

ABSTRAK

Bridge adalah permainan kartu yang berasal dari abad ke 17 yang dikenal dengan nama *Whist*. Secara umum pertandingan bridge dikelompokkan menjadi dua macam yaitu pasangan dan beregu. Dalam pertandingan bridge pasangan dibutuhkan 4 orang pemain yang saling berpasangan, pasangan satu melawan pasangan yang lain dan duduk mengelilingi meja persegi. Masing-masing pemain diberi sebutan sesuai dengan arah mata angin yaitu utara, selatan, barat, dan timur. Pemain utara berpasangan dengan pemain selatan dan disebut sebagai pemain US sedangkan pemain timur berpasangan dengan pemain barat dan disebut sebagai pemain TB.

Setiap pertandingan bridge sistem barometer terbagi atas beberapa ronde dimana setiap ronde memainkan 2, 3, atau 4 papan per meja. Dalam setiap papan dimainkan distribusi kartu yang sama. Jumlah meja yang dipakai tergantung dari jumlah peserta yang mendaftar. Di setiap pergantian ronde dilakukan pergantian lawan berdasarkan metode perpindahan yaitu metode *Howell* atau metode *Mitchell*. Metode *Howell* digunakan jika jumlah pasangan kurang dari 16 dan metode *Mitchell* jika jumlah pasangan lebih dari atau sama dengan 16.

Banyaknya peserta dalam suatu pertandingan bridge yang menggunakan sistem Barometer menyebabkan panitia penyelenggara mengalami kesulitan dalam menghitung skor para pemain pada setiap pergantian ronde. Pada setiap ronde ini juga panitia harus menentukan urutan peringkat pemain berdasarkan perolehan nilai *match point* yang telah dimainkan pada setiap papan. Semua proses tersebut membutuhkan banyak waktu jika dilakukan secara manual. Untuk mempermudah menangani administrasi suatu pertandingan bridge sistem Barometer maka dibuat sebuah perangkat lunak yang dapat membantu mengatasi masalah-masalah di atas. Dengan perangkat lunak ini panitia dapat menghitung skor, menentukan urutan peringkat peserta tiap ronde, dan mengatur pergantian lawan di setiap pergantian ronde secara otomatis.

Perangkat lunak yang dihasilkan sudah memiliki fasilitas-fasilitas yang memenuhi kebutuhan sistem dan sudah bebas dari kesalahan (*error*) sehingga dapat digunakan untuk menangani administrasi pertandingan bridge pasangan *Match-Point* sistem Barometer. Diharapkan agar dalam jangka waktu dekat perangkat lunak yang telah dibuat dapat dikembangkan basis web, sehingga bisa digunakan untuk mengelola pertandingan bridge pasangan *match-point* sistem Barometer yang diselenggarakan di seluruh kota Indonesia. Dengan demikian data yang digunakan cukup disimpan dalam *database* di komputer *server* yang nantinya bisa diakses oleh komputer *client* panitia penyelenggara pertandingan bridge pasangan *Match-Point* sistem Barometer di seluruh kota Indonesia.