

ABSTRAK

Dalam membuat suatu website, desainer dituntut untuk membuat website yang sesuai kebutuhan, kebiasaan, dan kapabilitas manusia. Upaya untuk memenuhi ketentuan tersebut desainer membutuhkan tools yang dapat digunakan, salah satunya adalah Figma karena software ini memiliki beberapa keunggulan. Dalam pengembangan situs website jual beli *online* NoMinus, penulis menggunakan *Empathy Map* untuk memberikan informasi yang komprehensif tentang kepuasan dan kekecewaan pengguna saat berinteraksi dengan *website* jual beli *online* yang sudah ada. Hasil pengujian melalui kuisioer menunjukkan bahwa *user interface* dan *user experience website* jual beli *online* yang sudah ada mendapat beragam respon dari pengguna. Setelah mendapatkan hasil pengujian, penulis membuat sebuah protiotipe *website* berdasarkan hasil pengujian yang sudah ada. Prototipe *website* yang sudah penulis buat merupakan sebuah website jual beli *online* yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dan menjadikan *website* NoMinus menjadi website yang ramah pengguna.

Kata kunci: *NoMinus, website, Empathy Map, Figma*