

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Perancangan meja komputer yang otomatis sesuai dengan keinginan konsumen, hal ini dipersepsikan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan konsumen.
2. Perancangan alat komputer otomatis (konsep 3) yang dilengkapi dengan sistem penggerak otomatis yang berguna bagi pengguna komputer untuk mempermudah pekerjaan dalam mengatur posisi komputer, sehingga lebih nyaman dalam penggunaannya.

6.2. Saran

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan perhitungan kekuatan dan kecepatan masing-masing motor, agar kecepatan gerakan meja maupun monitor tidak terlalu pelan dan terlalu cepat.
2. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan perbandingan yang signifikan, sebaiknya produk dibuat dalam jumlah yang banyak, sehingga dapat memilih metode yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

1. G. Boothroyd and P. Dewhurst, "**Design for Assembly: Robots,**" Machine Design, Feb. 23 1984 pp 72-76.
2. Lawrence D. Miles. "**Technique of Value Analysis And Engineering**" McGraw Hill Book co. USA, 1972.
3. Nurmianto, Eko. "**Ergonomi, Konsep Dasar dan Aplikasinya**" PT. Candi Mas Metropole, Jakarta, 1996.
4. Sumamur,P,K. "**Ergonomi untuk Produktivitas Kerja**" CV Haji Masa Agung, Jakarta, 1989.
5. Ulrick, Karl T. & Eppinger, Steven D. "**Perancangan dan Pengembangan Produk**" Mc-Graw Hill Book Co. , Salemba Teknik, 2001.