

UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA
FAKULTI SENI BINA, PERANCANGAN DAN UKUR
JABATAN SENI BINA DALAMAN
DIS 2005 – MEI 2006

Adalah disyorkan bahawa kajian akhir ini yang disediakan

oleh:

NAZRUL NIZAM BIN MAT DAHALAN

2003260357

bertajuk

LAPORAN

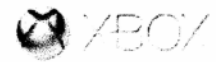
CADANGAN REKABENTUK DALAMAN MICROSOFT XBOX RETAIL SHOP
DI LOT 58-61, TINGKAT 5 BERJAYA TIMES SQUARE MALL
NO. 1 JALAN IMBI
55100, KUALA LUMPUR

Diterima sebagai memenuhi sebahagian dari syarat untuk memperolehi

Diploma Rekabentuk Dalaman

Penyelia	:	En Nordin B. Misnat	_____
Koordinator	:	Cik Mawar Bt. Masri	_____
Ketua Program	:	Prof. Rusni Bin Abd Rani @ Ghani	_____

PENGHARGAAN	ii
ABSTRAK	iii
ISI KANDUNGAN	iv-x
SENARAI SINGKATNAMA / TERJEMAH	xi
SENARAI RUJUKAN	xi
SENARAI LAMPIRAN	xi



ABSTRAK

Cadangan Rekabentuk Dalaman Ruang Niaga Xbox adalah merupakan sebuah projek untuk Microsoft (M) Sdn. Bhd. Projek ini dijalankan untuk memperkenalkan produk Xbox kepada para pengunjung di samping menunjukkan rekabentuk dalaman bagi sebuah ruang niaga Xbox menjurus kepada ergonomik dan berteknologi tinggi. Juga menerapkan prinsip, konsep dan prospek masa hadapan Microsoft Xbox ini. Ruang niaga Xbox ini merupakan pusat jualan barangan sah Xbox dan sumber informasi terkini perkakasan dan perisian Xbox kepada pelanggan khususnya rakyat Malaysia. Antara cadangan ruang untuk projek ini adalah seperti lobi hiburan dan informasi, ruang pameran perkakasan dan perisian, kaunter dan pejabat operasi strategi dan pentadbiran. Tapak lokasi terletak di 'segitiga emas komersil' dalam bangunan Berjaya Times Square di tingkat 5 bersebelahan pintu masuk ke pusat hiburan tema Times Square. Isu penting projek ini adalah berdasarkan perkembangan teknologi hiburan 'indoor' serta pengawalan maksima remaja di dalam rumah oleh ibu-bapa. Xbox merupakan pesaing utama Sony Playstation diikuti dengan Nintendo Gamecube dan seterusnya.

ISI KANDUNGAN

BAB 1.0 PENGENALAN

1.1	PENGENALAN KAJIAN	1
1.1.1	MATLAMAT KAJIAN	2 - 3
1.1.2	OBJEKTIF KAJIAN	4
1.1.3	PROSES METODOLOGI	5 - 6
	1.1.3.1 Pemerhatian	
	1.1.3.2 Temubual	
	1.1.3.3 Kaji selidik	
	1.1.3.4 Kajian kes	
1.1.4	KEPENTINGAN KAJIAN	9 - 10
	1.1.4.1 Terhadap pelajar	
	1.1.4.2 Terhadap klien	
	1.1.4.3 Terhadap pengunjung	
1.2	KLIEN	11
1.2.1	LATARBELAKANG KLIEN	11
	1.2.1.1 Sejarah Penubuhan	
	1.2.1.2 Alamat Pejabat Operasi	
1.2.2	KRONOLOGI PRODUK XBOX	12

BAB 2.0 PROJEK

2.1	PENGENALAN PROJEK	13
2.1.1	KEHENDAK KLIEN	13
	2.1.1.1 Keperluan Ruang	
	2.1.1.2 Keperluan Kemudahan	
2.1.2	SKOP KERJA	13 - 14
	2.1.2.1 Luar Bangunan	
	2.1.2.2 Dalam Bangunan	
	2.1.2.3 Penambahan / Pengurangan Bangunan	
	2.1.2.4 Kawasan Persekitaran Tapak	
2.2	KAJIAN KES	
2.2.1	KAJIAN KES 01	15 - 30
	2.2.1.1 Produk	
	2.2.1.2 Jenis unit pameran	
	2.2.1.3 Rekabentuk dalaman	
	2.2.1.4 Masalah ruang dalaman	
	2.2.1.5 Seni bina dan fasad	
	2.2.1.6 Kelebihan bangunan	
2.2.2	KAJIAN KES 02	30 - 31
	2.2.2.1 Produk	
	2.2.2.2 Jenis unit pameran	
	2.2.2.3 Rekabentuk dalaman	
	2.2.2.4 Masalah ruang dalaman	
	2.2.2.5 Senibina dan fasad	