UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Perancangan Paket Wisata Gastronomi Berbasis Gamifikasi di Kemantren Kotagede, Yogyakarta
Cika Yasmin Annisa, Handayani Rahayuningsih, S.S., M.Sc., H.T.S., C.H.E.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

INTISARI

Kotagede memiliki potensi wisata gastronomi yang didukung oleh keberagaman kuliner khas yang menjadi bagian dari daya tarik kawasan tersebut. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya dikembangkan dalam bentuk paket wisata yang mengoptimalkan keberagaman kuliner khas sebagai daya tarik sekaligus untuk memberikan pengalaman yang memungkinkan wisatawan untuk terlibat secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang paket wisata gastronomi berbasis gamifikasi di Kemantren Kotagede. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan pengambilan audio visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemantren Kotagede memiliki komponen paket wisata yang mendukung penyelenggaraan paket wisata gastronomi, meliputi 13 kuliner khas sebagai daya tarik wisata serta komponen pendukung berupa transportasi, akomodasi, *meals*, *souvenir*, dan biro perjalanan wisata. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dirancang paket wisata gastronomi berbasis gamifikasi berdurasi *one day tour* dengan nama "Ekspedisi Gastronomi Kotagede" yang berorientasi pada eksplorasi kuliner khas Kotagede dan menghadirkan pengalaman wisata yang interaktif guna meningkatkan keterlibatan wisatawan.

Kata Kunci: wisata kuliner, tur, wisata interaktif, pengalaman wisata

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Perancangan Paket Wisata Gastronomi Berbasis Gamifikasi di Kemantren Kotagede, Yogyakarta
Cika Yasmin Annisa, Handayani Rahayuningsih, S.S., M.Sc., H.T.S., C.H.E.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

Kotagede has gastronomic tourism potential supported by the diversity of local culinary specialities that contribute to the area's tourism appeal. However, this potential has not yet been fully developed into a tourism package that optimizes the diversity of local culinary products as attractions while providing experiences that allow tourists to become actively involved. This study aims to design a gamification-based gastronomic tourism package in Kotagede District. The study employed a qualitative descriptive method, with data collected through observation, interviews, documentation, and audiovisual documentation. The results show that Kotagede District has tourism package components that support the implementation of a gastronomic tourism package, including 13 traditional culinary products as tourist attractions, along with supporting components such as transportation, accommodation, meals, souvenirs, and travel agencies. Based on these findings, a one-day gamification-based gastronomic tourism package called "Ekspedisi Gastronomi Kotagede" was designed, focusing on the exploration of Kotagede's traditional culinary products and providing an interactive tourism experience to enhance tourist engagement.

Keywords: *culinary tourism, tour, interactive tourism, tourism experience*