

ABSTRAK

Faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil jagung di Indonesia adalah penggunaan varietas lokal, kurangnya kesuburan tanah yang dibarengi pula oleh kurang memadainya pemupukan serta serangan hama dan penyakit. Di daerah tropis dan sub tropis yang sedang berkembang, hama dan penyakit bahkan merupakan penghambat utama dalam hal stabilitas produksi.

Hama adalah semua hewan yang merusak tanaman atau hasilnya yang mana aktivitas hidupnya ini dapat menimbulkan kerugian secara ekonomis. Untuk meningkatkan produksi jagung di Indonesia maka petani harus mengetahui ancaman – ancaman yang dapat mengurangi produktifitas tanaman jagung.

Saat ini sumber pembelajaran bagi petani dalam mengenali hewan hama adalah dengan cara penyuluhan, sehingga dalam pembelajaran masih sangat terbatas pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* dapat membantu para petani pemula dalam mengenali hewan hama dengan cara yang lebih modern dan interaktif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dan menggunakan pengujian ISO 25010. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pengenalan hewan hama pada tanaman jagung dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai salah satu metode dalam pembelajaran hewan hama pada tanaman jagung bagi petani.

Kata Kunci : Hama Jagung, *Augmented Reality*, MDLC. ISO 2501

