

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode survey yang menggunakan kuisisioner sebagai alat pengumpul data. Pertama, peneliti melakukan *literature review*, pada bagian ini peneliti melakukan kajian beberapa jurnal terkait dengan topik penelitian. Di dalam penelitian ini penulis mengangkat kembali penelitian yang dilakukan oleh Chi & Qu (2008) mengenai hubungan struktural citra pada daya tarik wisata, kepuasan pengunjung dan loyalitas pengunjung. Setelah dikaji dan menentukan topik penelitian. Penelitian disesuaikan dengan topik tersebut dengan fenomena di lapangan, dengan melihat fenomena tersebut penulis menentukan untuk meneliti daya tarik wisata Dago Dreampark. Setelah itu penulis menyusun instrumen pernyataan yang akan dijadikan kuesioner. Setelah itu, untuk menguji validitas dan reabilitas instrumen peneliti melakukan *pilot test* kepada 50 responden. Setelah menguji validitas dan reabilitas selanjutnya pertanyaan akan disusun ulang sesuai hasil dan disebar kepada responden, demi mendapatkan data yang objektif serta akurat maka penulis menyebarkan kuisisioner kepada responden yang sedang melakukan kunjungan di Dago Dreampark dengan menyebarkan kuisisioner langsung di lokasi penelitian. Setelah memperoleh data maka selanjutnya dilakukan proses analisis. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan *path analysis* .



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber: Data Diolah Penulis (2019)

3.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara langsung di daya tarik wisata Dago Dreampark, yang berlokasi di Jalan Dago Giri Km. 2.2 Mekarwangi, Pagerwangi, Lembang, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat dan berada pada ketinggian antara 1.312 hingga 2.084 meter di atas permukaan laut. Memiliki suhu sekitar 17°-27°C, Dago Dreampark mulai beroperasi pada Januari 2016. Dago Dreampark menawarkan atraksi wisata yang menarik dan unik sehingga menjadi salah satu tempat wisata yang dapat menarik banyak pengunjung. Dago Dreampark memiliki luas 12 hektar dikelilingi oleh pepohonan pinus yang rindang. Harga tiket masuk Dago Dreampark untuk *weekday* yaitu Rp. 25.000 dan untuk *weekend* yaitu Rp.30.000. Akses menuju Dago Dreampark terbilang cukup mudah dijangkau, ada beberapa akses jalan yang dapat dilalui dari kota Bandung pengunjung bisa melalui jalan Ir. H. Djuanda (Dago) menuju ke arah atas dan masuk ke jalan Dago Giri. Dago Dreampark berada di sisi sebelah kiri jalan dengan pintu masuk yang cukup luas. Jika menggunakan kendaraan pribadi roda empat dapat ditempuh dengan waktu sekitar 45-65 menit sesuai dengan kondisi lalu lintas, jika menggunakan kendaraan roda dua dapat ditempuh sekitar 20-35 menit sesuai dengan kondisi lalu lintas. Jika pengunjung dari arah Lembang, bisa melewati jalan Maribaya kemudian masuk ke jalan Dago Giri dengan waktu tempuh sekitar 30-45 menit jika menggunakan kendaraan roda empat dan 20-30 menit jika menggunakan kendaraan roda dua. Untuk kondisi jalan dari arah Bandung dan Lembang, keduanya sama baiknya, tetapi ketika melewati jalan Dago Giri akan menemui kondisi jalan yang berlubang dan sedikit

bergelombang, juga pengunjung yang dari arah kota Bandung seringkali mengalami kemacetan di dekat Terminal Dago.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi menurut Margono (2004) adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Populasi ini juga berkaitan dengan data-data. Apabila manusia memberikan suatu data, maka jumlah populasi tersebut akan sesuai dengan banyaknya manusia.. Berdasarkan pengertian tersebut maka populasi penelitian ini adalah pengunjung daya tarik wisata Dago Dreampark yang sudah melakukan kunjungan wisatanya pada saat penelitian berlangsung.

3.3.2. Sampel

Sampel di definisikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya, dalam sebuah penelitian untuk mewakili seluruh populasi (Nawawi, 1993: 144). Penulis melakukan teknik pengambilan sampel yaitu dengan *accidental sampling*. *Accidental sampling* dipilih karena akan mewakili populasi. Setiap unit sampling sebagai unsur populasi yang terpengcil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasi. Pada penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *accidental sampling* yaitu teknik dengan memilih sampel secara kebetulan. Teknik ini dikatakan secara kebetulan karena peneliti memang dengan sengaja memilih sampel kepada siapapun yang ditemuinya atau *by accident* pada tempat, waktu dan cara yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan teknik *convenience purposive sampling*. Responden pada penelitian itu adalah pengunjung Dago Dreampark. *Convenience sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada ketersediaan elemen dan kemudahan untuk tempat dan waktu yang tepat. Peneliti memilih teknik *convenience sampling* pada penelitian ini dikarenakan populasi yang tidak dapat diprediksi jumlahnya penulis mendapatkan 250 responden pada penelitian ini.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala jenis yang dipilih untuk diteliti dan dicari informasinya lalu di tarik menjadi kesimpulan. Pada penelitian ini variabel dibedakan menjadi tiga, diantaranya:

a. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis jalur dimana variabel independen ditunjukkan dengan adanya anak panah yang berasal dari variabel tersebut menuju variabel dependen.

b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis jalur dimana variabel dependen ditunjukkan dengan adanya anak panah yang menuju variabel tersebut.

c. Variabel Mediator (Variabel Penghubung)

Variabel mediator ialah variabel perantara/mediasi yang terletak diantara variabel independen dan dependen, jadi variabel independen tidak langsung mempengaruhi berubahnya atau timbulnya variabel dependen.

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel citra daya tarik wisata (X), kepuasan pengunjung (Y), dan loyalitas pengunjung (Z). Berikut adalah tabel operasional variabel penelitian ini:

Tabel 3.1 Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Skala	No. Item
Citra Daya Tarik Wisata Lobato et al (2006) dan Chi & Qu (2008)	Harga dan Nilai	Dago Dreampark memiliki harga yang terjangkau dan sesuai dengan apa yang didapat.	Ordinal	1
	Lingkungan Wisata	Dago Dreampark memiliki suasana lingkungan wisata yang bersih dan rapih	Ordinal	2
		Dago Dreampark memiliki suasana lingkungan wisata yang aman dan nyaman	Ordinal	3
		Dago Dreampark memiliki cuaca dan iklim yang nyaman	Ordinal	4
	Atraksi Wisata	Dago Dreampark memiliki atraksi wisata yang menarik.	Ordinal	5
	Infrastruktur	Dago Dream park memiliki fasilitas dasar (Toilet, mushola, restoran, tempat parkir) yang baik.	Ordinal	6

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	Skala	No. Item
	Aksesibilitas	Dago Dreampark memiliki akses yang mudah di jangkau.	Ordinal	7
	Aktivitas	Dago Dreampark memiliki aktivitas yang beragam.	Ordinal	8
	Kualitas Pelayanan	Dago Dreampark memiliki kualitas pelayanan yang baik.	Ordinal	9
Kepuasan Pengunjung Chi & Qu (2008)	Kepuasan Terhadap Lingkungan Wisata	Saya merasa puas dengan kebersihan lingkungan wisata di Dago Dreampark.	Ordinal	10
		Saya merasa puas dengan keamanan dan kenyamanan lingkungan wisata di Dago Dreampark.	Ordinal	11
	Kepuasan terhadap Atraksi	Saya merasa puas dengan jenis atraksi wisata yang ada di Dago Dreampark.	Ordinal	12
	Kepuasan terhadap Aktivitas	Saya merasa puas dengan ragam aktivitas di Dago Dreampark.	Ordinal	13
	Kepuasan terhadap Aksesibilitas	Saya merasa puas dengan kemudahan akses menuju Dago Dreampark.	Ordinal	14
		Saya merasa puas karena Dago Dreampark memiliki area parkir yang memadai	Ordinal	15
Loyalitas Pengunjung Prayag (2012)	Niat Untuk Berkunjung Kembali	Saya berniat untuk mengunjungi kembali Dago Dreampark suatu saat nanti.	Ordinal	16
	Merekomendasikan Kepada Orang lain	Saya akan merekomendasikan Dago Dreampark kepada keluarga & kerabat sebagai Daya tarik wisata pilihan baik secara langsung dari mulut ke mulut maupun media sosial.	Ordinal	17

Sumber : Hasil olahan penulis (2019)

3.5. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian adalah kuesioner. Dalam penelitian ini, kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, dimana pertanyaan tersebut sudah dipersiapkan jawabannya, sehingga responden hanya memilih dari alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat atau pilihannya dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Dalam

penelitian ini menggunakan *skala likert*. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap/persepsi seseorang mengenai fenomena sosial. Jenis data yang digunakan merupakan skala ordinal dengan rentang 1-5 dari sangat tidak setuju sampaisangat setuju.

Tabel 3.2 Skala Likert

No	Pernyataan	Tolok Ukur
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Netral	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Riduwan (2007)

3.6. Jenis Data dan Sumber Data

Terdapat dua jenis kategori data dalam penelitian ini yaitu data sekunder dan data primer. Untuk mengumpulkan data yang baik maka harus mempunyai kebenaran data agar validitasnya dapat terbukti. Jenis data terbagi atas data primer dan data sekunder. Maka dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis dan sumber data sebagai berikut:

3.1.1. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini, penulis hanya mengumpulkan data primer melalui kuesioner yang disebar secara langsung di lokasi fokus penelitian. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Kuesioner mempunyai kekuatan antara lain mudah diisi karena responden tidak harus mengungkapkan buah pikiran, tidak memerlukan banyak waktu untuk mengisinya. Secara pribadi penulis menggunakan teknik ini karena merupakan teknik pengumpulan data yang praktis.

3.1.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, misalnya penelitian harus melalui orang lain atau mencari

melalui dokumen. Data tersebut bukanlah data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti, tetapi data yang sudah diperoleh oleh peneliti sebelumnya dari berbagai sumber lain seperti studi literatur yang dilakukan terhadap banyak buku dan diperoleh berdasarkan catatan – catatan yang berhubungan dengan penelitian, selain itu penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari internet. Data sekunder diambil dari studi literatur yang dilakukan dengan cara mempelajari buku, membaca artikel atau jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penelitian untuk dapat memperoleh informasi yang berhubungan dengan teori – teori dan konsep terutama yang berkaitan dengan variabel terkait citra, kepuasan dan loyalitas.

Tabel 3.3 Jenis dan Sumber Data

No	Data	Jenis Data	Sumber Data
1.	Rating Daya Tarik Wisata Kota Bandung	Sekunder	Google Ulasan
2.	Ulasan pengunjung	Sekunder	Google Ulasan
3.	Tanggapan pengunjung mengenai citra daya tarik wisata, kepuasan pengunjung dan loyalitas pengunjung di Dago Dreampark	Primer	Pengunjung Dago Dreampark

Sumber: Hasil olahan penulis (2019)

3.7. Uji Validitas dan Reabilitas

3.9.1 Uji Validitas

Menurut Sujarweni dan Wiratna (2014) uji validitas adalah “cara pengujian mengenai seberapa baik instrumen dikembangkan dengan konsep langkah-langkah tertentu yang ditujukan untuk mengukur variabel tertentu. Dengan demikian bahwa data valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian”. Kuesioner dikatakan valid apabila butir pertanyaan mampu digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh peneliti. (Sugiyono, 2013) mengungkapkan bahwa instrumen yang valid tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Berikut merupakan rumus untuk menentukan validitas instrumen dengan teknik *product moment*:

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

Keterangan:

- r = Koefisien korelasi suatu butir atau item
 XY = Jumlah perkalian item dengan total item
 N = Banyaknya responden (sampel) dari variabel x, y, dan hasil kuesioner
 X = Jumlah skor untuk indikator x
 Y = Jumlah skor untuk indikator y

Uji coba instrumen penelitian ini dilakukan terhadap 50 responden dimana r hitung dibandingkan dengan r tabel dimana df (degree of freedom) = $n-2$ dengan α 5 % atau 0,05. Untuk mengetahui hasil perhitungan, uji validitas dilakukan menggunakan software SPSS. Uji validitas menggunakan SPSS dilihat dengan membandingkan nilai Pearson Correlation atau r hitung pada setiap butir pertanyaan dengan nilai r tabel sesuai jumlah responden. Pertanyaan dianggap valid jika $[r]_{hitung} \geq r_{tabel}$, dan dinyatakan tidak valid jika $[r]_{hitung} \leq r_{tabel}$. Uji validitas ini dilakukan terhadap tiap butir pertanyaan dengan bantuan aplikasi SPSS. 20.0. Hasil dari uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel

No	Variabel	R Hitung	R Tabel (2 tailed)	Keterangan
Citra Daya Tarik Wisata				
1.	Dago Dreampark memiliki harga yang terjangkau dan sesuai dengan apa yang didapat.	0,572	0,279	Valid
2.	Dago Dreampark memiliki suasana lingkungan wisata yang bersih dan rapih.	0,602	0,279	Valid
3.	Dago Dreampark memiliki suasana lingkungan wisata yang aman dan nyaman	0,528	0,279	Valid
4.	Dago Dreampark memiliki cuaca dan iklim yang nyaman	0,647	0,279	Valid
5.	Dago Dreampark memiliki atraksi wisata yang menarik	0,672	0,279	Valid
6.	Dago Dream park memiliki fasilitas dasar (Toilet, mushola, restoran, tempat parkir) yang baik.	0,500	0,279	Valid
7.	Dago Dreampark memiliki akses yang mudah di jangkau.	0,555	0,279	Valid

Sumber: Data Diolah Penulis (2019)

8.	Dago Dreampark memiliki aktivitas yang beragam.	0,554	0,279	Valid
9.	Dago Dreampark memiliki kualitas pelayanan yang baik	0,408	0,279	Valid
Kepuasan Pengunjung				
1.	Saya merasa puas dengan kebersihan lingkungan wisata di Dago Dreampark.	0,611	0,279	Valid
2.	Saya merasa puas dengan keamanan dan kenyamanan lingkungan wisata di Dago Dreampark.	0,661	0,279	Valid
3.	Saya merasa puas dengan jenis atraksi wisata yang ada di Dago Dreampark.	0,583	0,279	Valid
4.	Saya merasa puas dengan ragam aktivitas di Dago Dreampark.	0,526	0,279	Valid
5.	Saya merasa puas dengan kemudahan akses menuju Dago Dreampark.	0,582	0,279	Valid
6.	Saya merasa puas karena Dago Dreampark memiliki area parkir yang memadai	0,484	0,279	Valid
Loyalitas Pengunjung				
1.	Saya berniat untuk mengunjungi kembali Dago Dreampark suatu saat nanti.	0,893	0,279	Valid
2.	Saya akan merekomendasikan Dago Dreampark kepada keluarga dan kerabat sebagai Daya tarik wisata pilihan baik secara langsung dari mulut ke mulut maupun media sosial.	0,895	0,279	Valid

Dari 3.4 dapat dinyatakan bahwa seluruh item memenuhi kriteria dimana r hitung $\geq r$ tabel. Dengan demikian seluruh item tersebut dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam proses penelitian selanjutnya.

3.9.2 Uji Reabilitas

Setelah melakukan uji validitas dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas adalah tingkat keandalan kuesioner (Sujarweni & Wiratna, 2014) yang merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan kontrak-kontrak pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang. Uji reliabilitas dilakukan setelah kuesioner dinyatakan valid melalui uji validitas.

Pada penelitian ini reliabilitas dicari dengan menggunakan rumus *alpha* atau *cronbach's alpha* (α) dikarenakan instrumen pertanyaan kuesioner yang dipakai merupakan rentangan antara beberapa nilai dalam hal ini menggunakan skala *likert* 1 sampai 5. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS 20.0 terhadap seluruh butir pertanyaan yang valid secara bersama-sama. Sebanyak 17 butir pertanyaan yang terbagi menjadi 9 butir pernyataan terkait citra, 6 butir pernyataan terkait kepuasan pengunjung dan 2 butir pernyataan terkait loyalitas pengunjung. Nilai *Cronbach Alpha* $\geq 0,70$ maka dinyatakan reliabel lebih lanjut Kaplan juga menyatakan bahwa dalam suatu dimensi dinyatakan reliabel jika koefisien reliabilitasnya tidak lebih rendah dari 0.7. (Robert M. Kaplan & Dennis P. Saccuzzo, 1993 : 126). Penelitian ini telah diuji reliabilitasnya, dapat dilihat seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	50	100,0

Sumber: Olahan Peneliti dengan SPSS (2019)

Berdasarkan Tabel 3.5. *Case Processing Summary* dapat dinyatakan tingkat validitas dari seluruh pertanyaan adalah 100%.

Tabel 3.6 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,784	17

Sumber: Olahan Peneliti dengan SPSS (2019)

Berdasarkan Tabel 3.6. *Reliability Statistic* pada 17 butir pertanyaan, menunjukkan bahwa semua pertanyaan tersebut reliabel. Nilai *Cronbach Alpha* menunjukkan lebih dari 0,70 yaitu 0,784.

3.8. Teknik Analisis data

3.10.1 Teknik Analisis Data Deskriptif

Sugiyono (2016) yang mengemukakan analisis deskriptif yakni analisis dengan tujuan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah didapat sebagaimana adanya tanpa ada maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Pada

penelitian kali ini dilakukan pembahasan mengenai pengaruh citra daya tarik wisata terhadap kepuasan dan implikasinya pada loyalitas pengunjung di Dago Dreampark. Analisis data deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian, untuk mengetahui kekuatan hubungan antar variabel, penulis menghitung korelasi antar variabel menggunakan *Pearson Product Moment* dan nilai korelasi yang didapatkan selanjutnya diinterpretasikan dengan tolak ukur pada Tabel 3.7.

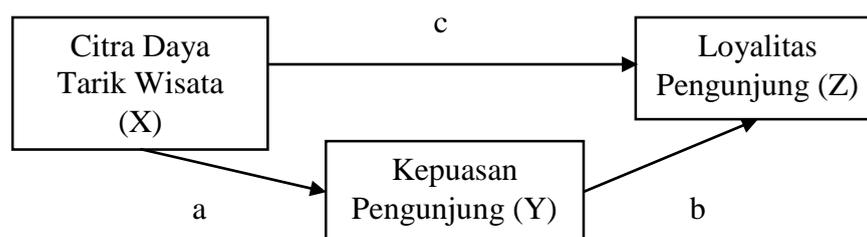
Tabel 3.7 Interpretasi Nilai Koefisiensi Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat Lemah
0.20 – 0.399	Lemah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2016)

3.10.2 Teknik Analisis Data Verifikatif

Analisis jalur (*path analysis*) ialah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Analisis ini digunakan untuk menguji konstruk jalur supaya mengetahui teruji secara empiris atau tidak. Hubungan kuualitas antar variabel telah dibentuk dengan model berdasarkan landasan teori untuk mencari pengaruh secara langsung ataupun secara tidak langsung. Berikut merupakan gambar pengujian hipotesis:



Gambar 3.2 Model Analisis Jalur

Sumber: Data Diolah Penulis (2019)

Berdasarkan Gambar 3.2 setiap nilai “a”, “b” dan “c” menggambarkan jalur dan koefisien jalur antar variabel.

1. Pengaruh langsung citra daya tarik wisata ke kepuasan pengunjung (a)
2. Pengaruh tidak langsung citra daya tarik wisata terhadap loyalitas pengunjung (a x b)
3. Pengaruh total (c + (a x b))

“Pengaruh secara langsung terjadi apabila satu variabel mempengaruhi variabel lainnya tanpa ada variabel ketiga yang memediasi hubungan kedua variabel. Pengaruh tidak langsung terjadi jika ada variabel ketiga yang memediasi variabel ini”.

Model *path analysis* dilakukan untuk mengetahui serta untuk menguji model hubungan antar variabel sebab akibat. Analisis ini akan memberitahu arah yang singkat dan tepat dalam suatu variabel independen menuju variabel dependen yang terakhir (Sugiyono, 2016). Dalam penggunaan analisis jalur dapat menganalisis analisis data penelitian didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Hubungan antar variabel yang akan dianalisis berbentuk linier, aditif dan kausal.
2. Variabel-variabel residual tidak berkorelasi dengan variabel yang mendahuluinya, dan tidak juga berkorelasi dengan variabel yang lain.
3. Model hubungan variabel hanya ada jalur kasual/sebab-akibat searah.
4. Data pada setiap variabel yang di analisis ialah data interval yang berasal dari sumber yang sama

3.10.3 Garis Kontinum

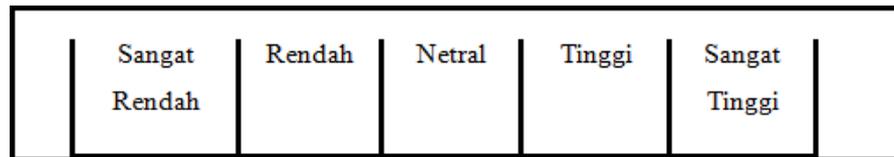
Pada studi ini menggunakan skala likert yang hasilnya yaitu data ordinal. data ordinal ini yaitu data yang berasal dari objek yang ditingkatkan menurut besarnya, dari yang terkecil hingga ke tingkatan yang tertinggi dengan jarak rentang yang akan berbeda.

Lalu data ordinal diubah menjadi skoring yang selanjutnya nanti digambarkan pada tabel distribusi frekuensi untuk di analisis datanya. Dan selanjutnya ditempatkan ke dalam interval. Dan berikut adalah rumus untuk mencari nilai jenjang interval:

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{-h}{h}$$

Dari hasil nilai tersebut akan menentukan kategori atau tingkatan nilai sangat buruk, buruk, cukup, baik atau sangat baik dari setiap variabelnya.

Dibawah ini merupakan gambar garis kontinum :



Gambar 3.3 Garis Kontinum

Sumber : Hasil Olahan Penulis (2019)

3.10.4 Uji Prasyarat Analisis Data

Analisis jalur digunakan pada penelitian ini bertujuan agar dapat mengetahui pengaruh dari setiap variabel. Oleh karena itu, perlu diketahui besarnya pengaruh variabel independen (X) yaitu citra daya tarik wisata terhadap variabel independen (Y) yaitu kepuasan pengunjung, dan implikasinya pada variabel dependen (Z) yaitu loyalitas pengunjung. Analisis jalur dilakukan menggunakan software SPSS. Berikut merupakan langkah-langkah sebelum dilakukannya analisis jalur:

1. Uji asumsi normalitas

Langkah pertama yaitu uji normalitas, yaitu data sampel hendaknya memenuhi persyaratan nilai residual normal. Uji normalitas bertujuan sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atautkah tidak.

2. Uji linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan Test for Linearity dengan pada taraf signifikansi 0,05.

3. Uji Asumsi Multikolinieritas

Menurut Imam Ghozali (2011: 105-106) uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel

bebas (independen). Untuk menguji multikolinieritas dengan cara melihat nilai VIF masing-masing variabel independen, jika nilai $VIF < 10$, maka dapat disimpulkan data bebas dari gejala multikolinieritas.

3.11 Uji Hipotesis

Agar dapat menjawab rumusan masalah yang pertama adalah membuktikan pengaruh citra daya tarik wisata terhadap kepuasan pengunjung di Dago Dreampark. Kedua adalah untuk mengetahui pengaruh citra daya tarik wisata terhadap loyalitas pengunjung di Dago Dreampark, yang ketiga adalah untuk mengetahui pengaruh kepuasan pengunjung terhadap loyalitas pengunjung dan yang terakhir adalah untuk mengetahui pengaruh citra daya tarik wisata terhadap kepuasan pengunjung serta dampaknya pada loyalitas pengunjung. Oleh karena itu penelitian ini harus melakukan pengolahan data sebagai berikut:

3.11.1 Uji t Parsial

“Uji statistik t disebut juga uji signifikan individual. Uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan H_0 ditolak atau H_a diterima dari hipotesis yang telah dirumuskan.

“Selanjutnya hasil perhitungan dibandingkan dengan t tabel dengan tingkat kesalahan 0,05. Kriteria yang digunakan yaitu sebagai berikut”:

- a. H_0 ditolak jika $t > t_{table}$
- b. H_0 diterima: jika $t \leq t_{table}$

Pengujian ini dapat menggunakan nilai *probability* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai $probability < \alpha 5\%$ atau 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- b. Jika nilai $probability \geq \alpha 5\%$ atau 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika H_0 diterima, maka hal ini diartikan bahwa pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat dinilai tidak signifikan dan sebaliknya jika H_0 ditolak, maka hal ini diartikan bahwa berpengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat dinilai berpengaruh secara signifikan.

Hipotesis 1

$H_0: P \leq 0$ Berarti tidak ada pengaruh citra daya tarik wisata terhadap

kepuasan pengunjung serta dampaknya terhadap loyalitas pengunjung

$H_a: P > 0$ Berarti ada pengaruh positif citra daya tarik wisata terhadap kepuasan pengunjung serta dampaknya terhadap loyalitas pengunjung.

Hipotetis 2

$H_0: P \leq 0$ Berarti tidak ada pengaruh citra daya tarik wisata pada kepuasan pengunjung

$H_a: P > 0$ Berarti ada pengaruh positif citra daya tarik wisata pada kepuasan pengunjung

Hipotesis 3

$H_0: P \leq 0$ Berarti tidak ada pengaruh citra daya tarik wisata pada loyalitas pengunjung

$H_a: P > 0$ Berarti ada pengaruh positif citra daya tarik wisata pada loyalitas pengunjung

Hipotesis 4

$H_0: P \leq 0$ Berarti tidak ada pengaruh kepuasan pengunjung pada loyalitas pengunjung

$H_a: P > 0$ Berarti ada pengaruh kepuasan pengunjung pada loyalitas pengunjung

3.11.2 Uji Simultan f

“Uji simultan F Menurut Ghozali (2011) bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas (independen) secara bersama–sama berpengaruh terhadap variabel terikat (dependen). Dengan membandingkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka ada pengaruh antara variabel independen dan dependen dan demikian sebaliknya. Sedangkan untuk signifikansi, jika $F < 0,05$ maka adanya pengaruh antara variabel independent dan dependent dan demikian sebaliknya”.

3.12 Koefisiensi Determinasi

Nilai Koefisiensi determinasi (R^2) menjabarkan persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Riduwan (2007). Koefisiensi determasi dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{KD} : R^2 \times 100\%$$

Keterangan :

KD : Koefisiensi Determasi

R^2 : Koefisiensi yang dikuadratkan