

PERLINDUNGAN TERHADAP PENCIPTA APLIKASI CXM (STUDI PUTUSAN NOMOR 60/PDT.SUS-HAK CIPTA/2020)

Amelia Nofianti

(Mahasiswa Program S1 Fakultas Hukum Universitas Trisakti)

(Email: amelianofianti0411@gmail.com)

Simona Bustani

(Dosen Fakultas Hukum Trisakti)

ABSTRAK

Saat ini perusahaan merasa sulit untuk mempertahankan kepemilikan hak cipta program komputer. Salah satu kasus kepemilikan hak cipta aplikasi CXM adalah PT Telekomunikasi Indonesia dengan seorang *programmer* bernama Iman Fauzan Syarief dimana Iman mengklaim hak cipta aplikasi tersebut adalah miliknya. Untuk itu penulis akan meneliti bagaimanakah perlindungan hukum terhadap pencipta aplikasi CXM yang sebelumnya terdaftar atas nama Iman Fauzan Syarief berdasarkan UUHC dan bagaimanakah dampak dari pencatatan hak cipta aplikasi CXM atas nama Iman Fauzan Syarief terhadap perusahaan PT. Telkom berdasarkan UUHC. Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif, bersifat deskriptif dengan menggunakan data sekunder dan data primer, serta mengambil kesimpulan dengan cara deduktif. Perlindungan hukum pencipta Aplikasi CXM dilindungi berdasarkan Pasal 33, 34, 35, dan 37 UUHC dan PT Telkom dinyatakan sebagai pencipta, serta pencatatan atas Aplikasi CXM yang dilakukan oleh *programmer* Iman Fauzan Syarief tidaklah melahirkan sebuah hak cipta.

Kata Kunci: Pencipta, Program Komputer.

PENDAHULUAN

Saat ini perusahaan-perusahaan yang memanfaatkan teknologi digital untuk membuat program-program komputer merasa kesulitan untuk mempertahankan kepemilikan hak cipta program komputer karena tingginya pergerakan karyawan yang keluar dan masuk dalam perusahaan.¹

Program komputer adalah hasil dari suatu pikiran yang disimpan dalam sebuah media yang lemah sehingga seseorang atau oknum yang tidak berhak atas program komputer dapat menjiplak, membajak atau memalsukan tanpa ijin hasil karya tersebut. Berdasarkan alasan tersebut, perusahaan merisaukan adanya kemungkinan dicurinya program komputer milik mereka oleh karyawan mereka atau oleh perusahaan lawan mereka.²

Salah satu kasus kepemilikan hak cipta program komputer perusahaan dengan pekerjaannya adalah PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk dengan seorang

¹ Doddy Kridasaksana dan Subaidah Ratna Juita, "Perlindungan Hukum Mengenai Program Komputer Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta", Jurnal Transformatika, Vol.8 No.2, (Januari, 2011), hal.53.

² *Ibid*, hal.93.

programmer yang ahli dalam bidang Teknologi, Informasi, dan Telekomunikasi (IT) bernama Iman Fauzan Syarief. PT. Telkom adalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang jasa layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan jaringan telekomunikasi di Indonesia yang mempunyai visi yaitu Menjadi digital telco pilihan utama untuk memajukan masyarakat. Sehingga tidaklah heran PT. Telkom mempunyai beberapa program komputer atau tools berupa aplikasi yang dapat membantu berjalannya perusahaan tersebut. Salah satu aplikasi yang ada pada PT. Telkom adalah aplikasi Customer Experience Management (CXM) yang digunakan sebagai tools yang memungkinkan berbagai strategi pengelolaan piutang pelanggan corporate.

PT. Telkom mengajukan gugatan pembatalan ke Pengadilan Niaga Jakarta Pusat kepada Iman Fauzan Syarief, programmer yang melakukan pencatatan atas aplikasi Customer Experience Management (CXM) yang dimaksudkan untuk melindungi hak cipta atas aplikasi tersebut. Akan tetapi, ternyata aplikasi Customer Experience Management (CXM) diklaim sebagai aplikasi atau tools milik PT. Telkom dan diresmikan penggunaannya secara nasional sebagai tools operasional dunning dan managing proses Bank Incoming Payment serta sebagai dashboard performance dalam pengelolaan piutang usaha non POTS di Divisi Enterprise Service (DES), Divisi Business Service (DBS) dan Divisi Government Service (DGS) serta Telkom Divisi Regional 1 hingga Telkom Divisi Regional 7. Kemudian hakim memutuskan dalam putusan Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020. Atas penjelasan tersebut, maka penulis tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul. **“Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Aplikasi CXM (Studi Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020)”**.

Berdasarkan isu yang dijabarkan diatas maka terdapat permasalahan yaitu bagaimanakah perlindungan hukum terhadap pencipta aplikasi CXM yang sebelumnya terdaftar atas nama Iman Fauzan Syarief berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014 dan bagaimanakah dampak dari pencatatan hak cipta aplikasi CXM atas nama Iman Fauzan Syarief terhadap perusahaan PT. Telkom berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014.

METODE PENELITIAN

Tipe Penelitian

Penelitian dilakukan dengan cara normatif. Dalam penelitian hukum normatif yang diteliti yaitu bahan pustaka atau dapat juga dinamakan dengan penelitian hukum kepustakaan.

Sifat Penelitian

Dalam penelitian ini, dilihat dari segi sifatnya yaitu bersifat deskriptif artinya itu menggambarkan/mendeskrpsi/memaparkan fakta-fakta hukum dan menjelaskan hal-hal yang terkait dengan atau melukiskan secara sistematis fakta-fakta dalam bidang hukum hak cipta secara faktual dan cermat.³

Sumber Data

Dalam penyusunan ini penulis menggunakan data sekunder dan data primer. Data sekunder yaitu data yang sudah dalam keadaan terolah dalam bentuk laporan/buku/jurnal. Data primer dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai pelengkap dari data sekunder saja.

³ Sarifuddin Azwar, Metode Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hal.7.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan ini adalah studi kepustakaan dan ditunjang dengan wawancara. Data kepustakaan yang diperoleh melalui penelusuran yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku-buku hukum, dokumen resmi, dan hasil penelitian hukum.

Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan ini adalah analisis data kualitatif. Penelitian kualitatif adalah data yang berkaitan dengan pengelompokan atau karakteristik yang tidak dapat diukur ukurannya.⁴

Cara Penarikan Kesimpulan

Metode penarikan kesimpulan yang digunakan adalah metode deduktif. Deduktif adalah penarikan kesimpulan dari keadaan yang umum atau dengan kata lain dari sejumlah bahasan yang umum maka dilakukan penarikan kesimpulan dengan hal-hal yang lebih khusus.⁵

HASIL PENELITIAN

Program komputer merupakan suatu ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Program komputer tersebut merupakan hasil karya cipta ilmu pengetahuan. Program komputer merupakan sarana untuk mengakses dan menggunakan informasi dalam mendorong pertumbuhan dan produktivitas manusia. Namun, di samping membawa manfaat positif bagi kehidupan manusia, sering juga disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab untuk mendapatkan keuntungan pribadi melalui pembajakan terhadap karya cipta, khususnya program komputer.⁶ Kronologis kasus hak cipta antara PT Telkom dengan Iman Fauzan Syarief yang akan penulis uraikan sebagai berikut.⁷

Bahwa PT Telkom merupakan perusahaan penyedia jasa dan jaringan telekomunikasi terbesar di Indonesia yang dibentuk dan didirikan berdasarkan hukum Negara Republik Indonesia dan merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang sahamnya sebagian besar dimiliki oleh Negara Republik Indonesia.

Untuk mendukung usahanya dibidang layanan telekomunikasi kepada masyarakat, pada awal tahun 2013 berdasarkan hasil rapat internal yang dilakukan oleh PT Telkom telah disepakati untuk membangun alat bantu (*tools*) berupa aplikasi untuk mendukung fungsi dari aplikasi berupa dasbor/papan penunjuk informasi (*dashboard*) yang telah ada sebelumnya yaitu *Telkom Revenue Management System* (TERMS). Kemudian PT Telkom menunjuk Bapak A. Sindhu P. yang merupakan pegawai PT Telkom pada waktu itu selaku *person in charge* untuk mempersiapkan pembuatan tools/aplikasi yang dibutuhkan tersebut. Dalam persiapan untuk membangun tools yang dibutuhkan tersebut, pada awal tahun 2013, Bapak A. Sindhu P. mengikutsertakan Bapak Iman Fauzan Syarief sebagai salah satu tim untuk membantu pengembangan aplikasi yang dibutuhkan tersebut.

⁴ Pintek, *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif & Kualitatif Beserta Tekniknya, Dibahas Secara Lengkap*, diakses dari (<https://pintek.id/blog/teknik-pengumpulan-data/>), pada (14 September 2021), pukul (14.16 WIB).

⁵ Nurheti Yulianti, *Menjadi Penulis Profesional (Kiat Jitu Menembus Media Massa dan Penerbitan)*, Penerbit MedPress Tahun 2008, hal. 48.

⁶ Ridha Rahman dan Sanusi Bintang, "Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem Operasi Windows (Suatu Penelitian Pada Sekolah Menengah Atas di Kota Banda Aceh)", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol. 3 No. 2, (Mei, 2019, hal. 434-435).

⁷ Putusan Nomor 60/PDT.SUS-HAK CIPTA/2020.

Proses pembangunan aplikasi tersebut, dimana PT Telkom adalah pihak yang aktif memberikan petunjuk dan mengawasi serta memberikan bimbingan, *guidance* mengenai pembuatan aplikasi yang harus dibuat oleh Bapak A. Sindhu P. dan Bapak Iman Fauzan Syarief sehingga sesuai dengan kebutuhan dan keinginan PT Telkom dan dapat mendukung/kompatibel dengan aplikasi TREMS yang sudah ada milik PT Telkom. Sehingga dalam proses dan kegiatan pembuatan aplikasi tersebut peranan Bapak Iman Fauzan Syarief semata-mata hanya sebagai programmer yang bertugas menyusun kode-kode bahasa program dan mengimplementasikan proses-proses yang dihasilkan sebagai output dari aplikasi tersebut agar sesuai dengan hal-hal yang diperlukan PT Telkom. PT Telkom juga memberikan kompensasi setiap bulannya kepada Bapak Iman dan kepada anggota tim lain yang ikut dalam pengembangan aplikasi tersebut.

Dalam kurun waktu kurang dari 3 (tiga) bulan sejak intruksi pembuatan aplikasi dari PT Telkom pada awal tahun 2013, aplikasi versi pertama telah selesai dibuat dan pada awalnya diberi nama UNICORN, namun PT Telkom memutuskan untuk mengubah nama UNICORN tersebut menjadi CXM (*Customer Experience Management*) atau disebut dengan aplikasi CXM. Kemudian PT Telkom menggunakan dan mengimplementasikan Aplikasi CXM di lingkungan *Divisi Wholesale Service* (DWS) pada April tahun 2013 yang kemudian pada bulan Oktober tahun 2013 Aplikasi CXM tersebut juga diimplementasikan di pada *Divisi Enterprise Service* (DES) dan diimplementasikan di *Divisi Business Service* (DBS).

Bahwa oleh karena Aplikasi CXM ini dibuat berdasarkan rancangan-rancangan, data-data, informasi, petunjuk-petunjuk, koreksi serta pengawasan yang dilakukan oleh PT Telkom dalam rangka mendukung fungsi aplikasi TREMS milik PT Telkom yang telah ada, maka secara teknis bahwa Aplikasi CXM tersebut menjadi kompatibel dengan aplikasi TREMS dan bahkan hanya akan berguna dan berfungsi untuk semata-mata terkait keperluan PT Telkom.

Kemudian pada tanggal 6 September 2018 ternyata Bapak Iman Fauzan Syarief mengajukan permohonan pencatatan hak cipta atas aplikasi CXM dengan Nomor Permohonan EC00201826695 dan Nomor Pencatatan 000116753. Berdasarkan berita yang ada pada website Parlemenrakyat.id dan BogorUpdate.com dijelaskan bahwa Bapak Iman Fauzan Syarief (IFS) menjadi korban pembobolan, pencurian server dan kode sumber (*source code*) serta pembajakan, penipuan yang dilakukan PT Telkom Indonesia (Persero).

Ia menyebutkan bahwa pihak Telkom memerintahkan secara resmi untuk aplikasi CXM sebagai *tools operasional Dunning* dan *managing proses Bank Incoming Payment* serta sebagai dashboard performance pengelolaan piutang usaha non POTS dan telah menjadi sebuah majore application di DES, DBS dan DGS serta divisi Telkom regional 1 hingga regional 7 agar dilakukan akuisisi pengelolaannya oleh Telkom untuk mendapatkan sertifikat IT *General Control* dalam pengelolaan transaksi keuangan Telkom.

Pihak Telkom meminta harga penawaran kepada (IFS) untuk migrasi CXM ke server resmi Telkom dan secara paralel Telkom (19/8/2016). Namun sampai pada 18 Oktober 2016 tidak pernah ada kepastian harga dan pembayaran kepada. Sehingga CXM dimatikan secara sepihak, oleh (IFS). Setelah CXM dimatikan ternyata pihak PT Telkom Indonesia melakukan pembobolan kode sumber yang sudah dikompilasi menjadi bahasa mesin. Serta pencurian server tempat kode sumber CXM berada. Selain

itu ada perbuatan rekayasa ulang (*reverse engineering*), pembajakan dan penjiplakan fungsi CXM berdasarkan kode sumber yang dicuri.

Akibat dari hal tersebut, pada tanggal 5 Agustus 2020, Bapak Iman Fauzan Syarief melaporkan PT Telkom atas dugaan melakukan pembajakan dan pencurian server aplikasi CXM ke Direktorat Tindak Pidana Ekonomi dan Khusus Bareskrim Polri dengan laporan polisi Nomor LP/B/0433/VIII/2020/Bareskrim.

Mengetahui hal ini, PT Telkom pun mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga pada tanggal 23 Oktober 2020 untuk mengajukan pembatalan pencatatan hak cipta atas aplikasi CXM yang terdaftar atas nama Iman Fauzan Syarief. Atas gugatan yang diajukan oleh PT Telkom kepada Bapak Iman mengakibatkan terhentinya proses penyidikan oleh Penyidik pada tanggal 22 Desember 2020.

PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Aplikasi CXM Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Perlindungan hukum terhadap hak cipta yang dilaksanakan oleh negara adalah sebagai perwujudan dari tanggung jawab negara untuk warga negaranya sekaligus untuk badan hukum di Indonesia. Negara memberikan perlindungan hak cipta kepada warga negara dan badan hukum di Indonesia melalui regulasi yang dirancang sedemikian rupa agar dapat mewujudkan ketertiban serta keadilan. Hukum hak cipta dapat memberikan fondasi bagi pencipta dan pemegang hak terkait untuk menjaga dan mempertahankan hak ciptanya.

Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang selanjutnya akan disebut Undang-Undang Hak Cipta, menyebutkan bahwa ciptaan mencakup sains, keterampilan, dan bidang sastra, yang di dalamnya juga berisi program komputer. Program komputer terdiri dari kode sumber dan kode objek⁸, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa program komputer termasuk kedalam jenis ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Hal ini pun sudah jelas diatur di dalam Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta.

Definisi program komputer sudah termuat didalam Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Hak Cipta yang menyatakan bahwa: “Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.”⁹

Perlindungan karya intelektual kode sumber ditegaskan dalam Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Perlu diketahui sebelumnya, bahwa PT Telkom merupakan Badan Usaha Milik Negara yang menyediakan jasa dan jaringan telekomunikasi. Dalam pembuatan Aplikasi CXM antara PT Telkom dengan programmer Iman Fauzan Syarief sebelumnya memiliki hubungan kerja yang dibuktikan dengan adanya korespondensi para karyawan PT Telkom selaku tim yang membahas hasil rapat tentang SOP

⁸ Kode objek adalah suatu kode yang dihasilkan dari proses kompilasi yang bisa bermacam-macam bentuknya tergantung pada target yang diinginkan. Biasanya berupa bahasa mesin atau bahasa rakitan (*assembly*).

⁹ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 1 angka 9.

Individual Assessment yang disusun oleh para tim. Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 1 angka 4 yang menyatakan bahwa: “Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah”.

Dari bunyi pasal tersebut, pemegang hak cipta dapat dibagi dua yaitu pencipta atau penerima peralihan atas hak cipta secara sah dari pencipta atau penerima hak cipta. Pencipta itu sendiri telah diatur pengertiannya sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 1 angka 2 bahwa yang dapat dikatakan sebagai pencipta yaitu: “Seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi”.

Maka pencipta dapat terdiri dari satu orang atau lebih kemudian menghasilkan sebuah ciptaan yang khusus, yang pelaksanaannya dilakukan oleh perorangan atau kelompok. Selanjutnya, terkait dengan pihak-pihak yang dapat dikategorikan sebagai pencipta, telah diatur didalam Pasal 31 sampai dengan Pasal 37 Undang-Undang Hak Cipta.

Sebagaimana yang telah diatur dalam Pasal 33 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta bahwa: “Dalam hal Ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh 2 (dua) Orang atau lebih, yang dianggap sebagai Pencipta yaitu Orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh Ciptaan.”

Pasal 34 Undang-Undang Hak Cipta juga menyatakan bahwa: “Dalam hal Ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh Orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan Orang yang merancang, yang dianggap Pencipta yaitu Orang yang merancang Cipta.”

Bahwa pemimpin dan pengawas dalam hal ini adalah seorang atau badan hukum yang memberikan arahan-arahan mengenai pembuatan Aplikasi CXM ini sehingga dipastikan hasilnya nanti akan sesuai dengan yang diharapkan oleh perusahaan.

Maka dalam hal ini PT Telkom sebagai perusahaan yang mempekerjakan Iman Fauzan Syarief sebagai programmer merupakan pihak yang memberikan petunjuk dan mengawasi serta memberikan guidance serta melakukan pemeriksaan dalam pembangunan dan pengembangan Aplikasi CXM yang harus dibuat oleh Iman bersama dengan tim lainnya.

Sehingga tugas dari Iman hanya sebatas sebagai programmer yang bertugas menerjemahkan maksud dibuatnya aplikasi, menyusun kode-kode bahasa program dan mengimplentasikan proses-proses yang dihasilkan sebagai output dari aplikasi tersebut agar sesuai dengan hal-hal yang diperlukan perusahaan.

Dalam Pasal 35 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta diatur mengenai Hak Cipta yang dihasilkan oleh pegawai/aparatur negara dalam hubungan dinas yang berbunyi “Kecuali diperjanjikan lain Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang dibuat oleh Pencipta dalam hubungan dinas, yang dianggap sebagai Pencipta yaitu instansi pemerintah.”

Sementara yang dimaksud dengan "hubungan dinas" adalah hubungan kepegawaian antara aparatur negara dengan instansinya. Posisi programmer disini adalah bekerja pada instansi pemerintah yang dimana PT Telkom merupakan perusahaan milik negara.

Artinya posisi dari programmer tersebut adalah termasuk yang diatur dalam Pasal ini. Dengan demikian, dalam hal ciptaan yang dihasilkan dalam rangka hubungan dinas antara PT Telkom dengan programmer Iman, kecuali diperjanjikan lain, maka yang disebut sebagai Pencipta aplikasi CXM adalah instansi pemerintah yaitu dalam hal ini

PT Telkom. Maka berdasarkan penjelasan tersebut, Undang-Undang pun memang sudah mengatur terkait pencipta dalam hubungan kerja. Dalam hal ini PT Telkom dikatakan sebagai pencipta dari Aplikasi CXM.

Dampak dari Pencatatan Hak Cipta Aplikasi CXM Atas Nama Iman Fauzan Syarief terhadap PT. Telkom Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

Pencatatan yang dilakukan oleh *programmer* ini adalah dengan dasar Pasal 36 dimana *programmer* menganggap dirinyalah satu-satunya sebagai pencipta dari Aplikasi CXM. Karena hal inilah membuat PT Telkom dirugikan secara moral dan ekonomi sebab *programmer* ini sempat menonaktifkan Aplikasi CXM sehingga PT Telkom tidak dapat menggunakannya lagi. Dan dalam berita-berita yang beredar di Internet pun menyatakan bahwa PT Telkom telah membajak Aplikasi CXM padahal Aplikasi tersebut ternyata memang milik PT Telkom, sehingga hal ini pun merupakan pencemaran nama baik untuk PT Telkom.

Akan tetapi, berkaitan dengan hal ini, sudah penulis singgung di atas yaitu dibagian (A), bahwa berdasarkan Pasal 33 ayat (1), Pasal 34, dan Pasal 37 Undang-Undang Hak Cipta, PT Telkom lah Pencipta dari Aplikasi CXM.

Sehingga sudah benar bahwa dalam gugatan pembatalan pencatatan hak cipta yang diajukan oleh PT Telkom terhadap Iman di nyatakan dikabulkan oleh Hakim terlebih PT Telkom sehingga kepemilikan sertifikat pencatatan yang dimiliki oleh Iman tersebut dinyatakan dihapus atas dasar kepentingan perusahaan yang berdasar pada Pasal 97 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta. Sebagaimana yang dijelaskan dalam Pasal 74 Ayat 1 huruf c bahwa: “Kekuatan hukum pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait hapus karena putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap mengenai pembatalan pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait.” Berdasarkan penjelasan tersebut diatas dapat diketahui bahwa memang sebuah pencatatan hak cipta itu tidak wajib dan tidak akan melahirkan sebuah hak. Meskipun tidak bersifat wajib dicatatkan, mengingat rentannya sebuah aplikasi yang berisikan kode sumber untuk diduplikasikan, ada baiknya jika pencipta atau pemegang hak cipta mencatatkannya ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia atas karyanya tersebut.

Selain pencatatan yang dapat dilakukan oleh pencipta, Membuat klasifikasi data yang ada di perusahaan, mengkategorikan jenis data, hak akses, dan tanggung jawab bagi karyawan data, menetapkan aturan resmi cara meneruskan email, membuat SOP yang mewajibkan mengembalikan laptop dan komputer dari perusahaan, membuat SOP terkait aturan backup data.

PENUTUP

Kesimpulan

- a. Pencipta Aplikasi CXM dalam penelitian ini adalah pihak perusahaan yaitu PT Telkom yang didasari oleh Pasal 33, Pasal 34, Pasal 35 dan Pasal 37 Undang-Undang Hak Cipta. Perusahaan PT Telkom telah memenuhi unsur-unsur dari Pasal tersebut, sehingga hak cipta program komputer berupa Aplikasi CXM adalah milik Perusahaan, maka hak moral dan hak ekonominya milik perusahaan.
- b. Dampak dilakukannya pencatatan Aplikasi CXM oleh *programmer* Iman Fauzan Syarief tidaklah melahirkan sebuah hak cipta melainkan hanya sebagai alat bukti saja.

Saran

Bagi perusahaan yang berencana ingin membuat sebuah aplikasi dan membutuhkan jasa programmer dari luar perusahaan, untukantisipasi perlindungan source code di lingkungan internal perusahaan, dalam konteks legal, disarankan agar pemilik perusahaan membuat Non-Disclosure Agreement atau perjanjian yang mengatur mengenai pembatasan bahkan larangan bagi karyawan Anda untuk men-disclose informasi penting milik perusahaan (termasuk source code). Atau setidaknya, dalam perjanjian kerja antara perusahaan dengan karyawan, disebutkan klausul kewajiban karyawan untuk merahasiakan semua informasi penting milik perusahaan termasuk didalamnya informasi/dokumentasi tentang source code.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Diah Imaningrum Susanti. *Hak cipta: kajian filosofis dan historis*. Malang: Setara Perss, 2017.
- Freddy Harris dkk. *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*. Jakarta: DJKI, 2020.
- Henry Soelistyo. *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*. Jakarta: Rajawali Perss, 2011.
- Jened, Rahmi. *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014.
- Sarifuddin Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.

JURNAL

- Doddy Kridasaksana dan Subaidah Ratna Juita, “*Perlindungan Hukum Mengenai Program Komputer Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*”, *Jurnal Transformatika*, Vol.8 No.2, Januari 2011.
- Irawati. Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital. *Diponegoro Private Law Review*. Vol. 4 No. 1, Februari 2019.
- M. Jeffry S., dan Tatty A. Ramli. Pencatatan Ciptaan E-Hak Cipta dan Kedudukan Surat Pencatatan Ciptaan dalam Menjamin Perlindungan Hukum bagi Pencipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *Jurnal Imu Hukum*, Vol 4 No.2, 2018.
- Ridha dan Sanusi. Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem Operasi Windows (Suatu Penelitian Pada Sekolah Menengah Atas di Kota Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Keperdataan*, Vol. 3 No. 2, Mei 2019.
- Satria Dewi, Anak Agung Mirah. Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube. *Udayana Master Law Jurnal*, Vol. 6 No. 4, Desember 2017.
- Simatupang, Khwarizmi M. Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vo. 15 No. 1, Maret 2021.
- Yusup Apandi. Hak Kekayaan Intelektual Pada Program Komputer(Software) Dalam Bidang Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, Januari 2020.

PERATURAN

- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana yang telah diubah oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 1 Tahun 2021 Tentang
Perubahan Kedua Atas Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 13
Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Jasa Telekomunikasi .

