

## Pendahuluan

Perusahaan modern dewasa ini harus berkompetisi di dalam dua lingkungan yang berbeda: dunia nyata (physical world) dan dunia maya (virtual world).



## **Physical vs Virtual**

Value Creation, Value Chain, Demand

### **Physical vs Virtual**

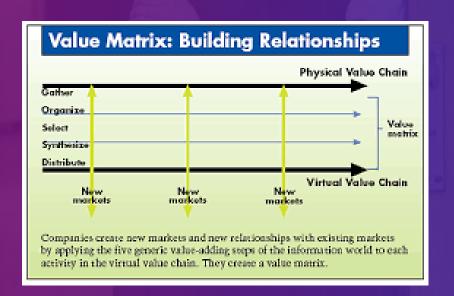
#### Physical

Di dalam dunia nyata, aktivitas atau proses penciptaan produk atau jasa melalui 2 tahapan utama supply dan demand / permintaan



#### Virtual

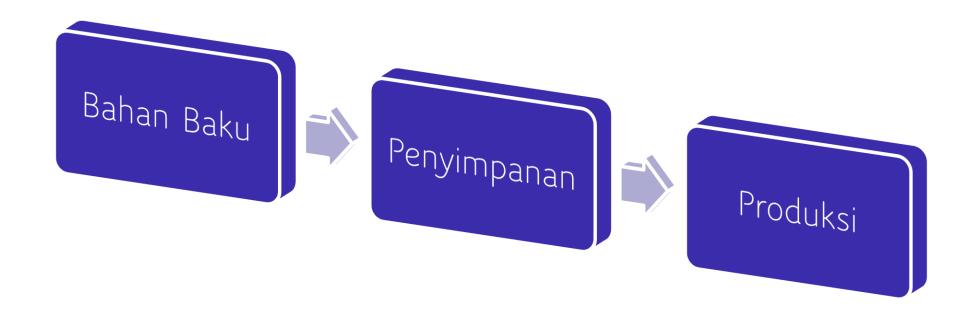
Informasi justru menjadi salah bahan mentah produksi yang dapat ditawarkan dan dijual kepada calon pelanggan.



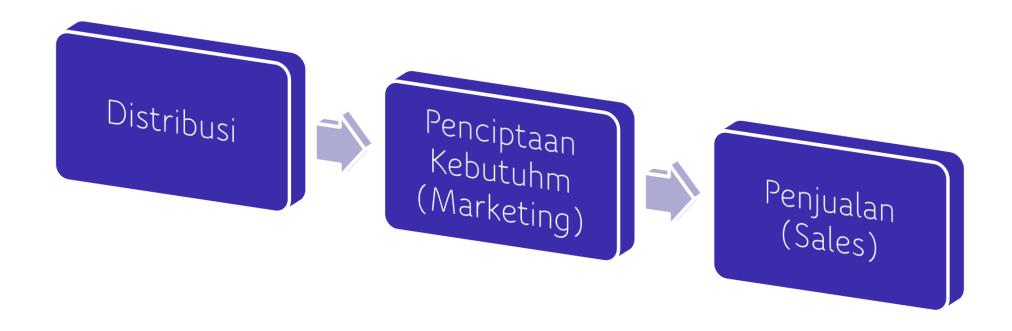
## **Physical**



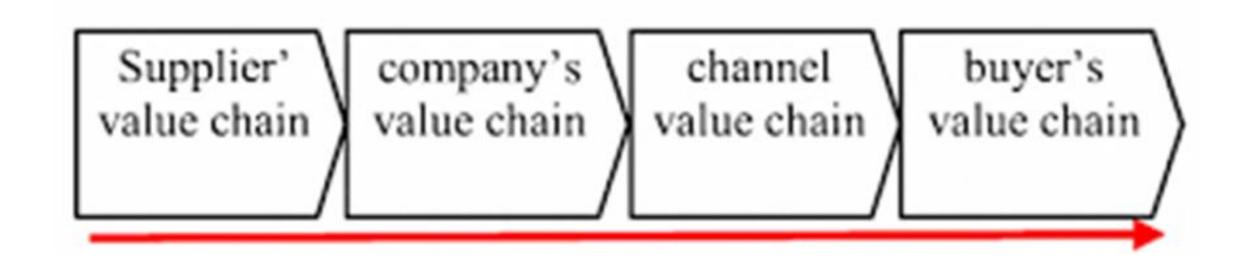
## **Physical (Supply)**



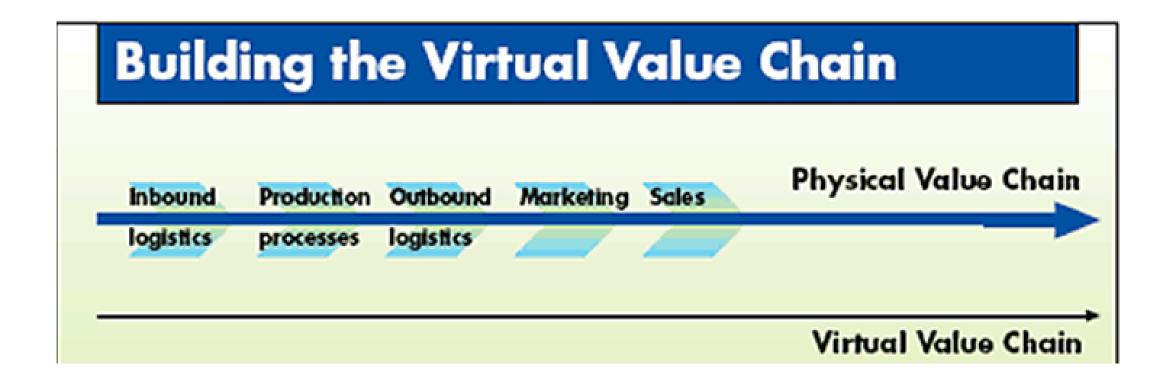
## **Physical (Demand)**



#### **Virtual**



#### **Matrix**



# Value Addding Process



## 5 Tahapan

















## Gathering



Aktivitas pengumpulan informasi atau data mentah terkait dari lapangan yang relevan dengan bisnis perusahaan yang bersangkutan.

Contohnya adalah informasi mengenai pelanggan, daftar harga berbagai jenis barang, rekaman transaksi di masa lalu, dan lain sebagainya. Informasi yang sangat banyak dan beragam jenisnya ini biasanya disimpan dalam sebuah database khusus (datawarehouse)

## Organizing



Aktivitas mengatur informasi yang ada sedemikian rupa sehingga mempermudah proses pengelolaannya

Contoh mengorganisasikan informasi adalah dengan cara klasifikasi berdasarkan karakteristik tertentu.

Dalam dunia musik misalnya, sering kali lagu-lagu dikategorisasikan berdasarkan iramanya, seperti jazz, klasik, pop, rock, dan lain sebagainya.

### Selecting



Aktivitas dimana informasi yang telah ada dan diorganisasikan dapat secara mudah dipilih berdasarkan filter atau kriteria tertentu.

Contoh sebuah toko buku yang menyediakan layanan bagi pelanggannya untuk melakukan pencarian terhadap buku berdasarkan beberapa kriteria seperti topik, judul buku, pengarang, dan indeksindeks lainnya

## Synthesizing



Aktivitas penggabungan beragam informasi yang dipilih menjadi satu buah paket utuh.

Contoh dalam bisnis multimedia, dimana seseorang dapat dengan mudah menggabungkan informasi yang berkaitan dengan teks, suara, video, dan audio ke dalam sebuah paket CD

## Distributing



Akvitias mengirimkan informasi yang telah diolah ke pihakpihak yang membutuhkannya

Contoh E-katalog



### 3 Langkah

Visibility

Suatu upaya untuk mempelajari seberapa besar peranan informasi berpengaruh terhadap proses penciptaan produk atau jasa di dunia nyata (physical value chain).

Mirroring Capability Hasil dari peluang-peluang yang didapatkan dari tahap sebelumnya dianalisa lebih lanjut untuk dicari kemungkinannya ditransfer ke dalam "virtual value chain" dengan cara menghilangkan beberapa proses fisik di "physical value chain".

New Customer Relationship Mencoba untuk menjual suatu jasa pelayanan baru kepada calon pelanggan atau market segmen tertentu (new customer relationship)dengan berbasis pada hasil gabungan kedua "value chain" tersebut (value matrix)

#### Resume

Pada akhirnya, faktor kreativitas pemilik dan/atau pengelola perusahaan akan sangat mempengaruhi sukses tidaknya sebuah model bisnis yang ditawarkan. Kreativitas merupakan kunci utama untuk sukses karena dalam konsep "value matrix", ciri khas produk atau pelayanan yang ditawarkan kepada pelanggan sangat bergantung kepada strategi praktisi manajemen dalam menggabungkan ke dua dunia tersebut. Dengan berpegang pada pepatah "customer is a king". Terlepas dari akan digabungkannya kedua dunia atau tidak, selama perusahaan dapat menjual produk atau jasanya dengan harga murah, kualitas baik, dan pelayanan yang cepat, maka niscaya pelanggan akan datang dengan sendirinya



# THANK YOU!

Arik Sofan Tohir