

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul

PENGEMBANGAN APLIKASI PEREKAM AKTIVITAS *PUSHUP, SITUP, DAN SQUATS* DENGAN METODE GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID PADA BAGIAN *STRENGTH*

Oleh

PRADIPTA PRIYA ADYATMIKA

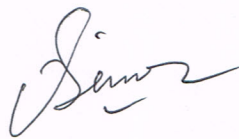
1202154221

Telah disetujui dan disahkan pada Sidang Tugas Akhir
Program Studi Strata-1 Sistem Informasi
Fakultas Rekayasa Industri Universitas Telkom

Bandung, 16 Agustus 2019

Menyetujui,

Pembimbing I

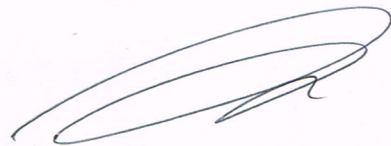


Seno Adi Putra S.Si.,

M.T.

NIP. 10780051

Pembimbing I



Faishal Mufied Al-Anshary,

S.Kom, M.Kom., MSc

NIP. 14900050