

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Terdapat dua variabel yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu motivasi wisatawan sebagai variabel bebas (*independent variable*) dan keputusan berkunjung variabel yang terikat (*dependent variable*) yang dilakukan di Taman Margasatwa Ragunan. Priyono (2016) menjelaskan variabel bebas sebagai variabel yang ada atau terjadi sebelum variabel-variabel terkaitnya. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel penjelas terjadinya fokus dan topik dalam penelitian. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang disebabkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus penelitian. Penelitian ini menganalisis motivasi wisatawan sebagai variabel bebas yang terdiri dari *animals* (X_1), *escape* (X_2), *relaxation* (X_3), dan *relationship building* (X_4). Adapun dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keputusan berkunjung (Y).

Penelitian ini memilih wisatawan yang pernah berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan pasca pandemi COVID-19 sebagai unit analisis. Taman Margasatwa Ragunan dipilih sebagai objek penelitian dengan pertimbangan bahwa peneliti dapat mengungkapkan dan mengkaji seberapa besar pengaruh motivasi wisatawan terhadap keputusan berkunjung. Penelitian ini membutuhkan waktu kurang dari satu tahun, sehingga penelitian ini adalah penelitian *cross sectional*. *Cross sectional study* merupakan penelitian yang hanya digunakan dalam waktu tertentu, dan tidak akan dilakukan penelitian lain di waktu yang berbeda untuk diperbandingkan (Priyono, 2016).

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Jenis Penelitian dan Metode yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dan verifikatif. Menurut Priyono (2016), penelitian deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih rinci tentang suatu gejala atau fenomena. Penelitian deskriptif dilakukan untuk mendapatkan deskripsi secara terperinci mengenai gambaran motivasi wisatawan yang terdiri dari *animals* (X_1), *escape* (X_2), *relaxation* (X_3), dan *relationship building* (X_4). Menurut Uma dan Roger (2016, hlm. 44) penelitian verifikatif adalah sebuah penelitian yang dilakukan untuk membangun hubungan

Ira Oktafa, 2023

PENGARUH MOTIVASI WISATAWAN TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG (*Survei terhadap Wisatawan yang Berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan*)

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

sebab dan akibat antar variabel. Penelitian verifikatif dilakukan untuk menguji hipotesis di lapangan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh motivasi wisatawan dan gambaran mengenai keputusan berkunjung pada pengunjung Taman Margasatwa Ragunan.

Metode penelitian pada hakikatnya adalah suatu cara ilmiah untuk memperoleh informasi guna memecahkan suatu masalah. Uma dan Roger (2016) mendefinisikan metode penelitian sebagai pendekatan umum dalam pengumpulan data yang menentukan apakah kesimpulan dari fenomena sebab-akibat dapat ditarik. Menurut jenis penelitian ini yaitu verifikatif yang dilakukan dengan pengumpulan data lapangan, metode penelitian yang digunakan *explanatory survey*. Menurut Malhotra (2013:250) *explanatory survey* dilakukan untuk memperjelas situasi problematis, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang manajemen atau para peneliti hadapi. Informasi dari seluruh populasi dikumpulkan langsung di tempat kejadian dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari seluruh populasi terhadap objek yang sedang diteliti.

3.2.2 Operasional Variabel

Operasional variabel adalah proses pengubahan atau penguraian konsep atau konstruk menjadi variabel terukur yang sesuai untuk pengujian (Cooper & Schindler, 2014). Penelitian ini terdapat variabel yang diteliti yang diantaranya motivasi wisatawan sebagai variabel bebas (X) dengan sub variabel *animals* (X₁), *escape* (X₂), *relaxation* (X₃), dan *relationship building* (X₄) serta keputusan berkunjung (Y). Secara lengkap dalam penelitian ini, disajikan pada Tabel 3.1

TABEL 3. 1
OPERASIONAL VARIABEL

Variabel	Dimensi	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No.Item	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
Motivasi wisata didefinisikan sebagai seperangkat kebutuhan dan sikap seseorang untuk bergabung dalam kegiatan wisata Martaleni et al (2021).							
Motivasi Wisatawan	<i>Animals</i> (X_1)	Merupakan salah satu motivasi yang mendorong wisatawan untuk berkunjung ke kebun binatang, dimana wisatawan berkunjung untuk melihat berbagai jenis koleksi fauna dan menambah pengetahuan tentang fauna (Adetola & Adedire, 2018; Carvache Franco et al., 2022; Sinh & Anh, 2020).	<i>Sight seeing</i>	Tingkat keinginan wisatawan untuk melihat kondisi fisik fauna yang ada di Taman Margasatwa	Interval	1	
				<i>Ragunan.</i>	Tingkat keinginan wisatawan untuk melihat tingkah laku fauna yang ada di Taman Margasatwa	Interval	2
				<i>Ragunan.</i>	Tingkat keinginan wisatawan untuk melihat kondisi lingkungan (kandang) fauna yang ada di Taman Margasatwa	Interval	3
			<i>Learning</i>	Tingkat ketertarikan wisatawan untuk mengetahui nama dari berbagai fauna yang ada di	Interval	4	

Variabel	Dimensi	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No.Item
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Taman Margasatwa Ragunan.		
				Tingkat ketertarikan wisatawan untuk mengetahui macam-macam fauna berbahaya yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	5
				Tingkat ketertarikan wisatawan untuk mengetahui macam-macam fauna terancam punah yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	6
				Tingkat ketertarikan wisatawan untuk mengetahui tentang pelestarian fauna di Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	7

Variabel	Dimensi	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No.Item
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
<i>Escape</i> (X ₂)		<i>Escape</i> adalah salah satu motivasi wisatawan untuk melarikan diri rutinitas sehari-hari (Adetola & Adedire, 2018; Carvache Franco et al., 2022).	<i>Routine</i>	Keinginan wisatawan untuk menghindari aktivitas yang monoton (aktivitas yang sama dilakukan berulang-ulang).	Interval	8
				Keinginan wisatawan untuk menghindar dari kejenuhan yang dirasakan dari rutinitas sehari-hari.	Interval	9
				Keinginan wisatawan untuk merasakan kebahagiaan ketika mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	10
<i>Relaxation</i> (X ₃)		<i>Relaxation</i> merupakan motivasi pendorong wisatawan untuk merelaksasikan fisik dan mental (Chan et al., 2018).	<i>Have Fun</i>	Keinginan wisatawan untuk mendapatkan suasana hati yang lebih baik ketika mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	11
				Keinginan wisatawan untuk menyegarkan pikiran ketika mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	12

Variabel	Dimensi	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No.Item
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Keinginan wisatawan untuk mengurangi kecemasan ketika mengunjungi Taman	Interval	13
				Margasatwa Ragunan.		
		<i>Relationship</i> adalah wisatawan memeperat dengan teman keluarga (Mkhize, 2020).	<i>building</i> motivasi untuk hubungan atau <i>Strengthen Relationship</i>	Keinginan wisatawan untuk menikmati waktu rekreasi bersama teman/keluarga.	Interval	14
	<i>Relationship Building</i> (X4)			Keinginan wisatawan untuk memiliki waktu yang intens untuk berkomunikasi bersama teman/keluarga.	Interval	15
Keputusan Berkunjung (Y)	Keputusan berkunjung adalah suatu proses dimana wisatawan melakukan proses penilaian terhadap berbagai alternatif pilihan, kemudian memilih satu atau beberapa alternatif yang diperlukan berdasarkan pertimbangan tertentu (Fajrin & Mulia, 2020).			Keputusan berkunjung		
Kaputusan Berkunjung				karena kepopuleran citra yang dimiliki Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	16
			<i>Destination choice</i>	Keputusan berkunjung ke Taman Margasatwa	Interval	17

Variabel	Dimensi	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No.Item
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Ragunan karena harga tiket yang terjangkau.		
				Keputusan berkunjung karena keterjangkauan jarak Taman Margasatwa Ragunan dari alamat tempat tinggal.	Interval	18
				Keputusan berkunjung karena kemudahan akses menuju Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	19
			<i>Time to Visit</i>	Kesukaan wisatawan berkunjung pada hari <u>weekend (Sabtu-Minggu).</u>	Interval	20
				Kesukaan wisatawan berkunjung pada hari libur nasional.	Interval	21
			<i>Activities to Undertake</i>	Keinginan wisatawan untuk mengambil gambar di lingkungan Taman Margasatwa Ragunan <u>dengan kamera.</u>	Interval	22
				Keinginan wisatawan untuk bersepeda di Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	23

Variabel	Dimensi	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No.Item
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Keinginan wisatawan untuk mendapatkan pengalaman berkeliling di Taman Margasatwa Ragunan menaiki fasilitas kereta keliling.	Interval	24
				Keputusan pembelian cenderamata (<i>souvenir</i>) di Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	25
		<i>Purchases</i>		Keputusan pembelian makanan dan minuman di Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	26
				Keputusan wisatawan untuk berkunjung ke Pusat Primata Schmutzer di Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	27
		<i>Sites to Visit</i>		Keputusan wisatawan untuk berkunjung ke Taman Satwa Anak di Taman Margasatwa Ragunan.	Interval	28
				Keputusan wisatawan	Interval	29

Variabel	Dimensi	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No.Item
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				refleksi di Taman Margasatwa Ragunan.		
				Keputusan wisatawan untuk berkunjung ke Taman Perahu Angsa di Taman Margasatwa Ragunan	Interval	30

3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Untuk kepentingan penelitian ini, jenis dan sumber data diperlukan dikelompokkan ke dalam 2 golongan yaitu:

1. Data Primer

Uma dan Roger (2016) mendefinisikan data primer sebagai data yang langsung dikumpulkan untuk dianalisis lebih lanjut guna mencari solusi atas permasalahan yang diteliti. McDaniel dan Gates (2015) menganggap data primer sebagai informasi yang baru dikumpulkan untuk membantu memecahkan masalah penelitian atau kajian. Data yang diambil dari penelitian ini adalah data berupa respon partisipan terhadap pengaruh *animals, escape, relaxation, relationship building* serta keputusan berkunjung.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dalam bentuk variabel, simbol atau konsep yang dapat mengasumsikan salah satu dari seperangkat nilai (McDaniel dan Gates, 2015). Uma dan Roger (2016) menjelaskan bahwa data sekunder merupakan data yang sudah ada sebelumnya yang tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti. Sumber data yang digunakan disajikan pada Tabel 3.2

TABEL 3. 2
JENIS DAN SUMBER DATA

NO.	DATA	SUMBER DATA	JENIS DATA
1.	Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara Ke Taman Margasatwa Ragunan Tahun 2019-2022	Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta	Sekunder
2.	Ulasan Wisatawan Taman Margasatwa Ragunan	<i>Google Review</i>	Sekunder
3.	Teori Motivasi Wisatawan dan Keputusan Berkunjung	<i>Ebook</i> dan jurnal	Sekunder
4.	Tanggapan pengunjung terhadap motivasi wisatawan di Taman Margasatwa Ragunan	Penyebaran kuisisioner pada pengunjung Taman Margasatwa Ragunan	Primer
5.	Tanggapan pengunjung terhadap keputusan berkunjung wisatawan di Taman Margasatwa Ragunan	Penyebaran kuisisioner pada pengunjung Taman Margasatwa Ragunan	Primer

Sumber: Pengolahan data, 2023

3.2.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

3.2.4.1 Populasi

Menurut Sekaran & Bougie (2017) populasi mengacu pada seluruh kelompok orang, kejadian, atau hal-hal menarik yang ingin diteliti oleh seorang peneliti. Data populasi digunakan untuk mengambil keputusan atau menguji hipotesis. Pengumpulan data dihadapkan dengan objek kajian yang akan diteliti, baik berupa benda, manusia, maupun kegiatan atau kejadiannya. Berdasarkan pengertian populasi yang sudah dijelaskan, maka populasi yang diteliti dalam penelitian ini meliputi wisatawan yang berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan. Populasi dalam penelitian ini adalah wisatawan domestik yang berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan pada tahun 2022 yang berjumlah 950.552 orang.

3.2.4.2 Sampel

Masalah pokok dari sampel adalah menjawab pertanyaan, apakah sampel yang diambil benar-benar mewakili populasi. Indikator penting dalam pengujian desain sampel adalah seberapa baik sampel tersebut mewakili karakteristik populasi. Sampel adalah bagian dari populasi (Sekaran & Bougie, 2016). Sedangkan menurut McDaniel dan Gates (2015), sampel dapat didefinisikan sebagai bagian dari semua anggota populasi yang diminati. Menurut Donald dan Pamela (2014) sampel adalah sekelompok kasus, peserta, peristiwa atau catatan yang terdiri dari populasi sasaran, dipilih dengan cermat untuk mewakili populasi tersebut.

Merujuk pada pengertian sampel dari beberapa ahli, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi penelitian. Untuk menentukan sampel suatu populasi perlu dilakukan pengukuran yang dapat menghasilkan suatu angka. Penghitungan sampel dilakukan dengan menggunakan

$$N \geq 50 + 8m$$

Atau

$$N \geq 104 + m$$

Keterangan :

m = jumlah variabel

N = jumlah sample

Berdasarkan rumus tersebut, maka ukuran sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$N \geq 104 + m$$

$$N \geq 104 + 5$$

$$N \geq 109$$

Berdasarkan perhitungan di atas menggunakan rumus Tabachnick dan fidel, maka dalam penelitian ini jumlah sampel minimal yang dibutuhkan adalah sebanyak 109 orang responden. Menurut Uma Sekaran (2016) dikarenakan keterbatasan waktu penelitian, peneliti dapat menentukan jumlah sampel berdasarkan sampel yang didapatkan pada kurun waktu yang telah ditetapkan. Untuk menghindari ketidakvalidan dan tidak reliabel maka penulis mengambil 160 sampel dengan kriteria reponden dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Wisatawan nusantara/wisatawan lokal
2. Pernah atau sedang mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan tahun 2022-2023.
3. Berkunjung bersama teman/keluarga

3.2.4.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan suatu teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, sehingga dapat diperoleh suatu nilai perkiraan karakteristik (estimate value). Uma dan Roger (2016:240) menyebutkan bahwa *sampling* adalah proses pemilihan sejumlah elemen yang tepat dari suatu populasi, sehingga sampel yang diteliti dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya memungkinkan untuk digeneralisasikan berdasarkan sifat-sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Terdapat jenis teknik pengambilan sampel yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*.

Probability sampling merupakan teknik pengambilan sampel dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki peluang atau kemungkinan yang diketahui untuk dipilih sebagai sampel. *Probability sampling* dari *simple random sampling*, *systematic random sampling*, *stratification sampling*, dan *cluster sampling*. Sedangkan *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana setiap elemen atau anggota dalam populasi tidak memiliki peluang yang

diketahui atau telah ditentukan sebelumnya untuk dipilih sebagai sampel. *Non probability sampling* terdiri dari *convenience sampling*, *purposive sampling*, *judgement sampling* dan *quota sampling* (Sekaran & Bougie, 2016:240).

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena populasi dan sampel yang dipilih memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik yang dimaksud adalah wisatawan nusantara yang berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan bersama keluarga/teman/kerabat terdekat.

3.2.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk menjawab rumusan masalah penelitian maka perlu untuk menyusun teknik pengumpulan data. Menurut Uma Sekaran (2016:24) teknik pengumpulan data merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari desain penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Studi literatur, pengumpulan data untuk memperoleh informasi terait teori dan konsep yang relevan dengan masalah penelitian atau variabel yang diteliti, khususnta motivasi wisatawan dan keputusan berkunjung. Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku, makalah, jurnal maupun homepage/website.
2. Kuesioner, yang merupakan teknik pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara menyebarkan seperangkat daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis mengenai karakteristik responden, pengalaman responden setelah berkunjung dan pelaksanaan implementasi motivasi wisatawan serta keputusan berkunjung. Kuesioner disebarkan dengan cara *online* dan *offline*. Kuesioner akan ditujukan kepada semua wisatawan yang berkunjung ke Taman Margastwa Ragunan secara *online* melalui *google form* yang dikirim secara langsung melalui *direct message* instagram/twitter responden. Cara *offline* disebarkan ketika peneliti bertemu secara langsung dengan responden yang sedang berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan.

3.2.6 Hasil Pengujian Validitas dan Realibilitas

Data mempunyai kedudukan penting dalam penelitian ini karena menggambarkan variabel penelitian dan mempunyai fungsi membentuk hipotesis.

Setelah kuesioner terkumpul menjadi sebuah data, data-data tersebut diolah sehingga dapat dilihat hasil ada pengaruhnya atau tidak ada pengaruh antara variabel motivasi wisatawan (X) terhadap variabel keputusan berkunjung (Y).

3.2.6.1 Hasil Pengujian Validitas

Pengujian validitas merupakan suatu ukuran yang memutuskan pada suatu instrumen dapat dikatakan tepat atau valid (Sekaran & Bougie, 2016). Suatu instrumen dinyatakan valid apabila dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, dengan cara membandingkan *rhitung* dengan nilai *rTabel*. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas antara data pada masing-masing pertanyaan dengan skor total memakai rumus teknik korelasi *product moment*, yang rumusnya sebagai berikut :

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

Sumber: (Muri Yusuf, 2017)

Keterangan :

- R_{xy} = Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria
- X = Skor masing-masing responden variabel X (tes yang disusun)
- Y = Skor masing-masing responden variabel Y (tes kriteria)
- n = Jumlah responden

Keputusan pengujian validitas responden menggunakan taraf signifikansi sebagai berikut :

1. Nilai r dibandingkan dengan r_{Tabel} ialah $dk = n - 2$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$
2. Item yang diteliti valid bila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{Tabel} ($r_{hitung} \geq r_{Tabel}$).
3. Item yang diteliti tidak valid jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{Tabel} ($r_{hitung} < r_{Tabel}$).

Berdasarkan jumlah angket yang diujikan kepada 30 responden dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan $dk = n - 2$, $dk = 30 - 2 = 28$, diperoleh nilai r tabel sebesar 0.361. Hasil dari pengujian validitas pada instrumen penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBS SPSS 21 *for windows*. Hasil perhitungan tersebut menghasilkan angka-angka yang menunjukkan validitas

dari item pertanyaan yang diajukan peneliti. Berikut hasil dari pengujian validitas yang diajukan terhadap 30 responden diluar sampel. Dapat dilihat pada Tabel 3.3

TABEL 3. 3
HASIL PENGUJIAN VALIDITAS

No	Item Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan Valid
Variabel Motivasi Wisatawan (X)				
<i>Animals (X1)</i>				
1	Keinginan wisatawan untuk melihat kondisi fisik fauna yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.	0,750	0.361	Valid
2	Keinginan wisatawan untuk melihat tingkah laku fauna yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.	0,716	0.361	Valid
3	Keinginan wisatawan untuk melihat kondisi lingkungan (kandang) fauna yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.	0,719	0.361	Valid
4	Ketertarikan wisatawan untuk mengetahui nama dari berbagai fauna yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.	0,602	0.361	Valid
5	Ketertarikan wisatawan untuk mengetahui macam-macam fauna berbahaya yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.	0,600	0.361	Valid
6	Ketertarikan wisatawan untuk mengetahui macam-macam	0,818	0.361	Valid

fauna terancam punah yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.

7	Ketertarikan wisatawan untuk mengetahui tentang pelestarian fauna di Taman Margasatwa Ragunan.	0,692	0.361	Valid
---	--	-------	-------	--------------

Escape (X2)

8	Keinginan wisatawan untuk menghindari aktivitas yang monoton (aktivitas yang sama dilakukan berulang-ulang).	0,893	0.361	Valid
9	Keinginan wisatawan untuk menghindar dari kejenuhan yang dirasakan dari rutinitas sehari-hari.	0,881	0.361	Valid

Relaxation (X3)

10	Keinginan wisatawan untuk merasakan kebahagiaan ketika mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan.	0,810	0.361	Valid
11	Keinginan wisatawan untuk mendapatkan suasana hati yang lebih baik ketika mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan.	0,835	0.361	Valid
12	Keinginan wisatawan untuk menyegarkan pikiran ketika mengunjungi Taman Margasatwa Ragunan	0,908	0.361	Valid
13	Keinginan wisatawan untuk mengurangi kecemasan ketika	0,667	0.361	Valid

mengunjungi Taman
Margasatwa Ragunan.

Relationship Building (X4)

14	Keinginan wisatawan untuk menikmati waktu rekreasi bersama teman/keluarga.	0,909	0.361	Valid
15	Keinginan wisatawan untuk memiliki waktu yang intens untuk berkomunikasi bersama teman atau keluarga.	0,921	0.361	Valid

Variabel Keputusan Berkunjung (Y)

Destination Choice (Y1)

16	Keputusan berkunjung karena kepopuleran citra yang dimiliki Taman Margasatwa Ragunan.	0,767	0.361	Valid
17	Keputusan berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan karena harga tiket yang terjangkau.	0,689	0.361	Valid
18	Keputusan berkunjung karena keterjangkauan jarak Taman Margasatwa Ragunan dari alamat tempat tinggal.	0,693	0.361	Valid
19	Keputusan berkunjung karena kemudahan akses menuju Taman Margasatwa Ragunan.	0,763	0.361	Valid

Time of Visit(Y2)

20	Kesukaan wisatawan berkunjung pada hari <i>weekend</i> (Sabtu-Minggu).	0,901	0.361	Valid
----	--	-------	-------	--------------

21	Kesukaan wisatawan berkunjung pada hari libur nasional.	0,906	0.361	Valid
<i>Activities to Undertake (Y3)</i>				
22	Keinginan wisatawan untuk mengambil gambar di lingkungan Taman Margasatwa Ragunan dengan kamera.	0,517	0.361	Valid
23	Keinginan wisatawan untuk bersepeda di Taman Margasatwa Ragunan.	0,794	0.361	Valid
24	Keinginan wisatawan untuk mendapatkan pengalaman berkeliling di Taman Margasatwa Ragunan menaiki fasilitas kereta keliling.	0,776	0.361	Valid
<i>Purchases(Y4)</i>				
25	Keputusan pembelian cenderamata (<i>souvenir</i>) di Taman Margasatwa Ragunan.	0,883	0.361	Valid
26	Keputusan pembelian makanan dan minuman di Taman Margasatwa Ragunan.	0,881	0.361	Valid
<i>Sites to Visit (Y5)</i>				
27	Keputusan wisatawan untuk berkunjung ke Pusat Primata Schmutzer di Taman Margasatwa Ragunan.	0,655	0.361	Valid
28	Keputusan wisatawan untuk berkunjung ke Taman Satwa	0,782	0.361	Valid

	Anak di Taman Margasatwa Ragunan.			
29	Keputusan wisatawan untuk berkunjung ke taman refleksi di Taman Margasatwa Ragunan.	0,826	0.361	Valid
30	Keputusan wisatawan untuk berkunjung ke Taman Perahu Angsa di Taman Margasatwa Ragunan.	0,800	0.361	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan Tabel 3.3 menguraikan hasil pengujian validitas variabel motivasi wisatawan dan keputusan berkunjung bahwa hasil setiap butir pertanyaan diketahui valid karena mempunyai rhitung lebih besar dari rtabel ($r_{hitung} > r_{tabel}$) sehingga dari pernyataan tersebut dapat dijadikan sebagai alat ukur terhadap konsep yang seharusnya diukur. Variabel Motivasi Wisatawan(X) memiliki 15(lima belas) item pernyataan dan dapat dinyatakan valid, memiliki skor tertinggi pada item pernyataan ke-15 yaitu “Keinginan wisatawan untuk memiliki waktu yang intens untuk berkomunikasi bersama teman atau keluarga.” dengan nilai sebesar 0,921 dan item pernyataan ke-5 yaitu “Ketertarikan wisatawan untuk mengetahui nama dari berbagai fauna yang ada di Taman Margasatwa Ragunan” dengan nilai sebesar 0,600.

Variabel keputusan berkunjung (Y) terdapat 15 (lima belas) item pernyataan, pada item pernyataan ke-22 yaitu “Keinginan wisatawan untuk mengambil gambar di lingkungan Taman Margasatwa Ragunan dengan kamera”. memiliki nilai terkecil yaitu 0,517. Sedangkan pada item pernyataan ke-21 yaitu “Kesukaan wisatawan berkunjung pada hari libur nasional” memiliki nilai tertinggi sebesar 0.906.

3.2.6.2 Hasil Pengujian Realibilitas

Juliandi, Irfan, Manurung, & Satriawan, (2018) mengatakan bahwa realitibitas memiliki berbagai nama lain seperti kepercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi, ide pokok dalam konsep realibilitas adalah sejauh

mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Penelitian ini menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus *alpha* atau *Cronbach's alpha* (α) dikarenakan instrumen pertanyaan kuesioner yang dipakai merupakan rentangan antara beberapa nilai dalam hal ini menggunakan skala *likert* 1 sampai dengan 5.

Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Cronbach Alpha* karena alternatif jawaban pada instrumen penelitian lebih dari dua.

Rumus *Cronbach alpha* ialah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right]$$

(Sekaran dan Bougie, 2016: 289)

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Banyaknya butir pertanyaan

σ^2 = Varians total

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

Jumlah varian butir dapat dicari dengan cara mencari nilai varian tiap butir, kemudian jumlahkan seperti berikut ini :

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$$

(Husein Umar, 2008)

Keterangan:

n = Jumlah responden

x = Nilai skor yang dipilih (total nilai dari nomor-nomor butir pertanyaan)

Keputusan pengujian reliabilitas item instrumen ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika *cronbach alpha* > 0.700 maka item pertanyaan dinyatakan reliabel.
2. Jika *cronbach alpha* < 0.700 maka item pertanyaan dinyatakan tidak reliabel.

Angka *Cronbach Alpha* yang semakin tinggi hingga mendekati 1 dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Perhitungan Reliabilitas item instrumen dilakukan dengan bantuan program IBS SPSS 25 for windows.

TABEL 3.4
HASIL PENGUJIAN REALIBILITAS

No.	Variabel	Ca hitung	Ca minimum	Kesimpulan
1.	Motivasi Wisatawan(X)	0.895	0.700	Reliabel
2.	Keputusan Berkunjung (Y)	0.835	0.700	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan Tabel 3.4 Hasil Pengujian Reliabilitas dapat diketahui bahwa setiap item pertanyaan dapat dikatakan reliabel dikarenakan nilai hitung *cronbach alpha* yang lebih besar dibandingkan nilai hitung *cronbach alpha* yaitu 0,700. Variabel yang memiliki nilai Ca_{hitung} tertinggi ialah motivasi wisatawan dengan nilai *cronbach alpha* sebesar 0.895, sedangkan variabel keputusan berkunjung memiliki nilai *cronbach alpha* sebesar 0.835.

3.2.7 Analisis Data

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah hingga dianalisis. Pengolahan data dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan sehingga dapat memberikan keterangan atau pemahaman lebih lanjut yang diperlukan. Teknik analisis data merujuk pada pengujian hipotesis sebagai upaya menjawab masalah yang diteliti. Penulis menggunakan kusioner sebagai instrument penelitian variabel motivasi wisatawan dan keputusan berkunjung.

3.2.7.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis data deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran dan deskripsi dari variabel penelitian.

1. Analisis distribusi frekuensi adalah distribusi matematika yang bertujuan untuk mendapatkan hitungan jumlah respons yang terkait dengan nilai berbeda dari satu variabel dan untuk mengekspresikan hitungan ini dalam persentase (Malhotra et al., 2017).
2. Analisis statistik *Cross Tabulation* adalah teknik statistik yang mendeskripsikan dua variabel atau lebih secara bersamaan dan menghasilkan tabel yang mencerminkan distribusi gabungan dari dua variabel atau lebih yang memiliki jumlah kategori atau nilai berbeda yang terbatas. Distribusi frekuensi mendeskripsikan satu variabel pada satu waktu, tetapi *cross-tabulation* menjelaskan dua variabel atau lebih secara

bersamaan. *Cross-tabulation* adalah penggabungan distribusi frekuensi dari dua variabel atau lebih dalam satu tabel (Malhotra et al., 2017).

- Perhitungan skor ideal digunakan sebagai alat pengukuran tinggi atau rendah suatu pengaruh variabel yang terdapat pada objek penelitian. Rumus untuk menghitung skor ideal adalah sebagai berikut:

Nilai Indeks Maksimum = Skor Tertinggi x Jumlah Item x Jumlah Responden

Nilai Indeks Minimum = Skor Terendah x Jumlah Item x Jumlah Responden

Jenjang Variabel = Nilai Indeks Maksimum – Nilai Indeks Minimum

Jarak Interval = Jenjang : Banyaknya Interval

- Analisis data deskriptif mengenai motivasi wisatawan pengunjung Taman Margasatwa Ragunan melalui 4 dimensi yaitu *animals, escape, relaxation, relationship building*.
- Analisis data deskriptif mengenai keputusan berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan dengan indikator: *destination choice, time of visit, activities to undertake, purchases, sites to visit*.

Setelah dilakukannya analisis deskriptif, analisis berikutnya dilakukan setelah keseluruhan data terkumpul dari kuesioner dapat dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu:

- Menyusun data;
Kegiatan seleksi data ditunjukkan untuk memeriksa kelengkapan data mulai dari identitas responden hingga pengisian data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.
- Menyeleksi data untuk memeriksa kesempurnaan dan kebenaran data yang terkumpul;
- Tabulasi data;
 - Memberikan skor pada setiap item,
 - Menjumlahkan skor pada setiap item,
 - Mengubah jenis data, dan
 - Menyusun ranking skor pada setiap variabel penelitian.

Skala yang digunakan adalah skala *likert* yang dimana setiap variabel yang diukur akan dijabarkan menjadi dimensi, yang kemudian dijabarkan menjadi beberapa sub variabel. Sub variabel dijabarkan menjadi indikator yang dapat diukur. Indikator-indikator ini menjadi titik tolak untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh responden dengan *alternative* jawaban sebagai berikut:

TABEL 3. 5
ALTERNATIF JAWABAN MENURUT SKALA LIKERT

Alternatif Jawaban	Skala
Sangat Setuju/Selalu/Sangat Positif/Sangat Tinggi	5
Setuju/Sering/ Positif/Tinggi	4
Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral/Cukup	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif/Rendah	2
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah/Sangat Negatif/ Sangat Rendah	1

Sumber: Sugiyono (2015:135)

4. Menganalisis data;

Menaganalisis data dan menafsirkan hasil perhitungan dari pengolahan data-data yang diperoleh untuk kemudian dianalisis dengan menginterpretasi data berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus-rumus statistik.

3.2.7.2 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dengan menggunakan metode verifikatif, kemudian dilakukan analisis linier berganda. Selanjutnya karena data ordinal tidak dapat diaplikasikan pada pengoperasian matematika, maka perlu di ubah menjadi data interval dengan proporsi guna menentukan nilai tiap poin ordinal dengan menggunakan *method succesive interval* (MSI). Agar mengetahui dengan jelas proses analisis regresi berganda, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Method of Succesive Internal (MSI)*

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ordinal scale* yaitu skala yang berbentuk peringkat yang menunjukkan suatu urutan preferensi/penilaian. Skala ordinal ini perlu ditransformasi menjadi skala interval dengan menggunakan *Method Successive Interval*. Langkah-langkah untuk melakukan transformasi data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung frekuensi (f) pada setiap pilihan jawaban berdasarkan hasil jawaban responden pada setiap pertanyaan.

- b. Berdasarkan frekuensi yang diperoleh untuk setiap pertanyaan, dilakukan perhitungan proporsi (p) setiap pilihan jawaban dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah responden.
- c. Berdasarkan proporsi tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan proporsi kumulatif untuk setiap pilihan jawaban.
- d. Menentukan nilai batas Z (tabel normal) untuk setiap pertanyaan dan setiap pilihan jawaban.
- e. Menentukan nilai interval rata-rata untuk setiap pilihan jawaban melalui persamaan sebagai berikut:

$$Scale = \frac{(Density\ at\ Lower\ Unit) - (Density\ at\ Upper\ Unit)}{(Area\ Below\ Upper\ Limit) - (Area\ Below\ Lower\ Limit)}$$

Data penelitian yang telah berskala interval selanjutnya akan ditentukan pasangan data *variabel independent* dengan *variabel dependent* serta akan ditentukan persamaan yang berlaku untuk pasangan-pasangan tersebut.

2. Teknik Analisis Linier Regresi Berganda

Analisis regresi linier berganda dilakukan untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan kausal antara dua atau lebih variabel independen (X_1, X_2, X_3, X_4) terhadap variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Variabel yang dianalisis adalah variabel independen yaitu motivasi wisatawan $X_1 = animals$, $X_2 = escape$, $X_3 = relaxation$, $X_4 = relationship\ building$. Sedangkan variabel dependen yaitu keputusan berkunjung (Y). Langkah-langkah dalam menghitung analisis regresi berganda dengan menentukan model persamaan regresi berganda.

Persamaan regresi linier berganda tujuh variabel bebas tersebut dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4$$

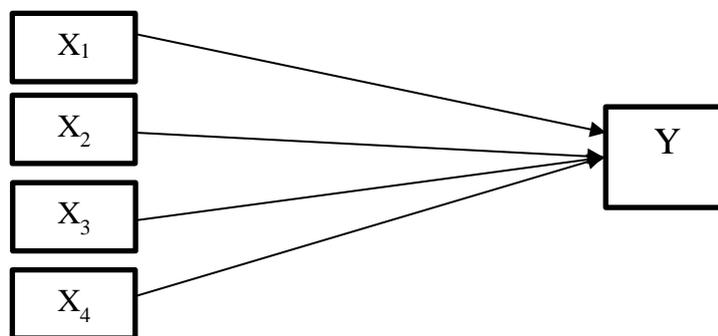
Keterangan : Y = Variabel terikat yang diprediksikan (Keputusan Berkunjung)

a = Konstant

b = koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel terikat yang didasarkan pada variabel bebas. Bila b (+) maka terjadi kenaikan, bila b (-) maka terjadi penurunan.

X = subyek pada variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu X_1 (*animals*) X_2 (*escape*) X_3 (*relaxation*) dan X_4 (*relationship building*) adalah variabel penyebab.

Hipotesis konseptual tersebut digambarkan dalam sebuah paradigma seperti pada Gambar 3.1 berikut



GAMBAR 3. 1
REGRESI LINEAR BERGANDA

Keterangan:

X = Motivasi Wisatawan

X_1 = *Animals*

X_2 = *Escape*

X_3 = *Relaxation*

X_4 = *Relationship Building*

Y = Keputusan Berkunjung

3. Pengujian Asumsi Klasik

Larangan asumsi-asumsi dalam analisis jalur perlu dideteksi. Berikut adalah cara untuk mendeteksi agar larangan-larangan dalam analisis jalur tidak terjadi, maka harus melalui uji asumsi klasik yang secara statistik. Menurut Ghazali (2016) terdapat beberapa asumsi klasik yang sering digunakan adalah asumsi normalitas, multikolinearitas, autokorelasi dan heteroskedastisitas.

a. Uji Asumsi Normalitas

Pengujian asumsi normalitas untuk menguji data variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan, apakah berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Jika distribusi data normal, maka analisis data dan pengujian hipotesis digunakan statistik parametrik. Untuk mendeteksi apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dilakukan dengan menggunakan *normal probability plot*. Suatu model regresi memiliki data berdistribusi normal apabila sebaran datanya terletak disekitar garis diagonal pada *normal probability plot* yaitu dari kiri bawah ke kanan atas berarti berdistribusi normal. Data berdistribusi normal, jika nilai sig (signifikansi) $> 0,05$. Sedangkan data berdistribusi tidak normal, jika nilai sig (signifikansi) $< 0,05$. Jika data tidak berdistribusi normal, atau jumlah sampel sedikit dan jenis data adalah nominal atau ordinal maka metode yang digunakan adalah statistik nonparametrik. Uji normalitas ini dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05 (Uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*).

b. Uji Asumsi Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi koefisien (r) yang tinggi antara variabel-variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda. Dua parameter yang paling sering digunakan untuk mendeteksi multikolinearitas adalah nilai tolerance dan nilai VIF (*variance inflation factor*). Melihat nilai *tolerance*, tidak terjadi multikolinearitas, jika nilai Tolerance lebih besar 0,10. Terjadi multikolinearitas, jika nilai *tolerance* lebih kecil atau sama dengan 0,10. Melihat nilai VIF, tidak terjadi multikolinearitas, jika nilai VIF lebih kecil 10,00. Terjadi multikolinearitas, jika nilai VIF lebih besar atau sama dengan 10,00.

c. Uji Asumsi Autokorelasi

Uji autokorelasi adalah untuk melihat apakah terjadi korelasi antara suatu periode t dengan periode sebelumnya (t -1). Uji autokorelasi hanya dilakukan pada data *time series* (runtut waktu) dan tidak perlu dilakukan pada data *cross section* seperti pada kuesioner di mana pengukuran semua variabel dilakukan secara serempak pada saat yang bersamaan. Persamaan regresi yang baik adalah tidak

memiliki masalah autokorelasi. Jika terjadi autokorelasi maka persamaan tersebut menjadi tidak baik atau tidak layak dipakai prediksi. Gejala autokorelasi dideteksi dengan melakukan uji *Durbin-Watson* (DW). Hasil perhitungan *Durbin-Watson* (DW) dibandingkan dengan nilai nilai d_{tabel} pada $\alpha = 0,05$.

d. Uji Asumsi Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang memenuhi persyaratan adalah di mana terdapat kesamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut homoskedastisitas. Jika variansnya tidak sama disebut terjadi heteroskedastisitas. Persamaan regresi yang baik jika tidak terjadi heteroskedastisitas. Suatu regresi dikatakan tidak terdeteksi Heteroskedastisitas, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dikatakan heteroskedastisitas, jika t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

e. Analisis Korelasi (R)

Besaran yang menyatakan kuat atau tidaknya hubungan suatu variabel dengan variabel lain dapat diketahui dengan menggunakan analisis korelasi. Koefisien ini menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara variabel independen X yaitu motivasi wisatawan yang terdiri dari *animals* (X_1), *escape* (X_2), *relaxation* (X_3), dan *relationship building* (X_4) secara serentak terhadap variabel dependen Y yaitu keputusan berkunjung.

Korelasi positif atau searah (*direct*) sempurna (*perfect positive correlation*) antara dua variabel diwakili oleh koefisien korelasi sama dengan atau mendekati +1, ini mengindikasikan satu yang didalamnya perubahan skor tinggi dalam satu variabel disertai oleh perubahan ekuivalen dalam arah yang sama (*same direction*) dalam variabel lain, tanpa kecuali nilai R berkisar antara 0 sampai 1. Nilai semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah (Sekaran & Bougie, 2016).

Untuk mengetahui kuat rendahnya hubungan pengaruh dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

TABEL 3. 6
INTERPRETASI BESARNYA KOEFISIEN KORELASI
BESARNYA NILAI INTERPRESTASI

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 : Naresh K. Malhotra dan David F. Birks (2014)

f. Analisis Determinasi (R^2)

Analisis determinasi dalam regresi berganda digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel independent (X_1, X_2, X_3, X_4) secara serentak terhadap variabel dependen (Y). Koefisien determinasi menyatakan besarnya kecilnya nilai variabel X terhadap Y . $R^2 = 0$, maka tidak ada sedikitpun presentasi sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependen atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model tidak menjelaskan sedikitpun variasi variabel dependen (Sekaran & Bougie, 2016).

g. Pengujian Secara Silmultan (Uji F)

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh secara keseluruhan variabel independent X (Motivasi Wisatawan) terhadap variabel dependen Y (Keputusan Berkunjung). Uji F dilakukan dengan cara membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} untuk menguji signifikansi dari analisis regresi.

Harga F_{hitung} selanjutnya dikonsultasikan dengan F tabel (F_{tabel}) dengan pembilang = k dan dk penyebut = $(n-k-1)$ dan taraf yang ditetapkan adalah 10%.

Kriteria dalam hal ini berlaku ketentuan sebagai berikut:

- Bila F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} ($F_{hitung} > F_{tabel}$), maka koefisien korelasi yang diuji adalah signifikan, yaitu diberlakukan untuk seluruh populasi,
- Bila F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} ($F_{hitung} < F_{tabel}$), maka koefisien korelasi yang diuji adalah tidak signifikansi yaitu tidak berlaku untuk seluruh populasi.

i. Pengujian Secara Parsial (Uji T)

Pengujian ini bertujuan untuk melihat pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terkait dan signifikan atau tidaknya. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh sub variabel mana yang paling dominan dari keseluruhan variabel bebas X yaitu motivasi wisatawan yang terdiri dari *animals* (X_1), *escape* (X_2), *relaxation* (X_3), dan *relationship building* (X_4). Regresi sebuah

variabel mempunyai pengaruh yang berarti terhadap perubahan nilai Y dengan ketentuan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

- a. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a ditolak.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

3.2.8 Pengujian Hipotesis

Sebagai langkah terakhir dari analisis data adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variabel bebas dengan variabel terikat yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan H_0 ditolak atau H_a diterima dari hipotesis yang telah dirumuskan. Rancangan hipotesis dalam penelitian ini dilakukan secara simultan dan parsial. Rancangan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Secara Simultan

- a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara Motivasi Wisatawan yang terdiri dari *animals* (X_1), *escape* (X_2), *relaxation* (X_3), dan *relationship building* (X_4). terhadap Keputusan Berkunjung.
- b. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh antara Motivasi Wisatawan yang terdiri dari *animals* (X_1), *escape* (X_2), *relaxation* (X_3), dan *relationship building* (X_4). terhadap Keputusan Berkunjung.

2. Secara Parsial

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara *Animals* terhadap Keputusan Berkunjung.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *Animals* terhadap Keputusan Berkunjung.
- c. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara *Escape* terhadap Keputusan Berkunjung.
- d. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *Escape* terhadap Keputusan Berkunjung.
- e. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh *Relaxation* terhadap Keputusan Berkunjung.
- f. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *Relaxation* terhadap Keputusan Berkunjung.

- g. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara *Relationship Building*, terhadap Keputusan Berkunjung.
- h. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *Relationship Building* terhadap Keputusan Berkunjung.