BAB IV

PRODUK AKHIR DAN DISKUSI

4.2 Spesifikasi dari Produk Akhir

Hasil akhir yang didapat dalam perancangan ini merupakan bentuk permodelan pemancar wireless sampai pada perangkat atau alat *wireless* yang digunakan jaringan tersebut. Secara keseluruhan dapat dijelaskan produk akhir yang dihasilkan sebagai berikut terkait dengan kerja sistem frekuensi keseluruhan:

4.3 Analisis Kritis atas Produk Akhir

Pengujian *bandwidth* dilakukan dengan pengukuran di sisi pelanggan. Dengan hasil yang memuaskan tetapi masih adanya kekurangan dalam pengambilan *bandwidth* sehingga tidak dapat di tampilkan dengan sempurna sehingga perlu di pointing kembali antena atau *routing* dalam *software wireless*, frekuensi, *power* dan data rate, supaya mendapatkan nilai *bandwidth* yang di butuh oleh pihak pelanggan. Untuk menambah performa dari alat tersebut sehingga lebih tahan lama lebih baik menggunakan *power wireless* yang sesuai dengan kebutuhan. Sebelum jaringan terkoneksi pada pelanggan kita perlu survey terlebih dahulu bagaimana tempat yang mau di pasang antena, yang sangat penting dalam *wireless* ini menentukan tingkat *loss* pada sisi antenna,bila terhalang dengan pohon bisa mengubah frekuensi 2,4GHz karena frekuensi 2,4GHz ini polarisasi berbeda dengan frekuensi 5,8GHz

4.4 Pelajaran yang Diperoleh

Penelitian ini memberikan efek pengetahuan bagi penulis. Dalam proses penelitian dan perancangan penulis mendapatkan pengetahuan dalam pengelolaan proyek dan sistematika perancangan sehingga untuk kedepannya dapat dilakukan pengembangan kearah produksi antena yang ditawarkan ke perusahaan–perusahaan. Penelitian ini juga memberikan efek psikologis bagi penulis dimana sistem tekanan dalam pekerjaan sangat dirasakan penulis terkait dengan *schedule* perancangan dan kebutuhan perusahaan.

Penelitian ini juga memberikan ketrampilan khusus bagi penulis dalam proses perancangan *hardware* yaitu perangkat elektronik dan perangkat *software* sampai integrasi keduanya sehingga sangat memberikan efek keterampilan pada penulis. Proses perancangan *hardware* dan *software* membutuhkan logika pemikiran yang cukup tajam terkait dengan perancangan perangkat yang solutif terhadap permasalahan riil sehingga penanganan rancangan harus memperhatian kebutuhan lapangan.

Proses perancangan menjadi pengalaman penting bagi penulis, perubahan yang terjadi dalam proses perancangan menambah pengetahuan penulis dalam sistematika penelitian dan perancangan, dimana perancangan diorientasikan pada kebutuhan lapangan atau analisa permasalahan sehingga perubahan yang terjadi tidak menjadi permasalahan dalam proses perancangan terkait kebutuhan.