

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan pada BAB 4, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Koneksi internet sangat berpengaruh kepada *latency* untuk setiap aksi perpindahan yang disinkronisasikan antara perangkat yang terhubung ke jaringan internet baik melalui jaringan seluler, atau wi-fi, ini berdasarkan data pada BAB 4 tabel 4.5. Koneksi internet yang dianjurkan agar game berjalan dengan lancar adalah ketika *ping* ke *server* PUN di bawah 100 ms.
2. Teknologi PUN ini cukup baik diimplementasikan pada game dengan *genre survival* ini.

#### 5.2 Saran

Teknologi PUN ini tidak terlepas dari kekurangan, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya :

1. Meskipun dalam implementasi cukup baik, ke depannya perlu dilakukan optimasi pada objek-objek yang disinkronisasikan.
2. Saat ini permainan hanya dapat menampung 20 koneksi *player* serentak, diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat menampung koneksi *player* lebih banyak.