

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Sistem Informasi

2.1.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan dari rangkaian komponen-komponen yang saling berhubungan dan saling bekerja sama sebagai satu kesatuan organik untuk mencapai suatu tujuan yang sama serta dapat mempengaruhi sebagian yang akan mempengaruhi keseluruhan [1].

Model umum sebuah sistem adalah *input*, proses, dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem [1].

Adapun karakteristik yang dimaksud adalah [2]:

1. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk sub-sistem.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apa pun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang memengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut. Dengan demikian, lingkungan luar tersebut harus dijaga dan dipelihara. Lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak, maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu sub-sistem ke sub-sistem lain. Bentuk keluaran dari satu sub-sistem akan menjadi masukan untuk sub-sistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Contoh, di dalam suatu unit sistem komputer. “Program” adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan “data” adalah sinyal *input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi sub-sistem yang lain. Contoh, Sistem Informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi *input* bagi sub-sistem lain.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Contoh, sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

Sistem memiliki ciri-ciri yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut [3] :

- **Component** : suatu *system* harus memiliki beberapa elemen atau unsur-unsur atau unit-unit yang tersendiri namun dengan sistem tersebut, seperti paru-paru dalam sistem pernafasan.

- **Boundary** : adalah batas sistem suatu system tentunya harus berbeda atau terpisah dengan sistem lain atau lingkungan diluar sistem.
- **Environment** : adalah lingkungan luar, sisi/bagian yang bukan termasuk kedalam suatu sistem.
- **Interface** : atau conector/penghubung antar *element* luar dengan sistem.
- **Input** : masukan yang akan diproses oleh sistem.
- **Process** : pengolah, sistem harus memiliki unit pengolahan.
- **Output** : keluaran atau hasil dari pengolahan.
- **Objective** : suatu sistem memiliki sasaran atau tujuan (*Goal*).

2.1.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.in [4]

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan mengumpulkan atau mendapatkan memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi. [5]

Komponen-komponen dari sistem informasi adalah sebagai berikut [4]:

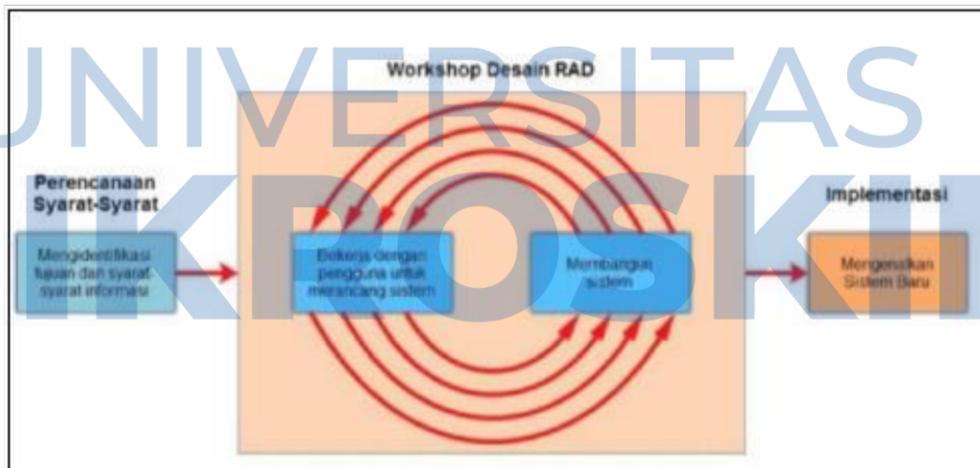
1. Komponen *input*, adalah data yang masuk kedalam sistem informasi
2. Komponen model, adalah kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang memproses data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Komponen *Output*, adalah hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Komponen tekonologi, adalah alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan *output* dan memantau pengendalian sistem.
5. Komponen basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan didalam computer dengan menggunakan *software database*
6. Komponen kontrol, adalah komponen yang mengendalikan gangguan terhadap Sistem Informasi.

2.2 Persediaan

Persediaan merupakan aktiva lancar yang ada dalam suatu perusahaan, apabila perusahaan tersebut perusahaan dagang maka persediaan diartikan sebagai barang yang disimpan untuk dijual dalam operasi normal perusahaan, sedangkan apabila perusahaan merupakan perusahaan manufaktur maka persediaan diartikan sebagai bahan baku yang terdapat dalam proses produksi atau yang disimpan untuk tujuan proses produksi” [6]

2.3 Metode *Rapid Application Development (RAD)*

RAD merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat. *RAD* merupakan versi adaptasi cepat dari model *waterfall*, dengan menggunakan pendekatan konstruksi komponen. *RAD* merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik *prototyping* dan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan sistem/aplikasi. Dari definisi konsep *RAD* ini, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode *RAD* dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat. Sesuai dengan metodologi *RAD* berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi dapat di lihat pada



Gambar 2. 1 RAD

Tahapan *RAD* terdiri dari 3 tahap yang terstruktur dan saling bergantung di setiap tahap, yaitu [7] :

1. *Requirements Planning (Perencanaan Persyaratan).*

- a. Pengguna dan analisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi atau system.

- b. Berorientasi pada pemecahan masalah bisnis.

2. *Design Workshop*

- a. Fase desain dan menyempurnakan.
- b. Gunakan kelompok pendukung keputusan sistem untuk membantu pengguna setuju pada desain.
- c. *Programmer* dan analis membangun dan menunjukkan tampilan visual desain dan alur kerja pengguna
- d. Pengguna menanggapi *prototype* kerja aktual.
- e. Analis menyempurnakan modul dirancang berdasarkan tanggapan pengguna.

1. *Implementation (Penerapan)*.

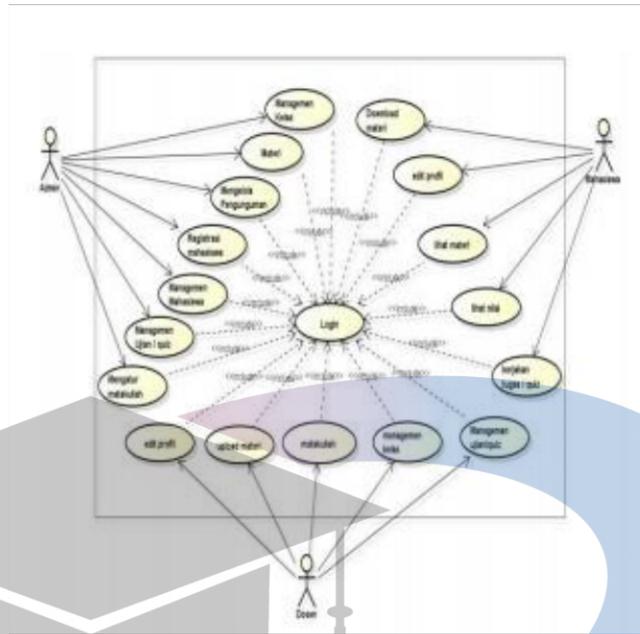
- a. Sebagai sistem yang baru dibangun, sistem baru atau parsial diuji dan diperkenalkan kepada organisasi.
- b. Ketika membuat sistem baru, tidak perlu untuk menjalankan sistem yang lama secara parallel.

2.4 *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah Bahasa pemodelan secara grafis untuk menspesifikasikan, visualisasi, membangun dan mendokumentasikan seluruh artefak sistem perangkat lunak.

2.5 *Use Case Diagram*

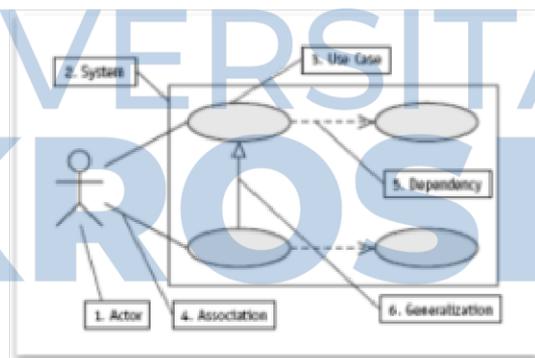
Suatu *Use Case* diawali dengan masukan input dari seorang pemakai. *Use Case* merupakan suatu kejadian-kejadian yang diajukan oleh seorang pemakai serta spesifikasi interaksi antara pemakai dengan sistem. *Use Case* yang sederhana hanya melibatkan beberapa interaksi/hubungan dengan sebuah pemakai, dan *Use Case* yang lebih kompleks melibatkan beberapa interaksi dengan pemakai. *Use case* yang lebih kompleks juga melibatkan lebih dari satu aktor. Untuk menjelaskan *use case* dalam sistem, sangat bagus bila diawali dengan memperhatikan pemakai dan aksi yang dilakukan didalam sistem. Setiap *use case* menggambarkan suatu urutan interaksi antara admin dan dosen dengan sistem seperti gambar berikut:



Gambar 2. 2 Use case diagram

Menjelaskan tentang jumlah pemakai sistem pada *use case* diagram ada tiga pemakai yaitu admin, mahasiswa dan dosen. Setiap pemakai mempunyai hak akses masing-masing di dalam sistem *E-Learning* yang dijelaskan menggunakan anak panah. [6]

Elemen -elemen yang digunakan pada *use case* diagram [8]:



Gambar 2. 3 Elemen dari *use case* diagram

Sistem, merupakan batasan-batasan proses yang sudah kita deskripsikan dalam sebuah sistem

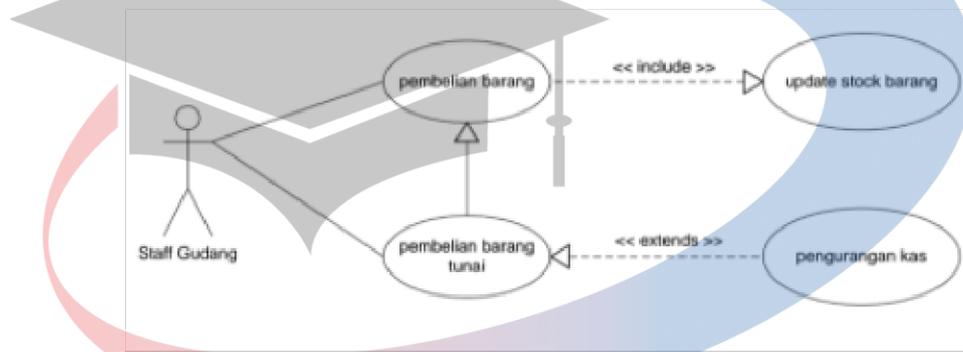
Aktor, elemen yang menjadi pemicu sistem, Aktor bisa berupa orang, mesin ataupun sistem lain yang berinteraksi dengan *use case*.

Use Case, potongan proses yang merupakan antara *use case* dan aktor

Association, menggambarkan interaksi antara *use case* dan aktor

Dependency, menggambarkan relasi (*relationship*) antara dua *use case*. Ada 2 (dua) tipe dari *dependency* yaitu, *include* dan *extends*. *Include* merupakan tipe dari *dependency* yang menghubungkan *use case* yang satunya sedangkan *extends* adalah tipe dari *dependency* yang menghubungkan dua *use case* dimana satu *use case* terkadang akan memanggil *use case* yang satunya, tergantung pada kondisi.

Generalization, menggambarkan pewarisan antara dua aktor atau *use case* dimana salah satu aktor atau *use case* mewarisi properties ke aktor atau *use case* yang satunya.



Gambar 2. 4 Contoh *use case* diagram

Penjelasan :

- a) Staff Gudang melakukan pembelian barang
- b) Pembelian barang akan selalu mengupdate stok barang
- c) Pembelian barang bisa saja dilakukan secara kredit atau tunai, jika pembelian barang tunai maka akan melakukan pengurangan kas.

2.6 Activity Diagram

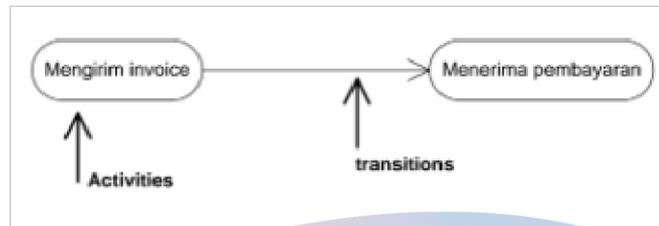
Activity diagram, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (aktivitas) pada *use case* (proses), logika, proses bisnis dan hubungan antara aktor dengan alur-alur kerja *use case*. Jika anda sudah terbiasa dengan *flowchart*, maka anda tidak akan merasa kesulitan dalam mempelajari *activity diagram*, karena *activity diagram* identik dengan *flowchart*, hanya saja ada beberapa notasi tambahan yang digunakan kasus-kasus tertentu.

Berikut ini dijelaskan elemen-elemen dari *activity* diagram:

Activities, yaitu elemen yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas.

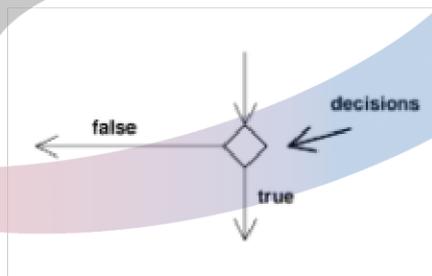
Transitions, yaitu elemen yang digunakan untuk menggambarkan transisi dari elemen yang satu ke elemen lainnya.

Berikut ini contoh gambar dari *activities* dan *transitions* :



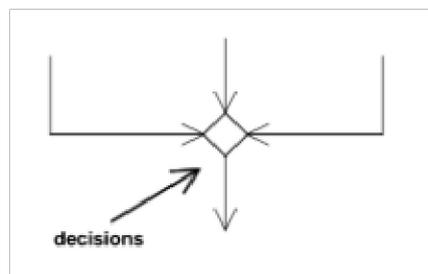
Gambar 2. 5 Contoh Element *Activities* dan *Transitions*

Decisions, yaitu elemen yang digunakan untuk percabangan logika. Elemen ini sering kita jumpai pada *flowchart* terutama *flowchart* yang digunakan untuk menggambarkan sebuah algoritma. Berikut ini contoh gambar dari elemen *decisions* :



Gambar 2. 6 Gambar elemen *decisions*

Merge point, yaitu elemen yang digunakan untuk menggabungkan percabangan proses. Elemen ini merupakan kebalikan dari elemen *decisions*, dimana jika *decisions* digunakan untuk percabangan, sedangkan merge point digunakan sebagai penggabungan dari percabangan. Berikut ini contoh gambar dari elemen merge point :

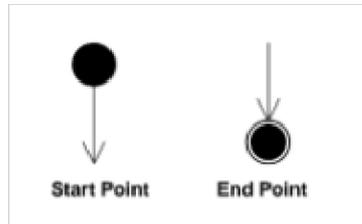


Gambar 2. 7 Contoh notasi *merge point*

Start point, yaitu elemen yang digunakan untuk memulai *activity* diagram.

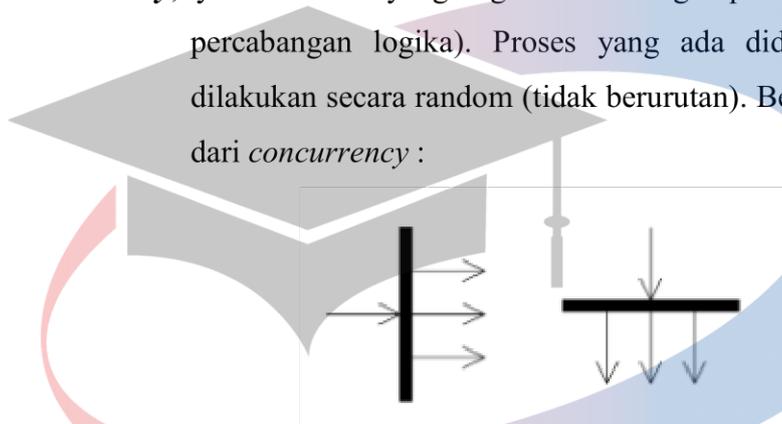
End point, yaitu elemen yang digunakan untuk mengakhiri *activity* diagram.

Berikut ini contoh gambar dari *start* dan *end* point :



Gambar 2. 8 Contoh *Start Point* dan *End Point*

Concurrency, yaitu elemen yang digunakan sebagai percabangan proses (bukan percabangan logika). Proses yang ada didalam elemen ini, bisa dilakukan secara random (tidak berurutan). Berikut ini contoh gambar dari *concurrency* :



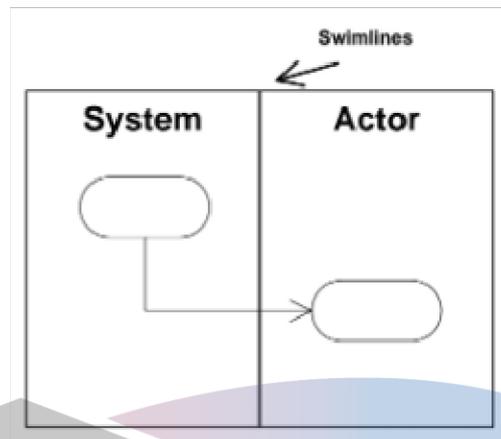
Gambar 2. 9 Contoh Notasi *Concurrency*

Synchronization, yaitu elemen yang digunakan untuk menggabungkan proses dipisahkan oleh *concurrency*.



Gambar 2. 10 Contoh element *synchronization*.

Swimlines, yaitu elemen yang digunakan untuk memisahkan antara aktor dan sistem ataupun aktor yang satu dengan aktor yang lain atau antara sistem yang satu dengan sistem yang lain.



Gambar 2. 11 Contoh Elemen *Swimlines*

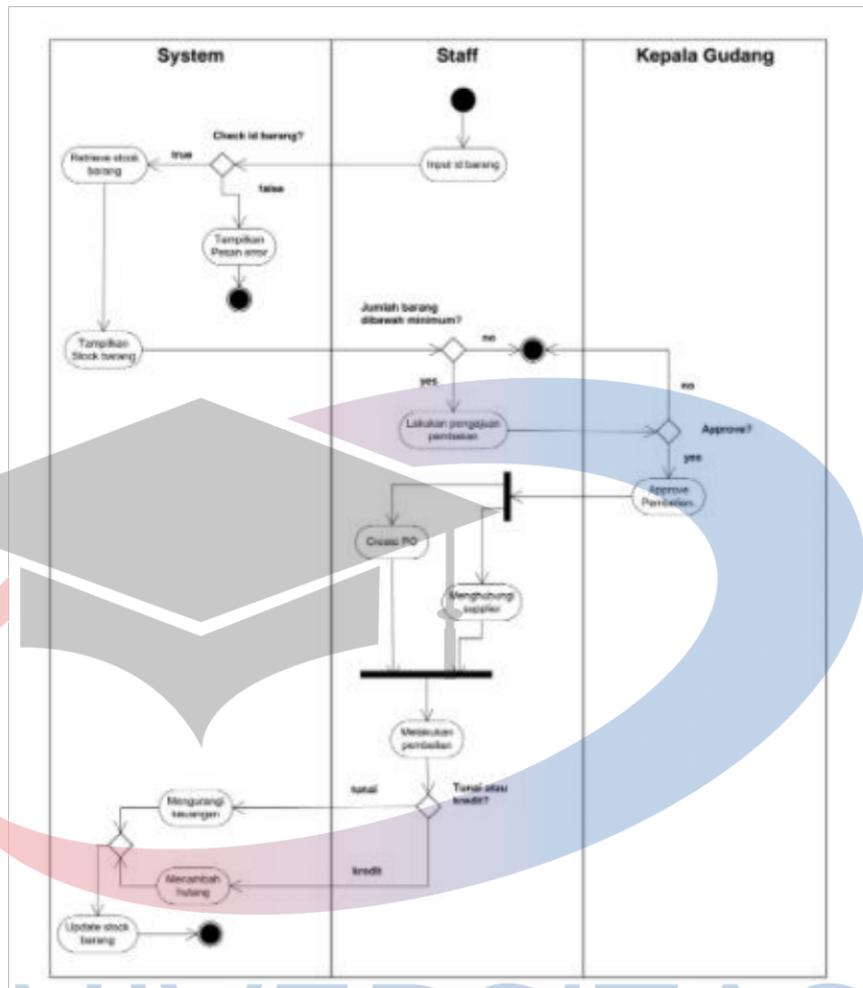
Sinyal, yaitu acuan waktu yang bisa dijadikan *trigger* (pemicu) untuk aktivitas tertentu, misalnya setiap akhir jam kerja seluruh staff wajib memberikan laporan kepada manajer. Setiap akhir jam kerja bisa kita simbolkan dengan sinyal waktu. Berikut ini contoh gambar elemen dari sinyal



Gambar 2. 12 Contoh Elemen Sinyal

Berikut ini contoh kasus dari penggunaan *activity diagram*. Kasus yang diambil seputar pembelian barang yang sudah kita buat *use case* modelnya diatas:

UNIVERSITAS
MIKROSKIL



Gambar 2. 13 Contoh Activity Diagram

Activity diagram ini memberikan informasi kepada kita tentang prosedur yang dilakukan oleh seorang staff Gudang Ketika ingin melakukan pembelian barang. Dimulai dari pemeriksaan barang hingga barang tersebut dibeli dari *supplier*. Disni kita dapat melihat fungsi dari masing-masing elemen yang sudah dijelaskan diatas. Berikut ini penjelasan alur dari activity diagram diatas, sekaligus memberikan gambaran kepada anda fungsi dari masing-masing elemen. [7]

2.7 Sequence Diagram

“Sequence Diagram adalah tool yang sangat populer dalam pengembangan sistem informasi secara object-oriented untuk menampilkan interaksi antar objek.” (Nofriyadi Jurdam, 2014) Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Sequence Diagram adalah tool yang digunakan dalam pengembangan sistem. [8]

<u>Nama</u>	<u>Keterangan</u>	<u>Symbol</u>
<u>Klasifikasi</u>		
<u>Entity</u>	Entity memodelkan keberadaan sebuah objek dalam basis data. Notasi untuk Entity adalah persegi panjang dengan garis putus-putus, sekolah yang diambil dari sebuah objek.	
<u>Association</u>	Association menunjukkan sebagai sebuah titik yang terdiri dari dua garis yang diikuti oleh sebuah objek , memodelkan sebuah objek yang ada melalui sebuah objek .	
<u>Message</u>	Message digambarkan dengan dua garis horizontal antara dua garis vertikal . Message menunjukkan komunikasi antara object-object .	
<u>Object</u>	Object menunjukkan keberadaan dari sebuah objek dan dilambungkan sebagai garis horizontal . Message menunjukkan komunikasi antara object-object .	
<u>State</u>	State menunjukkan keberadaan dari sebuah objek dan dilambungkan sebagai garis horizontal .	

Gambar 2. 14 Contoh Activity Diagram

2.9 Class Diagram

Class Diagram adalah ilustrasi hubungan antara class yang dimodelkan didalam sistem Class Diagram sangat mirip dengan diagram hubungan entitas [9] .

2.8 Website

Website merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. *Website* pada saat sekarang ini umumnya telah bersifat dinamis, meskipun dahulu juga ada *website* yang bersifat statis, namun *website* statis telah jarang dan bahkan hampir tidak ada lagi ditemukan. Karakteristik utama yang dimiliki oleh *website* adalah halaman-halaman yang saling terhubung, dan dilengkapi dengan *domain* sebagai alamat (*url*) atau *World Wide Web* (*www*) dan juga *hosting* sebagai media yang menyimpan banyak data. *Website* dapat akses menggunakan jaringan *internet* dengan *platform* yang disebut *browser*, seperti *chrome*, *mozilla firefox*, *internet explorer* (IE), *opera* dan sebagainya.

Website dapat dibangun dalam *mode localhost*, yang artinya *website* dapat dirancang, dibangun dan dimodifikasi tanpa menggunakan jaringan *internet*. Dalam

pembangunan sebuah *website* sampai pada *mode* publikasi ke *internet* ada beberapa aplikasi yang dibutuhkan, diantaranya adalah *database (MySQL, Oracle) etc, Web Server Apache, PHP editor (Macromedia, Notepad++) etc, dan browser. Website* atau aplikasi berbasis *web* umumnya dibangun menggunakan Bahasa pemrograman seperti *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan *Active Server Pages (ASP)*, yang dikombinasikan dengan *Hypertext Markup Language (HTML)*, *cascading Style Sheet (CSS)*, dan *java Script*. [7]

2.9 Requirements Planning

Tahapan Analisis Persyaratan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, batasan dan objektifitas dari sistem yang akan dibangun dengan mengumpulkan data dari stakeholder [10]

2.10 Workshop Design

Pada tahapan Pemodelan bertujuan untuk merancang semua kegiatan dalam arsitektur sistem secara keseluruhan dan meningkatkan pemahaman atas masalah berdasarkan analisis-analisis yang dilakukan [10]

2.11 Konstruksi

2.11.1 Jasa Konstruksi

Industri jasa konstruksi merupakan salah satu bagian dari usaha industri yang berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Peranan sektor konstruksi terhadap pembangunan ekonomi nasional dapat dilihat dari kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto. Kontribusi sektor konstruksi terhadap PDB nasional semakin meningkat dari 9,98% pada tahun 2013 menjadi 10,05% pada tahun 2014. Laju pertumbuhan rata-rata sektor konstruksi pada tahun 2014 mencapai 6,6% (BPS, 2015).

Industri konstruksi tidak hanya berperan dalam pelaksanaan proyek-proyek infrastruktur pemerintah, tetapi juga sektor swasta seperti pertambangan dan pengolahan bijih logam. Dalam bidang pertambangan, perusahaan konstruksi memberikan dukungan berupa jasa pembangunan pabrik pengolahan, jasa pembangunan jalan, jasa pembangunan pelabuhan, dan jasa lain yang mendukung operasional perusahaan pertambangan. PT Vale Indonesia, sebagai suatu perusahaan pertambangan pemegang kontrak karya, dalam menjalankan kegiatan usahanya menggunakan jasa perusahaan dalam bidang layanan konstruksi. . [11]

2.11.2 Rancangan Anggaran Biaya (RAB)

RAB adalah pedoman untuk persiapan budget agar pembangunan tidak terhenti di tengah jalan. Rencana anggaran biaya diperlukan untuk memperhitungkan suatu bangunan atau proyek dengan banyaknya biaya yang diperlukan untuk bahan dan upah, serta biaya - biaya lain yang berhubungan dengan pelaksanaan bangunan atau proyek.

RAB proyek bangunan gedung disusun seoptimal dan seefisien mungkin dengan mutu dan kualitas yang tetap terjamin. Untuk itu diperlukan perhitungan-perhitungan yang teliti. Baik dari jumlah biaya pembuatannya, *volume* pekerjaan, jenis pekerjaan, dan harga bahan. Semua itu bertujuan untuk mengetahui biaya pembuatan rumah sehingga lebih efisien dan terukur sesuai dengan keinginan pemilik dalam membangun rumah. Analisa anggaran dan jadwal merupakan dua hal penting dalam pelaksanaan pekerjaan konstruksi selain mutu, karena biaya yang akan dikeluarkan pada saat pelaksanaan sangat erat kaitannya dengan waktu pelaksanaan pekerjaan. [12]

2.12 Kontrak

Kontrak adalah suatu persetujuan antara dua orang atau lebih - tidak hanya memberikan kepercayaan, tetapi secara bersama-sama saling pengertian untuk melakukan sesuatu pada masa mendatang oleh seseorang atau keduanya dari mereka. Melalui kontrak terciptalah perikatan atau hubungan hukum yang menimbulkan hak dan kewajiban pada masing-masing pihak yang membuat kontrak. Di mana, para pihak terikat untuk mematuhi kontrak yang telah mereka buat tersebut. Dalam hal ini fungsi kontrak sama dengan undang-undang. Tetapi hanya berlaku khusus terhadap para pembuatnya saja. [13]

Hubungan antara kontrak tentang perikatan dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Menurut KUH Per kontrak adalah peristiwa dimana seseorang berjanji kepada orang lain, dimana kedua orang tersebut saling berjanji untuk melaksanakan suatu hal.
2. Sedangkan perikatan adalah suatu hubungan hukum antara dua orang atau dua pihak, berdasarkan mana pihak yang satu berhak menuntut sesuatu dari pihak lain, dan pihak lain berkewajiban memenuhi tuntutan itu. [13]

2.12.1 Pajak Pertambahan Nilai (PPN)

Pajak merupakan kewajiban yang harus dibayar oleh masyarakat baik pribadi maupun badan dari pendapatan atau penghasilannya kepada Pemerintah ditujukan untuk kegiatan pembangunan di segala bidang. Kegiatan pembangunan di berbagai sektor pada umumnya bermaksud untuk meningkatkan harkat bangsa dan juga kesejahteraan masyarakatnya.

Sesuai dengan ketentuan pasal 23 ayat (2) UUD 1945, pemungutan pajak harus didasarkan pada undang-undang perpajakan yang disusun oleh pemerintah dan disetujui oleh rakyatnya melalui Dewan Perwakilan Rakyat (DPR). Untuk itu dasar Pajak Pertambahan Nilai adalah Undang-undang Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2009 tentang Perubahan Ketiga atas Undang-undang Nomor 8 Tahun 1983 tentang Pajak Pertambahan Nilai Barang dan Jasa dan Pajak Penjualan atas Barang Mewah.

Pajak Pertambahan Nilai (PPN) untuk pertama kali diperkenalkan oleh Carl Friedrich von Siemens, seorang industrialis dan konsultan pemerintah Jerman pada tahun 1919 karena pada saat itu pemerintah Jerman mengalami krisis keuangan akibat terlibat dalam perang dunia I. Namun justru pemerintah Perancis yang pertama kali menerapkan PPN dalam perpajakan pada tahun 1945, sedangkan Jerman menerapkannya pada awal tahun 1968. Indonesia sendiri baru mengadopsi PPN pada tanggal 1 April 1985 menggantikan Pajak Penjualan (PPn) yang sudah berlaku di Indonesia sejak tahun 1951. [14]

2.12.2 Pajak Penghasilan (PPh)

Pengertian Pajak Penghasilan (PPh) berdasarkan Undang-Undang No. 36 Tahun 2008 adalah pajak yang dikenakan terhadap subjek pajak atas penghasilan yang diterima atau diperolehnya dalam satu tahun pajak atau suatu pungutan resmi yang ditujukan kepada masyarakat yang berpenghasilan yang diperolehnya dalam tahun pajak untuk kepentingan negara dan masyarakat dalam hidup berbangsa dan bernegara sebagai suatu kewajiban yang harus dilaksanakannya.

Dalam ketentuan perpajakan yang diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 51 tahun 2008 sttd Peraturan Pemerintah No. 40 Tahun 2009 tentang Pajak Penghasilan dari Usaha Jasa Konstruksi dan Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 187/PMK.03/2008 tentang Tatacara Pemoangan, Penyeteroran, Pelaporan, dan Penatausahaan Pajak Penghasilan atas Penghasilan dari Usaha Jasa Konstruksi. Jasa

kontruksi adalah layanan jasa konsultasi perencanaan pekerjaan konstruksi, layanan jasa pelaksanaan pekerjaan konstruksi, dan layanan jasa konsultasi pengawasan pekerjaan konstruksi.

Dalam Pasal 4 PMK Nomor 187/ PMK. 03/2008 secara tegas menyatakan bahwa saat terutangnya PPh final atas jasa konstruksi terjadi pada saat pembayaran atau diterimanya pembayaran (cash basis). Berdasarkan Pasal 5 ayat (2) Peraturan Pemerintah Nomor 51 Tahun 2008, disebutkan bahwa besarnya Pajak Penghasilan yang dipotong PPh Final Pasal 4 ayat (2) tersebut adalah sebesar jumlah pembayaran, tidak termasuk PPN, dikalikan tarif Pajak Penghasilan. Jumlah pembayaran dalam hal ini dapat disebut sebagai Dasar Pengenaan Pajak. PPh Final Pasal 4 ayat (2) = Tarif x (Nilai Kontrak atau Nilai Termin Pembayaran – PPN atas Nilai Kontrak atau Nilai Termin tersebut)

Pemotong PPh Pasal 4 ayat 2 dan PPN Berdasarkan Pasal 5 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 51 Tahun 2008, disebutkan bahwa PPh Final Pasal 4 ayat (2) dipotong oleh Pengguna Jasa pada saat pembayaran jika Pengguna Jasa merupakan pemotong pajak, atau disetor sendiri oleh Penyedia Jasa jika Pengguna Jasa Bukan merupakan pemotong pajak. [15]

2.12.3 Serah Terima Pekerjaan

Proses Pelaksanaan konstruksi dinyatakan selesai dengan dilakukannya serah terima pekerjaan (*hand over*). Pentingnya pekerjaan dinyatakan 'selesai' di dalam kontrak konstruksi adalah sebagai berikut [16]:

1. Beralihnya risiko pekerjaan dari kontraktor kepada pemilik proyek
2. Dimulainya masa pemeliharaan
3. Kembalinya hak penuh pemilik proyek atas kepemilikan lapangan/lokasi pekerjaan
4. Berakhirnya hak pemilik proyek atas ganti rugi keterlambatan penyelesaian

2.12.4 Work Order (WO)

Work Order merupakan tugas atau pekerjaan bagi pelanggan, yang dapat dijadwalkan atau ditugaskan kepada seseorang. Perintah semacam itu mungkin berasal dari permintaan pelanggan atau dibuat secara internal di dalam organisasi (“Work Order,” 2017). Work Order juga dapat dibuat sebagai tindak lanjut dari Inspeksi atau

Audit. Work Order dapat berisi satu atau beberapa hal berikut: Instruksi, Perkiraan biaya, Formulir, Tanggal dan waktu untuk melaksanakan perintah kerja, Informasi tentang lokasi dan entitas untuk melaksanakan perintah kerja dan, Orang yang diberi tugas kerja ditugaskan. Pemberian beban kerja harus sesuai dan memenuhi agar hak-haknya (Syamsul, 2012). Adapun tujuan lain untuk mengetahui pengaruh setiap komponen sistem kerja terhadap tingkat produktivitas. Komponen sistem kerja yang dianalisis adalah faktor organisasi, regulasi, budaya, personality, pekerjaan, lingkungan kerja, peralatan kerja serta manajemen kerja (Hari Purnomo & Kesuma Ferdianto, 2009) [17]

