

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang berpotensi dalam meningkatkan perekonomian suatu negara, khususnya dalam mengurangi jumlah pengangguran dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat juga sebagai sumber pendapatan daerah. Dengan adanya hal ini sektor pariwisata perlu mendapatkan perhatian yang besar baik dari pemerintah pusat, daerah maupun masyarakat sekitar untuk dikembangkan agar dapat memberikan dampak yang positif dalam berbagai aspek baik itu dalam aspek ekonomi, aspek sosial, maupun aspek budaya. Pariwisata termasuk dalam program pembangunan nasional di Indonesia dan di arahkan sebagai salah satu sektor pembangunan ekonomi. Dari sektor pariwisata ini diharapkan mampu meningkatkan pendapatan devisa, menciptakan lapangan kerja, meningkatkan pendapatan penduduk di tempat obyek wisata tersebut, dan merangsang pertumbuhan industri pariwisata di berbagai wilayah-wilayah tertentu yang mempunyai potensi objek wisata.¹

Peran pariwisata yang begitu besar terhadap pembangunan nasional ini mendorong berbagai wilayah di Indonesia berlomba-lomba untuk memperkenalkan dan mengembangkan potensi wisata di daerahnya masing-

¹ Indayati1, ML.Endang Edi Rahaju, dkk, Pengaruh Lokasi, Harga Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Konsumen Dalam Melakukan Kunjungan Wisata Madiun Ngumbul Square, *Jurnal Ilmu Ekonomi, Manajemen, dan Akutansi*, Volume 5 Nomor 1 Maret 2016, ISSN : 230-4747, hlm. 1-2.

masing. Salah satunya adalah di Provinsi Jawa Timur. Jawa Timur memiliki banyak sekali daya tarik wisata yang bisa dikunjungi khususnya wilayah Kabupaten Tulungagung. Wilayah kabupaten Tulungagung diuntungkan dengan letak geografisnya yang strategis sehingga memiliki banyak sekali obyek wisata yang menarik untuk dikunjungi dan bisa di andalkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah.²

Kabupaten Tulungagung memiliki beragam potensi alam, budaya, dan potensi wisata dengan nilai-nilai sejarah sehingga patut dikunjungi oleh wisatawan. Pesona alam yang dimiliki dapat menjadi potensi besar bagi sektor pariwisata, sehingga sektor ini mampu memberikan pendapatan asli daerah yang cukup tinggi. Selain itu Tulungagung juga memiliki banyak sekali objek wisata yang menarik baik wisata alam maupun wisata buatan. Terdapat 153 objek wisata di Tulungagung yang terdiri dari 45 objek wisata alam, 21 objek wisata buatan, 46 objek wisata purbakala, 8 wisata kuliner, 8 wisata jajanan, 5 wisata minuman, 6 wisata minat khusus, 10 objek wisata budaya, dan 4 wisata religi. Banyaknya pilihan wisata di kabupaten Tulungagung mendorong wisatawan baik itu domestik maupun non domestik untuk berkunjung ke Tulungagung.

² Ida Gemawati dan Imam Fachruddin, Strategi Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Tulungagung, *Jurnal Ilmu Sosial dan Administrasi Negara*, Vol.2 No. 2 Tahun 2018, hlm. 2.

Hal tersebut dapat di lihat pada data wisatawan yang terdapat pada table di bawah ini:

Tabel 1.1
Jumlah Wisatawan Domestik dan Mancanegara Kabupaten
Tulungagung Tahun 2015-2019

Tahun	Wisatawan		Jumlah
	Domestik	M mancanegara	
2015	218 251	0	218 251
2016	275 104	0	275 104
2017	729 060	2192	731 252
2018	1 250 702	69	1 250 771
2019	1 503 225	0	1 503 225

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwasannya mulai dari tahun 2015-2019 jumlah wisatawan terus meningkat dengan pesat baik itu dari wisatawan domestik maupun mancanegara. Peningkatan terbesar adalah pada tahun 2019 mencapai angka 1.503.225 wisatawan. Adanya peningkatan jumlah wisatawan yang signifikan tersebut menunjukkan perekonomian yang bagus di mana setiap perjalanan objek wisata tentu akan menguntungkan bagi sisi perekonomian dari suatu daerah yang dikunjungi. Majunya sektor pariwisata di suatu daerah sangat bergantung kepada jumlah wisatawan yang berkunjung. Kedatangan wisatawan tersebut akan mendatangkan penerimaan bagi daerah yang dikunjunginya. Semakin lama wisatawan tersebut tinggal di suatu daerah tujuan wisata, maka semakin banyak pula uang yang akan dibelanjakan di daerah tujuan wisata tersebut.³ Dengan adanya kegiatan

³ Novi Dwi Purwanti, Pengaruh Jumlah Kunjungan Wisatawan Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Mojokerto tahun 2006-2013, *Jurnal Ilmiah*, Tahun 2014, hlm. 1-2.

konsumtif baik dari wisatawan mancanegara maupun domestik, maka akan memperbesar pendapatan sektor pariwisata di suatu daerah.

Pendapatan daerah merupakan hal yang sangat penting bagi pelaksanaan roda pemerintahan di daerah. Peningkatan pendapatan daerah dapat menjadi tolak ukur keberhasilan suatu daerah. Semakin besar suatu daerah memperoleh dan menghimpun Pendapatan Asli Daerah (PAD)nya maka akan semakin besar pula jumlah keuangan daerah yang dapat digunakan untuk membiayai seluruh kegiatan pemerintah daerah. Hal ini menandakan bahwa daerah harus berusaha untuk meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD)nya.⁴ Begitupun dengan daerah Kabupaten Tulungagung, dengan adanya sector pariwisata ini diharapkan mampu meningkatkan pendapatan daerah Tulungagung. Berikut ini table Pendapatan Asli Daerah (PAD) Tulungagung pada tahun 2016-2019:

Tabel 1.2
Pendapatan Asli Daerah (PAD) Tulungagung pada tahun 2016-2019

Tahun	Target	Realisasi
2016	Rp. 287.185.436.564,50	Rp. 342.577.551.088,00
2017	Rp. 432.239.324.263,00	Rp. 503.103.394.882,52
2018	Rp. 411.955.754.692,77	Rp. 453.127.266.037,61
2019	Rp. 446.692.297.984,88	Rp. 486.360.900.761,37

Sumber: Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Tulungagung

⁴ *Ibid*, hlm. 2-3.

Dapat dilihat dalam tabel 1.2 di atas bahwasannya Pendapatan Asli Daerah (PAD) Tulungagung pada tahun 2016 sebesar Rp. 342.577.551.088,00 setelah itu pada tahun berikutnya yaitu tahun 2017 Pendapatan Asli Daerah (PAD) Tulungagung mengalami kenaikan yang cukup besar yaitu sebesar Rp. 503.103.394.882,52. Akan tetapi, memasuki tahun 2018 Pendapatan Asli Daerah (PAD) Tulungagung malah mengalami penurunan menjadi sebesar Rp. 453.127.266.037,61. Sedangkan, 2019 Pendapatan Asli Daerah (PAD) Tulungagung kembali mengalami kenaikan dibandingkan dengan tahun 2018 yaitu sebesar Rp. 486.360.900.761,37. Namun, kenaikan ini hanya sebesar 7,3% saja. Pada hakikatnya semakin besar pendapatan daerah tersebut maka semakin kecil pula ketergantungan pemerintah daerah terhadap pusat dalam hal pembiayaannya. Penurunan PAD tersebut dapat mempengaruhi jumlah keuangan dalam daerah.

Kenaikan Pendapatan Asli Daerah (PAD) pada tahun 2019 yang lebih kecil dibandingkan dengan tahun 2017 ini di karenakan terdapatnya masalah pengembangan dunia pariwisata yang tidak signifikan dan kurangnya dukungan pemerintah untuk memfasilitasi pariwisata yang ada di Tulungagung. Selain itu, pemerintah daerah juga kurang berfokus dalam menggali potensi sumber daya alam maupun buatan yang ada di Tulungagung sehingga potensi-potensi yang ada belum di manfaatkan secara maksimal. Tidak hanya itu, pemerintah daerah perlu bekerja sama

dengan pengusaha khususnya di bidang pariwisata dengan memberikan dukungan agar sector pariwisata yang dijalankan dapat berjalan dengan baik. Dalam hal ini, untuk mengatasi masalah yang ada dan agar Pendapatan Asli Daerah (PAD) Tulungagung kembali meningkat pemerintah daerah Tulungagung sedang berusaha menggali potensi sektor pariwisata alam maupun buatan salah satunya yaitu bekerjasama dengan pengusaha sector pariwisata untuk mengembangkan pengelolaan dan menggali potensi wisata buatan yang ada di Tulungagung. Salah satunya yaitu wisata buatan Splash Waterpark Sumbergempol ini.

Splash Waterpark Sumbergempol ini merupakan obyek wisata buatan yang bergerak di bidang wahana air yang berlokasi di Desa Bendilwungu, Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung. Di obyek wisata ini menyediakan wahana permainan air mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Tidak hanya itu, keberadaan obyek wisata ini juga membantu perekonomian warga sekitar beberapa usaha yang terdapat disekitar objek wisata makam Splash Waterpark Sumbergempol diantaranya dalam bidang kuliner, tempat nongkrong, akomodasi, counter, tempat parkir. Yang paling terkenal adalah dalam bidang kulinernya. Setiap pelaku usaha di sekitar objek wisata Splash Waterpark Sumbergempol pasti menginginkan wisatawan yang datang berkunjung dalam jumlah besar karena dengan begitu barang atau jasa yang mereka tawarkan dapat laku terjual sehingga jumlah pendapatan yang diperoleh semakin meningkat. Hal tersebut juga

dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat di sekitar sekaligus membantu meningkatkan perekonomian daerah.

Berikut data jumlah kunjungan wisatawan di objek wisata Splash Waterpark Sumbergempol

Tabel 1.3
Jumlah Kunjungan Wisatawan di Splash Waterpark
Sumbergempol 2016-2020

Tahun	Periode	Jumlah Rata-rata Per Bulan	Jumlah Pengunjung dalam Satu Tahun
2016- 2017	Oktober- September	3000 orang	±36.000 orang
2017- 2018	Oktober- September	1130 orang	±13.600 orang
2018- 2019	Oktober- September	900 orang	±10.800 orang
2019- 2020	Oktober- September	327 orang	±3.920 orang

Sumber: Splash Waterpark Sumbergempol

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa dari tahun 2016-2020 jumlah wisatawan yang mengunjungi objek wisata Splash Waterpark Sumbergempol ini tidak stabil. Hal ini terlihat dari adanya kenaikan dan juga penurunan jumlah pengunjung yang terus berubah-ubah dari tahun ke tahun mulai dari tahun 2016-2020.

Agar konsumen tertarik untuk mengunjungi obyek wisata Splash Waterpark Sumbergempol dilakukan penelitian terhadap faktor-faktor yang diduga dapat mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen ke Splash Waterpark Sumbergempol diantaranya adalah *Destination Image*, Fasilitas Wisata, Persepsi Harga, dan juga Kualitas Pelayanan.

Destination Image, merupakan bagian dari strategi pelaku usaha agar usaha yang dimilikinya mempunyai daya tarik tersendiri dibandingkan dengan yang lainnya. Dalam hal ini pengelola Splash Waterpark Sumbergempol mengembangkan produk/jasanya agar memiliki keunggulan dan keunikan dengan cara memberikan kesan yang unik, perasaan yang nyaman bagi konsumen saat berada di tempat wisata, menampilkan atraksi-atraksi yang menarik dibandingkan dengan obyek wisata lain. Semakin unik dan menarik kesan juga perasaan nyaman yang di dapatkan oleh konsumen ketika mengunjungi tempat tersebut maka minat konsumen untuk mengunjungi tempat tersebut semakin besar pula. Sebaliknya apabila kesan/reputasi yang di dapat tidak baik maka minat konsumen untuk mengunjungi tempat tersebut akan semakin kecil.

Faktor selanjutnya yang di duga mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen adalah harga. Harga merupakan sejumlah uang yang harus dikeluarkan untuk memperoleh atau mendapatkan suatu barang maupun jasa tertentu. ⁵Penetapan harga memiliki peran penting dalam keputusan berkunjung konsumen. Penetapan harga dari pengelola harus disesuaikan

⁵ Danang Sunyoto, *Perilaku Konsumen (Panduan Riset Sederhana Untuk Mengenali Konsumen)*, (Yogyakarta: CAPS, 2013), hlm. 129.

dengan keinginan maupun harapan konsumen yang datang berkunjung karena hal tersebut mempengaruhi keputusan konsumen dalam berkunjung. Apabila jumlah biaya yang harus dibayarkan untuk mengunjungi obyek wisata ini terjangkau maka akan banyak diminati. Begitupun sebaliknya, jika harga yang ditetapkan sangat tinggi maka jumlah peminatnya sedikit. Disini Splash Waterpark Sumbergempol menetapkan harga tiket masuk sebesar Rp. 10.000/pengunjung. Harga tersebut dirasa terjangkau untuk semua kalangan.

Fasilitas juga merupakan faktor lain yang di duga mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen. Fasilitas merupakan penyediaan perlengkapan-perengkapan fisik untuk memberi kemudahan bagi konsumen dalam menjalankan aktivitasnya sehingga kebutuhan konsumen terpenuhi.⁶ Splash waterpark sumbergempol menyediakan fasilitas 3 kolam renang yaitu untuk anak-anak, remaja, dan dewasa dilengkapi dengan waterboom berbagai bentuk dan ukuran, ember tumpah, *race slide*, *slide circle*, aquarium besar, *flying fox*, gazebo, ayunan, mandi busa, kantin, dll. Dan ada satu lagi yang menarik yaitu theater 9D dilengkapi hiburan electone. Fasilitas wisata yang lengkap akan menambah keputusan berkunjung konsumen ke obyek wisata tersebut.

Faktor lainnya adalah kualitas pelayanan. Kualitas pelayanan merupakan cara yang dilakukan seseorang dalam memenuhi kebutuhan wisatawan dengan mencurahkan segala kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya

⁶ Okta A Yoeti, *Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya*, (Jakarta: Pradnya Paramitha, 2006), hlm. 56.

untuk mencapai kepuasan bagi konsumen.⁷ Ketika pelayanan yang diberikan pada konsumen memuaskan maka konsumen tersebut akan tertarik untuk berkunjung lagi ke obyek wisata tersebut. Keberhasilan suatu obyek wisata dapat diukur melalui seberapa banyak jumlah pengunjungnya dan seberapa besar hasil yang diperoleh. Keberadaan obyek wisata Splash Waterpark Sumbergempol ini diharapkan dapat menambah pendapatan daerah dan juga meningkatkan ekonomi di Tulungagung.

Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan di atas dapat dilihat bahwasannya perkembangan sector pariwisata di berbagai daerah memunculkan banyak persaingan sehingga pengelola usaha khususnya dibidang pariwisata di tuntutan untuk memilih strategi yang tepat agar dapat mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen. Untuk itu peneliti mengambil judul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen Berkunjung ke Splash Waterpark Sumbergempol”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di bahas di atas maka penulis dapat melakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan pariwisata yang semakin pesat mengikuti dengan perubahan jaman menjadikan persaingan antar wilayah semakin kuat dalam memperoleh calon pengunjung.

⁷ Edwin Baharta, Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Berkunjung Kembali (*Revisit Intention*) Wisatawan Ke Pesona Alam Puncak, *Jurnal Akrab Juara* Universitas Telkom Bandung, Vol. 4 No. 2, tahun 2019, hlm. 228.

2. Era globalisasi yang menuntut para pelaku usaha termasuk di dalamnya industri pariwisata agar bisa memahami apa yang menjadi kebutuhan maupun kendala yang di alami konsumen/wisatawan.
3. Munculnya destinasi-destinasi wisata baru di berbagai wilayah dengan keunikannya dan potensinya masing-masing.
4. Keputusan konsumen dalam berkunjung ke suatu obyek wisata di pengaruhi oleh beberapa faktor. Jadi seberapa besar pengaruh faktor-faktor tersebut terhadap keputusan berkunjung konsumen ke Splash Waterpark Sumbergempol.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen ke Splash Waterpark Sumbergempol?
2. Faktor apakah yang dominan dalam mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen ke Splash Waterpark Sumbergempol?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak di capai oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen ke Splash Waterpark Sumbergempol.
2. Untuk mengetahui faktor apakah yang dominan dalam mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen ke Splash Waterpark Sumbergempol.

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan baik itu secara teoritis maupun praktis:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bekal bagi penulis untuk melakukan hal yang sama di masa yang akan datang.

2. Bagi Akademika

Dapat digunakan untuk menjadi referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan keputusan berkunjung dan dapat memacu penelitian selanjutnya agar lebih baik.

3. Bagi Pihak Splash Waterpark Sumbergempol

Diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak splash waterpark sumbergempol agar mengambil langkah strategi pemasarannya terutama dalam menganalisis faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen.

4. Bagi Konsumen

Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan konsumen ketika akan mengambil keputusan kunjungan ke tempat wisata khususnya ke Splash Waterpark Sumbergempol.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui variable yang akan diteliti dan agar penelitian ini dapat dilakukan lebih mendalam, fokus, dan sempurna maka penulis memandang permasalahan

yang diangkat perlu dibatasi. Oleh sebab itu saya selaku penulis membatasi penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Variabel penelitian ini hanya dibatasi satu variabel terikat (*independent*) yaitu keputusan berkunjung dan empat variabel bebas (*dependent*) yaitu *destination image*, persepsi harga, kualitas pelayanan dan fasilitas wisata.
2. Penelitian ini hanya di Splash Waterpark Sumbergempol Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Dalam hal ini penegasan istilah terdiri 2 penegasan, yaitu:

1. Definisi Konseptual

a. *Destination Image*

Citra destinasi atau biasa disebut *destination image* merupakan kesan yang diberikan konsumen terhadap suatu obyek wisata yang telah dikunjunginya.⁸

b. Harga

Harga adalah sejumlah uang yang digunakan untuk mendapatkan suatu barang atau jasa. Harga ini menjadi salah satu faktor penting yang menjadi bahan pertimbangan konsumen ketika mengunjungi suatu tempat.⁹

c. Fasilitas Wisata

Fasilitas itu adalah perlengkapan fisik atau perlengkapan yang berwujud atau berbentuk yang disediakan oleh pengelola jasa agar

⁸ I Made Bayu Wisnawa, Putu Agus, dan I Ketut Sutapa, *Manajemen Pemasaran Pariwisata*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 55.

⁹ Danang Sunyoto, *Perilaku Konsumen (Panduan Riset Sederhana Untuk Mengenal Konsumen)*, (Yogyakarta: CAPS, 2013), hlm. 129

dapat di manfaatkan oleh konsumen/pengunjung saat beraktivitas di tempat tersebut. Fasilitas ini berupa kelengkapan, kebersihan, kerapian fasilitas, fungsi fasilitas, dan kemudahan fasilitas yang ditawarkan oleh penyedia jasa.¹⁰

d. Kualitas Pelayanan

Kualitas pelayanan adalah tingkat keunggulan pelayanan yang dapat memenuhi keinginan atau kebutuhan dari konsumen atau pengunjung dari suatu organisasi tertentu.¹¹

e. Keputusan Berkunjung

Keputusan berkunjung adalah perilaku seseorang atau konsumen dalam hal menentukan suatu pilihan tempat wisata agar mencapai kepuasan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan yang akan dicapai konsumen tersebut yang meliputi mengenali masalah, mencari informasi wisata tersebut, mengevaluasi alternative kunjungan, keputusan kunjungan, dan perilaku setelah melakukan kunjungan kesuatu tempat wisata tersebut¹²

2. Definisi Operasional

Penelitian dengan judul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Berkunjung Konsumen ke Splash Waterpark Sumbergempol”

¹⁰ Okta A Yoeti, *Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya*, (Jakarta: Pradnya Paramitha, 2006), hlm. 56.

¹¹ Edwin Baharta, Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Berkunjung Kembali (*Revisit Intention*) Wisatawan Ke Pesona Alam Puncak, *Jurnal Akrab Juara Universitas Telkom Bandung*, Vol. 4 No. 2, tahun 2019, hlm. 228.

¹² M. Ma'ruf Abdullah, *Manajemen Bisnis Syariah*, (Yogyakarta: Aswaja Pressiondo, 2014), hlm. 214.

ini meneliti bagaimana pengaruh faktor-faktor keputusan berkunjung dalam upaya meningkatkan keputusan berkunjung konsumen di Splash Waterpark Sumbergempol. Dalam penelitian ini menggunakan empat variable bebas untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan berkunjung konsumen ke Splash Waterpark Sumbergempol yaitu *destination image*, persepsi harga, fasilitas wisata, dan kualitas pelayanan dengan variable terikatnya yaitu keputusan berkunjung.

H. Sistematika Skripsi

1. Bagian Awal

Pada bagian ini berisi: halaman sampul/*cover*, halaman judul skripsi, lembar persetujuan yang ditandatangani oleh dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman transliterasi halaman abstrak, halaman kata pengantar, halaman daftar isi.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian inti skripsi penelitian kuantitatif terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan gambaran singkat apa yang akan dibahas dalam skripsi, yaitu: latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kajian teori variable yang akan digunakan dalam skripsi ini, yaitu: teori yang membahas variabel/sub

variabel pertama, teori yang membahas variabel/sub variabel kedua, dan seterusnya (jika ada), kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian (jika diperlukan).

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini akan dijelaskan metode penelitian apa yang akan dipakai dalam skripsi, yaitu: berisi pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data, variabel dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang paparan data atau temuan dalam penelitian yang akan disajikan dalam sebuah pernyataan atau pertanyaan. Hasil ini diperoleh dari observasi, wawancara, dll.

BAB V PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai hasil temuan dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB VI PENUTUP

Dalam penelitian ini berisi kesimpulan peneliti, saran-saran dll.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini berisi: daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian skripsi, dan daftar riwayat hidup.