

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisa pekerjaan arsitektur dari Proyek Terminal Bandara Internasional Minangkabau yang terdiri dari 5 item pekerjaan diantaranya pekerjaan dinding, lantai, kuzen pintu dan jendela, plafon dan sanitari, didapatkan biaya untuk pekerjaan arsitektur sebesar Rp.66.407.588.651 Setelah menghitung dan menganalisa pekerjaan arsitektur Terminal Bandara Internasional Minangkabau didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Perhitungan volume arsitektur pada Proyek Terminal Bandara Internasional Minangkabau adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi volume arsitektur

| REKAP VOLUME PEKERJAAN<br>PROYEK TERMINAL BANDARA INTERNASIONAL MINANGKABAU |   |          |     |            |
|---|---|----------|-----|------------|
| No  | Pekerjaan                               | Vol      | Sat | Keterangan |
|   | <b>PEKERJAAN ARSITEKTUR</b>             |          |     |            |
| A   | Lantai 1                                |          |     |            |
| 1   | <b>Pekerjaan Dinding dan Finishing</b>  |          |     |            |
|   | Pemasangan Bata Ringan T. 150 mm Tinggi | 2.868,75 | m2  |            |
|   | Finishing dinding Plesteran             | 5.100,08 | m2  |            |
|   | Acian                                   | 4.462,67 | M2  |            |
|   | Pengecatan                              | 4.462,67 | M2  |            |

Pekerjaan dinding, finising lantai, kuzen pintu dan jendela, plafon dan sanitari lantai 1 R.p. 29.592.734.688,81 lantai 2 Rp. 23.083.763.506,69 lantai 3 Rp. 13.731.090.455,06

- b. Dalam perhitungan Analisa biaya memakai harga satuan Kota Padang Pariaman Tahun 2022 dengan luas bangunan yang dihitung yaitu 34.798 ribu m2 dengan lingkup pekerjaan arsitektur (dinding, finising lantai, kuden pintu dan jendela, plafond, dan sanitari).
- c. *Time Schedule* adalah rencana alokasi waktu untuk menyelesaikan semua item pekerjaan yang ada dalam sebuah proyek atau bisa dise juga dengan rentang waktu yang ditetapkan untuk melaksanakan item pekerjaan tersebut. Berdasarkan *time*

*schedule* dengan durasi 38 minggu sedangkan untuk bobot pekerjaan perbulan dari bobot dibagi dengan durasi pekerjaan.

d. *Cashflow* adalah acuan bagi pelaksana untuk mengatur aliran kas yang ada sesuai dengan bobot yang telah ada di *time schedule*. dalam *cashflow* yang ada didapat total nilai pekerjaan arsitektur yaitu Rp 66.407.588.651 untuk uang muka 20% dari nilai pekerjaan arsitektur Rp 13.281.517.730 dan untuk retensi 5% dari nilai pekerjaan arsitektur Rp 3.320.379.433 pembayaran dilakukan setiap bulan berdasarkan bobot kemajuan pekerjaan.

#### **4.2. Saran**

Pada pembuatan tugas akhir terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk membuat RAB hal yang harus dilakukan adalah mengalisa satuan pekerjaan, maka dari itu seorang estimator harus mempunyai banyak data seperti harga satuan upah bahan yang digunakan untuk pembuatan analisa harga pekerjaannya..
2. Penyusunan *Schedule* suatu proyek konstruksi harus sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, sehingga tidak menimbulkan pembengkakan biaya.
3. Penyusunan *cash flow* harus sesuai dengan *time shedule* yang ada sehingga aliran kas sesuai dengan yang diinginkan, keakuratan *time Schedule* merupakan hal hal yang harus diperhatikan dalam penyusunan *cash flow*.

## DAFTAR PUSTAKA

arsiteki. "Upah Tukang Bangunan Di Padang Pariaman Harian Dan Borongan." *Arsiteki*, 12 Aug. 2022, [arsiteki.my.id/upah/tukang-bangunan-padang-pariaman/](http://arsiteki.my.id/upah/tukang-bangunan-padang-pariaman/).

Idris M. Apa Itu Cash Flow: Definisi, Jenis, Contoh, dan Cara Membuatnya Accessed July 15, 2022. <https://money.kompas.com/read/2021/10/08/094646026/apa-itu-cash-lowdefinisi-jenis-contoh-dan-cara-membuatnya?page=all>.

pihak pihak yang terlibat di proyek kontruksi - Penelusuran Google. Google.com. Published 2015. Accessed July 15, 2022. <https://www.google.com/search?q=pihak+pihak+yang+terlibat+di+proyek+kontruksi&oq=pihak+pihak+yang+terlibat+di+proyek+kontruksi&aq>