

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini menganalisis mengenai pengaruh *glamping experience* terhadap *revisit intention* pada tamu Glamping Legok Kondang. Adapun yang menjadi objek penelitian sebagai variabel bebas (*independent variable*) yang adalah *glamping experience* yang meliputi *tangibles*, *staff*, *nature-based experience*, *food and beverages*, dan *activities*. Sementara, variabel terikat (*dependent variable*) adalah *revisit intention* yang memiliki dimensi *likelihood to visit again*, *likelihood to recommend* dan *likelihood to be the first choice*.

Objek penelitian atau unit analisis dari penelitian ini adalah tamu yang menginap pertama kali (*first timer*) di Glamping Legok Kondang. Berdasarkan objek penelitian atau unit analisis penelitian tersebut, diteliti mengenai pengaruh *glamping experience* terhadap *revisit intention* di Glamping Legok Kondang. Metode penelitian yang digunakan adalah *cross sectional method*. *Cross-sectional method* adalah metode mempelajari objek, dalam kurun waktu tertentu dan tidak berkesinambungan dalam jangka waktu panjang (Sekaran, 2013).

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Jenis dan Metode yang Digunakan

Penentuan jenis penelitian dan metode yang digunakan harus dilakukan pada setiap penelitian, agar tujuan dari penelitian tersebut dapat diketahui dan dicapai. Penelitian dapat berupa deskriptif dan pengujian hipotesis (Sekaran, 2003). Adapun jenis penelitian pada penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif dilakukan untuk memastikan dan mampu menggambarkan karakteristik dari variabel dalam sebuah situasi (Sekaran, 2003). Penelitian deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh *glamping experience* terhadap *revisit intention* pada tamu yang menginap pertama kali Glamping Legok Kondang.

Sementara itu, penelitian verifikatif dilakukan untuk menjelaskan sifat hubungan tertentu dengan mengumpulkan data di lapangan (Sekaran, 2013). Adapun hubungan yang diuji dalam penelitian ini adalah pengaruh *glamping experience* terhadap *revisit intention*. Dalam penelitian ini dilakukan uji hipotesis dilapangan terhadap tamu *first timer* Glamping Legok Kondang. Berdasarkan jenis

penelitiannya. Maka metode penelitian yang akan digunakan adalah metode *explanatory survey*.

Metode *explanatory survey* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk menganalisis hubungan-hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya atau bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya (Sekaran, 2003). Pada penelitian dengan penggunaan metode ini, informasi dari sebagian populasi dikumpulkan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari sebagian populasi terhadap objek yang sedang diteliti.

3.2.2 Operasionalisasi Variabel

Operasionalisasi variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010).

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini yaitu *glamping experience* sebagai *independent variabel* (X) yang memiliki lima dimensi yaitu *tangibles*, *staff*, *nature-based experience*, *food and beverages*, *activities*. Sementara untuk *dependent variabel* (Y) yaitu *revisit intention*. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini dapat dilihat secara lebih rinci dalam Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel sebagai berikut.

Tabel 3.1
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Sub Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	No Item
<i>Glamping experience</i> (X)		<i>Glamping experience</i> adalah Sebuah perpaduan leksikal 'glamor' dan 'berkemah', menawarkan pecinta outdoor memiliki pengalaman 'hotel luar ruangan' dengan menghilangkan ketidaknyamanan yang terkait dengan pengalaman luar ruangan (Brochado, Pereira 2017)				
	<i>Tangibles</i> (XI)	Fasilitas yang nyata terdapat di destinasi wisata	<i>Comfort</i>	Tingkat kenyamanan fasilitas di Glamping Legok Kondang	Ordinal	1

		<i>Modern equipment</i>	Tingkat kemodernan alat dan fasilitas Glamping Legok Kondang	Ordinal	2
		<i>Amenities offered</i>	Tingkat kelengkapan fasilitas tambahan yang ditawarkan Glamping Legok Kondang	Ordinal	3
		<i>Cleanliness of facilities</i>	Tingkat kebersihan fasilitas di Glamping Legok Kondang	Ordinal	4
<i>Staff (X2)</i>	Utilitas yang dirasakan dan diperoleh dari <i>guest-owner</i> atau <i>staff</i> untuk tamu yang mencerminkan kebutuhan bersosialisasi	<i>Guest value their friendliness</i>	Tingkat keramahan staff Glamping Legok Kondang terhadap tamu	Ordinal	5
		<i>Informative</i>	Tingkat kejelasan informasi yang dirasakan tamu atas bantuan yang diberikan oleh staff	Ordinal	6

			Glamping Legok Kondang		
		<i>Responsiveness</i>	Tingkat ketanggapan staff terhadap kebutuhan tamu Glamping Legok Kondang	Ordinal	7
<i>Nature-based experience (X3)</i>	Pengalaman yang diciptakan berdasarkan kenikmatan pasif pemandangan, geologi, flora dan fauna; rekreasi luar ruang dan petualangan; penggunaan konsumtif seperti berburu dan memancing; dan kontribusi sukarela untuk konservasi atau penelitian.	<i>Authentic / genuine</i>	Tingkat keaslian pengalaman yang didapatkan oleh tamu Glamping Legok Kondang	Ordinal	8
		<i>Scenic</i>	Tingkat keasrian alam yang didapatkan oleh tamu Glamping Legok Kondang	Ordinal	9
<i>Food (X4)</i>	Ketersediaan makanan dan minuman di	<i>Healthy</i>	Tingkat kesehatan makanan yang	Ordinal	10

	sekitar wisata	destinasi		ditawarkan Glamping Legok Kondang		
			<i>Fresh</i>	Tingkat kesegaran makanan yang ditawarkan Glamping Legok Kondang	Ordinal	11
			<i>Unique</i>	Tingkat keunikan makanan yang ditawarkan Glamping Legok Kondang	Ordinal	12
<i>Activities (X5)</i>	Kegiatan ditawarkan di wisata.	yang berwisata destinasi	<i>Activities Offered</i>	Tingkat keberagama n penawaran aktivitas selain penginapan di Glamping Legok Kondang	Ordinal	13
			<i>Education</i>	Tingkat keberagama n penawaran aktivitas edukasi yang terdapat di Glamping	Ordinal	14

			Legok Kondang		
<i>Revisit intention</i> (Y)	<i>Revisit Intention</i> merupakan niatan berkunjung kembali wisatawan ke suatu destinasi wisata dengan mempertimbangkan pengalaman yang pernah dirasakan sebelumnya. (N. Chen et al., 2010; C.-H. Lin, 2012; H.-C. Wu et al., 2015; Zhou & Jiang, 2011)				
	<i>Likelihood to Visit Again</i>	Minat untuk berkunjung kembali	<i>Repeat visiting</i>	Tingkat kesediaan untuk berkunjung kembali ke Glamping Legok Kondang	Ordinal 15
				Tingkat kesediaan tamu melakukan kunjungan ulang untuk mencoba atraksi baru di Glamping Legok Kondang	Ordinal 16
	<i>Likelihood to recommend</i>	Minat untuk merekomendasikan	<i>Intention to recommend</i>	Tingkat kesediaan untuk merekomendasikan Glamping Legok Kondang kepada orang lain	Ordinal 17
				Tingkat kesediaan tamu untuk memberikan	Ordinal 18

			nilai positif Kepada Glamping Legok Kondang			
	<i>Likelihood to be the first choice</i>	Minat untuk menjadikan pilihan pertama	<i>First major</i>	Tingkat kesediaan untuk menjadikan Glamping Legok Kondang sebagai pilihan utama	Ordinal	19
				Tingkat kesediaan tamu untuk menjadikan Glamping Legok Kondang sebagai pilihan pertama yang direkomend asikan kepada orang lain	Ordinal	20

3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya data dapat dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang mengacu pada informasi yang diperoleh dari tangan pertama oleh peneliti yang berkaitan dengan minat untuk tujuan spesifik studi (Sekaran, 2003). Data primer dalam penelitian ini adalah data yang akan diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara langsung

kepada tamu Glamping Legok Kondang yang sedang atau sudah pernah berkunjung ke Glamping Legok Kondang. Sementara itu, data sekunder merupakan data yang mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber yang telah ada (Sekaran, 2003). Untuk penjelasan yang lebih rinci akan dijelaskan dalam Tabel 3.2 yang menjelaskan mengenai sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

Tabel 3.2
Jenis Dan Sumber Data

No	Data	Jenis Data	Sumber Data
1.	Data jumlah kunjungan wisatawan Jawa Barat	Sekunder	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pariwisata Jawa Barat 2019
2.	Jumlah tamu individu di Glamping Legok Kondang	Sekunder	Glamping Legok Kondang 2019
3.	Hal-hal yang berhubungan dengan <i>revisit intention</i> dan <i>glamping experience</i>	Sekunder	Ebook dan Jurnal
4.	Tanggapan tamu mengenai <i>glamping experience</i> di Glamping Legok Kondang	Primer	Tamu yang berkunjung ke Glamping Legok Kondang
5.	Tanggapan tamu mengenai <i>revisit intention</i> di Glamping Legok Kondang	Primer	Tamu yang berkunjung ke Glamping Legok Kondang

3.2.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

3.2.4.1 Populasi

Mengumpulkan, menganalisa data dan menentukan populasi merupakan suatu langkah yang penting dalam sebuah penelitian. Populasi mengacu pada seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal menarik yang peneliti ingin teliti (Sekaran, 2003). Penentuan populasi dimulai dengan penentuan mengenai populasi yang menjadi sasaran penelitian, yang disebut populasi yaitu sasaran yang

akan menjadi cakupan kesimpulan penelitian. Sehingga apabila dalam hasil penelitian dikeluarkan kesimpulan, maka kesimpulan penelitian tersebut hanya berlaku untuk populasi sasaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan penjelasan populasi tersebut, maka yang menjadi sasaran populasi penelitian ini adalah seluruh tamu individu yang menginap di Glamping Legok Kondang pada tahun 2018 yaitu sebanyak 7123 orang.

3.2.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah bagian dari populasi yang meliputi beberapa anggota terpilih darinya (Sekaran, 2003). Dalam mempermudah pelaksanaan penelitian, diperlukan suatu sampel karena tidak mungkin keseluruhan populasi dapat diteliti, meskipun kesimpulan dan saran dari penelitian ini ditujukan untuk populasi. Hal ini disebabkan beberapa keterbatasan. Keterbatasan itu antara lain keterbatasan biaya dan keterbatasan waktu yang tersedia. Peneliti mengambil seluruh dari objek populasi yang ditentukan.

Untuk menentukan sampel dari populasi yang telah ditetapkan perlu dilakukan pengukuran yang dapat menghasilkan jumlah. Tabachnick dan Fidel, (2013:123), mengemukakan pengukuran tersebut yaitu dengan rumus:

$$N \geq 50 + m$$

atau

$$N \geq 104 + m$$

Keterangan: m = jumlah variabel

N = jumlah sampel

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

$$N \geq 104 + m$$

$$N \geq 104 + 6$$

$$N \geq 110$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus tersebut, sampel minimal yang diperoleh yaitu sebesar 110 responden. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 110 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*). Pemilihan sampel atau penarikan sampel (*sampling*) dapat diartikan sebagai proses memilih unit atau elemen atau subjek dari dan yang mewakili populasi untuk dipelajari yang dengannya dapat dibuat generalisasi atau inferensi tentang karakteristik dari satu populasi yang diwakili (Silalahi, 2009).

Terdapat dua tipe utama pada teknik pengambilan sampel yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling* (Sekaran, 2003). Dalam *probability sampling* elemen dalam populasi memiliki beberapa peluang atau kemungkinan untuk terpilih sebagai objek sampel (Sekaran, 2003). Sementara, dalam *nonprobability sampling* elemen tidak memiliki kemungkinan atau peluang untuk dipilih sebagai objek (Sekaran, 2003).

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *systematic random sampling* untuk populasi bergerak. Teknik ini digunakan karena populasinya dianggap homogen dan dapat digunakan tanpa pengetahuan mengenai bingkai *sampling*. Menurut Harun Al-Rasyid (1994:66) *sampling* sistematis ini memiliki kelebihan yaitu bisa dilakukan sekalipun tidak ada kerangka *sampling*. Menurut Zulganef (2008:142) sampel sistematis adalah metode penarikan sampel yang menarik setiap elemen ke- n dalam populasi yang dimulai memilih unsur secara *random* antara unsur nomor satu dan n . *Systematic random sampling* adalah teknik *sampling* yang digunakan jika peneliti dihadapkan pada ukuran populasi yang banyak dan tidak memiliki alat pengambil data secara *random*. Teknik pengambilan sampelnya dilakukan sebagai berikut:

1. Menentukan populasi sasaran. Dalam hal ini populasi sasaran adalah tamu yang menginap pertama kali di Glamping Legok Kondang
2. Menentukan sebuah *check point* pada objek yang akan diteliti, dalam hal ini tempat yang dijadikan *check point*-nya yaitu area *lobby* dan *restaurant* Glamping Legok Kondang

3. Menentukan waktu yang akan digunakan untuk menentukan *sampling*. Dalam penelitian ini waktu konkrit yang digunakan peneliti adalah pukul 09.00 – 14.00 WIB. Penyebaran kuesioner dilakukan selama 11 hari.

Menentukan ukuran sampel (n) partisipan yang akan disurvei. Berdasarkan jumlah sampel maka dalam satu hari (selama 11 hari) kuesioner yang harus diberikan sebanyak $110 : 11 = 10$ responden setiap harinya.

3.2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data. Peneliti perlu mengetahui bagaimana teknik pengumpulan data supaya mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur

Teknik pengumpulan data juga dilakukan melalui studi literatur yaitu pengumpulan data sekunder yang berhubungan dengan teori-teori terkait dengan variabel dan masalah yang diteliti yang terdiri dari *glamping experience* dan *revisit intention* dengan cara mempelajari buku atau jurnal, website, serta tesis dan disertasi, guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan teori atau konsep yang berkaitan dengan masalah penelitian.

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi yaitu pengamatan dan peninjauan langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini objek yang diteliti adalah tamu yang menginap pertama kali di Glamping Legok Kondang.

3. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Jenis kuisisioner yang digunakan adalah jenis kuisisioner tertutup dimana jawaban sudah tersedia sehingga responden dapat memilih jawaban yang sudah terdapat pada kuisisioner dan sesuai dengan persepsi. Keuntungan dari kuisisioner antara lain dapat dibagikan secara serentak kepada banyak responden, dapat dijawab

oleh responden menurut kecepatannya masing-masing, jawaban dapat berdasarkan apa yang responden rasakan, dapat menyesuaikan dengan waktu kesenggangan responden, dan dapat distandarisasi sehingga seluruh responden mendapatkan pertanyaan yang sama. Dalam penelitian ini, kuesioner dibagikan kepada responden yaitu tamu yang menginap pertama kali di Glamping Legok Kondang.

3.2.6 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Setelah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner terkumpul, selanjutnya adalah mengolah dan menafsirkan data sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat apakah terdapat pengaruh variabel *glamping experience* (X) terhadap variabel *revisit intention* (Y). Sebelum melakukan analisis data dan juga untuk menguji layak atau tidaknya kuisisioner yang disebarikan kepada responden, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk melihat tingkat kebenaran serta kualitas data.

3.2.6.1 Pengujian Validitas

Validitas adalah sejauh mana perbedaan dalam skor pada suatu instrumen (item-item dan kategori respon yang diberikan kepada satu variabel khusus) mencerminkan kebenaran perbedaan antara individu-individu, kelompok-kelompok atau situasi-situasi dalam karakteristik (variabel) yang ditemukan untuk ukuran (Silalahi, 2009). Validitas internal atau rasional yaitu jika kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional mencerminkan apa yang diukur. Sedangkan validitas eksternal yaitu, jika kriteria di dalam instrumen disusun berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah ada. Rumus yang digunakan digunakan untuk menguji validitas adalah rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut :

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

Sumber : (Sugiyono, 2010)

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment*

n = Jumlah sampel

\sum = Kuadrat faktor variabel X

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

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

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

Dimana: r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

Keputusan pengujian validitas item instrumen, menggunakan taraf signifikansi sebagai berikut:

1. Item pertanyaan-pertanyaan responden penelitian dikatakan valid jika r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$).
2. Item pertanyaan-pertanyaan responden penelitian dikatakan tidak valid jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} ($r_{hitung} \leq r_{tabel}$).

Untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Interpretasi Besarnya Koefisien Korelasi

Besarnya Nilai	Interprestasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

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

Keputusan pengujian validitas item instrumen, adalah sebagai berikut:

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

1. Nilai r dibandingkan dengan harga r_{tabel} dengan $dk = n-2$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.
2. Item yang diteliti dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maupun nilai probabilitas statistik $<$ (level of significant 5% = 0,05).

3. Item yang diteliti dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maupun nilai probabilitas statistik $>$ (level of significant 5% = 0,05).

Perhitungan validitas item instrumen dilakukan dengan bantuan program SPSS 20 *for windows*. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 20 *for windows* diperoleh hasil pengujian validitas dari item pertanyaan yang diajukan peneliti. Hasil uji validitas yang diajukan peneliti kepada 30 responden dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Pengujian Validitas

No.	Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Glamping Experience				
Tangibles (X₁)				
1.	Kenyamanan fasilitas yang terdapat di Glamping Legok Kondang	0,842	0,361	Valid
2.	Kemodernan alat dan fasilitas Glamping Legok Kondang	0,897	0,361	Valid
3.	Kelengkapan fasilitas tambahan yang ditawarkan Glamping Legok Kondang	0,883	0,361	Valid
4.	Kebersihan fasilitas di Glamping Legok Kondang	0,537	0,361	Valid
Staff (X₂)				
5.	Nilai keramahan staff Glamping Legok Kondang terhadap tamu	0,765	0,361	Valid
6.	Kejelasan informasi yang dirasakan tamu atas bantuan yang diberikan oleh staff Glamping Legok Kondang	0,675	0,361	Valid
7.	Ketanggapan staff terhadap kebutuhan tamu Glamping Legok Kondang	0,705	0,361	Valid
Nature-based Experience (X₃)				
8.	Keaslian pengalaman yang didapatkan oleh tamu Glamping Legok Kondang	0,781	0,361	Valid
9.	Keasrian alam yang didapatkan oleh tamu Glamping Legok Kondang	0,833	0,361	Valid
Food (X₄)				

10.	Kesehatan makanan yang ditawarkan Glamping Legok Kondang	0,461	0,361	<i>Valid</i>
11.	Kesegaran makanan yang ditawarkan Glamping Legok Kondang	0,797	0,361	<i>Valid</i>
12.	Keunikan makanan yang ditawarkan Glamping Legok Kondang	0,782	0,361	<i>Valid</i>
Activities (X₅)				
13.	Keberagaman penawaran aktivitas selain penginapan di Glamping Legok Kondang	0,897	0,361	<i>Valid</i>
14.	Keberagaman penawaran aktivitas edukasi yang terdapat di Glamping Legok Kondang	0,769	0,361	<i>Valid</i>
Revisit Intention				
15.	Kesediaan untuk berkunjung kembali ke Glamping Legok Kondang	0,832	0,361	<i>Valid</i>
16.	Kesediaan tamu melakukan kunjungan ulang untuk mencoba atraksi baru di Glamping Legok Kondang	0,777	0,361	<i>Valid</i>
17.	Kesediaan untuk merekomendasikan Glamping Legok Kondang kepada orang lain	0,736	0,361	<i>Valid</i>
18.	Kesediaan tamu untuk memberikan nilai positif kepada Glamping Legok Kondang	0,791	0,361	<i>Valid</i>
19.	Kesediaan untuk menjadikan Glamping Legok Kondang sebagai pilihan utama	0,635	0,361	<i>Valid</i>
20.	Kesediaan tamu untuk menjadikan Glamping Legok Kondang sebagai pilihan pertama yang direkomendasikan kepada orang lain	0,791	0,361	<i>Valid</i>

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2019

Berdasarkan Tabel 3.4 hasil uji validitas menunjukkan bahwa angket kuesioner yang diuji kepada 30 responden dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) $n-2$ ($30-2=28$), maka didapat nilai r_{tabel} sebesar 0,361. Hasil pengujian validitas instrumen penelitian memperlihatkan bahwa semua butir

pertanyaan (20 item) valid karena skor $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,361). Diketahui bahwa nilai tertinggi pada dimensi variabel X terdapat pada item kemodernan alat dan fasilitas Glamping Legok Kondang dengan nilai 0.897, sedangkan nilai terendah adalah 0.461 pada item kesehatan makanan yang ditawarkan Glamping Legok Kondang. Item pertanyaan pada dimensi variabel Y juga valid dan dapat diketahui juga bahwa nilai terbesar dari *revisit intention* yaitu sebesar 0.832, sedangkan nilai terendah adalah 0,635 pada item nilai *revisit intention* kembali terhadap program/proyek yang diikuti pengujian reliabilitas.

3.2.6.2 Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan atau akurasi instrumen pengukur (Silalahi, 2009). Pada penelitian ini reliabilitas di cari dengan menggunakan rumus *alpha* atau *Cronbach's alpha* (α) sebagai berikut :

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

Sumber : (Sugiyono, 2010)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyak butir pertanyaan

σ_t^2 = varians total

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir tiap pertanyaan

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

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

Sumber : (Sugiyono, 2010)

Keterangan :

n = jumlah sampel

σ^2 = nilai varians

$\sum x^2$ = jumlah skor

Keputusan uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika koefisien internal seluruh item (r_1) $\geq r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan reliable.
2. Jika koefisien internal seluruh item (r_1) $< r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka item pertanyaan dikatakan tidak reliabel.

Pengujian reliabilitas instrument pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS (*Statistical Product for Service Solution*) versi 20. Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Apabila angka *Alpha Cronbach* mendekati 1, maka semakin tinggi tingkat reliabilitasnya. Adapun langkah-langkah menggunakan SPSS 20 *for window* sebagai berikut:

1. Memasukkan data variabel X dan Y 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), *coloum*, *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.

Perhitungan reliabilitas pertanyaan dilakukan dengan bantuan SPSS *Statistics* 20 dapat diketahui jika koefisien internal seluruh item $C\alpha$ hitung $\geq C\alpha$ minimal dengan tingkat signifikansi 10% maka item pertanyaan dikatakan reliabel karena $C\alpha$ hitung $\geq 0,700$. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS *Statistics* 20 *for windows* diperoleh hasil pengujian reliabilitas sebagai berikut:

Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan SPSS *Statistics* 20 dapat diketahui jika koefisien internal seluruh item $C\alpha$ hitung $\geq C\alpha$ minimal dengan tingkat signifikansi 10% maka item pertanyaan dikatakan reliabel karena $C\alpha$ hitung $\geq 0,700$. Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS *Statistics* 20 *for windows* diperoleh hasil reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Pengujian Reliabilitas *Glamping Experience* dan *Revisit Intention*

No.	Variabel	$C\alpha$ hitung	$C\alpha$ minimal	Kesimpulan
1.	<i>Glamping Experience</i>	0.838	0,700	Reliabel
2.	<i>Revisit Intention</i>	0.844	0,700	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2019

Pada Tabel 3.5 hasil pengujian reabilitas dapat diketahui bahwa hasil tingkat *reliability* pada penelitian ini, untuk *Glamping Experience* yaitu sebesar 0,838 dan untuk *Revisit Intention* yaitu sebesar 0,844. Maka dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan kuisioner sudah realibel karena *cronbach's alpha* (α) \geq 0,700.

3.2.7 Rancangan Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian diolah dan dianalisis. Tujuan pengolahan data adalah untuk memberikan keterangan yang berguna dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian. Teknik analisis data diarahkan pada pengujian hipotesis serta menjawab masalah yang diajukan dalam penelitian.

3.2.7.1 Rancangan Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data yang bersifat kualitatif serta digunakan untuk melihat faktor penyebab. Dalam penelitian ini analisis dekriptif digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian yaitu analisis deskriptif variable X yaitu *glamping experience* yang memiliki lima dimensi yaitu *tangibles* (X1), *staff* (X2), *nature-based experience* (X3), *Food* (X4), dan *Activities* (X5), variabel Y yaitu *revisit intention*. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap berikut ini :

1. Analisis frekuensi adalah distribusi matematika yang digunakan untuk memperoleh hitungan jumlah tanggapan dengan nilai yang berbeda dari satu variabel dan dua variabel mengungkapkan jumlah dalam presentase (Malhotra, 2009)
2. Analisis *cross-tabulation* adalah teknik sampling yang digunakan untuk menggambarkan dua atau lebih variabel secara bersamaan dan hasil dalam tabel yang menggambarkan distribusi gabungan dari dua atau lebih variabel yang memiliki kategori atau nilai yang berbeda (Malhotra, 2009)

3. Perhitungan skor ideal yang digunakan untuk mengukur pengaruh variable x di objek yang diteliti. Berikut rumus untuk menghitung skor variabel:
 - a. nilai indeks maksimum = skor tertinggi x jumlah item x jumlah responden
 - b. nilai indeks minimum = skor terendah x jumlah item x jumlah responded
 - c. jenjang variabel = nilai indek maksimum – nilai indeks minimum
 - d. jarak interval = jenjang : banyaknya kelas interval
 - e. presentasi skor = [(total skor) : nilai maksimum] x 100%
4. Analisis data deskriptif mengenai *glamping experience* di Glamping Legok Kondang melalui lima dimensi yaitu *tangibles*, *staff*, *nature-based experience*, *food* dan *activities*
5. Analisis data deskriptif mengenai *revisit intention* di Glamping Legok Kondang

3.2.7.2 Rancangan Analisis Data Verifikatif

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah seluruh data responden terkumpul. Langkah langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan analisis data dalam penelitian ini yaitu :

1. Menyusun Data

Memeriksa nama dan kelengkapan identitas responden, serta memeriksa kelengkapan data yang diisi oleh reponden untuk mengetahui karakteristik responden

2. Tabulasi Data

Memberi skor pada item, menjumlahkan skor pada setiap item, menyusun ranking skor pada setiap variable penelitian

3. Menganalisis Data

Proses pengolahan data dengan menggunakan rumus rumus statistic, menginterpretasikan data agar diperoleh suatu kesimpulan.

4. Pengujian Hipotesis Analisis Regresi Linier Berganda

Persamaan regresi linier berganda dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

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

Keterangan :

Y = Subyek dalam variable terikat yang diprediksikan (*revisit intention*)

a = Harga Y bila X = 0

b = Koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variable terikat yang didasarkan pada variable bebas. Bila b (+) maka terjadi kenaikan, bila b (-) maka terjadi penurunan.

X = Subyek pada variabel bebas yang memiliki nilai tertentu *tangibles* (X1), *staff* (X2), *nature-based experience* (X3), *food* (X4), dan *activities* (X5).

Teknik analisis regresi linier berganda dilakukan melalui prosedur kerja sebagai berikut :

1. Uji Asumsi Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur yang bertujuan untuk melihat apakah nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual terdistribusi dengan normal. Syarat pertama untuk melakukan analisis regresi linier berganda adalah normalitas. Untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, dapat menggunakan *normal probability plot*.

2. Uji Asumsi Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk melihat ada atau tidaknya korelasi yang tinggi antara variabel bebas dalam suatu model regresi linier berganda. Jika terdapat korelasi yang tinggi diantara variabel bebas, maka hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat menjadi terganggu. Parameter yang digunakan adalah nilai VIF (*variance inflation factor*). Suatu regresi dikatakan terdeterksi multikolinearitas apabila VIF menjauhi 1 dan kurang dari 10.

3. Uji Asumsi Autokorelasi

Persamaan regresi yang baik adalah yang tidak memiliki masalah autokorelasi, yaitu jika terdapat korelasi secara linier antara kesalahan pengganggu periode t dan kesalahan pengganggu periode t-1 (sebelumnya). Jika terjadi autokorelasi maka persamaan tersebut tidak layak dipakai.

4. Uji Asumsi Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap. Suatu regresi dapat dikatakan tidak terdeteksi heteroskedastisitas apabila diagram pencar residualnya tidak membentuk pola tertentu.

5. Analisis Korelasi

Analisis korelasi bertujuan untuk mencari hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Korelasi dan regresi memiliki hubungan yang erat. Korelasi yang tidak dilanjutkan dengan regresi adalah korelasi yang tidak memiliki hubungan kausal atau sebab akibat. Analisis regresi dilakukan apabila hubungan dua variabel berupa hubungan kausal. Adapun interpretasi hasil untuk perhitungan analisis korelasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Interpretasi Koefisien Korelasi

Besarnya Nilai	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 – 0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: (Sugiyono, 2015)

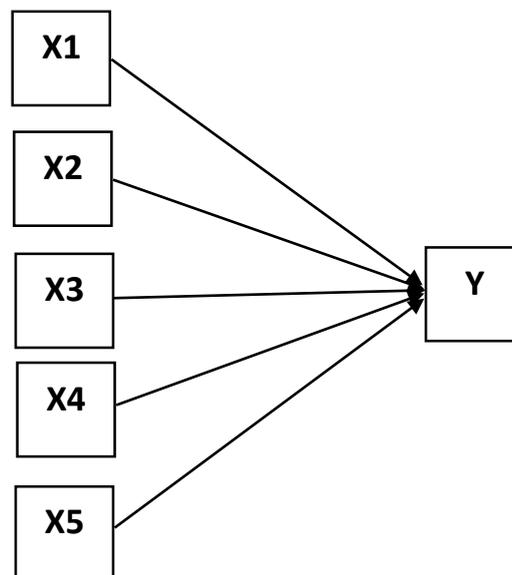
6. Analisis Determinasi

Analisis determinasi dalam regresi berganda digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel independent (X_1, X_2, X_3, X_4, X_5) secara serentak terhadap variabel dependent (Y). Uma Sekaran dan Roger Bougie (2016:626) mengungkapkan koefisien ini dimaksud untuk mengetahui seberapa besar persentase variasi perubahan dalam satu variabel (dependent) ditentukan oleh perubahan dalam variabel lain (independent). $R^2=0$, maka tidak ada sedikitpun persentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel independen terhadap variabel dependent, atau variabel independent yang digunakan dalam model tidak menjelaskan sedikitpun variasi variabel dependent

3.2.7.3 Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas (X) yaitu *tangibles*

(X1), *staff* (X2), *nature-based experience* (X3), *food* (X4), dan *activities* (X5) terhadap variable terikat (Y) yaitu *revisit intention*. Maka terlebih dahulu hipotesis konseptual digambarkan dalam sebuah paradigma yang dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.1
Regresi Linier Berganda

Langkah terakhir dalam analisis data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variable bebas dengan variable terikat yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan H_0 atau H_a diterima dari hipotesis yang telah dirumuskan. Rancangan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

A. Secara Simultan

Pengujian hipotesis secara simultan dilakukan dengan menggunakan uji F dihitung dengan rumus (Sudjana, 2005)

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

Keterangan :

R = Nilai korelasi

k = Jumlah variable independen

n = Jumlah sampel

Kriteria pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah

- Jika $f_{hitung} > f_{tabel}$,maka H_0 ditolak yang artinya X memiliki pengaruh terhadap Y
- Jika $f_{hitung} < f_{tabel}$,maka H_0 diterima yang artinya X tidak memiliki pengaruh terhadap Y

$f_{hitung} < f_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh antara *glamping experience* yang terdiri dari *tangibles*, *staff*, *nature-based experience*, *food* dan *activities* terhadap *revisit intention*.

$f_{hitung} > f_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh antara *glamping experience* yang terdiri dari *tangibles*, *staff*, *nature-based experience*, *food* dan *activities* terhadap *revisit intention*.

B. Secara Parsial

Pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji t dihitung dengan rumus (Sudjana, 2005) sebagai berikut :

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

Keterangan :

r = Nilai korelasi

n = Jumlah responden

r^2 = Besarnya pengaruh

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

a. $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *tangibles* terhadap *revisit intention*

$t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *tangibles* terhadap *revisit intention*

b. $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *staff* terhadap *revisit intention*

$t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *staff* terhadap *revisit intention*

- c. $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *nature-based experience* terhadap *revisit intention*
 $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *nature-based experience* terhadap *revisit intention*
- d. $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *food* terhadap *revisit intention*
 $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *food* terhadap *revisit intention*
- e. $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *activities* terhadap *revisit intention*
 $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *activities* terhadap *revisit intention*