

### Artikel Utama yang digunakan

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
1.	<i>The impact of the COVID-19 pandemic on the creative industries: A literature review and future research agenda</i>	Olena Khlystovaa, Yelena Kalyuzhnovac, Maksim Belitski	2022	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang dampak pandemi Covid-19 pada industri kreatif. Penelitian dilakukan dengan membahas literasi yang ada dan menentukan research yang akan dilakukan ke depannya.
2.	<i>PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA PADA KECAMATAN SENDANG AGUNG MENGGUNAKAN EXTREME PROGRAMMING</i>	Deddy febriantoro, Suaidah	2021	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang penggunaan metode Extreme Programming untuk merancang system informasi desa pada Kecamatan Sendang Agung. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan perhitungan ISO 9126.
3.	<i>RANCANG BANGUN SISTEM PENDUKUNG</i>	Prasetyo Bella Ramadhanu, Adhie Thyo Priandika	2021	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang perancangan web servie aplikasi sentralisasi

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
	KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG			produk UMKM padaUPTD PLUT KUMKM Provinsi Lampung dengan metodologi Extreme Programming. Pengujian dilakukan dengan perhitungan ISO 9126.
4.	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN	Risa Dwi Kurniawati, Imam Ahmad	2021	Penelitian ini membahas pembuatan sistem pendukung keputusan penentuan kelayakan usaha mikro kecil menengah dengan menggunakan metode profile matching pada UPTD PLUT KUMKM provinsi lampung dengan menggunakan

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
	<i>MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG</i>			metodologi Extreme Programming.
5.	<i>The impact of digital technology on changing consumer behaviours with special reference to the home furnishing sector in Singapore</i>	Easwaramoorthy Rangaswamy, Nishad Nawaz, Zhou Changzhuang	2022	Pada penelitian ini dibahas mengenai pengaruh teknologi digital pada perubahan perilaku konsumen dengan referensi khusus ada bidang perabotan rumah. Perabotan Perhitungan dilakukan dengan menggunakan cross tabulation dan chi squared test.
6.	<i>Unlocking the Creative Potential: A Case Study of Luoyang City's Creative Tourism Development</i>	Ruixi Guo1, IokTeng Esther Kou, Qingrong Jiang	2023	Penelitian ini membahas tentang Pembukaan Potensi Kreatifitas pada kota Luoyang. Di sini peneliti melakukan wawancara kepada 20 orang responden untuk mendapatkan hasil mengenai apa saja yang menjadi

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
				tempat favorit dan menjadi alasan perkembangan turis di kota Luoyang.
7.	<i>Local wisdom and Government's role in strengthening the sustainable competitive advantage of creative industries</i>	M.S. Mahrinasaria, Satria Bangsawana, Mohamad Fazli Sabri	2024	Dalam penelitian ini dibahas mengenai peran masyarakat lokal dan pemerintah dalam meningkatkan keunggulan dalam industri kreatif di Indonesia dengan mencari keterhubungan Entrepreneurial Orientation (EO) dan Entrepreneurial Marketing (EM) dalam mengembangkan Usaha Micro Kecil dan Menengan (UMKM) di Indonesia. Data diteliti dengan menghitung hasil kuantitatif dari kriteria-kriteria responden dari bidang industri kreatif.
8.	<i>Spare Parts Inventory</i>	Shuai Zhang, Kai Huang, Yufei Yuan	2021	Penelitian ini membahas mengenai pengamatan terhadap publikasi mengenai manajemen

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
	<i>Management: A Literature Review</i>			spareparts dari tahun 2010 hingga 2020. Hasil studi dibagi menjadi 2 perspektif dan juga diperhatikan alur hidup sparepart dari inisiasi hingga produk berakhir.
9.	<i>Algorithmic Approaches to Inventory Management Optimization</i>	Hector D. Perez, Christian D. Hubbs, Can Liand Ignacio E. Grossmann	2021	Penelitian ini membahas tentang algoritma yang digunakan dalam mengelola inventory dengan meneliti Supply Chain Network Schematic.
10.	<i>Towards Measuring User Experience based on Software Requirements</i>	Issa Atoum, Jameel Almalki, Saeed Masoud Alshahrani, Waleed Al Shehri	2021	Penelitian ini membahas mengenai menentukan User Experience berdasarkan user requirement yang telah disediakan.