

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, E., & Pratiwi, N. (2025). Analisis Sentimen *Game Show Clash of Champions* Ruangguru dengan Algoritma KNN dan SVM. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 5(1), 39–51.
<https://doi.org/10.52436/1.JPTI.556>
- Ariyo Munandar, & Edi Widodo, C. (2023). Sentimen Analisis Aplikasi Belajar Online Menggunakan Klasifikasi SVM. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 7(1), 77–84.
- Fikri Alkindi, A., Nasution, N., & Lancang Kuning, U. (2024). ANALISIS SENTIMEN ULASAN PENGGUNA PADA *GAME ROBLOX* DENGAN METODE SUPPORT VECTOR MACHINE DAN NAÏVE BAYES. *Journal of Computer Online*, 4(2), 164–177. <https://doi.org/10.33330/j-com.v4i2.3319>
- Gifari, O. I., Adha, M., Rifky Hendrawan, I., Freddy, F., & Durrand, S. (2022). Analisis Sentimen Review Film Menggunakan TF-IDF dan Support Vector Machine. *JIFOTECH (JOURNAL OF INFORMATION TECHNOLOGY)*, 2(1).
- Hamzah, M. (2025). Penerapan Natural Language Processing (NLP) dalam Analisis Sentimen pada Media Sosial. *Journal of Informatics and Computer Research*, 1(1). <https://doi.org/10.1007/s41060-018-0111-1>
- Herawati, L., Khumayah, S., & Lestari, A. D. (2026). The *Roblox* Metaverse As An Interaction Media For School-Aged Children. *CONVERSE: Journal Communication Science*, 2(4). <https://doi.org/10.47134/converse.v2i4.5716>
- Ihsan, M. (2025, August 8). *Sejarah Roblox dan Fakta Menarik di Balik Kesuksesannya* | *Dunia Games*.
<https://duniagames.co.id/discover/article/fakta-menarik-asal-usul-game-Roblox-dan-siapa-penciptanya>
- Karlina. (2026). *Roblox and Education: A Possibility or a Danger for the Digital Age*. 2(2), 167–175.
- Kusuma, A., Sulistiani, D., Amelia, I., Rahma, L. F., & Widinia, W. (2025). Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak-anak SD dari *Game Online*

- Roblox. Karimah Tauhid*, 4(8), 5955–5967.
<https://doi.org/10.30997/KARIMAHTAUHID.V4I8.20161>
- Lidinillah, E. R., Rohana, T., & Juwita, A. R. (2023). Analisis sentimen twitter terhadap steam menggunakan algoritma logistic regression dan support vector machine. *TEKNOSAINS : Jurnal Sains, Teknologi Dan Informatika*, 10(2), 154–164. <https://doi.org/10.37373/TEKNO.V10I2.440>
- Mahadewi, M. P. (2025, August 10). *Jejak Sejarah Muasal Gim Roblox* | *tempo.co*. <https://www.tempo.co/digital/jejak-sejarah-muasal-gim-Roblox-2057198>
- Ma'rufudin, & Yudhistira, A. (2025). Analisis Sentimen Petani Milenial Pada Media Sosial X Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (SVM). *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 5(3), 845–857.
<https://doi.org/10.52436/1.JPTI.717>
- MuizK, R., Fajri Ishar, R., Febrianto, A., Nur Akbar, M., & Author, K. (2024). Sentiment Analysis of User Comments on the Moba *Game* Lokapala on Google Play Store Using Support Vector Machine Algorithm. *AGENTS: Journal of Artificial Intelligence and Data Science*, 4(2), 1–9.
<https://doi.org/10.24252/JAGTI.V4I2.79>
- Mustaqim, E. R. N., Pagalay, U., & Crysdian, C. (2024). PREDIKSI TINGKAT KEPERCAYAAN MASYARAKAT TERHADAP PILPRES 2024 MENGGUNAKAN TF-IDF DAN BOW MENGGUNAKAN METODE SVM. *Jurnal Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 (Online)*, 5(1), 515–530.
<https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/3114>
- Ode Alyandi, L. (2025). PERBANDINGAN KINERJA NAÏVE BAYES DAN SVM DALAM ANALISIS SENTIMEN ULASAN FREE FIRE DI PLAY STORE. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 9, Number 3).
- Pauzi, N., Alam, S., & Komara, M. A. K. (2024). ANALISIS SENTIMEN ISU PEDOFILIA PADA *GAME* BLUE ARCHIVE BERDASARKAN KOMENTAR PEMAINNYA DI FACEBOOK MENGGUNAKAN ALGORITMA NAÏVE BAYES CLASSIFIER. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.
- Prespi Mubaroq, Y., Guru Sekolah Dasar, P., Ilmu Pendidikan, F., & Bhayangkara Jakarta Raya Alamat, U. (2025). DAMPAK *GAME* ONLINE *ROBLOX* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA STUDI KASUS DI SD

NEGERI SETIA DARMA 04. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 273–284. <https://doi.org/10.23969/JP.V10I03.31758>

Rhomaningtias, L., Khairunisa, A., Shella, S., Wara, M., & Hindrayani, K. M. (2025). ANALISIS SENTIMEN ULASAN APLIKASI SMILE INDONESIA MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES DAN SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM): SENTIMENT ANALYSIS OF SMILE INDONESIA APPLICATION REVIEWS USING NAIVE BAYES AND SUPPORT VECTOR MACHINE (SVM) METHODS. *HOAQ (High Education of Organization Archive Quality) : Jurnal Teknologi Informasi*, 16(1), 79–91. <https://doi.org/10.52972/HOAQ.VOL16NO1.P79-91>

Rizky, R., Iqbal, R., & Zaky, M. (2025). Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) Pada *Game Online Roblox*. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 1656–1669.

Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE TERHADAP PENDIDIKAN ANAK*. *Al-Kamal: Jurnal Kajian Islam*, 243–262.

Sucipto. (2024). *BPS Catat Anak Usia 0-18 Tahun Mendominasi Pasar Game Online*. SindoNews. <https://nasional.sindonews.com/read/1392635/15/bps-catat-anak-usia-0-18-tahun-mendominasi-pasar-game-online-1717859173>

Tunca, S. (2026). Navigating parental concerns in children’s engagement with *Roblox* – a multi-method analysis of emotional and thematic patterns across online communities. *BMC Psychology*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-025-03802-w>

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>