

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi belakangan ini sangat pesat, bukan hanya di negara-negara maju, di negara berkembang teknologi informasi juga sudah sangat dibutuhkan di segala bidang. Perkembangan yang pesat ini tentunya harus diikuti dengan kemampuan sumber daya manusia yang memadai. Untuk itu pengenalan teknologi informasi ini harus dimulai sejak dini, salah satunya dengan mengenalkan anak-anak terhadap komputer karena komputer erat kaitannya dengan teknologi informasi.

Berdasarkan pengamatan secara umum di *The Fourth R, Computer Education for Adults and Kids* yang berada di Surabaya Timur, dengan lokasi Jl. Mulyosari 402, ditemukan bahwa meja dan kursi komputer yang tersedia di ruang kelas anak memiliki bentuk dan dimensi yang sama dengan meja dan kursi komputer yang tersedia di ruang kelas dewasa. Sehingga di ruang kelas anak tampak bahwa meja dan kursi tersebut terlalu tinggi untuk dimensi-dimensi tubuh anak yang mengikuti kursus komputer, khususnya untuk anak yang berusia 4-8 tahun, sedangkan anak yang berusia 9 dan 10 tahun tampak bahwa meja dan kursi komputer tidak terlalu tinggi untuk dimensi tubuh mereka.

Untuk mengatasi hal diatas perlu adanya perancangan meja dan kursi komputer yang ideal, meja dan kursi komputer yang ideal disini adalah yang baik, dalam arti dapat memberikan kenyamanan sehingga mengurangi kelelahan dan juga memberikan daya tarik (segi estetika), sehingga anak dapat belajar komputer dengan nyaman, tidak mudah bosan dan tidak mudah lelah.

Untuk mendapatkan gambaran produk yang hendak dirancang secara jelas, maka perlu mengikuti beberapa langkah-langkah perancangan suatu produk berdasarkan landasan teori yang digunakan yaitu berdasarkan konsep QFD (*Quality Function Deployment*), dan untuk memperoleh meja dan kursi komputer yang nyaman, digunakan prinsip ergonomi. Dalam hal ini produk yang dimaksudkan adalah meja dan kursi komputer untuk anak di tempat kursus komputer *The Fourth R, Computer Education for Adults and Kids*.

Setelah data-data yang diperoleh dari kuesioner dan pengukuran antropometri tubuh anak, maka dilakukan pengolahan data dan analisa sata. Setelah analisa dilakukan, diperoleh hasil akhir berupa usulan perbaikan meja dan kursi komputer yang ergonomis. Maka dibuat desain meja dan kursi komputer yang ergonomis. Setelah desain meja dan kursi komputer selesai dibuat, kemudian dilakukan pembuatan prototipe meja dan kursi komputer berdasarkan hasil-hasil dari analisa data sebelumnya. Setelah itu dilakukan implementasi dan evaluasi dari meja dan kursi komputer yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil analisa data, implementasi, dan evaluasi terhadap meja dan kursi komputer yang telah dibuat, penulis dapat menarik kesimpulan akhir yang berkaitan dengan pemecahan masalah dan pencapaian tujuan penelitian ini, serta memberi saran-saran yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan rancangan meja dan kursi komputer yang akan datang.