

Daftar Pustaka

- [1] Dewanti, A.C., 2015. *Jejaring Sosial Kaum Waria dalam Cybersociety (Studi Kasus Pada Waria Yogyakarta Dalam Menggunakan Facebook Sebagai Media Pencari Partner Seksual)*.
- [2] Ngafifi, M., 2014. *Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi, 2(1)*.
- [3] Manu, N.P.C., Joni, I.D.A.S. and Purnawan, N.L.R. *Self Disclosure Pengguna Aplikasi Kencan Online (Studi pada Tinder)*.
- [4] Wahyuni, E., 2015. Hubungan self-efficacy dan keterampilan komunikasi dengan kecemasan berbicara di depan umum. *Jurnal Komunikasi Islam, 5(1)*, pp.51-82.
- [5] Setiadi, A., 2016. *Pemanfaatan Media Sosial untuk Efektifitas Komunikasi. Cakrawala-Jurnal Humaniora, 16(2)*.
- [6] Susanto, E.H., 2017. *Media sosial sebagai pendukung jaringan komunikasi politik. Jurnal Aspikom, 3(3)*, pp.379-398.
- [7] Rustiana, R., 2018. *Persepsi Digital Dependent terhadap Pemanfaatan Media Sosial dan Dampak Sosial Ekonominya. Jurnal Ilmu Komunikasi, 15(1)*, pp.17-32.
- [8] Juansyah, A., 2015. *Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), 1(1)*, pp.1-8.
- [9] Rauschnabel, P.A. and Ro, Y.K., 2016. *Augmented reality smart glasses: An investigation of technology acceptance drivers. International Journal of Technology Marketing, 11(2)*, pp.123-148.
- [10] Rifa'i, M., Listyorini, T. and Latubessy, A., 2014. *Penerapan Teknologi Augmented Reality pada aplikasi katalog rumah berbasis android. Prosiding SNATIF, pp.267-274*.
- [11] Syberfeldt, A., Danielsson, O. and Gustavsson, P., 2017. *Augmented reality smart glasses in the smart factory: Product evaluation guidelines and review of available products. Ieee Access, 5*, pp.9118-9130.
- [12] JAMBI, M.S.D.B., 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Face Tracking untuk mendeteksi Wajah Peserta Wisuda*.
- [13] Susanti, E., Triyono, J. and Pi, R., 2016. *Pengembangan sistem pemantau dan pengendali kendaraan menggunakan raspberry pi dan firebase. Jurnal Informatika, 1*, pp.144-153.
- [14] Nugroho, F. and Hasfi, N., 2019. *STRATEGI PENGELOLAAN KESAN DALAM KOMUNIKASI HYPERPERSONAL PENGGUNA TINDER. Interaksi Online, 7(4)*, pp.54-68.
- [15] Basuki, M.I.F.B., Hartanto, R. and Hantono, B.S., 2014. *Prototype Augmented Reality Berbasis Face Recognition Pada Smartphone Android Untuk Pengenalan Wajah Mahasiswa Jteti Ugm. Jurnal Penelitian Teknik Elektro dan Teknologi Informasi, 1(3)*.

- [16] Dzikri, A., Kurniawan, D.E. and Adriyanto, H.E., 2017. *DETEKSI WAJAH UNTUK OBJEK 3D MENGGUNAKAN ANDROID*. SENTIA 2017, 9.
- [17] D. Kho, 2019. *Pengertian Skala Likert (Likert Scale) dan Menggunakannya, Teknik Elektronika*.
- [18] MZ, M.K., 2016. *Pengujian Perangkat Lunak Metode Black-Box Berbasis Equivalence Partitions Pada Aplikasi Sistem Informasi Sekolah*. MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika, 6(1).
- [19] I Gede Pande Yogiarto Sutanaya, I Ketut Resika Arthana, dan I Made Agus Wirawan, "Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini", Janapati vol. 6, Nomor 1, Maret 2017.
- [20] Lazaro, A., 2017. *Deteksi Jenis Kendaraan di Jalan Menggunakan OpenCV* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- [21] Nugroho, A. and Pramono, B.A., 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. Jurnal Transformatika, 14(2), pp.86-91.
- [22] Schweizer, H., 2014. *Smart glasses: technology and applications*. Student report.