

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
NASKAH SOAL	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Asumsi dan Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
BAB III LANDASAN TEORI	
3.1. Definisi Ergonomi	8
3.2. Frekuensi Berkedip	9
3.3. Tampilan (<i>Displays</i>)	9
3.4. Interaksi Manusia-Komputer	11
3.5. Kinerja Membaca	12
3.5.1. Pengertian Kinerja	12
3.5.2. Membaca	12
3.6. Uji Statistik	13

3.6.1. Uji keseragaman data	13
3.6.2. Uji homogenitas data	13
3.6.3. Uji normalitas data	13
3.6.4. Uji statistik komparatif	14
3.7. <i>Statistical Power</i>	14
 BAB IV METODOLOGI PENELITIAN	
4.1. Subjek dan Lokasi Penelitian	15
4.2. Alat Penelitian	15
4.3. Pengumpulan Data	17
4.4. Prosedur Penelitian	18
4.4.1. Karakteristik dan kondisi eksperimen	18
4.4.2. Tahapan Eksperimen	18
4.5. Pengolahan Data	20
4.4.1. Uji Keseragaman Data	20
4.4.2. Uji Homogenitas Data	20
4.4.3. Uji Normalitas Data	20
4.4.4. Uji Statistik Komparatif	21
4.6. <i>Statistical Power</i>	21
 BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1. Analisis Jumlah Kata Pada Media Komputer dan Kertas	23
5.2. Analisis Tingkat Ketelitian Pada Media Komputer dan Kertas	26
5.3. Analisis Jumlah Kedipan Mata Pada Media Komputer dan Kertas	29
5.4. Analisis Kuesioner Pasca Penelitian	33
5.5. Penggunaan <i>Software Blink Detector</i> Pada Penelitian	35
 BAB VI PENUTUP	
6.1. Kesimpulan	40
6.2. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42