



SALINAN **PERATURAN REKTOR UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**
NOMOR 64 TAHUN 2023
TENTANG
PENGELOLAAN KEKAYAAN INTELEKTUAL DI LINGKUNGAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

REKTOR UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG,

- Menimbang** : a. bahwa berdasar ketentuan Pasal 22 Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2022 tentang Universitas Negeri Semarang Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum, Universitas Negeri Semarang dapat melakukan pengelolaan kekayaan intelektual di lingkungan Universitas Negeri Semarang;
- b. bahwa sebagai Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum, Universitas Negeri Semarang perlu mengelola aktiva tetap tak berwujud yang berupa Kekayaan Intelektual, yang didapat dari hasil pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Sivitas Akademika dan Tenaga Kependidikan;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang tentang Pengelolaan Kekayaan Intelektual di Lingkungan Universitas Negeri Semarang;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2000 Nomor 243, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4045);
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun

- 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599);
4. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 176, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5922);
 5. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 252, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5953);
 6. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 148, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6374);
 7. Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005 tentang Alih Teknologi Kekayaan Intelektual Serta Hasil Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Oleh Perguruan Tinggi dan Lembaga Penelitian Dan Pengembangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 43, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4045);
 8. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
 9. Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 2015 tentang Bentuk dan Mekanisme Pendanaan Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 110, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5699) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 2015 tentang Bentuk dan Mekanisme Pendanaan Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 28, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6461);
 10. Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2022 tentang Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 197, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6824);
 11. Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 6 Tahun 2023 tentang Tata Cara Investasi, Kegiatan Usaha, dan Pengawasan Investasi;
 12. Peraturan Rektor Nomor 55 Tahun 2022 tentang Pengelolaan Dana Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : PERATURAN REKTOR UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG TENTANG PENGELOLAAN KEKAYAAN INTELEKTUAL DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG.

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Rektor ini yang dimaksud dengan:

1. Universitas Negeri Semarang yang selanjutnya disebut UNNES adalah Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum.
2. Rektor adalah pemimpin Universitas Negeri Semarang yang menyelenggarakan dan mengelola Universitas Negeri Semarang.
3. Wakil Rektor yang membidangi perencanaan, umum, SDM, dan keuangan adalah wakil dari Rektor yang memimpin pelaksanaan tata kelola dan bidang perencanaan, umum, SDM, pembinaan sivitas akademika, dan keuangan.
4. Wakil Rektor yang membidangi riset, inovasi dan sistem informasi adalah wakil dari Rektor yang memimpin pelaksanaan tata kelola bidang riset, inovasi dan sistem informasi.
5. Wakil Rektor yang membidangi kerjasama, bisnis, dan hubungan internasional adalah wakil dari Rektor yang memimpin pelaksanaan tata kelola bidang kerjasama, bisnis, dan hubungan internasional.
6. Kekayaan Intelektual adalah hak yang diberikan kepada hasil olah pikir manusia dalam menciptakan produk, jasa, atau proses yang berguna untuk masyarakat.
7. Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya.
8. Invensi adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.
9. Inventor adalah seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan invensi.
10. Inovasi adalah hasil pemikiran, penelitian, pengembangan, pengkajian, dan/atau penerapan, yang mengandung unsur kebaruan dan telah diterapkan serta memberikan kemanfaatan ekonomi dan/atau sosial.

11. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
12. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.
13. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.
14. Merek adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3 (tiga) dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 (dua) atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.
15. Hak atas Merek adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pemilik merek yang terdaftar untuk jangka waktu tertentu dengan menggunakan sendiri merek tersebut atau memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakannya.
16. Desain Industri 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.
17. Pendesain adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan Desain Industri.
18. Hak Desain Industri adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara Republik Indonesia kepada pendesain atas hasil kreasinya untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri, atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hal tersebut.
19. Pemegang Kekayaan Intelektual adalah UNNES.
20. Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Kekayaan Intelektual kepada penerima lisensi berdasarkan perjanjian tertulis untuk menggunakan Kekayaan Intelektual yang masih dilindungi dalam jangka waktu dan syarat tertentu.
21. Sivitas Akademika adalah Dosen dan Mahasiswa.
22. Komersialisasi adalah proses memasarkan dan/ atau pemberian lisensi produk dan jasa hasil Kekayaan Intelektual yang bernilai ekonomi kepada pihak lain.
23. Royalti adalah imbalan yang diberikan oleh pengguna Kekayaan Intelektual kepada pemegang Kekayaan Intelektual.

24. Pihak yang menghasilkan adalah Sivitas Akademika UNNES yang secara sendiri atau beberapa orang bersama-sama menghasilkan karya intelektual menurut Peraturan ini.
25. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai satuan unit kerja pada UNNES yang mengelola dan mendukung komersialisasi Kekayaan Intelektual.

BAB II RUANG LINGKUP

Pasal 2

- (1) Ruang lingkup Peraturan Rektor ini mengatur pengelolaan Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi yang dilakukan oleh Sivitas Akademika dan Tenaga Kependidikan, yang meliputi kegiatan perolehan, kepemilikan, perlindungan dan komersialisasi Kekayaan Intelektual.
- (2) Kekayaan Intelektual sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi Paten, Hak Cipta, Merek, dan Desain Industri.

BAB III PENGELOLAAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Pasal 3

Setiap Sivitas Akademika dan Tenaga Kependidikan yang menghasilkan Kekayaan Intelektual berkewajiban untuk mendaftarkan Kekayaan Intelektual atas nama UNNES melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.

BAB IV HAK DAN KEWAJIBAN PEMEGANG KEKAYAAN INTELEKTUAL

Pasal 4

Pemegang Kekayaan Intelektual berhak untuk:

- a. mengomersialisasikan Kekayaan Intelektual dengan persetujuan pemilik Kekayaan Intelektual (Inventor/Pencipta/Pemilik Merek) dan/ atau sepengetahuan pihak terkait; dan
- b. mendapatkan Royalti dari hasil Komersialisasi Kekayaan Intelektual yang nilainya didasarkan pada kontribusi masing-masing pihak.

Pasal 5

Pemegang Kekayaan Intelektual berkewajiban untuk:

- a. memelihara dan mengelola Kekayaan Intelektual;
- b. membayar biaya pendaftaran, pemeriksaan substantif, pemeliharaan dan Komersialisasi;
- c. memiliki sistem pengawasan internal Kekayaan Intelektual;

- d. bertanggung jawab atas akibat hukum yang ditimbulkan dari kepemilikan Kekayaan Intelektual; dan
- e. mendistribusikan Royalti dari hasil Komersialisasi Kekayaan Intelektual kepada semua pihak yang nilainya berdasarkan pada kontribusi.

BAB V INOVASI, PEROLEHAN, KEPEMILIKAN, PEMBIAYAAN, PERLINDUNGAN DAN ROYALTI

Bagian Kesatu Inovasi Kekayaan Intelektual

Pasal 6

Jenis inovasi Kekayaan Intelektual yang dapat dikomersialisasikan meliputi:

- a. inovasi produk Pendidikan;
- b. kebijakan Publik (*Public Policy*);
- c. inovasi layanan (*service innovation*);
- d. makanan dan minuman;
- e. produk laboratorium;
- f. alat dan Mesin;
- g. material maju;
- h. metode atau proses di bidang teknologi; dan
- i. perangkat lunak (*software*).

Pasal 7

Pemangku kepentingan adalah seluruh elemen yang terlibat dalam kegiatan Komersialisasi inovasi UNNES, yang terdiri dari:

- a. inventor terdiri dari Dosen, Mahasiswa, Dan Tenaga Kependidikan;
- b. institusi *homebase* Inventor meliputi Program Studi, Fakultas, Sekolah Pascasarjana, Lembaga dan Unit di lingkungan UNNES;
- c. mitra bisnis komersialisasi UNNES yaitu Instansi Pemerintah dan Mitra Industri.

Bagian Kedua Perolehan Kekayaan Intelektual

Pasal 8

UNNES dapat memperoleh Kekayaan Intelektual dari pendaftar atau pemohon Kekayaan Intelektual yang terdiri atas:

- a. Sivitas Akademika;
- b. tenaga kependidikan; dan
- c. orang, sekelompok orang, persekutuan perdata, lembaga, organisasi, atau badan hukum selain Sivitas Akademika.

Bagian Ketiga
Kepemilikan Kekayaan Intelektual

Pasal 9

- (1) Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi yang dibiayai oleh UNNES secara otomatis menjadi hak milik UNNES.
- (2) Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari kegiatan Tridarma Perguruan Tinggi yang dilakukan oleh Sivitas Akademika dengan menggunakan fasilitas dan sumber dananya sebagian atau seluruhnya berasal dari pihak luar UNNES akan menjadi milik UNNES, kecuali telah diatur dalam kesepakatan kedua belah pihak dengan mengacu pada ketentuan yang berlaku.

Bagian Keempat
Pembiayaan Kekayaan Intelektual

Pasal 10

- (1) Pembiayaan Kekayaan Intelektual, yang diperoleh dari Sivitas Akademika dan/atau Tenaga Kependidikan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8, dilakukan berdasarkan atas ketentuan pembiayaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (2) Pembiayaan kekayaan intelektual dapat dilakukan apabila telah dilakukan pengalihan Kekayaan Intelektual dari Sivitas Akademika.
- (3) Pembiayaan Kekayaan Intelektual meliputi:
 - a. biaya pendaftaran Kekayaan Intelektual;
 - b. biaya pemeriksaan substantif paten dan paten sederhana;
 - c. biaya pemeliharaan untuk paten dan paten sederhana; dan/atau
 - d. biaya komersialisasi Kekayaan Intelektual.

Bagian Kelima
Perlindungan Kekayaan Intelektual

Pasal 11

UNNES melakukan perlindungan kepemilikan Kekayaan Intelektual melalui upaya pendaftaran Kekayaan Intelektual, pemanfaatan Kekayaan Intelektual, maupun upaya-upaya hukum untuk melindungi kepemilikan Kekayaan Intelektual UNNES sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**Bagian Keenam
Royalti Kekayaan Intelektual**

Pasal 12

- (1) Kekayaan Intelektual UNNES sebagai luaran kegiatan Tridarma UNNES yang telah dikomersialisasikan dan memperoleh Royalti setelah dikurangi komponen biaya perolehan, pembuatan atau produksi, pemasaran produk dan/ atau pemberian lisensi, dan manajemen Kekayaan Intelektual dibagi dengan proporsi tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Rektor ini.
- (2) Khusus untuk kegiatan Kekayaan Intelektual yang melibatkan beberapa unit kerja di lingkungan UNNES, pembagian Royalti ditentukan berdasarkan kontribusi dan kesepakatan para pihak yang terlibat.

Pasal 13

Dana yang bersumber dari Royalti sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 ayat (1) dimanfaatkan oleh:

- a. Unit Kerja pihak yang menghasilkan untuk pengembangan, peningkatan kualitas dan kuantitas kegiatan Tridarma di lingkungan unit kerja yang menghasilkan;
- b. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat untuk manajerial pengelolaan Kekayaan Intelektual; dan
- c. UNNES untuk kegiatan menunjang perintisan atau pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi, khususnya pengembangan kegiatan penelitian di tingkat Universitas Negeri Semarang dan kerjasama penelitian baik di tingkat nasional maupun internasional dan kegiatan yang dikoordinasikan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.

**BAB VI
KETENTUAN PENUTUP**

Pasal 14

Peraturan Rektor ini mulai berlaku sejak tanggal 01 Januari 2024.

Ditetapkan di Semarang
pada tanggal 29 Desember 2023
REKTOR UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG,

TTD

S MARTONO

Salinan sesuai dengan aslinya
Kepala Kantor Hukum
Universitas Negeri Semarang,



CAHYA WULANDARI

SALINAN

LAMPIRAN
PERATURAN REKTOR UNIVERSITAS
NEGERI SEMARANG
NOMOR 64 TAHUN 2023
TENTANG PENGELOLAAN KEKAYAAN
INTELEKTUAL DI LINGKUNGAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

I. PEDOMAN MEKANISME PENGELOLAAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

A. Mekanisme Pemerolehan Kekayaan Intelektual

1. Paten

Prosedur perolehan paten melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Pemohon mengisi uraian dan mengunggah berkas yang diperlukan untuk mengajukan permohonan paten pada link bit.ly/patenunnes
- b. Pemohon membayar biaya pendaftaran permohonan paten melalui Bank
- c. Pemeriksaan permohonan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM
- d. Pengumuman permohonan yang lolos pemeriksaan akan memperoleh Sertifikat Paten melalui email

2. Hak Cipta

Prosedur perolehan hak cipta melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Pemohon mengisi uraian dan mengunggah berkas yang diperlukan untuk mengajukan permohonan hak cipta pada link bit.ly/hcunnes
- b. Pemohon membayar biaya pendaftaran permohonan hak cipta melalui Bank
- c. Pemeriksaan permohonan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM
- d. Pengumuman permohonan yang lolos pemeriksaan akan memperoleh Sertifikat Hak Cipta melalui email

3. Merek

Prosedur perolehan merek melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Pemohon mengisi uraian dan mengunggah berkas yang diperlukan untuk mengajukan permohonan merek pada link bit.ly/merekunnes
- b. Pemohon membayar biaya pendaftaran permohonan merek melalui Bank
- c. Pemeriksaan permohonan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM
- d. Pengumuman permohonan yang lolos pemeriksaan akan memperoleh Sertifikat Merek melalui email

4. Desain Industri

Prosedur perolehan desain industri melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Pemohon mengisi uraian dan mengunggah berkas yang diperlukan untuk mengajukan permohonan desain industri pada link bit.ly/diunnes
- b. Pemohon membayar biaya pendaftaran permohonan desain melalui Bank
- c. Pemeriksaan permohonan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM
- d. Pengumuman permohonan yang lolos pemeriksaan akan memperoleh Sertifikat Desain Industri melalui email

B. Seleksi dan Valuasi Produk Kekayaan Intelektual

1. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang berperan dalam menjalankan beberapa fungsi sebagai berikut:
 - a. Mengidentifikasi dan menginventarisasi Kekayaan Intelektual yang berpotensi untuk dikomersialisasikan
 - b. Menyusun kriteria kelayakan Kekayaan Intelektual yang akan dikomersialisasikan
 - c. Melakukan valuasi atau menentukan nilai produk Kekayaan Intelektual yang siap untuk dikomersialisasikan
 - d. Menyusun database *stake holder* terkait komersialisasi Kekayaan Intelektual
 - e. Melakukan koordinasi dengan berbagai pihak yang kompeten dalam menjembatani proses komersialisasi antara Inventor/Pencipta/Pemohon Merek/Pendesain dengan *stake holder*
 - f. Mengkoordinasikan kegiatan sosialisasi dan promosi produk Kekayaan Intelektual
 - g. Menyampaikan laporan hasil pelaksanaan kegiatan kepada pimpinan Universitas Negeri Semarang

C. Promosi dan Komersialisasi Kekayaan Intelektual

- a. Pihak-pihak yang berperan dalam kegiatan promosi dan komersialisasi yaitu Pimpinan, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Fakultas, Badan Optimalisasi Aset dan Bisnis dan unit usaha lain terkait di lingkungan Universitas Negeri Semarang
- b. Kegiatan promosi berupa publikasi dalam berbagai media online maupun offline, penawaran inovasi terhadap *stake holder* potensial dan penyelenggaraan kegiatan pameran atau sejenisnya. Promosi dilakukan secara periodik dengan target dan mitra yang terukur, serta akan dievaluasi secara periodik

D. Penyusunan Perjanjian Kerja Sama Komersialisasi Kekayaan Intelektual

1. Calon mitra bisnis atau *stake holder* yang berminat memanfaatkan hasil Kekayaan Intelektual. Universitas Negeri Semarang dengan mekanisme pembelian langsung dan/ atau lisensi dapat mengajukan surat permohonan kerjasama yang ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Tim teknis Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat bersama *reviewer* akan menindaklanjuti surat permohonan kerjasama dari mitra dengan melihat *profiling* mitra serta mempelajari kapasitas dan kesiapan mitra untuk melakukan pembelian langsung dan/ atau lisensi produk Kekayaan Intelektual. yang dimaksud. Penilaian calon mitra pengguna lisensi, berdasarkan kriteria sebagai berikut:
 - a. Kejelasan status hukum yang meliputi Akte Pendirian Perusahaan, Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP), Tanda Daftar Perusahaan (TDP), Nomor Pokok Wajib pajak (NPWP) dan izin usaha lainnya serta rekam jejak calon mitra
 - b. Kesiapan untuk menjalin kerjasama dan menanggung resiko bersama
 - c. Memiliki komitmen yang baik, serta dukungan manajemen dan sumberdaya yang memadai untuk menjalankan proses alih teknologi inovasi yang dilisensikan.
2. Pihak Universitas Negeri Semarang yang berwenang untuk menandatangani Perjanjian Kerja Sama Komersialisasi Kekayaan Intelektual adalah Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang.

E. Pengelolaan Royalti Komersialisasi Kekayaan Intelektual

1. Besaran royalti yang dihasilkan dari penjualan lisensi atas penggunaan Kekayaan Intelektual. Universitas Negeri Semarang ditentukan atas persentase besaran omzet atau jumlah produksi dalam periode tertentu yang disepakati di dalam Surat Perjanjian Kerja Sama. Besaran royalti tersebut merupakan acuan dalam proses negosiasi yang dilakukan dengan pihak pengguna produk Kekayaan Intelektual. Besaran royalti yang ditetapkan sebagai acuan komersialisasi Kekayaan Intelektual Universitas Negeri Semarang kepada industri adalah 2-5 % untuk lisensi non-eksklusif dan 5-12,5% untuk lisensi eksklusif
2. Dalam hal produk Kekayaan Intelektual. sebagai luaran kegiatan Tridarma, pembagian royalti dibagi menjadi 4 kategori sebagai berikut:

No	Kategori	Deskripsi	Pembagian hasil/royalti
1.	Kategori 1	<ul style="list-style-type: none"> - Produk Kekayaan Intelektual dari Tridarma yang didanai oleh lembaga > 75% - Proses promosi dan komersialisasi dilakukan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat - Proses riset difasilitasi oleh lembaga 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Inventor*</i> : 40% b. Unit Kerja <i>Inventor</i>: 15% c. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat: 15% d. Universitas Negeri Semarang: 30%
2.	Kategori 2	<ul style="list-style-type: none"> - Produk Kekayaan Intelektual dari Tridarma yang didanai oleh lembaga sampai dengan 50% - Proses promosi dan komersialisasi dilakukan oleh LPPM dan atau <i>inventor</i> - Proses riset difasilitasi oleh lembaga 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Inventor*</i> : 55% b. Unit Kerja <i>Inventor</i>: 15% c. LPPM: 15% d. Universitas Negeri Semarang: 15%
3.	Kategori 3	<ul style="list-style-type: none"> - Produk Kekayaan Intelektual dari Tridarma yang didanai lembaga. - Produk Kekayaan Intelektual yang menjadi <i>tenant</i> dalam inkubator bisnis Universitas Negeri Semarang (<i>startup</i>) - Proses promosi dan komersialisasi dilakukan oleh inkubator bisnis - Proses riset difasilitasi oleh lembaga 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Inventor*</i> : 20% b. Unit Kerja <i>Inventor</i>: 20% c. Inkubator Bisnis: 40% d. Universitas Negeri Semarang: 20% <p>Setelah proses inkubasi, inkubator memiliki persentase royalti sebesar 25%, dan <i>inventor</i> 75%.</p>
4.	Kategori 4	<ul style="list-style-type: none"> - Produk Kekayaan Intelektual dari Tridarma individu dengan pembiayaan mandiri - Proses riset menggunakan fasilitas pribadi 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Inventor*</i> : 100% <p>Kewajiban <i>inventor</i> : melaporkan hasil produk Kekayaan Intelektual dan komersialisasi pada</p>

		- Proses promosi dan komersialisasi oleh <i>inventor</i> secara mandiri	LPPM sebagai <i>database</i> inovasi Universitas Negeri Semarang. Universitas Negeri Semarang berhak mempublikasi-kan Kekayaan Intelektual tersebut sebagai milik Universitas Negeri Semarang.
--	--	---	---

*)= termasuk pencipta, pemohon merek, pendesain

3. Royalti yang diberikan oleh mitra kerja sama komersialisasi kepada pemegang Kekayaan Intelektual Universitas Negeri Semarang, diberikan melalui Rekening Rektor.

II. Instrumen Penilaian Kelayakan Kekayaan Intelektual

1. Judul Kekayaan Intelektual

--

2. Tim Inventor

Nama	Unit Kerja

3. Indikator

NO	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT (%)	SKOR	NILAI
1.	Kebaruan / Novelty	15		
2.	Kesiapan Teknologi	15		
3.	Nilai Guna	10		
4.	Daya Terima Masyarakat	10		
5.	Keunggulan	10		
	POTENSI BISNIS			
6.	Keluasan Pasar	10		
7.	Ketersediaan Bahan Baku	5		
8.	Potensi Investasi	10		
9.	Potensi Kemitraan	10		
10.	Regulasi dan Perinjinan	5		
	Jumlah	100		

Keterangan :

Skor : 1-4

Nilai : bobot x score

Nilai akhir : Jumlah seluruh nilai

PRODUK

1. Kebaruan/Novelty

Penilaian terhadap kebaruan inovasi, apakah telah ada invensi serupa atau belum.

- Score :
1. Ide serupa sudah terlalu umum
 2. Ide sudah pernah saya dengar, termasuk di sektor bisnis lain
 3. Sejauh yang saya dengar, inovasi ini baru
 4. Inovasi ini sangat baru, bahkan di tingkat internasional

2. Kesiapan Teknologi

Menggambarkan tahapan invensi dan kesiapan invensi sesuai dengan skala TKT atau Katsinov

- Score :
1. Invensi masi berupa pembuktian konsep (TKT 1-3)
 2. Invensi telah diuji sebagai prototipe laboratorium (TKT 4-5)
 3. Invensi telah diuji/diaplikasikan di lapangan (TKT 6-7)
 4. Invensi teruji dan siap diimplementasikan skala industri (TKT 8-9)

Penilaian terhadap kemampuan invensi dalam memberikan manfaat atau penyelesaian suatu masalah.

- Score :
1. Invensi memiliki nilai guna yang rendah
 2. Invensi memiliki manfaat untuk kelompok masyarakat tertentu
 3. Invensi memiliki manfaat tinggi untuk beberapa kelompok masyarakat
 4. Invensi dibutuhkan oleh masyarakat umum

3. Daya Terima Masyarakat

Tingkat penerimaan masyarakat terhadap inovasi yang menunjukkan apakah invensi dapat langsung dikenali dan diterima oleh masyarakat

- Score :
1. Invensi sulit dikenali dan diterima masyarakat
 2. Invensi hanya diketahui oleh kelompok masyarakat tertentu
 3. Invensi mudah dikenali namun diterima pada beberapa kelompok masyarakat
 4. Invensi mudah dikenali dan diterima masyarakat umum

4. Keunggulan

Nilai tambah baru inovasi bagi pasar/konsumen yang membedakan invensi dengan komptitor, misal : lebih murah, lebih tahan lama, lebih mudah dipakai dan sebagainya.

- Score :
1. Inovasi memiliki kulaitas yang kurang/harga terlalu tinggi
 2. Inovasi memiliki kualitas dan harga yang baik
 3. Inovasi memiliki kualitas, harga dan kemudahan pakai
 4. Inovasi memiliki kualitas, harga, mudah dipakai dan aman

PROSPEK BISNIS

1. Keluasan Pasar

Potensi luasnya pasar serta jangkauan pasar.

- Score :
1. Segmen pasar belum terdefiniskan
 2. Memiliki ceruk pasar dan terbatas
 3. Memiliki pasar yang terbatas dalam satu area tertentu
 4. Memiliki segmen pasar dan jangkauan yang luas

2. Ketersediaan Bahan Baku

Kemudahan akses kepada bahan baku dengan jumlah dan kualitas yang dibutuhkan secara berkesinambungan

- Score : 1. Bahan baku tidak tersedia, dan sulit dijangkau
 2. Bahan baku tersedia dalam jumlah terbatas
 3. Bahan baku mudah diperoleh dengan kualitas rata-rata
 4. Bahan baku melimpah dan kualitas baik

3. Potensi Investasi

Peluang invensi dibiayai oleh investor

- Score : 1. Tidak ada investor potensial yang membiayai
 2. Dibiayai oleh investor kelas kecil (sampai dengan 100 juta)
 3. Dibiayai oleh investor kelas menengah (100 – 1 milyar)
 4. Dibiayai oleh investor kelas besar (>1 Milyar)

4. Potensi Kemitraan

Peluang invensi bekerjasama dengan lembaga lain.

- Score : 1. Tidak dapat bermitra
 2. Peluang bekerjasama dengan 1 mitra
 3. Peluang bekerja sama dengan 2-5 mitra
 4. Peluang bekerja sama dengan lebih dari 5 mitra

5. Regulasi dan Perinjinan

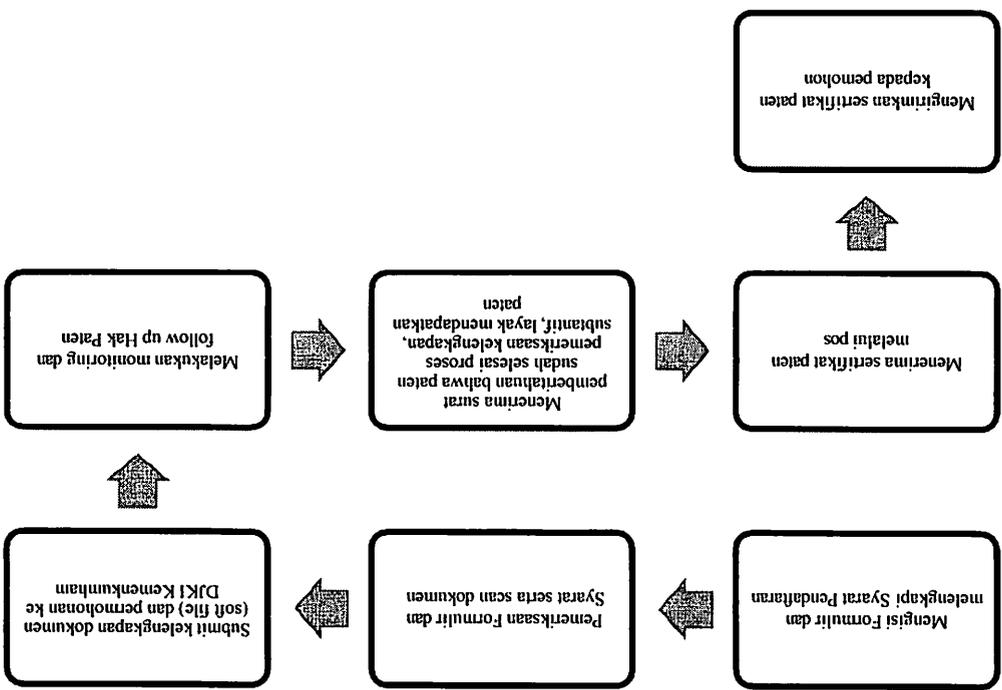
Tingkat kemudahan mendapatkan perizinan terkait peraturan pemerintah yang berhubungan dengan usaha

- Score : 1. Terdapat potensi melanggar aturan
 2. Sulit mendapatkan perizinan (durasi dan biaya)
 3. Mudah mendapatkan perizinan
 4. Mudah mendapatkan perizinan dan mendapat fasilitasi

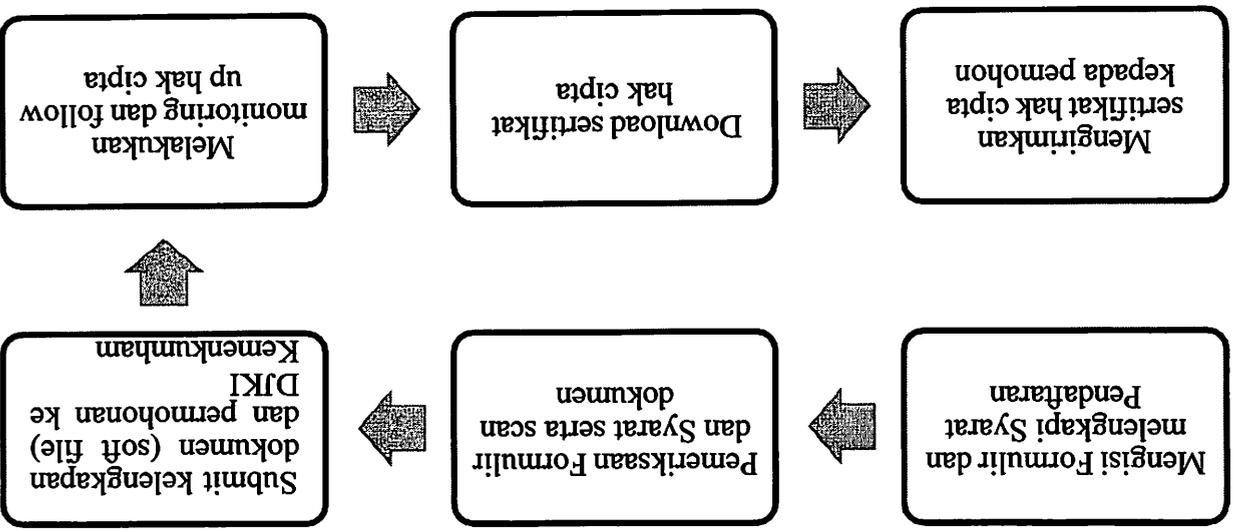
4. Catatan Penilai

--

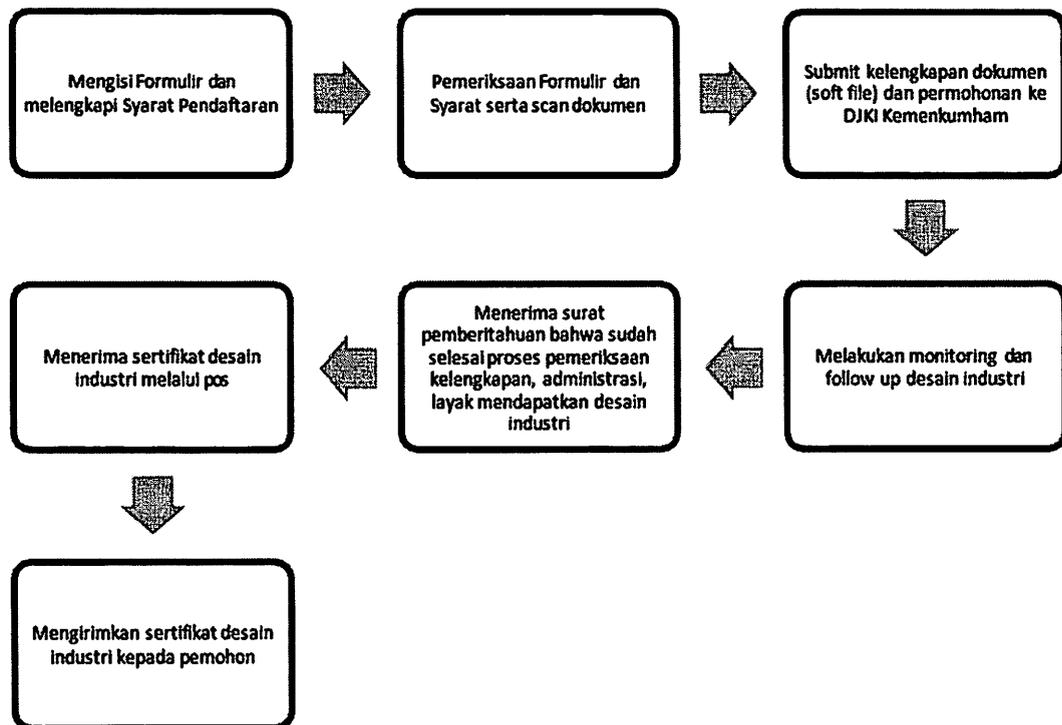
III. Prosedur Permohonan Paten



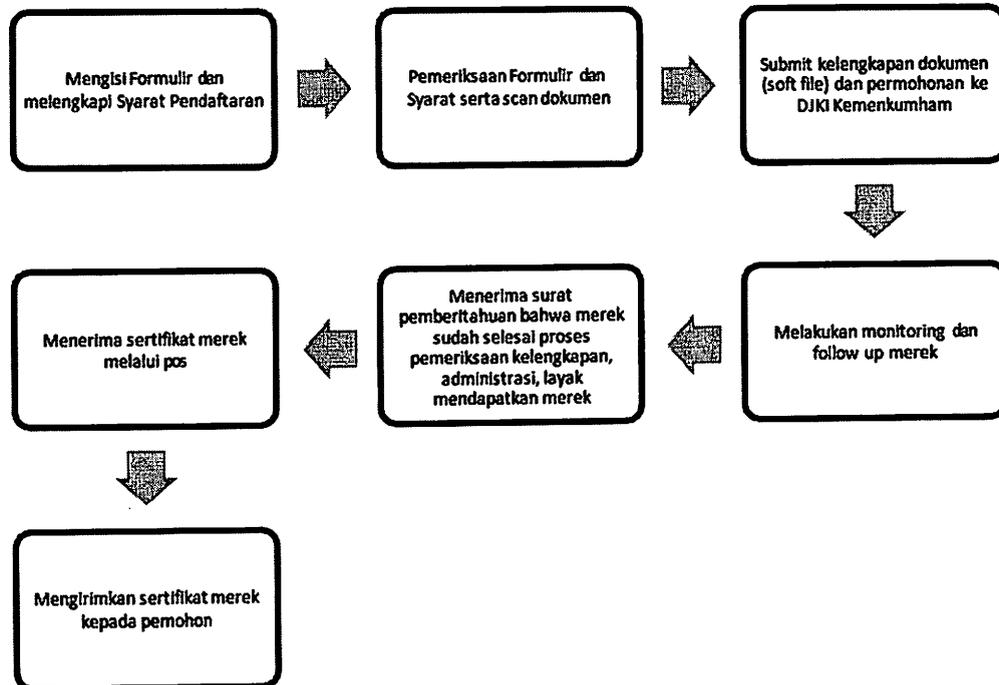
IV. Prosedur Permohonan Cipta



V. Prosedur Permohonan Desain Industri



VI. Prosedur Permohonan Merek



Ditetapkan di Semarang
pada tanggal 29 Desember 2023

REKTOR
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG,

TTD

S MARTONO

Salinan sesuai dengan aslinya
Kepala Kantor Hukum
Universitas Negeri Semarang,

CAHYA WULANDARI