

Nama : Ottalita

Kelas : A

NPM : 2113046005

"Likelihood Digital Transformation"

Digitalisasi adalah suatu yang kompleks ^(untung rugi) atau necessary evil. Digitalization is necessary evil, contohnya yang menunjukkan kenapa Digitalization adalah necessary, misal Capgemini dilakukan riset berbagai perusahaan, pertama profitability untung, perusahaan ini akan rendah.

* Di Industri ritel dan FMCG

E-commerce ini sangat rendah, hanya 5-10% dari total budget pemasaran, jadi dimana digital masih rendah contoh shopee

* Telco

nilai profitability atau EBITDA juga sangat

sangat tebal (menguntungkan)
& Tech

pemain (gojek, go10)

~ karena digitalisasi itu necessary evil
walaupun pahenpuh.

End game dari pemasaran adalah
kombinasi pemasaran^{an} online dan offline atau
pemasaran konvensional dan digital
proses transaksi terjadi di market format
OMNI yang banyak / gabungan pelanggan
online dan offline dinamai webrooming
yaitu mencari atau mengekspos produk
dan layanan. totalnya 44%

showrooming kebalkan dari webrooming
melihat di toko, dan transaksi dilakukan
online