

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Prasetya Wibawa, Muhammad Guntur Aji Purnama, Muhammad Fathony Akbar, F. A. D. (2018). Metode-metode Klasifikasi. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 134.
- Asmiati, N., & Fatmawati. (2020). Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Mengklasifikasi Pengaruh Negatif Game Online Bagi Remaja Milenial. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(3), 141–149. <https://doi.org/10.35746/jtim.v2i3.102>
- Dananjaya, S. A., Nur Adiwibawa, D., Wanadiatri, H., & Ainin, D. Q. (2022). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Siswa Kelas 12 Sma 1 Gerung Tahun 2019. *Nusantara Hasana Journal*, 2(4), 187–195.
- Geograf. (2023). *Pengertian Kecanduan: Definisi dan Penjelasan Lengkap Menurut Ahli*. Pengertian Kecanduan.Com. <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-kecanduan/>
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). *Kata Kunci : Game Online , Motivasi Belajar*. 1(2), 139–155.
- Heliyanti Susana. (2022). Penerapan Model Klasifikasi Metode Naive Bayes Terhadap Penggunaan Akses Internet. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi (JURSISTEKNI)*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.52005/jursistekni.v4i1.96>
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1), 50–57.
- Karisma, R., Lestanti, S., & Chulkamdi, M. T. (2021). Aplikasi Klasifikasi Sentimen Pada Ulasan Smartphone Di Situs Jual Beli Online Berbasis Web Menggunakan Naive Bayes Dengan Tf-Idf. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(1), 31–37. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i1.4365>
- Miharja, J., & Suhendri, S. (2021). Penerapan Data Mining Penerimaan Karyawan Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *Proceeding SENDIU*, 579–583.
- Musdar, I. A., & Informatika, P. (2018). *APLIKASI PREDIKSI KERUSAKAN SMARTPHONE MENGGUNAKAN*. 5(2), 8–16.

- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980>
- Pania, T. S., & Hidayati, R. (2024). *Klasifikasi Kecanduan Bermain Game online Pada Remaja Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier Berbasis Website*. 4(5), 2518–2526. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1782>
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati, H. (2020). Tingkat Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan. *Journal of Nursing Care*, 3(2). <https://doi.org/10.24198/jnc.v3i2.22850>
- Putra, H., & Ratnawati, D. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja. *Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta*, 2(1), 1–12.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *JURNAL MUTIARA NERS*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Supriyanti, W., & Puspitasari, N. (2018). Implementasi Teknik Seleksi Fitur Forward Selection Pada Algoritma Klasifikasi Data Mining untuk Prediksi Masa Studi Mahasiswa Politeknik Indonusa Surakarta. *Jurnal INFORMA Politeknik Indonesia Surakarta*, 4(2), 49–54.
- Triana, T., Yusman, M., & Hermanto, B. (2021). Sistem Informasi Manajemen Data Klien Pada Pt. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Pepadun*, 2(1), 40–48. <https://doi.org/10.23960/pepadun.v2i1.33>
- Wulandari, N. P. (2018). Studi Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Stres Belajar Siswa Full Days SMP Muhammadiyah 01 Medan. *Universitas Medan Area*, 12–26.
- Zaki Muhammad, Rifqi Rahmadhani, Hafid Rizqifaluthi, M. A. Y. (2019). Process Mining Akademik Sekolah Menggunakan RapidMiner. *Matics*, 10(2), 39. <https://doi.org/10.18860/mat.v10i2.5745>