

PROPOSAL PELATIHAN

KM FOR INNOVATION dengan EXPLORE dan PRODUCT Framework

Mohamad Haitan Rachman

Founder and Senior Consultant of Negeri Framework



Proposal Pelatihan “KM for Innovation dengan EXPLORE dan PRODUCT Framework”

(Developed by: Mohamad Haitan Rachman – Negeri Framework)

1. Pengantar

Dalam era transformasi digital dan disrupsi industri, **manajemen pengetahuan (Knowledge Management/KM)** menjadi fondasi utama dalam menciptakan inovasi berkelanjutan. Organisasi yang mampu mengelola, memperkaya, dan mengeksplorasi pengetahuan dengan baik akan lebih cepat beradaptasi terhadap perubahan dan menghasilkan solusi baru yang relevan bagi pasar dan masyarakat.

Pelatihan ini dirancang untuk memperkuat pemahaman dan kemampuan peserta dalam mengimplementasikan **KM for Innovation** dengan menggunakan dua framework strategis dari **Negeri Framework Ecosystem** karya *Mohamad Haitan Rachman*, yaitu:

- **EXPLORE Framework** – *Explore New Ideas, Practice Skills, Learn Deeply, Organize Knowledge, Reflect Often, Enrich Understanding*, yang menuntun proses eksplorasi dan pembelajaran inovatif.
- **PRODUCT Framework** – *Perceive the Need, Refine the Idea, Organize the Process, Develop the Prototype, Understand the*

Feedback, Calibrate & Iterate, Transfer to Market, yang menjadi panduan sistematis dalam mengubah ide menjadi produk nyata bernilai ekonomi.

Keduanya akan diintegrasikan dalam pelatihan ini untuk membangun *innovation lifecycle* berbasis pengetahuan — mulai dari eksplorasi ide hingga komersialisasi inovasi.

2. Tujuan Pelatihan

Pelatihan ini bertujuan untuk:

1. **Meningkatkan kompetensi peserta** dalam mengelola pengetahuan untuk mendukung inovasi organisasi.
2. **Memperkenalkan integrasi KM dengan EXPLORE Framework** sebagai dasar eksplorasi, pembelajaran, dan refleksi inovatif.
3. **Mengenalkan penerapan PRODUCT Framework** untuk mengubah hasil pengetahuan menjadi produk inovatif yang siap pasar.
4. **Membangun kemampuan strategis tim** dalam merancang sistem KM yang berorientasi pada hasil inovasi dan hilirisasi riset.
5. **Menghasilkan rencana aksi (action plan)** penerapan *KM for Innovation* di lingkungan kerja, perguruan tinggi, atau institusi peserta.

3. Manfaat Pelatihan

Peserta akan memperoleh manfaat yang komprehensif baik secara individu maupun organisasi, meliputi:

A. Manfaat bagi Individu

- Mampu memahami alur *knowledge-to-innovation* secara utuh.
- Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, reflektif, dan kolaboratif.
- Memiliki metodologi praktis untuk merancang dan mengelola proyek inovasi.
- Dapat memetakan potensi ide dan mengonversinya menjadi produk berbasis pengetahuan.

B. Manfaat bagi Organisasi

- Terbangunnya budaya organisasi yang *knowledge-driven* dan inovatif.
- Terciptanya sistem dokumentasi, pembelajaran, dan hilirisasi pengetahuan yang efektif.
- Terwujudnya sinergi lintas departemen untuk mempercepat proses inovasi.
- Meningkatkan daya saing organisasi melalui penerapan *Knowledge-Based Innovation System*.

4. Sasaran Peserta

Pelatihan ini ditujukan bagi berbagai kalangan yang terlibat dalam pengelolaan pengetahuan dan inovasi, antara lain:

1. **Manajer dan pimpinan organisasi** yang ingin membangun sistem inovasi berbasis pengetahuan.
2. **Dosen, peneliti, dan akademisi** yang ingin mempercepat hilirisasi hasil riset ke pasar.
3. **Pegiat inkubator bisnis dan startup enabler** yang ingin mengembangkan produk berbasis pengetahuan.
4. **Tim R&D dan Inovasi** di sektor industri, pendidikan, maupun pemerintahan.
5. **Pegawai BUMN, ASN, dan profesional muda** yang ingin memahami strategi *KM for Innovation* secara praktis dan aplikatif.

5. Struktur Umum Pelatihan

Pelatihan disusun dalam format **2–3 hari intensif** dengan kombinasi **materi konseptual, studi kasus, simulasi, dan workshop implementatif**, mencakup:

Hari	Tema Utama	Framework yang Digunakan	Fokus Pembelajaran
------	------------	--------------------------------	--------------------

1	<i>Understanding Knowledge Management for Innovation</i>	EXPLORE	Eksplorasi ide, pembelajaran mendalam, dan refleksi inovatif
2	<i>From Knowledge to Product</i>	PRODUCT	Pengembangan ide menjadi prototype dan model bisnis inovatif
3	<i>Integration & Action Plan Workshop</i>	EXPLORE × PRODUCT	Perancangan sistem KM for Innovation dan peta jalan implementasi

6. Hasil Akhir Pelatihan

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan:

- Mampu **merancang sistem Knowledge Management for Innovation** di unit kerja masing-masing.
- Memiliki **Blueprint EXPLORE-PRODUCT Integration Model** yang siap diterapkan dalam proyek inovasi.
- Menghasilkan **prototype ide inovatif** berbasis pengetahuan organisasi.
- Mampu menyusun **rencana tindak lanjut (action plan)** untuk pengembangan berkelanjutan.

7. Metode Pelatihan

Pelatihan menggunakan pendekatan **experiential learning** berbasis **4C (Concept–Case–Canvas–Creation)**:

- **Concept:** Pemahaman teori dan kerangka kerja.
- **Case:** Analisis studi kasus nyata.
- **Canvas:** Penerapan kerangka kerja ke konteks peserta.
- **Creation:** Pembuatan produk atau rencana aksi inovasi.

8. Penutup

Pelatihan ini dirancang bukan hanya untuk menambah wawasan, tetapi untuk **mendorong transformasi pengetahuan menjadi inovasi nyata**. Dengan memadukan kekuatan *EXPLORE Framework* dan *PRODUCT Framework*, peserta akan memiliki panduan strategis untuk membangun **sistem inovasi berbasis pengetahuan (Knowledge-Based Innovation System)** yang berkelanjutan dan berdampak.