

Nama : Aulya Saverin

Kelas : B

NPM : 2113046056

Portret Digital Lintas Industri

- Di Industri retail dan FMCG, Indonesia hanya berkontribusi antara 5-10 % dari total Penjualan ritail di Indonesia.
- Jarang sekali yang bisa me-recall iklan dari sebuah Perusahaan FMCG / Consumer goods.

End Game is Online + Offline.

- End game dari pemasaran itu adalah kombinasi antara pemasaran online dengan pemasaran offline.
- Pembelian terbanyak yaitu format OMNI / gabungan antara offline / online
- Webrooming : Mencari produk & layanan di dunia maya / online tapi kemudian membelinya secara offline.
- Showrooming : Mencari / mengeksplor produk & layanan di toko offline tapi kemudian membelinya secara online

Tangga digitalisasi Industri Indonesia.

- Human Experience Facilitates Transaction
- Human Experience Bridges the trust Gap.
- Human Experience Enhances the product
- Human Experience is the product