

Rencana Keberhasilan E-Business

Pertemuan 3

E-Business...

Bukan....

Hanya meletakkan
sebuah halaman web

atau

Hanya web yang
memungkinkan
aplikasi yang telah ada

Menggunakan teknologi untuk....

- Redefine bisnis, memaksimalkan nilai pelanggan, memungkinkan bisnis dengan cara baru
- Mengubah lanskap kompetitif, saluran distribusi
- Dampak pangsa pasar, memperluas jangkauan pasar
- Meningkatkan kecepatan bisnis, menyederhanakan interaksi, meningkatkan harapan pelanggan
- Membuat dan membunuh perusahaan

Persyaratan Baru pada E-Business

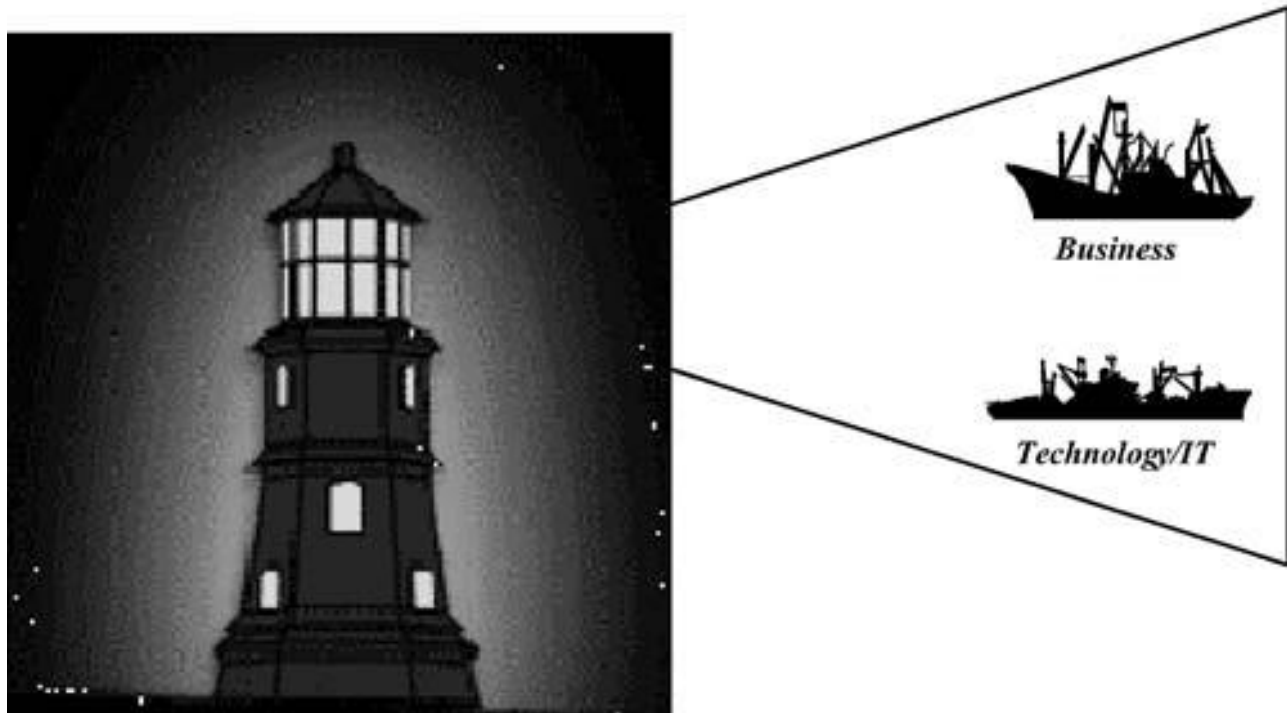
Bisnis.....

fleksibel, responsif, cepat,
berfokus pada pelanggan,
inventif, inovatif,
kolaboratif, self-service,
global

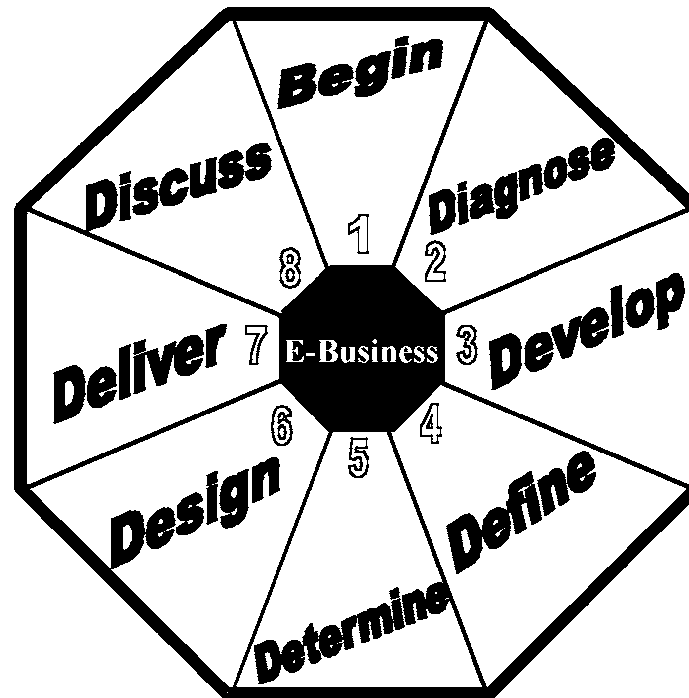
Sistem.....

mudah digunakan,
terintegrasi, handal,
kokoh, responsif,
fleksibel, mudah
maintainable,
akurat, terukur,
global, aman

A Strategic Plan Provides a Guiding Light



Planning for E-Business Success



METODOLOGI OVERVIEW

1. *BEGIN*

- Mulailah dengan mendapatkan dukungan manajemen eksekutif dan sponsor bisnis.
- Mengidentifikasi tujuan bisnis untuk menyelesaikan e-rencana bisnis dan inisiatif.
- Identifikasi tim dari individu-individu yang akan terlibat.
- Garis besar proses perencanaan yang akan digunakan.
- Mengembangkan rencana komunikasi menguraikan bagaimana anggota organisasi tim dan akan tetap mengikuti kegiatan.
- Akhirnya mengumumkan proyek kepada organisasi.

2. *DIAGNOSE*

- Mendiagnosis tren dan bagaimana mereka dapat mempengaruhi organisasi.
- Dokumen lingkungan saat ini dan mendiagnosis kekuatan dan bidang perbaikan.
- Mengidentifikasi para pemangku kepentingan dan mendiagnosis proses mereka.
- Mendiagnosa industri dan dampak eksternal serta nilai rantai.
- Bisnis mendiagnosis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman.

3. DEVELOP

- Mengembangkan proposisi nilai serta nilai pengiriman proposisi.
- Mengembangkan strategi e-bisnis dan metrik untuk mengukur keberhasilan dan kemajuan dari strategi.

4. DEFINE

- Tentukan peluang tertentu serta kompetitif situasi.
- Tentukan prioritas.

5. *DETERMINE*

- Menentukan dampak ke arsitektur aplikasi bisnis, infrastruktur teknis, proses bisnis, sistem informasi proses, dan orang / organisasi.
- Menentukan biaya analisis manfaat serta peta jalan untuk mendapatkan strategi.
- Mendapatkan persetujuan pada rencana bisnis untuk melanjutkan pengiriman dari rencana.

6. *DESIGN*

- Desain tampilan dan nuansa yang diperlukan untuk melaksanakan strategi dan nilai proposisi. Identifikasi navigasi dan layardesain.
- Desain perubahan yang dibutuhkan untuk aplikasi dan keamanan.

7. *DELIVER*

- Menyampaikan strategi dan desain dengan mengembangkan, pengujian, pelatihan, dan pelaksanaan.
- Mempromosikan dan memasarkan e-bisnis situs dan fungsionalitas.

8. *DISCUSS*

- Diskusikan hasil usaha e-bisnis dengan mendapatkan umpan balik dan menganalisis.
- Menentukan tindakan yang diperlukan.

