

ABSTRAK

Laboratorium Proses Manufaktur (Lab Prosman) merupakan salah satu laboratorium di Universitas Telkom. Lab Prosman adalah salah satu lab yang baru didirikan. Sebagai lab yang baru didirikan tentunya banyak hal dalam Lab Prosman yang harus diperbaiki. Di dalam pelaksanaan kegiatan lab yang telah dilakukan terdapat berbagai permasalahan yang ditemukan. Salah satu permasalahan yang paling mendasar adalah ketidaknyamanan ruang praktikum. Terdapat beberapa faktor penyebabnya diantaranya adalah tatanan ruang praktikum yang tidak ergonomis dikarenakan fasilitas meja praktikum yang tidak sesuai. Terdapat 6 meja praktikum dengan ukuran panjang x lebar masing-masing 244 cm x 122 cm. Dalam satu *shift* praktikum terdiri dari 6 kelompok dengan anggota masing-masing kelompok 3 orang. Sehingga mengakibatkan *layout* ruangan yang tidak ergonomis. Berdasarkan pengamatan langsung, faktor meja praktikum menjadi fokus utama dalam perbaikan karena merupakan fasilitas yang memiliki dampak besar terhadap kondisi ruangan dimana menyebabkan *layout* ruang praktikum tidak optimal dengan *space* untuk pergerakan tidak memenuhi standar yang direkomendasikan serta menimbulkan *fatigue* atau kelelahan bagi penggunanya. Dengan kondisi tersebut maka diperlukan perbaikan fasilitas meja praktikum.

Dengan menggunakan proses pengembangan produk Ulrich-Eppinger diharapkan dapat tercipta perbaikan pada meja yang sesuai dengan variable-variabel kebutuhan sehingga dapat membuat aktivitas praktikum yang lebih nyaman dan ergonomis. Perumusan usulan perbaikan meja praktikum disusun berdasarkan hasil dari pengolahan data, analisis, dan *focus discussion group* dengan *user*. Usulan perbaikan yang diberikan adalah desain pada meja praktikum yang disesuaikan dengan kondisi *existing*.

Hasil dari usulan perbaikan meja praktikum Laboratorium Proses Manufaktur berupa meja praktikum dengan ukuran 100 mm x 600 mm x 720 mm dengan bentuk yang dapat disusun antar meja satu sama lain.

Kata Kunci : Ergonomi, Meja Praktikum, Pengembangan Produk, Ulrich-Eppinger.