

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tingkat perkembangan penggunaan teknologi informasi di Indonesia sangatlah pesat, salah satunya adalah *smartphone*, dengan berkembangnya *smartphone* penggunaan *internet* menjadi sangat tinggi untuk memenuhi kebutuhan seperti sosial media, media hiburan, komunikasi dan aplikasi produktifitas (*office, note, dll*).

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan seperti komputer, *Smartphone* memiliki spesifikasi, harga, model, dan merek yang bervariasi. Semakin banyaknya penggunaan *smartphone*, produsen berlomba untuk mengeluarkan *smartphone* yang sesuai kebutuhan pasar, hal ini menyebabkan barang yang beredar dipasar semakin banyak, sehingga pengguna sulit untuk menentukan *smartphone* yang sesuai dengan kebutuhan.

Produk telematika memberikan ruang pasar yang luar biasa di Indonesia, ini terlihat dari penjualan *smartphone* hingga 60 juta unit per tahun. Sementara itu hingga tahun 2016, terdapat 23 *electronics manufacturing service* (EMS), 42 merek dan 37 pemilik merek baik global maupun nasional, dengan total nilai investasi sebesar Rp. 7 triliun. Dengan jumlah penduduk terbesar di ASEAN, Indonesia menjadi pasar terbesar bagi perusahaan ponsel Dunia. Dalam kurun waktu lima tahun terakhir, jumlah pelanggan telekomunikasi seluler di Indonesia meningkat empat kali lipat dari 63 juta menjadi 211 juta pelanggan. Bahkan, diperkirakan jumlah telepon seluler yang beredar di Indonesia pada saat ini sebanyak 300 juta unit atau melebihi jumlah penduduk Indonesia yang sebesar 250 juta jiwa.

Dengan aplikasi ini pemilihan *smartphone* lebih mudah, untuk membantu dalam menentukan kebutuhan sehari – hari, spesifikasi, harga dan model yang diinginkan oleh pengguna, supaya pengguna tidak kesulitan memilih.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah ini adalah.

1. Bagaimana membuat aplikasi yang mempermudah pengguna untuk menentukan *smartphone* yang sesuai dengan kebutuhan sehari – hari ?

2. Bagaimana hasil penerapan Metode *Hill Climbing Steepest Ascent* untuk mempermudah pencarian *smartphone* di aplikasi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan dari pembuatan aplikasi adalah untuk membuat sistem (aplikasi) untuk mempermudah pencarian *smartphone* dengan Metode *Hill Climbing Steepest Ascent*.

1. Membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk pemilihan *smartphone* oleh pengguna dengan harga termurah dan spesifikasi yang diinginkan.
2. Untuk menguji Metode *Hill Climbing Steepest Ascent* apakah dapat diterapkan pada penelitian Aplikasi Pemilihan *Smartphone* dengan Metode *Hill Climbing Steepest Ascent*?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pengguna memilih *smartphone* sesuai dengan kebutuhan.
2. Bagi peneliti sendiri mendapatkan pengetahuan tentang Metode *Hill Climbing Steepest Ascent*.