

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



**PUTUSAN
KOMISI BANDING MEREK
NOMOR : 449/KBM/HKI/2025**

Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa Permohonan Banding dari **International Business Machines Corporation**, berkedudukan di New Orchard Road Armonk NY 10504, dalam hal ini memilih tempat kedudukan hukum di Kantor Konsultan Kekayaan Intelektual **Dr. Ludyanto, S.H., M.H., M.M., DREWMARKS** Jl. Hayam Wuruk No. 3-i & j Jakarta Pusat 10120 P.O. Box. 4828 Jakarta 10048 Indonesia;

Bahwa permohonan banding diajukan pada tanggal **15 Mei 2025** oleh Pemohon Banding sehubungan dengan adanya keputusan penolakan terhadap permintaan pendaftaran Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, penolakan mana telah diberitahukan kepada Pemohon Banding dengan surat pemberitahuan tanggal **15 Februari 2025**;

Majelis Komisi Banding Merek tersebut;

Setelah membaca dan menelaah surat-surat yang berhubungan dengan permintaan banding tersebut;

Tentang Duduk Permasalahan

Mengutip Surat Pemberitahuan Penolakan Pendaftaran Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** tertanggal **15 Februari 2025** tersebut;

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

karena mempunyai persamaan pada pokoknya dengan merek **WATSONX** Nomor Daftar: **IDM001085944** milik pihak lain yang sudah terdaftar lebih dahulu dengan untuk barang sejenis;



Membaca dan mencermati permohonan banding dari Pemohon Banding:

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

1. Bahwa pemohon merupakan pihak yang berkepentingan atas permohonan banding mengingat pemohon adalah pemilik dan pihak yang mengajukan permohonan pendaftaran Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** untuk melindungi jenis barang dan jasa dalam kelas 9, 35, dan 42 tanggal penerimaan 27 September 2023;
2. Bahwa permohonan Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** ditolak karena mempunyai persamaan pada pokoknya dengan merek **WATSONS** Nomor Daftar: **IDM001085944** milik pihak lain yang sudah terdaftar lebih dahulu untuk jenis barang dalam kelas 9, 35, 41 dan 42;
3. Bahwa pemohon keberatan terhadap penolakan tetap permohonan Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** karena permohonan yang diajukan tidak mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhan dengan merek **WATSONS** Nomor Daftar: **IDM001085944** untuk barang sejenis kelas 9, 35, dan 42;
4. Bahwa apabila etiket Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** yang diajukan untuk melindungi jenis barang dalam kelas 9 dibandingkan dan dianalisa secara kasat mata dengan etiket merek **WATSONS** pembanding Nomor Daftar: **IDM001085944** yang melindungi jenis barang dalam kelas 9, 35, 41, dan 42 secara jelas dan nyata-nyata tidak memiliki persamaan pada bentuk, komposisi dan kombinasi;

Tentang Pertimbangan Hukum



Menimbang, bahwa Surat Pemberitahuan Penolakan **Permintaan Pendaftaran Merek WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** telah diterima oleh Pemohon Banding, dan Pemohon Banding telah mengajukan surat permintaan banding dan diterima oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual pada tanggal **15 Mei 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 permintaan pendaftaran merek tersebut, Majelis Komisi Banding Merek yang bersidang untuk itu, mempertimbangkan sebagai berikut:

Menimbang, bahwa Pemohon Banding telah mengajukan permintaan pendaftaran Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435**, untuk melindungi jenis barang dalam **Kelas 9**, berupa: "*Komputer; komputer kuantum; perangkat keras dan perangkat lunak komputer; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk analisis teknologi informasi dan manajemen data; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk pengembangan aplikasi; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk komputasi awan; perangkat*



keras dan perangkat lunak komputer untuk komputasi kognitif; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk kecerdasan buatan; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk teknologi blockchain; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk komputasi kuantum dan pemrograman kuantum; perangkat keras komputer, yaitu unit pita magnetik (pengolahan data), pita magnetik, sirkuit cetak, sirkuit terpadu, papan ketik komputer, compact disk (audio-video), disk optik, coupler (pengolahan data), disket, pembawa data magnetik; perangkat keras komputer, yaitu, layar video, pemindai (peralatan pengolah data), printer komputer, antarmuka (pengolahan data), pembaca (pengolah data), perangkat lunak (program rekaman), mikroprosesor, modem, monitor (perangkat keras), komputer, memori komputer, periferal komputer; adaptor komputer; komponen komputer; peralatan pengolah data; peralatan pengolah data untuk pengelolaan data dan informasi ; semikonduktor; media data elektronik yang dapat dibaca mesin; disk magnetik ; disk drive ; perekam kaset; mesin hitung; mesin kasir; mesin faksimili; perekam video; kaset video ; sel listrik dan baterai listrik ; chip komputer; papan untuk sirkuit terpadu; aksesoris komputer, yaitu server komunikasi komputer; tas jinjing komputer; papan antarmuka komputer; kabel komputer dan bagian kabel komputer; kartu modem faks untuk komputer; aksesoris komputer yaitu filter layar, alas mouse, pager radio, joystick; konverter listrik, yaitu sakelar tegangan digital-ke-analog, analog-ke-digital, dan selangkah demi selangkah; tikus komputer; kartu sirkuit terpadu dan kartu pintar, adaptor untuk sirkuit terpadu dan adaptor untuk kartu pintar; pembaca untuk kartu sirkuit terpadu dan kartu pintar; mikrokomputer; pasokan tenaga listrik; proyektor (alat proyeksi); kendali jarak jauh untuk komputer; inverter, pelindung lonjakan arus, dan catu daya yang tidak pernah terputus; terminal tempat penjualan (terminal pembayaran); server komputer; perangkat penyimpanan komputer, yaitu subsistem penyimpanan berkecepatan tinggi untuk penyimpanan dan pencadangan data elektronik baik secara lokal atau melalui jaringan telekomunikasi; program komputer dan perangkat lunak yang direkam dan diunduh; perangkat lunak permainan video; perangkat lunak dan program sistem operasi; perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses jaringan komputer global; perangkat lunak manajemen dokumen; perangkat lunak manajemen basis data; perangkat lunak yang digunakan untuk mencari, mengambil dan menerima teks, dokumen elektronik, grafik dan informasi audiovisual pada jaringan komputer internal perusahaan dan jaringan komputer global lokal dan luas ; perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dan pembuatan web serta panduan pengguna dalam format elektronik dijual sebagai satu kesatuan dengan produk ini; perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam mengendalikan operasi dan pelaksanaan sistem komputer, program, dan jaringan komputer; perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam menghubungkan jaringan dan sistem komputer yang berbeda, server komputer dan perangkat penyimpanan; program komputer untuk menghubungkan komputer bersama-sama dan untuk memungkinkan aktivitas komputer di jaringan komputer global; perangkat lunak



komputer untuk mengelola sistem, perangkat lunak, dan proses yang ada dalam lingkungan teknologi informasi; sistem komputer yang menggabungkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam manajemen dan analisis data dan instruksi manual dalam format elektronik yang dijual bersama produk ini; sistem komputasi awan, yaitu jaringan yang mengintegrasikan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk penyediaan dinamis, virtualisasi, dan pengukuran konsumsi sumber daya komputer; perangkat lunak komputasi awan yang direkam dan diunduh untuk menyebarkan dan mengelola mesin virtual pada platform komputasi awan; sistem komputer, yaitu perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer untuk mengembangkan dan mengintegrasikan kecerdasan buatan, yaitu pembelajaran mesin, pembelajaran mendalam, dan pemrosesan bahasa alami yang mampu mengumpulkan, mengatur, dan menganalisis data; sistem komputer, yaitu perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer untuk mengintegrasikan Natural Language Processing (NLP), Computational Linguistics (CL), Information Retrieval (IR) dan Machine Learning (ML) yang mampu memahami pertanyaan umum manusia dan merumuskan tanggapan; perangkat lunak untuk mengembangkan, membangun dan mengoperasikan aplikasi blockchain; perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer untuk mengembangkan dan menguji algoritma kuantum; dokumentasi dan instruksi manual yang dicatat pada media data elektronik yang dapat dibaca mesin dan berkaitan dengan komputer atau program komputer; publikasi elektronik, dapat diunduh; publikasi elektronik pada media komputer yaitu, buku petunjuk, buku panduan, brosur, lembar informasi, presentasi tertulis dan bahan ajar di bidang komputasi, jaringan komputer, penyimpanan komputer, sistem operasi komputer, teknologi informasi, manajemen basis data, komputasi awan, buatan kecerdasan, teknologi blockchain dan komputasi kuantum”; untuk melindungi jenis barang dalam **Kelas 35**, berupa: “Periklanan; layanan promosi penjualan (untuk pihak ketiga); manajemen bisnis komersial dan nasihat mengenai manajemen bisnis komersial; informasi bisnis; pendistribusian prospektus; distribusi sampel; mengatur langganan surat kabar untuk pihak ketiga; akuntansi; reproduksi dokumen; sistematisasi data dalam file pusat; organisasi pameran untuk tujuan komersial atau periklanan; jasa konsultasi manajemen bisnis dan jasa konsultasi bisnis; layanan pengembangan bisnis; analisis data riset pasar dan statistik; pengolahan data elektronik; layanan pemrosesan data komputer untuk kecerdasan buatan; layanan pemrosesan data komputer untuk komputasi kognitif; layanan pemrosesan data komputer untuk komputasi awan ; layanan pemrosesan data komputer untuk teknologi blockchain; jasa pengolahan data komputer untuk pengelolaan data; layanan pemrosesan data komputer untuk komputasi kuantum dan pemrograman kuantum; mengatur dan menyelenggarakan pameran dagang di bidang komputer, layanan komputer, teknologi informasi, kecerdasan buatan, komputasi awan, teknologi blockchain, komputasi kuantum, manajemen basis data dan transaksi bisnis elektronik melalui jaringan komputer global; layanan konsultasi bisnis bagi perusahaan mengenai



kecerdasan buatan ; layanan konsultasi bisnis untuk perusahaan mengenai sistem komputer yang mengintegrasikan fungsi Natural Language Processing (NLP), Computational Linguistics (CL), Information Retrieval (IR) dan Machine Learning (ML) serta mampu memahami pertanyaan umum manusia dan merumuskan tanggapan; layanan konsultasi bisnis untuk perusahaan yang berkaitan dengan komputasi awan; layanan konsultasi bisnis untuk perusahaan mengenai teknologi blockchain; layanan konsultasi bisnis untuk perusahaan mengenai komputasi kuantum, pemrograman kuantum dan untuk pengembangan dan pengujian algoritma kuantum; jasa konsultasi bisnis bagi perusahaan mengenai teknologi informasi; menganalisis dan mengumpulkan data bisnis; sistematisasi data dalam database komputer; layanan dukungan teknis, yaitu pemecahan masalah perangkat keras komputer; konsultasi manajemen bisnis di bidang teknologi informasi; jasa konsultasi bagi perusahaan yang berkaitan dengan organisasi bisnis; mengatur dan melaksanakan program penghargaan insentif bagi perusahaan dan profesional untuk mempromosikan dan menghargai kinerja, produktivitas, dan pengakuan perusahaan ; mengatur dan melaksanakan program penghargaan insentif untuk mempromosikan penjualan teknologi informasi; menawarkan program penghargaan bagi perusahaan dan profesional melalui distribusi poin loyalitas dengan tujuan untuk mempromosikan dan menghargai loyalitas; mengatur dan melaksanakan program penghargaan (promosi) untuk pelanggan, perusahaan dan profesional; penyediaan informasi bisnis melalui website”; dan untuk melindungi jenis barang dalam **Kelas 42**, berupa: “Pemrograman komputer; Layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk manajemen data; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk komputasi awan; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk kecerdasan buatan; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk komputasi kognitif; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk teknologi blockchain; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk komputasi kuantum dan pemrograman kuantum; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk membangun, menganalisis, dan menjalankan program kuantum dan algoritma kuantum; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk mengembangkan dan menguji algoritma kuantum; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk kecerdasan buatan; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk komputasi kognitif; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk manajemen informasi; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk manajemen data; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk komputasi awan; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk teknologi blockchain; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk komputasi kuantum;



pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk perangkat lunak sebagai layanan (SaaS); desain, instalasi, pembaruan dan pemeliharaan perangkat lunak; desain perangkat lunak dan perangkat keras komputer untuk kepentingan pihak ketiga, dan layanan konsultasi profesional di bidang komputer; layanan dukungan teknis, yaitu pemecahan masalah program komputer dan masalah perangkat lunak; layanan komputer, yaitu desain, pembuatan dan pemeliharaan situs web untuk pihak ketiga; analisis sistem komputer, integrasi jaringan komputer dan database, pemrograman komputer untuk pihak ketiga, semuanya ditujukan untuk interaksi komersial pada jaringan komputer global; desain sistem interkoneksi komputer dan perangkat lunak, yaitu koneksi elektronik komputer dan perangkat lunak satu sama lain; layanan pengujian perangkat lunak dan perangkat keras komputer (kontrol kualitas dan teknis); studi proyek teknis di bidang perangkat keras dan perangkat lunak komputer; jasa konsultasi di bidang perangkat keras komputer, yaitu konsultasi mengenai penelitian dan pengembangan komputasi; nasihat dan bantuan komputer mengenai penggunaan Internet; penyewaan komputer dan perangkat lunak; penelitian ilmiah dan industri, yaitu penelitian dan pengembangan produk baru, penelitian biologi, penelitian bakteriologi, penelitian kimia, penelitian tata rias, penelitian mekanik, penelitian geologi, penelitian teknologi, penelitian farmasi, penelitian ilmiah untuk keperluan medi; konsultasi teknologi informasi; layanan integrasi sistem komputer; jasa konsultasi di bidang perancangan, pemilihan, penerapan dan penggunaan sistem perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk pihak ketiga; layanan dukungan teknis, yaitu pemecahan masalah program komputer; jasa desain sistem komputer untuk pihak ketiga; desain sistem interkoneksi komputer dan program komputer, yaitu integrasi sistem komputer dan jaringan komputer; jasa pengujian program komputer dan perangkat keras komputer, yaitu pengujian perangkat lunak, komputer, dan server untuk memastikan berfungsinya dengan baik; layanan komputasi awan, yaitu, layanan perangkat keras komputer dan perangkat lunak jaringan terintegrasi untuk penyediaan dinamis, virtualisasi, dan pengukuran konsumsi sumber daya komputer; menyediakan sistem komputer virtual dan lingkungan komputer virtual melalui komputasi awan; desain dan pengembangan perangkat lunak untuk penyimpanan data cloud; layanan penyedia hosting komputasi awan; penyimpanan elektronik data elektronik dan pemulihan data; layanan keamanan data; layanan dukungan komputer sehubungan dengan program komputer yang disediakan oleh spesialis komputer; desain perangkat keras komputer untuk jaringan komputer; penyediaan informasi yang berkaitan dengan teknologi informasi melalui website";

Menimbang, bahwa permintaan pendaftaran tersebut di atas telah ditolak oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dengan alasan mempunyai



persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan merek
Daftar: **IDM001085944** milik pihak lain yang sudah terdaftar lebih dahulu yang
melindungi jenis barang dalam **kelas 9**, yaitu; " *server media digital; media digital
yang dapat diunduh yaitu digital collectible yang dibuat dengan teknologi
perangkat lunak berbasis blockchain; Token keamanan; materi digital yaitu token
yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); Token yang tidak dapat dipertukarkan
[NFT]; File multimedia yang dapat diunduh berisi karya seni yang diautentikasi
oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; Rekaman audio yang dapat
diunduh yang diautentikasi oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT];
Rekaman video yang dapat diunduh yang diautentikasi oleh token yang tidak
dapat dipertukarkan [NFT]; media yang direkam dan dapat diunduh, perangkat
lunak komputer, media perekaman dan penyimpanan digital atau analog kosong;
perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memproses pembayaran elektronik;
platform perangkat lunak untuk memfasilitasi transaksi dan pembayaran
menggunakan mata uang digital, mata uang virtual, cryptocurrency, aset digital
dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto
tokens) atau token utilitas yang memungkinkan pengguna untuk membeli dari, dan
menjual produk dan layanan kepada orang lain; perangkat lunak komputer yang
dapat diunduh; File gambar/imej yang dapat diunduh yang berisi karya seni,
teks/pesan, audio, video, permainan dan tautan Web Internet yang berhubungan
dengan kegiatan-kegiatan olahraga dan budaya; file multimedia yang dapat
diunduh; File multimedia yang dapat diunduh berisi teks yang diautentikasi oleh
token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; File audio yang dapat diunduh yang
diautentikasi oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; File multimedia
yang dapat diunduh berisi video yang diautentikasi oleh token yang tidak dapat
dipertukarkan [NFT]; Perangkat lunak yang dapat diunduh untuk manajemen
inventaris berbasis blockchain; perangkat lunak komputer yang dapat diunduh
untuk melihat dan mengelola digital collectible; Perangkat lunak komputer yang
dapat diunduh untuk perdagangan, penyimpanan, pengiriman, penerimaan,
penerimaan dan pengiriman mata uang digital secara elektronik, dan mengatur
transaksi pembayaran dan penukaran mata uang digital.; komputer, video dan
permainan elektronik interaktif yang dapat diunduh melalui internet dan perangkat
nirkabel; perangkat lunak untuk jejaring sosial dan berinteraksi dengan komunitas
online; perangkat lunak yang dapat diunduh dalam bentuk aplikasi seluler untuk
jejaring sosial; perangkat lunak komputer e-commerce yang dapat diunduh untuk
memungkinkan pengguna melakukan transaksi bisnis elektronik melalui jaringan
komputer dan komunikasi global; perangkat lunak hiburan interaktif untuk
digunakan dengan komputer; token keamanan [perangkat enkripsi]; perangkat
lunak dan perangkat keras untuk digunakan sebagai dompet token digital;
pembaca yang mendukung teknologi komunikasi jarak dekat (NFC); firmware
untuk mengidentifikasi tag komunikasi jarak dekat (NFC); Aplikasi seluler yang
dapat diunduh untuk digunakan sehubungan dengan layanan toko ritel; Perangkat
lunak dan aplikasi seluler yang dapat diunduh berkaitan dengan layanan
konsultasi kecantikan; Perangkat lunak dan aplikasi seluler yang dapat diunduh*



berkaitan dengan pemesanan layanan perawatan kecantikan dan kesehatan; Perangkat lunak dan aplikasi seluler yang dapat diunduh berkaitan dengan penyediaan informasi tentang perawatan kecantikan dan kesehatan; perangkat lunak pembuktian keaslian; Publikasi elektronik yang dapat diunduh dalam bentuk artikel, makalah, dan bahan pengajaran di bidang telekomunikasi, Internet, pelatihan, bisnis, penjualan, dan pemasaran; perangkat lunak komputer untuk menjelajah dan mengakses konten digital; Perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna mengalami realitas virtual dan visualisasi manipulasi dan imersi realitas yang diperbesar; Perangkat lunak realitas campuran bagi pengguna untuk mengalami visualisasi manipulasi dan perendaman realitas campuran; perangkat lunak permainan komputer, dapat diunduh; perangkat lunak komputer untuk memproses gambar digital; program permainan komputer multimedia interaktif; program komputer untuk mengedit gambar, suara dan video; Program permainan komputer; perangkat lunak hiburan interaktif yang dapat diunduh untuk bermain game komputer; perangkat lunak e-commerce komputer untuk memungkinkan pengguna melakukan transaksi bisnis elektronik melalui jaringan komputer global; perangkat lunak aplikasi komputer untuk telepon seluler; file musik yang dapat diunduh; buku petunjuk dalam bentuk elektronik; Perangkat lunak untuk pengembangan game; perangkat lunak aplikasi seluler; perangkat lunak realitas maya yang dapat diunduh yang menampilkan konten hiburan; program permainan untuk realitas virtual, realitas tertambah (augmented reality) dan realitas campuran (mixed reality)": untuk melindungi jenis barang dalam **Kelas 35**, berupa: "Jasa toko eceran; Jasa toko eceran secara online; Jasa agen penjualan, yaitu, layanan toko ritel, layanan toko ritel online, layanan toko grosir yang menampilkan kosmetik dan kit kosmetik; menyediakan situs web (website) yang menampilkan pasar (marketplace) online untuk menjual dan memperdagangkan barang virtual dengan pengguna lain; layanan toko ritel menampilkan perlengkapan mandi; Layanan toko ritel yang menampilkan kosmetik; Layanan toko ritel yang menampilkan wewangian; jasa-jasa toko eceran yang menampilkan perlengkapan make-up; layanan ritel dan grosir untuk berbagai barang, termasuk tetapi tidak terbatas pada kosmetik dan sediaan perlengkapan mandi, pasta gigi, wewangian, minyak esensial, sediaan pemutih dan bahan lain untuk keperluan binatu, sediaan pembersihan, sediaan pemolesan, sediaan penggosok, sediaan abrasif, kosmetik, sabun, sabun mandi, sediaan kosmetik untuk mandi, sediaan perawatan kuku, kuku palsu, stiker nail art, penghilang cat kuku, sediaan make-up, sediaan kosmetik untuk bulu mata, bulu mata palsu, perekat untuk membubuhkan bulu mata palsu, sediaan pengharum ruangan, deodoran untuk manusia atau untuk hewan, sediaan perawatan rambut, sampo, losion rambut, pembilasan rambut [kondisioner sampo], krim rambut, hair spray, pewarna rambut, sediaan mandi, sediaan cukur, sediaan berjemur [kosmetik], gel pijat, sediaan farmasi, sediaan dokter hewan, sediaan sanitasi dan persediaan medis, peralatan elektronik rumah tangga, alat keperluan makan, kacamata dan kacamata hitam, peralatan untuk penerangan dan pemanasan, logam mulia dan paduannya, perhiasan, batu mulia dan semi mulia, instrumen horologis dan kronometrik, alat tulis, kulit dan imitasi dari kulit, koper dan tas, kantong, payung dan payung matahari, furnitur, peralatan dan wadah rumah tangga atau dapur, gelas, porselen dan gerabah, peralatan



kosmetik dan toilet, linen rumah tangga, handuk, pakaian, alas kaki, tutup kepala, karpet, permainan, mainan dan alat permainan, makanan dan minuman, perlengkapan sehari-hari dan barang-barang pribadi; penyediaan pasar online; Menyediakan pasar online untuk pembeli dan penjual barang digital yang diautentikasi oleh token non-sepadan (NFT); Layanan toko ritel online yang menampilkan realitas virtual dan perangkat keras dan perangkat lunak augmented reality; layanan toko ritel online yang menampilkan konten realitas virtual dan media digital yaitu musik pra-rekaman video gambar teks karya audiovisual dan perangkat lunak game virtual dan augmented reality"; untuk melindungi jenis barang dalam **Kelas 41**, berupa: "layanan hiburan; jasa hiburan, yaitu, menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak realitas maya yang tidak dapat diunduh yang menampilkan konten hiburan; menyediakan game komputer online; Layanan hiburan, yaitu: penyediaan lingkungan virtual di mana pengguna dapat saling berinteraksi untuk tujuan rekreasi, mengisi waktu luang, atau hiburan; organisasi acara hiburan; organisasi pameran seni untuk tujuan budaya atau pendidikan; Layanan permainan realitas virtual pada situs web; jasa/layanan hiburan, yaitu, menyediakan permainan realitas virtual/maya (virtual reality games), hiburan interaktif dan konten realitas virtual/maya (virtual reality); layanan permainan komputer interaktif; layanan permainan realitas virtual disediakan secara online dari jaringan komputer; jasa hiburan, yaitu, menyediakan permainan video online; jasa/layanan hiburan, yaitu, menyediakan fasilitas online untuk streaming konten hiburan dan live streaming video acara hiburan; Layanan hiburan yang sifatnya mengatur acara hiburan sosial; Hiburan online interaktif; Layanan hiburan, yaitu, menyediakan hiburan konten dan pengalaman interaktif realitas virtual, augmented reality, dan realitas campuran; jasa hiburan yaitu menyediakan digital collectible yang tidak dapat diunduh online yaitu seni untuk digunakan dalam lingkungan digital untuk tujuan hiburan; jasa entertainmen, yaitu, menyediakan konten buatan pengguna yang tidak dapat diunduh, media elektronik, konten hiburan multimedia, informasi, video, audio, teks, data, film, gambar, gambar, grafik animasi, dan foto"; dan untuk melindungi jenis barang dalam **Kelas 42**, berupa: "desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer; Perangkat lunak yang tidak dapat diunduh; menyediakan fasilitas online yang memberi pengguna kemampuan untuk mengunggah, memodifikasi dan berbagi (share) konten dan data realitas virtual/maya (virtual reality); desain token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT)-pengembangan token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); menyediakan perangkat lunak untuk transfer mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) dan token utilitas antar pihak; menyediakan perangkat lunak untuk pertukaran mata uang secara elektronik untuk mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) dan token utilitas; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan dalam perdagangan, kliring, pengiriman, penerimaan, penyimpanan, konfirmasi, dan manajemen risiko perdagangan keuangan untuk transaksi pasar pertukaran di bidang mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets),



token digital, token kripto (crypto tokens) dan token utilitas; menyediakan perangkat lunak untuk mengelola mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized asset), token digital, token kripto (crypto token) dan pembayaran token utilitas, transfer uang, dan transfer komoditas; menyediakan platform perangkat lunak untuk memfasilitasi transaksi dan pembayaran menggunakan mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) atau token utilitas yang memungkinkan pengguna untuk membeli dari, dan menjual produk dan layanan kepada orang lain; Desain, pemrograman, atau pemeliharaan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk perantara pembelian, penjualan dan penukaran mata uang virtual; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan dalam pertukaran keuangan; penyimpanan elektronik mata uang virtual, mata uang digital, dan cryptocurrency; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan sebagai dompet mata uang kripto; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan dengan dompet mata uang digital dan layanan penyimpanan; menyediakan perangkat lunak untuk pembayaran mata uang digital dan transaksi pertukaran; Menyediakan penggunaan sementara atas perangkat lunak yang tidak dapat diunduh online untuk memproses pembayaran elektronik; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan dalam pertukaran item/barang virtual; menyediakan perangkat lunak untuk mengelola pertukaran digital untuk item/barang virtual secara demokratis melalui kontrak pintar (smart contracts); layanan komputer- yaitu- penyediaan dan pengoperasian situs web dengan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk membeli dan memperdagangkan seni digital dan grafik dalam bentuk token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT) serta pembuatan dan penyediaan gambar- animasi- dan ilustrasi seni digital kustom untuk orang lain dalam bentuk token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); layanan komputer, yaitu, menciptakan/membuat komunitas virtual untuk pengguna terdaftar untuk berbagi (share), melihat, berlangganan dan berinteraksi dengan gambar, konten audio-visual dan video serta data dan informasi terkait; hosting konten digital [realitas virtual/maya (virtual reality) dan realitas tertambah (augmented reality)] di internet; desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak realitas virtual/maya (virtual reality); platform berbentuk layanan (PaaS) yang menampilkan perangkat lunak komputer untuk mengakses, menjelajahi, dan mencari basis data online; platform sebagai layanan [PaaS] yang menampilkan platform perangkat lunak untuk transmisi konten dan pesan digital; layanan pemrograman komputer; layanan desain, pengembangan dan pemrograman perangkat lunak komputer; menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak komputasi awan (cloud computing) yang tidak dapat diunduh secara online untuk aplikasi dan lingkungan realitas virtual/maya (virtual reality), realitas tertambah (augmented reality); Jasa komputer, yaitu menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak komputer yang tidak dapat diunduh untuk mengunggah, memposting, mempertunjukkan, menampilkan, menandai, membuat blog, mengelola, mengumpulkan, mengedit, mengatur, memodifikasi, menganalisis, melaporkan, menyimpan dan membagikan gambar, termasuk lingkungan virtual offline untuk uji coba virtual yang tersedia di fasilitas perawatan mata dan informasi di bidang kesehatan mata, kecantikan dan gaya (style);



Pengembangan perangkat lunak untuk permainan (game); Portal web dan/ atau platform digital dengan tujuan komersil; konversi lintas platform dari konten digital ke bentuk lain dari konten digital; Penyediaan penggunaan aplikasi seluler dan perangkat lunak komputer pribadi yang tidak dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna terdaftar mengakses platform digital untuk penjualan dan pembelian barang-barang rumah tangga orang lain.; menyediakan perangkat lunak untuk mengirim, menerima (*receiving*), menyetujui (*accepting*), membeli, menjual, menyimpan, mentransmisikan, memperdagangkan dan menukar mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (*digitized assets*), token digital, token kripto (*crypto tokens*) dan token utilitas; penyediaan penggunaan sementara aplikasi perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk mengunggah, mengunduh, mengakses, memposting, membuat, mengunggah, melihat, menampilkan, berbagi, atau menyediakan media elektronik, konten hiburan multimedia, informasi, video, audio, teks, data, film, gambar, gambar, grafik animasi, dan foto”;

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 harus ditolak oleh Direktorat Jenderal apabila merek tersebut mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan merek milik pihak lain yang sudah terdaftar lebih dahulu untuk barang dan/atau jasa yang 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 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;

WATSONS

Menimbang, seluruh jenis barang yang dilindungi merek Nomor Daftar: **IDM001085944**, dalam Kelas 9, berupa: “server media digital; media digital yang dapat diunduh yaitu digital collectible yang dibuat dengan teknologi perangkat lunak berbasis blockchain; Token keamanan; materi digital yaitu token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); Token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; File multimedia yang dapat diunduh berisi karya seni yang diautentikasi oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; Rekaman audio yang dapat diunduh yang diautentikasi oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; Rekaman video yang dapat diunduh yang diautentikasi oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; media yang direkam dan dapat diunduh, perangkat lunak komputer, media perekaman dan penyimpanan digital atau analog kosong; perangkat lunak yang dapat diunduh untuk memproses pembayaran elektronik; platform perangkat lunak untuk memfasilitasi transaksi dan pembayaran



menggunakan mata uang digital, mata uang virtual, cryptocurrency, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) atau token utilitas yang memungkinkan pengguna untuk membeli dari, dan menjual produk dan layanan kepada orang lain; perangkat lunak komputer yang dapat diunduh; File gambar/imej yang dapat diunduh yang berisi karya seni, teks/pesan, audio, video, permainan dan tautan Web Internet yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan olahraga dan budaya; file multimedia yang dapat diunduh; File multimedia yang dapat diunduh berisi teks yang diautentikasi oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; File audio yang dapat diunduh yang diautentikasi oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; File multimedia yang dapat diunduh berisi video yang diautentikasi oleh token yang tidak dapat dipertukarkan [NFT]; Perangkat lunak yang dapat diunduh untuk manajemen inventaris berbasis blockchain; perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk melihat dan mengelola digital collectible; Perangkat lunak komputer yang dapat diunduh untuk perdagangan, penyimpanan, pengiriman, penerimaan, penerimaan dan pengiriman mata uang digital secara elektronik, dan mengatur transaksi pembayaran dan penukaran mata uang digital.; komputer, video dan permainan elektronik interaktif yang dapat diunduh melalui internet dan perangkat nirkabel; perangkat lunak untuk jejaring sosial dan berinteraksi dengan komunitas online; perangkat lunak yang dapat diunduh dalam bentuk aplikasi seluler untuk jejaring sosial; perangkat lunak komputer e-commerce yang dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna melakukan transaksi bisnis elektronik melalui jaringan komputer dan komunikasi global; perangkat lunak hiburan interaktif untuk digunakan dengan komputer; token keamanan [perangkat enkripsi]; perangkat lunak dan perangkat keras untuk digunakan sebagai dompet token digital; pembaca yang mendukung teknologi komunikasi jarak dekat (NFC); firmware untuk mengidentifikasi tag komunikasi jarak dekat (NFC); Aplikasi seluler yang dapat diunduh untuk digunakan sehubungan dengan layanan toko ritel; Perangkat lunak dan aplikasi seluler yang dapat diunduh berkaitan dengan layanan konsultasi kecantikan; Perangkat lunak dan aplikasi seluler yang dapat diunduh berkaitan dengan pemesanan layanan perawatan kecantikan dan kesehatan; Perangkat lunak dan aplikasi seluler yang dapat diunduh berkaitan dengan penyediaan informasi tentang perawatan kecantikan dan kesehatan; perangkat lunak pembuktian keaslian; Publikasi elektronik yang dapat diunduh dalam bentuk artikel, makalah, dan bahan pengajaran di bidang telekomunikasi, Internet, pelatihan, bisnis, penjualan, dan pemasaran; perangkat lunak komputer untuk menjelajah dan mengakses konten digital; Perangkat lunak untuk memungkinkan pengguna mengalami realitas virtual dan visualisasi manipulasi dan imersi realitas yang diperbesar; Perangkat lunak realitas campuran bagi pengguna untuk mengalami visualisasi manipulasi dan perendaman realitas campuran; perangkat lunak permainan komputer, dapat diunduh; perangkat lunak komputer untuk memproses gambar digital; program permainan komputer multimedia interaktif; program komputer untuk mengedit gambar, suara dan video; Program permainan komputer; perangkat lunak hiburan interaktif yang dapat diunduh untuk bermain game komputer; perangkat lunak e-commerce komputer untuk memungkinkan pengguna melakukan transaksi bisnis elektronik melalui jaringan komputer global;



perangkat lunak aplikasi komputer untuk telepon seluler; file musik yang dapat diunduh; buku petunjuk dalam bentuk elektronik; Perangkat lunak untuk pengembangan game; perangkat lunak aplikasi seluler; perangkat lunak realitas maya yang dapat diunduh yang menampilkan konten hiburan; program permainan untuk realitas virtual, realitas tertambah (augmented reality) dan realitas campuran (mixed reality)”; dan untuk melindungi jenis barang dalam **Kelas 42**, berupa: “desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer; Perangkat lunak yang tidak dapat diunduh; menyediakan fasilitas online yang memberi pengguna kemampuan untuk mengunggah, memodifikasi dan berbagi (share) konten dan data realitas virtual/maya (virtual reality); desain token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT)- pengembangan token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); menyediakan perangkat lunak untuk transfer mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) dan token utilitas antar pihak; menyediakan perangkat lunak untuk pertukaran mata uang secara elektronik untuk mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) dan token utilitas; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan dalam perdagangan, kliring, pengiriman, penerimaan, penyimpanan, konfirmasi, dan manajemen risiko perdagangan keuangan untuk transaksi pasar pertukaran di bidang mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) dan token utilitas; menyediakan perangkat lunak untuk mengelola mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized asset), token digital, token kripto (crypto token) dan pembayaran token utilitas, transfer uang, dan transfer komoditas; menyediakan platform perangkat lunak untuk memfasilitasi transaksi dan pembayaran menggunakan mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) atau token utilitas yang memungkinkan pengguna untuk membeli dari, dan menjual produk dan layanan kepada orang lain; Desain, pemrograman, atau pemeliharaan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk perantara pembelian, penjualan dan penukaran mata uang virtual; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan dalam pertukaran keuangan; penyimpanan elektronik mata uang virtual, mata uang digital, dan cryptocurrency; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan sebagai dompet mata uang kripto; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan dengan dompet mata uang digital dan layanan penyimpanan; menyediakan perangkat lunak untuk pembayaran mata uang digital dan transaksi pertukaran; Menyediakan penggunaan sementara atas perangkat lunak yang tidak dapat diunduh online untuk memproses pembayaran elektronik; menyediakan perangkat lunak untuk digunakan dalam pertukaran item/barang virtual; menyediakan perangkat lunak untuk mengelola pertukaran digital untuk item/barang virtual secara demokratis melalui kontrak pintar (smart contracts); layanan komputer-yaitu- penyediaan dan pengoperasian situs web dengan teknologi yang memungkinkan pengguna untuk membeli dan memperdagangkan seni digital dan grafik dalam bentuk token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT) serta pembuatan



dan penyediaan gambar- animasi- dan ilustrasi seni digital kustom untuk orang lain dalam bentuk token yang tidak dapat dipertukarkan (NFT); layanan komputer, yaitu, menciptakan/membuat komunitas virtual untuk pengguna terdaftar untuk berbagi (share), melihat, berlangganan dan berinteraksi dengan gambar, konten audio-visual dan video serta data dan informasi terkait; hosting konten digital [realitas virtual/maya (virtual reality) dan realitas tertambah (augmented reality)] di internet; desain dan pengembangan perangkat keras dan perangkat lunak realitas virtual/maya (virtual reality); platform berbentuk layanan (PaaS) yang menampilkan perangkat lunak komputer untuk mengakses, menjelajahi, dan mencari basis data online; platform sebagai layanan [PaaS] yang menampilkan platform perangkat lunak untuk transmisi konten dan pesan digital; layanan pemrograman komputer; layanan desain, pengembangan dan pemrograman perangkat lunak komputer; menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak komputasi awan (cloud computing) yang tidak dapat diunduh secara online untuk aplikasi dan lingkungan realitas virtual/maya (virtual reality), realitas tertambah (augmented reality); Jasa komputer, yaitu menyediakan penggunaan sementara perangkat lunak komputer yang tidak dapat diunduh untuk mengunggah, memposting, mempertunjukkan, menampilkan, menandai, membuat blog, mengelola, mengumpulkan, mengedit, mengatur, memodifikasi, menganalisis, melaporkan, menyimpan dan membagikan gambar, termasuk lingkungan virtual offline untuk uji coba virtual yang tersedia di fasilitas perawatan mata dan informasi di bidang kesehatan mata, kecantikan dan gaya (style); Pengembangan perangkat lunak untuk permainan (game); Portal web dan/ atau platform digital dengan tujuan komersil; konversi lintas platform dari konten digital ke bentuk lain dari konten digital; Penyediaan penggunaan aplikasi seluler dan perangkat lunak komputer pribadi yang tidak dapat diunduh untuk memungkinkan pengguna terdaftar mengakses platform digital untuk penjualan dan pembelian barang-barang rumah tangga orang lain.; menyediakan perangkat lunak untuk mengirim, menerima (receiving), menyetujui (accepting), membeli, menjual, menyimpan, mentransmisikan, memperdagangkan dan menukar mata uang digital, mata uang virtual, mata uang kripto, aset digital dan blockchain, aset digital (digitized assets), token digital, token kripto (crypto tokens) dan token utilitas; penyediaan penggunaan sementara aplikasi perangkat lunak yang tidak dapat diunduh untuk mengunggah, mengunduh, mengakses, memposting, membuat, mengunggah, melihat, menampilkan, berbagi, atau menyediakan media elektronik, konten hiburan multimedia, informasi, video, audio, teks, data, film, gambar, gambar, grafik animasi, dan foto; apabila dibandingkan dengan jenis barang yang akan

dilindungi Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435**, atas nama Pemohon Banding, dalam **Kelas 9**, berupa: " Komputer; komputer kuantum; perangkat keras dan perangkat lunak komputer; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk analisis teknologi informasi dan manajemen data; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk pengembangan aplikasi; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk komputasi awan; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk komputasi kognitif; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk kecerdasan buatan; perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk teknologi blockchain; perangkat keras dan



perangkat lunak komputer untuk komputasi kuantum dan pemrograman kuantum; perangkat keras komputer, yaitu unit pita magnetik (pengolahan data), pita magnetik, sirkuit cetak, sirkuit terpadu, papan ketik komputer, compact disk (audio-video), disk optik, coupler (pengolahan data), disket, pembawa data magnetik; perangkat keras komputer, yaitu, layar video, pemindai (peralatan pengolah data), printer komputer, antarmuka (pengolahan data), pembaca (pengolah data), perangkat lunak (program rekaman), mikroprosesor, modem, monitor (perangkat keras), komputer, memori komputer, periferal komputer; adaptor komputer; komponen komputer; peralatan pengolah data; peralatan pengolah data untuk pengelolaan data dan informasi; semikonduktor; media data elektronik yang dapat dibaca mesin; disk magnetik; disk drive; perekam kaset; mesin hitung; mesin kasir; mesin faksimili; perekam video; kaset video; sel listrik dan baterai listrik; chip komputer; papan untuk sirkuit terpadu; aksesoris komputer, yaitu server komunikasi komputer; tas jinjing komputer; papan antarmuka komputer; kabel komputer dan bagian kabel komputer; kartu modem faks untuk komputer; aksesoris komputer yaitu filter layar, alas mouse, pager radio, joystick; konverter listrik, yaitu sakelar tegangan digital-ke-analog, analog-ke-digital, dan selangkah demi selangkah; tikus komputer; kartu sirkuit terpadu dan kartu pintar, adaptor untuk sirkuit terpadu dan adaptor untuk kartu pintar; pembaca untuk kartu sirkuit terpadu dan kartu pintar; mikrokomputer; pasokan tenaga listrik; proyektor (alat proyeksi); kendali jarak jauh untuk komputer; inverter, pelindung lonjakan arus, dan catu daya yang tidak pernah terputus; terminal tempat penjualan (terminal pembayaran); server komputer; perangkat penyimpanan komputer, yaitu subsistem penyimpanan berkecepatan tinggi untuk penyimpanan dan pencadangan data elektronik baik secara lokal atau melalui jaringan telekomunikasi; program komputer dan perangkat lunak yang direkam dan diunduh; perangkat lunak permainan video; perangkat lunak dan program sistem operasi; perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses jaringan komputer global; perangkat lunak manajemen dokumen; perangkat lunak manajemen basis data; perangkat lunak yang digunakan untuk mencari, mengambil dan menerima teks, dokumen elektronik, grafik dan informasi audiovisual pada jaringan komputer internal perusahaan dan jaringan komputer global lokal dan luas; perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dan pembuatan web serta panduan pengguna dalam format elektronik dijual sebagai satu kesatuan dengan produk ini; perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam mengendalikan operasi dan pelaksanaan sistem komputer, program, dan jaringan komputer; perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam menghubungkan jaringan dan sistem komputer yang berbeda, server komputer dan perangkat penyimpanan; program komputer untuk menghubungkan komputer bersama-sama dan untuk memungkinkan aktivitas komputer di jaringan komputer global; perangkat lunak komputer untuk mengelola sistem, perangkat lunak, dan proses yang ada dalam lingkungan teknologi informasi; sistem komputer yang menggabungkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk digunakan dalam manajemen dan analisis data dan instruksi manual dalam format elektronik yang dijual bersama produk ini; sistem komputasi awan, yaitu jaringan yang mengintegrasikan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk penyediaan dinamis,



virtualisasi, dan pengukuran konsumsi sumber daya komputer; perangkat lunak komputasi awan yang direkam dan diunduh untuk menyebarkan dan mengelola mesin virtual pada platform komputasi awan; sistem komputer, yaitu perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer untuk mengembangkan dan mengintegrasikan kecerdasan buatan, yaitu pembelajaran mesin, pembelajaran mendalam, dan pemrosesan bahasa alami yang mampu mengumpulkan, mengatur, dan menganalisis data; sistem komputer, yaitu perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer untuk mengintegrasikan Natural Language Processing (NLP), Computational Linguistics (CL), Information Retrieval (IR) dan Machine Learning (ML) yang mampu memahami pertanyaan umum manusia dan merumuskan tanggapan; perangkat lunak untuk mengembangkan, membangun dan mengoperasikan aplikasi blockchain; perangkat keras komputer dan perangkat lunak komputer untuk mengembangkan dan menguji algoritma kuantum; dokumentasi dan instruksi manual yang dicatat pada media data elektronik yang dapat dibaca mesin dan berkaitan dengan komputer atau program komputer; publikasi elektronik, dapat diunduh; publikasi elektronik pada media komputer yaitu, buku petunjuk, buku panduan, brosur, lembar informasi, presentasi tertulis dan bahan ajar di bidang komputasi, jaringan komputer, penyimpanan komputer, sistem operasi komputer, teknologi informasi, manajemen basis data, komputasi awan, buatan kecerdasan, teknologi blockchain dan komputasi kuantum”; dan untuk melindungi jenis barang dalam **Kelas 42**, berupa: “Pemrograman komputer; Layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk manajemen data; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk komputasi awan; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk kecerdasan buatan; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk komputasi kognitif; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk teknologi blockchain; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk komputasi kuantum dan pemrograman kuantum; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk membangun, menganalisis, dan menjalankan program kuantum dan algoritma kuantum; layanan perangkat lunak sebagai layanan (SaaS) yang menampilkan perangkat lunak untuk mengembangkan dan menguji algoritma kuantum; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk kecerdasan buatan; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk komputasi kognitif; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk manajemen informasi; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk manajemen data; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk komputasi awan; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk teknologi blockchain; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk komputasi kuantum; pemrograman komputer dan layanan konsultasi komputer untuk perangkat lunak sebagai layanan (SaaS); desain, instalasi, pembaruan dan pemeliharaan perangkat lunak; desain perangkat lunak dan perangkat keras komputer untuk kepentingan pihak ketiga, dan layanan konsultasi profesional di bidang komputer;



layanan dukungan teknis, yaitu pemecahan masalah program komputer dan masalah perangkat lunak; layanan komputer, yaitu desain, pembuatan dan pemeliharaan situs web untuk pihak ketiga; analisis sistem komputer, integrasi jaringan komputer dan database, pemrograman komputer untuk pihak ketiga, semuanya ditujukan untuk interaksi komersial pada jaringan komputer global; desain sistem interkoneksi komputer dan perangkat lunak, yaitu koneksi elektronik komputer dan perangkat lunak satu sama lain; layanan pengujian perangkat lunak dan perangkat keras komputer (kontrol kualitas dan teknis); studi proyek teknis di bidang perangkat keras dan perangkat lunak komputer; jasa konsultasi di bidang perangkat keras komputer, yaitu konsultasi mengenai penelitian dan pengembangan komputasi; nasihat dan bantuan komputer mengenai penggunaan Internet; penyewaan komputer dan perangkat lunak; penelitian ilmiah dan industri, yaitu penelitian dan pengembangan produk baru, penelitian biologi, penelitian bakteriologi, penelitian kimia, penelitian tata rias, penelitian mekanik, penelitian geologi, penelitian teknologi, penelitian farmasi, penelitian ilmiah untuk keperluan medi; konsultasi teknologi informasi; layanan integrasi sistem komputer; jasa konsultasi di bidang perancangan, pemilihan, penerapan dan penggunaan sistem perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk pihak ketiga; layanan dukungan teknis, yaitu pemecahan masalah program komputer; jasa desain sistem komputer untuk pihak ketiga; desain sistem interkoneksi komputer dan program komputer, yaitu integrasi sistem komputer dan jaringan komputer; jasa pengujian program komputer dan perangkat keras komputer, yaitu pengujian perangkat lunak, komputer, dan server untuk memastikan berfungsinya dengan baik; layanan komputasi awan, yaitu, layanan perangkat keras komputer dan perangkat lunak jaringan terintegrasi untuk penyediaan dinamis, virtualisasi, dan pengukuran konsumsi sumber daya komputer; menyediakan sistem komputer virtual dan lingkungan komputer virtual melalui komputasi awan; desain dan pengembangan perangkat lunak untuk penyimpanan data cloud; layanan penyedia hosting komputasi awan; penyimpanan elektronik data elektronik dan pemulihan data; layanan keamanan data; layanan dukungan komputer sehubungan dengan program komputer yang disediakan oleh spesialis komputer; desain perangkat keras komputer untuk jaringan komputer; penyediaan informasi yang berkaitan dengan teknologi informasi melalui website; mempunyai persamaan dalam sifat, cara pembuatan dan penggunaannya; oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa jenis jasa yang diperbandingkan tersebut dapat dikategorikan sebagai **barang sejenis**. Adapun untuk jenis jasa dalam **kelas 35**

yang ingin dilindungi permohonan merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435**, dikategorikan sebagai jasa tidak sejenis dengan merek pembanding: selanjutnya pertimbangan mengenai kepemilikan dari kedua merek tersebut, relevan untuk dipertimbangkan lebih lanjut;

Menimbang, bahwa permohonan pendaftaran Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** untuk **Kelas 9, 35 dan 42**, diajukan **International Business Machines Corporation**, berkedudukan di New Orchard Road Armonk NY 10504;



WATSONS

Menimbang, bahwa merek **WATSONS** Nomor Daftar: **IDM001085944**, untuk Kelas **9, 35, 41** dan **42** terdaftar atas nama **A.S. Watson TM Limited**. Berkedudukan di Vistra Corporate Services Centre, Wickhams Cay II, Road Town, Tortola, VG1110, British Virgin Islands;

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

Menimbang, bahwa antara Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda:

WATSONS

M0020241770435 atas nama Pemohon Banding dengan merek **WATSONS** Nomor Daftar: **IDM001085944**, mempunyai persamaan jenis jasa/barang dan dimiliki oleh pihak-pihak yang berlainan, maka hal ini relevan untuk mempertimbangkan adanya persamaan pada pokoknya antara kedua merek dimaksud;

Menimbang, bahwa etiket merek pemohon banding dengan etiket merek terdaftar yang diperbandingkan sebagai berikut:

Etiket Merek

Merek Pemohon Banding	Merek Pembanding
Nomor agenda M0020241770435	Nomor daftar IDM001085944
WATSONX.AI	WATSONS

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 essensial, maka unsur atau elemen Merek yang dominan itulah yang menjadi dasar perbandingan untuk dipertimbangkan;

Menimbang, bahwa merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** dikenal reputasinya dimiliki oleh pemohon sebagai platform dari 'IBM' untuk membangun dan mengelola aplikasi kecerdasan buatan untuk penggunaan bisnis, platform ini diumumkan pada 9 Mei 2023, platform ini menyediakan *perangkat lunak dan infrastruktur* bagi perusahaan untuk bekerja dengan model 'AI milik IBM' sendiri maupun model dari sumber pihak ketiga.



Menimbang bahwa secara kesan memang terdapat persamaan antara permohonan merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435**

WATSONS

dibandingkan dengan merek Nomor Daftar: **IDM001085944** terdapat persamaan pada kata **Watson**, namun secara bunyi ucapan permohonan

WATSONS

merek **WATSONX.AI** dibaca WATSON X AI sedangkan merek Nomor Daftar: **IDM001085944** dibaca **WATSONS**, sehingga tidak akan mengecoh konsumen mengenai asal barang dan jasa sejenis:

Menimbang bahwa berdasarkan penelusuran terkait core bisnis pemohon banding yang berupa jasa dan barang terkait teknologi sedangkan bisnis pemilik

WATSONS

merek bergerak dibidang layanan retail, dimana terdapat perbedaan target konsumen pada merek tersebut, sehingga kemungkinan konsumen akan terkecoh tidak ada:

Menimbang bahwa berdasarkan alasan-alasan tersebut diatas maka penolakan merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** yang didasarkan pada Pasal 21 ayat (1) huruf a Undang Undang Nomor 20 tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis adalah **tidak tepat dan tidak benar**; selanjutnya majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa dan memutus permintaan banding ini berkesimpulan bahwa penolakan tersebut harus **dibatalkan** dan selanjutnya **mengabulkan permohonan banding**;

Menimbang, bahwa berhubung Majelis Komisi Banding Merek yang memeriksa Permohonan Banding ini telah menyatakan mengabulkan permohonan banding dari Pemohon Banding, maka terhadap permohonan Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435** dapat diusulkan didaftar untuk seluruh jenis barang dan/atau jasa;

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

MEMUTUSKAN

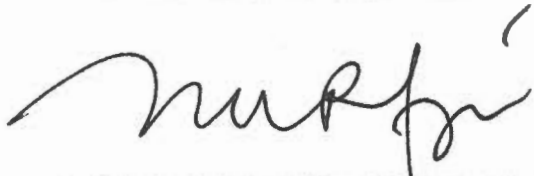
- I. Mengabulkan permohonan banding dari pemohon banding untuk seluruhnya;
- II. Memerintahkan kepada Direktorat Merek dan Indikasi Geografis pada Direktorat Merek, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Republik Indonesia untuk menerbitkan sertifikat Merek **WATSONX.AI** Nomor Agenda: **M0020241770435**, dengan tanggal penerimaan 16 Februari 2024 oleh Pemohon Banding untuk seluruh jenis barang dalam kelas 9, 35 dan 42 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 Kamis tanggal 14 Agustus 2025 putusan mana diucapkan pada hari itu juga dalam persidangan yang terbuka untuk umum oleh Majelis Komisi Banding Merek yang terdiri dari FAJAR B.S. LASE, S.T., M.A., M.H. sebagai Ketua dengan Prof. ADI SETIANI, S.H., M.Hum. dan SUBANDINI NURTYAS UTAMI, S.H., M.H. sebagai Anggota.

Anggota



1. ADI SETIANI, S.H., M.Hum.



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



FAJAR B.S. LASE, S.T., M.A., M.H.

