

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Silalahi (2009) mengemukakan bahwa terdapat berbagai ragam klasifikasi tipe penelitian, yang salah satunya adalah tipe penelitian berdasarkan tujuan, tipe penelitian berdasarkan pengumpulan data, dan penelitian berdasarkan analisis data. Penelitian berdasarkan tujuan, terdiri dari tiga bentuk, yakni untuk tujuan menjelajah/*exploratory*, untuk menggambarkan/*descriptive*, dan untuk menjelaskan/*explanatory*. Penelitian eksploratori merupakan penelitian yang berusaha menjelajah apa yang terjadi atau yang terkait dengan karakteristik suatu masalah sosial atau gejala, sedangkan, penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan tentang bagaimana suatu masalah sosial atau gejala itu terjadi dengan menyampaikan kenyataan-kenyataan dengan jelas, lengkap dan teliti, kemudian, adapun penelitian eksplanatori ialah penelitian yang memiliki tujuan untuk memberi penjelasan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih.

Menurut Creswell tipe penelitian kuantitatif menggunakan rancangan survei dan rancangan eksperimental sebagai strategi penelitian, sedangkan tipe rancangan untuk penelitian kualitatif adalah rancangan naratif, fenomenologi, etnografi dan *grounded theory* (Silalahi, 2015). Penelitian dengan rancangan survei adalah dengan meneliti kecenderungan sikap atau opini dari suatu populasi atau sampel dari populasi tersebut, untuk kemudian dipaparkan secara

kuantitatif, yang dapat dilakukan dengan dua bentuk survei, yakni survei deskriptif untuk menggambarkan perilaku atau pola peristiwa sosial berdasarkan informasi faktual yang telah dikumpulkan, sedangkan survei eksplanatori adalah rancangan yang mencari korelasi atau asosiasi antar variabel (Silalahi, 2015).

Dari berbagai pengertian diatas, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti, merupakan penelitian Deskriptif dengan rancangan Survei Deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tentang “bagaimana” *experience* yang dirasakan oleh wisatawan ketika berwisata kuliner di Jalan Suryakencana, berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil survei.

B. Obyek Penelitian

Obyek pada sebuah penelitian didefinisikan sebagai inti dari sebuah problematika (Arikunto, 2005), masalah atau fenomena (Silalahi, 2009), yang diikhtisari kedalam suatu konsep atau variabel, yang mencakup hal-hal yang diperlukan dalam penelitian ilmiah seperti tentang apa, siapa, kapan serta dimana dilakukannya penelitian tersebut (Umar, 2005), yang memiliki sifat objektif, valid dan reliable (Sugiyono, 2017). Dari definisi-definisi tersebut, obyek penelitian dapat disimpulkan sebagai masalah yang diteliti, yang berbentuk suatu variabel penelitian.

Akan halnya, variabel yang diambil sebagai obyek pada penelitian ini adalah *tourist experience*. Objek/variabel ini kemudian diukur hingga menjadi

ukuran yang dapat dibuktikan, agar penelitian dapat berlangsung sistematis, dengan membuat definisi operasional variabel, yang tampak dalam Tabel 2.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Keseluruhan unit atau subjek dari dipilihnya sampel, yang disebut oleh Silalahi (2009) sebagai sebuah Populasi. Dikatakan oleh Sugiyono (2017) selain jumlah objek/subjek yang diteliti, populasi juga mencakup karakteristik subjek atau objek tersebut. Dengan ini, populasi dapat diartikan sebagai subjek atau objek berbentuk satu atau sekelompok orang, hewan, organisasi, benda, yang memiliki ciri-ciri tertentu, berdasarkan kebutuhan penelitian. Untuk penelitian ini, populasi yang ditentukan adalah wisatawan, baik dari dalam maupun luar Kota/Kabupaten Bogor dengan karakteristik sudah mencicipi atau merasakan kuliner di Jalan Suryakencana, dengan jumlah populasi yang tidak diketahui.

2. Sampel

Dalam menentukan sampel dari sebuah populasi, metode penentuannya dibedakan menjadi dua yakni Metode Sampel Probabilitas dan Metode Sampel Nonprobabilitas, dengan beberapa cara atau teknik pengambilan didalamnya. Metode pemilihan sampel menurut Silalahi (2009) dipilih dengan pertimbangan apabila faktor keterwakilan sampel sebagai generalisasi yang lebih luas sangat penting untuk penelitian tersebut maka, metode yang digunakan adalah metode

sampel probabilitas, namun, apabila faktor selain generalisasi seperti faktor waktu dan biaya lebih penting untuk penelitian tersebut, maka metode sampel nonprobabilitas yang digunakan. Faktor biaya dan waktu lebih penting pada penelitian ini dibandingkan dengan generalisasi, sehingga metode yang ditentukan oleh peneliti untuk mengambil sampel dari populasi pada penelitian ini adalah metode sampel nonprobabilitas dengan teknik sampel insidental/aksidental yang menurut Sugiyono (2017), sampel pada teknik ini ditentukan secara kebetulan, orang yang kebetulan ditemui oleh peneliti yang cocok menjadi sumber data, dapat digunakan sebagai sampel.

Dalam menghitung jumlah sampel untuk diteliti, peneliti menggunakan rumus Lemeshow (Silalahi, 2015), seperti berikut:

$$n = \frac{z^2 pq}{e^2} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- n = Jumlah sampel yang diperlukan
- z = Tingkat kepercayaan (digunakan 0,95 sehingga nilai t = 1,96)
- p = Proporsi kategori dari total seluruh kategori
- q = Proporsi kategori lain selain p (1-p)
- e = *Margin error*

Diketahui:

z = Tingkat kepercayaan (digunakan 0,95 sehingga nilai $t = 1,96$)

p = 50% = 0,5

q = $(1-p) = 1-0,5 = 0,5$

e = 10% = 0,1

$$n = \frac{z^2 pq}{e^2} = \frac{(1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}{(0,1)^2} = \frac{0,9604}{0,01} = 96,04$$

Maka didapatkan hasil sebanyak 100 orang sampel untuk penelitian ini.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Desain penelitian untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan rancangan survei deskriptif yang data-data faktualnya akan dipaparkan secara kuantitatif atau dapat disebut dengan data kuantitatif, yang menurut Silalahi (2015), data kuantitatif dikumpulkan dengan metode pengumpulan survei dan eksperimen menggunakan teknik penyebaran kuesioner, wawancara dan observasi.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data menggunakan teknik penyebaran kuesioner dan observasi. Penyebaran kuesioner akan dilakukan kepada 100 orang sampel, berdasarkan pada perhitungan sampel diatas.

2. Alat Pengumpulan Data

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu dengan menggunakan teknik penyebaran kuesioner, maka alat yang digunakan untuk mengumpulkan datanya adalah berupa Kuesioner. Pada penelitian ini, kuesioner yang akan digunakan merupakan kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan kepada Definisi Operasional Variabel seperti pada Tabel 2.

3. Uji Reliabilitas dan Validitas Alat Kumpul Data

a. Uji Reliabilitas

Reliabilitas suatu instrumen atau alat kumpul data, adalah kondisi dimana nilai yang dihasilkan dari pengukuran yang dilakukan secara berulang-ulang adalah tetap konstan atau tidak berubah (Silalahi, 2015). Pada penelitian ini, alat pengumpul data yang akan digunakan adalah kuesioner dengan skala Guttman, yang mana untuk menguji kereliabilitasnya, digunakan rumus Kuder-Richardson 21 (KR21) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{kVt} \right) \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrument

k = Banyaknya butir soal atau pertanyaan

M = Rata-rata skor soal

V_t = Varians total

Adapun hasil pengujian kereliableitasan kuesioner yang akan menjadi alat kumpul data pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Perhitungan Varians Total

$$V_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n} \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan:

V_t = Varians total

$\sum X_t^2$ = Jumlah tiap Skor yang dikuadratkan

$(\sum X_t)^2$ = Skor total dikuadratkan

n = Jumlah Responden

Diketahui:

$\sum X_t^2$ = 22.485

$(\sum X_t)^2$ = 667.489

n = 30

$$V_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{n}}{n} = \frac{22.485 - \frac{667.489}{30}}{30} = 7.845555556$$

Maka, nilai varians total yang diperoleh adalah sebesar 7,845.

Perhitungan Kuder-Richardson 21 (KR21)

Diketahui:

k = 31

$$M = 27.233$$

$$Vt = 7.845$$

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{kVt} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{31}{30-1} \right) \left(1 - \frac{27.233(30-27.233)}{30 \times 7.845} \right)$$

$$r_{11} = 0,703324234$$

Dari hasil perhitungan reliabilitas dengan rumus KR21, didapatkan nilai 0,703. Menurut Priyatno (2010) apabila nilainya kurang dari 0,6, reliabilitasnya adalah kurang baik, sedangkan nilai 0,7 adalah reliabilitasnya dapat diterima dan apabila nilainya di atas 0,8, maka reliabilitasnya adalah baik. Maka, dapat dinyatakan bahwa kuesioner pada penelitian ini, kereliabilitasnya adalah dapat diterima.

b. Uji Validitas

Menurut Bailey, validitas adalah dimana suatu instrumen dapat secara aktual dan akurat mengukur konsep yang akan diukur dan mengungkap secara tepat, data-data dengan karakteristik yang ingin diteliti (Silalahi, 2015). Adapun metode yang digunakan oleh peneliti untuk menghitung kevaliditasan dari kuesioner pada penelitian ini adalah dengan menghitung Koefisien Reprodusibilitas dan Koefisien Skabilitas sebagai berikut:

Rumus Koefisien Reprodusibilitas

$$K_r = 1 - \frac{e}{n} \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan:

Kr = Koefisien Reprodusibilitas

e = Jumlah kesalahan/nilai error

n = (Jumlah pertanyaan x jumlah responden)

Diketahui:

$$e = 88$$

$$n = 30 \times 30 = 900$$

$$K_r = 1 - \frac{e}{n} = 1 - \frac{88}{900} = 0.902222222$$

Nilai koefisien reprodusibilitas yang dapat diterima yaitu, apabila nilai yang dimiliki adalah lebih dari 0,90 (Singarimbun dan Effendi, 2011). Dari perhitungan diatas, diperoleh nilai koefisien reprodusibilitas dari kuesioner yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah sebesar 0,902, maka, dapat dinyatakan bahwa kuesioner yang akan digunakan ini, telah memenuhi syarat koefisien reprodusibilitas.

Rumus Koefisien Skalabilitas

$$K_s = 1 - \frac{e}{x} \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan:

Ks = Koefisien Skalabilitas

e = Jumlah kesalahan/nilai error

x = $0,5 (n - \text{jumlah jawaban "ya"})$

Diketahui:

e = 88

x = $0,5 (900 - 817) = 41,5$

$$K_s = 1 - \frac{e}{x} = 1 - \frac{88}{41,5} = 0.804444444$$

Nilai koefisien skalabilitas yang dapat diterima yaitu apabila nilai yang dimiliki adalah lebih dari 0,60 (Singarimbun dan Effendi, 2011). Dari perhitungan diatas, diperoleh nilai koefisien skalabilitas dari kuesioner yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah sebesar 0,8044, dimana nilai ini melebihi 0,60, sehingga dapat dinyatakan kuesioner ini telah memenuhi syarat koefisien skalabilitas.

Berdasarkan perhitungan koefisien reproduibilitas dan koefisien skalabilitas diatas, masing-masing hasil perhitungan yang diperoleh memiliki nilai diatas syarat yang ditentukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang akan digunakan untuk penelitian kali ini adalah valid.

E. Definisi Operasional Variabel

TABEL 2

MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL

VARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR	INSTRUMEN	SKALA
<i>Tourists' Memorable Food Experience</i> adalah konsep yang digunakan untuk melihat pengalaman kuliner wisatawan yang terdiri dari tujuh komponen, yaitu: <i>local specialities and food attributes (taste), authenticity, novelty, togetherness and social interaction, hospitality, servicescape,</i> dan	<i>Local Specialities dan Food Attributes (taste)</i>	Cita rasa makanan dan minuman yang nikmat	Kuesioner nomor 1	Skala Guttman
		kualitas bahan makanan dan minuman yang diolah (Sehat, segar dan bernutrisi)	Kuesioner nomor 2	Skala Guttman
		Makanan dan minuman aman untuk dikonsumsi	Kuesioner nomor 3	Skala Guttman
		Harga makanan dan minuman yang terjangkau	Kuesioner nomor 4	Skala Guttman
	<i>Authenticity</i>	Merupakan makanan dan minuman khas Kota Bogor	Kuesioner nomor 5	Skala Guttman
		Sebagian besar makanan yang dijual adalah hidangan lokal	Kuesioner nomor 6	Skala Guttman
		Makanan dan minuman diolah menggunakan bahan dan bumbu lokal	Kuesioner nomor 7	Skala Guttman
		Makanan dan minuman diolah dengan cara dan peralatan tradisional	Kuesioner nomor 8	Skala Guttman
		Rasa makanan/minuman yang tidak ditemukan di daerah asal	Kuesioner nomor 9	Skala Guttman
	<i>Novelty</i>	Cita rasa makanan dan minuman yang tidak dapat ditemukan di daerah lain	Kuesioner nomor 10	Skala Guttman
		Pengalaman sekali seumur hidup	Kuesioner nomor 11	Skala Guttman
		Pengalaman yang unik	Kuesioner nomor 12	Skala Guttman

<i>food souvenir</i> (Sthapit, 2017)		Berbeda dari pengalaman-pengalaman sebelumnya	Kuesioner nomor 13	Skala Guttman
	<i>Togetherness and Social Interaction</i>	Adanya <i>partner</i> /teman untuk berkuliner semakin menambah pengalaman yang tidak terlupakan	Kuesioner nomor 14	Skala Guttman
		Terdapat interaksi yang baik dengan penjual makanan/minuman	Kuesioner nomor 15	Skala Guttman
		Terdapat interaksi yang baik dengan pembeli/wisatawan lainnya	Kuesioner nomor 16	Skala Guttman
		Interaksi dengan penjual makanan dan wisatawan lainnya, memberi pengalaman yang baik dan tidak terlupakan	Kuesioner nomor 17	Skala Guttman
		Membagikan pengalaman berkuliner dengan orang lain	Kuesioner nomor 18	Skala Guttman
	<i>Hospitality</i>	Penjual makanan/minuman menyambut pembeli yang datang	Kuesioner nomor 19	Skala Guttman
		Penjual makanan/minuman bersikap ramah kepada pembeli dengan selalu tersenyum	Kuesioner nomor 20	Skala Guttman
		Penjual makanan/minuman dapat menjelaskan dengan baik setiap menu yang ditanyakan oleh pembeli	Kuesioner nomor 21	Skala Guttman
		Penjual makanan/minuman dapat memenuhi permintaan khusus pembeli	Kuesioner nomor 22	Skala Guttman
		Komunikasi antara penjual makanan/minuman dengan pembeli, menjadi pengalaman yang baik dan tidak terlupakan	Kuesioner nomor 23	Skala Guttman

	<i>Servicescape</i>	Kemacetan sepanjang Jalan Suryakencana, tidak mengurangi kualitas pengalaman berwisata kuliner di Jalan Suryakencana.	Kuesioner nomor 24	Skala Guttman
		Letak para pedagang yang belum terpusat, tidak mengurangi kualitas pengalaman berwisata kuliner di Jalan Suryakencana.	Kuesioner nomor 25	Skala Guttman
		Kurangnya ikon-ikon Jalan Suryakencana sebagai kawasan wisata kuliner, tidak mengurangi kualitas pengalaman berwisata kuliner.	Kuesioner nomor 26	Skala Guttman
	<i>Food Souvenir</i>	Cinderamata makanan/minuman yang dibeli merupakan makanan khas Kota Bogor yang hanya ditemui di Jalan Suryakencana	Kuesioner nomor 27	Skala Guttman
		Cinderamata makanan/minuman yang dibeli tidak ditemukan di tempat lain dengan kualitas rasa yang sama.	Kuesioner nomor 28	Skala Guttman
		Cinderamata makanan/minuman yang dibeli merupakan titipan dari teman dan keluarga	Kuesioner nomor 29	Skala Guttman
		Pembelian makanan/minuman sebagai cinderamata, karena merasakan pengalaman kuliner yang baik	Kuesioner nomor 30	Skala Guttman
		Cinderamata makanan/minuman, menjadi kesempatan untuk berbagi pengalaman dengan orang lain	Kuesioner nomor 31	Skala Guttman

F. Analisis Data

Teknik yang akan digunakan untuk menganalisis data pada penelitian ini, adalah teknik analisis deskriptif atau analisis univariabel, yang menurut Kothari analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik satu variabel dengan statistik deskriptif (Silalahi, 2015), sehingga tepat untuk menggunakan teknik analisis deskriptif karena, penelitian ini hanya terdiri dari satu variabel.

Berdasarkan skala pengukuran yang digunakan oleh peneliti, yakni Skala Guttman model *crosssectional* atau (tradisional), yang dibuat dalam pilihan ganda yaitu “ya dan tidak”, guna mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Iskani, 2013), maka, pada hasil perolehan dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan kepada responden, akan diklasifikasikan sesuai pedoman penilaian Widoyoko (2009) yang sudah diadaptasi, yang tertera pada tabel berikut:

TABEL 3

KLASIFIKASI PENILAIAN SKALA GUTTMAN

Interval Skor	Kriteria
$\bar{x} > 0,8$	Sangat Baik
$0,6 < \bar{x} \leq 0,8$	Baik
$0,4 < \bar{x} \leq 0,6$	Cukup
$0,2 < \bar{x} \leq 0,4$	Kurang Baik
$\bar{x} \leq 0,2$	Tidak Baik

Adapun, posisi persentase jawaban “Ya” yang ditempatkan pada klasifikasi penilaian, dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} =$$

G. Jadwal Penelitian

TABEL 4

JADWAL PENELITIAN

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian (2020)							
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli	Agu
1	Pengajuan Surat Lokus								
2	Persetujuan Lokus								
3	Pengumpulan TOR								
4	Pengajuan Dosen Pembimbing								
5	Penyusunan BAB I-III								
6	Pengumpulan Proposal Penelitian								
7	Seminar Usulan Penelitian								
8	Pengumpulan Data								
9	Penyusunan Laporan Akhir								
10	Sidang Akhir								