

ABSTRAK

Permainan bridge merupakan permainan kartu yang mempunyai akar permainan pada perhitungan matematika, meskipun hanya merupakan perhitungan aritmatika sederhana. Di dalam permainan bridge, *bidding* merupakan bagian terpenting karena pertempuran sebenarnya dalam permainan ini terletak pada *bidding*. Permainan bridge juga merupakan permainan kartu yang berdasarkan pada pertempuran antara 2 kubu (Utara-Selatan dengan Timur-Barat) dan yang menjadi pemenangnya adalah pemain yang paling memahami partnernya. Oleh itu pemain bridge dituntut untuk memahami partnernya dengan baik.

Bidding merupakan bahasa penawaran yang telah disepakati antar partner, sehingga dapat berkomunikasi satu dengan lainnya. Kemampuan bridge dapat ditingkatkan dengan menambah pengetahuan dan pengalaman, cara-cara yang dapat dilakukan antara lain dengan banyak membaca buku mengenai bridge dan banyak melakukan latihan. Yang menjadi kendala adalah banyak orang yang ingin melakukan latihan tetapi tidak cukup memiliki waktu. Dalam permainan bridge terdapat banyak sistem untuk melakukan *bidding*, salah satunya yang diangkat dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan sistem Precision.

Salah satu penyelesaian yang dicoba untuk mengatasi permasalahan tersebut, adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer yaitu dengan metode CAI (*Computer Aided Instruction*). Melalui tugas akhir ini dibuat suatu perangkat lunak yang diharapkan dapat membantu orang yang ingin belajar *bidding* bridge dengan menggunakan sistem Precision.

Perangkat lunak CAI yang dibuat ini menyajikan pembelajaran secara bertahap, Tutorial, latihan-latihan soal dan evaluasi (Tes). Pada CAI ini dibutuhkan interaksi dari pemakai, agar pemakai tidak hanya melihat tetapi secara aktif belajar. Latihan-latihan dan tes yang ada dikerjakan oleh pemakai dan setelah selesai program akan mengevaluasi jawaban yang diberikan oleh pemakai.

Berdasarkan pengisian kuisioner maka dapat ditarik kesimpulan bahwa program yang dibuat dapat membantu orang untuk belajar dan mengerti *bidding* dengan menggunakan sistem Precision. Saran yang diperoleh untuk lebih menyempurnakan Tugas Akhir ini antara lain dengan memberikan materi yang diperuntukan bagi orang ingin lebih memperdalam *bidding* bridge dengan menggunakan sistem Precision hingga tingkat *expert*. Selain itu dapat pula dengan membuat perangkat lunak untuk sistem *bidding* yang lain.