

DAFTAR PUSTAKA

- Adharani, Y., Susilowati, E., & Purwanto, E. (2017). *Penerapan Metode Simple Hill Climbing Search Untuk Pencarian Lokasi Terdekat Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah*.
- Anam, H., Hanafi, F. S., Adifia, A. F., Ababil, A. F., & Bukhori, S. (2018). Penerapan Metode Steepest Ascent Hill Climb pada Permainan Puzzle. *Informatics Journal*, 3(2), 36-40.
- Ariyani, N. F., Fadhila, I., & Munif, A. (2020). Rekomendasi Rute Kunjungan Tempat Wisata Menggunakan Ontologi dan Algoritma A*. *Jurnal Riset dan Konseptual*.
- Dangkua, E. V., Gunawan, V., & Adi, K. (2015, March). Penerapan Metode Hill Climbing Pada Sistem Informasi Geografis Untuk Mencari Lintasan Terpendek. *Sistem Informasi Bisnis*, 19-25.
- Darnila, E., Risawandi, & Nursanti. (2019, July). Aplikasi Pencarian Rute Terdekat Lokasi Klinik Kesehatan Menggunakan Algoritma Steepest Ascent Hill Climbing. *Techsi e-Journal*, 11(2), 268-279. doi:10.29103/techsi.v11i2.1482
- Fadhillah, I., Permanasari, Y., & Harahap, E. (2017). Representasi Matriks untuk Proses Crossover Pada Algoritma Genetika untuk Optimasi Travelling Salesman Problem. *Matematika*, 1-10.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*.
- Ilmaru, V. Y., Sumah, T., Lesnussa, Y. A., & Leleury, Z. A. (2017, December). Perbandingan Algoritma Hill Climbing Dan Algoritma Ant Colony Dalam Penentuan Rute Optimum. *Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 11(2), 139-150.
- Irfan, M. (2017, December). Penyelesaian Travelling Salesman Problem (TSP) Menggunakan Algoritma Hill Climbing dan MATLAB. *Matematika*, 16(2), 13-20.

- Kartawijaya, Y. (2017). Eulerian Graf & Hamiltonian Graf. *FKIP UHAMKA (Math_H)*.
- Kurniawati, R. (2018). Perbandingan Algoritma Dijkstra Dan Algoritma Steepest Ascent Hill Climbing Dalam Menentukan Rute Terpendek (Studi Kasus: Antar Lokasi Objekwisata Di Kabupaten Serdang Bedagai).
- Nana, K. K., Prihandono, B., & Noviani, E. (2015). Penyelesaian Travelling Salesman Problem Menggunakan Metode Simple Hill Climbing. *Buletin Ilmiah Math. Stat. dan Terapannya (Bimaster)*.
- Prakoso, A. B., Ariyanto, Y., & Tri Hayati Ririd, A. R. (2017, May). Optimasi Rute Lokasi Wisata Kota Malang Menggunakan Metode Algoritma Genetika. *Jurnal Informatika Polinema*, 3(3), 48-52.
- Pratikno, A. S. (2017). Implementasi Artificial Intelligence Dalam Memetakan Karakteristik, Kompetensi, dan Perkembangan Psikologi Siswa Sekolah Dasar Melalui Platform Offline. *Proceeding KMP Education Research Conference Keluarga Mahasiswa Pascasarjana (KMP)* (pp. 18-27). Yogyakarta: Research Gate.
- Rizkidiniah, F., Yamin, M., & Muchlis, N. F. (2016). Perancangan Dan Implementasi Prototype Sistem GPS (Global Positioning System) Dan SMS Gateway Pada Pencarian Kendaraan Bermotor Berbasis Arduino Uno.
- Suyanto. (2014). *Artificial Intelligence, searching, reasoning, planning, and learning* (2 ed.). Jawa: Informatika.
- Uriawan, W., Faroqi, A., & Fathonah, R. (2015, June). Pembuatan Game Slider Puzzle Menggunakan Metode Steepest Ascent Hill Climbing Berbasis Android. *ISTEK*, 9(1), 204-221.
- Widodo, & Septyo, P. H. (2018). Pencarian Rute Terdekat Untuk Menentukan Lokasi Rumah Ibadah Pura di Kabupaten Blitar Menggunakan Algoritma A Star. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. 2 No.2.
- Zemma, L. A., Herfina, & Qur'ania, A. (2017). Penerapan Metode Steepest Ascent Hill Climbing pada Model pencarian Rute Terdekat Fasilitas Pelayanan Darurat Di Kota Bogor Berbasis Android. *e-Journal*, 1-11.