

## ABSTRAK

Teknik pemasaran yang tepat dapat mempengaruhi kinerja suatu perusahaan. *Marketing Kit* merupakan salah satu *tools* untuk mendukung proses bisnis perusahaan, sehingga dapat mempengaruhi penjualan dan pendapatan pada suatu perusahaan. Namun, dengan adanya *tools* ini belum tentu dapat diterima oleh berbagai kalangan. Perilaku dan kepribadian pengguna dapat memberikan pengaruh terhadap efektifitas teknologi ini. Kesesuaian tampilan pada suatu sistem untuk suatu tipe kepribadian dapat memberikan pemahaman bagi pengguna dalam menjalankan atau mengoperasikannya, khususnya untuk memperoleh informasi dan memutuskan untuk melakukan tindakan. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai mengembangkan suatu *Prototype Sistem Informasi Marketing Kit* berdasarkan dengan kepribadian pengguna bertipe *Conscientiousness*. Sebagai pedoman untuk mendasari penelitian, peneliti menggunakan teori yang berjudul *Confirmation of Personality Types Using Visual Evoked Potential with User Interface Design Stimulus* oleh Pak Ilham Perdana. Peneliti memilih menggunakan jurnal tersebut, untuk menguatkan teori pada jurnal yang membahas tentang pengaruh gelombang otak dalam menanggapi stimulasi visual. Untuk memenuhi kebutuhan penelitian, maka peneliti akan melakukan *DISC assessment* kepada unit *Marketing & Sales* PT Dayamitra Telekomunikasi tbk, untuk memperoleh data kepribadian pengguna. Setelah memperoleh data responden dengan kepribadian *Conscientiousness*, peneliti akan melakukan analisa preferensi mereka mengenai *design UI/UX Marketing Kit*. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking*, dengan metode tersebut peneliti melakukan proses *Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test* untuk menganalisa, mengumpulkan solusi, membuat model dan pengujian agar dapat memperoleh hasil yang tepat. Setelah melewati rangkaian proses tersebut, penelitian ini menghasilkan prototipe *Marketing Kit* sesuai dengan kepribadian *Conscientiousness*. Dengan menjadikan tipe kepribadian sebagai aspek dalam suatu desain *website*, sehingga dapat mempengaruhi kinerja pegawai dalam menjalankan proses bisnis disuatu perusahaan.

**Kata Kunci** : *Marketing Kit, Prototype, User Interface, Conscientiousness, User Experience, Website Development*