



**PENGELOLAAN WEBSITE INOVASI DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL
(BIDANG PATEN DAN DESAIN INDUSTRI) PADA BAGIAN
PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNIVERSITAS
DINAMIKA**



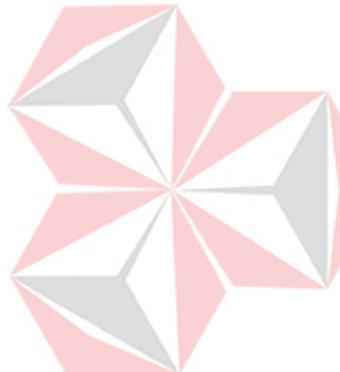
Oleh :
Dimaz Ivan Perdana
18.41010.0117

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021**

**PENGELOLAAN WEBSITE INOVASI DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL
(BIDANG PATEN DAN DESAIN INDUSTRI) PADA BAGIAN
PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNIVERSITAS
DINAMIKA**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



Nama

NIM

Program

Jurusan

Disusun Oleh:

: DIMAZ IVAN PERDANA

: 18410100117

: S1 (Strata Satu)

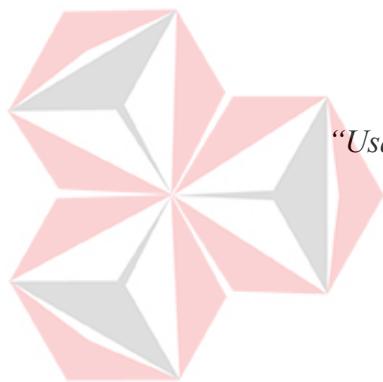
: Sistem Informasi

UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

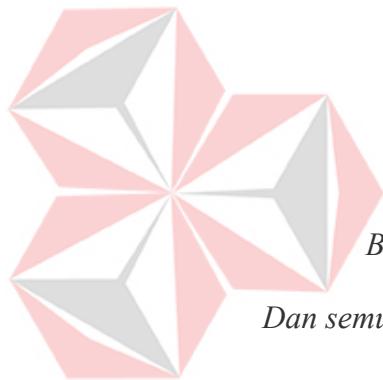
UNIVERSITAS DINAMIKA

2021



*“Usaha seseorang bukan dilihat dari apa yang dia capai, melainkan
dilihat dari apa yang sudah dia lalui selama itu ”*

UNIVERSITAS
Dinamika



*Ku persembahkan kepada
Keluargaku yang telah mendukungku,
Bapak/Ibu Guru dan Dosen yang telah membimbingku,
Dan semua kerabat serta teman-temanku yang sudah menyemangatiku.*

UNIVERSITAS
Dinamika

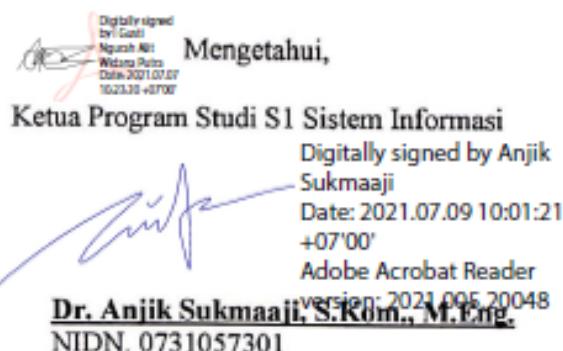
LEMBAR PENGESAHAN
PENGELOLAAN WEBSITE INOVASI DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL
(BIDANG PATEN DAN DESAIN INDUSTRI) PADA BAGIAN
PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNIVERSITAS
DINAMIKA

Laporan Kerja Praktik oleh

Dimaz Ivan Perdana

Nim : 18410100117

Telah dipraksa, diuji dan disetujui



SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Dimaz Ivan Perdana
Nim : 18410100117
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktek
Judul Karya : **PENGELOLAAN WEBSITE INOVASI DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL (BIDANG PATEN DAN DESAIN INDUSTRI) PADA BAGIAN PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNIVERSITAS DINAMIKA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, diolahmedikan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan, Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabut terhadap gelar kerjasama yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 26 Juni 2021
Yang menyatakan



Dimaz Ivan Perdana
NIM : 18410100117

ABSTRAK

Universitas Dinamika merupakan salah satu universitas yang memiliki banyak susunan struktur bagan unit kerja yang mengelola setiap proses bisnis yang ada di Universitas Dinamika. Semua unit kerja yang ada pada Universitas Dinamika memiliki halaman *website* sendiri sehingga memudahkan semua orang dalam mencari informasi terkait bagian atau unit kerja yang ada pada Universitas Dinamika, salah satunya ada bagian Penelitian dan Pengabdian Masyarakat atau biasa disebut bagian PPM. Bagian PPM ini merupakan unit kerja yang mengelola segala kegiatan mengenai penelitian dan pengabdian masyarakat. Saat ini bagian PPM Universitas Dinamika mengalami permasalahan karena belum adanya informasi terkait dengan hal-hal yang berkaitan dengan bagian PPM, salah satunya adalah informasi mengenai hak paten dengan desain industri.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan memasukkan data-data yang berisi informasi mengenai hak paten dengan desain industri pada halaman bagian PPM. Dengan memasukkan data-data dan informasi pada halaman bagian PPM hal ini bertujuan selain untuk memberikan informasi mengenai hal tersebut, juga dapat sebagai menambah konten yang ada pada bagian PPM Universitas Dinamika.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka kerja praktik yang telah saya lakukan pada 8 Maret 2021 sampai dengan 9 April 2021 telah melakukan solusi dari permasalahan diatas yaitu dengan membuat isi konten atau informasi yang berkaitan dengan hak paten dan desain industri. Hasil dari kerja praktik yang telah

saya lakukan adalah halaman *website* bagian PPM Universitas Dinamika telah memiliki informasi mengenai hak paten dan juga desain industri.

Kata kunci: *website*, hak paten, desain industri



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya. Serta memberikan karunia dan hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan judul pengelolaan *website* inovasi dan kekayaan intelektual (bidang hak paten dan desain industri) pada bagian penelitian dan pengabdian masyarakat universitas dinamika.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak I Gusti Ngurah Alit Widana Putra, S.T., M.Eng selaku dosen pembimbingnya, karena beliau telah membimbing penulis untuk menyelesaikan laporan kerja praktik ini, serta penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan-rekan yang turut serta membantu dalam menjalani proses kerja praktik ini.

Laporan ini berisi tentang bagaimana mengelola *website* hak paten dan juga desain industri untuk memberikan informasi kepada pembaca tentang hak paten dan juga desain industri. Semoga dengan adanya laporan ini dapat memberikan sedikit informasi terkait dengan hak paten dan juga desain industri. Penulis memohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan kata ataupun kalimat. Terimakasih

Surabaya, 26 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan Masalah 2

1.4 Tujuan 3

1.5 Manfaat 3

1.6 Sistematika Penulian 3

BAB II 5

GAMBARAN UMUM INSTANSI 5

2.1 Sejarah Perusahaan 5

2.2 Identitas Instansi 6

2.3 Visi, Misi, dan Tujuan Instansi 6

2.4 Jumlah Fakultas 7

2.5 Struktur Organisasi.....	8
BAB III	9
LANDASAN TEORI.....	9
3.1 <i>Website</i>	9
3.2 Upload	9
3.3 Hak Paten	9
3.4 Desain Industri	10
3.5 Konten11	
3.6 Tahapan Implementasi.....	11
BAB IV	13
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	13
4.1 Analisis Sistem	13
4.2 Desain	13
4.2.1 <i>Sitemap Pengelolaan Website Hak Paten dan Desain Industri.....</i>	13
4.2.2 Konten dalam <i>Website</i>	16
4.3 Implementasi	21
BAB V.....	25
PENUTUP.....	25
5.1 Kesimpulan.....	25
5.2 Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	26



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 2 <i>Sitemap</i> Pengelolaan <i>Website</i> Hak Cipta	13
Gambar 3 <i>Sitemap</i> Pengelolaan <i>Website</i> Desain Industri	15
Gambar 4 <i>Thumbnail</i> <i>Website</i> Hak Paten	19
Gambar 5 <i>Thumbnail</i> <i>Website</i> Desain Industri	20
Gambar 6 <i>Website</i> Hak Paten.....	21
Gambar 7 <i>Website</i> Hak Paten (Lanjutan).....	22
Gambar 8 <i>Website</i> Desain Industri.....	23
Gambar 9 <i>Website</i> Desain Industri (Lanjutan).....	24



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Balasan Instansi/Perusahaan	27
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	28
Lampiran 3 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	28
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja	28
Lampiran 5 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	28
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	28
Lampiran 7 Biodata Penulis.....	28



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Dinamika merupakan universitas yang tekenal akan fakultas “FTI” nya, tidak hanya itu kampus ini juga memiliki fakultas FEB, serta Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang tidak kalah bagus nya dengan fakultas FTI. Universitas dinamika didirikan pada tahun 1997 dengan sebutan “STIKOM Surabaya” kemudian menjadi universitas pada tahun 2019, Didalam Universitas ini terdapat banyak susunan struktur bagan unit kerja yang mengelola setiap proses bisnis yang ada didalamnya. Semua unit kerja yang ada pada Universitas Dinamika memiliki halaman *website* sendiri sehingga memudahkan semua orang dalam mencari informasi terkait bagian atau unit kerja yang ada pada Universitas Dinamika, salah satunya ada bagian Penelitian dan Pengabdian Masyarakat atau biasa disebut bagian PPM. Saat ini bagian PPM Universitas Dinamika mengalami permasalahan karena belum adanya informasi terkait dengan hal-hal yang terkait dengan bagian PPM salah satunya adalah informasi mengenai hak paten dengan desain industri.

Solusi untuk permasalahan tersebut adalah dengan memasukkan data-data terkait informasi mengenai hak paten dengan desain industri pada halaman bagian PPM. Dengan memasukkan data-data dan informasi pada halaman bagian PPM hal ini bertujuan selain untuk memberikan informasi mengenai hal tersebut, juga dapat sebagai menambah konten yang ada pada bagian PPM Universitas Dinamika.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka kerja praktik yang telah saya lakukan pada 8 Maret 2021 sampai dengan 9 April 2021 telah melakukan solusi dari permasalahan diatas yaitu dengan membuat isi konten atau informasi yang berkaitan dengan hak paten dan desain industri dan melakukan *upload* informasi tersebut pada halaman *website* bagian PPM Universitas Dinamika. Hasil dari kerja praktik yang telah saya lakukan adalah halaman website bagian PPM Universitas Dinamika telah memiliki informasi mengenai hak paten dan juga desain industri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, masalah yang ada pada bagian PPM Universitas Dinamika dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana mengisi konten tentang hak paten dan desain industri pada halaman website bagian PPM Universitas Dinamika

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka dibuatlah batasan masalah agar pembahasan masalah tidak melebar. Batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Isi konten yang akan diupload hanya seputar hak paten dan desain industri
2. Jenis konten yang diupload hanya berupa teks dan gambar
3. Konten hanya *diupload* pada halaman website bagian PPM “Inovasi dan Kekayaan Intelektual”

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan diatas, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah melakukan *upload* konten yang berisi tentang hak paten dan desain industri pada halaman *website* bagian PPM “Inovasi dan Kekayaan Intelektual”.

1.5 Manfaat

Manfaat dari melakukan *upload* konten pada website bagian PPM diharapkan dapat memberikan informasi kepada orang yang membutuhkan informasi terkait dengan hak paten dan desain industri.

1.6 Sistematika Penulian

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika penulisan laporan dibagi ke dalam beberapa bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan instansi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diharapkan dari melakukan *upload* konten, serta sistematika penulisan dari proposal.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang profil Universitas Dinamika, mulai dari visi & misi instansi, dan struktur organisasi yang ada pada instansi.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang dianggap berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan, dimana teori-

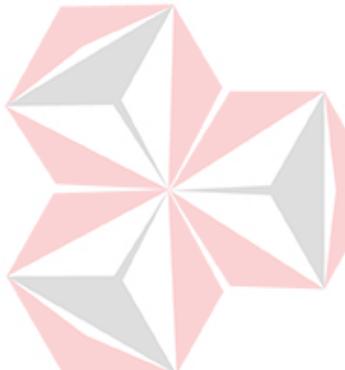
teori tersebut akan menjadi acuan untuk melakukan solusi yang telah dibuat.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menguraikan tentang semua hal yang berhubungan dengan proses dalam menyelesaikan masalah yang ada mulai dari proses pengumpulan data sampai dengan proses *upload* konten pada *website*, pada bab ini juga akan membahas gambaran umum sebelum dan sesudah adanya perubahan serta penerapan solusi yang telah direncanakan

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari hasil dari melakukan *upload* konten pada halaman *website* bagian PPM Universitas Dinamika, pada bab ini juga terdapat saran yang dapat diterapkan untuk menambahkan informasi yang ada pada halaman *website* bagian PPM Universitas Dinamika.



BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Perusahaan

Universitas Dinamika merupakan salah satu universitas swasta yang ada di Surabaya dan berdiri sejak 30 April 1983. Universitas ini dikenal akan bidang jurusan komputer dengan nama sebagai Akademi Komputer dan Informatika Surabaya (AKIS), yang didirikan oleh Yayasan Putra Bakti.

Pada tanggal 20 maret 1986 AKIS berubah menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer Surabaya, yang lebih dikenal dengan sebutan STIKOM Surabaya.

Dengan bertambahnya jumlah mahasiswa, STIKOM Surabaya membangun gedung baru yang berlokasi di Jalan raya Kedung Baruk 98 pada September 1997. Pada tahun 2012 STIKOM mengalami penyesuaian nama dengan menjadi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan teknik komputer Surabaya (STMIK STIKOM Surabaya).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat harus diselaraskan dengan bidang bidang lainnya. dengan demikian teknologi informasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan daya saing.

Seiring dengan perubahan zaman serta kebutuhan masyarakat pada tanggal 4 September 2014, STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi institut, dengan nama Institut Bisnis & Informatika STIKOM Surabaya, yang memiliki 2 Fakultas dan 9 prodi.

Kemudian pada tanggal 29 Juli 2019, Institut bisnis dan informatika STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi UNIVERSITAS DINAMIKA.

2.2 Identitas Instansi

Nama Instansi : Universitas Dinamika

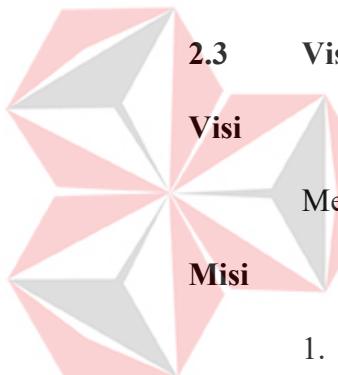
Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk 98, Surabaya

No. Telepon : +62 (31) 8721731

Website : <https://www.dinamika.ac.id/>

Email : official@dinamika.ac.id

2.3 Visi, Misi, dan Tujuan Instansi



Menjadi perguruan tinggi yang produktif dan berinovasi

1. Menyelenggarakan Pendidikan yang berkualitas dan futuristik
2. Mengembangkan produktivitas berkreasi dan berinovasi
3. Mengembangkan layanan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat

Tujuan

1. Menghasilkan SDM berbudipekerti luhur, kompetitif, dan adaptif terhadap perkembangan
2. Mengembangkan Pendidikan yang berkualitas dan inovatif
3. Menghasilkan produk kreatif dan inovatif tepat guna
4. Memperluas kolaborasi yang produktif



5. Mengembangkan lingkungan yang sehat dan produktif
6. Meningkatkan produktivitas layanan bagi masyarakat

2.4 **Jumlah Fakultas**

Saat ini terdapat 3 (tiga) fakultas yang ada di Universitas Dinamika, yaitu Fakultas Teknologi dan Informatika (FTI), Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), serta Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Berikut merupakan program studi yang terdapat pada Fakultas Teknologi dan Informatika (FTI):

1. S1 Sistem Informasi
2. S1 Teknik Komputer
3. D3 Sistem Informasi

Berikut merupakan program studi yang terdapat pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB):

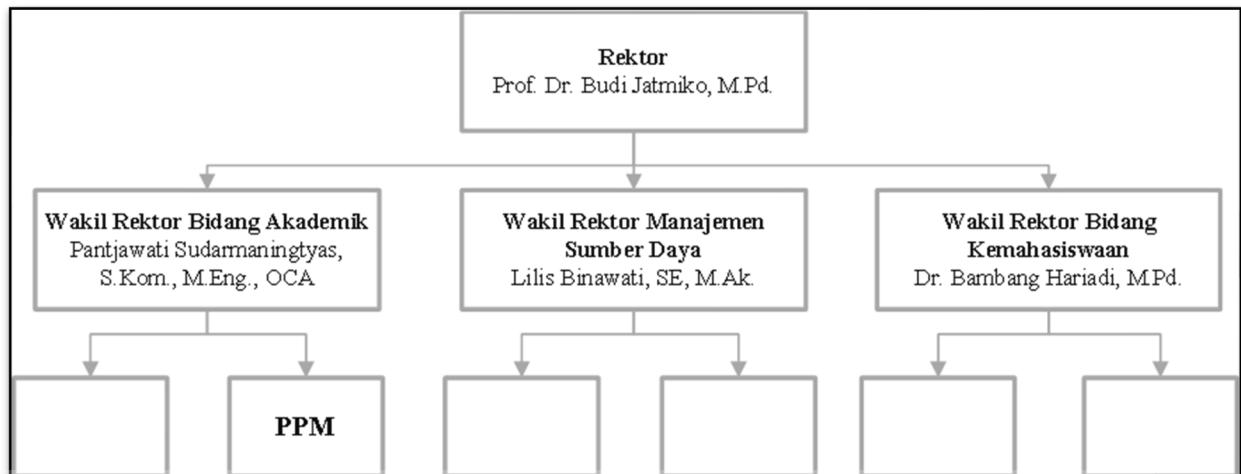
1. S1 Akuntansi
2. S1 Manajemen
3. D3 Administrasi Perkantoran

Berikut merupakan program studi yang terdapat pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif:

1. S1 Desain Produk
2. S1 Desain Komunikasi Visual
3. D4 Produksi Film dan Televisi

2.5 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi pada Universitas Dinamika adalah pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1 Struktur Organisasi

Bagian Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPM) ini merupakan bagian unit kerja yang berada di bawah naungan wakil rektor I (bidang akademik) berserta dengan bagian-bagian yang lain, bagian ini melaksanakan tugas dengan melakukan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat.

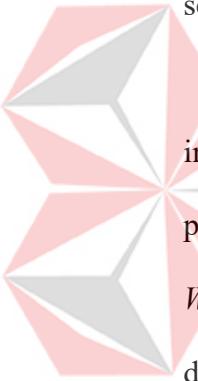
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat mempunyai tugas mengkoordinasikan, memantau, dan menilai pelaksanaan kegiatan penelitian yang diselenggarakan oleh pusat penelitian, menyelenggarakan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dan ikut mengusahakan serta mengendalikan administrasi sumber daya yang diperlukan.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 *Website*

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat untuk tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas menggunakan sebuah aplikasi *browser* dengan memasukkan *URL website* tersebut, sistem ini biasanya dibangun menggunakan struktur html dan beberapa framework serta tampilan yang dapat mendukung terciptanya suatu *website* itu sendiri.



Menurut Trimarsyah dan Arafat (2017), *Website* merupakan sebuah media informasi yang ada di internet. *Website* tidak hanya dapat digunakan untuk penyebaran infomasi saja melainkan bisa digunakan untuk membuat toko online. *Website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di Internet.

3.2 *Upload*

Upload adalah sebuah proses mengunggah suatu dokumen atau file atau apapun dari ruang penyimpanan lokal menuju suatu tempat di internet

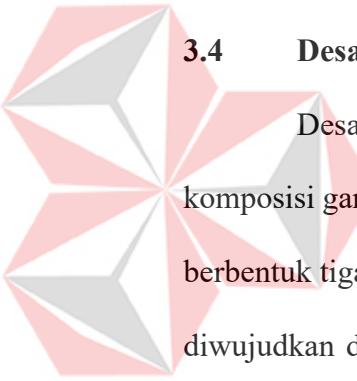
3.3 *Hak Paten*

Paten adalah hak eksklusif inventor atas invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensinya.

Invensi adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi, dapat berupa produk atau proses atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.

Menurut Supangat (2015), Paten adalah bagian dari HaKI (Hak atas Kekayaan Intelektual), yang dalam kerangka ini termasuk dalam kategori hak kekayaan perindustrian (*industrial property right*). HaKI itu sendiri merupakan bagian dari benda, yaitu benda tidak berwujud (benda immateril). Pengertian benda secara yuridis adalah segala sesuatu yang dapat menjadi obyek hak. Sedangkan yang dapat menjadi obyek hak itu tidak hanya benda berwujud saja tetapi juga benda tidak berwujud.

3.4 Desain Industri



Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.

Menurut Undang-Undang Nomor 31 tahun 2000 Tentang Desain industri, Bolpoin termasuk kedalam kelompok Desain Industri, sebagaimana dijelaskan pada pasal 1 UUDI yaitu :Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan dari padanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan.

3.5 Konten

Konten adalah suatu informasi yang tersedia media atau produk elektronik, konten merupakan suatu isi, muatan, kandungan biasanya memuat suatu arti atau informasi yang dapat diambil dari isi konten tersebut.

3.6 Tahapan Implementasi

a. Analisis Sistem

Menurut Whitten dan Bentley (2007) mengatakan bahawa analisis sistem adalah sebuah teknik penguraian sebuah sistem menjadi beberapa komponen-komponen dengan tujuan untuk mempelajari bagaimana komponen-komponen pembentuk sistem tersebut saling bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan sistem.

b. Desain

Sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi (dengan analisa sistem) yang merangkai kembali bagian-bagian komponen menjadi sistem yang lengkap-harapannya, sebuah sistem yang diperbaiki. Hal ini melibatkan penambahan, penghapusan, dan perubahan-perubahan bagian relatif pada sistem awal (aslinya). (Suryayusra, 2014)

c. Implementasi

Menurut Mulyadi (2015:12), implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan-perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya. Implementasi pada hakikatnya

juga merupakan upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem

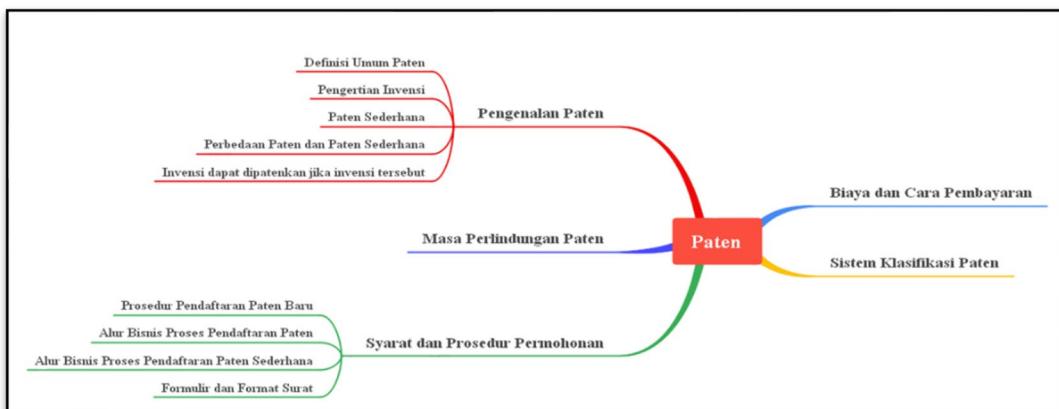
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, maka diperlukan pengelolaan website Inovasi dan Kekayaan Intelektual pada bidang hak paten dan desain industri. Dengan adanya pengelolaan website ini, diharapkan akan memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi mengenai Hak Paten dan Desain Industri.

4.2 Desain

Tahapan desain merupakan tahapan dimana memiliki tujuan untuk membuat suatu desain yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam melakukan pengelolaan *website* hak paten dan desain industri. Desain yang dibuat untuk memecahkan masalah tersebut berupa desain gambar *sitemap* dan konten isian dari hak paten dan desain industri.

4.2.1 *Sitemap* Pengelolaan *Website* Hak Paten dan Desain Industri

a. *Sitemap* Pengelolaan *Website* Hak Paten



Gambar 2 *Sitemap* Pengelolaan *Website* Hak Cipta

Pada gambar 2 merupakan tampilan *Sitemap* dari hak paten yang berfungsi agar pembaca dapat mudah dalam melihat urutan susunan konten. Berikut merupakan susunan konten tersebut:

1. Pengenalan Hak Paten

Pada bagian ini berisi tentang pengertian dan definisi dari hak paten secara umum, pengertian invensi, perbedaan hak paten dengan hak paten sederhana, dan invensi yang dapat dipatenkan.

2. Masa Perlindungan Paten

Pada bagian ini berisi tentang informasi jangka waktu masa perlindungan paten yang dapat diterima setelah melakukan proses pendaftaran hak paten.

3. Syarat dan Prosedur Permohonan

Pada bagian ini berisi tentang informasi prosedur pendaftaran paten baru, alur bisnis proses pendaftaran paten, alur bisnis proses pendaftaran paten sederhana, dan juga formulir serta format surat yang dibutuhkan untuk mengurus paten.

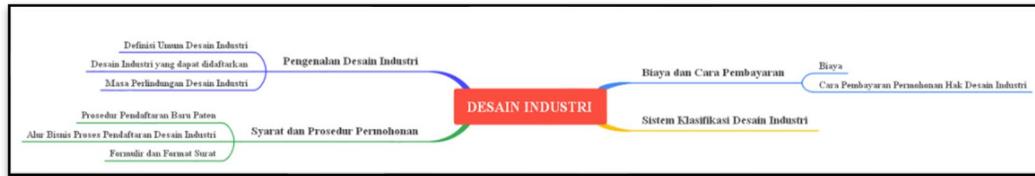
4. Biaya dan Cara Pembayaran

Pada bagian ini berisi tentang besar biaya yang harus dikeluarkan untuk mengurus kebutuhan hak paten dan cara pembayaran permohonan hak paten.

5. Sistem Klasifikasi Paten

Pada bagian ini berisi halaman *website* yang terdapat informasi tentang sistem klasifikasi hak paten.

b. *Sitemap* Pengelolaan *Website* Desain Industri



Gambar 3 *Sitemap* Pengelolaan *Website* Desain Industri

Pada gambar 2 merupakan tampilan *Sitemap* dari desain industri yang berfungsi agar pembaca dapat mudah dalam melihat urutan susunan konten. Berikut merupakan susunan konten tersebut:

5.1 Pengenalan Desain Industri

Pada bagian ini berisi tentang pengertian dan definisi dari desain industri secara umum, desain industri yang dapat didaftarkan, dan masa perlindungan desain industri.

5.2 Syarat dan Prosedur Permohonan

Pada bagian ini berisi tentang informasi prosedur pendaftaran desain industri, alur bisnis proses pendaftaran desain industri, dan juga formulir serta format surat yang dibutuhkan untuk mengurus desain industri.

5.3 Biaya dan Cara Pembayaran

Pada bagian ini berisi tentang besar biaya yang harus dikeluarkan untuk mengurus kebutuhan desain industri dan cara pembayaran permohonan hak desain industri.

5.4 Sistem Klasifikasi Desain Industri

Pada bagian ini berisi halaman *website* yang terdapat informasi tentang sistem klasifikasi hak paten.

4.2.2 Konten dalam *Website*

4.1 Isian Teks

Struktur *website* pada umumnya memiliki isian teks didalamnya berupa informasi-informasi tertentu yang dapat dimanfaatkan oleh pengujung *website* itu sendiri, Berikut merupakan isian teks dari *website* hak paten :

A. Pengenalan Paten

1. Definisi Umum Paten

Patent adalah hak eksklusif inventor atas invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensinya.

2. Pengertian Invensi

Invensi adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi, dapat berupa produk atau proses atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.

3. Paten Sederhana

Setiap invensi berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan karena bentuk, konfigurasi, konstruksi atau komponennya dapat memperoleh perlindungan hukum dalam bentuk paten sederhana.

4. Perbedaan Paten dan Paten Sederhana

1. Paten diberikan untuk invensi yang baru, mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri. Sementara paten sederhana diberikan untuk setiap invensi baru, pengembangan dari produk atau proses yang telah ada, dan dapat diterapkan dalam industri. Paten sederhana diberikan untuk invensi yang berupa produk yang bukan sekadar berbeda ciri teknisnya, tetapi harus memiliki fungsi/kegunaan yang lebih praktis daripada invensi sebelumnya yang disebabkan bentuk, konfigurasi, konstruksi, atau komponennya yang mencakup alat, barang, mesin, komposisi, formula, senyawa, atau sistem. Paten sederhana juga diberikan untuk invensi yang berupa proses atau metode yang baru.

2. Klaim paten sederhana dibatasi dengan satu klaim mandiri, sedangkan paten jumlah klaimnya tidak dibatasi.

3. Progres teknologi dalam paten sederhana lebih simpel daripada progres teknologi dalam paten.

5. Invensi dapat dipatenkan jika invensi tersebut

1. Baru. Jika pada saat pengajuan permohonan Paten invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang diungkapkan sebelumnya;

B. Masa Perlindungan Paten

1. Paten diberikan untuk jangka waktu selama 20 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan Paten.
2. Paten sederhana diberikan untuk jangka waktu 10 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan Paten sederhana.

C. Syarat dan Prosedur Permohonan

1. Prosedur Pendaftaran Paten Baru

Mengisi Formulir Permohonan Pendaftaran Hak Cipta dengan Isian sebagai berikut :

1. Nama, kewarganegaraan, alamat lengkap, telpon, nomor HP, e-mail pencipta
2. Nama, kewarganegaraan, alamat lengkap, telpon, nomor HP, e-mail pemegang hak cipta.
3. Jenis dan Judul ciptaan.
4. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali.
5. Uraian singkat Ciptaan (maksimal 100 kata).
6. Softcopy formulir permohonan dikirimkan melalui e-mail : sentra.ki@dinamika.ac.id

Data Dukung yang Diunggah :

1. Deskripsi Permohonan Paten dalam Bahasa Indonesia;
2. Klaim;
3. Abstrak;
4. Gambar Invensi (PDF) dan Gambar untuk Publikasi (JPG);
5. Surat Pernyataan Kepemilikan Invensi oleh Inventor;
6. Surat Pengalihan Hak (jika inventor dan pemohon berbeda atau pemohon merupakan badan hukum);
7. Surat Kuasa (jika diajukan melalui konsultan);
8. Surat Keterangan UMK (jika pemohon merupakan usaha mikro atau usaha kecil);
9. SK Akta Pendirian (jika pemohon merupakan lembaga pendidikan atau litbang pemerintah);
2. Alur Bisnis Proses Pendaftaran Paten
Info menyusul
3. Alur Bisnis Proses Pendaftaran Paten Sederhana
Info menyusul
4. Formulir Pendaftaran
Formulir dapat diunduh pada tautan :<http://bit.ly/FormDaftarKI>

D. Biaya dan Cara Pembayaran

1. Biaya
Link Terlampir
2. Cara Pembayaran Permohonan Hak Paten
Info menyusul

E. Sistem Klasifikasi Paten

Link Terlampir

Dibawah ini merupakan isian teks dari *website* desain industri:

A. Pengenalan Desain Industri

1. Definisi umum Desain Industri

Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.

2. Desain Industri yang dapat didaftarkan

1. Desain Industri yang memiliki kebaruan (novelty) dengan catatan jika pada tanggal penerimaan permohonan pendaftaran Desain Industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan Desain Industri yang telah ada sebelumnya;
2. Tidak bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, ketertiban umum, agama, atau kesusilaan.
3. Masa Perlindungan Desain Industri

Pemegang hak desain industri memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan hak yang dimilikinya dan untuk mlarang orang lain tanpa persetujuannya membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan produk-produk terkait.

B. Syarat dan Prosedur Permohonan

1. Prosedur Pendaftaran Desain Industri Baru

Mengisi Formulir Permohonan Pendaftaran Hak Cipta dengan Isian sbb :

1. Nama, kewarganegaraan, alamat lengkap, telpon, nomor HP, e-mail pencipta
2. Nama, kewarganegaraan, alamat lengkap, telpon, nomor HP, e-mail pemegang hak cipta.
3. Jenis dan Judul ciptaan.
4. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali.
5. Uraian singkat Ciptaan (maksimal 100 kata).
6. Softcopy formulir permohonan dikirimkan melalui e-mail : sentra.ki@dinamika.ac.id

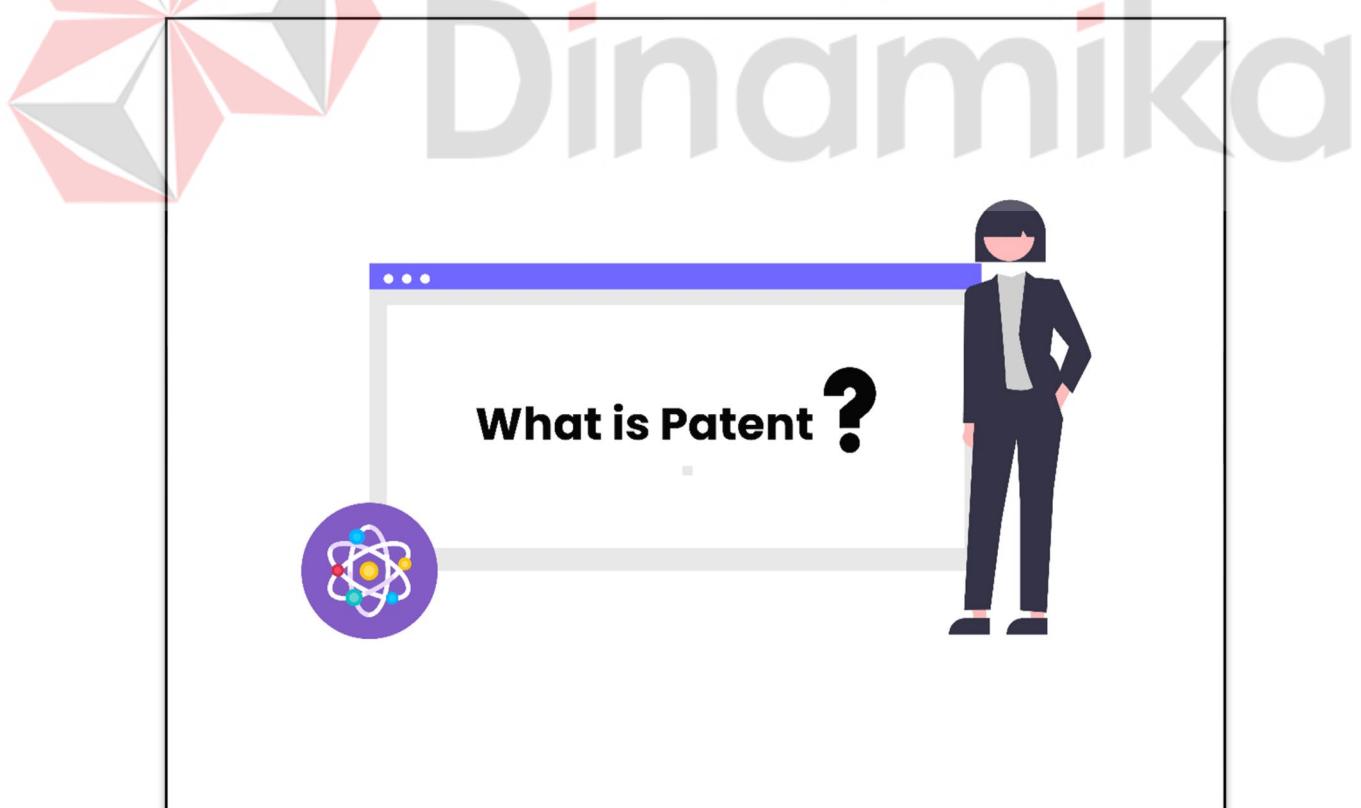
Data Dukung yang Diunggah :

1. Gambar Desain Industri;
2. Uraian Desain Industri;
3. Surat Pernyataan Kepemilikan Desain Industri;
4. Surat Kuasa (jika diajukan melalui konsultan);
5. Surat Pernyataan Pengalihan Hak (jika pemohon dan pendesain berbeda);
6. Surat Keterangan UMK (jika pemohon merupakan usaha mikro atau usaha kecil);
7. SK Akta Pendirian (jika pemohon merupakan lembaga pendidikan atau litbang pemerintah);

2. Alur Bisnis Proses Pendaftaran Desain Industri
Info menyusul
 3. Formulir Pendaftaran
Formulir dapat diunduh pada tautan :<http://bit.ly/FormDaftarKI>
- C. Biaya dan Cara Pembayaran**
1. Biaya
Link Terlampir
 2. Cara Pembayaran Permohonan Hak Desain Industri
Info menyusul
- D. Sistem Klasifikasi Desain Industri**
- Link Terlampir

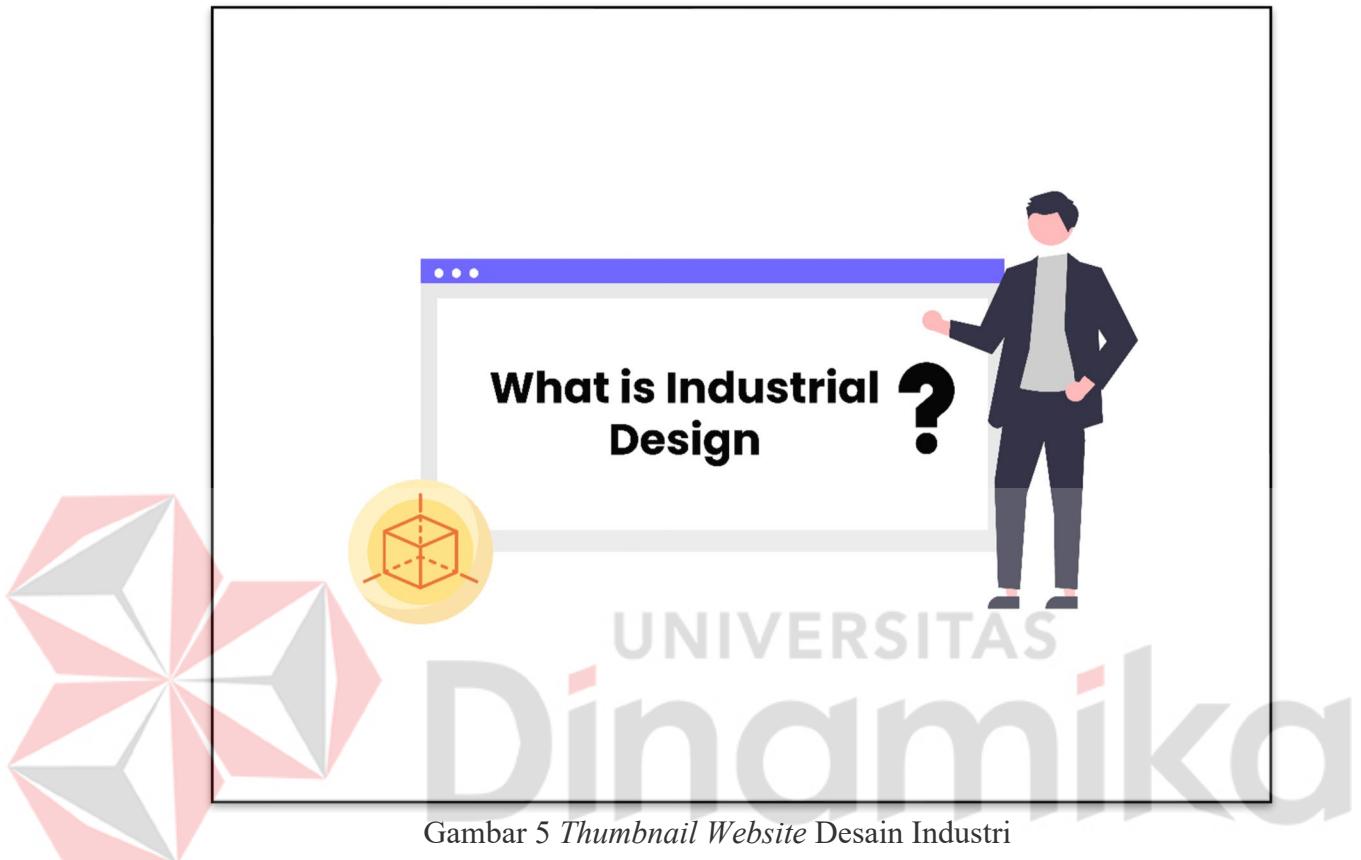
4.2 *Thumbnail*

Thumbnail merupakan gambar depan atau gambar yang digunakan sebagai tampilan depan untuk pembeda isi dari konten *website* tersebut. Berikut merupakan gambar *thumbnail* yang digunakan dalam *website* hak paten dan desain industri.



Gambar 4 *Thumbnail Website* Hak Paten

Pada gambar 4, merupakan tampilan desain gambar *thumbnail website* hak paten yang digunakan sebagai tampilan depan untuk membedakan isi konten *website* tersebut.



Gambar 5 *Thumbnail Website* Desain Industri

Pada gambar 5, merupakan tampilan desain gambar *thumbnail website* desain industri yang digunakan sebagai tampilan depan untuk membedakan isi konten *website* tersebut.

4.3 Implementasi

Tahap Terakhir adalah melakukan implementasi dari hasil analisis dan desain, berikut merupakan hasil tampilan dari implementasi *website* hak paten dan juga desain industri:

A. Pengenalan Paten

- Definisi Umum Paten
- Paten adalah hak eksklusif inventor atau invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensi.
- Pengertian Invensi
- Invensi adalah ide invensi yang ditunjukkan ke dalam suatu kgiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi, dapat berupa produk atau proses atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.
- Paten Sederhana
- Patent invensi berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan karena bentuk, konfigurasi, konstruksi atau komponennya dapat memperoleh perlindungan hukum dalam bentuk paten sederhana.
- Perbedaan Paten dan Paten Sederhana
- Paten diberikan untuk invensi yang baru, mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri. Sementara paten sederhana diberikan untuk setiap invensi baru, pengembangan dari produk atau proses yang telah ada, dan dapat diterapkan dalam industri. Paten sederhana diberikan untuk invensi yang berupa produk yang belum sekedar berbeda ciri teknisnya tetapi harus memiliki fungsi/kegunaan yang lebih praktis dan berfungsi dengan baik. Paten sederhana diberikan untuk invensi yang berupa produk atau proses yang mencakup alat, barang, mesin, komposisi, formula, resep, atau sistem. Paten sederhana juga diberikan untuk invensi yang berupa proses atau metode yang baru;
- Klaim paten sederhana dibatasi dengan satu klaim mandiri, sedangkan paten jumlah klainnya tidak dibatasi;
- Proses teknologi dalam paten sederhana lebih sederhana dibandingkan dengan proses teknologi dalam paten.

B. Masa Perlindungan dan Prosedur Permohonan Paten

- Paten diberikan untuk jangka waktu selama 20 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan Paten.
- Paten sederhana diberikan untuk jangka waktu 10 tahun sejak tanggal penerimaan permohonan Paten sederhana.

C. Syarat dan Prosedur Permohonan

- Prosedur Pendaftaran Paten Baru

Mengisi Formulir Permohonan Pendaftaran Hak Cipta dengan Isian sebagai berikut :

- 1.Nama, kewarganegaraan, alamat lengkap, telepon, nomor HP, e-mail pencipta
- 2.Nama, kewarganegaraan, alamat lengkap, telepon, nomor HP, e-mail pemegang hak cipta.
- 3.Jenis dan Judul ciptaan
- 4.Tanggal dan tempat dilakukan untuk pertama kali.
- 5.Uraian singkat Ciptaan (maksimal 100 kata).
- 6.Softcopy formulir permohonan dikirimkan melalui e-mail : senra.44@dinamika.ac.id

Gambar 6 *Website* Hak Paten



Gambar 7 Website Hak Paten (Lanjutan)

Gambar di atas merupakan tampilan dari hasil implementasi dari *website* hak paten, yang berisikan tentang informasi yang berkaitan tentang hak paten mulai dari definisi, alur bisnis pendaftaran, biaya, serta sistem klasifikasi hak paten.



INNOVATION

Inovasi dan Kekayaan Intelektual

Inovasi merupakan salah satu karya besar hasil pemikiran manusia yang diwujudkan menjadi sesuatu. Inovasi juga hasil kreativitas manusia yang merupakan kekayaan intelektual, sehingga perlu dilindungi. Terdapat berbagai perlindungan kekayaan intelektual yang bisa digunakan pada karya manusia.

APA ITU DESAIN INDUSTRI ?

What is Industrial Design

AGENDA

19 JUN	MENTION (Manajemen Competition) 08.00 - 12.45 Zoom meeting
08 DEC	Pendaftaran Tes TOEFL 07.00 - 16.00 Online
08 NOV	TES Drilling 07.00 - 16.00 Online
08 NOV	TES Drilling 07.00 - 16.00 Online
16 OCT	Penambahan Mahasiswa Baru Prodi DIII S. . 13.30 Selesai Google Meet
25 SEP	Pelatihan Pembuatan Bahan Ujian Online. . 13.30 - 15.30 Online Google Meet

[See Announcement and Agenda More](#)

Video

WISUDA KE-44 UNIVERSITAS DINAMIKA

Berita Lainnya

- Menilik Masa Depan Startup Teknologi Pasca Pandemi Covid-19
- Undika Harap Mahasiswa Manfaatkan Peluang Berbisnis dan Prestasi
- Tiga Mahasiswa Berprestasi Terima Beasiswa dari Undika
- KONI Kreasi Sama Dengan Undika Agar Masa Depan Pengembangan E-Sport
- Wisuda ke 47 Tingkatkan Motivasi Belajar dan Berkreasi di Era New Normal
- Assesmen Berbasis IOT Bisa Tingkatkan Kreativitas Pelajar
- Pentingnya LMS untuk Pembelajaran di Era Revolusi Industri

Kunjungi DIMEDEA

Gambar 8 Website Desain Industri

2. Alur Bisnis Proses Pendaftaran Desain Industri
Info menyusul

3. Formulir Pendaftaran
Formulir dapat diunduh pada tautan :<http://bit.ly/FormDaftarKI>

C. Biaya dan Cara Pembayaran

1. Biaya

Link Terlampir

2. Cara Pembayaran Permohonan Hak Desain Industri
Info menyusul

D. Sistem Klasifikasi Desain Industri

Link Terlampir



UNIVERSITAS
Dinamika

UNIVERSITAS DINAMIKA
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya
ctcl@dinamika.ac.id
+62 (31) 8721731
+62 (31) 8710218

DOWNLOAD

Documents
Presentations
Lecturer Guide
Student Guide
Logo Universitas Dinamika
Hymne Universitas Dinamika
Kaleender 2020
Prosuar

WEBSITE

Journals
Google Scholar
Library
Career Center
SINTA DIKI
Research
Silicon Apps

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

Website Fakultas Teknologi & Informatika
St Sistem Informasi
St Teknik Komputer
St Desain Komunikasi Visual
St Desain Produk
D4 Produksi Film dan Televisi
D3 Sistem Informasi

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

Website Fakultas Ekonomi & Bisnis
St Akuntansi
St Manajemen
D3 Administrasi Perkemahan

© 2019 UNIVERSITAS DINAMIKA

ATURAN PENGGUNAAN KUNJUNGIKAMI

Gambar 9 *Website Desain Industri (Lanjutan)*

Gambar di atas merupakan tampilan dari hasil implementasi dari *website* desain industri, yang berisikan tentang informasi yang berkaitan tentang desain industri mulai dari definisi, alur bisnis pendaftaran, biaya, serta sistem klasifikasi desain industri.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan proses *upload* konten pada halaman *website* bagian PPM Universitas Dinamika maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hak Paten dan Desain Industri memiliki syarat dan prosedur permohonan dalam melakukan pendaftaran baik untuk hak paten maupun desain industri.
2. Hak paten dan Desain Industri dalam melakukan pendaftaran terdapat beberapa biaya yang harus dibayarkan.
3. Terdapat perbedaan antara hak paten dengan hak paten sederhana dimana hak paten diberikan untuk invensi yang baru, mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri. Sementara paten sederhana diberikan untuk setiap invensi baru, pengembangan dari produk atau proses yang telah ada, dan dapat diterapkan dalam industri.



UNIVERSITAS
Dinamika

5.2 Saran

Setelah disimpulkan seperti yang dijelaskan diatas, maka saran yang dapat diberikan untuk kerja praktik selanjutnya dengan melakukan pengelolaan halaman *website* yang terus dilakukan secara berkala, agar informasi yang ada semakin berkembang dan bermanfaat bagi pembacanya.

DAFTAR PUSTAKA

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (t.thn.).

Mulyadi. (2015). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Penerbit In Media.
Supangat. (2015). HAK PATEN (IMMATAREIAL) SEBAGAI HARTA WARIS
. *ISLAMADINA, Volume XIV* , 97-118.

Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). ANALISIS DAN PERANCANGAN
WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA LEMBAGA
BAHASA KEWIRAUSAHAAN DAN KOMPUTER AKMI BATURAJA
. *Jurnal Ilmiah MATRIK Vol.19 No.1*, 1-10.

Whitten, J. L., & Bentley, L. D. (2007). *SYSTEMS ANALYSIS & DESIGN
METHODS*. New York: McGraw-Hill/Irwin. a business unit of The
McGraw-Hill Companies.

Yuliasih. (2015). PERLINDUNGAN HUKUM DESAIN INDUSTRI DALAM
PELAKSANAAN PRINSIP KEADILAN MENURUT TEORI
KEADILAN JOHN RAWLS (STUDI KASUS PUTUSAN NOMOR 35
PK/PDT.SUS-HKI/2014). *NOTARIUS ■ Edisi 08 Nomor 2 September
(2015)*, 152-179.



Dinamika