

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Keaslian Penelitian	11
E. Kegunaan Penelitian	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	22
A. Tinjauan Umum tentang Pelindungan Hukum	22
B. Tinjauan Umum tentang Hak Kekayaan Intelektual	24
C. Tinjauan Umum tentang Merek	29
D. Tinjauan Umum tentang <i>SM Entertainment</i>	37
E. Tinjauan Umum tentang <i>E-Commerce</i>	39
BAB III METODE PENELITIAN	41

A. Sifat dan Jenis Penelitian	41
B. Bahan Penelitian	42
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	44
D. Teknik Pengambilan Sampel	45
E. Cara dan Alat Pengumpulan Data	46
F. Jalannya Penelitian	47
G. Hambatan Penelitian	48
H. Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Pelindungan Hukum Hak Merek atas Logo <i>SM Entertainment</i> sebagai Merek Internasional dalam Penjualan <i>Merchandise Palsu</i> Melalui <i>E-Commerce</i>	50
B. Peranan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dalam Mencegah Pelanggaran Merek Internasional	74
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87