
Pemanfaatan Aplikasi Asana Sebagai Platform Digital Kolaboratif dalam Meningkatkan Produktivitas Proyek Mahasiswa

Zifa Anggraini¹⁾, Hudi Santoso^{2)*}

^{1,2)}Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, Institut Pertanian Bogor

*Zifa Anggraini

Email : Zifangrn21zifa@apps.ipb.ac.id
Hudi.santoso@apps.ipb.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi awal aplikasi Asana sebagai media kolaboratif digital dalam proyek mahasiswa, dampak terhadap produktivitas proyek mahasiswa, dan evaluasi dari implementasi. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya solusi atas berbagai permasalahan dalam proyek tim, seperti kurangnya transparansi tugas, miskomunikasi, dan keterlambatan penyelesaian. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi aktivitas di aplikasi Asana, catatan lapangan selama proses implementasi dan didukung oleh studi literatur. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori Technology Acceptance Model (TAM) dan juga transformasi digital. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan Asana memberikan dampak positif terhadap peningkatan produktivitas mahasiswa, khususnya dalam hal pengelolaan waktu, pembagian kerja yang lebih terstruktur, dan komunikasi tim yang lebih efisien. Selain itu, evaluasi mengungkap kelebihan seperti visualisasi kerja yang jelas dan peningkatan tanggung jawab individu, serta kekurangan seperti perlunya adaptasi dan ketergantungan pada koneksi internet. Rekomendasi diarahkan pada pelatihan awal, pengembangan modul pembelajaran digital, dan evaluasi berkelanjutan. Temuan ini memperkuat relevansi penggunaan teknologi kolaboratif dalam mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan tinggi.

Kata kunci: Pemanfaatan Aplikasi Asana, Peningkatan Produktivitas, Mahasiswa, Technology Acceptance Model, Transformasi Digital

Abstract

This study aims to describe the initial implementation of the Asana application as a digital collaborative media in student projects, the impact on student project productivity, and the evaluation of the implementation. The background of this study is the need to resolve various problems in the project team, such as lack of task transparency, miscommunication, and late completion. This study uses a qualitative descriptive approach, data is collected through observation, documentation of activities in the Asana application, field notes during the implementation process and supported by literature studies. This study was conducted using the Technology Acceptance Model (TAM) theory and also digital transformation. The results show that the use of Asana has a positive impact on increasing student productivity, especially in terms of time management, more structured division of work, and more efficient communication time. In addition, the evaluation revealed advantages such as clear work visualization and increased individual responsibility, as well as disadvantages such as the need for adaptation and dependence on internet connections. Recommendations are directed at initial training, development of digital learning modules, and ongoing evaluation. These findings strengthen the relevance of collaborative technology in supporting digital transformation in higher education environments.

Keywords: Utilization of Asana Application, Increased Productivity, Students, Technology Acceptance Model, Digital Transformation

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini semakin mendekatkan dunia melalui inovasi-inovasi salah satunya adalah perkembangan pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hadirnya teknologi tentu saja dapat memungkinkan manusia untuk menciptakan inovasi yang dapat mendukung aktivitas sehari-hari dan juga mempermudah pekerjaan (Herlina, 2019). Perkembangan teknologi juga

memiliki dampak positif salah satunya di dunia pendidikan. Untuk mendapatkan ilmu pengetahuan tidak lagi terkendala pada jarak dan waktu, berbagai aplikasi tersedia sebagai fasilitas untuk mendukung proses belajar dan mengajar (Akbar & Noviani, 2019). Pemanfaatan teknologi ini tentu saja dapat membuka peluang bagi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan juga fleksibel. Adanya transformasi tersebut dapat merubah peran pendidik, guru, ataupun dosen yang tidak hanya sebagai penyampai informasi, melainkan dapat sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik dalam mengeksplorasi pengetahuan dengan kritis dan kreatif.

Pada era digital ini, kompleksitas tugas dalam lingkungan pendidikan tidak lagi hanya terbatas pada kegiatan konvensional saja seperti pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Hal yang mencakup pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi juga penting. Digitalisasi dan kemampuan dalam memainkan sistem digital harus dipandang sebagai instrumen yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran, bukanlah sebagai tujuan pembelajaran (Suyitno, 2018).

Pembelajaran dengan sistem konvensional atau secara tatap muka tentu saja memiliki kekurangan seperti tidak adanya dokumentasi yang rapi mengenai perubahan tugas, tidak adanya fitur pengingat otomatis mengenai batas waktu, dan sulit mengevaluasi kinerja antar anggota tim. Metode pembelajaran untuk meningkatkan minat dapat dilakukan dengan cara menghadirkan metode yang menarik dan inovatif seperti memanfaatkan media komunikasi di dalam institusi pendidikan (Wijaya et al., 2022). Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media digital di dalam pembelajaran secara signifikan lebih dapat meningkatkan prestasi peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran dengan model konvensional (Nainggolan et al., 2024).

Kerja tim di dalam proyek akademik merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Namun di dalam praktiknya, seringkali mahasiswa menghadapi berbagai tantangan seperti komunikasi antar anggota tim yang kurang efektif, pembagian tugas yang tidak merata, dan keterlambatan dalam penyelesaian proyek. Pada era digital saat ini, teknologi digital kolaboratif hadir sebagai solusi potensial untuk mendukung produktivitas proyek akademik mahasiswa. Salah satu platform digital kolaboratif yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Asana. Asana merupakan sebuah perangkat lunak manajemen proyek kolaboratif untuk individu maupun untuk tim. Hadirnya aplikasi ini tentu saja dapat membantu tim untuk dapat berkolaborasi dengan lebih cepat untuk mencapai tujuan tertentu tanpa terkendala jarak dan waktu. Mahasiswa yang telah terbiasa menggunakan aplikasi manajemen proyek tidak hanya belajar mengatur waktu dan sumber daya dengan lebih saja, tetapi memperoleh pengalaman praktis dalam mengelola proyek. Pengalaman praktis ini nantinya akan menjadi bekal penting ketika mahasiswa tersebut memasuki dunia profesional. Mahasiswa yang telah terbiasa dengan sistem digital seperti aplikasi Asana ini, artinya mahasiswa juga semakin siap menghadapi tantangan transformasi digital di lingkungan profesional.

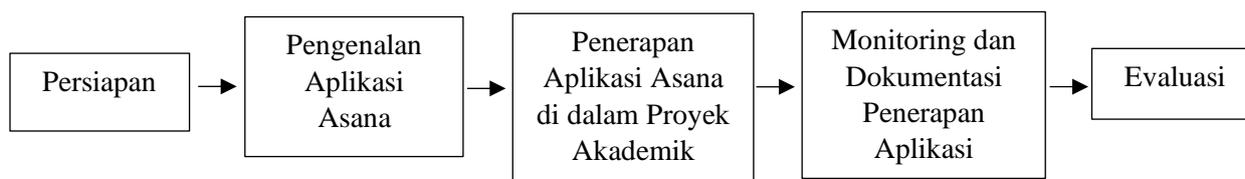
Berdasarkan dari kajian teoritik, pemanfaatan aplikasi digital kolaboratif seperti aplikasi Asana di dalam proyek mahasiswa dapat dijustifikasi dengan dua teori. Pertama, teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dapat memberikan kerangka untuk memahami bahwa keberhasilan dalam penerimaan teknologi dapat ditentukan oleh persepsi kemudahan dan kebermanfaatan dari pengguna. Dalam hal ini, aplikasi Asana harus mampu memberikan manfaat yang konkret dalam mempermudah kerja tim dan meningkatkan produktivitas proyek mahasiswa. Penelitian sebelumnya dengan menggunakan teori TAM pernah dilakukan oleh Azkiya dan Labibah (2023) mengenai penerimaan aplikasi iKalsel yang menunjukkan bahwa aplikasi iKalsel telah memenuhi dua konstruk aspek teori TAM yaitu kemudahan dan kebermanfaatan penggunaan aplikasi (Azkiya & Labibah, 2023). Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Nadia et al. (2025) mengenai tingkat penerimaan aplikasi LolosASN yang berada pada kategori sangat tinggi dengan penelitian menggunakan teori TAM dengan nilai mean total sebesar 89,89% (Nadia et al., 2025). Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori TAM merupakan model yang relevan dan efektif dalam menganalisis penerimaan aplikasi digital di berbagai konteks.

Kedua, dalam kerangka transformasi digital, pemanfaatan aplikasi Asana mencerminkan perubahan dari metode konvensional ke digital. Adanya perubahan ini tidak hanya bersifat teknis, melainkan juga menuntut pengguna untuk mengadopsi cara berpikir baru, cara berinteraksi, dan metode operasional (Norliani et al., 2024). Sebuah penelitian dilakukan oleh Ainun et al. (2019) yang menerapkan transformasi digital ke dalam dunia pendidikan. Adanya transformasi digital di dalam dunia pendidikan pada era saat ini menimbulkan peluang dan tantangan. Pengoptimalan peluang dari transformasi digital dapat dilakukan dengan kerja sama antara masyarakat dan pemerintah agar dapat menciptakan SDM yang berintelektual dan berkualitas (Ainun et al., 2019).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses implementasi dan evaluasi aplikasi Asana sebagai platform digital kolaboratif dalam proyek mahasiswa. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses implementasi awal dan evaluasi dari pemanfaatan aplikasi Asana di dalam proyek mahasiswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis sekaligus menawarkan rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan dalam mengintegrasikan teknologi digital guna mendukung proses belajar-mengajar dan meningkatkan produktivitas proyek mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan didukung oleh studi literatur. Studi literatur dalam penelitian ini digunakan untuk menjadi referensi dalam mengumpulkan data dan informasi dalam proses implementasi (Widyantara et al., 2022). Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester dua kelas C program studi Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB University sebanyak 35 mahasiswa. Penelitian dilakukan selama periode waktu tiga minggu pertemuan kelas praktikum dalam mata kuliah berpikir kreatif di Sekolah Vokasi IPB University. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, dokumentasi proyek mahasiswa di aplikasi Asana, serta catatan lapangan selama proses pelaksanaan. Proses implementasi ini dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Proses Implementasi
Sumber: Data Peneliti

Proses diawali dengan tahap persiapan, peneliti menentukan bagaimana latar belakang peserta, permasalahan dalam hal proyek akademik, dan juga tingkat awal terhadap manajemen proyek digital. Selanjutnya adalah pengenalan aplikasi Asana kepada mahasiswa untuk memperkenalkan Asana sebagai alat manajemen proyek berbasis teknologi dan memperkenalkan fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan. Setelah mahasiswa diberikan bekal pelatihan, proses selanjutnya adalah penerapan praktik langsung dilakukan oleh mahasiswa dan diberikan proyek atau tugas yang perlu dikerjakan secara tim.

Setelah mahasiswa selesai mengerjakan proyek secara tim, tahap selanjutnya adalah monitoring dan dokumentasi proyek yang telah dilakukan oleh mahasiswa. Tahap akhirnya adalah evaluasi untuk menilai efektivitas dan dampak dari pelatihan.

Data yang telah diperoleh kemudian akan dilakukan analisis melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada analisis ini difokuskan pada aspek kemudahan penggunaan, kebermanfaatannya, dan penerimaan awal mahasiswa mengenai pengadopsian sebuah aplikasi di dalam proses proyek akademik. Pelaksanaan penelitian ini

menggunakan alat dan bahan seperti perangkat lunak yaitu aplikasi Asana, perangkat keras seperti laptop dan *smartphone*, dokumentasi, dan koneksi internet untuk mengakses aplikasi Asana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

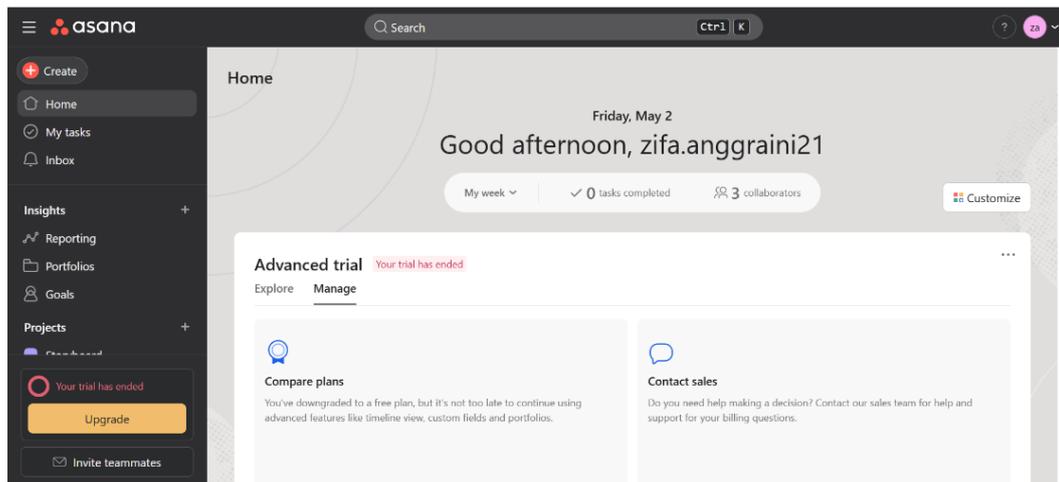
Proses Pemanfaatan Aplikasi Asana

Pada era digital saat ini, kebutuhan akan kolaborasi yang efisien dan juga manajemen proyek yang terstruktur menjadi penting terutama dalam konteks kerja tim atau proyek akademik. Teknologi komunikasi modern seperti perangkat lunak untuk manajemen proyek berbasis cloud dapat dimanfaatkan dan terbukti dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proyek. Pemanfaatan aplikasi seperti Asana ini dapat membantu tim dalam proses pengerjaan proyek untuk tetap terstruktur dan dapat mengurangi risiko hilangnya informasi penting karena semua dokumen dapat terdokumentasi di aplikasi (Scientific et al., 2025). Dalam konteks dunia pendidikan, lebih khususnya dalam manajemen proyek mahasiswa, pemanfaatan aplikasi Asana dapat menjadi langkah yang strategis untuk meningkatkan produktivitas, keteraturan, dan kemampuan kolaborasi dalam tim dengan menggunakan teknologi digital.

Proses pemanfaatan aplikasi Asana mencakup serangkaian tahapan sistematis mulai dari perencanaan, pelatihan, penerapan, monitoring dan dokumentasi, hingga tahap evaluasi. Setiap tahapan diperlukan keterlibatan aktif dari pengguna agar integrasi Asana dalam proyek tim dapat berjalan dengan optimal. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan penelitian terkait latar belakang dari mahasiswa dan permasalahan yang terjadi dalam hal pengerjaan proyek. Permasalahan yang terjadi seperti kurang koordinasi dan komunikasi antar tim yang menyebabkan terjadinya tumpang tindih pengerjaan tugas dan tidak adanya pengingat otomatis bagi tugas yang mendekati atau melewati batas pengumpulan. Rendahnya kontribusi anggota tim pada kelompok dan sulitnya pembagian tugas dapat memberikan dampak buruk bagi proses pembelajaran selanjutnya (Hapsari et al., 2023). Sehingga dari permasalahan tersebut menjadi dasar penting bahwa diperlukan aplikasi digital manajemen proyek seperti aplikasi Asana.

Setelah permasalahan sudah didapatkan, selanjutnya adalah proses implementasi awal, peneliti memperkenalkan dan memberikan pelatihan kepada mahasiswa mengenai pemanfaatan aplikasi Asana dalam memfasilitasi proyek akademik mahasiswa. Di dalam pelatihan diberikan satu proyek yang perlu dilakukan secara tim yaitu membuat *storyboard* dari iklan yang akan diproduksi oleh mahasiswa. Pelatihan dilakukan langsung di dalam kelas dan juga melalui rekaman video tutorial yang dibuat peneliti dan dapat diputar ulang oleh mahasiswa. Mahasiswa yang menggunakan aplikasi Asana menunjukkan antusiasme dalam mengeksplorasi fitur-fitur di dalam aplikasi Asana. Aktivitas akademik dengan memanfaatkan digitalisasi tentu akan memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda (Toharudin et al., 2021). Berikut ini adalah langkah-langkah dalam memanfaatkan aplikasi Asana yang dilakukan oleh mahasiswa di dalam proses proyek akademik.

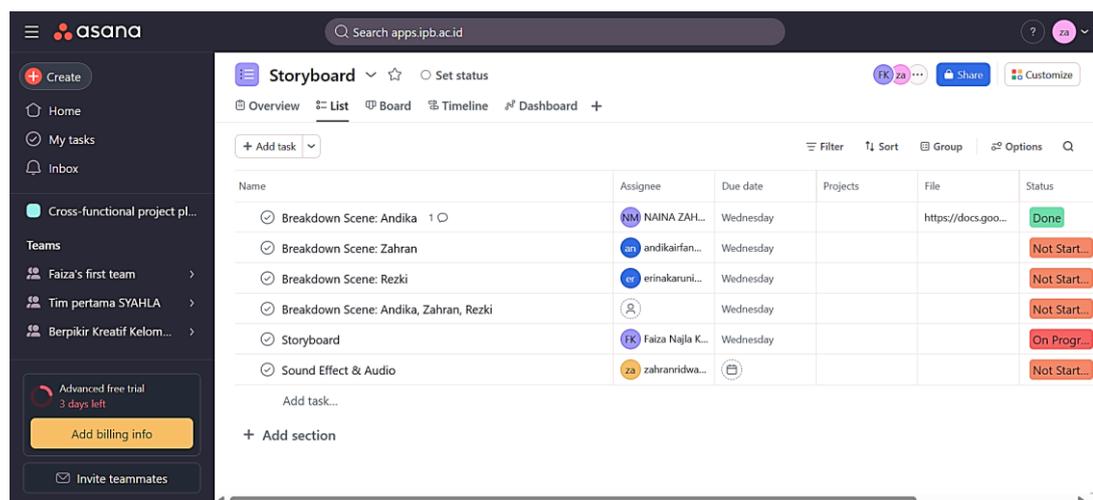
Langkah pertama dalam memanfaatkan aplikasi Asana yang perlu dilakukan oleh mahasiswa adalah membuat akun masing-masing anggota tim di laman resmi aplikasi Asana di <https://app.asana.com/> atau mahasiswa juga dapat mengunduh melalui aplikasi *mobile* Asana di perangkat mahasiswa. Selanjutnya mahasiswa bisa mengklik “mulai” dan “daftar” atau “*sign up*” untuk memulai membuat akun baru. Pendaftaran dengan menggunakan akun e-mail yang aktif. Setelah akun terdaftar, mahasiswa dapat mengisi informasi dan persyaratan yang diperlukan untuk membuat akun baru. Informasi dan persyaratan tersebut berisi pilihan-pilihan yang dibutuhkan oleh pengguna di dalam aplikasi Asana. Di dalam aplikasi Asana juga dilengkapi dengan *template* proyek yang dapat dimanfaatkan namun dapat juga jika ingin membuat proyek sendiri sesuai dengan keinginan.



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi Asana
Sumber: Aplikasi Asana

Langkah kedua setelah akun berhasil terdaftar dan telah masuk ke dalam aplikasi Asana, klik pilihan “create” atau “buat” untuk membuka satu ruang kerja khusus untuk proyek mata kuliah. Di dalam ruang kerja tersebut, mahasiswa dapat membuat “project board” dan bisa mengundang anggota tim lain untuk bergabung dan saling berkolaborasi di dalam ruang kerja yang sama. Di dalam proyek tersebut terdapat kolom nama tugas, nama anggota, tenggat waktu, lampiran file dan status tugas. Aplikasi juga dilengkapi dengan komentar dan diskusi yang dapat mendukung komunikasi dan kolaborasi antar anggota tim.

Mahasiswa yang menggunakan aplikasi *mobile* untuk memperbarui pembaruan tugas dan mengaktifkan notifikasi untuk memantau perkembangan proyek. Tugas-tugas di dalam proyek dibagi ke dalam 3 kategori yakni perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Mahasiswa dapat memanfaatkan fitur prioritas untuk menandai tugas yang mendesak.



Gambar 3. Tampilan Proyek Mahasiswa di Aplikasi Asana
Sumber: Aplikasi Asana

Umpan Balik Mahasiswa dan Pembahasan Teoritis

Setelah pelatihan dan penerapan telah dilakukan, selanjutnya adalah diskusi dan pemberian umpan balik (*feedback*) dari mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk merefleksikan pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan serta mengidentifikasi pengalaman yang dirasakan oleh mahasiswa. Tanggapan awal mahasiswa setelah dilakukan pelatihan menggunakan aplikasi Asana di dalam proyek akademik menunjukkan hasil yang cukup positif. Beberapa kutipan yang diperoleh dari catatan lapangan menunjukkan:

“Setelah menggunakan aplikasi Asana saya jadi tahu siapa anggota kelompok yang belum menyelesaikan tugas tim.”

“Aplikasi Asana membantu saya untuk mengingat deadline tugas jadi bisa dikumpulkan tepat waktu.”

“Awalnya bingung, tapi akhirnya terbiasa juga.”

Dilihat dari sudut pandang teori TAM, tanggapan mahasiswa yang menyatakan bahwa aplikasi Asana mempermudah koordinasi dan adanya pengingat tenggat waktu yang membantu menunjukkan tingginya *perceived usefulness* di dalam aplikasi tersebut. Sementara dalam pernyataan “Awalnya bingung” menunjukkan bahwa memang tantangan awal dalam *perceived ease of use* yang kemudian membaik seiring waktu.

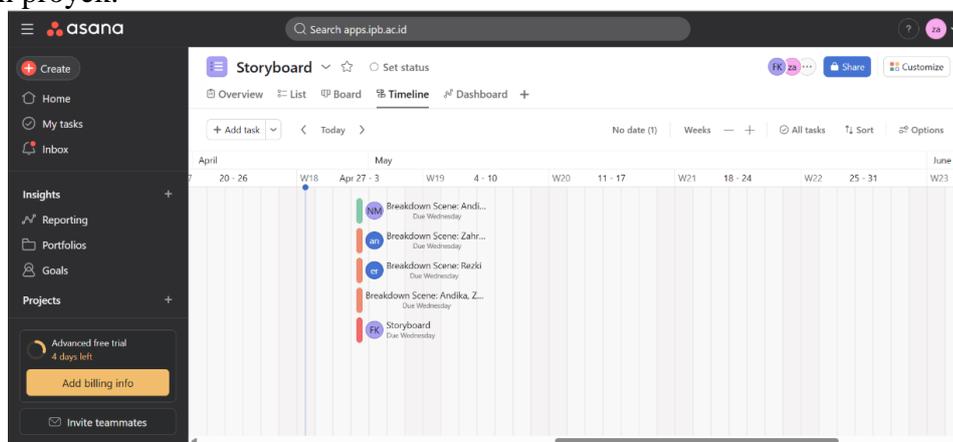
Apabila dilihat dari kerangka teori transformasi digital, pemanfaatan aplikasi Asana menunjukkan bahwa adanya transisi dari sistem manajemen tugas konvensional seperti diskusi tatap muka menuju sistem digital yang lebih terstruktur. Hal ini mendukung pandangan bahwa pengintegrasian teknologi dalam dunia pendidikan memerlukan perubahan akan pola pikir, pelatihan, dan kesiapan dalam hal infrastruktur.

Dengan demikian, tahap implementasi awal aplikasi Asana telah menunjukkan kontribusi yang positif dalam meningkatkan transparansi dan produktivitas proyek tim mahasiswa. Meskipun masih diperlukan dukungan lebih lanjut untuk memastikan adopsi yang berkelanjutan.

Dampak terhadap Peningkatan Produktivitas Mahasiswa

Pemanfaatan aplikasi Asana di dalam proyek mahasiswa tidak hanya memberikan perubahan akan teknis dalam pengelolaan proyek saja, tetapi berkontribusi langsung terhadap peningkatan produktivitas mahasiswa dalam menyelesaikan proyek akademik secara tim. Hal tersebut dapat tercermin dari beberapa indikator sebagai berikut.

Manajemen waktu yang lebih terstruktur: Mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi Asana di dalam pengerjaan proyek dapat menetapkan tenggat waktu di setiap tugas dan mendapatkan pengingat otomatis. Hal ini berarti dapat mendorong mahasiswa untuk dapat menyelesaikan proyek secara tepat waktu dan meminimalisir adanya keterlambatan dalam proses pengumpulan proyek.



Gambar 4. Tampilan Fitur *Timeline* di Aplikasi Asana
Sumber: Aplikasi Asana

Di dalam aplikasi Asana terdapat fitur *timeline* yang berisi kalender. Fitur *timeline* dalam aplikasi Asana ini memungkinkan pengguna melihat jadwal proyek secara menyeluruh dalam urutan kronologis berdasarkan tanggal mulai dan tenggat waktunya. Jika terdapat perubahan tugas, pengguna dapat langsung menyeret dan memindahkan tugas. Fitur ini membantu tim untuk

menghindari adanya bentrokan antar jadwal dan memastikan semua tugas selesai tepat waktu dan memberikan gambaran jelas tentang alur kerja proyek.

Minimnya duplikasi tugas: Menggunakan aplikasi Asana, anggota tim dapat menjalankan tugas masing-masing dan dapat diakses oleh seluruh anggota tim. Risiko adanya pekerjaan yang tumpang tindih dapat dihindari karena pembagian tugas dibagi secara rata, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan efisiensi proyek tim.

Peningkatan komunikasi internal: Fitur yang tersedia seperti fitur diskusi dan komentar pada setiap tugas dapat membuat komunikasi menjadi lebih terarah dan terdokumentasi dengan jelas, sehingga dapat mengurangi waktu yang terbuang karena miskomunikasi antar anggota tim.

Kontribusi aktif anggota tim: Adanya transparansi dalam pengerjaan tugas dan hasil mendorong setiap anggota untuk dapat berkontribusi aktif, meningkatkan rasa tanggung jawab, dan pada akhirnya berdampak pada produktivitas secara keseluruhan.

Peningkatan produktivitas proyek mahasiswa ini menjadi salah satu indikator awal bahwa pemanfaatan platform digital kolaboratif seperti Asana mampu menjawab tantangan dalam proyek mahasiswa yang selama ini identik dengan masalah koordinasi antar anggota tim dan keterlambatan pengumpulan proyek. Produktivitas tim dan proyek tim yang lebih terkoordinasi dapat ditingkatkan melalui kolaborasi yang efektif (. et al., 2023).

Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Asana

Setelah dilakukan implementasi awal, hal penting yang perlu dilakukan selanjutnya adalah mengevaluasi pemanfaatan aplikasi Asana di dalam proyek akademik mahasiswa. Evaluasi yang tidak hanya melihat aspek teknis dan fungsionalitas aplikasi, tetapi juga mempertimbangkan pengalaman pengguna selama proses berlangsung. Dengan mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penggunaan Asana, dapat diperoleh gambaran yang lebih utuh mengenai sejauh mana aplikasi ini mampu mendukung kolaborasi dan produktivitas dalam proyek mahasiswa. Analisis ini juga menjadi dasar pertimbangan untuk pengembangan penggunaan di tahap berikutnya atau penerapan pada kelompok mahasiswa yang lebih luas.

a. Kelebihan

1. Memiliki visualisasi yang jelas: Tampilan yang ada di dalam aplikasi Asana memudahkan mahasiswa memahami status tugas secara keseluruhan tanpa perlu bertanya satu per satu kepada anggota tim. Hal ini tentu saja meningkatkan efisiensi kerja dan juga mengurangi adanya miskomunikasi antar anggota tim.
2. Transparansi dan akuntabilitas: Setiap anggota tim dapat mengetahui siapa yang bertanggung jawab terhadap tugas tertentu. Hal ini meminimalkan tumpang tindih pekerjaan dan meningkatkan rasa tanggung jawab individu karena setiap progres dapat dipantau secara terbuka oleh seluruh anggota kelompok dan pengajar.
3. Pengingat otomatis dan notifikasi: Tenggat waktu yang diatur dalam Asana secara otomatis mengirimkan notifikasi kepada pengguna menjelang tenggat waktu. Ini sangat membantu mahasiswa dalam mengelola waktu dan menghindari keterlambatan penyelesaian tugas.
4. Kolaborasi terpusat: Aplikasi Asana memungkinkan mahasiswa untuk berdiskusi, menyematkan file, dan memberikan komentar langsung pada setiap tugas. Hal ini mengurangi ketergantungan pada platform lain yang sering kali membuat informasi terpisah-pisah dan tidak terdokumentasi secara sistematis.

b. Kekurangan

1. Memerlukan adaptasi: Tidak semua mahasiswa terbiasa dengan aplikasi manajemen proyek. Beberapa dari mereka merasa bingung di awal penggunaan aplikasi. Hal ini menuntut pelatihan singkat agar pengguna dapat memahami fungsi dasar sebelum menggunakannya dalam proyek.

2. Ketergantungan pada koneksi internet: Aplikasi Asana berbasis cloud, sehingga pengguna perlu koneksi internet stabil untuk mengakses dan memperbarui data. Mahasiswa yang mengalami keterbatasan akses internet, baik karena lokasi atau keterbatasan kuota, cenderung mengalami hambatan dalam mengikuti perkembangan proyek secara *real-time*. Tanpa adanya koneksi internet yang baik, akses ke aplikasi menjadi sulit untuk dilakukan (Dian Yuliani Paramita, 2023).

Rekomendasi Implementasi Selanjutnya

Berdasarkan hasil temuan awal dan evaluasi dalam implementasi pemanfaatan aplikasi Asana di dalam proyek mahasiswa, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pelaksanaan implementasi berikutnya, baik untuk pengajar, institusi pendidikan, maupun mahasiswa.

Pelatihan terstruktur sebelum pemanfaatan aplikasi: Kendala utama yang dihadapi oleh mahasiswa adalah kurangnya pemahaman awal terhadap cara kerja aplikasi Asana. Oleh karena itu, sebelum melakukan implementasi pemanfaatan aplikasi diperlukan sesi pelatihan awal yang lebih komprehensif, mencakup simulasi penggunaan fitur dalam aplikasi Asana dan studi kasus proyek sederhana. Adanya pelatihan ini diharapkan mahasiswa lebih siap dan percaya diri saat menggunakan platform.

Pengembangan modul pembelajaran digital: Modul atau panduan penggunaan aplikasi Asana yang disesuaikan dengan konteks pendidikan tinggi akan memudahkan mahasiswa dalam memahami aplikasi dan pengoptimalan kolaborasi. Modul pembelajaran digital dapat dibuat menjadi panduan atau video tutorial yang dapat diakses oleh mahasiswa secara mandiri. Hal ini akan membantu proses adaptasi mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa yang belum pernah menggunakan aplikasi manajemen proyek sebelumnya.

Evaluasi secara berkala: Setelah proyek selesai, proses dalam pemanfaatan aplikasi Asana perlu dievaluasi secara berkala termasuk pengumpulan umpan balik dari mahasiswa sebagai pengguna aplikasi. Hal ini dilakukan guna memperbaiki metode implementasi dan dapat meningkatkan efektivitas pemanfaatan aplikasi di proyek-proyek selanjutnya.

Pemanfaatan aplikasi Asana ini dapat mencerminkan langkah nyata menuju transformasi digital dalam pendidikan. Awalnya mahasiswa menggunakan metode konvensional dalam pengerjaan proyek kini beralih menggunakan teknologi digital. Mahasiswa tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian dari budaya kerja baru yang menuntut keterampilan kolaboratif dan manajerial.

KESIMPULAN

Implementasi awal aplikasi Asana sebagai media kolaboratif digital dalam proyek mahasiswa menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas kerja tim dan produktivitas mahasiswa. Aplikasi Asana membantu mahasiswa dalam mengelola tugas secara lebih terstruktur, memperjelas pembagian peran, serta memudahkan pemantauan progres proyek. Fitur-fitur seperti proyek, timeline dan komentar mendukung transparansi dan koordinasi kerja yang lebih efisien.

Meskipun di dalam praktiknya ditemukan beberapa kendala teknis dan adaptasi awal, respons mahasiswa terhadap penggunaan Asana cenderung positif. Peningkatan produktivitas tercermin dalam manajemen waktu yang lebih baik, minimnya duplikasi tugas, serta komunikasi yang terdokumentasi dengan baik.

Penggunaan Asana juga mencerminkan langkah nyata menuju transformasi digital dalam pendidikan, di mana mahasiswa tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian dari budaya kerja baru yang menuntut keterampilan kolaboratif dan manajerial. Oleh karena itu, diperlukan strategi lanjutan seperti pelatihan terstruktur, integrasi ke dalam kurikulum, dan evaluasi berkelanjutan agar pemanfaatan platform digital seperti Asana

dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan dalam konteks pembelajaran proyek di perguruan tinggi.

REFERENSI

- . A. C., . D. A., . I. M., & . N. K. (2023). Peran Aplikasi Notion dalam Perkuliahan untuk Mewujudkan Produktivitas Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(1), 262–273. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.754>
- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Sakinah, L., Lestari, N. A., & Purna, T. H. (2019). Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang dan Tantangan di Era Disrupsi. *Teachin.Id*, 6(1), 1570–1580. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2778>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Azkiya, S. R., & Labibah, L. (2023). Analisis Penerimaan Aplikasi Ikasel Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (TAM). *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 14(1), 21–31. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol14.iss1.art3>
- Dian Yuliani Paramita, P. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Implementasi Aplikasi E-Learning. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1799–1804. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.508>
- Hapsari, F. S., Frijuniarsi, N., & Isroyati, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Pemahaman Grammar Bahasa Inggris Mahasiswa. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 3, 1–7. <http://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp/article/view/1042>
- Herlina, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 215–230. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13340>
- Nadia, D. M., Herlambang, A. D., & Hanggara, B. T. (2025). *Evaluasi Penerimaan Layanan Aplikasi LolosASN Berdasarkan Teori Technology Acceptance Model*. 9(2).
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Wahyuni, A. H., & Antika, W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Norliani, Sari, M. N., Safarudin, M. S., Jaya, R., Baharuddin, & Nugraha, A. R. (2024). Transformasi Digital dan Dampaknya pada Organisasi : Tinjauan Terhadap Implementasi Teknologi Informatika. *JurnalReviewPendidikandanPengajaran*, 7(3), 10779–10787. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/31987/21465>
- Scientific, J., Sinta, A., Ganesha, S., & Author, C. (2025). *Strategi Manajemen Proyek yang Efektif untuk Meningkatkan Ketepatan Waktu Implementasi ERP di Era Digital Halim Tjiwidjaja*. 6(3), 710–721.
- Suyitno, I. (2018). *Penelitian Deskripsi Kelas: Konsep Teoretis - Prosedur Analitis - Contoh Praktis* (1st ed.). Rajawali Pers.
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Darta, D. (2021). Persepsi Mahasiswa Mengenai Pembelajaran dalam Jaringan Selama Pandemi COVID-19. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(1), 1–10. <https://doi.org/10.30599/jti.v13i1.779>
- Widyantara, I. M. O., Wiharta, D. M., & Widiadnyana, P. (2022). Implementasi Aplikasi Mobile Augmented Reality Untuk Pengenalan Materi Bangun Ruang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(2), 313. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022925032>
- Wijaya, A. S., Priatna, W. B., Santoso, H., Sasmita, H. O., & ... (2022). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru PAUD di Kabupaten Bogor. *Surya ...*, 6(4), 527–536. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/abdimas/article/view/1943>