

30 September 2023.

Nama: Fatmawati

NPM : 2123046037

Transformasi

Perusahaan-Perusahaan ini Industri ini,
Wajib Transformasi Digital Sekarang juga.

Necessary evil adalah ketika kita mempunyai dua pilihan, pertama apakah kita mau atau tidak. Ditawarkan riset kepada berbagai perusahaan yang melakukan digital transformation. Diperlihatkan yang melakukan digital transformation akan profitability-nya atau keuntungan dari perusahaan semakin rendah justru turun profitability-nya.

Industri ritel dan FMCG, di Indonesia hanya berkontribusi antara 5-10% dari total penjualan ritel di Indonesia. Berbeda sekali potensinya atau sedikit tertinggal dibandingkan berbagai negara-negara maju. Seperti di US 15-20% penjualannya itu dari E-commerce, di Cina 20-25%.

Ecommerce di Indonesia sering kali dianggap sebagai diskon. Jadi jadi hanya belanja saat promo. Saat Review produk mulai dari packing, pengiriman, ataupun iklan yang dibuat.

Contoh di Amazon.com produk review lebih dominan review sellernya sendiri.

Jadi masih sangat terbatas sekali jangkauan dari digital marketing di industri ritel dan FMCG. banyak pemain FMCG enggan untuk mengeluarkan budget lebih. Maka para pemain FMCG belum memanfaatkan digital.

Semakin banyak paket data yang dijual. maka perusahaan telekomunikasi justru semakin berkembang.

Mega Player antara gojek dengan beca menjadi GoTo contoh bahwa pemain lama bisa beradaptasi dengan bisa lebih kencang.

The End Game is omni channel kombain antara pemasaran online dengan online atau konvensional. Contoh Webrooming mencari atau mengeksplor produk dan layanan di dalam maya, atau Online secara global mencakup 44% dari total transaksi ritel. Sedangkan Showrooming adalah mencari atau mengeksplor produk dan layanan di toko online kemudian membelinya secara online dengan total pengeluarannya 28%.

Sisanya Pure-commerce 27% dan Brick-and-mortar⁶

Pemasar-pemasar saat ini cenderung dipendukung konvensional,

Digital is cool, But, Human is Warm

Teknologi itu memang keren, komputer, mesin apapun yang berkaitan teknologi selalu terkesan keren dan cool. Tetapi mengapa orang tetap senang bertemu teman-teman, tetap senang berinteraksi dengan salesman tetap datang ke exhibition buat pameran mobil dan lainnya, karena semakin banyak berinteraksi secara digital semakin hampa untuk berinteraksi antara human to human lebih warm lebih cool tetapi lebih hangat

Industri ?

1. Human Experience Only facilitates Transaction
2. Human Experience Bridges the Trust Gap
3. Human Experience Enhances the product
4. Human Experience is the product.