

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI RENTAL BUKU KOMIK  
DAN NOVEL PADA TAMAN BACAAN IKA MEDIA BERBASIS WEB  
MOBILE BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai salah satu Syarat untuk mencapai gelar

**SARJANA KOMPUTER**

Pada Program Studi Sistem Informasi

IIB Darmajaya Bandar Lampung



Disusun Oleh :

Bagus Dian Anggoro

1411050076

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
JURUSAN SISTEM INFORMASI  
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA  
BANDAR LAMPUNG**

**2018**



### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada dipundak saya.

pung, 25 Oktober 2018

**BAGUS DIAN ANGGORO**  
**NPM. 1411050076**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI  
RENTAL BUKU KOMIK DAN NOVEL PADA  
TAMAN BACAAN IKA MEDIA BANDAR  
LAMPUNG**

**Nama Mahasiswa : BAGUS DIAN ANGGORO**

**Nomor Pokok Mahasiswa : 1411050076**

**Program Studi : Sistem Informasi**



**MENYETUJUI :**

**Dosen Pembimbing**

**Ketua Jurusan**

**Anggi Andriyadi, S.Kom., M.T.I**

**Nurioko, S.Kom., M.T.I**

**NIK. 13521014**

**NIK. 00440702**

## HALAMAN PENGESAHAN

Telah Diuji dan Dipertahankan Didepan Tim Penguji Ujian Skripsi  
Jurusan Sistem Informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya  
Bandar Lampung dan Dinyatakan Diterima untuk  
Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar

### SARJANA KOMPUTER

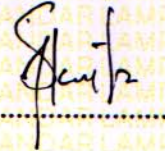
#### MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua Penguji : **Sri Karnila, S.Kom., M.Kom**

Anggota : **Dona Yuliyawati, S.Kom., M.T.I**

Tanda Tangan



2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



**Srivanto, S.Kom., MM**

**NIK: 00210800**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 September 2018**

# **DESIGNING WEB MOBILE-BASED INFORMATION SYSTEM FOR COMIC AND NOVEL RENTAL IN TAMAN BACAAN IKA MEDIA BANDAR LAMPUNG**

**By**

**BAGUS DIAN ANGGORO  
1411050076**

## **ABSTRACT**

Taman Bacaan Ika Media is located in Bandar Lampung. It is a reading park engaged in the comic and novel rental. The problem statement of this research was that there were errors in recording rented comics and novels, member registration, rental and return transactions, book stocks, calculating fine on returning rented books, and the data about the lost or damaged books, and the report making. These errors were due to inaccurate and irregular data processing. To overcome this problem, the researcher intended to design a web mobile-based information system for comic and novel rental. The method used in system was the waterfall method. This method consisted of several stages i.e., analysing, designing, coding, testing, and implementing. The result of this research was that this system was not only able to reduce errors in calculating a number of books, lost books, borrowed and returned books, and damaged books but it was also able to facilitate the borrowing, rental, and fine processes.

**Keywords:** Taman bacaan Ika Media, Web-Mobile, Waterfall Method



## DAFTAR ISI

|                                  | Halaman |
|----------------------------------|---------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....       | i       |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....  | ii      |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> ..... | iii     |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....  | iv      |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b> .....       | v       |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> ..... | vi      |
| <b>MOTTO</b> .....               | vii     |
| <b>ABSTRAK</b> .....             | viii    |
| <b>PRAKATA</b> .....             | x       |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....          | xii     |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....        | xv      |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....       | xvi     |

### **BAB I PENDAHULUAN**

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang .....           | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....      | 2 |
| 1.3 Rumusan Masalah.....           | 2 |
| 1.4 Ruang Lingkup Penelitian ..... | 3 |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....        | 3 |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....       | 3 |
| 1.7 Sistem Penulisan .....         | 4 |

### **BAB II LANDASAN TEORI**

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| 2.1 Sistem .....                     | 5 |
| 2.2 Informasi .....                  | 5 |
| 2.3 Sistem Informasi .....           | 5 |
| 2.4 Basis Data .....                 | 6 |
| 2.5 Teori Pengembangan Sistem .....  | 7 |
| 2.5.1 <i>Data Flow Diagram</i> ..... | 8 |
| 2.5.2 Kamus Data .....               | 9 |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 2.5.3 <i>Flowchart</i> ..... | 10 |
| 2.5.4 Relasi .....           | 13 |
| 2.6 Metode Penelitian .....  | 13 |
| 2.7 Bahasa Pemrograman.....  | 15 |
| 2.7.1 HTML.....              | 15 |
| 2.7.2 PHP.....               | 16 |
| 2.7.3 CSS.....               | 16 |

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| 3.1 Metode Pengumpulan Data .....   | 17 |
| 3.2 Metode Pengembangan Sistem .....  | 17 |
| 3.3 Perangkat <i>Software</i> dan <i>Hardware</i> Sistem Yang Diusulkan ..... | 18 |
| 3.3.1 Perangkat Lunak .....   | 19 |
| 3.3.2 Perangkat Keras .....   | 19 |

### **BAB IV ANALIS PERANCANGAN SISTEM**

|   |    |
|---|----|
| 4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan .....                | 20 |
| 4.1.1 Analisis Dokumen .....                            | 20 |
| 4.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan.....       | 22 |
| 4.1.3 Analisis Sistem Yang Berjalan .....               | 26 |
| 4.2. Perancangan Sistem .....                           | 26 |
| 4.2.1 Tujuan Perancangan .....                          | 27 |
| 4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan.....          | 27 |
| 4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan.....          | 27 |
| 4.2.3.3 Desain <i>Entity Relationship Diagram</i> ..... | 31 |
| 4.2.4 Desain Database dan Kamus Data .....              | 32 |
| 4.2.5 Rancangan <i>Output</i> .....                     | 34 |
| 4.2.6 Rancangan Input .....                             | 37 |
| 4.3. Implementasi Sistem.....                           | 39 |

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Kesimpulan ..... 45

5.2. Saran ..... 45

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 46

**LAMPIRAN**..... 47



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat teknologi informasi yang tumbuh saat ini menimbulkan dampak yang sangat luas pada segala aspek kehidupan manusia dalam waktu yang relatif singkat. Teknologi, terutama di bidang komputer dan komunikasi telah mengubah secara radikal paradigma kehidupan manusia. Keunggulan teknologi bahkan dapat menggantikan posisi manusia sebagai alat dalam melakukan sebuah pekerjaan. Kegiatan pengolahan data adalah rutinitas yang biasa dilakukan oleh sebuah instansi atau perusahaan. Manajemen dalam melaksanakan pekerjaannya, tergantung pada tersedianya informasi yang akurat yang hanya dapat diperoleh melalui pengolahan data yang tepat, jika dibandingkan dengan pengolahan data secara manual, pengolahan data secara terkomputerisasi memiliki kelebihan yang mampu memberikan kontribusi besar kepada sebuah perusahaan.

Ika Media beralamat di jln. Pangeran Antasari No.46. merupakan salah satu taman bacaan yang bergerak dibidang penyewaan buku komik dan novel. Taman Bacaan Ika Media memiliki member kurang lebih 1140 member dengan koleksi buku komik kurang lebih sebanyak 500 komik dan 50 novel yang bergenre *action, adventure, mecha, school life, romance, comedy, fantasy, detective*. Dari hasil wawancara ditemukan beberapa masalah yang ada di Taman Bacaan Ika Media pada saat ini yaitu pengolahan datanya masih dilakukan secara manual dengan mencatat di buku agenda. Hal ini menyebabkan munculnya terjadi kesalahan dalam pencatatan penyewaan Seperti halnya dalam proses pendaftaran member, transaksi penyewaan dan pengembalian, stok ketersediaan buku yang ada, perhitungan denda pengembalian buku yang di sewa, serta pendataan buku yang hilang atau rusak dan juga dalam pembuatan laporan-laporan. Oleh karena itu perlu dibutuhkan suatu system informasi yang dapat membatu operator atau petugas dalam mengelola transaksi peminjaman buku komik dan novel tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud untuk membuat sebuah **“Rancang Bangun Sistem Informasi Rental Buku Komik dan Novel Pada Taman Bacaan Ika Media Berbasis Web Mobile”**, dimana didalam system tersebut tidak hanya digunakan untuk pelayanan proses peminjaman buku komik dan novel tetapi juga memberikan informasi koleksi buku yang dimiliki, dan pembuatan laporan nota peminjaman. Juga membantu proses penyewaan yang dilakukan oleh konsumen dengan menggunakan teknologi komunikasi berupa *mobile* yang bisa diakses mealui *smartphone* masing-masing.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka timbul permasalahan yaitu :

- a) Dalam proses pendaftaran anggota member masih dilakukan secara manual, sehingga kesulitan mencari data anggota member.
- b) Dalam proses pengembalian buku sering terjadi keterlambatan, dan proses tersebut masih ditulis dibuku agenda.
- c) Dalam proses pendataan stok buku yang tersedia dan penyimpanan buku masih dilakukan secara manual, sehingga dalam proses pencarian buku dan penyimpanan buku dapat memakan waktu yang lama dan memungkinkan beberapa buku terselip.
- d) Dalam proses pembuatan laporan data anggota, laporan data buku, laporan transaksi peminjaman dan pengembalian, serta laporan denda masih dilakukan secara manual dengan ditulis dibuku agenda, sehingga mengakibatkan keterlambatan dalam memberikan laporan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu Pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Rental Buku Komik dan Novel di Tamana Bacaan Ika Media Berbasis *Web Mobile*.

#### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian yang diambil adalah :

- a) Penelitian di lakukan pada Taman Bacaan Ika Media.
- b) Membahas perancangan sistem informasi penyewaan dan pengembalian buku berbasis *mobile* sebagai aplikasi yang dapat memberikan kemudahan kepada para peminjam.
- c) Perancangan sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Menghasilkan suatu perancangan system informasi penyewaan dan pengembalian buku berbasis *mobile* menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk mempermudah dan mempercepat proses penyewaan dan pengembalian buku, mengetahui buku apa saja yang ada, serta mencegah hilangnya buku karena pencarian status buku yang tidak benar.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah:

- a) Dengan dibangunnya sebuah program ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi *user* dalam menentukan serta menyewa buku dan novel di Ika Media daerah Bandar Lampung juga dalam pendaftaran member hanya dengan menggunakan *smartphone* mereka.
- b) Mempermudah dalam proses pembuatan laporan data anggota, laporan data buku, laporan transaksi penyewaan dan pengembalian, serta laporan denda.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I Pendahuluan**

BAB ini, berisi latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

BAB ini, memuat tentang teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian.

### **BAB III Metode Penelitian**

BAB ini, berisi tentang cara penelitian dan metode pendekatan yang akan digunakan, mencakup study dan analisis.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

BAB ini, berisi tentang kerangka (*Use Case Diagram*) program, rancangan *interface* implementasi program yang mencakup antarmuka yang dihasilkan dan pengujian hasil perangkat lunak.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

BAB ini, berisi tentang kesimpulan dan saran yang merupakan hasil pembahasan pada permasalahan yang ada.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dibahas tentang teori-teori dasar sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

#### **2.1 Sistem**

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksud untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem (abdul kadir, 2014).

#### **2.2 Informasi**

Menurut McFadden, dan kawan – kawan mendefinisikan informasi sebagai data yang telah di proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Shannon dan weaver, dua orang insinyur listrik melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (kroenke). Menurut mereka, informasi adalah jumlah ketidak pastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima. Menurut Davis, informasi adalah data yang telah di olah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Abdul Kadir, 2014).

#### **2.3 Sistem Informasi**

Dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting (Abdul Kadir, 2014:08). Ada beragam definisi sistem informasi sebagai berikut:

- a. Alter, Sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
- b. Bodnar dan Hopwood, Sistem informasi adalah kumpulan perangkat lunak dan keras yang dirancang untuk mentransformasikan data kedalam bentuk informasi yang berguna.
- c. Gelinas, Oram, dan Wiggins, Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengolah data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.
- d. Hall, Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai.
- e. Turban, McLean, Wetherbe, Sebuah sistem informasi menumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.
- f. Wilkinson , Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

## 2.4 Basis Data

Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. Sistem informasi tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan akan basis data apapun bentuknya, entah file text ataupun *Database Management System* (DBMS) Kebutuhan basis data dalam didtem informasi adalah untuk memasukkan, menyimpan dan mengambil data, selain itu untuk membuat laporan berdasarkan data yang telah disimpan. Tujuan dari dibuat nya tabel-tabel pada *database* adalan untuk menyimpan data kedalam

tabel-tabel agar mudah diakses. Oleh karena itu, untuk merancang table - tabel yang akan dibuat maka dibutuhkan pola pikir penyimpanan data nantinya jika dalam bentuk baris-baris data (*record*) dimana setiap baris terdiri dari beberapa kolom

(Rosa A.S M. Shalahudin 2014:43).

Basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas (Abdul Kadir, 2014:218).

## **2.5 Teori Pengembangan Sistem**

sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran jika dalam sebuah sistem terdapat sebuah elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. Adapun beberapa hal yang menyebabkan perlunya pengembangan sistem adalah adanya permasalahan-permasalahan yang timbul pada sistem yang lama, masalah yang timbul dapat berupa ketidak beresan sistem dan pertumbuhan organisasi, selain itu penyebab perlunya pengembangan sistem adalah untuk meraih kesempatan-kesempatan serta ada ya intruksi-intruksi (Abdul Kadir, 2014:61).

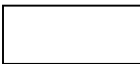


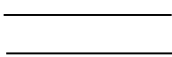
Beberapa prinsip dalam proses pengembangan sistem adalah sebagai berikut :

- a. Sistem yang dikembangkan adalah untuk manajemen.
- b. Sitem yang dikembangkan adalah investasi modal yang besar.
- c. Sistem yang dikembangkan memerlukan orang terdidik.
- d. Tahapan kerja dan tugas-tugas yang harus dilakukan dalam proses pengembangan sistem.
- e. Proses pengembangan sistem tidak harus urut.
- f. Jangan takut membatalkan proyek.
- g. Dokumentasi harus ada untuk pemedoman dalam pengembangan sistem.

### 2.5.1 *Data Flow Diagram (DFD)*

*Data Flow Diagram (DFD)* atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*Output*). DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran informasi. Oleh karena itu, DFD lebih sesuai digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan program-program terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur (Rosa A.S M. Shalahudin, 2014:70).

Tabel 2.1 Simbol *Data Flow Diagram*

| <b>Simbol</b>   | <b>Keterangan</b>   |
|---|---|
| <i>External Entity</i><br>             | Merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem.        |
| Arus data ( <i>data flow</i> )<br>     | Menggambarkan aliran data .   |
| Proses ( <i>process</i> )<br>          | Proses atau fungsi yang mentransformasikan data masukan menjadi keluaran. |
| Simpanan data ( <i>datastore</i> )<br> | Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau <i>file</i> .           |



Berikut ini tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD :

- a. Membuat DFD Level 0 atau *Context Diagram*.

Menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain.

- b. Membuat DFD Level 1.

Menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan.

- c. Membuat DFD Level 2.

Menggambarkan modul-modul yang di *breakdown* lebih detail dari DFD level 1.

- d. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya.

Merupakan *breakdown* dari modul pada DFD level di atasnya.

### 2.5.2 Kamus Data

kamus data (*data dictionary*) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum. Kamus data biasanya berisi :

- a. Nama, nama dari data.
- b. Digunakan pada, merupakan proses-proses yang terkait data.
- c. Deskripsi, merupakan deskripsi data.
- d. Informasi tambahan, seperti tipe data, nilai data, batas nilai data, dan komponen yang membentuk data.
- e. kamus data memiliki beberapa simbol untuk menjelaskan informasi tambahan sebagai berikut :

Tabel 2.2 Simbol – simbol Kamus Data

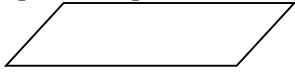

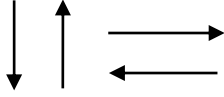

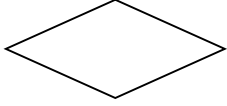

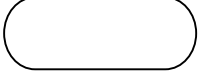

| SIMBOL | KETERANGAN                          |
|--------|-------------------------------------|
| =      | Disusun atau terdiri dari           |
| +      | Dan                                 |
| []     | Baik...atau....                     |
| { }n   | N kali diulang atau bernilai banyak |
| ()     | Data optional                       |
| *...*  | Batas komentar                      |

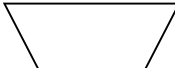
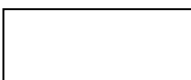
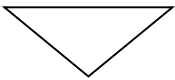
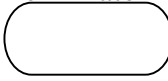
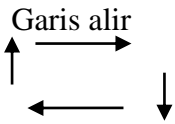
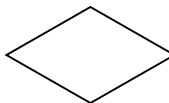

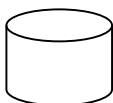
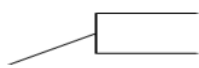
Kamus data pada DFD nanti harus dapat dipetakan dengan hasil perancangan basis data yang dilakukan sebelumnya. Jika ada kamus data yang tidak dapat dipetakan pada tabel hasil perancangan basis data dengan perancangan dengan DFD masih belum sesuai, sehingga harus ada yang diperbaiki baik perancangan basis datanya, perancangan DFD nya atau keduanya (Rosa A.S M. Shalahudin, 2014:73).

### 2.5.3 *FlowDiagram*

(Wikipedia, 2016) *flowDiagram* merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing-masing langkah tersebut menggunakan tanda panah.

Tabel 2.3 Simbol *Flowchart*

| Simbol   | Keterangan  |
|--|---|
| <p><i>Input / Output</i></p>  | Simbol <i>input/output</i> digunakan untuk mewakili data <i>input/output</i>  |
| <p>Proses</p>                 | Simbol proses ( <i>processing symbol</i> ) atau simbol pengolah yang digunakan suatu proses.  |
| <p>Garis alir</p>             | Simbol garis alir ( <i>flow lines symbol</i> ), digunakan untuk menunjukkan arus dari proses  |
| <p>Penghubung</p>           | Simbol penghubung ( <i>connector symbol</i> ), digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus dihalaman yang sama / dihalaman yang lain. |
| <p>Keputusan</p>            | Simbol keputusan ( <i>decision symbol</i> ), digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi didalam program.  |
| <p>Proses Terdefinisi</p>   | Simbol proses terdefinisi digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan ditempat lain.  |
| <p>Terminal</p>             | Simbol terminal digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu program.  |
| <p>Dokumen</p>              | Menunjukkan dokumen yang digunakan untuk input dan output baik secara manual maupun komputerisasi.  |

|   |  |
|---|--|
| <p>Proses manual</p>         | Menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual.          |
| <p>Proses komputerisasi</p>  | Menunjukkan proses dari operasi program komputer.            |
| <p>Simpanan</p>              | Menunjukkan arsip.   |
| <p>Terminator</p>            | Digunakan untuk memberikan awal dan akhir suatu proses.      |
| <p>Garis alir</p>           | Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.                |
| <p>Decision</p>            | Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program. |
| <p>Keyboard</p>            | Menunjukkan input yang menggunakan keyboard.                 |
| <p>Hard disk</p>           | Media penyimpanan, menggunakan perangkat hard disk.          |
| <p>Keterangan</p>          | Digunakan untuk memberikan keterangan yang lainnya.          |

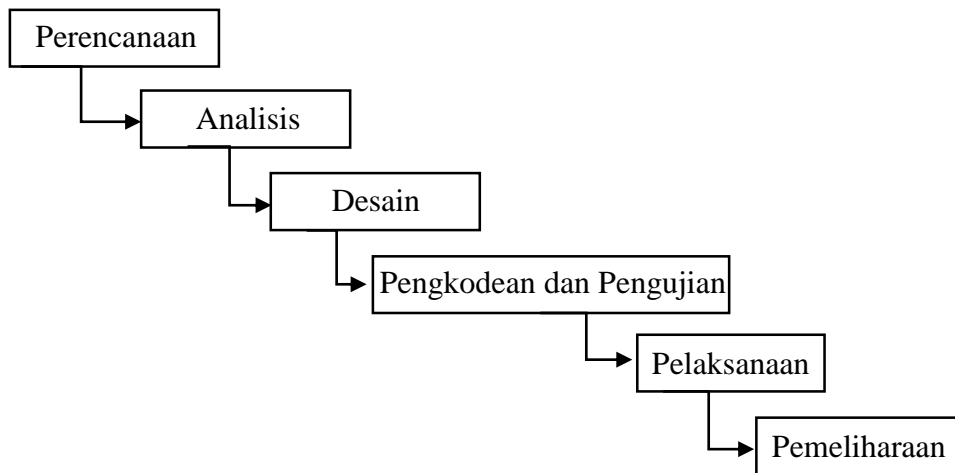
#### 2.5.4 Relasi

Menurut Diktat, menunjukkan adanya hubungan / relasi diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Jenis-jenis hubungan :

- a. One to one, setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B, dan begitu sebaliknya setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas A.
- b. One to many, setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, dan tidak sebaliknya dimana setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas A.
- c. Many to one, setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B, dan tidak sebaliknya dimana setiap entitas pada himpunan entitas B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas A.
- d. Many to many, setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, dan sebaliknya dimana setiap entitas pada himpunan entitas B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas A

#### 2.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah model *waterfall*. Model *waterfall* ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap perencanaan, analisis, desain, pengkodean dan pengujian, pelaksanaan, dan pemeliharaan. Disebut dengan karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap analisis. Secara umum tahapan pada metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 2.1** Metode *Waterfall*

- a. Perencanaan  
Proses penilaian sistem lama yang sedang berjalan dan studi kelayakan pengembangan sistem baru berdasarkan aspek teknologi, ekonomis dan sumber daya manusia.
- b. Analisis  
Perolehan kebutuhan pengguna sistem dari user serta pilihan solusi jenis sistem informasi yang akan dikembangkan.
- c. Desain  
Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk *software*. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.
- d. Pengkodean dan pengujian  
Desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh komputer, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis akan dikerjakan oleh programmer. Proses Coding ini harus dilakukan Testing untuk menguji kesalahan-kesalahan program maupun fungsi dari sistem.

e. Pelaksanaan

Setelah semua fungsi-fungsi software harus di ujicoba agar *software* bebas dari kesalahan, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Maka proses selanjutnya adalah bagaimana sistem baru akan diinstall dan dijalankan di perusahaan dengan pengoperasian yang dilakukan oleh user.

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan suatu *software* sangat diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi atau perangkat lainnya

## 2.7 Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah *HTML5*, *PHP*, dan *CSS* sedangkan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *XAMPP*, *Sublime Text Editor*.

### 2.7.1 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu *script* yang mengatur berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun *website* diantaranya sebagai berikut: (Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2014:2).

- a. Menentukan layout *website*.
- b. Memformat text dasar seperti pengaturan paragraf, dan format font.
- c. Membuat list.

- d. Membuat table.
- e. Menyisipkan gambar, video, dan audio.
- f. Membuat link.
- g. Membuat formulir

HTML 5 adalah kepanjangan dari *Hypertext Markup Language* versi 5, merupakan HTML baru penerus dari HTML 4, XHTML1, dan DOM Level 2 HTML. HTML 5 merupakan pengembangan bahasa HTML yang lebih baik, lebih berarti atau semantik yang sebelumnya adalah bahasa markup sederhana menjadi sebuah platform canggih, penuh fitur yang kaya akan antarmuka pemrograman aplikasi yang disebut *API (Application Programming Interface)*.

### **2.7.2 Bahasa PHP (*Hypertext Preprocessing*)**

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah *PHP*, *HTML5*, dan *CSS* sedangkan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *MySQL*, *Xampp*, dan *Sublime Text*.

*PHP* singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu Bahasa pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama *PHP* dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data *website* akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh *PHP* (Rohi Abdullah, 2015:3).

### **2.7.3 CSS (*Cascading Style Sheets*)**

*CSS* singkatan dari *Cascading Style Sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur dsain *website*. Walaupun *HTML* mempunyai kemampuan untuk mengatur tampilan *website*, namun kemampuannya sangat terbatas. Fungsi *CSS* adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur *website* yang dibuat dengan *HTML* terlihat lebih rapi dan indah (Rohi Abdullah, 2015:2).



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik yang tepat agar diperoleh gambaran tentang sistem yang akan dikembangkan secara jelas dan lengkap. Beberapa teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Teknik Pengamatan (*Observation*)

Teknik pengamatan merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek yang diteliti sehingga dapat dipahami cara kerja sistem yang akan diusulkan.

b. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas. Dalam hal ini tanya jawab Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengajukan tanya jawab secara langsung.

c. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Tinjauan pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara membaca, mengutip, dan mengumpulkan teori-teori dari beberapa buku, *internet* serta mempelajari referensi dokumen dan catatan lain yang mendukung proses penelitian.

#### **3.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall* adapun tahapan yang digunakan, yaitu :

1. Analisi Kebutuhan

Gambaran dari sistem informasi Rental Buku Komik Dan Novel Ika Media Bandar Lampung batasan bagi sistem yang akan dibangun, sistem yang diharapkan oleh pengguna adalah sistem yang bisa memberikan informasi data atau ketersediaan buku dan novel pada Rental Buku Komik Dan Novel Ika Media Bandar Lampung.

2. Desain sistem (*System Design*)

Pada tahapan *system design* penulis membuat rancangan *interface* dengan cara mendesain rancangan input dan output yang akan dipakai pada sistem yang diusulkan. Aplikasi yang di gunakan untuk membuat desain *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Flowchart, Relasi, Pengkodean yaitu, *Star Uml*.

3. Pengkodean (*Coding*)

Tahap pengkodean merupakan menterjemahkan analisa dan perancangan ke dalam bahasa pemograman. Peneliti akan menggunakan bahasa pemograman *HTML, PHP* dan *CSS* dengan database *MySQL*.

4. Pengujian (*Testing*)

Tahapan ini adalah tahap dimana peneliti mengintegrasikan antara database yang telah dibuat dengan sistem yang di usulkan.

5. Pemeliharaan (*maintenace*)

Tahap akhir untuk mengevaluasi kinerja sistem, apakah sesuai dengan keinginan user atau tidak.

### **3.3 Perangkat *Softwere* dan *Hardwere* Sistem Yang Diusulkan**

Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rental Buku Komik dan Novel Berbasis *Web Mobile* Pada Taman Bacaan Ika Media Bandar Lampung, terdapat beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan yaitu :

### 3.3.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini adalah :

1. Sistem Operasi *Microsoft Windows 10-64 Bit Operating system*
2. Bahasa Pemrograman *HTML, CSS, PHP, Java Script*
3. XAMPP
4. *Sublime Text Editor*
5. *Web Browser*

### 3.3.2 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah satu unit Personal computer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Processor AMD Athlon™ X4 860K with AMD Radeon (tm) 3.7 GHz*
2. *Ssd 120 GB*
3. *Hardisk 2 TB*
4. *RAM 8 GB*
5. *VGA GTX 660 OEM 1.5 GB*
6. *Keyboard dan Mouse standar*
7. *Printer standar*

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan analisa sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada dan dari urutan kejadian tersebut dapat dibuat Diagram Alir Dokumen (*flowDiagram*).

##### 4.1.1. Analisis Dokumen

Dokumen masukan adalah bentuk yang diperlukan dalam sistem penyewaan komik secara langsung. Dokumen masukan akan di olah sesuai dengan maksud dan tujuan sistem. Bentuk dari dokumen masukan tersebut adalah.

1. Nama Dokumen : Kartu Keanggotaan

Fungsi : Sebagai Kartu Member Dan Kartu Peminjaman

Sumber : Anggota

Item : Nama, Kode anggota

2. Nama Dokumen :Bukti Pembayaran

Sumber : Admin

Item : Nama anggota, KTP, Kode Komik, Judul Komik,  
Lama Pinjam, Jumlah Bayar

3. Nama Dokumen :Bayar Denda

Fungsi : Bayar Denda Melewati Batas Waktu Peminjaman

|        |   |
|--------|---|
| Sumber | : Anggota   |
| Item   | : Nama Anggota, Kode Komik, Judul Komik, Lama Denda, Jumlah Denda |

#### **4.1.2 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan**

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana kerja suatu sistem dan mengetahui masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan sistem yang baru.

Adapun analisis prosedur sistem yang sedang berjalan di Tamn Bacaan Ika Media adalah sebagai berikut :

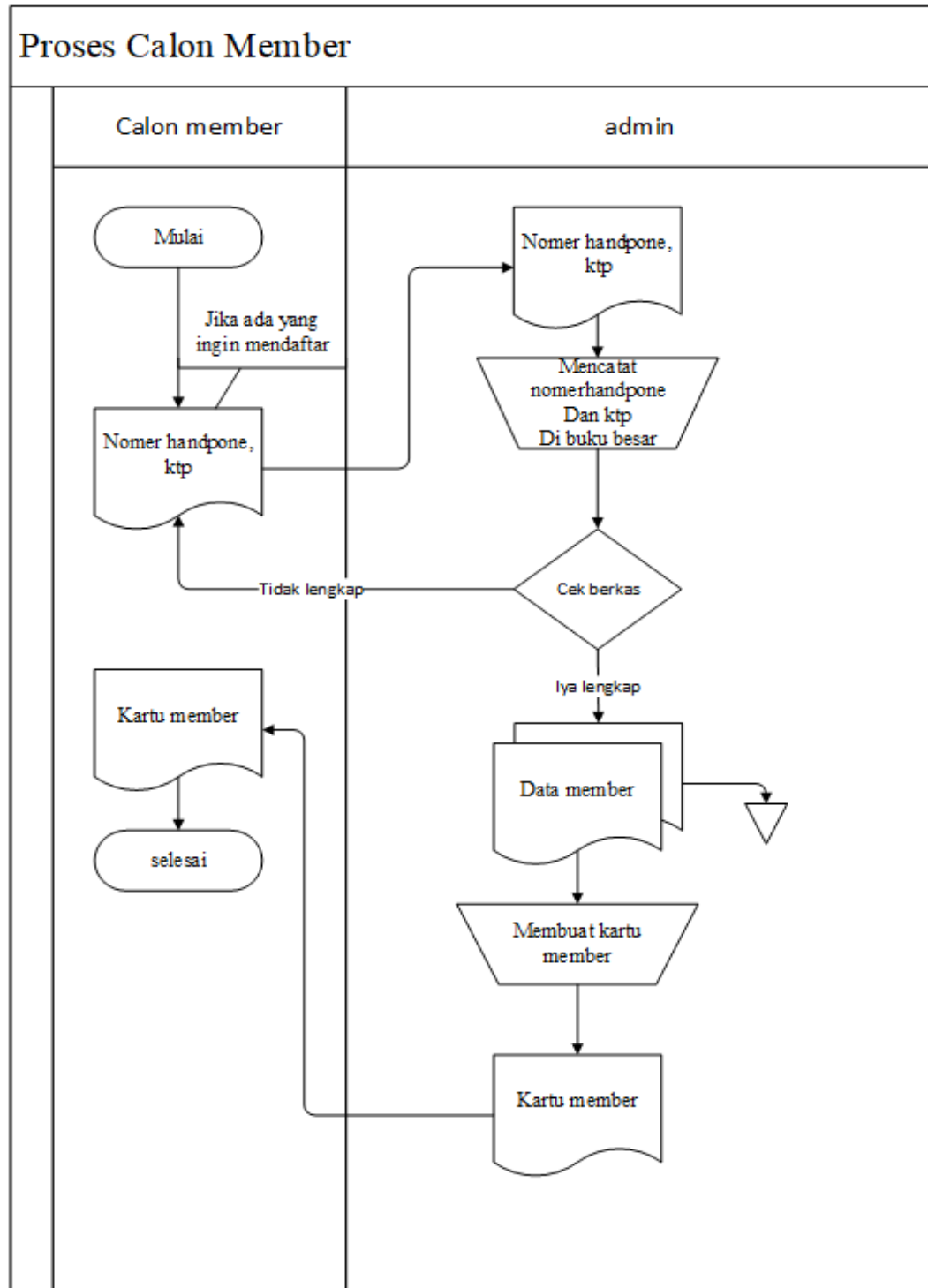
a) Prosedur penyewaan komik yang berjalan :

1. Anggota memberikan data dirinya sesuai ktp
2. Admin melakukan pencatatan data member ke buku besar
3. Admin membuat kartu member.
4. Admin memberikan kartu member.
5. Konsumen mendapatkan kartu member.
6. Anggota memberikan kartu member dan ktp kepada admin.
7. Admin melakukan pencatatan pada kartu member , yaitu tanggal peminjaman, tanggal pengembalian, pembayaran, dan judul komik yang akan dipinjamkan.
8. Data member penyewa kemudian di catat kedalam buku besar.
9. Admin membuat bukti pembayaran dari buku besar, kemudian di berikan kepada anggota.
10. Anggota melakukan pembayaran dan di catat oleh admin.

11. Admin memberikan bukti pembayaran dan kartu anggota.
12. Anggota memberikan bukti pembayaran dan kartu anggota.
13. Admin melakukan pengecekan dari buku besar.
14. Apabila anggota terkena denda, maka anggota akan membayar denda, admin mencatat ke buku besar, dan membuat bukti denda.
15. Bukti denda dan kartu anggota diberikan admin kepada anggota.
16. Apabila anggota mengembalikan buku tepat pada waktunya maka tidak dikenakan denda dan kartu anggota diberikan kepada anggota.
17. Admin mengembalikan kartu anggota peminjam.
18. Admin melakukan pencatatan laporan dari buku besar.
19. Admin memberikan laporan ke pimpinan.

#### 4.1.2.1 Flow Diagram Pendaftaran Calon Member Yang Sedang Berjalan.

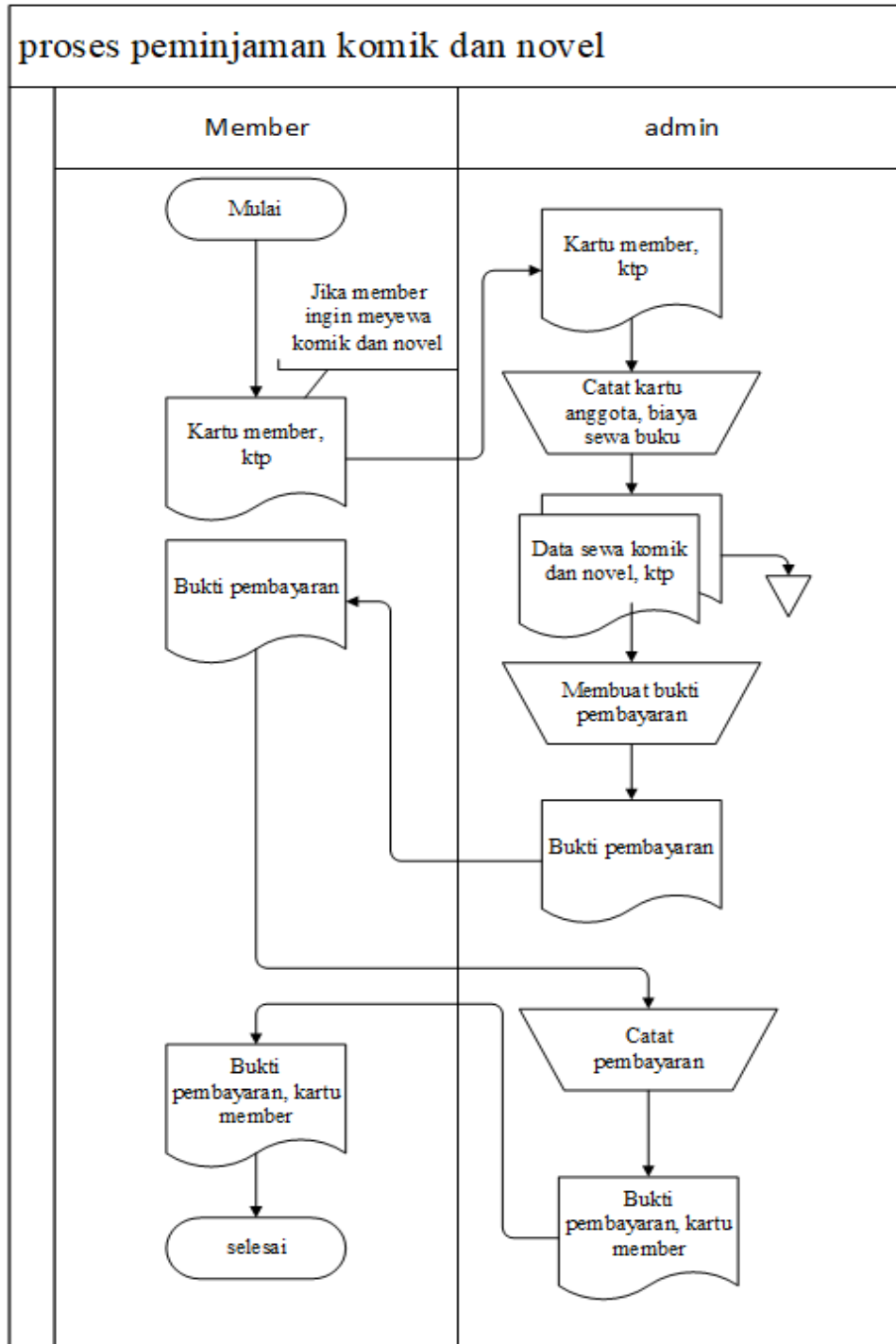
Berikut ini flowDiagram yang sedang berjalan sistem Pendaftaran Calon Member.



Gambar 4.1 *FlowDiagram* Pendaftaran Calon Member Yang Berjalan

#### 4.1.2.2 Flow Diagram proses Peminjaman Komik dan Novel Yang Sedang Berjalan.

Berikut ini flowDiagram yang sedang berjalan sistem proses Peminjaman Komik dan Novel.

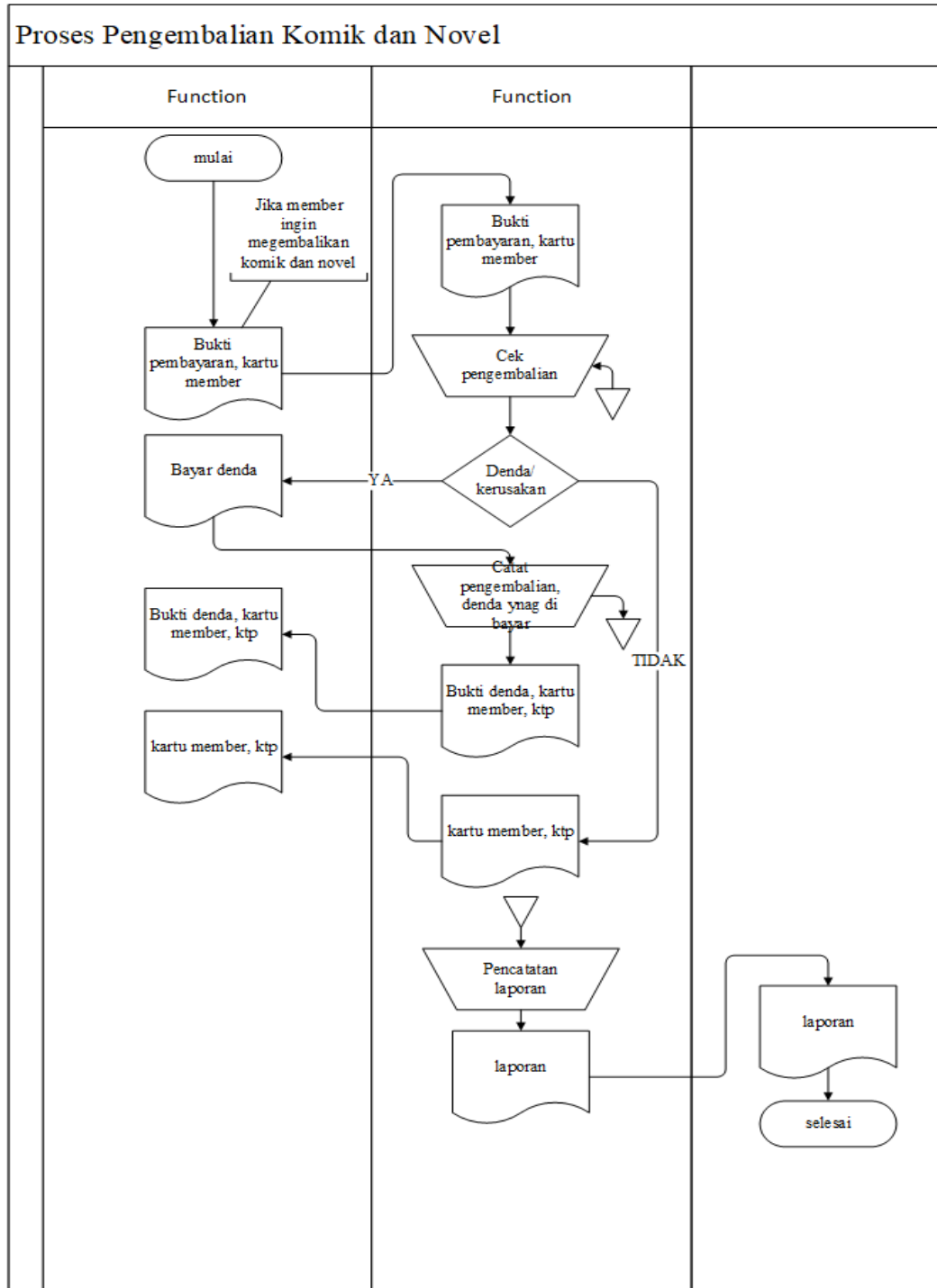


Gambar 4.2 *FlowDiagram* Peminjaman Komik dan Novel



#### 4.1.2.3 Flow Diagram proses Pengembalian Komik dan Novel Yang Sedang Berjalan.

Berikut ini flowDiagram yang sedang berjalan sistem proses Pengembalian Komik dan Novel.



Gambar 4.3 *FlowDiagram* Pengembalian Komik dan Novel

### **4.1.3. Analisis Sistem Yang Berjalan**

Setelah melakukan analisis terhadap sistem penyewaan komik yang sedang berjalan pada Ika Media penulis bisa menyimpulkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ada pada sistem tersebut. Adapun kelemahan dari sistem penyewaan komik dan novel yang sedang berjalan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Dalam proses peminjaman komik dan novel sering terjadi penulisan judul, sehingga berdampak pada saat pengembalian buku. Demikian juga dengan denda, dan laporan transaksi sering terjadi hal – hal yang tidak diinginkan seperti kerugian financial maupun materi di Ika Media.
- b. Proses pencarian komik yang dilakukan dengan mencari satu per satu dan tanpa data setok buku yang ada sehingga apabila ada seorang penyewa yang ingin meminjam buku akan kesulitan menemukannya dalam waktu cepat.
- c. Karena semua data masih diolah secara manual, dan belum terorganisasinya data – data maka dalam memproses dan penyimpanan data akan menggunakan banyak buku sehingga akan mengurangi banyak penyimpanan sehingga tidak efisien dalam pengolahan data kurang terjamin.

### **4.2. Perancangan Sistem**

Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan dan untuk menggambarkan secara jelas proses – proses yang diinginkan oleh pengguna. Sesuai dengan metode pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan terstruktur, maka dalam penggambaran seluruh proses dan objeknya menggunakan Diagram Kontek, Data *FlowDiagram* (DFD), Spesifikasi Proses dan Kamus Data.

#### **4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem**

Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk dapat menghasilkan perancangan Sistem Informasi penyewaan komik pada Ika Media yang berbasis komputer. Perancangan sistem yang dibuat tidak mengalami banyak perubahan dari sistem yang sedang berjalan.

#### **4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan**

Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang berjalan maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan, sedangkan sistem yang diusulkan akan lebih ditekankan pada sistem informasi peminjaman dan pengembalian yang dapat memudahkan admin dan kostumer dalam melakukan proses penyewaan komik.

#### **4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan**

Berikut prosedur yang diusulkan dalam perancangan Sistem Informasi penyewaan komik di Ika Media.

##### **4.2.3.1. Diagram Kontek yang diusulkan**

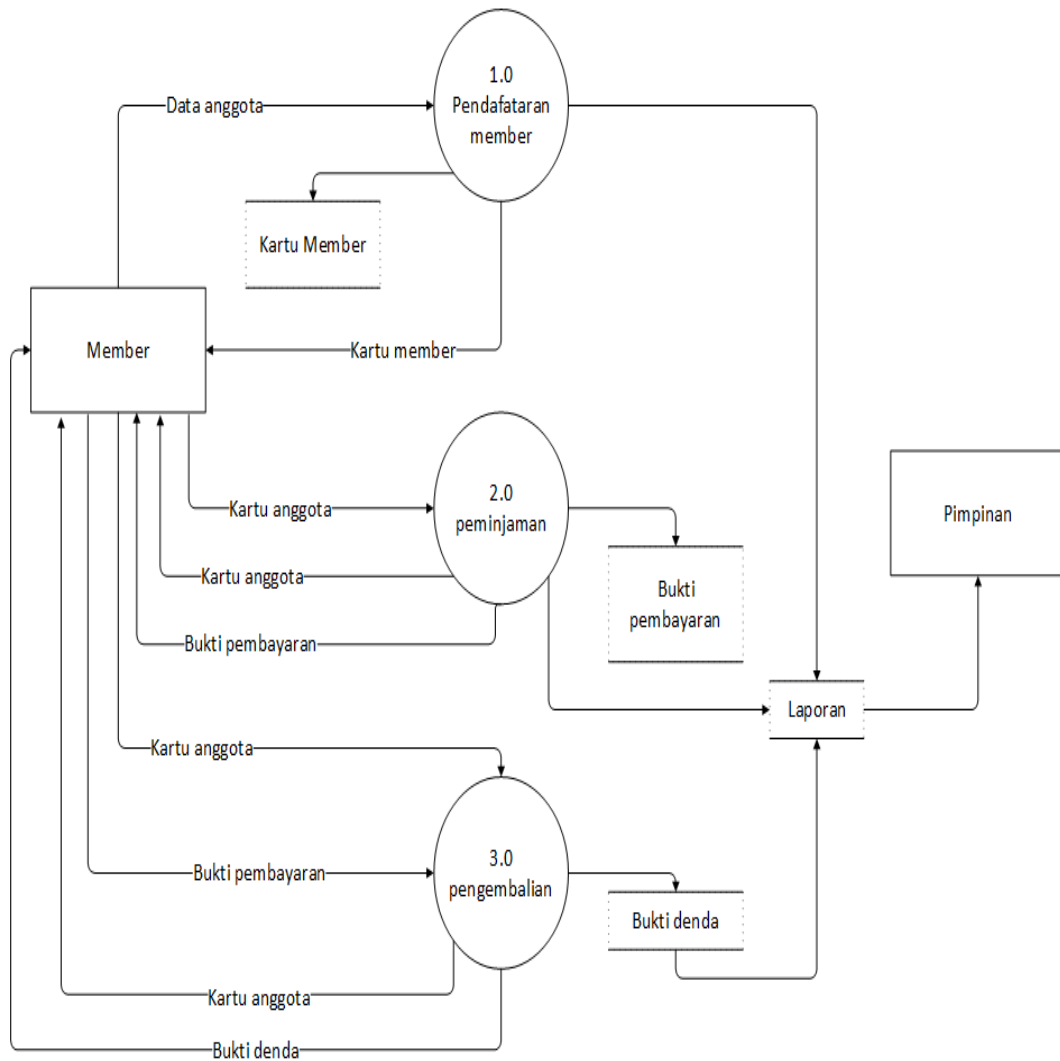
Diagram konteks adalah lingkup suatu sistem, yaitu keterkaitan sistem dengan lingkungan. Lingkup ini ditentukan dari besarnya pengaruh data yang diterima dan informasi yang dihasilkan lingkungan ini diwakili oleh entitas-entitas luar, dimana digambarkan tentang entitas yang memberikan sesuatu kepada atau dari sistem.



**Gambar 4.4 Diagram Kontek Yang Diusulkan**

#### 4.2.3.2 Data Flow Diagram yang diusulkan

DFD merupakan salah satu komponen dalam serangkaian pembuatan perancangan sebuah sistem komputerisasi. DFD menggambarkan aliran data dari sumber pemberi data (*input*) ke penerima data (*output*). Aliran data itu perlu diketahui agar si pembuat sistem tahu persis kapan sebuah data harus disimpan, kapan harus ditanggapi (*proses*), dan kapan harus didistribusikan ke bagian lain. Berikut Data Flow Diagram (DFD) yang menggambarkan system penyewaan komik yang diusulkan di *Ika Media* :

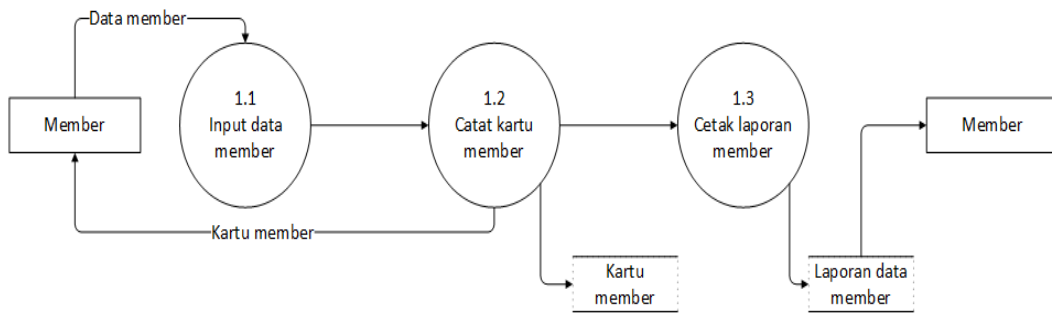


**Gambar 4.5 DFD Level 0 Yang Diusulkan**

#### 4.2.3.2.1 DFD Level 1

##### a) DFD Level 1 Proses 1

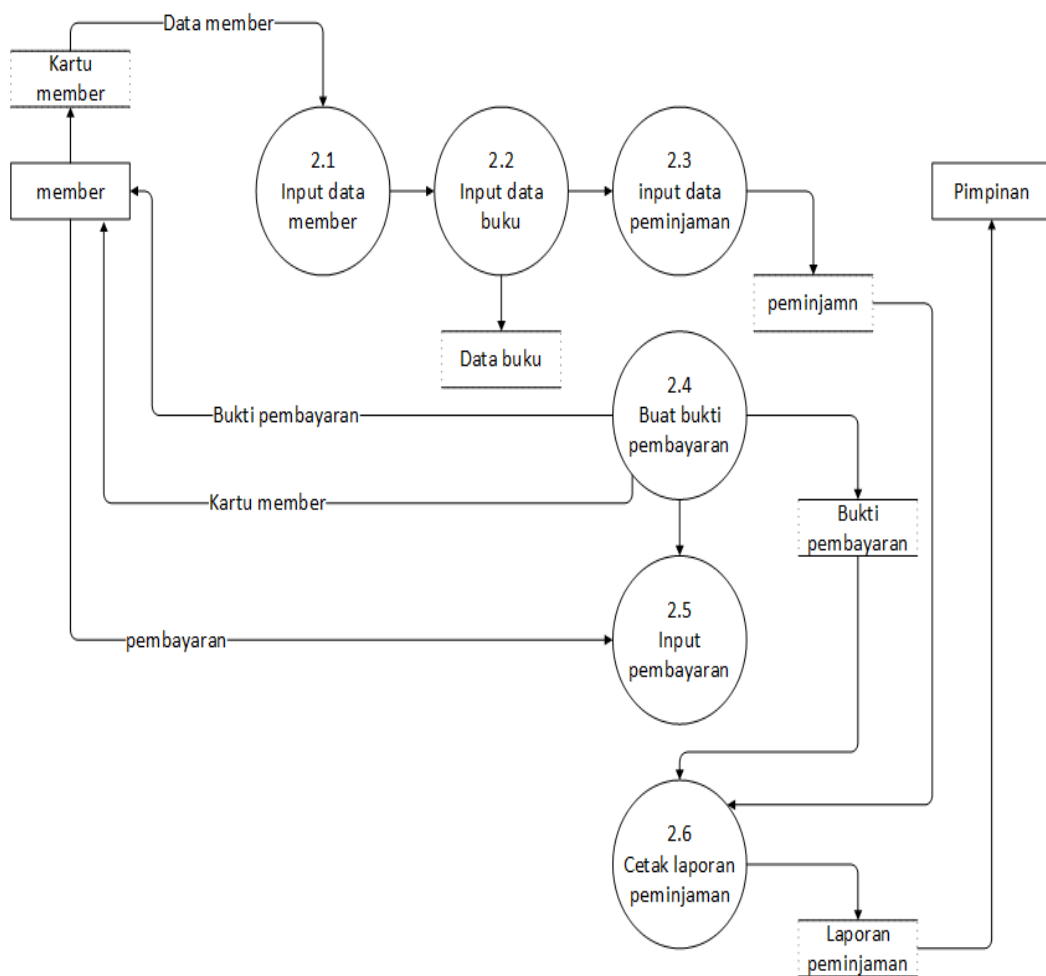
Dibawah ini merupakan data *flowDiagram* level 1 Pendaftaran anggota yang diusulkan :



**Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 1 Usulan**

**b) DFD Level 1 Proses 2**

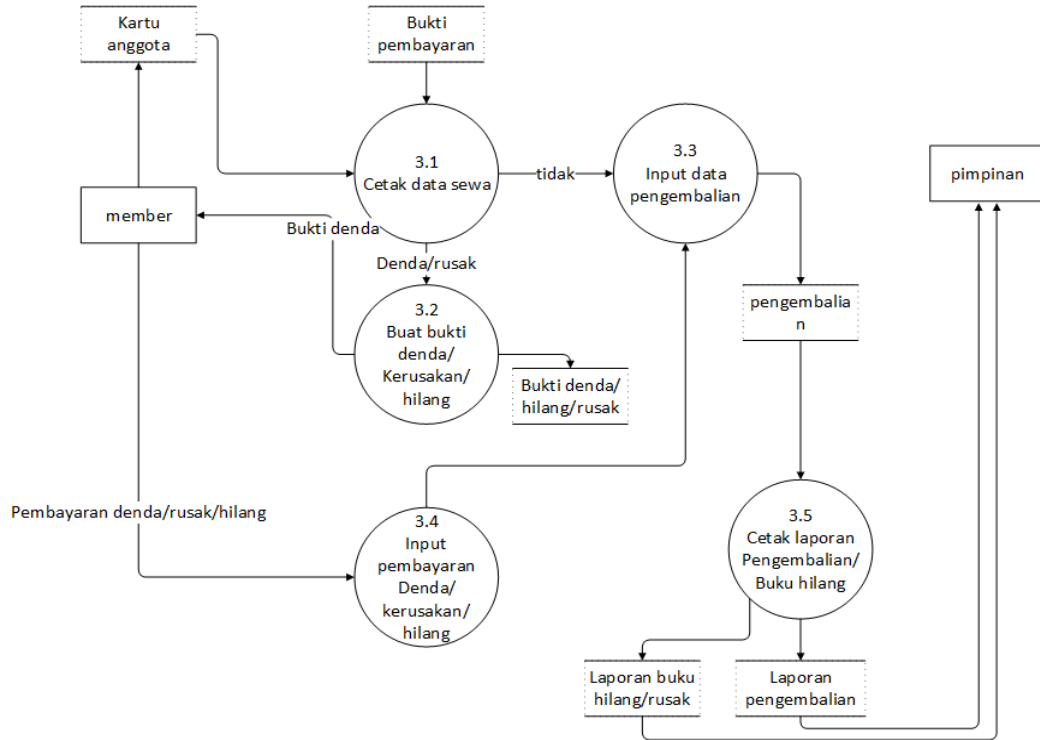
Dibawah ini merupakan data *flowDiagram* level 1 peminjaman komik yang diusulkan :



**Gambar 4.7 DFD Level 1 Proses 2 Usulan**

**c) DFD Level 1 Proses 3**

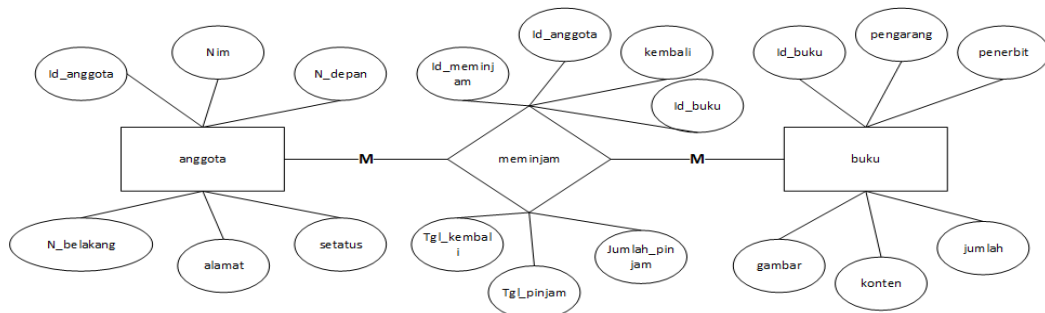
Dibawah ini merupakan data *flowDiagram* level 1 pengembalian komik yang diusulkan :



**Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 3 Usulan**

**4.2.3.3 Desain Entity Relationship Diagram (ERD)**

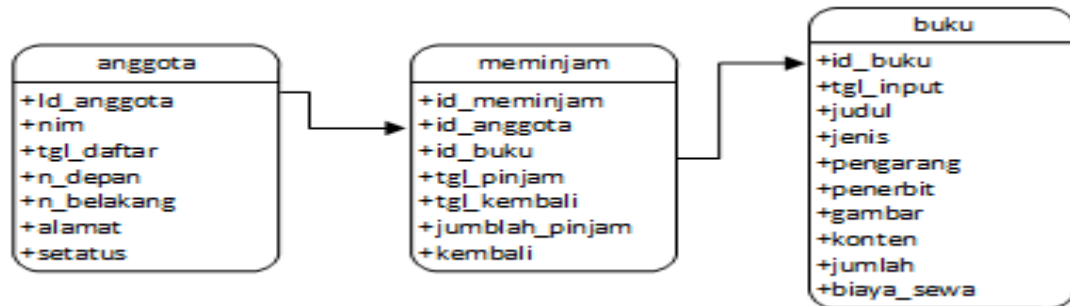
*Entity Relationship Diagram* (ERD) yang diusulkan dalam perancangan Sistem Informasi Penyewaan Komik Dan Novel berbasis web sebagai berikut :



**Gambar 4.9 Desain ERD Sistem Yang Diusulkan**

#### 4.2.4 Desain Database dan Kamus Data

Perancangan *database* Sistem Informasi penyewaan komik yang diusulkan di *Ika Media berbasis web*, Sebagai berikut :



Gambar 4.10 Desain Database

Kamus data dari *database* yang tertera pada Gambar 4.13 adalah sebagai berikut:

##### 1. Kamus data anggota

Nama tabel : anggota

Primary key : Id\_anggota

Tabel 4.1 Kamus Data Anggota

| Field Nama    | Type    | Size | Deskripsi                  |
|---------------|---------|------|----------------------------|
| 1. Id_anggota | Int     | 5    | Id anggota, auto increment |
| 2. Nim        | Int     | 11   | Nim                        |
| 3. Tgl_daftar | Date    |      | Tgl daftar                 |
| 4. N_depan    | Varchar | 30   | Nama depan                 |
| 5. N_belakang | Varchar | 30   | Nama belakang              |
| 6. Alamat     | Text    |      | Alamat                     |
| 7. setatus    | varchar | 2    | Setatus                    |



## 2. Kamus Data Meminjam

Nama tabel :Meminjam

Primary key :Id\_meminjam

Tabel 4.2 Kamus Data Meminjam

| Field Nama       | Type    | Size | Deskripsi                   |
|------------------|---------|------|-----------------------------|
| 1. Id_meminjam   | Int     | 7    | Id meminjam, auto increment |
| 2. Id_anggota    | Int     | 5    | Id anggota                  |
| 3. Id_buku       | Varchar | 10   | Id buku                     |
| 4. Tgl_pinjam    | Date    |      | Tgl pinjam                  |
| 5. Tgl_kembali   | Date    |      | Tgl kembali                 |
| 6. Jumlah_pinjam | Int     | 11   | Jumlah pinjam               |
| 7. Kembali       | Varchar | 10   | kembali                     |

## 3. Kamus Data Buku

Nama tabel :buku

Primary key :Id\_buku

Tabel 4.3 Kamus Data Buku

| Field Nama   | Type    | Size | Deskripsi               |
|--------------|---------|------|-------------------------|
| 1. Id_buku   | Int     | 10   | Id buku, auto increment |
| 2. Pengarang | Varchar | 30   | Pengarang               |
| 3. Penerbit  | Varchar | 30   | Penerbit                |
| 4. Gambar    | Varchar | 100  | Gambar                  |

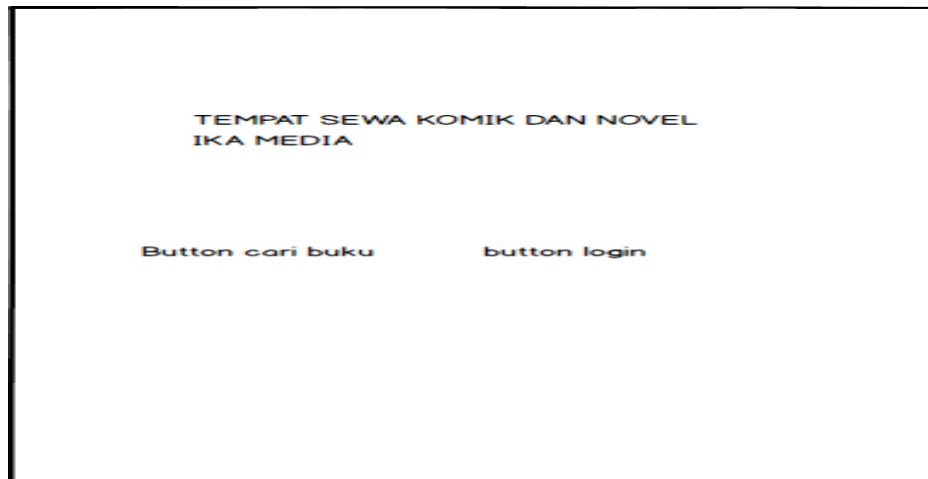
|           |     |    |        |
|-----------|-----|----|--------|
| 5. jumlah | int | 11 | Jumlah |
|-----------|-----|----|--------|

#### 4.2.5 Rancangan *Output*

Rancangan *Output* adalah rancangan keluaran dari desain sistem yang diusulkan. Berikut merupakan rancangan *output* yang diusulkan.

##### 1. Rancangan *Output* Halaman Utama Dashboard

Halaman utama ini di akses ketika admin atau member membuka *website* ika media.



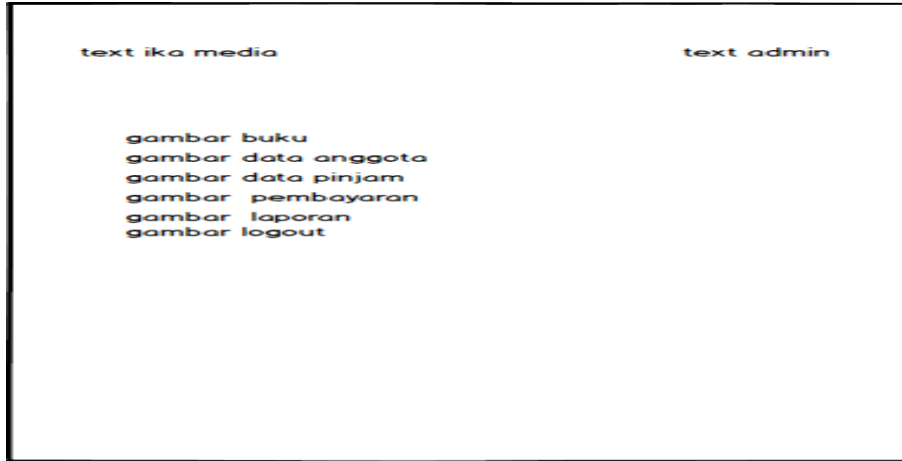
Gambar 4.11 Halaman Utama *Dasbord*

Jika member ingin mencari buku maka member akan memilih button cari buku dan akan diarahkan di daftar buku.

Jika ada member ingin login maka member akan memilih button login dan akan di arahkan ke halaman choose dan memilih member.

## 2. Rancangan *Output* Halaman Utama Admin

Halaman utama ini di akses hanya oleh admin saja, menggunakan *username* dan *password* yang ditentukan oleh pimpinan.

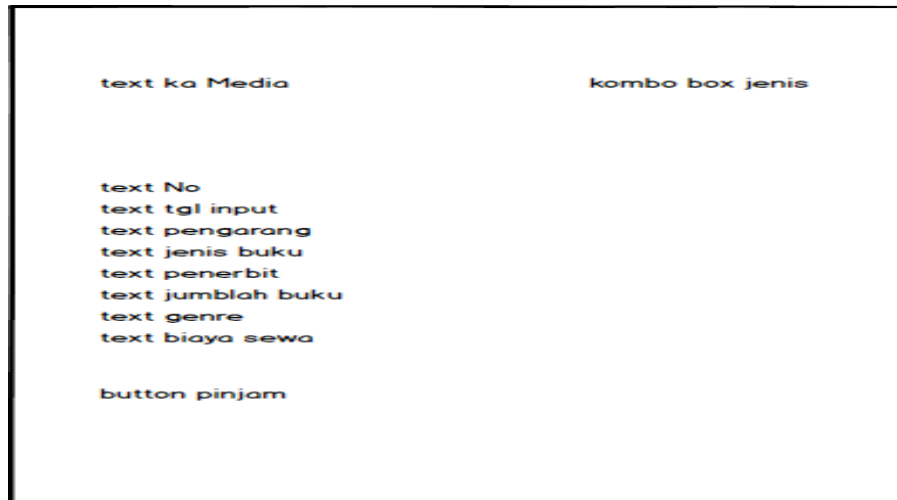


Gambar 4.12 Halaman admin

Halaman ini berisi semua tampilan data yang ingin di akses, buku, data anggota, pembayaran, laporan, sehingga admin dapat dengan mudah mengatur seluruh data yang diperlukan. Jika admin ingin melihat dan *input* buku maka gambar buku akan diarahkan ke halaman buku. Jika admin ingin melihat daftar anggota maka admin maka gambar data anggota akan merarahkan ke halaman anggota. Jika admin ingin melihat daftar pinjam buku maka gambar data pinjam akan mengarahkan admin ke halaman data pinjam. Jika admin ingin melakukan pengecekan pembayaran maka gambar pembayaran akan mengarahkan admin ke halaman pembayaran. Dan jika admin ingin melihat dan mencetak semua laporan anggota, buku dan pinjam maka gambar laporan akan mengarahkan ke halaman laporan.

## 3. Rancangan *Output* Daftar buku

Tampilan daftar buku ini di akses sewaktu member atau tamu ingin melihat ketersediaan buku.

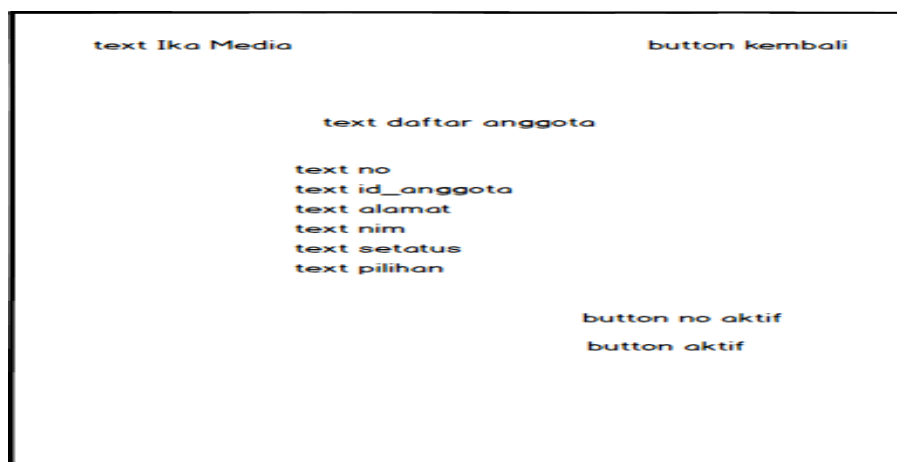


Gambar 4.13 Halaman Member

Halaman ini berfungsi untuk menunjukkan jumlah buku yang tersedia sehingga memudahkan member mengetahui apa buku yang tersedia. Dan jika botton pinjam member akan diarahkan jika belum login akan login, jika sudah akan otomatis meminjam buku.

#### 4. Rancangan *Output* Daftar Anggota

Halaman daftar anggota ini menampilkan data member yang sudah terdaftar sehingga admin dapat mengetahui jumlah member yang sudah terdaftar.

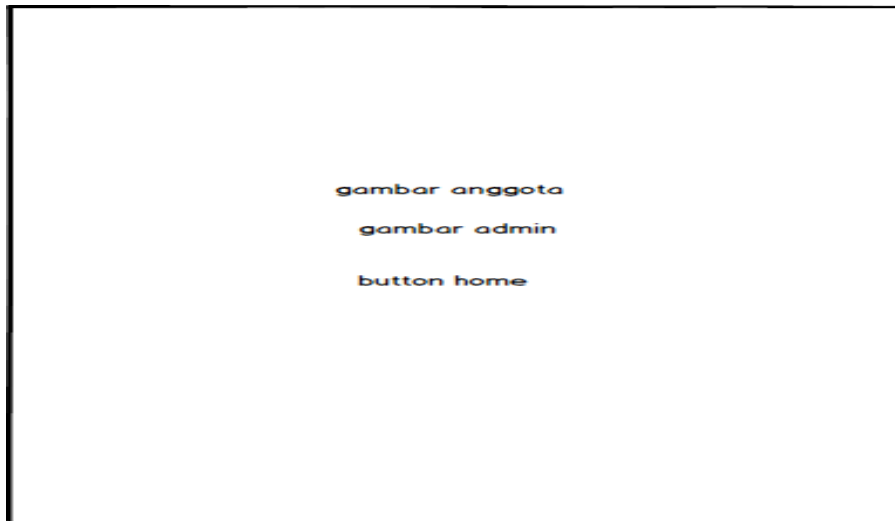


Gambar 4.14 Halaman Daftar Anggota

Halaman ini hanya bias dikases oleh admin, admin dapat melakukan menonaktifkan dan aktifkan member dengan cara memilih botton yang ingin dilakukan.

#### 5. Rancangan *Output Choose*

Halaman menampilkan pilihan untuk melakukan login.



Gambar 4.15 Halaman choose

Halaman ini bertujuan untuk menampilkan opsional login, jika member ingin melakukan login maka member akan memilih gambar anggota, dan jika admin ingin longin maka admin memilih gambar admin, semua gambar akan megarahkan ke halaman login.

#### 4.2.6 Rancangan *Input*

Rancangan *input* merupakan rancangan masukan dari sistem yang akan dibuat. Berikut adalah rancangan input yang diusulkan.

##### 1. Rancangan Halaman *Login Member*

Halaman login member ini digunakan untuk melakukan ligin pada member.



Gambar 4.16 Halaman *Login* Member

Halaman ini di gunakan untuk melakukan login member jika member sudah memiliki akun yang terdaftar dan jika ingin kembali kehalaman utama maka link home akan mengarahkan ke halaman depan, jika ingin melakukan pendaftaran maka akan memilih link daftar untuk melakukan registrasi terlebih dahulu.

## 2. Rancangan Halaman Daftar Member

Halaman ini dipergunakan untuk melakukan pendaftaran bagi calon member.



Gambar 4.17 Halaman Daftar Member

Halaman ini di gunakan untuk member mengisi data diri yang di minta, jika member sudah mengisi semua data yang diperlukan maka member akan mendaftarkan diri dan jika sukses akan di alihkan ke halaman utama login member. Jika tidak jadi mendaftar maka link home akan mengarahkan ke halaman depan. Dan link login akan mengarahkan ke halaman login.

### 4.3 Implementasi Sistem

Implementasi dari perancangan yang sudah dirancang sebelumnya pada sistem informasi Rental Buku Komik Dan Novel Pada Ika Media berbasis web adalah sebagai berikut :

#### a. Implementasi Halaman Sistem Informasi Rental Buku Komik Dan Novel

Implementasi dari halaman yang dapat diakses oleh Admin, Anggota, pada sistem informasi Rental Buku Komik Dan Novel Pada Ika Media adalah sebagai berikut :

##### 1. Implementasi Halaman *Login*

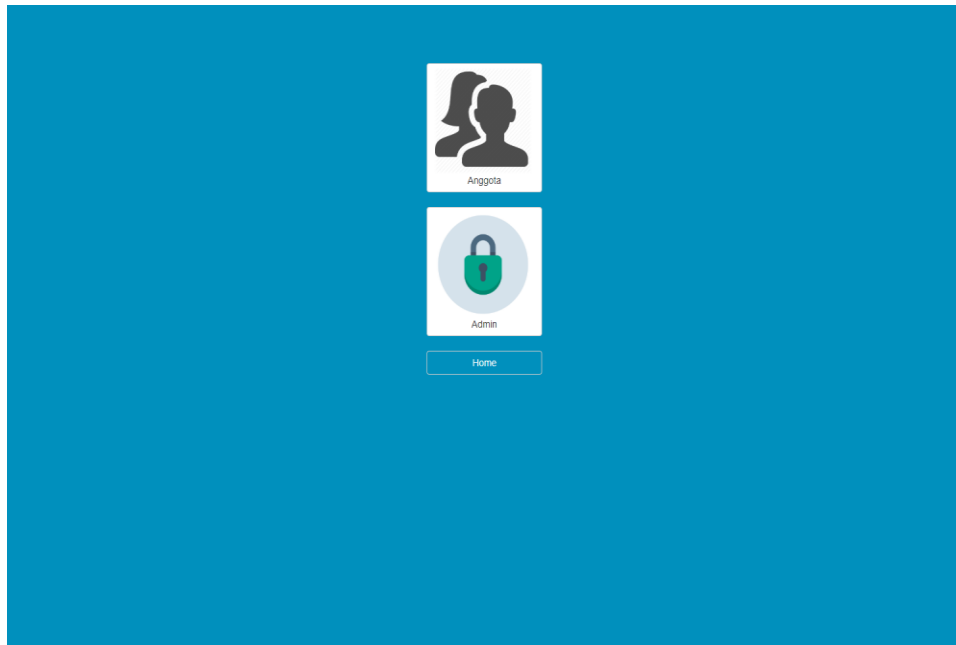
Untuk dapat masuk dan megakses sistem, Admin dan Anggota harus memasukkan *nama* dan *nim* terlebih dahulu. Implementasi halaman *login* Sistem Informasi Rental Buku Komik Dan Novel adalah sebagi berikut :



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Depan

## 2. Implementasi Halaman choose

Ketika ingin *login* ada dua pilihan dihalaman choose admin dan anggota Pada Ika Media.



Gambar 4.19 Tampilan Halaman Choose

## 3. Implementasi halaman anggota

Ketika *login* anggota berhasil, maka akan muncul halaman menu utama anggota pada Ika Media.

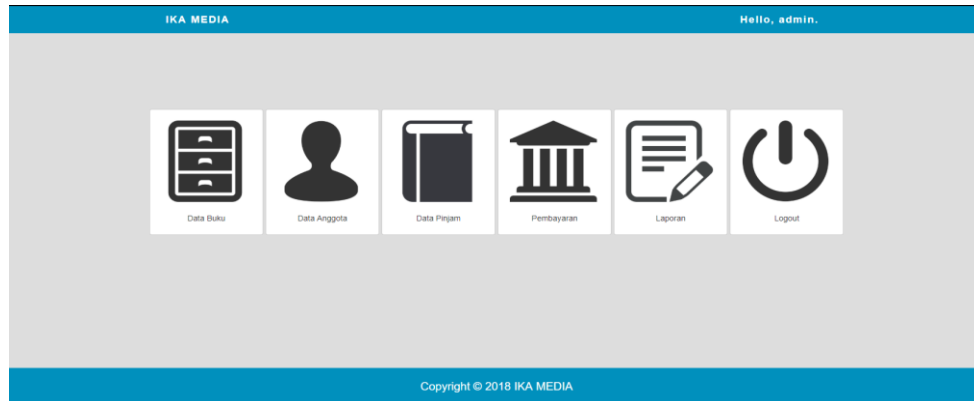
| IKA MEDIA                  |          |               |  |              |            |                       |             | bagus -        |  |
|----------------------------|----------|---------------|--|--------------|------------|-----------------------|-------------|----------------|--|
| Cari buku                  |          | Cari          |  |              |            |                       |             | Jenis: Semua ▾ |  |
| No.                        | ID Buku  | Tanggal Input | Judul Buku   | Pengarang    | Jenis Buku | Penerbit              | Jumlah Buku | Biaya Sewa     |  |
| 1.                         | IKM.0001 | 2018-09-05    | One Piece - romance dawn the beginning of the adventures | Eiichiro Oda | Komik      | Elex Media Komputindo | 1 Buku      | Rp. 3500       |  |
| 2.                         | IKM.0002 | 2018-09-05    | one piece - that guy, straw hat luffy                    | Eiichiro Oda | Komik      | Elex Media Komputindo | 1 Buku      | Rp. 3500       |  |
| <a href="#">PINJAM</a>     |          |               |  |              |            |                       |             |                |  |
| Copyright © 2018 IKA MEDIA |          |               |  |              |            |                       |             |                |  |

Gambar 4.20 Tampilan Halaman Anggota

## 4. Implementasi Halaman Admin

Ketika *login* admin berhasil, maka akan muncul halaman utama admin.





Gambar 4.21 Tampilan Halaman Utama Admin

## 5. Implementasi Halaman Data Buku

Halaman Data Buku digunakan untuk melihat dan menambahkan data buku yang dipinjam dan dengan stock buku.

| No. | ID Buku  | Tanggal Input | Judul Buku   | Pengarang    | Jenis Buku | Penerbit              | Jumlah Buku | Biaya Sewa | Pilihan                                     |
|-----|----------|---------------|--|--------------|------------|-----------------------|-------------|------------|---|
| 1.  | IKM.0001 | 2018-09-05    | One Piece - romance dawn the beginning of the adventures | Eiichiro Oda | Komik      | Elex Media Komputindo | 1 Buku      | Rp. 3.500  | Edit <span style="color: red;">Hapus</span> |
| 2.  | IKM.0002 | 2018-09-05    | one piece - that guy, straw hat luffy                    | Eiichiro Oda | Komik      | Elex Media Komputindo | 1 Buku      | Rp. 3.500  | Edit <span style="color: red;">Hapus</span> |

Gambar 4.22 Tampilan Halaman Data Buku

## 6. Implementasi Halaman Data Anggota

Halaman Data Anggota digunakan saat admin ingin melihat jumlah anggota dan ingin menonaktifkan kegiatan *login* suatu anggota.

| IKA MEDIA                  |            |               |                                   |          |                |             |  | Kembali |
|----------------------------|------------|---------------|-----------------------------------|----------|----------------|-------------|--|---------|
| Daftar Anggota             |            |               |                                   |          |                |             |  |         |
| No.                        | ID anggota | Nama          | Alamat                            | NIM      | Tanggal Daftar | Status      | Pilihan                                    |         |
| 1.                         | 3          | x x           | x                                 | 1        | 2018-09-05     | Tidak aktif | <input type="button" value="Aktif"/>       |         |
| 2.                         | 4          | bagus anggoro | jl.onta sukamenanti kedaton balam | 16051995 | 2018-09-05     | Aktif       | <input type="button" value="Nonaktifkan"/> |         |
| 1                          |            |               |                                   |          |                |             |  |         |
| Copyright © 2018 IKA MEDIA |            |               |                                   |          |                |             |  |         |

Gambar 4.23 Tampilan Halaman Data Anggota

## 7. Implementasi Halaman Daftar Pinjam

Halaman Daftar Pinjam digunakan untuk melihat data pinjam dan pengembalian buku.

| IKA MEDIA                    |               |         |            |               |         | Kembali                      |                 |               |          |  |               |
|------------------------------|---------------|---------|------------|---------------|---------|------------------------------|-----------------|---------------|----------|--|---------------|
| Buku yang belum dikembalikan |               |         |            |               |         | Buku yang sudah dikembalikan |                 |               |          |  |               |
| Tanggal Pinjam               | Nama Peminjam | ID Buku | Judul Buku | Jumlah Pinjam | Pilihan | Tanggal Pinjam               | Tanggal Kembali | Nama Peminjam | ID Buku  | Judul Buku   | Jumlah Pinjam |
|                              |               |         |            |               |         | 2018-09-05                   | 2018-09-05      | x.x           | IKM.0002 | one piece - that guy, straw hat luffy                    | 1 Buku        |
|                              |               |         |            |               |         | 2018-09-05                   | 2018-09-05      | x.x           | IKM.0001 | One Piece - romance dawn the beginning of the adventures | 1 Buku        |
|                              |               |         |            |               |         | 2018-09-05                   | 2018-09-05      | x.x           | IKM.0001 | One Piece - romance dawn the beginning of the adventures | 1 Buku        |
|                              |               |         |            |               |         | 2018-09-05                   | 2018-09-05      | x.x           | IKM.0001 | One Piece - romance dawn the beginning of the adventures | 1 Buku        |
| Copyright © 2018 IKA MEDIA   |               |         |            |               |         |                              |                 |               |          |  |               |

Gambar 4.24 Tampilan Halaman Daftar Pinjam

## 8. Implementasi Halaman Pembayaran

Halaman Pembayaran digunakan untuk melakukan transaksi yang telah dilakukan oleh member.

**IKA MEDIA** Kembali

Informasi Pembayaran

ID Anggota:

| No. | Tanggal Pinjam | Tanggal Kembali | ID Buku | Judul Buku | Jumlah Pinjam | Denda | Biaya Sewa | Biaya Denda | Jumlah | Pilihan |
|-----|----------------|-----------------|---------|------------|---------------|-------|------------|-------------|--------|---------|
|-----|----------------|-----------------|---------|------------|---------------|-------|------------|-------------|--------|---------|

Gambar 4.25 Tampilan Halaman Pembayaran

## 9. Implementasi Halaman Laporan

Halaman Laporan di gunakan untuk megarsipkan laporan kebukuan dengan cara mencetak nya.


**IKA MEDIA**

Laporan

Dari Tanggal :

Sampai Tanggal :

Jenis Laporan :



**IKA MEDIA BANDAR LAMPUNG**  
Jl. Pangeran Antasari No. 46, Bandar Lampung  
No. HP 0852 7965 8338

---

LAPORAN DATA BUKU  
PERIODE  
30 August 2018 s/d 13 September 2018

| No. | ID Buku  | Tanggal Input | Judul Buku   | Peagarang    | Jenis Buku | Penerbit              | Jumlah Buku |
|-----|----------|---------------|--|--------------|------------|-----------------------|-------------|
| 1   | IKM.0001 | 2018-09-05    | One Piece - romance dawn the beginning of the adventures | Eiichiro Oda | Komik      | Elex Media Komputindo | 1 Buku      |
| 2   | IKM.0002 | 2018-09-05    | one piece - that guy, straw hat luffy                    | Eiichiro Oda | Komik      | Elex Media Komputindo | 1 Buku      |

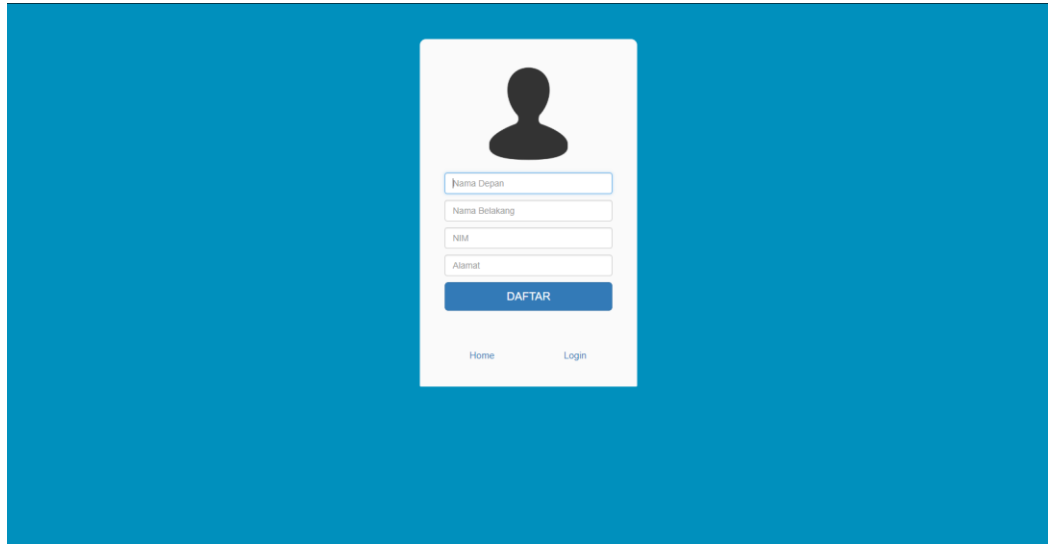
Dibuat Oleh, Bandar Lampung, 05-09-2018  
Mengetahui,

Admin Pengeian

Gambar 4.26 Tampilan Halaman Laporan

## 10. Implementasi Halaman Daftar Anggota

Halaman Daftar Anggota digunakan untuk daftar anggota secara online,



The image shows a registration form on a blue background. The form is white and contains a black silhouette of a person's head and shoulders. Below the silhouette are four input fields: 'Nama Depan', 'Nama Belakang', 'NIM', and 'Alamat'. A blue button labeled 'DAFTAR' is positioned below the input fields. At the bottom of the form, there are two links: 'Home' and 'Login'.

Gambar 4.27 Tampilan Halaman Daftar Anggota

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Bedasarkan penelitian, analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat di ambil kesimpulan beberapa simpulan sebagai berikut :

1. System ini dapat mempermudah anggota dalam melakukan peyewaan komik dan novel tanpa harus datang terlebih dahulu, dan tahu buku yang dicari ada atau sedang di pinjam sehingga dapat menghemat waktu anggota.
2. System ini dapat mempermudah admin ika media untuk memantau jumlah buku dan teransaksi yang telah dilakukan sehingga admin mudah megatur laporan yang di butuhkan.

#### **5.2 Saran**

Bedasarkan hal – hal yang di kemukakan diatas, untuk meningkatkan kualitas system yang dibuat makan diberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Sistem yang telah dirancang saat ini harapannya dapat terus di evaluasi lebih baik.
2. Desain website yang akan terus diperbarui beserta dengan fitur-fitur yang ada di dalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Abdul, Kadir. 2014, "Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi", Yogyakarta : Andi.
- Adi Prasetyo, Qorinta Shinta. Sistem Informasi Persewaan Komik Dan CD Berbasis Destop," *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, ISSN : 2087 - 0868, Volume 5 Nomor 2", hal. 1 – 7, *Agustus 2014*.
- A.S, Rosa, M. Shalahudin. 2015. *Rekaya Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung.
- Ika Purnamasari. Perancangan Sistem Informasi Peminjaman Buku Dan Komik Pada Taman Bacaan Fortune Baleharjo Pacita,"*Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed – IJCSS - Volume 10 No 3*", hal. 102- 106, *Agustus 2013*.

## **Buku Novel**

1. Bumi Manusia
2. Anak Semua Bangsa
3. Arus Balik
4. Muhammad: Lelaki Penggenggam Hujan
5. Jejak Langkah
6. Rumah Kaca
7. Anak Bajang Menggiring Angin
8. Pulang
9. Laskar Pelangi
10. Para Priyayi: Sebuah Novel
11. A: Aku, Benci, & Cinta
12. Dear Nathan
13. Danur
14. Trinity, The Nekad Traveler
15. Surga yang Tak Dirindukan 2
16. Promise
17. Jakarta Undercover
18. Critical Eleven
19. Gita Cinta dari SMA
20. Laut Bercerita
21. Sirkus Pohon
22. Young Adult: Rooftop Buddies
23. Floating in Space
24. Paket Bundle Novel "Pulang - Pergi"
25. Go Set a Watchman; Harper Lee
26. Girl on The Train; Paula Hawkins
27. Career of Evil; Robert Galbraith
28. War's Unwomanly Face; Svetlana Alexievich
29. A Brief History of Seven Killings; Marlon James
30. Critical Eleven; Ika Natassa
31. Hujan Bulan Juni; Sapardi Djoko Damono

## Buku Komik Naruto

Chapter 695 : Naruto Dan Sasuke Bagian Kedua  
Chapter 694 : Naruto Dan Sasuke  
Chapter 693 : Sekali Lagi  
Chapter 693 : Sekali Lagi  
Chapter 692 : Perubahan  
Chapter 692 : Perubahan  
Chapter 691 : Congratulation  
Chapter 691 : Congratulation  
Chapter 690 : Ninja  
Chapter 690 : Ninja  
Chapter 689 : Aku Menyukaimu  
Chapter 689 : Aku Menyukaimu  
Chapter 688 : Sharingan  
Chapter 688 : Sharingan  
Chapter 687 : Kau Pasti Bisa  
Chapter 687 : Kau Pasti Bisa  
Chapter 686 : Mereka yang pergi dan  
Chapter 686 : Mereka yang pergi dan Mereka yang  
Chapter 685 : Semua Yang Kupunya...  
Chapter 685 : Semua Yang Kupunya  
Chapter 684 : Harus Di Bunuh  
Chapter 684 : Harus Di Bunuh  
Chapter 683 : Aku Punya Mimpi Yang Sama Denganmu  
Chapter 683 : Aku Punya Mimpi Yang Sama Denganmu  
Chapter 682 : Aku Yakin Kau Pasti...  
Chapter 682 : Aku Yakin Kau Pasti Belum Pernah Melihat ini  
Chapter 681 : Air Mata Kaguya



Chapter 681 : Air Mata Kaguya  
Chapter 680 : Sekali Lagi  
Chapter 679 : Awal Dari Segalanya  
Chapter 678 : Keinginanku  
Chapter 677 : Infinite Tsukoyomi  
Chapter 676 : Mimpi Yang Tak Terbatas  
Chapter 675 – Impian Saat ini  
Chapter 674 – Rinnegan Sasuke  
Chapter 673 – Akan Kami Lakukan  
Chapter 672 – The night moth  
Chapter 671 – Naruto dan Rikudou Sennin  
Chapter 670 – Sang Pencipta  
Chapter 669 – Hacimon Tonkou No Jin  
Chapter 668 – Musim Semi Yang Merah Telah Di Mulai  
Chapter 667 – Akhir Dari Masa Muda  
Chapter 666 – Dua Mangenkyou  
Chapter 665 – Aku Yang Sekarang  
Chapter 664 – Karena Aku Seorang Ayah  
Chapter 663 – Absolutely  
Chapter 662 – Akhir Yang Sebenarnya  
Chapter 661 – Dunia yang Gagal  
Chapter 660 – Hati yang Tersembunyi  
Chapter 659 – Rinbo Hengoku  
Chapter 658 – Bijuu Melawan Madara  
Chapter 657 – Kembalinya Madara Uciha  
Chapter 656 – Transfer  
Chapter 655 – Kebiasaan  
Chapter 654 – Aku adalah Obito Uchiha  
Chapter 653 – Aku Mengawasimu  
Chapter 652 – Alur Naruto

Chapter 651 – Keinginan Yang Telah Terwujud  
Chapter 650 – Aku Akan Tidur  
Chapter 649 – Keinginan Shinobi  
Chapter 648 – Impian Shinobi  
Chapter 647 – Penyesalan  
Chapter 646 – Shinju  
Chapter 645 – Dua Kekuatan  
Chapter 644 – Aku Tahu  
Chapter 643 – Serangan Kombinasi  
Chapter 642 – Menerobos  
Chapter 641 – Kalianlah Bintang Utamanya!!  
Chapter 640 – Akhirnya  
Chapter 639 – Serang  
Chapter 638 – Obito Sang Jinchuuriki Juubi  
Chapter 637 – Jinchuuriki Juubi  
Chapter 636 – Obito Yang Sekarang  
Chapter 635 – Angin Baru  
Chapter 634 – Tiga Legenda Sannin Baru  
Chapter 633 – Maju Kedepan  
Chapter 632 – Bertarung Bersama  
Chapter 631 – Tim 7  
Chapter 630 – Apa yang dapat Mengisi Lubang ini  
Chapter 629 – Lubang Angin  
Chapter 628 – Disini dan Selanjutnya  
Chapter 627 – Jawaban Sasuke  
Chapter 626 – Hashirama dan madara bagian kedua  
Chapter 625 – Mimpi yang Sebenarnya  
Chapter 624 – Aiko  
Chapter 623 – Penglihatan  
Chapter 622 – Sampai Ke Seberang

Chapter 621 – Hashirama and Madara  
Chapter 620 – Hashirama Senju  
Chapter 619 – Klan Yang Dinaungi kejahatan  
Chapter 618 – Orang Yang Tahu Segalanya  
Chapter 617 – Berputar dan Bertahan Bagian 2  
Chapter 616 – Berputar dan Bertahan  
Chapter 615 – Terhubung  
Chapter 614 – Untukmu  
Chapter 613 – Pikiran  
Chapter 612 – The shinobi alliance no jutsu!!  
Chapter 611 – Kedatangan  
Chapter 610 -Juubi  
Chapter 609 – Akhir  
Chapter 608 – Keputusan Kakashi  
Chapter 607 – Aku Tak Peduli Lagi  
Chapter 606 – Dunia Mimpi  
Chapter 605 – Neraka  
Chapter 604 – Bertemu Kembali Lalu  
Chapter 603 – Pemulihan  
Chapter 602 – Hidup  
Chapter 601 – Obito dan Madara  
Chapter 600 – Bagaimana Sampai Sekarang  
Chapter 599 – Uchiha Obito  
Chapter 598 – Hancur Berkeping-Keping  
Chapter 597 – “Rahasia Ninjutsu Ruang Dan Waktu”  
Chapter 596 – Satu Jutsu  
Chapter : Road to Naruto The Movie [Part B]  
Chapter : Road to Naruto The Movie  
Chapter 595 – Chaps  
Chapter 594 – Sang Leluhur

Chapter 593 – Kebangkitan Orochimaru  
Chapter 592 – Kekuatan Ketiga  
Chapter 591 – Resiko  
Chapter 590 – Aku Akan Selalu Mencintaimu  
Chapter 589 – Jutsu Edo Tensei, Dihentikan  
Chapter 588 – beban Para Kage  
Chapter 587 – Jam 9  
Chapter 586 – Pengaktifan Izanami  
Chapter 585 – Menjadi Diriku Sendiri  
Chapter 584 – Kabuto Yakushi  
Chapter 583 – Siapa Ini  
Chapter 582 – Tak Ada Artinya  
Chapter 581 – Kita Adalah Konoha  
Chapter 580 – Waktunya Kakak Beradik  
Chapter 579 – Kakak Beradik Bertarung Bersama  
Chapter 578 – Kelemahan Dari Keputusan  
Chapter 577 – Pedang Kebencian  
Chapter 576 – Petunjuk Setelah Pertemuan Kembali  
Chapter 575 – Keinginan Keras  
Chapter 574 – Mata Yang Melihat Dalam Kegelapan  
Chapter 573 – Jalan Menuju Cahaya  
Chapter 572 – Kesembilan Nama  
Chapter 571 – Biju Mode  
Chapter 570 – Kurama  
Chapter 569 – Buktikan Tekadmu  
Chapter 568 – Yonbi Sang Raja Arif Para Kera  
Chapter 567 – Jinchuuriki dari Konoha  
Chapter 566 – Mata Dan Monster  
Chapter 565 – Jinchuuriki Vs Jinchuuriki  
Chapter 564 – Bukan Siapa – Siapa

Chapter 563 – Pertempuran Lima Kage  
Chapter 562 – Temukan Jati Dirimu  
Chapter 561 – Kekuatan Dari Sebuah Nama  
Chapter 560 – Uciha Madara  
Chapter 559 – Bala Bantuan Datang  
Chapter 558 – Kartu As Kabuto  
Chapter 557 – Jokey Boy  
Chapter 556 – Garaa VS Mizukage  
Chapter 555 – Bertentangan  
Chapter 554 – Batas Dari Rasenshuriken  
Chapter 553 – Tiba Di Medan Perang  
Chapter 552 – Syarat Menjadi Hokage  
Chapter 551 : Hentikan Nagato  
Chapter : Special Ramadhan  
Chapter: 550 – Koto Amatsukami  
Chapter: 549 – Pertanyaan Itaci  
Chapter: 548 – Naruto Vs Itaci  
Chapter: 547 – Objek dari suatu kelayakan  
Chapter: 546 – Masa Lalu Dan Masa Sekarang  
Chapter: 545 – Seorang Prajurit Abadi  
Chapter: 544 – Dua Matahari  
Chapter: 543 – Tidak Terlupakan  
Chapter: 542 – Cerita Rahasia Dari Team terkuat  
Chapter: 541 – Naruto Vs Raikage  
Chapter: 540 – Strategi Madara  
Chapter: 539 – Malam Penuh Darah  
Chapter: 538 – Pikirkan kembali  
Chapter: 537 – Senja  
Chapter: 536 – naruto ke medan perang  
Chapter: 535 – Permintaan Hiruka

Chapter: 534 – Selamat Tinggal Ino – Shikamaru – Chouji  
Chapter: 533 – Sumpah  
Chapter: 532 – Mifune vs hanzou , kesimpulan  
Chapter: 531 – Tima Asuma bersama lagi  
Chapter: 530 – Tekat Chouji  
Chapter: 529 – Ikatan emas  
Chapter: 528 – Lebih dari “bodoh”  
Chapter: 527 – Kata rahasia  
Chapter: 526 – Divisi darui berperang  
Chapter: 525 – Kebangkitan para kage  
Chapter: 524 – Sesuatu yang ingin ku lindungi  
Chapter: 523 – 7 pendekar pedang legendaris  
Chapter: 522 – Aku sudah mati !  
Chapter: 521 – Pertarungan Pasukan darat di mulai  
Chapter: 520 – Rahasia di balik dunia yang memuakkan  
Chapter: 519 – Bijuu Bomb  
Chapter: 518 – Bentrokan squad penyergap  
Chapter: 517 – Perang omoi  
Chapter: 516 – Pidato Gaara  
Chapter: 515 – Perang di mulai  
Chapter: 514 – Rencana Kabuto  
Chapter: 513 – Kabuto vs tsucikage  
Chapter: 512 – Kebanaran tentang setzu  
Chapter: 511 – Kita semua akan pulang  
Chapter: 510 – Jurus terakhir yang menentukan  
Chapter: 509 – Jembatan menuju kedamaian  
Chapter: 508 – Kematian yang sesuai seorang shinobi  
Chapter: 507 – Hidup dalam kebohongan  
Chapter: 506 – Gai vs kisame  
Chapter: 505 – Mengeluarkan Cakra Kyubi

Chapter: 504 – Terima Kasih  
Chapter: 503 – Jurus Kematian Hokage ke 4  
Chapter: 502 – Pertarungan Hokage ke 4  
Chapter: 501 – Kyubi Menyerang  
Chapter: 500 – Kelahiran Naruto  
Chapter: 499 – Segel Baru  
Chapter: 498 – Rambut Merah Sang Ibu  
Chapter: 497 – Kyubi VS Naruto  
Chapter: 496 – Bertemu kembli dengan kyubi  
Chapter: 495 – mengalahkan sisi jahat naruto

## Buku Komik Bleach

Bleach Chapter 21 [Masuk! Dunia Shinigami]

Bleach Chapter 22 [Pria yang Membenci Shinigami]

Bleach Chapter 23 [14 Hari Sebelum Eksekusi Rukia]

Bleach Chapter 24 [Pertemuan 13 Divisi]

Bleach Chapter 33 [Keajaiban! Pahlawan Baru Misterius]

Bleach Chapter 34 [Tragedi Fajar]

Bleach Chapter 35 [Aizen dibunuh! Kegelapan Mendekat]

Bleach Chapter 36 [Kenpachi Zaraki Mendekat]

Bleach Chapter 37 [Tujuan Pukulan]

Bleach Chapter 38 [Keputusasaan! Zangetsu Hancur!]

Bleach Chapter 39 [Pria Abadi]

Bleach Chapter 40 [Siapa shinigami yg bertemu Ganju]

Bleach Chapter 41 [Reuni, Ichigo dan Rukia]

Bleach Chapter 42 [Yoruichi, Tarian dewi Kilat]

Bleach Chapter 43 [Shinigami yang Hina]

Bleach Chapter 44 [Kekuatan Terakhir Ishida]

Bleach Chapter 45 [Mengatasi Batasan]

Bleach Chapter 46 [Rekaman Asli! Sekolah Shinigami]



Bleach Chapter 47 [Pembalasan]

Bleach Chapter 48 [Kemarahan Hitsugaya]

Bleach Chapter 58 [Membuka segel! , Kekuatan Ajaib Pedang Hitam]

Bleach Chapter 59 [Akhir dari Pertarungan, Kebanggaan Putih dan Keinginan Hitam]

Bleach Chapter 60 [Putus asa! Pembunuh yang mengayunkan pedang]

Bleach Chapter 61 [Aizen Bangkit! Ambisi Mengerikan]

Bleach Chapter 62 [Berkumpul Bersama! Shinigami Terkuat]

Bleach Chapter 63 [Keputusan Rukia, Perasaan Ichigo]

Bleach Chapter 64 [Ketentuan Sekolah Baru, Renji datang ke Dunia Nyata]

Bleach Chapter 65 [Menebar Teror, Korban Kedua]

Bleach Chapter 66 [Menerobos! Perangkap Tersembunyi dalam Labirin]

Bleach Chapter 67 [Permainan Kematian, Teman Sekelas yg Menghilang]

Bleach Chapter 68 [Identitas Sebenarnya dari Setan, Rahasia yg Terungkap]

Bleach Chapter 69 [Bounts, Pemburu Jiwa]

Bleach Chapter 70 [Rukia Kembali! Perubahan Regu Pengganti]

Bleach Chapter 71 [Benturan Waktu! Tangan Setan menghampiri Quincy]

Bleach Chapter 72 [Serangan Air! Keluar dari Rumah Sakit]

Bleach Chapter 73 [Pengumpulan Bounts! Seorang yang bergerak]

Bleach Chapter 81 [Hitsugaya Bergerak! Kota diserang]

Bleach Chapter 82 [Ichigo vs Dalk! Kegelapan yg Menghilang]

Bleach Chapter 83 [Bayangan Abu-abu, Rahasia Boneka]

Bleach Chapter 84 [Perselisihan dalam Regu Pengganti! Rukia Berhianat]

Bleach Chapter 85 [Pertarungan Air Mata! Rukia vs Orihime]

Bleach Chapter 86 [Tarian Rangiku! Serang Musuh yg tak terlihat] atau [MD]

Bleach Chapter 87 [Byakuya dipanggil, Gotei 13 bersiap bergerak]

Bleach Chapter 88 [Pembasmian Letnan, Jerat Goa Bawah Tanah]

Bleach Chapter 89 [Pertarungan Kembali! Ishida vs Nemu] atau disini juga bisa

Bleach Chapter 90 [Renji Abarai! Bankai Jiwa!] atau [IDWS]

Bleach Chapter 91 [Shinigami dan Quincy, Kembalinya Kekuatan!]

Bleach Chapter 92 [Invasi Dunia Shinigami, Lagi]

Bleach Chapter 93 [Penyergapan Bount, Gotei 13 Gempa Bumi yg merusak]

Bleach Chapter 94 [Keputusan Hitsugaya! Pendekatan Perselisihan]

Bleach Chapter 95 [Byakuya Mulai bertarung! Tarian Angin yg merobek Sakura]

Bleach Chapter 96 [Ichigo, Byakuya, Kariya, Pertempuran Ekstrim]

Bleach Chapter 97 [Hitsugaya Menyerang! Irisan Musuh di tengah Hutan]

Bleach Chapter 98 [Pertarungan! Kenpachi Zaraki vs Maki Ichinose]

Bleach Chapter 99 [Shinigami vs Shinigami! Kekuatan yg tak dapatdikendalikan]

Bleach Chapter 100 [Sui-Feng Mati? Serangan Spesial yg terakhir]

Bleach Episode 101 [Bankai Mayuri!! Sawatari : Pertarungan Setan]

Bleach Chapter 102 [Quincy Terakhir! Melepas Kekuatan]

Bleach Chapter 103 [Ishida, Melebihi batas untuk Bertarung!]

Bleach Chapter 113 [Pembukaan..., Arrancar'S Menyerang]

Bleach Chapter 114 [Reuni, Ichigo dan Rukia dan Shinigami-taichi]

Bleach Chapter 115 [Misi! Shinigami-taichi muncul]

Bleach Chapter 116 [Mata Kejahatan! Aizen Kembali]

Bleach Chapter 117 [Pertempuran Rukia dimulai! Pembekuan Pedang Putih]

Bleach Chapter 118 [Bankai Ikkaku! Kekuatan yg menghancurkan segalanya]

Bleach Chapter 119 [Cerita Rahasia Divisi Zaraki! Orang yg beruntung]

Bleach Chapter 120 [Hitsugaya Tertebas! Hancurnya Hyorinmaru]

Bleach Chapter 121 [Pertarungan! Pelindung vs Penyerang]

Bleach Chapter 122 [Visored!Kekuatan yg dibangkitkan] atau [disini juga bisa]

Bleach Chapter 123 [Ichigo, Menyelesaikan Hollowification] atau [disini]

Bleach Chapter 128 [Mimpi Buruk oleh Arrancar! Tim Hitsugaya Bergerak]

Bleach Chapter 129 [Datangnya utusan kegelapan! Menyebarnya Kebencian]

Bleach Chapter 130 [Musuh yg tak terlihat! Keputusan tak kenal ampunHitsugaya]

Bleach Chapter 131 [Air Mata Rangiku, Perpisahan kakak-adik yg menyedihkan]

Bleach Chapter 132 [Hitsugaya, Karin dan Sepak Bola]

Bleach Chapter 133 [Ikkaku : Kendo yg cepat Marah]

Bleach Chapter 134 [Koki yg Cantik, Yumichika]

Bleach Chapter 135 [Kon ditipu, Rangiku pergi Keluar]

Bleach Chapter 136 [Pertarungan saudara di Hueco Mundo, Kematian Ulquiorra]

Bleach Chapter 137 [Pertempuran Kebencian!Perangkap Aizen]

Bleach Chapter 138 [Hueco Mundo bergerak lagi! Hitsugaya vs Yammy]

Bleach Chapter 146 [Namanya Nel! Penampilan Arrancar yg Aneh]

Bleach Chapter 147 [Hutan Menos! Mencari Rukia yg Hilang]

Bleach Chapter 148 [Ashido, Shinigami dari masa lalu]

Bleach Chapter 149 [Menembus Hutan, dengan jutaan Menos]

Bleach Chapter 150 [Sumpah ! Kembali hidup lagi]

Bleach Chapter 151 [Amukan Badai! Bertemu dengan Arrancar Penari]

Bleach Chapter 152 [Ichigo Menyerang Kembali! Ini adalah Bankaiku]

Bleach Chapter 153 [Riset Devilish, Rencana Szayel Aporro]

Bleach Chapter 154 [Rukia dan Kaien, Reuni yg sedih]

Bleach Chapter 155 [Rukia Membalas Dendam! Putus-asa melepaskan Kido]

Bleach Chapter 156 [Ishida dan Pesche, Penggabungan serangan dari persahabatan]

Bleach Chapter 161 [Arrancar yg Kejam, Provokasi Ulquiorra]

Bleach Chapter 162 [Szayel Aporro Tertawa, Perangkap Renji Selesai]

Bleach Chapter 163 [Shinigami dan Quincy, Pertempuran yang Gila]

Bleach Episode 164 [Strategi Ishida, Menyerang dan Bertahan]

Bleach Chapter 165 [Tujuan yg sangat Kejam, Grimmjow yg penuh kegembiraan]

Bleach Chapter 166 [Keputusan vs Keputusan! Ichigo menjadi Hollow]

Bleach Episode 167 [Saat terakhir, akhir dari Grimmjow]

Bleach Chapter 190 [download sub indo] [Bagian Hueco Mundo! Dimulai]

Bleach Chapter 191 [download sub indo] [Bagian Menakutkan, Teater Szayel Aporro]

Bleach Chapter 192 [download sub indo] [Rahasia Nel! Prajurit Cantik Memasuki Pertempuran]

Bleach Chapter 198 [download sub indo] [Dua Ilmuan! Jebakan Mayuri]

Bleach Chapter 199 [download sub indo] [Burung Suci! Kebangkitan Szayelaporro]

Bleach Chapter 200 [download sub indo] [Tubuh Terkeras?! Menebas Nnoitra]

Bleach Chapter 201 [download sub indo] [Kebangkitan Nnoitra! Tangan Yang Banyak]

Bleach Chapter 202 [download sub indo] [Akhir dari Pertarungan! Siapa yang Terkuat]

Bleach Chapter 203 [download sub indo] [Berkumpul di Kota Karakura! Aizen vs Shinigami]

Bleach Chapter 266 [download sub indo] Ichigo vs Ulquiorra! Berlanjut

Bleach Chapter 267 [download sub indo] Hati Yg Terhubung! Pukulan Penentu Kematian

Bleach Chapter 268 [download sub indo] Kebencian & Kecemburuan! Dilema Orihime

Bleach Chapter 269 [download sub indo] Ichigo dan Uryu! Ikatan Kembali  
Bleach Chapter 270 [download sub indo] Awal Keputusan! Ichigo, Pedang  
Yg Tak Terjangkau

Bleach Chapter 271 [download sub indo] Ichigo Mati! Kesedihan Orihime

Bleach Chapter 272 [download sub indo] Ichigo vs Ulquiorra! Terakhir

Bleach Chapter 273 [download sub indo] Amarah dari Hiu, Pelepasan Helibel

Bleach Chapter 274 [download sub indo] Hitsugaya, Keputusan Hyoten  
Hyakkaso

Bleach Chapter 275 [download sub indo] Napas Kematian! Raja Yg Mengatur  
Kematian

Bleach Chapter 276 [Download sub indo] Satu Pukulan Kematian! Bankai Sui-  
Feng

Bleach Chapter 277 [Download sub indo] Puncak! Kyoraku vs Starrk

Bleach Chapter 278 [Download sub indo] Kembalinya Mimpi Buruk!

Kebangkitan Espada

Bleach Chapter 279 [Download sub indo] Hirako dan Aizen...Reuni Takdir

Bleach Chapter 280 [Download sub indo] Hisagi dan Tosen! Momen  
Perpisahan

Bleach Chapter 281 [Download sub indo] Mahkota Kebohongan! Dendam  
Barragan

Bleach Chapter 282 [Download sub indo] Kekuatan Jiwa! Los Lobos,  
Menyerang

Bleach Chapter 283 [Download sub indo] Starrk! Pertarungan Kesendirian

Bleach Chapter 284 [Download sub indo] Rantai Pengorbanan! Masa Lalu  
Harribel

Bleach Chapter 285 [Download sub indo] Dendam 100 Tahun! Dendam Hiyori

Bleach Chapter 292 [Download sub indo] Pertarungan Keluar! Aizen vs  
Shinigami

Bleach Chapter 293 [Download sub indo] Hitsugaya Marah! Pedang  
Kebencian

Bleach Chapter 307 [Download Sub Indo] Situasi Darurat! Aizen, Evolusi Baru

Bleach Chapter 308 [Download Sub Indo] Selamat Tinggal.....Rangiku

Bleach Chapter 309 [Download Sub indo] Berjuang Keras! Lepaskan, Getsuga Tensho Terakhir

Bleach Chapter 310 [Download Sub Indo] Resolusi Ichigo! Harga Dari Pertempuran Sengit

Bleach Chapter 311 [Download Sub Indo] Jiwa Dektektif! Karakuraizer Membawa Kematian

Bleach Chapter 312 [Download Sub Indo] Peresmian! Kapten Baru Divisi 2

Bleach Chapter 313 [Download Sub Indo] Pria Yang Hidupnya di Divisi 11

Bleach Chapter 314 [Download Sub Indo] Kon Melihatnya! Rahasia Kecantikan Wanita kantor

Bleach Chapter 315 [Download Sub indo] Teman Yachiru!Munculnya Shinigami Keadilan

Bleach Chapter 316 [Download Sub Indo] Liburan Toshiro Hitsugaya

Bleach Chapter 317 [Download Sub Indo] Insiden Tidak Biasa di Sereitei! Gotei 13 Menyerang

Bleach Chapter 318 [Download Sub Indo] Renji vs Rukia! Pertarungan Antar Teman

Bleach Episdoe 319 [Download Sub Indo] Jaring Penangkap Ichigo! Melarikan Diri dari Soul Society

Bleach Chapter 320 [Download Sub Indo] Gotei 13! Pertemuan di Dunia Nyata

Bleach Chapter 321 [Download Sub Indo] Pertarungan Diri Sendiri! Ikkaku vs Ikkaku!

Bleach Chapter 322 [Download Sub Indo] Bentrokan! Rukia vs Rukia

Bleach Chapter 323 [Download Sub Indo] Melindungi Ichigo! Penentuan Nozomi

Bleach Chapter 324 [Download Sub Indo] Merebut Kembali Seireitei! Sang

Kapten Bergerak

Bleach Chapter 327 [Download Sub Indo] Kebanggaan Keluarga Kuchiki!

Byakuya vs Byakuya

Bleach Chapter 328 [Download Sub Indo] Mengalahkan Kageroza! Semua Shingami Keluar Bertarung!

Bleach Chapter 329 [Download Sub Indo] Penelitian Terlarang! Rahasia Tersembunyi Nozomi

Bleach Chapter 330 [Download sub indo] Aku Ingin Hidup...Zanpaku Nozomi!

Bleach Chapter 331 [Demi Bertarung! Persiapan Nozomi!]

Bleach Chapter 332 [Reigai Paling Kuat! Muncul di Dunia Nyata]

Bleach Chapter 333 [Menghancurkan Nozomi! Keputusan Genryusai]

Bleach Chapter 334 [Melemahnya Reatsu Ichigo! Semangat Perjuangan]

Bleach Chapter 335 [Bersembunyi di Dangai! Ichigo Yang Lain!]

Bleach Chapter 336 [Mengejar Kageroza! Menyusup Ke Departemen Pengembangan Teknologi!]

Bleach Chapter 337 [Mengembangkan Jiwa Modifikasi]

Bleach Chapter 338 [Pemikiran Kon! Pemikiran Nozomi!]

Bleach Chapter 339 [Melindungi Ichigo! Ikatan Pertemanan]

Bleach Chapter 340 [Regai vs Asli! Pertarungan Sengit demi Mempertaruhkan Kebanggaan!]

Bleach Chapter 341 [Pasukan Menyerang! Bagian Akhir]

Bleach Chapter 342 [Terima Kasih]

Bleach Chapter 343 [Tahun ke-3 Murid SMA! Berpakaian, dan Bagian Baru dimulai]

Bleach Chapter 344 [Perselisihan di Sekolah! Uryu dan Ichigo, Bertarung Bersama]

Bleach Chapter 345 [Uryu Diserang! Ancaman Serius dari Teman]

Bleach Chapter 346 [Pria dengan Kemampuan Fullbring : Kugo Ginjo]

Bleach Chapter 362 [Kebangkitan! Shinigami Pengganti : Ichigo Kurosaki!]



Bleach Chapter 363 [Pertarungan Sengit! Shinigami vs. XCUTION!]

Bleach Chapter 364 [Keputusan! Kenangan Bermasalah Byakuya]

Bleach Chapter 365 [Ichigo vs. Ginjo! Rahasia Lencana Pengganti!]

Bleach Chapter 366 [Mengubah Sejarah! Hati Yang Tidak Berubah] ~ TAMAT

Capter 001: “Namaku Luffy ! Orang yang akan menjadi Raja Bajak Laut!”

Capter 002: “Kemunculan Pendekar Pedang Terkenal ! Pemburu Bajak Laut Roronoa Zoro!”

Capter 003: Morgan Vs. Luffy! Siapa Gadis cantik itu ?”

Capter 004: “Masa lalu Luffy! Kemunculan Shanks si Rambut Merah!”

Capter 005: “Ketakutan, Kekuatan Misterius! Bajak Laut Badut Kapten Buggy!”

Capter 006: ” Situasi Mendesak ! Pawang Binatang Mohji Vs. Luffy!”

Capter 007: “Grand Duel! Pendekar Pedang Zoro Vs. Sang Akrobat Cabaji!”

Capter 008: “Siapa yang akan Menang ? Bentrokan antara Kekuatan Iblis yang sebenarnya !”

Capter 009: “Pembohong Terhormat? Kapten Usopp !”

Capter 010: “Orang aneh terkuat ! sang hipnotis , Django !”

Capter 011: “Mengungkap Konspirasi ! Bajak Laut Pelayan ,Kapten Kuro!”

Capter 012: “Pertarungan ! Kru Bajak laut Kucing Hitam , Pertarungan di lereng !”

Capter 013: “Duo yang mengerikan ! Nyaban Bersaudara Vs. Zoro!”

Capter 014: “Bangkitnya Luffy! Konfrontasi Hidup dan Mati Kaya !”

Capter 015: “Mengalahkan Kuro! Air Mata Ketekadan Usopp !”

Capter 016: “Lindungi Kaya! Anggota Bajak Laut Usopp mengambil tindakan !”

Capter 017: “Benar-benar Geram ! Pertarungan Final , Kuro Vs. Luffy !”

Capter 018: “Kau adalah makhluk yang unik ! Gaimon teman-temannya yang mengagumkan !”

Capter 019: “Masa Lalu dari Tiga Pedang! Janji antara Zoro dan Kuina!”

Capter 020: “Koki Terkenal! Sanji dari Restoran Terapung!”

Capter 021: “Tamu yang tak Disangka ! Masakan Sanji dan Hutang Gin!”

Capter 022: “Armada kapal Terhebat ! Kapten Don Krieg!”

Capter 023: “Lindungi Baratie! Bajak Laut Hebat Zeff sang kaki merah!”

Capter 024: “Mata Elang Mihawk! Pendekar Pedang Zoro Terjatuh ke Laut !”

Capter 025: “Kemunculan dari teknik tendangan super ! Sanji Vs. Pearl yang tak terhancurkan !”

Capter 026: “Mimpi Zeff dan Sanji ! Laut Impian – All Blue!”

Capter 027: “Manusia Iblis berhati dingin ,Komandan Pasukan Pertempuran , Gin!”

Capter 028: “Aku tak akan Mati ! Akhir : Luffy Vs. Krieg!”

Capter 029: “Hasil dari Pertarungan mematikan ! Hancurnya tombak peledak !”

Capter 030: “Keberangkatan ! Koki lautan dan Luffy Pergi Bersama !”

Capter 031: “Manusia terkejam di East Blue, Arlong dari kru Merman !”

Capter 032: ” Penyihir Desa Cocoyashi, Tangan Kanan Arlong!”

Capter 033: “Usopp’s Terbunuh !? Luffy – Apa kau Percaya ?”

Capter 034: “Berkumpul Kembali ! Usopp Menceritakan Nami yang Sebenarnya!”

Capter 035: “Masa Lalu yang Tersembunyi !Belle’mere sang Wanita Pejuang !”

Capter 036: “Selamat ! Sang Ibu Belle’mere dan Keluarga Nami !”

Capter 037: “Luffy Bergerak ! Akhir Dari janji yang tak ditepati !”

Capter 038: “Luffy Dalam Masalah ! Merman Vs. Bajak Laut Luffy !”

Capter 039: “Luffy Terjatuh ! Zoro Vs.Hatchan si Gurita !”

Capter 040: “Kesatria Hebat ! Pertarungan Sanji dan Usopp!”

Capter 041: “Luffy Kembali ! Keteguhan Hati Nami dan Topi Jerami !”

Capter 042: “Melesat ! Merman Arlong, serangan tiba-tiba dari Laut !”

Capter 043: “Akhir Dari Kekuasaan Merman ! Nami is adalah Temanku !”

Capter 044: “Keberangkatan Penuh Senyuman ! Selamat tinggal Kampung Halamanku, Desa Cocoyashi!”

Capter 045: “Bounty ! Luffy si Tomi Jerami Menjadi Terkenal !”

Cerita Sampingan Buggy

Capter 046: “Mencari si Topi Jerami !Petualangan Besar si kecil Buggy !”

Capter 047: ” yang kau Nantikan ! Kembalinya Kapten Buggy !”

Capter 048: “Kota Awal dan Akhir – Kedatangan di Loguetown!”

Capter 049:”Sandai Kitetsu dan Yabushiri!Pedang Baru Zorro,dan sang Sersan Mayor Wanita !”

Capter 050: “Usopp Vs. Daddy sang Ayah ! Pertunjukan di Tengah Hari !”

Capter 051: “Pertarungan di Kontes Memasak ? Sanji Vs. Sang Kepala Koki !”

Capter 052: “Pembalasan Dendam Buggy! Orang yang Tersenyum di Menara eksekusi !”

Capter 053: “Menuju Grand Line ! Lahirnya Sebuah Legenda !”

Capter 054: “Sahabat Luffy ! Petualangan di bawah Pusaran Air !”

Capter 055: “Makhluk Suci ! Rahasia Apis dan pulau Legendaris!”

Capter 056: “Erik Mulai Menyerang! Pelarian Besar dari Pulau Gunkan!”

Capter 057: “Pulau Terpencil ! Legenda Pulau yang hilang !”

Capter 058: “Pertarungan di Reruntuhan ! Menegangkan Zoro Vs. Erik!”

Capter 059: “Luffy Benar-benar terkepung ! Rencana Rahasia Admiral Nelson !”

Capter 060: “Mereka yang Terbang di langit luas ! Kebangkitan Legenda 1000 tahun !”

Capter 061: ” Akhir dari kemarahan ! Menuju Red Line !”

Capter 062: “Hambatan Pertama ? Paus Raksasa Laboon muncul !”

Capter 063: “Janji Seorang lelaki , Luffy dan Laboon Bersumpah untuk bertemu kembali !”

Capter 064: “Kota yang Disukai Bajak laut ? Sampai di Whiskey Peak!”

Capter 065: “Ledakan Santouryu! Zoro Vs. Baroque Works !”

Capter 066: “Pertarungan yang sejajar ! Luffy Vs. Zoro: Pertarungan yang tak disangka !”

Capter 067: “Deliver Princess Vivi! Luffy Pirates Depart!”

Capter 068: “Berusaha Keras, Coby! Diary Perjuangan Coby-Meppo !”

Capter 069: ” Penentuan dari Coby-HelMeppo ! Kebanggaan Vice Admiral “

Capter 070: “Pulau Bersejarah ! Bayangan mengintai di Little Garden !”

Capter 071: “Pertarungan Dasyat ! sang Raksasa Dorry dan Brogy!”

Capter 072: “Kemarahan Luffy’s ! cara kotor pada Pertarungan Suci !”

Capter 073: “Tangisan kemenangan Brogy!Keputusan Elbaf!”

Capter 074: “Seorang Manusia Lilil ! Tangisan Penyesalan dan Kemarahan !”

Capter 075: “Luffy Terkena Sihir ! Jebakan Warna !”

Capter 076: “Serangan Balasan ! Kecepatan pikiran Usopp dan Kaenboshi!”

Capter 077: “Ucapkan selamat tinggal Pulau Raksasa ! Pergi ke Alabasta!

Capter 078: “Nami Sakit ? Diluar Turun Salju !”

Capter 079: “Penyergapan ! Wapol si Manusia Kaleng!”

Capter 080: “Pulau Tanpa Dokter? Petualangan di Negara Tanpa Nama !”

Capter 081: “Kalian Senang ? Dokter yang di Panggil Penyihir !”

Capter 082: “Keputusan Dalton ! Wapol Sampai di pulau !”

Capter 083: “Pulau yang selalu Bersalju ! Menaiki Menara Drum !”

Capter 084: “Seekor Rusa berhidung Biru ! Rahasia Chopper !”

Capter 085: “Mimpi dari yang Terbuang ! Dokter Gadungan Hiruluk!”

Capter 086: “Bunga Sakura dan Ambisi Hiruluk !”

Capter 087: ” Dalton Vs. Pasukan Wapol ! Kekuatan dari Baku Baku Fruit!”

Capter 088: “Buah Setan tipe zoan ! tujuh perubahan Chopper !”

Capter 089: “Berakhirnya sebuah pemerintahan ! Bendera Kepercayaan untuk selamanya !”

Capter 090: “Bunga Sakura Hiruluk! Keajaiban Pulau Drum !”

Capter 091: “Sampai Jumpa , pulau Drum! Kita Pergi Berlayar !”

Capter 092: “Pahlawan Arabasta , dan Si Balerina di dek !”

Capter 093: “Kedatangan di Kerajaan pasir ! Bubuk Pemanggil Hujan dan Pasukan Pemberontak !”

Capter 094: “Pertemuan Yang Kuat ! Namanya Si Tinju Api Ace !”

Capter 095: “Ace dan Luffy! Kenangan Hangat dan Ikatan Persaudaraan !”

Capter 096: “Kota Hijau , Erumalu dan para Kung Fu Dugong !”

Capter 097: “Petualangan di Negeri Pasir ! Iblis yang hidup di Bumi yang Panas !”

Capter 098: “Kedatangan Bajak Laut Gurun ! Laki-laki Yang Hidup Bebas !”

Capter 099: “Jiwa para Pembohong ! Hati Pasukan Pembrontak , Kamyu!”

Capter 100: “Prajurit Pemberontak Kohza! Janji Kepada Vivi!”

Capter 101: “Pertarungan Sengit ! Ace Vs. Manusia Kalajengking !”

Capter 102: “Tersesat di Reruntuhan ! Teman Vivi, , dan Bentuk Kerajaan !”

Capter 103: “Pertemuan di Spider-cafe jam 8 ! Para Musuh Berkumpul !”

Capter 104: “Luffy Vs. Vivi! Sumpah Tangis Untuk Teman !”

Capter 105: “Pertarungan Awal Arabasta ! Kota Impian Rainbase !”

Capter 106: “Terjebak Di Situasi yang Berbahaya ! Solusi menuju Rain Dinners!”

Capter 107: “Operasi Utopia Dimulai ! Gelombang Pasukan Pemberontak Mulai Bergerak !”

Capter 108: ” Bananawani yang Menakutkan dan Mr. Prince !”

Capter 109: “Kunci Untuk Membalikkan Keadaan dan Pelarian Besar ! Doru Doru Ball!”

Capter 110: “Pertarungan Kematian Yang tak kenal Ampun ! Luffy Vs. Crocodile

Capter 111: “Kecepatan yang Mengagumkan ! Alabasta Sang Pulau Hewan !”

Capter 112: “Pasukan Pemberontak Vs. Tentara Kerajaan ! Perang akan terjadi di Alubarna !”

Capter 113: “Alubarna Menangis ! Pertarungan Sengit Kapten Carue !”

Capter 114: “Sumpah Kepada Teman-teman ! Pertarungan di Jalan no.4 Molehill !”

Capter 115: “Penampilah Hebat ! Mane Mane Montage!”

Capter 116: “Berubah Menjadi Nami! Tendangan Keras Bon Clay , Ballet Kenpo!”

Capter 117: “Peringatan Cuaca Nami !Ledakan Clima Tact !”

Episdoe 118: “Rahasia Pasukan Kerajaan ! Senjata Kuno , Pluton!”

Capter 119: “Inti Sari Sebuah Pedang ! Kekuatan untuk Memotong Baja dan Nafas dari segala Hal !”

Capter 120: “Pertarungan berakhir ! Kohza Mengibarkan Bendera Putih !”

Capter 121: “Suara Vivi tidak Terdengar ! Seorang Pahlawan Muncul !”

Capter 122: “Crocodile si Pasir dan Luffy si Air ! Pertarungan : Ronde 2.”

Capter 123: “Seperti Buaya ! Lari Menuju Makam Kerajaan , Luffy!”

Capter 124: “Mimpi Buruk Semakin Dekat! Markas Rahasian clan Suna suna!”

Capter 125: “Sayap yang Indah ! Namaku Pell, Sang Jiwa Penjaga Kerajaan !”

Capter 126: “Aku Akan Melampauimu ! Hujan turun di Alabasta!”

Capter 127: “Selamat tinggal Perang ! Bajak laut dan Secercah Keadilan !”

Capter 128: “Perjamuan Bajak Laut dan Operasi Pelarian Alabasta!”

Capter 129: “Semua Dimulai Hari itu ! Vivi Menceritakan petualangannya !”

Capter 130: “Waspadalah ! yang Ketujuh Nico Robin!”

Capter 131: “Pasien Pertama! Anekdote dari Rumble Ball!”

Capter 132: “Pemberontakan Navigator ! Untuk Mimpi yang tak Tergoyahkan !”

Capter 133: “Resep yang terwarisi ! Sanji Sang ahli kari !”

Capter 134: “aku akan buatnya Berkembang ! Bola delapan shaku dari Usopp Gagah Berani !”

Capter 135: “Pemburu Bajak Laut yang Kejam ! Pengembaraan Pendekar Pedang, Zoro!”

Capter 136: “Zenny Dari Pulau Kambing Dan Kapal Bajak Laut Di atas Gunung !”

Capter 137: “Bagaimana Bisa ? Ambisi Zenny Sang Rentenir !”

Capter 138: “Dimana Harta Karun Pulau Berada ! Bajak Laut Zenny Penuh Semangat !”

Episoe 139: “Legenda Rainbow Mist!Pulau Ruluka dan Si Pria Tua Henzo!”

Capter 140: “Mendiami Neverland! Bajak Laut Pumpkin !”

Capter 141: “Rindu akan Rumah ! Kuburan Bajak Laut Abadi !”

Capter 142: “PERTarungan yang Tak Terhindarkan ! Rencana Whetton’s and the Menara Pelangi !”

Capter 143: “And then the Legend Begins! To the End of the Rainbow!”

Capter 144: “Log Menjadi Aneh ! Raja Pemburu Harta , Masira!”



Capter 145: “Monster Muncul ! Jangan Sentuh Bajak Laut Whitebeard !”

Capter 146: “Behertilah Bermimpi ! Kota Penuh Cemo’oh , Mock Town!”

Capter 147: “Pertemuan Bajak Laut !Orang yang Berbicara Tentang Mimpi dan Raja Pencarian Bawah Laut !

Capter 148: “Keluarga yang Melegenda !Norland si Pembohong !”

Capter 149: “Perjuang Ke Awan ! mencari SouthBird !”

Capter 150: “Mimpi yang tak menjadi nyata !? Bellamy Vs. Aliansi Saruyama!”

Capter 151: “Manusia 100 Juta Berry ! Kekuasaan Besar Pemerintah dan Bajak Laut Blackbeard!”

Episdoe 152: “Berlayar ke Awan ! Menaiki Knock-Up Stream!” Capter Pulau Langit Skypiea

Capter 153: “Lautan di Awan ! Ksatria Langit dan Gerbang Kayangan !”

Capter 154: “Tanah Dewa Skypiea! Malaikat dari Pantai Awan !”

Capter 155: “Tanah Suci Terlarang Pulau Tempat tinggal Dewa dan Keputusan Langit !”

Capter 156: “terlajur Melanggar !?Penegakan Hukum di Skypiea !”

Capter 157: “Bisakah Kita Selamat !? Ujian Dewa Dimulai !”

Capter 158: “Terjebak di Jalan yang Menyenangkan ! Dewa Enel yang Berkuasa !”

Capter 159: “Perjalanan Selanjutnya, Gagal Kecil! Menuju Altar pengorbanan !”

Capter 160: “Kemungkinan Selamat : 10%! Malaikat Satori Dengan Kekuatan Mantra !”

Capter 161: “Bahaya dari Ujian Bola ! Perang Melawan Kematian di Hutan yang hilang !”

Capter 162: “Chopper dalam Bahaya ! mantan Dewa Vs. malaikat Shinto Shura!”

Capter 163: “Sangat Misterius ! Ujian Tali Dan Ujian Cinta !?”

Capter 164: “Nyalakan Api Shandia! Wipe Sang Ksatria !”

Capter 165: “tanah emas yang Mengambang, Jaya! Menuju Kuil Dewa !”

Capter 166: “Malam Pesta Emas ! Pesona Vearth!”

Capter 167: “God Enel Muncul ! Nyanyian Fajar Untuk Bertahan Hidup !”

Capter 168: “Serangan Pithon ! Game bertahan Hidup Dimulai !”

Capter 169: “Reject Pengancam Jiwa ! Wiper si Setan Perang !”

Capter 170: “Pertarungan Sengit di Udara ! Bajak Laut Zoro Vs. Petarung Braham!”

Capter 171: “Howling Burn Bazooka!! Bajak Laut Luffy Vs. Wiper Sang Pengamuk !”

Capter 172: ” Ujian Rawa Swamp! Bajak Laut Chopper Vs. Gedatsu!”

Capter 173: “kekuatan tak Terlihat !Pertunjukan Kemampuan Enel !”

Capter 174: “Kota yang Punah! Reruntuhan Shandora yang Indah !”

Capter 175: “kemungkinan Bertahan Hidup : 0%!! Bajak Laut Chopper Vs. Malaikat Shinto Ohm!”

Capter 176: “memanjat Giant Jack! Pertunjukan di Reruntuhan atas !”

Capter 177: “Ujian Penghabisan Dari Besi ! Pertarungan Berduri Putih !”

Capter 178: “Pancaran serangan Pedang ! Bajak Laut Zoro Vs. Malaikat Shinto Ohm!”

Capter 179: “Reruntuhan atas Hancur ! Lima Orang di Finale!”

Capter 180: “pertarungan di Reruntuhan ! hasrat Dewa Enel !”

Capter 181: “Ambisi dari peri Vearth – Bahtera , Maxim!”

Capter 182: “Petarungan akhir ! Bajak Laut Luffy Vs. Dewa Enel!”

Capter 183: “Maxim Terbang ! Dimulainya Deathpiea!”

Capter 184: “Luffy’s Terjatuh ! Keputusan Dewa dan Hasrat Nami !”

Capter 185: “Dua orang bangkit ! Penyelamatan cinta yang Membara !”

Capter 186: “Penghancuran Capriccio! Kemalangan Pulau Langit !”

Capter 187: “Bimbingan dari suara lonceng ! Prajurit Besar dan Cerita Penjelajahan !”

Capter 188: “terbebas dari kutukan ! Prajurit Besar menitikkan air mata !”

Capter 189: “Persahabatan Abadi ! Bunyi Lonceng sumpah yang menggema di Lautan luas !”

Capter 190: “Pulau malaikat menghilang ! RAigoh yang mengerikan turun !”

Capter 191: “menjatuhkan Giant Jack! Harapan Terakhir untuk selamat !”

Capter 192: “Keajaiban di Negeri Dewa ! Lagu cinta terdengar dari Malaikat !”

Capter 193: “Akhir dari pertarungan ! Suara Kebanggaan yang Menggemma sampai Jauh !”

Capter 194: “Aku telah datang Kemari ! Ukiran pada Poneglyph!”

Capter 195: ” Lautan Biru Kami Datang ! Akhir dari perjalanan Penuh Jalinan Memori !”

Capter 196: “Pengumuman darurat ! Sebuah Kapal Bajak Laut Terkenal Menyerang !”

Capter 197: “Sanji Sang Koki ! Demonstrasi Harga Diri Sesungguhnya di Ruang Makan !”

Capter 198: “Zoro’s Dipenjara dan Operasi Darurat Chopper !”

Capter 199: “Gerombolan Angkatan Laut Mendekat ! Anggota Lain Tertangkap !”

Capter 200: ” Keputusan Luffy and Sanji ! Rencana Pelarian Besar !”

Capter 201: “Pasukan Serangan Pembakar Jiwa ! Pertarungan di atas jembatan !”

Capter 202: “Menyingkirkan Musuh yang menghadang ! Penyelamatan Going Merry!”

Capter 203: “Kapal Bajak Laut Menghilang ! Pertarungan Benteng, Ronde 2!”

Capter 204: “Operasi Penyelamatan Emas dan Operasi Pengambilan Waver !”

Capter 205: “Rencana Menyergap Bajak Laut!Rencara Kemenangan Rahasia Jounathon !”

Capter 206: “Sampai Bertemu Kembali , Markas angkatan Laut ! Pertarungan Final untuk Kebebasan!”

Capter Davy Back Fight

Capter 207: “Petualangan Besar di Long Ring Long Land!”

Capter 208: “Anggota Bajak Laut Foxy dan Davy Back!”

Capter 209: “Ronde 1! Satu Lap untuk Balapan Donat !”

Capter 210: “Foxy si Rubah Perak ! gangguan kekerasan !”

Capter 211: “Ronde 2! Tembakan kedalam Groggy Ring!”

Capter 212: “Kartu merah beruntun ! Groggy Ring!”

Capter 213: “Ronde 3! Balapan Berputar Dengan Sepatu Roda !”

Capter 214: “Kecepatan Balapan yang luar biasa ! berlari menuju Ronde Final !”

Capter 215: “teriakan Pertandingan! Menghindari Bola Bajak Laut !”

Capter 216: “Pertarungan sengit di ujung tebing ! Dharma terjatuh !”

Capter 217: “Pertarungan Kapten ! Pertandingan terakhir : Pertempuran !”

Capter 218: “kekuatan penuh Noro Noro Beam Vs. Luffy yang Tak terkalahkan !”

Capter 219: “Pertarungan Sengit ! Pertandingan Yang amat Penting !”

#### Capter Ocean Dream

Capter 220: “Kau kehilangan Ingatanmu ? hal itu telah diambil ? Siapa Kamu ?”

Capter 221: “Bocah Misterius Pembawa terompet dan Tebakan Robin !”

Capter 222: “Kembalikan Kembali Ingatan Kami ! Tanah Bajak Laut !”

Capter 223: “Zoro Menajamkan taringnya ! Pertarungan melawan Hewan buas”

Capter 224: “Puncak Serangan Balasan Pencuri Ingatan !”

Capter 225: “Lelaki Penuh Harga Diri ! Foxy si Rubah Perak !”

Capter 226: “Kekuatan tak Terkalahkan Mendekat ? orang yang sangat Berbah”

## Capter Water 7

- Capter 227: "Admiral tinggi Angkatan Laut Aokiji! Ancaman Dari Kekuatan Terhebat !"
- Capter 228: "Karet dan Es satu lawan satu ! Luffy Vs. Aokiji!"
- Capter 229: "menjalankan Kereta Laut ! Kota Air , Water 7!"
- Capter 230: "petualangan di Kota Air ! Menuju ke Galangan Kapal Besar !"
- Capter 231: "Franky Family dan Iceburg!"
- Capter 232: "Galley-La Company! Dock #1 yang indah !"
- Capter 233: "Insiden Penculikan bajak laut dan Going Merry menunggu kematian!"
- Capter 234: "menyelamatkan Teman ! Serangan ke Franky House!"
- Capter 235: "Pertarungan Besar di bawah Sinar bulan !Going Merry Menagis dalam Kesedihan !"
- Capter 236: "Luffy Vs. Usopp! Bertokan jiwa yang bertentangan !"
- Capter 237: "Kota Air berguncang ! Iceburg Diserang !"
- Capter 238: "manusia Karet Vs. Cyborg Bernafas Api !"
- Capter 239: "tersangkanya Bajak Laut Topi Jerami ? Para Penjaga Water 7!"
- Capter 240: "Perpisahan untuk Selamanya ? Nico Robin Wanita yang Mengandung Kegelapan !"
- Capter 241: "menyelamatkan Robin! Keputusan Bajak Laut Topi Jerami !"
- Capter 242: "Tandanya adalah Ledakan ! CP9 Mulai Bergerak !"
- Capter 243: "terbongkar Kedok CP9 ! Rupa Asli yang mengejutkan !"
- Capter 244: "Ikatan Rahasia ! Franky dan Iceburg!"
- Capter 245: "kembalilah, Robin! Konfrontasi Dengan CP9!"
- Capter 246: "penghancuran Bajak Laut Topi Jerami ? Terror dari Model Leopard!"
- Capter 247: "Lelaki yang Mencintai Kapalnya ! Tangisan Usopp !"
- Capter 248: "Masa Lalu Franky ! Hari Dimana Kereta Laut Mulai berjalan !"
- Capter 249: "Konspirasi Spandam ! Hari Dimana Kereta Laut Bergetar !"
- Capter 250: "Momen Terakhir Dari Manusia Legendaris ! hari Dimana Kereta Laut Menangis !"
- Capter 251: "kebenaran di Balik Penghianatan Robin ! Keputusan Menyakitkan Robin !"
- Capter 252: "Bunyi Peluit Uap Memisahkan kelompok ! kereta Laut berangkat !"
- Capter 253: "Sanji Mengacau ! Pertarungan kereta Laut dalam Badai !"
- Capter 254: "Teriakan Semangat Nami ! kebangkitan Luffy si Topi Jerami !"

Capter 255: “kereta Laut lain ! Rcoketman Sortie!”

Capter 256: “Selamatkan Teman Kita ! Sumpah Yang Menghubungkan Kepada Musuh !”

Capter 257: “Memecah Ombak ! Kombo Hebat Luffy and Zoro !”

Capter 258: “Orang Misterius Muncul !? Namanya Adalah Sogeking!”

Capter 259: “Konfrontasi Koki ! Sanji Vs. Ramen Kenpo!”

Capter 260: “Pertarungan di atap ! Franky Vs. Nero!”

Capter 261: “bentrokan ! Pemotong Setan Zoro Vs. Pemotong Kapal T-Bone!”

Capter 262: “Perjuangan Robin ! !Rencana Pintar Sogeking !!”

Capter 263: “Pulau Pengadilan ! Nampak Keseluruhan Ennies Lobby!”

Capter 264: “Operasi Pendaratan Dimulai ! Anggota Topi Jerami Menyerbu Masuk!”

Capter 265: “Luffy menerobos Masuk! Pertarungan Sengit di Pulau Keadilan !”

Capter 266: “Pertarungan Dengan Raksasa ! Buka Pintu Kedua !”

Capter 267: “Jalan Terbuka ! terbang ke Angkasa, Rocketman!”

Capter 268: “mengejar Luffy! Bajak Laut Topi Jerami Semua Bertempur !”

Capter 269: “Robin telah Berhianat ! harapan Dari Pemerintah Dunia !”

Capter 270: “Kembalikan Robin ! Luffy Vs. Blueno!”

Capter 271: “Jangan Berhenti ! Nyalakan Api Serangan Balasan !”

Capter 272: “Luffy Sudah Kelihatan ! Berkumpul di Plaza Keadilan !”

Capter 273: “Semua Demi Melindungi Temanku ! Gear Second diAktifkan !”

Capter 274: “Jawab Kami Robin! Teriakan anggota Topi Jerami !”

Capter 275: “masa Lalu Robin ! Gadis yang di Sebut Iblis !”

Capter 276: “Seorang Ibu dan anak yang di Takdirkan ! Nama ibunya Adalah Olivia!”

Capter 277: “Tragedi Ohara! Teror dari Buster Call!”

Capter 278: “Katakan Kau Ingin Hidup ! Kita adalah teman !”

Capter 279: “Terjun !Perasaan Luffy !

Capter 280: “Jalan Hidup Seorang Lelaki !teknik Zoro ,Impian Usopp !”

Capter 281: “Tangisan Yang Menjalin Ikatan pertemanan ! Peta Nami !”

Capter 282: “Perpisahan menghanyutkan Seorang lelaki ! Sanji and Chopper!”

Capter 283: “Semua Demi Temanku ! Kegelanpan yang menyertai Robin!”

Capter 284: ” Aku Tak Akan memberikan Blueprint Kepada siapapun !Keputusan Franky !”

Capter 285: “Mendapatkan Kembali Kelima Kunci ! Kru Topi Jerami Vs. CP9!”

Capter 286: “kekuatan Buah Setan ! Kaku and Jyabura Berubah !”

Capter 287: “Walaupun jika Aku harus mati , Aku tidak akan Memukulmu !Jiwa ksatria Sanji !”

Capter 288: “Fukurou salah Perhitungan – Colaku adalah Air Kehidupan !”

Capter 289: “Ledakan teknik Baru Zoro ! Nama Katananya Adalah Sogeking?”

Capter 290: “Tak terkontrol ! Rahasia rumble Chopper !”

Capter 291: “Boss Luffy Kembali ! Sebuah Mimpi atau kenyataan Tentang Undian ?”

Capter 292: “balapan Mochimaki Besar Menuju kastil ! Konspirasi si Hidung Merah “

Capter 293: “Pengguna Gelembung Kalifa! Nami mendekati Jebakan Sabun”

Capter 294: “kabar Buruk yang Menggema ! Dipanggilnya Buster Call “

Capter 295: “5 Nami ? Serangan Balasan dengan Mirage !”

Capter 296: “Keputusan Nami ! Tembak Chopper yang mengamuk !”

Capter 297: “Pemburu Sanji Muncul? Ratapan Serigala Pembohong”

Capter 298: “Tendangan Merah Panas ! Aliran Tendangan Kaki Sanji “

Capter 299: ” Serangan Amarah Tebasan Pedang ! Zoro vs. Kaku Pertunjukan Tebasan hebat”

Capter 300: “Zoro Sang Dewa Ganas ! Perwujudan Ashura Muncul Dari Semangatnya”

Capter 301: “Spandam terkejut ! Seorang Pahlawan Berdiri di atas Tower Keadilan”

Capter 302: “Pembebasan Robin ! Luffy vs. Lucci: Puncak Dari Pertarungan Penentuan”

Capter 303: “tersangkanya adalah Boss Luffy? Mengejar Pencuri Pohon Sakura “

Capter 304: “Jika Aku tidak Menang, Aku Tidak Bisa Melindungi Siapaun ! Gear Third Diaktifkan”

Capter 305: “Masa Lalu yang Menyeramkan ! Keadilan Kegelapan dan Rob Lucci”

Capter 306: “Hadirnya ilusi Putri duyung ? Bersamaan Pudarnya Kesadaran”

Capter 307: “Pulaunya Tenggelam Dalam Serangan ! Teriakan Penyesalan Franky “

Capter 308: “menunggu Luffy! Bertarung Sampai Mati Di Jembatan Keraguan!”

Capter 309: “Perasaan Merasuki genggamannya !kekuatan Penuh Luffy Gatling”

Capter 310: “Seorang teman datang dari Laut! Ikatan Terkuat Kru Topi Jerami “

Capter 311: “Pelarian Besar ! jalan Kemenangan Kecil Untuk Bajak Laut”

Capter 312: “Terima Kasih Merry! Turun Salju Di Laut Perpisahan “

Capter 313: “Gangguan Ketenangan ! Sang Vice-Admiral Dengan Tinju Cinta “

Capter 314: “garis Keturunan Terkuat ? Ayah Luffy Terungkap !”

Capter 315: “Namanya Adalah New World! Lebih Jauh Dari Grand Line !”

Capter 316: “Shanks Bergerak! Upacara Untuk Jaman yang Tak Terkendali”

Capter 317: “Gadis yang mencari Yagara! Investigasi Besar di Pusat kota “

Capter 318: “Ibu yang Kuat! Zoro Menjadi Pembantu Rumah Tangga”

Capter 319: “Sanji Terkejut! Kakek Misterius Dan Masakan yang Hebat”

Capter 320: “Akhirnya Semuanya Dicari ! Total Kru Berharga Lebih Dari 600 Juta !”



Capter 321: “Raja Dari Monster Yang akan melewati Lautan ! Kapal Impian yang Menakjubkan Akhirnya Telah Selesai”

Capter 322: “Selamat Tinggal Pengikut Setiaku ! Franky Berangkat”

Capter 323: “Meninggalkan Kota Air ! Menghormati Jiwa Petarung Usopp”

Capter 324: “Bountie Tersebar Luas! Kampong Halaman Berpesta Karena Kapal Terus Berlayar!”

Capter 325: “Kekuatan Setan Terkuat !Kegelapan Blackbeard Menyerang Ace”

Capter 326: “Pesta Bajak Laut Yang Misterius ! Sunny dan Jebakan Berbahaya”

Capter 327: “Sunny Dalam Bahaya ! Roar, Rahasia KecepatanDasyat “

Capter 328: “Impian Tenggelam di New World! Bajak Laut Yang Putus asa, Puzzle”

Capter 329: ” Serangan pembunuh ! Pertarungan Hebat di Atas Es Berlangsung”

Capter 330: “Pertarungan Sulit Bagi Kru Topi Jerami ! Semua mempertaruhkan Nyawa Demi Bendera Bajak Laut !”

Capter 331: “Sudah Panas ! Si kembar Magnetic Power Sudah Datang”

Capter 332: “Mansion Dalam Kekacauan Besar ! Don Pemarah Dan Kru yang Tertangkap”

Capter 333: “kembalinya Sang Phoenix ! Impian Dari Bendera Bajak Laut yang dijanjikan teman”

Capter 334: “Pertarungan panas yang sengit ! Luffy vs. Don yang Panas”

Capter 335: “Menunggu di New World!Selamat tinggal Bajak Laut pemberani “

Capter 336: “Chopperman Berangkat ! Lindungi Stasiun TV di Pantai”

Capter 337: ” Menerobos Lautan Iblis! Tengkorak Misterius Melayang Melewati Kabut “

Capter 338: ” Bertemu dengan Manusia! Curahan Hati Seorang Tengkorak!”

Capter 339: ” Misteri dalam Misteri! Berlabuh di Thriller Bark!”

Capter 340: "Lelaki Yang Dijuluki Seorang Jenius! Kemunculan dr. Hogback!"

Capter 341: "Nami Dalam Masalah Besar! Kastil Zombie dan Manusia Tak Terlihat!"

Capter 342: "Misteri Zombie! Laboratorium Penelitian Hogback!"

Capter 343: "Namanya Adalah Moria! Perangkap Bajak Laut Terhebat Si Pencuri Bayangan!"

Capter 344: "Irama Serangan Zombie! Serangan Malam Akan Dimulai!"

Capter 345: "Penuh Hewan-Hewan Aneh! Taman Ajaib Perona!"

Capter 346: "Menghilangnya Kelompok Topi Jerami! Munculnya Pendekar Pedang Misterius!"

Capter 347: "Ksatria Yang Tersisa! Zombie Yang Melindungi Nami "

Capter 348: "Jatuh dari Langit! Pendekar Pedang Bersenandung!"

Capter 349: "Luffy Berada Dalam Bahaya! Keberadaan Bayangan Terkuat "

Capter 350: "Ksatria Yang Disebut Iblis! Oz Telah Dibangkitkan!"

Capter 351: "Kebangkitan Setelah 500 Tahun! Oz telah Hidup Kembali!"

Capter 352: "Keyakinan Untuk Hidup! Brook Melindungi Afronya "

Capter 353: "Janji Seorang Pria Yang Tak Pernah Mati! Seorang Teman Yang Menunggu Di Belahan Lautan Lain "

Capter 354: "Kita Pasti Akan Bertemu Kembali! Brook dan Tanjung Perjanjian!"

Capter 355: "Makanan, Nami dan Bayangan! Serangan Balasan Luffy!"

Capter 356: "Usopp Menjadi Yang Terkuat?! Serahkan Saja Negative Itu Padaku!"

Capter 357: "Hancurnya Pasukan Jendral Zombie! Oz Sedang Bersemangat Untuk Berpetualang!"

Capter 358: "Ksatria Api, Sanji! Menghancurkan Upacara Pernikahan!"

Capter 359: "Sebuah Masalah! Pencuri Impian Sanji!"

Capter 360: "Selamatkan Aku Pahlawan! Melawan Putri Tak Terkalahkan!"

Capter 361: "Perona Dalam Ketakutan! U dalam Uso adalah U dalam Usopp!"

Capter 662: "Tarian Pedang Diatas Atap! Akhir Pertarungan Zoro Melawan Ryuuma!"

Capter 363: "Kemarahan Chopper! Praktek Medis Kejam, Hogback!"

Capter 364: "Teriakan Oz! Keluarlah Kelompok Topi Jerami!"

Capter 365: "Luffy Adalah Musuh! Zombie Terkuat Melawan Kelompok Topi Jerami!"

Capter 366: "Mengalahkan Absalom! Serangan Petir Nami!"

Capter 367: "One Down! Hissatsu Gabungan Kelompok Topi Jerami?"

Capter 368: "Serangan Secara Diam-diam! Seorang Misterius Bernama Bo-Kun Kuma "

Capter 369: "Oz + Moria! Kombinasi Terhebat dari Otak dan Kekuatan!"

Capter 370: "Strategi Rahasia Untuk Membalikkan Keadaan! Monster Luffy Telah Datang!"

Capter 371: "Kekalahan Kelompok Topi Jerami! Kekuatan Sesungguhnya buah Kage Kage!"

Capter 372: "Pertarungan Luar Biasa Dimulai! Luffy vs Luffy "

Capter 373: "Akhir dari Pertarungan! Keluarkan Serangan Terakhir "

Capter 374: "Tubuh yang Menghilang! Matahari Pagi di Pulau Mimpi Buruk!"

Capter 375: "Masalah Tanpa Akhir! Perintah Untuk Melenyapkan Bajak Laut Topi Jerami "

Capter 376: "Memantulkan Segalanya! Kekuatan buah Nikyu Nikyu Kuma!"

Capter 377: "Penderitaan Temanku adalah Penderitaanku! Zoro Bersiap Untuk Mati!"

Capter 378: "Sebuah Janji Panjang! Nyanyian Bajak Laut dan Paus Kecil "

Capter 379: "Masa Lalu Brook! Salam Perpisahan Untuk Seorang Teman!"

Capter 380: " Binks' no Sake! Lagu Yang Menghubungkan Dengan Masa Lalu "

Capter 381: " Seorang Teman Baru! Pemusik Bersenandung Brook!) Bahasa Indonesia "

Capter 382: " Ancaman dari Noro Noro! Gin-gitsune No Foxy, Kembali!"

Capter 383: "Kontes Harta Karun Besar! Meruntuhkan Pulau Spa"

Capter 384: " Perjuangan Sulit Brook! Jalan Sulit Menjadi Anggota yang Benar "

Capter 385: " Setengah Perjalanan Mengarungi Grand Line! Tiba di Red Line!"

Capter 386: " Dendam Terhadap Kru Topi Jerami! Duval dengan Topeng Besi telah Muncul "

Capter 387: " Pertemuan Yang Sudah Ditakdirkan! Menyelamatkan Manusia Ikan Yang Dipenjara!"

Capter 388: " Sebuah Tragedi! Kebenaran Dibalik Topeng Duval "

Capter 389: " Ledakan! Senjata Rahasia Sunny Go, Gaun Ho "

Capter 390: " Pintu Masuk Pulau Manusia Ikan! Sabaody Archipelago "

Capter 391: " Kekejaman! Peraturan di Sabaody, Tenryuubito "

Capter 392: " Rival Baru Telah Berkumpul! 11 Supernova "

Capter 393: " Chaime Menjadi Sasaran! Penculik Jahat Professional Mendekat "

Capter 394: " Menyelamatkan Chaime! Sisa-sisa sejarah gelap Pulau Sabaody "

Capter 395: " Batas Waktu! Acara Pelelangan Telah Dimulai "

Capter 396: " Pukulan Penuh Amarah! Menghancurkan Tempat Pelelangan "

Capter 397: " Kepanikan Besar! Perjuangan di Gedung Pelelangan "

Capter 398: " Admiral Kizaru telah Bergerak! Pulau Sabaody dalam Kekacauan "

Capter 399: " Menghancurkan Garis Kepungan! Angkatan Laut Melawan Tiga Kapten "

Capter 400: " Roger dan Rayleigh! Raja Bajak Laut dan Tangan Kanannya!"

Capter 401: " Tak Mungkin Menhindar! Tendangan Berkecepatan Cahaya Admiral Kizaru!!"

Capter 402: " Ada Banyak Sekali! Senjata Penghancur angkatan laut, Pacifista!"

Capter 403: " Musuh Yang Kuat Muncul! Sentoumaru dengan Kapak Raksasa "

Capter 404: " Serangan Dahsyat Admiral Kizaru! Bajak Laut Topi Jerami berada dalam keputusasaan!"

Capter 405: " Semua Teman Telah Menghilang! Hari Terakhir Kru Bajak Laut Topi Jerami "

Capter 406: " Kemunculan Luffy no Oyabun "

Capter 407: " Menghancurkan Jebakan Kelompok Thriller "

Capter 408: " Mendarat Dipulau Terlarang Bagi Laki-laki! Amazon Lily "

Capter 409: "Cepat Kembali ke Temanmu!Petualangan Pulau Wanita "

Capter 410: " Semua Orang Jatuh Cinta! Ratu Bajak Laut Boa Hancock "

Capter 411: " Rahasia Dibalik Punggungnya! Luffy Bertemu dengan Putri Ular "

Capter 412: " Hukuman Yang Tidak Berperasaan! Margete Menjadi Batu!!"

Capter 413: " Pertarungan Berat Luffy! Kekuatan haki Ular Bersaudara!!"

Capter 414: " Bertarung Dengan Kekuatan Penuh! Gomu Gomu Vs Hebi Hebi "

Capter 415: " Pengakuan Hancock! Rahasia Masa Lalu Yang Mengerikan "

Capter 416: " Menyelamatkan Ace! Tujuan Selanjutnya : Penjara Terkuat di Dunia!"

Capter 417: " Cinta Itu Bagaikan Badai! Hancock telah Jatuh Cinta!"

Capter 418: " Keberadaan Kru Topi Jerami! Penelitian Cuaca dan Pulau Karakuri "

Capter 419: " Keberadaan kru Topi Jerami! Pulau Burung Raksasa dan Surga Merah Muda!"

Capter 420: ” Keberadaan Kru Topi Jerami! Jembatan Penghubung Pulau dan Tumbuhan Pemangsa!”

Capter 421: ” Keberadaan Kru Top Jerami! Putri Hantu dan Raja Iblis!”

Capter 422: ” Penyusupan Yang Beresiko! Penjara Bawah Laut Impel Down!”

Capter 423: ” Reuni Didalam Neraka! Pengguna Buah Setan Bara Bara!”

Capter 424: ” Rencana Kekakacauan Buggy! Menerobos Neraka Merah Darah!”

Capter 425: ” Penguasa Penjara Telah Muncul! Manusia Racun Magellan!”

Capter 426: ” Capter Spesial Pengantar Movie! Gerakan Ambisi Shiki!”

Capter 427: ” Capter Spesial Pengantar Movie! Mini East Blue Menjadi Target “

Capter 428: ” Capter Spesial Pengantar Movie! Pertarungan Sengit Melawan Bajak Laut Amigo “

Capter 429: ” Capter Spesial Pengantar Movie! Luffy Melawan Largo “

Capter 430: ” Tahanan Shicibukai! Kaikyou no Jimbei”Jimbei Sang Kstaria Laut””

Capter 431: ” Jebakan Kepala Penjaga Saldeath! Level 3-Neraka Kekeringan “

Capter 432: ” Kemunculan Angsa! Reuni dengan Bon Kurei “

Capter 433: ” Kepala Sipir Magellan Mulai Bergerak! Jebakan Yang Menunggu Topi Jerami “

Capter 434: ” Persiapan Perang! Pertarungan Sengit di Level 4 – Neraka Api Membara “

Capter 435: ” Kekuatan Magellan! Bon Kurei Melarikan Diri “

Capter 436: ” Sebuah Keputusan Yang Sulit! Serangan Hidup dan Mati Luffy “

Capter 437: ” Karena Dia Adalah Temanku! Penyelamatan Hidup dan Mati, Bon Kurei!”

Capter 438: ” Surga di Dalam Neraka! Level 5.5 Impel Down “

Capter 439: ” Penyembuhan Luffy Dimulai! Kekuatan Keajaiban Iva-san! “

Capter 440: " Percaya pada Keajaiban! Dukungan Sepenuh Hati Bon Kurei "

Capter 441: " Kebangkitan Luffy! Rencana Pelarian Iva-san "

Capter 442: " Pengawalan Ace Telah Dimulai! Pertahanan dari Level Terbawah, Level Enam "

Capter 443: " Tim Terkuat Telah Terbentuk! Mengacau Habis-Habisan di Impel Down "

Capter 444: " Kekacauan Yang Semakin Menjadi! Kurohige a.K.a Teach "

Capter 445: " Pertemuan Tak Terduga! Kurohige dan Ame no Shiryuu "

Capter 446: " Semangat Yang Luar Biasa! Hanniyabal Mengeluarkan Seluruh Kekuatannya "

Capter 447: " Kemarahan Jet Pistol! Luffy Melawan Kurohige "

Capter 448: " Menghentikan Magellan! Jurus Rahasia Iva-chan "

Capter 449: " Taktik Magellan! Menghalangi Rencana Pelarian "

Capter 450: " Tim Pelarian Mengalami Masalah! Jurus Terlarang : Venom Demon "

Capter 451: " Membuat Keajaiban Untuk Kedua Kalinya! Keluar Dari Gerbang Keadilan  
"lanan Menyelamatkan Ace "

Capter Keberadaan Kru Topi Jerami

Capter 453: " Laporan dari Wheteria dan Robot Hewan ! Keberadaan Nami dan Franky "

Capter 454: " Anak Burung Raksasa dan Pertunjukkan Sanji! Keberadaan Sanji & Chopper "

Capter 455: " Pasukan Revolusi dan Jebakan Hutan Pemangsa! Keberadaan Robin & Usopp "

Capter 456: " Kuburan Batu Raksasa! Hutang Budi Celana Dalam! Keberadaan Zoro &  
Brooke "

Capter 457: " Capter Spesial Sebelum Marineford! Janji Seorang Kakak! "

Capter 458: " Capter Spesial Sebelum Marineford! Tiga Admiral Telah Berkumpul "

Capter 459: ” Peperangan Menentukan semakin dekat! Formasi Tempur Angkatan Laut Telah Siap!”

Capter 460: ” Kemunculan Armada Kapal! Bajak Laut Shirohige! ”

Capter 461: ” Peperangan Akan Segera Di mulai! Ace dan Shirohige!”

Capter 462: ” Kekuatan Penghancur Dunia! Kekuatan Buah Setan Gura Gura ”

Capter 463: ” Membakar Semuanya Menjadi Abu! Kekuatan Admiral Akainu! ”

Capter 464: ” Sisa Dari Keturunan Iblis! Little Oars Junior Menuju Medan Perang!”

Capter 465: ” Pemenangnya Adalah Keadilan! Rencana Sengoku!”

Capter 466: ” Tim Topi Jerami Telah Tiba! Medan Pertempuran Semakin Memanas!”

Capter 467: ” Aku Akan Menyelamatkanmu Meskipun Harus Mati! Pertempuran Luffy dengan Angkatan Laut! ”

Capter 468: ” Pertempuran Tanpa Henti! Pengguna Buah Setan Vs Pengguna Buah Setan ”

Capter 469: ” Perubahan Pada Kuma! Kemarahan dari Iva-san ”

Capter 470: ” Sang Master Pedang Mihawk! Pedang Hitam yang Hampir Menebas Luffy ”

Capter 471: ” Rencana Pemusnahan Massal Dimulai! Tekanan dari Pasukan Pacifista! ”

Capter 472: ” Tipu Daya Akainu! Yang Menjebak Shirohige!”

Capter 473: ” Dinding Kepungan Diaktifkan! Bajak Laut Shirohige Telah Terkepung!”

Capter 474: ” Perintah Untuk Eksekusi! Menerobos Masuk Dinding Kepungan! ”

Capter 475: ” Menuju Tahap Akhir! Senjata Pamungkas Shirohige!) ”

Capter 476: ” Luffy Telah Kehabisan Tenaga! Peperangan Memanas Di dalam Alun-Alun! ”

Capter 477: ” Kekuatan Yang Memperpendek Kehidupan! Tension Hormon Untuk Kedua kalinya!”

Capter 478: ” Untuk Sebuah Janji! Pertarungan Luffy Vs Coby!”

Capter 479: ” Di depan Panggun Eksekusi! Jalan Menuju Tempat Ace Telah Terbuka! ”

Capter 480: ” Jalan Yang Telah Mereka Pilih! Luffy Melawan Garp! ”

Capter 481: ” Ace Telah Bebas! Perintah Terakhir Sang Kapten, Shirohige! ”

Capter 482: ” Membakar Semuanya Menjadi Abu! Pukulan Tanpa Ampun Akainu!”

Capter 483: ” Mencari Sebuah Jawaban! Hiken No Ace gugur dalam medan pertempuran! ”

Capter 484: ” Markas Besar Angkatan Laut Runtuh! Kemarahan Shirohige!”

Capter 485: ” Akhir dari Segalanya! Shirohige Melawan Bajak Laut Kurohige! ”

Capter 486: ” Pertunjukkan Telah Dimulai! Rencana Tersembunyi Kurohige! ”

Capter 487: ” Pengejaran Akainu! Pukulan Magma Mengincar Luffy! ”



Chapter 488: "Tangisan Memilukan! Beberapa Detik Penuh Keberanian Yang Akan Mengubah Masa Depan!"

Chapter 489: "Kedatangan Shanks! Peperangan Besar Telah Berakhir!"

Chapter 490: "Gugurnya seorang kaisar laut! Menuju Era Baru!"

Chapter 491: "Tiba Di Pulau Wanita! Kanyataan Pahit Yang Harus Diterima Luffy!"

Chapter 492: "Chapter Spesial One Piece X Toriko"