

INTISARI

Pada penelitian ini dibuat aplikasi *fitness assistant* untuk *fitness mania* berbasis android dengan memanfaatkan teknologi multimedia. *Fitness assistant* digunakan untuk membantu *fitness mania* pemula dalam mempelajari gerakan-gerakan *fitness* dalam latihan sehari-hari.

Pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java android, dan xml yang digunakan untuk membuat *user interface*. Perancangan aplikasi ini menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*), yang menyertakan beberapa diagram seperti : *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram*. Pemanfaatan android dikarenakan android termasuk teknologi terbaru.

Aplikasi *fitness assistant* ini akan menampilkan gambar pemanasan, contoh gerakan penggunaan alat, kalkulasi IMT, program latihan dan pemenuhan nutrisi. Dengan aplikasi berbasis android ini, maka pengguna lebih tertarik dan mudah mempelajarinya.

Kata kunci : Android, Fitness, IMT, UML