

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

**PUSAT KOMPUTER
DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

F.X. PRASETYO DWIANANTO

NPM: 02.01.11326



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2009**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

**SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

PUSAT KOMPUTER DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

F. X. PRASETYO DWIANANTO
NPM: 02.01.11326

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 8 Oktober 2009 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI
Penguji

Floriberta Binarti, ST Dipl. NDS.Arch.

Yogyakarta, 16 Desember 2009

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. Y. D. Krismiyanto, M. T.

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. Fx. Eddy Arinto, M.Arch.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : FX. PRASETYO DWIANANTO

NPM : 02.01.11326

Dengan sesungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul :
PUSAT KOMPUTER DI YOGYAKARTA

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sesungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 16 Desember 2009

Yang Menyatakan,

FX. PRASETYO DWIANANTO

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan pada Tuhan Yesus karena dengan rahmat dan karunianya yang melimpah saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **Pusat Komputer di Yogyakarta**.

Demikian juga bagi semua orang disekitar saya yang telah memberikan motivasi, harapan dan semangat yang besar sehingga akhirnya tercipta karya ini dengan segala kelebihan dan kekurangan yang ada didalamnya. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak karya ilmiah ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan berkat, karunia, dan anugerah yang terindah dan semua hal yang terbaik bagi saya
2. Floriberta Binarti, ST Dipl. NDS. Arch., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
3. Ch. Evi Utami Mediastika, ST, Ph. D, selaku dosen pembimbing Tugas Akhir
4. Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch. selaku ketua program studi arsitektur.
5. Kedua orangtuaku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, semangat dan memotivasi saya dalam Tugas Akhir ini serta selalu mendoakan saya sehingga penulisan selesai dengan lancar.
6. Kakak dan adikku yang selalu mendukung dan selalu memberikan pendapat serta kritikan bagi saya saat penulisan.....Makasih banget buat kritikan, saran, maupun pujian-pujiannya.
7. Maria Raras Windiyasti, yang selalu menemani 'n mendampingi aku selama 3 tahun lebih ini.....selalu memberikan support dan selalu menyerukan kata 'semangat' bwt aku....thx ya sayang....
8. Semua sahabat-sahabatku.....D' Lenongs (Mula, Dimsi, Aryo, Tito)....thanks untuk semua dukungan dan motivasi dari kalian....
9. Semua teman-temanku di Jurusan Arsitektur dan Sipil yang nggak bisa aku sebutkan satu persatu.....Thank's for all.....
- 11.Semua teman – temanku diberbagai universitas dengan berbagai jurusan.....Thanks jugaaa yaaapzz.....

12. Dan kepada semua pihak yang telah membantu saya secara langsung maupun tidak langsung sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan dengan baik.

Saya menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Akhirnya saya berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi serupa.

Yogyakarta, 21 Oktober 2009

Penulis
(F.x. Prasetyo Dwiananto)

02 01 11326



DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvii
ABSTRAKSI	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.2 Latar Belakang Permasalahan	5
1.3 Rumusan Permasalahan	6
1.4 Tujuan dan Sasaran	7
1.5 Lingkup Pembahasan	7
1.6 Metode Pembahasan	7
1.6.1 Pola Prosedural	7
1.6.2 Tata Langkah	8
1.7 Sistematika Pembahasan	9
BAB 2 TINJAUAN PUSAT KOMPUTER DI YOGYAKARTA	
2.1 Tinjauan Umum Komputer	10
2.1.1 Pengertian Komputer	10
2.1.2 Sejarah Perkembangan Komputer	19

2.1.3	Peranan dan Penggunaan	22
2.1.4	Klasifikasi	24
2.1.5	Cara Kerja Komputer	26
2.1.6	Pemeliharaan dan Perawatan Komputer	27
2.2	Tinjauan Pusat Komputer	29
2.2.1	Pengertian Pusat Komputer	29
2.2.2	Fungsi dan Kegiatan	29
2.2.3	Pemakai Komputer	36
2.2.4	Fungsi dan Tujuan	36
2.2.5	Studi Kasus	37
BAB 3 TINJAUAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HIGH TECH		
PADA PERANCANGAN ARSITEKTUR		
3.1	Informasi	47
3.1.1	Karakteristik Informasi	48
3.1.2	Nilai Informasi	48
3.1.3	Kualitas Informasi	49
3.1.4	Usia Informasi	51
3.2	Informatif	51
3.3	Prinsip Arsitektur <i>High Tech</i>	52
3.4	Studi Kasus Arsitektur <i>high Tech</i>	55
BAB 4 ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		
PUSAT KOMPUTER DI YOGYAKARTA		
4.1	Analisis Tata Bangunan dan Ruang	67
4.1.1	Analisis Tata Ruang Informatif	67
4.1.2	Analisis Pendekatan Arsitektur <i>High Tech</i>	68
4.1.3	Analisis Pendekatan Arsitektur <i>High Tech</i> dikaitkan dengan Tata Ruang Informatif	71

4.1.4	Analisis Perancangan Berdasarkan Arsitektur <i>High Tech</i> ...	73
4.1.4.1	Analisis Perancangan Berdasarkan <i>Inside – Out</i> ...	73
4.1.4.2	Analisis Perancangan Berdasarkan <i>Celebration of Process</i>	75
4.1.4.3	Analisis Perancangan Berdasarkan <i>Transparancy, Layering, and Movement</i>	76
4.1.4.4	Analisis Perancangan Berdasarkan <i>Flat Bright Colouring</i>	77
4.1.4.5	Analisis Perancangan Berdasarkan <i>A Lightweight Filigree of Tensile Member</i>	77
4.1.4.6	Analisis Perancangan Berdasarkan <i>Optimistic Confidence in Scientific Culture</i>	78
4.1.5	Analisis Bentuk Massa Bangunan	
4.1.6	Analisis Pendekatan Pross Aktifitas dan Sirkulasi	
4.2	Analisis Fungsional	81
4.2.1	Analisis Pelaku	81
4.2.2	Analisis Kegiatan	83
4.2.3	Analisis Pelaku dan Kegiatan	85
4.2.4	Analisis Ruang	90
4.2.4.1	Analisis Kebutuhan Ruang	90
4.2.4.2	Analisis Besaran Ruang	98
4.2.4.3	Analisis Hubungan Ruang	101
4.3	Analisis Tapak	106
4.4	Analisis Aklimatisasi Ruang	108
4.4.1	Analisis Penghawaan Ruang	108
4.4.2	Pencahayaan Ruang	109
4.4.3	Akustika Ruang	110
4.5	Analisis Sistem Struktur	111
4.6	Analisis Utilitas	115

4.6.1 Analisis air Bersih	115
4.6.2 Analisis Air Kotor dan Air Hujan	116
4.6.3 Analisis <i>Fire Protection</i>	116
4.6.4 Analisis Sistem Tenaga Listrik	117
4.6.5 Analisis Penangkal Petir	118

BAB 5 KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT KOMPUTER DI YOGYAKARTA

5.1 Konsep <i>Tata Ruang yang Informatif dengan Pendekatan Arsitektur High Tech</i>	130
5.1.1 Konsep Tata Ruang Informatif	130
5.1.2 Konsep Perancangan Berdasarkan <i>Inside – Out</i>	133
5.1.3 Konsep Perancangan Berdasarkan <i>Celebration of Process</i>	133
5.1.4 Konsep Perancangan Berdasarkan <i>Transparency, Layering, and Movement</i>	134
5.1.5 Konsep Perancangan Berdasarkan <i>Flat Bright Colouring</i>	134
5.1.6 Konsep Perancangan Berdasarkan <i>A Lightweight Filigree Of Tensile Member</i>	135
5.1.7 Konsep Perancangan Berdasarkan <i>Optimistic Confidence in Scientific Culture</i>	135
5.2 Konsep Kegiatan	136
5.3 Konsep Besaran Ruang	136
5.4 Konsep Hubungan Ruang dan Tatahan Massa Bangunan Pusat Komputer	138
5.4.1 Konsep Hubungan Ruang	138
5.4.2 Konsep Massa Bangunan	139
5.5 Konsep Aklimatisasi Ruang	140

5.5.1	Konsep Penghawaan Ruang	140
5.5.2	Konsep Pencahayaan Ruang	142
5.5.3	Konsep Akustika Ruang	145
5.6	Konsep Sistem Struktur	148
5.7	Konsep Utilitas	149
5.7.1	Konsep Air Bersih	149
5.7.2	Konsep Air Kotor	149
5.7.3	Konsep <i>Fire Protection</i>	149
5.7.4	Konsep Sistem Tenaga Listrik	150
5.7.5	Konsep Penangkal Petir	150
5.7.6	Konsep Transportasi dalam Bangunan	151

DAFTAR PUSTAKA

xx

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Processor	10
Gambar 2.2	SIMM (<i>Single in-line memory module</i>)	11
Gambar 2.3	DIMM (<i>Dual in-line memory module</i>)	11
Gambar 2.4	DDR SDRAM (<i>double-data-rate SDRAM</i>)	12
Gambar 2.5	DRDRAM (<i>direct Rambus DRAM</i>)	12
Gambar 2.6	<i>Hard Drive</i>	13
Gambar 2.7	<i>Mouse</i>	13
Gambar 2.8	<i>Keyboard</i>	13
Gambar 2.9	<i>Tablet</i>	14
Gambar 2.10	Monitor	14
Gambar 2.11	Printer	14
Gambar 2.12	<i>Motherboard/mainboard</i>	16
Gambar 2.13	<i>VGA (Video Graphics Accelerator) card</i>	17
Gambar 2.14	<i>Power Supply</i>	18
Gambar 2.15	<i>Area Hotspot</i>	35
Gambar 2.16	<i>Area Game Center</i>	35
Gambar 2.17	Suasana jual beli VCD dan DVD di Pasar Glodok	38
Gambar 2.18	Gerbang Harco Mangga Dua, JCC	40
Gambar 2.19	Sudut Harco Mangga Dua di Hall B, JCC	40
Gambar 2.20	Sudut Harco Mangga Dua di Hall B, JCC	41
Gambar 2.21	Modul vertikal pada lantai 5 Mall Mangga Dua	43
Gambar 2.22	Batas ketinggian mobil pada lantai basement Mall Mangga Dua	44
Gambar 2.23	Modul horizontal yang dapat dilihat pada denah lantai 4 dan 5 Mall Mangga Dua	44
Gambar 2.24	<i>Penempatan tata ruang pada denah lantai 3 dan 4</i>	

	<i>Mall Mangga Dua</i>	45
Gambar 2.25	Hidrants dan tabung pemadam pada Mall Mangga Dua	46
Gambar 2.26	Panel utilitas serta skylight yang terdapat pada langit – langit Mall	46
Gambar 2.27	Ruang AHU yang terdapat pada setiap lantai Mall Mangga Dua	46
Gambar 3.1	Hongkong and Shanghai Bank	56
Gambar 3.2	<i>Dramatic escalator, Hongkong and Shanghai Bank</i>	56
Gambar 3.3	<i>Interior, main atrium space, Hongkong and Shanghai Bank</i>	56
Gambar 3.4	<i>Interior, main atrium and escalator · Hongkong and Shanghai Bank</i>	57
Gambar 3.5	<i>Exterior detail · Hongkong and Shanghai Bank</i>	57
Gambar 3.6	<i>Interior, main atrium escalator landing · Hongkong and Shanghai Bank</i>	57
Gambar 3.7	<i>Carre D' Art by Norman Foster, Nimes, Perancis</i>	58
Gambar 3.8	Lloyds Building	60
Gambar 3.9	<i>Section and Axonometri Lloyds Building</i>	60
Gambar 3.10	<i>Floor Plan 1 & 2 Lloyds Building</i>	61
Gambar 3.11	<i>Lloyds Building</i>	61
Gambar 3.12	<i>Interior of Lloyds Building</i>	62
Gambar 3.13	<i>Modern Wing of the Art Institute of Chicago</i>	63
Gambar 3.14	<i>Modern Wing of the Art Institute of Chicago</i>	63
Gambar 3.15	<i>Modern Wing of the Art Institute of Chicago</i>	64
Gambar 4.1	Perwujudan Struktur Sebagai Ornamen atau <i>Sculpture</i>	68
Gambar 4.2	Perwujudan Penonjolan Struktur dan Utilitas Bangunan	69
Gambar 4.3	Perwujudan Elemen Kaca Transparan serta Penekanan pada elemen Utilitas sebagai suatu yang “bergerak” dari karakteristik bangunan <i>High Tech</i>	69
Gambar 4.4	Perwujudan Warna – Warna Cerah pada Bangunan	70

Gambar 4.5	Perwujudan Kolom – Kolom Penopang pada Bangunan <i>High Tech</i>	70
Gambar 4.6	Bangunan – bangunan <i>High Tech Dengan Bentuk Futuristik</i>	71
Gambar 4.7	Perwujudan Transformasi Bentuk Dasar	80
Gambar 4.8	Hasil Perwujudan Transformasi dari Bentuk Dasar	80
Gambar 4.9	Pola Sirkulasi Linier	81
Gambar 4.10	Pola Sirkulasi Radial	82
Gambar 4.11	Pola Sirkulasi Spiral	82
Gambar 4.12	Pola Sirkulasi Grid	82
Gambar 4.13	Pola Sirkulasi Network (Jaringan)	83
Gambar 4.14	Bentuk Ruang Sirkulasi	83
Gambar 4.15	Sistem Sirkulasi Banyak Koridor	84
Gambar 4.16	Sistem Sirkulasi Plaza	84
Gambar 4.17	Sistem Sirkulasi Mall	84
Gambar 4.18	Site Terpilih	111
Gambar 4.19	<i>Foot Plat</i>	121
Gambar 4.20	Pondasi Tiang Pancang	121
Gambar 4.21	Struktur Baja	122
Gambar 4.22	Struktur Beton Bertulang	123
Gambar 4.23	Struktur Rangka Ruang (<i>Space Frame</i>)	123
Gambar 4.24	<i>Shell Structure</i>	123
Gambar 4.25	Analisis Sistem Air Bersih	124
Gambar 5.1	Perwujudan Konsep Perancangan <i>Inside – Out</i>	133
Gambar 5.2	Perwujudan Konsep Perancangan <i>Celebration of Process</i>	133
Gambar 5.3	Perwujudan Konsep Perancangan <i>Transparancy, Layering, and Movement</i>	134
Gambar 5.4	Perwujudan Konsep Perancangan <i>Flat Bright Colouring</i>	135
Gambar 5.5	Perwujudan Konsep Perancangan <i>A Lightweight Filigree of Tensile Member</i>	135

Gambar 5.6	Perwujudan Transformasi	139
Gambar 5.7	Konsep Sistem Air Bersih	149



DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1	Pola Kegiatan Pedagang Komputer	89
Bagan 4.2	Pola Kegiatan Pengunjung	89
Bagan 4.3	Pola Kegiatan Direktur Eksekutif	89
Bagan 4.4	Pola Kegiatan Divisi Administrasi Umum	90
Bagan 4.5	Pola Kegiatan Divisi Keuangan	90
Bagan 4.6	Pola Kegiatan Divisi Promosi dan Pemasaran	90
Bagan 4.7	Pola Kegiatan Divisi Teknik	91
Bagan 4.8	Pola Kegiatan Pedagang Penyewa Kios	91
Bagan 4.9	Pola Kegiatan Pengunjung	91
Bagan 4.10	Pola Kegiatan Pedagang Penyewa Retail Perbankan	92
Bagan 4.11	Pola Pengunjung (Nasabah)	92
Bagan 4.12	Pola Kegiatan <i>Cleaning Service</i>	92
Bagan 4.13	Pola Kegiatan Staff Keamanan	93
Bagan 4.14	Pola Kegiatan Staff <i>Mechanical Electrical Engineering (MEE)</i>	93
Bagan 4.15	Kebutuhan Ruang Kegiatan Pedagang Komputer	94
Bagan 4.16	Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengunjung	94
Bagan 4.17	Kebutuhan Ruang Kegiatan Direktur Eksekutif	95
Bagan 4.18	Kebutuhan Ruang Kegiatan Divisi Administrasi Umum	95
Bagan 4.19	Kebutuhan Ruang Kegiatan Divisi Keuangan	96
Bagan 4.20	Kebutuhan Ruang Kegiatan Divisi Promosi dan Pemasaran	96
Bagan 4.21	Kebutuhan Ruang Kegiatan Divisi Teknik	97
Bagan 4.22	Kebutuhan Ruang Kegiatan Pedagang Penyewa Kios	97
Bagan 4.23	Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengunjung	98
Bagan 4.24	Kebutuhan Ruang Kegiatan Pedagang Penyewa Retail Perbankan	98
Bagan 4.25	Kebutuhan Ruang Kegiatan Pengunjung (Nasabah)	98

Bagan 4.26	Kebutuhan Ruang Kegiatan <i>Cleaning Service</i>	99
Bagan 4.27	Kebutuhan Ruang Kegiatan Staff Keamanan	99
Bagan 4.28	Kebutuhan Ruang Kegiatan Staff <i>Mechanical Electrical Engineering (MEE)</i>	100
Bagan 4.29	Hubungan Antar Ruang Makro	106
Bagan 4.30	Hubungan Antar Ruang Kegiatan Utama	107
Bagan 4.31	Hubungan Antar Ruang Kegiatan Pengelola	109
Bagan 4.32	Hubungan Antar Ruang Kegiatan Pelengkap	110
Bagan 4.33	Analisis Sistem Tenaga Listrik	126
Bagan 5.1	Konsep Sistem Air Bersih	149
Bagan 5.2	Konsep Sistem Tenaga Listrik	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kegiatan – kegiatan Pusat Komputer	31
Tabel 2.2	Aktifitas dan Pelaku Kegiatan Mall Manga Dua	42
Tabel 4.1	Keterkaitan Antara Tata Ruang Informatif dengan Pendekatan Arsitektur <i>High Tech</i>	72
Tabel 4.2	Perwujudan Perancangan Arsitektur <i>High Tech</i>	73
Tabel 4.3	Perwujudan Perancangan Berdasarkan <i>Inside – Out</i>	74
Tabel 4.4	Perwujudan Perancangan Berdasarkan <i>Celebration of Process</i> ...	76
Tabel 4.5	Perwujudan Perancangan Berdasarkan <i>Transparancy, Layering, and Movement</i>	76
Tabel 4.6	Perwujudan Perancangan Berdasarkan <i>Flat Bright Colouring</i>	77
Tabel 4.7	Perwujudan Perancangan Berdasarkan <i>A Lightweight Filigree of Tensile Member</i>	78
Tabel 4.8	Perwujudan Perancangan Berdasarkan <i>Optimistic Confidence in Scientific Culture</i>	78
Tabel 4.9	Management dan Staff Pusat Komputer	85
Tabel 4.10	Kebutuhan Ruang dan Tuntutan Ruang	100
Tabel 4.11	Besaran Ruang	103
Tabel 4.12	Pengelompokan Ruang Kegiatan Utama pada Pusat Komputer ...	107
Tabel 4.13	Pengelompokan Ruang Kegiatan Pengelola pada Pusat Komputer	108
Tabel 4.14	Pengelompokan Ruang Kegiatan Pelengkap pada Pusat Komputer	110
Tabel 4.15	Kebutuhan Iluminasi	117
Tabel 4.16	Rekomendasi Nilai <i>Noise Criteria</i> (NC)	119
Tabel 5.1	Konsep Keterkaitan Antara Tata Ruang Informatif dengan Pendekatan Arsitektur <i>High Tech</i>	131

Tabel 5.2	Perwujudan Perancangan Arsitektur <i>High tech</i>	132
Tabel 5.3	Konsep Besaran Ruang	136
Tabel 5.4	Konsep Penghawaan pada Ruang	140
Tabel 5.5	Konsep Pencahayaan pada Ruang	142
Tabel 5.6	Konsep Akustika pada Ruang	145



ABSTRAKSI

Pusat Komputer di Yogyakarta merupakan bagian dari peningkatan sistem Informasi Teknologi (IT), perdagangan, pameran (event lingkup komputer), pelayanan berupa produk barang dan layanan after sale, jasa pendidikan dan pelatihan, service komputer, serta arena hiburan dan rekreasi. Dengan adanya Pusat Komputer di Yogyakarta ini masyarakat dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi yang selalu berubah secara cepat

Permasalahan proyek Pusat Komputer di Yogyakarta adalah bagaimana mewujudkan Pusat Komputer di Yogyakarta yang mampu mewadahi perdagangan, pelayanan jasa, dan tempat informasi melalui tata ruang yang informatif dengan pendekatan Arsitektur *High Tech*. Penataan ruang dengan suasana *informatif* yang diterapkan pada bangunan dengan unsur – unsur *high tech* bertujuan agar pengunjung lebih terarah dalam perkembangan teknologi.