

ABSTRAK

Berangkat dari misi Universitas Kristen Maranatha yang ingin mengembangkan cendekiawan yang handal, salah satunya adalah melalui pengembangan fasilitas belajar mengajarnya. Fasilitas belajar mengajar yang akan dikembangkan adalah pembangunan Lab. Komputer. Untuk mendapatkan suasana yang kondusif, pembangunan Lab. Komputer harus dirancang dengan baik. Perancangan tersebut meliputi perancangan fasilitas fisik, lingkungan fisik, dan pengaturan tata letak fasilitas fisik tersebut. Perancangan ini bertujuan agar lingkungan kerja yang tercipta dalam Lab. Komputer dapat memberikan kenyamanan dan aman saat digunakan. Penelitian dilakukan di ruangan H-B₁06 Basement 1 Gedung Laboratorium Teknik Industri yang akan dijadikan sebagai Lab. Komputer.

Untuk mendapatkan fasilitas yang aman dan nyaman saat digunakan, maka dalam perancangannya harus memperhatikan segi ergonomis. Perancangan yang dilakukan akan menggunakan anthropometri statis mahasiswa. Data anthropometri yang digunakan sebelumnya harus melalui proses pengujian data terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian yang dilakukan adalah uji kenormalan, keseragaman, dan kecukupan data.

Hasil perancangan fasilitas selanjutnya akan diatur tata letaknya dalam ruangan. Pengaturan tata letak fasilitas fisik dalam ruangan harus dilakukan dengan baik agar fasilitas fisik tersebut tertata rapi dan teratur dalam ruangan. Sehingga saat penggunaannya, fasilitas fisik yang digunakan dapat memberikan rasa aman dan nyaman serta tidak merugikan dari segi kesehatan sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Perancangan desain *layout* dalam ruangan berdasarkan kondisi dalam ruangan dan sudut pandang mahasiswa ke tempat dimana pengajar memberikan penjelasan. Sudut pandang ini diatur sedemikian rupa agar mahasiswa tidak perlu terlalu banyak menggunakan gerakan tambahan saat melihat ke tempat pengajar memberikan materi perkuliahan. Karena dengan menggunakan gerakan tambahan, mahasiswa akan merasa cepat lelah dan menimbulkan ketidaknyamanan.

Dengan desain *layout* yang dibuat penulis dalam penelitian ini, diharapkan mahasiswa dapat merasa nyaman dan aman saat melakukan aktivitasnya dalam Lab. Komputer.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1 – 1
1.2. Identifikasi Masalah	1 – 3
1.3. Pembatasan Masalah dan Asumsi	1 – 4
1.4. Perumusan Masalah	1 – 5
1.5. Tujuan Penelitian	1 – 5
1.6. Manfaat Penelitian	1 – 6
1.7. Sistematika Penulisan	1 – 6
 BAB 2 STUDI PUSTAKA	
2.1. Ergonomi	2 – 1
2.1.1. Display	2 – 3
2.1.2. Anthropometri	2 – 4
2.1.2.1. Anthropometri Statis	2 – 4
2.1.2.2. Jenis Dimensi Anthropometri Statis yang Digunakan	2 – 5
2.1.2.3. Anthropometri Dinamis	2 – 8
2.2. Konsep Perancangan dan Pengukuran	2 – 8
2.2.1. Teknik Perancangan	2 – 8
2.2.2. Karakteristik Perancangan	2 – 9
2.3. Tingkat Kepercayaan dan Tingkat Ketelitian	2 – 10
2.4. Pengujian Data	2 – 11

2.4.1. Uji Kenormalan Data	2 – 11
2.4.2. Uji Keseragaman Data	2 – 14
2.4.3. Uji Kecukupan Data	2 – 16
2.5. Persentil	2 – 17
2.6. Aspek Fisiologis Duduk	2 – 19
2.7. Prosedur Pengaturan Stasiun Kerja Berkomputer	2 – 20
2.7.1. Meja Komputer	2 – 20
2.7.2. Kursi Komputer	2 – 22
2.7.3. Monitor	2 – 24
2.7.4. <i>Mouse dan Keyboard</i>	2 – 24
2.8. Spesifikasi Lingkungan Kerja Pada Ruang Berkomputer	2 – 26
2.8.1. Pencahayaan	2 – 26
2.8.2. Temperatur	2 – 28
2.9. Ruang Pandang	2 – 30
2.10. Penilaian Konsep (<i>Concept Scoring</i>)	2 – 34

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Penelitian Pendahuluan	3 – 3
3.2. Identifikasi Masalah	3 – 3
3.3. Pembatasan Masalah dan Asumsi	3 – 4
3.4. Perumusan Masalah	3 – 4
3.5. Tujuan Penelitian	3 – 4
3.6. Studi Pustaka	3 – 4
3.7. Pengamatan dan Pengumpulan Data	3 – 5
3.8. Pengolahan Data	3 – 6
3.9. Analisis	3 – 8
3.10. Perancangan dan Pengaturan <i>Layout</i>	3 – 9
3.11. Analisis Hasil Perancangan dan Pengaturan <i>Layout</i>	3 – 11
3.12. Pemilihan <i>Layout</i> Keseluruhan Dengan <i>Concept Scoring</i>	3 – 12
3.13. Kesimpulan dan Saran	3 – 12

BAB 4 PENGUMPULAN DATA

4.1. Data Umum Universitas Kristen Maranatha	4 – 1
4.1.1. Sejarah Singkat Universitas Kristen Maranatha	4 – 1
4.1.2. Struktur Organisasi Universitas Kristen Maranatha	4 – 4
4.2. Data Anthropometri Statis	4 – 6
4.3. Data Ruangan H-B ₁ 06	4 – 7
4.3.1. Deskripsi Singkat Ruangan H-B ₁ 06	4 – 7
4.3.2. Deskripsi Singkat Fasilitas Fisik dan Lingkungan Fisik Ruangan H-B ₁ 06	4 – 13
4.4. Data Fasilitas Fisik Ruangan H-B ₁ 06	4 – 15
4.4.1. Rincian Pintu Ruangan H-B ₁ 06	4 – 15
4.4.2. Rincian Jendela Ruangan H-B ₁ 06	4 – 16
4.4.3. Rincian Jendela Kecil / Ventilasi Ruangan H-B ₁ 06	4 – 23
4.5. Data Lingkungan Fisik Ruangan H-B ₁ 06	4 – 26
4.5.1. Rincian Pencahayaan Ruangan H-B ₁ 06	4 – 26
4.5.2. Rincian Suhu Ruangan H-B ₁ 06	4 – 30
4.6. Data Fasilitas yang Digunakan	4 – 30

BAB 5 PENGOLAHAN DATA DAN ANALISIS

5.1. Pengolahan Data Anthropometri Statis	5 – 1
5.2. Analisis Pengolahan Data Anthropometri Statis	5 – 16
5.3. Analisis Data yang Diperlukan	5 – 18
5.3.1. Analisis Ruangan H-B ₁ 06	5 – 19
5.3.2. Analisis Fasilitas Fisik Ruangan H-B ₁ 06	5 – 19
5.3.2.1. Analisis Pintu Ruangan H-B ₁ 06	5 – 20
5.3.2.2. Analisis Jendela Ruangan H-B ₁ 06	5 – 23
5.3.2.3. Analisis Ventilasi / Jendela Kecil Ruangan H-B ₁ 06	5 – 24
5.3.3. Analisis Lingkungan Fisik Ruangan H-B ₁ 06	5 – 25
5.3.3.1. Analisis Pencahayaan Dalam Ruangan H-B ₁ 06	5 – 25
5.3.3.2. Analisis Suhu Dalam Ruangan H-B ₁ 06	5 – 26

BAB 6 PERANCANGAN DAN ANALISIS HASIL RANCANGAN

6.1. Perancangan Ruang H-B ₁ 06	6 – 1
6.2. Perancangan Fasilitas Fisik Lab. Komputer	6 – 3
6.2.1 Perancangan Meja Komputer	6 – 3
6.2.1.1. Penentuan Data dan Harga yang Digunakan Dalam Perancangan Meja Komputer	6 – 3
6.2.1.2. Rancangan Desain Meja Komputer	6 – 6
6.2.1.3. Penentuan Data dan Harga yang Digunakan Dalam Perancangan Sandaran Kaki Pada Meja Komputer	6 – 11
6.2.1.4. Rancangan Desain Sandaran Kaki Meja Komputer	6 – 12
6.2.2 Perancangan Kursi Komputer	6 – 14
6.2.2.1. Penentuan Data dan Harga yang Digunakan Dalam Perancangan Kursi Komputer	6 – 15
6.2.2.2. Rancangan Desain Kursi Komputer	6 – 17
6.2.3 Perancangan Loker	6 – 20
6.2.3.1. Penentuan Data dan Harga yang Digunakan Dalam Perancangan Loker	6 – 21
6.2.3.2. Rancangan Desain Loker	6 – 22
6.2.4 Perancangan Pintu	6 – 25
6.2.4.1. Penentuan Data dan Harga yang Digunakan Dalam Perancangan Pintu	6 – 25
6.2.4.2. Rancangan Desain Pintu	6 – 27
6.2.5 Perancangan Jendela	6 – 31
6.2.5.1. Penentuan Data dan Harga yang Digunakan Dalam Perancangan Jendela	6 – 32
6.2.5.2. Rancangan Desain Jendela	6 – 33
6.3. Perancangan Tata Letak	6 – 36
6.3.1. Tata Letak Pintu	6 – 37
6.3.2. Tata Letak Jendela	6 – 41
6.3.3. Tata Letak Loker	6 – 45
6.3.4. Tata Letak Papan Tulis	6 – 47

6.3.5. <i>Layout</i> Setempat Stasiun Kerja Berkomputer	6 – 55
6.3.6. <i>Layout</i> Keseluruhan Stasiun Kerja Berkomputer	6 – 57
6.3.7. Tata Letak LCD dan Layar	6 – 77
6.4. Perancangan Lingkungan Fisik Lab. Komputer	6 – 78
6.4.1. Pencahayaan	6 – 78
6.4.2. Suhu	6 – 82
6.5. Analisis Hasil Rancangan	6 – 85
6.5.1. Analisis Hasil Perancangan Ruangan H-B ₁ 06	6 – 85
6.5.2. Analisis Hasil Perancangan Fasilitas Fisik Lab. Komputer	6 – 86
6.5.2.1. Analisis Meja Komputer	6 – 87
6.5.2.2. Analisis Kursi Komputer	6 – 90
6.5.2.3. Analisis Loker	6 – 92
6.5.2.4. Analisis Pintu	6 – 92
6.5.2.5. Analisis Jendela	6 – 93
6.5.2.6. Analisis Panggung	6 – 93
6.5.3. Analisis Data Anthropometri Statis yang Digunakan	6 – 95
6.5.3.1. Analisis Data Anthropometri Statis yang Digunakan Untuk Meja Komputer	6 – 95
6.5.3.2. Analisis Data Anthropometri Statis yang Digunakan Untuk Sandaran Kaki	6 – 100
6.5.3.3. Analisis Data Anthropometri Statis yang Digunakan Untuk Kursi Komputer	6 – 101
6.5.3.4. Analisis Data Anthropometri Statis yang Digunakan Untuk Loker	6 – 106
6.5.3.5. Analisis Data Anthropometri Statis yang Digunakan Untuk Pintu	6 – 109
6.5.3.6. Analisis Data Anthropometri Statis yang Digunakan Untuk Jendela <i>Receptionist</i>	6 – 111
6.5.3.7. Analisis Data Anthropometri Statis yang Digunakan Untuk Panggung	6 – 112

6.5.4. Analisis Hasil Perancangan Tata Letak Fasilitas Fisik	6 – 115
6.5.4.1. Analisis Tata Letak Pintu	6 – 115
6.5.4.2. Analisis Tata Letak Jendela	6 – 116
6.5.4.3. Analisis Tata Letak Loker	6 – 118
6.5.4.4. Analisis Tata Letak Papan Tulis	6 – 118
6.5.4.5. Analisis Tata Letak LCD dan Layar	6 – 120
6.5.5. Analisis Hasil Perancangan <i>Layout</i>	6 – 124
6.5.5.1. Analisis <i>Layout</i> Setempat	6 – 124
6.5.5.2. Analisis <i>Layout</i> Keseluruhan	6 – 127
6.5.6. Analisis Hasil Perancangan Lingkungan Fisik	6 – 166
6.5.6.1. Analisis Pencahayaan	6 – 166
6.5.6.2. Analisis Suhu	6 – 167
6.6. Kekurangan dan Kelebihan <i>Layout</i>	6 – 168
6.7. Pemilihan <i>Layout</i> Keseluruhan Dengan <i>Concept Scoring</i>	6 – 171

BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan	7 – 1
7.2. Saran	7 – 6

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

KOMENTAR DOSEN PENGUJI

DATA PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
2.1.	Ketinggian Huruf yang Disarankan untuk Berbagai Macam <i>Stroke width-to-height</i> Ratio pada Jarak yang Berbeda	2 – 3
2.2.	Tabel <i>Goodness of Fit</i>	2 – 12
2.3	Rekomendasi <i>Illuminasi</i> Pelayanan Untuk Berbagai Macam Pekerjaan	2 – 27
2.4	Tabel Untuk Analisis Penilaian Konsep	2 – 34
5.1.	Tabel <i>Goodness of Fit</i> Tinggi Duduk Tegak	5 – 3
5.2.	Perhitungan Variabel Untuk Uji Keseragaman Data Tinggi Duduk Tegak	5 – 4
5.3.	Subgrup Data Tinggi Duduk Tegak	5 – 9
5.4.	Ringkasan Pengolahan Data Anthropometri Statis	5 – 15
5.5.	Hasil Pengolahan Data Anthropometri Statis	5 – 18
5.6.	Perbandingan Ukuran Pintu Aktual Dengan Ukuran Pintu Berdasarkan Data Anthropometri Statis	5 – 22
6.1.	Ringkasan Ukuran Perancangan Meja Komputer	6 – 11
6.2.	Ringkasan Ukuran Perancangan Sandaran Kaki Untuk Meja Komputer	6 – 14
6.3.	Ringkasan Ukuran Perancangan Kursi Komputer	6 – 20
6.4.	Ringkasan Ukuran Perancangan Loker	6 – 25
6.5.	Penentuan Ukuran Pintu yang akan Digunakan Dalam Lab. Komputer	6 – 29
6.6.	Ringkasan Ukuran Perancangan Pintu	6 – 31
6.7.	Ringkasan Ukuran Perancangan Jendela <i>Receptionist</i>	6 – 36
6.8.	Ringkasan Ukuran Perancangan Panggung	6 – 53
6.9.	Tinggi Lantai Untuk Kondisi Perancangan Memanjang Ke Samping	6 – 75

6.10.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Papan Tulis Untuk Kondisi <i>Layout</i> Memanjang Ke Belakang	6 – 131
6.11.	Tinggi Lantai Untuk Kondisi Memanjang Ke Belakang	6 – 135
6.12.	Perhitungan Sudut Pandang Vertikal ke Papan Tulis Untuk Kondisi <i>Layout</i> Memanjang Ke Belakang	6 – 137
6.13.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Layar Untuk Kondisi <i>Layout</i> Memanjang Ke Belakang	6 – 139
6.14.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Papan Tulis Untuk Barisan Pertama	6 – 146
6.15.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Papan Tulis Untuk Barisan Kedua	6 – 148
6.16.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Papan Tulis Untuk Barisan Ketiga	6 – 150
6.17.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Papan Tulis Untuk Barisan Keempat	6 – 152
6.18.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Papan Tulis Untuk Barisan Kelima	6 – 154
6.19.	Sudut Pandang ke Sisi Kiri Papan Tulis / θ_1 (<i>Layout</i> Memanjang ke Samping)	6 – 154
6.20.	Sudut Pandang ke Sisi Kanan Papan Tulis / θ_2 (<i>Layout</i> Memanjang ke Samping)	6 – 155
6.21.	Perhitungan Sudut Pandang Vertikal ke Papan Tulis Untuk Kondisi <i>Layout</i> Memanjang ke Samping	6 – 159
6.22.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Layar Untuk Barisan Pertama	6 – 161
6.23.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Layar Untuk Barisan Kedua	6 – 161
6.24.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Layar Untuk Barisan Ketiga	6 – 162
6.25.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Layar Untuk Barisan Keempat	6 – 162

6.26.	Perhitungan Sudut Pandang Horisontal ke Layar Untuk Barisan Kelima	6 – 163
6.27.	Sudut Pandang ke Sisi Kiri Latar / θ_1 (<i>Layout</i> Memanjang ke Samping)	6 – 163
6.28.	Sudut Pandang ke Sisi Kanan Layar / θ_2 (<i>Layout</i> Memanjang ke Samping)	6 – 164
6.29.	Penilaian dan Pemilihan <i>Layout</i> Keseluruhan Dengan <i>Concept Scoring</i>	6 – 172

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Judul	Halaman
2.1.	Perbandingan <i>width-to-height</i> Ratio	2 – 3
2.2.	Struktur Tulang Belakang Manusia	2 – 19
2.3.	Posisi Monitor ke Mata	2 – 21
2.4.	Pembagian Tiga Daerah Pada Meja Komputer	2 – 22
2.5.	Posisi Kaki Pada Saat Duduk	2 – 23
2.6.	Kursi Komputer	2 – 24
2.7.	Posisi <i>Mouse</i> dan <i>Keyboard</i>	2 – 25
2.8.	Posisi-posisi Tangan yang Salah dan Benar Dalam Menggunakan <i>Mouse</i> dan <i>Keyboard</i>	2 – 25
2.9.	Beberapa Harga Temperatur dan Pengaruhnya Terhadap Kondisi Tubuh	2 – 28
2.10.	Daerah Kenyamanan Suhu	2 – 29
2.11.	Daerah Kenyamanan Berdasarkan Suhu dan Kelembaban	2 – 30
2.12.	Daerah Pandangan Tanpa Menggerakkan Kepala dan Badan (John Croney)	2 – 31
2.13.	Daerah Pandang Horisontal Menurut John Croney	2 – 32
2.14.	Daerah Pandang Menurut Woodson	2 – 33
3.1.	<i>Flow Chart</i> Metodologi Penelitian	3 – 2
4.1.	Struktur Organisasi Universitas Kristen Maranatha	4 – 5
4.2.	Denah Ruangan H-B ₁ 06 (Tampak Atas)	4 – 9
4.3.	Posisi Kolom-kolom Horisontal di Atas Langit-langit Ruangan H-B ₁ 06 (Tampak Atas)	4 – 11
4.4.	Tinggi Ruangan H-B ₁ 06 (Tampak Depan)	4 – 12
4.5.	Pintu Ruangan H-B ₁ 06 (Tampak Depan)	4 – 16
4.6.	Jenis Jendela Ruangan H-B ₁ 06 : (a) Jendela ‘Hidup’ (b) Jendela Tetap	4 – 17

4.7.	Jendela Belakang Ruangan H-B ₁ 06 : (a) Deret Pertama (b) Deret Kedua ; (c) Deret Ketiga ; (d) Secara Keseluruhan	4 – 18
4.8.	Jendela Samping Ruangan H-B ₁ 06	4 – 20
4.9.	Jendela Depan Ruangan H-B ₁ 06 : (a) Deret Pertama (b) Deret Kedua ; (c) Deret Ketiga ; (d) Secara Keseluruhan	4 – 21
4.10.	Ventilasi / Jendela Kecil Ruangan H-B ₁ 06	4 – 24
4.11.	Letak Pintu & Jendela Dalam Ruangan H-B ₁ 06 Saat Ini (Tampak Atas)	4 – 25
4.12.	Posisi Lampu Ruangan H-B ₁ 06	4 – 27
4.13.	Kadar Cahaya Dalam Ruangan H-B ₁ 06	4 – 29
5.1.	Grafik Uji Keseragaman Data Tinggi Duduk Tegak	5 – 12
6.1.	Perancangan Lab. Komputer (Tampak Atas)	6 – 2
6.2.	Meja Komputer Hasil Perancangan : (a) Tampak Atas (b) Tampak Depan ; (c) Tampak Samping ; (d) Tiga Dimensi	6 – 10
6.3.	Sandaran Kaki Untuk Meja Komputer : (a) Tampak Depan (b) Tampak Atas	6 – 13
6.4.	Kursi Komputer Hasil Perancangan : (a) Tampak Atas (b) Tampak Depan ; (c) Tampak Samping	6 – 19
6.5.	Loker Hasil Perancangan : (a) Tampak Atas (b) Tampak Depan ; (c) Tampak Samping	6 – 24
6.6.	Pintu Hasil Perancangan : (a) Dengan Dua Buah Daun Pintu (b) Dengan Satu Buah Daun Pintu	6 – 30
6.7.	Jendela <i>Receptionist</i> Hasil Perancangan : (a) Kondisi Jendela Tertutup ; (b) Kondisi Jendela Terbuka	6 – 35
6.8.	Tata Letak Pintu (Tampak Atas)	6 – 40
6.9.	Tata Letak Jendela (Tampak Atas)	6 – 44
6.10.	Tata Letak Loker (Tampak Atas)	6 – 46
6.11.	Panggung Hasil Perancangan : (a) Tampak Depan (b) Tampak Atas ; (c) Tampak Samping ; (d) Tiga Dimensi	6 – 52
6.12.	Tata Letak Papan Tulis dan Panggung	6 - 54
6.13.	Perancangan <i>Layout</i> Setempat Stasiun Kerja Berkomputer	6 – 56

6.14.	Teknik Penyusunan Baris Dengan Penempatan Tiga Meja Dalam Satu Baris	6 – 59
6.15.	Teknik Penyusunan Baris Dengan Penempatan Dua Meja Dalam Satu Baris	6 – 61
6.16.	Perancangan <i>Layout</i> Setempat Berkapasitas Satu Orang	6 – 63
6.17.	Teknik Penyusunan Baris Dengan Penempatan Tiga Meja Dalam Satu Baris (Dimana 2 Meja Masing-masing Berkapasitas 2 Orang & 1 Meja Berkapasitas 1 Orang)	6 – 64
6.18.	Penyusunan Baris Dengan Penempatan Lima Meja Dalam Satu Baris	6 – 67
6.19.	Pandangan Horisontal Mahasiswa yang Duduk di Barisan Terdepan dan Kursi Ke-1 & 10	6 – 69
6.20.	Penyusunan Meja yang Dimiringkan Terhadap Papan Tulis	6 – 72
6.21.	Prinsip Perhitungan Tinggi Lantai	6 – 74
6.22.	Penyusunan Meja yang Dimiringkan Terhadap Papan Tulis dan Dengan Lantai yang Ditinggikan	6 – 76
6.23.	Usulan Lampu Tambahan Dalam Lab. Komputer	6 – 81
6.24.	Tata Letak AC	6 – 84
6.25.	Proyeksi Pandangan Horisontal Pada Kondisi Pertama	6 – 130
6.26.	Pandangan Vertikal Untuk <i>Layout</i> Memanjang ke Belakang	6 – 136
6.27.	Pandangan Horisontal Untuk <i>Layout</i> Memanjang ke Samping	6 – 143
6.28.	Proyeksi Pandangan Horisontal Pada Barisan Pertama	6 – 145
6.29.	Proyeksi Pandangan Horisontal Pada Barisan Kedua	6 – 147
6.30.	Proyeksi Pandangan Horisontal Pada Barisan Ketiga	6 – 149
6.31.	Proyeksi Pandangan Horisontal Pada Barisan Keempat	6 – 151
6.32.	Proyeksi Pandangan Horisontal Pada Barisan Kelima	6 – 153
6.33.	Pandangan Vertikal Untuk <i>Layout</i> Memanjang ke Samping	6 – 158

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Judul	Halaman
A	Data Anthropometri Statis	1 – 20
B	Pengolahan Data Anthropometri Statis (Pengujian Kenormalan Data, Keseragaman Data, Kecukupan Data, dan Perhitungan Persentil	1 – 81
C	Perhitungan Tinggi Lantai Untuk <i>Layout</i> Memanjang ke Belakang	1 – 4
D	Perhitungan Tinggi Lantai Untuk <i>Layout</i> Memanjang ke Samping	1 – 3
E	Tabel Distribusi Normal	1 – 2
F	Tabel χ^2 <i>Goodness of Fit</i>	1
G	Gambar Posisi Pengukuran Anthropometri Statis	1 – 3
H	Tabel Untuk Utilisasi / Penggunaan Faktor Dalam Kalkulasi Jumlah Lampu	1
I	Tabel Jenis Lampu Menurut Bentuk dan Kondisinya	1 – 3