



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH
DAN GERAK TUBUH BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR



**PROGRAM STUDI
DIII SISTEM INFORMASI**

**Oleh:
Enrico Pradana Antoni Putra
19390100029**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH
DAN GERAK TUBUH BERBASIS ANDROID**

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Diploma



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Enrico Pradana Antoni Putra
NIM : 19390100029
Program Studi : DIII Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ANGGOTA TUBUH
DAN GERAK TUBUH BERBASIS ANDROID**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Enrico Pradana Antoni Putra
NIM: 19390100029

Telah diperiksa dan disetujui oleh dewan pembahas
pada tanggal 5 Agustus 2022


Pembimbing

I. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom
NIDN: 0723037707



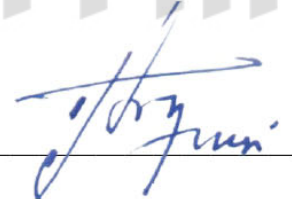
Digitally signed by
Nunuk Wahyuningtyas,
M.Kom
Date: 2022.08.16
14:27:49 +07'00'

II. AB. Tjandrarini, S.Si., M.Kom
NIDN: 0725127001



Pembahas

Titik Lusiani, M.Kom
NIDN: 0714077401



Proyek Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.08.16
16:18:33 +07'00'

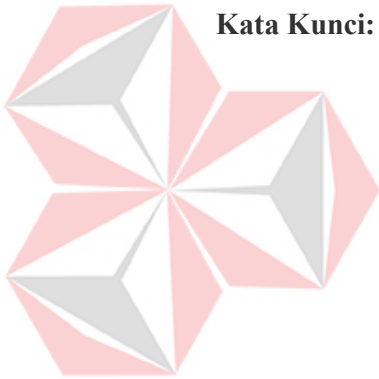
Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

ABSTRAK

Tubuh manusia terdiri dari beberapa bagian seperti kepala, leher, tubuh, 2 tangan dan 2 kaki. Tinggi tubuh manusia dewasa pada umumnya adalah +- 160 cm. Tinggi badan manusia pada umumnya ditentukan oleh gen masing-masing. Jenis dan anggota tubuh manusia dipengaruhi oleh faktor pascanatal seperti olahraga. Tubuh manusia juga bisa bergerak dengan beberapa gerakan yang berbeda-beda dan gerakan-gerakan itu dipengaruhi oleh tulang, otot, dan persendian. Gerakan manusia sehari-hari seperti menendang, melangkah, berlari, berjalan, berdiri juga merupakan jenis dari gerak tubuh manusia. Berdasarkan penjelasan singkat tentang anggota tubuh dan gerak tubuh manusia, untuk mempermudah dalam pembelajaran mengenai anggota tubuh dan gerak tubuh manusia akhirnya dibuatlah aplikasi pengenalan anggota tubuh dan gerak tubuh agar bisa mempermudah untuk pembelajaran dan bisa belajar di mana pun dan kapan pun. Di dalam aplikasi terdapat *pretest* untuk mengukur kemampuan sebelum belajar setelah itu terdapat pembelajaran anggota tubuh dan gerak tubuh dan yang terakhir terdapat *post test* untuk mengetahui kemampuan setelah pembelajaran.

Kata Kunci: *aplikasi anggota tubuh dan gerak tubuh, anggota tubuh, gerak tubuh*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas berkah,rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Gerak Tubuh berbasis Android”.

Laporan yang penulis tulis ini digunakan sebagai persyaratan kelulusan untuk mendapatkan gelar dari program Diploma III Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika. Penyelesaian laporan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak internal dan eksternal yang telah banyak memberikan kontribusi, saran, kritik dan saran, serta dukungannya bagi penulis. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa kepada Penulis untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika dan Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan, motivasi maupun dukungan dalam penyelesaian Proyek Akhir ini.
3. Ibu A.B Tjandrarini,S.Si.,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan arahan yang membantu dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
4. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan arahan dalam proses penyelesaian Proyek Akhir.
5. Ibu Tri Sagirani S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika.
6. Semua pihak dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan penulis yang telah membantu dan mendukung penulis.

Penulis menyadari bahwa Proyek akhir yang telah diselesaikan ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga penulis memohon maaf atas semua kesalahan yang ada. Semoga laporan proyek akhir ini dapat diterima dengan baik dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas semua kebaikan yang diberikan semua orang kepada penulis.

Surabaya, Agustus 2022

Penulis

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Enrico Pradana Antoni Putra
NIM : 19390100029
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Proyek akhir
Judul Karya : RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN
ANGGOTA TUBUH DAN GERAK TUBUH BERBASIS ANDROID

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya aplikasi saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya aplikasi ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar akademik yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Agustus 2022

Yang menyatakan



Enrico Pradana Antoni Putra
NIM. 19390100029

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN APLIKASI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen.....	1
1.2 Deskripsi Umum Sistem	1
1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi	1
1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi	7
1.3 Deskripsi Dokumen	8
BAB II PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN	9
2.1 Perangkat Lunak	9
2.2 Perangkat Keras	9
2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi.....	9
2.4 Pengenalan dan Pelatihan.....	9
BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN	10
3.1 Struktur Menu	10
3.1.1 Pengelola	10
3.1.2 Pebelajar	10
3.2 Penggunaan Aplikasi	10
3.2.1 Cara Menjalankan aplikasi User Pebelajar	10
3.2.2 Cara Menjalankan aplikasi User Pengelola	18
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN.....	26

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Pebelajar.....	1
Tabel 1.2 Tabel Pengelola.....	2
Tabel 1.3 Tabel Anggota Tubuh	2
Tabel 1.4 Tabel Gerak Tubuh	2
Tabel 1.5 Tabel Soal	3
Tabel 1.6 Tabel Pilihan Jawaban	3
Tabel 1.7 Tabel <i>History test</i>	3
Tabel 1.8 Kebutuhan Aplikasi	7



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Pendaftaran.....	4
Gambar 1.2. Mengecek hak akses.....	4
Gambar 1.3. MDM Soal.....	4
Gambar 1.4. MDM Anggota tubuh.....	5
Gambar 1.5. MDM Gerak tubuh.....	5
Gambar 1.6. <i>Pretest</i>	6
Gambar 1.7. Pembelajaran.....	6
Gambar 1.8. <i>Post test</i>	7
Gambar 1.9. <i>History test</i>	7
Gambar 3.1. Halaman <i>Register</i>	11
Gambar 3.2 Halaman <i>Login</i>	11
Gambar 3.3 Halaman Selamat Datang.....	12
Gambar 3.4 Halaman <i>Pretest</i>	12
Gambar 3.5 hasil score <i>pretest</i>	13
Gambar 3.6 Halaman Menu Utama.....	13
Gambar 3.7 Menu Pembelajaran.....	14
Gambar 3.8 Menu Pembelajaran anggota tubuh.....	14
Gambar 3.9 Menu detail pembelajaran anggota tubuh.....	15
Gambar 3.10 Menu pembelajaran gerak tubuh.....	15
Gambar 3.11 Menu detail pembelajaran gerak tubuh.....	16
Gambar 3.12 Menu <i>Post test</i>	16
Gambar 3.13 hasil score <i>post test</i>	17
Gambar 3.14 Menu <i>History test</i>	17
Gambar 3.15 Menu Utama Pengelola.....	18
Gambar 3.16 Menu tambah dan edit anggota tubuh.....	18
Gambar 3.17 Menu tambah anggota tubuh.....	19
Gambar 3.18 Menu pilihan edit anggota tubuh.....	19
Gambar 3.19 Halaman edit anggota tubuh.....	20
Gambar 3.20 Menu tambah dan edit gerak tubuh.....	20
Gambar 3.21 Menu Tambah gerak tubuh.....	21
Gambar 3.22 menu pilihan edit gerak tubuh.....	21
Gambar 3.23 Halaman edit gerak tubuh.....	22
Gambar 3.24 Menu tambah dan edit soal.....	22
Gambar 3.25 Menu tambah soal.....	23
Gambar 3.26 Halaman Pilihan edit soal.....	23
Gambar 3.27 Halaman edit soal.....	24
Gambar 3.28 Menu Laporan.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Listing program	26
Lampiran 2. Hasil Pengujian Sistem.....	33
Lampiran 3. Log Mingguan	35
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Proyek Akhir.....	38
Lampiran 5. Hasil Cek Plagiasi.....	39
Lampiran 6. Biodata Penulis	40



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user* manual Aplikasi pengenalan anggota tubuh dan gerak tubuh berbasis android ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan tata cara penggunaan aplikasi ini untuk pebelajar dan pengelola.
2. Sebagai panduan instalasi, konfigurasi, dan penggunaan aplikasi ini.

Pihak-pihak yang berkepentingan dan berhak menggunakan dokumen ini yaitu:

1. Pengelola

Pengelola dapat menggunakan dokumen ini sebagai panduan bagaimana cara menggunakan dan melakukan pemeliharaan untuk aplikasi.

2. Pebelajar

Pebelajar dapat menggunakan dokumen ini sebagai panduan bagaimana cara menggunakan aplikasi untuk pembelajaran.

1.2 Deskripsi Umum Sistem

1.2.1 Deskripsi Umum Aplikasi

Pembuatan aplikasi pengenalan anggota tubuh dan gerak tubuh ini berbasis android, aplikasi yang dibuat diharapkan dapat digunakan oleh masyarakat untuk mempermudah dalam belajar mengenali anggota tubuh dan gerak tubuh. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam peningkatan sumberdaya manusia. Isi dari aplikasi ini meliputi *pretest* untuk mengetahui kemampuan pebelajar sebelum mengenal aplikasi ini, pembelajaran untuk melakukan pembelajaran anggota tubuh dan gerak tubuh dan terakhir terdapat *post test* untuk mengetahui kemampuan pebelajar setelah melakukan pembelajaran di aplikasi ini.

A. Struktur Tabel

Struktur tabel yang ada pada aplikasi digunakan untuk menyimpan kebutuhan data seperti berikut ini:

1. Tabel Pebelajar

Primary key : ID_PEBELAJAR

Foreign key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data pebelajar

Tabel 1.1 Tabel Pebelajar

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_PEBELAJAR	INT	-	Primary Key
2.	NAMA LENGKAP	TEXT	-	-
3.	UMUR	INT	-	-
4.	USERNAME	VARCHAR	99	-
5.	PASSWORD	VARCHAR	99	-
6.	BELAJAR	INT	-	-

2. Tabel Pengelola

Primary key : ID_PENGELOLA

Foreign key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data pengelola

Tabel 1.2 Tabel Pengelola

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_PENGELOLA	INT	-	Primary Key
2.	USERNAME	VARCHAR	99	-
3.	PASSWORD	VARCHAR	99	-

3. Tabel Anggota Tubuh

Primary key : ID

Foreign key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Anggota Tubuh

Tabel 1.3 Tabel Anggota Tubuh

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID	INT	-	Primary Key
2.	NAMA_ANGGOTA	TEXT	-	-
3.	CAPTION	TEXT	-	-
4.	PHOTO	TEXT	-	-

4. Tabel Gerak Tubuh

Primary key : ID_GERAK

Foreign key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Gerak Tubuh

Tabel 1.4 Tabel Gerak Tubuh

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_GERAK	INT	-	Primary Key
2.	NAMA_GERAK	TEXT	-	-
3.	CAPTION_GERAK	TEXT	-	-
4.	PHOTO_GERAK	TEXT	-	-

5. Tabel Soal

Primary key : ID_SOAL

Foreign key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data soal

Tabel 1.5 Tabel Soal

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_SOAL	INT	-	Primary Key
2.	SOAL	TEXT	-	-
3.	KUNCI_JAWABAN	TEXT	-	-

6. Tabel Pilihan Jawaban

Primary key : ID_JAWABAN

Foreign key : ID_SOAL

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data pilihan jawaban

Tabel 1.6 Tabel Pilihan Jawaban

No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_JAWABAN	INT	-	Primary Key
2.	PILIHAN_JAWABAN	TEXT	-	-
3.	ID_SOAL	INT	-	Foreign Key

7. Tabel *History test*

Primary key : ID_HISTORY

Foreign key : ID_PEBELAJAR

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data *History test*

Tabel 1.7 Tabel *History test*

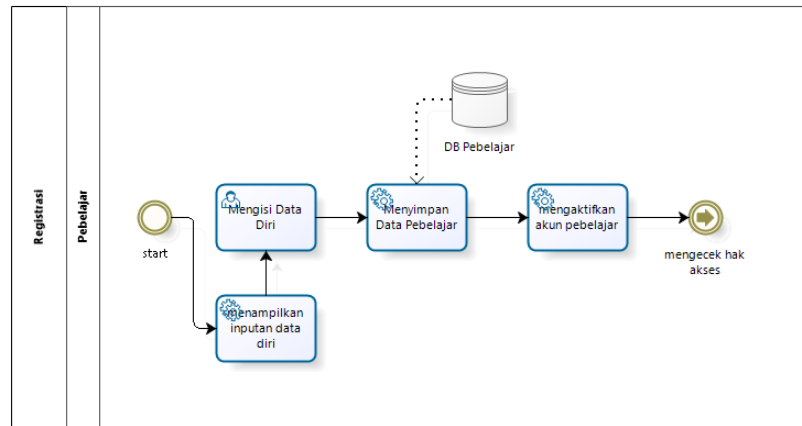
No.	Field	Type Data	Length	Constraint
1.	ID_HISTORY	INT	-	Primary Key
2.	TANGGAL_TES	TEXT	-	-
3.	SCORE	VARCHAR	99	-
4.	NAMATES	TEXT	-	-
5.	ID_PEBELAJAR	INT	-	Foreign Key

B. Alur Proses Bisnis

Berikut adalah alur proses bisnis yang ada:

1. Pendaftaran

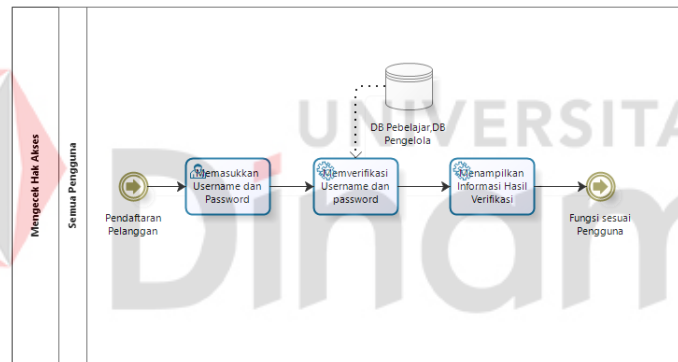
Alur proses bisnis pendaftaran adalah proses pebelajar mendaftarkan akun pada aplikasi yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Pendaftaran

2. Mengecek hak akses

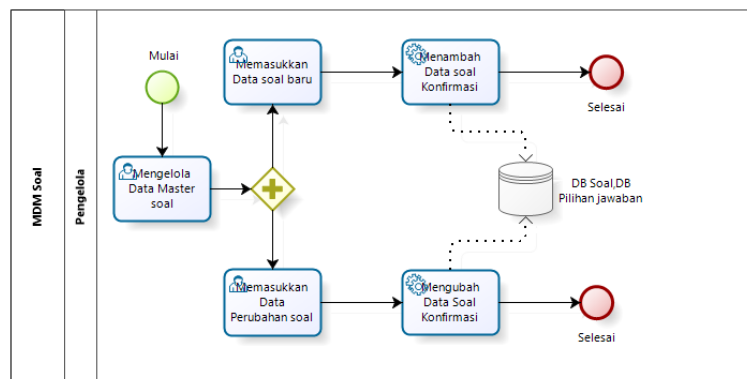
Alur proses bisnis mengecek hak akses adalah proses login untuk mengecek hak akses antara pengelola dan pebelajar yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2. Mengecek hak akses

3. MDM soal

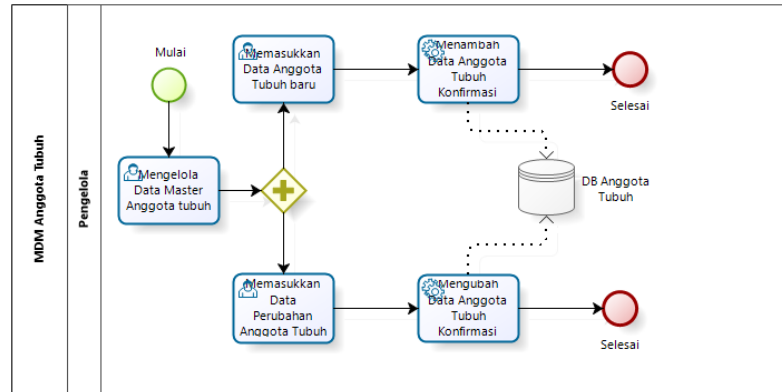
Alur proses bisnis MDM soal adalah proses menambahkan atau mengedit soal yang dapat dilihat pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3. MDM Soal

4. MDM anggota tubuh

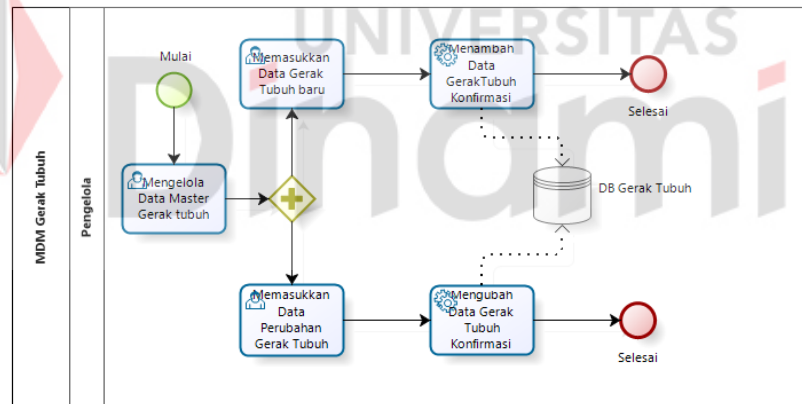
Alur proses bisnis MDM anggota tubuh adalah proses menambahkan atau mengedit anggota tubuh yang dapat dilihat pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4. MDM Anggota tubuh

5. MDM gerak tubuh

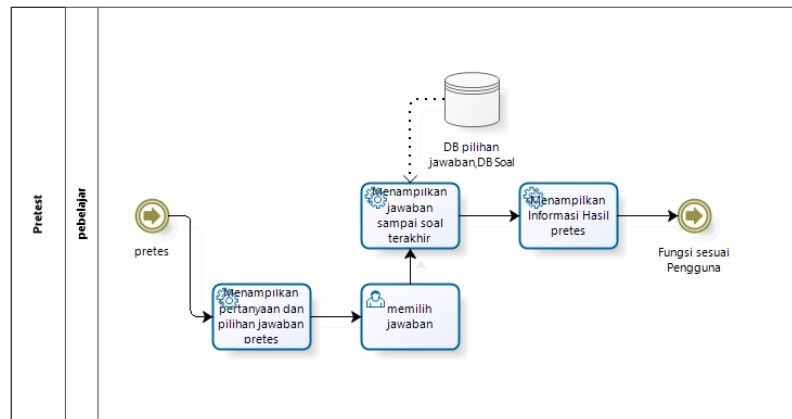
Alur proses bisnis MDM gerak tubuh adalah proses menambahkan atau mengedit gerak tubuh yang dapat dilihat pada Gambar 1.5.



Gambar 1.5. MDM Gerak tubuh

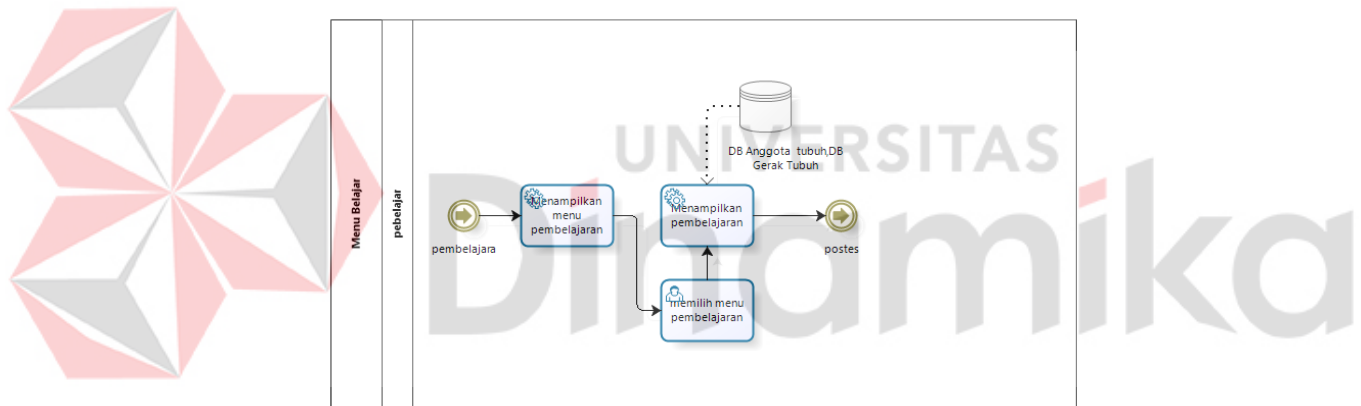
6. Pretest

Alur proses bisnis *pretest* adalah tes untuk mengetahui kemampuan pebelajar sebelum belajar yang dapat dilihat pada Gambar 1.6.

Gambar 1.6. *Pretest*

7. Pembelajaran

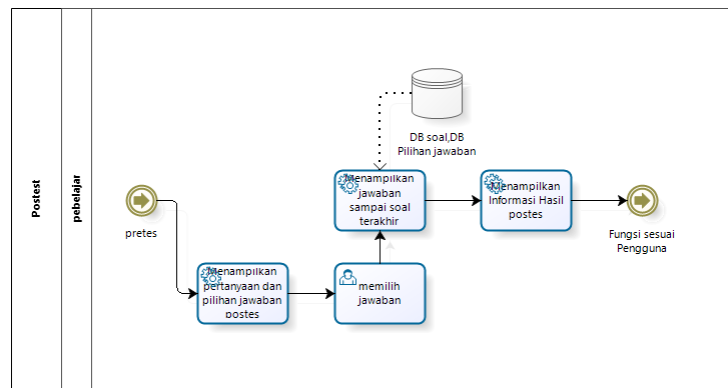
Alur proses bisnis pembelajaran adalah proses untuk menampilkan pembelajaran anggota tubuh dan gerak tubuh yang dapat dilihat pada Gambar 1.7.



Gambar 1.7. Pembelajaran

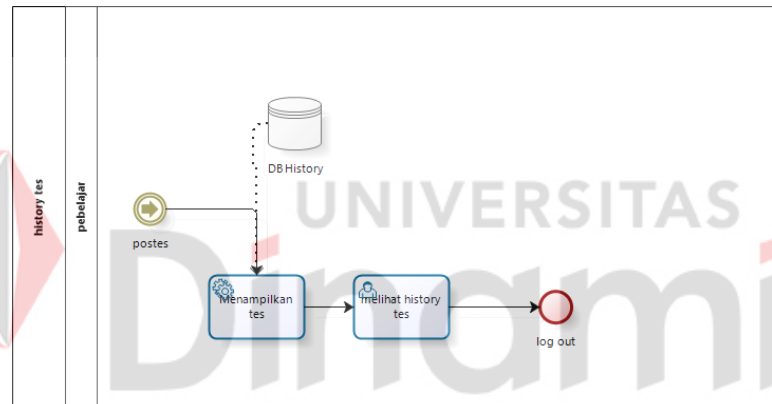
8. Post test

Alur proses bisnis *post test* adalah tes untuk mengetahui kemampuan pembelajar setelah belajar yang dapat dilihat pada Gambar 1.8.

Gambar 1.8. *Post test*

9. *History test*

Alur proses bisnis *history test* adalah proses untuk menampilkan *history test* yang dapat dilihat pada Gambar 1.9.

Gambar 1.9. *History test*

1.2.2 Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Berikut adalah contoh kebutuhan aplikasi:

Tabel 1.8 Kebutuhan Aplikasi

PENGGUNA	FUNGSIONAL
Pengelola	1. Mengelola Data Master
Pebelajar	1. <i>Pretest</i>
	2. Pembelajaran
	3. <i>post test</i>

Tabel 1.8 di atas dijelaskan sebagai berikut :

1. Fungsi mengelola data master

Fungsi ini digunakan untuk pengelola agar dapat mengubah atau menambah soal, anggota tubuh, dan gerak tubuh.

2. Fungsi *pretest*

Fungsi ini digunakan untuk pebelajar agar bisa mengetahui kemampuan

sebelum belajar di aplikasi ini.

3. Fungsi pembelajaran

Fungsi ini digunakan untuk pebelajar agar bisa melakukan pembelajaran anggota tubuh dan gerak tubuh

4. Fungsi *post test*

Fungsi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pebelajar setelah melakukan pembelajaran di aplikasi.

1.3 Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi pengenalan anggota tubuh dan gerak tubuh berbasis android. Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut:

BAB I

Bab ini mencakup tujuan implementasi dokumen, gambaran umum sistem, dan deskripsi dokumen.

BAB II

Bab ini berisi informasi tentang perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan, persyaratan untuk menggunakan aplikasi, dan pengenalan singkat dan informasi pelatihan.

BAB III

Pada bab ini berisi tentang struktur menu aplikasi dan cara penggunaan aplikasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN

2.1 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada aplikasi pengenalan anggota tubuh dan gerak tubuh dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows
2. Browser Google Chrome,
3. Xampp
4. Android Studio
5. Notepad

2.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada aplikasi pengenalan anggota tubuh dan gerak tubuh dari sisi pengguna adalah sebagai berikut:

1. Laptop yang memadai dengan spesifikasi processor Intel core i3/250gb, RAM minimal 4 GB
2. Android mobile dengan spesifikasi lolipop 5.1, RAM minimal 2 GB
3. Internet dengan kecepatan upload dan download minimal 5mbps

2.3 Kriteria Pengguna Aplikasi

Pengguna aplikasi yang akan menggunakan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna Pengelola
 - a. mempunyai pengetahuan untuk menggunakan handphone dan internet
 - b. mempunyai pengetahuan untuk kebutuhan dari aplikasi yang akan digunakan
2. Pengguna Pebelajar
 - a. mempunyai pengetahuan untuk menggunakan handphone dan internet
 - b. mempunyai pengetahuan untuk kebutuhan dari aplikasi yang akan digunakan

2.4 Pengenalan dan Pelatihan

Pebelajar akan diberi tutorial terlebih dahulu tentang penggunaan aplikasi pengenalan anggota tubuh dan gerak tubuh sebelum memulai menggunakan aplikasi ini secara berkala agar dapat menjalankan aplikasi dengan lancar dan benar. Terdapat dokumen tutorial juga yang akan menjelaskan penggunaan aplikasi ini secara keseluruhan.

BAB III MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1 Struktur Menu

Struktur menu pada aplikasi pengenalan anggota tubuh dan gerak tubuh adalah sebagai berikut

3.1.1 Pengelola

1. Menu tambah edit Anggota Tubuh
 - a. Tambah Anggota Tubuh
 - b. Edit Anggota Tubuh
2. Menu tambah edit Gerak Tubuh
 - a. Tambah Gerak Tubuh
 - b. Edit Gerak Tubuh
3. Menu tambah edit Soal
 - a. Tambah Soal
 - b. Edit Soal
4. Laporan
5. Keluar

3.1.2 Pebelajar

1. Halaman *Pretest*
2. Menu Belajar
 - a. Anggota tubuh
 - b. Gerak Tubuh
3. Menu *Post test*
4. Menu *History test*
5. Keluar

3.2 Penggunaan Aplikasi

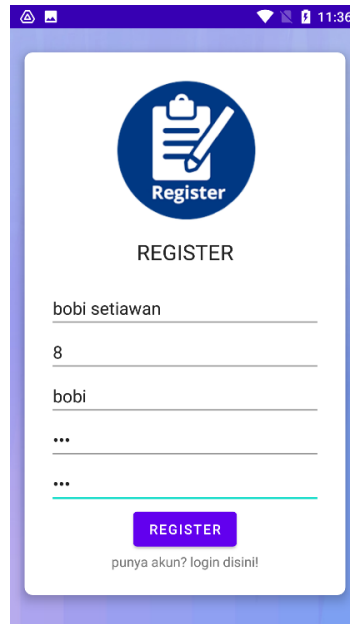
3.2.1 Cara Menjalankan aplikasi User Pebelajar

Untuk memulai akses terhadap aplikasi ini:

1. Untuk pertama kali membuka aplikasi akan ada halaman *login* dan jika belum mempunyai akun tekan **text daftar di sini** di bawah tombol *login*.
2. Setelah menekan **text daftar di sini** akan muncul halaman *register* dan isilah data nama lengkap, umur, *username*, *password* dan *repeat pasword* pada halaman *register* untuk mendaftar aplikasi.

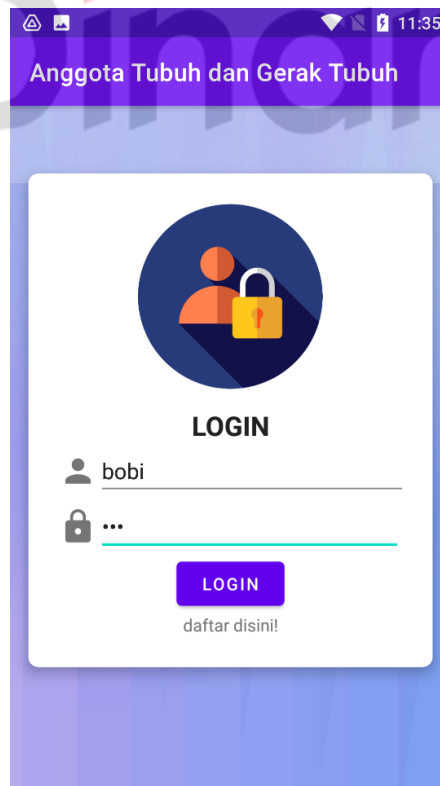


UNIVERSITAS
Dinamika



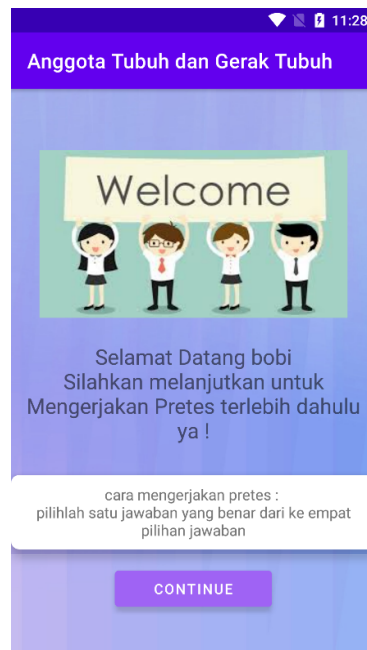
Gambar 3.1. Halaman *Register*

3. Setelah mengisi data tekan tombol *register*, dan setelah itu akan dikirim ke halaman *login* untuk melakukan *login* ke akun yang sudah terdaftar. Isi *username* dan *password* untuk *login* ke akun.



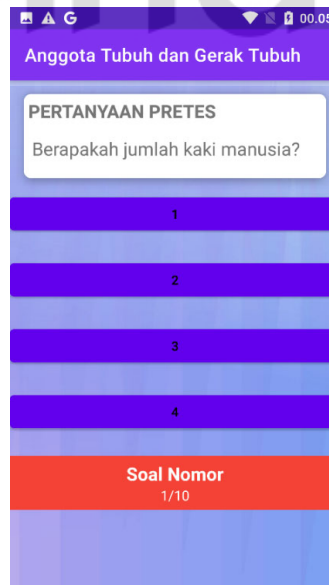
Gambar 3.2 Halaman *Login*

4. Setelah *login* akan berada di halaman selamat datang untuk melakukan *pretest*.



Gambar 3.3 Halaman Selamat Datang

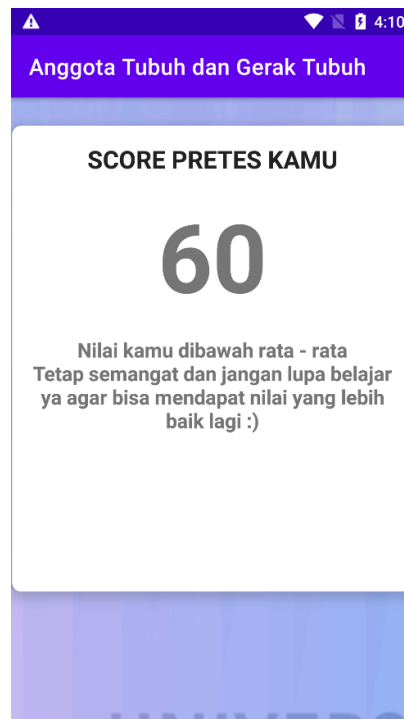
5. Tekan tombol *continue* untuk mengerjakan soal *pretest* 1 sampai 10 terlebih dahulu pilihlah satu jawaban yang benar dari keempat jawaban untuk mengerjakan *pretest*.



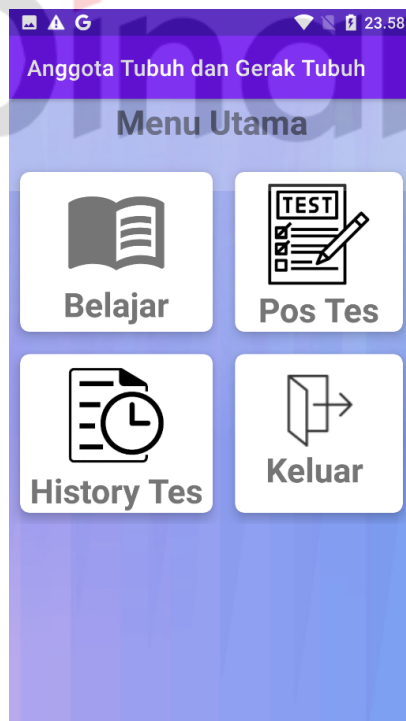
Gambar 3.4 Halaman *Pretest*

6. Setelah selesai mengerjakan *pretest* akan ada hasil *score pretest* dan setelah itu akan langsung masuk ke menu utama, di dalam menu utama terdapat 4 menu.

Menu belajar, menu *post test*, menu *history test*, dan keluar.

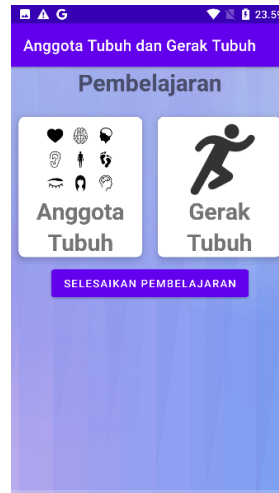


Gambar 3.5 hasil score *pretest*



Gambar 3.6 Halaman Menu Utama

7. Setelah di menu utama bisa memilih menu utama sesuka hati pengguna akan tetapi untuk membuka menu *post test* harus menyelesaikan pembelajaran dahulu. Setelah itu jika diklik menu pembelajaran akan ada 3 menu yaitu pembelajaran anggota tubuh dan gerak tubuh dan selesaikan pembelajaran.



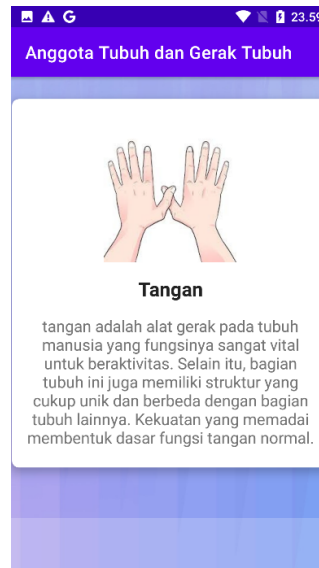
Gambar 3.7 Menu Pembelajaran

8. Ada tiga menu di dalam menu pembelajaran menu pertama pembelajaran anggota tubuh, menu kedua menu pembelajaran gerak tubuh dan menu ketiga untuk menyelesaikan pembelajaran. Jika mengeklik menu anggota tubuh akan muncul macam-macam anggota tubuh.



Gambar 3.8 Menu Pembelajaran anggota tubuh

9. Pada macam–macam anggota tubuh terdapat pilihan beberapa pembelajaran anggota tubuh jika diklik salah satu akan muncul penjelasan pada anggota tubuh yang diklik.



Gambar 3.9 Menu detail pembelajaran anggota tubuh

10. Jika pembelajaran anggota tubuh telah selesai pebelajar bisa memilih menu gerak tubuh. Setelah memilih menu gerak tubuh akan muncul beberapa pilihan pembelajaran gerak tubuh.



Gambar 3.10 Menu pembelajaran gerak tubuh

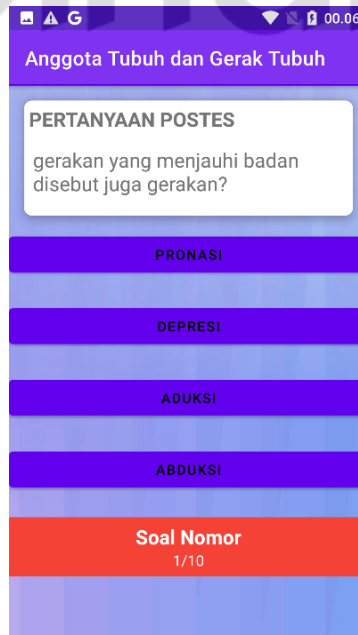
11. Macam–macam gerak tubuh terdapat pilihan beberapa pembelajaran gerak

tubuh jika diklik salah satu akan muncul penjelasan pada gerak tubuh yang diklik.

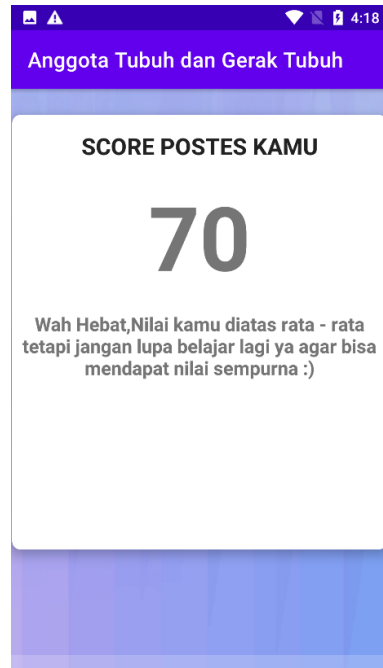


Gambar 3.11 Menu detail pembelajaran gerak tubuh

12. Setelah pebelajar selesai belajar gerak tubuh, selanjutnya pebelajar bisa klik menu **selesaikan pembelajaran**. setelah mengeklik **selesaikan pembelajaran** akan **kembali** ke menu utama dan bisa mengakses menu *post test*. Dan jika memilih menu *post test* pebelajar akan bisa mengerjakan *post test*.



Gambar 3.12 Menu *Post test*

Gambar 3.13 hasil *score post test*

13. Setelah menyelesaikan *post test* akan ada halaman untuk hasil *post test* setelah itu akan langsung berada pada menu utama dan bisa mengecek hasil tes pada menu *history test*.

Gambar 3.14 Menu *History test*

14. Jika mengeklik menu *history test* akan berada pada halaman *history test*.

15. Dan untuk menu yang terakhir yaitu menu keluar jika pebelajar ingin keluar dari aplikasi.

3.2.2 Cara Menjalankan aplikasi User Pengelola

Untuk menjalankan aplikasi pada user pengelola :

1. Pertama akan berada pada halaman *login* untuk *login* sebagai pengelola memasukkan *username* dan *password*. Setelah *login* akan masuk pada menu utama halaman pengelola



Gambar 3.15 Menu Utama Pengelola

2. Ada 5 menu di menu pengelola. jika mengeklik menu tambah edit anggota tubuh akan ada 2 menu yaitu tambah anggota tubuh dan edit anggota tubuh.



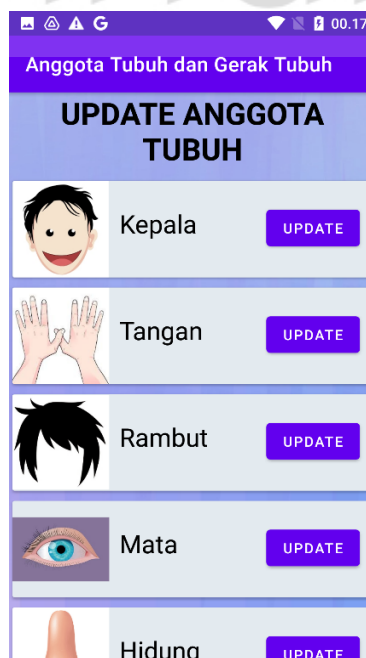
Gambar 3.16 Menu tambah dan edit anggota tubuh

3. Jika mengeklik menu tambah anggota tubuh akan berada pada halaman tambah anggota tubuh dan isilah data nama anggota tubuh, penjelasan tentang anggota tubuh dan gambar anggota tubuh untuk menambah anggota tubuh.



Gambar 3.17 Menu tambah anggota tubuh

4. Setelah menambah anggota tubuh pengelola juga bisa memilih menu edit anggota tubuh dan jika memilih menu edit anggota tubuh, akan ada beberapa pilihan *update* anggota tubuh.



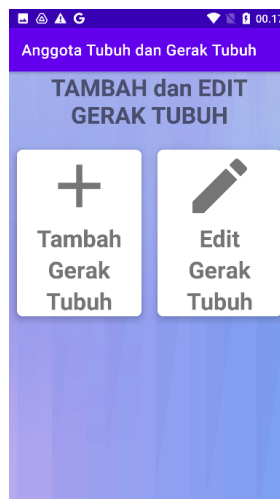
Gambar 3.18 Menu pilihan edit anggota tubuh

5. Jika memilih anggota tubuh yang ingin diedit akan masuk ke dalam halaman edit anggota tubuh untuk mengedit anggota tubuh yang dipilih. Tekan tombol *update* untuk mengedit data dan tekan batal untuk membatalkan *update*.



Gambar 3.19 Halaman edit anggota tubuh

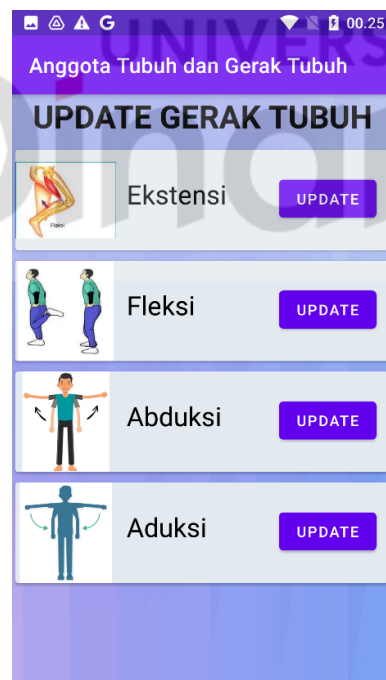
6. Jika sudah menambah dan mengedit anggota tubuh pengelola bisa kembali ke menu utama untuk memilih menu tambah dan edit gerak tubuh. Setelah memilih menu tambah dan edit gerak tubuh akan ada 2 menu yaitu tambah gerak tubuh dan edit gerak tubuh. untuk fungsinya seperti tambah dan edit anggota tubuh.



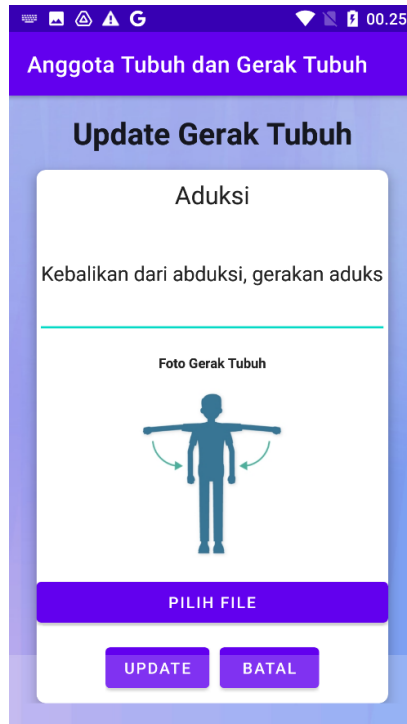
Gambar 3.20 Menu tambah dan edit gerak tubuh



Gambar 3.21 Menu Tambah gerak tubuh

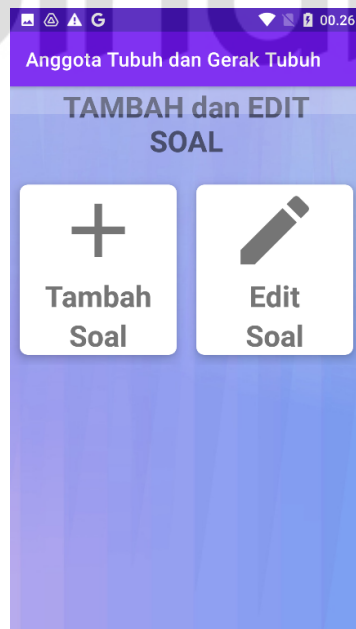


Gambar 3.22 menu pilihan edit gerak tubuh

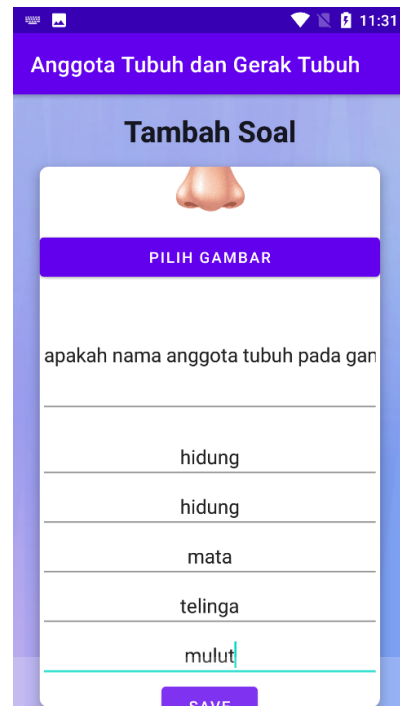


Gambar 3.23 Halaman edit gerak tubuh

7. Setelah selesai menambah dan edit gerak tubuh pengelola juga bisa menambah dan mengedit soal dan jika mengeklik menu tambah dan edit soal akan ada 2 menu yaitu menu tambah dan edit soal. Untuk menambah dan mengedit soal.



Gambar 3.24 Menu tambah dan edit soal



Anggota Tubuh dan Gerak Tubuh

Tambah Soal

PILIH GAMBAR

apakah nama anggota tubuh pada gambar?

hidung

hidung

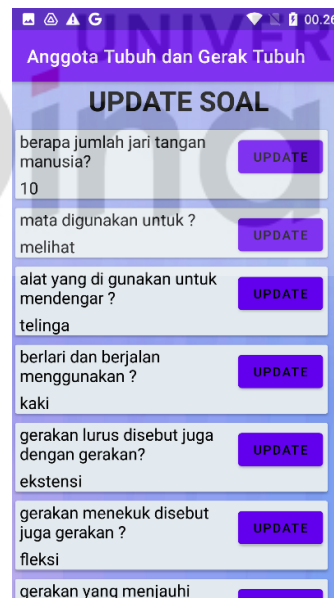
mata

telinga

mulut

SAVE

Gambar 3.25 Menu tambah soal



Anggota Tubuh dan Gerak Tubuh

UPDATE SOAL

berapa jumlah jari tangan manusia? UPDATE

10

mata digunakan untuk ? UPDATE

melihat

alat yang digunakan untuk mendengar ? UPDATE

telinga

berlari dan berjalan menggunakan ? UPDATE

kaki

gerakan lurus disebut juga dengan gerakan? UPDATE

ekstensi

gerakan menekuk disebut juga gerakan ? UPDATE

fleksi

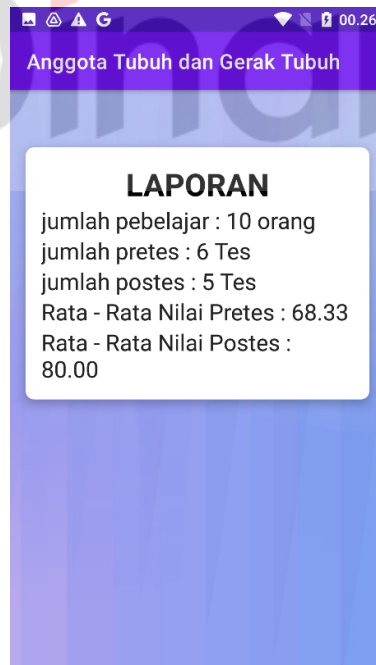
gerakan yang menjauhi

Gambar 3.26 Halaman Pilihan edit soal



Gambar 3.27 Halaman edit soal

8. Jika sudah bisa menambah dan mengedit soal, setelah itu bisa mengeklik menu laporan untuk melihat data laporan.



Gambar 3.28 Menu Laporan

9. Dan setelah semua selesai pengelola juga bisa keluar dengan menekan menu keluar yang berada di menu utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, Dinantika R. 2021. *Mengenal Nama-nama Anggota Tubuh*. Lampung: SeputarLampung, buku tematik kemendikbud.
- Darisman, Aris. 2021. *Aplikasi knowbody*. Depok: universitas nusa mandiri.
- Diniari, Embun. 2018. *Macam-Macam Gerak Tubuh*. Jakarta: Ruangguru.com.
- Nancy, Yonanda. 2021. *Mengenal Anggota Tubuh Manusia & Kegunaannya*. Jakarta: tirto.id.
- Rossa, Vania. 2021. *Macam-Macam Nama Gerak Tubuh pada Manusia*. jakarta: Suara.com.



UNIVERSITAS
Dinamika