

## ABSTRAK

Pada suatu pertandingan Bridge beregu yang resmi, pada umumnya pertandingan diselenggarakan di suatu ruang yang luas dengan sejumlah besar meja di mana berlangsung beberapa pertandingan dalam waktu yang bersamaan. Jika para penonton diperbolehkan untuk menyaksikan jalannya pertandingan secara langsung dengan berada di sekitar meja pertandingan, ada kemungkinan suasana akan menjadi ramai sehingga mengganggu konsentrasi para pemain. Untuk itu maka para penonton ditempatkan pada suatu ruangan tersendiri dengan seperangkat komputer yang digunakan sebagai penghubung dengan ruang pertandingan. Operator menginputkan jalannya pertandingan langkah demi langkah pada komputer di ruang pertandingan, yang hasilnya akan dimunculkan pada komputer di ruang penonton. Hasil tersebut diproyeksikan ke suatu layar sehingga dapat dilihat oleh semua penonton. Agar dapat melakukan input dan menghasilkan output sesuai keinginan maka untuk itu perlu disediakan suatu perangkat lunak.

Pada tugas akhir ini dirancang dan diimplementasikan suatu perangkat lunak untuk memvisualisasikan jalannya pertandingan Bridge beregu agar dapat disaksikan oleh para penonton yang berada di ruangan terpisah. Perangkat lunak tersebut juga dilengkapi dengan fasilitas perhitungan nilai secara otomatis, fasilitas untuk melihat jalannya pertandingan yang telah lalu (*replay*) serta fasilitas untuk menampilkan berbagai informasi tambahan seperti: catatan mengenai para pemain dan prestasinya, hasil pertandingan yang telah lalu, dan sebagainya. Yang perlu diingat, perangkat lunak yang dibuat bukan merupakan suatu *game* komputer yang dapat digunakan untuk bermain Bridge, melainkan hanya sebagai alat visualisasi jalannya suatu pertandingan.