

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Identifikasi Masalah	5
1.5.2 Pengumpulan Data	5
1.5.3 Analisis Sistem	5
1.5.4 Pengembangan Perangkat Lunak	6
1.5.5 Pengujian Penelitian	7
1.5.6 Penarikan Kesimpulan dan Saran	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 <i>Workout</i>	9
2.2 Aplikasi	9
2.3 <i>Application Programming Interface</i>	10
2.4 Android	10
2.4.1 Definisi Android	10
2.4.2 Sejarah Android	11

2.4.3	Versi-versi android.....	11
2.4.4	Arsitektur Platform.....	14
2.5	Kotlin.....	17
2.6	<i>Pose Detection API</i>	17
2.7	<i>Unified Modelling Language</i>	20
2.7.1	<i>Use Case Diagram</i>	21
2.7.2	<i>Activity Diagram</i>	22
2.7.3	<i>Class Diagram</i>	22
2.7.4	<i>Sequence Diagram</i>	23
2.8	Skala likert.....	23
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1	Analisis Sistem	25
3.1.1	Analisis Masalah	25
3.1.2	Analisis Sistem Berjalan	25
3.1.3	Analisis teknologi yang digunakan	26
3.1.4	Analisis Gerakan <i>Workout</i>	34
3.1.5	Analisis Arsitektur sistem	41
3.1.6	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.1.7	Analisis Kebutuhan Fungsional	44
3.2	Perancangan Sistem.....	60
3.2.1	Perancangan Struktur Menu	60
3.2.2	Perancangan Antarmuka	61
3.2.3	Perancangan Pesan	64
3.2.4	Jaringan Semantik	64
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	66
4.1	Implementasi	66
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	66
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	67
4.1.3	Implementasi Antarmuka	67
4.1.4	Implementasi teknologi.....	74
4.2	Pengujian	77

4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> (Fungsional).....	77
4.2.2	Pengujian Beta	87
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1	Kesimpulan.....	94
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95