

**UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
FAKULTI SENIBINA, PERANCANGAN DAN UKUR
JABATAN SENIBINA DALAMAN**

APRIL 2009

Adalah disyorkan bahawa Laporan Projek Penyelidikan ini yang disediakan

Oleh

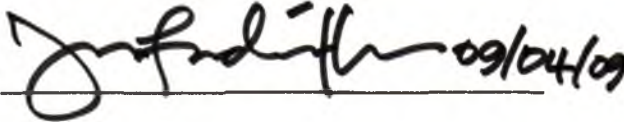
SITI HALINAH BINTI A. GHANI

Bertajuk

**Laporan Kajian Akhir Cadangan Rekabentuk Dalaman Acer Retail Dan Servis
DI No. 16 & 17, Jalan PP3, Bandar Universiti Seri Iskandar, 31750 Tronoh, Perak**

diterima sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat untuk memperolehi Diploma Rekabentuk Dalaman

Penyelia Laporan

:  09/04/09

Cik Nur Adilla bt Abd Rahaman

Koordinator Kursus

: _____

Pn Azizah Bt. Md Ajis

Koordinator Program

: _____

Prof. Madya Dr. Hj. Mohd Sabrizaa
B. Abd Rashid

ABSTRAK

Sejak kebelakangan ini, rakyat Malaysia mula menunjukkan penerapan gaya hidup digital dalam rutin kehidupan masing-masing samada disedari atau sebaliknya. Fenomena terbaru ini bukan sahaja membabitkan kelompok yang mudah menerima teknologi – seperti remaja, pelajar, dan perkerja. Malah suri rumah juga tidak terkecuali. Ini boleh dibuktikan apabila setiap kali pesta jualan produk teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) seperti komputer dan telefon bimbit diadakan, orang ramai berpusu-pusu datang. Antara faktornya ialah produk ICT bukan lagi barang mewah tetapi sudah menjadi keperluan yang mampu dimiliki. (Majalah PC, Mac 2007). Oleh itu, pemilihan projek Acer Retail dan Servis yang bertempat di No 16 dan 17, Jalan PP3, Bandar Universiti Seri Iskandar, 31750 Tronoh, Perak bertujuan memberi kemudahan kepada para pelajar. Kedudukan Bandar Universiti yang strategik merupakan salah satu kekuatan untuk projek ini. Antara isu-isu projek ini ialah untuk merekabentuk dalam kedai Acer yang telah sedia ada supaya lebih tersusun ruangnya dan mampu menjadi satu pusat kedai menjual barangan teknologi. Namun, di atas permintaan klien yang sendiri yang berhasrat untuk mempebesarkan lagi kedainya, maka cadangan tapak lokasi yang baru dikeutarakan. Hal ini disebabkan ruangan kedai lama yang kecil dan sempit tidak membolehkan banyak pameran komputer diletakkan. Namun, terdapat beberapa masalah dengan lokasi dan bangunan yang baru. Contohnya keadaan bangunan bagi premis perniagaan yang ada di Bandar Universiti hanyalah lot-lot kedai sahaja dan rekaannya juga lebih kurang sama. Oleh itu, rekaan perlu diambil serius supaya projek ini kelihatan menonjol. Selain itu, kedudukan bangunan yang tidak kelihatan daripada jalan utama menyukarkan para pelanggan untuk mengenali kedai ini. Setiap masalah memerlukan penyelesaian. Oleh itu, pelbagai kaedah diambil bagi mengatasi masalah yang sedia ada. Maka kajian kes adalah penting untuk mengetahui keperluan-keperluan projek ini. Temubual bersama klien juga adalah penting bagi mengetahui masalah-masalahnya dan keinginannya. Maklumat klien dan latar belakang klien perlu diketahui sebelum proses merekabentuk.

Penghargaan	i
Abstrak	ii
Isi Kandungan	iii-vi
Senarai Jadual	viii
Senarai Rajah	viii
Senarai Foto	viii

KANDUNGAN**MUKA SURAT**

BAB 1.0	PENDAHULUAN	
1.1	PENGENALAN	1
	1.1.1 Definisi 'Retail'	3
	1.1.2 Keletakan 'Retail'	4
1.2	METODOLOGI KAJIAN	5
1.3	MATLAMAT KAJIAN	6
1.4	OBJEKTIF	7
1.5	SKOP KAJIAN	8-9
1.6	KEPENTINGAN KAJIAN	10-11
1.7	HALANGAN KAJIAN	12

BAB 2.0	KLIEN	
2.1	SEJARAH PENUBUHAN	13-14
	2.1.1 Fast Komputer Sdn Bhd	15
2.2	CARTA ORGANISASI	16
2.3	VISI DAN MISI KLIEN	17
	2.3.1 Visi	
	2.3.2 Misi	
2.4	IMEJ KORPORAT KLIEN	18-20
	2.4.1 Warna Korporat	
	2.4.2 Produk Jualan	
BAB 3.0	ANALISA TAPAK	
3.1	PEMILIHAN TAPAK	21
3.2	PELAN KUNCI	22
3.3	LOKASI TAPAK	23-24
3.4	PERSEKITARAN	25-28
3.5	PELAN TAPAK	29
3.6	CIRI-CIRI TAPAK CADANGAN	30
3.7	ANALISA BANGUNAN	31-35
3.8	CIRI-CIRI TAPAK	36

BAB 4.0	KAJIAN KES	
4.1	PENGENALAN	37
4.2	KAJIAN KES 1	38-45
	4.2.1 Ruang Dan Konsep	
	4.2.2 Keperluan Ruang	
	4.2.3 Imej Ruang	
4.3	KAJIAN KES 2	46-51
	4.3.1 Ruang Dan Konsep	
	4.3.2 Keperluan Ruang	
	4.3.3 Imej Ruang	
4.4	KAJIAN KES 3	52-55
	4.4.1 Ruang Dan Konsep	
	4.4.2 Keperluan Ruang	
	4.4.3 Imej Ruang	
4.5	RUMUSAN KAJIAN KES	56-57
4.6	KESIMPULAN	58