

ABSTRAK

Kurangnya literasi keuangan di Indonesia berdampak negatif terhadap kemampuan individu dalam mengelola keuangan secara bijak. Anak-anak yang tidak memiliki pemahaman finansial sejak dini cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur uang saat dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi edukasi literasi keuangan berbasis digital yang dapat membantu anak-anak memahami konsep dasar pengelolaan keuangan, termasuk bagaimana uang diperoleh, digunakan, dan ditabung. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design Thinking*, dengan pendekatan UI/UX yang interaktif serta gamifikasi sebagai elemen pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah rancangan aplikasi yang memungkinkan anak-anak belajar melalui tugas keuangan sederhana, sistem tabungan digital, serta interaksi dengan orang tua sebagai pembimbing keuangan mereka. Diharapkan aplikasi ini dapat meningkatkan kesadaran finansial anak-anak dan membentuk kebiasaan pengelolaan uang yang lebih baik sejak dini.

Kata Kunci: literasi keuangan, anak-anak, aplikasi edukasi, UI/UX, gamifikasi