

Abstrak

Gamification adalah proses berpikir dan mekanisme permainan yang melibatkan pengguna dalam memecahkan masalah. Metode ini digunakan dalam sistem aplikasi edukasi finansial, dan dalam pembuatannya menggunakan metode UI/UX dengan proses *design thinking*. Metode ini digunakan dalam pembuatan aplikasi AD, aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan finansial literasi masyarakat terutama di daerah Bandung Raya. Aplikasi AD merupakan aplikasi finansial literasi berbasis edukasi, aplikasi ini dibuat berdasarkan proses metode *design thinking*. Aplikasi ini berbasis *mobile* yang mana dapat diakses melalui ponsel pintar, dengan pembuatan *user interface* berdasarkan kebutuhan dari *User*. Pengujian aplikasi ini menghasilkan skor 89,5 melalui *System Usability Scale* (SUS), dengan kesimpulan aplikasi ini layak digunakan tanpa harus ada perbaikan.

Kata Kunci : *Gamification, UIUX, Design Thinking, Financial Education, Financial Literacy*