

**AUGMENTED REALITY PENGENALAN DAN PENANGGULANGAN  
HAMA TANAMAN PALAWIJA METODE IMAGE TRACKING  
(AUGMENTED REALITY INTRODUCTION AND MANAGEMENT OF PALAWIJA PLANT  
PEST IMAGE TRACKING METHOD)**

**Hafid Fauzi**

Fakultas Teknologi Informasi Dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
[hafidfauzi03@gmail.com](mailto:hafidfauzi03@gmail.com)

**ABSTRACT**

*In the digital era, the use of applications makes it easier for people to get to know the types of plant pests, current pest recognition through poster media and books. So that it is less interesting for the public to learn about, know and recognize the types of crops and control, for that, more interactive media is needed. Augmented Reality (AR) is an environment that allows users to see the object of a plant pest like the original so that with this media the community is expected to be more interested in studying the kinds of crops and crops to overcome them. In developing this application, the author uses data collection methods consisting of interview methods, observation methods and library methods, while for system development methods used by the author is a prototype that has several stages, namely listening and recording the community, building or improving and the public seeing or test, with the help of software such as smartphones as a medium to project virtual objects. It is expected that this application can facilitate the community and attract interest to learn about the types of crops and crops that are able to respond to good and correct plant pests.*

*Keywords: Augmented Reality, Plant Pests, Android.*

**ABSTRAK**

Pada era digital saat ini pemakaian aplikasi memudahkan masyarakat untuk mengenal macam – macam hama tanaman, pengenalan hama saat ini melalui dengan media poster dan buku – buku. sehingga kurang menarik minat masyarakat untuk mempelajari, mengetahui dan mengenal macam-macam hama tanaman palawija serta penanggulangannya, untuk itu diperlukan media yang lebih interaktif. *Augmented Reality* (AR) adalah suatu lingkungan yang memungkinkan pengguna melihat objek hama tanaman seperti aslinya sehingga dengan media ini masyarakat diharapkan semakin tertarik untuk mempelajari macam-macam hama tanaman palawija serta penanggulangannya. Dalam mengembangkan aplikasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang terdiri dari metode wawancara, metode observasi dan metode kepustakaan, sedangkan untuk metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah *prototype* yang memiliki beberapa tahap, yaitu mendengarkan dan mencatat masyarakat, membangun atau memperbaiki dan masyarakat melihat atau menguji, dengan bantuan perangkat lunak seperti *smartphone* sebagai media untuk memproyeksikan objek virtual. Diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan masyarakat dan menarik minat untuk mempelajari mengenai macam-macam hama tanaman palawija serta mampu menanggulangi hama tanaman baik dan benar.

Kata Kunci: Aplikasi, Hama Tanaman Palawija, *Augmented Reality*.