

Nama : Claudia Khoirunnisa

NPM : 2113046010

PBL B

No. Tugas 3

Date 20-09-2023

Lika Lika Digital Transformation

- * Digitalisasi adalah necessary evil, dua pilihan yg sama^{nya} rugi dan kita cenderung memilih yang lebih sedikit ruginya.
- + Jang sekali yang bisa me-recall iklan dari sebuah perusahaan FMCG atau Consumer Goods, sehingga banyak pemain FMCG enggan mengeluarkan uang lebih untuk di kanal digital marketing. Ini adalah contoh pemain ritel dan FMCG sudah masuk kanal digital tapi belum maksimal.
- * Bahkan teknologi yang by default yang sangat digital, itu juga mengalami tantangan di era digital transformation. Tidak ada pilihan lain, karena digitalisasi itu necessary evil meskipun painful digital transformation itu harus mengarah ke omni "karena endgame-nya itu omni".
- * End game dari pemasaran itu adalah kombinasi antara pemasaran online dengan pemasaran offline.
- Contoh: 1) Webrooming
"mencari atau mengeksplor produk dan layanan di online kemudian membelinya di offline." 44% di total penjual ritel.
- 2) Showrooming
"Mencari atau mengeksplor produk dan layanan di toko offline tapi kemudian membeli secara online" 23% di total penjual ritel.
- * "Teknologi memangkeren but human is warm"
- * "Human Experience Only facilitates Transaction"
Tidak hanya memfasilitasi transaksi, tapi human experience itu juga bisa menciptakan trust (menciptakan kepercayaan), meningkatkan kualitas produk.