



PANDUAN LOMBA KRENOVA KABUPATEN KEBUMEN TAHUN 2025

**BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH
KABUPATEN KEBUMEN**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penyusunan buku panduan Lomba KRENOVA Kabupaten Kebumen Tahun 2025 telah selesai disusun.

Dalam rangka membangun ekosistem inovasi daerah, Pemerintah Kabupaten Kebumen berusaha untuk memberikan wadah untuk pengembangan kreativitas, ketrampilan dan inovasi masyarakat melalui pembinaan pengembangan dan membentuk Sentra Kekayaan Intelektual. Pada era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini, penyediaan fasilitas pengelolaan dan pendayagunaan Kekayaan Intelektual diharapkan dapat mendorong seluruh pelaku inovasi untuk memiliki perlindungan hukum kekayaan intelektual hasil inovasinya untuk menciptakan ekosistem yang adil, memotivasi inovasi, serta menjaga hak-hak pemilik kekayaan intelektual dalam konteks yang lebih luas.

Selain pendampingan pengembangan dan fasilitasi perlindungan bagi inovasi yang terbangun, Pemerintah Kabupaten Kebumen setiap tahun menyelenggarakan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA). Kegiatan yang dilaksanakan sejak 2013 ini diharapkan mampu memunculkan inventor berbakat berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi dengan inovasi yang dapat diterima di industri, membantu mengatasi permasalahan di masyarakat, berkontribusi pada peningkatan daya saing daerah, kemandirian masyarakat, dan pertumbuhan ekonomi Kabupaten Kebumen. Pemenang Lomba KRENOVA akan memperoleh apresiasi dari Bupati Kebumen serta fasilitasi pengajuan Hak Kekayaan Intelektual.

Panduan ini disusun untuk memberikan informasi tentang prosedur dan mekanisme pelaksanaan Lomba KRENOVA Kabupaten Kebumen 2025, termasuk di dalamnya informasi mengenai kriteria lomba dan aspek penilaian proposal inovasi. Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan panduan ini, masukan dan saran sangat kami harapkan untuk pelaksanaan kegiatan Lomba KRENOVA Kabupaten Kebumen Tahun 2025.

Kebumen, 17 Februari 2025

Kepala Badan Perencanaan, Penelitian
Dan Pengembangan Daerah
Kabupaten Kebumen


Bahrin Munawir, S.STP.,M.Si
Pembina Tingkat I (IV/b)
NIP. 19860825200412 1 002

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pengembangan inovasi dan teknologi berperan penting terhadap berbagai aspek kehidupan, mulai dari perekonomian, sosial, pendidikan, kesehatan, hingga lingkungan. Inovasi dan teknologi memberikan keuntungan kompetitif bagi negara, perusahaan, dan individu. Inovasi dapat berkaitan dengan penambahan atas sesuatu yang telah ada, memunculkan unsur yang baru, pemanfaatan ilmu pengetahuan dan mengembangkan keterampilan.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah mengamanatkan bahwa dalam peningkatan kinerja penyelenggaraan Pemerintah Daerah dapat melakukan inovasi. Pemerintah Kabupaten Kebumen berupaya mendorong terbentuknya sebuah ekosistem riset dan inovasi daerah yang berkelanjutan. Kemampuan inovasi teknologi dari masyarakat umum terbukti telah dapat menghasilkan berbagai produk industri/rekayasa yang cukup potensial, namun belum dapat bersaing secara global. Oleh karena itu masyarakat perlu dipacu agar secara nyata dapat lebih kreatif dan inovatif, sehingga bermakna bagi pembangunan di Kabupaten Kebumen.

Tema pembangunan Kabupaten Kebumen Tahun 2025 yang tertuang dalam dokumen Rencana Kerja Pemerintah Daerah Kabupaten Kebumen Tahun 2025 adalah “Peningkatan Sektor Pertanian, Industri, dan Jasa melalui Pemantapan Kualitas Pelayanan Publik dan Kualitas Sumber Daya Manusia”. Untuk mendukung hal tersebut, Pemerintah Kabupaten Kebumen mendorong masyarakat untuk terus berinovasi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada.

Salah satu upaya Pemerintah Kabupaten Kebumen dalam pengembangan inovasi dan teknologi adalah dengan menyelenggarakan kegiatan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA). Penyelenggaraan Lomba KRENOVA Kabupaten Kebumen tidak terlepas dengan adanya sinergitas secara *penta helix* yang meliputi Pemerintah, Akademisi, Dunia Usaha, Media dan Komunitas. Pelibatan berbagai unsur tersebut sangat penting dalam mewujudkan pencapaian pengembangan inovasi di Kabupaten Kebumen.

Sejalan dengan fokus program Pemerintah Kabupaten Kebumen terkait dengan penurunan angka kemiskinan, maka melalui Lomba KRENOVA kali ini diharapkan akan menghasilkan inovasi-inovasi baru, produk-produk kreatif dan teknologi tepat guna yang dapat memberikan dampak positif secara langsung bagi masyarakat, meningkatkan

kesejahteraan masyarakat, menurunkan angka kemiskinan dan tercapainya kapabilitas inovasi di Kabupaten Kebumen.

Dalam rangka mendorong terciptanya ekosistem inovasi diseluruh lapisan masyarakat, peserta Lomba Krenova Kabupaten Kebumen tahun 2025 dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori pelajar untuk siswa SMA, SMK, dan MA serta kategori umum untuk asosiasi, dunia usaha, akademisi, mahasiswa, pekerja swasta, komunitas, dan masyarakat umum. Dengan melibatkan seluruh unsur masyarakat diharapkan lahir Inovasi yang mampu mendorong peningkatan daya saing, kemandirian dan pertumbuhan ekonomi. Selain itu, inovasi juga diharapkan mampu menjadi solusi berbagai permasalahan pembangunan daerah dan inovasi membuat kehidupan lebih baik.

B. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1950 tentang Pembentukan Daerah-daerah Kabupaten dalam Lingkungan Provinsi Djawa Tengah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 1950 Nomor 42);
2. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5038);
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 82, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5234) sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir dengan undang-Undang Nomor 13 Tahun 2022 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 143, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6801);
4. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja Menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 96 Tahun 2012 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 215, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia

Nomor 5357);

6. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 206, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6123);
7. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 15 Tahun 2014 tentang Pedoman Standar Pelayanan (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 615);
8. Peraturan Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 5 Tahun 2023 tentang Tata Kelola Riset dan Inovasi di Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 380);
9. Peraturan Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 7 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah (Lembaran Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 127) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah (Lembaran Daerah Kabupaten Kebumen Tahun 2024 Nomor 2, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 211);
10. Peraturan Daerah Kabupaten Kebumen Nomor 14 Tahun 2024 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2025 (Lembaran Daerah Kabupaten Kebumen Tahun 2024 Nomor 14);

C. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Maksud

- a. Pemerintah Kabupaten Kebumen dapat memberikan wadah serta apresiasi bagi masyarakat untuk berkreasi dan berinovasi secara nyata untuk pembangunan Kebumen berkelanjutan;
- b. Memberikan edukasi dan semangat berinovasi dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2. Tujuan

- a. Meningkatkan pengembangan kreativitas dan inovasi untuk mendukung kemajuan pembangunan di Kabupaten Kebumen;
- b. Menumbuhkan semangat kreatif bagi masyarakat Kebumen untuk menciptakan temuan yang memiliki nilai/value yang lebih dengan diterapkannya sebuah inovasi.

D. LINGKUP KEGIATAN

1. Penyiapan *Rolling Plan* Penyelenggaran Lomba Krenova;
2. Penyusunan Buku Panduan Lomba Krenova;
3. Sosialisasi Lomba Krenova;
4. Pembukaan Pendaftaran Peserta Lomba Krenova Kabupaten Kebumen;
5. Pendampingan/coaching penyusunan proposal;
6. Pengumpulan Proposal Krenova dari peserta;
7. Seleksi Administrasi Peserta Lomba Krenova;
8. Pengumuman Hasil Seleksi Administrasi Peserta Lomba Krenova;
9. Penilaian Substansi Proposal Lomba Krenova oleh Tim Juri dan Tim Teknis;
10. Pemaparan Proposal oleh Nominasi Lomba Krenova dihadapan Tim Juri dan Tim Teknis;
11. Kunjungan Lapangan / Produk oleh Tim Juri dan Tim Teknis Lomba KRENOVA;
12. Rapat Penentuan Pemenang Lomba KRENOVA;
13. Penetapan Pemenang Lomba KRENOVA dengan SK Bupati Kebumen;
14. Pengumuman Pemenang Lomba KRENOVA;
15. Penyerahan Penghargaan Kepada Pemenang Lomba KRENOVA.

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. **Inovasi** adalah hasil pemikiran, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan/atau Penerapan, yang mengandung unsur kebaruan dan telah diterapkan serta memberikan kemanfaatan, Ekonomi dan Sosial.
2. **Kreativitas** adalah Kemampuan seseorang atau kelompok untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru (novelty/kebaharuan).
3. **Teknologi** adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin Ilmu Pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia.
4. **Prototype** adalah produk yang pertama atau produk awal atau standar ukuran yang dibuat sebagai model untuk dikembangkan atau di produksi secara massal.
5. **Kekayaan Intelektual/KI** adalah kekayaan yang timbul karena hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna bagi kehidupan manusia. Kekayaan Intelektual/KI terdiri dari: paten, merek, rahasia dagang, desain tata letak sirkuit terpadu, desain industri, hak cipta, indikasi geografis, hingga perlindungan varietas tanaman. **Invensi** adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu

kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang Teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.

6. **Inventor** adalah Seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan Invensi.
7. **Masyarakat** adalah kumpulan manusia yang memiliki kemandirian dengan bersama-sama untuk jangka waktu yang lama dan juga mendiami suatu daerah atau wilayah tertentu.

BAB II

TEMA, BIDANG FOKUS, DAN KRITERIA PESERTA LOMBA

A. TEMA

Kegiatan Krenova ini mencakup semua hasil kreativitas dan inovasi di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Guna memperoleh inovasi yang mendukung pembangunan Kabupaten Kebumen, tema Lomba Krenova Tahun 2025 adalah **“PENGEMBANGAN POTENSI DAN KOMODITAS LOKAL DALAM RANGKA PENINGKATAN KAPABILITAS INOVASI DAN EKONOMI SIRKULAR UNTUK MENDUKUNG DAYA SAING DAERAH”**.

B. BIDANG FOKUS

1. Pertanian dan Pangan

Inovasi dan Teknologi untuk produksi benih, bibit unggul tanaman, peternakan, perikanan, hasil laut, serta teknologi penanganan, pengolahan dan pengemasan untuk produk pangan dan komoditas lokal. “Inovasi pangan bukan berupa diversifikasi makanan”.

2. Energi dan Rekayasa Teknologi Manufaktur

Inovasi dan Teknologi energi baru terbarukan, energi alternatif rendah/tanpa karbon, teknologi kelistrikan, manajemen energi, teknologi efisiensi dan energi cerdas. Teknologi Konstruksi Bangunan, tanggap darurat/ kebencanaan, teknologi tekstil, teknologi mesin untuk industri.

3. Kesehatan

Inovasi dan Teknologi produksi sediaan obat dan kosmetik (berbasis bahan baku alam) dan bahan baku obat dalam negeri untuk penguatan industri farmasi, penanggulangan stunting, serta alat atau instrument penunjang Kesehatan.

4. Pendidikan

Inovasi dan Teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam rangka peningkatan mutu pendidikan atau penyelenggaraan pembelajaran.

5. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Inovasi dan Teknologi informasi dan komunikasi serta kebijakan untuk mendukung industri 5.0.

6. Industri Kreatif

Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu/kelompok untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan.

C. KRITERIA LOMBA KRENOVA

1. Kriteria Peserta

- a. Masyarakat Kabupaten Kebumen minimal berumur 17 tahun per tanggal 18 Februari 2025 (dibuktikan dengan KTP / Kartu Pelajar);
- b. Peserta Lomba Krenova dapat perorangan atau kelompok (Ketua/Koordinator ber - KTP Kebumen/Kartu Pelajar Kebumen), berasal dari unsur Masyarakat Kebumen (asosiasi, dunia usaha, akademisi, pelajar SMA/SMK/MA, mahasiswa, pekerja swasta, komunitas, dan masyarakat umum);
- c. Temuan/inovasi tidak sedang diajukan pada lomba sejenis di kementrian/lembaga dan OPD Provinsi Jateng dan OPD di Kabupaten Kebumen ditahun yang sama;
- d. Produk inovasi yang sudah pernah menjadi juara pada Lomba Krenova Kabupaten Kebumen tidak diperkenankan untuk diajukan kembali.

2. Kriteria Hasil Karya

Kriteria hasil karya yang dapat diunggulkan meliputi:

- a. Merupakan hasil kreativitas dan inovasi perorangan ataupun kelompok;
- b. Mudah didesiminasikan dan diterapkan di masyarakat;
- c. Teknologinya dapat diaplikasikan dalam skala rumah tangga/lingkungan;
- d. Bahan baku yang digunakan berbasis lokal dan ramah lingkungan;
- e. Mempunyai manfaat yang berkelanjutan;
- f. Komersialisasi dan dapat di replikasi;
- g. Komitmen Inventor untuk keberlangsungan/pengembangan inovasinya.

3. Kriteria lainnya yang mencerminkan:

a. Aspek Ekonomi:

- 1) Peningkatan pendapatan para inventor/ inovator;
- 2) Peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal;
- 3) Peningkatan pertumbuhan perekonomian daerah.

b. Aspek Pengembangan IPTEK:

- 1) Inovasi berpangkal pada permintaan dan/atau kebutuhan masyarakat;
- 2) Peningkatan efisiensi dan produktivitas hasil iptek dan terdapat unsur kebaruan/*novelty*.

c. Aspek Sosial:

- 1) Menghadirkan solusi/*alternative* pemecahan masalah di masyarakat;
- 2) Menumbuhkan aspirasi masyarakat menerapkan hasil temuan/inovasi;
- 3) Mengangkat isu sosial dan lingkungan.

BAB III

TATA CARA PENGAJUAN, PROSES, ASPEK PENILAIAN DAN PENGHARGAAN

A. TATA CARA PENGAJUAN

1. Mengisi formulir pendaftaran melalui link <https://bit.ly/daftarlombakrenovakebumen2025> sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.
2. Peserta **wajib** mengikuti pendampingan penyusunan proposal (*coaching*) dengan sudah membawa rancangan proposal dan produk inovasi (menyiapkan video jika tidak memungkinkan untuk membawa produk inovasi) yang akan diajukan. Adapun untuk jadwal pelaksanaan coaching akan diinformasikan melalui instagram @bappeda.kbm dan website: bappeda.kebumenkab.go.id
3. Mengirimkan proposal atau profil temuan/inovasi yang ditulis dengan ketentuan sebagai berikut: maksimal 15 halaman (tidak termasuk lampiran), kertas A4, jenis dan ukuran huruf menggunakan Arial 12, dilampiri gambar teknis sesuai kebutuhan, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:
 - a. Abstrak
(maksimal 250 kata) berisi 4 alinea yaitu, Latar Belakang, permasalahan yang akan dipecahkan, metode inovasi dan hasil/dampak Inovasi.
 - b. Latar Belakang
berisi penjelasan lengkap terkait:
 - Masalah/kebutuhan di masyarakat yang ingin diselesaikan.
 - Solusi yang ditawarkan dari produk inovasi yang diajukan.
 - Sejarah inovasi dan pengembangan produk inovasi.
 - c. Maksud dan Tujuan
 - d. Manfaat Inovasi
 - e. Keunggulan Inovasi Pembaharuan yang ditawarkan dan perbedaan bila dibandingkan dengan penemuan sebelumnya yang sejenis.
 - f. Aspek Inovasi Meliputi informasi terkait:
 - Keunikan Inovasi.
 - Status kesiapan inovasi (masih perlu riset/ pengembangan atau sudah siap komersial).

- Spesifikasi Teknis Inovasi
 - Uji Inovasi
 - Kepemilikan Kekayaan Intelektual (jika sudah ada) antara lain: paten, hak cipta, desain industri, desain tata letak dan sirkuit terpadu dan sebagainya.
 - Sertifikasi uji inovasi (jika ada) misalnya: ISO, BPOM, Halal, SNI, ijin edar dan sebagainya.
- g. Penerapan Inovasi
- Lingkup penerapan inovasi pada masyarakat dan dunia industri.
- h. Anggaran Biaya Produksi
- Perhitungan biaya produksi temuan/inovasi dan harga jual produk/jasa (apabila sudah dikomersialkan).
- i. Lampiran pendukung berupa:
- Keterangan tentang segi kemanfaatan dari aspek sosial, teknologi dan ekonomi karya yang diusulkan (data penjualan/pemasaran produk);
 - Berita-berita Media Cetak dan Elektronik (jika hasil karya pernah dipublikasikan);
 - Foto / Dokumentasi hasil karya/temuan yang diusulkan;
 - Tautan Video Produk yang diunggah di youtube (jika ada);
 - Hal lain yang mendukung penilaian Tim Juri dan Tim Teknis.
4. Proposal atau profil temuan/inovasi oleh individu atau kelompok disampaikan dalam bentuk *hardcopy* sebanyak 1 (satu) eksemplar buku dan *softcopy* ditujukan kepada Bupati Kebumen u.p Kepala BAPPEDA Kabupaten Kebumen d/a: Bidang Penelitian dan Pengembangan Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Kebumen, Jl. Merdeka No. 2 Kebumen 54311 Telp (0287) 381570. Bagi masyarakat Kabupaten Kebumen yang berada di luar wilayah Kabupaten Kebumen diperbolehkan mengikuti lomba krenova dengan mengirimkan proposal melalui email kebumen.krenova@gmail.com dan melakukan konfirmasi ke *contact person* panitia.

5. Peserta Lomba Krenova yang sudah melakukan pendaftaran melalui *google form* berkewajiban mengumpulkan dokumen^(*) bersamaan dengan penyerahan proposal/profil temuan/inovasi kepada panitia berupa:
 - a. Isian Biodata Peserta Krenova (Lampiran 1);
 - b. Isian Formulir Kuesioner Temuan Krenova (Lampiran 2);
 - c. Isian Surat Pernyataan Keaslian Temuan/Inovasi (Lampiran 3);
 - d. Kelengkapan Proposal atau profil temuan/inovasi;
 - e. Foto Copy KTP/Surat Keterangan Kependudukan/KARTU Pelajar;
 - f. Surat Pengantar dari Desa / Lembaga (Lampiran 4);
 - g. Isian Form Identifikasi Proposal (Lampiran 5).

*Dokumen ikut dimasukkan ke dalam proposal sebagai lampiran pendukung.

B. PROSES PENILAIAN

1. Penilaian Administrasi

Semua usulan yang masuk akan diseleksi oleh Panitia dan Tim Teknis, berdasarkan panduan KRENOVA Kabupaten Kebumen Tahun 2025.

2. Penilaian Substansi

- a. Semua proposal yang lolos seleksi administrasi akan dinilai substansinya dari beberapa aspek penilaian sebagaimana yang tercantum dalam panduan KRENOVA Kabupaten Kebumen Tahun 2025;
- b. Nilai masing-masing proposal menjadi dasar untuk menentukan ranking / peringkat peserta yang masuk 12 (Dua belas) besar di tetapkan sebagai nominasi pemenang yang berhak untuk mengikut tahap selanjutnya.

3. Pemaparan Peserta

Dua belas nominasi akan mengikuti tahap presentasi/pemaparan proposal di hadapan Tim Juri dan Tim Teknis untuk menentukan pemenang Lomba KRENOVA.

4. Kunjungan Lapangan

Dalam rangka verifikasi terhadap usulan temuan/produk dilakukan *fact finding* melalui kunjungan lapangan ke peserta Lomba KRENOVA.

5. Penetapan Pemenang dan Calon Penerima Penghargaan

Penetapan Pemenang dengan Surat Keputusan Bupati Kebumen berdasarkan usulan dari Tim Juri. Selanjutnya akan diterbitkan Pengumuman Pemenang Lomba KRENOVA.

C. TIM JURI

Penilaian Lomba KRENOVA Kabupaten Kebumen dilakukan oleh Tim Juri sebanyak 5 (lima) orang yang terdiri atas unsur: Pemerintahan, Akademisi, Praktisi dan Media.

D. ASPEK – ASPEK PENILAIAN / BATASAN OPERASIONAL MELIPUTI:

1. Orisinalitas

- a. Temuan benar-benar asli, artinya belum pernah ditemukan di lingkup Kabupaten Kebumen, belum terpublikasikan, dan atau merupakan pengembangan produk yang telah ada.
- b. Temuan memiliki faktor pembeda dan kebaruan dengan produk sejenis di pasar

2. Kepioniran

- a. Pencetus ide temuan individu, kelompok, artinya yang menemukan ide pertama kali dalam menemukan temuan teknologi dalam lingkup Kabupaten Kebumen.
- b. Pengembangan ide orang lain, artinya mengembangkan atau merekayasa sehingga menjadi lebih produktif, efisien, dan berlanjut dari hasil temuan teknologi yang sudah ada dalam lingkup Kabupaten Kebumen.

3. Penerapan di masyarakat

- a. Sudah diterapkan, artinya hasil temuan teknologi telah berhasil diujicobakan dan telah berhasil diterapkan di masyarakat sampai saat ini.
- b. Diterapkan dalam skala terbatas yaitu tingkat Kabupaten Kebumen dan secara luas adalah dipakai tingkat Provinsi Jawa Tengah/ nasional.

4. Manfaat

- a. Menyelesaikan permasalahan aktual dan atau meningkatkan proses produksi/efisiensi.
- b. Penyerapan tenaga kerja, artinya hasil temuan teknologi telah memanfaatkan tenaga kerja yang ada di masyarakat sekitar, sehingga mengurangi pengangguran. Tenaga kerja tersebut dimanfaatkan untuk memproduksi temuan teknologi.

5. Keberlangsungan/Komersialitas

- a. Potensi pengembangan, artinya hasil temuan dapat dikembangkan ke arah yang lebih besar, lebih cepat, dan lebih murah.

- b. Ketersediaan SDM dan keberlimpahan bahan baku, artinya potensi SDM dan bahan baku baik lokal maupun nasional sehingga menjamin bahwa teknologi yang ditemukan akan bermanfaat dalam jangka waktu yang relatif lama.
- c. Berorientasi pada kebutuhan masa depan artinya temuan teknologi tersebut akan masih dapat dimanfaatkan secara luas dan besar di waktu yang akan datang.

E. PENGHARGAAN

1. Pemenang Lomba KRENOVA di Tingkat Kabupaten meliputi:
Pemenang Juara 1, 2, dan 3 untuk setiap kategori (pelajar dan umum) dan 1 (satu) Juara Favorit yang akan mendapatkan Piala Pemenang, Piagam Penghargaan dan uang pembinaan pengembangan dari Bupati Kebumen.
2. Enam proposal temuan/inovasi yang lolos seleksi akan diikutsertakan dalam Lomba KRENOVA di Tingkat Provinsi Jawa Tengah.
3. Proposal temuan/inovasi potensial akan diarahkan pada Penjaringan Inovasi Tingkat Provinsi Jawa Tengah.
4. Fasilitasi pengajuan Hak Kekayaan Intelektual.

BAB IV

PENUTUP

Panduan ini disusun sebagai pedoman pengajuan usulan penghargaan pada Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) Kabupaten Kebumen Tahun 2025. Semoga melalui KRENOVA segala ide, gagasan, konsep, metode, kreativitas dan inovasi para pihak (*stakeholder*) di Kabupaten Kebumen dapat terhimpun dan terimplementasi secara nyata untuk pembangunan Kebumen.

Kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan dan penerbitan panduan ini. Kami berharap panduan ini dapat bermanfaat dalam pelaksanaan program dapat bermanfaat dalam pelaksanaan program dan dipedomani sebagaimana mestinya.

A. JADWAL LOMBA KRENOVA KABUPATEN KEBUMEN

NO	KEGIATAN	JADWAL	KETERANGAN
1.	Sosialisasi Lomba Krenova	19 Februari 2025 s.d 28 Februari 2025	Dilaksanakan secara <i>offline</i> melalui sosialisasi luring, penyebaran leaflet, poster dan secara <i>online</i> melalui media elektronik dan media sosial.
2.	Pendaftaran Lomba Krenova	19 Februari – 14 Maret 2025	Pengisian Formulir Pendaftaran Lomba Krenova Kabupaten Kebumen Tahun 2025 melalui google form pada link berikut: https://bit.ly/daftarlombakrenovakebumen2025
3.	Pendampingan penyusunan proposal (coaching)	Minggu ketiga Maret 2025	Peserta membawa draft proposal dan produk inovasi (video jika tidak memungkinkan untuk dibawa) yang akan diajukan.
4.	Penyerahan proposal temuan/inovasi dan kelengkapannya di BAPPEDA Kabupaten Kebumen Bidang Litbang	17 Maret – 10 April 2025	Dalam bentuk <i>hardcopy</i> sebanyak 1 (satu) eksemplar, <i>softcopy</i> dalam bentuk pdf digabung menjadi 1 file mulai dari cover proposal sampai dengan kelengkapannya. Softcopy proposal dikirim ke email: kebumen.krenova@gmail.com dengan <i>subject</i> : PROPOSAL LOMBA KRENOVA KAB. KEBUMEN TAHUN 2025
4.	Seleksi Administrasi Proposal	Minggu Kedua-Ketiga April 2025	

NO	KEGIATAN	JADWAL	KETERANGAN
5.	Pengumuman Seleksi Administrasi	Minggu Ketiga April 2025	Diumumkan secara <i>online</i> pada laman website bappeda.kebumenkab.go.id
6.	Penilaian Substansi proposal temuan/inovasi oleh Tim Juri dan Tim Teknis	Minggu Keempat – Akhir April 2025	
7.	Pengumuman 12 Besar	Akhir bulan April 2025	Diumumkan secara <i>online</i> pada laman website bappeda.kebumenkab.go.id
8.	Pelaksanaan Paparan Proposal temuan / inovasi (12 peserta)	Minggu Pertama/Kedua Mei 2025	Paparan maksimal 15 menit
9.	Kunjungan Lapangan/ Produk oleh Juri dan Tim Teknis	Minggu ketiga– keempat Mei 2025	
10.	Rapat Penentuan Pemenang	Bulan Juni 2025	
11.	Penetapan Pemenang oleh Bupati Kebumen	Bulan Juni 2025	
12.	Pegumuman pemenang sekaligus Penyerahan penghargaan kepada pemenang KRENOVA	Tentative	Diumumkan secara <i>online</i> pada laman website bappeda.kebumenkab.go.id dan media sosial (instagram) @bappeda.kbm

B. LAIN-LAIN:

Keterangan/informasi lebih lanjut dapat menghubungi:

1. Panitia Penyelenggara pada Bidang Penelitian dan Pengembangan (Litbang) Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Daerah Kabupaten Kebumen, Jl. Merdeka No. 2 Kebumen 54311, Telp. (0287) 381570
2. Website: bappeda.kebumenkab.go.id
3. Email: kebumen.krenova@gmail.com
4. Contact Person:
Aulia Ni'matu Fajar, S.H.,M.H (089 563 9393 939)
Ita Purnamasari, S.Pd (089 538 4757 999)

LAMPIRAN 1
BIODATA PESERTA LOMBA KRENOVA

DATA DIRI

Nama :
Alamat Domisili :
Pekerjaan :
Lembaga/instansi/sekolah :
Alamat Email :
No. Telp/HP :
Hobby :

RIWAYAT PENDIDIKAN

PENDIDIKAN	TAHUN	SEKOLAH
SD		
SMP/MI/MTS		
SMA/MAN		
PERGURUAN TINGGI		

RIWAYAT PEKERJAAN

Tahun :
Tahun :
Tahun :

Kebumen,.....2025

(.....)

Lampiran 2. Isian Formulir Kuesioner Temuan Krenova

NO	UNSUR	JAWABAN SINGKAT
A.	ORISINALITAS DAN KEPIONIRAN	
	1. Apakah temuan ini merupakan hasil temuan asli? jelaskan 2. Kapan temuan ini diproduksi (bulan, tahun)? 3. Apakah sudah ada inovasi sejenis sebelumnya? Jelaskan? Jika ada berikan penjelasan perbedaannya dengan temuan Saudara. 4. Apakah temuan saudara/i merupakan hasil pengembangan ide orang lain? Jelaskan	
B.	PENERAPAN	
	1. Apakah sudah diterapkan pada lingkungan yang relevan? Dimana? Bagaimana hasil penerapannya? 2. Apakah penerapan tersebut masih berjalan sampai saat ini? Siapakah yang menerapkan? 3. Skala jangkauan penerapan pada skala apa (Desa/Kelurahan, Kecamatan, Kab/ Kota, Provinsi, Nasional)?	
C.	MANFAAT	
	1. Apakah inovasi yang dihasilkan dapat menyelesaikan permasalahan aktual saat ini? Jelaskan. 2. Apakah inovasi dapat meningkatkan proses produksi/efisiensi? Jelaskan. 3. Apakah menyerap tenaga kerja pada proses produksi? Berapa?.	 % Atau jika non fisik diisi : tidak menggunakan bahan baku (jelaskan nilai,volume, waktu, tenaga, dsb)
D.	KEBERLANGSUNGAN/KOMERSIALITAS	
	1. Ketersediaan SDM dan Bahan Baku ➤ Dimana SDM dan bahan baku pembuatan temuan ini bisa saudara/i diperoleh (diakses)? ➤ Apakah ketersediaan sumberdaya tersebut kontinyu secara kualitas dan kuantitas?	
	2. Berorientasi Kebutuhan Masa Depan ➤ Menjawab kebutuhan teknologi bagi masyarakat (saat ini & ke depan), jelaskan	

Lampiran 3. Surat Pernyataan Keaslian Temuan/Inovasi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama :
Tempat/Tgl. Lahir :
Alamat :
No. KTP /Kartu Pelajar :
No.HP :
Email :
Jenis Produk :
Judul Inovasi :
Bidang Inovasi :

Menyatakan sepenuhnya usulan karya yang saya daftarkan pada **Lomba KRENOVA (Kreativitas dan Inovasi Masyarakat) Kabupaten Kebumen Tahun 2025** merupakan karya orisinil saya dan bukan jiplakan (plagiat) karya orang lain. Apabila di kemudian hari ternyata ada pernyataan dari pihak lain mengenai keaslian hasil karya ini saya bersedia mempertanggungjawabkan secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kebumen, 2025

(Materai 10.000)

(.....)

Lampiran 4. Surat Keterangan Desa/Lembaga

LOGO INSTANSI	KOP SURAT	
SURAT KETERANGAN NOMOR : /		
Yang bertanda tangan di bawah ini:		
Nama	:	
Jabatan	:	
dengan ini menerangkan bahwa:		
Nama	:	
NIK / Nomor Induk Pelajar	:	
Alamat	:	
Nomor Telp.	:	
Nama	:	
NIK / Nomor Induk Pelajar	:	
Alamat	:	
Nomor Telp.	:	
Dst.		
Adalah pemilik/ anggota kelompok dari tim inovasi		
Yang mengikuti LOMBA KRENOVA KABUPATEN KEBUMEN TAHUN 2025.		
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Terima Kasih.		
KEPALA INSTANSI		
Nama Terang		

Lampiran 5. Form Identifikasi Peserta Lomba

FORM IDENTIFIKASI PROPOSAL PESERTA LOMBA KRENOVA KABUPATEN KEBUMEN TAHUN 2025

A. Nama Inovasi, Tim Penemu, Kategori, dan Aspek

A.	Nama Inovasi	:		
B.	Tim Penemu	:		
	a. Ketua	:		
	b. Anggota	:	1.	
			2.	
			3.	
			4.	
C.	Kategori (Beri tanda ✓ pada kolom yang sesuai)	:	A.	Pelajar SMK/SMK/MA
			B.	Umum (asosiasi, dunia usaha, akademisi, pelajar SMA/SMK/MA, mahasiswa, pekerja swasta, komunitas, dan masyarakat umum)
D.	Aspek / Bidang (Beri tanda ✓ pada kolom yang sesuai)	:	A.	Pertanian dan Pangan
			B.	Kesehatan
			C.	Industri Kreatif
			D.	Pendidikan
			E.	Energi dan Rekayasa Teknologi Manufaktur
			F.	Teknologi Informasi dan Komunikasi

B. Kriteria Hasil Inovasi

NO	URAIAN KOMPONEN INOVASI	✓ (pilih salah satu)	Keterangan
1.	Lingkup inovasi yang dihasilkan		
	a. Inovasi berskala lokal		
	b. Inovasi berskala regional		
	c. Inovasi berskala nasional		
	d. Inovasi berskala internasional		
2.	Kemudahan penyebarluasan dan penerapan oleh masyarakat		
	a. Sangat Sulit		
	b. Sulit		
	c. Mudah		
	d. Sangat Mudah		

NO	URAIAN KOMPONEN INOVASI	√ (pilih salah satu)	Keterangan
3.	Tingkat kemudahan diaplikasikan pada industri kecil		
	a. Sangat Sulit		
	b. Sulit		
	c. Mudah		
	d. Sangat Mudah		
4.	Bahan baku yang digunakan dalam membuat inovasi		
	a. Sangat sulit harus impor ke luar negeri		
	b. Agak sulit harus ke Luar Pulau jawa		
	c. Agak mudah di dalam pulau jawa		
	d. Mudah di lokasi sekitar		
5.	Kemudahan dalam skala investasi dan manajemen dijangkau masyarakat (Modal, Infrastruktur)		
	a. Sangat Sulit		
	b. Sulit		
	c. Mudah		
	d. Sangat Mudah		
6.	Prospek pengembangan produk inovasi		
	a. Sangat Sulit		
	b. Sulit		
	c. Mudah		
	d. Sangat Mudah		
7.	Prospek pemasaran produk		
	a. Segmentasi kalangan tertentu		
	b. Segmentasi kalangan lokal		
	c. Segmentasi kalangan regional		
	d. Segmentasi kalangan nasional		
8.	Produk inovasi berbasis teknologi		
	a. Tidak berbasis teknologi		
	b. Berbasis teknologi sederhana/tradisional		
	c. Berbasis teknologi semi modern		
	d. Berbasis teknologi canggih/modern		
9.	Dampak hasil inovasi terhadap perekonomian daerah		
	a. Tidak berpengaruh		
	b. Kurang berpengaruh		
	c. Berpengaruh		
	d. Sangat berpengaruh		
10.	Orisinalitas dan kebaruan inovasi		
	a. Menduplikasi inovasi		
	b. mengembangkan inovasi dari ide orang lain		
	c. mengembangkan inovasi dari ide diri sendiri		
	d. Menciptakan inovasi baru yang belum pernah ada		

NO	URAIAN KOMPONEN INOVASI	√ (pilih salah satu)	Keterangan
11.	Keunggulan dibanding produk sejenis/ yang sudah ada		
	a. Kurang		
	b. Sama		
	c. Lebih baik		
	d. Jauh lebih baik		
12.	Seberapa besar produktivitas yang dihasilkan		
	a. kurang dari 10 unit / bulan		
	b. kurang dari 100 unit / bulan		
	c. kurang dari 1000 unit / bulan		
	d. kurang dari 10.000 unit / bulan		

C. Penjelasan/Definisi Operasional Komponen Inovasi:

1. **Lingkup inovasi yang dihasilkan** mengacu pada sejauh mana inovasi dapat diterapkan dan atau berdampak pada berbagai sektor serta tingkat penerapannya, mulai dari komunitas lokal hingga skala nasional atau internasional.
2. **Kemudahan penyebaran dan penerapan oleh masyarakat** mengacu pada sejauh mana inovasi dapat diadaptasi, diterapkan, dan direplikasi tanpa memerlukan sumber daya atau keahlian yang kompleks.
3. **Tingkat kemudahan diaplikasikan pada industri kecil** mengacu pada sejauh mana inovasi dapat digunakan oleh usaha kecil dengan keterbatasan modal, teknologi, dan tenaga kerja. Inovasi yang mudah diterapkan harus memiliki proses yang sederhana, tidak memerlukan peralatan mahal, serta dapat memberikan manfaat nyata bagi produktivitas dan efisiensi usaha kecil.
4. **Bahan baku yang digunakan dalam membuat inovasi** mengacu pada ketersediaan, keterjangkauan, dan keberlanjutan bahan yang diperlukan dalam proses inovasi. Semakin mudah diperoleh, murah, dan ramah lingkungan suatu bahan, semakin besar peluang inovasi untuk diterapkan secara berkelanjutan.
5. **Kemudahan dalam skala investasi dan manajemen dijangkau masyarakat** mengacu pada seberapa besar inovasi dapat diterapkan dengan modal dan infrastruktur yang terjangkau oleh individu, usaha kecil, atau komunitas. Semakin rendah biaya awal, semakin sederhana pengelolaannya, dan semakin sedikit kebutuhan infrastruktur khusus, maka semakin mudah inovasi ini diadopsi oleh masyarakat luas.
6. **Prospek pengembangan produk inovasi** mengacu pada potensi inovasi untuk terus dikembangkan, ditingkatkan kualitasnya, serta disesuaikan dengan kebutuhan pasar di masa depan. Semakin fleksibel inovasi untuk berkembang dan semakin tinggi peluangnya dalam menghadapi perubahan pasar atau teknologi, maka semakin besar prospek jangka panjangnya.

7. **Prospek pemasaran produk** mengacu pada peluang dan potensi suatu inovasi untuk diterima, dipasarkan, dan berkembang dalam berbagai segmen pasar. Semakin tinggi permintaan, semakin luas target pasar, serta semakin mudah strategi pemasarannya, maka semakin besar peluang keberhasilan inovasi di pasar.
8. **Produk inovasi berbasis teknologi** mengacu pada sejauh mana produk memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kinerja, efisiensi, atau kualitas. Teknologi dalam produk inovasi dapat mencakup penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, sistem informasi, atau proses otomatisasi yang mempermudah atau meningkatkan proses produksi, distribusi, atau penggunaan produk tersebut. Semakin canggih dan relevan teknologi yang digunakan, semakin besar potensi produk untuk berkembang dan berdaya saing tinggi.
9. **Dampak hasil inovasi terhadap perekonomian daerah** mengacu pada sejauh mana inovasi mampu meningkatkan aspek ekonomi lokal, seperti pendapatan masyarakat, penciptaan lapangan pekerjaan, daya saing industri lokal, serta kontribusinya terhadap pertumbuhan ekonomi daerah secara keseluruhan. Inovasi yang berdampak positif harus dapat memberikan manfaat ekonomi langsung dan jangka panjang, memperkuat sektor-sektor ekonomi lokal, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
10. **Orisinalitas dan kebaharuan inovasi** mengacu pada sejauh mana inovasi tersebut merupakan hasil dari ide atau konsep yang baru, tidak meniru atau menduplikasi produk yang sudah ada, serta menawarkan sesuatu yang berbeda atau lebih baik dari solusi yang sudah ada di pasar. Inovasi yang orisinal harus memiliki elemen baru yang memberikan nilai tambah dan relevansi dalam konteks saat ini atau masa depan, dengan kontribusi yang signifikan dalam menyelesaikan masalah atau memenuhi kebutuhan yang belum terjawab sebelumnya.
11. **Keunggulan dibanding produk sejenis/ yang sudah ada** mengacu pada sejauh mana produk inovasi menawarkan nilai yang lebih baik, lebih efisien, atau lebih efektif daripada produk atau solusi yang sudah beredar di pasar. Keunggulan ini dapat berupa kualitas yang lebih tinggi, harga yang lebih kompetitif, fungsionalitas tambahan, atau pengalaman pengguna yang lebih baik. Produk dengan keunggulan yang jelas harus dapat membedakan dirinya dengan cara yang dapat diterima dan dihargai oleh konsumen, serta memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan alternatif yang ada.
12. **Seberapa besar produktivitas yang dihasilkan** mengacu pada sejauh mana inovasi dapat meningkatkan efisiensi, output, atau hasil dibandingkan dengan upaya atau sumber daya yang digunakan. Produktivitas dapat diukur melalui pengurangan biaya, waktu yang lebih efisien, peningkatan volume produksi, atau peningkatan kualitas hasil yang dicapai. Inovasi yang produktif harus dapat menghasilkan lebih banyak dengan sumber daya yang lebih sedikit atau meningkatkan hasil dengan cara yang lebih cepat dan efisien.

