

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yogatama, I Ketut Sidharta; Agi; Lutfi. (2019). “*Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)*”. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.
- [2] Tanjung, Christian Adikusuma; Fajar; Enny. (2019). “*Aplikasi Metode Fuzzy Mamdani untuk Penentuan Hero Counter pada Permainan Mobile Legends*”. Fakultas Teknik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Surabaya
- [3] Putro, Andrianto Cahyono. 2018. “*Sistem Kemenagan Tim pada Game Mobile Legends dengan Metode Naïve Bayes,*” Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Surabaya
- [4] Wahyudi, Robi. 2016. “*Rancangan Sistem Rekomendasi Kategori Perusahaan Praktik Industri menggunakan Agoritma Naïve Bayes*”. Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. Malang
- [5] Rahayu, Sri dkk. (2019). “*Algoritma Naïve Bayes Classifier Untuk Memprediksi Gejala Autism Spectrum Disorders Pada Anak-Anak*”. Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Jakarta
- [6] Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2010). Analisis dan Perancangan Sistem (5th ed.). Jakarta: PT. Indeks.

- [7] Inri Antonius girsang. (2019). "*Sistem Rekomendasi Hero Dota 2 Menggunakan Klasifikasi Naïve Bayes*". Teknik Informatika Udinus. Semarang
- [8] Fauzi, Moch Prima (2017). "*Tips dan Trik Bermain 'Mobile Legends: Bang Bang*". Okezone.com. Diakses tanggal 25 November 2020.
- [9] Khalid, Umair (2017). "*Mobile Legends Jungle Guide – Jungling Tips, Best Junglers, Monster Respawns, Buffs, How to Farm Jungle*". SegmentNext. Diakses tanggal 25 November 2020.
- [10] M. Ningrum and Wijjanrto. (2017). "*Implicit Social Trust Dan Support Vector Regression Untuk Sistem Rekomendasi Berita*". Cogito Journal.,vol 3, 2017.
- [11] Kurniawan, Nanang. (2017). "*Prediksi Kemenangan BOT Dota 2 Menggunakan metode Naive Bayes*". Universitas Dian Nuswantoro Semarang
- [12] E. Prasetyo, Data Mining: Konsep dan Aplikasi menggunakan Matlab, 1 ed. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [13] M. Sokolova dan G. Lapalme, "A systematic analysis of performance measures for classification tasks," Inf. Process. Manag., vol. 45, no. 4, hal. 427–437, 2009.
- [14] Indriani, Aida. (2014). "*Klasifikasi Data Forum dengan menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier*". Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) Yogyakarta
- [15] Sidiq, Renaldy Permana. (2020). "*Sentimen Analisis Komentar Toxic pada Grup Facebook Game Online Menggunakan Klasifikasi Naïve Bayes*". Jurnal Informatika Universitas Pamulang