salsta, 30 september 1023 Nama: Arif Royhan martaga Jaya NOM : 213046048 13 . Lika-liku digital transformation Digitalisasi adardh sesuatu yang compete / digitalization is a necessary evil marsadaya bita acan memilih yang bailing hidat merugikan. · Potret Digitar Lintas Industri - Petail dan FMCG: Indonesia -) e-commerce represents masin cedicit (~5-100% of total resail) scrail rangeavants) chiha (~20-25%, us v 15-20%) di Indonesia /- e-commerce di Indonesia seringicali nanya dijadikan sarang distoo - secara crending, e-commerce di Indonesia bertisar 5-10%. - Tela : · Dimulai Jan shirting to digital due to decline in legacy services. L'ai profibilitas tinggi . Namun sering berigiannya waktu semakin tinggi penggungan internet dan pentuaian data propihibilitas justico menulian. · Tidak memiliki kapasikas untuk men jangbau

tempak terpenal.

teach: - costumer acquistion cos sangat finggi,
seringtali bisnis modernya sudati saas,
tetapi perusahaan tetnologi untelle
bisa untung.

- industri ini sekarang sudah mulai melihah adanya konsolidosi anter temain besar.

- · End Game is Online toppine compil)

  tral game dari Pemasaran adalah (combinasi antara pemasaran online dengan ofeline.
- · Tanoga digitalisasi Industri Indonesia
  - · Human experience Facilitaties Transaction
  - . (tuman experience Bridges the trust
  - · Human experience Enhances the product
  - · Human experience is the product