**ABSTRAK**

Krisna Panji Prayoga. 2017. GAMIFIKASI SEBAGAI ALAT BANTU PENGHEMAT UANG SAKU BULANAN MAHASISWA BERBASIS ANDROID. Tugas Akhir. Program Studi Teknik Informatika (S1). STIKI – Malang. Pembimbing : Go Frendi Gunawan, M.Kom.

Kata Kunci : Keuangan, Android

Teknologi *mobile* telah menawarkan kemudahan dalam melakukan menejemen untuk kehiatan sehari-hari salah satunya adalah keuangan. ketika seseorang mendapatkan uang saku pada awal bulan dengan nominal yang tidak sedikit, akan berkencenderungan untuk membelanjakan berbagai macam tanpa berfikir uang tersebut akan habis dan mengira ketersediaan uang masih mencukupi untuk kebutuhan beberapa minggu ke depan. hal tersebut lah yang akan menjadi efek samping untuk mengulangi hal yang sama setiap harinya. Oleh karena itu dibuatlah suatu aplikasi dengan menggunakan teknik gamifikasi untuk memonitor pengeluaran sehari-hari dan membuat seseorang terpacu untuk melakukannya.

**v**