

## DAFTAR PUSTAKA

- Aceng Abdul Wahid, (2020) Analisis Metode *Waterfall* Untuk Pengembangan Sistem Informasi.
- Adminlp2m, (2022) Metode Waterfall – Definisi dan Tahap-tahap Pelaksanaannya. lp2m.uma.ac.id. URL [lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-pelaksanaannya/](https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-pelaksanaannya/)
- Akbar Nur S, (2018) Input dan Output Pada Bahasa Pemrograman *Python*
- Angga, S.P. (2021) Lahirnya *Discord* Bermula dari Ketidaksengajaan. exp.itemku.com. URL [exp.itemku.com/asal-usul-Discord/](https://exp.itemku.com/asal-usul-Discord/)
- Arif Hidayatullah, (2019) Praktik Jual Beli Akun *Game Rise of Kingdoms* Di Grup Aplikasi *Discord* Dalam Perspektif Fiqih Muamalah.
- C Berner, (2019) *DOTA 2 with Large Scale Deep Reinforcement Learning*.
- Dino, (2021) Prediksi Endapan *Asphaltene* Menggunakan *Machine Learning* Dengan Metode *Bayesian Network*.
- Dwitiayasa, (2018) Klasifikasi Jenis Gangguan Pada *Base Transceiver Station* (BTS) Menggunakan Algoritma *K-Nearest Neighbor*, *Naïve Bayes*, Dan *Genetic Algorithm*.
- Fani Kosasih, (2023) Estimasi *Biomassa* Tanaman Nanas Berdasarkan Lebar Daun Menggunakan Algoritma *Machine Learning*.
- Farhan, (2021) Penerapan *Text Mining* Untuk Klasifikasi Jenis Pasal UU ITE Menggunakan Algoritma *Naive Bayes*.
- Indoesports, (2020) Sejarah Game dan Esports *DOTA 2* yang Legendaris. Indoesports.com. URL [indoesports.com/news/DOTA-2/sejarah-dan-yang-legendaris/](https://indoesports.com/news/DOTA-2/sejarah-dan-yang-legendaris/)
- Metaco, (2020) Kamus Metaco: Arti *Smurfing* di *Game* Kompetitif. metaco.gg. URL [metago.gg/lainnya/kamus-metaco-arti-Smurfing/](https://metago.gg/lainnya/kamus-metaco-arti-Smurfing/)

- M. Reza Faisal, (2019) Belajar *Data Science*: Klasifikasi dengan Bahasa Pemrograman R.
- Ninditya, S.N.A (2021) Penerapan *Latent Semantic Analysis* Terhadap Klasifikasi Pertanyaan Menggunakan Metode *K-Nearest Neighbor* Untuk Chatbot Layanan Informasi Jurusan Informatika Upn “Veteran” Yogyakarta.
- Nisa Hanum Harani, (2020) Deteksi Objek Dan Pengenalan Karakter Plat Nomor Kendaraan Indonesia Berbasis *Python*.
- Nova, H.K. (2020) Pengenalan Wajah Untuk Sistem Pengaman Rumah Menggunakan Metode *Eigenface*.
- Randles, Paschetto, Golshan, & Borgman, (2019) *Using the Jupyter Notebook as a tool for Open Science: An Empirical Study*
- Sepositif, (2019) Pengertian Klasifikasi adalah: Arti, Jenis, Tujuan, dan Contoh Klasifikasi. sepositif.com. URL [sepositif.com/pengertian-klasifikasi-adalah-arti-jenis-tujuan-dan-contoh-klasifikasi/](https://sepositif.com/pengertian-klasifikasi-adalah-arti-jenis-tujuan-dan-contoh-klasifikasi/)
- Vina Zahrotun Kamila, (2019) *KNN vs Naive Bayes* Untuk Deteksi Dini Putus Kuliah Pada Profil Akademik Mahasiswa.