


**KOMISI BANDING MEREK
DIREKTORAT JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
KEMENTERIAN HUKUM REPUBLIK INDONESIA**



**PUTUSAN
KOMISI BANDING MEREK
NOMOR : 187/KBM/HKI/2025**

Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa permohonan banding dari Pemohon Banding, yaitu **PT ABACUS CASH SOLUTION** beralamat di Office 8 Lantai 18-A, Jl.Jend.Sudirman Kav.52-53, dalam hal ini bertindak untuk diri sendiri;


Bahwa permohonan banding diajukan pada tanggal **05 Agustus 2024** oleh Pemohon Banding sehubungan dengan adanya keputusan penolakan terhadap

permintaan pendaftaran Merek  Nomor Agenda: **DID2024004957** oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, penolakan mana telah diberitahukan kepada Pemohon Banding oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dengan Surat Pemberitahuan Penolakan tertanggal **22 Januari 2025**;

Majelis Komisi Banding Merek tersebut;

Setelah membaca dan menelaah surat surat yang berhubungan dengan permohonan banding tersebut;

Tentang Duduk Permasalahan

Mengutip Surat Pemberitahuan Penolakan Merek  Nomor Agenda : **DID2024004957** tertanggal **22 Januari 2025**, bahwa dasar pokok dari penolakan dimaksud oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual didasarkan pada Pasal 21 ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis dengan kualifikasi : **MEMPUNYAI PERSAMAAN PADA POKOKNYA**

DENGAN MEREK  **NOMOR DAFTAR : IDM000870434 MILIK PIHAK LAIN YANG TERDAFTAR LEBIH DAHULU UNTUK BARANG SEJENIS.**

Membaca dan mencermati permohonan banding dari Pemohon Banding;

Bahwa Pemohon Banding keberatan terhadap penolakan permintaan pendaftaran merek tersebut berdasarkan alasan-alasan yang pada pokoknya sebagai berikut :



1. Bahwa Pemohon adalah produsen produk-produk yang menggunakan merek



SIKLUS dan telah diajukan permintaan pendaftarannya dengan Agenda Nomer. **DID2024004957** tertanggal 06 Februari 2025 untuk melindungi jenis barang yang termasuk kelas 9;



2. Bahwa ternyata permintaan pendaftaran merek **SIKLUS** Nomor Agenda : **DID2024004957** atas nama Pemohon tersebut ditolak oleh Direktorat Merek sebagaimana surat dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual tertanggal 01 Februari 2024 dengan alasan penolakan berdasarkan ketentuan Pasal 21 ayat (1) huruf (a) UU Nomor 20 tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis karena merek tersebut mempunyai persamaan pada pokoknya atau



keseluruhannya dengan merek **SIKLUS** Nomor Daftar : **IDM000870434**, terdaftar milik pihak lain atau dimohonkan lebih dahulu oleh pihak lain untuk barang dan/atau jasa sejenis.

3. Bahwa Pemohon sangat keberatan dengan ditolakny permintaan pendaftaran



merek **SIKLUS** Nomor Agenda : **DID2024004957** tersebut dikarenakan segi penulisan dan visualisasi dapat dilihat perbedaan yang cukup dengan merek



Nomor Daftar : **IDM000870434**;


4. Bahwa ketentuan pasal 21 ayat (1) huruf (a) Undang-Undang No. 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis yang menjadi dasar penolakan tidak dapat dikenakan terhadap permintaan pendaftaran merek Pemohon, sehingga sudah



seharusnya permintaan pendaftaran merek **SIKLUS** Nomor Agenda : **DID2024004957** atas nama Pemohon diterima dan didaftar Dalam Daftar Umum Merek;

Tentang Pertimbangan Hukum

Menimbang bahwa surat pemberitahuan penolakan permohonan pendaftaran

 Merek **SICLUS** Nomor Agenda : **DID2024004957** tertanggal **22 Januari 2025**, telah diterima oleh Pemohon Banding, sedang permintaan Banding diajukan dan diterima oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual pada **6 Februari 2025**;




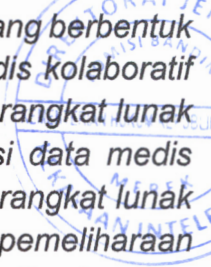
Menimbang bahwa berhubung jangka waktu antara penerimaan surat pemberitahuan penolakan pendaftaran merek dimaksud dengan jangka waktu diajukan permohonan banding belum melewati batas waktu yang telah ditentukan dalam Pasal 29 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis dan Pasal 12 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 90 Tahun 2019 tentang Tata Cara Permohonan, Pemeriksaan, dan Penyelesaian Banding pada Komisi Banding Merek, yaitu : “Permohonan Banding harus diajukan paling lama 90 (sembilan puluh) hari terhitung sejak tanggal pengiriman surat pemberitahuan penolakan permohonan pendaftaran merek”, maka pengajuan permohonan banding ini dapat diterima.

Menimbang bahwa tugas Majelis Komisi Banding Merek adalah memeriksa dan memutus Permohonan Banding terhadap Penolakan Permohonan Pendaftaran Merek berdasarkan alasan yang bersifat substantif sebagaimana dimaksud pada Pasal 20 atau Pasal 21 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, apakah alasan penolakan permohonan pendaftaran merek dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual berdasar hukum atau tidak, oleh karenanya yang akan dibahas adalah alasan hukum dari penolakan itu sendiri;

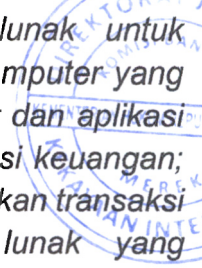
Menimbang bahwa terhadap alasan-alasan serta keberatan-keberatan Pemohon Banding terhadap penolakan atas permintaan pendaftaran merek tersebut, Majelis Komisi Banding Merek yang bersidang untuk itu, mempertimbangkan sebagai berikut :

Menimbang bahwa Pemohon Banding telah mengajukan permintaan

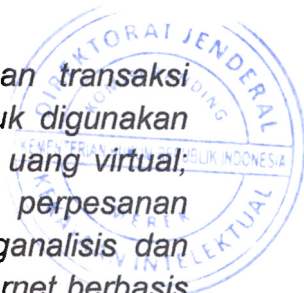
 pendaftaran Merek **SICLUS** Nomor Agenda : **DID2024004957** tanggal 6 Februari 2025 untuk melindungi jenis barang yang termasuk dalam **kelas 9** yaitu berupa : “*perangkat lunak dan aplikasi untuk perangkat seluler; aplikasi perangkat lunak [aplikasi] untuk perangkat yang mendukung Internet of Things [IoT]; aplikasi perangkat lunak untuk perangkat seluler untuk memantau dan mengelola informasi medis pasien; aplikasi perangkat lunak untuk digunakan dengan perangkat seluler untuk memantau dan mengelola informasi medis pasien; perangkat lunak aplikasi komputer untuk telepon seluler; aplikasi perangkat lunak komputer, dapat diunduh; perangkat lunak komputer untuk membantu pengembangan aplikasi berbasis blockchain; perangkat lunak komputer untuk integrasi aplikasi dan basis data; perangkat lunak komputer untuk aplikasi dan dompet seluler blockchain; perangkat lunak komputer untuk*



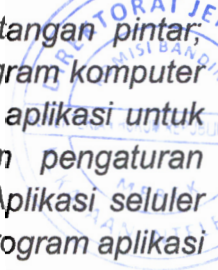
medis, dokter, perawat, pelatih kesehatan, dan pasien; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk memfasilitasi perawatan medis kolaboratif antara fasilitas medis, dokter, perawat, pelatih kesehatan dan pasien; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk komunikasi data medis antara fasilitas medis, dokter, perawat, pelatih kesehatan dan pasien; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk pelacakan dan pemeliharaan rencana kesehatan dan perawatan; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk merekam data medis; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk televisi; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk monitor-monitor pribadi; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk peralatan rumah tangga; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk lemari es; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk mesin-mesin pencuci pakaian; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk alat penghisap debu; Aplikasi perangkat lunak komputer di bidang periklanan dan layanan perdagangan elektronik; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk mesin pencuci piring; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk oven-oven; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk oven-oven microwave; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk mesin-mesin pengelolaan pencucian pakaian; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk alat pemurni udara; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk alat pemurni air; platform berbasis website dan aplikasi; Aplikasi pesan telepon; Aplikasi ponsel pintar yang dapat diunduh (perangkat lunak), yaitu, aplikasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data; Perangkat lunak komputer untuk pemrosesan data, aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh, yaitu, aplikasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data; Perangkat lunak aplikasi yang terkait dengan penyewaan mobil, taksi, dan semua jenis layanan penyewaan kendaraan penumpang; aplikasi untuk pengaturan kegiatan penyewaan kendaraan; aplikasi untuk digunakan dengan telepon selular, tablet dan komputer pribadi; alat pengembangan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak dan aplikasi selular; Aplikasi perangkat lunak yang menampilkan manajemen Kekayaan Intelektual; aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh; perangkat lunak aplikasi seluler; perangkat lunak aplikasi yang berkaitan dengan pemesanan hotel untuk smartphone; perangkat lunak aplikasi komputer yang berkaitan dengan pemesanan hotel; Aplikasi peranti lunak yang digunakan untuk menyediakan lokasi geografis kendaraan tertentu [sehubungan dengan otomobil]; Perangkat lunak computer dan aplikasi perangkat lunak untuk perangkat seluler yang memperkenalkan pengguna untuk menyewa alat komunikasi dan/atau komputer; perangkat lunak aplikasi komputer untuk streaming konten media audio-visual melalui internet; aplikasi perangkat lunak komputer yang digunakan untuk asisten digital pribadi; Program aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel, smartphone, tablet, komputer dan perangkat serupa lainnya untuk manajemen Kekayaan Intelektual; Program aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel, smartphone, tablet, komputer dan perangkat serupa lainnya untuk penilaian aset Kekayaan Intelektual; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan layanan pinjaman; Piranti lunak yang bisa diunduh dalam lingkup aplikasi pesan; perangkat lunak aplikasi mobile untuk memperoleh, mengatur dan pemesanan jasa transportasi; perangkat lunak aplikasi mobile untuk mengkoordinasikan dan memperoleh jasa pengiriman; perangkat lunak aplikasi mobile



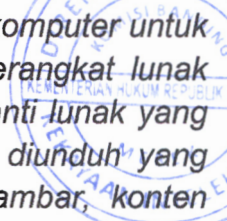
untuk mengkoordinasikan layanan transportasi, yaitu, perangkat lunak untuk penjadwalan otomatis dan pengiriman kendaraan bermotor; Program komputer yang dapat diunduh dalam lingkup aplikasi seluler; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan masalah keuangan dan transaksi keuangan; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak untuk memungkinkan transaksi keuangan; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pembelian barang dan jasa secara online; Aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh untuk melihat kartun elektronik dan komik elektronik; perangkat lunak termasuk aplikasi telepon genggam terkait rantai pasokan industri konstruksi.; aplikasi perangkat lunak seluler yang dapat diunduh; aplikasi dekstop; Program perangkat lunak aplikasi pintar untuk terminal nirkabel yang direkam; Program perangkat lunak aplikasi pintar, dapat diunduh untuk terminal nirkabel; Aplikasi atau Sistem informasi yang mengolah data tentang kesehatan di Rumah Sakit atau instansi kesehatan; aplikasi seluler, direkam; Aplikasi perangkat lunak untuk digunakan dengan perangkat seluler; aplikasi komputer untuk mengolah pembayaran elektronik serta transaksi keuangan elektronik; aplikasi pendaftaran merek internasional; Aplikasi perangkat lunak yang khusus melakukan transaksi jual-beli emas; Aplikasi program untuk melacak operasi mesin pertanian; aplikasi ponsel pintar, dapat diunduh; Aplikasi perangkat lunak khusus untuk penukaran emas dengan mata uang virtual; aplikasi untuk ponsel, komputer tablet, dan ponsel pintar dalam bentuk permainan video yang dapat diunduh; aplikasi untuk pendaftaran merek; aplikasi untuk perpanjangan merek; aplikasi untuk pencatatan hak cipta; aplikasi untuk pendaftaran paten; aplikasi untuk pendaftaran desain industri; aplikasi komputer untuk mengumpulkan pembayaran elektronik serta transaksi keuangan elektronik; aplikasi tentang sistem kasir; Aplikasi mesin kasir online (Program komputer); perangkat lunak aplikasi telepon genggam melalui satelit; aplikasi yang menyediakan jasa percetakan online; Aplikasi pemantau/monitor harga emas secara real time; Aplikasi transaksi emas secara real time; Aplikasi Informasi data kota; Aplikasi pengambil keputusan dari pimpinan; Aplikasi intelligent operation platform (aplikasi platform operasi cerdas); Aplikasi ponsel; Perangkat lunak yang dapat diunduh dalam bentuk aplikasi seluler; alat untuk mengukur, mendeteksi dan memonitor instrumen yang digunakan pada aplikasi industri; peralatan pengujian on-destruktif yang digunakan dalam aplikasi industri; aplikasi perangkat lunak [dapat diunduh]; aplikasi perangkat lunak untuk perencanaan pernikahan; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk perangkat seluler, komputer pribadi, konsol, dan tablet; aplikasi seluler untuk memantau kegiatan latihan olahraga papan; Perangkat lunak aplikasi untuk perangkat seluler; perangkat lunak aplikasi (termasuk yang dapat diunduh); perangkat lunak yang dapat diunduh dalam sifat aplikasi seluler; perangkat lunak antarmuka pemrograman aplikasi (API); aplikasi seluler pendidikan; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk streaming konten media melalui internet; aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengakses dan mengelola pesanan produk; perangkat lunak komputer yang direkam untuk digunakan sebagai antarmuka pemrograman aplikasi (API); aplikasi seluler untuk menvelesaikan transaksi keuangan; aplikasi seluler untuk menyediakan otentikasi pihak dalam transaksi keuangan; aplikasi seluler untuk melaksanakan dan mencatat transaksi keuangan; aplikasi seluler untuk



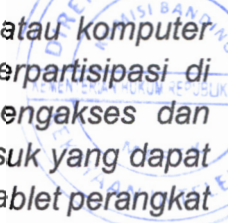
memungkinkan pengguna menghitung parameter yang terkait dengan transaksi keuangan; aplikasi seluler untuk platform buku besar terdistribusi untuk digunakan dalam memproses transaksi keuangan; Perangkat lunak aplikasi untuk uang virtual; Perangkat lunak aplikasi untuk blockchain; Aplikasi perangkat lunak perpesanan internet berdasarkan metaverse; perangkat lunak aplikasi untuk menganalisis dan menyediakan informasi cuaca; Aplikasi perangkat lunak perpesanan internet berbasis metaverse; perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk digunakan sebagai antarmuka pemrograman aplikasi [API]; perangkat lunak komputer yang direkam untuk digunakan sebagai antarmuka pemrograman aplikasi [API]; sirkuit terpadu spesifik aplikasi (ASICs); Aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk evaluasi konten pihak ketiga; Aplikasi seluler pemesanan binatu; Aplikasi seluler untuk jasa binatu; Perangkat keras komputer dan program perangkat lunak komputer untuk integrasi teks, audio, grafik, gambar diam dan gambar bergerak kedalam pengiriman interaktif untuk aplikasi multimedia; Perangkat lunak aplikasi komputer untuk pengumpulan dan verifikasi informasi pengguna untuk membuat akun blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi).; Perangkat lunak komputer untuk mengirim, menerima, memproses, membaca dan menonton, dan untuk kontrol file aplikasi, data elektronik, gambar, audio dan video; perangkat lunak untuk memungkinkan pembangunan aplikasi pada blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi), berinteraksi dengan kontrak pintar blockchain, dan pertukaran komoditas blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi) dalam jaringan sosial; aplikasi perangkat lunak untuk memberikan informasi tentang kesehatan dan kesejahteraan, untuk digunakan sehubungan dengan terapi perilaku, untuk memasukkan, menyimpan, mengelola, dan menganalisis catatan medis dan data pasien, bagi pengguna untuk melacak gejala dan mencatat perawatan, bagi pengguna untuk melacak aktivitas fisik, penting tanda-tanda, dan informasi biometrik, untuk mengakses dan mengumpulkan data imunisasi, untuk melacak, merekam, dan berbagi informasi perawatan kesehatan.; aplikasi perangkat lunak untuk bermain game; aplikasi perangkat lunak yang menampilkan informasi tentang layanan rekrutmen, solusi kepegawaian dan perencanaan karir; Aplikasi komputer untuk ponsel, tablet, dan perangkat serupa lainnya; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak untuk identifikasi dan otentikasi pengguna.; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak untuk digunakan dalam verifikasi dan otentikasi transaksi melalui blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi).; Perangkat lunak dan aplikasi perangkat lunak untuk eksekusi, transmisi, dan penyimpanan tanda tangan elektronik yang aman.; perangkat lunak untuk pengguna terdaftar di bidang aplikasi terdesentralisasi (DApps); Perangkat lunak aplikasi komputer untuk penyediaan keamanan, otomatisasi, fasilitasi, dan enkripsi komunikasi, proses bisnis, dan transaksi keuangan menggunakan sistem kontrak pintar, blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi), dan teknologi buku besar yang didistribusikan.; Perangkat lunak aplikasi komputer untuk menyematkan browser web, interfase dengan penyimpanan kunci perangkat keras yang aman, dan melaksanakan transaksi yang diusulkan melalui blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi).; Aplikasi perangkat lunak untuk telepon



bergerak; Program aplikasi komputer untuk ponsel pintar dan jam tangan pintar; program aplikasi kecerdasan untuk terminal nirkabel yang direkam; Program komputer untuk digunakan dalam aplikasi grafik komputer; perangkat lunak dan aplikasi untuk perangkat seluler, dapat diunduh; aplikasi terkait dengan sistem pengaturan transportasi; aplikasi terkait dengan sistem pengaturan transportasi; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk menelusuri video dengan browser bawaan; Program aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel, smartphone, tablet, komputer dan perangkat serupa lainnya untuk manajemen aset Kekayaan Intelektual; aplikasi pengaturan keuangan; aplikasi untuk pengawasan perusahaan sewa kendaraan dan perilaku supir kendaraan sewaan; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk memutar video secara offline dengan pemutar bawaan; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh video dari situs web; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh semua item format; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk menyimpan file yang diunduh dalam folder yang dilindungi kata sandi; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh video dilatar belakang, dalam sekumpulan; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh video besar dalam kartu memori dengan kecepatan tinggi; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh, menjeda dan melanjutkan mengunduh video; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengelola unduhan; aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk menelusuri video dengan browser bawaan; perangkat lunak dan aplikasi untuk perangkat seluler yang dapat di unduh; Aplikasi perangkat lunak terkait informasi Liga Basket; Aplikasi ponsel pintar yang dapat diunduh (perangkat lunak), yaitu, aplikasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data terkait kompetisi Liga Basket; Perangkat lunak aplikasi mobile untuk menyaksikan Liga Basket secara langsung; Perangkat lunak aplikasi mobile untuk menyaksikan Liga Basket (rekaman); Aplikasi perangkat lunak untuk bermain game Liga Basket; Aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pencarian dan perekrutan atlet/ pemain basket/ pelatih basket; Aplikasi telepon yang dapat diunduh; Program aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel, smartphone, tablet, komputer dan perangkat serupa lainnya untuk penilaian Kekayaan Intelektual; aplikasi perangkat lunak untuk produk perbankan melalui fasilitas pesan singkat (SMS); perangkat lunak aplikasi untuk telepon seluler, dapat diunduh; Aplikasi ponsel pintar yang dapat diunduh (perangkat lunak) untuk mengumpulkan dan menganalisis data; Aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk mengumpulkan dan menganalisis data; Peralatan ilmiah untuk digunakan pada aplikasi diagnostik; program aplikasi intelijen untuk terminal nirkabel yang dapat diunduh; aplikasi komputer untuk streaming video, musik dan gambar; aplikasi ponsel pintar [perangkat lunak]; aplikasi seluler yang dapat diunduh; Aplikasi telepon seluler (perangkat lunak); aplikasi perangkat lunak untuk digunakan dengan perangkat seluler; aplikasi seluler untuk perbankan, keuangan, peminjaman dan pembayaran; karbon nanotube untuk digunakan dalam aplikasi elektronik dan mekanik skala sangat kecil; aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diprogram untuk perangkat seluler, televisi, dan perangkat video lainnya; perangkat lunak pengembangan aplikasi; aplikasi-aplikasi seluler yang dapat diunduh menggunakan artificial intelligence untuk otomatisasi bisnis.; Aplikasi piranti lunak yang dapat diunduh dengan fitur yang menampilkan database resep untuk peralatan mobile; perangkat lunak aplikasi untuk



digunakan dengan robot; program komputer platform perangkat lunak komputer untuk jaringan dan aplikasi komputasi awan (cloud computing); aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh; Chips/ kepingan komputer dengan piranti lunak yang ditanamkan untuk mengalihkan aplikasi; Aplikasi mobile yang dapat diunduh yang menampilkan peranti lunak untuk menulis pesan, berbagi video gambar, konten multimedia; Aplikasi mobile yang dapat diunduh untuk ruang obrolan electronic dan papan buletin; Aplikasi mobile yang dapat diunduh untuk surat elektronik, pengiriman pesan elektronik, dan pengiriman data, gambar, dan dokumen, audio, video dan multimedia lain secara elektronik; Perangkat-perangkat lunak computer dan perangkat-perangkat keras computer dalam telepon genggam yang memungkinkan pemutaran dan unduhan aplikasi perangkat lunak; perangkat lunak komputer untuk pengembangan, penyebaran, dan manajemen sistem komputer dan aplikasi.; piranti lunak untuk memantau kinerja cloud, web dan aplikasi; piranti lunak untuk menilai keamanan aplikasi; Aplikasi perangkat lunak (telepon) bergerak (mobile) untuk entri (entry) teks dan karakter prediktif dan korektif; alat untuk pengembangan piranti lunak untuk pembuatan aplikasi mobile Internet dan antarmuka klien; alat untuk pengembangan piranti lunak, yaitu, piranti lunak untuk pengujian aplikasi; piranti lunak yang digunakan untuk menjalankan komputasi cloud yang berbasis aplikasi; piranti lunak komputer cloud yang digunakan pada aplikasi, manajemen database, dan penyimpanan data elektronik perusahaan; Perangkat lunak aplikasi komputer untuk asisten digital pribadi; Aplikasi telepon genggam untuk kebutuhan transaksi perbankan; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler; perangkat lunak, yaitu, aplikasi yang menyediakan fungsionalitas jaringan/jejaring sosial; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler untuk membuat, berbagi, menyebarkan dan memposting iklan; perangkat lunak aplikasi permainan gawai yang dapat diunduh; aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pemesanan dan pemesanan transportasi, perjalanan, dan restoran; perangkat lunak pengembangan aplikasi; aplikasi perangkat lunak komputer, yang dapat di unduh; aplikasi seluler untuk transfer dana elektronik dan konversi mata uang; perangkat lunak untuk digunakan sebagai aplikasi pemrograman antarmuka (API); Aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh untuk telepon seluler; aplikasi perangkat lunak untuk layanan jejaring sosial melalui internet; Alat perangkat lunak komputer untuk memfasilitasi aplikasi perangkat lunak pihak ketiga; Perangkat lunak aplikasi web; perangkat lunak yang dapat diunduh dalam bentuk aplikasi seluler untuk jejaring sosial; aplikasi (perangkat lunak) yang dapat diunduh untuk telepon pintar; aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk membuat dan mengelola daftar untuk memesan dan memesan ulang produk; aplikasi perangkat lunak komputer; Aplikasi-aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk pendidikan bisnis dan jaringan bisnis; Perangkat lunak dan perangkat lunak aplikasi seluler yang menyediakan pasar virtual; dompet elektronik yang dapat diunduh yang digunakan untuk aplikasi blockchain; perangkat lunak aplikasi pemrograman antarmuka (API) yang dapat diunduh; perangkat lunak aplikasi untuk telepon seluler; Perangkat lunak aplikasi untuk ponsel pintar; aplikasi perangkat lunak ponsel yang dapat diunduh; perangkat lunak untuk platform berbasis blockchain, yaitu perangkat lunak untuk aplikasi terdistribusi; perangkat lunak aplikasi blockchain; aplikasi seluler yang dapat diunduh yang menampilkan konten hiburan, termasuk



konten interaktif; perangkat lunak aplikasi komputer untuk peralatan atau komputer mobile; perangkat lunak aplikasi komputer untuk mengakses dan berpartisipasi di platform media sosial; perangkat lunak aplikasi komputer untuk mengakses dan berpartisipasi di platform media sosial; perangkat lunak aplikasi (termasuk yang dapat diunduh); perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh untuk tablet perangkat seluler; perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh untuk tablet; perangkat lunak aplikasi komputer untuk peralatan atau komputer mobile; Perangkat lunak aplikasi untuk komputer tablet; Perangkat lunak aplikasi untuk komputer tablet; Perangkat lunak aplikasi untuk komputer tablet; Aplikasi digital reimbursement; perangkat lunak komputer untuk menganalisa informasi mengenai pemakaian dan kinerja aplikasi; perangkat lunak komputer untuk mengelola dan melaporkan informasi mengenai pemakaian dan kinerja aplikasi; perangkat lunak komputer untuk merancang aplikasi; perangkat lunak komputer untuk mengembangkan aplikasi; perangkat lunak komputer untuk memodifikasi dan meningkatkan aplikasi; Perangkat lunak yang dapat diunduh dalam bentuk aplikasi seluler untuk layanan telekomunikasi untuk menyediakan transmisi data suara video dan konten media melalui internet dan web di seluruh dunia untuk komputer atau perangkat elektronik konsumen portabel lainnya; Program komputer dan perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh untuk penyimpanan data elektronik; Perangkat lunak komputer untuk digunakan sebagai antarmuka pemrograman aplikasi (API); Antarmuka pemrograman aplikasi API untuk perangkat lunak komputer yang memfasilitasi layanan online untuk jejaring sosial dan untuk pengambilan data akses dan pengelolaan unduhan unggahan; Perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat diunduh untuk mengelola hak akses informasi identitas ke sumber informasi dan aplikasi serta fungsi otentikasi; Perangkat lunak yang dapat diunduh dan perangkat lunak aplikasi seluler yang menyediakan pasar virtual; Perangkat lunak komputer yaitu aplikasi yang menyediakan fungsi jejaring sosial; aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk ponsel pintar; aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk ponsel pintar; perangkat lunak yaitu aplikasi kecerdasan buatan pembelajaran mesin dan pembelajaran yang mendalam; aplikasi yang menampilkan kecerdasan buatan generatif; perangkat lunak yang memungkinkan kecerdasan buatan pembelajaran mesin dan pembelajaran yang mendalam dalam aplikasi; perangkat lunak yang memungkinkan kecerdasan buatan generatif dalam aplikasi; perangkat lunak yang menggunakan kecerdasan buatan untuk bisnis manajemen bisnis pemasaran aplikasi e-commerce manajemen hubungan pelanggan manajemen bisnis perusahaan manajemen keuangan dan akuntansi; perangkat lunak yang menggunakan kecerdasan buatan untuk pemrograman komputer keamanan dunia maya keamanan komputer keamanan aplikasi keamanan perangkat keras keamanan jaringan keamanan infrastruktur keamanan operasional keamanan lingkungan cloud dan hybrid keamanan internet of things keamanan database keamanan endpoint keamanan untuk perangkat yang-terhubung-internet keamanan informasi keamanan internet teknologi informasi ilmu dan teknologi komputer privasi keamanan dan manajemen data strategi keamanan dunia maya dan melawan ancaman keamanan manajemen dan respon resiko keamanan arsitektur keamanan deteksi dan remediasi ancaman komputer dan jaringan manajemen dan solusi keamanan



manajemen identitas dan akses serangan dan respon keamanan pemulihan bencana keamanan dan analisa eksploitasi; perangkat lunak yang menggunakan kecerdasan buatan untuk membuat aplikasi web sinkronisasi data penyimpanan data pengarsipan dan backup manajemen database virtualisasi jaringan kolaborasi akses jarak jauh dukungan jarak jauh komputasi awan berbagi data visualisasi data pemrosesan data analisa data keamanan data akses administrasi dan manajemen aplikasi komputer dan perangkat keras komputer distribusi aplikasi komputer dan untuk transmisi suara data gambar audio video dan informasi dan untuk manajemen konten manajemen proyek online pemasaran digital prediktif konferensi online rapat demonstrasi tur presentasi dan diskusi interaktif; perangkat lunak yang menggunakan kecerdasan buatan untuk program dan utilitas sistem operasi platform desktop virtual dan aplikasi server pemeliharaan komputer manajemen dokumen dan database transmisi data keamanan jaringan komputer dan perlindungan malware; perangkat lunak yaitu aplikasi yang menampilkan kecerdasan buatan generatif; Perangkat lunak berbasis cloud yang dapat diunduh untuk mengontrol akses aplikasi terhadap data; Perangkat lunak komunikasi yang dapat diunduh untuk menghubungkan aplikasi ke data; Perangkat lunak dan firmware yang dapat diunduh untuk mengontrol akses aplikasi ke data; Perangkat lunak komputer yang dapat diunduh yang dirancang untuk digunakan di server server web untuk mengontrol akses aplikasi ke data; Perangkat lunak interaktif yang dapat diunduh untuk mengontrol akses aplikasi ke data; Middleware yang dapat diunduh untuk integrasi aplikasi; Middleware yang dapat diunduh untuk mengontrol akses aplikasi ke data; perangkat lunak aplikasi komputer untuk digunakan dalam mengimplementasikan Internet of Things [IoT]; perangkat lunak aplikasi komputer menampilkan permainan dan gaming; Perangkat lunak dalam sifat aplikasi seluler untuk mengakses dan membuat serta melacak latihan dan latihan yang disesuaikan; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler untuk perencanaan dan pelacakan nutrisi; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler yang menyediakan klip video yang berisi demonstrasi latihan dan informasi tentang latihan; aplikasi perangkat lunak [aplikasi] yang dapat diunduh; aplikasi perangkat seluler dan sistem operasi seluler dan keamanan pengguna serta keamanan aplikasi perangkat lunak untuk melakukan survei terhadap karyawan dan menganalisis umpan balik dan tanggapan serta manajemen file dan berbagi file serta pelacakan dan menghasilkan laporan tentang penggajian dan anggaran serta kinerja karyawan dan waktu dan kehadiran serta penjadwalan karyawan dan biaya tenaga kerja serta pendapatan penjualan dan pengelolaan perangkat seluler; baterai asam timbal untuk aplikasi otomotif dan deep cycle; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler untuk tujuan bisnis dan keuangan; aplikasi seluler; perangkat lunak berbentuk aplikasi seluler untuk menjual produk kecantikan; perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh untuk pemrograman permainan video yang memungkinkan pengguna untuk membuat mengubah mengunggah mengunduh berbagi mempratinjau dan menerbitkan konten permainan video interaktif buatan pengguna musik dan file media lainnya; perangkat lunak permainan komputer aplikasi seluler; perangkat lunak aplikasi ponsel yang dapat diunduh; perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh”;



Menimbang bahwa dalam hubungan ini perlu ditinjau mengenai ketentuan dari Pasal 21 ayat (1) huruf a Undang-undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis yang menyatakan bahwa Permohonan ditolak jika Merek tersebut mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan Merek terdaftar milik pihak lain atau dimohonkan lebih dahulu oleh pihak lain untuk barang dan/atau jasa sejenis;

Menimbang bahwa dalam menentukan kriteria barang atau jasa sejenis disesuaikan pengertian sehari-hari (*normal spraak gebruik*) oleh khalayak ramai mengenai barang atau jasa sejenis, karena barang-barang atau jasa tersebut adalah untuk khalayak ramai, dan kriteria tersebut ditentukan apabila barang atau jasa tersebut mempunyai persamaan dalam asal (*herkost*), cara pembuatan, sifat (*aard*) atau tujuan dari pemakaian atau penggunaan barang atau jasa tersebut;



Menimbang bahwa Merek **SIKLUS** Nomor Daftar: **IDM000870434** adalah untuk melindungi jenis jasa dalam kelas 42 yaitu berupa : "*Jasa-jasa perangkat lunak berbentuk layanan (SAAS)*";

Menimbang bahwa dalam kenyataan antara jenis barang berupa : "*perangkat lunak dan aplikasi untuk perangkat seluler; aplikasi perangkat lunak [aplikasi] untuk perangkat yang mendukung Internet of Things [IoT]; aplikasi perangkat lunak untuk perangkat seluler untuk memantau dan mengelola informasi medis pasien; aplikasi perangkat lunak untuk digunakan dengan perangkat seluler untuk memantau dan mengelola informasi medis pasien; perangkat lunak aplikasi komputer untuk telepon seluler; aplikasi perangkat lunak komputer, dapat diunduh; perangkat lunak komputer untuk membantu pengembangan aplikasi berbasis blockchain; perangkat lunak komputer untuk integrasi aplikasi dan basis data; perangkat lunak komputer untuk aplikasi dan dompet seluler blockchain; perangkat lunak komputer untuk mengendalikan dan mengelola aplikasi server akses; perangkat lunak komputer untuk mengembangkan, membangun, dan mengoperasikan aplikasi blockchain konsumen; perangkat lunak komputer yang membantu komputer dalam menyebarkan aplikasi paralel dan melakukan komputasi paralel; perangkat lunak komputer untuk meningkatkan kemampuan audiovisual dari aplikasi multimedia; perangkat lunak aplikasi; perangkat lunak aplikasi untuk layanan cloud computing; perangkat lunak aplikasi untuk smartphone; aplikasi yang dapat diunduh untuk digunakan dengan perangkat seluler; aplikasi perangkat lunak metronom yang dapat diunduh; aplikasi ponsel pintar yang dapat diunduh [perangkat lunak]; aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh untuk ponsel; perangkat lunak komputer untuk menambah kemampuan audio-visual aplikasi multimedia, yaitu, untuk penggabungan teks, audio, grafis, gambar diam dan gambar bergerak; Aplikasi seluler yang dapat diunduh yang digunakan untuk pengiriman dan distribusi konten hiburan audio, video dan multimedia termasuk teks,*




data, gambar, audio, video dan file audiovisual.; peralatan nirkabel broadband, yaitu stasiun pangkalan telekomunikasi untuk jaringan nirkabel dan aplikasi komunikasi; peralatan ilmiah untuk digunakan pada aplikasi diagnostik; perangkat lunak aplikasi seluler; program alat pengembangan aplikasi untuk keperluan komputer pribadi dan komputer genggam; aplikasi seluler; aplikasi yang dapat diunduh; perangkat lunak komputer untuk digunakan sebagai program aplikasi antarmuka (Application Programming Interfaces "API"); program aplikasi cerdas, dapat diunduh untuk terminal nirkabel ; aplikasi perangkat lunak pusat data ; perangkat lunak untuk TV pintar (aplikasi); perangkat lunak aplikasi untuk telepon pintar; perangkat lunak aplikasi komputer untuk telepon seluler; perangkat lunak aplikasi komputer; Software aplikasi komunikasi melalui internet; software aplikasi utk mengakomodasi segala kebutuhan chef (koki) dan lowongan kerja di bidang kuliner; perangkat lunak komputer untuk digunakan sebagai pemrograman aplikasi antarmuka (API); perangkat lunak komputer dalam bentuk pemrograman aplikasi antarmuka (API) yang memfasilitasi layanan online untuk jejaring sosial, membangun aplikasi jejaring sosial dan untuk memungkinkan pengambilan data, mengunggah, mengunduh, mengakses dan mengelola; perangkat lunak untuk aplikasi komputer; Perangkat lunak aplikasi komputer untuk aplikasi seluler yang dapat diunduh, diunggah, dilihat, ditulis, menghubungkan, dan mencari informasi lainnya; aplikasi untuk pembayaran parkir; komputer, perlengkapan periferal komputer, hard disk drive, memori komputer, perangkat lunak komputer untuk aplikasi kecerdasan buatan; aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengusaha mencari dan merekrut karyawan.; aplikasi perangkat lunak untuk memposting, mendistribusikan, dan melihat peluang kerja, untuk memposting dan melihat resume, untuk berlangganan pemberitahuan pekerjaan melalui email dan teks, untuk menyaring pelamar pekerjaan dengan melihat atau mengunduh resume dalam database resume, untuk mencari peluang kerja dan untuk melamar ke pekerjaan; aplikasi perangkat lunak untuk transmisi komunikasi elektronik.; aplikasi perangkat lunak yang menampilkan permainan komputer; Aplikasi program komputer untuk manajemen usaha peternakan; perangkat lunak aplikasi komputer untuk perangkat seluler; aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk ponsel cerdas dan komputer tablet; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk memfasilitasi komunikasi antara fasilitas medis, dokter, perawat, pelatih kesehatan, dan pasien; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk memfasilitasi perawatan medis kolaboratif antara fasilitas medis, dokter, perawat, pelatih kesehatan dan pasien; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk komunikasi data medis antara fasilitas medis, dokter, perawat, pelatih kesehatan dan pasien; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk pelacakan dan pemeliharaan rencana kesehatan dan perawatan; perangkat lunak yang berbentuk aplikasi seluler dan aplikasi desktop untuk merekam data medis; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk televisi; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk monitor-monitor pribadi; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk peralatan rumah tangga; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk lemari es; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk mesin-mesin pencuci pakaian; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk alat penghisap debu; Aplikasi perangkat lunak komputer di bidang periklanan dan layanan perdagangan



elektronik; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk mesin pencuci piring; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk oven-oven; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk oven-oven microwave; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk mesin-mesin pengelolaan pencucian pakaian; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk alat pemurni udara; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk alat pemurni air; platform berbasis website dan aplikasi; Aplikasi pesan telepon; Aplikasi ponsel pintar yang dapat diunduh (perangkat lunak), yaitu, aplikasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data; Perangkat lunak komputer untuk pemrosesan data, aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh, yaitu, aplikasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data; Perangkat lunak aplikasi yang terkait dengan penyewaan mobil, taksi, dan semua jenis layanan penyewaan kendaraan penumpang; aplikasi untuk pengaturan kegiatan penyewaan kendaraan; aplikasi untuk digunakan dengan telepon selular, tablet dan komputer pribadi; alat pengembangan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak dan aplikasi selular; Aplikasi perangkat lunak yang menampilkan manajemen Kekayaan Intelektual; aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh; perangkat lunak aplikasi seluler; perangkat lunak aplikasi yang berkaitan dengan pemesanan hotel untuk smartphone; perangkat lunak aplikasi komputer yang berkaitan dengan pemesanan hotel; Aplikasi peranti lunak yang digunakan untuk menyediakan lokasi geografis kendaraan tertentu [sehubungan dengan otomobil]; Perangkat lunak computer dan aplikasi perangkat lunak untuk perangkat seluler yang memperkenankan pengguna untuk menyewa alat komunikasi dan/atau komputer; perangkat lunak aplikasi komputer untuk streaming konten media audio-visual melalui internet; aplikasi perangkat lunak komputer yang digunakan untuk asisten digital pribadi; Program aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel, smartphone, tablet, komputer dan perangkat serupa lainnya untuk manajemen Kekayaan Intelektual; Program aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel, smartphone, tablet, komputer dan perangkat serupa lainnya untuk penilaian aset Kekayaan Intelektual; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan layanan pinjaman; Piranti lunak yang bisa diunduh dalam lingkup aplikasi pesan; perangkat lunak aplikasi mobile untuk memperoleh, mengatur dan pemesanan jasa transportasi; perangkat lunak aplikasi mobile untuk mengkoordinasikan dan memperoleh jasa pengiriman; perangkat lunak aplikasi mobile untuk mengkoordinasikan layanan transportasi, yaitu, perangkat lunak untuk penjadwalan otomatis dan pengiriman kendaraan bermotor; Program komputer yang dapat diunduh dalam lingkup aplikasi seluler; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak yang berkaitan dengan masalah keuangan dan transaksi keuangan; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak untuk memungkinkan transaksi keuangan; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pembelian barang dan jasa secara online; Aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh untuk melihat kartun elektronik dan komik elektronik; perangkat lunak termasuk aplikasi telepon genggam terkait rantai pasokan industri konstruksi.; aplikasi perangkat lunak seluler yang dapat diunduh; aplikasi dekstop; Program perangkat lunak aplikasi pintar untuk terminal nirkabel yang direkam; Program perangkat lunak aplikasi pintar, dapat diunduh untuk terminal nirkabel; Aplikasi atau Sistem informasi yang mengolah data tentang kesehatan di Rumah Sakit atau instansi



kesehatan; aplikasi seluler, direkam; Aplikasi perangkat lunak untuk digunakan dengan perangkat seluler; aplikasi komputer untuk mengolah pembayaran elektronik serta transaksi keuangan elektronik; aplikasi pendaftaran merek internasional; Aplikasi perangkat lunak yang khusus melakukan transaksi jual-beli emas; Aplikasi program untuk melacak operasi mesin pertanian; aplikasi ponsel pintar, dapat diunduh; Aplikasi perangkat lunak khusus untuk penukaran emas dengan mata uang virtual; aplikasi untuk ponsel, komputer tablet, dan ponsel pintar dalam bentuk permainan video yang dapat diunduh; aplikasi untuk pendaftaran merek; aplikasi untuk perpanjangan merek; aplikasi untuk pencatatan hak cipta; aplikasi untuk pendaftaran paten; aplikasi untuk pendaftaran desain industri; aplikasi komputer untuk mengumpulkan pembayaran elektronik serta transaksi keuangan elektronik; aplikasi tentang sistem kasir; Aplikasi mesin kasir online (Program komputer); perangkat lunak aplikasi telepon genggam melalui satelit; aplikasi yang menyediakan jasa percetakan online; Aplikasi pemantau/monitor harga emas secara real time; Aplikasi transaksi emas secara real time; Aplikasi Informasi data kota; Aplikasi pengambil keputusan dari pimpinan; Aplikasi intelligent operation platform (aplikasi platform operasi cerdas); Aplikasi ponsel; Perangkat lunak yang dapat diunduh dalam bentuk aplikasi seluler; alat untuk mengukur, mendeteksi dan memonitor instrumen yang digunakan pada aplikasi industri; peralatan pengujian on-destruktif yang digunakan dalam aplikasi industri; aplikasi perangkat lunak [dapat diunduh]; aplikasi perangkat lunak untuk perencanaan pernikahan; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk perangkat seluler, komputer pribadi, konsol, dan tablet; aplikasi seluler untuk memantau kegiatan latihan olahraga papan; Perangkat lunak aplikasi untuk perangkat seluler; perangkat lunak aplikasi (termasuk yang dapat diunduh); perangkat lunak yang dapat diunduh dalam sifat aplikasi seluler; perangkat lunak antarmuka pemrograman aplikasi (API); aplikasi seluler pendidikan; Aplikasi perangkat lunak komputer untuk streaming konten media melalui internet; aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengakses dan mengelola pesanan produk; perangkat lunak komputer yang direkam untuk digunakan sebagai antarmuka pemrograman aplikasi (API); aplikasi seluler untuk menvelesaikan transaksi keuangan; aplikasi seluler untuk menyediakan otentikasi pihak dalam transaksi keuangan; aplikasi seluler untuk melaksanakan dan mencatat transaksi keuangan; aplikasi seluler untuk memungkinkan pengguna menghitung parameter yang terkait dengan transaksi keuangan; aplikasi seluler untuk platform buku besar terdistribusi untuk digunakan dalam memproses transaksi keuangan; Perangkat lunak aplikasi untuk uang virtual; Perangkat lunak aplikasi untuk blockchain; Aplikasi perangkat lunak perpesanan internet berdasarkan metaverse; perangkat lunak aplikasi untuk menganalisis dan menyediakan informasi cuaca; Aplikasi perangkat lunak perpesanan internet berbasis metaverse; perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk digunakan sebagai antarmuka pemrograman aplikasi [API]; perangkat lunak komputer yang direkam untuk digunakan sebagai antarmuka pemrograman aplikasi [API]; sirkuit terpadu spesifik aplikasi (ASICs); Aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk evaluasi konten pihak ketiga; Aplikasi seluler pemesanan binatu; Aplikasi seluler untuk jasa binatu; Perangkat keras komputer dan program perangkat lunak komputer untuk integrasi teks, audio, grafik, gambar diam dan gambar bergerak kedalam pengiriman



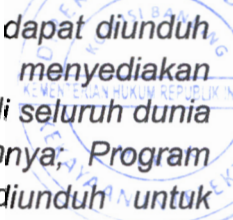
interaktif untuk aplikasi multimedia; Perangkat lunak aplikasi komputer untuk pengumpulan dan verifikasi informasi pengguna untuk membuat akun blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi).; Perangkat lunak komputer untuk mengirim, menerima, memproses, membaca dan menonton, dan untuk kontrol file aplikasi, data elektronik, gambar, audio dan video; perangkat lunak untuk memungkinkan pembangunan aplikasi pada blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi), berinteraksi dengan kontrak pintar blockchain, dan pertukaran komoditas blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi) dalam jaringan sosial; aplikasi perangkat lunak untuk memberikan informasi tentang kesehatan dan kesejahteraan, untuk digunakan sehubungan dengan terapi perilaku, untuk memasukkan, menyimpan, mengelola, dan menganalisis catatan medis dan data pasien, bagi pengguna untuk melacak gejala dan mencatat perawatan, bagi pengguna untuk melacak aktivitas fisik, penting tanda-tanda, dan informasi biometrik, untuk mengakses dan mengumpulkan data imunisasi, untuk melacak, merekam, dan berbagi informasi perawatan kesehatan.; aplikasi perangkat lunak untuk bermain game; aplikasi perangkat lunak yang menampilkan informasi tentang layanan rekrutmen, solusi kepegawaian dan perencanaan karir; Aplikasi komputer untuk ponsel, tablet, dan perangkat serupa lainnya; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak untuk identifikasi dan otentikasi pengguna.; Perangkat lunak komputer dan aplikasi perangkat lunak untuk digunakan dalam verifikasi dan otentikasi transaksi melalui blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi).; Perangkat lunak dan aplikasi perangkat lunak untuk eksekusi, transmisi, dan penyimpanan tanda tangan elektronik yang aman.; perangkat lunak untuk pengguna terdaftar di bidang aplikasi terdesentralisasi (DApps); Perangkat lunak aplikasi komputer untuk penyediaan keamanan, otomatisasi, fasilitasi, dan enkripsi komunikasi, proses bisnis, dan transaksi keuangan menggunakan sistem kontrak pintar, blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi), dan teknologi buku besar yang didistribusikan.; Perangkat lunak aplikasi komputer untuk menyematkan browser web, interfase dengan penyimpanan kunci perangkat keras yang aman, dan melaksanakan transaksi yang diusulkan melalui blockchain (sistem pencatatan transaksi digital yang terdesentralisasi).; Aplikasi perangkat lunak untuk telepon bergerak; Program aplikasi komputer untuk ponsel pintar dan jam tangan pintar; program aplikasi kecerdasan untuk terminal nirkabel yang direkam; Program komputer untuk digunakan dalam aplikasi grafik komputer; perangkat lunak dan aplikasi untuk perangkat seluler, dapat diunduh; aplikasi terkait dengan sistem pengaturan transportasi; aplikasi terkait dengan sistem pengaturan transportasi; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk menelusuri video dengan browser bawaan; Program aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel, smartphone, tablet, komputer dan perangkat serupa lainnya untuk manajemen aset Kekayaan Intelektual; aplikasi pengaturan keuangan; aplikasi untuk pengawasan perusahaan sewa kendaraan dan perilaku supir kendaraan sewaan; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk memutar video secara offline dengan pemutar bawaan; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh video dari situs web; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh semua item format; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk menyimpan file yang diunduh dalam



folder yang dilindungi kata sandi; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh video dilatar belakang, dalam sekumpulan; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh video besar dalam kartu memori dengan kecepatan tinggi; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengunduh, menjeda dan melanjutkan mengunduh video; Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk mengelola unduhan; aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk menelusuri video dengan browser bawaan; perangkat lunak dan aplikasi untuk perangkat seluler yang dapat di unduh; Aplikasi perangkat lunak terkait informasi Liga Basket; Aplikasi ponsel pintar yang dapat diunduh (perangkat lunak), yaitu, aplikasi untuk mengumpulkan dan menganalisis data terkait kompetisi Liga Basket; Perangkat lunak aplikasi mobile untuk menyaksikan Liga Basket secara langsung; Perangkat lunak aplikasi mobile untuk menyaksikan Liga Basket (rekaman); Aplikasi perangkat lunak untuk bermain game Liga Basket; Aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pencarian dan perekrutan atlet/ pemain basket/ pelatih basket; Aplikasi telepon yang dapat diunduh; Program aplikasi yang dapat digunakan pada ponsel, smartphone, tablet, komputer dan perangkat serupa lainnya untuk penilaian Kekayaan Intelektual; aplikasi perangkat lunak untuk produk perbankan melalui fasilitas pesan singkat (SMS); perangkat lunak aplikasi untuk telepon seluler, dapat diunduh; Aplikasi ponsel pintar yang dapat diunduh (perangkat lunak) untuk mengumpulkan dan menganalisis data; Aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk mengumpulkan dan menganalisis data; Peralatan ilmiah untuk digunakan pada aplikasi diagnostik; program aplikasi intelijen untuk terminal nirkabel yang dapat diunduh; aplikasi komputer untuk streaming video, musik dan gambar; aplikasi ponsel pintar [perangkat lunak]; aplikasi seluler yang dapat diunduh; Aplikasi telepon seluler (perangkat lunak); aplikasi perangkat lunak untuk digunakan dengan perangkat seluler; aplikasi seluler untuk perbankan, keuangan, peminjaman dan pembayaran; karbon nanotube untuk digunakan dalam aplikasi elektronik dan mekanik skala sangat kecil; aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diprogram untuk perangkat seluler, televisi, dan perangkat video lainnya; perangkat lunak pengembangan aplikasi; aplikasi-aplikasi seluler yang dapat diunduh menggunakan artificial intelligence untuk otomatisasi bisnis.; Aplikasi piranti lunak yang dapat diunduh dengan fitur yang menampilkan database resep untuk peralatan mobile; perangkat lunak aplikasi untuk digunakan dengan robot; program komputer platform perangkat lunak komputer untuk jaringan dan aplikasi komputasi awan (cloud computing); aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh; Chips/ kepingan komputer dengan piranti lunak yang ditanamkan untuk mengalihkan aplikasi; Aplikasi mobile yang dapat diunduh yang menampilkan piranti lunak untuk menulis pesan, berbagi video gambar, konten multimedia; Aplikasi mobile yang dapat diunduh untuk ruang obrolan electronic dan papan buletin; Aplikasi mobile yang dapat diunduh untuk surat elektronik, pengiriman pesan elektronik, dan pengiriman data, gambar, dan dokumen, audio, video dan multimedia lain secara elektronik; Perangkat-perangkat lunak computer dan perangkat-perangkat keras computer dalam telepon genggam yang memungkinkan pemutaran dan unduhan aplikasi perangkat lunak; perangkat lunak komputer untuk pengembangan, penyebaran, dan manajemen sistem komputer dan aplikasi.; piranti lunak untuk memantau kinerja cloud, web dan aplikasi; piranti lunak untuk menilai keamanan




aplikasi; Aplikasi perangkat lunak (telepon) bergerak (mobile) untuk entri (entry) teks dan karakter prediktif dan korektif; alat untuk pengembangan piranti lunak untuk pembuatan aplikasi mobile Internet dan antarmuka klien; alat untuk pengembangan piranti lunak, yaitu, piranti lunak untuk pengujian aplikasi; piranti lunak yang digunakan untuk menjalankan komputasi cloud yang berbasis aplikasi; piranti lunak komputer cloud yang digunakan pada aplikasi, manajemen database, dan penyimpanan data elektronik perusahaan; Perangkat lunak aplikasi komputer untuk asisten digital pribadi; Aplikasi telepon genggam untuk kebutuhan transaksi perbankan; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler; perangkat lunak, yaitu, aplikasi yang menyediakan fungsionalitas jaringan/jejaring sosial; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler untuk membuat, berbagi, menyebarkan dan memposting iklan; perangkat lunak aplikasi permainan gawai yang dapat diunduh; aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh untuk pemesanan dan pemesanan transportasi, perjalanan, dan restoran; perangkat lunak pengembangan aplikasi; aplikasi perangkat lunak komputer, yang dapat di unduh; aplikasi seluler untuk transfer dana elektronik dan konversi mata uang; perangkat lunak untuk digunakan sebagai aplikasi pemrograman antarmuka (API); Aplikasi perangkat lunak yang dapat diunduh untuk telepon seluler; aplikasi perangkat lunak untuk layanan jejaring sosial melalui internet; Alat perangkat lunak komputer untuk memfasilitasi aplikasi perangkat lunak pihak ketiga; Perangkat lunak aplikasi web; perangkat lunak yang dapat diunduh dalam bentuk aplikasi seluler untuk jejaring sosial; aplikasi (perangkat lunak) yang dapat diunduh untuk telepon pintar; aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk membuat dan mengelola daftar untuk memesan dan memesan ulang produk; aplikasi perangkat lunak komputer; Aplikasi-aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk pendidikan bisnis dan jaringan bisnis; Perangkat lunak dan perangkat lunak aplikasi seluler yang menyediakan pasar virtual; dompet elektronik yang dapat diunduh yang digunakan untuk aplikasi blockchain; perangkat lunak aplikasi pemrograman antarmuka (API) yang dapat diunduh; perangkat lunak aplikasi untuk telepon seluler; Perangkat lunak aplikasi untuk ponsel pintar; aplikasi perangkat lunak ponsel yang dapat diunduh; perangkat lunak untuk platform berbasis blockchain, yaitu perangkat lunak untuk aplikasi terdistribusi; perangkat lunak aplikasi blockchain; aplikasi seluler yang dapat diunduh yang menampilkan konten hiburan, termasuk konten interaktif; perangkat lunak aplikasi komputer untuk peralatan atau komputer mobile; perangkat lunak aplikasi komputer untuk mengakses dan berpartisipasi di platform media sosial; perangkat lunak aplikasi komputer untuk mengakses dan berpartisipasi di platform media sosial; perangkat lunak aplikasi (termasuk yang dapat diunduh); perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh untuk tablet perangkat seluler; perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh untuk tablet; perangkat lunak aplikasi komputer untuk peralatan atau komputer mobile; Perangkat lunak aplikasi untuk komputer tablet; Perangkat lunak aplikasi untuk komputer tablet; Perangkat lunak aplikasi untuk komputer tablet; Aplikasi digital reimbursement; perangkat lunak komputer untuk menganalisa informasi mengenai pemakaian dan kinerja aplikasi; perangkat lunak komputer untuk mengelola dan melaporkan informasi mengenai pemakaian dan kinerja aplikasi; perangkat lunak komputer untuk merancang aplikasi; perangkat lunak komputer untuk mengembangkan aplikasi; perangkat lunak komputer




untuk memodifikasi dan meningkatkan aplikasi; Perangkat lunak yang dapat diunduh dalam bentuk aplikasi seluler untuk layanan telekomunikasi untuk menyediakan transmisi data suara video dan konten media melalui internet dan web di seluruh dunia untuk komputer atau perangkat elektronik konsumen portabel lainnya; Program komputer dan perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh untuk penyimpanan data elektronik; Perangkat lunak komputer untuk digunakan sebagai antarmuka pemrograman aplikasi (API); Antarmuka pemrograman aplikasi API untuk perangkat lunak komputer yang memfasilitasi layanan online untuk jejaring sosial dan untuk pengambilan data akses dan pengelolaan unduhan unggahan; Perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat diunduh untuk mengelola hak akses informasi identitas ke sumber informasi dan aplikasi serta fungsi otentikasi; Perangkat lunak yang dapat diunduh dan perangkat lunak aplikasi seluler yang menyediakan pasar virtual; Perangkat lunak komputer yaitu aplikasi yang menyediakan fungsi jejaring sosial; aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk ponsel pintar; aplikasi perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk ponsel pintar; perangkat lunak yaitu aplikasi kecerdasan buatan pembelajaran mesin dan pembelajaran yang mendalam; aplikasi yang menampilkan kecerdasan buatan generatif; perangkat lunak yang memungkinkan kecerdasan buatan pembelajaran mesin dan pembelajaran yang mendalam dalam aplikasi; perangkat lunak yang memungkinkan kecerdasan buatan generatif dalam aplikasi; perangkat lunak yang menggunakan kecerdasan buatan untuk bisnis manajemen bisnis pemasaran aplikasi e-commerce manajemen hubungan pelanggan manajemen bisnis perusahaan manajemen keuangan dan akuntansi; perangkat lunak yang menggunakan kecerdasan buatan untuk pemrograman komputer keamanan dunia maya keamanan komputer keamanan aplikasi keamanan perangkat keras keamanan jaringan keamanan infrastruktur keamanan operasional keamanan lingkungan cloud dan hybrid keamanan internet of things keamanan database keamanan endpoint keamanan untuk perangkat yang-terhubung-internet keamanan informasi keamanan internet teknologi informasi ilmu dan teknologi komputer privasi keamanan dan manajemen data strategi keamanan dunia maya dan melawan ancaman keamanan manajemen dan respon resiko keamanan arsitektur keamanan deteksi dan remediasi ancaman komputer dan jaringan manajemen dan solusi keamanan manajemen identitas dan akses serangan dan respon keamanan pemulihan bencana keamanan dan analisa eksploitasi; perangkat lunak yang menggunakan kecerdasan buatan untuk membuat aplikasi web sinkronisasi data penyimpanan data pengarsipan dan backup manajemen database virtualisasi jaringan kolaborasi akses jarak jauh dukungan jarak jauh komputasi awan berbagi data visualisasi data pemrosesan data analisa data keamanan data akses administrasi dan manajemen aplikasi komputer dan perangkat keras komputer distribusi aplikasi komputer dan untuk transmisi suara data gambar audio video dan informasi dan untuk manajemen konten manajemen proyek online pemasaran digital prediktif konferensi online rapat demonstrasi tur presentasi dan diskusi interaktif; perangkat lunak yang menggunakan kecerdasan buatan untuk program dan utilitas sistem operasi platform desktop virtual dan aplikasi server pemeliharaan komputer manajemen dokumen dan database transmisi data keamanan jaringan komputer dan perlindungan malware; perangkat lunak yaitu aplikasi yang

menampilkan kecerdasan buatan generatif; Perangkat lunak berbasis cloud yang dapat diunduh untuk mengontrol akses aplikasi terhadap data; Perangkat lunak komunikasi yang dapat diunduh untuk menghubungkan aplikasi ke data; Perangkat lunak dan firmware yang dapat diunduh untuk mengontrol akses aplikasi ke data; Perangkat lunak komputer yang dapat diunduh yang dirancang untuk digunakan di server server web untuk mengontrol akses aplikasi ke data; Perangkat lunak interaktif yang dapat diunduh untuk mengontrol akses aplikasi ke data; Middleware yang dapat diunduh untuk integrasi aplikasi; Middleware yang dapat diunduh untuk mengontrol akses aplikasi ke data; perangkat lunak aplikasi komputer untuk digunakan dalam mengimplementasikan Internet of Things [IoT]; perangkat lunak aplikasi komputer menampilkan permainan dan gaming; Perangkat lunak dalam sifat aplikasi seluler untuk mengakses dan membuat serta melacak latihan dan latihan yang disesuaikan; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler untuk perencanaan dan pelacakan nutrisi; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler yang menyediakan klip video yang berisi demonstrasi latihan dan informasi tentang latihan; aplikasi perangkat lunak [aplikasi] yang dapat diunduh; aplikasi perangkat seluler dan sistem operasi seluler dan keamanan pengguna serta keamanan aplikasi perangkat lunak untuk melakukan survei terhadap karyawan dan menganalisis umpan balik dan tanggapan serta manajemen file dan berbagi file serta pelacakan dan menghasilkan laporan tentang penggajian dan anggaran serta kinerja karyawan dan waktu dan kehadiran serta penjadwalan karyawan dan biaya tenaga kerja serta pendapatan penjualan dan pengelolaan perangkat seluler; baterai asam timbal untuk aplikasi otomotif dan deep cycle; perangkat lunak dalam bentuk aplikasi seluler untuk tujuan bisnis dan keuangan; aplikasi seluler; perangkat lunak berbentuk aplikasi seluler untuk menjual produk kecantikan; perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat diunduh untuk pemrograman permainan video yang memungkinkan pengguna untuk membuat mengubah mengunggah mengunduh berbagi mempratinjau dan menerbitkan konten permainan video interaktif buatan pengguna musik dan file media lainnya; perangkat lunak permainan komputer aplikasi seluler; perangkat lunak aplikasi ponsel yang dapat diunduh; perangkat lunak aplikasi komputer yang dapat

 diunduh” **SICLUS** Nomor Agenda : **DID2024004957** milik Pemohon Banding bila dibandingkan dengan jenis barang berupa : “Jasa-jasa perangkat lunak berbentuk

layanan (SAAS)” yang dilindungi dalam Merek  Nomor Daftar : **IDM000870434** tidak mempunyai persamaan dalam sifat, tujuan, dan penggunaannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kedua jenis jasa yang diperbandingkan tersebut dapat dikategorikan sebagai **jasa tidak sejenis** ;

 Menimbang bahwa permintaan pendaftaran Merek **SICLUS** Nomor Agenda : **DID2024004957** diajukan **PT ABACUS CASH SOLUTION** beralamat di Office 8 Lantai 18-A, Jl.Jend.Sudirman Kav.52-53,



Menimbang bahwa merek-merek yang menjadi dasar penolakan adalah Merek



Nomor Daftar : **IDM000870434** atas nama **Arazzaq Fajrah Taubari Ul Ghani** Kerinci II Blok A No 897, Komp. Masnaga Kota Bekasi Jawa Barat Indonesia;

Menimbang bahwa merek - merek tersebut dimiliki oleh pihak - pihak yang tidak saling berhubungan satu sama lainnya, maka dapat disimpulkan pihak - pihak pemilik merek itu adalah pihak yang berbeda atau berlainan;



Menimbang bahwa antara **SICLUS** Nomor Agenda : **DID2024004957** atas





nama Pemohon Banding dengan **SICLUS** Nomor Daftar : **IDM000870434** mempunyai persamaan jenis barang, dan para pihak merek tersebut berlainan, maka hal ini relevan untuk mempertimbangkan adanya persamaan pada pokoknya antara kedua merek dimaksud;

Menimbang bahwa penjelasan dari ketentuan Pasal 21 ayat (1) huruf a Undang-undang Nomor 20 tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis, yang dimaksud dengan "persamaan pada pokoknya" adalah kemiripan yang disebabkan oleh adanya unsur yang dominan antara Merek yang satu dengan Merek yang lain sehingga menimbulkan kesan adanya persamaan, baik mengenai bentuk, cara penempatan, cara penulisan atau kombinasi antara unsur, maupun persamaan bunyi ucapan, yang terdapat dalam Merek tersebut.

Menimbang bahwa untuk memperbandingkan suatu merek mempunyai persamaan pada pokoknya atau tidak, merek yang diperbandingkan tersebut haruslah dilihat secara keseluruhan atau satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dilihat secara satu persatu, namun demikian apabila dalam memperbandingkan kedua merek tersebut ada unsur atau elemen merek yang dominan dan esensial, maka unsur atau elemen merek yang dominan atau esensial itulah yang menjadi dasar perbandingan untuk dipertimbangkan;



Etiket merek



Merek Pemohon Banding	Merek Pembanding
 Nomor Agenda DID2024004957	 Nomor Daftar IDM000870434

Menimbang bahwa Merek  Nomor Agenda : **DID2024004957** dan Merek



Nomor Daftar : **IDM000870434** sama-sama menggunakan **siclus (siklus)**, namun keduanya disertai pula dengan unsur tambahan lain yang berupa lukisan atau logo yang cukup dominan;

Menimbang bahwa secara visual, merek  dengan merek  memiliki tampilan yang berbeda, dimana kedua merek mempunyai bentuk dan susunan yang berbeda, sehingga kesan yang tercipta dari tiap-tiap merek tidak sama dan tidak saling mempengaruhi satu sama lain;

Menimbang bahwa tidak adanya persamaan yang dapat membuat masyarakat terkecoh akan asal usul jasa terkait apabila merek  Nomor Agenda : **DID2024004957** berdampingan dengan merek  Nomor Daftar : **IDM000870434**,

Menimbang bahwa berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas, Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa dan memutus permohonan banding berkesimpulan bahwa permohonan banding tersebut dapat dikabulkan untuk seluruh jenis barang yang dimintakan pendaftarannya;

Menimbang bahwa berhubung Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa Permohonan Banding ini telah menyatakan mengabulkan seluruh permohonan banding dari Pemohon Banding;

Demi rasa keadilan dan mengingat ketentuan perundang-undangan yang berlaku, Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa permohonan banding ini.

MEMUTUSKAN

1. Mengabulkan permohonan banding dari Pemohon Banding untuk seluruhnya.
2. Memerintahkan kepada Direktorat Merek, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum Republik Indonesia untuk menerbitkan

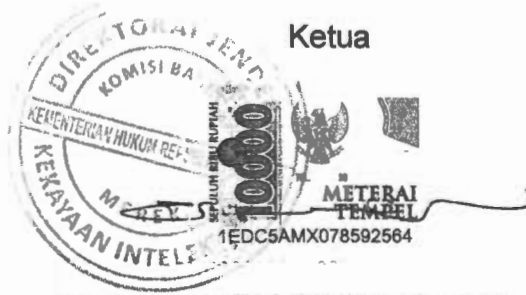
sertifikat atas permohonan pendaftaran Merek  Nomor Agenda : **DID2024004957** milik pemohon banding dan menyerahkannya kepada

Pemohon Banding sebagaimana dimaksud pada Pasal 30 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis.

Demikian diputus dalam musyawarah Majelis Komisi Banding Merek pada hari Jum'at, 21 Maret 2025, putusan mana diucapkan pada hari itu juga dalam persidangan yang terbuka untuk umum oleh Majelis Komisi Banding Merek yang terdiri atas DINA WIDYAPUTRI KARIODIMEDJO, S.H., LL.M., Ph.D. sebagai Ketua, Prof. Dr. OK SAIDIN, S.H., M.Hum. dan SUBANDINI NURTYAS UTAMI, S.H., M.H. sebagai Anggota.

Anggota

Ketua



1. Prof. Dr. OK SAIDIN, S.H., M.Hum. DINA W. KARIODIMEDJO, S.H., LL.M., Ph.D.

2. SUBANDINI NURTYAS UTAMI, S.H., M.H.

