

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian merupakan hal yang menjadi fokus bagi peneliti. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh variabel *perception behavior control*, *subjective norm*, *Attitude* (harga dan *quality*), *personal human*, pada keputusan berkunjung ke destinasi wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji. Subjek penelitian ini ditujukan pada pengunjung wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji melalui data kuesioner di daerah Batu Aji, Batam.

3.2 Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Google Form*
2. Alat tulis
3. Laptop
4. *Microsoft Word 2010* Membuat laporan Tugas Akhir.
5. *Microsoft Excel 2010* Memasukkan data serta mengolah data yang didapat dari kuesioner dan untuk pengolahan data
6. *Software SEMPLS 3.0*
7. Kamera atau *Handphone*

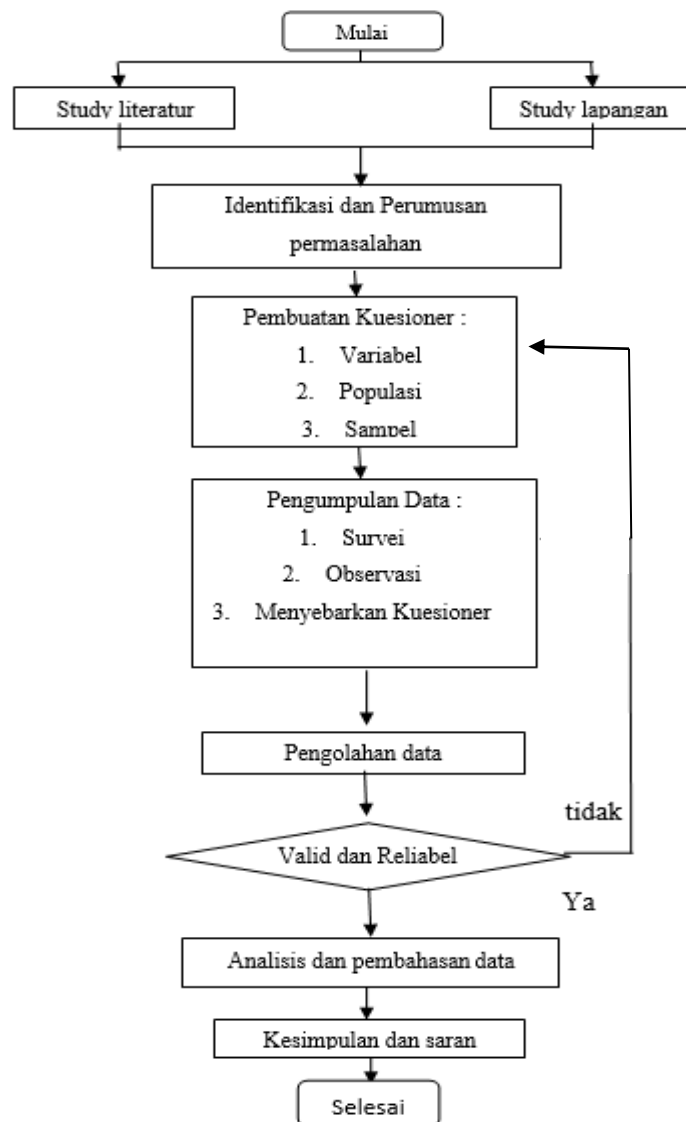
Bahan yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu data dari hasil kuesioner yang disebarluaskan kepada setiap pengunjung yang datang ke *waterpark* Top 100 Batu Aji, dan juga hasil wawancara atau informasi-informasi yang didapatkan dari pengunjung dan karyawan pada *waterpark* Batu Aji.

3.3 Diagram Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *deskriptif kuantitatif* dengan observasi dan memberikan beberapa angket (kuesioner) kepada subjek pengunjung wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui observasi lapangan, melalui data yang dimiliki oleh pihak manajemen pengelola destinasi wisata, serta pembagian angket (kuesioner) pada objek penelitian. Jumlah narasumber diambil berdasarkan rata-rata pengunjung harian yang sedang melakukan kunjungan langsung ke destinasi wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji. Data yang digunakan dalam penelitian ini

adalah data *primer* berupa laporan pengunjung setiap tahunnya. Data *sekunder* yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan studi literature sudah di analisis. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *SEM-PLS* dengan aplikasi *SmartPls* yang digunakan untuk mengolah data yang sudah diperoleh berdasarkan observasi lapangan, hasil kuesioner dari narasumber, maupun data dari manajemen pengelola destinasi.

Tahapan penelitian ini digambarkan dalam bentuk *flowchart* seperti Gambar 3.1 :



Gambar 3.1 *Flowchart* Penelitian

3.3.1 Penjelasan Tahapan Penelitian

1. Studi Lapangan

Studi lapangan dalam penelitian ini yaitu observasi langsung dengan wawancara singkat kepada karyawan *waterpark* TOP 100 Batu Aji untuk lebih mengetahui kendala yang selalu menjadi keluhan pengunjung.

2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi-referensi terkait permasalahan atau metode yang digunakan pada penelitian ini seperti referensi dari beberapa jurnal, artikel ataupun media lain seperti buku. Studi literatur ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menjalankan penelitiannya serta lebih memperdalam teori yang berhubungan dengan topik penelitian atau permasalahan.

3. Identifikasi Dan Perumusan Masalah

Identifikasi dan perumusan masalah dilakukan karena adanya ke tidak sesuaian dalam penelitian sehingga penelitian melakukan perumusan masalah dan mencari bukti dari hasil observasi, dan studi literatur.

4. Pembuatan Kuesioner Penelitian

Kuesioner merupakan aspek penting dalam sebuah penelitian. Variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *perception behavior control*, *personal human*, *sosial norm*, *Attitude* (harga dan *quality*).

Tabel 3.1 Indikator Pernyataan Pengunjung

Atribut	Kode	Indikator
<i>Perception Behavior Control</i> (Triana Sari dkk., 2021).	PBC1	Lokasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji strategis, mudah ditemukan dan diakses
	PBC2	Alur pemesanan tiket wisata mudah dipahami
	PBC3	Tempat parkir di wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji memadai
	PBC4	Saya mempunyai banyak waktu untuk melakukan wisata
<i>Sosial Norm</i> (Schepers	SN1	Keluarga saya berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
	SN2	Teman disekitar saya berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji

Atribut	Kode	Indikator
dkk., 2007).	SN3	Masyarakat berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
<i>Personal Human</i> (Sagiv dkk., 2017).	PH1	Berwisata itu penting dan menyenangkan
	PH2	Berwisata permainan air sangat menyenangkan bagi saya
	PH3	Saya merasa senang/bangga berenang di <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji batam
<i>Attitude Harga</i> (Farisi dkk., 2020).	ATT1	Harga Tiket masuk di wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji terjangkau
	ATT2	Harga konsumsi pada tempat wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji terjangkau
	ATT3	Pengelola destinasi wisata memberikan harga yang mampu bersaing dibandingkan pengelola wisata lainnya
<i>Attitude Quality</i> (Amalia dkk., 2017).	ATT4	Kebersihan-petugas menyiapkan perlengkapan penyajian makanan dan minuman yang bersih dan higienis
	ATT5	Kebersihan untuk ruang ganti di destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji sangat terjaga.
	ATT6	Tersedia kamar mandi serta air yang bersih
	ATT7	Pengunjung yang melakukan pemesanan tiket masuk antri dengan tertib
	ATT8	Tempat parkir yang memadai dan tertata rapi
	ATT9	Petugas dan pengunjung memelihara lingkungan dengan mentaati peraturan yang berlaku
	ATT10	Destinasi ini memiliki keunikan atau ke khasan yang

Atribut	Kode	Indikator
		berbeda dari destinasi yang lain
	ATT11	Desain kolam renang pada destinasi wisata, dalam tatanan yang estetik,dan menarik
	ATT12	Pengelola destinasi wisata menata lingkungan secara teratur
	ATT13	Barang barang yang di bawa ke destinasi wisata ini dapat terjaga dengan aman
	ATT14	Fasilitas yang di sediakan terjamin dan meminimalkan resiko kecelakaan dalam penggunaan fasilitas umum
	ATT15	Petugas destinasi wisata menolong dan melindungi pengunjung yang mengalami kendala saat berenang
	ATT16	orang orang dan operator di destinasi dapat berkomunikasi dengan baik dan memahami keinginan pengunjung wisata
	ATT17	Setiap pertanyaan dari pengunjung pihak pengelola menjawabnya dengan ramah dan sopan
	ATT18	Petugas destinasi wisata menunjukkan sikap menghargai dan toleransi kepada setiap pengunjung
	ATT19	sumber daya alam dan budaya serta infranstruktur wisata lingkungan sosial sudah baik sebagai destinasi wisata
	ATT20	Lingkungan wisata yang dipenuhi tanaman hijau dan pohon terpelihara dengan baik
	ATT21	kondisi lingkungan di destinasi wisata terasa sejuk
	ATT22	saya menemukan hal hal baru dan unik pada destinasi wisata di <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
	ATT23	Destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji Menyediakan cinderamata yang menarik, unik/khas serta mudah dibawa

Atribut	Kode	Indikator
	ATT24	Destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji Menyajikan makanan dan minuman khas lokal yang bersih dan sehat
Keputusan Berkunjung (Aprilia dkk., 2015)	KB1	saya berniat mengunjungi destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
	KB2	Saya akan secara rutin berkunjung ke destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji.

Penentuan jumlah sampel merupakan satuan penelitian yang sifatnya sama dengan populasi untuk pengambilan data penelitian, namun cukup diambil sebagian dari populasi saja untuk dijadikan sampel penelitian. Jumlah populasi yang diketahui dalam penelitian ini yaitu terdiri dari pengunjung dari remaja hingga dewasa. Jumlah tersebut didapatkan dari perhitungan menggunakan *Slovin Method* (Imran et.al 2017) dengan rumus (4) :

$$n = \frac{N}{1+(Nxe^2)} \dots \dots \dots (4)$$

$$n = 124 / (1 + (124 \times 0,0025))$$

$$n = 124 / 1 + 0,31$$

$$n = 95$$

n = Jumlah sampel minimal

N = Populasi (124 pengunjung wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji)

e = *Error margin* (5%)

5. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akan dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu data rata-rata jumlah pengunjung harian pada destinasi wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji. Pengumpulan data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan survei pengunjung wisata. Penyebaran kuesioner dilakukan kepada pengunjung *waterpark* Top 100 Batu Aji dalam jangka waktu sekitar 1-3 minggu.

Kajian ini mempergunakan skala *likert* yang dipergunakan dalam penentuan skor jawaban pada tiap pertanyaan (Imran *et.al* 2017). Skala *likert* terdiri dari 5 tingkat jawaban terkait setuju tidaknya responden yang ada. Berikut ialah klasifikasi tingkat kesetujuannya :

- a. Sangat tidak setuju(STS) = 1,
- b. Tidak setuju (TS) = 2
- c. Ragu-ragu (R) = 3
- d. Setuju (S) = 4
- e. Sangat setuju(SS) = 5.

Pengukuran pada variabel tersebut menggunakan skor 1 (sangat tidak setuju) untuk terendah, dan 5 (sangat setuju) untuk skor tertinggi (Nining dkk., 2017). Sehingga interval skor tersebut adalah:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= (\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimal}) / (\text{Jumlah Kelas}) \\ &= (5-1) / 5 = 0.08 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada perhitungan diatas, maka skala distribusi kriteria pendapat adalah sebagai berikut:

Sangat Tidak Setuju	: 1.00 – 1.08
Tidak Setuju	: 1.81 – 2.60
Kurang Setuju	: 2.61 – 3.40
Setuju	: 3.41 – 4.20
Sangat Setuju	: 4.21 – 5

6. Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan suatu proses pengumpulan data secara sistematis dan mengubah data menjadi informasi yang lebih benar dengan menggunakan persamaan rumus tertentu, terarah, tepat, akurat, diperoleh dari hasil wawancara, observasi. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan dengan cara menyunggungkan data-data dalam angka atau persentase diolah dengan metode statistik sehingga diperoleh kesimpulan umum (Widiana dkk., 2018). Kemudian data disusun dan di analisis terakhir ialah membuat kesimpulan dan saran. Biasanya data yang dikumpulkan dari angket yang diberikan peneliti

kepada responden, kemudian diuji validitas, dan reabilitasnya. Berikut pengujiannya :

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat kevalidan kuesioner yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dari responden. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *SEM-PLS* 3.0. Uji ini dilakukan dengan cara menilai validitas diskriminan yaitu dengan membandingkan nilai akar kuadrat dari *Average Variance Extracted (AVE)*. Apabila nilai *AVE* lebih besar dibandingkan nilai korelasi di antara variabel laten, maka validitas diskriminan dapat dianggap terpenuhi (Ghozali., 2016). Validitas diskriminan dapat dikatakan tercapai apabila nilai *AVE* lebih besar dari 0.5. Ada dua uji validitas pada *SEM-PLS* yaitu sebagai berikut :

a. *Convergent Validity*

Convergent Validity bertujuan untuk mengetahui nilai pada indikator setiap konstruk pernyataan, dapat dilihat pada hasil *loading factor*, *Average Variance Extracted (AVE)*.

➤ *Loading Factor*

Merupakan nilai yang dimiliki oleh setiap indikator, dengan ketentuan > 0.7 .

➤ *Average Variance Extracted (AVE)*.

Merupakan nilai yang dimiliki oleh setiap variabel, dengan ketentuan > 0.5 .

b. *Discriminant Validity*

Uji pada *discriminant validity* bertujuan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing-masing model laten berbeda dengan variabel lainnya, dapat dilihat dari nilai *fornell*, *HTMT*, *cross loading* > 0.7 (Ghozali. 2016).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memperoleh informasi yang diinginkan dapat dipercaya (diandalkan) sebagai alat pengumpul data serta mampu mengungkap informasi yang nyata saat observasi ke tempat. Uji reliabilitas ini akan dilakukan pada *software SEM-PLS* 3.0. Variabel laten dapat dikatakan mempunyai

realibilitas yang baik apabila nilai *composite reliability* dan nilai *Cronbach's alpha* lebih besar dari 0.7.

3. *Path Coefficient*

Untuk mengetahui pengaruh secara langsung dari variabel yang dihipotesiskan sebagai akibat terhadap variabel tersebut. Dasar yang digunakan dalam uji *path coefficient* adalah

- (1) Jika signifikansi nilai *p-value* > 0.05 maka terdapat pengaruh yang signifikan.
- (2) Jika signifikansi nilai *T-statistik* < 1.96 maka terdapat pengaruh yang signifikan.

7. Analisis dan Pembahasan

Analisis data dan pembahasan merupakan suatu proses dalam mengumpulkan informasi agar lebih mudah dimengerti, sesuai dengan pemaparan atau gambaran data. Umumnya analisis data dan pembahasan dilakukan setelah peneliti mengkaji data yang telah terkumpul melalui kuesioner, kemudian data diolah dan mengusulkan perbaikan dari hasil analisis data yang didapat. Berikut ini merupakan Tabel 3.1 Indikator pernyataan pengunjung

Tabel 3.2 Indikator Pernyataan Pengunjung

Atribut	Kode	Indikator
<i>Perception Behavior Control</i> (Triana Sari dkk., 2021).	PBC1	Lokasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji strategis, mudah ditemukan dan diakses
	PBC2	Alur pemesanan tiket wisata mudah dipahami
	PBC3	Tempat parkir di wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji memadai
	PBC4	Saya mempunyai banyak waktu untuk melakukan wisata
<i>Sosial Norm</i> (Schepers dkk., 2007).	SN1	Keluarga saya berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
	SN2	Teman disekitar saya berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
	SN3	Masyarakat berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
	PH1	Berwisata itu penting dan menyenangkan

Atribut	Kode	Indikator
<i>Personal Human</i> (Sagiv dkk., 2017).	PH2	Berwisata permainan air sangat menyenangkan bagi saya
	PH3	Saya merasa senang/bangga berenang di <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji batam
<i>Attitude</i> Harga (Farisi dkk., 2020).	ATT1	Harga Tiket masuk di wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji terjangkau
	ATT2	Harga konsumsi pada tempat wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji terjangkau
	ATT3	Pengelola destinasi wisata memberikan harga yang mampu bersaing dibandingkan pengelola wisata lainnya
<i>Attitude</i> Qualit y (Amalia dkk., 2017).	ATT4	Kebersihan-petugas menyiapkan perlengkapan penyajian makanan dan minuman yang bersih dan higienis
	ATT5	Kebersihan untuk ruang ganti di destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji sangat terjaga.
	ATT6	Tersedia kamar mandi serta air yang bersih
	ATT7	Pengunjung yang melakukan pemesanan tiket masuk antri dengan tertib
	ATT8	Tempat parkir yang memadai dan tertata rapi
	ATT9	Petugas dan pengunjung memelihara lingkungan dengan mentaati peraturan yang berlaku
	ATT10	Destinasi ini memiliki keunikan atau ke khasan yang berbeda dari destinasi yang lain
	ATT11	Desain kolam renang pada destinasi wisata, dalam tatanan yang estetik,dan menarik
	ATT12	Pengelola destinasi wisata menata lingkungan secara teratur
	ATT13	Barang barang yang di bawa ke destinasi wisata ini dapat terjaga dengan aman

Atribut	Kode	Indikator
	ATT14	Fasilitas yang di sediakan terjamin dan meminimalkan resiko kecelakaan dalam penggunaan fasilitas umum
	ATT15	Petugas destinasi wisata menolong dan melindungi pengunjung yang mengalami kendala saat berenang
	ATT16	orang orang dan operator di destinasi dapat berkomunikasi dengan baik dan memahami keinginan pengunjung wisata
	ATT17	Setiap pertanyaan dari pengunjung pihak pengelola menjawabnya dengan ramah dan sopan
	ATT18	Petugas destinasi wisata menunjukkan sikap menghargai dan toleransi kepada setiap pengunjung
	ATT19	sumber daya alam dan budaya serta infranstruktur wisata lingkungan sosial sudah baik sebagai destinasi wisata
	ATT20	Lingkungan wisata yang dipenuhi tanaman hijau dan pohon terpelihara dengan baik
	ATT21	kondisi lingkungan di destinasi wisata terasa sejuk
	ATT22	saya menemukan hal hal baru dan unik pada destinasi wisata di <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
	ATT23	Destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji Menyediakan cinderamata yang menarik, unik/khas serta mudah dibawa
	ATT24	Destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji Menyajikan makanan dan minuman khas lokal yang bersih dan sehat
Keputusan Berkunjung (Aprilia dkk., 2015)	KB1	saya berniat mengunjungi destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji
	KB2	Saya akan secara rutin berkunjung ke destinasi wisata <i>waterpark</i> TOP 100 Batu Aji.

Sebagai acuan untuk proses pengkajian keputusan berkunjung dibutuhkan indikator *stakeholder* pengunjung wisata. Seperti yang sudah disebutkan pada Tabel 3.1 tersebut dapat diketahui bahwa indikator pada variabel *perception behavior control* yang merupakan anggapan dari pengunjung tentang destinasi wisata sudah pernah berkunjung ke *waterpark* Top 100 Batu Aji. Atribut *perception behavior control* dinotasikan dengan kode PBC dan pernyataan yang berkait disesuaikan dengan berdasarkan nomor urutannya. Seperti Lokasi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji strategis, mudah ditemukan dan diakses (PBC1) dan alur pemesanan tiket wisata mudah dipahami (PBC2), tempat parkir di wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji memadai (PBC3), Saya mempunyai banyak waktu untuk melakukan wisata (PBC4).

Variabel *subjective norm* yang merupakan apa yang dipikirkan oleh orang lain terhadap perilaku pengunjung saat mengunjungi destinasi wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji. Atribut *subjective norm* dinotasikan dengan kode SN dan pernyataan yang berkait disesuaikan dengan berdasarkan nomor urutannya. Seperti keluarga saya berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji (SN1) dan teman disekitar saya berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji (SN2), masyarakat berpandangan positif saat saya mengunjungi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji (SN3).

Variabel *personal human* yang merupakan individu bertindak dengan cara memungkinkan mereka untuk mengekspresikan nilai-nilai penting mereka dan mencapai tujuan yang mendasarinya terhadap perilaku saat berkunjung ke destinasi wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji. Atribut *personal human* dinotasikan dengan kode PH dan pernyataan yang berkait disesuaikan dengan berdasarkan nomor urutannya. Seperti berwisata itu penting dan menyenangkan (PH1) dan berwisata permainan air sangat menyenangkan bagi saya (PH2), Saya merasa senang/bangga berenang di *waterpark* TOP 100 Batu Aji batam (PH3).

Variabel *Attitude* yang merupakan perhatian, minat, pencarian, tindakan secara keseluruhan menunjukkan bahwa sebagian besar seseorang bertindak atas informasi yang didapatkan dalam perilaku dipikirkan orang tersebut saat mengunjungi destinasi wisata *waterpark* Top 100 Batu Aji. Atribut

*Attituded*inotasikan dengan kode ATT dan pernyataan yang berkait disesuaikan dengan berdasarkan nomor urutannya. Seperti Harga Tiket masuk di wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji terjangkau (ATT1) dan harga konsumsi pada tempat wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji terjangkau (ATT2), Pengelola destinasi wisata memberikan harga yang mampu bersaing dibandingkan pengelola wisata lainnya (ATT3), kebersihan-petugas menyiapkan perlengkapan penyajian makanan dan minuman yang bersih dan higienis (ATT4), kebersihan untuk ruang ganti di destinasi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji sangat terjaga (ATT5), tersedia kamar mandi serta air yang bersih (ATT6), pengunjung melakukan pemesanan tiket masuk antri dengan tertib (ATT7), tempat parkir memadai dan tertata rapi (ATT8), petugas dan pengunjung memelihara lingkungan dengan mentaati peraturan yang berlaku (ATT9), destinasi ini memiliki keunikan atau ke khasan yang berbeda dari destinasi lain (ATT10), desain kolam renang pada destinasi wisata, dalam tatanan yang estetik,dan menarik (ATT11), pengelola destinasi wisata menata lingkungan secara teratur (ATT12), barang barang di bawa ke destinasi wisata ini dapat terjaga dengan aman (ATT13), fasilitas yang di sediakan terjamin dan meminimalkan resiko kecelakaan dalam penggunaan fasilitas umum (ATT14), petugas destinasi wisata menolong dan melindungi pengunjung yang mengalami kendala saat berenang (ATT15), orang orang dan operator di destinasi dapat berkomunikasi dengan baik dan memahami keinginan (ATT16), setiap pertanyaan dari pengunjung pihak pengelola menjawabnya dengan ramah dan sopan (ATT17), petugas destinasi wisata menunjukkan sikap menghargai dan toleransi kepada setiap pengunjung (ATT18), sumber daya alam dan budaya serta infranstruktur wisata lingkungan sosial sudah baik sebagai destinasi wisata (ATT19), lingkungan wisata yang dipenuhi tanaman hijau dan pohon terpelihara dengan baik (ATT20), kondisi lingkungan di destinasi wisata terasa sejuk (ATT21), saya menemukan hal hal baru dan unik pada destinasi wisata di *waterpark* TOP 100 Batu Aji (ATT22), destinasi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji Menyediakan cinderamata yang menarik, unik/khas serta mudah dibawa (ATT23), destinasi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji Menyajikan makanan dan minuman khas lokal yang bersih dan sehat (ATT24).

Variabel keputusan berkunjung merupakan keputusan yang diambil seseorang sebelum mengunjungi suatu tempat atau wilayah dengan mempertimbangkan beberapa faktor. Atribut keputusan berkunjung dinotasikan dengan kode KB dan pernyataan yang berkait disesuaikan dengan berdasarkan nomor urutannya. Seperti saya berniat mengunjungi destinasi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji (KB1) dan saya akan secara rutin berkunjung ke destinasi wisata *waterpark* TOP 100 Batu Aji (KB2).

8. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan merupakan bagian penutup dari laporan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pembahasan. Kesimpulan merupakan hasil akhir dari suatu permasalahan, dan tujuan penelitian, serta saran yang ditulis untuk penelitian selanjutnya.

3.4 Jadwal Kegiatan

Pada Tabel 3.2 merupakan jadwal kegiatan pada penelitian di destinasi *waterpark* Top 100 Batu Aji.

Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	2021		2022					
	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
Observasi Lapangan								
Studi Literatur								
Pengumpulan Data								
Pengolahan Data								
Analisis Data								
Pembuatan Laporan								