

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. B. Dirgantara, T. Lesmana Marselino, dan Y. Ery Kurniawati, “Kajian Literatur Kurikulum E-sport dan Perkembangan Industri Game,” *KALBISCIENTIA J. Sains dan Teknol.*, vol. 10, no. 1, hal. 7–13, 2023, doi: 10.53008/kalbiscientia.v10i1.1799.
- [2] A. S. Chan, F. Fachrizal, dan A. R. Lubis, “Outcome Prediction Using Naïve Bayes Algorithm in the Selection of Role Hero Mobile Legend,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1566, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1566/1/012041.
- [3] M. I. Nawawi *dkk.*, “Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar,” *AL MA'ARIEF J. Pendidik. Sos. dan Budaya*, vol. 3, no. 1, hal. 46–54, 2021, doi: 10.35905/almaarief.v3i1.2039.
- [4] A. C. Putro, “Sistem Prediksi Kemenangan Tim Pada Game Mobile Legends dengan Metode Naive Bayes,” hal. 11, 2018.
- [5] Doni Jaelani, “Kalah Beruntun di Mobile Legends? Ini yang Perlu Kamu Lakukan!,” *duniaku.idntimes.com*. Diakses: 5 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://duniaku.idntimes.com/game/mobile/doni-jaelani/kalah-beruntun-di-mobile-legends>
- [6] R. Supardi, “Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, hal. 10, 2021.
- [7] Anna, R. Annisa, dan R. Parwandar, “Perancangan Game Petualangan Sebagai Sarana Pembelajaran Edukasi Berbasis Android,” *SINTECH (Science Inf. Technol. J.)*, vol. 3, no. 1, hal. 52–57, 2020, doi: 10.31598/sintechjournal.v3i1.532.
- [8] Y. Firdaus, Y. Pebrianti, dan T. Andriyani, “Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online,” *J. Ris. Terap. Akunt.*, vol. 2, no. 2, hal. 169–181, 2018.
- [9] N. Agustiningsih, F. Fahrany, dan Q. Fanani, “Fenomena Bermain Game dan Kejadian Internet Gaming Disorder (IGD) pada Remaja,” *J. Keperawatan Jiwa*, vol. 10, no. 2, hal. 257, 2022, doi: 10.26714/jkj.10.2.2022.257-262.
- [10] P. M. Guarango, “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar,” *Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 8.5.2017, hal. 2003–2005, 2022.
- [11] F. Kurniawan, “E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian,” *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, vol. 15, no. 2, hal. 61–66, 2020, doi: 10.21831/jorpres.v15i2.29509.
- [12] M. Kafil, “Penerapan Metode K-Nearest Neighbors,” *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 2, hal. 59–66, 2019.
- [13] N. Syamsiyah dan I. Tofany, “Rancang Bangun Sistem Informasi Prediksi Pinjaman Pada Koperasi Panca Bhakti Bekasi Menggunakan Algoritma

- C4.5,” *J. Sains Teknol.*, vol. 9, no. 1, hal. 28–43, 2019.
- [14] A. R. Suleman dan I. Palupi, “Penerapan Artificial Neural Network (ANN) untuk Prediksi Prestasi Akhir Mahasiswa Melalui Nilai Mata Kuliah Dasar Tingkat 1,” *eProceedings ...*, vol. 10, no. 2, hal. 1849–1859, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20032%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/20032/19397>
- [15] R. Fitria, D. Yulisda, dan M. Ula, “Data Mining Classification Algorithms for Diabetes Dataset Using Weka Tool,” *Sisfo J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, hal. 117–124, 2021, doi: 10.29103/sisfo.v5i2.6236.
- [16] A. F. Lestari dan M. Hafiz, “Penerapan Algoritma Apriori Pada Data Penjualan Barbar Warehouse,” *INOVTEK Polbeng - Seri Inform.*, vol. 5, no. 1, hal. 96, 2020, doi: 10.35314/isi.v5i1.1317.
- [17] B. Poerwanto dan B. Ali, “Implementasi Algoritma Fuzzy C-Means dalam Mengelompokkan Kecamatan di Tana Luwu Berdasarkan Produktifitas Hasil Perkebunan,” *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 19, no. 1, hal. 163–172, 2019, doi: 10.30812/matrik.v19i1.499.
- [18] R. Amalia, “Penerapan Data Mining Untuk Memprediksi Hasil Kelulusan Siswa menggunakan Metode Naïve Bayes,” *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 6, no. 1, hal. 33–42, 2020.
- [19] K. Fatmawati dan A. P. Windarto, “Data Mining: Penerapan Rapidminer Dengan K-Means Cluster Pada Daerah Terjangkit Demam Berdarah Dengue (Dbd) Berdasarkan Provinsi,” *Comput. Eng. Sci. Syst. J.*, vol. 3, no. 2, hal. 173, 2018, doi: 10.24114/cess.v3i2.9661.
- [20] M. Ula, A. F. Ulva, dan M. Mauliza, “Implementasi Machine Learning Dengan Model Case Based Reasoning Dalam Mendagnosa Gizi Buruk Pada Anak,” *J. Inform. Kaputama*, vol. 5, no. 2, hal. 333–339, 2021, doi: 10.59697/jik.v5i2.267.
- [21] A. Roihan, P. A. Sunarya, dan A. S. Rafika, “Pemanfaatan Machine Learning dalam Berbagai Bidang: Review paper,” *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.)*, vol. 5, no. 1, hal. 75–82, 2020, doi: 10.31294/ijcit.v5i1.7951.
- [22] E. Retnoningsih dan R. Pramudita, “Mengenal Machine Learning Dengan Teknik Supervised Dan Unsupervised Learning Menggunakan Python,” *Bina Insani Ict Journal*, vol. 7, no. 2, hal. 156, 2020. doi: 10.51211/biict.v7i2.1422.
- [23] A. Kamilaris dan F. X. Prenafeta-Boldú, “Deep learning in agriculture: A survey,” *Comput. Electron. Agric.*, vol. 147, no. April, hal. 70–90, 2018, doi: 10.1016/j.compag.2018.02.016.
- [24] N. Fadlia dan R. Kosasih, “Klasifikasi Jenis Kendaraan Menggunakan Metode Convolutional Neural Network (Cnn),” *J. Ilm. Teknol. dan Rekayasa*, vol. 24, no. 3, hal. 207–215, 2019, doi:

10.35760/tr.2019.v24i3.2397.

- [25] N. A. Purwitasari dan M. Soleh, “Implementasi Algoritma Artificial Neural Network Dalam Pembuatan Chatbot Menggunakan Pendekatan Natural Language Parocessing,” *J. IPTEK*, vol. 6, no. 1, hal. 14–21, 2022, doi: 10.31543/jii.v6i1.192.
- [26] R. V. Mahyunis, “PENERAPAN ARTIFICIAL NEURAL NETWORK (ANN) MENGGUNAKAN ALGORITMA BACKPROPAGATION DENGAN MEMBANDINGKAN EMPAT FUNGSI AKTIVASI DALAM MEMREDIKSI HARGA EMAS,” no. 8.5.2017, 2022, doi: <https://digilib.unila.ac.id/66484/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>.
- [27] E. Darnila, M. Ula, K. Tarigan, T. Limbong, dan M. Sinambela, “Waveform analysis of broadband seismic station using machine learning Python based on Morlet wavelet,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 420, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1757-899X/420/1/012048.
- [28] R. R. Asyrofi dan R. Asyrofi, “Implementasi Aplikasi Jupyter Notebook Sebagai Analisis Kreteria Plagiasi Dengan Teknik Simantik,” *JIFI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 8, no. 2, hal. 627–637, 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i2.3699.
- [29] E. H. S. Atmaja, “Prediksi Kemenangan eSport DOTA 2 Berdasarkan Data Pertandingan,” *Avitec*, vol. 2, no. 1, hal. 31–38, 2020, doi: 10.28989/avitec.v2i1.612.
- [30] A. Dharmawan, J. Gondohanindijo, Y. Prihati, dan T. Hafidzin, “Optimization of Players and Game Win Prediction Using Naïve Bayes Algorithm,” *J. Elektro Luceat*, vol. 8, no. 1, 2022.
- [31] G. Arther Sandag, “Model Prediksi Kemenangan Tim dalam Game League of Legend Menggunakan Algoritma Decision Tree,” *J. Komput. Terap.*, vol. 7, no. Vol. 7 No. 1 (2021), hal. 42–52, 2021, doi: 10.35143/jkt.v7i1.4516.
- [32] J. L. Putra dan S. Seimahuira, “Memprediksi Pola Ban Hero Pada Game Mobile Legends Menggunakan Algoritma Apriori,” *Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, hal. 155–160, 2021, doi: 10.31294/coscience.v1i2.512.
- [33] N. K. E. Sapitri, I. P. E. N. Kencana, dan L. P. I. Harini, “Penerapan Artificial Neural Network (ANN) untuk Memprediksi Perubahan Derajat Miopia pada Manusia,” *J. Mat.*, vol. 10, no. 1, hal. 53, 2020, doi: 10.24843/jmat.2020.v10.i01.p123.
- [34] R. Nurhidayat dan K. E. Dewi, “Penerapan Algoritma K-Nearest Neighbor Dan Fitur Ekstraksi N-Gram Dalam Analisis Sentimen Berbasis Aspek,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 12, no. 1, hal. 91–100, 2023, doi: 10.34010/komputa.v12i1.9458.
- [35] NIKADEK EMIK SAPITRI, *OVERFITTING PADA ARTIFICIAL NEURAL NETWORK (ANN)*, no. July. 2020.