

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta : Andi.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk : Merencana Produk*. Bandung : ITB.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 2 : Analisis dan Konsep Disain*. Bandung : ITB.
- Palgunadi, Bram. 2008. *Disain Produk 3 : Aspek-aspek Desain*. Bandung : ITB.
- Piyeke, Phainel Jhonly. 2014. *Hubungan Tingkat Stres Dengan Durasi Waktu Bermain Game Online Pada Remaja Di Manado*. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=172679&val=5798&title=HUBUNGAN%20TINGKAT%20STRES%20DENGAN%20DURASI%20WAKTU%20BERMAIN%20GAME%20ONLINE%20PADA%20REMAJA%20DI%20MANADO>. 15 Februari 2016.
- Sekaran, Uma. 2006. *Metodologi Penelitian untuk Bisnis (edisi keempat)*. Jakarta : Salemba Empat.
- Sufyan, Asep. 2015. *Panduan Proposal dan Tugas Akhir Program Studi Desain Produk*. Bandung : Universitas Telkom.
- Vihma, Susann & Seppo Vakeva. 2009. *Semiotika Visual dan Semantika Produk*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Wignjosoebroto, Sritomo. 2003. *Ergonomi, Studi Gerak dan Waktu (edisi ketiga)*. Surabaya : Guna Widya.

SUMBER LAIN :

- BetterHealth. 2015. *Computer Related Injuries*. Didapat dari: <http://www.betterhealth.vic.gov.au/health/healthyliving/computer-related-injuries>, 21 February 2016.
- Busa, PD Aneka. 2015. *Aneka Busa*. Didapat dari: <http://www.anekabusa.com/>, 20 Februari 2016.

- Indah. 2015. *Ergonomi Perkantoran*. Didapat dari: <http://prodiaohi.co.id/ergonomi-perkantoran>, 28 Februari 2016.
- ITS, Antropometri Indonesia. *Data Antropometri : Rekap data Antropometri Indonesia 2015*. Didapat dari : http://antropometriindonesia.org/index.php/detail/artikel/4/10/data_antropometri, 2 Maret 2016.
- Noersasongko, Edi. 2015. *Pengertian Dasar Komputer*. Didapat dari: <http://kuliah.dinus.ac.id/edi-nur/sb1-1.html>, 29 Februari 2016.
- Plastik, Menara. 2008. *Informasi Tentang Produk Plastik dan Istilahnya*. Didapat dari: <http://www.distributorplastik.com/belajar-plastik/artikel/Page-7.html>, 15 Februari 2016.
- Ulfa, Nurist Surayya, dkk. 2015. *Game Online Tak Selamanya Berdampak Negatif*. Didapat dari: http://www.undip.ac.id/index.php?option=com_content&view=article&id=3283:game-online-tak-selamanya-berdampak-negatif&catid=78:latest-news, 10 Februari 2016.