

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kausal dan menggunakan desain penelitian kausalitas pada penelitian ini. Dengan mana, pendekatan penelitian kuantitatif adalah salah satu metode yang dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan terencana. Selain itu, pendekatan kuantitatif akan terfokus pada angka, dimulai pada saat pengumpulan datanya, pengolahan data, sampai nanti pada hasil dari penelitian tersebut. Pendekatan kuantitatif adalah teknik yang berakar pada filsafat positivisme, sebab digunakan untuk mengetahui suatu populasi atau sampel, data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif dan statistik untuk menguji hipotesis yang telah dibuat (Sugiyono, 2013, hlm. 7-8).

Pendekatan penelitian kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian kausalitas. Yang mana, penelitian dengan hubungan kausal merupakan hubungan yang bersifat sebab-akibat, yakni variabel independennya sebagai variabel yang mempengaruhi serta variabel dependennya yang dipengaruhi (Sugiyono, 2013, hlm. 37). Dimana, dalam hubungan kausal dapat menunjukkan arah positif atau negatif (Kusumastuti, Khoiron, & Achmadi, 2020, hlm. 21). Dengan desain yang bertujuan untuk membuktikan sebab akibat, diharapkan melalui desain penelitian ini didapatkan pengaruh motivasi wisatawan museum *date* terhadap daya tarik wisata museum di Kota Bandung. Penelitian ini juga menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji adanya pengaruh antara variabel independen (X), yaitu motivasi wisatawan museum *date* terhadap variabel dependen (Y), yaitu daya tarik wisata. Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sampel dari populasi ialah dengan metode angket dan menggunakan skala *likert* yang berguna untuk mengukur persepsi, sikap, ataupun pendapat dari seseorang terhadap fenomena sosial (Sugiyono, 2013, hlm. 93).

### 3.2 Tahapan Penelitian

Untuk melakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif diperlukan tahap-tahap penelitian yang merujuk pada (Sugiyono, 2013, hlm. 16-17) dan Tuckman (Yusuf, 2017, hlm. 39) dan diuraikan sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi masalah : dalam mengidentifikasi masalah dapat didahului dengan melakukan studi pendahuluan agar peneliti dapat memiliki fakta-fakta empiris dan menggali masalah dengan baik. Selain itu, pengidentifikasian masalah harus mengacu pada fenomena yang ada di lapangan, sehingga mendapatkan judul yang sesuai dengan masalah yang telah teridentifikasi.
2. Melakukan perumusan masalah : kemudian setelah masalah teridentifikasi dan dibatasi, untuk menjawab masalah secara spesifik dapat dirumuskan dengan bentuk kalimat tanya. Perumusan masalah sangat menentukan tujuan penelitian, sehingga harus dirumuskan dengan matang. Pada penelitian ini masalah dirumuskan pada pertanyaan yang akan diuji dengan hipotesis, rumusan masalah umum tersebut ialah bagaimana pengaruh motivasi wisatawan museum *date* terhadap daya tarik wisata museum? dan rumusan masalah khususnya ialah apa motivasi wisatawan museum *date* di kota Bandung?, dan seberapa besar tingkat daya tarik wisata museum di kota Bandung?
3. Menyusun konsep dan teori yang sesuai: untuk mencari pemecahan masalah yang berdasarkan rumusan masalah yang telah di rumuskan, maka peneliti melakukan penyelarasan dengan teori-teori dan referensi yang ilmiah, teoritis, dan relevan. Dimana , pada penelitian ini telah ditemukan teori motivasi wisatawan, teori daya tarik wisata, dan mengenai istilah museum *date*.
4. Membuat susunan hipotesis: untuk menjawab rumusan masalah yang sifatnya sementara (berhipotesis). Maka, peneliti dapat membaca referensi teoritis dan penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah, karena hipotesis merupakan jawaban pada rumusan masalah yang hanya baru didasarkan pada dukungan penelitian terdahulu dan teori yang relevan, namun belum ada pembuktian secara empiris (faktual). Pada penelitian ini, penyusunan hipotesis

- berdasarkan hubungan sebab-akibat untuk mencari pengaruh motivasi wisatawan museum *date* terhadap daya tarik wisata museum di Kota Bandung.
5. Menentukan metode penelitian: untuk menguji hipotesis diperlukan memilih metode atau desain penelitian yang sesuai dan mempertimbangkan hal praktis seperti, tersedianya dana, waktu, dan kemudahan yang lain. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kausalitas untuk menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana pengaruh motivasi wisatawan museum *date* terhadap daya tarik wisata museum di Kota Bandung.
  6. Menentukan alat pengumpulan data dan melakukan penyusunan instrumen (angket): dengan memilih metode penelitian kuantitatif, alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dengan media *google form*. Setelah itu, dilakukan penyusunan instrumen dan sebelum di sebar untuk pengumpulan data, instrumen penelitian di uji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya.
  7. Melakukan pengumpulan data: pengumpulan data dilakukan pada obyek tertentu baik yang berbentuk populasi maupun sampel. Pada penelitian ini dilakukan pengumpulan data pada pengunjung daya tarik wisata Museum Geologi, Museum Gedung Sate, dan Museum Pos.
  8. Menentukan dan melakukan analisis data atau statistik yang dipakai: setelah dilakukan pengumpulan data, menentukan alat pengukuran dan analisis data yang relevan sesuai dengan hipotesis yang akan dijawab. Kemudian, untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis dilakukan analisis data dengan teknik statistik/analisis data yang telah ditentukan. Berdasarkan analisis ini apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima atau apakah temuan tersebut sesuai dengan hipotesis yang diajukan atau tidak.
  9. Penggunaan komputer atau perangkat lunak untuk analisis data: dalam melakukan analisis data pada penelitian ini dibantu oleh perangkat lunak Microsoft Excel dan IBM SPSS versi 25 yang dilakukan pada komputer peneliti.
  10. Kesimpulan: langkah terakhir dari proses penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah. Hal ini berisikan pada informasi dan solusi masalah dari pemecahan masalah yang bermanfaat untuk dasar pembuatan keputusan.

### 3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh motivasi wisatawan museum *date* terhadap daya tarik wisata museum di Kota Bandung. Dengan mana, pada tren museum *date* yang dilakukan di museum ialah kegiatan yang dilakukan oleh dua orang yang berpasangan melakukan aktivitas berkencan di museum. Lokasi penelitian di Kota Bandung, karena secara geografis Kota Bandung terkenal dengan tempat yang beriklim sejuk sehingga menjadikan salah satu tujuan kota wisata. Kota Bandung yang memiliki potensi wisata seperti bangunan bersejarah, budaya, dan makanan khas (Erry Sukriah, 2014). Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, kota ini adalah tempat yang unik serta dikelilingi oleh pegunungan, salah satunya destinasi wisata menarik, mulai dari wisata kuliner, wisata sejarah, wisata edukasi, wisata belanja hingga kegiatan rekreasi yang dapat dilakukan di Kota Bandung (Disbudpar Kota Bandung, 2023).

Dengan memilih lokasi museum di Kota Bandung karena menurut *google trends*, pencarian museum *date* di Kota Bandung mencapai 80 pencarian. Kemudian, museum di Kota Bandung memiliki keunikan dari karakteristik masing-masing museum. Selain itu, peneliti memilih Museum Geologi, Museum Pos, dan Museum Gedung Sate karena sama-sama berkategori museum khusus dengan koleksi yang unik juga memiliki tingkat pengunjung yang paling banyak dikunjungi, ketiga museum tersebut terletak di tengah kota Bandung dengan kawasan yang berdekatan satu sama lainnya. Sehingga, memudahkan pengunjung untuk mengunjungi ketiga museum secara bersamaan. Adapun karakteristik Museum Geologi, Museum Pos, dan Museum Gedung Sate sebagai berikut:

**Tabel 3. 1**

**Kategorisasi Lokasi Penelitian**

Karakteristik	Museum Geologi	Museum Pos	Museum Gedung Sate
Alamat	Jl. Diponegoro No.57, Cihaur Geulis, Kec. Cibeuuying Kaler, Kota	Jl. Cilaki No.73, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115	Jalan Diponegoro Nomor 22, Citarum, Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat.

	Bandung, Jawa Barat 40122 Museum Geologi diresmikan pertama kali pada 16 Mei 1929 dan diresmikan kembali pada 23 Agustus 2000	di resmikan tanggal 18 Desember 1980	museum gedung sate sendiri di resmikan pada tanggal 8 Desember 2017
Koleksi Museum	Museum Geologi memiliki koleksi: Batuan, Fosil Vertebrata, Fosil Invertebrata, Mineral, dan Artefak.	Memiliki koleksi perangko internasional dan domestik serta barang-barang lainnya yang memiliki nilai sejarah, seperti foto, peralatan pos, dan sebagainya.	Museum Gedung Sate berisi koleksi-koleksi yang dapat menjelaskan terkait sejarah dari Gedung Sate. Selain itu, terdapat koleksi-koleksi dengan informasi terkait Kota Bandung dan Provinsi Jawa Barat. Museum ini cukup unik karena informasi-informasi di dalamnya di jelaskan secara interaktif dengan menggunakan teknologi media.
Kategori Museum	Museum Geologi termasuk pada museum khusus yang memberikan	Berfokus pada 1 bidang ilmu saja, yakni mengenai sejarah pos di	Jenis museum khusus yang terletak pada bagian timur Gedung

	berbagai informasi tentang elemen kebumian dan unik di Indonesia.	Indonesia dan perangko-perangko bersejarah	Sate
Fasilitas Museum	Fasilitas wisata edukasi meliputi kegiatan virtual tour, day and night museum, ruang pameran (geologi Indonesia, sumber daya geologi, sejarah kehidupan, dan manfaat bencana geologi), pameran, merdeka belajar, dan sebagainya	Museum Pos memiliki fasilitas yang dulunya hanya menampilkan perangko, baik perangko domestik maupun internasional. Upaya renovasi dilakukan untuk menjaga warisan budaya dalam pelayanan pos karena museum sangat penting sebagai sarana pendidikan bagi generasi muda.	Penerapan teknologi media interaktif yang diterapkan di dalamnya adalah menggunakan teknologi grafis layar sentuh, bioskop mini yang menceritakan sejarah Gedung Sate, serta terdapat pengalaman penggunaan kaca mata realitas virtual di dalamnya.
Jumlah Kunjungan selama tahun 2022	255.186 Pengunjung	16.524 Pengunjung	50.460 Pengunjung

*Sumber: data diolah oleh peneliti, 2023*

Karakteristik partisipan dalam penelitian ini ialah:

1. Pernah melakukan kegiatan museum *date* bersama pasangan
2. Museum *date* dilakukan di Museum Geologi/Museum Pos/Museum

Gedung Sate

3. Berusia 17 – 30 tahun
4. Laki-laki dan Perempuan

### 3.4 Populasi dan Sampel

Menurut Supardi (dalam Gunawan, 2021) populasi merupakan sekumpulan individu atau subjek yang terdapat dalam suatu waktu maupun wilayah tertentu serta sesuai dengan suatu kualitas tertentu dari subjek yang akan diteliti dan diamati. Dalam penelitian ini menggunakan populasi wisatawan yang berkunjung ke Museum Geologi, Museum Pos, dan Museum Gedung Sate selama tahun 2022. (Berdasarkan masing-masing laporan kunjungan setiap museum). Adapun data kunjungan selama tahun 2022 pada ketiga museum tersebut sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**

#### **Data Jumlah Kunjungan Museum**

Nama Museum	Kunjungan Wisatawan Pada Tahun 2022
Museum Geologi	255.186 Pengunjung
Museum Gedung Sate	50.460 Pengunjung
Museum Pos	16.524 Pengunjung
Total	322.170 Pengunjung

*Sumber: data diolah oleh peneliti, 2023*

Adapun, sampel merupakan bagian yang lebih spesifik atau karakteristik dari populasi. Teknik sampling pada penelitian ini ialah *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Dengan mana, *probability sampling* merupakan pengambilan sampel dengan semua anggota sampel dari populasi mempunyai kesempatan ataupun peluang yang sama terpilih sebagai anggota sampel. Adapun dikatakan *simple random sampling*, yakni pengambilan anggota sampel dilakukan secara sederhana (*simple*) dan acak tanpa mengamati kelas (*strata*) yang ada pada populasi tersebut (Sugiyono, 2017, hlm. 82) Untuk menghitung penarikan sampel, digunakan Rumus Slovin dengan peluang kesalahan sebanyak 10%, yakni perhitungannya ialah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

*Sumber: Statiskian.com, 2017*

Keterangan:

$n$  = Sampel

$N$  = Populasi

$e$  = peluang kesalahan 10%

sehingga didapatkan ukuran sebagai berikut:

$$n = \frac{322.170}{1+322.170 (0.1)^2}$$

$$n = \frac{322.170}{1+3.221,7}$$

$$n = \frac{322.170}{3.222,7}$$

$$n = 99,96 \approx 100$$

Disebabkan lokasi penelitian berada pada di tiga museum, sehingga sebaran data sampel ialah dirincikan sebagai berikut:

**Tabel 3. 3**

**Sebaran Sampel**

No.	Museum	Banyaknya Sampel
1	Museum Geologi	34
2	Museum Pos	33
3	Museum Gedung Sate	33
Total		100

*Sumber: data diolah oleh peneliti, 2023*

### 3.5 Definisi Operasional

#### 3.5.1 Motivasi Wisatawan

Aspek sosiologis yang meliputi motivasi wisatawan yang merupakan faktor terpenting bagi calon wisatawan untuk mengambil keputusan mengenai daerah tujuan wisata yang akan dikunjungi. Analisis tentang motivasi semakin sangat penting ketika dikaitkan dengan pariwisata sebagai fenomena pada

masyarakat modern. Karena motivasi sendiri merupakan situasi kondisi yang menggerakkan seseorang untuk mencapai tujuan motifnya, yang mana motif tersebut ialah dorongan kebutuhan dalam diri seseorang yang perlu dipenuhi. Dari berbagai motivasi yang mendorong suatu kegiatan wisata McIntosh dan Murphy mendeskripsikan motivasi-motivasi tersebut dikelompokkan dalam empat kelompok besar diantaranya, motivasi fisik, motivasi budaya, motivasi sosial, dan motivasi fantasi, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Motivasi fisik atau fisiologis (*physical or physiological motivation*), motivasi jenis ini berhubungan dengan kebutuhan fisik wisatawan, seperti relaksasi, kesehatan, kenyamanan, petualangan, olahraga, bersantai, dan lain-lain.
2. Motivasi budaya (*cultural motivation*), yakni adanya dorongan dalam mengetahui kesenian, budaya, tradisi, dan adat di daerah lain, serta mencakup adanya ketertarikan terhadap berbagai objek peninggalan budaya (monumen atau artefak bersejarah)
3. Motivasi bersifat sosial (*social motivation*), motivasi ini terkait dengan keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain, mencari teman baru, dan menjalin hubungan sosial. Mencakup hal-hal seperti mengunjungi teman, kekasih, dan keluarga. Selain itu, melakukan kegiatan yang dianggap ada nilai *prestise* (gengsi), melarikan diri dari situasi yang membosankan, menemui mitra kerja, dan sebagainya.
4. Motivasi fantasi (*fantasy motivation*), yakni adanya fantasi seseorang akan memiliki kebebasan dan lepas dari rutinitas keseharian yang membosankan di tempat lain, serta timbulnya bentuk pengakuan diri yang membuat psikologis dalam diri puas (*ego enchancement*). Dengan kata lain, hal ini merupakan *status* dan *prestige motivation*.

**Tabel 3. 4**  
**Definisi Operasional Variabel X**

No.	Variabel	Definisi Operasional Variabel	Indikator Variabel X	Sub Indikator Variabel X	Alat ukur
1	Variabel X (Motivasi Wisatawan Museum <i>Date</i> )	Motivasi adalah bagian penting dari pembelajaran perjalanan dan pariwisata. Karena motivasi inilah yang menjadi pemicu proses perjalanan. Teori motivasi wisatawan menurut McIntosh dan Murphy mendeskripsikan Motivasi ini dikelompokkan menjadi empat kelompok besar, termasuk motivasi fisik, motivasi budaya, motivasi sosial dan	Motivasi Fisik atau Fisiologis (physical or physical motivation) pada dasarnya adalah motivasi fisik yang berhubungan dengan keinginan untuk memulihkan kondisi fisik, beristirahat, bersantai atau menjaga kesehatan agar timbul kembali semangat bekerja. (Sari, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesehatan</li> <li>- Bersantai</li> <li>- Kenyamanan</li> </ul>	Skala <i>Likert</i>
			Motivasi budaya ( <i>cultural motivation</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Budaya</li> <li>- Peninggalan Sejarah</li> </ul>	Skala <i>Likert</i>

		<p>motivasi fantasi. (Pitana &amp; Gayatri, 2005).</p>	<p>motivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang budaya, kebiasaan, dan seni lokal lainnya. Ada juga hubungannya dengan objek atau peninggalan budaya (monumen bersejarah). (Sari, 2014).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peninggalan Budaya</li> </ul>	
			<p>Motivasi bersifat sosial (<i>social motivation</i>) ialah keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain, mencari teman baru, dan menjalin hubungan sosial. Mencakup hal-hal seperti mengunjungi teman, kekasih, dan keluarga. Selain itu, melakukan kegiatan yang dianggap ada nilai <i>prestise</i> (gengsi),</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertemu dengan kekasih</li> <li>- Gengsi</li> <li>- Pelarian dari suasana yang membosankan</li> </ul>	<p>Skala <i>Likert</i></p>

			melarikan diri dari situasi yang membosankan, menemui mitra kerja, dan sebagainya. (Sari, 2014)		
			Motivasi fantasi ( <i>fantasy motivation</i> ), yakni adanya fantasi seseorang akan memiliki kebebasan dan lepas dari rutinitas keseharian yang membosankan di tempat lain, serta timbulnya bentuk pengakuan diri yang membuat psikologis dalam diri puas ( <i>ego enchancement</i> ). Dengan kata lain, hal ini merupakan <i>status</i> dan <i>prestige motivation</i> . (Sari, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengalaman baru</li> <li>- Kepuasan psikologis</li> </ul>	Skala Likert

### 3.5.2 Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang menjadi daya tarik agar individu maupun kelompok dapat mengunjungi suatu daerah tertentu. Menurut

Dinar Hargono, 2023

**PENGARUH MOTIVASI WISATAWAN MUSEUM DATE**

**TERHADAP DAYA TARIK WISATA MUSEUM DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Undang – Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 menyatakan bahwa daya tarik wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Adapun daya tarik wisata menurut Cooper (dalam Subhiksu & Utama, 2018) keberhasilan suatu daerah tujuan wisata ditentukan oleh komponen daya tarik wisata yang dikaji dalam komponen 4A, yakni *Attraction* (atraksi), *Accessibilities* (aksesibilitas), *Aminities* (fasilitas) dan *Anycillary* (kelembagaan):

1. *Attraction* (atraksi): daya tarik utama yang dapat menarik minat wisatawan pada suatu tujuan wisata. Hakikat dari tujuan suatu perjalanan wisata adalah memiliki sesuatu yang menarik (daya tarik) untuk dikunjungi. Oleh karena itu, atraksi merupakan bagian sentral dan penting dari pariwisata.
2. *Accessibilities* (aksesibilitas): merupakan kemudahan akses untuk menuju tujuan pariwisata (objek wisata) baik dalam bentuk transportasi ataupun infrastruktur pendukung lainnya. Misalnya, seberapa mudah dijangkanya tujuan wisata dari tempat tinggal dan perawatan juga pengembangan sebaran transportasi pribadi ataupun umum untuk menuju lokasi secara efektif. Hal ini dapat memberikan pasar yang penting dalam keberhasilan tujuan wisata.
3. *Aminities* (fasilitas): merupakan fasilitas dan pelayanan yang tersedia pada tempat wisata. Fasilitas dibangun pada sarana pariwisata seperti atraksi wisata, penginapan, tempat pertunjukan, rumah makan, transportasi dan lain-lain. Adapun pelayanan yang sangat dibutuhkan dalam pembangunan dan pengembangan pariwisata, prasarana atau layanan tersebut ialah kemudahan perjalanan transportasi, tenaga listrik, tempat pembuangan sampah, jalan raya, persediaan air, dan sebagainya.
4. *Anycillary* (pelayanan tambahan): merupakan daya tarik tambahan yang mencakup *stakeholder* pada tempat pariwisata. Pelayanan yang disediakan termasuk *marketing*, pembangunan infrastruktur fisik (jaringan telekomunikasi, listrik, jalan raya, dan sebagainya) serta mengatur berbagai kegiatan sesuai dengan peraturan perundang - undangan objek wisata. Hal-hal yang mendukung kepariwisataan seperti informasi terkait

turis, *Travel Agent*, lembaga pengelolaan dan *stakeholder* termasuk kedalam *Ancillary* yang berperan pada kepariwisataan.

**Tabel 3. 5**  
**Definisi Operasional Variabel Y**

No	Variabel	Definisi Operasional Variabel	Indikator Variabel Y	Sub Indikator Variabel Y	Alat Ukur
2	Variabel Y (Daya Tarik Wisata Museum)	Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi daya tarik sehingga individu atau kelompok dapat mengunjungi suatu daerah tertentu. Juga menurut Cooper (dalam Subhiksu & Utama, 2018) terdapat 4 komponen yang menjadi faktor berhasil atau tidaknya daerah wisata, yaitu <i>Attraction</i> (atraksi), <i>Accessibilities</i> (akses), <i>Amenities</i> (fasilitas),	<i>Atraksi (attraction)</i> merupakan semua hal yang memiliki daya yang dapat mendorong wisatawan untuk ke daerah tujuan wisata tertentu. (Anggela et al., 2018)	- Koleksi Museum - Spot fotografi	Skala <i>likert</i>
			<i>Akseibilitas (accessibility)</i> merupakan keseluruhan akses dan transportasi yang dapat memudahkan wisatawan menjangkau suatu tempat wisata (Anggela et al., 2018)	- Kemudahan akses lokasi - Jaringan telekomunikasi - Moda transportasi	Skala <i>likert</i>
			<i>Fasilitas (amenity)</i> merupakan keseluruhan fasilitas yang terdapat di dalam sebuah tempat	- Lahan parkir - Loket Tiket	Skala <i>likert</i>

		<i>Ancillary</i> (pelayanan tambahan)	wisata sehingga dapat memberikan rasa puas dan nyaman pada wisatawan (Anggela et al., 2018).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toilet</li> <li>- Keamanan</li> <li>- Tempat Ibadah</li> <li>- Infrastruktur Gedung</li> </ul>	
			Pelayanan Tambahan ( <i>Ancillary</i> ) merupakan keseluruhan fasilitas umum yang dapat menunjang berjalannya kegiatan wisata (Anggela et al., 2018).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Petunjuk arah museum</li> <li>- <i>Tour guide</i></li> <li>- Pusat informasi</li> </ul>	Skala <i>likert</i>

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen membantu peneliti dalam pengukuran dan pengumpulan data informasi kuantitatif mengenai variabel yang akan diteliti. Dengan kata lain, instrumen bermanfaat untuk menghimpun, memproses, menganalisis, dan menampilkan informasi secara teratur dengan maksud menyelesaikan permasalahan atau menguji dugaan (hipotesis). Instrumen digunakan pula untuk menghimpun informasi penelitian, kualitas instrumen juga menentukan kualitas data (H. F. Nasution, n.d.).

Pada penelitian ini menerapkan skala *likert* sebagai pengujian instrumen, dengan mana setiap item instrumen memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif atau sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Namun, untuk menganalisis regresi diperlukan data interval, dikarenakan skala *likert* merupakan skala pengukuran ordinal. Sehingga, diperlukan konversi melalui metode suksesif

interval. Selain itu, pada instrumen penelitian peneliti juga menggunakan Google Form sebagai angket atau kuisioner agar memudahkan peneliti melihat presentasi dan grafik dalam mendapatkan hasil responden dalam mengisi kuisioner. Instrumen variabel dalam penelitian ini mempunyai indikator variabel yang dijabarkan, sebagai berikut:

### **3.6.1 Instrumen Variabel Motivasi Wisatawan Museum *Date***

Pada penelitian ini peneliti mengambil indikator dari variabel Motivasi Wisatawan menurut buku Sosiologi Pariwisata karya I Gde Pitana dan Putu G Gayatri (2005) dan penelitian oleh Fitria Sari mengenai “Tinjauan Terhadap Motivasi Wisatawan Berkunjung Ke Objek Wisata Air Terjun Aek Martua Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau” (2014). Dengan indikator motivasi wisatawan menurut McIntosh dan Murphy, sebagai berikut:

1. Motivasi Fisik atau Fisiologis (*physical or physiological motivation*)
2. Motivasi Budaya (*cultural motivation*)
3. Motivasi bersifat Sosial (*social motivation*)
4. Motivasi Fantasi (*fantasy motivation*)

**Tabel 3. 6**  
**Kisi-kisi Instrumen mengenai Motivasi Wisatawan Museum *Date***

No.	Variabel	Indikator Variabel X	Sub Indikator Variabel X	No. item	Total Item
1	<b>Variabel X</b> <b>(Motivasi Wisatawan Museum <i>Date</i>)</b>	Motivasi yang bersifat fisik atau fisiologis didefinisikan sebagai motivasi yang bersifat fisik dan berkaitan dengan keinginan untuk meningkatkan kondisi fisik, beristirahat, bersantai, atau menjaga kesehatan untuk meningkatkan gairah kerja. (Sari, 2014)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesehatan</li> <li>- Bersantai</li> <li>- Kenyamanan</li> </ul>	1, 2, 3, 4	4
		Motivasi budaya adalah keinginan untuk mempelajari budaya, adat istiadat, kesenian, dan tradisi lokal lainnya. Ada juga hubungannya dengan objek atau peninggalan budaya (monumen bersejarah).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Budaya</li> <li>- Peninggalan Sejarah</li> <li>- Peninggalan Budaya</li> </ul>	5, 6,7	3

		(Sari, 2014)			
		<p>Motivasi bersifat sosial (<i>social motivation</i>) ialah keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain, mencari teman baru, dan menjalin hubungan sosial. Mencakup hal-hal seperti mengunjungi teman, kekasih, dan keluarga. Selain itu, melakukan kegiatan yang dianggap ada nilai <i>prestise</i> (gengsi), melarikan diri dari situasi yang membosankan, menemui mitra kerja, dan sebagainya. (Sari, 2014)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertemu dengan kekasih</li> <li>- Meningkatkan <i>prestise</i> (gengsi)</li> <li>- Pelarian dari suasana yang membosankan</li> </ul>	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	7
		<p>Motivasi fantasi (<i>fantasy motivation</i>), yakni adanya fantasi seseorang akan memiliki kebebasan dan lepas dari rutinitas keseharian yang membosankan di tempat lain, serta timbulnya bentuk pengakuan diri yang membuat psikologis dalam diri puas (<i>ego enchancement</i>). Dengan kata lain, hal ini merupakan <i>status</i> dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengalaman baru</li> <li>- Kepuasan psikologis</li> </ul>	15, 16, 17	3

		<i>prestige motivation.</i> (Sari, 2014)			
--	--	--	--	--	--

### 3.6.2 Instrumen Variabel Daya Tarik Wisata

Pada penelitian ini peneliti mengambil indikator dari variabel Daya Tarik Wisata menurut Cooper mengenai komponen 4A dari penelitian terdahulu Martina Minnie Anggela, Ni Made Oka Karini, dan Ni Made Sofia Wijaya tentang Persepsi dan Motivasi Wisatawan yang Berkunjung Ke Daya Tarik Wisata Jembong di Kabupaten Buleleng serta buku karya dari Ida Bagus Kade Subhiksu dan Gusti Bagus Rai Utama dalam judul Daya Tarik Wisata Museum Sejarah dan Perkembangannya di Ubud Bali. Dengan indikator sebagai berikut:

1. *Attraction* (Atraksi)
2. *Accessibilities* (Aksesibilitas)
3. *Aminities* (Fasilitas)
4. *Anycillary* (Pelayanan Tambahan)

**Tabel 3. 7**

#### Kisi-Kisi Instrumen Variabel Mengenai Daya Tarik Wisata

No	Variabel	Indikator Variabel Y	Sub Indikator Variabel Y	No. Item	Total Item
2	Variabel Y (Daya Tarik Wisata Museum)	Atraksi ( <i>attraction</i> ) merupakan semua hal yang memiliki daya yang dapat mendorong wisatawan untuk ke daerah tujuan wisata tertentu (Anggela et al., 2018)	- Koleksi Museum - Spot fotografi	18, 19, 20	3
		Akseibilitas ( <i>accessibility</i> ) merupakan keseluruhan	- Kemudahan	21, 22, 23	3

	akses dan transportasi yang dapat memudahkan wisatawan menjangkau suatu tempat wisata (Anggela et al., 2018)	akses lokasi  - Jaringan telekomunikasi  - Moda transportasi		
	Fasilitas ( <i>amenity</i> ) merupakan keseluruhan fasilitas yang terdapat di dalam sebuah tempat wisata sehingga dapat memberikan rasa puas dan nyaman pada wisatawan (Anggela et al., 2018)	- Lahan parkir  - Loker Tiket  - Toilet  - Keamanan  - Tempat Ibadah  - Infrastruktur Gedung	24, 25, 26, 27, 28, 29	6
	Pelayanan Tambahan ( <i>Anycillary</i> ) merupakan keseluruhan fasilitas umum yang dapat menunjang berjalannya kegiatan wisata (Anggela et al., 2018)	- Petunjuk arah museum  - <i>Tour guide</i>  - Pusat informasi	30, 31, 32	3

### 3.7 Skor Instrumen

Untuk melakukan pengisian dan penyekoran instrumen pada kedua indikator peneliti menggunakan skala *likert* dengan opsi empat jawaban, dimana hal ini dilakukan untuk menghindari alasan yang ragu-ragu/netral. Agar ketika

data yang diperoleh mendapat kejelasan yang pasti. Peneliti membagi jawaban tersebut dengan sebagai berikut:

**Tabel 3. 8**  
**Skor Instrumen**

<b>Opsi Jawaban</b>	<b>Skor</b>
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

*Sumber: data di olah oleh peneliti, 2023*

### 3.8 Proses Pengembangan Instrumen

#### 3.8.1 Uji Validitas

Untuk mengetahui instrumen dapat di percaya atau menguji keabsahan data penelitian maka harus di uji validitas kemudian reliabilitasnya. Uji validitas merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengetahui validitas dari data-data yang diperoleh secara tepat (valid). Dalam artian valid, berarti instrumen tersebut dapat di pakai untuk mengukur penelitian yang seharusnya diukur (Duli, 2019, hlm. 104) penelitian ini pengujian dilakukan untuk mengetahui uji validitas menggunakan rumus korelasi pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

*Sumber: SPSSIndonesia.com, 2014*

Keterangan:

$r_{xy}$ = Koefisien Korelasi

N= Jumlah Responden Uji Coba

X= Skor Tiap Item

Y= Skor Seluruh Item Responden Uji Coba

Setelah menghitung  $r_{hitung}$ , hal yang harus dilakukan adalah membandingkan  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid,

sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , berarti tidak valid. Pada penelitian ini dilakukan uji validitas pada 41 responden dengan menggunakan signifikansi 5%, yaitu 0,308 (r tabel).

**Tabel 3. 9**  
**Hasil Uji Validitas Variabel X**

No.	Indikator Variabel X	Sub Indikator Variabel X	No. item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel (N = 41)	Keterangan
1	Motivasi yang bersifat fisik atau fisiologis ( <i>physical or psychological motivation</i> ) merupakan motivasi yang bersifat fisik dan berhubungan dengan hasrat mengembalikan kondisi fisik, beristirahat, bersantai, atau pemeliharaan kesehatan agar kegairahan bekerja timbul kembali, dan sebagainya (Sari, 2014)	- Kesehatan	1	0,657	0,308	Valid
		- Bersantai	2	0,493	0,308	Valid
		- Kenyamanan	3	0,362	0,308	Valid
		- Kenyamanan	4	0,151	0,308	<b>Tidak Valid</b>

<p>motivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang budaya, kebiasaan, dan seni lokal lainnya. Ada juga hubungannya dengan objek atau peninggalan budaya (monumen bersejarah)(Sari, 2014)</p>	- Budaya	5	0,396	0,308	Valid
	- Peninggalan Sejarah	6	0,646	0,308	Valid
	- Peninggalan Budaya	7	0,490	0,308	Valid
<p>Motivasi bersifat sosial (<i>social motivation</i>) ialah seperti mengunjungi kekasih, teman, dan keluarga atau disebut dengan Visting Friends and Relatives (VFR), menemui mitra kerja, melakukan hal-hal yang di anggap mendatangkan nilai <i>prestise</i> (gengsi), melakukan pelarian</p>	- Bertemu dengan kekasih	8	0,537	0,308	Valid
	- Bertemu dengan kekasih	9	0,442	0,308	Valid
	- Meningkatkan <i>prestise</i> (Gengsi)	10	0,436	0,308	Valid
	- Meningkatkan <i>prestise</i> (Gengsi)	11	0,410	0,308	Valid

dari suasana yang membosankan, dan sebagainya (Sari, 2014)	- Meningkatkan <i>prestise</i> (Gengsi)	12	0,137	0,308	<b>Tidak Valid</b>
	- Meningkatkan <i>prestise</i> (Gengsi)	13	0,388	0,308	Valid
	- Pelarian dari suasana yang membosankan	14	0,576	0,308	Valid
Motivasi fantasi ( <i>fantasy motivation</i> ), yakni timbulnya fantasi bahwa di daerah lain seseorang akan bisa bebas dan lepas dari rutinitas keseharian yang membosankan, dan adanya <i>ego-enhancement</i> yang membuat psikologis dalam diri puas. Dengan kata lain, hal ini merupakan status dan <i>prestige motivation</i> (Sari, 2014)	- Pengalaman baru	15	0,365	0,308	Valid
	- Kepuasan psikologis	16	0,382	0,308	Valid
	- Kepuasan psikologis	17	0,688	0,308	Valid

Sumber : data di olah oleh peneliti, 2023

**Tabel 3. 10**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Y**

No	Indikator Variabel Y	Sub Indikator Variabel Y	No. Item	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel (N = 41)	Keterangan
2	Atraksi ( <i>attraction</i> ) merupakan semua hal yang memiliki daya yang dapat mendorong wisatawan untuk ke daerah tujuan wisata tertentu (Anggela et al., 2018)	- Koleksi Museum	18	0,746	0,308	Valid
		- Koleksi Museum	19	0,568	0,308	Valid
		- Spot fotografi	20	0,659	0,308	Valid
	Akseibilitas ( <i>accessibility</i> ) merupakan keseluruhan akses dan transportasi	- Kemudahan akses lokasi	21	0,729	0,308	Valid

yang dapat memudahkan wisatawan menjangkau suatu tempat wisata (Anggela et al., 2018)	- Jaringan telekomunikasi	22	0,775	0,308	Valid
	- Moda transportasi	23	0,622	0,308	Valid
Fasilitas ( <i>amenity</i> ) merupakan keseluruhan fasilitas yang terdapat di dalam sebuah tempat wisata sehingga dapat memberikan rasa puas dan nyaman pada wisatawan (Anggela et al., 2018)	- Lahan parkir	24	0,817	0,308	Valid
	- Loket Tiket	25	0,717	0,308	Valid
	- Toilet	26	0,603	0,308	Valid
	- Keamanan	27	0,806	0,308	Valid

		- Tempat Ibadah	28	0,825	0,308	Valid
		- Infrastruktur Gedung	29	0,851	0,308	Valid
	Pelayanan Tambahan ( <i>Ancillary</i> ) merupakan keseluruhan fasilitas umum yang dapat menunjang berjalannya kegiatan wisata (Anggela et al., 2018)	- Petunjuk arah museum	30	0,731	0,308	Valid
		- <i>Tour guide</i>	31	0,667	0,308	Valid
		- Pusat informasi	32	0,824	0,308	Valid

*Sumber : data di olah oleh peneliti, 2023*

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah serumpun pengukuran atau alat ukur yang memiliki konsistensi yang dilakukan dengan alat ukur tersebut secara berulang. Oleh karena itu, apabila alat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek atau gejala yang sama dan menghasilkan data yang sama, alat tersebut dapat dianggap reliabel. Rumus koefisien reliabilitas Cornbach's Alpha digunakan untuk menguji reliabilitas penelitian ini. (Duli, 2019, hlm. 106):

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sumber: Duli, 2019

r = Koefisien Reliabilitas Alpha

k = Jumlah item pertanyaan

$\sigma_b^2$  = Varians item pertanyaan

$\sigma_t^2$  = Varians skor total

Rumus perhitungan nilai varians adalah sebagai berikut:

$$\sigma = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$\sigma$  = Varians

$\sum X$  = Jumlah skor item pertanyaan

$\sum X^2$  = Jumlah dari kuadrat item pertanyaan

N = Jumlah responden

Selanjutnya, nilai koefisien reliabilitas Alpha dilihat dan dibandingkan dengan standar yang telah ditentukan. Keputusan uji reliabilitas didasarkan pada persyaratan berikut:

Jika  $r_{11} > r$  tabel, maka variabel tersebut dinyatakan reliabel

Jika  $r_{11} < r$  tabel, maka variabel tersebut dinyatakan tidak reliabel

Pengujian instrumen pada penelitian dibantu dengan menggunakan perangkat lunak *SPSS 25 for Windows*, yang dilakukan untuk pengujian reliabilitas instrumen *Cronbach's Alpha*. Dengan mana, jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar ( $\geq$ ) daripada nilai r tabel = 0,308, instrumen dapat dinyatakan reliabel. Adapun hasil uji Realibilitas Alpha variabel Motivasi Wisatawan Museum *Date* (Variabel X) sebagai berikut:

**Tabel 3. 11**

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Wisatawan Museum *Date***

Cornbach's Alpha	N of item	Keterangan
0,730	17	Reliabel

*Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023*

Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui instrumen dengan 17 item pernyataan dinyatakan reliabel, sebab nilai *Cornbach's Alpha* (0,730) lebih besar ( $\geq$ ) dari *r* tabel (0,308). Sehingga kesimpulan dari perhitungan tersebut berdasarkan ketentuan rumus Cronbach's Alpha nilai tersebut dapat dikatakan reliabel.

**Tabel 3. 12**

**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Daya Tarik Wisata**

Cornbach's Alpha	N of item	Keterangan
0,934	15	Reliabel

*Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023*

Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui instrumen dengan 15 item pernyataan dinyatakan reliabel, sebab nilai *Cornbach's Alpha* (0,934) lebih besar dari *r* tabel (0,308). Sehingga kesimpulan dari perhitungan tersebut berdasarkan ketentuan rumus Cronbach's Alpha nilai tersebut dapat dikatakan reliabel.

### **3.9 Teknik Pengumpulan Data**

Peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data dalam penelitian ini untuk menjawab dan menyelesaikan masalah yang dibahas dalam penelitian, antara lain:

#### **3.9.1 Observasi atau pengamatan**

Menurut (Bungin, 2017, hlm. 144) observasi merupakan kegiatan pengumpulan data untuk menghimpun data penelitian dengan data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Dengan kata lain, kegiatan pengamatan tersebut diamati oleh peneliti secara sistematis pada gejala-gejala yang diteliti. Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti melakukan observasi secara aktif dan langsung ke Museum Geologi, Museum Pos Indonesia, Museum Gedung Sate. Alasan peneliti menggunakan teknik observasi ialah untuk membuktikan secara langsung tren museum *date* di Museum Geologi, Museum Pos Indonesia,

dan Museum Gedung Sate. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi secara daring melalui media sosial Instagram, Twitter, dan Tiktok untuk mengetahui tren museum *date* di dunia maya.

### 3.9.2 Angket

Metode angket merupakan metode pengumpulan data dengan serangkaian daftar pertanyaan atau pernyataan yang disusun secara sistematis yang kemudian dikirim kepada responden untuk diisi. Setelah itu, dikembalikan kembali kepada peneliti (Bungin, 2017, hlm. 133). Peneliti membuat angket yang dibuat dengan menggunakan format *googleform* secara *online* serta peneliti menggunakan angket penelitian langsung tertutup dan terbuka, yakni angket langsung secara tertutup telah dirancang untuk merekam data mengenai keadaan yang dialami oleh responden, kemudian alternatif jawaban yang telah tertera dijawab oleh responden. Dan angket langsung secara terbuka merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang dibuat untuk memberikan kebebasan responden dalam menjawab (Bungin, 2017, hlm. 134). Jenis angket ini peneliti pilih karena peneliti ingin menguji validitas dari instrumen yang telah ditetapkan serta memerlukan pula jawaban secara terbuka dari responden untuk memverifikasi kebenaran dari instrumen yang dipilih. Alasan peneliti menggunakan angket ialah karena dalam penelitian kuantitatif yang penulis lakukan, angket merupakan teknik yang cocok dalam mengumpulkan data angka penelitian. Angket yang digunakan ialah angket tertutup, sehingga responden dapat mengisinya dengan lebih jujur dan fokus. Peneliti menggunakan skala *likert* dalam penelitian *Likert* digunakan untuk mengukur indikator motivasi museum *date* responden dan daya tarik wisata museum yang dikaitkan dengan nilai skor atau skala.

### 3.9.3 Studi Kepustakaan

Menurut (Zed, 2014, hlm. 1-3) studi pustaka memanfaatkan dari suatu sumber perpustakaan dalam memperoleh data penelitian. Dengan mana, studi pustaka tidak hanya mencatat dan membaca literatur saja, melainkan serangkaian tindakan yang berhubungan dengan teknik pengumpulan data pustaka (literatur), dengan proses mencari berbagai literatur, membaca literatur, mencatat ataupun merangkum literatur, hingga mengolah bahan penelitian. Selain itu, studi pustaka

sangat penting untuk membantu memecahkan masalah penelitian (Martono, 2014, hlm. 46). Sehingga dalam pengumpulan data sekunder, peneliti menggunakan teknik studi kepustakaan untuk memperoleh data pendukung dari berbagai jurnal, buku, artikel ilmiah, dan web (internet) yang berkaitan dengan fokus kajian penelitian, yakni mengenai tren museum *date*, motivasi wisatawan, dan daya tarik wisata museum di Kota Bandung. Selain itu, studi pustaka dapat digunakan untuk mendapatkan teori sebagai pisau analisis, fakta serta data statistik dalam penelitian ini.

#### **3.9.4 Studi Dokumentasi**

Pada penelitian ini dilakukan studi dokumentasi dengan meliputi; mengumpulkan bukti di lapangan mengenai pengunjung wisatawan yang melakukan museum *date* bersama pasangan, postingan konten di media sosial mengenai tren museum *date*, penyebaran angket, serta data pengunjung Museum Geologi, Museum Pos, dan Museum Gedung Sate yang telah di himpun oleh peneliti. Sehingga, dari dokumen yang telah peneliti kumpulkan dapat menjadi fakta dan data yang kuat untuk penelitian.

#### **3.9.5 Prosedur Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian kuantitatif, maka dari itu langkah-langkah dalam penelitian, yakni: (1) Mengidentifikasi gejala/ fenomena (2) Menentukan masalah yang akan diteliti (3) Membaca berbagai literatur dan membuat studi pendahuluan (4) Merumuskan masalah (5) Menentukan landasan teori (6) Membuat kerangka konsep penelitian (7) Memilih desain penelitian (7) Menentukan variabel, hipotesis, dan instrumen penelitian (8) Melakukan pengumpulan data (9) Menganalisis data (10) Membuat kesimpulan dan rekomendasi, serta (11) Membuat laporan skripsi.

#### **3.10 Analisis Data**

Untuk menganalisis data peneliti menggunakan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics 25 for Windows*, dengan mana dalam perangkat tersebut dilakukan mengolah perolehan data, analisis data, olah data, dan penafsiran data yang bersumber dari angket penelitian. Adapun data yang telah diperoleh di lapangan di analisis melalui uji data sebagai berikut:

### 3.10.1 Analisis Indeks (*Three Box Method*)

Pada penelitian ini analisis deskriptif variabel menggunakan bentuk analisis indeks yang dengan metode tiga kotak (*three box method*). Menurut Ferdinand (dalam M. N. A. Nasution, Syaiful, Wibowo, & Silitonga, 2022) tujuan dari analisis indeks yang dilakukan adalah untuk mendapatkan gambaran deskriptif tentang jawaban responden dalam setiap item pernyataan. Dalam mendapatkan kecenderungan jawaban dari variabel, maka hasil data didasarkan pada nilai capaian skor rata-rata (indeks) yang dikategorikan berdasarkan rentang skor yang ada pada *three box method*. Alasan peneliti menggunakan metode tiga kotak ini untuk mendapat kecondongan dari jawaban responden terhadap masing-masing variabel dan mengukur tingkat setiap indikator dan item pernyataan dengan interpretasi nilai indeks rendah hingga tinggi. Adapun rumus analisis indeks yang dijabarkan sebagai berikut:

$$\text{Nilai indeks: } \frac{(\%F1 \times 1) + (\%F2 \times 2) + (\%F3 \times 3) + (\%F4 \times 4)}{4}$$

Sumber: M. N. A. Nasution et al., 2022

Keterangan:

F1 = Frekuensi responden yang menjawab 1 pada skor daftar pernyataan angket

F2 = Frekuensi responden yang menjawab 2 pada skor daftar pernyataan angket

F3 = Frekuensi responden yang menjawab 3 pada skor daftar pernyataan angket

F4 = Frekuensi responden yang menjawab 4 pada skor daftar pernyataan angket

Dalam mengetahui kecondongan pada jawaban responden terhadap masing-masing variabel atau item pernyataan, akan berdasar pada nilai skor rata-rata (indeks) yang berkategori pada rentang skor pada perhitungan *three box method*.

Maka didapatkan perhitungan batas bawah dan atas, antara lain:

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Batas atas rentang skor: <math>(\%F \times 4) / 4</math></li> <li>- Batas bawah rentang skor: <math>(\%F \times 1) / 4</math></li> </ul> |
|---|

Sumber: M. N. A. Nasution et al., 2022

Dalam menggunakan kriteria *three box method*, untuk mendapatkan nilai interval di hitung dengan batas atas dikurangi dengan batas bawah dan hasilnya

dibagi dengan tiga. Hal tersebut menghasilkan nilai interval dan dapat digunakan sebagai daftar interpretasi nilai indeks dengan kategori Rendah, Sedang, dan Tinggi.

### 3.10.2 Method Succesive Interval (MSI)

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket penelitian beserta skala *likert*, yang mana pada skala *likert* menghasilkan skala ordinal. Sebagai syarat penting menggunakan statistik parametrik salah satunya model regresi linear, perlu menggunakan data berskala interval dan rasio. Sebab, jika data berskala ordinal dipaksakan untuk menggunakan analisis regresi linier, maka akan ada koefisien korelasi yang kecil dan tidak akan memenuhi syarat yang diperlukan oleh model regresi. Akibatnya, akan terjadi pembuatan kesimpulan yang salah terhadap analisis tersebut. Maka, untuk menyelesaikan masalahnya, dapat digunakan dengan transformasi data, yaitu dengan mengubah data dari ordinal menjadi interval. Sehingga, analisis regresi linier dapat digunakan. Metode tersebut merupakan metode MSI atau Metode Sukesif Interval yang diperuntukan mengubah data ordinal ke data interval (Ningsih & Dukalang, 2019, hlm. 44). Perangkat lunak yang digunakan untuk mentransformasi data, peneliti menggunakan *Microsot Excel*.

### 3.10.3 Uji Prasyarat Analisis

#### 3.10.3.1 Uji Normalitas

Untuk menilai suatu sebaran data pada sebuah variabel dengan tujuan sebaran data tersebut terdistribusi normal atau tidak, yaitu dilakukan dengan uji normalitas. Uji normalitas berguna dalam menentukan data yang telah dikumpulkan di ambil dari populasi normal atau berdistribusi normal. Dimana, uji normalitas dilakukan untuk mengukur data berskala interval, ordinal, atau rasio. Untuk analisis yang menggunakan metode parametrik, maka harus terpenuhi persyaratan normalitasnya, yakni data berasal dari distribusi yang normal (Nuryadi, Astuti, Utami, & Budiantara, 2017, hlm. 80). Dalam penelitian ini cara yang dilakukan dalam analisis normalitas data, dilakukan dengan cara *Kolmogorov-Smirnov* yang memiliki dasar pengambilan keputusan dengan taraf kesalahan 5% (0.05) sebagai berikut:

- Apabila nilai signifikansi lebih besar ( $>$ ) dari 0.05, maka data tersebut dapat dinyatakan terdistribusi normal
- Apabila nilai signifikansi lebih kecil ( $<$ ) dari 0.05, maka data tersebut dapat dinyatakan tidak terdistribusi normal

### 3.10.4 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, dilanjutkan melakukan uji hipotesis untuk menganalisis data sesuai dengan permasalahan penelitian. Karena uji hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih harus diuji kebenarannya (Duli, 2019, hlm. 130) Metode yang digunakan untuk uji hipotesis adalah metode analisis regresi linear sederhana untuk mendapatkan hubungan kausal pada penelitian.

#### 3.10.4.1 Analisis Regresi Linear Sederhana

Pada analisis penelitian dengan hipotesis sebab-akibat digunakan analisis regresi sebagai teknik analisis data. Analisis regresi merupakan teknik kuantitatif statistik yang berguna dalam memprediksi nilai suatu luaran variabel terikat berdasarkan satu (regresi sederhana) atau lebih (regresi berganda) variabel bebas dalam persamaan regresi. Pada penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana, karena variabel terikat hanya memiliki 1 variabel dan hanya 1 variabel bebas. Dengan mana, analisis regresi linear sederhana diterapkan untuk menguji pengaruh satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Persamaan regresi linear sederhana dinyatakan sebagai berikut (Duli, 2019, hlm. 167):

$$Y = a + bX + e$$

*Sumber: Duli, 2019*

Keterangan:

Y = Variabel dependen

a = Konstanta

b = Koefisien variabel independen (koefisien arah regresi linier)

X = Variabel independen

e = Error

Koefisien arah regresi linier (b) menunjukkan perubahan rata-rata variabel (Y) untuk masing-masing perubahan variabel (X) sebesar satuan. Nilai variabel (X) yang dapat bermakna positif atau negatif, yang fungsinya mempengaruhi variabel (Y), adalah koefisien (b) regresi linier; perubahan ini menunjukkan peningkatan jika nilai (b) bertanda positif (+) dan penurunan jika nilai (b) bertanda negatif (-). Kemudian nilai positif atau negatif ditunjukkan dalam satuan, artinya nilai positif menunjukkan peningkatan dan nilai negatif menunjukkan penurunan. (Hartanto, n.d.).

#### 3.10.4.2 Uji-T

Untuk pengambilan keputusan dalam analisis regresi sederhana dapat mengacu pada Uji T, yakni dengan membandingkan t-hitung dengan t-tabel. Dengan rumus perhitungan regresi sederhana dan perhitungan t-hitung (Sujarweni dan Endrayanto, 2012, hlm. 84):

$$a = \frac{\sum y - b(\sum x)}{n}$$

$$b = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$se = \frac{\sqrt{\sum y^2 - a \sum y - b \sum xy}}{n - 2}$$

$$sb = \frac{se}{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{b}{sb}$$

*Sumber: Sujarweni dan Endrayanto, 2012*

Kaidah uji-t sebagai berikut:

- Jika nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel, maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen
- Jika nilai t-hitung lebih kecil dari nilai t-tabel, maka variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

Maka, dirumuskan dengan hipotesis berikut:

Ho : Pengaruh motivasi wisatawan museum *date* tidak berpengaruh secara positif serta signifikan terhadap daya tarik wisata museum di kota Bandung

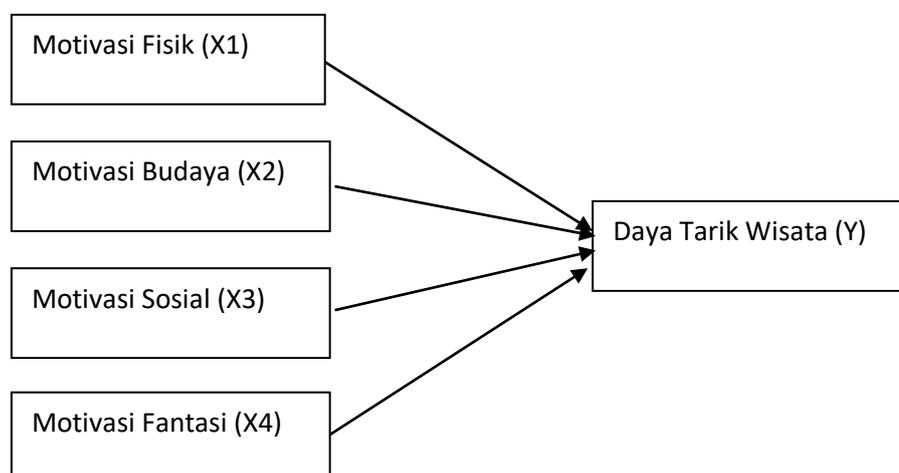
Ha : Pengaruh motivasi wisatawan museum *date* berpengaruh secara positif serta signifikan terhadap daya tarik wisata museum di kota Bandung

Sehingga, kaidah keputusannya:

- Jika nilai  $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$ , maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya pengaruh motivasi wisatawan museum *date* berpengaruh secara positif serta signifikan terhadap daya tarik wisata museum di kota Bandung
- Jika nilai  $t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$ , maka Ho diterima dan Ha ditolak, artinya pengaruh motivasi wisatawan museum *date* berpengaruh secara positif serta signifikan terhadap daya tarik wisata museum di kota Bandung

### 3.10.5 Analisis Jalur

Analisis jalur atau path analysis menurut Sarwono ialah suatu teknik dalam menganalisis hubungan sebab-akibat yang melekat antar variabel yang disusun dengan menggunakan koefisien jalur untuk menilai besaran dalam pengaruh variabel independen exogenous terhadap variabel dependen endogenous. Tujuan analisis jalur pada penelitian ini ialah untuk menghitung besarnya pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen dan mengidentifikasi alur penyebab dipengaruhinya variabel tertentu terhadap variabel lain (Sarwono, 2011, hlm. 287). Adapun gambaran analisis jalur untuk setiap indikator variabel X terhadap variabel Y dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:



Dinar Hargono, 2023

**PENGARUH MOTIVASI WISATAWAN MUSEUM DATE**

**TERHADAP DAYA TARIK WISATA MUSEUM DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.10.6 Uji Korelasi Pearson

Uji korelasi digunakan untuk menentukan adanya tingkat keeratan hubungan dengan pernyataan koefisien korelasi ( $r$ ). Ini juga berguna untuk menentukan kontribusi variabel bebas dengan variabel terikat. Dengan kata lain, tingkat hubungan dalam uji korelasi menunjukkan seberapa kuat atau lemah hubungan antarvariabel. Dengan kata lain, tingkat hubungan pada uji korelasi dimaknai dengan apakah hubungan pada antarvariabel tersebut kuat atau lemah, tinggi atau rendah. Korelasi Pearson dilambangkan dengan ( $r$ ) dengan kaidah ketentuannya nilai  $r$  tidak lebih dari harga ( $-1 < r < 1$ ). Jika nilai  $r = -1$  artinya korelasi negatif sempurna, jika  $r = 0$  artinya tidak ada korelasi, dan jika nilai  $r = 1$  berarti korelasi sangat kuat (Ismail, 2018, hlm. 334). Dalam memudahkan interpretasi kekuatan hubungan antarvariabel dapat dilihat melalui kriteria pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 13**

**Tabel Interpretasi Kekuatan Hubungan**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1.000	Sangat Kuat

*Sumber: Ismail, 2018*

### 3.10.7 Uji Koefisien Determinasi

Tujuan dilakukannya koefisien determinasi, yaitu untuk mengetahui seberapa besar presentase pengaruh variabel X (Motivasi Wisatawan Museum *Date*) terhadap variabel Y (Daya Tarik Wisata). Karena, koefisien determinasi dihitung melalui pengkuadratan koefisien korelasi yang telah ditemukan, yang selanjutnya dikalikan dengan 100%. Sehingga, jawaban koefisien determinasi

dinyatakan dalam persen (Sugiyono, 2013, hlm. 155). Maka, rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

*Sumber: Sugiyono, 2013*

*kd*: Koefisien Determinasi

*r*<sup>2</sup>: Koefisien Korelasi