

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, M., Saputra, J., Yoga Pudya Ardhana, V., Sa, Y., & Qamarul Huda Badaruddin, U. (2024). Algoritma Naive Bayes Yang Efisien Untuk Klasifikasi Buah Pisang Raja Berdasarkan Fitur Warna. Hal. 236 Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB), 1(2), 236-248. <https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i2.438>
- Aldiansyah Pratama, M., Hasan, F. N., & Pratama, M. A. (2024). Comparison of the Naïve Bayes Method and Support Vector Machine in Sentiment Analysis of *Genshin Impact* Game Reviews. In MECOMARE (Vol. 13, Issue 2), 76-88. <https://doi.org/10.35335/computational.v13i2.198>
- Amin Nasution, M., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Siswa SMPN 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis Impact Of Online Games On Social Behavior Of SMPN 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis. 2(2), 71–86. <https://doi.org/10.59027/aiccra.v2i2.194>
- Angelia, C., Hutabarat, F. A. M., Nugroho, N., Arwin, A., & Ivone, I. (2021). Perilaku Konsumtif Gamers *Genshin Impact* terhadap Pembelian *Gacha*. Journal of Business and Economics Research (JBE), 2(3), 61–65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>
- Annur, H. (2018). Klasifikasi Masyarakat Miskin Menggunakan Metode Naïve Bayes. In Agustus (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.303.160-165>.
- Amin, M., & Fathurrahman, M. A. (n.d.). INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi) Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Item pada *Game* Guardian Tales: Pendekatan Klasifikasi dengan Metode Naive Bayes. INFORMASI Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi. Volume 15 No.2, 171-180. <https://doi.org/10.37424/informasi.v15i2.257>.
- Alexander Ricky, R., Agus, D., & Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, F. (2021). The Association Between Microtransaction In Video Games With Video Game Addiction Among Medical Students. In *Damianus Journal of Medicine* (Vol. 20, Issue 2). <https://doi.org/10.25170/djm.v20i2.1329>

- Bachti, A. S., Agustama, A. T., Wiranata, H., **Daniati, E., & Ristyawan, A.** (2024). Prediksi Harga Mobil Toyota Bekas Menggunakan Algoritma Regresi Linear Berganda. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8(1), 173–183. <https://doi.org/10.29407/INOTEK.V8I1.4924>.
- Bhakti, I. N., Sholikhin, A. Z., Lukman, M. A., **Daniati, E., & Ristyawan, A.** (2024). Klasifikasi Kategori Berita Menggunakan Naive Bayes. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8(2), 1155–1164. <https://doi.org/10.29407/INOTEK.V8I2.5051>
- Chalista Yulia Hazizah, & Anik Nur Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Generasi Muda Society 5.0. <https://doi.org/10.17977/um068v1i62022p272-276>
- Cokki, C., Maupa, H., Wanstum, W., & Sulaiman, S. (2025). *Gacha* Addiction and In-App Purchases: A Study on *Genshin Impact* Players in Indonesia. *Matrik : Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 20. <https://doi.org/10.24843/MATRIK:JMBK.2025.v19.i01.p03>
- Chen, C., & Fang, Z. (2023). *Gacha Game* Analysis and Design. *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems*, 7(1), 6:1 - 6:22. <https://doi.org/10.1145/3579438>
- Claudia, J., & Evita, I. (2019). Micro Transaction Dalam Online *Game*: Apakah Memicu Perilaku Belanja Online Yang Bermasalah? *Psyche: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 1(2), 46-54. <https://doi.org/10.36269/psyche.v1i2.99>
- Dharma, O. (n.d.). Pengaruh Event Marketing Dan Promosi Sosial Media Terhadap Keputusan Pembelian Gim “The Sunshines Over Us” Di Indonesia.
- Eko Saputro, M. P., Ananda, N. A., & Rizqi, R. M. (2019). Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Pada *Game Online* Pubg Mobile. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 36–44. <https://doi.org/10.37673/JMB.V2I2.522>.
- Faisal Nugraha, F., Sunandar, I., & Juliane, C. (2022). Penerapan Data Mining Dengan Metode Klasifikasi Menggunakan Algoritma C4.5. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(4). <http://jurnal.mdp.ac.id>. Vol. 9, No. 4, Hal. 2862-2869, <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i4.2399>
- Habibi, H. A. N. S., **Nugroho, A., & Firliana, R.** (2023). Perbandingan Algoritma

- Naïve Bayes Classifier Dan K-Nearest Neighbors Untuk Analisis Sentimen Covid-19 Di Twitter. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 11(01), 54–62. <https://doi.org/10.33884/jif.v11i01.7069>.
- Khotimah, A. C., & Utami, E. (2022). Comparison Naïve Bayes Classifier, K-Nearest Neighbor And Support Vector Machine In The Classification Of Individual On Twitter Account. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 3(3), 673-680 <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.3.254>
- Mustofa, H., & Mahfudh, A. A. (2019). Klasifikasi Berita Hoax Dengan Menggunakan Metode Naive Bayes. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(1), 1, 1-12. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.1.3915>.
- Mandira, I. M. C., & Suputra, I. D. G. W. D. (2023). Analisis Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Virtual Pada *Game Online* Valorant. *JURNAL ILMU EKONOMI & SOSIAL*, 14(1), 74–82. <https://doi.org/10.35724/jies.v14i1.5090>
- Rita, P., Guerreiro, J., Ramos, R., & Caetano, R. G. (2024). The role of Moh. Iqbal, I. J., Afrizal A. B .P., **Aidina R., Erna D.** (2024). Klasifikasi Penggunaan Video *Game* Dengan Menggunakan Metode Algoritma Naive Bayes. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 8 (2), 910-918. <https://doi.org/10.29407/inotek.v8i2.5020>.
- Nurjanah, I., Karaman, J., Widaningrum, I., & Mustikasari, D., Sucipto. (2023). Penggunaan Algoritma Naive Bayes Untuk Menentukan Pemberian Kredit Pada Koperasi Desa. In *Journal of Computer Science and Information Technology* E-ISSN (Vol. 3, Issue 2), 77-87. <https://doi.org/10.47065/explorer.v3i2.766>
- Oon Wira Yuda, Darmawan Tuti, Lim Sheih Yee, & Susanti. (2022). Penerapan Penerapan Data Mining Untuk Klasifikasi Kelulusan Mahasiswa Tepat Waktu Menggunakan Metode Random Forest. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 122–131. <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.885>
- Permata Sari, I., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Dampak *Game Online* Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038-1046. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2798>
- Putro, H. F., Vlandari, R. T., & Saptomo, W. L. Y. (2020), . Penerapan Metode

- Naive Bayes Untuk Klasifikasi Pelanggan. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIKomSiN)*, 8(2), 19-24.
<https://doi.org/10.30646/tikomsin.v8i2.500>
- Prastiwi, H., Pricilia, J., & Raswir, E. (n.d.). Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM) Implementasi Data Mining Untuk Menentuksn Persediaan Stok Barang Di Mini Market Menggunakan Metode K-Means Clustering. 1(2), 141-148. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2022.2.1.34>
- Rita, P., Guerreiro, J., Ramos, R., & Caetano, R. G. (2024). The role of microtransactions in impulse buying and purchase intention in the video *game* market. *Entertainment Computing*, 50.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100693>
- Riyanah, N., Informasi, S., Tinggi, S., Informatika, M., Komputer, D., & Mandiri, N. (2021). Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Klasifikasi Penerima Bantuan Surat Keterangan Tidak Mampu (Implementation of Algorithms Naïve Bayes for Classification Recipients Help Letter Description Not Able). 2(4), 206–213. <https://doi.org/10.35746/jtim.v2i4.117>
- Sucipto**, S., Dwi Prasetya, D., & Widiyaningtyas, T. (2024). Educational Data Mining: Multiple Choice Question Classification in Vocational School. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 23(2), 379–388. <https://doi.org/10.30812/matrik.v23i2.3499>
- Teknika, J., & Ria Supriyatna, A. (n.d.). *Teknika* 17 (1): 163-172 Prediksi Penyakit Diabetes Menggunakan Algoritma Random Forest. *IJCCS*, x, No.x, 1–5.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8051410>
- Tempola, F., Muhammad, M., & Khairan, A. (2018). Perbandingan Klasifikasi Antara Knn Dan Naive Bayes Pada Penentuan Status Gunung Berapi Dengan K-Fold Cross Validation Comparison Of Classification Between Knn And Naive Bayes At The Determination Of The Volcanic Status With K-Fold Cross Validation. 5(5), 577–584. <https://doi.org/10.25126/jtiik20185983>.
- Rita, P., Guerreiro, J., Ramos, R., & Caetano, R. G. (2024). The role of microtransactions in impulse buying and purchase intention in the video *game* market. *Entertainment Computing*, 50.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100693>

Rika Nofitri, Novica Irawati (2019). *Analisis Data Hasil Keuntungan Menggunakan Software Rapidminer. JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*. 5(2), 199-204. <https://doi.org/10.33330/jurteks.v5i2.365>.

Zendle, D., & Cairns, P. (2018). Video *game* loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLoS ONE*, 13(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>