

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi dan pengujian yang dilakukan penulis, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dapat dilihat pada tabel 4.5 didapatkan bahwa *overclock* pada *processor* lebih efektif dibandingkan dengan *overclock* pada RAM saat melakukan render audio, yang artinya proses render audio dibebankan kepada *processor*.
2. Secara default waktu yang dibutuhkan untuk render audio adalah rata-rata 184.456 seconds. Perbandingan performa waktu yang dibutuhkan saat render *overclock processor* mempercepat 11.345 seconds dengan rata-rata waktu yang dibutuhkan menjadi 173.111 seconds. Sedangkan *overclock RAM* mempercepat hanya sebesar 2.173 seconds dari waktu default yaitu rata-rata *overclock RAM* adalah 182.283 seconds.
3. Jika rata-rata waktu default dibandingkan dengan rata-rata waktu yang didapat pada masing-masing *overclock* maka pada *overclock processor* mempercepat waktu render sebesar 6.5% sedangkan *overclock* pada RAM mempercepat waktu sebesar 1.18%.
4. *Overclock* pada *processor* akan sangat berpengaruh terhadap benchmark matematis, enkripsi, dan kompresi tetapi berbeda terhadap benchmark berbasis grafis yang dirender oleh CPU [12]. Yang artinya *software* Fruity Loops 20 adalah berbasis matematis, enkripsi, dan kompresi.

## 5.2 Saran

Adapun saran dari hasil penelitian yang di lakukan supaya dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya, sebagai berikut :

Dibutuhkan pendingin yang mumpuni untuk meredam panas *processor*. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencapai kecepatan frekuensi yang tinggi dengan voltase yang rendah agar daya yang dikeluarkan tidak besar.

