

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Terhadap rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian dalam penulisan ini, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Mengacu pada Pasal 499 KUHPerdara yang mensyaratkan bahwa agar suatu hal dapat dianggap sebagai benda ia harus dapat dilekatkan hak milik, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan benda dengan bentuk barang atau *goed* yang tidak berwujud dan merupakan benda bergerak. Adapun kepemilikan seseorang terhadap suatu aplikasi dibatasi oleh hak cipta yang terkait dengan aplikasi tersebut serta pembatasan dalam perjanjian lisensi pengguna akhir yang tercantum dalam aplikasi. Oleh karena itu dapat dilihat bahwa sekalipun aplikasi merupakan benda bergerak, untuk memperlakukan aplikasi sebagaimana benda bergerak pada umumnya dibutuhkan hak kekayaan intelektual dalam bentuk hak cipta, sedangkan untuk pengguna aplikasi, aplikasi hanya dapat dianggap sebagai benda bergerak terbatas karena pengguna hanyalah pemegang lisensi berdasarkan perjanjian EULA dan tidak memiliki hak atas hak kekayaan intelektual dalam aplikasi. Bahwa dalam suatu situasi hipotetis di mana aplikasi dianggap sebagai benda, terhadapnya berlaku peraturan hukum sebagaimana berlaku untuk benda lainnya.
2. Sebagai konsekuensi dari kedudukan aplikasi sebagai benda, apabila ditinjau dari ciri-ciri nya, aplikasi memiliki ciri tidak berwujud, bergerak, tidak dapat dipakai habis, dapat dibagi, terdaftar, dan merupakan benda atas nama. Dengan demikian, berlaku ketentuan-ketentuan berikut terhadap aplikasi:

- a. Perihal *Bezit*

Menurut Pasal 1977 KUHPerdara, barangsiapa menguasai benda bergerak yang tidak berupa bunga atau piutang yang tidak harus dibayar atas tunjuk, dianggap sebagai pemilik sepenuhnya. Konsep ini dikenal sebagai konsep *bezit*. Dalam hal aplikasi, seseorang dapat menguasai suatu aplikasi dalam gawai miliknya namun aplikasi tersebut belum tentu merupakan milik dari

pemilik gawai tersebut.

b. Perihal *Levering* atau penyerahan

Penyerahan benda bergerak dapat dilakukan melalui penyerahan nyata atau *feitelijke levering* di mana benda bergerak tersebut diserahkan secara nyata. Penyerahan aplikasi dari pengguna aplikasi terhadap pengguna aplikasi lain dengan cara penyerahan akun memberikan *id* atau *username* dan juga password dari akun aplikasi tersebut.

c. Perihal penjaminan aplikasi

Hingga kini masih belum terdapat lembaga penjaminan khusus yang dapat menerima aplikasi sebagai objek jaminan. Adapun pasal 16 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa hak cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan dengan lembaga penjaminan fidusia, maka dari itu, untuk hak cipta terhadap suatu aplikasi, dapat dijamin dengan lembaga fidusia.

d. Perihal *verjaring* atau daluwarsa

Terhadap benda bergerak tidak berlaku daluwarsa karena aplikasi adalah benda bergerak, secara hukum tidak berlaku daluwarsa untuk suatu aplikasi.

5.2. Saran

1. Diperlukan peraturan khusus terkait dengan kepemilikan aplikasi, terutama terkait dengan perlindungan terhadap konsumen aplikasi manakala aplikasi tersebut musnah dari portal penyedia aplikasi;
2. Secara praktis dari sisi konsumen aplikasi, konsumen perlu memperhatikan dengan lebih serius ketentuan dalam perjanjian lisensi pengguna akhir atau EULA yang tersemat dalam aplikasi yang ia miliki sebab dapat membatasi pengguna aplikasi untuk menempatkan aplikasi sebagai objek sewa, atau objek jaminan, contoh dari suatu perjanjian EULA
3. Diperlukan membuat perjanjian lisensi pengguna akhir oleh perusahaan aplikasi untuk memperjelas status aplikasi bagi pengguna aplikasi

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ansori, Achmad Z. 1986. Sejarah dan kedudukan BW di Indonesia, Jakarta: Rajawali.
- Baadruzaman, Mariam Darus. 1996. KUHPerdota Buku III Hukum Perikatan dengan Penjelasan. Bandung: Alumni.
- Djaja S. Meliala, 2015, Perkembangan Hukum Perdata tentang Benda dan Hukum Perikatan, Bandung, Nuansa Aulia.
- Frieda Husni Hasbullah, 2002, Hukum Kebendaan Perdata, , Jakarta, Ind Hill co.
- Fuady, Munir. 2014. Konsep Hukum Perdata. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- H.F.A Völlmar, 1983, Pengantar Studi Hukum Perdata. Diterjemahkan oleh Adiwimarta, Jakarta, PT Intermasa.
- Hasbullah, Frieda Husni. 2002. Hukum Kebendaan Perdata. Jakarta: Ind Hill co.
- Ibrahim, Johnny, 2006. Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif, Malang, Bayumedia *Publishing*.
- Kansil, C.S.T. 1986. Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- M., Jogiyanto H. 2004. Teori dan Aplikasi Komputer. Andi Offset: Yogyakarta
- Meliala, Djaja S. 2014. Hukum Perdata Dalam Prespektif BW, Bandung, Nuansa Aulia.
- Meliala, Djaja S. 2015. Perkembangan Hukum Perdata tentang Benda dan Hukum Perikatan. Bandung: Nuansa Aulia.
- Sardjono, Agus. 1994. Hukum Perjanjian: Antara Norma dan Pelaksanaannya, Jurnal Hukum dan, Pembangunan Vol.24, Nomor 3, Depok, Universitas Indonesia.
- Satrio, J. 2006. Hukum Jaminan Hak Jaminan dan Kebendaan. Purwokerto: PT Citra Aditya Bakti.
- Sembiring, Sentosa. 2012. Hukum Perbankan. Bandung: Mandar Maju.
- Subekti, R. 1991. Pokok-Pokok Perdata, Cetakan XXIII, Jakarta, Intermasa.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Vollmar, H.F.A. 1983. Pengantar Studi Hukum Perdata. Diterjemahkan oleh Adiwimarta. Jakarta: PT Intermasa.

Website:

<http://produktekno.com/wujud-perkembangan-teknologi-di-dunia-global-termasuk-di-indonesia/>

[https://kemenperin.go.id/artikel/18967/Making-Indonesia-4.0:-Strategi-RI-Masuki-Revolusi Industri-Ke-4](https://kemenperin.go.id/artikel/18967/Making-Indonesia-4.0:-Strategi-RI-Masuki-Revolusi-Industri-Ke-4)

<http://www.dutchcivillaw.com/legislation/dcctitle3301.htm>, diakses pada tanggal 25 Juli 2019, pukul 19.58 WIB

<https://kbbi.web.id/deskriptif>. diakses pada tanggal 27 Juli 2019, pukul 19.20 WIB

https://www.academia.edu/8487350/PERKEMBANGAN_DAN_SEJARAH_PERANGKAT

<https://www.nytimes.com/2009/11/05/technology/personaltech/05pogue.html?pagewanted=all>, diakses pada 17 September 2020, pk. 20.00

<https://news.softpedia.com/news/Microsoft-s-Office-Has-Over-One-Billion-Users-280426.shtml>, diakses pada 15 Oktober 2020, Pk. 19.00

<https://www.theguardian.com/media-network/2015/feb/13/history-mobile-apps-future-interactive-timeline#:~:text=It%20would%20be%20a%20little,its%20debut%20in%20July%202008.>, diakses pada 17 September 2020, Pk. 20.14

<https://www.app-press.com/blog/what-is-an-api-and-sdk>, diakses pada 17 September 2020, Pk. 20.45

<https://www.lexico.com/definition/computer>, diakses pada 11 Desember 2020. Pk. 20.00

<http://www.linfo.org/eula.html>, diakses pada Senin, 14 Desember 2020, Pk. 21.00”

<https://www.ups.com/us/en/help-center/legal-terms-conditions/mobile-eula.page>, diakses pada 7 Desember 2020, Pk. 19.32

<https://finalfantasyxv.square-enix-games.com/en/windows-edition/eula/>, diakses pada 7 Desember 2020, Pk. 19.47

<https://support.spotify.com/id/article/what-is-spotify/>, diakses pada 26 Desember 2020, Pk. 09.29

Peraturan Perundang-Undangan:

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Dasar 1945 pasal 1 peraturan peralihan, perubahan ke 4

Undang-Undang Nomor 42 Tahun 1999 tentang Jaminan Fidusia

Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1996 tentang Hak Tanggungan

Peraturan Menkominfo Nomor 36 Tahun 2014 Tentang Tata Cara Pendaftaran

Penyelenggaraan Sistem Elektronik

Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten.