

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang memiliki sifat artistik, interpretatif dan konstruktif. Karena dalam metode ini data penelitian yang diperoleh masih dalam bentuk abstrak atau tidak tersusun sehingga akan disusun kembali menjadi satu tema yang utuh dengan sebuah interpretasi. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan dan menemukan permasalahan dari sebuah fenomena dan akan berkembang seiring dengan berjalannya proses penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang dimana pada pendekatan ini menggambarkan suatu hubungan antar satu variabel atau lebih. Penelitian ini menggunakan metode skoring dan pembobotan sebagai input untuk melakukan analisis, metode skoring dan pembobotan ialah sebuah metode yang memberikan nilai pada suatu elemen dengan menggunakan parameter dalam pengerjaannya. Proses skoring ini dilakukan dengan mengkuantifikasikan data penelitian yang diperoleh agar memudahkan saat proses analisis data.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan Penelitian

Partisipan dari penelitian ini merupakan stakeholder – stakeholder berupa instansi pemerintah di Kota Bogor yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian dan juga memiliki wewenang yaitu :

- a. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor Bidang Pengelolaan dan Pengembangan Destinasi Pariwisata
- b. Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Bogor Bidang Pembudayaan Olahraga

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang ditetapkan oleh peneliti merupakan salah satu kawasan yang ada di Kota Bogor dan menjadi fokus untuk pengembangan kawasan pariwisata yaitu Kawasan Bogor Tengah. Terdapat dua tempat di kawasan Bogor Tengah yang menjadi potensi untuk pengembangan wisata olahraga berbasis *leisure* ini yaitu :

- a. Taman Sempur
- b. Alun – Alun Kota Bogor

C. Teknik dan Alat Pengumpul Data

1. Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpul data adalah sebuah langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data penelitian, teknik yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini berupa :

- a. Observasi

Observasi adalah sebuah metode yang dilakukan dengan mengamati langsung objek penelitian sehingga konteks data penelitian yang diperoleh memiliki pandangan yang holistik atau menyeluruh. Data yang akan diambil melalui observasi ini adalah data mengenai komponen produk pariwisata

mengenai *leisure based sport tourism product* yaitu atraksi, amenitas dan aksesibilitas (3A) pada kawasan bogor tengah yaitu pada Taman Sempur dan Alun – Alun Kota Bogor.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik yang dilakukan dengan melakukan pertemuan dengan responden atau narasumber yang diteliti. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur dengan tujuan mendapatkan data yang jelas dari narasumber. Data wawancara yang diambil dari dua narasumber yaitu Bapak Jimie sebagai Kepala Bidang Pengelolaan dan Pengembangan Destinasi Wisata Dinas kebudayaan dan Pariwisata Kota Bogor dan Ibu Irfa Sebagai Kepala Bidang Pembudayaan Olahraga Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Bogor. Data yang diperoleh dari wawancara bersama kedua narasumber tersebut akan dijadikan transkrip dan akan diproses melalui proses coding yang hasilnya akan digunakan sebagai input Analisis SWOT.

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan metode yang dilakukan untuk mendapatkan data yang bersifat sekunder yaitu data dalam bentuk dokumen yang dibuat oleh pemerintahan ataupun sebuah instansi, jurnal elektronik yang dapat diakses melalui internet dan juga jurnal dan buku dalam bentuk media cetak yang tersimpan di perpustakaan. Jurnal dan literatur yang digunakan memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yaitu tentang *leisure based sport tourism product* dan literatur lainnya yang memiliki hubungan dengan topik penelitian sebagai sumber tambahan.

2. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data merupakan instrumen yang digunakan bersama dengan teknik pengumpul data, alat pengumpul data yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu :

a. Checklist

Checklist merupakan daftar periksa terstruktur yang berisi objek yang akan diteliti, *checklist* ini akan digunakan sebagai acuan oleh peneliti ketika melakukan observasi di lapangan. *Checklist* yang digunakan berisi mengenai aspek fisik untuk pengembangan produk wisata olahraga berbasis *leisure* yaitu Atraksi, Amenitas dan Aksesibilitas (3A) yang dinilai menggunakan metode skoring yaitu memberikan nilai kepada setiap elemen dan juga menggunakan parameter yang telah dibuat dalam pengisiannya. Skala penilaian yang digunakan adalah satu sampai lima yang dimana satu mengindikasikan bahwa aspek yang dinilai berada pada kondisi yang tidak baik dan tidak memenuhi semua kriteria penilaian, sedangkan lima mengindikasikan bahwa aspek yang dinilai dalam kondisi yang sangat baik dan memenuhi semua kriteria. Tolak ukur yang digunakan pada setiap aspek ialah sebagai berikut :

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan instrumen yang berisi daftar pertanyaan tertulis ditujukan kepada narasumber yaitu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor Bidang Pengelolaan dan Pengembangan Destinasi Pariwisata dan Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Bogor Bidang Pembudayaan Olahraga.

Daftar pertanyaan yang ditujukan kepada narasumber merupakan pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

c. Dokumen

Dokumen merupakan alat yang digunakan untuk mencari data dan juga konsep yang berkaitan dengan topik penelitian dan dapat digunakan juga sebagai referensi tambahan pada penelitian akhir. Dokumen dan jurnal yang digunakan dapat berbentuk fisik dan juga elektronik.

D. Analisis Data

Analisis data adalah proses yang dilakukan untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil pengamatan dengan menyusunnya ke dalam suatu kesimpulan besar. Data yang akan dianalisis berupa data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan dengan menggunakan *checklist* sebagai alat bantu pengumpul data pada Taman Sempur dan Alun – Alun Kota Bogor, kemudian data transkrip wawancara yang diperoleh dari hasil wawancara bersama narasumber yaitu Kepala Bidang dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bogor dan Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Bogor.

Data hasil wawancara yang diperoleh akan diolah menggunakan metode coding. David (2014) membagi proses pengkodean menjadi tiga, yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding*.

1. Open Coding

Open coding merupakan proses yang menjabarkan dan menguraikan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Proses ini

mengkategorisasikan dan melabeli data ke dalam berbagai kategori yang sesuai dengan topik penelitian.

2. *Axial Coding*

Axial coding merupakan proses yang menghubungkan dan mengembangkan kategori-kategori yang telah dibentuk pada tahapan *open coding*. Pada tahap ini, peneliti akan menyusun dan membandingkan kembali kategori yang telah dihasilkan. Pada proses ini menghubungkan antar kategori ke dalam sebuah pernyataan.

3. *Selective Coding*

Selective coding merupakan proses yang memilih satu kategori untuk menjadi kategori inti/utama, dan menghubungkan semua kategori lainnya dengan kategori tersebut sehingga membentuk korelasi.

Sedangkan untuk data hasil observasi dan juga hasil dari *selective coding* akan diolah menggunakan Analisis SWOT.

4. Analisis SWOT

Hasil dari coding yang telah dikategorikan, akan menjadi data yang akan digunakan dalam analisis SWOT. Analisa SWOT adalah sebuah metode perencanaan yang digunakan untuk merumuskan arahan sebuah pengembangan pariwisata, SWOT terdiri dari empat arti yaitu Kekuatan (*strenghts*), Kelemahan (*weakness*), Peluang (*opportunity*) dan Tantangan (*threat*). Matriks SWOT terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut (Freddy,2013) Faktor internal dipengaruhi oleh kekuatan dan kelemahan yang dimiliki dalam oleh sebuah objek wisata, sehingga yang termasuk ke dalam faktor internal adalah semua komponen kekuatan dan kelemahan yang berada di dalam destinasi, kemudian faktor eksternal adalah faktor yang dipengaruhi oleh peluang dan juga ancaman yang dapat memberikan pengaruh kepada sebuah objek wisata, sehingga yang termasuk ke dalam faktor eksternal adalah semua komponen peluang dan juga tantangan yang berasal dari luar lingkungan destinasi. Dalam proses analisisnya faktor internal akan dijadikan tabel yang biasa disebut sebagai *Internal Factor Summary* (IFAS) dan begitupun dengan faktor eksternal yang akan dijadikan tabel *Eksternal Factor Summary* (EFAS) yang nantinya dalam kedua tabel tersebut akan diberikan penilaian dimulai dari kategori Bobot, Rating dan Skor.

Untuk penentuan kolom Bobot menggunakan skala satu sampai lima yang diperoleh setiap elemen yang didapatkan dari data *checklist*, kemudian untuk pemberian rating memakai skala satu sampai empat dengan penjelasan sebagai berikut yaitu :

- a. Empat (4) untuk faktor yang memiliki pengaruh paling kuat
- b. Tiga (3) untuk faktor yang memiliki pengaruh yang kuat
- c. Dua (2) untuk faktor yang memiliki pengaruh tidak terlalu kuat
- d. Satu (1) untuk faktor yang tidak memiliki pengaruh sama sekali

Kedua tabel faktor ini akan dimasukkan kepada matriks kuadran analisis SWOT untuk mengetahui produk yang di analisis terletak di kuadran yang mana karena setiap kuadran memiliki strategi yang berbeda dalam penerapannya.



Gambar 3.1 Matriks Kuadran SWOT

Adapun penjelasan dari masing – masing kuadran yang ada pada matriks kuadran SWOT sebagai berikut :

- a. Kuadran I dengan Strategi Agresif, strategi agresif adalah strategi yang digunakan apabila produk yang di analisis berada pada posisi kuadran 1 yaitu posisi yang sangat menguntungkan, posisi ini mendukung strategi yang memaksimalkan kekuatan untuk meraih semua peluang yang ada.
- b. Kuadran II dengan Strategi Diversifikasi, strategi defensif adalah strategi yang digunakan apabila produk yang di analisis berada di posisi kuadran II yang dimana harus memaksimalkan kekuatan yang dimiliki untuk menghilangkan segala ancaman.
- c. Kuadran III dengan strategi *Turn Around*, strategi *Turn Around* adalah strategi yang digunakan apabila produk yang di analisis berada di posisi kuadran III yang mengharuskan untuk meminimalisir kelemahan yang dimiliki untuk meraih semua peluang yang terbuka.
- d. Kuadran IV dengan Strategi Defensif, strategi defensif adalah strategi yang digunakan apabila produk yang di analisis berada di posisi kuadran IV yaitu posisi yang kurang menguntungkan,

strategi yang perlu diterapkan pada posisi ini ialah meminimalisir kelemahan agar tidak hancur dengan berbagai ancaman yang ada.

Apabila posisi dari produk yang di analisis sudah diketahui berada di kuadran berapa, maka akan dibuat sebuah matriks persilangan antara faktor internal dan juga faktor eksternal untuk merumuskan arah pengembangan yang sesuai dengan letak produk pada matriks kuadran. Berikut adalah tabel dari persilangan antara faktor internal dan eksternal.

Faktor	Strenghts (S)	Weakness(W)
Oportunity (O)	SO Memaksimalkan kekuatan yang dimiliki untuk setiap peluang yang ada	WO Mennyelesaikan masalah melalui peluang yang ada
Threat (T)	ST Menggunakan kekuatan untuk menyingkirkan setiap ancaman	WT Menghadapi ancaman dengan memperkecil kelemahan yang ada

Tabel 3.1 Matriks SWOT

Dari matriks di atas dapat diketahui bahwa terdapat empat strategi yang dapat membantu merumuskan strategi dan juga arah pengembangan objek wisata yaitu ada strategi SO (*strenghts and opportunity*), startegi ST (*strenghts and threat*), strategi WO (*weakness and opportunity*) dan strategi WT (*weakness and strenght*).

E. Pengujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data diperlukan dalam sebuah penelitian, uji keabsahan data digunakan untuk membuktikan dan juga menguji kebenaran data yang telah diperoleh sehingga penelitian pun berjalan dengan baik. Untuk membuktikan data pada penelitian ini, maka digunakan teknik sebagai berikut :

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber menurut David (2014) triangulasi sumber adalah metode yang dilakukan untuk membuktikan kebenaran suatu data penelitian melalui beberapa sumber sehingga memudahkan ketika proses analisis data sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya. Proses ini dilakukan dengan memeriksa keabsahan dari jawaban yang diberikan oleh setiap narasumber melalui wawancara dan kemudian kedua jawaban tersebut akan dibandingkan untuk mendapat hasil data dengan validitas yang baik. Dalam hal ini narasumber dari penelitian adalah Bapak Jimie dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bogor yang menjabat sebagai Kepala Bidang Pengelolaan dan Pengembangan Destinasi dan Ibu Irfa dari Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Bogor yang menjabat sebagai Kepala Bidang Pembudayaan Olahraga. Jawaban yang diberikan oleh kedua narasumber ini akan dicocokkan satu sama lain untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dari hasil wawancara bersama kedua narasumber ini memiliki kevaliditasan yang baik.