

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* (Vol. 6). <http://www.cs.unc.edu/~azumaW>:
- Baco, D., Johanis, D., Balai, T., Tanaman, P., & Maros, P. (2016). *Hama Utama Jagung dan Pengendaliannya*.
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. In *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana* (Vol. 9, Issue 1).
- Binanto, I. (2015). TINJAUAN METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA YANG SESUAI UNTUK MAHASISWA TUGAS AKHIR. In *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*.
- Dadang. (2006). *Konsep dan Dinamika Populasi*.
- Firmantoro, K., & Rikardo Nainggolan, E. (2016). ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, XIII(2), 14.
- Harun, M. (2018). *EVALUASI KUALITAS PERANGKAT LUNAK DENGAN ISO/IEC 25010:2011 (STUDY KASUS: APLIKASI FIRST AID PADA PLATFORM ANDROID*. 3, 1–26.
- Kamelia, L. (2015). *PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR*. IX(1).

Logistik Tim. (2016). *PROFIL KOMODITAS JAGUNG*.

Meilin Mongilala, M., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4).

Nonci, N., Penelitian, B., & Serealia, T. (2013). HAMA-HAMA TANAMAN JAGUNG DI BEBERAPA SENTRA PRODUKSI JAGUNG. In *Seminar Nasional Serealia*.

Purwanto. (2008). *Kebijakan dalam Peningkatan Produksi Jagung*.

Purwati, N. (2021). Identifikasi jenis serangga hama pada tanaman jagung (*Zea mays*) di Kota Tarakan Identification of pest insects in maize (*Zea mays*) in Tarakan City INFORMASI ARTIKEL. *Jurnal Proteksi Tanaman Tropis*, 2(1), 19–22. <https://doi.org/10.19184/jptt.v2i1.21607>

Rizki, Y. (2012). *Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31230.02889>

Sudjono, M. S. (2018). Penyakit Jagung dan Pengendaliannya. *Balai Penelitian Tanaman Pangan Maros*, 8(11), 34–36. <http://balitsereal.litbang.pertanian.go.id/wp-content/uploads/2018/08/11penyakit.pdf>

Surtikanti. (2012). *HAMA DAN PENYAKIT PENTING TANAMAN JAGUNG*.

Syahrizal Syaifullah, M., Nopiani Damayanti, T., & Bayu Satrya, G. (2020). *PENGAPLIKASIAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JENIS TANAMAN DAN HAMA KEPADA PETANI*

Application of Augmented Reality As a Media Introduction Of Plants Types and Pests To Farmers.

Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus, 1(1)*, 18–21.

Zuliansyah, M. R. (2021). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN HEWAN LANGKA DI LINDUNGI DI INDONESIA*. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Zulianto Pasaribu, R., & Usman, A. (2021). *Prosiding SNASTIKOM: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Klasifikasi Hama Yang Menyerang Tanaman Petani Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based.*

