



**PEMERINTAH
KOTA SEMARANG**

PANDUAN KRENOVA 2026



BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH KOTA SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Panduan Lomba Krenova Kota Semarang Tahun 2025 dapat selesai disusun.

Lomba Krenova Kota Semarang merupakan agenda tahunan yang dilaksanakan oleh Pemerintah Kota Semarang melalui Badan Riset dan Inovasi Daerah. Program ini bertujuan mendorong terciptanya ekosistem riset dan inovasi yang inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat, mulai dari kategori pelajar, mahasiswa, hingga masyarakat umum tanpa batas latar belakang akademis. Inovasi yang lahir diharapkan mampu mendorong peningkatan daya saing, kemandirian, dan pertumbuhan ekonomi bagi Kota Semarang, serta menjadi solusi alternatif yang berdampak nyata dalam menguraikan permasalahan pembangunan daerah.

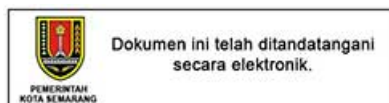
Melalui penyelenggaraan tahun ini dan menyongsong Lomba Krenova tahun 2026, kami optimis akan hadir inovator-inovator baru dari Kota Semarang yang mampu menciptakan dampak langsung terhadap akselerasi pertumbuhan kota. Sebagai bentuk apresiasi, pemenang akan memperoleh trofi, sertifikat, dan uang pembinaan dari Wali Kota Semarang.

Selain itu, secara selektif pemenang akan diikutkan pada ajang Lomba Krenova dan Penjaringan Inovasi Masyarakat Jawa Tengah 2026, serta mendapatkan fasilitasi lanjutan berupa *drafting* kekayaan intelektual, inkubasi bisnis, hilirisasi produk, hingga pendampingan untuk menjadi *Start Up* Inovasi yang mampu mencapai level *Scale Up*.

Kami berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan panduan ini. Masukan dan saran sangat kami harapkan untuk menyempurnakan pelaksanaan Lomba Krenova Kota Semarang di masa mendatang.

Semarang,

Kepala Badan Riset dan Inovasi Kota Semarang



Bagus Irawan, S.T., M.T., M.Eng

Pembina/ IV.a

NIP. 19810329 200501 1 005

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembangunan ekosistem riset dan inovasi telah menjadi fundamen utama dalam transformasi pembangunan, baik di tingkat nasional maupun daerah. Penguatan ekosistem ini merupakan mandat strategis Badan Riset dan Inovasi Daerah (BRIDA) yang selaras dengan Asta Cita Presiden Republik Indonesia, khususnya dalam memperkuat ideologi, demokrasi, serta meningkatkan lapangan kerja yang berkualitas melalui penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek). Sejalan dengan arah RPJMN (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional), pemerintah berkomitmen mengalihkan basis ekonomi dari sumber daya alam menuju ekonomi berbasis inovasi untuk mewujudkan visi Indonesia Emas 2045.

Pada level daerah, kebijakan ini diturunkan melalui Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Semarang 2025-2029. Inovasi diposisikan sebagai instrumen utama untuk mencetak sumber daya manusia yang unggul dan menggerakkan roda ekonomi daerah. Kehadiran institusi pendidikan serta pusat riset kini diarahkan untuk menciptakan keterkaitan inovasi yang lebih erat antara akademisi, industri, dan pemerintah agar produk riset tidak hanya berhenti di laboratorium, namun mampu melakukan komersialisasi dan memberikan solusi nyata bagi publik.

Sejalan dengan Visi dan Misi Wali Kota Semarang terbaru, penguatan ekosistem inovasi menjadi program prioritas melalui pemberian dukungan penuh bagi para inovator muda. Hal ini diwujudkan secara konkret melalui penyelenggaraan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA). Lomba ini dirancang sebagai wadah yang inklusif, menjangkau peserta dari kategori siswa, mahasiswa, hingga masyarakat umum tanpa memandang latar belakang, guna memastikan bahwa setiap warga memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi bagi kemajuan kota.

Penghargaan KRENOVA bukan sekadar bentuk apresiasi seremonial dari Wali Kota Semarang, melainkan pintu gerbang menuju pembinaan berkelanjutan, mulai dari perlindungan Kekayaan Intelektual hingga hilirisasi produk. Melalui panduan ini, diharapkan penyelenggaraan Lomba Krenova Tahun 2025 mampu meningkatkan daya saing daerah secara kolektif dan berkelanjutan.

B. DASAR

1. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaga Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 245, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5589);
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 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 206);
4. 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);
5. Peraturan Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 5 Tahun 2023 tentang Tata Kelola Riset dan Inovasi di Daerah;
6. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 3 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Inovasi Daerah Provinsi Jawa Tengah (Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2019 Nomor 3, Tambahan Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 108);
7. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 37 Tahun 2020 tentang Petunjuk Pelaksanaan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No 3 tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Inovasi Daerah di Provinsi Jawa Tengah (Berita Daerah Provinsi Jawa Tengah tahun 2020 Nomor 37);
8. Peraturan Wali Kota Semarang Nomor 68 Tahun 2023 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Semarang (Berita Daerah Kota Semarang Tahun 2023 Nomor 68);

C. MAKSUD DAN TUJUAN

1. Menstimulasi tumbuhnya ekosistem inovasi berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu memperkuat daya saing daerah sekaligus memberikan dampak nyata pada peningkatan taraf hidup dan kesejahteraan masyarakat di Kota Semarang.
2. Menjaring dan memberikan penghargaan bagi individu maupun kelompok di Kota Semarang atas temuan teknologi yang kreatif dan inovatif, serta menyediakan pendampingan berkelanjutan dan fasilitasi strategis guna mentransformasikan inovasi tersebut menjadi start-up yang berdaya saing dan siap bersaing di pasar.
3. Mengakselerasi transformasi ekonomi kerakyatan melalui pemanfaatan inovasi teknologi yang tepat guna, guna menciptakan lapangan kerja baru, meningkatkan produktivitas sektor unggulan, dan secara sistematis mengangkat level perekonomian serta kemandirian finansial masyarakat Kota Semarang.

D. RUANG LINGKUP KEGIATAN

Ruang lingkup kegiatan Lomba Krenova Kota Semarang Tahun 2026 adalah sebagai berikut:

1. Penyiapan Panduan dan Materi Krenova Kota Semarang Tahun 2026;
2. Sosialisasi dan Publikasi Panduan Lomba Krenova Kota Semarang Tahun 2026 kepada Perangkat Daerah dan Instansi Vertikal Provinsi Jawa Tengah terkait, Perangkat Daerah (Kecamatan/ Kelurahan) di Kota Semarang, Satuan Pendidikan di Kota Semarang, dan Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta di Kota Semarang;
3. Pendaftaran dan Pengumpulan Proposal Produk Hasil Inovasi Lomba Krenova oleh peserta dari Perangkat Daerah (Kecamatan/ Kelurahan), Satuan Pendidikan, dan Perguruan Tinggi dan Swasta;
4. Seleksi Administrasi Proposal Produk Hasil Inovasi oleh Tim Penilai/ Juri Krenova Kota Semarang;
5. Seleksi Substansi Proposal Produk Hasil Inovasi oleh Tim Penilai/ Juri Krenova Kota Semarang;
6. Seleksi Presentasi Peserta Lomba oleh Tim Penilai/ Juri Krenova Kota Semarang;
7. Penentuan Pengumuman Pemenang Lomba Krenova Kota Semarang oleh Tim Penilai/ Juri Krenova Kota Semarang/ Panitia Lomba Krenova Kota Semarang;
8. Pemberian Penghargaan kepada Pemenang Lomba Krenova Kota Semarang oleh Wali Kota Semarang.
9. Fasilitasi Inkubasi Teknologi untuk pemenang oleh Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Semarang.

BAB II

TEMA, BIDANG FOKUS, KRITERIA HASIL KARYA, DAN PESERTA

A. TEMA KRENOVA

Kegiatan ini mencakup semua hasil kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh individu, kelompok, dan juga masyarakat di Kota Semarang. Guna memperoleh inovasi yang mendukung pembangunan Kota Semarang maka Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) pada Tahun 2026 Kota Semarang mengusung tema “Penguatan Ilmu Pengetahuan, Riset, dan Inovasi untuk Mewujudkan Kota Semarang yang Bersih, Sehat, Cerdas, Makmur, dan Tangguh menuju Kota Maju, Berdaya Saing, Inklusi dan Berkelanjutan”

B. BIDANG TEMA INOVASI

1. Teknologi dan Inovasi untuk mendukung Semarang yang bersih (CLEAN)

- a. Teknologi Pengolahan Sampah & Limbah sebagai solusi pengurangan sampah domestik berbasis sirkular ekonomi
Fokus pada pengurangan dampak negatif sampah terhadap ekosistem Semarang
- b. Pengendalian Polusi & Pemulihan Ekosistem
Fokus pada teknologi yang mengurangi emisi dan membersihkan alam
- c. Energi Baru Terbarukan (EBT)
Fokus pada solusi energi yang bersih dan dapat diperbarui sebagai pengganti bahan bakar fosil
- d. Efisiensi Energi & Transportasi Hijau
Fokus pada teknologi yang mendukung gaya hidup rendah karbon.

2. Teknologi dan Inovasi untuk mendukung Semarang yang sehat (HEALTH)

“Inovasi pangan bukan berupa diversifikasi makanan”

- a. Inovasi Farmasi & Kosmetik (Bahan Alam)
Fokus pada pemanfaatan kekayaan alam lokal untuk mengurangi ketergantungan impor bahan baku obat.
- b. Teknologi Alat & Instrumen Kesehatan
Fokus pada perangkat keras atau sistem yang membantu pelayanan medis.
- c. Ketahanan Pangan (Hulu: Benih & Budidaya)
Fokus pada produktivitas hasil pertanian, peternakan, dan perikanan.
- d. Teknologi Pengolahan & Pengemasan Pangan
Inovasi proses dan teknologi membuat jenis makanan baru.

3. Teknologi dan Inovasi untuk mendukung Semarang yang cerdas (SMART)

- a. Inovasi Teknologi Pembelajaran (*Edutech*)
Fokus pada penggunaan alat digital untuk mempermudah pemahaman materi.
- b. Efisiensi Tata Kelola Pendidikan (*Smart School*)
Fokus pada efektivitas administrasi dan operasional lembaga pendidikan.
- c. Inovasi Pendidikan Inklusif & Luar Sekolah
Fokus pada pemerataan mutu pendidikan bagi semua kalangan.
- d. Metode Pembelajaran Kreatif (Non-IT)
Fokus pada efektivitas pembelajaran meski tanpa perangkat canggih.

4. Teknologi dan Inovasi untuk mendukung Semarang yang makmur (PROSPEROUS)

- a. Ekonomi Kreatif & Pengembangan UMKM
Fokus pada penciptaan nilai tambah dari potensi lokal melalui kreativitas.
- b. Digitalisasi & Industri 5.0
Fokus pada integrasi teknologi tinggi dengan sentuhan manusia (human-centric).
- c. Pendidikan & Pelatihan Berbasis Bakat
Fokus pada penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang siap kerja.

5. Teknologi dan Inovasi untuk mendukung Semarang yang tangguh (RESILENT)

- a. Ketahanan Lingkungan & Infrastruktur (Environmental Resilience)
Fokus pada kemampuan kota menghadapi bencana alam seperti banjir, rob, dan perubahan iklim.
- b. Ketahanan Ekonomi (Economic Resilience)
Bagaimana warga tetap produktif meski terjadi guncangan ekonomi atau pandemi.
- c. Ketahanan Sosial & Kesehatan (Social & Health Resilience)
Membangun masyarakat yang adaptif terhadap masalah kesehatan dan sosial.

C. KRITERIA HASIL KARYA

Kriteria hasil karya yang dapat digunakan meliputi

1. Merupakan hasil kreativitas dan inovasi (Keaslian ide atau pengembangan inovasi) perorangan atau kelompok yang telah di ujicobakan/ diterapkan di daerah lokasi inventor (**wilayah Kota Semarang**);
2. Hasil karya minimal berupa prototype dan/atau metode/sistem;
3. Dapat didiseminasikan dan diterapkan di masyarakat;
4. Teknologi dan/atau sistem dapat diaplikasikan minimal skala rumah tangga/ lingkungan;
5. Bahan baku yang digunakan berbasis lokal dan ramah lingkungan;
6. Mempunyai manfaat yang berkelanjutan;
7. Komitmen inventor untuk keberlangsungan inovasinya;
8. Keberlangsungan komersialisasi;
9. Inovasi tidak sedang diajukan pada lomba sejenis di Perangkat Daerah Kota Semarang atau Perangkat Daerah Provinsi Jawa Tengah di tahun yang sama

Kriteria lainnya yang mencerminkan:

1. 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.
2. 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.
3. Aspek Ekonomi
 - a. Peningkatan pendapatan para inventor/ inovator;
 - b. Peningkatan kesejahteraan masyarakat lokal;
 - c. Peningkatan pertumbuhan perekonomian daerah.

D. PESERTA

Peserta Krenova Kota Semarang terdiri dari pelajar (SMA/ SMK/ MA), mahasiswa, dan masyarakat umum

1. Peserta Lomba Krenova Kota Semarang merupakan masyarakat Kota Semarang baik perorangan atau kelompok (Ketua/ koordinator ber-KTP Kota Semarang) yang berasal dari unsur masyarakat minimal berusia 17 tahun (individu, kelompok, asosiasi, dunia usaha, akademisi, pelajar, mahasiswa, pekerja dan sebagainya)

2. Peserta Lomba Krenova Kota Semarang kategori pelajar dan mahasiswa berasal dari perorangan atau kelompok (Ketua/ koordinator merupakan warga Kota Semarang) yang bersekolah/ berkuliah di Kota Semarang dibuktikan dengan Kartu Pelajar/ Kartu Mahasiswa.
3. Peserta Lomba Krenova Kota Semarang yang berkelompok maksimal beranggotakan 5 (lima) orang (termasuk ketua/ koordinator kelompok) dan mencantumkan nama dosen/ guru pembimbing apabila ada.
4. Peserta Lomba Krenova Kota Semarang mendaftar melalui website dan disetujui/ diverifikasi oleh Panitia Lomba Krenova Kota Semarang.

BAB III

TAHAPAN SELEKSI

A. TATA CARA PENGAJUAN

Setiap proposal temuan/ inovasi dari peserta dan kelengkapannya diupload secara online melalui dan pilih **Form Pendaftaran**.

B. SISTEMATIKA PENULISAN PROPOSAL

1. Proposal temuan/ inovasi ditulis maksimal 15 halaman (termasuk halaman judul, daftar isi, daftar pustaka, dan lampiran) ukuran kertas A4, huruf Arial 12, spasi 1,5 dan dilampiri gambar sesuai kebutuhan, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:
 - a. Halaman Judul
 - b. Abstrak (maksimal 250 kata) berisi 4 alinea yaitu, latar belakang, permasalahan yang akan dipecahkan, produk inovasi yang diajukan, dan hasil/ dampak dari inovasi)
 - c. Latar Belakang
 - 1) Masalah/ kebutuhan di masyarakat yang ingin diselesaikan
 - 2) Solusi yang ditawarkan dari produk inovasi yang diajukan
 - 3) Sejarah inovasi dan pengembangan produk inovasi
 - d. Tujuan dan Manfaat
 - e. Keunggulan dibandingkan inovasi terdahulu atau pembaharuan yang ditawarkan dengan inovasi yang sejenis
 - f. Deskripsi Inovasi
 - 1) Keunikan inovasi
 - 2) Status kesiapan inovasi (masih perlu riset/ perlu pengembangan/ siap komersil)
 - 3) Spesifikasi Inovasi (bahan baku dan komponen penyusunnya)
 - 4) Cara atau Pengoperasian Inovasi/ Uji Inovasi
 - 5) Gambar Inovasi atau Video Inovasi (untuk video dapat berupa tautan dan diisikan pada formulir pendaftaran dengan durasi 3-5 menit)
 - g. Tahapan Inovasi sudah pada (pilih salah satu)
 - 1) Uji Coba
 - 2) Penerapan/ Implementasi
 - 3) Sudah dipasarkan
 - h. Rencana bisnis (potensi pasar, perhitungan biaya produksi, dan harga jual)
 - i. Lampiran
2. Melakukan pendaftaran online, mengunggah proposal, serta mengunggah video/ link video cara pembuatan dan atau penggunaan produk melalui link (.....).
3. Lampiran proposal inovasi sebagai berikut:
 - a. KTP/ Kartu Pelajar/ Kartu Mahasiswa inventor perorangan dan kelompok;

- b. Daftar Riwayat Hidup/ CV, berisi:
 - 1) Nama lengkap
 - 2) Jenis kelamin
 - 3) Pekerjaan
 - 4) Alamat (alamat rumah/ instansi)
 - 5) Email
 - 6) Nomor telepon/ Whatsapp
 - 7) Penghargaan yang pernah diterima
- c. Surat Pernyataan Keaslian Temuan dan atau Tidak Sedang Mendapat Fasilitas dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek), lembaga riset dan atau instansi penelitian sejenis lainnya;
- d. Foto inovasi (produk/ alat/ teknologi) yang diusulkan;
- e. Foto kegiatan (produksi, pameran, sosialisasi) dapat juga berupa berita/ artikel/ ulasan baik media cetak atau elektronik jika temuan pernah dipublikasikan;
- f. Tautan video inovasi mulai dari proses hingga implementasi dengan durasi 3-5 menit;
- g. Poster ukuran A1, berisi latar belakang dll (*template bisa didownload pada link*)

C. PROSES PENILAIAN

1. Penilaian Administrasi
Usulan proposal Lomba Krenova yang masuk akan diseleksi kelengkapan dan administrasi oleh Tim Penilai/ Juri Krenova Kota Semarang, berdasarkan:
 - a) Kelengkapan proposal inovasi, profil temuan/ inovasi; dan
 - b) Substansi, disesuaikan dengan panduan penilaian (batasan operasional unsur penilaian)
2. Proses Penilaian
Kepada peserta yang lolos seleksi administrasi, Tim Penilai/ Juri akan melakukan verifikasi dan penilaian substansi yang sesuai dengan Tema Lomba yang selanjutnya akan dilakukan seleksi Presentasi di depan Tim Penilaian/ Juri.
3. Penetapan Calon Pemenang dan Penerima Penghargaan
Penetapan pemenang dan penerima penghargaan ditetapkan melalui Surat Keputusan Kepala Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Semarang berdasarkan rekomendasi hasil penilaian Tim Penilai/ Juri.

4. Aspek-aspek penilaian meliputi :
 - a) Orisinalitas/ Kepioniran
 - b) Implementasi di masyarakat
 - c) Manfaat
 - d) Perbaikan dari produk yang telah ada (pengembangan)
 - e) Keberlanjutan/ Komersialisasi
5. Penilaian dilakukan oleh Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang yang terdiri dari unsur Pemerintah, Akademisi, dan Praktisi.
6. Keputusan Tim Juri Lomba Krenova Kota Semarang bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

D. PENGHARGAAN

1. Lomba Krenova Kota Semarang akan mengambil 3 (tiga) pemenang dari masing-masing kategori. Pemenang akan mendapatkan piala, piagam penghargaan, dan uang pembinaan guna pengembangan inovasi/ temuan dari Wali Kota Semarang.
2. Pemenang Lomba Krenova Kota Semarang Tahun 2026 akan diikutsertakan dalam Kegiatan Inkubasi Teknologi yang diadakan oleh Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Semarang serta fasilitasi kekayaan intelektual.
3. Pemenang Lomba Krenova Kota Semarang Tahun 2026 akan diikutsertakan dalam ajang Lomba Krenova Provinsi Jawa Tengah 2026 serta pendampingan *start up* (pengusaha pemula) serta fasilitasi kekayaan intelektual.

E. RENCANA PELAKSANAAN LOMBA KRENOVA

Jadwal pelaksanaan terlampir

F. NARAHUBUNG

Keterangan/ informasi lebih lanjut dapat menghubungi: Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Semarang, Gedung Pandanaran Lt. 2, Jl. Pemuda No. 175 Semarang.

Email: brida@semarangkota.go.id

Website: brida.semarangkota.go.id

Contact person (WA):

- Luthfi (0856 2637 939)
- Wahyu (0881 3795 563)

BAB IV

PENUTUP

Panduan ini disusun sebagai pedoman pada Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (Krenova) Kota Semarang Tahun 2026. Semoga segala ide, gagasan, konsep, metode, kreativitas, dan inovasi dari masyarakat Kota Semarang dapat mendukung pembangunan di Kota Semarang.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan panduan ini. Semoga panduan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
Jadwal Pelaksanaan Lomba Krenova Kota Semarang Tahun 2026

[illegible]

No.	Kegiatan	Jadwal
1	Penyiapan Panduan dan Materi Krenova	Januari 2026
2	Publikasi/Sosialisasi Online	Februari (Minggu I - IV) – Maret (II) 2026
3	Pengumpulan Proposal Temuan	Februari (Minggu I - IV) – Maret (II) 2026
4	Seleksi Administrasi Proposal Temuan	Februari (Minggu IV) – Maret (II) 2026
5	Seleksi Tahap 1/ Penilaian Proposal	Maret (Minggu V) - April (Minggu II) 2026
6	Seleksi Tahap 2/ Presentasi Nominator	April (Minggu III) 2026
7	Penentuan dan Pengumuman Pemenang	April (Minggu IV) 2026
8	Penyerahan Hadiah Pemenang	Mei (Minggu I) 2025
9	Workshop Inkubasi Teknologi	Mei (Minggu II) 2026

LAMPIRAN 2

Batasan Operasional Unsur Penilaian

1. Orisinalitas/ Kepioniran
 - Orisinalitas menjelaskan bahwa temuan benar-benar asli.
2. Kepioniran menjelaskan bahwa individu/ kelompok merupakan pencetus ide pertama kali dalam menemukan temuan teknologi
3. Implementasi dalam Ruang Lingkup Masyarakat dan Industri
 - Temuan (inovasi)/ Inovasi mudah di implementasi di masyarakat dan industri.
 - Dapat diimplementasikan dalam skala kecil maupun besar.
 - Terimplementasi, artinya hasil temuan teknologi telah berhasil diujicobakan, mudah diterapkan di masyarakat dan industri.
4. Manfaat
 - Penyerapan potensi lokal (bahan baku), artinya hasil temuan teknologi dapat memanfaatkan bahan baku yang berada di lingkungan sekitar sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat.
 - Berpotensi meningkatkan proses produksi secara signifikan.
 - Berpotensi menyerap Penyerapan tenaga kerja, artinya hasil temuan teknologi telah memanfaatkan tenaga kerja yang ada di masyarakat sekitar, sehingga mengurangi pengangguran.
5. Perbaikan dari produk yang telah ada (Pengembangan)
 - Pengembangan artinya mengembangkan atau merekayasa sehingga menjadi lebih produktif, efisien, dan berlanjut dari hasil temuan teknologi yang sudah ada dalam lingkup Provinsi Jawa Tengah.
6. Keberlangsungan
 - Potensi pengembangan, artinya hasil temuan dapat dikembangkan ke arah yang lebih besar, lebih cepat, dan lebih murah.
 - Keberlimpahan bahan baku, artinya potensi bahan baku baik lokal maupun nasional sehingga menjamin bahwa teknologi yang ditemukan akan bermanfaat dalam jangka waktu yang relatif lama.
 - Berorientasi pada kebutuhan masa depan, artinya temuan teknologi tersebut akan masih dapat dimanfaatkan secara luas dan besar di waktu yang akan datang

LAMPIRAN 3
Surat Pernyataan Keaslian

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Inventor :
Tempat/ tanggal lahir :
Alamat :
Telepon/ Whatsapp :
Judul Temuan :

Dengan ini saya menyatakan bahwa,

1. Karya yang saya usulkan adalah murni hasil karya temuan/ inovasi/ pengembangan saya dan tidak mengandung unsur plagiasi
2. Saat ini saya tidak sedang mendapat fasilitasi/ bantuan dalam bentuk apapun dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemenristek) maupun lembaga riset atau penelitian lainnya.
3. Segala konsekuensi yang timbul dikemudian hari sebagai akibat penyalahgunaan informasi yang saya berikan menjadi tanggung jawab saya.

Data dan informasi yang terlampir dalam formulir ini saya sampaikan dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Semarang, 2026

Yang membuat pernyataan

Nama Inventor

LAMPIRAN 4
Surat Pernyataan Publikasi

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Inventor :
Tempat/ tanggal lahir :
Alamat :
Telepon/ Whatsapp :
Judul Temuan :

Dengan ini saya menyatakan bahwa,

1. Orisinalitas: Karya tersebut adalah benar hasil pemikiran dan karya orisinal saya sendiri, bukan merupakan plagiasi dari karya orang lain.
2. Bebas Konflik: Karya ini tidak sedang dalam proses pengajuan publikasi di media/penerbit lain dan tidak sedang dalam sengketa hak cipta.
3. Kesiapan Materi: Seluruh data, referensi, dan lampiran yang tercantum dalam karya ini telah diperiksa kembali dan dinyatakan siap untuk dipublikasikan.
4. Tanggung Jawab: Saya bertanggung jawab penuh atas seluruh isi karya tersebut apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian atau pelanggaran kode etik publikasi.
5. Izin Publikasi: Saya memberikan izin untuk melakukan proses penyuntingan dan publikasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Data dan informasi yang terlampir dalam formulir ini saya sampaikan dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Semarang, 2026

Yang membuat pernyataan

Nama Inventor



**PEMERINTAH
KOTA SEMARANG**

Terima Kasih.

