

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
LEMBAR PENYATAAN SIDANG	i
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN RISET DESAIN	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat.....	3
1.4.2 Tujuan.....	3
1.4.3 Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.1.1 Meja.....	5
2.1.2 Game.....	5
2.1.3 Sejarah Game.....	6
2.1.4 Jenis-Jenis Meja.....	7
2.1.5 Fungsi Meja.....	8
2.2 Landasan Teori.....	9
2.2.1 Atropometri.....	9
2.3 State Of The Art.....	12
2.2.1 Kesimpulan.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Metode Riset.....	21

3.1.1 Desain Penelitian.....	21
3.1.2 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	22
3.3 Metode Analisi Data.....	24
BAB IV DATA DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Pembahasan....	25
4.1.1 Deskripsi Produk.....	25
4.1.2 Data Antropometri yang Digunakan.....	25
4.1.3 Perancangan Produk.....	27
4.2 Pembahasan.....	27
4.2.1 Pembahasan Produk.....	27
4.2.2 Pembahasan Perbandingan Produk.....	28
4.2.3 Contoh Meja Komputer Gaming.....	28
BAB V KESIMPULAN.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN.....	36

