



Menciptakan Startup yang *Sustainable* dan *Profitable* di Lingkungan *Entrepreneurial University*

Yuni Mutia Astiti^{1,*}, Martani Huseini²^{1,2} Universitas Indonesia, Depok, Jawa Barat 16424

ARTICLE INFO

Keywords:Entrepreneurial
University
Ecosystem
Innovation**Received:** 2 May 2019**Received in revised:**
10 June 2019**Accepted:** 25 June 2019**Published:** 25 June 2019**Open Access**

ABSTRACT

This article is conducted on a simple question: how can a university create a sustainable and profitable startup? At present it is very difficult to predict changes in the future because even if conducting market research the results change rapidly. This is feared to have an impact on the existence of startups that are present in Indonesia so that they are unable to fulfill the consumers' desires for the products or services created by the startup. A traditional management has not been able to overcome uncertainty in the future. Therefore, the concept of an entrepreneurial university is needed and also a more comprehensive method to deal with it. The purpose of this research is to build a startup at an entrepreneur university environment. The output of this research is in the form of a table of operationalisation of concepts that are expected to be used to help the success of startups created through an entrepreneurial university.

1. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 yang didukung teknologi internet memudahkan kegiatan jutaan manusia di dunia, sebut saja dengan pemanfaatan aplikasi *chat* seperti *whatsapp*. Dengan berbagai fitur yang tersedia seperti *video call*, *voice note*, *broadcast message* hingga kemudahan pengiriman data berupa foto, video bahkan *document* memudahkan berkomunikasi antar *user* untuk kepentingan pribadi, kepentingan bisnis, hingga penyebaran berita.

Menyadari akan pentingnya revolusi industri 4.0 maka pada tahun 2018 Menteri Perindustrian Erlangga dibawah kepemimpinan Presiden Jokowi telah meresmikan sebuah *roadmap* yang disebut *Making Indonesia 4.0*. Dengan adanya *roadmap* ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing industri nasional di kancah global dan menjadikannya sebagai pintu gerbang untuk memacu penciptaan lapangan kerja berbasis teknologi. Salah satu hal untuk mendukung tercapainya hal tersebut adalah dengan dukungan pemerintah dalam pembentukan ekosistem wirausaha berbasis teknologi yang sehat dan berkesinambungan agar dapat menggerakkan seluruh sektor ekonomi.

Indonesia adalah negara berkembang yang masih terus berupaya untuk mencapai kemajuan dan kesejahteraan bagi seluruh rakyatnya. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi (KEMENRISTEKDIKTI) berusaha melakukan transformasi

perekonomian negara dari ekonomi berbasis sumber daya alam menjadi ekonomi berbasis ilmu pengetahuan. Kunci dari transformasi tersebut terdapat pada riset dan inovasi.

Sejak tahun 2015 Indonesia sudah memiliki sebuah Badan Negara setingkat Kementerian yang mengurus perekonomian kreatif yang diberi nama Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). BEKRAF memiliki 16 subsektor didalamnya yaitu subsektor bidang musik, *fashion*, film, animasi video, fotografi, kerajinan tangan, kuliner, aplikasi dan pengembangan *game* dan bidang-bidang lainnya yang diharapkan akan menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia. Semenjak didirikan BEKRAF setiap tahun sudah menunjukkan pertumbuhan positif. Berdasarkan data yang dikeluarkan Badan Pusat Statistik (BPS), angka PDB Ekonomi Kreatif Indonesia tahun 2017 meningkat sebesar 7,44 % dengan nilai Rp 1009 triliun dari tahun 2016 sebesar Rp 922,59 triliun. Angka ini memberikan kontribusi sebesar 7% terhadap total perekonomian nasional. Optimisme dari perekonomian ide kreatif ini diharapkan akan terus meningkat sehingga dapat menggantikan sumber daya alam yang selama ini menjadi penopang utama perekonomian nasional.

Trend positif dari ekonomi kreatif Indonesia juga diperkuat dengan menjamurnya bisnis *startup* di Indonesia. Menurut data yang dikeluarkan sebuah organisasi nirlaba bidang

* Corresponding author

E-mail addresses: yunimutiastiti@gmail.com (Y. M. Astiti)

2614-6983/ © 2019 P3M Politeknik Negeri Bengkalis. All rights reserved.

ekonomi digital bernama MIKTI (Masyarakat Industri Kreatif Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan didukung oleh BEKRAF menyebutkan bahwa jumlah *startup* Indonesia tahun 2018 sebanyak 992 *startup* yang didominasi oleh bidang *e-commerce* yaitu 353, diikuti dengan 53 *startup fintech*, 21 *startup game* dan 535 *startup* di bidang lainnya. Dengan banyaknya *startup* yang muncul di Indonesia ini diharapkan akan mendorong masyarakat untuk menggali potensi ide kreatif mereka di berbagai bidang ataupun sektor yang diminati. Fenomena munculnya *startup* ini diharapkan akan menjadi masa depan yang cerah bagi perekonomian bangsa.

Startup Business dipercaya akan berkontribusi positif guna menjamin pertumbuhan ekonomi secara berkesinambungan melalui inovasi-inovasi yang dikeluarkan. Oleh karena itu, Indonesia diharapkan akan melahirkan banyak *founder* bisnis *startup* yang tidak hanya memiliki inovasi namun juga berkompeten di *startup* rintisan. Hal tersebut perlu didukung dengan *entrepreneur education* dimana terdapat ekosistem bisnis yang dapat mengawal calon-calon *founder* sukses dalam membangun *startup* yang dirintisnya. Untuk menjawab kebutuhan ini maka *Entrepreneur University* merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan *startup* yang banyak diminati oleh mayoritas generasi muda.

Entrepreneurial University merupakan institusi pendidikan yang dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mempelajari ilmu kewirausahaan baik secara teori ataupun secara praktik dalam menjalankan bisnis. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh universitas yang memberlakukan konsep *entrepreneurial university* telah memiliki pembelajaran dengan mengadopsi Teori David Kolb yang disebut dengan *experiential learning*. Teori tersebut menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan dibarengi dengan melakukan sendiri kegiatannya atau lebih akrab disebut dengan belajar sambil mempraktikkan.

Mahasiswa pada kampus *entrepreneurial university* semenjak awal hingga akhir semester mendapatkan matakuliah menyangkut teori kewirausahaan dan juga praktik bisnis secara nyata, seperti melatih pola pikir secara sistematis untuk inovasi, mengembangkan ide bisnis, mendiskusikan implikasi dari persoalan bisnis, memperhitungkan konsekuensi yang muncul, dan merealisasikan *business plan* tersebut. Untuk menghasilkan pebisnis *startup* yang berkualitas maka diperlukan mahasiswa yang mempunyai kompetensi yang cukup agar dapat mengembangkan usahanya dengan baik. Pembentukan ekosistem sejak awal pada lingkungan kampus akan memungkinkan mahasiswa lebih fokus dan kompeten karena dapat memaksimalkan segala sumber daya yang ada berkat dukungan ekosistem bisnis yang memadai sejak awal perkuliahan.

Entrepreneurial University merupakan jembatan dalam menransfer pengetahuan akademik kepada mahasiswanya dan mampu meningkatkan

perkembangan sosial dan ekonomi bagi lulusannya atas pengaplikasian teori ataupun praktik bisnis yang diperoleh selama perkuliahan. *Entrepreneurial University* dipercaya mampu menghasilkan lulusan berkualitas dengan mendorong mahasiswanya untuk berwirausaha dalam suatu ekosistem yang telah diciptakan pada lingkungan universitas sejak semester awal sampai dengan semester akhir. Harapan dari pembentukan ekosistem kewirausahaan adalah dapat menjadi pondasi yang kuat bagi calon *startup-startup* sukses di masa depan (Suhadi, Soehartanto, Wintarto (2011)). Dalam hal ini ekosistem *startup* dapat dianalogikan seperti ekosistem biologis dimana mereka berperilaku seperti makhluk hidup yang bergerak dinamis dalam waktu ke waktu. Fenomena perubahan yang tidak dapat diprediksi akan membuat suatu ekosistem terganggu baik itu gangguan dari dalam ataupun luar suatu ekosistem.

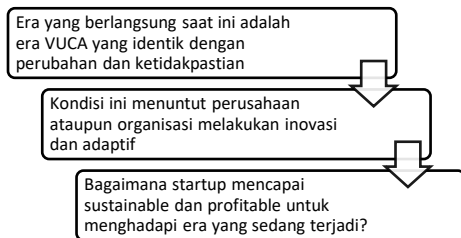
Perkembangan peran universitas dalam masyarakat berbasis pengetahuan diwakilkan dengan memperkenalkan model 'Triple Helix' untuk menjelaskan hubungan antara universitas, industri dan pemerintah yang menunjukkan bahwa universitas menjadi sumber kegiatan wirausaha dan memainkan peran yang semakin penting dalam pengembangan dan inovasi teknologi (Etzkowitz dan Leydesdorff 2000).

Hal ini pun menjadi permasalahan utama karena dapat berlaku pula pada ekosistem *startup* di *entrepreneurial university*. *Entrepreneurial University* dipercaya akan menjadi *role model* bagi universitas lainnya untuk menciptakan perencanaan strategis bagi universitas lain dalam skala nasional ataupun kancah internasional. Namun hanya dengan strategi jangka panjang belum mampu mengantisipasi era VUCA. Saat ini sangat sulit memprediksi perubahan di masa depan karena sekalipun mengadakan riset pasar maka hasilnya pun berubah dengan cepat. Hal ini dikhawatirkan akan berdampak pada eksistensi *startup-startup* yang hadir di Indonesia sehingga tidak mampu memenuhi keinginan konsumen atas produk atau layanan yang diciptakan oleh *startup* tersebut. Oleh karena itu, tulisan ini dibuat dengan tujuan untuk memaparkan terkait pembangunan *startup* di lingkungan *entrepreneurial university* terutama dalam ekosistem yang didalamnya terdapat inovasi yang dibentuk. Hasil dari tulisan ini diharapkan dapat membantu pihak-pihak yang hendak melakukan sebuah proses inovasi dan juga adaptasi pada ekosistem universitas agar dapat mencapai tujuannya. Hasil dari tulisan ini akan berupa tabel operasionalisasi konsep yang menunjukkan indikator-indikator yang dapat menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah proses inovasi *startup* untuk mencapai *sustainable* dan *profitable*.

2. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran ini diawali dengan adanya pemahaman mengenai era VUCA yang saat ini sedang terjadi dan tidak dapat dihindari. Fenomena ini menuntut perusahaan, organisasi ataupun

institusi yang dalam hal ini adalah universitas selaku institusi pendidikan agar lebih adaptif untuk mempertahankan eksistensi dan kualitasnya sehingga tidak terpengaruh oleh adanya era VUCA. Terlebih lagi dengan adanya revolusi industri 4.0 yang semakin berkembang maka perubahan di era VUCA terasa lebih cepat. Sebagai kampus yang menerapkan *entrepreneurial university* diharapkan dapat mempersiapkan diri dalam mempertahankan eksistensi dan reputasinya selaku institusi pendidikan berbasis kewirausahaan dan mampu mencapai tujuannya yaitu menumbuhkan startup startup kreatif di lingkungan universitas. Selain itu, tantangan lain dalam menghadapi VUCA diharapkan universitas tidak hanya berperan sebagai *entrepreneurial university* yang mampu mencetak startup namun dapat memberikan pembekalan pengetahuan, keterampilan dan juga pengetahuan sehingga startup tersebut dapat *sustainable* dan juga *profitable*. Kerangka pemikiran ini akan disajikan dalam bentuk diagram seperti yang ada di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Penelitian

3. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian digunakan untuk menjawab pokok permasalahan yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Pendekatan penelitian yang kemudian dipilih oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif mengharuskan peneliti mengumpulkan data sebanyak mungkin tentang sesuatu yang berkaitan dengan pokok permasalahan yang nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk mencari pola, hukum, dan prinsip yang berlaku. Sehingga, pada akhirnya peneliti dapat menarik simpulan dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya (Prasetya, 2006: 10).

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif adalah karena permasalahan yang dimunculkan dalam penelitian ini memusatkan pada konteks yang dapat menggambarkan serta membentuk pemahaman dari hal-hal yang sedang diteliti lalu kemudian dikembangkan dengan teori-teori yang digunakan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam rangka pengumpulan data adalah teknik studi literatur. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari data dengan menganalisis berbagai sumber informasi sebagai sumber data sekunder. Dengan demikian, peneliti akan melakukan analisis terhadap isi dari buku-buku, karya ilmiah, atau dokumen-dokumen lain yang memiliki informasi terkait topik atau tema dari penelitian ini. Studi literatur juga dapat membantu peneliti membentuk

kerangka teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Studi literatur merupakan cara untuk menyelesaikan permasalahan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya.

4. Hasil dan Pembahasan

Teori Schumpeter menjelaskan bahwa kunci utama perkembangan ekonomi adalah para inovator dan wirausaha. Dengan adanya inovasi oleh para wirausaha atau *entrepreneur* akan berdampak pada peningkatan standar hidup masyarakat dan keunggulan bersaing. Oleh sebab itu untuk membangun startup dari lingkungan universitas dibutuhkan sebuah konsep dan juga metode yang tepat. Dalam penelitian ini digunakan konsep *entrepreneurial university* yang akan difokuskan pada ekosistem universitas dan metode yang digunakan dalam pembentukan startup di lingkungan universitas tersebut. Oleh karena itu, penulis berdasarkan literatur yang ada melihat terdapat dua faktor kunci yang berperan dalam membangun startup di lingkungan *entrepreneurial university* yaitu dengan memperhatikan ekosistem yang terbentuk di *entrepreneurial university* tersebut dan metode yang digunakan dalam rangka penciptaan inovasi startup. Tulisan ini akan mencoba menganalisis dan membahas kedua poin tersebut dan kemudian akan dituangkan dalam bentuk tabel operasionalisasi konsep.

Ekosistem di *Entrepreneurial University*

Menurut Ginting (2016) pada tulisannya yang berjudul *Entrepreneurial University Dalam Menghadapi Persaingan Di Era Digital* terdapat model konseptual yang dijelaskan dalam beberapa poin-poin yang diperlukan dalam suatu *entrepreneurial university* yaitu:

- 1) *Learning Orientation*: Universitas menyediakan kuliah kewirausahaan di semua fakultas, untuk meningkatkan kesadaran di kalangan mahasiswa tentang cara mengidentifikasi suatu *new market* atau peluang teknologi. Kelas kewirausahaan dipandang positif oleh mahasiswa yang ingin memulai usaha mereka sendiri dan mengembangkan rencana bisnis mereka sendiri. Selain itu kurikulum kewirausahaan juga berperan besar dalam penerapan konsep *entrepreneurial university*.
- 2) *Management Support*: Menggerakkan semua pihak pada tingkat *middle manager* seperti pihak fakultas, jurusan dan program studi. Kekuatan unsur *middle manager* seperti dekan, pembantu dekan, ketua jurusan dan ketua program studi berperan strategis mendorong *entrepreneurial behavior* dan memanfaatkan *entrepreneurial opportunities*
- 3) *Resources*: Segala sumber daya yang dapat menunjang orientasi kewirausahaan termasuk tenaga pengajar dan juga fasilitas pendukung seperti bimbingan atau konselling kewirausahaan, kegiatan ekstrakurikuler ataupun seminar-seminar dan pameran bisnis ataupun lainnya.
- 4) *Innovation*: Terkait inovasi dalam sebuah *entrepreneurial university* yang dimaksudkan

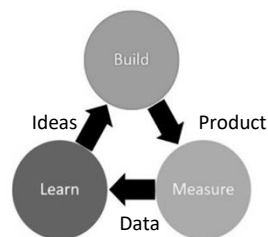
adalah penyediaan infrastruktur pendukung kewirausahaan, misalnya Pusat Kewirausahaan, Kantor Alih Teknologi, Inkubator Bisnis dan / atau Taman Teknologi.

- 5) *Collaborative Network*: Mengoptimalkan *collaborative network* dengan para *stakeholder*. Sebagai universitas yang menerapkan konsep *entrepreneurial university* selaku sektor publik maka harus mempunyai tujuan untuk menciptakan *public value*.
- 6) *Komersialisasi*: Pengoptimalkan komersialisasi dan komoditasi jasa didukung oleh kemampuan berinovasi. Untuk itu universitas selaku institusi pendidikan harus mampu membangun *public value* dengan memberikan kepuasan kepada *stakeholder* dan yang lebih penting sebagai *innovation agent* bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Keenam hal tersebut merupakan indikator-indikator yang menunjukkan bahwa ekosistem di *entrepreneurial university* sudah berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Lalu, jika ekosistem yang membentuk sumber daya manusia atau calon *founder* sudah terbentuk maka langkah selanjutnya adalah metode yang tepat dalam menghadapi tantangan era VUCA dimana terdapat inovasi yang dapat diterapkan agar pencapaian startup yang diinginkan dapat terwujud.

Metode Lean Startup

Metode *Lean startup* merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan cepat untuk membangun *prototype* agar dapat menguji asumsi pelanggan dengan pelayanan yang nyata. *Lean startup* terbagi dalam tiga tahap yaitu proses pembangunan (*build*), pengukuran (*measure*) dan pembelajaran (*learn*) melalui validasi dan *innovation accounting*. Di dalam *Lean startup* digambarkan sebuah alur yang disebut dengan *Validate Learning*. Konsep ini mempertemukan tiga hal yaitu *Build*, *Learn* dan *Measure* dan menjadikan ketiganya menjadi suatu *life cycle* yang bernama *Lean Cycle*.



Gambar 2. Alur Proses *Lean Startup*
Sumber: Yudhanto (2018)

Berdasarkan gambar 2. setiap ide akan dijadikan sebagai *build* yang akan dibangun, kemudian diberikan kepada calon pengguna dan diukur dengan tingkat kebutuhan dan kepuasan pengguna, hasil dari ukuran tersebut akan dijadikan sebuah data yang akan dipelajari dan akan menghasilkan ide berikutnya untuk dimasukkan ke dalam sebuah sistem. Alur langkah tersebut akan terus diulang selama keinginan atau kepuasan pelanggan berlangsung. Metode yang digunakan pada *Lean Startup*. Pada dasarnya metode *Lean* adalah sebuah metode yang berfokus pada kecepatan penciptaan *prototype* dengan tujuan pengujian asumsi. *Feedback* pelanggan digunakan

untuk menggerakkan setiap iterasi yang memungkinkan evolusi lebih cepat daripada proses tradisional. Ada beberapa tahapan dalam metode ini, sebagai berikut:

- 1) Tahapan Pertama: *Market Validation*
Market Validation adalah tahapan untuk memastikan bahwa asumsi *problem* yang didefinisikan memang benar ada, dirasakan pada banyak orang dan merupakan *problem* yang penting. Tahap ini disebut sebagai tahap "*Market Development*". Dalam tahap ini diperlukan *assesment* ataupun survei. Sebelum memutuskan untuk mengembangkan sebuah ide bisnis *startup* terlebih dahulu harus melakukan validasi terhadap *market* yang dituju. Untuk memvalidasi tersebut dapat dilakukan dengan menanyakan masalah yang dihadapi kemudian memvalidasi *market* dengan mencoba menawarkan solusi sesuai dengan *problem* yang ada dan hasilnya akan terlihat apakah produk yang ditawarkan tersebut dapat menjadi solusi dan menarik minat *market*. Pada tahap ini harus meyakini bahwa ada potensi besar dari pasar yang telah menanti solusi dari produk yang diciptakan. Kemudian menentukan segmen pasar yang diincar dan memastikan bahwa pasar tersebut memang tepat untuk produk dan solusi yang dibutuhkan *market*. Dan apabila ingin menciptakan *new market* atau pasar yang belum pernah ada sebelumnya maka bisa saja terjadi namun harus memiliki pengetahuan yang mendalam terhadap pasar yang ingin diciptakan tersebut.
- 2) Tahapan Kedua: *Product Validation*
Product Validation adalah tahapan untuk memastikan bahwa konsep solusi atau *prototype* solusi yang dibangun adalah yang paling efektif yang dapat menjawab permasalahan valid pada tahap pertama. Terdapat satu cara yang dapat dilakukan untuk memastikan bahwa produk atau solusi yang dibuat memang dapat menyelesaikan masalah, yaitu membuat sebuah prototipe. Dalam membuat *prototype* tidak perlu menjadi seorang *engineer* namun dibutuhkan pengetahuan yang mendalam seluk-beluk tentang produk atau solusi dibuat. Dalam mengembangkannya *prototype* tersebut dapat melibatkan seseorang untuk menjadi seorang CTO (*Chief Technology Officer*) atau mempekerjakan seorang *freelancer* untuk menguji validitas dari produk atau solusi tersebut. Apabila *prototype* telah selesai dibuat maka harus diuji dengan melibatkan pengguna. Hal ini dilakukan dengan tujuan mengumpulkan *feedback* dan mempelajari *user behavior* ketika sedang menggunakan solusi tersebut. Pada tahap ini harus diyakinkan kembali bahwa produk atau solusi yang dibuat dapat menyelesaikan *problem* yang ada.
- 3) Tahapan Ketiga: *Business Validation*
Business Validation adalah cara untuk memastikan tiap proses penyelesaian masalah dengan solusi pada tahap kedua memang memiliki nilai bisnis serta menemukan model bisnis yang paling tepat untuk *problem* dan solusi yang telah valid seperti pada tahap pertama dan tahap kedua. Model bisnis yang

paling baik adalah model bisnis yang memiliki karakter *sustainable & growing* secara eksponensial, dimana pendapatan dapat dipicu agar tumbuh secara eksponensial dan pengeluaran dapat ditekan agar tumbuh secara linier sehingga tidak berdampak kepada perkembangan bisnis itu sendiri.

Lean Startup merupakan cara untuk mengatur keseimbangan antara ide dan kepuasan pelanggan, dimana tingkat kepuasan pelanggan adalah sebuah prioritas utama. Oleh karena itu, metode *Lean* diharapkan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan yang nantinya akan berpengaruh pada ide startup untuk produk atau layanan selanjutnya.

5. Kesimpulan dan Saran

Setelah mempelajari fenomena dan juga literatur terkait maka dapat disimpulkan perubahan dan perkembangan zaman merupakan hal yang tidak dapat dihindari dan fenomena ini disebut sebagai era VUCA yang dikhawatirkan akan berdampak pada keberlangsungan dan keberhasilan startup. Oleh karena itu, jika pertumbuhan pesat jumlah startup tidak dibarengi dengan persiapan yang matang dan juga riset pasar hanya akan membuang materi dan waktu. Terkait pada upaya institusi pendidikan untuk membangun ekosistem di universitas maka upaya yang perlu diperlukan adalah evaluasi dan refleksi terhadap kinerja dan metode yang digunakan agar dapat beradaptasi secara terus menerus demi mempertahankan *trust* dari masyarakat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam menciptakan startup yang *profitable* dan *sustainable* di lingkungan universitas selain menggunakan konsep *entrepreneurial university* maka harus dipastikan apakah ekosistem yang terbentuk di dalamnya sudah sesuai dengan konsep *entrepreneurial university* dan memastikan universitas tersebut sudah menggunakan metode yang tepat dalam mengarahkan mahasiswanya untuk menciptakan startup yang berkualitas. Sebuah universitas yang telah berhasil bukan hanya mampu mendorong mahasiswanya menciptakan startup namun lebih dari itu adalah startup tersebut dapat terus tumbuh dan menghasilkan profit. Dapat disimpulkan bahwa untuk mewujudkan pembangunan ekosistem *startup* di suatu negara dapat diawali dengan kontribusi dunia pendidikan melalui penyediaan ekosistem startup di lingkungan universitas. Untuk menghasilkan pebisnis *startup* yang berkualitas maka diperlukan mahasiswa yang mempunyai kompetensi yang cukup agar dapat mengembangkan usahanya dengan baik. Pembentukan ekosistem sejak awal di lingkungan universitas akan memungkinkan mahasiswa lebih fokus dan kompeten karena dapat memaksimalkan segala sumber daya yang ada di universitas didukung dengan ekosistem wirausaha yang memadai sejak awal perkuliahan. Dengan demikian diharapkan setiap lulusan dari *entrepreneurial university* sudah siap untuk menjadi seorang pebisnis *startup* yang tidak hanya mampu mendirikan startup tetapi dapat bersaing dan menjadi *startup* yang *profitable* dan *sustainable* dikarenakan telah berinovasi dan menerapkan

metode yang tepat yaitu *lean startup*. Sebuah *startup* memiliki peluang sukses lebih besar ketika produk yang diciptakan telah diuji dan divalidasi ke dalam *market* yang dituju. Dengan melakukan tiap tahapannya maka calon *founder* startup tidak perlu menghabiskan waktu lama atau dapat meminimalkan risiko kegagalan dalam mengembangkan atau mendesain produk. *Lean Startup* pada intinya merupakan pendekatan yang sistematis dalam menciptakan dan mengatur startup untuk mencapai produk yang diinginkan oleh pelanggan dengan lebih cepat. Seperti sudah disebutkan sebelumnya, hasil atau *output* dari tulisan ini adalah berupa tabel operasionalisasi konsep yang berisi indikator-indikator untuk membantu keberhasilan startup yang diciptakan melalui sebuah *entrepreneurial university*. Tabel operasionalisasi konsep tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Operasionalisasi Konsep Keberhasilan Universitas Untuk Mencapai *Startup Sustainable* dan *Profitable*

Ekosistem <i>Entrepreneurial University</i>	<i>Learning Orientation</i>
	<i>Management Support</i>
	<i>Resources</i>
	<i>Innovation</i>
	Collaborative Network
	Komersialisasi
Metode <i>Lean Startup</i>	Tahap I: Market Validation
	Tahap II: Product Validation
	Tahap III: Business Validation

Sumber: Diolah oleh peneliti

Setelah mengetahui bagaimana agar sebuah *entrepreneurial university* dapat menciptakan startup yang *sustain* dan *profit* di tengah fenomena VUCA yang sedang terjadi maka diharapkan universitas dapat menciptakan ekosistem yang tepat yang terdiri 5 poin yang disebutkan diatas. Melalui tulisan ini maka penulis menyarankan agar universitas yang belum menerapkan konsep *entrepreneurial university* segera mengaplikasikan konsep ini pada universitasnya sedangkan yang sedang menerapkan dapat terus mengevaluasi perubahan global yang terjadi serta dampak yang terjadi pada universitasnya dan menerapkan metode yang tepat serta membangun ekosistem yang kuat sehingga dalam pelaksanaannya konsep ini dapat tercapai tujuannya.

Referensi

- Audretsch, D.B., (2014). *From the entrepreneurial university to the university for the entrepreneurial society*. J. Technol. Transfer. 39 (3), 313–321.
- Adler, Patrick. Florida Richard. King Karen. Melander Charlotta. (2018). *The City and High-tech Startups: The Spatial Organization of Schumpeterian Entrepreneurship*. Published by Elsevier Ltd.
- Arya Jaya, Mardi. Ferdiana Ridi. Fauziati Silmi. (2017). Analisis Faktor Keberhasilan

- Startup Digital di Yogyakarta. Prosiding. Fakultas Teknologi Informasi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Badan Ekonomi Kreatif. (2017). *Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif*. Diunduh dari <https://www.bekraf.go.id/id/data-statistik-dan-hasil-survei-ekonomi-kreatif.pdf>.
- Bisnis Indonesia. (2018). *Kemenristekdikti Sebut Jumlah "Startup" di Indonesia Terus Meningkat*. <https://ekonomi.bisnis.com/read/20181025/84/853072/kemenristekdikti-sebut-jumlah-startup-di-indonesia-terus-meningkat>
- Etzkowitz, H., Leydesdorff, L., (2000). *The dynamics of innovation: from National Systems and "Mode 2" to a Triple Helix of university–industry–government relations*. Res. Policy 29 (2), 109–123.
- Ginting, Ginta. (2016). *Entrepreneurial University Menjadi Alternatif Pilihan Institusi Pendidikan Tinggi Menghadapi Persaingan Di Era Digital: Permodelan Penciptaan Public Value*. In: Institusi Pendidikan Tinggi di Era Digital: Pemikiran, Permodelan dan Praktek Baik. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, pp. 24-44.
- Kodrat, David S., Christina. (2010). *Entrepreneurship Sebuah Ilmu*. Jakarta: Erlangga
- Kolb, David. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. United States: Pearson Education.
- Prasetya, Irawan, (2006). *Penelitian Kualitatif dan Penelitian Kuantitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Departemen Ilmu Administrasi.
- Ries, E. (2011). *The Lean Startup*. New York: Crown Business.
- Ristekdikti. (2018). *Untuk Hasilkan Start-Up, Perguruan Tinggi Akan Diwajibkan Miliki Inkubator Bisnis Teknologi*. <http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/index.php/2018/12/03/untuk-hasilkan-start-up-perguruan-tinggi-akan-diwajibkan-miliki-inkubator-bisnis-teknologi/>
- Soehadi, Agus W. Suhartanto, Eko. V Winarto. Kusmulyono, M Setiawan,. (2011). *Prasetya Mulya EDC on Entrepreneurship Education*. Jakarta: Prasetya Mulya Publishing
- Uzzaman, Anis. 2015. *Startup Pedia*. Yogyakarta: Bentang.
- Wickham, P. A. (2004). *Strategic Entrepreneurship*. Edinburgh: Pearson Education.
- Wooldridge, B., Schmid, T., & Floyd, S. W. (2008). *The middle management perspective on strategy process: Contributions, synthesis, and future research*. *Journal of Management*, 34 (6), 1190-1221
- Yudhanto Yudho. (2018). *Information Technology and Business Start Up*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo