ABSTRAK

DTN mampu menyediakan komunikasi data pada jaringan yang antar *node*-nya tidak selalu terhubung secara *end-to-end*, memiliki *delay* yang panjang, dan *error rate* yang tinggi sebagai solusi untuk jaringan di lingkungan yang tidak dapat didukung oleh TCP/IP dan cocok untuk diaplikasikan pada MANET yang mobilitas tiap *node*-nya tinggi. *SCORP* bekerja dengan mempertimbangkan interaksi sosial dan *interest* akan suatu konten pesan pada tiap *node* sebelum melakukan replikasi pesan ke *node* lain dengan tujuan meningkatkan kemampuan suatu jaringan DTN dalam mengirimkan pesan.

Dalam Tugas Akhir ini dilakukan analisis performansi *SCORP* menggunakan *ONE Simulator* dengan area simulasi kawasan Jalan Asia Afrika dan Braga di Kota Bandung. Paramater yang dianalisis adalah *delivery probability, overhead ratio, average latency,* dan *average energy consumption* dengan variasi ukuran *buffer*, jumlah node, dan besarnya *network load* serta pengujian *SCORP* secara *source-driven.* Performansi dari *SCORP* dibandingkan dengan *routing protocol* lain, yaitu *Epidemic* dan *Spray and Wait*. Dari hasil simulasi ditunjukkan bahwa *SCORP* memiliki performansi yang lebih baik pada skenario variasi ukuran *buffer*, variasi jumlah node, dan variasi besarnya *network load*, namun memiliki performansi yang kurang baik jika digunakan secara *source-driven* dibandingkan *Epidemic* dan *Spray and Wait.*

Kata kunci : *Delay Tolerant Network, Routing Protocol, Social-aware protocol, Content-based protocol, Mobile Ad Hoc Network*.