

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagian-bagian Busur Recurve dan Busur Standard .....	16
Gambar 2.2. Bagian-bagian Busur Compound .....	17
Gambar 2.3. Macam-macam Target Face Outdoor.....	19
Gambar 2.4. Macam-macam Target Face Indoor .....	20
Gambar 2.5. Target Face Panahan .....	20
Gambar 2.6. Fungsi Keanggotaan Linier Naik .....	28
Gambar 2.7. Fungsi Keanggotaan Linier Turun .....	29
Gambar 2.8. Fungsi Keanggotaan Segitiga.....	29
Gambar 2.9. Fungsi Keanggotaan Trapesium.....	29
Gambar 2.10. Struktur Fuzzy Inference System .....	30
Gambar 3.1. Gambaran Umum Permainan Panahan .....	33
Gambar 3.2. Flowchart Sistem Middle Square .....	34
Gambar 3.3. Flowchart Sistem Logika Fuzzy.....	35
Gambar 3.4. Target Panahan.....	35
Gambar 3.5. Perhitungan Middle Square.....	37
Gambar 3.6. Penerapan algoritma Middle Square pada Unity.....	38
Gambar 3.7. Penerapan Aturan Random .....	39
Gambar 3.8. Sistem Fuzzy .....	40
Gambar 3.9. Fungsi Keanggotaan Skor .....	40
Gambar 3.10. Fungsi Keanggotaan Waktu .....	41
Gambar 3.11. Fungsi Keanggotaan Tingkat Kecepatan.....	42
Gambar 4.1. Hasil Algoritma Middle Square .....	45
Gambar 4.2. Hasil Keluaran Fuzzy Easy .....	47
Gambar 4.3. Hasil Keluaran Fuzzy Medium .....	47
Gambar 4.4. Hasil Keluaran Fuzzy Hard .....	47
Gambar 4.5. Hasil Pengujian Arah Pergerakan Target .....	48
Gambar 4.6. Hasil Penambahan Skor .....	49
Gambar 4.7. Grafik Skor Terhadap Perubahan Kecepatan .....	50