

# JALAN PINTAS MASA DEPAN PENDIDIKAN TINGGI VOKASI MELALUI PLATFORM PEMBELAJARAN CORPORATE

Wahyu Ridhoni<sup>a</sup>, Abdullah Ardi<sup>a</sup>, Emma Valensia Aurum<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Teknik Informatika, Politeknik Hasnur, Indonesia

**Correspondence:** wahyu@polihasnur.ac.id

## **Abstract**

*This article was compiled to explore the features of the corporate learning platform from BetterUp, Articulate, Go1, Multiverse, and Andela so that it can be designed so that the vocational student recruitment process can be integrated into learning made by companies. The result is an initial design of the system interface. This design can later become a model brought by vocational colleges in collaboration with various industrial parties. A comparison of specifications between the five platforms has been carried out and resulted in a corporate learning platform design with business-to-business users and the main feature being an authoring tool. Learning is delivered asynchronously with a platform whose content is provided by the company. Before taking part in the material, students carry out an eligible test. The platform is designed only for the South Kalimantan area and has a learning progress feature as a consideration for companies in choosing who to recruit.*

## **Abstrak**

Artikel ini disusun untuk mengeksplorasi tentang fitur platform corporate learning dari BetterUp, Articulate, Go1, Multiverse, dan Andela, sehingga dapat dirancang bagaimana agar proses rekrutmen mahasiswa vokasi dapat terintegrasi dalam pembelajaran yang dibuat oleh perusahaan, hasilnya berupa desain awal antarmuka sistem. Desain ini nantinya dapat menjadi model yang dibawa perguruan tinggi vokasi dalam kerjasama dengan berbagai pihak industri. Perbandingan spesifikasi antara kelima platform telah dilakukan dan menghasilkan rancangan platform corporate learning dengan pengguna adalah business-to-business dan fitur utama berupa authoring tool. Pembelajaran disampaikan secara asynchronous dengan platform yang contentnya disediakan perusahaan. Sebelum mengikuti materi mahasiswa melakukan eligible test. Platform didesain hanya untuk area Kalimantan Selatan dan memiliki fitur kemajuan belajar agar dapat menjadi pertimbangan bagi perusahaan dalam memilih siapa yang akan direkrut.

**Katakunci:** Corporate Learning; Pendidikan Vokasi; Platform.

## **Pendahuluan**

Unicorn Startup Company adalah perusahaan rintisan digital yang telah mencapai valuasi lebih dari satu miliar dolar. Berdasarkan 30 peringkat teratas pada Maret 2023 untuk Global EdTech Unicorn, Corporate Learning merupakan perusahaan teknologi pendidikan dengan kategori terbanyak, selain kategori Tutoring yang juga sama-sama sebanyak lima perusahaan (Holoniq.com, 2023). BetterUp dari United States berada pada posisi ke-2 dengan valuasi 4,7 miliar dolar, Articulate dari United States pada posisi ke-4 dengan valuasi 3,75 miliar, Go1 dari Australia pada posisi ke-17 dengan valuasi 2 miliar dolar, Multiverse dari United Kingdom pada posisi ke-19 dengan valuasi 1,7 miliar dolar, dan Andela dari United States pada posisi ke-20 dengan valuasi 1,5 miliar dolar.

Dominasi kategori Corporate learning dalam Global EdTech Unicorn merupakan kebutuhan pasar yang besar atas peningkatan kinerja karyawan dimana menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan suatu perusahaan. Terutama untuk meningkatkan kemampuan dan keahlian karyawan dalam memenuhi tuntutan pekerjaan yang semakin kompleks. Saat ini, dengan adanya teknologi digital, corporate learning dapat dilakukan secara online melalui platform e-learning

yang tersedia, sehingga memungkinkan karyawan untuk belajar secara mandiri, sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka, tanpa harus keluar dari kantor atau rumah.

Global unicorn startup company seperti BetterUp, Articulate, Go1, Multiverse, dan Andela telah menciptakan platform e-learning yang inovatif dan terintegrasi dengan teknologi canggih. Platform e-learning ini telah membantu banyak perusahaan di seluruh dunia untuk meningkatkan produktivitas dan keterampilan karyawan mereka dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Berbagai solusi pembelajaran online yang ditawarkan oleh perusahaan-perusahaan ini membuat corporate learning menjadi lebih mudah diakses dan lebih terjangkau bagi banyak perusahaan di seluruh dunia. Perusahaan-perusahaan dapat memilih platform yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka dan menciptakan program pelatihan yang sesuai dengan budaya dan tujuan bisnis mereka. Selain itu, platform e-learning ini juga membantu perusahaan dalam meningkatkan kepuasan karyawan karena memberikan kesempatan untuk pengembangan karir dan pertumbuhan profesional yang lebih baik. Perusahaan juga menjadi mampu mengikuti perubahan dan inovasi dalam teknologi dan bisnis.

Selain itu, platform e-learning juga membantu perusahaan untuk menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk pelatihan tradisional yang memakan waktu dan biaya yang cukup besar. Dengan menggunakan platform e-learning, perusahaan dapat memberikan pelatihan yang lebih efisien dan efektif dengan biaya yang lebih terjangkau. Namun, perusahaan perlu memperhatikan beberapa hal ketika memilih platform e-learning yang tepat untuk mereka, sehingga dapat memilih platform yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.

Jika sebelumnya Massive Open Online Course (MOOC) seperti edX dan Coursera diinisiasi oleh perguruan tinggi seperti MIT, Universitas Harvard dan Universitas Stanford agar perkuliahan di kampusnya terbuka untuk umum, maka Corporate learning juga bisa menjadi lebih terbuka serupa dengan MOOC. Penilaian saat proses pembelajaran secara online tersebut sebenarnya bisa menjadi proses seleksi calon karyawan yang berjalan di balik layar. Cara ini merupakan langkah strategis agar kesenjangan antara pendidikan dan industri menjadi semakin samar. Materi pembelajaran karena dibuat oleh perusahaan langsung menyebabkan materi menjadi sangat terkini dan sesuai dengan proses bisnis nyata yang terjadi. Mahasiswa tidak belajar dari awal lagi ketika diterima di suatu perusahaan. Perguruan tinggi terutama vokasi di masa depan akan bergeser peran, menjadi pengarah dan fasilitator yang membuka jalan pintas bagi mahasiswanya terhubung ke dunia kerja dengan perkuliahan yang tidak hanya Match and Link dengan industri, tetapi terintegrasi.

Artikel ini disusun untuk menggali lebih dalam tentang fitur platform BetterUp, Articulate, Go1, Multiverse, dan Andela, termasuk bagaimana desain proses rekrutmen calon karyawan yang terintegrasi dapat ditambahkan dalam pembelajaran online, hasilnya berupa desain awal antarmuka sistem. Desain ini nantinya dapat menjadi model yang dibawa perguruan tinggi vokasi dalam kerjasama dengan berbagai pihak industri. Platform ini pada penelitian berikutnya akan berlanjut pada pengembangan sehingga dapat dimanfaatkan perguruan tinggi untuk memperoleh keunggulan bersaing dan juga dari pihak perusahaan dapat memproses seleksi calon karyawan dengan lebih tepat. Peluang ini belum banyak diinisiasi di Indonesia terutama perguruan tinggi vokasi.

## **Metode Penelitian**

Tinjauan atau ulasan dari platform pembelajaran corporate yaitu : BetterUp, Articulate, Go1, Multiverse, dan Andela dilakukan dengan metode penelitian studi literatur (Ullah et al., 2022). Langkah-langkah pelaksanaan dalam penelitian ini disusun dengan empat tahap dari penentuan sumber informasi hingga perancangan platform.

## A. Penentuan sumber informasi

Sumber informasi yang akan digunakan meliputi artikel ilmiah yang mengangkat topik tentang kelima platform. Tidak ditemukan penelitian yang mengangkat topik Andela, Go1, dan Multiverse, sehingga sulit mengambil perspektif penelitian terdahulu untuk ketiga platform tersebut, meskipun juga platform BetterUp juga tidak banyak. Hanya Articulate yang lebih sering diangkat. Kunjungan ke situs web platform pembelajaran tersebut dilakukan untuk melengkapi sumber informasi yang tidak ditemukan dari penelitian terdahulu, selain itu ditambah pula dari dokumen resmi laporan tahunan dan survey dari perusahaan yang bersangkutan, maupun dari channel YouTube resmi milik kelima platform.

## B. Pengumpulan data

Setelah sumber informasi ditentukan, pengumpulan data yang relevan dengan topik penelitian dilakukan. Pengurangan terhadap artikel yang tidak relevan diperlukan setelah pengumpulan. Tersisa 9 artikel untuk Articulate dan 4 artikel untuk BetterUp, sedangkan ketiga platform yang lain tidak ada diperoleh satupun artikel yang relevan. Ketiadaan artikel digantikan dengan 1-2 laporan perusahaan ataupun Book Section. Data tentang informasi fitur-fitur platform pembelajaran dari kelima perusahaan digali dengan mencoba menggunakan langsung platform. Dari mendaftar, login, hingga menelusuri halaman-halaman di dalamnya. Penelusuran video pada YouTube resminya masing-masing juga dilakukan dan memperoleh 1-2 video yang menjelaskan gambaran bagaimana sistem dan model pembelajaran yang dijalankan. Semua koleksi sumber data dihimpun sebagaimana tabel 1.

**Tabel 1. Sumber pengumpulan data**

<b>Sumber</b>	<b>Andela</b>	<b>Articulate</b>	<b>BetterUp</b>	<b>Go1</b>	<b>Multiverse</b>
Website	andela.com	articulate.com	betterup.com	go1.com	multiverse.io
Video Youtube	youtu.be/_Mg uJ4ct968 youtu.be/NBE MmlcctoI	youtu.be/g8Co 8y2nBfY	youtu.be/d__a _DYrpbE	https://youtu.be /yuCS1iF-hmk	youtu.be/GkB UxRa_18M youtu.be/m61 FRD9AdXA
Laporan/ Book Section	Andela, 2022. International Finance Corporation, 2022.	Cuadrado, 2021.	BetterUp, 2021.	Go1, 2022	Blackledge, 2022. Feijao et al., 2021.
Artikel Penelitian	-	1. Sindu et al., 2021 2. Khasanah & Hariyoko, 2023 3. Fuller et al., 2021 4. Hernandez & Kilar-	1. Terblanch e & Cilliers, 2020 2. Salvadori nho & Teixeira, 2023 3. Schermul y et al., 2022	-	-

- Magdziarz, 2021
  4. Jeannotte et al., 2021
  5. Kristiani et al., 2022
  6. Nugroho & Arrosyad, 2020
  7. Martin et al., 2021
  8. Daryanes et al., 2023
  9. Sindu et al., 2020
- 

### C. Analisis data

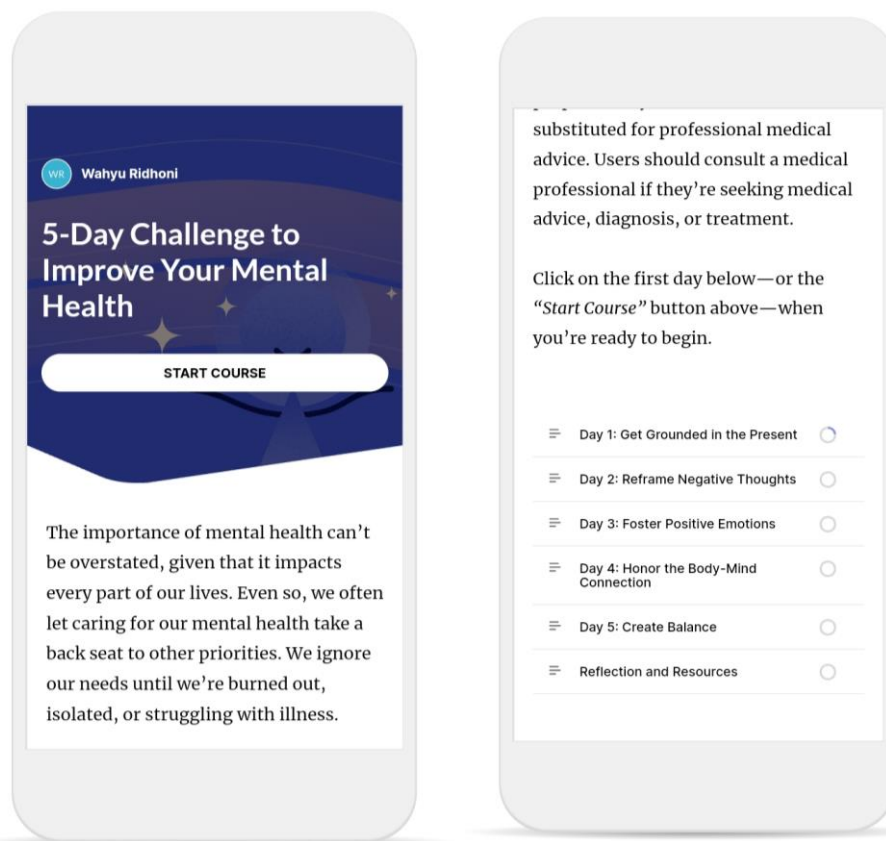
Setelah data terkumpul, data dan informasi yang diperoleh dianalisis untuk menentukan fitur apa yang akan diambil untuk menjadi model. Kriteria diperlukan untuk menentukan fitur mana yang diambil, dalam hal ini analisis perbandingan digunakan untuk mempertimbangkan prioritas dan relevansi dengan tujuan penelitian, yaitu dalam rangka membangun corporate learning platform untuk mengintegrasikan proses rekrutmen calon karyawan.

### D. Perancangan platform

Setelah semua informasi terkumpul dan dilakukan analisis, perancangan model dilakukan dengan bantuan aplikasi untuk desain interface yaitu Figma. Perancangan merupakan hasil telaah dari fitur utama apa saja yang akhirnya digunakan setelah diputuskan pada tahap analisis. Tampilan dibatasi hanya dibangun untuk mobile, sehingga dibuat dengan portrait dan memperhatikan layout yang ringkas sesuai layar smartphone.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian terdahulu Articulate lebih akrab di kalangan peneliti terutama produk Articulate Storyline yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif (Daryanes et al., 2023; Khasanah & Hariyoko, 2023; Kristiani et al., 2022; Nugroho & Arrosyad, 2020). Kelebihan Storyline ini karena hasilnya dapat juga diintegrasikan dengan Online Learning System yang lain (Sindu et al., 2021). Articulate sendiri didirikan pada tahun 2002, sehingga jauh lebih dahulu dikenal dibanding keempat platform lainnya yang didirikan belasan tahun kemudian. BetterUp pada 2013, Andela pada 2014, Go1 pada 2015, dan Multiverse 2016.

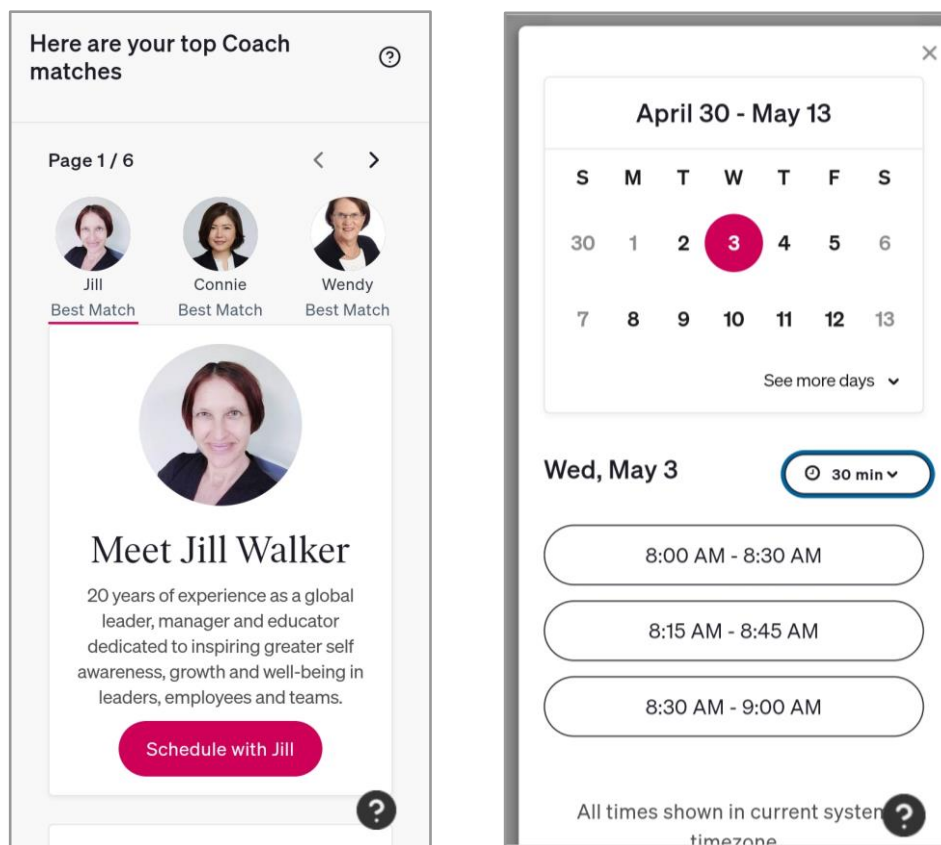


**Gambar 1. Course dengan Articulate Rise 360**

Selain Articulate Storyline yang merupakan aplikasi desktop, Articulate juga mempunyai produk Articulate Rise 360 (gambar 1) untuk membuat course berbasis web dengan tinggal memilih menu tampilan halaman (Fuller et al., 2021; Hernandez & Kilar-Magdziarz, 2021; Martin et al., 2021). Jika Storyline tampilannya lebih mirip PowerPoint maka Rise 360 lebih mirip dengan Blog. Namun keduanya dapat diintegrasikan. Hasil dari Storyline dapat disematkan pada Rise 360. Selain kedua produk yang populer itu masih ada beberapa produk lain. Articulate dikelompokkan dalam kategori Corporate Learning karena target user dan contoh-contoh templatnya yang lebih mengarah pada karyawan, meskipun produk dan platform seperti Articulate Rise 360 sangat mungkin tidak terbatas digunakan juga untuk kepentingan di luar corporate learning. Dalam konteks penelitian ini untuk menghasilkan perancangan platform maka perbandingan fitur dari Articulate difokuskan hanya pada Rise 360, karena dianggap lebih sesuai dan berbasis web. Konten ditampilkan bertahap ke pengguna setelah melakukan klik, berupa flashcards, accordion, tabs, labeled graphics, process, ataupun timeline (Cuadrado, 2021).

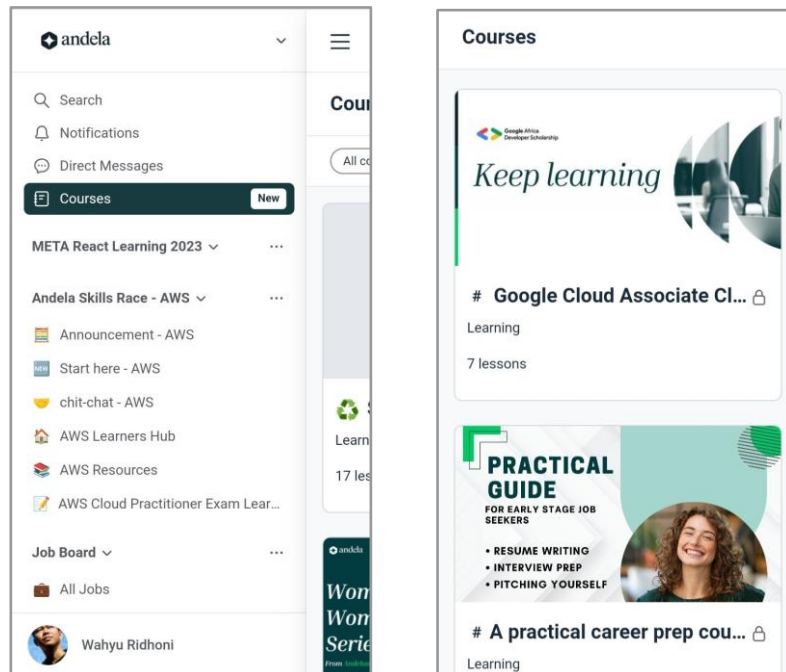
BetterUp meskipun juga tidak sebanyak Articulate tapi juga ada diangkat oleh peneliti. Jika dilihat setelah Articulate, BetterUp memang perusahaan yang lebih dulu berdiri dibanding tiga perusahaan Unicorn EdTech, sehingga adopsi teknologi dalam penelitian memang perlu waktu untuk mendapat tempat. BetterUp memulai platformnya dengan memberikan pertanyaan seputar apa kesulitan yang dihadapi dalam pekerjaan, bidang pekerjaan, dan apa target yang ingin dicapai, Sistem akan memberikan rekomendasi coach yang sesuai untuk kemudian dapat membuat jadwal pertemuan melalui Video call (gambar 2). Berbeda dari Articulate Rise 360 yang asynchronous secara one-to-many, maka BetterUp dilakukan dengan synchronous secara one-to-one. Personalised Coaching inilah yang menjadi fitur utama dan ciri khas BetterUp (Salvadorinho & Teixeira, 2023; Schermuly et al., 2022; Terblanche & Cilliers, 2020) dimana faktor psikologi dan

kesehatan mental menjadi poin penting yang diperhatikan dalam setiap sesi coaching (Jeannotte et al., 2021). Rasa bahagia, tingkat stres yang rendah, serta menjaga kualitas hidup yang baik menjadi topik yang tren selama coaching (BetterUp, 2021).



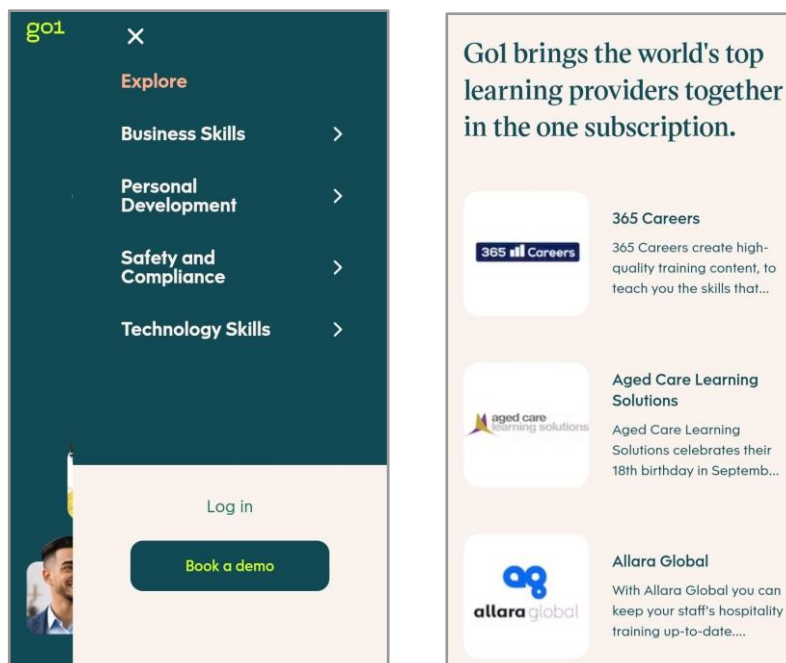
**Gambar 2. Coach pada BetterUp**

Pada Andela, walaupun masuk kategori EdTech corporate learning menurut HolonIQ, namun saat awal mendaftar dan login lebih seperti platform penempatan kerja untuk talent digital daripada platform pembelajaran corporate. Keseluruhan tampilan dominan untuk pekerjaan bagi programmer secara remote. Setelah mendaftar, pengguna diarahkan untuk melakukan asesmen tahap pertama berupa kemampuan bahasa Inggris. Selanjutnya jika memenuhi standar yang ditetapkan maka akan berlanjut pada proses Code Challenge dan Interview. Satu-satunya halaman untuk pembelajaran adalah Andela Learning Community (gambar 3), tampilannya seperti aplikasi discord. Namun jika melihat konten di dalamnya dan menu ini hanya menjadi footer maka fokus utama Andela dipastikan bukanlah pada platform pembelajaran, melainkan untuk menghubungkan pencari kerja dan perusahaan.



**Gambar 3. Andela Learning Community**

Berbeda dari platform sebelumnya, pada Go1 akses untuk demo hanya diberikan untuk corporate yang melakukan request dengan email berdomain perusahaan, sehingga target penggunaannya bukan individu melainkan Business-to-business (B2B). Go1 menyediakan materi training yang dibagi menjadi empat kelompok yaitu business skills, personal development, safety and compliance, serta technology skills. Materi tersebut disiapkan dari ratusan penyedia konten pembelajaran corporates pihak ketiga (gambar 4).



**Gambar 4. Provider pembelajaran pada Go1**

Terakhir pada Multiverse, pembelajaran dilakukan dengan sistem magang, sehingga diperoleh pengalaman kerja yang nyata. Mahasiswa tidak hanya memperoleh skill yang sesuai dengan kebutuhan industri melainkan mereka juga memperoleh gaji, dimana sangat membantu untuk membayar biaya perkuliahan mereka. Berbeda dengan course di Go1 dimana materi dibagi menjadi skill yang diajarkan, pada Multiverse program disusun sesuai posisi pekerjaan yang akan dijabat. Capaian akhirnya berupa level kompetensi, misal : Data Analyst level 4 atau Business Analyst level 4. Program dilaksanakan selama rata-rata satu tahun namun ada pula yang dilaksanakan selama tiga tahun dengan juga memperoleh gelar sarjana Bachelor of Science.



**Gambar 5. Program pembelajaran pada Multiverse**

Hasil dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu daftar spesifikasi dan perancangan antarmuka. Daftar spesifikasi yang dimiliki oleh masing-masing platform adalah sebagaimana tabel 2 di bawah ini. Untuk Andela perbandingan yang digunakan adalah dengan Learning Communitynya, mengingat halaman utamanya bukan merupakan platform pembelajaran.

**Tabel 2. Perbandingan spesifikasi antar platform**

No	Spesifikasi	Andela	Articulate	BetterUp	Go1	Multiverse
1	Pengguna	C2C	B2C	B2C	B2B	B2C
2	Fitur Utama	Chat	Authoring Tool	Coaching	Short Course	Program Magang
3	Waktu Penyampaian	Asynchronous	Asynchronous	Synchronous	Asynchronous	Synchronous

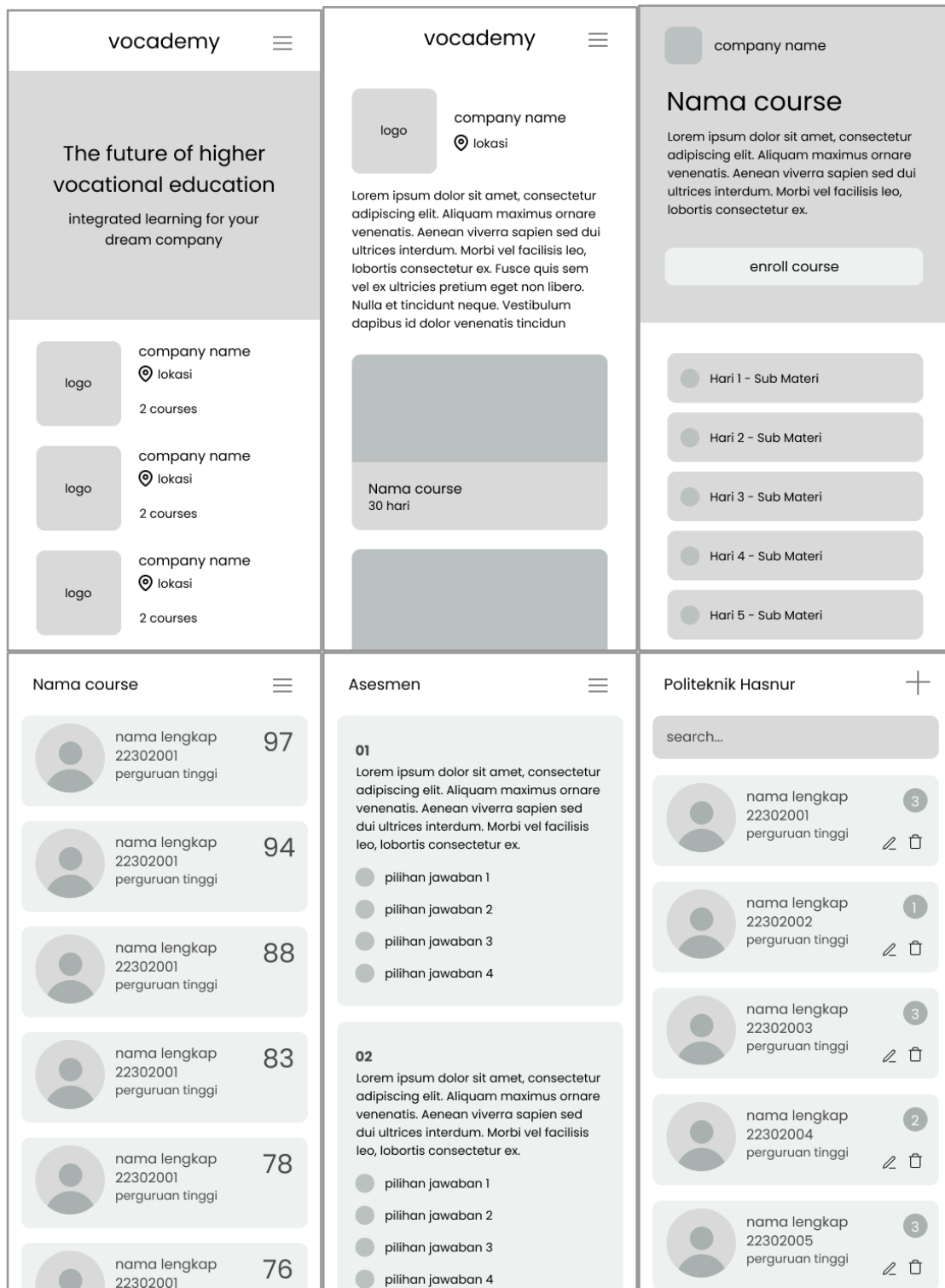


4	Teknologi	Platform	Platform	Platform	Platform & Content	Platform & Content
5	Asesmen	Eligible test	tidak ada	Matching test	tidak ada	Eligible test
6	Coverage	Africa	World Wide	World Wide	Australia	UK & US
7	Rekrutmen Karyawan	Ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Ada

Berdasarkan perbandingan spesifikasi di atas, maka diperoleh gambaran alternatif perancangan platform corporate learning yang akan dikembangkan. Kesesuaian kriteria dengan kebutuhan pendidikan tinggi vokasi menjadi pertimbangan dalam memilih opsi yang mana dari spesifikasi yang ada. Berikut ini hasil mencermati dan alasan mengapa suatu opsi diambil untuk menjadi acuan pada tahapan berikutnya.

1. Pengguna adalah B2B. Platform yang akan dikembangkan mengakomodir banyak perguruan tinggi dengan sumber belajar dari banyak perusahaan serupa seperti yang dijalankan oleh Go1, sehingga mahasiswa yang bergabung tidak secara individu melainkan ditentukan oleh kampus yang bersangkutan. Nota kesepakatan kerjasama (MoU) antara kampus dan perusahaan di generate oleh sistem ketika suatu kampus melakukan enroll ke suatu modul pembelajaran yang dibuat oleh suatu perusahaan.
2. Fitur utama berupa Authoring Tool. Penyampaian sub materi yang tampil secara bertahap setelah suatu materi selesai merupakan cara yang dianggap paling sesuai dibanding dengan chat atau coaching yang memerlukan keluangan waktu mentor dari perusahaan. Konten cukup sekali dibuat dan dapat diakses berulang kali oleh berbagai kampus. Course ini dapat mengambil contoh dari platform Articulate Rise 360, dimana cukup lengkap dan mampu menjadikan materi ajar lebih menarik.
3. Waktu penyampaian pembelajaran secara Asynchronous. Mahasiswa dapat fleksibel menyesuaikan keluangan waktu dari masing-masing diri mereka. Ritme belajar juga dapat ditentukan oleh mahasiswa sendiri bagaimana yang nyaman untuk dirinya.
4. Teknologi tidak hanya platform / empty technology melainkan dengan content. Platform disini untuk menyediakan perusahaan agar lebih mudah menyusun materi pembelajaran. Materi yang sudah dibuat tersebut menjadi konten yang akan jadi bahan ajar bagi mahasiswa di kampus.
5. Asesmen berupa eligible test. Seleksi dari perusahaan bagi mahasiswa yang bisa mengikuti course hanya dengan kriteria tertentu yang telah ditetapkan perusahaan. Isinya bisa berupa pertanyaan yang sesuai dengan posisi pekerjaan yang sedang dibuka ataupun berupa pertanyaan yang merupakan soft skill.
6. Coverage hanya untuk Kalimantan Selatan. Sistem akan memetakan posisi perusahaan berada dimana dan begitu pula dengan kampus, namun untuk pilot project dibatasi hanya area Kalimantan Selatan, dimana Politeknik Hasnur berada. Informasi posisi ini juga untuk membantu mahasiswa dalam mempertimbangkan ketika mengikuti pembelajaran pada suatu perusahaan. Jika setelah pembelajaran selesai dan perusahaan merekrutnya maka mahasiswa tersebut telah siap dengan lokasi pekerjaan yang ditentukan.
7. Ada rekrutmen karyawan. Sistem memiliki fitur kemajuan belajar mahasiswa dan hasil tes sub materinya. Fitur ini dapat dilihat oleh kampus maupun oleh perusahaan pemilik materi pembelajaran tersebut untuk mengetahui daftar peringkat mahasiswa. Fitur ini merupakan halaman penting bagi perusahaan sebagai pertimbangan dalam melakukan rekrutmen.

Berikutnya perancangan antarmuka berupa wireframe dibuat menggunakan bantuan aplikasi web Figma, sesuai spesifikasi sistem yang dipilih kemudian diterjemahkan dalam bentuk desain menjadi sebagaimana gambar 6 di bawah ini.



**Gambar 6. Wireframe perancangan platform**

## Simpulan dan Rekomendasi

Perbandingan spesifikasi antara Andela, Articulate, BetterUp, Go1, dan Multiverse telah dilakukan dan menghasilkan rancangan platform corporate learning dengan pengguna adalah Business-to-business (B2B), antara perguruan tinggi vokasi dengan perusahaan. Fitur utama berupa Authoring Tool dan pembelajaran disampaikan secara Asynchronous dengan platform yang contentnya disediakan perusahaan. Sebelum mengikuti suatu topik materi pembelajaran mahasiswa melakukan eligible test. Sebagai pilot project, platform dibatasi hanya untuk area Kalimantan Selatan. Kemudian, fitur kemajuan belajar diperlukan sebagai pertimbangan perusahaan dalam melakukan rekrutmen.

Pada masa mendatang penelitian perlu dilanjutkan dalam bentuk prototipe untuk memperoleh feedback dari pihak perusahaan, terutama untuk mengetahui apakah sudah cukup mudah digunakan dalam pengisian konten. Selanjutnya jika desain telah valid memenuhi keinginan seluruh stakeholder, maka pengembangan dapat dilanjutkan dengan pemrograman platform berbasis web.

## Daftar Pustaka

- Andela. (2022). *Africa Developer Survey: Insights on the African development community and ICT industry*.
- BetterUp. (2021). *Redefining Inclusive Leadership: The Data Shaping The New Hybrid Workforce*.
- Blackledge, J. (2022). Perspective Chapter: Reflections on the Future of Higher Education in the United Kingdom. In *Education and Human Development* (Vol. 0). IntechOpen. <https://www.intechopen.com/online-first/85290>
- Cuadrado, M. C. (2021). *Evaluating the user experience of Moodle among healthcare professionals in Sub-Saharan Africa*. Health[e]Foundation.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student's Problem-Solving Ability. *Heliyon*, 9(4), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Feijao, C., Flanagan, I., Stolk, C. van, & Gunashekar, S. (2021). *The Global Digital Skills Gap: Current Trends and Future Directions*. RAND Corporation. [https://www.rand.org/pubs/research\\_reports/RRA1533-1.html](https://www.rand.org/pubs/research_reports/RRA1533-1.html)
- Fuller, K., Gray, M., Bradley-Ridout, G., & Nekolaichuk, E. (2021). Flipping It Online: E-imagining Teaching Searching for Knowledge Syntheses. *Journal of the Canadian Health Libraries Association / Journal de l'Association Des Bibliothèques de La Santé Du Canada*, 42(2). <https://doi.org/10.29173/jchla29492>
- Go1. (2022). *Developing Foundational Skills for The Future of Work*.
- Hernandez, R., & Kilar-Magdziarz, E. (2021). *Instructional Design for Online Content Integrated Language Teaching with A Focus on A Rapid Development E-Authoring Tool*. 3542–3549. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2021.0742>
- Holoniq.com. (2023, April 28). *The Complete List of Global EdTech Unicorns*. Holoniq.Com. <https://www.holoniq.com/edtech-unicorns>
- International Finance Corporation. (2022). *Case Study: Andela*.
- Jeannotte, A. M., Hutchinson, D. M., & Kellerman, G. R. (2021). Time to Change for Mental Health and Well-being via Virtual Professional Coaching: Longitudinal Observational

- Study. *Journal of Medical Internet Research*, 23(7), e27774.  
<https://doi.org/10.2196/27774>
- Khasanah, R. N., & Hariyoko, H. (2023). Development of Learning Media for Physical Education, Sports, and Health on Basic Football Techniques Based on Articulate Storyline Application. *Indonesian Journal of Research in Physical Education, Sport, and Health*, 1(1), 9–14.
- Kristiani, A., Wahyuni, D., & Wahyuni, S. (2022). Interactive Learning Media Development Articulate Storyline to Improve Science Literacy Capabilities of Junior High School Students. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 10(2), 186.  
<https://doi.org/10.20527/bipf.v10i2.13307>
- Martin, L., Duffus, O., & Warren, M. (2021). Staying Connected: Best Practices for Online Marketing and Outreach. *Marketing Libraries Journal*, 5(1).
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). Learning Multimedia Development Using Articulate Storyline for Students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4).
- Salvadorinho, J., & Teixeira, L. (2023). Happy and Engaged Workforce in Industry 4.0: A New Concept of Digital Tool for HR Based on Theoretical and Practical Trends. *Sustainability*, 15(3), 2781. <https://doi.org/10.3390/su15032781>
- Schermuly, C. C., Graßmann, C., Ackermann, S., & Wegener, R. (2022). The Future of Workplace Coaching – An Explorative Delphi Study. *Coaching: An International Journal of Theory, Research and Practice*, 15(2), 244–263.  
<https://doi.org/10.1080/17521882.2021.2014542>
- Sindu, I. G. P., Santyadiputra, G. S., & Permana, A. A. J. (2021). Designing Learning Object Using Articulate Storyline 3 for Supporting Indonesia Online Learning System (SPADA). *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1), 012058.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012058>
- Terblanche, N., & Cilliers, D. (2020). Factors that Influence Users' Adoption of Being Coached by an Artificial Intelligence Coach. *Philosophy of Coaching: An International Journal*, 5(1), 61–70. <https://doi.org/10.22316/poc/05.1.06>
- Ullah, M., Amin, S. U., Munsif, M., Safaev, U., Khan, H., Khan, S., & Ullah, H. (2022). Serious Games in Science Education. A Systematic Literature Review. *Virtual Reality & Intelligent Hardware*, 4(3), 189–209. <https://doi.org/10.1016/j.vrih.2022.02.001>