

DESIGN GRAPHIC DAN UI UX DESIGNER DI START-UP
CARIJAMU

JALUR ARTIST – PROJECT PRERUSAHAAN

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

RIZQA PUTRA ANANDA

19.11.2692

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

DESIGN GRAPHIC DAN UI UX DESIGNER DI START-UP
CARIJAMU

JALUR ARTIST – PROJECT PRERUSAHAAN

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

RIZQA PUTRA ANANDA

19.11.2692

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

NON-SKRIPSI

DESIGN GRAPHIC DAN UI UX DESIGNER DI START-UP CARIJAMU

yang disusun dan diajukan oleh

Rizqa Putra Ananda

19.11.2692

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 November 2023

Dosen Pembimbing,



Rumini, M. Kom
NIK. 190302246

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

NON-SKRIPSI

DESIGN GRAPHIC DAN UI UX DESIGNER DI START-UP CARIJAMU

yang disusun dan diajukan oleh

Rizqa Putra Ananda
19.11.2692

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D. M.Kom
NIK. 190302185



Muhammad Tofa Nurcholis. M.Kom
NIK. 190302281



Rumini. M.Kom
NIK. 190302246



Laporan Non-Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
19 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta. S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN NON-SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rizqa Putra Ananda
NIM : 19.11.2692

Menyatakan bahwa Laporan Non-Skripsi dengan judul berikut:

Design Graphic Dan UI UX Designer Di Start-up Carijamu

Dosen Pembimbing : Rumini, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian PENULIS sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab PENULIS, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini PENULIS buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka PENULIS bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Januari 2024

Yang Menyatakan,


Rizqa Putra Ananda

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur dipanjatkan atas anugerah Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan dan rahmat-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan dan juga membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan non-skripsi ini. Laporan non-skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu yang telah mengisi dunia penulis dengan begitu banyak kebahagiaan. Terima kasih atas semua pengorbanan, usaha, doa, cinta dan kasih yang telah diberikan kepada penulis. Segala perjuangan penulis hingga titik ini penulis persembahkan pada dua orang paling berharga dalam hidup penulis. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna.
2. Kepada dosen pembimbing penulis, Ibu Rumini, M.Kom. Izinkanlah penulis mengantarkan ucapan terima kasih, telah bersedia mengantarkan penulis untuk mengantungi gelar sarjana. Semoga kebahagiaan penulis juga merupakan kebahagiaanmu.
3. Orang-orang terdekat yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas semua dukungan dan motivasi yang telah diberikan.
4. Rekan-rekan Carijamu yang telah memberikan banyak pengalaman dan masukan. Terima kasih.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan non-skripsi ini dengan judul “*Graphic Design dan UI UX Designer di Start-up Carijamu*” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa bantuan, bimbingan, doa, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini membuat penulis dapat menyelesaikan laporan non-skripsi ini. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Rumini M.Kom, selaku dosen pembimbing non-skripsi penulis atas segala masukan, dukungan serta arahan yang diberikan kepada penulis sehingga laporan non-skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Segenap dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai selama menempuh pendidikan di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ayah Abdul Wahab Jahir S.Pd.I dan Ibu Erlinawati dirumah yang selalu memberikan kasih penulisng, doa, dukungan, nasihat dan semuanya. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
5. Seluruh keluarga terpenulisng yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat dalam penyelesaian laporan non-skripsi ini.
6. Poppy Yolanda Putri yang setiap hari memotivasi penulis untuk menyelesaikan laporan non-skripsi ini.
7. Fitriadi Alfakhri S.Si, Gontang Ragil Prakasa S.Kom, Aji Santoso S.Si, Danta Gonis S.Psi yang memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
8. Rekan-rekan yang ada di Start-up Carijamu. Terima kasih atas ilmu, informasi dan motivasi yang telah diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan laporan non-skripsi ini.
9. Teman-teman Kos 106 Putra. Alfar, Novanda, Aslam, Ilham, Raja, Agung,

Johan, Ruly, Ramlan. Terima kasih atas kesenangan, canda tawa yang

10. Seluruh teman-teman penulis di IF 02 angkatan 2019 yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Terima kasih atas pertemanan selama ini.

11. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting.*

Yogyakarta, 19 Januari 2024

Rizqa Putra Ananda

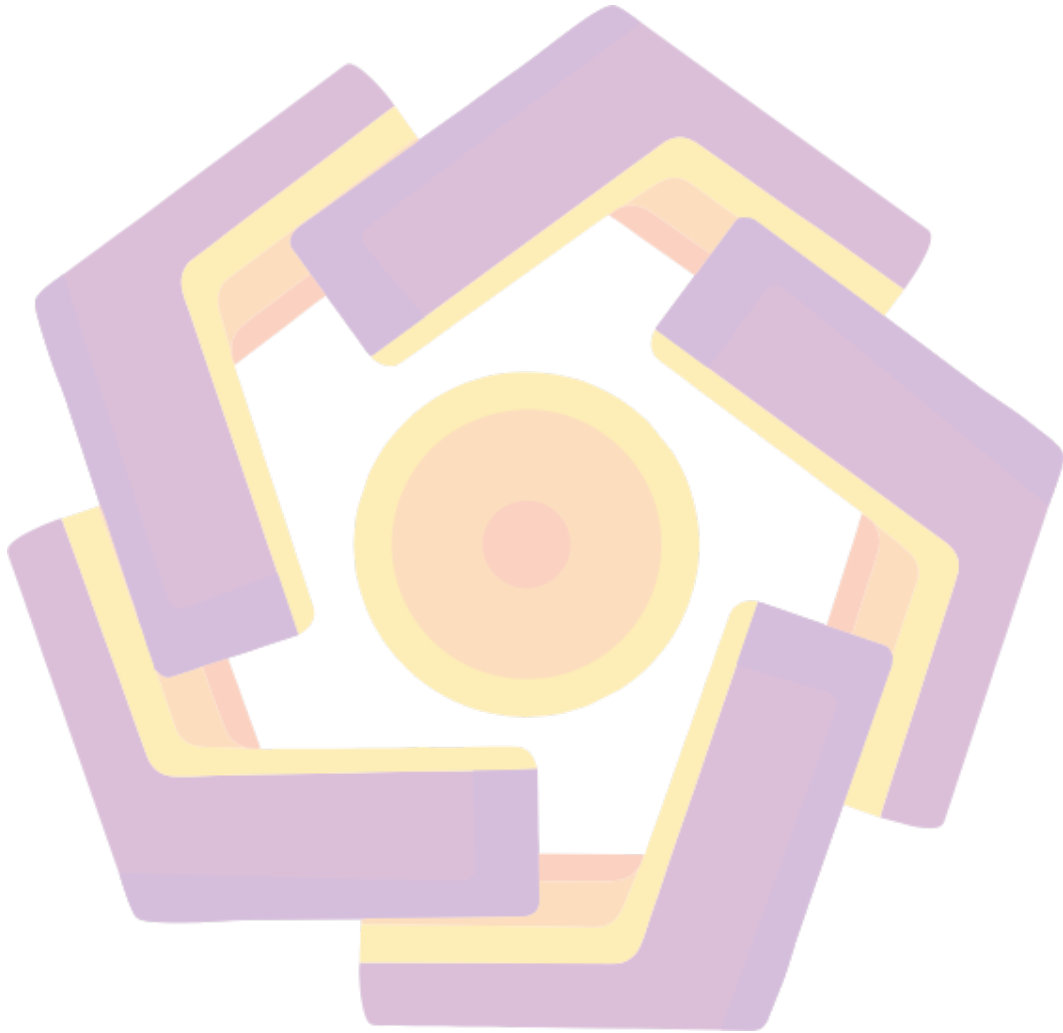


DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN NON-SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Mengambil Pekerjaan Tersebut	1
1.2. Profil Perusahaan Tempat Bekerja	2
1.3. Sekilas <i>Project</i> Yang Dikerjakan	5
BAB II	6
2.1 Penjabaran <i>Job Desc</i> Yang Dikerjakan	6
2.2 Detail Kegiatan Yang Dilakukan Selama Proses Pengerjaan <i>Project</i> Berupa <i>Log Book</i> Disertai <i>Screenshot</i> / Foto Sebagai Bukti	24
BAB III	103
3.1 Penjelasan Revisi Yang Diberikan Oleh Supervisor	103
3.2 Penjelasan Hasil Project / Produk	113
Penjelasan hasil project / produk sebagai berikut	113
BAB IV	144
4.1 Kesimpulan	144
4.2 Saran	145
REFERENSI	147
LAMPIRAN	148

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Penilaian System Usability Scale (SUS)	117
Tabel 3. 2 Skala Penilaian SUS	118
Tabel 3. 3 Hasil Penelitian dengan Metode System Usability Scale (SUS)	118
Tabel 3. 4 Hasil penilaian dengan metode System Usability Scale (SUS)	128



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Struktur organisasi Carijamu	4
Gambar 2. 1 Alur Pengerjaan UI UX Kelas Carijamu	7
Gambar 2. 2 Wireframe Website Kelas Carijamu	8
Gambar 2. 3 UI UX Artikel Carijamu	10
Gambar 2. 4 Alur Kerja Pembuatan Design UI UX Artikel Carijamu	10
Gambar 2. 5 Alur Kerja Desain Grafis Kategori Instagram Feed.....	11
Gambar 2. 6 Tata Letak Desain Secara Keseluruhan	12
Gambar 2. 7 Template Instagram	12
Gambar 2. 8 Trello Konten Carijau	13
Gambar 2. 9 Alur Kerja Pembuatan Desain Flayer	14
Gambar 2. 10 Template Flayer	14
Gambar 2. 11 Alur Kerja Pembuatan Desain Sertifikat.....	15
Gambar 2. 12 Template Desain Sertifikat	16
Gambar 2. 13 Pengerjaan Desain Sertifikat dengan Corel Draw	16
Gambar 2. 14 Alur Kerja Pembuatan Desain Poster Produk Mitra	17
Gambar 2. 15 Pengerjaan Desain Poster Mitra dengan Adobe Photoshop.....	17
Gambar 2. 16 Pengerjaan front-end.....	19
Gambar 2. 17 Pembuatan elemen-elemen pendukung dengan Corel Draw	19
Gambar 2. 18 Workflow Front End.....	19
Gambar 2. 19 Pembuatan scene animasi video teaser webinar dan workshop	21
Gambar 2. 20 Proses Penyatuan Scene-Scene di Premiere Pro	22
Gambar 2. 21 Pembuatan Asset Manipulasi Foto untuk Kebutuhan Video di Adobe Photoshop..	22
Gambar 2. 22 Pembuatan Color Gradding dengan Software Lightroom	22
Gambar 2. 23 Proses Pembuatan Video Rangkuman Event dengan Software Premiere Pro	23
Gambar 2. 24 Workflow Pengerjaan Video Teaser dan Webinar	23
Gambar 2. 25 Workflow Pengerjaan Video Rangkuman Event.....	23
Gambar 2. 26 Proses color gradding foto menggunakan Adobe Lightroom	24
Gambar 2. 27 Alur Kerja Dibidang Photographer.....	24
Gambar 2. 28 Dokumentasi penulis bergabung dengan carijamu	25
Gambar 2. 29 Design hari mencuci tangan pakai sabun sedunia.....	25
Gambar 2. 30 Design sumpah pemuda	26
Gambar 2. 31 Design poster produk mitra.....	26
Gambar 2. 32 memberikan tag harga design produk mitra.....	27
Gambar 2. 33 Design poster produk mitra.....	27
Gambar 2. 34 UI pertama kelas carijamu	28
Gambar 2. 35 UI UX website kelas carijamu	28
Gambar 2. 36 Bukti pengumpulan hasil akhir UI UX website kelas carijamu	29
Gambar 2. 37 Pengumpulan design di trello	29
Gambar 2. 38 Design produk mitra	30
Gambar 2. 39 Revisi design produk mitra.....	30
Gambar 2. 40 Bukti pengumpulan hasil design buah ciplukan	31
Gambar 2. 41 Pengumpulan design hari gizi.....	31
Gambar 2. 42 Pembuatan animasi iklan produk mitra.....	32
Gambar 2. 43 Penerimaan tim carijamu yang baru	32
Gambar 2. 44 Pengumpulan konsep design.....	33
Gambar 2. 45 Design iklan produk mitra	34
Gambar 2. 46 Revisi format warna.....	34
Gambar 2. 47 Design landing page website company profile carijamu	35
Gambar 2. 48 Pengumpulan design di trello	35

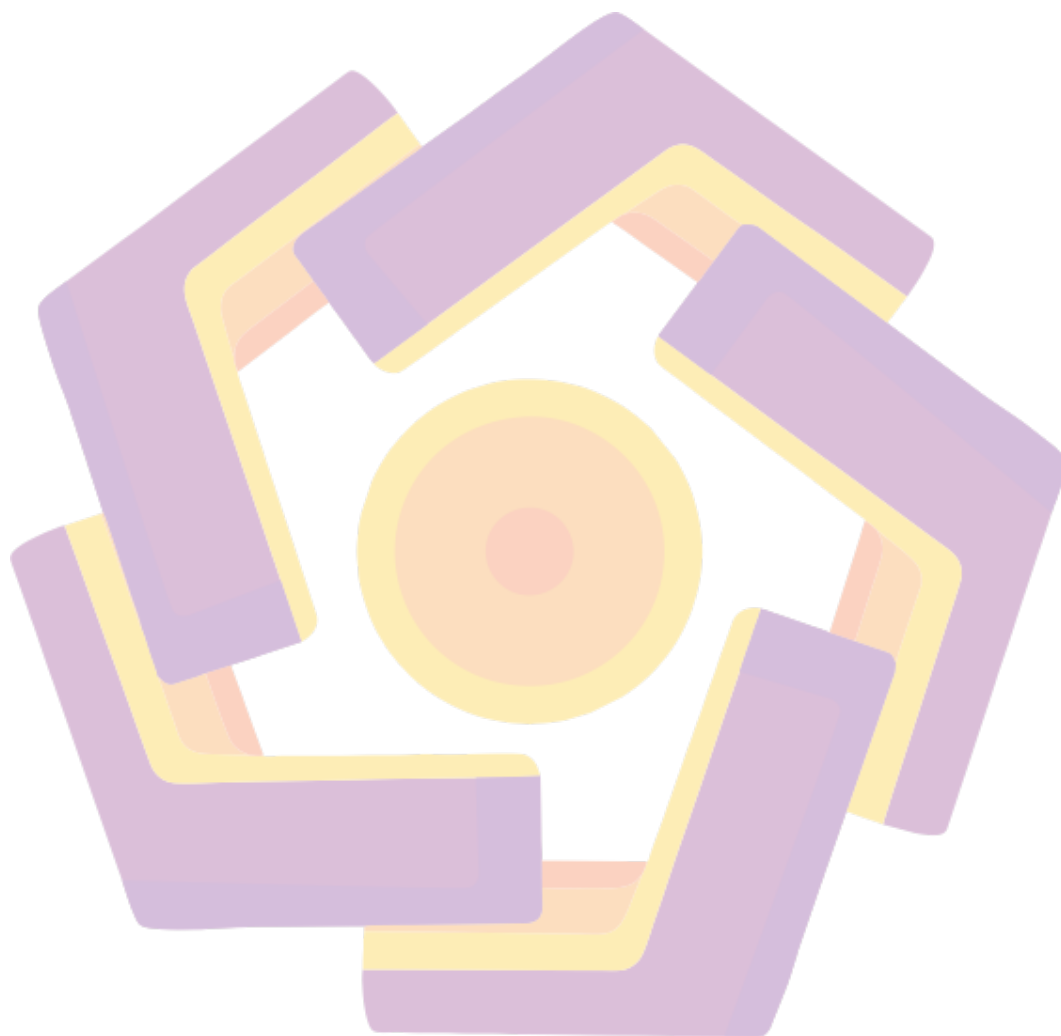
Gambar 2. 49 Pengumpulan hasil design produk mitra.....	36
Gambar 2. 50 Design poster produk mitra.....	36
Gambar 2. 51 Mengikuti event webinar kelas carijamu	36
Gambar 2. 52 Pengumpulan design hari tuberkolosis sedunia	37
Gambar 2. 53 Design produk mitra	37
Gambar 2. 54 Pengumpulan design iklan produk mitra	38
Gambar 2. 55 Pengumpulan design daun jati belanda di trello	38
Gambar 2. 56 Pengumpulan design centella di trello	39
Gambar 2. 57 Design branding menyambut bulan puasa	39
Gambar 2. 58 Pengumpulan design di trello	40
Gambar 2. 59 Pengumpulan design edukasi resep olahan buah kurma.....	40
Gambar 2. 60 Pengumpulan design produk mitra	41
Gambar 2. 61 Pengumpulan design UI UX website kelas carijamu.....	42
Gambar 2. 62 UI UX kelas carijamu	42
Gambar 2. 63 Pengumpulan design branding di trello	43
Gambar 2. 64 Pengumpulan design branding di trello	43
Gambar 2. 65 Meeting all members carijamu	44
Gambar 2. 66 Pengumpulan design edukasi kacang-kacangan	45
Gambar 2. 67 Photoshoot tim carijamu	45
Gambar 2. 68 Pembuatan video hari kartini	46
Gambar 2. 69 Design kutipan tim carijamu	46
Gambar 2. 70 Design background kelas carijamu	47
Gambar 2. 71 Pengumpulan design ucapan hari raya idul fitri	47
Gambar 2. 72 Pengumpulan hari waisak	48
Gambar 2. 73 Pengumpulan design hari hipertensi sedunia.....	48
Gambar 2. 74 Design manfaat brotowali.....	49
Gambar 2. 75 Design flyer event	49
Gambar 2. 76 Pengumpulan design produk mitra	50
Gambar 2. 77 Design flyer.....	50
Gambar 2. 78 Video animasi hari jamu nasional.....	51
Gambar 2. 79 Pengumpulan design ucapan hari lahir pancasila	51
Gambar 2. 80 Pengumpulan design branding di trello	52
Gambar 2. 81 Design khasiat madu.....	52
Gambar 2. 82 Pengumpulan design produk mitra	53
Gambar 2. 83 Pengumpulan design donor darah sedunia.....	53
Gambar 2. 84 Pengumpulan design branding	54
Gambar 2. 85 Meeting bersama tim IT.....	54
Gambar 2. 86 Pengumpulan design produk mitra	55
Gambar 2. 87 Pengumpulan redesign flyer konsultasi	55
Gambar 2. 88 Pengumpulan design edukasi sirup sehat keluarga di trello	56
Gambar 2. 89 Pengumpulan design branding carijamu di trello	56
Gambar 2. 90 Pengumpulan design manfaat makanan berserat tinggi di trello	57
Gambar 2. 91 Pengumpulan design idul adha	58
Gambar 2. 92 Pengumpulan design tentang BKO di trello	58
Gambar 2. 93 Pengumpulan design hari anak nasional.....	59
Gambar 2. 94 Meeting rutin carijamu.....	59
Gambar 2. 95 Pengumpulan design tahun baru islam di trello	60
Gambar 2. 96 Pengumpulan design khasiat kunyit di trello	60
Gambar 2. 97 Design dirgahayu indonesia.....	61
Gambar 2. 98 Design cover video teaser event	61

Gambar 2. 99 Design flyer.....	62
Gambar 2. 100 Design sertifikat.....	62
Gambar 2. 101 Meeting offline	63
Gambar 2. 102 Menjadi photographer serta videographer dalam event kelas offline.....	63
Gambar 2. 103 Proses color grading.....	64
Gambar 2. 104 Design cover untuk kegiatan event offline	64
Gambar 2. 105 Animasi logo kelas carijamu.....	65
Gambar 2. 106 Design cover untuk instagram kelas carijamu	65
Gambar 2. 107 Hasil video rangkuman kegiatan offline kelas carijamu	66
Gambar 2. 108 Design cover untuk video kegiatan offline kelas carijamu	66
Gambar 2. 109 Hasil video testimoni peserta.....	67
Gambar 2. 110 Design flyer.....	67
Gambar 2. 111 Pengumpulan design edukasi di trello	68
Gambar 2. 112 Pengumpulan design BKO di trello	68
Gambar 2. 113 Pengumpulan design hari palang merah indonesia di trello	69
Gambar 2. 114 Pengumpulan design tentang manfaat makanan berserat di trello.....	69
Gambar 2. 115 Pengumpulan design edukasi penyebab kanker di trello	70
Gambar 2. 116 Design background untuk digunakan oleh design graphic yang baru	70
Gambar 2. 117 Meeting bersama tim IT.....	71
Gambar 2. 118 Meeting rutin bersama all members carijamu.....	72
Gambar 2. 119 Design wireframe homepage kelas carijamu	72
Gambar 2. 120 Design cover untuk animasi video teaser event kelas carijamu.....	73
Gambar 2. 121 Meeting rutin all member dalam mempersiapkan kegiatan kelas carijamu	73
Gambar 2. 122 Design background untuk kegiatan webinar kelas carijamu.....	74
Gambar 2. 123 Design branding untuk dipresentasikan ke depan peserta	74
Gambar 2. 124 Meeting all member carijamu setelah event selesai.....	75
Gambar 2. 125 Pembuatan guideline dalam membuat design UI UX kelas carijamu.....	75
Gambar 2. 126 Evaluasi dari hasil design UI UX kelas carijamu	76
Gambar 2. 127 Design credit untuk diakhir video.....	76
Gambar 2. 128 Design cover untuk feed instagram kelas carijamu	77
Gambar 2. 129 Video rangkuman kegiatan kelas carijamu	77
Gambar 2. 130 Meeting bersama lead IT dalam mempresentasikan hasil UI UX kelas carijamu	78
Gambar 2. 131 Umpan balik untuk tim pengembang untuk website kelas carijamu	78
Gambar 2. 132 Design cover untuk feed instagram kelas carijamu	79
Gambar 2. 133 Video teaser kegiatan kelas carijamu.....	79
Gambar 2. 134 Meeting rutin dan pengenalan member baru carijamu.....	80
Gambar 2. 135 Video animasi sekilas info.....	80
Gambar 2. 136 Meeting offline pertama dengan seluruh tim carijamu	81
Gambar 2. 137 Design background webinar kelas carijamu	82
Gambar 2. 138 Menjadi panitia event kelas carijamu	82
Gambar 2. 139 Design flyer untuk event kelas carijamu.....	83
Gambar 2. 140 Video animasi teaser event kelas carijamu	83
Gambar 2. 141 Design cover untuk feed instagram.....	84
Gambar 2. 142 Meeting tim pengembang dalam merancang produk artikel carijamu.....	85
Gambar 2. 143 Menjadi panitia event dengan tugas record meeting zoom.....	85
Gambar 2. 144 Design UI UX website artikel carijamu.....	86
Gambar 2. 145 Asset website artikel carijamu	86
Gambar 2. 146 Design flyer event kelas carijamu	87
Gambar 2. 147 Melakukan persentasi hasil UI UX artikel carijamu.....	87
Gambar 2. 148 Video animasi kelas carijamu	88

Gambar 2. 149 Cover design untuk feed instagram carijamu.....	88
Gambar 2. 150 Meeting kehadiran mahasiswa magang	89
Gambar 2. 151 Design sertifikat event kelas carijamu	89
Gambar 2. 152 Design x banner kelas carijamu	90
Gambar 2. 153 Membuat guideline design carijamu	90
Gambar 2. 154 Menjadi panitia kegiatan workshop kelas carijamu.....	91
Gambar 2. 155 Peserta workshop event kelas carijamu	91
Gambar 2. 156 Membuat design cover untuk feed instagram	92
Gambar 2. 157 Video teaser event kelas carijamu.....	92
Gambar 2. 158 Design cover untuk feed instagram.....	93
Gambar 2. 159 Video tutorial cara pembuatan jamu	93
Gambar 2. 160 Meeting all member carijamu	94
Gambar 2. 161 Design sertifikat event kelas carijamu	94
Gambar 2. 162 Kegiatan memperkenalkan carijamu ke mahasiswa informatika UAD yang akan melakukan	program magang 95
Gambar 2. 163 Menjadi panitia pada event online kelas carijamu	96
Gambar 2. 164 UI UX dashboard penulis	96
Gambar 2. 165 Pembuatan UI UX profile penulis pada website artikel carijamu.....	97
Gambar 2. 166 Diskusi tim pengembang dan tim bisnis dalam melihat performa website artikel carijamu	97
Gambar 2. 167 UI UX page detail artikel.....	98
Gambar 2. 168 Meeting offline bersama member magang	98
Gambar 2. 169 Redesign UI UX tampilan website artikel carijamu	99
Gambar 2. 170 Pop up artikel carijamu.....	99
Gambar 2. 171 Redesign UI UX page detail artikel carijamu	100
Gambar 2. 172 UI UX form tulis artikel di website artikel carijamu	100
Gambar 2. 173 Menambahkan fitur statistic pada detail artikel	101
Gambar 2. 174 Pembuatan prototipe UI UX artikel carijamu	101
Gambar 2. 175 Meeting bulanan bersama tim carijamu	102
Gambar 2. 176 Video teaser untuk event kelas carijamu	102

DAFTAR LAMPIRAN

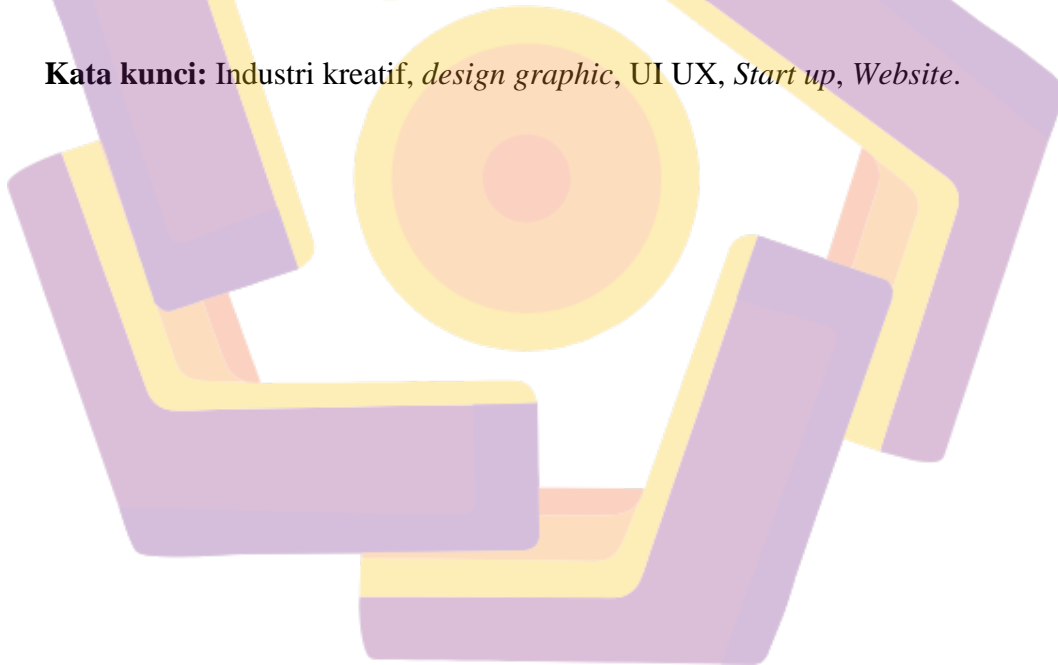
Lampiran 1 Kontrak Kerja.....	151
Lampiran 2 Sertifikat.....	152
Lampiran 3 Bukti Pendapatan	166



INTISARI

Industri kreatif sangat diminati pada zaman maju seperti sekarang ini. Industri ini sangat bergantung pada kreativitas, kapabilitas, dan talenta individu atau kelompok untuk menciptakan dan memproduksi barang dan jasa yang bernilai ekonomi. Salah satu bagian penting dari industri kreatif adalah *design graphic* dan UI UX yang memastikan bahwa produk digital memiliki *design* yang estetik dan antarmuka yang mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna. *Design graphic* dan UI UX memainkan peran penting dalam menghadapi kemajuan teknologi, pertumbuhan pasar digital dan persaingan yang semakin ketat. *Start-up* carijamu merupakan *start-up* yang berfokus pada bidang *e-commerce* dan edukasi khusus herbal dan jamu pertama di Indonesia. *Start-up* ini dapat menjadi wadah untuk mengembangkan kemampuan dan pengalaman dalam bidang *design graphic* dan UI UX. Carijamu sudah memiliki 3 produk, yaitu *website e-commerce* carijamu.id, *website* kelas.carijumu.id, dan *website* artikel.carijumu.id. Semua produk ini mendukung industri jamu dan obat tradisional di Indonesia.

Kata kunci: Industri kreatif, *design graphic*, UI UX, *Start up*, *Website*.



ABSTRACT

The creative industry is highly sought after in advanced times like the present. This industry relies heavily on the creativity, capability, and talent of individuals or groups to create and produce economically valuable goods and services. One important aspect of the creative industry is graphic design and UI UX, which ensures that digital products have an aesthetic design and user-friendly interface that meets the needs of users. Graphic design and UI UX play a crucial role in facing technological advancements, digital market growth, and increasing competition. Carijamu is a start-up that focuses on e-commerce and herbal and traditional medicine education, which is the first of its kind in Indonesia. This start-up can serve as a platform to develop skills and experiences in the field of graphic design and UI UX. Carijamu already has 3 products, namely the e-commerce website carijamu.id, the class website kelas.carijamu.id, and the article website artikel.carijamu.id. All of these products support the traditional herbal medicine industry in Indonesia.

Keywords: *Creative industry, graphic design, UI UX, Start-up, Website*

