

DAFTAR PUSTAKA

- Cynthia, E. P., & Ismanto, E. (2018). Metode *Decision Tree* Algoritme C.45 Dalam Mengklasifikasi Data Penjualan Bisnis Gerai Makanan Cepat Saji. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*, 3, 1.
- Dwi Utari, H. (2019). Akuisisi dan Kategorisasi Informasi Penjualan Sepatu Online.
- Endra, R. Y., Aprilinda, Y., Dharmawan, Y. Y., & Ramadhan, W. (2021). Analisis Perbandingan Bahasa Pemrograman PHP Laravel dengan PHP Native pada Pengembangan Website. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 11(1), 48.
- Handayani, P., Nurlelah, E., Raharjo, M., Madya Ramdani, P., Nusa Mandiri Jakarta Jln Damai No, S., Jati, W., Satwa, M., Minggu, P., & Selatan, J. (2019). Prediksi Penyakit Liver Dengan Menggunakan Metode *Decision Tree* dan *Neural Network* (Vol. 4, Issue 1).
- Hasbie, R., Hadiyanto, F., & Hermawan, G. (n.d.). *Logistic Regression* dengan *Multi-Swarm Optimization* untuk Memprediksi Kemenangan dalam Permainan Dota 2.
- Mashlahah, S. (2013). Prediksi Kelulusan Mahasiswa menggunakan Metode *Decision Tree* dengan Penerapan Algoritme C4.5.
- Muzakir, A., & Wulandari, R. A. (2016). Model *Data Mining* sebagai Prediksi Penyakit Hipertensi Kehamilan dengan Teknik *Decision Tree*. *Scientific Journal of Informatics*, 3(1).
- Olivia, C., & Sibaroni, Y. (n.d.). Analisis Prediksi *Churn* Menggunakan Metode *Logistic Regression* dan Algoritme *Decision Tree*.
- Putro, A. C. (2018). Sistem Prediksi Kemenangan Tim pada Game Mobile Legends dengan Metode *Naive Bayes*.
- Pardede, M., Buulolo, E., & Ndruru, E. (2019). Implementasi Algoritme C5.0 pada Kelulusan Peserta Ujian Kemahiran Berbahasa Indonesia (UKBI) pada Balai Bahasa Sumatera Utara. KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer).
- Pressman, R. S. (2010). *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach*. In *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach* (Vol. 9781118592). <https://doi.org/10.1002/9781118830208>
- Sandag, G. A. (2021). Model Prediksi Kemenangan Tim dalam Game *League of Legend* menggunakan Algoritme *Decision Tree*. In *Jurnal Komputer Terapan* (Vol. 7, Issue 1).
- Septian, J. (n.d.). Prediksi Kemenangan berdasarkan Kombinasi Hero [ada Game Dota 2 menggunakan Algoritme *Neural Network Backpropagation*.
- Susilo, A. T., Setiawan, H., Saputro, R. A., Purwadi, T., & Saifudin, A. (2021). Penggunaan Metode *Naive Bayes* untuk Memprediksi Tingkat Kemenangan pada Game *Mobile Legends*. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 4(1), 46.
- Utomo, D. P., Sirait, P., & Yunis, R. (n.d.). Reduksi Atribut Pada Dataset Penyakit Jantung dan Klasifikasi Menggunakan Algoritme C5.0.
- Wahyuningsih, S., & Retno Utari, D. (2018). Perbandingan Metode *K-Nearest Neighbor*, *Naive Bayes* dan *Decision Tree* untuk Prediksi Kelayakan Pemberian Kredit.

Wijaya, A. C., Hasibuan, N. A., & Ramadhani, P. (n.d.). Implementasi Algoritme C5.0 dalam Klasifikasi Pendapatan Masyarakat (Studi Kasus: Kelurahan Mesjid Kecamatan Medan Kota).