

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

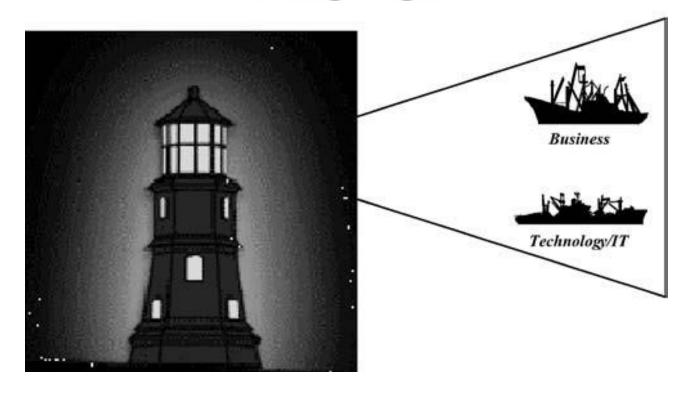
Bisnis.....

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

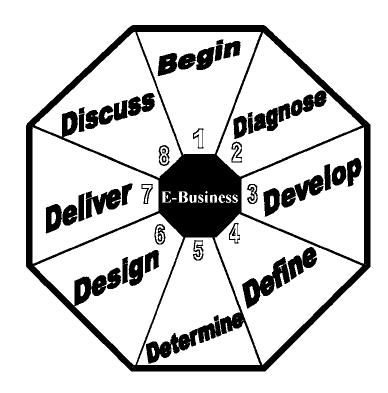


A Strategic Plan Provides a Guiding Light





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.



Begin:

- Obtain support
- Purpose
- Identify team

Begin

Deliver 7 E-Business 3 Develop

5

Determine

pesign .

- Planning process
- Communication planAnnounce

Diagnose:

- Trends
- Current situation
- Situation analysis
- Stakeholders
- Stakeholder processes
- · Industry analysis
- Value chain
- · Business analysis

Discuss:

- Obtain feedback
- Analyze
- Determine action

Deliver:

- Develop
- Test
- Train
- Implement
- Promote

Design:

- Look and feel
- Navigation
- Screens
- Applications
- Security

Develop:

- Value proposition
- Value delivery proposition
- Strategy
- Metrics

Define:

- Opportunities
- · Competitive situation
- Priorities

Determine:

- Application architecture impact
- Technical architecture impact

plagnose

Define

- · Business precess impact
- IS process impact
- People/organization impact
- Cost/benefit analysis
- Roadmap
- Approval