

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini menganalisis variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu, museum virtual (X) yang memiliki tujuh sub variable yaitu (X1) *Attitude toward museums*, (X2) *Sense of telepresence*, (X3) *Involvement*, (X4) *Interest in Art*, (X5) *Interest in new technologies*, (X6) *Frequency of museums visits*, (X7) *Internet use and interaction in virtual environments*.

Masalah penelitian yang merupakan penelitian variabel terikat adalah niat berkunjung (Y) yang memiliki indikator *Willing purchase*, *Considering purchase and Recommendation purchase*. Penelitian ini dilaksanakan di suatu daya tarik wisata sejarah atau *heritage* Unit analisis atau responden dalam penelitian ini adalah wisatawan Museum Konperensi Asia Afrika yang pernah berkunjung ke museum virtual konperensi asia afrika.

Penelitian ini dilakukan pada kurun waktu kurang dari satu tahun, maka metode yang digunakan adalah *cross sectional method*. Menurut Husein Umar (2008: 45) pendekatan *cross sectional* yaitu metode penelitian dengan cara mempelajari objek dalam kurun waktu tertentu/tidak berkesinambungan dalam jangka panjang. Pengumpulan informasi dari subjek penelitian hanya dilakukan satu kali dalam satu periode waktu, sehingga penelitian ini merupakan *one-shot* atau *cross sectional* (Maholtra, 2009: 101).

3.2 Metodologi Penelitian

3.2.1 Jenis Penelitian Dan Metode Yang Digunakan

Jenis penelitian yang dilakukan berdasarkan penjelasan dan bidang penelitian menggunakan penelitian deskriptif dan verifikatif. Menurut Maholtra (2009: 100), penelitian deskriptif adalah jenis penelitian konklusif yang

memiliki tujuan utama deskripsi dari sesuatu, biasanya karakteristik atau fungsi pasar. Penelitian deskriptif sangat berguna ketika mencari pertanyaan penelitian yang menggambarkan fenomena pasar, seperti menentukan frekuensi pembelian, mengidentifikasi hubungan atau membuat prediksi.

Sedangkan menurut Cooper dan Schindler (2008: 159) menjelaskan bahwa jika suatu riset berkaitan dengan menemukan siapa, apa, dimana, kapan dan berapa banyak, maka studinya adalah deskriptif. Tujuan penelitian deskriptif untuk menyajikan suatu profil, menjelaskan aspek-aspek yang relevan dengan fenomena yang ada serta menjelaskan karakteristik berbagai variabel penelitian dalam situasi tertentu diteliti dari perspektif individual organisasi, industri dan aspek lainnya. Sehingga temuannya lebih luas, lebih dalam dan lebih terperinci. Melalui jenis penelitian deskriptif maka dapat diperoleh gambaran mengenai 1) museum virtual konperensi asia afrika, 2) niat untuk berkunjung di museum konperensi asia afrika, 3) seberapa besar pengaruh museum virtual terhadap niat untuk berkunjung di museum konperensi asia afrika.

Sedangkan penelitian verifikatif adalah penelitian untuk menguji pengujian secara kausal, yaitu hubungan antara variabel independen dan dependen (Maholtra, 2009: 104). Jadi penelitian verifikatif ini menguji pengaruh antara museum virtual di Museum Konperensi Asia Afrika terhadap niat untuk berkunjung. Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian jenis deskriptif dan verifikatif, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey* dan *explanatory survey*. Menurut Jackson (2012: 20) menyatakan metode *survey* adalah mempertanyakan individu pada sebuah topik atau beberapa topik kemudian menggambarkan tanggapan mereka. Sedangkan metode *explanatory survey* dilakukan untuk mengeksplorasi situasi masalah atau penelitian melalui masalah atau situasi untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman (Maholtra, 2009: 98)

3.2.2 Operasionalisasi Variabel

Penelitian ini meliputi dua variabel inti, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Maholtra (2009: 248), yang dimaksud dengan variabel bebas dan terikat yaitu :

Variabel bebas (*independent variable/predictor variable*) merupakan variabel atau alternatif yang dimanipulasi dan yang mempengaruhi diukur dan dibandingkan. Variabel terikat (*dependent variable/criterion variable*) merupakan variabel yang mengukur efek dari variabel independent pada unit tes.

Operasionalisasi variabel merupakan kegiatan mengurai variabel menjadi sejumlah variabel operasional atau variabel empiris yang menunjuk langsung pada hal-hal yang dapat diamati atau diukur (Uber Silalahi, 2009: 201). Secara lebih rinci operasionalisasi variabel masing-masing dapat dilihat pada berikut:

TABEL 3.1
OPERASIONALISASI VARIABEL

Variabel/Sub Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No. Item
1	2	3	4	5	6
(X) <i>Virtual museum</i>	<i>a virtual tour, visitors can recreate many aspects of a physical visit and navigate through accurately depicted (“real”) rooms of a museum, and exerting a greater control over exposure to the collections, we predict that users will consider these experiences as more direct than reproductions of artworks that are displayed as images in a flat, HTML form (James dan Daniel, 2015: 778).</i>				
(XI) <i>Attitudes Toward Museums</i>	Sikap terhadap museum (James dan Daniel, 2015: 781).	-Ketertarikan wisatawan terhadap latar belakang sejarah Museum Konperensi Asia Afrika.	-Tingkat Ketertarikan pengunjung terhadap latar belakang sejarah Museum Konperensi Asia Afrika.	<i>Interval</i>	3.1
		-Kepentingan untuk belajar nilai sejarah Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat kepentingan pengunjung untuk belajar nilai sejarah Museum Konperensi Asia Afrika		3.2
		-Manfaat keberadaan Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat kemanfaatan keberadaan Museum Konperensi Asia Afrika		3.3

Variabel/Sub Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No. Item
1	2	3	4	5	6
<i>(X2) Sense of Telepresence</i>	Rasa yang mendalam dari pengalaman wisatawan terhadap museum virtual. (James dan Daniel, 2015: 781).	- Museum virtual menggambarkan kondisi museum yang sebenarnya	-Tingkat persamaan museum virtual yang menggambarkan kondisi museum yang sebenarnya	<i>Interval</i>	3.4
		-Merasakan pengalaman yang sama dengan mengunjungi museum secara langsung	-Tingkat pengalaman museum virtual yang dirasakan sama dengan mengunjungi museum secara langsung		3.5
		-Merasakan nilai sejarah museum saat melakukan <i>tour</i> secara virtual	-Tingkat persamaan nilai sejarah museum saat melakukan <i>tour</i> secara virtual		3.6
<i>(X3) Involvement</i>	Keterlibatan wisatawan untuk berpartisipasi aktif dengan objek-objek di museum (James dan Daniel, 2015: 781).	-Seberapa aktif pengguna museum virtual mengendalikan perjalanan keliling secara virtual	-Tingkat keaktifan pengguna museum virtual mengendalikan perjalanan keliling secara virtual	<i>Interval</i>	3.7
		- Keterlibatan pengguna museum virtual memberikan <i>feed back</i> (coment, like, share)	-Tingkat keterlibatan pengguna museum virtual memberikan <i>feed back</i> (coment, like, share)		3.8
<i>(X4) Interest in Art</i>	Indeks ketertarikan dari seni (James dan Daniel, 2015: 781).	-Ketertarikan benda seni yang ditampilkan pada museum virtual Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat ketertarikan benda seni yang ditampilkan pada museum virtual Museum Konperensi Asia Afrika	<i>interval</i>	3.9
		-Ketertarikan dengan seni yang diterapkan museum virtual Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat ketertarikan dengan seni yang diterapkan museum virtual Museum Konperensi Asia Afrika		4.0

Variabel/Sub Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No. Item
1	2	3	4	5	6
(X5) Interest in New Technologies	Indeks ketertarikan teknologi (James dan Daniel, 2015: 781).	-Ketertarikan pengguna virtual terhadap teknologi museum virtual yang digunakan	-Tingkat ketertarikan pengguna virtual terhadap teknologi museum virtual yang digunakan	<i>Interval</i>	4.1
		-Ketertarikan pengguna virtual terhadap kemudahan teknologi yang digunakan museum virtual Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat ketertarikan pengguna virtual terhadap kemudahan teknologi yang digunakan museum virtual Museum Konperensi Asia Afrika		4.2
(X6) Frequency of Museum Visits	Tingkat atau jumlah kunjungan ke museum (James dan Daniel, 2015: 781).	-Durasi yang dihabiskan untuk mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat durasi yang dihabiskan untuk mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika	<i>interval</i>	4.3
		-Intensitas mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat intensitas mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika		4.4
(X7) Internet Use and Interaction in Virtual Environments	Penggunaan internet dan interaksi partisipan dalam lingkungan virtual (James dan Daniel, 2015: 781).	-Intensitas wisatawan menggunakan internet	-Tingkat intensitas wisatawan menggunakan internet		4.5
		-Ketergantungan partisipan terhadap penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari	-Tingkat ketergantungan partisipan terhadap penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari		4.6
Niat Berkunjung (Y) Willing purchase	<i>The purchase intention is subject to willing purchase, considering phurchase and recommendation phurchase (Essmaeel Roozy et, al., 2014: 213).</i>				
Willing purchase	Tindakan akan melakukan kunjungan suatu barang atau jasa (Essmaeel Roozy et, al., 2014: 213).	- Bersedia mengeluarkan biaya ke Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat kesediaan untuk mengeluarkan biaya ke Museum Konperensi Asia Afrika	<i>Interval</i>	4.7
		-Bersedia mengunjungi atraksi Museum	-Tingkat kesediaan untuk mengunjungi atraksi Museum Konperensi Asia Afrika dengan biaya		4.8

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

Variabel/Sub Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No. Item
1	2	3	4	5	6
<i>Considering purchase</i>	Untuk mempertimbangkan secara hati-hati mengenai sesuatu khususnya sebelum membuat keputusan untuk berkunjung (Essmaeel Roozy et, al., 2014: 213)	Konperensi Asia Afrika dengan biaya lebih tinggi	lebih tinggi	<i>Interval</i>	4.9
		- Mempertimbangkan untuk berkunjung ke Museum Konperensi Asia Afrika - Mempertimbangkan berkunjung ke Museum Konperensi Asia Afrika dengan jasa yang ditawarkan	-Tingkat untuk mempertimbangkan untuk berkunjung ke Museum Konperensi Asia Afrika -Tingkat untuk mempertimbangkan berkunjung ke Museum Konperensi Asia Afrika dengan jasa yang ditawarkan		5.0
<i>Recommendation purchase</i>	Perilaku perkataan dimana seseorang atau sesuatu bagus dan menjadi pilihan (Essmaeel Roozy et, al., 2014: 213)	-Kesedian merekomendasikan Museum Konperensi Asia Afrika kepada orang lain	-Tingkat kesedian merekomendasikan Museum Konperensi Asia Afrika kepada orang lain	<i>Interval</i>	5.1
		-Kesedian mengajak orang lain untuk mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika	-Tingkat kesedian mengajak orang lain untuk mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika		5.2

3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Menurut Riduan (2010: 106) data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan fakta. Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan keterangan tentang data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

Maholtra (2009: 120) mengemukakan definisi mengenai data primer dan data sekunder, antara lain :

1. Data primer (*primary data source*)

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

Data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer adalah kuesioner yang disebarakan kepada sejumlah responden, sesuai dengan target sasaran dan dianggap mewakili seluruh populasi data penelitian, yakni *survey* langsung terhadap pengunjung nusantara Museum Konperensi Asia Afrika.

2. Data sekunder (*secondary data source*)

Data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat dan tidak mahal. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder yaitu literatur, artikel, jurnal ilmiah serta situs-situs di internet berkaitan dengan penelitian.

3.2.4 Populasi dan Sampel dan Teknik Sampel

3.2.4.1 Populasi

Populasi merupakan sejumlah objek yang dapat dijadikan sumber penelitian. Menurut Jackson (2012: 20), populasi adalah semua orang mengenai untuk siapa penelitian ini dimaksudkan kemudian melakukan generaliasi. Populasi merupakan generaliasi yang terdiri dari atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Maholtra (2009: 369) mengemukakan :

Suatu populasi adalah total dari semua elemen yang terbagi beberapa perangkat karakteristik setiap proyek riset pemasaran memiliki populasi yang didefinisikan unik untuk dijelaskan dalam istilah parameter. Tujuan dari proyek riset pemasaran yang paling penting adalah mendapatkan informasi tentang karakteristik atau parameter dari suatu populasi.

Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karakteristik yang mempengaruhi, dan anggota populasinya yakni pengunjung Virtual Museum Konperensi Asia Afrika dari tahun 2012 sampai dengan 2016. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke virtual museum yaitu 1.603.574 pengunjung, dengan rincian wisatawan nusantara berjumlah 1.201.008 orang, wisatawan asing berjumlah 209.422 orang dan sisanya tidak tercatat oleh

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

database dikarenakan situs museum virtual sudah terbuka tidak harus log-in terlebih dahulu.

3.2.4.2 Sampel

Bernson et al (2012: 250) menyatakan bahwa sampel adalah populasi yang terpilih untuk dianalisis. Agar memperoleh sampel yang representative dari populasi, maka setiap subjek dalam populasi diupayakan untuk memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel.

Sedangkan Maholtra (2009: 364) berpendapat bahwa sampel adalah sub-kelompok populasi yang terpilih untuk berpartisipasi dalam studi. Untuk memperoleh sampel yang representatif dari suatu populasi, maka setiap subjek dalam populasi diupayakan untuk memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel. Untuk menentukan sampel dari populasi yang telah ditetapkan perlu dilakukan suatu pengukuran yang dapat menghasilkan jumlah n .

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur sampel, digunakan rumus Slovin (Husein Umar, 2008: 141) sebagai berikut :

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

Dimana :

- n = Ukuran sampel
- N = Ukuran populasi
- e = Nilai presisi = 10% = 0,1

Adapun perhitungan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$N = 1.603.574$ $e = 0,1$ Maka :

$$n = \frac{1.201.008}{1 + (1.201.008)(0,1)^2} = 99,99 \approx 100$$

Berdasarkan penentuan sampel dengan menggunakan rumus teknik Slovin, maka diperoleh ukuran sampel (n) sebanyak 100 responden.

3.2.4.3 Teknik Sampling

Charles Stangor (2011: 110) berpendapat bahwa teknik sampling mengacu pada pemilihan orang-orang untuk berpartisipasi dalam sebuah proyek penelitian, biasanya digunakan untuk tujuan membuat kesimpulan tentang kelompok yang lebih besar dari individu.

Menurut Maholtra (2009: 375), sebuah teknik sampling dapat diklasifikasikan sebagai *probability* dan *non-probability*. Sampel *probability* merupakan sampel yang dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel, sedangkan sampel *non-probability* kebalikan dari *probability* dimana setiap elemen atau populasi tidak memiliki peluang yang sama dan pemilihan sampel bersifat objektif.

Setelah memperoleh data dari responden yang merupakan populasi penelitian, penulis mengambil sampel berdasarkan teknik *purposive sampling*. Menurut Mark. L Benson et al (2012: 250) menyatakan bahwa dalam teknik *purposive sampling*, subjek dipilih berdasarkan karakteristiknya. Teknik ini dipilih karena populasi dan sampel yang dipilih memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik tersebut antara lain :

1. Pengunjung Pernah Berkunjung Ke Museum Virtual Asia Afrika
2. Berusia minimal 17 tahun

3.2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengolahan data umumnya terkait cara yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Secara umum terdapat beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, angket/kuesioner serta studi literatur. Untuk memperoleh data yang lengkap dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik penelitian sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data untuk memperoleh data dan informasi dari narasumber secara lisan. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung dengan narasumber yaitu Seksi Publikasi dan Promosi Nilai-nilai Konperensi Asia Afrika Museum Konperensi Asia Afrika. Adapun tujuan dari dilakukannya wawancara tersebut untuk memperoleh data mengenai profil perusahaan, fasilitas yang terdapat di Museum Konperensi Asia Afrika dll.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan peninjauan serta pengamatan secara langsung terhadap gejala yang tampak pada objek yang diteliti.

3. Angket / Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan data yang disebut angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Responden mempunyai kebiasaan untuk memberikan jawaban atau respon sesuai dengan persepsinya. Kuesioner merupakan metode penelitian yang harus dijawab responden untuk menyatakan pandangannya terhadap suatu persoalan. Kuesioner berisi pertanyaan dan pernyataan mengenai karakteristik responden, pengalaman pengunjung terhadap hasil dari museum virtual serta niat berkunjung. Kuesioner ditujukan kepada wisatawan yang berkunjung di Museum Konperensi Asia Afrika.

4. Studi Literatur

Studi literatur merupakan usaha pengumpulan informasi terkait teori-teori yang berhubungan dengan masalah variabel yang diteliti,

yang terdiri dari museum virtual dan niat berkunjung baik melalui buku, jurnal maupun artikel yang diterbitkan.

3.2.6 Hasil Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Setelah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner terkumpul, yang selanjutnya adalah mengolah dan menafsirkan data sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat apakah antara variabel Museum Virtual (X) ada pengaruhnya atau tidak terhadap variabel Niat Berkunjung (Y). Oleh karena itu benar tidaknya suatu data sangat menentukan mutu hasil penelitian. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini diproses dengan menggunakan alat bantu program SPSS (*Statistical Product for Service Solutions*) 23 for window.

3.2.6.1 Hasil Pengujian Validitas

Dalam penelitian ini yang akan diuji adalah validitas dari variabel Museum Virtual yang terdiri dari *Attitude toward museums, Sense of telepresence, Involvement, Interest in Art, Interest in new technologies, Frequency of museums visits, Internet use and interaction in virtual environments* sebagai instrumen variabel (X) dan Niat Berkunjung sebagai variabel (Y). Perhitungan validitas item instrumen dilakukan dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistic (Statistical Product for Service Solutions)* 23 for windows.

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas menggunakan nilai korelasi antara data pada masing-masing pernyataan dengan skor total memakai teknik korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson.

Rumus teknik korelasi product moment sebagai berikut :

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

Keterangan .:

r_{xy} = Koefisien korelasi *product moment*

n = Jumlah sampel atau banyaknya responden

X = Skor yang diperoleh subjek dalam setiap item

Y = Skor total yang diperoleh subjek dari seluruh item

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

$\sum X^2$ = Kuadrat faktor variabel X

$\sum Y^2$ = Kuadrat faktor variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian faktor korelasi variabel X dan Y

Sedangkan pengujian keberartian koefisien korelasi (t) dilakukan dengan taraf signifikansi 5%. Rumus uji t yang digunakan sebagai berikut :

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

Keputusan pengujian validitas instrument, menggunakan taraf signifikansi sebagai berikut :

1. Nilai r dibandingkan dengan nilai r tabel dengan dk = n-2 dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$
2. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$
3. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil pengujian validitas dari setiap item pertanyaan yang diajukan peneliti, data disajikan sebagai berikut:

TABEL 3.2
HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

No	Pertanyaan	r _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Museum Virtual				
<i>Attitudes Toward Museums</i>				
1	Bagaimana pendapat anda mengenai latar belakang sejarah Museum Konperensi Asia Afrika	0,763	0,361	Valid
2	Bagaimana pendapat anda mengenai makna nilai sejarah Museum Konperensi Asia Afrika	0,827	0,361	Valid
3	Bagaimana manfaat keberadaan Museum Konperensi Asia Afrika	0,897	0,361	Valid
<i>Sense of Telepresence</i>				
1	Bagaimana perbandingan antara kondisi museum virtual dengan kondisi sebenarnya	0,590	0,361	Valid
2	Bagaimana perbandingan pengalaman berkeliling museum melalui virtual dengan berkeliling secara langsung	0,755	0,361	Valid

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

3	Bagaimana perbandingan pada nilai sejarah yang dirasakan pada Museum Konperensi Asia Afrika melalui museum virtual dan berkunjung secara langsung	0,813	0,361	Valid
<i>Involvement</i>				
1	Seberapa aktif pengguna museum virtual mengendalikan perjalanan keliling secara virtual	0,786	0,361	Valid
2	Bagaimana keterlibatan pengguna museum virtual dalam memberikan <i>feed back (comment, like, share)</i>	0,765	0,361	Valid
<i>Interest in Art</i>				
1	Bagaimana minat anda terhadap nilai seni/estetika arsitektur/ barang peninggalan sejarah di Museum Konperensi Asia Afrika yang dilihat di museum virtual	0,908	0,361	Valid
2	Bagaimana minat anda pada nilai seni arsitektur/ bangunan bersejarah seperti Museum Konperensi Asia Afrika	0,909	0,361	Valid
<i>Interest in New Technologies</i>				
1	Bagaimana minat anda menggunakan teknologi museum virtual yang digunakan di Museum Konperensi Asia Afrika	0,691	0,361	Valid
2	Bagaimana minat anda terhadap kemudahan teknologi yang digunakan museum virtual Museum Konperensi Asia Afrika	0,695	0,361	Valid
<i>Frequency of Museum Visits</i>				
1	Bagaimana durasi yang dihabiskan untuk mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika	0,629	0,361	Valid
2	Bagaimana intensitas mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika	0,655	0,361	Valid
<i>Internet Use and Interaction in Virtual Environments</i>				
1	Bagaimana intensitas anda dalam menggunakan internet	0,750	0,361	Valid
2	Bagaimana ketergantungan anda dalam menggunakan internet di kehidupan sehari-hari	0,742	0,361	Valid

Niat Berkunjung				
<i>Willing Purchase</i>				
1	Bagaimana kesediaan untuk mengeluarkan biaya ke Museum Konperensi Asia Afrika	0,792	0,361	Valid
2	Bagaimana kesediaan untuk mengeluarkan biaya lebih tinggi ke Museum Konperensi Asia Afrika	0,488	0,361	Valid
<i>Considering Purchase</i>				
1	Bagaimana akses terhadap virtual museum mempengaruhi anda untuk berkunjung ke museum asli	0,796	0,361	Valid
2	Bagaimana pertimbangan lokasi Museum KAA mempengaruhi anda untuk berkunjung	0,758	0,361	Valid
<i>Recommendation Purchase</i>				
1.	Bagaimana kesedian anda merekomendasikan Museum Konperensi Asia Afrika kepada orang lain	0,701	0,361	Valid
2.	Bagaimana kesedian anda mengajak orang lain untuk mengunjungi Museum Konperensi Asia Afrika	0,632	0,361	Valid

Berdasarkan Tabel 3.2, hasil pengujian validitas instrumen penelitian memperlihatkan bahwa semua butir pertanyaan valid (22 item) karena skor r_{hitung} lebih besar jika dibandingkan dengan r_{tabel} (0,361) pada derajat kebebasan ($df = n-2$), mengingat jumlah instrumen yang diuji validitas sebanyak 30 responden.

3.2.6.2 Hasil Pengujian Realibilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan tingkat ketepatan alat pengumpulan data yang digunakan. Dalam kata lain reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur dalam mengukur gejala yang serupa. Reliabilitas memiliki pengertian bahwa suatu instrument dalam penelitian memiliki akurasi nilai sehingga dapat dipercaya dan digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut sudah baik.

Maholtra (2009: 317) berpendapat bahwa reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila diukur beberapa kali dengan alat ukur yang sama.

Pengertian reliabilitas menurut Cooper dan Schindler (2011: 283) yaitu *“reliability is concerned with estimates of the degree to which a measurement is free of random or unstable error”*. Reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur didalam mengukur gejala yang serupa.

Dalam penelitian ini, reliabilitas dihitung dengan menggunakan rumus alpha atau *cronbach's alpha* (α) karena instrumen pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner penelitian ini merupakan rentangan antara beberapa nilai dengan menggunakan skala likert 1 sampai dengan 5. Menurut Anderson dalam Uma Sekaran (2006: 177) :

Cronbach alpha adalah koefisien kehandalan yang menunjukkan seberapa baik item dalam suatu kumpulan secara positif berkorelasi satu sama lain. *Cronbach alpha* dihitung dalam rata-rata interkorelasi antar item yang mengukur konsep. Semakin dekat *cronbach alpha* dengan 1, semakin tinggi keandalan konsistensi internal.

Rumus *alpha* atau *cronbach's alpha* (α) sebagai berikut :

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

Keterangan .:

r_{11} = Realibilitas instrumen

k = Banyak butir pertanyaan

σ_t^2 = Varian total

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir tiap pertanyaan

Jumlah varian butir tiap pertanyaan dapat dicari dengan cara mencari nilai varian tiap butir yang kemudian dijumlahkan ($\sum \sigma^2$) sebagai berikut :

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

Keterangan :

n = Jumlah sampel

σ = Nilai varian

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

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika koefisien internal seluruh item (r_{11}) \geq r tabel dengan tingkat signifikansi 10% maka item pertanyaan dikatakan reliabel.
2. Jika koefisien internal seluruh item (r_1) $<$ r tabel dengan tingkat signifikansi 10% maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel.

Keputusan pengujian reliabilitas item anstrumen, adalah sebagai berikut :

item pernyataan yang diteliti dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$

item pernyataan yang diteliti dikatakan tidak reliabel jika $r_{hitung} < r_{tabel}$

Perhitungan reliabilitas pertanyaan dilakukan dengan bantuan program SPSS 23 *for windows*.

Adapun langkah-langkah menggunakan SPSS 23 *for window* sebagai berikut :

1. Memasukkan data variabel X,Y dan variabel Z setiap item jawaban responden atas nomor item pada data view.
2. Klik variabel view, lalu isi kolom *name* dengan variabel-variabel penelitian (misalnya X, Y) *width*, *decimal*, *label* (isi dengan nama-nama atas variabel penelitian), *coloumn*, *align*, (*left*, *center*, *right*, *justify*) dan isi juga kolom *measure* (skala: ordinal).
3. Kembali ke data *view*, lalu klik *analyze* pada toolbar pilih *Reliability Analyze*
4. Pindahkan variabel yang akan diuji atau klik Alpha, OK.
5. Akan dihasilkan output, apakah data tersebut valid serta reliabel atau tidak dengan membandingkan data hitung dengan data tabel.

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 23 *for windows* diperoleh hasil pengujian reliabilitas sebagai berikut.

Koefisien internal seluruh item $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item pertanyaan dikatakan reliabel, maka variabel yang diuji keduanya cukup reliabel, berikut adalah tabel 3.4 terkait uji reliabilitas instrumen penelitian :

TABEL 3.3
HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN

No	VARIABEL	$C\sigma$ <i>hitung</i>	$C\sigma$ <i>minimal</i>	Keterangan
1	Museum Virtual	0,712	0,70	Reliabel
2	Niat Berkunjung	0,785	0,70	Reliabel

Tabel 3.3 menunjukkan bahwa variabel yang memiliki nilai lebih besar adalah niat berkunjung $C\sigma$ *hitung* sebesar 0,785 dan variabel Museum Virtual $C\sigma$ *hitung* sebesar 0,712 dengan keterangan kedua variabel tersebut reliabel.

3.2.7 Rancangan Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengukur, mengolah dan menganalisis data. Tujuan pengolahan data adalah untuk memberikan keterangan yang berguna dan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian. Teknik analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis serta menjawab masalah yang diajukan. Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Kuisioner disusun berdasarkan variabel yang terdapat dalam penelitian.

3.2.7.1 Rancangan Analisis Data Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk melihat faktor penyebab. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengubah kumpulan data mentah menjadi informasi yang mudah dipahami. Analisis data deskriptif dilakukan dengan menggolongkan, mengklasifikasikan dan menginterpretasikan data-data yang didapat yang selanjutnya dianalisis, sehingga diperoleh gambaran umum tentang variabel berdasarkan beberapa analisis sebagai berikut:

1. Analisis frekuensi adalah distribusi matematika dengan tujuan memperoleh hitungan jumlah tanggapan terkait dengan nilai yang berbeda dari satu variabel dan dua variabel mengungkapkan jumlah dalam presentase (Naresh K. Maholtra, 2009: 480)
2. Analisis *Cross Tabulation* adalah teknik statistik yang menggambarkan dua atau lebih variabel secara bersamaan dan hasil dalam tabel yang mencerminkan distribusi gabungan dari dua atau lebih yang memiliki sejumlah kategori atau nilai-nilai yang berbeda (Naresh K. Maholtra, 2009: 493)
3. Perhitungan skor ideal digunakan untuk mengukur tinggi atau rendahnya pengaruh variabel X yang terdapat di objek penelitian. Berikut rumus untuk menghitung skor ideal.
 - a) Nilai indeks maksimum = skor tertinggi x jumlah item x jumlah responden.
 - b) Nilai indeks minimum = skor terendah x jumlah item x jumlah responden
 - c) Jenjang variabel = nilai indeks maksimum – nilai indeks minimum
 - d) Jarak Interval = jenjang : banyaknya kelas interval.

Presentasi skor = [(total skor) : nilai maksimum] x 100

Analisis data deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis data deskriptif mengenai gambaran Museum Virtual di Museum Konperensi Asia Afrika melalui tujuh dimensi diantaranya *attitudes toward museums, sense of telepresence, involvement, interest in art, interest in new technologies, frequency of museum visits* dan *internet use and interaction in virtual environments*.
2. Analisis data deskriptif mengenai gambaran Niat Berkunjung wisatawan di Museum Konperensi Asia Afrika yang terdiri dari tiga dimensi diantaranya *willing purchase, considering purchase* dan *recommendation purchase*.

3.2.7.2 Rancangan Analisis Data Verifikatif

Analisis data verifikatif diperlukan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan secara statistik. Analisis data dilakukan setelah data seluruh responden terkumpul. Kegiatan analisis data dilakukan melalui beberapa tahap berikut ini:

1. Menyusun data
2. Menyeleksi data Kegiatan seleksi data ditunjukkan untuk mengecek kelengkapan identitas responden, kelengkapan data serta isian data yang sesuai dengan tujuan penelitian.
3. Tabulasi data
 - a. Memberi skor pada setiap *item*.
 - b. Menjumlahkan skor pada setiap *item*.
 - c. Menyusun ranking pada setiap *item*.

4. Menganalisis data

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

5. Pengujian

Proses pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan menggunakan analisis regresi berganda.

3. Berdasarkan tujuan penelitian, maka variabel yang dianalisis adalah variabel independen (X) yaitu museum virtual yang terdiri dari *attitudes toward museums, sense of telepresence, involvement, interest in art, interest in new technologies, frequency of museum visits* dan *internet use and interaction in virtual environments*. Sedangkan variabel dependen (Y) yaitu Niat Berkunjung.

3.2.7.3 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda adalah suatu alat analisis peramalan nilai pengaruh dua atau lebih variabel independen ($X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$ dan X_7) terhadap variabel dependen (Y) untuk membuktikan ada atau tidaknya

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

hubungan kausal antara dua atau lebih variabel independen. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio. Adapun langkah-langkah dalam menghitung analisis regresi berganda dengan menentukan model persamaan regresi berganda. Perumusan persamaan regresi berganda lima variabel bebas tersebut sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + b_6X_6 + b_7X_7$$

Keterangan:

Y = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan (niat berkunjung)

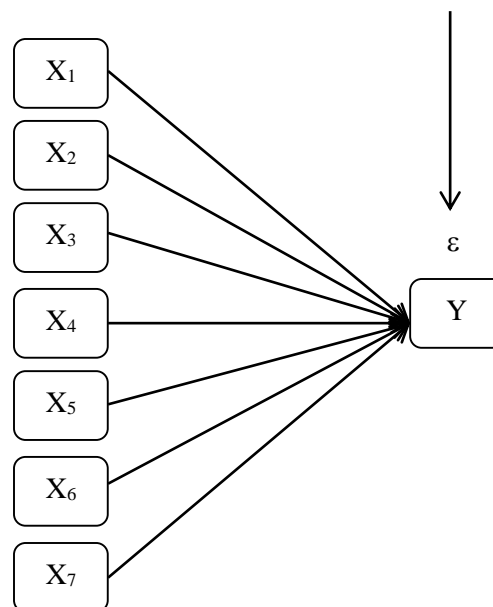
a = Harga Y bila X = 0

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

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

X_1 (*attitudes toward museums*), X_2 (*sense of telepresence*), X_3 (*involvement*), X_4 (*interest in art*), X_5 (*interest in new technologies*), X_6 (*frequency of museum visits*) dan X_7 (*internet use and interaction in virtual environments*).

Analisis regresi berganda akan dilakukan bila jumlah variabel independen minimal dua atau lebih. Menerjemahkan ke dalam beberapa sub hipotesis yang menyatakan pengaruh sub variabel independen yang paling dominan terhadap variabel dependen, lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut ini;



GAMBAR 3.1
REGRESI LINEAR BERGANDA

Keterangan:

X_1 = *Attitudes toward museums*

X_2 = *Sense of telepresence*

X_3 = *Involvement*

X_4 = *Interest in art*

X_5 = *Interest in new technologies*

X_6 = *Frequency of museum visits*

X_7 = *Internet use and interaction in virtual environments*

Y = Niat Berkunjung

1. Teknik analisis regresi linier berganda dilakukan dengan prosedur kerja sebagai berikut:

a. Uji Asumsi Normalitas

Uji normalitas adalah untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual terdistribusi normal. Syarat pertama untuk melakukan analisis regresi adalah normalitas, yaitu data sampel hendaknya memenuhi persyaratan distribusi

normal. *Norma probability plot* dapat digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Asumsi Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut homoskedastisitas. Suatu regresi dikatakan tidak terdeteksi heteroskedastisitas apabila diagram pencar residualnya tidak membentuk pola tertentu.

c. Uji Asumsi Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variabel-variabel bebas dalam suatu model regresi linier berganda. Jika ada korelasi yang tinggi diantara variabel-variabel bebasnya, maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat menjadi terganggu. Parameter yang sering digunakan untuk mendeteksi multikolinearitas adalah nilai VIF (*Variance Inflation Factor*). Suatu regresi dikatakan terdeteksi multikolinearitas apabila nilai VIF menjauhi 1 dan kurang dari 10.

2. Analisis Korelasi (R)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variabel independen ($X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$, dan X_7) terhadap variabel dependen (Y) secara serentak. Koefisien ini menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara variabel independen ($X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$, dan X_7) secara serentak terhadap variabel dependen (Y). Nilai R antara 0 sampai 1. Nilai semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah.

3. Analisis Determinasi (R^2)

Analisis determinasi dalam regresi berganda digunakan untuk mengetahui persentase sumbangann pengaruh variabel independen ($X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$, dan X_7) secara serentak terhadap variabel dependen (Y). Silalahi (2009: 375) mengungkapkan koefisien ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar presentase variasi perubahan dalam satu variabel (dependen) ditentukan oleh

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

perubahan dalam variabel lain (independen). $R^2 = 0$, maka tidak ada sedikitpun presentasi sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependen atau variasi variabel independen yang digunakan dalam model tidak menjelaskan sedikitpun variasi variabel dependen.

3.2.8 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 independen dengan variabel dependen yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan H_0 ditolak atau H_1 diterima dari hipotesis yang telah dirumuskan. Rancangan hipotesis dalam penelitian ini dilakukan secara simultan dan parsial. Rancangan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Simultan

Pengujian secara simultan berfungsi untuk membuktikan bahwa setiap variabel independen (X) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Y) secara serentak. Kriteria pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah:

- a. Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya X berpengaruh terhadap Y.
- b. Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya X tidak berpengaruh terhadap Y.

Rumusan hipotesisnya adalah:

- a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Museum Virtual yang terdiri dari *attitudes toward museums, sense of telepresence, involvement, interest in art, interest in new technologies, frequency of museum visits* dan *internet use and interaction in virtual environments*. Terhadap variabel (Y) yaitu Niat Berkunjung.
- b. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Museum Virtual yang terdiri dari *attitudes toward museums, sense of telepresence, involvement, interest in art, interest in new technologies, frequency of*

museum visits dan internet use and interaction in virtual environments.

Terhadap variabel (Y) yaitu Niat Berkunjung.

2. Secara Parsial

Kriteri pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *attitudes toward museum* terhadap niat berkunjung.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara *attitudes toward museum* terhadap niat berkunjung.

- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *sense of telepresence* terhadap niat berkunjung.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara *sense of telepresence* terhadap niat berkunjung.

- c. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *involvement* terhadap niat berkunjung.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara *involvement* terhadap niat berkunjung.

- d. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *interest in art* terhadap niat berkunjung.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara *interest in art* terhadap niat berkunjung.

- e. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *interest in new technologies* terhadap niat berkunjung.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara *interest in new technologies* terhadap niat berkunjung.

- f. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *frequency of museum visits* terhadap niat berkunjung.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara *interest in new technologies* terhadap niat berkunjung.

- g. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka artinya terdapat pengaruh antara *internet use and interaction in virtual environments* terhadap niat berkunjung.

Agus Kuswandi, 2017

MENINGKATKAN NIAT BERKUNJUNG WISATAWAN DI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA MELALUI MUSEUM VIRTUAL

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

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka artinya tidak terdapat pengaruh antara *internet use and interaction in virtual environments* terhadap niat berkunjung.