Bagian ini diisi dengan abstrak dalam Bahasa Indonesia. Abstrak adalah uraian singkat (umumnya 200-300 kata) yang merupakan intisari dari sebuah skripsi. Abstrak membantu pembaca untuk mendapatkan gambaran secara cepat dan akurat tentang isi dari sebuah skripsi. Melalui abstrak, pembaca juga dapat menentukan apakah akan membaca skripsi lebih lanjut. Oleh karena itu, abstrak sebaiknya memberikan gambaran yang padat tetapi tetap jelas dan akurat tentang (1) apa dan mengapa penelitian dikerjakan: sedikit latar belakang, pertanyaan atau masalah penelitan, dan/atau tujuan penelitian; (2) bagaimana penelitian dikerjakan: rancangan penelitian dan metodologi/metode dasar yang digunakan dalam penelitian; (3) hasil penting yang diperoleh: temuan utama, karakteristik artefak, atau hasil evaluasi artefak yang dibangun; (4) hasil pembahasan dan kesimpulan: hasil dari analisis dan pembahasan temuan atau evaluasi artefak yang dibangun, yang dikaitkan dengan pertanyaan/tujuan penelitian.

Yang harus dihindari dalam sebuah abstrak diantaranya (1) penjelasan latar belakang yang terlalu panjang; (2) sitasi ke pustaka lainnya; (3) kalimat yang tidak lengkap; (3) singkatan, jargon, atau istilah yang membingungkan pembaca, kecuali telah dijelaskan dengan baik; (4) gambar atau tabel; (5) angka-angka yang terlalu banyak.

Di akhir abstrak ditampilkan beberapa kata kunci (normalnya 5-7) untuk membantu pembaca memposisikan isi skripsi dengan area studi dan masalah penelitian. Kata kunci, beserta judul, nama penulis, dan abstrak biasanya dimasukkan dalam basis data perpustakaan. Kata kunci juga dapat diindeks dalam basis data sehingga dapat digunakan untuk proses pencarian tulisan ilmiah yang relevan. Oleh karena itu pemilihan kata kunci yang sesuai dengan area penelitian dan masalah penelitian cukup penting. Pemilihan kata kunci juga bisa didapatkan dari referensi yang dirujuk.

**(200-300 kata)**

Memasak merupakan sebuah proses penciptaan suatu makanan dengan mengikuti langkah-langkah yang ada secara berurutan. Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap 82 mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya, didapatkan hasil bahwa 86,6 persen responden pernah menghadapi permasalahan saat memasak terkait bahan dan bumbu, resep, tingkat kematangan, cara memasak, waktu memasak, takaran, menentukan menu, dan hasil yang tidak sesuai ekspektasi. 96,3 persen responden merasa akan terbantu dalam mengatasi permasalahan terkait memasak dengan adanya aplikasi yang memberikan resep masakan. Beberapa aplikasi resep masakan telah dikembangkan, namun belum ada yang dikhususkan untuk mahasiswa, yang mana resepnya praktis dan sederhana dengan bahan yang mudah didapat. Maka dari itu, dikembangkan sebuah aplikasi panduan dan resep masakan untuk mahasiswa. Aplikasi dikembangkan menggunakan SDLC Prototyping, bahasa pemrograman Kotlin, Firebase sebagai penyimpanan data, dengan arsitektur MVVM. Aplikasi diuji menggunakan *black box testing*, dan *usability testing*. *Black box testing* dilakukan menggunakan *scenario-based testing* yang akan diuji kepada pengembang. *Usability testing* dilakukan menggunakan *scenario-based testing* yang akan diuji kepada pengembang dan akan diukur tingkat efektivitasnya, dan *system usability scale* untuk menguji kepuasan pengguna. Pada *black box testing*, didapatkan tingkat keberhasilan 100%. Pada *usability testing* didapatkan tingkat efektivitas 100%, dan pada SUS didapatkan nilai 85,5. Dengan nilai SUS tersebut, yang berarti aplikasi *acceptable*, memiliki *grade* B, dengan rating istimewa. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengguna mencapai tujuannya dengan menggunakan aplikasi yang dikembangkan.

**(150-200 kata)**

Memasak merupakan sebuah proses penciptaan suatu makanan dengan mengikuti langkah-langkah yang ada secara berurutan. Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap 82 mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya, didapatkan hasil bahwa 86,6 persen responden pernah menghadapi permasalahan saat memasak terkait bahan dan bumbu, resep, tingkat kematangan, cara memasak, waktu memasak, takaran, menentukan menu, dan hasil yang tidak sesuai ekspektasi. 96,3 persen responden merasa akan terbantu dalam mengatasi permasalahan terkait memasak dengan adanya aplikasi yang memberikan resep masakan. Beberapa aplikasi resep masakan telah dikembangkan, namun belum ada yang dikhususkan untuk mahasiswa, yang mana resepnya praktis dan sederhana dengan bahan yang mudah didapat. Maka dari itu, dikembangkan sebuah aplikasi panduan dan resep masakan untuk mahasiswa. Aplikasi dikembangkan menggunakan SDLC Prototyping, bahasa pemrograman Kotlin, Firebase sebagai penyimpanan data, dengan arsitektur MVVM. Aplikasi diuji menggunakan *black box testing*, dan *usability testing*. Pada *black box testing*, didapatkan tingkat keberhasilan 100%. Pada *usability testing* didapatkan tingkat efektivitas 100%, dan pada SUS didapatkan nilai 85,5 yang berarti aplikasi dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci: Android, Resep Masakan, Prototyping, MVVM, Firebase