

ANDROID-BASED COURSE TEACHER FINDER APPLICATION IN MANADO

Risky Chahyono Mustafa, Xaverius B. N. Najoran, Hans F. Wowor.
Jurusan Teknik Elektro, Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu, 95115, Indonesia
e-mail : 15021106076@student.unsrat.ac.id , xnajoran@unsrat.ac.id, hans.wowor@unsrat.ac.id.
diterima: xxxxxxxx ; direvisi : xxxxxxxxxxxx ; disetujui : xxxxxxxxxx

Abstract — Private lessons are one of the additional learning facilities for school children, especially in the city of Manado. Private tutoring is a learning option for school children besides learning at school, many parents are looking for tutors for their children. The purpose of this study is to design and build an application for ordering private tutoring services that are useful for people in the city of Manado.

This research uses the Extreme Programming (XP) research method. This method is divided into 4 (four) stages, namely, Planning, Design, Coding, Testing.

From the results of this study, it can be concluded that this application can make it easier for parents and children, especially in the city of Manado, to find and select private tutors according to the needs of users.

Keywords — Private tutoring, Extreme Programming, Services.

Abstrak — Les Privat menjadi salah satu sarana pembelajaran tambahan bagi anak sekolah khususnya di Kota Manado. Les Privat merupakan opsi pembelajaran untuk anak sekolah selain pembelajaran di sekolah, banyak orang tua yang mencari guru les untuk anaknya. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi pemesanan jasa guru les privat yang berguna bagi masyarakat di Kota Manado.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Extreme Programming (XP). Metode ini terbagi atas 4 (empat) tahapan yaitu, Planning (Perencanaan), Design (Perancangan), Coding (Pengkodean), Testing (Pengujian).

Dari hasil penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa dengan aplikasi ini dapat mempermudah para orang tua dan anak-anak khususnya di Kota Manado dalam mencari dan memilih guru les privat sesuai dengan kebutuhan Pengguna.

Kata kunci — Guru Les Privat, Pemrograman Ekstrim, Layanan Jasa.

I. PENDAHULUAN

Teknologi aplikasi saat ini menjadi sangat penting untuk membantu serta mempermudah pekerjaan manusia sehari-hari yang tidak terlepas dari smartphone dan internet. Sudah banyak aplikasi yang dikembangkan dalam banyak bidang termasuk bidang pemesanan jasa.

Saat ini media mencari guru les privat di manado masih sangat terbatas, yang mengharuskan pengguna harus mendatangi tempat-tempat yang menyediakan jasa bimbingan belajar maupun les privat untuk mencari jasa guru les privat. Les privat merupakan opsi pembelajaran untuk anak selain pembelajaran yang diterima di sekolah, banyak orang tua yang mencari anaknya guru les privat untuk meningkatkan kemampuan belajar anaknya. Guru yang mengajar sebagai guru

les privat kebanyakan juga merupakan guru mereka yang ada disekolah yang mengajar les privat sewaktu pulang ataupun pada malam hari sesuai janji dengan peserta didik. Les privat sangat baik diterapkan pada anak-anak yang berada ditingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, maupun Sekolah Menengah Atas dan yang setara.

Dengan adanya Aplikasi Pencari Guru Les Privat berbasis android ini diharapkan dapat mempermudah user atau pengguna melakukan pencarian guru les, dan pihak pengajar untuk menerima tawaran les melalui smartphone yang terkoneksi dengan internet.

Aplikasi ini hampir mirip dengan aplikasi Gojek maupun Grab dimana pemesan melakukan pemesanan terhadap kendaraan yang akan ditumpangi dari lokasi pemesan sampai ke tempat tujuan pemesan. Berbeda dengan aplikasi ini yang hanya melakukan pemesanan terhadap jasa guru les privat yang mana, pengajar yang akan pergi ke tempat pemesan atau pengguna jasa.

Oleh karena itu, untuk memudahkan pengguna agar dapat memesan jasa guru les privat dengan mudah, skripsi ini dibuat dengan judul “Aplikasi Pencarian Guru Les Privat Berbasis Android Di Manado”.

A. Penelitian Terkait

Saputra, dkk. (2017). Membahas tentang tempat wisata yang ada di Kabupaten Toraja Utara berbasis Android. Metodologi pengembangan yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD).

Nugroho, dkk (2018). Membahas tentang aplikasi reservasi instruktur les privat berbasis android. Metodologi pengembangan yang digunakan adalah Rational Unified Process (RUP).

Lengkong, dkk. (2015). Membahas tentang aplikasi yang dirancang untuk penanda lokasi digital berbasis mobile GIS pada smartphone Android. Metodologi pengembangan yang digunakan adalah dengan pemograman java android, menggunakan software ADT Bundle yang didalamnya terdapat Eclipse sebagai editor Bahasa pemrograman java.

B. Definisi Guru

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, mengenai ketentuan umum butir 6, pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), yang di maksud dengan guru adalah orang yang pekerjaannya (mata pencariannya, profesinya) mengajar.

C. Android Studio

Android Studio merupakan sebuah software tools Integrated Development Environment (IDE) untuk platform android. Android Studio diluncurkan pada tanggal 16 Mei 2013 pada Konferensi Google I/O oleh Produk Manajer Google, Ellie Powers. Android Studio ini bersifat free dibawah Apache License 2.0. Android studio awalnya dimulai dengan versi 0.1 pada bulan Mei 2013, kemudian dibuat versi beta 0.8 yang dirilis pada bulan Juni 2014. Yang paling terbaru merupakan versi 4.0 yang dirilis pada bulan Mei 2020. (Yudha Yudhanto dan Ardhi Wijayanto, 2017).

D. Global Positioning System (GPS)

Menurut Bramantyo Marjuki (2016), GPS (Global Positioning System) adalah sistem navigasi satelit yang menyediakan informasi lokasi dan waktu dalam berbagai kondisi cuaca, dimanapun diatas permukaan bumi, sepanjang masih menerima sinyal GPS yang dipancarkan dari satelit.

Menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P.Laudon (2007), GPS adalah suatu sistem navigasi yang dioperasikan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat dengan menggunakan satelit yang terus-menerus memberikan posisi, berikut waktu dan tanggalnya.

E. Extreme Programming

Menurut Pressman (2009), Extreme Programming merupakan salah satu dari Agile Software Development yang paling banyak digunakan. Dalam Extreme Programming terdapat 5 (lima) nilai yang menjadi fondasi dalam melakukan kegiatan dalam Extreme Programming yaitu : Communication, Simplicity, Feedback, Courage, dan Respect.

F. Firebase

Firebase adalah Backend as a Service yang saat ini dimiliki oleh Google. Firebase ini merupakan solusi yang ditawarkan Google untuk mempermudah pekerjaan Mobile Apps Developer.

Dengan adanya Firebase, apps developer bisa fokus mengembangkan aplikasi tanpa harus memberikan effort yang besar untuk urusan backend (Dewangga Putra, 2019). Firebase pertama kali didirikan pada tahun 2011 oleh Andrew Lee dan James Tamplin. Produk yang pertama kali dikembangkan adalah *Realtime Database*, dimana *developer* dapat menyimpan dan melakukan sinkronasi data ke banyak user. Kemudian berkembang menjadi layanan penyedia pengembangan aplikasi. Pada Oktober 2014, perusahaan tersebut diakuisisi oleh Google. Berbagai fitur terus dikembangkan hingga diperkenalkan pada Mei 2016 di Google I/O

G. Java

Java merupakan bahasa pemrograman yang sangat populer dan sering digunakan para programmer dalam mengembangkan aplikasi khususnya pada aplikasi. Bahasa pemrograman java dikembangkan di Sun Microsystem dan mulai diperkenalkan ke publik pada tahun 1995. Java merupakan bahasa yang berorientasi objek. Java mempunyai keunggulan yaitu bersifat universal. Sebagai bahasa yang universal, java bisa dijumpai di berbagai macam platform (Linux, UNIX, Windows, Mac, dan lain-lain). Hasil kompilasi java yang dinamakan bytecode dapat dijalankan di berbagai platform sepanjang di sistem target memiliki Java Runtime Environment (JRE).

II. METODE

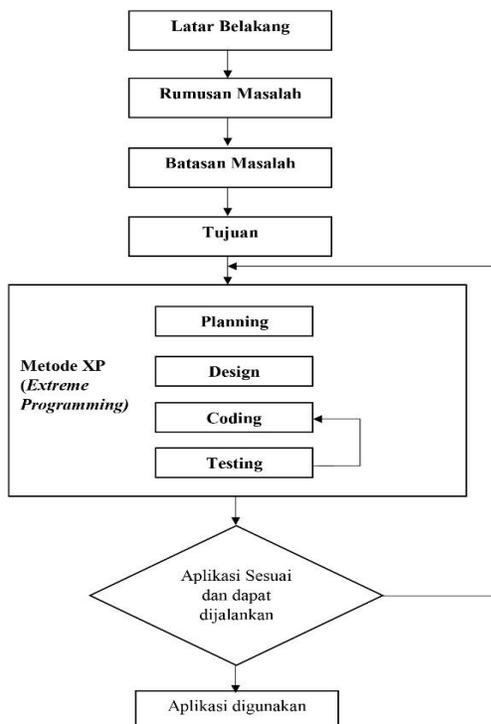
A. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir bisa dilihat pada gambar 1.

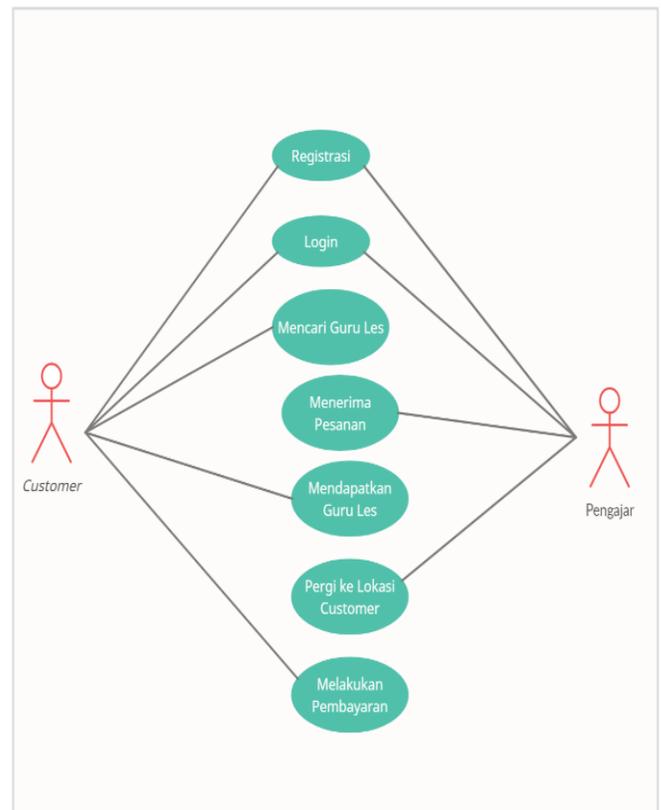
B. Pemodelan Sistem

1) Use Case Diagram

Penjelasan Use case diagram dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 1 Kerangka Berpikir



Gambar 2 Use Case Diagram

2) Activity Diagram

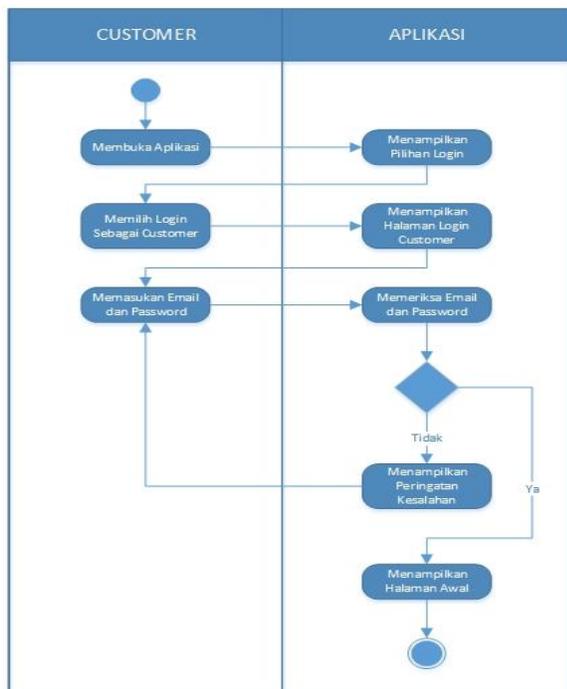
a. Activity Diagram Customer

Pada gambar 3 menunjukkan Activity Diagram Customer melakukan Login ke menu awal, menunjukkan langkah-langkah dimana customer membuka aplikasi, setelah sistem akan menampilkan pilihan login, lalu memilih login sebagai customer sistem akan menampilkan halaman login customer, lalu customer dapat mengisi email dan password. Setelah email dan password dimasukan selanjutnya sistem akan mengecek apakah email dan password yang dimasukan benar. Jika benar maka sistem akan menampilkan menu awal aplikasi.

Pada gambar 4 menunjukkan Activity Diagram Customer melakukan Pendaftaran User, menunjukkan langkah-langkah dimana customer membuka aplikasi, setelah sistem akan menampilkan pilihan login, lalu memilih login sebagai customer sistem akan menampilkan halaman login customer, dimana dibagian bawah terdapat tulisan yang akan mengarahkan customer ke menu pendaftaran. Setelah menu pendaftaran ditampilkan, selanjutnya customer dapat mengisi data-data yang diperlukan. Jika customer telah selesai mengisi data-data yang diperlukan, sistem akan memeriksa data-data yang dimasukan benar. Setelah itu customer akan di bawa ke halaman awal aplikasi.

Pada gambar 5 Activity Diagram Customer Untuk Melakukan Pemesanan Jasa Guru Les Privat, menunjukkan langkah-langkah ketika customer berhasil login dan masuk ke halaman awal aplikasi, customer dapat memilih menu Cari Guru Les, lalu customer memilih lokasi dan tanggal pertemuan. Setelah itu sistem akan menampilkan daftar pengajar sehingga customer dapat memilih pengajar yang akan di pesan.

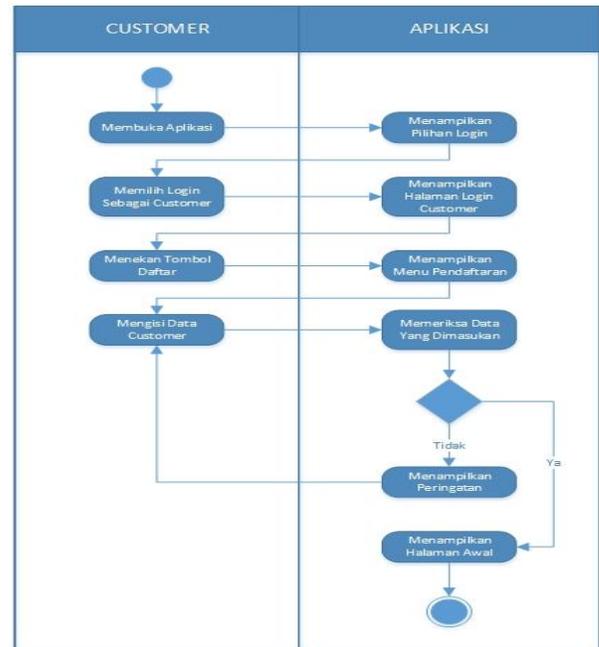
Pada Gambar 6 Activity Diagram Customer Untuk Melakukan Panggilan Telepon, menunjukkan langkah-langkah customer berhasil menemukan pengajar, dan berada pada halaman pesanan yang sedang berlangsung, customer dapat memilih tombol telepon untuk menelpon pengajar.



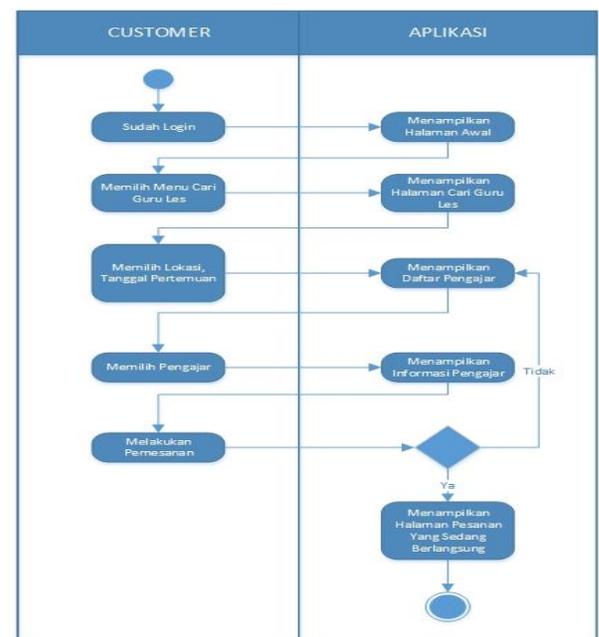
Gambar 3 Activity Diagram Customer Melakukan Login Ke Menu Awal

Pada Gambar 7 Activity Diagram Customer Untuk Logout, menunjukkan langkah-langkah customer berhasil login dan masuk ke halaman awal dan memilih tombol Logout, sistem akan mengeluarkan customer dari menu halaman awal dan membawa customer ke halaman login.

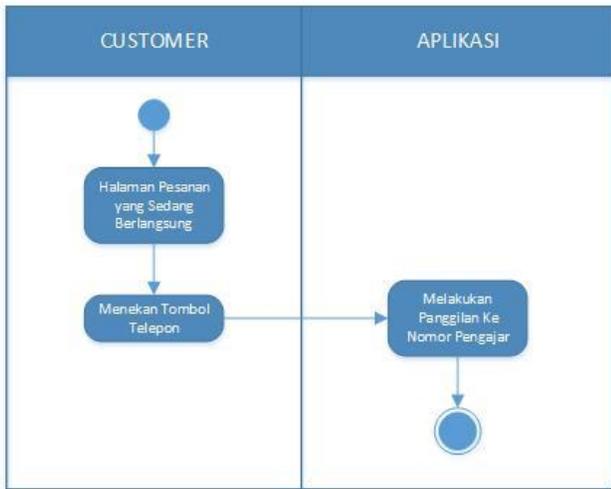
Pada Gambar 8 Activity Diagram Pengajar melakukan Login ke menu awal, menunjukkan langkah-langkah dimana pengajar membuka aplikasi, setelah sistem akan menampilkan pilihan login, lalu memilih login sebagai customer sistem akan menampilkan halaman login pengajar, lalu pegnajar dapat mengisi email dan password. Setelah email dan password dimasukan selanjutnya sistem akan mengecek apakah email dan password yang dimasukan benar. Jika benar maka sistem akan menampilkan menu awal aplikasi.



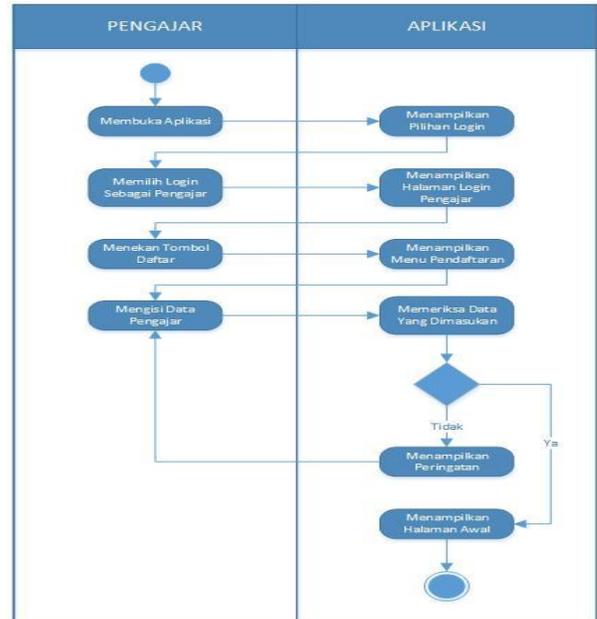
Gambar 4 Activity Diagram Customer Melakukan Pendaftaran



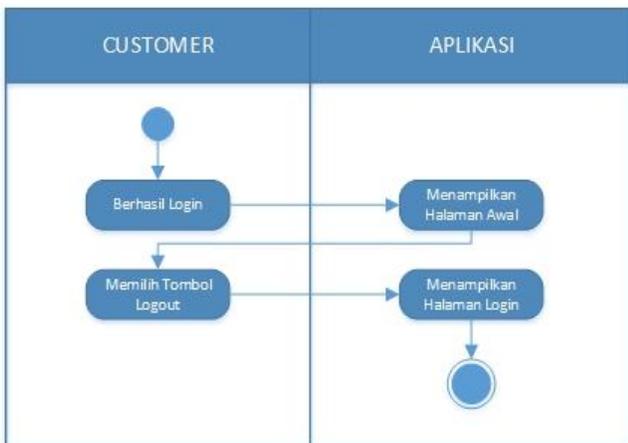
Gambar 5 Activity Diagram Customer Untuk Pemesanan Jasa Guru Les Privat



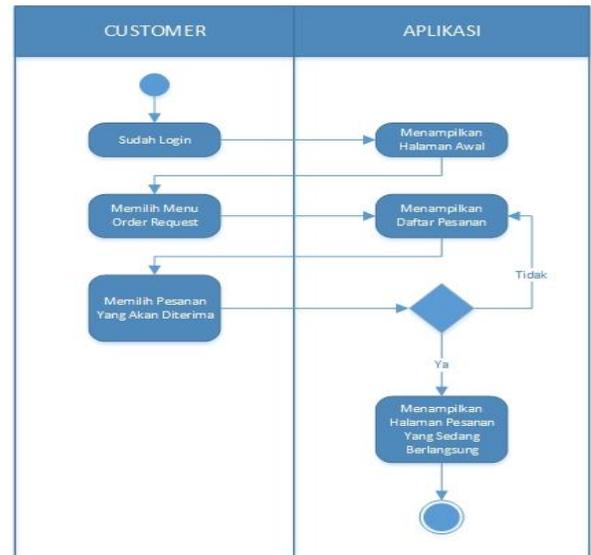
Gambar 6 Activity Diagram Customer Untuk Panggilan Telepon



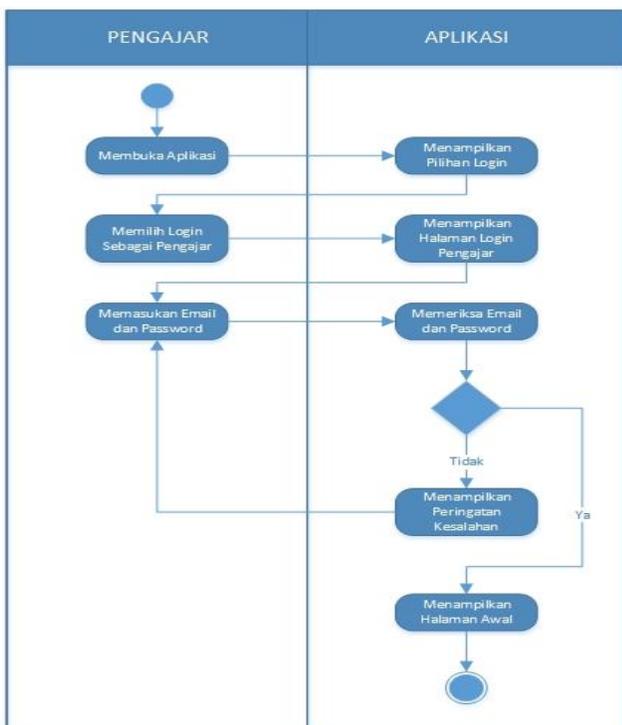
Gambar 9 Activity Diagram Pengajar Melakukan Pendaftaran



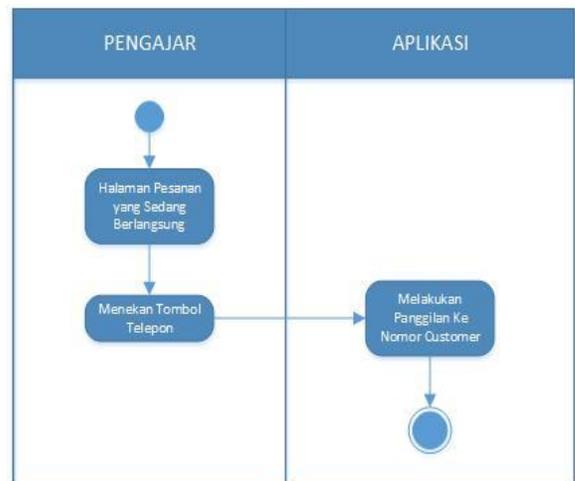
Gambar 7 Activity Diagram Customer Untuk Logout



Gambar 10 Activity Diagram Pengajar Untuk Menerima Pesanan Customer



Gambar 8 Activity Diagram Pengajar Login Ke Menu Awal



Gambar 11 Activity Diagram Pengajar Untuk Melakukan Panggilan Telepon

Pada Gambar 9 menunjukkan *Activity Diagram* Pengajar melakukan Pendaftaran *User*, menunjukkan langkah-langkah dimana Pengajar membuka aplikasi, setelah sistem akan menampilkan pilihan *login*, lalu memilih *login* sebagai pengajar sistem akan menampilkan halaman *login* pengajar, dimana dibagian bawah terdapat tulisan yang akan mengarahkan pengajar ke menu pendaftaran. Setelah menu pendaftaran ditampilkan, selanjutnya pengajar dapat mengisi data-data yang diperlukan. Jika pengajar telah selesai mengisi data-data yang diperlukan, sistem akan memeriksa data-data yang dimasukkan benar. Setelah itu pengajar akan di bawa ke halaman awal aplikasi.

Pada Gambar 10 *Activity Diagram* Pengajar Untuk Menerima Pesanan *Customer*, menunjukkan langkah-langkah ketika pengajar berhasil login dan masuk ke halaman awal aplikasi, pengajar dapat memilih menu *Order Request*, lalu sistem akan menampilkan daftar pesanan yang masuk pada pengajar, lalu pengajar dapat memilih pesanan yang akan diterima, dan akan dibawa ke halaman pesanan yang sedang berlangsung.

Pada Gambar 11 *Activity Diagram* Pengajar Untuk Melakukan Panggilan Telepon, menunjukkan langkah-langkah pengajar berhasil menerima pesanan, dan berada pada halaman pesanan yang sedang berlangsung, pengajar dapat memilih tombol telepon untuk menelpon pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

1) Implementasi pada aplikasi

Pada gambar 12 di ditampilkan tampilan ketika pengguna pertama kali membuka aplikasi. Saat membuka aplikasi pengguna akan dibawa ke halaman awal yang menampilkan pilihan untuk login sebagai *customer* atau login sebagai pengajar. Jika pengguna memilih untuk masuk sebagai *customer* akan dibawa ke halaman login *customer*.



Gambar 12 Tampilan Antar Muka Awal

Ketika pengguna memilih pilihan *Saya Customer*, maka pengguna akan dibawa ke halaman login *customer*. Dipaling atas terdapat logo aplikasi, lalu dibawahnya adalah *form* untuk pengguna dapat mengisi email dan password dan menekan tombol “Login” untuk bisa masuk ke halaman awal aplikasi. Apabila pengguna belum mempunyai akun, pengguna bisa melakukan pendaftaran dengan mengklik tulisan “Belum punya akun? Daftar disini”, bisa dilihat pada gambar 13.

Saat pengguna mengklik tulisan “Belum punya akun? Daftar disini” pada halaman login, pengguna dibawa ke halaman registrasi seperti pada gambar 14 Pada form Registrasi pengguna harus memasukan foto profil, nama lengkap, nomor identitas, email, nomor telepon, dan juga password, dan menekan tombol “Register” untuk membuat akun baru dan menyimpan data pengguna. Data yang dimasukan tidak boleh kosong atau terlewat. Jika tidak, akan muncul peringatan untuk mengisi kembali form yang kosong. Jika pengguna ingin kembali ke halaman login bisa mengklik tulisan “Sudah punya akun? Login disini” dibawah tombol Register.

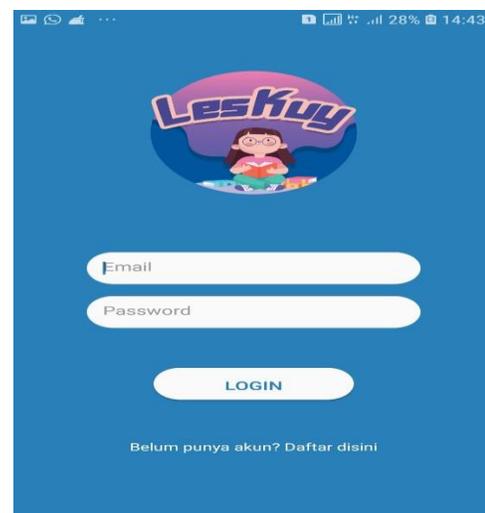
Tampilan antar muka utama *customer*. Pada tampilan utama ditampilkan nama *customer* dan juga tombol untuk *customer* mencari guru les, dan juga logout, bisa dilihat pada gambar 15.

Tampilan Cari Guru Les pada *Customer*, ketika *customer* mengklik tombol “cari guru les” di halaman awal, *customer* akan dibawa ke halaman ini, dimana *customer* harus memilih lokasi dimana *customer* berada atau tinggal, dan memilih tanggal les yang di inginkan dan mengklik tombol “cari”, bisa dilihat pada gambar 16.

Ketika *customer* menekan tombol “Pilih Lokasi”, maka akan muncul permintaan untuk aplikasi dapat mengakses lokasi pengguna, ketika pengguna mengklik allow maka pengguna akan masuk ke menu dimana pengguna dapat menentukan lokasi untuk les, bisa dilihat pada gambar 17.

Setelah memilih Lokasi *customer* akan memilih tanggal les, untuk kapan dilakukannya les tersebut dengan mengklik tombol “Pilih Tanggal”, bisa dilihat pada gambar 18.

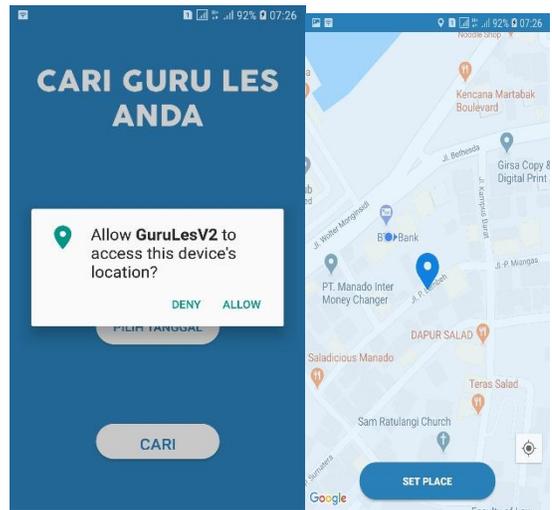
Ketika *customer* selesai memilih lokasi dan tanggal les, maka *customer* harus mengklik tombol “cari”, setelah itu *customer* akan dibawa ke menu list pengajar seperti pada gambar 19, pada halaman ini *customer* dapat memilih pengajar berdasarkan list yang sudah ada.



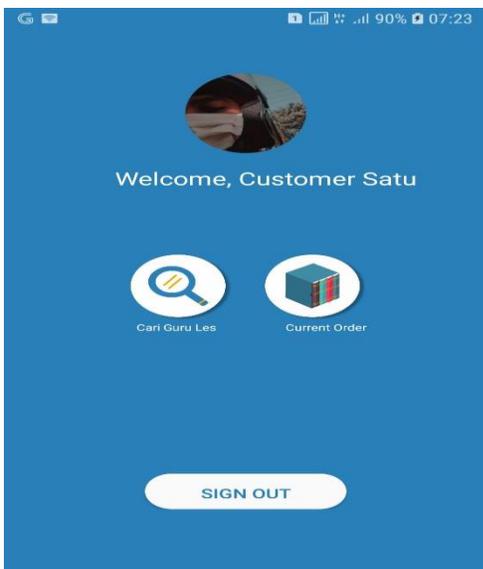
Gambar 13 Tampilan Login *Customer*



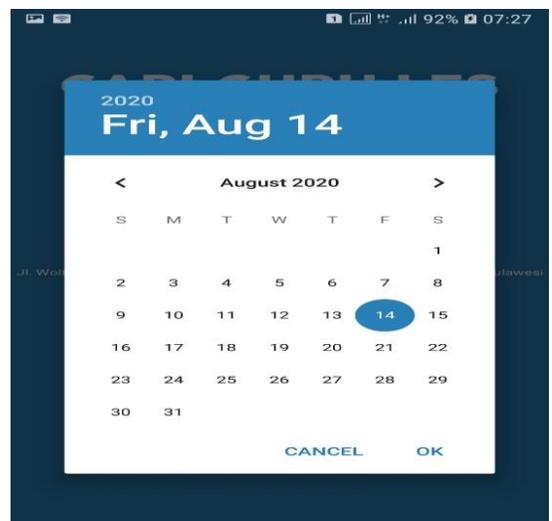
Gambar 14 Tampilan Registrasi Customer



Gambar 17 Tampilan Pilih Lokasi Customer



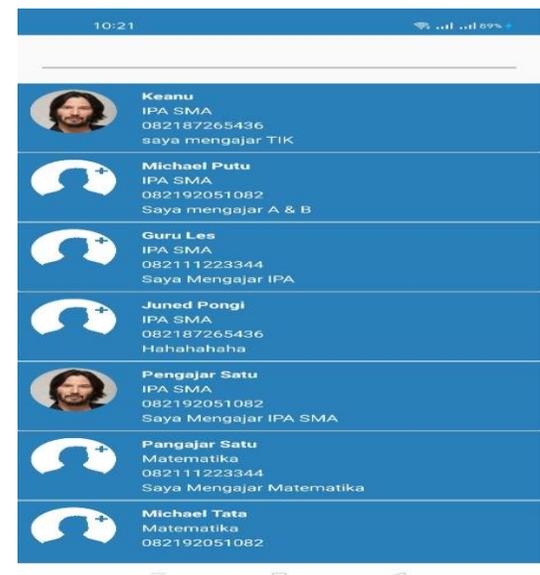
Gambar 15 Tampilan Antar Muka Utama Customer



Gambar 18 Tampilan Memilih Tanggal Les Untuk Customer



Gambar 16 Tampilan Cari Guru Les Pada Customer



Gambar 19 List Pengajar

B. Pengujian Aplikasi

Metode Pengujian Black Box Testing yaitu melakukan pengujian atas suatu bagian program terkecil dari desain perangkat lunak untuk mengetahui bagian program dapat berfungsi dengan baik ketika dimasukkan data atau menampilkan data.

TABEL I
 PENGUJIAN DENGAN METODE *BLACK BOX* PADA HALAMAN UTAMA

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
I Halaman Utama			
1.	Mulai menjalankan Program	Menampilkan Halaman Utama	Sesuai
2.	Klik Tombol Login Pengajar	Menampilkan Halaman Login Pengajar	Sesuai
3.	Klik Tombol Login Customer	Menampilkan Halaman Login Customer	Sesuai

TABEL II
 PENGUJIAN DENGAN METODE *BLACK BOX* PADA HALAMAN LOGIN PENGAJAR

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
II Halaman Login Pengajar			
1.	Mulai menjalankan Program	Menampilkan Halaman Login Pengajar	Sesuai
2.	Mengisi form login	Login sebagai pengajar	Sesuai
3.	Klik Tombol Login	Masuk ke Halaman Utama Pengajar	Sesuai

TABEL III
 PENGUJIAN DENGAN METODE *BLACK BOX* PADA HALAMAN LOGIN CUSTOMER

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
II Halaman Login Customer			
1.	Mulai menjalankan Program	Menampilkan Halaman Login Customer	Sesuai
2.	Mengisi form login	Login sebagai customer	Sesuai
3.	Klik Tombol Login	Masuk ke Halaman Utama Customer	Sesuai

TABEL IV
 PENGUJIAN DENGAN METODE *BLACK BOX* PADA HALAMAN UTAMA PENGAJAR

No	Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
III Halaman Pengajar			
A Halaman Utama Pengajar			
1.	Mulai menjalankan Program	- Menampilkan Halaman Utama Pengajar - Menampilkan Nama dan Foto Pengajar - Menampilkan Menu Current Order, dan Order Request untuk Pengajar - Menampilkan Tombol Logout	Sesuai
2.	Klik Tombol Logout	Keluar Dari Halaman Utama dan menampilkan halaman login pengajar	Sesuai
B Halaman Current Order			
1.	Klik Menu Current Order	Menampilkan Halaman Order yang sedang berlangsung	Sesuai
2.	Klik Tombol Telepon	Menampilkan Menu Telepon beserta nomor customer	Sesuai
3.	Klik Tombol Navigasi	Menampilkan Google Maps dan rute ke tempat customer	Sesuai
C Halaman Order Request			
1.	Klik Menu Order Request	Menampilkan Halaman Order Yang Masuk	Sesuai
2.	Klik Tombol Tolak	Menampilkan Halaman Order Request dengan order yang di tolak sudah dihapus dari halaman	Sesuai
3.	Klik Tombol Terima	- Menampilkan Halaman Order yang sedang berlangsung - Menampilkan Informasi Nama, Nomor Hp, dan Posisi Customer Melalui Maps - Menampilkan Tombol Telepon Customer - Menampilkan Tombol Navigasi Ke Google Maps	Sesuai

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan perancangan dan pembuatan Aplikasi Pencarian Guru Les Berbasis Android di Manado yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penulis telah berhasil membangun dan merancang aplikasi pencarian guru les privat berbasis android di manado, dan diharapkan aplikasi ini menjadi sarana untuk mencari jasa guru les privat dengan smartphone.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan Aplikasi Pencarian Guru Les Berbasis Android di Manado yang telah dilakukan penulis, maka penulis dapat mengajukan saran sebagai berikut:

- 1) Untuk pengembangan berikutnya dapat ditambahkan fitur chat antara customer dan pengajar.
- 2) Pada aplikasi, pengembang dapat menambahkan fitur history untuk menatur riwayat pemesanan dari sisi customer dan juga pengajar.
- 3) Pada aplikasi, pengembang dapat menambahkan fitur edit profil untuk pengajar dan customer agar dapat mengedit profil.

V. KUTIPAN

Admin, (2016). "Android (Sistem Operasi)". [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)). Diakses pada tanggal 19 Maret 2019.

Aini, Fitrotul. 2015. "Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Segiempat Di Kelas VII SMP Negeri 1 Talun. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri, Tulungagung.

Alwi Hasan, dkk. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.

Arif Yusron Achmad, (2019). "Pengertian Basis Data (Database) Adalah: Fungsi dan Tujuannya". <https://rocketmanajemen.com/definisi-basis-data/>. Diakses pada tanggal 21 Maret 2020.

Azam Moch., (2018). "Pengertian Tipe Data Beserta Fungsi dan Jenis-jenis Tipe Data dalam Pemrograman". <https://www.nesabamedia.com/pengertian-tipe-data/>. Diakses pada tanggal 21 Maret 2020.

Burch, John., Grudnitski, Gary. 1986. Information Systems Theory and Practice. New York: John Wiley & Sons.

Dhanta, Rizky. (2009). Pengantar Ilmu Komputer. Surabaya: INDAH.

Fajar Ridwan, (2016). "Mengenal Diagram UML (Unified Modeling Language)". <https://www.codepolitan.com/mengenal-diagram-uml-unified-modeling-language>. Diakses pada tanggal 19 Maret 2020.

George M. Scott. 2001. Prinsip-Prinsip Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: RajaGrafindo Persada



Risky Cahyono Mustafa. Lahir di Ulu Siau 05 Desember 1998. Penulis merupakan anak pertama dari 2 orang bersaudara, dan ke-2 orang tua penulis. Johni Mustafa dan Marina. Penulis mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Inpres 01 Akesimbeka (2002–2009). Lalu penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Siau Timur (2009-2012). Dan melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Siau Timur (2012-2015).

Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Manado yaitu Universitas Sam Ratulangi Manado, dengan mengambil Program Studi S-1 Teknik Informatika di Fakultas Teknik. Dan penulis mengajukan proposal Skripsi untuk memenuhi syarat dalam meraih gelar sarjana (S1) dengan judul Aplikasi Pencarian Guru Les Berbasis Android Di Manado, skripsi ini di bimbing oleh dua dosen pembimbing, yaitu Xaverius B. N. Najoran, ST, MT., dan Ir. Hans F. Wowor, M.Kom.