

Nama : Dini Utawati Alharani

NPM : 2113096016

Kelas : B

Program Studi Pendidikan Bahasa Lampung

Like like digital transformation

Digitalisasi merupakan sesuatu yg komplek, digitalisasi adalah necessary evil. necessary evil adalah situasi dimana kita harus memilih pilihan yg pertama karena pilihan pertama memiliki kerugian yg ^{lebih} sedikit daripada pilihan yg kedua.

Retail & FMCG : ecommerce berkontribusi antara 5-10 % dari total penjualan ritel di Indonesia. China 5-10% , 20-25% , US ~ 15-20%.

- E-commerce Represents

 - ~ 5-10% of total retail (China

 - ~ 20-25% , US ~ 15-20%)

- E-commerce is only seen as a way to get cheapest prices
- Marketing Spending in digital channels between 5 to 10%
- Poor online ad recall

endgame-rup Di kanal digital market ini adalah contoh bagaimana Pemain ritel & FMCG sudah mulai masuk menggunakan kanal digital tetapi mereka belum sepenuhnya memanfaatkan kanal ini dibandingkan dgn biaya atau sumber daya

yg merekan keluaran untuk mengelola kanal-kanal tradisional, digitalisasi itu sering kali menimbulkan kebutuhan dari sisi keuangan kita. karena biaya aktivitas pada proses teknologi ini sangat lah tinggi karena digunakan pendekatan diskon atau promosi yg sangat dominan untuk mendapatkan pelanggan.

endgame-nya itu adalah omni end game dari pemasaran itu adalah kombinasi antara pemasaran online dgn pemasaran offline / pemasaran konvensional dgn pemasaran digital Endgame-nya akan muncul karena dan kita bisa melihat trennya saat ini.

Di industri seperti ini semakin sulit lagi untuk digitalisasi untuk menggantikan peran manusia. tetapi di tingkatan tertinggi ada industri-industri yg memang sebisa mungkin menggunakan manusia dan tidak akan mungkin pernah tergantikan oleh teknologi atau digitalisasi