

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azhar, Kasim. *Teori Pembuatan Keputusan*. Jakarta: Penerbit FE. UI, 1995.
- [2] Blackman, Sue. *Beginning 3D Game Development with Unity: All-in-one, multi-platform game development*. New York: apress, 2011.
- [3] Dyah D. R. . *Aplikasi Teorema Bayes dalam Penyaringan Email. Sekolah Teknik Elektro dan Informatika : Institut Teknologi Bandung*
- [4] Erico Darmawan, Laurentius Risal. *Pemograman Berorientasi Objek C# Yang Susah Jadi Mudah!!* Bandung: Penerbit Informatika, 2011.
- [5] Kusrini. *Aplikasi Sistem Pakar*. Yogyakarta: ANDI, 2008.
- [6] Kusumadewi, Sri. *Aplikasi Logika Fuzzy Untuk Pendukung Keputusan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- [7] Kusumadewi, Sri. *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- [8] Menard, Michelle. *Game Development with Unity*. Boston: Course Technology, 2011.
- [9] Moody, Paul. *Decision Making*. New York: McGraw-Hill Inc., 1983.
- [10] Selvia L. B., Reggy P. *Penggunaan Metode Naïve Bayes Classifier Pada Aplikasi Perpustakaan : UNIKOM Bandung*.
- [11] Stuart Russel, Peter Norvig. *Artificial Intelligence A Modern Approach*. New Jersey: Prentice Hall, 2003.
- [12] Sudaryono. *Statistika Probabilitas: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI, 2012.
- [13] Unknown. *Conditional Probability and Bayes Theorem*. College of Computer & Information Science : Northeastern University.