

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari skenario pengujian yang telah dibahas, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut.

- Dengan menggunakan Teknik *Undervolt*, Konsumsi daya lebih hemat 50 % dan Penurunan Suhu 14°C tetapi ada pengurangan FPS namun masih diatas 85 FPS dengan perbandingan Konfigurasi Pabrik.
- Dampak menggunakan *Undervolt* pada *Game* dan *Rendering* adalah Konsumsi Daya dan Suhu menurun, namun FPS menurun 15 % dan Penurunan Waktu *Rendering* 3 detik.
- Dengan Konfigurasi pengurangan *Voltage* dan *Frekuensi* yang kecil tidak ada perubahan yang signifikan dengan perbandingan Konfigurasi Pabrik, maka dapat disimpulkan Konfigurasi yang terlalu sedikit tidak ada penurunan maupun kenaikan.
- Dengan Konfigurasi pengurangan *Voltage* dan *Frekuensi* yang besar Kartu Grafis tidak dapat digunakan untuk membuka aplikasi *Benchmarking*, maka dapat disimpulkan Konfigurasi yang berlebihan tidak dapat digunakan.
- Konfigurasi yang paling optimal dari segi performa dan konsumsi daya adalah konfigurasi ke - 2 karena dari fps hanya turun 5 % namun dengan konsumsi daya 40 % lebih hemat dan penurunan suhu rata rata 9°C dengan waktu render terpaut 3 detik dari kondisi *default*.

5.2 Saran

Sebagai pengembangan dan penyempurnaan terhadap penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut.

- Melakukan pengujian *undervolting* dengan kartu grafis lebih dari 1 piranti yang berbeda dengan spesifikasi CPU yang sama.
- Penelitian selanjutnya dapat menguji dengan game yang membutuhkan

spesifikasi yang lebih tinggi.

- c. Menggunakan watt meter yang lebih akurat dan dapat melakukan monitoring data secara realtime.
- d. Tempat testing dilakukan pada ruangan ber-AC untuk menjaga data agar lebih konsisten tanpa terpengaruh suhu ruangan.

