
PROMOSI KEGIATAN SEKOLAH MELALUI MADING DIGITAL YANG DIBANGUN MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN PHP DAN MYSQL

Lusia Bombo¹⁾, Sujarwo²⁾

^{1,2}Politeknik Unggul LP3M, Manajemen Informatika

e-mail: lusiabombo4@gmail.com¹⁾, sujarwo2268@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media promosi kegiatan sekolah dalam bentuk mading digital berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya efektivitas penyampaian informasi melalui mading konvensional yang bersifat statis, terbatas, dan sulit diakses oleh pihak luar sekolah. Dengan pendekatan deskriptif melalui observasi langsung dan studi pustaka, sistem mading digital ini dikembangkan untuk meningkatkan aksesibilitas, keterbukaan informasi, serta sebagai sarana pembelajaran teknologi bagi siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sistem mading digital dapat menampilkan informasi secara real-time dan interaktif, meliputi sambutan kepala sekolah, dokumentasi kegiatan, data tim mading, hingga kontak sekolah. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan citra sekolah dan partisipasi masyarakat terhadap aktivitas pendidikan. Dengan demikian, mading digital menjadi solusi inovatif dan relevan dalam era digitalisasi pendidikan.

Kata kunci : Mading Digital, Promosi Sekolah, PHP, MySQL.

ABSTRACT

This research aims to design and develop a promotional medium for school activities in the form of a web-based digital bulletin board using PHP programming language and MySQL database. The background of this research is the low effectiveness of information delivery through conventional bulletin boards, which are static, limited, and difficult to access by parties outside the school. Using a descriptive approach through direct observation and literature study, this digital bulletin board system was developed to improve accessibility, openness of information, and as a means of technology learning for students. The results of the study show that the digital bulletin board system can display information in real-time and interactively, including the principal's remarks, activity documentation, bulletin board team data, and school contact information. The implementation of this system is expected to improve the school's image and community participation in educational activities. Thus, the digital bulletin board is an innovative and relevant solution in the era of educational digitalization.

Keywords: Digital Bulletin Board, School Promotion, PHP, MySQL.

1. PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang memberikan landasan utama bagi perkembangan intelektual, sosial, emosional, dan moral peserta didik. Di dalamnya, berbagai aktivitas tidak hanya berfokus pada kegiatan intrakurikuler di ruang kelas, tetapi juga mencakup kegiatan ekstrakurikuler, program pembinaan karakter, serta berbagai kegiatan kesiswaan lainnya. Seluruh aktivitas tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, kontekstual, dan berkelanjutan kepada siswa. Setiap kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah dasar memiliki nilai edukatif yang penting dan perlu diketahui oleh seluruh warga sekolah, termasuk guru, siswa, orang tua, dan masyarakat luas. Oleh karena itu, penyampaian informasi mengenai kegiatan sekolah harus dilakukan secara efektif, informatif, dan mudah diakses. Salah satu media yang telah lama digunakan dalam menyebarkan informasi sekolah adalah majalah dinding (mading), yang merupakan bagian dari budaya sekolah di Indonesia.

Mading konvensional umumnya disusun dalam bentuk papan informasi yang ditempelkan di dinding dan diisi secara manual oleh siswa atau guru. Mading ini berfungsi tidak hanya sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana kreativitas bagi siswa untuk mengekspresikan ide, gagasan, dan karya mereka. Namun, dalam praktiknya, penggunaan mading konvensional sering menghadapi berbagai kendala. Keterbatasan ruang membuat informasi tidak dapat ditampilkan secara lengkap, dan pembaruan konten tidak dapat dilakukan secara rutin karena membutuhkan waktu, tenaga, serta biaya cetak. Selain itu, akses informasi hanya terbatas bagi warga sekolah yang berada di lokasi fisik, sehingga orang tua dan masyarakat umum tidak dapat memperoleh informasi secara langsung. Tampilan visual mading yang kurang interaktif juga menurunkan minat baca siswa. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi informasi, kondisi ini menjadi tantangan bagi sekolah dalam menyediakan informasi yang relevan dan up-to-date (Jelita et al., 2024).

Sebagai respon terhadap berbagai keterbatasan tersebut, diperlukan inovasi yang mampu mengatasi kekurangan mading konvensional sekaligus mendukung transformasi digital di sekolah dasar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan mading digital berbasis web yang memanfaatkan teknologi pemrograman PHP dan sistem manajemen basis data MySQL. Melalui mading digital, informasi dapat disajikan secara dinamis, real-time, dan terstruktur. Sekolah dapat dengan mudah mengunggah berita, foto, video, pengumuman, dan karya siswa ke dalam platform digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Sistem ini memungkinkan antarmuka yang menarik, responsif, dan mudah digunakan. Dengan memanfaatkan teknologi open source, pengembangan mading digital dapat dilakukan secara efisien, ekonomis, dan mudah dikembangkan ke depannya (Pasha et al., 2011).

Kehadiran mading digital diharapkan tidak hanya memperluas akses informasi bagi warga sekolah, tetapi juga menjadi sarana promosi kegiatan sekolah kepada masyarakat luas. Selain meningkatkan efisiensi dalam penyebaran informasi, mading digital dapat menjadi media pembelajaran teknologi bagi siswa, melatih kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara positif. Sistem ini juga mendorong transparansi sekolah dalam menyampaikan laporan kegiatan serta meningkatkan partisipasi orang tua dan komunitas. Di era digital saat ini, adopsi media seperti mading digital bukan sekadar pilihan, tetapi kebutuhan agar sekolah tetap relevan dengan perkembangan zaman dan mampu menanamkan literasi digital sejak dini (Mazhud et al., 2023).

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Promosi

Promosi kegiatan sekolah adalah upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan partisipasi siswa, guru, orang tua, serta masyarakat dalam setiap kegiatan yang diadakan. Promosi yang baik dapat menciptakan citra positif terhadap sekolah dan mendukung perkembangan siswa melalui berbagai kegiatan non-akademik maupun akademik. Promosi merupakan salah satu unsur bauran pemasaran yang bertujuan untuk menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan konsumen mengenai suatu produk atau layanan Menurut (Sakinah & Aslami, 2021)..

2.2 Definisi Media Informasi Digital & Mading Digital

Media informasi digital adalah sarana penyampaian pesan atau informasi yang memanfaatkan teknologi digital sebagai medianya, seperti website, aplikasi, dan media sosial. Menurut Nasution (2018), media digital memiliki keunggulan dalam hal kecepatan distribusi informasi, aksesibilitas yang luas, dan interaktivitas antara pengirim dan penerima pesan. Dalam pengembangan mading digital, media ini sangat relevan untuk digunakan sebagai kanal utama penyampaian informasi kegiatan sekolah secara efektif dan efisien.

Mading digital (majalah dinding digital) merupakan versi modern dari mading konvensional yang disajikan dalam bentuk elektronik atau daring. (Amelia et al., 2024), Mading digital merupakan media komunikasi massa tertulis yang bersifat sederhana dan mudah dibuat.

2.3 Definisi Diagram Konteks, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*

(Abdullah, 2015) menyatakan bahwa diagram konteks ini berisi “siapa saja yang memberi data (dan data apa saja) ke dalam sistem, serta kepada siapa saja informasi (dan informasi apa saja) yang harus dihasilkan”. Yuniar (Astuti, 2024b) diagram konteks menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem, berikut adalah gambaran dari diagram konteks yang penulis rancang. Menurut Sekar (Sekar & Muhammad, 2024) Diagram Konteks berfungsi untuk menjelaskan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem.

Terdapat beberapa tingkatan dalam Data flow yang menggambarkan penambahan aliran aplikasi dan fungsionalitas yang lebih rinci. DFD (*Data Flow Diagram*) level 0. Menggambarkan keseluruhan elemen-elemen perangkat lunak atau sistem sebagai suatu proses dengan input dan output data (Astuti, 2024a). Shalahudin mengatakan (Rangkuti et al., 2023) *Data Flow Diagram (DFD)* atau *Diagram Alir Data (DAD)* adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (Output).

Menurut (Sutanta, 2011) “*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek”.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang umum digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Model ini dipilih karena memberikan alur kerja yang sistematis, terstruktur, dan memudahkan proses dokumentasi sesuai standar publikasi ilmiah. Tahapan utama dalam penyelesaiannya meliputi: (1) Analisis kebutuhan, (2) Desain sistem, (3) Implementasi, (4) Pengujian, dan (5) Pemeliharaan awal/prototyping evaluatif). Penelitian ini bertujuan mengembangkan

Mading Digital sebagai media promosi kegiatan sekolah berbasis web menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai sistem manajemen basis.

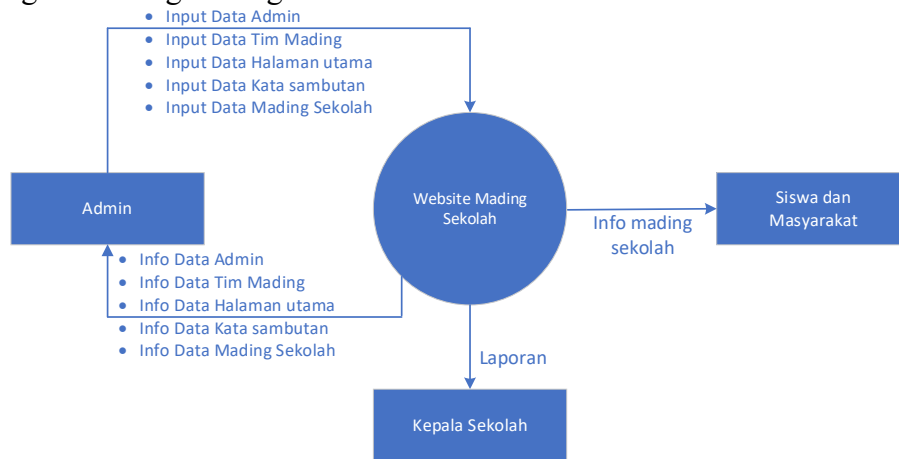
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan website dilakukan analisis data. Analisis data digunakan untuk menganalisis permasalahan pembuatan website berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil studi lapangan di SD Negeri 26 Simanindo Sangkal. Sedangkan pembuatan website yang merupakan pembuatan sistem informasi website mading dengan tujuan untuk menyajikan sebuah sistem informasi agar dapat terorganisir dengan baik dan jelas.

Analisis dalam sistem website mading SD Negeri 26 Simanindo Sangkal ke dalam sistem informasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

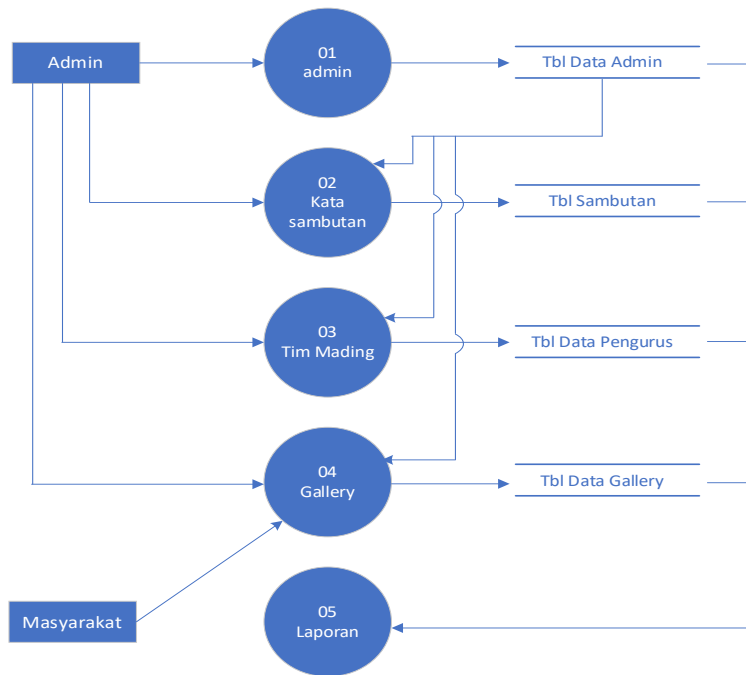
1. Pendataan Admin
2. Pendataan pengurus Mading
3. Pendataan kelengkapan website (Kata sambutan dan Contact Us)
4. Pendataan Mading.

Berdasarkan analisis data website promosi kegiatan sekolah melalui mading maka dibuat kedalam diagram konteks. Diagram konteks di buat untuk dapat mengetahui entitas-entitas yang berhubungan dengan sistem tersebut:



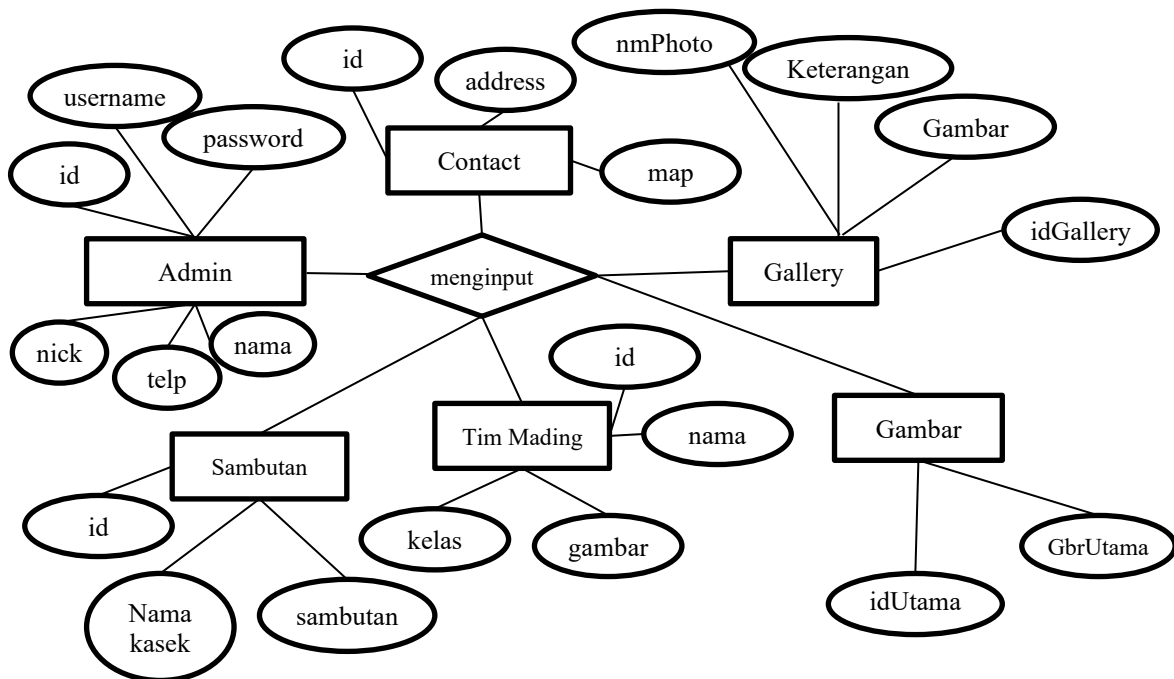
Gambar 1. Diagram Konteks Website Mading Sekolah Berbasis Web

Gambar 2 berikut adalah rancangan dari *Data Flow Diagram* (DFD) Website Mading Sekolah:



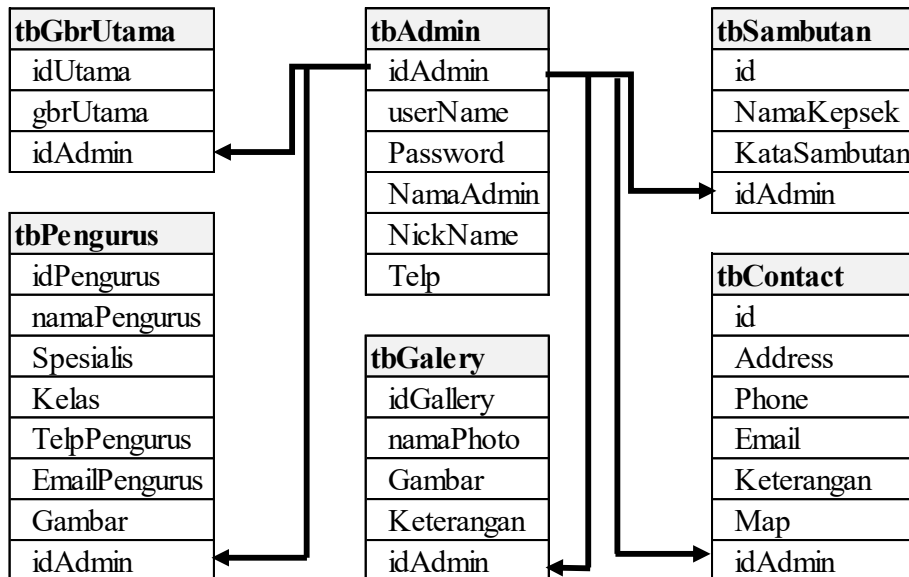
Gambar 2. Data Flow Diagram Website Mading Sekolah

Berikut adalah design *Entity Relationship Diagram* pada Website Mading Sekolah:



Gambar 3. Entity Relationship Diagram Website Mading Sekolah

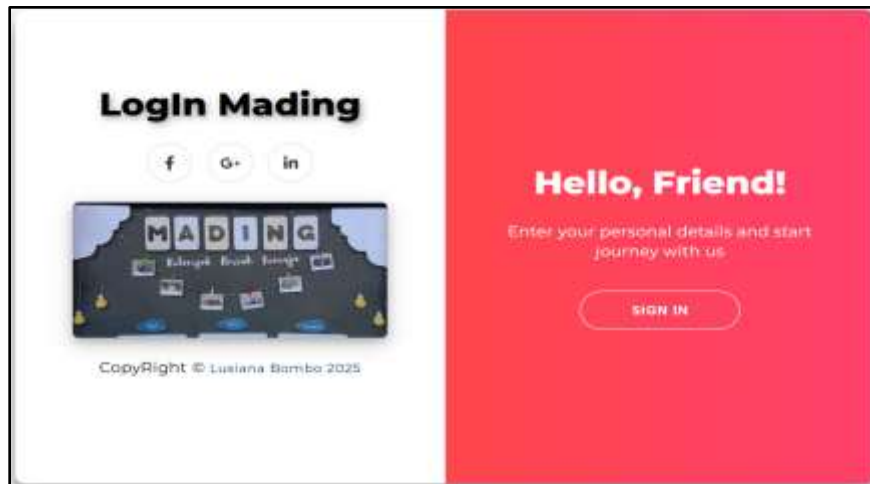
Setiap tabel memiliki sebuah atribut yang memiliki nilai untuk setiap baris. Atribut ini memiliki record yang unik, yang artinya tidak nilai yang sama pada record table tersebut dan atribut ini dapat dijadikan sebagai kunci utama (primary key). Digunakan untuk membuat hubungan antar tabel. Sebuah atribut disebut sebagai kunci asing jika atribut tersebut sesuai dengan kunci primer pada tabel lain. Adapun bentuk relasi antar table dari sistem yang diajukan dapat dilihat pada gambar berikut



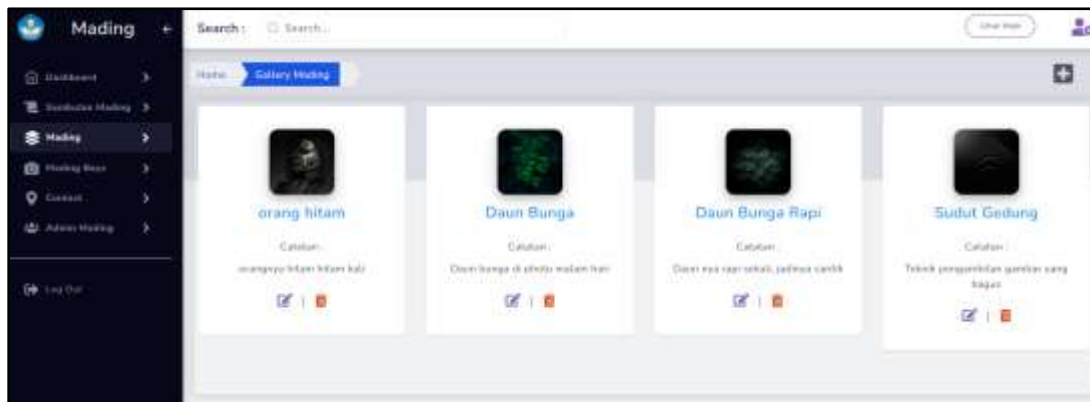
Gambar 4. Relasi Tabel pada Website Mading Sekolah

4.1 Implementasi

Implementasi adalah menggambarkan bagaimana sebuah sistem berjalan. Tahapan implementasi ini berisikan hasil penginputan program dan penjelasan program yang dibuat untuk mendukung sistem yang dirancang.



Gambar 5. Tampilan Halaman Login Petugas



Gambar 6. Tampilan Halaman Utama/Dashboard Admin



Gambar 7. Tampilan Halaman Website Mading Sekolah

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari beberapa bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan website mading sekolah dapat menggunakan script PHP dengan database MySQL dan komponen lainnya.
2. Pembuatan website mading sekolah akan meningkatkan efisiensi dalam menampilkan kegiatan-kegiatan sekolah sebagai media promosi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. (2015). *Web Programming is Easy*. Elek Media Komputindo.

Amelia, M., Amalia, M., & Siregar, H. (2024). Upaya Peningkatan Literasi Dan Kreativitas Peserta Didik Di Sanggar Kegiatan Belajar. *Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia SEAN*, 2(01), 28–34.

Astuti, Y. A. (2024a). APLIKASI PENGOLAHAN DATA LAUNDRY BERBASIS DESKTOP. *Warta Dharmawangsa*, 18(2), 352–363. <https://doi.org/10.46576/WDW.V18I2.4437>

Astuti, Y. A. (2024b). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Pemesanan Pada Rumah Sehat MKK Bersinar. *Warta Dharmawangsa*, 18(4), 1248–1258. <https://doi.org/10.46576/WDW.V18I4.5143>

Jelita, L. D. A., Al Azam, M. N., & Nugroho, A. (2024). Evaluasi Keamanan Teknologi Informasi Menggunakan Indeks Keamanan Informasi 5.0 dan ISO/EIC 27001:2022. *Jurnal SAINTEKOM*, 14(1), 84–94. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v14i1.623>

Mazhud, N., Akidah, I., & Rahmawati, S. (2023). Menumbuhkan Kreativitas melalui Pelatihan Membuat Mading Digital Siswa MA Wihdatul Ulum Pendahuluan. 4(1), 425–434.

Pasha, M. S., Wahyuni, T., Majalengka, U., & Majalengka, U. (2011). *SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ONLINE SMP IT AR-RIDLO BERBASIS WEB DENGAN PHP DAN SQL*. 171–174.

- Rangkuti, R. M., Fathoni,) Muhammad, & Unggul, P. (2023). APLIKASI PERPUSTAKAAN PADA SMA NEGERI 2 TANJUNG MORAWA BERBASIS WEBSITE. *Cemara Education and Science*, 1(4). <https://doi.org/10.62145/CES.V1I4.42>
- Sakinah, S., & Aslami, N. (2021). Peranan Strategi Pemasaran Produk Fulnadi Dalam Upaya Meningkatkan Penjualan pada Asuransi Takaful Keluarga Palembang. *VISA: Journal of Vision and Ideas*, 1(2), 101–112. <https://doi.org/10.47467/visa.v1i2.783>
- Sekar, M. B. T., & Muhammad, F. (2024). Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna, Hewan, Dan Buah Berbasis Android. *Cemara Education and Science*, 2(1). <https://doi.org/10.62145/ces.v2i1.70>
- Sutanta, E. (2011). *Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual*. Andi Offset.