

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai optimalisasi metode kompensasi lag menggunakan penerapan *frame rate factor* pada *game shooter multiplayer*, didapatkan hasil peningkatan presisi terbaik sebanyak 10% dan peningkatan terendah sebanyak 1%. Meskipun begitu, ada hasil pengujian yang menunjukkan penurunan presisi sebanyak 4%, namun hampir semua pengujian memiliki peningkatan keberhasilan registrasi hit.

4.2 Saran

Penelitian ini memiliki banyak kekurangan, dan berikut adalah beberapa saran untuk meningkatkan penelitian selanjutnya:

1. Mencari pengaruh lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan registrasi hit dikarenakan dalam pengujian terjadi rentang keberhasilan registrasi hit dan juga ada yang hasil dengan penerapan *frame rate* malah lebih buruk.
2. Mencari solusi untuk mengatasi *game crash* pada latensi di atas 200ms dan memiliki server yang memiliki latensi yang tinggi juga.
3. Menemukan metode sinkronisasi waktu yang lebih baik untuk mengatasi penurunan persentase keberhasilan registrasi hit pada server yang buruk dikarenakan jika server buruk memiliki waktu proses untuk dikirimkan ke semua klien sedangkan metode sinkronisasi waktu yang digunakan dalam penelitian ini belum bisa mengatasi hal tersebut.