

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan dan pengujian yang dilakukan pada sistem simulasi pergerakan kawanan burung ini, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

- a. Seluruh pengujian *whitebox* dan *blackbox* yang dilakukan membuktikan bahwa sistem bekerja sesuai dengan apa yang di rencanakan
- b. Algoritma *Boids* dapat menghasilkan visualisasi pergerakan kawanan burung yang dinamis dan terlihat alami.
- c. Mengubah nilai variabel yang terdapat pada sistem dapat mengubah pergerakan kawanan burung.

5.2. Saran

Skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, dan penulis berharap semoga kekurangan tersebut dapat diperbaiki dan disempurnakan dimasa mendatang. Adapun beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut :

- a. Implementasikan *GPU Computing* untuk meringankan kinerja CPU agar dapat memberikan performa yang lebih baik.
- b. Gunakan *raycast* sebagai pada tiga aturan dasar sehingga tidak perlu melakukan perhitungan berulang tiap aturan.
- c. Gunakan aturan tambahan lainnya seperti mengikuti objek, predator, menghindari predator, kekuatan angin dan lainnya.
- d. Terapkan pada media 2D