

Membangun *Startups Incubator* Untuk Membentuk Ekosistem *Startups* Yang Inovatif Dan Kompetitif

Linda Ayu Widyaningrum¹, Wuliandari Tri Putri², Sugotowikan Sugotowikan³,
Asep Taryana⁴

¹⁻⁴ Program Magister Manajemen Bisnis Sekolah Bisnis, Institut Pertanian Bogor

Alamat: Jl. Raya Pajajaran, RT.03/RW.06, Babakan, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16128)

Email: lindaayuw.30@gmail.com¹, putri.wuliandari@gmail.com², sugotowikan9sugotowikan@apps.ipb.ac.id³,
kang.astar@apps.ipb.ac.id⁴

Abstract. *The Fourth Industrial Revolution has driven significant changes across various sectors, with startup emerging as key players in the global economy. Despite their immense potential, many startup face significant challenges, including a high failure rate within the first five years of operation. Design Thinking, a human-centered approach, has surfaced as a solution to address these challenges by helping startup understand user needs, identify problems, and create innovative solutions. This study aims to analyse the application of Design Thinking in building an innovative and competitive startup ecosystem. Using a literature review methodology, this research identifies various tested approaches and strategies, as well as the challenges and opportunities faced by startup in implementing Design Thinking. The findings indicate that the application of Design Thinking can enhance a startup's competitiveness by accelerating product innovation and improving responsiveness to market changes. The main challenges include a lack of understanding of the method and limited human resources with the necessary skills in technology and design. We suggest establishing Startups Incubator, with the framework adapted and modified to include active participation from stakeholder. The Startups Incubator will place members as strategic component of socio-economical system; will create a culture of adaptive innovation that is able to solve problems in society, in line with stakeholder needs, market realities and system complexity. By integrating some Startups Incubators, then we can create startups ecosystem that is continuously innovate and market-competitive.*

Keywords: *Startups Incubator, Startup, Design Thinking, Innovation, Competitiveness, Ecosystem.*

Abstrak. Era Revolusi Industri 4.0 telah memacu perubahan signifikan di berbagai sektor, dengan *startup* menjadi salah satu aktor utama dalam perekonomian global. Meskipun terdapat potensi menjadi raksasa bisnis, banyak *startup* menghadapi tantangan besar, termasuk kegagalan dalam lima tahun pertama operasional. *Design Thinking*, dengan pendekatan berpusat pada manusia, muncul sebagai solusi untuk mengatasi tantangan ini, membantu *startup* memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi masalah, dan menciptakan solusi inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *Design Thinking* dalam membangun ekosistem *startup* yang inovatif dan kompetitif. Dengan menggunakan metode studi literatur, penelitian ini mengidentifikasi berbagai pendekatan dan strategi yang telah diuji, serta tantangan dan peluang yang dihadapi oleh *startup*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* dapat meningkatkan daya saing *startup* dengan mempercepat inovasi produk dan meningkatkan responsivitas terhadap pasar. Tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman terhadap metode ini dan keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan teknologi dan desain. Kami mengusulkan untuk mendirikan *Startups Incubator*, dengan kerangka kerja yang diadaptasi dan dimodifikasi untuk menyertakan partisipasi aktif dari pemangku kepentingan. *Startups Incubator* akan menempatkan anggota sebagai komponen strategis sistem sosial-ekonomi; akan menciptakan budaya inovasi adaptif yang mampu menyelesaikan permasalahan di masyarakat, sejalan dengan kebutuhan pemangku kepentingan, realitas pasar, dan kompleksitas sistem. Dengan mengintegrasikan beberapa *Startups Incubator*, maka akan menciptakan ekosistem *startup* yang terus berinovasi dan unggul dalam daya saing pasar.

Kata kunci: *Startups Incubator, Startup, Design Thinking, Ekosistem, Inovasi, Daya Saing.*

1. LATAR BELAKANG

Era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor industri, dengan teknologi digital menjadi inti dari transformasi tersebut (Yusuf & Budiman, 2020). Perubahan ini mencakup penerapan teknologi canggih di berbagai aspek kehidupan, mulai dari proses produksi hingga layanan berbasis digital. Situasi ini menuntut setiap sektor untuk beradaptasi dengan cepat, baik melalui inovasi teknologi maupun pergeseran model bisnis tradisional, salah satunya adalah *startup* (Andriyati & Zulaikha, 2023). *Startup* adalah model bisnis baru, didirikan dengan fokus pada pengembangan produk atau layanan yang belum pernah ada, yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang dengan cepat. Proses perkembangan *startup* melalui beberapa tahapan, mulai dari ide awal, pengembangan produk, peluncuran, hingga skala bisnis. *Startup* memainkan peran krusial sebagai penggerak utama pertumbuhan ekonomi global. Kontribusi mereka terlihat dalam penciptaan peluang kerja baru, penanaman modal berbasis teknologi, serta pengembangan solusi inovatif untuk berbagai tantangan yang dihadapi Masyarakat (Hartatik et al., 2023).

Menurut (Prakoso & Apriliani, 2024), di balik potensi yang ditawarkan oleh *startup*, terdapat tantangan yang besar. Banyak *startup* yang mengalami kegagalan dalam lima tahun pertama operasi mereka. Terdapat sekitar 90% *startup* di dunia yang mengalami kegagalan. Faktor-faktor utama yang menjadi penyebabnya adalah kurangnya inovasi, minimnya pemahaman terhadap pasar, dan ketidakmampuan untuk beradaptasi dengan dinamika perubahan. Masalah ini diperparah oleh kurangnya kemampuan para pendiri *startup* untuk menciptakan produk atau layanan yang relevan dengan kebutuhan pengguna (Zulkarnain & Andini, 2021). Diperlukan pendekatan strategis yang dapat membantu *startup* dalam mengidentifikasi kebutuhan pasar, memahami preferensi pengguna, dan menciptakan solusi yang inovatif dan berkelanjutan. Di antara berbagai pendekatan yang berbeda-beda, *Design Thinking* adalah metode yang paling relevan dalam mengatasi tantangan tersebut (Djamaris, 2023).

Menurut (Brown, 2009) *Design Thinking* hadir sebagai pendekatan yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna dan menciptakan solusi yang inovatif melalui proses iteratif. Pendekatan ini mengutamakan empati, kolaborasi, dan eksperimen, sehingga memungkinkan tim untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan menemukan solusi yang paling efektif. Dalam konteks pengembangan ekosistem inovasi *startup*, *Design Thinking* dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan, seperti pengusaha, investor, akademisi,

dan pemerintah. Pendekatan ini terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan purwarupa, dan pengujian. Dalam konteks *startup*, penerapan *Design Thinking* tidak hanya membantu menciptakan produk atau layanan yang relevan, tetapi juga memungkinkan *startup* untuk merespons perubahan pasar dengan cepat dan efisien (Andriyati & Zulaikha, 2023).

Lebih jauh lagi, penerapan *Design Thinking* dapat memberikan dampak yang signifikan pada pembentukan budaya organisasi yang adaptif dan kolaboratif (Metris, 2024). Dalam lingkungan *startup*, keberhasilan sering kali bergantung pada kemampuan tim untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif (Padli et al., 2024). Dengan mengadopsi prinsip-prinsip *Design Thinking*, tim *startup* dapat mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah secara kreatif, kemampuan berpikir analitis, dan keberanian untuk bereksperimen. Selain itu, pendekatan ini juga dapat mendorong pengambilan keputusan berbasis data dan wawasan pengguna, yang merupakan elemen penting dalam menciptakan produk atau layanan yang unggul di pasar yang kompetitif (Ginancar & Sukoco, 2022).

Meskipun literatur mengenai *Design Thinking* telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, sebagian besar studi masih berfokus pada implementasi teknik ini dalam pengembangan produk atau layanan tertentu. Penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penerapan *Design Thinking* dalam membangun ekosistem *startup* yang inovatif dan kompetitif masih sangat terbatas. Ekosistem *startup* yang sukses tidak hanya bergantung pada inovasi produk, tetapi juga melibatkan elemen-elemen lain seperti manajemen sumber daya manusia, pengelolaan operasional, pengembangan jaringan kolaborasi, dan penciptaan lingkungan bisnis yang kondusif (Nursanti et al., 2024).

Banyak *Startup* yang seringkali berfokus hanya pada meningkatkan omset penjualan dan memaksimalkan keuntungan. Suatu *startup* yang berfokus pada produk atau layanan baru, belum pernah dipasarkan sebelumnya, mungkin saja berkembang cepat. Namun, *startup* ini pada perkembangannya akan menghadapi berbagai tantangan dan resiko. Suatu produk atau layanan baru yang umum, tidak dipatenkan, dan mudah ditiru akan memunculkan pesaing-pesaing baru. Akhirnya, *startup* terjebak di dalam perang harga. Bila valuasi *startup* sangat besar, langkah pemilik umumnya adalah dengan menjualnya. Hal ini adalah akibat dari kurangnya inovasi. Banyak *startup* yang belum sepenuhnya memahami konsep dan penerapan *Design Thinking* dalam proses inovasi mereka. Sehingga, dalam makalah ini muncul pertanyaan-pertanyaan yang berfokus

terhadap pembentukan skema gagasan untuk mendukung terbentuknya ekosistem startups yang inovatif dan kompetitif menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *Design Thinking* dapat meningkatkan inovasi *startup*?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi *startup* untuk mencari solusi yang inovatif?
3. Bagaimana gagasan yang dapat digunakan untuk mendukung terbentuknya ekosistem *startups* yang inovatif dan kompetitif?

Studi ini menawarkan kontribusi baru dengan mengintegrasikan pendekatan *Design Thinking* ke dalam strategi pembangunan ekosistem *startup* secara menyeluruh. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta ekosistem *startup* yang selalu menghasilkan inovasi, sehingga mampu bersaing di pasar global. Dalam penelitian ini, kami akan mengkaji bagaimana menggagas suatu hal baru yang dapat mendukung terbentuknya ekosistem startups menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Kami juga akan memperhatikan faktor-faktor kunci yang akan mempengaruhi keberhasilan penerapannya.

Dengan menyoroti hubungan antara *Design Thinking* dan ekosistem *startup*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru yang relevan bagi para pelaku *startup*, pengambil kebijakan, dan akademisi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi panduan praktis bagi para pelaku industri dalam mengembangkan strategi inovasi yang berkelanjutan.

2. KAJIAN TEORITIS

A. *Startup*

Startup merupakan perusahaan rintisan yang fokus pada pengembangan produk atau layanan inovatif dalam kondisi ketidakpastian yang tinggi (Setiawan & Yuana, 2022). Berbeda dengan perusahaan konvensional, *startup* memiliki karakteristik utama berupa inovasi, pertumbuhan yang cepat, dan penggunaan teknologi sebagai inti operasional. Inovasi menjadi elemen kunci yang membedakan *startup* dari bisnis tradisional, karena tujuan utamanya adalah menciptakan solusi baru yang belum ada di pasar (Yudhanto, 2024). Selain itu, model bisnis *startup* dirancang untuk mendukung skalabilitas, memungkinkan pertumbuhan yang pesat dalam waktu singkat. Dalam konteks Revolusi Industri 4.0, *startup* memanfaatkan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, *Internet of Things* (IoT), dan big data untuk menciptakan nilai tambah yang relevan dengan kebutuhan pasar modern (Andriyati & Zulaikha, 2023).

Meski memiliki potensi besar, *startup* juga menghadapi tantangan signifikan, seperti tingkat kegagalan yang tinggi, keterbatasan sumber daya, dan kesulitan dalam memahami kebutuhan pasar secara mendalam. Statistik menunjukkan bahwa sekitar 90% *startup* gagal dalam lima tahun pertama operasinya, yang sering kali disebabkan oleh kurangnya inovasi, kegagalan dalam mengelola risiko, dan ketidakmampuan dalam menciptakan produk yang relevan dengan konsumen (Prakoso & Apriliani, 2024). Oleh karena itu, keberhasilan sebuah *startup* sangat bergantung pada kemampuan untuk beradaptasi dengan dinamika pasar, mengelola sumber daya secara efisien, serta melakukan inovasi secara berkelanjutan. Dengan peran pentingnya dalam mendorong transformasi ekonomi global dan menciptakan ekosistem digital yang inklusif, *startup* menjadi salah satu penggerak utama perubahan di era modern.

B. Ekosistem Startup

Ekosistem *startup* adalah jaringan yang terdiri dari berbagai elemen yang saling terhubung, seperti pengusaha, investor, akademisi, pemerintah, dan komunitas. Ekosistem ini dirancang untuk mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan *startup* melalui kolaborasi, akses ke sumber daya, dan lingkungan bisnis yang kondusif (Hartatik et al., 2023). Elemen-elemen utama dalam ekosistem *startup* meliputi:

1. Sumber Daya Manusi a: Tenaga kerja yang kompeten dan inovatif.
2. Pendanaan: Dukungan finansial dari investor, pemerintah, atau institusi lain.
3. Infrastruktur Teknologi: Akses ke teknologi digital dan sarana pendukung lainnya.
4. Jaringan Kolaborasi: Hubungan dengan mitra strategis, seperti universitas dan inkubator bisnis.
5. Dukungan Kebijakan: Regulasi yang mendukung inovasi dan pengembangan bisnis.

Keberhasilan ekosistem *startup* tidak hanya bergantung pada inovasi produk, tetapi juga pada kemampuan untuk menciptakan sinergi di antara elemen-elemen tersebut.

C. Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan inovatif yang berfokus pada proses kreatif untuk memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, mengeksplorasi ide, membuat purwarupa, dan menguji solusi secara iteratif. (Brown, 2009) mendefinisikan *Design Thinking* sebagai metodologi yang mengutamakan empati dan kolaborasi untuk menciptakan solusi inovatif, berbasis pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini sering digunakan untuk mengatasi tantangan kompleks di berbagai sektor, termasuk teknologi, pendidikan, dan bisnis. Menurut (Djamaris, 2023), *Design Thinking* melibatkan lima

tahapan utama: *empathize* (pemahaman mendalam terhadap pengguna), *define* (pendefinisian masalah), *ideate* (pengembangan ide kreatif), *prototype* (pembuatan purwarupa), dan *test* (pengujian solusi).

Startup sebagai ekosistem yang dinamis membutuhkan pendekatan strategis untuk menciptakan inovasi yang relevan dan berkelanjutan. Menurut (Andriyati & Zulaikha, 2023), *Design Thinking* memberikan kerangka kerja untuk mengidentifikasi kebutuhan pasar dan merespons perubahan dengan cepat. Dalam proses pengembangan produk, pendekatan ini membantu startup memahami preferensi pengguna secara mendalam, menciptakan solusi yang relevan, dan mengurangi risiko kegagalan produk di pasar.

Zulkarnain dan Andini (2021) menyebutkan bahwa tantangan utama dalam pengelolaan *startup* adalah minimnya pemahaman terhadap pasar dan kurangnya kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan. Dengan pendekatan *Design Thinking*, *startup* dapat lebih fleksibel dalam merumuskan strategi yang adaptif, mengutamakan pengguna sebagai pusat inovasi, dan menciptakan produk atau layanan yang kompetitif.

D. Hubungan Antara *Design Thinking* dan Ekosistem *Startups*

Design Thinking dapat menjadi katalis dalam pengembangan ekosistem startup dengan cara:

- 1) Meningkatkan Kolaborasi: Pendekatan ini mendorong berbagai pemangku kepentingan untuk bekerja sama dalam menciptakan solusi inovatif (Metris, 2024).
- 2) Mendorong Inovasi Berkelanjutan: Dengan fokus pada eksperimen dan iterasi, *Design Thinking* membantu startup untuk terus berinovasi.
- 3) Pengambilan Keputusan Berbasis Data: Proses empati dan pengujian dalam *Design Thinking* memungkinkan startup untuk membuat keputusan berdasarkan kebutuhan nyata pengguna (Ginjar & Sukoco, 2022).

Dalam hal ekosistem *startups*, penerapan *Design Thinking* dapat membantu mengatasi tantangan utama seperti keterbatasan sumber daya, kurangnya pemahaman pasar, dan adaptasi terhadap perubahan teknologi.

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, kami menggunakan studi literatur dengan menganalisis berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Kemudian, kami mengajukan gagasan dengan kerangka kerja yang akan mendukung terciptanya ekosistem *startups* yang inovatif dan

kompetitif. Metode ini dipilih karena kami perlu mengkaji secara komprehensif tentang pendekatan *Design Thinking* untuk mendukung *startup* melakukan inovasi, yang telah dilakukan oleh para peneliti pilihan terdahulu. Metode ini memungkinkan kami mengidentifikasi pendekatan dan strategi yang telah diuji dan implikasi praktis yang diterapkan pada ekosistem *startups*, terutama di Indonesia.

Sumber data yang digunakan mencakup jurnal ilmiah, teori dari buku teks, laporan penelitian, dan artikel akademik pilihan. Prosedur pelaksanaan penelitian melibatkan tahapan berikut:

1. Pengumpulan literatur dari basis data ilmiah terpercaya seperti *Scopus*, *Springer*, dan *Google Scholar*.
2. Seleksi literatur berdasarkan kriteria inklusi, yaitu penelitian yang membahas penerapan *Design Thinking* dalam konteks *startup* dan ekosistem inovasi.
3. Analisis isi untuk mengidentifikasi pola, tema, dan kontribusi dari setiap penelitian yang relevan.
4. Komparasi hasil penelitian untuk menemukan keunggulan dan tantangan dalam penerapan *Design Thinking* pada ekosistem *startups*.
5. Penyampaian gagasan untuk mendukung terciptanya ekosistem *startups* yang inovatif dan kompetitif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari studi literatur, kami menemukan bahwa proses *Design Thinking* adalah proses berfikir sistematis yang kolaboratif, melibatkan kerjasama para profesional untuk memecahkan masalah, dimulai dari hal yang telah ada, berdasarkan kebutuhan, pendapat, dan terkadang keluhan pelanggan. Model dan atau purwarupa perlu dibuat sebagai representasi keadaan yang telah berlaku, berikut penemuan yang mengubah keadaan tersebut. Dalam melakukan *Design Thinking*, para kolaborator harus memberikan ruang bagi ide-ide kreatif yang mampu menanggapi kebutuhan dan harapan pelanggan sesuai bidang yang digeluti oleh *startup*.

Prabowo & Pratama (2023), menjelaskan bahwa proses transformasi digital yang sesuai itu meliputi *Design Thinking*, pemetaan perjalanan melalui *customer journey map*, pembentukan *Business Model Canvas* (BMC), pengujian model untuk memperoleh masukan, dan pembuatan purwarupa digital. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi digital tersebut dapat meningkatkan daya saing *startup*, mempercepat proses bisnis, dan menghasilkan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna.

Di dalam penelitian yang dilakukan oleh (Widiyanti & Sukmadewi, 2024), mereka menemukan bahwa penerapan *Design Thinking* berpengaruh positif terhadap perkembangan bisnis rintisan atau *startup*. *Design Thinking* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan bisnis *startup*. *Design Thinking* membantu wirausahawan dalam mengidentifikasi masalah dan menemukan solusi yang tepat untuk tantangan yang dihadapi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan daya saing bisnis. Hal ini menyatakan bahwa dengan pendekatan yang berfokus pada pemahaman kebutuhan konsumen dan iterasi solusi yang cepat, *startup* dapat lebih responsif terhadap perubahan pasar dan meningkatkan inovasi, yang menjadi kunci untuk memenangkan persaingan di pasar yang semakin kompetitif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Alfian et al., 2024) *Design Thinking* tidak hanya digunakan dalam produk, tetapi juga pada manajemen SDM *startup*. Penerapan prinsip-prinsip manajemen SDM yang efektif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan daya saing *startup*. Penerapan *Design Thinking* pada *startup* terbukti memiliki dampak positif terhadap peningkatan daya saing. *Design Thinking*, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, eksplorasi ide secara kreatif, dan *prototyping* untuk solusi inovatif, memungkinkan *startup* untuk mengembangkan produk atau layanan yang lebih relevan dan sesuai dengan keinginan pasar. Dengan melakukan pendekatan ini, *startup* dapat memperbaiki pengambilan keputusan, dan mengurangi risiko kegagalan. Selain itu, *Design Thinking* mendorong kolaborasi tim yang lebih efektif, meningkatkan fleksibilitas dalam merespons perubahan pasar, serta memperkuat diferensiasi produk atau layanan yang ditawarkan. Semua faktor ini secara keseluruhan berkontribusi pada peningkatan daya saing *startup* di pasar yang semakin kompetitif.

Selanjutnya, dari penelitian oleh (Yusuf & Budiman, 2020) diketahui bahwa penerapan metode *Design Thinking* pada *startup* di Kota Tasikmalaya meningkatkan inovasi dan kemampuan *startup* untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Dengan mengadopsi pendekatan ini, para pendiri *startup* dapat mengidentifikasi dan memahami kebutuhan serta permasalahan konsumen melalui proses empati. Hal ini memungkinkan mereka untuk merancang solusi yang relevan dan berfokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna. Namun, kendala yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman tentang *Design Thinking* di kalangan pengusaha lokal, serta terbatasnya sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dalam bidang teknologi dan desain. Meskipun demikian, dengan pelatihan dan penerapan metode ini secara tepat, *startup* di Kota Tasikmalaya dapat lebih siap untuk menghasilkan produk atau layanan yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan

pasar. Penerapan *Design Thinking* pada *startup* di Kota Tasikmalaya berpengaruh signifikan dalam meningkatkan daya saing perusahaan. Proses iteratif dalam *Design Thinking*, seperti *prototyping* dan uji coba produk, memungkinkan *startup* untuk melakukan penyesuaian lebih cepat terhadap perubahan tren atau kebutuhan pasar, meningkatkan fleksibilitas dan responsivitas mereka.

Design Thinking yang dilakukan terus-menerus oleh *startup* menjadi bagian dari ekosistem inovasi. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Liu et al., 2024) menelaah keberadaan ekosistem bisnis, inovasi, dan platform. Mereka mengkaji ekosistem bisnis yang terdiri dari berbagai organisasi yang berinteraksi untuk menciptakan nilai. Mereka menemukan bahwa di dalam ekosistem bisnis terdapat organisasi itu sendiri, organisasi lain yang berperan sebagai pembeli dan pemasok. Organisasi memiliki misi dan visinya masing-masing, tetapi menciptakan nilai melalui kolaborasi dan kompetisi. Struktur dan komposisi ekosistem bisnis selalu berubah, misalnya lahirnya organisasi baru, berkembangnya organisasi lain, dan keluarnya suatu organisasi karena bangkrut atau pindah ke ekosistem bisnis lainnya. Hubungan antara organisasi dalam ekosistem bisnis berbentuk kompetisi atau kolaborasi.

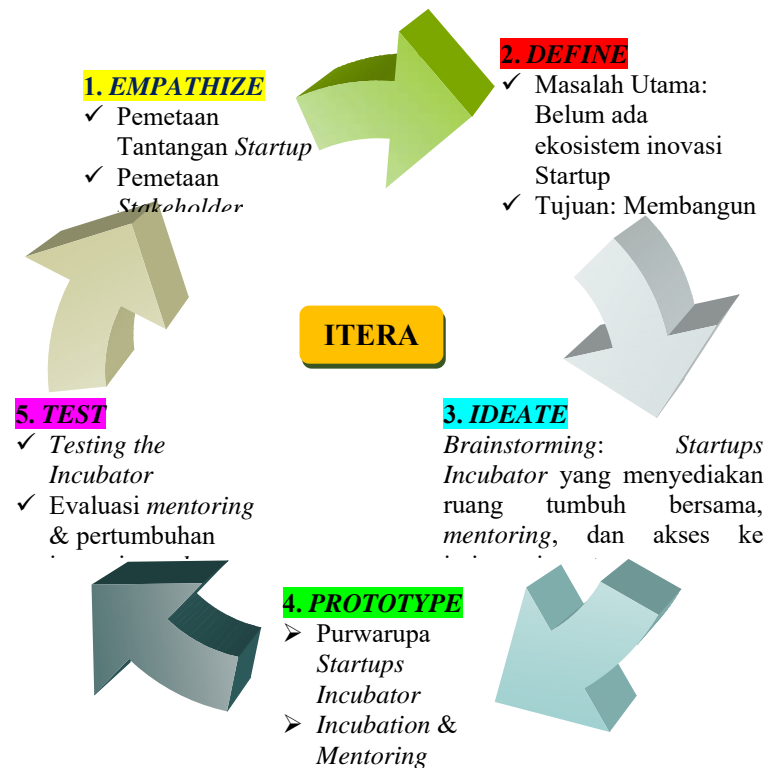
(Mueller & Thoring, 2012) membahas tentang *Design Thinking* dan *Lean Startup*. Keduanya digunakan untuk menemukan inovasi dengan melibatkan pengguna tetapi dengan pendekatan yang berbeda. *Design Thinking* memakai pendekatan bahwa untuk menemukan opsi-opsi yang dapat dijadikan inovasi harus fokus kepada kolaborasi. Sedangkan, *Lean Startup* adalah membuat solusi yang cepat dan terukur melalui siklus yang efisien dan iteratif. Persamaan antara keduanya adalah sama-sama menggunakan umpan balik pengguna. *Lean Startup* lebih kepada penggunaan teknologi. Sedangkan, *Design Thinking* dapat digunakan untuk proses inovasi yang lebih luas.

Penerapan *Design Thinking* pada ekosistem *startup* memiliki berbagai keunggulan yang signifikan dalam mendukung keberhasilan bisnis. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk meningkatkan daya saing melalui pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pelanggan dan iterasi solusi yang cepat. Penelitian oleh (Prabowo & Pratama, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Design Thinking*, terutama dalam proses seperti *Business Model Canvas* dan pengembangan purwarupa digital, mampu mempercepat transformasi digital sekaligus meningkatkan pengalaman pengguna. (Widiyanti & Sukmadewi, 2024) juga menekankan bahwa pendekatan ini memungkinkan *startup* merespons perubahan pasar secara lebih efektif, sementara (Alfian et al., 2024) menyatakan bahwa penerapan *Design Thinking* pada berbagai aspek, termasuk manajemen

sumber daya manusia, meningkatkan fleksibilitas dan pengambilan keputusan. Selain itu, *Design Thinking* juga mendorong inovasi dan kolaborasi antar pemangku kepentingan. (Yusuf & Budiman, 2020) mengungkapkan bahwa proses empati dalam *Design Thinking* membantu startup memahami masalah pelanggan dengan lebih baik, sehingga menghasilkan solusi yang relevan dan inovatif. Hal ini diperkuat oleh (Liu et al., 2024), yang menyebutkan bahwa kolaborasi dalam ekosistem inovasi melalui *Design Thinking* menciptakan nilai bersama yang berkelanjutan. (Mueller & Thoring, 2012) juga menyoroti bahwa pendekatan ini lebih efektif dalam mendorong kolaborasi dibandingkan metode *Lean Startup* yang lebih fokus pada efisiensi teknologi. Keunggulan lain dari *Design Thinking* adalah fleksibilitasnya dalam merespons dinamika pasar melalui iterasi produk atau layanan yang cepat, seperti yang diungkapkan oleh (Yusuf & Budiman, 2020) dan (Alfian et al., 2024).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, akan tetapi penerapan *Design Thinking* untuk menciptakan ekosistem inovasi *startups* juga menghadapi tantangan. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan pemahaman dan sumber daya. (Yusuf & Budiman, 2020) mencatat bahwa *startup* di daerah tertentu, seperti Tasikmalaya, sering kali kekurangan sumber daya manusia yang terampil dan belum sepenuhnya memahami konsep *Design Thinking*. (Alfian et al., 2024) juga menemukan bahwa kurangnya pelatihan untuk tim *startup* menjadi kendala dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip *Design Thinking* ke dalam manajemen sumber daya manusia. Selain itu, kompleksitas ekosistem inovasi juga menjadi tantangan tersendiri. (Liu et al., 2024) menyoroti bahwa struktur ekosistem bisnis yang terus berubah, seperti munculnya organisasi baru atau keluarnya organisasi lama, membuat kolaborasi dalam ekosistem menjadi lebih sulit untuk dipertahankan. Tantangan lain adalah kesulitan dalam pengadopsian teknologi oleh sumber daya manusia. (Mueller & Thoring, 2012) menyebutkan bahwa meskipun *Design Thinking* mendorong kolaborasi mendalam, proses ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan *Lean Startup*, yang lebih cepat dalam adopsi teknologi.

Dari analisis penelitian yang relevan, maka untuk memulai pembentukan ekosistem inovasi *startups*, kami mengusulkan suatu proses penciptaan wadah untuk berbagai *startup* yang mengalami kesulitan dalam melakukan inovasi. Proses tersebut menggunakan pendekatan *Design Thinking* (Gambar 1). *Startups Incubator* akan berfungsi menyediakan ruang tumbuh bersama, *startup* yang bergabung di dalam *incubator* didorong untuk melakukan inovasi berkelanjutan dengan dukungan investor, mentor praktisi akademisi, dan pemerintah.

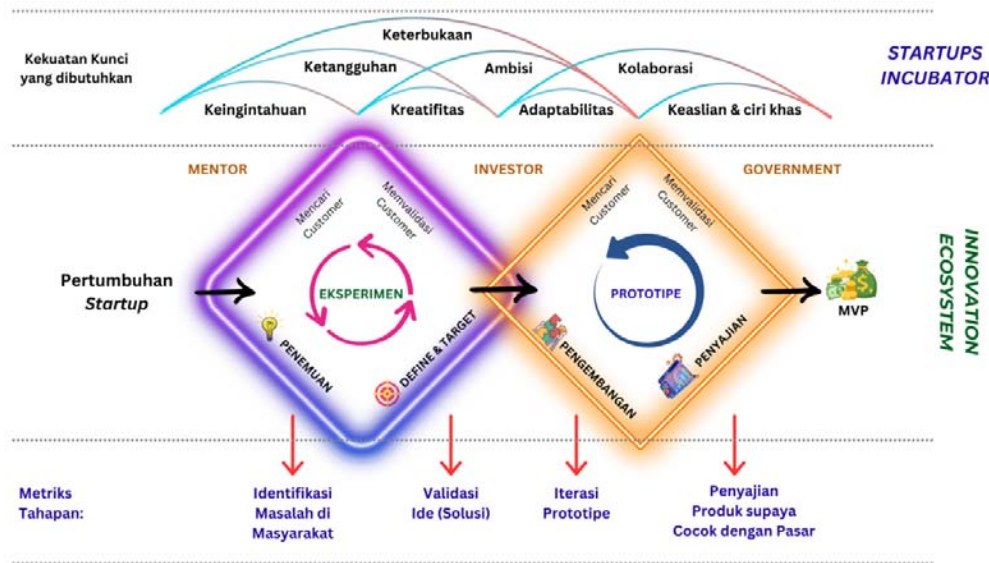


Gambar 1. Skema gagasan pengembangan *Startup* Inkubator dengan *Design Thinking*.

Startups Incubator akan menimbulkan dampak yang signifikan terhadap proses inovasi, peningkatan daya saing dan keberhasilan anggotanya. *Mentoring* bertujuan membantu *startup* untuk lebih memahami kebutuhan pasar, mengidentifikasi masalah yang dihadapi, dan mengembangkan solusi yang relevan melalui proses iteratif yang melibatkan empati, ideasi, proses pembuatan dan ujicoba purwarupa. Meskipun masih ada tantangan yaitu keterbatasan sumber daya manusia dan pemahaman terhadap metode ini, tetapi dengan *mentoring* diharapkan dapat mempercepat inovasi, meningkatkan fleksibilitas, dan memperbaiki pengambilan keputusan. Dengan dukungan pelatihan dan investasi, inovasi yang berkelanjutan akan mengikuti perubahan pasar. Sehingga, *startup* menghasilkan produk atau layanan yang sesuai dengan harapan konsumen, yang kemudian akan meningkatkan posisi kompetitif mereka di pasar.

Kerangka kerja *Startups Incubator* (Gambar 2) diadaptasi dengan modifikasi dari (Spruijt, 2023), berguna untuk menempatkan *startup* sebagai anggota penting dalam sistem masyarakat secara sosial-ekonomi yang terhubung luas dengan *stakeholder*. Oleh karena itu, *Startups Incubator* akan menciptakan budaya inovasi adaptif yang mampu menyelesaikan permasalahan di masyarakat, selaras dengan kebutuhan *stakeholder*, realitas pasar, dan kompleksitas sistem. *Startups Incubator* akan diintegrasikan untuk

menciptakan ekosistem inovasi. Dengan iterasi, maka dapat dikembangkan lebih banyak ekosistem yang mendukung lebih banyak *startup* melakukan inovasi berkelanjutan.



Gambar 2. Kerangka kerja *Startups Incubator* untuk membentuk ekosistem inovasi yang berkelanjutan (diadaptasi dengan modifikasi dari Spruijt, 2023).

Pemerintah dapat berperan dengan menyediakan regulasi yang mendukung *Startups Incubator* dan insentif bagi investor dan organisasi yang menjadi anggota *Startups Incubator*. Lembaga pendidikan berperan dalam mengintegrasikan kurikulum yang mendukung pengembangan keterampilan teknologi, desain, dan pemikiran inovatif.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan *Design Thinking* terbukti efektif dalam meningkatkan daya saing *startup*. Pendekatan ini memungkinkan *startup* untuk memahami kebutuhan konsumen secara mendalam, mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, serta mengembangkan solusi inovatif yang relevan dengan kebutuhan pasar.

Tantangan utama dalam implementasi *Design Thinking* adalah kurangnya pemahaman di pengusaha lokal dan keterbatasan sumber daya. Untuk itu, kami mengusulkan pengembangan *Startups Incubator*. *Startups Incubator* menyediakan ruang tumbuh bersama, mentoring, dan akses ke jaringan investor. *Support system* di dalamnya terdiri dari stakeholder praktisi akademisi, investor, dan perwakilan pemerintah. Anggota *Startups Incubator* secara otomatis menjadi komponen penting

dalam sistem sosial-ekonomi masyarakat, dan terhubung ke jejaring yang lebih luas. *Startups Incubator* akan menciptakan budaya inovasi adaptif yang mampu menyelesaikan permasalahan di masyarakat, selaras dengan kebutuhan *stakeholder*, realitas pasar, dan kompleksitas sistem. Beberapa *Startups Incubator* diintegrasikan untuk membentuk ekosistem *startups* yang inovatif dan kompetitif.

B. Saran

Kami menyarankan agar *stakeholder* termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan sektor swasta, mendukung program pelatihan dan pembinaan yang berfokus pada pengembangan keterampilan *Design Thinking*.

Adapun penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkungannya yang masih analisis konseptual dari beberapa penelitian dan studi kasus terdahulu. Sehingga, akan terdapat keterbatasan pada saat diterapkannya. Kami merekomendasikan penelitian selanjutnya untuk memperluas cakupan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif yang lebih mendalam, dan melakukan *feasibility study* terhadap Kerangka Kerja *Startups Incubator*. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas Kerangka Kerja tersebut dalam situasi dan konteks budaya yang berbeda. Dengan demikian, hasil penelitian berikutnya dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif untuk mendukung terciptanya ekosistem *startup* yang inovatif dan kompetitif di berbagai konteks dan wilayah.

DAFTAR REFERENSI

- Alfian, N., Zulaikha, E., & Anshori, M. Y. (2024). Human resource management strategy for handling turnover using a design thinking approach. In Januari, 25(1).
- Andriyati, L., & Zulaikha, E. (2023). Strategi pengembangan startup digital di Pontianak dengan pendekatan design thinking. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 16(2), 288–298. <https://doi.org/10.51903/e-bisnis.v16i2>
- Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. Harper Business.
- Djamaris, A. R. (2023). *Design thinking: Menyelesaikan masalah dengan kreativitas*.
- Ginanjar, J., & Sukoco, I. (2022). Penerapan design thinking pada Sayurbox. *Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 12(1), 70–83. <https://doi.org/10.34010/jurisma.v12i1.5078>
- Hartatik, H., Rukmana, A. Y., Efitra, E., Mukhlis, I. R., Aksenta, A., Ratnaningrum, L. P. R. A., & Efdison, Z. (2023). *Tren technopreneurship: Strategi & inovasi pengembangan bisnis kekinian dengan teknologi digital* (S. Sepriano & A. Juansa, Eds.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Liu, Z., Li, Z., Zhang, Y., Mutukumira, A. N., Feng, Y., Cui, Y., Wang, S., Wang, J., & Wang, S. (2024). Comparing business, innovation, and platform ecosystems: A systematic review of the literature. *Biomimetics*, 9(4). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/biomimetics9040216>
- Metris, D. (2024). Design thinking: Transformasi manajemen kinerja dan budaya organisasi. *Al Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis, dan Manajemen*, 11(2). <https://doi.org/10.31602/al-kalam.v11i2.14192>
- Mueller, R. M., & Thoring, K. (2012). Design thinking vs. lean startup: A comparison of two user-driven innovation strategies. In E. Bohemia, J. Liedtka, & A. Rieple (Eds.), *International Design Management Research Conference* (pp. 151–161).
- Nursanti, T. D., Chatra, M. A. P., Adrian, Haitamy, A. G., Arisandi, D. D., Masdiantini, P. R., Waty, E., Boari, Y., & Judijanto, L. (2024). *Entrepreneurship: Strategi dan panduan dalam menghadapi persaingan bisnis yang efektif* (E. Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Padli, A., Khairunnisa, N., Khanza, A., Andayani, D., & Halim, E. (2024). Strategi pengembangan startup teknologi di Indonesia melalui IT business incubation. *Jurnal Mentari: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(1).
- Prabowo, R., & Pratama, F. C. (2023). Transformasi digital startup: Pendekatan berorientasi pada user. *SISFO*, 10(3).
- Prakoso, T., & Apriliani, R. (2024). Strategi manajemen keuangan untuk bisnis startup. *Bulletin of Community Engagement*, 4(2), 514–524. <https://doi.org/10.51278/bce.v4i2.1455>
- Setiawan, R., & Yuana, P. (2022). Implementasi lean startup pada strategi pengembangan produk startup digital berbasis website bidang education technology. *Jurnal Kewirausahaan dan Inovasi*, 1(1), 51–62. <https://doi.org/10.21776/jki.2022.01.1.06>
- Spruijt, J. (2023). *Innographics: A visual guide to innovation management*. Innovative Dutch Nijmegen.
- Widiyanti, D. Y., & Sukmadewi, R. (2024). Analisis pengaruh penerapan design thinking pada bisnis rintisan (Studi kasus: Wirausaha Merdeka Universitas Padjajaran). *Jurnal Lentera Bisnis*, 13(1), 349–358.
- Yudhanto, Y. (2024). *Information technology business startup 2.0: Ilmu dasar merintis startup berbasis teknologi informasi untuk pemula*. Elex Media Komputindo.
- Yusuf, I., & Budiman, A. (2020). Penerapan metode berpikir desain dalam membangun inovasi perusahaan startup di Kota Tasikmalaya. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Ilmu Sosial: Co-Management*, 3(2). <https://doi.org/10.32670/comanagement.v3i2.427>
- Zulkarnain, W., & Andini, S. (2021). Inkubator bisnis modern berbasis I-learning untuk menciptakan kreativitas startup di Indonesia. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 77–86. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.252>