

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Sinaga and C. Jatmoko, "Analisis Sentimen Untuk Mengetahui Kesan Player Game Mobile Legends Menggunakan Naïve Bayes Classifier," *Semnas LPPM UMP*, vol. V, pp. 540–547, 2020.
- [2] H. Simorangkir and K. M. Lhaksana, "Analisis Sentimen pada Twitter untuk Games Online Mobile Legends dan Arena of Valor dengan Metode Naïve Bayes Classifier," *e-proceeding of Englineering*, vol. 5, no. 3, pp. 8131–8140, 2018, [Online]. Available: https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/144621/jurnal_eproc/analisis-sentimen-pada-twitter-untuk-games-online-mobile-legends-dan-arena-of-valor-dengan-metode-na-ve-bayes-classifier.pdf
- [3] U. E. M. Octa Prasetya, "Sentimen Analisis Hero Mobile Legends Dengan Algoritma Naive Bayes," vol. 6, no. 3, 2022.
- [4] R. Kosasih and A. Alberto, "Sentiment analysis of game product on shopee using the TF-IDF method and naive bayes classifier," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 13, no. 2, pp. 101–109, 2021, doi: 10.33096/ilkom.v13i2.721.101-109.
- [5] S. I. Nurhafida and F. Sembiring, "Analisis Sentimen Aplikasi Novel Online Di Google Play Store Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (SVM)," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 6, no. 1, pp. 317–327, 2022.
- [6] A. Reza Satria and S. Adinugroho, "Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Mobile menggunakan Algoritma Gabungan Naïve Bayes dan C4.5 berbasis Normalisasi Kata Levenshtein Distance," vol. 4, no. 11, pp. 4154–4163, 2020.
- [7] D. D. S. Hartati¹, Deni Hermawan², M. Akhsanal³, Zailani Wahyudi⁴, Angga Ariyanto⁵, "Optimasi Analisis Sentimen Pada Twitter Olshop Tokopedia Menggunakan Textmining Dengan Algoritma Naïve Bayes & Adaboost," vol. 6, no. September, pp. 821–828, 2022.
- [8] A. I. Poliandres Febrian Lasamahu¹, Danny Manongga² and Program, "ANALISIS SENTIMEN PENGGUNA GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DENGAN NAÏVE BAYES JANUARI 2021," 2021.

- [9] F. F. Mailo and L. Lazuardi, "Analisis Sentimen Data Twitter Menggunakan Metode Text Mining Tentang Masalah Obesitas di Indonesia," *J. Inf. Syst. Public Heal.*, vol. 4, no. 1, pp. 28–36, 2019.
- [10] K. Aulia and L. Amelia, "Analisis Sentimen Twitter Pada Isu Mental Health Dengan Algoritma Klasifikasi Naive Bayes," *Siliwangi J. (Seri Sains Teknol.)*, vol. 6, no. 2, pp. 60–65, 2020.
- [11] Z. Alhaq, A. Mustopa, S. Mulyatun, and J. D. Santoso, "Penerapan Metode Support Vector Machine Untuk Analisis Sentimen Pengguna Twitter," *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 3, no. 2, pp. 44–49, 2021, doi: 10.24076/joism.2021v3i2.558.
- [12] T. S. Az-Zahra, "Analisis sentimen terhadap belajar daring menggunakan optimasi naive bayes classifier dengan adaboost," *Tazkia Shabrina*, 2021.
- [13] A. Nugroho, "Analisis Sentimen Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Naive Bayes Classifier Dengan Ekstraksi Fitur N-Gram," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform.)*, vol. 2, no. 2, p. 200, 2018, doi: 10.30645/j-sakti.v2i2.83.
- [14] D. Darwis, E. S. Pratiwi, and A. F. O. Pasaribu, "Penerapan Algoritma Svm Untuk Analisis Sentimen Pada Data Twitter Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia," *EduTic - Sci. J. Informatics Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–11, 2020, doi: 10.21107/edutic.v7i1.8779.
- [15] S. Fide1 and S. , Suparti2, "ANALISIS SENTIMEN ULASAN APLIKASI TIKTOK DI GOOGLE PLAY MENGGUNAKAN METODE SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM) DAN ASOSIASI," vol. 10, pp. 346–358, 2021.
- [16] S. Wahyu Handani, D. Intan Surya Saputra, Hasirun, R. Mega Arino, and G. Fiza Asyrofi Ramadhan, "Sentiment analysis for go-jek on google play store," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1196, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1196/1/012032.
- [17] R. Wahyudi and G. Kusumawardana, "Analisis Sentimen pada Aplikasi Grab di Google Play Store Menggunakan Support Vector Machine," *J. Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 200–207, 2021, doi: 10.31294/ji.v8i2.9681.