

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

1.1.1 Jenis Usaha, Nama Perusahaan, dan Lokasi Perusahaan

StartupHub merupakan hasil kolaborasi *Creative Labz* sebagai komunitas startup mahasiswa dengan kelompok keahlian *Business and Policy* dan kelompok keahlian *Entrepreneurship* di Fakultas Komunikasi dan Bisnis Telkom University.

StartupHub adalah ekosistem untuk belajar dan membina kaum muda, dan mentransformasikan ide menjadi layanan atau produk yang dapat meningkatkan dan mempengaruhi kondisi sosial dan ekonomi. StartupHub menggabungkan berbagai multi disiplin ke-ilmuan yang bersinergi di dalam ekosistem startup dan akademik. StartupHub memiliki kantor StartUpHub CoWorking Lab yang bertempat di Gd. Manterawu Lt.3 R.304 & R.305 Fakultas Komunikasi & Bisnis Telkom University.

1.1.2 Logo Perusahaan

Logo yang dimiliki oleh StartUpHub adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1

Logo StartupHub

Sumber : (Logo StartupHub, n.d.), diakses 29 November 2020

1.1.3 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi Perusahaan

StartupHub ingin memajukan ekonomi yang ada di Indonesia.

b. Misi Perusahaan

Melahirkan bisnis – bisnis startup yang telah diinkubasi untuk memajukan perekonomian Indonesia.

1.1.4 Skala Usaha, Perkembangan Usaha, dan Strategi Secara Umum

Dimulainya inkubator StartupHub adalah lahirnya *Creative Labz* pada September 2018. Mahasiswa saat itu hanya 6 orang. Saat itu, hanya beranggotakan 6 orang Mahasiswa dan 2 perusahaan rintisan GoniGoni dan Ketringan didirikan. Pada Januari 2019, *Creative Labz* memiliki anggota sebanyak 14 orang dan mulai menjadi peserta penelitian mahasiswa dan komunitas wirausaha digital. Pada September 2019, *Creative Labz* bekerja sama dengan dua tim profesional S1 Administrasi Bisnis untuk membimbing mahasiswa dalam berwirausaha dan berkompetisi. Pada November 2019, dengan izin dari Fakultas Komunikasi dan Bisnis, *Creative Labz* dan Kelompok Keahlian *Entrepreneur* serta Kelompok Keahlian *Business Policy and Strategy* mendirikan StartupHub. Kemudian pada Desember 2019, StartupHub resmi beroperasi sebagai ekosistem wirausaha mahasiswa.

Pada tahun 2020 StartupHub mulai membuka penerimaan anggota yang ingin belajar di Inkubator StartupHub sehingga jumlah anggota yang tergabung dalam anggota StartupHub yang mengikuti kegiatan – kegiatan dan menggunakan fasilitas StartupHub sesuai dengan aturan yang sudah diatur adalah 60 orang. Sedangkan jumlah *startup* dari binaan Inkubator StartupHub adalah 13 Startup

1.1.5 Produk, Layanan, dan Fasilitas

a. Produk

Startup binaan Inkubator StartupHub diantaranya adalah :

1. Ketringan merupakan startup berbasis teknologi binaan dari StartupHub, beranggotakan mahasiswa aktif Telkom University, dimana CEO-nya bernama Rizsa El Akbar dan CTO-nya bernama Rafata Barahansyah. Ketringan bergerak di penyedia layanan *marketplace* yang menyediakan pelayanan untuk mempertemukan pemesan makanan dengan vendor penyedia makanan. Ketringan membantu dalam meningkatkan *value* UMKM di bidang catering seperti warteg atau catering rumahan agar dapat bersaing dengan jasa profesional.

Fitur yang tersedia dalam ketringan antara lain :

- a. Validasi kode QR, agar menjamin terkirim dan diterimanya makanan.
 - b. Transaksi online, pengguna dapat melakukan pembayaran secara online via Teller, ATM, Mobile Banking, Internet Banking, serta SMS Banking.
 - c. Pencarian Katering sesuai dengan keinginan, pengguna dapat melakukan kostumisasi dalam pemesanan makanan catering berdasarkan budget, tanggal, dan kategori makanan.
2. Gonigoni adalah platform yang menghubungkan antara masyarakat dengan Bank Sampah yang bertujuan meningkatkan angka daur ulang sampah di Indonesia dari 7% menjadi 70%. CEO-nya bernama Firza Maulana Nasution dan *Co-Founder* nya bernama Rivaldo Ludovicus Sembiring. Gonigoni mendapatkan penghargaan dari Dinas Lingkungan Hidup Jawa Barat sebagai "GREEN INNOVATOR 2019".
3. SMEsPedia adalah sebuah layanan *platform* yang mengumpulkan segala informasi terkait dengan UMKM pada sebuah website sehingga UMKM dapat mengembangkan bisnis nya lebih luas. Dan juga membantu usaha mikro yang memiliki masalah dalam branding dan packaging dari sebuah produk UMKM.

4. Ekopz merupakan aplikasi fintech berbasis koperasi dengan tujuan untuk mendigitalisasikan koperasi di Indonesia.
5. Hyasrumah adalah Sebuah *platform* sebagai penghubung antara pengguna dengan jasa desain interior untuk mewujudkan tempat usaha serta hunian impian, serta menawarkan pilihan property dan desain yang menarik dengan harga yang sangat terjangkau.
6. Infineeds merupakan *Web-apps* yang menghubungkan kamu dengan penyedia layanan kebutuhanmu sehari - hari. Mulai dari cucian sehari-hari dan masih banyak fitur lainnya.
7. Alokacoffee
8. Bisasih.indonesia adalah platform pengembangan karir masa kini.
9. Nyetakin adalah *platform All in One Service* yang akan memudahkan anda dalam proses pembuatan design dan cetak mencetak.
10. Belajar terencana adalah layanan aplikasi yang menghubungkan siswa dengan kursus & lokakarya. (*coming soon*)
11. Sikologiz merupakan *platform “support life problem”* yang akan membantu dalam menyelesaikan masalah.
12. Alcamp merupakan salah satu *platform* yang *expert* di bidang aktivitas *outdoor*, mulai dari informasi sampai penyediaan perlengkapan *outdoor*.
13. Manen.id merupakan *platform crowd sourcing* pertanian dengan fitur utama yang akan menampilkan informasi tentang peluang pasar komoditas pertanian sebagai wadah bagi petani urban untuk dapat saling berkolaborasi menjual produk hasil pertaniannya. Dengan diterapkannya sistem ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat yang tertarik dengan dunia pertanian atau para petani urban yang mempunyai lahan yang sempit dapat juga berkontribusi untuk menjual hasil panennya. Karna kini lahan sempit tak lagi jadi hambatan untuk bertani. (*coming soon*).

Sebagian dari startup diatas yang terdiri dari 6 startup yaitu ketringan, goni-goni, SMEsPedia, Ekopz, Hyasrumah dan Alcamp sudah berjalan dan sudah mendapatkan *income*. Sedangkan 7 startup lainnya masih dalam tahap pencarian dana, validasi market dan lain-lain sehingga belum berjalan.

b. Layanan

StartupHub menyediakan program layanan yaitu :

1. *Digital Business & Innovation Research*

Mengsynchronisasikan riset pada bidang bisnis digital dan inovasi mengikuti tren teknologi saat ini, sehingga hasilnya dapat diimplementasikan langsung kepada masyarakat pada startup binaan.

2. *Startup Ecosystem*

Program inkubasi yang mengembangkan ekosistem pembelajaran dalam membangun sebuah ide menjadi sebuah startup ataupun pengembangan startup yang dapat memberikan inovasi yang berdampak di ekonomi dan sosial di masyarakat.

3. *Community Service & Entrepreneurship*

Program layanan dan kewirausahawan pada masyarakat khususnya generasi muda untuk dapat mengembangkan usahanya, melakukan kegiatan sosial yang berdampak di masyarakat yang tersynchronisasi dengan startup binaan.

Dalam programnya, StartupHub mengadakan *Bootcamp pre-incubation* dengan materi *design sprint* atau bisa disebut juga dengan simulasi dalam membangun ide *startup*. Langkah awal dari *design sprint* yaitu :

- a. Sesi *Mapping*, dimana dalam sesi tersebut peserta diajarkan untuk memvalidasi ide *startup* apakah sesuai dengan masalah yang ada, marketnya dimana serta menentukan juga kelompok dan bagaimana kita mencari ide dalam permasalahan yang ada dan peserta diminta

untuk bercerita mengenai masalah tertentu (yang berhubungan dengan produk yang akan dibuat) yang mereka hadapi, serta bagaimana cara mereka menyelesaikan masalah tersebut.

- b. Sesi *Sketch*, dalam sesi sketch ini anggota tim secara individual diberi waktu dan ruangan untuk brainstorming solusi sendiri. Lalu menggambar semua solusi yang akan menjadi acuan untuk membuat prototype berdasarkan hasil dari wawancara. Sesi ini bertujuan agar kita tahu needs dari user dan apa saja yang di perlukan pada aplikasi yang akan dibuat.
- c. Sesi *Pitch Deck*, peserta diajarkan untuk presentasi singkat yang bisa menjelaskan gambaran umum tentang rencana bisnis startup masing – masing anggota tim. Dalam sesi ini juga diajarkan bagaimana membuat presentasi yang menarik.
- d. Sesi Android, para peserta melakukan pembelajaran android menggunakan android studio, peserta diajarkan secara bertahap dari mulai yang awal sampai *expert*.

c. Fasilitas

Startuphub menyediakan beberapa fasilitas untuk anggota binaan, diantaranya:

1. Ruang *startup*

Ruangan yang digunakan untuk diskusi serta rapat para startup binaan startuphub dan biasanya digunakan untuk para *startup* untuk menentukan perkembangan masing-masing *startup* yang di bina oleh StartupHub.



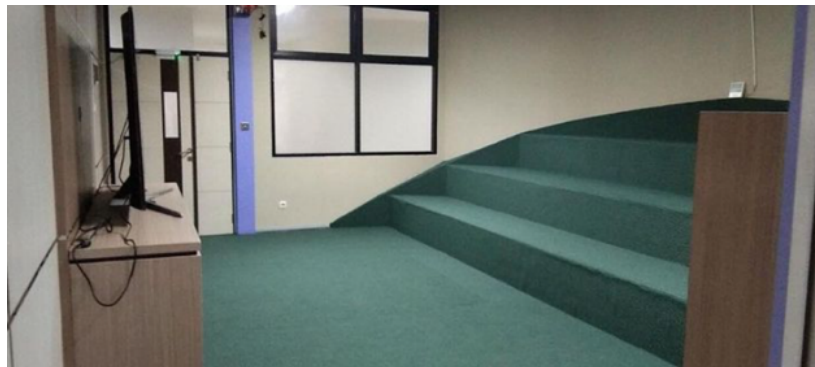
Gambar 1.2

Ruang Startup

Sumber : Instagram @id.startuphub

2. Ruang presentasi

Ruangan yang digunakan untuk presentasi serta diskusi dan inkubasi para member StartupHub serta startup binaan StartupHub. Ruangan ini juga bisa digunakan untuk *sharing session* antar *startup*.



Gambar 1.3

Ruang Presentasi

Sumber : Instagram @id.startuphub

3. Ruang Tamu

Ruangan yang digunakan untuk menerima tamu, baik dari internal Telkom maupun eksternal yang digunakan untuk mendiskusikan kerjasama ataupun yang lainnya.



Gambar 1.4
Ruang Tamu

Sumber : Instagram @id.startuphub

4. Ruang *Private*

Ruangan yang digunakan untuk rapat *startup* secara *private* dengan para pembimbing *startup*.



Gambar 1.5
Ruang *Private*

Sumber : Instagram @id.startuphub

5. Ruang Rapat

Ruangan yang digunakan untuk rapat dari berbagai divisi yang ada di StartupHub, tidak hanya divisi namun juga startup binaan startuphub, ataupun rapat internal dan eksternal lainnya.



Gambar 1.6

Ruang Rapat

Sumber : Instagram @id.startuphub

6. Ruang *CoWorking*

Ruangan khusus yang digunakan oleh member *startup* atau para mahasiswa binaan StartupHub dalam bekerja atau belajar.



Gambar 1.7

Ruang *CoWorking*

Sumber : Instagram @id.startuphub

7. Pojok lapar dan haus

Pojok lapar dan haus bisa disebut juga dengan kantin mini. Kantin mini adalah tempat dimana para mahasiswa binaan startup hub untuk membeli berbagai keperluan makanan yang dilengkapi dengan *microwave* dan kulkas.



Gambar 1.8

Pojok lapar dan haus

Sumber : Instagram @id.startuphub

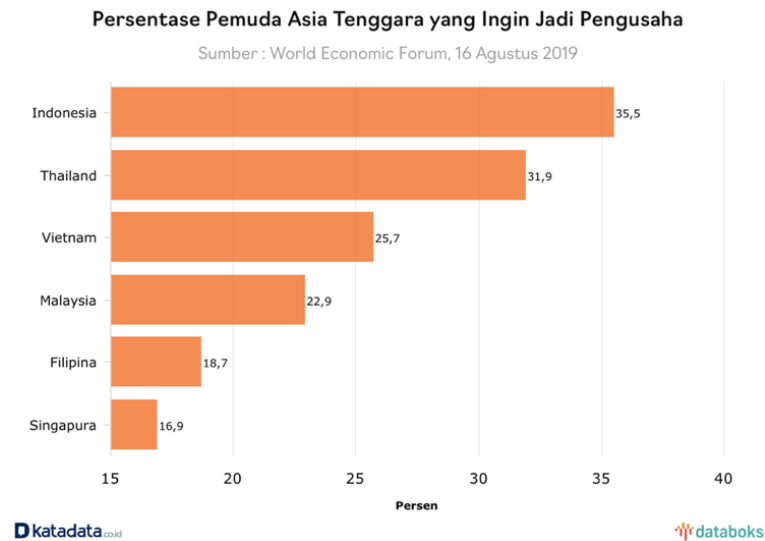
1.2 Latar Belakang Penelitian

Dalam suatu perusahaan tentunya membutuhkan manusia sebagai sumber tenaga kerja dalam melaksanakan setiap kegiatannya karena manusia menjadi partisipan, perencana dan penentu usaha untuk mencapai tujuan skala, maka manusia dituntut sebagai sumber tenaga kerja untuk setiap kegiatan agar komponen-komponen yang ada dapat digunakan dan bekerja sama secara tepat sehingga diharapkan tujuan usaha yang diharapkan dapat tercapai. Sebagai roda penggerak perkembangan usaha, kewirausahaan memegang peranan penting dalam mendukung terwujudnya tujuan bisnis. Kewirausahaan dan sains terkait erat, dan sebaliknya. Apabila kualitas sumber daya perusahaan masih rendah dan dukungan pengetahuan yang kurang memadai, maka tenaga kerja yang besar tidak dapat menjamin perusahaan dapat beroperasi dan dikelola dengan baik.

Seorang wirausaha memiliki kemampuan untuk mengelola usahanya dengan baik, dan harus memiliki pengetahuan yang cukup untuk mendorong kemampuannya, yang juga akan menjadi sumber tenaga kerja yang merupakan target penting untuk pelaksanaan kegiatan perusahaan. Untuk memaksimalkan keberhasilan perusahaan atau bisnis internalnya harus didukung oleh wirausaha atau kemampuan wirausaha itu sendiri yaitu kemampuan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan dan kematangan emosi. Perusahaan/badan usaha memang membutuhkan kemampuan pengusaha atau wirausahawan, apabila tidak dilaksanakan dapat menimbulkan berbagai masalah pada perusahaan/badan usaha, sehingga mempengaruhi perusahaan itu sendiri atau berhasilnya usaha tersebut. Dalam menjalankan bisnis diperlukan kemampuan wirausaha. Menurut yuyun wirasmita dalam (Suryana & Bayu, 2011) Terdapat beberapan kemampuan yang harus dimiliki wirausaha dalam menjalankan usahanya yaitu: *self knowlegde, imagination, practical knowledge, search skill, foresight, computation skill, communication skill*. Untuk bersaing dalam bidang bisnis, kreativitas sangat dibutuhkan karena akan melibatkan ide atau konsep baru, atau munculnya hubungan baru antara ide yang ada dengan konsep baru, dengan kata lain, kreativitas ini menghasilkan ide-ide baru untuk perkembangan bisnis atau bisnis yang sedang berjalan.

Hasil survei World Economic Forum menunjukkan bahwa 35,5% pemuda berusia 15-35 tahun di Indonesia berharap menjadi wirausaha di masa depan. Keinginan ini mungkin disebabkan oleh pertumbuhan pesat perusahaan baru dalam beberapa tahun terakhir.

Keinginan anak muda Thailand untuk menjadi wirausaha tidak jauh berbeda dengan Indonesia yang mencapai 31,9%. Persentase terendah tercatat di Singapura, hanya 16,9%.



Gambar 1.9

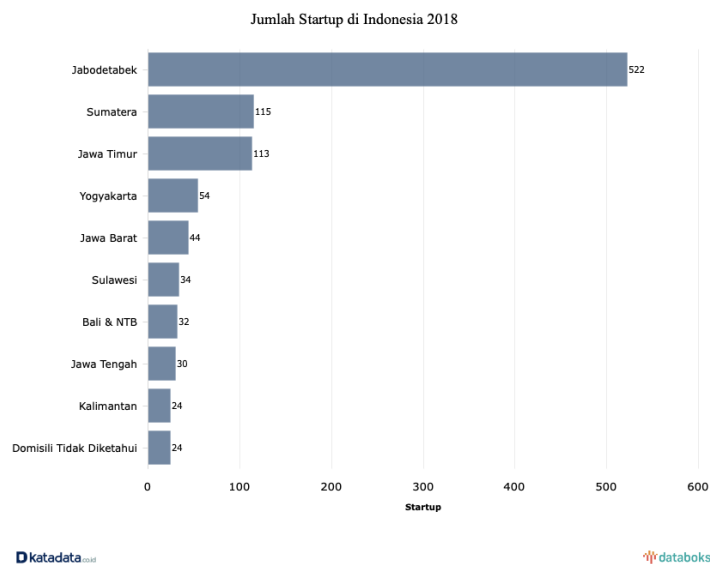
Presentase Pemuda Asia Tenggara yang Ingin Jadi Pengusaha

Sumber : databoks.katadata.co.id (Lidwina, 2019) diakses 22
Januari 2021

Dengan adanya perkembangan zaman, perkembangan teknologi semakin banyak dikalangan pengusaha. Banyak perusahaan di Indonesia telah mengadopsi transformasi digital untuk mendukung aktivitas bisnisnya. Awalnya bisnis tradisional, yaitu interaksi tatap muka langsung antara pembeli dan penjual, kini bertransformasi menjadi bisnis berbasis digital. Pembeli dan penjual dapat berinteraksi kapan pun dan di mana pun. Transformasi digital berangsur-angsur mengubah pandangan orang tentang bisnis mereka yang mempunyai cukup modal untuk melakukannya, harus mempunyai kantor, peralatan, dll untuk menekan biaya transaksi pendirian perusahaan.

Pesatnya perkembangan teknologi digital di berbagai bidang dan pertumbuhan pengguna internet di tanah air memicu munculnya start-up teknologi. Dalam laporan bertajuk “Peta dan Basis Data Startup Indonesia 2018” oleh Gabungan Industri Kreatif Digital Indonesia, jumlah startup teknologi Indonesia mencapai 992. Di antaranya, 522 startup atau lebih dari setengahnya berada di Jabodetabek. Wilayah dengan pertumbuhan startup terbesar kedua adalah Sumatera dengan 115 startup, dan Jawa Timur dengan

113 startup di peringkat kedua. Pertumbuhan perusahaan rintisan teknologi memberikan *multiplier effect* bagi banyak usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). Berikut adalah jumlah startup di Indonesia.



Gambar 1.10

Jumlah Startup di Indonesia 2018

Sumber : databoks.katadata.co.id (Indonesia Digital Creatifve Industry Society, 2018) diakses 20 Maret 2021

Munculnya startup kecil, menengah, dan mikro ini telah memberikan dampak positif bagi pertumbuhan ekonomi domestik, seperti *munculnya e-commerce* dan *transportasi online*. Empat startup Indonesia kini telah menjadi *unicorn*, yakni Go-Jek, Tokopedia, Bukalapak dan Traveloka.

Diantara 1.500 hingga 1.700 startup di Indonesia, hanya 1% startup yang berhasil beroperasi, 99% di antaranya belum berkembang, dan skala startup masih relatif kecil. Yang gagal adalah kebanyakan startup di Indonesia tidak datang dengan solusi baru atau inovatif untuk menjawab kebutuhan masyarakat (Winosa, 2019).

Menurut (Yusra, 2016) Kurangnya kemampuan dan fokus akan menyebabkan startup tidak bisa mengalami pertumbuhan yang signifikan,

untuk membangun perusahaan yang sukses, salah satu hal yang wajib dilakukan oleh pendiri startup adalah mencari anggota tim. *Founder* bertanggung jawab untuk menemukan *Co-Founder*, CTO hingga anggota tim pendukung lainnya demi kesuksesan dari startup. Jika startup masih belum memiliki *Co-Founder*, maka sebagai *Founder* dituntut untuk memiliki kemampuan membuat produk, menjual produk, dan melakukan eksekusi. Karena dengan menciptakan rasa loyalitas, kecintaan serta kebanggaan tersendiri kepada produk yang ditawarkan kepada anggota tim merupakan salah satu kunci kesuksesan jangka panjang sebuah startup. Namun yang paling penting di sini adalah mempekerjakan orang-orang yang memiliki kemampuan, dapat bekerja dengan mandiri dan mampu memberikan ide-ide serta kontribusi yang kreatif untuk kemajuan perusahaan.

Untuk membantu masalah yang dihadapi oleh para founder startup, perlunya peranan dari pihak luar untuk membantu masalah yang sedang dihadapi agar dapat meningkatkan daya saing dan daya tahan saat menghadapi permasalahan yang akang datang.

Menurut (Gunadi, 2018) Bisnis startup harus menjadi perusahaan professional dengan pengelola yang memiliki kemampuan kewirausahaan yang dapat dikembangkan antara lain salah satunya dukungan dari pemerintah yaitu melalui inkubator bisnis. Inkubator bisnis sebagai salah satu institusi lembaga pemerintah yang berperan untuk pembinaan dan penetas para wirausahawan baru.

Menteri Koordinator bidang perekonomian nomor 70 tahun 2013 tentang kelompok kerja pengembangan inkubator wirausaha menimbang, bahwa dalam rangka meningkatkan daya saing nasional perlu mendorong pertumbuhan wirausaha baru yang tangguh, kreatif, dan professional. Serta menimbang bahwa sarana dan prasarana untuk mendorong wirausaha baru memerlukan inkubator wirausaha yang berbasis teknologi.

Hal ini dapat dipahami bahwa ditengah persoalan yang dihadapi oleh para startup di Indonesia, inkubator menjadi alternatif solusi pengembangan bisnis

karena inkubator bisnis merupakan salah satu program alternatif yang dianggap berperan besar dalam pengembangan wirausaha baru.

Inkubator bisnis menurut (Adiningsi, 2019) adalah proses dukungan bisnis yang dapat mempercepat keberhasilan pengembangan *startup* dan perusahaan pemula dengan menyediakan berbagai sumber daya layanan yang diperlukan kepada para pengusaha.

Beberapa alasan yang mendasari didirikannya inkubator pada umumnya adalah sebagian besar usaha yang baru berdiri gagal tumbuh dan berkembang, tidak semua orang berbakat menjadi pengusaha dan kondisi perekonomian dunia yang semakin kompetitif. Bagi usaha yang baru berdiri perlu upaya peningkatan keterampilan dan keahlian melalui pelatihan maupun pendampingan intensif. Sedangkan untuk menghadapi kondisi perekonomian dunia yang kompetitif memerlukan upaya-upaya untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru. (Anggerina et al., 2020)

Di Indonesia, Inkubator mulai dikembangkan sejak tahun 1992, atas inisiatif pemerintah cq Departemen Koperasi bekerjasama dengan perguruan tinggi. Upaya itu berlanjut ketika pada tahun 1997 diselenggarakan program Pengembangan Budaya Kewirausahaan di Perguruan Tinggi, yang salah satu kegiatannya adalah Inkubator Wirausaha Baru (INWUB). Sehingga pada tahun 1999, jumlah Inkubator telah mencapai sebanyak 29, dimana sebagian besar merupakan program perguruan tinggi. Menurut Kemenkop dan UKM dari ratusan Inkubator yang pernah berdiri, pada tahun 2004 hanya 56 unit inkubator di seluruh Indonesia yang kebanyakan dilakukan oleh Perguruan Tinggi, dan diantaranya hanya beberapa yang aktif.

Program pengembangan kewirausahaan bagi mahasiswa dapat membina dan mengembangkan bisnis mahasiswa dengan berbagai Produk/komoditas dan jasa yang dihasilkan atau dijual oleh para mahasiswa dalam masa perkuliahan antara lain: kerajinan, kuliner, jasa informatika dan jual beli secara online, dan lain-lain. Bentuk program pengembangan wirausaha bagi mahasiswa sebagai pengusaha pemula yang ideal berupa inkubator bisnis berupa fasilitas yang dikelola oleh para dosen dan staf Universitas yang

menawarkan paket terpadu kepada para mahasiswa pengusaha dan alumni yang sedang menjalankan usaha pemula (Budiyanto, 2017).

Menurut (Frizzo et al., 2018) *Innovation and Technology Transfer Office* (AGITTEC, *Agência de Inovação e Transferência de Tecnologia*) dari Federal University of Santa Maria (UFSM, *Universidade Federal de Santa Maria*) menerapkan program pra-inkubasi. Tujuan dari program ini adalah mendukung pengusaha yang tidak memiliki perusahaan formal atau bisnis nyata dengan menyediakan alat, layanan, dan dukungan kelembagaan untuk ide-ide yang menjanjikan dan layak secara teknis.

Pada tahap ini, perusahaan belum secara resmi didirikan, dan tidak ada rencana bisnis yang layak dan konsisten untuk menyediakan produk atau layanan yang sudah jadi (Sao Paulo State Government, 2016). Dalam waktu yang terbatas (biasanya 6 bulan), memberikan berbagai layanan yang berkaitan dengan pemasaran, metode dan masalah manajemen. Hal ini dilakukan agar pada akhir proses, pra-inkubator yang direncanakan dapat membuat rencana bisnis yang komprehensif dengan tujuan mempersiapkan penggunaannya, mungkin beralih ke proses inkubasi untuk mematangkan bisnis mereka di masa depan dan akhirnya dapat dipasarkan.

Lingkungan pra-inkubasi harus mendorong kreativitas dan inovasi. Menurut Bessant dan Tidd dalam (Frizzo et al., 2018), suasana kreativitas dan inovasi ini mendorong pengembangan, pertimbangan, dan penggunaan produk, layanan, dan cara kerja baru, yang mendorong pengembangan, penyerapan, dan penggunaan berbagai metode, praktik, dan konsep.

Dengan ini, universitas menyumbangkan ilmu yang diperoleh dari pengajaran dan penelitian, serta berperan sebagai agen kewirausahaan di lingkungan akademik. Melalui inisiatif ini, kemitraan dengan perusahaan mapan (mentor) dan organisasi non-pemerintah dapat diperkuat, sehingga meningkatkan interaksi triple-helix (pemerintah, universitas, perusahaan), dan dapat memperoleh dukungan yang diperlukan dalam berbagai kebutuhan. (SANTOS et al., 2012).

Universitas Telkom menyediakan sebuah program pre-inkubator yang bernama StartupHub yang berada di Gedung Manterawu. StartupHub adalah ekosistem untuk belajar dan membina kaum muda, dan mentransformasikan ide menjadi layanan atau produk yang dapat meningkatkan dan mempengaruhi kondisi sosial dan ekonomi. Pada saat ini inkubator StartupHub mempunyai 13 startup binaan diantaranya 6 startup sudah berjalan dan sudah mendapatkan *income* yaitu ketringan, goni-goni, SMEsPedia, Ekopz, Hyasrumah dan Alcamp.

Dari yang telah dijabarkan sebelumnya, alasan peneliti membahas topik ini karena ditemukan bahwa salah satu masalah yang secara sistematis mempengaruhi perusahaan yang diinkubasi adalah kurangnya pengalaman dalam mengembangkan studi yang memadai tentang kelayakan teknis dan ekonomi dari produk yang dimaksudkan untuk dinegosiasikan, atau presentasi rencana bisnis yang kurang rumit dan kurang didasarkan pada informasi yang dapat diandalkan dari pasar di mana perusahaan yang diinkubasi dimaksudkan untuk beroperasi ((Alberto, n.d., 2012).

Serta topik mengenai program pra-inkubator bisnis di Indonesia masih sedikit yang membahas. Oleh karenanya peneliti memutuskan untuk mengambil objek Inkubator StartupHub dengan melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PROGRAM INKUBATOR BISNIS TERHADAP KEMAMPUAN WIRAUSAHA (STUDI KASUS PADA ANGGOTA INKUBATOR STARTUPHUB UNIVERSITAS TELKOM)” untuk melihat pengaruh sebuah program inkubator bisnis dalam meningkatkan kemampuan wirausaha.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana program Inkubator Bisnis StartupHub Universitas Telkom?
2. Bagaimana kemampuan wirausaha pada anggota StartupHub Universitas Telkom?

3. Bagaimana pengaruh program Inkubator Bisnis terhadap Kemampuan Wirausaha pada anggota StartupHub Universitas Telkom?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini untuk:

1. Untuk mengetahui program Inkubator Bisnis StartupHub Universitas Telkom.
2. Untuk mengetahui kemampuan wirausaha pada anggota StartupHub Universitas Telkom.
3. Untuk mengetahui pengaruh program Inkubator Bisnis terhadap kemampuan wirausaha pada anggota StartupHub Universitas Telkom.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan dijadikan sebagai acuan penelitian mengenai pengaruh program inkubator bisnis terhadap kemampuan wirausaha pada anggota StartupHub Universitas Telkom dan sebagai tambahan literatur bagi penelitian inkubator bisnis dan *entrepreneurship* lainnya. khususnya, di kalangan mahasiswa pada umumnya.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Secara praktisi bisa sebagai masukan untuk StartUpHub Universitas Telkom selaku pengelola inkubator bisnis agar bisa mengevaluasi kinerja inkubatornya. Tentunya dengan harapan anggota StartUpHub mempunyai kemampuan untuk berwirausaha dan menjadi seorang wirausaha yang berkualitas dan bisa bersaing di pasar global setelah mengikuti program inkubator yang disediakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai pengantar dari penelitian seperti gambaran umum objek penelitian, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN

Bab ini menguraikan hasil kajian kepustakaan terkait dengan topik dan variabel penelitian untuk dijadikan dasar bagi penyusunan kerangka pemikiran dan perumusan hipotesis. Bab ini terdiri dari sub bab rangkuman teori dan kerangka pemikiran.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan mengenai pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisa data. Bab ini meliputi uraian tentang jenis penelitian, variabel operasional, tahapan penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian secara kronologis dan sistematis sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian. Bab ini terdiri dari uraian mengenai hasil penelitian dan pembahasannya.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian dari tugas akhir yang menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan berdasarkan hasil dari penelitian.