

## ABSTRAK

Bagan pertandingan adalah salah satu sistem dalam pertandingan atau kejuaraan olahraga. Bagan pertandingan disusun dengan tujuan untuk memutuskan kapan, siapa yang akan bertanding dan pemenang dari sebuah pertandingan. Bagan pertandingan ditentukan dengan pengundian dari tim atau peserta yang disebut Drawing. Bagan pertandingan menggunakan bagan dengan sistem gugur, terdapat 3 jenis metode pembuatan bagan pertandingan sistem gugur yang terdiri dari sistem gugur normal, bye dan penyisihan, jenis metode pembuatan bagan ditentukan berdasarkan banyaknya jumlah peserta. Pembuatan bagan pertandingan masih dilakukan secara manual, hal ini membuat panitia penyelenggara kejuaraan menghabiskan waktu yang cukup lama dan kesulitan dalam memproses pengelolaan data dan pembuatan bagan pertandingan, juga membuat kepercayaan peserta berkurang terhadap transparansi data dalam proses drawing. Masalah ini dapat diatasi jika pembuatan bagan pertandingan sudah di digitalisasi, sehingga mempercepat proses kerja panitia penyelenggara dan meningkatkan kualitas layanan terhadap peserta atas kepercayaan melalui transparansi data. Dengan masalah tersebut penulis memiliki ide untuk membuat "Sistem Informasi Kejuaraan Pencak Silat". Sistem ini akan dibuat menggunakan Framework Angular, dengan tujuan dibuatnya sistem adalah terbentuknya sebuah sistem yang menyelesaikan masalah yang telah diungkapkan, lalu dapat membuat bagan pertandingan dengan mudah dan cepat. Memberikan kemudahan baik dalam segi penggunaan atau pembuatan bagan oleh pihak yang terlibat dalam sistem tersebut, juga memberikan semua informasi yang terkait dalam kejuaraan pertandingan kepada semua pihak yang terlibat dalam sistem. Manfaat dari dibuatnya Sistem Informasi Kejuaraan Pencak Silat ini adalah menciptakan sistem yang bersifat reliable, usable serta maintainable, besar harapannya dapat digunakan pada kejuaraan pertandingan cabang olahraga mana pun yang menggunakan bagan pertandingan sistem gugur.

Kata kunci : Sistem Informasi, Bagan Pertandingan, Sistem Gugur

## ABSTRACT

A tournament bracket is a system used in sports competitions to determine the schedule, participants, and winners of each match. Brackets are arranged through a drawing process of teams or participants, known as Drawing. Knockout tournament brackets use three types of methods: standard knockout, bye, and preliminary rounds. The method used is determined based on the number of participants. Currently, creating tournament brackets is still done manually, which causes organizers to spend a significant amount of time and face difficulties in data management and bracket creation. This also leads to a decrease in participants' trust regarding data transparency in the drawing process. This issue can be resolved by digitalizing the creation of tournament brackets, thereby speeding up the organizers' workflow and improving service quality through data transparency. To address this problem, the author proposes the development of an "Pencak Silat Championship Information System." This system will be developed using the Angular Framework, aiming to solve the identified problems by enabling easy and quick creation of tournament brackets. It will provide ease of use in both bracket creation and usage by the involved parties, and deliver all related information about the tournament to all participants. The benefits of this Pencak Silat Championship Information System include the creation of a reliable, usable, and maintainable system. It is hoped that this system can be used in any sports competition that utilizes knockout tournament brackets

Keywords : Information System, Tournament Bracket, Knockout System