

## **Analisis Semiotika *Icon* Dalam Perspektif Charles Sanders Pierce**

**Novia Asri Romadhoni<sup>1\*</sup>, Aulia Hamdi<sup>2</sup>, Anugerah Bagus Wijaya<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Informatika, Universitas Amikom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

<sup>2,3</sup>Magister Teknik Informatika, Universitas Amikom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

<sup>\*</sup>e-mail Corresponding Author: noviaasriromadhoni29@gmail.com

### **Abstract**

*Website is a page accessed by the internet that is used to display information media that is widely conveyed which can be accessed on any device easily anywhere and anytime. Icons have an important role for users when accessing information media, one of which is a website. However, there are still many icons that are not effective because they are difficult for users to understand because the icons are not designed properly so that the icons are similar to their functions. Therefore, the Informatics Study Program website requires an icon design that is tailored to user needs. In this study the method used is Pierce Semiotics analysis which analyzes several aspects, namely icon features, indexes and symbols on each object design that function to create websites that meet user needs. The results of this study are icons that are easily understood and used by users.*

**Keywords:** *Website; Design Icon; Semiotika Pierce; Analysis*

### **Abstrak**

*Website merupakan halaman yang diakses dengan internet yang digunakan untuk menampilkan media informasi yang disampaikan secara luas yang dapat diakses di perangkat apapun dengan mudah di mana saja dan kapan saja. Icon memiliki peran penting untuk pengguna ketika sedang mengakses media informasi salah satunya yaitu website. Namun masih banyak icon yang belum efektif karena sulit dimengerti oleh pengguna karena icon tidak dirancang dengan baik sehingga membuat kemiripan antara icon dengan fungsinya. Oleh karena itu, website program studi Informatika membutuhkan rancangan desain icon yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini metode yang dipakai adalah analisis Semiotika Pierce yang melakukan analisis beberapa aspek yaitu fitur icon, indeks dan simbol disetiap desain objek yang berfungsi untuk menciptakan website yang memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah icon yang dapat mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.*

**Kata kunci:** *Website; Desain icon; Semiotika pierce; Analisis*

### **1. Pendahuluan**

Indonesia merupakan negara yang mendukung terhadap berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang tumbuh cepat dalam segala aspek kehidupan [1]. Indonesia merupakan salah satu negara yang menggunakan media informasi untuk menyelesaikan pekerjaan mereka serta masyarakat Indonesia juga memanfaatkan perkembangan media informasi untuk berkomunikasi lewat sosial media. Media informasi di Indonesia juga dengan perkembangan Teknologi Informasi (IT) yang sudah begitu pesat membuat internet menjadi salah satu media yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia [2].

*Website* merupakan salah satu media informasi yang sering digunakan oleh semua orang untuk keperluan bisnis, pendidikan maupun yang lainnya. *Website* dipilih karena akses yang mudah dijangkau oleh pengguna. Halaman *website* diakses dengan internet yang digunakan untuk menampilkan media informasi yang disampaikan secara luas yang dapat diakses di perangkat apapun dengan mudah dimana saja dan kapan saja [3]. Tampilan *website* sangat diperhatikan, dengan *website* yang menarik menjadikan informasi yang disampaikan bisa diakses dengan mudah dan jelas [4].

Seperti pada umumnya *website* akademik pada program studi harus dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang dapat menunjang keberlangsungan akademik. Begitu pula dengan *website* Program Studi Informatika yang masih sebatas digunakan untuk profile, dan masih terpisah dengan *website* utama perguruan tinggi. Fungsionalitas juga menjadi kebutuhan dalam penggunaan maupun dalam mengakses informasi akademik, dalam hal ini *website* Program Studi Informatika masih mengandalkan desain *website* yang umum digunakan. Menurut data yang telah dikumpulkan mengenai *icon/ikon* (simbol) pada *website* saat ini didapatkan 25% responden menjawab kurang setuju dengan desain *icon* yang sekarang. Maka dari itu peneliti ini ditujukan untuk meredesain *website* program studi Informatika dengan mengubah tampilan menu yang dikolaborasikan dengan *icon* agar *website* tersebut lebih menarik serta memuat informasi yang memadai untuk meringankan tugas dari tim program studi informatika.

Menurut Zebua, *Icon* merupakan sebuah tampilan grafis yang ada pada tampilan layar monitor yang mewakili objek atau fungsi yang serupa dengan objeknya [5][6]. *Icon* memiliki peran penting untuk pengguna ketika sedang mengakses media informasi salah satunya yaitu *website* [7]. Namun masih banyak *icon* yang belum efektif karena sulit dimengerti oleh pengguna karena *icon* tidak dirancang dengan baik sehingga membuat kemiripan antara *icon* dengan fungsinya. Oleh karena itu, *website* Program studi Informatika membutuhkan rancangan desain *icon* yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengguna. Perancangan desain *icon* dibuat dengan menyelaraskan antara elemen-elemen yang lain yang terdapat pada *website* serta penggunaan warna yang tidak mencolok agar pengguna nyaman ketika mengakses *website* Program Studi Informatika dan dapat mudah untuk mencari informasi.

Peneliti menggunakan metode semiotika guna untuk membedakan desain *icon* yang akan dirancang pada *website*. Karena dalam *website* terkadang masih sering menjumpai desain *icon* yang sama diantara menu yang ada pada *website* tertentu yang membuat pengguna kurang nyaman ketika mengakses *website* tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika dari Charles Sanders Peirce yang mana teori tersebut mempelajari sistem tanda seperti, bahasa, kode, gambar dan sebagainya. Peirce mengemukakan bahwa tanda sebagai representamen dan konsep, benda, gagasan, yang diacuhnya sebagai objek [8]. Peirce mengemukakan teori segitiga makna yang terdiri dari tiga elemen atau biasa disebut "*triangle meaning*" yaitu tanda (*sign*), objek (*object*) dan interpretan (*interpretant*) [9].

Tanda merupakan sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra manusia yang mempresentasikan hal lain diluar tanda itu sendiri. Objek merupakan acuan tanda yang implementasinya dijadikan sebagai aspek pemaknaan oleh tanda tersebut. Interpretan adalah konsep pemikiran orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu. Analisis semiotika peirce dikembangkan dengan dibedakan oleh tipe-tipe tanda antara lain *icon* yang bertujuan sebagai petanda yang menyerupai bentuk objeknya, indeks yang melakukan fungsi sebagai penanda yang menjadikan pembeda antara tanda satu dengan lainnya dan lambang (*symbol*) merupakan tanda yang timbul karna adanya kesepakatan sehingga terbentuk suatu simbol tertentu [10].

Dari penelitian yang telah dilakukan maka, disimpulkan bahwa masalah dari penelitian ini adalah membuat kembali desain *icon website* program studi Informatika yang sesuai dengan perspektif dari semiotika Charles Sanders Peirce agar dapat menggambarkan fitur-fitur yang ada pada *website* Program Studi Informatika agar dapat membantu pengguna ketika mencari informasi.

## 2. Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian dari literatur yang dilakukan oleh peneliti yang terdapat beberapa penelitian yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini oleh peneliti sebelumnya.

Kamarulzaman mengemukakan bahwa elemen desain *icon* merupakan hal penting untuk aplikasi seluler. Aplikasi seluler tidak lepas dari tampilan antarmuka pada aplikasi yakni *icon*. *Icon* dapat menyebabkan kesalahpahaman jika tujuannya tidak jelas bagi penggunaannya, maka *icon* menjadi peran penting dalam menyampaikan informasi dalam perangkat seluler. Penelitian tersebut telah mengidentifikasi 10 elemen desain *icon* dari 42 elemen yang diteliti. Hasilnya 10 elemen tersebut dapat dikenali, warna, sederhana, semantik, keakraban, bentuk, estetika, konsistensi, keunikan dan kekonkritan. [7]

Wulandari dan Siregar melakukan penelitian terhadap cerpen Anak Mercusuar karya Mashdal Zainal untuk menganalisis serta mendeskripsikan unsur-unsur *icon*, indeks dan simbol

dalam cerpen tersebut. Dalam cerpen tersebut dianalisis mengenai relasi antara tanda-tanda seperti *icon*, indeks dan simbol dalam penelitian tersebut. Hasil dari penelitian tersebut didapatkan 4 tanda bentuk ikon, 6 tanda bentuk indeks dan 3 tanda berbentuk simbol. [11]

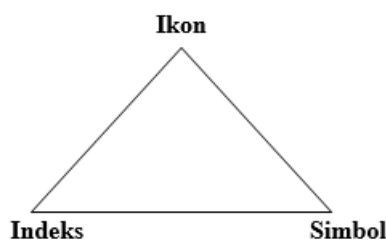
Anggraini melakukan penelitian dalam pembuatan iklan layanan masyarakat menggunakan motion grafis, peneliti membuat motion grafis untuk menyampaikan pesan tentang bahaya merokok. Hasil motion grafis yang dibuat dianalisis menggunakan semiotika *pierce* berdasarkan beberapa aspek seperti, *icon*, indeks dan simbol. Hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa ikon dapat digunakan untuk menjelaskan penyakit-penyakit yang ditimbulkan dari merokok, indeks berfungsi untuk petanda objek atau akibat dari merokok dan simbol untuk memperjelas objek dalam animasi. [12]

### 3. Metodologi

Dalam penelitian ini, pengumpulan data didapatkan dari pengisian kuesioner yang nantinya akan dilakukan analisis. Target dari kuesioner ini adalah mahasiswa serta dosen. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika *Charles Sanders Pierce* yang membahas ikon, indeks serta simbol. Menurut [13][14], semiotika merupakan suatu teori atau analisis yang bekerja melihat tanda atau simbol yang terdapat pada gambar, iklan atau film. Dari penelitian ini, tahapan yang dilakukan adalah (1) melakukan identifikasi terhadap pengguna website program studi Informatika (2) mengumpulkan data dari hasil identifikasi terhadap website melalui kuesioner online (3) menyusun desain ikon baru sesuai teori semiotika *pierce* dengan menyesuaikan kebutuhan pengguna [15].

#### 3.1 Analisis Semiotika *Charles Sanders Pierce* (Ikon, Indeks Dan Simbol)

Penelitian tentang desain ikon ini menggunakan analisa semiotika *Charles Sanders Pierce*. *Pierce* membagi sebuah tanda menjadi 3 jenis yaitu ikon, indeks dan simbol.



Gambar 1. Jenis tanda menurut *Charles Sanders Pierce*

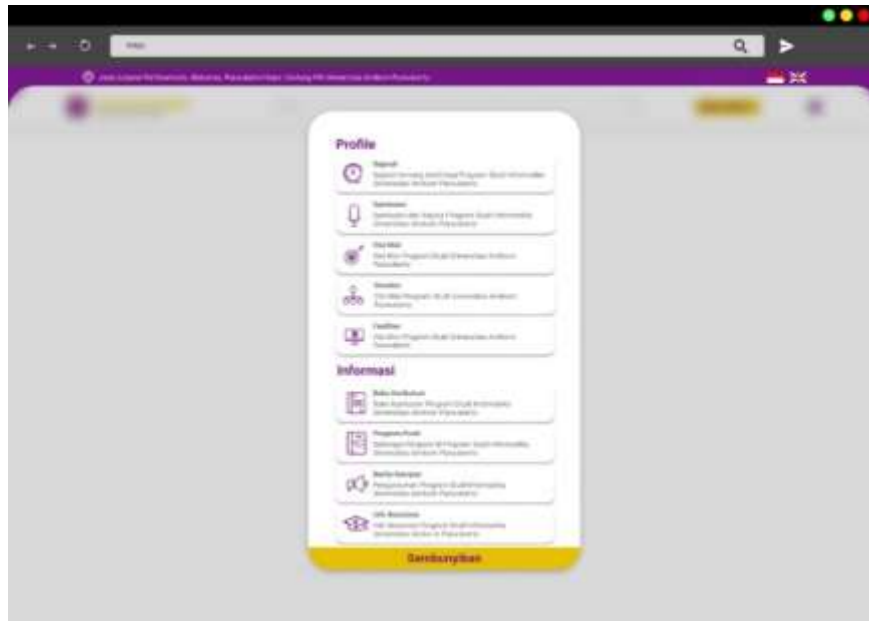
Ikon merupakan benda fisik yang menyerupai bentuk yang direpresentasikannya. Representasi ditandai dengan kemiripan. Contohnya yaitu gambar, patung-patung, lukisan dan lain sebagainya. Pada intinya ikon merupakan hubungan antara tanda dan objek yang bersifat kemiripan, dengan kata lain ikon didefinisikan sebuah tanda yang mirip antara benda aslinya dengan apa yang direpresentasikannya. Indeks merupakan tanda yang menunjukkan sebab akibat, atau hubungan antara tanda dan petandanya yang bersifat sebab akibat, karena jika tanda dalam indeks tidak muncul maka petandanya tidak hadir. Contoh, ketika mendung maka petanda bahwa akan terjadi hujan. Simbol merupakan tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya atau juga bisa didefinisikan tanda yang timbul karna adanya kesepakatan sehingga terbentuk suatu simbol tertentu. Contohnya yaitu bendera Indonesia merah putih yang telah disepakati bersama bahwa itu simbol bendera negara Indonesia.

Permasalahan dari penelitian ini adalah membuat kembali desain *icon website* program studi Informatika yang sesuai dengan perspektif dari semiotika *charles sanders pierce* agar dapat menggambarkan fitur-fitur yang ada pada *website* Program Studi Informatika agar dapat membantu pengguna ketika mencari informasi.

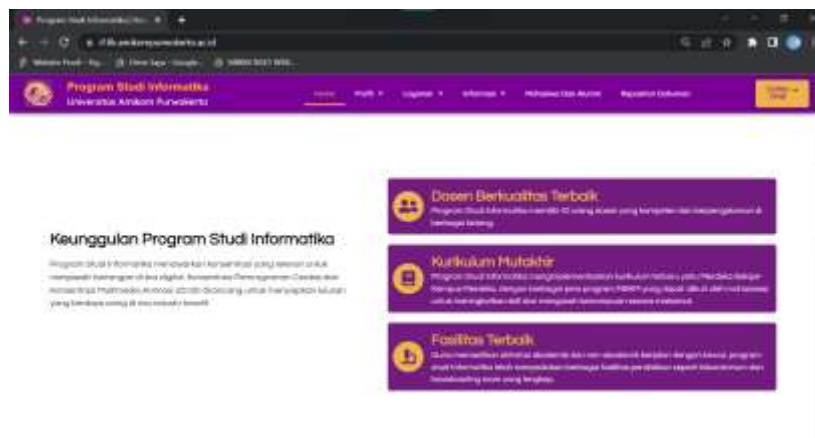
#### 4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengidentifikasi pengguna website program studi Informatika, yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai calon pengguna ketika menggunakan website. Dalam penelitian ini calon pengguna *website* program studi Informatika ditujukan kepada dosen, mahasiswa serta alumni dalam lingkup program studi Informatika, pengguna yang mengakses menggunakan smartphone ataupun PC. Kebutuhan pengguna dalam mengakses website tersebut adalah untuk mendapatkan informasi kampus maupun bidang akademik.

Fokus dalam penelitian ini yaitu menganalisis *website* program studi Informatika pada bagian *icon* yang merepresentasikan setiap menu pada *website* tersebut. Berikut ini adalah tampilan antarmuka website ketika *icon* sudah didesain ulang dapat dilihat pada gambar 2.











Gambar 2. Tampilan *Website* Desain Baru Pada Menu *Pop Up*














Gambar 3. Tampilan *Website* Lama Pada Beranda

Analisis yang digunakan berdasarkan metode semiotika *perce* yang dikembangkan oleh *Charles sanders perce* yang membagi tanda menjadi 3 kategori yaitu ikon, indeks dan simbol. Berikut ini merupakan 18 hasil desain *icon website* program studi Informatika berdasarkan analisa semiotika *perce*:

Tabel 1. Analisa *Icon Semiotika Pierce*

No	Gambar Objek	Analisis		
		Icon	Index	Simbol
1		<b>Icon :</b> menggambarkan menu home / dashboard	<b>Index :</b> gambar rumah bertujuan untuk menandakan untuk kembali ke menu home atau halaman awal pada website	<b>Simbol :</b> rumah menyimbolkan untuk kembali ke menu awal (home)
2		<b>Icon :</b> menggambarkan sejarah yaitu dengan waktu yang berputar terbalik (sejarah/kilas balik)	<b>Index :</b> tanda panah terbalik pada jam tersebut bertujuan untuk menandakan kembali ke waktu lampau (sejarah)	<b>Simbol :</b> icon jam yang menyimbolkan waktu
3		<b>Icon :</b> menggambarkan sebuah mic yang menggambarkan untuk alat penguat suara	<b>Index :</b> alat yang sering digunakan dalam acara seperti sambutan	<b>Simbol :</b> mikrofon sebagai alat penguat suara
4		<b>Icon :</b> menggambarkan sebagai visi dan misi yang akan dicapai	<b>Index :</b> tanda panah yang mengarah pada panahan bertujuan untuk menandakan bahwa tujuan dari visi dan misi yang akan dicapai	<b>Simbol :</b> tanda panah untuk menyimbolkan target yang akan dicapai
5		<b>Icon :</b> menggambarkan struktur organisasi dalam kepengurusan di Program Studi Informatika	<b>Index :</b> icon tersebut menggambarkan bagan yang seringkali digunakan untuk membuat kepengurusan/struktur organisasi	<b>Simbol :</b> bagan atau struktur untuk menyimbolkan hierarki dalam suatu organisasi
6		<b>Icon :</b> menggambarkan fasilitas kampus yang diwakilkan oleh sebuah komputer dan juga database	<b>Index :</b> komputer dan database adalah salah satu icon yang menggambarkan fasilitas dalam kampus IT	<b>Simbol :</b> komputer yang menyimbolkan bentuk dari fasilitas di bidang IT
7		<b>Icon :</b> icon menggambarkan layanan pengaduan dengan gambar headphone serta bubble chat yang berisi tanda seru	<b>Indeks :</b> headphone yang bertujuan menggambarkan sebuah pelayanan serta bubble chat yang bertujuan bahwa layanan tersebut dapat dikirim lewat pesan dan tanda seru tersebut merupakan gambaran dari pengaduan ketika pengguna merasa tidak nyaman dengan layanan yang ada	<b>Simbol :</b> tanda seru yang digunakan untuk simbol pengaduan/laporan
8		<b>Icon :</b> icon menggambarkan layanan akademik dengan gambar headphone serta bubble chat yang	<b>Indeks :</b> headphone yang bertujuan menggambarkan sebuah pelayanan serta bubble chat yang bertujuan bahwa layanan tersebut	<b>Simbol :</b> buku merupakan simbol untuk hal akademik

No	Gambar Objek	Analisis		
		Icon	Index	Simbol
		berisi tanda sebuah buku	dapat dikirim lewat pesan dan buku merupakan gambaran dari keluhan perihal akademik ketika pengguna merasa tidak nyaman dengan layanan yang ada	
		<b>Icon :</b> icon menggambarkan pusat bantuan untuk semua yang ada di sistem website	<b>Indeks :</b> headphone yang bertujuan menggambarkan sebuah pelayanan yang dapat diakses via telepon dan bubble chat menandakan layanan dapat diakses via chatting	<b>Simbol :</b> objek bubble chat yang menyimbolkan komunikasi untuk melayani pengaduan
9		<b>Icon :</b> menggambarkan sebuah buku kurikulum yang akan dipelajari dalam Program Studi Informatika	<b>Index :</b> dalam icon tersebut buku merupakan sebuah gambaran dari bidang akademik dalam perkuliahan seperti kurikulum, pedoman, dll	<b>Simbol :</b> buku merupakan simbol untuk hal akademik
10		<b>Icon :</b> menggambarkan program Program Studi yang ditawarkan dalam Program Studi Informatika	<b>Index :</b> gambar toga dalam icon tersebut menandakan untuk program studi yang akan dilakukan ketika mahasiswa menempuh studi di jurusan Program Studi Informatika, seperti pelatihan, sertifikasi serta toefl	<b>Simbol :</b> buku merupakan gambaran untuk hal akademik serta toga merupakan simbol seorang mahasiswa
11		<b>Icon :</b> menggambarkan seorang mahasiswa	<b>Index :</b> baju kemeja dengan kancing di depannya dipakai dengan rapih merupakan style atau gaya berpakaian seorang mahasiswa yang teladan	<b>Simbol :</b> gambar tersebut menyimbolkan mahasiswa
12		<b>Icon :</b> menggambarkan seorang alumni	<b>Index :</b> baju toga dan topi menggambarkan seorang mahasiswa yang telah diwisuda dan sudah menjadi alumni kemudian	<b>Simbol :</b> gambar tersebut terdapat simbol orang memakai toga yang berarti sudah menjadi alumni
13		<b>Icon :</b> menggambarkan seorang dosen	<b>Index :</b> dasi yang dipakai menggambarkan seorang dosen yang berpakaian formal saat bekerja	<b>Simbol :</b> gambar tersebut menyimbolkan seorang dosen
14		<b>Icon :</b> icon megaphone (pengeras suara) yang bertujuan untuk menggambarkan sebuah pengumuman	<b>Indeks :</b> icon pengeras suara bertujuan agar semua orang dapat menangkap pesan pengumuman tersebut	<b>Simbol :</b> simbol pengeras suara

No	Gambar Objek	Analisis		
		Icon	Index	Simbol
15		<b>Icon :</b> icon menggambarkan sebuah beasiswa yang akan diberikan kepada mahasiswa	<b>Indexs :</b> tanda dollar pada topi toga merupakan tanda sebuah uang untuk bantuan dana penunjang kuliah (beasiswa)	<b>Simbol :</b> simbol (\$) dollar disimbolkan untuk keuangan
16		<b>Icon :</b> menggambarkan penelitian antara dosen dan mahasiswa	<b>Index :</b> gambar pencarian bertujuan untuk menandakan research yang menggambarkan sebuah penelitian dengan mencari studi literatur yang menunjang penelitian	<b>Simbol :</b> pencarian menyimbolkan mencari penelitian ataupun studi literatur
17		<b>Icon :</b> menggambarkan pengabdian kepada masyarakat	<b>Index :</b> gambar tangan bertujuan untuk membantu/mengayomi masyarakat dengan membuat suatu kegiatan yang membantu memajukan masyarakat serta gambar 3 orang bertujuan untuk menggambarkan sekelompok masyarakat	<b>Simbol :</b> tangan untuk menyimbolkan perhatian mahasiswa serta dosen dengan adanya pengabdian
18		<b>Icon :</b> menggambarkan sebuah sertifikat HKI atau Paten	<b>Index :</b> tanda pita menggambarkan sebuah penghargaan atau sertifikat pada sebuah kertas	<b>Simbol :</b> pita menyimbolkan suatu yang telah tercapai seperti halnya penghargaan dalam sertifikat

Tabel 2. Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	N	S	SS
1	Apakah jenis font pada desain website cocok dan nyaman pada penglihatan			5	12	15
2	Ukuran font tersebut sesuai dan nyaman oleh pengguna		1	7	10	14
3	Perpaduan warna cocok dan nyaman?		1	4	12	14
4	Penempatan layout struktur menu, icon dan konten informasi sesuai pada tempatnya.			5	9	18
5	Apakah jika terdapat icon yang disesuaikan dengan kebutuhan, dapat membantu pengguna dalam mengakses website?		1	2	12	17
6	Apakah bentuk dan ukuran icon/simbol cocok dan nyaman digunakan?			1	16	15
7	Pengguna dapat memahami fungsi setiap icon dan gambar yang terdapat pada desain website.			3	13	16

Perhitungan hasil kuesioner dilakukan menggunakan skala *linkert* dengan ketentuan bobot serta presentase nilai kuesioner sebagai berikut:

Tabel 3. Bobot Nilai Kuesioner

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 4. Presentase Hasil Kuesioner

Jawaban	Presentase
Sangat Setuju	81% - 100%
Setuju	61% - 80%
Netral	41% - 60%
Tidak Setuju	21% - 40%
Sangat Tidak Setuju	0% - 20%

Dalam proses perhitungannya rumus perhitungan skala linkert adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Total skor} &= \text{jumlah yang menjawab} \times \text{bobot jawaban} \\ X &= \text{skor tertinggi linkert} \times \text{jumlah responden} \\ Y &= \text{skor terendah} \times \text{jumlah responden} \\ \text{Presentase} &= \text{total skor} / \text{skor tertinggi} \times 100 \end{aligned}$$

Perhitungan hasil kuesioner dilakukan pada masing-masing pertanyaan. Sebagai contoh pada pertanyaan 6 "Apakah bentuk dan ukuran icon/symbol cocok dan nyaman digunakan?". Dari pertanyaan tersebut didapatkan 32 responden, 15 responden menjawab sangat setuju, 16 responden menjawab setuju, 1 responden menjawab cukup, 0 responden menjawab tidak setuju dan 0 responden menjawab sangat tidak setuju. Berdasarkan hasil data diatas, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut.

Tabel 5. Perhitungan Hasil Kuesioner

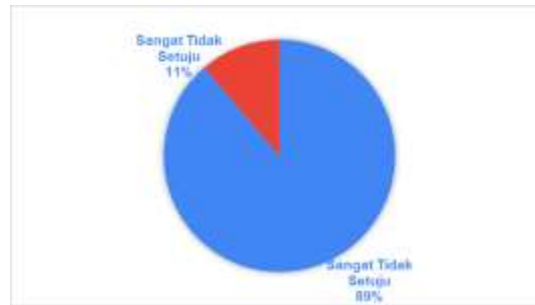
Kategori	Perhitungan	Skor
Sangat Setuju	15 x 5	75
Setuju	16 x 4	64
Netral	1 x 3	3
Tidak Setuju	0 x 2	0
Sangat Tidak Setuju	0 x 1	0
<b>Jumlah Skor</b>		<b>142</b>

Dari perhitungan diatas dapat dilakukan pencarian terhadap skor tertinggi (X), terendah (Y) dan interpretasi hasil dalam presentase.

$$\begin{aligned} X &= 5 \times 32 = 160 \\ Y &= 1 \times 32 = 32 \\ \text{Presentase} &= 142 / 160 \times 100 = 88,75 = 89\% \end{aligned}$$

Gambar 2 merupakan prosentase responden tentang tanggapan bahwa bentuk dan ukuran icon cocok dan nyaman digunakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak responden yang menyatakan bahwa icon tersebut sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan jumlah presentase yang mencapai 89% namun 11% diantaranya kurang setuju.





Gambar 3. Grafik Presentase Pertanyaan 6



Gambar 4. Persentase Nilai Semua Pertanyaan Kuesioner

Gambar 4 merupakan hasil akhir dari perhitungan semua pertanyaan kuesioner *online website* Program Studi Informatika dimana hasil akhir perhitungan dari kuesioner memiliki rentang 82%-89%. Dari hasil persentase setiap pertanyaan maka dapat dilakukan perhitungan nilai rata-rata dari semua pertanyaan sebagai berikut:

Jumlah presentase tiap soal / Jumlah Soal

$$= 604 / 7$$

$$= 86,28 = 86\%$$

Berdasarkan kuesioner serta hasil interpretasi dari masing-masing pertanyaan, maka dapat diperoleh rata-rata persentase kesesuaian *icon* dengan kebutuhan pengguna adalah 86%. Nilai tersebut menandakan bahwa responden setuju bahwa *icon* yang telah di desain ulang dengan menerapkan teori semiotika *perce* sesuai dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

## 5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti mendapatkan 18 desain *icon* baru untuk *website* program studi informatika yang berpatokan pada teori *perce*. Dari hasil desain tersebut dapat disimpulkan bahwa, ikon mampu mewakili menu yang biasanya dalam bentuk teks oleh peneliti ditambahkan dengan variasi ikon untuk membuat tampilan lebih menarik serta memudahkan pengguna dalam mengakses *website*. Indeks mampu berfungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan suatu desain ikon yang dimaksud pada menu *website* program studi Informatika. Simbol berfungsi untuk memperjelas desain *icon* yang dimaksud pada menu *website*. Analisis kuesioner dengan hasil akhir perhitungan kuesioner 82%-89% responden sangat setuju dengan tampilan desain *icon website* Program Studi Informatika yang telah dibuat.

**Daftar Referensi**

- [1] A. S. Wahyuni and A. O. . Dewi, "Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan Digital "Jogja" Berbasis Android," *J. Ilmu Perpust.*, vol. VII, no. 1, pp. 21–30, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22810>
- [2] M. J. Rorong, "Representasi Nilai Kemanusiaan Website Series Kisah Carlo (Analisis Semiotika dalam perspektif Charles Sanders Peirce)," *Semiot. J. Komun.*, vol. 13, no. 1, pp. 106–123, 2019, doi: 10.30813/s:jk.v13i1.1792.
- [3] Y. Mukti, "Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Ilm. Betrik*, vol. 9, no. 02, pp. 84–95, 2018, doi: 10.36050/betrik.v9i02.34.
- [4] A. F. A. Lestari, A. Wijaya, R. Fahrudin, and K. Kusnadi, "Perancangan Desain User Interface (UI) pada Website Cirebon Media dengan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Graf.*, vol. 1, no. 1, pp. 76–85, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.cic.ac.id/index.php/jurnalgrafis/article/view/73%0Ahttps://jurnal.cic.ac.id/index.php/jurnalgrafis/article/download/73/67>
- [5] J. A. Zebua, "Perancangan Icon Pada Antar muka Aplikasi Kesehatan untuk Lansia berbasis Mobile,". Skripsi. 2017.
- [6] M. Pranata, *Perspektif Penalaran Fungsional Desain Visual Ikon*, vol. 4, no. 2, pp. 1-11, 2014.
- [7] N. A. Kamarulzaman, N. Fabil, Z. M. Zaki, and R. Ismail, "Comparative Study of Icon Design for Mobile Application," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1551, no. 1, pp. 1–13, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1551/1/012007.
- [8] Pitoyo, E. Prihantoro, and N. Rasyid Ohorella, "Makna Zona Merah Covid 19 Di Dki Jakarta (Studi Semiotika Charles Sander Peirce Berita Kompas.Com) Meaning Of The Red Zone Covid 19 In DKI Jakarta (Kompas.Com Charles Sander Peirce Semiotics Study)," *J. Semiot.*, vol. 15, no. 1, pp. 85–96, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ubm.ac.id/>
- [9] A. Sidik, "Analisis Iklan Produk Shampoo Pantene Menggunakan Teori Semiotika Pierce," *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 4, p. 201, 2018, doi: 10.31602/tji.v9i4.1533.
- [10] B. Mudjiyanto and E. Nur, "Semiotics In Research Method of Communication," *J. Penelit. Komunikasi, Inform. dan Media Massa*, vol. 16, no. 1, pp. 73–82, 2013, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/222421-semiotics-in-research-method-of-communic.pdf>
- [11] E. D. Siregar and S. Wulandari, "Kajian Semiotika Charles Sanderspierce: Relasitrikotomi (Ikon, Indeks dan Simbol) dalam Cerpenanak Mercusuar karya Mashdar Zainal," *Titian J. Ilmu Hum.*, vol. 04, no. 1, pp. 29–41, 2020, [Online]. Available: <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/titian>
- [12] Y. Anggraini, S. Prasetyaningsih, and C. Antoni, "Analisis dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dengan Metode Semiotika Peirce," *EKSPRESI DAN PERSEPSI J. ILMU Komun.*, vol. 1, no. 01, pp. 64–82, 2019, doi: 10.33822/jep.v1i01.444.
- [13] I. Praptomo Baryadi, *Teori Ikon Bahasa: Salah Satu Pintu Masuk ke Dunia Semiotika*. Tugas Akhir, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2007.
- [14] M. P. Sari, I. R. Dilla, M. A. Fasha, and R. R. Maulana, "Representasi Pencarian Makna Diri Pada Film Soul 2020 (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce ) [ Representation Searching for Self Meaning in Soul Film 2020 ] ( Charles Sanders Pierce Semiotics Analysis Study )," vol. 16, no. 1, pp. 2579–8146, 2022, [Online]. Available: <http://journal.ubm.ac.id/>
- [15] N. Suryandari, N. D. Kurniasari, and R. D. J, "MAKNA SIMBOL TRADISI JHENG MANTOH (Analisa Semiotika Charles Sanders Peirce)," *Semiot. J. Komun.*, vol. 13, no. 1, pp. 124–132, 2019, doi: 10.30813/s:jk.v13i1.1793.