

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 49-61.
- Agustina, P.A., Matulatan, T., Info Tech, M., & Si, M.B.S. KLASIFIKASI TRENDING TOPIC TWITTER DENGAN PENERAPAN METODE NAÏVE BAYES.
- Ardianto, R., Rivanie, T., Alkhalifi, Y., Nugraha, i., & Gata, W. (2020). SENTIMENT ANALYSIS ON ESPORTS FOR EDUCATION CURRICULUM USING NAIVE BAYES AND SUPPORT VECTOR MACHINE. *Jurnal Ilmu Komputer dan Komunikasi*, 109-122.
- D. A. Putri, D. A. Kristiyanti, and E. Indrayuni, "Comparison of Naive Bayes Algorithm and Support Vector Machine using PSO Feature Selection for Sentiment Analysis on E-Wallet Review Comparison of Naive Bayes Algorithm and Support Vector Machine using PSO Feature Selection for Sentiment Analysis on E-Wallet Review," 2020.
- Fahmi, R., 2019. Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap konten Obrolan Mahasiswa.
- Ling, J., Eka, P. I., & Bagus, O. J. (2014). ANALISIS SENTIMEN MENGGUNAKAN METODE NAÏVE BAYES CLASSIFIER DENGAN SELEKSI FITUR CHI SQUARE. 3(3), 92-99.
- Olsen, D. L., Delen, D., 2008, *Advanced Data Mining Techniques*, Penerbit pringer, USA. "Implementasi Data Mining untuk Evaluasi Kinerja Akademik Mahasiswa Menggunakan Algoritma Naive Bayes Classifier". *Citec Journal*, Vol. 4, No. 2, Februari 2017 - April 2017
- Outcome Prediction Using Naïve Bayes Algorithm in The Selection of Role Hero Mobile Legend. 4th International Conference on Computing and Applied Informatics 2019 (ICCAI 2019) (pp. 1-6). Medan: IOP.
- Play, G. (2015). Aplikasi Mobile untuk Analisis Sentimen pada Google Play. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 9(1), 53-64. <https://doi.org/10.22146/ijccs.6640>
- Routray, P., Swain, C. K. & Mishra, S. P.. 2013. A Survey on Sentiment Analysis. *International Journal of Computer Applications*, Agustus, 70(10), pp. 1-8.
- Raafani, Tanri. 2018. Arena of Valor Vs. Mobile Legends, MOBA Mana yang Lebih Unggul?. [Online] Available at: <https://www.kincir.com/game/mobile-game/arena-of-valor-vs-mobile-legends-moba-mana-yanglebih-unggul> [Accessed 6 August 2018].
- Saputra, Fitra Raditya. dan Imam Kuswardayan, "Implementasi Adaptive AI Untuk Unit Behaviour Dalam Turn Based Strategy Battle System Pada Mmorpg Maling Hunter". *Jurnal Masyarakat Informatika 2012*, Volume 2, Nomor 4, ISSN 2086 - 4930. Chan, A., Fachrizal, F., & Lubis, A. (2019).
- Saputra, Nurirwan, Teguh Bharata Adji, and Adhistya Erna Permanasari. "Analisis sentimen data presiden Jokowi dengan preprocessing normalisasi dan stemming menggunakan metode naive bayes dan SVM." *Jurnal Dinamika Informatika* 5.1 (2015).
- Simorangkir, H., & Lhaksana, K. M. (2018). Analisis Sentimen pada Twitter untuk Games Online Mobile Legends dan Arena of Valor dengan Metode Naïve Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8131-8140. 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.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28-38. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id5388ojssystemindex.phpcurerearticleview2022>
- Winarko, E., dan Ilmawan, B, L. 2015. Aplikasi Mobile untuk Analisis Sentimen pada Google play. *IJCCS*, Vol.9, No.1
- Wulandari, D., & Riau, U. I. N. S. (2020). Klasifikasi komentar pada google playstore dengan menggunakan metode modified k-nearest neighbor (mknn) tugas akhir.