

(2) dan *non adjustable* (1), skor sandaran tangan 4 didapatkan dari *too low* (2) hard (1) dan *non adjustable* (1), skor sandaran punggung 3 didapatkan dari no lumbar sport (2) dan *non adjustable* (1). Setelah itu nilai pada ketinggian kursi dijumlahkan dengan nilai kedalaman kursi mendapat nilai 6 dan sandaran tangan dengan sandaran punggung mendapat nilai 7, setelah ditarik matriks hasil skor nilai bagian A 7 ditambahkan durasi (1) karena lebih dari 4 jam perhari, maka skor akhir bagian A pada tabel 4.8 adalah 8.

Tabel 4.8 Penentuan Nilai Bagian A (Kursi)

		SKOR BAGIAN A							
		Sandaran Tangan & Sandaran Punggung							
		2	3	4	5	6	7	8	9
Ketinggian kursi dan Kedalaman Kursi	2	2	2	3	4	5	6	7	8
	3	2	2	3	4	5	6	7	8
	4	3	3	3	4	5	6	7	8
	5	4	4	4	4	5	6	7	8
	6	5	5	5	5	6	7	8	9
	7	6	6	6	6	7	8	8	9
	8	7	7	7	7	8	9	9	9

B. Penentuan Nilai Bagian B (Monitor dan Telepon)

Pada bagian B terdiri dari monitor dan telepon. Skor monitor 3 didapatkan dari *screen at eye* (1), *no holder* (1) dan durasi lebih dari 4 jam perhari (1) sedangkan skor pada telepon 2 didapatkan dari *too far of reach* (2) dan durasi antara 30 menit dan 4 jam perhari (0). Setelah itu kedua nilai tersebut dihitung dalam matrik penilaian. Pada tabel 4.9 hasil skor bagian B adalah 3.

Tabel 4.9 Penentuan nilai akhir bagian B

		SKOR BAGIAN B							
		3							
		Monitor							
		0	1	2	3	4	5	6	7
Telepone	0	1	1	1	2	3	4	5	6
	1	1	1	2	2	3	4	5	6
	2	1	2	2	3	3	4	6	7
	3	2	2	3	3	4	5	6	8
	4	3	3	4	4	5	6	7	8
	5	4	4	5	5	6	7	8	9
	6	5	5	6	6	8	8	9	9

C. Penentuan Nilai Bagian C (*Mouse dan Keyboard*)

Pada bagian C terdiri dari *mouse* dan *keyboard*. Skor *mouse* 2 didapatkan dari *mouse in line with shoulder* (1) dan durasi lebih dari 4 jam perhari (1), skor *keyboard* 2 didapatkan dari *wrists straight* (1) dan durasi lebih dari 4 jam perhari (1). Setelah itu kedua nilai dihitung dalam matriks penilaian. Pada tabel 4.10 skor akhir bagian C adalah 2.

Tabel 4.10 Penentuan Nilai Bagian C (*Mouse dan Keyboard*)

		SKOR BAGIAN C							
		2							
		Keyboard							
		0	1	2	3	4	5	6	7
Mouse	0	1	1	1	2	3	4	5	6
	1	1	1	2	3	4	5	6	7
	2	1	2	2	3	4	5	6	7
	3	2	3	3	3	5	6	7	8

	4	3	4	4	5	5	6	7	8
	5	4	5	5	6	6	7	8	9
	6	5	6	6	7	7	8	8	9
	7	6	7	7	8	8	9	9	9

D. Penentuan Nilai *Monitor* dan *Peripheral Score*

Pada bagian ini adalah perhitungan nilai yang didapatkan dari nilai bagian B dan nilai bagian C. Nilai bagian B dan bagian C yang didapatkan pada tahap sebelumnya kemudian dihitung menggunakan tabel matrik. Pada tabel 4.11 skor akhir nilai *monitor* dan *peripheral score* adalah 3.

Tabel 4.11 Penentuan nilai *monitor* dan *peripheral score*

		MONITOR DAN PERIPHERAL SKOR								
		3								
		Mouse dan Keyboard								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
Monitor dan Telepon	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
	3	3	3	3	4	5	6	7	8	9
	4	4	4	4	4	5	6	7	8	9
	5	5	5	5	5	5	6	7	8	9
	6	6	6	6	6	6	6	7	8	9
	7	7	7	7	7	7	7	7	8	9
	8	8	8	8	8	8	8	8	8	9
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9

E. Skor Akhir

Penentuan nilai akhir didapatkan dari matrik skor monitor (3) dan peripheral skor dengan skor kursi (8). Pada tabel 4.12 skor akhir pada pekerja pelayanan umum kecamatan Ngaglik adalah 8.

Tabel 4.12 Penentuan Skor Akhir

		Monitor dan peripheral skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kursi	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	3	3	3	3	4	5	6	7	8	9	10
	4	4	4	4	4	5	6	7	8	9	10
	5	5	5	5	5	5	6	7	8	9	10
	6	6	6	6	6	6	6	7	8	9	10
	7	7	7	7	7	7	7	7	8	9	10
	8	8	8	8	8	8	8	8	8	9	10
	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	10
	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
SKOR ROSA										8	