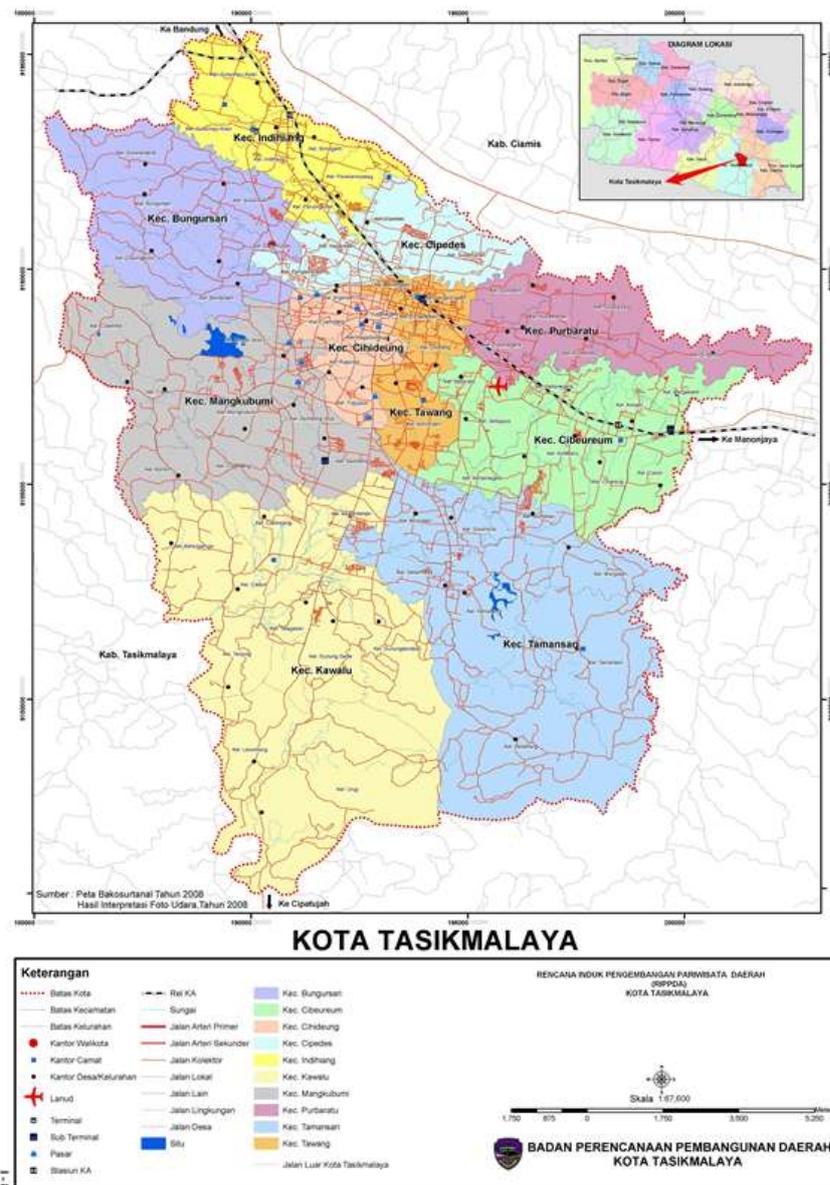


BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini menganalisis mengenai pengaruh citra kerajinan bordir terhadap motivasi berkunjung wisatawan ke Kota Tasikmalaya. Maka lokasi dari penelitian ini yaitu wilayah administrasi Kota Tasikmalaya.



Gambar 3.1

Peta Administrasi Kota Tasikmalaya

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian ini yaitu citra dan motivasi berkunjung. Citra berperan sebagai variabel bebas (*independent variabel*) yang meliputi *cognitive*, *affective*, dan *conative*. Adapun variabel terikat (*dependent variabel*) adalah motivasi berkunjung yang terdiri dari *personal escape*, *interpersonal escape*, *personal seeking* dan *interpersonal seeking*. Pada penelitian ini, subjek yang dijadikan subjek penelitian yaitu wisatawan nusantara yang berkunjung ke sentra kerajinan bordir di Kota Tasikmalaya.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Jenis Penelitian dan Metode

Setiap penelitian yang akan dilakukan, harus ditentukan terlebih dahulu jenis dan metode penelitian yang akan digunakan. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian tersebut. Berdasarkan variabel-variabel yang telah dijelaskan sebelumnya, maka metode dari penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan *verifikatif*.

Menurut Sugiyono (2008:11) bahwa, Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Menurut Suharsimi Arikunto (2007:7) mengemukakan bahwa Metode verifikatif pada dasarnya menguji kebenaran dari suatu hipotesis yang dimiliki dengan cara mengumpulkan data lapangan, dalam hal ini penelitian verifikatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh citra terhadap motivasi berkunjung wisatawan.

Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu kurang dari satu tahun, sehingga metode yang digunakan adalah *cross sectional method*, yaitu metode penelitian yang dilakukan kurang dari satu tahun.

Berdasarkan jenis penelitian diatas yaitu penelitian *deskriptif* dan *verifikatif* yang dilakukan melalui pengumpulan data lapangan, maka metode penelitian yang digunakan adalah *explanatory survey*. Metode *explanatory survey*

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

merupakan metode penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan deskripsi dan hubungan-hubungan antara variabel.

Selain itu, metode statistik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2011:147) menyebutkan bahwa “ Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.”

Media penyajian data yang dilakukan dalam metode statistik deskriptif menurut Sugiyono (2011:148) menyebutkan bahwa “ penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase.”

3.2.2 Operasionalisasi Variabel

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini yaitu citra kerajinan bordir yang berfungsi sebagai variabel bebas dan motivasi berkunjung wisatawan sebagai variabel terikat. Citra kerajinan bordir yang meliputi *Cognitive*, *Affective*, dan *Conative*.

Motivasi berkunjung wisatawan yang meliputi *personal escape*, *interpersonal escape*, *personal seeking*, dan *interpersonal seeking*. Hal tersebut akan dijelaskan lebih rinci berdasarkan operasionalisasi variabel pada tabel 3.1 berikut ini.

TABEL 3.1

OPERASIONALISASI VARIABEL PENELITIAN

Variable	Sub-Variabel	Indikator	Skala
Citra menurut Tasci et al (2007:200). “A destination image is an interactive system of	<i>Cognitive</i>	1) Tingkat kesadaran wisatawan terhadap kerajinan bordir sebagai industri kreatif Kota Tasikmalaya.	Ordinal

<i>thoughts opinions, feelings, visualizations, and intention toward a destination”</i>		2) Tingkat pengetahuan wisatawan mengenai produk kerajinan bordir Kota Tasikmalaya.	Ordinal
		3) Tingkat kepercayaan wisatawan terhadap kualitas kerajinan bordir Kota Tasikmalaya.	Ordinal
	<i>Affective</i>	1) Tingkat kepuasan wisatawan terhadap kualitas produk kerajinan bordir Kota Tasikmalaya.	Ordinal
		2) Tingkat ketertarikan wisatawan terhadap variasi motif/corak kerajinan bordir Kota Tasikmalaya.	Ordinal
Motivasi Berkunjung menurut Iso-Ahola dalam Lei Shi (2010:18). <i>“there are two motivational forces that influence tourists: (a) the desire to leave the everyday environment behind, and (b) the desire to obtain psychological rewards through travel in a contrasting environment”</i> .	<i>Conative</i>	1) Tingkat keputusan membeli wisatawan terhadap kerajinan bordir Kota Tasikmalaya.	Ordinal
		2) Tingkat kemungkinan berkunjung kembali wisatawan ke Kota Tasikmalaya.	Ordinal
	<i>Personal Escape</i>	1) Tingkat motivasi berkunjung untuk relaksasi dengan cara berbelanja bordir.	Ordinal
		2) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk keluar dari kebiasaan berbelanja bordir seperti biasanya.	Ordinal
		3) Tingkat motivasi berkunjung untuk mengatasi suasana hati yang buruk dengan cara berbelanja.	Ordinal
	<i>Interpersonal Escape</i>	1) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk menghindari orang-orang (pengrajin, penjual, dan	Ordinal

		<p>pembeli) yang mengganggu.</p> <p>2) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk mengikuti <i>trend</i> bordir di lingkungan asal.</p>	Ordinal
<i>Personal Seeking</i>		<p>1) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk menceritakan pengalaman berbelanja yang didapat kepada orang lain.</p>	Ordinal
		<p>2) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk membuat diri senang dengan berbelanja kerajinan bordir.</p>	Ordinal
		<p>3) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk merasakan pengalaman berbelanja yang baru.</p>	Ordinal
<i>Interpersonal Seeking</i>		<p>1) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk bersama orang-orang yang memiliki kesukaan yang sama terhadap bordir.</p>	Ordinal
		<p>2) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk berbelanja bersama keluarga atau teman.</p>	Ordinal
		<p>3) Tingkat motivasi berkunjung berdasarkan keinginan untuk bertemu orang-orang (pengrajin, penjual dan pembeli) yang baru.</p>	Ordinal

Sumber: Hasil Pengolahan data 2013

3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

3.3.1 Populasi

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

Menurut Sugiyono (2011:80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.”

Berdasarkan pemaparan diatas maka yang menjadi populasi dalam penelitian “Pengaruh Citra (*image*) Kerajinan Bordir Terhadap Motivasi Berkunjung Wisatawan ke Sentra Kerajinan Bordir di Kota Tasikmalaya” yaitu keseluruhan wisatawan yang berkunjung ke sentra kerajinan bordir di Kota Tasikmalaya. Berikut ini merupakan jumlah kunjungan wisatawan ke sentra kerajinan bordir Kota Tasikmalaya.

Tabel 3.2
Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Sentra Kerajinan Kota Tasikmalaya
Tahun 2011

Lokasi	Jumlah Pengunjung
Kawalu	6605
Mangkubumi	2094
Tawang	1577
Cipedes	1519
Cihideung	1209
Cibeureum	1004
Tamansari	735
Jumlah	14743

Sumber : Hasil pengolahan data, 2013

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2011:81) :

“Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.”.

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

Menurut Hermawan (2006:145), “sampel merupakan suatu bagian (subset) dari populasi. Hal ini mencakup sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Dengan demikian, sebagian elemen dari populasi merupakan sampel. Dengan mengambil sampel, peneliti ingin menarik kesimpulan yang akan digeneralisasi terhadap populasi.”

Penelitian yang dilakukan tidak mungkin dilaksanakan terhadap keseluruhan jumlah wisatawan yang berkunjung ke sentra kerajinan bordir Kota Tasikmalaya. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor diantaranya keterbatasan biaya, tenaga dan waktu yang tersedia. Oleh karena itu penelitian ini mengambil sebagian objek populasi yang telah ditentukan, dengan catatan bagian yang diambil tersebut mewakili dari populasi yang ada.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam menentukan ukuran sampel pada penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* dengan batas toleransi kesalahan 10% dengan tingkat akurasi 90%. Rumus tersebut menyatakan bahwa :

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

n = Jumlah Sampel

N = Populasi

e^2 = batas toleransi kesalahan

Sumber : Sevilla et.al (1960:182) dalam www.analisis-statistika.blogspot.com

Berdasarkan rumus diatas maka perhitungan yang dilakukan berdasarkan jumlah populasi sebanyak 76.896 wisatawan dan batas toleransi kesalahan sebesar 10%, adalah sebagai berikut ini :

$$n = \frac{14743}{1 + (14743 \times 0.10^2)}$$

$$n = 99,33 = 100$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 100 orang. Sampel tersebut akan diambil secara acak

terhadap wisatawan yang mengunjungi sentra kerajinan di seluruh Kota Tasikmalaya. Karena penelitian ini tidak dapat dilakukan terhadap keseluruhan populasi walaupun kesimpulan dan saran diberlakukan bagi keseluruhan populasi, maka penentuan 100 sampel haruslah mewakili populasi. Dengan demikian, maka berikut ini merupakan penentuan proporsi sampel dalam penelitian ini.

Tabel 3.3

Perhitungan Proporsional Sampel

Nama Lokasi	Jumlah Populasi	Proporsional	Sampel
Kawalu	6.605	$(6.605/14.743) \times 100 =$ 44,8	45 Orang
Mangkubumi	2.094	$(2.094/14.743) \times 100 =$ 14,2	14 Orang
Tawang	1.577	$(1.577/14.743) \times 100 =$ 10,7	11 Orang
Cipedes	1.519	$(1.519/14.743) \times 100 =$ 10,3	10 Orang
Cihideung	1.209	$(1.209/14.743) \times 100 =$ 8,2	8 Orang
Cibeureum	1.004	$(1.004/14.743) \times 100 =$ 6,8	7 Orang
Tamansari	737	$(737/14.743) \times 100 = 4,9$	5 Orang
Jumlah	14.743		100 Orang

Sumber : Hasil pengolahan data, 2013

3.3.3 Teknik Sampling

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampling yaitu dengan teknik *probability sampling* yang dimana teknik pengambilan sampel memberikan

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dalam teknik ini, metode yang digunakan yaitu metode *simple random sampling* yang dimana pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Langkah-langkah teknik penarikan sampel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menentukan populasi sasaran, dalam penelitian ini yang menjadi populasi sasaran adalah wisatawan nusantara yang berkunjung ke sentra kerajinan bordir Kota Tasikmalaya.
2. Menentukan tempat tertentu yang akan dijadikan sebagai *check point*, dalam penelitian ini yang dijadikan tempat *check point* yaitu sentra kerajinan bordir baik itu yang membuat ataupun menjual kerajinan bordir yang terdapat di Kecamatan Kawalu, Kecamatan Mangkubumi, Kecamatan Tawang, Kecamatan Cipedes, Kecamatan Cihideung, Kecamatan Cibureum dan Kecamatan Tamansari.
3. Menentukan waktu yang akan digunakan untuk menentukan sampling, dalam penelitian ini waktu yang akan digunakan untuk melakukan penelitian adalah pada hari Kamis hingga pada hari Minggu, pada rentang waktu kepadatan pengunjung pukul 13.00 WIB sampai dengan pukul 20.00 WIB.

3.4 Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini dikelompokkan kedalam dua kelompok data yaitu data sekunder dan data primer.

1. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2012:137). Selain itu menurut Hermawan (2006:168),

“data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk menjawab masalah atas tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian eksploratif, deskriptif, maupun kausal dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa survei ataupun observasi.”

Dalam penelitian ini, yang menjadi data primer yaitu seluruh data yang diperoleh dari kuesioner yang disebarakan kepada sejumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Tasikmalaya.

2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2012:137) data sekunder merupakan, “sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data”. Selain itu, menurut Sugiyama (2008:129) mengatakan bahwa “data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari pihak lain yang mana data tersebut mereka jadikan sebagai sarana untuk kepentingan mereka sendiri”. Dalam penelitian ini, yang menjadi sumber data sekunder adalah literature artikel, jurnal ilmiah, *website*, serta berbagai referensi dari dinas terkait.

Untuk lebih jelasnya, disini penulis menyajikan dalam bentuk tabel mengenai jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3.4

Jenis dan Sumber Data yang Digunakan Dalam Penelitian.

No	Data	Sumber Data	Jenis Data
1	Jumlah kunjungan wisatawan	Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kota Tasikmalaya	Sekunder
2	PAD Kota Tasikmalaya	Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kota Tasikmalaya	Sekunder
3	PDRB Kota Tasikmalaya	Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kota Tasikmalaya	Sekunder
4	Persepsi wisatawan terhadap citra kerajinan bordir Kota Tasikmalaya	Wisatawan yang berkunjung ke Kota Tasikmalaya	Primer
5	Persepsi wisatawan terhadap	Wisatawan yang berkunjung ke	Primer

	motivasi berkunjung ke Kota Tasikmalaya	Kota Tasikmalaya	
--	--	------------------	--

Sumber : Hasil pengolahan data, 2013

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik pengumpulan data sebagai berikut ini:

1. Studi kepustakaan, yaitu suatu teknik pengumpulan data melalui data teoritis yang didapatkan dari berbagai sumber dan berbagai ahli untuk menunjang variabel-variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, data teoritis yang diperoleh yaitu mengenai citra dan motivasi berkunjung.
2. Kuesioner, yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012:142). Dalam penelitian ini kuesioner disebar kepada responden yang merupakan wisatawan nusantara yang berkunjung ke Kota Tasikmalaya. Pernyataan yang diberikan yaitu mengenai citra kerajinan bordir dan motivasi berkunjung ke Kota Tasikmalaya dengan menggunakan skala ordinal.
3. Observasi, yaitu merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2012:145). Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan yaitu di sejumlah kawasan daya tarik wisata di Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya.

3.6 Pengujian Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Validitas

Uji Validitas adalah sebuah cara untuk mengetahui indikator, instrument atau alat yang digunakan dalam penelitian guna mengukur data yang diperlukan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2012:121) mengatakan bahwa, “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

seharusnya diukur”. Dalam mencari nilai validitas dapat dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor pernyataan/item instrumen dengan rumus *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

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

Sumber: Suharsimi Arikunto (2009:274)

Keterangan :

- r = Koefisien validitas item yang dicari
- n = Banyaknya responden
- 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
- $\sum XY$ = Jumlah hasil skor X dan Y

Setelah nilai r (koefisien korelasi) diperoleh maka langkah selanjutnya adalah membandingkan antara hasil nilai r yang terdapat pada tabel nilai kritis. Kriteria uji jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data dinyatakan valid, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dinyatakan tidak valid. Dengan n=30 pada tingkat kekeliruan 5% maka diperoleh nilai r *product moment* sebesar 0.361. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment pearson* yang perhitungannya dilakukan melalui program MS. Excel 2007 maka didapat hasil validitas dari pertanyaan dalam kuisisioner. Adapun hasil pengujian validitas, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5

Hasil Pengujian Validitas Instrumen Penelitian

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

No	Pernyataan	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
Citra				
<i>Cognitive</i>				
1	Tingkat kesadaran terhadap kerajinan bordir	0,745	0,361	Valid
2	Tingkat pengetahuan terhadap kerajinan bordir	0,697	0,361	Valid
3	Tingkat kepercayaan terhadap kualitas kerajinan bordir	0,553	0,361	Valid
<i>Affective</i>				
4	Tingkat kepuasan terhadap kerajinan bordir	0,670	0,361	Valid
5	Tingkat ketertarikan terhadap variasi motif/corak kerajinan bordir.	0,698	0,361	Valid
<i>Conative</i>				
6	Tingkat keputusan membeli kerajinan bordir	0,678	0,361	Valid
7	Tingkat kemungkinan berkunjung kembali ke Kota Tasikmalaya	0,712	0,361	Valid
Motivasi				
<i>Personal Escape</i>				
8	Tingkat motivasi berkunjung untuk relaksasi	0,586	0,361	Valid
9	Tingkat motivasi berkunjung untuk berbelanja kerajinan bordir yang berbeda dari biasanya	0,613	0,361	Valid
10	Tingkat motivasi berkunjung untuk mengatasi suasana hati yang tidak bagus dengan berbelanja bordir	0,536	0,361	Valid
<i>Interpersonal Escape</i>				
11	Tingkat motivasi berkunjung untuk menghindari pembuat, penjual, dan pembeli yang mengganggu di tempat biasa berbelanja bordir.	0,504	0,361	Valid
12	Tingkat motivasi berkunjung berbelanja barang-barang bordir yang sedang <i>trend</i> di lingkungan asal.	0,792	0,361	Valid

<i>Personal Seeking</i>				
13	Tingkat motivasi berkunjung untuk menceritakan pengalaman berbelanja yang didapat kepada orang lain	0,591	0,361	Valid
14	Tingkat motivasi berkunjung untuk membuat diri senang	0,747	0,361	Valid
15	Tingkat motivasi berkunjung untuk merasakan pengalaman berbelanja yang baru	0,652	0,361	Valid
<i>Interpersonal Seeking</i>				
16	Tingkat motivasi berkunjung untuk bersama orang-orang yang memiliki kesukaan yang sama terhadap bordir.	0,781	0,361	Valid
17	Tingkat motivasi berkunjung untuk berbelanja bersama teman atau keluarga.	0,611	0,361	Valid
18	Tingkat motivasi berkunjung untuk bertemu orang-orang yang baru	0,609	0,361	Valid

Sumber : Hasil pengolahan data, 2013

3.6.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sebuah instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrumen tersebut dinilai sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercayakan. Reliabilitas adalah sejauh mana skala mampu menciptakan hasil yang konsisten jika pengukuran dilakukan terhadap karakteristik tertentu.

Jika suatu instrumen dapat dipercaya maka data yang dihasilkan oleh instrumen tersebut dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas angket penelitian dilakukan dengan rumus alpha. Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian. (Arikunto, 2009:196)

Perhitungan reliabilitas pernyataan penelitian ini dilakukan dengan program *Microsoft Office Excel 2010*. Pengujian reliabilitas instrumen/alat penelitian

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

dilakukan pada setiap skala citra dari bordir terhadap motivasi berkunjung ke sentra kerajinan bordir Kota Tasikmalaya.

Dalam uji reliabilitas ini penulis menggunakan metode *Alpha* dengan mengukur reliabilitas alat ukur dengan sekali pengukuran. Rumus metode *Alpha* ini adalah sebagai berikut:

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

Sumber : Suharsimi Arikunto (2009:184)

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas instrumen

k = Banyak butir pertanyaan atau banyak soal

σ_t^2 = Varians total

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

Rumus variansnya adalah :

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ_b^2 = Harga varians tiap item

σ_t^2 = Varians 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

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

Berikut ini merupakan hasil pengujian reliabilitas yang diperoleh dari 30 orang wisatawan yang berkunjung ke lokasi penelitian.

Tabel 3.6

Hasil Uji Reliabilitas Cronbach Alpha

No	Variabel	r _{hitung}	r _{tabel}	Keterangan
1	Citra	0,801	0,70	Reliabel
2	Motivasi Berkunjung	0,854	0,70	Reliabel

3.6.3 Method of Successive Interval (MSI)

Penelitian ini menggunakan data ordinal sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya dalam Operasionalisasi Variabel. Oleh karena itu data ordinal yang terkumpul terlebih dahulu ditransformasikan menjadi skala interval dengan *method of successive interval*. Langkah-langkah untuk melakukan transformasi data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung frekuensi.

Setelah diperoleh frekuensinya, dilakukan perhitungan proporsi (p) pada setiap pilihan jawaban dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah responden.

- b. Kemudian menghitung proporsi kumulatif untuk setiap pilihan jawaban.
- c. Untuk setiap pertanyaan, tentukan nilai batas z (tabel normal) untuk setiap jawaban.
- d. Tentukan nilai interval rata-rata untuk setiap pilihan jawaban melalui persamaan berikut.

$$SV = \frac{(\text{density at lower limit} - \text{density at upper limit})}{(\text{area below upper limit} - \text{area below lower limit})}$$

3.7 Teknik Analisi Data

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

Data-data yang telah diperoleh berdasarkan tanggapan wisatawan akan diolah dengan melakukan perbandingan secara langsung antara kondisi ideal dengan kondisi aktual di lapangan berdasarkan hasil observasi. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh antara citra bordir terhadap motivasi berkunjung wisatawan ke sentra kerajinan bordir Kota Tasikmalaya menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana.

3.7.1 Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan satu variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval. Rumus regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Dalam analisis regresi linier ini akan menentukan ketepatan prediksi hubungan antara variabel (Y) yaitu motivasi berkunjung wisatawan dengan variabel (X) yaitu citra kerajinan bordir.

3.7.2 Uji Normalitas

Syarat pertama untuk melakukan analisis regresi adalah normalitas. Normalitas diperlukan untuk melihat normal atau tidaknya sebuah distribusi data. Dalam penelitian ini, uji normalitas untuk kedua variabel tersebut akan dilakukan dengan menggunakan perhitungan rumus *One-Sample Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05.

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

3.7.3 Uji Korelasi

Sebelum melakukan analisis persamaan regresi linier sederhana untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel X yaitu pengaruh *personal selling meeting package* terhadap variabel Y yaitu keputusan pembelian tamu bisnis digunakan analisis korelasi *Pearson Product Moment*. Korelasi *Pearson Product Moment* ini akan dihitung melalui program SPSS ver. 20 untuk membantu perhitungan. Hasil dari perhitungan korelasi akan diinterpretasikan. Dalam perhitungan ini, akan digunakan pedoman untuk memberikan nilai interpretasi koefisien korelasi yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7

Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 1,000	Sangat Kuat
0,600 – 0,799	Kuat
0,400 – 0,599	Cukup Kuat
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber : Suharsimi Arikunto (2009:276)

Dari interpretasi ini akan diketahui seberapa besar hubungan variabel citra kerajinan bordir terhadap motivasi berkunjung wisatawan berdasarkan hasil perhitungan korelasi *pearson product moment*.

3.7.4 Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah kuadrat koefisien korelasi. Dalam penggunaan koefisien determinasi dinyatakan dalam persen sehingga harus dikalikan 100%. Koefisien determinasi ini digunakan untuk mengetahui persentase pengaruh yang terjadi dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan menggunakan rumus:

$$kd = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan :

kd = koefisien determinasi

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

r = koefisien korelasi

Apabila ditentukan korelasi positif antara X dan Y sebesar t , maka nilai koefisien determinasinya r^2 . Oleh karena itu, varians yang terjadi pada variabel Y dapat dijelaskan melalui varians yang terjadi pada variabel X atau dapat dikatakan bahwa pengaruh X terhadap Y sama dengan $r^2(\%)$ sedangkan dipengaruhi oleh faktor lain.

Untuk mengetahui sejauh mana hubungan citra kerajinan bordir (X) terhadap motivasi berkunjung wisatawan (Y), maka digunakan pedoman interpretasi koefisien penentu. Jika nilai koefisien penentu semakin mendekati 100% artinya semakin kuat pengaruh variabel independen (bebas) terhadap variabel dependen (terikat). Sedangkan apabila semakin mendekati 0, berarti semakin lemah pengaruh variabel dependen terhadap variabel independen. Berikut ini adalah pedoman interpretasi koefisien penentu:

Tabel 3.8
Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0% - 19,99%	Sangat Rendah
20% - 39,99%	Rendah
40% - 59,99%	Sedang
60% - 79,99%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono, 2008

3.7.5 Rancangan Uji Hipotesis

Dalam rancangan pengujian penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji kedua variabelnya. Tujuan menggunakan regresi linier sederhana adalah untuk menentukan besarnya pengaruh variabel X sebagai variabel independen yaitu citra kerajinan bordir terhadap variabel Y sebagai variabel dependen yaitu motivasi berkunjung wisatawan.

Muhamad Irdan Rusyaman, 2013

PENGARUH CITRA KERAJINAN BORDIR TERHADAP MOTIVASI BERKUNJUNG WISATAWAN KE SENTRA KERAJINAN BORDIR DI KOTA TASIKMALAYA

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

Maka rancangan pengujian hipotesis (hipotesis nol dan hipotesis alternative) yang diajukan adalah sebagai berikut:

- a. Hipotesis yang diajukan atau hipotesis alternative (H_1) adalah:
 “Terdapat pengaruh yang signifikan antara citra kerajinan bordir terhadap motivasi berkunjung wisatawan ke sentra kerajinan bordir di Kota Tasikmalaya.”
- b. Dengan demikian hipotesis nolnya (H_0) adalah:
 “Tidak terdapat signifikan yang tinggi antara citra kerajinan bordir terhadap motivasi berkunjung wisatawan ke sentra kerajinan bordir di Kota Tasikmalaya.”

Dengan kriteria pengujian:

Tolak H_0 jika $t_{hit} > t_{tab}$, terima dalam hal lainnya.

Untuk pengujian hipotesis ini akan diuji dengan uji t atau uji t parsial. Uji ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan variabel bebas dengan variabel dependen (Y). Berikut adalah rumus perhitungan uji t :

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

Keterangan :

r_s = Koefisien regresi

t = Distribusi student dengan derajat kebebasan $db = n - 2$

n = Banyaknya sampel