

INTISARI

Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi, menyebabkan perangkat komputer menjadi suatu kebutuhan di setiap sektor, misalnya sektor industri, perbankan, rumah tangga, rental komputer, rental *game* dan sebagainya. Lamanya waktu penggunaan komputer dengan fasilitas yang tidak nyaman dapat menyebabkan gangguan kesehatan. Salah satu fasilitas yang digunakan adalah meja komputer. Oleh karena itulah meja komputer ergonomis penting. Tujuan dalam skripsi ini adalah merancang ulang meja komputer ergonomis yang ditinjau dari aspek kenyamanan dan produktifitas.

Penelitian tugas akhir ini dimulai dari identifikasi masalah yang ada pada pengguna meja komputer yang saat ini digunakan, pengujian kenyamanan dan produktivitas meja komputer yang saat ini digunakan, perancangan ulang, pemilihan rancangan terbaik menggunakan metode Skrining, pengujian meja komputer hasil rancangan ulang dan terakhir membandingkan hasil uji kenyamanan dan produktivitas meja komputer yang saat ini digunakan dan meja hasil rancangan ulang. Indikator kenyamanan berkisar antar skor 1(sangat nyaman) sampai dengan 5 (sangat tidak nyaman). Untuk mengukur produktivitas digunakan *software counter strike*, dimana terjadi pertempuran antara teroris dan *counter* teroris sedangkan pemain bebas memilih akan berperan sebagai teroris atau *counter* teroris. Produktivitas diukur dengan menjumlahkan banyaknya musuh yang mampu dimusnahkan per sesi (15 menit). Data kenyamanan dan produktivitas diperoleh menggunakan cara wawancara langsung pada responden (*Gamer*). Sedangkan data antropometri pengguna meja dan data ukuran meja diadopsi dari Nurmianto (1996). *Software-software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *software game "counter strike"* sebagai obyek pengukuran produktivitas dan *SPSS 10 for Windows* untuk analisis data. Sedangkan *hardware* yang digunakan meliputi : *monitor, key board, mouse, speaker* dan *CPU*. Responden pada penelitian ini adalah *gamer* yang berjumlah 35 orang dengan kualifikasi sebagai berikut : Umur 18-30 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan pengalaman bermain "*counter strike*" minimum 20 jam. Pengukuran nyaman dan produktivitas dilakukan setelah permainan berlangsung 5 jam.

Hasil penelitian ini adalah sebuah rancangan meja komputer ergonomis yang dapat meningkatkan kenyamanan dan produktivitas kerja pada pengguna. Peningkatan kenyamanan ini ditunjukkan dengan meningkatnya skor kenyamanan pada variabel bahu kanan (49,62%), lengan atas (51,37%) dan pergelangan tangan (60,91%). Kenyamanan ini juga berpengaruh positif terhadap produktivitas, sehingga terjadi peningkatan produktivitas sebesar 25%.