

### **BAB III OBJEK DAN METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Penelitian ini meneliti pengaruh *experience quality* terhadap *behavioral intentions* di *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort. Penelitian ini menggunakan dua variabel, variabel penelitian adalah suatu nilai yang berbeda atau bervariasi nilai. Nilai-nilai dapat berbeda pada waktu untuk objek yang sama, atau pada waktu yang sama untuk objek yang berbeda (Uma, 2018).

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel dependen dan variabel independen. *Dependent variable* atau variabel terikat adalah variabel yang menjadi perhatian utama bagi peneliti. Sedangkan *independent variable* atau variabel bebas adalah salah satu yang mempengaruhi variabel dependen baik secara positif atau negative (Sekaran & Bougie, 2009) Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah *behavioral intentions* (Y) yang terdiri dari *willingness to recommend, revisit intentions, price premium* (Wu, Li, et al., 2018) sementara yang menjadi variabel independen adalah *experience quality* (X) yang terdiri dari *hedonic, peace of mind, dan recognition, involment, escape, learning*.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah wisatawan yang pernah berkunjung ke *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort. *Adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort dipilih sebagai objek penelitian dengan pertimbangan bahwa objek ini perlu dilakukan penelitian mengenai, pengaruh *experience quality* dan *behavioral intentions*. Penelitian ini membutuhkan waktu kurang dari satu tahun. Oleh sebab itu, metode penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. *Cross sectional study* adalah sebuah penelitian di mana data dikumpulkan hanya sekali, mungkin selama beberapa hari atau minggu atau bulan, untuk menjawab pertanyaan penelitian (Sekaran, 2014). Penelitian ini difokuskan pada penelitian tentang pengaruh *experience quality* terhadap *behavioral intentions* wisatawan yang berwisata ke *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort.

#### **3.2 Metode Penelitian**

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

Noviani Shofia, 2019

*PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)*

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

Berdasarkan variabel-variabel yang diteliti maka jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan verifikatif. (Suryabrata, 1983)“Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memiliki tujuan utama deskripsi dari sesuatu, biasanya karakteristik atau fungsi pasar.”. Pendapat lainnya diungkapkan oleh David A. Aaker et. Al (2004:755) sebagai berikut: “*Descriptive research is research that usually is designed to provide a summary of some aspect of the environment when the high hypotheses are tentative speculative in nature.*” Artinya: Riset deskriptif adalah riset yang pada umumnya dirancang untuk menyediakan suatu ringkasan dari beberapa aspek lingkungan ketika hipotesis bersifat untung-untungan dan sementara secara alami.

Penelitian deskriptif dilakukan untuk menjelaskan karakteristik berbagai variabel-variabel penelitian dalam situasi tertentu. Penelitian ini dapat pula disebut sebagai penelitian yang menjelaskan fenomena apa adanya. Tujuan dari penelitian ini adalah menyajikan suatu profil atau menjelaskan aspek-aspek relevan dengan suatu fenomena yang diteliti dari perspektif individual organisasi, industri dan aspek lainnya. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penelitian deskriptif adalah penelitian yang dirancang untuk mendeskripsikan karakteristik dari sebuah populasi atau fenomena apa adanya. Melalui jenis penelitian deskriptif, selanjutnya secara terperinci dapat dianalisis pengaruh *experience quality* terhadap *behavioral intentions* wisata yang berkunjung ke *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort.

Sedangkan yang dimaksud dengan penelitian verifikatif adalah, menurut (Syah, 2010) mengatakan bahwa “Penelitian verifikatif adalah penelitian untuk menguji pengujian kebenaran kausal, yaitu hubungan antara variabel dependen dan independen”. Penelitian verifikatif bertujuan untuk memperoleh kebenaran dari suatu hipotesis yang dilaksanakan melalui pengumpulan data lapangan.

### **3.2.2Operasionalisasi Variabel**

Operasionalisasi variabel berisi semua kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data empiris kuantitatif mengenai variasi karakteristik dari variabel tersebut dan merupakan spesifikasi mengenai apa yang akan diukur serta bagaimana cara mengukurnya (Nyohardi, 2016). Variabel yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah *Experience quality* sebagai variabel *independent* (X) yang terdiri dari *hedonic*,

Noviani Shofia, 2019

**PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)**

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi.edu

*peace of mind*, dan *recognition*, *involment*, *escape*, *learning*. kemudian *behavioral intentions* sebagai dependen (Y) yang yang terdiri dari *willingness to recommend*, *revisit intentions*, *price premium*. Secara lebih rinci operasionalisasi variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut:

**TABEL 3.1  
OPERASIONALISASI VARIABEL**

Variabel	Konsep Variabel	Sub variable	Indikator	Ukuran	Sekala	No. Item		
<i>Experience Quality</i>	“ <i>Experience Quality is defined as consumer valuation of the overall experience felt when consuming products and services offered.</i> ” <i>Experience Quality</i> didefinisikan sebagai penilaian konsumen atas keseluruhan pengalaman yang dirasakan pada saat mengkonsumsi produk dan jasa yang ditawarkan. (Aziz et al., 2016)	<i>Hedonic</i>	Perasaan	Tingkat perasaan yang dirasakan setelah berkunjung ke <i>Adventure and Game Sariater hotel &amp; resort</i> .	Interval	1		
			Perasaan	Tingkat perasaan yang timbul setelah menikmati wahana di <i>Adventure and Game Sari ater hotel &amp; resort</i> .			Interval	2
			Kesan	Tingkat kesan yang diingat wisatawan setelah berkunjung ke <i>Adventure and Game sari ater hotel &amp; resort</i> .				
		<i>peace of mind</i>	Keamanan fisik dan psikologi	Tingkat suasana di <i>Adventure and Game Sari Ater hotel &amp; resort</i> .	Interval	4		
			Keamanan fisik dan psikologi	Tingkat <i>track</i> di di <i>Adventure and Game Sari ater hotel &amp; resort</i> .			Interval	5
			Keamanan fisik dan psikologi	Tingkat wahana di <i>Adventure and Game Sari ater hotel &amp;</i>				

wisatawan. Pengakuan terkait dengan perasaan penting dan percaya diri bahwa konsumen ditangani secara serius	<b>Recogniti on</b>	Merasa penting	Tingkat pelayanan yang diberikan oleh <i>adventure and game sari ater hotel &amp; resort</i> .	Interval	7
		Merasa penting	Tingkat perasaan setelah dilayani ke <i>adventure and game sari ater hotel and resort</i> .	Interval	8
		Keterlibatan mengacu pada keinginan untuk memiliki pilihan dan kontrol dalam penawaran layanan , dan permintaan untuk mendidik informasi dan dijiwai dengan rasa saling kerjasama	<b>Involmen t</b>	Pengalam an	Tingkat pengalaman baru yang di dapat wisatawan saat berkunjung ke <i>adventure and game Sari ater hotel and resort</i> .
Perbedaan yang dirasakan antara kesenangan di tempat tinggal wisatawan dengan kesenangan ketika di destinasi wisata	Keterlibat an	Tingkat keterlibatan wisatawan saat melakukan aktivitas di <i>adventure and game Sari Ater hotel and resort</i> .		Interval	10
Perbedaannya yang dirasakan antara kesenangan di tempat tinggal wisatawan dengan kesenangan ketika di destinasi wisata	Kesesuaai an	Tingkat pemilihan kegiatan yang ditawarkan oleh <i>adventure and game Sari Ater hotel and resort</i> dengan keinginan wisatawan.		Interval	11
Perbedaan yang dirasakan antara kesenangan di tempat tinggal wisatawan dengan kesenangan ketika di destinasi wisata	<b>Escape</b>	Lupa rutinitas	Tingkat perbedaan yang dirasakan antara kesenangan di tempat tinggal wisatawan dengan kesenangan ketika di destinasi wisata	Interval	12
Perbedaan yang dirasakan antara kesenangan di tempat tinggal wisatawan dengan kesenangan ketika di destinasi wisata		Lupa rutinitas	Tingkat perbedaan yang dirasakan antara rutinitas ditempat tinggal wisatawan dengan aktifitas ketika	Interval	13

			di <i>adventure and game</i> sari ater hotel and resort.		
	Suatu skill dan pengetahuan baru yang dirasakan wisatawan selama berada di destinasi wisata.	<b>Learning</b>	Pengetahuan	Tingkat pengetahuan yang di dapat wisatawan mengenai atraksi wisata di <i>adventure and game</i> sari ater hotel and resort.	Interval 14
			kemampuan	Tingkat Kemampuan bermain wahana yang didapat wisatawan setelah berkunjung ke <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel and Resort.	Interval 15
<b>Behavioral intentions</b>	”Defined behavioral intentions as consumer behavioral inclination adopted possibly in the future when purchasing product or services based on their perception.” Behavioral intentions didefinisikan sebagai kecenderungan perilaku konsumen yang diadopsi di masa mendatang ketika membeli produk atau jasa berdasarkan persepsi mereka (Muskat et al., 2019)				
	Adalah kesediaan wisatawan untuk berbicara mengenai hal-hal positif mengenai destinasi wisata dan merekomendasikannya kepada keluarga, teman dan orang lain			Tingkat kesediaan untuk membicarakan hal positif mengenai <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort.	Interval 1
			<b>Willingness to Recommend</b>	Tingkat kesediaan untuk menceritakan pengalaman baik yang didapat dari kegiatan wisata <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort.	Interval 2
				Tingkat kesediaan merekomendasikan <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort kepada orang lain.	Interval 3
				Tingkat kesediaan mengajak keluarga dan orang terdekat	Interval 4

			untuk datang ke <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort.		
			Tingkat kesediaan mengajak orang lain untuk datang ke <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort.	Interval	5
			Tingkat kesediaan mengajak orang lain untuk datang ke <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort.	Interval	6
			Tingkat keinginan untuk datang lagi ke <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort.	Interval	7
			Tingkat kemungkinan untuk datang lagi ke <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort.	Interval	8
			Tingkat kesediaan melakukan kunjungan ulang ke <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort.	Interval	9
			Tingkat kesediaan untuk menempatkan <i>adventure and game</i> Sari ater hotel and resort sebagai pilihan utama untuk di kunjungi kembali	Interval	10
			Tingkat harga tiket masuk yang ditawarkan oleh sari ater hotel & resort.	Interval	11
			Tingkat harga wahana yang ditawarkan oleh	Interval	12
Adalah kesediaan wisatawan untuk melakukan kunjungan wisata ke tempat destinasi yang sama		<b>Revisit intentions</b>			
Kesediaan wisatawan dalam membayar lebih terhadap		<b>Price Premium</b>			

produk atau jasa yang ditawarkan	<i>adventure and game sari ater hotel &amp; resort.</i>
----------------------------------	---

Sumber : pengolahan data, 2019

### 3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang diperoleh peneliti yaitu data berupa data kunjungan wisatawan dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Subang Tahun 2014-2018 dan beberapa studi literatur. Peneliti juga mendapatkan data sekunder mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian ini dan peneliti melakukan observasi secara langsung ke destinasi wisata *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort. Untuk lebih jelasnya Tabel 3.2 menjelaskan tentang sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, antarlain:

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

No	Data	Jenis Data	Sumber Data
1.	Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Daya Tarik Wisata di Kabupaten Subang	Sekunder	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pariwisata Jawa Barat 2018
2.	Rekapitulasi Data Pengunjung Ke Destinasi Wisata Pemandian Air Panas di Ciater.	Sekunder	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Subang 2018
3.	Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Daya Tarik Wisata <i>Adventure and game</i> Sari Ater Hotel & Resort.	Sekunder	Sari Ater Hotel & Resort
4.	Hal-hal yang berhubungan dengan <i>experience quality</i> dan <i>behavioral intentions</i>	Sekunder	Ebook dan Jurnal
5.	Tanggapan wisatawan mengenai <i>experience quality</i>	Primer	Kunjungan wisatawan ke <i>adventure and game</i> Sari Ater Hotel & Resort
6.	Tanggapan wisatawan mengenai <i>behavioral intentions</i>	Primer	Kunjungan wisatawan ke <i>adventure and game</i> Sari Ater Hotel & Resort

Sumber: Pengolahan data, 2019

### 3.2.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

#### 3.2.4.1 Populasi

Noviani Shofia, 2019

*PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)*

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

Di dalam melakukan penelitian, kegiatan pengumpulan data merupakan langkah penting guna mengetahui karakteristik dari populasi yang merupakan elemen-elemen dalam objek penelitian. Data tersebut digunakan dalam mengambil keputusan untuk menguji hipotesis. Populasi mengacu pada seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal menarik yang ingin diteliti oleh seorang peneliti (Suryana et al., 2013) Sedangkan menurut (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa populasi adalah kumpulan dari keseluruhan elemen yang akan ditarik kesimpulannya.

Berdasarkan pengertian populasi tersebut, maka yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah wisatawan yang berkunjung ke *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort yang berjumlah 13.001 wisatawan (Manajemen Sari Ater Hotel & Resort 2018)

#### **3.2.4.2 Sampel**

Sampel merupakan satu subset atau bagian tertentu yang dipilih dari populasi, sampel ini dilakukan untuk mewakili jumlah populasi yang sangat besar dan banyak faktor keterbatasan yang akhirnya harus diambil sampel. Menurut (Sugiyono, 2017:81) mengatakan bahwa sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Peneliti diperkenankan untuk mengambil sebagian objek populasi yang telah ditentukan mewakili bagian yang lain yang diteliti.

Menurut (Sujarweni, 2014) menyatakan bahwa sampel merupakan sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Jika populasi terlalu besar, peneliti tidak mungkin mengambil semua untuk penelitian, misal karena terbatasnya dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan yang diambil dari populasi tersebut. Untuk menentukan besarnya sampel tersebut dapat dilakukan secara statistik maupun deskriptif yaitu berdasarkan estimasi penelitian, selain itu juga perlu diperhatikan bahwa sampel yang dipilih harus bersifat representatif artinya segala karakteristik populasi hendaknya tercermin atau terwakili dalam sampel yang dipilih.



Noviani Shofia, 2019

*PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)*

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka dapat dikemukakan bahwa sampel merupakan bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Berdasarkan sampel di atas, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi penelitian. Untuk menentukan sampel dari populasi yang telah ditetapkan perlu dilakukan pengukuran yang dapat menghasilkan jumlah, maka digunakan rumus Tabachnick dan Fidel yaitu sebagai berikut:

$$N \geq 50 + 8m$$

Atau

$$N \geq 104 + m$$

Keterangan:

N : Jumlah Sampel

m : Jumlah Variabel

Untuk mendapatkan jumlah sampel, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus Tabachnick & Fidel:

$$N \geq 104 + m$$

$$N \geq 104 + 7$$

$$N \geq 111$$

Jadi dalam penelitian ini, ukuran sampel minimal yang harus diteliti adalah 111 orang.

### **3.2.4.3 Teknik Sampling**

Teknik sampling adalah suatu cara untuk mengumpulkan data yang sifatnya tidak menyeluruh yaitu mencangkup objek penelitian (populasi) tetapi hanya sebagian dari populasi saja. Menurut (Sugiyono, 2016) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan berapa sampel yang akan di ambil, dapat menggunakan beberapa teknik

Menurut (Suryana, 2016) Teknik *sampling* pada dasarnya dapat dikelompokan menjadi dua yaitu:

1. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2012). Teknik ini meliputi *systematic random*

Noviani Shofia, 2019

*PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)*

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

*sampling, proportionate stratified random, disproportionate stratified random, dan sampling area (cluster sampling).*

2. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2012). Teknik ini meliputi *systematic sampling, quota sampling, incidental sampling, purposive sampling, sampling jenuh, dan snowball sampling.*

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic random sampling*. 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 (Sedgwick, 2011) *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 partisipan yang sudah pernah berkunjung ke *Adventure and game Sari Ater Hotel & Resort*
2. Menentukan sebuah *check point* pada objek yang akan diteliti, dalam hal ini tempat yang dijadikan *check point*-nya yaitu *adventure and game Sari Ater Hotel & Resort*
3. Menentukan waktu yang akan digunakan untuk menentukan *sampling*. Dalam penelitian ini waktu konkrit yang digunakan peneliti adalah pukul 07.00-11.00 WIB. Penyebaran kuesioner dilakukan selama 10 hari.

Menentukan ukuran sampel (n) partisipan yang akan disurvei. Berdasarkan jumlah sampel maka dalam satu hari (selama 10 hari) kuesioner yang harus diberikan sebanyak  $111 : 10 = 11$  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

Noviani Shofia, 2019

**PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)**

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi.edu

memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2014). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Wawancara, dengan mengajukan pertanyaan baik tertulis maupun lisan, baik kepada pihak pengelola *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort dan kepada wisatawan yang berkunjung ke *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort.
2. Observasi, peneliti datang langsung ke *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Subang untuk memperoleh data-data yang diperlukan.
3. Kuesioner (Angket), berisi pertanyaan mengenai identitas dan pengalaman responden, penilaian responden mengenai *experience quality* dan *behavioral intentions* di *adventure and game* Sari Ater Hotel & Resort.
4. Studi Literatur, dengan pengumpulan data sekunder dengan cara mempelajari buku maupun jurnal-jurnal guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Agar lebih jelas, maka penulis menggambarkan dan menyajikan tujuan menggunakan teknik pengumpulan data pada Tabel 3.3 berikut ini:

**TABEL 3.3**  
**TEKNIK PENGUMPULAN DATA DIKAITKAN DENGAN TUJUAN PENELITIAN**

No	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1.	Kuesioner	Wisatawan yang berkunjung ke <i>adventure and game</i> Sari Ater Hotel & Resort
2.	Studi Literatur	Buku dan jurnal yang berhubungan dengan masalah penelitian
3.	Wawancara	Pihak pengelola <i>adventure and game</i> Sari Ater Hotel & Resort dan wisatawan yang berkunjung ke <i>adventure and game</i> Sari Ater Hotel & Resort
4.	Observasi	Destinasi wisata terkait yaitu <i>adventure and game</i> Sari Ater Hotel & Resort

Sumber: Hasil Pengolahan Data Sekunder dan Primer, 2019

### 3.2.6 Hasil 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 antara variabel *experience quality* (X) terdapat pengaruh atau tidak terhadap variabel *behavioral intentions* (Y). Sebelum melakukan analisis data dan juga untuk menguji layak atau tidaknya kuesioner yang disebarakan kepada responden, terlebih dahulu dilakukan Uji Validitas dan Uji Realibilitas untuk melihat tingkat kebenaran serta kualitas data (Octaryani & Baidun, 2018).

### 3.2.6.1 Hasil Pengujian Validitas

Validitas adalah “*The extent to which differences in observed scale scores reflect true differences among objects on the characteristic being measured, rather than systematic or random*” (Khansa & Farida, 2015), hal tersebut berarti bahwa validitas adalah sejauh mana perbedaan atau keragaman skala skor yang diamati yang mencerminkan perbedaan karakteristik apakah berbentuk sistematis atau acak. Suatu instrument dikatakan valid apabila mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid adalah instrumen yang memiliki tingkat validitas rendah. (Sugiyono, 2014) mengatakan bahwa apabila instrumen bersifat valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan (mengukur) data itu sah sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung kevalidan dari suatu instrumen adalah rumus korelasi *Product Moment*, yang dikemukakan oleh Pearson sebagai berikut:

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

Keterangan :

- r = Koefisien validitas item yang dicari
- X = Skor yang diperoleh subjek dari seluruh item
- Y = Skor total
- $\sum X$  = Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum Y$  = Jumlah skor dalam distribusi Y
- $\sum X^2$  = Jumlah Kuadrat dalam skor distribusi X
- $\sum Y^2$  = Jumlah Kuadrat dalam skor distribusi Y
- n = Banyaknya responden

Dimana:

Noviani Shofia, 2019

**PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)**

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

$r$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

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

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

keputusan pengujian validitas item instrument adalah sebagai berikut:

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

Pengujian validitas pada setiap item instrumen penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics20*. Dari hasil perhitungan data dengan bantuan program tersebut maka dihasilkan angka-angka yang menunjukkan valid atau tidaknya suatu item pertanyaan yang terdapat pada instrumen penelitian. Berikut adalah hasil pengujian validitas dari setiap item pertanyaan yang diajukan peneliti kepada 30 orang responden diluar sampel dapat dilihat pada Tabel 3.4.

**TABEL 3.4**  
**HASIL PENGUJIAN VALIDITAS**

No	Item Pernyataan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan Valid
<b>Variabel Experience Quality (X)</b>				
<b>Hedonic (X1)</b>				
1	Perasaan yang dirasakan setelah berkunjung ke <i>Adventure and Game Sariater Hotel &amp; Resort</i> .	0,522	0,361	Valid
2	Perasaan yang timbul setelah menikmati wahana di <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel &amp; Resort</i> .	0,836	0,361	Valid
3	Kesan yang diingat wisatawan setelah berkunjung ke <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel &amp; Resort</i> .	0,744	0,361	Valid

<b><i>Peace of mind (X2)</i></b>				
4	Suasan di <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel & Resort.	0,604	0,361	Valid
5	<i>Track</i> di di <i>Adventure and Game</i> Sari ater Hotel & Reesort.	0,881	0,361	Valid
6	Wahana di <i>Adventure and Game</i> Sari ater Hotel & Resort.	0,885	0,361	Valid
<b><i>Recognition (X3)</i></b>				
7	Pelayanan yang diberikan oleh <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel & Resort.	0,910	0,361	Valid
8	Perasaan setelah dilayani oleh <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel and Resort.	0,920	0,361	Valid
<b><i>Involment (X4)</i></b>				
9	Pengalaman baru yang di dapat wisatawan saat berkunjung ke <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel and Resort.	0,903	0,361	Valid
10	Keterlibatan wisatawan saat melakukan aktivitas di <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel and Resort.	0,828	0,361	Valid
11	Pemilih kegiatan yang ditawarkan oleh <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel and Resort dengan keinginan wisatawan.	0,805	0,361	Valid
<b><i>Escape (X5)</i></b>				
12	Perbedaan yang dirasakan antara kesenangan di tempat wisatawan tinggal dengan kesenangan ketika di <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel and Resort.	0,887	0,361	Valid
13	Perbedaan yang dirasakan antara rutinitas ditempat tinggal wisatawan dengan aktifitas ketika di <i>Adventure and Game</i> Sari Ater Hotel and Resort.	0,856	0,361	Valid
<b><i>Learning (X6)</i></b>				
14	Pengetahuan yang di dapat wisatawan mengenai atraksi wisata di <i>Adventure and Game</i> sari ater Hotel and Resort.	0,859	0,361	Valid
15	Kemampuan bermain wahana	0,911	0,361	Valid

Noviani Shofia, 2019

**PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)**

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

yang didapat wisatawan setelah berkunjung ke *Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort*.

<b>Variabel Behavioral Intentions (Y)</b>				
16	Kesediaan untuk membicarakan hal positif mengenai <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> ;	0,662	0,361	Valid
17	Kesediaan untuk menceritakan pengalaman baik yang didapat dari kegiatan wisata <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> .	0,503	0,361	Valid
18	Kesediaan merekomendasikan <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> kepada orang lain.	0,650	0,361	Valid
19	Kesediaan mengajak keluarga dan orang terdekat untuk datang ke <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> .	0,747	0,361	Valid
20	Kesediaan mengajak orang lain untuk datang ke <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> .	0,718	0,361	Valid
21	Kesediaan mengajak orang lain untuk datang ke <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> .	0,552	0,361	Valid
22	Keinginan untuk datang lagi ke <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> .	0,592	0,361	Valid
23	Kemungkinan untuk datang lagi ke <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i>	0,669	0,361	Valid
24	Kesediaan melakukan kunjungan ulang ke <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> .	0,588	0,361	Valid
25	Kesediaan untuk menempatkan <i>Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort</i> sebagai pilihan utama untuk di kunjungi kembali.	0,717	0,361	Valid
26	Harga tiket masuk yang ditawarkan oleh <i>Sari Ater Hotel and Resort</i> .	0,388	0,361	Valid
27	Harga wahana yang ditawarkan	0,518	0,361	Valid

Noviani Shofia, 2019

*PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)*

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

oleh *Adventure and Game Sari*  
Ater Hotel and Resort.

---

Sumber: Pengolahan Data, 2019

Berdasarkan Tabel 3.4 hasil pengujian validitas *Experience quality* dan *Behavioral intentions* dapat diketahui bahwa setiap butir pertanyaan mengenai *Behavioral intentions* (Y) dan *Experience quality* (X) dapat diketahui valid karena memiliki nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) sehingga pernyataan - pernyataan tersebut dapat dijadikan alat ukur terhadap konsep yang seharusnya diukur. Variabel *experience quality* (X) memiliki 15 (lima belas) item pernyataan dan dapat dinyatakan valid, nilai tertinggi terdapat pada item pernyataan “Perasaan setelah dilayani oleh *Adventure and Game Sari Ater Hotel* “dengan nilai sebesar 0,920 sedangkan pada item pernyataan “Perasaan yang dirasakan setelah berkunjung ke *Adventure and Game Sariater Hotel & Resort.*” Memiliki nilai terendah yaitu hanya 0,522. Sedangkan pada variabel *behavioral intentions* (Y), item pernyataan “Kesediaan mengajak keluarga dan orang terdekat untuk datang ke *Adventure and Game Sari Ater Hotel and Resort..*” Memiliki nilai tertinggi sebesar 0,747, dan item pernyataan “Harga tiket masuk yang ditawarkan oleh *Sari Ater Hotel and Resort.*” Memiliki nilai terendah yaitu hanya 0,388.

### 3.2.6.2 Hasil Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan bahwa suatu instrument cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Mendefinisikan (Ely Purnawati, Prof. Dr. M. Suyanto, 2015) reliabilitas sebagai “*as a test of how consistently a measuring instrument measures whatever concept it is measuring*”. Sementara itu, (Tímea & Attila, 2016) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah “*The extent to which a scale produces consistent results of repeated measurements are made on the characteristic*” yaitu sejauh mana suatu skala menghasilkan angka yang konsisten dari pengukurang yang berulang. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk melihat tingkat reliabilitas suatu instrument dapat dilihat dari sejauhman atau sebesar apa



tingkat konsistensi hasil pengukuran instrumen yang diukur apapun konsep yang diukurnya. Untuk menguji reliabilitas suatu instrument dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sebagai berikut:

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

keterangan:

- $r_i$  = Reliabilitas Instrumen
- $k$  = Banyaknya butir pernyataan
- $\sigma_t^2$  = Varian total
- $\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varian butir

Rumus variansnya adalah:

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n} \quad \sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

- $\sigma_b^2$  = harga varian tiap item
- $\sigma_t^2$  = varian total
- $\sum X^2$  = jumlah kuadrat dalam skor distribusi X
- $(\sum x)^2$  = kuadrat jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum Y^2$  = jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y
- $(\sum Y)^2$  = kuadrat jumlah skor dalam distribusi Y
- $n$  = jumlah responden

Ketentuan dalam uji reliabilitas ditentukan dengan ketentuan sebagai berikut:

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

Apabila angka *Cronbach Alpha* mendekati 1, maka semakin tinggi nilai reliabilitasnya. Berdasarkan perhitungan dengan *software SPSS statistic 20 for windows*. Diperoleh hasil pengujian reliabilitas pada Tabel 3.5 sebagai berikut :

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

No	Variabel	Cronbach's Alpha	Koefisien Cronbach's Alpha	Keterangan
1	<i>Experience Quality (X)</i>	0,844	0,700	Reliabel
2	<i>Behavioral Intentions (Y)</i>	0,836	0,700	Reliabel

Sumber: Pengolahan Data, 2019

Berdasarkan Tabel 3.5 hasil uji reliabilitas diketahui bahwa setiap butir pernyataan dapat dikatakan reliable karena nilai hitung *Cronbach Alpha* lebih besar dibandingkan dengan nilai hitung *Cronbach Alpha* yang bernilai 0,700. Variabel yang memiliki nilai tertinggi adalah *experience quality (X)* dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,844, sedangkan variabel *behavioral intentions (Y)* memiliki nilai *Cronbach Alpha* hanya 0,836.

### 3.2.7 Analisis Data

#### 3.2.7.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengubah kumpulan data menjadi informasi yang mudah untuk dipahami. Analisis data deskriptif dilakukan dengan menggolongkan, mengklarifikasikan dan menginterpretasikan data-data yang didapat kemudian dianalisis, sehingga diperoleh gambaran umum tentang variabel berdasarkan beberapa analisis sebagai berikut:

1. Analisis Frekuensi adalah distribusi matematika dengan tujuan memperoleh hitungan jumlah tanggapan terkait dengan nilai yang berbeda dari satu variabel dan dua variabel mengungkapkan jumlah dalam persentase (Malhotra & Birks, 2013:502).
2. Analisis *Cross Tabulation* adalah teknik statistik yang menggambarkan dua atau lebih variabel yang memiliki sejumlah kategori atau nilai yang berbeda (Malhotra & Birks, 2013:502)
3. Perhitungan skor ideal digunakan untuk mengukur tinggi atau rendahnya pengaruh variabel yang terdapat pada objek penelitian. Berikut rumus untuk menghitung skor ideal.

Menghitung Indeks Maksimum = skor tertinggi x jumlah item x jumlah responden

Noviani Shofia, 2019

*PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)*

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

Menghitung Indeks Minimum = skor terendah x jumlah item x jumlah responden

Jenjang Variabel = nilai indeks maksimum – nilai indeks maksimum

Jarak Interval = jenjang : Banyak kelas interval

### 3.3.7.2 Pengujian Hipotesis

Proses untuk menguji hipotesis dimana metode analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode analisis verifikatif, maka dilakukan analisis jalur (*path analysis*). Analisis jalur merupakan perluasan dari teknik regresi berganda yang memungkinkan untuk memeriksa hubungan antar variabel (Uma & Roger, 2016). Dalam hal ini, analisis jalur (*path analysis*) adalah analisis multivariat untuk mempelajari pengaruh langsung dan tidak langsung dari sejumlah variabel yang dihipotesiskan, sebagai variabel terikat (Y) *behavioral intentions* terhadap variabel lainnya yang disebut variabel bebas (X) *experience quality* yang terdiri dari *hedonic, peace of mind, involment, recognition, escape, learning*. Proses *path analysis* akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

#### 1. Pengujian Asumsi Klasik

Larangan asumsi-asumsi dalam *path analysis* perlu dideteksi. Adapun cara untuk mendeteksi agar larangan-larangan dalam *path analysis* tidak terjadi yaitu dengan cara uji asumsi klasik yang secara statistik harus dipenuhi. Asumsi klasik yang sering digunakan adalah asumsi normalitas, heteroskedastisitas, multikolinearitas, autokorelasi dan linearitas.a.

##### a. Uji Asumsi Normalitas

pengujian hipotesis digunakan statistik parametrik. untuk mendeteksi apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dilakukan dengan menggunakan *normal probability plot*. Suatu model regresi memiliki data berdistribusi normal apabila sebaran datanya terletak disekitar garis diagonal pada *normal probability plot* yaitu dari kiri bawah ke kanan atas berarti berdistribusi normal. Data berdistribusi normal, jika nilai sig (signifikansi) > 0,05. Sedangkan data berdistribusi tidak normal,

Noviani Shofia, 2019

*PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)*

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

jika nilai sig (signifikansi)  $< 0,05$ . Jika data tidak berdistribusi normal, atau jumlah sampel sedikit dan jenis data adalah nominal atau Interval maka metode yang digunakan adalah statistik nonparametrik. Dalam Uji normalitas ini, dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05, (Uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*). Data berdistribusi normal apabila *asym.sig* (signifikansi)  $> 0,05$ , sedangkan data berdistribusi tidak normal apabila *asym.sig* (signifikansi)  $< 0,05$ .

#### **b. Uji Asumsi Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang memenuhi persyaratan adalah di mana terdapat kesamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut homoskedastisitas. dan jika variansnya tidak sama disebut terjadi heteroskedastisitas. Persamaan regresi yang baik jika tidak terjadi heteroskedastisitas. Suatu regresi dikatakan tidak terdeteksi Heteroskedastisitas, jika nilai  $t$  hitung lebih kecil dari  $t$  tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dikatakan heteroskedastisitas, jika  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05

#### **c. Uji Asumsi Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi koefisien ( $r$ ) yang tinggi antara variabel-variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda. Dua parameter yang paling sering digunakan untuk mendeteksi multikolinearitas adalah nilai tolerance dan nilai VIF (*variance inflation factor*). Melihat nilai tolerance, tidak terjadi multikolinearitas, jika nilai Tolerance lebih besar 0,10. Terjadi multikolinearitas, jika nilai Tolerance lebih kecil atau sama

dengan 0,10. Melihat nilai VIF, tidak terjadi multikolinearitas, jika nilai VIF lebih kecil 10,00. Terjadi multikolinearitas, jika nilai VIF lebih besar atau sama dengan 10,00.

#### **d. Uji Asumsi Autokorelasi**

Uji autokorelasi adalah untuk melihat apakah terjadi korelasi antara suatu periode  $t$  dengan periode sebelumnya ( $t - 1$ ). Uji autokorelasi hanya dilakukan pada data *time*

Noviani Shofia, 2019

*PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)*

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi.edu

*series* (runtut waktu) dan tidak perlu dilakukan pada data *cross section* seperti pada kuesioner di mana pengukuran semua variabel dilakukan secara serempak pada saat yang bersamaan. Persamaan regresi yang baik adalah tidak memiliki masalah autokorelasi. Jika terjadi autokorelasi maka persamaan tersebut menjadi tidak baik atau tidak layak dipakai prediksi. Gejala autokorelasi dideteksi dengan melakukan uji *Durbin-Watson* (DW). Hasil perhitungan *Durbin-Watson* (DW) dibandingkan dengan nilai nilai  $d_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,0$  **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. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah jika nilai probabilitas  $< 0,05$ , maka hubungan antara variabel X dan Y adalah linear. Sedangkan jika nilai probabilitas  $> 0,05$ , maka hubungan antara X dan Y adalah tidak linear.

## 2. Analisis Korelasi (R)

Analisis korelasi bertujuan untuk mencari hubungan antara kedua variabel yang diteliti. Antara korelasi dan regresi keduanya mempunyai hubungan yang erat. Menurut (Sugiyono, 2017:269) korelasi yang tidak dilanjutkan dengan regresi merupakan kerolas antara dua variabel yang tidak mempunyai hubungan sebab akibat, atau hubungan fungsional. Menurut Sugiyono, persamaan koefisien korelasi dinyatakan dalam rumus:

$$r = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2\}\{n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2\}}}$$

Sumber; (Sugiyono, 2017)

Keterangan:

r = koefisien korelasi ( $-1 \leq r \leq +1$ )

x = variabel bebas

y = variabel terikat

n = jumlah sampel

Adapun menurut (Sugiyono, 2017) untuk menginterpretasikan hasil penelitian korelasi adalah sebagai berikut:

**TABEL 3.6**  
**BATAS-BATAS NILAI KOEFISIEN KORELASI**

Besarnya Nilai	Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 0,99	Sangat Kuat
1,00	Sempurna

Sumber: (Sugiyono, 2017)

### 3. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi adalah kuadrat koefisien korelasi. Dalam menggunakan koefisien determinasi dinyatakan dalam bentuk presentase sehingga harus dikalikan 100%. Koefisien determinasi ini digunakan untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dengan asumsi  $0 \leq r^2 \leq 1$  menggunakan rumus seperti dibawah ini:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai koefisien determinasi

R = Nilai koefisien korelasi

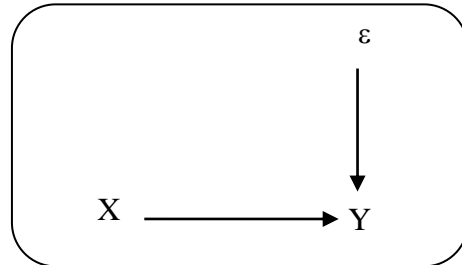
### 4. Pengujian Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis jalur (*path analysis*). Alasan menggunakan *path analysis* adalah karena dengan diagram jalur, hipotesis diterjemahkan sehingga tampak variabel apa yang merupakan variabel penyebab (*eksogenous*) dan variabel akibat (*endogenous*). Selain itu, *path analysis* bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung variabel eksogen terhadap variabel endogen.

*Path analysis* digunakan untuk menentukan besarnya pengaruh variabel *independent* X yaitu *experience quality* ( $X_1$ ), *hedonic* ( $X_2$ ), *peace of mind* ( $X_3$ ), *involment* ( $X_4$ ), *recognition* ( $X_5$ ), *escape* ( $X_6$ ) *learning*, terhadap variabel *dependent* Y yaitu

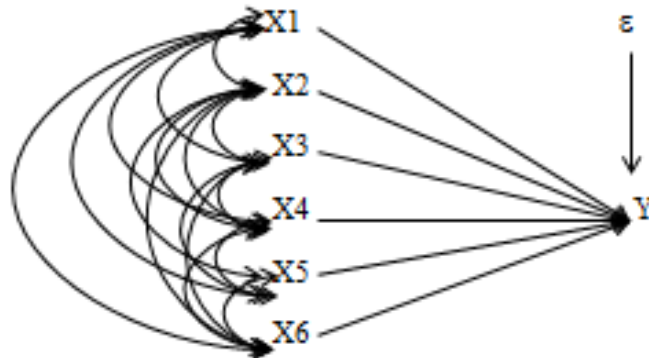
*behavioral intentions*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menggambar struktur hipotesis



**PGAMBAR 3.1**  
**DIAGRAM JALUR HIPOTESIS**

2. Selanjutnya diagram hipotesis pada Gambar 3.3 di atas diterjemahkan ke dalam beberapa sub hipotesis yang menyatakan pengaruh sub variabel independen yang paling dominan terhadap variabel dependen. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.4 berikut



**GAMBAR 3.2**  
**JALUR SUB STRUKTUR HIPOTESIS**

**Keterangan:**

- X<sub>1</sub>** = *Hedonic*
- X<sub>2</sub>** = *Peace of mind*
- X<sub>3</sub>** = *Recognition*
- X<sub>4</sub>** = *Involment*
- X<sub>5</sub>** = *Escape*
- X<sub>6</sub>** = *Learning*
- Y** = *Behavioral Intention*

$\epsilon$  = Epsilon (variabel lain)

3. Menghitung matriks korelasi antar variabel bebas

$$R = \begin{pmatrix} X_1 & X_2 & X_3 & X_4 & X_5 & X_6 \\ 1 & r_{X_1X_2} & r_{X_1X_3} & r_{X_1X_4} & r_{X_1X_5} & r_{X_1X_6} \\ & 1 & r_{X_2X_3} & r_{X_2X_4} & r_{X_2X_5} & r_{X_2X_6} \\ & & 1 & r_{X_3X_4} & r_{X_3X_5} & r_{X_3X_6} \\ & & & 1 & r_{X_4X_5} & r_{X_4X_6} \\ & & & & 1 & r_{X_5X_6} \\ & & & & & 1 \end{pmatrix}$$

4. Identifikasi persamaan sub struktur hipotesis Menghitung matriks invers korelasi

$$R^{-2} = \begin{pmatrix} X_1 & X_2 & X_3 & X_4 & X_5 & X_6 \\ C_{1.1} & C_{1.2} & C_{1.3} & C_{1.4} & C_{1.5} & C_{1.6} \\ & C_{2.2} & C_{2.3} & C_{2.4} & C_{2.5} & C_{2.6} \\ & & C_{3.3} & C_{3.4} & C_{3.5} & C_{3.6} \\ & & & C_{4.4} & C_{4.5} & C_{4.6} \\ & & & & C_{4.6} & C_{5.6} \\ & & & & & C_{6.6} \end{pmatrix}$$

5. Menghitung semua koefisien jalur melalui rumus Menghitung matriks invers korelasi sebagai berikut:

$$\begin{pmatrix} \rho_{YX1} \\ \rho_{YX2} \\ \rho_{YX3} \\ \rho_{YX4} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} X_1 & X_2 & X_3 & X_4 & X_5 & X_6 \\ C_1 & C_{1.2} & C_{1.3} & C_{1.4} & C_{1.5} & C_{1.6} \\ & C_{2.2} & C_{2.3} & C_{2.4} & C_{2.5} & C_{2.6} \\ & & C_{3.3} & C_{3.4} & C_{3.5} & C_{3.6} \\ & & & C_{4.4} & C_{4.5} & C_{4.6} \end{pmatrix}$$



=

6. Hitung  $R^2Y (X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6)$  yaitu koefisien yang menyatakan determinasi total  $X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$  terhadap  $Y$  dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{pmatrix} r_{YX1.1} \\ r_{YX1.2} \\ r_{YX1.3} \\ r_{YX1.4} \\ r_{YX1.5} \\ r_{YX1.6} \end{pmatrix}$$

$$R^2Y (X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6) = \rho_{YX1} \cdot \rho_{YX2} \cdot \rho_{YX3} \cdot \rho_{YX4} \cdot \rho_{YX5} \cdot \rho_{YX6} =$$

$$\begin{pmatrix} r_{YX1.1} \\ r_{YX1.2} \\ r_{YX1.3} \\ r_{YX1.4} \\ r_{YX1.5} \\ r_{YX1.6} \end{pmatrix}$$

Selanjutnya menghitung pengaruh langsung dan tidak langsung dari setiap variabel.

**Pengaruh  $X_1$  terhadap  $Y$**

Pengaruh langsung =  $\rho_{YX1} \cdot \rho_{YX1}$

Pengaruh langsung melalui ( $X_2$ ) =  $\rho_{YX1} \cdot r_{X1X2} \cdot \rho_{YX2}$

Pengaruh langsung melalui ( $X_3$ ) =  $\rho_{YX1} \cdot r_{X1X3} \cdot \rho_{YX3}$

Pengaruh langsung melalui ( $X_4$ ) =  $\rho_{YX1} \cdot r_{X1X4} \cdot \rho_{YX4}$

Pengaruh langsung melalui ( $X_5$ ) =  $\rho_{YX1} \cdot r_{X1X5} \cdot \rho_{YX5}$

Pengaruh langsung melalui ( $X_6$ ) =  $\rho_{YX1} \cdot r_{X1X6} \cdot \rho_{YX6}$

Pengaruh total  $X_1$  terhadap  $Y$  = .....+

**Pengaruh  $X_2$  terhadap  $Y$**

$$\begin{aligned} \text{Pengaruh langsung} &= \rho_{YX2} \cdot \rho_{YX2} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_2\text{)} &= \rho_{YX2} \cdot r_{X1X1} \cdot \rho_{YX1} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_3\text{)} &= \rho_{YX2} \cdot r_{X1X3} \cdot \rho_{YX3} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_4\text{)} &= \rho_{YX2} \cdot r_{X1X4} \cdot \rho_{YX4} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_5\text{)} &= \rho_{YX2} \cdot r_{X1X5} \cdot \rho_{YX5} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_6\text{)} &= \rho_{YX2} \cdot r_{X1X6} \cdot \rho_{YX6} \\ \text{Pengaruh total X}_2 \text{ terhadap Y} &= \dots\dots\dots+ \end{aligned}$$

**Pengaruh X<sub>3</sub> terhadap Y**

$$\begin{aligned} \text{Pengaruh langsung} &= \rho_{YX3} \cdot \rho_{YX3} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_2\text{)} &= \rho_{YX3} \cdot r_{X1X1} \cdot \rho_{YX1} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_3\text{)} &= \rho_{YX3} \cdot r_{X1X2} \cdot \rho_{YX2} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_4\text{)} &= \rho_{YX3} \cdot r_{X1X4} \cdot \rho_{YX4} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_5\text{)} &= \rho_{YX3} \cdot r_{X1X5} \cdot \rho_{YX5} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_6\text{)} &= \rho_{YX3} \cdot r_{X1X6} \cdot \rho_{YX6} \\ \text{Pengaruh total X}_3 \text{ terhadap Y} &= \dots\dots\dots+ \end{aligned}$$

**Pengaruh X<sub>4</sub> terhadap Y**

$$\begin{aligned} \text{Pengaruh langsung} &= \rho_{YX4} \cdot \rho_{YX4} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_2\text{)} &= \rho_{YX4} \cdot r_{X1X1} \cdot \rho_{YX1} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_3\text{)} &= \rho_{YX4} \cdot r_{X1X2} \cdot \rho_{YX2} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_4\text{)} &= \rho_{YX4} \cdot r_{X1X3} \cdot \rho_{YX3} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_5\text{)} &= \rho_{YX4} \cdot r_{X1X5} \cdot \rho_{YX5} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_6\text{)} &= \rho_{YX4} \cdot r_{X1X6} \cdot \rho_{YX6} \\ \text{Pengaruh total X}_4 \text{ terhadap Y} &= \dots\dots\dots+ \end{aligned}$$

**Pengaruh X<sub>5</sub> terhadap Y**

$$\begin{aligned} \text{Pengaruh langsung} &= \rho_{YX5} \cdot \rho_{YX5} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_2\text{)} &= \rho_{YX5} \cdot r_{X1X1} \cdot \rho_{YX1} \\ \text{Pengaruh langsung melalui (X}_3\text{)} &= \rho_{YX5} \cdot r_{X1X2} \cdot \rho_{YX2} \end{aligned}$$

$$\text{Pengaruh langsung melalui } (X_4) = \rho_{YX5} \cdot r_{X1X3} \cdot \rho_{YX3}$$

$$\text{Pengaruh langsung melalui } (X_5) = \rho_{YX5} \cdot r_{X1X4} \cdot \rho_{YX4}$$

$$\text{Pengaruh langsung melalui } (X_6) = \rho_{YX5} \cdot r_{X1X6} \cdot \rho_{YX6}$$

$$\text{Pengaruh total } X_5 \text{ terhadap } Y = \dots\dots\dots +$$

**Pengaruh X<sub>6</sub> terhadap Y**

$$\text{Pengaruh langsung} = \rho_{YX6} \cdot \rho_{YX6}$$

$$\text{Pengaruh langsung melalui } (X_2) = \rho_{YX6} \cdot r_{X1X1} \cdot \rho_{YX1}$$

$$\text{Pengaruh langsung melalui } (X_3) = \rho_{YX6} \cdot r_{X1X2} \cdot \rho_{YX2}$$

$$\text{Pengaruh langsung melalui } (X_4) = \rho_{YX6} \cdot r_{X1X3} \cdot \rho_{YX3}$$

$$\text{Pengaruh langsung melalui } (X_5) = \rho_{YX6} \cdot r_{X1X4} \cdot \rho_{YX4}$$

$$\text{Pengaruh langsung melalui } (X_6) = \rho_{YX5} \cdot r_{X1X5} \cdot \rho_{YX5}$$

$$\text{Pengaruh total } X_6 \text{ terhadap } Y = \dots\dots\dots +$$

Menghitung pengaruh variabel lain (ε) dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho_{y\varepsilon} = \sqrt{1 - R^2y(X_1, X_2, \dots, X_6)}$$

1. Keputusan penerimaan atau penolakan H<sub>0</sub>

Langkah terakhir dari analisis data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variabel bebas dengan variabel terikat yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan H<sub>0</sub> ditolak atau H<sub>a</sub> diterima dari hipotesis yang telah dirumuskan.

**a. Pengujian Hipoteisi secara Simultan (Uji F)**

Pengujian hipotesis ini dengan menggunakan uji F dihitung dengan rumus:

H<sub>0</sub> : PYX = 0 artinya secara bersama-sama tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Experience quality* yang terdiri dari *hedonic, peace of mind, involment, recognition, learning, escape*

H<sub>a</sub> : PYX ≠ 0 artinya secara bersama-sama terdapat pengaruh yang signifikan antara *Behavioral Intentions* yang terdiri dari *willingness to recommend, revisit intentions, price premium*

Pengujian hipotesis secara simultan dengan menggunakan uji F dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan: R = Nilai Korelasi

k = jumlah variabel dependen

n = jumlah sampel

Kriteri pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah:

- b. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya *Experience quality* berpengaruh terhadap *behavioral intentions*.
- c. Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya *Experience quality* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral intentions*.

#### **b. Pengujian Hipotesis secara Parsial (Uji T)**

Menurut (Ghozali, 2013:98) uji t digunakan untuk menguji seberapa jauh pengaruh variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini secara individual dalam menerangkan variabel terikat secara parsial. Pengujian hipotesis ini dengan menggunakan uji t dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

r = Nilai Korelasi

n = jumlah responden

$r^2$  = besarnya pengaruh

Kriteria pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah:

- a.  $H_0 : \rho_{YX_1} = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *hedonic* terhadap *Behavioral intentions*.  
 $H_a : \rho_{YX_1} \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *hedonic* terhadap *Behavioral intentions*.
- b.  $H_0 : \rho_{YX_2} = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *peace of mind* terhadap *Behavioral intentions*.

Noviani Shofia, 2019

**PENGARUH EXPERIENCE QUALITY TERHADAP BEHAVIORAL INTENTION (SURVEI TERHADAP WISATAWAN ADVENTURE AND GAME SARI ATER HOTEL & Resort)**

Universitas pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpustakaan upi,edu

Ha :  $\rho_{YX_2} \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *peace of mind* terhadap *Behavioral intentions*.

Ho :  $\rho_{YX_3} = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Involmen* terhadap *Behavioral intentions*.

Ha :  $\rho_{YX_3} \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *Involment* terhadap *Behavioral intentions*.

c. Ho :  $\rho_{YX_4} = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Recognition* terhadap *Behavioral intentions*.

Ha :  $\rho_{YX_4} \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *Recognituon* terhadap *Behavioral intentions*

d. Ho :  $\rho_{YX_5} = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Learning* terhadap *Behavioral intentions*.

Ha :  $\rho_{YX_5} \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *Learning* terhadap *Behavioral intentions*.

e. Ho :  $\rho_{YX_6} = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *Escape* terhadap *Behavioral intentions*.

Ha :  $\rho_{YX_6} \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara *Escape* terhadap *Behavioral intentions*.