

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Ergonomi.....	7
2.2 Interaksi Manusia-Mesin.....	9
2.3 Display Visual.....	13
2.3.1 Penglihatan (<i>Vision</i>).....	13
2.3.2 Penyesuaikan Mata dan Tugas.....	13
2.3.3 Implikasi Warna pada Display.....	14
2.3.4 Kekontrasan Warna.....	17
2.3.5 Pelabelan dan Pemberian Tanda.....	18
2.3.6 Ukuran Simbol.....	22

2.3.7 Tombol Tekan (<i>Push Button</i>).....	23
2.4 <i>Kansei Engineering System</i> (KES).....	25
2.4.1 Prosedur Rekayasa Kansei.....	27
2.4.2 Prosedur <i>Kansei Engineering System</i>	30
2.4.3 Membangun KES.....	30
2.4.4 Aspek-aspek Penerapan KES.....	31
2.5 Skala Pengukuran.....	32
2.6 Analisis <i>Cluster</i>	35
2.6.1 Teknik Pengukuran Jarak (<i>Similary</i>).....	37
2.6.2 Macam-macam Teknik <i>Cluster</i>	37
2.7 <i>Fuzzy</i>	41
2.7.1 <i>Fuzzy Quantification</i>	43
2.7.2 <i>Fuzzy Quantification Theory I</i>	45
2.7.3 <i>Fuzzy Quantification Theory II</i>	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Subyek dan Tempat Penelitian.....	50
3.2 Jenis Data Yang Dibutuhkan.....	50
3.3 Identifikasi Variabel.....	50
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	51
3.5 Metode Pengolahan Data.....	52
3.6 Metode Analisis.....	57
3.7 Langkah-langkah Penelitian.....	57
BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA	
4.1 Pengumpulan Data.....	61
4.1.1 Data Konversi Penilaian Kata Kansei.....	61
4.1.2 Data Pemilihan Elemen Desain.....	72
4.2 Pengolahan Data	89
4.2.1 Uji Kecukupan Data Responden.....	89

4.2.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Kata Kansei.....	90
4.2.3 Pengolahan Reduksi Kata Kansei Dengan <i>Clustering</i>	92
4.2.4 Pengolahan Regresi Kata Kansei dan Elemen Desain.....	93
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Analisa Kata Kansei.....	139
5.2 Analisa Elemen Desain Produk.....	141
5.3 Persamaan Regresi Hasil <i>Fuzzy Quantification Theory II</i>	147
5.3.1 Analisa Hasil Pengolahan untuk Bentuk <i>Keypad</i>	147
5.3.2 Analisa Hasil Pengolahan untuk Bentuk Huruf.....	149
5.3.3 Analisa Hasil Pengolahan untuk Warna <i>Chasing</i>	151
5.3.4 Analisa Hasil Pengolahan untuk Bentuk <i>Chasing</i>	152
5.3.5 Analisa Hasil Pengolahan untuk Ukuran Huruf.....	154
5.3.6 Analisa Hasil Pengolahan untuk Bentuk Layar.....	155
5.3.7 Analisa Hasil Pengolahan untuk Warna <i>Keypad</i>	156
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 KESIMPULAN.....	158
6.2 SARAN.....	160
DAFTAR PUSTAKA.....	xii
LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Interaksi Kerja dalam Sistem Manusia-Mesin.....	(10)
Gambar 2.2 Contoh Huruf.....	(19)
Gambar 2.3 Proporsi Huruf yang Dianjurkan.....	(20)
Gambar 2.4 Bentuk Tombol Nomeris yang Efisien.....	(24)
Gambar 2.5 Diagram Proses <i>Kansei Engineering System</i>	(25)
Gambar 2.6 Evaluasi SD untuk Kata Kansei.....	(27)
Gambar 2.7 Struktur <i>Kansei Engineering System</i>	(29)
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian.....	(60)



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Efek Psikologis dari Warna.....	(16)
Tabel 2.2 Arti Psikologis Warna.....	(16)
Tabel 2.3 Perbandingan Jarak Pandang dan Ukuran Tanda Baca.....	(20)
Tabel 2.4 Kombinasi Pembacaan Warna.....	(21)
Tabel 2.5 Contoh Tinggi Huruf yang Direkomendasikan.....	(22)
Tabel 2.6 Usaha Jari dalam Menekan Pada Laki-laki Dewasa.....	(23)
Tabel 2.7 Skala Penilaian Preferensi.....	(33)
Tabel 2.8 Skala <i>Semantic Differensial</i>	(35)
Tabel 2.9 Karakteristik <i>Fuzzy Quantification Theory I</i>	(45)
Tabel 4.1 Konversi Penilaian Konsumen Terhadap Kata Kansei (Kuesioner I).....	(62)
Tabel 4.2 Data Konversi Penilaian Kata Kansei Hasil Reduksi (Kuesioner II).....	(68)
Tabel 4.3 Bentuk Elemen Desain <i>Keypad</i>	(73)
Tabel 4.4 Bentuk Elemen Desain Huruf.....	(73)
Tabel 4.5 Warna Elemen Desain <i>Chasing</i>	(74)
Tabel 4.6 Bentuk Elemen Desain <i>Chasing</i>	(75)
Tabel 4.7 Ukuran Elemen Desain Huruf.....	(76)
Tabel 4.8 Bentuk Elemen Desain Layar.....	(76)
Tabel 4.9 Warna Elemen Desain <i>Keypad</i>	(77)
Tabel 4.10 Konversi Penilaian Elemen Bentuk <i>Keypad</i> (Kuesioner II).....	(77)
Tabel 4.11 Konversi Penilaian Elemen Bentuk Huruf (Kuesioner II).....	(79)
Tabel 4.12 Konversi Penilaian Elemen Warna <i>Chasing</i> (Kuesioner II).....	(81)
Tabel 4.13 Konversi Penilaian Elemen Bentuk <i>Chasing</i> (Kuesioner II).....	(82)
Tabel 4.14 Konversi Penilaian Elemen Ukuran Huruf (Kuesioner II).....	(84)
Tabel 4.15 Konversi Penilaian Elemen Ukuran Layar (Kuesioner II).....	(86)
Tabel 4.16 Konversi Penilaian Elemen Warna <i>Keypad</i> (Kuesioner II).....	(88)
Tabel 4.17 Kata Kansei dan Lawan Katanya (Kuesioner 2).....	(90)

Tabel 4.18 Tabel r_{tabel} untuk db 40 dan 60.....	(91)
Tabel 4.19 Hasil Uji Validitas Butir Kata Kanei Kuesioner I.....	(91)
Tabel 4.20 Hasil Pengelompokan Kata Kansei.....	(93)
Tabel 4.21 Persamaan Regresi Untuk Bentuk <i>Keypad</i> dan Kata Kansei.....	(99)
Tabel 4.22 Persamaan Regresi Untuk Bentuk Huruf dan Kata Kansei.....	(106)
Tabel 4.23 Persamaan Regresi Untuk Warna <i>Chasing</i> dan Kata Kansei.....	(112)
Tabel 4.24 Persamaan Regresi Untuk Bentuk <i>Chasing</i> dan Kata Kansei.....	(119)
Tabel 4.25 Persamaan Regresi Untuk Ukuran Huruf dan Kata Kansei.....	(125)
Tabel 4.26 Persamaan Regresi Untuk Bentuk Layar dan Kata Kansei.....	(131)
Tabel 4.27 Persamaan Regresi Untuk Warna <i>Keypad</i> dan Kata Kansei.....	(137)
Tabel 5.1 Data Keinginan Bentuk <i>Keypad</i> Responden Baru.....	(148)
Tabel 5.2 Data Keinginan Bentuk Huruf Responden Baru.....	(148)

