

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Y., & Sugiharto, T. (2023). Analisis Sentimen Pengguna X Di Indonesia Terhadap Chatgpt Menggunakan Algoritma C4.5 Dan Naïve Bayes. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(1), 115-122.
- Arsi, P., Subarkah, P., & Kusuma, B. A. (2023). Analisis Sentimen Game Genshin Impact Pada Play Store Menggunakan Naïve Bayes Clasifier. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, 3(1), 161-170.
- Braja, A. S. P., & Kodar, A. (2023). Implementasi Fine-Tuning Bert Untuk Analisis Sentimen Terhadap Review Aplikasi *PUBG* Mobile Di Google Play Store. *Jimp-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 7(3), 120-128.
- Destia Prastowo, W. (2023). Analisis Sentimen Kepuasan Pemain *PUBG* Berdasarkan Komentar Di Media Sosial.
- Ermanto, Y. V., Wahyuningsih, Y., & Julio, R. (2022, December). Analisis Kemenangan Pemain Pada Permainan Player Unknown Battle Grounds (*PUBG*) Menggunakan Metode Crisp-Dm. *Seminar Nasional Ilmu Terapan*, 6(1), T5-T5.
- Fadilah, R. A. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online “Garena *Free Fire* ” Terhadap Perilaku Sosial Remaja (Survei Di Wilayah Rw 013 Kelurahan Gaga, Kecamatan Larangan, Tangerang). (Doctoral Dissertation, Universitas Satya Negara Indonesia).
- Hamakonda, Towa Dan J.N.B. Tairas. (2002). Pengantar Klasifikasi Persepuluhan Dewey. Jakarta: Bpk Gunung Mulya.
- Halim, A., & Safuwana, A. (2023). Analisis Sentimen Opini Warganet X Terhadap Tes Screening Genose Pendeteksi Virus Covid-19 Menggunakan Metode Naïve Bayes Berbasis Particle Swarm Optimization. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 5(1), 170-178.
- Kamal, A., & Sopyan, M. (2023). Pengaruh Konten “Ryzen” Di Aplikasi Nimo Tv Terhadap Sikap Bermain Game *PUBG* Mobile Sea Esport. *Jurnal Ekonomi Kreatif Dan Manajemen Bisnis Digital*, 2(2), 160-178.
- Maulana, M. I. (2023). Klasifikasi Sentiment Ulasan Aplikasi Sausage Man Menggunakan Vader Lexicon Dan Naïve Bayes Classifier. *Klasifikasi Sentiment Ulasan Aplikasi Sausage Man Menggunakan Vader Lexicon Dan Naive Bayes Classifier*, 4(3), 485-49.
- Megawan, S., Lestari, W. S., & Tanti, T. (2024). Pelatihan Pemrograman Dasar Menggunakan Bahasa Python Pada Smk Methodist Tanjung Morawa. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 49-55.
- Nugraha, E. D., & Gata, G. (2022, September). Penerapan Algoritma Knn Pada X Untuk Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Event Motogp Di Sirkuit Mandalika. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (Senafiti)*, 1(1), 421-427.
- Noviana, R., & Rasal, I. (2023). Penerapan Algoritma Naive Bayes Dan Svm Untuk Analisis Sentimen Boy Band Bts Pada Media Sosial X. *Jurnal Teknik dan Science*, 2(2), 51-60.

- Pane, G. R. S., & Mahendra, A. I. (2023). Interpersonal Communication Between *PUBG* Mobile Online Game Players On Team Debu. *Bengku: Journal Of Humanities And Social Sciences Innovation*, 3(4), 614-619.
- Pradipta, A. T. Analisis Sentimen Terhadap Game Multiplayer Online Battle Royale Menggunakan Algoritma K-Means Dan Levensthein Distance. (Bachelor's Thesis, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Ruhyana, N. (2019). Analisis Sentimen Terhadap Penerapan Sistem Plat Nomor Ganjil/Genap Pada X Dengan Metode Klasifikasi Naive Bayes. *Ikra-Ith Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 3(1), 94-99.
- Soleqah, R. U. (2023). Analisis Sentimen Penggunaan Qris Berdasarkan Media Sosial X Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor. (Doctoral Dissertation, Universitas Teknologi Digital Indonesia).
- Sukriadi, S., Ismail, I., & Andzar, A. M. (2023). Penerapan Text *Mining* Dalam Klasifikasi Judul Skripsi Yang Diusulkan Mahasiswa Menggunakan Metode Naive Bayes. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (Jisti)*, 6(2), 184-196.