

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Laporan ini telah memaparkan pengembangan platform *SkillUpKids* – sebuah platform edukasi anak berbasis Artificial Intelligence dan keamanan siber – beserta perjalanan tim dalam Program P2MW 2025 hingga meraih Juara 1 Nasional pada KMI Expo 2025. Beberapa kesimpulan utama yang dapat diambil yaitu:

- a. Integrasi AI dan Keamanan Siber di Platform Edukasi: *SkillUpKids* dibangun untuk menjawab kebutuhan akan pembelajaran anak yang personal, interaktif, namun tetap aman. Dengan mengimplementasikan algoritma AI, platform mampu memetakan minat dan kecerdasan majemuk anak secara individual dan memberikan rekomendasi aktivitas belajar yang sesuai. Di saat yang sama, penerapan prinsip keamanan siber (autentikasi kuat, enkripsi data, dsb) memastikan platform ini terpercaya bagi orang tua dan anak. Pengalaman pengembangan menunjukkan bahwa integrasi AI dan keamanan dapat dicapai secara bersamaan tanpa mengorbankan *user experience*.
- b. Pencapaian Prestasi melalui Inkubasi dan Kompetisi: Jalur profesional – lomba yang ditempuh tim terbukti efektif untuk mematangkan inovasi. Melalui P2MW 2025, tim *SkillUpKids* mendapatkan dukungan pendanaan dan mentoring sehingga berhasil mengembangkan prototipe aplikasi dalam waktu singkat (~5 bulan). Pembinaan internal kampus dan nasional berperan penting dalam meningkatkan kualitas produk maupun kemampuan presentasi tim. Puncaknya, partisipasi di KMI Expo 2025 memberikan validasi bahwa *SkillUpKids* unggul secara nasional dalam kategori bisnis digital tahap bertumbuh, dibuktikan dengan raihan Juara 1. Prestasi ini menegaskan bahwa kolaborasi antara *skillset* teknis, ide inovatif, dan program pembinaan yang tepat dapat menghasilkan output berdaya saing tinggi.

- c. Dampak dan Implikasi: Keberhasilan *SkillUpKids* membawa dampak positif multi-dimensi. Dari sudut pandang pendidikan, platform ini menawarkan solusi baru bagi orang tua untuk mengembangkan potensi anak dengan bantuan teknologi modern. Dari sudut kewirausahaan, *SkillUpKids* menjadi contoh *startup* mahasiswa yang mampu tumbuh dan diakui di tingkat nasional, sehingga diharapkan dapat menginspirasi gerakan inovasi serupa di kalangan mahasiswa lain. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta, capaian ini memperkuat ekosistem technopreneurship kampus dan menunjukkan efektivitas pembinaan yang dilakukan [7]. Implikasi lebih luas, proyek ini mendemonstrasikan bahwa sinergi antara teknologi (AI & cybersecurity) dengan sektor pendidikan dapat melahirkan produk yang *impactful*.

Kesimpulannya, pengembangan *SkillUpKids* beserta pencapaian Juara 1 KMI Expo 2025 membuktikan bahwa inovasi di bidang edutech yang berfokus pada **personalized learning** dan **data security** sangat relevan dan diperlukan. Platform *SkillUpKids* berhasil menjadi pionir dengan konsep tersebut dan diakui kualitasnya secara nasional. Tentu, perjalanan ke depan masih panjang untuk mengembangkan platform ini menjadi produk yang digunakan masyarakat luas. Namun, fondasi kuat telah terbentuk melalui program ini. Tim meyakini dengan evaluasi berkelanjutan dan dukungan stakeholder, *SkillUpKids* dapat berkontribusi nyata meningkatkan kualitas pendidikan anak Indonesia di era digital.

4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman dan hasil yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan lebih lanjut maupun bagi pihak-pihak terkait:

- a. Pengembangan Lanjutan *SkillUpKids*: Disarankan tim *SkillUpKids* melanjutkan proyek ini ke tahap implementasi publik. Perlu dilakukan penyempurnaan fitur sesuai evaluasi (peningkatan akurasi AI, penambahan konten aktivitas, dsb) serta uji coba beta secara lebih luas. Tim sebaiknya mempertimbangkan bergabung dengan program akselerator startup atau inkubator lanjutan agar mendapatkan pendanaan tambahan dan bimbingan bisnis profesional. Selain itu, menjalin kerjasama dengan komunitas orang

tua, sekolah, atau lembaga pendidikan anak dapat membantu adopsi platform ini di lapangan.

- b. Bagi Program Pembinaan (P2MW dan KMI Expo): Program serupa sebaiknya terus dilanjutkan dan diperluas cakupannya. Pengalaman *SkillUpKids* menunjukkan bahwa durasi inkubasi P2MW (5-6 bulan) sudah ideal, namun alangkah baik jika setelah KMI Expo ada tindak lanjut (misal fasilitasi akses modal ventura untuk para pemenang) agar usaha mahasiswa tidak berhenti pasca lomba. Pihak penyelenggara juga dapat mempertimbangkan penambahan kategori khusus, misalnya kategori *Impact Technology* atau *Social Entrepreneurship*, mengingat banyak inovasi digital seperti *SkillUpKids* yang punya dampak sosial signifikan.
- c. Bagi Universitas dan Pembina: Disarankan universitas meningkatkan sosialisasi jalur non-skripsi seperti ini agar lebih banyak mahasiswa berprestasi memilih menemukannya. Pembimbing akademik diharapkan mendorong mahasiswa yang memiliki ide inovatif untuk berani mengikuti kompetisi kewirausahaan. Selain itu, universitas dapat menyiapkan *resource center* (pusat bantuan) untuk hal-hal teknis seperti legalitas usaha, hak kekayaan intelektual, maupun konsultasi keamanan data, sehingga tim mahasiswa dapat berkonsultasi dan mendapatkan panduan profesional selama mengembangkan produk.
- d. Untuk Peneliti dan Pemerintah: Keberhasilan *SkillUpKids* membuka peluang riset lanjutan di bidang AI untuk pendidikan. Para peneliti dapat melakukan studi dampak penggunaan platform seperti ini terhadap perkembangan anak dalam jangka panjang. Juga, penting bagi pemerintah mendukung inovasi lokal dengan menyediakan regulasi yang kondusif serta pendanaan hibah lanjutan. Program semacam P2MW patut ditambah kuota dan dananya, mengingat animo tinggi (ribuan proposal tiap tahun) namun yang didanai terbatas.
- e. Bagi Tim/Startup Serupa: Bagi mahasiswa atau tim lain yang ingin mengikuti jejak *SkillUpKids*, saran kami adalah fokuslah pada *problem-*

solution fit. Pilihlah masalah nyata yang dekat dengan keseharian (seperti pendidikan anak), eksplorasi teknologi tepat guna untuk memecahkannya, dan jangan takut berkompetisi. Penting untuk menyiapkan diri tidak hanya dengan prototipe yang baik, tetapi juga pemahaman bisnis dan cara menyampaikan nilai inovasi kepada orang lain. Keterlibatan mentor dan *feedback* pengguna sejak dini akan sangat membantu.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan inovasi di kalangan mahasiswa dapat terus tumbuh dan *sustainable*. Keberhasilan *SkillUpKids* hendaknya menjadi pemacu semangat, bukan hanya bagi tim sendiri tetapi bagi dunia pendidikan tinggi secara umum, bahwa **mahasiswa Indonesia mampu menciptakan solusi inovatif berkelas nasional bahkan global** bila difasilitasi dan dibimbing dengan baik.

