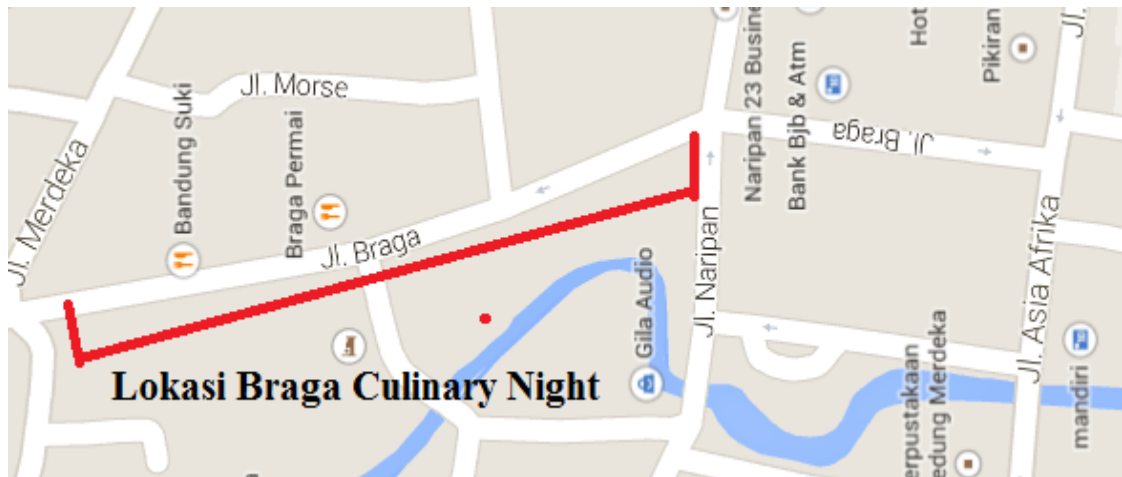


BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

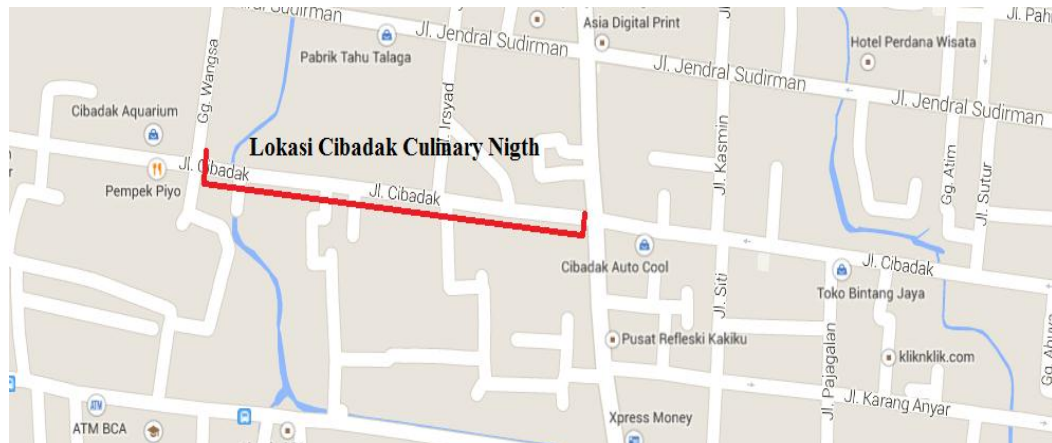
Lokasi penelitian yang akan penulis lakukan berada dikawasan Braga *Culinary Night* dan Cibadak *Culinary Night*. Untuk lokasi pertama yaitu Braga *Culinary Night* yang lokasinya berada di sepanjang Jalan Braga panjang. Kawasan ini memiliki panjang 700 meter dimana disepanjang jalannya terdapat bangunan lama warisan budaya sejak jaman Belanda. Kawasan Braga termasuk pada Kecamatan Sumur Bandung, Kelurahan Braga. Berikut adalah gambaran peta Jalan Braga.



Gambar 3.1 Denah Jalan Braga

Sumber : *Google Maps*

Sedangkan kawasan Cibadak *Culinary Night* yang lokasinya berada di sepanjang Jalan Cibadak panjang. Kawasan ini memiliki panjang 500 meter dimana disepanjang jalannya terdapat bangunan lama warisan budaya sejak jaman Belanda. Kawasan Cibadak termasuk pada Kecamatan Astana anyar Bandung. Berikut adalah gambaran peta Jalan Cibadak.



Gambar 3.2 Denah Jalan Cibadak
Sumber : *Google Maps*

B. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara atau langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam setiap penelitian ditentukan terlebih dahulu jenis dan metode apa yang digunakan oleh penulis. Dilihat dari dimensi waktu, jenis penelitian ini adalah *cross sectional*. Penelitian ini dilakukan dalam suatu titik waktu tertentu dalam arti terbatas dan pendek waktunya (Suharsaputra, 2012 hlm. 38). Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif.

Menurut Zuriyah (2009 hlm. 49) penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis. Kemudian pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Menurut Janet M. Ruane, (dalam Suharsaputra, 2012 hlm. 49).

Metode kuantitatif adalah metode yang mendokumentasikan variasi sosial dalam kategori angka-angka serta menggunakan statistik untuk meringkaskan sejumlah besar data dan menghitungnya dalam bentuk angka kemudian disimpulkan.

C. Populasi

Menurut Sugiyono (2011, hlm. 119) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik

Fadel Muhammad Kartadimaja, 2015

PENGARUH ATRAKSI WISATA TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE BRAGA CULINARY NIGHT DAN CIBADAK CULINARY NIGHT

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

tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pengertian diatas maka populasi dalam penelitian ini adalah wisatawan yang pernah mengunjungi Cibadak *Culinary Night* Dan Braga *Culinary Night*.

D. Sampel

Dalam suatu penelitian, apabila objek yang diteliti adalah populasi, itu terlampaui luas. Oleh karena itu, diperlukanlah penyederhanaan objek, yaitu menggunakan sampel. Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki sifat-sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data (Utama 2012 hlm. 68 dalam Sukadarrumidi, 2006 hlm. 50). Sampel pada penelitian ini adalah sebagian wisatawan yang berkunjung ke Cibadak *Culinary Night* Dan Braga *Culinary Night*.

Dalam hal ini, mengingat jumlah populasi tidak diketahui secara pasti sehingga untuk menentukan ukuran sampel minimum tidak bisa digunakan tabel karena jumlah sampel yang diambil harus cukup mewakili populasi responden yang diteliti. Maka pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan rumus Bernoulli (Umar Sekaran, 2011) dimana rumusnya adalah:

$$n \geq \frac{\left[Z_{\alpha/2} \right]^2 p \cdot q}{e^2}$$

Keterangan :

α = Tingkat Ketelitian

Z = Nilai standar distribusi normal

p = Probabilitas ditolak

q = Probabilitas diterima (1-p)

e = Tingkat Kesalahan

Dalam penelitian ini digunakan tingkat ketelitian (α) 5%, tingkat kepercayaan 95%, maka diperoleh nilai Z=1,96, kesalahan ditentukan sebesar 10%. Probabilitas kuesioner benar (diterima) atau ditolak (salah) masing-masing adalah 0,5. Dengan memasukkan kedalam persamaan rumus diatas maka diperoleh jumlah sampel minimum adalah :

Fadel Muhammad Kartadimaja, 2015

PENGARUH ATRAKSI WISATA TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE BRAGA CULINARY NIGHT DAN CIBADAK CULINARY NIGHT

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

$$n \geq \frac{\left[Z_{\alpha/2} \right]^2 p \cdot q}{e^2}$$

$$n \geq (1.96)^2 \frac{0,5 \times 0,5}{0,1^2} = 96,04 = 100$$

Jadi sampel dalam penelitian ini adalah 100 orang di bulatkan agar memudahkan peneliti, dan dibagi menjadi 50 sampel di Cibadak *Culinary Night* dan 50 sampel di Braga *Culinary Night*.

Setelah mendapatkan jumlah sampel yang mewakili dari populasi yang ada Teknik sampling yang digunakan dalam penentuan sampel penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Menurut Sugiyono (2012:85) teknik *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Penentuan sampel menggunakan *Sampling Insidental* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

E. Operasionalisasi variabel

Variabel adalah unsur dari objek yang diteliti, merupakan objek yang melekat pada objek penelitian tersebut. Sedangkan variabel penelitian adalah kondisi-kondisi yang oleh peneliti dimanipulasikan, dikontrol, atau diobservasi dalam suatu penelitian. Berdasarkan hubungan antar variabel, variabel dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang nilainya tidak berubah karena variabel lain. Fungsi variabel ini sering disebut variabel pengaruh, sebab berfungsi mempengaruhi variabel lain, jadi secara bebas berpengaruh terhadap variabel lain.

Tabel 3.1
Variabel Atraksi Wisata

Variable X	Sub variable	Indikator	Skala
Atraksi Wisata Menurut Noor (2009:13)	<i>Uniquenesses</i>	Tidak mudah dilupakan	Ordinal
		Keunikan peserta	Ordinal
		Keunikan lingkungan	Ordinal
	<i>Perishability</i>	Fasilitas event yang tersedia	Ordinal
	<i>Intangibility</i>	Pengalaman yang didapat	Ordinal
		Pelayanan yang diberikan	Ordinal
	<i>Personal Interaction</i>	Unsur informasi	Ordinal
		Keterlibatan pengunjung	Ordinal

Sumber : Diolah Penulis (2014)

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah variabel yang nilainya tergantung atau terpengaruhi oleh variabel lain. Menurut fungsinya variabel ini dipengaruhi oleh variabel lain, karenanya juga sering disebut variabel yang dipengaruhi atau variabel terpengaruh. Variabel terkait dalam penelitian ini adalah motivasi berkunjung.

Tabel 3.2
Varibel Motivasi Berkunjung

Variable Y	Sub variable	Indikator	Ukuran	Skala
Motivasi Berkunjung menurut McIntosh (1977) dan murphy (1985, cf.Sharpley, 1994)	<i>Physical or Physiological motivation</i>	Rekreasi	Tingkat untuk menikmati suasana	Ordinal
		Olah raga	Tingkat untuk berolaha raga ringan	Ordinal
		bersantai	Tingkat untuk bersantai di kawasan	Ordinal
		Kesehatan	Tingkat untuk berjalan santai	Ordinal
		kenyamanan	Tingkat untuk merasakan	Ordinal

Fadel Muhammad Kartadimaja, 2015

PENGARUH ATRAKSI WISATA TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE BRAGA CULINARY NIGHT DAN CIBADAK CULINARY NIGHT

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

			kenyamanan	
	<i>Social Motivation</i>	Menemui teman	Tingkat keinginan untuk berlibur dengan teman	Ordinal
		Keluarga	Tingkat keinginan untuk berlibur dengan keluarga	Ordinal
		Menemui mitra kerja	Tingkat keinginan untuk mengadakan pertemuan dengan rekan kerja atau melakukan kegiatan perusahaan	Ordinal
	<i>Cultural Motivation</i>	Budaya setempat	Tingkat keinginan untuk mengetahui budaya	ordinal
		Monument bersejarah	Tingkat keinginan untuk peninggalan bersejarah	ordinal
	<i>Fantasy Motivation</i>	Edukasi	Tingkat keinginan untuk mendapatkan pengetahuan	Ordinal
		Hoby	Tingkat keinginan untuk menyalurkan hobby	Ordinal

Sumber : Diolah penulis (2014)

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan arahan dalam memperjelas masalah dalam penelitian, maka berikut ini adalah definisi operasional dalam penelitian ini:

1. Atraksi Wisata

Menurut Pendit, N.S (2002:19), Atraksi yaitu segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat. Atraksi-atraksi ini antara lain: panorama keindahan alam yang menakjubkan seperti gunung, lembah, ngarai, air terjun, danau, pantai, matahari terbit/terbenam, cuaca, udara dan lain-lain yang berkaitan dengan keadaan alam sekitarnya, disamping hasil yang merupakan budaya hasil cipta manusia seperti monumen, candi, bangunan klasik, peninggalan purbakala, museum, mandala budaya, arsitektur kuno, seni tari, musik/gamelan, agama adat istiadat, upacara, pekan raya, pertandingan/kompetisi, pameran/demonstrasi atau kegiatan-kegiatan budaya, sosial dan keolahragaan lainnya yang bersifat khusus, menonjol dan meriah. event merupakan salah satunya. Menurut Noor(2009:13) acara/event memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik tersebut adalah :

a. *Uniquenesses*

Kunci utama suksesnya sebuah event adalah pengembangan ide sehingga event memiliki keunikan tersendiri. Event dengan warna yang berbeda, tidak akan mudah untuk dilupakan oleh target *audience*. Keunikan dapat berasal dari peserta yang ikut serta, lingkungan sekitar, pengunjung pada event tersebut serta beberapa hal lainnya sehingga membuat event menjadi unik dan berbeda dari yang lainnya.

b. *Perishability*

Perishability berhubungan dengan penggunaan fasilitas untuk penyelenggaraan event. Ketersediaan tempat untuk mengadakan event, bagaimana sebuah event disesuaikan tempat penyelenggaraannya dengan tema besar agar mendapatkan event yang sesuai permintaan penyelenggara, karena event yang diselenggarakan tidak akan pernah sama jika dibuat lagi atau dengan kata lain sesuatu yang tidak dapat dikembalikan.

c. *Intangibility*

Setelah menghadiri event, yang tertinggal di benak pengunjung adalah pengalaman yang mereka dapatkan dari penyelenggaraan event. Bagi penyelenggara hal ini merupakan tantangan untuk merubah bentuk pelayanan *intangible* menjadi sesuatu yang berwujud sehingga sekecil apapun wujud yang digunakan dalam event mampu mengubah persepsi pengunjung. Seperti penggunaan audio visual yang berkualitas yang akan selalu diingat oleh pengunjung event.

d. *Personal Interaction*

Personal interaction merupakan salah satu karakteristik yang penting pada saat event berlangsung. Pengunjung yang datang pada suatu event juga memiliki peran yang besar terhadap suksesnya event. Sebagai contoh, keterlibatan aktif penonton pada event konser musik dimana penonton dilibatkan untuk bernyanyi sehingga mereka berkontribusi pada terselenggaranya event tersebut

2. Motivasi Berkunjung

Motivasi berkunjung merupakan dorongan seseorang untuk mengunjungi objek wisata, dorongan tersebut terdapat dari luar ataupun dari dalam. Dorongan dari luar itu seperti pengaruh keberagaman atraksi wisata, kepopuleran objek wisata, dan kemudahan aksesibilitas menuju kawasan wisata. Sedangkan dorongan dari dalam dapat berupa kebutuhan jasmani untuk menghilangkan kepenatan dan mencari suasana baru di luar rutinitas kesehariannya. Sedangkan Menurut McIntosh (1977) dan Murphy (1985, cf. Sharpley, 1994) dalam I Gede Pitana dan Gayatri, mengatakan bahwa seseorang melakukan perjalanan dimotivasi oleh beberapa hal yang dikelompokkan menjadi empat kelompok besar yaitu:

- a. *Physical or physiological motivation* (motifasi yang bersifat fisik atau fisiologis), antara lain untuk rekreasi, kesehatan, kenyamanan, berpartisipasi dalam kegiatan olah raga, bersantai, dan sebagainya.
- b. *Cultural motivation* (motivasi budaya), yaitu keinginan untuk mengetahui budaya, adat, tradisi dan kesenian daerah lain. termasuk juga

ketertarikan akan berbagai objek peninggalan budaya (monumen bersejarah).

- c. *Social motivation* atau interpersonal motivation (motivasi yang bersifat sosial), seperti mengunjungi teman dan keluarga (VFR. *Visiting friends and relatives*), menemui mitra kerja, melakukan hal-hal yang dianggap mendatangkan gengsi (nilai prestise), melakukan ziarah, pelarian dari situasi-situasi yang membosankan, dan seterusnya.
- d. *Fantasy motivation* (motivasi karena fantasi), yaitu adanya fantasi bahwa didaerah lain seseorang akan bisa lepas dari rutinitas keseharian yang menjenuhkan, dan *ego-enhancement* yang memberikan kepuasan psikologis. Disebutjuga *prestige motivation*.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dimana peneliti memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk dijawab oleh responden.

a. Pendekatan Skala Likert

Menurut Sarwono (2006, hlm. 96), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap dalam suatu penelitian. Menurut Thrustone dalam Sarwono (2006, hlm. 96) yang dimaksud dengan sikap ialah 1) pengaruh atau penolakan, 2) penilaian, 3) suka atau tidak suka, 4) kepositifan dan kenegatifan terhadap suatu obyek psikologis. Biasanya sikap dalam skala Likert diekspresikan mulai dari yang paling negatif, netral sampai ke paling positif. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan (Sarwono, 2006, hlm. 96). Menurut Sugiyono (2013, hlm. 93) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Sesuai dengan pernyataan diatas, setiap instrument yang berupa pertanyaan ataupun pernyataan memiliki jawaban yang diekspresikan mulai dari paling negatif sampai ke paling positif. Jawaban tersebut diberi nilai untuk membedakan bobot dari jawaban tersebut sesuai tabel 5 dibawah ini:

Tabel 3.3
Kriteria Bobot Nilai Alternatif

Jawaban	Nilai / Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Tidak baik	2
Sangat tidak baik	1

Sumber : Sugiyono, 2013

Karena hasil dari data yang menggunakan skala Likert merupakan data ordinal sedangkan analisis data menggunakan regresi yang membutuhkan data interval. Maka perlu dikonversikan terlebih dahulu. Data ordinal yang telah didapat dikonversikan menjadi data interval melalui alat yaitu *Method Success Interval (MSI)*.

b. Metode Method Success Interval (MSI)

Penelitian ini menggunakan skala ordinal seperti yang dijelaskan dalam operasional variabel. Oleh karena itu semua data ordinal yang terkumpul terlebih dahulu ditransformasi menjadi skala interval dengan cara MSI (*Method Success Interval*). Langkah-langkah untuk melakukan transformasi data tersebut menurut Harun Al-Rasyid (1994, hlm. 131) adalah sebagai berikut:

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

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

Scale Value

$$= \frac{(DensityAtLowerLimit) - (DensityAtUpperLimit)}{(AreaBelowUpperLimit) - (AreaBelowLowerLimit)}$$

- f. Menghitung nilai hasil transformasi setiap pilihan jawaban melalui rumus persamaan sebagai berikut:

Nilai hasil transformasi : score = scale value _{minimum} + 1

Data yang telah terbentuk skala interval kemudian ditentukan persamaan yang berlaku untuk pasangan variabel tersebut.

c. Garis Kontinum

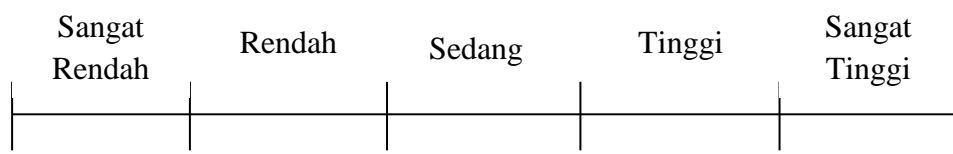
Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dimana hasil dari skala Likert merupakan data ordinal. Menurut Hasan (2009, hlm. 21) data ordinal merupakan data yang berasal dari objek atau kategori yang disusun menurut besarnya, dari tingkat terendah ke tingkat tertinggi atau sebaliknya, dengan jarak atau rentang yang tidak harus sama.

Data ordinal tersebut selanjutnya di buat skoring yang kemudian digambarkan melalui penggunaan tabel distribusi frekuensi untuk keperluan menganalisa data. Nilai numerikal tersebut dianggap sebagai objek dan selanjutnya melalui proses transformasi ditempatkan ke dalam interval. Untuk menganalisis setiap pertanyaan atau indikator, hitung frekuensi jawaban setiap kategori (pilihan jawaban) dan dijumlahkan. Setelah setiap indikator mempunyai jumlah, selanjutnya penulis membuat garis kontinum. Setelah mengetahui skor jumlah indikator, skor tersebut diklasifikasikan dengan garis kontinum.

Sebelumnya ditentukan dulu jenjang intervalnya, yaitu dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2005, hlm. 79) sebagai berikut:

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kriteria Pernyataan}}$$

Dimana hasil dari Nilai Jenjang Interval (NJI) adalah interval untuk menentukan sangat baik, baik, cukup baik, buruk, atau sangat buruk dari suatu variabel. Berikut merupakan gambar garis kontinum.



Gambar 3.3
Garis Kontinum

H. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Menurut Ghozali (2013: 52) Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya satu kuesioner. Satu kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan pada pertanyaan kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Tingkat validitas dapat diukur dengan cara membandingkan nilai *r* hitung pada tabel *Correlations* pada total nilai *Pearson Correlation* untuk tiap indikator variabel dengan nilai *tabel r* dengan ketentuan untuk *degree of freedom* (df) = $n - k$, dimana n adalah jumlah sampel yang digunakan dan k adalah jumlah variabel independennya menurut Ghozali (2013: 53). Dengan jumlah sampel (n) adalah dan tingkat signifikansi 0,05 maka *tabel r* pada penelitian ini adalah 0,1946. Bila $hitung r > tabel r$, berarti pernyataan tersebut dinyatakan valid. Bila $hitung r \leq tabel r$, berarti pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

a. Braga Culinary Night

1. Uji Validitas Variabel Atraksi Wisata (X)

Dalam penelitian ini, variabel atraksi wisata(X) terdiri dari keunikan event, peserta, tempat, fasilitas, pengalaman, informasi, pelayanan, keterlibatan pengunjung. Proses perhitungan uji validitas menggunakan program SPSS. Hasil analisis pada variabel fasilitas sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Variabel Atraksi Wisata (X)

No.	Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket.
1.	Keunikan event <i>culinary night</i>	0,874	0,1946	Valid
2.	Keunikan peserta event <i>culinary night</i>	0,353	0,1946	Valid
3.	Keunikan tempat diselenggarakan event	0,696	0,1946	Valid
4.	Ketersediaan fasilitas dalam penyelenggaraan event	0,896	0,1946	Valid
5.	Pengalaman dan informasi yang didapat dari event <i>culinary night</i>	0,533	0,1946	Valid
6.	Pelayanan yang diberikan di event <i>culinary night</i>	0,896	0,1946	Valid
7.	Keterlibatan pengunjung di dalam event <i>culinary night</i>	0,874	0,1946	Valid

Sumber : Diolah penulis (2014)

Berdasarkan hasil pengujian validitas pada variabel atraksi wisata yang tertera pada tabel 3.4 diketahui bahwa seluruh butir pernyataan variabel atraksi wisata menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,1946) dengan nilai terendah 0,353 dan nilai tertinggi 0,896. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan variabel atraksi wisata dinyatakan valid dan memenuhi syarat sebagai alat ukur variabel atraksi.

2. Uji Validitas Variabel Motivasi Berkunjung (Y)

Dalam penelitian ini, variabel motivasi berkunjung (Y) terdiri dari menikmati, bersantai, mendapatkan kesahatan, merasakan, mengisi waktu luang, pendidikan, dan menyalurkan hobi. Proses perhitungan uji validitas menggunakan program SPSS. Hasil analisis pada variabel motivasi berkunjung sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Berkunjung(Y)

No.	Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket.
1.	Menikmati suasana di culinary night	0,624	0,1946	Valid
2.	Bersantai di kawasan culinary night	0,639	0,1946	Valid
3.	Mendapatkan kesehatan dengan berjalan-jalan santai di sekitar kawasan culinary night	0,599	0,1946	Valid
4.	Mersakan dan menikmati suasana malam di kawasan culinary night	0,639	0,1946	Valid
5.	Berlibur mengisi waktu luang bersama teman	0,596	0,1946	Valid
6.	Berlibur mengisi waktu luang bersama keluarga	0,597	0,1946	Valid
7.	Melakukan kegiatan bersama rekan kerja, keluarga atau teman sekolah seperti (makan bersama)	0,660	0,1946	Valid
8.	Mendapatkan pengetahuan mengenai budaya setempat	0,609	0,1946	Valid
9.	Mengetahui mengenai peninggalan bersejarah (monument bersejarah)	0,664	0,1946	Valid
10.	Mendapatkan pengetahuan mengenai keanekaragaman makanan dan keunikan lokasi	0,596	0,1946	Valid
11.	Menyalurkan hoby seperti berkuliner dan fotografi	0,429	0,1946	Valid

Sumber : Diolah Penulis (2014)

Berdasarkan hasil pengujian validitas pada variabel motivasi berkunjung yang tertera pada tabel 3.5. diketahui seluruh butir pernyataan variabel motivasi berkunjung menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,1946) dengan nilai terendah 0,429 dan nilai tertinggi 0,664. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan variabel motivasi berkunjung dinyatakan valid dan memenuhi syarat sebagai alat ukur variabel motivasi berkunjung.

b. Cibadak *Culinary Night*

1. Uji Validitas Variabel Atraksi Wisata (X)

Dalam penelitian ini, variabel atraksi wisata (X) terdiri dari keunikan event, peserta, tempat, fasilitas, pengalaman, informasi, pelayanan, keterlibatan pengunjung. Proses perhitungan uji validitas menggunakan program SPSS. Hasil analisis pada variabel fasilitas sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Validitas Variabel Atraksi Wisata (X)

No.	Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket.
1.	Keunikan event culinary night	0,894	0,1946	Valid
2.	Keunikan peserta event culinary night	0,596	0,1946	Valid
3.	Keunikan tempat diselenggarakan event	0,741	0,1946	Valid
4.	Ketersediaan fasilitas dalam penyelenggaraan event	0,886	0,1946	Valid
5.	Pengalaman dan informasi yang didapat dari eventculinary night	0,588	0,1946	Valid
6.	Pelayanan yang diberikan di eventculinary night	0,886	0,1946	Valid
7.	Keterlibatan pengunjung di dalam eventculinary night	0,894	0,1946	Valid

Sumber : Diolah Penulis (2014)

Berdasarkan Hasil pengujian validitas pada variabel atraksi wisata yang tertera pada tabel 3.6 diketahui seluruh butir pernyataan variabel atraksi wisata menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,1946) dengan nilai terendah 0,588 dan nilai tertinggi 0,894. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan variabel atraksi wisata dinyatakan valid dan memenuhi syarat sebagai alat ukur variabel fasilitas.

2. Uji Validitas Variabel Motivasi Berkunjung (Y)

Dalam penelitian ini, variabel motivasi berkunjung (Y) terdiri dari menikmati, bersantai, mendapatkan kesehatan, merasakan, mengisi waktu luang, pendidikan, dan menyalurkan hoby. Proses perhitungan uji validitas menggunakan program SPSS. Hasil analisis pada variabel motivasi berkunjung sebagai berikut:

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Variabel Motivasi Berkunjung(Y)

No.	Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket.
1.	Menikmati suasana di culinary night	0,730	0,1946	Valid
2.	Bersantai di kawasan culinary night	0,789	0,1946	Valid
3.	Mendapatkan kesehatan dengan berjalan-jalan santai di sekitar kawasan culinary night	0,804	0,1946	Valid
4.	Mersakan dan menikmati suasana malam di kawasan culinary night	0,777	0,1946	Valid
5.	Berlibur mengisi waktu luang bersama teman	0,835	0,1946	Valid
6.	Berlibur mengisi waktu luang bersama keluarga	0,477	0,1946	Valid
7.	Melakukan kegiatan bersama rekan kerja, keluarga atau teman sekolah seperti (makan bersama)	0,708	0,1946	Valid
8.	Mendapatkan pengetahuan mengenai	0,841	0,1946	Valid

Fadel Muhammad Kartadimaja, 2015

PENGARUH ATRAKSI WISATA TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE BRAGA CULINARY NIGHT DAN CIBADAK CULINARY NIGHT

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

	budaya setempat			
9.	Mengetahui mengenai peninggalan bersejarah (monument bersejarah)	0,766	0,1946	Valid
10.	Mendapatkan pengetahuan mengenai keanekaragam makanan dan keunikan lokasi	0,663	0,1946	Valid
11.	Menyalurkan hoby seperti berkuliner dan fotografi	0,619	0,1946	Valid

Sumber : Diolah Penulis (2014)

Berdasarkan hasil pengujian validitas pada variabel motivasi berkunjung yang tertera pada tabel 3.7. diketahui seluruh butir pernyataan variabel motivasi berkunjung menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,1946) dengan nilai terendah 0,447 dan nilai tertinggi 0,841. Dengan demikian, seluruh butir pernyataan variabel motivasi berkunjung dinyatakan valid dan memenuhi syarat sebagai alat ukur variabel keputusan berkunjung.

b. Uji Reliabilitas

Menurut Ghazali (2013: 47) Realibilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Dalam penelitian ini, uji realibilitas yang digunakan adalah uji realibilitas One Shot atau pengukuran sekali saja. Menurut Ghazali (2013: 48), pengukuran yang dilakukan hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan. Untuk mengukurnya digunakan program SPSS. SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur realibilitas dengan uji statistic Cronbach Alpha (α). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0.70 (Nunnally dalam Ghazali 2013 hlm. 48).

a. Braga *Culinary Night*

Tabel 3.8

Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	C σ hitung	C σ minimal	Keterangan
1	Atraksi Wisata	0,870	0,70	Reliabel
2	Motivasi Berkunjung	0,820	0,70	Reliabel

Sumber : Diolah penulis (2014)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 3.8. variabel atraksi dan variabel motivasi berkunjung di Braga *Culinary Night*, keduanya menunjukkan nilai cronbach alpha berada di atas 0,70. Variabel atraksi bernilai 0,870 dan variabel motivasi berkunjung bernilai 0,820. Hasil ini menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan memenuhi syarat dan reliabel. Setelah instrument dikatakan valid dan reliable maka instrument dapat dipakai untuk pengumpulan data.

b. Cibadak *Culinary Night*

Tabel 3.9
Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	C σ hitung	C σ minimal	Keterangan
1	Atraksi Wisata	0,900	0,70	Reliabel
2	Motivasi Berkunjung	0,907	0,70	Reliabel

Sumber : Diolah penulis(2014)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 3.9. variabel atraksi dan variabel motivasi berkunjung, keduanya menunjukkan nilai cronbach alpha berada di atas 0,70. Variabel atraksi bernilai 0,900 dan variabel motivasi berkunjung bernilai 0,907. Hasil ini menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan memenuhi syarat dan reliabel. Setelah instrument dikatakan valid dan reliable maka instrument dapat dipakai untuk pengumpulan data.

I. Jenis dan Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu berupa data yang dapat memberikan informasi untuk penelitian ini. Data penelitian dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Menurut Sarwono, (2006 : 129) data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Dalam penelitian ini data primer diperoleh langsung ketika penelitian dengan menggunakan metode kuisioner langsung dengan responden mengenai kegiatan atraksi di Cibadak Culinary Night & Braga Culinary Night.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain atau tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berupa data dokumentasi atau laporan yang sudah tersedia yang kemudian harus dianalisis kembali.

a. Studi Kepustakaan

Studi Kepustakaan dilakukan dengan cara mencari data yang diperoleh dengan cara membaca buku, literatur, artikel serta laporan dari dinas terkait yang berhubungan erat dengan permasalahan yang diteliti.

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik Regresi

Uji asumsi klasik adalah persyaratan statistik yang harus dipenuhi pada analisis regresi linear berganda yang berbasis *ordinary least square* (OLS). Jadi analisis regresi yang tidak berdasarkan OLS tidak memerlukan persyaratan asumsi klasik, misalnya regresi logistik atau regresi ordinal. Teknik analisis regresi linear sederhana dilakukan dengan prosedur kerja sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel terikat dan variabel bebas keduanya apakah mempunyai distribusi normal atau tidak menurut Ghozali (2013: 160). Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan Uji Statistik *Kolmogorov-Smirnov*. Menurut

Ghozali (2013: 32-34), Uji *Kolmogorov-Smirnov* berdasar pada kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika Asymp Sig. (p-value) $> \alpha$ 0,05 maka dapat dinyatakan data berdistribusi normal
- 2) Jika Asymp sig. (p-value) $< \alpha$ 0,05 maka dapat dinyatakan data tidak berdistribusi normal

b. Uji Linearitas

Uji Linieritas ini melalui hipotesis nol (H_0) bahwa regresi linier melawan hipotesis tandingan bahwa regresi tidak linier. Untuk itu penulis melakukan uji linieritas untuk kedua variabel tersebut dengan menggunakan *Software SPSS 20.0 for Window*.

Selanjutnya membandingkan nilai *Probably value* terhadap a dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 2$ untuk tingkat signifikansi (α) = 5%

- 1) Jika nilai *Probably Value* $> a$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika nilai *Probably Value* $< a$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain menurut Ghozali (2013: 139). Jika *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap maka disebut homokedastisitas, namun jika berbeda disebut dengan heterokedastisitas. Model regresi yang baik adalah homokedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas.

Salah satu cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas adalah dengan melihat grafik plot antar prediksi variabel dependen (ZPRED) dengan residualnya (SRESID). Deteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan dengan melihat ada tidaknya pola titik pada grafik *scatterplot* antara SRESID dan ZPRED, dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi dan sumbu X adalah residual yang telah di-*standarized* menurut Ghozali (2013: 139). Dasar analisisnya sebagai berikut

- 1) Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk suatu pola yang teratur (bergelombang melebar kemudian menyempit) maka terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola yang jelas seperti titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka hal ini mengindikasikan tidak terjadi heteroskedastisitas.

2. Teknik Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan :

Y' = Variabel Dependen (variabel terikat)

X = Variabel Independen (variabel bebas)

a = Konstanta (nilai Y' apabila $X = 0$)

b = Koefisien Regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis parsial yang tersirat dari hipotesis penelitian, seperti dikemukakan oleh Sugiyono (2004). Adapun perhitungannya yaitu sebagai berikut:

Statistik uji :

$$F_h = \frac{R^2 / k}{(1 - R^2) / (n - k - 1)}$$

F tabel = $F_{\alpha, (df1, df2)}$: $df = k$, $df2 = n - k - 1$

$\alpha = 5\%$.

Kriteria uji : 1. Terima H_0 jika F hitung < F tabel

2. Tolak H_0 jika F hitung \geq F tabel

Uji F merupakan uji simultan untuk melihat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Sedangkan Uji t adalah uji parsial yang digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y.

Statistik Uji :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

t = distribusi student dengan derajat kebebasan (dk) = n-1

r^2 = koefisien korelasi

n = banyaknya sampel

Ketentuan dari uji hipotesis ini adalah:

$H_0 : \beta = 0$: korelasi tidak berarti, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

$H_a : \beta \neq 0$: korelasi berarti, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y

Kriteria penolakan hipotesisnya adalah:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

4. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi untuk mengetahui besarnya persentase kontribusi variabel X terhadap variabel Y dengan rumus koefisien determinasi (kd) yaitu :

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

Keterangan :

kd = koefisien determinasi

r = koefisien korelasi

Tabel 3.10

Pedoman Interpretasi 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 (2012)