



WALI KOTA MAKASSAR  
PROVINSI SULAWESI SELATAN

PERATURAN WALI KOTA MAKASSAR  
NOMOR 53 TAHUN 2024  
TENTANG

PENERAPAN INOVASI DAERAH

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

WALI KOTA MAKASSAR,

Menimbang : bahwa untuk melaksanakan ketentuan pasal 20 ayat (2) Peraturan pemerintah Nomor 38 tahun 2017 tentang Inovasi Daerah perlu menetapkan Peraturan Wali Kota tentang Penerapan Inovasi Daerah;

Mengingat : 1. Pasal 18 ayat (6) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

2. Undang-Undang Nomor 29 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah-Daerah Tingkat II di Sulawesi Selatan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1959 Nomor 74, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 1822);

3. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2023 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja Menjadi Undang-Undang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6856);

4. Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 206, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6123);

5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 104 Tahun 2018 tentang Penilaian dan Pemberian Penghargaan dan/atau Insentif Inovasi Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2018 nomor 1611);

6. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah (Berita Negara Tahun 2015 Nomor 2036) sebagaimana telah diubah terakhir dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 120 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 80 Tahun 2015 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 157);



**WALI KOTA MAKASSAR  
PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
-2-

7. Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 9 Tahun 2023 tentang Inovasi Daerah (Lembaran Daerah Kota Makassar Tahun 2023 Nomor 9);

**MEMUTUSKAN:**

**Menetapkan: PERATURAN WALI KOTA MAKASSAR TENTANG PENERAPAN INOVASI DAERAH**

**BAB I  
KETENTUAN UMUM  
Pasal 1**

Dalam Peraturan Wali Kota ini yang dimaksud dengan :

1. Daerah Kota adalah Kota Makassar.
2. Pemerintahan Daerah adalah Pemerintah Kota Makassar.
3. Wali Kota adalah Wali Kota Makassar.
4. Perangkat Daerah adalah unsur pembantu Wali Kota dan DPRD dalam penyelenggaraan Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah, termasuk dalam hal ini Unit Kerja Teknis/Unit Pelaksana Teknis sebagai unsur Perangkat Daerah.
5. Pemerintah Daerah adalah Kepala Daerah sebagai unsur Penyelenggara Pemerintah Daerah yang memimpin pelaksanaan Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah Otonomi.
6. Inovasi Daerah adalah semua bentuk pembaharuan dalam penyelenggaraan Pemerintahan Daerah.

**BAB II  
MAKSUD DAN TUJUAN  
Pasal 2**

1. Peraturan Wali Kota ini dimaksudkan untuk memberi kepastian hukum bagi penerapan inovasi daerah yang telah dilaksanakan di Daerah.
2. Peraturan Wali Kota ini bertujuan untuk:
  - a. meningkatkan kinerja penyelenggaraan Pemerintahan Daerah;
  - b. menumbuh kembangkan ekosistem inovasi di lingkungan Pemerintah Daerah; dan
  - c. pengembangan inovasi daerah secara berkelanjutan.



**WALI KOTA MAKASSAR  
PROVINSI SULAWESI SELATAN**

-3-

**BAB III  
PENERAPAN INOVASI DAERAH  
Pasal 3**

1. Penerapan Inovasi Daerah merupakan Inovasi Daerah yang ditetapkan oleh Wali Kota melalui uji coba atau tanpa melalui uji coba yang diterapkan dalam penyelenggaraan pemerintah daerah.
2. Inovasi Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) untuk penerapan Inovasi Daerah yang berkaitan dengan tata laksana internal Pemerintah Daerah dan tidak mengakibatkan pembebanan kepada masyarakat, pembatasan kepada masyarakat, dan/atau pembebanan kepada anggaran pendapatan dan belanja daerah.
3. Penerapan Inovasi Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat(1) memuat :
  - a. instansi;
  - b. jumlah;
  - c. nama Inovasi Daerah;
  - d. jenis Inovasi Daerah; dan
  - e. tata cara penerapan.
4. Penerapan Inovasi Daerah sebagaimana dimaksud pada ayat (3) tercantum dalam lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Wali Kota ini.

**BAB IV  
MONITORING DAN EVALUASI  
Pasal 4**

- (1) Penerapan Inovasi Daerah sebagaimana dimaksud dalam pasal 3 ayat (1) dilakukan monitoring dan evaluasi.
- (2) Monitoring dan evaluasi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan triwulan sekali atau sewaktu-waktu jika diperlukan.
- (3) Monitoring dan Evaluasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Makassar.



WALI KOTA MAKASSAR  
PROVINSI SULAWESI SELATAN

-4-

BAB V  
KETENTUAN PENUTUP  
Pasal 5

Peraturan Wali Kota ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Wali Kota ini dengan penempatannya dalam Berita Daerah Kota Makassar.

Ditetapkan di Makassar  
pada tanggal 26 November 2024  
WALI KOTA MAKASSAR,

TTD  
MOH. RAMDHAN POMANTO

Diundangkan di Makassar  
Pada tanggal 26 November 2024  
Pj. SEKRETARIS DAERAH KOTA MAKASSAR,

TTD  
IRWAN RUSFIADY ADNAN  
BERITA DAERAH KOTA MAKASSAR TAHUN 2024 NOMOR 53



Salinan sesuai dengan aslinya  
Kepala Bagian Hukum Setda Kota Makassar

Muh. Izhar Kurniawan

**LAMPIRAN**  
**PERATURAN WALI KOTA MAKASSAR**  
**NOMOR 53 TAHUN 2024**  
**TENTANG PENERAPAN INOVASI DAERAH**

NO	INTANSI	JUMLAH	NAMA INOVASI	JENIS (DIGITAL / NON DIGITAL)	PENERAPAN
1	Bagian Hukum & HAM Sekretariat Daerah Kota Makassar	1	LOKAL "LORONG KEADILAN SOSIAL Sistem Aplikasi Informasi Penyelenggaraan Bantuan Hukum di Kota Makassar	DIGITAL	<p>Inovasi LOKAL ini melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, monitoring evaluasi, pemeliharaan serta bintek bagi dewan lorong. Tahap perencanaan adalah tahapan mengidentifikasi kebutuhan data yang diperlukan dimana dalam hal penentuan jenis bantuan hukum.</p> <p>Selanjutnya pelaksanaan adalah tahapan dimana aplikasi ini diciptakan, monitoring evaluasi adalah tahapan koreksi terhadap hasil uji aplikasi. selanjutnya tahapan pemeliharaan dilakukan serta pelatihan bagi tenaga dewan lorong yang ada di kota Makassar.</p>
2	Bagian Perencanaan dan Keuangan Sekretariat Daerah Kota Makassar	2	Sistem Informasi Tracking Dokumen Pencairan (Si'ITAKA)	DIGITAL	<p>Si'itaka adalah wujud nyata penegasan komitmen Pemkot Makassar untuk memberikan transparansi dan akuntabilitas mengenai pengelolaan keuangan. Si'itaka mampu menumbuhkan kepercayaan publik tentang pengelolaan keuangan sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman.</p> <p>Si'itaka dalam bahasa Indonesia artinya saling tatap atau bertemu sehingga proses pemantauan dokumen, baik SPM (Surat Perintah Membayar) serta SPB (Surat Pemindah Bukan) bisa dilakukan secara daring. Manfaat inovasi ini adanya peningkatan kinerja pegawai dan staf, percepatan pelayanan pencairan dokumen, pengurangan gangguan akibat pertanyaan dari pihak penyedia barang/jasa</p>
3	Bagian Organisasi Sekretariat Daerah Kota Makassar	3	SIMODEL YANLIK (Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pelayanan Publik)	DIGITAL	<p>Inovasi ini melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, monitoring evaluasi, pemeliharaan serta bintek bagi SKPD. Tahap perencanaan adalah tahapan mengidentifikasi kebutuhan data yang diperlukan dimana dalam hal penentuan jenis pelayanan publik.</p>
4	Bagian Kerjasama Sekretariat Daerah Kota Makassar	4	MACORA 2.0 (Makassar Collaboration Vol 2) Digitalisasi Pelayanan Fasilitas Kerjasama Daerah	DIGITAL	<p>MACORA merupakan inovasi digital yang memudahkan proses pengurusan kerjasama di berbagai bidang. Aplikasi tersebut dapat diakses diberbagai tempat dengan melakukan pengajuan melalui aplikasi sehingga instansi ataupun pihak-pihak yang ingin melakukan kerjasama tidak perlu jauh-jauh datang dan melakukan proses secara manual. Proses pembentukan inovasi yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengidentifikasi Kebutuhan dan Tujuan</li><li>2. Membentuk Tim</li><li>3. Uji Coba dan Evaluasi</li><li>4. Melakukan umpan balik</li><li>5. Implementasi dan Pengujian Akhir</li><li>6. Evaluasi Kinerja dan Umpan Balik Lanjutan</li></ol>

5	Inspektorat Daerah	5	SIPAKATAU (Sistem Informasi Data Tindak Lanjut)	DIGITAL	<p>Sipakatau merupakan aplikasi digital untuk memudahkan proses koordinasi terkait tindak lanjut hasil pemeriksaan sehingga tidak membutuhkan waktu lama dalam proses pemeriksaan dan follow up dokumen.</p> <p>Kegiatan Tindak Lanjut Hasil Pemeriksaan yang selama ini dilakukan dengan cara manual yaitu pemeriksaan dokumen fisik di objek pemeriksaan tidak lagi dilakukan dan dengan adanya aplikasi tersebut proses pemeriksaan lebih cepat dan tidak membutuhkan tenaga yang banyak pula.</p>
		6	APIP TA	DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Surat Tugas di input oleh admin aplikasi dengan memilih penanggungjawab, wakil penanggungjawab, pengendali teknis, anggota tim, SKPD, BPKP</li> <li>2. ketua tim login dan mengupload dokumen permintaan data pemeriksaan ke skpd</li> <li>3. skpd login dan mengupload semua dokumen yang di minta oleh ketua tim</li> <li>4. ketua login dan membagi semua program kerja audit ke masing masing anggota tim</li> <li>5. anggota tim login dan melalukan pengujian sampai dengan upload hasil pengujian di aplikasi</li> <li>6. ketua tim login dan menggabung semua pengujian sampai menjadi draft lhp dan mengupload diaplikasi</li> <li>7. bpkp login dan melakukan QA terhadap draft lhp setelah itu bpkp mengupload berita acara hasil QA di aplikasi</li> <li>8. ketua tim login dan membuat draft lhp berdasarkan hasil QA BPKP dan mengupload kembali hasil draft lhp bpkp</li> <li>9. skpd login dan memberikan tanggapan terhadap draft lhp yang dibuat ketua tim</li> <li>10. ketua login kembali dan membuat naskah lhp</li> <li>11. Penanggung jawab login lalu mereviu hasil naskah LHP lalu memfinalkan LHP</li> <li>12. setelah itu input kompilasi diaplikasi Aplikasi APIP TA' dan langsung terintegrasi ke aplikasi sipakatau.</li> </ol>

	7	Aplikasi Akkutanang(Aplikasi Konsultasi dan Pengawasan)	DIGITAL		<p>1. Survei PendahuluanPekerjaan ini dilaksanakan untuk menghasilkan informasi yang sebanyak mungkin agar sistem yang dibangun dapat sesuai dengan kehendak user (pemakai) dalam hal ini Unit Kerja Pengawas Daerah.2. Analisis SistemHasil survei pendahuluan tersebut selanjutnya akan digunakan untuk menganalisis sistem, pada tahap ini menghasilkan analisis terhadap sistem yang ada, gambaran sistem yang dibuat, pembiayaan sumber daya yang dipakai serta manfaat yang diperoleh Unit Kerja Pengawas Daerah dalam menerapkan Aplikasi AKKUTA'NANG tersebut.3. Desain SistemPada tahapan ini dibangun rancangan secara garis besar dan rinci mengenai kerja operasional komputer terhadap desain sistem yang dibangun tersebut.4. Pembuatan ProgramPembuatan program dikerjakan oleh programmer menurut spesifikasi oleh sistem analis.5. Testing ProgramSetiap jaringan (Network) akan dites dengan menggunakan data bayangan yang diberikan oleh sistem analis.6. Testing SistemSetelah kegiatan pembuatan program selesai, maka dilakukan tes sistem.7. Pelatihan dan Transformasi SistemKegiatan pelatihan dan transformasi sistem ditujukan kepada operator/user yang telah ditunjuk atau sesuai dengan tupoksi dari pegawai Unit Kerja Pengawas Daerah tersebut.</p>
	8	APPACING	DIGITAL		<p>1. Pemohon datang ke operator appacing di masing masing dinas untuk mengajukan bebas temuan</p> <p>2. operator dinas melakukan register diaplikasi appacing lalu mendownload surat permohonan dan surat keterangan. Setelah download pemohon mencetak dan meminta ttd ke kepala dinas lalu ke inspektorat untuk menyetor surat permohonan dan keterangan beserta daftar riwayat jabatan dan surat keterangan tdk memegang aset BMD</p> <p>3. setelah itu surat di disposisi oleh Inspektur dan di serahkan ke admin inspektorat</p> <p>4. admin login lalu melakukan register pemohon beserta dengan pengecekan daftar temuan pemohon</p> <p>5. jika pemohon tidak memiliki temuan maka langsung proses verifikasi berjenjang untuk penerbitan surat keterangan bebas temuan, dari dari admin, kasubag evlap, sekertaris.</p> <p>6. setelah itu admin mencetak bebas temuan lalu di serahkan untuk penandatanganan oleh Inspektur</p> <p>7. setelah di tandatangani lalu di serahkan ke pemohon</p>

6	Sekretariat DPRD Kota Makassar	9	eRO'TA (eReses oleh kita)	DIGITAL	<p>Masyarakat Kota makassar dapat memulai dengan mendownload aplikasi (Androit) E-rotta pada play store atau dengan mengunjungi halam website <a href="https://erotta.makassarkota.go.id/">https://erotta.makassarkota.go.id/</a> setelah itu masyarakat dapat melengkapi data Profil dan data diri dengan mengupload foto KTP sebagai bahan verifikasi admin untuk kecocokan data. Setelah terverifikasi oleh admin, sistem akan dengan otomatis mendeteksi lokasi daerah pemilihan (dapil) sehingga masyarakat dapat langsung memlihat anggota dewan yang mewakili daerah pemilihannya serta melihat kinerja dari dewan tersebut.</p> <p>Dalam proses penyampaian aspirasinya masyarakat, sistem akan otomatis menampilkan kluster aspirasi yang dapat membantu masyarakat menyesuaikan dengan aspirasinya. Setelah masyarakat mengirim aspirasinya, secara Bersamaan aspirasi tersebut akan terkirim ke Akun anggota dewan yang dipilih, akun kecamatan sesuai domisili dan ke admin Erotta. Aspirasi yang masuk ke admin erotta akan di teruskan oleh admin ke akun Perangkat daerah (OPD/SKPD) yang nanntinya dapat di jadikan bahan rapat dalam menentukan tingkat prioritas aspirasi.</p>
7	SATPOL PP	10	PARONDA (Patroli Kendaraan Roda Dua)	NON DIGITAL	<p>Alur inovasi Patroli Kendaraan Roda Dua Satpol PP Kota Makassar adalah Pembentukan Tim Pelaksana Kegiatan.</p> <p>SOP kegiatan Patroli kendaraan Roda Dua dimulai dari Pemeriksaan kendaraan sebelum berangkat, Perencanaan rute dan tujuan patroli, Pemantauan dan pengawasan wilayah, Menyapa dan mengedukasi tentang pentingnya keamanan dan keselamatan, menerima informasi dan laporan dari masyarakat, membuat laporan patroli termasuk kejadian yang mencurigakan atau memerlukan penanganan, dan Perawatan kendaraan dan perlengkapan</p>
8	Badan Perencanaan Pembangunan Daerah	11	SAPEDA (Satu Data dalam Pencapaian Tujuan Pembangunan Daerah)	DIGITAL	<p>Tahapan Perencanaan Kerja Inovasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sosialisasi kepada SKPD maupun UPTD pemerintah kota Makassar</li> <li>2. Mengidentifikasi masalah-masalah yang sering terjadi kota Makassar</li> <li>3. Memberikan pendataan seluruh lingkup sektor SKPD kota Makassar</li> <li>4. Menentukan tim pendamping dalam melakukan pembinaan pendataan yang dilakukan</li> <li>5. Menentukan jadwal pendampingan</li> <li>6. Control dan Evaluasi data yang telah masuk</li> </ol>
		12	BTS (Belajar, Tumbuh, Sukses)	DIGITAL	<p>Inovasi berupa Belajar Tumbuh Sukses atau BTS. Inovasi ini diyakini mampu menjadi upaya jitu menekan tingkat pengangguran di Kota Makassar. BTS ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kinerja pemerintah Kota Makassar, termasuk masyarakat umum. Inovasi yang dibuat dengan sistem perencaan yang di susun melalui WEB yang dibuat untuk memudahkan para pencari kerja yang membutuhkan soft skill ataupun hard skill.</p>

		13	Halo Makassar (Hadir Menyapa Para Investor Pojok Investasi Kota Makassar)	DIGITAL	<p>HALO MAKASSAR akan menjadi ajang yang memberikan informasi yang akurat dan relevan bagi para investor yang ingin menginvestasikan modal mereka di Kota Makassar. HALO MAKASSAR diharapkan menjadi jembatan yang menghubungkan para investor dengan peluang investasi yang ada di Kota Makassar.</p> <p>HALO MAKASSAR, termasuk jadwal pelaksanaan dan isi program, akan diumumkan dalam waktu dekat. Para investor diundang untuk menyimak informasi lebih lanjut tentang acara ini karena di dalamnya diharapkan terdapat informasi berharga dan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan pemangku kepentingan dan pelaku usaha di Kota Makassar.</p>
9	Badan Pendapatan Daerah	14	"PAKINTA" (Pajak Terintegrasi Terdigitalisasi)	DIGITAL	<p>Alur inovasi PAKINTA cukup mudah, mengingat pendekatan yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi. Cukup dengan mengunduh dan install aplikasi yang telah disediakan pada platform Android maupun iOS dengan kata kunci "Pakinta", masukan Nomor Objek Pajak (NOP) atau Nomor Pokok Wajib Pajak Daerah (NPWPD), klik "Cek Sekarang" kemudian daftar tagihan pajak akan tampil, berikut dengan berbagai macam pilihan metode untuk kanal pembayaran.</p>
10	Badan Pengelolaan Keuangan Dan Aset Daerah Kota Makassar	15	LIBRA (Peduli & Bersinergi Mengawasi)	NON DIGITAL	<p>"Adapun langkah-langkah pendirian program inovasi "LIBRA" yaitu: 1) mengadakan rapat bersama seluruh stakeholder internal Badan Aset Daerah Kota Makassar untuk membicarakan penerapan inovasi ini 2) membentuk team penanggung jawab untuk melaksanakan inovasi3) Setelah itu membicarakan (berdiskusi) dan membuat jadwal internal yang akan tampil setiap hari untuk memberikan layanan kepada SKPD</p>
		16	IPALDABOS Integrasi Pelaporan Dana BOS Swasta Dalam Teknologi Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah	DIGITAL	<p>Inovasi APALDABOS melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, monitoring evaluasi, pemeliharaan serta sosialisasi yang dilaksanakan bersama pihak pendidikan dan sekolah.</p> <p>Selanjutnya pelaksanaan adalah tahapan dimana aplikasi ini diciptakan, monitoring evaluasi adalah tahapan koreksi terhadap hasil uji aplikasi, tahapan pemeliharaan dilakukan serta pelatihan guru dalam hal ini bendahara dan kepala sekolah.</p>
		17	SIRAYA (Sistem Informasi Analisis Standar Biaya)	DIGITAL	<p><u>SIRAYA (Sistem Informasi Analisis Standar Biaya)</u> adalah aplikasi kota makassar untuk menentukan Standar Biaya, agar pemohon dalam hal ini SKPD kota Makassar tidak keluar dari standar biaya yang ditetapkan oleh pemerintah Kota.</p> <p>Aplikasi inovasi SIRAYA dapat di akses melalui akses <a href="https://makassarkota.go.id/layanan/">https://makassarkota.go.id/layanan/</a> dan memilih <a href="https://siraya.makassarkota.go.id/">https://siraya.makassarkota.go.id/</a></p>

11	Badan Kepegawaian SDM Daerah	18	E-LETT (Digitalisasi Pelayanan Kepegawaian Mutasi Pindah PNS)	DIGITAL	<p>proses mutasi kepegawaian hingga kini ada tiga jenis mutasi yang masih dilakukan secara manual yakni kenaikan pangkat, pengadaan dan pensiun. Mutasi kepegawaian secara digital yang termasuk dalam Sistem Informasi ASN perlu dilakukan agar tidak lagi terjadi banyaknya ASN yang tidak ikut pendataan ulang sehingga muncul ASN tidak jelas.</p> <p>Mutasi digital ini adalah perubahan besar, dan tentunya nanti BKN tidak lagi bingung menempatkan berkas dimana, semua sudah terintegrasi dengan komprehensif di E-LETTER.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paperless (dokumen dan data digital);</li> <li>2. Tanda tangan digital;</li> <li>3. Menggunakan satu sistem (Sistem Informasi ASN/SI ASN) atau beberapa sistem terintegrasi untuk semua proses;</li> <li>4. Proses dilakukan oleh sistem aplikasi dalam SI ASN;</li> <li>5. SDM bertugas sebagai Quality Control</li> </ol>
		19	SI PIJAR (Sistem Perijinan Tugas Belajar)	DIGITAL	<p>Kebijakan pemberian izin belajar PNS tertuang dalam Surat Edaran Menteri PAN dan RB Nomor 04 tahun 2013 tentang pemberian Tugas Belajar dan Izin Belajar, peraturan inilah yang menjadi acuan bagi Pemerintah Kota Makassar terhadap pelaksanaan tertib administrasi dalam pembinaan kepegawaian melalui Pendidikan formal.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajukan Permohonan Izin Belajar (Melampirkan Printout Form. Register Online dan Kelengkapan Berkas)</li> <li>2. Menerima Berkas Permohonan izin belajar; Memeriksa kelengkapan berkas dan Laporan Monitoring Absensi dari bidang Kinerja, jika tidak lengkap dan tidak bersyarat dikembalikan. Dan apabila lengkap dan memenuhi syarat memanggil pemohon untuk wawancara.</li> <li>3. Membuat draft SK persetujuan bagi yang memenuhi syarat dan membuat draft surat penolakan bagi yang dianggap tidak layak</li> <li>4. Memeriksa draft naskah SK persetujuan izin belajar/. Jika setuju memberi paraf dan melanjutkannya kepada Sekretaris Badan</li> <li>5. Memeriksa draft naskah SK persetujuan izin belajar / draft naskah surat penolakan izin belajar. Jika setuju menandatangani</li> <li>6. Menerima SK yang telah ditandatangani, mencatat nomor agenda dan memberikan nomor SK Izin Belajar, dan menghubungi Pemohon.</li> </ol>
12	Badan Riset dan Inovasi Daerah (BRIDA)	20	Labinov Beken	NON DIGITAL	<p>Labinov Beken merupakan program yang bersifat pendampingan, asistensi, dan fasilitasi terhadap tumbuh kembang semangat serta aksi nyata dalam berinovasi. Laboratorium inovasi juga sebagai wadah dalam menstimulasi lahirnya inovasi yang dapat mengatasi kendala penyelenggaraan program dan kegiatan. Penerapan inovasi tersebut melalui 6D (Drup Up, Design, Diagnose, Delivery, Display and Document. Adapun tahapan kegiatan dalam pembentukan Labinov beken:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Inovator</li> <li>2. Pembentukan Tim Fasilitasi/Coaching/Penunjukkan Tim Ahli</li> </ol>

				<p>3. Implementasi Fasilitasi/Coaching Pengembangan Ide Inovasi</p> <p>4. Pengujian dan Evaluasi</p>
	21	SIM ADAMI (Sistem Informasi Manajemen - Application Development Analysis Makassar Innovation)	DIGITAL	<p>Melihat banyaknya data inovasi yang tidak tersimpan dengan baik, Balitbangda Kota Makassar melalui Labinov Beken mengembangkan sebuah aplikasi yang disebut SIM-ADAMI (Sistem Informasi Manajemen-Application Development Analysis Makassar Innovation) dan aplikasi tersebut menjawab tantangan di era baru ini. SIM-ADAMI berfungsi sebagai Bank Data Inovasi di Kota Makassar yang memudahkan para inovator untuk mengakses dimana saja tanpa harus tatap muka sehingga proses coaching tetap berjalan.</p>
	22	INKUBATOR (Inspirasi Kreatif Untuk Berbagi Treatmen Inovasi Makassar)	NON DIGITAL	<p>1. Pemohon mengirim surat Permohonan Fasilitasi/Pendampingan/Ide Gagasan kepada Kepala Badan Litbang Kota Makassar secara manual/elektronik</p> <p>2. Pemohon menerima surat balasan dari Kepala Badan Litbang dan jadwal fasilitasi/pendampingan /Asistensi</p> <p>3. Pemohon berkoordinasi dengan Tim Inkubator Labinov untuk teknis pelaksanaan fasilitasi/pendampingan/Asistensi Inkubator Labinov</p> <p>4. Tim Inkubator Labinov melaksanakan pemberian layanan fasilitasi/pendampingan/asistensi Inkubator Labinov pada Pemohon</p> <p>5. Pemohon menerima layanan fasilitas/pendampingan/asistensi Inkubator Labinov apakah dilayani di Kantor Balitbanda di ruang Labinov atau di luar Kantor Balitbanda</p>
	23	CARIMA SERTSAN (Cerita Inovasi Makassar Serius dan Santai)	NON DIGITAL	<p>1. Inovator memiliki inovasi dilengkapi dengan rancangan bangun dan profil Inovasi dan eviden 20 indikator dengan tingkat kematangan nilai inovasi sebesar 90 atau kategori baik.</p> <p>2. Inovator telah mengikuti lomba Inovasi mayor award yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Melalui Balitbangda.</p> <p>3. Ikut dalam meningkatkan indeks inovasi daerah dengan melakukan pelaporan/pengimputan inovasi ke dalam Sistem IGA kemendagri</p> <p>4. Membuat jadwal dan mengundang Inovator melalui kegiatan Podcast CaRima Sertsan (Cerita Inovasi Makassar Serius Tapi Santai)</p> <p>5. Berkewajiban untuk melakukan pendampingan kepada satu inovator baik inovator internal dalam unitnya/OPD maupun diluar unitnya/OPD</p>

		24	RAPOR INOVASI	NON DIGITAL	<p>1. Persiapan dan Perencanaan (a). Pembentukan Tim Khusus (b) Penetapan Indikator Kinerja Rapor Inovasi 2 Pengumpulan Data : (a) Identifikasi Sumber data untuk rapor inovasi (b) Pengumpulan dan Verifikasi Data 3. Pengisian Rapor Inovasi daerah: (a). Input Data ke sistem (b) Analisis Data untuk menghitung tingkat kematangan inovasi 4. Penilaian dan Evaluasi : (a) Penilaian Kinerja Inovasi dengan nilai kematangan inovasi (b) Penyusunan Laporan untuk rekomendasi perbaikan 5. Publikasi Penyampaian hasil</p>
13	Dinas Pertanahan	25	SIMATA (Sistem Informasi Managemen Tanah)	DIGITAL	<p>Sistem informasi manajemen pertanahan merupakan sistem yang berisi data-data yang dapat di akses aplikasi SIMATA untuk kebutuhan Pemerintah Kota Makassar melalui aplikasi digital.</p> <p>Data-data pertanahan di kumpulkan dan diidentifikasi oleh enumerator yang kemudian di validasi oleh validator, hasil dari validasi di input masuk kedalam sistem SIMATA yang akan menjadi data base Dinas pertanahan Kota Makassar</p> <p>Data base dari sistem SIMATA dapat memberikan informasi untuk menentukan kebijakan pemerintah kota dalam hal pengamanan status dan pengamanan fisik aset tanah di Pemerintah Kota Makassar</p>
		26	"PUSAKA MAKASSAR" Pengembalian Fungsi Lahan Fasilitas Umum dan Fasilitas Sosial Di Kota Makassar	NON DIGITAL	<p>Program Inovasi Pusaka Makassar yang merupakan akronim dari Pengembalian Fungsi Lahan Fasum dan Fasos di Kota Makassar dilatarbelakangi banyaknya penyerobotan lahan fasilitas umum (Fasum) dan Fasilitas sosial (Fasos), aset milik Pemerintah Kota (Pemkot) Makassar menjadi isu prioritas Pemerintah Kota Makassar. Tim Pusaka Makassar selalu mengedepankan upaya persuasif dan humanis serta berkolaborasi dengan instansi lain.</p>
14	Dinas Penataan Ruang	27	SIPAKATAU (Sistem Pengawasan Kota Dalam Penataan Ruang Kota Makassar)	DIGITAL	<p>SIPAKATAU (Sistem Pengawasan Penataan Bangunan Kota Makassar). Gagasan ini merupakan digitalisasi peta Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Makassar yang dilengkapi dengan informasi intensitas bangunan sesuai arahan Peraturan Daerah Nomor 4 tahun 2015 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Makassar (RTRW), yang Terintegrasi dengan Peraturan Walikota Nomor 8 Tahun 2008 tentang Garis Sempadan dan Fungsi Bangunan Gedung Pada Masing Masing Ruas Jalan Dalam Wilayah Kota Makassar, persyaratan intensitas bangunan (KLB KDB, GSB, GSP), serta informasi teknis ruang lainnya pada lokasi yang di-klik tersebut.</p> <p>Melalui gagasan aksi perubahan ini diharapkan Masyarakat yang berencana melakukan Pembangunan tidak perlu lagi menyurat secara fisik ke kantor, tetapi dapat meng-akses informasi yang diperlukan secara digital melalui PESILAT</p>
		28	PESILAT - Peta Informasi Lahan Terintegrasi di Kota Makassar	DIGITAL	<p>Aplikasi PESILAT Distaru Makassar Digitalisasi Pemetaan RT/RW, Pesilat merupakan suatu kegiatan yang didesain untuk memudahkan masyarakat untuk mengetahui peta informasi lahan, aplikasi PESILAT yang dapat diunduh dan digunakan pada smartphone berbasis android dan IOS.</p>

					<p><u>PESILAT juga dapat diakses Masyarakat</u> <u><a href="https://sipetarungmkasr.id/">https://sipetarungmkasr.id/</a></u></p>
	29	SIPETARUNG (Sistem InformasiPenataan Ruang)	DIGITAL	1. Masyarakat dapat mengakses aplikasi SiPetarung melalui link <a href="https://sipetarungmkasr.id/">https://sipetarungmkasr.id/</a> melalui browser baik menggunakan laptop ataupun gadget. 2. Setelah berada dalam website kita dapat memilih layanan yang telah disiapkan pada Sipetarung. 3. Layanannya antara lain : Informasi Pola Ruang, IMB, SLF, KRK, dan Tracking Berkas	
15	Dinas Pemadam Kebakaran	30	PEKARONG		Padatnya penduduk di lorong akan berdampak pada tingginya potensi kebakaran yang sangat cepat membakar dan menghabiskan banyak rumah apalagi mobil pemadam kebakaran dengan ukuran yang relatif besar akan sangat sulit untuk mengakses jalanan yang ada di lorong-lorong. Untuk itulah Dinas Pemadam Kebakaran akan lebih mengedepankan pelaksanaan fungsi - fungsi pengendalian kebakaran dengan cara sosialisasi pengendalian dan pengawasan kebakaran melalui pertemuan dengan warga masyarakat, media cetak, media elektronik maupun melalui spanduk dan baliho yang dipasang disudut-sudut kota. Memberikan edukasi bahaya kebakaran kepada anak-anak sekolah juga merupakan pembelajaran mengenai tata cara pencegahan bahaya kebakaran. Dengan hal ini Dinas Pemadam Kebakaran memasang instalasi pada lorong yang dianggap urgen dengan istilah Pengendalian Kebakaran Lorong (Peka Rong)
		31	PANIC BUTTON "Kemudahan Informasi Melalui Aplikasi PANIC BUTTON"	DIGITAL	1. Analisis Kebutuhan 2. Studi Kelayakan a. Technically feasible (apakah secara teknis layak). b. Economically profitable (apakah secara ekonomi menguntungkan). c. Socially acceptable (apakah secara sosial dapat diterima).
16	Dinas Sosial	32	"AGANGKU" Penanganan Penjangkauan Anak Jalanan	DIGITAL	Applikasi Agangku itu merupakan inovasi dari Dinas Sosial, sesuai dengan pemaparan Rakorsus Makassar Metaverse. "Permasalahan anak di masyarakat itu boleh dilaporkan di aplikasi ini". Dilanjutkan dengan pembentukan tim inovasi, pembuatan aplikasi dan setelah itu dilakukan sosialisasi Lembaga Konsultasi Kesejahteraan Keluarga (LK3)
17	Dinas Kependudukan & Pencatatan Sipil	33	Kucata'ki	DIGITAL	a. Kerjasama dengan fasilitas kesehatan (PKM/RS/RSIA) untuk penerbitan akta kelahiran b. Kerjasama dengan kelurahan untuk penerbitan akta kematian
		34	PERISAI DUKCAPIL	DIGITAL	Pelayanan langsung perekaman data kependudukan ke rumah warga yang rentan, disabilitas dan lanjut usia
		35	Pelayanan Dukcapil via website	DIGITAL	Pelayanan penerbitan dokumen kependudukan dan pencatatan sipil secara online via website <a href="https://dukcapil.makassarkota.go.id/">https://dukcapil.makassarkota.go.id/</a>

		36	Pelayanan Update Data Menjadi Kawin Tercatat (PABAJIKI)	DIGITAL	<p>Layanan kerjasama Dukcapil dan Kementerian Agama -Kantor Urusan Agama (KUA) untuk memutakhirkan data pernikahan warga. KUA melaporkan data warga yang telah melakukan pernikahan ke Dukcapil via link <a href="https://dukcapil.makassarkota.go.id/kua">https://dukcapil.makassarkota.go.id/kua</a></p> <p>Kemudian Dukcapil akan mengubah status perkawinan dari belum kawin menjadi kawin tercatat sesuai data dari KUA.</p>
		37	SUKMA DUKCAPIL		<p>Untuk itu Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Makassar meluncurkan inovasi aplikasi SUKMA DUKCAPIL (Survei Kepuasan Masyarakat) . Dengan menggunakan aplikasi maka Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Makassar tidak perlu mengeluarkan biaya aplikasi untuk penyediaan kertas ataupun biaya pencetakan kertas survei. Dengan aplikasi ini maka warga hanya menggunakan HP smartphone mereka masing-masing untuk menjawab survei dan memberikan masukan kepada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Makassar. Untuk menarik masyarakat agar ingin mengisi survei yang telah disediakan oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Makassar, maka Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Makassar juga menyediakan wifi gratis. Namun wifi tersebut hanya dapat terpakai setelah warga telah mengisi survei dan memberikan masukan kepada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Makassar. Dengan adanya Inovasi ini maka diharapkan kantor Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Makassar dapat mengetahui sejauh mana tingkat kepuasan masyarakat dalam mendapatkan pelayanan selama berada di kantor Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Makassar.</p>
18	Dinas Komunikasi dan Informatika	38	War Room Kota Makassar	DIGITAL	<p>Pemanfaatan CCTV Analytic sebagai solusi untuk kebutuhan analisis pengawasan lalu lintas menjadi perlu, sebab CCTV yang sebelumnya hanya bersifat pengawasan dengan pengoperasiannya yang masih memerlukan Operator untuk fungsi pemantauan dan pelaporan secara manual dianggap tidak relevan lagi dengan kondisi yang terjadi saat ini. Tentunya dibutuhkan sebuah sistem dan teknologi yang dapat melaksanakan fungsi analisis sendiri seperti fungsi pengenalan kendaraan serta plat nomor kendaraan hingga pembacaan pelanggaran lalu lintas secara otomatis. Dengan fungsi analisis yang dimiliki oleh CCTV Analytic dan dengan menambahkan sebuah sistem yang disebut dengan ETLE (Electronic Traffic Law Enforcement) atau tilang elektronik yang dapat mengintegrasikan pembacaan pelanggaran yang terjadi dengan database pemilik kendaraan yang dimiliki oleh Pihak Kepolisian dapat menjadi jawaban yang solutif untuk permasalahan yang ada.</p> <p>Dengan memanfaatkan sistem ETLE ini, tentunya dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pengawasan serta penindakan pelanggaran lalu lintas di Kota</p>

				Makassar, sehingga nantinya diharapkan dapat menekan angka pelanggaran lalu lintas yang tentunya juga akan ikut menekan angka kecelakaan lalu lintas yang terjadi di Kota Makassar. Paradigma masyarakat yang sebelumnya hanya takut melakukan pelanggaran jika ada polisi lalu lintas, tentunya akan berubah seiring dengan penyelenggaraan ETLE ini, sehingga kesadaran masyarakat akan pentingnya tertib dalam berlalu lintas akan terbentuk dengan sendirinya.
39	Application Unificatioan Real Time On Government (ANRONG)	DIGITAL		Inovasi ini dilakukan lebih awal yaitu membuat tim yang terdiri dari koordinator atau ketua tim kemudian dilakukan sosialisasi kepada seluruh SKPD lingkup kota Makassar dan UPTD lingkup kota Makassar. Setelah itu Inovasi ANRONG melakukan monitoring, kemudian dilakukan evaluasi oleh tim inovasi internal.
40	Collaborative Governance Reformasi Tematik Berdampak "Kolaboratif Penanganan Stunting, Kemiskinan Ekstrim, Penanggulangan Inflasi, Daya Saing Daerah)	DIGITAL		1. Pembentukan Tim Inovasi dari Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Makassar 2. Mengidentifikasi Kebutuhan dan Tujuan bersama Tim Inovasi 3. Membuat Google form pendataan inovasi di kota Makassar 4. menyebarluaskan informasi pendataan ke masyarakat 5. Membuat SK kolektif yang di tandatangani oleh Kepala Dinas terhadap inovasi yang telah terinput 6. Control dan Evaluasi inovasi
41	Mobile Apps MAKAVERSE NEWS	DIGITAL		Makaverse News adalah sebuah Platform Aplikasi Mobile Pemberitaan Kota Makassar yang Lebih Berdampak dan Pemberitaan Kota dalam Genggaman Anda  Diawali dengan pembentukan Tim oleh Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Makassar, selanjutnya dibuatkan aplikasi yang mana di dalam aplikasi tersebut bisa melalui android dan fitur di dalamnya terdapat: a. Fitur Aduan Publik b. Berita Terbaru Setiap Hari c. Berbagai Kategori Sesuai Pilihan d. Artikel Tentang Teknologi Terupdate e. Fitur Opini Publik

		42	NTPD 112	DIGITAL	Era sekarang adalah era pelayanan publik. Pemerintah pusat dan pemerintah daerah (provinsi, kabupaten, dan kota) dalam setiap program kegiatannya senantiasa berupaya dan berusaha memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakatnya. Kemampuan mengomunikasikan pesan-pesan tentang pelayanan publik merupakan faktor penting yang tidak bisa disepelekan. Sebab bila mereka tidak mampu merumuskan, mendesain dan menyampaikan pesan tentang pelayanan publik tersebut dengan baik. Artinya, kemampuan mengemas dan mengomunikasikan tema tentang pelayanan publik dan kemampuan mewujudkannya dalam kehidupan nyata akan memberikan nilai positif bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini juga merambah ke wilayah-wilayah yang sifatnya sangat darurat. Oleh karena perlu adanya suatu sistem yang sifatnya tunggal yang memudahkan masyarakat mengakses di saat-saat darurat.
19	Dinas Perumahan & Kawasan Permukiman	43	LOPE (Kelompok Petani) Rusun	NON DIGITAL	<p>Lope Rusun (Kelompok Petani Rumah Susun) yang merupakan konsep urban farming memanfaatkan lahan tidur menjadi lahan produktif ditengah Kota Makassar. Implementasi aksi perubahan ini dilatar belakangi kondisi Rumah Susun Lette dan Pannambungang yang memiliki lahan tidur, saat ini dimana lahan tidur itu banyak dilibati di Kawasan Rumah Susun Lette dan Pannambungan.</p> <p>Kegiatan pertama adalah pembentukan Tim kerja Kelompok Tani Rusun, membangun komunikasi dan kerjasama antar Stakeholder, pelaksanaan penyuluhan kepada kelompok tani, membentuk kelompok Tani Rusunawa, melaksanakan Pelatihan Rusun, mewujudkan pertanian yang produktif dengan memanfaatkan lahan di Rusunawa, yang terakhir diharapkan akan melakukan panen atau hasil Lope Rusun.</p>
20	Dinas Pemuda dan Olahraga	44	TAURUNGKA (Sistem Informasi Kepemudaan Kota Makassar)	DIGITAL	<p>1. People - Manajemen SDM Dispresa Kota Makassar Dispresa menyiapkan SDM yang dibutuhkan untuk mengembangkan ekosistem data kepemudaan, serta untuk melakukan eksplorasi analisis database sebagai persiapan penyajian data sebagai dasar pengambilan kebijakan kedepannya.2. Process - KIE Data Kepemudaan Serangkaian kegiatan yang membantu proses percepatan dalam pengembangan dan peningkatan kapasitas pemuda dan elemen kepemudaan dalam meningkatkan partisipasi dan kesadaran literasi data kepemudaan yang dikembangkan.3. Technology - Implementasi Teknologi Integrasi dan sinergitas antar teknologi yang digunakan dalam ekosistem Satu Data Pemuda, mulai dari manajemen data, Aplikasi Taurungka, dan laman penyajian visualisasi data kepemudaan.</p>
		45	PENDEKAR (Pembangunan Pemuda Pendekatan Kolaboratif)	NON DIGITAL	Pendekar adalah singkatan dari pembangunan pemuda pendekatan kolaboratif. Program ini akan di terapkan di masyarakat. Bagaimana pemuda di beri ruang. Program yang dibuat dengan memberi ruang bagi pemuda berupa usulan dan masukan terkait kepemudaan termasuk potensi pemuda di lorong sesuai dengan

					minat dan bakat dari para pemuda yang ada di Kota Makassar.
21	Dinas Pariwisata	46	PAREKMA (Produk Kreatif Makassar)	DIGITAL	<p>1. Pembuatan event kegiatan yang disebut makassar clothing movement</p> <p>2. Dari hasil kegiatan dilakukan pendataan untuk semua brand yang terlibat pada saat kegiatan selain pendataan melalui event kita pendataan diluar kegiatan dan didapatkan 69 brand lokal di kota makassar</p> <p>3. Dari hasil pendataan kita buat sosialisasi, bimtek untuk peningkatan kapasitas brand lokal agar dapat bersaing sebagai upaya pemasaran bagi brand lokal dilakukan kegiatan berupa pameran, memasukkan brand lokal ke hotel hotel yang ada dikota Makassar menerapkan aturan lokal untuk pemakaian produk lokal setiap hari jumat</p>
		47	F8	NON DIGITAL	<p>Salah satu potensi dari sebuah kota berskala dunia, adalah peningkatan pertumbuhan ekonomi kreatif yang tumbuh di atas rata rata pertumbuhan ekonomi nasional, hal ini ditopang dan digerakkan oleh potensi jumlah komunitas kreatif sebanyak 436 komunitas, yang terbagi dalam 16 klaster ekonomi kreatif.</p> <p>Inovasi F8 (Food, Fashion, Fiction writers and font, Film, Fine art, Flora and fauna, Fusion music, dan Folks) Makassar merupakan sebuah event promosi berskala internasional yang bernuansa lokal dan menjadi etalase budaya Kota Makassar yang diselenggarakan setiap tahunnya.</p>
		48	Karaeng (Komunitas Kreatif Kota Daeang)	DIGITAL	<p>Dengan memperkuat struktur industri berbasis tradisi dan budaya, kekayaan intelektual dan warisan budaya bangsa dapat dilestarikan sebagai sumber inspirasi untuk menghasilkan produk-produk inovatif baru bernilai tambah dan berdaya saing tinggi dan umumnya berskala kecil menengah seperti industri rumah tangga. Namun perkembangan setelah itu, dimana kehidupan ekonomi umat manusia telah berubah seiring dengan berlangsungnya proses globalisasi ekonomi dan banyaknya temuan baru dibidang teknologi komunikasi dan informasi, telah mengiring peradaban manusia kedalam suatu arena interaksi sosial yang baru yang belum pernah terbayangkan sebelumnya, dan hal itu sama sekali belum terdeteksi dalam kajian Toffler dan kawan-kawan.</p>
22	Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah	49	SIDACU MICIKO (Sistem Informasi Data Usaha Mikro Kecil Menengah dan Koperasi)	DIGITAL	<p>Inovasi ini melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, monitoring evaluasi, pemeliharaan serta bantuan bagi tenaga enumerator. Tahap perencanaan adalah tahapan mengidentifikasi kebutuhan data yang diperlukan dimana dalam hal penentuan jenis umkm diklasifikasikan menjadi 15 jenis usaha.</p> <p>Selanjutnya pelaksanaan adalah tahapan dimana aplikasi ini diciptakan, monitoring evaluasi adalah tahapan koreksi terhadap hasil uji aplikasi. tahapan tahapan ini dilakukan pada bulan oktober sampai desember tahun 2021. ditahun 2022 dan</p>

					2022 tahapan pemeliharaan dilakukan serta pelatihan bagi tenaga enumerator pendataan dilapangan
23	Dinas Lingkungan Hidup	50	Angkut (Bank Sampah Bangkit Dari Tidur)	NON DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Persiapan perencanaan antara lain melakukan tinjauan lokasi.</li> <li>b. Interpretasi secara garis besar atas KAK.</li> <li>c. Menetapkan awal dan akhir rencana pekerjaan dengan berkoordinasi dengan dinas terkait.</li> <li>d. Membentuk tim pendamping penyuluhan BS untuk lokasi di Kecamatan.</li> <li>e. Membuat estimasi setiap pekerjaan berdasarkan peraturan yang berlaku.</li> <li>f. Penyusunan rencana detail.</li> <li>g. Penyusunan Rencana Anggaran Biaya.</li> <li>h. Membuat spesifikasi teknis dan Metode Pelaksanaan untuk perencanaan pekerjaan konstruksi.</li> </ul>
24	Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak	51	LABASO KAWIN (Kolaborasi Stop Perkawinan Anak Makassar)	NON DIGITAL	Inovasi ini dimulai dari pelaksanaan program dan kegiatan oleh DP3A Kota Makassar yang melibatkan organisasi/Lembaga lintas sector serta peran serta masyarakat dalam mendukung program pencegahan pernikahan anak. Selanjutnya, dengan terbangunnya kesepahaman dan komitmen Bersama untuk mencegah pernikahan anak, maka diputuskan untuk membuat Surat Perjanjian Kerja Sama yang di dalamnya sudah memuat tentang ruang lingkup dan mekanisme kerjasama. Selanjutnya, masing-masing pihak membuat SOP dalam layanan masing-masing yang teriat dengan mekanisme Kerjasama dalam layanan terpadu penerbitan Putusan Dispensasi Nikah.
		52	BACCE BALLA AMMA CARADDE	NON DIGITAL	<p>Pelayanan Bacce Balla Amma Caradde menimbulkan hal-hal seperti di bawah ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dampak globalisasi, industrialisasi, gaya hidup dan krisis ekonomi.</li> <li>2. Permasalahan sosial meningkat.</li> <li>3. Maraknya kejahatan di jalan.</li> <li>4. Banyaknya anak terlantar mulai terancam pendidikannya (drop out).</li> <li>5. Menimbulkan gangguan norma sosial, agama, ketertiban, dan Ekonomi</li> <li>6. Lokasi pelatihan menjadi dasar bekal untuk setiap warga kota makassar</li> </ol>
25	Dinas Perpustakaan	53	Kartu Perpustakaan Bisa PeDe	DIGITAL	Untuk menggugah kesadaran masyarakat gemar membaca dan gemar berkunjung ke perpustakaan serta mendorong daya beli buku maka perlu dibuat sebuah terobosan yang diberi nama Kartu Perpustakaan Bisa "Pede". Kartu ini selain dapat diperoleh secara gratis juga dapat mengakses seluruh perpustakaan umum baik yang berada di Kecamatan atau Kelurahan di Kota Makassar dan dilengkapi fasilitas diskon di beberapa toko buku, penerbit dan Lembaga Bimbingan Belajar.

	54	MARIKI (Magang Mandiri Khusus Alumni)	NON DIGITAL	MARI (Magang Mandiri) sangat bermanfaat untuk memberdayakan masyarakat khususnya para alumni jurusan ilmu perpustakaan agar nantinya siap dan memperoleh kesempatan bekerja diberbagai jenis perpustakaan. Program ini diapresiasi oleh Kepala Perpustakaan Nasional RI karena belum ada lembaga perpustakaan yang melakukannya untuk wadah alumni jurusan ilmu perpustakaan. Inovasi ini tentunya akan memperkuat pekerjaan tenaga perpustakaan khususnya pada bagian pengolahan dan layanan di Perpustakaan Umum Kota Makassar. Masa waktu Magang selama 6 bulan dan maksimal 10 orang setiap periode magang. Tahun 2019 ada 6 orang yang mengikuti Magang dan 2 disalurkan ke Perpustakaan Sekolah. Tahun 2020 ada 10 orang yang mengikuti Magang dan 6 telah disalurkan ke perpustakaan sekolah atau naik 200%.
	55	Layanan KuSuka	NON DIGITAL	Sebagai upaya mewujudkan peran Perpustakaan Umum Kota Makassar sebagai sumber belajar sepanjang hayat dan inklusi sosial untuk kemandirian masyarakat maka Dinas Perpustakaan Kota Makassar membuka layanan khusus yang diberi nama layanan KUSUKA atau akronim dari Kelas Khusus Pemustaka. Kelas khusus Pemustaka atau KUSUKA ini dibuka untuk umum dan dilaksanakan di Ruang Baca Perpustakaan Umum Kota Makassar Lt. II. Layanan KUSUKA diselenggarakan dengan berkolaborasi bersama Pegiat Literasi yang ada di Kota Makassar.
	56	SENTRUH PUSTAKA (Semua Membantu Menghidupkan Perpustakaan)	NON DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdayanya keberadaan pustakawan berprestasi dan para penggiat literasi untuk memberi sumbangsih demi kemajuan literasi di Kota Makassar.</li> <li>• Adanya perpustakaan sekolah yang baik dan selanjutnya dapat menjadi sarana sumber belajar siswa.</li> <li>• Adanya indeks budaya baca yang jauh lebih baik.</li> </ul>
	57	Ga'de - Ga'de Pustaka	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merencanakan Kebutuhan Ga'de-Ga'de Pustaka: Mini Pustaka Mart (MPM) dan titik lokasi lorong berdasarkan petunjuk pimpinan atau permohonan dari masyarakat selanjutnya menyampaikan kebutuhan ke Mitra kerja dan Komunitas Ibu Relawan Baca untuk penyediaan unit MPM;</li> <li>2. Pembuatan Box Ga'de-Ga'de Pustaka: Mini Pustaka Mart (MPM) bersama Mitra Kerja dan Komunitas Ibu Relawan Baca serta meninjau rencana lokasi penempatan MPM;</li> <li>3. Melakukan Sosialisasi dengan melibatkan Lurah dan tokoh masyarakat dan calon pengelola serta pembuatan SK Pengelolaan Ga'de-Ga'de Pustaka: Mini Pustaka Mart (MPM) yang dikeluarkan oleh Lurah setempat;</li> <li>4. Memberikan pendampingan/ pelatihan singkat terkait layanan sirkulasi buku dan administrasi perpustakaan kepada calon pengelola Ga'de-Ga'de Pustaka: Mini Pustaka Mart (MPM) dan penguatan kapasitas pengelola untuk pengembangan usaha;</li> <li>5. Melakukan pembinaan pengelolaan Ga'de-Ga'de Pustaka: Mini Pustaka Mart (MPM) dan membuat kegiatan literasi bekerjasama dengan para mitra.;</li> <li>6. Membuat laporan secara berkala</li> </ol>

				pengelolaan Ga'de-Ga'de Pustaka: Mini Pustaka Mart (MPM) dari Komunitas Ibu Relawan Baca khususnya laporan jumlah buku, pengunjung, Peminjam, Buku Terpinjam (format lampiran dibuat khusus oleh Pustakawan Dinas Perpustakaan);
58	DONGKELOR (Dongeng Keliling Online dari Rumah)	DIGITAL		<p>DONGKELOR disepakati tayang setiap hari Sabtu pukul 10.00 Wita di media sosial Instagram Dongkel Perpusling dengan durasi maksimal 60 menit. Isi materi DONGKELOR meliputi edukasi dirumah saja melawan corona, Dongeng ceria bersama pendongeng dan pesan moral cerita, Menyanyi bersama dan informasi Perpustakaan Digital (e-Pustaka Kota Makassar) sebagai pengganti layanan perpustakaan keliling/ konvensional di tengah pandemi. Di Channel Instagram DONGKELOR tayang sampai episode 7 selanjutnya atas kesepakatan bersama dan pengambilan gambar mulai dilakukan di studio mini Perpustakaan Umum Kota Makassar maka untuk episode ke 8 sampai dengan sekarang program DONGKELOR tayang di Channel YouTube Dongkel Perpusling.</p> <p>Jumlah penonton DONGKELOR setiap episodenya mencapai angka ratusan bahkan ribuan hal ini menandakan bahwa DONGKELOR diterima dihati penggemarnya. Kehadiran Dongkelor selalu dinantikan hingga memiliki penggemar tetap. Bahkan, Dongkelor dimanfaatkan para guru untuk menghadirkan variasi dalam metode pembelajaran di rumah. Hal ini diketahui dari banyaknya DM (Direct Message) yang masuk berisi ucapan terima kasih, pertanyaan, juga konfirmasi soal tugas yang diberikan guru pada setiap siswa yang menyaksikan penayangan Dongkelor.</p>

26	Dinas Perikanan dan Pertanian	59	Getar Sirangi Rong	DIGITAL	<p>1. Persiapan Instalasi Getar Sirangi Rong Menyiapkan alat yakni handpone, mesin pompa, fogger spray, takiron/ ajir, ember air, quick relase, dan selang induk. Bahan yang disiapkan adalah Modul relay (saklar / switch), Node MCU, selang drip, pipa paralon, pipa listrik, lem pipa, tali ties dan pupuk.</p> <p>2. Pemasangan Instalasi Smart Irrigation Pemasangan instalasi smart irrigation dilakukan dengan pemasangan selang drip/pipa utk irigasi ke tanaman. Irigasi yang diterapkan ada 3 jenis yakni irigasi kapiler, irigasi tetes dan irigasi sprinkler. Penerapan irigasi bersifat fleksibel sesuai dengan kondisi tanaman dan lokasi, namun pada umumnya penerapannya menggunakan ketiga jenis irigasi tersebut. Memotong selang drip sesuai jarak tanaman, memasang reducer di setiap titik irigasi ke tanaman. Memasang percabangan drip tetes di setiap tanaman. Lanjut pemasangan takiron untuk memasang fogger spray dengan menggunakan tali ties. Merakit pompa air yang dihubungkan dengan nodeMCu dan pemasangan modul relay (saklar/switch) . Pemasangan input selang air dan outputnya. Pada output mesin menggunakan quick relase yang menghubungkan ke selang irigasi drip. Pemograman perangkat lunak</p> <p>3. Mendownload aplikasi smart life dan google home di handphone salah satu anggota kelompok wanita tani penerima manfaat. Aplikasi bardi digunakan sebagai remote dan otomatisasi dengan jadwal penyiraman ( waktu dan durasi penyiraman) sedangkan Aplikasi Google Home digunakan untuk voice google asisten (nyalakan pompa irigasi)</p> <p>3. Pairing Switch mengkoneksikan switch wifi dengan akun pengguna/ salah satu anggota kelompok wanita tani penerima manfaat ke mesin pompa dengan menggunakan wifi, bluetooth dan lokasi/gps.</p> <p>4. Simulasi Aplikasi Uji coba aplikasi Getar Sirangi Rong dilakukan untuk mengetahui apakah instalasi smart irrigation dan perangkat lunak telah terpasang dengan baik dan dapat saling terkoneksi dengan baik. Teknis penggunaan aplikasi Getar Sirangi Rong diajarkan kepada anggota kelompok wanita sebagai penerima manfaat.</p> <p>5. Pengaplikasian Instalasi Pengaplikasi inovasi Getar Sirangi Rong diterapkan oleh Kelompok wanita tani penerima manfaat sesuai dengan kebutuhan tanaman mereka.</p>
27	Dinas Kebudayaan	60	"DIKEMAS" Digitalisasi Kebudayaan Makassar"	DIGITAL	Inovasi ini dilakukan dengan lebih awal membuat tim yang terdiri dari koordinator kemudian dilakukan sosialisasi kepada seluruh warga masyarakat, sekolah dan kalangan umum. Setelah itu Inovasi DIKEMAS melakukan pembinaan kepada seluruh kader kebudayaan, kemudian dilakukan evaluasi oleh tim inovasi.

28	Dinas Pendidikan	61	LINOA (Layanan Inovasi Sekolah)	DIGITAL	<p>1. Pembentukan Tim Inovasi2. Mengidentifikasi Kebutuhan dan Tujuan bersama Tim Inovasi3. Membuat Google form pendataan inovasi di sekolah-sekolah4. menyebarkan informasi pendataan ke sekolah5. Membuat SK kolektif yang di tandatangani oleh Kepala Dinas terhadap inovasi yang telah terinput6. Mengirim kembali SK yang telah jadi ke Sekolah7. Evaluasi</p>
29	Dinas KB dan Pengendalian Penduduk	62	SIKEDE (Aplikasi Sistem Informasi Kinerja Kader)	DIGITAL	<p>1. Pembuatan Inovasi Sikede 2. Sosialisasi Sikede di masyarakat Kota Makassar khususnya di Kader KB kota Makassar 3. Uji Coba Inovasi Sikede 4. Evaluasi</p>
30	UPT SPF SMP Negeri 1 Makassar	63	SEMATA (Sekolah Memuliakan Tamu)	NON DIGITAL	<p>1. Inovasi SEMATA diawali dengan hasil catatan kejadian siswa piket dan guru diantaranya ada beberapa kasus tidak terlayaninya tamu yang datang di sekolah. Begitu pula dari hasil survei tentang tingkat kepuasan tamu yang datang di sekolah yang diberikan melalui google form.</p> <p>2. Tidak hanya melalui laporan siswa, adapula laporan dari orang tua dan guru terkait tindak ketidak nyamanan yang terjadi di sekolah. selanjutnya dibentuknya tim kerja untuk menyelesaikan permasalahan ketidaknyamanan oleh tamu.</p>
		64	PORENA DI (Potensi Berliterasi Anak Secara Digital)	NON DIGITAL	<p>Inovasi PORENA DI' diawali dengan mempersiapkan fasilitas dan sumber daya yang berkaitan dengan inovasi tersebut. Selanjutnya, inovasi PORENA DI' dilaksanakan secara rutin dan berkesinambungan dengan melibatkan berbagai pihak, seperti peserta didik, tenaga pendidik, dan alumni. Dengan adanya inovasi PORENA DI' diharapkan kualitas sekolah sebagai wadah untuk pengembangan ilmu pengetahuan, potensi diri, minat dan bakat peserta didik tersalurkan dengan baik sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan-kegiatan literasi.</p>

UPT SPF SMP SMP Negeri 6 Makassar	65	MATASA (Maju Dengan Assesment Tanpa Soal)	NON DIGITAL	<p>Cara kerja MATASA, proses penilaian (rubrik) dan proses pelaksanaannya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap guru membagi dua kelas, sebagian kelas di asses menggunakan Blank-Page Technique Assessment (lembar kosong), sebagian lagi menggunakan tes uraian.</li> <li>2. Blank-Page Technique Assessment adalah peserta didik diberikan lembaran kertas kosong dan menuliskan apa saja yang mereka tahu dan kuasai tentang kompetensi yang sudah dipelajari.</li> <li>3. Pengawas berperan memfasilitasi dan mengarahkan peserta didik dalam memandu peserta Ujian</li> </ol> <p>Bentuk pernyataan dalam asesmen: 1) apa yang telah diketahui dalam mata pelajaran yang sedang diasesmen. (aspek kognitif), 2) apa yang dapat dilakukan dengan ilmu tersebut. (aspek psikomotorik ), 3) apa manfaat ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari baik diri sendiri maupun untuk orang lain. ( aspek afektif ), 4) bandingkan dengan pengetahuan awal atas ilmu yang kalian peroleh sehingga lebih bermakna.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengumpulkan umpan balik kualitatif dalam bentuk angket dimana setiap peserta didik menilai keunggulan dan kenyamanan dengan “MATASA”.</li> <li>5. Bentuk Inovasi MATASA berupa asesmen yang diberikan kepada peserta didik saat pelaksanaan Penilaian Akhir Semester dan Penilaian Akhir Tahun.</li> <li>6. Sasaran Inovasi adalah semua peserta didik baik kelas VII dengan kurikulum Merdeka, kelas VIII dan kelas IX dengan Kurikulum 2013.</li> </ol>
	66	EMPATI GURU (4T Ditepati Guru)	NON DIGITAL	<p>Standar Operasional Prosedur (SOP) atau teknis pelaksanaan inovasi EMPATI Guru (4T Ditepati Guru) adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perencanaan Pembinaan Diawali dengan sosialisasi kepada seluruh warga sekolah sebagai pelaksana dan sasaran Inovasi yaitu guru dan peserta didik.</li> <li>b. Pelaksanaan Pembinaan Inovasi EMPATI GURU (4T Ditepati Guru) sebelum melakukan tugas coach, guru harus terbiasa menunjukkan bahwa ia terpercaya dan menciptakan suasana percaya (trust) sehingga terjadi percakapan yang terbuka dan jujur. Rasa percaya (trust) akan mendukung relasi yang baik guna mengoptimalkan potensinya. Guru harus jujur dan tulus dengan cara memberikan teladan dan berperilaku konsisten yang dapat diwujudkan dengan 1) bicara apa adanya, 2) menunjukkan rasa hormat pada orang lain, 3) Menciptakan, dan 4). transparansi, serta 5) mematuhi komitmen, 5) mencontohkan bukan hanya memberi contoh.</li> </ol>

	67	GELAS ANTIK (Gerakan Sekolah Sebelas Anti Kekerasan)	NON DIGITAL	<p>1. Inovasi GELAS ANTIK dilaksanakan di tahun 2023. Diawali dengan hasil catatan kejadian siswa diantaranya ada beberapa kasus kekerasan siswa di Lingkungan Sekolah. Begitu pula dari hasil survei tentang tingkat kekerasan di sekolah yang diberikan melalui google form.</p> <p>2. Tidak hanya melalui laporan siswa, adapula laporan dari orang tua dan guru terkait tindak kekerasan yang terjadi di sekolah. tetapi tak jarang pula siswa melaporkan tindak kekerasan yang dialaminya</p>
UPT SPF SMP Negeri 15 Makassar	68	SERUNA (Seribu Satu Bunga)	NON DIGITAL	<p>Alur inovasi SERUNA adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Himbauan Kepala Sekolah kepada Guru/Wali Kelas</li> <li>2. Guru/Wali Kelas meng sosialisasi kepada Orang Tua/Wali peserta didik.</li> <li>3. Masing-masing peserta didik membawa bunga 1 dengan memberikan label di pot yang bertuliskan nama serta kelas mereka.</li> <li>4. Bunga yang mereka bawa wajib mereka pelihara dengan baik, dan jika bunga mereka layu atau mati wajib bagi mereka menggantinya dengan yang baru.</li> <li>5. Diberikan hadiah bagi kelas yang bisa memelihara bunga mereka dengan baik.</li> </ol>
UPT SPF SMP Negeri 18 Makassar	69	SOMBERE (Sistem Optimalisasi Manajemen Berbasis Elektronik Realtime dan Efisien)	DIGITAL	<p>Inovasi ini dilakukan dengan lebih awal membuat tim yang terdiri dari koordinator kemudian dilakukan sosialisasi kepada seluruh warga sekolah/orang tua siswa. Setelah itu setiap wali kelas melakukan pembinaan kepada peserta didik di setiap kelas kemudian dilakukan evaluasi oleh tim inovasi.</p>
UPT SPF SMP SMP Negeri 22 Makassar	70	SINGARAK (Sistem Coaching Orang Tua dan Anak)	NON DIGITAL	<p>Adapun langkah-langkah pendirian program inovasi "singarak (sistem coaching ortu dan anak)" yaitu:(1) mengadakan rapat bersama seluruh stake holder UPT SPF SMPN 22 Makassar untuk membicarakan penerapan inovasi ini kepada peserta didik dan orangtua, (2) membentuk team penanggung jawab untuk melaksanakan inovasi ini. (3) Meminta setiap wali kelas menyampaikan atau mensosialisasikan kegiatan ini kepada peserta didik dan orangtuanya, (4) Meminta data orang tua siswa. (5) Membuat buku pegangan coaching. Setelah itu ada tahap pelaksanaanya yaitu 1.Mendata peserta didik yang suka bolos dan malas datang ke sekolah. 2. Memanggil peserta didik tersebut ke ruangan untuk di coaching. 3 Meminta peserta didik memanggil ortuanya untuk di coaching dengan teknik alur TIRTAsihingga ortu siswa tidak merasa bahwa mereka sedang di coaching dan menyamakan persepsi dari hasil coaching peserta didik anak mereka sebelumnya. 4. Memberikan buku pegangan coaching sebagai kontrol orang tua untuk melaksanakan kesepakatan atas solusi yang telah mereka temukan dan mengontrol kegiatan yang telah dilakukan sebagai orang tua di rumah. 5 Guru / wali kelas / team inovasi memanggil orang tua setiap sebulan sekali untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan system coaching yang telah disepakati dengan bukti buku pegangan mereka dan observasi peserta didik tersebut di sekolah.</p>

	71	KEBENGKEL (Kelas Benahi Kesulitan Belajar Siswa)	NON DIGITAL	<p>Adapun langkah-langkah pendirian “ke bengkel” ini yaitu: (1) mengadakan rapat bersama seluruh stake holder UPT SPF SMPN 22 Makassar untuk membicarakan penanganan peserta didik yang mengalami penyimpangan atau kesulitan dalam belajar, (2) membentuk struktur kelas bengkel (pemulihan). (3) Setelah itu membicarakan dan membuat jadwal untuk kelas bengkel (pemulihan). (4) Meminta setiap wali kelas mendata peserta didik perwaliannya siapa saja yang mengalami kesulitan belajar, (5) Memanggil orang tua peserta didik tersebut untuk mengetahui lebih dalam lagi tentang peserta didik tersebut (6) Mengelompokkan atau membagi ruang kelas bengkel untuk peserta didik tersebut sesuai bakan dan minat mereka. (7) Setelah itu, peserta didik dibimbing dan diarahkan supaya mereka termotivasi untuk mengatasi kesulitan belajarnya sesuai dengan jadwal pelajaran yang sudah dibuat.</p>
	72	JAI (Jumat Anak Berbagi)	NON DIGITAL	<p>Adapun langkah-langkah pendirian program inovasi “JAI (Jumat anak berbagi)” yaitu: (1) mengadakan rapat bersama seluruh stake holder UPT SPF SMPN 22 Makassar untuk membicarakan penerapan inovasi ini kepada peserta didik, (2) membentuk team penanggung jawab umtuk melaksanakan inovasi ini. (3) Setelah itu membicarakan (berdiskusi) dan membuat jadwal peserta didik yang akan tampil setiap hari jumat di depan teman - temannya pada setiap kelas. (4) Meminta setiap wali kelas menyampaikan atau mensosialisasikan kegiatan ini kepada peserta didik dan orang tuanya.</p>
UPT SPF SMP SMP Negeri 26 Makassar	73	TETTERE (Temani Temanmu Kreatif)	NON DIGITAL	<p>Tahapan Perencanaan Kerja Inovasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sosialisasi kepada warga sekolah yang terlibat dalam pelaksanaan inovasi, guru dan peserta didik</li> <li>2. Mengidentifikasi masalah-masalah yang sering terjadi di lingkungan sekolah</li> <li>3. Mendata siswa yang sering melakukan pemalakan, dan pembullying</li> <li>4. Memberikan pendataan ke orang tua siswa</li> <li>5. Menentukan guru pendamping dalam pembinaan</li> <li>6. Menentukan jadwal pendampingan</li> </ol>

	74	LUNRA (Lingkungan Ramah Anak)	NON DIGITAL	<p>1. Identifikasi Kebutuhan: Tahap pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang ingin diatasi melalui inovasi lingkungan sekolah. Ini dapat melibatkan pengumpulan data, pengamatan langsung, atau melibatkan stakeholder seperti siswa, guru, staf, dan komunitas sekolah dalam proses identifikasi.</p> <p>2. Perencanaan: Setelah kebutuhan atau masalah diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah merencanakan inovasi lingkungan sekolah. Hal ini meliputi menetapkan tujuan yang jelas, mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, dan mengembangkan rencana tindakan yang terperinci. Penting untuk melibatkan stakeholder dalam perencanaan untuk memastikan dukungan dan partisipasi mereka.</p> <p>3. Pemilihan Inovasi: Tahap ini melibatkan pemilihan inovasi lingkungan sekolah yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. Inovasi dapat berupa penggunaan teknologi hijau, program pengelolaan limbah, penghematan energi, atau pengembangan kurikulum lingkungan.</p> <p>4. Implementasi: Setelah inovasi dipilih, tahap implementasi dimulai. Ini melibatkan pengorganisasian sumber daya, melibatkan stakeholder terkait, dan menjalankan rencana tindakan yang telah dirancang.</p> <p>5. Evaluasi dan Evaluasi: Setelah inovasi dilaksanakan, tahap evaluasi dan evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi dampak inovasi terhadap lingkungan sekolah dan pencapaian tujuan yang ditetapkan. Evaluasi dapat melibatkan pengumpulan data, umpan balik dari stakeholder, dan analisis hasil. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk membuat perbaikan, mengidentifikasi kesuksesan, dan memperbaiki proses inovasi di masa mendatang.</p> <p>6. Difusi dan Berbagi Tahap terakhir adalah difusi dan berbagi hasil inovasi dengan sekolah lain, komunitas, atau pemangku kepentingan terkait lainnya. Ini dapat dilakukan melalui pertemuan, presentasi, publikasi, atau platform online. Dengan berbagi hasil inovasi, dapat mendorong kolaborasi, pengembangan praktik terbaik, dan inspirasi untuk inovasi lingkungan sekolah di tempat lain.</p>
	75	SOLMET TA (Sekolah Metavers Kita)	DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Penelitian</li> <li>2. Mengidentifikasi Kebutuhan dan Tujuan</li> <li>3. Membentuk Tim</li> <li>4. Uji Coba dan Evaluasi</li> <li>5. Melakukan umpan balik</li> <li>6. Implementasi dan Pengujian Akhir</li> <li>7. Evaluasi Kinerja dan Umpam Balik Lanjutan</li> <li>8. Sosialisasi dan Penyebaran informasi</li> <li>9. Evaluasi dan Pengukuran</li> </ol>
UPT SPF SMP Negeri 37 Makassar	76	GERAK SAPA (Gerakan Siswa Anti Putus Sekolah)	NON DIGITAL	<p>Harapannya dengan Inovasi ini angka tersebut bisa diminimalkan, bahkan di nol kan. Dengan program Gerakan Siswa Anti Putus Sekolah berbagai kegiatan akan diprogramkan.</p> <p>Kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deklarasi Siswa Anti Putus Sekolah</li> <li>• Tracking Siswa</li> <li>• Klub Anti Putus Sekolah</li> <li>• Kunjungan Rumah</li> </ul>

UPT SPF SMP SMP Negeri 40 Makassar	77	BACAI LIDITA (Barcode Cari Informasi Melalui Digital Tanaman)	NON DIGITAL	<p>1. Memiliki perangkat pembaca barcode, seperti scanner barcode atau smartphone yang memiliki fitur scan barcode.2. Mengakses informasi melalui sorotan Google Lens.3. Memindai atau mengarahkan scanner atau kamera smartphone ke barcode pada produk atau item yang ingin diidentifikasi.4. Setelah scanner atau kamera smartphone berhasil membaca barcode, kode-kode bar akan diuraikan dan muncul pada layar perangkat pembaca barcode.5. Kode-kode bar tersebut kemudian dapat diartikan sebagai informasi tentang produk atau item yang teridentifikasi, seperti nama produk, merek, harga, tanggal kadaluarsa, dan lain-lain.6. Mengidentifikasi tanaman dengan menggunakan Google Lens, setelah teridentifikasi maka nama tanaman dihubungkan dengan Wikipedia sebagai pusat informasi, kemudian dihubungkan dengan aplikasi barcode dengan menghubungkan link URL-nya lalu mencetak barcode-nya.</p>
	78	SERAGI (Sehat Dengan Sarapan Pagi)	NON DIGITAL	<p>· Deklarasi Siswa sarapan sehat Sekolah · Melaksanakan Inovasi Di sekolah · Mensosialisasikan ke orang tua · Membawa makanan dari rumah</p>
UPT SPF SMP Negeri 46 Makassar	79	BUSANA JAKET (Buat Sampah Jadi Briket)	NON DIGITAL	<p>Inovasi ini dilakukan dengan lebih awal membuat tim yang terdiri dari berbagai koordinator kemudian dilakukan sosialisasi kepada seluruh warga sekolah. Setelah itu setiap wali kelas melakukan pembinaan kepada peserta didik di setiap kelas kemudian dilakukan evaluasi oleh tim inovasi.</p>
UPT SPF SMP SMP Negeri 48 Makassar	80	BOLATA (Berikan Orang Tua Peserta Didik Layanan Akademik Tuntas Dengan Aplikasi)	NON DIGITAL	<p>Alur inovasi BOLATA yaitu dengan merancang sistem Informasi berbasis teknologi, lalu menginput data nomor kontak siswa dan orang tua, lalu melakukan setting/pengaturan aplikasi, seperti pesan notifikasi yang akan di terima oleh orang tua terkait kehadiran anaknya di sekolah. Kemudian siswa memindai/menscan barcode/QR kode dengan perangkat HP masing-masing, setelah itu akan muncul tampilan form pengisian daftar hadir yang bersi nama, Kelas, jam kedatangan. Lalu siswa menekan tombol submit/kirim data. Setelah data dikirim akan otomatis masuk ke server data dan memicu/mentrigger aplikasi untuk memberikan pesan notifikasi ke HP Orang Tua.</p>
UPT SPF SDN Kompleks Sambung Jawa	81	KEPO (Kenali Potensi)	NON DIGITAL	<p>Salah satu aspek yang menarik untuk diangkat adalah bagaimana sifat keingintahuan anak yang memang dituntut dalam Kurikulum 2013 dirangsang dengan stimulus yang menarik dan dekat dengan keseharian siswa.</p> <p>Selanjutnya pada tahapan awal pada Juni 2017 dirancanglah program untuk mengajak partisipasi orangtua untuk hadir disekolah sebagai Guru bantu untuk memberikan stimulus pada tema-tema pembelajaran tertentu, seperti dalam tema Pekerjaan dihadirkan dokter, perawat, tentara, polisi, guru dan pekerjaan orang tua lainnya.</p> <p>Setiap anak adalah hebat, mempunyai potensi diri yang telah Allah Swt titipkan.</p>

				Penting untuk mengenali potensi dirinya agar ke depan memilih sekolah dan pekerja menjadi hal yang positif yang menunjang pengambilan keputusannya.
82	SURGA (Sudut Keluarga)	NON DIGITAL		<p>Untuk optimalisasi pendidikan anak di sekolah dasar perlu sinergitas antara sekolah dan orang tua sehingga ada kesatuan pemahaman dalam mengembangkan potensi anak baik segi kognitif, afektif dan psikomotornya. Peran serta orang tua dalam pendidikan sangat dibutuh khususnya di pendidikan dasar.</p> <p>Optimalisasi peran orang tua dalam pendidikan dapat dijalankan jika orang tua tersebut memiliki pengetahuan yang memadai. Sehingga SURGA di SDN Komp. Sambung Jawa dapat menjadi wahana media memperoleh informasi, diskusi tentang Parenting, memperdalam pengetahuan mendidik anak. Juga sebagai tempat mencari solusi dari masalah yang di alami anakanak.</p>
83	TEMAN (Tim Edukasi dan Mediasi Anak)	NON DIGITAL		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pematangan konsep; tahapan pelaksanaan Inovasi "TEMAN" diawali dengan perencanaan dan pematangan ide/gagasan melalui diskusi-diskusi terbatas, hingga kemudian ditelorkan nama dan konsep program ini.</li> <li>2. Penetapan Tim "TEMAN"; setelah itu dibentuk struktur tim dan dibuatkan SK-nya sebagai dasar pelaksanaan program.</li> <li>3. Sosialisasi Inovasi "TEMAN"; supaya program ini mendapat dukungan dan penerimaan yang baik, maka dilakukan sosialisasi terkait konsep, strategi, tujuan dan manfaat program.</li> <li>4. Pelatihan Penguatan Kapasitas; khusus untuk tim yang terdiri atas anak laki-laki dan perempuan, dilakukan pelatihan agar mereka memiliki pemahaman dan keterampilan sebagai Tim "TEMAN".</li> <li>5. Kegiatan Edukasi; kegiatan edukasi ini langsung dilakukan oleh Tim "TEMAN" ke kelas-kelas agar teman-temannya mengetahui keberadaan Tim "TEMAN" serta peran dan fungsinya.</li> <li>6. Kegiatan Mediasi; kegiatan mediasi diawali dengan melakukan simulasi penanganan kasus agar Tim "TEMAN" memahami alur penanganan kasus dan bagaimana peran masing-masing.</li> <li>7. Penandatanganan MoU; penandatangan kesepahaman bersama dilakukan oleh SD Negeri Kompleks Sambung Jawa dengan berbagai pihak untuk mendukung sekolah ini sebagai Sekolah Ramah Anak, Sekolah Adiwiyata, Sekolah Sehat, dll.</li> <li>8. Evaluasi kegiatan; ada dua pendekatan evaluasi dilakukan, yakni secara internal dan eksternal. Secara internal berarti evaluasi dilakukan hanya oleh guru-guru dan tim,</li> </ol>

				<p>sedangkan evaluasi eksternal melibatkan pihak luar untuk mendapat masukan bagi perbaikan pelaksanaan program-program sekolah ke depan.</p>
	84	Radio Caradek Kosamja	DIGITAL	<p>RADIO SEHAT salah satu upaya memaksimalkan pelayanan pendidikan kepada peserta didik. Memfasilitasi kebutuhan pembelajaran, menjadi media pada pembelajaran bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKn, Olahraga dan mata pelajaran lainnya. Kehadiran Radio Kosamja mendorong peningkatan mutu pembelajaran peserta didik dengan 3 kompetensi kognitif, afektif, psikomotor.</p>
UPT SPF SDN Bawakaraeng I	85	CASPER (Care Student Personality)	NON DIGITAL	<p>Inovasi Casper (Care Students Personality) dilaksanakan dengan tahapan Tembikar Si Batu (Temukan, Bina, Kawal, dan Prestasi Siswa Bawakaraeng Satu) melalui semangat gotong royong dari Tim Senyum Na (Senang Nyumbang kareNa Allah) Bawakaraeng Satu. Sistem kerja Inovasi Casper adalah melibatkan guru, peserta didik, orangtua peserta didik, dan masyarakat dalam membantu menyelesaikan permasalahan personal anak dengan cara membantu menemukan, membina, mengawal masalah personal peserta didik menjadikannya prestasi. Strategi managerial adalah dengan ICE TIBET (Inspiring, Creation, Endorsement, Team Work, Implementation, Branding, Evaluation, and Try/Transfer).</p>
	86	Seri Beraksi (Setiap Hari Berperilaku Anti Korupsi)	NON DIGITAL	<p>a. Sekolah bersama warga sekolah membuat program bersama terkait dengan Inovasi Seri Beraksi (Setiap Hari Berperilaku Anti Korupsi).b. Dibentuk Satgas Beraksi yang bertujuan menjadi tim sukses Inovasi Seri Beraksi (Setiap Hari Berperilaku Anti Korupsi) termasuk membuat berbagai 5 program dan target keberhasilan capaian dari Inovasi Seri Beraksi (Setiap Hari Berperilaku Anti Korupsi).c. Pelaksanaan Inovasi Seri Beraksi (Setiap Hari Berperilaku Anti Korupsi) di satuan pendidikan yang melibatkan seluruh komponen sekolah dan juga stakeholder terkait.d. Melakukan monitoring dan evaluasi dari pelaksanaan Inovasi Seri Beraksi (Setiap Hari Berperilaku Anti Korupsi) agar terlaksana sesuai dengan rencana.e. Membuat laporan hasil</p>

					pelaksanaan Inovasi Seri Beraksi (Setiap Hari Berperilaku Anti Korupsi).
	87	KELAS BERBINTANG	NON DIGITAL		<p>1. Inovasi Kelas Berbintang pertama kali dilaksanakan pada bulan 2021. Diawali dengan analisis Evaluasi Diri Sekolah terhadap capaian skor akreditasi sekolah yang menunjukkan rendah pada aspek sarana dan prasarana. Begitu juga tingkat partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan di SD Negeri Bawakaraeng I hanya sebesar 5% saja.</p> <p>2. Rendahnya standar Sarana dan Prasarana pembelajaran dalam kelas dan rendahnya tingkat partisipasi masyarakat ternyata berdampak pada semangat berprestasi peserta didik. Data sejak tahun 2018 hingga tahun 2021 tidak ada prestasi membanggakan dari siswa SD Negeri Bawakaraeng I justru terdata 20 peserta didik yang kerap kali terlibat dalam perilaku kriminal dan kekerasan, serta 30 anak putus sekolah (APS).</p> <p>3. Melalui Inovasi Kelas Berbintang yang dilaksanakan oleh seluruh warga SD Negeri Bawakaraeng I yang diberi nama Tim Senyum Na Bawakaraeng Satu melalui strategi bergerak bersama dengan pola ICE TIBET semua kelas menjadi lebih nyaman, aman, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran meningkatkan prestasi dan mengembalikan APS</p>
UPT SPF SDN Bawakaraeng II	88	CENDEKIA (Cekatan Digital Lestarikan Budaya)	NON DIGITAL		Inovasi Cendekia (Cekatan digital lestarikan budaya) dilaksanakan dengan alur Kebaekanta (Kenali, bayangkan, eksplorasi, koneksi dan aksi nyata) melalui semangat gotong royong dari Tim Ma'ca (mari cerdaskan anak) Bawakaraeng Dua. Sistem kerja Inovasi Cendekia adalah melibatkan guru, peserta didik, orangtua peserta didik, dan masyarakat dalam membantu menyelesaikan permasalahan krisis identitas budaya anak dengan cara membantu menemukan, membina, mengawal masalah krisis identitas budaya peserta didik menjadikannya prestasi. Strategi managerial adalah dengan Cara'de' ( Cari, Rangkai dan lestarikan).
UPT SPF SDN Mandai	89	CASEP (Colaboratif of academik, sosial, emosional dalam permainan tradisional)	NON DIGITAL		<p>1. Analisis Kebutuhan</p> <p>2. Studi Kelayakan</p> <p>a. secara teknis layak</p> <p>b. secara akademik masuk dalam pembelajaran</p> <p>c. secara sosial dapat diterima</p>

		90	TEMAN AKSI BELAJAR	DIGITAL	<p>Mengumpulkan akun belajar.id. Memasukkan akun G-Mail menggunakan akun Admin belajar.id. Klik kanan pada kemudian pilih membuat drive bersama. Mengganti nama drvie bersama, pilih dan klik kelola anggota untuk menambahkan anggota. Menginput seluruh akun belajar. Id. kemudian membuat drive baru di dalam akun drive bersama sebanyak jumlah anggota. Seluruh anggota mengupload file ke dalam drive. Setelah itu drive bersama siap digunakan.</p>
UPT SPF SDN Sudirman IV		91	DEBUS (Pendekar dan Bunda Sampah)	NON DIGITAL	<p>1. Sampah-sampah dikumpulkan setiap hari di kelas masing-masing oleh murid-murid. 2. Sampah dikelola dengan cara dipilah dan disimpan pada bank sampah. 3. Untuk sampah yang dapat diolah dengan daur ulang, maka sampah dibuat bermacam-macam kerajinan tangan. 4. Setiap akhir semester, murid dan orang tua siswa yang dapat mengolah sampah yang terbaik sesuai indikator, maka diberikan apresiasi dan penghargaan sebagai pendekar dan bunda sampah. Pendekar dan Bunda sampah adalah sebagai koordinator pengelola sampah setiap harinya.</p>
		92	KEPITING (Kelas Pintar, Tematik, Inovatif, dan Gembira)	NON DIGITAL	<p>Adapun tahapan inovasi KEPITING sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Mengenalkan inovasi kepada seluruh warga sekolah dengan cara sosialisasi.</li> <li>· Menentukan tema setiap kelas.</li> <li>· Setiap kelas memiliki tujuan agar siswa belajar dengan betah dan menyenangkan.</li> <li>· Merancang dan mendesain bentuk-bentuk dekorasi kelas sesuai tema yang telah ditentukan.</li> <li>· Guru, siswa, dan orang tua siswa bekerjasama membuat dekorasi kelas yang inovatif.</li> <li>· Kelas dibersihkan terlebih dahulu, lalu dindingnya di mural sesuai tema yang ditentukan.</li> <li>· Menempelkan poster-poster dan gambar-gambar pada dinding yang kosong.</li> <li>· Memajang hasil karya siswa dan alat peraga ataupun permainan edukatif pada suatu sudut kelas.</li> <li>· Membuat pojok baca setiap kelas.</li> <li>· Memastikan seluruh unsur dari inovasi KEPITING ini telah dipenuhi.</li> </ul>
		93	LOLIPOP (Lorong Literasi, Pusat Pembelajaran, Ajang Pameran, dan Objek Photo)	NON DIGITAL	<p>Koridor kelas ini juga dimanfaatkan sebagai tempat berpameran siswa. Jika ada ajang-ajang atau moment khusus siswa dapat melakukan pameran di bagian depan kelasnya masing-masing. Pameran tersebut adalah berupa karya-karya daur ulang atau kerajinan tangan buatan siswa SD Negeri Sudirman IV. Hal ini juga menumbuhkan rasa kecintaan dan kebanggan siswa dengan karya mereka sendiri yang pada akhirnya tumbuh rasa percaya diri untuk terus berkreasi.</p>

		94	SAVA (Sistem Aplikasi Virtual Ar-Rahmah)	DIGITAL	<p>1. Aplikasi ini dapat digunakan di android maupun laptop.</p> <p>2. Jika menggunakan android bisa di download menggunakan aplikasi play store, jika menggunakan laptop bisa menggunakan browser.</p> <p>3. Saat membuka aplikasi SAVA akan muncul 4 jenis pilihan sebagai apa: orang tua/wali, siswa, guru kelas atau wali kelas.</p> <p>4. Pengguna bisa memilih unit sekolah, pilih menu, orang tua atau siswa atau guru.</p> <p>5. Pilih kelas mana, kemudian dilanjutkan dengan memilih menu yang akan dilihat atau diisi.</p> <p>6. Jika menggunakan web atau IOS, buka aplikasi SAVA melalui web browser google chrome atau mozilla firefox di tautan sava.arrahmahmks.sch.id.</p> <p>7. Setelah itu silahkan dibuka menunya sesuai apa yang kita mau lihat.</p>
SDIT Ar-Rahmah		95	MACCA - SMART LIBRARY	DIGITAL	<p>1. Analisis Kebutuhan 2. Studi Kelayakan</p> <p>a. Technically feasible (apakah secara teknis layak).</p> <p>b. Economically profitable (apakah secara ekonomi menguntungkan).</p> <p>c. Socially acceptable (apakah secara sosial dapat diterima).</p>
		96	PACE'A (Pagi Ceria Ar-Rahmah)	NON DIGITAL	<p>Inovasi Pace'a mulai dibetuk pada tahun 2015. Kemudian mulai dipersiapkan dan direncanakan selama 2 bulan. Setelah tahap perencanaan dianggap telah matan, maka dilanjutkan dengan sosialisasi kepada seluruh guru dan peserta didik SDIT Ar-Rahmah. Setelah sosialisasi dilakukan maka kegiatan dilakukan oleh seluruh peserta didik secara bergantian sesuai dengan jadwal masing-masing kelas yang telah ditentukan. Setelah itu, dilakukanlah pasca kegiatan yang didalamnya berisi mengenai penilaian terhadap peserta didik.</p>
UPT SPF SDN Garuda		97	SAMBORI GARUDA (Sampah Olah Memberi Manfaat Bagi Garuda)	NON DIGITAL	<p>1. Sosialisasi Sambori Garuda Tahap awal inovasi ini adalah sosialisasi Sambori Garuda. dalam sosialisasi ini dijelaskan mengenai jenis-jenis sampah sekolah dan Masyarakat</p> <p>2. Pemilahan sampah Pemilahan yaitu memisahkan sampah berdasarkan jenisnya dan ditempatkan dalam wadah yang berbeda. Setiap hari terdapat berbagai jenis sampah yang dihasilkan dengan jenis yang berbeda pula. Setiap kelas dan ruangan di UPT SPF SD Negeri Garuda menyediakan 4 Menmbuat wadah tempat sampah. Tempat sampah tersebut dibedakan berdasarkan jenis sampah. Terdapat sampah organik, sampah anorganik, sampah kertas dan sampah B3. Setiap siswa dan warga sekolah lainnya membuang sampah ke tempat sampah sesuai jenisnya.</p> <p>3. Pengolahan Sampah Setelah memilah sampah, tahap selanjutnya adalah mengolah sampah. Mengolah sampah dilakukan setiap hari Sabtu.</p> <p>4. Hasil olahan sampah Hasil olahan sampah seperti pupuk kompos digunakan sebagai pupuk tanaman di sekolah ataupun lingkungan Masyarakat. Sedangkan hasil kerajinan dari sampah dapat dijadikan hiasan dan dapat dijual kembali.</p>

	98	Museum KARAENG CA'DI	NON DIGITAL	<p>1. Setiap pengunjung wajib menggunakan masker, mencuci tangan, serta diukur suhu badannya oleh petugas sebelum memasuki museum</p> <p>2. Sebelum masuk museum pengunjung diperkenankan menscan barcode untuk mengisi google form</p> <p>3. Tidak diperkenankan menyelenggarakan acara, baik intern museum ataupun pihak luar museum, yang mendatangkan kerumunan orang</p> <p>4. Akses masuk ke museum diatur secara bergantian, sesuai dengan kapasitas ruang pamer.</p> <p>5. Pengunjung siap harus menunggu di ruang tunggu pada saat jam pengunjung sudah maksimal.</p> <p>6. Waktu berkunjung di Museum Karaeng Ca'di maksimal 60 menit.</p> <p>7. Pengunjung dapat membeli barang-barang yang dipajang dalam museum Karaeng Ca'di dengan menghubungi pihak penyelenggara</p> <p>8. Dijual dengan harga lelang.</p>
	99	PANGERAN (Pantau Pendidikan Anak Giat Berkesinambungan)	NON DIGITAL	<p>1. Sosialisasi PANGERAN oleh UPT SPF SDN Garuda di rumah warga, puskesmas, kantor pertamina, pasar, perumahan dan di sepanjang jalan sekitar UPT SPF SDN Garuda.</p> <p>2. Pelaksanaan inovasi merupakan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam PPDB di sekolah.</p> <p>3. Pelaksanaan asesmen diagnostic (observasi awal dengan cara wawancara tentang latar belakang anak dan memberikan games bagi anak untuk menemukan gaya belajar anak).</p> <p>4. Pengisian buku diagnose (Buku kontrol PANGERAN) untuk siswa</p> <p>5. Seminar Parenting di kegiatan pembentukan kolaborasi antara pihak sekolah dan orang tua</p> <p>6. Pembentukan organisasi PANGERAN dengan menetapkan siswa sebagai Duta Anti Bullying</p> <p>7. Pemberian tanggung jawab kepada Duta untuk melaksanakan tugasnya.</p> <p>8. Evaluasi kegiatan</p> <p>9. Refleksi dan tindak lanjut kegiatan</p>
UPT SPF SDN Maccini Baru	100	TEKAD (Tingkatan Edukasi Kemandirian Anak Disabilitas)	NON DIGITAL	<p>1. Kegiatan inovasi diawali dengan pertemuan warga sekolah dalam kegiatan sosialisasi, pembentukan tim dan membuat group diskusi melalui watshapp , penyusunan SOP, manual book ,dan penyiapan sarana yang diperlukan serta monitoring dan evaluasi setiap tahunnya.</p> <p>2. Pelaksanaan inovasi dimaksimalkan melalui kerjasama berbagai pihak baik dari kalangan pemerintah, akademisi, komunitas, pelaku bisnis dan dunia usaha, sehingga inovasi ini melalui proses 4 bulan.</p>
	101	ASSIKOLA (Ambil Siswa Kembali ke Sekolah)	NON DIGITAL	<p>ASSIKOLA ini diupayakan agar anak yang putus sekolah dapat kembali belajar bersama temannya tanpa merasa minder dan mendapatkan pendidikan yang layak, sehingga nantinya tidak ada lagi anak di luar sana yang putus sekolah. Alhamdulillah program ASSIKOLA yang dilakukan di sekolah kami UPT SPF SD Inpres Maccini Baru sudah berjalan 2 tahun semenjak terjadinya pandemi Covid-19.</p>

UPT SPF SDI Malimongan Baru	102	ANGKAT (Ruang Kreasi Anak Hebat)	NON DIGITAL	<p>1. Kegiatan inovasi diawali dengan pertemuan warga sekolah dalam kegiatan sosialisasi, pembentukan tim dan membuat group diskusi melalui whatsapp, penyusunan SOP, manual book, dan penyiapan sarana yang diperlukan serta monitoring dan evaluasi setiap tahunnya.</p> <p>2. Pelaksanaan inovasi dimaksimalkan melalui kerjasama berbagai pihak baik dari kalangan pemerintah, akademisi, komunitas, pelaku bisnis dan dunia usaha, sehingga inovasi ini melalui proses 4 bulan.</p>
	103	EKSPRESITA (Edukasi Kreatif Seksual dan PRoduktivitas mElalui SI stem TerpAdu )	NON DIGITAL	<p>Kegiatan inovasi diawali dengan pertemuan warga sekolah dalam kegiatan sosialisasi, tes awal/pretest, pembentukan tim dan membuat group diskusi melalui watshapp , penyusunan SOP, manual book ,dan penyiapan sarana yang diperlukan serta monitoring dan evaluasi . Pelaksanaan inovasi dimaksimalkan melalui kerjasama berbagai pihak baik dari kalangan pemerintah, akademisi, komunitas, pelaku bisnis dan dunia usaha, sehingga inovasi ini melalui proses 3 bulan.</p>
	104	PENCIL (Pengusaha Cilik)	NON DIGITAL	<p>Memperkenalkan program inovasi PenCil {Pengusaha Cilik} kepada seluruh Tappa' MI (Tempat Sampah Mini) 6 siswa, dimulai dengan menyelenggarakan kegiatan bimtek. Dalam kegiatan bimtek inilah disampaikan tentang program dan tahapan perencanaan, pelaksanaan serta pemanfaatan dari Inovasi.</p>
	105	TAPPA' MI (Tempat Sampah Mini)	NON DIGITAL	<p>1. Tappa'Mi dibuat dengan memanfaatkan sampah limbah yang tidak terurai dan tidak terpakai seperti botol dan toples plastik bekas yang didaur fungsi dan dikreasikan sebagai wadah Tappa'Mi (Tempat Sampah Mini). 2. Botol dan toples plastik sebagai wadah Tappa'Mi, disiapkan oleh masing-masing siswa, setelah masing-masing siswa memiliki wadah Tappa'Mi dilanjutkan dengan kegiatan mengkreasikan wadah Tappa'Mi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan dan arahan dari masing-masing guru di setiap jenjang kelas, hal ini dimaksudkan agar wadah Tappa'Mi ini terlihat menarik untuk menumbuhkan rasa memiliki yang besar terhadap Tappa'Mi masing-masing siswa sesuai karakter dan kesenangan siswa yang sangat berdiferensiasi. 3. Wadah Tappa'Mi yang telah dibuat oleh siswa kemudian digunakan sebagai tempat sampah mini yang disimpan di laci meja masing-masing siswa, sehingga kebiasaan siswa membuang sampahnya di laci dapat dikendalikan dengan memanfaatkan Tappa'Minya. 4. Wadah Tappa'Mi yang dibuat siswa diperuntukkan untuk sampah non organik, yang secara tidak langsung, anak-anak diberi edukasi dalam hal pemilahan sampah. 5. Tappa'Mi yang telah penuh, isinya dituang ke tempat sampah besar yang telah tersedia di masing-masing kelas. 6. Wadah Tappa'Mi yang digunakan oleh siswa adalah wadah yang dapat digunakan secara berulang.</p>

UPT SPF SDN Daya 1	106	KUPONKU (Kolaborasi Untuk Panen Olahan Tanaman Kebun Sekolahku)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sosialisasi oleh Kepala Sekolah dan TIM INOVASI kepada murid, guru dan orang tua murid, dengan durasi waktu 30 menit.</li> <li>2. Penanaman bibit tanaman, merawat hingga tumbuh oleh murid, guru dan orang tua murid.</li> <li>3. Panen hasil kebun ( cabai , tomat, strawberri, pakcoy) bersama murid, guru dan orang tua murid, dimana team work telah siap dan difasilitasi dengan durasi waktu 60 menit.</li> <li>4. Penjualan hasil kebun di halaman sekolah dengan sarana dan prasarana yang telah tersedia (team work dikoordinir dan difasilitasi dengan durasi waktu 1-2 jam).</li> <li>5. Guru, murid, dan orang tua diberi kupon sesuai dengan nominal yang telah ditentukan dari belanjanya.</li> <li>6. Penukaran hasil panen kebun menjadi kupon belanja gratis di kantin sekolah (waktu 5 jam).</li> </ol>
UPT SPF SDN Rappocini	107	MARKISA TA (Mariki Sedekah Sampah Ta')	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sampah daur ulang yang dibawa oleh peserta didik, orang tua, dan guru yang telah dibersihkan disimpan pada wadah yang telah disiapkan.</li> <li>2. Tim markisata dan peserta didik yang telah ditugaskan memastikan jika masih ada sampah yang belum dibersihkan maka peserta didik akan membersihkan. Jika sampah botol belum dibersihkan maka dibersihkan dengan cara melepas label yang melekat pada label, melepas tutup botol, dan kemudian dipipihkan dengan cara diinjak. Selanjutnya disimpan di tempat yang telah disediakan.</li> <li>3. Tim markisata dan peserta didik menunggu pengepul datang mengambil sampah yang telah terkumpul untuk ditimbang.</li> <li>4. Tim markisata dan peserta didik mencatat dan menimbang sampah daur ulang yang telah dikemas.</li> <li>5. Selanjutnya, setelah ditimbang dan dicatat, pengepul melakukan pembayaran sesuai dengan berat sampah.</li> <li>6. Dana dari hasil penimbangan sampah tersebut digunakan untuk kegiatan peserta didik, seperti outing kelas berkaitan dengan hari lingkungan.</li> </ol>
	108	GESIT TA (GERAK CEPAT SELALU INOVATIF KELUARGA KITA)	NON DIGITAL	<p>Adapun tahapan alur kegiatan GESIT TA', yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pihak sekolah mengundang orang tua perwakilan kelas untuk menghadiri rapat pembentukan komunitas.</li> <li>2. Membentuk tim GESIT TA' mulai dari pengurus inti hingga koordinator dari tiap-tiap bidang.</li> <li>3. Menyusun program kegiatan sesuai dengan bidang yang telah disepakati.</li> <li>4. Tim GESIT TA' melaksanakan kegiatan berdasarkan program yang telah direncanakan.</li> <li>5. Selanjutnya, kegiatan yang telah dilaksanakan direfleksi pada pertemuan rutin Komunitas GESIT TA'.</li> </ol>

				TAHAPAN	INOVASI
	109	HALTE LITERASI	NON DIGITAL	<p>Inovasi Halte Literasi ini pertama dilaksanakan bulan Juni 2023, di mulai dengan mengadakan refleksi terhadap hasil rapor mutu tahun 2022, yang menunjukkan Literasi siswa masih rendah. Rendahnya minat baca dan kurangnya pemahaman makna bacaan. Melalui inovasi Halte Literasi ini di harapkan ada perubahan pada peserta didik. Halte Literasi menjadi ruang literasi yang menyenangkan bagi mereka.</p>	
UPT SPF SDI Banta - Bantaeng 1	110	SIAP GERAK (Siap Peduli Gerakan Aktif)	NON DIGITAL	<p>1. Identifikasi Kebutuhan dan Tujuan: Tahapan awal dari inovasi adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai melalui program "SIAP Gerak." Mungkin tujuan-tujuan tersebut adalah meningkatkan tingkat aktivitas fisik masyarakat, mengurangi penyakit terkait gaya hidup, atau meningkatkan kesadaran tentang manfaat gerak aktif.</p> <p>2. Penelitian dan Analisis: Tahap berikutnya adalah melakukan penelitian dan analisis tentang kondisi kesehatan masyarakat, tingkat aktivitas fisik, dan tantangan-tantangan yang dihadapi dalam menerapkan gaya hidup aktif. Ini melibatkan pengumpulan data dan informasi yang relevan.</p> <p>3. Pengembangan Konsep Inovasi: Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, tim inovasi akan mengembangkan konsep inovasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan program "SIAP Gerak." Konsep ini mungkin melibatkan berbagai ide, seperti penggunaan teknologi, program pemberdayaan masyarakat, atau kemitraan dengan pihak lain.</p> <p>4. Pengujian dan Evaluasi: Konsep inovasi tersebut akan diuji dalam skala kecil atau dalam bentuk simulasi untuk melihat efektivitas dan dampaknya. Evaluasi akan membantu dalam menentukan apakah inovasi tersebut layak untuk diimplementasikan dalam skala lebih besar.</p> <p>5. Pengembangan Program: Setelah konsep inovasi teruji dan terbukti berhasil, tahap berikutnya adalah mengembangkan program "SIAP Gerak" secara keseluruhan. Ini termasuk perencanaan lebih rinci tentang strategi implementasi, target audiens, kegiatan, dan sumber daya yang dibutuhkan.</p> <p>6. Implementasi dan Pelaksanaan: Tahap kunci adalah implementasi program "SIAP Gerak" dalam skala yang lebih besar. Ini melibatkan penerapan strategi dan kegiatan yang telah dirancang sebelumnya.</p> <p>7. Evaluasi dan Peningkatan: Setelah program "SIAP Gerak" berjalan, evaluasi terus menerus dilakukan untuk mengukur dampak dan efektivitasnya. Hasil evaluasi ini dapat digunakan untuk melakukan perbaikan dan peningkatan program agar lebih efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.</p> <p>8. Pengembangan Berkelanjutan: Inovasi tidak berhenti setelah program "SIAP Gerak" diimplementasikan. Upaya terus menerus diberikan untuk memperbarui program, mengadaptasikan dengan perubahan kebutuhan masyarakat, dan menghadapi tantangan yang muncul seiring waktu.</p>	

	111	PACCARITA (Panggung Ceria Cerita Anak)	NON DIGITAL	<p>1. Menganalisis kebutuhan siswa di sekolah, merancang program kegiatan pengembangan minat dan bakat peserta didik di sekolah. Kegiatan merujuk pada sumber daya manusia yang ada baik secara internal dikalangan guru, tenaga kependidikan maupun eksternal stakeholder.2. Rancangan program kegiatan, dituangkan dalam rancangan kegiatan program anggaran sekolah RKAS.3. Sosialisasi program kegiatan kepada guru, tenaga kependidikan, orang tua, peserta didik, stakeholder, memperkenalkan hak-hak anak.4. Mengadakan kegiatan rutin/mingguan atau saat momen/even di sekolah menyesuaikan waktu, kondisi, tempat kegiatan dengan orang tua siswa. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan multi stakeholder dengan memanfaatkan jejaring SD Inpres Banta Bantaeng I dari guru kelas dan stakeholder.5. Pelaksanaan kegiatan dan pentas dilaksanakan bersama guru, tenaga kependidikan di sekolah, guru berperan sebagai panitia, anak sebagai peserta kegiatan, wujud pelaksanaan hak partisipasi anak.6. Konsep program kegiatan PACARITA; Tari, puisi, menyanyi, teater dan bercerita. Pelatihan dan Pendampingan dilakukan guru sesuai kebutuhan.7. Melaksanakan berbagai lomba terkait 18 Revolusi Pendidikan dan penguatan profil pelajar Pancasila, memberikan hadiah bagi juaranya, wujud apresiasi.</p>
	112	AMAL CERIA (Anak Mama Lancar Literasi)	NON DIGITAL	<p>1. Menganalisis kebutuhan siswa di sekolah, merancang program kegiatan pengembangan minat baca dan bakat anak di sekolah. Kegiatan merujuk pada sumber daya manusia yang ada baik secara internal di kalangan guru, tenaga kependidikan maupun eksternal stakeholder penggiat literasi.2. Rancangan program kegiatan, dituangkan dalam rancangan kegiatan program anggaran sekolah RKAS.3. Sosialisasi program kegiatan kepada guru, tenaga kependidikan, orang tua, siswa, penggiat literasi, memperkenalkan hak-hak anak pada perpustakaan CERIA dengan Aplikasi E-Book (Smart Library).4. Mengadakan kegiatan rutin/mingguan atau saat momen/even di sekolah menyesuaikan waktu kondisi, tempat kegiatan dengan orangtua siswa. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan multi stakeholder dengan memanfaatkan jejaring SD Inpres Banta Bantaeng I dari guru kelas dan pustakawan.5. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan bersama guru, tenaga kependidikan di sekolah, guru berperan sebagai panitia, anak sebagai peserta kegiatan, wujud pelaksanaan hak partisipasi anak.6. Konsep program kegiatan AMAL CERIA; Literasi, numerasi, digital. Pelatihan dan Pendampingan dilakukan guru sesuai kebutuhan.7. Melaksanakan berbagai lomba literasi numerasi penguatan profil pelajar Pancasila, memberikan hadiah bagi juaranya, wujud apresiasi.</p>

					1. Menganalisis kebutuhan siswa di sekolah, merancang program kegiatan peningkatan literasi informasi, pengembangan minat baca, karakter pelestarian lingkungan di sekolah. Kegiatan merujuk pada sumber daya manusia yang ada baik secara internal dikalangan guru, tenaga kependidikan maupun eksternal stakeholder penggiat literasi. 2. Rancangan program kegiatan, dituangkan dalam rancangan kegiatan program anggaran sekolah RKAS 3. Sosialisasi program kegiatan kepada guru, tenaga kependidikan, orang tua, siswa, penggiat literasi, numerasi, pelestarian lingkungan memperkenalkan hak-hak anak cakap digital di Lingkungan belajar SD Inpres Banta Bantaeng 1. 4. Mengadakan kegiatan rutin harian/mingguan atau saat moment/event hari-hari lingkungan hidup di sekolah menyesuaikan waktu kondisi, tempat kegiatan siswa. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan multi stake holder dengan memanfaatkan jejaring SD Inpres Banta Bantaeng I dari guru kelas dan pustakawan. 5. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan bersama guru, tenaga kependidikan di sekolah, guru berperan sebagai panitia, anak sebagai peserta kegiatan, wujud pelaksanaan hak partisipasi anak. 6. Konsep program kegiatan BENGKEL LINO; Literasi, numerasi, digital dan pelestarian lingkungan. Pelatihan dan Pendampingan dilakukan guru dan tenaga kependidikan sesuai kebutuhan. 7. Melaksanakan berbagai lomba literasi numerasi penguatan profil pelajar Pancasila, Tema Lingkungan memberikan hadiah bagi juaranya, wujud apresiasi.
UPT SPF SDI Perumnas Antang III	114	BELL 6Q	NON DIGITAL		1. Peserta didik masuk ke sekolah sambil mengucap salam dan bersalaman dengan guru. 2. Peserta didik masuk baris di depan kelas. 3. Peserta didik memulai pelajaran dengan berdoa bersama. 4. Peserta didik beristirahat pada pukul 09.15 Wita. 5. Peserta didik masuk kembali di kelas untuk belajar setelah istirahat. 6. Peserta didik istirahat kedua pada pukul 11.00 Wita 7. Peserta didik kembali ke kelas untuk belajar dan pada pukul 12.15 atau 15 menit sebelum bel berbunyi maka semua aktivitas peserta didik
UPT SPF SDI Antang 1	115	MANGASAH (Mari Mengelola Sampah)	NON DIGITAL		1. Inovasi ini dilakukan dengan lebih awal membuat tim yang terdiri dari berbagai koordinator kemudian dilakukan sosialisasi kepada seluruh warga sekolah. 2. Setelah itu setiap wali kelas melakukan pembinaan kepada peserta didik di setiap kelas kemudian dilakukan evaluasi oleh tim inovasi. 3. Sebelum memasuki proses pembelajaran di 5 menit awal peserta didik diingatkan oleh guru tentang memilah sampah sesuai dengan jenisnya yaitu sampah organik, kertas, plastik dan residu. 4. Setelah itu, 10 menit selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengelolah sampah

					sesuai dengan jenisnya. 5. Di 15 menit akhir pembelajaran peserta didik diarahkan untuk membuang sampah plastik dan kertas dibuang di bank sampah sekolah untuk nantinya dijual, sampah organik dibuang di komposter, sedangkan sampah residu dibuang di tempat pembuangan akhir sekolah.
UPT SPF SDI Unggulan Puri Taman Sari	116	RUNGKAD (Ruang Cakap Teknologi Digital)	NON DIGITAL		Melalui bimbingan dan pendampingan dari seluruh pendidik di UPT SPF SD Inpres Unggulan Puri Taman Sari Kota Makassar siswa dapat belajar mengoperasikan komputer. Hal ini bertujuan untuk melahirkan generasi yang unggul dalam bidang teknologi dan cakap dalam menggunakan teknologi komputer. Dengan inovasi ini siswa juga dapat mengasah keterampilannya sebelum pelaksanaan ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) yang saat ini dijadikan penilaian pengganti UN (Ujian Nasional).
	117	MACAPA (Mariki Cacah Sampah Ta')	NON DIGITAL		1. Tim sekolah melaksanakan pengelolaan sampah sesuai dengan jadwal dan kelompok yang telah dibuat sebelumnya. 2. Pengelolaan sampah dengan merubah sampah menjadi pupuk komposter ini melibatkan warga sekolah dan masyarakat sekitar sekolah. Setelah itu setiap kelompok bergerak untuk memilah sampah yang telah dikumpulkan baik itu sampah kering dan sampah basah.3. Kemudian seluruh sampah kering seperti sampah sisa tanaman yang kering dikumpulkan dan dilipat menjadi satu lalu dimasukkan dalam lubang alat pencacah dan dipotong menjadi bagian yang halus kemudian dimasukkan dalam bak komposter dan terakhir dicampurkan dengan sampah basah atau sampah dari limbah rumah tangga dan limbah kantin sekolah. 4. Setelah itu didiamkan dalam bak tertutup hingga beberapa minggu.5. Setelah itu hasil dari pupuk komposter akan digunakan warga sekolah untuk membantu penyuburan tanaman sekolah sehingga mengurangi biaya sekolah untuk membeli produk pupuk kompos diluar dan Sebagian lagi di dibagikan kepada masyarakat sekitar sekolah pada pertemuan berikutnya.
UPT SPF SDN Parinring	118	EKO-SKUL (Ekosistem Sekolah Kelola Daur Ulang)	NON DIGITAL		Tahapan pelaksanaan program Eko-Skul dimulai dari perencanaan dan penyusunan konsep, penetapan dan penerbitan Tim Eko-Skul, sosialisasi program Eko-Skul, dan penandatanganan Kesepahaman Bersama (MoU) dengan beberapa stakeholder. Selanjutnya, pelaksanaan kegiatan daur ulang, kunjungan dan studi lapangan, pembuatan laporan, dan evaluasi kegiatan.

UPT SPF SDI Paccerakkang	119	STBL (Smart Technology Based Learning)	DIGITAL	<p>1. Guru menampilkan materi presentasi yang dibuatnya sendiri di leptop dan disambungkan melalui HDMI atau Share Screen ke Smart TV.</p> <p>2. Guru mencari materi teks atau video edukasi terkait materi pembelajaran di perangkat handphone, laptop, chromebook dan tablet lalu ditampilkan melalui Smart TV.</p> <p>3. Guru mengakses materi teks atau video edukasi terkait materi pembelajaran di Smart TV secara online dengan memanfaatkan perangkat digital yang sudah ada di Smart TV.</p> <p>4. Siswa membuat hasil pembelajarannya dalam bentuk teks, foto, dan atau video di handphone, laptop, chromebook dan tablet kemudian dikoneksikan dengan Smart TV untuk dipresentasikan.</p>
UPT SPF SDI Bertingkat Mamajang III	120	AHLI BEDAH ( Aksi Hijaukan Lingkungan Bersih dan Indah)	NON DIGITAL	Kegiatan ini diawali dengan pertemuan warga sekolah dalam kegiatan sosialisasi, pembentukan tim dan membuat grup diskusi secara online. Penyusunan SOP, manual book, dan penyiapan sarana yang diperlukan serta monitoring dan evaluasi setiap tahunnya. Pelaksanaan inovasi dimaksimalkan melalui Kerjasama berbagai pihak baik dari kalangan pemerintah, lingkungan sekolah, komunitas, dan universitas, sehingga inovasi bisa berjalan dengan baik.
	121	KAREBOSI (Kegiatan Rekreatif untuk Menumbuhkan Bakat Olahraga Tradisional Siswa)	NON DIGITAL	Inovasi KAREBOSI (Kegiatan Rekreatif Untuk Menumbuhkan Bakat Olahraga Tradisional Siswa) dilaksanakan dengan tahapan perkenalan kepada peserta didik dengan melalui penggabungan mata pelajaran olahraga disetiap pertemuan. Sistem kerja Inovasi KAREBOSI adalah melibatkan guru, peserta didik, orangtua peserta didik, dan masyarakat dalam membantu menyelesaikan permasalahan personal anak dengan cara membantu menemukan, membina, mengawal masalah personal peserta didik menjadikannya prestasi sehingga peserta didik tidak lagi ketergantungan dengan game online.
UPT SPF SDI Hartaco Indah	122	BESTie HARINDAH	NON DIGITAL	<p>Tahapan Inovasi/Penggunaan Produk/Spesifikasi Produk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat Program Bestie Harindah</li> <li>Membuat SK Pengelola perpustakaan</li> <li>Memilih Duta Baca</li> <li>Membentuk Bunda Baca</li> <li>Memilih Guru Literat</li> </ol>
	123	PELOPOR (Persatuan Lingkar Orang Tua Siswa Peduli Pendidikan SDI Hartaco Indah)	NON DIGITAL	Kegiatan inovasi diawali dengan pertemuan warga sekolah dalam kegiatan sosialisasi, pembentukan tim dan membuat group diskusi melalui whatsapp, penyusunan SOP, manual book, dan penyiapan sarana yang diperlukan serta monitoring dan evaluasi setiap tahunnya. Pelaksanaan inovasi dimaksimalkan melalui kerjasama berbagai pihak baik dari kalangan pemerintah, akademisi, komunitas, pelaku bisnis dan dunia usaha, sehingga inovasi ini melalui proses 2 bulan.

124	BUDAYA TABE (Tertib dan Berkarakter)	NON DIGITAL	1. identifikasi Kebutuhan dan Permasalahan: Tahap awal adalah mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan terkait ketertiban dan karakter siswa di sekolah. Melakukan analisis mendalam tentang masalah-masalah yang ada dan menentukan aspek karakter yang perlu ditingkatkan. 2. Rencanakan dan Definisikan Sasaran: Buat rencana strategis yang jelas dan terukur untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tetapkan sasaran yang spesifik dan realistik yang ingin dicapai dalam hal ketertiban dan karakter siswa. 3. Keterlibatan Stakeholder: Melibatkan semua pihak yang terkait, seperti kepala sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat, dalam proses inovasi ini. Stakeholder yang terlibat harus memiliki kesadaran dan komitmen yang kuat untuk menerapkan inovasi tertib dan berkarakter. 4. Pengembangan Program dan Kurikulum: Buat program dan kurikulum yang menekankan pada pembentukan karakter dan pengembangan sikap positif pada siswa. Kurikulum harus mencakup pembelajaran nilai-nilai moral, etika, tanggung jawab, dan empati, selain dari aspek akademis. 5. Pelaksanaan Program: Implementasikan program yang telah dirancang secara konsisten dan terarah. Pastikan program diterapkan dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. 6. Monitoring dan Evaluasi: Selama proses pelaksanaan, lakukan monitoring dan evaluasi secara berkala untuk melihat kemajuan dan efektivitas inovasi ini. Evaluasi dapat membantu mengidentifikasi keberhasilan dan kendala yang mungkin terjadi dalam penerapan inovasi. 7. Pengembangan Lanjutan: Berdasarkan hasil evaluasi, lakukan pengembangan lanjutan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas inovasi tertib dan berkarakter. Pertahankan komitmen untuk terus berinovasi dan memperbaiki program sesuai dengan kebutuhan dan perubahan yang terjadi. 8. Diseminasi Hasil dan Pembelajaran: Bagikan hasil dari inovasi tertib dan berkarakter kepada pihak-pihak terkait lainnya untuk dapat diadopsi dan diimplementasikan di lingkungan pendidikan lainnya. Pembelajaran dari inovasi ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan program serupa di tempat lain.		

UPT SPF SDN Borong	125	Bunda Pustaka	NON DIGITAL	<p>1. Penyusunan rancangan dan konsep program. Tahap awal dari rencana pembentukan BUNDA PUSTAKA adalah membuat konsep program dalam bentuk Term of Reference (TOR) atau kerangka acuan. Dalam TOR itu tergambaran latar belakang, tujuan, keluaran dan manfaat, juga sasaran dan pelaksana program.2. Sosialisasi kepada orang tua siswa. Tahap berikut adalah sosialisasi rencana pembentukan BUNDA PUSTAKA kepada orang tua siswa, yang dihadiri juga oleh komite sekolah.3. Pertemuan untuk rencana pembentukan BUNDA PUSTAKA. Setelah itu, orang tua siswa diundang melalui paguyuban/komite kelas. Masing-masing kelas kemudian mengutus beberapa orang tua sebagai perwakilannya.4. Pembentukan dan penyusunan pengurus. Saat rapat atau pertemuan dengan orang tua siswa, selanjutnya dibahas tentang rencana pembentukan dan penyusunan pengurus BUNDA PUSTAKA. Mekanisme pembentukan dan penyusunan pengurus BUNDA PUSTAKA dilakukan melalui forum yang demokratis, yakni melalui suara terbanyak (voting).5. Pengukuhan BUNDA PUSTAKA. Setelah susunan pengurus BUNDA PUSTAKA, periode 2021-2022, terbentuk, selanjutnya dilakukan pengukuhan yang dihadiri Organisasi Perangkat Daerah (OPD) terkait.6. Pelaksanaan program BUNDA PUSTAKA. Begitu selesai dikukuhkan, BUNDA PUSTAKA langsung menyusun dan membuat program. Program-program itu ada yang merupakan program rutin yang dikerjakan sendiri, ada pula yang merupakan program dalam rangka peringatan hari-hari besar nasional, yang dikerjasamakan dengan pihak lain, mendukung perpustakaan ketika melaksanakan kegiatan dan membantu peningkatan pelayanan perpustakaan.7. Evaluasi program. Evaluasi program BUNDA PUSTAKA dilakukan secara berkala pada pertemuan yang dilakukan setiap pekan atau pada akhir periode sebagai bentuk pertanggungjawaban pengurus.</p>
UPT SPF SDN Unggulan BTN Pemda	126	Gerbang Ilmu	NON DIGITAL	<p>Pada awal penerapan GERBANG ILMU, tim pelaksana mengalami kendala dikarenakan fokus dari inovasi ini adalah teknologi. Seperti yang dipahamai targetnya adalah siswa sekolah dasar yang masih memerlukan edukasi yang lebih lanjut untuk dapat berbaur dengan penggunaan teknologi. Meski demikian, seiring berjalananya waktu dan konsistensi dari para tim pelaksana ditambah dengan dukungan dari para stake holder maka para siswa mulai memahami sedikit demi sedikit penggunaan teknologi di dunia pendidikan.</p>
UPT SPF SDN Unggulan BTN Pemda	127	Taman Baca Ulanda	NON DIGITAL	<p>Tahapan Inovasi/Penggunaan Produk/Spesifikasi Produk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat Program Taman Baca Ulanda</li> <li>Membuat SK Pengelola perpustakaan</li> <li>Memilih Duta Baca</li> <li>Membentuk Bunda Baca</li> <li>Memilih Guru Literasi ulanda</li> </ol>

	128	Aku Anak Popeye (Pola Hidup yang Sehat)	NON DIGITAL	Aku Anak POPEYE (Pola Hidup Yang Sehat) diawali dengan melakukan sosialisasi antara pihak sekolah dan orang tua tentang pentingnya mengonsumsi sayur untuk pemenuhan gizi pertumbuhan anak usia sekolah dasar. Selanjutnya, mengajak orang tua berkolaborasi untuk memantau anaknya dengan melalui kartu kontrol siswa sebagai raport sehat siswa. Selain itu, pihak sekolah akan mengajak orang tua membuat kantin sehat yang menjajakan berbagai inovasi jajanan sehat berbahan dasar sayuran di sekolah.
UPT SPF SDI Mariso 1	129	BIOLIB (Bioskop Library)	NON DIGITAL	Cara kerja dari program inovasi BIOLIB (BIOSKOP LIBRARY) yaitu para tenaga pengajar mengarahkan siswa ke perpustakaan. Setelah di perpustakaan pustakawan dan staff perpustakaan mengambil alih siswa agar tertib untuk menonton film dan mengawasi siswa selama film berlangsung. Setiap kelas memiliki jadwal untuk menonton di Bioskop Library. Siswa melihat tayangan film di Bioskop Library. Siswa menyimpulkan isi film yang telah dinonton.
UPT SPF SDI Mariso 2	130	BESTI (Berbagi Suasana Aman Sesama Teman di Sekolah)	NON DIGITAL	<p>a. Mengadakan sosialisasi kepada guru dan orang tua tentang bagaimana itu bullying dan cara penangannya di sekolah. Peran orang tua siswa disini selain membantu menyelesaikan masalah, berperan penting baik dilingkungan sekolah maupun dirumah membentuk kebiasaan budaya baik terhadap anak-anak mereka.</p> <p>b. Mengadakan Deklarasi Bullying kepada semua siswa-siswi yang ada di sekolah.</p> <p>c. Membentuk TIM Anti Bullying (BESTI)</p> <p>d. Mengidentifikasi Perilaku Bullying yang ada di sekolah, guru, staf sekolah dan siswa diharapkan untuk memahami apa yang merupakan perilaku bullying.</p> <p>e. Pelaporan Kasus Bullying, Setiap kali guru, staf sekolah, atau siswa mengetahui atau mencurigai adanya kasus bullying, mereka harus segera melaporkannya kepada Kepala Sekolah atau Koordinator Anti-Bullying.</p> <p>f. Investigasi, Kepala Sekolah dan Koordinator Anti-Bullying akan segera memulai investigasi atas laporan yang diterima.</p> <p>g. Penanganan Kasus Bullying, kasus yang terbukti akan ditindaklanjuti sesuai dengan peraturan sekolah dan peraturan yang berlaku</p> <p>h. Tindak lanjut, setelah penanganan kasus, guru dan staf sekolah harus memantau situasi untuk memastikan bahwa bullying tidak terulang.</p>
	131	IBAS (Pintar Membaca dengan Stick)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengadakan sosialisasi kepada guru dan orang tua</li> <li>2. Melakukan/melaksanakan praktik seni dengan menggunakan stick</li> <li>3. Siswa dapat membuat kreasi dengan membaca menggunakan stick</li> <li>4. Siswa dapat bertukar peran untuk saling membaca stick</li> <li>5. Siswa dapat memahami games stick yang diberikan oleh siswa lainnya</li> </ol>

				a. Perncaanaan Inovasi Market Class oleh Kepala Sekolah b. Sosialisasi Inovasi Market Class Kepada guru, staf sekolah, siswa serta orang tua wali siswa sebelum pelaksanaan market class. Sosialisasi dilakukan untuk memberi gambaran bagaimana pelaksanaan market class dan akan dilakukan monitoring setiap kegiatan. c. Market class dilakukan pada setiap kelas secara bergiliran setiap hari senin mulai dari kelas tinggi sampai kelas rendah. d. Pada kelas yang mendapat giliran, siswa membawa jajanan sehat untuk dijual dikelas masing-masing kepada siswa lainnya. e. Siswa melaporkan jenis jajanan yang mereka bawa, modal yang dikeluarkan, serta harga jual yang ditawarkan kepada guru wali kelas masing-masing. f. Guru wali kelas akan merekap penjualan siswa dan melaporkannya ke coordinator market class g. Koordinator Market Class akan mengadakan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan Market Class
132	Market Class	NON DIGITAL		1. Mendaftarkan siswa setiap kelas yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, kemudian memetakan yang memiliki kabar dan yang tidak memiliki kabar sama sekali.2. Membentuk TIM dari pihak guru. Mengutamakan guru yang mengetahui kondisi lingkungan tempat tinggal siswa yakni guru yang tinggal di sekitaran lingkungan sekolah dan memilih satu guru PNS sebagai penanggung jawab dan tiga non PNS agar mereka mendapatkan uang tambahan yakni transport karena dilaksanakan diluar jam sekolah. Sehingga terbentuklah TIM tersebut yang terdiri dari dua guru laki-laki dan dua orang guru perempuan. Karena dengan memilih dua laki-laki akan menjadi pengendara roda dua karena lingkungan sekolah berada dipemungkiman kumuh dan gang-gang sempit, sedangkan guru perempuan kita ketahui lebih bisa melakukan pendekatan dan komunikasi aktif saat mencari alamat serta melakukan pendekatan keorang tua.3. Mencari alamat setiap siswa melalui sumber data dalam aplikasi Dapodik sekolah. Di mana hampir semua siswa tidak memiliki nomor kontak yang bisa dihubungi yang menandakan bahwa jangkakan siswa, orang tuapun tidak memiliki smartphone.4. Di saat tim mencari tiap alamat siswa tersebut kendala paling berat adalah sebagian siswa tersebut berpindah kontrakan sehingga tim sulit menemukan siswa tersebut. Bahkan ada siswa yang tidak dikenal oleh warga sekitar. Karena sebagian besar mereka hanya buruh harian yang menyewa kamar kos-kosan sehingga disaat mereka terdampak pandemic banyak yang berpindah tempat bahkan ada yang kembali kekampung halaman karena tidak mendapatkan penghasilan. Bahkan ada orang tua yang menyampaikan jika yang mereka pikirkan bagaimana mereka bisa mengisi perut hari itu, sehingga mereka tidak sempat memikirkan Pendidikan anak mereka.

UPT SPF SDI Tallo Tua 2	134	BALE (Battu Ri Lelong)	NON DIGITAL	BALE bukan hanya manfaat pergi saja yang ada dilingkungan sekolah yang akan dikelolah tetapi belajar jalan ke lokasi lain yang merupakan dari berbagai sumber yang dapat diperoleh juga dari berbagai tempat yang bersumber dari lingkungan sekitar sekolah yang bisa di bawah langsung oleh semua unsur sekolah baik guru dan siswa melalui gerakan BALE`
	135	KUKENAL (Kuasai Kelong Nasional)	NON DIGITAL	UPT SPF SD Inpres Tello Baru II melakukan pembiasaan menyanyikan lagu nasional sebelum memulai pembelajaran, setiap anak menyanyikan satu lagu nasional dalam satu minggu secara berulang. Dengan pembiasaan tersebut setiap anak dapat menguasai banyak lagu nasional.
	136	Genting: Agen Anti-Bullying	NON DIGITAL	Gunakan kuesioner untuk mengidentifikasi kasus bullying yang ada dan mengukur tingkat kesadaran warga sekolah.  a. Observasi lingkungan interaksi di area sekolah untuk mendeteksi tanda-tanda bullying. b. Rapat Penyusunan Program: Mengadakan rapat dengan seluruh pihak sekolah (pendidik, tenaga kependidikan, orang tua) untuk membahas hasil identifikasi dan rencana program. c. Sosialisasi Program: Mengadakan sesi edukasi dan sosialisasi tentang pencegahan dan penanganan kekerasan, termasuk bullying, dampaknya, dan cara pencegahannya.
UPT SPF SDI Layang III	137	PAKINTAKI (Pekan Bakat, Minat, dan Kreatif Siswa)	NON DIGITAL	a. Membuat Program PAKINTAKI b. Membuat SK inovasi PAKINTAKI c. Melakukan sosialisasi di sekolah d. Membentuk Garda Terdepan PAKINTAKI e. Memeberikan reward bagi siswa yang berprestasi
UPT SPF SD Kartika XX-1 Makassar	138	PULPEN KAMI (Perluasan Layanan Pendidikan Kartika Kamis Leterasi)	NON DIGITAL	1. Membaca lima belas menit setiap hari pada jam ke-1 2. Mengelola Pojok baca didalam kelas 3. Wajib Kunjung Perpustakaan Sekolah 4. Melestarikan budaya membaca memiliki manfaat yang besar karena dapat meningkatkan pengetahuan dan literature baru. Membaca adalah jendela untuk sebagai sarana untuk mengetahui informasi – informasi yang terjadi di dunia
UPT SPF SDI Rappojawa	139	MASSAMATURU "SEDEKAH SAMPAH	NON DIGITAL	Dari latar belakang sampah ini, maka bukan hanya manfaat sampah saja yang ada dilingkungan sekolah yang akan dikelolah tetapi sampah yang merupakan dari berbagai sumber yang dapat diperoleh juga dari sampah anorganik yang bersumber dari rumah tangga yang bisa di bawah langsung oleh semua unsur sekolah baik guru dan siswa melalui gerakan Massamaturu Sedekah Sampah.
UPT SPF SDI Kassi-Kassi 1	140	WISKAS (WISATA EDUKASI SD KASSI KASSI 1)	NON DIGITAL	a) Memberikan pemahaman dan sosialisasi kepada siswa tentang kegiatan Wisata Edukasi b) Sosialisasi kegiatan mengenai wisata edukasi pada siswa c) Menyusun rencana program kegiatan yang dilakukan sebulan sekali d) Pelaksanaan kegiatan wisata edukasi

					dengan mengunjungi kelas lain dan tempat-tempat yang bisa memberikan edukasi
UPT SPF SDI Bira 1	141	PANRITA (Pandai Bercerita)	NON DIGITAL	1. Observasi kegiatan 2. Kuesioner rekan sejawat 3. Refleksi murid	
UPT SPF SD Negeri Gunung Sari I	142	PAKARENA (Pentas Aksi Bakat & Kreasi Anak)	NON DIGITAL		Dalam pelaksanaan Pakarena ini seluruh warga sekolah bersukacita, orang tua peserta didik turut hadir di lokasi pagelaran sebagai wujud dukungan dan penyemangat anak-anaknya, mereka pun dengan sukarela mendokumentasikan aksi anaknya dan dengan rasa syukur dan bangga mereka memuatnya di berbagai media sosial, demikian halnya dari pihak guru, kegiatan ini menjadi capaian target kerja dan menjadi catatan dalam jurnal agenda kegiatan.
UPT SPF SDN Percontohan PAM	143	KARJA SEZI (Kartu Belanja Sehat Bergizi))	NON DIGITAL		1. Melakukan sosialisasi kepada semua pemangku kepentingan 2. Membuat kesepakatan bersama dengan pengelolah kantin 3. Mencetak kupon belanja 4. Memberi kesempatan melakukan penukaran kupon oleh peserta didik dengan alternatif jumlah yang ditukarkan dalam jumlah 5. Transaksi dikantin dengan menggunakan kupon belanja. 6. Petugas kantin menukarkan kupon hasil transaksi kepada pengelolah kupon setiap hari.
UPT SPF SDN Maradekaya 1	144	Ruang Marsa ( Rumah Daur Ulang Maradekaya Satu )	NON DIGITAL		a. Sekolah bersama warga sekolah membuat program bersama terkait dengan Inovasi Ruang Marsa (Rumah Daur Ulang Maradekaya satu).b. Dibentuk tim Wonderful Marsa yang bertujuan menjadi tim kerja Inovasi Ruang Marsa (Rumah Daur Ulang Maradekaya Satu) termasuk membuat berbagai program dan target keberhasilan capaian dari Inovasi Ruang Marsa (Rumah Daur Ulang Maradekaya Satu).c. Pelaksanaan Inovasi Ruang Marsa (Rumah Daur Ulang Maradekaya Satu) di satuan pendidikan yang melibatkan seluruh komponen sekolah dan juga stakeholder terkait.d. Melakukan monitoring dan evaluasi dari pelaksanaan Inovasi Ruang Marsa (Rumah Daur Ulang Maradekaya Satu) agar terlaksana sesuai dengan rencana.e. Membuat laporan hasil pelaksanaan Inovasi Ruang Marsa (Rumah Daur Ulang Maradekaya Satu).
UPT SPF SDI Galangan Kapal IV	145	PASSAPU (Perkalian Satu Sampai Sepuluh Setiap Sabtu)	NON DIGITAL		penerapan dari Inovasi Kami yaitu setiap hari sabtu kami mengajarkan kepada siswa perkalian satu sampai sepuluh dengan menggunakan metode Gasing. Metode yang kami gunakan ini sangat mudah untuk mengajarkan siswa perkalian. Diimbangi oleh permainan jadi siswa dalam pembelajaran tidak mengalami kejemuhan sama sekali sehingga pembelajaran perkalian yang diterima siswa itu dapat masuk kedalam ingatan siswa hanya dengan cara menerapkan metode gasing ini.

	146	EVIST "Everyone is a Teacher" (Setiap Siswa adalah Guru)	DIGITAL	1. Perencanaan 2. Penyusunan Tim: Bentuk tim atau kelompok kerja yang terdiri dari guru, siswa, orang tua, dan anggota komunitas yang tertarik. 3. Pelatihan dan Persiapan 4. Pengenalan Konsep 5. Implementasi 6. Evaluasi dan Pemantauan
	147	PACARITA	NON DIGITAL	Asesmen Nasional yang menunjukkan kemampuan literasi ataupun numerasi untuk siswa tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah selama beberapa tahun terakhir. Hal tersebut dapat dilihat pada rapor pendidikan yang merupakan hasil pelaksanaan ANBK yang dilaksanakan setiap tahun. Rendahnya hasil asesmen pada kemampuan literasi tersebut cukup mengkhawatirkan untuk anak-anak generasi penerus bangsa kelak. Sejumlah sekolah, baik sekolah dasar (SD) maupun sekolah menengah pertama (SMP) di Kota Makassar memiliki hasil Rapor Pendidikan (Rapor Mutu) yang di mana kemampuan literasi siswa masih tergolong rendah
	148	SIGADIS BELAJAR (Sikat Gigi di Sekolah Belajar Aman dan Lancar)	NON DIGITAL	a. Warga sekolah membuat program bersama terkait dengan Inovasi Sigadis Belajar (Sikat Gigi di sekolah Belajar Aman dan Lancar). b. Mensosialisasikan dan bekerjasama dengan orang tua siswa. c. Guru rutin menyampaikan pentingnya sikat gigi setelah makan. d. Sekolah menyiapkan perlengkapan sikat gigi dan menata tempat penyimpanan sikat gigi yang bersih, aman dan mudah diakses oleh siswa. e. Melakukan monitoring dan evaluasi dari pelaksanaan Inovasi Sigadis Belajar (Sikat Gigi di Sekolah Belajar Aman dan lancar) agar terlaksana sesuai dengan rencana. f. Membuat laporan hasil pelaksanaan Inovasi Sigadis Belajar (Sikat Gigi di Sekolah Belajar Aman dan lancar) agar terlaksana sesuai dengan rencana.
	149	TADARUS (Tabung Ayat Demi Pembentukan Karakter Unggul Siswa)	NON DIGITAL	1. Sosialisasi program kepada guru, orangtua, siswa dan stakholder yang terkait 2. Pembentukan tim program inovasi Tadarus 3. publikasi melalui media massa, dan media sosial 4. melakukan MOU atau kerja sama dengan pemangku kepentingan terkait antara lain BKPRMI, LPPTKA, DEPAD, KEMENTERIAN AGAMA, DINAS PENDIDIKAN, Majelis taqlim, KKG PAI, kampus (universitas) 5. bimbingan teknis terhadap guru terutama yang mengangkat pengintegrasian terhadap mata pelajaran 6. identifikasi ayat-ayat yang akan diintegrasikan kedalam mata pelajaran dan upaya pembentukan karakter. Antara lain membaca (literasi) (bahasa indonesia), tentang perhitungan ilmu falaq (numerasi) (matematika), kebersihan dan kesehatan (PJOk), gotong royong, saling kenal mengenal (IPASosial), bersedakah (memberi) (Bhs indo), kreatif dan bernalar kritis (PKN), tentang karakter dan akhlak (PAI) berkaitan dengan pelajaran 7. implementasi ayat-ayat dengan berbagai metode pembelajaran misalnya story telling, vanjem, lomba-lomba atau kompetisi, festival

				dan perayaan hari-hari besar keagamaan 8. Memberikan apresiasi kepada anak-anak yang mempunyai kemampuan baik secara kualitatif atau kuantitatif, misalnya anak-anak yang bisa memhafal dengan jumlah ayat tertentu atau memiliki perilaku dan karakter terpuji.
UPT SPF SDI Bertingkat Kelapa Tiga	150	GAME SAI PANRITA (Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Literasi Anak)	NON DIGITAL	1. Analisis karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa perlu menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan belajar anak pada usia 6-10 tahun yakni pendekatan belajar sambil bermain. Kondisi pembelajaran yang serius tidak tepat terkhusu pada jenjang kelas awal yang masih berada pada masa peralihan pembelajaran PAUD. 2. Selanjutnya diadakan kajian terhadap game-game anak yang dapat diadaptasi ke aktivitas kenal huruf. 3. Langkah selanjutnya menyusun buku game, merevisi aturan main dan mengumpulkan foto sebagai konten pendukung dalam buku game untuk mengakomodir konten ajar yang kontekstual. 4. Memberikan nama dan branding nama game yang terdikti dari 2 kata yakni Sa'i yang mengandung arti jalan cepat, keteguhan, kesungguhan dan keyakinan dan mengangkat nilai kebaikan dan kemululiaan dari orang-orang cerdas dari suku Bugis Makassar yakni Panrita. 5. Terakhir adalah melakukan kegiatan sosialisasi dan mengajarkan teknik implementasi kepada orang tua siswa yang dilakukan pada awal tahun ajaran baru.
UPT SPF SDN Nusa Harapan Permai	151	SAJADAH (Sedekah Jumat Ibadah)	NON DIGITAL	Adapun langkah-langkah pendirian program inovasi "SEJADAH" yaitu: (1) mengadakan rapat bersama seluruh stake holder SDN NHP Makassar untuk membicarakan penerapan inovasi ini kepada peserta didik, (2) membentuk team penanggung jawab untuk melaksanakan inovasi ini. (3) Setelah itu membicarakan (berdiskusi) dan membuat jadwal peserta didik yang akan tampil setiap hari jumat di depan teman - temannya pada setiap kelas. (4) Meminta setiap wali kelas menyampaikan atau mensosialisasikan kegiatan ini kepada peserta didik dan orang tuanya.

		152	KALUKU (Kreatif, Aktif dan terampil Unjuk Karyamu)	NON DIGITAL	Tujuan dikembangkannya Inovasi "KALUKU" adalah: <ul style="list-style-type: none"> <li>Untuk mengenal dan mengembangkan potensi, minat dan bakat peserta didik;</li> <li>Untuk menumbuhkan rasa percaya diri, kolaborasi, kreativitas dan kemandirian peserta didik;</li> <li>Untuk membentuk karakter peserta didik;</li> <li>Untuk mananamkan kecintaan peserta didik pada budaya Indonesia.</li> </ul>
31	Kecamatan Ujung Pandang	153	UPA'TA (Ujung Pandang Tanggap Aduan)	DIGITAL	"1. Warga dapat mengakses aplikasi dengan menggunakan web browser dengan mengetik <a href="http://ujungpandangkec.makassarkota.go.id">http://ujungpandangkec.makassarkota.go.id</a> /2. Didalam aplikasi ini terdapat berbagai jenis pelayanan yang ada di Kecamatan dan Kelurahan. Warga tinggal memilih pelayanan apa yang ingin di akses kemudian mengisi form yang telah disediakan dan mengupload berkas berkas yang dibutuhkan."3. Pengunjung juga dapat melihat dan melaporkan aduan yang akan diterima langsung oleh Kepala Kecamatan
32	Kecamatan Manggala	154	MAPPASILI (Manajemen Pengelolaan dan Pengendalian Sampah Liar)	NON DIGITAL	1. Membuat SK pembentukan tim Inovasi MAPPASILI 2. Melakukan sosialisasi di lingkup internal 3. Pembentukan tim Orange Kebersihan 4. Melakukan koordinasi, sosialisasi, edukasi dilingkup RW/RT 5. Melakukan pemberahan lingkungan 6. Evaluasi
33	Kecamatan Ujung Tanah	155	PAKINTAKI RONG Penerapan Aplikasi Digital Kewaspadaan Dini Lorong di Kecamatan Ujung Tanah	DIGITAL	a. Membuat Program Inovasi Pakintaki Rong b. Membuat SK penanggung jawab dan Pengelola Inovasi c. Membuat aplikasi kewaspadaan di kecamatan d. mensosialisasikan PAKINTAKI RONG di warga kelurahan terkhusus di wilayah kecamatan e. Evaluasi dan Monitoring
34	Kecamatan Mamajang	156	SINGKAMMA (Sistem Informasi Terintegrasi Kecamatan Mamajang)	DIGITAL	1. Persiapan dimulai dengan melakukan rapat-rapat penyaringan ide-ide inovasi yang akan di angkat dan dibutuhkan oleh kecamatan Mamajang , kegiatan ini di laksanakan pada tgl 3 september 2022 2. Pembuatan SINGKAMMA dilaksanakan dibulan Oktober 2019 setelah diputuskan team kerja Inovasi SINGKAMMA. Proses pembuatan SINGKAMMA sendiri mulai dari Proses Coding, dan penentuan struktur table yang dibutuhkan sampai pengetesan aplikasi memakan waktu selama 3 (tiga) Pekan di bulan Oktober 2022. 3. Testing SINGKAMMA adalah Proses yang dilakukan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan perintah dalam proses pembuatan SINGKAMMA. Proses ini dilaksanakan di pekan ke 4 (empat) dibulan Oktober 2022. 4. Upload SINGKAMMA adalah proses dimana apabila hasil dari Testing SINGKAMMA tidak mengalami kendala atau berjalan sesuai yang di inginkan. Kegiatan ini dilaksanakan di bulan November 2022. 5. Penginputan Data ke SINGKAMMA proses ini dimulai dibulan November setelah Uploading SINGKAMMA ke Website dilakukan. Penginputan dapat dilakukan melalui Komputer ataupun Handphone yang menggunakan Jaringan Internet. 6. Monev adalah proses monitoring dan evaluasi dimana mencari hal-hal baru yang dibutuhkan SINGKAMMA yang belum masuk

					<p>kedalam SINGKAMMA.</p> <p>7. Pengembangan adalah proses dari analisis dari Monev. Agar SINGKAMMA dapat bekerja sesuai kebutuhan dan perkembangan jaman.</p>
	157	PARESSAMA" Pendapatan Retribusi Persampahan Kecamatan Mamajang	DIGITAL	<p>1. Login Pengguna: Pengguna layanan sampah telah memiliki informasi pribadi, alamat, dan nomor kontak yang valid.</p> <p>2. Pemberitahuan pembayaran: Sistem akan menghasilkan tagihan atau pemberitahuan pembayaran kepada pengguna. Ini bisa berupa tagihan bulanan atau pemberitahuan sebelum tanggal jatuh tempo.</p> <p>3. Pembayaran: Pengguna akan melakukan pembayaran sesuai dengan tagihan atau pemberitahuan yang diterima. Ini bisa dilakukan melalui aplikasi dengan menggunakan metode pembayaran Qris Bank Sulselbar.</p> <p>4. Konfirmasi Pembayaran: Setelah pembayaran diterima, sistem harus mengirimkan konfirmasi pembayaran kepada pengguna, memberikan informasi tentang pembayaran yang berhasil.</p> <p>5. Histori Pembayaran: Aplikasi memungkinkan pengguna untuk melacak histori pembayaran mereka, termasuk detail pembayaran sebelumnya.</p> <p>6. Pemberitahuan Pembayaran Tertunggak: Jika ada pembayaran yang tertunggak, sistem akan memperlihatkan kepada pengguna agar mereka dapat segera membayar dan menghindari potensi akumulasi tunggakan.</p> <p>7. Laporan dan Analisis: Sistem aplikasi dapat menghasilkan laporan dan analisis tentang penerimaan retribusi sampah. Ini akan membantu dalam pengambilan keputusan terkait pengelolaan layanan sampah.</p> <p>8. Aduan: Aplikasi menerima keluhan, pertanyaan, atau dukungan dari pengguna terkait pembayaran atau layanan.</p>	
35	Kecamatan Tamalate	APPASIMATA Aplikasi Pelayanan Sistem Inormasi Masyarakat Tamalate	DIGITAL	<p>a. Assesment</p> <p>b. Perencanaan</p> <p>c. Pembuatan APPASIMATA</p> <p>d. Sosialisasi Pengimplementasian</p> <p>e. Monitoring dan evaluasi</p>	

		159	SIPORANNU TA' (Sistem Informasi Pelayanan Terpadu Kecamatan Tamalanrea)	DIGITAL	<p>1. Penggunaan aplikasi ini cukup mudah, dengan menginstal aplikasi SIPORANNU TA' pada playstore.</p> <p>2. Buka aplikasi, pilih berkas yang akan diurus dan kelurahan domisili. Kemudian masukkan NIK, lengkapi form dan upload file pendukung untuk pengusulan berkas. Proses ini hanya membutuhkan waktu sekitar 5 menit hingga semua berkas pendukung selesai diupload pada aplikasi. Setelah berkas diusulkan, maka akan segera diproses oleh kelurahan. Jika pejabat terkait ada di kantor, maka berkas tersebut bisa selesai diproses sekitar 15 menit termasuk dengan pengecekan file pendukung. Pihak Kelurahan akan menghubungi warga bersangkutan apabila berkas telah selesai, ataupun warga dapat melacak berkasnya melalui aplikasi.</p>
36	Kecamatan Tamalanrea	160	PATANGKASA'TA (Aplikasi Pembayaran Retribusi Sampah dan Lorong Wisata Kecamatan Tamalanrea)	DIGITAL	<p>1. Login Pengguna: Pengguna layanan sampah telah memiliki informasi pribadi, alamat, dan nomor kontak yang valid.</p> <p>2. Pemberitahuan pembayaran: Sistem akan menghasilkan tagihan atau pemberitahuan pembayaran kepada pengguna. Ini bisa berupa tagihan bulanan atau pemberitahuan sebelum tanggal jatuh tempo.</p> <p>3. Pembayaran: Pengguna akan melakukan pembayaran sesuai dengan tagihan atau pemberitahuan yang diterima. Ini bisa dilakukan melalui aplikasi dengan menggunakan metode pembayaran Qris Bank Sulselbar.</p> <p>4. Konfirmasi Pembayaran: Setelah pembayaran diterima, sistem harus mengirimkan konfirmasi pembayaran kepada pengguna, memberikan informasi tentang pembayaran yang berhasil.</p> <p>5. Histori Pembayaran: Aplikasi memungkinkan pengguna untuk melacak histori pembayaran mereka, termasuk detail pembayaran sebelumnya.</p> <p>6. Pemberitahuan Pembayaran Tertinggak: Jika ada pembayaran yang tertinggak, sistem akan memperlihatkan kepada pengguna agar mereka dapat segera membayar dan menghindari potensi akumulasi tunggakan.</p> <p>7. Laporan dan Analisis: Sistem aplikasi dapat menghasilkan laporan dan analisis tentang penerimaan retribusi sampah. Ini akan membantu dalam pengambilan keputusan terkait pengelolaan layanan sampah.</p> <p>8. Aduan: Aplikasi menerima keluhan, pertanyaan, atau dukungan dari pengguna terkait pembayaran atau layanan.</p>
37	Kecamatan Kepulauan Sangkarrang	161	SIRANRANG (Sistem Informasi Manajemen Sangkarrang)	DIGITAL	<p>Aplikasi SIRANRANG memberikan kemudahan akses kepada warga melalui web browser dengan mengetik alamat <a href="http://kepsangkarrangkec.makassarkota.go.id/">http://kepsangkarrangkec.makassarkota.go.id/</a>. Setelah halaman web terbuka, warga dapat langsung mengklik tombol pelayanan dan melakukan login menggunakan Nomor Induk Kependudukan (NIK) mereka.</p> <p>Setelah berhasil login, warga akan dihadapkan pada berbagai jenis layanan yang tersedia di Kecamatan dan Kelurahan. Dari sini, warga dapat memilih layanan yang ingin diakses dan kemudian mengisi formulir yang telah disediakan. Formulir ini dirancang untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan sesuai dengan jenis layanan yang dipilih.</p>

					Selain mengisi formulir, warga juga diminta untuk mengunggah berkas-berkas pendukung yang dibutuhkan dalam proses pengurusan layanan tersebut. Misalnya, untuk permohonan KTP, warga harus mengunggah salinan kartu keluarga, surat pengantar, dan foto diri. Proses pengunggahan ini memastikan bahwa semua dokumen yang diperlukan tersedia secara elektronik.
38	Kecamatan Wajo	162	BAWATA (Berita Wajo Terupdate)	DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Warga dapat mengakses aplikasi dengan menggunakan web browser dengan mengetik <a href="http://wajokec.makassarkota.go.id/">http://wajokec.makassarkota.go.id/</a>.</li> <li>2. Didalam aplikasi ini terdapat berbagai jenis pelayanan yang ada di Kecamatan dan Kelurahan. Warga tinggal memilih pelayanan apa yang ingin di akses kemudian mengisi form yang telah disediakan dan mengupload berkas berkas yang dibutuhkan.</li> </ol>
39	Kelurahan Melayu	163	LorDmelayu	NON DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warga yang memiliki permasalahan atau yang akan melaksanakan agenda kegiatan khususnya yang berada dalam lorong memberitahu RT/RW.</li> <li>- RT/RW berkoordinasi dengan stakeholder untuk melaksanakan lorong dialog.</li> <li>- RT/RW mengagendakan pelaksanaan dialog lorong terkait dengan isu yang akan diselesaikan.</li> <li>- Melaksanakan kegiatan lorong dialog.</li> <li>- Melakukan tindak lanjut terhadap hasil pelaksanaan lorong dialog.</li> <li>- Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap hasil tindak lanjut.</li> </ul>
40	Kecamatan Rappocini	164	SIAMPI Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kecamatan Rappocini	DIGITAL	<p>Inovasi SIAMPI adalah pelayanan publik berbasis digital yang bertujuan mempermudah masyarakat mendapatkan pelayanan di Kecamatan Rappocini. Aplikasi ini dibuat karena melihat lambatnya manual sistem pelayanan di loket dan sering bertumpuknya masyarakat di ruang Front Office untuk mendapatkan layanan.</p> <p>Pelayanan SIAMPI ini akan dilakukan pengembangan untuk pembuatan aplikasi sistem android.</p>
		165	SI LAMMORO ( Sistem Belanja Kalatog UMKM Lorong)	DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PELAKU UMKM MENYIAPKAN INFORMASI TERKAIT PRODUK MEREKA</li> <li>2. PELAKU UMKM MENDAFTARKAN PRODUK MEREKA MELALUI WEBSITE SI LAMMORO</li> <li>3. ADMIN MEMPROSES INFORMASI YANG DIBERIKAN OLEH PENDAFTAR</li> <li>4. UMKM TELAH TERDAFTAR DALAM KATALOG SI LAMMORO</li> <li>5. ADMIN MEMASUKKAN DATA PELAKU UMKM</li> </ol>

		166	SIPELOR (Sistem Informasi Pelayanan Motor Lorong)	NON DIGITAL	<p>Kantor Kecamatan Rappocini mempunyai tugas melaksanakan sebagian kewenangan pemerintah kota di wilayah kerjanya, yang mencakup bidang pemerintahan, ekonomi, pembangunan, kesejahteraan rakyat dan pembinaan kehidupan masyarakat serta urusan pelayanan umum yang diserahkan Walikota Dari tugas tersebut diatas di Kecamatan Rappocini khususnya bagian loket pelayanan sering terjadi penumpukan warga yang antri panjang ingin dilayani dalam hal Cetak KTP, Kartu Keluarga, surat pindah dan sebagainya. Sering kali terjadi komplain dari warga Rappocini karena waktu proses pengurusan yang memakan waktu hingga 3 hari kerja. Setiap hari kerja warga yang antri rata-rata 50 sd 80 orang.</p> <p>Adapun hal-hal yang menyebabkan komplain dari warga adalah mereka yang mengurus tentu membutuhkan berkas secepatnya sedangkan mereka harus tinggalkan rutinitas atau izin ketika mereka adalah Pegawai Negeri Sipil, Karyawan Swasta atau mereka yang punya kesibukan mencari nafkah untuk keluarga, mereka harus meninggalkan rutinitas hingga berjam-jam sehingga aktifitas mereka menjadi tehambat karena pengurusan administrasi di kantor kecamatan Rappocini.</p>
41	Kelurahan Ballaparang	167	PA'DAGANG (Penanganan Darurat Harga Kelurahan Ballaparang)	NON DIGITAL	<p>PA'DAGANG menerapkan sistem subsidi silang dari beberapa pelaku usaha terhadap masyarakat yang terdampak dari adanya kenaikan harga bahan pokok melalui Tim kerja yang akan berperan sebagai fasilitator untuk menyediakan bahan pokok melalui para distributor dan selanjutnya dijual kepada masyarakat dengan harga subsidi. Dengan hadirnya PA'DAGANG ini diharapkan mampu menjawab tantangan dalam menghadapi kenaikan harga bahan pokok di Kota Makassar khususnya di wilayah Kelurahan Ballaparang melalui pemberdayaan masyarakat yang efektif. Aktifkan dukungan pembaca layar Untuk mengaktifkan dukungan pembaca layar, tekan Ctrl+Alt+Z. Untuk mempelajari pintasan keyboard, tekan Ctrl+garis miring.</p>
42	Kecamatan Tallo	168	Bank Sampah Sektoral	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>Identifikasi wilayah yang mempunyai Bank Sampah unit</li> <li>Pembentukan Tim Inovasi</li> <li>Melaksanakan sosialisasi dan edukasi di Kelurahan yang ada di kecamatan Tallo</li> <li>Membentuk BS Unit di wilayah</li> <li>Melakukan pelayanan penjemputan sampah di BS unit di setiap Kelurahan yang ada di Kecamatan Tallo</li> <li>Menimbang Sampah Unit</li> <li>Membayarkan hasil sampah bermanfaatnya</li> </ol>
		169	Sentra Bisnis Kecamatan	NON DIGITAL	<p>Jika ada permintaan yang lebih banyak tidak dapat memenuhinya karena keterbatasan modal. Hal ini dapat difasilitasi dengan agribisnis atau agroindustri, atau dengan cara mencari peluang pasar lokal maupun ekspor. Kendala lainnya yang menjadi faktor penghambat yang tidak dirasakan oleh pelaku UKM adalah kewirausahaan kendala ini sebagai kelemahan internal yang hanya dapat diobservasi oleh pembina ekonomi dan para pengamat dan pendukung UKM.</p>

		170	SAPAH (Sampah Bayar Sampah)	NON DIGITAL	Untuk itu dilakukan sebuah terobosan sampah bayar sampah, dimana warga yang telah menjadi nasabah bank sampah (BSU) yang ada ditingkat RW untuk membayar retribusinya dengan sampah anorganik atau sampah yang bernilai ekonomis. Dimana BSU yang telah ditunjuk oleh Lurah setiap bulannya memotong pembayaran retribusi sampahnya melalui buku rekening nasabah sesuai jumlah retribusinya.
43	Kecamatan Panakkukang	171	SIKARANNUANG (Sistem Informasi Kecamatan dan Kelurahan Kecamatan Panakkukang)	DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Warga dapat mengakses aplikasi dengan menggunakan web browser dengan mengetik <a href="http://panakkukangkec.makassarkota.go.id/">http://panakkukangkec.makassarkota.go.id/</a>.</li> <li>2. Setelah halaman web terbuka klik tombol pelayanan dan melakukan login dengan menggunakan NIK.</li> <li>3. Didalam aplikasi ini terdapat berbagai jenis pelayanan yang ada di Kecamatan dan Kelurahan. Warga tinggal memilih pelayanan apa yang ingin di akses kemudian mengisi form yang telah disediakan dan mengupload berkas berkas yang dibutuhkan.</li> <li>4. Setelah form di isi lengkap dan berkas pendukung telah diupload, staff di Kecamatan memeriksa berkas dan data untuk kemudian diproses dan kemudian diinfokan kepada warga bahwa proses pengurusan berkas telah selesai dimana didalam aplikasi ini juga terdapat sistem tracking.</li> </ol>
44	Dinas Ketenagakerjaan	172	MA'JAMA (Sistem Layanan Antar Kerja Kota Makassar)	DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembentukan Tim Efektif dan koordinasi dengan stakeholder - Rapat Pembentukan Tim Kerja, Menyusun SK Tim Kerja</li> <li>2. Menyusun dan Mendesain Sistem Layanan antar Kerja - Melakukan koordinasi dengan Tim IT, Menyusun Kontrak Kerja Tim IT, Melakukan koordinasi dengan Diskominfo kota Makassar dan Menyusun dan Mendesain Sistem</li> <li>3. Menyusun Standar Operasional Prosedur (SOP) terkait sistem layanan antar kerja kota Makassar - Memimpin rapat penyusunan SOP, Menyusun dan melakukan ekspose SOP terkait Sistem Layanan antar Kerja dan Melakukan finalisasi dan menetapkan SOP (PermenPANRB 35 Tahun 2012)</li> <li>4. Melakukan uji coba dan sosialisasi implementasi Sistem Layanan Antar kerja pada 5 BKK dan 10 HRD Perusahaan - Melakukan uji coba sistem layanan antar kerja, Menyiapkan ruang pelatihan dan Melaksanakan kegiatan sosialisasi sistem layanan antar kerja pada 5 BKK dan 10 HRD Perusahaan</li> <li>5. Melakukan identifikasi Penggunaan Sistem layanan Antar Kerja pada 5 BKK dan 10 Perusahaan - Mengidentifikasi Data pencari kerja oleh alumni di 5 BKK, Mengidentifikasi data lowongan kerja oleh 10 perusahaan dan Menyimpan hasil eksport data.</li> <li>6. Monitoring dan evaluasi - Launching, Melakukan Monitoring, Melakukan Evaluasi kegiatan dan Menyusun laporan aksi perubahan</li> </ol>
45	Dinas Ketahanan Pangan	173	PENA' TA (Peta Kerentanan dan Ketahanan Pangan)	DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melaksanakan Perencanaan Inovasi</li> <li>b. Membuatkan anggaran</li> <li>c. Membuat Aplikasi</li> <li>d. Sosialisasi Pengimplementasian</li> <li>e. Monitoring dan evaluasi"</li> </ol>

		174	ASSIPA (Aplikasi Sistem Informasi Pangan)	DIGITAL	<p>ASSIPA memiliki 2 layer akun untuk admin dan user umum. Dalam akun Admin, pihak surveyor dapat memasukkan informasi yang dibutuhkan tentang pangan yang sebelumnya telah dilakukan survei ke pasar-pasar tradisional dan pasar modern, serta distributor di Kota Makassar. Hasil survei tersebut selanjutnya di verifikasi sebelum dimasukkan ke dalam Sistem Informasi Pangan ini.</p> <p>Pada ranah umum, masyarakat dapat melihatnya dengan mendownload di Playstore dengan menuliskan keyword "ASSIPA". Selanjutnya masyarakat memilih menu informasi harga pangan untuk melihat informasi real time harga pangan, pilih komoditi pangan yang ingin dilihat dan akan muncul informasi harga pangan tersebut berdasarkan pasar tradisional dan modern yang ada di kota Makassar.</p> <p>Selanjutnya masyarakat juga dapat melihat ketersediaan pangan dengan mengakses menu laporan komoditas, pilih komoditasnya, maka akan muncul informasi ketersediaan komoditas tersebut di beberapa pasar tradisional dan modern di Kota Makassar.</p>
		175	MACE "makan Cerdas"	NON DIGITAL	<p>Stunting merupakan kondisi terhambatnya pertumbuhan anak akibat gizi buruk yang bersifat kronis. Dampak yang ditimbulkan oleh masalah gizi buruk adalah terganggunya perkembangan otak, tingkat kecerdasan, pertumbuhan fisik, dan metabolisme dalam tubuh.</p> <p>Program MACE diawali dengan kegiatan sosialisasi masyarakat Kota Makassar agar para orangtua lebih memperhatikan bahan makanan khususnya pada olahan ikan dan gizi seimbang yang diberikan kepada anak-anaknya. Kegiatan selanjutnya pembuatan makanan dari olahan ikan berupa baso ikan yang dilengkapi dengan sayuran, buah, serta saus pelengkap. Makanan hasil olah tersebut dibagikan kepada anak-anak dengan tujuan agar mereka memiliki kesadaran akan baik dan sehatnya makan ikan bagi tubuh mereka terutama yang tidak suka mengkonsumsi olahan ikan.</p>
		176	Meningkatkan Kedisiplinan Pegawai DKP Kota Makassar Melalui "SENTUH HATI"	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengadakan sosialisasi</li> <li>2. Melakukan/melaksanakan praktik SENTUH HATI</li> <li>3. Pegawai dapat bertukar peran untuk saling SENTUH HATI</li> </ol>
46	Dinas Perhubungan	177	APPAKABAJIQ (Aplikasi Pembayaran Pengujian Kendaraan Bermotor/Uji KIR Menggunakan Qris)	DIGITAL	<p>Masyarakat atau pemilik kendaraan wajib uji membawa kendaraannya ke gedung uji UPTD-PKB, kemudian melakukan pendaftaran uji kir, setelah dilakukan pendaftaran, maka petugas pelayanan memberitahukan nominal pembayaran retribusi uji kir, masyarakat melakukan pembayaran secara non tunai dengan cara scan QR CODE yang telah disediakan menggunakan aplikasi pembayaran baik itu mobile bangking atau E-Wallet.</p>

47	Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu	178	SIPANA'MAMU Sistem Informasi Pengendalian Penanaman Modal	DIGITAL	aplikasi/platform yang akan di implementasikan di DPMPTSP Kota Makassar Yaitu SIPANA'MAMU, aplikasi ini diharapkan mampu membantu meningkatkan pelayanan dan memberikan informasi pengendalian penanaman modal atau wadah bagi pelaku usaha dalam meningkatkan usahanya.
		179	"GASSINTA" (Gerakan Akselerasi Invetasi Terpadu)	NON DIGITAL	Temu Investasi dalam rangka Gerakan Akselerasi Investasi Terpadu (Gassinta) digelar Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPM PTSP) Kota Makassar. Melalui aplikasi Gassinta, kami membuat sebuah peta potensi investasi baik dalam bentuk buku maupun video.
48	Dinas Kearsipan	180	SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN ARSIP DIGITAL KOTA MAKASSAR	DIGITAL	Arsip elektronik atau sering kali dikenal dengan arsip digital merupakan arsip yang telah mengalami banyak perubahan bentuk fisik dari lembaran kertas menjadi lembaran elektronik. Proses konversi arsip dari lembaran kertas menjadi lembaran elektronik yang disebut alih media. Proses alih media pasti menggunakan komputer yang dibantu dengan perangkat scanner dengan kecepatan tinggi. Keberadaan teknologi informasi tidak terlepas dari arsip elektronik yang merupakan hasil penciptaan dan keluaran fisik dari komputer.
		181	BIAR POKMAS (Bina Arsip Kelompok Masyarakat)	NON DIGITAL	1. Membuat surat ST/SK Tim Pelaksana Kegiatan Bina Arsip Kelompok Masyarakat dan kelengkapan lainnya, KAK, Jadwal, Metoda, Penunjukan Narasumber 2. memeriksa, mengetahui dan memaraf surat-surat serta kelengkapan Dokumen Pelaksanaan Kegiatan Bina Arsip Kelompok Masyarakat 3. Memeriksa . menyetujui dan menandatangani pengesahan persetujuan surat-surat serta kelengkapan dokumen Pelaksanaan Bina Arsip Kelompok Masyarakat 4. Mengirim surat pemberitahuan dengan agenda permintaan peserta ke OPD terkait di lingkungan Pemkot Makassar 5. Meregistrasi Peserta Bina Arsip Kelompok Masyarakat 6. Melaksanakan,mengkoordinasikan semua kesiapan penyelenggaraan dan memastikan kehadiran peserta dan pejabat terkait Bina Arsip Kelompok Masyarakat Arsip, dengan susunan acara 7. Membuat laporan hasil kegiatan Bina Arsip Kelompok Masyarakat Arsip 8. Memeriksa, mengetahui dan memaraf laporan hasil kegiatan Bina Arsip Kelompok Masyarakat 9. Memeriksa, menyetujui dan menandatangani laporan hasil kegiatan Bina Arsip Kelompok Masyarakat 10. Mengarsipkan Laporan Kegiatan Bina Arsip Kelompok Masyarakat
49	Dinas Perdagangan	182	"GO-TERA" (Strategi Optimalisasi Layanan Tera/Tera Ulang dan Pengawasan Metrologi Legal Menuju Daerah Tertib Ukur)	DIGITAL	Aplikasi GO-TERA mendorong maksimalisasi pelaksanaan tera/tera ulang di Kota Makassar. Selain bertujuan untuk memudahkan pengelolaan data UTTP, GO-TERA juga memberikan kemudahan bagi pemilik alat UTTP melalui GO-TERA mobile. GO-TERA mobile membuka layanan permintaan penyelenggaraan tera/tera ulang di tempat usaha. Layanan GO-TERA on demand ini sangat membantu bagi pemilik

					UTTP, khususnya yang tidak memiliki kesempatan untuk datang langsung di kantor UPT Metrologi Legal Kota Makassar.
	183	TPID PLATFORM (Paltform Satu Data Pengendalian Inflasi Daerah Kota Makassar)	DIGITAL	Satu Data Pengendalian Inflasi menerapkan prinsip data terbuka dalam merilis data. Data tersedia dalam format terbuka yang mudah dibagi pakaikan dan dibaca oleh sistem elektronik digunakan kembali dan mudah dibaca oleh perangkat lunak (software).	
50 Dinas Kesehatan	184	LONGSET (Lorong Sehat)	NON DIGITAL	1. Membuat SK pembentukan tim Longset 2. Melakukan sosialisasi di lingkup internal (dinkes dan puskesmas) 3. Pembentukan tim puskesmas 4. Melakukan koordinasi, sosialisasi, edukasi dilingkup RW/RT Longset 5. Melakukan pendataan kesehatan (evaluasi sesuai dengan programnya) 6. Melakukan pemberahan lingkungan 7. melakukan penilaian longset 8. Evaluasi	
	185	Home Care	NON DIGITAL	1. Masyarakat (pasien) menghubungi Call Center 112/ Aplikasi Dottorota 2. Call center 112/ Aplikasi Dottorota menerima pengaduan masyarakat dan melanjutkan ke puskesmas sesuai wilayah kerja 3. Puskesmas menerima notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottorota 4. Bila notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottorota berupa layanan kunjungan (homecare) 5. Bila notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottorota berupa layanan konsultasi,	
	186	MARGIN Makassar Paguyuban Lansia Mandiri	NON DIGITAL	Kegiatan yang menunjang kegiatan Kota Makassar yaitu lansia dengan pedoman Pedoman SARI (Sehat agamis mandiri) juga harus selalu dikembangkan di RW dan RT. Tidak hanya menunggu subsidi anggaran, komunitas tak bisa melakukan banyak hal dan tak bisa berharap banyak, yang dibutuhkan adalah keaktifan bersama. Lansia mandiri tidak harus membebani; keluarganya, bukannya harus mencari uang sendiri lagi tetapi tetap aktif melakukan kegiatan, misal dengan menyalurkan hobi berkebun, paduan suara, dsb. Lansia aktif dapat menjadi menjadi contoh bagi para muda yang menunjukkan lansia aktif seperti ini tidak membebani.	
	187	PENTAS JUMAT (Pelayanan Kesehatan Tanpa Batas Menuju Makassar Makin Sehat)	DIGITAL	1. Masyarakat (pasien) menghubungi Call Center 112/ Aplikasi Dottorota 2. Call center 112/ Aplikasi Dottorota menerima pengaduan masyarakat dan melanjutkan ke puskesmas sesuai wilayah kerja 3. Puskesmas menerima notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottorota 4. Bila notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottorota berupa layanan kunjungan (homecare) 5. Bila notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottorota berupa layanan konsultasi,	

	188	SI BASO (Siswa Bebas Asap Rokok)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan Pembentukan TIM SI BASO dari Komunitas, maupun pemerintah kota Makassar sendiri</li> <li>2. Melakukan Sosialisasi di Sekolah yang di pimpin oleh Dinas Kesehatan sendiri bersama TIM</li> <li>3. Melakukan Praktik langsung oleh siswa yang ada di sekolah</li> <li>4. Melihat hasil yang dikeluarkan oleh alat analizer</li> </ol>
	189	RADAR (Remaja Duta Anti Rokok)	NON DIGITAL	<p>Persiapan inovasi ini dimulai dengan perumusan permasalahan dimulai pada bulan januari hingga Februari 2021. Masalah itu dipilih berdasarkan apa yang menjadi fokus pembangunan. Isu perokok anak dipilih karena menjadi fokus pada RPJMN maupun RPJMD, serta terkait dengan visi misi walikota. Ide inovasi serta bagaimana teknis inovasi ini akan dilaksanakan dilakukan pada bulan februari hingga Juli 2021. Sistem pelaksanaan kemudian disusun dengan menyeusaikan kegiatan. Pemaparan ke pimpinan dilakukan pada bulan oktober dan disetujui untuk dilaksanakan</p>
	190	Dottorota	DIGITAL	<p>1. Masyarakat (pasien) menghubungi Call Center 112/ Aplikasi Dottoro'ta2. Call center 112/ Aplikasi Dottoro'ta menerima pengaduan masyarakat dan melanjutkan ke puskesmas sesuai wilayah kerja3. Puskesmas menerima notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottoro'ta :(apakah notifikasi berupa layanan kunjungan (homecare) atau layanan konsultasi)4. Bila notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottoro'ta berupa layanan kunjungan (homecare), maka : Puskesmas akan memberitahukan kepada Tim Homecare pada saat itu dengan respon time dibawah 30 menit,a. Tim homecare mempersiapkan kelengkapan homecare dan segera mengunjungi pasienb. Pasien menerima layanan kesehatan dari Tim homecare berupa : terapi pengobatan/konsultasi, (bila pasien tidak bisa ditangani dan akan dirujuk ke rumah sakit)c. Setelah tim homecare melaksanakan pelayanan, Tim homecare membuat laporan/resume status kesehatan pasien5. Bila notifikasi dari Call center 112/Aplikasi Dottoro'ta berupa layanan konsultasi, maka :a. Tim Puskesmas (Dokter) : selaku penanggung jawab medis akan melakukan layanan konsultasi (interaksi layanan) dengan pasien yang membutuhkan layanan kesehatanb. Bila bentuk layanan yang berupa konsultasi dan membutuhkan terapi obat maka Dokter akan meneruskan ke Apoteker (selaku penanggung jawab obat) akan mengantarkan ke pasien melalui kurir,c. Bila bentuk layanan yang berupa konsultasi dan membutuhkan kunjungan kerumah pasien, maka Dokter akan meneruskan ke tim homecare yang akan mengunjungi kerumah,d. Setelah melaksanakan pelayanan, dalam bentuk konsultasi maupun kunjungan kerumah, tim membuat laporan/resume status kesehatan pasien 6. Tim homecare-Dottoro'ta akan mengumpulkan Laporan Homecare-Dottoro'ta Puskesmas7. Pengelola/penanggungjawab Homecare-Dottoro'ta akan menyetor laporan kunjungan</p>

					Homecare-Dottoro'ta sebelum tanggal 05 (lima) setiap bulannya di Bidang Pelayanan Kesehatan Dinas Kesehatan Kota Makassar.
51	RSUD Kota Makassar	191	JAMPANGI	NON DIGITAL	<p>1. <b>Analisis Masalah.</b> Tahapan awal sebelum inovasi dibangun adalah dilakukannya analisa masalah untuk mengetahui hal-hal mendasar yang terjadi di pelayanan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>ü Hambatan proses rujukan KIA meliputi : kecepatan respon, SDM dan informasi fasilitas</li><li>ü Mayoritas pasien berasal dari kelurga pra sejahtera</li><li>ü Akses ke rumah sakit sulit</li><li>ü Pasien tanpa identitas kependudukan</li><li>ü Pasien tanpa jaminan kesehatan</li><li>ü Pengetahuan pasien tentang Kegawatdaruratan Maternal Neonatal masih rendah</li></ul> <p>2. <b>Analisis Kebutuhan User</b> Pada tahapan ini identifikasi dilanjutkan kedalam hal-hal yang lebih fokus kebada kebutuhan pengguna dalam hal ini adalah pasien/masyarakat. Adapun hasilnya pengguna menginginkan hal-hal sebagai berikut komunikasi, kecepatan respon, pemeriksaan gratis, pendampingan keluarga dan informasi</p> <p>3. <b>Perencanaan Inovasi</b> Dalam perencanaan inovasi maka dilakukan kegiatan-kegiatan dibawah ini :</p>

				<p>ü Focus Group Discussion (FGD) Unit Kebidanan</p> <p>ü Audiensi Kepada Manajemen</p> <p>ü MOU Lintas Sektor</p> <p>ü Pelatihan Hard Skill &amp; Soft Skill bagi tenaga kesehatan yang akan menjadi pelaksana program inovasi</p> <p>4. Implementasi</p> <p>Kegiatan inovasi dilaksanakan setelah tahapan-tahapan diatas dialalui dengan hasil yang terukur. Inovasi dilakukan setiap hari, 24 jam 7 hari dalam seminggu kepada masyarakat.</p> <p>5. Monitoring dan Evaluasi</p> <p>Monitoring dan evaluasi dilaksanakan oleh bidang pelayanan medik sebagai penanggungjawab dari program pelayanan. Tahapan ini akan memberikan kontrol serta masukan yang positif bagi jalannya inovasi.</p>
	192	JAMPANGI ANAK TA	NON DIGITAL	<p>Prinsip kebaharuan program yang dilaksanakan adalah menyediakan pelayanan yang holistik integratif dalam sebuah siklus layanan (One Stop Service) dengan menyelenggarakan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perubahan pemberlakuan pola asuh anak pegawai menjadi "Merdeka Bermain" selama ayah/ibu bekerja di Rumah Sakit</li> <li>- Perubahan pola pelayanan kesehatan anak dari rehabilitatif menjadi promotif dan preventif yang holistik dalam semua aspek yang dibutuhkan anak (asah-asih-asuh) baik untuk kalangan internal rumah sakit juga masyarakat sekitarnya.</li> <li>- Mendekatkan pelayanan kesehatan masyarakat dengan menggelar parenting "I-CS (I Care, I Share) dan skrining kesehatan secara rutin</li> </ul>
	193	SIYANTI Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan Terintegrasi di IGD RSUD Daya Kota Makassar	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis masalah dulu</li> <li>2. Analisis kebutuhan</li> <li>3. Analisis perencanaan inovasi</li> <li>4. Implementasi</li> <li>5. Monitoring dan evaluasi</li> </ol>

52	Puskesmas Tamangapa	<p>194</p> <p>SIATU (Sistem Informasi Managemen Tata Usaha)</p>	DIGITAL	<p>1. Pengarsipan Surat Digital  - Scan PDF surat masuk / keluar di Link <a href="https://puskesmastamangapa.or.id/AuTH/?q=B">https://puskesmastamangapa.or.id/AuTH/?q=B</a>  - Input sesuai jenis surat dan Form dalam Aplikasi  - Simpan data</p> <p>2. Buku Tamu Digital  - Scan Qrcode / Link Buku Tamu  - Isi form yang tersedia  - Simpan data</p> <p>3. Absensi Digital Kegiatan  - Scan Qrcode/ Link Absensi  - Isi form yang tersedia  - Simpan data</p> <p>4. Survey Kepuasan Pasien  - Scan QrCode / Link Survey Kepuasan  - Isi form yang tersedia  - Simpan data</p> <p>5. Pengaduan pasien  - Scan QrCode / Link Survey Kepuasan  - Isi form yang tersedia  - Simpan data</p>
		<p>195</p> <p>SIBUK (Siap Bina dan Pantau Kegiatan Pelayanan Kesehatan)</p>	DIGITAL	1. Pelaksana kegiatan program pelayanan kesehatan , mengakses link kemudian masuk dengan menggunakan akun masing masing, sesuai dengan petunjuk penggunaan aplikasi SIBUK2. Cek kegiatan berdasarkan program kegiatan3. Pelaksana kegiatan melaksanakan kegiatan program berdasarkan hari dan lokasi4. Mengaploid laporan kegiatan di lengkapi dengan dokumentasi kegiatan
		<p>196</p> <p>SIKEMAS (Sistem Informasi Laporan Terpadu Puskesmas Tamangapa)</p>	DIGITAL	Pasien datang dengan membawa Kartu Berobat , diRekam Medik dilakukan penginputan data Pasien,selanjutkan di Lakukan Pelayanan Pasien di Poli / Unit Layanan berdasarkan keluhan Pasien Dengan Inovasi Aplikasi SIKEMAS ini, Petugas menginput semua pasien yang berkunjung / berobat di Puskesmas Tamangapa , sehingga dari hasil inputan ini menghasil laporan harian / register dan Laporan Rekapan Bulanan, yang dengan secara otomatis membagi Output Laporan berdasarkan jenis laporan yang di inginkan
53	Puskesmas Tamalate	<p>197</p> <p>Peduli Gigi Kampung Kusta (Pigi Kampungta')</p>	NON DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyakit kusta merupakan salah satu dari 17 penyakit tropis yang terabaikan dan membutuhkan perhatian khusus.</li> <li>Adanya rasa ketakutan yang berlebihan, baik penderita maupun keluarganya sehingga mereka merasa malu untuk memeriksakan diri ke pusat pelayanan kesehatan.</li> <li>Penderita kusta dan keluarganya berada pada kondisi psikis yang tertekan sehingga memunculkan keputusasaan yang berdampak menjadi masa bodoh dalam hal pemeliharaan kesehatan.</li> </ul>
		<p>198</p> <p>TB HUNTER (Penemuan Suspek dan Pasien TB Positif Dengan Kader/Petugas TB Hunter)</p>	NON DIGITAL	<p>1. Melakukan rapat tim perencanaan Puskesmas Tamalate untuk penyusunan rencana tahunan berdasarkan kinerja tahun 2021,pemaparan data PIS-PK, SMD, dan MMK</p> <p>2. Lokakarya mini bulanan Puskesmas untuk Pembahasan RPK dan POA tahun anggaran 2022.</p> <p>3. Lokakarya Mini Tribulanan untuk lintas sektor dalam rangka Pembahasan RPK 2022 dan RUK 2023 serta</p> <p>4. PELAKSANAAN INOVASI Kegiatan Inovasi ini melibatkan petugas</p>

					kesehatan dan kader serta pemerintah setempat, di mana petugas kesehatan berperan untuk melakukan deteksi dini / survailens batuk
54	Puskesmas Minasa Upa	199	SEBULAN (Sehat Bugar Lansia)	NON DIGITAL	Pelaksanaan inovasi SEBULAN (Sehat Bugar Lansia) berupa senam pada lansia dan skrening kesehatan berupa pengukuran tekanan darah, berat badan, tinggi badan, yang diadakan setiap seminggu sekali dan pemeriksaan gula darah setiap 3(tiga bulan sekali ) yang bertujuan untuk membantu lansia selalu berada dalam keadaan sehat baik secara fisik, spiritual maupun social yang memungkinkan mereka hidup produktif secara social dan ekonomis serta mandiri yang berarti dapat melakukan aktifitas sehari hari tanpa bantuan orang lain.
55	Puskesmas Andalas	200	NEW ADAJI (Andalas Dalam Jendela Informasi)	DIGITAL	Dengan adanya kemajuan teknologi berdampak membawa perubahan perilaku bagi masyarakat. Salah satu bukti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah Facebook dan Instagram. Menurut hasil penelitian We Are Social menunjukkan media sosial Instagram dan Facebook menduduki urutan ke 2 dan 3 sebagai media sosial yang sering digunakan di Indonesia dari data Januari Tahun 2023. Dengan jumlah persentase pengguna untuk Instagram 86,5% dan Facebook dengan persentase pengguna sebesar 83,8%. Oleh karena itu, media sosial Puskesmas Andalas yang digunakan untuk penyampaian informasi meliputi facebook "Puskesmas Andalas Makassar" dan Instagram @pkm_andalas_mksr dengan slogan Inovasi "ADAJI (Andalas Dalam Aksi Jendela Informasi)". Inovasi ini terbentuk dari kerjasama berbagai pihak melalui kerjasama lintas program dan lintas sektor terutama pemerintahan daerah setempat.
		201	BAJIKI (Biasakan Anak Jauhi Karies Gigi)	NON DIGITAL	A. Selama kurang lebih 7 bulan pelaksanaan program ini, jumlah kunjungan anak ke puskesmas dengan keluhan gigi berlubang mengalami penurunan. B. Meningkatnya kesadaran dan kepedulian orang tua untuk menjaga gigi dan mulut anak. C. Anak-anak mulai terbiasa menyikat gigi dua kali sehari agar mencegah terjadinya karies gigi. D. Adanya dukungan kepala sekolah, guru, dan orang tua dalam memberikan motivasi terhadap layanan inovasi ini.

56	Puskesmas Cendrawasih	202	BUNTING SALEWANGAN (Pengantin Sehat)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calon pengantin datang ke puskesmas dengan membawa pengantar dari kantor kelurahan setempat</li> <li>2. Mendaftar di loket</li> <li>3. Catin menuju ke ruangan KIA untuk anammese dan pemeriksaan kesehatan seperti pengukuran tanda-tanda vital, pengukuran BB/TB dan LILA (lingkar lengan atas)</li> <li>4. Melakukan Pemeriksaan Laboratorium dengan membawa rujukan internal</li> <li>5. Konseling, Informasi dan Edukasi (KIE) pemeriksaan kesehatan pra nikah</li> <li>6. Vaksinasi TT dan Pemberian Tablet Tambah Darah</li> <li>7. Pemberian kartu Catin Sehat dan membawa ke KUA sebagai salah satu persyaratan pra nikah</li> <li>8. Pencatatan</li> </ol>
57	Puskesmas Pattingaloang	203	BINGKISAN (Bidan Menguruskan KIS dan Akte Kelahiran Online)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tim INOVASI menginfokan kepada pasien ataupun keluarga pasien untuk menyiapkan berkas berupa : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kartu keluarga Asli</li> <li>- KTP suami istri Asli</li> <li>- BUKU NIKAH/ surat keterangan Nikah</li> <li>- Surat keterangan Lahir asli.</li> <li>- KIS ibu bersalin ( dikhkususkan KIS APBN dan APBD)</li> </ul> </li> <li>2. Selanjutnya salah satu tim inovator mengambil gambar/menfoto setiap berkas</li> <li>3. mengirimkan ke INOVATOR ( Verifikator) via WA</li> <li>4. selanjutnya verifikator mengimput berkas akte kelahiran ke APLIKASI kucatatki atau pun di website dukcapil,</li> <li>5. untuk pengurusan KIS Bayi Baru Lahir , TIM inovator mengirimkan berkas ke petugas PCARE BPJS puskemas, dilanjutkan ke grup BPJS</li> <li>6. apabila tidak ada masalah dalam pengajuan berkas, maka petugas DUKCAPIL dan BPJS mengirimkan AKTE KELAHIRAN via WA dan Email, dan KIS VIA telegram.</li> <li>Kemudian tim INOVASI mencetak dan menghubungi pasien kemudian menyerahkan ke pasien atau keluarga pasien.</li> </ol>
58	Puskesmas Antang Perumnas	204	PELOR TA (Pengobatan Lorong Tradisional)	NON DIGITAL	<p>Alur inovasi Pelor Ta' yakni pertama (1) Menentukan RT/RW Kelurahan Manggala yang ingin dikunjungi, (2) Menentukan jadwal tim yang berkunjung, (3) Melakukan kunjungan Bersama tim Pelor Ta', (4) Melakukan Penyuluhan tentang tanaman obat sesuai range penyakit RT/RW setempat, (5) Melihat langsung tanaman obat warga dan memberitahu cara pembuatannya melalui barcode yang tertera pada brosur Pelor Ta'.</p>
59	Puskesmas Pertiwi	205	GIBAS (Gigi dan Gusi Balita Sehat)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan sosialisasi kepada pimpinan dan lintas program, dalam hal ini kepala puskesmas dan pemegang program UKM (Usaha Kesehatan masyarakat)2.</li> <li>Menentukan sasaran, sasaran inovasi Gibas (Gigi dan Gusi Balita Sehat) ini adalah balita anak yang berusia di bawah lima tahun yang berada di wilayah kerja Puskesmas.3.</li> <li>Menyusun RPK atau Rencana Pelaksanaan Kegiatan4. Sosialisasi dan Kerjasama dengan lintas sektor. Sosialisasi dilakukan pada saat pertemuan lintas sektor yang dihadiri oleh camat, lurah, tokoh masyarakat dan kader kesehatan.5. Implementasi pelaksanaan kegiatan. Kegiatan inovasi dilaksanakan di</li> </ol>

					puskesmas dan di posyandu di wilayah kerja puskesmas.6. Membuat laporan pelaksanaan kegiatan.Pelaporan pelaksanaan kegiatan inovasi dilakukan tiap bulan pada saat Praminlok UKM dan Minlok Puskesmas
60	Puskesmas Mamajang	206	UTARAKAN GIATMU (Ular Tangga Raksasa Kesehatan Gigi dan Mulut)	NON DIGITAL	Utarakan Giatmu merupakan inovasi penyuluhan kesehatan gigi dan mulut dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Raksasa yang diselipkan edukasi mengenai cara menjaga kesehatan gigi dan mulut mereka. Inovasi ini menggunakan media permainan Ular Tangga Raksasa sebagai permainan edukasi yang diharapkan anak akan lebih tertarik dan lebih mudah menyerap informasi yang akan disampaikan. Permainan edukasi ini menggunakan Ular Tangga dengan ukuran yang tidak biasa (2,3 x 1,8 meter) dimana anak-anak menjadi pionnya. Setiap pemain mendapatkan giliran bermain sesuai urutan dengan cara melempar dadu. Jika pion (anak) berada di kotak yang ada tulisan edukasi, anak diminta membacakan keterangan tersebut, kemudian dokter gigi sebagai penyuluhan menjelaskan edukasi tersebut dalam bentuk penjelasan lebih mendetail dengan memakai alat peraga ke seluruh siswa di dalam kelas tersebut. Jika pion (anak) masuk pada kotak "Genta bertanya" atau "Masya bertanya" maka anak tersebut harus mengajukan pertanyaan mengenai kesehatan gigi dan akan dijelaskan jawabannya oleh dokter gigi. Permainan ini dapat membuat anak aktif bergerak dan melatih otak anak untuk berpikir dan diselipkan penyuluhan kesehatan gigi sebagai edukasi mengenai cara menjaga kesehatan gigi mereka.
		207	PEKA NAKKE NEIDS (Pemberdayaan Kader Percontohan Terhadap Peningkatan Kewaspadaan New Emerging Infection Dideases)	NON DIGITAL	Proses penyampaian informasi dari kader berdaya kepada khalayak umum dapat dilakukan secara personal ataupun dalam kelompok besar maupun kecil dengan menggunakan bahasa dan cara pelemparan isu dan atau informasi secara santai (informal) seperti layaknya sedang melakukan pembicaraan sehari – hari (“gunjingan” sehari – hari atau dari mulut ke mulut) sehingga tidak terkesan seperti menggurui, tetapi tetap on point dan on track. Kader berdaya juga dapat melakukan kegiatan penyebaran informasi dimana pun dan kapan pun sehingga pembawaan kader berdaya terkesan lebih flexible. Kemudian target dan durasi dari penyampaian informasi akan menyesuaikan dari urgensi masalah kesehatan yang sedang dibicarakan. Semakin tinggi tingkat keparahan suatu kasus penyakit serta semakin banyak kasus yang terjadi maka intensitas penyampaian infomasi akan semakin tinggi dan lama durasinya pun akan ikut menyesuaikan.

		208	KARAMEL GULA (Kenali Cara Memelihara Kesehatan Gigi dan Mulut Balita)	NON DIGITAL	<p>Inovasi Karamel Gula merupakan inovasi mengenai Kesehatan Gigi Anak Balita dengan melakukan intervensi sejak dini melalui pemeriksaan dan penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut. Tahapan Inovasi dimulai dengan mengambil data balita yang mengalami karies gigi. Pengambilan data dilakukan di Posyandu pada saat kegiatan pelayanan kesehatan kepada masyarakat yang mengunjungi posyandu, dilanjutkan dengan kunjungan rumah jika balita tersebut tidak datang ke posyandu. Jumlah balita yang berusia 4 tahun di kelurahan ini sebanyak 15 orang. Setelah di dapatkan data balita dengan karies gigi tersebut, selanjutnya direncanakan tindakan intervensi yang akan dilakukan. Tindakan tersebut berupa perawatan karies gigi yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan karies gigi pada anak balita di kelurahan tersebut. Dampak yang ditimbulkan akibat karies gigi secara ekonomi adalah semakin lemahnya produktivitas masyarakat. Jika yang mengalami anak-anak maka akan menghambat perkembangan anak sehingga akan menurunkan tingkat kecerdasan anak, yang secara jangka panjang akan berdampak pada kualitas hidup masyarakat. Oleh karena itu, Kesehatan gigi menjadi hal yang penting, khususnya bagi perkembangan anak.</p>
		209	PENYU DEWA (Penyuluhan Dengan WhatsUp)	DIGITAL	<p>Tahapan Inovasi Penyu Dewa di awali dengan melakukan sosialisasi kepada masyarakat terkait adanya inovasi tersebut. Setelah itu barulah kami selaku petugas kesehatan mengumpulkan No.Hp Kader Kesehatan, tokoh masyarakat dan tokoh agama sebagai ujung tombak pemberian informasi di masyarakat, setelah itu tim pelaksana inovasi menyusun pesan yang akan dikirim, kemudian melakukan monitoring dan evaluasi</p>
61 Puskesmas Ballaparang		210	BAKTI TB (Bina Masyarakat Peduli Penyakit TB)	NON DIGITAL	<p>Tim dari Puskesmas Ballaparang membentuk group masyarakat yang secara sukarela peduli akan kesehatan warga terutama penyakit Tuberkulosis yang keberadaannya jika tidak tertangani dengan baik, maka akan menimbulkan kematian, pembentukan Tim Inovasi melibatkan beberapa kader kesehatan di 22 RW dalam wilayah kerja Puskesmas Ballaparang.</p> <p>Kerja dari Tim Inovasi adalah Mencari Suspek dahak di wilayahnya kemudian petugas Puskesmas Ballaparang menjemput suspek dahak tersebut untuk di periksa dilaboratorium, jika hasilnya positif maka dirujuk kedokter untuk dilakukan pengobatan, selanjutnya tim inovasi melakukan control lewat pengawas minum obat agar tidak terjadi kasus MDR</p>
		211	SI GADIS (Siswa dan Tenaga Pendidik Sehat)	NON DIGITAL	<p>Tim dari Puskesmas Ballaparang turun kelapangan melakukan pemeriksaan sesuai jadwal yang telah disepakati kepada siswa umur 10 sampai dengan 17 tahun dengan melakukan skrining perokok pemula aktif dan pasif melalui pemeriksaan kadar CO pernapasan dan para tenaga pendidik usia 18-59 Tahun yang meliputi pemeriksaan tekanan darah, Lingkar perut, Gula darah, Asam urat, Kolesterol, olahraga setiap hari sabtu. Apabila ditemukan siswa dan tenaga</p>

					pendidik yang beresiko maka akan diberikan rujukan ke Puskesmas dengan membawa Kartu Menuju Sehat (KMS) Penyakit Tidak Menular (PTM)
62	Puskesmas Toddupuli	212	GITA CENTIL (Gerakan Gigi Sehat Calon Pengantin dan Ibu Hamil)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Koordinasi dan sosialisasi serta penggalangan dukungan (MOU) dengan stakeholder dalam Camat &amp; KUA.</li> <li>2. Edukasi dan konseling , melakukan pretest dan posttest pada sasaran Pemeriksaan Kesehatan gigi dan mulut baik di posyandu dan di Poli Gigi.</li> <li>3. Pemasang stiker Inkanben (Indikator basis Intervensi) di rumah ibu hamil yang sudah di Intervensi</li> <li>4. Pembentukan group WA Inovasi untuk sosialisasi edukasi dan konsultasi. Perawatan gigi di Puskesmas</li> </ol>
63	Puskesmas Kassi - Kassi	213	SERBU MAKI (Sehat Bersama Bugar Bersama Masyarakat Bontomakkio)	NON DIGITAL	<p>Inovasi ini dimulai dengan membentuk kader olahraga yang dipilih di masyarakat, kemudian kader ini nantinya akan menjadi pionir dalam mengajak masyarakat untuk melakukan aktifitas fisik/olahraga secara rutin di tempat mereka tinggal, kader ini kemudian menjadi pelopor dalam menggerakkan masyarakat untuk berolahraga secara mandiri, mengajak masyarakat melalui memberikan informasi kegiatan olahraga melalui media whatsapp, menginformasikan kegiatan melalui akun facebook masing masing untuk lebih mengajak masyarakat agar aktif berolahraga. Kader ini juga yang membuat jadwal olahraga rutin Bersama warga sekitar, puskesmas ikut andil dengan melibatkan petugas untuk memberikan edukasi terkait olahraga, serta menurunkan tim Penyakit Tidak menular untuk melakukan deteksi dini Hipertensi dan Diabetes sebagai salah satu bentuk untuk memantau efektifitas olahraga/aktifitas fisik yang dilakukan dalam mencegah atau mengontrol penyakit tidak menular.</p>
		214	KECEH (kenali dan cegah hipertensi)	NON DIGITAL	<p>Program yang dirancang oleh Puskesmas Kassi Kassi ini hadir untuk mengatasi pemecahan masalah kesehatan khususnya hipertensi memastikan bahwa tak ada lagi masyarakat yang tidak memahami tentang penyakit hipertensi. Program KECEH ini lahir karena berdasarkan hasil pendataan keluarga sehat (PIS-PK) tahun 2018 dan berdasarkan data di 10 macam penyakit di Puskesmas Kassi Kassi penyakit hipertensi itu masuk di dalam 10 macam penyakit terbesar. Dengan wilayah kerja terdiri dari 6 kelurahan , 58 RW dan 353 RT, 84.476 penduduk dan 24.834 yang mengalami penyakit hipertensi.</p>

64 Puskesmas Pampang	215	RANTAI BUMIL (Berantas Anemia Pada Ibu Hamil)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberikan pemahaman mengenai pengertian dan jenis anemia pada kehamilan</li> <li>Memberikan pemahaman mengenai faktor-faktor penyebab anemia pada ibu hamil</li> <li>Memberikan pemahaman mengenai gejala anemia pada ibu hamil</li> <li>Memberikan pemahaman mengenai cara mencegah dan mengobati anemia pada ibu hamil</li> <li>Mengetahui tingkat pemahaman ibu hamil/keluarga mengenai anemia pada ibu hamil sebelum penyuluhan</li> <li>Mengetahui tingkat pemahaman ibu hamil/keluarga mengenai anemia pada ibu hamil setelah penyuluhan</li> <li>Mengetahui efektifitas kegiatan dalam menurunkan kejadian anemia pada ibu hamil</li> </ol>
	216	RINA PINTAR DI' (IntegRasi Program INdonesiA SehaT dengan Pendekatan Keluarga dalam Rekam MeDiS)	NON DIGITAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>Petugas membuat hardcopy hasil pendataan PIS PK.</li> <li>Petugas memasukkan hardcopy pendataan PIS PK ke dalam rekam medis (family folder).</li> <li>Petugas memberi label warna sesuai hasil pendataan PIS PK (merah, kuning, hijau).</li> <li>Petugas mengidentifikasi hasil PIS-PK pasien pada family folder saat memberikan pelayanan.</li> <li>Petugas mengintervensi hasil PIS-PK seperti hipertensi, DM, gangguan jiwa, status imunisasi, KB, dan lain-lain.</li> <li>Petugas mencatat hasil intervensi pada lembar hardcopy hasil pendataan PIS PK.</li> <li>Petugas mengubah label apabila status Kesehatan PIS-PK mengalami perubahan setelah diintervensi.</li> <li>Petugas melakukan dokumentasi kegiatan secara manual dan elektronik.</li> </ol>
	217	PAMARI TB (Pampang Percepatan Eliminasi TB)	NON DIGITAL	<p><b>MOU dengan Klinik / Dokter Praktik Swasta</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Petugas memberikan pengobatan TB berdasarkan rujukan dari klinik.</li> <li>Petugas menerima pasien TB yang dirujuk pindah untuk melanjutkan pengobatan</li> <li>Petugas memindahkan laporan pasien TB yang diobati oleh pihak kedua dari wifi TB/ form escel bant uke SITB dan/atau mencatat setiap pasien TB yang diobati oleh klinik di TB 03 UPK.</li> <li>Petugas wajib memantau pasien TB yang diobati oleh klinik melalui desktop wifi TB / fotokopi formular TB 01/ form excel bantu yang dikirim oleh klinik.</li> <li>Petugas melacak apabila ada pasien mangkir dan lost to follow up.</li> </ol> <p><b>Investigasi kontak dengan memberdayakan kader masyarakat</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Petugas menemukan pasien terkonfirmasi TB</li> <li>Petugas menghubungi kader TB.</li> <li>Petugas memberikan data pasien TB kepada kader TB</li> <li>Petugas memastikan kader TB melakukan investigasi kontak</li> <li>Petugas menerima dokumentasi dan pelaporan kader TB</li> </ol>

65	Puskesmas Sudiang	218	Gempita Sera (Gerakan Pendampingan Ibu Bayi dan Balita Sehat Sejahtera)	NON DIGITAL	<p>Tim GEMPITA SERA berjumlah 40 orang dengan sebaran 1 untuk RW yang sasaran dan wilayah nya kurang dan 2 untuk RW yang sasaran dan wilayah nya luas. Puskesmas Sudiang terdiri dari 35 RW dan 3 kelurahan.</p> <p>Gempita SERA terdiri dari para ibu handal yang sangat peduli terhadap Kesehatan ,tugas mereka adalah melacak,melaporkan, mendampingi setiap ibu mulai dari hamil, melahirkan, nifas sampai dengan bayi baru lahir, imunisasi dan memastikan ibu sudah ber KB serta membantu setiap permasalahan yang di alami oleh ibu.</p> <p>Setiap bulan melaporkan ke puskesmas berapa jumlah ibu hamil baru, melahirkan, bayi baru lahir, termasuk yang resiko tinggi, pada ibu dan bayi seperti premature, stunting, kehamilan remaja, serta hal hal yang berkaitan menimbulkan masalah Kesehatan yang berpotensi menjadi angka kematian ibu dan bayi Setiap Satgas gempita sera punya buku pelaporan yang akan di laporan ke puskesmas.</p>
66	Puskesmas Bangkala	219	Sertifikat ASI (Bagi Bayi dengan ASI Eksklusif)	DIGITAL	<p>Melihat data-data tersebut maka kami petugas di Puskesmas Bangkala berinisiatif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya warga di wilayah kerja Puskesmas Bangkala dengan memberi motivasi ke ibu hamil untuk memberikan ASI eksklusif selama 6 bulan dan kami mengapresiasi dengan memberikan pengakuan berupa sertifikat . Dan kegiatan pemberian sertifikat ini kami sebarkan luaskan ke warga untuk memotivasi ke ibuhamil yang lain.</p>
		220	Whatsapp Tanya Jawab (Masyarakat di Wilker dan Petugas Puskesmas Saling Sharing Informasi Kesehatan)	DIGITAL	<p>Atas latar belakang tersebut puskesmas Bangkala membuat group chat messenger berbasis Android yang membantu proses registrasi, proses pencarian layanan kesehatan, dan memiliki fasilitas room chat dengan menggunakan WhatsApp.</p>

67	Puskesmas Kaluku Bodoa	221	SiRaMpE ( Sistem Informasi Rekam Medis Peduli Berbasis Elektronik )	DIGITAL	<p>1. Sosialisasi Bersama Ibu Kapus, Ibu TU dan Seluruh Pegawai Pkm Kaluku bodoa untuk menciptakan/membuat terobosan Inovasi di Pkm Kaluku Bodoa yang bernama "SiRamPe" 2. Inovasi SiRamPe ini Hadir krn beberapa hal : - Tidak adanya tempat/Media pasien untuk mendapatkan Informasi pelayanan terkait kesehatan yg berbasis elektronik /digital - Pasien bingung / tdk ada arah untuk menyelesaikan permasalahan yg menyangkut Bpjs/kis dri si pasien - Pasien merasa di ribetkan dalam hal pelayanan kesehatan jika tdk membawa dokumen2 dri pasien yg berobat2 . Pelaksanaan Inovasi yang pertama ialah melakukan Sosialisasi Face to face bersama seluruh pasien puskesmas, Menshare/Publikasikan ke Seluruh Sosmed Pkm Kalbod, Group2 Kader dan Seluruh Program yg ada di pkm kalbod. 3. Tahap-tahap penerapan Inovasi , Warga masyarakat / pasien bisa membuka Website Resmi Dri SiRamPe ( <a href="http://bit.ly/siRamPe">bit.ly/siRamPe</a> ), Barcode atau mendownload aplikasix. 4. Pasien Mengisi form sesuai permasalahan / kebutuhan yg di miliki di web SiRamPe, setelah itu tim inovasi menerima pesan/chat wa dan dri si pasien untuk menindaklanjuti dri permasalahannya serta menginformasikan jawaban dri si pasien ini melalui pesan Wa.</p>
		222	LOGIN NAKKE (Logbook Internal Administrasi Kegiatan & Pendokumentasian)	DIGITAL	<p>Penggunaan pendaftaran online H-1 sebelum berobat melalui gadget pasien dengan cara :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui Website Puskesmas Kaluku Bodoa Makassar</li> <li>2. Klik link untuk Pendaftaran Online Berobat atau tombol link pelayanan lain yang ada tersedia</li> <li>3. Klik link login untuk Layanan TeleKonsultasi/TeleNursing atau pertanyaan seputar layanan Puskesmas.</li> <li>4. Pasien bisa memilih tanggal Kapan akan berobat, dan datang sesuai tanggal berobat yang dipilih dan langsung ke ruang pemeriksaan tanpa harus antri lagi di loket pendaftaran.</li> </ol>
		223	SIPAMASE (Sistem Pelayanan Puskesmas Berbasis Elektronik)	DIGITAL	<p>Penggunaan pendaftaran online H-1 sebelum berobat melalui gadget pasien dengan cara :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui Website Puskesmas Kaluku Bodoa Makassar (dengan Scan QR Code atau shortcut link <a href="http://bit.ly/bajikisipamase">bit.ly/bajikisipamase</a>)</li> <li>Install Aplikasi SiPaMase (download APK aplikasi di website Puskesmas)</li> <li>a. Instagram Resmi Puskesmas Kaluku Bodoa Makassar (dengan klik link <a href="http://bit.ly/bajikisipamase">bit.ly/bajikisipamase</a> di Halaman Profil Instagram)</li> <li>b. Facebook Resmi Puskesmas Kaluku Bodoa Makassar (dengan klik Link <a href="http://bit.ly/bajikisipamase">bit.ly/bajikisipamase</a> di halaman Pesan tersemat/profil Facebook)</li> <li>c. Whatsapp Resmi Puskesmas Kaluku Bodoa Makassar (dengan klik link <a href="http://bit.ly/bajikisipamase">bit.ly/bajikisipamase</a> di halaman profil Whatsapp Center)</li> <li>d. Mencari nama Puskesmas Kaluku Bodoa Makassar melalui mesin pencari google, lalu klik Tombol Sites Web atau Klik Info terbaru dan menuju ke halaman Pendaftaran Online</li> <li>2. Klik link untuk Pendaftaran Online Berobat atau tombol link pelayanan lain yang ada tersedia</li> </ol>

					3. Klik link Whatsapp atau Medsoc untuk Layanan TeleKonsultasi/TeleNursing atau pertanyaan seputar layanan Puskesmas. 4. Pasien bisa memilih tanggal Kapan akan berobat, dan datang sesuai tanggal berobat yang dipilih dan langsung ke ruang pemeriksaan tanpa harus antri lagi di loket pendaftaran.
68	Puskesmas Dahlia	224	SIAP PUAS (Sistem informasi Kepuasan Pasien Puskesmas Dahlia)	DIGITAL	Implementasi UU Nomor 25 Tahun 2009 sampai saat ini telah dilakukan dengan maksimal oleh pemerintah, namun seiring dengan semakin maraknya penafsiran permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan kualitas pelayanan yang menurun, ketepatan waktu sesuai dengan aturan yang berlaku masih kurang diterapkan oleh petugas sehingga pelayanan untuk masyarakat tertunda, serta jumlah petugas dalam melayani pasien tidak sesuai dengan yang diharapkan, sehingga kinerja pegawai perlu diperbaiki agar dapat memenuhi harapan dan kepuasan setiap pasien. Puskesmas Dahlia Kota Makassar yang terletak di Jalan Seroja No.3 Kelurahan Kampung Buyang Kecamatan Mariso Kota Makassar senantiasa berusaha memberikan pelayanan kesehatan yang dapat memberikan kepuasan pada masyarakat melalui inovasi pelayanan kesehatan berbasis IT terkoneksi dengan hp android petugas di masing-masing unit pelayanan yang bernama "Siap Puas" (Sistem Informasi Kepuasan Pasien Puskesmas Dahlia).

WALI KOTA MAKASSAR

TTD

MOH. RAMDHAN POMANTO

