

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul muthalib, M., Irfan, I., Kartika, K., & Selamat Meliala, S. M. (2023). Pengiraan Pose Model Manusia Pada Repetisi Kebugaran Ai Pemograman Python Berbasis Komputerisasi. *INFOTECH journal*, 9(1), 11–19. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.4233>
- Anggorowati, K. D. (2016). PENGARUH LATIHAN DIAFRAGMA TERHADAP PENINGKATAN KAPASITAS VITAL PARU SISWA DITINJAU DARI BERAT BADAN (Studi Eksperimen Latihan Diafragma dengan Push Up dan Sit Up pada Siswa Putri Kelas XI Semester 1 SMK Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Wonogiri). *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 3(2), 32–40.
- Auza, H., Bagus Arisila Putra, M., Azril Saputra, M., Hartono, R., & Rosyani, P. (2024). Implementasi Deep Learning untuk Deteksi Wajah dan Ekspresi menggunakan Algoritma Convolutional Neural Network (CNN) dengan OpenCV. *Jurnal Artificial Inteligent dan Sistem Penunjang Keputusan*, 1(4), 261–265. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/aidanspk>
- Carlos, D., Herwindiati, D. E., & Lubis, C. (2024). Implementasi Algoritma Convolutional Neural Networks Untuk Klasifikasi Jenis Cat Tembok Menggunakan Arsitektur MobileNet. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 6(1), 395–402. <https://doi.org/10.47065/bits.v6i1.5322>
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 20(1), 43. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i1.9207>
- Fahrudin, F., Andriani, M., Muallimin, & Altiarika, E. (2023). Gerakan Tangan Pemain Otomatis Menggunakan Computer Vision. *Journal of Information Technology and society*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.35438/jits.v1i1.19>
- Hidayatullah, S. H., Sudijandoko, A., & Marhaendra Wijaya, F. J. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Cone Hop With 180-Degree Turn, Lateral Jump Over Barrier, Lateral Cone Hops Terhadap Peningkatan Power Otot Tungkai Dan Kelincahan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1342>
- Indrawaty, Y. N., Ichwan, M., & Satriya Yudha, L. (2018). *Pembuatan Aplikasi Computer Vision Untuk Deteksi Gerakan Menggunakan Webcam Berdasarkan Citra Latar Dalam Ruangan Tertutup*. 2–7.
- Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono, 4Universitas Sultan Ageng Tirtayasa 2023.KAJIAN ETNOSAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK

MENUMBUHKAN NILAI KEARIFAN LOKAL DAN KARAKTER SISWA SD CHANOS CHANOS).MELALUI SATE BANDENG. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, & ISSN. (2023). KONTROL KIPAS ANGIN SECARA JARAK JAUH MELALUI PENGENALAN BENTUK GESTUR JARI TANGAN BERBASIS COMPUTER VISION. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.

KUSUMA, K. A. (2024). *PENGARUH LATIHAN PUSH UP JARI DAN MENDORONG BOLA BASKET KE ATAS TERHADAP PENERIMAAN SERVIS DENGAN PASSING ATAS PADA ATLET BOLA VOLI DI KLUB AAJ JOLOTUNDO* [UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA]. https://eprints.uny.ac.id/83414/1/fulltext_krisna_kusuma_20602244074.pdf aji

Mukholid, D. A. (2006). *Pendidikan Jasmani 1 Olahraga dan Kesehatan*. Yudhistira Ghalia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=LpVovVWg4kEC>

Najib, M., Satria, D., Mahfud, I., & Surahman, A. (2021). Pelatihan Penerapan Aplikasi Tes Kebugaran Jasmani Pada Ekstrakurikuler Olahraga Smk Pelita Pesawaran. *Journal of Technology and Social for Community Service*, 2(2), 108–112.

Naldi, J. (2024). *Pengaruh Latihan Push-up Terhadap Kemampuan Volley Atlet Tennis Lapangan PTL UNP*. 4, 11587–11599. http://repository.unp.ac.id/3602/1/02_A_FADLI_MUKHTAR_85562_1479_2012.pdf

PUTRI, K. E. K. A. (2020). *Pengaruh Latihan Push-up Terhadap Kecepatan Pukulan Kisame Tsuki Pada Atlet Karate Makassar*. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.

Ramadhan, F., & Setia Budi, A. (2017). *Sistem Monitoring Gerakan Push-Up Menggunakan Sensor Flex Berbasis ESP32*. 1(1), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Restina, Rusli, K., & Aminuddin. (2023). Perbandingan Pengaruh Latihan Push Up Dan Latihan Beban Dumbell Terhadap Kecepatan Pukulan Straight Pada Atlet Tinju Di Pplp Provinsi Sulawesi Selatan. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 3 No. 3(3), 205–213.

Rosadi, D., Hardiansyah, L., & Rusdiana, A. (2018). Pengembangan Teknologi Alat Ukur Push Up Berbasis Microcontroller Dengan Sensor Ultrasonic. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v3i1.8064>

Rustiawan, H. R., & Rohendi, A. (2021). Dampak Latihan Push-up Bola Bergulir

dan Push-up Tubing Pada Hasil Peningkatan Daya Tahan Otot Lengan. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 6(1), 74. <https://doi.org/10.26740/jossae.v6n1.p74-86>

Setiawan, A. (2021). Faktor Timbulnya Cedera Olahraga. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 1(1), 94–98.

Setyati, E., & Sugiarto, R. (2021). Pengenalan Tulisan Pada Iklan Pinggir Jalan yang Melengkung Menggunakan Shape Context. *Journal of Intelligent System and Computation*, 3(2), 78–84. <https://doi.org/10.52985/insyst.v3i2.202>

Syariofeddi, E. W., Wira Kusumah, D. W. C., & Novijayanti, N. (2020). Pengaruh Latihan Clapping Push Up Dan Decline Push Up Terhadap Power Otot Lengan Pada Atlet Tarung Derajat Kabupaten Lombok Tengah Tahun 2020. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(5), 1–5. <https://doi.org/10.58258/jupe.v5i5.1146>

Tanugraha, F. D. (2022). *Sistem Pengenalan Aktivitas Manusia Menggunakan Long Short-Term Memory Dan Mediapipe*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6190/>

Yurindra. (2017). *Software Engineering* (Cet. 1). Deepublish.