

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Keaslian Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Teknologi 6LoWPAN	10
2.2.2 DODAG (<i>Destination-Oriented Directed Acyclic Graph</i>)	11
2.2.3 Algoritme <i>Trickle</i>	12
2.2.4 <i>Node</i> Bergerak	20
2.2.5 Simulator COOJA	23
2.3 Pertanyaan Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Alat dan Bahan	25
3.1.1 Alat	25
3.1.2 Bahan Penelitian	26
3.2 Jalannya Penelitian	26
3.3 Perancangan Simulasi	28
3.3.1 Implementasi dan Validasi Algoritme <i>Trickle</i>	28
3.3.2 Pengaturan Topologi Jaringan	38
3.3.3 Penambahan <i>Plugin Mobility</i> dan Pengaturan Pergerakan <i>Node</i>	42
3.3.4 Konfigurasi Parameter Jaringan	45
3.4 Cara Analisis	47
3.4.1 Waktu Konvergensi Jaringan	47
3.4.2 Jumlah Paket Kontrol DIO	49
3.4.3 Nilai <i>Packet Delivery Ratio</i> (PDR)	51
3.4.4 Konsumsi Daya	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Waktu Konvergensi Jaringan	56
4.2 Jumlah Paket DIO	61
4.3 <i>Packet Delivery Ratio</i> (PDR).....	66
4.4 Konsumsi Daya	71
4.5 Kelebihan dan Keterbatasan <i>Proposed Algorithm</i>	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	L-1