



Pemerintah Kabupaten Kendal

BUKU PANDUAN LOMBA KRENOVA TAHUN 2026



baperlitbang_kendal



litbang.baperlitbangkdl@gmail.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil' alamin, puji syukur kami panjatkan ke kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga Buku Panduan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) tahun 2026 dapat selesai disusun. Lomba Krenova merupakan agenda tahunan yang dilaksanakan oleh Pemerintah Kabupaten Kendal melalui Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan (Baperlitbang) dengan tujuan mendorong terciptanya ekosistem inovasi masyarakat.

Baperlitbang Kabupaten Kendal berupaya mendorong masyarakat khususnya para pelajar SMP/MTs sederajat, SMA/SMK/MA sederajat, dan Masyarakat Umum/Mahasiswa ber-KTP Kendal untuk berkreasi dan berinovasi, diharapkan hasil karya/temuan Krenova tersebut dapat diterima industri, dapat dikomersialisasi dan mampu memberikan alternatif solusi bagi permasalahan yang ada serta meningkatkan perekonomian daerah dan kesejahteraan masyarakat.

Inovasi yang lahir diharapkan mampu mendorong peningkatan daya saing, kemandirian dan pertumbuhan ekonomi. Selain itu, inovasi juga diharapkan mampu menjadi solusi berbagai permasalahan pembangunan daerah dan inovasi membuat kehidupan lebih baik.

Pemenang Lomba Krenova akan memperoleh apresiasi dari Bupati Kendal berupa Trophy, sertifikat dan uang pembinaan. Selain itu secara selektif pemenang juga akan memperoleh fasilitasi lanjutan

dari Pemerintah Kabupaten Kendal untuk pengurusan kekayaan intelektual ke provinsi.

Kami berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan panduan ini. Masukan dan saran sangat kami harapkan untuk pelaksanaan kegiatan Lomba Krenova dan Penjaringan Inovasi Masyarakat Jawa Tengah di masa mendatang.

Kendal, Oktober 2025

KEPALA BADAN PERENCANAAN,
PENELITIAN DAN ENGEMBANGAN
KABUPATEN KENDAL

IZZUDDIN LATIF, S.H., M.H.
Pembina Tk.I
NIP. 19750704 200312 1 003

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	3
I. BAB I PENDAHULUAN	4
A. Latar Belakang	4
B. Dasar Hukum	5
C. Maksud dan Tujuan.....	6
D. Lingkup Lomba Krenova	7
E. Definisi Operasional	7
II. BAB II TEMA, BIDANG FOKUS, KRITERIA, PENERIMA PENGHARGAAN DAN PESERTA.....	10
A. Tema	10
B. Bidang Fokus	10
C. Kriteria Hasil Karya.....	11
D. Peserta	13
E. Penghargaan.....	13
III. BAB III TAHAPAN SELEKSI	14
A. Tata Cara Pengajuan	14
B. Proses Penilaian	15
C. Tim Penilai.....	16
D. Tempat Pelaksanaan Lomba Krenova.....	16
E. Rencana Pelaksanaan Kegiatan Krenova	17
F. Lain-lain	17
IV. BAB IV PENUTUP	18
Lampiran I Formulir Pendaftaran	19
Lampiran II Formulir Kuesioner Temuan	20
Lampiran III Surat Pernyataan Keaslian	22

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembangunan ekosistem riset dan inovasi menjadi fokus Pemerintah dan Pemerintah Daerah pada tahun 2025-2026. Hal ini sebagai upaya Pemerintah untuk mengubah paradigma dari ekonomi yang berbasis Sumber Daya Alam (SDA) menjadi ekonomi berbasis inovasi, sebagai salah satu jalan bagi Indonesia untuk mencapai visi Indonesia menjadi negara maju pada Tahun 2045. Penciptaan ekosistem inovasi yang mendorong komersialisasi melalui penguatan kerja sama dan kolaborasi secara *penta helix* meliputi Pemerintah, Akademisi, Dunia Usaha, Media dan Komunitas.

Tujuan pembangunan daerah Jawa Tengah yang ingin diwujudkan tahun 2024-2026 adalah Jawa Tengah yang semakin sejahtera dan lestari. Dalam rangka pencapaian tujuan pembangunan daerah tersebut maka sasaran daerah yang akan diwujudkan yaitu:

1. Meningkatnya perekonomian tangguh yang berdaya saing dan berkelanjutan;
2. Meningkatnya kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing, berkarakter, dan adaptif;
3. Meningkatnya ketahanan sumber daya alam dan lingkungan hidup;
4. Terwujudnya tata kelola pemerintahan yang dinamis.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, serta

Peraturan Daerah Nomor 3 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Inovasi Daerah Provinsi Jawa Tengah, maka Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Kendal memandang perlu untuk memberikan penghargaan kepada masyarakat Kabupaten Kendal, baik perorangan atau kelompok yang dalam melaksanakan kegiatan penelitian, pengembangan dan penerapan serta perekayasaan teknologi menghasilkan suatu inovasi kreatif, serta sumber daya manusia Kabupaten Kendal yang menjadi sumber dinamika dan motor penggerak pembangunan guna mewujudkan kemandirian, kemajuan, dan kesejahteraan yang berkelanjutan.

Penghargaan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) Pemerintah Kabupaten Kendal kepada para mitra dan inventor/ inovator yang secara nyata mendukung dalam memajukan produk inovasi untuk masyarakat luas. Sebagaimana tujuan awal bahwa fasilitasi penyelenggaraan Lomba Krenova tidak hanya berhenti pada pemberian penghargaan saja, tetapi para pemenang lomba diberikan fasilitasi dan pembinaan. Selain itu, para pemenang Lomba Krenova juga mendapatkan beberapa fasilitasi lanjutan, berupa Kekayaan Intelektual (KI).

B. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;

3. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah ;
4. Permendagri Nomor 104 Tahun 2018 tentang Penilaian dan Pemberian Penghargaan dan/atau Insentif Inovasi Daerah ;
5. 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);
6. Peraturan Badan Riset dan Inovasi Nasional Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2023 Tentang Tata Kelola Riset dan Inovasi Di Daerah;
7. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 3 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Inovasi Daerah Provinsi Jawa Tengah;
8. Peraturan Daerah Kabupaten Kendal Nomor 3 Tahun 2025 tentang Perubahan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun 2025, Lembaran Daerah Kabupaten Kendal Tahun 2025 Nomor 3
9. Peraturan Bupati Kendal Nomor 30 Tahun 2025 Tentang Penjabaran Perubahan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun 2025 (Berita Daerah Kabupaten Kendal Nomor 30)

C. MAKSUD DAN TUJUAN

Kegiatan ini memiliki maksud memberikan apresiasi kepada masyarakat Kabupaten Kendal baik secara individu maupun

kolompok yang berhasil menemukan dan mengembangkan karya – karyanya yang inovatif dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, yang bermanfaat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Adapun tujuannya adalah :

1. Menjaring segala bentuk kreativitas dan inovasi masyarakat Kabupaten Kendal sehingga tercipta hasil temuan unggulan dan berdaya saing.
2. Memfasilitasi kreativitas dan inovasi masyarakat Kabupaten Kendal melalui *event* tahunan (KRENOVA) sehingga bermanfaat untuk kesejahteraan masyarakat luas.

D. LINGKUP LOMBA KRENOVA

Kegiatan ini mencakup hasil kreativitas dan inovasi baik yang dilakukan oleh individu, kelompok masyarakat umum Kabupaten Kendal dengan beragam tema yang meliputi :

1. Pertanian dan pangan
2. Energi baru dan terbarukan
3. Kesehatan
4. Pendidikan
5. Rekayasa teknologi dan manufaktur
6. Teknologi Informasi dan Komunikasi
7. Industri Kreatif

E. DEFINISI OPERASIONAL

1. **Inovasi** adalah hasil pemikiran, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan/atau Penerapan, yang mengandung unsur

- kebaruan dan telah diterapkan serta memberikan kemanfaatan, Ekonomi dan Sosial.
2. **Kreativitas** adalah Kemampuan seseorang atau kelompok untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru (novum/ kebaruan).
 3. **Teknologi** adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin Ilmu Pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia.
 4. **Prototype** adalah produk yang pertama atau produk awal atau standar ukuran yang dibuat sebagai model untuk dikembangkan atau di produksi secara massal.
 5. **Kekayaan Intelektual / KI** adalah kekayaan yang timbul karena hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna bagi kehidupan manusia. Kekayaan Intelektual/ KI terdiri dari: paten, merek, rahasia dagang, Komitmen kuat dari inventor untuk mengembangkan dan menjaga keberlangsungan inovasinya. desain tata letak sirkuit terpadu, desain industri, hak cipta, indikasi geografis, hingga perlindungan varietas tanaman.
 6. **Invensi** adalah ide inventor yang dituangkan kedalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang Teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.

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

BAB II

TEMA, BIDANG FOKUS, KRITERIA, PENERIMA PENGHARGAAN DAN PESERTA

A. TEMA

Kegiatan Krenova ini mencakup semua hasil kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh masyarakat di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Guna memperoleh inovasi yang mendukung pembangunan Kabupaten Kendal maka Lomba Krenova pada Tahun 2026 memiliki tema *“Peningkatan Kualitas Riset dan Inovasi Untuk Mendukung Kendal Cerdas”*

B. BIDANG FOKUS

1. Pertanian dan Pangan

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

2. Energi dan Rekayasa Teknologi Manufaktur

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

3. Kesehatan

Teknologi produksi sediaan obat dan kosmetik (berbasis bahan baku alam) dan bahan baku obat dalam negeri untuk

penguatan industri farmasi, penanggulangan stunting, serta alat atau instrument penunjang Kesehatan.

4. Pendidikan

Efisiensi dan efektivitas dalam rangka peningkatan mutu pendidikan atau penyelenggaraan pembelajaran.

5. Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi serta kebijakan untuk mendukung industri 5.0.

6. Industri Kreatif

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

C. KRITERIA HASIL KARYA

Kriteria hasil karya yang dapat diunggulkan meliputi:

1. Merupakan hasil kreativitas dan inovasi perorangan atau kelompok yang telah di uji coba/diterapkan di daerah lokasi Inventor/ Inovator maupun daerah lainnya di wilayah Kabupaten Kendal;
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 pada 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. **Inovasinya tidak sedang diajukan pada lomba sejenis di Perangkat Daerah Kabupaten Kendal di tahun yang sama maupun di Provinsi Jawa Tengah.**
10. Inovasi/ temuan yang diikuti dalam Lomba Krenova tidak sedang mendapatkan fasilitasi dari Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) maupun lembaga lainnya;

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 Lomba KRENOVA Kabupaten Kendal Tahun 2026 meliputi :

1. Masyarakat umum Kabupaten Kendal baik perorangan/ kelompok dengan jumlah maksimal anggota 3 (tiga) orang, termasuk ketua dan anggota (**Ketua kelompok wajib memiliki KTP Kendal**);
2. Pelajar SMP/MTs, SMA/SMK/MA, dan mahasiswa di Kabupaten Kendal yang belum memiliki KTP Kendal dapat menggunakan Kartu Pelajar sebagai kartu identitas;

E. PENGHARGAAN

1. Pemenang Penghargaan Krenova Kabupaten Kendal Tahun 2026 ditentukan sebagai berikut :
 - a. Juara I sebanyak 1 orang/kelompok
 - b. Juara II sebanyak 1 orang/kelompok
 - c. Juara III sebanyak 1 orang/kelompok
 - d. Juara IV sebanyak 1 orang/kelompok
 - e. Juara V sebanyak 1 orang/kelompok
2. Setiap Pemenang akan mendapatkan Piagam Penghargaan, Trophy dan Uang Pembinaan dari Pemerintah Kabupaten Kendal.
3. Pemenang Lomba Krenova Kab.Kendal tahun 2026 akan mewakili Kabupaten Kendal sebagai peserta Lomba Krenova Provinsi Jawa Tengah Tahun 2026.

BAB III

TAHAPAN SELEKSI

A. TATA CARA PENGAJUAN

1. Proposal profil temuan inovasi disampaikan **dalam bentuk softcopy** dan diunggah melalui <https://sikrenova.kendalkab.go.id>
2. Penulisan proposal/ profil temuan maksimal sebanyak 20 (dua puluh) halaman dengan ukuran kertas A4, huruf Arial 12, dilampiri gambar teknis sesuai kebutuhan dengan sistematika :
 - a. Halaman Judul
 - b. Abstrak / Ringkasan Eksekutif;
Memberikan gambaran mengenai permasalahan awal, proses pemecahan masalah sampai dengan hasil kreativitas atau inovasi yang ditemukan;
 - c. Pendahuluan
 - Latar Belakang berisi penjelasan lengkap terkait : masalah/kebutuhan di masyarakat yang ingin diselesaikan
 - Maksud dan Tujuan
 - Manfaat
 - Keunggulan Inovasi
 - d. Spesifikasi Teknis (untuk alat atau deskripsi hasil temuan)
 - e. Proses dan cara kerja
 - f. Keunggulan yang ditawarkan serta keunikan dibandingkan penemuan sebelumnya yang sejenis

- g. Perhitungan biaya produksi temuan/inovasi
 - h. Penerapan pada masyarakat dan dunia industri
 - i. Prospek bisnis /komersialisasi
 - j. Foto-foto dan / video pendukung
3. Setiap proposal wajib melampirkan :
- a) Scan formulir Pendaftaran Lomba Krenova;
 - b) Scan formulir Kuesioner Temuan Krenova;
 - c) Scan surat Pernyataan Keaslian.

B. PROSES PENILAIAN

Setiap peserta diperbolehkan untuk mengirimkan lebih dari 1 (satu) judul proposal dengan tema yang berbeda sesuai dengan ketentuan tata cara pengajuan proposal, dengan proses penilaian sebagai berikut :

1. Penilaian Administrasi

Proposal yang masuk akan diseleksi kelengkapan administrasinya oleh Panitia berdasarkan sistematika penulisan proposal dan kelengkapan proposal.

2. Proses Verifikasi

Peserta yang proposalnya lolos seleksi administrasi akan dilakukan verifikasi dan penilaian substansi oleh Tim Juri Kabupaten Kendal dan akan dipilih sebanyak 10 (sepuluh) nominator;

3. Presentasi

- a. Peserta yang masuk nominasi 10 (sepuluh) terbaik akan diminta untuk melakukan presentasi dihadapan Tim Juri untuk menentukan 5 (lima) Pemenang.

- b. Peserta yang melakukan presentasi dapat menggunakan alat bantu atau alat peraga lainnya.
- c. Aspek Penilaian (pada saat presentasi) meliputi :
 - ✓ Orisinalitas / keaslian karya dan kepioniran ;
 - ✓ Penerapan di masyarakat;
 - ✓ Manfaat, dan;
 - ✓ Keberlangsungan/komersialisasi karya tersebut.
- d. Sebanyak 5 (lima) peserta terbaik yang ditetapkan sebagai pemenang berhak untuk mewakili Kabupaten Kendal dalam lomba KRENOVA tingkat Provinsi Jawa Tengah.

C. TIM PENILAI

1. Penilaian untuk tingkat Kabupaten Kendal dilakukan oleh Tim Penilai independen yang meliputi unsur : Akademisi, Bisnis, dan Praktisi.
2. Keputusan Dewan Juri bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

D. TEMPAT PELAKSANAAN LOMBA KRENOVA

Lomba Kreativitas dan Inovasi (Krenova) Kabupaten Kendal Tahun 2026 akan dilaksanakan di Baperlitbang Kabupaten Kendal Gd. A lantai 1 Komplek Sekretariat Daerah Kabupaten Kendal.

E. RENCANA PELAKSANAAN LOMBA KRENOVA TAHUN 2026

Jadwal pelaksanaan Lomba Krenova Kabupaten Kendal tahun 2026 sebagai berikut :

No	Kegiatan	Jadwal
1.	Sosialisasi Panduan Lomba KRENOVA Kabupaten Kendal Tahun 2026	24 Oktober 2025
2.	Pendaftaran proposal secara online melalui aplikasi SIKRENOVA	1 November 2025 – 14 Februari 2026*
3.	Seleksi Administrasi oleh Panitia	16 – 20 Februari 2026*
4.	Verifikasi proposal oleh Tim Juri	23 – 27 Februari 2026*
5.	Pengumuman 10 besar finalis	Maret 2026*
6.	Tahap presentasi Proposal oleh 10 Besar Finalis	Maret 2026*
7.	Pengumuman hasil lomba dan penentuan pemenang	Maret 2026*
8.	Pemberian Penghargaan KRENOVA tahun 2026	Maret 2026*

*Jadwal dapat berubah sewaktu-waktu

F. LAIN-LAIN

Keterangan/ Informasi lebih lanjut dapat menghubungi panitia penyelenggaraan pada Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Kendal :

Jl. Raya Soekarno-Hatta No.193 Gedung A Lt. 1, Kec. Kendal, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51313.

Telp/ Faksimili : (0294) 381225

Website : <https://sikrenova.kendakab.go.id>

NARAHUBUNG :

1. Wilda Rifqi F. (HP/WA : 0838 3949 2499)
2. Dian P (HP/WA : 082137800701)

BAB IV

PENUTUP

Buku Panduan ini disusun sebagai pedoman pengajuan usulan penghargaan Lomba Kreativitas dan Inovasi Masyarakat (KRENOVA) Tahun 2026. Semoga segala ide, gagasan, konsep, metode, kreativitas dan inovasi dari masyarakat Kendal dapat mendukung pembangunan di Kabupaten Kendal.

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

LAMPIRAN 1

FORMULIR PENDAFTARAN LOMBA KRENOVA TAHUN 2026

Nama :
Alamat :
No. KTP :
No. Telp/No. HP :
Peserta : (perorangan/kelompok) jika kelompok sebutkan
anggotanya
Alamat email :
Judul karya :
Kategori : (pilih salah satu)
Karya yang diusulkan : (baru/pengembangan dari) * coret salah satu
a. Uraian kreasi dan inovasi:
b. Keunggulan teknologi :
c. Manfaat :
d. Penerapan di masyarakat:
Kendal, 2026
| Ttd
Nama Terang

Keterangan :1 (satu) formulir pendaftaran untuk masing-masing proposal

LAMPIRAN 2

FORMULIR KUESIONER TEMUAN KREANOVA

Judul Karya :

Inventor :

Kab/Kota :

No	Unsur	Penjelasan
1	ORISINALITAS DAN KEPIONIRAN	
	a. Apakah karya ini merupakan hasil temuan sendiri? Jelaskan	
	b. Kapan karya ini ditemukan dan diproduksi?	
	c. Apakah sudah ada karya sejenis sebelumnya?	
	d. Apakah karya temuan Saudara merupakan hasil pengembangan gagasan orang lain? Jelaskan	
2	PENERAPAN	
	a. Implementasi	
	- Apakah sudah dipersiapkan untuk dikomersialkan?	
	- Dimana rencana akan dikomersialkan, dan oleh siapa?	
	- Fasilitas dan lomba apa saja yang pernah diterima/diikuti?	
	b. Penerapan	
	- Apakah karya temuan Saudara sudah diterapkan?	
	- Dimana penerapannya dan oleh siapa?	
	- Cakupan skala penerapannya? (desa/kecamatan, kab)	

No.	Unsur	Penjelasan
3	MANFAAT	
	a. Penggunaan bahan baku lokal? Jelaskan nilai, volume, waktu, tenaga dsb)	
	b. Seberapa besar proses/kapasitas /produktivitas yang dihasilkan?	
	c. Berapa banyak tenaga kerja diserap dalam penerapan produk?	
4	KEBERLANGSUNGAN/KOMERSIALISASI	
	a. Prospek komersialisasi	
	- Oleh siapa dan dimana?	
	- Bagaimana caranya?	
	- Perhitungan biaya produksi?	
	- Berapa estimasi omzet penjualan?	
	b. Ketersediaan Bahan Baku	
	- Dimana bahan baku pembuatan bisa diperoleh?	
	- Banyak / tidak ketersediaan bahan baku untuk produksi temuan /inovasi?	
	c. Berorientasi Kebutuhan masa mendatang	
	- Apakah menjawab kebutuhan bagi masyarakat saat ini dan masa mendatang, jelaskan?	

LAMPIRAN 3

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :
Alamat :
Kab/Kota :
No Telp/HP :
Alamat Email :
Judul Inovasi :
Bidang Fokus :

Menyatakan sepenuhnya usulan karya yang saya daftarkan pada Lomba Kreativitas dan Inovasi (Krenova) Kabupaten Kendal Tahun 2026 merupakan karya orisinil saya dan bukan jiplakan (plagiat) karya orang lain serta tidak sedang diikuti dalam lomba sejenis.

Apabila di kemudian hari ternyata ada pernyataan dari pihak lain mengenai keaslian hasil karya ini saya bersedia mempertanggungjawabkan secara hukum. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kendal, (tgl-bln-th)

Materai 10.000
(Nama Lengkap)