

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya hingga akhir analisis pengaruh *overclocking* terhadap kinerja sistem dalam melakukan *rendering* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam melakukan render dengan metode *shaded rendering*, komponen prosesor merupakan komponen yang bekerja melakukan *rendering*.
2. Pada metode *shaded rendering* yang dilakukan oleh aplikasi Blender 2.74 dengan menggunakan objek BMW27.blend yang disediakan oleh Blender, hasil *rendering* yang didapat dengan melakukan *overclocking* terhadap prosesor lebih cepat 3 menit 8 detik dari hasil yang didapat tanpa melakukan *overclocking*. Terlihat pada tabel 4.5.1
3. Tidak semua perangkat keras yang dilakukan *overclocking* dapat mempercepat proses *rendering*. Hal itu terlihat selisih waktu yang didapat dari pengujian pada sub bab 4.4

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Pengujian dengan menggunakan dua perangkat keras atau lebih sebagai pembanding untuk pertimbangan melakukan penggantian komponen untuk melakukan *rendering* lebih cepat.
2. Sebelum melakukan *overclocking* hendaknya mengetahui dahulu batasan – batasan perangkat keras yang digunakan
3. Diuji dengan menggunakan lebih dari satu metode *rendering* untuk mengetahui pengaruh lebih lanjut.

Penulis berharap analisa yang telah dibuat ini dapat menambah wawasan dan membantu pembaca dan pelaku *rendering* untuk dapat mengoptimalkan komponen perangkat keras yang dimiliki untuk melakukan *rendering*.