

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan kerangka teoritis yang digunakan untuk menganalisis, mengerjakan, dan mengatasi permasalahan yang dihadapi. Dengan demikian, metodologi penelitian adalah cara dan prosedur ilmiah yang diterapkan untuk melaksanakan penelitian, mulai dari pendekatan penelitian, menentukan variabel, menentukan populasi, menentukan sampel, menentukan jenis dan pengumpulan data, mengolah data, dan menyusunnya dalam tugas akhir.

### 3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian strategi pengembangan pariwisata di Kabupaten Kutai Kartanegara dengan studi kasus objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara menggunakan pendekatan rasionalistik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia rasionalistik ialah pemecahan masalah yang bersumber pada pikiran dan akal yang mengutamakan akal daripada emosi atau batin. Menurut Lacey (2000) mengatakan bahwa rasionalisme adalah sebuah pandangan yang berpegang bahwa akal merupakan sumber bagi pengetahuan dan pembenaran. Dimana tujuan dari penelitian ini, masyarakat dapat memutuskan dan mengontrol pembangunannya sendiri dengan cara rasional, sehingga hasil tersebut dapat dijadikan dasar pembuatan strategi pengembangannya.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pada sasaran ketiga menggunakan jenis penelitian kualitatif, sedangkan sasaran pertama dan kedua menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sasaran satu ialah menganalisis motivasi kunjungan wisatawan pada wilayah studi berdasarkan faktor pendorong dan faktor penarik. Sasaran kedua, menganalisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata pada wilayah studi. Kemudian sasaran ketiga, merumuskan strategi pengembangan pariwisata berdasarkan sasaran pertama dan sasaran kedua di Kabupaten Kutai Kartanegara dengan studi kasus objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara.

### 3.2 Variabel Penelitian

Berikut variabel yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan tabel 2.5 dan sasaran-sasaran yang akan dilaksanakan pada penelitian ini:



[www.itk.ac.id](http://www.itk.ac.id)

Tabel 3.1 Variabel Penelitian Berdasarkan Sasaran Penelitian\*)

Sasaran	Faktor	Variabel	Definisi operasional
Menganalisis motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara	Pendorong	<i>Escape</i>	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari dan stres dari area umum tempat tinggal dan tempat kerja (setuju atau tidak setuju)
		<i>Relaxation</i>	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk menyegarkan diri secara mental dan fisik dari tekanan sehari-hari (setuju atau tidak setuju)
		Memperkuat ikatan keluarga	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk meningkatkan atau mempererat hubungan kekerabatan (setuju atau tidak setuju)
		<i>Prestige</i>	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk meningkatkan status atau derajat sosial (setuju atau tidak setuju)
		<i>Educational</i>	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk meningkatkan pengetahuan (setuju atau tidak setuju)
		<i>Play</i>	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk melepaskan diri dari berbagai urusan yang serius (setuju atau tidak setuju)
		Interaksi sosial	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk bertemu orang baru, meningkatkan komunikasi dengan penduduk lokal maupun komunitas tertentu (setuju atau tidak setuju)
		<i>Romance</i>	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk bertemu dengan orang-orang yang bisa

Sasaran	Faktor	Variabel	Definisi operasional
		Pemenuhan diri	memberikan suasana romantis (setuju atau tidak setuju) Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk menemukan atau mengevaluasi diri sendiri (setuju atau tidak setuju)
		Pemenuhan keinginan	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk merealisasikan mimpi (setuju atau tidak setuju)
	Penarik	Histori	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan karena terdapat bangunan atau tempat bersejarah (setuju atau tidak setuju)
		<i>Nature Environment</i>	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan karena kondisi lingkungan alam tempat wisata terjaga atau masih alami (setuju atau tidak setuju)
		<i>Facilities</i>	Perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan karena fasilitas yang ada pada tempat wisata (setuju atau tidak setuju)
Menganalisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara	Atraksi	Daya tarik alam	Tempat wisata yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai kekayaan alam berupa pemandangan dan kegiatan yang dapat dilakukan pada objek wisata menjadi tujuan kunjungan wisatawan (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Daya tarik buatan	Tempat wisata yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai kekayaan hasil buatan manusia berupa pemandangan dan kegiatan yang dapat dilakukan pada objek wisata menjadi tujuan kunjungan wisatawan (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)

Sasaran	Faktor	Variabel	Definisi operasional
	Amenitas	Akomodasi	Jarak sarana penginapan dengan objek wisata mudah dijangkau (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Restoran/rumah/kios makan	Ketersediaan sarana yang menjual jasa makan dan minum di objek wisata memenuhi kebutuhan wisatawan (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Jaringan listrik	Ketersediaan listrik berupa tegangan listrik di objek wisata cukup (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Jaringan air bersih	Ketersediaan air bersih pada toilet umum di objek wisata cukup (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Fasilitas keamanan	Jarak sarana keamanan seperti pos penjagaan/kantor polisi mudah dijangkau (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Fasilitas kesehatan	Jarak sarana kesehatan seperti rumah sakit, puskesmas dan apotek mudah dijangkau (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Toko/tempat belanja	Ketersediaan sarana yang menjual kerajinan di objek wisata memenuhi kebutuhan wisatawan (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)

Sasaran	Faktor	Variabel	Definisi operasional
		Jaringan limbah/air kotor	Kualitas kondisi saluran aliran air limbah di objek wisata baik (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Bank	Jarak penyediaan sarana perbankan dan ATM mudah dijangkau (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Jaringan Telekomunikasi	Kualitas sinyal telekomunikasi <i>handphone</i> yang ada di objek wisata baik (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
Aksesibilitas		Sarana transportasi	Sarana transportasi umum berupa bus dan taksi menuju objek wisata mudah dijangkau (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Jaringan jalan	Kualitas kondisi perkerasan jalan dan akses jalan menuju objek wisata (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
Ancillary		Peraturan wisata/objek wisata	Ketentuan pengelola tempat wisata dalam mengelola tempat wisata menciptakan ketertiban dan kerapian pada tempat wisata (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
		Promosi/pemasaran	Upaya memberitahukan informasi pariwisata kepada wisatawan menarik (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5=

Sasaran	Faktor	Variabel	Definisi operasional
	Minat berkunjung	Keinginan berkunjung	sangat setuju) Atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan <i>ancillary</i> menjadi faktor penunjang wisatawan untuk mengunjungi objek wisata (skor 1= sangat tidak setuju; skor 2= tidak setuju; skor 3= netral; skor 4= setuju; dan skor 5= sangat setuju)
Merumuskan strategi pengembangan pariwisata berdasarkan faktor yang berpengaruh terhadap minat kunjung wisatawan pada objek wisata yang dikelola Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara	Eksternal	Peluang	Berdasarkan variabel yang terpilih pada sasaran 1 dan variabel yang terpilih pada sasaran 2
		Ancaman	Berdasarkan masalah yang ada di luar objek wisata berupa variabel akomodasi, fasilitas kesehatan, fasilitas bank, fasilitas keamanan, jaringan jalan, sarana transportasi, dan promosi
	Internal	Kekuatan	Berdasarkan variabel yang terpilih pada sasaran 1 dan variabel yang terpilih pada sasaran 2
		Kelemahan	Berdasarkan masalah yang ada di luar objek wisata berupa variabel daya tarik alam, daya tarik buatan, jaringan listrik, jaringan air bersih, toko/tempat belanja, jaringan air limbah, restoran/rumah/kios makan, jaringan telekomunikasi, peraturan wisata/objek wisata

\*)Analisis Penulis, 2020



### 3.3 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data terdiri dari populasi dan sampel, pengumpulan data primer dan pengumpulan data sekunder.

#### 3.3.1 Populasi dan Sampel

Dalam penelitian, populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen atau anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan dari objek penelitian. Populasi adalah keseluruhan objek yang akan atau ingin diteliti (Juliansyah, 2017). Pada sasaran satu menggunakan jumlah populasi wisatawan yang pernah berkunjung ke objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun 2019 untuk mengidentifikasi motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Berikut jumlah populasi di setiap objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara:

Tabel 3.2 Jumlah Wisatawan Tiap Objek Wisata\*)

No	Nama Objek Wisata	Jumlah wisatawan tahun 2019 (Jiwa)
1.	Waduk Panji Sukarame	15.951
2.	Planetarium jagad raya	4.637
3.	Pantai Tanah Merah	43.314
4.	Puala Kumala	173.907
5.	Tugu Equator Marang Kayu	807

\*) Dinas Pariwisata, 2020

Selanjutnya menentukan sampel. Sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Pengambilan sampel adalah proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi (Juliansyah, 2017). Perhitungan sampel yang digunakan pada penelitian ini dengan rumus Isaac dan Michael sebagai berikut:

$$s = \frac{\lambda^2 NPQ}{d^2(N-1) + \lambda^2 PQ} \quad 3.1$$



Keterangan:

S : Jumlah responden/sampel

N : Jumlah populasi

$\lambda^2$  : Chi Kuadrat yang harganya tergantung harga kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk derajat kebebasan 1 dan kesalahan 10% = 2,706 kesalahan 5% harga chi kuadrat= 3,841. Harga chi kuadrat untuk kesalahan 1% = 6,634.

P : Peluang benar (0,5)

Q : Peluang salah (0,5)

d : perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata populasi bisa 0,01; 0,05; dan 0,10.

Pada penelitian ini menggunakan tingkat kesalahan 5% sehingga chi kuadrat yang digunakan adalah 3,841. Untuk mengetahui berapa banyak sampel yang dibutuhkan maka dapat dilihat pada tabel penentuan jumlah sampel Isaac dan Michael dari populasi tertentu dengan taraf kesalahan 5%. Berikutnya jumlah sampel disetiap objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara berdasarkan perhitungan masing-masing objek wisata berdasarkan tabel Isaac dan Michael pada lampiran A:

Tabel 3.3 Jumlah Respoden Wisatawan Tiap Objek Wisata\*

No	Nama Objek Wisata	Jumlah populasi wisatawan (Jiwa)	Sampel (Jiwa)
1.	Waduk Panji Sukarame	15.951	340
2.	Planetarium jagad raya	4.637	323
3.	Pantai Tanah Merah	43.314	345
4.	Puala Kumala	173.907	347
5.	Tugu Equator Marang Kayu	807	243
Total responden			1.598

\*) Hasil perhitungan, 2020

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik penarikan *non probability sampling* dimana setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan atau peluang yang sama sebagai sampel. Teknik *sampling* dilakukan dengan *purposive sampling*, dimana pemilihan sampel yang diambil berdasarkan kriteria-kriteria atau pertimbangan yang ditentukan sendiri oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan peneliti. Kriteria-kriteria yang ditentukan pada penelitian bahwa sampel yang digunakan adalah responden yang sudah berkunjung objek wisata yang dikelola

oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Karatanegara paling sedikit satu kali kunjungan, serta responden dengan umur delapan belas tahun (18) atau sudah menikah karena dianggap sudah dewasa dan dianggap batas usia cakap hukum menurut Surat Edaran Nomor 7 Tahun 2012 tentang Rumusan Hukum Hasil Rapat Mahkamah Agung, Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak serta Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2006 tentang Kewarganegaraan sehingga jawaban yang diberikan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum.

Pada sasaran kedua menggunakan sampel stakeholder. Adapun penentuan pakar dengan teknik *purposive sampling* dengan analisis *stakeholder*. Pemilihan stakeholder dilihat dari tingkat kepentingan dan pengaruhnya terhadap tujuan penelitian yang dilakukan kemudian dilakukan penilaian untuk setiap *stakeholder* tersebut yang terdapat pada lampiran B. Jumlah sampel yang digunakan dalam analisis ini menggunakan pendekatan Cohen dalam Solihin dan Ratmono (2013) yang mempertimbangkan *statistical power* dan *effect size* ketika menentukan minimum ukuran sampel. Penentuan sampel berdasarkan seberapa banyak jumlah anak panah yang mengenai satu konstruk atau laten dan melihat pada signifikansi dan  $R^2$  yang diinginkan seperti tabel berikut:

Tabel 3.4 Panduan Menentukan Ukuran Sampel Model PLS-SEM\*)

Jumlah maksimal arah panah menuju konstruk	Tingkat ( <i>level</i> ) Signifikansi											
	1%				5%				10%			
	Minimum $R^2$				Minimum $R^2$				Minimum $R^2$			
	0,10	0,25	0,50	0,75	0,10	0,25	0,50	0,75	0,10	0,25	0,50	0,75
2	158	75	47	38	110	52	33	26	88	41	26	21
3	176	84	53	42	124	59	38	30	100	48	30	25
4	191	91	58	46	137	65	42	33	111	53	34	27
5	205	98	62	50	147	70	45	36	120	58	37	30
6	217	103	66	53	157	75	48	39	128	62	40	32
7	228	109	69	56	166	80	51	41	136	66	42	35
8	238	114	73	59	174	84	54	44	143	69	45	37
9	247	119	76	62	181	88	57	46	150	73	47	39
10	256	123	79	64	189	91	59	48	156	76	49	41

\*) Cohen (1992) dalam Solihin dan Ratmono (2013)

Berdasarkan tabel diatas, maka sampel yang digunakan sebanyak 42 responden. Sampel yang digunakan adalah *stakeholder* terpilih yaitu dari

pemerintah dan masyarakat. Untuk *stakeholder* pemerintah ialah Bidang Pengelolaan Destinasi Pariwisata Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Untuk *stakeholder* masyarakat ialah pokdarwis dan wisatawan. *Stakeholder* tersebut memiliki kepentingan dan pengaruh pada objek wisata yang terlampir pada lampiran B.

### 3.3.2 Pengumpulan Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil langsung oleh peneliti, untuk tujuan penelitian ini. Data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya (Marzuki, 2005). Sumber dari data primer pada penelitian ini berasal dari kuesioner dan wawancara kepada responden. Data yang dibutuhkan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap variabel yang diteliti. Untuk memperoleh data primer ini dapat dilakukan beberapa teknik pengambilan data berikut:

1. Teknik observasi lapangan.

Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap kondisi *real* objek yang akan diteliti. Jenis observasi yang akan digunakan adalah observasi terus terang agar peneliti mendapatkan informasi yang tepat sesuai tujuan penelitian. Pada penelitian ini dilakukan pengamatan di objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara dengan menggunakan panca indera yang dibantu dengan alat bantu rekam elektronik seperti kamera, *voice recorder*, *video recorder*. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran faktual mengenai karakteristik objek-objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Observasi dilakukan dengan cara mencatat, menfoto, merekam dan instrumen *check list* agar mendapatkan potensi dan permasalahan di objek-objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Berikut kebutuhan data yang akan diambil melalui teknik pengumpulan observasi:

Tabel 3.5 Kebutuhan Data Pengamatan Lapangan\*)

No.	Jenis Data	Kondisi fisik Objek Wisata	Kondisi non fisik objek wisata
1.	Atraksi	√	-

No.	Jenis Data	Kondisi fisik Objek Wisata	Kondisi non fisik objek wisata
2.	Aksesibilitas	√	-
3.	Amenitas	√	-
4.	Ancillary	√	√

<sup>\*)</sup> Analisis Penulis, 2020

## 2. Kuisioner

Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut (Juliansyah, 2017). Adapun kebutuhan data yang digunakan dalam pengumpulan data kuisioner pada penelitian berkaitan dengan motivasi wisata berkunjung dan faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Untuk bentuk kuisioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisioner tertutup. Menurut Arikanto (2010) kuisioner tertutup dimana responden telah disediakan jawaban sehingga responden hanya memilih jawaban yang telah tersedia. Dengan kebutuhan data sebagai berikut:

A. Motivasi wisatawan berkunjung. Kuisioner untuk menganalisis motivasi wisatawan berkunjung diberikan kepada wisatawan dengan berjumlah 1.598 responden. Dimana responden dapat mengisi jawaban dengan memberikan tanda cross (x) pada kolom jawaban kuisioner tertutup dengan jawaban dengan skala pengukuran guttman yaitu setuju jika dikuantitafkan memiliki nilai 1 dan tidak setuju memiliki nilai 0, sehingga kuisioner yang digunakan ialah kuisioner tertutup. Dengan kebutuhan data sebagai berikut:

### 1) Pendorong

- a) *Escape*
- b) *Relaxation*
- c) Memperkuat ikatan keluarga
- d) *Prestige*
- e) *Educational*

f) *Play*

g) Interaksi sosial

h) *Romance*

i) Pemenuhan diri

j) Pemenuhan keinginan

2) Penarik

a) *Histori*

b) *Nature Enviroment*

c) *Facilities*

B. Faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata pada objek wisata. Kuisioner untuk menganalisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat berkunjung wisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara diberikan kepada responden sebanyak 42 pada setiap objek wisata yang terbentuk dari output sasaran pertama. Responden dapat mengisi jawaban dengan memberikan tanda cross (x) pada kolom jawaban kuisioner tertutup dengan menggunakan skala likert dengan rician sebagai berikut:

1) Skor 5 untuk jawaban responden “Sangat Setuju”

2) Skor 4 untuk jawaban responden “Setuju”

3) Skor 3 untuk jawaban responden “Netral”

4) Skor 2 untuk jawaban responden “Tidak Setuju”

5) Skor 1 untuk jawaban responden “Sangat Tidak Setuju”

Kuisioner akan diberikan kepada wisatawan dengan kebutuhan data meliputi:

1) Atraksi

a) Daya tarik alam

b) Daya tarik buatan

2) Amenitas

a) Akomodasi

b) Restoran/rumah/kios makan

c) Jaringan listrik

- www.itk.ac.id
- d) Jaringan air bersih
  - e) Fasilitas keamanan
  - f) Fasilitas kesehatan
  - g) Toko belanja
  - h) Jaringan air limbah/air kotor
  - i) Bank
  - j) Jaringan komunikasi
- 3) Aksesibilitas
- a) Sarana transportasi
  - b) Jaringan jalan
- 4) Ancillary
- a) Promosi/pemasaran pariwisata
  - b) Peraturan wisata/objek wisata

Berdasarkan kedua instrument pengambilan data primer tersebut, adapun data primer yang dibutuhkan pada penelitian ini, yaitu diantaranya seperti yang termuat pada tabel berikut:



Tabel 3.6 Kebutuhan Data Primer Penelitian\*)

No.	Data	Kebutuhan Data	Sumber Data		Narasumber
			Pengamatan Lapangan	Kuesioner	
1.	Atraksi	1) Kondisi objek wisata dan kegiatan yang ada di objek wisata	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
2.	Akomodasi	1) Jarak bangunan sarana penginapan yang ada di sekitar objek wisata 2) Penilaian jarak bangunan penginapan mudah dijangkau wisatawan	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
3.	Restoran/rumah/kios makan	1) Ketersediaan dan kondisi fisik bangunan sarana restoran di objek wisata 2) Penilaian jumlah sarana rumah/kios makan dan minum pada objek wisata mampu menampung wisatawan	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
4.	Toko belanja	1) Ketersediaan dan kondisi fisik bangunan toko belanja berupa kerajinan dan oleh-oleh di objek wisata 2) Penilaian terhadap jumlah dan kondisi bangunan sarana yang menjual kerajinan, kelontong di objek wisata mampu memenuhi kebutuhan wisatawan	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
5.	Fasilitas Kesehatan	1) Jarak bangunan fasilitas kesehatan di sekitar objek wisata	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata

No.	Data	Kebutuhan Data	Sumber Data		Narasumber
			Pengamatan Lapangan	Kuesioner	
		2) Penilaian jarak fasilitas kesehatan (rumah sakit, apotek) sekitar objek wisata dapat dijangkau wisatawan			Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
6.	Fasilitas keamanan	1) Jarak bangunan fasilitas keamanan di sekitar objek wisata 2) Penilaian jarak fasilitas keamanan berupa pos penjagaan dan kantor polisi di sekitar objek wisata dapat dijangkau wisatawan	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
7.	Fasilitas Bank	1) Jarak bangunan sarana bank di sekitar objek wisata 2) Penilaian jarak penyediaan fasilitas perbankan dan ATM di objek wisata maupun sekitarnya dapat dijangkau oleh wisatawan	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
8.	Jaringan listrik	1) Besar daya listrik di objek wisata 2) Penilaian terhadap kebutuhan listrik berupa tegangan listrik pada objek wisata sudah cukup	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
9.	Jaringan air bersih	1) Besar debit air di objek wisata 2) Penilaian sikap wisatawan terhadap kebutuhan air bersih di toilet umum pada objek wisata cukup	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
10.	Jaringan air limbah	1) Kondisi fisik saluran jaringan air limbah 2) Penilaian terhadap kualitas kondisi saluran	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata



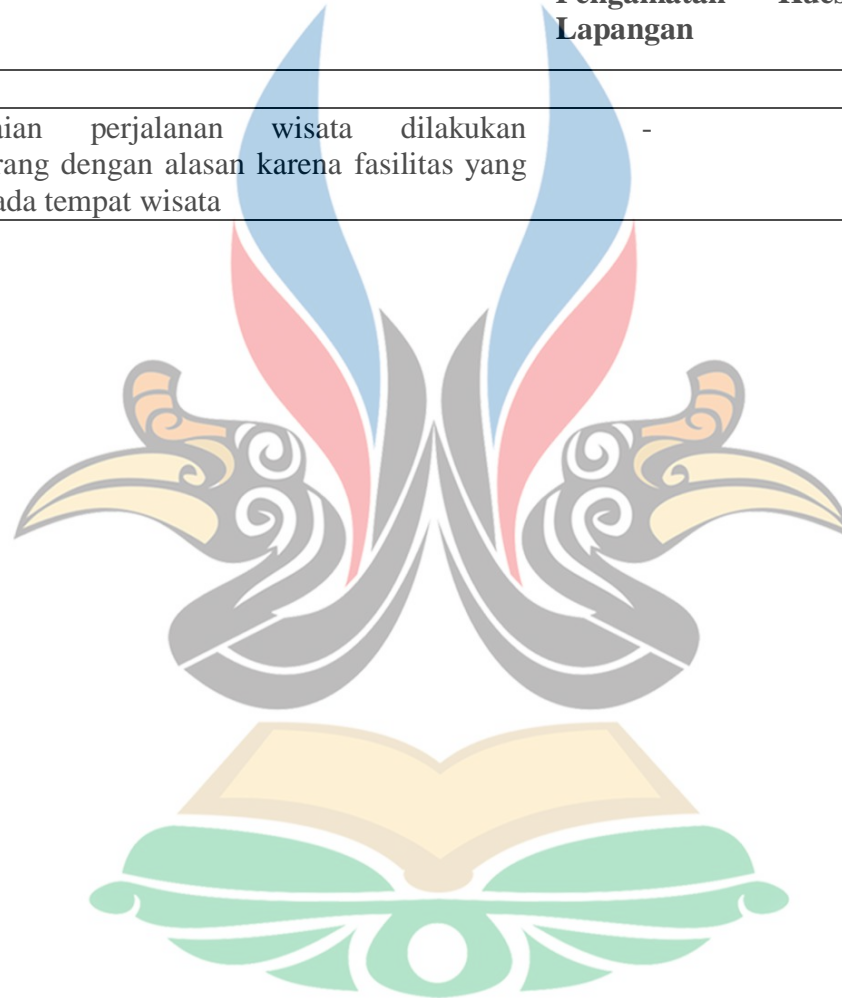
No.	Data	Kebutuhan Data	Sumber Data		Narasumber
			Pengamatan Lapangan	Kuesioner	
		aliran air limbah pada objek wisata baik			Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
11.	Jaringan komunikasi	1) Kondisi sinyal telekomunikasi <i>handphone</i> di objek wisata 2) Penilaian terhadap kualitas sinyal dan jumlah pemancar telekomunikasi pada objek wisata baik	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
12.	Sarana Transportasi	1) Transportasi umum untuk menuju objek wisata 2) Penilaian terhadap jumlah fasilitas transportasi berupa transportasi umum yang mudah dijangkau oleh wisatawan	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
13.	Jaringan jalan	1) Kondisi fisik perkerasaan jaringan jalan menuju objek wisata 2) Akses jalan menuju objek wisata 3) Penilaian terhadap kualitas kondisi perkerasaan jalan dan akses menuju objek wisata serta	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
14.	Promosi pariwisata	1) Promosi yang telah dilakukan 2) Penilaian terhadap upaya memberitahukan jasa pariwisata menarik wisatawan	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan

No.	Data	Kebutuhan Data	Sumber Data		Narasumber
			Pengamatan Lapangan	Kuesioner	
15.	Pengaturan objek wisata	1) Pengaturan yang ada di objek wisata 2) Penilaian terhadap ketentuan pengelola tempat wisata dalam mengelola tempat wisata dapat menciptakan ketertiban dan kerapian tempat wisata	√	√	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, dan wisatawan
16.	Minat Berkunjung	Penilaian atraksi, amenitas, aksesibilitas, dan <i>ancillary</i> sebagai faktor penunjang minat kunjung	-	√	Wisatawan
17.	<i>Escape</i>	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari dan stres dari area umum tempat tinggal dan tempat kerja	-	√	Wisatawan
18.	<i>Relaxation</i>	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk menyegarkan diri secara mental dan fisik dari tekanan sehari-hari	-	√	Wisatawan
19.	Meningkatkan hubungan keluarga	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk meningkatkan atau mempererat hubungan kekerabatan	-	√	Wisatawan
20.	<i>Prestige</i>	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk meningkatkan status atau derajat sosial	-	√	Wisatawan
21.	<i>Educational</i>	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk meningkatkan	-	√	Wisatawan

No.	Data	Kebutuhan Data	Sumber Data		Narasumber
			Pengamatan Lapangan	Kuesioner	
		pengetahuan			
22.	<i>Play</i>	Penilaian alasan seseorang melakukan perjalanan wisata untuk melepaskan diri dari berbagai urusan yang serius	-	√	Wisatawan
23.	Interaksi sosial	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk bertemu orang baru, meningkatkan komunikasi dengan penduduk lokal maupun komunitas tertentu	-	√	Wisatawan
24.	<i>Romance</i>	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk bertemu dengan orang-orang yang bisa memberikan suasana romantis	-	√	Wisatawan
25.	Pemenuhan diri	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk menemukan atau mengevaluasi diri sendiri	-	√	Wisatawan
26.	Pemenuhan keinginan	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan untuk merealisasikan mimpi	-	√	Wisatawan
27.	Histori	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan karena terdapat tempat bersejarah	-	√	Wisatawan
28.	<i>Nature Environment</i>	Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan karena kondisi lingkungan alam tempat wisata terjaga/ masih	-	√	Wisatawan

No.	Data	Kebutuhan Data	Sumber Data		Narasumber
			Pengamatan Lapangan	Kuesioner	
29.	<i>Facilities</i>	alami Penilaian perjalanan wisata dilakukan seseorang dengan alasan karena fasilitas yang ada pada tempat wisata	-	√	Wisatawan

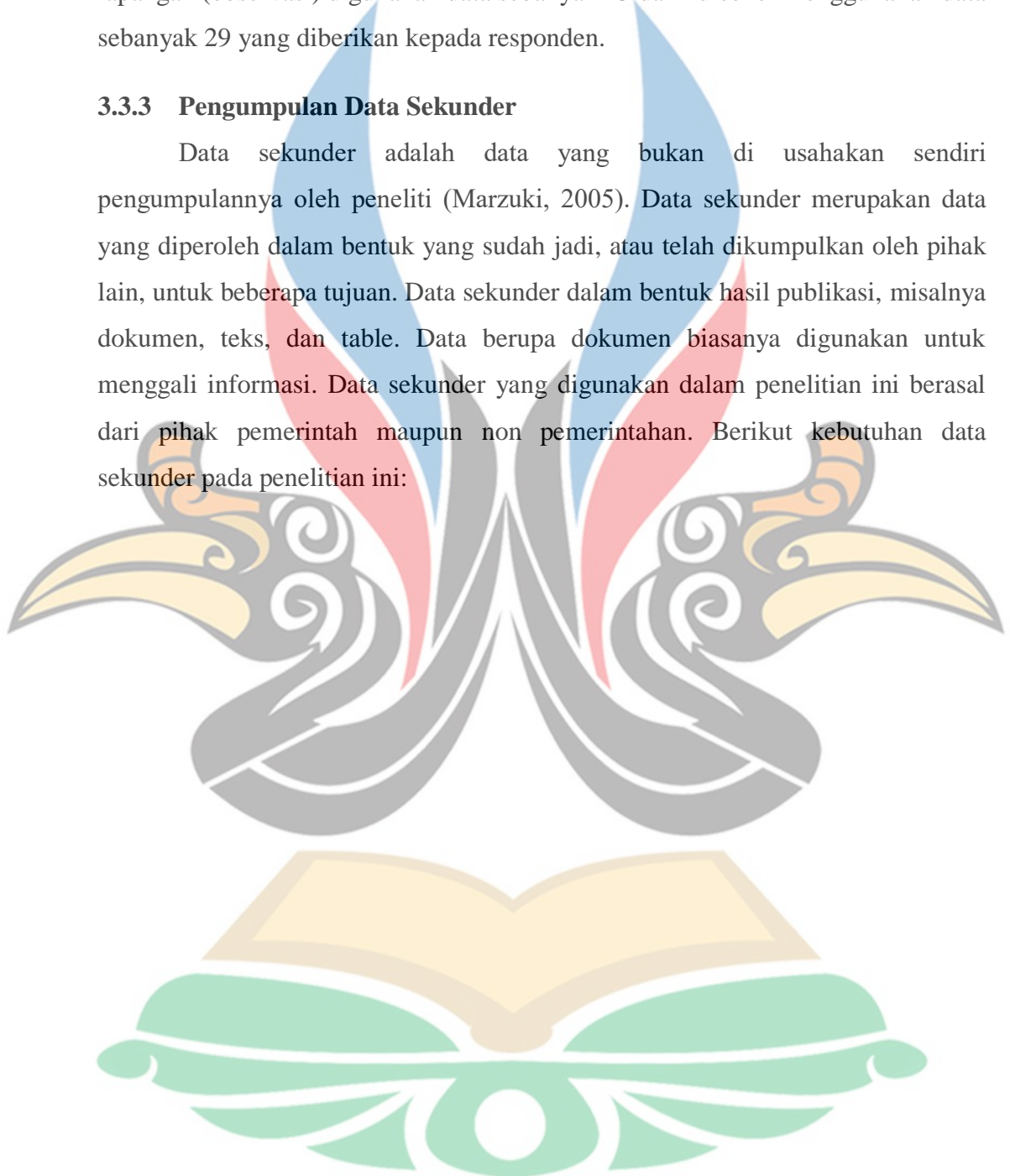
<sup>\*)</sup> Analisis Penulis, 2020



Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa pada pengumpulan data secara primer dilakukan untuk mengetahui data terkait motivasi wisatawan berkunjung dan faktor perkembangan pariwisata pada wilayah studi. Melalui pengamatan lapangan (observasi) digunakan data sebanyak 15 dan kuisioner menggunakan data sebanyak 29 yang diberikan kepada responden.

### 3.3.3 Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang bukan di usahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti (Marzuki, 2005). Data sekunder merupakan data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, atau telah dikumpulkan oleh pihak lain, untuk beberapa tujuan. Data sekunder dalam bentuk hasil publikasi, misalnya dokumen, teks, dan table. Data berupa dokumen biasanya digunakan untuk menggali informasi. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari pihak pemerintah maupun non pemerintahan. Berikut kebutuhan data sekunder pada penelitian ini:

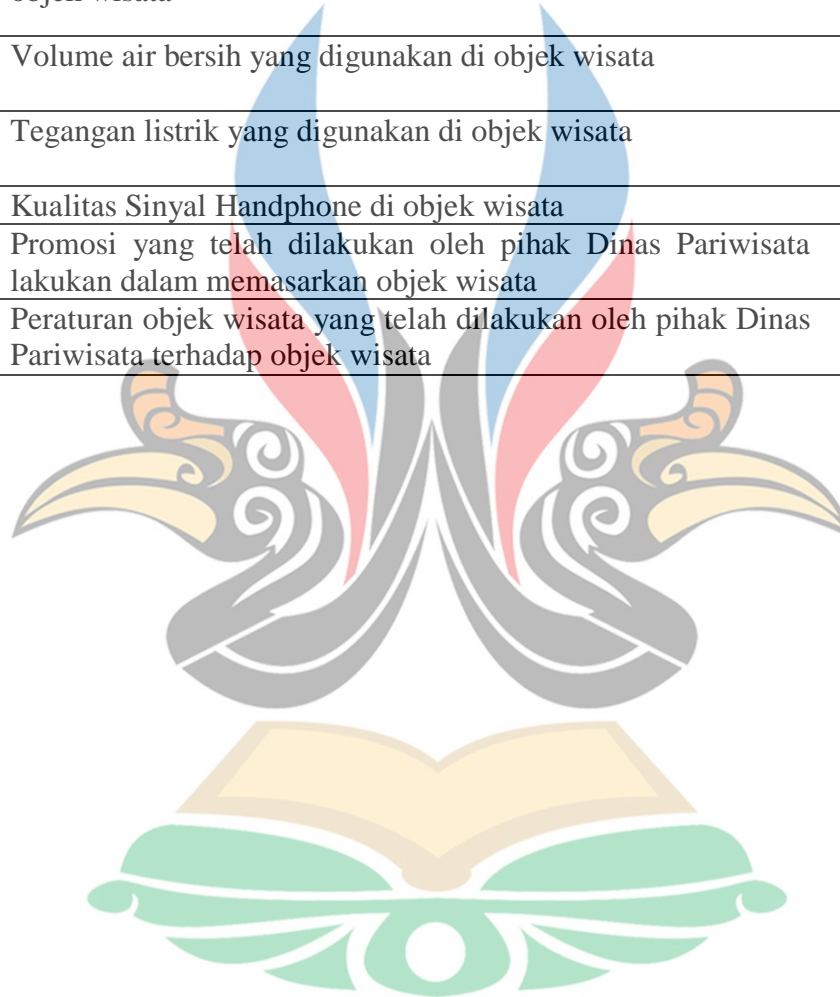


Tabel 3.7 Kebutuhan Data Sekunder\*)

No.	Data	Kebutuhan Data	Narasumber
1.	Atraksi	Kondisi objek wisata dan even yang ada di objek wisata	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
2.	Akomodasi	Jarak bangunan sarana penginapan yang ada di sekitar objek	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
3.	Restoran	Jumlah bangunan sarana restoran di objek wisata	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
4.	Toko belanja	Jumlah bangunan toko belanja berupa kerajinan dan oleh-oleh di objek wisata	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
5.	Fasilitas Kesehatan	Jarak bangunan fasilitas kesehatan berupa rumah sakit, apotek, dan puskesmas di sekitar objek wisata	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
6.	Fasilitas keamanan	Jarak bangunan fasilitas keamanan berupa pos penjagaan dan kantor polisi di objek wisata dan sekitarnya	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
7.	Fasilitas Bank	Jarak bangunan sarana perbankan dan ATM di sekitar objek wisata	Pengelola objek wisata harian, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
8.	Sarana transportasi	Jumlah trayek angkutan umum menuju objek wisata	Dinas Perhubungan Kutai Kartanegara
9.	Jaringan jalan	Kondisi fisik perkerasaan jaringan jalan dan akses menuju	Dinas Perhubungan Kutai Kartanegara, Google Maps

No.	Data	Kebutuhan Data	Narasumber
		objek wisata	
10.	Jaringan air	Volume air bersih yang digunakan di objek wisata	Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
11.	Jaringan listrik	Tegangan listrik yang digunakan di objek wisata	Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
12.	Jaringan Telekomunikasi	Kualitas Sinyal Handphone di objek wisata	Open Signal
13.	Promosi pariwisata	Promosi yang telah dilakukan oleh pihak Dinas Pariwisata lakukan dalam memasarkan objek wisata	Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
14.	Peraturan objek wisata	Peraturan objek wisata yang telah dilakukan oleh pihak Dinas Pariwisata terhadap objek wisata	Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara

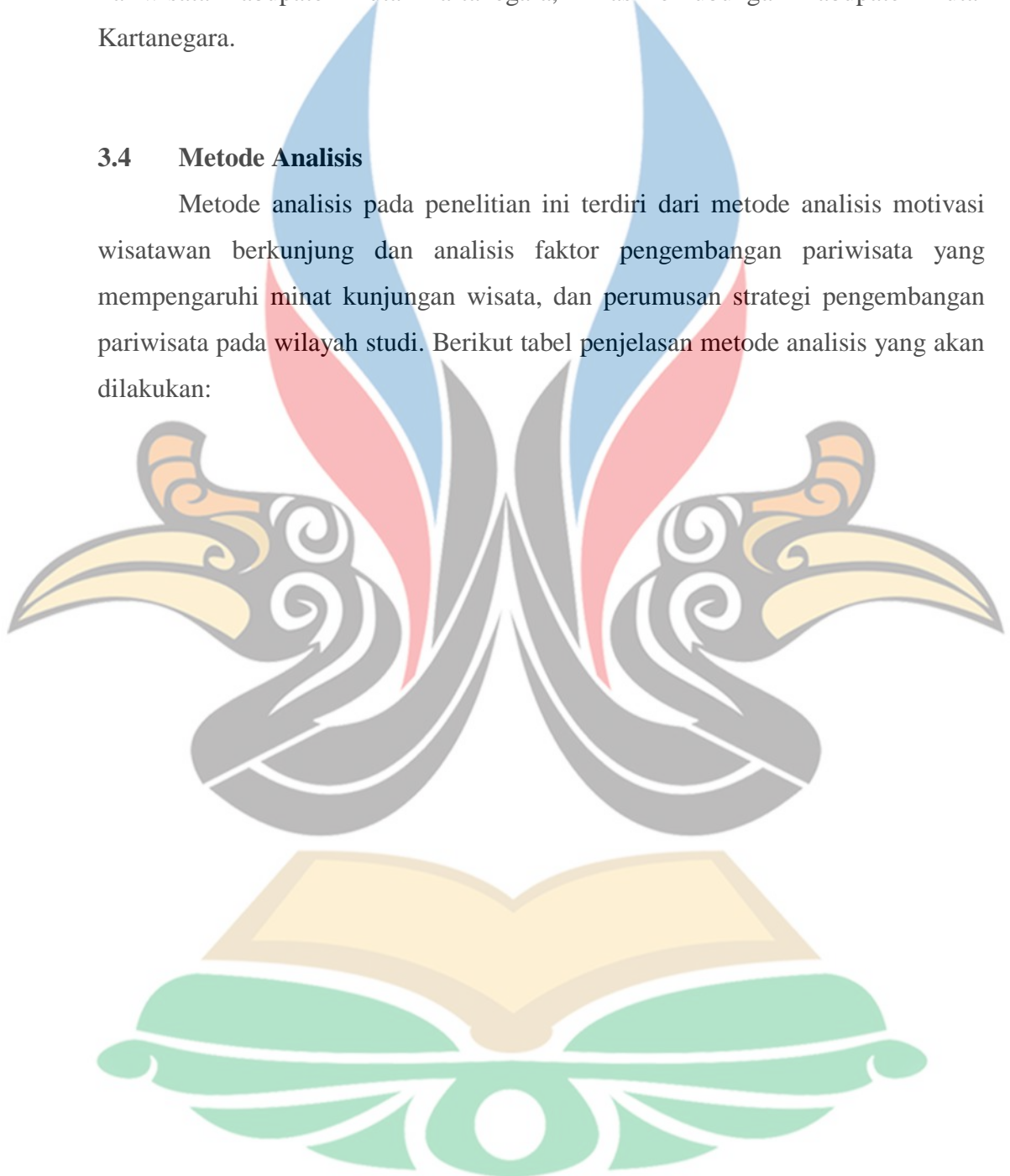
<sup>\*)</sup> Analisis Penulis, 2020



Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa pengumpulan data secara sekunder menggunakan beberapa data yang terdapat pada parameter faktor pengembangan pariwisata yang bersumber dari berbagai instansi, meliputi: Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, Dinas Perhubungan Kabupaten Kutai Kartanegara.

### **3.4 Metode Analisis**

Metode analisis pada penelitian ini terdiri dari metode analisis motivasi wisatawan berkunjung dan analisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata, dan perumusan strategi pengembangan pariwisata pada wilayah studi. Berikut tabel penjelasan metode analisis yang akan dilakukan:





Tabel 3.8 Teknik Analisis Data\*)

No.	Sasaran	Teknik Analisis	Sumber Data		Output
			Primer	Sekunder	
1.	Menganalisis motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara	Analisis kuantitatif deskriptif berdasarkan parameter motivasi wisatawan berkunjung terdiri dari faktor pendorong dan faktor penarik	√	-	Teridentifikasinya motivasi wisatawan berkunjung ke objek wisata yang dikelola Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
2.	Menganalisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara	Analisis PLS berdasarkan parameter faktor perkembangan pariwisata terhadap minat berkunjung	√	-	Teridentifikasinya faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata pada objek wisata dikelola Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara
3.	Merumuskan strategi pengembangan pariwisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara	Analisis SWOT berdasarkan output dari sasaran 1, sasaran 2, dan gambaran umum	√	√	Strategi pengembangan pariwisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara

\*) Analisis Penulis, 2020



Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa masing-masing sasaran memiliki teknik analisis, sumber data, dan output. Adapun untuk memperjelas terkait tabel diatas, berikut deskripsi dari masing-masing analisis yang digunakan:

### 3.4.1 Analisis Motivasi Wisatawan Berkunjung

Pada analisis motivasi wisatawan berkunjung dilakukan untuk mengetahui faktor pendorong dan faktor penarik masing-masing objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara dengan jenis penelitian kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif yang digunakan merupakan statistik deskriptif dengan melihat modus jawaban setuju pada variabel faktor pendorong dan faktor penarik motivasi wisatawan berkunjung ke objek wisata. Setelah jawaban terkumpul akan dilakukan validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran (Dian, 2018). Pengukuran menggunakan SPSS agar mengetahui valid atau tidak validnya setiap butir pertanyaan dengan syarat  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka instrumen tersebut dinyatakan valid. Sedangkan  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka instrumen tersebut tidak valid (Sugiyono, 2005). Untuk mengetahui  $r$  tabel dengan kesalahan ( $\alpha$ ) 5% maka dapat melihat tabel  $r$  tabel, dimana nilai  $r$  tabel didapat dilihat dengan jumlah sampel yang telah dikurang 2 seperti rumus berikut:

$$df=n-2$$

3.2

Keterangan:

$df = \text{degree of freedom}$

$n = \text{jumlah sampel}$

Untuk tabel  $r$  hitung terlampir pada lampiran C. Berikut adalah  $r$  tabel yang digunakan pada penelitian ini:

Tabel 3.9 R tabel yang digunakan pada penelitian\*)

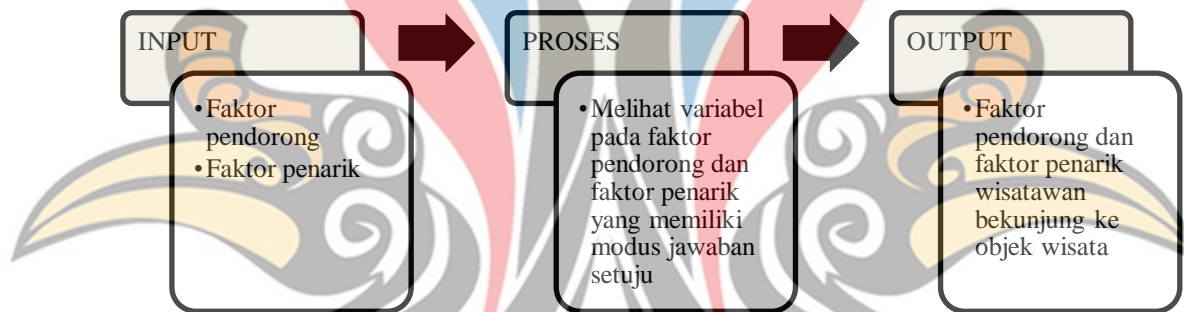
No	Objek Wisata	Sampel (n)	df	R tabel
1.	Waduk Panji Sukarame	340	338	0.089
2.	Planetarium jagad raya	323	321	0.092
3.	Pantai Tanah Merah	345	343	0.089
4.	Puala Kumala	347	345	0.088
5.	Tugu Equator Marang Kayu	243	241	0.106

\*)Penulis, 2020

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang (Dian, 2018). Uji reliabilitas dengan SPSS yang dilakukan dengan melihat *Cronbach Alpha*. Berikut kategori reliabilitas (Dian, 2018):

- a. r hitung: 0,81 - 1,00 reliabilitas sangat tinggi
- b. r hitung: 0,61 - 0,80 reliabilitas tinggi
- c. r hitung: 0,39 - 0,60 reliabilitas sedang
- d. r hitung: 0,19 - 0,40 reliabilitas rendah
- e. r hitung: -1,00 – 0,20 reliabilitas rendah (tidak reliable)

Berikut bagan analisis motivasi wisatawan berkunjung:



Gambar 3.1 Bagan analisis motivasi wisatawan berkunjung (Analisis Penulis, 2020)

Berdasarkan bagan, diketahui bahwa analisis motivasi wisatawan berkunjung memiliki proses dengan melihat modulus jawaban setuju pada variabel yang ada. *Output* analisis yaitu motivasi wisatawan pada variabel faktor pendorong dan faktor penarik berkunjung ke objek wisata. Mengetahui motivasi wisatawan berfungsi untuk mempermudah pengelola untuk memenuhi kebutuhan wisatawan sesuai dengan alasan berkunjung ke objek wisata sehingga meningkatkan kunjungan wisatawan. Sampel yang digunakan dalam analisis ini berdasarkan perhitungan sampel sebanyak 1.598 responden.

### 3.4.2 Analisis Faktor Perkembangan Pariwisata Yang Mempengaruhi Minat Kunjungan Wisata

Pada analisis faktor perkembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjung wisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata menggunakan pendekatan *Structural Equation Model* (SEM) berbasis *Partial Least Square* (PLS). *Structural Equation Model* (SEM) adalah salah satu bidang kajian statistik yang dapat menguji sebuah rangkaian hubungan yang relatif sulit terukur secara bersamaan. Menurut Latan dan Ghazali (2012), PLS merupakan pendekatan alternatif yang bergeser dari pendekatan SEM berbasis *covariance* menjadi berbasis varian. SEM yang berbasis kovarian umumnya menguji kausalitas atau teori sedangkan PLS lebih bersifat *predictive model*.

PLS adalah model persamaan struktural (SEM) yang berbasis komponen atau varian. PLS dapat digunakan pada data banyak dan data sedikit, PLS tidak memiliki banyak asumsi, PLS bisa digunakan untuk konfirmasi dan prediksi. PLS untuk menguji estimasi dan signifikansi dengan model Resampling. Tujuan Estimasi PLS adalah membuat komponen skor/bobot terbaik dari variabel endogen, untuk memprediksi hubungan variabel dengan indikatornya. Dimana terdapat dua hubungan yaitu Inner model (Hubungan antar sesama variabel laten) dan Outer Model (hubungan antara variabel manifest atau indikatornya dengan variabel latennya).

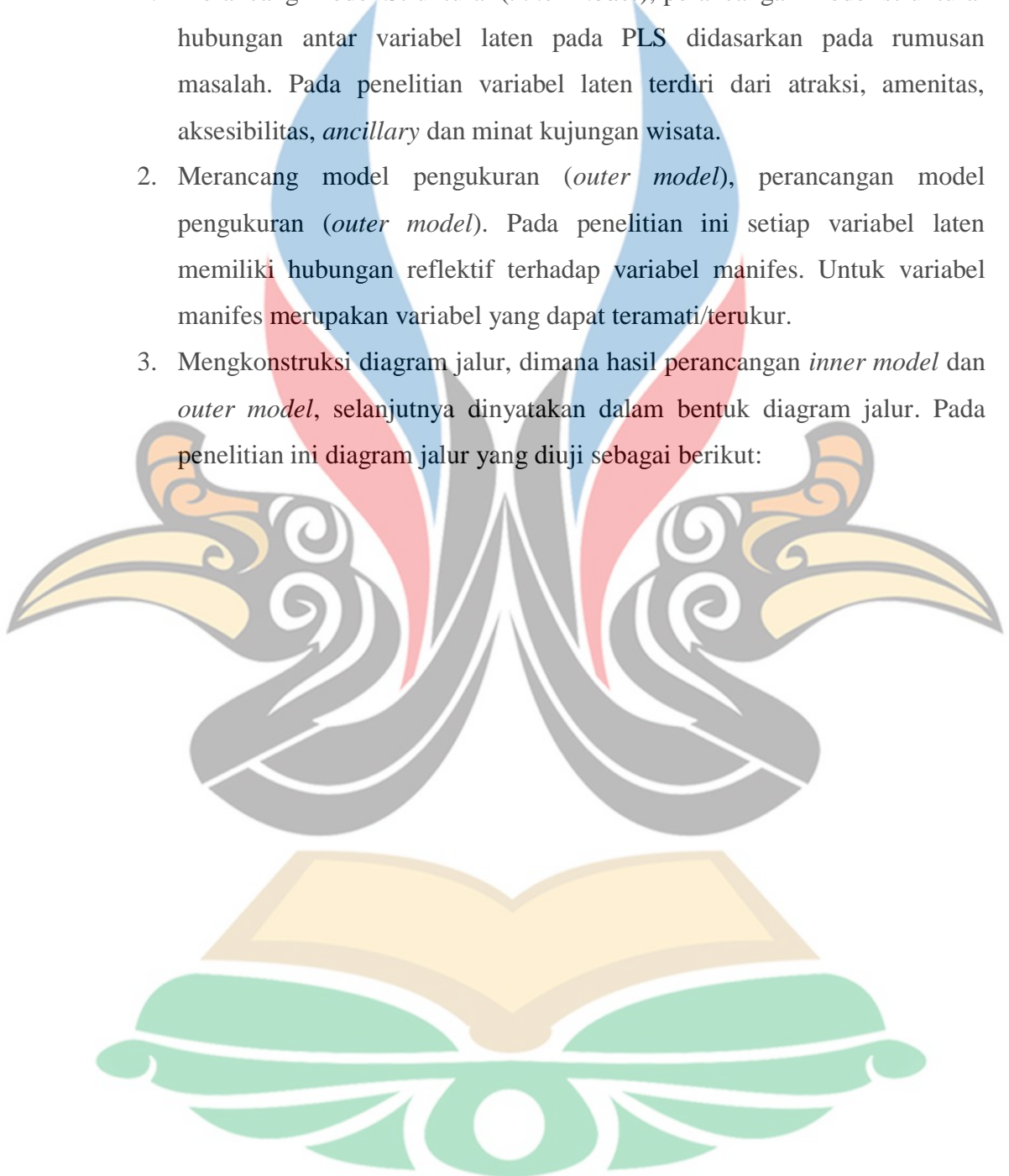
Sebelum melakukan pengerjaan permodelaan struktural berbasis PLS, terlebih dahulu melakukan uji validasi dan reabilitas jawaban kuisioner dengan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) seperti yang dilakukan pada validasi dan reabilitas sasaran pertama. Untuk uji validasi r tabel dengan signifikansi 0,05% yang digunakan sebesar 0,3044 sesuai dengan sampel yang digunakan yaitu sebanyak 42 sampel seperti yang terlampir pada lampiran C. Untuk uji reliabilitas dilakukan dengan melihat *Cronbach Alpha*. Berikut kategori reliabilitas (Dian, 2018):

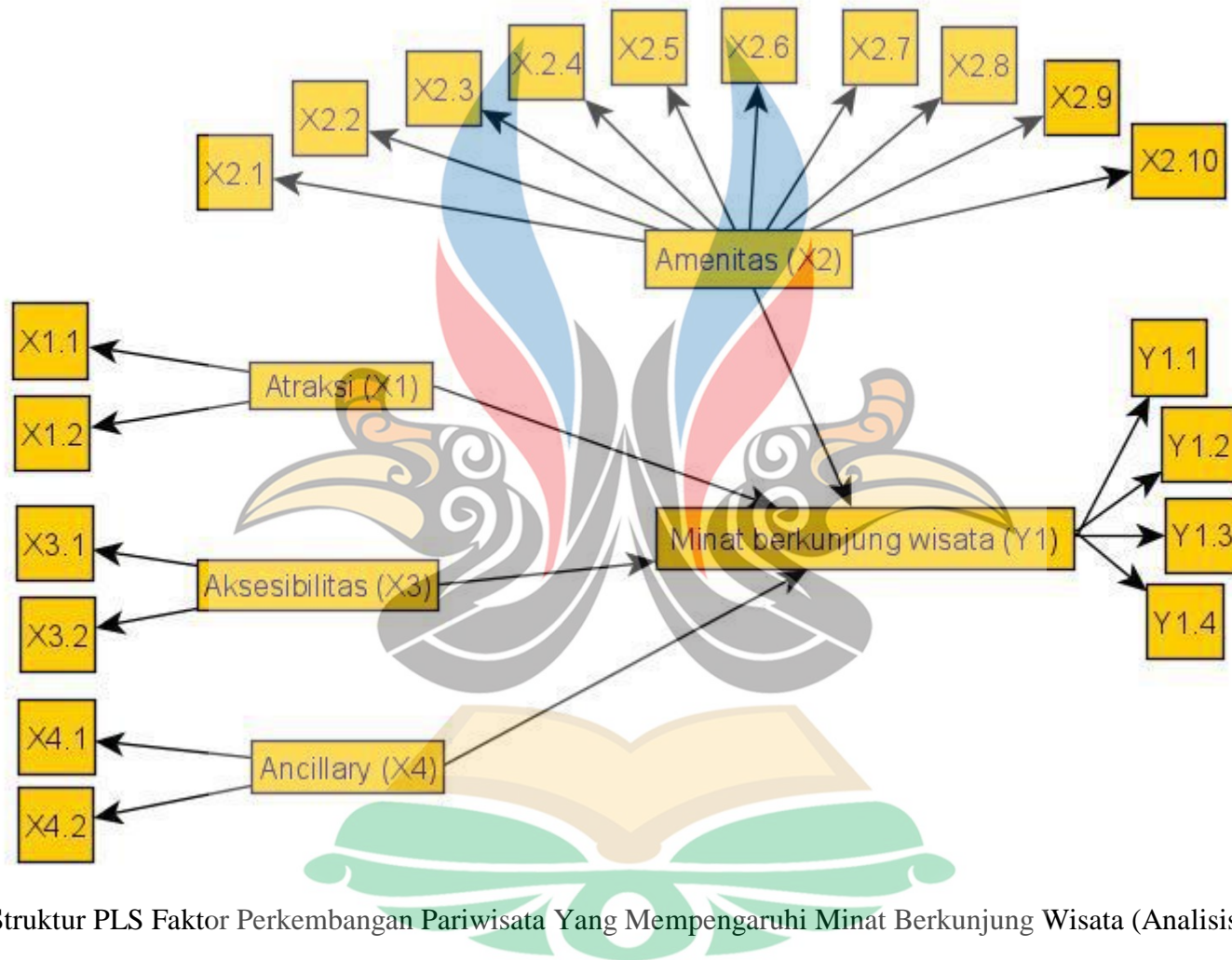
- a. r hitung: 0,81 - 1,00 reliabilitas sangat tinggi
- b. r hitung: 0,61 - 0,80 reliabilitas tinggi
- c. r hitumh: 0,39 - 0,60, reliabilitas sedang
- d. r hitung: 0,19 - 0,40 reliabilitas rendah

e.  $r$  hitung: -1,00 – 0,20 reliabilitas rendah (tidak reliable)

Kemudian dilakukan langkah-langkah pengerjaan pemodelan persamaan struktural berbasis PLS dengan software sebagai berikut (Jaya, dkk, 2018):

1. Merancang Model Struktural (*inner model*), perancangan model struktural hubungan antar variabel laten pada PLS didasarkan pada rumusan masalah. Pada penelitian variabel laten terdiri dari atraksi, amenitas, aksesibilitas, *ancillary* dan minat kunjungan wisata.
2. Merancang model pengukuran (*outer model*), perancangan model pengukuran (*outer model*). Pada penelitian ini setiap variabel laten memiliki hubungan reflektif terhadap variabel manifes. Untuk variabel manifes merupakan variabel yang dapat teramati/terukur.
3. Mengkonstruksi diagram jalur, dimana hasil perancangan *inner model* dan *outer model*, selanjutnya dinyatakan dalam bentuk diagram jalur. Pada penelitian ini diagram jalur yang diuji sebagai berikut:





Gambar 3.2 Struktur PLS Faktor Perkembangan Pariwisata Yang Mempengaruhi Minat Berkunjung Wisata (Analisis Penulis, 2020)

4. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik PLS yang dilakukan dengan dua tahap, yaitu:

A. Tahap pertama adalah melakukan uji *measurement model*, yaitu menguji validitas dan reliabilitas konstruk dari masing-masing indikator. *Outer model* dengan indikator reflektif dievaluasi melalui validitas *convergent* dan *discriminant* dari indikator pembentuk konstruk laten dan *composite reliability* serta *cronbach alpha* untuk blok indikatornya.

a. Validitas Konvergen

Validitas konvergen bertujuan untuk mengetahui validitas setiap hubungan antara indikator dengan konstruk atau variabel latennya. Validitas konvergen dari model pengukuran dengan reflektif indikator dinilai berdasarkan korelasi antara skor indikator atau *component score* dengan skor variabel laten atau *construct score* yang diestimasi dengan program Smart-PLS. Nilai *loading* yang memiliki tingkat validitas yang tinggi apabila memiliki *loading factor* lebih besar dari 0,7 karena sudah dianggap valid untuk mengukur konstraknya.

b. *Discriminant Validity*

Validitas diskriminan digunakan untuk memastikan bahwa masing-masing variabel konstruk berbeda dengan variabel lainnya. Pengujian validitas diskriminan dilakukan dengan menggunakan nilai *cross loading*. Menurut Latan dan Ghozali (2012), sebuah model memiliki *discriminant validity* yang baik apabila nilai korelasi konstruk dengan indikator-indikator pada konstruk tersebut lebih besar daripada nilai korelasi dengan indikator-indikator konstruk lainnya.

c. Reliabilitas

Reliabilitas konstruk atau variabel konstruk yang diukur dengan melihat nilai *composite reliability* (CR), *cronbach alpha* (CA) serta nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dari setiap variabel konstruk. Konstruk dinyatakan reliabel jika nilai

*composite reliability* maupun nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,70 dan nilai AVE diatas 0,5 (Latan dan Ghozali, 2012).

B. Tahap kedua adalah melakukan uji *structural model* dilakukan yang untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antar variabel atau korelasi antara konstruk yang diukur dengan melihat nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ), nilai koefisien jalur, ukuran efek Cohen ( $f^2$ ) dan relevansi prediktif.

a. Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi menunjukkan tingkat keragaman variabel tak bebas (endogen) yang dapat dijelaskan variabel bebasnya (eksogen), maka apakah variabel bebasnya bisa menjelaskan variabel tak bebasnya. Nilai  $R^2$  dianggap lemah, moderat, dan kuat jika menunjukkan nilai secara berurutan sekitar 0,19; 0,33; dan 0,67 (Ghozali, 2014).

b. Koefisien Jalur

Koefisien Jalur merupakan nilai koefisien jalur atau besarnya hubungan atau pengaruh konstruk laten. Menurut Hass dan Lehner (2009), nilai koefisien jalur yang berada dalam rentang nilai -0,1 hingga 0,1 dianggap tidak signifikan, nilai yang lebih besar dari 0,1 dan nilai yang lebih kecil dari -0,1 merupakan nilai yang signifikan.

c. Ukuran Efek Cohen ( $f^2$ )

Nilai  $f^2$  digunakan untuk menilai pengaruh konstruk eksogen tertentu terhadap variabel konstruk endogen apakah mempunyai pengaruh yang substantif. Nilai  $f^2$  dianggap memiliki pengaruh kecil, menengah, dan besar pada level struktural jika menunjukkan nilai secara berurutan sekitar 0,02; 0,15; dan 0,35 (Ghozali, 2014).

d. Relevansi Prediktif ( $Q^2$ )

Menurut Ghozali (2014), nilai  $Q^2$  digunakan untuk mengukur seberapa baik nilai observasi dihasilkan oleh model dan juga estimasi parameternya. Nilai  $Q^2$  lebih besar dari 0



menunjukkan bahwa model mempunyai relevansi prediktif, sedangkan nilai  $Q^2$  kurang dari 0 menunjukkan bahwa model kurang memiliki relevansi prediktif. Perhitungan  $Q^2$  dilakukan secara manual dengan persamaan berikut:

$$Q^2 = 1 - (1 - R_1^2)(1 - R_2^2) \dots (1 - R_p^2) \quad 4.1$$

Keterangan:

$Q^2$  : Relevansi Prediktif

$R^2$  : Koefisien Determinasi

e. Indeks Kualitas

Menurut Latan dan Ghazali (2012), setiap bagian dari model membutuhkan validasi model pengukuran, model struktural, dan keseluruhan model yang dapat diukur dengan nilai *Goodness of Fit* (GoF) *index*. Nilai  $GoF \geq 0,1$  menunjukkan bahwa nilai kualitas keseluruhan model kecil, nilai  $GoF \geq 0,25$  menunjukkan bahwa nilai kualitas keseluruhan model menengah dan nilai  $GoF \geq 0,36$  menunjukkan bahwa nilai kualitas keseluruhan model besar. Nilai GoF dihitung secara manual dengan persamaan berikut (Tenenhaus, 2004):

$$GoF = \sqrt{AVE \times R^2} \quad 4.2$$

Keterangan:

GoF : *Goodness of Fit*

AVE : Rata-Rata AVE

$R^2$  : Koefisien Determinasi

f. Pengujian Hipotesis

Pertimbangan penilaian dilihat dari nilai koefisien jalur dan *p-value* yang dilakukan. Pada tahap ini mempertimbangkan nilai signifikan, apabila nilai  $\alpha$  atau *P value* maksimal 0,05; sehingga dianggap signifikan.

Proses *running* analisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat berkunjung wisata akan dilakukan pada masing-masing objek wisata dengan jumlah responden 42 orang. Berikut bagan analisis yang

dilakukan dalam menentukan faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata:



Gambar 3.3 Bagan analisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata (analisis penulis, 2020)

### 3.4.3 Perumusan Strategi Pengembangan Pariwisata

Pada perumusan strategi pengembangan pariwisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara dilakukan dengan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Oppurtunities, Threat*). Analisis ini berdasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*weaknesses*) dan ancaman (*threats*). Perencanaan yang strategis sangat memerlukan analisa-analisa dari masing-masing SWOT (Rangkuti, 2009).

Langkah yang harus dilakukan dalam melakukan analisis SWOT:

1. Mengidentifikasi faktor Internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

Faktor internal pada penelitian berupa potensi dan masalah yang ada di dalam objek wisata yang dikelola oleh pengelola objek wisata. Untuk potensi didapatkan dari analisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi kunjungan wisata, sedangkan masalah didapatkan dari gambaran umum objek wisata. Variabel internal berupa variabel faktor atraksi, variabel yang ada di faktor amenitas (jaringan listrik, jaringan air bersih, toko/tempat belanja, jaringan air limbah, restoran/rumah/kios makan), dan variabel yang ada di faktor *ancillary* (peraturan wisata/objek wisata, promosi). Faktor internal terdiri atas:

a) *Strenght* (kekuatan)

S (*strength* atau kekuatan) dalam SWOT dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan atau kondisi yang ada di dalam objek wisata karena dianggap hal yang sudah baik.

b) *Weaknesses* (kelemahan)

W (*weakness* atau kelemahan atau masalah) yaitu suatu keadaan atau kondisi yang dianggap memiliki kelemahan atau masalah yang ada didalam objek wisata.

Faktor eksternal pada penelitian berupa potensi dan masalah yang ada di luar objek wisata yang tidak dikelola oleh pengelola objek wisata. Untuk potensi didapatkan dari analisis motivasi wisatawan berkunjung ke objek wisata dan masalah didapatkan dari gambaran umum objek wisata. Variabel eksternal berupa variabel pada faktor pendorong dan faktor penarik motivasi wisatawan, variabel yang ada di faktor amenitas (akomodasi, fasilitas kesehatan, bank, fasilitas keamanan, jaringan telekomunikasi), variabel yang ada di faktor aksesibilitas (jaringan jalan, dan sarana transportasi). Faktor eksternal terdiri atas:

a) *Opportunities* (kesempatan)

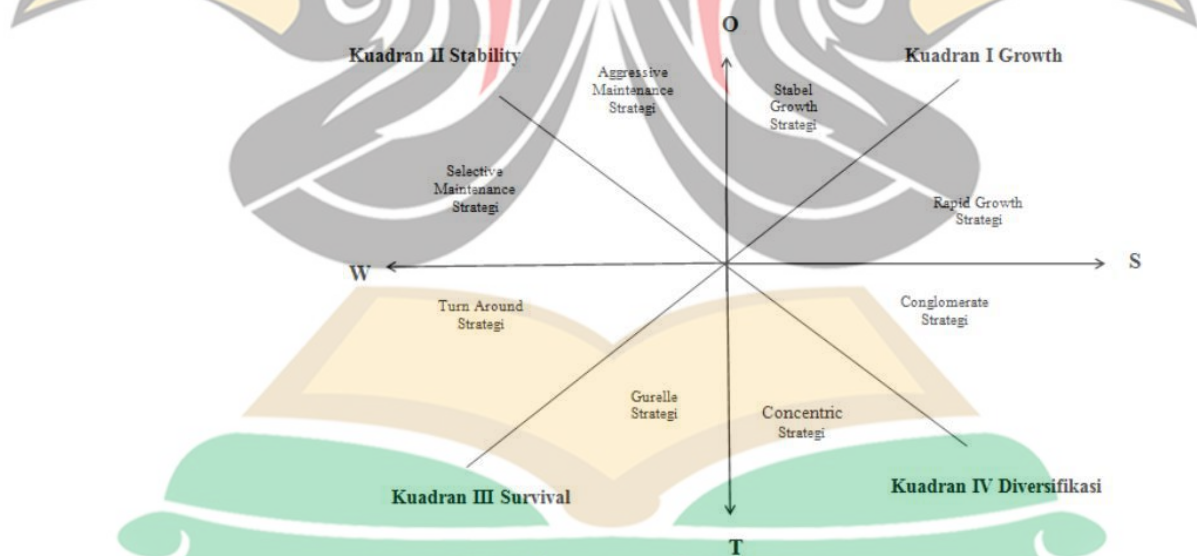
O (*opportunity* atau kesempatan atau peluang) ialah keadaan atau kondisi yang ada atau yang terjadi di luar objek wisata yang dianggap berpeluang untuk digunakan bagi pengembangan potensi objek wisata.

b) *Threats* (Ancaman)

T (*threat* atau ancaman atau hambatan) ialah keadaan atau kondisi yang ada atau yang terjadi di luar objek wisata yang dianggap dapat menghambat atau mengancam pengembangan potensi objek wisata.

2. Strategi pengembangan didapatkan dari penggabungan antara kekuatan yang mendapatkan peluang (SO), penggunaan kekuatan yang ada untuk menghadapi ancaman (ST), pengurangan kelemahan yang ada dengan memanfaatkan peluang (WO), serta pengurangan kelemahan untuk menghadapi ancaman yang akan datang (WT).

3. Melakukan perhitungan skor untuk faktor internal dan faktor eksternal:
  - a) Menyusun faktor internal (kekuatan dan kelemahan) dan faktor eksternal (peluang dan ancaman)
  - b) Tentukan bobot untuk tiap faktor internal dan faktor eksternal tadi dengan skala 0,0 (tidak penting) sampai 1,0 (sangat penting). Untuk total seluruh bobot tiap faktor harus sama dengan 1,0.
  - c) Kemudian untuk *rating* pada masing-masing *key success factors* internal dan eksternal diberi *rating* antara 1 sampai 4, dimana:
    - 4 = sangat tinggi
    - 3 = tinggi
    - 2 = rendah
    - 1 = sangat rendah
  - d) Kalikan bobot dan rating dari masing-masing *key success factors* internal dan eksternal untuk menentukan skornya.
  - e) Melakukan pengurangan pada faktor internal (kekuatan-kelemahan=sumbu x) dan pada faktor eksternal (peluang-ancaman=sumbu y). Berikut diagram kuadran SWOT:



Gambar 3.4 Diagram Analisis SWOT (Rangkuti, 2001)

- 1) Kuadran 1, merupakan situasi yang sangat menguntungkan karena adanya kekuatan yang dimanfaatkan untuk meraih peluang sehingga dapat dilakukan strategi yang agresif untuk

mencapai pertumbuhan (*Growth strategy*). *Growth strategy* memiliki dua sub kuadran sebagai berikut:

- i. Kuadran IA (*Stabel Growth Strategy*), strategi mempertahankan pertumbuhan yang ada dengan implementasi strategi dilakukan secara bertahap.
  - ii. Kuadran IB (*Rapid Growth Strategy*), strategi meningkatkan laju pertumbuhan dengan waktu lebih cepat, dimana implementasi strategi dilakukan secara bersamaan agar manfaat yang didapatkan maksimal.
- 2) Kuadran 2, merupakan situasi dimana memiliki peluang yang sangat besar namun disisi lain mengalami kelemahan internal dalam berbagai hal. Untuk itu perlunya meminimalisir masalah internal dengan memanfaatkan peluang disebut strategi stabilitas (*Stability*). *Stability* memiliki dua sub kuadran sebagai berikut:

- i. Kuadran IIA (*Agressive Maintenance Strategy*), strategi konsolidasi internal dengan mengadakan perbaikan pada sesuatu yang menjadi kelemahan dengan memaksimalkan perbaikan faktor kelemahan untuk memanfaatkan peluang.
- ii. Kuadran IIB (*Selective Maintenance Strategy*), strategi konsolidasi internal dengan mengadakan perbaikan diberbagai bidang dengan cara perbaikan faktor-faktor kelemahan untuk memaksimalkan pemanfaatan peluang.

3) Kuadran 3, merupakan situasi yang tidak menguntungkan karena adanya ancaman dari luar maupun kelemahan dari luar, sehingga perlunya strategi bertahan (*Survival*). *Survival Strategy* memiliki dua sub kuadran sebagai berikut:

- i. Kuadran IIIA (*Turn Around Strategy*), strategi yang dilakukan secara tambal sulam atau secara bertahap dan

dilakukan bersamaan dengan kegiatan operasional yang sedang berlangsung.

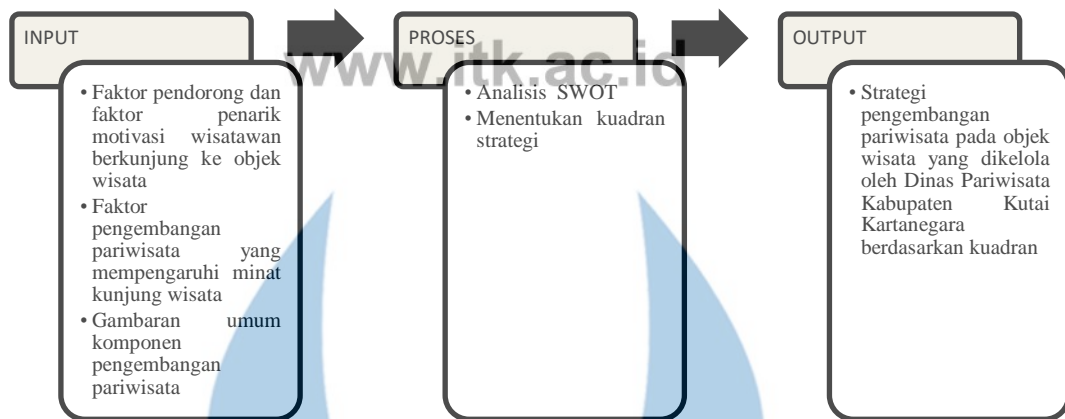
ii. Kuadran IIIB (*Guirelle Strategy*), strategi gerilya adalah pengembangan yang dilakukan bersamaan dengan kegiatan operasional berlangsung.

4) Kuadran 4, merupakan situasi bahwa meskipun menghadapi ancaman yang besar, tetapi ada kekuatan yang dapat diandalkan untuk memanfaatkan peluang jangka panjang dengan cara strategi diversifikasi (*Diversification Strategy*). *Diversification Strategy* memiliki dua sub kuadran sebagai berikut:

i. Kuadran IVA (*Conglomerate Strategy*), memasukan investor untuk mendanai diversifikasi yang mempertimbangkan laba.

ii. Kuadran IVB (*Concentric Strategy*), diversifikasi objek wisata sehingga dapat meminimalisir ancaman.

Perumusan strategis pengembangan pariwisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara berdasarkan pada analisis motivasi wisatawan berkunjung, analisis faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata, serta gambaran umum objek wisata. Output dari analisis ini yaitu strategi pengembangan pariwisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara berdasarkan kuadran SWOT. Berikut bagan proses perumusan strategi pengembangan pariwisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara:



Gambar 3.5 Bagan Perumusan Strategi Pengembangan Pariwisata berdasarkan faktor yang berpengaruh terhadap minat kunjung wisatawan (Analisis Penulis, 2020)

### 3.5 Tahap Penelitian

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan memiliki 5 tahapan sebagai berikut:

#### 3.5.1 Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan penelitian ini yaitu dengan menentukan lokasi penelitian, identifikasi permasalahan penelitian, penentuan tujuan serta studi literatur terkait motivasi wisatawan berkunjung serta faktor perkembangan pada objek wisata. Pada tahapan ini juga dilakukan persiapan alat dan bahan terkait survei primer maupun survei sekunder yang nanti akan dilakukan pada tahapan kedua.

#### 3.5.2 Tahapan Pengumpulan Data

Langkah tahapan pengumpulan data meliputi penyusunan daftar data kualitatif dan kuantitatif yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dimana data tersebut diperoleh melalui survei primer dan survei sekunder yang dilakukan. Pengumpulan data secara primer dilakukan dengan menggunakan kuisioner dan pengamatan lapangan, sedangkan pengumpulan data sekunder dilakukan dengan meminta data ke instansi terkait.

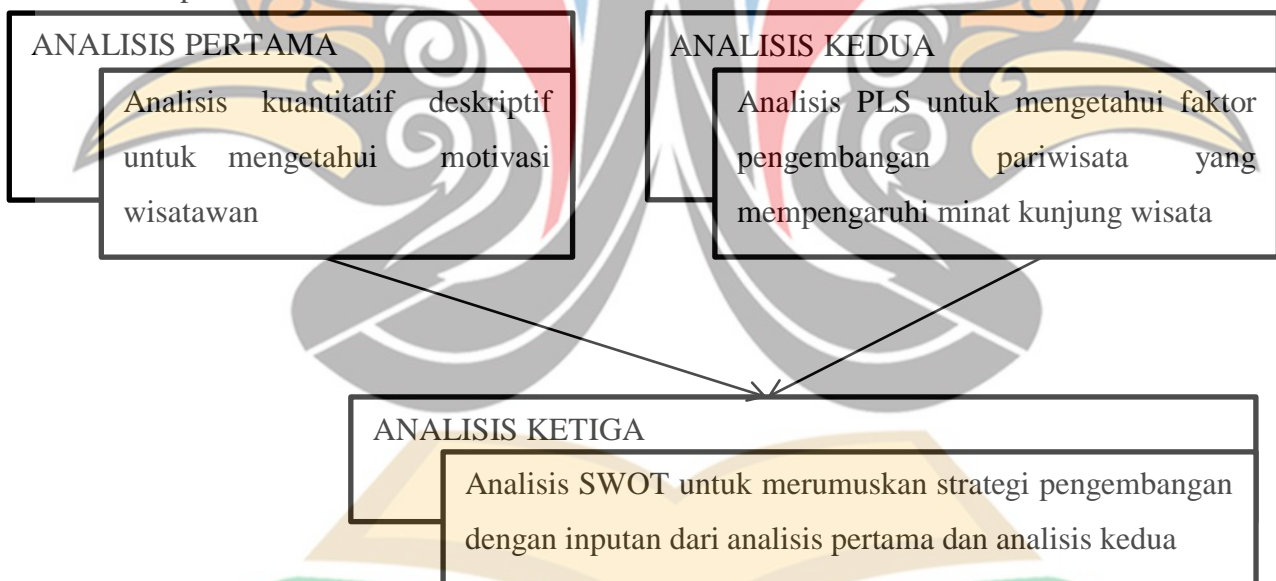
#### 3.5.3 Tahapan Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan data primer dan data sekunder yang telah didapatkan pada tahap pengumpulan data. Dimana data-data

baik kuantitatif maupun kualitatif yang telah didapat akan diolah berdasarkan parameter motivasi wisatawan berkunjung dan faktor pengembangan pariwisata.

### 3.5.4 Tahapan Analisis Data dan Pembahasan

Pada analisis sasaran pertama dan kedua dengan jenis penelitian kuantitatif serta sasaran ketiga menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Sasaran pertama memiliki output motivasi wisatawan berkunjung. Sasaran kedua adalah analisis PLS untuk mengetahui faktor pengembangan yang mempengaruhi minat kunjung wisata ke objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Setelah analisis tersebut dilakukan, maka dilakukan analisis SWOT dengan mengidentifikasi faktor internal maupun faktor eksternal. Strategi yang dibuat untuk dapat meningkatkan kunjungan wisatawan pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Berikut diagram alur tahapan analisis data dan pembahasan pada penelitian ini:



Gambar 3.6 Tahapan analisis dan pembahasan (Analisis Penulis, 2020)

### 3.5.5 Tahapan Penarikan Kesimpulan

Tahapan penarikan kesimpulan dilakukan setelah tahapan-tahapan sebelumnya sudah terlaksana. Dimana tahap ini telah teridentifikasinya motivasi wisatawan berkunjung dan faktor pengembangan pariwisata yang mempengaruhi minat kunjungan wisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Serta telah didapatkan rumusan strategi



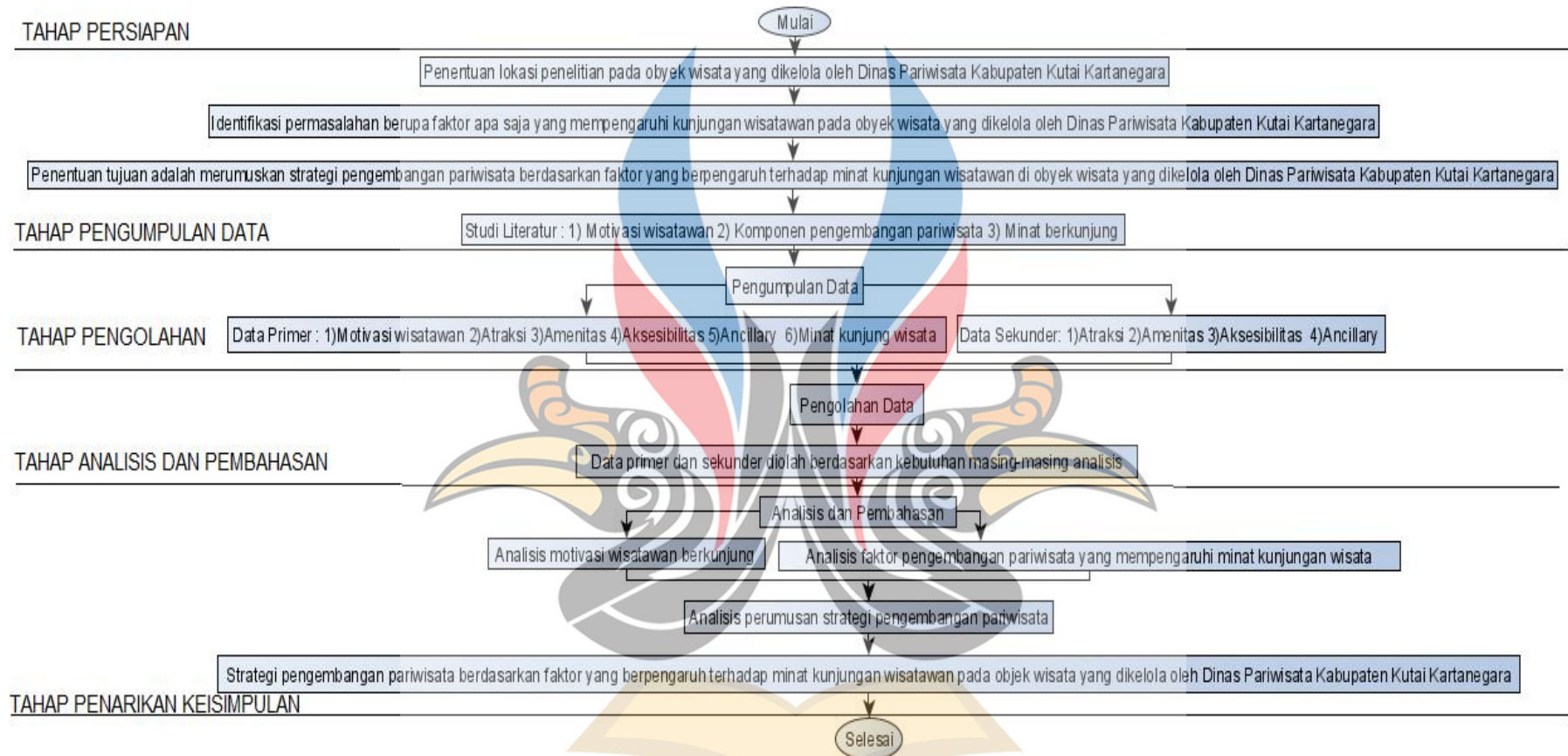
pengembangan pariwisata pada objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara yang dapat diterapkan.

### 3.6 Diagram Alir Penelitian

Berikut diagram alur penelitian yang digunakan pada penelitian strategi pengembangan pariwisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara:



[www.itk.ac.id](http://www.itk.ac.id)



Gambar 3.7 Diagram alur Penelitian (Analisis Penulis, 2020)