

**IMPLEMENTASI ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR  
UNTUK MENCARI KOST DIKOTA PALEMBANG BERBASIS  
ANDROID**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada  
Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah  
Palembang

**Oleh:**

Muhammad Yusril Aidil Rohim

162019055

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR UNTUK  
MENCARI KOST DIKOTA PALEMBANG BERBASIS ANDROID**

**Oleh:**

Muhammad Yusril Aidil Rohim  
162019055

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Komputer (S.Kom) pada program studi Teknologi Informasi**

**Menyetujui,**

Dosen Pembimbing Utama



**Jimmie, S.Kom., M.Kom.**

NIDN/NBM: 0222047702/1340253

Dosen Pembimbing Pendamping



**Meilyana Winda P, S.Kom., M.Kom.**

NIDN/NBM: 0212059002/1295465

Dekan Fakultas Teknik,



**Prof. Dr. Irs Kgs. Ahmad Roni, S.T., M.T., IPM, ASEAN ENG.**

NBM/NIDN : 763049/0227077004

Program Studi Teknologi Informasi

Ketua Program Studi,



**Karimadi, S.Kom., M.Kom.**

NIDN/NBM. 0210038202/1088893

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi: Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbor Untuk Mencari Kost Di kota Palembang Berbasis Android

Oleh Nama Muhammad Yusril Aldil Rohim NIM 162019055 Skripsi ini telah disetujui dan diarahkan oleh Tim Penguji Program Studi Teknologi Informasi Konsentrasi Rekayasa Perangkat Lunak, Program Strata I Universitas Muhammadiyah Palembang 26 Agustus 2023 dan dinyatakan LULUS

Mengetahui,

Program Strata I

Universitas Muhammadiyah Palembang  
Ka. Program Studi Teknologi Informasi,



Karnadi, S.Kom., M.Kom.

NIDN/NBM: 0210038202/1088893

Tim Penguji  
Ketua,

Jimmie, S.Kom., M.Kom.

Sekretaris

Mellyana Winda P. S.Kom., M.Kom.

Penguji 1

Dedi Suryanto, S.Kom., M.Kom.

Penguji 2,

Adriaenyah, S.Kom., M.Kom.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Yusril Aidil Rohim  
NIM : 162019055  
Jurusan/Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas/Program : Fakultas Teknik/S1  
Judul Laporan Tugas Akhir : Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbor  
Untuk Mencari Kost Dikota Palembang  
Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Skripsi Penelitian ini hasil dari jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Penulis,



Muhammad Yusril Aidil Rohim

162019055

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*Kesalahan tidak akan menjadi kebenaran walau berulang kali diumumkan, sebaliknya, kebenaran tidak akan jadi kesalahan walau tak seorang pun mengetahuinya (Mahatma Gandhi)*

*Yang paling berat di dunia ini adalah memegang Amanah (Imam Al Ghazali)*

*Masa datang membawa perubahan*

*Masa pergi meninggalkan kenangan (Penulis)*

### PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT. Sebagai ungkapan terimakasih, skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Terimakasih kepada Allah SWT telah memberikan rahmat, karuniaNya, rezeki, dan kesehatan sehingga aku dipermudahkan dalam menyelesaikan perkuliahanku.
- Terimakasih untuk Orang Tua Tercinta dan Keluarga yang telah memberikan bantuan, doa, motivasi, semangat dan dukungan moril maupun material selama kuliah hingga sampai sekarang.
- Untuk dosen pembimbing Bapak Jimmie, S.Kom., M.Kom sebagai Pembimbing utama, Ibu Meilyana Winda Perdana, S.Kom., M.Kom sebagai Pembimbing pendamping dan dosen penguji yaitu Bapak Dedi Haryanto, S.Kom., M.Kom sebagai penguji utama, Bapak Apriansyah, S.Kom., M.Kom sebagai penguji pendamping yang telah banyak membantu, memberi ilmu, dan membimbing sehingga saya dapat mampu menyelesaikan Skripsi ini.
- Terima kasih untuk seluruh Dosen dan staff Prodi Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu, pelajaran, bantuan sehingga dapat mempermudah saya dalam menyelesaikan perkuliahan.
- Terimakasih untuk 41011431511 Gengz atas canda dan tawa selama proses penulisan skripsi ini, Salam perdamaian.
- Terakhir yaitu, terimakasih untuk diri sendiri yang sudah mampu melawan rasa malas serta semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat Penulis selesaikan

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi dan komunikasi membuat kebutuhan masyarakat akan informasi yang cepat dan tepat semakin tinggi. Keadaan ini didukung dengan Smartphone berbasis android yang dapat menciptakan ataupun mengembangkan aplikasi-aplikasi baru yang bertujuan untuk mempermudah dan memenuhi berbagai kebutuhan yang cepat dan mudah berkat algoritma. Algoritma sendiri adalah urutan langkah-langkah logis yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan cara mengkonversikan sebuah permasalahan ke bahasa pemrograman. Algoritma K-Nearest Neighbor (KNN) adalah sebuah algoritma yang digunakan untuk mengklasifikasikan objek baru berdasarkan atribut dan training sample. Disisi lain, Kos ialah suatu usaha yang menyediakan tempat tinggal untuk sementara akan tetapi dalam proses pencariannya masih dilakukan secara konvensional dengan mengelilingi beberapa gang, komplek, dan lorong perumahan yang belum tentu ada kos-kosan yang tersedia dilokasi tersebut. Hal ini dianggap kurang efektif dan sangat mempersulit bagi orang-orang yang belum memiliki kendaraan dalam proses pencariannya atas hal tersebut di temukan sebuah masalah yaitu sulitnya mencari informasi kos yang ada di Palembang dikarenakan keterbatasan akses dalam pencarian kos, maka diperlukan suatu aplikasi untuk memecahkan masalah tersebut.

**Kata Kunci:** Algoritma K-Nearest Neighbor, Aplikasi, Android, Pencarian Kos

## **ABSTRACT**

*Advances in technology and communication make the community's need for fast and precise information even higher. This situation is supported by Android-based smartphones that can create or develop new applications that aim to simplify and fulfill various needs quickly and easily thanks to algorithms. The algorithm itself is a sequence of logical steps used to solve a problem by converting a problem to a programming language. The K-nearest neighbor (KNN) algorithm is an algorithm used to classify new objects based on attributes and training samples. On the other hand, a boarding house is a business that provides a place to live temporarily, but in the search process, it is still carried out conventionally by going around several alleys, complexes, and residential alleys where there are not necessarily boarding houses available in that location. This is considered ineffective and very difficult for people who don't have a vehicle in the search process for this matter. A problem is found, namely the difficulty of finding boarding house information in Palembang due to limited access to searching for boarding houses, so an application is needed to solve this problem.*

**Keyword:** *K-Nearest Neighbor Algorithm, Application, Android, Kos Search*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT, karena hanya atas rahmat dan hidayah-nya. Laporan Skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Dalam melakukan penelitian Skripsi dan menyusun Laporan ini, penyusun telah melibatkan berbagai pihak, untuk itu tidak lupa ucapan terima kasih penyusun sampaikan kepada

1. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Bapak Dr. Ir. Kiagus Ahmad Roni, S.T., M.T.,IPM, ASEAN ENG selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak Karnadi, S. Kom., M.Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi
4. Bapak Jimmie, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen pembimbing utama tugas akhir yang memberikan banyak masukan dan ide penelitian, memberikan informasi referensi yang penulis butuhkan dan bimbingan hingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Ibu Meliyana Winda, S. Kom., M.Kom sebagai Dosen pembimbing pedamping tugas akhir yang telah mengarahkan dan memberikan dukungan berupa ilmu yang di berikan, Beliau selalu meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan sabar dan ikhlas untuk membantu.
6. Orang Tua Tercinta dan Keluarga yang telah memberikan bantuan, doa, motivasi, semangat dan dukungan moril maupun material selama kuliah hingga sampai sekarang.



7. Sekar Pawestri yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis supaya dapat menyelesaikan proposal penelitian tepat waktu.
8. Dan diri sendiri yang sudah mampu melawan rasa malas serta semua pihak yang telah membantu sehingga proposal penelitian ini dapat Penulis selesaikan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini dan jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan yang penulis miliki sehingga tidak menutup kemungkinan adanya kekeliruan dalam penulisan proposal penelitian ini. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga penulis dapat melakukan lebih baik lagi kedepannya.

Palembang, Agustus 2023



Muhammad Yusril Aidil Rohim

162019055

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.6.1 Manfaat Untuk Mahasiswa .....	5
1.6.2 Manfaat Untuk Penyedia Kos .....	6
1.6.3 Manfaat Untuk Universitas Muhammadiyah Palembang.....	6
1.7 Sistematika Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	8
2.1.1 Sistem .....	8
2.1.2 Informasi.....	9
2.1.3 Sistem Informasi.....	9
2.1.4 Sistem Rekomendasi.....	10
2.1.5 Aplikasi.....	11

2.1.6 Aplikasi Mobile .....	12
2.2 Peralatan Pendukung.....	13
2.2.1 UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ) .....	13
2.2.2 Java .....	19
2.2.3 Figma .....	19
2.2.4 Android Studio .....	20
2.2.5 Android SDK ( <i>Software Development Kit</i> ) .....	20
2.3 Algoritma K-Nearest Neighbor.....	21
2.4 Metode Prototype.....	22
2.5 Penelitian Sebelumnya.....	24

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	29
3.2 Jadwal Penelitian .....	29
3.3 Alat.....	30
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.5 Kerangka Penelitian .....	31
3.6 Gambaran Sistem yang Berjalan.....	34
3.7 Gambaran Sistem yang Diusulkan.....	35
3.8 Metode Pengembangan Sistem.....	35
3.9 Perancangan Sistem .....	37
3.9.1 Use Case Diagram .....	37
3.9.2 Activity Diagram .....	38
3.9.3 Class Diagram.....	44
3.9.4 Sequence Diagram .....	45
3.10 Perancangan Interface .....	47

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Implementasi Aplikasi Pencarian Kost.....	52
4.2 Tampilan Halaman Awal .....	52
4.3 Tampilan Halaman Login .....	53
4.4 Tampilan Halaman Daftar.....	53

4.5 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Pencari Kost .....	54
4.6 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Pemilik Kost.....	55
4.7 Tampilan Halaman Detail Kost .....	56
4.8 Tampilan Halaman Pencarian Kost .....	57

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran .....	59

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Use Case Diagram .....	13
Tabel 2.2 Activity Diagram.....	15
Tabel 2.3 Class Diagram .....	16
Tabel 2.4 Sequence Diagram.....	17
Tabel 2.5 Penelitian Sebelumnya .....	24
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Alat .....	30

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Metode Prototype .....	23
Gambar 3.1	Tempat Penelitian .....	29
Gambar 3.2	Kerangka Penelitian.....	32
Gambar 3.3	Gambaran Sistem yang Berjalan .....	34
Gambar 3.4	Gambaran Sistem yang Diusulkan .....	35
Gambar 3.5	Use Case Diagram .....	37
Gambar 3.6	Activity Diagram Pendaftaran .....	39
Gambar 3.7	Activity Diagram Pencari Kos.....	40
Gambar 3.8	Activity Diagram Penyewaan Kos .....	41
Gambar 3.9	Activity Diagram Pemilik Kos .....	43
Gambar 3.10	Class Diagram.....	44
Gambar 3.11	Sequence Diagram Daftar Akun.....	45
Gambar 3.12	Sequence Diagram Login .....	46
Gambar 3.13	Halaman Awal .....	47
Gambar 3.14	Tampilan Halaman Login.....	48
Gambar 3.15	Tampilan Halaman Daftar Awal.....	49
Gambar 3.16	Tampilan Halaman Daftar Akun .....	49
Gambar 3.17	Tampilan Halaman Dashboard Pencari Kost.....	49
Gambar 3.18	Tampilan Halaman Dashboard Pemilik Kost .....	50
Gambar 3.19	Tampilan Halaman Pencarian Kost .....	50
Gambar 3.20	Tampilan Halaman Detail Kost .....	51
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Awal .....	52
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Login .....	53
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Daftar.....	54
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Dashboard Pencari Kost .....	55
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Dashboard Pemilik Kost .....	56
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Detil Kost .....	57
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Pencarian Kost .....	58

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan komunikasi membuat kebutuhan masyarakat akan informasi yang cepat dan tepat semakin tinggi. Keadaan ini semakin mendorong manusia untuk terus melakukan berbagai macam percobaan dan penelitian untuk pengembangan maupun penemuan cara-cara baru guna memberikan manfaat lebih untuk mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitasnya [1]. Internet menjadi sarana untuk mendapatkan dan menyebarkan informasi dengan cepat. Internet merupakan media informasi berbasis jaringan yang dapat diakses dimana saja dengan mudah menggunakan *smartphone*.

*Smartphone* berbasis android bersifat *opensource* yang bagi pengembang dapat menciptakan ataupun mengembangkan aplikasi-aplikasi baru. Keberadaan *smartphone* sangat membantu para pengguna untuk mempermudah dan memenuhi berbagai kebutuhan yang lebih cepat dan mudah berkat algoritma

Algoritma adalah urutan langkah logis tertentu untuk memecahkan suatu masalah. Yang ditekankan adalah urutan langkah logis, yang berarti algoritma harus mengikuti suatu urutan tertentu, tidak boleh melompat-lompat [2]. Pada dasarnya fungsi utama dari algoritma adalah untuk memecahkan suatu masalah dengan mengkonversikan sebuah permasalahan ke bahasa pemrograman.

Algoritma K-Nearest Neighbor (KNN) merupakan algoritma yang digunakan untuk mengklasifikasikan objek baru berdasarkan atribut dan *training* sample. Prinsip kerja KNN adalah dengan mencari jarak terdekat antara data yang digunakan dengan K tetangga (*neighbor*) terdekatnya dalam data *training*. Metode KNN digunakan karena memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu dapat menghasilkan data yang lebih akurat dan efektif apabila memiliki training data yang cukup besar [3].

Dari penelitian sebelumnya yang berjudul “Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbor Pada Website Rekomendasi Laptop” menghasilkan aplikasi berbasis web yang menampilkan rekomendasi laptop menggunakan data *training* yaitu data yang diisikan oleh pengguna lain yang digunakan sebagai acuan perekomendasi. Setelah itu ada data hasil pencocokan dan dua hasil rekomendasi dimana hasil rekomendasi yang pertama berasal dari data *training* dan hasil rekomendasi kedua data laptop yang telah disediakan oleh admin beserta dengan alamat website sesuai dengan merek laptop yang disarankan [4].

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Algoritma K-Nearest Neighbor dapat membantu merekomendasikan dalam pencarian laptop yang memudahkan pengguna dalam proses pencarian, termasuk juga dalam merekomendasikan pencarian kos.

Disisi lain, Kos ialah suatu usaha yang menyediakan penginapan atau tempat tinggal untuk sementara yang disediakan beberapa kamar yang di dalamnya dilengkapi dengan fasilitas yang ditawarkan atau disediakan dan mempunyai harga yang ditentukan oleh pemilik kos lama waktu penyewaan



ditentukan sendiri oleh si penyewa kamar. Dalam melakukan promosi pemilik kos masih banyak yang menggunakan kertas ataupun spanduk dalam memberi informasi seperti yang bertuliskan “Terima Kost” di depan rumah ataupun dengan cara menyewa joki. Metode ini dianggap kurang efisien karena butuh biaya, waktu, maupun energi karena pencari kos ingin informasi yang lebih cepat, sedangkan ruang lingkup promosinya sebatas dimana brosur, pamflet atau spanduk dipasang di area terdekat kos-kosan tersebut[5].

Di Indonesia, khususnya Palembang, Kebutuhan akan akses informasi untuk tempat tinggal sementara atau yang biasa disebut kos sangat dibutuhkan oleh berbagai pihak, seperti masyarakat perantau yang mencari pekerjaan di Palembang, pelajar yang menempuh pendidikan atau masyarakat umum yang berpindah tempat tinggal. Dalam proses pencariannya masih dilakukan secara konvensional dengan mengelilingi beberapa gang, kompleks, dan lorong perumahan yang belum tentu ada kos-kosan yang tersedia di lokasi tersebut. Hal ini dianggap kurang efektif dan sangat mempersulit bagi orang-orang yang belum memiliki kendaraan dalam proses pencarian kos, sehingga menghabiskan waktu yang cukup lama dan menambah kerugian pencari kos baik dari segi tenaga dan material.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis mempunyai keinginan untuk merancang Aplikasi berbasis android sebagai alat untuk membantu merekomendasikan pemilihan kos dengan menggunakan algoritma K-Nearest Neighbor di kota Palembang pada perangkat android dan juga memfasilitasi penyedia rumah kos dalam mempromosikan rumah kos yang

disewakan. Dari penjelasan yang ada pada latar belakang diatas maka Penulis melakukan penelitian dengan Judul **”Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbor Untuk Mencari Kost Dikota Palembang Berbasis Android”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Sulitnya mencari informasi kos yang ada di Palembang dikarenakan keterbatasan akses pencarian kos.
2. Menghabiskan waktu, tenaga, dan biaya dalam pencarian kos.
3. Penyewa/pencari kos tidak mempunyai kendaraan pribadi untuk melakukan pencarian kos.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini yaitu **“Bagaimana Merancang Aplikasi Pencarian Kost menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbor berbasis Android?”**

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada laporan ini adalah:

1. Aplikasi rekomendasi pemilihan kos ini digunakan khusus untuk pencarian kost di kota Universitas Muhammadiyah Palembang.

2. Aplikasi yang dibuat berbasis Android dan menggunakan Algoritma K-Nearest Neighbor.
3. Dalam membangun Aplikasi android ini penulis menggunakan *Tools*, yaitu Android Studio dan Figma.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dalam hal ini yang sudah dijelaskan pada latar belakang dan rumusan masalah diatas bahwa penelitian ini bertujuan untuk **“Merancang Aplikasi Rekomendasi Pencari Kos Dalam Membantu Proses Pencarian Kos Berbasis Android.”**

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

#### **1.6.1 Manfaat Untuk Mahasiswa**

Berikut manfaat untuk mahasiswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan.
2. Mahasiswa dapat memperdalam keahlian dalam membangun dan perancangan aplikasi rekomendasi pencarian kos menggunakan basis android.

3. Mahasiswa dapat membantu memudahkan pencari kos dalam mencari dan mengetahui berbagai informasi tentang kos di kota Palembang terkait ketersediaan kos-kosan.

### **1.6.2 Manfaat Untuk Penyedia Kos**

Manfaat untuk perusahaan setelah mengikuti proses kegiatan kerja praktik adalah sebagai berikut:

1. Penyedia kos dapat memanfaatkan dalam melakukan promosi terhadap kos-kosannya dengan jangkauan yang membutuhkan dan terarah.
2. Penyedia kos juga dapat menjalankan bidang usahanya dalam mengelola kos-kosan.

### **1.6.3 Manfaat Untuk Universitas Muhammadiyah Palembang**

Manfaat untuk Universitas Muhammadiyah Palembang setelah mengikuti proses kegiatan kerja praktik adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang dapat digunakan oleh Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.

## **1.7 Sistematika Penelitian**

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan proposal penelitian ini dikelompokkan menjadi sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang, indentifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisikan tinjauan pustaka landasan teori, peralatan pendukung, dan penelitian sebelumnya.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang manajemen penelitian, waktu penelitian, tempat penelitian, jadwal penelitian, kerangka penelitian, metode pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil dan isi dari penelitian yang dilakukan sehingga selanjutnya bisa menentukan hasil dari kesimpulan penelitian.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diambil dari analisis perbab terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. M. Iqbal, R. R. Isnanto, dan R. Kridalukmana, “Perancangan Aplikasi Mobile Location Based Service (LBS) Untuk Lokasi Penyewaan Rumah Kos Di Kota Semarang Berbasis Android,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 3, no. 2, hlm. 198–206, 2015, doi: 10.14710/jtsiskom.3.2.2015.198-206.
- [2] Evi Lestari Pratiwi, *Konsep Dasar Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java*. Poliban Press, 2020.
- [3] H. Leidiyana, “PENERAPAN ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR UNTUK PENENTUAN RESIKO KREDIT KEPEMILIKAN KENDARAAN BEMOTOR,” 2013.
- [4] C. A. Rahardja dan H. Agung, “Rahardja, Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbor Pada Website Rekomendasi Laptop 75 Implementasi Algoritma K-Nearest Neighbor Pada Website Rekomendasi Laptop.”
- [5] F. Teknik dan D. Komputer, “PERANCANGAN APLIKASI E-KOST BERBASIS ANDROID DI KOTA BATAM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA.”
- [6] Hutahaeen, “Perancangan Sistem Web Inventory Barang,” *Jurnal Ilmiah komputer Akuntansi*, hlm. 1–20, 2015.
- [7] A. Rusmana, “Pengantar Pengolahan Data dan Informasi,” *Skom4437/Modul*, hlm. 2, 2015.
- [8] N. alwariando Niko alwariando and Meilyana Winda Perdana, “Designing an information system for incoming and outgoing mail at the sukaraja village head office prabumulih selatan district,” *Int. J. Cist.*, vol. 1, no. 02, pp. 53–57, 2022, doi: 10.56481/cister.v1i02.95.
- [9] J. M.Kom, “Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 43 Palembang,” *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, p.

98, 2020, doi: 10.32502/digital.v1i2.2370.

- [10] M. Si. Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., “KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI ( Review ),” *Lecture Notes : Sistem Informasi*, hlm. 1–10, 2012.
- [11] L. McGinty dan B. Smyth, “Adaptive Selection: An Analysis of Critiquing and Preference-Based Feedback in Conversational Recommender Systems,” *International Journal of Electronic Commerce*, vol. 11, no. 2, hlm. 35–57, 2006, [Daring]. Available: <http://www.jstor.org/stable/27751211>
- [12] F. Ricci, L. Rokach, B. Shapira, dan P. Kantor, *Recommender Systems Handbook*. 2011. doi: 10.1007/978-0-387-85820-3.
- [13] P. Bisnis Berbasis E-Commerce, B. Huda, dan B. Priyatna, “Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk,” 2019.
- [14] R. BANGUN APLIKASI BUKU KERJASAMA SDIT AN-NURIYAH SEKAYU Juansyah, “Jurnal TIPS : Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu,” vol. 10, no. 1, hlm. 20–28, 2020.
- [15] M. Siregar *dkk.*, “RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS MOBILE UNTUK NAVIGASI KE ALAMAT PELANGGAN TV BERBAYAR (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru) 1,” *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 2, no. 1, 2016, [Daring]. Available: [www.hostinger.co.id](http://www.hostinger.co.id)
- [16] E. Hutabri *dkk.*, “Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan,” vol. 08, no. 02, hlm. 57–64, 2019.
- [17] Muhammad Yusril Aidil, “LAPORAN KERJA PRAKTIK RANCANG BANGUN WEBSITE CLASSICO PADA SISWA BIMBINGAN ONLINE PADA DIGITAL CREATIVE,” Palembang, Jun 2022.

- [18] Yamonaha Hia, "PERANCANGAN APLIKASI E-KOST BERBASIS ANDROID DI KOTA BATAM PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA," Batam, 2021.
- [19] S. Dalis, "Rancang Bangun Sistem Informasi Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Berbasis Web," *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 19, no. 1, hlm. 1–8, 2017, doi: 10.31294/p.v19i1.1170.
- [20] P. Dwi Priambodo, "SISTEM INFORMASI PENYUSUNAN RENCANA KEGIATAN ANGGARAN TAHUNAN (RKAT) FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS BATAM BERBASIS DEKSTOP DENGAN BAHASA PEMROGRAMAN JAVA DAN MYSQL," 2019.
- [21] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Seviana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Digit*, vol. 10, no. 2, hlm. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [22] A. Zulus dan N. Daulay, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LOKASI WISATA KULINER PADA KOTA LUBUKLINGGAU BERBASIS ANDROID," *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, vol. 4, hlm. 109–115, Nov 2019, doi: 10.32767/jusim.v4i02.637.
- [23] E. Maiyana, "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa," *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 4, no. 1, hlm. 54–65, Apr 2018, doi: 10.22216/jsi.v4i1.3409.
- [24] Muhammad Ihsan Al-Hafiz, "IMPLEMENTASI ALGORITMA K-NEAREST NEIGHBOR (K-NN) DALAM PENENTUAN JENIS KUCING TUGAS AKHIR," Palangkaraya, 2021.



- [25] R. Aditya, V. Handrianus Pranatawijaya, P. Bagus Adidyana Anugrah Putra, J. Hendrik Timang, K. Palangkaraya, dan K. Tengah, "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype," 2021.
- [26] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, dan E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 1, hlm. 18–25, Apr 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.64.
- [27] P. Yoko, R. Adwiya, dan W. Nugraha, "Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn," 2019.
- [28] N. Luh Gede Pivin Suwirmayanti Program Studi Sistem Komputer STMIK STIKOM Bali Jl Raya Puputan, "Penerapan Metode K-Nearest Neighbor Untuk Sistem Rekomendasi Pemilihan Mobil Implementation of K-Nearest Neighbor Method for Car Selection Recommendation System."
- [29] L. Anshori dan R. Regasari Mardi Putri, "Implementasi Metode K-Nearest Neighbor untuk Rekomendasi Keminatan Studi (Studi Kasus: Jurusan Teknik Informatika Universitas Brawijaya)," 2018. [Daring]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [30] R. K. Niswatin, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENEMPATAN JURUSAN MAHASISWA BARU MENGGUNAKAN METODE K-NEAREST NEIGHBOR," *Cogito Smart Journal*, vol. 1.
- [31] Joysun Agape Sianturi, Nyoman Piarsa, dan Ketut Adi Purnawan, "Aplikasi Pencarian dan Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web dan Android," *Aplikasi*

*Pencarian dan Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web dan Android*, vol. 6, no. 2252–3006, 2018.

- [32] Medyantiwi Rahmawati dan Gusfa Leo Firnando, “RANCANG BANGUN APLIKASI PENCARIAN RUTE KOS-KOSAN SEKITAR UIN SUSKA RIAU BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 6, hlm. 16–25, Feb 2020.
- [33] P. Simanjuntak, A. Kecepatan, A. Data, dan D. Pranata, “Jurnal Ilmiah Informatika (JIF) Analisis Kecepatan Akses Data Pada PT Usda Seroja Batam”, [Daring]. Available: <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/jif>