

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik ditemukan pada setiap budaya yang ada, baik di masa lalu maupun di masa kini. Musik berkembang sesuai tempat dan waktu di mana musik itu berada. Setiap wilayah ataupun budaya memiliki musik yang berbeda-beda. Alat musik juga sesuatu yang mulai berkembang setiap waktunya. Semakin majunya zaman, musik maupun alat musik terus berevolusi dan beraneka ragam.

Musisi akan mencari teman bermain musiknya dan membentuk sebuah grup musik agar memiliki harmoni yang lebih luas dan dalam. Mereka akan mengkombinasikan beberapa alat musik dalam lagu yang sama dan menjadikan lagu tersebut memiliki banyak harmoni di dalamnya. Mereka juga bisa saling bertukar pikiran untuk membuat sebuah lirik musik dan aransemen musik yang akan mereka mainkan. Semakin banyaknya saran yang masuk akan membuat mereka mempunyai banyak pilihan dalam membuat lagu.

Untuk di beberapa lingkungan, terdapat komunitas-komunitas yang membantu anggotanya untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang komunitas tersebut. Tak jarang dari komunitas tersebut mengadakan sebuah kompetisi untuk mengasah kemampuan anggotanya dengan komunitas sejenis lainnya. Kompetisi ini menjadi media sehat untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki masing-masing komunitas.

Namun, pendaftaran yang terbilang berbelit membuat peserta kebingungan dalam mendaftarkan grupnya. Karena sistem yang digunakan masih menggunakan beberapa *platform* yang berbeda. Info yang kurang lengkap juga membuat peserta sedikit bingung akan peraturan dan lain-lainnya. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka akan dibuat sistem informasi pendaftaran lomba sebagai media untuk pendaftaran dan menyediakan info-info lengkap

seputar perlombaan. Sehingga peserta tidak perlu membuka beberapa *platform* berbeda untuk mendapatkan informasi tentang perlombaan dan mendaftarkan grup mereka menjadi peserta lomba.

1.2 Rumusan Masalah

1. Terpisahnya informasi perlombaan dengan pendaftaran lomba
2. Kurangnya informasi yang disediakan
3. Tidak tersusunnya data perlombaan yang masuk dengan rapih

1.3 Batasan Masalah

Merancang sebuah aplikasi untuk perlombaan pada UKM UBV yang melingkupi pendaftaran, informasi seputar lomba dan tersusunnya data perlombaan yang dilaksanakan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini untuk membuat fasilitas aplikasi pendaftaran lomba pada UKM UBV untuk memudahkan peserta dalam melakukan pendaftaran, mencari informasi seputar lomba dan menyusun data perlombaan dengan rapih.

1.5 Manfaat

Manfaat untuk UBV :

1. Memudahkan pendataan pendaftar lomba
2. Memudahkan pendaftar mendapatkan informasi seputar lomba
3. Efisiensi dalam pendaftaran lomba

Manfaat untuk Penulis :

1. Menyelesaikan tugas akhir
2. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan

Manfaat untuk pengguna :

1. Efisiensi waktu pendaftaran
2. Lengkapnya informasi yang tersedia

1.6 Luaran

Luaran yang dihasilkan adalah sebuah aplikasi pendaftaran perlombaan band berbasis web yang akan diselenggarakan oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Band Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dan laporan tugas akhir.

