

DAFTAR PUSTAKA

- Anagora, R. A. R., Rudini, R., Taufiq, R. T. R., Jubaedi, A. D. J. A. D., Wirawan, R. W. R., & Putra, A. S. 2022. The Classification of Phishing Websites using *Naive Bayes Classifier Algorithm*. *International Journal Of Science, Technology & Management*, 3(2), 553-562.
- Ariansyah, A., dan Kusmira, M. 2021. “*Analisis Sentimen Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Di Masa Pandemi Menggunakan Naive Bayes Dan Svm. Fakto*
- Arviana, G. N. 2021. *Sentiment Analysis, Teknik untuk Pahami Maksud di Balik Opini Pelanggan*. 1 Februarui.
- DM, M. Y., Addermi, A., & Lim, J. 2022. Kejahatan Phising dalam Dunia Cyber Crime dan Sistem Hukum di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 8018-8023.
- Gulo, A. S., Lasmadi, S., & Nawawi, K. 2021. Cyber Crime dalam Bentuk Phising Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *PAMPAS: Journal of Criminal Law*, 1(2), 68–81.
- Herlinawati, N., Yuliani, Y., Faizah, S., Gata, W., & Samudi, S. 2020. Analisis Sentimen Zoom Cloud Meetings di Play Store Menggunakan *Naive Bayes* dan Support Vector Machine. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 293.
- Irwansyah Saputra, D. A. K. 2022. *Machine Learning untuk Pemula*. Informatika Bandung.
- Mirna, M., Judhariksawan, & Maskum. 2023. Analisis Pengaturan Keamanan Data Pribadi Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Living Law*, 15(1), 16–30.
- Prabowo, W. A., & Wiguna, C. 2021. Sistem Informasi UMKM Bengkel Berbasis Web Menggunakan Metode SCRUM. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1), 149.
- Priambodo, D. F., Buana, I. K. S., & Nurwa, Jurnal Widya Laksmi (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) | 54 A. R. S. 2022. Sosialisasi Kesadaran Keamanan Di Komunitas Langsungenak. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 10–14.
- Ramadhani, M. R., & Pratama, A. R. I. 2020. Analisis kesadaran cyber security pada pengguna media sosial di Indonesia. *Automata*, 1(2).

- Retnosari, R. 2021. Pada Perbankan Dengan Metode *Naive Bayes*. 71 8(1).
- Roihan, A., Sunarya, P. A., & Rafika, A. S. 2020. Pemanfaatan Machine Learning dalam Berbagai Bidang : Review paper. 5(April), 75–82.
- Sinaga, D., & Jatmoko, C. 2020. *Analisis Sentimen Untuk Mengetahui Kesan Player Game Mobile Legends Menggunakan Naïve Bayes Classifier*.
- Widayat, W. 2021. Analisis Sentimen Movie Review menggunakan Word2Vec dan metode LSTM Deep Learning. Jurnal Media Informatika Budidarma, 5(3), 1018.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. 2019. Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game *Mobile Legends*). *Koneksi*, 3(1), 261-267.