BAB II

Landasan Teori

2.1. Pengertian Sistem

Dalam perancangan suatu sistem informasi diarahkan kepada pemanfaatan teknologi secara maksimal yang terdiri dari beberapa elemen atau komponen yang membentuk jaringan kerja dan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Definisi sistem : (Jogiyanto : 1: 2005)

- ***Menurut Ludwig Von Bartalanfy***

Sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan.

- ***Menurut Anatol Raporot***

Sistem adalah suatu kumpulan kesatuan dan perangkat hubungan satu sama lain.

Suatu sistem dapat terdiri dari sistem bagian (*subsystems*). Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan hingga tujuan/sasaran sistem tersebut dapat tercapai. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa, sehingga dicapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi (integrated).

2.1.1. Elemen Sistem

Elemen yang membentuk suatu sistem, yaitu :

1. Tujuan

Setiap sistem memiliki tujuan (*Goal*), walaupun hanya satu atau mungkin banyak, tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang dapat mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali, untuk tujuan setiap sistem memiliki perbedaan.

2. Masukan

Masukan (*input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang akan diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

3. Proses

Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan akan lebih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah.

4. Keluaran

Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

5. Batas

Yang disebut batas (*boundary*) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepakbola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbasatan dana.

6. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang menampilkan keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

7. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu :

1. Komponen sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kasatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem

Penghubung (interface) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya yang mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (*output*) dari suatu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk susbsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masalah perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem

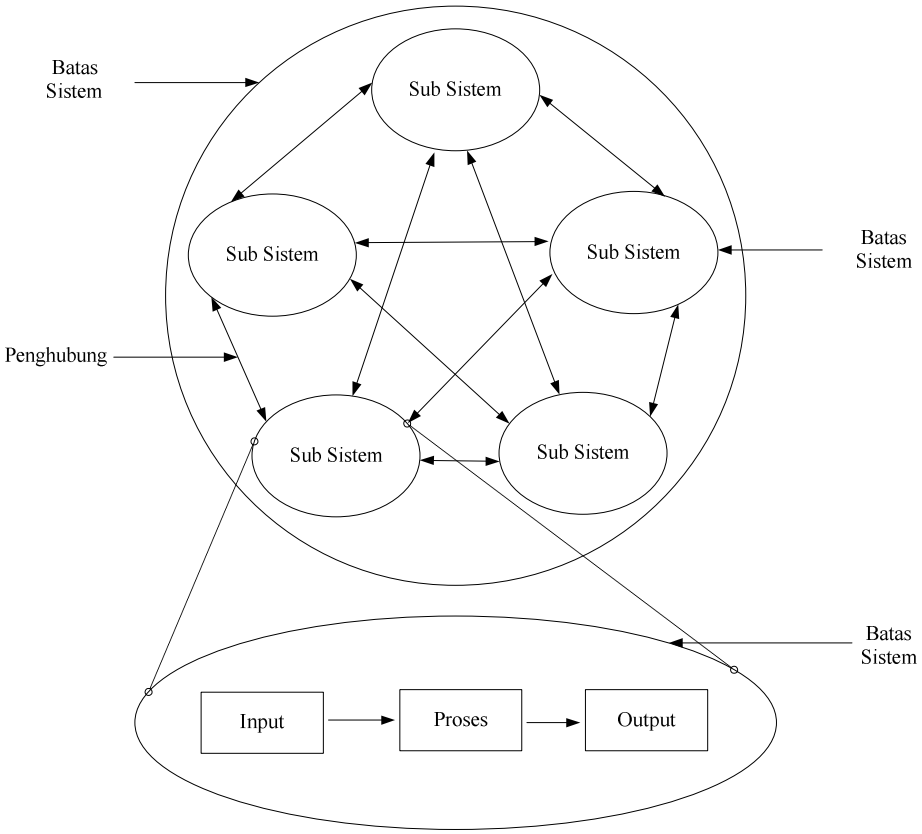
Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan, sedang informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.



Gambar 2.1 Karakteristik Suatu Sistem

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstrack system*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran/ ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) sistem buatan manusia (*human made system*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan *human machine system* atau ada yang menyebutnya dengan *man machine system.*

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi antara bagiannya sudah dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closeed system*) dan sistem terbuka (*open system*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar/ subsistem yang lainnya.

2.2 Pengertian Informasi

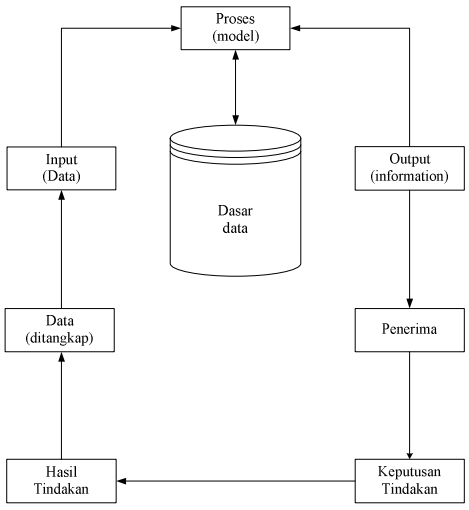
Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Definisi informasi menurut **Menurut Gordon B. Davis** sebagai berikut : (Jogiyanto : 7 : 2005)

Dalam bukunya *Management Informations System : Conceptual Foundations, Structures, and Development* menyebut informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata, berupa nilai yang dapat dipahami di dalam keputusan sekarang maupun masa depan.

2.2.1 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi suatu informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.



Gambar 2.2 Siklus Informasi

2.2.2 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktunya (*timeliness*) dan relevan (*relevance*).

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.

3. Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya, dengan cara mengurangi ketidakpastian, menaikkan kemampuan untuk memprediksi, atau menegaskan ekspektasi semula.

2.2.3. Nilai Informasi

Nilai dari informasi (*Value of Information*) ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sebagian informasi tidak dapat ditaksir keuntungannya dengan suatu nilai tetapi dapat ditaksir nilai keefektifannya.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manejerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Definisi Sistem Informasi yang lainnya adalah sebagai berikut : (Jogiyanto : 11 : 2005)

a. Sistem informasi adalah sekumpulan *hardware*, *software*, *brainware*, prosedur dan atau aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan.

b. Sistem informasi adalah kumpulan antara sub-sub sistem yang salings berhubungan yang membentuk suatu komponen yang didalamnya mencakup input-proses-output yang berhubungan dengan pengolaan informasi (data yang telah dioleh sehingga lebih berguna bagi *user*).

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu :

1. Blok Masukan

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi, input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

Teknologi merupakan "kotak alat" (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu teknisi (*humanware* atau *brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

6. Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.4. Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur

2.4.1. Flow Map

Flowmap merupakan diagram aliran data dari satu entitas sampai entitas lainnya. Diagram aliran ini menelusur sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuan secara rinci, diagram aliran ini menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, tujuan digunakannya dokumen tersebut, dan lain-lain. Flowmap disebut juga bagan aliran formulir yang merupakan penunjukan arus dari laporan dan form termasuk tembusannya (alur sistem yang sedang berjalan saat ini). (Skripsi : Eko Nur : 2007)

2.4.2. Diagram Konteks

Diagram kontek merupakan kejadian tersendiri dari suatu diagram alur data. Dimana satu lingkaran merepresentasikan seluruh sistem. Diagram kontek ini harus berupa suatu pandangan, yang mencakup masukan-masukan dasar, sistem-sistem dan keluaran.

Diagram kontek merupakan tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran data-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram tersebut tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan, begitu entitas-entitas eksternal serta aliran data yang menuju dan dari sistem diketahui penganalisis dari wawancara dengan user dan sebagai hasil analisis dokumen. Diagram kontek menggaris bawahi sejumlah karakteristik penting dari suatu sistem:

1. Kelompok pemakai, organisasi, atau sistem lain dimana sistem kita melakukan komunikasi yang disebut juga sebagai terminator.
2. Dat**a** dimana sistem kita menerima dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.

3. Data yang dihasilkan sistem kita dan diberikan ke dunia luar.
4. Penyimpanan data yang digunakan secara bersama antara sistem kita dengan terminator. Data ini dibuat oleh sistem dan digunakan oleh lingkungan atau sebaliknya, dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem kita.
5. Batasan antara sistem kita dan lingkungan.

2.4.3. Data Flow Diagram

DFD adalah suatu grafik yang menjelaskan sebuah sistem dengan menggunakan bentuk-bentuk atau simbol untuk menggambarkan aliran data dari proses-proses yang saling berhubungan.

Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD terdiri dari 4 macam, yaitu : proses (*process*), aliran data (*data flow*), simpan data (*data store*), terminator (*external entity*). Berikut uraian singkat mengenai 4 simbol tersebut :

1. Proses (*process*)

Process adalah simbol yang mengubah suatu data dari suatu bentuk menjadi bentuk yang lain. Dengan kata lain, proses menerima masukan data dan mengeluarkan keluaran data lain yang telah diproses.

2. Aliran Data (*data flow*)

Data flow atau aliran data adalah aliran yang menunjukkan perpindahan data dari satu bagian ke bagian lain dalam suatu sistem. *Data flow* dalam DFD digambarkan dengan tanda panah dan diberi keterangan disampingnya yang menunjukkan data yang mengalir.

3. Simpan Data (*data store*)

Data store adalah tempat penyimpanan data dalam suatu sistem, baik secara manual maupun secara elektronik. Simpanan data digunakan jika suatu proses perlu menggunakan lagi data tersebut.

4. Terminator (*external entity*)

External entity adalah lingkungan luar dari sistem, sumber data menunjukkan suatu organisasi atau perseorangan yang memasukkan data ke sistem. Sedangkan tujuan data menunjukkan suatu organisasi atau peseorangan yang menerima data yang dihasilkan oleh sistem. Sumber dan tujuan data mempunyai satu simbol yang sama.

2.5. Standard Operating Environment (SOE)

Bahwa dengan ditetapkannya TISC sebagai unit yang mengelola pemenuhan kebutuhan perangkat desktop untuk seluruh unit kerja yang ada di TELKOM, perlu adanya upaya untuk mengoptimalkan pengelolaan desktop dimaksud. Dengan ditetapkannya program sertifikasi SOA-404 untuk TELKOM, perlu adanya sinergi untuk memastikan agar pengelolaan desktop memenuhi standar tertentu sesuai kebutuhan operasional yang diperlukan TELKOM, maka perlu adanya tata kelola desktop yang mensinergikan antara konsep pemenuhan kebutuhan desktop dengan Standard Operating Environment (SOE) Desktop Management. SOE Desktop Management adalah aturan baku yang disyahkan management perusahaan menyangkut pengelolaan desktop di lingkungan PT Telkom, dimana didalamnya mencakup keseluruhan atribut-atribut penting dan atribut pelengkap di dalam pengelolaan desktop, mulai dari jenis, isi, standar, kerjasama operasional, proses imaging, staging, layanan komplain, aplikasi standar dan proses operasional hariannya.(Skripsi : Eko Nur : 2007)

2.5.1. Administrator

Administrator ialah personil TISC dan USI Regional yang mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk mengelola desktop atau personil lain yang ditunjuk untuk mengelola desktop. Dalam hal kemampuan desktop dibutuhkan adanya Bandwidth Throttling yaitu kemampuan suatu sistem desktop management untuk adaptive dalam hal pemekaian bandwith sesuai dengan kondisi bandwidth utility network pada saat menjalankan fungsi – fungsi OS Deployment, Software Delivery dan Patch Management. Sedangkan Deployment adalah tahapan dalam pengelolaan desktop yang meliputi kegiatan pra-instalasi, pengiriman, instalasi dilokasi User sampai dengan pengujiaan dan penerimaan oleh User.

2.5.2. Desktop Management

Desktop merupakan perangkat yang difungsikan sebagai alat kerja yang terdiri dari : PC, Laptop, Printer, Projector dan Scanner. Desktop Management Tool adalah suatu alat / sistem yang digunakan dalam mengelola khusus untuk PC dan Laptop, secara fungsional terdiri atas : Inventory Management, Application Management, Deployment Management, SW License Management, Patch Management, Software Delivery Management, Remote Desktop Management. Selain fungsi diatas, alat/sistem yang digunakan harus mempunyai kemampuan bandwidth throtting dan support web base.

2.5.3. Vendor

Vendor adalah perusahaan penyedia jasa sewa desktop yang melaksanakan kontrak dengan Telkom. Pemenuhan kebutuhan yang meliputi seluruh siklus pengelolaan desktop dilakukan secara terpusat oleh TISC, kebutuhan desktop baru dipenuhi secara sewa pakai kepada vendor dengan masa sewa selama 3 (tiga) tahun dengan ruang lingkup sewa ditentukan oleh TISC dan disesuaikan dengan

kebutuhan. Sedangkan Seat – Management ialah salah satu metoda praktis dalam pengelolaan desktop yang meliputi seluruh siklus pengelolaan desktop yang dilakukan secara serah kelola kepada pihak Vendor.

Untuk PC dan Laptop, pemilihan produk dan basis teknologi mempertimbangkan aspek Market Leadership dari PRINCIPAL PC dan Laptop dengan menggunakan referensi dari badan riset international seperti Gartner, IDC dan lain – lainnya.

Selain pertimbangan diatas, aspek lain yang menjadi pedoman adalah ketersediaan dukungan teknis yang memedai atas produk tersebut di Indonesia. Pemilihan spesifikasi teknis untuk PC, Laptop, Printer, Projector dan Scanner ditentukan berdasarkan Spesifikasi teknis sesuai syarat dan ketentuaan yang diatur pada SHC (Standard Hardware Catalogue). SHC bertujuan untuk memberikan batasan yang tegas tentang standar spesifikasi teknis desktop yang diijinkan di lingkungan TELKOM. VENDOR harus memasang sticker yang memuat informasi yang diperlukan untuk mengidentifikasi asset. Desain sticker ditentukan oleh TISC.

2.5.4. TISC (TELKOM I/S CENTER)

TISC adalah Pusat Sistem Informasi yang bertanggung jawab terhadap pengaturan dan pengelolaan sistem informasi internal TELKOM. Sehingga Response Time yaitu waktu yang diperlukan oleh penyedia layanan untuk menjawab permintaan yang disampaikan oleh user, yang dihitung sejak permintaan user diterima oleh helpdesk sampai dengan jawaban/tanggapan diterima oleh user. Maka Resolution Time atau waktu yang diperlukan oleh penyedia layanan untuk memberikan solusi atas permintaan layanan yang disampaikan oleh user, yang dihitung sejak permintaan user diterima oleh helpdesk sampai dengan solusi diterima oleh user.TCO (Total Cost of Ownership) adalah total biaya yang dibutuhkan dalam siklus untuk penyediaan dan pengelolaan Desktop.

2.5.5. Fungsi Desktop

a) PC merupakan perangkat komputer yang diperuntukkan bagi user yang fungsi pekerjaannya memerlukan perangkat komputer yang dipasang secara permanen.
b) Laptop merupakan perangkat kerja komputer yang diperuntukkan bagi user yang fungsi pekerjaannya menuntut mobilitas yang tinggi dan memerlukan perangkat komputer yang dapat dijinjing (portable).
c) Printer Dot-Matrix merupakan perangkat yang berfungsi untuk mencetak data berupa teks dan diperuntukkan bagi unit kerja yang fungsi pekerjaannya memerlukan pencetak data / informasi yang berupa teks. (misalnya : plasa TELKOM, service point, dan lain - lain).
d) Printer Laserjet-A3 merupakan perangkat yang berfungsi untuk mencetak data beupa teks atau gambar dan diperuntukan bagi unit kerja yang berfungsi pekerjaannya memerlukan pencetak data / informasi berupa teks atau gambar dengan ukuran kertas sampai dengan A3.
e) Printer Laserjet-A4 merupakan perangkat yang berfungsi untuk mencetak data beupa teks atau gambar dan diperuntukan bagi unit kerja yang berfungsi pekerjaannya memerlukan pencetak data / informasi berupa teks atau gambar dengan ukuran kertas sampai dengan A4.
f) Projector – Mobile merupakan perangkat yang berfungsi untuk memproyeksikan data dan informasi secara visual dan diperuntukkan bagi unit kerja yang memerlukan perangkat projector yang dapat dijinjing.
g) Scanner merupakan perangkat yang berfungsi untuk men-scan dokumen dan diperuntukkan bagi unit kerja secretariat atau unit

kerja lain yang fungsi pekerjaannya memerlukan dukungan perangkat tersebut.

2.5.6. Prosedur Permintaan Dan Pemenuhan Desktop

a) Permintaan kebutuhan desktop ditujukan kepada TISC atau USI regional setempat bagi unit kerja di bawah Divisi Regional. Untuk Unit non Divre, permintaan ditujukan kepada TISC melalui Shared Service / Sekretariat unit masing – masing.
b) Permintaan dimaksud disampaikan secara tertulis menggunakan Nota Dinas dengan menginformasikan detail permintaan sesuai dengan Form Permintaan Desktop sebagaiman terlampir.
c) TISC, selanjutnya mengevaluasi kemungkinan pemenuhan kebutuhan desktop dimaksud dengan mempertimbangkan :
    1) Urgensi / prioritas kebutuhan ;
    2) Ketersediaan anggaran ;
    3) Peluang dan Kesempatan.
d) Agar tercapai tingkat layanan yang optimal, maka mekanisme permintaan dan pemenuhan desktop diatur sebagai berikut :
    1) permintaan desktop harus disampaikan oleh unit kerja pengguna sekurang – kurangnya 1,5 (satu setengah) bulan sebelum target penggunaan.
    2) TISC harus memberikan konfirmasi hasil evaluasi atas permintaan desktop dimaksud paling lambat 1 (satu) minggu sejak ND permintaan desktop diterima.
    3) Untuk permintaan desktop yang belum dapat dipenuhi dimasukkan kedalam daftar rencana kebutuhan desktop.

Dengan banyaknya unit kerja, divisi, dan unit bisnis yang dimiliki PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk, maka taktis kebutuhan desktop sebagai sarana kerja sangat banyak pula seiring jumlah pegawai yang dimiliki perusahaan.

Beberapa tahun yang lalu (sebelum tahun 2005), proses pengadaan perangkat desktop tidak dilakukan secara terpusat, dalam artian : setiap unit kerja, divisi, maupun unit bisnis perusahaan diperbolehkan melakukan proses pengadaan barang jasa dari dana Biaya Operasional Dan Pemeliharaan (BODP) yang anggarannya ditetapkan per twiwulan untuk setiap unitnya.

Setelah adanya keputusan sentralisasi pengadaan desktop di Divisi ISCenter, maka setiap unit kerja, divisi, maupun unit bisnis di perusahaan tidak diperkenankan lagi mengadakan proses pengadaan barang jasa secara mandiri, disamping itu anggaran BODP per triwulan juga dikurangi, sebagian dialihkan ke ISCenter.

Dengan banyaknya Nota Dinas permintaan sarana kerja dari berbagai unit kerja, maka perlu dilakukan manajemen permintaan, manajemen pemenuhan, manajemen inventaris, serta pelaporan yang akurat dengan data-data dengan tingkat validitas yang cukup tinggi. Untuk itu, perlu dibangun Aplikasi Monitoring and Controlling Desktop Distribution yang mampu mencerminkan semua siklus situasi yang tergambar pada penjelasan-penjelasan di atas sebagai dasar menentukan keputusan-keputusan di level management untuk membawa unit kerja bersangkutan di dalam mengawal dan mengemban tanggung jawab sebagai pihak pengelola desktop.