

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan cara memperoleh, mengumpulkan, serta memproses data (Darmadi, 2013). Adapun dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.

Sudjana dan Ibrahim (1989) menjelaskan pengertian penelitian deskriptif sebagai suatu penelitian yang mendeskripsikan sebuah gejala, peristiwa, atau kejadian yang sedang terjadi pada saat ini dan kemudian digambarkan oleh penulis sebagaimana adanya. Sedangkan pengertian dari pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan dalam suatu penelitian dengan cara mengukur indikator-indikator variabel dalam penelitian tersebut, tujuannya adalah untuk mengukur dimensi yang hendak diteliti. (Surakhmad, 1998).

Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif karena hendak mengukur variabel penelitian dilihat dari pengalaman yang dirasakan para pengunjung *virtual festival* Djakarta Warehouse Project 2020. Dengan demikian, penulis berharap keluaran dari hasil dari penelitian ini dapat menyajikan data yang terukur, akurat, dan mampu memberikan rekomendasi serta evaluasi yang berguna bagi pihak penyelenggara (EO).

## **B. Obyek Penelitian**

Menurut Supriati (2012) definisi dari obyek penelitian merupakan variabel yang akan dikaji oleh penulis di tempat penelitian tersebut akan dilakukan. Adapun obyek penelitian yang akan penulis teliti adalah pengalaman para pengunjung yang telah hadir dalam *virtual event* festival Djakarta Warehouse Project 2020.

## **C. Populasi dan Sampling**

### 1. Populasi

Populasi dapat didefinisikan oleh Zuriyah (2009) sebagai keseluruhan data yang menjadi fokus penulis dalam kurun waktu dan ruang lingkup yang telah ditentukan. Data yang dimaksud merupakan individu atau sekelompok orang yang memiliki karakteristik tertentu dan diharapkan dapat memberikan informasi berkaitan dengan penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, populasi yang dapat diambil dari penelitian ini adalah seluruh pengunjung yang hadir pada *virtual* festival Djakarta Warehouse Project 2020 yang menonton *event* ini secara *live* di website [www.djakartawarehouse.com](http://www.djakartawarehouse.com) pada saat waktu pelaksanaannya yaitu pada tanggal 19 dan 20 Desember 2020 pukul 17.00 – 01.00 WIB dan bukan merupakan tayangan ulang di *platform* lain.

### 2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari keseluruhan dan karakteristik sebuah populasi. (Sugiyono, 2008). Fungsi pengambilan sampel dalam sebuah

penelitian adalah untuk mempelajari perwakilan dari populasi yang ingin diteliti. Tidak memungkinkan apabila harus mempelajari keseluruhan populasi karena terdapat kendala dan keterbatasan tenaga, waktu, dan dana. Apa yang akan dipelajari dari sampel tersebut akan menghasilkan kesimpulan yang berlaku bagi seluruh populasi. Maka dari itu, sampel yang diambil harus sangat representatif.

Pada penelitian ini, penulis menentukan jumlah sebanyak 110 (seratus sepuluh responden). Hal ini disebabkan oleh kemampuan penulis dengan keterbatasan penelitian yang ada, yaitu keterbatasan menjangkau para responden dikarenakan *event online* dan keterbatasan tenaga karena penelitian ini dilakukan secara individual

### 3. Teknik Sampling

Dalam penelitian ini, penulis menentukan jenis pengambilan sampel berupa *non-probability sampling*. Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa jenis sampling ini digunakan pada pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan atau peluang kedua bagi para anggota populasi yang telah ditetapkan menjadi sampel.

Teknik yang dipilih oleh penulis adalah purposive sampling yaitu pengambilan sampel terbatas pada kelompok sasaran spesifik. Pengambilan sampel dengan teknik ini terbatas pada jenis orang tertentu yang dapat memberikan informasi yang diinginkan (Sekaran, 2006). Dalam hal ini, kriteria spesifik yang penulis tentukan adalah responden yang hadir pada *virtual festival Djakarta Warehouse Project 2020 live* di website

www.djakartawarehouse.com pada tanggal 19 dan 20 Desember 2020 pukul 17.00 – 01.00 WIB dan bukan merupakan tayangan ulang di *platform* lain.

Penulis menggunakan teknik sampling ini dikarenakan ketidaktersediaannya data valid mengenai jumlah pengunjung virtual festival Djakarta Warehouse Project 2020 dikarenakan data tersebut bersifat rahasia. Dalam mencari dan menentukan sampel penelitian, penulis menyebarkan *link* kuesioner di media sosial Instagram serta beberapa group WhatsApp dan Line. Selain itu, penulis turut menyebarkan *link* kuesioner kepada daftar pertemanan dan keluarga yang memenuhi kriteria serta mengirim pesan personal kepada pengikut akun instagram @ismayalive.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

##### 1. Teknik Pengambilan Data

###### a. Survei

Survei adalah suatu metode pengumpulan data kuantitatif yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. (Priyono, 2008). Penulis menggunakan teknik survei untuk memperoleh data yang berisi tanggapan dari responden untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Penulis menyebarkan kuesioner selama proses pengumpulan data yaitu selama satu bulan Juni 2021 secara online menggunakan aplikasi Google Form sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi dua arah yang formal dengan cara melakukan sesi tanya jawab secara lisan. (Steward & Cash. JR., 2013). Pendapat lain dari Moleong (2005) menjelaskan bahwa wawancara merupakan proses menggali informasi yang mendalam, terbuka, dan diarahkan pada pusat atau fokus penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara dengan Ismaya Live selaku pihak penyelenggara (*EO*) *Virtual* Festival Djakarta Warehouse Project 2020. Penulis menggunakan teknik wawancara selama kegiatan pra – *survey*, maka hasil dari wawancara tersebut akan penulis gunakan sebagai data sekunder penelitian.

2. Alat Kumpul Data

a. Kuesioner

Kuesioner adalah salah satu alat kumpul data yang berisikan daftar pertanyaan dan pernyataan yang telah dibuat oleh penulis untuk dijawab responden. Tiap pertanyaan dan pernyataan tersebut harus berkaitan dengan masalah penelitian. (Walgito, 2011).

Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mencari informasi yang lengkap dan mengetahui pengalaman pengunjung pada *Virtual* Festival Djakarta Warehouse Project 2020. Penulis mengukur kuesioner dengan menggunakan skala *likert*, kemudian data yang diperoleh nantinya akan menjadi data primer dalam penelitian ini.

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan alat pengumpul data yang digunakan untuk memperoleh hasil wawancara dengan perwakilan pihak penyelenggara (EO) *Virtual Festival Djakarta Warehouse Project 2020* yaitu Ibu Priscila selaku *Team Project* Ismaya Live.

**E. Definisi Operasional Variabel**

Sugiyono (2015) menjelaskan definisi operasional variabel penelitian sebagai segala sesuatu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan kata lain, operasional variabel dapat diartikan sebagai penjelasan dari setiap variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator – indikator yang membentuknya. Definisi operasional variabel pada penelitian ini terlampir pada tabel sebagai berikut :

**TABEL 4**

**MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL**

Konsep	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Alat Kumpul Data	Skala
<i>Examining The Festival Attributes That Impact Visitor Experience</i> (Shu Tian Cole and H. Charles Chancellor, 2008)	Pengalaman Pengunjung	<i>Programs</i>	Pemilihan <i>lineup talent</i> terstruktur	Q.1	Ordinal
			<i>Supporting events</i> menarik dan interaktif	Q.2	Ordinal
			Tiket masuk gratis	Q.3	Ordinal
		<i>Entertainment</i>	Suasana <i>event</i> yang tidak membosankan	Q.4	Ordinal
			Pemilihan <i>talent</i> yang menarik	Q.5	Ordinal
			<i>Appealing visuals</i>	Q.6	Ordinal

**TABEL 4**  
**MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL (LANJUTAN)**

			Event yang menarik untuk disaksikan	Q.7	Ordinal
			Keunikan tema	Q.8	Ordinal
			Pengunjung menikmati serangkaian acara	Q.9	Ordinal
			Pengunjung merasa seperti sedang menonton langsung	Q.10	Ordinal
			Pengunjung merasakan suasana yang berbeda dari rutinitasnya	Q.11	Ordinal
		<i>Amenities</i>	UI dan UX mudah dimengerti pengunjung secara intuisi	Q.12	Ordinal
			Terdapat virtual booth merchandise	Q.13	Ordinal
			Terdapat fitur live chat sebagai wadah interaksi pengunjung	Q.14	Ordinal
			Pengunjung bisa menikmati FnB dengan promo special DWP via GoFood	Q.15	Ordinal

Sumber : *Examining The Festival Attributes That Impact Visitor Experience* (Shu Tian Cole and H. Charles Chancellor, 2008)

Penjelasan dari sub variabel *Programs*, *Amenities*, dan *Entertainment* adalah sebagai berikut :

*a. Programs*

Merupakan jadwal kegiatan sebuah *event* dari awal acara dimulai hingga sampai selesai. (Allen, O'toole, Harris, & McDonnell, 2011). Salah satu aspek penting dari program adalah *lineup* atau urutan para *talent* yang akan tampil selama acara berlangsung. Hal ini merupakan salah satu kunci kesuksesan sebuah festival musik, agar pengunjung dapat menikmati festival sesuai dengan preferensi mereka.

b. *Entertainment*

Merupakan serangkaian aktivitas pertunjukan yang dirancang untuk memberikan kesenangan, rekreasi, dan hiburan kepada pengunjung. Pengalaman pengunjung yang dibuat harus meliputi aspek *entertainment* yang mampu menarik perhatian, mengajak, atau mengikutsertakan pengunjung agar para pengunjung merasa terhibur. (Oh, Fiore dan Jeoung. 2007). Maka dari itu, *Entertainment* memiliki dampak terbesar terhadap pengalaman pengunjung pada suatu festival.

c. *Amenities*

Sugiama (2011) menjelaskan bahwa amenities meliputi serangkaian fasilitas untuk memenuhi kebutuhan akomodasi, penyediaan makanan dan minuman, tempat hiburan, tempat perbelanjaan, dan lainnya. Dalam penelitian ini, amenities dapat diartikan sebagai fasilitas penunjang para pengunjung yang wajib disediakan pihak penyelenggara acara sebagai salah satu indikator yang akan mempengaruhi pengalaman pengunjung tersebut. Sebab fasilitas yang lengkap dan memadai akan berdampak langsung terhadap penilaian pengunjung.

## **F. Analisis Data**

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai teknik analisis data. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sudjana, 1994). Pendapat lain dari Silalahi (2009) yang menjelaskan bahwa analisis statistik deskriptif merupakan teknik yang digunakan dalam suatu penelitian yang bertujuan untuk memaparkan data hasil penelitian.

Analisis statistik deskriptif dapat dilakukan untuk menggambarkan karakteristik dari variabel yang diteliti (Bougie, 2011). Data yang disajikan berbentuk grafik, tabel, ukuran – ukuran statistik seperti angka indeks, presentase, kolerasi, rata – rata, dan variasi. Alasan penulis memilih analisis statistik deskriptif karena data hasil survei yang disajikan menggambarkan tingkat pengalaman pengunjung dalam bentuk distribusi frekuensi.

#### b. Penilaian Skala Rentang

Penelitian ini menggunakan skala rentang sebagai penyajian untuk data analisis. Dengan proses sebagai berikut :

- 1) Nilai kumulatif adalah jumlah nilai dari setiap pernyataan yang merupakan jawaban dari seluruh responden. Nilai tersebut dikalikan dengan bobot nilai pada skala likert, seperti pada tabel berikut :

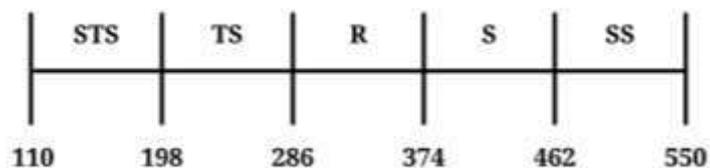
**TABEL 5**  
**BOBOT SKALA LIKERT**

5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu – Ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Sugiyono, 2014

- 2) Jumlah kumulatif adalah nilai keseluruhan dari kumulatif item dengan jumlah responden yaitu sebanyak 110 responden
- 3) Sehingga diperoleh jumlah kumulatif terbesar  $110 \times 5 = 550$  dan jumlah kumulatif terkecil  $110 \times 1 = 110$ .
- 4) Selanjutnya angka perhitungan kumulatif tersebut dimasukan ke dalam skala rentang yang digambarkan sebagai berikut :

**GAMBAR 4**  
**PERHITUNGAN SKALA RENTANG**



Rentang yang ada dihitung dengan rumus :

$$R = \frac{\text{Data Terbesar} - \text{Data Terkecil}}{\text{Kelas Interval}}$$

$$R = \frac{550 - 110}{5} = 88$$

## 2. Alat Analisis

Aplikasi Google Form dan Microsoft Excel merupakan alat analisis data yang dipilih penulis untuk melakukan perhitungan dan analisis data dalam melakukan penelitian ini.

## 3. Uji Validitas dan Realibilitas

Untuk mengetahui dan mengukur keabsahan instrumen penelitian, maka diperlukan dua macam pengujian, yaitu :

### a. Uji Validitas

Merupakan suatu bentuk pengujian pada derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan penulis (Surakhmad, 2018). Uji validitas digunakan untuk menguji sejauh mana kebenaran suatu instrumen sebagai alat ukur variabel penelitian. Jika alat ukur valid maka hasil pengukuranpun pasti akan benar. Validitas adalah derajat yang menyatakan bagaimana suatu alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Sukadji, 2000). Penulis menggunakan rumus kolerasi pearson sebagai berikut :

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

Keterangan :

r = angka indeks koefisiensi korelasi

n = jumlah keseluruhan sampel

X = jumlah nilai skor item instrument

Y = jumlah nilai skor total instrument

Berikut merupakan hasil uji validitas dari kuesioner yang telah penulis sebarakan pra – penelitian :

**TABEL 6**  
**HASIL UJI VALIDITAS**

No. Instrumen	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Q.1	0.629	0.361	VALID
Q.2	0.579	0.361	VALID
Q.3	0.570	0.361	VALID
Q.4	0.589	0.361	VALID
Q.5	0.663	0.361	VALID
Q.6	0.554	0.361	VALID
Q.7	0.544	0.361	VALID
Q.8	0.513	0.361	VALID
Q.9	0.492	0.361	VALID
Q.10	0.600	0.361	VALID
Q.11	0.552	0.361	VALID
Q.12	0.560	0.361	VALID
Q.13	0.575	0.361	VALID
Q.14	0.721	0.361	VALID
Q.15	0.711	0.361	VALID

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2021.

#### b. Uji Realibilitas

Merupakan suatu bentuk sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012). Uji realibilitas adalah suatu pengujian yang berorientasi pada derajat stabilita, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Uji ini dilakukan untuk menguji kesesuaian instrumen penelitian dalam menghasilkan data yang sama serta terbebas dari *error*.

Penulis menggunakan uji realibilitas dengan metode Alpha Cronbach sebagai berikut :

$$\alpha = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_j^2}{S^2} \right)$$

Keterangan :

$\alpha$  = koefisien realibilitas tes

$k$  = banyaknya butiran item dikeluarkan kedalam tes

$l$  = bilangan konstan

$\sum S_i^2$  = jumlah nilai skor total instrument

$S_i^2$  = varian total

Berikut merupakan hasil dari uji reabilitas menggunakan alat bantu aplikasi SPSS :

**TABEL 7**  
**HASIL UJI REABILITAS**

Cronbach's Alpha	N of Items
0.855	15

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2021.

## G. Jadwal Penelitian

**TABEL 8**  
**JADWAL PENELITIAN**

No.	Kegiatan	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGT
1	Menentukan Lokus dan Topik Penelitian							
2	Awal Persiapan dan Perizinan Penelitian							
3	Proses Bimbingan							
4	Penyusunan Usulan Penelitian							
5	Pengumpulan dan Seminar Usulan Penelitian							
6	Survey Lapangan							
7	Proses Pengumpulan dan Pengolahan Data							
8	Penyusunan Proyek Akhir							
9	Sidang Proyek Akhir							
10	Perbaikan Hasil Sidang Proyek Akhir							

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2021