ABSTRAK

Petani di Indonesia masih mengalami berbagai kendala dalam memasarkan hasil pertaniannya, seperti terbatasnya akses pasar, minimnya pemahaman terhadap teknologi digital, dan ketergantungan terhadap pihak perantara. Masalah ini berkontribusi terhadap rendahnya pendapatan petani dan memperbesar kesenjangan ekonomi antara wilayah pedesaan dan perkotaan. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini mengembangkan *prototype* statis aplikasi Green Harvest, sebuah platform berbasis mobile yang dirancang untuk memfasilitasi penjualan langsung hasil pertanian dari petani kepada konsumen. Aplikasi ini dibuat menggunakan *framework Flutter* dengan metode pengembangan Software Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall. Fitur utama dalam aplikasi meliputi pengelolaan produk, sistem pembayaran, pelacakan pesanan, serta pengelolaan pengguna sesuai peran (petani, konsumen, dan admin). Implementasi dilakukan melalui emulator Android, dengan pengujian internal oleh pengembang berdasarkan simulasi skenario penggunaan. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi telah mampu menampilkan sebagian besar alur kerja utama sesuai rancangan, namun beberapa fitur seperti pelacakan pengiriman dan verifikasi produk masih bersifat tampilan (*mock interface*) dan belum terhubung ke sistem backend. Aplikasi ini diharapkan menjadi langkah awal dalam mendukung digitalisasi pertanian dan meningkatkan kesejahteraan petani melalui distribusi yang lebih efisien dan adil.

KataKunci: AplikasiMobile, Green Harvest, Pertanian Digital, Flutter, Petani