

Abstrak

Proses pengembangan sebuah *software* diawali dengan *Requirement Engineering* atau RE yang merupakan proses pengumpulan *requirements* atau syarat-syarat dalam pembangunan sebuah *software*. Akan tetapi dalam penerapannya juga proses RE mengalami kekurangan, contohnya adalah dalam proses pengumpulan *requirement* dari pengguna, yang mana didapati bahwa proses RE masih mengalami permasalahan dalam memenuhi keinginan pengguna, dan *requirement* yang didapatkan terkadang masih tidak sesuai. Sehingga dilakukan upaya untuk menanggulangi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan mengimplementasikan penggunaan proses *design thinking*. Proses *design thinking* atau DT merupakan sebuah proses menyelesaikan masalah secara kreatif dan inovatif. DT juga merupakan proses yang berfokus pada pengguna. Namun dalam penggunaan DT untuk membantu proses RE didapatkan juga kekurangan-kekurangan, beberapa kekurangan tersebut adalah masih belum ada pemetaan dari bagian DT mana saja yang dapat digunakan dalam membantu menyelesaikan RE dan juga kurangnya dokumentasi dari proses DT tersebut. Sehingga pada penelitian ini membangun mesin parsing *user requirement* untuk menanggulangi kekurangan dokumentasi dalam penggunaan DT dalam membantu dalam proses RE dan juga memetakan artefak DT yang dapat digunakan untuk membantu proses RE tersebut. Melalui penelitian ditemukan bahwa artefak DT dapat digunakan dalam pembentukan *user requirement*, artefak tersebut yaitu; *Point Of View* (POV), *How Might We* (HMW), *Empathy map*, *User Persona*, dan *Site Map*. Kemudian, dokumen *user requirement* yang dihasilkan dapat menggunakan *Affinity Map* dalam pembangunannya agar mendapatkan hasil yang lebih baik sesuai dengan hasil validasi.

Kata Kunci: *Requirement Engineering, Design thinking, User Requirement*