

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *State management* yang dipilih untuk melakukan proses pembuatan aplikasi sangat mempengaruhi kinerja aplikasi.
2. Pada pengujian yang dilakukan, *state management BLoC* lebih baik 1,44% dalam penggunaan memory pada suatu aplikasi jika dibandingkan *state management provider*.
3. Pada pengujian yang dilakukan, *state management Provider* lebih unggul 1,637% dalam parameter *CPU Load* dan unggul 4.321 ms pada total durasi jika dibandingkan *state management BLoC*.
4. Jika *developer* ingin membuat aplikasi yang lebih ringan dalam penggunaan *memory*, *developer* direkomendasikan untuk menggunakan *state management BLoC*.
5. Jika *developer* ingin membuat aplikasi yang lebih cepat dan ringan dalam proses *load CPU*, *developer* direkomendasikan untuk menggunakan *state management Provider*.
6. Penggunaan *state management provider* lebih bersifat praktis dibandingkan *state management BLoC*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pada penelitian ini, maka saran yang dianjurkan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Menambahkan parameter pengujian selain *Total Duration*, *CPU Load*, dan *Memory usage*.
2. Melakukan pengujian dengan aplikasi yang menangani data berupa API.
3. Pengujian tidak hanya dilakukan pada perangkat dengan sistem operasi *Android*, tetapi bisa juga dilakukan pada perangkat dengan sistem operasi *iOS*, *Flutter berbasis web*, atau *Flutter berbasis desktop*.

