



SETNEG

ISSN: 7989-9021

inovasi

Vol 1 No. 1 Tahun 2022

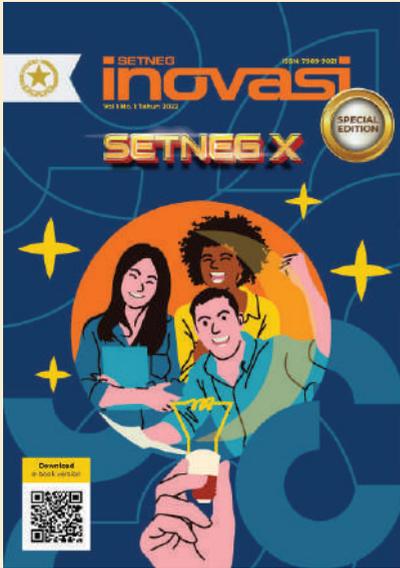
SETNEG X

SPECIAL
EDITION





SETNEG X
WHERE INNOVATIONS BEGIN



Penanggung Jawab:

Drs. Setya Utama, M.Si.

Pengarah:

Dr. Ir. Gogor Oko Nurharyoko, M.Sc.

Pemimpin Redaksi:

Eddy Cahyono Sugiharto, S.Sos., M.Si.

Wakil Pimpinan Redaksi:

Faisal Fahmi, S.H., M.H.

Redaktur :

Akhmad Firmannamal, S.Sos., M.Commun.

Kontributor:

Wulan Kurniasih, S.Pd., M.App.Ling.

Ridwan Muttaqin, S.Sos.

Juli Andriana Siboro, S.S.

Oky Tri Handoko, S.S.

Khairunnisaa, A.Md.

Peserta Magang, Biro Hubungan Masyarakat

Noviyanti, S.IP., M.A.I.D.

De'norralliana Ali Gryan, S.IP., M.A.

Arief Karfianto, S.ST., M.M., MICTAdv.

Rois Saputro, S.T., M.Sc.Eng.

Metia Pratiwi, S.I.A., M.A.

Putri Ghofari Azzahra, S.I.A.

Rani Isyuliarti, S.H.

Desain Grafis:

Wulan Nawangsari, S.I.Kom.

Novanda Prayogatama, S.Ds.

Dokumentasi Foto dan Video:

Tim Dokumentasi Biro Humast

DAFTAR ISI

Tim Redaksi	i
Pengantar Redaksi	iii
Kilas Kegiatan	iv
Pendahuluan	vi

Latar Belakang Setneg X	1
Nama, Logo, Slogan, dan Warna Setneg X	2
Tujuan Setneg X	3
Manfaat Setneg X	4
Alur Setneg X	5
Empat Pilar Utama Setneg X	8
Strategi Setneg X	11
Innogram Series - Serba-Serbi Inovasi	14
Dokumentasi Video Youtube	23
<i>One Year Journey Track</i>	21
Inno Bootcamp Setneg X	23
Tim Inovator Setneg X	33
Tim Pemenang Setneg X	44
Penutup	50

Pengantar Redaksi



Salam Inovasi!

Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) yang melanda seluruh negara di dunia telah memaksa kita untuk beradaptasi dengan situasi yang penuh tantangan. Pandemi juga turut mengubah pola kerja, gaya hidup, cara belajar, pola pelayanan publik dan beragam tatanan pembangunan lainnya. Kita harus bisa menyikapi pandemi itu dengan mencetuskan beragam kreatifitas dan inovasi dengan dukungan teknologi demi memudahkan pekerjaan kita.

Kehadiran teknologi yang membuat kompleksitas pekerjaan manusia menjadi lebih ringan dan sederhana, tentunya harus disertai dengan kemampuan manusia untuk lebih beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terus bergulir, agar tidak tertinggal lalu tergerus oleh zaman. Sebagai bagian dari upaya tersebut, edisi Majalah Inovasi kali ini merupakan edisi spesial karena khusus membahas tuntas program terbaru dari Kementerian Sekretariat Negara RI yaitu SETNEG X.

SETNEG X yang telah diluncurkan sejak 12 Juli 2021 dan berakhir di 28 Maret 2022 ini merupakan rangkaian kegiatan akselerasi dan inkubasi ide-ide pegawai Kemensetneg yang bertujuan untuk menjembatani lahirnya produk inovasi serta talenta inovator di Kemensetneg. Platform kolaboratif Setneg X mendorong inovasi kerja yang lebih efisien, efektif, dan produktif sehingga dapat memberikan pelayanan yang prima.

Sebagai sebuah solusi, Setneg X diharapkan mampu menjadi penguatan dan perluasan inovasi untuk mendorong pengoptimalan proses kinerja aparatur agar lebih sederhana, cepat dan andal. Tidak hanya itu, Setneg X juga ditujukan untuk menumbuhkan ekosistem inovasi dengan memfasilitasi para inovator untuk mendorong lahirnya aneka produk inovasi di internal Kementerian Sekretariat Negara (Kemensetneg) agar membawa dampak yang positif dan mengarah kepada kemajuan dan membawa Kemensetneg menjadi yang terdepan dan teladan bagi organisasi pemerintah lain di Indonesia.

Kepada para innovator SETNEG X, redaksi mengucapkan terima kasih dan memberikan apresiasi yang setinggi-tingginya atas capaian ide inovasi yang telah dihasilkan. Kepada para pembaca, kami ucapkan selamat menyimak, semoga bisa menjadi inspirasi yang mencerahkan untuk terus berinovasi di masa depan.

Terima kasih.

Pemimpin Redaksi.

Eddy Cahyono Sugiharto

Kepala Biro Hubungan Masyarakat
Kementerian Sekretariat Negara







Pendahuluan - Terbitnya Setneg Inovasi edisi Setneg - X

Kami kembali menyajikan Majalah Setneg Inovasi setelah sempat terhenti akibat pandemi Covid-19 yang melanda kita bersama. Namun, kami tak pernah berhenti untuk terus berinovasi. Semangat kami tidak pernah padam. Derap langkah kami pun tetap melaju pasti mengembangkan inovasi dan kreatifitas agar kerja menjadi lebih bermakna. Kami ingin membajak situasi pandemi ini menjadi sebuah peluang bagi Kementerian Sekretariat Negara (Kemensekretariat Negara) untuk tetap terus maju dan berinovasi guna memperbaiki, mengembangkan, dan meningkatkan

kualitas maupun kuantitas kinerja Kemensekretariat Negara.

Pandemi Covid-19 tak hanya menggeser dan mengubah aktivitas dan kebiasaan masyarakat. Pandemi ini pun menjadi inspirasi untuk menciptakan lebih banyak cara kreatif dan inovatif untuk menyambut berbagai tantangan dan tuntutan. Begitu pula yang terjadi di internal Kemensekretariat Negara. Maka dari itu, Setneg Inovasi kembali hadir dengan wajah baru, menghadirkan edisi khusus pertama, yakni inovasi **"Setneg-X"**.



Sebagai salah satu agenda prioritas Kemensetneg, Menteri Sekretaris Negara, Pratikno telah meresmikan peluncuran Setneg-X secara daring pada Senin 12 Juli 2021. Program cipta inovasi internal ini diluncurkan menyesuaikan agenda tahunan. Setneg-X yang terdiri dari rangkaian kegiatan diselenggarakan secara online ataupun hybrid menyesuaikan dengan situasi pandemi. Namun, seluruhnya tetap dapat terlaksana secara optimal.

Misi dari Setneg-X, yakni mengakselerasi inovasi untuk kerja yang lebih efisien,

efektif, dan produktif, pegawai yang lebih sehat dan bahagia, serta memberikan pelayanan prima. Sesuai dengan misi tersebut, Setneg Inovasi edisi Setneg-X ini **mengulas ragam inovasi yang tercipta dalam rangkaian acara Setneg-X yang dapat dirasakan dan dimanfaatkan oleh sekitar**. Inovasi ataupun “ide” pengembangan terkini yang dikembangkan untuk menyesuaikan situasi dan kebiasaan baru akibat pandemi maupun berdasarkan kebutuhan dan masalah yang hadir dalam cakup kerja di lingkungan Kemensetneg.

Latar Belakang SETNEG X

Seiring perkembangan zaman, berbagai teknologi telah diciptakan dan dikembangkan demi mendukung pekerjaan manusia di seluruh dunia. Kehadiran teknologi yang membuat kompleksitas pekerjaan manusia menjadi lebih ringan dan sederhana, tentunya harus disertai dengan kemampuan manusia untuk lebih beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terus bergulir, agar tidak tertinggal lalu tergerus oleh zaman.

Merespons fenomena tersebut, Kemensetneg membuat Program Setneg X. Program ini merupakan kegiatan akselerasi dan inkubasi ide-ide pegawai Kemensetneg yang bertujuan untuk menjembatani lahirnya produk inovasi serta talenta inovator di Kemensetneg.

Setneg X hadir dengan mengedepankan nilai inovasi, kolaborasi, serta merdeka belajar berkelanjutan, dalam empat pilar utama yang diusung, yakni Inno Program, Inno Dojo, Inno Web, dan Inno Community.

Dalam Program Setneg X, terdapat berbagai pelatihan, pendampingan, dan pengembangan ragam program inovasi, akselerasi, untuk mendukung inkubasi inovasi baru yang dikembangkan. Harapannya akan melahirkan cara-cara kerja yang berdaya guna dan berhasil guna.

Dengan produk-produk inovasi ini, Kemensetneg menunjukkan komitmennya sebagai jantung pemerintahan yang mampu memberikan dukungan terbaik kepada Presiden dan Wakil Presiden sekaligus menjadi yang terdepan dan teladan bagi organisasi pemerintah lain di Indonesia.





SETNEG X

WHERE INNOVATIONS BEGIN

NAMA, LOGO, SLOGAN, DAN WARNA

Nama

Setneg X adalah platform kolaboratif yang menjadi wadah utama akselerasi dan inkubasi inovasi di lingkungan Kementerian Sekretariat Negara, dengan huruf "X" yang melambangkan eksperimentasi dalam berinovasi.

Warna

Setneg X mengusung warna oranye sebagai branding yang merupakan simbol semangat, kehangatan, kegembiraan, dan perubahan untuk tujuan baik.

Logo dan Slogan

Setneg X mengambil lambang Kementerian Sekretariat Negara sebagai logo, dengan slogan **"SETNEG X WHERE INNOVATIONS BEGIN"** yang ditempatkan di sampingnya. Tulisan WHERE INNOVATIONS BEGIN diletakkan di bawah tulisan SETNEG X. Slogan **"SETNEG X WHERE INNOVATIONS BEGIN"** bermakna sebagai jembatan inspirasi keterbukaan bagi seluruh lini organisasi untuk lincah dan tangkas menyambut era perubahan.





TUJUAN

SETNEG X

Platform kolaboratif Setneg X mendorong inovasi kerja yang lebih efisien, efektif, dan produktif sehingga dapat memberikan pelayanan yang prima. Sebagai sebuah solusi, Setneg X diharapkan mampu menjadi penguatan dan perluasan inovasi untuk mendorong pengoptimalan proses kinerja aparatur agar lebih sederhana, cepat dan andal. Tidak hanya itu, Setneg X juga ditujukan untuk menumbuhkan ekosistem inovasi dengan memfasilitasi para inovator untuk mendorong lahirnya aneka produk inovasi di internal Kementerian Sekretariat Negara (Kemensetneg) agar membawa dampak yang positif dan mengarah kepada kemajuan dan membawa Kemensetneg menjadi yang terdepan dan teladan bagi organisasi pemerintah lain di Indonesia.



Sumber:
https://www.setneg.go.id/baca/index/dorong_karakter_organisasi_inovatif_mensesneg_resmikan_peluncuran_setneg_x



MANFAAT SETNEG X

Kehadiran Setneg X diharapkan mampu menjadi wadah untuk mengenal orang baru dan ide yang baru, menemukan inspirasi, dan membagikan visi dengan pegawai di unit lain. Melalui Setneg X, para pegawai berkesempatan mendapatkan wawasan tentang teknologi terkini dan masukan saat membangun prototipe produk inovasi melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan dari pakar teknologi. Keistimewaan lainnya, para talenta inovator nantinya dapat menyampaikan dampak atau hasil dari produk inovasi melalui kampanye dan publikasi serta mendapatkan pendanaan dan penghargaan untuk mereka yang berhasil menciptakan produk inovasi terbaik.

Sumber: <https://inovasi.setneg.go.id/#main-slide>

TIMELINE SETNEG X Inno Program



Launching Setneg X
12 Juli 2021

Peserta Registrasi
12 Juli 2021



Peserta Belajar Mandiri
13 Juli - 5 Agustus 2021

Peserta Usulkan Ide
6 Agustus 2021



**Peserta Ikut Workshop
untuk Pertajam Ide**
10 dan 12 Agustus 2021

**Peserta Perbaiki Ide dan
Kirim Video Pitching**
12-15 Agustus 2021





Peserta Diseleksi
16-22 Agustus 2021

**Pemetaan Mitra dan
Tim Inovasi**
15 September - 1 Oktober 2021



**Pertemuan dengan
Mitra Inkubator**
6 November 2021

**Inkubasi Customer
Validation dan
Product Validation**
7 November -
17 Desember 2021



**Penyusunan Laporan
dan Penilaian Awal**
20 Desember 2021 -
7 Januari 2022



Inno Bootcamp
20 - 22 Januari 2022



Innovation Awards
28 Maret 2022



“ Dalam hal ini, usia yang penuh disrupsi, pengalaman adalah musuh yang paling utama. Justru pengalaman itu yang membuat kita sulit untuk meremajakan diri. Bagaimana kita tinggalkan pengalaman itu dan mampu membuka diri untuk melakukan perubahan. Ini tantangan kita. ”

Pratikno
Menteri Sekretaris Negara

Empat Pilar Utama Setneg X



Empat pilar utama Setneg X, yakni **Inno Program**, **Inno Dojo**, **Inno Web**, dan **Inno Community** memiliki peran dan fungsinya masing-masing. Pertama, **Inno Community (People)** adalah wadah bagi pegawai Kemensetneg dengan hobi atau bidang keahlian yang sama untuk berbagi dan berdiskusi tentang ide-ide, pengalaman, dan pelajaran berharga tentang bagaimana mereka membuat perubahan dan menjaga ekosistem inovasi. Setneg X - *Agile Management*, Setneg X - *Digital*, Setneg X - *Green Ecosystem*, dan Setneg X - *Happy, Healthy, Wealthy* adalah sejumlah contoh dari Inno Community.



Pilar kedua, **Inno Web (Digital Space)** adalah digital platform yang berfungsi sebagai pusat inovasi digital dengan konten berupa informasi, inspirasi, pengetahuan, data, dsb. Sejumlah *channel* yang dikembangkan adalah website, aplikasi, dan media sosial (Facebook, Twitter, Instagram, Tiktok, dan Youtube).



Inno Dojo (Physical Space)

Pilar ketiga, yakni **Inno Dojo (Physical Space)** menjadi ruang fisik di mana inovasi dirumuskan, dirancang, dikembangkan, dan direalisasikan. Selain itu, Inno Dojo juga berfungsi sebagai tempat untuk mengembangkan kapasitas dan kreatifitas. Sejumlah fungsinya, yakni *Talent Hub*, *Creative Studio*, *Co-working Space*, maupun *Learning Space and Digilib*.



Inno Program (Activity)

Pilar terakhir, **Inno Program (Activity)** merupakan rangkaian kegiatan inspiratif dan kreatif dalam upaya menumbuhkan DNA inovasi di sektor publik. Beberapa di antaranya, talk, *podcast*, inkubasi maupun akselerasi inovasi yang bekerja sama dengan berbagai mitra eksternal. Inno Program memvisualkan peta jalan bagi para *innovation champions*, mulai dari pembentukan ide, inkubasi produk, sampai dengan penghargaan inovasi, yang kemudian dikemas dalam tiga rangkaian utama, yakni **Inno Active Learning**, **Inno Incubator & Accelerator Lab**, dan **Inno Inspiring & Creative Events**.

Inno Active Learning dirancang untuk mendorong seluruh pegawai Kemensetneg untuk berinovasi dengan memperkenalkan prinsip dasar tentang *how to be innovator* melalui *microlearning*, pelatihan (*courses*), *workshop*, *internship* (magang), yang dikemas mengikuti tema *Inno Essentials*, yakni *Design Thinking*, *Log Frame*, *Golden Circle Innovation*, dan *Lean Canvas*, dan lain-lain.



Rangkaian selanjutnya, **Inno Incubator & Accelerator Lab** bertujuan untuk mewujudkan ide-ide *out of the box* atau berani untuk mengatasi tantangan tersulit institusi melalui internalisasi *inno DNA*, *collaborative team building*, *mentoring*, *agile project management*, *Funding*, serta *rewarding*.

Beragam kegiatan inspiratif yang merangsang inovasi dan kreativitas dengan mempertemukan inovator dengan ahli (*expert*) dan mentor, baik dalam bentuk *Talks*, *Webinar*, *Podcast*, *Inno day*, kemudian dirancang dalam rangkaian **Inno Inspiring & Creative Events**.

Strategi Setneg X



Program Setneg X dilandasi dengan pedoman penting, di mana kita harus selalu berpikir dan bertindak seperti sebuah *startup*. Hal ini dilakukan agar program Setneg X tidak layu sebelum berkembang. Sama seperti budaya kerja *startup* yang lebih flexible dan transparan, serta banyak menerapkan ide-ide baru yang inovatif agar dapat bersaing, maka program Setneg X juga diharapkan dapat melakukan hal yang sama. Sehingga, untuk menerapkannya, ada beberapa strategi khusus yang digunakan oleh Setneg X dalam pengembangannya, lho!



1. NIMBLE

Nimble artinya cepat alias tidak berbelit-belit. Ide yang inovatif tidak akan berkembang apabila cara kerja kita terlalu rumit. Jangan sampai apa yang ingin dikerjakan terlalu berkelok sehingga kita justru mengalami kebingungan dan jatuh kepada lubang kegagalan.

2. FLEXIBLE

Inovasi harus didukung dengan cara kerja yang cepat, *agile*, dan dinamis..



Sumber: Instagram @setneg_x | 📷: Thirdman & cottonbro pada pexels.com



3. SCALABLE

Inovasi harus didasari dengan *mindset* yang terbuka dan bertumbuh (*Growth mindset* bukan *Fixed mindset*). *Growth mindset* adalah sebuah pemikiran dimana individu menanamkan pola pikir untuk terus belajar dan memahami dunia yang bergerak secara dinamis. Sedangkan *fixed mindset* adalah pola pikir tetap, dimana individu tersebut percaya bahwa kualitas, kecerdasan, atau bakat yang mereka miliki merupakan sesuatu yang bersifat tetap dan tidak dapat diubah

4. SUSTAINABLE

Sebuah inovasi tidak akan memberi arti apapun ketika tidak dicita-citakan berkelanjutan. Begitu juga dengan Setneg X. Setneg X bercita-cita untuk melahirkan komunitas-komunitas Setneg X, tidak hanya sekarang, tetapi juga untuk nanti dan masa depan.







Innogram Series

Serba-Serbi Inovasi



#Serit

Wafa Taftazani (Co-Founder Modal Rakyat): Mengenal Dunia Start Up

Pada InnoGram Series #1 yang disiarkan di Instagram kemensetneg.ri secara *live*, Setneg X menghadirkan Co-Founder Modal Rakyat, Wafa Taftazani untuk berbagi pengalamannya mengenal dunia *start-up*.

Start-up merupakan bisnis atau perusahaan atau organisasi yang didirikan dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu masalah yang sangat spesifik. Kebanyakan *founder start-up* membangun bisnisnya justru dilatarbelakangi masalah yg dihadapi sendiri sehingga dibangunlah produk atau jasa untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Start-up biasanya diawali dari akar masalah yang kemudian mengalami percepatan dan pelibatan teknologi, di mana tidak melulu memikirkan keuntungan di awal pendiriannya. *Sharing* dari pengalamannya, Wafa menyampaikan setiap *start-up* bisa jadi memiliki budaya yang berbeda.

“Tidak ada ruang untuk personal ego, *personal gain*, personal drama, dan *personal conflict* dalam *start-up* yang terdiri hanya dari sedikit orang saja. Kuncinya adalah *chemistry* dan *culture* yang mengedepankan *collective interest* dan *collective gain* di atas *personal interest* dan *personal gain*,”

ujar Wafa.

Wafa berpesan, di tengah dunia yang mengalami perubahan drastis sejak awal pandemi tahun lalu, haruslah membuat keputusan tepat yang berdampak ke beberapa tahun ke depan dengan memikirkan solusi terhadap permasalahan.

Sumber: https://www.setneg.go.id/baca/index/innogram_serries_1_mengenal_dunia_start_up



#Seri2

Robert Tan

(VP Product - Pluang): Mengenal Konsep Product Development

InnoGram Series #2 mengajak calon inovator Kementerian Sekretariat Negara mengenal konsep product development yang dipaparkan oleh Vice President Product Pluang, Robert Tan.

Pluang merupakan aplikasi investasi bagi para milenial untuk berinvestasi dengan cara mudah dan biaya yang sesuai. Robert menjelaskan *product development* memiliki tahapan utama yaitu mendefinisikan bagaimana *find to define problem*, kemudian proses literasi yang menghasilkan *product requirement*. *Product development* juga mempunyai tiga hal penting yaitu bagaimana untuk terus berinovasi, bagaimana mempercepat siklus agar dapat melayani *customer* lebih baik, dan bagaimana *continuous improvement* bisa sustainable.

Robert Tan juga memberitahukan tiga hal penting dalam *product development* yang yaitu empati kepada user, empati kepada tim, dan *project management*. Ada juga yang tidak diperbolehkan untuk dilakukan dalam *product development*, yaitu berasumsi mengenai user. Lihatlah data, lalu *review* dan *research*. Selain itu, yang tidak boleh dilakukan adalah bekerja sendiri karena produk adalah bagian dari semua tim divisi.



Kepada calon-calon inovator KemensetnegX yang ingin membangun business development, Robert Tan mengajak untuk memulai dari diri sendiri maupun keluarga. Lakukan brainstorming dan catatlah masalah yang dihadapi. Pikirkanlah dan dari sanalah kita dapat melihat masalah yang besar, barulah divalidasi.

Sumber: https://www.setneg.go.id/baca/index/innogram_series_2_mengenal_konsep_product_development



#Seris3

Tsabita Vera Cyavrilla

(Head of Marketing - Generation Girl):
Mengenal Konsep UI/UX

InnoGram Series #3 kembali diadakan dengan mengundang Head of Marketing Generation Girl, Tsabita Vera Cyavrilla. Pada sesi yang berlangsung selama 30 menit ini, materi yang dibawakan bertujuan untuk mengenalkan konsep UI/UX yang disiarkan langsung di Instagram kemensetneg.ri secara *live*.

UI/UX adalah sebuah akronim dalam lingkup IT. UI (*user interface*) merupakan tampilan antarmuka yang lebih menonjolkan sisi estetika dari tampilan sebuah aplikasi, dan UX (*user experience*) lebih kepada perasaan atau pengalaman seseorang dalam menggunakan aplikasi *web* ataupun *mobile*. Berada di tengah antara dunia IT dan Desain, UI/UX menjembatani antara teknik yang memang ada di dalam membuat suatu produk yang menginkorporasi desain dan estetika sehingga pengguna bisa menggunakan aplikasi dengan mudah.

Tsabita menerangkan konsep dasar yang perlu diketahui dari sisi praktisi UI/UX yakni istilah yang disebut *design thinking*. Dalam *design thinking*, ada lima tahapan proses yang harus diketahui.

1. Berempati dengan pengguna.
2. Mulai membuat definisi dan hipotesa problem.
3. Membangun desain awal dari ide yang telah melalui *brainstorming* sebelumnya.
4. Membuat *prototipe* dan memilih desain yang tepat.
5. *Testing*, melakukan tes pada produk sampai produk sempurna bagi pengguna

“Siapapun bisa menjadi praktisi UI/UX,” ucap Tsabita yakni dengan memperhatikan *skill* dan *knowledge*. “Jadi, gimana cara kita untuk memecahkan suatu masalah yang sering dialami melalui desain yang bagus dan memudahkan mereka untuk menyelesaikan suatu aksi,” lanjutnya.

Adapun metode yang penting diperhatikan, istilahnya *golden rule*, Tsabita menyampaikan dalam mendesain haruslah konsisten, lalu buatlah *shortcut* (jalan yang lebih pendek menuju fitur tertentu), kemudian menyediakan *feedback* yang informatif. Selanjutnya, mendesain suatu *closure* untuk menginfokan berhasil atau tidaknya proses yang dilakukan *user*. Lalu, *prevent any error* dengan menyediakan menu informasi kepada *user* bagaimana format yang benar. Terakhir, *permit reversal of action* di mana jika terjadi kesalahan, ada cara untuk *user* kembali ke menu sebelumnya (*undo action*).

Menurut Tsabita, mencari tahu dan terus menggali minat serta melanjutkan pembelajaran dan meningkatkan pengalaman, akan mengarahkan diri menuju keberhasilan. Pastinya, bekerja pada bidang yang diminati sangatlah seru



#Seri4

Liris Maduningtyas (CEO - Jala Tech) : How To Pitch Your Idea

InnoGram Series #4 menghadirkan CEO Jala Tech, Liris Maduningtyas sebagai seorang entrepreneur, dan engineer.

Indonesia sebagai salah satu negara pengekspor udang terbesar di Asia Tenggara. *Pitching* itu sendiri berdasarkan pengalaman: “merupakan seni kita untuk menceritakan passion kita kepada orang lain”. Seni adalah cara kita menyampaikan sebuah cerita luar biasa maupun inspiratif dengan tujuan orang yang kita beri cerita seseorang yang kita *pitching* ini nantinya akan tertarik dengan apa yang kita ceritakan.

Jenis pitching dapat dilakukan tidak hanya pada entrepreneur melainkan *pitching* ke *competition*, *pitching idea*, *pitching to public*. *Pitching* dapat dilakukan secara efektif apabila *pitching* tersebut dapat dilakukan secara *memorable* atau berkesan. *Tips* dan *trick* pada saat *pitching* perlu menguasai konsep apa yang akan dibawakan serta paham betul pada saat akan kita sampaikan. Terdapat 5 hal pola yang perlu digunakan saat *pitching* yaitu, one linear atau kalimat pertama yang diucapkan, kedua yaitu jalan cerita yang baik pada saat penyampaian *pitching*, selanjutnya dalam pola bagian tiga terakhir ini menjadi pelengkap pada pola *pitching* yaitu “kenapa kamu melakukan *pitching*?”, “kenapa harus kamu?”, dan terakhir *core for action*.

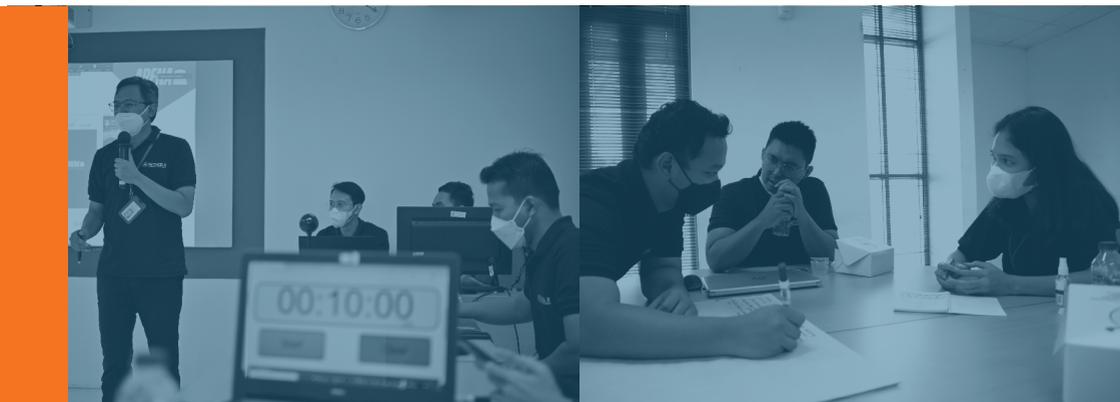
Melakukan *pitching* juga dapat dibantu dengan beberapa hal seperti pada *pitching* ke entrepreneur perlu menyiapkan *pitch desk* atau proposal bisnis. Di dalam *pitch desk* ini isinya hanya penunjang yang akan dipresentasikan nanti. Dikarenakan seni dari *pitching* ini yaitu bagaimana para pendengar tertarik dengan cerita dan jalan cerita, *tips and trick* yang dapat dilakukan apabila memiliki *pitch desk* yang akan diaplikasikan ke power point yaitu kurangi 70% kata-kata dan perbanyak gambar. *Pitch desk* ini penting untuk entrepreneur dapat dilakukan kepada *client*.

Menurut Liris, dalam *pitch desk*, penting juga untuk menambahkan *slide* tentang tim, dimana *slide* ini bisa disertakan di awal atau di akhir. Di dalam *slide* ini, kita bisa menjelaskan siapa kita, bagaimana latar belakang kita, dan siapa aja yang berjuang dalam mewujudkan ide-ide tersebut. Apabila kita sudah bekerja untuk perusahaan yang besar dengan pencapaian-pencapaian yang besar, maka *slide* tentang tim dianjurkan untuk diletakkan di awal.

Kemudian, dalam melakukan *pitching*, sangat wajar untuk melakukan *trial and error*, dengan atau tanpa *pitch desk*. *Trial and error* tersebut bertujuan untuk melakukan *test drive* (percobaan pitching) kepada orang-orang sekitar kita agar kita bisa mendapatkan feedback untuk memperbaiki pitching kita.

Ada beberapa pesan yang disampaikan oleh Liris kepada para penonton, mengenai hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama *pitching*. Mulai dari bagaimana cara kita mempresentasikan diri sendiri dengan pakaian yang baik dan *gesture* yang disesuaikan, yaitu seperti *body language*, *eye contact*, dan tangan terbuka. Selain *gesture*, juga harus memperhatikan tempo bicara agar para pendengar dapat mengerti ide-ide yang kita sampaikan dan mendapatkan poin-poin penting dalam *pitching* yang kita lakukan.

Dalam acara *live* tersebut, Liris juga mencontohkan 1 menit *pitching* dengan menggunakan bahasa Inggris untuk menggambarkan kepada para penonton, seperti Kunci sukses dalam *pitching* adalah dengan latihan. Latihan *pitching* dapat dibagi dan dilakukan dalam 1, 3, 5, 7, 10 menit dengan tetap mencatat poin-poin penting karena catatan akan sangat membantu kita dalam melakukan *pitching*. Hal tersebut dikarenakan tidak semua orang "*comes with a natural speaker*". Ada juga orang yang kemampuan berbicaranya tidak terlalu *outstanding*. Jadi, mencatat adalah salah satu cara untuk membuat *pitching* yang berhasil dan sukses.





Dokumentasi Video Youtube

▶ ▶▶ 3:35 / 1:17:35



Kementerian Sekretariat Negara



Launching Program Setneg X

3,616 views | Streamed live on Jul 12, 2021



Kementerian Sekretariat Negara



Sambutan Mensesneg pada Launching Setneg X

427 views | Jul 12, 2021

Selanjutnya >



Kementerian Sekretariat Negara



INNOVATION TALKS & MUSIC

3,173 views | Streamed live on Aug 5, 2021



Setneg X



Kompilasi Kegiatan Setneg X

30 views | Oct 10, 2021



Kementerian Sekretariat Negara



SETNEG X INNO BOOTCAMP

301 views | Jan 22, 2022

< Kembali



ONE YEAR JOUR

Institutional Setup



Expert Consultation



Workplan Formulation



Physical & Digital Inno-Hub Development

Program Implementation



NEY TRACK



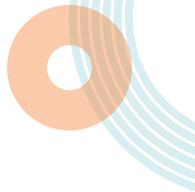
Resource
Gathering



Team
Making



Setneg X
Launching



Network
Development



Inno Expo
& Awarding

Learning
& Reflection





Inno Bootcamp

DAY 1



Dalam rangkaian acara Setneg X yang hampir mencapai puncaknya, Asisten Deputi Pengelola Bahan Kebijakan selaku Panitia Penyelenggara Setneg X menggelar *Innovation Bootcamp* Setneg X yang bertempat di Aula Serbaguna Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara Kementerian Sekretariat Negara (PPKASN Kemensetneg) pada Kamis, 20 Januari 2022 lalu.

Dalam sambutannya pada penyelenggaraan *Innovation Bootcamp Setneg X* hari pertama, Adi Pradana, Asisten Deputi Pengelola Bahan Kebijakan yang juga selaku Ketua Panitia Program Setneg X Batch 1 ini menerangkan *Innovation Bootcamp* ini dihadiri oleh 15 Tim. "Acara ini dihadiri pula oleh 15 Tim peserta yang sebelumnya telah menggeserkan para pendaftar sejumlah 252 Orang yang terbagi menjadi 58 Tim pada tahap inkubasi bersama mitra dan terpilih 15 Tim," ujar Adi, sapaan akrabnya.

Innovation Bootcamp Setneg X adalah sebuah acara yang dilakukan secara *offline* dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Tujuannya adalah agar peserta dapat berinteraksi dan menyampaikan ide-ide yang mereka miliki secara jelas dan dapat menampilkan secara sempurna ketika kelak para peserta dinilai oleh para juri.

Tidak hanya untuk menyampaikan ide-ide, tetapi dalam acara ini pun diselenggarakan pula *workshop* tentang *idea pitching and communication skills* yang disampaikan oleh Founder & CEO DailySocial.id, Rama Mamuaya. Sebelum memasuki tahap penjurian, para inovator dibekali bagaimana cara menyampaikan ide dan menampilkan nya secara sempurna.

Rama Mamuaya menerangkan seberapa pentingnya komunikasi yang terstruktur dalam menyampaikan sebuah ide ataupun inovasi agar tersampaikan dengan baik kepada *stakeholder* yang dituju. Beliau pun menerangkan ada tiga faktor untuk



Membuat sebuah ide atau inovasi yang sukses. Pertama, ide yang bagus. Kedua, dieksekusi oleh tim yang bagus. Ketiga, di *launch* di saat yang tepat. “Sebuah ide maupun inovasi bagus yang dimiliki tidak akan bisa diterima oleh masyarakat ketika timing nya tidak pas dan tim yang mengeksekusi kurang baik”, ucap Rama saat menerangkan strategi dalam merealisasikan sebuah ide.

Setelah dilakukannya *workshop idea pitching* tersebut, seluruh peserta memiliki waktu untuk membuat presentasi di kelasnya masing-masing agar dapat dipresentasikan keesokan harinya. Kemudian, peserta juga diberikan waktu untuk melakukan rehearsal atau latihan terkait dengan ide yang akan mereka sampaikan di hadapan para juri secara berkelompok.

Sumber: https://www.setneg.go.id/baca/index/setneg_x_selenggarakan_innovation_bootcamp_1
https://www.setneg.go.id/baca/index/setneg_x_selenggarakan_innovation_bootcamp



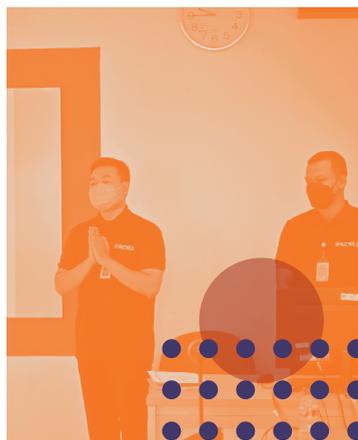
DAY 2

Pada acara ini lima belas tim yang lulus inkubasi Setneg X memperkenalkan konsep inovasi yang sedang mereka lakukan. Peserta juga dibekali *idea pitching and communication skill* untuk persiapan presentasi hasil inkubasi di depan tim penilai yang disampaikan oleh Rama Mamuya, CEO DailySocial.id.

Program Setneg X yang mewadahi para innovator lintas unit untuk mewujudkan proses kerja yang lebih sederhana, cepat dan andal melalui berbagai solusi inovasi telah memasuki babak final. Bertempat di Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara Kemensetneg (PPKASN Kemensetneg), sebanyak 15 tim Inovator yang telah lulus inkubasi Setneg X maju ke tahap presentasi dihadapan dewan juri, Jumat 21 Januari 2022 yang lalu.

Tantangan yang diberikan dewan juri pada tahap ini semakin kompetitif untuk memilih pemenang yang layak dari hasil pemaparan presentasi inovasi para tim.

Dewan juri yang menjadi tim penilai pada presentasi kali ini hadir diantaranya, Gogor Oko Nurharyoko, Deputi Bidang Hubungan Kelembagaan dan Masyarakat; Rika Kiswardani, Deputi Bidang Administrasi dan Pengelolaan Istana; Nanik Purwanti, Deputi Bidang Administrasi Aparatur, dan Widya Priyahita Pudjibudojo, Staf Khusus Menteri Sekretaris Negara bidang Transformasi Kelembagaan dan Sumber Daya Manusia.





Presentasi dan penjurian pada kegiatan *Innovation Bootcamp batch* pertama terbagi dalam 15 Tim yang memiliki program inovasi yaitu Digivet MR, Arena, Data Lab, HAI ISTAGOR, Chatbot GTK, SEA PR, E-ROR, Playbook, HI SEPHIA, VMS, Smart & Green Space, Talent Scorecard, BDA PUU 2.0, Manajemen Data, dan PINTAS.

Rika Kiswardani salah satu dewan juri menjelaskan bahwa mekanisme yang dibangun dari program masing-masing tim mempunyai potensi untuk memperlancar pengelolaan SDM bagi Kemensetneg sendiri maupun masyarakat umum. "Terlebih dengan terpilihnya ide inovasi terbaik dari salah satu tim ini akan menjadikan pengelolaan kinerja SDM yang lebih baik dan tepat sasaran untuk isu-isu yang masih terjadi," ujar Rika.

Selama pelaksanaan kegiatan ini, para tim sudah mempersiapkan program inovasinya secara matang dan baik ditengah kesibukan pekerjaan utama mereka. Banyak tantangan yang mereka rasakan tetapi tidak membuat patah semangat dalam merealisasikan program inovasi yang mereka buat ini.

Setneg X Innovation Boothcamp ternyata bisa meningkatkan kolaboratif dari ide kreatif masing-masing pekerja dan menjadi sesuatu kegiatan yang bernilai untuk dilanjutkan. "*Kegiatan Setneg X Innovation Bootcamp* ini membuat kita berkolaborasi bukan hanya Satuan Kerja saja tetapi juga dengan partner atau pihak dari luar Setneg. Kemudian

Kegiatan ini menyediakan *resource* yang terdedikasi dan terstruktur untuk para tim sehingga ide inovasi kami yang terpilih akan dapat diwujudkan," ujar Yan Adikusuma salah satu Tim *Talent Scorecard* dari Sekretariat Kantor Staf Presiden.

Hasil penilaian berdasarkan rapat pleno dewan juri untuk memutuskan pemenang dari salah satu tim akan melalui berbagai proses pertimbangan. Dengan harapan bagi program inovasi yang terpilih akan bisa memberikan perubahan yang baik, tidak hanya di lingkungan Lembaga Kepresidenan namun berdampak luas bagi masyarakat

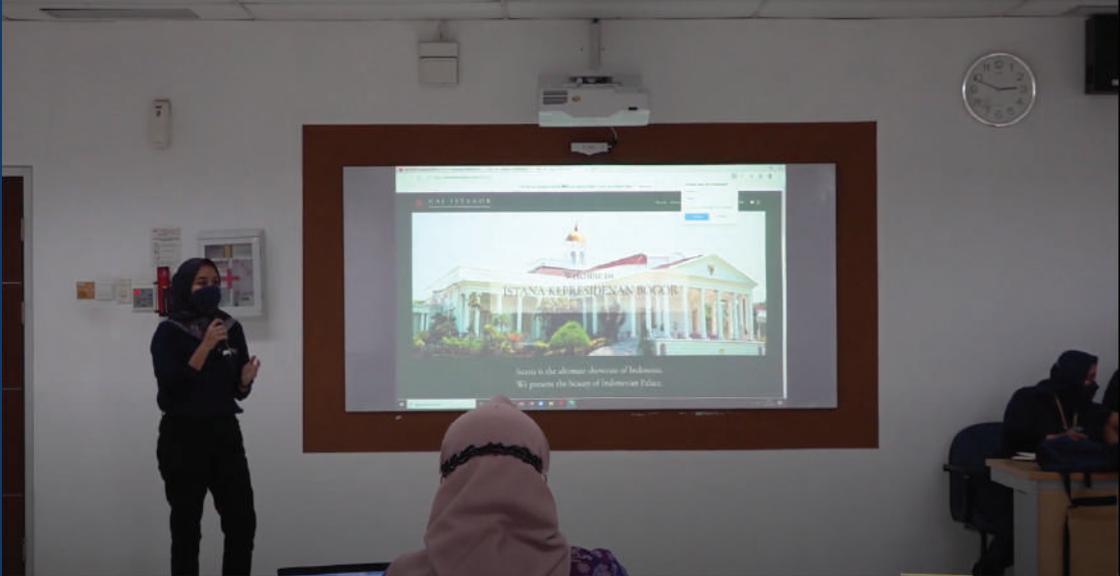
Sumber: https://www.setneg.go.id/baca/index/inovasi_program_setneg_x_bagian_1
https://www.setneg.go.id/baca/index/15_tim_inovator_setneg_x_presentsikan_hasil_program_inovasi





Tim Inovator Setneg X





Hai Istagor (Mitra Telkom)

oleh Sheba Bilqis, Andreina Ariyanti, dan Ridhaal

Hai Istagor merupakan **website resmi Istana Kepresidenan Bogor** yang berisi informasi seputar kegiatan dan koleksi di Istana Kepresidenan Bogor. Terdapat 5 menu yaitu Beranda, yang memuat highlight kegiatan-kegiatan kepresidenan di Istana Bogor, menu Visi Misi dan Struktur organisasi, Form Kunjungan langsung maupun virtual, Pembelian Souvenir secara online, Koleksi Hewan, Tumbuhan, Benda Seni, serta ragam Bangunan.

Website ini dibuat agar masyarakat Indonesia dapat menikmati Istana Kepresidenan Bogor secara virtual, dan dapat mengetahui kegiatan-kegiatan presiden serta koleksi yang ada di Istana Kepresidenan. Website ini juga sebagai ladang edukasi bagi masyarakat terutama pelajar tentang sejarah Istana Kepresidenan Bogor.



Hi Sephia (Mitra Telkom)

oleh Nita Wulansari, Dede Mulyadi,
dan Ichwansyah Abdul Hadi

Setneg *Personal Help Intelligent Assistant* atau SEPHIA merupakan **middleware berbasis Artificial Intelligence** yang berperan sebagai *personal assistant* bagi setiap pegawai. Di tahap awal, SEPHIA hadir dengan 4 fitur, yaitu:

- Peningat Presensi;
- Asistensi dan Otomasi Proses Cuti;
- Peningat Jadwal; dan
- Tanya Jawab *Helpdesk* OKR.

Pegawai dapat menghubungi SEPHIA melalui aplikasi chat.

SEPHIA dapat memudahkan pegawai untuk mendapatkan informasi dan mengambil alih beberapa tugas administrasi pegawai. SEPHIA juga dapat diintegrasikan dengan *Big Data*, *Machine Learning*, *SuperApp*, dan *People Analytics*.



Manajemen Data Kemensetneg

(Mitra Telkom)

oleh Elis Nurzanah, Ayu Setiari,
dan Azis Puryono

Manajemen Data Kemensetneg merupakan kebijakan Satu Data. Kebijakan ini meliputi:

- Penyelenggara Satu Data Kemensetneg;
- Penyelenggaraan Satu Data Kemensetneg;
- Portal Satu Data Kemensetneg;
- Manajemen Akses Data;
- Partisipasi dan Kerjasama; dan
- Pendanaan

Dengan penerapan kebijakan ini akan menghasilkan data yang akurat, mutakhir, terpadu, dan dapat dipertanggungjawabkan, serta mudah diakses dan dibagi pakaikan baik di dalam internal Kemensetneg maupun antar instansi pusat dan daerah sesuai dengan prinsip Satu Data Indonesia yang tertuang dalam Perpres No. 39 Tahun 2019.



p.i.n.t.a.s

Innovation breakthrough into
modern bureaucracy

Pintas (Mitra Telkomsel)

oleh Egi Dilianda, Rangga Kurnia Sakti, dan Imam Sartono

Pintas merupakan **portal perizinan bagi tenaga asing yang akan bertugas di Indonesia dalam kerangka kerja sama teknik.**

Pintas memberikan pelayanan yang cepat, dekat dan mudah bagi seluruh mitra pembangunan asing Pemerintah Indonesia. Proses pengajuan permohonan dilakukan secara daring dan pengguna dapat memanfaatkan fitur pelacakan dokumen untuk memantau status permohonan. Bagi pemroses/internal, fitur kolaborasi dapat memangkas proses birokrasi, sehingga tidak lagi diperlukan disposisi bertingkat. Fitur-fitur ini dapat memangkas waktu penerbitan izin dari 7 hari menjadi 1 hari kerja.

Dengan Pintas, para Mitra Pembangunan Asing akan dapat lebih memfokuskan sumber daya waktu, tenaga dan biaya kepada program dan proyek yang dijalankan sehingga dapat mendukung upaya-upaya pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan dengan lebih maksimal.



SILANG TIKA (Mitra Telkomsel)

oleh Karina Almisaning Dyah, Yenni Serefina,
dan Mashluch

Sistem Layanan Mandiri Gelar, Tanda Jasa, Dan Tanda Kehormatan atau SILANG TIKA adalah *chatbot* berbasis AI yang mengadopsi pengetahuan terkait GTK yang dapat diakses melalui web-browser maupun diintegrasikan dengan platform online chat seperti whatsapp dan telegram. Terdapat fitur Informasi Persyaratan Pengusulan, Pengecekan Proses Usulan, Pengajuan Surat Keterangan Kepemilikan GTK, dll. Silang Tika hadir untuk memberikan kemudahan akses informasi, meminimalisir *human error* dan meningkatkan efektifitas serta efisiensi pelayanan informasi. Silang Tika juga menawarkan antarmuka yang *user friendly* sehingga mudah digunakan oleh berbagai kalangan usia.



Arena (Mitra Bank Mandiri)

Djen Rinanto, Hariyadi, dan Ganda

Arena adalah sebuah **platform digital yang dapat memenuhi kebutuhan para penggiat olahraga** untuk menjalankan hobi dan minatnya dalam berolahraga secara online seperti berkomunitas, berkonsultasi dan berlatih dalam minat olahraganya secara online.

Dengan Arena, para penggiat olahraga dapat dengan mudah mendapatkan informasi terkait, bergabung dalam komunitas olahraga, serta mendapatkan pelatihan dan konsultasi dari pelatih profesional sehingga olahraga akan terasa lebih menyenangkan. Arena juga dapat meningkatkan potensi penambahan pendapatan negara serta menjadi aplikasi olahraga pemersatu bangsa.



E-ROR

DOWNLOAD NOW

AVAILABLE ON



E-ROR (baca: *iror*) (Mitra Bank Mandiri)

oleh Muhammad Hasan Suryana,
Ary Setyoningrum, dan Sapto Adi Sayogo

Electronic Request of Repair atau E-ROR (baca: *iror*) adalah **sebuah solusi untuk pelaporan dan penanganan kerusakan pada sarana dan prasarana secara digital.**

Aplikasi ini sudah dapat diunduh di Google Play Store. Fitur aplikasi ini terdiri dari fitur pelaporan kerusakan bangunan, *mechanical* dan *electrical* serta *landscape*.

Manfaat Aplikasi ini antara lain: Dapat mempercepat proses pelaporan dan penanganan kerusakan sarana dan prasarana, Memudahkan monitoring pelaporan, Mudah digunakan kapan saja, dan dimana saja. Aplikasi juga dapat dijadikan *evidence*, karena aplikasi ini sudah berbasis *paperless*, *cloud-based*, dan *responsive*.



SEA PR (Mitra Bank BNI)

oleh Wenny Aulia dan Annas Priyo Nurcahyo
(si pi ar)

Simple Easy and Accountable Planning and Reporting atau SEA-PR merupakan **inovasi untuk memonitor progress usulan revisi anggaran unit kerja serta untuk penyiapan data laporan yang dibutuhkan dalam satu aplikasi.**

SEA-PR memiliki fitur mekanisme check and balance antar pengguna, data kinerja dan realisasi anggaran yang terintegrasi, detail, serta dapat diandalkan dari sumber data yang terpercaya. Aplikasi ini juga mampu menyiapkan data-data strategis yang relevan secara cepat maupun *real time*.



Smart and Green Outdoor

(Mitra Bank BNI)

oleh Purwandari Dyah Hapsari, Andi Firdaus,
dan Handini Damayanty Putri

Smart and Green Outdoor Space atau SnG merupakan **inovasi berupa desain ruang terbuka yang dapat digunakan secara multifungsi dengan dilengkapi sistem yang pintar dan ramah lingkungan.**

Penyediaan fasilitas memanfaatkan teknologi yang *smart*, seperti: *building automation system*, *smart screen* untuk *meeting*, *touchless ID card*, *vending machine* dengan transaksi non-tunai, *wireless charging station*, dan *wifi*. Sedangkan untuk pemanfaatan teknologi ramah lingkungan diterapkan melalui fitur pencahayaan dengan LED, penghawaan alami, pemilahan dan pengolahan limbah, penghijauan, dan solar panel sebagai sumber energi alternatif.

Lokasi SnG berada di area Kementerian Sekretariat Negara Sayap Barat, di antara Kantin dan Parkir Motor. SnG bisa digunakan sebagai area alternatif untuk bekerja, rapat, berkolaborasi, dan bersantai di luar ruangan bagi pegawai dan pengunjung Kemensetneg.



Data Lab (Mitra Microsoft)

oleh Apriliana, Agung Darmawan,
dan Tiara Asri Satria

Data Lab merupakan **platform** untuk meningkatkan akses pada sumber data dan literasi data pegawai.

Data Lab memfasilitasi proses belajar berkelanjutan dan dapat difungsikan untuk membuat data set, mengolah data, dan memvisualisasikannya pada suatu *dashboard* yang terkoneksi dengan media penyimpanan yang terintegrasi dan kolaboratif.

Data Lab tidak hanya memberikan manfaat untuk memberi kemudahan dalam mengakses data dengan cepat dan mudah untuk diolah dan divisualisasikan oleh data *visualization tools*, tetapi disaat yang bersamaan juga mendorong peningkatan *skill* pengolahan dan visualisasi data pegawai, baik melalui pelatihan, *sharing knowledge*, maupun belajar mandiri secara berkelanjutan

An illustration on a dark blue background. In the center, a large golden trophy is held up by two hands. Above the trophy are several yellow stars and colorful confetti (blue, orange, red). Below the trophy, two stylized human figures are celebrating. On the left, a woman with blue hair, wearing an orange top and blue pants, has her arms raised. On the right, a man with blue hair, wearing an orange jacket over a white shirt and blue pants, also has his arms raised. The text 'Pemenang Setneg X Tahun 2022' is overlaid on the scene in white text on dark blue rectangular backgrounds.

Pemenang Setneg X

Tahun 2022

TIM INNOVATOR SETNEG X DARI INKUBATOR MICROSOFT



Setneg Playbook

(Mitra Microsoft)

**Mohammad Harris Pratama, Idham Minaldi,
Gamal Akbar Adzanni**

Setneg Playbook merupakan **learning hub platform** yang mengintegrasikan dan menyatukan ribuan pelatihan daring dari berbagai penyedia *Massive Open Online Courses* baik lokal maupun global dalam satu akses, yang mudah dipelajari dan mudah digunakan.

Manfaat dari Setneg Playbook adalah memberikan kemudahan akses informasi mengenai pelatihan daring yang tersedia dari berbagai macam penyedia sesuai dengan kebutuhan pengguna, untuk mendapatkan pengalaman pengembangan kompetensi berbasis digital.



Digivet MR (Mitra Bank BNI)

oleh Ferdi Sjaiful dan Raden Danang Hadiyandaru

Digital Veterinary Medical Record atau Digivet MR adalah **aplikasi rekam medis dan pemeliharaan satwa berbasis web**. Terdapat 3 fitur dalam aplikasi ini, Data Hewan, Rekam Medis dan Pemeliharaan. Pada menu Data Hewan, kita dapat melakukan registrasi dan melihat data hewan yang sudah diinput. Pada bagian Rekam Medis, kita dapat melihat dan menambahkan detail rekam medis satwa. Pada menu Pemeliharaan, kita dapat menambahkan dan melihat aktivitas pemeliharaan hewan. Di beranda, kita juga dapat melihat dashboard data jenis dan kesehatan hewan-hewan tersebut.

Dengan Digivet-MR pengelola rekam medis dan pemeliharaan satwa di Istana Kepresidenan Cipanas dapat mencari rekam medis dengan cepat, mengelola data rekam medis dan pemeliharaan satwa dengan standar data, serta dapat memantau kondisi kesehatan satwa.



Setneg Talent Scorecard

(Mitra Bank Mandiri)

oleh Yan Adikusuma, Andie Noegroho,
dan Auzi Maulana

Aplikasi Setneg *Talent Scorecard* atau STS adalah **sistem yang dapat menampilkan informasi talenta pegawai berdasarkan rumpun keahlian dan levelnya**. Penentuan rumpun keahlian dan level didasarkan pada data sertifikasi, pelatihan, pendidikan, riwayat jabatan dan juga riwayat pengalaman tim kerja. Informasi tentang talenta pegawai juga diperkuat dengan adanya data hasil rekomendasi dari rekan kerja melalui penilaian 360 derajat. Selain itu dengan memformulasikan data kinerja dan uji kompetensi, aplikasi Talent Scorecard juga mampu menampilkan pemetaan talenta pegawai berdasarkan nine-box matrix. Aplikasi ini dapat digunakan untuk menemukan talenta yang sesuai dengan kebutuhan organisasi, mempersiapkan rencana suksesi, membentuk tim kerja, dan setiap pegawai akan mendapat pemetaan 3 kemampuan utama yang dimilikinya sesuai rumpun jabatan dan levelnya.



Visitor Management System

(Mitra Bank BNI)

oleh Drajat Jiwandono dan Dedy Setiawan

Visitors Management System atau VMS adalah **bentuk transformasi digital sistem pengelolaan tamu di lingkungan Istana Kepresidenan**. Terdapat 3 fitur utama, yaitu:

Pra-registrasi dimana tamu bisa melakukan registrasi kunjungan secara *online* dan mendapat *e-ticket* kunjungan jika berhasil divalidasi. Kedua adalah *Tracking Position*. Petugas keamanan dapat melakukan tracking posisi tamu secara *online* selama tamu belum melakukan *check out*. Ketiga, *Dashboard* monitoring untuk menampilkan data statistik riwayat kunjungan dan daftar tamu yang akan berkunjung.

Dengan penerapan VMS, pengelolaan tamu akan jauh lebih efektif, efisien dan aman serta modern berbasis teknologi digital.



BDA PUU 2.0 (Mitra Telkom)

oleh Bayu Panji Pangestu, Kristiani Roulina,
Andryan Dwi Fauzie

Big Data Analytics PUU 2.0 merupakan **pemutakhiran BDA PUU yang telah ada dan bertujuan untuk mengakselerasi proses penyusunan peraturan perundang-undangan.**

BDA PUU 2.0 terdiri dari 3 fitur pemutakhiran yaitu integrasi data penyusunan, *reminder system*, serta penambahan fitur anatomi peraturan perundang-undangan. Tiga fitur tersebut secara umum bertujuan untuk mentransformasi tata kerja penyusunan rancangan peraturan perundang-undangan agar lebih efektif dan efisien.

Pemanfaatan inovasi ini diharapkan dapat mengoptimalkan penyusunan analisis rancangan peraturan yang dapat dimanfaatkan oleh seluruh *stakeholder* di Kementerian Sekretariat Negara, khususnya di Kedeputan Peraturan Perundang-undangan dan Administrasi Hukum.



Kunjungi  inovasi.setneg.go.id,
follow akun  [@setneg_x](https://www.instagram.com/setneg_x),
dan *subscribe channel*  **Setneg X**
untuk dapatkan informasi terkini.



Download
e-book version

