

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Nana Herdiana. (2015). *Manajemen Strategi Pemasaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Afandi, A., Ramadhan, M. I., & Putra, R. F. (2022). *Desain Produk Berbasis Ergonomi untuk Meningkatkan Kenyamanan Pengguna*. *Jurnal Desain Industri*, 10(2), 45–53.
- Ahmad, F., & Pamungkas, T. A. (2022). Rancangan Meja Pengatur Ketinggian Otomatis Menggunakan Pendekatan Antropometri Dengan Metode Quality Function Deployment (QFD). *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, 1(2), 114-122.
- Andrianto., Asep Sufyan., & Chalik, C. (2021). Designing Multi-functional Quran Stands (to Support Recitation Activity) for the Student in Islamic Boarding Schools: Case Study of Al-Kholili Islamic Boarding School Bandung District.”(Proceedings of The 8th International Conference Bandung Creative Movement)
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Waca Cipta Ruang*, 7(1), 46-50.
- Andrianto., Wardono, P., Saphiranti., D., 2016. Pengaruh Variabel Interior dan Musik Terhadap Persepsi Pengalaman Romantis Pengunjung Kafe. *Jurnal Visual Art & Desain*, 8(1), pp.34-45.
- Aprillina, F., Mulyono, G., & Tanaya, F. (2019). Perancangan Meja Dan Kursi Ergonomis Sebagai Fasilitas Gaming.
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2014. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik". Jakarta: Rineka Cipta.
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis warna pada interior Internet Café Fusion Rise. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(1), 1–10.

- Edi, F. R. S., 2016. Teori Wawancara Psikodiagnostik. PT. Leutika Nouvalitera.
- Hasan, E. (2011). Filsafat Ilmu dan Metodologi Penelitian Ilmu Pemerintahan. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternative Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the 'Net's Future. *Pew Internet and American Life Project.*, 1-27.
- Kurniawan, D. (2022). Rancangan Meja Pengatur Ketinggian Otomatis Menggunakan Pendekatan Antropometri Dengan Metode Quality Function Deployment (QFD). *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, 1(2), 114-122.
- Mardiana, C., & Rayes, R. G. (2020). Konsep Desain Meja Komputer Warnet Game Online. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 7(2), 8-8.
- Margono, S. (2007). *Metologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Palgunadi, Bram. (2008). *Desain Produk 3: Aspek-aspek Disain*. Bandung: Penerbit ITB
- Pratama, R. D., & Hidayat, A. (2020). Pemilihan material berbasis kebutuhan fungsional dan estetika pada desain mebel. *Jurnal Desain Produk*, 8(1), 33–40..
- Rahayuningsih, S., & Sari, S. A. (2018). Perancangan Kursi Dan Meja Lipat Untuk Mahasiswa (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Kadiri). *Prosiding Semnastek*.
- Santosa, U. A. (2024). *Panduan Lengkap Memilih Ukuran Meja Gaming yang Ideal*. Diambil kembali dari Rexus: <https://rexis.id/blogs/tips/ukuran-mejagaming?srsltid=AfmBOoplI5PLXlzfdeGOskSEdzzqtrBNM2Bxp24LjcESTYtmzndOb5Rf>

- Sarwono, J. (2016). Cara Menggabung Riset Kuantitatif dan Riset Kualitatif Secara Benar. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Urbiztondo, A. M. B., Josue, N. L., Salazar, E. D. U., Cuz, C. L. N., & Gumasing, M. J. (2023). Effects of computer workstation design on the body discomfort of online gamers. In Proceedings of the 5th European International Conference on Industrial Engineering and Operations Management; July (pp. 26-28).
- Wijaya, P. G. P. M., Wijyanthi, I. A. S., & Widyastuti, K. (2019). Hubungan posisi dan lama duduk dengan nyeri punggung bawah pada pemain game online. *Intisari Sains Medis*, 10(3).