

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Menurut Umar (2007) dalam Azizah desain penelitian Menurut para ahli memiliki tujuan yaitu supaya hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan riset yang dibutuhkan dan mengimplikasinya secara operasional sampai dengan menganalisis temuannya dari awal hingga akhir, dengan cara membuat suatu rencana kerja yang terstruktur dan menjelaskan hubungan antara variabel satu dan variabel lainnya, agar dapat menemukan banyak data dan menjawab hipotesis yang telah dibuat maka harus dibuat dan dirancang menggunakan desain penelitian.

Namun menurut Nazir (2014) dalam Yonafia, segala proses yang akan dilakukan dalam desain penelitian ini memiliki dua tahap proses yaitu:

1. Perencanaan, dilakukan dengan melakukan pengidentifikasian masalah, perumusan fokus masalah, pembuatan tujuan penelitian dan pencarian landasan teori.
2. Pelaksanaan, dilakukan dengan melakukan pengumpulan data tetapi dengan mengidentifikasi partisipan terlebih dahulu, menentukan lokasi tempat penelitian dilaksanakan, proses analisis data, dan pembuatan kesimpulan serta saran dari hasil analisa.

Metode deskriptif kuantitatif akan digunakan dalam penelitian ini. Dimana metode deskriptif ini dapat menyajikan fenomena teraktual mengenai media sosial yang memiliki pengaruh terhadap minat kunjungan suatu atraksi wisata dalam kenyataan sosial ini. Hal tersebut sesuai dengan yang didefinisikan oleh Nazir dalam Yonafia (2019) bahwa didalam keadaan yang ada dan fakta dilapangan yang memiliki suatu gejala atau fenomena tertentu

dan tidak memerlukan perlakuan khusus penelitian ini dapat menggunakan metode deskriptif.

Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, tujuan dari peneliti ingin memeperlihatkan pengaruh media sosial terhadap minat kunjungan wisatawan dengan menggunakan angka secara statistik. Dan menganalisis media sosial yang digunakan di Dago Dream Park seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan Youtube resmi yang mana yang paling berpengaruh dan efektif untuk meningkatkan minat kunjungan yang dianalisis dan ditunjukkan hasil berupa angka.

## B. Objek Penelitian

Wisatawan yang berkunjung ke Dago Dream Park dan juga menggunakan media sosial yaitu yang menjadi titik perhatian pada objek penelitian ini. Dan Dago Dream Park sebagai lokasi penelitian yang dituju.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2017) dalam Prabu menjelaskan bahwa dalam suatu penelitian harus dapat menentukan yang menjadi wilayah generalisasi karena memiliki peran penting dalam menentukan yang lainnya, dimana terdiri atas obyek ataupun subyek yang memiliki kualitas beserta karakteristik tertentu yang diterapkan oleh seorang peneliti dengan tujuan untuk dipahami lalu dapat diambil dan dibuat kesimpulan yang tepat. Peneliti menentukan populasinya yaitu seluruh wisatawan yang pernah mengunjungi dan juga wisatawan yang sedang ada dalam atraksi wisata Dago Dream Park. Berdasarkan data jumlah kunjungan pada bulan Desember 2019 lalu

menunjukkan sebesar 85.179. Dengan begitu, peneliti akan memakai data tersebut sebagai acuan untuk menentukan sampel.

## 2. Sampel

Teknik *Non-Probability Sampling* yaitu *Accidental Sampling* ialah yang akan digunakan. Dan sample yang dituju adalah wisatawan yang pernah dan sedang ada di Dago Dream Park yang menggunakan media sosial. Sebagai pertimbangan dalam penelitian yang terarah pada sentralisasi permasalahannya menurut I Gusti Bagus & Ni Made Eka (2012) Sampel diambil dengan bertujuan melihat efisiensi dengan memfokuskan pada bagian dari populasinya. Dalam menentukan berapa jumlah yang akan digunakan sampel dalam penelitian ini akan mengacu pada data jumlah kunjungan Dago Dream Park pada bulan Desember 2019 sebesar 85.179 wisatawan, maka peneliti akan memperkecil angka tersebut dengan menggunakan teknik slovin sebagai acuan alat ukur menghitung sampel.

Berikut adalah rumus slovin yang digunakan:

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

Keterangan:

n = Ukuran sampel/ jumlah responden

N = Ukuran populasi

E = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa di tolerir; e = 0,1

Pada penelitian ini berdasarkan penjelasan rumus diatas, akan menggunakan rumus slovin, yang dihitung sebagai berikut:

$$n = \frac{85.179}{1+85.179 (0.1)^2} = 99,88$$

Sampel yang diperhitungkan diatas yang akan peneliti jadikan sebagai responden yaitu sebanyak 99,88 responden yang dibulatkan menjadi 100 responden.

#### D. Metode pengumpulan Data

Salah satu dari tujuan penelitian menurut Sugiyono (2013) yaitu untuk mendapatkan data-data akurat dan terfaktual. Maka, metode untuk mengumpulkan data merupakan teknik yang paling penting bagi sebuah penelitian, karena jika tidak mengetahui suatu cara mengumpulkan data dengan begitu penelitian tersebut tidak dapat memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Data yang akan dikumpulkan dapat dilakukan dalam beberapa cara, teknik pengumpulan data yang akan dipakai ialah:

##### 1. Teknik Pengumpulan Data

###### 1.) Penyebaran angket

Menurut yang dikatakan dalam bukunya I Gusti Bagus & Ni Made Eka (2012) suatu daftar yang berisi pertanyaan tentang suatu permasalahan yang telah disusun dan di uji kebenaran dan pengaruhnya. Kuesioner berisi beragam pertanyaan mengenai bidang yang akan diteliti. Dalam pengumpulan data yang menggunakan kuesioner di penelitian ini. Dalam pemberian skor yang terdiri dari empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan menggunakan *skala likert* yang dibuat untuk para responden lalu membentuk sebuah skor atau nilai. Dalam pengukuran *Skala likert* yang dikembangkan oleh Likert (1932) menurut pernyataan Weksi (2013) yang dimana penggunaan jumlah semua butir pertanyaan valid karena setiap butir pertanyaan adalah sebuah indikator dari variabel yang ada dengan

merepresentasikannya. Dalam sebuah hasil perhitungan kuesioner akan merepresentatifkan sifat karakteristik setiap individu misalnya sikap dan perilaku. Dalam proses analisis data, komposit skor, biasanya jumlah atau rata-rata, dari semua butir pertanyaan dapat digunakan.

Pada skala likert ini akan memberikan skor gradasi dengan tujuan keperluan analisis penelitian dengan metode kuantitatif, tingkatannya dari sangat positif hingga sangat negatif, yaitu:

**TABEL 1. SKOR SKALA LIKERT**

SKOR	JAWABAN
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Sugiyono (2004)

Jenis angket yang digunakan adalah jenis check list. Menurut Andriani (2018) tentang suatu daftar kumpulan yang memuat beragam pernyataan yaitu daftar catatan (check list) yang mungkin muncul dan benar terjadi adanya dalam suatu situasi termasuk tingkah laku seseorang dan segala kegiatan individu yang diinvestigasi. Peneliti menyebarkan kuesioner sebanyak yang telah ditetapkan pada perhitungan sampel yang telah ditentukan yaitu 100 kuesioner yang akan disebarkan.

## 2.) Wawancara

Menurut I Gusti Bagus & Ni Made Eka dalam buku Metode Penelitian menurut pariwisata dan perhotelan (2012) berpendapat tentang wawancara yang menjadi

bagian penting karena pewawancara tidak selalu dapat mengetahui dengan hanya mengamati atau hanya menyebarkan angket tetapi dalam proses wawancara inilah tanya jawab akan ada proses mendapatkan informasi yang hanya didapat dengan mewawancarai informan secara langsung secara lisan. Bagian wawancara juga menjadi bagian terpenting dalam setiap penelitian.

Peneliti akan menggunakan metode ini dengan tujuan agar mendapatkan informasi yang cukup mendalam dari responden dan manajemen yang dituju untuk menjadi informan bagi penelitian ini.

### 3.) Observasi

Salah satu yang dilakukan dengan mencatat, mengumpulkan gejala-gejala yang diselidiki, dan mencermati suatu fenomena tertentu pada observasi yang baik. Menurut I Gusti Bagus & Ni Made Eka (2012) cara pengumpulan data yang baik itu dengan cara mengamati suatu gejala yang mengacu kepada tujuan penelitian. Kegiatan yang akan dilakukan oleh reponden di Dago Dream Park secara tidak langsung akan dilakukan pengobservasian menggunakan alat *observation check list*.

## E. Uji Validitas dan Realiabilitas

### 1. Uji Validitas

Ratna (2012) mengatakan agar dapat melihat dan menginvestigasi tingkat validitas (keabsahan) kuesioner maka diharuskan dilakukan suatu pengujian dalam uji validitas yang diberikan kepada responden. Akan dikatakan valid dalam suatu alat ukur apabila mampu mengukur yang diinginkan peneliti.

Menurut Sarmanu (2017) mengatakan sesuatu yang dapat diukur oleh alat ukur yang tepat, akan menjadi instrumen yang valid. Persamaan rumus Korelasi Pearson (r) dalam penelitian berjenis kuantitatif ini yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r = Banyak data

X = Variabel X

Y = Variabel Y

**TABEL 2. UJI VALIDITAS**

Indikator	Koefisien Validity	Keterangan
X1	0,516	Valid
X2	0,699	Valid
X3	0,612	Valid
X4	0,756	Valid
X5	0,493	Valid
X6	0,370	Valid
X7	0,553	Valid
X8	0,584	Valid
X9	0,300	Valid
X10	0,728	Valid
X11	0,428	Valid
X12	0,654	Valid
X13	0,694	Valid
X14	0,567	Valid
X15	0,697	Valid

X16	0,710	Valid
X17	0,495	Valid
X18	0,581	Valid
X19	0,751	Valid
X20	0,410	Valid
X21	0,810	Valid
X22	0,708	Valid

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2020

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan secara bersamaan dengan seluruh pernyataan yang ada. Menurut Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa uji realibilitas menghasilkan hasil data yang sama yang diperoleh dari seberapa besar dalam hasil perhitungan dengan menggunakan objek yang serupa. Uji Cronbach Alpha yang membandingkan nilai koefisien realibilitas minimal yang dapat diterima, akan digunakan oleh peneliti ketika pengujian berlangsung karena memiliki alternative jawaban. Jika nilai Cronbach Alpha > 0.6, maka instrumen penelitian reliabel. Menurut Ghozali dalam Iqbal (2016) juga mengatakan, jika nilai Cronbach Alpha < 0.6, maka penelitian dapat dikatakan tidak reliabel.

Rumus yang digunakan adalah rumus Alpha menurut Sugiyono (2009) yaitu:

$$r_{it} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum Si^2}{\sum St^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{it}$  = Koefisien reliabilitas

K = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum Si^2 =$  jumlah varians butir

$\sum St^2 =$  Varians total

Pengujian reliabilitas dengan menggunakan rumus Cronbarch Alpha, dimana koefisien Cronbarch Alpha dapat dijelaskan sebagai hubungan positif antara butir pertanyaan satu dengan yang lainnya Iqbal (2016). Lalu menurut Sugiyono (2008) dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas sebagai berikut:

1. Jika  $\alpha$  positif dan  $\alpha$  lebih dari r tabel maka instrumen reliabel
2. Jika  $\alpha$  positif dan  $\alpha$  lebih kecil dari r tabel maka instrumen tidak reliabel
3. Jika  $\alpha$  negatif dan  $\alpha$  lebih besar dari r tabel maka intrumen tidak reliabel
4. Jika  $\alpha$  negatif dan  $\alpha$  lebih kecil r tabel maka instrumen tidak reliabel

#### Perhitungan Uji Reliabilitas

Variabel X

$$r_{it} = \left[ \frac{14}{14-1} \right] \left[ 1 - \frac{4.85}{22.32} \right]$$
$$r_{it} = \left( \frac{14}{3} \right) [1 - 0.22]$$
$$r_{it} = (1.08) [0.78]$$
$$r_{it} = 0.84$$

Variabel Y

$$r_{it} = \left[ \frac{8}{14-1} \right] \left[ 1 - \frac{4.85}{22.32} \right]$$
$$r_{it} = \left( \frac{8}{7} \right) [1 - 2.98]$$
$$r_{it} = (1.143) [0.702]$$
$$r_{it} = 0.802$$

## F. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2014) Definisi operasional adalah operasionalisasi konsep agar dapat diteliti atau diakumulasi gejala-gejala yang merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel dapat diukur, dan dapat di spesifikasikan kegiatan atau membenarkan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut.

**TABEL 3. MATRIX OF VARIABLES**

VARIABEL	SUBVARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR	No. Instrumen
Media Sosial menurut Efraim (2016) & Kaplan (2010)	CONTENT; (Instagram, Facebook, Twitter, & Youtube)	Kualitas konten	Pesan yang ideal	X2
			Informasi ideal	X1
		Cerita atau informasi yang ideal	Membangun komunitas	X3
			Memiliki konten yang menarik	X4
			Memiliki konten yang sesuai	X6
	CONTEXT (Instagram, Facebook, Twitter, & Youtube)	Memahami karakteristik khalayak	Penyampaian pesan dengan cara yang sesuai	X7
			Dapat memahami khalayak	X5
		Waktu yang tepat	Penyampaian pesan di waktu yang tepat	X8
			Penyampaian konten di waktu yang tepat	X9
	CONNECTIVITY (Instagram, Facebook, Twitter, & Youtube)	Interaksi dan membuat pengalaman menarik	Merancang pengalaman menarik untuk mendukung interaksi	X10

	CONTINUITY (Instagram, Facebook, Twitter, & Youtube)	Konsisten	Informasi pesan yang bernilai	X11
			Menyampaikan pesan bermakna	X12
		Pengalaman kreatif	Informasi yang konsisten	X13
			Pesan yang konsisten	X14

Variabel	Subvariabel	Dimensi	Indikator	No Instrumen
Wisatawan Kotler (2006) Cooper (2005)	Karakteristik Wisatwan	Klasifikasi Sosio-Ekonomi	-Usia	
			-Pendidikan	
			-Pendapatan	
			-Jenis Kelamin	
		Klasifikasi Geografi	-Tempat asal/tinggal	
Minat Berkunjung	Minat Transaksional	Kecenderungan membeli suatu produk	Berkunjung karena ingin membeli suatu produk	X15
			Berminat karena media sosial	X16
	Minat Referensial	Minat mereferensikan kepada orang lain	Berkunjung karena referensi orang lain	X17
			Layak direferensikan	X18
	Minat Preferensial	Minat yang menggambarkan	Berkunjung karena sesuai	X19

		prilaku seseorang	dengan kegiatan yang diinginkan	
			Preferensi yang diharapkan	X20
	Minat Eksploratif	Minat yang menggambarkan perilaku yang selalu mencari informasi mengenai produk yang diminatinya dan mencari informasi untuk mendukung sifat positif dari produk tersebut	Berkunjung karena ingin mengeksplorasi atraksi wisata tersebut	X21
			Memberikan informasi untuk mendukung eksplorasi	X22

#### G. Analisis Data

1. Untuk menganalisa data demografi pelanggan, peneliti akan menggunakan deskriptif statistik.
2. Penelitian yang memiliki variabel yang berhubungan antara X (media sosial) dan Y (minat berkunjung) akan dianalisis menggunakan metode skala likert untuk menghitung tanggapan wisatawan terhadap dampak penggunaan media sosial terhadap minat berkunjung ke Dago Dream Park.

3. Untuk menganalisa pengaruh variabel X (media sosial) dan Y (minat berkunjung) peneliti memakai Uji normalitas, Uji linearitas, Regresi linear sederhana beserta Analisis Determinasi.

#### H. Jadwal Penelitian

**TABEL 4. JADWAL PENELITIAN**

NO	KEGIATAN	JANUARI	FEBRUARI	MARET	APRIL	MEI	JUNI	JULI	AGUSTUS
1.	OBSERVASI								
2.	PENGAJUAN TOR DAN USULAN PROPOSAL								
3.	PEMBUATAN USULAN PROPOSAL								
4.	SEMINAR USULAN PROPOSAL								
5.	REVISI USULAN PROPOSAL								
6.	PENGUMPULAN DATA								
7.	PENYUSUNAN SKRIPSI								
8.	PENGUMPULAN SKRIPSI								
9.	SIDANG SKRIPSI								