

## DAFTAR PUSTAKA

- Andika, L. A., Azizah, P. A. N., & Respatiwan, R. (2019). Analisis Sentimen Masyarakat terhadap Hasil Quick Count Pemilihan Presiden Indonesia 2019 pada Media Sosial Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *Indonesian Journal of Applied Statistics*, 2(1), 34.  
<https://doi.org/10.13057/ijas.v2i1.29998>
- Diba, S. F., & Nugraha, J. (2020). *Implementation of Naive Bayes Classification Method for Sentiment Analysis on Community Opinion to Indonesian Criminal Code Draft*. 474(Isstec 2019), 186–192.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.201010.027>
- Erfina, A., Basryah, E. S., Saepulrohman, A., & Lestari, D. (2020). Analisis Sentimen Aplikasi Pembelajaran Online Di Play Store Pada Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (Svm). *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(1), 145–152.  
<http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/4094>
- Fatimatuzzahra, N., Puspita, D. A., & Dewi, D. S. K. (2019). Tanggapan Masyarakat di Media Sosial (Twitter) tentang Kebijakan Penghapusan Ujian Nasional. *JIPP: Jurnal Ilmu Politik Dan Ilmu Pemerintahan*, 05(01), 34–42.
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Anshori, M. F., Teknologi, J., & Mulawarman, U. (2020). Evaluasi Skema Panduan Game Berbasis Motion Graphic Animation Pada Esports Bergenre Multiplayer Online Battle Arena. *JURTI Universitas Mulawarman*, 4(1), 36.  
<http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/INF/article/view/4515>

- Khairiyah, N. (2020). Analisis Penggunaan Video Game Online Sebagai Media Dakwah. *An-Nufus*, 1(2), 24–41. <https://doi.org/10.32534/annufus.v1i2.1789>
- Krisdiyanto, T., & Nurharyanto, E. M. O. (2021). Analisis Sentimen Opini Masyarakat Indonesia Terhadap Kebijakan PPKM pada Media Sosial Twitter Menggunakan Naïve Bayes Clasifiers. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(1), 32–37. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/coreit/article/view/12945>
- Maulana, M. A., Setyanto, A., & Kurniawan, M. P. (2018). Analisis Sentimen Media Sosial Universitas Amikom. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2018 UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta, 10 Februari 2018*, 7–12.
- Mustofa, M. (2019). Penerapan Algoritma K-Means Clustering pada Karakter Permainan Multiplayer Online Battle Arena. *Jurnal Informatika*, 6(2), 246–254. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i2.6096>
- Nurmawiyaya, & Harvian, K. A. (2021). Public sentiment towards face-to-face activities during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 529–537. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.170>
- Phandany, J. L., Sambul, A. M., & Lumenta, A. S. M. (2022). Comparative Study of Digital Image Optimal Compression Algorithm Using Python. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 11(1), 23–34.
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.

- Pratiwi, B. P., Handayani, A. S., & Sarjana, S. (2021). Pengukuran Kinerja Sistem Kualitas Udara Dengan Teknologi Wsn Menggunakan Confusion Matrix. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 66–75.  
<https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6552>
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103.  
<https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Putri, N. S., & Muryanti, E. (2020). Video Game Series Dalam pengucapan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3026–3037.
- Que, V. K. S., Iriani, A., & Purnomo, H. D. (2020). Analisis Sentimen Transportasi Online Menggunakan Support Vector Machine Berbasis Particle Swarm Optimization. *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 162–170. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v9i2.102>
- Rhajendra, M. D., & Trianasari, N. (2021). Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Spotify Untuk Peningkatan Layanan Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *E-Proceeding of Management*, 8(5), 4367–4376.
- Salim, S. S., & Mayary, J. (2020). Analisis Sentimen Pengguna Twitter Terhadap Dompot Elektronik Dengan Metode Lexicon Based Dan K – Nearest Neighbor. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 25(1), 1–17.  
<https://doi.org/10.35760/ik.2020.v25i1.2411>
- Samsir, Ambiyar, Verawardina, U., Edi, F., & Watrianthos, R. (2021). Analisis Sentimen Pembelajaran Daring Pada Twitter di Masa Pandemi COVID-19

- Menggunakan Metode Naïve Bayes. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1), 149. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i1.2604>
- 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 Englineering*, 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](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)
- Suharso, P. (2019). Pemanfaatan Drone Emprit dalam Melihat Trend Perkembangan Bacaan Digital melalui Akun Twitter. *Anuva*, 3(4), 333–346. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.4.333-346>
- Suryani, P. S. M., Linawati, L., & Saputra, K. O. (2019). Penggunaan Metode Naïve Bayes Classifier pada Analisis Sentimen Facebook Berbahasa Indonesia. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 18(1), 145. <https://doi.org/10.24843/mite.2019.v18i01.p22>
- Syah, H., & Witanti, A. (2022). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Vaksinasi Covid-19 Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (Svm). *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i1.1411>
- Syukri, M., & Hinaya, H. (2019). Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi, Pendapatan Asli Daerah, Dana Alokasi Umum Dan Dana Alokasi Khusus Terhadap Anggaran Belanja Modal Kabupaten & Kota Provinsi Sulawesi Selatan. *JEMMA | Journal of Economic, Management and Accounting*, 2(2), 30.

<https://doi.org/10.35914/jemma.v2i2.245>

Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33.

<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>

Utami, D. S., & Erfina, A. (2021). Analisis Sentimen Pinjaman Online di Twitter Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (SVM). *SISMATIK (Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Manajemen Informatika)*, 1(1), 299–305.

Villavicencio, C., Macrohon, J. J., Inbaraj, X. A., Jeng, J. H., & Hsieh, J. G. (2021). Twitter sentiment analysis towards covid-19 vaccines in the Philippines using naïve bayes. *Information (Switzerland)*, 12(5).

<https://doi.org/10.3390/info12050204>

Wahyudi, R., & Kusumawardana, G. (2021). Analisis Sentimen pada Aplikasi Grab di Google Play Store Menggunakan Support Vector Machine. *Jurnal Informatika*, 8(2), 200–207. <https://doi.org/10.31294/ji.v8i2.9681>