

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah.....	5
I.3 Tujuan Penelitian.....	5
I.4 Batasan Penelitian	6
I.5 Manfaat Penelitian.....	6
I.6 Sistematika Penulisan.....	6
Bab II Landasan Teori	9
II.1 <i>Confined Area</i>	9
II.2 Virtual Environment	9
II.2.1 Pengertian Virtual Environment	9
II.2.2 Virtual Environment (VE) dalam software Jack	9
II.3 <i>Posture Evaluation Index</i> (PEI).....	11
III.3.1 Low Back Analysis (LBA).....	12
II.3.2 Rapid Upper Limb Assessment (RULA).....	12
II.3.3 Working Posture Analysis (OWAS).....	14
II.4 Antropometri Penumpang.....	15
Bab III Metodologi Penelitian	17
III.1 Model Konseptual	17
III.2 Sistematika Pemecahan Masalah	19
Bab IV Pengumpulan Dan Pengolahan Data	24
IV.1 Pengumpulan Data	24

IV.1.1	Data Spesifikasi Objek Penelitian.....	24
IV.2	Pengolahan Data	30
IV.2.1	Membuat Virtual Environment	32
IV.2.2	Membuat <i>Virtual Human</i>	32
IV.2.3	Memberikan Tugas pada <i>Virtual Human</i> dengan Beberapa Konfigurasi.....	33
IV.2.4	Melakukan Verifikasi dan Validasi pada <i>Virtual Human</i>	37
Bab V	Analisis.....	39
V.1	Analisis Penentuan Titik Optimum	39
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
VI.1	Kesimpulan	42
VI.2	Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA	44