

## ABSTRAK

Finansial adalah salah satu aspek dalam bidang ekonomi, dimana didalamnya terdapat bahasan tentang keuangan, aset, pengolaan dan bagaimana menghitung hingga mengatur suatu resiko. Dalam hal ini finansial sangat bergantung pada manajemen yang terbilang baik, terkontrol dan dapat dipertanggung jawabkan terhadap semua pihak yang bersangkutan. Masalah yang sering terjadi terhadap anak muda sekarang jauh lebih suka melakukan kegiatan hal yang bersifat pemborosan dari pada menabung untuk mencapai apa yang sebenarnya mereka butuhkan. Banyaknya faktor yang menyebabkan anak dengan usia muda ini kesulitan dalam mempelajari mengatur finansial mereka terlebih lagi apabila sudah memasuki usia Mahasiswa yang mulai boros karena mengikuti era perkembangan jaman dengan gaya hidup dijadikan konten pada fitur cerita sehari hari di sosial media mereka.

Cara agar menjaga anak dengan usia muda ini untuk lebih mengenal finansial dan terhindar dari boros untuk memulai menabung diperlukannya perancangan gamifikasi aplikasi edukasi finansial menabung. Perancangan ini dapat meningkatkan motivasi para anak dengan usia muda dalam menentukan arah finansialnya dimasa depan dan menyimpan uang pendapatan untuk digutakan dengan sesuai keinginan yang jelas. Untuk mencapai hal tersebut, dipilihlah metode *Design Thinking* untuk perancangan dengan pendekatan Gamifikasi. *Design Thinking* sendiri melibatkan lima siklus yakni *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing* dengan proses yang *non-linear* dan berulang yang dapat digunakan untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang masalah dan membuat solusi inovatif yang merancang *prototype* dan pengujian.

Berdasarkan pengujian menggunakan ISO 9241-11:2018 tentang Ergonomics of Human System Interaction disimpulkan bahwa untuk tata letak suatu komponen di user interace sangat berpengaruh dalam pemahaman dan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi. Hal ini dibuktikan dari hasil temuan pengujian. Pengukuran *effectiviness* menunjukkan tingkat kesuksesan dalam *completing rate* pengguna mengalami peningkatan yang baik sebesar 8 persen dengan penemuan rata-rata penyelesaian setiap task sebesar 90 persen, sedangkan untuk *effeciency* berada pada skor 86,3 jika ditinjau dari ukuran *Acceptability Range* berada di *Acceptable* dan *Grade Scale* di B yang mengartikan aplikasi berdasarkan SUS telah mendapat nilai *excelent* secara penggunaan.

Kata Kunci : *Design Thinking*, Finansial, Menabung, Gamifikasi, *User Experience*