

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

1. Penggunaan *Game Theory* pada skema 5 *user* mendapatkan dua kondisi sistem yang berbeda, yaitu kondisi fisibel dan kondisi tidak fisibel. Pada saat kondisi fisibel semua *user* mampu mencapai *power* dan SINR target yang konvergen. Hal ini dipengaruhi oleh persebaran *user* yang jaraknya telah dibatasi. Sedangkan pada saat kondisi sistem tidak fisibel, *user* tidak dapat mencapai *power* dan SINR target yang konvergen dikarenakan tidak ada pembatasan untuk posisi *user*nya.
2. Dengan menggunakan *Game Theory* Koskie Gajic dan Al Gumaiei pada penelitian ini juga mampu mencapai SINR target yang telah ditentukan, yaitu SINR target FUE sebesar 16,9 dB dan MUE sebesar 23,3 dB. Akan tetapi *Game Theory* Al Gumaiei tidak mampu mencapai target yang telah ditentukan, maka metode *Game Theory* Koskie Gajic layak di implementasikan.

#### **B. SARAN**

1. Melanjutkan penelitian dengan menggunakan metode *power control game* yang lain seperti, Zhao Chenglin, Luyong Zhang, Thalabani, Proposed PCG.
2. Melanjutkan penelitian dengan menambahkan skema user lebih banyak.