

ABSTRAK

Di Indonesia, *fintech* menawarkan berbagai kemudahan bagi masyarakat, termasuk dalam mengakses pinjaman dana dan transfer dana dengan mudah. Namun, perkembangan layanan TI (Teknologi Informasi) di sektor keuangan ini belum dapat dinikmati oleh penyandang disabilitas, khususnya orang dengan disabilitas tunanetra. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 10 responden tunanetra di Bandung, bukti empiris menunjukkan adanya tiga tantangan yang dihadapi para penyandang disabilitas saat menggunakan *fintech e-Wallet*. Yakni, Screen reader yang tidak dapat membaca tampilan aplikasi secara akurat, kendala dalam menggunakan fungsi gesture seperti slide to pay, dan proses yang panjang untuk melakukan satu transaksi. Selanjutnya, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi mobile *fintech e-Wallet* yang dapat diakses secara komprehensif oleh screen reader pengguna dengan menggunakan Metode *Inclusive Design*. Evaluasi pada penelitian ini menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ) untuk menguji usability yang diperoleh dari data yang dikumpulkan dari 10 responden tunanetra. Hasil evaluasi dari penelitian setelah melalui tiga iterasi dengan menggunakan SUS dan SEQ menunjukkan bahwa aplikasi *fintech* yang dikembangkan telah mencapai tingkat usability yang tinggi, dibuktikan dengan nilai SUS dan SEQ sebesar 85,25 dan 65 pada iterasi pertama, nilai sebesar 93 dan 67,4 pada iterasi kedua, dan nilai 93,5 dan 67,6 pada iterasi ketiga.

Kata kunci: *Inclusive Design, e-Wallet, User Experience, User Interface, Usability, SUS, Visual Impairment*