

**PENGARUH *LEISURE BENEFIT* TERHADAP KEPUASAN  
PENGUNJUNG OBJEK WISATA KAMPOENG WISATA TABEL INDAH**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA EKONOMI  
Pada Program Studi Manajemen  
IIB Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh:

**Muhammad Ridho Robbani**  
**1412110224**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG**

**2019**



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi atau karya pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali secara tertulis dibaca dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada dipundak saya.

Bandar Lampung, 11 Maret 2019



Muhammad Ridho Robbani  
NPM. 1412110224

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Judul Skripsi : **PENGARUH *LEISURE BENEFIT* TERHADAP  
KEPUASAN PENGUNJUNG OBJEK WISATA  
KAMPOENG WISATA TABEK INDAH**

Nama : **Muhammad Ridho Robbani**

NPM : **1412110224**

Program Studi : **S1 Manajemen**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam sidang  
Tugas Penutup Studi guna memperoleh gelar **SARJANA EKONOMI** pada  
jurusan **MANAJEMEN INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS  
DARMAJAYA.**



Disetujui Oleh :  
Pembimbing

**Muhammad Saputra, SE., MM**  
NIK. 14021016

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,



**Aswin, S.E., M.M.**  
NIK. 10190605

## HALAMAN PENGESAHAN

Pada tanggal 11 Maret 2019 telah diselenggarakan sidang skripsi dengan judul:

**PENGARUH *LEISURE BENEFIT* TERHADAP KEPUASAN  
PENGUNJUNG OBJEK WISATA KAMPOENG WISATA TABEL INDAH**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar

**SARJANA EKONOMI** bagi mahasiswa :


**Nama** : **Muhammad Ridho Robbani**


**NPM** : **1412110224**

**Program Studi** : **Manajemen**

Dan telah dinyatakan **LULUS** oleh Dewan Penguji yang terdiri dari :

<b>Nama</b>	<b>Status</b>	<b>Tanda Tangan</b>
-------------	---------------	---------------------

<b>1. M. Ariza Eka Yusendra, S.P., M.M</b>	<b>Ketua Sidang</b>	
--	---------------------	---

<b>2. Niken Paramitasari, S.E., M.M</b>	<b>Anggota</b>	
---	----------------	---

Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis

IIB Darmajaya



**Prof. Ir. Zulkarnain Lubis, M.S, Ph.D**

**NIK. 14580718**

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Muhammad Ridho Robbani, dilahirkan di Tanjung Karang, Bandar Lampung pada tanggal 4 November 1996. Penulis merupakan anak kedua yang merupakan buah kasih pernikahan antara Bapak Hengki Ahmat Jazuli dan Ibu Ade Sri Mulyanie.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDN 2 Rawa Laut dan diselesaikan pada tahun 2008. Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Utama 3 Bandar Lampung dan diselesaikan pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Perintis 2 Bandar Lampung dan Lulus pada tahun 2014.

Tahun 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Manajemen pada Jenjang Strata satu di Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya. Penulis melakukan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat di Desa Hanura Kecamatan Teluk Pandan Kabupaten Pesawaran pada periode Agustus tahun 2018.

## **PERSEMBAHAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala anugrah dan kasih sayang yang sangat melimpah sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dan kupersembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tuaku, Ibu dan Bapak Ade Sri Mulyanie dan Hengki Ahmat Jazuli yang sangat aku sayangi, terima kasih do'a, kasih sayang, bimbingan, dan semangat serta kesabaran yang telah diberikan kepadaku dan yang tak pernah bosan mengajarkanku apa arti dari sebuah perjuangan, pengorbanan dalam hidup ini.
2. Terima kasih kepada keluarga besar Riphat Family Terkhusus kepada Prof. DR. dr. Thaufiq Boesoirie M.Sc. (Aa) dan Prof. Dr Lakshmi T Boesoirie, SpM (K) (Ami) untuk setiap doa, dana, dukungan, dan selalu memberikan semangat untukku hingga aku mencapai gelar strata satu.
3. Terimakasih kepada kakakku Afifah Azhar Agusti dan adikku Muhammad Ade Vikram serta nenekku Padma Riphat yang selalu mendukungku dengan doa dan semangat dari kalian.
4. Terimakasih kepada sahabat terbaikku selama kuliah selalu bersamaku sampai sekarang, Mardiyansyah, Ikshan Jack, Suharto, Yudha, Andika, Exsan, Indika, Bogem, Azis, Andres, Galang, Ewok, Febrong, Robi Ciken, Danbul, Fikri, Madlion, Toni, Komeng, Pak Putra Squad, S.E Club, Anak Pejabat Squad, Kance Lawas, Terima kasih kepada teman hidup saya Julia Anggraini, Amd.Kep yang selalu menemani hari-hari saya dikala senang maupun duka dan selalu suport dalam perkuliahan.
5. Untuk teman – teman yang tidak dapat satu persatu saya sebutkan. Terima kasih atas dukungannya untuk menyelesaikan penelitian ini.
6. Para Pendidik dan Almamaterku Tercinta IIB Darmajaya.

## MOTTO

**GUNAKAN MASA SEMPATMU SEBELUM MASA SEMPITMU**

*(Muhammad Ridho Robbani)*

*Man Jadda Wajada, Man Shabara Zhafira, Man Sara Ala Darbi Washala (Siapa yang bersungguh-sungguh pasti berhasil, Siapa yang bersabar pasti beruntung, Siapa yang menapaki jalan-Nya akan sampai ke tujuan)*

*(Muhammad Ridho Robbani)*

*Ubah pikiranmu dan kau akan mengubah duniamu*

*(Muhammad Ridho Robbani)*

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH *LEISURE BENEFIT* TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG OBJEK WISATA KAMPOENG WISATA TABEK INDAH**

**Oleh:**

**Muhammad Ridho Robbani**

Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah merupakan salah satu objek wisata yang ada di Jalan Raya Natar, Pemanggilan, Natar Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung. Fenomena atau permasalahan yang terjadi dimana jumlah pengunjung objek wisata kampong wisata tabek indah mengalami penurunan yang mengindikasikan ketidakpuasan pengunjung objek wisata kampong wisata tabek indah. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui Pengaruh *Leisure Benefit* Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah. Jenis penelitian ini adalah penelitian *asosiatif* pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *Non Probability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus slovin dengan jumlah sampel responden sebanyak 100 responden. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Regresi Linear Berganda. Hasil pengujian secara parsial menyatakan variabel *physical benefit* berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung. Variabel *psychological benefit* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung. Variabel *social benefit* tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung.

**Kata Kunci : *Leisure Benefit*, Kepuasan Pengunjung, Objek Wisata**



## ABSTRACT

### EFFECT OF *LEISURE BENEFIT* ON THE VISITOR SATISFACTION IN KAMPOENG WISATA TABEK INDAH TOURISM OBJECT

By:

**Muhammad Ridho Robbani**

Kampoeng Wisata Tabek Indah is one of the tourist attractions on Jalan Raya Natar, Pemanggilan, Natar, South Lampung Regency, Lampung Province. The phenomenon or problem that occurred in this tourism object was that the number of visitors decreased which indicated visitor dissatisfaction to the tourist attractions of Kampoeng Tabek Wisata Indah. This study was aimed at finding out the Effect of Leisure Benefits on Visitor Satisfaction in Kampoeng Wisata Tabek Indah Wisata tourism object. This was the associative research where the sampling technique used was the *Non Probability Sampling* with the *purposive sampling* technique. The sampling in this study used the *Slovin's* formula with the total sample of 100 respondents. The analytical method used in this study was the *multiple linear regression*. The test results partially stated that the variable of *physical benefits* affected the visitor satisfaction, the variable of *psychological benefit* did not affect the visitor satisfaction, and the variable of *social benefit* did not affect the visitor satisfaction.

**Keywords:** *Leisure Benefit*, Visitor Satisfaction, Tourism Objects



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan tugas akhir guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi di Jurusan Manajemen IIB Darmajaya Bandar Lampung.

Dalam penyusunan skripsi ini telah banyak pihak yang turut membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Firmansyah YA, MBA., MSc, selaku Rektor IIB Darmajaya.
2. Bapak Wakil Rektor Bidang Akademik dan Riset, Dr. RZ. Abdul Aziz, ST.,MT
3. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Sumber Daya, Muprihan Thaib, S.Sos,M.M.
4. Dekan Fakultas Bisnis Dan Ekonomi, Prof. Ir. Zulkarnain Lubis, M.S, Ph.D
5. Ibu Aswin, S.E., M.M., selaku Ketua Jurusan Manajemen IIB Darmajaya
6. Bapak Muhammad Saputra, SE., MM selaku pembimbing skripsi yang sudah membimbing, mengarahkan dan memberikan ilmu yang luar biasa
7. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar terutama jurusan Manajemen yang telah membagi ilmu dan pengetahuan mereka yang bermanfaat kepada penyusun dalam pembelajaran.
8. Julia Anggraini, Amd.Kep seorang wanita yang selalu ada di dalam kondisi senang maupun duka, atas semua dukungan doa, usaha, waktu, pikiran dan tenaga yang diberikan sejauh ini.
9. Para Sahabatku Mardiyansyah, Suharto, Akbar Sanjaya, Dana, M. Ikhsan, Indika Muharsa, M. Andika, Aziz, Exsan, Febrong, Andres, Toni, Komeng, dan semua anggota S.E Club, Anak Pejabat Squad, Kance Lawas, Pak Putra Squad yang selalu menemaniku dengan canda dan tawa

mensupport dalam segala hal semoga kita sukses dan dapat istri yang sholeha dan bisa memperbaiki keturunan agar lebih baik.

10. Teman seperjuanganku satu pembimbing yang hanya beda subjeknya (Suharto, Sumono (bos), Delfi batak, Yuli kucing, Fenny lola, Irfan entong, Ryan, Nur hani, Made) Semoga sukses untuk kita semua.
11. Seluruh angkatan manajemen 2014 dan 2015 yang selalu mendukung dan selalu bekerja bersama-sama dalam menyelesaikan tugas skripsi serta seluruh pihak yang telah membantu penyusun baik secara langsung maupun tidak langsung.
12. Almamaterku IIB Darmajaya Bandar Lampung

Penulis menyadari bahwa didalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga masih jauh dari kesempurnaan. Semua ini tidak luput dari keterbatasan penulis, terutama dalam membuat suatu karya tulis. Adanya kekurangan tersebut tidak menutup kemungkinan timbulnya kritik serta saran dari berbagai pihak dan hal ini memang sangat penulis harapkan sehingga akan lebih memberikan pengetahuan kepada penulis yang jauh lebih baik untuk kesempurnaan tulisan dimasa yang akan datang.

Bandar Lampung, 11 Maret 2019

Penulis,

Muhammad Ridho Robbani

NPM : 1412110224

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.3.1 Ruang Lingkup Subjek .....	7
1.3.2 Ruang Lingkup Objek .....	7
1.3.3 Ruang Lingkup Tempat .....	7
1.3.4 Ruang Lingkup Waktu .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
1.5.1 Bagi Penulis.....	8
1.5.2 Bagi Perusahaan .....	8
1.5.3 Bagi Institusi.....	8
1.6 Sistematika Penulisan .....	8

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 <i>Leisure Benefit</i> .....	10
2.1.1 Pengertian <i>Leisure Benefit</i> .....	10
2.1.2 Dimensi <i>Leisure Benefit</i> .....	11
2.1.3 Indikator <i>Leisure Benefit</i> .....	11
2.2 Kepuasan Pengunjung .....	12
2.2.1 Pengertian Kepuasan Pengunjung .....	12
2.2.2 Manfaat Kepuasan Pengunjung .....	15
2.2.3 Faktor yang mempengaruhi Kepuasan Pengunjung .....	15
2.2.4 Pengukuran Kepuasan Pengunjung .....	16
2.2.5 Indikator Kepuasan Pengunjung .....	18
2.3 Penelitian Terdahulu .....	19
2.4 Kerangka Pikir .....	21
2.7 Hipotesis .....	22

## **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian .....	23
3.2 Sumber Data .....	23
3.2.1 Data Primer .....	23
3.2.2 Data Sekunder .....	23
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	24
3.3.1 Penelitian Lapangan .....	24
3.4 Populasi dan Sampel .....	24
3.4.1 Populasi .....	24
3.4.2 Sampel .....	24
3.5 Variabel Penelitian .....	26
3.5.1 Variabel Independen .....	26
3.5.2 Variabel Dependen .....	26
3.6 Definisi Operasional Variabel .....	26
3.7 Uji Persyaratan Instrumen .....	28
3.7.1 Uji Validitas .....	28
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	28

3.8 Uji Persyaratan Analisis Data .....	29
3.8.1 Uji Normalitas .....	29
3.8.2 Uji Linieritas.....	29
3.8.3 Uji Homogenitas.....	30
3.8.4 Uji Multikolinearitas .....	30
3.9 Metode Analisis Data.....	31
3.10 Pengujian Hipotesis .....	31
3.10.1 Uji T .....	32
3.10.2 Uji F .....	33

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Deskripsi Data.....	34
4.1.1 Deskripsi Karakteristik Responden.....	34
4.1.1.1 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin.....	34
4.1.1.2 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia.....	35
4.1.1.3 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan.....	35
4.1.1.4 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Penghasilan .....	36
4.1.1.5 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Informasi.....	36
4.1.1.6 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Banyaknya Mengunjungi.....	37
4.1.2 Deskripsi Jawaban Responden.....	37
4.1.2.1 Hasil Uji Frekuensi Jawaban Variabel <i>Physical Benefit</i> .....	38
4.1.2.2 Hasil Uji Frekuensi Jawaban Variabel <i>Psychological Benefit</i> .....	39
4.1.2.3 Hasil Uji Frekuensi Jawaban Variabel <i>Social Benefit</i> .....	40

4.1.2.4 Hasil Uji Frekuensi Jawaban Variabel	
Kepuasan Pengunjung .....	41
4.2 Hasil Uji Persyaratan Instrumen .....	42
4.2.1 Hasil Uji Validitas.....	42
4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas .....	46
4.3 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data .....	47
4.3.1 Hasil Uji Normalitas .....	47
4.3.2 Hasil Uji Linieritas.....	47
4.3.3 Hasil Uji Homogenitas.....	48
4.3.4 Hasil Uji Multikolinieritas .....	49
4.4 Hasil Analisis data.....	49
4.4.1 Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	50
4.5 Hasil Pengujian Hipotesis .....	51
4.5.1 Uji t .....	51
4.5.2 Uji F .....	54
4.6 Pembahasan.....	55
4.6.1 Pengaruh <i>Physical Benefit</i> ( $X_1$ ) Terhadap Kepuasan Pengunjung (Y).....	55
4.6.2 Pengaruh <i>Psychological Benefit</i> ( $X_2$ ) Terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) .....	56
4.6.3 Pengaruh <i>Social Benefit</i> ( $X_3$ ) Terhadap Kepuasan Pengunjung (Y).....	57
4.6.4 Pengaruh <i>Physical Benefit</i> ( $X_1$ ), <i>Psychological Benefit</i> ( $X_2$ ) dan <i>Social Benefit</i> ( $X_3$ ) Terhadap Kepuasan Pengunjung Terhadap Kepuasan Pengunjung (Y).....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran.....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Kunjungan Wisatawan Provinsi Lampung .....	2
Tabel 1.2 Jumlah Pengunjung Objek Wisata Tabek Indah .....	5
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	19
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	26
Tabel 3.2 Interpretasi Nilai R.....	29
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	34
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	35
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan .....	35
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan.....	36
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Informasi .....	36
Tabel 4.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Banyaknya Mengunjungi.....	37
Tabel 4.7 Hasil Jawaban Responden Variabel <i>Physical Benefit (X1)</i> .....	38
Tabel 4.8 Hasil Jawaban Responden Variabel <i>Psychological Benefit (X2)</i> .....	39
Tabel 4.9 Hasil Jawaban Responden Variabel <i>Social Benefit (X3)</i> .....	40
Tabel 4.10 Hasil Jawaban Responden Variabel Kepuasan Pengunjung .....	41
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Data Kuisisioner Jawaban Responden Variabel <i>Physical Benefit (X1)</i> .....	42
Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas Data Kuisisioner Jawaban Responden Variabel <i>Psychological Benefit (X2)</i> .....	43
Tabel 4.13 Hasil Uji Validitas Data Kuisisioner Jawaban Responden Variabel <i>Social Benefit (X3)</i> .....	44
Tabel 4.14 Hasil Uji Validitas Data Kuisisioner Jawaban Responden Variabel Kepuasan Pengunjung (Y) .....	45
Tabel 4.15 Koefisien Product Moment .....	46
Tabel 4.16 Hasil Uji Reliabilitas .....	46



Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas .....	47
Tabel 4.18 Hasil Uji Linieritas .....	48
Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas .....	48
Tabel 4.20 Hasil Uji Multikoleniaritas .....	49
Tabel 4.21 Uji Determinasi .....	50
Tabel 4.22 Hasil Uji Regresi Linear Berganda .....	50
Tabel 4.23 Hasil Uji t .....	53
Tabel 4.24 Hasil Uji F .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Wisatawan Provinsi Lampung Tahun 2013-2018 .....	3
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	21

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Kuesioner Penelitian
- Lampiran 2** Hasil Kuesioner *Physical Benefit*
- Lampiran 3** Hasil Kuesioner *Psychological Benefit*
- Lampiran 4** Hasil Kuisisioner *Social Benefit*
- Lampiran 5** Hasil Kuesioner Kepuasan Pengunjung
- Lampiran 6** Hasil Uji Karakteristik Responden
- Lampiran 7** Hasil Uji Jawaban Responden
- Lampiran 8** Hasil Uji Validitas
- Lampiran 9** Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 10** Hasil Uji Asumsi Klasik
- Lampiran 11** Hasil Uji T dan Uji F
- Lampiran 12** Nama dan Karakteristik Responden

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menciptakan kepuasan adalah salah satu tujuan dalam proses sebuah bisnis. Bisnis Pariwisata merupakan bisnis atau industri yang potensial dan sangat berkembang, oleh karena itu dalam rangka mendukung pariwisata tersebut diperlukan sebuah strategi yang berfokus kepada kepuasan pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah. Banyak manfaat yang didapatkan apabila tercipta sebuah kepuasan bagi objek wisata antara lain meningkatnya jumlah pengunjung atau wisatawan lokal maupun asing serta menghasilkan pendapatan bagi pengelola objek wisata kampoeng wisata tabek indah. Kepuasan adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja/hasil yang dirasakan dengan harapan. Kotler dan Keller (2010) mengatakan bahwa kepuasan wisatawan merupakan tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan antara kinerja produk/jasa yang ia rasakan dengan harapannya. Kepuasan pengunjung atau wisatawan tercipta berdasarkan perspektif yang berbeda tergantung pada cara pandang pengunjung atau wisatawan tersebut (*Leisure Benefit*).

*Leisure benefit* menurut Chen dalam Roihanah dan Sunarti (2017) mengungkapkan bahwa *leisure benefit* sebagai pandangan subjektif individu dalam mengevaluasi pemenuhan kebutuhan untuk meningkatkan kondisi fisik dan mental saat dan setelah berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi. Hsiesh dalam Yan (2013) beranggapan bahwa *leisure benefit* sebagai persepsi subjektif setelah seorang atau individu yang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan mengisi waktu luang mereka yang bertujuan untuk meningkatkan kondisi pribadi dan kebutuhan akan kepuasan pribadi. Hung dalam Yan (2013) mengklasifikasikan dimensi *leisure benefit* menjadi tiga bagian, yaitu : *Physical benefit* yaitu Persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang berdampak pada manfaat fisik, seperti untuk pemeliharaan

fisik, meningkatkan keterampilan fisik, meningkatkan kekuatan otot, dan meningkatkan kesehatan fisik. *Psychological benefit* yaitu Persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang memberikan manfaat psikologis seperti melepaskan tekanan hidup, membuat tekanan emosi menjadi rileks, mendapatkan perasaan senang, membuat berpikir menjadi bijaksana. *Social benefit* yaitu Persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang mempunyai manfaat sosial seperti menguatkan hubungan pertemanan, menjalin hubungan yang lebih harmonis dengan keluarga, memahami satu sama lain, mendukung ide-ide teman, memahami perasaan satu sama lain, saling bertukar pendapat dengan teman.

Provinsi Lampung adalah sebuah provinsi paling selatan di Pulau Sumatera, Indonesia, yang beribu kota di Bandar Lampung. Pariwisata di Provinsi Lampung saat ini menjadi salah satu destinasi wisata terbaik di Indonesia yang memiliki banyak pilihan objek wisata. Banyaknya objek pariwisata di provinsi lampung mengindikasikan perkembangan sektor kepariwisataan di provinsi lampung. Berdasarkan data yang dihimpun dari <http://www.lampost.co/berita-kunjungan-wisatawan-nusantara-ke-lampung-kalahkan-bali> pada tahun 2017 jumlah wisatawan yang berkunjung ke provinsi lampung mengalahkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke provinsi bali, dimana provinsi lampung menduduki posisi peringkat 9. Data tersebut menunjukkan peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung ke provinsi lampung. Berikut data jumlah wisatawan yang berkunjung ke Provinsi Lampung periode 2013-2018.

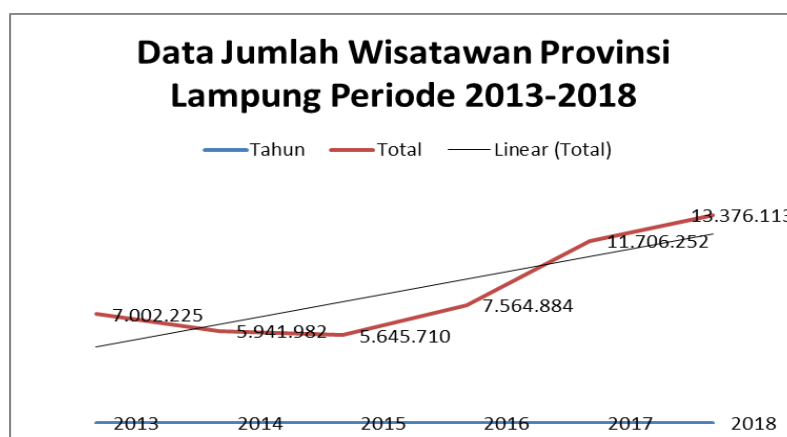
**Tabel 1.1 Data Kunjungan Wisatawan Provinsi Lampung**

**Tahun 2013-2018**

Tahun	Total
2013	7.002.225
2014	5.941.982
2015	5.645.710
2016	7.564.884
2017	11.706.252
2018	13.376.113

*Sumber Data : Dinas Pariwisata Provinsi Lampung (2018)*

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa kunjungan Wisatawan Asing maupun Domestik pada tahun 2013 sebanyak 7.002.225 jiwa sedangkan pada tahun 2014 mengalami penurunan sebanyak 1.060.273 jiwa dan mengalami penurunan lagi pada tahun 2015 sebanyak 296.272 jiwa, namun pada tahun 2016 kunjungan wisatawan berhasil meningkat sebanyak 1.919.174 jiwa dengan angka kunjungan sebesar 7.564.884 jiwa. Jumlah wisatawan domestik dan mancanegara mengalami kenaikan yang signifikan pada tahun 2017 dengan dengan total kunjungan wisata gabungan domestik dan mancanegara sebesar 11.706.252 jiwa. Pada tahun 2018 jumlah wisatawan mengalami kenaikan kembali dengan jumlah wisatawan sebanyak 13.376.113 jiwa. Untuk melihat trend jumlah wisatawan yang berkunjung di provinsi Lampung selama 5 tahun terakhir atau periode 2013-2018 tersaji pada grafik sebagai berikut:



*Sumber Data : Dinas Pariwisata Provinsi Lampung (2018)*

**Gambar Grafik 1.1 Jumlah wisatawan Provinsi Lampung Tahun 2013-2018.**

Pada gambar grafik 1.1 Jumlah wisatawan Provinsi Lampung Tahun 2013-2018 terlihat bahwa fenomena yang terjadi dalam pariwisata Provinsi Lampung yaitu adanya peningkatan jumlah pengunjung pariwisata Provinsi Lampung yang cukup pesat pada tahun 2018 dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya, dimana garis trend pada grafik jumlah wisatawan yang berkunjung ke provinsi Lampung terlihat mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa provinsi Lampung merupakan salah satu tujuan destinasi wisata bagi wisatawan.

Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah merupakan salah satu objek wisata di Provinsi Lampung. Kampoeng Wisata Tabek Indah berada di Jl. Raya Natar, Pemanggilan Kecamatan Natar Lampung Selatan yang diresmikan pada tanggal 27 april 2006. Taman wisata ini memiliki fasilitas yang menarik seperti waterboom, outbond, *cottages*, kolam pemancingan dan fasilitas lengkap yang dibutuhkan pengunjungnya. Selain itu ada pula beberapa arena petualangan yang diantaranya, *paint ball*, sepeda air, dan skuter matic. air soft gun. Khusus fasilitas *outbond* pada objek wisata kampoeng wisata tabek indah terdapat permainan seperti *flying fox*, *Burma bridge*, *elvis walk spider web* dan beberapa permainan lainnya dimana umumnya cocok dilakukan untuk *Family gathering* atau *team building* yang di pandu oleh instruktur yang *professional*. Selain itu terdapat taman bermain untuk anak-anak antara lain *adventure play garden* yang cukup luas untuk mengembangkan daya kreatifitas anak dengan beberapa permainan anak yang ada. Seluruh fasilitas yang disediakan oleh objek wisata kampoeng wisata tabek indah dilakukan untuk memenuhi kepuasan pengunjung serta meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah. Berikut data jumlah pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah periode 2016-2018:

**Tabel 1.2 Jumlah Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah Periode 2016-2018**

<b>Tahun</b>	<b>Jumlah Pengunjung Objek Wisata Tabek Indah</b>	<b>Presentase (%)</b>
2016	28.883	100%
2017	25.019	87%
2018	20.225	81%
<b>Total</b>	<b>74.127</b>	

*Sumber : Manajer Operasional Tabek Indah (2018)*

Berdasarkan Tabel 1.2 Jumlah Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah Periode 2016-2018. Jumlah Pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah pada tahun 2016 berjumlah 28.883 orang. Pada tahun 2017 jumlah pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah mengalami penurunan dengan jumlah 25.019 orang. Pada tahun 2018 jumlah

pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah kembali mengalami penurunan menjadi 20.225 orang dibandingkan tahun sebelumnya berdasarkan data jumlah pengunjung terlihat bahwa jumlah wisatawan yang berkunjung mengalami penurunan selama 3 tahun terakhir karena adanya tingkat ketidakpuasan wisatawan yang berkunjung ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Fenomena penurunan jumlah pengunjung di kampoeng wisata tabek indah cukup menarik diteliti. Berbagai upaya dilakukan oleh pengelola objek wisata kampoeng wisata tabek indah dengan menyediakan berbagai fasilitas untuk membuat pengunjung puas diantaranya yaitu *waterboom*, *cottages*, *outbond*, *paint ball*, kolam pemancingan, sepeda air, *skuter matic*, khusus untuk *outbond* memiliki fasilitas *flying fox*, *Burma bridge*, *elvis walk spider web* selain itu terdapat taman bermain untuk anak-anak antara lain *adventure play garden* untuk memenuhi kepuasan konsumen. Beragam fasilitas yang disediakan oleh pengelola objek wisata kampoeng wisata tabek indah tidak sebanding dengan jumlah pengunjung atau wisatawan ke kampoeng wisata tabek indah, dimana dalam dalam kurun waktu 3 tahun terakhir atau selama periode 2016-2018. Didukung dengan data prasurey terkait dengan keluhan-keluhan yang dirasakan oleh pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah seperti diantaranya adalah tentang masalah kurang terawatnya fasilitas bermain seperti, *flying fox*, *waterboom*, panahan, motor ATV dan bebek-bebekan selain itu fasilitas sekitar lingkungan yang kotor, berdasarkan keluhan terkait dengan fasilitas dan lingkungan yang berada di tabek indah, salah satu pengukuran sebuah kepuasan adalah hilangnya konsumen atau dengan kata lain berkurangnya konsumen yg berkunjung ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Kepuasan merupakan tingkat perasaan konsumen yang diperoleh setelah melakukan/menikmati sesuatu. Dapat diartikan bahwa kepuasan pengunjung merupakan perbedaan yang diharapkan pengunjung dengan situasi yang diberikan pengelola tempat wisata guna memenuhi harapan pengunjung. Salah satu factor yang mempengaruhi kepuasan adalah *Leisure Benefits*.



*Leisure benefit* merupakan adalah persepsi subjektif setelah seseorang atau individu yang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan mengisi waktu luang mereka yang bertujuan untuk meningkatkan kondisi pribadi dan kebutuhan akan kepuasan pribadi. Penelitian Dwi Okta Roihanah dan Sunarti (2017) menyatakan bahwa terdapat pengaruh *leisure benefit* yang terbagi menjadi 3 variabel antara lain : *physical benefit* (X1), *psychological benefit* (X2) dan *social benefit* (X3) terhadap kepuasan pengunjung. Penelitian

Feng-Hsiang Chang dan Chih-Yung Tsai (2016) menyatakan bahwa hasil pengujian menunjukkan bahwa *leisure benefit* memiliki hubungan yang signifikan terhadap kepuasan.

Berdasarkan Latar Belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **”Pengaruh *Leisure Benefit* Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apakah *Physical Benefit* Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?
2. Apakah *Psychological Benefit* Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?
3. Apakah *Social Benefit* Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?
4. Apakah *Physical Benefit, Psychological Benefit, Social Benefit* Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

### **1.3.1 Ruang Lingkup Subjek**

Ruang Lingkup Penelitian ini adalah wisatawan yang berkunjung ke Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

### **1.3.2 Ruang Lingkup Objek**

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah Pengaruh *Leisure Benefit* Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

### **1.3.3 Ruang Lingkup Tempat**

Ruang Lingkup Tempat pada Penelitian ini adalah Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah yang berada di Natar Kabupaten Lampung Selatan.

### **1.3.4 Ruang Lingkup Waktu**

Waktu yang ditentukan pada penelitian ini didasarkan pada perkiraan kebutuhan penelitian yang dilaksanakan pada bulan November 2018 s/d Maret 2019.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah *Physical Benefit* Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?
2. Untuk mengetahui apakah *Psychological Benefit* Berpengaruh Terhadap Keputusan pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?
3. Untuk mengetahui apakah *Social Benefit* Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?
4. Untuk mengetahui apakah *Physical Benefit, Psychological Benefit, Social Benefit* Berpengaruh Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Penulis**

Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penulis, terkhusus dalam bidang pemasaran yang berhubungan dengan *Leisure Benefit* dan Kepuasan Pengunjung Pariwisata di Provinsi Lampung

### **1.5.2 Bagi Perusahaan**

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam sektor pariwisata dalam menetapkan kebijakan *Leisure Benefits* dan Kepuasan Pengunjung yang berwisata ke Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

### **1.5.3 Bagi Institusi**

Menambah Referensi Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis IIB Darmajaya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, pembahasan dan penyajian hasil penelitian disusun dengan materi sebagai berikut:

### **Bab I : Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan tentang “Pengaruh *Leisure Benefit* Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah”

### **Bab II : Landasan Teori**

Berisi Tentang teori-teori yang mendukung dalam penelitian dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

### **Bab III : Metode Penelitian**

Bab ini berisikan tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian, populasi dan sampel, sumber data, variabel penelitian, operasional variabel, teknik analisis data, uji persyaratan instrumen, metode analisis data, teknik analisis data dan pengujian hipotesis.

### **Bab IV : Hasil Dan Pembahasan**

Bab ini hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan penulis dengan berpedoman pada teori dan metode yang dikemukakan pada Bab II dan Bab III.

**Bab V : Simpulan Dan Saran**

Bab ini berisikan simpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang bersangkutan dan bagi pembaca pada umumnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 *Leisure Benefit***

##### **2.1.1 *Pengertian Leisure Benefit***

Menurut Chen dalam Roihanah dan Sunarti (2017) mengungkapkan bahwa *leisure benefit* sebagai pandangan subjektif individu dalam mengevaluasi pemenuhan kebutuhan untuk meningkatkan kondisi fisik dan mental saat dan setelah berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi. Hsiesh dalam Roihanah dan Sunarti (2017) beranggapan bahwa *leisure benefit* sebagai Persepsi subjektif setelah seseorang atau individu yang berpartisipasi dalam berbagai kegiatan mengisi waktu luang mereka yang bertujuan untuk meningkatkan kondisi pribadi dan kebutuhan akan kepuasan pribadi.

Brown dan Peterson dalam Beyza Merve Akgul, Ezgi Ertuzun dan Suat Karakucuk (2018) mendefinisikan *Leisure* sebagai 'kondisi yang ditingkatkan'. Menurut definisi ini, kebugaran seseorang yang tinggi merupakan konsekuensi (tujuan), ia akan berpartisipasi dalam kegiatan berolahraga untuk meningkatkan keterampilan sosialnya (*Leisure*).

Ajzen dalam Beyza Merve Akgul, Ezgi Ertuzun dan Suat Karakucuk (2018) menyatakan bahwa manfaat dari *Leisure Benefit* adalah tujuan dari kegiatan rekreasi, di mana orang percaya bahwa mereka dapat mencapai tujuan ini dengan berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi.

Hsu dalam Feng-Hsiang Chang dan Chih-Yung Tsai (2016) berpendapat bahwa manfaat dari *Leisure Benefit* secara keseluruhan memengaruhi niat mengunjungi kembali pengunjung dengan kata lain, ketika pengunjung mencapai kepuasan psikologis, fisiologis, dan sosial yang maksimum, mereka cenderung memiliki niat mengunjungi kembali yang kuat.

Cheng, Wu, dan Chen dalam Chin-Tsai Kuo (2013) mendefinisikan manfaat *Leisure Benefits* sebagai manfaat non-moneter, yang tidak dapat diukur dengan uang. Manfaat *Leisure Benefits* adalah persepsi pengalaman subyektif individu, dan dinilai berdasarkan apakah individu mempersepsikan pencapaian tujuan rekreasi dan memperoleh berbagai manfaat selama berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa *leisure benefits* adalah pandangan subjektif seseorang yang didapatkan setelah mengunjungi sebuah tempat rekreasi yang berpengaruh terhadap manfaat fisik, manfaat psikologi dan manfaat sosial.

### **2.1.2 Dimensi *Leisure Benefits***

Hung dalam Yan (2013) mengklasifikasikan dimensi *leisure benefit* menjadi tiga bagian, yaitu :

#### **1. *Physical Benefit***

Persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang berdampak pada manfaat fisik seperti untuk pemeliharaan fisik, meningkatkan keterampilan fisik, meningkatkan kekuatan otot, dan meningkatkan kesehatan fisik.

a. Hung dalam Roihanah dan Sunarti (2017) mengklasifikasikan indikator *Leisure Benefit, Physical Benefit* memiliki beberapa indikator, yaitu :

- Pemeliharaan fisik
- Meningkatkan keterampilan fisik
- Meningkatkan kesehatan fisik

#### **2. *Psychological Benefit***

Persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang memberikan manfaat psikologis seperti melepaskan tekanan hidup, membuat tekanan emosi menjadi rileks, mendapatkan perasaan senang, membuat berpikir menjadi bijaksana.

b. Hung dalam Roihanah dan Sunarti (2017) mengklasifikasikan indikator *Leisure Benefit*, *Psychological Benefit* memiliki beberapa indikator, yaitu :

- Melepaskan tekanan hidup
- Tekanan emosi menjadi rileks
- Mendapatkan perasaan senang
- Membuat berfikir menjadi bijaksana

### 3. *Social Benefit*

Persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang mempunyai manfaat sosial seperti menguatkan hubungan pertemanan, menjalin hubungan yang lebih harmonis dengan keluarga, memahami satu sama lain, mendukung ide-ide teman, memahami perasaan satu sama lain, saling bertukar pendapat dengan teman.

c. Hung dalam Roihanah dan Sunarti (2017) mengklasifikasikan indikator *Leisure Benefit*, *Social Benefit* memiliki beberapa indikator, yaitu :

- Menguatkan hubungan pertemanan
- Menjalinkan hubungan yang lebih harmonis dengan keluarga
- Memahami satu sama lain
- Mendukung ide-ide teman
- Memahami perasaan satu sama lain
- Saling bertukar pendapat dengan teman

## 2.2. Kepuasan Pengunjung

### 2.2.1. Pengertian Kepuasan Pengunjung

Menurut Kotler dan Keller dalam Roihanah dan Sunarti (2017) Kepuasan (*satisfaction*) adalah “perasaan senang atau kecewa seseorang yang timbul karena membandingkan kinerja yang dipersepsikan produk (atau hasil) terhadap ekspektasi pembeli”. Sumarwan dalam Elia dan Sunarti (2018) menambahkan bahwa teori yang menjelaskan terbentuknya kepuasan atau ketidakpuasan adalah

*The Expectancy Disconfirmation Model.* Model tersebut berarti kepuasan dan ketidakpuasan konsumen merupakan dampak antara harapan konsumen sebelum pembelian dengan kenyataan yang diterima oleh konsumen setelah mengkonsumsi produk tersebut serta ketepatan fungsi yang diterima konsumen sebagaimana yang dijanjikan oleh perusahaan. Ketika konsumen membeli suatu produk, konsumen akan memiliki harapan tentang fungsi produk tersebut.

Menurut Tjiptono dalam Ayuningrum dan Pangestuti (2018) kepuasan atau ketidakpuasan pelanggan adalah respon pelanggan terhadap evaluasi ketidaksesuaian (*disconfirmation*) yang dirasakan antara harapan sebelumnya dan kinerja aktual produk yang dirasakan pada persaingan yang semakin ketat. Semakin banyak perusahaan yang terlibat dalam pemenuhan kebutuhan dan keinginan pelanggan sehingga hal ini menyebabkan setiap badan usaha menerapkan orientasi pada kepuasan pelanggan sehingga tujuan utama, antara lain dengan semakin banyaknya badan usaha yang menyatakan komitmen terhadap kepuasan pelanggan dalam pernyataan misi, iklan.

Westbrook dan Relly dalam Roihanah dan Sunarti (2017) berpendapat bahwa kepuasan pelanggan merupakan respons emosional terhadap pengalaman-pengalaman berkaitan dengan produk atau jasa tertentu yang dibeli, gerai ritel, atau bahkan pola perilaku (seperti perilaku belanja dan perilaku membeli, serta pasar secara keseluruhan).

Oliver dalam Roihanah dan Sunarti (2017) menyatakan kepuasan adalah tanggapan pelanggan atas terpenuhinya kebutuhan yang berarti bahwa penilaian pelanggan atas barang atau jasa memberikan tingkat kenyamanan yang terkait dengan pemenuhan suatu kebutuhan, termasuk pemenuhan kebutuhan yang tidak sesuai harapan atau pemenuhan yang melebihi harapan pelanggan.



Kepuasan pelanggan juga disebutkan oleh Tse *et al.*, dalam Roihanah dan Sunarti (2017) bahwa kepuasan atau tidak kepuasan pelanggan adalah respon pelanggan terhadap evaluasi ketidaksesuaian atau diskonfirmasi yang dirasakan antara harapan sebelumnya dan kinerja aktual produk yang dirasakan setelah pemakaian.

Menurut Kotler dan Keller dalam Farah Nita Elia dan Sunarti (2018). Kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa oleh seseorang yang berasal dari perbandingan antara hasil yang didapat dari kinerja atau hasil dari suatu produk beserta harapan-harapannya.

Kotler dan Keller (2009) menambahkan bahwa kepuasan merupakan fungsi dari kesan kerja dan harapan. Apabila kinerja perusahaan berada dibawah harapan, pelanggan akan merasa tidak puas. Apabila kinerja perusahaan memenuhi harapan, pelanggan akan merasa puas. Sedangkan apabila kinerja perusahaan dapat melebihi harapan, pelanggan akan merasa sangat puas.

Kotler dalam Faris L. Lumentut dan Indrie D. Palandeng (2014) menyatakan bahwa kepuasan konsumen adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara kinerja (hasil) produk yang dipikirkan terhadap kinerja (hasil) yang diharapkan.

Menurut Kotler dalam Rully Putri Utami dan Bethani Suryawardani (2016) kepuasan adalah sejauh mana suatu tingkatan produk dipersepsikan sesuai dengan harapan pembeli. Kepuasan Konsumen diartikan sebagai suatu keadaan dimana harapan konsumen terhadap suatu produk sesuai dengan kenyataan yang diterima oleh konsumen.

### 2.2.2. Manfaat Kepuasan Pengunjung

Menurut Tjiptiono (2005) Ada beberapa manfaat jika perusahaan dapat memaksimalkan tingkat kepuasan pelanggannya, antara lain adalah :

- a. Terjalin relasi hubungan jangka panjang antara perusahaan dan para pelanggannya.
- b. Terbentuknya peluang pertumbuhan bisnis melalui pembelian ulang.
- c. Terciptanya loyalitas pelanggan.
- d. Terjadinya rekomendasi dari mulut ke mulut yang positif, berpotensi menarik pelanggan baru dan menguntungkan bagi perusahaan.
- e. Reputasi perusahaan dan persepsi pelanggan semakin positif di mata pelanggan.
- f. Laba yang diperoleh perusahaan dapat meningkat.

### 2.2.3. Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pengunjung

Menurut Zeithaml dan Bitner (2012), ada lima hal yang mempengaruhi kepuasan pelanggan, yaitu:

#### *a. Product and Service Features*

Fitur dari produk dan jasa yang disampaikan kepada pelanggan menjadi aspek penting dalam menentukan persepsi atau penilaian pelanggan dalam menciptakan kepuasan pelanggan itu sendiri.

#### *b. Consumer Emotion*

Emosi yang dimaksud adalah suasana hati. Suasana hati pelanggan yang sedang gembira cenderung akan berpengaruh terhadap respon atau persepsi yang positif terhadap produk atau jasa yang diberikan, sebaliknya suasana hati atau emosi pelanggan yang buruk, maka emosi tersebut akan membawa respon atau persepsi yang negatif terhadap produk atau jasa yang diberikan.

***c. Attribution for Service Success or Failure***

Pelayanan yang diberikan kepada pelanggan dapat menjadi lebih buruk atau lebih baik dari yang diharapkan. Apabila pelayanan yang diberikan sesuai atau bahkan melampaui harapan pelanggan, maka dapat dikatakan pelayanan tersebut adalah pelayanan yang sukses, sebaliknya apabila pelayanan yang diberikan tidak sesuai dengan harapan pelanggan, maka dapat dikatakan bahwa proses pelayanan tersebut mengalami kegagalan. Dalam kesuksesan dan kegagalan penyampaian proses pelayanan tersebut, pelanggan akan mencari tahu penyebab dari kesuksesan atau kegagalan penyampaian pelayanan. Kegiatan pelanggan dalam mencari tahu penyebab suatu kesuksesan dan/atau kegagalan inilah yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pelanggan terhadap suatu barang dan jasa.

***d. Perception of Equity and Fairness***

Pelanggan yang membeli suatu produk atau jasa akan cenderung bertanya pada diri mereka sendiri : “Apakah saya telah dilayani secara adil dibandingkan dengan pelanggan yang lain? Apakah pelanggan lain mendapatkan harga yang lebih murah, atau pelayanan yang lebih baik? Apakah saya membayar harga yang layak untuk sebuah produk atau layanan jasa yang saya dapatkan?” Pemikiran pelanggan mengenai persamaan dan keadilan ini dapat mengubah persepsi pelanggan dalam tingkat kepuasannya terhadap suatu produk atau jasa.

***e. Other Consumers, Family Member, and Coworkers***

Kepuasan pelanggan terhadap suatu produk atau jasa dipengaruhi oleh ekspresi orang lain yang menceritakan kembali bagaimana mereka merasa puas atau tidak puas terhadap produk atau jasa tersebut.

#### 2.2.4. Pengukuran Kepuasan Pengunjung

Menurut Kotler yang dikutip Fandy Tjiptono (2011) ada beberapa metode yang dipergunakan setiap perusahaan untuk mengukur dan memantau kepuasan pelanggannya dan pelanggan pesaing. Kotler mengidentifikasi empat metode untuk mengukur kepuasan pelanggan, antara lain :

1. Sistem Keluhan dan Saran

Suatu perusahaan yang berorientasi pada pelanggan akan memberikan kesempatan yang luas pada para pelanggannya untuk menyampaikan saran dan keluhan, misalnya dengan menyediakan kotak saran, kartu komentar dan lain-lain. Informasi dari para pelanggan ini akan memberikan masukan dan ide-ide bagi perusahaan agar bereaksi dengan tanggap dan cepat dalam menghadapi masalah-masalah yang timbul. Sehingga perusahaan akan tahu apa yang dikeluhkan oleh para pelanggannya dan segera memperbaikinya. Metode ini berfokus pada identifikasi masalah dan juga pengumpulan saran-saran dari pelanggannya langsung.

2. *Ghost Shopping (Mystery Shopping)*

Salah satu cara memperoleh gambaran mengenai kepuasan pelanggan adalah dengan cara mempekerjakan beberapa orang *ghost shoppers* untuk berperan atau berpura-pura sebagai pelanggan potensial. Sebagai pembeli potensial terhadap produk yang ditawarkan dari perusahaan dan juga dari produk pesaing. Kemudian mereka akan melaporkan temuan-temuannya mengenai kekuatan dan kelemahan dari produk perusahaan dan pesaing berdasarkan pengalaman mereka dalam pembelian produk-produk tersebut. Selain itu para *ghost shopper* juga bisa mengamati cara penanganan terhadap setiap keluhan yang ada, baik oleh perusahaan yang bersangkutan maupun dari pesaingnya.

### 3. *Lost Customer Analysis*

Perusahaan akan menghubungi para pelanggan atau setidaknya mencari tahu pelanggannya yang telah berhenti membeli produk atau yang telah pindah pemasok, agar dapat memahami penyebab-penyebab mengapa pelanggan tersebut berpindah ke tempat lain. Dengan adanya peningkatan *customer lost rate* dimana peningkatan *customer lost rate* menunjukkan kegagalan perusahaan dalam memuaskan pelanggannya.

### 4. Survei Kepuasan Pelanggan

Sebagian besar riset kepuasan pelanggan dilakukan dengan cara menggunakan berbagai macam metode yaitu seperti metode survei, baik survei melalui pos, telepon, e-mail, website, maupun wawancara langsung. Melalui survei tersebut perusahaan akan memperoleh tanggapan dan balikan secara langsung (*feedback*) dari pelanggan dan juga akan memberikan kesan positif terhadap para pelanggannya.

#### **2.2.5 Indikator Kepuasan Pengunjung**

Kepuasan pengunjung yaitu adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan antara persepsi/kesannya terhadap kinerja (atau hasil) suatu produk dan harapan-harapannya Kotler & Keller (2009) berikut Indikatornya yaitu :

1. Kepuasan general atau keseluruhan (*overall satisfaction*)
2. Konfirmasi harapan (*confirmation of expectation*)
3. Perbandingan dengan situasi ideal (*comparison to ideal*)

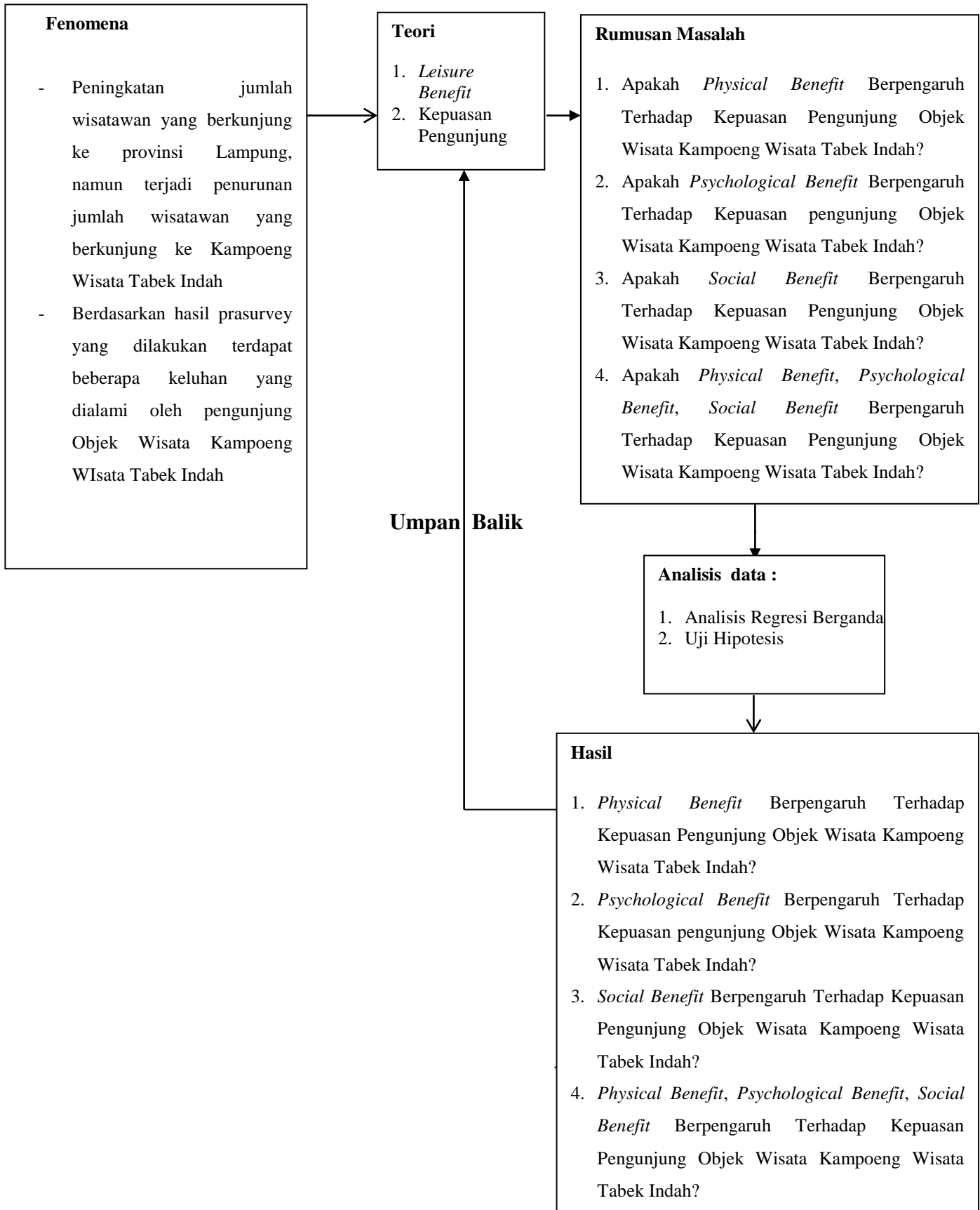
## 2.3 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul	Metode Analisis	Hasil
1.	Dwi Okta Roihanah dan Sunarti	Pengaruh <i>Leisure Benefit</i> Terhadap Kepuasan Pengunjung (Survey Pada Pengunjung Hawaii Waterpark Malang)	Regresi Sederhana	Terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama – sama dari variabel <i>physical benefit</i> , <i>psychological benefit</i> dan <i>social benefit</i> terhadap kepuasan pengunjung. Secara parsial variabel – variabel dari <i>Leisure Benefit</i> berpengaruh signifikan kecuali variabel <i>physical benefit</i> .
2.	Feng-Hsiang Chang dan Chih-Yung Tsai (2016)	<i>Relationships among service quality , leisure benefits, overall satisfaction, and revisit intention : cultural parks as an example</i>	Analisis faktor	Kualitas layanan adalah faktor utama yang mempengaruhi kepuasan, dan <i>psychological benefit</i> dimensi dari <i>leisure benefits</i> memiliki pengaruh terbesar pada kepuasan keseluruhan, diikuti oleh <i>physiological benefits</i> dan <i>social benefits</i>

3.	Simon Wang, Chih-Yung Tsai dan Ying-Chien Chu	<i>Tourist Behavior in Hakka Cultural Parks</i>	<i>Random Sampling Method</i>	<i>The analytical results of this study indicate that revisit intention was associated with recreational satisfaction. Furthermore, recreational satisfaction was associated with leisure benefits. Culture parks must be able to provide locations and services for tourists to relax and get away from life's pressures. Once this is accomplished, tourists' recreational satisfaction and revisit intention increase and the principle of sustainable management can be achieved.</i>
----	---	---	-------------------------------	---

## 2.4 Kerangka Pikir





## 2.5 Hipotesis

Berdasarkan model hipotesis di atas, maka dapat dirumuskan rumusan hipotesis sebagai berikut :

H<sub>1</sub> : Diduga terdapat pengaruh antara *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)

H<sub>2</sub> : Diduga terdapat pengaruh antara *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)

H<sub>3</sub> : Diduga terdapat pengaruh antara *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)

H<sub>4</sub> : Diduga *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>), *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>), dan *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) berpengaruh secara bersama-sama terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan penelitian *asosiatif*, Menurut Tony Wijaya (2013) Jenis penelitian *asosiatif* merupakan suatu penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara satu *variabel independen* (variabel bebas) terhadap variabel *dependen* (variabel terikat) penelitian ini menguji pengaruh Variabel *independen* (variabel bebas) yaitu *Physical Benefit (X1)*, *Psychological Benefit (X2)* dan *Social Benefit (X3)* terhadap variabel *dependen* (variabel terikat) yaitu Kepuasan Pengunjung (Y).

#### **3.2 Sumber Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi data primer dan sekunder.

##### **3.2.1 Data Primer**

Data primer adalah data asli yang dikumpulkan oleh peneliti, data ini dikumpulkan khusus untuk menjawab masalah dalam penelitian secara khusus (Sugiyono, 2016). Data yang digunakan adalah data dari hasil jawaban kuesioner yang dibagikan kepada wisatawan yang berkunjung di Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

##### **3.2.2 Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, baik berupa keterangan maupun literatur yang ada hubungannya dengan penelitian (Sugiyono, 2016). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku, jurnal dan literatur yang relevan dengan penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini berupa buku, literatur, jumlah wisatawan manfaat yang relevan dengan penelitian ini.

### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini akan digunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu :

#### 3.3.1 Penelitian Lapangan

Metode ini dilakukan dengan cara turun secara langsung ke lapangan dengan maksud untuk memperoleh data-data berkaitan dengan kebutuhan penelitian, data tersebut diperoleh dengan cara penyebaran kuisioner (Sugiyono, 2016). Berikut pengukuran kuisioner dalam penelitian ini:

Penilaian	Skor	Skala
Sangat Setuju (SS)	5	Interval
Setuju (S)	4	
Netral (N)	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 obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat pengunjung destinasi wisata kampoeng wisata tabek indah periode 2016-2018 berjumlah 74.127 pengunjung.

#### 3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Non probability Sampling dengan teknik metode *purposive jugment sampling*. Metode *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2016). Menentukan jumlah sampel menggunakan rumus *Slovin*, dengan batasan kesalahan 10%. Berikut Rumus *Slovin* dalam penelitian ini:

$$n = \frac{N}{(1 + N e^2)}$$

Keterangan

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

e : batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

Berikut perhitungan jumlah sampel menggunakan rumus *slovin* dalam penelitian ini :

$$n = \frac{N}{(1+N e^2)}$$

$$n = \frac{74.127}{(1+74.127(0,1)^2)}$$

$$n = \frac{74.127}{(1+74.127(0,01))}$$

$$n = \frac{74,122}{704,27}$$

$$n = 99,85$$

$$n = 99,85 \text{ (dibulatkan menjadi 100)}$$

Dari perhitungan jumlah sampel dalam penelitian ini didapatkan jumlah responden sebanyak 99,85 demi memudahkan pengambilan sampel maka penulis membulatkan menjadi 100 responden. Kriteria responden dalam penelitian ini adalah:

1. Usia minimal 17 tahun.
2. Pernah mengunjungi Objek wisata kampoeng wisata tabek indah minimal 1 kali.

### 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 (Sugiyono, 2009). Variabel penelitian ini adalah :

#### 3.5.1 Variabel Independen

Variabel (X) atau Independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi (Sugiyono, 2009). Variabel independen dalam penelitian ini adalah *Physical Benefit* (X1), *Psychological Benefit* (X2) dan *Social Benefit* (X3).

#### 3.5.2 Variabel Dependen

Variabel (Y) dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2009). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kepuasan Berkunjung (Y).

### 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 atau objek yang diteliti sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Definsi Operasional Variabel**

<b>Variabel</b>	<b>Konsep Variabel</b>	<b>Konsep Operasional</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skala Ukur</b>
<i>Physical Benefit</i>	<i>Physical Benefit</i> adalah persepsi atau suatu kegiatan yang dilakukan individu yang berdampak pada manfaat fisik Hung dalam Roihanah dan Sunarti (2017)	<i>Physical Benefit</i> merupakan Manfaat fisik yang didapatkan oleh wisatawan setelah berkunjung ke Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.	1. Pemeliharaan Fisik 2. Meningkatkan keterampilan fisik 3. Meningkatkan Kesehatan Fisik	Interval
<i>Psychologic al Benefit</i>	<i>Psychological Benefit</i> adalah persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan	<i>Psychological Benefit</i> merupakan Manfaat psikologi yang didapatkan oleh wisatawan	1. Melepaskan tekanan hidup 2. Tekanan emosi menjadi rileks 3. Mendapatkan perasaan senang	Interval

	individu yang memberikan manfaat psikologis Hung dalam Roihanah dan Sunarti (2017)	setelah berkunjung ke Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.	4. Membuat berfikir menjadi bijaksana	
<i>Social Benefit</i>	<i>Social Benefit</i> adalah persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang mempunyai manfaat sosial Hung dalam Roihanah dan Sunarti (2017)	<i>Social Benefit</i> merupakan Manfaat sosial yang didapatkan oleh wisatawan setelah berkunjung ke Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperkuat hubungan pertemanan</li> <li>2. Menjalin hubungan yang lebih harmonis dengan keluarga</li> <li>3. Memahami satu sama lain</li> <li>4. Mendukung ide-ide teman</li> <li>5. Memahami perasaan satu sama lain</li> <li>6. Saling bertukar pendapat dengan teman</li> </ol>	Interval
Kepuasan Pengunjung (Y)	Kepuasan atau tidak kepuasan pelanggan adalah respon pelanggan terhadap evaluasi ketidaksesuaian atau diskonfirmasi yang dirasakan antara harapan sebelumnya dan kinerja aktual produk yang dirasakan setelah pemakaian. (Tse <i>et al</i> dalam Roihanah dan Sunarti, 2017)	Kepuasan yang dirasakan oleh wisatawan setelah berkunjung ke Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepuasan general atau keseluruhan (<i>overall satisfaction</i>)</li> <li>2. Konfirmasi Harapan (<i>confirmation of expectations</i>)</li> <li>3. Perbandingan dengan situasi ideal (<i>comparation to ideal</i>)</li> </ol>	Interval

### 3.7 Uji persyaratan instrument

#### 3.7.1 Uji Validitas

Validitas Instrument merupakan arti seberapa besar ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya dengan tujuan untuk mengukur ketetapan instrumen (kuisisioner) yang digunakan dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2016). Sesuatu instrument yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah dan untuk mengukur tingkat validitas dalam penelitian ini digunakan rumus dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi *produk moment*, diolah menggunakan SPSS versi 21 dengan kriteria uji validitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

Prosedur pengujian :

1. Ho : data valid

Ha : data tidak valid

2. Ho : apabila  $\text{sig} > \alpha$  maka dinyatakan valid

Ha : apabila  $\text{sig} < \alpha$  maka dinyatakan tidak valid

#### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur ketepatan suatu ukuran atau alat pengukur keandalannya (Sugiyono, 2016). Suatu ukuran atau alat ukur yang dapat dipercaya harus memiliki reliabilitas yang tinggi. Uji Reliabilitas menunjukkan kepada suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keandalan (dapat dipecah) dari suatu indikator yang digunakan dalam penelitian.

Berikut Tabel Interpretasi Nilai R dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Interprestasi Nilai R**

<b>Nilai korelasi</b>	<b>Keterangan</b>
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: Sugiyono (2014)

### 3.8 Uji Persyaratan Analisis Data

#### 3.8.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan uji distribusi data yang akan dianalisis, apakah penyebarannya normal atau tidak, sehingga dapat digunakan dalam analisis parametrik Rambat Lupioadi (2015). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah jumlah sample yang diambil sudah refresentatif atau belum, sehingga kesimpulan penelitian yang diambil dari sejumlah sample bisa dipertanggung jawabkan. Berikut prosedur pengujian normalitas dalam penelitian ini:

##### 1. Rumusan Hipotesis

$H_0$  : Data berasal dari populasi berdistribusi normal

$H_1$  : Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

##### 2. Kriteria Pengambilan Keputusan

Apabila  $Sig < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak (distribusi sample tidak normal)

Apabila  $Sig > 0.05$  maka  $H_0$  diterima (distribusi sample normal).

#### 3.8.2 Uji Linieritas

Uji linearitas adalah untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak (Rambat Lupioadi, 2015). Uji linieritas pada penelitian ini menggunakan program SPSS 20. Berikut prosedur pengujian linieritas dalam penelitian ini:

##### 1. Rumusan Hipotesis

$H_0$  = Model regresi berbentuk linear.

$H_1$  = Model regresi tidak berbentuk linear.



## 2. Kriteria Pengujian

Jika probabilitas (Sig) < 0,05 maka Ho ditolak.

Jika probabilitas (Sig) > 0,05 maka Ho diterima.

### 3.8.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu suatu pengamatan satu dengan pengamatan yang lain sama agar memberikan pendugaan model yang lebih akurat (Rambat Lupioadi, 2015). Uji homogenitas pada penelitian ini penulis dibantu dengan program SPSS 20. Berikut prosedur pengujian homogenitas dalam penelitian ini:

#### 1. Rumusan Hipotesis

Ho : Varians populasi adalah homogen.

H<sub>1</sub> : Varians populasi adalah tidak homogen.

#### 2. Kriteria pengambilan keputusan

Jika probabilitas (Sig) < 0.05 maka (Alpha) Ho ditolak.

Jika probabilitas (Sig) > 0.05 maka (Alpha) Ho diterima.

### 3.8.4 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah suatu kondisi dimana terjadi korelasi atau hubungan yang kuat diantara variabel bebas yang diikuti sertakan dalam pembentuk model regresi linier (Rambat Lupioadi, 2015). Berikut prosedur pengujian multikolinieritas dalam penelitian ini:

#### 1. Jika nilai VIF $\geq 10$ maka ada gejala multikolinieritas

Jika nilai VIF  $\leq 10$  maka tidak ada gejala multikolinieritas

#### 2. Jika nilai *tolerance* < 0,1 maka ada gejala multikolinieritas

Jika nilai *tolerance* > 0,1 maka tidak ada gejala multikolinieritas

## 3.9 Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah proses pengelompokan data berdasarkan variabel responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dan seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Metode analisis data dalam penelitian

ini menggunakan analisis regresi linear berganda. Menurut (Rambat Lupioyadi, 2015) regresi linier berganda adalah analisis statistik yang menghubungkan antara dua variabel independen atau lebih. Penelitian ini menggunakan regresi linier berganda dengan menggunakan SPSS 20. Di dalam penelitian ini menggunakan lebih dari satu variabel sebagai indikatornya yaitu *Physical Benefit*, *Psychological Benefit*, *Social Benefit* terhadap kepuasan Pengunjung. Berikut persamaan regresi linier berganda dalam penelitian ini adalah :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + et$$

Keterangan :

Y = Kepuasan Pengunjung

X1 = *Physical Benefit*

X2 = *Psychological Benefit*

X3 = *Social Benefit*

a = konstanta

et = error term

b1, b2 = Koefisien regresi.

### 3.10 Pengujian Hipotesis

#### 3.10.1 Uji t :

Uji t atau uji parsial adalah sebuah variabel bebas berpengaruh nyata atau tidak terhadap variabel terikatnya. Berikut uji t dalam penelitian ini :

#### 1. Pengaruh *Physical Benefit* (X1) Terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)

Ho : *Physical Benefit* (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Ha : *Physical Benefit* (X1) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung (Y) Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- a. Jika nilai t hitung  $>$  t tabel maka  $H_0$  ditolak
- b. Jika nilai t hitung  $<$  t tabel maka  $H_0$  diterima

### **2. Pengaruh *Psychological Benefit* (X2) Terhadap kepuasan pengunjung (Y)**

$H_0$  : *Psychological Benefit* (X2) tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung (Y) Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Ha : *Psychological Benefit* (X2) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung (Y) Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- a. Jika nilai hitung t  $>$  tabel t maka  $H_0$  ditolak
- b. Jika nilai hitung t  $<$  tabel t maka  $H_0$  diterima

### **3. Pengaruh *Social Benefit* (X3) Terhadap kepuasan pengunjung (Y)**

$H_0$  : *Social Benefit* (X3) tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung (Y) Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Ha : *Social Benefit* (X3) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung (Y) Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Kriteria pengujian dilakukan dengan :

- a. Jika nilai hitung t  $>$  tabel t maka  $H_0$  ditolak
- b. Jika nilai hitung t  $<$  tabel t maka  $H_0$  diterima

### 3.10.2 Uji F

Uji simultan (uji F) uji serentak atau uji model / annova, yaitu uji untuk melihat bagaimanakah pengaruh semua variabel bebasnya secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya. Berikut uji F dalam penelitian ini :

#### **Uji F : *Physical Benefit* (X1) *Psychological Benefit* (X2) dan *Social Benefit* (X3) Terhadap kepuasan pengunjung (Y)**

Ho : *Physical Benefit* (X1) *Psychological Benefit* (X2) dan *Social Benefit* (X3) tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung (Y) Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Ha : *Physical Benefit* (X1) *Psychological Benefit* (X2) dan *Social Benefit* (X3) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengunjung (Y) Objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Kriteria pengujian dilakukan dengan cara:

1. Membandingkan hasil perhitungan F dengan kriteria sebagai berikut:
  - a. Jika nilai hitung  $F >$  tabel F maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
  - b. Jika nilai hitung  $F <$  tabel F maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak]
2. Menentukan nilai titik kritis untuk F Tabel pada  $db_1=k$  dan  $db_2 =n-k-1$
3. Menentukan kesimpulan dari hasil uji hipotesis.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Data

Deskripsi responden dalam penelitian ini mendeskripsikan jawaban 100 Responden dengan sampel Pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Berikut deskripsi data responden dalam penelitian ini:

##### 4.1.1 Deskripsi Karakteristik Responden.

Hasil deskripsi responden dalam penelitian ini menjelaskan karakteristik responden berdasarkan Jenis Kelamin, Usia, Pekerjaan, Penghasilan, Informasi dan Banyaknya mengunjungi. Berikut hasil deskripsi responden masing-masing karakteristik responden :

##### 4.1.1.1 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

**Tabel 4.1**

##### **Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Frekuensi (orang)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Laki-Laki	54	54%
Perempuan	46	46%
<b>Jumlah</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin pada tabel 4.1 diatas dari hasil uji frekuensi data bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, laki-laki dengan frekuensi sebanyak 54 responden (54%), dan berdasarkan jenis kelamin wanita sebanyak 46 responden (46%). Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa karakteristik berdasarkan jenis kelamin pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah dalam penelitian ini didominasi responden berjenis kelamin laki-laki.

#### 4.1.1.2 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Usia

**Tabel 4.2**

##### **Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Usia	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
17-23	33	33%
24-30	36	36%
31-37	9	9%
38-44	8	8%
45-51	9	9%
> 51	5	5%
<b>Jumlah</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil karakteristik responden berdasarkan usia pada tabel 4.2 diatas dari hasil uji frekuensi data bahwa karakteristik responden berdasarkan usia, didominasi dengan responden berusia 24-30 Tahun dengan frekuensi sebanyak 36 responden atau dengan persentase 36%.

#### 4.1.1.3 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan

**Tabel 4.3**

##### **Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan**

Pekerjaan	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
Pelajar / Mahasiswa	34	34%
Wiraswasta	27	27%
Pegawai Negeri / Swasta	29	29%
Lainnya	10	10%
<b>Jumlah</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil karakteristik responden berdasarkan pekerjaan pada tabel 4.3 diatas dari hasil uji frekuensi data bahwa karakteristik responden berdasarkan pekerjaan didominasi dengan pekerjaan Pelajar /

Mahasiswa dengan frekuensi terbanyak yaitu 34 responden atau dengan persentase 34%.

#### 4.1.1.4 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Penghasilan

**Tabel 4.4**

##### **Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan**

<b>Penghasilan</b>	<b>Frekuensi (orang)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	53	53%
Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	41	41%
Rp. 5.000.000 s/d Rp. 7.500.000	3	3%
> dari Rp. 7.500.000	3	3%
<b>Jumlah</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil karakteristik responden berdasarkan penghasilan pada tabel 4.4 diatas dari hasil uji frekuensi data bahwa karakteristik responden berdasarkan penghasilan didominasi dengan responden berpenghasilan Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000 dengan frekuensi terbanyak yaitu 53 responden atau dengan persentase 53%.

#### 4.1.1.5 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Informasi

**Tabel 4.5**

##### **Karakteristik Responden Berdasarkan Informasi**

<b>Informasi Responden</b>	<b>Frekuensi (orang)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Rekomendasi teman / saudara	96	96%
Media cetak / elektronik	3	3%
Brosur paket perjalanan wisata	1	1%
Lain-lain	0	0%
<b>Jumlah</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil karakteristik responden berdasarkan informasi pada tabel 4.5 diatas dari hasil uji frekuensi data bahwa karakteristik responden berdasarkan informasi didominasi informasi berdasarkan Rekomendasi

teman / saudara dengan frekuensi terbanyak yaitu 96 responden atau dengan persentase 96%.

#### 4.1.1.6 Hasil Uji Frekuensi Karakteristik Berdasarkan Banyaknya Mengunjungi

**Tabel 4.6**  
**Karakteristik Responden Berdasarkan Banyaknya Mengunjungi**

Banyaknya	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
1 Kali	19	19%
2 Kali	57	57%
3 Kali	16	16%
> dari 3 Kali	8	8%
Jumlah	100	100%

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil karakteristik responden berdasarkan informasi pada tabel 4.6 diatas dari hasil uji frekuensi data bahwa karakteristik responden berdasarkan banyaknya mengunjungi didominasi dengan banyaknya kunjungan sebanyak 2 Kali dengan frekuensi terbanyak yaitu 57 responden atau dengan persentase 57 %

#### 4.1.2 Deskripsi Jawaban Responden

Hasil jawaban deskripsi data variabel independen yaitu *Physical Benefit* (X1), *Psychological Benefit* (X2), Variabel *Social Benefit* (X3) dan variabel dependen Kepuasan Pengunjung (Y) pada pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah yang diperoleh dari penyebaran kuisioner kepada 100 responden atau sampel, sebagai berikut :



**4.1.2.1 Hasil Uji Frekuensi Jawaban Variabel *Physical Benefit* (X1)**

**Tabel 4.7**  
**Hasil Jawaban Responden Variabel *Physical Benefit* (X1)**

Variabel	Item Pernyataan – Pernyataan	Jawaban									
		SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
<i>Physical Benefit</i>	1. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk pemeliharaan fisik?	29	29,0	48	48,0	23	23,0	0	0,0	0	0,0
	2. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk peningkatan keterampilan fisik?	36	36,0	39	39,0	22	22,0	2	2,0	1	1,0
	3. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot?	32	32,0	39	39,0	27	27,0	0	0,0	2	2,0
	4. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk meningkatkan kesehatan fisik?	39	39,0	36	36,0	22	22,0	3	3,0	0	0,0
	5. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk mengembalikan kekuatan fisik menjadi lebih rileks?	12	12,0	41	41,0	38	38,0	8	8,0	1	1,0

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil deskripsi responden pada tabel 4.7 jawaban reponden diatas pernyataan yang terbesar pada jawaban sangat setuju (SS) terdapat pada pernyataan 4 yaitu “Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk meningkatkan kesehatan fisik” dengan jumlah responden sebanyak 39 responden atau 39,0% dan yang terkecil pada pernyataan 5 yaitu“Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng

Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk mengembalikan kekuatan fisik menjadi lebih rileks” dengan jumlah 12 responden atau 12,0% .

#### 4.1.2.2 Hasil Uji Frekuensi Jawaban Variabel *Psychological Benefit* (X2)

**Tabel 4.8**  
**Hasil Jawaban Responden Variabel *Psychological Benefit* (X2)**

Variabel	Item Pernyataan-Pernyataan	Jawaban									
		SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
<i>Psychological Benefit</i>	1. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk melepaskan tekanan hidup?	17	17,0	51	51,0	26	26,0	3	3,0	3	3,0
	2. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk membuat tekanan emosi menjadi rileks?	35	35,0	40	40,0	23	23,0	2	2,0	0	0,0
	3. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk mendapatkan perasaan senang?	18	18,0	37	37,0	35	35,0	9	9,0	1	1,0
	4. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk membuat berpikir secara bijaksana?	13	13,0	35	35,0	34	34,0	15	15,0	3	3,0
	5. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk membuat fikiran menjadi rileks?	19	19,0	33	33,0	38	38,0	9	9,0	1	1,0

Sumber : Data diolah tahun 2019

Hasil deskripsi responden pada tabel 4.8 jawaban reponden diatas pernyataan yang terbesar pada jawaban sangat setuju (SS) terdapat pada pernyataan 2 yaitu “Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk membuat tekanan emosi menjadi rileks”

dengan jumlah responden sebanyak 35 responden atau 35,0% dan yang terkecil pada pernyataan 4 yaitu “Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk membuat berpikir secara bijaksana” dengan jumlah 13 responden atau 13,0%.

#### 4.1.2.3 Hasil Uji Frekuensi Jawaban Variabel *Social Benefit* (X3)

**Tabel 4.9**  
**Hasil Jawaban Responden Variabel *Social Benefit* (X3)**

Variabel	Item Pernyataan-Pernyataan	Jawaban									
		SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
<i>Social Benefit</i>	1. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk menguatkan hubungan pertemanan?	33	33,0	42	42,0	25	25,0	0	0,0	0	0,0
	2. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk menjalin hubungan yang lebih harmonis dengan keluarga?	22	22,0	40	40,0	24	24,0	12	12,0	2	2,0
	3. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk memahami satu sama lain?	32	32,0	41	41,0	25	25,0	1	1,0	1	1,0
	4. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk mendukung ide-ide teman?	32	32,0	34	34,0	27	27,0	7	7,0	0	0,0
	5. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk memahami perasaan satu sama lain?	16	16,0	38	38,0	30	30,0	11	11,0	5	5,0
	6. Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk saling bertukar pendapat dengan teman?	26	26,0	49	49,0	23	23,0	2	2,0	0	0,0

Sumber : Data diolah tahun 2019

Hasil deskripsi responden pada tabel 4.9 jawaban responden diatas pernyataan yang terbesar pada jawaban sangat setuju terdapat pada

pernyataan 3 dan 4 yaitu “Berkunjung di Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk memahami satu sama lain” dan “Berkunjung di Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk mendukung ide-ide teman” dengan jumlah responden sebanyak 32 responden atau 32,0% dan yang terkecil pada pernyataan 5 yaitu “Berkunjung di Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk memahami perasaan satu sama lain” dengan jumlah 16 responden atau 16,0%.

#### 4.1.2.4 Hasil Uji Frekuensi Jawaban Variabel Kepuasan Pengunjung (Y)

**Tabel 4.10**

**Hasil Jawaban Responden Variabel Kepuasan Pengunjung (Y)**

Variabel	Item Pernyataan-Pernyataan	Jawaban									
		SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Kepuasan Pengunjung	1. Pengunjung merasakan kepuasan dengan seluruh pelayanan yang diberikan Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah?	29	29,0	47	47,0	23	23,0	1	1,0	0	0,0
	2. Pengunjung merasakan kepuasan dengan seluruh fasilitas yang diberikan oleh Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah?	36	36,0	39	39,0	22	22,0	2	2,0	1	1,0
	3. Pelayanan oleh karyawan Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah sangat memuaskan?	32	32,0	39	39,0	27	27,0	0	0,0	2	2,0
	4. Ketika bermain pengunjung tidak menemukan kendala apapun?	38	38,0	35	35,0	23	23,0	4	4,0	0	0,0
	5. Kecepatan karyawan Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah dalam memberikan pelayanan dapat memberikan kepuasan bagi pengunjung?	12	12,0	41	41,0	37	37,0	7	7,0	3	3,0
	6. Pengunjung merasa puas dengan fasilitas yang diberikan pihak Objek Wisata Kampong Wisata Tabek Indah?	30	30,0	43	43,0	24	24,0	3	3,0	0	0,0

Sumber : Data diolah tahun 2019

Hasil jawaban responden pada tabel 4.10 jawaban responden diatas pernyataan yang terbesar pada jawaban sangat setuju terdapat pada pernyataan 4 yaitu” Ketika bermain pengunjung tidak menemukan kendala apapun” dengan jumlah responden sebanyak 38 responden atau 38,0% dan yang terkecil pada pernyataan 5 yaitu“Kecepatan karyawan Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah dalam memberikan pelayanan dapat memberikan kepuasan bagi pengunjung” dengan jumlah 12 responden atau 12,0%.

## 4.2 Hasil Uji Persyaratan Instrumen

### 4.2.1 Hasil Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidak validnya suatu alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian. Hasil uji validitas yang dilakukan dari data yang berkaitan dengan variabel independen yaitu *Physical benefit* , *Psychological benefit* dan *Social benefit* serta variabel dependen yaitu Kepuasan Pengunjung (Y) dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.11**

**Hasil Uji Validitas Data Kuisisioner Jawaban Responden  
Variabel *Physical Benefit* (X1)**

Item Pernyataan	Sig	Alpha	Simpulan
Pernyataan 1	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 2	0,015	0,05	Valid
Pernyataan 3	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 4	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 5	0,000	0,05	Valid

Sumber : Data diolah tahun 2019

Hasil jawaban responden pada tabel 4.11 diatas adalah hasil uji validitas data yang berkaitan dengan variabel *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>), dengan

menampilkan 5 pernyataan yang telah diisi atau dijawab oleh 30 responden pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah ,dengan hasil pengujian yang dilakukan diperoleh seluruh nilai signifikansi lebih kecil dari alpha (0,05) dan dapat disimpulkan bahwa data pada kuesioner yang diperoleh dari 5 pernyataan yang berkaitan dengan variabel *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>) dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

**Tabel 4.12**

**Hasil Uji Validitas Data Kuesioner Jawaban Responden**

**Variabel *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>)**

<b>Item Pernyataan</b>	<b>Sig</b>	<b>Alpha</b>	<b>Simpulan</b>
Pernyataan 1	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 2	0,001	0,05	Valid
Pernyataan 3	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 4	0,001	0,05	Valid
Pernyataan 5	0,001	0,05	Valid

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil jawaban responden pada tabel 4.12 diatas adalah hasil uji validitas data yang berkaitan dengan variabel *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>) dengan menampilkan 5 pernyataan yang telah diisi atau dijawab oleh 30 responden pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah, dengan hasil pengujian yang dilakukan diperoleh seluruh nilai signifikansi lebih kecil dari alpha (0,05) dan dapat disimpulkan bahwa data pada kuesioner yang diperoleh dari 5 pernyataan yang berkaitan dengan variabel *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>) dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Validitas Data Kuesioner Jawaban Responden**  
**Variabel *Social Benefit* (X<sub>3</sub>)**

<b>Item Pernyataan</b>	<b>Sig</b>	<b>Alpha</b>	<b>Simpulan</b>
Pernyataan 1	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 2	0,002	0,05	Valid
Pernyataan 3	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 4	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 5	0,001	0,05	Valid
Pernyataan 6	0,001	0,05	Valid

*Sumber : Data diolah tahun 2019*

Hasil jawaban reponden pada tabel 4.13 diatas adalah hasil uji validitas data yang berkaitan dengan variabel *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) dengan menampilkan 6 pernyataan yang telah diisi atau dijawab oleh 30 responden pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah, dengan hasil pengujian yang dilakukan diperoleh seluruh nilai signifikasi lebih kecil dari alpha (0,05) dan dapat disimpulkan bahwadata pada kuesioner yang diperoleh dari 6 pernyataan yang berkaitan dengan variabel *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji Validitas Data Kuesioner Jawaban Responden**  
**Variabel Kepuasan Pengunjung (Y)**

<b>Item Pernyataan</b>	<b>Sig</b>	<b>Alpha</b>	<b>Simpulan</b>
Pernyataan 1	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 2	0,020	0,05	Valid
Pernyataan 3	0,000	0,05	Valid

Pernyataan 4	0,000	0,05	Valid
Pernyataan 5	0,006	0,05	Valid
Pernyataan 6	0,001	0,05	Valid

Sumber : Data diolah tahun 2019

Hasil jawaban responden pada tabel 4.14 diatas adalah hasil uji validitas data yang berkaitan dengan variabel Kepuasan Pengunjung (Y) dengan menampilkan 6 pernyataan yang telah diisi atau dijawab oleh 30 responden pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah, dengan hasil pengujian yang dilakukan diperoleh seluruh nilai signifikasi lebih kecil dari alpha (0,05) dan dapat disimpulkan bahwa data pada kuesioner yang diperoleh dari 6 item pernyataan yang berkaitan dengan variabel Kepuasan Pengunjung (Y) dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

#### 4.2.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk instrument digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut sudah baik maka pengujian reliabilitas digunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan mengkonsultasikan nilai alpha atau nilai interpretasi nilai R seperti yang terdapat tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.15**  
**Koefisien Product Moment**

Koefisien r	Reliabilitas
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 : Sugiyono (2014)

Berikut hasil pengelolaan data uji reliabilitas pada penelitian ini :

**Tabel 4.16**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	N of Items	Koefisien r	Keterangan
<i>Physical Benefit</i> (X <sub>1</sub> )	0,580	5	0,400 – 0,599	Reliabel Sedang
<i>Psychological Benefit</i> (X <sub>2</sub> )	0,536	5	0,400 – 0,599	Reliabel Sedang
<i>Social Benefit</i> (X <sub>3</sub> )	0,677	6	0,600 – 0,799	Reliabel Tinggi
Kepuasan Pengunjung (Y)	0,595	6	0,400 – 0,599	Reliabel Sedang

Sumber : Data diolah tahun 2019

Berdasarkan dari data pada tabel 4.16 diatas adalah hasil uji reliabilitas pada variabel *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) berstatus reliabel tinggi sedangkan variabel *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>), *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>) dan Kepuasan Berkunjung (Y) memiliki status reliabel sedang.

### 4.3 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data

#### 4.3.1 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan model *kolmogorov smirnov* hasil ini bertujuan untuk memperkecil tingkat kesalahan dan mengetahui apakah data yang akan digunakan dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak normal.

**Tabel 4.17**

### Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig	Alpha	Kondisi	Kesimpulan
Total <i>Physical Benefit</i> (X1), <i>Psychological Benefit</i> (X2), <i>Social Benefit</i> (X3), Kepuasan Pengunjung (Y)	0,147	0,05	0,147 > 0,05	Normal

Berdasarkan tabel 4.17 hasil uji normalitas diatas uji normalitas memiliki nilai Sig 0,147 lebih besar dari alpha 0,05 maka dinyatakan Normal.

#### 4.3.2 Hasil Uji Linieritas

Uji linieritas dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Dari hasil pengolahan data dalam penelitian ini diperoleh hasil uji linieritas sebagai berikut:

**Tabel 4.18**  
**Hasil Uji Linieritas**

Variabel	Sig	Alpha	Kondisi	Keterangan
<i>Physical Benefit</i> (X1) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)	0,058	0,05	0,058 > 0,05	Linear
<i>Psychological Benefit</i> (X2) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)	0,556	0,05	0,556 > 0,05	Linear
<i>Social Benefit</i> (X3) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)	0,328	0,05	0,328 > 0,05	Linear

Sumber : Data diolah tahun 2019

Berdasarkan hasil pada tabel 4.18 hasil uji linieritas diatas dari hasil uji linieritas bahwa nilai sig > alpha dengan keterangan variabel *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>), *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>) dan *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) menunjukkan bahwa data yang diperoleh model regresi berbentuk Linier terhadap variabel dependen yaitu Kepuasan Pengunjung (Y).

#### 4.3.3 Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas sampel dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang di ambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS 20.

**Tabel 4.19**  
**Hasil Uji Homogenitas**

Variabel	Sig	Alpha	Kondisi	Keterangan
<i>Physical Benefit</i> (X1)	0,200	0,05	$0,200 > 0,05$	Homogen
<i>Psychological Benefit</i> (X2)	0,228	0,05	$0,228 > 0,05$	Homogen
<i>Social Benefit</i> (X3)	0,075	0,05	$0,075 > 0,05$	Homogen

Sumber : Data diolah tahun 2019

Berdasarkan hasil pada tabel 4.19 uji homogenitas diatas bahwa *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>) memiliki nilai sig sebesar 0,200 lebih besar dari alpha 0,05 maka dinyatakan Homogen, *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>) memiliki nilai sig sebesar 0,228 lebih besar dari alpha 0,05 maka dinyatakan Homogen, dan *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) memiliki nilai sig sebesar 0,075 lebih besar dari alpha 0,05 maka dinyatakan Homogen.

#### 4.3.4 Hasil Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas untuk mengetahui gejala multikolinieritas dapat diketahui dengan menggunakan nilai VIF (*variance inflation factor*). Jika nilai VIF lebih dari 10 maka ada gejala multikolinieritas, sedangkan unsur  $(1-R^2)$  di sebut *collinierty tolerance*, artinya jika nilai *collinierty tolerance* dibawah 0,1 maka ada gejala multikolinieritas. Berikut hasil uji Multikolinieritas dalam penelitian ini.

**Tabel 4.20**  
**Hasil Uji Multikolinieritas**

Variabel	VIF		Kondisi	Keterangan
<i>Physical Benefit</i> (X1)	1,256	10	$1,256 \leq 10$	Tidak ada gejala

				Multikolinieritas
<i>Psychological Benefit (X2)</i>	1,423	10	$1,423 \leq 10$	Tidak ada gejala Multikolinieritas
<i>Social Benefit (X3)</i>	1,155	10	$1,155 \leq 10$	Tidak ada gejala Multikolinieritas

Sumber : Data diolah tahun 2019

Berdasarkan hasil pada tabel 4.20 uji multikolinieritas hasil perhitungan pada tabel coefficients nilai VIF  $\leq 10$  maka hasil pengujian dalam penelitian ini tidak terdapat gejala multikolinieritas.

#### 4.4 Hasil Analisis Data

##### 4.4.1 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Uji regresi linier berganda dengan dua atau lebih variabel independen (X) digunakan untuk menguji pengaruh dan meramalkan suatu variabel dependen (Y). Berikut hasil uji regresi linier berganda dalam penelitian ini :

**Tabel 4.21**

##### Uji Determinasi

Variabel	R	R Square
<i>Physical Benefit (X1), Psychological Benefit (X2) dan Social Benefit (X3)</i>	0,954	0,911

Sumber : Data sekunder diolah tahun 2019

Hasil uji determinasi pada tabel 4.21 diatas didapatkan hasil nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,954 yang menunjukkan tingkat ke eratan antara variabel tinggi, untuk nilai koefisien determinasi  $R^2$  (R square) didapatkan nilai sebesar 0,911 menunjukkan bahwa variabel Kepuasan Pengunjung (Y) dipengaruhi oleh *Physical Benefit (X<sub>1</sub>)*, *Psychological*

*Benefit* ( $X_2$ ) dan *Social Benefit* ( $X_3$ ) pada pengunjung objek wisata kampoeng wisata tabek indah sebesar 95,4% sisanya 4,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

**Tabel 4.22**

**Hasil Uji Regresi Linier Berganda**

Variabel	B	Std.Error
<i>Constanta</i>	-0,007	0,952
<i>Physical Benefit</i>	1,098	0,041
<i>Psychological Benefit</i>	0,074	0,043
<i>Social Benefit</i>	0,027	0,031

*Data sekunder diolah tahun 2019*

Model regresi berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.22 hasil uji regresi linier berganda di atas didapatkan persamaan sebagai berikut :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + e$$

$$Y = -0,007 + 1,098 X_1 + 0,074 X_2 + 0,027 X_3 + e$$

Adapun interpretasi dari persamaan tersebut yaitu, sebagai berikut :

1. Nilai konstanta sebesar -0,007 artinya jika variabel *Physical Benefit*, *Psychological Benefit* dan *Social Benefit* Motivasi bernilai 0, maka akan menurunkan Kepuasan Pengunjung sebesar -0,007
2. Nilai koefisien *Physical Benefit* adalah 1,098 artinya setiap Kenaikan *Physical Benefit* akan Meningkatkan Kepuasan Pengunjung sebesar 1,098.
3. Nilai koefisien *Psychological Benefit* adalah 0,074 artinya setiap Kenaikan *Psychological Benefit* akan Meningkatkan Kepuasan Pengunjung sebesar 0,074.

4. Nilai koefisien *Social Benefit* adalah 0,027 artinya setiap Kenaikan *Social Benefit* akan Meningkatkan Kepuasan Pengunjung sebesar 0,027.

## 4.5 Hasil Pengujian Hipotesis

### 4.5.1 Uji t

Uji t atau uji parsial merupakan pengujian yang dilakukan untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini berkaitan dengan terdapat tidaknya pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen dengan Kriteria pengujian yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig > Alpha maka Ho ditolak
- b. Jika nilai Sig < Alpha maka Ho diterima

Hipotesis I : *Physical Benefit* (X1) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

Ho = *Physical Benefit* (X1) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

Ha= *Physical Benefit* (X1) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

**Hipotesis II : *Psychological Benefit* (X2) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.**

Ho = *Psychological Benefit* (X2) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

Ha = *Psychological Benefit* (X2) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

**Hipotesis III : *Social Benefit* (X2) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.**

Ho = *Social Benefit* (X2) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

Ha = *Social Benefit* (X2) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

**Tabel 4.23**

**Hasil Uji T**

<b>Variabel</b>	<b>Sig</b>	<b>Alpha</b>	<b>Kondisi</b>	<b>Simpulan</b>
<i>Physical Benefit</i> (X1)	0.000	0,05	0,000 < 0,05	Berpengaruh (Ho ditolak dan Ha diterima)
<i>Psychological Benefit</i> (X2)	0.092	0,05	0,092 > 0,05	Tidak Berpengaruh (Ho diterima dan Ha ditolak)
<i>Social Benefit</i> (X3)	0,393	0,05	0,393 > 0,05	Tidak Berpengaruh (Ho diterima dan Ha ditolak)

Sumber : Data diolah tahun 2019

1. Berdasarkan dari tabel 4.23 diatas hasil uji t didapatkan nilai untuk variabel *Physical Benefit* (X1) dengan nilai sig sebesar 0,000 sedangkan dengan  $\alpha = 0,05$ . Maka nilai sig lebih kecil dari nilai *alpha* (0,000 < 0,05). Maka Ho yang diajukan ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan bahwa *Physical Benefit* (X1) berpengaruh

terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

2. Berdasarkan dari tabel 4.23 diatas hasil uji t didapatkan nilai untuk variabel *Psychological Benefit* (X2) dengan nilai sig sebesar 0,092 sedangkan  $\alpha = 0,05$ . Maka nilai sig lebih besar dari nilai alpha ( $0,092 > 0,05$ ). Maka  $H_0$  yang diajukan diterima dan  $H_a$  ditolak. Kesimpulan bahwa *Psychological Benefit* (X2) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.
3. Berdasarkan dari tabel 4.23 diatas hasil uji t didapatkan nilai untuk variabel *Social Benefit* (X3) dengan nilai sig sebesar 0,393 sedangkan  $\alpha = 0,05$ . Maka nilai sig lebih besar dari nilai alpha ( $0,393 > 0,05$ ). Maka  $H_0$  yang diajukan diterima dan  $H_a$  ditolak. Kesimpulan bahwa *Social Benefit* (X2) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

#### 4.5.2 Uji F

Uji F atau simultan digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen di penelitian ini.

Kriteria pengujian dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak
- b. Jika nilai sig  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima

**Hipotesis I : *Physical Benefit* (X1), *Psychological Benefit* (X2), dan *Social Benefit* (X3) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.**

$H_0 =$  *Physical Benefit* (X1), *Psychological Benefit* (X2), dan *Social Benefit* (X3) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan



Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

Ha = *Physical Benefit* (X1), *Psychological Benefit* (X2), dan *Social Benefit* (X3) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

**Tabel 4.24**  
**Hasil Uji F**

Variabel	Sig	Alpha	Kondisi	Keterangan
<i>Physical Benefit</i> (X1) dan <i>Psychological Benefit</i> (X2) <i>Social Benefit</i> (X3) terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)	0,000	0,05	$0,000 < 0,05$	Berpengaruh (Ho ditolak dan Ha diterima)

Sumber : Data diolah tahun 2019

Berdasarkan hasil dari tabel 4.24 diatas didapatkan hasil uji F nilai untuk sig sebesar 0,000 sedangkan  $\alpha=0,05$ . Maka Ho yang diajukan ditolak dan Ha diterima. Kesimpulan bahwa *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>), *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>) dan *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) pada pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

## 4.6 Pembahasan

### 4.6.1 Pengaruh *Physical Benefit* (X1) Terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)

Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah merupakan salah tempat berwisata yang berada di Provinsi Lampung. Sebagai objek wisata kampoeng wisata tabek indah menyediakan berbagai fasilitas antara lain :

*Physical Benefit* adalah persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang berdampak pada kesehatan fisik. Kemanfaatan fisik yang disediakan oleh objek wisata kampoeng tabek indah yang bertujuan untuk memuaskan wisatawan yang berkunjung ke kampoeng wisata tabek indah. dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang terkait dengan *physical benefit* seperti *outbond*, *paint ball*, *swimming pool*, *flying fox*, panahan dan lain-lain, Fenomena yang terjadi jumlah pengunjung yang berkunjung ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah mengalami penurunan. Hal ini mengindikasikan ketidakpuasan terkait dengan kemanfaatan dari berbagai fasilitas yang disediakan oleh objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Berdasarkan hasil pengujian secara parsial *Physical Benefit* (X1) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fasilitas *Physical Benefit* yang disediakan oleh objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah dapat memuaskan pengunjung hal ini mengindikasikan pengunjung merasakan kepuasan yaitu manfaat fisik seperti pemeliharaan fisik, peningkatan keterampilan, peningkatan kekuatan otot, dan peningkatan kesehatan fisik (wahana yang dapat memicu adrenaline seorang pengunjung), oleh sebab itu fasilitas-fasilitas yang terkait dengan kemanfaatan fisik dapat digunakan oleh pengelola objek wisata kampoeng wisata tabek indah dalam memuaskan pengunjung sehingga impact tersebut dapat meningkatkan jumlah kunjungan ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

#### **4.6.2 Pengaruh *Psychological Benefit* (X2) Terhadap Kepuasan pengunjung (Y)**

Objek wisata kampoeng wisata tabek indah menyediakan berbagai kemanfaatan. *Psychological Benefit*. Adalah Persepsi subjektif atas suatu kegiatan yang dilakukan individu yang memberikan manfaat psikologis seperti melepaskan tekanan hidup, membuat tekanan emosi

menjadi rileks, mendapatkan perasaan senang, membuat berpikir menjadi bijaksana, berbagai upaya dilakukan untuk memuaskan wisatawan yang berkunjung dengan menyediakan fasilitas yang berdampak kepada kondisi psikologi pengunjung. Dengan menyediakan fasilitas yang terkait dengan *psychological benefit* seperti pemandangan yang hijau, lingkungan yang asri saat berada di objek wisata tabek indah dan sebagainya, Fenomena yang terjadi adalah terjadi penurunan jumlah pengunjung yang datang ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah yang mengindikasikan ketidakpuasan terkait dengan kemanfaatan dari berbagai fasilitas yang disediakan oleh objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Berdasarkan hasil pengujian secara parsial *Psychological Benefit* (X2) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fasilitas *Psychological Benefit* yang disediakan oleh objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung hal ini mengindikasikan pengunjung tidak dapat melepaskan tekanan hidup, membuat tekanan emosi menjadi rileks, mendapatkan perasaan senang, membuat berpikir secara bijaksana untuk mendapatkan kepuasan saat berkunjung di objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Strategi lain yang harus dilakukan oleh pengelola objek wisata kampoeng tabek indah yaitu penambahan fasilitas yang terkait dengan *psychological benefit*.

#### **4.6.3 Pengaruh *Social Benefit* (X3) Terhadap Kepuasan Pengunjung (Y)**

*Social Benefit* merupakan strategi lain yang digunakan oleh pengunjung wisata objek wisata tabek indah dengan menyediakan fasilitas yang menguatkan hubungan pertemanan, menjalin hubungan yang lebih harmonis dengan keluarga, memahami satu sama

lain, mendukung ide-ide teman, memahami perasaan satu sama lain, saling bertukar pendapat dengan teman. Upaya tersebut dilakukan untuk kepuasan wisatawan yang berkunjung ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah, dengan menyediakan fasilitas terkait dengan *social benefit* seperti restoran yang luas dan nyaman, gazibu tempat berkumpul atau rekreasi dengan keluarga, tempat menginap yang bagus dan terjangkau dan lain-lain. Fenomena yang terjadi adalah terjadi penurunan jumlah pengunjung yang datang ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah yang mengindikasikan ketidakpuasan terkait dengan kemanfaatan dari berbagai fasilitas yang disediakan oleh objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Berdasarkan hasil pengujian secara parsial Social Benefit (X3) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fasilitas yang disediakan oleh objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah tidak dapat menguatkan hubungan pertemanan, menjalin hubungan yang lebih harmonis dengan keluarga, memahami satu sama lain, mendukung ide-ide teman, memahami perasaan satu sama lain, saling bertukar pendapat dengan teman untuk mendapatkan kepuasan saat berkunjung ke objek wisata kampoeng wisata tabek indah.

Strategi lain yang harus dilakukan oleh pengelola objek wisata kampoeng tabek indah yaitu penambahan fasilitas yang terkait dengan *social benefit*.

#### **4.6.4 Pengaruh *Physical Benefit* (X1), *Psychological Benefit* (X2) dan *Social Benefit* (X3) Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah**

Berdasarkan hasil analisis regresi berganda pada uji F didapatkan hasil *Physical Benefit* (X1), *Psychological Benefit* (X2) dan *Social Benefit*

(X3) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) pada pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah. Kepuasan wisatawan dapat dicapai dengan penggabungan dari item yang ada di objek wisata kampoeng wisata tabek indah yaitu *Physical Benefit* , *Psychological Benefit* dan *Social Benefit* guna mencapai kepuasan wisatawan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Kesimpulan**

1. *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.
2. *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.
3. *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) tidak berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.
4. *Physical Benefit* (X<sub>1</sub>), *Psychological Benefit* (X<sub>2</sub>), dan *Social Benefit* (X<sub>3</sub>) berpengaruh terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

#### **1.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dalam meningkatkan Kepuasan pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah maka disarankan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

##### **1. Bagi Perusahaan**

Saran yang disampaikan oleh peneliti dari hasil penelitian yang didapat adalah sebagai berikut : Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang Objek Wisata, Kampoeng Wisata Tabek Indah harus mempertahankan manfaat bagi pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah yang terdapat di variabel *Psychological Benefit* (Manfaat Psikologi) dan *Social Benefit* (Manfaat Sosial) sehingga dapat mempertahankan kepuasan pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah, selain itu pihak perusahaan Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah harus lebih memperhatikan kebersihan sekitar, wahana yang membuat manfaat psikologi dan social pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah agar menjadi pendorong kepuasan pengunjung saat melakukan rekreasi maupun refreshing di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah.

## 2. Bagi Penulis Selanjutnya

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan variabel *Physical Benefit*, *Psychological Benefit* dan *Social Benefit*. Untuk pengembangan bagi penelitian selanjutnya diharapkan bagi peneliti dapat memakai atau menambahkan variabel-variabel lain dan menambahkan metode-metode lain untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Sanusi. 2016. Metodologi Penelitian Bisnis. Cetakan Keenam. Jakarta: Salemba Empat.
- Beyza Merve AKGÜL, Ezgi ERTÜZÜN, Suat KARAKÜÇÜK "Leisure Benefit Scale: A Study of Validity and Reliability" *Gazi Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 2018, 23 (1), 25-34.
- CHIN TSAI KUO "A Study of the Correlation Between Leisure Benefit And Behavioral Intentions – Using Bantou Arts and Cultural Village as an Example" *International Review of Management and Business Research*. December 2013 Vol. 2 Issue. 4.
- Dinas Pariwisata Provinsi Lampung (2018).
- Dwi Okta Roihanah dan Sunarti "Pengaruh *Leisure Benefit* Terhadap Kepuasan Pengunjung (Survey pada Pengunjung Hawaii Waterpark Malang)" *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 50 No. 3 September 2017.
- Fandy Tjiptono, *Pemasaran Jasa*, Bayumedia, Malang.
- Farah Nita Elia dan Sunarti "Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Kunjungan dan Kepuasan Pengunjung (Survei Pada Pengunjung Wisata Kampung Coklat Kabupaten Blitar)" *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 61 No. 4 Agustus 2018.
- Faris L Lumentut dan Indrie D Palandeng "Fasilitas *Servicescape* Dan Kualitas Pelayanan, Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Konsumen MCDONALD'S



Manado” Jurnal EMBA Vol. 2 No. 3 September 2014, Hal. 126-236. ISSN 2303-1174.

Feng Hsiang Chang dan Chih Yung Tsai “*Relationship Among Service Quality, Leisure Benefits, Overall Satisfaction, And Revisit Itention : Culural Parks As An Example*” *Journal Of Science And Humanities Research JSSHR* 28 | Volume 2 | Issue 1 | 2016.

<http://www.lampost.co/berita-kunjungan-wisatawan-nusantara-ke-lampung-kalahkan-bali>

Ika Dwi Ayuningrum dan Edriana Pangestuti “Pengaruh Inovasi Terhadap Keunggulan Bersaing Dan Kepuasan Pengunjung Industri Pariwisata Di Kabupaten Bojonegoro” *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 60 No. 1 Juli 2018.

Kotler dan Keller. 2010. *Manajemen Pemasaran*. Jilid 1, Edisi Ketiga belas. Penerbit Erlangga, Jakarta.

Rambat Lupioyadi dan Ridho. 2015. *Praktikum Metode Riset Bisnis*. Salemba Empat. Jakarta.

Rully Putri Utami dan Bethani Suryawardani. “Pengaruh *Servicescape* Terhadap Kepuasan Pelanggan (Studi Pada Konsumen Heaven’s Café And Boutique Bandung Tahun 2016” **Prosiding SNaPP 2016** Sosial, Ekonomi dan Humaniora ISSN**2089-3590** | EISSN **2303-2472**.

Simon Wang, Chih Yung Tsai dan Ying Chien Chu “*Tourist behavior in Hakka Cultural Parks*” *African Journal of Business Management* Vol. 4 (14), pp 2952-2961, 18 October, 2010. ISSN 1993-8233 2010 Academic Journal.

Sugiyono. 2014, Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D. Penerbit CV alfabeta, Bandung.

Sugiyono. 2016, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D. Penerbit CV alfabeta, Bandung.

Tony Wijaya. 2013. Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.

Wu Yan “*Correlations of Consumers, Leisure Motivation and Leisure Value with Leisure Benefits –A Case Study on Taiwan International Orchid Show*” *Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, Vol. 3, No. 3, Maret 2013.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### KUISIONER PENELITIAN

“PENGARUH *LEISURE BENEFITS* TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG OBJEK  
WISATA KAMPOENG WISATA TABEK INDAH”

---

Kepada Yth.

Bapak/Ibu/Saudara

Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah

Di

Tempat

Dengan Hormat

Dalam rangka penelitian untuk keperluan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Leisure Benefits* Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah”, bersamaan dengan ini saya :

Nama : Muhammad Ridho Robbani

Universitas/Fakultas : Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya/Ekonomi Bisnis

Memohon bantuan kepada Bapak/Ibu/Saudara/I Pengunjung objek wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah untuk mengisi kuisisioner yang telah disediakan dalam rangka mendukung penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaruh *Leisure benefits* atau persepsi subjektif seseorang terhadap kepuasan pengunjung setelah berkunjung di objek wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah. Jawaban yang objektif akan sangat membantu penelitian ini. Segala bentuk jawaban Bapak/Ibu/Saudara/I akan dijaga kerahasiannya. Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Hormat Saya

**Muhammad Ridho Robbani**

**NPM. 1412110224**

## SCREENING QUESTIONS

1. Apakah anda pernah berkunjung ke Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah ?

Pernah

Tidak Pernah (cukup mengisi kuisioner sampai disini)

## BAGIAN I

### Biodata Responden :

Nama :

#### a. Jenis Kelamin Anda

Laki-laki

Perempuan

#### b. Usia Anda

Antara 17-23 Tahun

Antara 38-44 Tahun

Antara 24-30 Tahun

Antara 45-51 Tahun

Antara 31- 37 Tahun

> dari 51 Tahun

#### c. Pekerjaan Anda

Pelajar / Mahasiswa

Pegawai Negeri / Karyawan Swasta

Wiraswasta

Lainnya

#### d. Penghasilan Anda dalam Sebulan

Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000

Rp. 5.000.000 s/d Rp. 7.500.000

Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000

> dari Rp. 7.500.000

#### e. Darimana anda mendapatkan informasi terkait Objek Wisata yang Anda Kunjungi

Rekomendasi teman / saudara

Media Cetak / Elektronik (internet, tv, koran, dsb)

Brosur paket perjalanan wisata

Lain-lain (sebutkan)

#### f. Dalam kurun waktu 2 tahun terakhir, sudah berapa kali anda mengunjungi objek wisata tersebut?

1 kali

2 kali

3 kali

> dari 3 kali

## BAGIAN II

### Pengaruh *Leisure Benefits* Terhadap Kepuasan Pengunjung Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah

Pilihlah jawaban dengan tanda ( ✓ ) pada table dibawah ini :

Keterangan : STS = Sangat Tidak Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

SS = Sangat Setuju

N = Neutral

NO	PERTANYAAN	STS	TS	N	S	SS
<b>A.</b>	<b><i>PHYSICAL BENEFIT</i></b>					
1.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk pemeliharaan fisik?					
2.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk peningkatan keterampilan fisik?					
3.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot?					
4.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk meningkatkan kesehatan fisik?					
5.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk mengembalikan kekuatan fisik menjadi lebih rileks?					
<b>B.</b>	<b><i>PSYCHOLOGICAL BENEFIT</i></b>					
6.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk melepaskan tekanan hidup?					
7.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk membuat tekanan emosi menjadi rileks?					
8.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk mendapatkan perasaan senang?					
9.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk membuat berpikir secara bijaksana?					

10.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk membuat pikiran menjadi rileks?					
<b>C.</b>	<b><i>SOCIAL BENEFIT</i></b>					
11.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk menguatkan hubungan pertemanan?					
12.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk menjalin hubungan yang lebih harmonis dengan keluarga?					
13.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk memahami satu sama lain?					
14.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk mendukung ide-ide teman?					
15.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk memahami perasaan satu sama lain?					
16.	Berkunjung di Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah bermanfaat untuk saling bertukar pendapat dengan teman?					
<b>D.</b>	<b><i>KEPUASAN PENGUNJUNG</i></b>					
17.	Pengunjung merasakan kepuasan dengan seluruh pelayanan yang diberikan Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?					
18.	Pengunjung merasakan kepuasan dengan seluruh fasilitas yang diberikan oleh Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?					
19.	Pelayanan oleh karyawan Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah sangat memuaskan?					
20.	Ketika bermain pengunjung tidak menemukan kendala apapun?					
21.	Kecepatan karyawan Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah dalam memberikan pelayanan dapat memberikan kepuasan bagi pengunjung?					
22.	Pengunjung merasa puas dengan fasilitas yang diberikan pihak Objek Wisata Kampoeng Wisata Tabek Indah?					

## Lampiran 2

### Hasil Jawaban Responden

#### 1. Jawaban Kuisisioner *Physical Benefit*

<i>PHYSICAL BENEFIT</i>					Total
P1	P2	P3	P4	P5	
5	5	4	5	4	23
5	4	5	5	5	24
3	5	3	4	4	19
4	5	4	3	3	19
4	4	3	4	4	19
5	5	5	3	4	22
3	3	3	4	3	16
5	4	4	5	4	22
4	5	3	4	3	19
5	3	3	5	4	20
5	5	3	3	3	19
4	3	3	4	4	18
5	5	5	4	5	24
5	5	1	2	3	16
5	4	4	5	4	22
4	4	3	3	4	18
5	5	4	5	3	22
4	4	3	4	4	19
5	5	5	5	4	24
4	4	4	4	4	20
4	3	4	4	3	18
3	4	3	3	4	17
4	4	4	5	4	21
3	3	4	4	3	17
4	4	4	4	4	20
5	4	5	5	4	23
5	5	3	3	3	19
4	3	3	4	4	18
5	5	5	4	4	23
4	3	5	5	3	20
4	4	5	5	4	22
5	3	5	4	5	22
4	5	3	5	3	20
3	4	4	5	4	20
4	3	4	4	3	18
4	5	5	5	5	24
3	4	3	3	3	16



4	4	5	4	4	21
3	5	4	5	3	20
4	5	5	3	3	20
3	3	5	5	3	19
4	3	4	3	3	17
5	4	5	5	5	24
3	3	5	5	2	18
4	5	5	4	4	22
4	2	4	4	3	17
3	4	5	5	4	21
4	4	4	4	3	19
4	5	5	5	5	24
4	3	4	4	4	19
3	4	4	3	4	18
4	4	3	4	3	18
4	5	4	4	4	21
3	4	3	3	4	17
4	4	4	4	4	20
4	5	5	4	5	23
3	5	4	3	5	20
4	4	4	5	5	22
4	4	4	5	4	21
5	5	5	5	4	24
5	5	1	2	3	16
4	5	5	5	4	23
5	4	4	5	4	22
4	5	4	5	4	22
4	4	3	3	4	18
5	5	4	5	5	24
5	5	4	5	2	21
5	5	4	5	3	22
4	4	3	4	4	19
5	4	5	5	2	21
5	5	5	5	4	24
4	4	4	4	3	19
3	5	3	4	4	19
4	3	4	4	3	18
4	5	4	3	3	19
3	4	3	3	3	16
4	4	3	4	3	18
4	4	4	5	4	21
5	5	5	3	3	21
3	3	4	4	3	17
4	4	4	4	3	19
3	3	3	4	3	16

5	4	5	5	4	23
5	4	4	5	3	21
4	3	5	5	3	20
4	5	5	5	4	23
4	5	4	5	4	22
4	5	3	4	2	18
5	5	4	5	5	24
3	4	5	3	5	20
5	3	3	5	3	19
4	3	5	3	3	18
3	4	5	3	2	17
4	3	3	4	3	17
3	4	5	3	2	17
4	3	4	4	3	18
3	1	3	3	2	12
3	3	3	2	1	12
4	4	5	3	2	18
3	2	4	4	3	16

### Lampiran 3

#### Hasil Jawaban Responden

##### 1. Jawaban Kuisisioner *Psychological Benefit*

<i>PSYCHOLOGICAL BENEFIT</i>					
<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>	<b>Total</b>
4	4	5	5	4	22
5	3	5	4	5	22
4	5	3	5	3	20
3	4	4	5	4	20
4	3	4	4	3	18
4	5	5	5	5	24
3	4	3	3	3	16
4	4	5	4	4	21
3	5	4	5	3	20
4	5	5	3	3	20
3	3	5	5	3	19
4	3	4	3	3	17
5	4	5	5	5	24
3	3	5	5	1	17
4	5	5	4	4	22
4	2	4	4	3	17
3	4	5	5	4	21

4	4	4	4	3	19
4	5	5	5	5	24
4	3	4	4	4	19
3	4	4	3	4	18
4	4	3	4	3	18
4	5	4	4	4	21
3	4	3	3	4	17
4	4	4	4	4	20
4	5	5	4	5	23
2	3	2	4	3	14
1	4	4	2	5	16
4	3	3	3	5	18
3	5	4	3	5	20
4	5	3	3	4	19
5	5	2	2	4	18
3	4	4	4	2	17
4	3	3	3	3	16
3	4	3	2	3	15
5	3	3	4	4	19
3	4	3	3	2	15
4	5	3	3	4	19
3	4	2	4	3	16
3	5	3	4	4	19
3	3	3	2	4	15
3	4	4	2	3	16
5	4	4	3	4	20
1	2	3	2	4	12
4	5	4	4	4	21
3	3	4	1	3	14
4	5	2	3	4	18
3	4	4	3	3	17
5	5	4	4	4	22
4	4	3	2	3	16
4	4	3	3	3	17
3	3	1	3	2	12
4	5	4	4	3	20
4	4	3	3	2	16
4	4	3	3	3	17
5	5	4	4	4	22
5	5	3	4	3	20
5	5	4	3	3	20
4	5	4	3	3	19
4	5	5	4	4	22
5	3	5	3	5	21
4	4	4	5	5	22

5	4	4	2	2	17
4	4	4	5	4	21
4	5	4	4	5	22
5	5	5	5	4	24
5	4	4	4	4	21
4	5	3	4	3	19
4	5	5	2	2	18
3	5	3	3	3	17
2	3	3	3	4	15
3	4	4	4	5	20
4	5	3	3	3	18
4	4	3	2	5	18
3	3	2	3	5	16
4	4	4	1	5	18
4	5	3	3	5	20
3	3	2	2	5	15
3	4	4	3	4	18
4	4	3	4	5	20
4	3	3	3	3	16
1	3	3	4	4	15
5	4	3	3	3	18
3	3	2	3	3	14
4	4	3	4	4	19
4	3	2	4	3	16
3	4	4	2	2	15
4	5	3	3	3	18
4	4	5	3	3	19
4	3	4	4	3	18
2	4	4	4	4	18
4	3	2	3	4	16
4	5	3	4	4	20
4	5	3	4	3	19
4	5	3	2	5	19
4	4	5	2	3	18
5	5	4	3	3	20
4	4	3	1	2	14
5	5	4	2	2	18
5	4	4	4	3	20

## Lampiran 4

### Hasil Jawaban Responden

#### 1. Jawaban Kuisisioner *Social Benefit*

<i>SOCIAL BENEFIT</i>						<b>Total</b>
<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>	<b>P6</b>	
5	3	5	5	4	5	27
5	5	4	5	3	4	26
5	4	5	5	2	4	25
3	5	3	4	4	4	23
4	5	4	3	3	3	22
4	4	3	4	3	4	22
5	5	5	3	3	4	25
3	3	3	4	3	3	19
5	4	4	5	3	4	25
4	5	3	4	2	4	22
5	3	3	5	3	4	23
5	5	3	3	3	5	24
4	3	3	4	4	3	21
5	5	5	4	4	3	26
5	5	1	2	3	3	19
5	4	4	5	4	4	26
4	4	3	3	4	3	21
5	5	4	5	2	5	26
4	4	3	4	4	3	22
5	5	5	5	4	4	28
4	4	4	4	3	4	23
4	3	4	4	3	2	20
3	4	3	3	1	3	17
4	4	4	5	4	4	25
3	3	4	4	3	3	20
4	4	4	4	3	3	22
5	4	5	5	4	4	27
3	2	3	2	3	4	17
3	1	4	4	1	4	17
3	4	3	3	1	3	17
4	3	5	5	4	5	26
5	4	5	5	5	5	29
4	2	3	4	3	4	20
3	3	4	3	4	3	20
4	2	4	4	3	4	21
4	4	5	3	5	3	24
3	2	3	4	3	4	19
4	3	5	5	4	5	26

3	2	4	4	3	4	20
4	2	5	5	3	5	24
3	2	5	3	3	3	19
5	5	4	5	5	5	29
5	4	5	4	5	4	27
3	4	5	2	1	2	17
4	3	5	5	4	5	26
4	2	4	3	3	3	19
3	3	5	5	4	5	25
4	2	4	4	3	4	21
4	4	5	5	5	5	28
4	3	4	4	4	4	23
3	3	4	4	4	4	22
4	2	3	3	3	3	18
4	3	4	5	4	5	25
3	3	3	4	4	4	21
4	3	4	4	4	4	23
4	4	5	5	5	5	28
3	4	4	5	5	5	26
4	4	4	5	5	5	27
4	3	4	5	4	5	25
5	3	5	5	4	5	27
5	5	3	5	3	4	25
4	5	5	5	4	5	28
4	5	4	4	4	3	24
4	5	4	5	4	4	26
4	4	5	4	2	4	23
5	5	4	5	5	5	29
5	5	4	4	3	4	25
3	4	5	3	5	4	24
5	4	5	5	4	3	26
4	5	5	5	5	5	29
4	2	3	3	2	4	18
3	3	4	4	4	4	22
3	4	5	3	2	4	21
4	4	4	3	4	3	22
4	3	2	3	2	4	18
5	4	4	4	4	3	24
3	4	5	3	2	5	22
5	3	3	2	5	5	23
4	3	4	4	3	5	23
5	4	4	3	5	5	26
4	4	3	3	5	5	24
3	1	3	3	2	4	16
5	5	4	3	4	4	25

3	3	3	2	1	5	17
4	4	4	3	5	3	23
5	4	3	2	4	4	22
4	3	4	4	2	4	21
4	4	5	3	2	3	21
5	4	4	5	3	4	25
5	4	3	4	4	4	24
3	2	4	4	3	4	20
3	4	3	2	4	4	20
3	4	5	3	3	3	21
5	4	5	3	4	4	25
4	4	5	3	4	4	24
5	4	4	5	5	4	27
4	5	5	4	4	4	26
5	4	4	3	4	4	24
5	5	5	4	3	4	26
5	5	4	4	4	4	26

## Lampiran 5

### Hasil Jawaban Responden

#### 1. Jawaban Kuisisioner Kepuasan Pengunjung

<i>KEPUASAN PENGUNJUNG</i>						Total
P1	P2	P3	P4	P5	P6	
5	5	4	5	4	4	27
5	4	5	5	5	3	27
3	5	3	4	4	5	24
4	5	4	3	3	4	23
4	4	3	4	4	3	22
5	5	5	3	4	5	27
3	3	3	4	3	4	20
5	4	4	5	4	4	26
4	5	3	4	3	5	24
5	3	3	5	4	5	25
5	5	3	3	3	3	22
4	3	3	4	4	3	21
5	5	5	4	5	4	28
5	5	1	2	3	3	19
5	4	4	5	4	5	27
4	4	3	3	4	2	20
5	5	4	5	3	4	26
4	4	3	4	4	4	23

5	5	5	5	4	5	29
4	4	4	4	4	3	23
4	3	4	4	3	4	22
3	4	3	3	4	4	21
4	4	4	5	4	5	26
3	3	4	4	3	4	21
4	4	4	4	4	4	24
5	4	5	5	4	5	28
5	5	3	3	3	5	24
4	3	3	4	4	3	21
5	5	5	4	4	3	26
4	3	5	5	3	5	25
4	4	5	3	4	5	25
5	3	5	4	5	5	27
4	5	3	5	3	4	24
3	4	4	5	4	3	23
4	3	4	4	3	4	22
4	5	5	5	5	3	27
3	4	3	3	3	4	20
4	4	5	4	4	5	26
3	5	4	5	3	4	24
4	5	5	3	3	5	25
3	3	5	5	3	3	22
4	3	4	3	3	4	21
5	4	5	5	5	4	28
3	3	5	5	1	2	19
4	5	5	4	4	5	27
4	2	4	4	3	3	20
3	4	5	5	4	5	26
4	4	4	4	3	4	23
4	5	5	5	5	5	29
4	3	4	4	4	4	23
3	4	4	3	4	4	22
4	4	3	4	3	3	21
4	5	4	4	4	5	26
3	4	3	3	4	4	21
4	4	4	4	4	4	24
4	5	5	4	5	5	28
3	5	4	3	5	5	25
4	4	4	5	5	5	27
4	4	4	5	4	5	26
5	5	5	5	4	5	29
5	5	1	2	3	3	19
4	5	5	5	4	4	27
5	4	4	5	4	4	26



4	5	4	5	4	4	26
4	4	3	3	4	3	21
5	5	4	5	5	5	29
5	5	4	5	2	5	26
5	5	4	5	3	4	26
4	4	3	4	4	3	22
5	4	5	5	2	4	25
5	5	5	5	4	4	28
4	4	4	4	3	4	23
3	5	3	4	4	4	23
4	3	4	4	3	2	20
4	5	4	3	3	3	22
3	4	3	3	1	3	17
4	4	3	4	3	4	22
4	4	4	5	4	4	25
5	5	5	3	3	4	25
3	3	4	4	3	3	20
4	4	4	4	3	3	22
3	3	3	4	3	3	19
5	4	5	5	4	4	27
5	4	4	5	3	4	25
4	3	5	5	3	4	24
4	5	5	5	4	5	28
4	5	4	5	4	4	26
4	5	3	4	2	4	22
5	5	4	5	5	5	29
3	4	5	3	5	4	24
5	3	3	5	3	4	23
4	3	5	3	3	3	21
3	4	5	3	2	4	21
2	3	3	2	3	3	16
3	4	5	3	2	5	22
4	3	4	4	3	5	23
3	1	3	3	2	4	16
3	3	3	2	1	5	17
4	4	5	3	2	3	21
3	2	4	4	3	4	20

## Lampiran 6

### Karakteristik Responden

#### 1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	6	5.7	5.7	5.7
Valid	Laki - Laki	54	50.9	56.6
	Perempuan	46	43.4	100.0
	Total	106	100.0	100.0

#### 2. Responden Berdasarkan Usia

Usia				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	6	5.7	5.7	5.7
	> 51 Tahun	5	4.7	10.4
	17-23 Tahun	33	31.1	41.5
Valid	24-30 Tahun	36	34.0	75.5
	31-37 Tahun	9	8.5	84.0
	38-44 Tahun	8	7.5	91.5
	45-51 Tahun	9	8.5	100.0
	Total	106	100.0	100.0

#### 3. Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	6	5.7	5.7	5.7
	Lainnya	10	9.4	15.1
Valid	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	29	27.4	42.5
	Pelajar / Mahasiswa	34	32.1	74.5
	Wiraswasta	27	25.5	100.0
	Total	106	100.0	100.0

#### 4. Responden Berdasarkan Penghasilan

Penghasilan				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	6	5.7	5.7	5.7
> dari Rp. 7.500.000	3	2.8	2.8	8.5
Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	53	50.0	50.0	58.5
Valid Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	41	38.7	38.7	97.2
Rp. 5.000.000 s/d Rp. 7.500.000	3	2.8	2.8	100.0
Total	106	100.0	100.0	

#### 5. Responden Berdasarkan Informasi Mengetahui

Informasi mengetahui				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	6	5.7	5.7	5.7
Brosur paket perjalanan wisata	1	.9	.9	6.6
Valid Media cetak / Elektronik (internet, tv, koran, dsb)	3	2.8	2.8	9.4
Rekomendasi teman / saudara	96	90.6	90.6	100.0
Total	106	100.0	100.0	

## 6. Responden Berdasarkan Banyaknya Mengunjungi

Banyaknya mengunjungi				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	6	5.7	5.7	5.7
> dari 3 kali	8	7.5	7.5	13.2
Valid 1 kali	19	17.9	17.9	31.1
2 kali	57	53.8	53.8	84.9
3 kali	16	15.1	15.1	100.0
Total	106	100.0	100.0	

### Lampiran 7

#### Hasil Jawaban Responden

##### 1. Jawaban Pernyataan X1

PERNYATAAN 1 X1				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
3	23	23.0	23.0	23.0
Valid 4	48	48.0	48.0	71.0
5	29	29.0	29.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

PERNYATAAN 2 X1				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	1	1.0	1.0	1.0
2	2	2.0	2.0	3.0
Valid 3	22	22.0	22.0	25.0
4	39	39.0	39.0	64.0
5	36	36.0	36.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 3 X1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	2	2.0	2.0	2.0
3	27	27.0	27.0	29.0
Valid 4	39	39.0	39.0	68.0
5	32	32.0	32.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 4 X1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	3	3.0	3.0	3.0
3	22	22.0	22.0	25.0
Valid 4	36	36.0	36.0	61.0
5	39	39.0	39.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 5 X1**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	1	1.0	1.0	1.0
2	8	8.0	8.0	9.0
Valid 3	38	38.0	38.0	47.0
4	41	41.0	41.0	88.0
5	12	12.0	12.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**2. Jawaban Pernyataan X2****PERNYATAAN 1 X2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	3	3.0	3.0	3.0
2	3	3.0	3.0	6.0
Valid 3	26	26.0	26.0	32.0
4	51	51.0	51.0	83.0
5	17	17.0	17.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 2 X2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	2	2.0	2.0	2.0
3	23	23.0	23.0	25.0
Valid 4	40	40.0	40.0	65.0
5	35	35.0	35.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 3 X2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	1	1.0	1.0	1.0
2	9	9.0	9.0	10.0
Valid 3	35	35.0	35.0	45.0
4	37	37.0	37.0	82.0
5	18	18.0	18.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 4 X2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	3	3.0	3.0	3.0
2	15	15.0	15.0	18.0
Valid 3	34	34.0	34.0	52.0
4	35	35.0	35.0	87.0
5	13	13.0	13.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 5 X2**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	1	1.0	1.0	1.0
2	9	9.0	9.0	10.0
Valid 3	38	38.0	38.0	48.0
4	33	33.0	33.0	81.0
5	19	19.0	19.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

### 3. Jawaban Pernyataan X3

**PERNYATAAN 1 X3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	25	25.0	25.0	25.0
4	42	42.0	42.0	67.0
5	33	33.0	33.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 2 X3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	2	2.0	2.0	2.0
2	12	12.0	12.0	14.0
3	24	24.0	24.0	38.0
4	40	40.0	40.0	78.0
5	22	22.0	22.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 3 X3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	1	1.0	1.0	1.0
2	1	1.0	1.0	2.0
3	25	25.0	25.0	27.0
4	41	41.0	41.0	68.0
5	32	32.0	32.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 4 X3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	7	7.0	7.0	7.0
3	27	27.0	27.0	34.0
Valid 4	34	34.0	34.0	68.0
5	32	32.0	32.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 5 X3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	5	5.0	5.0	5.0
2	11	11.0	11.0	16.0
Valid 3	30	30.0	30.0	46.0
4	38	38.0	38.0	84.0
5	16	16.0	16.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 6 X3**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	2	2.0	2.0	2.0
3	23	23.0	23.0	25.0
Valid 4	49	49.0	49.0	74.0
5	26	26.0	26.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	



#### 4. Jawaban Pernyataan Kepuasan Pengunjung

**PERNYATAAN 1 Y**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	1	1.0	1.0	1.0
3	23	23.0	23.0	24.0
Valid 4	47	47.0	47.0	71.0
5	29	29.0	29.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 2 Y**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	1	1.0	1.0	1.0
2	2	2.0	2.0	3.0
Valid 3	22	22.0	22.0	25.0
4	39	39.0	39.0	64.0
5	36	36.0	36.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 3 Y**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	2	2.0	2.0	2.0
3	27	27.0	27.0	29.0
Valid 4	39	39.0	39.0	68.0
5	32	32.0	32.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 4 Y**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	4	4.0	4.0	4.0
3	23	23.0	23.0	27.0
Valid 4	35	35.0	35.0	62.0
5	38	38.0	38.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 5 Y**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
1	3	3.0	3.0	3.0
2	7	7.0	7.0	10.0
Valid 3	37	37.0	37.0	47.0
4	41	41.0	41.0	88.0
5	12	12.0	12.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

**PERNYATAAN 6 Y**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
2	3	3.0	3.0	3.0
3	24	24.0	24.0	27.0
Valid 4	43	43.0	43.0	70.0
5	30	30.0	30.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

## Lampiran 8 Hasil Uji Validitas

### 1. Hasil Uji Validitas X1

		Correlations					
		PERNYATAAN 1	PERNYATAAN 2	PERNYATAAN 3	PERNYATAAN 4	PERNYATAAN 5	TOTAL X1
		X1	X1	X1	X1	X1	
PERNYATAAN 1 X1	Pearson Correlation	1	.449**	.291	.195	.222	.684**
	Sig. (1-tailed)		.006	.059	.151	.120	.000
	N	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 2 X1	Pearson Correlation	.449**	1	.062	-.281	.025	.399*
	Sig. (1-tailed)	.006		.373	.066	.448	.015
	N	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 3 X1	Pearson Correlation	.291	.062	1	.553**	.367*	.785**
	Sig. (1-tailed)	.059	.373		.001	.023	.000
	N	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 4 X1	Pearson Correlation	.195	-.281	.553**	1	.324*	.610**
	Sig. (1-tailed)	.151	.066	.001		.040	.000
	N	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 5 X1	Pearson Correlation	.222	.025	.367*	.324*	1	.577**
	Sig. (1-tailed)	.120	.448	.023	.040		.000
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL X1	Pearson Correlation	.684**	.399*	.785**	.610**	.577**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.015	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30

## 2. Hasil Uji Validitas X2

### Correlations

		PERNYATAAN 1	PERNYATAAN 2	PERNYATAAN 3	PERNYATAAN 4	PERNYATAAN 5	TOTAL X2
		X2	X2	X2	X2	X2	
PERNYATAAN 1 X2	Pearson Correlation	1	.030	.356 <sup>*</sup>	.319 <sup>*</sup>	.159	.610 <sup>**</sup>
	Sig. (1-tailed)		.438	.027	.043	.201	.000
	N	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 2 X2	Pearson Correlation	.030	1	.203	.097	.329 <sup>*</sup>	.564 <sup>**</sup>
	Sig. (1-tailed)	.438		.141	.305	.038	.001
	N	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 3 X2	Pearson Correlation	.356 <sup>*</sup>	.203	1	.381 <sup>*</sup>	.215	.715 <sup>**</sup>
	Sig. (1-tailed)	.027	.141		.019	.127	.000
	N	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 4 X2	Pearson Correlation	.319 <sup>*</sup>	.097	.381 <sup>*</sup>	1	-.160	.531 <sup>**</sup>
	Sig. (1-tailed)	.043	.305	.019		.199	.001
	N	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 5 X2	Pearson Correlation	.159	.329 <sup>*</sup>	.215	-.160	1	.553 <sup>**</sup>
	Sig. (1-tailed)	.201	.038	.127	.199		.001
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL X2	Pearson Correlation	.610 <sup>**</sup>	.564 <sup>**</sup>	.715 <sup>**</sup>	.531 <sup>**</sup>	.553 <sup>**</sup>	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.001	.000	.001	.001	
	N	30	30	30	30	30	30

### 3. Hasil Uji Validitas X3

#### Correlations

		PERNYATAAN 1 X3	PERNYATAAN 2 X3	PERNYATAAN 3 X3	PERNYATAAN 4 X3	PERNYATAAN 5 X3	PERNYATAAN 6 X3	TOTAL X3
PERNYATAAN 1 X3	Pearson Correlation	1	.480**	.365*	.424**	.360*	.422*	.805**
	Sig. (1-tailed)		.004	.024	.010	.025	.010	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 2 X3	Pearson Correlation	.480**	1	.026	.000	.187	.129	.511**
	Sig. (1-tailed)	.004		.445	.500	.161	.248	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 3 X3	Pearson Correlation	.365*	.026	1	.580**	.175	.265	.645**
	Sig. (1-tailed)	.024	.445		.000	.178	.079	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 4 X3	Pearson Correlation	.424**	.000	.580**	1	.245	.373*	.694**
	Sig. (1-tailed)	.010	.500	.000		.096	.021	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 5 X3	Pearson Correlation	.360*	.187	.175	.245	1	.017	.549**
	Sig. (1-tailed)	.025	.161	.178	.096		.464	.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 6 X3	Pearson Correlation	.422*	.129	.265	.373*	.017	1	.543**
	Sig. (1-tailed)	.010	.248	.079	.021	.464		.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL X3	Pearson Correlation	.805**	.511**	.645**	.694**	.549**	.543**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.002	.000	.000	.001	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30

#### 4. Hasil Uji Validitas Y

##### Correlations

		PERNYATAAN 1	PERNYATAAN 2	PERNYATAAN 3	PERNYATAAN 4	PERNYATAAN 5	PERNYATAAN 6	TOTAL Y
		Y	Y	Y	Y	Y	Y	
PERNYATAAN 1 Y	Pearson Correlation	1	.449**	.291	.195	.222	.056	.612**
	Sig. (1-tailed)		.006	.059	.151	.120	.385	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 2 Y	Pearson Correlation	.449**	1	.062	-.281	.025	.100	.378*
	Sig. (1-tailed)	.006		.373	.066	.448	.299	.020
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 3 Y	Pearson Correlation	.291	.062	1	.553**	.367*	.293	.774**
	Sig. (1-tailed)	.059	.373		.001	.023	.058	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 4 Y	Pearson Correlation	.195	-.281	.553**	1	.324*	.383*	.651**
	Sig. (1-tailed)	.151	.066	.001		.040	.018	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 5 Y	Pearson Correlation	.222	.025	.367*	.324*	1	-.136	.458**
	Sig. (1-tailed)	.120	.448	.023	.040		.237	.006
	N	30	30	30	30	30	30	30
PERNYATAAN 6 Y	Pearson Correlation	.056	.100	.293	.383*	-.136	1	.547**
	Sig. (1-tailed)	.385	.299	.058	.018	.237		.001
	N	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL Y	Pearson Correlation	.612**	.378*	.774**	.651**	.458**	.547**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.020	.000	.000	.006	.001	
	N	30	30	30	30	30	30	30



## Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas

### 1. Hasil Uji Reliabilitas X1

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.580	5

### 2. Hasil Uji Reliabilitas X2

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.536	5

### 3. Hasil Uji Reliabilitas X3

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.677	6

### 4. Hasil Uji Reliabilitas Y

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.595	6



## Lampiran 10 Hasil Uji Asumsi Klasik

### 1. Hasil Uji Regresi

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2 <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: TOTAL Y

b. All requested variables entered.

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.954 <sup>a</sup>	.911	.908	.942

a. Predictors: (Constant), TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2

b. Dependent Variable: TOTAL Y

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	872.179	3	290.726	327.536	.000 <sup>b</sup>
Residual	85.211	96	.888		
Total	957.390	99			

a. Dependent Variable: TOTAL Y

b. Predictors: (Constant), TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.007	.952		-.007	.994
TOTAL X1	1.098	.041	.920	26.969	.000
TOTAL X2	.074	.043	.062	1.702	.092
TOTAL X3	.027	.031	.028	.858	.393

a. Dependent Variable: TOTAL Y

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	14.84	28.89	23.69	2.968	100
Residual	-4.728	2.157	.000	.928	100
Std. Predicted Value	-2.981	1.751	.000	1.000	100
Std. Residual	-5.018	2.290	.000	.985	100

a. Dependent Variable: TOTAL Y

## 2. Hasil Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	.92774940
	Absolute	.114
Most Extreme Differences	Positive	.089
	Negative	-.114
Kolmogorov-Smirnov Z		1.142
Asymp. Sig. (2-tailed)		.147

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

## 3. Hasil Uji Linearitas

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
TOTAL Y * TOTAL X1	100	100.0%	0	0.0%	100	100.0%
TOTAL Y * TOTAL X2	100	100.0%	0	0.0%	100	100.0%
TOTAL Y * TOTAL X3	100	100.0%	0	0.0%	100	100.0%

**Total Y Total X1**

**Report**

TOTAL Y

TOTAL X1	Mean	N	Std. Deviation
12	16.50	2	.707
16	19.14	7	1.069
17	20.33	9	1.732
18	21.20	15	1.014
19	22.81	16	.750
20	24.17	12	.718
21	25.60	10	.516
22	26.33	12	.651
23	27.29	7	.756
24	28.30	10	.823
Total	23.69	100	3.110

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TOTAL Y * TOTAL X1	(Combined)	880.933	9	97.881	115.220	.000
	Between Groups					
	Linearity	867.507	1	867.507	1021.177	.000
	Deviation from Linearity	13.426	8	1.678	1.976	.058
	Within Groups	76.457	90	.850		
Total		957.390	99			

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
TOTAL Y * TOTAL X1	.952	.906	.959	.920

**Total Y Total X2**

**Report**

TOTAL Y

TOTAL X2	Mean	N	Std. Deviation
12	20.00	2	1.414
14	21.50	4	3.697
15	23.14	7	3.288
16	22.36	11	2.203
17	22.50	10	2.273
18	23.00	17	2.646
19	24.15	13	3.184

20	23.31	16	3.005
21	25.14	7	2.734
22	26.88	8	2.532
23	28.00	1	.
24	28.25	4	.957
Total	23.69	100	3.110

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			292.875	11	26.625	3.526	.000
TOTAL Y *	Between Groups	Linearity	226.546	1	226.546	30.001	.000
TOTAL X2		Deviation from Linearity	66.329	10	6.633	.878	.556
	Within Groups		664.515	88	7.551		
	Total		957.390	99			

**Measures of Association**

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
TOTAL Y * TOTAL X2	.486	.237	.553	.306

**Total Y Total X3**

**Report**

TOTAL Y

TOTAL X3	Mean	N	Std. Deviation
16	19.00	1	.
17	23.67	6	2.944
18	23.67	3	3.786
19	23.00	5	3.317
20	22.86	7	1.345
21	23.56	9	2.506
22	24.60	10	3.204
23	23.22	9	1.394
24	22.70	10	3.592
25	23.67	12	3.846
26	22.64	14	3.433
27	26.33	6	2.338
28	26.75	4	2.630
29	25.50	4	3.416
Total	23.69	100	3.110

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TOTAL Y *	Between	(Combined)	157.291	13	12.099	1.301	.229
	Groups	Linearity	28.261	1	28.261	3.038	.085
		Deviation from Linearity	129.030	12	10.752	1.156	.328
TOTAL X3	Within Groups		800.099	86	9.303		
	Total		957.390	99			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
TOTAL Y * TOTAL X3	.172	.030	.405	.164

#### 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
TOTAL X1	1.897	12	87	.200
TOTAL X2	1.310	12	87	.228
TOTAL X3	1.726	12	87	.075

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
TOTAL X1	Between Groups	615.582	12	51.298	77.512	.000
	Within Groups	57.578	87	.662		
	Total	673.160	99			
TOTAL X2	Between Groups	232.411	12	19.368	3.861	.000
	Within Groups	436.429	87	5.016		
	Total	668.840	99			
TOTAL X3	Between Groups	151.059	12	12.588	1.218	.284
	Within Groups	899.051	87	10.334		
	Total	1050.110	99			

## 5. Hasil Uji Multikoleniaritas

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2 <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: TOTAL Y

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.954 <sup>a</sup>	.911	.908	.942

a. Predictors: (Constant), TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	872.179	3	290.726	327.536	.000 <sup>b</sup>
	Residual	85.211	96	.888		
	Total	957.390	99			

a. Dependent Variable: TOTAL Y

b. Predictors: (Constant), TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.007	.952		-.007	.994		
	TOTAL X1	1.098	.041	.920	26.969	.000	.796	1.256
	TOTAL X2	.074	.043	.062	1.702	.092	.703	1.423
	TOTAL X3	.027	.031	.028	.858	.393	.866	1.155

a. Dependent Variable: TOTAL Y

**Collinearity Diagnostics<sup>a</sup>**

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions			
				(Constant)	TOTAL X1	TOTAL X2	TOTAL X3
1	1	3.967	1.000	.00	.00	.00	.00
	2	.016	15.774	.00	.32	.02	.62
	3	.010	19.731	.18	.14	.93	.01
	4	.007	24.348	.81	.54	.05	.37

a. Dependent Variable: TOTAL Y

## Lampiran 11 Hasil Uji T dan Uji F

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2 <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: TOTAL Y

b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.954 <sup>a</sup>	.911	.908	.942

a. Predictors: (Constant), TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	872.179	3	290.726	327.536	.000 <sup>b</sup>
	Residual	85.211	96	.888		
	Total	957.390	99			

a. Dependent Variable: TOTAL Y

b. Predictors: (Constant), TOTAL X3, TOTAL X1, TOTAL X2

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.007	.952		-.007	.994
	TOTAL X1	1.098	.041	.920	26.969	.000
	TOTAL X2	.074	.043	.062	1.702	.092
	TOTAL X3	.027	.031	.028	.858	.393

a. Dependent Variable: TOTAL Y



## Lampiran 12

### Nama dan Karakteristik Responden

No	Nama Responden	Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan	Penghasilan	Informasi mengetahui	Banyaknya mengunjungi
1	Deany Junita	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
2	Astuti	Perempuan	> 51 Tahun	Lainnya	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
3	Permaisari hestiani	Perempuan	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
4	Wiwin Hartati	Perempuan	31-37 Tahun	Lainnya	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
5	Suamah	Perempuan	> 51 Tahun	Lainnya	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
6	Nurul Salsa	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
7	Agnes Uthami	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
8	Dewi Martayani	Perempuan	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp.	Rekomendasi teman / saudara	1 kali

					5.000.000		
<b>9</b>	Risa Medina	Perempuan	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>10</b>	Evi Mardiani	Perempuan	45-51 Tahun	Lainnya	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>11</b>	Agung	Laki - Laki	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>12</b>	Mulyanto	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>13</b>	Maharani	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>14</b>	Alfian H	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Media cetak / Elektronik (internet, tv, koran, dsb)	3 kali
<b>15</b>	Nyimas danis	Perempuan	38-44 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>16</b>	Ragil	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>17</b>	Hendy Nugroho	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>18</b>	Fifi Veronica	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali

19	Ifan Reynaldi Utama	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
20	Thesa Miranda	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
21	Herwansyah	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
22	Yuni Evi Lestari	Perempuan	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
23	Dino Ramadhan	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
24	Adi Riyanto	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
25	Kiki Rahmawati	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
26	Sahidin	Laki - Laki	> 51 Tahun	Wiraswasta	Rp. 5.000.000 s/d Rp. 7.500.000	Rekomendasi teman / saudara	> dari 3 kali
27	Aslinda	Perempuan	45-51 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
28	Musoli	Laki - Laki	17-23 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
29	Mansuri	Laki - Laki	45-51 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 5.000.000 s/d Rp.	Rekomendasi teman / saudara	2 kali

					7.500.000		
<b>30</b>	Emi. S.pd	Perempuan	> 51 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 5.000.000 s/d Rp. 7.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>31</b>	Tofik Hidayat	Laki - Laki	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>32</b>	Siti Humairoh	Perempuan	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>33</b>	Ryan Saputra	Laki - Laki	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Media cetak / Elektronik (internet, tv, koran, dsb)	> dari 3 kali
<b>34</b>	Hendi Nugroho	Laki - Laki	38-44 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	> dari Rp. 7.500.000	Rekomendasi teman / saudara	> dari 3 kali
<b>35</b>	Daniel Marzahan Putra	Laki - Laki	31-37 Tahun	Wiraswasta	> dari Rp. 7.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>36</b>	Abdul Yusuf	Laki - Laki	> 51 Tahun	Lainnya	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	> dari 3 kali
<b>37</b>	Kurnia Oktavian	Laki - Laki	17-23 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>38</b>	Made Yudiana	Laki - Laki	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	> dari 3 kali
<b>39</b>	Wayan Desi Veronica	Perempuan	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>40</b>	Endah Aliana	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali

41	Hendri Setiawan	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
42	Darwati	Perempuan	45-51 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
43	Anilawati	Perempuan	38-44 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
44	Lastri Asih	Perempuan	38-44 Tahun	Wiraswasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
45	Ami Zaliana	Perempuan	31-37 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
46	Ketut Indra	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
47	Ari Wijaya	Laki - Laki	17-23 Tahun	Wiraswasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
48	Naila Yunita A	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
49	Wayan Yogi Satriawan	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
50	Julius Sinaga	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
51	Budi Utomo	Laki - Laki	31-37 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp.	Brosur paket perjalanan wisata	3 kali

					5.000.000		
<b>52</b>	Muhamad Effendi	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>53</b>	Nur Effendy	Perempuan	31-37 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	> dari 3 kali
<b>54</b>	Riana Khairunnisa Z	Perempuan	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>55</b>	Alfen Sius	Laki - Laki	31-37 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>56</b>	Yusniardi	Laki - Laki	31-37 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>57</b>	Budiaman	Laki - Laki	45-51 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>58</b>	Jarmin Lubis	Laki - Laki	45-51 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>59</b>	Astuti	Perempuan	38-44 Tahun	Lainnya	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>60</b>	Sri Andriani	Perempuan	17-23 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>61</b>	Ongky Armando	Laki - Laki	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali

<b>62</b>	Hendrik	Laki - Laki	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>63</b>	Alif Ageryan	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>64</b>	Akbar Ardiyansyah	Laki - Laki	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>65</b>	Angelina Stevani	Perempuan	24-30 Tahun	Lainnya	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>66</b>	Hermanto	Laki - Laki	45-51 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>67</b>	Indah Ayunita	Perempuan	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>68</b>	Munahar. S.Pd	Laki - Laki	45-51 Tahun	Lainnya	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>69</b>	RA Dinda Gristaria	Perempuan	17-23 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>70</b>	M. Riski Saputra	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>71</b>	Bellia Fitria S	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>72</b>	Ramadhan Dwi Pratama	Laki - Laki	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp.	Rekomendasi teman / saudara	2 kali

					2.500.000		
<b>73</b>	Annisa Maharani	Perempuan	17-23 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>74</b>	David Zufon	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>75</b>	Febby Dhona Widya P	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>76</b>	Irfan Dwi Cahyo	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>77</b>	Sisi Adelia	Perempuan	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>78</b>	Rifky Ari N	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>79</b>	Umar Said	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>80</b>	Naufal M	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>81</b>	Edy Subroto	Laki - Laki	45-51 Tahun	Wiraswasta	> dari Rp. 7.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>82</b>	Dila Dona Rifki	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>83</b>	Indra Jaya	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp.	Rekomendasi teman / saudara	2 kali



					2.500.000		
<b>84</b>	Christoper	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>85</b>	Andriyansyah Ababil	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>86</b>	Astuti	Perempuan	38-44 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>87</b>	Rahma Wati	Perempuan	31-37 Tahun	Lainnya	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>88</b>	Kun Wibowo	Laki - Laki	38-44 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>89</b>	Andi Mujiono	Laki - Laki	38-44 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>90</b>	Hudaya	Perempuan	31-37 Tahun	Lainnya	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	1 kali
<b>91</b>	Rea Dewanti	Perempuan	24-30 Tahun	Wiraswasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>92</b>	Siska Apriyani	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>93</b>	Dian Mutiara Indah	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali

<b>94</b>	Reni Arianti	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	3 kali
<b>95</b>	Robbi	Perempuan	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Media cetak / Elektronik (internet, tv, koran, dsb)	> dari 3 kali
<b>96</b>	Veri Afriani	Perempuan	17-23 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>97</b>	Denny Ari Sitorus	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>98</b>	Naufal	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	> dari 3 kali
<b>99</b>	Tri Risky Suprpto	Laki - Laki	17-23 Tahun	Pelajar / Mahasiswa	Rp. 1.000.000 s/d Rp. 2.500.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali
<b>100</b>	Agung Prabowo	Laki - Laki	24-30 Tahun	Pegawai Negeri / Karyawan Swasta	Rp. 2.500.000 s/d Rp. 5.000.000	Rekomendasi teman / saudara	2 kali