

## BAB III

### METODE PENELITIAN

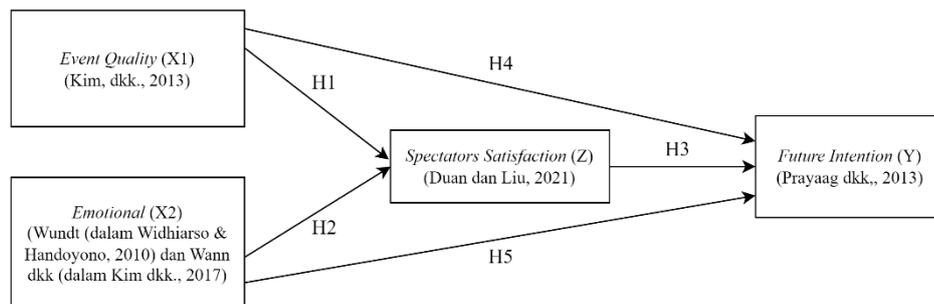
#### 3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Menurut Sugiyono (2012) pendekatan kuantitatif adalah metode yang digunakan sebagai alat untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang didasari atas prinsip positivisme yang bertujuan untuk menjelaskan suatu masalah sekaligus menghasilkan generalisasi. Pendekatan kuantitatif menekankan pada pengukuran objektif terhadap fenomena sosial, yang diuraikan ke dalam berbagai komponen masalah, variabel, dan indikator (Siyoto & Sodik, 2015).

Pendekatan kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini ditujukan untuk menguji hipotesis dan mendapatkan hasil evaluasi dari para pengunjung terhadap *event quality* dan *emotional* yang diakibatkan dari adanya *event* badminton Indonesia Open S1000. Tujuan dari penggunaan metode korelasional dalam pendekatan kuantitatif adalah untuk memahami hubungan antara dua variabel atau lebih, sama halnya dengan menurut Yeni, Zelhendri dan Darmansyah (dalam Ardyan dkk. 2023) bahwa metode korelasional dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih.

Penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan suatu keadaan mengenai isu atau permasalahan yang sedang diteliti pada kenyataan berdasarkan prediksi yang ada dan digunakan oleh peneliti untuk menarik kesimpulan. Selain itu, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional* karena semua data yang dikumpulkan dan juga variabel yang diamati dan diukur dilakukan secara bersamaan dalam periode waktu tertentu (Siyoto & Sodik, 2015; Darwin dkk. 2021).

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan bahwa variabel bebas atau variabel dependen adalah *event quality* (X1) dan *emotional* (X2) dan variabel terikat atau variabel independen adalah *future intention* (Z) yang dimediasi oleh *spectators satisfaction* (Y) sebagai variabel intervening.



**Gambar 3. 1 Desain Penelitian**

Keterangan :

$X1 = \textit{Event Quality}$

$X2 = \textit{Emotional}$

$Y = \textit{Future Intention}$

$Z = \textit{Spectators Satisfaction}$

### 3.2 Populasi dan Sampel

#### 3.2.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2018) populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi atas objek atau subjek dengan kuantitas, kualitas, dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan digunakan untuk menyusun interpretasi dan data untuk studi yang mengarah pada kesimpulan. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh pengunjung yang pernah menghadiri *event* badminton Indonesia Open di Istora Senayan selama lebih dari sekali.

#### 3.2.2 Sampel

Sampel yang mewakili atau *representative* dari sebagian objek yang diambil terhadap keseluruhan populasi dapat menjadi sampel yang baik. Dengan kata lain, sampel yang digunakan harus menggambarkan kondisi populasi secara maksimal. Sesuai dengan (Susilana, 2015) bahwa sampel yang diteliti yang diambil dari keseluruhan objek mampu mewakili keseluruhan populasi.

Menurut Sugiyono (2013) teknik sampling secara umum terbagi menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik sampling yang memastikan bahwa setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel, sedangkan *non probability sampling* merupakan kebalikan dari *probability sampling* yang tidak

memberikan kesempatan sama pada setiap anggota populasi yang akan dijadikan sebagai anggota sampel.

Menurut Darwin dkk. (2021) teknik *non probability sampling* terdiri dari lima jenis yaitu:

1. *Convenience/accidental sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara kebetulan terhadap responden yang dianggap cocok oleh peneliti dengan sumber data penelitian
2. *Systematic sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak pada objek pertama dan ditentukan secara kelipatan pada objek berikutnya
3. *Snowball sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan penentuan pada awal penarikan dengan jumlah yang kecil, kemudian pada sampel yang telah terpilih akan mencari responden lainnya yang akan dijadikan sebagai sampel berikutnya
4. *Purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan, ukuran dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh peneliti, dimana sampel yang diambil harus merepresentasikan hasil penelitian yang diharapkan oleh peneliti
5. *Saturated sampling* yaitu teknik pengambilan sampel pada seluruh kelompok populasi dengan syarat populasi tersebut berjumlah sedikit (relatif kecil)

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, sesuai dengan penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya. *Purposive sampling* dipilih karena teknik pengambilan sampling ini didasarkan atas pertimbangan, ukuran dan ketentuan yang telah ditetapkan. Ketentuan responden yang dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini adalah :

1. Responden yang pernah berkunjung ke Indonesia Open S1000
2. Responden yang pernah berkunjung ke Indonesia Open S1000 lebih dari 1 kali

Dalam penelitian ini, *purposive sampling* digunakan sebagai teknik sampling dan rumus Slovin digunakan untuk menetapkan jumlah sampel yang diteliti dari populasi yang sudah diketahui memiliki jumlah yang besar (Klarisah, 2022). Selain itu juga dikarenakan jumlah proporsi dari populasi tidak diketahui secara pasti (Klarisah, 2022). Dengan menggunakan jumlah persentase tingkat kesalahan 10%

pada pengunjung *event* badminton Indonesia Open untuk menentukan jumlah sampel dari populasi yang dianggap sesuai:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Sumber : Priyono (2008)

Keterangan

n = ukuran sampel

N = jumlah populasi

e = tingkat kesalahan dalam memilih sampling (10%)

Berdasarkan rumus di atas, diperoleh hasil sebagai berikut:

$$n = \frac{7166}{1+7166(0,1)^2} = 98,62$$

Berdasarkan perhitungan matematis di atas menggunakan rumus slovin, maka jumlah sampel diperoleh sebanyak 98,62. Dalam rangka memudahkan dan meningkatkan akurasi sampel, maka jumlah sampel dibulatkan menjadi 100 responden. Pada penelitian ini, sampel yang digunakan merupakan hasil dari *direct message* pada beberapa akun instagram yang pernah menghadiri Indonesia Open S1000 yang berkomentar pada salah satu postingan di akun Badmintalk, sehingga sampel yang digunakan sah dikarenakan sesuai dengan kriteria peneliti yang dibutuhkan.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial dalam penelitian. Instrumen penelitian juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang diperlukan dalam mengumpulkan data (Siyoto & Sodik, 2015). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket berisikan daftar pertanyaan mengenai persepsi *event quality* (Kim dkk. 2013), *emotional* (Widhiarso, 2010 dan Wan dkk. (dalam Kim dkk. 2017), *spectator satisfaction* (Duan & Liu, 2021) dan *future intention* (Prayag dkk. 2013) pada *event* badminton Indonesia Open S1000.

Dita Evelliana Gempita, 2024

**ANALISIS HUBUNGAN ANTARA EVENT QUALITY DAN EMOTIONAL TERHADAP FUTURE INTENTION DENGAN SPECTATORS SATISFACTION SEBAGAI VARIABEL INTERVENING DI INDONESIA OPEN S1000**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.3.1 Operasional Variabel

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini meliputi tiga variabel inti, yaitu variabel independen (*event quality* dan *emotional*), variabel dependen (*future intention*) dan variabel mediasi (*spectators satisfaction*). Skala ordinal digunakan dalam operasi variabel dari ketiga variabel yang menjadi objek pada penelitian ini. Operasionalisasi variabel penelitian disajikan pada Tabel 3.1.

**Tabel 3. 1**  
**Operasional Variabel**

Variabel	Konsep Teoretis	Konsep Empiris	Konsep Analisis	Skala	No.Item
<b>Event Quality (X1)</b> (Kim dkk, 2013)	<p><i>Event quality</i> didefinisikan sebagai kesan mengenai pengalaman yang dirasakan oleh seluruh pelanggan yang bersifat sementara dalam jangka waktu yang telah ditentukan, dimana kualitas acara memiliki dampak langsung yang signifikan terhadap kepuasan konsumen olahraga serta mempengaruhi nilai yang dirasakan dan niat perilaku (David J. Shonk dkk. 2017)</p>	<i>Game performance</i>	Performa pertandingan badminton mencakup suasana, keterampilan pemain dan keseluruhan acara dari <i>event</i> yang terselenggara	Ordinal	1,2,3
		<i>In-game entertainment</i>	Berbagai acara tambahan atau pendukung sebagai hiburan dalam pertandingan	Ordinal	4,5,6
		<i>Staff quality</i>	Kemampuan interaksi antara karyawan dengan pengunjung <i>event</i> dilihat dari sikap, perilaku dan keahlian yang ditawarkan kepada pengunjung	Ordinal	7,8,9
		<i>Physical surrounding</i>	Lingkungan fisik yang mengacu pada komponen	Ordinal	10,11,12

Variabel	Konsep Teoretis	Konsep Empiris	Konsep Analisis	Skala	No.Item
			fungsional dan desain arsitektur serta tata letak fasilitas dalam <i>event</i> badminton		
<b>Emotional (X2)</b> (Wahyu Widhiarso, 2010 dan Wann dkk. (dalam Kim dkk. 2017))	Emosi adalah suatu fenomena psikologis yang kompleks yang secara konsisten mengarahkan kita pada suatu perilaku dan dapat mempengaruhi pengambilan keputusan (Austin, 2002)	Kenyamanan	Rasa kenyamanan pengunjung selama menghadiri <i>event</i> badminton	Ordinal	13
		Tegangan	Ketegangan yang dirasakan penonton dari pertandingan yang ditonton dan para pemain yang bertanding	Ordinal	14
		Kebangkitan	Munculnya perasaan semangat baru yang dirasakan ketika adanya situasi yang mengarah ke arah positif	Ordinal	15
		Emosi negatif	Reaksi negatif yang dirasakan diakibatkan kekalahan pemain	Ordinal	16
		Emosi positif	Reaksi positif yang dirasakan diakibatkan kemenangan pemain	Ordinal	17
<b>Spectators Satisfaction (Z)</b> (Duan & Liu, 2021)	Respon afektif holistik terhadap pengalaman acara termasuk kualitas layanan yang dirasakan, emosi konsumen, manfaat	Kepuasan	Rasa kepuasan penonton terhadap <i>event</i> badminton	Ordinal	18
		Layak ditonton	Penilaian penonton	Ordinal	19

Variabel	Konsep Teoretis	Konsep Empiris	Konsep Analisis	Skala	No.Item
	sosial dan sikap terhadap sponsor acara tersebut (Duan & Liu, 2021)		terhadap <i>event</i> badminton yang layak untuk ditonton		
		Menikmati	Perasaan penonton yang mendapatkan kesenangan pada saat menonton <i>event</i> badminton	Ordinal	20
<b>Future Intention (Y) (Prayag dkk. 2013)</b>	Niat positif penonton di masa yang akan datang untuk menghadiri pertandingan atau merekomendasikannya kepada orang lain serta membeli produk yang berkaitan dengan <i>event</i> tersebut (Biscaia dkk. 2012)	<i>Joy</i>	Pengalaman yang menyenangkan yang dirasakan oleh pengunjung	Ordinal	21
		<i>Love</i>	Terciptanya rasa cinta pada produk dan merek yang ada pada <i>event</i> badminton	Ordinal	22
		<i>Positive surprise</i>	Nilai tambah berupa barang atau jasa	Ordinal	23
		<i>Satisfaction</i>	Kepuasan konsumen melalui penilaian terhadap pengalaman yang dirasakan	Ordinal	24
		<i>Intention to return</i>	Keinginan untuk menghadiri <i>event</i> badminton di masa yang akan datang	Ordinal	25
		<i>Word of mouth</i>	Menceritakan kepada yang lain mengenai perasaan mereka ketika menghadiri <i>event</i> badminton	Ordinal	26

Variabel	Konsep Teoretis	Konsep Empiris	Konsep Analisis	Skala	No.Item
		<i>Willingness to pay more</i>	Keinginan bersedia membayar lebih untuk menghadiri kembali <i>event</i> tersebut setelah melakukan penilaian sebelumnya	Ordinal	27

Sumber : data diolah, 2024

### 3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket adalah jenis pengumpulan data kepada responden yang diberikan daftar pertanyaan yang telah dibuat. Kriteria responden dalam penelitian ini adalah pengunjung *event* badminton Indonesia Open S1000 yang telah menghadiri *event* tersebut selama lebih dari 1 kali dengan menyebar sebanyak 100 kuesioner melalui google form.

Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang sudah tersedia jawaban pada lembar daftar pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2014) skala likert bersifat menggali persepsi sikap dan pendapat dari responden mengenai fenomena. Maka, skala likert digunakan dalam penelitian ini yang dapat diaplikasikan dalam bentuk kata-kata lain dengan penempatan kedudukan mulai dari sangat positif sampai sangat negatif, contoh sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Skor Skala Likert**

No	Penilaian	Skor
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang setuju (KS)	3
4	Tidak setuju (TS)	2

---

5      Sangat tidak setuju (STS)      1

---

Sumber: Sugiyono (2016)

2. Observasi, yaitu pengumpulan data dengan cara mengamati langsung objek penelitian. Penelitian ini berfokus pada variabel-variabel yang mempengaruhi *future intention* yang dimediasi oleh *spectators satisfaction*.
3. Studi kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dari penelitian-penelitian terdahulu berupa skripsi, buku dan jurnal yang berkaitan dengan masalah dan variabel yang diteliti.

### 3.3.3 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian ini berdasarkan pada cara diperolehnya data tersebut. Penggolongan data terdiri dari dua jenis data, yaitu:

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung dari sumber, objek maupun subjek yang diteliti. Salah satu metode untuk mendapatkan sumber data primer secara langsung dari responden adalah dengan cara menyebarkan kuesioner (Darwin dkk. 2021). Dalam penelitian ini penyebaran kuesioner tersebut akan diberikan kepada sejumlah responden sesuai dengan subjek dan objek yang diteliti dan *representative* terhadap populasi yang diteliti, yaitu pengunjung *event* badminton Indonesia Open S1000.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau didapatkan dari berbagai sumber yang telah ada sebelumnya (Siyoto & Sodik, 2015). Sumber data sekunder yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari artikel, jurnal, dokumen perusahaan, situs internet, buku dan informasi lainnya yang relevan dengan masalah yang diteliti. Berikut penyajian detail data primer dan data sekunder pada Tabel 3.3.

**Tabel 3. 3**  
**Jenis dan Sumber Data**

No	Jenis Data	Sumber Data	Jenis Data
1	Harga tiket Indonesia Open S1000	Situs internet	Sekunder

No	Jenis Data	Sumber Data	Jenis Data
2	Jumlah kunjungan wisatawan pada <i>event</i> Indonesia Open S1000	Situs internet	Sekunder
3	Tanggapan pengunjung terhadap <i>event quality</i> Indonesia Open S1000	Pengunjung yang pernah menghadiri <i>event</i> Indonesia Open S1000	Primer
4	Tanggapan pengunjung terhadap <i>emotional</i> pada <i>event</i> Indonesia Open S1000	Pengunjung yang pernah menghadiri <i>event</i> Indonesia Open S1000	Primer
5	Tanggapan pengunjung terhadap <i>spectators satisfaction</i> pada <i>event</i> Indonesia Open S1000	Pengunjung yang pernah menghadiri <i>event</i> Indonesia Open S1000	Primer
6	Tanggapan pengunjung terhadap <i>future intention</i> pada <i>event</i> Indonesia Open S1000	Pengunjung yang pernah menghadiri <i>event</i> Indonesia Open S1000	Primer

Sumber: Hasil pengolahan data, 2024

### 3.3.4 Uji Instrumen

#### 3.3.4.1 Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran pada instrumen penelitian yang menunjukkan adanya tingkat kevalidan atau keabsahan (Abubakar, 2021). Jika sebuah instrumen terbukti memiliki tingkat validitas yang tinggi, maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk meneliti masalah yang diteliti, jika tidak, maka instrumen tersebut tidak dapat digunakan dan akan menghasilkan data dari variabel yang diteliti tidak akurat (Abubakar, 2021). Teknik korelasi melalui koefisien korelasi product moment digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui valid atau tidaknya skor setiap item pertanyaan. Rumus korelasi product moment dirumuskan sebagai berikut:

Dita Evelliana Gempita, 2024

**ANALISIS HUBUNGAN ANTARA EVENT QUALITY DAN EMOTIONAL TERHADAP FUTURE INTENTION DENGAN SPECTATORS SATISFACTION SEBAGAI VARIABEL INTERVENING DI INDONESIA OPEN S1000**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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

Sumber: Siyoto & Sodik (2015)

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$\sum x$  = jumlah skor butir

$\sum y$  = jumlah skor total

N = jumlah sampel

Kriteria pengujian validitas item didasarkan pada perhitungan r tabel dengan signifikansi 5%. Item dinyatakan valid jika koefisien korelasi r hitung > dari r tabel dan bernilai (+), sedangkan jika koefisien korelasi r hitung < dari r tabel dan bernilai (-) maka item tidak valid. Berikut hasil dari uji validitas setiap variabel tercantum di bawah ini :

**Tabel 3. 4**  
**Hasil Uji Validitas *Event Quality***

Butir Pernyataan	Pernyataan	Koefisien Korelasi		Keterangan
		Hitung	Tabel	
1	Suasana yang tercipta pada saat menghadiri <i>event</i> Indonesia Open menjadi pengalaman yang menarik dan berharga bagi saya	0.425	0.312	Valid
2	Saya menghadiri Indonesia Open dikarenakan ingin melihat pemain favorit saya	0.416	0.312	Valid
3	Durasi pertandingan yang ditawarkan di Indonesia Open dapat memenuhi kebutuhan hiburan saya	0.629	0.312	Valid
4	Saya menikmati ketika menghadiri <i>event</i> Indonesia Open	0.773	0.312	Valid
5	Saya merasa senang ketika menghadiri <i>event</i> Indonesia Open	0.812	0.312	Valid

Dita Evelliana Gempita, 2024

**ANALISIS HUBUNGAN ANTARA EVENT QUALITY DAN EMOTIONAL TERHADAP FUTURE INTENTION DENGAN SPECTATORS SATISFACTION SEBAGAI VARIABEL INTERVENING DI INDONESIA OPEN S1000**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Butir Pernyataan	Pernyataan	Koefisien Korelasi		Keterangan
		Hitung	Tabel	
6	Saya merasa terhibur dengan konten-konten yang ditawarkan dalam menumbuhkan interaksi sesama penonton (yel-yel mendukung pemain, <i>background music</i> )	0.505	0.312	Valid
7	Sikap yang dimiliki dari para karyawan atau staf <i>event</i> badminton Indonesia Open memiliki kesan yang positif bagi saya	0.544	0.312	Valid
8	Perilaku yang dimiliki dari para karyawan atau staf <i>event</i> badminton Indonesia Open memiliki kesan yang positif bagi saya	0.566	0.312	Valid
9	Staf dengan keahlian pribadi lebih menjadi nilai tambah memberikan kesan positif bagi saya	0.557	0.312	Valid
10	Desain arsitektur bangunan pada perhelatan Indonesia Open memiliki bentuk yang selaras dan senada sesuai dengan suasana Badminton	0.618	0.312	Valid
11	Fasilitas yang terdapat di <i>event</i> Indonesia Open dapat memenuhi kebutuhan saya (toilet, musholla, live band, food court, cinema outdoor, dll)	0.603	0.312	Valid
12	Aksesibilitas menuju lokasi <i>event</i> Indonesia Open mudah dijangkau	0.397	0.312	Valid

Sumber: data diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 3.4 di atas, seluruh item pernyataan pada variabel *event quality* memiliki nilai  $r$  hitung > dari  $r$  tabel sebesar 0,312 yang berarti semuanya

Dita Evelliana Gempita, 2024  
**ANALISIS HUBUNGAN ANTARA EVENT QUALITY DAN EMOTIONAL TERHADAP FUTURE INTENTION DENGAN SPECTATORS SATISFACTION SEBAGAI VARIABEL INTERVENING DI INDONESIA OPEN S1000**  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memenuhi syarat validitas dan dianggap sah, maka setiap item pada variabel *event quality* telah dianggap valid.

**Tabel 3. 5**  
**Hasil Uji Validitas *Emotional***

Butir Pernyataan	Pernyataan	Koefisien Korelasi		Keterangan
		Hitung	Tabel	
1	Saya merasa nyaman ketika menghadiri Indonesia Open terhadap setiap pemain yang sedang bertanding	0.615	0.312	Valid
2	Saya merasa tegang ketika pemain yang saya dukung memiliki poin-poin kritis (situasi berbahaya) dalam menghadapi lawan	0.564	0.312	Valid
3	Saya merasakan adanya rasa kebangkitan ketika pemain yang saya dukung akan mencapai kemenangan	0.750	0.312	Valid
4	Saya merasa sedih dan kesal jika tim yang saya dukung mengalami kekalahan	0.679	0.312	Valid
5	Saya merasa senang dan percaya diri jika tim yang saya dukung menang	0.632	0.312	Valid

*Sumber: data diolah, 2024*

Berdasarkan Tabel 3.5 di atas, seluruh item pada variabel *emotional* memiliki nilai  $r >$  dari  $r$  tabel sebesar 0,312 yang berarti semuanya memenuhi syarat validitas dan dianggap sah, maka setiap item pada variabel *emotional* telah dianggap valid.

**Tabel 3. 6**  
**Hasil Uji Validitas *Spectators Satisfaction***

Butir Pernyataan	Pernyataan	Koefisien Korelasi		Keterangan
		Hitung	Tabel	
1	Secara keseluruhan saya merasa sangat puas dengan <i>event</i> badminton Indonesia Open	0.849	0.312	Valid
2	Saya merasa <i>event</i> Indonesia Open sangat layak untuk ditonton	0.876	0.312	Valid
3	Saya sangat menikmati menonton Indonesia Open	0.752	0.312	Valid

Sumber: data diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 3.6 di atas, seluruh item pernyataan pada variabel *spectators satisfaction* memiliki nilai  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel sebesar 0,312 yang berarti semuanya memenuhi syarat validitas dan dianggap sah, maka setiap item pada variabel *spectators satisfaction* telah dianggap valid.

**Tabel 3. 7**  
**Hasil Uji Validitas *Future Intention***

Butir Pernyataan	Pernyataan	Koefisien Korelasi		Keterangan
		Hitung	Tabel	
1	Menghadiri <i>event</i> badminton Indonesia Open menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi saya	0.528	0.312	Valid
2	Menghadiri <i>event</i> badminton Indonesia Open menumbuhkan rasa cinta saya terhadap produk dan merek yang ditawarkan	0.674	0.312	Valid
3	Menghadiri <i>event</i> badminton Indonesia Open dapat menjadi inspirasi bagi saya melalui produk yang memiliki nilai tambah	0.707	0.312	Valid

Butir Pernyataan	Pernyataan	Koefisien Korelasi		Keterangan
		Hitung	Tabel	
4	Saya merasa puas ketika menghadiri <i>event</i> badminton Indonesia Open	0.736	0.312	Valid
5	Saya akan menghadiri kembali <i>event</i> badminton Indonesia Open pada tahun berikutnya	0.634	0.312	Valid
6	Saya akan menceritakan pengalaman saya kepada teman/kerabat ketika menghadiri <i>event</i> badminton Indonesia Open	0.342	0.312	Valid
7	Saya bersedia membeli tiket untuk menghadiri <i>event</i> badminton Indonesia Open kembali meskipun harga yang ditawarkan cukup mahal	0.558	0.312	Valid

Sumber: data diolah, 2024

Berdasarkan Tabel 3.7 di atas, seluruh item pada variabel *future intention* memiliki nilai  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel sebesar 0,312 yang berarti semuanya memenuhi syarat validitas dan dianggap sah, maka setiap item pada variabel *future intention* telah dianggap valid dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

### 3.3.4.2 Uji Reliabilitas

Menurut Siyoto & Sodik (2015) mendefinisikan kata reliabilitas yang berarti dapat dipercaya, yang berhubungan dengan ketepatan dan konsistensi. Apabila instrumen yang digunakan memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap secara konsisten, maka instrumen tersebut memiliki reliabilitas. Reliabilitas menunjukkan bahwa konsistensi hasil pengamatan yang diperoleh dari instrumen yang digunakan dari pencatatan yang berulang-ulang terhadap satu atau lebih subjek. Reliabilitas secara empiris ditunjukkan dengan angka yang disebut dengan koefisien reliabilitas yang berkisar antara 0 - 1, semakin tinggi angka reliabilitas maka semakin konsisten hasil pengukurannya.

Dita Evelliana Gempita, 2024

ANALISIS HUBUNGAN ANTARA EVENT QUALITY DAN EMOTIONAL TERHADAP FUTURE INTENTION DENGAN SPECTATORS SATISFACTION SEBAGAI VARIABEL INTERVENING DI INDONESIA OPEN S1000 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Salah satu pendekatan rumus yang digunakan dalam berbagai instrumen penelitian dalam bentuk angket/kuesioner adalah koefisien Cronbach's alpha. Jika koefisien Cronbach alpha suatu instrumen adalah lebih besar atau sama dengan 0,60, maka instrumen tersebut menginterpretasikan reliabilitas yang baik. Menurut Arikunto (dalam Musyarofah dkk. 2021), untuk menginterpretasikan reliabilitas dari instrumen atau tidak dengan koefisien alpha cronbach, ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Antara 0,80 –1,00 adalah tinggi
2. Antara 0,60 – 0,80 adalah cukup
3. Antara 0,40 – 0,60 adalah agak rendah
4. Antara 0,20 – 0,40 adalah rendah
5. Antara 0,00 – 0,20 adalah sangat rendah

Berikut ini adalah hasil uji reliabilitas untuk masing-masing variabel, *event quality*, *emotional*, *spectators satisfaction* dan *future intention*:

**Tabel 3. 8**  
**Hasil Uji Reliabilitas *Event Quality*, *Emotional*, *Spectators Satisfaction* dan *Future Intention***

Variabel	Jumlah Pernyataan	Cronbach's Alpha	Batas Minimal Cronbach's Alpha	Keterangan
<i>Event Quality</i>	12	0.783	0.6	Reliabel
<i>Emotional</i>	5	0.624	0.6	Reliabel
<i>Spectators Satisfaction</i>	3	0.764	0.6	Reliabel
<i>Future Intention</i>	7	0.669	0.6	Reliabel

*Sumber: data diolah, 2024*

Bersumber pada Tabel 3.8 di atas, menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas dengan jumlah keseluruhan butir pernyataan sebanyak 26 pada variabel *event quality*, *emotional*, *spectators satisfaction* dan *future intention* mempunyai nilai Cronbach's Alpha dengan rata-rata keseluruhan 0.71 melewati 0.60. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pernyataan dari setiap variabel layak digunakan untuk penelitian ini.

### 3.4 Analisis Data

#### 3.4.1 Uji Kelayakan Data

##### 3.4.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data populasi yang digunakan untuk memiliki ukuran sampel penelitian terdistribusi secara normal yang mengartikan data tersebut dapat memenuhi asumsi. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dilakukan dengan menggunakan *software* IBM SPSS Statistics 25 untuk menentukan apakah data yang diberikan berdistribusi normal atau tidak. Ketentuan data berdistribusi normal atau tidak adalah sebagai berikut:

1. Data berdistribusi normal jika nilai P-Value/signifikansinya  $> 0,05$
2. Data tidak berdistribusi normal jika P-Value/signifikansinya  $< 0,05$

Data berdistribusi normal juga dapat dibuktikan dengan data yang berbentuk seperti gunung atau penutup dalam bentuk sebaran data histogram. Sementara pada grafik normal, data dianggap memiliki distribusi normal jika titik-titik penyebarannya berada pada arah garis diagonal dan mengelilinginya.

##### 3.4.1.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah uji yang dilakukan untuk melihat ada atau tidak terjadinya hubungan atau korelasi antara variabel bebas yang digunakan pada model regresi (Paramita, 2015). Multikolinearitas dapat diketahui melalui nilai *tolerance* (toleransi) dan nilai VIF (*variance inflation factor*). Merujuk pada nilai *tolerance*, multikolinearitas tidak terjadi jika nilai toleransi lebih besar dari 0,10 ( $\text{tolerance} > 0,10$ ) dibandingkan jika nilai *tolerance* lebih kecil dari 0,10 ( $\text{tolerance} < 0,10$ ) maka mengindikasikan terjadinya multikolinearitas. Berdasarkan nilai VIF (*variance inflation factor*), multikolinearitas tidak terjadi jika nilai VIF kurang dari 10 ( $\text{VIF} < 10$ ), sedangkan jika nilai VIF yang diperoleh lebih dari 10 ( $\text{VIF} > 10$ ) maka multikolinearitas terjadi.

##### 3.4.1.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas menjadi salah satu uji asumsi klasik yang harus ada pada analisis model regresi. Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengidentifikasi adanya bias atau penyimpangan yang terjadi, yang diindikasikan oleh varian data yang tidak konsisten sehingga membuat proses estimasi model

menjadi sulit. Dengan kata lain, uji heteroskedastisitas berasumsi bahwa varian data atau ragamnya harus konsisten (Widana & Muliani, 2020).

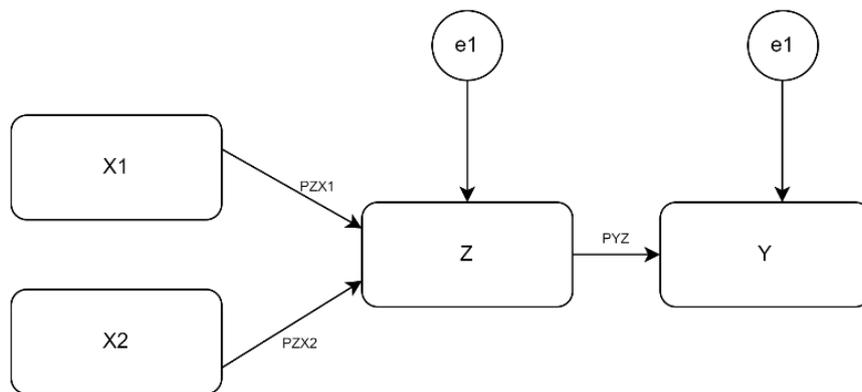
Dalam mendeteksi adanya indikasi heteroskedastisitas atau tidak, dapat dilakukan melalui teknik Glejser. Teknik Glejser dilakukan dengan meregresikan variabel bebas terhadap nilai absolut residualnya. Jika nilai signifikansi antara variabel bebas dengan variabel absolut residual  $>$  dari 0,05 maka dianggap tidak signifikan dan tidak menunjukkan adanya gejala heteroskedastisitas, sedangkan jika  $<$  dari 0,05 maka dianggap signifikan dan menunjukkan adanya gejala heteroskedastisitas. Selain teknik Glejser, uji grafik scatterplot juga menentukan gejala heteroskedastisitas. Jika terdapat titik-titik yang membentuk suatu pola tertentu yang teratur, maka mengindikasikan terjadinya heteroskedastisitas. Sebaliknya dinyatakan tidak mengindikasikan adanya heteroskedastisitas jika titik-titik tertentu menyebar dan membentuk pola yang tidak teratur.

### **3.4.2 Uji Hipotesis**

#### **3.4.2.1 Analisis Jalur (*Path Analysis*)**

Menurut Pardede & Manurung (dalam Kurnianto & Kharisudin, 2022), analisis jalur digunakan untuk menguji teoretis mengenai hubungan sebab-akibat tanpa memodifikasi variabel. Menurut Angesti dkk. (2018) analisis jalur adalah analisis yang menciptakan pola hubungan dalam bentuk diagram jalur (*path diagram*) antara variabel independen, intervening dan dependen yang diwakili oleh panah dari satu variabel ke variabel berikutnya.

Diagram jalur digunakan untuk menggambarkan hubungan kausalitas atau sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam diagram jalur, anak panah satu arah digunakan untuk menandakan adanya hubungan kausalitas dari variabel independen (eksogen) terhadap variabel dependen (endogen) dan anak panah dua arah digunakan untuk menandakan adanya korelasional antara dua variabel bebas (eksogen). Hubungan antara variabel bebas, intervening dan dependen dapat dinyatakan pada gambar dan fungsi berikut:



**Gambar 3. 2 Diagram Jalur**

$$Y = f(X1, X2)$$

$$Z = \rho ZX1 + \rho ZX2 + \rho ZX1X2 + \epsilon 1 \dots (\text{substruktural 1})$$

$$Y = \rho YX1 + \rho YX2 + \rho ZY + \epsilon 2 \dots \dots \dots (\text{substruktural 2})$$

Menurut Setyaningsih (2020) dan Sarwono (2011) terdapat tujuh langkah dalam melakukan analisis jalur, yaitu:

1. Membuat rancangan model yang didasarkan pada teori. Pada penelitian yang dilakukan bertujuan untuk melihat pengaruh variabel *event quality*, *emotional*, *spectators satisfaction* dan *future intention* pada *event* badminton Indonesia Open
2. Setelah menyelesaikan rancangan model, maka perlu adanya pembuatan hipotesis berdasarkan model yang sudah ada. Berikut model hipotesisnya:
  - $H_{o1}$  = *Event quality* tidak berpengaruh positif secara langsung terhadap *spectator satisfaction* pada *event* badminton Indonesia Open S1000
  - $H_{o1}$  = *Event quality* berpengaruh positif secara langsung terhadap *spectator satisfaction* pada *event* badminton Indonesia Open S1000
  - $H_{o2}$  = *Emotional* tidak berpengaruh positif secara langsung terhadap *spectators satisfaction* pada *event* badminton Indonesia Open S1000
  - $H_{a2}$  = *Emotional* berpengaruh positif secara langsung terhadap *spectators satisfaction* pada *event* badminton Indonesia Open S1000
  - $H_{o3}$  = *Spectators satisfaction* tidak berpengaruh positif secara langsung terhadap *future intention* pada Indonesia Open S1000

$H_{a3}$  = *Spectators satisfaction* berpengaruh positif secara langsung terhadap *future intention* pada Indonesia Open S1000

$H_{o4}$  = *Event quality* tidak berpengaruh positif terhadap *future intention* yang dimediasi oleh *spectators satisfaction* pada Indonesia Open S1000

$H_{a4}$  = *Event quality* berpengaruh positif terhadap *future intention* yang dimediasi oleh *spectators satisfaction* pada Indonesia Open S1000

$H_{o5}$  = *Emotional* tidak berpengaruh positif terhadap *future intention* yang dimediasi oleh *spectators satisfaction* pada Indonesia Open S1000

$H_{a5}$  = *Emotional* berpengaruh positif terhadap *future intention* yang dimediasi oleh *spectators satisfaction* pada Indonesia Open S1000

3. Menentukan dan membuat model diagram jalur berdasarkan pada variabelvariabel yang dikaji yang dapat dilihat pada gambar
4. Membuat persamaan struktural berdasarkan diagram jalur yang telah dibuat, sebagai berikut:

$$Y = f(X_1, X_2)$$

$$Z = \rho_{ZX1}X_1 + \rho_{ZX2}X_2 + \rho_{ZX1X2}X_1X_2 + \epsilon_1 \dots \text{(substruktural 1)}$$

$$Y = \rho_{YX1}X_1 + \rho_{YX2}X_2 + \rho_{ZY}Z + \epsilon_2 \dots \dots \dots \text{(substruktural 2)}$$

5. Melakukan proses analisis jalur dengan program *software* SPSS dengan langkah-langkah di bawah ini:
  - a. Menghitung matriks korelasi antar variabel independen dengan variabel dependen
  - b. Menghitung matriks invers  $R^{-1}$
  - c. Menghitung koefisien jalur
  - d. Menghitung koefisien determinasi ( $R^2$ )
  - e. Menghitung pengaruh faktor lain  $P_y$  dengan rumus sebagai berikut:

$$\epsilon_y = \sqrt{1 - R^2}$$

Sumber : (Marwan dkk. 2023)

- f. Menghitung signifikansi koefisien jalur dengan melakukan pengujian Uji F dan Uji T

6. Menghitung uji validitas hasil analisis dengan menggunakan nilai sig atau nilai F pada tabel ANOVA untuk melihat pengaruh secara gabungan dan keseluruhan dan uji T untuk pengaruh masing-masing variabel.

### 3.4.2.2 Uji Sobel Test

Uji sobel dilakukan untuk menguji hubungan melalui variabel mediasi (*intervening*) sebagai mediator dalam hubungan tersebut secara signifikan (Setyaningsih, 2020). Dalam penelitian ini, *spectators satisfaction* yang menjadi variabel mediasi. Uji sobel test dilakukan dengan menggunakan uji z dirumuskan sebagai berikut:

$$S_{ab} = \sqrt{b^2 sa^2 + a^2 sb^2 + sa^2 sb^2}$$

Sumber : Herlina & Diputra (2018)

Keterangan:

Sa = standar eror koefisien a

Sb = standar eror koefisien b

a = koefisien variabel mediasi

b = koefisien variabel bebas

Untuk menguji signifikan pengaruh secara tidak langsung, maka perlu menghitung nilai t dari koefisien ab dengan rumus:

$$t = \frac{ab}{S_{ab}}$$

Nilai t yang didapatkan dikontraskan dengan nilai dari t tabel. Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel, maka menunjukkan terjadinya pengaruh mediasi (t hitung > t tabel).