

## BAB III

### OBJEK DAN METODE PENELITIAN

#### 3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini meneliti pengaruh *experiential value* terhadap *behavioral intention* di Museum Gedung Sate Bandung. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel dependen dan variabel independen. *Dependent variable* atau variabel terikat (Y) adalah variabel yang menjadi perhatian utama bagi peneliti. Sedangkan *independent variable* atau variabel bebas (X) adalah salah satu yang mempengaruhi variabel dependen baik secara positif atau negative (Uma Sekaran, 2013:73). Pada penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah *behavioral intention* yang terdiri dari *intention to re-experience* dan *intention to recommend*, sementara yang menjadi variabel independen adalah *experiential value* yang terdiri dari *visual appeal*, *enjoyment*, *entertainment*, dan *escapism*.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah pengunjung yang pernah berkunjung di Museum Gedung Sate. Museum Gedung Sate dipilih sebagai objek penelitian dengan pertimbangan bahwa peneliti dapat mengungkapkan dan mengkaji seberapa besar pengaruh *experiential value* terhadap *behavioral intention*. Penelitian ini membutuhkan waktu kurang dari satu tahun. Oleh sebab itu, metode penelitian berdasarkan dimensi waktu 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 (Uma Sekaran, 2013:106).

#### 3.2 Metode Penelitian

##### 3.2.1 Jenis Penelitian dan Metode yang digunakan

Berdasarkan variabel yang diteliti, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dan verifikatif. Jenis penelitian deskriptif secara terperinci mendapatkan deskripsi mengenai gambaran *experiential value* yang terdiri dari *visual appeal*, *enjoyment*, *entertainment*, dan *escapism*. Sedangkan penelitian verifikatif merupakan penelitian untuk menguji kausalitas, yaitu menguji kebenaran hubungan kausal (*cause-and effect*) atau hubungan antara variabel independen (yang

mempengaruhi) dengan dependen (yang dipengaruhi) (Malhotra, 2009:104). Hal ini dilakukan dengan menguji hipotesis pada sub bab 2.3 di lapangan untuk memperoleh Gambaran mengenai pengaruh *experiential value* dan Gambaran mengenai *behavioral intention* wisatawan yang berkunjung ke Museum Gedung Sate.

Metode yang digunakan pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan memecahkan suatu masalah. (Noor, 2013:22) mengemukakan, “metode penelitian adalah suatu proses atau prosedur yang sistematis berdasarkan prinsip dan teknik ilmiah yang dipakai oleh disiplin (ilmu) untuk mencapai satu tujuan”. Berdasarkan jenis penelitiannya yaitu penelitian deskriptif dan verifikatif yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan, maka rancangan penelitian berdasarkan strategi penelitian pada metode penelitian ini adalah metode *explanatory survey*. Metode *explanatory survey* digunakan dengan mengumpulkan informasi dari sebagian populasi secara langsung di tempat kejadian secara empirik dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari sebagian populasi terhadap objek yang diteliti.

### **3.2.2 Operasional Variabel**

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini meliputi *experiential value* (X) yang terdiri dari *visual appeal* (X,1), *entertainment* (X,2), *enjoyment* (X,3), *escapism* (X,4) dan variabel kedua atau variable dependen adalah (Y) yaitu *behavioral intention* terdiri dari *intention to re-experience* dan *intention to recommend*.

Secara lebih rinci operasionalisasi masing-masing variabel tersebut dapat dijelaskan dalam Tabel 3.1 mengenai operasionalisasi variabel sebagai berikut:

**TABEL 3.1**  
**OPERASIONAL VARIABEL**

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO. ITEM	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
<i>Experiential value</i> merupakan pengalaman konsumen atas nilai yang dirasakan melalui keterlibatan bersama dan manfaat yang diperoleh dari suatu destinasi (Amoah et al., 2016)							
<i>Experiential Value</i> (X)	<i>Visual Appeal</i> (X <sub>1</sub> )	<i>Visual appeal</i> mewakili aspek visual yang relevan dari lingkungan yang terdiri dari faktor-faktor seperti desain, daya tarik fisik dan keanggunan pengaturan (Amoah et al., 2016; Jr, Dipietro, Kam, & So, 2018)	<i>Elegance of Settings</i>	Tingkat pengalaman terhadap keelokan pada tata letak koleksi Museum Gedung Sate	<i>Ordinal scale</i>	1	
			<i>Design</i>	Tingkat pengalaman terhadap daya tarik visual dari desain tampilan koleksi museum di Museum Gedung Sate	<i>Ordinal scale</i>	2	
			<i>Physical Attractiveness</i>	Tingkat pengalaman terhadap kemenarikan bangunan Museum Gedung Sate	<i>Ordinal scale</i>	3	
	<i>Entertainment</i> (X <sub>2</sub> )	keterlibatan pasif individu dan aspek layanan atau lingkungan yang membangkitkan kesenangan konsumen (Amoah et al., 2016; Jr et al., 2018)	<i>Entertainment</i> sebagai pengalaman apa pun yang mencakup	<i>Have an Unusual Experience</i>	Tingkat pengalaman yang dirasakan di Museum Gedung Sate berbeda dibandingkan dengan museum lain	<i>Ordinal Scale</i>	4
				<i>Having Fun</i>	Tingkat pengalaman terhadap cara pemberian informasi yang menghibur dan menyenangkan di Museum Gedung Sate	<i>Ordinal Scale</i>	5
				<i>Amusement</i>	Tingkat pengalaman yang dirasakan saat	<i>Ordinal Scale</i>	6

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO. ITEM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				melakukan aktivitas di Museum Gedung Sate sangat menghibur		
	<i>Enjoyment</i> (X <sub>3</sub> )	<i>Enjoyment</i> berhubungan dengan konsumen mengalami waktu yang menyenangkan (Amoah et al., 2016)	<i>Comfortness</i>	Tingkat pengalaman terhadap kenyamanan yang dirasakan saat berada di Museum Gedung Sate	<i>Ordinal Scale</i>	7
			<i>Pleasure</i>	Tingkat pengalaman yang menyenangkan saat bermain dan menghabiskan waktu di Museum Gedung Sate	<i>Ordinal Scale</i>	8
			<i>Engagement</i>	Tingkat pengalaman saat terlibat dengan acara yang diadakan Museum Gedung Sate	<i>Ordinal Scale</i>	9
	<i>Escapism</i> (X <sub>4</sub> )	<i>Escapism</i> mengacu pada aspek yang dihasilkan oleh diri konsumen yang melibatkan hal untuk bersenang-senang dan pengalaman <i>escapism</i> harus	<i>Gets away from the vexations and pressures of real life</i>	Tingkat pengalaman keluar dari rutinitas kehidupan sehari-hari saat mengunjungi Museum Gedung Sate	<i>Ordinal Scale</i>	10
			<i>Feel like living in a different time and place</i>	Tingkat pengalaman membayangkan hidup di waktu dan tempat yang berbeda saat berada di Museum	<i>Ordinal Scale</i>	11

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO. ITEM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		menyediakan kesempatan bagi pengunjung untuk melupakan rutinitas sehari-hari mereka sepenuhnya (Amoah et al., 2016; Jr et al., 2018)		Gedung Sate		
			<i>Visitors Observing Things</i>	Tingkat pengalaman saat mengamati hal-hal yang terdapat di Museum Gedung Sate sehingga teralihnya pikiran sejenak	<i>Ordinal Scale</i>	12
<p><b><i>Behavioral Intention</i></b> dapat dilihat sebagai perilaku wisatawan di masa yang akan datang berdasarkan penilaian subjektifnya, dan diperluas menjadi perilaku yang menguntungkan dan tidak menguntungkan (Tang &amp; Qiu, 2015).</p>						
				Tingkat ketersediaan untuk berkunjung kembali ke Museum Gedung Sate	<i>Ordinal scale</i>	13
<b><i>Behavioral Intention</i></b>			<i>Intention to re-experience</i>	Tingkat ketersediaan untuk mempertimbangkan Museum Gedung Sate sebagai pilihan destinasi	<i>Ordinal scale</i>	14
(Y)				Tingkat ketersediaan untuk mengunjungi Museum Gedung Sate di masa yang akan datang	<i>Ordinal scale</i>	15
			<i>Intention to recommend</i>	Tingkat ketersediaan untuk merekomendasikan Museum Gedung Sate kepada teman,	<i>Ordinal scale</i>	16

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO. ITEM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				kerabat atau keluarga		
				Tingkat ketersediaan untuk mengajak teman, kerabat atau keluarga untuk datang ke Museum Gedung Sate	<i>Ordinal scale</i>	17
				Tingkat ketersediaan untuk membicarakan hal positif tentang Museum Gedung Sate kepada teman, kerabat atau keluarga	<i>Ordinal scale</i>	18

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2019

### 3.2.3 Jenis dan Sumber Data

Untuk kepentingan penelitian ini, jenis dan sumber data yang diperlukan dikelompokkan ke dalam 2 golongan yaitu:

#### 1. Data Primer

Menurut McDaniel dan Gates (2015) menyatakan bahwa data primer adalah data baru yang dikumpulkan untuk membantu memecahkan masalah dalam penyelidikan/penelitian. Sedangkan Uma dan Roger (2016) data primer mengacu pada informasi yang diperoleh dari tangan pertama oleh peneliti yang berkaitan dengan minat untuk tujuan spesifik studi.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan berupa variabel, simbol atau konsep yang bisa mengasumsikan salah satu dari seperangkat nilai (McDaniel & Gates, 2015b). Sedangkan menurut Uma dan Roger (2016) data sekunder adalah data yang sudah ada dan tidak dikumpulkan oleh peneliti secara langsung. Untuk lebih jelasnya mengenai data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti mengumpulkan dan menyajikannya dalam bentuk Tabel 3.2 berikut:

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

NO.	DATA PENELITIAN	SUMBER DATA	JENIS DATA
1.	Data kunjungan pengunjung Museum Gedung Sate	Pengelola Museum Gedung Sate	Sekunder
2.	Data kunjungan wisatawan ke Bandung	Badan Pusat Statistik	Sekunder
3.	Hal-hal yang berhubungan dengan <i>experiential value</i> dan <i>behavioral intention</i>	Ebook dan Jurnal	Sekunder
4.	Tanggapan pengunjung mengenai <i>experiential value</i> pada Museum Gedung Sate	Pengunjung Museum Gedung Sate	Primer
5.	Tanggapan pengunjung mengenai <i>behavioral intention</i> pada Museum Gedung Sate	Pengunjung Museum Gedung Sate	Primer

Sumber: Pengolahan Data, 2019

### 3.2.4 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

#### 2.2.4.1 Populasi

Menurut Uma dan Roger (2016), populasi mengacu pada seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal menarik yang ingin diteliti oleh seorang peneliti. Data populasi digunakan untuk pengambilan keputusan atau digunakan untuk pengujian hipotesis. Dalam pengumpulan data akan selalu dihadapkan dengan objek yang akan diteliti baik itu berupa benda, manusia, dan aktivitasnya atau peristiwa yang terjadi. Berdasarkan pengertian populasi di atas, maka populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah wisatawan yang mengunjungi Museum Gedung Sate.

Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah pengunjung yang mengunjungi Museum Gedung Sate yaitu sebanyak 85.809 orang yang diambil dari data pengunjung Museum Gedung Sate pada tahun 2019.

### 3.2.4.2 Sampel

Masalah pokok dari sampel adalah menjawab pertanyaan, apakah sampel yang diambil benar-benar mewakili populasi. Indikator penting dalam pengujian desain sampel adalah seberapa baik sampel tersebut mewakili karakteristik populasi. Sampel adalah bagian dari populasi (Sekaran & Bougie, 2016).

Melihat pengertian sampel di atas, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi penelitian, yaitu sebagian dari jumlah pengunjung yang pernah mengunjungi Museum Gedung Sate. Agar memperoleh sampel yang representatif (mewakili) dari populasi, maka subjek dalam populasi diupayakan untuk memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel. Untuk menentukan sampel dari populasi perlu melakukan pengukuran yang dapat menghasilkan jumlah. Menghitung sampel dilakukan dengan menggunakan pengukuran sample dari Tabachnick dan Fidell (2018), yaitu sebagai berikut:

$$N \geq 50 + 8m$$

Atau

$$N \geq 104 + m$$

Keterangan :

m = jumlah variabel

N = jumlah sample

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

$$N \geq 104 + m$$

$$N \geq 104 + 5$$

$$N \geq 109$$

Berdasarkan perhitungan di atas menggunakan rumus Tabachnick dan Nick, maka diketahui bahwa jumlah sampel minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini berjumlah 109 orang. Sehingga dalam penelitian ini penulis menggunakan 160 sampel dari jumlah pengunjung Museum Gedung Sate satu tahun terakhir yang berjumlah 85.809.

### 3.2.4.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, sehingga dapat diperoleh nilai karakteristik perkiraan (*estimate*



*value*). Menurut Uma dan Roger (2016:250) sampling adalah proses pemilihan jumlah elemen yang tepat dari populasi, sehingga sampel penelitian dan pemahaman tentang sifat atau karakteristik memungkinkan bari kita untuk menggeneralisasi sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Terdapat tipe teknik sampling yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling*.

*Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana setiap elemen atau anggota populasi memiliki peluang atau kemungkinan yang diketahui untuk dipilih sebagai sampel. *Probability sampling* dari *simple random sampling*, *systematic random sampling*, *stratification sampling*, dan *cluster sampling*. Sedangkan *non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dimana setiap elemen atau anggota dalam populasi tidak memiliki peluang yang diketahui atau telah ditentukan sebelumnya untuk dipilih sebagai sampel. *Non-probability sampling* terdiri dari *convenience sampling*, *purposive sampling*, *judgement sampling* dan *quota sampling* (Sekaran & Bougie, 2016:240).

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *systematic random sampling*. Menurut Zulganef (2008:142) sampel sistematis adalah metode penarikan sampel yang menarik setiap elemen ke-n dalam populasi yang dimulai memilih unsur secara random antara unsur nomor satu dan n. *Systematic random sampling* adalah teknik sampling yang digunakan jika peneliti dihadapkan pada ukuran populasi yang banyak dan tidak memiliki alat pengambil data secara random. Teknik pengambilan sampel dilakukan sebagaiberikut:

1. Menentukan responden yang akan dijadikan penelitian yaitu pengunjung Museum Gedung Sate.
2. Menentukan alat yang digunakan untuk melaksanakan sampling dalam penelitian ini menggunakan alat yaitu *Google form* dan Instagram
3. Menentukan waktu yang akan digunakan untuk sampling. Waktu pelaksanaannya cukup fleksibel.
4. Melakukan orientasi lapangan dengan menyebar kuesioner kepada *followers* instagram Museum Gedung Sate yang telah mengunjungi Museum Gedung Sate

### **3.2.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Menurut Uma Sekaran (2016:24) teknik pengumpulan

data merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari desain penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Studi literatur, yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari buku, makalah, jurnal maupun *homepage/website* guna memperoleh informasi yang berhubungan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah penelitian atau variabel yang diteliti yaitu *experiential value* dan *behavioral intention*.
2. Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yaitu Museum Gedung Sate.
3. Wawancara adalah kegiatan pengumpulan data dan fakta dengan cara melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan penelitian. Teknik wawancara dilakukan dengan maksud mendapatkan informasi dengan mengenai implementasi *experiential value* kepada pihak pengelola Museum Gedung Sate.
4. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara menyebarkan seperangkat daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis mengenai karakteristik responden, pengalaman responden setelah berkunjung dan pelaksanaan implementasi *experiential value* dan *behavioral intention*. Kuisisioner akan ditujukan kepada pengunjung Museum Gedung Sate.

Untuk mengetahui lebih jelas bagaimana teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, maka peneliti mengumpulkan dan menyajikan dalam Tabel 3.3 berikut:

**TABEL 3.3**  
**TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

No.	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Wawancara	Pengelola Museum Gedung Sate
2	Observasi	Pelaksanaan implementasi <i>experiential value</i> pada Museum Gedung Sate
3	Kuisisioner	Pengunjung Museum Gedung Sate.
4	Studi Literatur	Teori <i>experiential value</i> dan <i>behavioral intention</i>

Sumber : Hasil Pengolahan Data Sekunder dan Primer, 2019

### 3.2.6 Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Setelah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner terkumpul, selanjutnya adalah mengolah dan menafsirkan data sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat apakah antara variabel *experiential value* (X) ada pengaruhnya atau tidak terhadap variabel *behavioral intention* (Y). Sebelum melakukan analisis data, dan juga untuk menguji layak atau tidaknya kuesioner yang disebarakan kepada responden, terlebih dahulu dilakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas untuk melihat tingkat kebenaran serta kualitas data.

#### 3.2.6.1 Pengujian Validitas

(Uma & Roger, 2016:220) menjelaskan bahwa validitas adalah tes tentang seberapa baik instrumen, teknik, atau proses yang digunakan untuk mengukur konsep yang dimaksud. Validitas internal (*internal validity*) atau rasional yaitu bila kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional (teoritis) telah mencerminkan apa yang diukur. Sedangkan validitas eksternal (*external validity*), bila kriteria di dalam instrumen disusun berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah ada. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas adalah rumus Korelasi *Product Moment* sebagai berikut :

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

Sumber : Naresh K. Malhotra dan David F. Birks (2013:575)

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi *product moment*

n = Jumlah sampel

$\sum$  = Kuadrat faktor variabel X

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

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

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

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

Perhitungan validitas item instrumen dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product for Service Solution*) 20 for windows.

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

1. Nilai  $r$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  dengan  $dk = n - 2$  dan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$
2. Item yang diteliti dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$
3. Item yang diteliti dikatakan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$
4. Berdasarkan jumlah angket yang diuji sebanyak 30 responden dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan  $dk = n-2$ ,  $dk = 30 - 2 = 28$ , maka didapat nilai  $r_{tabel}$  sebesar 0.361.

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

No.	Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
<b>Brand Experience</b>				
<b>Visual Appeal (X<sub>1</sub>)</b>				
1.	Tingkat pengalaman terhadap keelokan pada tata letak koleksi Museum Gedung Sate	0.615	0,361	Valid
2.	Tingkat pengalaman terhadap daya tarik visual dari desain tampilan koleksi museum di Museum Gedung Sate	0.725	0,361	Valid
3.	Tingkat pengalaman terhadap kemenarikan bangunan Museum Gedung Sate	0.579	0,361	Valid
<b>Entertainment (X<sub>2</sub>)</b>				
4.	Tingkat pengalaman yang dirasakan di Museum Gedung Sate berbeda dibandingkan dengan museum lain	0.870	0,361	Valid
5.	Tingkat pengalaman terhadap cara pemberian informasi yang menghibur dan menyenangkan di Museum Gedung Sate	0.805	0,361	Valid
6.	Tingkat pengalaman yang dirasakan saat melakukan aktivitas di Museum Gedung Sate	0.790	0,361	Valid
<b>Enjoyment (X<sub>3</sub>)</b>				
7.	Tingkat pengalaman terhadap kenyamanan yang dirasakan saat berada di Museum Gedung Sate	0.749	0,361	Valid
8.	Tingkat pengalaman saat bermain dan bersantai menghabiskan waktu di Museum Gedung Sate	0.668	0,361	Valid
9.	Tingkat pengalaman saat terlibat dengan acara yang diadakan Museum Gedung Sate	0.603	0,361	Valid
<b>Escapism (X<sub>4</sub>)</b>				

10.	Tingkat pengalaman keluar dari rutinitas kehidupan sehari-hari saat mengunjungi Museum Gedung Sate	0.694	0,361	<i>Valid</i>
11.	Tingkat pengalaman membayangkan hidup di waktu dan tempat yang berbeda saat berada di Museum Gedung Sate	0.808	0,361	<i>Valid</i>
12.	Tingkat pengalaman saat mengamati hal-hal yang terdapat di Museum Gedung Sate sehingga teralihnya pikiran sejenak	0.759	0,361	<i>Valid</i>
<b><i>Behavioral Intention</i></b>				
13.	Tingkat ketersediaan untuk berkunjung kembali ke Museum Gedung Sate	0.723	0,361	<i>Valid</i>
14.	Tingkat ketersediaan untuk mempertimbangkan Museum Gedung Sate sebagai pilihan destinasi	0.546	0,361	<i>Valid</i>
15.	Tingkat ketersediaan untuk mengunjungi Museum Gedung Sate di masa yang akan datang	0.801	0,361	<i>Valid</i>
16.	Tingkat ketersediaan untuk merekomendasikan Museum Gedung Sate kepada teman, kerabat atau keluarga	0.828	0,361	<i>Valid</i>
17.	Tingkat ketersediaan untuk mengajak teman, kerabat atau keluarga untuk datang ke Museum Gedung Sate	0.707	0,361	<i>Valid</i>
18.	Tingkat ketersediaan untuk membicarakan hal positif tentang Museum Gedung Sate kepada teman, kerabat atau keluarga	0.737	0,361	<i>Valid</i>

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2020

Berdasarkan Tabel 3.4 Hasil Pengujian Validitas, dari kuesioner yang diuji kepada 30 responden dapat diketahui bahwa semua item pada variabel *experiential value* terhadap *behavioral intention* dikatakan valid. Hal tersebut dapat dilihat dari semua nilai rhitung yang didapat lebih besar dari rtabel (0,361). Item pertanyaan tertinggi pada *experiential value* yaitu “Tingkat pengalaman yang dirasakan di Museum Gedung Sate berbeda dibandingkan dengan museum lain” dengan nilai 0,870 dan item pertanyaan terendah yaitu “Tingkat pengalaman terhadap kemenarikan bangunan Museum Gedung Sate” dengan nilai 0,579. Begitupun untuk item pertanyaan pada variabel Y (*behavioural intention*), dari 6 item pertanyaan semuanya menunjukkan nilai r hitung lebih besar dari r table (0,361) dimana item pertanyaan tertinggi yaitu “Tingkat ketersediaan untuk merekomendasikan Museum Gedung Sate kepada teman, kerabat atau keluarga” dengan nilai 0,828 dan terendah berada paada item pertanyaan “Tingkat

ketersediaan untuk mempertimbangkan Museum Gedung Sate sebagai pilihan destinasi” dengan nilai 0.546 sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan valid dan dapat dipakai dalam penelitian ini.

### 3.2.6.2 Pengujian Reliabilitas

Naresh K Malhotra dan David S Birks (2013) menjelaskan bahwa reliabilitas menguji sejauh mana skala tersebut menghasilkan hasil yang konsisten apabila pengukuran berulang dilakukan pada variabel yang sama. Sedangkan Uma dan Roger (2016:220) reliabilitas adalah bahwa tes tentang seberapa konsisten alat ukur mengukur konsep apa pun yang diukur.

Penelitian ini menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus *alpha* atau *Cronbach's alpha* ( $\alpha$ ) dikarenakan instrumen pertanyaan kuesioner yang dipakai merupakan rentangan antara beberapa nilai dalam hal ini menggunakan skala *likert* 1 sampai dengan 5. Menurut Uma Sekaran (2016:289) *Cronbach alpha* adalah koefisien kehandalan yang menunjukkan seberapa baik item dalam suatu kumpulan secara positif berkorelasi satu sama lain. *Cronbach alpha* dihitung dalam rata-rata interkorelasi antar item yang mengukur konsep. Semakin dekat *cronbach alpha* dengan 1, semakin tinggi keandalan konsistensi internal.

Pegujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach alpha*, yaitu:

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

Sumber : Uma Sekaran dan Roger Bougie (2016:289)

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyak butir pertanyaan

$\sigma t^2$  = varians total

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varians butir tiap pertanyaan

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

$$\sigma^2 = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}}$$

Sumber : Naresh K. Malhotra dan David F. Birks (2013:435)

Keterangan :

$n$  = jumlah sampel

$\sigma^2$  = nilai varians

$\sum x^2$  = jumlah skor

Keputusan pengujian reliabilitas item instrumen adalah sebagai berikut :

1. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan *reliable* jika nilai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ )  $\geq 0,700$ .
2. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan tidak *reliable* jika nilai *cronbach's alpha* ( $\alpha$ )  $\leq 0,700$ .

Apabila angka *Alpha Croncbach* mendekati 1, maka semakin tinggi tingkat reliabilitasnya. Perhitungan validitas item instrumen dilakukan dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product for Service Solution*) 20 for windows

**TABEL 3.5**  
**HASIL PENGUJIAN RELIABILITAS**

No	Variabel	Ca hitung	Ca minimal	Keterangan
1	<i>Experiential Value</i>	0,770	0,700	Reliabel
2	<i>Behavioral Intention</i>	0,817	0,700	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2020

Berdasarkan Tabel 3.5 Berdasarkan data hasil reliabilitas menunjukkan bahwa *experiential value* (X) dan *behavioral intention* (Y) dinyatakan reliabel karena  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Hasil uji reabilitas variable *experiential value* memperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,770 sedangkan variabel *behavioral intention* memperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,817.

### 3.2.7 Analisis Data

#### 3.2.7.1 Analisis Data Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk mengubah kumpulan data menjadi informasi yang mudah dipahami. Analisis data deskriptif dilakukan dengan menggolongkan, mengklasifikasikan dan menginterpretasikan data-data yang didapat lalu 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 presentase (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 di objek penelitian. Berikut rumus untuk menghitung skor ideal.

Nilai Indeks Maksimum = Skor Tertinggi x Jumlah Item x Jumlah Responden

Nilai Indeks Minimum = Skor Terendah x Jumlah Item x Jumlah Responden

Jenjang Variabel = Nilai Indeks Maksimum - Nilai Indeks Minimum

Jarak Interval = Jenjang : Banyaknya Interval

Analisis deskriptif tersebut digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian, sebagai berikut :

1. Analisis deskriptif tentang *experiential value* Museum Gedung Sate yang terdiri dari *visual appeal* (X,1), *entertainment* (X,2), *enjoyment* (X,3), dan *escapism* (X,4).
2. Analisis deskriptif tentang *behavioral intention* (Y) pengunjung Museum Gedeung Sate.

Setelah dilakukannya analisis deskriptif, analisis berikutnya dilakukan setelah keseluruhan data yang diperoleh dari responden telah terkumpul. Kegiatan analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap berikut ini:

### 3.2.7.2 Pengujian Hipotesis

Analisis verifikatif dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda dan dalam penelitian kuantitatif analisis data dilakukan setelah data seluruh responden terkumpul. Kegiatan analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. *Method of Succesive Internal (MSI)*

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ordinal scale* yaitu skala yang berbentuk peringkat yang menunjukkan suatu urutan preferensi/penilaian. Skala ordinal ini perlu ditransformasi menjadi skala interval dengan menggunakan *Method Successive Interval*. Langkah-langkah untuk melakukan transformasi data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung frekuensi (f) pada setiap pilihan jawaban berdasarkan hasil jawaban responden pada setiap pertanyaan.



- b. Berdasarkan frekuensi yang diperoleh untuk setiap pertanyaan, dilakukan perhitungan proporsi (p) setiap pilihan jawaban dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah responden.
- c. Berdasarkan proporsi tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan proporsi kumulatif untuk setiap pilihan jawaban.
- d. Menentukan nilai batas Z (tabel normal) untuk setiap pertanyaan dan setiap pilihan jawaban.
- e. Menentukan nilai interval rata-rata untuk setiap pilihan jawaban melalui persamaan sebagai berikut:

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

Data penelitian yang telah berskala interval selanjutnya akan ditentukan pasangan data *variabel independent* dengan *variabel dependent* serta akan ditentukan persamaan yang berlaku untuk pasangan-pasangan tersebut.

## 2. Menyusun data;

Penyusunan data dilakukan dengan memeriksa kelengkapan data mulai dari identitas responden hingga pengisian data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

3. Memeriksa kesempurnaan dan kebenaran data yang terkumpul;
4. Tabulasi data;
  - a. Memberikan skor pada setiap item,
  - b. Menjumlahkan skor pada setiap item,
  - c. Mengubah jenis data, dan
  - d. Menyusun ranking skor pada setiap variabel penelitian.

Dengan menggunakan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Akhirnya indikator-indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan yang pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut :

**TABEL 3.6**  
**ALTERNATIF JAWABAN MENURUT SKALA *LIKERT***

Alternatif Jawaban	Skala
Sangat Setuju/Selalu/Sangat Positif/Sangat Tinggi	5
Setuju/Sering/ Positif/Tinggi	4
Ragu-ragu/Kadang-kadang/Netral/Cukup	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif/Rendah	2
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah/Sangat Negatif/ Sangat Rendah	1

Sumber : Naresh K. Malhotra dan David F. Birks (2013:398)

#### 5. Menganalisis data;

Kegiatan ini dilakukan dimulai dari pengolahan data-data yang diperoleh untuk kemudian dianalisis dengan menginterpretasi data berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus-rumus statistik.

#### 3.2.8 Teknik Analisis Linear Regresi Berganda

Analisis regresi berganda merupakan satu analisis peramalan nilai pengaruh dua variabel bebas (X) atau lebih terhadap variabel terikat (Y) untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan kausal antara dua variabel bebas atau lebih.

Analisis regresi berganda merupakan satu analisis peramalan nilai pengaruh dua variabel bebas (X) atau lebih terhadap variabel terikat (Y) untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan kausal antara dua variabel bebas atau lebih. Bentuk persamaan regresi berganda untuk dua prediktor sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots + b_nX_n$$

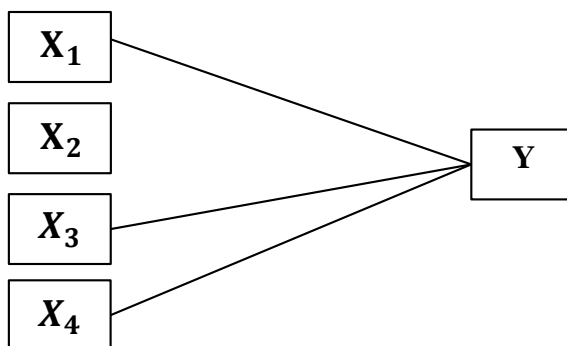
Keterangan : Y = Variabel terikat yang diprediksikan (*behavioral intention*)

a = Konstant

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

X = subyek pada variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu.

Analisis regresi linear berganda digunakan dalam situasi dimana satu atau lebih variabel bebas yang dihipotesiskan untuk mempengaruhi variabel terikat (Sekaran & Bougie, 2016). Analisis regresi linier berganda akan dilakukan bila jumlah variabel independen minimal dua atau lebih. Menerjemahkan ke dalam beberapa sub hipotesis yang menyatakan pengaruh sub variabel independen yang paling dominan terhadap variabel dependen, lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.1 berikut:



**GAMBAR 3.1**  
**REGRESI BERGANDA**

Keterangan:

$X_1 = \textit{Visual appeal}$

$X_2 = \textit{Entertainment}$

$X_3 = \textit{Enjoyment}$

$X_4 = \textit{Escapism}$

$Y = \textit{Behavioral intention}$

Larangan asumsi-asumsi dalam analisis regresi linear berganda perlu dideteksi. Adapun cara untuk mendeteksi agar larangan-larangan dalam analisis regresi linear berganda 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. Uji Asumsi Normalitas

Pengujian asumsi normalitas untuk menguji data variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan, apakah berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Jika distribusi data normal, maka analisis data dan 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, jika nilai sig (signifikansi) < 0,05. Jika data tidak berdistribusi normal, atau jumlah sampel sedikit dan jenis data adalah nominal atau ordinal 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*). Rumus untuk menguji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, sebagai berikut:

$$K = |F_s(x) - F_t(x)| \max$$

Sumber: Naresh K. Malhotra dan David F. Briks (2013:533)

Keterangan:

$F_s$  = distribusi frekuensi kumpulan sampel

$F_t$  = distribusi frekuensi kumpulan teoritis

#### b. Uji Asumsi Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi koefesien (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.

Untuk mengukur multikolinieritas dapat diketahui dari besaran VIF. Rumus untuk menghitung VIF untuk koefisien dari variabel independen menggunakan rumus:

$$VIF = 1/(1-R_k^2)$$

Keterangan:

$R_k^2$  = Koefisien determinasi dari regresi variable bebas ke-k

### c. 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 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  $\alpha = 0,05$ . Statistik d dari *Durbin-Watson* memiliki rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum_{t=2}^n (e_t - e_{t-1})^2}{\sum_{t=1}^n e^2 t}$$

Keterangan:

$e_t$  = Residual tahun t

$e_{t-1}$  = Residual satu tahun sebelumnya

### d. 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 heterokedastisitas, jika  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

#### e. 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 dengan Y adalah linear. Sedangkan jika nilai probabilitas  $> 0,05$ , maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah tidak linear.

#### 3.2.8.1 Analisis Korelasi (R)

Analisis Korelasi berguna untuk menentukan suatu besaran yang menyatakan bagaimana kuat hubungan suatu variabel dengan variabel lain. Uma Sekaran dan Roger Bugie mengungkapkan (2016:287) bahwa korelasi positif atau searah (*direct*) sempurna (*perfect positive correlation*) antara dua variabel diwakili oleh koefisien korelasi sama dengan atau mendekati +1, ini mengindikasikan satu yang didalamnya perubahan skor tinggi dalam satu variabel disertai oleh perubahan ekuivalen dalam arah yang sama (*same direction*) dalam variabel lain, tanpa kecuali.

Nilai R berkisar antara 0 sampai 1. Nilai semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai semakin mendekati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah Korelasi *Product Moment* sebagai berikut :

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

Sumber : Naresh K. Malhotra dan David F. Birks (2013:575)

Keterangan :

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi *product moment*
- $n$  = Jumlah sampel
- $\sum$  = Kuadrat faktor variabel X
- $\sum X^2$  = Kuadrat faktor variabel X
- $\sum Y^2$  = Kuadrat faktor variabel Y
- $\sum XY$  = Jumlah perkalian faktor korelasi variable X dan Y

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

### 3.2.8.2 Analisis Determinasi ( $R^2$ )

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

$$\text{adjusted } R^2 = R^2 - \frac{k(1-R^2)}{n-k-1}$$

Sumber : Naresh K. Malhotra dan David F. Birks (2013:594)

Keterangan:

$R^2$  = Koefisien korelasi ganda

k = Jumlah prediktor

n = Jumlah anggota sampel

### 3.2.9 Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan langkah terakhir dalam analisis data. Diperlukan teknik analisis data yang mampu memberikan keterangan yang bermanfaat serta menguji hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini. Proses untuk menguji hipotesis dimana metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode regresi berganda. Dalam hal ini analisis regresi digunakan mengukur pengaruh antara lebih dari satu variable *independent* (variabel bebas) terhadap variabel *dependent* (variabel terikat).

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data ordinal yang merupakan skala yang mengandung unsur kategori atau penamaan juga menunjukkan peringkat atau urutan. Hipotesis yang diuji dalam rangka penerimaan atau penolakan hipotesis dapat ditulis sebagai berikut:

Jika  $t$  hitung  $\geq t$  tabel, maka  $H_a$  diterima, dan  $H_0$  ditolak

Jika  $t$  hitung  $< t$  tabel, maka  $H_0$  diterima, dan  $H_a$  ditolak

Pada taraf kesalahan 0,05 dengan derajat kebebasan dk (n-2) serta pada uji satu pihak, yaitu uji pihak kanan. Secara statistik, hipotesis yang akan diuji dalam rangka pengambilan keputusan penerimaan atau penolakan hipotesis dapat ditulis sebagai berikut:

#### A. Secara Simultan

1.  $H_0 : b_i = 0$  artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *experiential value* yang terdiri dari *visual appeal, entertainment, enjoyment* dan *escapism* terhadap *behavioral intention* pengunjung Museum Gedung Sate
2.  $H_1 : b_i \neq 0$  artinya terdapat terdapat pengaruh yang signifikan antara *experiential value* yang terdiri dari *visual appeal, entertainment, enjoyment* dan *escapism* terhadap *behavioral intention* pengunjung Museum Gedung Sate

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

$$f = \frac{R^2(N - M - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan:

R = Koefisien korelasi ganda

m = Jumlah prediktor

n = Jumlah anggota sampel

Kriteria pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah:

Jika  $f_{hitung} > f_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya X berpengaruh terhadap Y

Jika  $f_{hitung} < f_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya X tidak berpengaruh terhadap Y

#### B. Secara Parsial

1.  $H_0 : \rho = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan *visual appeal* terhadap *behavioral intention*.  
 $H_0 : \rho \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan *visual appeal* terhadap *behavioral intention*.
2.  $H_0 : \rho = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan *entertainment* terhadap *behavioral intention*.  
 $H_0 : \rho \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan *entertainment* terhadap *behavioral intention*.



3.  $H_0 : \rho = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan *enjoyment* terhadap *behavioral intention*.

$H_0 : \rho \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan *enjoyment* terhadap *behavioral intention*.

4.  $H_0 : \rho = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan *escapism* terhadap *behavioral intention*.

$H_0 : \rho \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan *escapism* terhadap *behavioral intention*.

Pengujian hipotesis secara parsial dengan menggunakan uji t dihitung dengan rumus:

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

Keterangan :

t = Distribusi normal

r = Koefisien korelasi

n = Banyaknya data

Kriteria pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah:

Tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

Terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$