

DAFTAR PUSTAKA

- Arlot, S., & Lerasle, M. (2018). *Choice of V for V -Fold Cross-Validation in Least-Squares Density Estimation*.
- Arther Sandag, G. (2020). *Prediksi Rating Aplikasi App Store Menggunakan Algoritma Random Forest*. *Cogito Smart Journal*, 6(2).
<https://www.kaggle.com/>
- Fasnuari, H. A. D, Yuana, H., & Chulkamdi, M. T. (2022). Penerapan algoritma K-Nearest Neighbor untuk klasifikasi penyakit diabetes melitus. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 16(2), 133–142.
<https://doi.org/10.35457/antivirus.v16i2.2445>
- Ghawi, R., & Pfeffer, J. (2019). *Efficient Hyperparameter Tuning with Grid Search for Text Categorization Using kNN Approach with BM25 Similarity*. *Open Computer Science*, 9(1), 160–180. <https://doi.org/10.1515/COMP-2019-0011/HTML>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Harun, A., & Ananda, D. P. (2021). Analysis of public opinion sentiment about Covid-19 vaccination in Indonesia using Naïve Bayes and Decision Tree. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 1, 58–63.
- Husen, R. A., Astuti, R., Marlia, L., Rahmaddeni, R., & Efrizoni, L. (2023). Analisis sentimen opini publik pada Twitter terhadap Bank BSI menggunakan algoritma machine learning. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 3(2), 211–218.
<https://doi.org/10.57152/malcom.v3i2.901>
- Kisma, A. J. N., & Widiawati, C. R. A. (2023). Analisis aplikasi di Playstore berdasarkan rating dan type menggunakan Naive Bayes dan Logistik Regresi. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(2), 174–184.
<http://jurnal.mdp.ac.id>

- Maulana, R., Hertaryawan, P., Raihan, M., & Santoso, I. (2023). Komparasi algoritma Naive Bayes dan K-Nearest Neighbor pada analisis sentimen terhadap ulasan pengguna aplikasi Tokopedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 17(2). <https://doi.org/10.47111/JTI>
- Maulidina, M. K., & Sela, E. I. (2020). Analisis sentimen komentar warganet terhadap postingan Instagram menggunakan metode Naïve Bayes Classifier dan TF-IDF (Studi kasus: Instagram Gubernur Jawa Barat Ridwan Kamil).
- Muflih. M., H., Abdillah, A. R., & Hasan, F. N. (2023). Analisis sentimen ulasan pengguna aplikasi Ajaib menggunakan metode Naïve Bayes. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), 1613–1621. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1303>
- Murjana, A., Sida, S., & Hidayah, Y. (2023). Pengaruh bermain game Free Fire terhadap pembentukan karakter anak pada siswa UPTD SD Negeri 31 Barru. *Journal Socius Education*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.0505/jse.v%vi%i.410>
- Musfiroh, D., Khaira, U., Eko, P., Utomo, P., & Suratno, T. (2021). Sentiment analysis of online lectures in Indonesia from Twitter dataset using InSet Lexicon. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 1, 24–33.
- Nuari. V., (2024). Analisis sentimen pada X mengenai game online PUBG Mobile dan Free Fire di Indonesia menggunakan metode Naive Bayes Classifier.
- Normawati, D., & Prayogi, S. A. (2021). Implementasi Naïve Bayes Classifier dan Confusion Matrix pada analisis sentimen berbasis teks pada Twitter. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2).
- Ramadhan, R., Afdal, M., Permana, I., & Jazman, M. (2023). Analisis sentimen pada ulasan aplikasi Maxim di Google Play Store dengan K-Nearest Neighbor. *Jurnal Riset Komputer*, 10(3), 2407–2389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i3.6396>

- Ray, D. P., Hasan, F. N., & Dzikrillah, A. R. (2024). Analisis sentimen terhadap KPU 2024 berdasarkan tweet media sosial Twitter menggunakan algoritma Naïve Bayes. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(4), 2235–2243. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1587>
- Sandag, G. A. (2020). Prediksi rating aplikasi App Store menggunakan algoritma Random Forest [Application rating prediction on App Store using Random Forest algorithm]. *Cogito Smart Journal*, 6(2). <https://www.kaggle.com/>
- Saputra, M. O. (2023). Communication patterns on addicted elementary school-age children in playing Free Fire games. *Lingkar Studi Komunikasi (LISKI)*, 9(2). <http://journals.telkomuniversity.ac.id/liski124JurnalIlmiahLISKI>
- Steven. (2024). Optimasi algoritma klasifikasi K-Nearest Neighbor pada perbandingan analisis sentimen game Free dan PUBG Mobile.
- Tsania, R., Putri, S. A., Ratnawati, D. E., & Brata, D. W. (2023). Perbandingan Naïve Bayes dan K-Nearest Neighbor untuk analisis sentimen aplikasi Gapura UB berdasarkan ulasan pengguna pada Playstore. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Yuniar, E., Utsalinah, D. S., & Wahyuningsih, D. (2022). Implementasi scrapping data untuk sentiment analysis pengguna dompet digital dengan menggunakan algoritma machine learning. *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, 2(1), 35–42. <https://doi.org/10.25008/janitra.v2i1.145>
- Yuyun, Nurul Hidayah, & Sahibu, S. (2021). Algoritma Multinomial Naïve Bayes untuk klasifikasi sentimen pemerintah terhadap penanganan Covid-19 menggunakan data Twitter. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 5(4), 820–826. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i4.3146>