

IMPELEMENTASI METODE V-MODEL DALAM APLIKASI PENCARIAN BAKAT BERBASIS WEB UNTUK INDUSTRI HIBURAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Farhan Zainadin Zidan Ginting¹, Boni Oktaviana Sembiring²
zidanginting208@gmail.com¹, boni051083@gmail.com²
Universitas Harapan Medan

ABSTRAK

Pada masa sekarang pasar industri hiburan mengalami peningkatan yang cukup pesat, memaksimalkan kebutuhan terkait dengan platform digital yang mendukung proses pencarian bakat (talent scouting) secara efisien dan terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencarian bakat berbasis web yang dirancang khusus untuk industri hiburan dengan menggunakan framework Laravel dan metode pengembangan sistem V-Model. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pendaftaran pengguna (talent dan pencari bakat), portofolio digital interaktif, sistem pencarian berdasarkan kategori, serta penilaian rating talent dan rekomendasi. Metode V-Model dipilih karena kemampuannya memiliki tahapan validasi dan verifikasi pada setiap tahapan. Dalam metode V-Model terdapat tahapan Requirements Modeling, Architectural Design, Component Design, Code Generation, Unit Testing, Integration Testing, System Testing, dan Acceptance Testing. Penelitian ini terdapat tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem dengan UML, implementasi, serta pengujian sistem menggunakan metode blackbox dan User Acceptance Testing. Hasil akhir menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mampu memberikan kemudahan dalam proses seleksi talent, meningkatkan transparansi, serta mempercepat proses pencarian bakat di industri hiburan secara profesional dan modern.

Kata Kunci: Pencarian Bakat, V-Model, Laravel, Aplikasi Web, Industri Hiburan.

ABSTRACT

In today's era, the entertainment industry is experiencing significant growth, increasing the demand for digital platforms that support efficient and structured talent scouting processes. This research aims to develop a web-based talent search application specifically designed for the entertainment industry, using the Laravel framework and the V-Model system development method. The application offers various features such as user registration (for talents and talent seekers), interactive digital portfolios, category-based search systems, talent rating evaluations, and recommendations. The V-Model was chosen for its ability to provide validation and verification at each development stage. This model includes stages such as Requirements Modeling, Architectural Design, Component Design, Code Generation, Unit Testing, Integration Testing, System Testing, and Acceptance Testing. The research includes requirements analysis, system design using UML, implementation, and system testing through black-box and User Acceptance Testing methods. The final result shows that the developed application effectively facilitates the talent selection process, enhances transparency, and accelerates talent discovery in a professional and modern manner within the entertainment industry.

Keywords: Talent Scouting, V-Model, Laravel, Web Application, Entertainment Industry.

PENDAHULUAN

Industri hiburan saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital dan meningkatnya kebutuhan akan Talenta-Talenta berbakat di berbagai bidang seperti musik, akting, tari, hingga olahraga. Dalam proses pengembangan proyek hiburan, proses pencarian bakat (Talent scouting) menjadi masalah penting yang berpengaruh besar terhadap kesuksesan hasil akhir. Namun, pada praktiknya, proses

pencarian bakat masih sering dilakukan secara manual atau menggunakan sistem yang tidak terstruktur, sehingga menyulitkan pencari bakat untuk menemukan Talenta yang sesuai secara efisien dan objektif.

Masalah utama yang dihadapi para tim scouter (pencari bakat) adalah keterbatasan dalam efisiensi waktu dan biaya, kurangnya proses transparansi seleksi, dan akurasi dalam proses pencarian bakat. Beberapa platform pencarian bakat yang belum menyediakan fitur personalisasi hasil pencarian, portfolio digital, dan juga sistem penilaian terintegrasi, sehingga proses seleksi menjadi lambat dan kurang objektif. Tentu saja ini menjadi hambatan yang cukup besar dalam industri hiburan yang sangat kompetitif.

Solusi yang dibutuhkan adalah sebuah aplikasi pencarian bakat berbasis web yang mampu mengelola proses pencarian dan seleksi secara lebih modern, interaktif, dan sistematis. Aplikasi ini tidak hanya mempercepat proses pencarian, tetapi juga menyediakan fitur portofolio digital, sistem rating pengguna, serta rekomendasi otomatis berdasarkan kategori talenta, yang akan membantu tim pencari bakat (scouter) dalam membuat keputusan secara lebih efektif dan informatif.

Aplikasi ini dapat dikembangkan secara optimal dan memenuhi standar kualitas tinggi, maka digunakan metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis, yakni metode V-Model. Metode ini mengaitkan secara langsung antara setiap tahapan pengembangan sistem dengan proses pengujian paralel, sehingga setiap fase memiliki validasi dan verifikasi yang terstruktur.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas metode V-Model. (Machmud dkk., 2022) mengimplementasikan metode ini dalam pengembangan sistem

informasi layanan ibu hamil, dan hasilnya menunjukkan peningkatan kualitas sistem karena setiap tahap pengembangan diimbangi dengan pengujian sejak awal.

(Yunianto dkk., 2021) juga menerapkan V-Model dalam pengembangan sistem pendeteksi kerusakan sepeda motor berbasis web, dan terbukti bahwa metode ini menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Demikian pula, (Anjasmara & Sumitro, 2023) menerapkan V-Model dalam pengembangan sistem informasi masjid, yang menunjukkan bahwa integrasi dengan User Acceptance Testing (UAT) mempercepat validasi sistem dan meningkatkan efisiensi pengujian. rekomendasi dari penelitian terdahulu menyarankan penggunaan metode V-Model untuk sistem yang membutuhkan tingkat akurasi dan keandalan tinggi serta keterlibatan pengguna secara aktif dalam proses pengembangan dan pengujian. (Permana dkk., 2023).

Berdasarkan permasalahan diatas, penerapan metode V-Model dalam pengembangan aplikasi pencarian bakat berbasis web di industri hiburan dinilai tepat. Dengan metode ini, aplikasi yang dihasilkan tidak hanya akan berfungsi dengan baik secara teknis, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan mampu memenuhi kebutuhan industri hiburan modern. Sehingga penulis tertarik untuk mengangkat judul “Implementasi Metode V-Model dalam Aplikasi Pencarian Bakat Berbasis Web Untuk Industri Hiburan Menggunakan Framework Laravel”

METODOLOGI

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode *V Model*, beberapa alasan penulis untuk memilih metode *V Model* adalah sebagai berikut :

1. *V-Model* memfokuskan keterkaitan antara proses pengembangan dan pengujian secara paralel, memastikan setiap tahapan pengembangan memiliki proses validasi dan

verifikasi yang jelas. Langkah ini sangat penting untuk aplikasi pencarian bakat yang membutuhkan tingkat akurasi yang tinggi.

2. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas metode *V-Model* dalam meningkatkan kualitas sistem karena setiap tahap pengembangan disertakan dengan pengujian sejak awal. Tentu saja dapat mengurangi kesalahan dan memastikan validitas data. *V-Model* memberikan struktur yang sistematis, cocok digunakan dalam proyek yang memiliki kebutuhan dan spesifikasi yang jelas sejak awal.
3. Pengembangan aplikasi pencarian bakat berbasis web ini membutuhkan fitur-fitur seperti portofolio digital interaktif, sistem rating pengguna, dan rekomendasi otomatis sudah terdefinisi dengan baik. khususnya melalui tahapan *Acceptance Testing* (UAT), memfokuskan pentingnya keterlibatan *user* dalam tahap akhir pengujian. Karena untuk memastikan bahwa sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir dan memberikan pengalaman pengguna yang jelas.
4. Proses pencarian bakat yang saat ini masih sering dilakukan dengan waktu yang lama menimbulkan keterbatasan dalam efisiensi, transparansi, dan akurasi. Implementasi *V-Model* diharapkan dapat menghasilkan aplikasi yang berfungsi dengan baik secara teknis dan memenuhi kebutuhan pasar hiburan modern.

Pada dasarnya Metode *V-Model* adalah model pengembangan perangkat lunak yang merupakan perluasan dari model *waterfall*, dengan fokus pada validasi dan verifikasi di setiap tahap pengembangan. *V-Model* menggambarkan hubungan antara tahap pengembangan dan tahap pengujian, memastikan bahwa setiap tahap pengembangan memiliki tahap pengujian yang sesuai. Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada *V - Model*.

Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Requirement modelling (Analisis Kebutuhan)

Tahap awal dalam *V-Model* ini berfokus pada pengumpulan dan analisis kebutuhan dari pengguna sistem. Penulis akan melakukan wawancara dan observasi dengan calon pengguna seperti proses *Talent scout*, dan manajemen industri hiburan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional seperti fitur pencarian bakat, pengelolaan data *Talent*, dan sistem *login*, serta kebutuhan non-fungsional seperti performa dan kemudahan penggunaan.

2. Architectural Design (Desain Arsitektur)

Tahap ini merupakan proses detail dari desain sistem, dengan menggunakan *UML* seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*. Diagram ini menjelaskan interaksi pengguna dengan sistem, alur proses, serta struktur data dan relasi antar entitas di dalam sistem.

3. *Component Design* (Desain Komponen)

Desain komponen menuju pada implementasi logika bisnis dalam bentuk fungsi fungsi atau komponen-komponen dalam sistem. Setiap fitur sistem seperti pendaftaran *Talent*, fitur cari *talent*, fitur cari tawaran, fitur penarikan dana atau *withdraw*, *filter* kategori, manajemen profil, dan galeri bakat didesain dalam bentuk modul yang terpisah namun saling terhubung.

4. *Coding* (Pengkodean)

Setelah desain selesai, tahap pengkodean dilakukan. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan *framework Laravel*, dengan bahasa pemrograman *PHP*, dan *HTML*, *CSS*, *JavaScript* untuk tampilan antarmuka. Database dikembangkan menggunakan *MySQL*, dan pengujian awal dilakukan di level pengembang untuk masing-masing modul. Pada pengembangan sistem ini penulis menggunakan *text editor Visual Studio Code* untuk menulis dan mengelola kode program.

Dalam penelitian ini, pada tahapan testing penulis menggunakan skenario pengujian yang akan mempermudah proses testing yang tersedia.

5. *Unit Testing* (Pengujian Unit)

Pengujian dilakukan pada masing-masing modul seperti proses registrasi pengguna, unggah portofolio, pembuatan tawaran, serta permintaan *withdraw*. secara terpisah untuk memastikan bahwa setiap fungsi atau komponen bekerja sesuai harapan.

6. *Integration Testing* (Pengujian Integrasi)

Setelah semua modul diuji, dilakukan pengujian integrasi untuk memastikan bahwa modul-modul yang telah dibangun dapat berfungsi secara terpadu. Seperti pengujian interaksi antara modul pencarian *talent* dengan modul profil *Talent*. Berikut ini merupakan tabel *test case integration testing* pada sistem aplikasi pencarian bakat berbasis web yang dibangun :

Tabel 1 Test Case Integration Testing

No	Modul yang Diuji	Skenario Pengujian	Input Data	Hasil yang di Harapkan	Status
1	Pencarian Talent dan Profil Talent	User melakukan pencarian berdasarkan kategori, lalu klik hasil pencarian	Kata kunci : “Model”	Sistem menampilkan detail profil Talent yang sesuai kategori pencarian	Lulus

2	Pembuatan Tawaran dan Detail Talent	User membuat tawaran kepada Talent melalui tombol "Buat Tawaran"	Input data tawaran	Tawaran berhasil tersimpan dan muncul di daftar tawaran, serta terhubung dengan profil talent yang melamar	Lulus
No	Modul yang Diuji	Skenario Pengujian	Input Data	Hasil yang di Harapkan	Status
3	Registrasi Talent dan Pengelolaan Portofolio	Talent berhasil registrasi dan masuk ke dashboard, lalu upload portofolio	File gambar/video dan deskripsi	Portofolio muncul di halaman profil Talent dan bisa diakses oleh user	Lulus
4	Withdraw Saldo dan Persetujuan Admin	Talent mengajukan penarikan saldo, Admin menerima permintaan	Input Nominal Saldo	Sistem memperbarui status penarikan menjadi "Disetujui" dan saldo talent berkurang	Lulus
5	Login dan Akses Role (Talent/User/Admin)	Setiap role login dengan akunnya masing-masing	Email & password valid	Sistem mengarahkan user ke dashboard sesuai perannya (talent/user/admin)	Lulus
6	Pengisian Rating dan Update Profil Talent	Setelah event selesai, User memberi rating kepada Talent	Input rating dan komentar	Rating tersimpan dan ditampilkan di profil Talent	Lulus

7. System Testing (Pengujian Sistem)

Pengujian sistem dilakukan terhadap keseluruhan aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai spesifikasi. Pada tahap ini digunakan metode *blackbox testing*, yaitu dengan memberikan input dan memeriksa apakah output sesuai dengan yang diharapkan

tanpa melihat kode program.

8. Acceptance Testing (Pengujian Penerimaan)

Tahap terakhir adalah pengujian penerimaan yang dilakukan bersama *stakeholder* atau pengguna akhir. Bertujuan untuk mengevaluasi apakah sistem telah memenuhi semua kebutuhan pengguna yang telah didefinisikan pada tahap *requirement*. *Feedback* dari pengguna dapat digunakan untuk perbaikan akhir sebelum sistem di implementasikan secara penuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi pencarian bakat berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk menjadi solusi digital yang efisien dalam menjembatani kebutuhan industri hiburan terhadap Talenta yang relevan dan berkualitas. Sistem ini dirancang untuk memfasilitasi dua pihak utama, yaitu pencari bakat (user) dan individu berTalenta (Talent), dalam melakukan interaksi dan kolaborasi melalui platform digital yang terstruktur dan mudah digunakan.

Dengan adanya sistem ini, proses pencarian bakat yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini dapat dilakukan secara cepat dan fleksibel. Pengguna dapat mencari Talent berdasarkan kategori keahlian, melihat portofolio, melakukan pemesanan jasa, serta melakukan transaksi secara langsung dalam satu platform. Bagi para Talent, sistem ini memberikan wadah untuk menampilkan profil mereka secara profesional dan meningkatkan peluang untuk dilirik oleh pihak pencari bakat.

1. Use Case Diagram Sistem yang Dibangun



Keterangan Gambar :

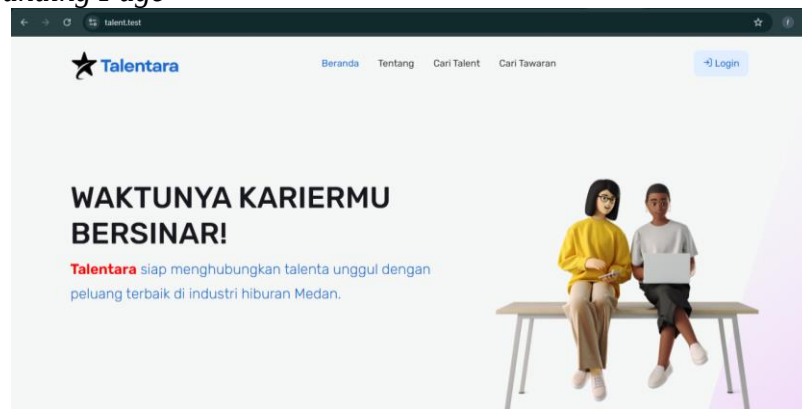
Pada Gambar diatas, menyatakan bahwa aktor yang ada pada sistem pencarian bakat yang dibangun berjumlah 3 orang yang terdiri dari Admin, User, dan Talent. Tentu nya setiap aktor memiliki tugas masing – masing. Admin dapat melakukan tugas seperti melakukan kegiatan *login* ke sistem. Kemudian dapat melakukan kelola data talent, kelola data transaksi, kelola data *withdraw*, admin juga dapat mencari *talent* pada sistem. Kemudian *user* mempunyai tugas untuk melakukan *login* pada sistem, mencari *talent*, membuat tawaran, dan pesan *talent*. Kemudian *talent* juga bertugas untuk mencari tawaran, menjadi *talent*, melamar tawaran, dan juga mengajukan penarikan dana atau *withdraw* kepada admin.

Selain itu, sistem juga memberikan peran kepada admin untuk mengelola data pengguna, mengatur kategori bakat, serta memverifikasi transaksi dan lamaran Talent secara menyeluruh. Dengan pendekatan berbasis web, sistem ini mudah diakses oleh berbagai kalangan dan perangkat, serta telah dirancang dengan antarmuka yang responsif.

Melalui implementasi metode V-Model dalam pengembangan sistem ini, setiap tahapan pembangunan aplikasi dikawal dengan pengujian dan validasi yang sistematis. Hal ini bertujuan agar sistem tidak hanya dapat berfungsi dengan baik, tetapi juga memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna akhir dalam industri hiburan yang dinamis.

Setelah melalui tahap analisis dan perancangan sistem pada bab sebelumnya, pada bab ini akan dijelaskan hasil implementasi sistem yang telah dibangun sebagai berikut :

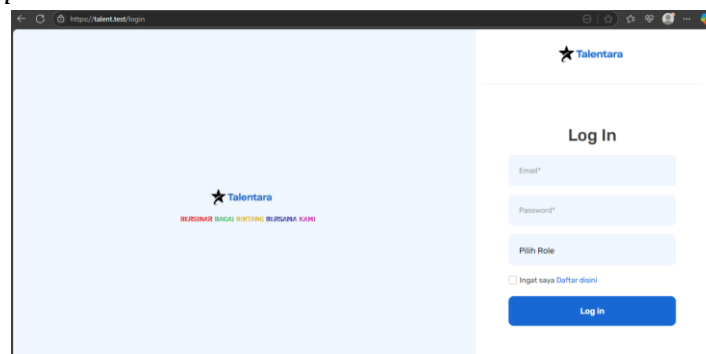
2. Halaman *Landing Page*



Gambar 4.1 Halaman *Landing Page* Umum

Halaman ini merupakan *Landing Page* Umum pada website pencarian bakat tentunya terdiri dari beberapa fitur seperti fitur “Beranda”, “Tentang”, “Cari Talent”, “Cari Tawaran”. Kemudian di pojok kanan atas terdapat tombol yang berfungsi sebagai *Login* untuk Admin, User, dan Talent. Dibagian tengah terdapat juga kalimat pembuka yang singkat tentang website pencarian bakat tersebut.

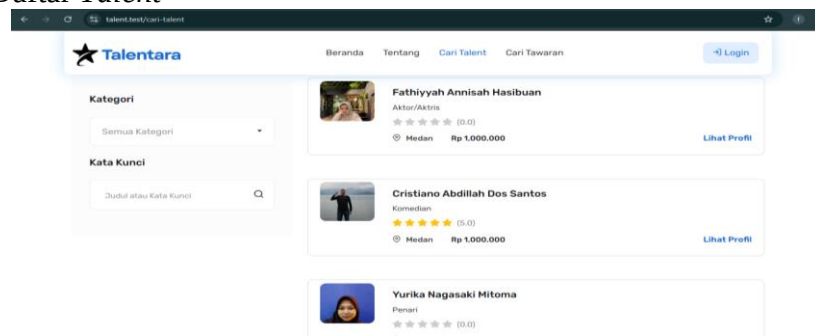
2. Halaman *Login*



Gambar 4.2 Halaman *Login*

Halaman *Login* untuk Admin, User, dan Talent. Disebelah kiri terdapat logo dari website “Talentara”. Kemudian dikanan nya terdapat form *login* yang terdiri dari “email, password, pilih role” kemudian ada tulisan berwarna biru yang merupakan “Daftar Disini” sebagai *link* yang mengarah ke proses Register. Kemudian tombol dibawah merupakan tombol “Login”.

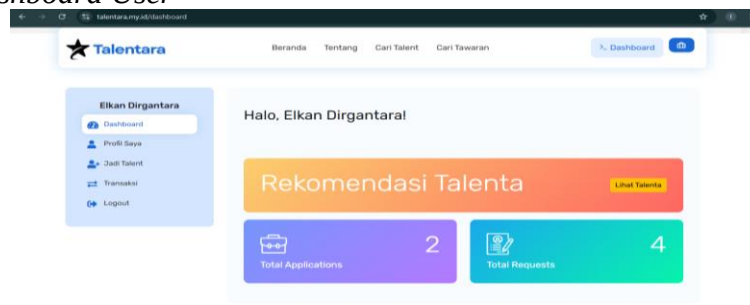
3. Halaman Daftar *Talent*



Gambar 4.3 Daftar *Talent*

Halaman “Cari *Talent*” yang berisi terkait dengan para *talent* – *talent* yang ada. *User* juga bisa melihat profil dari para *talent* yang ada. Kemudian di sebelah kiri terdapat tulisan pilih kategori dan kata kunci dalam melihat *talent* – *talent* yang ada.

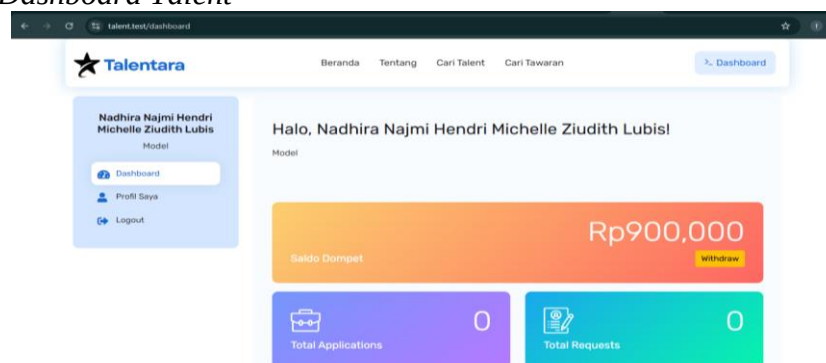
4. Halaman *Dashboard User*



Gambar 4.4 *Dashboard User*

Halaman ini merupakan *dashboard* pribadi yang khusus untuk *user*. Disebelah kiri berisi tentang tombol *dashboard*, profil saya, transaksi, dan logout. Pada tampilan *dashboard user* diatas terdapat 3 kolom yang mempunyai fungsinya tersendiri. Pada kolom diatas *user* dapat klik “Lihat Talenta” dan akan mengarah langsung ke daftar *talent* yang ada. Kemudian *Total Applications* berisi tentang jumlah lamaran yang masuk pada tawaran yang dibuat oleh *user*, dan *Total Requests* berisi tentang proses jumlah total permintaan yang diterima oleh *user*.

5. Halaman *Dashboard Talent*

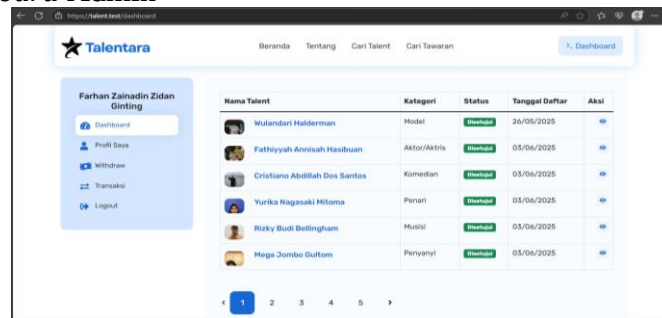


Gambar 4.5 *Dashboard Talent*

Halaman diatas merupakan *dashboard* pribadi dari para *talent*. Bagian utama dashboard menyambut *Talent* dengan sapaan personal: "Halo, Nadhira Najmi Hendri Michelle Ziudith Lubis!". tentunya ada beberapa informasi lain seperti Saldo Dompot untuk menampilkan saldo akun *Talent*, yang saat ini menunjukkan "Rp900.000", lengkap dengan tombol "Withdraw" berwarna kuning untuk penarikan dana, *Total Applications* ini

menunjukkan jumlah total aplikasi atau lamaran yang telah diajukan oleh *Talent*, yaitu "0". *Total Requests* ini menunjukkan jumlah total permintaan atau tawaran pekerjaan yang diterima oleh *Talent*.

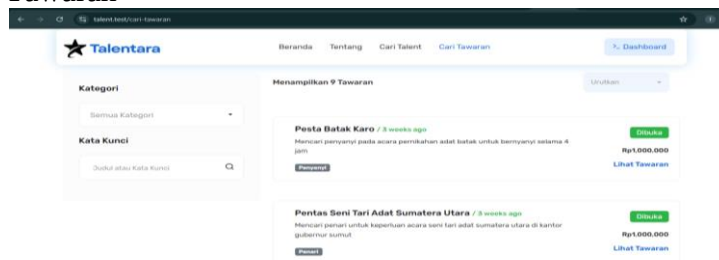
6. Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 4.6 *Dashboard Admin*

Halaman ini merupakan *dashboard* pribadi khusus untuk Admin. Disebelah kiri terdapat beberapa tombol seperti *dashboard*, profil saya, *withdraw* untuk proses penarikan dana *talent*, transaksi untuk melihat detail transaksi nya, kemudian terdapat tombol *logout* nya. pada bagian tengah di *dashboard* admin terdapat tabel yang berisi daftar lamaran dari para *talent* yang sudah di setujui oleh admin untuk bergabung.

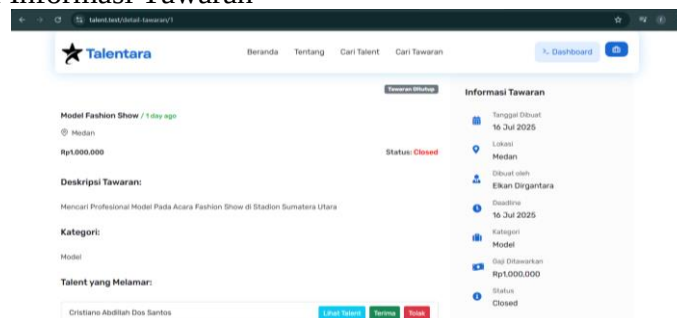
7. Halaman Cari Tawaran



Gambar 4.7 Cari Tawaran

Halaman cari tawaran yang telah dibuat oleh *user* dalam keperluan mencari *talent* melalui proses membuat tawaran yang ada. Dibagian tengah terdapat beberapa tawaran yang sudah dibuat oleh *user* dalam hal untuk mendapatkan *talent* yang di inginkan. Terdapat juga kategori dan kata kunci dalam mencari tawaran yang terdapat dibagian kiri *landing page* cari tawaran.

8. Halaman Detail Informasi Tawaran

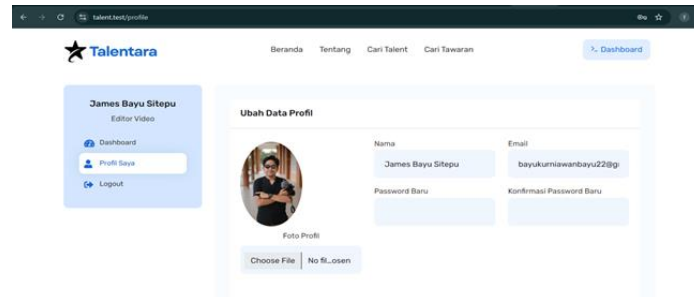


Gambar 4.8 Detail Informasi Tawaran

Halaman Informasi Tawaran menampilkan tanggal dibuat, lokasi, dibuat oleh, *deadline*, kategori, gaji yang ditawarkan, dan status dari tawaran tersebut. kemudian dibagian tengah tersebut terdapat judul tawaran, lokasi, status, deskripsi tawaran, kategori, dan juga *talent* yang melamar. Kemudian didalam *talent* yang melamar terdapat nama *talent*

yang melamar dan juga terdapat 3 tombol yaitu tombol “Lihat *talent*” yang berisi informasi profil dari *talent*, kemudian tombol “Terima” untuk *user* menerima lamaran dari *talent* tersebut. dan terdapat pula tombol “Tolak” yang menandakan lamaran *talent* telah ditolak oleh *user*.

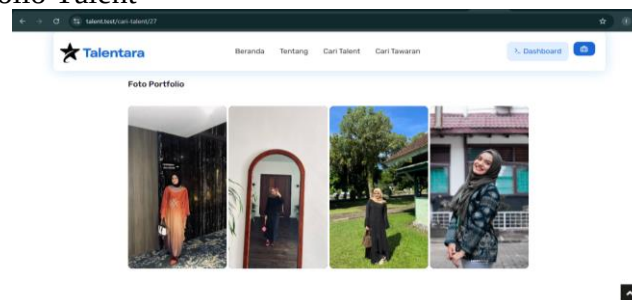
9. Halaman Update Profil Talent



Gambar 4.8 Update Profil Talent

Halaman ini menunjukkan dari *Dashboard*, Talent dapat mengakses halaman Ubah Data Profil. Di sini, mereka dapat mengganti atau mengunggah "Foto Profil" baru, memperbarui "Nama" dan "Email", serta mengubah password dengan memasukkan "Password Baru" dan "Konfirmasi Password Baru".

10. Halaman Portofolio Talent



Gambar 4.9 Foto Portfolio Talent

Halaman merupakan foto dokumentasi yang di upload oleh para *talent* yang ada, sehingga memudahkan *user* untuk melihat nya.

Testing Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fitur dan fungsi dari aplikasi pencarian bakat berjalan sesuai dengan yang telah dirancang. Dalam penelitian ini, metode pengujian yang digunakan adalah Blackbox Testing.

Blackbox Testing merupakan metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas sistem tanpa melihat struktur internal dari kode program. Pengujian dilakukan dengan memberikan input tertentu dan memeriksa apakah output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan pada setiap fitur utama aplikasi, seperti fitur login, pendaftaran pengguna (register), pencarian talent, pengelolaan profil, pengajuan lamaran, dan proses transaksi.

Berikut ini pengujian yang dilakukan terhadap user, talent, dan admin adalah sebagai berikut :

1. Pengujian User

Tabel 2 Pengujian Black Box User

No	Fungsi yang Diuji	Langkah Pengujian	Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status
----	-------------------	-------------------	-------	-----------------------	--------------	--------

1	Login (berhasil)	- Akses halaman login - Masukkan email dan password valid - Klik tombol "Login"	Email & Password valid	User berhasil masuk ke dalam sistem	Sesuai	Lulus
2	Login (gagal)	- Akses halaman login - Masukkan email/password yang salah - Klik tombol "Login"	Email/Password tidak valid	Muncul pesan error "Email atau password salah"	Sesuai	Lulus
3	Lihat daftar talent	- Klik menu "Cari Talent"	Tidak Ada	Menampilkan daftar talent	Sesuai	Lulus
4	Lihat detail talent	- Klik salah satu profil talent dari daftar	Tidak Ada	Menampilkan informasi detail talent	Sesuai	Lulus
5	Pemesanan talent	- Klik "Pesan Jasa" pada profil talent - Pilih metode pembayaran - Klik tombol "Bayar"	Info pembayaran & virtual account	Transaksi berhasil, user diarahkan ke riwayat	Sesuai	Lulus

2. Pengujian Talent

Tabel 3 Pengujian *Black Box Talent*

No	Fungsi yang Diuji	Langkah Pengujian	Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status
1	Registrasi dan login	- Isi form registrasi - Submit - Login menggunakan akun baru	Nama, Email, Password	Registrasi berhasil, user dapat login	Sesuai	Lulus
2	Update profil	- Masuk ke halaman profil - Edit data dan simpan	Data profil talent	Data profil berhasil diperbarui	Sesuai	Lulus
3	Lamaran tawaran	- Klik menu "Cari Tawaran" - Pilih tawaran - Klik "Lamar"	Data lamaran	Lamaran dikirim dan tersimpan di sistem	Sesuai	Lulus

4	Ganti password	- Akses halaman ubah password - Masukkan password lama & baru - Klik simpan	Password lama & baru	Password berhasil diperbarui	Sesuai	Lulus
---	----------------	---	----------------------	------------------------------	--------	-------

3. Pengujian Admin

Tabel 4 Pengujian Black Box Admin

No	Fungsi yang Diuji	Langkah Pengujian	Input	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status
1	Login admin	- Masuk halaman login - Pilih role admin - Masukkan email dan password - Klik menu	Email & Password admin	Masuk ke dashboard admin	Sesuai	Lulus
2	Verifikasi lamaran talent	- Lihat Lamaran - Pilih lamaran yang masuk - Klik "Terima"	Data lamaran talent	Status lamaran berubah menjadi "Diterima"	Sesuai	Lulus
3	Kelola kategori & transaksi	- Masuk ke menu kategori atau transaksi - Tambah atau edit data - Klik tombol	Nama kategori/transaksi	Data berhasil tersimpan	Sesuai	Lulus
4	Logout	logout di sidebar admin	-	Admin keluar dari sistem dan diarahkan ke login	Sesuai	Lulus

Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai fungsinya dan sistem mampu merespons input dengan benar, baik pada kondisi valid maupun invalid. Dengan hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan fungsional yang telah didefinisikan sebelumnya dan siap untuk digunakan oleh pengguna

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh penulis dalam penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi pencarian bakat berbasis web berhasil dikembangkan menggunakan metode V-Model yang sistematis dan terstruktur, dengan tahapan pengembangan dan pengujian yang dilakukan secara beriringan sesuai urutan setiap tahap.
2. Sistem ini mempermudah proses pencarian dan pemilihan talent bagi pencari bakat serta membantu talent dalam menampilkan portofolio secara digital dan profesional.
3. Sistem yang dikembangkan mampu memfasilitasi pencarian talent berdasarkan kategori bakat seperti menyanyi, menari, bermain alat musik, dan akting, sesuai dengan kebutuhan industri hiburan.
4. Pengujian sistem menunjukkan bahwa seluruh fitur utama, seperti pendaftaran talent, unggah portofolio, pencarian bakat, dan pengelolaan data oleh admin, berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan lebih lanjut pada sistem pencarian bakat dimasa yang akan datang sebagai berikut :

1. Memperluas jangkauan wilayah agar sistem tidak hanya terbatas pada kota Medan, namun dapat digunakan secara nasional.
2. Penambahan fitur chat/komunikasi langsung antara talent dan user agar proses negosiasi

dapat dilakukan secara efisien.

3. Pengembangan ke platform mobile (Android/iOS) untuk memberikan kemudahan akses pengguna di berbagai perangkat dan meningkatkan pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Prasetyo, J., et al. (2023). Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Website Menggunakan Kombinasi Metode Scrum dan V Model. *Jurnal Teknologi Informasi & Ilmu Komputer*.
- Alfarisy, A., Fenando, F., & Muarie, M. S. (2021). Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode V-Model pada Toko Arif Gorden. *Journal of Information Technology Ampara*, 2(1), 1-16.
- Anantasia, S., & Suhermanto, S. (2022). Penerapan Model V dalam Pengembangan Sistem Penjualan Online pada Toko Lasak Teknik. *Jurnal Teknologi dan Komputer*, 10(2), 82-89.
- Anjasmara, V. M., & Sumitro, A. H. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Masjid Darul Arqam Menggunakan Metode V-Model dan UAT (User Acceptance Testing). *Information System For Educators And Professionals Journal*, 8(1), 47-58.
- Apriliandra, A. R., & Ilyas, N. (2023). Pengujian Blackbox pada Website Sistem Pemesanan Travel Online Gemilang Travel Berbasis Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi & Aplikasi*, 7(2).
- Chandra, Y. I. (2021, September). Perancangan aplikasi augmented reality mobil nissan sebagai media promosi menggunakan metode v model berbasis android. In *Prosiding Seminar SeNTIK* (Vol. 5, No. 1, pp. 37-44).
- Dogan, O., Bitim, S., & Hiziroglu, A. (2021). A V Model Software Development Application for Sustainable and Smart Campus Analytics Domain. *Journal of Network and Innovative Computing*, 9.
- Dogan, O., Bitim, S., & Hiziroglu, A. (2021). Digital variant design V model for rapid product development. *Int. J. Advanced Manufacturing Technology*.
- Fathoni, A. N., & Oktawati, U. Y. (2021). Blackbox Testing on Prototype of a Water Quality Monitoring System Based on IoT. *Jurnal Nasional Teknik Elektro & Teknologi Informasi*, 10(4), 362–368.
- Herlambang, A. D., Rachmadi, A., Rahmatika, A. P., Dwitami, D. I., & Hapsari, S. W. (2020). V-Model untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Ruang Rapat. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(2), 317-324.
- Jeffrey, J., & Marcel, M. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Tes Minat dan Bakat Berbasis Web Dengan Pendekatan Scrum. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10(2), 317-333.
- Juarsah, R. M. F., Rachmat, H., & Atmaja, D. S. E. (2020). Perancangan Human Machine Interface Pada Stasiun Kerja Pick And Place Simulator Bottling Plant Menggunakan Metode V-model. *eProceedings of Engineering*, 7(2).
- Machmud, F. N., Aspranti, T., & Hardini, H. (2022). Pengembangan Pelayanan pada Ibu Hamil dengan Menggunakan V-MODEL System Development Life Cycle (SDLC). *Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains*, 4(1), 75-77.
- Maryani, S., Syahidin, Y., & Sehatin, S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Elektronik Kecelakaan Lalu Lintas Dengan Metode V-Model. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 4(1), 32-40.
- Nirmala, E., Yulianti, Chairul, A. I., Nazilah, A. R., Oktavianto, R. N., & Fadhillah, K. (2022). Pengujian Blackbox pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Ujian Nasional (UN) Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi & Aplikasi*, 5(2), 97–101.
- Permana, A. A., & Taufiq, R. (2023). Penggunaan Metode V-Model Untuk merancang Sistem Informasi E-Logbook Berbasis Website. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(1), 297-304.
- Permana, D., & Irawan, D. (2022). Blackbox Test on Web Based Employed Attendance Information System Design. *Journal of Information Systems and Technology Research*, 1(3), 168–178.
- Prasetyo, J. A., Rakhmania, A., & Priskilia, D. (–). *Laravel Based Web Application for Alumni*

- Books. Journal Jaringan Telekomunikasi (JARTEL).
- Subecz, Z. (2021). Web-development with Laravel framework. *Gradus*, 8(1), 211-218.
- Surahmat, A., & Darmawan, R. (2024). Application of the SDLC Method and Laravel Framework in Developing a Web Draft Based Company Profile Information System. *Scientific Journal of Information System*, 2(1), 20–25.
- Wahyudi, I., Fahrullah, F., Alameka, F., & Haerullah, H. (2023). Analisis Blackbox Testing dan User Acceptance Testing terhadap Sistem Informasi Solusimedsosku. *Jurnal Teknosains Kodepena*, 4(1), 1–9.
- Wikipedia. (2025). V model (software development). https://en.wikipedia.org/wiki/V-model_%28software_development%29
- Yunianto, C. F., Rachman, A., & Putri, R. R. (2021, October). Pengembangan Aplikasi Pendeteksi Kerusakan Sepeda Motor Berbasis Web Menggunakan Model V. In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan* (Vol. 9, No. 1, pp. 432-436).
- Yunengsih, Y., & Syahidin, Y. (2024). Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Dalam Menunjang Pelaporan Morbidittas UGD dengan Metode V-Model. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 660-674.
- Yuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode V-Model Dalam Perancangan Sistem Penjualan Online Produk Furniture Menggunakan PHP MYSQL Di PD DUA PUTRI. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 10(2), 182-188.