



PROPOSAL TUGAS AKHIR - EC224701

PREDIKSI KALORI YANG TERBAKAR SAAT BEROLAHRAGA DENGAN *TREADMILL* BERBASIS KAMERA DAN *SINGLE BOARD COMPUTER*

Dimas Aditya Maulana Fajri

NRP 0721 19 4000 0012

Dosen Pembimbing

Dr. Eko Mulyanto Yuniarno, S.T, M.T.

NIP 19680601 199512 1 009

Program Studi Strata 1 (S1) Teknik Komputer

Departemen Teknik Komputer

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PREDIKSI KALORI YANG TERBAKAR SAAT BEROLAHRAGA DENGAN *TREADMILL* BERBASIS KAMERA DAN *SINGLE BOARD COMPUTER*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Program Studi S-1
Teknik Komputer

Departemen Teknik Komputer
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh: **Dimas Aditya Maulana Fajri**
NRP. 0721 19 4000 0012

Disetujui oleh Tim Penguji Proposal Tugas Akhir:

Dr. Eko Mulyanto Yuniarno, S.T, M.T.
NIP: 19680601 199512 1 009

(Pembimbing)

Wernher von Braun, S.T., M.T.
NIP: 19230323 197706 1 001

(Ko-Pembimbing)

Dr. Galileo Galilei, S.T., M.Sc.
NIP: 15640215 164201 1 001

(Penguji I)

Friedrich Nietzsche, S.T., M.Sc.
NIP: 18441015 190008 1 001

(Penguji II)

Alan Turing, ST., MT.
NIP: 19120623 195406 1 001

(Penguji III)

SURABAYA
Desember, 2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah atau Ruang Lingkup	1
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
2 TINJAUAN PUSTAKA	2
2.1 Hasil penelitian/perancangan terdahulu	2
2.2 Teori/Konsep Dasar	3
3 METODOLOGI	4
3.1 Metode yang digunakan	4
3.2 Bahan dan peralatan yang digunakan	5
3.3 Urutan pelaksanaan penelitian	5
4 HASIL YANG DIHARAPKAN	5
4.1 Hasil yang Diharapkan dari Penelitian	5
4.2 Hasil Pendahuluan	6
5 DAFTAR PUSTAKA	6

DAFTAR GAMBAR

1	Komponen Long Short-Term Memory	3
2	Mediapipe untuk Pose Estimation	4
3	<i>Blueprint</i> roket yang akan diuji coba [1]	4

DAFTAR TABEL

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Obesitas merupakan keadaan dimana terdapat penumpukan lemak pada tubuh seseorang yang menyebabkan berat badan berada pada nilai di atas normal. Indikasi yang dapat digunakan untuk menilai jika seseorang menderita obesitas berdasarkan nilai body mass index (BMI) yang lebih dari 30 kg/m². Obesitas disebabkan oleh kalori yang dikonsumsi tidak seimbang dengan kalori yang digunakan oleh tubuh. Salah satu hal yang dapat digunakan untuk mencegah obesitas dan mengurangi kelebihan berat badan dengan melakukan olahraga.

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik dalam kegiatan jasmani yang dilakukan secara terstruktur dengan melibatkan pergerakan tubuh secara berulang-ulang. Aktivitas olahraga dilakukan dengan tujuan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Olahraga menjadi kegiatan yang sangat dekat dengan aktivitas manusia sebagai salah satu kebutuhan hidup dalam memberikan manfaat berupa kesehatan dan kebugaran tubuh.

Aktivitas olahraga dinilai bermanfaat dan sesuai prosedur dengan melihat bagaimana kualitas aktivitas olahraga yang telah dilakukan. Kualitas aktivitas olahraga dapat diukur berdasarkan jumlah energi yang dikeluarkan selama melakukan aktivitas olahraga. Energi yang dikeluarkan akan membantu meningkatkan jumlah pembakaran kalori pada tubuh. Jumlah energi yang dikeluarkan selama melakukan aktivitas olahraga akan berbeda-beda tergantung dari jenis aktivitas, durasi dan beberapa faktor pada individu.

1.2 Rumusan Masalah

Aktivitas yang dilakukan pada treadmill dengan perhitungan pembakaran kalori menggunakan perhitungan manual dengan menggunakan beberapa faktor individu masih belum cukup efektif. Karena kegiatan olahraga yang dilakukan masih belum terukur secara detail dari bagaimana aktivitas tersebut dilakukan. Gerak tubuh dan postur yang berbeda akan menghasilkan jumlah aktivitas dan pembakaran kalori yang berbeda pula. Oleh karena itu, diperlukan sistem untuk dapat melakukan perhitungan pembakaran kalori yang lebih praktis dan akurat untuk berolahraga pada treadmill.

1.3 Batasan Masalah atau Ruang Lingkup

Adapun batasan masalah dalam memfokuskan permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Metode yang digunakan dalam melakukan proses deteksi pose tubuh menggunakan Python dengan library OpenCV yaitu MediaPipe.
2. Deteksi yang digunakan pada MediaPipe berfokus pada deteksi pose tubuh.
3. Aktivitas fisik yang dideteksi berfokus hanya pada kegiatan olahraga menggunakan Treadmill.
4. Akuisisi data citra diambil menggunakan perangkat kamera yang kemudian diproses menggunakan Raspberry Pi 4 Model B.
5. Hasil deteksi berupa nilai prediksi perhitungan kalori yang terbakar selama aktivitas fisik yang dilakukan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah membuat sistem prediksi kalori yang terbaik saat berolahraga pada treadmill dengan melakukan prediksi kalori menggunakan citra dari kamera dan diimplementasikan dengan baik pada perangkat berbasis single board computer.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang didapat pada penelitian ini adalah dapat membuat sistem yang lebih akurat dalam menentukan prediksi pembakaran kalori dengan perangkat yang lebih praktis agar memudahkan dalam berolahraga pada treadmill dan melakukan prediksi yang sesuai dalam penurunan berat badan.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil penelitian/perancangan terdahulu

1. Analysis and Design of Calories Burning Calculation in Jogging Using Thresholding Based Accelerometer Sensor

Finanta Okmuyura, Noverta Effendi, Witri Ramadhani, dan Adlian Jefiza melakukan penelitian ini dengan membuat analisis dan desain untuk dapat memonitor pembakaran kalori saat jogging. Pada penelitian ini, dalam memonitor pembakaran kalori menggunakan sensor akselerometer yang dapat menghitung berdasarkan dari tekanan dari beban yang diterima untuk menghasilkan nilai threshold untuk dikalkulasikan nantinya. Perhitungan kalori yang terbakar pada penelitian ini dengan menggunakan nilai jumlah langkah kaki, waktu dan berat pengguna untuk memberikan informasi pembakaran kalori dalam jogging.

2. Sistem Prediksi Kalori Terbakar Pada Pesepeda Menggunakan Feedforward Neural Network

Dina Budhi Utami dan Muhammad Ichwan melakukan penelitian mengenai sistem prediksi kalori yang terbakar pada pesepeda menggunakan Feedforward Neural Network. Penelitian ini melakukan prediksi berdasarkan detak jantung dan kecepatan kayuh saat bersepeda. Model prediksi kalori yang digunakan adalah Feedforward Neural Network dengan arsitektur jaringan saraf tiruan terdiri dari 3 lapis. Hasil keluaran dari jaringan saraf tiruan adalah nilai prediksi kalori menggunakan pengujian 10000 data latih dengan memiliki tingkat kesalahan adalah 7%.

3. Estimating Physical Activity Intensity and Energy Expenditure Using Computer Vision on Videos

Pada tahun 2019, Philip Saponaro bersama Haoran Wei, Gregory Dominick dan Chandra Kambhamettu melakukan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan mengenai perkiraan intensitas aktivitas fisik dan pengeluaran energi dengan menggunakan sistem visi komputer. Nilai perkiraan aktivitas fisik dan pengeluaran energi menggunakan faktor usia, jenis kelamin, kecepatan dan isyarat aktivitas. Data nilai usia dan jenis kelamin didapatkan dengan jaringan Deep Expectation dan nilai aktivitas diperoleh dari perkiraan sudut sendi dan kecepatan gerak. Hasil yang didapat dengan akurasi nilai perkiraan

aktivitas fisik sebesar 89,5% dan perbedaan rata-rata pengeluaran energi sebesar 1,96 kCal/min.

2.2 Teori/Konsep Dasar

1. Deteksi Gestur Tubuh

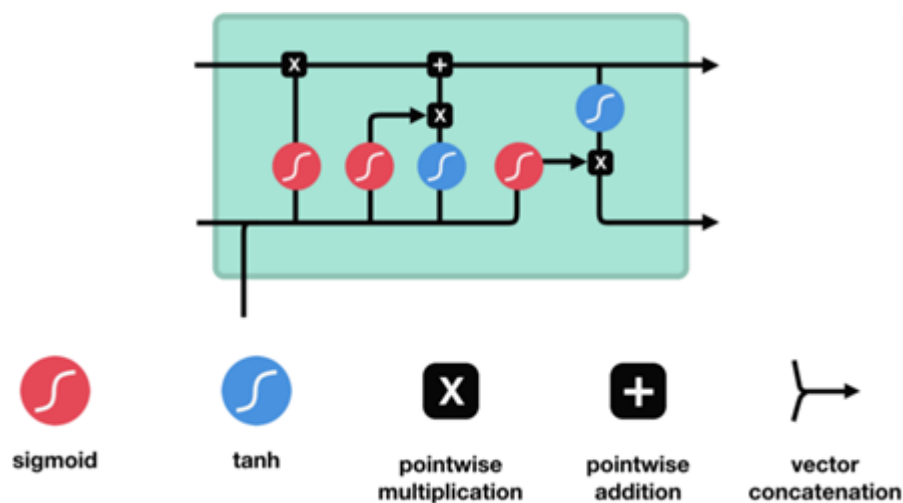
Deteksi gestur tubuh atau yang dapat disebut body pose recognition merupakan teknologi yang mampu membaca gerak pose tubuh kemudian menjadikan proses yang diinginkan oleh peneliti. Deteksi gestur ini merupakan topik dalam computer science yang memiliki tujuan agar komputer dapat memahami gerakan manusia yang berasal dari postur tubuh.

2. Deep Learning

Deep learning merupakan salah satu bidang dari machine learning yang memanfaatkan jaringan syaraf tiruan untuk implementasi permasalahan dengan dataset yang besar. Teknik deep learning memberikan arsitektur yang sangat kuat untuk supervised learning. Dengan menambahkan lebih banyak lapisan maka model pembelajaran tersebut bisa mewakili data citra berlabel dengan lebih baik. Pada machine learning terdapat teknik untuk menggunakan ekstraksi fitur dari data pelatihan dan algoritma pembelajaran khusus untuk mengklasifikasi citra maupun untuk mengenali suara. Namun, metode ini masih memiliki beberapa kekurangan baik dalam hal kecepatan dan akurasi.

3. Long Short-Term Memory

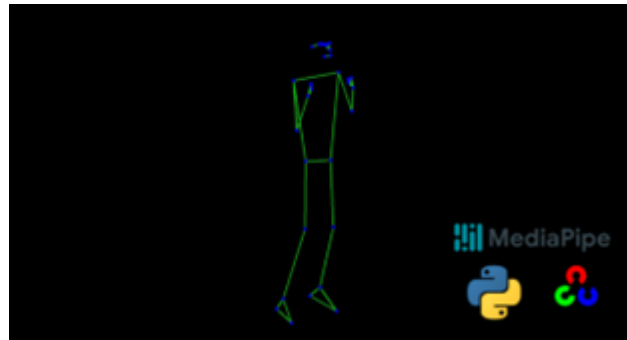
Long Short-Term Memory (LSTM) adalah model jaringan saraf berulang (RNN) varian. LSTM terjadi karena dapat mengingat informasi jangka panjang LSTM menggantikan node lapisan tersembunyi dari RNN dengan sel LSTM yang berfungsi untuk menyimpan informasi sebelumnya. LSTM memiliki tiga gerbang yang mengontrol penggunaan dan pembaruan informasi tekstual sebelumnya: Forget Gate, Input Gate, Cell State, dan Output Gate. Sel memori dan tiga gerbang untuk membaca, menyimpan, dan memperbarui informasi historis, berikut tampak pada gambar 2.1 di bawah ini.



Gambar 1: Komponen Long Short-Term Memory

4. Mediapipe

Mediapipe adalah kerangka kerja yang terutama digunakan untuk menghasilkan audio atau video Dengan bantuan framework MediaPipe, pipeline Machine Learning dapat dibuat untuk instance model inferensi seperti TensorFlow, TFLite, dan juga untuk fungsi pemrosesan media, bahkan tidak memerlukan GPU untuk menjalankan eksperimen dengan MediaPipe, karena grafik dan CPU terintegrasi saat ini bekerja dengan baik untuk solusi ini. Logikanya, FPS jauh lebih rendah daripada penggunaan GPU, tampak pada gambar 2.2 di bawah ini.

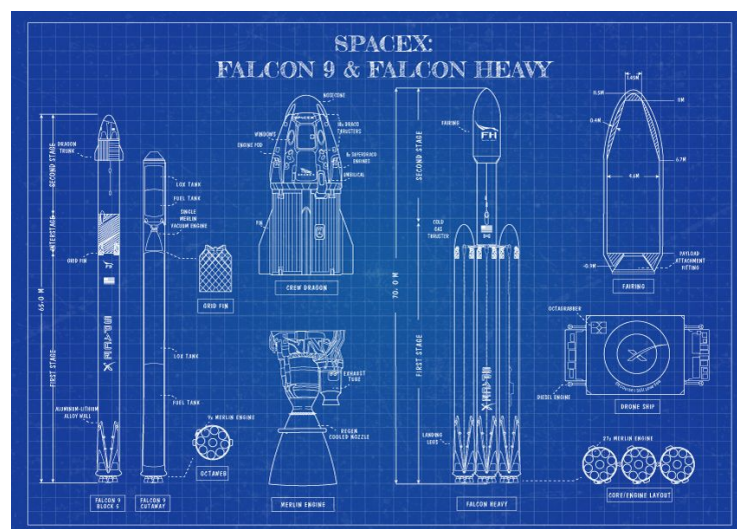


Gambar 2: Mediapipe untuk Pose Estimation

3 METODOLOGI

3.1 Metode yang digunakan

Sed feugiat. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Ut pellentesque augue sed urna. Vestibulum diam eros, fringilla et, consectetur eu, nonummy id, sapien. Nullam at lectus. In sagittis ultrices mauris. Curabitur malesuada erat sit amet massa. Fusce blandit. Aliquam erat volutpat. Aliquam euismod. Aenean vel lectus. Nunc imperdiet justo nec dolor.



Gambar 3: *Blueprint* roket yang akan diuji coba [1]

Pada *blueprint* yang tertera di Gambar 3. Etiam euismod. Fusce facilisis lacinia dui. Suspendisse potenti. In mi erat, cursus id, nonummy sed, ullamcorper eget, sapien. Praesent pretium, magna in eleifend egestas, pede pede pretium lorem, quis consetetur tortor sapien facilisis magna. Mauris quis magna varius nulla scelerisque imperdiet. Aliquam non quam. Aliquam porttitor quam a lacus. Praesent vel arcu ut tortor cursus volutpat. In vitae pede quis diam bibendum placerat. Fusce elementum convallis neque. Sed dolor orci, scelerisque ac, dapibus nec, ultricies ut, mi. Duis nec dui quis leo sagittis commodo.

3.2 Bahan dan peralatan yang digunakan

Aliquam lectus. Vivamus leo. Quisque ornare tellus ullamcorper nulla. Mauris porttitor pharetra tortor. Sed fringilla justo sed mauris. Mauris tellus. Sed non leo. Nullam elementum, magna in cursus sodales, augue est scelerisque sapien, venenatis congue nulla arcu et pede. Ut suscipit enim vel sapien. Donec congue. Maecenas urna mi, suscipit in, placerat ut, vestibulum ut, massa. Fusce ultrices nulla et nisl. Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

3.3 Urutan pelaksanaan penelitian

Kegiatan	Minggu															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pengambilan data																
Pengolahan data																
Analisa data																
Evaluasi penelitian																

4 HASIL YANG DIHARAPKAN

4.1 Hasil yang Diharapkan dari Penelitian

Dari penelitian yang akan dilakukan, diharapkan Nulla in ipsum. Praesent eros nulla, congue vitae, euismod ut, commodo a, wisi. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aenean nonummy magna non leo. Sed felis erat, ullamcorper in, dictum non, ultricies ut, lectus. Proin vel arcu a odio lobortis euismod. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Proin ut est. Aliquam odio. Pellentesque massa turpis, cursus eu, euismod nec, tempor congue, nulla. Duis viverra gravida mauris. Cras tincidunt. Curabitur eros ligula, varius ut, pulvinar in, cursus faucibus, augue.

4.2 Hasil Pendahuluan

Sampai saat ini, kami telah Nulla mattis luctus nulla. Duis commodo velit at leo. Aliquam vulputate magna et leo. Nam vestibulum ullamcorper leo. Vestibulum condimentum rutrum mauris. Donec id mauris. Morbi molestie justo et pede. Vivamus eget turpis sed nisl cursus tempor. Curabitur mollis sapien condimentum nunc. In wisi nisl, malesuada at, dignissim sit amet, lobortis in, odio. Aenean consequat arcu a ante. Pellentesque porta elit sit amet orci. Etiam at turpis nec elit ultricies imperdiet. Nulla facilisi. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse viverra aliquam risus. Nullam pede justo, molestie nonummy, scelerisque eu, facilisis vel, arcu.

5 DAFTAR PUSTAKA

Space x blueprint. (2021). Retrieved 2021-01-26, from <https://id.pinterest.com/pin/344032859037191430/>