



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	iii
<b>NASKAH SOAL TUGAS AKHIR</b>	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	v
<b>INTISARI</b>	vi
<b>KATA PENGANTAR</b>	vii
<b>DAFTAR ISI</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xii
<b>DAFTAR TABEL</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah dan Asumsi	2
1.3.1. Batasan Masalah	2
1.3.2. Asumsi	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	4
2.1. Ergonomi	4
2.1.1. Definisi	4
2.1.2. Aspek-aspek Ergonomi dalam Perancangan Stasiun Kerja	4
2.1.3. Macam Disiplin dan Keahlian Kerja yang Terkait dengan Perancangan Stasiun Kerja	5
2.2. Ekonomi Gerakan ( <i>Motion Economy</i> )	6
2.2.1. Prinsip-prinsip Ekonomi Gerakan	
2.2.2. Prinsip Ekonomi Gerakan Dihubungkan dengan Tempat Kerja Berlangsung	
2.2.3. Efisiensi Ekonomi Gerakan dan Pengaturan Fasilitas Kerja	8
2.3. Studi Gerakan untuk Menganalisis Metode Kerja yang Efektif dan Efisien	8
2.4. Anthropometri	9
2.4.1. Definisi	9
2.4.2. Aplikasi Data Anthropometri dalam Perancangan Produk	9
2.5. Sikap Posisi Kerja	10
2.6. <i>Rapid Upper Limb Assessment (RULA)</i>	11
2.7. Perancangan dan Pengembangan Produk	14
2.8. Identifikasi Kebutuhan Pelanggan	16

<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN</b>	19
3.1. Alat Penelitian	19
3.1.1. Alat pada Tahap Pengumpulan Data	19
3.1.2. Alat pada Tahap Pengolahan dan Analisis Data	19
3.2. <i>Flowchart</i> Metode Perancangan	21
3.2.1. Pengumpulan Data	22
3.2.2. Pengolahan Data	23
3.2.3. Pembuatan Desain	26
3.2.4. Pembuatan <i>Prototype</i>	26
3.2.5. Pengujian	26
3.2.6. Analisis	26
3.2.7. Produk Hasil Rancangan VS Produk Aktual	27
<b>BAB IV HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	28
4.1. Deskripsi Produk	28
4.1.1. Meja Komputer Lesehan Aktual	28
4.1.2. Meja Komputer Lesehan Hasil Rancangan	30
4.2. Pengukuran <i>Baseline Performance</i> pada Tingkat <i>Outcome</i>	35
4.2.1. Meja Komputer Lesehan Aktual	36
4.2.2. Meja Komputer Lesehan Hasil Rancangan	37
4.2.3. Inovasi Desain Meja Komputer Lesehan Hasil Rancangan	39
4.3. Pengujian Tingkat Kepuasan dengan <i>Wilcoxon Test</i>	40
4.4. Analisis Sikap Posisi Kerja Secara Kualitatif	42
4.4.1. Meja Komputer Lesehan Aktual	42
4.4.2. Meja Komputer Lesehan Hasil Rancangan	45
4.5. Analisis Sikap Posisi Kerja dengan Metode <i>RULA</i>	47
4.6. Pengujian Elemen Proses Kerja pada Stasiun Kerja	50
4.6. Pengujian Kesesuain Harga terhadap Desain dengan Uji Binomial	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	54
5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	55
<b>LAMPIRAN</b>	57