

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. W. N. Erni Mariana, "Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Daring Bagi Siswa SD di Tempuran Trimurjo," *Madaniya*, 2021.
- [2] C. M. Annur, "Jumlah Pengguna Internet Global Tembus 5,16 Miliar Orang pada Januari 2023," Katadata Media Network, 03 February 2023. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/03/jumlah-pengguna-internet-global-tembus-516-miliar-orang-pada-januari-2023>.
- [3] T. L. Marsanda Claudia Pareswara, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2021.
- [4] D. F. Rahman, "10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak, RI Peringkat Berapa?," Katadata Media Network, 17 August 2022. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa>.
- [5] A. O. E. T. H. A. A. S. V. Y. P. W. C. H. P. Ni Putu Risma Pramesti Utami, "Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak," *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 2020.
- [6] H. M. P. Mark D. Griffiths, "The Future of Gaming Disorder Research and Player Protection: What Role Should the Video Gaming Industry and Researchers Play?," *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2020.
- [7] R. Rossetti, "FORECASTING THE SALES OF CONSOLE GAMES FOR THE ITALIAN MARKET," *ECONOMETRICS. EKONOMETRIA*, 2019.
- [8] C. M. Annur, "Mobile Legends vs PUBG, Mana yang Lebih Disukai Konsumen Indonesia?," Katadata Media Network, 14 March 2023. [Online].

Available: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/03/14/mobile-legends-vs-pubg-mana-yang-lebih-disukai-konsumen-indonesia>.

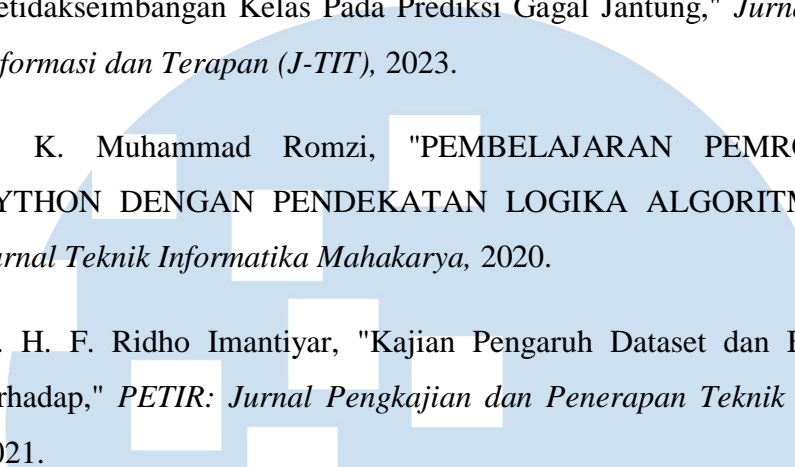
- [9] A. I. S. D. A. N. S. M. Auliya Rahman Isnain, "SENTIMEN ANALISIS PUBLIK TERHADAPKEBIJAKAN LOCKDOWN PEMERINTAH JAKARTA MENGGUNAKAN ALGORITMASVM," *JDMSI*, 2021.
- [10] M. R. Nurul Istiqamah, "Klasifikasi Ulasan Konsumen Menggunakan Random Forest dan SMOTE," *Journal of System and Computer Engineering (JSCE)*, 2024.
- [11] A. D. W. R. S. F. A. Muhammad Iqbal, "Perbandingan Algoritma Naïve Bayes, KNN, dan Decision Tree terhadap Ulasan Aplikasi Threads dan Twitter," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2023.
- [12] D. E. R. B. T. H. Fanka Angelina Larasati, "Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Dana dengan Metode Random Forest," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2022.
- [13] A. L. M. R. Lailatul Cahyaningrum, "Sentiment Analysis on the Impact of MBKM on Student Organizations Using Supervised Learning with Smote to Handle Data Imbalance," *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2024.
- [14] B. Z. ., N. A. U. J. ., A. J. A. M. A. N. A. G. E. T. E. Ahmed Shahzad, "COVID-19 Vaccines Related User's Response Categorization Using Machine Learning Techniques," *Computation*, 2022.
- [15] K. F. A. N. Nur Sabilly, "SENTIMENT ANALYSIS OF LEAGUE OF LEGENDS: WILD RIFT REVIEWS ON GOOGLE PLAY USING NAÏVE BAYES CLASSIFIER," *Jurnal Ilmiah KURSOR*, 2023.
- [16] M. U. H. Muhammad Haikal, "ANALISIS SENTIMEN TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI GAME ONLINE PUBG MOBILE

- MENGGUNAKAN ALGORITMA NAIVE BAYES," *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2023.
- [17] W. S. Christevan Destitus, "Support Vector Machine VS Information Gain: Analisis Sentimen Cyberbullying di Twitter Indonesia," *ULTIMA InfoSys*, 2020.
- [18] R. S. O. Nico Nathanael Wilim, "Sentiment Analysis about Indonesian Lawyers Club Television Program Using K-Nearest Neighbor, Naïve Bayes Classifier, and Decision Tree," *IJNMT(International Journal of New Media Technology)*, 2021.
- [19] A. F. G. D. B. S. D. P. Ayu Sagita, "PENERAPAN METODE RANDOM FOREST DALAM MENGANALISIS SENTIMEN PENGGUNA APLIKASI CAPCUT DI GOOGLE PLAY STORE," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2023.
- [20] M. H. M. R. M. F. R. N. A. Azril Tazidan Octa.N, "ALGORITMA DECISION TREE UNTUK ANALISIS SENTIMEN PUBLIC TERHADAP MARKETPLACE DI INDONESIA," *NARATIF : Jurnal Ilmiah Nasional Riset Aplikasi dan Teknik Informatika*, 2023.
- [21] M. D. C. L. R. P. C. W. Maria Agustina Lebho, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja," *Journal of Health and Behavioral Science*, 2020.
- [22] S. J. A. W. Manutmasa Pricilia Sara, "PENGARUH TERPAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA SDN 006 KELURAHAN SELILI," *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2019.
- [23] Febriany, "Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online," *SELASAR KPI : Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*, 2022.

- [24] M. Emy Yunita Rahma Pratiwi, POSITIF NEGATIF GAME ONLINE Pengaruh Fenomena Game Online Terhadap Prestasi Belajar, LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG, 2019.
- [25] H. Astle, "Mobile Gaming To Exceed 60% Of Entire Games Market In 2022," BEYOND GAMES.biz, 2022. [Online].
- [26] A. Hafidz, "Gamer Perlu Tahu, Ini 26 Jenis Game yang Beredar Saat Ini," Liputan6, 2022. [Online].
- [27] A. P. K. L. F. I Ketut Sidharta Yogatama, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2019.
- [28] I. W. J. O. S. S. R. L. Julio C. F. Makarawung, "PENGARUH KEMUDAHAN TRANSAKSI, PENGALAMAN PENGGUNA DAN PROMOSI INFLUENCER TERHADAP PEMBELIAN IMPULSIF PRODUK VIRTUAL DALAM GAME MOBILE LEGENDS PADA PEMAIN MOBILE LEGENDS DI KOTA MANADO," *Jurnal EMBA*, 2023.
- [29] D. P. Endar Wahyu Pamungkas, "Evaluasi User Experience pada Game League of Legends Wild Rift menggunakan Metode Cognitive Walkthrough," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2022.
- [30] ActivePlayer.io, "League of Legends: Wild Rift Live Player Count and Statistics," ActivePlayer.io, 2024. [Online]. Available: <https://activeplayer.io/league-of-legends-wild-rift/>.
- [31] Y. Y. S. R. W. G. Evita Fitri, "Analisis Sentimen Terhadap Aplikasi Ruang Guru Menggunakan Algoritma Naive Bayes, Random Forest Dan Support Vector Machine," *TRANSFORMATIKA*, 2020.

- [32] A. W. Services, "Apa yang dimaksud dengan Analisis Sentimen?," Amazon, 2022. [Online]. Available: <https://aws.amazon.com/id/what-is/sentiment-analysis/>.
- [33] M. Salgaro, *Stylistics, Stylometry and Sentiment Analysis in German Studies*, V&R unipress, 2023.
- [34] A. W. Fransiska Vina Sari, "ANALISIS SENTIMEN PELANGGAN TOKO ONLINE JD.ID MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES CLASSIFIER BERBASIS KONVERSI IKON EMOSI," *Jurnal SIMETRIS*, 2019.
- [35] M. D. Z. A. J. E. A. S. Nada Lebki, "Using Machine Learning for Prediction Students Failure in Morocco: an Application of the CRISP-DM Methodology," *INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATION AND INFORMATION TECHNOLOGIES*, 2021.
- [36] I. K. Sukesa, "CRISP DM Sebagai Salah Satu Standard untuk Menghasilkan Data Driven Decision Making yang Berkualitas," Kementerian Keuangan Republik Indonesia, June 2022. [Online]. Available: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/15134/CRISP-DM-Sebagai-Salah-Satu-Standard-untuk-Menghasilkan-Data-Driven-Decision-Making-yang-Berkualitas.html>.
- [37] C. L. Z. W. D. R. d. L. N. S. Dody Dharma Hutabarat, *Membangun Budaya Data di Kementerian Keuangan*, Central Transformation Office, 2021.
- [38] F. A. A. N. A. S. D. W. Aslam Fatkhudin, "Decision Tree Berbasis SMOTE dalam Analisis Sentimen Penggunaan Artificial Intelligence untuk Skripsi," *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 2024.
- [39] M. A. F. Edi Sutoyo, "Penerapan SMOTE untuk Mengatasi Imbalance Class dalam Klasifikasi Television Advertistment Perfomance Rating

- Menggunakan Artificial Neural Network," *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika*, 2020.
- [40] S. F. Utami, "Penerapan Data Mining Algoritma Decision Tree Berbasis PSO," *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 2020.
- [41] B. L. Boada, *Intelligent Transportation Systems (ITS)*, MDPI AG, 2021.
- [42] W. G. N. M. A. F. Riki Supriyadi, "Penerapan Algoritma Random Forest Untuk Menentukan Kualitas Anggur Merah," *JURNAL ILMIAH EKONOMI DAN BISNIS*, 2020.
- [43] R. P. Endang Retnoningsih, "Mengenal Machine Learning Dengan Teknik Supervised dan Unsupervised Learning Menggunakan Python," *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 2020.
- [44] G. Colaboratory, "Google Colaboratory Frequently Asked Questions," Google, 2022. [Online].
- [45] D. A. N. A. B. N. S. M. J. F N Dhewayani, "Implementasi K-Means Clustering untuk Pengelompokkan Daerah Rawan Bencana Kebakaran Menggunakan Model CRISP-DM," *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 2022.
- [46] I. K. D. N. Fitrah Amaliah, "Perbandingan Akurasi Metode Lexicon Based Dan Naive Bayes Classifier Pada Analisis Sentimen Pendapat Masyarakat Terhadap Aplikasi Investasi Pada Media Twitter," *JINACS: Journal of Informatics and Computer Science*, 2022.
- [47] W. N. S. D. K. M. F. Yessy Asri, "Pelabelan Otomatis Lexicon Vader dan Klasifikasi Naive Bayes dalam menganalisis sentimen data ulasan PLN Mobile," *PETIR: Jurnal Pengkajian dan Penerapan Teknik Informatika*, 2022.

- 
- [48] E. S. S. P. W. Akhmad Syukron, "Penerapan Metode Smote Untuk Mengatasi Ketidakseimbangan Kelas Pada Prediksi Gagal Jantung," *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan (J-TIT)*, 2023.
- [49] B. K. Muhammad Romzi, "PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN PYTHON DENGAN PENDEKATAN LOGIKA ALGORITMA," *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 2020.
- [50] D. H. F. Ridho Imantiyar, "Kajian Pengaruh Dataset dan Bias Dataset terhadap," *PETIR: Jurnal Pengkajian dan Penerapan Teknik Informatika*, 2021.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA