

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sedangkan penelitian deskriptif menurut Sugiyono (2016) adalah suatu rumusan masalah yang berkenaan dengan pertanyaan terhadap keberadaan variabel mandiri, baik hanya pada satu variabel atau lebih (variabel mandiri adalah variabel yang berdiri sendiri, bukan variabel independen, karena kalau variabel independen selalu dipasangkan dengan variabel dependen). Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif ini, maka dapat diperoleh deskripsi mengenai gambaran mengenai kondisi fasilitas wisata di Dusun Bambu *Family Leisure Park* Kabupaten Bandung Barat dan gambaran mengenai kepuasan pengunjung di Dusun Bambu *Family Leisure Park* Kabupaten Bandung Barat.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Dusun Bambu *Family Leisure Park* yang berada di Jalan Kolonel Masturi KM 11, Desa Kertawangi, Cisarua Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat Indonesia. Dusun Bambu merupakan kawasan Ekowisata di kaki Gunung Burangrang yang menyajikan pemandangan lanskap yang menarik. Dengan misi 7E yang merupakan singkatan dari Edukasi, Ekonomi, Etnologi, Etika, Estetika, dan *Entertainment*. Berada di ketinggian 1.500 mdpl, Dusun Bambu akan memberikan suasana udara yang dingin tapi sejuk khas lingkungan di kaki pegunungan.

Alasan pemilihan lokasi tersebut karena berdasarkan pengamatan peneliti, Dusun Bambu memiliki fasilitas yang lengkap tetapi masih ada yang

memberikan komentar jika fasilitas yang ada kurang, lokasi yang dekat dengan tempat tinggal peneliti membuat peneliti memilih Dusun Bambu. Serta, walaupun banyak destinasi wisata baru tetapi Dusun Bambu masih menjadi favorit pengunjung.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2016), Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan pengertian mengenai populasi tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah semua pengunjung yang datang ke Dusun Bambu *Family Leisure Park* Kabupaten Bandung Barat. Berikut data populasi:

Tabel 3.1 Data Kunjungan ke Dusun Bambu *Family Leisure Park*

Tahun	Pengunjung
2017	739.700
2018	735.690
2019	734.700
Total	2.207.090
Rata-Rata	735.696

Sumber : HRD Dusun Bambu 2020

Berdasarkan tabel di atas populasi yang pernah mengunjungi Dusun Bambu *Family Leisure Park* dalam rentang waktu 3 tahun, dari tahun 2017-2019 adalah 735.696

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan

diberlakukan untuk populasi. Oleh karena itu sampel yang diambil dari populasi harus bersifat representative. Jadi, sampel penelitian merupakan sebagian populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi.

Sampel pada penelitian ini yaitu pengunjung yang pernah berkunjung ke Dusun Bambu *Family Leisure Park* Kabupaten Bandung Barat. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus slovin, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan :

n : Ukuran Sampel

N : Ukuran Populasi

e : Kelonggaran ketelitian karena kesalahan sampel yang bisa ditolerir (e = 0,05)

Berdasarkan rumus di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel yang akan diteliti untuk penelitian kali ini adalah:

$$n = \frac{735.696}{1+735.696 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{735.696}{1+735.696 (0,0025)}$$

$$n = \frac{735.696}{1+1.839,24}$$

$$n = \frac{735.696}{1.840,24}$$

$$n = 399,782 \approx 400 \text{ (dibulatkan)}$$

Dari rumus tersebut diperoleh hasil 399,782 atau dibulatkan menjadi 400 orang responden yang pernah berkunjung ke Dusun Bambu *Family Leisure Park*. Teknik Pengambilan Sampel dalam penelitian ini, penulis memakai teknik *Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2017:82) probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang atau

kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Probability sampling* terdiri dari *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random*, *cluster sampling* (area sampling). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *simple random sampling* Sugiyono (2017:82) *Simple Random Sampling* adalah teknik sampling atau cara pengambilan sampel dimana setiap elemen atau individu anggota populasi mendapat kesempatan yang sama (*equal chance*) untuk dipilih menjadi anggota sampel (Samsudin, 2013:7). Berdasarkan perhitungan diatas sampel yang digunakan 399,782 dibulatkan menjadi 400 responden pengunjung yang datang ke Dusun Bambu mencakup pengunjung yang datang untuk bermain, makan di restoran dengan usia minimal responden 17 tahun.

Responden akan menerima kuesioner dan cara penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan membuat terlebih dahulu kuesioner di *google form* lalu akan mendapatkan *link* dari *google form* yang isinya yaitu kuesioner yang telah penulis buat lalu disebar melalui *social media* seperti *Group WhatsApp Messenger* dan *Instagram* yaitu dengan cara mengirim *direct message* kepada *account* yang pernah mengunjungi Dusun Bambu *Family Leisure Park* melalui pilihan *places* di *Instagram* kepada pengunjung. Dengan hasil yang didapatkan yaitu 400 kuesioner yang disebar melalui media sosial yang disebar selama satu bulan dengan pengembalian hasil.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini variabel dibedakan menjadi dua, yaitu:

3.4.1 Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Menurut Sugiyono (2016) variabel *independent* (bebas) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Variabel independen (X) yang diteliti dalam penelitian ini adalah Kondisi Fasilitas Wisata yang ada di Dusun Bambu *Family Leisure Park* Kabupaten Bandung Barat.

3.4.2 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Menurut Sugiyono (2016) variabel *dependent* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variable dependen (Y) adalah Kepuasan Pengunjung yang berkunjung ke Dusun Bambu *Family Leisure Park* Kabupaten Bandung Barat.

3.5 Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti.

Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah kondisi fasilitas wisata dan variabel terikat (Y) adalah kepuasan pengunjung. Untuk memahami dan menentukan data yang akan digunakan sebagai alat ukur selama penelitian, maka variabel-variabel tersebut dapat dioperasionalkan seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Operasional Variabel

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Skala	No Item
Fasilitas Wisata (X) Menurut teori Lawson dan Baud Bovy (1998:17) Fasilitas utama 1. Akomodasi 2. <i>Food and beverage</i> 3. Sanitasi 4. Aksesibilitas 5. Fasilitas aktif 6. Fasilitas	Akomodasi Villa Kampung Layang	Tingkat kemenarikan bangunan villa	Ordinal	1
	Food & beverage Café Burangrang, Restoran Lutung Kasarung, Pasar Khatulistiwa, Saung Purbasari	Tingkat kualitas cita rasa dan keanekaragaman makanan dan minuman di restoran (café Burangrang, Lutung Kasarung, Pasar Khatulistiwa, Saung Purbasari)	Ordinal	2
	Sanitasi Toilet, Tempat sampah	Tingkat kenyamanan dan kebersihan di restoran (café Burangrang,	Ordinal	3
	Aksesibilitas Jalan akses, Pintu			

penunjang	utama (<i>main gate</i>), lahan parkir, papan petunjuk arah.	Lutung Kasarung, Pasar Khatulistiwa, Saung Purbasari)		
	Fasilitas Aktif Kampung Ulin (<i>Play ground</i> , memanah, <i>paint ball</i> , melempar pisau, <i>rabbit wonderland</i> , <i>gokart</i> , <i>hiking</i>)	Tingkat kemenarikan dan keamanan fasilitas permainan (<i>play ground</i> , memberi makan kelinci, permainan memanah, melempar pisau, <i>ATV</i> , <i>paint ball</i>)	Ordinal	4
	Fasilitas Penunjang Pusat informasi, Mushola	Tingkat kemudahan akses menuju fasilitas wisata	Ordinal	5
		Tingkat kenyamanan dalam menggunakan fasilitas wisata	Ordinal	6
		Tingkat kebersihan pada setiap fasilitas wisata (toilet, mushola, gazebo, tempat parkir)	Ordinal	7

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Skala	No Item
Kepuasan Wisatawan (Y) Menurut (Hawkins dan Lonney, dalam Tjiptono, 2004) terdapat indikator kepuasan wisatawan : 1. Kesesuaian Harapan 2. Minat Berkunjung Kembali 3. Ketersediaan Merekomendasikan	Kesesuaian Harapan	Tingkat kesesuaian harapan wisatawan atas Dusun Bambu <i>Family Leisure Park</i>	Ordinal	1
	Minat berkunjung kembali	Tingkat minat untuk berkunjung kembali ke Dusun Bambu <i>Family Leisure Park</i>	Ordinal	2
	Kesediaan untuk merekomendasikan	Tingkat kesediaan untuk merekomendasikan Dusun Bambu <i>Family Leisure Park</i> terhadap keluarga atau rekan.	Ordinal	3

Sumber: Diolah oleh peneliti 2020

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diperlukan guna mendukung penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2016) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun beberapa teknik pengumpulan data diantaranya:

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data Primer

3.6.1.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengkaji fenomena yang berada dilapangan. Peneliti melakukan pra-penelitian terhadap ulasan kawasan wisata Dusun Bambu *Family Leisure Park* dengan mengunjungi langsung kawasan tersebut sebanyak tiga kali pada bulan November 2019 dan website yang tersedia.

3.6.1.2 Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan menyebar daftar pertanyaan untuk diisi oleh sejumlah responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara membuat daftar yang berhubungan dengan penelitian yang selanjutnya disebarakan kepada responden. Dalam melakukan pengambilan data melalui kuesioner penulis memerlukan responden yang cukup banyak agar objek yang diteliti tergambar dengan jelas. Cara penyebaran kuesioner yang akan dilakukan oleh penulis yaitu dengan membuat kuesioner di google form lalu akan mendapat link dari *google form* yang isinya berupa kuesioner yang telah penulis buat lalu disebar melalui social media seperti *line*, *whatsapp*, *instagram*, *facebook* kepada pengunjung yang pernah berkunjung ke kawasan wisata Dusun Bambu *Family Laisure Park*.

3.6.2 Teknik Pengumpulan Data Sekunder

3.6.2.1 Studi Dokumen

Dalam memperoleh data yang diperlukan, peneliti melakukan kajian melalui media gambar, peta, dan dokumen-dokumen.

3.6.2.2 Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah (Sugiyono, 2012:291). Studi ini dilakukan dengan cara mencari data-data yang diperoleh dengan cara membaca literatur berupa jurnal dan penelitian terdahulu yang erat kaitannya dengan permasalahan yang diteliti.

3.7 Jenis dan Sumber Data

3.7.1 Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya

melewati orang lain atau lewat dokumen (Sugiono: 2016). Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil dari jawaban kuesioner yang disebar oleh peneliti mengenai pengaruh kondisi fasilitas wisata terhadap kepuasan pengunjung di Dusun Bambu *Family Leisure Park*.

3.7.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen perusahaan (Sugiyono, 2016). Adapun data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya artikel, buku, sumber online, penelitian terdahulu yang erat kaitannya dengan permasalahan yang diteliti dan data dari pihak Dusun Bambu *Family Leisure Park*.

Tabel 3.3 Jenis dan Sumber Data

No	Data	Jenis Data	Sumber Data
1	Tanggapan pengunjung mengenai kondisi fasilitas wisata yang ada di Dusun Bambu	Primer	Pengunjung Dusun Bambu <i>Family Leisure Park</i>
2	Tanggapan pengunjung mengenai kepuasan pengunjung yang berkunjung ke Dusun Bambu	Primer	Pengunjung Dusun Bambu <i>Fasmily Leisure Park</i>
3	Jumlah rata-rata kunjungan pengunjung di Dusun Bambu <i>Family Leisure Park</i>	Sekunder	Pengelola Dusun Bambu <i>Family Leisure</i>
4	Studi Literatur	Sekunder	<i>Website</i>

Sumber: Diolah oleh peneliti 2020

3.8 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:148) Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pengumpulan data dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang sudah ditentukan sebelumnya. Alat yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah kuesioner. Adapun tipe skala pengukuran yang dibuat dalam kuesioner ini adalah menggunakan pendekatan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2012:93) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi

seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial. Setiap instrument yang berupa pertanyaan ataupun pernyataan memiliki jawaban yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Dimana jawaban tersebut diberi nilai untuk membedakan bobot jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.4 Alternatif Jawaban Kuesioner

Pilihan Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Tidak Baik/Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Baik/Tidak Setuju	2
Cukup Baik/Cukup Setuju	3
Baik/Setuju	4
Sangat Baik/Sangat Setuju	5

Sumber: Diolah oleh peneliti 2020

Setelah mendapatkan hasil data kuesioner dari responden berdasarkan sampel penelitian maka tahap yang selanjutnya dilakukan yaitu memeriksa dan mengelompokkan hasil pernyataan responden ke dalam skor yang telah ditentukan, kemudian dilakukan uji validitas dan realibilitas pada data tersebut. Karena hasil data skala *likert* merupakan data ordinal sedangkan analisis data menggunakan regresi linier sederhana membutuhkan data interval. Maka data yang terkumpul perlu diubah terlebih dahulu kedalam data interval dengan menggunakan *Method of Successive Interval* (MSI).

3.9 Uji Validitas dan Uji Realibilitas

3.9.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen (Arikunto, 2016). Validitas digunakan untuk menguji seberapa baik instrumen dikembangkan dengan langkah-langkah tertentu yang ditujukan untuk mengukur variabel tertentu. Kuesioner bisa dikatakan valid jika butir dari pertanyaan tersebut mampu dipahami untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh peneliti.

Uji validitas dilakukan menggunakan *software IBM SPSS Statistic 20 for Windows*, dilihat dengan cara membandingkan nilai *pearson correlation* atau r hitung pada setiap butir pertanyaan dengan nilai r Tabel sesuai jumlah responden. Dalam hal ini uji validitas dilakukan terhadap kuesioner variabel,

fasilitas wisata dan kepuasan pengunjung. Rumus-rumus yang akan digunakan ialah rumus korelasi *product moment* untuk menghitung dan melihat kevalidan berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

- r = Koefisien validitas item yang dicari
- X = Skor yang diperoleh subjek 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

Dari 400 kuesioner yang telah disebar sebelumnya, maka penulis menguji validitas dari kuisiner tersebut. Berikut adalah hasil dari uji validitas dalam penelitian:

Tabel 3.5 Uji Validitas Variabel Fasilitas Wisata (X)

Ukuran	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Tingkat kemenarikan bangunan villa Kampung Layung	0.717	0.0981	Valid
Tingkat kualitas cita rasa dan keanekaragaman makanan dan minuman di restoran (café Burangrang, Lutung Kasarung, Pasar Khatulistiwa, Saung Purbasari)	0.722	0.0981	Valid
Tingkat kenyamanan dan kebersihan di restoran (café Burangrang, Lutung Kasarung, Pasar Khatulistiwa, Saung Purbasari)	0.754	0.0981	Valid
Tingkat kemenarikan dan keamanan fasilitas permainan (play ground, memberi	0.712	0.0981	Valid

makan kelinci, permainan memanah, melempar pisau, ATV, paint ball)			
Tingkat kemudahan akses menuju fasilitas wisata	0.620	0.0981	Valid
Tingkat kenyamanan dalam menggunakan fasilitas wisata	0.793	0.0981	Valid
Tingkat kebersihan pada setiap fasilitas wisata (toilet, mushola, gazebo, tempat parkir)	0.677	0.0981	Valid

Sumber: Diolah oleh peneliti 2020

Tabel 3.6 Uji Validitas Variabel Kepuasan (Y)

Ukuran	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Kualitas fasilitas di Dusun Bambu sudah sesuai harapan saya	0.849	0.0981	Valid
Saya ingin mengunjungi Dusun Bambu kembali karena fasilitasnya yang memuaskan	0.868	0.0981	Valid
Saya ingin merekomendasikan fasilitas di Dusun Bambu kepada keluarga atau kerabat saya	0.854	0.0981	Valid

Sumber: Diolah oleh peneliti 2020

Dapat kita lihat bahwa dari table 3.4 dan 3.5 Uji validitas terhadap variable X dan Y di atas, diketahui bahwa semua item pertanyaan memenuhi kriteria dimana $r_{hitung} > r_{tabel} = 0.0981$. Dengan demikian seluruh item pertanyaan dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

3.9.2 Uji Realibilitas

Menurut Sugiyono (2012) Instrument yang reliable berarti instrumen yang bila digunakan berkali-kali untuk mengukur data yang sama akan menghasilkan data yang sama juga. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas dengan rumus Spearman Brown :

$$r_i = \frac{2 \cdot rb}{\sqrt{1 + rb}}$$

r_i = Reabilitas internal seluruh instrument

rb = Korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

Dengan kata lain, penggunaan instrument yang valid dan reliable dalam pengumpulan data akan menghasilkan penelitian yang valid dan reliable pula. Jadi instrument yang valid dan reliable merupakan suatu syarat agar hasil penelitian terbukti keabsahannya.

Untuk menyatakan hubungan bisa digunakan kriteria Guilforf dalam Kudus (2013), yaitu :

- a. $< 0,20$: hubungan yang sangat kecil dan bisa diabaikan
- b. $0,20 - < 0,40$: hubungan yang kecil (tidak erat)
- c. $0,40 - < 0,70$: hubungan yang cukup erat
- d. $0,70 - < 0,90$: hubungan yang erat (reliable)
- e. $0,90 - < 1,00$: hubungan yang sangat erat (sangat reliable)

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Fasilitas Wisata (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.837	7

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Kepuasan (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.819	3

Dari hasil uji realibilitas pada tabel 3.6 dan 3.7 didapatkan nilai dari hasil variable x dan y semuanya menghasilkan nilai Alpha Cronbach's $> 0,7$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut reliabel.

3.10 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiono (2016) analisis data adalah mengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan

variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Tahapan analisis data untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.10.1 *Method of Successive Interval (MSI)*

Hasil data dari penelitian merupakan data ordinal, dimana data yang terkumpul perlu diubah terlebih dahulu kedalam data interval dengan menggunakan *Method of Successive Interval (MSI)*. Langkah-langkah untuk melakukan transformasi data tersebut menurut Al-Rasyid (1994, hlm. 131) adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung frekuensi (f) setiap pilihan jawaban berdasarkan hasil jawaban responden pada setiap pertanyaan.
- b. Berdasarkan frekuensi yang diperoleh untuk setiap pertanyaan dilakukan perhitungan proporsi (ρ) setiap pilihan jawaban dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah responden.
- c. Berdasarkan proporsi tersebut dilakukan perhitungan proporsi kumulatif untuk setiap pilihan pertanyaan.
- d. Menentukan nilai batas Z (tabel normal) untuk setiap pilihan jawaban pertanyaan.
- e. Menentukan nilai interval rata-rata (scale value) untuk setiap pilihan jawaban melalui persamaan berikut:

$$Scale\ Value = \frac{(Density\ At\ Lower\ Limit) - (Density\ At\ Upper\ Limit)}{(Area\ Below\ Upper\ Limit) - (Area\ Below\ Lower\ Limit)}$$

- f. Menghitung nilai hasil transformasi setiap pilihan jawaban melalui rumus persamaan sebagai berikut: Nilai hasil transformasi : score = scale value minimum + 1

Data yang telah terbentuk skala interval kemudian ditentukan persamaan yang berlaku untuk pasangan variabel tersebut.

3.10.2 Garis Kontinum

Penelitian menggunakan skala likert dimana hasil yang didapat merupakan data ordinal. Menurut Hasan (2009) data ordinal merupakan data yang berasal dari objek atau kategori yang disusun menurut besarnya, dari tingkat terendah ke tingkat tertinggi atau sebaliknya, dengan jarak atau rentang yang tidak harus sama.

Data ordinal tersebut selanjutnya dibuat skoring yang kemudian digambarkan melalui penggunaan tabel distribusi frekuensi untuk keperluan menganalisa data. Nilai numerikal tersebut dianggap sebagai objek dan selanjutnya melalui proses transformasi ditempatkan ke dalam interval. Untuk menganalisis setiap pertanyaan atau indikator, hitung frekuensi jawaban setiap kategori (pilihan jawaban) dan dijumlahkan. Setelah setiap indikator mempunyai jumlah, selanjutnya peneliti membuat garis kontinum. Setelah mengetahui skor jumlah indikator, skor tersebut diklasifikasikan dengan garis kontinum. Sebelumnya ditentukan dulu jenjang intervalnya, yaitu dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2005) sebagai berikut:

$$\text{Nilai Jenjang Interval (NJI)} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kriteria Pernyataan}}$$

Dimana hasil dari Nilai Jenjang Interval (NJI) adalah interval untuk menentukan sangat baik, baik, cukup baik, buruk, atau sangat buruk dari suatu variabel. Berikut merupakan gambar garis kontinum. Dan berikut merupakan contoh gambar garis kontinum : Berikut merupakan gambar garis kontinum.

Gambar 3.1 Garis Kontinum

Sangat Rendah	Rendah	Netral	Tinggi	Sangat Tinggi
---------------	--------	--------	--------	---------------

Sumber: Diolah penulis (2020)

1.10.3 Uji Asumsi Regresi

Menurut Sulaiman (2004) untuk memperoleh model regresi yang terbaik, dalam arti secara statistic adalah *BLUE (Best Linear Unbiased Estimator)*, maka model regresi yang diajukan harus memenuhi persyaratan uji normalitas, uji asumsi *heteroskedastisita*, uji asumsi linieritas, dan uji hipotesis.

3.10.3.1 Uji Normalitas

Menurut Santosa dan Ashari (2005:231) uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data. Jika distribusi data normal, maka analisis data dan pengujian hipotesis digunakan statistik parametrik. Uji normalitas tidak dilakukan pada masing-masing variabel tetapi pada nilai residualnya.

3.10.3.2 Uji Linearitas

Asumsi linearitas menyatakan bahwa untuk setiap persamaan regresi linear, Santosa dan Ashari (2005) menyatakan bahwa hubungan antara variable independen dan variable dependen harus saling linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas adalah :

- a. Jika nilai probabilitas $<0,05$ maka hubungan antara variable X dengan Y adalah linear
- b. Jika nilai probabilitas $>0,05$ maka hubungan antara variabel X dengan Y tidak linear.

3.10.3.3 Uji *Heteroskedastisita*

Tujuan pengujian digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2013: 139). Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilihat dari grafik scatterplot antara nilai prediksi variabel terikat (dependen), yaitu ZPRED dengan residualnya SRESID. Mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan melihat ada tidaknya pola tertentu pada grafik *scatterplot* antara SRESID dan ZPRED, dimana sumbu Y adalah Y yang telah diprediksi dan sumbu X adalah residual ($Y \text{ prediksi} - Y \text{ sesungguhnya}$) yang telah di-*standardized* (Ghozali, 2013:139).

3.10.3.4 Uji regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, yaitu dengan mencari persamaan

regresi yang bermanfaat untuk meramal nilai variabel dependen berdasarkan nilai-nilai variabel independennya serta menganalisis hubungan antara variabel dependen dengan dua atau lebih variabel independen, baik secara parsial maupun simultan. Kegunaan regresi linear sederhana dalam penelitian ini adalah untuk meramalkan atau memprediksi variable terikat (X) fasilitas dan ataupun variable bebas dalam penelitian ini (Y) kepuasan berkunjung ke Dusun Bambu *Family Leisure Park*. Menurut (Sugiyono 2017) persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y : Variabel Kepuasan Berkunjung

X : Variabel Fasilitas

a : Nilai Y bila X=0 (harga konstanta)

b : Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka pada peningkatan ataupun penurunan variable dependen. Bila b (+) maka naik, dan bila b (-) maka terjadi penurunan.

3.10.3.5 Uji Hipotesis

Langkah terakhir dari analisis data yaitu menguji hipotesis. Uji Hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian apakah hipotesis tersebut akan ditolak atau akan diterima.

Menurut (Sugiyono 2016) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu penelitian ini harus melakukan pengolahan data sebagai berikut:

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 $h >$
- b. H_0 diterima: jika $h \leq$

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.

$H_0 : P \leq 0$ Berarti tidak ada pengaruh antara kondisi fasilitas wisata terhadap kepuasan pengunjung.

$H_a : P > 0$ Berarti ada pengaruh pengaruh antara kondisi fasilitas wisata terhadap kepuasan pengunjung.

3.10.3.6 Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya presentase kontribusi variable fasilitas (X) terhadap variabel kepuasan berkunjung (Y) dengan rumus koefisien determinasi (kd) yaitu :

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

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

r = Koefisien korelasi

Dimana apabila :

Kd = 0, berarti pengaruh variabel x terhadap variabel y, lemah.

$K_d = 1$, berarti pengaruh variabel x terhadap variabel y, kuat.
Adapun tabel tentang pedoman koefisien determinasi yang dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 3.9 Pedoman Koefisien Determinasi

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

Sumber: Sugiyono 2012