

## **Aplikasi Pemilihan *Smartphone* dengan Metode *Hill Climbing Steepest Ascent***

### **ABSTRAK**

Perkembangan *smartphone* ini sangat pesat, sehingga banyaknya merek, harga, dan spesifikasi yang beragam. Maka dari itu pengguna kesulitan dalam menentukan *smartphone* yang sesuai dengan kebutuhan sehari – hari.

Dari permasalahan diatas penulis membuat Aplikasi Pemilihan *Smartphone* dengan Metode *Hill Climbing Steepest Ascent* untuk mempermudah pengguna mencari *smartphone* yang sesuai. Aplikasi ini menganalisis *masukkan* dari pengguna berupa kebutuhan dan harga.

Aplikasi dapat mengolah data yang dimasukkan oleh pengguna dan aplikasi menampilkan rekomendasi *smartphone* yang sesuai kriteria *masukkan*. Data *smartphone* diperoleh dari Toko *Smartphone* di Jogja Tronik dan data pengguna diperoleh dari testing aplikasi, kepuasan pengguna disimpan di *google form*.

Hasil dari penelitian Aplikasi Pemilihan *Smartphone* dengan Metode *Hill Climbing Steepest Ascent* adalah harga mempengaruhi pencarian *smartphone* dan metode *Hill Climbing Steepest Ascent* untuk mencari harga minimum dari data *smartphone* dan tingkat keakuratan aplikasi ini 100% yang diambil dari perbandingan antara hasil sistem dengan perhitungan manual dari *database*.

Kata Kunci : *smartphone, heuristic searching, hill climbing steepest ascent.*