

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH	xiv
1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN	2
1.5 HIPOTESA	3
1.6 METODOLOGI PENYELESAIAN MASALAH	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	3
2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>VEHICULAR AD HOC NETWORK</i> (VANET)	5
2.1.1 Aplikasi VANET	6
2.1.1 Standar Wireless Access VANET	7

2.2	<i>POSITION BASED ROUTING PROTOCOL</i>	7
2.3	<i>GSR ROUTING PROTOCOL</i>	8
2.4	<i>GPCR ROUTING PROTOCOL</i>	9
2.4.1	Mendeteksi Persimpangan	10
2.5	PERBEDAAN GSR DAN GPCR	11
2.6	<i>SIMULATION OF URBAN MOBILITY (SUMO)</i>	11
2.6	NETWORK SIMULATIO-2	12
2.7	UJI PARAMETER	13
2.7.1	<i>Throughput</i>	13
2.7.2	<i>Packet Delivery Ratio</i>	14
2.7.3	<i>Routing Overhead</i>	14
3	PERANCANGAN SISTEM	15
3.1	GAMBARAN UMUM SISTEM	15
3.2	KEBUTUHAN SISTEM	15
3.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	15
3.2.2	Kebutuhan <i>Software</i>	15
3.3	ALUR SIMULASI	16
3.4	SKENARIO SIMULASI	17
3.4.1	Pengaruh Perubahan Jumlah <i>Node</i> pada Lingkungan Urban	19
3.4.2	Pengaruh Perubahan Kecepatan <i>Node</i> pada lingkungan Urban	19
3.5	PENGOLAHAN HASIL SIMULASI	20
4	HASIL SIMULASI DAN ANALISA	21
4.1	PERUBAHAN JUMLAH <i>NODE</i>	21
4.1.1	<i>Throughput</i>	21
4.1.2	<i>Packet Delivery Ratio</i>	22
4.1.3	<i>Routing Overhead</i>	23

4.2	PERUBAHAN KECEPATAN	24
4.2.1	<i>Throughput</i>	25
4.2.2	<i>Packet Delivery Ratio</i>	25
4.2.3	<i>Routing Overhead</i>	25
5	KESIMPULAN DAN SARAN	27
5.1	KESIMPULAN	27
5.2	SARAN	27
	DAFTAR PUSTAKA	28
	LAMPIRAN A : PETA LINGKUNGAN HASIL SIMULASI	30
	LAMPIRAN B : NETWORK ANIMATOR HASIL SIMULASI	31
	LAMPIRAN C : SCRIPT FILE .AWK	32