

Daftar Isi

Abstrak	ii
Abstract	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Istilah	xiii
Daftar Lampiran	xiv
Bab I Pendahuluan	15
I.1 Latar Belakang.....	15
I.2 Rumusan Masalah.....	21
I.3 Tujuan Tugas Akhir.....	21
I.4 Manfaat Tugas Akhir.....	22
I.5 Batasan dan Asumsi Tugas Akhir.....	22
I.5.1 Batasan Tugas Akhir.....	23
I.5.2 Asumsi Tugas Akhir.....	23
I.6 Sistematika Laporan.....	23
Bab II Landasan Teori	26
II.1 Literatur.....	26
II.1.1 Alat Permainan Edukatif.....	26
II.1.2 Kemampuan Kognitif.....	28
II.1.3 Antropometri.....	31
II.1.4 Pengembangan Produk.....	32
II.1.5 <i>Quality Function Deployment</i>	35
II.2 Pemilihan Metode / Kerangka Kerja.....	38
Bab III Metode Penyelesaian Masalah	41
III.1 Sistematika Penyelesaian Masalah.....	41
Bab IV Penyelesaian Permasalahan	46
IV.1 Pengumpulan Data.....	46

IV.1.1 Data Primer	46
IV.1.2 Data Sekunder	47
IV.2 Pengolahan Data dan Pembahasan.....	50
IV.2.1 Identifikasi <i>Customer Needs</i>	50
IV.2.2 <i>Degree of Importance</i>	53
IV.2.3 <i>Technical Responses</i>	54
IV.2.4 <i>Target Specifications</i>	55
IV.2.5 <i>Relationship</i>	56
IV.2.6 <i>Technical Responses Priorities</i>	58
IV.2.7 <i>Technical Correlations</i>	59
IV.2.8 <i>House of Quality</i>	62
IV.2.9 <i>Concept Generation</i>	63
IV.2.10 <i>Concept Selection</i>	77
IV.2.11 <i>Final Spesification</i>	80
IV.2.12 Perancangan Hasil Usulan	86
IV.3 Verifikasi Hasil	92
Bab V Validasi, Analisis Hasil, dan Implikasi.....	94
V.1 Validasi	94
V.2 Analisis Penyelesaian Masalah	96
V.2.1 Analisis Antropometri.....	96
V.3 Analisis Implementasi	97
V.4 Implikasi Tugas Akhir.....	101
Bab VI Kesimpulan dan Saran	103
VI.1 Kesimpulan	103
VI.2 Saran	103
Daftar Pustaka.....	104
Lampiran	108
Lampiran A <i>Degree of Importance</i>	108
Lampiran B Gambar Teknik Alat Permainan Edukatif.....	109
Lampiran C Dokumentasi	114