

# PT Yuasa Battery Indonesia

## Management Training: Merubah Pola Pikir, Sikap, dan Perilaku

Time	Day 1	Day 2
08.00 – 10.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pembukaan</b></li> <li>• <b>Pre Test</b></li> <li>• <b>Sesi 1 Becoming a Professional Employee</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Perubahan disekitar kita</li> <li>○ Revolusi Industri 4.0</li> <li>○ 3 komponen karyawan professional</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aktivitas:</b> <i>Diskusi perubahan disekitar kita</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Review day 1</b></li> <li>• <b>Sesi 5 Persuasive Communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Interpersonal style</li> <li>○ Karakteristik Interpersonal style: Driver, Expressive, Analytical, Amiable</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aktivitas:</b> <i>Diskusi preferensi komunikasi dan cara mempengaruhi masing-masing interpersonal style</i></p>
10.00 – 10.15	<i>Coffee Break</i>	
10.15 – 12.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesi 2 Positive Mental Attitude</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Memiliki mental positif dengan mengelola AQ</li> <li>○ Klasifikasi AQ: Quitter, Camper, Climber</li> <li>○ Teknik LEAD untuk meningkatkan AQ</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aktivitas:</b> <i>Adversity Quotient Game</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesi 6 Innovative Problem Solving</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Prespektif masalah</li> <li>○ Proses pengambilan keputusan masalah kompleks (analisis situasi, analisis masalah, analisis alternatif Solusi, analisis masalah potensial)</li> <li>○ <b>Analisis situasi:</b> menghasilkan definisi masalah</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aktivitas:</b> <i>Workshop: memilih masalah dari kasus nyata</i></p>
12.00 – 13.00	<i>Lunch Break</i>	
13.00 – 15.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesi 3 Managing Time</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Planning what to do</li> <li>○ Masalah waktu</li> <li>○ Teknik utama mengelola prioritas</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aktivitas:</b> <i>Aplikasi Matrix Prioritas</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesi 7 Problem Analysis &amp; Generating Solutions</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mencari akar masalah yang sebenarnya</li> <li>○ Beberapa alat penyelesai masalah: 5 why, logic tree</li> <li>○ Berpikir kreatif dalam menghasilkan Solusi</li> <li>○ Tools berpikir kreatif: SCAMPER</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aktivitas:</b> <i>Workshop: mencari akar masalah dan menghasilkan alternatif solusi</i></p>
15.00 – 15.05	<i>Toilet Break</i>	
15.05 – 16.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesi 4 Effective Communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dasar-dasar komunikasi</li> <li>○ Hambatan komunikasi</li> <li>○ Perilaku dalam komunikasi: Agresif, Submisif, Asertif</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Aktivitas:</b> <i>Games komunikasi Roleplay asertif</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sesi 8 Analyzing Alternative Solution &amp; Potential Problem</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Membandingkan berbagai Solusi alternatif</li> <li>○ Menganalisa Solusi alternatif dengan cost-benefit analysis</li> <li>○ Mengidentifikasi berbagai masalah potensial</li> <li>○ Mencegah terjadinya dan mengelola persoalan potensial</li> </ul> </li> <li>• <b>Action Plan</b></li> <li>• <b>Post Test</b></li> <li>• <b>Evaluasi</b></li> <li>• <b>Penutupan</b></li> </ul>