

Transformasi digitalisasi

Potret Digital lintas industri:

Industri Ritel dan FMCG
E-Commerce luar negeri penjual lebih tinggi
(Negara maju)

Industri Telco

Penjual lewat komunitas, "semakin banyak data internet, semakin banyak perusahaan yg diragukan!"

Mengapa Necessary evil menjadi tantangan yg berat? Karena endgame = OMNI endgame dari pemasaran konvensional dgn pemasaran digital.

- Webrooming "mencari / mengeksplor produk dan layanan di dunia maya / online, kemudian beli offline"
- Showrooming "mencari produk di toko offline, kemudian beli online."