

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 *Virtual Museum* (X) yang memiliki enam sub variabel 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*.

Masalah penelitian yang merupakan penelitian variabel terikat adalah minat berkunjung (Y) yang memiliki indikator *Willing purchase*, *Considering purchase and Recommendation purchase*. Adapun subjek penelitian ini adalah salah satu wisata *heritage*, Museum Nasional Indonesia. Alasan memilih subjek penelitian tersebut adalah Museum nasional merupakan museum terbesar dan tertua di asia tenggara, selain itu merupakan lima besar wisata unggulan provinsi DKI Jakarta, walaupun demikian terjadi penurunan pengunjung selama beberapa tahun terakhir pada Museum Nasional Indonesia ditengah meningkatnya jumlah perjalanan wisatawan nusantara dan semakin banyaknya wisatawan yang berkunjung ke DKI Jakarta. Responden yang akan diteliti oleh penulis adalah wisatawan nusantara yang pernah mengunjungi *virtual museum* dalam *website* Museum Nasional. Responden ini dipilih karena dinilai lebih merasakan dan berpengalaman mengenai efek dari penggunaan *virtual museum* pada *website* Museum Nasional Indonesia.

Time horizon yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan pada kurun waktu kurang dari satu tahun, maka metode yang digunakan adalah *cross sectional method*. Menurut Sekaran & Bougie (2016, hal.106) mengemukakan bahwa *cross sectional method* adalah sebuah penelitian di mana data dikumpulkan hanya sekali, mungkin selama beberapa hari atau minggu atau bulan, untuk menjawab pertanyaan penelitian.

3.2 Desain dan Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan berdasarkan penjelasan dan bidang penelitian menggunakan penelitian deskriptif dan inferensial. Menurut Gilbert A. Churchill (2005, hal.129) Tujuan penelitian deskriptif untuk menyajikan suatu profil, menjelaskan aspek-aspek yang

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

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 *virtual museum* Nasional Indonesia dan minat untuk berkunjung di Museum Nasional Indonesia.

Sedangkan penelitian inferensial adalah sebuah pengujian mengenai hipotesis penelitian yang diteliti (Istijanto, 2009). Sehingga penelitian verifikatif dalam penelitian ini menguji pengaruh antara *museum virtual* di Museum Nasional Indonesia terhadap minat untuk berkunjung.

3.2.2 Metode Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini merupakan analisis penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2015, hal. 295) Penelitian kuantitatif merupakan sarana untuk menguji teori objektif dengan memeriksa hubungan antar variabel. Variabel ini dapat diukur, biasanya pada instrumen, sehingga data dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik. Dalam penelitian ini, metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis jalur.

Adapun penelitian deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan *virtual museum* Nasional Indonesia, serta untuk mendapatkan gambaran dari minat untuk berkunjung di Museum Nasional Indonesia. Kemudian analisis jalur bertujuan untuk menentukan sub variabel apa yang memiliki pengaruh langsung dan sub variabel mana yang dimediasi oleh variabel lain (Creswell, 2015, hal. 697). Dalam hal ini untuk menguji keberpengaruhan sub variabel dari *virtual museum* terhadap minat wisatawan nusantara untuk mengunjungi Museum Nasional secara langsung.

3.3 Operasionalisasi Variabel

Untuk persiapan pengolahan data, maka dibuat panduan operasional variabel, yang didalamnya membuat variabel *virtual museum* dan minat berkunjung yang dapat dijadikan sebagai acuan kuesioner

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

beserta indikator-indikator yang terkait, yang dibuat dalam bentuk Tabel 3.1

Tabel 3. 1 Operasional Variabel

NO	VARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR	SKALA
1	<p><i>(X) Virtual museum</i></p> <p>Konsep Variabel : Museum virtual adalah koleksi gambar digital yang direkam, file suara, dokumen teks dan data</p>	<p><i>(X1) Attitudes Toward Museums</i></p> <p>Sikap terhadap museum</p> <p>(Katz & Halpern, 2015; Dietz et, al, 2003).</p>	<p>-Tingkat ketertarikan wisatawan terhadap koleksi museum secara virtual</p> <p>-Tingkat kebermanfaatannya adanya <i>virtual museum</i></p>	Interval
2	<p>historis, ilmiah, atau budaya lainnya yang dapat diakses melalui</p>	<p><i>(X2) Sense of Telepresence</i></p> <p>Rasa yang mendalam dari pengalaman wisatawan</p>	<p>-Tingkat mendapat kesan yang sama seperti berkunjung ke museum secara</p>	Interval

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

	media elektronik. Styliani et al. (2009)	terhadap <i>virtual museum</i> (Katz & Halpern, 2015; Dietz et, al, 2003).	langsung ketika melihat secara virtual - Tingkat mendapat pengetahuan terkait koleksi museum	
3		<i>(X3) Involvement</i> Keterlibatan wisatawan untuk berpartisipasi aktif (Katz & Halpern, 2015; Dietz et, al, 2003).	-Tingkat keaktifan mengikuti petunjuk perjalanan yang disediakan dalam <i>virtual museum</i>	Interval

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

4		<p><i>(X4) Interest in Art</i></p> <p>Indeks ketertarikan dari seni</p> <p>(Katz & Halpern, 2015; Dietz et, al, 2003).</p>	<p>-Tingkat ketertarikan terhadap nilai seni koleksi museum yang ditampilkan pada <i>virtual museum</i></p> <p>-Tingkat ketertarikan dengan tampilan bangunan, musik, dan penataan koleksi museum melalui <i>virtual museum</i></p>	Interval
5		<p><i>(X5) Interest in New Technologies</i></p> <p>Indeks ketertarikan teknologi</p> <p>(Katz & Halpern, 2015; Dietz et, al, 2003).</p>	<p>Tingkat kemudahan terhadap teknologi yang digunakan pada <i>virtual museum</i></p>	Interval

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

6		<p><i>(X6) Frequency of Museum Visits</i></p> <p>Tingkat atau jumlah kunjungan ke museum</p> <p>(Katz & Halpern, 2015; Dietz et, al, 2003).</p>	<p>- Tingkat durasi yang dihabiskan untuk mengunjungi <i>virtual museum</i></p>	Interval
NO	VARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR	SKALA
8	<p>Minat Berkunjung (Y)</p> <p>Konsep variabel :</p> <p>Minat Pembelian didefinisikan</p>	<p><i>Willing purchase</i></p> <p>Tindakan akan melakukan kunjungan suatu barang atau jasa</p> <p>Roozy et. al (2014), Wu & Lo (2009), Ferdinan (2002)</p>	<p>Tingkat kesediaan mengunjungi museum secara langsung</p>	Interval

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

9	<p>n sebagai ukuran kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu atau membuat keputusan untuk membeli</p> <p>Pingjun et. al (2014)</p>	<p><i>Considering purchase</i></p> <p>Untuk mempertimbangkan secara hati-hati mengenai sesuatu khususnya sebelum membuat keputusan untuk berkunjung</p> <p>Roozy et. al (2014), Wu & Lo (2009), Ferdinan (2002)</p>	<p>Tingkat pertimbangan faktor biaya yang dikeluarkan untuk berkunjung ke museum secara langsung</p>	Interval
10		<p><i>Recommendation purchase</i></p> <p>Perilaku perkataan dimana seseorang atau sesuatu bagus dan menjadi pilihan</p> <p>Roozy et. al (2014), Wu & Lo (2009) Ferdinan (2002)</p>	<p>-Tingkat kesediaan merekomendasikan Museum Nasional Indonesia kepada orang lain</p> <p>-Tingkat kesediaan mengajak orang lain untuk mengunjungi Museum Nasional Indonesia</p>	Interval

Sumber : Diolah dari berbagai jurnal, 2017

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

3.4 Jenis, Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Jenis dan Sumber Data

1. Data Primer

Menurut Sekaran & Bougie (2016:113), data primer merupakan informasi yang diperoleh peneliti secara *first-hand* atau tangan pertama mengenai variabel-variabel yang diteliti untuk mencapai tujuan penelitian. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari perusahaan melalui wawancara dengan salah satu karyawan yang bekerja di perusahaan tersebut.

2. Data Sekunder

Menurut Sekaran & Bougie (2016:113), data sekunder merupakan informasi yang telah dikumpulkan dari sumber-sumber yang sudah ada. Data sekunder merupakan struktur dan historis mengenai variabel-variabel yang telah dikumpulkan dan dihimpun sebelumnya oleh pihak lain. Data sekunder yang didapat dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pencarian di internet, membaca buku literatur, membaca jurnal dan penelitian lainnya.

Jenis Data	Sumber
Data Sekunder	
Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara di Indonesia Tahun 2011 – 2016	Litbangjakpar Kemenpar & BPS, 2017

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

Destinasi tujuan wisatawan nusantara tahun 2016.	Litbangjakpar Kemenpar, 2017
Daya Tarik Wisata di Jakarta	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta (diolah peneliti), 2017
Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Jakarta Tahun 2011– 2015.	Jakarta.bps.go.id, 2016
Lima Wisata Unggulan Menurut Lokasi Pariwisata di DKI Jakarta Tahun 2009-2015	jakarta.bps.go.id diolah peneliti 2016

Data Primer

Data Persentase Minat Tujuan Wisata	Penyebaran Kuesioner pada 30 responden
Faktor Responden Tidak Berkunjung ke Museum	Penyebaran Kuesioner pada 30 responden
Jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara ke Museum Nasional Indonesia Tahun 2009-2013	Museum Nasional Indonesia, 2017

Tabel 3. 2 Jenis dan Sumber Data

Sumber : diolah peneliti, 2017

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sekaran & Bougie (2016, hal.116), teknik pengumpulan data merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari desain penelitian. Untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti dan diharapkan dapat menunjang penelitian, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara:

1. Wawancara

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

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 bagian kemitraan dan promosi Museum Nasional yaitu bapak Syafei dan Pak Aep sebagai bidang *online marketing* di Museum Nasional pada tanggal 19 Oktober 2017 yang bertempat di Museum Nasional, Jakarta Pusat. Adapun tujuan dari dilakukannya wawancara tersebut untuk memperoleh data mengenai profil perusahaan, jumlah kunjungan, dan fasilitas yang terdapat di Museum Nasional Indonesia.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melakukan peninjauan serta pengamatan secara langsung di Museum Nasional pada tanggal 19 Oktober 2017, terhadap pengunjung, seperti bagaimana jumlah kunjungan dan jenis wisatawan yang mengunjungi Museum Nasional secara langsung.

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 *virtual museum* serta minat berkunjung. Kuesioner ditujukan kepada wisatawan yang berkunjung di *Virtual Museum*, Museum Nasional.

4. Studi Literatur

Studi literatur merupakan usaha pengumpulan informasi terkait teori-teori yang berhubungan dengan masalah variabel yang diteliti, yang terdiri dari *virtual museum* dan

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

minat berkunjung baik melalui buku, jurnal maupun artikel yang diterbitkan.

3.5 Populasi dan Sampel dan Teknik Sampling

3.5.1 Populasi

Menurut Sekaran & Bougie (2016, hal.240), Populasi mengacu pada seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal menarik yang ingin diteliti oleh seorang peneliti. Dalam penelitian ini populasi sasarannya adalah responden yang pernah berkunjung ke *Virtual Museum* Nasional Indonesia yang tercatat dalam *database* sebanyak 1.802 orang. Awal mula adanya *virtual museum* dalam *website* Museum Nasional pada tahun 2014. Pada saat itu pengunjung *virtual museum* harus memasukkan email terlebih dahulu sebelum masuk ke *virtual tour*. Sistem tersebut bertahan sepuluh bulan, setelahnya pengunjung tidak harus memasukkan *email* terlebih dahulu untuk membuka *virtual tour* dalam *website*, sehingga data pengunjung pada awal 2015 sampai 2017 tidak ter *record* oleh *database*.

3.5.2 Sampel

Menurut Sekaran & Bougie (2016, hal. 240) sampel adalah bagian dari populasi. Sampel demikian subkelompok atau bagian dari populasi. Dengan mempelajari sampel, peneliti harus mampu menarik kesimpulan yang digeneralisasikan. Untuk menentukan besarnya sampel tersebut bisa dilakukan secara statistik maupun berdasarkan estimasi penelitian, selain itu juga perlu diperhatikan bahwa sampel yang dipilih harus *representative* artinya segala karakteristik populasi hendaknya tercermin dalam sampel yang dipilih

Berdasarkan kutipan diatas mengatakan bahwa sampel merupakan sebagian dari individu yang memiliki karakteristik tertentu untuk mewakili seluruh populasi yang diamati. Berdasarkan sampel diatas, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi penelitian.

Adapun untuk menentukan jumlah sampel yang akan diambil pada penelitian ini dengan cara menggunakan rumus slovin yang disebutkan oleh Riduwan (Metode dan Teknik Penyusunan Tesis, 2013) dengan rumus:

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

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

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 = 1.802 e= 0,1 Maka :

$$n = \frac{1.802}{1 + (1.802)(0,1)^2} = 99,99 \approx 100$$

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

3.5.3 Teknik Sampling

Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *covenience sampling*. Menurut Creswell (2015, hal. 294), *covenience sampling* adalah desain *nonprobability sampling* dimana peneliti memilih sampel dari populasi karena bersedia dan bersukarela untuk diteliti. Peneliti mengirimkan link kuesioner penelitian melalui email ke 300 alamat email yang merupakan populasi secara bertahap selama kurang lebih sepuluh hari, hasil 100 email pertama yang mengumpulkan jawaban kuesioner adalah sample yang peneliti pilih.

3.6 Uji Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Validitas

Menurut Sekaran & Bougie (2016,hal. 287), validitas adalah cara pengujian mengenai seberapa baik instrumen dikembangkan dengan konsep langkah-langkah tertentu yang ditujukan untuk mengukur variabel tertentu.

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

Dengan demikian bahwa data valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Uji validitas dilakukan untuk memastikan seberapa baik suatu instrumen digunakan untuk mengukur konsep yang seharusnya diukur.

Pengukuran validitas dapat menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, setelah itu diuji dengan menggunakan uji t dan dilihat penafsiran dari indeks korelasinya.

Rumus *Pearson Product Moment*:

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

Keterangan:

R_{xy} = Menunjukkan indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan

R = Koefisien validitas item yang dicari, dua variabel yang dikorelasikan

X = Skor total pertanyaan yang dipilih

Y = Skor total yang diperoleh dari seluruh item

ΣX = Jumlah skor dalam distribusi X

ΣY = Jumlah skor dalam distribusi Y

ΣX² = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

ΣY² = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

N = Banyaknya responden

Agar memperoleh nilai yang signifikan, maka dilakukan uji korelasi dengan

membandingkan perhitungan dengan r tabel. Rumus uji t yang dilakukan sebagai berikut:

$$t = r \sqrt{(n-2) / \sqrt{1-r^2}} ; db = n-2$$

Keputusan pengujian validitas item responden adalah sebagai berikut:

1) Nilai r dibandingkan dengan nilai r tabel dengan dk = n-2 dan taraf signifikan sebesar 5%.

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

2) Item pernyataan yang diteliti dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel.

3) Item pernyataan yang diteliti dikatakan tidak valid jika r hitung $<$ r tabel.

Perhitungan validitas item instrumen dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS 24.0 for windows*. Dengan menggunakan rumus dan langkah yang sama maka dapat dilakukan pengujian validitas untuk seluruh item yaitu sebanyak 13 item. Pengujian validitas instrumen ini dilakukan terhadap 30 responden.

Tabel 3. 3 Uji Validitas Variabel X (*Virtual Museum*)

No	Pernyataan	rhitung	rtabel	Keterangan
<i>Attitudes Toward Museums</i>				
1	Kemenaarikan melihat koleksi museum secara virtual	0,636	0,361	Valid
2	Kebermanfaatan keberadaan <i>virtual museum</i>	0,734	0,361	Valid
<i>Sense of Telepresence</i>				
3	Pengalaman mengunjungi <i>virtual museum</i> sama dengan mengunjungi secara langsung	0,519	0,361	Valid
4	Kemudahan mempelajari informasi mengenai koleksi museum	0,754	0,361	Valid
<i>Involvement</i>				
5	Keaktifan mengikuti petunjuk perjalanan pada monitor <i>virtual museum</i>	0,754	0,361	Valid
<i>Interest in Art</i>				
6	Kemenaarikan nilai seni pada koleksi museum yang ditampilkan dalam <i>virtual museum</i>	0,586	0,361	Valid
7	Kemenaarikan tampilan bangunan, musik, dan	0,809	0,361	Valid

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

	penataan koleksi museum melalui <i>virtual museum</i>			
<i>Interest in New Technologies</i>				
8	Kemudahan penggunaan teknologi yang digunakan pada <i>virtual museum</i>	0,556	0,361	Valid
<i>Frequency of Museum Visits</i>				
9	Durasi yang dihabiskan dalam mengunjungi <i>virtual museum</i>	0,772	0,361	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2018 dengan SPSS Statistics 24.0

Berdasarkan Tabel 3.3, dapat dilihat bahwa setiap item pertanyaan variabel X (*Virtual museum*) pada kuesioner yang berjumlah 9 buah dinyatakan valid, karena setiap pertanyaan memiliki r hitung $\geq r$ tabel. Maka dari itu, setiap item pernyataan yang ada pada Tabel 3.3 tersebut dapat dinyatakan sebagai alat ukur variabel yang akan diteliti.

Tabel 3. 4 Uji Validitas Variabel Y (Minat Berkunjung)

No	Pernyataan	rhitung	rtabel	Keterangan
<i>Willing Purchase</i>				
10	Kesediaan mengunjungi museum secara langsung	0,768	0,361	Valid
<i>Considering Purchase</i>				
11	Pertimbangan biaya dalam mengunjungi museum secara langsung	0,773	0,361	Valid
<i>Recommendation Purchase</i>				
12	Kesediaan merekomendasikan Museum Nasional kepada orang lain	0,765	0,361	Valid

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

13	Kesediaan mengajak orang lain mengunjungi Museum Nasional secara langsung	0,763	0,361	Valid
----	---	-------	-------	-------

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2018 dengan SPSS Statistics 24.0

Berdasarkan Tabel 3.4, dapat dilihat bahwa setiap item pertanyaan variabel Y (Minat berkunjung) pada kuesioner yang berjumlah 4 buah dinyatakan valid, karena setiap pertanyaan memiliki r hitung $\geq r$ tabel. Maka dari itu, setiap item pertanyaan yang ada pada Tabel 3.4 tersebut dapat dinyatakan sebagai alat ukur variabel yang akan diteliti.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Setelah melalui tahap uji validitas kuesioner, kemudian pengujian dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji reliabilitas. Realibilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel. Menurut Sekaran & Bougie (2016,hal. 295), reliabilitas adalah cara pengujian mengenai seberapa konsisten konsep alat ukur tersebut.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Cronbach Alpha* karena alternatif jawaban pada instrumen penelitian lebih dari dua. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{1 - \sum \sigma b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :
 r_{11} : Reliabilitas instrumen
 k : Banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma b^2$: Jumlah varian total
 σ_1^2 : Varian total

Jumlah varian butir dapat dicari dengan cara mencari nilai varian tiap butir, kemudian jumlahkan, seperti berikut ini :

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

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

Keterangan n : Jumlah responden

:

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

Koefisien *Alpha Cronbach* ($C\alpha$) merupakan statistik yang paling umum digunakan untuk menguji reliabilitas suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen penelitian diindikasikan memiliki tingkat reliabilitas memadai jika koefisien *Alpha Cronbach* lebih besar atau sama dengan 0,70. Perhitungan validitas dan reliabilitas pertanyaan dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS 24.0 for windows. Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik *Cronbach Alpha*. Apabila angka *Cronbach Alpha* mendekati 1, maka semakin tinggi tingkat reabilitasnya.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

No	Variabel	$C\alpha$ hitung	$C\alpha$ minimal	Keterangan
1	<i>Virtual Museum</i>	0,881	0,70	Reliabel
2	Minat Berkunjung	0,884	0,70	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2018 dengan IBM SPSS Statistics 24.0

Berdasarkan Tabel 3.5 menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas variabel X dan Y adalah reliabel. Berdasarkan hasil pengujian instrument, dapat didapat hasil bahwa instrument dinyatakan valid dan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini dapat dilanjutkan dan tidak ada sesuatu hal yang dapat menjadi kendala terjadinya kegagalan penelitian dikarenakan instrumen penelitian yang belum teruji tingkat kevalidan dan kereliabilitasnya.

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

3.7 Prosedur Penelitian

3.7.1 *Editing*

Tujuan utama *editing* adalah memberlakukan beberapa standar mutu minimum atas data mentah. *Editing* meliputi pemeriksaan dan jika perlu mengoreksi setiap kuesioner atau formulir observasi (Churchill, 2005, hal. 163).

3.7.2 *Coding*

Coding merupakan prosedur teknis dimana data mentah diubah menjadi simbol-simbol; ini melibatkan penentuan kategori atau kelas alternatif dimana respon akan ditempatkan dan pemberian nomor-nomor kode kelas (Churchill, 2005, hal. 165). Dalam penelitian ini pengkodean menggunakan skala interval dengan metode skala semantik diferensial merupakan salah satu teknik *self-report* untuk pengukuran sikap dimana subjek diminta memilih salah satu kata sifat atau frase dari sekelompok pasangan kata sifat atau pasangan frase yang disediakan yang mampu menggambarkan perasaan mereka terhadap suatu objek (Churchill, 2005, hal. 466).



Sumber: (Churchill, 2005, hal. 467)

Gambar 3. 1 Contoh Skala Semantik Diferensial

3.7.3 *Tabulation*

Tabulasi hasil skoring akan dituangkan dalam bentuk tabel secara lengkap untuk seluruh *item* dari setiap variabel.

3.8 Analisis Data

3.8.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mencari tahu gambaran dari variabel yang diteliti secara mandiri berdasarkan data hasil kuesioner setelah di analisis. Analisis data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif kemudian disajikan dalam tabel dan diinterpretasikan. Creswell

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

(2015, hal. 291) menyebutkan “Analisis deskriptif merupakan sajian data untuk variabel dalam sebuah penelitian mencakup penggambaran hasil melalui mean, standar deviasi, dan kisaran skor”.

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

- Analisis data deskriptif mengenai gambaran *Virtual Museum* di Museum Nasional Indonesia melalui enam dimensi diantaranya *attitudes toward museums*, *sense of telepresence*, *involvement*, *interest in art*, *interest in new technologies*, dan *frequency of museum visits*.
- Analisis data deskriptif mengenai gambaran minat berkunjung wisatawan di Museum Nasional Indonesia.

3.8.2 Analisis Inferensial

Analisis Inferensial adalah teknik analisis untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh X_1 (*attitudes toward museums*), X_2 (*sense of telepresence*), X_3 (*involvement*), X_4 (*interest in art*), X_5 (*interest in new technologies*), dan X_6 (*frequency of museum visits*) terhadap minat untuk berkunjung (Y) wisatawan. Analisis inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik analisis jalur (*path analysis*) dengan menggunakan *software* SPSS 24.0. Analisis jalur merupakan perluasan dari analisis regresi linier berganda, sehingga syarat dari analisis regresi linier berganda harus dipenuhi terlebih dahulu. Adapun prasyarat menggunakan analisis jalur yaitu:

- a. Variabel observasi minimal berskala interval
- b. Uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heterokedastisitas.

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji t dan uji F yang mengasumsikan nilai residual mengikuti distribusi normal. Ada banyak alat uji normalitas,

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

merujuk pada buku Churchill (Churchill, 2005) alat uji normalitas yang digunakan di sini adalah uji statistik non-parametrik Kolmogorov-Smirnov dengan membuat hipotesis sebagai berikut:

Ho: Data residual berdistribusi normal

Ha: Data residual tidak berdistribusi normal

Ditolak atau tidak dapat ditolaknyanya hipotesis akan diuji dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha=5\%$).

3.8.2.2 Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Ada tidaknya masalah multikolienaritas dapat dilihat dari nilai tolerance dan *variance inflation factor* (VIF), maupun *coefficient correlations* dari setiap variabel independen. Jika nilai tolerance lebih dari 0,10 nilai VIF kurang dari 10, dan tidak ada *coefficient correlations* lebih dari 95%, maka dikatakan tidak ada multikolinearitas antara variabel dalam model regresi.

3.8.2.3 Uji Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang homokedastisitas atau tidak terjadi heterokedastisitas. Dalam penelitian ini menggunakan Uji Glejser yang dilakukan dengan cara meregresikan antara variabel independen dengan nilai absolut residualnya. Jika nilai signifikansi antara variabel independen dengan absolut residual lebih dari 0,05 maka tidak terjadi masalah heteroskedastisitas

3.8.2.4 Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis jalur atau *path analysis*. Menurut Riduwan (2013, hal. 21) *path analysis* merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk menganalisis pola hubungan antar variabel dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh

Nurul Laelia, 2018

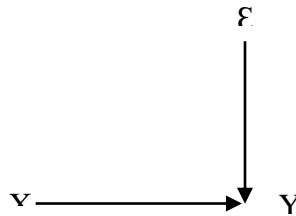
PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

langsung maupun tidak langsung dari seperangkat variabel bebas (eksogen) terhadap variabel terikat (endogen).

Analisis jalur digunakan untuk menentukan besarnya pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung variabel independen (X) yaitu X_1 (*attitudes toward museums*), X_2 (*sense of telepresence*), X_3 (*involvement*), X_4 (*interest in art*), X_5 (*interest in new technologies*), dan X_6 (*frequency of museum visits*) terhadap variabel dependen (Y).

Penelitian ini menggunakan skala interval. Dikarenakan dalam teknik analisis data dengan menggunakan *path analysis*, terdapat prasyarat data sekurang-kurangnya merupakan data interval. Hipotesis tersebut digambarkan dalam sebuah paradigma pada gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Struktur kausal antara X dan Y

Keterangan

X = *Virtual Museum*

Y = Minat Berkunjung

ϵ = Epsilon (variabel lain yang tidak diteliti)

Struktur hubungan tersebut menunjukkan bahwa *virtual museum* berpengaruh terhadap minat berkunjung. Selain itu terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi hubungan antara X (*Virtual Museum*) dan Y (Minat berkunjung) yaitu variabel residu dan dilambangkan dengan ϵ namun pada penelitian ini variabel tersebut tidak diteliti.

Struktur hubungan antara X dan Y diuji melalui analisis jalur dengan hipotesis berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan antara *virtual museum* yang terdiri dari X_1 (*attitudes toward museums*), X_2 (*sense*

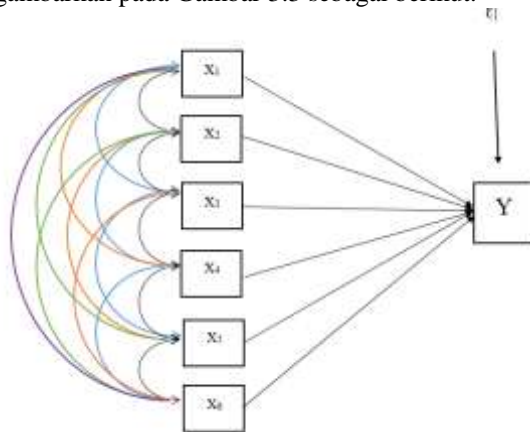
Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

of telepresence), X_3 (involvement), X_4 (interest in art), X_5 (interest in new technologies), dan X_6 (frequency of museum visits) terhadap minat berkunjung (Y). Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan pengujian hipotesis yakni sebagai berikut.

1. Menggambar diagram struktur hipotesis.
2. Selanjutnya diagram tersebut diterjemahkan ke dalam beberapa sub hipotesis yang menyatakan pengaruh sub variabel independen yang paling dominan terhadap variabel dependen. Seperti yang digambarkan pada Gambar 3.3 sebagai berikut.



Gambar 3. 3 Jalur sub struktur hipotesis

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

Y = Minat Berkunjung

ϵ = Epsilon (variabel lain yang tidak diteliti)

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

2. Menghitung matriks korelasi antar variabel bebas

$$R_1 = \begin{pmatrix} X_1 & X_2 & X_3 & X_4 & X_5 & X_6 \\ 1 & r_{X_2X_1} & r_{X_3X_1} & r_{X_4X_1} & r_{X_5X_1} & r_{X_6X_1} \\ & 1 & r_{X_3X_2} & r_{X_4X_2} & r_{X_5X_2} & r_{X_6X_2} \\ & & 1 & r_{X_4X_3} & r_{X_5X_3} & r_{X_6X_3} \\ & & & 1 & r_{X_5X_4} & r_{X_6X_4} \\ & & & & 1 & r_{X_6X_5} \\ & & & & & 1 \end{pmatrix}$$

3. Identifikasi persamaan sub struktur hipotesis

Menghitung matriks invers korelasi

$$R_1^{-1} = \begin{pmatrix} X_1 & X_2 & X_3 & X_4 & X_5 & X_6 \\ C1 & C1.2 & C1.3 & C1.4 & C1.5 & C1.6 \\ & C2.2 & C2.3 & C2.4 & C2.5 & C2.6 \\ & & C3.3 & C3.4 & C3.5 & C3.6 \\ & & & C4.4 & C4.5 & C4.6 \\ & & & & C5.5 & C5.6 \\ & & & & & C6.6 \end{pmatrix}$$

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

4. Menghitung semua koefisien jalur melalui rumus
Menghitung matriks interval korelasi

$$\begin{pmatrix}
 \text{PYX1.1} \\
 \text{PYX1.2} \\
 \text{PYX1.3} \\
 \text{PYX1.4} \\
 \text{PYX1.5} \\
 \text{PYX1.6}
 \end{pmatrix}
 \begin{pmatrix}
 \text{X1} & \text{X2} & \text{X3} & \text{X4} & \text{X5} & \text{X6} \\
 \text{C1} & \text{C1.2} & \text{C1.3} & \text{C1.4} & \text{C1.5} & \text{C1.6} \\
 & \text{C2.2} & \text{C2.3} & \text{C2.4} & \text{C2.5} & \text{C2.6} \\
 & & \text{C3.3} & \text{C3.4} & \text{C3.5} & \text{C3.6} \\
 & & & \text{C4.4} & \text{C4.5} & \text{C4.6} \\
 & & & & \text{C5.5} & \text{C5.6} \\
 & & & & & \text{C6.6}
 \end{pmatrix}
 \begin{pmatrix}
 \text{rYX1.1} \\
 \text{rYX1.2} \\
 \text{rYX1.3} \\
 \text{rYX1.4} \\
 \text{rYX1.5} \\
 \text{rYX1.6}
 \end{pmatrix}$$

5. Menguji langsung maupun tidak langsung dari setiap sub variabel

Pengaruh (X1) terhadap (Y) = PYX1.PYX1
 Pengaruh tidak langsung melalui (X2) = PYX1.rYX2.PYX2
 Pengaruh tidak langsung melalui (X3) = PYX1.rYX3.PYX3
 Pengaruh tidak langsung melalui (X4) = PYX1.rYX4.PYX4
 Pengaruh tidak langsung melalui (X5) = PYX1.rYX5.PYX5
 Pengaruh tidak langsung melalui (X6) = PYX1.rYX6.PYX6
 Pengaruh total (X1) terhadap (Y) =

Pengaruh (X2) terhadap (Y) = PYX2.PYX2
 Pengaruh tidak langsung melalui (X1) = PYX2.rYX1.PYX1
 Pengaruh tidak langsung melalui (X3) = PYX2.rYX3.PYX3
 Pengaruh tidak langsung melalui (X4) = PYX2.rYX4.PYX4
 Pengaruh tidak langsung melalui (X5) = PYX2.rYX5.PYX5
 Pengaruh tidak langsung melalui (X6) = PYX2.rYX6.PYX6
 Pengaruh total (X2) terhadap (Y) =

Pengaruh (X3) terhadap (Y) = PYX3.PYX3
 Pengaruh tidak langsung melalui (X1) = PYX3.rYX1.PYX1
 Pengaruh tidak langsung melalui (X2) = PYX3.rYX2.PYX2
 Pengaruh tidak langsung melalui (X4) = PYX3.rYX4.PYX4

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

Pengaruh tidak langsung melalui (X5) = $PYX3.rYX5.PYX5$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X6) = $PYX3.rYX6.PYX6$
 Pengaruh total (X3) terhadap (Y) =

Pengaruh (X4) terhadap (Y) = $PYX4.PYX4$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X1) = $PYX4.rYX1.PYX1$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X2) = $PYX4.rYX2.PYX2$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X3) = $PYX4.rYX3.PYX3$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X5) = $PYX4.rYX5.PYX5$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X6) = $PYX4.rYX6.PYX6$
 Pengaruh total (X4) terhadap (Y) =

Pengaruh (X5) terhadap (Y) = $PYX5.PYX5$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X1) = $PYX5.rYX1.PYX1$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X2) = $PYX5.rYX2.PYX2$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X3) = $PYX5.rYX3.PYX3$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X4) = $PYX5.rYX4.PYX4$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X6) = $PYX5.rYX6.PYX6$
 Pengaruh total (X5) terhadap (Y) =

Pengaruh (X6) terhadap (Y) = $PYX6.PYX6$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X1) = $PYX6.rYX1.PYX1$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X2) = $PYX6.rYX2.PYX2$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X3) = $PYX6.rYX3.PYX3$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X4) = $PYX6.rYX4.PYX4$
 Pengaruh tidak langsung melalui (X5) = $PYX6.rYX5.PYX5$
 Pengaruh total (X6) terhadap (Y) =

6. Menghitung pengaruh variabel lain (ϵ) dengan rumus sebagai berikut.

$$P_{X2\epsilon} = \sqrt{1 - R^2 X^2 (X1.1, \dots, X1.7)}$$

7. Pengujian secara keseluruhan dengan Uji F

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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

Keputusan penerimaan atau penolakan H_0

$$H_0 : PYX_1 = PYX_2 = PYX_3 = PYX_4 = PYX_5 = PYX_6 = PYX_7 = 0$$

H_1 : sekurang-kurangnya ada sebuah $PYX_i \neq 0, i = 1, 2, 3, 4, 5,$ dan 6 Uji statistik yang digunakan adalah.

$$F = \frac{(n - k - 1) \sum_{i=1}^k P_{yxi} P_{yxi}}{k \left(1 - \sum_{i=1}^k P_{yxi} P_{yxi} \right)}$$

3.9 Uji Hipotesis

Dengan menggunakan rumus statistik hipotesis yang akan di uji memiliki taraf kesalahan sebesar 0,05 dengan derajat kebebasan $dk (n-2)$. Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis pada penelitian ini dapat ditulis sebagai berikut.

1. Hipotesis non $H_0 : \rho = 0$

Artinya tidak terdapat pengaruh antara *virtual museum* dengan minat berkunjung ke Museum Nasional Indonesia.

2. Hipotesis non $H_0 : \rho \neq 0$

Artinya terdapat pengaruh antara *virtual museum* dengan minat berkunjung ke Museum Nasional Indonesia.

Nurul Laelia, 2018

PENGARUH VIRTUAL MUSEUM NASIONAL INDONESIA TERHADAP MINAT BERKUNJUNG

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