

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, R., Gustian, D., Program, S., Sistem, I., Putra, U. N., Indonesia, S., Raya, J., Kaler, C., 21, N., & Sukabumi, K. (2019). Analisis Sentimen dengan Naïve Bayes Terhadap Komentar Aplikasi Tokopedia. *Jurnal Rekayasa Teknologi Nusa Putra*, 6(1), 54–62. <https://rekayasa.nusaputra.ac.id/article/view/86>
- Bryan, H., Intan, R., Juwiantho, H., Informatika, P. S., Industri, F. T., Petra, U. K., & Surabaya, J. S. (2022). Pemanfaatan Text Summarization Dengan Support Vector Machine Dan K-Nearest Neighbor Pada Analisis Sentimen Untuk Mempermudah Pengguna Membaca Review Game Steam. *Jurnal Infra*, 10(1), 31–36.
- Devita, R. N., Herwanto, H. W., & Wibawa, A. P. (2018). Perbandingan Kinerja Metode Naive Bayes dan K-Nearest Neighbor untuk Klasifikasi Artikel Berbahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(4), 427–434. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854773>
- Gunawan, B., Pratiwi, H. S., & Pratama, E. E. (2018). Sistem Analisis Sentimen pada Ulasan Produk Menggunakan Metode Naive Bayes. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 4(2), 113. <https://doi.org/10.26418/jp.v4i2.27526>
- Haditira, R., Informatika, F., Telkom, U., Review, S., Murdiansyah, D. T., Informatika, F., Telkom, U., Astuti, W., Informatika, F., & Telkom, U. (2022). Analisis Sentimen Pada Steam Review Menggunakan Metode Multinomial Naïve Bayes dengan Seleksi Fitur Gini Index Text. *e-Proceeding of Engineering*, 9(3), 1793–1799.
- Hudha, M., Supriyati, E., & Listyorini, T. (2022). Analisis Sentimen Pengguna Youtube Terhadap Tayangan #Matanajwamentiterawan Dengan Metode Naïve Bayes Classifier. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.33387/jiko.v5i1.3376>
- Jatnika, D., Bijaksana, M. A., & Suryani, A. A. (2019). Word2vec model analysis for semantic similarities in English words. *Procedia Computer Science*, 157, 160–167. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.153>
- Kang, H., & Yang, J. (2020). Performance Comparison of Word2vec and fastText

- Embedding Models. *Journal of Digital Contents Society*, 21(7), 1335–1343.
<https://doi.org/10.9728/dcs.2020.21.7.1335>
- Khomsah, S., Ramadhani, R. D., & Wijayanto, S. (2022). The Accuracy Comparison Between Word2Vec and FastText On. *Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*, 5(158), 352–358.
- Kurniawan, F. W. (2020). Analisis Sentimen Twitter Bahasa Indonesia dengan Word2Vec. *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(2), 4704–4713.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/159923/slug/analisis-sentimen-twitter-bahasa-indonesia-dengan-word2vec.html%0A/home/catalog/id/159923/slug/analisis-sentimen-twitter-bahasa-indonesia-dengan-word2vec.html>
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *e-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- Rachman, F. F., & Pramana, S. (2020). Analisis Sentimen Pro dan Kontra Masyarakat Indonesia tentang Vaksin COVID-19 pada Media Sosial Twitter. *Health Information Management Journal*, 8(2), 100–109.
<https://inohim.esaunggul.ac.id/index.php/INO/article/view/223/175>
- Ramhman, P. A. A. (2021). *Analisis Sentimen Ulasan Game Harry Potter: Hogwarts Mystery pada Situs Google Play Menggunakan Naive Bayes Classifier* (Vol. 14, Nomor 1). Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
- Satria, A. R., & Adinugroho, S. (2020). *Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Mobile menggunakan Algoritma Gabungan Naive Bayes dan C4.5 berbasis Normalisasi Kata Levenshtein Distance*. 4(11), 4154–4163. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Simorangkir, H., & Lhaksmana, K. M. (2018). Analisis Sentimen pada Twitter untuk Games Online Mobile Legends dan Arena of Valor dengan Metode Naive Bayes Classifier. *e-proceeding of Englineering*, 5(3), 8131–8140.
https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/144621/jurnal_eproc/analisis-sentimen-pada-twitter-untuk-games-online-mobile-legends-dan-

arena-of-value-dengan-metode-na-ve-bayes-classifier.pdf

Sinaga, D., & Jatmoko, C. (2020). Analisis Sentimen Untuk Mengetahui Kesan Player Game Mobile Legends Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Semnas LPPM UMP, V*, 540–547.

Suryati, E., Ari Aldino, A., Penulis Korespondensi, N., & Suryati Submitted, E. (2023). Analisis Sentimen Transportasi Online Menggunakan Ekstraksi Fitur Model Word2vec Text Embedding Dan Algoritma Support Vector Machine (SVM). 4(1), 96–106. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2445>

Widaningsih, S. (2019). Perbandingan Metode Data Mining Untuk Prediksi Nilai Dan Waktu Kelulusan Mahasiswa Prodi Teknik Informatika Dengan Algoritma C4,5, Naïve Bayes, Knn Dan Svm. *Jurnal Tekno Insentif, 13*(1), 16–25. <https://doi.org/10.36787/jti.v13i1.78>

