

## Analisis Tingkat Kesiapan Pengguna Ensiklopedia Anak Dengan Menggunakan Metode Technology Readiness Index

Rellanti Diana Kristy<sup>\*1</sup>, Evi Dwi Wahyuni<sup>2</sup>, Nur Hayatin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika/Universitas Muhammadiyah Malang

rellantidk@gmail.com<sup>\*1</sup>, evidwi@umm.ac.id<sup>2</sup>, noorhayatin@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Anapedia merupakan sebuah teknologi baru sehingga memerlukan pengukuran tingkat kesiapan penggunanya. Pengukuran tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan anapedia. Metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kesiapan pengguna adalah Technology Readiness Index (TRI). TRI merupakan indeks yang digunakan untuk mengukur kesiapan pengguna dalam menerima dan menggunakan teknologi baru untuk mencapai tujuan dalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaan. Variabel penelitian yang digunakan adalah *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, dan *insecurity*. Analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial yaitu metode statistik untuk mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menganalisis data kuantitatif. Data penelitian didapatkan dari penyebaran kuesioner kepada 108 responden yang terdiri dari 97 siswa dan 11 guru di SDN 2 Bandungrejosari Malang. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan didapatkan nilai TRI sebesar 3,6 yang berarti pengguna berada didalam tingkat *high technology readiness*. Pengguna sudah siap dalam penerapan anapedia.

**Kata Kunci:** Tingkat Kesiapan, Technology Readiness Index, Ensiklopedia Anak

### Abstract

Anapedia is a new technology so it requires measurement of the level of readiness of its users. The measurement aims to determine the success rate of anapedia application. The method used to measure the level of readiness of users is the Technology Readiness Index (TRI). TRI is an index used to measure the readiness of users to accept and use new technology to achieve goals in their daily lives and work. The research variables used are *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, and *insecurity*. Data analysis used is inferential statistics namely statistical methods to collect, process, present and analyze quantitative data. The research data was obtained from the distribution of questionnaires to 108 respondents consisting of 97 students and 11 teachers at SDN 2 Bandungrejosari Malang. Based on the results of the analysis carried out, the TRI value is 3.6 which means that the user is in the level of *high technology readiness*. Users are ready to implement anapedia.

**Keywords:** Readiness Level, Technology Readiness Index, Children's Encyclopedia

### 1. Pendahuluan

Ensiklopedia berisi uraian berbagai hal dalam ilmu pengetahuan. Ensiklopedia juga mencakup beraneka ragam informasi dari berbagai bidang ilmu guna menyediakan informasi yang pasti. Bisa dikatakan ensiklopedia adalah kesimpulan dari ilmu pengetahuan. Dengan kemajuan teknologi saat ini, ensiklopedia dapat diakses dimanapun pengguna berada dengan internet. Aplikasi ensiklopedia yang bisa diakses secara online adalah Wikipedia. Wikipedia menyediakan informasi dari berbagai sumber. Keanekaragaman informasi yang disediakan tidak lepas dari berbagai bidang ilmu para kontributor pada Wikipedia. Namun, dikalangan anak-anak sekolah dasar, Wikipedia dirasa kurang bersahabat. Berdasarkan hasil pengamatan, desain tampilan yang ada pada Wikipedia dirasa kurang menarik perhatian anak-anak. Dari sisi kontributor, Wikipedia terbuka untuk kontributor dari berbagai kalangan. Hal ini disebabkan Wikipedia merupakan sebuah *open web based*. Kemudian ditinjau dari sisi bahasa, bahasa yang digunakan terlalu baku dan terlalu panjang. Hal tersebut membuat anak kesulitan untuk memahami isi konten dari Wikipedia. Dari permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah aplikasi ensiklopedia yang dapat bersahabat dengan anak-anak dan juga pelajar. Salah satu aplikasi yang sedang dikembangkan adalah ensiklopedia anak yaitu [www.anapedia.org](http://www.anapedia.org).

Anapedia adalah ensiklopedia yang dikhususkan untuk anak-anak sekolah dasar dan memiliki tampilan yang menarik. Tampilan tersebut dapat berubah sesuai dengan waktu akses Anapedia. Anapedia juga memiliki fitur pemeriksaan kata. Anak-anak sering kali menuliskan kata sesuai dengan apa yang didengar, sehingga kesalahan dalam penulisan kata pada kolom pencarian sangat mungkin terjadi. Selanjutnya kontributor dari anapedia adalah guru. Kontributor yang memiliki keterikatan dengan anak-anak akan membuat isi konten yang dimuat lebih mudah dipahami karena bahasa yang digunakan lebih sederhana.

Anapedia merupakan sebuah teknologi yang masih tergolong baru. Dalam pengembangan anapedia dukungan dari pengguna sangatlah diperlukan. Hal ini berkaitan dengan kesiapan pengguna untuk beralih menggunakan teknologi baru anapedia. Tingkat keberhasilan penerapan teknologi baru dapat dipengaruhi oleh pengukuran tingkat kesiapan pengguna dalam penggunaan teknologi baru [1]. Dari pernyataan tersebut diketahui perlu melakukan pengukuran kesiapan pengguna, untuk mengetahui keberhasilan penerapan aplikasi anapedia. Keberhasilan penerapan teknologi baru tergantung dengan cara pengguna mengadopsi teknologi tersebut. Dengan mengukur kesiapan pengguna maka akan diketahui tingkat kesiapan pengguna yang berguna untuk pengembangan selanjutnya.

Tingkat kesiapan pengguna dapat diukur dengan menggunakan metode yang dapat menggambarkan kesiapan pengguna. Ada beberapa metode pengukuran tingkat kesiapan yaitu *KM-Readiness*, *Net Ready*, dan *Technology Readiness Index*. *KM-Readiness* atau *Knowledge Management Readiness* adalah kemampuan sebuah organisasi dalam keberhasilan adopsi *Knowledge Management* [2]. *Net Ready* adalah kesiapan sebuah perusahaan dalam menjalankan proses bisnis yang lebih modern dengan peningkatan teknologi [3]. Pengukuran kesiapan menggunakan *Net Ready* atau *Net Readiness* memerlukan akses informasi sampai mendalam, karena pengukuran yang dilakukan adalah secara menyeluruh. Mulai dari pimpinan pengelola hingga seluruh pengguna teknologi pada organisasi tersebut. *Technology Readiness* (TR) adalah kecenderungan seseorang untuk mau menggunakan sebuah teknologi baru yang bertujuan untuk mencapai kehidupan sehari-hari ataupun didalam tempat kerja. Sedangkan *Technology Readiness Index* adalah sebuah indeks yang digunakan untuk mengukur kesiapan pengguna teknologi baru dalam mencapai tujuan didalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaan [4]. Dari ketiga metode tersebut dapat disimpulkan bahwa pengukuran yang dilakukan dengan metode *KM-Readiness*, *Net Readiness* adalah pengukuran dengan menggunakan pendekatan secara organisasional. Padahal permasalahan yang ada pada penelitian ini memerlukan pendekatan secara pribadi dan bukan secara organisasional, informasi yang digunakan tidak perlu sampai pada tingkat yang dalam seperti pimpinan dan hanya pengguna saja. Pendekatan yang dilakukan dengan menggunakan metode TRI lebih secara pribadi, dimana pengukuran dilakukan dengan menggunakan empat variabel yaitu *optimism* (optimisme), *innovativeness* (inovasi), *discomfort* (ketidaknyamanan), dan *insecurity* (ketidakamanan).

Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah rekomendasi untuk meningkatkan kesiapan pengguna berdasarkan analisis yang dilakukan dan juga menggambarkan tingkat kesiapan pengguna dalam adopsi Anapedia. Mengukur kesiapan pengguna dengan menggunakan *Technology Readiness Index* (TRI) akan dapat diketahui bahwa teknologi baru tersebut bisa diterima dengan baik oleh pengguna atau tidak.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Parasuraman dengan penelitian berjudul *Technology Readiness Index (TRI) : A Multiple-Item Scale to Measure Readiness to Embrace New Technologies*[4]. Pada penelitian ini Parasuraman melakukan penelitian untuk menemukan empat faktor psikologis dalam pengadopsian teknologi yaitu *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity* dan kemudian faktor tersebut dinilai kedalam *Technology Readiness Index* (TRI).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Arry Lazzuardi. Penelitian dengan judul *Tingkat Kesiapan (Readiness) Pengadopsian Teknologi Informasi : Studi Kasus Panin Bank*[3]. Penelitian ini dilatar belakangi dengan ditemukannya banyak masalah dalam penggunaan sistem Oracle BI log. Hal itu menyebabkan manajemen ragu untuk pembaruan sistem. Penelitian ini menggunakan metode *Teachnology Readiness Index* (TRI) dengan kuesioner yang diadopsi dari Parasuraman. Kuesioner berisi 36 pernyataan dengan 4 variabel yaitu *optimism*, *innovativeness*, *discomfort*, *insecurity*. Hasil dari penelitian ini adalah didapatkan nilai TRI sebesar 2,37. Nilai tersebut dapat

dikategorikan *low technology readiness*. Peneliti memberikan rekomendasi secara keseluruhan untuk meningkatkan kesiapan pengguna *Oracle Business Intelligence*.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Dedet Suryadi. Penelitian dengan judul Pengukuran Tingkat Kesiapan Penerapan E-Learning Menggunakan TRI (*Technology Readiness Index*), Studi Kasus : UIN SUSKA RIAU [1]. Pada penelitian ini, peneliti berfokus untuk mengetahui kesiapan pengguna karena ditemukan permasalahan pada saat uji coba E-Learning di UIN Suska Riau. Hasilnya adalah nilai TRI yang didapatkan sebesar 3,36 yang berarti *Not ready*, membutuhkan atau memerlukan persiapan berupa aspek untuk mencapai keberhasilan penerapan *E-Learning*. Pada kategori penerapan, memerlukan kaji ulang sehingga dapat menghasilkan kategori yang sesuai dengan kategori penerapan pada *Technology Readiness Index* (TRI).

## 2.2 Technology Readiness Index

*Technology Readiness* (TR) merupakan kecenderungan seseorang untuk menggunakan dan menerima teknologi untuk dapat menyelesaikan pekerjaannya, tidak melihat apakah teknologi tersebut dikuasai atau tidak [1]. Sedangkan *Technology Readiness Index* (TRI) adalah indeks yang digunakan untuk mengukur kesiapan pengguna terhadap teknologi baru yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaan[4]. Merujuk penelitian yang dilakukan Parasuraman (2000), TRI dapat digunakan untuk mengukur kesiapan pengguna dalam menggunakan teknologi baru dengan menggunakan empat variabel kepribadian yaitu:

1. *optimism* (optimisme) yaitu sikap pandang positif terhadap teknologi dan percaya bahwa teknologi akan meningkatkan kontrol, fleksibilitas, dan efisiensi dalam kehidupan.
2. *Innovativeness* (inovasi) yaitu sikap tendensi untuk menggunakan pertama kali sebuah produk maupun teknologi baru. Inovasi merupakan tingkat dimana pengguna menggunakan ide-ide baru yang relative lebih awal dibanding dengan pengguna lain dari sistem tersebut.
3. *Discomfort* (ketidaknyamanan) adalah sikap sulit mengontrol dan cenderung kewalahan atau tidak percaya diri saat berhadapan dengan teknologi baru.
4. *Insecurity* (ketidakamanan) yaitu sikap curiga terhadap keamanan teknologi dan alasan keamanan data pribadi.

*Technology Readiness Index* (TRI) memiliki tiga kategori dalam penerapannya.

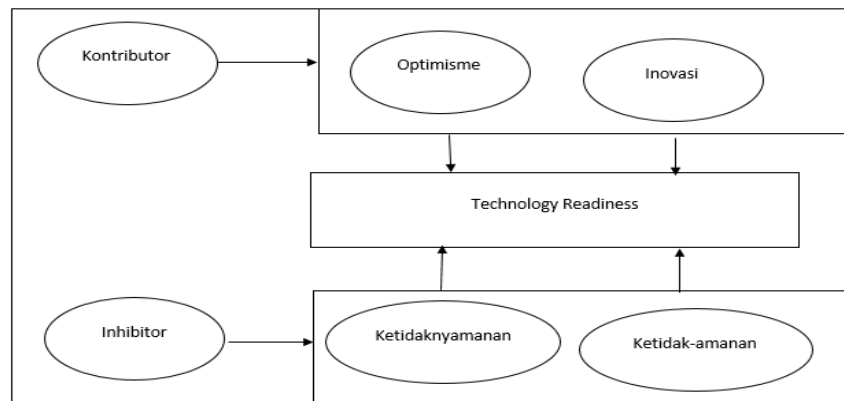
1. *Low Technology Readiness Index*  
Kesiapan pengguna dianggap rendah jika nilai TRI sama atau kurang dari 2.89 ( $TRI \leq 2.89$ ).
2. *Medium Technology Readiness Index*  
Kesiapan pengguna dianggap pada tahap medium jika nilai TRI ada diantara 2.90 sampai 3.51 ( $2.90 \leq TRI \leq 3.51$ ).
3. *High Technology Readiness Index*  
Kesiapan pengguna dikatakan tinggi apabila nilai TRI lebih dari 3.51 ( $TRI > 3.51$ ).

## 2.3 Jenis penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian survey, yaitu metode pengumpulan informasi dengan menyampaikan serangkaian pertanyaan yang telah diformulasikan sebelumnya dan urutan tertentu dalam sebuah kuesioner terstruktur kepada satu sampel individu yang dipilih untuk menjadi wakil sebuah populasi terdefinisi [1].

## 2.4 Model Penelitian

TRI memiliki empat variabel eksogen yang dapat memberi pengaruh secara signifikan terhadap variabel endogen terikat TR. Variabel eksogen tersebut terdiri dari dua variabel dengan persepsi positif pengguna terhadap teknologi yang dapat meningkatkan tingkat TR dari pengguna, yaitu *optimisme* dan *innovativeness*. Dua variabel eksogen lainnya merupakan persepsi negative pengguna, yaitu *discomfort* dan *insecurity*[5]. Variabel positif (*optimisme* dan *inovatif*) mendorong orang untuk menggunakan teknologi produk / layanan dan tahan sikap positif terhadap teknologi. variabel negatif (*ketidaknyamanan* dan *ketidakamanan*) menghambat adopsi teknologi oleh orang-orang [6]. Seperti pada model penelitian pada Gambar 1 *optimisme* dan *inovasi* berperan menjadi kontributor yang memberikan nilai positif terhadap kesiapan pengguna. Sedangkan *ketidaknyamanan* dan *ketidakamanan* menjadi inhibitor atau penghambat dari adopsi sebuah teknologi itu sendiri.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

## 2.5 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan merupakan adaptasi dari instrument penelitian yang dilakukan oleh Parasuraman (2000). Adaptasi dilakukan untuk menyesuaikan instrument penelitian yang ada dengan penelitian yang dilakukan. Kuesioner terdiri dari 4 variabel dan 36 indikator, besar jumlah masing-masing pernyataan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Domain TRI

No	Variabel	Jumlah Pernyataan
1.	Optimism	10
2.	Innovativeness	7
3.	Discomfort	10
4.	Insecurity	9

Skala perhitungan yang digunakan adalah skala *likert*. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap dan juga pendapat seseorang maupun kelompok terhadap sebuah fenomena sosial dimana jawabannya memiliki gradasi nilai dari sangat positif sampai sangat negative untuk setiap item instrument [7]. Skala likert yang digunakan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Skala Likert

Pilihan Jawaban	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

## 2.6 Pengumpulan Data

Data merupakan aspek penting dalam penelitian ini. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner. Kuesioner disebarkan kepada responden menggunakan penyebaran merata dengan asumsi penyebaran kuesioner tersebut dapat mewakili seluruh siswa dan guru sekolah dasar di SDN Bandungregosari 2 Malang. Menurut hasil observasi dan wawancara, siswa siswi dan guru SDN Bandungregosari 2 Malang kurang tertarik untuk menggunakan sebuah teknologi baru. Sehingga memerlukan pengukuran terlebih dahulu sebelum penerapan dilakukan.

### 1) Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah murid kelas 5, 6 dan guru di SDN Bandungregosari 2 Malang yaitu sebesar 180 responden. Jumlah tersebut terdiri dari 118 siswa siswi kelas 5, kemudian 78 siswa siswi kelas 6 dan 19 guru sekolah dasar.

### 2) Sampel

Jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan nomogram harry king. Untuk jumlah populasi sebesar 180 dengan toleransi error sebesar 10% maka jumlah sampel yang

digunakan sebesar 108. Teknik yang digunakan adalah *Proportionate Stratified random sampling*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila populasi memiliki anggota/unsur berstrata tetapi proposional [8]. Alokasi sampel yang telah diambil dibagi sesuai dengan jumlah pengguna Anapedia menggunakan alokasi proposional (*propotional allocation*). *Propotional allocation* digunakan untuk membagi sampel kedalam tiap kelompok pengguna. Dari perhitungan yang telah dilakukan, sampel terbagi atas 97 responden untuk murid dan 11 untuk guru atau kontributor.

## 2.7 Metode Analisis Data.

Analisis data dilakukan ketika data penelitian yang dibutuhkan sudah didapat dan sudah melalui tahap pengujian validitas dan reliabilitas. Analisa data tersebut menggunakan statistika inferensial, yaitu metode statistik untuk mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menganalisis data kuantitatif[3]. Hasil dari perhitungan ini didapatkan analisis untuk mendukung penarikan kesimpulan untuk permasalahan pada penelitian yang dilakukan.

## 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan tahap pengujian kuesioner maka didapatkan 30 instrument penelitian yang bernilai valid. instrument penelitian tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Instrument Penelitian

No	Domain	Pernyataan
1	Optimism	<p>Ensiklopedia anak memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Saya merasa nyaman melakukan pencarian menggunakan ensiklopedia anak karena tidak ada batas waktu dalam penggunaannya.</p> <p>Saya lebih suka menggunakan ensiklopedia anak karena ensiklopedia anak merupakan teknologi yang lebih maju.</p> <p>Saya suka menggunakan ensiklopedia anak karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan saya.</p> <p>Ensiklopedia anak dapat meningkatkan kreatifitas saya.</p> <p>Ensiklopedia anak memberikan saya kebebasan dalam pencarian.</p> <p>Saya merasa yakin bahwa ensiklopedia anak akan mengikuti perintah yang saya berikan.</p>
2	Innovativeness	<p>Saya adalah orang pertama yang mengetahui ensiklopedia anak dibanding teman-teman saya.</p> <p>Saya tahu perkembangan ensiklopedia anak tanpa bantuan orang lain.</p> <p>Saya sangat menikmati waktu untuk mencari artikel pada ensiklopedia anak.</p> <p>Saya merasa mampu dan tidak mengalami masalah dalam menggunakan ensiklopedia anak.</p>
3	Discomfort	<p>Saya merasa panduan yang tersedia tidak membantu saya.</p> <p>Terkadang saya berfikir ensiklopedia anak memperumit pekerjaan saya.</p> <p>Panduan dalam menggunakan ensiklopedia anak sulit dimengerti.</p> <p>Terkadang saya merasa dimanfaatkan oleh orang lain yang lebih memahami tentang ensiklopedia anak.</p> <p>Saya lebih menyukai ensiklopedia anak dengan desain sederhana dengan banyak fitur dari pada desain menarik tetapi sedikit fitur.</p> <p>Saya merasa tidak nyaman menggunakan ensiklopedia anak, karena malu jika mengalami kesulitan dihadapan orang banyak.</p> <p>Saya tidak nyaman menggunakan ensiklopedia anak karena takut rusak.</p> <p>Saya tidak nyaman menggunakan ensiklopedia anak karena takut mengganggu kesehatan dan keselamatan saya.</p>

		Saya tidak nyaman menggunakan ensiklopedia anak karena takut dimata-matai. Ensiklopedia anak selalu bermasalah saat saya menggunakannya.
4	Insecurity	Saya merasa tidak aman memberikan identitas diri melalui ensiklopedia anak. Saya merasa tidak aman jika data pribadi saya tersimpan pada ensiklopedia anak. Saya tidak percaya mengirim informasi melalui ensiklopedia anak karena takut jika informasi itu diketahui orang lain. Saya tidak percaya diri jika harus mencari informasi pada ensiklopedia anak. Informasi yang didapatkan dari hasil pencarian pada ensiklopedia harus ada sumber yang jelas. Setiap ada proses yang berlangsung secara otomatis saya harus selalu mengecek kembali untuk memastikan ensiklopedia anak tidak melakukan kesalahan. Sentuhan manusia penting saat melakukan pencarian pada ensiklopedia anak. Saat saya melakukan pencarian, saya lebih suka berinteraksi dengan manusia dari pada melakukan pencarian pada ensiklopedia anak Saya tidak percaya jika informasi yang saya kirimkan akan sampai.

### 3.1 Perhitungan dan Analisis Data

Analisis TRI dilakukan untuk mengetahui tingkat kesiapan pengguna dengan cara mengelompokkan data sesuai dengan variable penelitian. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan nilai TRI secara menyeluruh dalam bentuk *mean value*. Metode perhitungan *Technology Readiness Index* (TRI) dilakukan dengan menghitung *mean* pada setiap item pernyataan. Nilai *mean* didapatkan dari jumlah perkalian bobot pada tiap pernyataan dengan nilai skala *likert* yang telah ditentukan, kemudian dibagi dengan jumlah responden. Setiap variabel memiliki bobot total sebesar 25% yang kemudian dibagi dengan jumlah pernyataan pada setiap variabel. Untuk mendapat skor TRI pada setiap variabel, nilai *mean* dari pernyataan n dikalikan dengan bobot terhadap total yang sudah didapatkan. Skor total TRI didapatkan dari jumlah keseluruhan skor total untuk setiap pernyataan pada setiap variabel. Untuk mendapatkan skor total TRI maka perlu menjumlahkan keseluruhan skor total setiap variabel. Tabel 4 merupakan nilai dari skor total setiap variabel dan juga skor TRI.

*Tabel 4. Skor TRI*

Variabel	Nilai
Optimism	1,036953
Innovativeness	0,925347
Discomfort	0,88426
Insecurity	0,7551
TRI	3,601659

Dari pengukuran tingkat kesiapan pengguna yang diambil dari 108 responden, didapatkan hasil bahwa tingkat kesiapan pengguna anapedia berada *pada high technology readiness* dengan nilai 3,63. Nilai tersebut tesusun dari 4 variabel. Berikut merupakan penjelasan variable :

#### A. *Optimism*

*Optimism* memberikan kontribusi nilai sebesar 1,036953. Nilai tersebut merupakan kontribusi terbesar untuk skor total TRI. Hal ini menunjukkan bahwa guru dan siswa siswi SDN Bandungrjosari 2 Malang memiliki pandangan positif terhadap Anapedia. Pengguna percaya bahwa Anapedia akan memberikan pengaruh positif terhadap kehidupan sehari-hari.

#### B. *Innovativeness*

*Innovativeness* memberikan nilai sebesar 0,925347. Nilai tersebut menjadi nilai kedua terbesar dalam memberikan kontribusi untuk skor total TRI. Nilai ini menunjukkan bahwa guru

dan siswa siswi SDN Bandungrejosari 2 memiliki sifat inovatif dalam pengadopsian dan memanfaatkan Anapedia dalam kehidupan sehari-hari.

C. *Discomfort*

*Discomfort* memberikan kontribusi nilai sebesar 0.88426 untuk skor total TRI. *Discomfort* dan *insecurity* merupakan variabel yang harus dinilai secara terbalik (*reverse coding*) karena mengandung nilai *negative* terhadap nilai TRI yang dihasilkan. Dari nilai yang didapatkan, itu berarti guru dan siswa siswi SDN Bandungrejosari 2 memiliki tingkat kenyamanan yang cenderung rendah terhadap pengadopsian Anapedia.

D. *Insecurity*

*Insecurity* memberikan kontribusi terkecil dengan nilai sebesar 0,7551 untuk skor total TRI. Nilai tersebut berarti, guru dan siswa siswi SDN Bandungrejosari 2 memiliki tingkat keamanan yang rendah terhadap teknologi.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat ditarik sebuah kesimpulan. Pengguna ensiklopedia anak di SDN Bandungrejosari 2 Malang berada ditingkat High Technology Readiness dengan nilai sebesar 3,6. Pengguna sudah memiliki kesiapan yang tinggi dalam pengadopsian Anapedia. Dilihat dari nilai variabel *optimism* yang memberikan kontribusi nilai terbesar untuk total skor TRI dapat disimpulkan jika pengguna percaya bahwa dengan melakukan adopsi ensiklopedia anak yang dalam penelitian ini adalah Anapedia maka pengguna akan diberikan dampak yang positif. Variabel memberikan kontribusi nilai terbesar kedua, hal ini berarti pengguna memiliki keinginan berinovasi terhadap sebuah teknologi baru, pengguna memiliki keinginan untuk menggunakan teknologi baru dan juga mengeksplorasinya. Dari kedua variabel yang memiliki nilai *negative* dapat disimpulkan jika *discomfort* atau ketidaknyamanan merupakan hambatan terbesar dalam pengadopsian anapedia.

#### Referensi

- [1] Angraini, "pengukuran tingkat kesiapan penerapan e learning menggunakan," *Sist. Inf.*, vol. 5, pp. 237–241, 2015.
- [2] H. Mukhlisin and I. Budi, "Analisis Pengukuran Tingkat Kesiapan Penerapan Manajemen Pengetahuan : Studi Kasus Badan Pendidikan Pelatihan Keuangan, Kementerian Keuangan," *Sist. Inf.*, vol. 13, no. 1, pp. 11–20, 2017.
- [3] A. Lazuardi, "Tingkat kesiapan (Readiness) pengadopsian teknologi informasi : studi kasus panin bank," universitas indonesia, 2013.
- [4] A. Parasuraman, "technology readiness index(tri): A Multiple-Item Scale to measure readiness to embrace new technologies," *J. Serv. Res.*, vol. 2, pp. 307–320, 2000.
- [5] M. Y. Florestiyanto, "Evaluasi Kesiapan Pengguna Dalamadopsi Sistem Informasi Terintegrasi Di Bidang Keuangan Menggunakanmetode Technology Readiness Index," vol. 2012, no. semnasIF, pp. 288–296, 2012.
- [6] J. C. Lin and P. Hsieh, "Refinement of the technology readiness index scale," *J. Serv. Manag.*, vol. 23, no. 1, pp. 34–53, 2012.
- [7] P. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta, CV, 2010.
- [8] F. O. F. Mathematics and N. Science, "The Application Of Ordinal Logistic Regression On Financial Literacy," 2015.

