

ABSTRAK

Panahan atau memanah merupakan olahraga yang memerlukan skill seperti kekuatan, daya tahan, kelentukan, akurasi untuk mencapai sasaran. Pada zaman dahulu atau tepatnya pada zaman pra sejarah panahan atau memanah di gunakan manusia sebagai alat untuk berburu binatang di hutan, serta kegiatan lainnya. Dengan berkembangnya zaman, memanah dikenal sebagai salah satu cabang olahraga. Memanah atau panahan juga sangat di anjurkan sebagai salah satu olahraga yang bukan hanya di butuhkan kekuatan tangan, otot, konsentrasi agar anak panah tersebut tepat sasaran.

Pada Tugas Akhir ini saya akan mengembangkan sebuah permainan panahan yang berbasis web. Permainan ini akan sama seperti aslinya yaitu bermain di outdoor dengan lapangan yang cukup luas. Pada permainan panahan ini juga akan memakai metode *Algoritma Well Equidistributed Long-Period Linear Logic* dengan mengimplementasikan sebuah target yang akan menjadi sasaran kita dalam memainkan permainan panahan ini. Pemanah akan di minta untuk menyelesaikan sesuai target yang di berikan. Jika target tersebut sesuai maka permainan akan di lanjutkan ke level selanjutnya, jika gagal memenuhi target maka akan bermain kembali ke level yang terakhir di mainkan.

Kata kunci : Panahan, *Well Equidistributed Long-Period Linear Logic*, Target

