

# **PERANCANGAN APLIKASI PENDAFTARAN LOMBA BAND BERBASIS WEB**

**(STUDI KASUS: UNIT KEGIATAN MAHASISWA BAND  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”  
JAKARTA)**

**Pipin Syaepudin**

## **Abstrak**

Komunitas merupakan tempat berkumpulnya sekelompok orang yang memiliki minat dibidang yang sama. Sebagai tempat berinteraksi dan bertukar informasi dibidang komunitas itu sendiri. Komunitas biasanya terbentuk dari sebuah grup di media sosial yang telah memiliki banyak anggota. Mereka membuat agenda bersama agar dapat saling bertemu satu sama lainnya. Pada saat ini, perlombaan bisa dijadikan sebuah media untuk menunjukan bakat yang dipunyai tiap pesertanya. Melawan satu sama lainnya untuk menunjukkan bakat yang telah mereka punyai dan membuat pengalaman pada peserta. Penulis dengan ketua umum UKM BAND UPNVJ (UBV) berkoordinasi untuk mencari tau kebutuhan dari pendaftaran perlombaan dan seputar informasi terkait pendaftaran lomba band pada UBV. Penulis merancang aplikasi pendaftaran lomba berbasis website bertujuan untuk menjadi media pendaftaran lomba yang akan diselenggarakan. Metode analisa yang digunakan penulis adalah PIECES. Bahasa pemrograman yang dipakai penulis adalah PHP, HTML dan tambahan MySQL sebagai penyimpanan data secara terstruktur. Hasil yang diharapkan adalah menjadi website untuk pendaftaran peserta lomba band yang diadakan oleh UBV.

**Kata Kunci** : Pendaftaran, Lomba, Musik, Musisi, Aplikasi Berbasis Web

**APPLICATION DESIGNING WEB-BASED BAND CONTEST  
REGISTRATION  
(CASE STUDY: STUDENT ACTIVITY UNIT BAND OF  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”  
JAKARTA)**

**Pipin Syaepudin**

**Abstract**

Community is a gathering place for people who have similar interests in the same field. As a place to interact and exchange information in the community itself. Communities are usually created from a group on social media that has a lot of members. They create a common agenda in order to meet each other. At this time, the competition can be used as a media to show the talent that each participants have. Fight against each other to demonstrate the talent they had and make their experiences. Author with Chairman of Student Activity Unit Of Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta (UBV) coordinate to find out the needs of the contest registration and about information related to the registration of the band in UBV. The author designing a website based contest registration application aims to be the media registration competition to be held. The analysis methode used by the authors is PIECES. The programming languages that the authors used are PHP, HTML and additional MySQL as structured data storage. The expected result is to be a website for the registration of the band contest held by UBV.

**Keywords** : registration, competition, music, musicians, WEB based applications