

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. I. Ramadhan and D. Yuliastrid, “WORKOUT SEBAGAI AKTIVITAS OLAHRAGA MAHASISWA MENJAGA KEBUGARAN JASMANI DI TENGAH PANDEMI COVID 19,” *Jurnal Kesehatan Olahraga*, vol. 9, no. 4, pp. 193–200, 2021.
- [2] A. T. Wibowo, A. S. Sari, and A. Fani Purilawa, “PENGARUH WORKOUT FROM HOME TERHADAP PENINGKATAN HIPERTROFI OTOT,” 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jok>
- [3] Y. Wariyanti, “ANALISIS GERAK TEKNIK PENGGUNAAN ALAT LATIHAN BEBAN MEMBER FITNESS GOR FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,” 2015.
- [4] R. R. Kanase, A. N. Kumavat, R. D. Sinalkar, and S. Somani, “Pose Estimation and Correcting Exercise Posture,” *ITM Web of Conferences*, vol. 40, p. 03031, 2021, doi: 10.1051/itmconf/20214003031.
- [5] A. Bobby Rizki and E. Zuliarso, “Klasifikasi Teknik Bulutangkis Berdasarkan Pose Dengan Convolutional Neural Network,” *Jurnal Ilmiah Informatika*, vol. 10, no. 2, 2020.
- [6] I. Sommerville, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. 2011.
- [7] A. Widarma and S. Rahayu, “PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN,” *Jurnal Teknologi Informasi (JurTI)*, vol. 1.

- [8] Jogiyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Ando Offset, 1999.
- [9] R. Afriansyah, M. Sholeh, and D. Andayati, "PERANCANGAN APLIKASI PEMROGRAMAN ANTARMUKA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GAYA ARSITEKTUR REPRESENTASI UNTUK SISTEM PRESENSI SEKOLAH," *Jurnal SCRIPT*, vol. 9, no. 1, 2021.
- [10] Nurhidayati and A. M. Nur, "Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Persebaran Indekos di Wilayah Pancor Kabupaten Lombok Timur," *Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.29408/jit.v4i1.2989.
- [11] A. Juansyah, "Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID," 2015.
- [12] Google for Developers, "Android Version History." <https://developer.android.com/studio/releases/platforms> (accessed Jul. 07, 2023).
- [13] Google for Developers, "Arsitektur Platform." <https://developer.android.com/guide/platform?hl=id> (accessed Jul. 07, 2023).
- [14] N. Sibarani, G. Munawar, and B. Wisnuadhi, "Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin," 2018. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/329525878>
- [15] Google for Developers, "Pose Detection." <https://developers.google.com/ml-kit/vision/pose-detection?hl=id> (accessed Jul. 07, 2023).

- [16] R. Miles and K. Hamilton, *Learning UML 2.0*, First Edition. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2006.
- [17] Nazir M., *Metode Penelitian*. 2005.
- [18] D. Taluke, R. S. M. Lakat, and A. Sembel, "ANALISIS PREFERENSI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOSISTEM MANGROVE DI PESISIR PANTAI KECAMATAN LOLODA KABUPATEN HALMAHERA BARAT," *Jurnal Spasial*, vol. 6, no. 2, 2019.