

SISTEM INFORMASI PENENTUAN KUNJUNGAN TEMPAT WISATA MENGGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOUR BERBASIS ANDROID DI KABUPATEN BATANG, KABUPATEN PEKALONGAN , DAN KOTA PEKALONGAN, di bawah bimbingan Devi Sugianti, S.Kom., M.Kom. dan Ari Putra Wibowo, S.Kom., M.Kom. 101 + xiii halaman / 38 gambar / 15 tabel / 16 pustaka (2009-2015)

ABSTRAK

permasalahan yang dihadapi banyak wisatawan internasional maupun domestik yang belum begitu mengetahui tempat-tempat mana saja di Kabupaten Batang, Kabupaten Pekalongan dan Kota Pekalongan yang menarik untuk mereka kunjungi sesuai kriteria yang mereka inginkan. Sedangkan setiap wisatawan memiliki kategori wisata dan memiliki fasilitas yang berbeda-beda yang ingin mereka kunjungi. Untuk mengatasi hal tersebut dibangunlah Sistem Informasi Penentuan Kunjungan Tempat Wisata Menggunakan Metode K-Nearest Neighbour Berbasis Android untuk memutuskan tempat mana yang akan menjadi tujuan kunjungan wisata mereka. Dalam pengembangan sistem ini digunakan metode waterfall yang terdiri dari communications, planning, modelling, construction dan deployment. Metode pengujian yang digunakan yaitu white box, black box, dan user acceptance test (UAT). Sistem ini berguna memberikan informasi untuk Memudahkan wisatawan dalam mencari tempat wisata yang tepat.

Kata Kunci : *wisata,wisatawan, K-Nearest Neighbour*