

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistik inferensial serta mengumpulkan data yang terdiri dari data primer dan skunder. Analisis kuantitatif adalah suatu analisis data yang dilandaskan pada filsafat positivisme yang bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiono, 2016). Metode yang digunakan adalah asosiatif yaitu bentuk penelitian dengan menggunakan minimal dua variabel atau lebih yang dihubungkan dan dalam penelitian ini akan melihat pengaruh Media Sosial dan *Physical Evidence* terhadap minat wisatawan berkunjung kembali ke Slanik Waterpark Lampung.

3.2. Sumber Data

Data yang dihasilkan oleh peneliti merupakan hasil akhir dari proses pengolahan selama berlangsungnya penelitian. Data pada dasarnya berawal dari bahan mentah yang disebut data mentah. Jenis data yang digunakan dalam proses penelitian adalah data primer yaitu data yang diperoleh dari lapangan atau yang diperoleh dari responden di Slanik *Waterpark*. Data tersebut adalah hasil jawaban pengisian kuisioner dari responden yang terpilih dan memenuhi kriteria responden.

3.3. Metode Pengumpulan Data

3.3.1. Penelitian Lapangan

Teknik ini dilakukan dengan cara turun secara langsung ke lapangan dan juga dilakukan secara daring penelitian untuk memperoleh data yang berkaitan dengan penelitian, data tersebut diperoleh dengan cara :

Kuesioner, menurut Sugiyono (2016) yaitu metode pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pengumpulan data dengan cara memberi pernyataan tertulis kepada responden atau konsumen di Slanik *Waterpark*. Skala pengukuran penelitian ini yang digunakan adalah skala Likert. Jawaban pertanyaan yang diajukan yaitu:

Tabel 3.1 Instrumen Skala Interval

Skala	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.4. Populasi Dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono, (2016). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah wisatawan yang pernah berkunjung ke Slanik *Waterpark* Lampung.

3.4.2. Sampel

Menurut Sugiono (2016), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut karena banyaknya jumlah populasi maka penentuan sampel dilakukan dengan non

probability sampling dengan teknik purposive sampling yaitu sampel yang teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jumlah sampel dapat ditentukan dengan rumus estimasi proporsi.

Jika jumlah populasi belum diketahui karena wisatawan yang berkunjung kembali ke Slank Waterpark Lampung tidak sedikit maka populasi dalam penelitian ini belum dapat menyebutkan jumlahnya, perlu diestimasi proporsi, sampel dapat dihitung dengan rumus :

$$n = \frac{1}{4} \left[\frac{z^2 \alpha / 2}{E} \right]^2$$

Keterangan :

n = jumlah sampel dari jumlah yang ingin diperoleh

z = angka yang menunjukkan penyimpangan nilai varians dari mean

E = kesalahan maksimal yang mungkin dialami

α = tingkat kesalahan data yang dapat ditoleransi oleh peneliti

Bila tingkat kepercayaan 95% ($\alpha=5\%$) artinya peneliti meyakini kesalahan duga sampel hanya sebesar 5% serta batas eror sebesar 10% yang berarti peneliti hanya mentolelir kesalahan responden dalam proses pencarian data tidak boleh melebihi jumlah 10% dari keseluruhan responden maka besarnya sampel adalah :

$$n = \frac{1}{4} \left[\frac{z^2 0,05 / 2}{0,1} \right]^2$$

$$n = \frac{1}{4} \left[\frac{1,96^2}{0,1} \right]^2$$

$$n = \frac{1}{4} [384,16] = 96 \text{ responden}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sejumlah 96 sampel. Akan tetapi, dalam

hal ini peneliti menggunakan 100 responden untuk dijadikan sampel penelitiannya.

Tabel 3.2 kriteria pemilihan sampel

No	Kriteria Pemilihan Sampel
1	Apakah anda mengenal Slanik Waterpark Lampung
2	Sudah berapa kali melakukan kunjungan kembali Ke Slanik Waterpark Lampung

3.5. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2016).

3.5.1. variabel Independen ($X_1, X_2,$)

variabel (X) atau Independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini adalah Media Sosial (X_1) dan *Physical Evidence* (X_2).

3.5.2. Variabel Dependen (Y)

Variabel (Y) dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dalam penelitian ini variable terikatnya adalah minat wisatawan berkunjung kembali ke Slanik Waterpark Lampung.

3.6. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan variabel yang diungkapkan dalam definisi konsep tersebut, secara operasional, secara praktis, secara riil, secara

nyata dalam lingkup objek penelitian / objek yang diteliti. Secara operasional masing-masing variable dapat di ukur melalui indikator-indikator sebagai berikut:

Variabel	Konsep Variabel	Variabel Operasional	Indikator	Sekala Ukur
Media Sosial	Sosial Media merupakan alat bisnis yang efektif karena dapat diakses oleh siapa saja sehingga membuat jaringan lebih luas, media sosial menjadi bagian yang sangat diperlukan bagi banyak perusahaan dan merupakan salah satu cara terbaik untuk menjangkau pelanggan dan klien (Setiyorini et al.,2018).	Media sosial adalah salah satu media komunikasi yang paling banyak digunakan untuk mencari informasi Slanik Waterpark Lampung.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan hal-hal positif di media sosial tentang suatu tempat wisata kepada orang lain. 2. Merekomendasikan tempat wisata di media sosial 3. Mendorong teman dan kerabat di media sosial. <p>Sumber : (Carla Ruiz-Mafe,enrique bigne-alca'niz, silvia sanz-blas joe tronch 2019).</p>	Ordinal
Physical Evidence	<i>Physical Evidence</i> merupakan lingkungan fisik perusahaan tempat jasa diciptakan dan tempat penyedia jasa konsumen berinteraksi, ditambah unsur berwujud apapun yang digunakan untuk mengkomunikasikan atau mendukung peranan jasa, dan segala komoditas yang bersifat berwujud yang memfasilitasi kinerja atau komunikasi layanan tersebut (Lupiyoadi 2019).	Penampilan fisik Slanik <i>Waterpark</i> yang dapat meningkatkan wisatawan berkunjung kembali.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitas eksterior 2. Fasilitas interior 3. Komunikasi fisik <p>Sumber : (Fandi Tjiptono, 2018)</p>	Ordinal

Minat Kunjung Kembali Wisatawan	Minat kunjung kembali wisatawan terjadi apabila wisatawan tersebut memperoleh kepuasan setelah melakukan penilaian dari hasil kunjungan. Kunjungan kembali merupakan riset dari berbagai faktor yang mempengaruhi kepuasannya (Budiman, 2020).	Keputusan berkunjung kembali ke pariwisata dalam memutuskan dan menentukan keinginan konsumen di Slanik Waterpark Lampung.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berniat mengunjungi tempat wisata dimasa depan. 2. Tempat wisata adalah pilihan pertama saat liburan. 3. Tempat wisata memberikan manfaat lebih dari pada tujuan wisata yang lainnya. 4. Menyarankan atau merekomendasikan tempat wisata kepada orang lain. Sumber : (Mohamed Albaity, Shaker Bani Melhem, 2019).	Ordinal
--	--	--	---	---------

3.7. Persyaratan Instrumen

3.7.1. Uji Validitas

Pengertian validitas instrument menurut ahli adalah merupakan arti seberapa besar ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dalam pengujian validitas, instrument diuji dengan menghitung koefisien korelasi antara skor item dan skor totalnya dalam taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 0,05$. Instrument dikatakan valid mempunyai nilai signifikansi korelasi \geq dari 95% atau $\alpha = 0,05$. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi produk moment dengan kriteria sebagai berikut:

Prosedur pengujian :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi Antar Variabel X Dan Y

N = Jumlah Sampel

X = Skor Variabel X

Y = Skor Variabel Y

Hipotesis:

1. Ho : data valid

Ha : data tidak valid

2. Ho : apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument valid

Ha : apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument tidak valid

3. Pengujian validitas instrument dilakukan melalui program SPSS (Statistical Program and Service Solution seri 21.0).

4. Penjelsan dari butir 1 dan 2 dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dan probabilitas (sig) dengan r_{tabel} maka dapat di simpulkan instrument tersebut dinyatakan valid atau sebaliknya.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, maksudnya apabila dalam beberapa pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok yang sama diperoleh hasil yang relatif sama. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan tehnik *Formula Alpha Cronbach* dan dengan menggunakan program SPSS 21.0.

Selanjutnya untuk menginterpretasikan besarnya nilai r alpha indeks korelasi:

Alpha cronbach :

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

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i$ = Jumlah varians skor tiap item

k = Banyaknya soal

σ_t^2 = Varians total

Tabel 3.2 Interpretasi Nilai R

Nilai korelasi	Keterangan
0,8000 – 1.0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: (Sugiono, 2018)

Prosedur pengujian :

1. H_0 : data reliable
 H_a : data tidak reliable
2. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument reliable
Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument tidak reliable
3. Pengujian Reliabilitas instrument dilakukan melalui program SPSS (*Statistical Program dan Service Solution seri 21.0*)
4. Penjelasan dari butir 1 dan 2 dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dan probabilitas (sig) dengan r_{tabel} maka dapat di simpulkan instrument tersebut dinyatakan reliable atau sebaliknya.

3.8. Uji Persyaratan Analisis Data

3.8.1. Pengujian Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting diketahui berkaitan dengan ketepatan pemilihan uji statistik yang akan digunakan pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal. Dengan kata lain apabila teori yang menyatakan bahwa suatu variabel yang sedang diteliti normal, maka tidak diperlukan lagi pengujian normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari sampel yang berasal dari populasi berdistribusikan normal atau sebaliknya, uji normalitas sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*.

Prosedur pengujian :

1. Membuat hipotesis.
Ho : Data berasal dari populasi berdistribusi normal
Ha : Data dari populasi yang tidak berdistribusi normal
2. Menentukan nilai probabilitas (sig) pada nilai α sebesar 0,05 (5%).
Jika nilai (sig) $<$ 0,05 berarti sampel tidak normal
Jika nilai (sig) $>$ 0,05 berarti sampel normal
3. Pengujian normalitas sampel dilakukan melalui program SPSS 20.
4. Menentukan kesimpulan dengan membandingkan probabilitas dan hipotesis.

3.8.2. Uji Linieritas

Uji ini untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Prosedur pengujian :

1. H_0 : Model regresi berbentuk linier
 H_a : Model regresi berbentuk linier
2. Jika probabilitas (sig) $> 0,05$ (Alpha) maka H_0 diterima
Jika probabilitas (sig) $< 0,05$ (Alpha) maka H_0 ditolak
3. Pengujian linieritas dilakukan melalui program SPSS (*Statistical Program dan Service Solution Seri 20*).
4. Penjelasan dan kesimpulan dari butir 1 dan 2 dengan membandingkan nilai kedua probabilitas (sig) $> 0,05$ atau sebaliknya maka variabel X linier atau tidak linier.

3.8.3. Uji Multikolinier

Uji multikolinier digunakan untuk membuktikan atau menguji ada tidaknya hubungan yang linier antara variabel bebas (independen) satu dengan variabel bebas (independen) yang lain. Dalam analisis regresi berganda, maka akan terdapat dua atau lebih variabel bebas atau variabel independen yang diduga mempengaruhi variabel tergantungnya. Pendugaan tersebut akan dapat dipertanggung jawabkan apabila tidak terjadi adanya hubungan yang linier diantara variabel-variabel independen.

Prosedur pengujian :

1. Jika nilai $VIF \geq 10$ maka ada gejala multikolinier
Jika nilai $VIF \leq 10$ maka tidak ada gejala multikolinier
2. Jika nilai tolerance $< 0,1$ maka ada gejala multikolinier
Jika nilai tolerance $> 0,1$ maka tidak ada gejala multikolinier
3. Pengujian multikolinier dilakukan melalui program SPSS (*Statistical Program dan Service Solution Seri 20*).

3.9. Metode Analisis Data

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa: metode analisis data adalah proses pengelompokan data berdasarkan variabel dan respon, mentabulasi data berdasarkan variabel dan seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

3.9.1. Regresi Linier Berganda

Didalam penelitian ini menggunakan lebih dari satu variabel independen yaitu Media Sosial (X_1) dan *Physical Evidence* (X_2). Variabel dependen yaitu Minat kunjung kembali wisatawan ke Slanik *Waterpark* (Y), maka dalam dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda dengan menggunakan SPSS. Persamaan umum regresi linier berganda yaitu digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan

Y = minat kunjung kembali wisatawan

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

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

X_1 = Media Sosial

X_2 = *Physical Evidence*

3.10. Pengajuan Hipotesis

3.10.1. Uji t (Uji Parsial)

1. Pengaruh Media Sosial (X_1) terhadap minat wisatawan berkunjung kembali ke Slanik *Waterpark* Lampung.

H_0 = Media Sosial tidak berpengaruh signifikan

terhadap minat wisatawan berkunjung kembali ke Slanik *Waterpark* Lampung.

Ha = Media Sosial berpengaruh signifikan terhadap minat wisatawan berkunjung kembali wisatawan ke Slanik Waterpark Lampung.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- a. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho ditolak
Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho diterima
- b. Jika nilai $sig < 0,05$ maka Ho ditolak
Jika nilai $sig > 0,05$ maka Ho diterima

2. Pengaruh *Physical Evidence* (X2) terhadap minat wisatawan berkunjung kembali ke Slanik Waterpark Lampung.

Ho = *Physical Evidence* berpengaruh signifikan terhadap minat wisatawan berkunjung kembali ke Slanik Waterpark Lampung.

Ha = *Physical Evidence* berpengaruh terhadap minat wisatawan berkunjung kembali ke Slanik Waterpark Lampung.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- a. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho ditolak
Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho diterima
- b. Jika nilai $sig < 0,05$ maka Ho ditolak
Jika nilai $sig > 0,05$ maka Ho diterima

3.10.2. Uji F (Uji Simultan)

Pengaruh Media Sosial (X1) dan *Physical Evidence* (X2) terhadap minat wisatawan berkunjung kembali ke Slanik Waterpark Lampung (Y).

Ho = Media Sosial dan *Physical Evidence* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat kunjung kembali wisatawan ke Slanik Waterpark Lampung

H_a = Media Sosial dan *Physical Evidence* berpengaruh signifikan terhadap minat kunjung kembali wisatawan ke Slanik Waterpark Lampung.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

1. Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak
Jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima
2. Jika nilai $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak
Jika nilai $sig > 0,05$ maka H_0 diterima