

## BAB III

### OBJEK DAN METODE PENELITIAN

#### 3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini menganalisis tentang seberapa besar pengaruh *venue quality* terhadap *sport tourist satisfaction* di Gardenice Paris Van Java. Variabel merupakan suatu konsep atau konstruk yang memiliki variasi (dua atau lebih) nilai. Nilai yang melekat dalam variabel tersebut dapat berupa angka dan kategori (Ulber Silalahi, 2012:115). Sedangkan menurut Sugiyono (2013:39), variabel *independent* atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Variabel *independent* pada penelitian ini adalah *venue quality* dan memiliki tiga sub variabel yaitu *Interaction*, *Environment*, dan *Value*. Sedangkan variabel terikat (*dependent*) menurut Sugiyono (2013:39) merupakan Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab, karena adanya variabel bebas. Variabel *dependent* (terikat) dalam penelitian ini yaitu *Sport Tourist Satisfaction* (Y).

Penelitian ini dilakukan di Gardenice PVJ dan objek dari penelitian ini adalah partisipan olahraga *iceskating*. Berdasarkan objek penelitian tersebut, dianalisa mengenai pengaruh *venue quality* terhadap *sport tourist satisfacton* di Gardenice PVJ. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama kurun waktu kurang dari satu tahun, maka metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *cross sectional*. Menurut Uma Sekaran (2010:177) metode *cross sectional* yaitu sebuah metode penelitian yang dapat dilakukan hanya sekali dikumpulkan, mungkin selama periode harian, mingguan, atau bulanan dalam rangka menjawab pertanyaan penelitian.

#### 3.2 Metode Penelitian

##### 3.2.1 Jenis Penelitian dan Metode yang Digunakan

Menurut Sugiyono (2012:2) yang dimaksud dengan metode penelitian adalah: cara untuk mendapatkan data dengan tujuan dan

kegunaan tertentu. Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data yang empiris yang memiliki kriteria tertentu, yaitu valid (derajat ketepatan). Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti, sehingga penelitiannya dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah.

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *Exploratory* dan *Descriptive* Darmawan (2013: 49). Penelitian *Exploratory* bertujuan untuk memperoleh informasi yang sangat umum mengenai masalah penelitian, yaitu informasi mengenai daerah penelitian yang dijadikan sebagai dasar penelitian selanjutnya. Penelitian *Descriptive* bertujuan untuk menggali secara luas tentang sebab- sebab mengenai kepuasan yang dipengaruhi oleh *Venue Quality* di Gardenice Paris Van Java,

### 3.2.2 Operasionalisasi Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variable inti, yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Menurut Hermawan (2014:74) Variabel, secara etimologis, berasal dari kata *Vary* yang berarti berubah- ubah atau bervariasi, baik alam substansinya maupun dalam jenis dan keluasannya. Cozby dalam Hermawan (2014:74) mengemukakan bahwa variabel merupakan karakteristik objek kajian (konsep) yang mempunyai variasi nilai, baik itu kejadian, situasi, perilaku, maupun karakteristik individu.

Pengaruh-pengaruh variable tersebut dapat dianalisis melalui pengukuran variable-variable penelitian yang dijelaskan pada tabel operasionalisasi variable penelitian. Pengoperasian variable dari ke dua variable yang dijadikan objek pada penelitian ini menggunakan skala ordinal. Secara lebih rinci dapat terlihat pada tabel 3.1:

**TABEL 3.1**  
**OPERASIONALISASI VARIABEL PENELITIAN**

Variabel/ Sub Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala data	No Item
1	2	3	4	5	6
<i>Venue Quaity (X)</i>	<b>Merupakan evaluasi dari kualitas pada interaksi, lingkungan, dan nilai di tempat aktifitas <i>sport tourism</i> diadakan. Shonk (2006: 12)</b>				
<i>Interaction (X.1)</i>	<i>Interactions</i> merupakan hubungan antara klien dan pegawai yang menekankan pentingnya pertemuan langsung antara penyedia jasa dan klien. Shonk & Challedurai (2008: 594).	1. Interaksi sosial antara pegawai dan partisipan	1. Tingkat keramahan karyawan	Ordinal	<b>III.A. 1</b>
			2. Tingkat kecepatangapan karyawan dalam menjawab pertanyaan dan mmenuhi kebutuhan	Ordinal	<b>III.A. 2</b>
			3. Tingkat kejelasan karyawan terhadap pemberian informasi	Ordinal	<b>III.A. 3</b>
			4. Tingkat interaksi yang komunikatif dengan <i>coach</i>	Ordinal	<b>III.A. 4</b>
			5. Tingkat cepat tanggapan <i>ice guard</i> dalam membantu selama beraktivitas	Ordinal	<b>III.A. 5</b>
		2. Interaksi sosial antara sesama partisipan	1. Tingkat frekuensi komunikasi antara partisipan lainya selama bermain <i>iceskating</i>		
<i>Enviromtent (X.2)</i>	<i>Environment</i> merupakan struktur fisik dari keseluruhan <i>Venue</i> yang merupakan komponen utama dalam membentuk	1. Kebersihan Area Gardenice	1. Tingkat kebersihan area luar gedung.	Ordinal	<b>III.B. 1</b>
			2. Tingkat kebersihan toilet.		<b>III.B. 2</b>
			3. Tingkat kebersihan ruang tunggu/ <i>seating area</i>	Ordinal	<b>III.B. 3</b>

	sebuah kesan dalam hal ini kualitas dari sebuah <i>venue</i> sangat mempengaruhi motivasi partisipan untuk datang dan rela untuk tetap tinggal maupun kembali lagi ke <i>venue</i> . Shonk & Challedurai(2008:594).	2. <i>Sound System</i>	1. Tingkat kesesuaian musik yang diputar di Gardenice	Ordinal	<b>III.B. 4</b>		
			2. Tingkat kualitas sound system yang digunakan di Gardenice	Ordinal	<b>III.B. 5</b>		
		3. <i>Parking Facility</i>	1. Tingkat kemudahan dan keluasan area parkir	Ordinal	<b>III.B. 6</b>		
			2. Tingkat keamanan area parkir	Ordinal	<b>III.B. 7</b>		
		4. <i>Stadium Signage</i>	1. Tingkat kejelasan tanda atau papan nama Gardenice	Ordinal	<b>III.B. 8</b>		
			2. Tingkat kejelasan tanda/ petunjuk di dalam gedung	Ordinal	<b>III.B. 9</b>		
		5. <i>Facility design and layout</i>	1. Tingkat kemenarikan dan keunikan gedung/ bangunan	Ordinal	<b>III.B. 10</b>		
			2. Tingkat daya tarik pemanadangan arena <i>ice skating</i>	Ordinal	<b>III.B. 11</b>		
		<b>Value (X.3)</b>	An extensive body of research suggests that consumers' satisfaction with a service is influenced in part	1. Harga tiket masuk	1. Tingkat kesesuaian harga yang dibayar dengan manfaat yang didapat	Ordinal	<b>III.C. 1</b>

	by price. Shonk & Challedurai (2008:594).	2. Harga additional item	1. Tingkat kesesuaian harga fasilitas tambahan (loker, kaos kaki, sarung tangan) yang dibayar dengan manfaat dan kualitas yang didapat	Ordinal	<b>III.C. 2</b>
<b>Customer Satisfaction (Y)</b>	<b><i>Satisfaction is the consumer's fulfillment response. It is a judgment that a product or service feature, or the product or service itself, provides a pleasurable level of consumption-related fulfillment. Zeithaml, Bitner, dan Gremler (2013:80)</i></b>				
		1. Perbandingan antara kenyataan ( <i>perceived</i> ) dan harapan ( <i>expectation</i> ) terhadap <i>Social Interaction between staff employee.</i>	1. Kepuasan terhadap keramahan kasir dan <i>skating school / front office</i>	Ordinal	<b>IV.1</b>
			2. Kepuasan terhadap kecepatangapan karyawan dalam menjawab pertanyaan dan memenuhi kebutuhan	Ordinal	<b>IV.2</b>
			3. Kepuasan terhadap kejelasan karyawan terhadap pemberian informasi	Ordinal	<b>IV.3</b>
			4. Kepuasan terhadap kesopanan karyawan	Ordinal	<b>IV.4</b>
			5. Kepuasan terhadap interaksi yang komunikatif dengan <i>coach</i>	Ordinal	<b>IV.5</b>
		2. Perbandingan antara kenyataan ( <i>perceived</i> ) dan harapan ( <i>expectation</i> ) terhadap <i>Social Interaction between participants</i>	6. Kepuasan terhadap kemenarikan komunikasi antara partisipan lainya selama bermain <i>iceskating</i>	Ordinal	<b>IV.6</b>
		3. Perbandingan antara kenyataan ( <i>perceived</i> ) dan harapan ( <i>expectation</i> ) terhadap Kebersihan area <i>icerink</i>	1. Kepuasan terhadap kebersihan area luar gedung.	Ordinal	<b>IV.7</b>
			2. Kepuasan terhadap kebersihan toilet.	Ordinal	<b>IV.8</b>
			3. Kepuasan terhadap	Ordinal	<b>IV.9</b>

			kebersihan ruang tunggu/ <i>seating area</i>		
		4. Perbandingan antara kenyataan ( <i>perceived</i> ) dan harapan ( <i>expectation</i> ) terhadap <i>Sound System</i>	1. Kepuasan terhadap kesesuaian musik yang diputar di <i>icerink</i>	Ordinal	<b>IV.10</b>
			2. Kepuasan terhadap kemenarikan musik yang diputar di <i>icerink</i>	Ordinal	<b>IV.11</b>
		4. Perbandingan antara kenyataan ( <i>perceived</i> ) dan harapan ( <i>expectation</i> ) terhadap <i>Parking facility</i>	1. Kepuasan terhadap kemudahan dan keluasan area parkir	Ordinal	<b>IV.12</b>
			2. Kepuasan terhadap keamanan area parkir	Ordinal	<b>IV.13</b>
		5. Perbandingan antara kenyataan ( <i>perceived</i> ) dan harapan ( <i>expectation</i> ) terhadap <i>Stadium Signage</i>	1. Kepuasan terhadap kejelasan tanda atau papan nama	Ordinal	<b>IV.14</b>
			2. Kepuasan kejelasan tanda/ petunjuk di dalam gedung	Ordinal	<b>IV.15</b>
		6. Perbandingan antara kenyataan ( <i>perceived</i> ) dan harapan ( <i>expectation</i> ) terhadap Harga tiket masuk	1. Kepuasan terhadap kesesuaian harga yang dibayar dengan manfaat yang didapat	Ordinal	<b>IV.16</b>

		7. Perbandingan antara kenyataan ( <i>perceived</i> ) dan harapan ( <i>expectation</i> ) terhadap harga additional item	1. Kepuasan terhadap kesesuaian harga fasilitas tambahan (loker, kaos kaki, sarung tangan) yang dibayar dengan manfaat dan kualitas yang didapat	Ordinal	<b>IV. 17</b>
--	--	---	--	---------	---------------

Sumber: Olahan data 2015

### 3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer dan menggunakan sumber data sekunder. Berikut penjelasannya:

1. Data primer ini diperoleh langsung dari seluruh jawaban seluruh pertanyaan penelitian yang diajukan kepada pengunjung Garden Ice Paris Van Java. Pada penelitian ini, data primer dikumpulkan dari wawancara dan kuesioner yang sengaja disusun untuk keperluan penelitian ini. Data primer dalam penelitian ini adalah jawaban para responden pada kuesioner penelitian. Data primer bersumber dari obyek yang diamati dan diteliti secara langsung dengan mengadakan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner yang telah dibuat dan disusun dalam bentuk pertanyaan yang berisi rangkaian pertanyaan-pertanyaan yang menjadi dasar dari metode ini adalah *self report* dari subyeknya
2. Sumber data sekunder, adalah sumber data penelitian di mana subjeknya tidak berhubungan langsung dengan objek penelitian tetapi membantu dan dapat memberikan informasi untuk bahan penelitian. Di dalam penelitian ini yang menjadi sumber data skunder adalah literatur, artikel, serta situs internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

Untuk lebih jelasnya mengenai data dan sumber data yang

digunakan dalam penelitian ini, akan disajikan dalam Tabel 3.2 berikut ini:

**TABEL 3.2**  
**JENIS DAN SUMBER DATA**

No	Jenis Data	Sumber Data	Kategori Data
1	Data pengunjung Gardenice Paris Van Java tahun 2013	Manajemen Marketing Gardenice PVJ	Sekunder
2	Ice Rink di Indonesia	Manajemen Marketing Gardenice PVJ	Sekunder
3	Marketing dan Event Event Gardenice Paris Van Java	Manajemen Marketing Gardenice PVJ	Sekunder
4	Promotional Mix Gardenice Paris Van Java	Manajemen Marketing Gardenice PVJ	Sekunder
5	Rate Harga Gardenice Paris Van Java	Manajemen Marketing Gardenice PVJ	Sekunder
6	<i>Member Package</i> Gardenice PVJ	Manajemen Marketing Gardenice PVJ	Sekunder
7	Tanggapan mengenai kepuasan pengunjung di Gardenice	Wisatawan yang berkunjung ke Gardenice	Primer
8	Tanggapan mengenai <i>Venue Quality</i> yang diharapkan dan didapat di Gardenice	Wisatawan yang berkunjung ke Gardenice	Primer

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2014

### 3.2.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampel

#### 3.2.4.1 Populasi

Populasi adalah gabungan dari seluruh elemen yang berbentuk peristiwa, hal atau orang yang memiliki karakteristik yang serupa yang menjadi pusat perhatian seorang peneliti karena itu dipandang sebagai salah satu semesta penelitian (Augusty Tae Ferdinand, 2006). Pendapat lain menyatakan bahwa sampel populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Suharsimi Arikunto, 2002:108) Berdasarkan pengertian populasi tersebut maka populasi pada penelitian ini adalah rata-rata wisatawan



yang berkunjung ke Gardenice Paris Van Java pada tahun 2011-2014 yang berjumlah 61.509.

### 3.2.4.2 Sampel

Penelitian tidak dapat dilakukan dengan menggunakan semua populasi yang diteliti, hal ini disebabkan karena keterbatasan biaya, tenaga, dan waktu yang tersedia. Penentuan sampel merupakan langkah penting dalam penelitian kuantitatif, konsep dasar dari penentuan sampel adalah bahwa agregasi dari orang, rumah tangga, atau organisasi yang sangat besar dapat dikaji lebih efektif dan efisien serta akurat melalui pengkajian yang terinci dan hati-hati pada sebagian populasi yang terpilih. Suharsaputra (2014: 114). Dengan begitu, peneliti mengambil sebagian dari populasi yang telah ditentukan, dengan bagian yang diambil dapat mewakili yang lain. Pengambilan sebagian subjek dari populasi dinamakan sampel.

Menurut Suharsaputra (2014: 118) mengemukakan bahwa untuk menghitung besarnya ukuran sampel dapat dilakukan dengan menggunakan teknik Slovin dengan rumus:

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

Dengan:

$n$  = ukuran sampel

$N$  = ukuran populasi secara keseluruhan

$e$  = kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan sampel yang ditoleri ( $e = 0,1$ )

Berdasarkan rumus tersebut maka jumlah ukuran sampel dapat dihitung sebagai berikut:

dengan jumlah  $N = 16717$

$$n = \frac{61.509}{1 + 61.509 \times 0,1^2} = \frac{61.509}{1 + 615,1} = \frac{61.509}{615,1 + 1} = 99,9$$

$$\approx 100$$

Berdasarkan perhitungan diatas didapat sampel sebanyak 99,9 Orang, namun agar sampel yang digunakan lebih *representative* dan untuk menjaga keakuratan data, maka jumlah sampel yang ditarik adalah sebesar 100 responden.

### 3.2.4.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian sehingga dapat diperoleh nilai karakteristik perkiraan (*estimate value*). Dalam Suharsaputra (2014:56) tehnik pengambilan sampel dibedakan menjadi dua kategori, pertama *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *Nonprobability Sampling*, setiap unsur dalam populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, bahkan probabilitas anggota tertentu untuk terpilih tidak diketahui. Tehnik yang diambil adalah *Convenience Sampling*. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel dan pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Menentukan populasi sasaran. Dalam hal ini populasi sasaran adalah wisatawan yang melakukan olahraga *ice skating* di Gardenice PVJ.
2. Menentukan sebuah check point pada objek yang akan diteliti.
3. Menentukan waktu yang akan digunakan untuk menentukan sampling. Dalam penelitian ini waktu konkrit yang digunakan peneliti adalah pukul 13.00-21.00 WIB.
4. Melaksanakan orientasi lapangan secara cermat, terutama pada check point. Orientasi ini akan dijadikan dasar untuk menentukan interval pemilihan pertama, atau dasar kepadatan pengunjung.
5. Menentukan ukuran kecukupan sampel atau n yaitu sebanyak 100 responden.

### 3.2.5 Teknik pengumpulan data

McMillan dan Scumacher dalam Suharsaputra (2014:96) berpendapat bahwa teknik pengumpulan data yang juga menggambarkan instrumen penelitian untuk penelitian kuantitatif mempunyai ciri-ciri yang jelas berbeda dengan penelitian kualitatif meskipun tataran bentuk bisa menunjukkan kesamaan. Teknik penelitian kuantitatif menekankan pada kategori a priori untuk mengumpulkan data berbentuk angka. Tujuannya adalah memperoleh deskripsi statistik, hubungan, dan penjelasan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini akan disajikan sebagai berikut:

1. Studi Literatur, yaitu usaha untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan teori-teori yang ada kaitannya dengan masalah dan variabel yang diteliti, dalam hal ini adalah teori yang berkaitan dengan paket wisata dan pengaruhnya terhadap keputusan pembelian paket wisata oleh wisatawan.
2. Kuesioner, yaitu daftar pertanyaan yang dibuat dalam bentuk sederhana dengan metode pertanyaan tertutup yang diberikan kepada pengunjung yang akan menjadi responden.
3. Observasi, yaitu mengamati kegiatan Gardenice Paris Van Java yang berhubungan dengan masalah yang tengah diteliti dan tanggapan wisatawan terhadap Loyalitas pengunjung.

### 3.2.6 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

#### 3.2.6.1 Pengujian Validitas

Di dalam penelitian ini, data mempunyai kedudukan paling tinggi karena data merupakan gambaran variabel yang diteliti dan fungsinya sebagai pembentukan hipotesis. Oleh karena itu benar atau tidaknya data sangat menentukan mutu hasil penelitian. Sedangkan benar atau tidaknya data tergantung baik tidaknya instrument pengumpulan data.

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Lala (2011:105) yang dimaksud dengan validitas adalah “Suatu ukuran yang menunjukkan

tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument". Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang berarti memiliki validitas yang rendah. Oleh karena itu, instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang *valid* dan *reliable*, apabila instrument tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya. Instrumen yang baik harus memenuhi kedua persyaratan penting yaitu *valid* dan *reliable*.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung kevalidan dari suatu instrumen adalah rumus Korelasi *Product Moment*, dikemukakan oleh Pearson sebagai berikut :

$$r_{yx} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

(Suharsaputra 2014:132)

Keterangan :

r = Koefisien validitas item yang dicari

X = Skor yang diperoleh subjek dari seluruh item

Y = Skor total

$\sum X$  = Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$  = Jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

n = Banyaknya responden

Keputusan pengujian validitas responden menggunakan standarisasi sebagai berikut:

1. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan valid apabila nilai signifikansi  $> 0,05$
2. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan tidak valid apabila nilai signifikansi  $< 0,05$ .

**TABEL 3.3**

**HASIL UJI VALIDITAS *VENUE QUALITY* DI GARDENICE PVJ**

No	Pernyataan	rHitung	rTabel	Ket
<b>INTERACTION</b>				
1	Tingkat keramahan kasir dan <i>skating school / front office</i>	0,398	0,361	Valid
2	Tingkat kecepatangapan karyawan dalam menjawab pertanyaan dan memenuhi kebutuhan	0,575	0,361	Valid
3	Tingkat kejelasan karyawan terhadap pemberian informasi	0,467	0,361	Valid
4	Tingkat komunikatif dengan <i>coach</i>	0,619	0,361	Valid
5	Tingkat kecepat tanggapan <i>ice guard</i> dalam membantu selama beraktivitas	0,671	0,361	Valid
6	Tingkat frekuensi komunikasi antara partisipan lainya selama bermain <i>iceskating</i>	0,462	0,361	Valid
<b>ENVIRONMENT</b>				
7	Tingkat kebersihan area luar gedung.	0,655	0,361	Valid
8	Tingkat kebersihan toilet.	0,701	0,361	Valid
9	Tingkat kebersihan ruang tunggu/ <i>seating area</i>	0,540	0,361	Valid
10	Tingkat kesesuaian musik yang diputar di Gardenice	0,510	0,361	Valid
11	Tingkat kualitas sound system yang ada di Gardenice	0,649	0,361	Valid
12	Tingkat kemudahan area parkir	0,701	0,361	Valid
13	Tingkat keamanan area parkir	0,391	0,361	Valid
14	Tingkat kejelasan tanda atau papan nama	0,656	0,361	Valid
15	Tingkat kejelasan tanda/ petunjuk di dalam ice rink	0,776	0,361	Valid
16	Tingkat kemenarikan dan keunikan gedung/ bangunan	0,697	0,361	Valid
17	Tingkat daya tarik pemanadangan arena <i>ice skating</i>	0,559	0,361	Valid
<b>VALUE</b>				
18	Tingkat kesesuaian harga yang dibayar dengan manfaat yang didapat	0,496	0,361	Valid
19	Tingkat kesesuaian harga fasilitas tambahan (loker, kaos kaki, sarung tangan) yang dibayar dengan manfaat dan kualitas yang didapat	0,539	0,361	Valid

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 3.3 pengukuran validitas untuk variable *Venue Quality* menunjukkan bahwa item-item pada pernyataan dalam kuesioner valid. Karena skor r Hitung lebih besar dari r Tabel yaitu 0,361. Sehingga item pernyataan dapat

dinyatakan sebagai alat ukur variable yang diteliti Selain melakukan pengujian validitas pada variabel X (*venue quality*), peneliti juga melakukan pengujian pada variabel Y (*Sport tourist satisfaction*), dan hasilnya adalah :

**TABEL 3.4**  
**HASIL UJI VALIDITAS KEPUASAN TERHADAP VENUE**  
**QUALITY DI GARDENICE PVJ**

No	Pernyataan	rHitung	rTabel	Ket
<b>INTERACTION</b>				
1	Kepuasan terhadap keramahan kasir dan <i>skating school / front office</i>	0,519	0,361	Valid
2	Kepuasan terhadap kecepatangapan karyawan dalam menjawab pertanyaan dan memenuhi kebutuhan	0,637	0,361	Valid
3	Kepuasan terhadap kejelasan karyawan terhadap pemberian informasi	0,733	0,361	Valid
4	Kepuasan terhadap komunikatif dengan <i>coach</i>	0,462	0,361	Valid
5	Kepuasan terhadap kecepat tanggapan <i>ice guard</i> dalam membantu selama beraktivitas	0,704	0,361	Valid
6	Kepuasan terhadap frekuensi komunikasi antara partisipan lainya selama bermain <i>iceskating</i>	0,905	0,361	Valid
<b>ENVIRONMENT</b>				
7	Kepuasan terhadap kebersihan area luar gedung.	0,644	0,361	Valid
8	Kepuasan terhadap kebersihan toilet.	0,685	0,361	Valid
9	Kepuasan terhadap kebersihan ruang tunggu/ <i>seating area</i>	0,723	0,361	Valid
10	Kepuasan terhadap kesesuaian 54usic yang diputar di Gardenice	0,752	0,361	Valid
11	Kepuasan terhadap kualitas sound system yang ada di Gardenice	0,495	0,361	Valid
12	Kepuasan terhadap kemudahan area parkir	0,501	0,361	Valid
13	Kepuasan terhadap keamanan area parkir	0,635	0,361	Valid
14	Kepuasan terhadap kejelasan tanda atau papan nama	0,496	0,361	Valid
15	Kepuasan terhadap kejelasan tanda/ petunjuk di dalam ice rink	0,686	0,361	Valid
16	Kepuasan terhadap kemenarikan dan	0,647	0,361	Valid

	keunikan gedung/ bangunan			
17	Kepuasan terhadap daya tarik pemanadangan arena <i>ice skating</i>	0,439	0,361	Valid
<b>VALUE</b>				
18	Kepuasan terhadap kesesuaian harga yang dibayar dengan manfaat yang didapat	0,498	0,361	Valid
19	Kepuasan terhadap kesesuaian harga fasilitas tambahan (loker, kaos kaki, sarung tangan) yang dibayar dengan manfaat dan kualitas yang didapat	0,715	0,361	Valid

Sumber Pengumpulan data, 2015

### 3.2.6.2 Pengujian Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukur tetap konsisten, apabila dilakukan pengukur dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula Syofian (2012:87). Maka dalam pengukuran reliabilitas instrument dengan rentang skor antara 1-5 penulis menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Syofian (2012: 90) yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{1 - \Sigma \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas Konsumen

K = Banyaknya butir pertanyaan

$\sigma_1^2$  = Varians total

$\Sigma \sigma_b^2$  = Jumlah varian butir

Ketentuan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut; Setiap variabel dinyatakan reliabel jika  $C\sigma$  masing- masing lebih besar dibandingkan dengan koefisien *alpha cronbach* yang bernilai  $> 0,70$ .

**TABEL 3.5**  
**HASIL UJI RELIABILITAS**

No	Variabel	rHitung	rTabel	Keterangan
1	Vanue Quality	0,819	0,175	Reliable
2	Kepuasan	0,981	0,175	Reliable

Hasil pengujian pada tabel 3.5 menunjukkan bahwa hasil pengujian reliabilitas instrumen penelitian X dan Y dinyatakan reliabel, hal ini karena masing-masing nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel sebesar 0,175. Dari hasil kedua pengujian instrumen yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa instrumen dinyatakan valid dan reliabel. Penelitian ini dapat dilanjutkan karena tidak ada sesuatu yang menjadi kendala terjadinya kegagalan penelitian.

### **3.2.7 Rancangan Analisis Data dan Pengujian Hipotesis**

#### **3.2.7.1 Rancangan Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif digunakan untuk melihat faktor penyebab yang dalam penelitian ini analisis deskriptif yang digunakan antara lain:

1. Analisis deskriptif tentang Venue Quality yang terdiri dari *Interaction* (X1), *Environment* (X2), dan *Value* (X3).
2. Analisis deskriptif tentang kepuasan pengunjung.

Adapun kegiatan analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1) Menyusun Data

Kegiatan ini untuk mengecek kelengkapan identitas responden, kelengkapan data pengisian data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian

#### 2) Tabulasi Data

Tabulasi data yang dilakukan,

- a. Memberik skor pada setiap item
- b. Menjumlahkan skor pada setiap item
- c. Menyusun ranking skor pada setiap variabel penelitian

#### 3) Menganalisis Data

Merupakan proses pengolahan data dengan menggunakan rumus-rumus statistik, menginterpretasi data agar diperoleh suatu kesimpulan.

#### 4) Pengujian

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda, karena menganalisis dua variabel



yaitu *Venue Quality*(X) dengan 3 sub variable yaitu *Interaction* (X.1), *Environment* (X.2), serta *Value* (X.3) , dan *Sport Satisfaction*(Y).

### 3.2.7.1 Analisis Regresi Linear Berganda

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis linier berganda (*multiple linier regresion*). Analisis regresi linier berganda adalah suatu alat analisis peramalan nilai pengaruh dua atau lebih variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan kausal dua variabel bebas atau lebih.

Dampak dari penggunaan analisis regresi dapat digunakan untuk memutuskan apakah naik dan turunnya variabel independen atau untuk meningkatkan keadaan variabel dependen dapat dilakukan dengan meningkatkan variabel independen dan sebaliknya (Sugiyono 2009:270).

Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka variabel yang dianalisis adalah variabel independen yaitu *Venue Quality* (X) yang terdiri dari *Interaction*, *Environment*, dan *Value*. Sedangkan variabel depnden adalah *Sport Satisfaction* (Y). Untuk bisa membuat ramalan melalu regresi, maka data setiap variabel harus tersedia.

Persamaan regresi berganda 3 variabel bebas dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1x_1 + b_2x_2 + b_3x_3$$

Keterangan:

Y= Subjek dalam variabel depnden yang diprediksikan

a= Konstanta Y bila X=0

b= Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b(+) maka naik, dan bila (-) makan terjadi penurunan.

X= Subjek pada variabel indepdnen yang mempunyai nilai tertentu.

X1(*Interaction*), X2(*Environment*), X3(*Value*).

Teknik analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi berganda. Teknik analisis regresi dilakukan dengan prosedur kerja sebagai berikut:

A. Uji Asumsi Normalitas

Syarat pertama untuk melakukan analisis regresi adalah normalitas, sebagaimana yang diungkapkan oleh Triton (2005:76) “Data sampel hendaknya memenuhi persyaratan distribusi normal”. Data yang mengandung data ekstrim biasanya tidak memenuhi asumsi normalitas. Pada penelitian ini, untuk mendeteksi apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dilakukan dengan menggunakan *normal probability plot*. Suatu model regresi memiliki data berdistribusi normal apabila sebaran datanya terletak disekitar garis diagonal pada *normal probability plot* yaitu dari kiri bawah ke kanan atas. Adapun untuk pengolahan data dapat dilakukan dengan bantuan program SPSS 18 *For Windows*, yang menurut Suliyanto (2005:67) dilakukan sebagai berikut:

- Masukkan data yang akan diuji normalitas ke *data view*, sedangkan divariabel *view* diberinama data tersebut. Kemudian klik *Analyze* lalu *regression*, kemudian klik *linier*. Masukkan variabel y pada kotak *dependent* dan variabel X pada kotak *independent*.
- Klik *Plots*, lalu pada Y pilih *dependent* sedangkan X di isi *zresid*. Pada *standardized residual plots* klik *histogram* dan *normal probability plot* lalu klik *continue*.

B. Uji Asumsi Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas adalah varian *residual* yang tidak konstan pada regresi sehingga akurasi hasil prediksi menjadi menyebar. Residu pada heteroskedastisitas semakin besar apabila pengamatan semakin besar. Suatu regresi dikatakan tidak terdeteksi heteroskedastisitas apabila penyebaran terhadap harga-harga prediksi tidak membentuk suatu pola tertentu (meningkat atau

menurun). Pada penelitian ini digunakan dengan melihat gambar setiap variable pada gambar *partial regression plots*. Sebaran *partial regression plots* dimulai dari sebelah kiri bawah kearah kanan jika dilihat sebaran data tersebut, maka dapat disimpulkan sebaran data sudah mengikuti persyaratan model keseluruhan tiap data menurut Suliyanto (2005:64).

### C. Uji Asumsi Multikolinearitas

Multikolinearitas terdapat hubungan linear yang sempurna atau pasti diantara beberapa atau semua variabel yang menjelaskan dari model regresi, terdapatnya lebih dari satu hubungan linear pasti. Untuk mengetahui terjadinya multikolinearitas dalam penelitian digunakan nilai VIF dengan bantuan SPSS 18 *for window* yang menurut Suliyanto (2005:74) dilakukans ebagaiberikut:

- Masukkan data yang akan diuji multikolinearitas di *data view*, sedangkan di variabel *view* bernama tersebut. Kemudian klik *Analyze*, lalu klik *regression*, kemudian klik *linier*. Masukkan variable pada kotak *dependent* x pada kotak *independent*. Setelah itu klik *Statistic* pada *regression coefisient*.
- Lalu aktifkan *covariance matrix* dan *collinearity*, nonaktifkan *estimatez* dan model *fit* lalu klik *continue*.
- Pada *coefficient* model dikatakan tidak terjadi multikolinear apabila nilai VIF menurut Suliyanto (2005:63).

### 3.2.7.2 Rancangan Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis yang akan diuji dalam rangka pengambilan keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis pada pengujian parsial dapat ditulis sebagai berikut

1.  $H_0 = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *interaction* terhadap *sport tourist satisfaction*
2.  $H_a \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *interaction* terhadap *sport tourist satisfaction*

3.  $H_0 = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *environment* terhadap *sport tourist satisfaction*
4.  $H_a \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *environment* terhadap *sport tourist satisfaction*
5.  $H_0 = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *value* terhadap *sport tourist satisfaction*
6.  $H_a \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *value* terhadap *sport tourist satisfaction*