



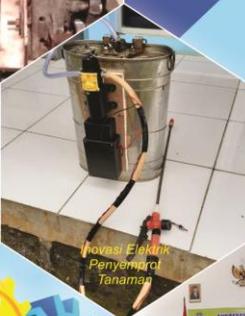
BAPPEDA
KAB.GUNUNGKIDUL

BUKU PANDUAN

Lomba

Kreativitas dan Inovasi Masyarakat
(KRENOVAMASKAT)
Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021

*“Mengabdikan Melalui Inovasi
Hadapi Era Adaptasi Tatanan Baru*



Subbid Litbang meniti lewat inovasi, melangkah raih prestasi

PENGANTAR

Penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021, pada hakekatnya merupakan upaya menumbuh kembangkan budaya penelitian dan kinerja pengembangan teknologi.

Kegiatan ini merupakan rangkaian dari peringatan Hari Jadi Kabupaten Gunungkidul ke-190 dan sejalan dengan implementasi Undang-Undang Nomor 11 tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;

Dalam rangka memberikan informasi dan pedoman bagi para pemangku kepentingan yang terkait dengan lomba ini, maka disusun buku panduan guna menyamakan persepsi bagi semua pihak dalam penyelenggaraan kegiatan ini.

Kami menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku panduan ini. Saran dan masukan bagi penyempurnaan panduan ini sangat diharapkan dan semoga dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Wonosari, 18 Januari 2021
KEPALA,

SRI SUHARTANTA, S.IP., M.Si
Pembina Utama Muda, Gol. IV/c
NIP. 19720211 199 603 1 002



DAFTAR ISI

PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II MEKANISME PELAKSANAAN	6
BAB III PENYELENGGARAAN SELEKSI	11
LAMPIRAN DOKUMEN SELEKSI	13

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahwa pada hakekatnya pembangunan dilaksanakan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat sebagaimana yang diamanatkan undang-undang. Indikator keberhasilan pembangunan dapat tercermin pada pertumbuhan ekonomi dan juga pemerataan pembangunan untuk mengurangi kesenjangan antar wilayah. Dalam upaya meningkatkan peran serta masyarakat dalam pembangunan pemberdayaan masyarakat perlu ditingkatkan melalui peningkatan kompetensi sumberdaya sehingga mempunyai posisi tawar yang tinggi, sebagai mana misi pembangunan Kabupaten Gunungkidul yaitu mewujudkan peningkatan kualitas sumberdaya manusia yang mempunyai daya saing, penguasaan, pemanfaatan dan penciptaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mempunyai kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan dan pembangunan yang berkelanjutan.

Bangsa yang maju adalah bangsa yang banyak memiliki inovasi, khususnya yang dapat digunakan sebagai alat transformasi sosial dan menggerakkan sektor ekonomi. Sejalan dengan maksud tersebut dalam rangka meningkatkan kualitas sumberdaya manusia melalui pengembangan inovasi, kreativitas masyarakat dan pemanfaatan pengelolaan sumber daya alam serta dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan, maka implementasinya adalah dengan menumbuh kembangkan motivasi, memberi stimulasi dan fasilitasi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta menciptakan iklim yang kondusif guna mewujudkan daya kreativitas dan inovasi masyarakat yang dapat digunakan dalam proses produksi barang/jasa.

B. Dasar Penyelenggaraan

1. Undang-undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-undang Nomor 9 Tahun 2015;
2. Undang-undang Nomor 11 tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah;
4. Peraturan Daerah Kabupaten Gunungkidul Nomor 6 Tahun 2016 tentang urusan Pemerintah Daerah;
5. Peraturan Bupati Gunungkidul Nomor 74 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Gunungkidul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Bupati Gunungkidul Nomor 9 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Bupati Gunungkidul Nomor 74 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Badan Perencanaan Pembangunan Daerah;
6. Peraturan Daerah Kabupaten Gunungkidul Nomor 15 tahun 2020 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2021;
7. Peraturan Bupati Kabupaten Gunungkidul Nomor 114 Tahun 2020 tentang Penjabaran Anggaran dan Belanja Daerah Kabupaten Gunungkidul Tahun Anggaran 2021;

C. Maksud dan Tujuan

Maksud

1. Mengembangkan sumber daya manusia yang trampil, professional dan peduli;
2. Mendorong percepatan upaya penanggulangan kemiskinan melalui peningkatan pemanfaatan kreativitas dan inovasi oleh masyarakat;
3. Meningkatkan kualitas hasil penelitian/hasil karya yang mendayagunakan sumberdaya lingkungan sekitarnya.

Tujuan

1. Memberikan motivasi kepada masyarakat, dunia pendidikan, ASN, lembaga, penggiat ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kinerja dalam mendukung kreativitas dan inovasi masyarakat Kabupaten Gunungkidul;
2. Menumbuhkan, menguatkan, dan memandirikan kelembagaan teknologi tepat guna di Kabupaten Gunungkidul;
3. Memperluas pemanfaatan hasil kreativitas dan inovasi masyarakat sesuai kebutuhan masyarakat.

D. Tolok Ukur Keberhasilan

1. Teridentifikasinya pelaku/penggiat kreativitas dan inovasi masyarakat serta pengguna ilmu pengetahuan dan teknologi yang berwawasan lingkungan;
2. Meningkatnya hasil pemanfaatan kreativitas dan inovasi masyarakat yang menggunakan teknologi tepat guna sesuai kebutuhan masyarakat;
3. Meningkatnya kreativitas dan inovasi masyarakat melalui tulisan, karya ilmiah yang menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi.

E. Sasaran

1. Masyarakat umum secara individu atau kelompok;
2. ASN (Aparatur Sipil Negara) secara individu atau kelompok;
3. Siswa sekolah menengah (SMP, MTS, SMA, SMK, MA) atau yang sederajat (kategori olahan makanan dan teknologi/sains) secara kelompok.

F. Pengertian Krenovamaskat

1. Krenovamaskat adalah Kreativitas dan Inovasi Masyarakat yang berupa kegiatan untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi masyarakat Kabupaten Gunungkidul dalam bentuk penelitian, pengembangan, dan atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis dalam konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti ilmu teknik, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial termasuk pemanfaatan teknologi tepat guna;
2. Ilmu pengetahuan adalah rangkaian pengetahuan yang digali, disusun dan dikembangkan secara sistematis dengan menggunakan pendekatan tertentu yang dilandasi oleh metodologi ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif, kualitatif maupun eksploratif untuk menerangkan pembuktian gejala alam dan atau gejala kemasyarakatan tertentu;
3. Kreativitas atau Daya Cipta adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan (*concept*) baru atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada;
4. Inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan iptek yang telah ada kedalam produk atau proses produksi;

5. Teknologi Tepat Guna adalah teknologi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, dapat menjawab permasalahan masyarakat, tidak merusak lingkungan, dapat dimanfaatkan dan dipelihara oleh masyarakat secara mudah, serta menghasilkan nilai tambah dari aspek ekonomi dan aspek lingkungan.

G. Kategori Peserta

Masyarakat Umum : adalah individu atau kelompok masyarakat yang melakukan kreasi dan inovasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat.

ASN : adalah Pegawai Negeri Sipil secara individu atau kelompok yang melakukan kreasi inovasi dalam tata kelola pemerintahan, pelayanan publik dan dalam bidang urusan pekerjaan di masing-masing OPD/Instansi.

Siswa Sekolah Kelompok: adalah kelompok siswa SMP, MTS, SMA, SMK, MA atau sederajat yang melakukan secara langsung penelitian untuk berkreasi dan berinovasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

BAB II

MEKANISME PELAKSANAAN

A. Persyaratan

Lomba ini berlaku untuk Masyarakat Umum, ASN dan Siswa Sekolah Menengah sederajat dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1)- Masyarakat umum, dan siswa sekolah menengah : berdomisili di wilayah Kabupaten Gunungkidul sesuai KTP/KK;
 - Aparatur Sipil Negara yang bekerja di Kabupaten Gunungkidul;
- 2) Inovasi merupakan hasil karya asli dari ide sendiri maupun kelompok atau merupakan pengembangan (inovasi) dari hasil penelitian yang sudah ada;
- 3) Hasil karya yang diusulkan belum pernah mendapatkan penghargaan pada Lomba Krenovamaskat sebelumnya.
- 4) Diusulkan oleh Instansi/Organisasi Perangkat Daerah terkait/kapanewon/sekolah di Kabupaten Gunungkidul.

B. Dokumen Seleksi

Peserta seleksi wajib melampirkan dokumen sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari usulan yang disampaikan antara lain sebagai berikut :

- 1) Biodata peserta (ditandatangani oleh peserta);
- 2) Formulir pengusulan **format terlampir** (ditandatangani oleh Kepala OPD/Instansi/Panewu/Kepala Sekolah)
- 3) Profil Karya Krenovamaskat, hasil penelitian atau inovasi yang diusulkan untuk dinilai.

Sistematika penulisan proposal inovasi untuk kategori masyarakat umum dan siswa sekolah menengah, serta untuk ASN sebagai berikut:

JUDUL

BAB I Pendahuluan

I.1. Latar belakang inovasi

I.2 Rumusan masalah inovasi

I.3 Tujuan inovasi

I.4 Manfaat inovasi

BAB II Tinjauan pustaka

II.1 Landasan teori

BAB III Metode dan rancang bangun

III.1 Jenis kegiatan/usaha/inovasi

III.2 Alat dan bahan

III.3. Biaya

III.4. Operasional kegiatan/langkah kerja

III.5. Rancang bangun dan perubahan yang dilakukan

BAB IV Pembahasan dan Hasil Inovasi

IV.1 Pembahasan dan hasil inovasi

IV.2 Profil Inovasi (format terlampir)

BAB V Kesimpulan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

- Formulir Usulan (format terlampir)
- Biodata Peserta
- Fotokopi identitas yang dimiliki (KTP/KK/SIM/Kartu Pelajar).
- Foto kegiatan dan inovasi
- Dokumen Profil Inovasi

4) **Pada point 3 dijadikan dalam 1 dokumen (softcopy dalam bentuk WORD).**

5) Video Inovasi

6) Wajib mendaftar online di : bit.ly/krenova2021

Yang perlu disiapkan :

- Alamat email dari gmail.com
- Foto/Scan identitas diri (pdf/jpg/jpeg) beri nama :
<namapeserta_kategori>
- File Proposal pada **point ke 4** (file WORD) beri nama :
<nama_judulproposal>
- File **VIDEO INOVASI** (berisi proses dan hasil inovasi).

C. Mekanisme Seleksi

1. Peserta Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Tahun 2021 dari kategori masyarakat umum dan ASN diusulkan oleh Kapanewon atau Organisasi Perangkat Daerah yang bersangkutan, sedangkan untuk kategori pelajar, Guru/karyawan diusulkan oleh Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Dokumen Seleksi disampaikan ke Bappeda Kabupaten Gunungkidul c.q. Bidang Penelitian, Pengembangan, dan Pengendalian mulai tanggal **19 Januari 2021** dan paling lambat tanggal **21 Mei 2021 Jam 12.00 WIB *hardcopy*** dokumen (*softcopy* sudah diupload melalui *online*).
3. Berdasarkan atas usulan yang masuk dan diterima Bappeda Kabupaten Gunungkidul, akan dilakukan seleksi terhadap dokumen peserta seleksi oleh Tim Penilai.
4. Peserta wajib menyampaikan paparan/presentasi hasil karyanya di hadapan Tim Penilai.

D. Kriteria Yang Dinilai

1. Mempunyai nilai manfaat;
2. Keaslian inovasi;
3. Memanfaatkan sumberdaya local;
4. Memiliki prospek implementatif (kesinambungan bahan/media), peluang pengembangan, didukung oleh masyarakat;
5. Teknologi bersih/ ramah lingkungan;
6. Ada prototype/ riil/ wujud nyata;
7. Potensi paten/ *copyright*;
8. Sistematika penulisan;
9. Kelengkapan dokumen;
10. Paparan materi;
11. Penguasaan Materi.

E. Penghargaan dan Hadiah

Peserta Lomba akan memperoleh penghargaan berupa trofi, piagam penghargaan dan uang pembinaan.

Hadiah uang pembinaan berdasarkan kategori, besarnya sebagai berikut :

Masyarakat Umum

Juara I	:Rp	5.000.000,00
Juara II	:Rp	4.000.000,00
Juara III	:Rp	3.000.000,00

ASN (Inovasi)

Juara I	:Rp	4.000.000,00
Juara II	:Rp	3.000.000,00
Juara III	:Rp	2.000.000,00

Siswa Sekolah Kelompok (Olahan Makanan)

Juara I	:Rp	5.000.000,00
Juara II	:Rp	4.000.000,00
Juara III	:Rp	3.000.000,00

Siswa Sekolah Kelompok (Sains/Teknologi)

Juara I	:Rp	5.000.000,00
Juara II	:Rp	4.000.000,00
Juara III	:Rp	3.000.000,00

F. Pengumuman Pemenang

1. Pemenang akan diumumkan pada minggu akhir bulan Juni 2021 dan dapat dilihat pada website ***bappeda.gunungkidulkab.go.id***.
2. Keputusan Tim Penilai bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat serta tidak diadakan surat menyurat.
3. Penyerahan trofi dan hadiah dilakukan dalam rangkaian acara Peringatan Hari Jadi Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021.

BAB III

PENYELENGGARAAN SELEKSI

A. Ruang lingkup penyelenggaraan

Tahapan penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) adalah sebagai berikut:

1. Persiapan pelaksanaan seperti pembuatan buku panduan dan leaflet;
2. Rapat koordinasi dengan OPD, kapanewon dan sekolah terkait sosialisasi lomba;
3. Pendaftaran dan penyampaian dokumen oleh peserta;
4. Seleksi administrasi peserta;
5. Paparan hasil karya dihadapan Tim Penilai;
6. Penetapan pemenang lomba;
7. Penerimaan penghargaan dan hadiah.

B. Jadwal Pelaksanaan

Pelaksanaan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Kabupaten Gunungkidul tahun 2021 akan dimulai dengan pengumuman dan sosialisasi mulai tanggal 19 Januari 2021, dan penyerahan anugerah dilaksanakan dalam rangkaian acara Peringatan Hari Jadi Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021 waktu definitifnya akan disampaikan kemudian.

(Lihat “Tata Kala Kegiatan”)

C. Pembiayaan

Penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Tahun 2021 dibiayai APBD Kabupaten Gunungkidul Tahun Anggaran 2021 melalui Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.

D. Sekretrariat Krenovamaskat

“KLIK SI INDAH (Klinik Konsultasi Inovasi Daerah)”

Bidang Penelitian, Pengembangan, dan Pengendalian, BAPPEDA
Kabupaten Gunungkidul.

Alamat : Jalan Satria 3, Wonosari, Gunungkidul.

Kontak Kami : 1. Jalma Winarta MS., SP. (081802705758)

2. Indah Bekti Utami, S.T. (081932783277)

Email : litbang-bappeda.gunungkidulkab.go.id

Cc : litbangbappeda.gk@gmail.com

E. Penutup

Buku panduan ini digunakan sebagai acuan operasional dalam penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenovamaskat) Kabupaten Gunungkidul Tahun 2021. Untuk lebih optimalnya penyelenggaraan lomba ini, apabila dipandang perlu dapat bekerjasama dan berkoordinasi dengan lembaga lain.

LAMPIRAN DOKUMEN SELEKSI

**TATA KALA
PELAKSANAAN LOMBA KRENOVAMASKAT TAHUN 2021**

No	Uraian kegiatan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Pengumuman lomba dan Sosialisasi						
2	Pendaftaran dan Penyampaian Dokumen						
3	Seleksi Dokumen						
4	Presentasi Hasil Karya						
5	Pengumuman Pemenang						
6	Penyerahan Hadiah						

jadwal menyusul, akan diinformasikan lebih lanjut melalui website Bappeda

**FORMULIR PENGUSULAN PESERTA
KATEGORI ASN DAN MASYARAKAT UMUM
LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVAMASKAT)
KABUPATEN GUNUNGGIDUL TAHUN 2021**

PENGUSUL	
Nama Lengkap	:
Lembaga Instansi	:
Jabatan	:

Dengan ini kami merekomendasikan/mengusulkan nama tersebut dibawah ini dicalonkan sebagai peserta LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVAMASKAT) KABUPATEN GUNUNGGIDUL TAHUN 2021.

Nama Lengkap :
(bagi yang berkelompok harap dicantumkan semua)

Alamat : RT. RW.....Padukuhan.....
Kalurahan.....Kapanewon.....

Nomor HP/WA :

Kategori* : Masyarakat Umum/ASN

NIP (bagi ASN) :

Judul karya yang diusulkan :

Manfaat : 1.....
2.....
3.....
4.....
....., **2021**
Pengusul,

(.....)
Cap & Tanda tangan oleh
Kepala OPD/Sekolah/Panewu

Keterangan * : coret yang tidak perlu

**FORMULIR PENGUSULAN PESERTA
KATEGORI SISWA SEKOLAH KELOMPOK
LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVAMASKAT)
KABUPATEN GUNUNGKIDUL TAHUN 2021**

PENGUSUL	
Nama Lengkap	:
Lembaga Instansi	:
Jabatan	:

Dengan ini kami merekomendasikan/mengusulkan nama tersebut dibawah ini dicalonkan sebagai peserta LOMBA KREATIVITAS DAN INOVASI MASYARAKAT (KRENOVAMASKAT) KABUPATEN GUNUNGKIDUL TAHUN 2021.

Nama Lengkap :
 (harap dicantumkan
 semua nama anggotanya) :

Nomor HP/WA(nama) :

Nama dan Nomor HP Guru
 Pembimbing :

Kategori* : Makanan olahan/ Sains/ Teknologi

Judul karya yang diusulkan :

Manfaat : 1.....
 2.
 3.
 4.

....., **2021**
Pengusul,

(.....)
 Cap & Tanda tangan oleh
 Kepala Sekolah

Keterangan * : coret yang tidak perlu

FORMULIR PROFIL INOVASI
KATEGORI : ASN (APARATUR SIPIL NEGARA)

1. Nama inovasi :
2. Bentuk Inovasi : Tata Kelola/ Pelayanan Publik/ Inovasi Bentuk Lainnya
(*pilih salah satu)
3. Jenis inovasi : Digital/Non Digital (*pilih salah satu)
4. Urusan Pemerintahan : (*pilih dan lingkari)

1.	pendidikan;	21.	persandian;
2.	kesehatan;	22.	kebudayaan;
3.	pekerjaan umum&penataan ruang;	23.	perpustakaan;
4.	perumahan rakyat&kawasan pemukiman;	24.	kearsipan;
5.	ketenteraman, ketertiban umum& perlindungan masyarakat;	25.	kelautan&perikanan;
6.	sosial;	26.	pariwisata;
7.	tenaga kerja;	27.	pertanian;
8.	pemberdayaan perempuan&perlindungan anak;	28.	kehutanan;
9.	pangan;	29.	energi&sumber daya mineral;
10.	pertanahan;	30.	perdagangan;
11.	lingkungan hidup;	31.	perindustrian;
12.	administrasi kependudukan&pendaftaran sipil;	32.	transmigrasi;
13.	pemberdayaan masyarakat&desa;	33.	perencanaan;
14.	pengendalian penduduk&keluarga berencana;	34.	keuangan;
15.	perhubungan;	35.	kepegawaian;
16.	komunikasi & informatika;	36.	pendidikan dan pelatihan;
17.	koperasi, usaha kecil dan menengah;	37.	penelitian dan pengembangan;
18.	penanaman modal;	38.	fungsi penunjang lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
19.	kepemudaan dan olahraga;		
20.	statistik;		

5. Waktu uji coba inovasi (tanggal/bulan/tahun) :/..... /.....
6. Waktu implementasi inovasi daerah (tanggal/bulan/tahun) :/..... /.....

Nomor 7-26 coret yang tidak perlu

NO	INDIKATOR INOVASI	KETERANGAN	INFORMASI
			(pilih salah satu dan coret yang tidak perlu)
7	Regulasi Inovasi Daerah	Regulasi / Kebijakan yang ditetapkan untuk mendukung Inovasi	SK OPD/ PERKADA/ PERDA
8	Ketersediaan SDM Terhadap Inovasi Daerah	Jumlah SDM yang melaksanakan inovasi daerah ini. jumlahnya ada berapa orang	1-10 SDM/ 11-30 SDM/ lebih 31 SDM
9	Dukungan Anggaran Untuk Inovasi	Anggaran untuk inovasi daerah dituangkan dalam APBD	Belum ada/Sudah ada dalam tahap perencanaan/ sudah ada sampai tahap pelaksanaan/ sudah dalam tahap dilaksanakan dan sudah dievaluasi
10	Penggunaan IT (Pelaksanaan Kerja di Lingkungan pemerintah Daerah)	Penggunaan alat elektronik, teknologi dan sistem informasi dalam inovasi daerah	dilaksanakan secara manual/ menggunakan perangkat elektronik/ sudah didukung sistem informasi online (daring)
11	Bimtek Inovasi oleh Pemerintah Daerah	Suatu kegiatan yang diberikan pengguna inovasi daerah kepada pelatihan yang bermanfaat dalam meningkatkan inovasi daerah	belum pernah/ pernah 1 tahun 2 kali/ pernah 2 tahun 4 kali/ pernah 3 tahun 9 kali
12	Program Dan Kegiatan Di Renstra OPD	Inovasi Daerah masuk dalam program dan kegiatan Renstra OPD	Belum/sudah menuangkan rencana pengembangan inovasi/ sudah menuangkan pengembangan inovasi/ sudah menuangkan pengembangan inovasi dalam Renstra dan telah dilaksanakan
13	Jejaring Inovasi	Interaksi antar pelaku inovasi daerah. misalkan antar OPD, antar Pemda, atau melibatkan pelayanan publik	berjalan 1 OPD/ berjalan 2 OPD/ berjalan 3 OPD atau lebih
14	Replikasi	Inovasi daerah yang telah berhasil direplikasi ke daerah lain	belum pernah/pernah 1 kali replikasi di daerah lain/ pernah 2 kali replikasi di daerah lain/ pernah 3 kali replikasi di daerah lain
15	Pedoman Teknis	Ketentuan dasar yang memberi arah bagaimana inovasi daerah harus dilakukan	terdapat rancangan pedoman teknis/ telah terdapat pedoman teknis/ telah terdapat pedoman teknis dan dapat diakses secara online

NO	INDIKATOR INOVASI	KETERANGAN	INFORMASI
			(pilih salah satu dan coret yang tidak perlu atau lingkari salah satu)
16	Pengelola Inovasi	Pengelola inovasi ditetapkan dengan Surat Keputusan	tidak ditetapkan dengan SK/ ditetapkan dengan SK OPD/ ditetapkan dengan SK Kepala Daerah
17	Ketersediaan Informasi Layanan	Kesiapan informasi layanan untuk dapat digunakan	informasi melalui datang langsung/ informasi diakses melalui telepon/ informasi layanan dapat diakses secara online
18	Penyelesaian Layanan Pengaduan	Penyelesaian informasi/ pemberitahuan yang disampaikan oleh pengguna tentang inovasi daerah	Tidak terdapat call center layanan pengaduan pengguna/ terdapat call center layanan pengaduan pengguna/ terdapat layanan pengaduan melalui media sosial/ terdapat layanan pengaduan melalui aplikasi pengaduan
19	Tingkat Partisipasi Stakeholder	Tindakan pihak-pihak tertentu dalam mengambil bagian pada kegiatan inovasi daerah	dilakukan dengan melibatkan masyarakat/ dilakukan dengan melibatkan masyarakat dan akademisi/ dilakukan dengan melibatkan masyarakat, akademisi serta media massa
20	Kemudahan Informasi Layanan	Tidak memerlukan banyak tenaga untuk memperoleh informasi layanan	layanan telepon/ media sosial/ layanan melalui aplikasi online
21	Kemudahan Proses Inovasi Yang Dihasilkan	Tidak memerlukan banyak tenaga untuk melakukan inovasi	hasil inovasi dapat dihasilkan dalam waktu hitungan 8 hari ke atas/ 3-7 hari ke atas/ 1-2 hari
22	Online Sistem	Jaringan prosedur yang dibuat secara daring	ada dukungan melalui website atau sosial media/ ada dukungan melalui web aplikasi/ ada dukungan melalui web aplikasi dan aplikasi mobile (android/ios)
23	Kecepatan Inovasi	Proses yang digunakan untuk mengakses inovasi daerah dalam satuan waktu. Yang dimaksud sangat cepat (waktunya pengerjaannya kurang dari 6 bulan), yang dimaksud cukup cepat (waktunya pengerjaannya kurang dari 12 bln), yang dimaksud lambat (waktu pengerjaannya lebih dari 12 bln)	proses inovasi dapat dilakukan dalam waktu hitungan 8 bulan ke atas/ 3-7 bulan/ 1-2 bulan

NO	INDIKATOR INOVASI	KETERANGAN	INFORMASI
			(pilih salah satu dan coret yang tidak perlu atau lingkari salah satu)
24	Kemanfaatan Inovasi	Inovasi daerah yang dihasilkan bermanfaat dan tidak menimbulkan pembenanan daerah	hasil manfaatnya dirasakan 1-100 orang/ 100-200 orang/ di atas 201 orang ke atas
25	Tingkat Kepuasan penggunaan inovasi	Ketersediaan tingkat kepuasan inovasi dapat dirasakan sesuai dengan yang diharapkan pengguna	dari testimoni pengguna/evaluasi survei/hasil penelitian
26	Sosialisasi Kebijakan	Penyebarluasan informasi kebijakan inovasi daerah dari pemerintahan daerah kepada pengguna inovasi daerah (pengguna dapat Pegawai ASN atau Masyarakat) dengan mengunggah foto kegiatan inovasi daerah dan/atau pelaksanaan inovasi dimaksud.	ada foto/ tidak

KETERANGAN :

DIMOHON MELENGKAPI LAMPIRAN DOKUMEN PROFIL INOVASI (POINT 7-26).

KELENGKAPAN DOKUMEN INI AKAN MENAMBAH NILAI.

FORMULIR PROFIL INOVASI
KATEGORI : MASYARAKAT UMUM DAN SISWA SEKOLAH MENENGAH

1. Nama inovasi :
2. Jenis inovasi : Digital/Non Digital (*pilih salah satu)
3. Waktu uji coba inovasi (tanggal/bulan/tahun) : / /
4. Waktu implementasi inovasi daerah (tanggal/bulan/tahun) : / /
5. Bidang Urusan : (*pilih dan lingkari)

1.	pendidikan;	21.	persandian;
2.	kesehatan;	22.	kebudayaan;
3.	pekerjaan umum&penataan ruang;	23.	perpustakaan;
4.	perumahan rakyat&kawasan pemukiman;	24.	kearsipan;
5.	ketenteraman, ketertiban umum& perlindungan masyarakat;	25.	kelautan&perikanan;
6.	sosial;	26.	pariwisata;
7.	tenaga kerja;	27.	pertanian;
8.	pemberdayaan perempuan&perlindungan anak;	28.	kehutanan;
9.	pangan;	29.	energi&sumber daya mineral;
10.	pertanahan;	30.	perdagangan;
11.	lingkungan hidup;	31.	perindustrian;
12.	administrasi kependudukan&pendaftaran sipil;	32.	transmigrasi;
13.	pemberdayaan masyarakat&desa;	33.	Perenca/naan;
14.	pengendalian penduduk&keluarga berencana;	34.	keuangan;
15.	perhubungan;	35.	kepegawaian;
16.	komunikasi & informatika;	36.	pendidikan dan pelatihan;
17.	koperasi, usaha kecil dan menengah;	37.	penelitian dan pengembangan;
18.	penanaman modal;	38.	fungsi penunjang lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
19.	kepemudaan dan olahraga;		
20.	statistik;		

Nomor 6-25 coret yang tidak perlu

NO	INDIKATOR INOVASI	KETERANGAN	INFORMASI
			(pilih salah satu dan coret yang tidak perlu)
6	Regulasi Inovasi	Regulasi / Kebijakan yang ditetapkan untuk mendukung Inovasi	tidak ditetapkan dengan SK Kepala Sekolah atau Desa atau OPD/ ditetapkan dengan SK Kepala Sekolah atau Desa/ ditetapkan dengan SK OPD/ ditetapkan dengan SK Kepala Daerah
7	Ketersediaan SDM Terhadap Inovasi	Jumlah SDM yang melaksanakan inovasi daerah ini. jumlahnya ada berapa orang	1-10 SDM/ 11-30 SDM/ lebih 31 SDM
8	Dukungan Anggaran Untuk Inovasi	Anggaran untuk inovasi daerah dituangkan dalam APBDes/Anggaran Sekolah	Belum ada/ Sudah ada dalam tahap perencanaan/ sudah ada sampai tahap pelaksanaan/ sudah dalam tahap dilaksanakan dan sudah dievaluasi
9	Penggunaan IT	Penggunaan alat elektronik, teknologi dan sistem informasi dalam inovasi	dilaksanakan secara manual/ menggunakan perangkat elektronik/ sudah didukung sistem informasi online (daring)
10	Bimtek Inovasi	Suatu kegiatan yang diberikan pengguna inovasi kepada pelatihan yang bermanfaat dalam meningkatkan inovasi	Belum pernah/ pernah 1 tahun 2 kali/ pernah 2 tahun 4 kali/ pernah 3 tahun 9 kali
12	Jejaring Inovasi	Interaksi antar pelaku inovasi daerah. Misalkan antar siswa/guru/karyawan/masyarakat, antar Sekolah/Dusun/Desa, antar Instansi yang melibatkan pelayanan publik	Belum berjalan/berjalan 1 Instansi Sekolah/dusun), berjalan 2 Instansi (Sekolah/dusun), berjalan 3 Instansi (Sekolah/dusun) atau lebih.
13	Replikasi	Inovasi daerah yang telah berhasil direplikasi ke daerah lain	pernah 1 kali replikasi di daerah lain/ pernah 2 kali replikasi di daerah lain/ pernah 3 kali replikasi di daerah lain
14	Pedoman Teknis	Ketentuan dasar yang memberi arah bagaimana inovasi harus dilakukan/Panduan Teknis	terdapat rancangan pedoman teknis/ telah terdapat pedoman teknis/ telah terdapat pedoman teknis dan dapat diakses secara online

NO	INDIKATOR INOVASI	KETERANGAN	INFORMASI
			(pilih salah satu dan coret yang tidak perlu atau lingkarsilah satu)
15	Pengelola Inovasi	Pengelola inovasi ditetapkan dengan Surat Keputusan	tidak ditetapkan dengan SK Kepala Sekolah atau Desa atau OPD/ ditetapkan dengan SK Kepala Sekolah atau Desa/ ditetapkan dengan SK OPD/ ditetapkan dengan SK Kepala Daerah
16	Ketersediaan Informasi Layanan	Kesiapan informasi layanan untuk dapat digunakan	informasi melalui datang langsung/ informasi diakses melalui telephon/ informasi layanan dapat diakses secara online
17	Penyelesaian Layanan Pengaduan	Penyelesaian informasi/ pemberitahuan yang disampaikan oleh pengguna tentang inovasi	Tidak terdapat call center layanan pengaduan pengguna/ terdapat call center layanan pengaduan pengguna/ terdapat layanan pengaduan melalui media sosial/ terdapat layanan pengaduan melalui aplikasi pengaduan
18	Tingkat Partisipasi Stakeholder	Tindakan pihak pihak tertentu dalam mengambil bagian pada kegiatan inovasi	dilakukan dengan melibatkan siswa/ siswa dan guru/ siswa, guru, dan karyawan/ siswa, guru, karyawan, dan masyarakat/ siswa, guru, karyawan, masyarakat dan dinas(OPD)
19	Kemudahan Informasi Layanan	Tidak memerlukan banyak tenaga untuk memperoleh informasi layanan	layanan telephon/ media sosial/ layanan melalui aplikasi online
20	Kemudahan Proses Inovasi Yang Dihasilkan	Tidak memerlukan banyak tenaga untuk melakukan inovasi	hasil inovasi dapat dihasilkan dalam waktu hitungan 8 hari ke atas/ 3-7 hari ke atas/ 1-2 hari
21	Online Sistem	Jaringan prosedur yang dibuat secara daring	ada dukungan melalui website atau sosial media/ ada dukungan melalui web aplikasi/ ada dukungan melalui web aplikasi dan aplikasi mobile (android/ios)

NO	INDIKATOR INOVASI	KETERANGAN	INFORMASI
			(pilih salah satu dan coret yang tidak perlu atau lingkari salah satu)
22	Kecepatan Inovasi	Proses yang digunakan untuk mengakses inovasi dalam satuan waktu. Yang dimaksud sangat cepat (waktunya pengerjaannya kurang dari 6 bln), yang dimaksud cukup cepat (waktunya pengerjaannya kurang dari 12 bln), yang dimaksud lambat (waktunya pengerjaannya lebih dari 12 bln)	proses inovasi dapat dilakukan dalam waktu hitungan 8 bulan ke atas/ 3-7 bulan/ 1-2 bulan
23	Kemanfaatan Inovasi	Inovasi yang dihasilkan bermanfaat	hasil manfaatnya dirasakan 1-100 orang/ 100-200 orang/ di atas 201 orang ke atas
24	Tingkat Kepuasan penggunaan inovasi	Ketersediaan tingkat kepuasan inovasi dapat dirasakan sesuai dengan yang diharapkan pengguna	dari testimoni pengguna/evaluasi survei/hasil penelitian
25	Dokumentasi Kegiatan dan hasil inovai	Foto kegiatan inovasi dan/atau pelaksanaan inovasi dimaksud	ada foto/ tidak

KETERANGAN :

DIMOHON MELENGKAPI LAMPIRAN DOKUMEN PROFIL INOVASI (POINT 6-25). KELENGKAPAN DOKUMEN INI AKAN MENAMBAH NILAI.



Gunungkidul
Handayani

**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Sekretariat Krenovamaskat:

“KLIK SI INDAH” Bidang Litbangdal

Alamat : Jalan Satria 3, Wonosari, Gunungkidul 55812

Telp. 0274-391761, Fax. 0274-391701,

Website : bappeda.gunungkidulkab.go.id. Email : litbang-bappeda@gunungkidulkab.go.id