

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia mempunyai potensi yang sangat besar dan menjadi sektor prioritas dalam pertumbuhan ekonomi nasional dan daerah. Banyak objek wisata yang sangat menarik di berbagai daerah yang menjadi destinasi tujuan wisatawan lokal dan manca negara. Kepariwisataan Indonesia merupakan penggerak perekonomian nasional yang potensial untuk memacu perkembangan perekonomian dimasa depan. Destinasi pariwisata menurut UU No.10 tahun 2009 adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan, sehingga dapat disimpulkan bahwa destinasi pariwisata dan bisa disebut juga objek wisata adalah kawasan geografis yang dapat menimbulkan daya tarik dimana didalamnya terdapat pula fasilitas, aksesibilitas yang membuat wisatawan ingin melihat dan berkunjung.

Di Indonesia ada berbagai jenis tempat wisata yang tentunya sering kita kunjungi. Tempat wisata itu antara lain: taman, laut, hutan, pegunungan, pusat perbelanjaan atau mall, tempat bersejarah, museum, kuliner, danau, waduk, permandian air panas, kebun binatang, air terjun, pantai dan sebagainya.

Menurut Wardana (2017:44) Negara Kesatuan Republik Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alam, flora dan fauna serta beraneka ragam budaya, yang semua dapat memberikan devisa yang cukup besar bagi dunia pariwisata. Secara umum pariwisata dipandang sebagai sektor yang dapat mendorong dan meningkatkan kegiatan pembangunan, membuka

lapangan usaha baru, membuka lapangan kerja dan dapat meningkatkan pendapatan masyarakat serta pendapatan asli daerah, apabila dapat dikelola dan dikembangkan secara maksimal. Memasuki era globalisasi peranan industri pariwisata harus didukung dengan sumber daya manusia, perkembangan tempat objek, sarana dan prasarana yang berkualitas dan profesional agar terwujudnya pariwisata yang berkelanjutan di Indonesia.

Salah satu Provinsi yang banyak memiliki tempat wisata adalah Provinsi Riau, dan Siak adalah salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Riau. Berdasarkan peraturan dalam Negri No. 72 tahun 2019 tanggal 8 Oktober 2019 Provinsi Riau memiliki luas wilayah lebih dari 8 ribu KM persegi. Dengan wilayah yang sangat luas ini tentu banyak tempat menarik yang mempesona untuk dikunjungi. Pada zaman dahulu, kabupaten tersebut merupakan bagian dari Kesultanan Siak Sri Indrapura. Pada masa awal kemerdekaan Indonesia, Sultan Syarif Kasim II merupakan Sultan Siak terakhir dan menyatakan bahwa kerajaannya bergabung dengan Republik Indonesia dan ditetapkan sebagai Kabupaten Siak pada tahun 1999 dengan Ibu Kota Siak Sri Indrapura. Beragam tempat wisata indah dengan panorama yang sangat menakjubkan di Kabupaten Siak. Tidak hanya berupa gunung dan pantai saja, namun juga beberapa situs sejarah juga menjadi pesona tersendiri bagi para pengunjung yang ingin menikmati alam di wilayah Siak ini.

Potensi pariwisata Kabupaten Siak ini. selain untuk mendorong pertumbuhan ekonomi, serta memperluas lapangan kerja, pembangunan pariwisata unggulan daerah juga diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan tetap memelihara nilai budaya, nilai agama, serta kelestarian fungsi dan mutu lingkungan hidup sebagai bentuk kepribadian masyarakat Kabupaten Siak. Menurut data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Siak, sektor pariwisata memiliki kontribusi yang cukup besar terhadap PAD (Pendapatan Asli Daerah).

Semakin besar PAD yang berasal dari sektor pariwisata mengindikasikan semakin berkembangnya kepariwisataan. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah penerimaan PAD sektor pariwisata yang dikelola Dinas Pengelolaan Keuangan Daerah Kabupaten Siak pada tahun 2017 sebesar Rp.18.446.635.976, atau naik sebesar 20,06% dari tahun 2016 yang nilai PADnya sebesar Rp.16.347.066.257. Banyaknya ditemukan objek wisata di Siak tentu harus dikelola dengan baik agar terwujudnya lokasi wisata yang berkelanjutan, untuk menjadikan lokasi wisata yang berkelanjutan harus adanya perencanaan yang tepat mengenai sarana dan prasarana penunjang wisata yang bertujuan untuk kenyamanan wisatawan yang berkunjung. Oleh karena itu perlunya dilakukan penelitian untuk menghasilkan sarana, prasarana dan fungsi edukasi pendukung pariwisata yang berkelanjutan di Kabupaten Siak.

Selain Istana Siak, Kabupaten Siak menyimpan potensi pariwisata yang lain yang tidak kalah menarik dibandingkan tempat-tempat lain di Indonesia. Tidak hanya destinasi bernuansa alam, religi, atau pun kuliner, Kabupaten Siak juga mempunyai berbagai tempat wisata bersejarah.

Salah satu destinasi wisata di Kabupaten Siak yang ramai dikunjungi wisatawan adalah Istana Kerajaan Siak Sri Indrapura yang di kenal sebagai Istana Siak. Kebesaran kerajaan ini dapat dilihat dari Istana Siak Sri Indrapura yang masih berdiri dengan megahnya hingga saat ini. Istana Siak Sri Indrapura berlokasi di Sri Indrapura, Kp. Dalam, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Istana ini memiliki nama lain yaitu Istana Asserayyah Hasyimiah atau Istana Matahari Timur. Saat ini, Istana Siak Sri Indrapura sudah berstatus sebagai cagar budaya yang ditetapkan pada tanggal 3 Maret 2004. Kerajaan Siak Sri Indrapura didirikan pada tahun 1723 M oleh Raja Kecil yang bergelar Sultan Abdul Jalil Rahmat Syah putera Raja Johor (Sultan Mahmud Syah) dengan istrinya Encik Pong, dengan pusat kerajaan berada di Buantan. Konon nama Siak berasal dari

nama sejenis tumbuhan yaitu Siak-siak yang banyak terdapat di Kota Siak. Sebelum kerajaan Siak berdiri, daerah Siak berada dibawah kekuasaan Kesultanan Johor, yang memerintah dan mengawasi daerah Siak adalah raja yang ditunjuk dan diangkat oleh Sultan Johor. Namun hampir 100 tahun daerah ini tidak ada yang memerintah. Daerah ini diawasi oleh Syahbandar yang ditunjuk untuk memungut cukai hasil hutan dan hasil laut.

Selain sebagai destinasi wisatawan dan cagar budaya Istana Siak juga dimaksudkan pemerintah daerah sebagai salah satu sarana pelestarian nilai-nilai budaya lokal. Dengan demikian Istana Siak tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi tetapi juga sebagai sarana pendidikan tentang sejarah Siak dan budaya Siak. Istana Siak memiliki halaman yang luas yang dilengkapi dengan taman, tempat foto, tempat parkir yang cukup luas. Didalam Istana ini terdapat hadiah cendra mata yang diberikan oleh tamu-tamu kerajaan, foto keluarga kerajaan, dan benda-benda kerajaan seperti tombak, kursi, meriam, payung, cermin, keramik, dan lain-lain yang melambangkan kejayaan kerajaan Siak di masa lalu.

Untuk masuk ke dalam kawasan Istana, pengunjung diharuskan membeli tiket terlebih dahulu. Tempat penjualan tiket terletak persis di depan gerbang masuk. Untuk wisatawan domestik, cukup membayar sebesar Rp 3.000 (dewasa) dan Rp 2.000 (anak-anak). Sedangkan, untuk wisatawan mancanegara dikenakan biaya sebesar Rp 10 ribu (dewasa) dan Rp 5.000 (anak-anak). Karena Istana ini mengedepankan kebersihan, meski sudah membayar, pengunjung harus melepaskan alas kaki agar bisa melanjutkan perjalanan menuju pintu utama Istana. Alas kaki kita dititipkan di tempat yang sudah disediakan setelah mengisi buku kunjungan tamu.

Fasilitas sarana dan prasarana juga sangat mempengaruhi tingkat minat pengunjung suatu tempat pariwisata. Karena jika suatu tempat wisata memiliki fasilitas sarana dan prasana yang kurang memenuhi standart, maka dapat menurunkan minat untuk mendatangi tempat wisata

tersebut. Jarak Istana Siak dari Pelabuhan Siak hanya sekitar 500 meter saja. lokasi Istana Siak terletak berdekatan dengan alun-alun Kabupaten Siak, jaraknya hanya 180 meter saja.

Sarana yang terdapat di Istana Siak tersebut yaitu tempat hiburan, di depan Istana Siak terdapat Taman kota, Air mancur menari, Tepian Bandar Sungai Jantan, Tugu lambang kerajaan Siak. Jalan raya ke Istana Siak sudah cukup bagus dan bebas dari kemacetan sehingga tidak mengganggu kunjungan wisatawan. Adapun fasilitas penginapan di lokasi utama Istana Siak memang tidak ada, namun karena lokasinya yang strategis, maka para pengunjung tidak akan kesulitan mencari penginapan yang dekat dengan Istana Siak, Riau. Daya tarik yang pertama dari Istana Siak tentu saja adalah bangunan istananya. Bangunan tersebut sangat unik, karena tidak mengacu kepada satu corak saja. Corak bangunan Istana Siak adalah Melayu, Arab, dan Eropa. Para pengunjung diperkenankan masuk untuk melihat-lihat apa yang ada di dalam istana tersebut. Di area dalam Istana Siak terdapat 6 ruangan yang memiliki fungsi berbeda – beda. Di lantai 2, para pengunjung bisa melihat beberapa patung elang yang menjadi simbol keberanian Kerajaan Siak.

Selain fasilitas prasarana nilai-nilai edukasi juga dapat mempengaruhi pengunjung untuk berwisata ke Istana Siak. Dimana terdapat benda purbakala yang dapat di jadikan sebagai media pendidikan sejarah, dan budaya. Benda-benda purbakala tersebut terdiri dari Senjat, Benda-benda Kerajaan, canang, Mahkota Kerajaan Siak, dan terdapat Komet. Komet, benda sejenis gramofon raksasa terbuat dari tembaga dengan piring garis tengah 1 meter dari bahan pelat kuningan, dapat mengeluarkan bunyi-bunyi musik klasik, konon barang ini hanya ada dua di dunia yaitu di Jerman dan di Indonesia. Selain benda-benda purbakala museum Istana Siak menarik minat pengunjung dengan tari seni budaya sesuai dengan jadwal yang di tentukan,

Cerita rakyat Istana Siak cerita kebanggaan masyarakat Melayu khususnya masyarakat Siak Sri Indrapura. Cerita rakyat Istana Siak menceritakan sejarah perjalanan Kesultanan dan Kerajaan sebagai leluhur masyarakat Siak. Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Istana Siak berupa nilai religius, peduli sosial, semangat kebangsaan, cinta tanah air, kreatif, bersahabat/komunikatif, menghargai prestasi, mandiri, kerja keras, dan tanggung jawab.

Cerita rakyat Istana Siak sangat kaya dengan nilai-nilai kearifan lokal. Peneliti menganalisis bahwa kabupaten Siak yang dijuluki sebagai Negeri Istana ini masyarakatnya sangat kukuh dalam memegang adat dan budayanya. Ada dua nilai-nilai kearifan lokal yang berhasil peneliti identifikasi, yaitu Pelestarian dan Kreativitas budaya. Pelestarian dan kreativitas tersebut berupa, Tradisi silat dalam menyambut tamu, Kenduri kelahiran anak, Ritual tolak bala, Tari Zapin, tari yang dahulu senantiasa ditampilkan di depan Sultan, sampai sekarang pun tetap eksis di kalangan pelajar dan masyarakat.

Temuan nilai karakter di luar dari cerita rakyat Istana Siak. Nilai-nilai karakter itu muncul dan melekat pada tokoh Sultan Siak, di antaranya perhatian, visioner, berwibawa dan tegas, mencintai rakyatnya, pecinta seni. Dengan adanya prasarana dan nilai-nilai edukasi akan mempengaruhi keputusan pengunjung.

Biasanya setelah wisatawan memasuki Istana Siak seorang pendamping (guide) akan mendampingi wisatawan. Pendamping tersebut akan menjelaskan tentang alat dan benda yang terdapat di dalam Istana Siak tersebut. Pendamping juga akan menceritakan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi pada zaman penjajahan dahulu yang berkaitan tentang Istana Siak dan barang-barang di dalamnya.

Keputusan berkunjung adalah suatu tahap dimana konsumen telah memiliki pilihan dan siap untuk melakukan pembelian atau pertukaran antara uang dan janji untuk membayar

dengan hak kepemilikan atau penggunaan suatu barang atau jasa.Selain itu.Keputusan merupakan suatu tindakan dari dua atau lebih pilihan alternatif. Semua aspek dari afeksi dan kognisi terlibat dalam pembuatan keputusan. Proses kunci didalam pembuatan keputusan konsumen ialah proses integrasi yang mana pengetahuan dikombinasikan untuk mengevaluasi dua atau lebih alternatif perilaku kemudian memilih satu. Oleh karena itu, Fandy Tjiptono (2002:53), menyatakan bahwa keputusan pembelian adalah tahap dalam proses keputusan pembeli dimana konsumen benar-benar membeli.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“HUBUNGAN KUALITAS PRASARANA, SARANA DAN FUNGSI EDUKASI DALAM KEPUTUSAN WISATAWAN BERKUNJUNG KE ISTANA SIAK KABUPATEN SIAK, PROVINSI RIAU”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kualitas prasarana dapat memotivasi wisatawan berkunjung ke Istana Siak?
2. Apakah kualitas sarana dapat memotivasi wisatawan berkunjung ke Istana Siak?
3. Apakah fungsi edukasi dapat memotivasi wisatawan berkunjung ke Istana Siak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah berikut:

1. Untuk mengetahui kualitas prasarana dapat memotivasi wisatawan berkunjung ke Istana Siak
2. Untuk mengetahui kualitas sarana dapat memotivasi wisatawan berkunjung ke Istana Siak

3. Untuk mengetahui fungsi edukasi dapat memotivasi wisatawan berkunjung ke Istana Siak

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Untuk Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penelitian tentang faktor yang mempengaruhi keputusan berkunjung.

2. Untuk Pariwisata Istana Siak

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan jumlah pengunjung.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang meneliti objek yang sejenis dan untuk mengembangkan penelitian dimasa yang akan datang dimasa depan.

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pemasaran Pariwisata

Pariwisata menjadi salah satu sektor industri yang banyak diminati. Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke berbagai Negara di ASEAN khususnya di Indonesia tidak lepas dari gencarnya pemasaran pariwisata yang dilakukan oleh berbagai pihak. Pemasaran pariwisata pun terus dilakukan melalui berbagai media, baik media cetak maupun elektronik. Adapun definisi pemasaran pariwisata menurut beberapa ahli. Gde pitana dan Surya Diarta (2009:155), pemasaran pariwisata merupakan suatu upaya guna mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan wisatawan, serta menawarkan produk wisata sesuai keinginan dan kebutuhan wisatawan.

2.1.2 Keputusan Berkunjung

Proses keputusan pembelian menurut Stephen Robibins (2008: 181), membeli merek yang paling disukai, tetapi dua faktor bisa berada antara niat pembelian dan keputusan pembelian. Faktor pertama adalah sikap orang lain. Faktor kedua adalah faktor situasional yang tidak diharapkan, konsumen mungkin membentuk niat pembelian berdasarkan faktor-faktor seperti pendapatan, harga, dan manfaat produk yang diharapkan, namun kejadian tak terduga bisa bisa mengubah niat pembeli, oleh karena itu, preferensi dan niat pembelian tidak selalu menghasilkan pilihan pembelian yang aktual. Ada beberapa tahap, terdiri dari urutan kejadian berikut pengenalan masalah kebutuhan, pencarian informasi, evaluasi alternative, keputusan pembelian dan perilaku pasca pembelian. Suatu keputusan dapat dibuat hanya jika ada beberapa alternatif

yang dipilih. Apabila alternatif pilihan tidak ada maka tindakan yang dilakukan tanpa adanya pilihan tersebut tidak dapat dikatakan membuat keputusan.

Menurut Mislan Sihite (2001:88), keputusan pembelian adalah tahap evaluasi, konsumen membentuk preferensi antar merek dalam kumpulan, konsumen membentuk maksud membeli merek yang paling disukai, dalam melaksanakan maksud pembelian, konsumen dapat membentuk lima sub keputusan: merek, penyalur, kuantitas, waktu, dan metode pembayaran. Proses pengambilan keputusan pembelian sangat bervariasi, ada yang sederhana dan ada pula yang kompleks. Membagi proses pengambilan keputusan ke dalam tiga jenis, yaitu pengambilan keputusan yang luas (*extended decision making*), pengambilan keputusan yang terbatas (*limited decision making*), dan pengambilan keputusan yang bersifat kebiasaan (*habitual decision making*). Proses pengambilan keputusan yang luas merupakan jenis pengambilan keputusan yang paling lengkap, bermula dari pengenalan masalah konsumen yang dapat dipecahkan melalui pembelian beberapa produk.

Proses pengambilan keputusan terbatas terjadi apabila konsumen mengenal masalahnya, kemudian mengevaluasi beberapa alternatif produk atau merek berdasarkan pengetahuan yang dimiliki tanpa berusaha (atau hanya melakukan sedikit usaha) mencari informasi produk baru tentang produk atau merek tersebut. Kemudian untuk proses pengambilan keputusan yang bersifat kebiasaan merupakan proses yang paling sederhana, yaitu konsumen mengenal masalahnya kemudian langsung mengambil keputusan untuk membeli merek favorit atau kegemarannya. Dari pengertian keputusan pembelian di atas dapat disimpulkan bahwa keputusan berkunjung adalah perilaku pembelian seseorang dalam menentukan suatu pilihan tempat wisata untuk mencapai kepuasan sesuai kebutuhan dan keinginan konsumen yang meliputi pengenalan

masalah, pencarian informasi, evaluasi terhadap alternatif pembelian, keputusan pembelian, dan perilaku setelah pembelian.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan wisatawan menurut Isdarmanto (2017: 71), antara lain sebagai berikut :

- a. Karakteristik wisatawan, baik karakteristik sosial, ekonomi (umur, Pendidikan, pendapatan, dan pengalaman sebelumnya), maupun karakteristik perilaku (seperti motivasi, sikap, dan nilai yang dianut).
- b. Kesadaran akan manfaat perjalanan, pengetahuan terhadap destinasi yang akan dikunjungi, citra destinasi.
- c. Gambaran perjalanan, yang meliputi jarak, lama tinggal didaerah tujuan wisata, kendala waktu dan biaya, bayangan akan resiko ketidakpastian, dan tingkat kepercayaan terhadap biro perjalanan wisata.
- d. Keunggulan daerah tujuan wisata, yang meliputi jenis dan sifat atraksi yang ditawarkan, kualitas layanan, lingkungan fisik dan social, situasi politik, aksesibilitas, dan perilaku masyarakat local terhadap wisatawan.

Menurut Kotler dan Keller (20016:188) mengemukakan bahwa ada limatahapan perilaku

konsumen dalam pengambilan keputusan pembelian, yaitu:

- a. Pengenalan Masalah Proses pembelian dimulai ketika pembeli menyadari suatu masalah atau kebutuhan yang dipicu oleh ransangan internal atau eksternal. Pemasar harus mengidentifikasi keadaan yang memicu kebutuhan tertentu dengan mengumpulkan informasi dari sejumlah konsumen.
- b. Pencarian Informasi Pencarian informasi mulai dilakukan ketika konsumen memandang bahwa kebutuhan tersebut bisa dipenuhi dengan membeli dan mengkonsumsi suatu produk. Konsumen akan mencari yang tersimpan dalam ingatannya (pencarian internal), dan mencari informasi dari luar (pencarian eksternal).
- c. Evaluasi Alternatif Evaluasi alternatif adalah proses pengevaluasi pilihan produk dan merek, dan memilihnya sesuai dengan keinginan konsumen. Pada proses ini konsumen membandingkan berbagai merek pilihan yang dapat memberikan manfaat kepadanya serta masalah yang dihadapinya.
- d. Keputusan Pembelian Setelah tahap-tahap di atas dilakukan, pembelian akan menentukan sikap dalam pengambilan keputusan apakah membeli atau tidak. Jika memilih untuk membeli produk, dalam hal ini konsumen dihadapkan pada beberapa alternatif pengambilan keputusan seperti, produk, merek, penjual, kuantitas, dan waktu pembeliannya
- e. Perilaku Pascapembelian Setelah membeli suatu produk, konsumen akan mengalami beberapa tingkat kepuasan atau ketidakpuasan. Tahap ini dapat memberikan informasi yang penting bagi perusahaan apakah produk dan pelayanan yang telah dijual dapat memuaskan konsumen atau tidak.

2.1.3 Kualitas Prasarana

Menurut Utama (2017: 137-138) menyatakan bahwa fasilitas wisata merupakan semua fasilitas utama maupun dasar yang memungkinkan sarana kepariwisataan dapat hidup dan berkembang dalam rangka memberikan pelayanan kepada para wisatawan. Diantaranya yaitu:

- a. Prasarana pariwisata: Prasarana perhubungan, meliputi jalan raya, jembatan dan terminal bus, rel kereta api dan stasiun, pelabuhan udara dan pelabuhan laut.
 1. Instalasi pembangkit listrik dan instalasi air bersih.
 2. Instalasi penyulingan bahan bakar minyak.
 3. Sistem pengairan atau irigasi untuk kepentingan pertanian, peternakan dan perkebunan.
 4. Sistem perbankan dan moneter.
 5. Sistem telekomunikasi seperti telepon, pos, telegraf, faksimili dan lain-lain.
 6. Prasarana kesehatan seperti rumah sakit dan pusat kesehatan masyarakat.
 7. Prasarana, keamanan, Pendidikan dan hiburan
- b. Sarana pariwisata Sarana pariwisata adalah fasilitas dan perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan baik secara langsung maupun tidak langsung. Baik buruknya sarana kepariwisataan tergantung pada jumlah kunjungan wisatawan. Sarana pariwisata meliputi :
 1. Perusahaan perjalanan seperti travel agent, travel bureu dan tour operator
 2. Perusahaan transportasi, terutama transportasi angkutan wisata.
 3. Biro perjalanan
 4. Agen perjalanan wisata
 5. Cabang biro perjalanan umum

6. Industri-industri dalam kepariwisataan
7. Hotel dan jenis akomodasi

Sarana penunjang Menurut Undang-Undang RI No. 9 Tahun 1990 tentang kepariwisataan, usaha sarana pariwisata dikelompokkan dalam :

- a. Penyediaan akomodasi Adalah usaha penyediaan kamar dan fasilitas lain serta pelayanan yang diperlukan. Perjalanan wisata dengan jarak jauh yang ditempuh lebih dari 24 jam maka diperlukan suatu akomodasi tempat penginapan atau istirahat.
- b. Penyediaan makanan dan minuman Adalah usaha pengolahan, penyediaan dan pelayanan makanan dan minuman yang dapat dilakukan sebagai bagian dari penyediaan akomodasi ataupun sebagai usaha yang berdiri sendiri.
- c. Penyediaan angkutan Adalah usaha khusus atau sebagian dari usaha dalam rangka penyediaan angkutan khusus wisata atau angkutan umum yang menyediakan angkutan wisata
- d. Penyediaan sarana wisata tirta Adalah usaha penyediaan dan pengelolaan prasarana dan sarana serta jasa yang berkaitan dengan kegiatan wisata tirta, dermaga serta fasilitas olahraga air untuk keperluan olahraga selancar air, selancar angin, berlayar, menyelam dan memancing.

Menurut Suwanto (2015: 21) menyatakan prasarana dan sarana wisata yaitu :

- a. Prasarana wisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal jembatan, dan lain sebagainya. Untuk kesiapan objek-objek wisata yang akan dikunjungi oleh wisatawan di daerah tujuan wisata,

prasarana wisata tersebut perlu dibangun dengan lokasi dan kondisi objek wisata yang bersangkutan.

- b. Sarana wisata Merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan yang baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

2.1.4 Fungsi Edukasi

Wisata edukasi merupakan bagian dari wisata minat khusus. Hal ini dikarenakan wisata edukasi diperuntukkan bagi wisatawan yang memiliki tujuan berbeda. Wisata edukasi atau edutourism memiliki pengertian program dimana partisipan bepergian ke suatu lokasi sebagai kelompok dengan penggunaan primer dan terlibat dalam satu pengalaman belajar secara langsung berhubungan ke lokasi. Hal ini diliputi dari beberapa jenis sub termasuk edutourism, pariwisata bagian dari warisan, perdesaan atau pariwisata bertani, dan pertukaran murid di antara pendidikan institusi bidang. Wisata edukasi (educational tourism) yaitu jenis pariwisata dimana pengunjung atau orang melakukan perjalanan untuk tujuan studi atau mempelajari sesuatu bidang ilmu pengetahuan. Termasuk didalamnya adalah wisata sejarah. Yaitu untuk meningkatkan pengetahuannya tentang sejarah suatu objek. Wisata edukasi berkembang karena kebutuhan belajarmengajar dari pengetahuan, dan menambahkan kemampuan teknis diluar lingkungan kelas dalam dunia pendidikan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

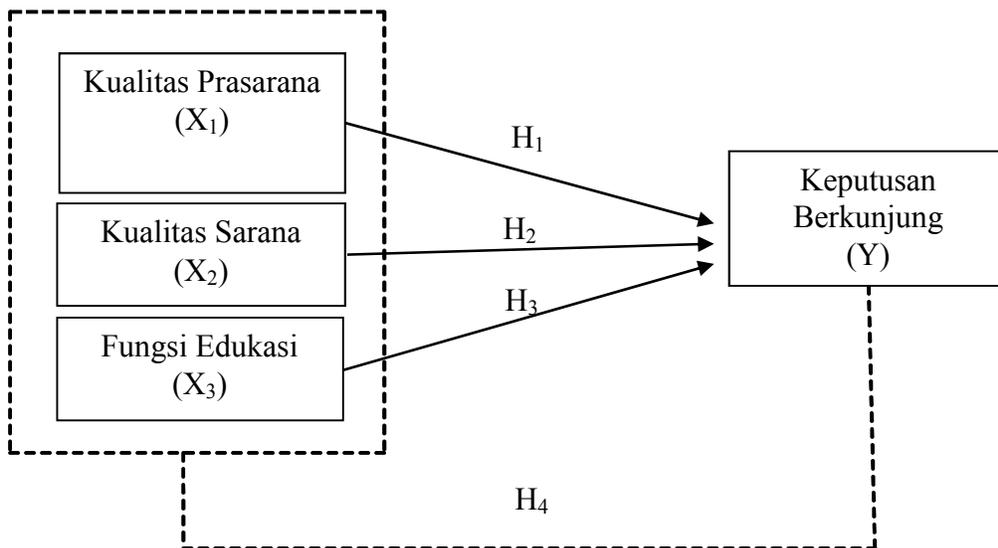
Nama Peneliti	Judul Penelitian	Motode Analisis	Hasil Penelitian
Ugy Soebiyantoro	Pengaruh Ketersediaan	Kepuasan wisatawan yang dilihat dari	Peningkatan pengembangan sarana dan prasarana dapat

(2015)	Sarana Prasarana, Sarana Transportasi Terhadap Kepuasan Wisatawan	ketersediaan sarana dan prasarana sebagai sebuah variabel memiliki empat item indikator yang diamati di obyek wisata Kabupaten Kebumen. Keempat indikator tersebut adalah akses yang mudah mendapatkan sarana dan prasarana, banyaknya variasi sarana dan prasarana, kelengkapan sarana dan prasarana serta keamanan dan kenyamanan lingkungan.	meningkatkan atraksi wisata di daerah Kabupaten Kebumen. Peningkatan pengembangan sarana dan prasarana berpengaruh terhadap ketersediaan hiburan di daerah Kabupaten Kebumen. Peningkatan pengaruh ketersediaan transportasi tidak berdampak terhadap atraksi wisata di daerah Kabupaten Kebumen. Peningkatan ketersediaan transportasi berpengaruh terhadap ketersediaan wisata hiburan di daerah Kabupaten Kebumen. Peningkatan pengembangan ketersediaan atraksi wisata dapat meningkatkan kepuasan wisatawan
Adiyaksa Rahman Firdaus (2022)	Pengaruh Daya Tarik Wisata Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Berkunjung Kembali Melalui Keputusan Berkunjung Sebagai Variabel Intervening	Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan survei pendahuluan serta kuesioner. Untuk menghasilkan data kuantitatif, skala Likert digunakan dalam penelitian ini. Sementara, analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, koefisien korelasi, analisis regresi linier sederhana, koefisien determinasi, dan uji signifikansi.	Variabel daya tarik wisata (PERTAMA) berpengaruh positif terhadap variabel kualitas pelayanan (Z) sebesar 0,984. Pengaruh daya tarik wisata terhadap keputusan berkunjung dari koefisien determinasi pur menunjukkan angka 96,9%. Hal tersebut bermakna makin baik daya tarik wisata akan menaikkan keputusan berkunjung yang diambil para pengunjung. Variabel kualitas pelayanan (KEDUA) berpengaruh positif terhadap variabel keputusan berkunjung (Z) dengan nilai 0,971. Sedangkan, koefisien determinasi kualitas pelayanan terhadap keputusan berkunjung menunjukkan angka 94,3%. Data ini menguatkan keyakinan bila kualitas pelayanan yang baik akan meningkatkan keputusan berkunjung wisatawan. Variabel keputusan berkunjung (Z) berpengaruh positif terhadap

			<p>variabel minat berkunjung kembali (Y) sebesar 0,979. Pengaruh keputusan berkunjung terhadap minat berkunjung kembali pun dari koefisien determinasi menunjukkan angka 95,7%. Hal tersebut bermakna makin baik keputusan berkunjung yang diambil wisatawan akan meningkatkan minat berkunjung kembali ke destinasi ini</p>
--	--	--	--

Sumber : Diolah oleh Peneliti, 2023

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

Keterangan Gambar:

—————> Secara Parsial

- - - - -> Secara Simultan

Variabel X_1 = Kualitas Prasarana

Variabel X_2 = Kualitas Sarana

Variabel X_3 = Fungsi Edukasi

Variabel Y = Keputusan Berkunjung

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas objek maupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2018:80). Yang menjadi populasi dalam penelitian ini yaitu wisatawan yang berkunjung ke Istana Siak Kabupaten Siak, Provinsi Riau.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2017:116) “Sampel adalah bagian dari jurnal dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Penelitian ini menggunakan metode teknik *Nonprobability*. *Nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”.

Menurut Sugiyono (2017:95) “Teknik *Nonprobability sampling* yang digunakan ialah teknik *Purposive sampling* yang berarti teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu”. Adapun pertimbangan yang dibuat oleh peneliti adalah, sampel dalam penelitian ini adalah wisatawan yang berkunjung ke Istana Siak Kabupaten Siak, Provinsi Riau.

Sedangkan cara pengambilan sampel yang digunakan adalah *Sampling jenuh*. Adapun pengertian *sampling jenuh* menurut Sugiyono (2017:96) adalah “*Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”.

3.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan judul penelitian maka subjek penelitian yaitu pengunjung Istana Siak, prasarana dan sarana di Istana Siak.

3.5 Jenis Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah karakter yang dapat di observasi dari unit amatan yang merupakan suatu pengenalan atau atribut dari sekelompok abjek. Yang satu dengan objek yanglainnya dalam sekelompok tertentu. Adapun variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab timbulnya variabel terkait. Variabel bebas sering juga disebut stimulus, prediktor, antecedent, eksogen, atau indepeneden.

2. Variabel Terkait

Variabel terkait sering juga disebut variabel tergantung atau dependen adalah variabel yang diubah dalam penelitian sebagai akibat dari variabel bebas. Biasanya disimbolkan disimbolkan dengan variabel.

3.6 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Data primer

Menurut Umi Narimawati (2017:211) data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama, baik dari individu atau perorangan seperti hasilnya wawancara atau hasil hasil pengisian kuesioner yang bisa dilakukan oleh penelitian.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan pada masyarakat. Data ini terutama digunakan untuk mendukung landasan-landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian. Data sekunder diperoleh

dari studi kepustakaan berupa artikel, jurnal, buku dan data internet yang berkaitan dengan topik penelitian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam menyusun Skripsi ini antara lain: Teknik *field research*. Teknik *field research* dilakukan dengan cara penelitian dan untuk memperoleh data-data konkrit berhubungan dengan pembahasan ini. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penyusunan proposal ini antara lain:

1. Angket atau Kuesioner

Sugiyono (2014:142) mengemukakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan instrument pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari para responden. empat fase penelitian kualitatif yang saling berkaitan. Analisis data dalam penelitian kualitatif dimulai dengan tahapan pengumpulan data, reduksi dan klasifikasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

2. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

3.8 Definisi Operasional

Variabel merupakan penguraian variabel penelitian ke dalam variabel penelitian ke dalam sub variabel, dimensi, indikator sub variabel, dan pengukuran. Dalam penelitian ini terdapat tiga

variabel yang akan diteliti, yaitu Kualitas Prasarana (X_1), Kualitas Sarana (X_2) dan Fungsi Edukasi (X_3) sebagai variabel bebas serta Keputusan Berkunjung (Y) sebagai variabel terikat.

berikut ini disajikan tabel mengenai konsep dan indikator variabel:

Tabel 3.2
Definisi Operasional

No	Variabel	Defenisi	Indikator	Skala
1.	Kualitas Prasarana (X_1)	Kualitas prasaran adalah Keterwsediaan sesuai dengan keinginan pengunjung yang mencangkup bangunan, jalan, tempat parkir ke lokasi Istana.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi jalan. 2. Kondisi taman, halaman. 3. Kondisi bangunan. 4. Kondisi parkir. 	Likert
2.	Kualitas Sarana (X_2)	Ketersediaan dan kondisi alat-alat dan benda-benda yang bernilai sejarah dan seni.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuantitas dan kualitas sarana yang tersedia di Istana Siak. 2. Barang-barang bersejarah. 3. Peralatan ilmu pengetahuan. 4. Perlengkapan seni. 5. Pertunjukan seni. 	Likert
3.	Fungsi Edukasi (X_3)	Nilai eduksi adalah suatu proses membangun pemahaman atau pengertian budaya dan sejarah lokal melalui kunjungan ke Istan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengunjung memahami tingkat teknologi pada masa jaya kerajaan Siak. 2. Pengunjung memahami karya budaya lokal melalui benda-benda purbakala yang ada di Istana. <p>Pengunjung memahami keindahan dan nilai budaya lokal melalui tari Zapin.</p>	Likert
4.	Keputusan Berkunjung (Y)	Keputusan berkunjung adalah sebuah kegiatan yang di lakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat ke istana pada waktu yang mereka tentukan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis pengalaman. 2. Waktu berkunjung. 3. Menambah pengetahu. 4. Mode transportasi. 5. Biaya. 	Likert

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam dalam penelitian ini adalah menggunakan model Miles dan Hubberman. Miles dan Hubberman (dalam buku Sugiyono (2017:246) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu :

a. *Data Reduction* (Reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih dan memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.

b. *Data Display* (Penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

c. *Conclusion Drawing/verification* (Penarikan kesimpulan dan verifikasi)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.

3.10 Skala Pengukuran

Skala pengukuran variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Menurut Sugiyono (2017:93) "Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian". Skala Likert disusun dengan nilai bobot seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Skala Pedoman Pemberian Skor

Keterangan	Skala
------------	-------

Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiono (2017)

3.11 Uji Analisis Data

3.11.1 Uji Validitas

Menurut Ghazali (2017:52) "uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner". Suatu kuesioner dikatakan valid jika pernyataan pada kuesioner tersebut mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur. Dasar Uji validitas dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut tidak valid.

3.11.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel Ghazali, (2017:47) "Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu alat pengukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran diperoleh relatif konsisten, maka alat pengukur tersebut reliable". Reliabilitas diukur dari korelasi positif dan signifikan maka instrument tersebut dinyatakan *reliable*. Kriteria uji reabilitas ini adalah :

1. jika $r_{hitung} > 0,60$ maka butir pernyataan tersebut reliable.

2. jika $r_{hitung} < 0,60$ maka butir pernyataan tersebut tidak reliabel

3.12 Uji Asumsi Klasik

Untuk menghasilkan suatu analisis data yang akurat, suatu persamaan regresi sebaiknya harus memenuhi asumsi klasik antara lain normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedasitas.

3.12.1 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018:161) Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Ada dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak, yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik.

1. Analisis Grafik

Dalam melakukan pengujian normalitas residual adalah dengan melihat grafik histogram dan normal probability plot dengan membanding data observasi dengan data yang berdistribusi normal.

2. Analisis Statistik

Dalam pengujian ini melakukan pengujian normalitas residual dimana dalam uji non parametik Kolmogorov-Smirnov (K-S) menunjukkan penolakan asumsi normalitas jika memperoleh nilai signifikan dibawah 0,05 dan jika memperoleh nilai signifikan di atas 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Namun dalam penelitian pada umumnya, pengujian Kolmogorov-Smirnov masih digunakan untuk sampel data yang berukuran lebih dari 2000 sampel ($20 \leq N \leq 1000$). Sehingga disarankan untuk menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk data di atas 50 sampel. Dalam pengujian, suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05 ($\text{sig.} > 0.05$).

3.12.2 Uji Multikolinearitas

Menurut Ghazali (2018:107) uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Jika variabel independen saling berkorelasi, maka variabel-variabel ini tidak ortogonal. Variabel ortogonal adalah variabel independen yang nilai korelasi antar sesama variabel independen sama dengan nol. Nilai tolerance dan VIF (*Variance Inflation Factor*) dapat diukur melalui program SPSS. Nilai umum yang biasanya dipakai adalah Tolerance > 0,1 atau nilai VIF < 5 maka tidak terjadi Multikolinieritas.

3.12.3 Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas berarti varian variabel gangguan yang tidak konstan. Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Dalam penelitian ini menggunakan uji Glesjer untuk meregresi nilai absolute residual terhadap variabel bebas Ghazali (2018; 137). Berikut ini pengambilan keputusan yang digunakan dalam pengujian ini :

1. Jika nilai probabilitas < 0.05 H_0 diterima, maka terdapat heteroskedastisitas.
2. Jika nilai probabilitas > 0.05 H_0 ditolak maka tidak terdapat heteroskedastisitas.

3.14 Analisis Regresi Linier Berganda

Menurut Sugiyono (2017:277) Metode analisis regresi linier berganda merupakan analisis yang digunakan bila bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) Variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor predictor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Untuk mengetahui pengaruh Kualitas Prasarana (X_1),

Kualitas Sarana (X_2) dan Fungsi Edukasi (X_3) sebagai variabel bebas serta Keputusan Berkunjung (Y) sebagai variabel terikat dimana uji regresi linear berganda sebagai berikut :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + e$$

Keterangan :

Y = Kinerja Pegawai

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

b_1 = Koefisien Regresi Kualitas Kehidupan Kerja

b_2 = Koefisien Regresi Kepuasan Kerja

b_3 = Koefisien Regresi Pemberdayaan Sumber Daya Manusia

X_1 = Kualitas Kehidupan Kerja

X_2 = Kepuasan Kerja

X_3 = Pemberdayaan Sumber Daya Manusia

e = *Error*

3.15 Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji Parsial (Uji-t). Ghazali (2018:88) Uji-t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini terhadap variabel dependen secara parsial. Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan pada analisis data. Pada penelitian ini akan dilakukan uji hipotesis yang meliputi Uji Parsial (Uji-t), Uji Simultan (Uji-F) dan Uji Koefisien Determinasi (R^2).

3.15.1 Uji Parsial (Uji-t)

Menurut Ghozali (2018: 111), uji t merupakan pengujian koefisien regresi parsial individu yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) secara individu mempengaruhi variabel terkait (Y). Untuk melakukan pengujian t melalui ketentuan sebagai berikut: Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan variansi variabel dependen. Cara melakukan uji-t dengan membandingkan nilai statistik t dengan titik kritis menurut tabel.

Apabila nilai statistik t hasil perhitungan lebih tinggi dibandingkan nilai t_{tabel} , kita menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa satu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen Ghozali (2013:98). Melakukan uji t berdasarkan dengan Probabilitas/sig. Jika P value $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika P value $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut :

1. $H_0 : \beta_1, \beta_2, \beta_3 = 0$

Diduga tidak ada pengaruh Kualitas Prasarana (X_1), Kualitas Sarana (X_2) dan Fungsi Edukasi (X_3) terhadap Keputusan Berkunjung (Y).

2. $H_a : \beta_1, \beta_2, \beta_3 \neq 0$

Diduga ada pengaruh Kualitas Prasarana (X_1), Kualitas Sarana (X_2) dan Fungsi Edukasi (X_3) terhadap Keputusan Berkunjung (Y).

3.15.2 Uji Simultan (Uji-F)

Uji F merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah apakah semua variabel bebas berpengaruh signifikan secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel terkait Ghozali (2018: 112). Untuk melakukan pengujian F melalui ketentuan sebagai berikut:

1. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka semua variabel bebas (X) secara bersama-sama atau simultan memiliki pengaruh terhadap variabel terikat (Y).
2. Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ atau $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka semua variabel bebas (X) secara bersama-sama (simultan) tidak memiliki pengaruh terhadap variabel terikat (Y).

3.15.3 Nilai Koefisien Determinan (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan variabel bebas menjelaskan variabel-variabel terkait (Ghozali, 2018: 113). Nilai koefisien determinasi berkisar antara 0 sampai 1 ($0 \leq R^2 \leq 1$) yang berarti bahwa bila R^2 kecil atau mendekati 0 maka menunjukkan tidak adanya pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Hal ini berarti model yang digunakan tidak kuat untuk menerangkan pengaruh variabel bebas (X) yang diteliti terhadap variabel terikat (Y). Bila R^2 mendekati 1 menunjukkan bahwa semakin kuat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Hal ini berarti model yang digunakan semakin kuat untuk menerangkan pengaruh variabel bebas (X) yang diteliti terhadap variabel terikat (Y). Pengujian ini dengan melihat nilai dikolom Adjusted R square (R^2).