

Penguatan Inovasi Masyarakat melalui Program Innovation Camp and Competition STIA LAN Bandung

(Strengthening Community Innovation through Innovation Camp and Competition Program at STIA LAN Bandung)

Izza Nur Lathifa Siregar^{1*}, Nadia Yulianti², Siti Widharetno Mursalim³

Politeknik STIA LAN Bandung, Bandung, Indonesia^{1,2,3}

izzanur693@gmail.com^{1*}, yuliantinadia27@gmail.com², sitiwidharetno.mursalim@gmail.com³



Riwayat Artikel:

Diterima pada 17 Februari 2025

Revisi 1 pada 25 Februari 2025

Revisi 2 pada 13 Mei 2025

Revisi 3 pada 19 Mei 2025

Disetujui pada 21 Mei 2025

Abstract

Purpose: This study aimed to analyze the impact of the Innovation Camp and Competition program on strengthening community innovation. This study explores how this program fosters creativity, problem-solving skills, and local economic development through collaborative innovation initiatives.

Methodology: This research employs a qualitative approach with a case study method conducted in various local communities implementing the Innovation Camp and Competition program. Data were collected through in-depth interviews with program participants and organizers, direct observations during program implementation, and document analyses of innovation outcomes. Thematic analysis was performed using Braun and Clarke's (2023) framework to identify key patterns and themes.

Results: The findings indicate that the Innovation Camp and Competition program significantly enhanced participants' ability to generate creative solutions to local challenges. The program fosters an innovative mindset, strengthens community collaboration, and contributes to sustainable economic activity. The key success factors include government support, private sector involvement, and active community participation.

Conclusion: Training in Central Lampung effectively improved conflict mapping skills, with increased scores and calls for more practical sessions and sustained support for the trained individuals.

Limitations: This study focused on specific case studies, limiting the generalizability of the findings. Further research with broader coverage and comparative analyses across different regions is recommended.

Contribution: This study contributes to community development, social innovation, and entrepreneurship education. It provides insights for policymakers, educators, and program developers on designing effective innovation-driven community empowerment program.

Keywords: Capacity Building, Community Innovation, Innovation Camp, Local Development, Social Entrepreneurship.

How to cite: Siregar, I. N. L., Yulianti, N., Mursalim, S. W. (2025). Penguatan Inovasi Masyarakat melalui Program Innovation Camp and Competition STIA LAN Bandung. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 249-262.

1. Pendahuluan

Pada era modern yang ditandai dengan meningkatnya kebutuhan dan permasalahan yang hadir di masyarakat. Hal ini jelas menjadi tantangan setiap individu untuk terus mengembangkan kemampuan dengan menyelesaikan permasalahan melalui ide dan inovasi yang direalisasikan (Kwangmuang et al., 2021). Oleh karena itu, perlu dilakukannya upaya untuk dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan

permasalahan di masyarakat dengan berorientasi pada efektivitas dan efisiensi sehingga dapat memaksimalkan pencapaian sasaran yang bermanfaat bagi masyarakat.

Indonesia di hadapkan pada berbagai masalah publik yang membutuhkan solusi inovatif. Masalah-masalah publik seperti pencegahan stunting, teknologi untuk disabilitas, pengelolaan sampah organik dan plastik, pengelolaan limbah B3 yaitu limbah bahan berbahaya dan beracun, penyediaan air bersih, dan sanitasi, pemanfaatan limbah sawit, pengembangan teknologi ramah lingkungan, dan ketahanan pangan merupakan isu-isu krusial yang membutuhkan perhatian serius (Unicef, 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mendorong ekosistem inovasi, khususnya di lingkungan kampus.

Inovasi merupakan kunci utama dalam menyelesaikan berbagai tantangan dan masalah publik yang dihadapi oleh masyarakat. Sayangnya, peringkat inovasi Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara-negara yang tergabung dalam ASEAN-6 lainnya, atau negara-negara anggota *Association of Southeast Asian Nations* (ASEAN) yang perekonomiannya relatif maju di kawasan (Putra, 2018). Berdasarkan Indeks Inovasi Global yang di rilis oleh *World Intellectual Property Organization* (WIPO), Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang mengurus properti intelektual, peringkat inovasi Indonesia dalam sepuluh tahun terakhir berada di bawah peringkat Singapura, Malaysia, Thailand Vietnam, dan Filipina. Pada tahun 2021, Indonesia berada pada peringkat 87. Melalui ICAN (*Innovation Camp & Competition*), kampus-kampus di Indonesia dapat menjadi pusat pengembangan inovasi yang berkontribusi dalam menyelesaikan masalah-masalah tersebut.

Dengan mengusung tema "*Empowering Communities, Catalyzing Change: An Innovation Challenge to Address Public Issues Holistically in Indonesia*", I CAN menjadi katalisator perubahan yang membedakannya dari program serupa. Program ini membangun jembatan kolaborasi antara mahasiswa, masyarakat umum, akademisi, dan praktisi, menciptakan sinergi yang kuat dalam menghadapi tantangan kompleks di era modern (Putra, 2018). BICUBE dan STIA LAN Bandung, melalui I CAN, berkomitmen untuk mendorong semangat inovasi dan kewirausahaan sosial di kalangan generasi muda. Program ini tidak hanya berfokus pada kompetisi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan inovasi dan penumbuhan jiwa kewirausahaan serta kepedulian sosial. Pendekatan holistik ini menjadikan ICAN sebagai wadah strategis dalam memberdayakan generasi muda dan masyarakat luas untuk berkontribusi aktif dalam menyelesaikan isu-isu publik di Indonesia. (Handayani & Susanti Tindaon, 2022)Keunikan ICAN terletak pada integrasinya yang menyeluruh, mulai dari *workshop*, mentoring, hingga kompetisi yang dirancang untuk menciptakan dampak berkelanjutan. Program ini tidak hanya menghasilkan ide-ide tetapi juga membangun ekosistem inovasi yang berkelanjutan, mendukung terciptanya solusi-solusi yang berdampak positif bagi masyarakat dan berkontribusi dalam upaya pembangunan berkelanjutan di Indonesia. (Widharetno Mursalim et al., 2020).

I CAN merupakan sebuah program kompetisi yang diadakan untuk memicu kreativitas, kolaborasi, dan pengembangan solusi inovatif dalam mengatasi masalah-masalah publik yang dihadapi masyarakat Indonesia (Agus Arifin, 2023). I CAN menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi, eksplorasi, dan pengembangan solusi inovatif. Melalui pelatihan, mentoring, dan kompetisi, peserta akan didorong untuk memikirkan pendekatan baru, memanfaatkan teknologi terkini, dan mengembangkan prototipe atau model yang dapat diimplementasikan secara nyata. Untuk itu kegiatan *Innovation Camp & Competition* (I CAN) diselenggarakan melalui kegiatan kompetisi yang bisa menjadi sarana pemacu semangat pengembangan inovasi mahasiswa sehingga mampu menjawab kebutuhan pasar dan bersaing dalam meningkatkan nilai tambah ide dan inovasi yang akan direalisasikan.

Tujuan pelaksanaan Kegiatan I CAN, antara lain:

1. Menjadi program yang tidak hanya mengadakan ajang kompetisi melainkan untuk mengasah keterampilan inovasi peserta.
2. Menjadi wadah untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan dan kepedulian terhadap masalah-masalah sosial.
3. Dengan mendorong ekosistem inovasi di lingkungan kampus, diharapkan dapat tercipta solusi-solusi yang berdampak positif bagi masyarakat dan berkontribusi dalam upaya pembangunan

berkelanjutan di Indonesia.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema inovasi dan pemberdayaan masyarakat mencakup berbagai pendekatan yang berfokus pada pengembangan kreativitas, peningkatan kualitas sumber daya manusia, serta penguatan struktur pendukung inovasi (Silvana et al., 2025). Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan di Desa Buluh Apo menyoroti pentingnya pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kreativitas digital masyarakat setempat. Program ini dirancang untuk memberikan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak seperti *Corel DRAW* dan *Adobe Photoshop* kepada pelajar maupun masyarakat umum. Tujuannya adalah agar mereka dapat menghasilkan karya desain grafis yang kompetitif serta meningkatkan kesadaran tentang teknologi digital. Hasilnya menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan teknis peserta, tetapi pendekatannya terbatas pada satu bidang teknologi tertentu, yaitu desain grafis (Tambunan et al., 2022).

Penelitian lain, seperti pendampingan UMKM di Desa Leles, Subang, menitikberatkan pada inovasi produk pangan tradisional, khususnya keripik gitrek. Fokus utama program ini adalah memperbaiki kualitas kemasan, rasa, serta memperluas jangkauan pemasaran (Friadi et al., 2024). Selain itu, pendampingan juga membantu pelaku usaha lokal dalam mengembangkan manajemen produksi. Pendekatan ini memberikan solusi praktis untuk meningkatkan daya saing produk tradisional melalui inovasi, meskipun program ini lebih spesifik pada aspek bisnis dan kurang menyoroti elemen kolaboratif dalam menciptakan inovasi baru (Arifudin et al., 2020).

Di tingkat kebijakan, penelitian mengenai penguatan peran Balitbangda di Kota Palopo menggambarkan bagaimana institusi penelitian dan pengembangan dapat mendukung inovasi daerah melalui kolaborasi stakeholder. Penelitian ini menyoroti pentingnya regulasi yang mendukung penelitian dan inovasi berbasis kebutuhan lokal, dengan pendekatan yang melibatkan pemerintah, akademisi, dan masyarakat. Namun, penelitian ini lebih fokus pada penguatan sistem daripada membangun kapasitas individu atau kelompok secara langsung (Syamsuddin & Fuady, 2020).

Penelitian terakhir yang relevan membahas penerapan budaya inovasi di sektor publik, khususnya di kalangan ASN. Penelitian ini mengidentifikasi tantangan utama seperti kurangnya kreativitas, ketidakprofesionalan, dan rendahnya motivasi di kalangan pegawai. Dengan menerapkan budaya inovasi, ASN diharapkan mampu meningkatkan kinerja organisasi serta memberikan layanan publik yang lebih efektif. Penelitian ini menawarkan pendekatan konseptual untuk mengubah pola pikir pekerja, tetapi terbatas pada konteks birokrasi tanpa melibatkan masyarakat secara langsung (Zulfia & Frinaldi, 2022).

Jika dibandingkan dengan penelitian "Penguatan Kualitas Inovasi Masyarakat: Program *Innovation Camp and Competition*", penelitian ini memiliki cakupan dan pendekatan yang berbeda di setiap aspeknya. Berbeda dengan pelatihan desain grafis di Desa Buluh Apo yang berfokus pada satu keterampilan teknis (Tambunan et al., 2022), program *innovation camp* menawarkan pendekatan yang lebih holistik dengan mencakup berbagai bidang inovasi. Sementara pendampingan UMKM di Subang lebih spesifik pada pengembangan produk lokal (Arifudin et al., 2020), *innovation camp* menciptakan ruang untuk ide-ide inovatif yang dapat diterapkan pada skala yang lebih luas. Penelitian Balitbangda yang berfokus pada regulasi dan sistem mendukung inovasi dari sisi kebijakan, (Syamsuddin & Fuady, 2020) sedangkan *innovation camp* mengutamakan keterlibatan langsung masyarakat dalam proses kreatif. Adapun budaya inovasi di sektor publik hanya menyoroti ASN sebagai individu, berbeda dengan *innovation camp* yang melibatkan komunitas secara inklusif untuk menciptakan solusi bersama. (Zulfia & Frinaldi, 2022).

2. Metodologi

2.1 Pendekatan penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan metodologi studi kasus untuk menyelidiki dampak *camp* inovasi dan program kompetisi dalam peningkatan kualitas inovasi dalam suatu komunitas (Sahabuddin, 2024). Studi ini berfokus pada analisis implementasi program dalam berbagai konteks regional. Program *Innovation Camp and Competition* (I CAN) 2024 menerapkan metode berbasis kompetisi inovatif dengan pendekatan mentoring terintegrasi. Model ini menekankan pada pengembangan ide inovasi secara bertahap dengan dukungan bimbingan profesional untuk menghasilkan solusi yang aplikatif. Kegiatan dimulai dengan tahap pendaftaran dan seleksi administrasi dari 4-22 September 2024, di mana peserta mengumpulkan formulir secara daring/langsung, esai ide inovasi, dan video konsep. Dari 47 tim pendaftar, terpilih 14 tim untuk tahap berikutnya. Selanjutnya, mentoring dilaksanakan pada 26 dan 30 September 2024 melalui *zoom meeting* dengan pembagian tiga kelompok, masing-masing dibimbing oleh mentor ahli di bidang IT, sosial, dan pangan. Setelah mendapatkan bimbingan, peserta melanjutkan ke tahap *pitching* pada 1 Oktober 2024 di Politeknik STIA LAN Bandung, dimana tim mempresentasikan inovasi mereka selama 5 menit dan dinilai berdasarkan kreativitas, manajemen, manfaat lingkungan, logika inovasi, dan aspek keuangan (Utama et al., 2024). Pengumuman pemenang dilaksanakan pada 3 Oktober 2024 bersamaan dengan pameran inovasi dalam kegiatan Stakeholder Meeting dan *Space X* Politeknik STIA LAN Bandung.

1. Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan cara berikut:

- a. Wawancara mendalam dengan peserta dan penyelenggara program.
- b. Pengamatan langsung selama implementasi program.
- c. Analisis dokumen dan laporan tentang hasil inovasi karena persaingan

2.2 Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metodologi analisis tematik. Data memiliki kode-kode khusus untuk mengidentifikasi tren dan tema yang mencerminkan efektivitas program dalam meningkatkan inovasi di masyarakat (nurhayati, 2024).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Deskripsi program *innovation camp and competition / i can*

Program *Innovation Camp and Competition* (I CAN) merupakan langkah strategis dalam memberdayakan generasi muda dan masyarakat luas untuk berkontribusi aktif dalam menyelesaikan isu-isu publik di Indonesia. Melalui serangkaian kegiatan yang telah dirancang secara komprehensif, mulai dari *workshop*, mentoring, hingga kompetisi, program I CAN akan menjadi katalis bagi lahirnya solusi-solusi inovatif yang berdampak nyata bagi masyarakat (Syamsuddin & Fuady, 2020a). Dengan mengusung tema "*Empowering Communities, Catalyzing Change: An Innovation Challenge to Address Public Issues Holistically in Indonesia*", I CAN tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan ide-ide bisnis yang inovatif, tetapi juga untuk membangun ekosistem inovasi yang berkelanjutan. Kolaborasi antara mahasiswa, masyarakat umum, akademisi, dan praktisi akan menciptakan sinergi yang kuat dalam menghadapi tantangan kompleks di era modern ini. Melalui program ini, BICUBE dan STIA LAN Bandung berkomitmen untuk terus mendorong semangat inovasi dan kewirausahaan sosial di kalangan generasi muda. BICUBE dan STIA LAN Bandung mengajak seluruh pihak terkait untuk mendukung dan berpartisipasi aktif dalam menghadapi tantangan kompleks di era modern ini, demi mewujudkan Indonesia yang lebih maju, inklusif, dan berkelanjutan.

3.2 Proses pelaksanaan program

Puncak acara berlangsung pada 3 Oktober 2024, dengan pengumuman pemenang dan pameran inovasi di Aula Politeknik STIA LAN Bandung. Acara ini juga menampilkan karya peserta dalam sebuah pameran terbuka, yang dihadiri oleh stakeholder, mahasiswa, dan masyarakat umum. Selain memberikan penghargaan kepada pemenang, kegiatan ini bertujuan untuk mengapresiasi inovasi peserta serta memotivasi lebih banyak pihak untuk berkontribusi dalam pengembangan solusi publik (Agus Arifin, 2023). Pameran juga menjadi *platform* kolaborasi antara inovator, akademisi, dan mitra industri untuk mendukung ekosistem inovasi. Program I CAN Tahun 2024 terdiri atas beberapa

kegiatan, diantaranya adalah:

3.2.1 Pendaftaran peserta

Proses pelaksanaan *Innovation Camp and Competition* (I CAN) 2024 diawali dengan tahap pendaftaran dan seleksi administrasi yang berlangsung dari 4 sampai dengan 22 September 2024. Pada tahap ini, peserta mendaftar secara daring dengan mengisi formulir dan mengunggah esai ide inovasi (maksimal 250 kata) serta video konsep inovasi yang menjelaskan komponen *Why, What, Who, dan How to do it & When*. Seleksi administrasi dilakukan untuk memastikan kelengkapan data dan kesesuaian ide inovasi dengan tema yang telah ditentukan. Pengumuman hasil seleksi dilakukan pada 24 September 2024 melalui Instagram resmi BICUBE.



Gambar 1. Poster pendaftaran I CAN

Pendaftaran peserta i can merupakan langkah awal kegiatan ini dimulai. Kegiatan ini dilaksanakan dari tanggal 4 sampai dengan 22 september 2024. Terdapat sekitar 47 tim yang mendaftar di tahap seleksi ini. Peserta yang lolos, akan mengikuti rangkaian kegiatan selanjutnya yaitu mentoring & *pitching*. Tim yang mendaftar dalam seleksi ini adalah:

Tabel 1. Nama pendafr I CAN tahun 2024

No	Nama Usaha	Asal
1.	Akselerasi Edukasi (SMARTLEC)	Kabupaten Lebak
2.	AngkutYuk	Kota Bandung
3.	Avobar	Karanganyar
4.	Bangunin Aja	Kota Bandung
5.	Beeswax Wrap	Kota Bandung
6.	BONSUT	Kota Bandung
7.	Briket dari Limbah Kertas	Kota Bandung
8.	BUMDes Tematik	Kota Surabaya
9.	BumiKita	Kota Bandung
10.	CakaNug	Kota Bandung
11.	Difacare	Kota Bandung
12.	Ecomind	Kota Bandung
13.	Ecoventure	Kota Bandung
14.	Edu share	Kota Bandung
15.	Ekspresi Autistik	Kota Bandung
16.	E-Waste	Kota Bandung
17.	Fenomena Permainan Judi Online di Kota	Kota Medan

	Medan	
18.	Geo-Green Dashbroad	Kabupaten Kaur
19.	Inovasi Daur Ulang Plastik Botol menjadi Poliester	Kota Medan
20.	JARVIS	Kota Surabaya
21.	Jasa Kita	Kabupaten Bandung
22.	Je-Eco	Kota Surabaya
23.	JERPACK	Kabupaten Bandung
24.	Jobdis	Kota Bandung
25.	KinBox	Kota Makassar
26.	Lestari Kain	Kabupaten Bandung
27.	Mengolah Penghasilan Daerah menjadi Produk yang bisa dijual	Kabupaten Deli
28.	MULAN	Kota Bandung
29.	Otoduz	Kota Bandung
30.	Pedal Nusantara Access	Kota Jakarta
31.	Pelayanan Publik Indramayu Cepat Tanggap	Indramayu
32.	Pemanfaatan Teknologi GPS dan Citra Satelit	Musi Rawas Utara
33.	Pemeliharaan Lingkungan melalui Kerajinan Tissue	Kota Bandung
34.	Pengolahan Limbah Plastik	Toba
35.	POTENSIKU	Kota Bandung
36.	RENTFIT	Kabupaten Bandung
37.	Repositori Pembelajaran	Kota Jakarta Pusat
38.	SAPA BLITAR	Blitar
39.	SERA	Kota Bandung
40.	SINTESA	Aceh Besar
41.	Strategi Penguatan Infrastruktur Bangunn dalam Optimalisasi Peta Risiko Bencana Megathrust	Kota Jakarta
42.	SuapKasih	Kota Bandung
43.	SweetKy	Kabupaten Bandung Barat
44.	Teh Daun Meniran	Kota Bandung
45.	Tide Bites	Kota Bandung
46.	Toonatric	Kota Semarang
47.	Yorosa	Solo

3.2.2 Seleksi Peserta

Juri yang terlibat dalam kegiatan ini terdiri atas seluruh panitia kegiatan I CAN Tahun 2024 serta pihak dosen dari Bicube Politeknik STIA LAN Bandung. Dari 47 tim yang mendaftar, tim yang memenuhi kualifikasi dari Panitia I CAN Tahun 2024 dan memiliki kesempatan untuk melakukan mentoring dan *pitching* di Politeknik STIA LAN Bandung berjumlah 14 tim yang terdiri atas:

Table 2. Nama pendaftaran I CAN 2024 lulus seleksi awal

No	Nama Usaha
1	Angkut Yuk
2	Avobar
3	Briket
4	Difacare
5	Tidebites
6	Mulan

7	Bumikita
8	Sera
9	Ekspresi Autistik
10	Jobdis
11	E-Waste
12	Toonatric
13	Yorosa
14	Sapablitar

3.2.3 Mentoring

Setelah melewati tahap seleksi, peserta yang lolos diundang mengikuti sesi mentoring. Kegiatan Mentoring ini merupakan salah satu rangkaian dari Kegiatan I CAN Tahun 2024. Kegiatan mentoring dilaksanakan pada tanggal 26 September 2024 dan 30 September 2024 dengan media *zoom meeting*. Pada pembukaan kegiatan *mentoring*, kegiatan dimulai dengan pemaparan oleh Ibu Ely Sufiyanti dengan topik “Akselerasi Inovasi Sektor Publik”. Tujuan diadakannya kegiatan *mentoring* adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengelola dan mengembangkan usaha, dan untuk memantau perkembangan peserta dengan mentor yang sudah ahli dalam bidangnya (Amalo, n.d.). Proses *mentoring* dibagi menjadi 3 kelompok. Dimana satu kelompok terdiri dari 5 tim dengan 1 mentor. Mentor dalam kegiatan I CAN 2024 adalah:

1. Yugnan Adi Sasongko (Berkfokus di Inovasi Bidang IT)
2. Santika Syaravina (Berkfokus di Inovasi Bidang Sosial)
3. Rizky Ananda (Berkfokus di Inovasi Bidang Pangan)

Dalam kegiatan *mentoring*, dilaksanakan pula diskusi dengan pembagian kelompok bersama mentor masing-masing, melalui fitur *zoom meeting* yaitu *breakout room*.

Pembahasan yang dilakukan adalah:

1. Pembukaan oleh Moderator dari masing-masing *room*.
2. Paparan materi oleh Narasumber
3. *Presentasi* oleh seluruh kelompok.

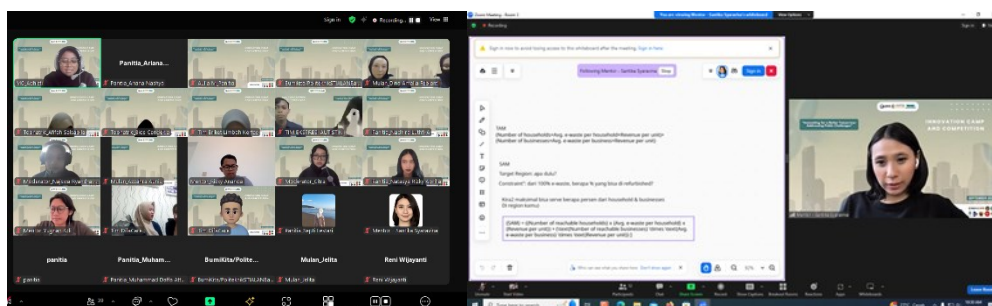
Presentasi berlangsung selama 5 menit untuk masing-masing kelompok. *Presentasi* ini bertujuan untuk melatih para peserta untuk persiapan kegiatan *pitching*.

4. *Review*

Setelah *presentasi*, mentor akan memberikan *feedback* terhadap *presentasi* yang telah dilakukan. Selain itu juga mentor memberikan saran serta masukan terkait hal apa saja yang dapat membuat *presentasi pitching* menarik perhatian serta teknik yang benar dan sesuai.

5. Penjelasan *Review* Keseluruhan

Dalam sesi ini, mentor memberikan penjelasan keseluruhan terkait *review presentasi* yang telah dilakukan & memberikan *insight* baru dan masukan bagi seluruh peserta



Gambar 2. Kegiatan mentoring

3.2.4 Pitching

Tahap selanjutnya adalah *pitching* yang diselenggarakan di Politeknik STIA LAN Bandung pada tanggal 1 Oktober 2024. Kegiatan ini merupakan lanjutan dari kegiatan I CAN Tahun 2024 yang di hadiri oleh 14 Tim pilihan dari hasil seleksi sebelumnya. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring dan daring, karena ada beberapa tim yang tidak bisa hadir secara langsung di Kampus Politeknik STIA LAN Bandung karena kendala jarak.

Pelaksanaan *pitching* dilaksanakan berdasarkan apa yang sudah dipelajari pada saat sesi *mentoring*. Seluruh peserta menampilkan presentasi yang terbaik pada saat pelaksanaan *pitching*. Kegiatan *pitching* dilakukan secara berkelompok dengan masing-masing tim dengan waktu presentasi selama 5 menit, serta waktu tanya jawab yang telah disediakan oleh panitia. Dari kegiatan *pitching* inilah, para panitia dapat mengetahui siapa yang menjadi pemenang dari kegiatan I CAN 2024 yang akan diumumkan pada saat Kegiatan Pengumuman Peserta tanggal 3 Oktober 2024. *Pitching* dinilai berdasarkan kreativitas, manajemen, manfaat lingkungan, logika inovasi, dan aspek keuangan. Penilaian dilakukan secara transparan untuk menentukan peserta terbaik.



Gambar 3. Kegiatan pitching

3.3 Pengumuman peserta i can dan pameran

Kegiatan pengumuman pemenang I CAN 2024 dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2024 di Aula Politeknik STIA LAN Bandung. Kegiatan ini bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan *Stakeholder Meeting* dan *Space X* Politeknik STIA LAN Bandung. Selain itu, juga terdapat kegiatan kunjungan *booth* dari masing-masing program studi di Politeknik STIA LAN Bandung termasuk dari Bicube Politeknik STIA LAN Bandung.

Pameran Karya Ilmiah *Student Project Action Exhibition* (SPACE). Acara ini bertempat di kampus Politeknik STIA LAN Bandung dan dihadiri oleh berbagai pihak, termasuk para *stakeholder*, mahasiswa, dan peserta kompetisi. Pameran SPACE ini menjadi ajang bagi para peserta untuk menampilkan berbagai inovasi yang telah sudah dirancang selama proses kompetisi I CAN 2024. Berbagai inovasi tersebut dipresentasikan di *booth* Bicube yang didirikan khusus sebagai sarana pameran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada para *stakeholder* dan mahasiswa Politeknik STIA LAN Bandung untuk melihat langsung hasil karya peserta dan mengapresiasi kontribusinya dalam menciptakan solusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan industri.

Dari rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan, telah ditentukan 4 pemenang dari seluruh tim yang lolos seleksi berkas I CAN 2024, yaitu:

Tabel 3. Nama pemenang I CAN 2024

No	Nama Inovasi	Asal
1	Toonatric	Semarang
2	SapaBlitar	Kabupaten Blitar
3	Avobar	Solo

4	Jobdis	Bandung
---	--------	---------



Gambar 4 pengumuman peserta i can

Pada kesempatan ini, Bicube menampilkan seluruh produk dan karya *tenant* maupun peserta I CAN 2024 sebagai bentuk apresiasi dan juga bentuk motivasi kepada mahasiswa dan mahasiswa Politeknik STIA LAN Bandung untuk selalu dapat melakukan inovasi guna memajukan bangsa Indonesia di mata dunia.



Gambar 5. Pameran/booth bicube

Acara ini tidak hanya menjadi ajang apresiasi terhadap para pemenang, tetapi juga *platform* kolaboratif antara peserta, mahasiswa, dan *stakeholder* untuk memperkuat ekosistem inovasi di lingkungan kampus (Putra, 2018). Dengan adanya pameran ini, diharapkan para peserta dapat lebih memotivasi diri untuk terus mengembangkan inovas, dan bagi para *stakeholder* mendapatkan pandangan yang lebih luas terkait potensi kerja sama dengan talenta-talenta muda dari Politeknik STIA LAN Bandung (Hasibuan & Aniani, 2020).

3.4 Hasil kegiatan

Selain itu, melalui *survey* yang telah dibagikan kepada seluruh peserta, didapatkan hasil berupa:

Table 4. Hasil kegiatan I CAN 2024

No	Hasil	Presentase
1	Dalam penyampaian materi, topik yang dibahas dapat menambah wawasan peserta. Hal ini, dibuktikan dengan <i>survey</i> yang menghasilkan skor 3.62 dari 4.00	90.5%
2	Hampir seluruh peserta menyatakan puas akan seluruh rangkaian kegiatan I CAN 2024. Hal ini dibuktikan dengan <i>survey</i> yang mendapatkan skor 3.40 dari 4.00	85%
3	Performa panitia dalam kegiatan ini dinyatakan Baik. Hal ini dibuktikan dengan <i>survey</i> yang mendapatkan skor 3.35 dari	83.75%

	4.00	
4.	Penyampaian materi oleh pembicara dinilai jelas dan menarik. Hal ini dibuktikan dengan <i>survey</i> yang mendapatkan skor 3.59 dari 4.00	89.75%

3.5 Analisis kualitas inovasi yang dihasilkan

Kegiatan *Innovation Camp and Competition* (I CAN) menunjukkan kualitas inovasi yang luar biasa berdasarkan parameter evaluasi program, tema inovasi, dan karya peserta. Inovasi yang diciptakan oleh para peserta berfokus pada topik yang relevan dengan tantangan masyarakat Indonesia pada tahun 2024, termasuk teknologi hijau, ketahanan pangan, kesehatan, pengelolaan limbah, dan kebijakan pemerintah. Topik ini memastikan bahwa solusi yang diusulkan dapat diterapkan, memecahkan masalah dunia nyata, dan berdampak langsung pada masyarakat (Rahmadana et al., 2020). Contohnya yaitu inovasi Evobar berdasarkan nutrisi sehat dan dukungan Toonatric terhadap pengelolaan lingkungan. Semua peserta diharapkan menghasilkan solusi baru yang mudah beradaptasi dan inovatif. Kriteria evaluasi difokuskan pada adaptasi, pengembangan atau penciptaan ide-ide unik yang berbeda dari solusi yang ada. Inovasi seperti JobDis, yang mendukung masuknya penyandang disabilitas ke pasar tenaga kerja, menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi sekaligus memberikan perspektif baru dalam manajemen sumber daya manusia (Destrilinni et al., 2020).

Sebagian besar inovasi yang dikembangkan dapat memberi dampak besar pada lingkungan dan masyarakat (Nugraha, 2020). Misalnya, inovasi SaapaBlitar yang berfokus pada respon cepat pelayanan publik Blitar menunjukkan kualitas pelayanan publik. Tidak hanya efektif, tetapi juga dapat diterapkan pada bidang lain. Selain itu, solusi ramah lingkungan seperti daur ulang limbah elektronik berkontribusi terhadap pengelolaan limbah elektronik. Hasil pendampingan dan presentasi menunjukkan bahwa para peserta bersedia menciptakan inovasi yang bukan hanya sekadar konsep tetapi benar-benar dapat diimplementasikan (Tambunan et al., 2022). Peserta didorong untuk mengembangkan rencana tindakan yang realistis dan menunjukkan kelayakan ekonomi dan keberlanjutan inovasi mereka. Dengan cara ini, prototipe yang dikembangkan oleh peserta selama kompetisi menunjukkan bahwa mereka siap untuk pengujian lebih lanjut dan penerapan di lapangan.

3.6 Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan kegiatan ican

Kegiatan *Innovation Camp and Competition* (I CAN) berjalan dengan lancar, dengan hasil survei menunjukkan angka 87,25%. Keberhasilan kegiatan *Innovation Camp and Competition* (I CAN) dipengaruhi oleh kolaborasi antara BICUBE dengan STIA LAN Bandung menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan inovasi (Syamsidah, 2024). Program ini memperkuat keberlanjutan inovasi dengan menyediakan akses ke sumber daya, jaringan, dan peluang untuk berpartisipasi sebagai organisasi bisnis inkubator, BICUBE. Panitia telah berhasil menyelenggarakan serangkaian program termasuk peta, presentasi dan pameran. Menurut *survey*, mendapatkan nilai tinggi untuk kinerjanya dan menunjukkan efektivitasnya dalam mengoordinasikan keseluruhan proses program. Para peserta menunjukkan antusiasme yang besar pada setiap tahapan program, dari proses umum hingga presentasi dan penampilan. Keinginan untuk menciptakan solusi inovatif sangat penting bagi keberhasilan program. Program bimbingan terstruktur oleh mentor ahli dari berbagai bidang (teknologi, masyarakat, dan pangan) memberikan peserta bimbingan langsung dan individual. Pengembangan kerangka evaluasi yang komprehensif dengan menilai inovasi berdasarkan kreativitas, relevansi, manfaat, keberlanjutan, dan kelayakan finansial (Sahabuddin, 2024). Transparansi dalam penilaian memberikan keyakinan kepada peserta dan memastikan hasil yang objektif. Dalam kegiatan *pitching*, peserta memiliki kesempatan untuk mempresentasikan solusinya di hadapan juri atau pemangku kepentingan. Pameran terbuka memperluas penerimaan, mendukung inovasi peserta, dan menciptakan peluang untuk kolaborasi dan implementasi lebih lanjut dari masyarakat umum dan mitra industri.

3.7 Dampak program terhadap kualitas inovasi masyarakat

Program I CAN telah berhasil menyadarkan masyarakat, khususnya generasi muda dan mahasiswa sebagai penerus bangsa, akan pentingnya inovasi untuk memecahkan berbagai permasalahan sosial. Program ini berfokus pada topik-topik relevan dan memungkinkan peserta untuk mengenali peran inovasi sebagai solusi terhadap tantangan sosial, lingkungan, dan ekonomi (Lusianti et al., 2024). Peserta akan menerima pelatihan intensif melalui lokakarya dan bimbingan untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan memberikan solusi inovatif (Herawati Limbong et al., 2020). Di bawah bimbingan mentor ahli, peserta belajar cara menciptakan inovasi yang lebih terstruktur, dapat digunakan, dan berkelanjutan. Melalui proses seleksi, bimbingan dan presentasi, inovasi yang dihasilkan memenuhi standar kualitas tinggi (Khaerunissa et al., 2023). Program ini memastikan bahwa solusi yang diusulkan tidak hanya kreatif, tetapi juga memiliki dampak sosial dan ekonomi yang signifikan dan benar-benar layak. Kesempatan untuk menyampaikan gagasan di hadapan juri dan panitia serta pengakuan dalam bentuk penghargaan meningkatkan kepercayaan diri peserta, sehingga mampu memotivasi untuk terus mengembangkan ide-ide Anda bahkan setelah program berakhir (Pertiwi et al., 2021).⁴

Pemenang program akan mendapat kesempatan berinteraksi dan berkolaborasi bersama BICUBE dan mengembangkan inovasi. Hal ini membuka peluang untuk komersialisasi dan adopsi di dunia nyata, yang dapat berdampak besar pada masyarakat (Hasibuan & Aniani, 2020). Dengan berfokus pada dampak sosial dan inovasi ramah lingkungan, inovator muda dapat memiliki pandangan yang lebih baik untuk masa depan (Wei et al., 2021). Agar dalam berbisnis dan inovasi tetap mempertimbangkan aspek keberlanjutan dalam setiap solusi (Sari et al., 2024). Program I CAN tidak hanya memberikan inovasi yang relevan dan berkualitas tinggi, tetapi juga membina inovator muda untuk berkontribusi dalam membangun masyarakat yang lebih inovatif, inklusif, dan berkelanjutan. Dampak terhadap kualitas inovasi di masyarakat selama program berlangsung terbukti dari peningkatan kesadaran, keterampilan, dan kolaborasi.

4. Kesimpulan

Program *Innovation Camp and Competitions* (I CAN) 2024 berhasil menciptakan wadah bagi generasi muda untuk mengembangkan solusi inovatif terhadap berbagai permasalahan publik di Indonesia. Beberapa hasil utama dari penerapan rencana ini yaitu. Program ini memperdalam pemahaman peserta akan pentingnya inovasi dalam menyelesaikan permasalahan sosial dan lingkungan. Peserta memperoleh keterampilan teknis dan manajemen melalui pendampingan dan rujukan. Inovasi yang dihasilkan sangat kreatif, relevan dengan isu-isu publik dan fokus pada pembangunan berkelanjutan (Novandi & Adi, 2019). Peserta didorong untuk mengembangkan inovasi yang praktis dan berpeluang diimplementasikan dalam praktik. Kolaborasi dunia usaha, dan pemangku kepentingan akan memperkuat ekosistem inovasi yang inklusif dan berkelanjutan. Program ini menciptakan platform bagi inovator muda untuk berkomunikasi dan mengembangkan solusi inovatif. Program ini menginspirasi lebih banyak individu dan komunitas untuk terlibat dalam penyelesaian permasalahan sosial dan lingkungan. Pameran inovasi memberikan kesempatan kepada peserta untuk berkolaborasi dan memverifikasi kualitas solusi yang dikembangkan.

Program ini juga menjadi platform penting bagi para inovator muda untuk saling berjejaring dan mengembangkan solusi berdampak, serta menginspirasi lebih banyak individu dan komunitas untuk terlibat dalam penyelesaian masalah sosial dan lingkungan. Selain itu, keberhasilan program juga tercermin dari hasil *survey* yang dibagikan kepada seluruh peserta, dengan hasil 90,5% peserta menyatakan bahwa topik yang dibahas menambah wawasan mereka (skor 3,62 dari 4,00), 85% peserta merasa puas dengan seluruh rangkaian kegiatan (skor 3,40), 83,75% menilai performa panitia baik (skor 3,35), dan 89,75% menyatakan penyampaian materi oleh pembicara jelas dan menarik (skor 3,59).

Program I CAN memperluas cakupan program untuk menarik lebih banyak peserta dari berbagai daerah di Indonesia untuk meningkatkan keberagaman inovasi, memberikan sesi pendampingan yang lebih panjang dan detail untuk membantu peserta mengembangkan idenya secara optimal (Furqan et al., 2024), memberikan dukungan jangka panjang kepada para pemenang untuk memastikan inovasi yang dihasilkan dapat diterima secara luas dan menghubungkan peserta dengan investor, inkubator, atau

lembaga pemerintah untuk membantu mewujudkan inovasi. Pemerintah dapat menggunakan hasil program sebagai dasar inovasi dan perencanaan kebijakan wirausaha sosial. Masyarakat perlu memperkuat undang-undang yang mendukung pendanaan dan peluang inovasi masyarakat. Perguruan tinggi dapat lebih aktif membimbing dan mendukung mahasiswanya untuk melakukan inovasi berbasis penelitian. Industri dan sektor swasta dapat berperan lebih besar dalam mendukung implementasi inovasi melalui program tanggung jawab sosial perusahaan (CSR) dan kewirausahaan. Pemerintah harus mendorong penggunaan teknologi digital dan mendukung inovasi di berbagai bidang, termasuk pertanian, energi, dan lingkungan. Menyediakan infrastruktur digital yang tepat memungkinkan para inovator mengembangkan solusi yang lebih efisien dan efektif.

Limitasi dan Studi Lanjutan

Studi ini berfokus pada studi kasus tertentu, sehingga membatasi generalisasi temuan. Penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas dan analisis komparatif di berbagai wilayah sangat disarankan. Kegiatan *Innovation Camp and Competition* (I CAN) 2024 merupakan salah satu inisiatif yang dirancang untuk memberdayakan generasi muda dalam menciptakan solusi inovatif bagi berbagai permasalahan publik. Melalui tema besar "*Empowering Communities, Catalyzing Change*", program ini tidak hanya berhasil menarik perhatian peserta, tetapi juga mendorong mereka untuk menghasilkan inovasi yang aplikatif, relevan, dan berorientasi pada keberlanjutan. Cara tersebut tidak hanya menarik perhatian peserta tetapi juga menginspirasi inovasi. Pembahasan berikut, dengan fokus pada penerapan, relevansi, dan keberlanjutan, menguraikan beberapa temuan utama dari implementasi dan dampak program, termasuk keberhasilan peserta, kemanjuran proses pemodelan dan pendampingan, dan kontribusi program untuk memperkuat ekosistem inovasi di tingkat lokal.

Penelitian menunjukkan Program I CAN 2024 berhasil menjadi katalisator untuk mendorong generasi muda menciptakan solusi inovatif bagi permasalahan sosial di Indonesia. Proses terstruktur seperti seleksi, panduan, presentasi, dan demonstrasi berkontribusi secara signifikan terhadap kualitas inovasi yang dihasilkan. Selain itu, program ini telah berhasil membangun ekosistem inovasi yang mendukung keberlanjutan dan dampak sosial dari solusi yang dihasilkan. Dukungan ekosistem yang kuat, keterlibatan pemangku kepentingan, dan partisipasi Komite merupakan elemen kunci keberhasilan program. Penulis berharap melalui program ini, inovasi-inovasi yang tercipta di sana akan semakin berkembang dan benar-benar berkontribusi pada pengembangan masyarakat yang lebih inklusif, berkelanjutan, dan inovatif.

Penelitian tambahan dapat dilakukan untuk mengukur sejauh mana inovasi yang dihasilkan oleh kegiatan inovasi berlaku untuk masyarakat. Penelitian dapat menguji efektivitas pendekatan kamp inovasi dalam mendorong inovasi dibandingkan dengan pendekatan lainnya. Kemudian dapat mengembangkan penelitian dengan kerjasama yang tepat di berbagai bidang seperti pendidikan, kedokteran, dan lingkungan.

Ucapan terima kasih

Ucapan Terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Dr. Muhamad Nur Afandi, S.Pd., M.T. Direktur Politeknik STIA LAN Bandung
2. Dr. Siti Widharetno M., S.IP., M.Si. Pembina Bicube Politeknik STIA LAN Bandung
3. Reni Wijayanti S.Si., M.A.B. Ketua Bicube Politeknik STIA LAN Bandung
4. Yugnan Adi Sasongko, Santika Syaravina dan Rizky Ananda sebagai mentor program I CAN 2024
5. Seluruh Pengurus dan *Internship* Bicube Politeknik STIA LAN Bandung

Referensi

- Agus Arifin. (2023). *Pembangunan Perdesaan dari Perspektif Ekonomi Publik*. . Ragam Pemikiran Pembangunan Ekonomi Perdesaan-Jejak Pustaka, 66. https://books.google.co.id/books?id=w9TKEAAQBAJ&lpg=PA66&ots=Pux0s45Jb_&dq=Pembangunan%20pedesaan%20merupakan%20salah%20satu%20prioritas%20utama%20Indonesia%20dalam%20mencapai%20pemerintahan%20yang%20adil.%20&hl=id&pg=PA66#v=onepage&q&f=false
- Amalo, C. V. (n.d.). Effectiveness Structural Training and Education System in Kupang City Government. *Jurnal Inovasi Kebijakan*. <https://www.neliti.com/publications/289091/effectiveness-structural-training-and-education-system-in-kupang-city-government>
- Arifudin, O., Tanjung, R., Syariah, E., Al-Amar Subang, S., Syariah, P., & Rakeyan Santang Karawang, S. (2020). PENDAMPINGAN PENINGKATAN INOVASI PRODUK MAKANAN KHAS SUBANG JAWA BARAT. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 1094–1106. <https://doi.org/10.31764/jmm.v4i6.2813>
- Braun, V., & Clarke, V. (2023). Toward good practice in thematic analysis: Avoiding common problems and becoming a knowing researcher. In *International Journal of Transgender Health* (Vol. 24, Issue 1, pp. 1–6). Routledge. <https://doi.org/10.1080/26895269.2022.2129597>
- Destrilinni, D., Nurhani, N., & Sumarlin, A. (2020). DAMPAK PELATIHAN TEKNIK MEMBATIK TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS INDUSTRI KECIL MENENGAH PADA DINAS PERINDUSTRIAN PROVINSI *MACAKKA Journal*. <http://ojs.stkip-ypup.ac.id/index.php/SE/article/view/428>
- Friadi, J., Diana Titik Windayanti, & Abdul Malik Made. (2024). Pemberdayaan Masyarakat UMKM dalam Pemasaran Produk Lokal Batam. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 159–167. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i1.3608>
- Furqan, R., Wardanhi, S. S., & Bustamin, A. (2024). Berdaya Muda: Literasi Digital untuk Penyandang Disabilitas Usia Produktif di Makassar. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.35580/inovasi.v4i2.67871>
- Handayani, H., & Susanti Tindaon, S. (2022). The Role of Bicube (Business Incubator Center) Polytechnic Stia Lan Bandung in the Digital Era with the Utilization of Technology for Tenants in West Java. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 11(2), 1037–1044. <https://doi.org/10.21275/SR22225084750>
- Hasibuan, R. R. A., & Aniani, F. (2020). Perkembangan Minat Berbisnis Mahasiswa UNSU Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Yang Memotivasi Mahasiswa Dalam Berwirausaha. https://Scholar.Google.Com/Scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&scioq=ANALISIS+PENGARUH+JURUSAN+KULIAH+TERHADAP+MINAT++MAHASISWA+UNTUK+BERBISNIS&q=organisasi+terhadap+minat+berbisnis+&btnG=#d=gs_qabs&t=1670815473364&u=%23p%3DAZr9wXySMI4J
- Herawati Limbong, C., Helvi Rambe, B., Prayoga, Y., Rafika, M., & Karansita Hasibuan, D. (2020). Pengaruh perekrutan dan training, pemberian tanggung jawab, kompensasi, dan promosi terhadap efektivitas kinerja karyawan PUBLIK: *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi dan Pelayanan Publik Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Bina Taruna Gorontalo Volume VII Nomor 2 2020*. <https://doi.org/10.37606/publik.v7i2.145>
- Khaerunissa, S., Hasanah, B., & Sururi, A. (2023). Kapasitas Inovasi Program Dana Pembangunan Wilayah Kelurahan dalam Mendukung Percepatan dan Pemerataan Pembangunan Daerah. *Dialogue : Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 5(2). <https://doi.org/10.14710/dialogue.v5i2.20348>
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). The development of learning innovation to enhance higher order thinking skills for students in Thailand junior high schools. *Heliyon*, 7(6). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07309>
- Lusianti, D., Indaryani, M., Septanti, A., Hendriyanto, D., & Sudarsono, S. (2024). Penguatan Kemandirian Ekonomi Berbasis Ketahanan Pangan Keluarga di Desa Dersalam, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 9–15. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i1.2943>

- Novandi, H. R., & Adi, I. R. (2019). Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Ijen Lestari Sebagai Inovasi Pelayanan Publik Untuk Mendukung Pengembangan Ekonomi Lokal Melalui Community Based Tourism. In *Jilid* (Vol. 20).
- Nugraha, J. T. (2020). Inovasi Anjas Go Clear Berbasis Merit System Dan Kompetensi Untuk Mencegah Intervensi Penempatan Pejabat. ... (*Journal of Indonesian Public Administration and ...* <http://dx.doi.org/10.31506/jipags.v4i2.8284>
- Nurhayati, N. , A. A. , A. J. , & H. N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Pertiwi, N., Mendra, I. W., & Harwathy, T. I. S. (2021). Pengaruh Motivasi, Stres Kerja Dan Promosi Jabatan Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Enseval Putera Megatrading Cabang *EMAS*. <https://doi.org/10.30388/10.30388/emas.v6i1>
- Putra, B. P. (2018). PENINGKATKAN JUMLAH WIRAUSAHAWAN DI INDONESIA MELALUI KOLABORASI AKADEMISI-PELAKU USAHA-MAHASISWA. *Economicus*, 9(1). <https://www.ejournal.dewantara.ac.id/index.php/economicus/article/view/147>
- Rahmadana, M. F., Mawati, A. T., Siagian, N., & ... (2020). *Pelayanan Publik*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2xABEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA23&dq=promosi+dan+mutasi&ots=X_c2SMFQ-o&sig=kILPiprJG2InnrNAZTdWBpoycYw
- Sahabuddin, E. , & M. M. (2024). Edukasi Kader Aisyiyah Cabang Galesong Utara dalam Pengelolaan Sampah Organik Dan An Organik Menjadi Bahan Yang Bernilai Jual dan Bernilai Tambah. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.35580/inovasi.v4i2.67865>
- Sari, F. P., Munajat, M., & Dapiokta, J. (2024). Pendampingan Inovasi Produk dan Pemasaran Digital Pangsit Ikan Patin di Poklahsar Barokah. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 169–178. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i1.3568>
- Silvana, S., Rusdi, M., & Hasanuddin, H. (2025). Evaluasi Dampak Pelatihan 3B dalam Pemberdayaan Masyarakat Desa Bonto Mate'ne. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 631–640. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i3.3684>
- Syamsidah, S. , T. R. , & A. B. Q. (2024). PKM Pelatihan dan Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah 92. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 71–80. <https://doi.org/10.35580/inovasi.v4i2.67869>
- Syamsuddin, R., & Fuady, M. I. N. (2020). Upaya Penguatan Badan Penelitian dan Pengembangan serta Inovasi Daerah di Kota Palopo. *Jurnal Wawasan Yuridika*, 4(1), 63. <https://doi.org/10.25072/jwy.v4i1.326>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat Di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514–521. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1897>
- Unicef. (2023). *Analisis Lanskap Iklim untuk Anak-anak di Indonesia*. Kementerian Kehutanan. www.unicef.or.id
- Utama, D. M., Baroto, T., & Yasa, A. D. (2024). Pelatihan Manajemen Proyek sebagai Pemberdayaan Masyarakat dalam Bisnis Jasa Landscaping di Kabupaten Lamongan. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 57–68. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i1.2989>
- Wei, T., Wu, J., & Chen, S. (2021). Keeping Track of Greenhouse Gas Emission Reduction Progress and Targets in 167 Cities Worldwide. *Frontiers in Sustainable Cities*, 3. <https://doi.org/10.3389/frsc.2021.696381>
- Widharetno Mursalim, S., Ravenska, N., & Wijayanti, R. (2020). Penguatan Pengusaha Pemula Berbasis Teknologi Jawa Barat Melalui Pendampingan Inkubator Bisnis Politeknik Stia Lan Bandung Strengthen Technology-Based Startup Entrepreneurs In West Java Through Assistance Activities By Politeknik Stia Lan Bandung's Business Incubator. In *Setia Mengabdi-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.31113/setiamengabdi.v1i1.1>
- Zulfia, H., & Frinaldi, A. (2022). The Urgence of Implementing a Culture of Innovation for ASN in Improving The Performance of Public Organizations in Realizing Bureaucracy Reform. *JIPAGS (Journal of Indonesian Public Administration and Governance Studies)*, 7(1). <http://dx.doi.org/10.31506/jipags.v7i1.17555>