

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SINGKATAN.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Asumsi dan Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Delay and Disruption Tolerant Networking (DTN).....	6
2.1.1 Aplikasi DTN.....	7
2.1.2 Arsitektur DTN.....	8
2.2 DTN Routing Protocol.....	10
2.2.1 Game Theory based on Decision Making (GTDM).....	11
2.3 Opportunistic Network Environment Simulator (ONE).....	15
2.3.1 Kemampuan dan Fitur Node.....	16
BAB 3 PERANCANGAN MODEL DAN SIMULASI.....	18
3.1 Sarana Penunjang.....	18
3.1.1 Perangkat Keras Penunjang.....	18
3.1.2 Perangkat Lunak Penunjang.....	18
3.2 Perancangan Sistem.....	19
3.2.1 Membuat Peta Geografis.....	19
3.2.1.1 Menentukan Daerah Penelitian.....	19

3.2.1.2 Membuat Rute Pergerakan Node dengan OpenJump	20
3.2.2 Menentukan Model Pergerakan Kendaraan.....	23
3.2.3 Routing Protocol.....	23
3.2.3.1 Skenario GTDM Asli	24
3.2.3.2 Skenario GTDM Modifikasi.....	25
3.2.4 Skenario Simulasi.....	26
3.2.5 Parameter Simulasi.....	27
3.2.6 Variabel Tidak Tetap	27
3.2.7 Rumus Parameter Performansi yang Dianalisa	28
BAB 4 ANALISA DAN HASIL SIMULASI	29
4.1 Perubahan Terhadap Pergerakan Ferry Node	29
4.2 Perubahan Terhadap Kepadatan Node Manusia	33
4.3 Perubahan Terhadap Kapasitas Buffer.....	42
4.4 Perubahan Terhadap Waktu Pengamatan.....	52
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	57