

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Perusahaan *Startup*

1. Pengertian Perusahaan *Startup*

Menurut Molegraaf, perusahaan adalah “keseluruhan perbuatan yang dilakukan secara terus menerus, bertindak keluar untuk memperoleh penghasilan, dengan cara memperdagangkan atau menyerahkan barang atau mengadakan perjanjian perdagangan”. Sependapat dengan Molegraaf, Menurut Polak, perusahaan adalah “suatu usaha dapat dimasukkan dalam pengertian perusahaan harus mengadakan pembukuan, yaitu perhitungan mengenai laba dan rugi”. Menurut Kansil, perusahaan adalah “suatu pengertian ekonomis yang banyak dipakai dalam hukum dagang. Secara umum, perusahaan termasuk kedalam rumah hukum perdata, dan secara khusus termasuk kedalam hukum dagang” (Tambunan, 2020:2).

Kitab Undang-undang Hukum Dagang Pasal 1 huruf b Undang-undang No.3 Tahun 1982 tentang Wajib Daftar Perusahaan (WDP), Perusahaan adalah “setiap bentuk usaha yang menjalankan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus dan didirikan, bekerja, serta berkedudukan dalam wilayah negara Indonesia untuk tujuan memperoleh keuntungan atau laba”. Jadi dapat disimpulkan bahwa perusahaan merupakan suatu bentuk usaha yang didirikan dengan maksud memperoleh keuntungan dengan cara perdagangan barang atau jasa.

Dalam pemaknaannya *Startup* memiliki sebuah arti rintisan, yang merupakan suatu hal yang dirintis atau suatu hal yang masih baru, jadi *startup* dapat dikatakan sebuah hal yang bersifat baru dimulai atau baru berjalan, dengan waktu yang belum cukup lama. Pengertian *Startup* menurut Paul Graham (pria kelahiran Inggris) merupakan ilmuwan komputer, penulis, sekaligus pengusaha. Pendiri startup Viaweb (Toko Yahoo) dan perusahaan Y Combinator. Graham berpendapat bahwa pengertian startup adalah “perusahaan yang dibentuk dengan desain agar bisa berkembang dengan cepat”.

Menurut Blank and Dorf, menjelaskan bahwa *startup* merupakan “organisasi yang bersifat sementara yang bertujuan untuk menemukan bisnis model dalam situasi yang belum pasti”. Awal mulanya *startup* hanyalah sebuah badan

usaha untuk jasa dan produk yang saat itu banyak dicari dan dibutuhkan oleh banyak orang dengan jangkauan pasar yang masih kecil. Menurut Mudo (2015), *startup* merupakan “perusahaan rintisan yang juga disebut *startup* (start-up), berdasarkan semua perusahaan yang baru beroperasi”. Perusahaan-perusahaan ini didominasi perusahaan yang belum lama didirikan dan sedang dalam fase penelitian dan pengembangan untuk mencari pasar yang tepat.

Namun perlu diperhatikan baru bukan berarti tidak dikenal, dengan banyaknya inovasi yang direncanakan dengan baik maka *startup* dapat sesuai dengan permasalahan yang terjadi didalam lingkungan masyarakat, banyak sekali yang dapat diartikan sebagai startup atau rintisan tersebut, meskipun pada lingkungan masyarakat startup lebih dikenal sebagai perusahaan yang baru berdiri.

Perkembangan startup di Indonesia tidak terlepas dari pengguna internet yang semakin banyak. Tercatat, lebih dari 133 miliar pengguna internet pada tahun 2017. Hal ini tentunya menjadi peluang bagi para perusahaan startup untuk membuat ide-ide baru kreatif dan inovatif. Jenis startup yang paling banyak diminati di Indonesia yaitu aplikasi edukasi, game, fintech dan e-commerce. Proses pembuatan aplikasi dan game tentu relatif lebih mudah, peluang jenis startup ini sangat potensial di pasar Indonesia.

Hal itu pula yang mendukung banyaknya individu maupun kelompok untuk bersama berkreasi membangun *Startup* yang sesuai dengan zaman, memiliki daya saing yang kuat dan memiliki corong corong market yang beragam, sehingga pada praktiknya sebuah *Startup* dapat melesat maju dengan adanya perkembangan zaman dan dukungan era digital sekaligus dapat menyelesaikan berbagai macam permasalahan dalam masyarakat. *Startup* dibagi menjadi beberapa jenis, seperti pengembang aplikasi, sistem pembayaran, perdagangan dan penyedia jasa. Perkembangan startup di dunia baru bermunculan pada tahun 1998 hingga 2000an, sementara di Indonesia baru tumbuh dengan pesat pada tahun 2017.

Perusahaan *startup* dapat diartikan mendefinisikan “*a start-up is a company designed to grow fast. The only essential thing is growth. Everything else we associate with start-ups follows from growth*”. Maksudnya adalah sebuah *start-up* adalah “perusahaan yang dirancang untuk tumbuh dengan cepat”. Satu-satunya hal yang esensial adalah pertumbuhan Paul Graham dalam (Annoni, 2000) dalam hal

ini perusahaan dirancang dapat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang sesuai dengan tuntutan zaman, dimana banyak sekali perubahan-perubahan di tatanan kehidupan masyarakat seperti misalnya penjualan konvensional yang kurang efektif sampai kepada segala hal yang sudah di digitalisasi, yang dengan adanya perubahan tersebut menimbulkan permasalahan dalam masyarakat, dengan adanya *startup* diharapkan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Dalam hal perkembangannya *Startup* masa kini cenderung lebih pesat dalam kemajuannya, didukung dengan teknologi digital yang mereka terapkan maka tidak heran juga apabila saat ini sering sekali mendengar adanya perusahaan-perusahaan baru yang bergerak di dunia digital, yang dengan demikian dapat lebih membantu dalam hal pengembangan perusahaan, dan yang perlu disadari pula ketika zaman sudah banyak berubah, dengan demikian inovasi-inovasi terkait ide dan gagasan dalam berbisnis dapat lebih berkembang.

Banyaknya inovasi yang dilakukan oleh tiap perusahaan maka jika kita melihat kepada tujuan didirikannya perusahaan adalah untuk mendapatkan keuntungan maka bagaimana setiap perusahaan dapat berinovasi sekaligus dapat membuka corong-corong market baru yang dengan demikian akan semakin membuka peluang-peluang untuk mendapatkan keuntungan. Kendati demikian perusahaan memiliki beragam cara marketing yang diambilnya dalam upaya meningkatkan daya jual perusahaan itu sendiri, yang apabila dibahas lebih mendalam banyak cara-cara marketing yang dilaksanakan perusahaan contohnya *afiliasi marketing*, *dropship* dan masih banyak lagi, semua itu bertujuan kepada bagaimana sebuah produk atau jasa yang mereka sediakan dapat terjual dengan target market yang sesuai, dengan adanya target market yang sesuai maka perusahaan tidak perlu mengeluarkan tenaga berlebih dalam upaya menjual barang atau jasa yang mereka miliki.

Dengan terus berinovasinya sebuah perusahaan maka akan banyak sekali kebutuhan-kebutuhan tenaga kerja, yang sering kita lihat belakangan ini adalah banyaknya lowongan kerja sebagai tim media, yang dengan demikian dapat lebih membantu mengoptimasi dari penjualan barang atau jasa yang dimiliki oleh perusahaan, dengan adanya tim media perusahaan dapat lebih terbantu mengingat

pada pertumbuhan zaman yang banyak sekali target market perusahaan yang sudah beralih ke digital, maka dari itu peranan tim digital dibutuhkan dalam upaya menaikkan penjualan produk maupun jasa, terlebih dengan banyaknya yang beralih ke dunia digital maka mau tidak mau perusahaan harus terjun kedalamnya untuk dapat tetap bertahan dan tidak tergerus zaman.

Adanya perusahaan baru yang dinamakan *Startup* tentu memiliki segmentasinya masing-masing, dimana perusahaan adalah badan badan usaha yang bergerak atau beroperasi lebih dari 5 (lima) tahun dimana dengan begitu dapat dipahami, bahwa perusahaan yang telah lama berdiri memiliki target market yang ada pada tahun itu, yang apabila diambil contoh perusahaan lama masih bergerak dalam dunia konvensional yang besar kecilnya masih belum merambah ke dunia digital, dengan demikian segmentasi daripada perusahaan yang telah lama berdiri berbeda dengan perusahaan yang baru sendiri, namun beberapa hal yang bisa diperhatikan ketika perusahaan yang telah lama berdiri dapat melakukan serangkaian inovasi agar barang dan jasa mereka dapat diterima di masyarakat, dan tidak menutup kemungkinan ketika perusahaan yang telah lama berdiri masih memiliki pasar dan produk atau jasa yang mereka miliki masih sesuai dengan kebutuhan pasar seperti halnya perusahaan developer property, pembuatan barang-barang yang memang masih di butuhkan dalam lingkungan masyarakat.

2. **Unsur-unsur Perusahaan**

Dalam pasal 1 angka 1 Undang-undang No. 8 Tahun 1997 tentang Dokumen Perusahaan ditentukan bahwa, Perusahaana adalah setiap bentuk usaha yang melakukan kegiatan secara tetap dan terus menerus dengan memperoleh keuntungan dan atau laba, baik yang diselenggarakan oleh orang perorangan maupun badan usaha yang berbentuk badan hukum atau bukan badan hukum, yang didirikan dan berkedudukan dalam wilayah Negara Republik Indonesia. Berdasarkan ketentuan pasal tersebut, maka dalam definisi perusahaan terdapat dua unsur pokok, yaitu:

1. Bentuk badan usaha yang berupa organisasi atau badan usaha, yang didirikan, bekerja, dan berkedudukan dalam wilayah negara Republik Indonesia. Dalam bahasa Inggris disebut *company* atau *enterprise*.

2. Jenis usaha yang berupa kegiatan dalam bidang perekonomian (perindustrian, perdagangan, perjasaaan, dan pembiayaan) dijalankan oleh badan usaha secara terus menerus, dalam bahasa Inggris disebut *business*.

3. **Karakteristik Perusahaan *Startup***

Menurut Marikxon (2018), *startup* adalah perusahaan belum lama yang bertumbuh di akhir tahun 1990 sampai dengan 2000, istilah *startup* biasanya memiliki hubungan dengan internet, teknologi, web. Tidak hanya perusahaan belum lama yang menggunakan dunia maya, teknologi, produk atau aplikasi, perusahaan *startup* juga bisa berupa gerakan ekonomi masyarakat dan jasa supaya masyarakat mampu mandiri tanpa bantuan korporasi mapan dan besar.

Menurut Marikxon (2018), ada beberapa karakteristik perusahaan *startup* sebagai berikut:

- a. Pegawai umumnya kurang dari 20;
- b. Umur perusahaan kurang dari 5 tahun;
- c. Umumnya bergerak dalam bidang teknologi;
- d. Pendapatan bersih kurang dari \$ 100.000/tahun;
- e. Biasanya dalam tahap berkembang;
- f. Biasanya beroperasi menggunakan website; dan,
- g. Produk yang dibuat dalam bentuk aplikasi digital.

Karakteristik diatas menunjukkan bahwa perusahaan *startup* biasanya lebih dominan ke perusahaan yang beroperasi di bidang web dan teknologi, hal tersebut terbukti dengan fakta bahwa kini perusahaan yang menggunakan nama *startup* cenderung berada di bidang teknologi dan online.

4. **Kategori Perusahaan *Startup***

Menurut Marikxon (2018), *startup* Indonesia dikategorikan dalam tiga kategori yaitu:

- a. *Startup* perdagangan seperti informasi dan e-commerce;
- b. *Startup* pencipta game. Dan;
- c. *Startup* aplikasi edukasi,

Menurut Mudo (2015), peningkatan pengguna internet Indonesia tiap tahun yang selalu bertambah telah membuka kesempatan bagi banyak orang di Indonesia

untuk mendirikan perusahaan *startup*, hal tersebut didukung dengan berkembangnya media sosial dan *smartphone*.

Hadir nya perusahaan-perusahaan *startup* seperti tokopedia, gojek dan lainnya yang semuanya berinovasi dan berkreatifitas sesuai dengan perkembangan zaman dan dengan tanpa memiliki batasan. Dalam perkembangannya perusahaan *startup* sulit untuk dipisahkan dari teknologi dan informasi seperti contoh gojek menggunakan teknologi aplikasi yang dibuatnya untuk mencari orang yang membutuhkan kendaraan yang cepat untuk mengantarnya kepada tujuan tertentu, yang semua itu mendorong masyarakat lebih mengenal apa saja yang disediakan dalam dunia digital. Maka tak heran perusahaan *startup* dikenal dengan perusahaan yang bergerak dalam dunia digital guna memenuhi segala kebutuhan masyarakat dan menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat.

Para pendiri *startup* harus dapat menentukan platform atau kombinasi platform apa yang akan mereka gunakan guna menghasilkan produk atau layanan mereka sebagai *startup* (Alamsyah, 2011) terlebih dalam dunia *startup* digital akan membutuhkan platform yang mudah digunakan dan dapat menyelesaikan segala permasalahan yang ada di masyarakat, dengan demikian segala kebutuhan pasar dan segala permasalahan dapat teratasi dengan baik berkat adanya peranan *startup* dalam mengatasi berbagai macam hal yang ada di masyarakat, kendati demikian *Startup* merupakan perusahaan yang masih dalam masa pengembangan yang menjadi poin plus dimana pola pergerakan akan dapat lebih menyesuaikan kepada perkembangan yang ada di masyarakat dan segala bentuk kebutuhan pasar.

Semua manusia sebagai penduduk atau warga negara suatu negara atau dalam batas wilayah tertentu yang sudah memasuki usia angkatan kerja, baik yang sudah maupun belum memperoleh pekerjaan (lapangan kerja (Hasibuan, 2000) Perusahaan *startup* ini minim sekali akan karyawan, namun memiliki SDM yang multitasking dan memiliki etos kerja yang tinggi, maka tak heran bila perusahaan ini melaju sangat pesat dengan mengandalkan segala hal kemajuan teknologi dan efektifitas karyawannya. Yang kemudian dalam beberapa *startup* bergerak dalam bidang yang berbau teknologi dan website menjadi upaya mereka dalam mewujudkan visi bisnisnya, maka tak heran website seperti landingpage, profile company ini mendorong calon pembeli untuk membeli produk barang atau jasa

yang ditawarkan perusahaan tersebut, dengan mengandalkan funnel marketing maka perusahaan *startup* dapat secara efektif dalam melakukan penawaran dan pemasarannya.

5. Hubungan *Startup* dengan Kewirausahaan

Kewirausahaan ataupun *entrepreneurship* berasal dari bahasa Perancis, ialah perantara. Sebagian penafsiran mengenai kewirausahaan ialah:

- a. Menurut Ahmad Sanusi Kewirausahaan merupakan sesuatu nilai yang diwujudkan dalam sikap yang dijadikan dasar sumber energi, tenaga penggerak, tujuan, siasat, kiat, proses serta hasil bisnis.
- b. Kewirausahaan merupakan sesuatu proses pelaksanaan kreativitas serta inovasi dalam memecahkan perkara serta menciptakan kesempatan buat membetulkan kehidupan (Zimmerer, 2008).
- c. Kewirausahaan merupakan semangat, perilaku, sikap, serta keahlian seorang dalam menanggulangi usaha ataupun aktivitas yang menuju pada upaya mencari, menghasilkan, serta mempraktikkan metode kerja, teknologi serta produk baru dengan tingkatkan efisiensi dalam rangka membagikan pelayanan yang lebih baik serta ataupun mendapatkan keuntungan yang lebih besar. (Keputusan Menteri Koperasi serta Pembinaan Pengusaha Kecil No 961/KEP/Meter/ XI/ 1995).

Jadi kewirausahaan ialah perilaku mental serta jiwa yang senantiasa aktif, kreatif, berdaya, bercipta, berkarsa serta bersahaja dalam berupaya dalam rangka tingkatkan pemasukan dalam aktivitas usahanya ataupun kiprahnya. Seorang yang mempunyai jiwa serta perilaku wirausaha senantiasa tidak puas dengan apa yang sudah dicapainya (Munawaroh, Hasnah dan Fajarwati, 2016).

Sesuai dengan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa *startup* yang dalam hal ini *startup* dapat dikatakan model awal mencari jati diri dalam sebuah bisnis yang baru yang selalu kreatif dan berinovasi adalah salah satu bagian dari kewirausahaan.

6. Aspek Hukum Perusahaan *Startup*

Peraturan yang secara khusus mengatur mengenai perusahaan *Startup* masih belum ada, namun dalam kehidupan berbangsa seperti di Indonesia yang merupakan negara hukum, bisnis *startup* juga harus mematuhi kaidah peraturan perundang-undangan yang berlaku. Diantaranya adalah sebagai berikut (Sabowo,2019):

- a. Kitab Undang-Undang Hukum perdata (KUH Perdata) ;
- b. Kitab Undang-undang Hukum Dagang;
- c. Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) ; dan.
- d. Undang-Undang No. 40 Tahun 2007 tentang Perseroan Terbatas.

7. Faktor keberhasilan Perusahaan *Startup*

Ada beberapa faktor pendukung kesuksesannya yaitu: *sinergi, product, process, managerial innovation, communication, culture, experience, information technology, innovation skills, functional skills, implementation skill* (Prasetiawan & Tricahyono (2017) dalam Hardiansyah & Tricahyono: 2019). Disamping itu *Market-fit* merupakan yang *startup* cari, yaitu dengan mencari dan memahami segala macam kebutuhan konsumen/pasar sehingga perusahaan *startup* menjadikan konsumen sebagai prioritas utamanya, dengan adanya konsumen ini dapat menjadikan trigger juga kepada calon konsumen.

8. Peran Perusahaan *Startup* Dalam Ekonomi Nasional

Dalam pendirian badan usaha memiliki arah tujuan, akan dikembangkan dalam segmentasi mana perusahaan tersebut dan kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan oleh badan usaha tersebut, dalam sebuah *startup* tentunya ada satu tujuannya yaitu menjadi sumber penghasilan yang pastinya akan mengarah kepada profit *oriented*, namun perlu diperhatikan profit seperti apa dan dari profit tersebut akan digunakan untuk apa. Mengingat kepada *startup* memiliki peranan tersendiri di dalam suatu negara sebagai industry kreatif yang khususnya *Startup* digital.

Dengan adanya peranan yang diberikan oleh *Startup* digital tersebut akan berpengaruh kepada pemenuhan kebutuhan masyarakat umum khususnya kepada hal hal baru, dengan memberikan dampak positif terhadap penyelesaian masalah

yang ada di masyarakat tentunya *startup* digital akan memberikan kualitas yang baik dalam upaya penyelesaian masalah yang terjadi di dalam masyarakat. Ada berbagai faktor mengapa *Startup digital* dapat menyelesaikan segala permasalahan dan permintaan di masyarakat salah satunya adalah *Startup* dapat menyesuaikan dengan kondisi yang terjadi saat itu, dengan demikian inovasi yang dibuat berupaya untuk dapat memenuhi segala permintaan yang ada di masyarakat sehingga mencapai *market fit*, dikatakan *market fit* mengingat *Startup* akan melihat peluang di dalam masyarakat yang akhirnya mereka menciptakan produk maupun jasa yang sesuai dengan permintaan masyarakat, dengan berbagai macam cara riset yang digunakan sehingga *Startup* dapat memahami kebutuhan seperti apa yang seharusnya dipenuhi dan menjadi kebutuhan masyarakat, namun tak menutup kemungkinan *Startup* menciptakan produk barang atau jasa yang sebelumnya sudah ada namun dibuat kembali menyesuaikan kepada perkembangan zaman.

Dalam *Startup* ini pemerintah menciptakan satu program untuk mendukung terhadap perkembangan *Startup* di tanah air yang dinamakan Thinkubator yang secara khusus ditujukan untuk komunitas dan pelaku *Startup*, dengan adanya program tersebut memberikan kesempatan untuk dapat lebih efektif dalam memajukan usaha, dengan memulai dari membuka koneksi sampai penerimaan pendaan untuk pelaku *Startup*. Yang dengan adanya program ini akan lebih memberikan dampak positif, dimana pelaku *startup* merasa terbantu dengan adanya program tersebut disamping itu akan menghidupkan ekonomi digital yang akan berkontribusi terhadap PDB (produk domestik bruto) Indonesia.

B. Kompetensi Kewarganegaraan

1. Pengertian Kompetensi Kewarganegaraan

Kompetensi yang berasal dari kata *competence* bagi Spencer dimaksud selaku ciri mendasar dari seorang yang berhubungan dengan timbal balik dengan sesuatu kriteria efisien serta ataupun kecakapan terbaik seorang dalam sesuatu pekerjaan ataupun kondisi. Perihal ini kalau kompetensi tersebut lumayan mendalam serta bertahan lama selaku bagian dari karakter seorang sehingga bisa digunakan buat memprediksi sikap seorang kala berhadapan dengan bermacam suasana serta permasalahan. Kompetensi pula bisa menimbulkan ataupun memprediksi pergantian sikap. Setelah itu, kompetensi pula bisa memastikan dan memprediksi apakah seorang bisa bekerja dengan baik ataupun tidak dalam dimensi yang khusus, tertentu, serta standar (Wiyani,2013:57).

2. Tujuan Kompetensi Kewarganegaraan

Menurut Marfuh dan Sapriyah (2005, hlm 320) pembelajaran Kewarganegaraan mempunyai misi selaku pembelajaran kepribadian bertujuan mempersiapkan para partisipan didik selaku masyarakat negeri yang pintar serta baik (*to be smart serta good citizen*), ialah memahami pengetahuan (*knowledge*), keahlian (*skills*), perilaku serta nilai (*attitudes and values*) yang bisa dimanfaatkan buat meningkatkan rasa kebangsaan serta cinta tanah air.

Kajian tentang Pembelajaran Kewarganegaraan buat membentuk masyarakat negeri yang baik senantiasa memunculkan kerumitan, sebab: awal, pembelajaran kewarganegaraan senantiasa bersentuhan dengan kepentingan politik kenegaraan sehingga rentan buat dimanfaatkan selaku perlengkapan mempertahankan kepentingan kekuasaan sesuatu rezim politik. Kedua, konsep kewarganegaraan berkaitan dengan, atribut " baik" dari seseorang masyarakat negeri pula berarti mengandaikan perlunya daerah kajian etika (filsafat moral) kenegaraan. Ketiga, pembelajaran kewarganegaraan tidak cuma mengarahkan hak- hak serta kewajiban masyarakat negeri terhadap negeri(urusan publik) namun pula membangun seseorang masyarakat negeri yang berpartisipasi aktif, ialah tidak cuma jadi" masyarakat negeri yang baik" (*good citizen*) namun pula jadi" masyarakat negeri yang aktif"(*active citizen*) (Nissa, 2020), maka kompetensi

kewarganegaraan memiliki tujuan untuk menjadikan masyarakat yang pintar memiliki pengetahuan yang mumpuni dan juga keahlian dan perilaku yang baik.

3. **Kompetensi kewarganegaraan dan perusahaan Startup**

Kompetensi kewarganegaraan terdiri dari *civic knowledge*, *civic skill* dan *civic disposition* yakni sebagai berikut:

- a. *Civic knowledge*, berkaitan dengan kandungan atau isi apa saja yang harus diketahui oleh warga negara.
- b. *Civic skill*, keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karena di manfaatkan dalam menghadapi masalah kehidupan berbangsa dan bernegara,
- c. *Civic disposition*, merupakan sikap yang mencerminkan suatu kesopanan yang mencakup kehormatan dan interaksi manusiawi, tanggung jawab individual, disiplin diri, kepedulian masyarakat dan lain-lain.

4. **Kompetensi Ekonomi Kewarganegaraan**

Ekonomi kewarganegaraan merupakan kajian dalam spektrum *civic education* sebagaimana masuk dalam komponen domain sosio kultural yakni kajian pendidikan kewarganegaraan yang dikembangkan di dalam masyarakat, media masa, mapuan gerakan *civil society* lainnya (Asyafiq, 2019). Kajian kewarganegaraan yang dikembangkan di dalam masyarakat dalam membangun perekonomian masyarakat, dengan adanya ketimpangan ekonomi maka ekonomi kewarganegaraan harus dapat lebih di pahami oleh setiap masyarakat, dengan harapan dapat mengelola segala sumber daya yang ada guna meningkatkan pertumbuhan ekonomi negara. Maka jika kita simpulkan ekonomi kewarganegaraan adalah aktifitas masyarakat dalam membangun pola dan pertumbuhan ekonomi sebuah negara.

Dengan adanya ekonomi kewarganegaraan diharapkan dapat menumbuhkan jiwa nasionalisme terhadap produk dalam negeri yang ditandai dengan digunakannya produk dalam negeri dalam setiap aktivitasnya. Disamping itu memiliki produk yang dapat membangun pola kebanggaan dalam menggunakannya, missal sebut saja tas eiger yang sudah menjadi kebanggaan

ketika memakainya, disamping itu produk yang digunakan tersebut memiliki value bagi pengguna. Dengan banyaknya pengguna brand eiger maka sudah tidak ditampik lagi bahwa sebagai masyarakat dapat berperan sebagai salah satu pembangun perekonomian Indonesia.

Dengan adanya perilaku diatas maka bukan tidak mungkin dapat lebih menghidupkan kembali perekonomian dalam negeri, terjadinya peningkatan lapangan kerja, penurunan pengangguran, kesenjangan sosial sampai kepada terciptanya kemakmuran sektor ekonomi kepada warganya. Dengan demikian, pengimplementasian dalam kehidupan masyarakat haruslah benar-benar terealisasi. Disamping itu adanya pengembangan kepada masyarakat juga sangat lah diperlukan guna tercapainya sebuah kualitas terbaik yang diciptakan produk dalam negeri, dengan terciptanya sebuah kualitas yang baik dan sistem yang dipegang dari hulu ke hilir menjadikan sebuah value yang sangat baik dalam setiap produk yang diciptakan.

Namun perlu kita ingat pakar keamanan internet Indonesia, Alfons Tanujaya, menyebutkan bahwa tidak sedikit perusahaan teknologi yang ada di Indonesia berada dalam posisi rentan akan serangan kriminal siber karena rendahnya level keamanan (Bintoro, 2017) dalam (Perdani et al., 2018). Bertumpu kepada pembangunan sebuah ekonomi negara tidak dapat lepas dari peran serta warga negaranya, mengingat sirkulasi ekonomi sangatlah dipengaruhi oleh daya beli oleh warga masyarakat itu sendiri. Dengan demikian maka akan semakin dekatlah sebuah negara mencapai sebuah kesejahteraan yang diharapkan.

5. Nilai-nilai Kebajikan Perusahaan *Startup* dengan Kompetensi Kewarganegaraan

Pendidikan merupakan unsur penting di dalam kehidupan, dimana segala bentuk ilmu dapat diperoleh dari proses pendidikan, pada pelaksanaannya pendidikan dibagi menjadi 2 yaitu pendidikan formal dan informal. Dalam pendidikan formal yang terdapat di sekolah menjadi sarana terbaik dalam pengenalan ekonomi kewarganegaraan di tingkat sekolah, dengan demikian pendidikan kewarganegaraan dapat memberikan penguatan kepada masyarakat untuk membangun ekonomi dan memenuhi hajat semua orang, dengan demikian posisi masyarakat dalam ekonomi kewarganegaraan menpati sebagai kekuatan

utama dimana segala bentuk perilaku ekonomi di dasarkan kepada perilaku masyarakat.

Dalam pendidikan kewarganegaraan, Nilai-nilai kebajikan yang ingin diraih dalam materi Kompetensi Kewarganegaraan adalah Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civic Knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*Civic skills*) dan sikap kewarganegaraan (*Civic Disposition*) yang pada akhirnya ditujukan pada pembentukan pribadi warga negaranya. Warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap kewarganegaraan akan menjadi warga negara yang percaya diri (Susanto, 2014). Termasuk dalam mengelola sumber daya-sumber daya ekonomi yang ada.

Dengan ekonomi merupakan hajat dan kepentingan umum maka pendidikan kewarganegaraan merupakan poros untuk dapat memberikan edukasi kepada masyarakat terkait pembangunan-pembangunan ekonomi di Indonesia pada khususnya, yang kemudian dengan adanya pendidikan kewarganegaraan dapat lebih meningkatkan kepada kesadaran dalam berekonomi kewarganegaraan dengan tumbuhnya kesadaran dalam menumbuhkan ekonomi kewarganegaraan maka segala bentuk barang dan jasa dan segala masalah juga kebutuhan dalam masyarakat dapat terpenuhi dengan baik.

Perusahaan startup yang menghadapi persaingan dengan pasar global tentu saja market Indonesia menjadi sorotan oleh produsen produsen barang dari mancanegara dimana kondisi impor ke Indonesia lebih besar ketimbang ekspor, namun bila masyarakat indonesia melaksanakan kompetensi kewarganegaraan dengan baik, maka kepercayaan diri warga negara akan meningkat, sehingga dapat memperbaiki keadaan. dengan demikian pendidikan kewarganegaraan yang mengajarkan kompetensi kewarganegaraan kepada warganya yang merupakan pelaku ekonomi (Pemilik perusahaan Startup) yang dapat berperan sebagai media untuk memberikan kesadaran untuk menumbuhkan ekonomi di dalam negeri.

6. **Hubungan perusahaan *Startup* dengan kompetensi ekonomi kewarganegaraan**

Adanya perusahaan *startup* memberikan kesempatan pada banyak kalangan untuk memulai bisnis. Selain itu pengembangan *startup* juga menjadi daya pendorong dalam pertumbuhan ekonomi Indonesia. Dengan regulasi serta infrastruktur dalam mendukung kemajuan perusahaan *startup* akan berbanding lurus naiknya sumber pertumbuhan ekonomi.

Tingkat kompetensi pendiri juga dapat mempengaruhi kemajuan bisnis yang dijalani karena dipercaya bahwa mereka yang memiliki pengetahuan, keterampilan, cara berkomunikasi dengan baik dapat mempertahankan bisnis dalam jangka panjang. Dengan pengetahuan yang dimiliki pendiri mampu menilai potensi kinerja calon anggotanya dalam menjalankan perusahaan yang baru sehingga akan mendatangkan keuntungan bagi perusahaan.

Keterampilan dan sikap juga merupakan faktor yang mampu menjadikan sebagai kekuatan untuk membawa bisnis tersebut menjadi sukses. Keterampilan yang dimiliki oleh pekerja dapat meminimalisir kesalahan yang berakibat biaya yang besar. Sikap yang dimiliki oleh pegawai akan menarik investor atau pun client untuk tertarik menggunakan jasa dari perusahaan tersebut. Sehingga dalam perusahaan *startup* pendiri dan pegawai harus memahami kompetensi ekonomi yang dapat membantu perusahaan tetap berdiri.

C. **Penelitian Terdahulu**

Penelitian Terdahulu merupakan hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti terdahulu, yang hasil dari penelitian tersebut menjadi salah satu acuan dalam penelitian yang sedang dilaksanakan oleh peneliti dan juga menjadi sumber ilmu dan sumber informasi sehingga memberikan pemahaman kepada peneliti. Adapun judul penelitian terdahulu yang sesuai dengan judul penulis antara lain:

1. Muhammad Nafik Hadi Ryandono (2018). Jurnal berjudul " FinTech Waqaf: Solusi Permodalan Perusahaan Startup Wirausaha Muda" Hasil dari penelitian ini adalah wakaf uang dapat dijadikan sebagai alternatif solusi yang ekonomis dalam permasalahan permodalan bagi perusahaan startup yang unbankable milik para pemuda. Sistem Sharia Financial Technology (SFT) merupakan sistem yang mampu mengintegrasikan nadzir dengan Lembaga Keuangan

Syariah Penerima Wakaf Uang (LKSPWU), funding, financing, mauquf alaih, investor perusahaan startup, Lembaga Penjaminan Pembiayaan Islam (LPPI), dan Bank Islam.

2. Sutrisno Asyafiq, (2019). Dalam jurnal yang berjudul “Strategi Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi Di Era Global Berbasis Pendidikan Ekonomi Kewarganegaraan”. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di era global dapat diintegrasikan melalui konsep pendidikan ekonomi kewarganegaraan di lingkungan masyarakat dan sekolah dalam bentuk program entrepreneur, pengembangan unit usaha, peningkatan kualitas sumber daya manusia, dan pemanfaatan teknologi dan informasi.
3. Agus Susanto (2014) dalam Penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pengembangan Kompetensi Kewarganegaraan (Civic Competences) Terhadap Kehidupan Demokrasi Siswa Kelas Ix Smpn 1 Bungkal Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan Hasil data didapat dari hasil uji T dan setiap variabel mendapat variabel $X_1 = 2.511$, $X_2 = 2.782$, dan $X_3 = 2.687 > T_t = 1.996$. Itu berarti bahwa setiap komponen kompetensi kewarganegaraan berpengaruh signifikan terhadap demokrasi siswa. Itu hasil uji F diperoleh dari $F_o > F_t (10,180 > 2,74)$. Ini berarti bahwa komponen dari Pengaruh kompetensi kewarganegaraan membanjiri demokrasi siswa, secara signifikan. Sedangkan untuk Nilai R Square menghasilkan 0,316 atau 31,6%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ; Pertama, setiap komponen kompetensi kewarganegaraan mempengaruhi demokrasi siswa, secara signifikan. Kedua, komponen kompetensi kewarganegaraan berpengaruh besar sebesar 31,6% terhadap demokrasi mahasiswa, dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti. Ketiga, kompetensi kewarganegaraan berpengaruh dominan terhadap demokrasi siswa.

D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan pola atau model tentang bagaimana sesuatu distruktur atau bagaimana bagian-bagian berfungsi perilaku yang didalamnya ada konteks atau dimensi waktu (Moleong, 2016, hlm 49). Kerangka pikir merupakan garis besar rancangan penelitian yang menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian.

Saat melakukan penelitian, kerangka pemikiran memiliki peran yang sangat penting yaitu menjadi pedoman peneliti untuk mencari fakta dilapangan. Oleh karena itu, kerangka pemikiran dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana peran perusahaan *startup* dapat membangun kompetensi ekonomi kewarganegaraan. Kerangka pemikiran penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

