|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Judul** | **Penulis** | **Tahun** | **Hasil** |
| 1. | *The impact of the COVID-19*  *pandemic on the creative industries: A literature review and future research agenda* | 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. | *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA PADA KECAMATAN SENDANG AGUNG MENGGUNAKAN EXTREME*  *PROGRAMMING* | Deddy febriantoro, Suaidah | 2021 | Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang penggunaaan metode Extreme Programming untuk merancang system informasi desa pada Kecamatan Sendang Agung. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan perhitungan ISO  9126. |
| 3. | *RANCANG BANGUN SISTEM*  *PENDUKUNG MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI*  *LAMPUNG* | Prasetyo Bella Ramadhanu, Adhie  Thyo Priandika | 2021 | Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang perancangan  web servie aplikasi sentralisasi |
|  | *KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGGUNAKAN 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 MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI*  *LAMPUNG* | 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 metodologi Extreme Programming. |
| 5. | *The impact of digital technology on changing consumer behaviours with special reference to the home furnishing sector in Singapore* | 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. | *Unlocking the Creative Potential: A Case Study of Luoyang City’s Creative Tourism Development* | 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 |
| 5. | *The impact of digital technology on changing consumer behaviours with special reference to the home furnishing sector in Singapore* | 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. | *Unlocking the Creative Potential: A Case Study of Luoyang City’s Creative Tourism Development* | 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 tempat favorit dan menjadi alasan perkembangan turis di  kota Luoyang. |
| 7. | *Local wisdom and Government's role in strengthening the sustainable competitive advantage of creative industries* | 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. | *Spare Parts Inventory Management: A Literature Review* | Shuai Zhang, Kai Huang, Yufei Yuan | 2021 | Penelitian ini membahas  mengenai pengamatan terhadap publikasi mengenai manajemen spareparts dari tahun 2010 hingga 2020. Hasil studi dibagi menjadi 2 perspektif dan juga diperhatikan alur hidup sparepart dari inisiasi hingga produk  berakhir. |
| 9. | *Algorithmic Approaches to Inventory Management*  *Optimization* | Hector D. Perez, Christian D. Hubbs, Can Liand Ignacio  E. Grossmann | 2021 | Penelitian ini membahas tentang algoritma yang digunakan dalam mengelola inventory dengan meneliti Suppy Chain Network  Schematic. |
| 10. | *Towards Measuring User Experience based on Software Requirements* | Issa Atoum, Jameel Almalki, Saeed Masoud Alshahrani, Waleed  Al Shehri | 2021 | Penelitian ini membahas mengenai menentukan User Experience berdasarkan user requirement yang telah  disediakan. |