PERPUSTAKAAN
UNIKOM BANDUNG

TEMPAT KOPI, GULA, DAN KRIM
UNTUK MEMBUAT MINUMAN COFFEEMIX
(COFFEEMIX DISPENSER)

TUGAS AKHIR

PROGRAM DIPLOMA III

JURUSAN AHLI KOMPUTER DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH

Oleh :

EKO SUSANTO

NIM. DG 396042

INDONESIAN GERMANY INSTITUTE

LEMBAGA PENDIDIKAN KOMPUTER INDONESIA GERMANY

BANDUNG

1999

LEMBAR PENGUJIAN

TEMPAT KOPI, GULA, DAN KRIM
UNTUK MEMBUAT MINUMAN COFFEEMIX
(COFFEEMIX DISPENSER)

TELAH DIUJI
DI BANDUNG, 3 SEPTEMBER 1999

MENGETAHUI,

PENGUJI I

Ir. EDDY SURYANTO S., M.Sc

PENGUJI II

Drs. EDI SETIADY

PENGUJI III

Ir. HERRY YUSTIANA YUSUF

LEMBAR PENGESAHAN

TEMPAT KOPI, GULA, DAN KRIM
UNTUK MEMBUAT MINUMAN COFFEEMIX
(COFFEEMIX DISPENSER)

TELAH DISAHKAN
DI BANDUNG, OKTOBER 1999

MENGETAHUI,

PEMBIMBING

Drs. EDI SETIADY

KETUA JURUSAN	DIREKTUR
DESAIN GRAFIS DAN PUBLISH	IGI - LPKIG
Ir. HERRY YUSTIANA YUSUF	Ir. EDDY SURYANTO S., M.Sc

KATA PENGANTAR

Berkat rakhmat Allah SWT, akhirnya penyusun dapat menyelesaikan tugas akhir ini, penulis menyadari penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna mengingat masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam berbagai bidang.

Tugas akhir dengan judul " **Tempat Kopi, Gula, Dan Krim Untuk Membuat Minuman Coffeemix (COFEEMIX DISPENSER)** ", disusun untuk melengkapi persyaratan dalam memenuhi ujian sidang D3 di IGI-LPKIG (Lembaga Pendidikan Indonesia Germany) Bandung.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penyusun mengalami kesulitan-kesulitan sehubungan keterbatasan waktu namun berkat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak kesulitan tersebut dapat penyusun atasi, oleh karena itu pada kesempatan ini, penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto, M.Sc selaku direktur IGI-LPKIG
2. Ir. Herry Yustiana Yusuf, selaku ketua jurusan Desain Grafis dan Publish
3. Drs. Edi Setiady, selaku dosen pembimbing di IGI-LPKIG yang telah memberikan perhatian serta dorongan dalam penyusunan tugas akhir ini
4. Seluruh staff dosen dan karyawan IGI-LPKIG
5. Keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan, baik moril maupun materiil sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan
6. Barudak's Desain Grafis dan Publish, (all the gammer's)
7. Mahasiswa dan mahasiswi KP, AP, MP, AB, MI, TI, PR, dan khususnya SE yang telah memberikan ide serta gagasan yang telah banyak membantu pembuatan tugas akhir ini.
8. semua pihak yang telah membantu sampai tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Akhirnya penyusun berharap mudah-mudahan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandung, Agustus 1999

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

ABSTRAKSI iv

DAFTAR GAMBAR v

DAFTAR LAMPIRAN vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Maksud dan Tujuan 2

1.3 Metodelogi Penelitian 2

1.4 Pembatasan Masalah 2

1.5 Sistimatika Penulisan 3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Desain 4

2.2 Identifikasi Produk 5

2.2.1 Kopi 5

2.2.2 Gula 6

2.2.3 Susu 7

BAB III DATA PEMBUATAN PRODUK

3.1 Studi Bahan/Material 8

3.2 Peralatan Yang Digunakan 9

3.3 Media Presentasi 9

3.3.1 Hardware 9

3.3.2 Software 9

BAB IV ANALISA PEMBUATAN PRODUK

4.1 Konsep Bentuk 12

4.2.1 Penerapan Ide 12

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 33

5.2. Saran-saran 33

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAKSI

Manusia adalah makhluk yang memiliki sifat yang selalu merasa tidak puas akan sesuatu hal. Diantaranya adalah kepuasan akan suatu hasil produk. Manusia akan melakukan perubahan-perubahan/inovasi yang terus menerus pada produk tersebut sesuai dengan kebutuhan akan kepuasan manusia itu sendiri.

Untuk memenuhi kepuasan tersebut, sebuah produk yang telah dibuat/dirancang akan mengalami kembali proses desain yang didalamnya memiliki berbagai pertimbangan, seperti pertimbangan segi ergonomis, estetis, fungsi, ekonomis dan lain-lain.

Oleh karena itulah, produk-produk akan selalu berkembang dimasyarakat sesuai dengan kebutuhannya, namun produk-produk tersebut masih memiliki kekurangan dan dirasakan perlu adanya berbagai perubahan-perubahan/inovasi. Perubahan ini misalnya dengan menjadikan produk itu menjadi simpel, praktis dan lebih efisien dalam penggunaannya.

DAFTAR GAMBAR

1. Tampak Dalam
2. Gambar Bentuk Posisi Tombol
3. Gambar Skema Tempat Kopi, Gula, Susu/Krim
4. Tampak Depan
5. Tampak Samping
6. Tampak Atas
7. Potongan
8. Potongan a-a
9. Potongan b-b
10. Potongan c-c
11. Ukuran
12. Exploited View
13. Rendering

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1

   Option I [Pegangan]

2. Lampiran 2

   Option II [Dispenser Air Dingin Dan Panas]

3. Lampiran 3

   Option II [Dispenser Air Dingin Dan Panas]