



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
REPUBLIK INDONESIA**

# **PENGUKURAN KINERJA INOVASI PERGURUAN TINGGI**

---

**DIREKTORAT SISTEM INOVASI – DITJEN PENGUATAN INOVASI**

## 1st Generation

- Education



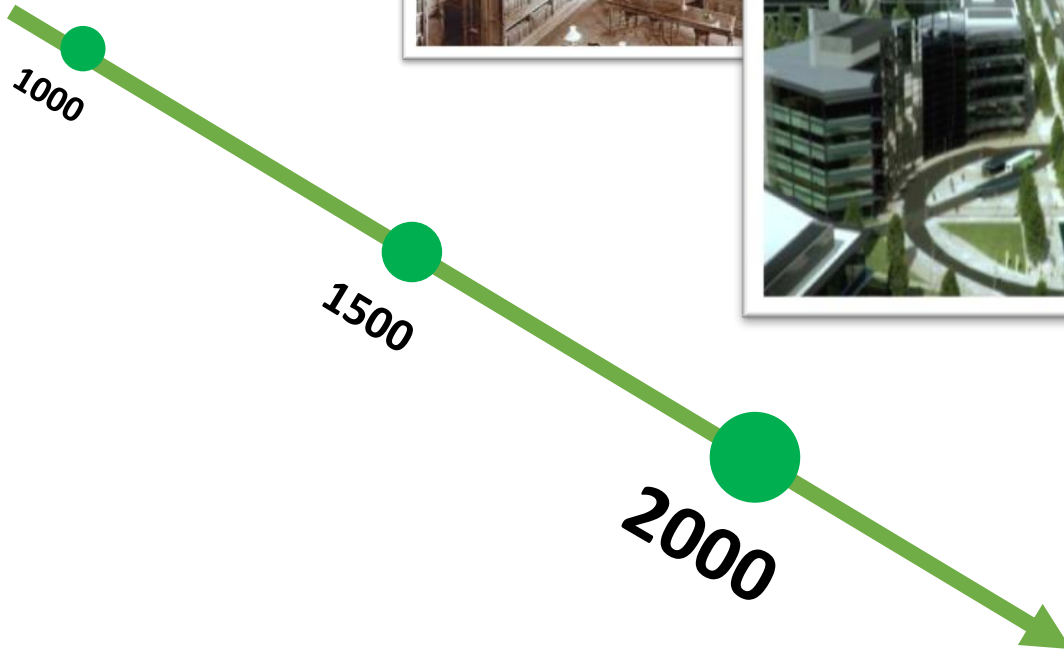
## 2nd Generation

- Education
- Research



## 3rd Generation

- Education
- Research
- Know-how exploitation (entrepreneurship)



Kondisi global dimana PT mengalami transformasi paradigma menuju *entrepreneurial university*

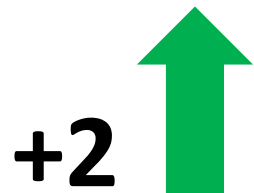
## INDONESIA

GII 2018 rank  
**85**

Output rank	Input rank	Income	Region	Efficiency ratio	Population (mn)	GDP, PPP\$	GDP per capita, PPP\$	GII 2017 rank
73	90	Lower-middle	SEAO	66	264.0	3,243.0	12,377.5	87

	Score/Value	Rank
<b>Institutions</b>	<b>50.9</b>	<b>97</b>
1.1 Political environment	49.0	72
1.1.1 Political stability & safety*	55.9	83
1.1.2 Government effectiveness*	45.5	70 ◆
1.2 Regulatory environment	30.9	125 ○◇
1.2.1 Regulatory quality*	41.0	78
1.2.2 Rule of law*	34.2	85
1.2.3 Cost of redundancy dismissal, salary weeks	57.8	121 ○◇
1.3 Business environment	72.8	51 ◆
1.3.1 Ease of starting a business*	77.9	107
1.3.2 Ease of resolving insolvency*	67.6	35 ●◆
<b>Human capital &amp; research</b>	<b>21.3</b>	<b>94</b>
2.1 Education	33.3	101
2.1.1 Expenditure on education, % GDP	3.6	91
2.1.2 Government funding/pupil, secondary, % GDP/cap.	10.5	86 ○
2.1.3 School life expectancy, years	12.8	77
2.1.4 PISA scales in reading, maths & science	395.5	63
2.1.5 Pupil-teacher ratio, secondary	14.1	61
2.2 Tertiary education	21.3	91
2.2.1 Tertiary enrolment, % gross	27.9	82
2.2.2 Graduates in science & engineering, % <sup>Ⓔ</sup>	20.7	54
2.2.3 Tertiary inbound mobility, % <sup>Ⓔ</sup>	0.1	103 ○
2.3 Research & development (R&D)	9.4	60
2.3.1 Researchers, FTE/mn pop. <sup>Ⓔ</sup>	89.2	86
2.3.2 Gross expenditure on R&D, % GDP <sup>Ⓔ</sup>	0.1	107 ○
2.3.3 Global R&D companies, top 3, mn US\$	0.0	40 ○◇
2.3.4 QS university ranking, average score top 3*	34.9	37 ◆

	Score/Value	Rank
<b>Business sophistication</b>	<b>25.9</b>	<b>89</b>
5.1 Knowledge workers	9.5	121 ○◇
5.1.1 Knowledge-intensive employment, %	10.8	96
5.1.2 Firms offering formal training, % firms	77	90 ○◇
5.1.3 GERD performed by business, % GDP <sup>Ⓔ</sup>	0.0	76
5.1.4 GERD financed by business, %	n/a	n/a
5.1.5 Females employed w/advanced degrees, %	6.0	77
5.2 Innovation linkages	35.7	44 ◆
5.2.1 University/industry research collaboration*	55.3	29 ●◆
5.2.2 State of cluster development*	59.9	25 ●◆
5.2.3 GERD financed by abroad, %	n/a	n/a
5.2.4 JV-strategic alliance deals/bn PPP\$ GDP	0.0	95
5.2.5 Patent families 2+ offices/bn PPP\$ GDP	0.0	113 ○
5.3 Knowledge absorption	32.6	50 ◆
5.3.1 Intellectual property payments, % total trade	1.0	31 ●◆
5.3.2 High-tech net imports, % total trade	9.0	54
5.3.3 ICT services imports, % total trade	1.3	54 ◆
5.3.4 FDI net inflows, % GDP	1.9	83
5.3.5 Research talent, % in business enterprise <sup>Ⓔ</sup>	35.5	37 ◆
<b>Knowledge &amp; technology outputs</b>	<b>17.9</b>	<b>86</b>
6.1 Knowledge creation	3.2	115 ○
6.1.1 Patents by origin/bn PPP\$ GDP <sup>Ⓔ</sup>	0.4	85
6.1.2 PCT patents by origin/bn PPP\$ GDP	0.0	107 ○◇
6.1.3 Utility models by origin/bn PPP\$ GDP	0.1	48
6.1.4 Scientific & technical articles/bn PPP\$ GDP	0.5	123 ○
6.1.5 Citable documents H index	12.0	56
6.2 Knowledge impact	36.4	66
6.2.1 Growth rate of PPP\$ GDP/worker, %	1.8	41
6.2.2 New businesses/th pop. 15-64	0.3	91
6.2.3 Computer software spending, % GDP	0.2	21 ●◆



Pada tahun 2018 Indonesia menempati peringkat 85 dalam *Global Innovation Index (GII)*.

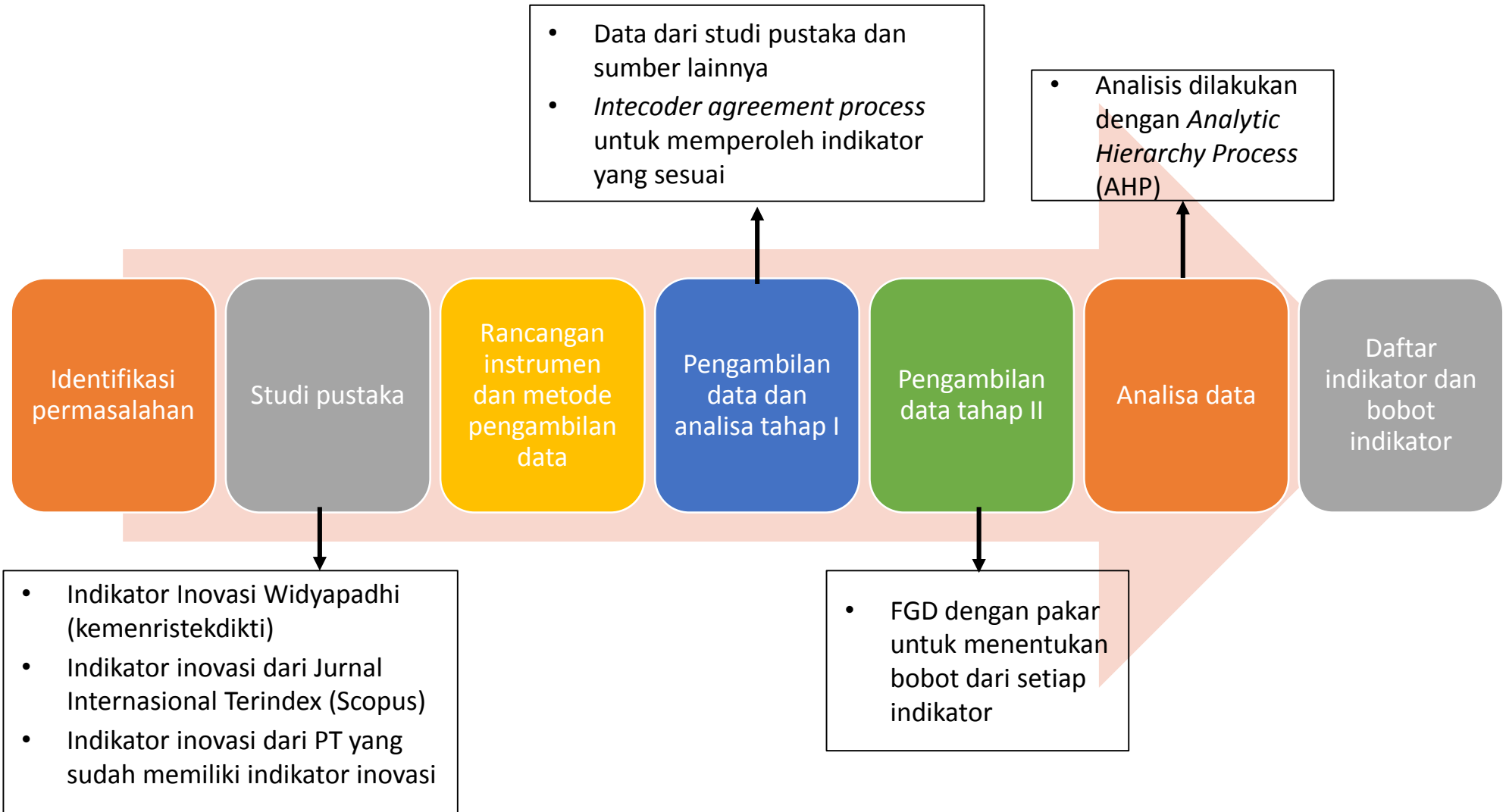
## Pasal 11

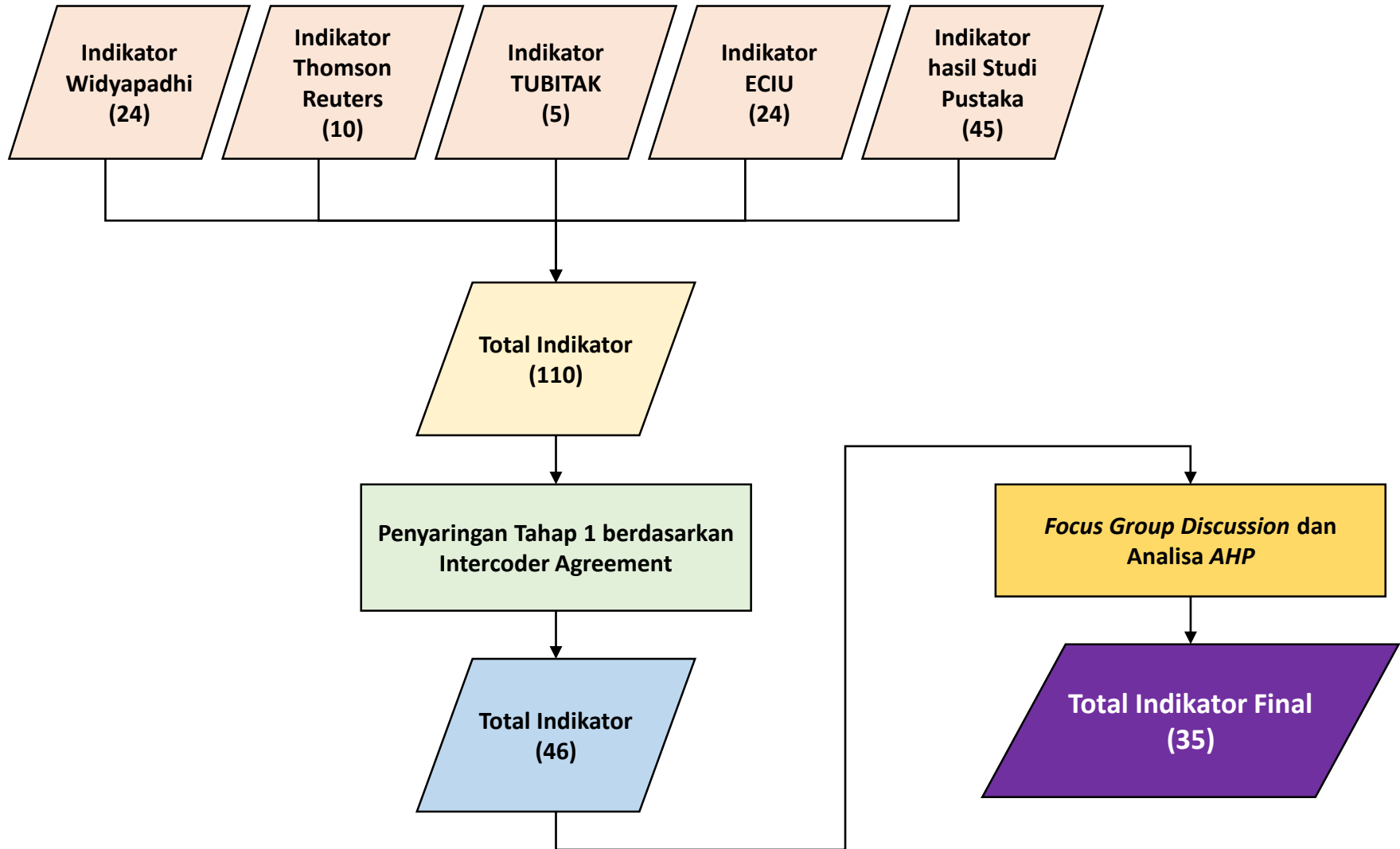
- Hasil penilaian kinerja Manajemen Inovasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10 ayat (1) menjadi salah satu unsur dalam:
  - a. pemberian akreditasi Perguruan Tinggi;
  - b. pemeringkatan Perguruan Tinggi;
  - c. pemberian insentif; dan
  - d. pemberian penghargaan atas prestasi Perguruan Tinggi di bidang inovasi.

## Pasal 15

- Pada saat Peraturan Menteri ini mulai berlaku:
    - a. pelaksanaan Manajemen Inovasi yang telah dilaksanakan oleh Perguruan Tinggi; dan
    - b. pelaksanaan akreditasi dan pemeringkatan Perguruan Tinggi,
  - wajib disesuaikan dengan Peraturan Menteri ini paling lambat 2 (dua) tahun sejak Peraturan Menteri ini diundangkan.
-

- Memetakan performa penguatan inovasi di Perguruan Tinggi
  - Menjadikan penguatan inovasi sebagai bahan dalam perumusan, penetapan, evaluasi dan monitoring kebijakan, program dan kegiatan pengembangan Perguruan Tinggi.
  - Menjadikan indeks inovasi Perguruan Tinggi sebagai alat dalam proses harmonisasi berbagai kebijakan dan program pengembangan Perguruan Tinggi.
  - Memberikan apresiasi dan penghargaan kepada Perguruan Tinggi atas prestasinya dalam memanfaatkan segala potensi yang dimiliki dalam upaya mendukung penguatan inovasi untuk kemandirian bangsa.
  - Memberikan dorongan kepada civitas akademika agar dapat terpacu dalam meningkatkan inovasi, baik sebagai individu maupun kelembagaan, dalam rangka meningkatkan kesejahteraan dan kemandirian bangsa.
-





## KEBIJAKAN (20%)

1. Pendidikan kewirausahaan
2. Insentif untuk dosen
3. Kebijakan institusi yang mendorong pengembangan inovasi
4. Rencana induk inovasi
5. Pengembangan kurikulum dari non akademisi
6. Pekerja penuh waktu

## SUMBER DAYA (22%)

1. Dosen yang menghasilkan inovasi
2. Laboratorium yang mendukung inovasi
3. Tenaga pendidik yang memiliki fungsional pranata laboratorium pendidikan dan riset
4. Anggaran penelitian, pengembangan dan inovasi
5. Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian dosen
6. Dana untuk penelitian, pengembangan dan inovasi dari luar perguruan tinggi dan pemerintah
7. Peralatan penelitian, pengembangan dan inovasi yang berteknologi tinggi
8. Dana pendukung *start-up*

## HASIL INOVASI (25%)

1. Jumlah Paten
2. Jumlah Lisensi
3. Pendapatan dari inovasi
4. Dampak inovasi yang dirasakan masyarakat
5. **Jumlah Produk inovasi**
6. Proyek aktif (proyek *R* dan *D*)
7. *ROI (Return on Investment)*
8. Jumlah penghargaan paten
9. Jumlah paten diajukan
10. Jumlah paten yang disitasi
11. Proyek kewirausahaan mahasiswa

## KELEMBAGAAN (18%)

1. Inkubator
2. Perusahaan baru (start-up dan spin-off) hasil inovasi
3. Lembaga inovasi
4. Sentra HKI
5. Unit usaha berbasis wiraswasta

## JEJERING (15%)

1. Jejaring dengan industri
2. Jejaring dengan perguruan tinggi
3. Jejaring dengan pemerintah pusat/ pemerintah daerah
4. Jejaring dengan kelompok masyarakat
5. Jejaring internasional



No	Pilar	Indikator	Definisi
1	Kebijakan	Pendidikan Kewirausahaan	Pendidikan kewirausahaan adalah mata kuliah yang bertujuan untuk menginternalisasikan jiwa dan wawasan kewirausahaan dan membekali mahasiswa dengan berbagai kompetensi kewirausahaan.
2	Kebijakan	Insentif untuk dosen	Insentif untuk dosen adalah dukungan (materiil maupun non-materiil) yang diberikan kepada dosen untuk menstimulasi dosen untuk melakukan inovasi.
3	Kebijakan	Kebijakan institusi yang mendorong pengembangan inovasi	Kebijakan institusi yang mendorong pengembangan inovasi adalah instrumen kebijakan (selain insentif kepada dosen) yang bertujuan untuk mendorong pengembangan inovasi.
4	Kebijakan	Rencana Induk Inovasi	Rencana induk adalah perencanaan strategis dalam suatu organisasi pendidikan tinggi, mencakup bagaimana mengalokasikan sumber daya yang ada berdasarkan pertimbangan analisis efisiensi, kekuatan, kelemahan, tantangan dan peluang, yang di dalamnya berkaitan dengan rancangan riset dan inovasi.
5	Kebijakan	Pengembangan kurikulum dari non akademisi	Jumlah peserta non-akademisi yang berpartisipasi dalam pengembangan kurikulum. Kegiatan ini bertujuan untuk eningkatkan berbagai sumber pengetahuan; termasuk pengalaman praktisi dalam pengembangan kurikulum; menyelaraskan hasil pendidikan dengan persyaratan keterampilan industri; mengurangi biaya pelatihan kerja dan meningkatkan produktivitas

No	Pilar	Indikator	Definisi
6	Kebijakan	Pekerja penuh waktu	Jumlah pekerja penuh waktu yang bekerja di TTO, Tech center, Technopark dan pusat inkubasi. Adanya pekerja penuh waktu menunjukkan keseriusan universitas untuk mengembangkan kewirausahaan dan inovasi.
7	Kelembagaan	Inkubator	Inkubator adalah lembaga intermediasi yang bertugas melakukan inkubasi, pembinaan, pendampingan, dan pengembangan terhadap wirausaha baru berbasis inovasi di Perguruan Tinggi.
8	Kelembagaan	Perusahaan baru (start up/spin off) hasil inovasi	Start-up / perusahaan pemula berbasis teknologi adalah perusahaan rintisan yang baru yang berbasis teknologi dan mempunyai prospek dikembangkan atau yang menjalani proses inkubasi. Start up adalah kegiatan kewirausahaan baru yang biasanya didirikan oleh para profesor, peneliti muda atau mahasiswa PhD, dan dihasilkan dalam konteks akademik atau laboratorium penelitian swasta dan milik negara.
9	Kelembagaan	Lembaga Inovasi	Lembaga inovasi adalah unit di Perguruan Tinggi yang bertugas mendorong dan menciptakan iklim kondusif untuk inovasi.
10	Kelembagaan	Sentra HKI	Sentra Hak Kekayaan Intelektual adalah lembaga atau unit di Perguruan Tinggi yang bertugas khusus menangani Hak Kekayaan Intelektual.

No	Pilar	Indikator	Definisi
11	Kelembagaan	Unit Usaha berbasis wiraswasta	Unit usaha/kegiatan yang memiliki kegiatan berwirausaha berbasis penelitian, pengembangan dan inovasi.
12	Jejaring	Jejaring Bisnis berbentuk Kemitraan dengan Industri/ supplier	Jejaring dengan industri adalah kemitraan antara Perguruan Tinggi dan Industri.
13	Jejaring	Jejaring Bisnis berbentuk Kemitraan dengan perguruan tinggi	Jejaring dengan perguruan tinggi adalah kolaborasi atau kemitraan dengan perguruan tinggi di dalam negeri lainnya dalam tiga tahun terakhir (2015-2017).
14	Jejaring	Jejaring Bisnis berbentuk Kemitraan dengan pemerintah/pemerintah daerah	Jejaring dengan perguruan tinggi adalah kolaborasi atau kemitraan dengan pemerintah pusat/ pemerintah daerah dalam tiga tahun terakhir (2015-2017).
15	Jejaring	Jejaring Bisnis berbentuk Kemitraan dengan kelompok masyarakat	Jejaring dengan kelompok masyarakat adalah kolaborasi atau kemitraan dengan kelompok masyarakat dalam tiga tahun terakhir (2015-2017).
16	Jejaring	Jejaring kolaborasi internasional	Jejaring internasional adalah kolaborasi atau kemitraan dengan lembaga atau perguruan tinggi di luar negeri dalam tiga tahun terakhir (2015-2017).

No	Pilar	Indikator	Definisi
17	Sumberdaya	Dosen yang menghasilkan inovasi	Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
18	Sumberdaya	Laboratorium yang mendukung inovasi	Laboratorium adalah unit yang melakukan percobaan ilmiah, penelitian, dan praktek pembelajaran.
19	Sumberdaya	Tendik yang memiliki fungsional pranata laboratorium pendidikan dan riset	Tenaga Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berpartisipasi dalam pengelolaan laboratorium.
20	Sumberdaya	Anggaran untuk penelitian, pengembangan, dan inovasi	Anggaran penelitian, pengembangan, dan inovasi adalah anggaran yang ditetapkan untuk kegiatan penelitian, pengembangan dan inovasi di Perguruan Tinggi.
21	Sumberdaya	Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian dosen	Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian dosen adalah mahasiswa yang tercatat belajar di perguruan tinggi dan aktif dalam penelitian dosen.
22	Sumberdaya	Dana untuk penelitian, pengembangan dan inovasi dari luar perguruan tinggi dan pemerintah	Anggaran biaya untuk kegiatan riset dan pengembangan dalam suatu institusi/universitas

No	Pilar	Indikator	Definisi
23	Sumberdaya	Peralatan penelitian, pengembangan, dan inovasi yang berteknologi tinggi	Peralatan penelitian, pengembangan, dan inovasi yang berteknologi tinggi adalah peralatan baik hardware maupun software yang digunakan dalam kegiatan penelitian, pengembangan dan inovasi.
24	Sumberdaya	Dana pendukung start-up	Dana fasilitas pinjaman yang disediakan oleh universitas untuk mendukung pengembangan start-up
25	Hasil Inovasi	Jumlah Paten yang diaplikasikan	Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut kepada pihak lain untuk melaksanakannya.
26	Hasil Inovasi	Jumlah Lisensi	Lisensi adalah pemberian izin dari Perguruan Tinggi kepada pihak yang menerima lisensi untuk menggunakan barang/jasa yang dilisensikan.
27	Hasil Inovasi	Pendapatan dari inovasi	Pendapatan adalah jumlah uang yang diterima oleh Perguruan Tinggi dari komersialisasi hasil inovasi.
28	Hasil Inovasi	Dampak inovasi yang dirasakan masyarakat	Dampak inovasi adalah akibat positif pada masyarakat akibat hasil inovasi Perguruan Tinggi.

No	Pilar	Indikator	Definisi
29	Hasil Inovasi	Produk inovasi	Produk inovasi adalah hasil inovasi yang dihasilkan melalui proses litbang Perguruan Tinggi.
30	Hasil Inovasi	Proyek aktif (Proyek R&D)	Jumlah proyek aktif pada department riset dan pengembangan.
31	Hasil Inovasi	ROI (return on investment)	Persentase keuntungan yang didapatkan dari investasi terhadap biaya yang dikeluarkan dari keseluruhan proses inovasi
32	Hasil Inovasi	Jumlah penghargaan paten	Jumlah penghargaan yang diberikan kepada akademisi untuk menstimulasi penerbitan paten.
33	Hasil Inovasi	Jumlah paten diajukan	Jumlah paten yang diajukan oleh organisasi. Ini merupakan indikasi hasil penelitian yang memiliki potensi nilai komersial.
34	Hasil Inovasi	Jumlah paten yang disitasi	Jumlah total paten yang telah dikutip oleh paten lain. Jumlah paten yang dikutip ini adalah indikasi bahwa paten tersebut berdampak pada R & D komersial lainnya.
35	Hasil Inovasi	Proyek kewirausahaan mahasiswa	Jumlah proyek kewirausahaan di tingkat mahasiswa dan alumni yang diperoleh melalui kegiatan perkuliahan dan atau proyek binaan lainnya yang berpotensi untuk dikomersialisasikan.

- |     |   |
|-----|---|
| 1.1 | <b>Penerapan hasil penelitian atau teknologi</b> dalam rangka kegiatan penyelesaian permasalahan di industri atau pemerintah yang mengandung unsur kebaharuan dan memberikan kemanfaatan ekonomi. (tiap program)  |
| 1.2 | <b>Penerapan hasil penelitian atau teknologi yang dirancang bagi suatu masyarakat tertentu</b> dengan bertolak dari aspek-aspek permasalahan lingkungan, kebencanaan, sosial, politik, ekonomi, dan budayanya, termasuk di bidang informasi dan komunikasi, material, pertanian, sipil, mekanik, lintas-teknologi, kedokteran, dan kesehatan. (tiap program)  |
| 1.3 | <b>Karya Hasil Penerapan Teknologi Tepat Guna dari hasil penelitian</b> , yang merupakan penerapan dan pengembangan teknologi tertentu 5 dari hasil penelitian sebelumnya yang dirancang bagi suatu masyarakat tertentu dengan bertolak dari aspek-aspek permasalahan yang menyangkut keselamatan dan kesehatan manusia   |
| 1.4 | <b>Penerapan Karya Seni dari hasil penelitian</b> , yang merupakan hasil penciptaan atau gubahan kreatif suatu wujud atau ekspresi visual, musik, gerak, dan aspek inderawi lainnya yang memiliki nilai estetik, termasuk di bidang seni rupa, seni musik, seni tari, seni pertunjukan, seni karawitan, dan seni kuliner (tiap program)   |
| 1.5 | <b>Penerapan Karya Desain dari hasil penelitian</b> , yang merupakan hasil perancangan dan pewujudan suatu objek fungsional dengan pertimbangan utama atas nilai keterpakaian, kenyamanan, dan estetika, bertolak dari permasalahan kebutuhan manusia beserta lingkungan masyarakatnya, termasuk di bidang desain produk, desain komunikasi visual, desain interior, dan desain busana (tiap program) |

- |     |   |
|-----|---|
| 1.6 | <b>Penerapan Karya Kriya dari hasil penelitian</b> , yang merupakan hasil perancangan dan pembuatan suatu objek dengan menggunakan material tertentu dan keterampilan tangan (hand skill) dengan mengutamakan nilai keunikan, estetika, dan kegunaannya, termasuk yang berbahan dasar tekstil, keramik, kayu, dan logam (tiap program)      |
| 1.7 | <b>Penerapan Karya Sinematografi dari hasil penelitian</b> , yang merupakan hasil penciptaan dan gubahan suatu objek visual sebagai penerapan teknik pengolahan gambar, foto, maupun video untuk pengungkapan suatu ide atau cerita, termasuk dalam bentuk film, video, fotografi, dan film dokumenter (tiap program)                       |
| 1.8 | <b>Penerapan Karya Arsitektur dari hasil penelitian</b> , yang merupakan hasil perancangan suatu bangunan dan lingkungan binaan dengan pertimbangan konstruksi, kebutuhan manusia dan nilai estetikanya, termasuk bangunan publik, rumah tinggal, landscape, dan bangunan fungsional (tiap program)   |
| 1.9 | <b>Rekayasa Sosial, Model Pemberdayaan Masyarakat</b> , yang merupakan penerapan dari hasil penelitian ilmu dan teknologi tertentu yang dilakukan melalui jejaring dan media sosial untuk memberi pengaruh terhadap perubahan sosial, termasuk dalam bentuk sistem informasi, aplikasi, perangkat lunak, dan perangkat keras (tiap program) |



**DEMONSTRASI PENGISIAN KUESIONER KINERJA INOVASI  
PERGURUAN TINGGI 2019**

1

Kunjungi tautan <https://data.inovasi.ristekdikti.go.id/>



The screenshot shows a web browser displaying the website <https://data.inovasi.ristekdikti.go.id/>. The page header includes the logo for RISTEKDIKTI (Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia) and a 'DATA INOVASI NASIONAL' title. A navigation menu contains links for BERANDA, INFORMASI, PRODUK INOVASI, KINERJA INOVASI, PANDUAN BORANG INOVASI, and PANDUAN PENGUKURAN KINERJA INOVASI. A contact information banner provides a WhatsApp number (08987453) and an email address (eva@ristekdikti.go.id). The main content area features a large image of a military vehicle, identified as 'PANSER ANOA PT. PINDAD INDONESIA'. To the right of the image is a 'PENGUMUMAN' (Announcement) section with a 'Lihat Semua' (View All) link. The announcement text, dated Monday, 04 February 2019 19:29, states: 'Pengumuman -Tahap Pengisian Kuisisioner Kinerja Inovasi akan segera dibuka. diharapkan untuk menunggu pengumuman resmi dari kami, terima kasih'. A second announcement, dated Monday, 04 February 2019 17:28, provides contact details for further information: 'Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi sdr/ Anisa pada nomor 08988987453 (hanya aplikasi Whatsapp) contact.anisasafitri@gmail.com dan Eva (0811888746) eva@ristekdikti.go.id'.

2

## Klik tombol Login



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://data.inovasi.ristekdikti.go.id>. The page header is blue and contains the logo for RISTEKDIKTI and the text "DATA INOVASI NASIONAL" and "Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia". A red arrow points to a "LOGIN" button in the top right corner of the header, which is also circled in red. Below the header, there is a navigation menu with links: BERANDA, INFORMASI, PRODUK INOVASI, KINERJA INOVASI, PANDUAN BORANG INOVASI, and PANDUAN PENGUKURAN KINERJA INOVASI. The main content area features a contact information line: "8987453 (hanya aplikasi Whatsapp) contact.anisasafitri@gmail.com dan Eva (0811888746) eva@ristekdikti.go.id -". Below this is a large image of a military vehicle, a Panser ANOA PT. PINDAD INDONESIA. To the right of the image is a blue sidebar titled "PENGUMUMAN" with a "Lihat Semua" link. The sidebar contains two announcements: one dated Monday, 04 February 2019 19:29 about the opening of the Innovation Performance Questionnaire stage, and another dated Monday, 04 February 2019 17:28 providing contact information for more details.

DATA INOVASI NASIONAL  
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi  
Republik Indonesia

BERANDA INFORMASI PRODUK INOVASI KINERJA INOVASI PANDUAN BORANG INOVASI PANDUAN PENGUKURAN KINERJA INOVASI

8987453 (hanya aplikasi Whatsapp) contact.anisasafitri@gmail.com dan Eva (0811888746) eva@ristekdikti.go.id -

PANSER ANOA PT. PINDAD INDONESIA

PRODUK INOVASI TERBARU

PENGUMUMAN Lihat Semua

Monday, 04 February 2019 19:29  
Pengumuman -Tahap Pengisian Kuisisioner Kinerja Inovasi akan segera dibuka. diharapkan untuk menunggu pengumuman resmi dari kami, terima kasih

Monday, 04 February 2019 17:28  
Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi sdr/i Anisa pada nomor 08988987453 (hanya aplikasi Whatsapp) contact.anisasafitri@gmail.com dan Eva (0811888746) eva@ristekdikti.go.id

# 3 Masukkan username dan password

Browser address bar: <https://data.inovasi.ristekdikti.go.id/tahun>

Page Title: IDSD - Kementerian RISTEK DIKTI

Form Fields:

- 
- 

Form Elements:

- Ingat saya
- [Lupa Kata kunci](#)
- 
-

# 4

## Isilah borang sesuai dengan petunjuk

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://data.inovasi.ristekdikti.go.id/pengguna>. The page title is "Produk Inovasi Nasional" and it is identified as a "Sistem Aplikasi". The user is logged in, and the page is titled "Formulir Isian (Kuisisioner) Kinerja Inovasi Perguruan Tinggi".

**Kuisisioner Kinerja Inovasi Perguruan Tinggi Tahun: 2019**

Pertanyaan dalam kuisisioner Borang ini ditampilkan satu per satu dengan soal yang sudah atau pernah dijawab, akan tercatat di sistem. Silahkan menggunakan kolom "Catatan, Referensi & Data Pendukung" untuk menyertakan jawaban dari pertanyaan lanjutan yang mungkin ada, menambahkan catatan, berkas/file pendukung, link URL sumber data, dan lain sebagainya jika dirasa perlu.

*\*) Jika Anda pernah mengisi jawaban untuk soal yang sama, dan mengisi lagi sekarang; maka jawaban terdahulu akan dihapus dan diganti dengan jawaban sekarang.*

**Soal Nomor 1 dari 50**

**Komponen**  
Kebijakan - Pendidikan Kewirausahaan

**Keterangan**

**PENJELASAN :**  
Pendidikan kewirausahaan adalah mata kuliah yang bertujuan untuk menginternalisasikan jiwa dan wawasan kewirausahaan dan membekali mahasiswa dengan berbagai kompetensi kewirausahaan.

**PANDUAN UNTUK JAWABAN :**  
1= Tidak diwajibkan karena tidak ada MK Kewirausahaan; 2= Ada MK Kewirausahaan yang dapat diambil

**Catatan, Referensi & Data Pendukung\***

Catatan



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
REPUBLIK INDONESIA**

**DIREKTORAT SISTEM INOVASI – DIRJEN PENGUATAN INOVASI**

**TERIMA KASIH**