

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
KATA PENGANTAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	12
1.1. Latar Belakang	12
1.2. Rumusan Masalah	13
1.3. Tujuan	13
1.4. Batasan Masalah.....	13
1.5. Metode Penelitian.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	15
2.1. Olahraga Panahan.....	15
2.1.1. Macam-macam Busur	15
2.1.2. Macam-macam Target Panahan (<i>Target Face</i>).....	18
2.2. Game	20
2.2.1. Pengertian <i>Game</i>	20
2.2.2. Jenis <i>Game</i>	21
2.3. <i>Pseudo Random Number Generator (PRNG)</i>	22
2.4. Metode <i>Middle Square</i>	23
2.5. Logika <i>Fuzzy</i>	26
2.5.1. Definisi Logika <i>Fuzzy</i>	26
2.5.2. Fungsi Keanggotaan.....	28
2.5.3. Kendali logika <i>Fuzzy</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	33
3.1 Gambaran Umum Sistem	33
3.2. Perancangan Sistem	34
3.2.1. Perancangan Metode <i>Middle Square</i>	34
3.2.2 Perancangan Logika <i>Fuzzy</i>	35

3.3. Penerapan Metode	35
3.3.1. Penerapan Metode <i>Midde Square</i>	35
3.3.2. Penerapan Logika Fuzzy	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	44
4.1. Implementasi Sistem	44
4.2. Skenario Pengujian Sistem.....	44
4.2.1. Pengujian Algoritma <i>Middle Square</i>	45
4.2.2. Pengujian Logika <i>Fuzzy</i>	46
4.2.3. Pengujian Arah Pergerakan Target	48
4.2.4. Pengujian Kecepatan Target	48
4.2.5. Pengujian Penambahan Skor.....	49
4.2.6. Pengujian Tingkat Kecepatan Terhadap Skor.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
5.1. Kesimpulan	52
5.2. Saran.....	52
Daftar Pustaka	52