

ABSTRAK

UKM Infinity Jar Surabaya adalah salah satu *home industry* yang bergerak di bidang kerajinan tangan. Salah satu proses produksi di UKM tersebut yaitu proses membuat sabun cuci tangan kertas (*bubble jar*). Proses produksi tersebut masih menggunakan cara sederhana yang ditempatkan pada lantai produksi. Selama proses tersebut berlangsung, pekerja bekerja dengan posisi membungkuk, menggosok, menundukkan kepala dan gerakan berulang. Hal tersebut akan menimbulkan ketidaknyamanan saat bekerja, seperti keluhan nyeri pada punggung, pinggang, dan dapat mempengaruhi performansi kinerja pekerja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang meja kerja untuk mengurangi keluhan – keluhan yang dialami oleh para pekerja di bagian produksi. Metode penelitian ini menggunakan *Design Thinking*. Perancangan meja menggunakan antropometri dan pengambilan data uji kegunaan pada lima responden. Hasil penelitian uji kegunaan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan total skor sebesar 81, artinya secara *usability* mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa menggunakan perancangan meja kerja dengan metode antropometri yang memiliki ukuran panjang meja 70 cm, lebar 50 cm, dan tinggi 25 cm, mampu mengurangi keluhan nyeri punggung pada pekerja produksi *bubble jar* di UKM Infinity Jar Surabaya.

Kata Kunci : *Design Thinking*, Pekerja, Produksi, Antropometri

ABSTRACT

UKM Infinity Jar Surabaya is one of the home industries engaged in handicrafts. One of the production processes in these SMEs is the process of making paper hand soap (bubble jar). The production process still uses a simple method that is placed on the production floor. During the process, workers work in a bending position, rubbing, bowing their heads and repetitive movements. This will cause discomfort when working, such as complaints of pain in the back, waist, and can affect the performance of workers. This study aims to design a work desk to reduce the complaints experienced by workers in the production department. This research method uses Design Thinking. The table design uses anthropometry and usability test data collection on five respondents. The results of the usability test research using the System Usability Scale (SUS) get a total score of 81, meaning that in terms of usability getting an acceptable or feasible rating. These results indicate that using a work table design using the anthropometric method which has a table length of 70 cm, a width of 50 cm, and a height of 25 cm, is able to reduce complaints of back pain in bubble jar production workers at UKM Infinity Jar Surabaya.

Keywords: *Design Thinking, Worker, Production, Anthropometry*