

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	3
1.4. Pertanyaan Penelitian (<i>Research Questiion/s</i>)	4
1.5. Tujuan Penelitian (<i>Research Objectives</i>)	4
1.6. Batasan Masalah.....	4
1.7. Ruang Lingkup Penelitian (<i>Scope</i>).....	4
1.8. Manfaat Penelitian.....	5
1.9. Sistematika Penulisan.....	5
2.1. Penelitian Terdahulu.....	7
2.1.1. Hasil Penelitian Terdahulu	11
2.2. Kajian Teoretis	11
2.2.1. Perancangan.....	11
2.2.2. <i>Internet Cafe</i>	12
2.2.3. Pengguna <i>Internet Cafe</i>	13
2.2.4. Aktivitas Pengguna <i>Internet Cafe</i>	13
2.2.5. Meja <i>Gaming</i>	14
2.2.6. Ergonomi	20
2.2.7. Antropometri	21
2.2.7.1.Klasifikasi Antropometri	21
2.3. Kajian Empiris.....	22

2.3.1. Observasi	22
2.3.2. Wawancara	26
2.3.3. Kuesioner.....	29
2.3.4. Produk Eksisting.....	36
2.4. <i>Summary</i>	37
BAB III.....	39
METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1. Rancangan Penelitian	39
3.2. Metode Penelitian.....	41
3.3. Teknik Pengumpulan Data	41
3.3.1. Teknik Wawancara.....	41
3.3.2. Teknik Kuesioner	42
3.3.3. Teknik Observasi.....	42
3.3.4. Teknik Dokumentasi	43
3.3.5. Teknik Studi Pustaka.....	43
3.4. Teknik Pengolahan Data.....	44
3.5. Metode Perancangan	44
1. <i>Understand Context Of Use</i>	45
2. <i>Specify User Requirements</i>	45
3. <i>Design Solution</i>	45
4. <i>Evaluate Against Requirements</i>	45
3.6. Proses Perancangan	45
3.7. Instrumen Validasi Perancangan	46
BAB IV.....	48
KONSEP PERANCANGAN	48
4.1. Analisis Komparasi Produk Sejenis	48
4.1.1. Analisis Kebutuhan Pengguna.....	49
4.1.2. Analisis Fungsi	50
4.1.3. Analisis Ergonomi	50
4.1.4. Analisis Sistem	51
4.1.5. Analisis Material	52
4.1.6. Analisis Fitur	52
4.2. Konsep Umum.....	53
4.3. Konsep Perancangan	53

4.3.1. <i>Specify Context of Use</i>	54
4.3.2. <i>Specify Requerements</i>	54
4.3.3. <i>Specify user and organizzational</i>	54
4.3.4. <i>Evaluate design against user requirement</i>	54
4.3.5 <i>Term Of References (TOR)</i>	55
4.4. <i>Product design solution</i>	56
4.4.1. <i>Mind Mapping</i>	56
4.4.2. <i>Product Positioning/Image Chart</i>	57
4.4.3. <i>Mood Board</i>	58
4.4.4. <i>User Image</i>	59
4.4.5. <i>Flow Activity/Alur Kerja Produk</i>	59
4.4.6. <i>Blocking System/Konfigurasi Desain</i>	60
4.5. <i>Sketsa Produk</i>	63
4.5.1. <i>Sketsa Makro</i>	63
4.5.2. <i>Sketsa Mikro</i>	64
4.5.3. <i>Final Design</i>	67
4.6. <i>Gambar Teknik</i>	70
4.7. <i>Konsep Produk</i>	72
4.8. <i>Proses Produksi</i>	72
4.9. <i>Foto Produk</i>	76
4.9. <i>Validasi Produk</i>	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1. <i>Kesimpulan</i>	79
5.2. <i>Saran</i>	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84