

DAFTAR RUJUKAN

- Adyatma Subagja, R., Widiastiwi, Y., & Chamidah, N. (2021). Klasifikasi Ulasan Aplikasi Jenius pada Google Play Store Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Informatik : Jurnal Ilmu Komputer*, 17(3), 197. <https://doi.org/10.52958/iftk.v17i3.3652>
- Diki Hendriyanto, M., Ridha, A. A., & Enri, U. (2022). Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Mola Pada Google Play Store Menggunakan Algoritma Support Vector Machine Sentiment Analysis of Mola Application Reviews on Google Play Store Using Support Vector Machine Algorithm. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5(1), 1–7.
- Erida, F. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*, 1(2), 15. <http://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/article/view/531/394>
- Fahlevvi, M. R. (2022). Analisis Sentimen Terhadap Ulasan Aplikasi Pejabat Pengelola Informasi Dan Dokumentasi Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia Di Google Playstore Menggunakan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Teknologi Dan Komunikasi Pemerintahan*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.33701/jtkp.v4i1.2701>
- Fahmi, R. N., Nursyifa, N., & Primajaya, A. (2021). Analisis Sentimen Pengguna Twitter Terhadap Kasus Penembakan Laskar Fpi Oleh Polri Dengan Metode Naive Bayes Classifier. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 5(2), 61–66. <https://ejournal.akakom.ac.id/index.php/jiko/article/view/437/0>
- Fajar Iqbal Wibowo, A. F. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Game Pubg Di Google Play Store Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(6), 3314–3319. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.8178>
- Fikri Baihaqi, G., Ratnawati, D. E., & Hanggara, B. T. (2022). Analisis Sentimen Wisata Alun-Alun Kota Batu menggunakan Algoritma Support Vector Machine. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(12), 6010–6018. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Gumilar, T. S., Astuti, R., & Wijaya, Y. A. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Lita Di Play Store Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik ...)*, 8(1), 543–550. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/view/8778%0Ahttps://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/download/8778/5018>
- Herlinawati, N., Yuliani, Y., Faizah, S., Gata, W., & Samudi, S. (2020). Analisis Sentimen Zoom Cloud Meetings di Play Store Menggunakan Naive Bayes dan Support Vector Machine. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 293. <https://doi.org/10.24114/cess.v5i2.18186>
- Nurian, A. (2023). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Google Play Menggunakan Naive Bayes. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1), 829–835. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3s1.3348>
- Nurwulan, N. R., Sara, C. D., Putri, R. A., Taufiqurrahman, T., & Putri, W. M. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Game “Among Us”. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 10(1), 123. <https://doi.org/10.26418/justin.v10i1.45492>

- Primandani Arsi, Pungkas Subarkah, & Bagus Adhi Kusuma. (2023). Analisis Sentimen Game Genshin Impact pada Play Store Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro Dan Komputer*, 3(1), 161–170. <https://doi.org/10.51903/juritek.v3i1.1962>
- Rahman, I. F., Hasanah, A. N., Heryana, N., Karawang, U. S., Timur, T., & Barat, J. (2024). ANALISIS SENTIMEN ULASAN PENGGUNA APLIKASI SAMSAT DIGITAL NASIONAL (SIGNAL) DENGAN. 12(2), 963–969.
- Robbani, M. U., Arviani, H., Febriyanti, S. N., Studi, P., Komunikasi, I., Veteran, U. ", Jawa, ", & Abstract, T. (2023). Analisis Wacana Digital Penggunaan Verbal Abuse dalam Konten Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 323–337. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8088409>.
- Romadoni, F., Umaidah, Y., & Sari, B. N. (2020). Text Mining Untuk Analisis Sentimen Pelanggan Terhadap Layanan Uang Elektronik Menggunakan Algoritma Support Vector Machine. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 9(2), 247–253. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i2.903>
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>
- Safrudin, M., & Hayati, U. (2024). Perbandingan Kinerja Naïve Bayes Dan Support Vector Machine Untuk Klasifikasi Sentimen Ulasan Game Genshin Impact. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(3), 3182–3188.
- Setiawan, H., Utami, E., & Sudarmawan, S. (2021). Analisis Sentimen Twitter Kuliah Online Pasca Covid-19 Menggunakan Algoritma Support Vector Machine dan Naive Bayes. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 5(1), 43–51. <https://doi.org/10.31603/komtika.v5i1.5189>
- Utami, M. A. A. T., Silvianti, P., & Masjkur, M. (2023). Algoritme Support Vector Machine untuk Analisis Sentimen Berbasis Aspek Ulasan Game Online Mobile Legends: Bang-Bang. *Xplore: Journal of Statistics*, 12(1), 63–77. <https://doi.org/10.29244/xplore.v12i1.1064>
- Yejian, Z., & Takada, S. (2023). Review Classification Based on Machine Learning: Classifying Game User Reviews. *IEEE Access*, 11, 142447–142463. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3342294>
- Yu, Y., Dinh, D. T., Nguyen, B. H., Yu, F., & Huynh, V. N. (2023). Mining Insights From Esports Game Reviews With an Aspect-Based Sentiment Analysis Framework. *IEEE Access*, 11(April), 61161–61172. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3285864>