

## ABSTRAK

Sistem Informasi Marketing Kit saat ini menjadi salah satu alat yang penting bagi perusahaan untuk meningkatkan penjualan produk. Namun, tidak semua pengguna akan merespon dengan baik pada satu jenis UI/UX *Design Website* Marketing Kit yang sama. Tipe kepribadian seseorang dapat mempengaruhi cara mereka menerima informasi dan bagaimana mereka memutuskan untuk mengambil suatu tindakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Prototipe Sistem Informasi Marketing Kit yang dapat disesuaikan dengan tipe kepribadian pengguna berdasarkan model "*Influence*". Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan pengembangan perangkat lunak pada tahap-tahap seperti analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Dalam tahap analisis kebutuhan, data diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada responden yang mewakili empat tipe kepribadian pada model *Influence*, yaitu *Dominance*, *Influence*, *Steadiness*, dan *Conscientiousness*. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi preferensi mereka terhadap jenis UI/UX *Design Website* Marketing Kit yang berbeda. Metode pada penelitian ini menggunakan *Design Thinking* dan melewati semua tahapan seperti *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Adapun metode evaluasi pada penelitian ini menggunakan *Usability Testing* pada desain prototipe dan *User Acceptance Testing* pada implementasi *front-end*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Prototipe Sistem Informasi Marketing Kit yang dapat menyesuaikan UI/UX *Design* dengan tipe kepribadian pengguna berdasarkan model "*Influence*". Dengan sistem ini, perusahaan dapat lebih mudah menarik perhatian pelanggan dan meningkatkan efektivitas kinerja pada karyawan mereka. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi perusahaan lain dalam mengembangkan Sistem Informasi Marketing Kit yang lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan penjualan produk mereka.

**Kata Kunci**— Marketing Kit, Sistem Informasi, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Tipe Kepribadian, Model *Influence*, Pengembangan Perangkat Lunak, *Design Thinking*