

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Dago Dreampark yang berada di Jl. Dago Giri KM 2.2, Mekarwangi, Pagerwangi, Kabupaten Bandung Barat. Dago Dreampark sendiri merupakan daya tarik wisata gabungan antara alam dan buatan, yang mana disana tersedia banyak wahana permainan yang menarik. Objek dalam penelitian ini yaitu mencakup tanggapan responden mengenai persepsi harga terhadap kepuasan pengunjung dalam berwisata di Dago Dreampark. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah pengunjung yang pernah berwisata di Dago Dreampark.



Gambar 3. 1

Lokasi Dago Dreampark

Sumber : Google Maps (2023)

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013), metode kuantitatif didefinisikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, diperuntukkan ketika meneliti suatu populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan dapat mengungkapkan masalah, keadaan, peristiwa maupun fakta secara mendalam. Berdasarkan Sugiyono (2013), metode kuantitatif

adalah metode ilmiah sebab telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yakni empiris, obyektif, rasional, dapat diukur dan sistematis. Menurut Sugiyono (dalam Sahir, 2021), metode penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menjelaskan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, namun tidak sampai membuat kesimpulan secara luas/umum. Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk menjawab rumusan masalah pada nomor satu dan dua:

1. Tanggapan tentang persepsi pengunjung terhadap harga (harga tiket dan wahana) di Dago Dreampark,
2. Tanggapan mengenai kepuasan pengunjung dalam berwisata di Dago Dreampark,

Penelitian dimulai dengan mencari kajian pustaka dari jurnal-jurnal nasional maupun internasional yang relevan dengan topik penelitian, kemudian dalam penelitian ini dilakukan observasi langsung untuk melihat objek yang diteliti. Setelah itu dilakukan penyusunan instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas, hal ini bertujuan untuk menguji kevalidan instrumen yang telah dibuat. Kemudian selanjutnya penyebaran kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, setelah itu data diolah dan dilakukan analisis data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linier sederhana karena penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Data yang didapatkan kemudian diolah menggunakan *software IBM SPSS*.

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Variabel Independen

Variabel independen atau juga dapat disebut variabel bebas yaitu merupakan variabel yang menjadi penyebab berubah atau timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas yaitu persepsi harga (X).

3.3.2 Variabel Dependen

Variabel dependen atau sering disebut sebagai variabel terikat atau variabel *output*. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat

sebab adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel dependen atau variabel terikat yaitu kepuasan pengunjung (Y).

3.4 Operasional Variabel

Berikut merupakan tabel operasional variabel yang mencakup variabel-variabel yang ada dalam penelitian :

Tabel 3. 1
Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Item Pernyataan
Persepsi Harga (X) Kotler & Amstrong (dalam Ramadhani, 2022)	Keterjangkauan Harga	Harga (tiket masuk dan tiket wahana) yang ditawarkan Dago Dreampark terjangkau oleh masyarakat umum.
		Harga (tiket masuk dan tiket wahana) yang ditawarkan cenderung murah.
		Harga (tiket masuk dan tiket wahana) yang ditawarkan sesuai dengan kemampuan daya beli.
	Kesesuaian Harga Dengan Kualitas Produk	Harga tiket sesuai dengan pelayanan yang didapatkan.
		Harga (tiket masuk dan tiket wahana) sesuai dengan atraksi yang didapatkan/tersedia di Dago Dreampark.
		Harga (tiket masuk dan tiket wahana) sesuai dengan fasilitas yang tersedia.
	Daya Saing Harga	Harga (tiket masuk dan tiket wahana) Dago Dreampark lebih murah dibandingkan dengan tempat wisata lainnya.
		Harga (tiket masuk dan tiket wahana) yang ditawarkan Dago Dreampark mampu bersaing dengan tempat wisata lainnya (pesaing).
		Dago Dreampark sering memberikan potongan harga/diskon dibandingkan tempat wisata lain.
	Kesesuaian Harga Dengan Manfaat	Harga (tiket masuk dan tiket wahana) yang ditawarkan sesuai dengan manfaat yang dirasakan.
		Dengan harga yang sama, Dago Dreampark lebih banyak memberikan manfaat daripada tempat wisata lain.
		Adanya kesesuaian harga yang ditawarkan dengan manfaat yang diharapkan.

Variabel	Indikator	Item Pernyataan
Kepuasan Pengunjung (Y) Tjiptono (dalam Indrasari, 2019)	Kesesuaian Harapan	Saya merasa puas dengan produk (atraksi & harga) yang ditawarkan karena sesuai dengan harapan saya.
		Saya puas dengan pelayanan yang diberikan karyawan karena sesuai dengan harapan saya.
		Saya puas dengan fasilitas pendukung yang tersedia karena sesuai dengan harapan saya.
	Minat Berkunjung Kembali	Saya berminat untuk berkunjung kembali karena pelayanan yang diberikan memuaskan.
		Saya berminat untuk berkunjung kembali karena terdapat manfaat dan nilai yang diperoleh setelah mengkonsumsi produk.
		Saya berminat untuk berkunjung kembali karena produk (atraksi, harga & fasilitas pendukung) yang memuaskan.
	Niat Merekomendasikan	Saya akan merekomendasikan kepada teman atau keluarga untuk berkunjung karena Dago Dreampark memiliki pelayanan yang memuaskan.
		Saya akan merekomendasikan kepada teman atau keluarga untuk berkunjung karena Dago Dreampark memberikan manfaat dan nilai yang diperoleh sehabis menggunakan produk/jasa terkait.
		Saya akan merekomendasikan kepada teman atau keluarga untuk berkunjung karena produk (atraksi, harga & fasilitas pendukung) yang memuaskan.

Catatan: semua indikator dalam skala Ordinal

Sumber : Diolah Penulis 2023

3.5 Jenis dan Sumber Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) pengumpulan data dilihat sumbernya diklasifikasikan menjadi dua, yaitu sumber primer dan sekunder.

3.5.1 Data Primer

Data primer yaitu data yang didapatkan peneliti dari sumbernya langsung, berbentuk verbal (diucapkan secara lisan), tingkah laku atau gerak-gerik yang dilakukan oleh subjek penelitian (informan) terkait variabel yang sedang diteliti.

Data primer juga dikatakan sebagai data asli yang mempunyai sifat *up to date*

Ernawati, 2023

PENGARUH PERSEPSI HARGA TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG DALAM BERWISATA DI DAGO DREAMPARK

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

(terkini). Untuk mengumpulkan data primer ada beberapa teknik yang dapat dilakukan oleh peneliti diantaranya yaitu melakukan observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner.

3.5.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang didapatkan dari studi-studi sebelumnya maupun yang dipublikasikan oleh berbagai instansi lain, yakni sumber datanya bersifat tidak langsung yang berbentuk data dokumentasi, arsip-arsip resmi (Situmorang & Lufti, 2014). Penelitian ini mengumpulkan data-data sekunder yang diperoleh dari buku, laporan, jurnal, skripsi, artikel, *website*, data yang bersumber dari Biro Pusat Statistik (BPS), maupun penelitian terdahulu yang terkait dengan variabel yang diteliti.

3.6 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

3.6.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya berupa orang, melainkan bisa berupa obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga mengacu pada semua ciri dari suatu obyek/subyek yang diteliti, bukan hanya jumlah individu yang ada saja (Sugiyono, 2015). Populasi penelitian ini adalah pengunjung yang pernah berwisata di Dago Dreampark. Berdasarkan kajian yang telah dilakukan ditemukan bahwa pada tahun 2018 jumlah kunjungan di Dago Dreampark mencapai 675.684 wisatawan (Amanullah, 2019)

3.6.2 Sampel

Sampel merupakan representasi dari jumlah dan karakteristik populasi (Sugiyono, 2015), jika populasi penelitian terbilang besar dan kemungkinan tidak dapat mempelajari setiap anggota populasi karena terdapat keterbatasan dana, tenaga waktu dan lainnya maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut. Sampel yang diambil sebagian dari populasi harus dapat mencakup bagian lain yang tidak diteliti. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah pengunjung yang pernah berwisata di Dago Dreampark. Berdasarkan data sekunder, ditemukan data jumlah kunjungan Dago Dreampark yaitu 675.684

pengunjung. Rumus slovin digunakan dalam menentukan jumlah sampel pada penelitian ini, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Presentasi tingkat kesalahan dalam memilih sampel yang dapat ditolerir (*Bound of error*). Pada penelitian ini tingkat kesalahan *sampling* adalah 8% atau 0,8.

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1+Ne^2} \\ n &= \frac{675684}{1+675864 (0,08)^2} \\ &= \frac{675684}{1+4.324,37} \\ &= \frac{675684}{4.325,37} \\ &= 156,2 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus di atas, sampel yang diambil dan dijadikan responden yaitu pengunjung Dago Dreampark minimal sebanyak 156,2 atau dibulatkan menjadi 156 responden.

3.6.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *sampling* diartikan sebagai teknik pengambilan sampel. Pada dasarnya teknik *sampling* dibagi menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*. *Probability Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana memberikan kesempatan yang sama pada tiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sedangkan *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama pada tiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* dengan teknik *Accidental Sampling* yakni sampel ditentukan secara kebetulan, artinya siapa saja yang bertemu dengan peneliti secara kebetulan maka mereka dapat dijadikan

sebagai sampel apabila orang tersebut sesuai sebagai sumber data yang dibutuhkan (Sugiyono, 2013). Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada siapapun yang peneliti temui secara kebetulan baik di lokasi penelitian maupun penyebaran kuesioner secara online dengan menggunakan media sosial yaitu *Instagram, Twitter, Facebook, dan Tiktok*. Pemanfaatan media sosial digunakan untuk mendapatkan responden yang sesuai dengan kriteria, dalam hal ini responden tersebut adalah pengunjung yang pernah berwisata di Dago Dreampark. Untuk mendapatkan responden yang cocok dengan kriteria tersebut, dilakukan identifikasi melalui postingan akun-akun yang mengunggah foto saat berwisata di Dago Dreampark dengan menandai akun resmi *@dagodreamparkofficial* maupun akun yang mengunggah foto & video dengan menyematkan hastag: *#dagodreampark, #dagodreamparkbandung, #wisatadagodreampark*. Setelah dilakukan identifikasi tersebut, langkah berikutnya yaitu mengirimkan pesan atau *Direct Message (DM)* kepada akun-akun tersebut untuk menanyakan ketersediaannya dalam mengisi kuesioner.

3.7 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner. Kuesioner tersebut terdiri atas pernyataan dan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan persepsinya. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner tertutup dan terbuka. Kuesioner tertutup artinya penelitian ini menggunakan daftar pertanyaan yang sudah ditentukan atau sudah tersedia pilihan jawabannya. Namun di samping itu, peneliti juga menyertakan beberapa pertanyaan terbuka untuk mengetahui bagaimana kesan/pesan dari responden mengenai harga tiket masuk dan tiket wahana serta pengalaman yang mereka alami selama berwisata di Dago Dreampark.

Peneliti membagikan beberapa pertanyaan (kuesioner) baik secara langsung di lokasi penelitian maupun secara online dalam bentuk *Google Form* kepada pengunjung yang pernah melakukan kunjungan wisata ke kawasan Dago Dreampark. Kuesioner yang dibagikan kepada responden yakni dalam bentuk skala dan uraian. Skala menurut Sugiyono (2015) adalah kesepakatan yang digunakan

sebagai acuan dalam menentukan panjang atau pendeknya interval yang terdapat dalam alat ukur, sehingga alat ukur yang digunakan dalam pengukuran tersebut akan menghasilkan data kuantitatif. Penggunaan skala pengukuran ini menyebabkan nilai variabel yang diukur dengan instrumen tertentu dapat dinyatakan dengan angka, sehingga hasilnya akan lebih akurat, efisien dan komunikatif. Skala yang digunakan pada penelitian ini yaitu skala likert dengan interval 1-4. Skala likert adalah skala yang ditujukan untuk mengukur sikap dan persepsi seseorang maupun sekelompok orang terkait fenomena sosial. Fenomena sosial dalam penelitian ditentukan peneliti yang disebut dengan variabel penelitian (Sugiyono, 2013).

Pemilihan skala likert dengan interval 1-4 yaitu digunakan demi menghindari kelemahan kategori jawaban yang berada di tengah-tengah atau berdasarkan alasan berikut : (1). Memiliki arti ganda, dapat diartikan responden belum bisa memutuskan atau netral (tidak diketahui setuju/tidaknya pertanyaan yang diberikan). (2) Tersedianya alternatif pilihan jawaban di tengah dapat menyebabkan responden akan cenderung memilih jawaban tengah tersebut. (3) kategori SS-S-TS-STS digunakan dalam melihat kecenderungan responden apakah ke arah setuju atau sebaliknya ke arah tidak setuju (Maulana, 2021). Oleh karenanya dalam penelitian ini digunakan pengukuran skala likert 1-4 (SS, S, TS, dan STS) dengan rincian skor sebagai berikut :

Tabel 3. 2
Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : diolah peneliti (2023)

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, langkah yang sangat strategis adalah teknik pengumpulan data, sebab tujuan pokok dalam penelitian adalah untuk mendapatkan data. Peneliti tidak akan memperoleh data yang sesuai jika tidak menetapkan teknik

pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai sumber dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi literatur, mengumpulkan data sekunder yang relevan dengan teori-teori terkait dengan variabel dan fenomena yang diteliti. Data tersebut didapatkan dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan dan diperoleh dari jurnal, buku, *website*, skripsi, artikel, ataupun tesis. Dalam penelitian ini studi literatur digunakan untuk mendapatkan informasi baik mengenai gambaran umum Dago Dreampark, mencari penelitian terdahulu sebagai bahan acuan atau referensi penelitian, mengumpulkan informasi terkait teori dan konsep yang berhubungan dengan variabel yang diteliti.
2. Observasi lapangan, adalah teknik pengumpulan data yang ditujukan untuk melakukan pengamatan dari berbagai fenomena/situasi/kondisi yang terjadi. Observasi dalam penelitian ini merupakan pengamatan yang dilakukan dengan berkunjung ke tempat atau objek penelitian secara langsung untuk mendapatkan data mengenai Dago Dreampark. Observasi lapangan digunakan untuk melakukan pengamatan mengenai persepsi harga dan kepuasan pengunjung di daya tarik wisata Dago Dreampark.
3. Wawancara, dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pihak pengelola Dago Dreampark untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan seperti data kunjungan wisata, profil perusahaan, dan program pemasaran yang dilakukan pengelola.
4. Kuesioner, dilakukan dengan menyebarkan daftar pertanyaan terkait fenomena yang diteliti kepada responden. Kuesioner akan disebar secara langsung di lokasi penelitian dan juga secara online yaitu dengan menyebarkannya di media sosial *Instagram*, *Twitter*, *Tiktok* dan *Facebook* dalam bentuk *Google Form*. Kuesioner yang disebar kepada responden berfungsi atau bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai persepsi mereka terhadap harga dan kepuasan berwisata, yang dimana informasi

tersebut akan digunakan untuk mencari tahu bagaimana pengaruh persepsi harga terhadap kepuasan pengunjung.

Tabel 3. 3

Teknik Pengumpulan Data

No	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1.	Studi literatur	Buku, jurnal, <i>website</i> , skripsi, artikel, tesis.
2.	Observasi lapangan	Pengamatan langsung dengan berkunjung ke Dago Dreampark.
3.	Wawancara	Pihak pengelola (<i>Marketing</i> Dago Dreampark).
4.	Kuesioner	Pengunjung Dago Dreampark.

Sumber : diolah peneliti (2023)

3.9 Proses Pengembangan Instrumen/Uji Instrumen Penelitian

3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mencari tahu valid atau tidaknya suatu alat ukur dalam hal ini adalah pertanyaan di dalam kuesioner. Menurut Arsi & Herianto (2021) uji validitas adalah suatu metode pengujian yang digunakan terhadap isi dari suatu instrumen dimana bertujuan untuk mengukur tingkat keakuratan/ketepatan instrumen penelitian. Kuesioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan yang ada di dalamnya dapat mengungkapkan suatu hal yang diukur kuesioner tersebut (Janna & Herianto, 2021). Dalam menguji kevalidan tiap pertanyaan yang ada pada instrumen penelitian, maka digunakanlah rumus *Pearson Product moment (Product Moment Correlation Analysis)* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013), dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_1 y_1 - (\sum x_1)(\sum y_1)}{\sqrt{\{n \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2\} \{n \sum y_1^2 - (\sum y_1)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan y (dua variabel yang dikorelasikan)

n = Banyaknya sampel (responden penelitian)

$\sum x$ = Jumlah nilai variabel x

$\sum y$ = Jumlah nilai variabel y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat variabel x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat variabel y

Untuk memudahkan uji kevalidan tiap butir pernyataan instrumen penelitian, maka digunakanlah *software* pengolahan data yakni SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) dan bantuan *Microsoft excel*. Pada penelitian ini, diambil sampel sebanyak 30 responden untuk menguji validitas pertanyaan dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,08$ atau 8% sehingga diperoleh hasil R tabel sebesar 0,361.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Persepsi Harga (X) Kotler & Amstrong (dalam Ramadhani, 2022)	Keterjangkauan Harga	KH1	0,718	0,361	Valid
		KH2	0,717	0,361	Valid
		KH3	0,827	0,361	Valid
	Kesesuaian Harga Dengan Kualitas Produk	KHKP1	0,755	0,361	Valid
		KHKP2	0,826	0,361	Valid
		KHKP3	0,648	0,361	Valid
	Daya Saing Harga	DSH1	0,673	0,361	Valid
		DSH2	0,635	0,361	Valid
		DSH3	0,621	0,361	Valid
	Kesesuaian Harga Dengan Manfaat	KHM1	0,826	0,361	Valid
		KHM2	0,656	0,361	Valid

		KHM3	0,643	0,361	Valid
Kepuasan Pengunjung (Y) Tjiptono (dalam Indrasari, 2019)	Kesesuaian Harapan	KS 1	0,884	0,361	Valid
		KS 2	0,736	0,361	Valid
		KS 3	0,791	0,361	Valid
	Minat Berkunjung Kembali	MKB 1	0,758	0,361	Valid
		MKB 2	0,681	0,361	Valid
		MKB 3	0,752	0,361	Valid
	Niat Merekomendasikan	NM 1	0,858	0,361	Valid
		NM 2	0,785	0,361	Valid
		NM 3	0,873	0,361	Valid

Sumber : Hasil uji validitas oleh peneliti (2023)

Berdasarkan hasil pengujian diatas, seluruh pernyataan dalam instrumen (variabel persepsi harga dan kepuasan pengunjung) menunjukkan hasil yang valid, karena hasil r hitung $>$ r tabel, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh pernyataan tersebut dapat digunakan sebagai instrumen penelitian karena menunjukkan hasil pengujian yang valid.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Notoatmojo (dalam Janna & Herianto, 2021) mendefinisikan reliabilitas adalah indeks yang memperlihatkan seberapa jauh suatu alat ukur bisa diandalkan atau dapat dipercaya. Alat ukur yang mampu menyajikan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berulang kali maka dapat dikatakan alat ukur tersebut bersifat *reliable* (Janna & Herianto, 2021). Apabila nilai $\alpha > 0,5$ maka kuesioner dinyatakan *reliable*, sebaliknya apabila nilai $\alpha < 0,5$ maka kuesioner tidak *reliable*. Dalam analisa ini rumus Alpha Cronbach digunakan untuk mencari reliabilitas, yakni melalui perhitungan SPSS. Berikut merupakan rumusnya :

$$r = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

r = reliabilitas instrumen

k = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma^2 b$ = jumlah semua variabel

$\sigma^2 t$ = varian total

Di bawah ini adalah kriteria dalam pengujian pada uji realibilitas:

1. Jika $\alpha < 0,5$ artinya reliabilitas kuesioner rendah.
2. Jika $\alpha > 0,5 - 0,7$ artinya reliabilitas kuesioner sedang
3. Jika $\alpha > 0,7$ artinya reliabilitas kuesioner mencukupi
4. Jika $\alpha > 0,8$ artinya reliabilitas kuesioner tinggi/kuat
5. Jika $\alpha > 0,9$ artinya reliabilitas kuesioner sempurna

Apabila α rendah maka item pada kuesioner tersebut tidak *reliable*.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas X dan Y

Variabel	Nilai Cronbach	Keterangan
Persepsi Harga (X)	0,911	Reliabilitas kuesioner sempurna
Kepuasan Pengunjung (Y)	0,925	Reliabilitas kuesioner sempurna

Sumber : Hasil uji reliabilitas oleh peneliti (2023)

Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas terhadap pernyataan yang memuat variabel X dan variabel Y adalah *reliable*. Hasil pada variabel X menghasilkan angka alpha sebesar 0,911 dan pada variabel Y dihasilkan angka alpha sebesar 0,925, dari keduanya menunjukkan angka alpha lebih dari 0,7 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji tersebut menunjukkan reliabilitas kuesioner yang sempurna (tinggi) sehingga seluruh item pertanyaan dalam kuesioner dapat dipercaya dan diandalkan.

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah dalam suatu penelitian yang dilakukan setelah seluruh data terkumpul. Data yang telah terkumpul tersebut kemudian ditabulasi berdasarkan variabel untuk memudahkan proses analisis data. Terdapat

dua jenis statistik yang digunakan dalam menganalisis data penelitian kuantitatif, yaitu diantaranya analisis deskriptif dan analisis verifikatif.

3.10.1 Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan menjelaskan atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa bermaksud menciptakan sebuah kesimpulan untuk umum (Sutisna, 2020). Dalam penelitian ini analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui tanggapan responden mengenai variabel persepsi harga dan kepuasan pengunjung. Penggunaan garis kontinum bertujuan untuk mengetahui tanggapan tersebut. Garis kontinum adalah garis yang digunakan untuk menggambarkan seberapa tinggi/baik tingkat kekuatan dari variabel yang diteliti, setelah itu ditaruh ke dalam interval. Kemudian, dari hasil tersebut akan ditetapkan kategori nilai yang diperoleh, apakah termasuk dalam kategori sangat tidak baik, tidak baik, baik, atau sangat baik. Setelah data diperoleh, untuk mendeskripsikannya maka dilakukan tabulasi atau pemetaan data untuk menghitung distribusi pada suatu data, kemudian frekuensi tersebut akan dipresentasikan, dalam perhitungan frekuensi penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{Total Skor} = \frac{\text{Skor aktual}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Skor aktual : Jumlah nilai seluruh item pertanyaan dari tanggapan responden dalam instrumen penelitian.

Skor ideal : Nilai tertinggi atau diasumsikan apabila responden memilih skor tertinggi pada instrumen penelitian.

Hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut :

Tabel 3. 6 Kriteria Persentase Skor Tanggapan Responden

No	Jumlah Skor (%)	Kriteria
1.	20,00 – 36,00	Sangat Rendah
2.	36,01 – 52,00	Rendah
3.	52,01 – 68,00	Sedang
4.	68,01 – 84,00	Tinggi
5.	84,01 – 100	Sangat Tinggi

Sumber : *Narimawati* (dalam Pratiwi, 2019)

Untuk mempermudah penafsiran data, kemudian digunakan analisis deskriptif dengan langkah-langkah berikut (Sugiyono, 2015):

Skor Ideal = skor tertinggi x jumlah item pertanyaan x jumlah responden.

Skor Terendah = skor terendah x jumlah item pertanyaan x jumlah responden

Panjang interval kelas = nilai Skor Ideal : banyak kelas interval

Persentase skor = [(total skor) : skor ideal] x 100

3.10.2 Analisis Verifikatif

Analisis verifikatif digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya, kemudian mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Analisis verifikatif yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan pengujian parsial t serta regresi linier sederhana dilakukan untuk menganalisis bagaimana peran serta pengaruh variabel X yakni persepsi harga terhadap variabel Y yaitu kepuasan pengunjung.

3.10.2.1 Metode MSI (Method Successive Interval)

Metode MSI digunakan untuk mengubah data ordinal yang didapatkan dari hasil kuesioner menjadi data interval. Pada data ordinal, simbol data kualitatif direpresentasikan oleh angka yaitu; pada simbol data kualitatif angka, angka 1 menunjukkan tingkat ketidaksetujuan yang sangat tinggi (“sangat tidak setuju”), angka 2 menunjukkan ketidaksetujuan (“tidak setuju”), angka 3 menunjukkan tingkat persetujuan (“setuju”), dan angka 4 menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi (“sangat setuju”).

3.10.2.2 Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukannya analisis regresi, diperlukan uji asumsi klasik yaitu seperti uji normalitas, heteroskedastisitas dan juga uji linearitas. Di bawah ini adalah tahapan sebelum melakukan analisis regresi linier sederhana :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Fahmeyzan *et al.*, 2018). Hadi (dalam Sari *et al.*, 2017) menjelaskan bawah perlunya uji normalitas pada analisis regresi

dikarenakan persyaratan awal supaya bisa menilai persamaan regresi yaitu normalitas *error*, uji normalitas perlu karena untuk menjawab pertanyaan apakah syarat sampel yang mewakili terpenuhi atau tidak, sehingga hasil penelitian tersebut bisa mewakili populasi. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan data dengan signifikansi kurang dari 0,05 maka data residual terdistribusi tidak normal. Pada penelitian ini uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan standar pengujian normalitas :

1. Nilai signifikansi = 0,05
2. Apabila nilai signifikansi $a > 0,05$ maka data berdistribusi normal
3. Apabila nilai signifikansi $a < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas adalah suatu uji asumsi klasik yang harus dilalui dalam analisis regresi. Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk memahami apakah terjadi bias atau tidaknya dalam suatu analisis model regresi. Dalam penelitian ini uji heteroskedastisitas dilakukan dengan bantuan *software SPSS* versi 25 *for windows* dengan uji Glejser yang melakukan perbandingan variabel independen dengan nilai residual absolut. Dasar pengambilan dalam uji heteroskedastisitas yaitu sebagai berikut :

1. Apabila nilai signifikansi (*p-value*) $< 0,05$ maka disimpulkan terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.
2. Apabila nilai signifikansi (*p-value*) $> 0,05$ maka disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas berguna untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel X dan Y. Terdapat kriteria untuk menetapkan kelinearan dan bentuk hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, berikut merupakan kriteria pada uji linearitas dalam pengambilan keputusan :

1. Nilai signifikansi $\alpha = 0,05$
2. Jika nilai signifikansi *deviation from linearity* $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel X dan Y

3. Apabila nilai signifikansi *deviation from linearity* $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dan Y

3.10.3 Uji Hipotesis

Untuk dapat menjawab rumusan masalah maka dalam penelitian ini dilakukan pengolahan data sebagai berikut:

3.10.3.1 Uji Parsial (t)

Santoso (dalam Ardiana, 2017) mengatakan bahwa uji parsial (t) adalah uji yang digunakan untuk mengetahui keterkaitan antara variabel X (bebas) secara individual dengan variabel Y (terikat). Uji parsial ini menggunakan nilai probabilitas $\alpha = 0,05$. Berikut adalah kriteria dalam uji parsial yang menggunakan nilai signifikansi untuk memperoleh jawaban apakah hipotesis diterima atau ditolak;

1. Apabila nilai signifikansi $\alpha > 0,05$ maka hipotesis ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh antara variabel persepsi harga (X) terhadap kepuasan pengunjung (Y).
2. Apabila nilai signifikansi $\alpha < 0,05$ maka hipotesis diterima yaitu artinya terdapat pengaruh antara variabel persepsi harga (X) terhadap kepuasan pengunjung (Y).

Untuk melakukan uji parsial t dapat juga menggunakan dengan perhitungan t tabel, dimana kriteria perhitungannya sebagai berikut :

1. Apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka hipotesis diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel persepsi harga (X) terhadap kepuasan pengunjung (Y).
2. Apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka hipotesis ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel persepsi harga (X) terhadap kepuasan pengunjung (Y).

$$t \text{ tabel} = t (\alpha/2 ; n-k-1)$$

Keterangan :

α = nilai signifikansi (taraf kepercayaan) = 0,05

n = jumlah sampel

k = jumlah variabel bebas

3.10.3.2 Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengaruh variabel X yakni persepsi harga terhadap variabel Y yakni kepuasan pengunjung. Berikut merupakan rumus persamaan menurut Sugiyono (2015) :

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Subjek dalam variabel terikat (dependen) yang diprediksikan

a = Konstanta, nilai Y ketika nilai X = 0.

b = Arah koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan pada variabel Y berdasarkan variabel X. Jika terjadi peningkatan maka arah garis b akan naik (+), dan jika terjadi penurunan maka nilai garis b akan turun (-).

X = subjek pada variabel independen yang memiliki nilai tertentu.

3.10.3.3 Analisis Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya persentase kontribusi pengaruh variabel Persepsi Harga (X) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) dengan menggunakan rumus dibawah ini :

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

Keterangan :

KD = koefisien determinasi

r = koefisien korelasi

Dimana apabila :

1. Kd = 0, maka pengaruh variabel X terhadap Y, lemah
2. Kd = 1, maka pengaruh variabel X terhadap Y, kuat.

Berikut tabel pedoman koefisien determinasi :

Tabel 3. 7 Pedoman Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0% - 19,99%	Sangat Lemah
20% - 39,99%	Lemah
40% - 59,99%	Sedang
60% - 79,99%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (dalam Sanubari, 2023)

Ernawati, 2023

PENGARUH PERSEPSI HARGA TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG DALAM BERWISATA DI DAGO DREAMPARK

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