

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini meneliti mengenai pengaruh *tourist experience* terhadap kepuasan wisatawan dan dampaknya pada *revisit intention*. Objek dari penelitian ini adalah Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan. Penelitian ini terdiri dari tiga variabel, variabel menurut Uma Sekaran dan Roger Bougie (2010, hlm. 69) adalah apa pun yang dapat membedakan atau membawa variasi pada nilai. Nilai bisa berbeda pada berbagai waktu untuk objek atau orang yang sama, atau pada waktu yang sama untuk objek atau orang yang berbeda.

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen baik secara positif maupun negatif (Sekaran dan Bougie, 2010, hlm. 70). Sementara variabel dependen adalah variabel yang menjadi topik utama dalam penelitian (Sekaran dan Bougie, 2010, hlm. 72). Variabel *intervening* adalah variabel yang muncul diantara variabel independen serta mempengaruhi variabel dependen dan memberikan dampak pada variabel tersebut (Sekaran dan Bougie, 2010, hlm. 77).

Pada penelitian ini yang menjadi *independent variable* (variabel bebas) adalah *tourist experience* (X) yang terdiri dari *entertainment*, *educational*, *escapist* dan *esthetics*. Sementara *intervening variable* adalah kepuasan wisatawan (Y) yang terdiri dari *expected quality* dan *perceived quality*. *Dependent variable* (variabel terikat) dalam penelitian ini adalah *revisit intention* (Z) yang terdiri dari *the willingness to revisit and recommend it to others*.

Responden pada penelitian ini adalah wisatawan yang berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Penelitian akan berlangsung selama kurun waktu kurang dari satu tahun, maka metode yang digunakan adalah *cross sectional method*. Menurut Sekaran dan Bougie (2010, hlm. 119) *cross sectional method* atau penelitian *cross sectional* adalah penelitian dimana data dikumpulkan hanya sekali (yang dilakukan selama periode hari, minggu, atau

bulan) untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian yang menggunakan metode ini mengumpulkan informasi dari sebagian populasi langsung di tempat kejadian secara empirik dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari sebagian populasi terhadap objek yang diteliti.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Jenis Penelitian dan Metode yang Digunakan

Berdasarkan variabel yang diteliti, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dan verifikatif. Menurut Sekaran dan Bougie (2010, hlm. 106), penelitian deskriptif adalah jenis penelitian konklusif yang memiliki tujuan utama mendeskripsikan sesuatu biasanya berupa karakteristik pasar atau fungsi. Penelitian ini terdiri dari tiga tujuan, yaitu memperoleh hasil temuan berupa gambaran mengenai *tourist experience*, kepuasan wisatawan dan dampaknya terhadap *revisit intention* di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.

Menurut Malhotra (2007, hlm. 85) penelitian verifikatif atau penelitian kausalitas adalah penelitian untuk menguji kebenaran hubungan kausal (*cause and effect*), yaitu hubungan antara variabel independen (yang mempengaruhi) dengan variabel dependen (yang dipengaruhi). Penelitian ini akan menguji kebenaran hipotesis melalui pengumpulan data di lapangan, mengenai pengaruh *tourist experience* terhadap kepuasan wisatawan dan dampaknya terhadap *revisit intention* di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.

Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif dan verifikatif maka metode penelitian yang digunakan adalah *explanatory survey*. Malhotra (2010, hlm. 96) menyatakan bahwa *explanatory survey* dilakukan untuk mengeksplorasi situasi masalah, yaitu untuk mendapatkan ide-ide dan wawasan ke dalam masalah yang dihadapi manajemen atau para peneliti tersebut. Penjelasan penelitian dalam bentuk wawancara mendalam atau kelompok fokus dapat memberikan wawasan berharga. Dalam penelitian yang menggunakan metode ini informasi dari sebagian populasi dikumpulkan langsung di tempat kejadian secara empirik dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari sebagian populasi terhadap objek yang sedang diteliti.

3.2.2 Operasionalisasi Variabel

Operasionalisasi variabel dilakukan dengan melihat dimensi perilaku, aspek atau properti yang dilambangkan dengan suatu konsep tertentu. Hal ini kemudian diterjemahkan ke dalam unsur-unsur yang dapat diamati dan diukur, sehingga dapat mengembangkan indeks pengukuran konsep tersebut (Sekaran dan Bougie, 2010, hlm. 127).

Variabel yang dikaji dan dianalisis dalam penelitian ini meliputi: *independent variable tourist experience* (X) yang memiliki empat dimensi yaitu *entertainment*, *educational*, *escapist* dan *esthetics*. Kepuasan wisatawan (Y) sebagai *intervening variable* terdiri dari *expected quality* dan *perceived quality*. Sementara *revisit intention* (Z) sebagai *dependent variabel* terdiri dari dua indikator yaitu *the willingness to revisit* dan *recommend it to others*, sementara Secara lebih rinci dapat terlihat pada Tabel 3.1 berikut:

TABEL 3.1
OPERASIONALISASI VARIABEL PENELITIAN

Variabel dan Sub Variabel	Konsep Variabel/Sub Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No. Item
1	2	3	4	5	6
Tourist Experience (X)	<i>Tourist experience is a mental journey that can provide memories for the tourists as well as after doing something special, or learn something new, or just for fun.</i> Pengalaman wisatawan adalah perjalanan mental yang mampu memberikan kenangan bagi wisatawan baik setelah melakukan sesuatu yang istimewa, atau mempelajari sesuatu yang baru, maupun hanya untuk bersenang-senang. (Sundbo dan Hagedorn-Rasmussen, 2008, hlm. 83)				
	Entertainment (X1)	Dimensi yang berasal dari perasaan dan emosi positif maupun pengalaman menyenangkan yang mampu menghibur wisatawan saat berkunjung ke suatu destinasi wisata. (Pine and Gilmore dalam Guzel, 2014)	<i>Joyful</i>	Tingkat kegembiraan saat melihat pertunjukan kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.	Ordinal
			<i>Positive feelings</i>	Tingkat perasaan dan sikap positif mengenai kunjungan wisatawan ke Setu Babakan.	Ordinal
Educational (X2)	Dimensi yang berasal dari rasa keingintahuan wisatawan untuk mempelajari sesuatu yang baru yang	<i>Knowledgeable</i>	Tingkat penambahan wawasan dengan melihat dan mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu	Ordinal	III.B.1

	bersifat positif pada saat mengunjungi destinasi wisata. (Pine and Gilmore dalam Guzel, 2014)	<i>Curiosity</i>	Babakan. Tingkat rasa ingin tahu/penasaran untuk mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.	Ordinal	III.B.2
Escapist (X3)	Dimensi yang memiliki ikatan paling efektif antara wisatawan dengan pengalaman yang dirasakan oleh wisatawan untuk mencari karakter yang berbeda dari rutinitas sehari-hari (Pine and Gilmore dalam Guzel, 2014).	<i>Play the different character, different time or place</i>	Tingkat karakter wisatawan yang berbeda yang dirasakan selama melakukan kunjungan ke Setu Babakan.	Ordinal	III.C.1
		<i>Experience make me imagine being someone else</i>	Tingkat pengalaman yang dirasakan wisatawan untuk menjadi bagian dari Suku Betawi saat berkunjung ke Setu Babakan.	Ordinal	III.C.2
		<i>Escaped from daily routine</i>	Tingkat kebebasan dari rutinitas sehari-hari yang dirasakan oleh wisatawan saat berkunjung ke Setu Babakan.	Ordinal	III.C.3
Esthetics (X4)	Dimensi yang berasal dari keindahan lingkungan fisik yang dirasakan oleh wisatawan melalui panca indera saat mengunjungi destinasi yang dirasa. (Pine and Gilmore dalam Guzel, 2014).	<i>Attractive</i>	Tingkat kemenarikan dan keindahan arsitektur seperti gedung, rumah adat, dan bangunan khas Betawi di Setu Babakan.	Ordinal	III.D.1
		<i>Cleanliness</i>	Tingkat kebersihan yang ada di lingkungan sekitar kawasan wisata di Setu Babakan.	Ordinal	III.D.2
		<i>Layout</i>	Tingkat kerapihan dan keindahan tata letak bangunan seperti panggung, gedung, rumah adat dan bangunan khas Betawi di Setu Babakan.	Ordinal	III.D.3

Kepuasan Wisatawan (Y)	<p><i>Consumer satisfaction is feeling happy or disappointed that emerged after comparing the performance (yield) of products considered against the expected performance.</i></p> <p>Kepuasan konsumen adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang dihasilkan dari membandingkan kinerja pelayanan (hasil) yang diterima dengan kinerja yang diharapkan oleh konsumen. (Kotler and Keller, 2016, hlm. 153)</p>
<i>Entertainment</i>	<p>Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan kegembiraan saat melihat pertunjukan kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.</p> <p>Tingkat perbandingan kegembiraan saat melihat pertunjukan kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.</p> <p>Interval III.E.1</p>
<i>Entertainment</i>	<p>Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan perasaan positif saat melihat pertunjukan kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.</p> <p>Tingkat perbandingan perasaan positif saat melihat pertunjukan kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.</p> <p>Interval III.E.2</p>
<i>Educational</i>	<p>Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan penambahan wawasan saat melihat dan mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.</p> <p>Tingkat perbandingan penambahan wawasan saat melihat dan mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.</p> <p>Interval III.F.1</p>
<i>Educational</i>	<p>Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan rasa ingin tahu/penasaran untuk mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.</p> <p>Tingkat perbandingan rasa ingin tahu/penasaran untuk mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.</p> <p>Interval III.F.2</p>

	budaya Betawi di Setu Babakan.			
	Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan karakter wisatawan yang berbeda yang dirasakan selama melakukan kunjungan ke Setu Babakan.	Tingkat perbandingan karakter wisatawan yang berbeda yang dirasakan selama melakukan kunjungan ke Setu Babakan.	Interval	III.G.1
	Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan pengalaman yang dirasakan wisatawan untuk menjadi bagian dari Suku Betawi saat berkunjung ke Setu Babakan.	Tingkat perbandingan pengalaman yang dirasakan wisatawan untuk menjadi bagian dari Suku Betawi saat berkunjung ke Setu Babakan.	Interval	III.G.2
<i>Escapist</i>	Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan kebebasan dari rutinitas sehari-hari yang dirasakan oleh wisatawan saat berkunjung ke Setu Babakan.	Tingkat perbandingan kebebasan dari rutinitas sehari-hari yang dirasakan oleh wisatawan saat berkunjung ke Setu Babakan.	Interval	III.G.3
<i>Esthetics</i>	Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan kemenarikan dan keindahan arsitektur seperti gedung, rumah adat, dan bangunan khas Betawi di Setu Babakan.	Tingkat perbandingan kemenarikan dan keindahan arsitektur seperti gedung, rumah adat, dan bangunan khas Betawi di Setu Babakan.	Interval	III.H.1

		bangunan khas Betawi di Setu Babakan.			
		Perbandingan harapan dan kenyataan (P/E) dengan kebersihan yang ada di lingkungan sekitar kawasan wisata di Setu Babakan.	Tingkat perbandingan kebersihan yang ada di lingkungan sekitar kawasan wisata di Setu Babakan.	Interval	III.H.2
Revisit Intention (Z)		<i>Revisit intention is defined as the tourist intention to visit a destination again in the future after they finished their holiday.</i> Niat untuk berkunjung kembali didefinisikan sebagai niat wisatawan untuk mengunjungi daerah tujuan wisata yang sama di masa depan setelah mereka selesai melakukan kegiatan liburan. (Ramadlani dan Hadiwidjaja, 2013, hlm. 5)			
The willingness to revisit		Indikator ini mengukur keinginan wisatawan untuk mengunjungi kembali destinasi wisata yang sama di masa yang akan datang. (Som dkk, 2012).	Minat untuk berkunjung kembali	Tingkat keinginan wisatawan untuk mengunjungi kembali destinasi wisata Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan di masa yang akan datang.	Ordinal III.I.1
Recommend it to others		Indikator ini mengukur keinginan wisatawan untuk merekomendasikan dan memberikan <i>word of mouth</i> positif terhadap destinasi yang telah dikunjungi sebelumnya kepada kerabat. (Som dkk, 2012).	Minat untuk merekomendasikan kepada orang lain	Tingkat keinginan wisatawan untuk merekomendasikan dan memberikan <i>word of mouth</i> positif terhadap Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan yang telah dikunjungi sebelumnya kepada kerabat.	Ordinal III.J.1

Sumber: Pengolahan data, 2016

3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Data merupakan sesuatu yang harus dikumpulkan lebih dulu oleh peneliti sebelum mengolahnya menjadi informasi. Silalahi (2012, hlm. 280) menyatakan bahwa data merupakan hasil pengamatan dan pengukuran empiris yang mengungkapkan fakta tentang karakteristik dari suatu gejala tertentu.

Sumber data merupakan gejala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumber data yang ada, maka jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder.

Menurut Asep Hermawan (2009, hlm. 168), data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian eksploratif, deskriptif maupun kausal dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa *survey* maupun observasi. Secara umum terdapat tiga cara untuk mendapatkan data primer dalam penelitian bisnis yaitu: (1) *survey* (2) observasi, dan (3) eksperimen (Hermawan, 2009, hlm. 173).

Data sekunder menurut Asep Hermawan (2009, hlm. 168) adalah struktur data historis mengenai variabel-variabel yang telah dikumpulkan dan dihimpun sebelumnya oleh pihak lain. Sumber data sekunder bisa diperoleh dari dalam suatu perusahaan (sumber internal), berbagai internet, literatur artikel, jurnal ilmiah, serta situs internet yang berkenaan dengan objek penelitian ini. Untuk lebih jelasnya mengenai data dan sumber data yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka penulis mengumpulkan dan menyajikannya dalam Tabel 3.2 berikut:

TABEL 3.2
JENIS DAN SUMBER DATA PENELITIAN

No.	Data	Jenis Data	Sumber Data
1.	Data jumlah kunjungan wisatawan nusantara ke Kota Jakarta.	Sekunder	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata DKI Jakarta.
2.	Data jumlah kunjungan wisatawan nusantara ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.	Sekunder	Lembaga Pengelola Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.
3.	Data pra-survey <i>revisit intention</i> wisatawan nusantara yang berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.	Primer	Hasil pra-survey terhadap wisatawan nusantara yang pernah berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.
4.	Tanggapan wisatawan wusantara mengenai <i>tourist experience</i> .	Primer	Penyebaran kuesioner pada wisatawan nusantara di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.

5.	Tanggapan wisatawan nusantara mengenai <i>tourist experience</i> terhadap wisatawan.	wisatawan mengenai <i>experience</i> kepuasan	Primer	Penyebaran kuesioner pada wisatawan nusantara di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.
6.	Tanggapan wisatawan nusantara mengenai kepuasan terhadap <i>revisit intention</i> .	wisatawan mengenai wisatawan <i>revisit</i>	Primer	Penyebaran kuesioner pada wisatawan nusantara di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.

Sumber: Hasil pengolahan data, 2016

3.2.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampel

3.2.4.1 Populasi

Di dalam melakukan penelitian, kegiatan pengumpulan data merupakan langkah penting guna mengetahui karakteristik dari populasi yang merupakan elemen-elemen dalam objek penelitian. Data tersebut digunakan dalam mengambil keputusan untuk menguji hipotesis.

Menurut Malhotra (2009, hlm. 364) populasi adalah gabungan seluruh elemen, yang memiliki serangkaian karakteristik serupa yang mencakup semesta untuk kepentingan masalah riset pemasaran. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Berdasarkan pengertian populasi tersebut, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh wisatawan nusantara yang berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.

Maka yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh wisatawan nusantara yang berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan yang berjumlah sebanyak 302.531 pada tahun 2015.

3.2.4.2 Sampel

Sampel merupakan suatu bagian dari populasi yang mencakup sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Dengan demikian pengambilan sebagian subjek dari populasi dinamakan sampel. Menurut Malhotra (2009, hlm. 364) sampel adalah subkelompok elemen populasi yang terpilih untuk

berpartisipasi dalam studi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul *representative*.

Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi penelitian, yaitu sebagian dari wisatawan nusantara yang berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan dilakukan pengukuran yang dapat menghasilkan jumlah. Untuk menentukan sampel dari populasi yang telah ditetapkan perlu dilakukan pengukuran yang dapat menghasilkan jumlah. Tabachnick dan Fidell (2013, hlm. 123), mengemukakan pengukuran tersebut yaitu dengan rumus:

$$N \geq 50 + 8m$$

atau

$$N \geq 104 + m$$

Keterangan: m = jumlah variabel

N = jumlah sampel

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

$$N \geq 50 + 8m$$

$$N \geq 50 + 8.6$$

$$N \geq 98$$

Jadi dalam penelitian ini ukuran sampel minimal dalam penelitian ini adalah 98 orang responden dan dibulatkan menjadi 100 responden.

3.2.4.3 Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* adalah proses pemilihan elemen yang tepat dalam jumlah yang memadai dari suatu populasi, sehingga penelitian sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristik tertentu yang memungkinkan kita untuk menyamaratakan sifat tersebut atau karakteristik pada elemen dalam suatu populasi (Sekaran dan Bougie, 2010, hlm. 266).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *systematic random sampling* dikarenakan populasinya sejenis (homogen) dan dapat dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Metode tersebut dipilih agar peneliti dapat dengan mudah menentukan objek untuk dijadikan sampel dengan tetap menerapkan aturan yang mana pada setiap elemen dalam populasi memiliki peluang yang sama.

3.2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dilakukan untuk memperoleh data dan keterangan-keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk kemudian dijawab (Sugiyono, 2012, hlm. 199). Kuesioner berisi pertanyaan mengenai karakteristik responden, pengalaman responden mengenai tingkat perbandingan antara kenyataan dan harapan responden (kepuasan) mengenai pengalaman mereka saat berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan (*tourist experience*) dan niat untuk berkunjung kembali (*revisit intention*) ke destinasi yang sama. Teknik ini dilakukan untuk melengkapi data yang sedang diteliti dengan cara mencari informasi dari sumber langsung melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada selembur kertas kepada responden. Setelah diisi oleh responden, pertanyaan tersebut dikumpulkan dan setelah itu dikaji untuk menjadi sebuah data yang riil.
2. Studi literatur berupa usaha pengumpulan informasi yang berkaitan dengan teori-teori yang ada kaitannya dengan masalah dan variabel penelitian yang terdiri dari *tourist experience*, kepuasan wisatawan dan *revisit intention*. Teknik ini dilakukan untuk melengkapi data yang berkaitan dengan penelitian.

3.2.6 Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas

3.2.6.1 Hasil Pengujian Validitas

Dalam suatu penelitian, data merupakan hal yang penting, karena data merupakan gambaran dari variabel yang diteliti serta berfungsi untuk membentuk hipotesis. Benar tidaknya data akan sangat menentukan mutu hasil penelitian. Kebenaran data dapat dilihat dari instrumen pengumpulan data. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan *reliable*. Menurut Uma Sekaran dan Roger Bougie (2010, hlm. 160), uji validitas membuktikan seberapa baik hasil tes yang diperoleh dari penggunaan

setiap item apakah telah sesuai dengan teori yang ada. Uji validitas bertujuan untuk menguji sejauh mana item kuesioner yang valid dan mana yang tidak.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji validitas dengan menggunakan *SPSS 20.0 for Windows* adalah sebagai berikut:

1. Distribusi data pada excel copy ke SPSS *data view*
2. Klik *variable view*, kemudian tulis nomor di tiap pernyataan beserta jumlahnya misal. X1 dan seterusnya, kemudian ganti di kolom *measure* menjadi nominal kecuali untuk total diubah menjadi *scale*
3. Kemudian klik *analyze*, pilih *scale* dan pilih *reliability analysis*
4. Pindahkan semua pernyataan 1-25 tanpa jumlah ke kolom items
5. Klik *statistics* kemudian pada kolom *descriptive for*, klik *scale if item deleted*
6. Kemudian klik continue dan oke

Keputusan pengujian validitas responden menggunakan taraf signifikansi sebagai berikut:

1. Nilai r dibandingkan dengan r tabel dengan $dk = n-2$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$
2. Item pertanyaan-pertanyaan responden penelitian dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.
3. Item pertanyaan-pertanyaan responden penelitian dikatakan tidak valid jika r_{hitung} lebih kecil dari $r_{hitung} < r_{tabel}$
4. Berdasarkan jumlah angket yang diuji sebanyak 30 responden dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan (dk) $n-2$ ($30-2=28$), maka didapat nilai r_{tabel} sebesar 0,361.

Dalam penelitian ini, yang akan diuji adalah validitas dari variabel *tourist experience* sebagai instrumen variabel bebas (X), kepuasan wisatawan sebagai variabel intervening (Y) dan *revisit intention* sebagai variabel terikat (Z). Perhitungan validitas item instrumen dilakukan dengan menggunakan program *SPSS Statistic 20.0 for windows*. Berikut ini adalah hasil pengujian validitas dari item pertanyaan yang diajukan peneliti.

TABEL 3.3
HASIL UJI VALIDITAS ITEM PERTANYAAN *TOURIST EXPERIENCE*
TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN DAN DAMPAKNYA
TERHADAP *REVISIT INTENTION*

No.	Pertanyaan	r_{hitung}	Sig.	Taraf Sig.	Keterangan
<i>Tourist Experience</i>					
<i>Expected Quality (Harapan)</i>					
<i>Entertainment</i>					
1.	Tingkat kegembiraan saat melihat pertunjukan kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan (seperti tarian Betawi, lenong, kuliner khas Betawi, ondel-ondel, souvenir khas Betawi).	0,634	0,000	0,05	Valid
2.	Tingkat perasaan dan sikap positif wisatawan mengenai kunjungan wisatawan ke Setu Babakan.	0,676	0,000	0,05	Valid
<i>Educational</i>					
3.	Tingkat penambahan wawasan dengan melihat dan mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan (seperti melihat atau mempelajari tarian Betawi, instrument atau lagu Betawi, pembuatan kuliner tradisional, pembuatan souvenir khas Betawi).	0,549	0,002	0,05	Valid
4.	Tingkat rasa ingin tahu/penasaran untuk mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.	0,709	0,000	0,05	Valid
<i>Escapist</i>					
5.	Tingkat karakter wisatawan yang berbeda yang dirasakan selama melakukan kunjungan ke Setu Babakan (seperti perbedaan karakter dari orang kantoran atau mahasiswa, pelajar menjadi salah satu bagian dari masyarakat Betawi).	0,613	0,000	0,05	Valid
6.	Tingkat pengalaman yang dirasakan wisatawan untuk menjadi bagian dari Suku Betawi saat berkunjung ke Setu Babakan.	0,699	0,000	0,05	Valid
7.	Tingkat kebebasan dari rutinitas sehari-hari yang dirasakan oleh wisatawan saat berkunjung ke Setu Babakan.	0,501	0,005	0,05	Valid
<i>Esthetics</i>					
8.	Tingkat kemenarikan dan keindahan arsitektur seperti gedung, rumah adat dan bangunan khas Betawi di Setu Babakan.	0,640	0,000	0,05	Valid

9.	Tingkat kebersihan yang ada di lingkungan sekitar kawasan wisata di Setu Babakan.	0,381	0,038	0,05	Valid
<i>Perceived Quality (Kinerja)</i>					
<i>Entertainment</i>					
10.	Tingkat kegembiraan saat melihat pertunjukan kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan (seperti tarian Betawi, lenong, kuliner khas Betawi, ondel-ondel, souvenir khas Betawi).	0,690	0,000	0,05	Valid
11.	Tingkat perasaan dan sikap positif wisatawan mengenai kunjungan wisatawan ke Setu Babakan.	0,737	0,000	0,05	Valid
<i>Educational</i>					
13.	Tingkat penambahan wawasan dengan melihat dan mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan (seperti melihat atau mempelajari tarian Betawi, instrument atau lagu Betawi, pembuatan kuliner tradisional, pembuatan souvenir khas Betawi).	0,581	0,001	0,05	Valid
14.	Tingkat rasa ingin tahu/penasaran untuk mempelajari kesenian dan budaya Betawi di Setu Babakan.	0,764	0,000	0,05	Valid
<i>Escapist</i>					
15.	Tingkat karakter wisatawan yang berbeda yang dirasakan selama melakukan kunjungan ke Setu Babakan (seperti perbedaan karakter dari orang kantoran atau mahasiswa, pelajar menjadi salah satu bagian dari masyarakat Betawi).	0,556	0,001	0,05	Valid
16.	Tingkat pengalaman yang dirasakan wisatawan untuk menjadi bagian dari Suku Betawi saat berkunjung ke Setu Babakan.	0,683	0,000	0,05	Valid
17.	Tingkat kebebasan dari rutinitas sehari-hari yang dirasakan oleh wisatawan saat berkunjung ke Setu Babakan.	0,426	0,019	0,05	Valid
<i>Esthetics</i>					
18.	Tingkat kemenarikan dan keindahan arsitektur seperti gedung, rumah adat dan bangunan khas Betawi di Setu Babakan.	0,698	0,000	0,05	Valid
19.	Tingkat kebersihan yang ada di lingkungan sekitar kawasan wisata di Setu	0,555	0,001	0,05	Valid

Babakan.							
<i>Revisit Intention</i>							
<i>The willingness to revisit</i>							
20.	Saya merasa Setu Babakan menjadi destinasi wisata favorit saya.	0,617	0,000	0,05	Valid		
21.	Saya merasa Setu Babakan adalah destinasi yang menyenangkan.	0,644	0,000	0,05	Valid		
22.	Saya memiliki banyak waktu luang untuk mengunjungi Setu Babakan lagi.	0,503	0,005	0,05	Valid		
23.	Saya memiliki banyak energi untuk mengunjungi Setu Babakan lagi.	0,745	0,000	0,05	Valid		
24.	Menurut saya tidak terdapat kesulitan untuk mengunjungi Setu Babakan.	0,574	0,001	0,05	Valid		
<i>Recommend it to others</i>							
25.	Orang-orang yang berarti bagi saya menyetujui saya untuk melakukan kunjungan wisata ke Setu Babakan.	0,672	0,000	0,05	Valid		
26.	Orang-orang yang saya kenal akan memilih untuk berkunjung ke Setu Babakan.	0,739	0,000	0,05	Valid		
27.	Saya akan menceritakan pengalaman positif saya kepada orang lain.	0,612	0,000	0,05	Valid		
28.	Saya akan mengajak orang lain untuk berkunjung ke Setu Babakan.	0,651	0,000	0,05	Valid		
29.	Saya dengan senang hati akan merekomendasikan Setu Babakan sebagai salah satu destinasi wisata menarik di Jakarta.	0,770	0,000	0,05	Valid		

Sumber : Pengolahan data, 2016.

Pada Tabel 3.3 pengukuran validitas untuk variabel *tourist experience*, kepuasan wisatawan dan *revisit intention* menunjukkan bahwa item-item pertanyaan tersebut valid karena nilai signifikansi lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi yang bernilai 0,05. Sedangkan kolom r_{hitung} dipergunakan apabila nilai tersebut dibandingkan dengan nilai r_{tabel} sebesar 0,361.

3.2.6.2 Hasil Pengujian Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu pendekatan yang dilakukan untuk mengukur keandalan (reliabilitas) dimana responden termasuk dalam cakupan skala yang sama pada dua waktu yang berbeda dengan kondisi yang dianggap sama (Malhotra, 2007). Pengukuran reliabilitas menunjukkan sejauh mana

setiap elemen tersebut bebas kesalahan dan *reliable*, karenanya menjamin pengukuran yang konsisten diberbagai item dalam instrumen. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 20.0 for Windows* adalah sebagai berikut:

1. Distribusi data pada excel copy ke *SPSS data view*
2. Klik *variable view*, kemudian tulis nomor di tiap pernyataan beserta jumlahnya misal. X1 dan seterusnya, kemudian ganti di kolom *measure* menjadi nominal kecuali untuk total diubah menjadi *scale*
3. Kemudian klik *analyze*, pilih *scale* dan pilih *reliability analysis*
4. Pindahkan semua pernyataan 1-25 tanpa jumlah ke kolom items
5. Klik *statistics* kemudian pada kolom *descriptive for*, klik *scale if item deleted*
6. Kemudian klik continue dan oke

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika koefisien internal seluruh item $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan reliabel.
2. Jika koefisien internal seluruh item $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel.

Pengujian reliabilitas instrument dilakukan terhadap 30 responden dengan menggunakan *software* komputer *SPSS (Statistical Product For Service Solution) 20.0 for Windows*. Diketahui semua variabel reliabel hal ini dikarenakan $C\sigma$ masing-masing variabel lebih besar dibandingkan dengan koefisien *alpha cronbach* yang bernilai 0,700. Berikut tabel uji reliabilitas instrumen penelitian.

TABEL 3.4
HASIL UJI RELIABILITAS CRONBACH'S ALPHA

No.	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Koefisien (<i>Cronbach's Alpha</i>)	Keterangan
1.	<i>Tourist Experience (Expected Quality/Harapan)</i>	0,790	0,700	Reliabel
2.	<i>Tourist Experience (Perceived Quality/Kinerja)</i>	0,819	0,700	Reliabel
3.	<i>Revisit Intention</i>	0,846	0,700	Reliabel

Sumber : Pengolahan data, 2016.

Berdasarkan Tabel 3.4 hasil pengolahan data kuesioner di atas pengukuran reliabilitas untuk variabel *tourist experience*, kepuasan wisatawan dan *revisit intention* dinyatakan reliabel karena skor *cronbach's alpha* lebih besar dibandingkan dengan koefisien (*cronbach's alpha*) yang bernilai 0,700. Variabel yang memiliki nilai tertinggi adalah *revisit intention*, dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,845 sedangkan variabel *tourist experience (expected quality/harapan)* memiliki nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,790, dan *tourist experience (perceived quality/kinerja)* memiliki nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,819.

2.2.7 Rancangan Analisis Data

Data yang diperoleh dan dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis. Tujuan pengolahan data adalah untuk memberikan keterangan yang berguna, serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini. Maka dari itu, teknik analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis serta menjawab masalah yang diajukan. Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner ini disusun berdasarkan variabel yang terdapat dalam penelitian.

2.2.7.1 Rancangan Analisis Data Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian.

1. Analisis data deskriptif mengenai *tourist experience* wisatawan nusantara yang berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan melalui empat dimensi antara lain *entertainment*, *educational*, *escapist* dan *aesthetics*.
2. Analisis data deskriptif mengenai kepuasan wisatawan nusantara yang berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan melalui dua dimensi yaitu *expected quality* dan *perceived quality*.
3. Analisis data deskriptif mengenai *revisit intention* wisatawan nusantara yang berkunjung ke Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan melalui dua dimensi yaitu *the willingness to revisit* dan *recommend it to others*.

3.2.7.2 Rancangan Analisis Data Verifikatif

Analisis berikutnya adalah analisis verifikatif. Analisis data dilakukan setelah data seluruh responden terkumpul. Dalam penelitian kuantitatif analisis data dilakukan setelah data seluruh responden terkumpul. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan analisis data dalam penelitian ini yaitu:

1. *Method of Successive Internal* (MSI)

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ordinal scale* yaitu skala yang berbentuk peringkat yang menunjukkan suatu urutan preferensi atau penilaian. Skala ordinal ini perlu ditransformasikan menjadi skala interval dengan menggunakan *method of successive internal*. 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 Value

$$= \frac{(Density\ at\ lower\ limit) - (Density\ at\ upper\ limit)}{(Area\ below\ upper\ limit) - (Area\ below\ lower\ limit)}$$

Data penelitian yang telah bersekala interval selanjutnya akan ditentukan pasangan data variabel bebas dengan variabel terikat serta akan ditentukan persamaan yang berlaku untuk pasangan-pasangan tersebut.

2. Menyusun data

Mengecek nama dan kelengkapan identitas responden, serta mengecek kelengkapan data yang diisi oleh responden untuk mengetahui karakteristik responden.

3. Tabulasi data

Tabulasi data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah memberi skor pada item, menjumlahkan skor pada setiap item, menyusun ranking skor pada setiap variabel penelitian.

4. Menganalisis Data

Menganalisis data yaitu proses pengolahan data dengan menggunakan rumus-rumus statistik, menginterpretasikan data agar diperoleh suatu kesimpulan.

Selanjutnya pengukuran kepuasan juga dapat dilakukan dengan analisis CSI (*Customer Satisfaction Index*) untuk mengetahui tingkat kepuasan wisatawan. Untuk mengetahui besarnya CSI, maka dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut (Aritonang, 2005):

a. Menentukan *Mean Importance Score* (MIS)

Nilai ini berasal dari rata-rata tingkat harapan tamu tiap indikator yang dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$MIS_i = \frac{\sum_{i=1}^n Y_i}{n}$$

Keterangan:

n = Jumlah Responden

Y_i = Nilai harapan atribut Y ke-i

b. Menentukan *Mean Satisfaction Score* (MSS)

Nilai ini berasal dari rata-rata tingkat kenyataan tamu tiap indikator yang dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$MSS_i = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Keterangan:

n = Jumlah Responden

X_i = Nilai kenyataan atribut X ke-i

c. Membuat *Weight Factors* (WF)

Bobot ini merupakan persentase nilai MIS per indikator terhadap total MIS seluruh indikator. WF ini dapat dicari dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$WF = \frac{MIS_i}{\sum_{i=1}^p MIS_i} \times 100\%$$

Keterangan: p = indikator harapan ke-p

d. Membuat *Weight Score* (WS)

Bobot ini merupakan perkalian antara WF dengan rata-rata tingkat kenyataan MSS (*Mean Satisfaction Score*) $WS_i = WF_i \times MSS$

e. Menentukan *Customer Satisfaction Index* (CSI) dengan persamaan sebagai berikut:

$$CSI = \frac{\sum_{i=1}^p WS_i}{HS} \times 100\%$$

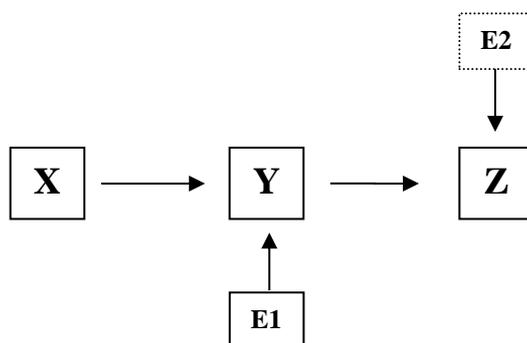
Keterangan:

HS = (*Highest Scale*) Skala maksimum yang digunakan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *path analysis* (analisis jalur). Analisis jalur digunakan untuk menentukan besarnya pengaruh variabel bebas atau variabel X adalah *tourist experience* yang terbentuk dari beberapa dimensi yaitu *entertainment*, *educational*, *escapist* dan *esthetics*, variabel Y adalah kepuasan wisatawan yang terdiri dari *expected quality* dan *perceived quality*, dan variabel Z adalah *revisit intention* yang terdiri dari dua indikator yaitu *the willingness to revisit* dan *recommend it to other*, sehingga penelitian ini akan diteliti pengaruh *Tourist Experience* (X) terhadap Kepuasan Wisatawan (Y) dan dampaknya terhadap *Revisit Intention* (Z). Penelitian kuantitatif analisis data dilakukan setelah data seluruh responden terkumpul.

Penelitian ini menggunakan skala ordinal dan interval. Dikarenakan teknik analisis data dengan menggunakan *path analysis* (analisis jalur) terdapat prasyarat data sekurang-kurangnya data interval, maka dilakukan transformasi menjadi skala interval dengan menggunakan *Method of Succesive Interval* (MSI). Dalam penelitian ini hipotesis konseptual yang diajukan,

terdapat hubungan antar variabel penelitian yang digambarkan dalam sebuah paradigma seperti Gambar 3.1 berikut:



Sumber: Hasil Pengolahan Data Tahun, 2016

GAMBAR 3.1
STRUKTUR KAUSAL ANTAR VARIABEL X, Y DAN Z

Ket : $X = \textit{Tourist Experience}$ (Variabel Independen)
 $Y = \textit{Kepuasan Wisatawan}$ (Variabel Intervening)
 $Z = \textit{Revisit Intention}$ (Variabel Dependen)
 $\varepsilon = \textit{Epsilon}$ (variabel lain yang tidak diteliti)

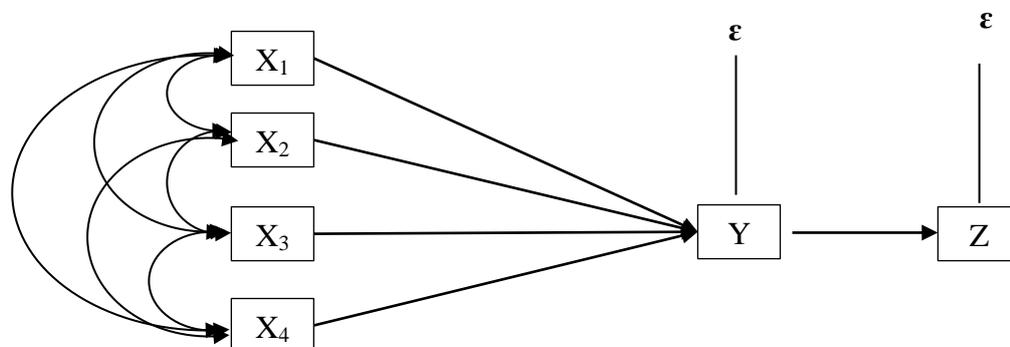
Dari struktur hubungan diatas dapat dilihat bahwa *tourist experience* berpengaruh terhadap kepuasan wisatawan dan kepuasan wisatawan berpengaruh terhadap *revisit intention*. Dan ada faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan variabel X, Y dan Z namun dalam penelitian ini tidak diperhitungkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi kepuasan wisatawan dan *revisit intention* diluar *tourist experience* disebut variabel residu dan dilambangkan dengan ε .

1. Menggambar struktur hipotesis

Struktur hubungan antara X, Y dan Z diuji melalui analisis jalur yang berbunyi: terdapat pengaruh *tourist experience* terhadap kepuasan wisatawan dan terdapat pengaruh kepuasan wisatawan terhadap *revisit intention* di Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menggambar struktur model II

Struktur hubungan antar X, Y dan Z diterjemahkan ke dalam beberapa sub variabel yang menyatakan pengaruh sub variabel independen terhadap variabel dependen Serta variabel intervening terhadap variabel dependen, struktur hipotesis model II dilihat pada gambar berikut:



GAMBAR 3.2
DIAGRAM JALUR SUB STRUKTUR

Keterangan : \longrightarrow = hubungan kausalitas

\longleftrightarrow = hubungan korelasi

1. X1 = *Entertainment*

2. X2 = *Educational*

3. X3 = *Escapist*

4. X4 = *Esthetics*

5. Y = *Kepuasan Wisatawan*

6. Z = *Revisit Intention*

2. Menghitung matriks korelasi antar variabel bebas.

3. Identifikasi sub struktur hipotesis.

4. Menghitung matriks invers korelasi.

5. Menghitung semua koefisien jalur

$$P_{ij} = (R_i^{-1})(r_{yixj})$$

Hitung koefisiensi determinasi R_i^2 dan koefisiensi jalur *error variabels* (pe_i) untuk masing-masing model atau sub struktur yang diuji dengan

$$\text{rumus sebagai berikut: } R_i^2 = \sum(p_{ij})(r_{yixj}) \quad pe_i = \sqrt{1 - R_i^2}$$

6. Hitung R^2Y (X_1, X_2, X_3, X_4) yaitu koefisien yang menyatakan determinasi total X_1, X_2, X_3, X_4 , terhadap Y dan Y terhadap Z dengan menggunakan rumus:

$$R^2Y (X_1, \dots, X_4) = (P_{YX_1} \dots P_{YX_4}) \begin{pmatrix} r_{YX_1} \\ \\ \\ r_{YX_4} \end{pmatrix}$$

- a. Selanjutnya menghitung pengaruh langsung maupun tidak langsung dari setiap variabel

Pengaruh X_1 terhadap Y

Pengaruh langsung	= $P_{YX_1} \cdot P_{YX_1}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_2)	= $P_{YX_1} \cdot r_{X_1X_2} \cdot P_{YX_2}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_3)	= $P_{YX_1} \cdot r_{X_1X_3} \cdot P_{YX_3}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_4)	= $\frac{P_{YX_1} \cdot r_{X_1X_4} \cdot P_{YX_4}}{+}$
Pengaruh total (X_1) terhadap Y	=

Pengaruh X_2 terhadap Y

Pengaruh langsung	= $P_{YX_2} \cdot P_{YX_2}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_1)	= $P_{YX_2} \cdot r_{X_2X_1} \cdot P_{YX_1}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_3)	= $P_{YX_2} \cdot r_{X_2X_3} \cdot P_{YX_3}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_4)	= $\frac{P_{YX_2} \cdot r_{X_2X_4} \cdot P_{YX_4}}{+}$
Pengaruh total (X_2) terhadap Y	=

Pengaruh X_3 terhadap Y

Pengaruh langsung	= $P_{YX_3} \cdot P_{YX_3}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_1)	= $P_{YX_3} \cdot r_{X_3X_1} \cdot P_{YX_1}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_2)	= $P_{YX_3} \cdot r_{X_3X_2} \cdot P_{YX_2}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_4)	= $\frac{P_{YX_3} \cdot r_{X_3X_4} \cdot P_{YX_4}}{+}$
Pengaruh total (X_3) terhadap Y	=

Pengaruh X_4 terhadap Y

Pengaruh langsung	= $P_{YX_4} \cdot P_{YX_4}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_1)	= $P_{YX_4} \cdot r_{X_4X_1} \cdot P_{YX_1}$
Pengaruh tidak langsung melalui (X_2)	= $P_{YX_4} \cdot r_{X_4X_2} \cdot P_{YX_2}$

$$\begin{aligned} \text{Pengaruh tidak langsung melalui } (X_3) &= \frac{PYX_4 \cdot r_{X_4X_3} \cdot PYX_3}{1 - r_{X_4X_3}^2} + \\ \text{Pengaruh total } (X_4) \text{ terhadap } Y &= \dots\dots\dots \end{aligned}$$

4.2.8 Pengujian Hipotesis

Langkah terakhir dari analisis data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan 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 adalah:

A. Secara Simultan

- a. $f_{hitung} \leq f_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh signifikan antara *tourist experience* terhadap kepuasan wisatawan dan dampaknya pada *revisit intention*.
- b. $f_{hitung} \geq f_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh signifikan antara *tourist experience* terhadap kepuasan wisatawan dan dampaknya pada *revisit intention*.

B. Secara Parsial

- a. $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara *entertainment* terhadap kepuasan wisatawan.
 $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh antara *entertainment* terhadap kepuasan wisatawan.
- b. $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara *educational* terhadap kepuasan wisatawan.
 $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh antara *educational* terhadap kepuasan wisatawan.
- c. $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara *escapist* terhadap kepuasan wisatawan.
 $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh antara *escapist* terhadap kepuasan wisatawan.
- d. $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara *esthetics* terhadap kepuasan wisatawan.

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh antara *esthetics* terhadap kepuasan wisatawan.

e. $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara kepuasan wisatawan terhadap *revisit intention*.

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh antara kepuasan wisatawan terhadap *revisit intention*.