

## ABSTRAKSI

Permainan bridge dimainkan oleh dua pasang yang masing-masing terdiri dari dua pemain. Dua pasang ini akan memainkan satu set kartu remi yang lebih dikenal dengan dengan istilah papan. Setelah permainan selesai, pasangan akan mencatat skor yang didapat. Skor ini akan dikonversikan ke dalam poin. Setelah itu, poin yang didapat oleh pemain dalam satu papan akan diakumulasikan dengan papan lain yang dimainkan untuk mendapat hasil akhir dari suatu turnamen.

Masalah yang dihadapi saat ini adalah hasil akhir dari suatu turnamen tidak dapat dilihat dengan cepat oleh masyarakat. Hasil akhir yang didapat dari suatu turnamen akan dipublikasikan secara luas dalam waktu satu atau beberapa hari kemudian. Jadi, hanya pemain yang mengikuti turnamen saja yang bisa mengetahui dengan cepat hasil turnamen karena hasil akhir turnamen akan diumumkan di tempat penyelenggaraan turnamen setelah turnamen selesai. Selain itu, hasil yang dipublikasikan kurang transparan karena yang dipublikasikan hanya hasil akhir berdasarkan peringkat. Namun, tiap papannya tidak dapat dilihat oleh masyarakat sehingga keakuratannya diragukan.

Sarana yang dipakai untuk mengatasi masalah ini adalah internet. Melalui internet, masyarakat dapat mengetahui hasil akhir dari suatu turnamen dengan cepat karena internet tidak mengenal batasan waktu. Artinya, dapat diakses kapanpun oleh masyarakat. Dengan demikian, hasil selama turnamen berlangsung pun dapat dilihat oleh masyarakat. Jadi, hasil akhir dari suatu turnamen juga dapat dilihat oleh masyarakat dengan cepat tanpa menunggu satu atau beberapa hari kemudian.

Agar aplikasi yang dibuat dapat membantu masyarakat secara efektif dan efisien bagi masyarakat, maka dalam pembuatan aplikasi ini akan dilakukan dahulu analisis terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini. Setelah itu, desain sistem dan implementasi sistem dilakukan berdasarkan hasil analisis. Setelah implementasi selesai, dilakukan uji coba terhadap sistem yang terdiri dari dua tahap, verifikasi dan validasi. Dari hasil verifikasi dan validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat mampu menyampaikan informasi hasil dari turnamen bridge lebih efektif dan efisien.