

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, D., & Setiawan, J. (2019). Visualisasi Data Penjualan dan Produksi PT Nitto Alam Indonesia Periode 2014-2018. *Ultima InfoSys*, 9(2), 86–91.
<https://doi.org/10.31937/si.v9i2.991>
- Feblian, D., & Daihani, D. U. (2017). Implementasi Model Crisp-Dm Untuk Menentukan Sales Pipeline Pada Pt X. *Jurnal Teknik Industri*, 6(1), 1–12.
<https://doi.org/10.25105/jti.v6i1.1526>
- Herwanto, H. W., Widiyaningtyas, T., & Indriana, P. (2019). Penerapan Algoritme Linear Regression untuk Prediksi Hasil Panen Tanaman Padi. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 8(4), 364. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v8i4.537>
- Kesuma, B. R., Romadhani, G. K., Refi, M., Ghozi, N., Teknologi, I., & Nopember, S. (2020). *Analisis Empiris Perilaku , Hubungan dan Persebaran Game Streamer pada Facebook*.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Palomba, A. (2016). Brand Personalities of Video Game Consoles. *American Communication Journal*, 18(1), 63–82. <http://0-eds.a.ebscohost.com.catalog.uoc.edu/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=b8a0b2f8-d893-4848-83b7-e1f617c3e168%40sessionmgr4010>

Riadi, B., & Setiawan, J. (2019). Visualisasi Data dan Prediksi Perkembangan Impor Barang di Indonesia Tahun 2010 – 2014. *Ultima InfoSys*, 9(2), 92–97.
<https://doi.org/10.31937/si.v9i2.998>