

ABSTRAK

Wasit catur adalah orang bertugas mengatur jalannya sebuah pertandingan. Mereka juga bertugas mendata skor masing-masing meja. Tugas ini masih dilakukan dengan cara manual yaitu mencatat pada kertas. Memanggil wasit saat pertandingan dapat mengganggu konsentrasi pemain lain.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, penulis akan membuat empat tombol pada setiap meja dengan fungsi yang berbeda yaitu tiga tombol untuk *input* skor dan satu tombol untuk pemanggilan wasit. Lalu akan dibuat *web server* yang terhubung dengan *database*. *Web server* akan menampilkan data skor pemain, notasi catur, dan pemanggilan wasit.

Hasil dari penelitian ini yaitu *web server* berhasil menampilkan informasi notasi catur dan berhasil mengirim informasi skor pemain dengan presentase keberhasilan 100%. Pada penelitian pemanggilan wasit didapatkan eror dan *lost* dengan presentase sebesar 21,43%.

Hasil dari penelitian ini berhasil mendapatkan rata-rata kecepatan penerimaan data menggunakan WLAN berkisar antara 63,91 bps sampai 78,89 bps dan menggunakan *provider* Telkomsel berkisar antara 151,81 bps sampai 189,04 bps. Penelitian ini juga berhasil mendapatkan rata-rata pengiriman data menggunakan WLAN sebesar 108,38 kbps dan menggunakan *provider* Telkomsel sebesar 1884,92 kbps. Sehingga dapat disimpulkan jaringan *provider* Telkomsel lebih cepat saat mengirim dan menerima data.

Kata Kunci: *web server*, wasit, catur