



KABUPATEN TANGERANG

2022

PAMANKU WOW MANTAP
(Pemanfaatan KIA Ku di World Of Wonder Mantap)



PEDOMAN TEKNIS
PELAKSANAAN
INOVASI DAERAH



INOVASI DAERAH

PAMANKU WOW MANTAP

(Pemanfaatan KIA Ku di World Of Wonder Mantap)

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, teknologi telah membawa perubahan revolusioner dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sektor pelayanan publik. Kemajuan teknologi memberikan peluang baru bagi inovasi dalam penyediaan layanan publik yang lebih efisien, terjangkau, dan tepat sasaran. Salah satu sektor yang mendapatkan perhatian khusus adalah pelayanan kependudukan, yang memiliki peran strategis dalam memastikan kesejahteraan masyarakat, terutama bagi generasi penerus bangsa.

Di Indonesia, program Kartu Identitas Anak (KIA) telah menjadi tonggak penting dalam upaya meningkatkan kesejahteraan anak-anak di seluruh nusantara. KIA adalah identitas resmi yang dikeluarkan oleh pemerintah untuk anak-anak di bawah usia 17 tahun. Kartu ini memberikan akses lebih mudah ke layanan kesehatan, pendidikan, dan perlindungan sosial, serta berfungsi sebagai alat pemantauan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan adanya KIA, pemerintah berupaya memberikan perlindungan hak-hak anak dan meningkatkan kualitas hidup mereka.

Meskipun program KIA telah memberikan manfaat yang signifikan, keberlanjutan dan efektivitasnya memerlukan inovasi dan pengembangan yang berkelanjutan. Dalam rangka memperkuat program KIA dan memastikan kesinambungan pelayanannya, program Pemanfaatan KIA Ku di World of Wonder Mantap (WoW) diusulkan. Program ini bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi digital dan konsep World of Wonder (WoW) dalam implementasi KIA, dengan tujuan memperkaya pengalaman anak-anak Indonesia.

Selain itu, konsep World of Wonder (WoW) akan diintegrasikan dalam program ini untuk meningkatkan daya tarik dan interaktifitas bagi anak-anak. WoW merupakan konsep pengalaman yang unik dan menarik bagi anak-anak, yang menggabungkan unsur-unsur permainan, cerita, dan teknologi. Dalam konteks Pemanfaatan KIA Ku di World of Wonder Mantap, WoW akan digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berdaya tarik bagi anak-anak dalam mengenal dan menggunakan KIA

B. TUJUAN

Program ini bertujuan untuk menyediakan akses yang mudah dan efisien bagi orang tua, guru, dan penyedia layanan kesehatan dalam mengakses dan mengelola data Kartu Identitas Anak (KIA). Melalui sistem digital terpadu berbasis aplikasi mobile dan situs web, orang tua dapat memperbarui dan memverifikasi informasi KIA anak-anak mereka dengan cepat dan tepat.

C. MANFAAT

1. **Kemudahan Akses dan Pengelolaan Data:** Program ini akan memberikan manfaat bagi orang tua, guru, dan penyedia layanan kesehatan dengan menyediakan akses mudah dan cepat dalam mengelola data KIA anak-anak. Orang tua dapat memverifikasi dan memperbarui informasi KIA dengan cepat melalui aplikasi mobile dan situs web, mengurangi waktu dan usaha yang diperlukan untuk melakukan administrasi KIA.
2. **Keamanan dan Keakuratan Identifikasi:** Dengan memanfaatkan Teknologi Identifikasi Biometrik, program ini akan memberikan keamanan lebih tinggi dalam proses identifikasi anak-anak. Penggunaan teknologi canggih ini akan memastikan data KIA anak-anak lebih terjamin keotentikasiannya dan mengurangi risiko kesalahan dalam identifikasi.
3. **Penyediaan Layanan yang Responsif dan Efisien:** Dengan aplikasi mobile KIA dan pusat layanan fisik, program ini akan menyediakan layanan yang responsif dan efisien bagi orang tua dalam mengurus KIA anak-anak mereka. Hal ini akan meminimalisir waktu tunggu dan memastikan kepuasan pelanggan.
4. **Peningkatan Kesadaran Masyarakat:** Kampanye edukasi dan sosialisasi akan memberikan manfaat bagi masyarakat dengan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya KIA dan manfaatnya bagi kesejahteraan anak-anak. Masyarakat akan lebih sadar tentang hak-hak dan kewajiban mereka sebagai wali anak dan pentingnya memanfaatkan pelayanan KIA.
5. **Pengembangan Potensi Anak-Anak:** Melalui kolaborasi dengan mitra eksternal, program ini akan memberikan manfaat bagi anak-anak dengan menyediakan kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka di berbagai bidang. Program pelatihan dan pendidikan tambahan akan membuka peluang baru bagi anak-anak untuk mengasah bakat dan keterampilan mereka.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Kecepatan penciptaan inovasi daerah mengacu pada seberapa cepat suatu daerah dapat menghasilkan dan mengadopsi inovasi baru. Inovasi daerah mencakup perubahan atau pengembangan ide, produk, layanan, atau proses yang dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, kualitas hidup, dan kesejahteraan masyarakat di wilayah tersebut. Tingkat kecepatan penciptaan inovasi daerah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor:

1. Lingkungan Regulasi: Regulasi dan kebijakan yang kondusif dapat mendorong kecepatan inovasi.
2. Infrastruktur Teknologi: Kecepatan dan stabilitas internet, akses ke komputer, dan fasilitas penelitian membantu menciptakan lingkungan yang memungkinkan ide-ide baru berkembang.
3. Kolaborasi dan Kemitraan: Kerjasama antara sektor publik dan swasta, perguruan tinggi, serta lembaga penelitian membantu mempercepat proses inovasi. Pertukaran pengetahuan, sumber daya, dan keahlian melalui kemitraan dapat merangsang penciptaan dan adopsi inovasi baru.
4. Ketersediaan Sumber Daya Manusia: Daerah dengan ketersediaan sumber daya manusia yang berpengalaman dan berpendidikan tinggi memiliki potensi lebih besar untuk menciptakan inovasi.

Adapun dalam inovasi ini, dilakukan dengan metode seefisien mungkin dan seefektif mungkin dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. **Proses kecepatan penciptaan inovasi daerah ini dikerjakan selama 1-3 bulan.**

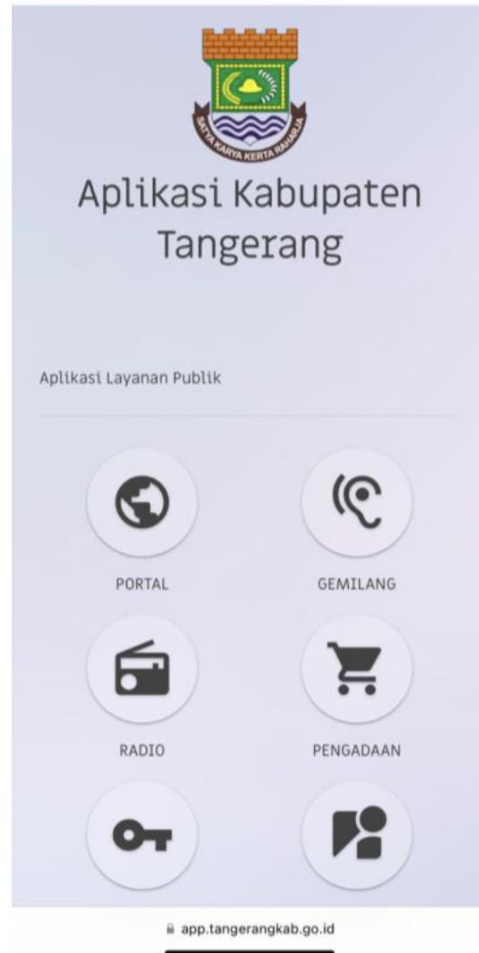
E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat pesat. Penerapannya dapat menjadi sangat penting dan sangat membantu bagi pekerjaan manusia. Beberapa manfaat teknologi informasi antara lain mendapatkan informasi secara cepat dan mudah, efisiensi waktu dan biaya, serta mempermudah komunikasi. Dalam bidang perpustakaan, pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pelayanan perpustakaan agar lebih efektif dan efisien. Sebagai contoh seorang pengguna ingin mengunjungi sebuah perpustakaan di kota tertentu, tetapi ia belum mengetahui lokasi perpustakaan tersebut. Salah satu solusi yang ditawarkan terkait dengan teknologi informasi dalam bidang perpustakaan adalah dengan menggunakan peta digital yang diimplementasikan melalui aplikasi smartphone. Dengan peta digital, setiap penggunanya dapat memakai peta yang lebih interaktif dari sekadar gulungan kertas. Kelebihan yang lain adalah pada

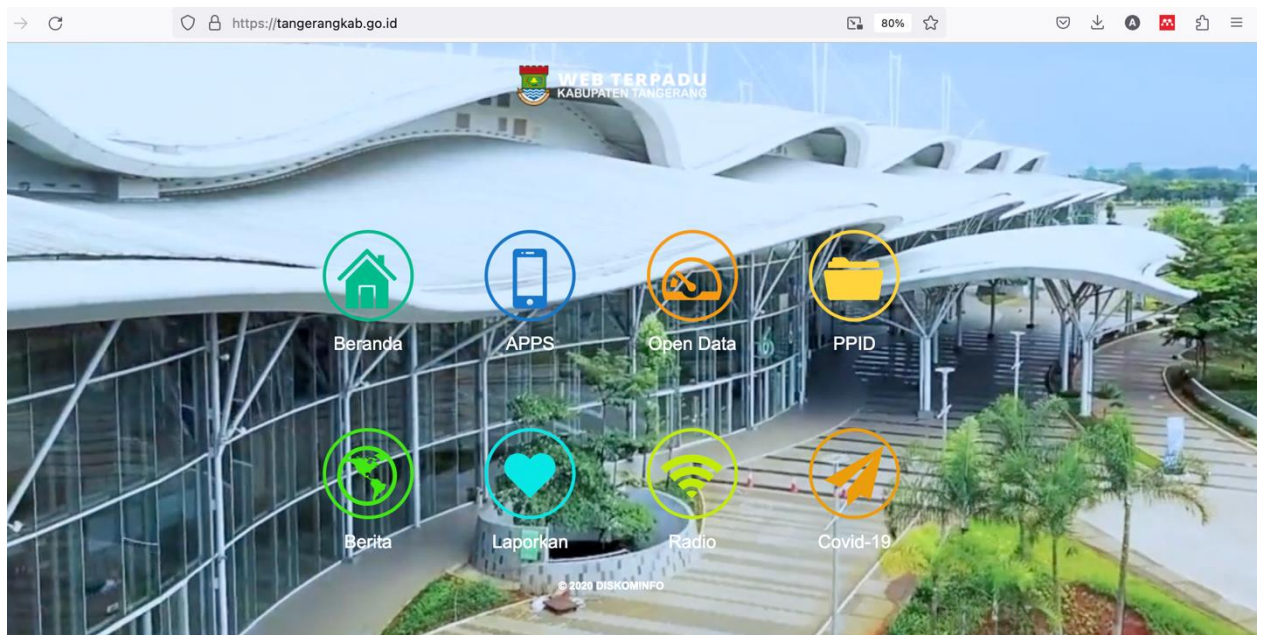
peta digital mudah disimpan dan dipindahkan dari satu media penyimpanan ke media penyimpanan yang lain. Untuk hal itu inisiator inovasi menerapkan kemudahan layanan informasi dengan didukung aplikasi android. berikut layanan informasi dapat diakses dengan menginstal hal berikut:



Gambar 1. Instalasi Inovasi Daerah Gambar



2. Tampilan Inovasi Daerah Pada Aplikasi Mobile Android



Gambar 3 Sistem Informasi Riset dan Inovasi Daerah Kabupaten Tangerang

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Program Pemanfaatan KIA Ku di World of Wonder Mantap mengusung visi baru yang mencakup integrasi teknologi digital dan konsep World of Wonder (WoW) dalam memperkaya pengalaman anak-anak Indonesia. Dalam kerangka ini, terdapat beberapa kebaruan inovasi yang diusulkan. Pertama, program ini mencakup pengembangan Sistem Digital Terpadu yang menggabungkan program KIA dengan platform digital yang dapat diakses oleh orang tua, guru, dan penyedia layanan kesehatan. Melalui aplikasi mobile dan situs web yang user-friendly, orang tua dapat dengan mudah mengakses informasi terkait KIA, mengajukan permohonan perubahan data, dan menerima pemberitahuan tentang program dan acara yang relevan. Ini akan memberikan kenyamanan dan kemudahan akses bagi semua pihak terkait. Kedua, program ini memanfaatkan Teknologi Identifikasi Biometrik untuk meningkatkan keamanan dan keakuratan identifikasi anak-anak saat menerima layanan. Dengan memanfaatkan teknologi pengenalan wajah dan sidik jari yang canggih, sistem ini dapat menghindari kemungkinan adanya kegandaan data, serta memberikan perlindungan yang lebih baik bagi anak-anak. Identifikasi biometrik ini juga akan memperkuat integritas dan keandalan data KIA, sehingga meminimalisir risiko kesalahan dan penyalahgunaan informasi. Ketiga, program ini akan menjalin kolaborasi dengan berbagai mitra eksternal, termasuk lembaga pemerintah, institusi pendidikan, dan organisasi non-pemerintah. Melalui kemitraan ini, program Pemanfaatan KIA Ku di World of Wonder Mantap akan menyediakan program pelatihan dan pendidikan tambahan bagi anak-anak. Kolaborasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang hak-hak dan kewajiban mereka, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan potensi mereka di berbagai bidang. Dengan demikian, program ini akan memberikan dampak positif yang lebih luas bagi masa depan anak-anak Indonesia.

B. DESAIN INOVASI

Program Pemanfaatan KIA Ku di World of Wonder Mantap akan terdiri dari beberapa komponen penting yang dirancang untuk meningkatkan pelayanan kependudukan anak-anak di Indonesia secara menyeluruh. Pertama, aplikasi mobile KIA akan menjadi salah satu fitur

utama program ini. Aplikasi ini akan memberikan akses mudah bagi orang tua untuk memverifikasi dan mengelola informasi KIA anak-anak mereka. Melalui aplikasi ini, orang tua dapat mengajukan permohonan KIA, melacak perkembangan anak, mendapatkan notifikasi terkait layanan dan acara, serta dapat dengan mudah menghubungi lembaga terkait. Selain aplikasi mobile, program ini juga akan menyediakan pusat layanan fisik yang tersebar di berbagai lokasi strategis, seperti pusat kota, sekolah, dan pusat kesehatan. Pusat layanan ini akan menjadi titik pusat bagi orang tua untuk mendapatkan bantuan langsung dalam pengurusan KIA. Mereka dapat mengajukan permohonan perubahan data, memperoleh informasi yang diperlukan, atau menghadiri program pelatihan yang berkaitan dengan KIA. Pusat layanan ini akan memberikan pelayanan yang responsif dan efisien untuk memenuhi kebutuhan orang tua dalam mengelola KIA anak-anak mereka.

Untuk mendukung keberhasilan program, infrastruktur teknologi yang memadai juga menjadi perhatian utama. Diperlukan pengembangan sistem database terpusat, server yang kuat, dan jaringan komunikasi yang cepat. Infrastruktur ini akan memastikan kecepatan dan keandalan akses data terkait KIA serta memfasilitasi proses verifikasi identitas secara efisien. Dengan infrastruktur teknologi yang handal, program Pemanfaatan KIA Ku di World of Wonder Mantap akan dapat menyediakan pelayanan yang cepat, akurat, dan andal kepada masyarakat. Selain itu, program ini akan melibatkan kampanye edukasi dan sosialisasi yang melibatkan masyarakat, lembaga pendidikan, dan media massa. Tujuannya adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya KIA, manfaatnya, dan cara mengakses layanan yang terkait. Kampanye ini akan menyampaikan informasi yang jelas dan menyeluruh tentang program Pemanfaatan KIA Ku di World of Wonder Mantap, sehingga masyarakat dapat memahami keuntungan dan perlunya memanfaatkan KIA. Dengan kesadaran yang meningkat, diharapkan masyarakat akan semakin aktif dalam menggunakan pelayanan KIA dan menjaga keberlanjutan program ini.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

SOP proses inovasi adalah alat yang berguna untuk memastikan bahwa proses kreatif dan inovatif dijalankan dengan efisiensi dan efektivitas, sehingga organisasi atau tim dapat menciptakan solusi baru yang memberikan nilai tambah dan keunggulan kompetitif.

Berikut adalah beberapa poin yang terdapat dalam SOP proses inovasi:

1. Tujuan dan Ruang Lingkup: SOP harus menyediakan penjelasan tentang tujuan utama dari proses inovasi dan ruang lingkungannya. Ini membantu anggota tim inovasi untuk memahami batasan dan harapan dari proses yang akan dijalani.
2. Peran dan Tanggung Jawab: SOP harus menyediakan daftar peran dan tanggung jawab setiap anggota tim inovasi. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap anggota tahu tugas mereka dan berkontribusi sesuai dengan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki.
3. Sumber Daya yang Diperlukan: SOP harus mencakup informasi tentang sumber daya yang dibutuhkan untuk menjalankan proses inovasi, termasuk anggaran, waktu, alat, dan teknologi yang diperlukan.
4. Proses Kreatifitas dan Pengumpulan Ide: SOP harus menjelaskan cara tim inovasi merangsang kreativitas dan mengumpulkan ide-ide baru. Ini bisa meliputi teknik brainstorming, wawancara dengan pengguna, atau survei pasar.
5. Metode Penilaian dan Seleksi Ide: SOP harus menyediakan kriteria dan metode yang digunakan untuk menilai dan memilih ide-ide inovatif yang paling berpotensi untuk diimplementasikan.
6. Pengelolaan Risiko dan Pengendalian Kualitas: SOP harus mencakup langkah-langkah untuk mengidentifikasi, mengelola, dan mengurangi risiko yang mungkin muncul selama proses inovasi. Selain itu, pengendalian kualitas juga harus dijelaskan untuk memastikan bahwa hasil inovasi sesuai dengan standar yang diharapkan.
7. Pengujian dan Uji Coba: SOP harus menguraikan prosedur pengujian dan uji coba yang akan dilakukan untuk memvalidasi ide-ide inovatif sebelum diimplementasikan secara luas.
8. Penyusunan Rencana Implementasi: SOP harus mencakup langkah-langkah untuk menyusun rencana implementasi inovasi yang mencakup tahap pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.
9. Komunikasi Internal dan Eksternal: SOP harus memberikan panduan tentang bagaimana tim inovasi akan berkomunikasi baik secara internal maupun eksternal, termasuk mengenai perkembangan, kemajuan, dan hasil dari inovasi.

10. Evaluasi Kinerja Pasca-Implementasi: SOP harus menyediakan metode dan metrik untuk mengevaluasi kinerja inovasi setelah diimplementasikan, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut jika diperlukan.

Inovasi daerah yang kami buat memiliki mekanisme pelayanan yang cepat dan dapat beradaptasi dalam lingkungan yang dinamis, sehingga perusahaan dituntut untuk mampu menciptakan pemikiran baru, gagasan baru dan menawarkan produk yang inovatif serta peningkatan pelayanan yang memuaskan pengguna. Inovasi kami bisa menghasilkan proses hanya dalam waktu 1 hari.

BAB III

PENUTUP

Dalam era digital yang semakin maju, program "PAMANKU WOW MANTAP" hadir sebagai solusi inovatif dalam pelayanan kependudukan anak-anak di Indonesia. Melalui integrasi teknologi digital dan konsep World of Wonder (WoW), program ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman anak-anak dalam mendapatkan manfaat dari Kartu Identitas Anak (KIA).

Inovasi utama program ini adalah pengembangan Sistem Digital Terpadu yang memungkinkan akses dan pengelolaan data KIA melalui aplikasi mobile dan situs web. Orang tua, guru, dan penyedia layanan kesehatan akan mendapatkan kemudahan dalam mengakses informasi terkait KIA, mengajukan permohonan perubahan data, dan menerima pemberitahuan tentang program dan acara yang relevan. Ini akan meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam memanfaatkan program KIA.

Selain itu, pemanfaatan Teknologi Identifikasi Biometrik juga menjadi salah satu kebaruan inovasi yang penting dalam program ini. Identifikasi biometrik ini akan meningkatkan keamanan dan keakuratan proses identifikasi anak-anak saat menerima layanan, serta melindungi data KIA dari risiko kesalahan dan penyalahgunaan informasi.

Kolaborasi dengan mitra eksternal seperti lembaga pemerintah, institusi pendidikan, dan organisasi non-pemerintah juga menjadi pijakan utama dalam program ini. Melalui kemitraan ini, program "PAMANKU WOW MANTAP" akan menyediakan program pelatihan dan pendidikan tambahan bagi anak-anak, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi mereka di berbagai bidang.

Program "PAMANKU WOW MANTAP" akan menyediakan pusat layanan fisik yang mudah dijangkau oleh masyarakat, serta infrastruktur teknologi yang handal untuk memastikan kecepatan dan keandalan akses data KIA. Kampanye edukasi dan sosialisasi akan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya KIA dan manfaatnya, sehingga diharapkan masyarakat akan semakin aktif dalam menggunakan pelayanan KIA dan menjaga keberlanjutan program ini.



KABUPATEN TANGERANG