
ABSTRAK

Andy Wijaya, NPM: 535150073 **SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN LAPANGAN BASKET WILAYAH JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOR.** Skripsi, Jakarta: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara, January 2020.

Mencari lapangan basket bukanlah hal yang mudah bagi mereka yang dari luar kota maupun Jakarta yang minim informasi, terlebih lagi banyak faktor yang dapat mempengaruhi para pemain dalam memilih lapangan basket, seperti harga, jarak, fasilitas. Maka dibangunlah aplikasi web rekomendasi pemilihan lapangan basket wilayah Jakarta.

Aplikasi rekomendasi ini dibuat menggunakan metode K-Nearest Neighbor(K-NN) untuk merekomendasi jenis lapangan berdasarkan kriteria yang dimasukkan pencari lapangan.

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi rekomendasi pencarian lapangan basket ini dapat memberikan rekomendasi jenis lapangan yang sesuai dengan kriteria menggunakan metode K-Nearest Neighbor(K-NN) yang sudah berfungsi dengan baik, dan hasil perhitungan sistem sudah sesuai dengan perhitungan manual.

Kata Kunci : *K-NEAREST NEIGHBOR*, Sistem Rekomendasi Pemilihan Lapangan Basket.