

Nama : Tika Uusika

NPM : 2113046059

Bisnis Digital, SB, Pendidikan Bahasa Lampung.

Lika-liku digital Transformation.

Digitalisasi itu adalah sesuatu yang kompleks, Digitalisasi itu adalah necessary evil ~~yaitu~~ maksudnya adalah kita harus memilih yang paling tidak painful untuk kita itulah analogi dari Digitalization necessary in evil.

Industry ~~retail dan~~ retail dan Fmcg : e-commerce di Indonesia itu cuma berkontribusi antara 5-10 Persen dari total penjualan ritel di Indonesia

berbeda dengan negara lain seperti 5-10% of total retail (china 20-25%, US - 20%). total penjualan datang dari e-commerce.

- e-commerce is only seen as a way to get cheaper prices
- marketing spending in digital channels between 5 to 10%
- Poor online ad recall

Selain itu ~~di~~ e-commerce ini masih sangat rendah di industri ritel dan fmcg secara berbelanja itu cuma antara 5-10% dari total anggaran pemasaran di ritel dan fmcg yang dihususkan ke kanal digital jadi masih sangat terbatas sekali jangkauan dari digital marketing di industri ritel dan fmcg dan kita juga bisa memahami mengapa hal itu bisa terjadi. ~~digital~~ di kanal digital marketing ini adalah contoh bagaimana Pemasar ritel dan fmcg sudah mulai masuk menggunakan

No

Date

kanal digital tetapi mereka belum dengan sepenuh hati memaksimalkan kanal ini dibandingkan dengan Biaya atau sumber daya yang mereka keluarkan untuk mengelola kanal. Kanal tradisional seperti saluran distribusi yang memang konvensional melalui distributor, melalui Grosir sampai dengan ~~tingkat~~ ~~masuk~~ ke Industri telekomunikasi Digitalisasi. di Industri di masa keemasan industri telekomunikasi di Indonesia dimana model bisnisnya masih bergantung pada yang mereka sebut sebagai layanan warisan yaitu dari menjual paket suara dan sms nilai profitabilitas atau EBITDA margin dari perusahaan² telekomunikasi.

Omni end game dari perusahaan dari pemasaran itu adalah kombinasi antara pemasaran offline atau pemasaran konvensional dengan pemasaran digital end gamenya.

Format OMNI atau gabungan antara offline atau online misalnya ada yang diberi ~~nama~~ nama Webrooming itu mencari atau mengeksplor ~~atau~~ produk dan layanan di dunia maya atau online tapi kemudian saja belinya secara offline di toko.