



"GOTONG ROYONG NYAWIJI KANGGO SUKOWATI"
Bangga Sragen



PEMERINTAH
KABUPATEN SRAGEN



LOMBA KRENOVA (KREATIVITAS DAN INOVASI) KABUPATEN SRAGEN 2024



**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN, RISET
DAN INOVASI DAERAH (BAPPERIDA)
KABUPATEN SRAGEN**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan bersama karena atas berkah dan rahmatNya Buku Panduan Lomba Krenova Kabupaten Sragen Tahun 2024 dalam rangka penjaringan Inovasi dan Inovasi masyarakat Kabupaten Sragen dapat diselesaikan.

Perkembangan suatu kota/daerah tidak selalu ditentukan oleh ketersediaan sumber daya alamnya saja tetapi juga pada kemampuan memberdayakan/mengajak masyarakat untuk dapat mengelola diri dan lingkungan, serta mengembangkan pemikiran-pemikiran ataupun ide-ide kreatif, guna menciptakan produk-produk yang memiliki nilai-nilai tambah bagi perkembangan ekonomi. Dengan kreatifitas dan inovasi dari masyarakat akan membuktikan bahwa produk yang dihasilkan dengan iptek akan sangat berguna bagi kehidupan, namun begitu masih perlu dipacu untuk lebih kreatif dan inovatif sehingga bermakna bagi kehidupan dan peningkatan kesejahteraan. Inovasi yang lahir diharapkan 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.

Badan Perencanaan Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah (BAPPERIDA) Kabupaten Sragen berupaya mendorong masyarakat khususnya para pelajar SMP/MTs, SMA/SMK/MA, Mahasiswa dan Masyarakat Umum untuk berkreasi dan berinovasi dengan mengadakan Lomba Kreativitas dan Inovasi (KRENOVA) dan diharapkan hasil temuan KRENOVA tersebut dapat diterima industri dan dapat mengatasi permasalahan teknologi yang berkembang dimasyarakat sekarang ini.

Kegiatan lomba Krenova ini diharapkan dapat menstimulasi iklim yang kondusif dalam rangka peningkatan inovasi masyarakat, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan daya saing ekonomi daerah dan kemandirian masyarakat di Kabupaten Sragen.

Sragen, Januari 2024
KEPALA Badan Perencanaan
Pembangunan, Riset dan Inovasi
Daerah (BAPPERIDA)
Kabupaten Sragen



ARIS TRI HARTANTO, S.STP.
Pembina Utama Muda
NIP. 19790919 199912 1 001

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Dasar	2
C. Maksud dan Tujuan	2
D. Tahapan Kegiatan	3
E. Definisi Operasional	3
BAB II BIDANG FOKUS, ASPEK PENILAIAN DAN KRITERIA PENGHARGAAN	4
A. Tema	4
B. Bidang Fokus	4
C. Aspek Penilaian	4
D. Kriteria Peserta	5
E. Kriteria Temuan/Hasil karya	5
F. Penghargaan	6
BAB III CARA PENGAJUAN, PROSES PENILAIAN DAN PEMBERIAN PENGHARGAAN	7
A. Cara Pengajuan	7
B. Proses Penilaian	9
C. Narahubung Kegiatan Krenova	10
BAB IV PENUTUP	11
LAMPIRAN –LAMPIRAN	
Lampiran I Formulir Pendaftaran	
Lampiran II Surat Pernyataan Keaslian	
Lampiran III Panduan Input Data	
Lampiran IV Juara Krenova Kabupaten Sragen dari masa ke masa	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Pembangunan ekosistem riset dan inovasi menjadi fokus Pemerintah dan Pemerintah Daerah pada tahun 2024. Hal ini sebagai upaya Pemerintah untuk mengubah paradigma dari ekonomi yang berbasis Sumber Daya Alam (SDA) menjadi ekonomi berbasis inovasi, sebagai salah satu jalan bagi Indonesia untuk mencapai visi Indonesia menjadi negara maju pada Tahun 2045. Penciptaan ekosistem inovasi yang mendorong komersialisasi melalui penguatan kerja sama dan kolaborasi secara penta helix meliputi Pemerintah, Akademisi, Dunia Usaha, Media dan Komunitas.

Tujuan Pembangunan Daerah Kabupaten Sragen adalah **"Menuju Kabupaten Sragen Mandiri, Sejahtera dan Berbudaya Berlandaskan Semangat Gotong Royong"** yang didalamnya memuat empat pokok pikiran yang ingin dicapai oleh Pemerintah Kabupaten Sragen pada tahun 2026, yakni **"Mandiri"**, **"Sejahtera"**, **"Berbudaya"**, dan **"Gotong Royong"**. Salah satu Misi tersebut adalah **Meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM)**. Misi ini merupakan upaya serius dalam meningkatkan kualitas hidup (*quality of life*) masyarakat melalui pembangunan sumber daya manusia yang sehat dan cerdas yang akan menjadi generasi produktif dan kompetitif, serta memiliki intelektualitas tinggi.

Penguasaan, pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi ini dapat dilakukan oleh warga negara Indonesia yang kreatif dan inovatif. Bangsa dengan Masyarakat yang inovatif selalu membawa konsep dan tatanan baru yang memiliki daya dongkrak percepatan pembangunan dan kemajuan bangsa

Pemerintah selalu mendorong lahirnya inovasi-inovasi di berbagai bidang, sebagai salah satu motor pengungkit percepatan pembangunan nasional. Inovasi-inovasi yang berkualitas memunculkan sistem dan tatanan baru, sehingga seluruh proses penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan serta jalannya roda perekonomian masyarakat dapat berjalan lebih efektif, efisien dan berdaya saing, serta mampu bersinergi dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Inovasi dapat diperoleh melalui penemuan (*discovery*), invensi (penciptaan, perancangan) maupun pembaharuan suatu produk dengan metode atau cara yang baru. Sehingga inovasi dapat diartikan sebagai kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasa yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, serta Peraturan Bupati Nomor 87 Tahun 2021 tentang Inovasi Daerah Kabupaten Sragen, maka Badan Perencanaan Pembangunan Riset dan Inovasi Daerah Kabupaten Sragen memandang perlu untuk memberikan penghargaan kepada masyarakat Kabupaten Sragen, baik perorangan atau kelompok yang dalam melaksanakan kegiatan penelitian, pengembangan dan penerapan serta perekayasa teknologi menghasilkan suatu inovasi kreatif, serta sumber daya manusia Kabupaten Sragen yang menjadi sumber dinamika dan motor penggerak pembangunan guna mewujudkan kemandirian, kemajuan, dan kesejahteraan yang berkelanjutan.

Penghargaan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) adalah bentuk apresiasi dari Pemerintah Kabupaten Sragen kepada para mitra dan inovator yang secara nyata mendukung

dalam memajukan produk inovasi untuk masyarakat luas, khususnya di Kabupaten Sragen. Upaya meningkatkan kreativitas dan inovasi masyarakat perlu didorong untuk dapat menciptakan, merekayasa alat/produk yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Banyaknya kreativitas yang baru dan unik, namun belum bisa dibilang inovasi, karena kurang layak, belum dapat diwujudkan dan secara komersial belum menguntungkan. Fasilitas Penyelenggaraan Lomba Krenova tidak hanya berhenti pada pemberian penghargaan saja, tetapi para pemenang lomba diberikan fasilitas dan pembinaan. Oleh karena itu, masyarakat perlu dipacu agar secara nyata dapat lebih kreatif dan inovatif, sehingga berkontribusi secara nyata untuk percepatan peningkatan perekonomian dan kesejahteraan Masyarakat.

Selain itu, para pemenang Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) juga mendapatkan beberapa fasilitas lanjutan, antara lain: Pengembangan Produk, Kekayaan Intelektual (KI), dan Penyertaan Pameran Inovasi.

B. Dasar.

1. 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 diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 245, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6573);
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 148, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6374);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2005 tentang Alih Teknologi Kekayaan Intelektual serta Hasil Penelitian dan Pengembangan oleh Perguruan Tinggi dan Lembaga Penelitian dan Pengembangan (Lembaran Negara Tahun 2005 Nomor 43, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4497);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 206, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6123);
5. Peraturan Presiden Nomor 78 Tahun 2021 tentang Badan Riset dan Inovasi Nasional;
6. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2016 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 546);
7. Peraturan Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 5 Tahun 2023, tentang Tata Kelola Riset dan Inovasi di Daerah;
8. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 37 Tahun 2020 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 3 tahun 2019 tentang penyelenggaraan Inovasi Daerah di Provinsi Jawa Tengah;
9. Peraturan Bupati Sragen Nomor 87 Tahun 2021 tentang Inovasi Daerah (Berita Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2021 Nomor 87).

C. Maksud Dan Tujuan.

1. Maksud

Kegiatan lomba ini dimaksudkan untuk mendorong *innovation-driven* yaitu ekonomi yang dibangun atas dasar iptek yang bernilai tambah agar terbentuk budaya kreatif dan inisiatif dibidang iptek, sekaligus memberikan penghargaan kepada masyarakat Kabupaten Sragen baik secara individu maupun kelompok yang telah mampu menjadi penggali, penemu atau

pengembang di bidang Iptek yang hasil karyanya secara nyata berhasil menunjukkan teknologi terapan teruji dan terbukti kemanfaatannya dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekitarnya

2. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai adalah

- a. Membangkitkan kreativitas berpikir masyarakat untuk mengembangkan dan memunculkan ide-ide kreatif dan inovatif,
- b. Memilih kreatifitas dan inovasi teknologi terbaik,
- c. Memberikan fasilitasi dan apresiasi serta pengembangan lahirnya inovasi berkualitas di berbagai bidang, untuk dapat dikembangkan dan dimanfaatkan secara luas oleh Pemerintah Daerah dan atau Masyarakat luas.

D. Tahapan Kegiatan.

1. Penyusunan Panduan Lomba KRENOVA,
2. Sosialisasi Lomba KRENOVA,
3. Pendaftaran/Pengumpulan / Inputing Usulan Temuan KRENOVA,
4. Seleksi Administrasi dan Substansi terhadap Usulan Temuan KRENOVA,
5. Seleksi dan Verifikasi oleh Tim Penilai/Juri KRENOVA
6. Technical Meeting Lomba KRENOVA,
7. Seleksi Substansi, seleksi presentasi dan Penilaian Lapangan/Fact Finding (jika diperlukan) oleh Tim Penilai/Juri KRENOVA,
8. Penentuan Pemenang Lomba KRENOVA,
9. Pemberian Penghargaan oleh Bupati Sragen.

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:** Kemampuan seseorang atau kelompok untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru (novum).
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 massa.
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 industry, hak cipta, indikasi geografis, hingga perlindungan varietas tanaman.
6. **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.
7. **Inventor** adalah Seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan Invensi.
8. **Masyarakat** adalah individu, kelompok, asosiasi, dunia usaha, dan lembaga non-pemerintahan lainnya.

BAB II

BIDANG FOKUS, ASPEK PENILAIAN DAN KRITERIA PENERIMA PENGHARGAAN

A. Tema

Kegiatan Krenova ini mencakup semua hasil kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh masyarakat Kabupaten Sragen di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Guna memperoleh inovasi yang mendukung pembangunan Kabupaten Sragen maka Lomba Krenova pada Tahun 2024 dengan tema **"Peningkatan Perekonomian dan Kesejahteraan Masyarakat yang Berdaya Saing melalui Inovasi Teknologi"**

B. Bidang Fokus

Kegiatan ini mencakup semua hasil kreatifitas dan inovasi yang dilakukan oleh para pelajar tingkat SMP/MTs, SMA/SMK/MA, Mahasiswa dan Masyarakat Umum baik secara individu dan kelompok dibidang teknologi dan penerapan yang telah dilakukan mencakup:

1. Agribisnis dan Pangan;
Teknologi untuk produksi benih, bibit unggul tanaman, peternakan, perikanan serta teknologi penanganan, pengolahan dan pengemasan untuk produk pangan. "Inovasi pangan bukan berupa diversifikasi makanan".
2. Energi baru dan terbarukan;
Teknologi energi baru terbarukan/alternatif rendah/tanpa karbon, teknologi kelistrikan, manajemen energi, teknologi efisiensi dan energi cerdas.
3. Kehutanan dan Lingkungan Hidup;
4. Kelautan dan Perikanan;
5. Kesehatan, Obat-obatan dan Kosmetika;
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.
6. Pendidikan;
Efisiensi dan efektivitas dalam rangka peningkatan mutu pendidikan atau penyelenggaraan pembelajaran.
7. Rekayasa Teknologi dan Manufaktur;
Teknologi Konstruksi Bangunan, tanggap darurat/ kebencanaan, teknologi tekstil, teknologi mesin untuk industri.
8. Teknologi Informasi dan Komunikasi;
Teknologi informasi dan komunikasi serta kebijakan untuk mendukung industri 5.0.
9. Industri Kreatif;
Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu/kelompok untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan.
10. Sosial, Budaya (pemberdayaan masyarakat dan revitalisasi budaya).

C. Aspek Penilaian

1. Azas manfaat dari segi ekonomi, akibat dan dampak, makna ilmiah, atau dapat memberikan sumbangan ilmiah pada masyarakat;
2. Keberlanjutan/sustainable dari produk;
3. Keaslian, Orisinalitas, Spesifikasi dan Kepioneran produk;
4. Perbaikan Kualitas produk yang telah ada;
5. Merupakan hasil kreativitas dan inovasi perorangan atau kelompok yang mudah diterapkan di lokasi inventor maupun tempat lain;
6. Mudah didesiminasikan dan diadopsi masyarakat;

7. Teknologinya dapat di aplikasikan dalam skala industri kecil, menengah dan besar;
8. Bahan baku yang digunakan berbasis lokal dan ramah lingkungan;
9. Skala investasi dan manajemen terjangkau oleh masyarakat;
10. Mempunyai manfaat yang berkelanjutan; dan
11. Keberlangsungan dan komersialisasi.

D. Kriteria Peserta.

Kriteria Umum Peserta Lomba Kreativitas dan Inovasi Tahun 2024 adalah :

1. Penduduk Kabupaten Sragen (pelajar, mahasiswa, guru, karyawan, dunia usaha, pekerja swasta, masyarakat umum) dibuktikan dengan Foto Copy KTP/Kartu Pelajar/Mahasiswa;
2. Perorangan maupun kelompok, dan untuk peserta kelompok maksimal terdiri dari 3 (tiga) orang;
3. Kategori Pelajar SMP/MTs, SMA/SMK/MA baik Individu maupun secara kelompok se Kabupaten Sragen; dan
4. Tidak sedang mendapatkan fasilitasi dari Kemenristek/BRIN, LIPI, BPPT, dan tidak terfasilitasi dengan Lembaga Litbang Pemerintah lainnya serta Pemerintah Kabupaten Sragen.

E. Kriteria Temuan/Hasil Karya.

1. **ASLI** hasil karya sendiri/kelompok, bukan menjiplak atau adopsi.
2. Merupakan hasil **kreativitas dan inovasi** perorangan atau kelompok yang telah **di uji coba/diterapkan** di daerah lokasi Inventor/Inovator maupun daerah lainnya di wilayah Kabupaten Sragen;
3. Hasil karya **minimal berupa prototype**, dan/atau metode/sistem;
4. Dapat didiseminasikan dan diterapkan di masyarakat, mempunyai manfaat yang berkelanjutan;
5. Teknologi dan/atau sistem dapat diaplikasikan minimal pada skala rumah tangga/lingkungan;
6. Produk krenova yang diusulkan **bukan** hasil program/fasilitasi Pemerintah/Pemerintah Daerah, maupun Lembaga Litbang Pemerintah/Pemerintah Daerah.
7. Inovasinya **tidak sedang diajukan** pada lomba sejenis di Kementerian/Lembaga dan OPD Provinsi Jateng.
8. **Belum pernah** mendapatkan penghargaan, baik di tingkat Kota, Provinsi, maupun Nasional, kecuali sudah ada **perbaikan / peningkatan yang signifikan**.
9. **Penemuan baru atau pengembangan** signifikan dari yang sudah ada.

Kriteria lainnya yang mencerminkan:

1. Aspek Ekonomi:
 - a. Peningkatan pendapatan para inventor/inovator;
 - b. Peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal;
 - c. Peningkatan pertumbuhan perekonomian daerah.
2. Aspek Pengembangan IPTEK:
 - a. Inovasi dilakukan berpangkal pada permintaan dan/atau kebutuhan masyarakat;
 - b. Mewujudkan ide atau gagasan baru menjadi sebuah prototype atau metode/sistem.
3. Aspek Sosial:
 - a. Ide/gagasan baru yang memberi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat;
 - b. Tingkat penerimaan masyarakat terhadap teknologi yang dihasilkan;
 - c. Mengangkat isu sosial dan lingkungan.

F. Penghargaan

1. Semua Peserta yang lolos tahap presentasi kategori pelajar maupun umum akan diberikan sertifikat keikutsertaan Lomba Kreativitas dan Inovasi (KRENOVA) Tahun 2024 dari Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Riset dan Inovasi Daerah (BAPPERIDA) Kabupaten Sragen.
2. Pemenang Lomba Kreativitas dan Inovasi (KRENOVA) terbagi dalam 2 (dua) Kategori yaitu kategori **Pelajar SMP/MTs, SMA/SMK/MA** dan **kategori Mahasiswa, Masyarakat Umum**. Untuk masing-masing kategori akan diberikan penghargaan sebagai berikut :
 - a. Juara I : Uang Pembinaan Rp. 4.000.000,- + Piala + Piagam;
 - b. Juara II : Uang Pembinaan Rp. 3.000.000,- + Piala + Piagam;
 - c. Juara III : Uang Pembinaan Rp. 2.500.000,- + Piala + Piagam;
 - d. Juara Harapan I : Uang Pembinaan Rp. 2.000.000,- + Piala + Piagam;
 - e. Juara Harapan II : Uang Pembinaan Rp. 1.500.000,- + Piala + Piagam.
3. Pendampingan/mentoring bagi juara 1 s/d 3 masing-masing kategori.



BAB III CARA PENGAJUAN, PROSES PENILAIAN DAN PEMBERIAN PENGHARGAAN

A. Cara Pengajuan.

1. Temuan/Inovasi disampaikan dalam bentuk **Laporan Penelitian atau profil temuan**, dengan melampirkan data peserta serta surat pengantar/rekomendasi yang ditandatangani Kepala Sekolah/ Pembimbing bagi pelajar/mahasiswa;
2. Setiap proposal temuan/inovasi dari peserta dan kelengkapannya diupload secara online melalui website: <http://inovasi.sragenkab.go.id/krenova> mulai Januari 2024 sampai akhir April 2024;
3. Pengisian data Inovasi (lomba Krenova) mengikuti petunjuk teknis yang sudah tersedia pada **dashboard** aplikasi maupun buku panduan ini termasuk **uploading** data dukung sebagai **evidences** yang diperlukan dalam penilaian;
4. Sistematika Penulisan Proposal Krenova (Daftar Isian Online) :
 - a. DATA INOVASI
 - 1) Kategori Lomba (Pelajar/Masyarakat umum/Mahasiswa)
 - 2) Nama Temuan Inovasi
 - 3) Tahapan Inovasi
 - 4) Waktu Uji Coba
 - 5) Waktu Penerapan
 - 6) Nama inisiator
 - 7) Abstrak
Memberikan gambaran ringkas tentang awal masalah, proses pemecahan masalah, dan hasil kreatifitas / inovasi yang dikerjakan oleh inovator. Sertakan pula Kata Kunci (*keywords*) dari temuan tersebut (maks 300 kata).
 - 8) Latar belakang
Penjelasan lengkap terkait:
 - Masalah/kebutuhan di masyarakat yang ingin diselesaikan.
 - Solusi yang ditawarkan dari produk yang diajukan.
 - Sejarah inovasi dan pengembangan produk.
 - 9) Maksud dan Tujuan
 - 10) Manfaat Inovasi
Menjelaskan manfaat yang dicapai ketika diterapkan pada masyarakat dan dunia industri dengan memperhatikan indikator input, hasil, dan keluaran
 - 11) Keunggulan Temuan/Inovasi
Pembaharuan yang ditawarkan dan perbedaan bila dibandingkan dengan penemuan sebelumnya yang sejenis.
 - 12) Aspek Inovasi
 - Keunikan Produk.
 - Status kesiapan produk (masih perlu riset/pengembangan atau sudah siap komersial).
 - Spesifikasi Teknis Produk.
 - Uji Produk (data uji Lab dll).
 - Kepemilikan Kekayaan Intelektual (jika sudah ada) antara lain: paten, hak cipta, desain industri, desain tata letak dan sirkuit terpadu, merk dagang, rahasia dagang dan sebagainya.

- Sertifikasi (jika ada) misalnya: ISO, Halal, SNI dan sebagainya.
- 13) Penerapan Inovasi
Lingkup penerapan teknologi pada Masyarakat dan dunia industri.
 - 14) Jenis Inovasi
 - Digital
 - Non Digital
 - 15) Bidang Fokus
Pilih salah satu dari 10 bidang fokus yang ada.
 - 16) Anggota Kelompok (maksimal 3 orang)
- b. PROFIL INVENTOR
- 1) Nama Inventor/Inovator
 - 2) No Handphone
 - 3) Alamat
 - 4) Instansi
- c. TEMUAN INOVASI
- 1) Originalitas dan Kepioniran
 - Apakah temuan benar-benar asli milik saudara?
 - Apakah ide/inovasi hasil pengembangan sebelumnya? Apabila Jawaban "Iya" Pengembangan ada di bagian apa?
 - Apakah ada Inovasi sejenis?
Apa perbedaan Inovasi yang anda miliki?
 - 2) Penerapan dimasyarakat
 - Apakah sudah diterapkan pada lingkungan yang relevan? Dimana?
 - Bagaimana hasil penerapannya?
 - Apakah penerapan tersebut masih berjalan sampai saat ini?
 - Siapakah yang menerapkan?
 - Skala jangkauan penerapan pada skala apa (Desa/Kelurahan, Kecamatan, Kab/ Kota, Provinsi, Nasional)?
 3. Manfaat Inovasi
 - Penyerapan Bahan Baku Lokal Berapa persen penggunaan bahan baku lokal?
 - Peningkatan proses/kapasitas/ produktivitas?
 - Seberapa besar produktivitas yang dihasilkan?
 - Penyerapan Tenaga Kerja
 - Berapa banyak tenaga kerja yang diserap dalam penciptaan/penerapan produk (lapangan kerja)?
 4. Keberlangsungan/ Komersialisasi
 - Bagaimana Prospek Bisnis/ Komersialisasi? Oleh siapa dan dimana? Bagaimana caranya?
 - Dimana bahan baku pembuatan temuan ini bisa saudara/i diperoleh (diakses)?
 - Banyak tidaknya ketersediaan bahan baku untuk produksi temuan/inovasi?
 - Bagaimana menjawab kebutuhan teknologi bagi masyarakat (saat ini & ke depan), jelaskan
- d. Lampiran Berkas
- 1) Surat Pengantar dari kepala sekolah bagi **kategori pelajar**.

- 2) Surat Pernyataan Keaslian Temuan **bermaterai**;
 - 3) KTP untuk Kategori Mahasiswa dan Masyarakat Umum/Kartu Pelajar untuk Pelajar.
- e. Lampiran Media , Data Dukung
- 1) Foto hasil produk dan gambar Teknis Alat (tampak depan, samping, atas),
 - 2) Foto Proses pembuatan (produk non-alat) atau foto kegiatan (produksi, pameran, sosialisai, dsb); dan
 - 3) Video profil produk (tautkan link Youtube/drive).

B. Proses Penilaian.

1. Tim Penilai

Penilaian untuk Tingkat Kabupaten dilakukan oleh Dewan Juri yang beranggotakan 5 (lima) orang terdiri dari unsur :

- a. Akademisi.
- b. Pemerintah Daerah / Birokrasi,
- c. Praktisi Dunia Usaha / Bisnis,
- d. Media / Komunitas

2. Penilaian Administrasi

Penilaian Administrasi, semua usulan diseleksi kelengkapan administrasinya oleh Panitia berdasarkan :

- a. kelengkapan proposal atau profil temuan/inovasi; dan
- b. substansi, disesuaikan dengan panduan penilaian (batasan operasional unsur penilaian).

3. Proses Verifikasi

- a. Kepada peserta yang lolos seleksi administrasi, Tim Penilai akan melakukan verifikasi dan penilaian sesuai format dan kriteria penilaian untuk merangking dan memilih Nominator.
- b. Peserta yang masuk nominator diminta mengikuti tahap presentasi di depan Dewan Juri untuk menentukan 3 (tiga) Pemenang Utama dan 2 Pemenang Harapan untuk masing-masing katagori.

4. Batas Waktu

- a. Pengajuan dari Kategori Pelajar SMP/MTs, SMA/SMK/MA paling lambat Akhir April 2024.
- b. Pengajuan dari kategori Mahasiswa, Masyarakat Umum paling lambat Akhir April 2024.

5. Keputusan Dewan Juri bersifat Mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

6. Penetapan Calon Penerima Penghargaan.

Penetapan Penerima Penghargaan ditetapkan melalui Surat Keputusan Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Riset dan Inovasi daerah (BAPPERIDA) Kabupaten Sragen berdasarkan rekomendasi hasil Penilaian Tim Penilai/Juri.

7. Jadwal Pelaksanaan.

Jadwal Pelaksanaan Lomba Krenova Kategori Pelajar, Mahasiswa dan Masyarakat Umum Tahun 2024

NO	KEGIATAN	JADWAL PELAJAR, MAHASISWA DAN MASYARAKATUMUM
1	Penyiapan Panduan,	Januari 2024
2	Pendaftaran/Pengumpulan Usulan Temuan,	Januari – Akhir April 2024
3	Seleksi Administrasi dan Substansi terhadap Usulan Temuan,	Awal Mei 2024
4	Seleksi dan Verifikasi oleh Tim Penilai,	Awal Mei 2024
5	Tehncial Meeting Lomba,	Pertengahan Mei 2024
6	Seleksi Presentasi	Akhir Mei 2024
7	Penetapan Pemenang,	Akhir Mei 2024
8	Pemberian Penghargaan	Akhir Mei 2024

C. Narahubung Kegiatan Krenova.

Keterangan dan Informasi lebih lanjut dapat menghubungi panitia Penyelenggara, pada :
Badan Perencanaan Pembangunan Riset dan Inovasi Daerah (BAPPERIDA) Kabupaten Sragen, Jl. Raya Sukowati Nomor 255 Sragen 57211, Telp (0271) 891173; fax : (0271) 890981 email : krenovalitbang@gmail.com;

Narahubung :

1. Yulianto Teguh H, ST,MM
HP : 08156707606
2. Suyana, SE
HP : 082135427028
3. Aji Muhamad Kuncoro
HP : 089649334582

BAB IV PENUTUP

Panduan ini disusun sebagai pedoman pengajuan usulan penghargaan Kreativitas dan Inovasi (KRENOVA) katagori Pelajar SMP/MTs, SMA/SMK/MA, dan katagori Mahasiswa, Masyarakat Umum di Badan Perencanaan Pembangunan Riset dan Inovasi Daerah (BAPPERIDA) Kabupaten Sragen Tahun 2024.

Semoga melalui KRENOVA segala ide, gagasan, konsep, metode, kreativitas dan inovasi para inovator dapat terhimpun dan mempunyai manfaat yang berkelanjutan serta mempunyai nilai tambah dari sisi ekonomi sehingga dapat meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat.





Lampiran I

FORMULIR PENDAFTARAN KRENOVA PENGUSUL

Nama :

Jabatan :

Lembaga/Instansi :

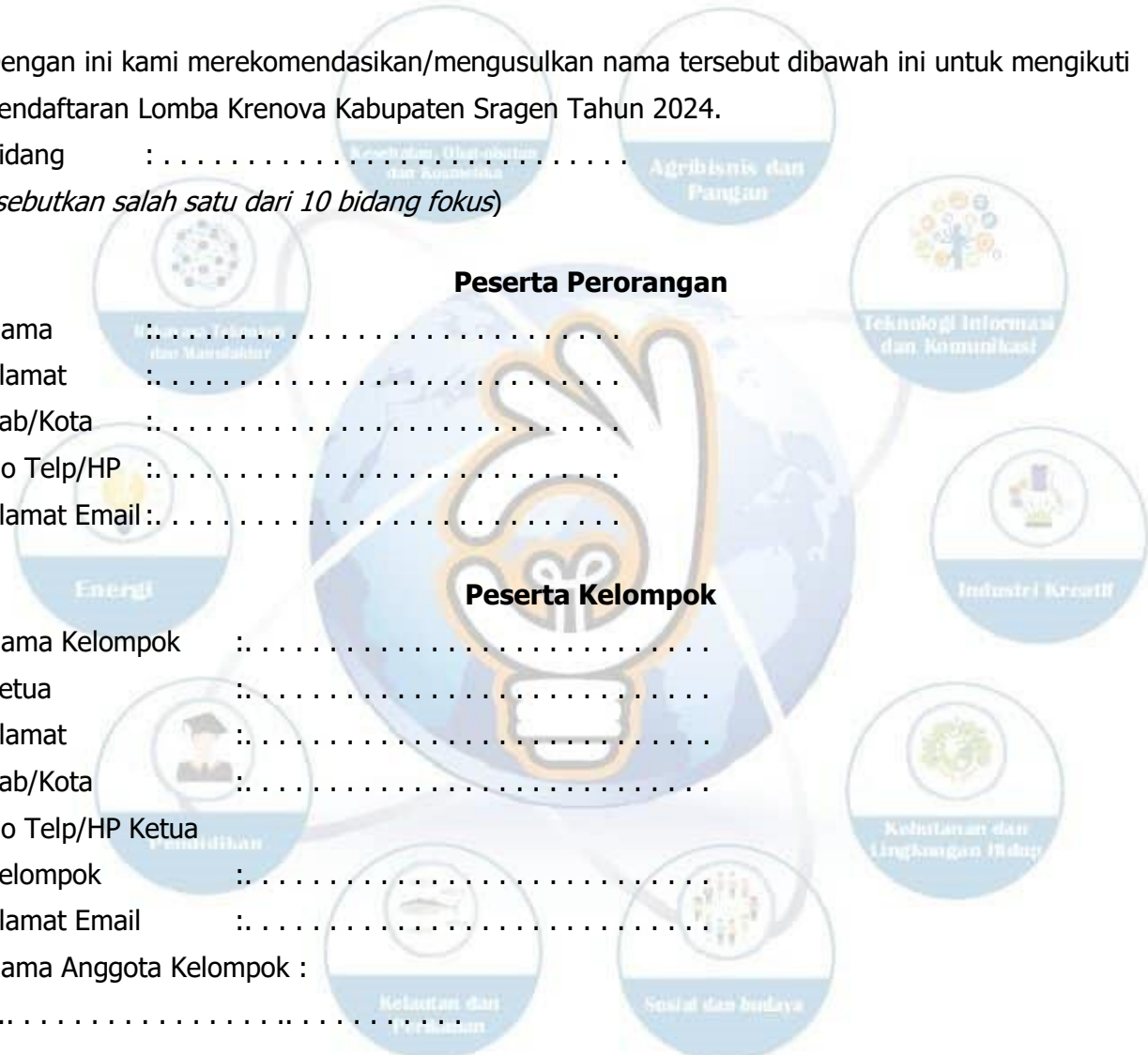
Alamat :

No Telp/HP :

Dengan ini kami merekomendasikan/mengusulkan nama tersebut dibawah ini untuk mengikuti pendaftaran Lomba Krenova Kabupaten Sragen Tahun 2024.

Bidang :

(sebutkan salah satu dari 10 bidang fokus)



Peserta Perorangan

Nama :

Alamat :

Kab/Kota :

No Telp/HP :

Alamat Email :

Peserta Kelompok

Nama Kelompok :

Ketua :

Alamat :

Kab/Kota :

No Telp/HP Ketua :

Kelompok :

Alamat Email :

Nama Anggota Kelompok :

1.

2.

3.

4.

5.

Karya yang di usulkan :

Kategori (Pilih salah satu) :

a. Temuan Baru

b.Pengembangan dari

Sragen, 2024

Instansi Pengusul

Nama dan Tanda Tangan

(.....)

KETERANGAN:1 (satu) Formulir Pendaftaran Untuk Masing-Masing Proposal



Lampiran II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Nama :
 Tempat / Tgl. Lahir :
 Alamat :
 Email :
 No KTP /Pelajar :
 No Telp/No HP :
 Judul Temuan :

Menyatakan sepenuhnya usulan karya yang saya daftarkan pada Lomba Kreativitas dan Inovasi (Krenova) Kabupaten Sragen Tahun 2024 merupakan karya Orisinil saya dan bukan jiplakan (plagiat) karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata ada pernyataan dari pihak lain mengenai hasil karya ini saya bersedia mempertanggungjawabkan secara hukum.

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

Sragen, 2024

Materai Rp. 10.000,-

(.....)



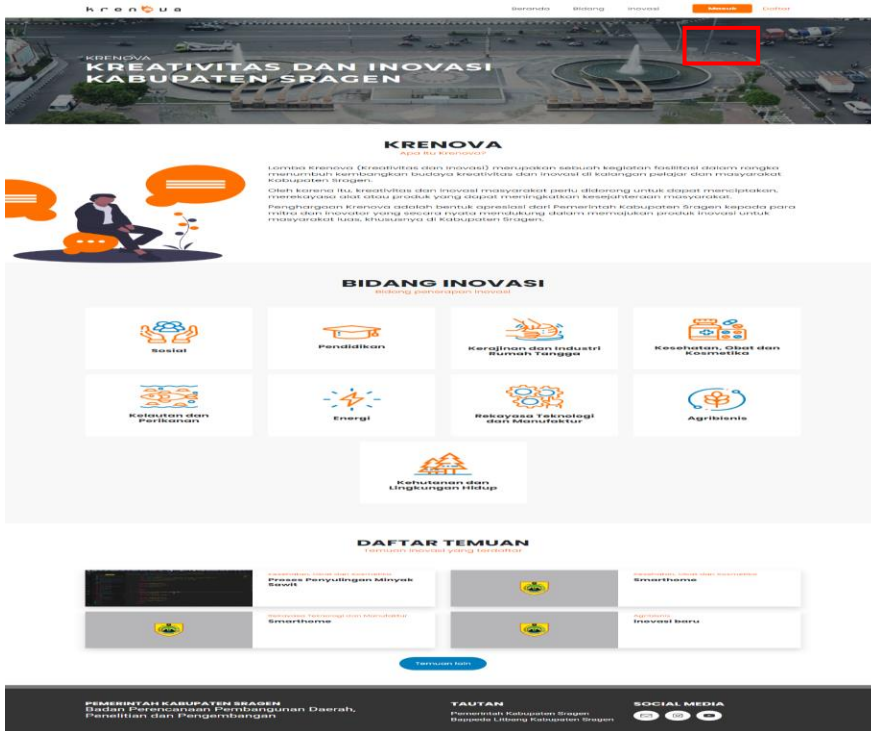
Lampiran III

PANDUAN INPUT DATA

1. Masuk dan Keluar Sistem (Login / Logout)

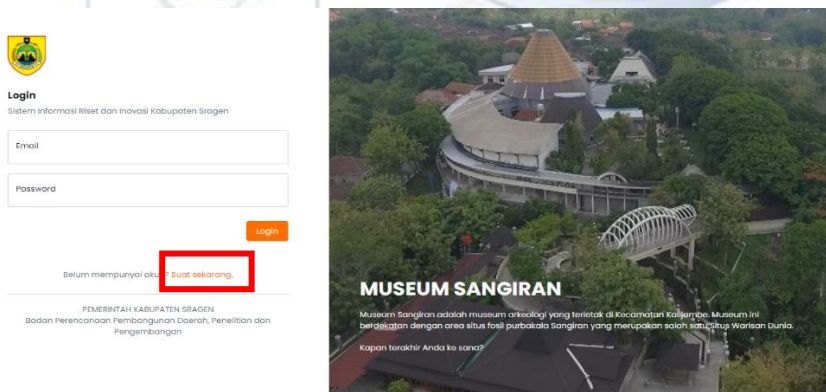
1.1. Masuk/Login Sistem

- Buka web browser (Chrome/Firefox/Safari) pada komputer
- Ketikkan alamat URL : <http://inovasi.sragenkab.go.id/krenova>
- Kemudian klik tombol **Masuk** (Kotak merah gambar di bawah)



Halaman Lomba Krenova

Anda akan diarahkan pada halaman di bawah ini kemudian masukkan email dan password

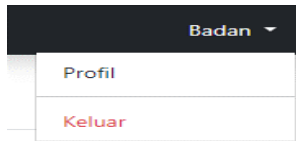


Halaman Masuk/Login Sistem

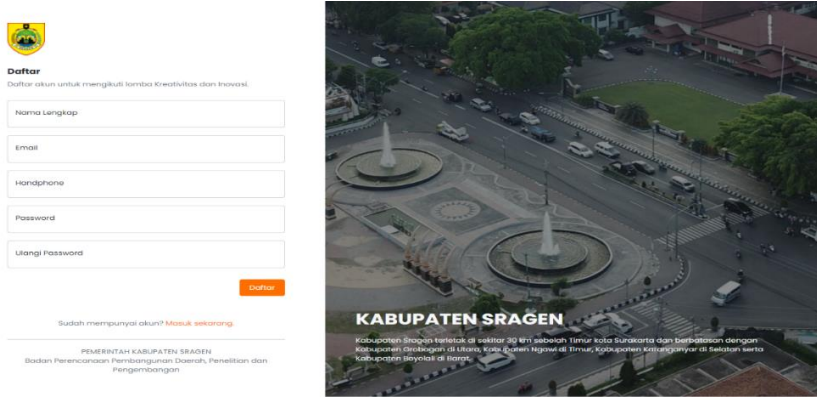
Apabila Anda belum memiliki akun, silakan melakukan pendaftaran pada teks **Buat sekarang** (Kotak warna merah pada gambar di atas).

1.2. Keluar / Logout Sistem

- Untuk keluar sistem pilih tombol **Keluar** (Terletak pada pojok kanan atas)



2. Halaman Pendaftaran

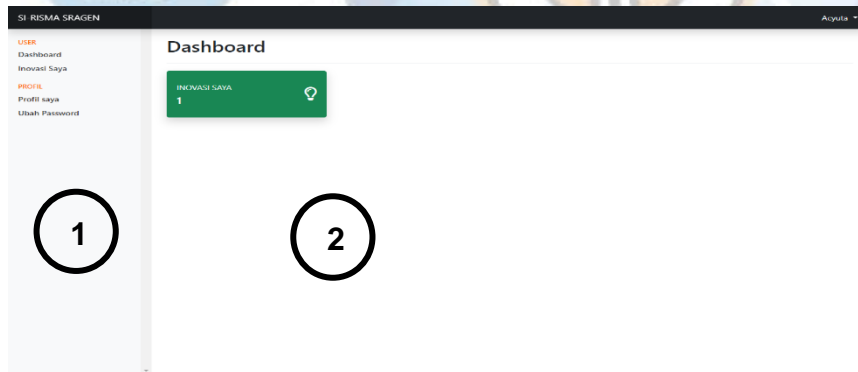


Halaman Pendaftaran Akun Baru

Isikan semua form yang tersedia untuk melakukan pendaftaran akun baru. Setelah pendaftaran selesai, Anda bisa masuk ke dalam sistem untuk mengikuti Lomba Krenova.

3. Dashboard User

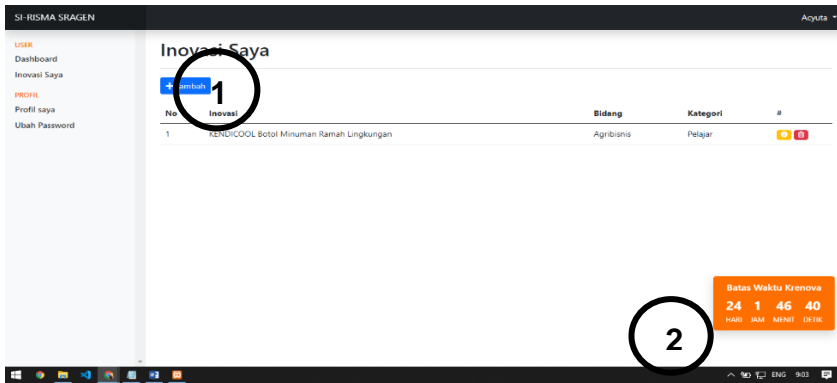
3.1. Tampilan Dashboard



Halaman Dashboard User

1. Menu untuk mengolah data temuan dan profil
 - a. Dashboard : Halaman dashboard user
 - b. Inovasi Saya : Halaman temuan yang telah diinput
 - c. Profil Saya : Halaman profil user
 - d. Ubah Password : Halaman untuk mengubah password untuk login
2. Statistik jumlah temuan yang dimasukkan ke dalam sistem

3.2. Menu Inovasi Saya

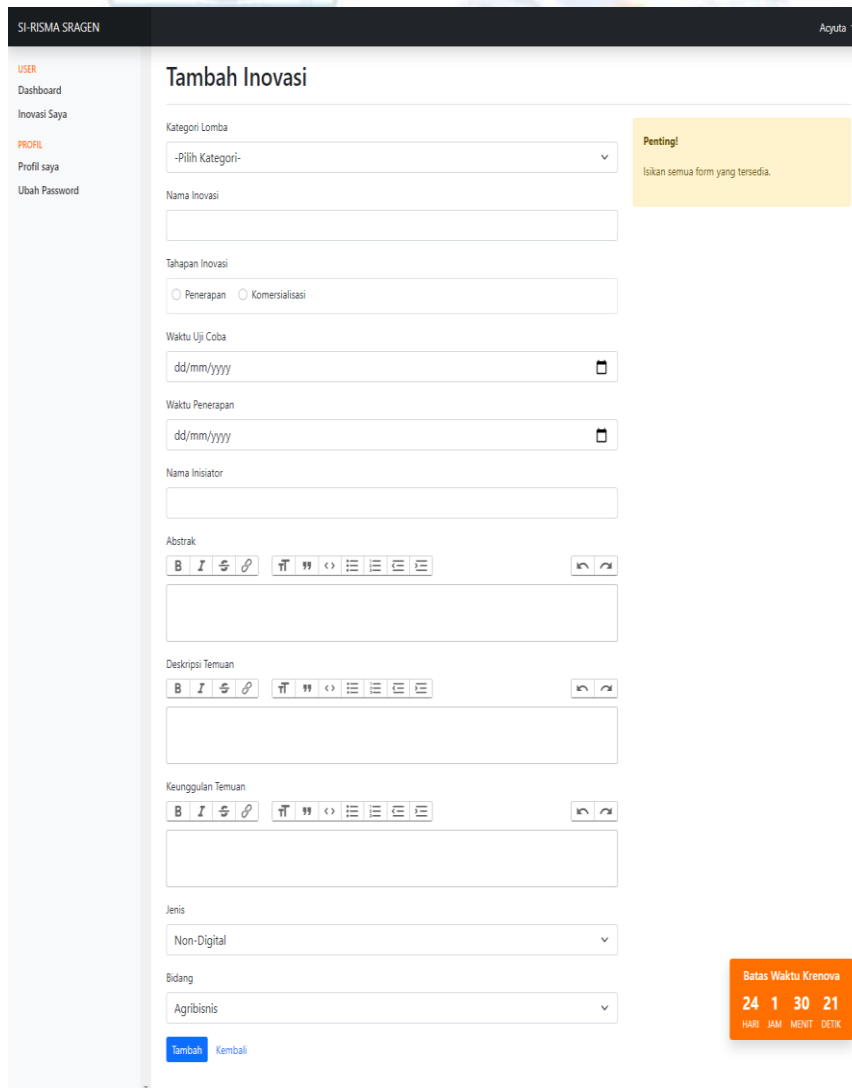


Halaman Inovasi Saya

Keterangan :

1. Tombol untuk menambah inovasi baru
2. Batas waktu penginputan inovasi

3.3. Tambah Inovasi



Halaman Tambah Inovasi

Pada halaman tambah inovasi terdapat form yang tersedia, yaitu :

- Kategori Lomba
- Nama Inovasi
- Tahapan Inovasi
- Waktu Uji Coba
- Waktu Penerapan
- Nama Inisiator
- Abstrak
- Deskripsi Temuan
- Keunggulan Temuan
- Jenis Inovasi
- Bidang Inovasi

3.4. Ubah/Edit Inovasi

Ubah Inovasi

Data Inovasi | Kuesioner | Lampiran Berkas | Lampiran Media | Simpan Data

Kategori
Pelajar

Nama Inovasi
KENDICOOOL Botol Minuman Ramah Lingkungan

Tahapan Inovasi
 Penerapan Komersialisasi

Waktu Uji Coba
02/02/2020

Waktu Penerapan
dd/mm/yyyy

Nama Inisiator

Abstrak

Lokasi demak bagian utara khususnya daerah Kec.Sayung Hingga Kec.Wedung terletak di Bagian Utara berbatasan dengan Laut Jawa sehingga banyak potensi air garam didaerah sekitar yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber energi terbarukan. Jika dilihat dimalam hari daerah pesisir pantai Instambul tidak ada lampu penerangan dimalam hari sehingga menjadikan jalan menuju kepantai tersebut menjadi gelap dan tidak ada pengunjung wisatawan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengusul memberikan solusi alternatif berupa lampu BIOPATRACELL yang memanfaatkan air garam dan solar sel.

Air laut yang dimasukan kedalam fuel cell harus memiliki kriteria yaitu air tersebut memiliki kadar TDS diatas 450 ppm. Hingga 1000 ppm atau memiliki kadar garam tinggi dan tingkat keasaman ph 4 hingga ph 7 akan dapat menghasilkan energi listrik untuk mengisi baterai 3,7 v/6000 mAh. Kemudian air yang telah diisi dalam waktu 1 x 24 jam air dapat diganti yang baru. Dengan cara membuka kutub bagian bawah fuel cell (G). Air hasil pembuangan tidak dapat mencemari lingkungan tanah karena air tersebut langsung pembuangan masuk kedalam lubang biopori.

Deskripsi Temuan

Indonesia merupakan suatu negara dengan luas perairan lebih besar dari pada luas daratan, sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, Indonesia memiliki 17.499 pulau dan Sabang hingga Merauke. Luas total wilayah Indonesia adalah 7,81 juta km2 yang terdiri dari 2,01 juta km2 daratan, 3,25 juta km2 lautan, dan 2,55 juta km2 Zona Ekonomi Eksklusif (ZEE).

Luasnya wilayah Indonesia terbesar adalah lautan, salah satunya dilaut pulau Jawa didaerah demak dengan wilayah lautan seluas ± 252,34 km². Demak sebagai salah satu kabupaten di Jawa Tengah terletak pada koordinat 6°43'26" - 7° 09'43" Lintang Selatan dan 110° 27' 58" - 110° 48' 47" Bujur Timur. Wilayah ini sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Jepara dan Laut Jawa, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Kudus dan Kabupaten Grobogan, sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Grobogan dan Kabupaten Semarang.

Keunggulan Temuan

Lampu biopatrancell ini merupakan inovasi dari paten lampu biopori smartlight dengan nomer paten SO9201805160, kekurangan dari paten sebelumnya yaitu hanya memiliki satu sumber energi dari siraman air hujan dan proses maintenance untuk mengganti cell elektroda lebih rumit dan mudah rusak sehingga kami menyempurnakan dari inovasi sebelumnya untuk didapatkan produk yang available untuk diterapkan dimasyarakat dengan meminimalisir maintenance.

Jenis
Digital

Bidang
Agribisnis

Anggota Kelompok
Luis Nani
Bruno Fernandez

Penting!
Apabila tidak mengubah Berkas atau Foto Produk, biarkan kosong.
Pastikan ukuran maksimal file tidak melebihi ketentuan. Apabila melebihi, tidak akan bisa terunggah.

Batas Waktu Krenova
24 0 59 46
HARI JAM MENIT DETIK

Riuhkan nama anggota kelompok dengan menekan "enter"

Halaman Ubah Inovasi

Saat masuk ke dalam halaman Ubah Inovasi, lengkapi beberapa form yang ada, seperti:

- a. Ubah Data Inovasi
- b. Kuesioner Inovasi
- c. Berkas Lampiran
- d. Foto Produk dan Video Produk (Diupload di youtube)

Setelah selesai melakukan input proposal/data, tekan tombol **"simpan"** agar data tersimpan dalam database Si-Risma. Data yang tersimpan masih bisa diedit kembali sebelum waktu yang disediakan habis.



Lampiran IV

Penerima Penghargaan krenova Kabupaten Sragen

Tahun 2015

1. Juara I

Judul Temuan : Alat Pendekteksi Gempa Secara Dini Sebagai Peringatan Tindakan Penyelamatan
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Rizky Syahrudin Nur H, Muhammad Nuryasid
 Alamat : SMA Muhammadiyah 1 Sragen

2. Juara II

Judul Temuan : Robot Pengambil Tempat Sampah Berbahaya di Rumah sakit.
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Haidar Annazam, Vernadi Yusuf M, Janu Gumilar
 Alamat : SMA Muhammadiyah 1 Sragen

3. Juara III

Judul Temuan : Permen Rumput Teki Pereda Nyeri Haid
 Bidang Temuan : Kesehatan, obat-obatan, dan kosmetik
 Nama Penemu : Risma Mustika Dari, Sielviana Sholikah, Salsabella
 Alamat : SMK CITRA MEDIKA SRAGEN

4. Juara Harapan 1

Judul Temuan : Pengolahan Air Menjadi Air Minum Kesehatan
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Tofik widayat, Mia Nur Fatika sari
 Alamat : SMK Sinar Permata Bangsa Sragen

5. Juara Harapan 2

Judul Temuan : Alat Pembangkit Listrik Mini Mandiri
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Aulia Aziz Prasetya, Haryanto, Viki Asep Dwi S, Elit
 Ilham Satria, Teguh Pambudi
 Alamat : SMK SAKTI GEMOLONG, SRAGEN

6. Juara Harapan 3

Judul Temuan : Pengaruh Tekanan Osmotik untuk Mempercepat Pembuatan Telur Asin
 Bidang Temuan : Agribisnis dan Pangan
 Nama Penemu : Mega Femelia P P, Dania A Ratnawati, Dinda Vivi S
 Alamat : SMA N 1 PLUPUH SRAGEN

Tahun 2016

1. Juara I

Judul Temuan : Drone Automatis Penyemprot Cairan Petisida pada Tanaman Petani pengkabutan
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Muhammad Ilham Alhari, Mya Kharisma, Icha
 Meilani Ikhsaputri
 Alamat : SMA Muh. 1 Sragen

2. Juara II

Judul Temuan : Expellier Mosquitos Simple Lamp.
 Bidang Temuan : Kesehatan, Obat-obatan dan Kosmetik
 Nama Penemu : Annisa Aliefdea K. R, Khorinalisa Dian Pramukti
 Alamat : SMA N 1 Sragen

3. Juara III

Judul Temuan : Pemanfaatan Hasil Fermentasi Sorgum Sebagai Penghemat Bahan Bakar premium
 Bidang Temuan : Pertanian dan Pangan
 Nama Penemu : Tsaqif Naji F, Dinda Vivi Setyowati
 Alamat : SMA N 1 Plupuh

4. Juara Harapan 1

Judul Temuan : The celup Bawang Putih Pereda Darah Tinggi
 Bidang Temuan : Kesehatan, obat-obatan, dan kosmetik
 Nama Penemu : Hana Afifah Muslimah, Sellania Tifana, Viky Diyan Tama
 Alamat : SMK CITRA MEDIKA Sragen

5. Juara Harapan 2

Judul Temuan : Bantal Lelap Anti Galau
 Bidang Temuan : Kesehatan, obat-obatan, dan kosmetik
 Nama Penemu : Ici Illawati, Sellania Tifana
 Alamat : SMK CITRA MEDIKA Sragen

6. Juara Harapan 3

Judul Temuan : Happy Bunz Juice (HBJ)
 Bidang Temuan : Agribisnis dan Pangan
 Nama Penemu : Kharizma Septian, Septia Kumiasih E. P
 Alamat : SMK N 1 Gondang

Tahun 2017

Kategori Pelajar

1. Juara I

Judul Temuan : Alat Pelembab Udara
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Amanda Ardelia, Graseli Setyoningrum
 Asal Sekolah : SMA N 3 Sragen

2. Juara II

Judul Temuan : Mengubah Papan Tulis Menjadi Layar Sentuh
 Bidang Temuan : Informasi dan Tehnologi
 Nama Penemu : Hakim Cahyo Nugroho, Halim Fajar Nugroho
 Asal Sekolah : SMK Bina Wiyata Sragen

3. Juara III

Judul Temuan : Alat Penyapu dengan memanfaatkan kursi roda untuk penyandang difabel
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Muh. Ilham A, Didit Dian R, Nur Rois A N
 Asal Sekolah : SMA Muhammadiyah 1 Sragen

4. Juara Harapan

Judul Temuan : Radar Ampuh Penguat Signal Internet
 Bidang Temuan : Informasi dan Tehnologi
 Nama Penemu : Tsaqif Najif F, Helmi Imam Faisal
 Asal Sekolah : SMA N 1 Plupuh

Katagori Mahasiswa dan Masyarakat Umum

1. Juara I

Judul Temuan : Tabung Penggorengan anti kolesterol dengan sistem pengkabutan
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Rina Widawati, S.Si, Niken Tantiningtyas, S.Kom
 Alamat : SMA N 1 Plupuh

2. Juara II

Judul Temuan : Kue Anti Diabetes
 Bidang Temuan : Kesehatan, Obat-obatan dan Kosmetik
 Nama Penemu : Joko Susilo, S.Pd
 Alamat : SMA N 1 Plupuh

3. Juara III

Judul Temuan : Pengendali Bising (Diffusorber) berbahan kayu dan kain perca dengan selubung batik
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Aris Munardi, Drs Harjana, M.Si, M.Sc, P.Hd, Fendi Prasetyo, A.Md
 Alamat : UNS

4. Juara Harapan

Judul Temuan : "PHY SPRAY" Spray fungsional dari daun seligi untuk mengatasi pegal-pegal dan keseleo
 Bidang Temuan : Kesehatan, obat-obatan, dan kosmetik
 Nama Penemu : Dewi Eri Ardani, Hidayah Adihaningrum
 Alamat : Masaran Sragen (UMS)

Tahun 2018

Katagori Pelajar

1. Juara I

Judul Temuan : Sistem Rumah Pintar (Smart Home)
 Bidang Temuan : Informasi dan Teknologi
 Nama Penemu : Farid Nur R, Quenessa Cahya A, Wisnu Fadilah
 Asal Sekolah : SMP Birrul

2. Juara II

Judul Temuan : Dispenser Otomatis
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Galang Ajriya E P, Aviv Rachmawan, Riski Indra Wijaya
 Asal Sekolah : SMA MUH 1 SRAGEN

3. Juara III

Judul Temuan : SENT (Simple Electric Canting)
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Zaifa Aqvi Ramadhani, Fatin Fadhila Mahiroh
 Asal Sekolah : SMP N 1 SRAGEN

4. Juara Harapan

Judul Temuan : Penyiram Otomatis
 Bidang Temuan : Informasi dan Tehnologi
 Nama Penemu : Adil Fathi Setiono, Audry Reza F P, Izza Sabrina F
 Asal Sekolah : SMP Birrul

Katagori Mahasiswa dan Masyarakat Umum

1. Juara I

Judul Temuan : Riset TOMAT (Lemari Setrika Otomatis)
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Joko Susilo, S.Pd
 Alamat : SMA N 1 Plupuh

2. Juara II

Judul Temuan : AUTOMATA (Automatic Monitoring and Control of Hydroponic Agriculture based on Bluetooth)
 Bidang Temuan : Informasi dan Teknologi
 Nama Penemu : Vernandi Jusuf Muhammad, Anas Tika G, M Ilham Alhari
 Alamat : Mahasiswa

3. Juara III

Judul Temuan : EKUKATA (Ekstrak Kulit Kacang Tanah) sebagai Lotion tabir surya dan penangkal radikal bebas
 Bidang Temuan : Kesehatan, Obat-obatan dan Kosmetika
 Nama Penemu : Rina Widyawati, S.Si
 Alamat : SMA N 1 Plupuh

4. Juara Harapan

Judul Temuan : Inovasi Pemanfaatan Limbah Abu Tongkol Jagung sebagai Pengganti Material Semen
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Candra Latu Mowo
 Alamat : Gemolong Sragen (UMS)

Tahun 2019

Katagori Pelajar

1. Juara I

Judul Temuan : Sistem Rumah Pintar (Smart Home)
 Bidang Temuan : Informasi dan Teknologi
 Nama Penemu : Farid Nur Raidananda, Dega Rofiyantama, Adil Fathi Setiono
 Asal Sekolah : SMA N 2 Sragen

2. Juara II

Judul Temuan : SEPI (Seed Planting Device)
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Arfian Nova Hermawan, Hosana Andy Kurniawan
 Asal Sekolah : SMP N 1 Sragen

3. Juara III

Judul Temuan : Pembuatan Abon Bonggol Pisang Klutuk (ABOLPISTUK)
 Bidang Temuan : Pertanian dan Pangan
 Nama Penemu : Amelia Risanti Hafsha, Najla Ghinada Vhinasty
 Asal Sekolah : SMA N 3 SRAGEN

4. Juara Harapan

Judul Temuan : "KUBINOL" Kompor Uap Bio Ethanol
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Laras Setyo Panganthi
 Asal Sekolah : SMA N 1 Plupuh

Kategori Mahasiswa dan Masyarakat Umum

1. Juara I

Judul Temuan : Rekayasa Pembuatan Sedotan Bunga Tebu (SEBAT)
 Bidang Temuan : Pertanian dan Pangan
 Nama Penemu : Inas Nabila Alhari, Amelia Adiputri Diansari
 Alamat : Mondokan, Sragen

2. Juara II

Judul Temuan : ATM (Anjungan Tempat Mencetak Kartu Identitas Anak)
 Bidang Temuan : Informasi dan Teknologi
 Nama Penemu : Sinung, BS
 Alamat : Disdukcapil

3. Juara III

Judul Temuan : Water Level Monitoring yang Terintegrasi dengan Aplikasi OIT (Internet Of Thing) untuk Penanganan Bencana Kekeringan di Kab. Sragen
 Bidang Temuan : Teknologi Informasi
 Nama Penemu : M Ilham Alhari, Muhammad Yusuf N, Amanda A
 Alamat : Mahasiswa

4. Juara Harapan

Judul Temuan : Kompor Rakyat
 Bidang Temuan : Rekayasa dan Manufaktur
 Nama Penemu : Ahmad Yasir M
 Alamat : Karangpelem Sragen (UMY)

Tahun 2021

Kategori Pelajar

1. Juara I

Judul Temuan : KENDICOOL Botol Minum Ramah Lingkungan, Menyehatkan dan Dingin Alami
 Bidang Temuan : Kerajinan dan Industri Rumah Tangga
 Nama Penemu : Acyuta Daffa Mahogra W, Mawar Irenita
 Asal Sekolah : SMP Negeri 2 Gemolong

2. Juara II

Judul Temuan : SG PRO UI (Smart Glasses PRO UI)
 Bidang Temuan : Rekayasa Teknologi dan Manufaktur
 Nama Penemu : Denzel Azzazian, Aleksa Yuria Ananda, Adi Putra Idwansyah
 Asal Sekolah : SMP Negeri 1 Masaran

3. Juara III

Judul Temuan : AS HAFANO (Automatic Steam Hand, Face, and Nose)
 Bidang Temuan : Rekayasa Teknologi dan Manufaktur
 Nama Penemu : Syifa Aela Nurjanah, Berlian Rahma Celsivia, Valencia Rizky Sagala
 Asal Sekolah : MTs Negeri 1 Sragen

4. Juara Harapan I

Judul Temuan : Kue Kering CETAR (Cangkang Telur, Bunga Telang, Pati Garut)
 Bidang Temuan : Kerajinan dan Industri Rumah Tangga
 Nama Penemu : Fatin Fadhila Mahiroh, Zalva Aqvi Ramadhani
 Asal Sekolah : SMA Negeri 1 Sragen

5. Juara Harapan II

Judul Temuan : Inovasi Pemanfaatan Buah Markisa Spenda (MARSIKU SPENDA)
 Bidang Temuan : Agribisnis dan Pangan
 Nama Penemu : Amanda Rizky Nurhaliza, Ika Cahya Nurani, Satrio Aryandharu
 Asal Sekolah : SMP Negeri 2 Sragen

Katagori Mahasiswa dan Masyarakat Umum

1. Juara I

Judul Temuan : ROBOT USMAN (UVC Sterilizer Lantai Masjid Yang Aman)
 Bidang Temuan : Rekayasa Teknologi dan Manufaktur
 Nama Penemu : Elik Hari Muktafin, M.Kom
 Alamat : Sragen

2. Juara II

Judul Temuan : Inovasi Cantik (Canting Cap Batik) dari Kaleng Bekas
 Bidang Temuan : Kerajinan dan Industri Rumah Tangga
 Nama Penemu : Kartini, S.Pd
 Alamat : Plupuh

3. Juara III

Judul Temuan : AZALEA TAS ANYAMAN
 Bidang Temuan : Kerajinan dan Industri Rumah Tangga
 Nama Penemu : Nur Handayani, Yeni Eka Yulianti, Eko Adi Suryanto
 Alamat : Masaran

4. Juara Harapan I

Judul Temuan : Platform Aplikasi Informatif MyBidan untuk
 Pengentasan Stunting di Kabupaten Sragen
 Bidang Temuan : Kesehatan, Obat-obat dan Kosmetika
 Nama Penemu : Muhammad Ilham Alhari, Inas Nabila Alhari
 Alamat : Mondokan

5. Juara Harapan II

Judul Temuan : DAKOTA SI TEMAN TANI (Landak Otomatis Penghalau Gulma dan Penyubur
 Tanaman Serta Efisiensi Tenaga Petani)
 Bidang Temuan : Rekayasa Teknologi dan Manufaktur
 Nama Penemu : Anton Budi Wicaksono N.B., S.E.
 Alamat : Gemolong

Tahun 2022

Katagori Pelajar

1. Juara I

Judul Temuan : PAK PURBA (pasta kapur batik) Pemanfaatan pasta kapur batik sebagai bahan Alternative pengganti malam batik tulis.

Bidang Temuan : Industri Kreatif

Nama Penemu : Raynard Iqva Prasetya, Afni Kurnia ramadani

Asal Sekolah : SMP Negeri 2 kalijambe.

2. Juara II

Judul Temuan : Risaw (Nori sawi)

Bidang Temuan : Agribisnis dan pangan

Nama Penemu : Amanda Novia Fitriyani, Afita sari.

Asal Sekolah : SMA Negeri 1 Gondang

3. Juara III

Judul Temuan : AUTOMATIC PLANT SPRINKLER 1.0 (Penyiram Otomatis dengan teknologi Internet of Things)

Bidang Temuan : Rekayasa Teknologi dan Manufaktur

Nama Penemu : Luqman Azhari Alfarisyi Putra, Ilham kusuma Maulana, Taufik Mustaqim.

Asal Sekolah : SMP Birrul Walidain Muhammadiyah Sragen

4. Juara Harapan I

Judul Temuan : Permen Gujeran (Gummy daun Ajeran)

Bidang Temuan : Kesehatan, Obat-obatan dan Kosmetika

Nama Penemu : Andi puan Maharani, Auliya Yudhayani Habibi, Aisyahla daffa Wiyadi.

Asal Sekolah : SMA Negeri 1 Sragen

Katagori Mahasiswa dan Masyarakat Umum

1. Juara I

Judul Temuan : Pembuatan Jamur Crspy dengan Teknik Hemat Minyak

Bidang Temuan : Industri Kreatif

Nama Penemu : Anik Purwanti

Alamat : Sragen

2. Juara II

Judul Temuan : Wedang Jepang (Jeruk dan Telang)

Bidang Temuan : Agribisnis dan Pangan

Nama Penemu : Muhammad Farkhan Albuni, Muhammad salim Al Ghofari, Nita Nur Ngaini.

Alamat : Gemolong

3. Juara III

Judul Temuan : NITROBACTER

Bidang Temuan : Agribisnis dan Pangan

Nama Penemu : Perri setiawan

Alamat : Plupuh

4. Juara Harapan I

Judul Temuan : BOLSA (Bola Sabut Kelapa)

Bidang Temuan : Industri Kreatif

Nama Penemu : Zalfa Aqvi Ramadhani, Nadhifah Aqvi Tuffahaty.

Alamat : Sragen

Tahun 2023

Katagori Pelajar

a. Juara I

Judul Temuan : P3KO (Penangkapan, Pelarutan, Pemakaian Karbon Dioksida)
 Bidang Temuan : Rekayasa Teknologi dan Manufaktu
 Nama Penemu : M. Nur Daffa Nashrullah, Zaidan Alvi Zulfan Pamudya, M. Hanif Al Falah
 Asal Sekolah : SMA Science Plus Baitul Quran.

G. Juara II

Judul Temuan : AJAR LUKIS DI SERAYU
 Bidang Temuan : Industri Kreatif
 Nama Penemu : Danang Wahyu Wibisono, Siska Amelia, Ahmad Jaelani Nur Hidayat.
 Asal Sekolah : SMP N 2 Tangen

H. Juara III

Judul Temuan : Pupuk Opetuman (Organik Pemacu Pertumbuhan Ikan)
 Bidang Temuan : Kelautan dan Perikanan
 Nama Penemu : Albertus Haryo Saktiawan, Ananda Rizky Alfareza, Arno Rohma Nur Fais.
 Asal Sekolah : SMA N 1 Sragen

I. Juara Harapan I

Judul Temuan : TORAK JERUK (Perontok Kerak dari Kulit Jeruk)
 Bidang Temuan : Kesehatan, Obat-obatan dan Kosmetika
 Nama Penemu : Muthiya Ratna Sari, Chaterine Natasya Fahillah.
 Asal Sekolah : SMA N 1 Plupuh

J. Juara Harapan II

Judul Temuan : Madu Cinta
 Bidang Temuan : Kesehatan, Obat-obatan dan Kosmetika
 Nama Penemu : Danisyah Nur Rahmadhani.
 Asal Sekolah : SMK Citra Medika Sragen

Katagori Mahasiswa dan Masyarakat Umum

1. Juara I

Judul Temuan : Detergen Cair Berbasis Sampah Organic (DECASO) : Sebuah Penyempurnaan Turunan Ecoenzyme
 Bidang Temuan : Kehutanan dan Lingkungan Hidup
 Nama Penemu : Edtwin Sulispriyanto
 Alamat : Plumbungan, Sragen

2. Juara II

Judul Temuan : Pemanfaatan Daur Ulang Limbah Plastik untuk sarana olahraga atletik (Tolak Peluru dan Cakram)
 Bidang Temuan : Pendidikan
 Nama Penemu : Setyo Parjono, S.Pd, Heri Susanto, M.Pd.
 Alamat : SMP N 1 Sukodono

3. Juara III

Judul Temuan : Inovasi Penambahan Tepong Marigold dan Daun Lamtoro dalam Pakan Ayam Petelur untuk menghasilkan telur enak (Mbah Marto Ternak)
 Bidang Temuan : Agribisnis dan Pangan
 Nama Penemu : Ari Wijayanti, Indah Kusumawati, S.Pt, Nur Inda Rahayu, S.KH.
 Alamat : SMK N 1 Kedawung

4. Juara Harapan I

Judul Temuan : Jarum bordir tusuk timbul
Bidang Temuan : Industri Kreatif
Nama Penemu : Sri wahyuni.
Alamat : Plumbungan, Sragen

5. Juara Harapan I

Judul Temuan : Pupuk Ampuh (Pemanfaatan obat dan susu kadaluarsa untuk pemupukan)
Bidang Temuan : Agribisnis dan Pangan
Nama Penemu : Joko Susilo, S.Pd
Alamat : Plupuh, Sragen

