

BERPIKIR KREATIF DAN INOVASI

PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEPEMIMPINAN TK. IV

ANGKATAN CVIII



Kreativitas
dan Inovasi



وَمَا رَمَيْتَ إِذْ رَمَيْتَ وَلَكِنَّ اللَّهَ رَمَىٰ...

when you threw, but it was Allah who threw
(QS:Al-Anfal :17)



Nama

Budi Subandriyo

NIP 19780720 200212 1 007

Jabatan Widyaiswara Ahli Madya

Pangkat Pembina (IV/a)

Unit Kerja Pusdiklat BPS

Riwayat Pekerjaan

2002 – 2009 BPS Kab. Banggai, Sulteng

2009 – 2012 BPS Prov. Sulteng

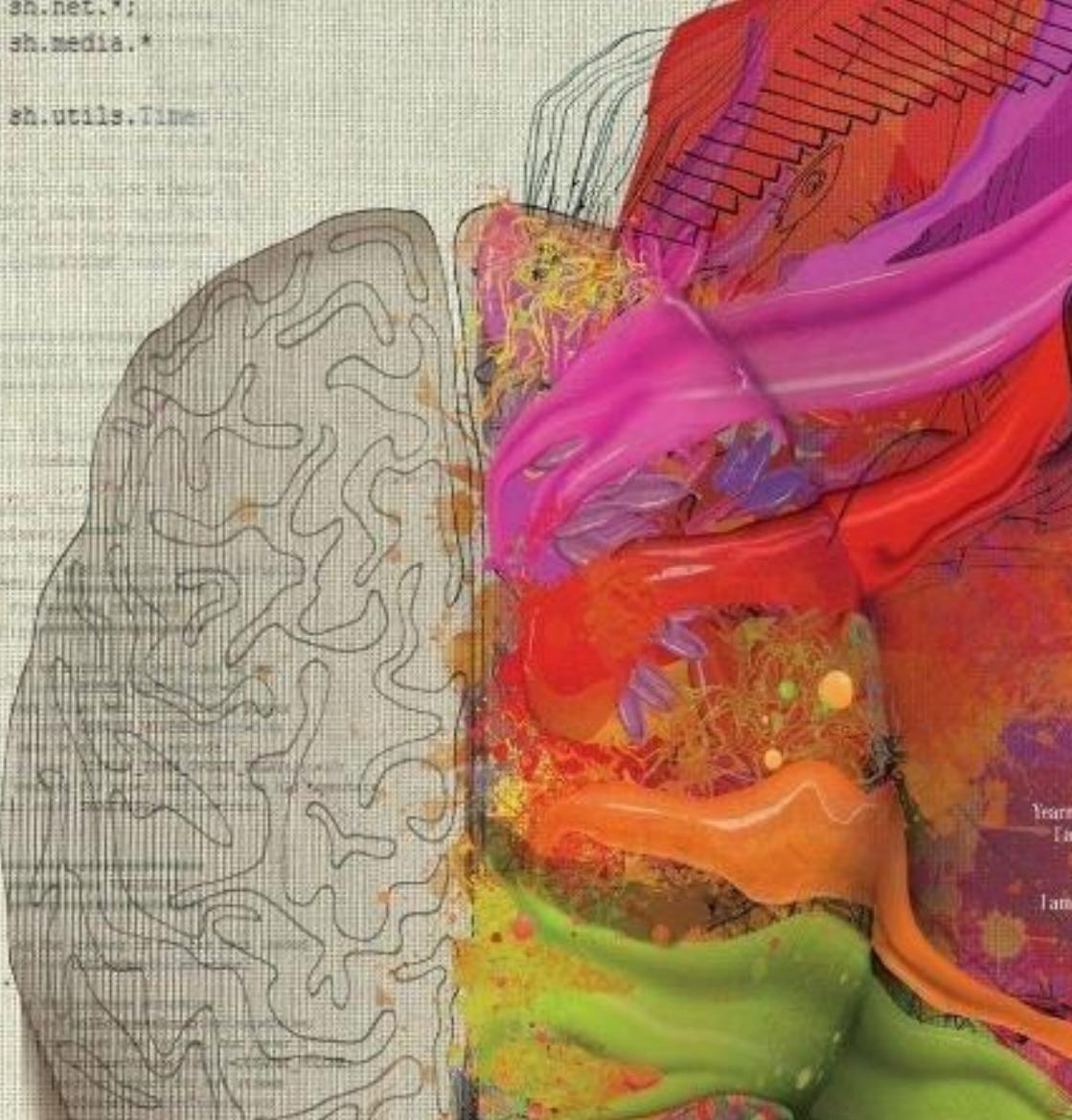
2012 – Sekarang Pusdiklat BPS

Riwayat Pendidikan

2002 STIS – Stat. Ekonomi

2016 UNPAD - Magister Statistik Terapan

```
import sh.net.*;  
import sh.media.*  
  
import sh.utils.Time
```



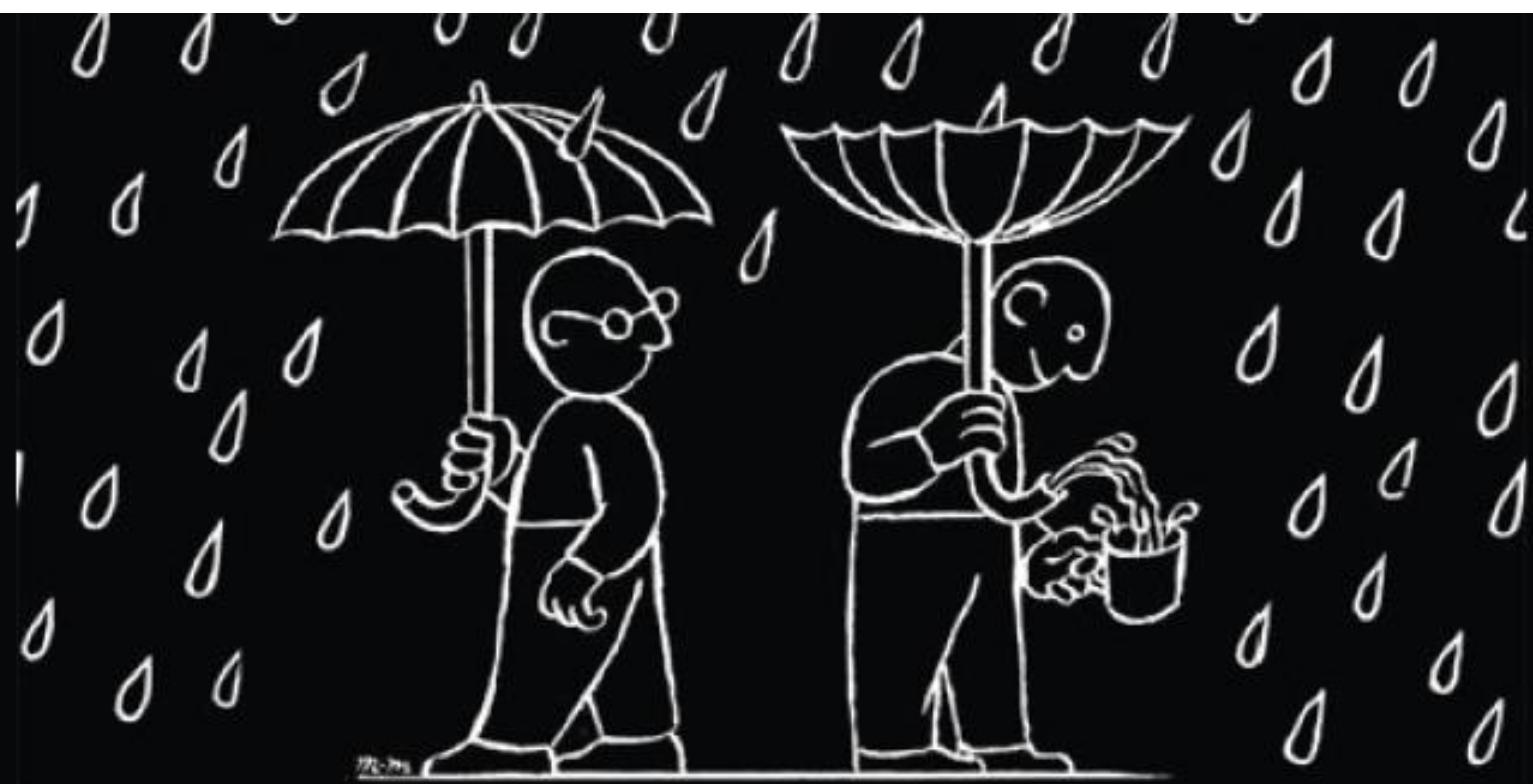
Linear.
language.
numbers.



"Creativity is The Ability to See Relationships Where None Exist"
~Thomas Disch~



Innovation distinguishes between a leader
and a follower – Steve Jobs -



INNOVATION IS A STATE OF MIND



Mobile Style

**Silent Please..... and
Keep the handphone outside on your
mind for a while**



Energy



Idea



Flexibility

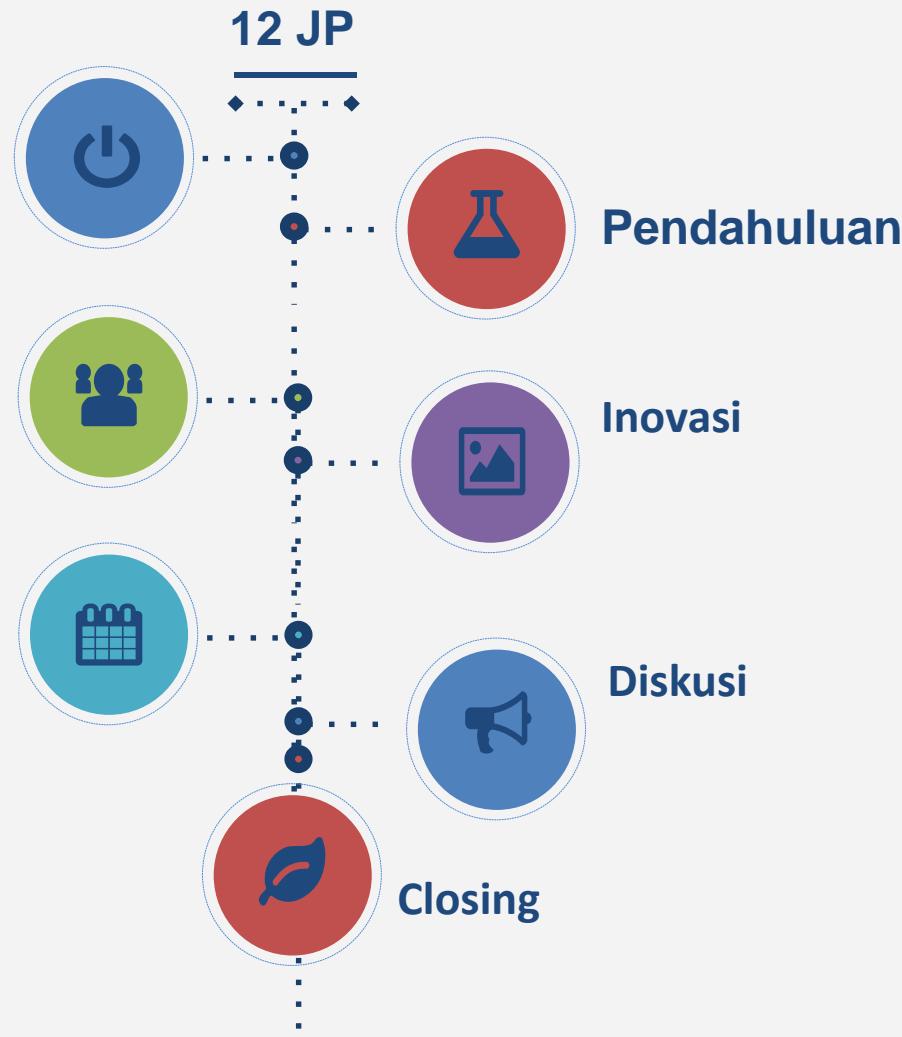


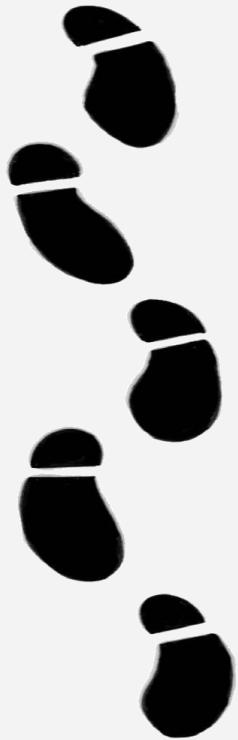
Ability

Agenda

One step back
Two steps forward

Kreatifitas
Teknik Berpikir
Kreatif dan Inovasi





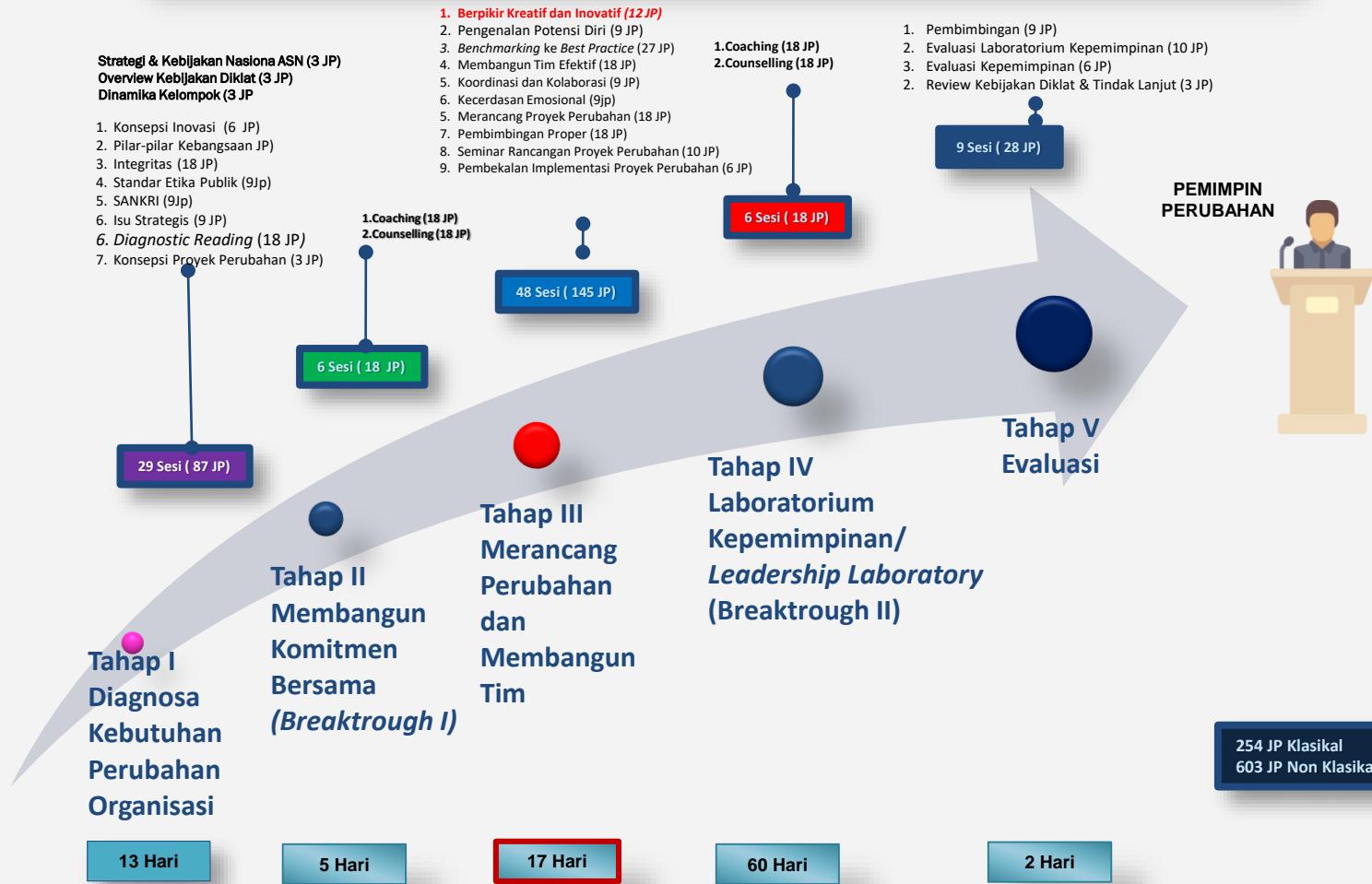
**One step back
Two steps forward**

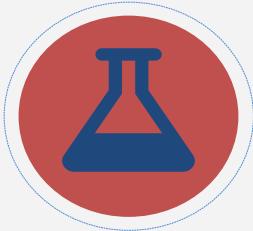
Kompetensi Apakah yang Dibangun dalam Diklatpim IV ?

Kompetensi kepemimpinan **operasional** yaitu kemampuan membuat perencanaan kegiatan instansi dan memimpin keberhasilan implementasi pelaksanaan kegiatan tersebut



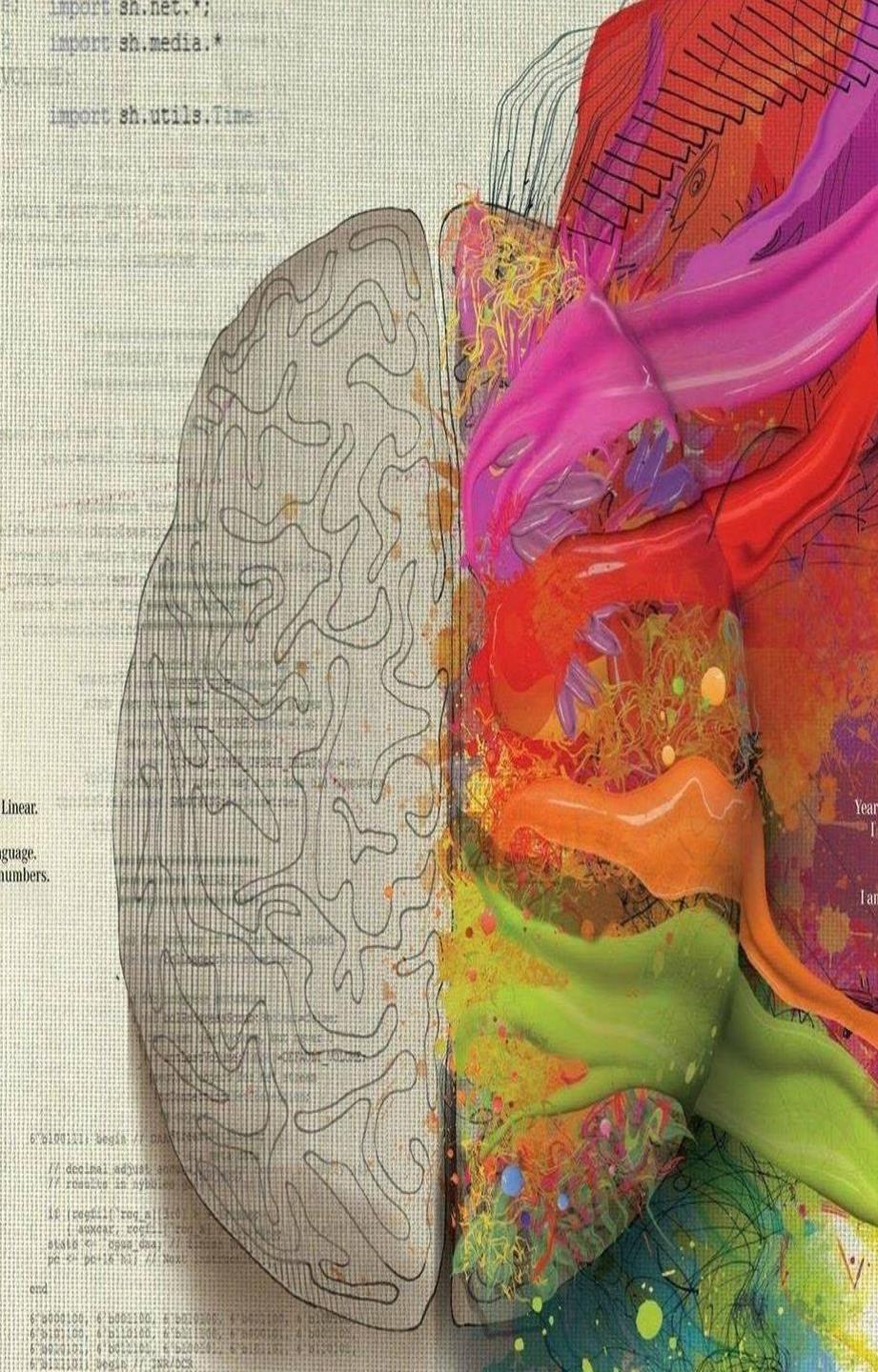
TAHAPAN DAN AGENDA DIKLATPIM TK. IV





Pendahuluan





Deskripsi Singkat

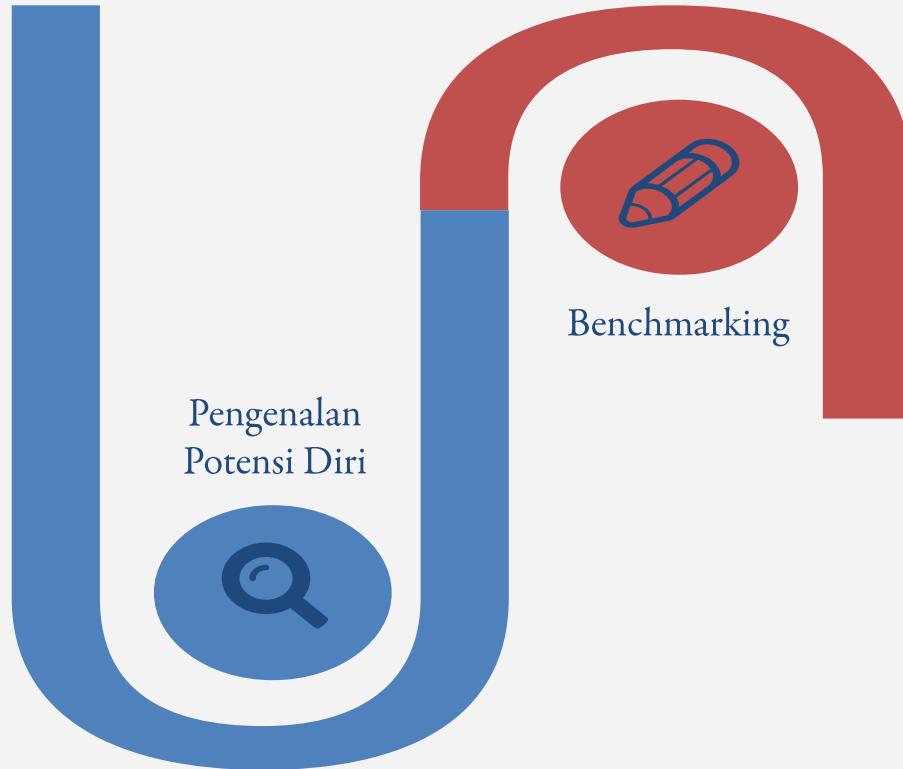
Mata Diklat ini membekali peserta dengan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif dalam menyusun kegiatan organisasi melalui pembelajaran konsepsi, prinsip dan strategi berpikir kreatif dan inovatif terkait dengan kegiatan organisasi.

Mata Diklat ini disajikan secara interaktif melalui metode ceramah interaktif, diskusi, dan praktik. Keberhasilan peserta dinilai dari kemampuannya menginovasi kegiatan organisasi

Agenda inovasi



Berpikir Kreatif
dan Inovasi



Pengenalan
Potensi Diri



Benchmarking

Hasil Belajar

- ✓ Mampu berpikir kreatif
- ✓ Inovasi pengelolaan kegiatan organisasi pada unit instansinya



Indikator

- ✓ Mampu Menjelaskan Konsep berpikir kreatif dan inovasi
- ✓ Mampu Menerapkan teknik berpikir kreatif dan inovasi
- ✓ Mampu Melakukan praktik inovasi pengelolaan kegiatan pada unit organisasi

Materi



Konsepsi, prinsip, dan teori
berinovasi



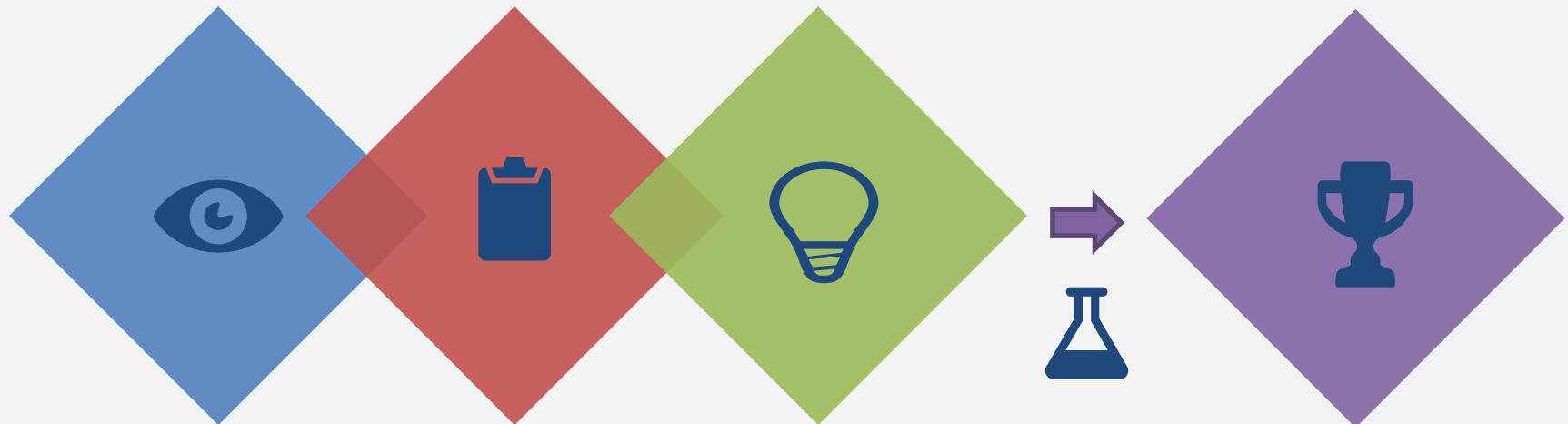
Kegiatan
berinovasi



Praktik inovasi kegiatan

**CREATIVE &
INNOVATIVE**

Tujuan Mata Diklat



Menjelaskan Konsep
berpikir kreatif dan
inovasi

Menerapkan teknik
berpikir kreatif dan
inovasi

Melakukan inovasi
dalam pengelolaan
kegiatan instansinya

Proyek Perubahan

Apa itu Berpikir Kreatif?



Apa itu Inovasi?

Berpikir



berpikir adalah suatu proses mental yang terjadi baik dalam pikiran sadar maupun bawah sadar dalam menyusun pemikiran dan gagasan dengan penalaran yang membentuk sebuah pengertian dan pendapat yang dirumuskan secara verbal serta membuat sebuah kesimpulan tertentu.

Kreatif

To Create



Combine
(menggabungkan)
penggabungan
suatu hal dengan hal lain.



Reverse
(membalik)
Membalikan beberapa
bagian atau proses.



Eliminate
(menghilangkan)
menghilangkan beberapa
bagian



Alternatif
(kemungkinan)
Menggunakan cara,
bahan dll dengan yang
lain



Twist
(memutar)
memutarkan sesuatu
dengan ikatan



Elaborate
(memerinci)
memerinci atau
menambah sesuatu

kreativitas

Kemampuan menemukan ide-ide baru yang original

Kemampuan menemukan hubungan-hubungan baru

Kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang baru

Kemampuan membentuk kombinasi baru

Berpikir kreatif harus

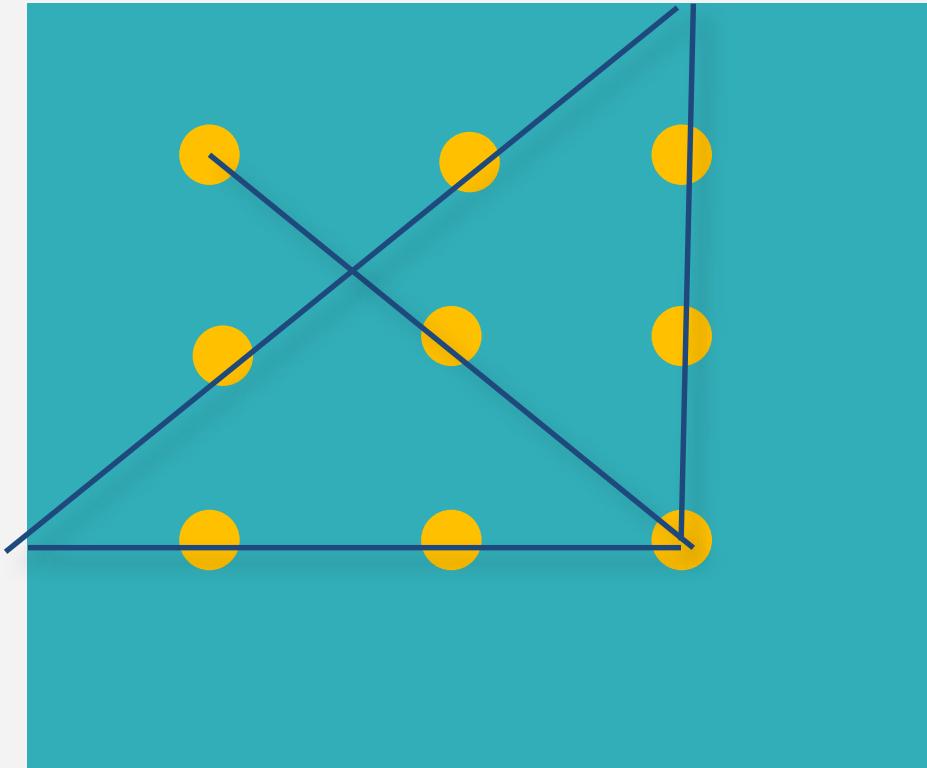
melibatkan respon atau gagasan yang baru dan dapat dilaksanakan

memecahkan persoalan secara realistik

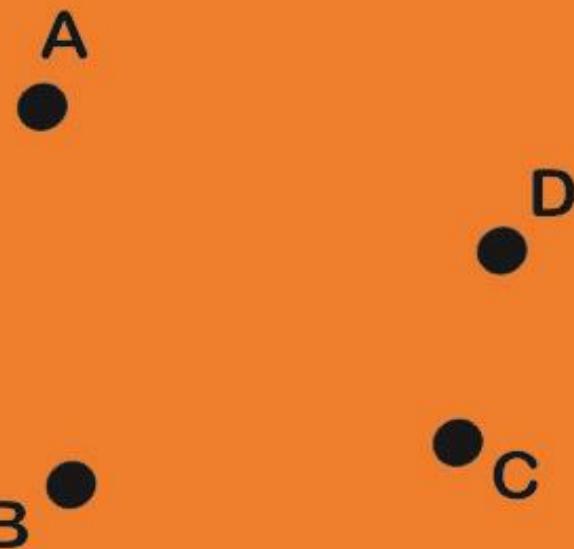
mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin



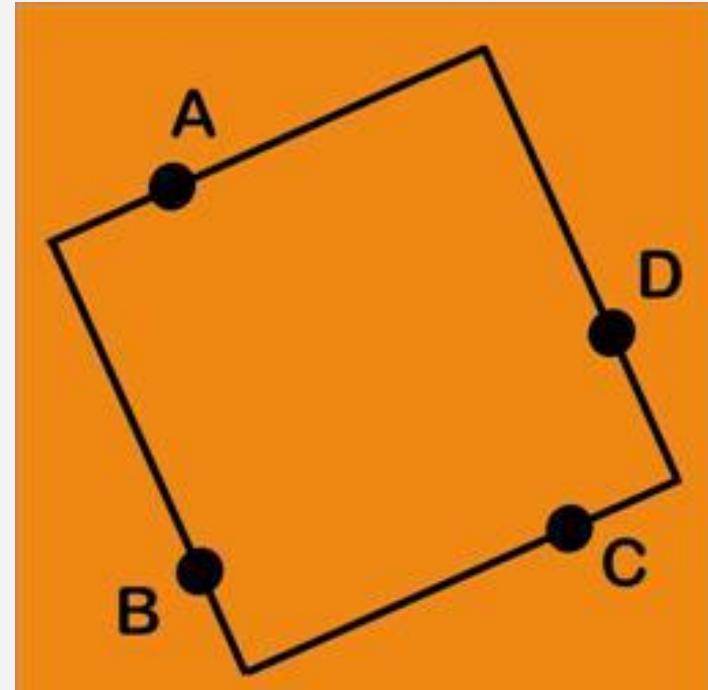
Mari kita coba...



Hubungkan titik-titik disamping dengan 4 garis lurus tak terputus, tanpa mengangkat pena



Buatlah kotak (persegi) dengan menggunakan 4 titik di atas!



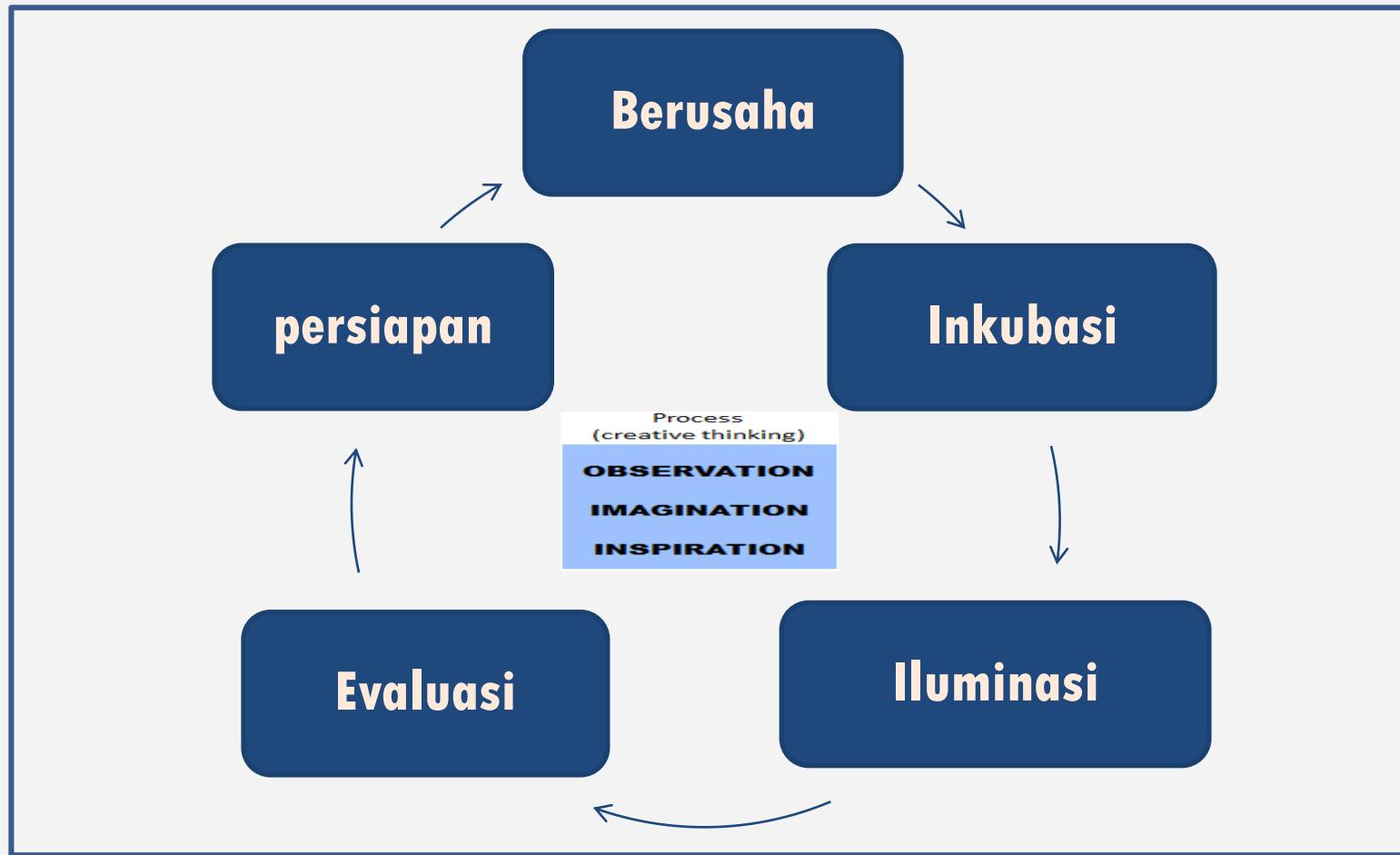
Solusi : kotak (persegi) dengan menggunakan 4 titik.

Let's get creative

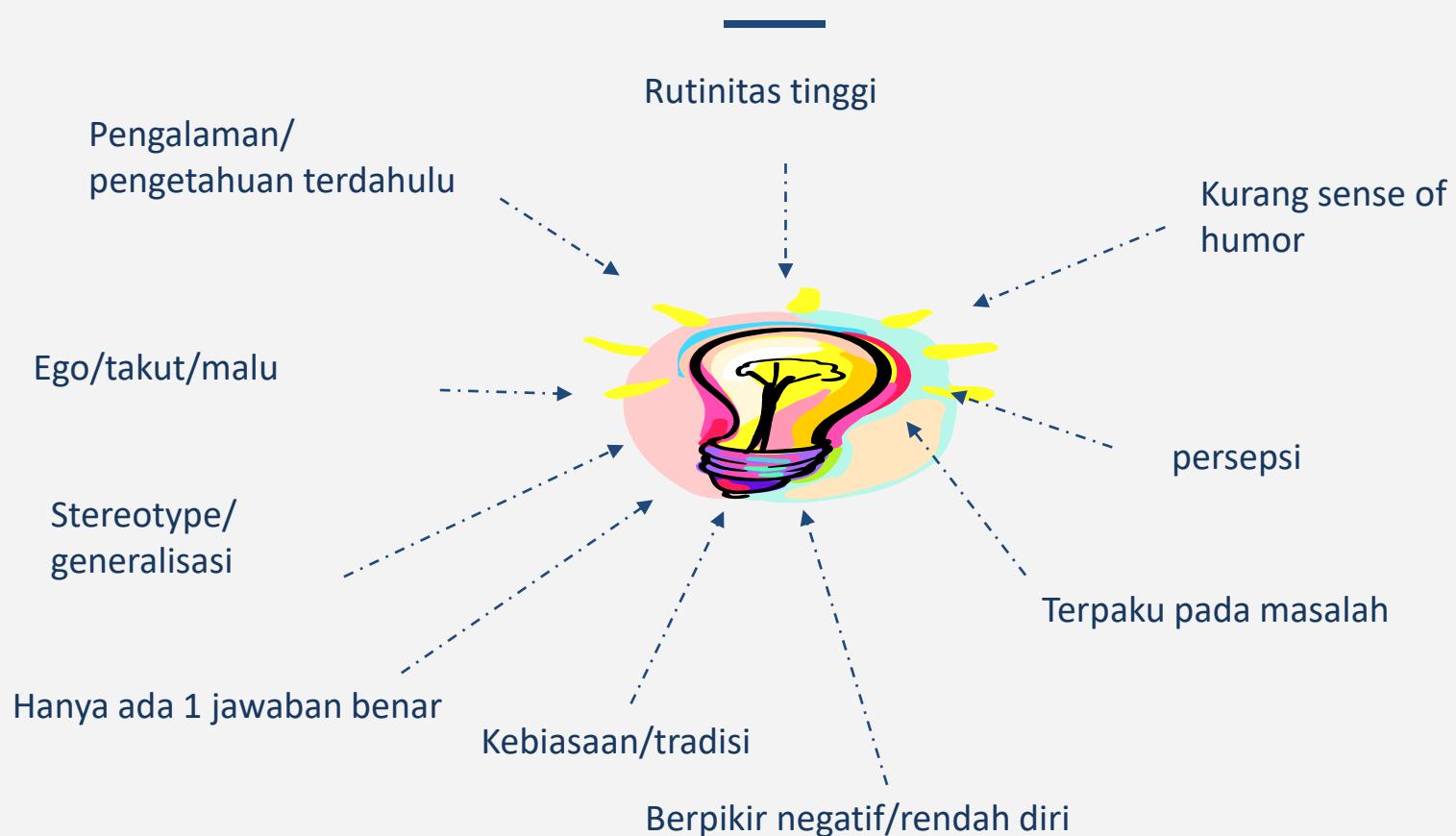
Merubah perspektif adalah salah satu hal yang harus dilakukan para pemimpin dalam melakukan perubahan



Tahapan Proses Berpikir Kreatif



Hambatan Berpikir Kreatif



Mengapa Berpikir Kreatif dan Inovatif Penting untuk Pemimpin?



“Leadership becomes important and needed only in times when you require some kind of changes, some kind of innovation. In a stable environment, all you need is the authority or expertise”

(Heifets)

KEPEMIMPINAN DAN PERUBAHAN

- If you resist change, you will be fall far behind.
- If you follow change, you will be peace with every one else.
- If you create change, you will be a leader and every one will follow you

LEADERSHIP

1. The art of getting someone else to do something you want done because he wants to do it (Dwight D Eisenhower)
2. A leader is a dealer in hope (Napoleon Bonaparte)
3. A leader is one who knows the way, goes the way and shows the way (John C. Maxwell)

PERAN PEMIMPIN DALAM INOVASI

- a. Menjadi teladan (role model) untuk perubahan.
- b. Memberi dukungan, otorisasi, dan bimbingan kepada staf untuk melakukan inovasi.
- c. Menciptakan iklim yang kondusif untuk berkembangnya inovasi dalam organisasi.
- d. Bersama-sama terus mengembangkan kapasitas diri dan pegawai untuk berinovasi.

Tantangan Pemimpin Perubahan

Menjadi inovator yg handal

Menjadi arsitek inovasi

- Meningkatkan terus kompetensi individu (*attaining new levels of personal brilliance and competence*).
- Menyediakan jalan untuk para inovator (*paving the way for innovators*),
- Memecut dan mendesain ruang-ruang kerja agar memunculkan calon inovator (*tweaking and engineering the social and organizational space*),
- Membangun arsitektur inovasi harian (*building daily architecture of innovation*).

Diadopsi dari: Paddy Miller & Thomas Wedell-Wedellsborg,
“Innovation as Usual: How to Help Your People Bring Great Ideas to Life”.

POTENSI TANAH AIR INDONESIA

SUMBER DAYA ALAM



POTENSI TANAH AIR INDONESIA

KEKAYAAN ALAM



Gas Alam



Minyak Bumi



Emas dan
Logam Lain



Batubara dan
Mineral Lain



Hasil Laut



Hutan dan
Biodiversiti



Perkebunan dan Pertanian

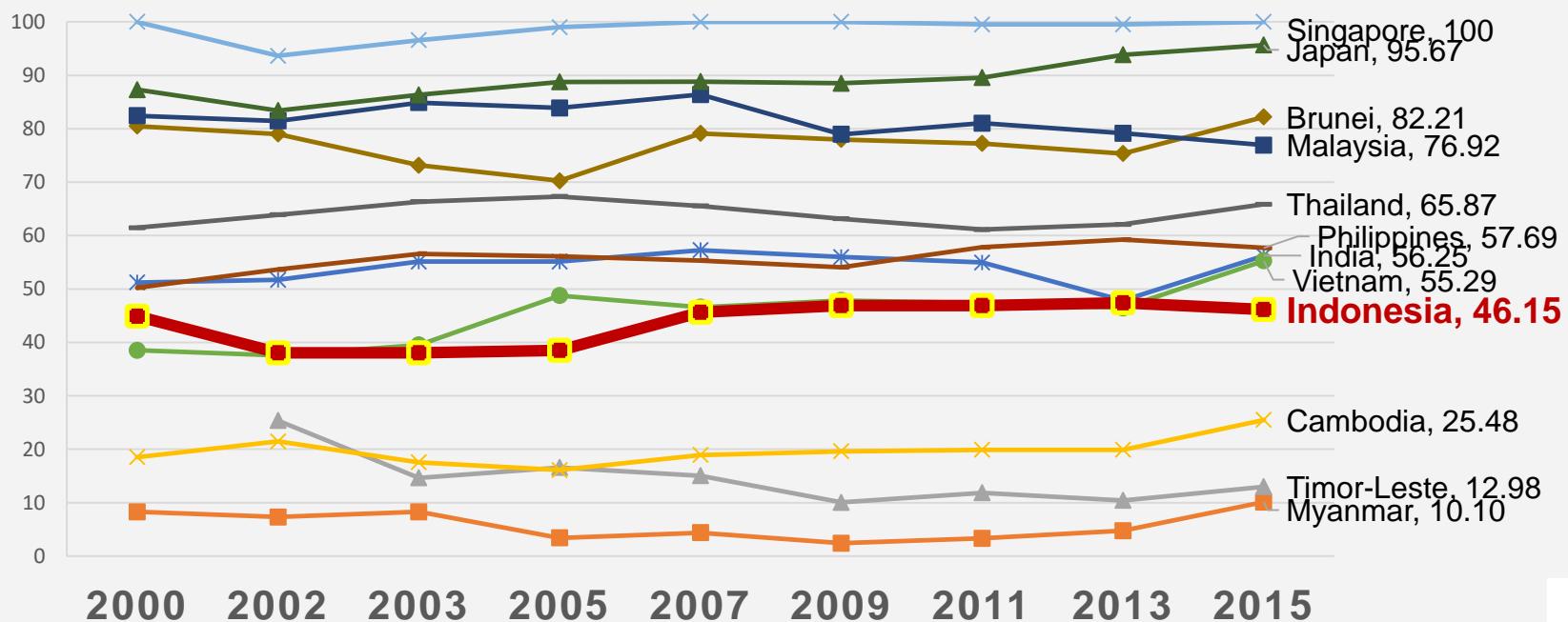
POTENSI TANAH AIR INDONESIA

KEKAYAAN BUDAYA DAN RAMAH TAMAH



EFEKTIVITAS PEMERINTAHAN

- *The quality of public services,*
- *The quality of the civil service,*
- *The degree of its independence from political pressures,*
- *The quality of policy formulation and implementation,*
- *The credibility of the government's commitment to such policies.*



Latest data release in 2016 by:



THE WORLD BANK
IBRD • IDA

PRODUKTIVITAS KERJA

The screenshot shows a news article from Republika.co.id. The URL in the address bar is nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/15/11/25/hycpa5349-produktivitas-tenaga-kerja-indonesia-masih-kalah-dibanding. The page features a red 'R' logo and navigation links for NEWS, KHAZANAH, SEPAKBOLA, OTO-TEK, JURNAL HAJI, LEISURE, INPICTURE, VIDEO, PUBLIKA, ETC. Below these are sub-navigation tabs for NASIONAL, INTERNASIONAL, OLAHARGA, PENDIDIKAN, LESTARI NUSANTARAKU, ETC. The date is Rabu, 25 November 2015, 10:20 WIB. The main headline is "Produktivitas Tenaga Kerja Indonesia Masih Kalah Dibanding Negara Lain". The article is categorized under BISNIS, specifically Ekonomi. It includes social sharing icons for Facebook, Twitter, and Google+, and a comment section asking "Berita apa yang ingin Anda baca hari ini?". A sidebar on the left lists categories like HOME, NEWS, BISNIS, PILKADA, SHOWBIZ, BOLA, TEKNO, PHOTO, VIDEO, OTOMOTIF, and P. The bottom of the page shows a thumbnail for another article titled "Produktivitas Pekerja Thailand Lebih Tinggi Dibanding RI" and a summary of the author's bio.

Rabu, 25 November 2015, 10:20 WIB

Produktivitas Tenaga Kerja Indonesia Masih Kalah Dibanding Negara Lain

Berita apa yang ingin Anda baca hari ini?

HOME NEWS BISNIS PILKADA SHOWBIZ BOLA TEKNO PHOTO VIDEO OTOMOTIF P

BISNIS Ekonomi Bank Saham Energi & Tambang Konsultasi Pajak CPNS Info Kementerian

Home > Bisnis > Ekonomi

Produktivitas Pekerja Thailand Lebih Tinggi Dibanding RI

Septian Deny 17 Feb 2015, 12:25 WIB

Total 45

The screenshot shows a news article from TEMPO.CO. The URL in the address bar is www.tempo.co/nasional/2007/11/01/produktivitas-kerja-di-indonesia-sangat-rendah. The page features a red 'TEMPO.CO' logo and navigation links for HOME, NASIONAL, and INDONESIA. The date is KAMIS, 01 NOVEMBER 2007 | 14:00 WIB. The main headline is "Produktivitas Kerja di Indonesia Sangat Rendah". The article discusses the low productivity of workers in Indonesia compared to Thailand. It quotes the Secretary General of the Ministry of Manpower and Transmigration, Setyo, stating that Indonesia is ranked 111th in productivity. The text also mentions that Indonesia's productivity is lower than Venezuela's and higher than Malaysia's, China's, and the Philippines'. The author's bio is listed as "Kita pasti bisa, dan harus memperjuangkannya. Karena pertumbuhan ekonomi akan berkembang cepat dengan tingkat produktivitas yang tinggi".

KAMIS, 01 NOVEMBER 2007 | 14:00 WIB

Produktivitas Kerja di Indonesia Sangat Rendah

Produktivitas Kerja di Indonesia Sangat Rendah

TEMPO Interaktif, Jakarta Tingkat produktivitas kerja di Indonesia masih sangat rendah. Menurut Sekretaris Jenderal Departemen Tenaga Kerja dan Transmigrasi (Depnakertrans) Besar Setyoko, saat ini Indonesia menduduki posisi 111 di dunia. Indonesia hanya berada satu peringkat diatas Venezuela. Sedangkan Malaysia berada di peringkat 28, Cina 31, dan Filipina di peringkat 45. "Kita pasti bisa, dan harus memperjuangkannya. Karena pertumbuhan ekonomi akan berkembang cepat dengan tingkat produktivitas yang tinggi".

Faktor Penentu Keunggulan Suatu Negara



Innovation & Creativity **45 %**

Technology **20 %**

Networking **25 %**

Natural Resources **10%**

Sumber: Evaluasi Bank Dunia terhadap 150 negara (1995),
dalam Kemenristek, ibid.



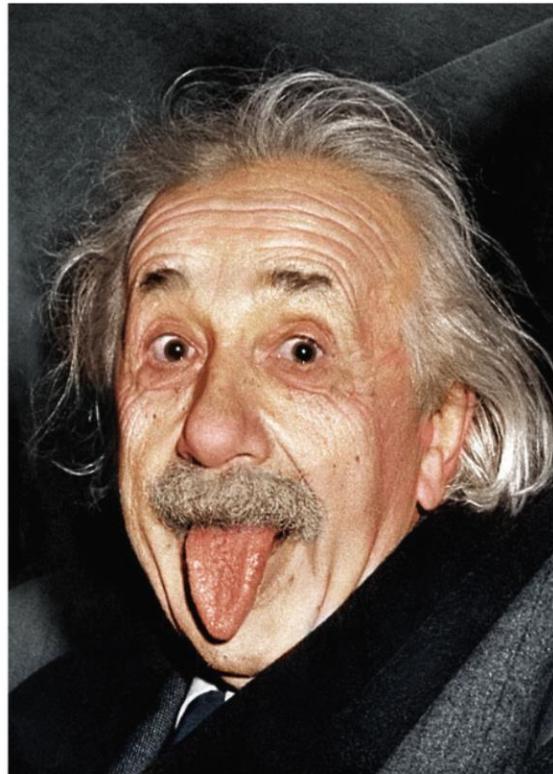
“Innovation is now recognized as the single most important ingredient in any modern economy”

THE BRITISH PUBLICATION “THE ECONOMIST”



**“If you always do what
you always did, you
will always get what
you always got”**

**“Insanity is doing the
same thing over and
over again but expecting
different result”**



Pesan Presiden

KORPS ASN menjadi pusat
inovasi pelayanan publik

Untuk aparatur negara,
teruslah berinovasi agar
pelayanan publik makin murah,
cepat, dan makin baik.



Sumber: Pidato Presiden pada Peringatan HUT Korpri ke-45, 28 November 2016

Pesan Presiden (4-5-17)

Kita terlalu rutinitas,
terlalu monoton,
sementara dunia berubah
sangat cepat. Kita harus
berani meloncat

Bukan negara kuat yg
mengalahkan yang lemah, bukan
negara besar yang mengalahkan
yang kecil. Namun, negara yang
cepat yang akan mengalahkan
negara yang lambat



Sumber: Pidato Presiden pada "Indonesia Poros Maritim Dunia: Dari Sumpah Palapa hingga Nawacita: 4 Mei 2017

Dick Fosbury pada Olimpiade Meksiko 1968 melakukan lompatan yang tidak pernah dilakukan sebelumnya., dan berhasil medapat medali Emas.



Kisah Fosbury menginspirasi Paul Arden dalam bukunya "*Whatever You Think, Think the Opposite*". Berpikir Terbalik adalah salah satu teknik dalam inovasi !!

Olga Korbut

Pada Olimpiade Munich 1972 berhasil merevolusi olahraga senam / *gymnastic*. Ketika beraksi pada balok keseimbangan 4,5 inchi, ia melakukan lompatan membalik ke belakang (*Korbut Flip*), sebuah gerakan yang sebelumnya hanya bisa dilakukan para pebalet di lantai. Pelatihnya, Renald Knysh, mengatakan: "*sebelumnya para pesenam memperlakukan balok seperti seutas tali tegang, tapi saya menginginkannya menjadi lantai*". THINK OUT OF THE BOX



Olga Korbut celebrates after winning one of her gold medals at the Olympics Games in Munich in 1972.
Photograph: Popperfoto/PLP

Կորբուտը: Եթե առաջ կանոնավոր է աշխատանքը, ապա առաջ կանոնավոր է աշխատանքը: Այս մասին առաջ կանոնավոր է աշխատանքը:



FAKTOR-FAKTOR PENGHAMBAT INOVASI



Bagaimana BPS ?



Kepemimpinan

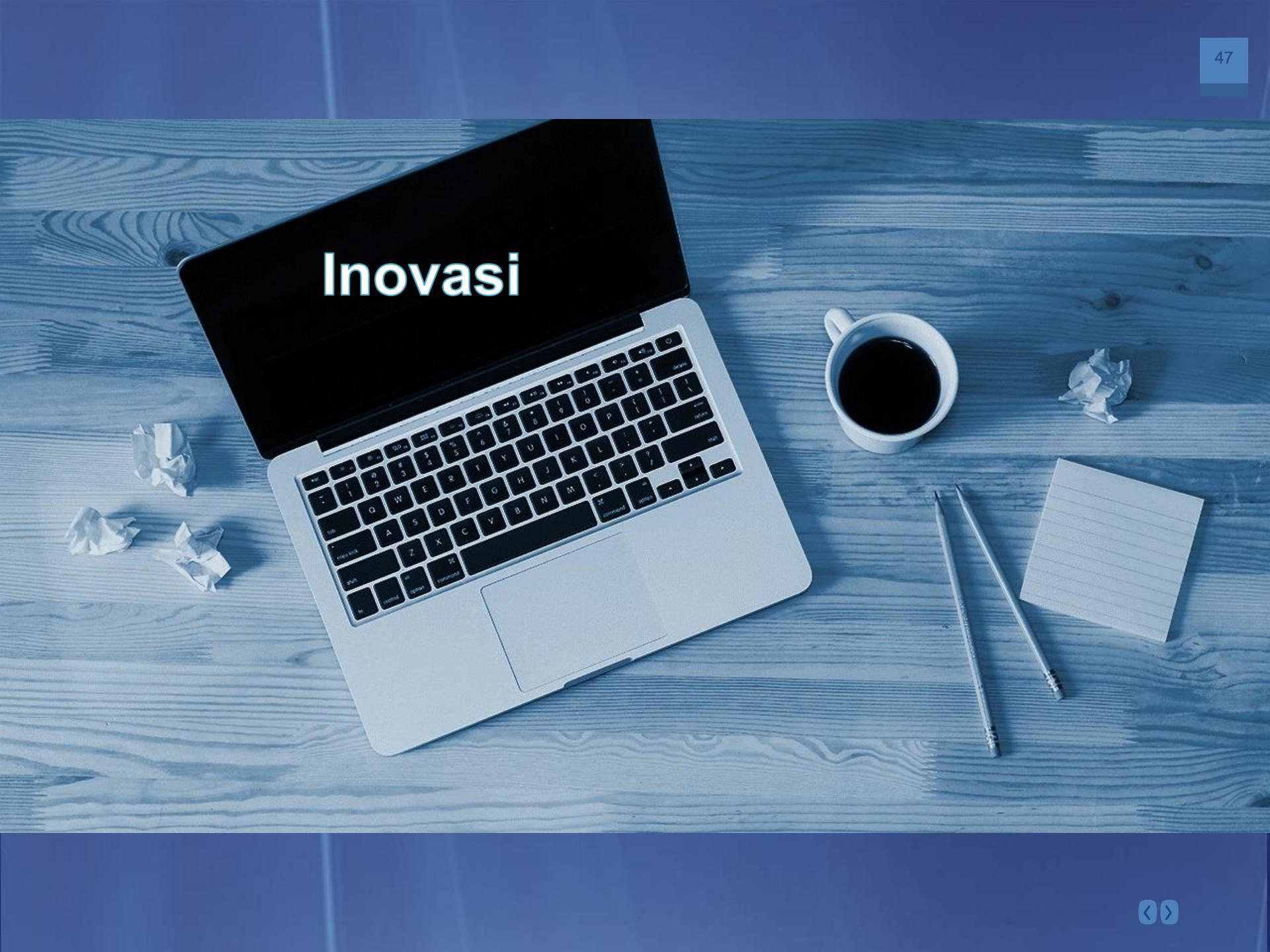


Innovation

Kreativitas
dan Inovasi



Efektivitas dan efisiensi
Peningkatan Kinerja



Inovasi

INOVASI

Proses memikirkan dan
mengimplementasikan suatu gagasan
yang memiliki unsur **KEBARUAN** dan
KEBERMANFAATAN

LAN, 2014



inovasi itu...
MEMBIASAKAN YANG ASING
DAN MENGASINGKAN YANG BIASA

::: Tri Widodo W. Utomo, 2014 :::

Creativity-Invention-Innovation-Intuition

CREATIVITY

- Is **thinking new** things
- The ability to **develop new** ideas and to discover new ways of looking at problems and opportunities

INVENTION

- Is the **creation** of something new
- **Result** in new knowledge/technology
- **Implementation** of discovery

INNOVATION

- Is **process of doing** new things
- Process by which inventions are transformed into a business or other **useful application**
- Ability to **apply creative solution** to problem and opportunities to enhance or to enrich people's live

INTUITION

- The quality or ability of having such **direct perception or quick insight**

$$I = In + A$$

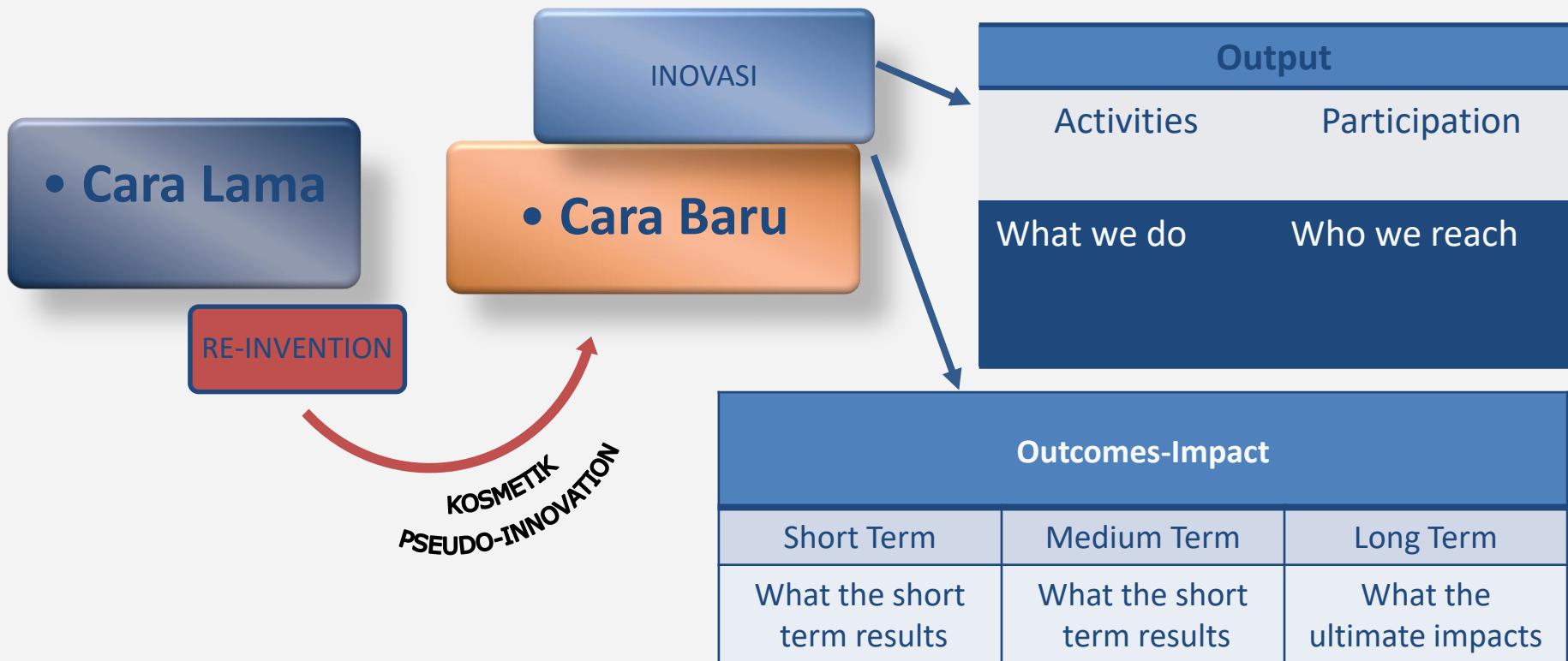
Innovation = Invention + Application

- Innovation bringing something new into use
- Innovation is the successful introduction into an applied situation of means or ends that are new to that situation

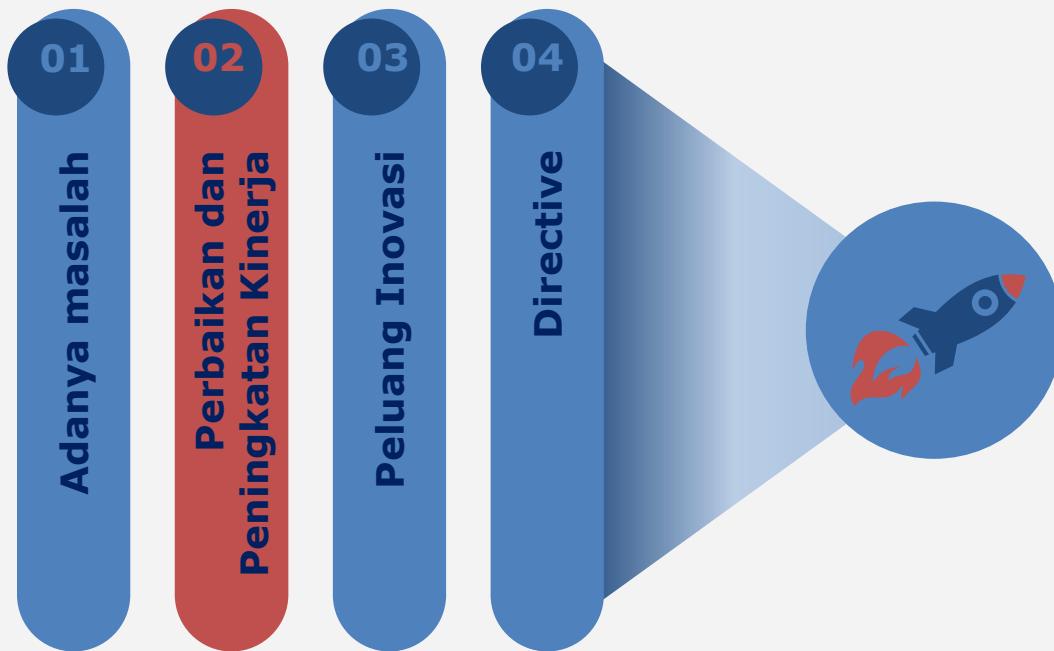
innovation is the process by which organizations use their skills and resources to develop new goods and services or to develop new production and operating systems so that they can better respond to the needs of their customer

(Gareth Jones, Organizational Theory, Design and Change, 2010 : 385)

PROSES RE-INVENTION

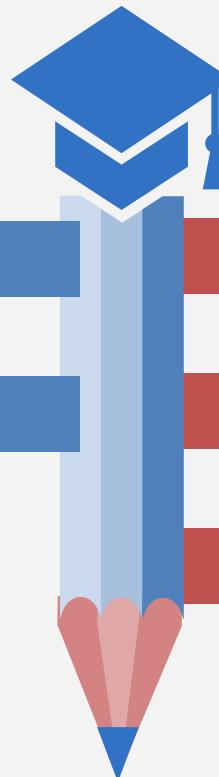


Inovasi → Untuk APA?



- ✓ Efisien
- ✓ Efektif
- ✓ Akuntabel
- ✓ Transparan
- ✓ Konsisten
- ✓ Terintegrasi
- ✓ Responsive
- ✓ Berkesinambungan

INDIKATOR INOVASI



Kebaharuan

Belum pernah ada sebelumnya.

Kemanfaatan

Kegunaan.

Keberlanjutan

Kemampuan untuk menjaga dan mempertahankan kondisi suatu sistem

Solutif

Menyelesaikan masalah

Kompatabilitas

Sesuai dengan system lama

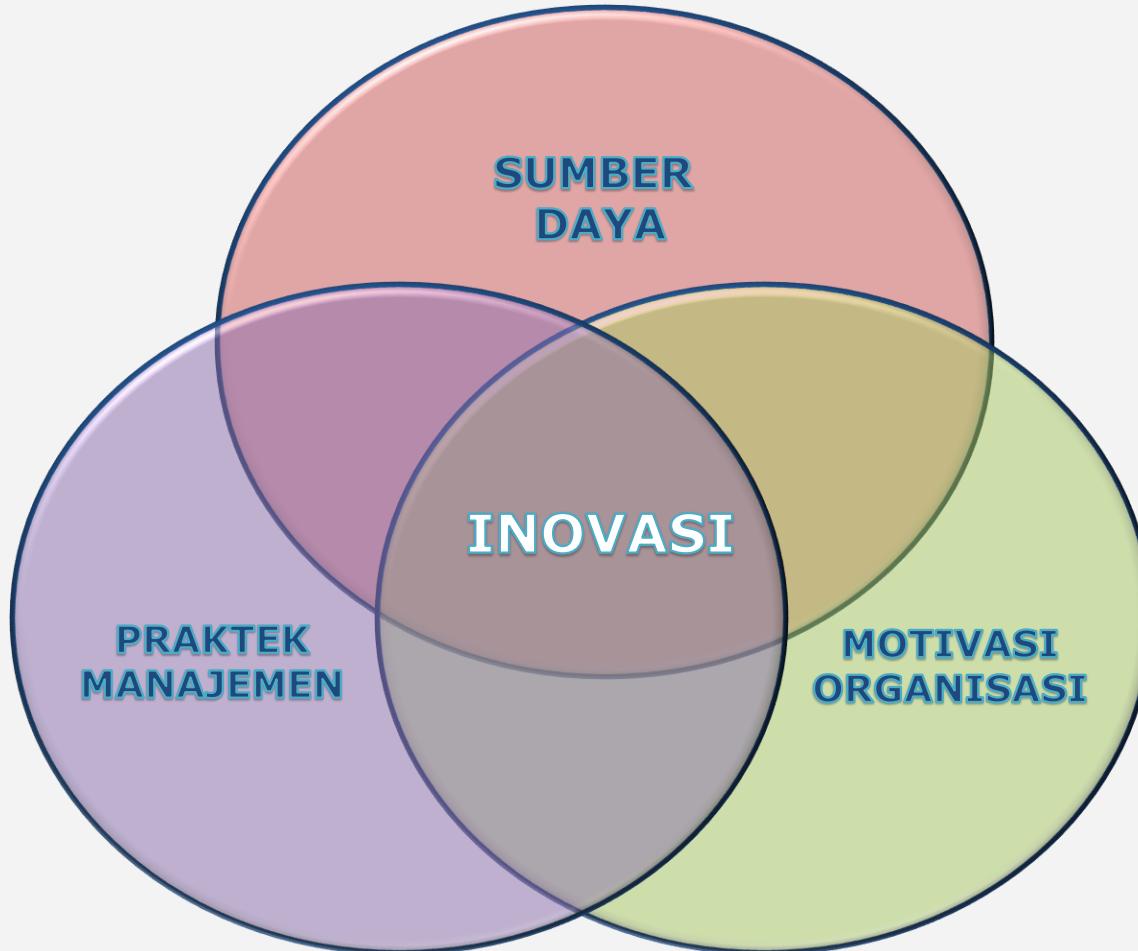
CIRI-CIRI INOVASI



JENIS INOVASI

-
- The image displays eight boxes arranged in three rows. Row 1 contains boxes 1, 2, and 3. Row 2 contains boxes 4, 5, and 6. Row 3 contains boxes 7 and 8. Each box is a rectangle with a thick border, containing a large number and the corresponding innovation type. The colors of the boxes are: Box 1 (green), Box 2 (light green), Box 3 (yellow), Box 4 (red), Box 5 (purple), Box 6 (blue), Box 7 (cyan), and Box 8 (pink).
- 1** Inovasi Proses
 - 2** Inovasi Metode
 - 3** Inovasi Produk
 - 4** Inovasi Konseptual
 - 5** Inovasi Teknologi
 - 6** Inovasi Struktur organisasi
 - 7** Inovasi Hubungan
 - 8** Inovasi SDM

TIGA KOMPONEN INOVASI



APAKAH INOVASI HARUS BESAR?



INNOVATION SHOPPING

- 
1. Top 99 Inovasi Pelayanan (Kemenpan RB);
 2. Kontes Inovasi Solusi (UKP4);
 3. Innovative Government Award (Kemendagri);
 4. Direktori Inovasi Adm. Negara (LAN);
 5. Proyek Perubahan Diklatpim I-IV;
 6. United Nations Public Service Awards,
 7. Best practices,
 8. Hasil-hasil kajian Kementerian/Lembaga/D
aerah

Jenis Perubahan (Inovasi)



Contoh Inovasi



Qlue



BPKB Delivery



MAGMA
Indonesia



PALYJA WA

TEKNIK BERPIKIR KREATIF DAN INOVATIF



- 01 BRAINSTORMING**
- 02 THE SCAMPER METHOD (ALEX OSBORN)**
- 03 THE JOURNALISTIC SIX QUESTIONS**
- 04 CHECKLIST**
- 05 MODEL TRI WIDODO UTOMO**
- 06 BUSINESS MODEL CANVAS (BMC) INNOVATION**

1. BRAINSTORMING



Sebuah teknik untuk menghasilkan ide-ide .

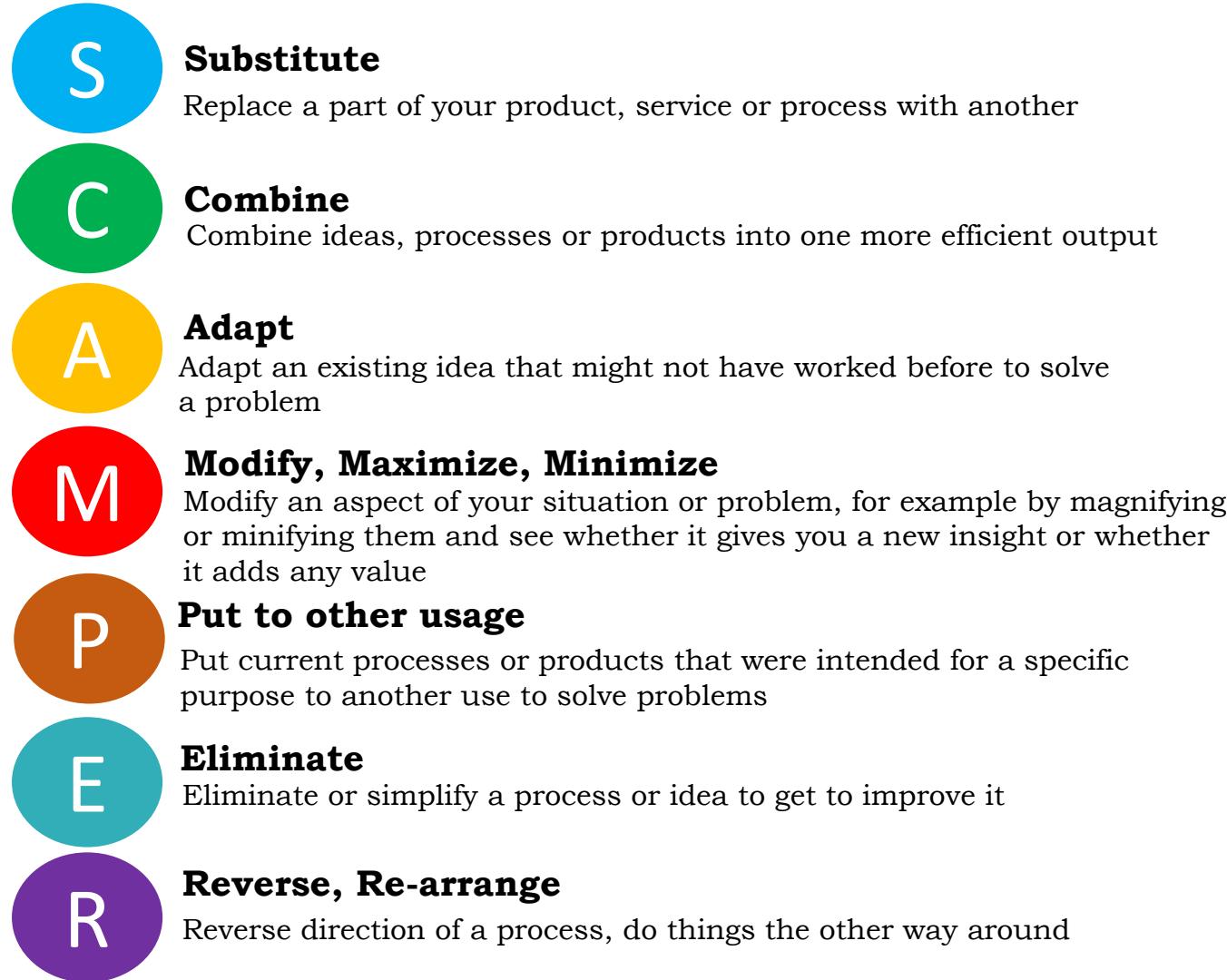
Tujuannya adalah untuk:

- (1) untuk membantu keluar dari cara berpikir yang biasa;
- (2) Untuk menghasilkan berbagai ide yang dapat dipilih.

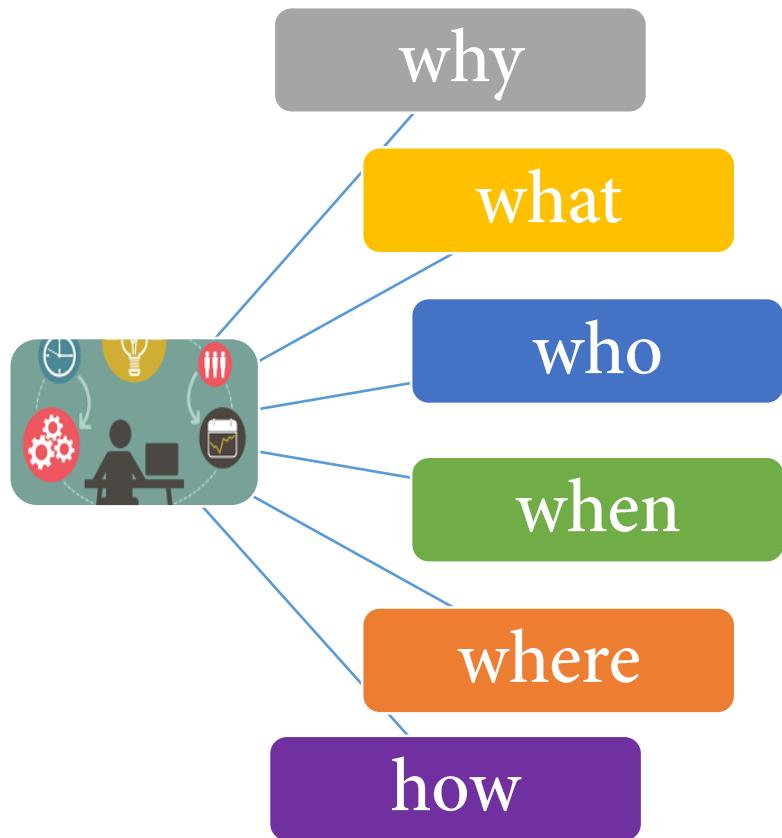
Basic Guidelines For Brainstorming

- Menahan komentar atau penilaian (Suspend judgment)
- Berpikir Bebas (Think freely).
- Melekatkan diri pada ide orang lain (Tag on).
- Jumlah ide yang dikeluarkan adalah penting (Quantity of ideas is important)

2. The SCAMPER Method (ALEX OSBORN)



3. THE JOURNALISTIC SIX QUESTIONS



4. CHECKLIST



Checklist adalah kumpulan standar item (hal, kata kerja, pertanyaan, pendekatan, atribut) digunakan untuk mengingatkan pemikir kreatif akan suatu cara yang mungkin untuk mendekati masalah atau mencari solusi. Saat menggunakan checklist, pemikir kreatif mungkin bertanya,

- Apakah saya sudah mempertimbangkan hal ini?
- Bagaimana saya bisa mengubah atau menggunakan aspek ini?
- Apa efek atribut ini terhadap masalah atau solusi atau ide saya?

5. MODEL BERPIKIR KREATIF UNTUK MENYELESAIKAN ISU

Model	Contoh	
	Standar Normatif / Kondisi Sekarang	Inovasi Norma / Kondisi
Inversi / Pembalikan	Masyarakat mendatangi instansi pemerintah untuk mendapat layanan	Aparat yg mendatangi masyarakat
Integrasi	Pelayanan dilakukan di tempat berbeda & prosedur berbeda.	Layanan terpadu (tempat, jenis, prosedur, dll)
Ekstensi	Layanan hanya diberikan pada jam kerja.	Tersedia pilihan layanan diluar jam kerja.
Diferensiasi / Pembedaan	Perlakuan yg sama untuk jenis layanan yg berbeda, pelanggan yg berbeda dll.	Pelayanan segmented.
Adisi / Penambahan	Instansi memberi layanan perizinan.	Perizinan + garansi + ganti rugi + reward bagi warga yg patuh.
Substraksi / Pengurangan	Layanan tertentu tidak menghasilkan manfaat.	Hapuskan.
Translasi / Asosiasi	Bandara dan RS memberi pelayanan yg berbeda.	Layanan RS di bandara.
Eksagerasi / Penekanan	Sekolah hanya terjadi di tempat dan waktu yg ditentukan.	Menciptakan proses belajar spt sekolah dimana & kapan saja.

Model Template

Menambahkan KATA tertentu yang secara semantik dapat memberi nilai tambah:

- Responsif ≈ responsive gender, responsif difable, dll;
- Ramah ≈ ramah lingkungan, ramah anak, ramah pelanggan, ramah orang tua, dan lain-lain.
- Berbasis ≈ Berbasis IT, berbasis sumber daya alam, berbasis sumber daya hayati, berbasis tradisional, berbasis kinerja, dan lain-lain
- Tidak/Anti ≈ Tidak macet, tidak banjir, anti lelet, anti peluru, anti radiasi, dan lain-lain;
- Green ≈ Go Green, Green Apartement, Green Office, Green Market, dan lain lain.
- Dan KATA lain yang dapat menimbulkan nilai tambah.

6. BUSINESS MODEL CANVAS (BMC) INNOVATION

BMC adalah panduan bagaimana melaksanakan agar inovasi itu bisa berjalan dan tercapai, tentunya harus disertai dengan tujuan bisnis serta alasan bahwa bisnis ini layak dan bisa untuk dilakukan



KANVAS MODEL INOVASI INSTANSI PEMERINTAH

Bidang Perubahan Inovatif: E LEARNING

<u>MITRA KERJA</u>	<u>KEGIATAN UTAMA</u>	<u>NILAI YANG DITAWARKAN</u>	<u>HUBUNGAN KLIEN</u>	<u>TARGET KLIEN</u>
<ul style="list-style-type: none"> • BPKP UNIT TEKNIS • K/L/PEMDA • PUSBIN JFA • PUSINFOWAS • PERWAKILAN BPKP 	<ul style="list-style-type: none"> • MEMBANGUN ELMS • MEMBANGUN CONTENT • MEMBANGUN SD E LEARNING • CHANGE MANAGEMENT • PENYEDIAAN SARPRAS <p>SARPRAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • SARPRAS • ANGGARAN • TENAGA IT DAN E LEARNING • NARA SUMBER 	<ul style="list-style-type: none"> • PERCEPATAN PEMENUHAN KEBUTUHAN AUDITOR YANG BERKOMPETEN • BELAJAR DENGAN FLEKSIBILITAS TANPA BATAS RUANG DAN WAKTU 	<ul style="list-style-type: none"> • SOSIALISASI • FASILITASI BIMTEK • SELF SERVICE • KOMUNITAS • KONSULTASI <p>INKUBASI SARANA HUB</p> <ul style="list-style-type: none"> • AKSES ONLINE • BLENDED LEARNING • OFF LINE LEARNING <p>SOSMED</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PESERTA DIKLAT • AUDITOR K/L/PEMDA • INSTANSI PENGAWAS INTERNAL
<u>UNSUR BIAYA</u>	AHLI • BELANJA BARANG LAPANGAN • HONORARIUM	IMBALAN • GOOD ORGANIZATION REPUTATION • MENINGKATKAN KEPERCAYAAN STAKEHOLDER		<ul style="list-style-type: none"> • JARINGAN TIDAK STABIL • PESERTA TIDAK TERTARIK • GAPTEK <p>RESIKO</p>
<u>LEGALITAS</u>	PROVIDER • UU • PERATURAN LAINNYA • KESEPAKATAN	<u>AKUNTABILITAS</u> • IKU (OUTPUT – OUTCOMES- IMPACT) • FINANSIAL DAN SUMBER DAYA	<u>SUSTAINABILITAS</u> • IT YANG SELALU BERKEMBANG • MENINGKATNYA KESADARAN TERHADAP KOMPETENSI DAN PENGETAHUAN • BAHAN RAMAH LINGKUNGAN • GENDER MAINSTREAMING	

KANVAS MODEL INOVASI INSTANSI PEMERINTAH

MITRA KERJA	KEGIATAN UTAMA kegiatan penting yang dibutuhkan dalam menciptakan nilai yang sudah dijanjikan kepada pelanggan	NILAI YANG DITAWARKAN keunikan yang menentukan mengapa jasa/produk kita dipilih oleh pelanggan	HUBUNGAN KLIEN cara organisasi membina hubungan dengan pelanggan	TARGET KLIEN <i>target pelanggan yang akan menggunakan jasa/produk yang akan ditawarkan</i>
UNSUR BIAYA semua biaya yang muncul akibat beroperasinya model bisnis	SUMBER DAYA asset-asset terpenting yang dibutuhkan oleh organisasi dalam menciptakan nilai yang dijanjikan kepada pelanggan	IMBALAN Keuntungan yang muncul akibat beroperasinya model bisnis	RESIKO Kerugian/resiko yang muncul akibat beroperasinya model bisnis	
LEGALITAS Peraturan Hukum yang mendasari proses bisnis	AKUNTABILITAS Indikator keberhasilan dan bentuk pertanggungjawaban yang dibuat dari pelaksanaan proses bisnis	SUSTAINABILITAS Cara untuk menjaga kesinambungan pelaksanaan proses bisnis yang baru		



NILAI YANG DITAWARKAN

keunikan yang menentukan mengapa jasa/produk
kita dipilih oleh pelanggan

**PERCEPATAN PEMENUHAN KEBUTUHAN STATISTISI YANG BERKEMAMPUAN
STATISTIK HANDAL DENGAN ILMU YANG TERUS TER-UPDATE
BELAJAR DENGAN FLEKSIBILITAS TANPA BATAS RUANG DAN WAKTU**

TARGET/KLIEN

target pelanggan yang akan menggunakan
jasa/produk yang akan ditawarkan

**PESERTA DIKLAT
PEGAWAI BPS NON STATISTIK
INSTANSI K/L**

KEGIATAN UTAMA

kegiatan penting yang dibutuhkan dalam menciptakan nilai yang sudah dijanjikan kepada pelanggan

**MEMBANGUN SYSTEM
MEMBANGUN CONTENT
MEMBANGUN WEB E LEARNING
CHANGE MANAGEMENT
PENYEDIAAN SARPRAS**

SARANA HUBUNGAN

Cara organisasi berkomunikasi dengan konsumen
dan menyampaikan nilai yang ditawarkan

**AKSES ONLINE
BLENDED LEARNING (INTERAKSI)
OFF LINE LEARNING
SOSMED**

SUMBER DAYA

asset-aset terpenting yang dibutuhkan oleh organisasi dalam menciptakan nilai yang dijanjikan kepada pelanggan

**SARPRAS
ANGGARAN
TENAGA IT DAN E LEARNING
NARA SUMBER AHLI**

UNSUR BIAYA

semua biaya yang muncul akibat beroperasinya
model bisnis

**BELANJA BARANG
HONORARIUM**

MITRA KERJA

mitra kerja yang akan membantu organisasi dalam mewujudkan nilai-nilai yang dijanjikan.

**BIDANG/SEKSI/UNIT TEKNIS
K/L/PEMDA BIDANG IT
PEGAWAI IPDS - BPS
PUSDATIN
PROVIDER INTERNET**

HUBUNGAN KLIEN

cara organisasi membina
hubungan dengan pelanggan

**SOSIALISASI
FASILITASI BIMTEK
SELF SERVICE
KOMUNITAS
KONSULTASI
INKUBASI**

HELPDESK

IMBALAN

Keuntungan yang muncul akibat beroperasinya
model bisnis

**GOOD ORGANIZATION REPUTATION
MENINGGATKAN KEPERCAYAAN
STAKEHOLDER**

VISI MISI BPS

RESIKO

Kerugian/resiko yang muncul akibat beroperasinya
model bisnis

**JARINGAN TIDAK STABIL
PESERTA TIDAK TERTARIK
GAPTEK**

TIDAK ADA DUKUNGAN STAKEHOLDER/SUBJECT MATTER

LEGALITAS

Peraturan Hukum yang mendasari proses bisnis

UU
PERKA
SK
**PERATURAN LAINNYA
KESEPAKATAN**

AKUNTABILITAS

Indikator keberhasilan dan bentuk pertanggungjawaban yang dibuat dari pelaksanaan proses bisnis

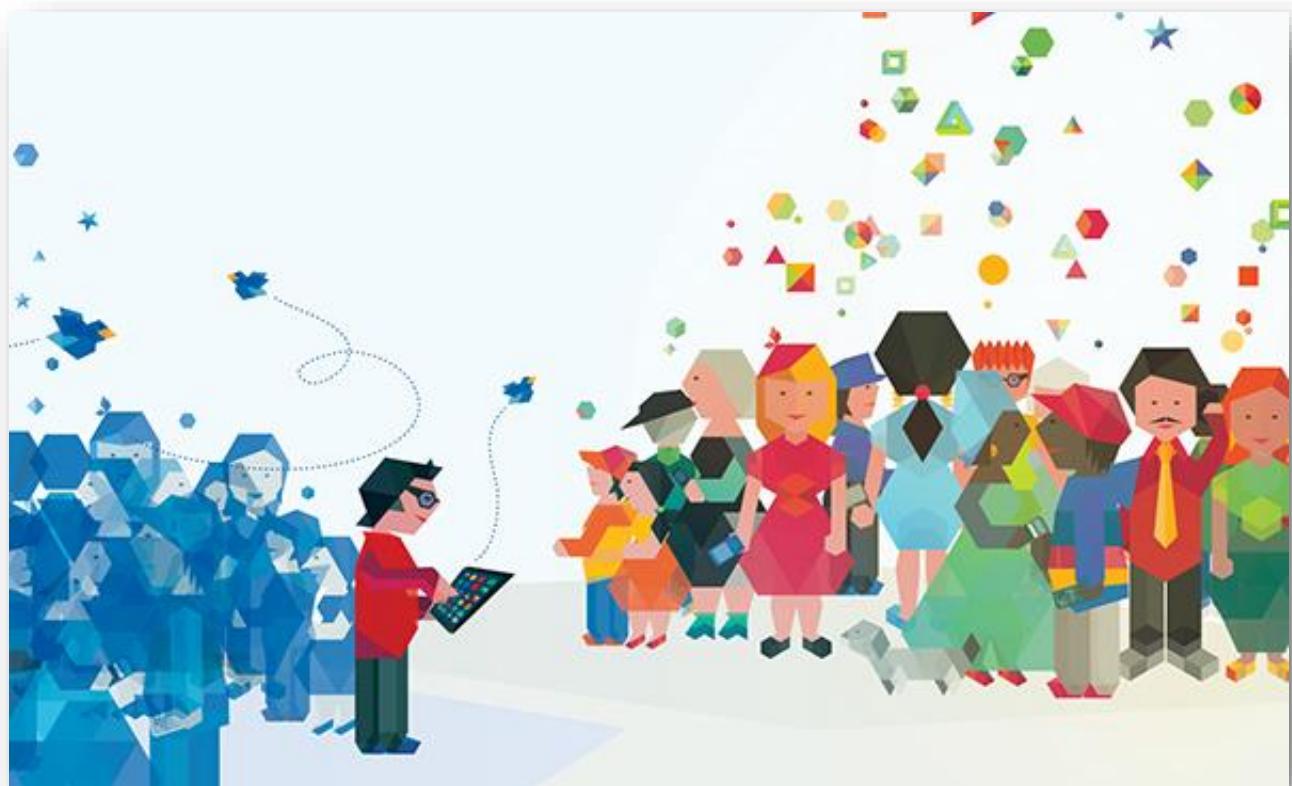
**IKU (OUTPUT – OUTCOMES- IMPACT)
FINANSIAL DAN SUMBER DAYA**

SUSTAINABILITAS

Cara untuk menjaga kesinambungan pelaksanaan proses bisnis

**IT YANG SELALU BERKEMBANG
MENINGKATNYA KESADARAN TERHADAP KOMPETENSI DAN PENGETAHUAN
SISTEM DAN KONTEN TERJAGA**

Growing by Sharing Knowledge and Experience





COFFEE BREAK

The background features a soft, glowing blue gradient with a central, semi-transparent circular pattern composed of numerous small, glowing blue squares, creating a digital or futuristic feel.

Thank You !