

Nama : Yanti Sriwulan
Kelas : A (PBL)
NPM : 2113046073
Mk : Bisnis digital

"lika-liku digital transformasi"

Digitalisasi itu adalah sesuatu yang kompleks, digitalisasi itu adalah ~~des~~ necessary evil. Digitalization is necessary evil, beberapa contoh yang diamati, kenapa digitalization ini adalah necessary evil. Sejalan dengan berbagai riset misalnya dicapgemini dilakukan diberbagai riset kepada Perusahaan yang melakukan digital transformation, ditahun Pertama malah profitabiliti-nya atau keuntungan dari Perusahaan itu semakin rendah.

Di industri ritel & FMCG,
Selain itu e-commerce ini masih
sangat rendah di industri ritel & FMCG

Secara Spending, cuma antara 5-10 %
dari total budget Pemasaran di ritel
& FMCG yang ditujukan ke kanal digital.

nilai Profitability atau EBITDA margin
dari Perusahaan. Perusahaan telco sangat-
sangat tebal. Bahkan teknologi yg bg deatui
sebetulnya sangat digital, itu juga mengalami
tantangan di era digital transformasi.

End game dari Pemasaran itu adalah
kombinasi antara Pemasaran Online dengan
Pemasaran Offline. Transaksi yang terjadi
dimarket paling banyak di Omni atau
gabungan dari Offline & online misal nya
yang dinamai Webrooming. Webrooming itu
mencari atau mengeksplor produk & layanan
di dunia maya & online. tapi saya beli
nya secara offline di toko itu disebut
sebagai Webrooming. Webrooming ini mencakup
44% dari total transaksi ritel, kemudian
ada yang nama nya Showrooming, kebalikannya.