

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini meneliti tentang *recreation benefit dan recreation experience* terhadap *revisit intention* yang menyorot pada partisipan di Gravity Adventure. Dalam penelitian ini digunakan 2 variabel, Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat (*dependent variable*) baik secara positif maupun negatif (Sekaran & Bougie, 2016). Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah *recreation benefit* yang terdiri dari *Relaxation (X1₁)*, *Excitement (X1₂)*, *Social benefit (X1₃)* dan *recreation experience* yang terdiri dari *Self-Esteem (X2₁)*, *Concentration (X2₂)*, *Calmness (X2₃)*, dan *Anxiety (X2₄)*. Sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel minat utama peneliti yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan variabel dependen, atau untuk menjelaskan variabilitasnya, atau memprediksinya (Sekaran & Bougie, 2016). Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah *Revisit intention (Y)*.

Penelitian ini dilakukan pada partisipan rafting yang memakai jasa di Gravity Adventure. Unit analisis dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai responden adalah partisipan yang memakai rafting di Gravity Adventure. Penelitian ini menggunakan *cross sectional study*, karena membutuhkan waktu kurang dari satu tahun. *Cross sectional study* adalah sebuah studi yang dapat dilakukan dimana data dikumpulkan hanya sekali, dalam periode beberapa hari atau minggu atau bulan, untuk menjawab pertanyaan penelitian (Sekaran & Bougie, 2016).

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Jenis Penelitian dan Metode yang Digunakan

Berdasarkan pertimbangan tujuan penelitian, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dan verifikatif. Penelitian deskriptif adalah jenis penelitian konklusif yang memiliki tujuan utama mendeskripsikan sesuatu (Sekaran & Bougie, 2016). Penelitian deskriptif dilakukan untuk

mendapatkan deskripsi secara terperinci mengenai gambaran *Recreational benefit* yang terdiri dari *Relaxation, Excitement, Social benefit* dan *Recreational experience* yang terdiri dari *Self-Esteem, Concentration, Calmness* dan *Anxiety*. Sedangkan penelitian verifikatif adalah suatu penelitian yang mencoba untuk mengungkapkan hubungan kausal antara variable (Cooper & Schindler, 2013). Penelitian verifikatif adalah sebuah penelitian yang dilakukan untuk membangun hubungan sebab dan akibat antar variabel (Sekaran & Bougie, 2016) . Penelitian verifikatif dilakukan untuk menguji hipotesis di lapangan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh *recreational benefit dan recreational experience* dan gambaran mengenai *revisit intention* partisipan rafting di Gravity Adventure.

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan memecahkan suatu masalah. Metode penelitian sebagai suatu pendekatan umum untuk mengumpulkan data yang menentukan apakah kesimpulan kausal dapat ditarik (Sekaran & Bougie, 2016). Berdasarkan jenis penelitiannya yaitu verifikatif yang dilaksanakan melalui pengumpulan data dilapangan, maka metode penelitian ini adalah metode *explanatory survey*. *Explanatory survey* dilakukan untuk mengeksplorasi situasi masalah, yaitu untuk mendapatkan ide-ide dan wawasan ke dalam masalah yang dihadapi manajemen atau para peneliti tersebut. Pada penelitian yang menggunakan metode ini, informasi dari seluruh populasi dikumpulkan langsung di tempat kejadian dengan tujuan untuk mengetahui pendapat dari seluruh populasi terhadap objek yang sedang diteliti (Malhotra, Birks, & Nunan, 2017).

3.2.2. Operasional Variabel

Operasional variabel adalah proses pengubahan atau penguraian konsep atau konstruk menjadi variable terukur yang sesuai untuk pengujian (Cooper & Schindler, 2013). Penelitian ini terdapat variabel yang diteliti yang diantaranya *recreational benefit* (X1) dan *recreational experience* (X2) sebagai variabel bebas (X) dengan sub variabel *Relaxation* (X1₁), *Excitement* (X1₂), *Social benefit* (X1₃), *Self-Esteem* (X2₁), *Concentration* (X2₂), *Calmness* (X2₃), dan *Anxiety* (X2₄), serta *revisit intention* (Y). Secara lengkap dalam penelitian ini, disajikan pada Tabel 3.1 di bawah ini.

TABEL 3. 1
OPERASIONAL VARIABEL

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO.ITEM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
<i>Recreational Benefit</i> merupakan perubahan yang dipandang menguntungkan, peningkatan kondisi, atau keuntungan bagi individu, kelompok, masyarakat, atau entitas lain (Kil et al., 2012)						
<i>Recreational Benefit</i> (X1)	<i>Relaxation</i> (X1 ₁)	Keinginan untuk menghilangkan stres sehari-hari dan merasa segar kembali (Gitelson & Kerstetter, 1990)	Get Recharged	Tingkat energi psiks yang didapatkan partisipan setelah rafting selesai dilaksanakan	<i>Ordinal scale</i>	1
				Tingkat kesiapan partisipan kembali ke rutinitas berdasarkan energi yang didapatkan setelah rafting	<i>Ordinal scale</i>	2

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO.ITEM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
			Escape from the routine	Tingkat kebebasan sejenak partisipasi dari rutinitas selama mengikuti <i>rafting</i>	<i>Ordinal scale</i>	3
	Excitement (X1₂)	Menunjukkan keinginan untuk melakukan kegiatan tertentu dan merasakan pengalaman tertentu (Gitelson & Kerstetter, 1990)	<i>Experience Luxury</i>	Tingkat pengalaman berharga yang didapatkan partisipasi setelah melakukan <i>rafting</i>	<i>Ordinal Scale</i>	4
			<i>Be entertained</i>	Tingkat hiburan yang didapat partisipasi dari <i>rafting</i> yang telah berlangsung	<i>Ordinal scale</i>	5
	Social Benefit (X1₃)	Mengukur tingkat keinginan kemampuan social partisipasi dalam berrekreasi (Gitelson & Kerstetter, 1990)	<i>Share place with others</i>	Tingkat keinginan menyebarkan pengalaman <i>rafting</i> Gravity Adventure kepada kolega	<i>Ordinal Scale</i>	6
			<i>Do something with team</i>	Tingkat interaksi antar partisipasi dalam satu tim selama <i>rafting</i>	<i>Ordinal scale</i>	7
				Tingkat ekspetasi interaksi partisipasi yang meningkat setelah <i>rafting</i>	<i>Ordinal scale</i>	8
Recreation experience didefinisikan sebagai persepsi dari partisipasi atau pengalaman dari setiap individu yang berharga, yang bervariasi sesuai konteksnya (C. J. Chen & Li, 2020)						

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO.ITEM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
<i>Recreational Experience</i> (X2)	<i>Self-Esteem</i> (X2 ₁)	Atribut kognitif penting dari rekreasi. Didalamnya termasuk <i>self-awareness</i> dan <i>self-expression</i> (Hull et al., 1996)	<i>In control</i>	Tingkat kemampuan Gravity Adventure dalam mengakomodir keadaan dan kebutuhan partisipan	<i>Ordinal scale</i>	9
			<i>Good about self</i>	Tingkat manfaat yang diterima sepadan dengan kegiatan yang dilakukan	<i>Ordinal scale</i>	10
			<i>Living up to Expectations</i>	Tingkat kesesuaian antara harapan sebelum kegiatan dengan hasil pasca kegiatan	<i>Ordinal scale</i>	11
	<i>Concentration</i> (X2 ₂)	Impresi yang berbeda terhadap setiap individu dalam sisi kualitas cara berfikir. Dipengaruhi oleh kegiatan sehari hari dan cemas, konsentrasi akan disegarkan kembali lewat kegiatan yang menantang, seperti petualangan (Hull et al., 1996)	<i>High power</i>	Tingkat antusiasme partisipan selama kegiatan berlangsung	<i>Ordinal scale</i>	12
			<i>Distracted</i>	Tingkat kebingunan partisipan dalam memahami <i>safety briefing</i> dari Gravity Adventure	<i>Ordinal scale</i>	13
			<i>Clear</i>	Tingkat kejelasan arahan oleh pemandu saat <i>rafting</i> berlangsung	<i>Ordinal scale</i>	14
<i>Calmness</i> (X2 ₃)	Faktor <i>mood</i> yang dihasilkan dari rekreasi, yang berdampak	<i>Calm</i>	Tingkat ketenangan dan kepercayaan partisipan terhadap	<i>Ordinal scale</i>	15	

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO.ITEM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
		pada fisik, psikologis, dan tingkah laku (Hull et al., 1996)		sarana dan prasarana Gravity Adventure		
			<i>Peaceful</i>	Tingkat kepercayaan partisipan terhadap pemandu saat rafting berlangsung	<i>Ordinal scale</i>	16
		Kecemasan sebelum dan sesudah menjalankan rekreasi.	<i>Anxious</i>	Tingkat kegelisahan atas jalur yang dilewati selama rafting	<i>Ordinal scale</i>	17
	<i>Anxiety (X24)</i>	Berpengaruh kepada kehidupan sehari hari (Hull et al., 1996)	<i>Worried</i>	Tingkat ketakutan atas timbulnya masalah selama kegiatan, seperti terbalik, hanyut, tersangkut, dll	<i>Ordinal scale</i>	18
		<i>Revisit Intention</i> adalah kemungkinan wisatwan untuk mengulangi aktifitas atau berkunjung ulang ke suatu destinasi (Gursoy, 2018)				
				Tingkat keinginan partisipan berkunjung kembali menggunakan jasa rafting dari Gravity Adventure	<i>Ordinal scale</i>	19
<i>Revisit Intention (Y)</i>	<i>Intention to Revisit</i>			Tingkat keinginan untuk merekomendasikan Gravity Adventure ke keluarga ataupun kolega	<i>Ordinal scale</i>	20

VARIABEL	DIMENSI	KONSEP VARIABEL	INDIKATOR	UKURAN	SKALA	NO.ITEM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	<i>Resistance to Change</i>			Tingkat kesediaan untuk tidak memilih provider lain untuk rafting selain Gravity Adventure	<i>Ordinal scale</i>	21

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2020

3.2.3. Jenis dan Sumber Data

Pada sebuah penelitian tentu perlu didukung dengan data. Data dapat dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer mengacu pada informasi yang diperoleh dari tangan pertama oleh peneliti pada variabel minat untuk tujuan khusus penelitian. Sedangkan data sekunder mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang sudah ada (Sekaran & Bougie, 2016). 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.	JENIS DATA	SUMBER DATA	JENIS DATA
1.	Jumlah Data Wisata Minat Khusus di Jawa Barat	Disbudpar Jabar	Sekunder
2.	Data Provider Rafting di Pangalengan	Modifikasi dari Berbagai Sumber	Sekunder
3.	Data Jumlah partisipan yang menggunakan jasa Gravity Adventure	Wawancara dengan Pihak Gravity Adventure	Sekunder
4.	Data jumlah kunjungan perusahaan yang memesan rafting ke Gravity Adventure Tahun 2017-2019	Wawancara dengan Pihak Gravity Adventure	Sekunder
5.	Hal-hal yang berhubungan dengan <i>Recreation Benefit, Recreation Experience dan Revisit Intention</i>	<i>E-book</i> dan Jurnal	Sekunder
6.	Tanggapan Partisipan Mengenai <i>Recreational Benefit</i> di Gravity Adventure	Penyebaran Kuesioner kepada partisipan di Gravity Adventure	Primer
7.	Tanggapan Partisipan Mengenai <i>Recreational Experience</i> di Gravity Adventure	Penyebaran Kuesioner kepada partisipan di Gravity Adventure	Primer
8.	Tanggapan Partisipan Mengenai <i>revisit intention</i> di Gravity Adventure	Penyebaran Kuesioner kepada partisipan di Gravity Adventure	Primer

Sumber: Pengolahan data, 2020

3.2.4. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling

3.2.4.1. Populasi

Populasi mengacu pada seluruh kelompok orang, peristiwa, atau hal-hal menarik yang ingin diteliti oleh seorang peneliti (Sekaran & Bougie, 2016). 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 dan merujuk pada tabel 1.3 Data Jumlah Partisipan Yang Memesan Rafting Ke Gravity Adventure Tahun 2017-2019, maka yang menjadi populasi adalah seluruh partisipan individu yang memesan rafting ke Gravity Adventure medio 2017-2020 sejumlah 8.925 partisipan. Partisipan Individu dipilih dikarenakan banyaknya partisipan FIT (*free individual traveller*) yang melakukan pemesanan atau secara langsung datang ke Pangalengan dan memesan jasa *rafting* dari Gravity Adventure

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). Sampel dapat didefinisikan sebagai bagian dari semua anggota populasi yang diminati (Carl McDaniel & Gates, 2000). Sampel adalah sekelompok kasus, peserta, peristiwa atau catatan yang terdiri dari populasi sasaran, dipilih dengan cermat untuk mewakili populasi tersebut.

Melihat pengertian sampel di atas, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi penelitian. Untuk menentukan sampel dari populasi perlu melakukan pengukuran yang dapat menghasilkan jumlah. Menghitung sampel dilakukan dengan menggunakan pengukuran sample dari Tabachnick & Fidell (Tabachnick & Fidell, 2007), yaitu sebagai berikut:

$$N \geq 50 + 8m$$

Atau

$$N \geq 104 + m$$

Keterangan :

m = jumlah variabel

N = jumlah sampel

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

$$N \geq 104 + m$$

$$N \geq 104 + 8$$

$$N \geq 112$$

Berdasarkan perhitungan di atas menggunakan rumus Tabachnick dan Fidel, maka dalam penelitian ini jumlah sampel yang dibutuhkan adalah sebanyak 112 responden.

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*). *Sampling* adalah proses pemilihan jumlah elemen yang tepat dari populasi, sehingga sampel penelitian dan pemahaman tentang sifat atau karakteristik memungkinkan dari kita untuk menggeneralisasi sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Terdapat 2 tipe teknik sampling yaitu *probability sampling* dan *nonprobability 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* terdiri dari *simple random sampling*, *systematic random sampling*, *stratification sampling*, dan *cluster sampling*. Sedangkan *nonprobability 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. *Nonprobability sampling* terdiri dari *convenience sampling*, *purposive sampling*, *judgement sampling* dan *quota sampling* (Sekaran & Bougie, 2016).

Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan cara pengambilan sampel, dimana pengambilan sampel terbatas pada tipe orang tertentu yang dapat memberikan informasi yang diinginkan, baik karena mereka adalah satu-satunya yang memilikinya, atau mereka sesuai dengan beberapa kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. (Sekaran & Bougie, 2016). Alasan pemilihan *purposive sampling* ini karena penulis menyebarkan kuesioner, baik secara daring maupun luring kepada partisipan yang telah mengikuti rafting di Gravity Adventure medio tahun 2017-2020. Kriteria yang dapat mengisi adalah memesan paket yang berkaitan dengan rafting di Gravity Adventure.

3.2.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari desain penelitian (Sekaran & Bougie, 2016). 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 *recreation benefit*, *recreation experience* dan *revisit intention*.
2. Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yaitu manajemen Gravity Adventure
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 *recreation benefit* dan *recreation experience* kepada partisipan rafting Gravity Adventure.

4. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data primer yang dilakukan dengan cara menyebarkan seperangkat daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis mengenai karakteristik responden, pengalaman responden setelah menggunakan jasa dan pelaksanaan implementasi *recreation benefit*, *recreation experience* dan *revisit intention*. Kuesioner akan ditujukan kepada semua individu partisipan rafting di Gravity Adventure secara daring yang diberikan setelah partisipan mengikuti rafting di Gravity Adventure.

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

TABEL 3. 3
JENIS DAN SUMBER DATA

No.	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Wawancara	Partisipan Rafting Gravity Adventure
2	Observasi	Manajemen Gravity Adventure
3	Kuisisioner	Partisipan yang telah mengikuti rafting di Gravity Adventure
4	Studi Literatur	Teori <i>recreation benefit</i> , <i>recreation experience</i> dan <i>revisit intention</i> .

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer dan Sekunder, 2020

3.2.6. Hasil Pengujian Validitas dan Reabilitas

Setelah data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner terkumpul, selanjutnya adalah mengolah dan menafsirkan data sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat apakah antara variabel *recreation benefit* (X1) dan *recreation experience* (X2) berpengaruh atau tidak terhadap variabel *revisit intention* (Y). Sebelum melakukan analisis data, dan juga untuk menguji layak atau tidaknya kuesioner yang disebarkan kepada responden, terlebih dahulu dilakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas untuk melihat tingkat kebenaran serta kualitas data.

3.2.6.1. Hasil Pengujian Validitas

Uma dan Roger menjelaskan bahwa validitas adalah tes tentang seberapa baik instrumen, teknik, atau proses yang digunakan untuk mengukur

konsep memang 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 : (Malhotra & Birks, 2013)

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.

Keputusan pengujian validitas item instrumen, menggunakan taraf signifikansi sebagai berikut: Nilai r dibandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan $dk = n - 2$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

1. Item yang diteliti dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.
2. Item yang diteliti dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Dalam penelitian ini, yang akan diuji adalah validitas dari variabel *recreation benefit* (X1), *recreation experience* (X2), sebagai instrumen variabel (X) dan *revisit intention* sebagai variabel (Y). Perhitungan validitas item instrumen dilakukan dengan menggunakan program *SPSS Statistic 25 for windows*. Hasil perhitungan data dengan bantuan program tersebut menghasilkan skor yang menunjukkan valid atau tidaknya suatu item pertanyaan yang terdapat pada instrumen penelitian dengan hasil sebagai berikut:

TABEL 3. 4
HASIL PENGUJIAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
A. Recreation Benefit				
<i>Relaxation</i>				
1	Partisipan merasakan energi terisi kembali secara mental setelah berkegiatan rafting	0.781	0.361	Valid
2	Partisipan merasakan lebih siap menghadapi tugas dan kewajiban dalam rutinitas semula setelah mengikuti rafting	0.825	0.361	Valid
3	Partisipan merasakan lepas sejenak dari rutinitas saat mengikuti kegiatan rafting	0.589	0.361	Valid
<i>Excitement</i>				
4	Partisipan mendapatkan pengalaman berharga setelah mengikuti rafting	0.746	0.361	Valid
5	Partisipan merasa terhibur dengan mengikuti rafting	0.765	0.361	Valid
<i>Social Benefit</i>				
6	Partisipan ingin menyebarkan pengalaman rafting kepada kolega	0.709	0.361	Valid
7	Partisipan merasa komunikasi antar individu selama rafting lebih terjalin	0.808	0.361	Valid
8	Partisipan merasa komunikasi antar individu lebih terjalin setelah rafting	0.857	0.361	Valid
B. Recreation Experience				
<i>Self-Esteem</i>				
9	Gravity Adventure mampu mengakomodir keadaan dan kebutuhan saya sebagai pelanggan.	0.846	0.361	Valid
10	Manfaat yang partisipan terima selama berkegiatan sepadan dengan kegiatan yang dilakukan	0.832	0.361	Valid
11	Partisipan merasa ekspektasi awal sebelum melakukan kegiatan dengan hasil akhir yang didapat sesuai	0.819	0.361	Valid
<i>Concentration</i>				

12	Partisipan merasa antusias selama kegiatan berlangsung	0.696	0.361	Valid
13	Partisipan merasa kebingungan dalam memahami arahan <i>safety Procedure</i> yang di berikan Gravity Adventure	0.408	0.361	Valid
14	Pemandu di Perahu rafting memberikan arahan dengan jelas selama pengarungan berlangsung	0.650	0.361	Valid
<i>Calmness</i>				
15	Partisipan merasa tenang dan percaya atas Sarana dan Prasarana dari Gravity Adventure	0.935	0.361	Valid
16	Partisipan merasa tenang dan percaya atas pemandu di perahu dari Gravity Adventure	0.937	0.361	Valid
<i>Anxiety</i>				
17	Partisipan merasa gelisah atas jalur rafting yang akan dilewati	0.817	0.361	Valid
18	Partisipan takut akan terjadi masalah selama kegiatan rafting berlangsung (Misal terbalik, hanyut, tersangkut, dll.)	0.783	0.361	Valid
<i>C. Revisit Intention</i>				
19	Partisipan ingin Berkunjung kembali dan menggunakan jasa rafting Gravity Adventure	0.804	0.361	Valid
20	Partisipan merekomendasikan Gravity Adventure ke keluarga ataupun kolega	0.820	0.361	Valid
21	Partisipan tidak ingin memilih provider rafting lain selain Gravity Adventure	0.675	0.361	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2020

Tabel 3.4 menunjukkan hasil pengujian validitas variabel *recreation benefit*, *recreation experience*, dan *revisit intention*. Semua item yang terdapat dalam kuesioner dinyatakan valid karena skor r hitung lebih besar dibandingkan dengan r tabel yaitu 0,361 ($r_{hitung} > r_{tabel}$) sehingga pernyataan - pernyataan tersebut dapat dijadikan alat ukur terhadap konsep yang seharusnya diukur. Item nomer 16 “Partisipan merasa tenang dan percaya atas pemandu di perahu dari Gravity Adventure “ mendapatkan skor r hitung

tertinggi dengan nilai 0.937, sedangkan item nomer 13 “Partisipan merasa kebingungan dalam memahami arahan saftey Procedure yang di berikan Gravity Adventure” mendapatkan skor r hitung terkecil, yaitu dengan nilai 0.408.

3.2.6.2. Hasil Pengujian Realibilitas

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

Penelitian ini menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus *alpha* atau *Cronbach's alpha* (α) dikarenakan instrumen pertanyaan kuesioner yang dipakai merupakan rentangan antara beberapa nilai dalam hal ini menggunakan skala *likert* 1 sampai dengan 5. Menurut Uma Sekaran, *Cronbach alpha* adalah koefisien kehandalan yang menunjukkan seberapa baik item dalam suatu kumpulan secara positif berkorelasi satu sama lain (Sekaran & Bougie, 2016). *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: (Sekaran & Bougie, 2016)

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
- k = banyak butir pertanyaan
- σt^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 : (Malhotra & Birks, 2013)

Keterangan:

n = jumlah sampel

σ^2 = nilai varians

$\sum x^2$ = jumlah skor

Keputusan pengujian reliabilitas item instrumen adalah sebagai berikut:

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

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

Perhitungan reliabilitas item instrumen dilakukan dengan menggunakan program *SPSS Statistic 25 for windows* dengan hasil sebagai berikut:

TABEL 3. 5
HASIL PENGUJIAN RELIABILITAS CRONBACH'S ALPHA
INSTRUMEN PENELITIAN

No.	Variabel	Cronbach's Alpha	Minimum Koefisien (Cronbach's Alpha)	Keterangan
1	<i>Recrteation Benefit</i>	0.743	0.700	Reliabel
2	<i>Recreation Experience</i>	0.713	0.700	Reliabel
3	<i>Revisit Intention</i>	0.808	0.700	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2020

Tabel 3.5 menunjukkan hasil pengujian reliabilitas variabel *recreation benefit*, *recreation experience*, dan *revisit intention*. Semua item yang terdapat dalam kuesioner dinyatakan reliabel karena skor *Cronbach's Alpha* lebih besar dibandingkan dengan minimum koefisien yaitu 0,700. Variabel *Revisit Intention* memiliki skor *Cronbach's Alpha* tertinggi dengan skor 0.808, lalu

Recreation benefit dengan skor 0.743 dan *Recreation Experience* dengan skor 0.713.

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).
2. Analisis *Cross Tabulation* adalah teknik statistik yang menggambarkan dua atau lebih variabel yang memiliki sejumlah kategori atau nilai yang berbeda (Malhotra & Birks, 2013).
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 = $\frac{\text{Skor Tertinggi} \times \text{Jumlah Item}}{\text{Jumlah Responden}}$

Nilai Indeks Minimum = $\frac{\text{Skor Terendah} \times \text{Jumlah Item}}{\text{Jumlah Responden}}$

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 *recreation benefit* di Gravity Adventure yang terdiri dari *Relaxation*, *Excitement*, dan *Social Benefit*.
2. Analisis deskriptif tentang *recreation experience* di Gravity Adventure yang terdiri dari *self-esteem*, *concentration*, *calmness*, dan *anxiety*.

3. Analisis deskriptif tentang *revisit intention* partisipan rafting Gravity Adventure.

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:

1. Menyusun data; Penyusunan data dilakukan dengan memeriksa kelengkapan data mulai dari identitas responden hingga pengisian data yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.
2. Memeriksa kesempurnaan dan kebenaran data yang terkumpul;
3. 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 : (Malhotra & Birks, 2013)

4. 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.

3.2.7.2. Pengujian Hipotesis

Proses untuk menguji hipotesis dimana metode analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode analisis verifikatif, maka dilakukan analisis regresi berganda yang memungkinkan untuk memeriksa hubungan antar variabel independen. Dalam hal ini, teknik regresi berganda untuk mempelajari pengaruh langsung dan tidak langsung dari sejumlah variabel yang dihipotesiskan, sebagai variabel terikat (Y) *revisit intention* terhadap variabel lainnya yang disebut variabel bebas (X) *recreational benefit* dan *recreational experience*. Adapun untuk langkah-langkah dalam analisis data pada penelitian dilakukan sebagai berikut:

1. Method of Successive Interval (MSI)

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ordinal scale* yaitu skala yang berbentuk peringkat yang menunjukkan suatu urutan preferensi/penilaian. Skala ordinal merupakan skala yang tidak hanya mengkategorikan perbedaan kualitatif dalam variabel, namun juga memungkinkan untuk menentukan peringkat kategori ini dengan cara yang berarti (Sekaran & Bougie, 2016). Pada penelitian ini menggunakan data ordinal seperti yang dijelaskan dalam operasionalisasi variabel sebelumnya, oleh karena itu semua data ordinal yang terkumpul terlebih dahulu ditransformasi menjadi skala interval dengan menggunakan *method of successive interval* (MSI).

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

2. Pengujian Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda merupakan suatu alat analisis peramalan nilai pengaruh dua atau lebih variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y), serta untuk membuktikan ada atau tidaknya hubungan kausal

antara dua variabel bebas atau lebih. berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan, maka variabel yang akan diteliti adalah pengaruh variabel independen (X) yaitu *recreational benefit* (X1) dan *recreational experience* (X2), terhadap variabel dependen (Y) yaitu *revisit intention*. Untuk dapat membuat prakiraan melalui regresi, maka data setiap variabel harus tersedia, dan berdasarkan data yang tersedia peneliti harus menemukan persamaan regresi linier berganda melalui perhitungan sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

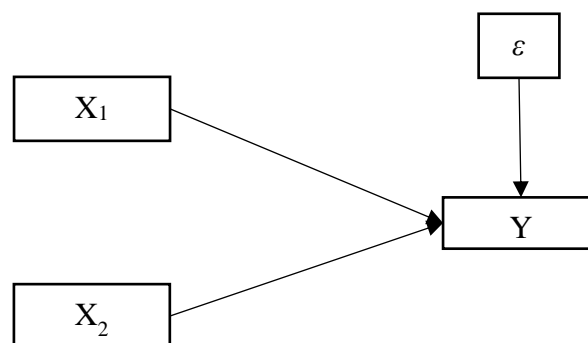
Keterangan: Y = Variabel terikat yang diprediksikan (*revisit intention*)

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 linier berganda akan dilakukan jika 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 3.2 berikut:



GAMBAR 3. 1
REGRESI LINIER BERGANDA

Keterangan:

X_1	= <i>Recreational Benefit</i>
X_2	= <i>Recreational Experience</i>
Y	= <i>Revisit Intention</i>
ε	= <i>Epsilon</i> (variabel lain yang tidak diteliti)

Teknik analisis regresi linier berganda dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

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. Syarat pertama untuk melakukan analisis regresi adalah normalitas. 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. Pengujian normalitas dapat dilakukan dengan Rumus Kolmogorov-Smirnov. Kolmogorov-Smirnov (K-S) adalah salah satu tes kesesuaian. Uji K-S adalah uji ketepatan non-parametrik satu-sampel yang membandingkan fungsi distribusi kumulatif untuk variabel dengan distribusi tertentu (Malhotra & Birks, 2013). Rumus untuk menguji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, sebagai berikut:

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

Sumber : (Malhotra & Birks, 2013)

Keterangan:

F_s = distribusi frekuensi kumpulan sampel

F_t = distribusi frekuensi kumpulan teoritis

Data berdistribusi normal, jika nilai *asympt.sig* (signifikansi) > 0,05. Sedangkan data berdistribusi tidak normal, jika nilai *asympt.sig* (signifikansi) < 0,05.

b. Uji Asumsi Heteroskedastisitas

Uji asumsi heteroskedastisitas adalah untuk melihat apakah terdapat ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang memenuhi persyaratan adalah di mana terdapat kesamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap atau disebut homoskedastisitas. dan jika variansnya tidak sama disebut terjadi heteroskedastisitas. Persamaan regresi yang baik jika tidak terjadi heteroskedastisitas. Suatu regresi dikatakan tidak terdeteksi Heteroskedastisitas, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dikatakan heteroskedastisitas, jika t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05.

c. Uji Asumsi Multikolinearitas

Uji multikolinearitas adalah untuk melihat ada atau tidaknya korelasi koefisien (r) yang tinggi antara variabel-variabel bebas dalam suatu model pengaruh. Dua parameter yang paling sering digunakan untuk mendeteksi multikolinearitas adalah nilai toleransi dan nilai VIF (*variance inflation factor*). Melihat nilai toleransi, 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:

$$\text{VIF} = 1/(1-R^2)$$

d. Uji Asumsi Autokorelasi.

Uji autokorelasi adalah untuk melihat apakah terjadi korelasi antara suatu periode t dengan periode sebelumnya ($t - 1$). Uji autokorelasi hanya dilakukan pada data *time series* (runtut waktu) dan tidak perlu dilakukan pada data *cross section* seperti pada kuesioner dimana 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 tabel pada $\alpha = 0,05$.

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.

1. Analisis Korelasi (R)

Analisis Korelasi berguna untuk menentukan suatu besaran yang menyatakan bagaimana kuat hubungan suatu variabel dengan variabel lain. 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 (Sekaran & Bougie, 2016).

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 : (Malhotra & Birks, 2013)

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.

Untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi dapat dilihat pada Tabel 3.7 berikut:

TABEL 3. 7
INTERPRETASI BESARNYA KOEFISIEN KORELASI

Besarnya Nilai	Interpretasi
0.00 – 0.199	Sangat Rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.000	Sangat Kuat

Sumber : (Malhotra & Birks, 2013)

2. Analisis Determinasi (R^2)

Analisis determinasi dalam analisis jalur digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel independent (X_{11} , X_{12} , X_{13} , X_{21} , X_{22} , X_{23} , X_{24}) secara serentak terhadap variabel dependent (Y). 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 (Sekaran & Bougie, 2016). Adapun rumus koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

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

Sumber : (Malhotra & Birks, 2013)

Keterangan:

R^2 = Koefisien korelasi ganda

k = Jumlah prediktor

n = Jumlah anggota sampel

Langkah terakhir dari analisis data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variabel bebas dengan variabel terikat yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan H_0 ditolak atau H_1 diterima dari hipotesis yang telah dirumuskan. Rancangan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

a. Pengujian Hipotesis secara Simultan (Uji F)

Pengujian hipotesis ini dengan menggunakan uji F dihitung dengan rumus:

H_0 : $PYX = 0$ artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *recreational benefit* dan *recreational experience* terhadap revisit intention partisipan rafting di Gravity Adventure

H_1 : $PYX \neq 0$ artinya terdapat terdapat pengaruh yang signifikan antara *recreational benefit* dan *recreational experience* terhadap revisit intention partisipan rafting di Gravity Adventure

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

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

Sumber: (Malhotra & Birks, 2013)

Keterangan:

R = Koefisien korelasi ganda

m = Jumlah prediktor

n = Jumlah anggota sampel

Kriteria *revisit intention* 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 diterima artinya X tidak berpengaruh terhadap Y

b. Pengujian Hipotesis secara Parsial (Uji t)

1. $H_0 : PYX_1 = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara

Recreational benefit terhadap *revisit intention*.

- $H_1 : PYX_1 \neq 0$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara

Recreational benefit terhadap *revisit intention*.

2. $H_0 : PYX_2 = 0$, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara

Recreational experience terhadap *revisit intention*.

- $H_1 : PYX_2 \neq 0$, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara

Recreational experience terhadap *revisit intention*.

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

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

Sumber: (Malhotra & Birks, 2013)

Keterangan:

t = Distribusi normal

r = Koefisien korelasi

n = Banyaknya data

Kriteria pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan adalah:

Tolak H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{(mendekati\ 100\%)(n-k-1)}$

Terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{(mendekati\ 100\%)(n-k-1)}$