



**IMPLEMENTASI UNITY PADA PEMBUATAN
APLIKASI PENGENALAN ALAT OLAHRAGA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI DI STILLFIT GYM**

SKRIPSI

Muhammad Kafka Al Hikam

2007431056

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

DEPOK

2024



**IMPLEMENTASI UNITY PADA PEMBUATAN
APLIKASI PENGENALAN ALAT OLAHRAGA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI DI STILLFIT GYM**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

Muhammad Kafka Al Hikam

2007431056

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

DEPOK

2024



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Kafka Al Hikam
NIM : 2007431056
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer/ T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi Unity pada Pembuatan Aplikasi
Pengenalan Alat Olahraga Sebagai Media Edukasi di
StillFit GYM

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



(Muhammad Kafka Al Hikam)

NIM. 2007431056

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

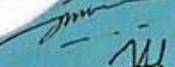
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Muhammad Kafka Al Hikam
NIM : 2007431056
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi Unity pada Pembuatan Aplikasi Pengenalan Alat Olahraga Sebagai Media Edukasi di StillFit GYM

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 20, Bulan Agustus, Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Mira Rosalina, S.Pd., M.T. ()
Penguji I : Iwan Sonjaya, S.T., M.T. ()
Penguji II : Hata Maulana, S.Si, M.T.I. ()
Penguji III : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua


Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, peneliti tidak pernah lupa untuk memanjatkan puja dan puji syukur atas kehadirannya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Implementasi Unity pada Pembuatan Aplikasi Pengenalan Alat Olahraga Sebagai Media Edukasi di Stillfit Gym”. Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Diploma Empat di Politeknik Negeri Jakarta. Peneliti tidak luput dari kesalahan ketika menyusun laporan ini, maka dari itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu peneliti menyelesaikan pembuatan skripsi ini :

1. Arie Qadarisman S.kom. selaku pemilik pusat kebugaran StillFit GYM yang telah mempersilahkan peneliti untuk melakukan penelitian di tempat tersebut;
2. Iqbal Maulana selaku ahli binaraga yang telah membantu proses pembuatan video demonstrasi untuk *project* ini;
3. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
4. Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku ketua Program Studi Teknik Multimedia dan Digital;
5. Mira Rosalina, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membantu penulis menyusun skripsi tepat pada waktunya;
6. Iwan Sonjaya, S.T., M.T., Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom., Sinantya Feranti Anindya, S.T., M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan kepada peneliti untuk menyempurnakan penyusunan skripsi;
7. Euis Sugiarti dan Mugi Santoso selaku orang tua yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk memperoleh gelar Diploma Empat di Politeknik Negeri Jakarta;
8. Anggota GHOIBAH, teman-teman TMD, pengunjung pusat kebugaran StillFit GYM, serta semua teman yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Akhir kata, semoga Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa memberikan kebaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya untuk penulis dan juga para pembaca.

Jakarta, 15 Agustus 2024

Muhammad Kafka Al Hikam



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Kafka Al Hikam
NIM : 2007431056
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Implementasi Unity pada Pembuatan Aplikasi Pengenalan Alat Olahraga Sebagai Media Edukasi di StillFit GYM

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



(Muhammad Kafka Al Hikam)

NIM. 2007431056



Implementasi Unity pada Pembuatan Aplikasi Pengenalan Alat Olahraga Sebagai Media Edukasi di Stillfit Gym

Abstrak

Pusat kebugaran banyak dikunjungi akibat meningkatnya kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan. Namun, pemula sering menghadapi kesulitan dalam menggunakan alat gym dengan benar, yang dapat menyebabkan cedera dan mengurangi efektivitas latihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi edukasi berbasis Unity untuk penggunaan alat gym di StillFit GYM. Tahapan pembuatan aplikasi ini menggunakan MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif yang meliputi wawancara dan kuisioner. Dengan melakukan beta testing kepada ahli media, didapatkan 88% aplikasi sudah layak dan dapat digunakan untuk masyarakat umum. Dilanjutkan dengan memberikan kuisioner kepada 66 responden menghasilkan 95,23% merasa terbantu dengan adanya aplikasi StillFit GYM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat membantu pengguna memahami cara penggunaan alat gym secara lebih baik, sehingga mengurangi risiko cedera dan meningkatkan efektivitas latihan.

Kata kunci: aplikasi, media edukasi, gym, Unity, kesehatan

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Unity	5
2.2 Visual Studio Code	5
2.3 Media edukasi	5
2.4 <i>Body Building</i>	6
2.5 Pusat Kebugaran (<i>gym</i>)	6
2.6 <i>Storyboard</i>	6
2.7 Adobe Illustrator	7
2.8 Adobe Photoshop.....	7
2.9 Adobe After Effects	7
2.10 Adobe Premiere Pro	7
2.11 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	8
2.12 Skala Likert.....	9
2.13 Penelitian Terdahulu	10
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Rancangan Penelitian.....	12
3.2 Tahapan Penelitian.....	12
3.3 Objek Penelitian.....	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1 Analisis Kebutuhan	15
4.2 Perancangan Aplikasi.....	15
4.2.1 Flowchart Aplikasi	16
4.2.2 Storyboard Aplikasi	17
4.2.3 Material Collecting.....	20

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.3 Implementasi Unity.....	32
4.3.1 Pembuatan Project Unity 2D.....	32
4.3.2 Pengaturan <i>Output Platform</i>	32
4.3.3 Import dan Management Aset	34
4.3.4 Video Player.....	35
4.3.5 Navigasi.....	36
4.3.6 Open Url script.....	37
4.3.7 QR Scanner	38
4.3.8 <i>Build Aplikasi</i>	40
4.4 Pengujian.....	40
4.4.1 Deskripsi Pengujian	40
4.4.2 Prosedur Pengujian.....	41
4.4.3 Data Hasil Pengujian.....	42
4.4.4 Analisa Data.....	54
4.5 Distribusi.....	57
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahap MDLC	8
Gambar 3. 1 Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	13
Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi	16
Gambar 4. 2 Membuat New Project.....	32
Gambar 4. 3 Pengaturan Output Platform.....	33
Gambar 4. 4 Pengaturan Player Settings.....	33
Gambar 4. 5 Minimum Build Settings	34
Gambar 4. 6 Folder Aset.....	35
Gambar 4. 7 Isi Folder Aset	35
Gambar 4. 8 Render Texture.....	36
Gambar 4. 9 Video Player.....	36
Gambar 4. 10 Navigasi Button.....	36
Gambar 4. 11 Script Scene Manager	37
Gambar 4. 12 Scene Build Settings	37
Gambar 4. 13 Script Open URL.....	37
Gambar 4. 14 URL Button.....	38
Gambar 4. 15 Fitur Scan.....	38
Gambar 4. 16 Script Membuka Kamera	39
Gambar 4. 17 Script Scanner	40
Gambar 4. 18 Build Aplikasi	40

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert.....	10
Tabel 4.1 User Requirement	15
Tabel 4.2 Storyboard.....	17
Tabel 4.3 Material Collecting	20
Tabel 4.4 Alpha Testing.....	42
Tabel 4.5 Beta Testing Ahli Media.....	44
Tabel 4.6 Wawancara Ahli Binaraga	46
Tabel 4.7 Wawancara Pemilik Pusat Kebugaran	48
Tabel 4.8 Beta Testing Pengguna	49





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, gaya hidup dan mobilitas masyarakat mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini mendorong semakin tingginya motivasi masyarakat untuk melakukan olahraga, khususnya di tempat kebugaran. Motivasi ini dapat dibedakan menjadi dua kategori, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik mencerminkan dorongan internal, seperti keinginan untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran, dan kualitas hidup secara keseluruhan. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berkaitan dengan faktor-faktor eksternal, seperti penampilan fisik, pengaruh sosial, atau tren gaya hidup yang sedang berkembang (Prakoso & Irawan, 2022).

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan pemilik StillFit Gym yang menyatakan bahwa pandemi COVID-19 telah berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berolahraga, khususnya di pusat kebugaran. Aktivitas seperti angkat beban membantu mempercepat pemulihan otot dan melatih pola napas menjadi lebih teratur. Namun, pemula sering menghadapi kendala dalam menggunakan alat gym karena kurangnya pemahaman yang menyebabkan ketidaknyamanan, risiko cedera, dan latihan yang kurang efektif. Meskipun informasi dapat ditemukan di internet, proses pencariannya sering merepotkan karena banyaknya informasi yang harus disaring. Alternatif lain adalah menyewa pelatih pribadi, tetapi biayanya sering kali terlalu tinggi, terutama bagi pelajar dan mahasiswa.

Pemilik StillFit Gym juga menegaskan bahwa penggunaan *personal trainer* belum menjadi solusi yang efektif karena sebagian besar anggota gym adalah pelajar dan mahasiswa dengan anggaran terbatas. Setelah melakukan wawancara dengan pengunjung, didapatkan bahwa banyak yang masih belum memahami atau bahkan tidak tahu cara menggunakan alat-alat gym seperti Bench Press, Lat Pulldown, T Bar, Smith Machine, Leg Extension, Leg Press, Leg Curl, dan Cable



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Machine. Beberapa pengguna mencari informasi di internet, tetapi banyaknya variasi alat dan informasi yang tersedia membuat mereka bingung. Berdasarkan wawancara dengan pengelola StillFit Gym, disimpulkan bahwa ada kebutuhan berupa layanan edukasi penggunaan alat gym yang benar. Oleh karena itu, peneliti mengusulkan pembuatan aplikasi berbasis Unity yang memberikan penjelasan rinci dan demonstrasi gerakan penggunaan alat gym di StillFit Gym. Aplikasi ini mempermudah pengguna dalam mencari informasi yang dibutuhkan dengan pengelompokan berdasarkan jenis latihan. Pengguna dapat instal aplikasi ini melalui barcode setelah terdaftar sebagai anggota StillFit Gym.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini dibuat untuk mengimplementasikan Unity pada pembuatan aplikasi pengenalan alat Olahraga sebagai media edukasi untuk pusat kebugaran StillFit GYM. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan pengguna dapat mengoptimalkan latihan mengurangi risiko cedera, dan meningkatkan jumlah pengunjung pusat kebugaran StillFit Gym.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana mengimplementasikan unity pada pembuatan aplikasi pengenalan alat *gym* sebagai media edukasi di Stillfit GYM?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, dapat diambil batasan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Aplikasi dari StillFit GYM berisi tentang edukasi penggunaan alat *gym*.
2. Target *audience* dari aplikasi Stillfit GYM adalah pengunjung berusia 13 tahun keatas yang datang ke pusat kebugaran StillFit GYM.
3. *Software* yang digunakan Unity, Visual Studio Code, Figma, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
4. Hasil akhir dari *project* ini berformat .apk dan berukuran 97 MB.
5. Output dari aplikasi menggunakan platform Android.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. Materi edukasi alat *gym* berupa video dan informasi penggunaan dari 10 alat *gym*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pengenalan alat olahraga di Stillfit GYM sebagai media edukasi\ . Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna dapat mengenali cara menggunakan alat *gym* dengan benar di StillFit GYM.
2. Mengurangi risiko cedera dalam menggunakan alat *gym* di StillFit GYM.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan ini ditulis dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi informasi umum mengenai latar belakang penelitian implementasi unity pada pembuatan aplikasi pengenalan alat olahraga sebagai media edukasi di StillFit GYM, rumusan masalah yang terkait penelitian, batasan masalah yang bertujuan untuk menghindari keluarnya pembahasan dari latar belakang serta tujuan dan manfaat dari penelitian. Terakhir adalah sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori terkait penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, diambil dari beberapa jurnal berupa pengertian dan definisi.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas pendekatan yang akan digunakan dan juga berisi perancangan dari penelitian ini.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang proses pembuatan dan pembahasan dari hasil penelitian Implementasi Unity Pada Pembuatan Aplikasi Pengenalan

Alat Olahraga Sebagai Media Edukasi di Stillfit GYM serta analisis pengujian.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang membahas hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan, meliputi kesimpulan dan saran.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Implementasi Unity pada Pembuatan Aplikasi Pengenalan Alat Olahraga Sebagai Media Edukasi di Stillfit Gym” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembuatan aplikasi StillFit GYM sebagai media edukasi pengenalan alat olahraga dibuat menggunakan Unity memiliki ukuran file 97 MB dan disimpan dalam output .Apk berbasis android telah berhasil dibuat sesuai dengan rancangan awal, *flowchart*, dan *storyboard*.
2. Berdasarkan hasil *Alpha Testing* yang telah dilakukan, diperoleh hasil pengujian yaitu semua fitur dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan awal pembuatan aplikasi.
3. Berdasarkan hasil *Beta Testing* yang dilakukan oleh ahli media dengan menggunakan metode kuisisioner, diperoleh hasil 88% bahwa aplikasi sudah layak dan dapat digunakan untuk masyarakat umum.
4. Berdasarkan hasil *Beta Testing* yang dilakukan oleh ahli binaraga dengan menggunakan metode wawancara, diperoleh hasil aplikasi telah sesuai dengan arahan ahli binaraga dan dapat membantu pengguna untuk menggunakan alat *gym* dengan benar untuk meminimalisir resiko cedera.
5. Berdasarkan hasil *Beta Testing* yang dilakukan oleh pemilik pusat kebugaran StillFit GYM, diperoleh hasil informasi yang diberikan sangat bermanfaat dan aplikasi sudah cukup baik dan dapat digunakan untuk membantu pengguna.
6. Berdasarkan hasil *Beta Testing* yang dilakukan oleh pengguna dengan menggunakan metode kuisisioner, diperoleh hasil 95,23% bahwa aplikasi membantu para pengguna memahami penggunaan alat pada pusat kebugaran StillFit GYM.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca yaitu sebagai berikut.

1. Melakukan sinkronisasi data dengan perangkat IoT kebugaran untuk memberikan informasi yang lebih komprehensif tentang kondisi fisik pengguna selama latihan, misalnya detak jantung atau kalori yang terbakar.
2. Menerapkan metode gamifikasi seperti penghargaan, level, dan tantangan harian untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna.





DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., Novita, S., & Lipowski, M. (2022). Aktivitas Fisik, Gangguan Perilaku Makan, Dan Kualitas Hidup: Benarkan Pandemi Mengubah Kesadaran Hidup Sehat? *Versi Cetak*, 6(2), 486–496. <https://doi.org/10.24912/>
- Belinda, N. R., & Surya, L. S. (2021). Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP) Media Edukasi Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak-Anak. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan Vol 3 No 1 Januari 2021*, 3(1), 58. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jrip/>
- Gunawan, V. I., & Hidayatulloh, S. (2022). Penerapan Aplikasi Tutorial Kebugaran Badan Menggunakan Android di Tiger Gym Bandung. *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 3(1), 148-155.
- Hendra Azhar, A., Adinda Destari, R., & Subhan Riza, B. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan. *Bob Subhan Riza Implie*, 2(1), 43.
- Herliyana Rosalinda, Puri Kurniasih, Muhammad Rifqi, Amaria Dwi Cahyani, & Ade Ajeng Puspaningrum. (2021). Peningkatan Kapasitas Pengurus Rumah Belajar melalui Pelatihan Perangkat Lunak Adobe Photoshop. *Semangat Nasional Dalam Mengabdi*, 02(02), 56–56.
- Irawan, R. J. (2022). Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga di Tempat Kebugaran se Kecamatan Benjeng. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(02), 1-8.
- Ismail Setiawan. (2022). Komparasi Kinerja Integrated Development Environment (IDE) Dalam Mengeksekusi Perintah Python. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 52–59. <https://doi.org/10.54259/satesi.v2i1.784>
- Julyanto, & Tjahyadi, S. (2023). Perancangan dan Implementasi Video Profil SMK Al-Azhar Batam. *National Conference for Community ...*, 5(September), 305–311. <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/8201%0Ahttps://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/download/8201/3462>
- Lavita, S., & Tarigan, S. G. (2021). Kajian Adaptasi Pusat Kebugaran disaat Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial 2021*, 526–533.
- Lestari, K. D., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis Project Based Learning untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 309. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18379>
- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ajeng Ananingtyas, R. S. (2021). Pengembangan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109. <https://doi.org/10.47134/jacis.v1i2.22>

Prasetyo, R. M. M., Syaputra, H., Cholil, W., & Sauda, S. (2021). Rancang Dan Bangun Game Edukasi Anak-Anak Berbasis Android Dengan Unity Menggunakan Metode Game Development Life Cycle. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(2), 103–111. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i2.526>

Ramdhani, E., Hikmawati, V. Y., & Sugandi, M. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Berbantuan Adobe Illustrator Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 363–368.

Raynaldi, K., Ardianto, D. T., & ... (2020). Perancangan Video Dampak Positif Bodybuilding Untuk Membangun Gaya Hidup Sehat bagi Remaja di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10400>

Rizaludin, M., Fikriah, F. K., & Hidayat, H. (2022). Pengenalan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(2), 77–83. <http://jurnal.iaii.or.id/index.php/JAMTEKNO>

Rivaldi, M. I. (2023). *TA: RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS MOBILE UNTUK MENDETEKSI NAMA ALAT-ALAT GYM* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Lampung).

Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *ResearchGate*, February, 1–6. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>

Sumartini, Harahap, K. S., & Sthevany, S. (2020). Kajian Pengendalian Mutu Produk Tuna Loin Precooked Frozen Menggunakan Metode Skala Likert Di Perusahaan Pembekuan Tuna. *Aurelia Journal*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.15578/aj.v2i1.9392>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Muhammad Kafka Al Hikam

Lahir di Jakarta pada tanggal 23 Desember 2002. Lulus dari SDSN Malaka Jaya 07 Pagi pada tahun 2014, MTsN 24 Jakarta 2017, SMAN 59 Jakarta pada tahun 2020. Menjadi Mahasiswa Diploma Empat Program Studi Teknik Multimedia Digital jurusan Teknik Informatika dan Komputer pada tahun 2020.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Lampiran 2. Dokumentasi dan Transkrip wawancara dengan pihak pusat kebugaran StillFit GYM

Wawancara dengan pemilik pusat kebugaran StillFit GYM



No.	Peneliti	Pemilik pusat kebugaran StillFit GYM
1.	Sudah berapa lama membuka bisnis tempat <i>fitness centre</i> ?	Tempat <i>fitness</i> ini sudah berdiri sejak 2007 namun berganti kepemilikan pada Februari 2023.
2.	Apa tujuan membuat tempat <i>fitness centre</i> ?	Tujuan utamanya adalah membantu masyarakat menengah untuk dapat berolahraga. Dikarenakan harga untuk menjadi member tergolong cukup murah.
3.	Apa tanggapan pemilik terhadap fenomena masyarakat kembali berolahraga pasca pandemi Covid-19?	Fenomena yang cukup baik ketika masyarakat mulai membangkitkan motivasi untuk kembali menjaga kesehatan setelah Covid-19.
4.	Bagaimana tindakan pemilik melihat banyaknya masyarakat yang tidak mengetahui cara menggunakan alat di tempat kebugaran?	StillFit GYM menyediakan <i>Personal Trainer</i> secara <i>freelance</i> .
5.	Bagaimana jika masyarakat tidak berkenan membayar lebih untuk <i>Personal Trainer</i> ?	Dengan membangun rasa kekeluargaan antar sesama pengunjung dan membantu satu sama lain ketika sedang membutuhkan bantuan.
6.	Apakah pemilik memiliki solusi lain untuk mengatasi permasalahan tersebut?	Saat ini belum ada, namun StillFit GYM sudah memiliki konsep untuk membuat video tutorial menggunakan alat <i>gym</i> yang akan di unggah ke platform Youtube.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7.	Peneliti menawarkan ide untuk membuat aplikasi pengenalan alat olahraga di StillFit GYM, apakah pemilik berkenan untuk menjadikan StillFit GYM sebagai bahan penelitian untuk peneliti?	Dengan senang hati, StillFit GYM dijadikan bahan untuk penelitian. selain dapat membantu masyarakat, dari sisi pandang bisnis ini akan menjadi sangat menguntungkan karna StillFit GYM memiliki daya tarik lebih dibandingkan tempat <i>fitness</i> lainnya.
----	---	--

Wawancara dengan ahli binaraga StillFit GYM



No.	Peneliti	Ahli binaraga StillFit GYM
1.	Sudah berapa lama menjadi seorang <i>Personal Trainer</i> ?	Kurang lebih dua tahun menjadi seorang <i>Personal Trainer</i> lepas
2.	Apakah anda menjadi <i>Personal Trainer</i> kontrak di StillFit GYM?	Saya sendiri disini <i>freelance</i> . Datang karna adanya panggilan, dan juga melatih di tempat lain.
3.	Apa pendapat anda mengenai masyarakat yang kembali berolahraga pasca pandemi Covid-19?	Tentunya sangat bagus, ketika masyarakat mulai antusias untuk menjaga kesehatannya setelah pandemi covid-19 yang mana masyarakat tidak diperbolehkan untuk keluar rumah. Dan ini menguntungkan untuk saya karna saya sendiri menjual jasa.
4.	Apakah menurut anda, pengunjung baru di StillFit GYM telah mengerti cara penggunaan alat <i>gym</i> yang tersedia disini?	Ada beberapa tipe masyarakat yang saya temui, pemula yang mana belum sama sekali mengerti gerakan olahraga, ada juga yang sudah pernah berolahraga namun belum pernah ke tempat <i>fitness</i> dan ada juga yang sudah pernah



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		berolahraga di tempat <i>fitness</i> namun sudah lama tidak dilatih lagi.
5.	Bagaimana tanggapan anda ketika melihat ada pengunjung baru yang tidak mengerti cara untuk menggunakan alat <i>gym</i> ?	Kalau saya sendiri disini akan mengarahkan untuk sekedar membantu memperkenalkan cara penggunaan alat, dengan begitu lama kelamaan mereka akan menggunakan jasa saya.
6.	Bagaimana jika masyarakat tidak berkenan untuk menyewa jasa anda?	Itu masalahnya, disini saya sebagai <i>Personal Trainer</i> juga mencari uang dengan menjual jasa. Kalau semua saya bimbing secara gratis, saya merasa dirugikan.
7.	Bagaimana sistem kontrak anda sebagai <i>Personal Trainer</i> di StillFit GYM? Apakah anda harus terus tersedia disini?	Tidak, disini saya hanya sebagai <i>freelancer</i> yang datang jika ada pengunjung yang membutuhkan jasa saya. Tapi saya juga sering berada disini untuk berlatih sekaligus untuk menawarkan pengunjung memakai jasa saya.
8.	Bagaimana tanggapan anda jika anda melihat ada pengunjung baru yang salah dalam menggunakan alat <i>gym</i> di StillFit GYM yang dapat mengakibatkan cedera?	Saya akan melihat gerakan pengunjung tersebut dalam menggunakan alat yang sedang digunakan, jika dirasa gerakannya salah dan akan berujung cedera, saya akan menegurnya. Bagaimanapun juga tujuan kita berolahraga adalah untuk menjaga kesehatan bukan untuk menambah penyakit.
9.	Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti sedang merancang sebuah aplikasi untuk mengenalkan alat <i>gym</i> kepada masyarakat yang baru mulai berolahraga di StillFit GYM. Apakah anda berkenan untuk membantu saya menjadi narasumber sekaligus <i>role model</i> untuk melengkapi penelitian?	Jika dirasa itu akan membantu masyarakat banyak, saya bersedia untuk membantu. Saya juga memiliki tujuan agar masyarakat dapat menjaga kesehatannya.



- Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Wawancara dengan pengunjung StillFit GYM

(rangkuman pengunjung)

Pertanyaan	Pengunjung 1	Pengunjung 2	Pengunjung 3	Pengunjung 4
Sudah berapa lama latihan di tempat <i>fitness</i> ?	Sekitar satu tahun disini, dan 9 bulan di luar	Baru 4 bulan dan 3 bulan workout dirumah	Dari bulan juli sudah 8 bulan total. Tapi workout dirumah sudah 3 tahun	Sudah 4 tahun
Program latihan apa yang digunakan untuk berlatih di tempat <i>fitness</i> ?	<i>Upper, Lower, Chest, Back</i>	Masih mencoba gerakan yang ada di internet	<i>Push, Pull, Leg</i> dan <i>set to failure</i>	<i>Push, Pull, Leg</i>
Seperti apa badan ideal yang diinginkan?	Proposional seperti badan atlet, <i>bodyfat</i> rendah	Menjadi lebih sehat aja	<i>Body fat</i> rendah, memiliki perut <i>sixpack</i> tapi terlihat besar	<i>Body fat</i> dibawah 15%
Bagaimana cara anda mendapatkan program latihan yang anda lakukan sekarang?	Diajarkan oleh kakak (keluarga)	Dari internet	Dari internet, dan mencobanya langsung	Dulu menggunakan <i>Personal Trainer</i> untuk sekarang mencari program sendiri yang cocok
Dari skala 1-10, menurut anda program latihan yang anda gunakan sudah efektif?	Kira-kira 8, karna jarang latihan	7-8, karena informasinya masih kurang	Kira-kira 8, karna sudah mulai terlihat perubahannya	Menurut saya 8,5. Karna programnya cukup simpel dan efektif



- Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Apakah ada alat <i>gym</i> di StillFit GYM yang belum anda mengerti cara menggunakannya?	<i>Lat Pull Down</i>	<i>Bench Press, Lat Pull Down, Smith Machine</i>	<i>Bench Press</i>	<i>Incline Bench Pres, Leg Extention, Leg Curl</i>
Menurut anda, jika ada informasi mengenai cara menggunakan alat <i>gym</i> di StillFit GYM, apakah akan membantu?	Menurut saya butuh	Akan sangat bermanfaat untuk saya	Berguna sekali	Semisal nya informasinya dilihat dari pemula, itu akan sangat berguna. Jika saja saya dulu sudah bisa mendapatkan informasi itu pasti akan sangat membantu



Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ahli Media 1 Bassamtio Renaufalgi Irnawan

Bassamtiano Renaufalgi Irnawan



PERSONAL DATA

Email : bassamtiano@gmail.com
Phone : + 62 858 1503 4070
 + 62 21 428 734 91
Address : Jl. Kawi – Kawi Atas RT. 014, RW. 08, No. 16,
Kelurahan Johar Baru, Kecamatan Johar Baru,
Jakarta Pusat, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia
Birth Place and Date : Jakarta, Indonesia
 September 19, 1993
Nationality : Indonesia
Field Research : Natural Language Processing, Grammatical Error Correction,
Sentence Classification, Artificial Intelligence, Machine Learning,
Scheduling Algorithm Methodology, Sentiment Analysis,

EDUCATION

Bachelor : Information Technology and Computer Department, Jakarta State Polytechnic 2011 – 2015. Graduated with a GPA of 3.18 (0 – 4 scale, with 4 being the highest).
Research Student : Integrated Graduate School of Medicine, Engineering, and Agricultural Science, University of Yamanashi. October 2017 - January 2018
Master : Integrated Graduate School of Medicine, Engineering, and Agricultural Science, University of Yamanashi 2019 - 2021 JASSO Scholarship. Graduated with a GPA of 3.19 (0 - 4 Scale with 4 being the highest).

BACHELOR'S FINAL PROJECT

Title : Sistem Informasi Penjadwalan Sidang Tugas Akhir menggunakan Algoritma Heuristik (Scheduling Information System for Thesis Defence Scheduling System)
Supervisor : Mauldy Laya S.Kom, M.Kom
Keyword : Heuristic Algorithm, Artificial Intelligence, Information System, Scheduling Algorithm (Heuristic Algorithm, Artificial Intelligence, Scheduling Algorithm)

MASTER THESIS

Title : Grammatical Error Sentence Classification for Correcting Grammatical Error Sentence
Supervisor : Dr. Fukumoto Fumiyo
Keyword : Grammatical Error Correction, Sentence Classification, Graph Neural Network, Graph Sentence Classification, Natural Language Processing



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

TEACHING & LECTURES EXPERIENCE

1. Object Oriented Programming with Java Assistance Lectures at Jakarta State Polytechnic from June to December 2012
2. Android Programming Mentor at Sahabat PNJ Jakarta State Polytechnic Student Association from February 2013 to May 2014
3. Speaker at Android Development Training held by Electro Faculty Student Organization from January 9 to 10, 2013
4. Teaching Assitance Operating System Courses at the University of Yamanashi, Fall Semester 2019.
5. Lecturer of 7 Courses at Jakarta State Polytechnic :
 1. Basic Algorithm Course
 2. Database System Course,
 3. Machine Learning Course
 4. Visual Programming Course,
 5. Object Oriented Programming Course,
 6. Web Programming Course,
 7. Mobile Programming Course,

WORKSHOP AND SEMINAR EXPERIENCE

1. **(Speaker)** Android Mobile Training at Nokia X held by Android Developer Nokia X with Jakarta State Polytechnic on May 11, 2013
2. **(Workshop)** IT Education for Indonesian Young Generation: Open Source Entrepreneurship at National Workshop & Nusantara Gathering held by the University of Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka on March 30, 2013.

WORK & PROJECT EXPERIENCES

1. **August – November 2014**
 Internship at Indonesia Ministry of Communication and Information Public Service Software Development Division / Divisi Perangkat Lunak Pelayanan Publik Sub Divisi Penyediaan Aplikasi Pelayanan Publik
 Position : Programmer
 Base Resource : PHP using Laravel Framework 4.9
 Project : (Reverse Engineering System for Public Service Portal)
2. **January – April 2015**
 Internship at PT Zumber IT Indonesia
 Position : Programmer
 Project :
 1. Aplikasi Antrian Realtime Rumah Sakit for RS Pelni (Pelni Hospital)
 Resource : Visual Basic
 2. Mobile Wrapper for Chevron Employee Information System
 Resource : Apache Cordova
3. **March – April 2015**
 PNJ Information Technology and Computer Department Student Organization
 Project : Member Registration & Promotional Site for Itechno PNJ 2015
 Resource : PHP using Laravel Framework v.5.0, NodeJS using ExpressJS framework and Redis



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. **September 2015**
Indonesian Diaspora Official Website
5. **June 2016**
Indonesian Student Association in Japan Official Websites maintainer.
6. **April 2018 - November 2018**
Ministry of Health Republic of Indonesia
Directorate of Diseases Prevention and Control
Position : Programmer for e-TB (electronic Tuberculosis) Manager
7. **September 2021 - August 2023**
Jakarta State Polytechnic Department of Information and Communication Engineering.
Position :
 1. Lecturer,
 2. Research Laboratory Managing Team member.
 3. Supervisor for National Competition Group Member

SUPERVISING

1. **Research Project**
 - a. **Finetuning Deep Learning Model for Detecting Indonesian Traffic Accident Tweet**
Supervisor = 1
Students = 1 (Rizki Adi)
 - b. **Hierarchical Classification on e-Commerce Extra Large Multiclass Product Title Categorization**
Supervisor = 1
Students = 1 (Bagus Darmawan)
 - c. **Improving Indonesian Informal to Formal Style Transfer via Pre-Training Unlabelled Augmented Data.**
Supervisor = 1
Students = 1 (Rizki Adi)
2. **National Competition**
 - a. **GEMASTIK (National Competiton on Information Technology for University Students).**
Category = Innovation Proposal
Theme = Predict the oil price based on local news sentiment.
Member = 1 Supervisor and 3 Students
 - b. **KMIPN (National Competition on Information Technology for National Polytechnic Students) on innovation in ICT. With two teams:**
 - i. **E-Commerce for Regional Fish Market :**
Team = 1 Supervisor and 3 Students
Got to the Final National Competition
 - ii. **Drug Consumption for Patient Reminder**
Team = 1 Supervisor and 3 Students
Got to the Final National Competition



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

RESEARCH

1. Improving Indonesian Informal to Formal Style Transfer via Pre-Training Unlabelled Augmented Data (IC2IE: 2023)
2. Finetuning Deep Learning Model for Detecting Indonesian Traffic Accident Tweet (IC2IE: 2023)
3. Hierarchical Classification on e-Commerce Extra Large Multiclass Product Title Categorization (IC2IE: 2023)
4. Improving Indonesian Informal to Formal Style Transfer via Pre-Training Unlabelled Augmented Data (ICIC: 2023)

ORGANIZATION EXPERIENCES

1. Programmer Team Leader for Semester Project for College Management Information System Project in 2014
2. Programmer at Information & Statistic Subdivision of the Indonesian Student Association in Japan from 2016 to 2017

LANGUAGE SKILLS

English : TOEFL IBT 59, TOEFL ITP 550, TOEIC 830
Japanese : N3
Bahasa Indonesia : Mother Tongue

I with this confirm that this curriculum vitae was made in truth, and the information is accurate

Yours faithfully

Bassamtiano Renaufalgi Imawan

Ahli Media 2 Raihan Permadi

MUHAMMAD RAIHAN PERMADI

Details

Address
Jakarta, Indonesia

Phone
+6289639243129

Email
raihanp14@gmail.com

Date of Birth
25 October 2003
Tangerang

Skills

Computer Programming
Graphic Designer
Leadership
Ability to work in Team
Social Media Specialist
Adaptability
Project Manajement Skills

Profile

I am a Web Developer as well as a Graphic Designer, I have more than 4 years experience in this industry, and has been studying since the age of 13 years.

Employment History

Altrition
Graphic Designer (Freelance) – Tangerang, 2018

Trikabta Week Fest
Graphic Designer (Freelance) – Tangerang, 2019

Indorestore.com
Chief Executif Officer – Tangerang, 2018 – 2021

W Stand For Woman
Full Stack Developer (Freelance) – Jakarta, 2022

Toko Stempel Kediri
Full Stack Developer (Freelance) – Jakarta, 2022

PT. Pesona Mulia Abadi Raya
Graphic Designer – Jakarta, 2022 until Now

Zenobia App
Full Stack Developer (Freelance) – Jakarta, 2023

Benoite Skincare
Social Media Specialis – Jakarta, 2023 until Now

Education

SDN 2 KADU JAYA
Primary School - Tangerang

SMPN1 CURUG
Junior High School - Tangerang

SMAN 3 KAB. TANGERANG
Senior High School (Social Sciences) – Tangerang

UNIVERISTAS DHARMA PERSADA (NOW)
University (System Information) – Jakarta

Contest

FALCON PROJECT 9 NATIONAL
Web Design (Runner Up 3) – UPH, Tangerang

HIEDESCOM 2020 NATIONAL
Web Design – UNAIR, Surabaya



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan Laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta