

LAPORAN PELAKSANAAN

Implementation Report

PAPARAN PUBLIK

Public Expose

PT WIR ASIA TBK

Ciputra Artpreneur Lantai 11/11th Floor
Gallery 2

Jakarta, 9 Juni 2023 / *June 9, 2023*

WAKTU DAN TEMPAT PELAKSANAAN
TIME AND PLACE OF IMPLEMENTATION

Acara : Paparan Publik
Event *Public Expose*
Hari, Tanggal : Jumat, 9 Juni 2023
Day, Date *Friday, June 9, 2023*
Pukul : 13.00 WIB - selesai
Time *13.00 Western Indonesia Time - finished*

MANAJEMEN PERSEROAN YANG HADIR DALAM ACARA PAPARAN PUBLIK
MANAGEMENT OF THE COMPANY WHO PRESENTS IN PUBLIC EXPOSE

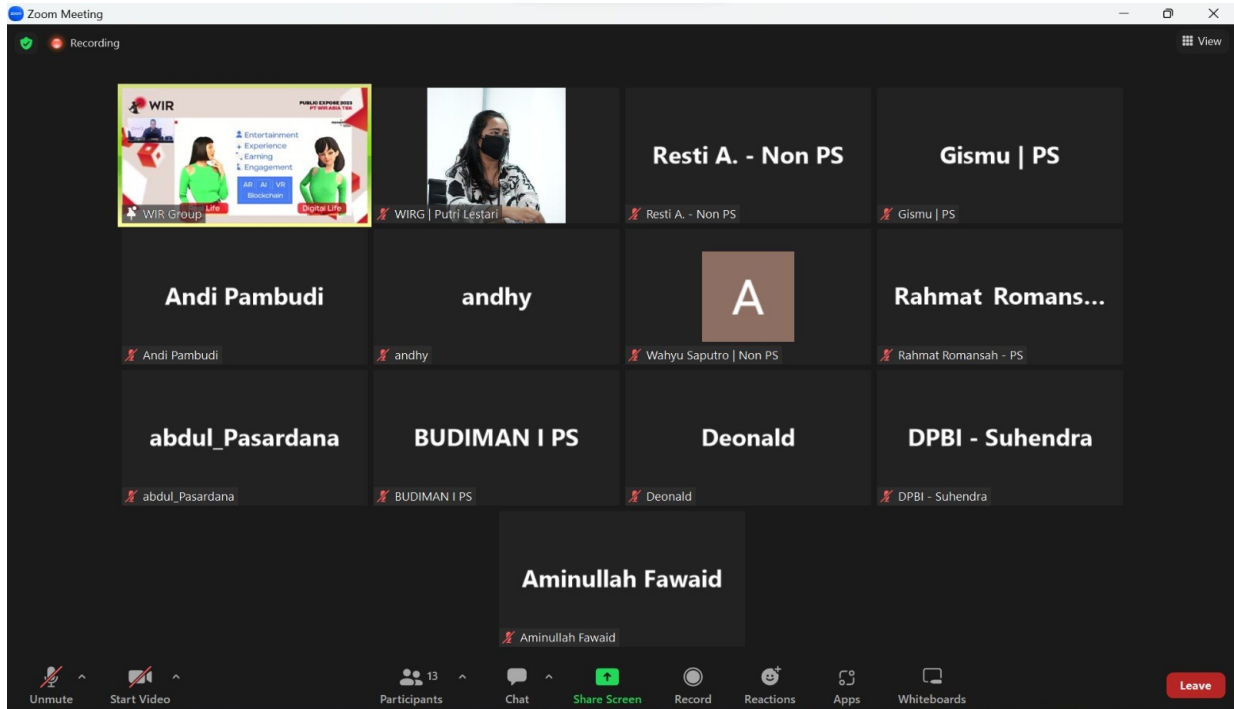
1. Michel Budi Wirjatmo
Direktur Utama / *President Director*
2. Jeffrey Budiman
Direktur / *Director*
3. Jimmy Halim
Direktur / *Director*
4. Senja Lazuardy
Direktur / *Director*
5. Stephen Ng
Chief Metaverse Officer

SUSUNAN ACARA PAPARAN PUBLIK
TIMELINE OF PUBLIC EXPOSE

1. Pembukaan
Opening
2. Pemaparan Kondisi Perseroan
Presentation of the Company's Condition
3. Tanya Jawab
Question and Answer
4. Penutupan
Closing

JUMLAH PESERTA YANG HADIR
NUMBER OF PARTICIPANTS

Hadir Secara Online - 11 (sebelas) Orang
Online Presence - 11 (eleven) Persons



Hadir Fisik - 46 (empat puluh enam) Orang
Physical Presence - 46 (fourty-six) Persons

Nomor Number	Nama Name	Pekerjaan Work	Nama Perusahaan Company's Name
1	Asep Erwin	Media	PT Asep Media Group
2	Vina Anggita	Media	SWA
3	Wahyu triono	Media	koranindopos.com
4	Elga	Media	liputan6
5	Dimas Andi Shadewo	Media	kontan
6	Iwan Ferianto	Media	Beritakuh.com
7	Iwan sagi	Media	SinarHarapan.id
8	Desi Yulietta	Media	Industry.co.id
9	Artha Adventy	Media	Bisnis Indonesia
10	Niko L	Media	KlikDirektori
11	Dinar Fitra Maghiszha	Media	MNC Portal Indonesia
12	Himawan	Media	Bisnis Indonesia
13	Resti Ardiani	Individu / Individual	-
14	Dessy Herningsih Aipipidely	Media	Independent Observer

Nomor Number	Nama Name	Pekerjaan Work	Nama Perusahaan Company's Name
15	Nabil Ghazi Jahja	Media	Kumparan
16	Zsazya	Media	Investor Daily
17	Fajar Sulaiman	Media	Warta Ekonomi
18	Amanda nasution	Media	Gayakeren.id
19	Dadang Daniswara	Media	Pilarnkri.com
20	Zahwa	Media	Katadata
21	Romys Binekasri	Media	Cnbc indonesia
22	Fiana Agistha	Individu / Individual	-
23	Sophie Tobelly	Individu / Individual	-
24	Susanto	Individu / Individual	-
25	Rafa'any Darajatanti Ulya	Individu / Individual	-
26	Tuti Puji	Individu / Individual	-
27	Sofia Dewi	Individu / Individual	-
28	Stefani	Individu / Individual	-
29	Melinda	Individu / Individual	-
30	Fondy Prasetyo	Individu / Individual	-
31	Briana Darlene	Individu / Individual	-
32	Sinta	Individu / Individual	-
33	Anna	Individu / Individual	-
34	Elsa	Individu / Individual	-
35	Regina	Individu / Individual	-
36	Anita Sufiani	Individu / Individual	Anita Sufiani
37	M. Tayeb	Media	PT Media Cyber
38	Ratna Ningrum	Individu / Individual	-
39	Faricha	Individu / Individual	-
40	Johana	Individu / Individual	-
41	Joko A	Individu / Individual	-
42	Alif Hadi	Individu / Individual	-
43	Vita	Media	Suara.com
44	Janatie	Individu / Individual	-
45	Hendra	Media	Cosmopolitanpost.com
46	Nurman syafar	Individu / Individual	-

SESI TANYA JAWAB
QUESTION AND ANSWER SESSION

PERTANYAAN: Vina Anggita (SWA) 1. Untuk tahun 2023, berapa <i>Capital Expenditure</i> (Capex) dari Perseroan? Sudah digunakan untuk apa dan sisa Capex akan digunakan untuk apa? 2. Berapa target pertumbuhan Perseroan untuk tahun ini, dan berapa target dari nilai proyeknya? 3. Nusameta ditargetkan akan diluncurkan pada Q4-2023, sampai sejauh ini prosesnya sudah berapa persen dan sudah dalam tahap apa? Bagaimana cara <i>creator</i> yang ingin bergabung dengan Nusameta? Apakah ada kurasi dari Perseroan, dan seperti apa proses kurasinya? JAWABAN: Stephen Ng Saat ini pengembangan Nusameta masih terus berjalan. Saat ini proses perkembangannya sudah 40% (empat puluh persen), namun jika kita lihat dari dunia teknologi pada umumnya sebuah <i>platform</i> tidak akan selesai karena selalu dan terus dikembangkan fungsi-fungsinya, dan dikembangkan fitur-fiturnya sesuai dengan hasil dari <i>analytic</i> yang tentunya harus diolah senantiasa. Yang Perseroan lakukan juga selalu menyelaraskan dengan teknologi yang sudah siap pakai, contohnya adalah teknologi AI yang belakangan ini sangat berkembang dengan pesat. Perseroan menciptakan sebuah <i>platform</i> yang akan berfokus pada <i>creator</i>, jadi semua yang Perseroan siapkan saat ini memang mengacu pada penyediaan fungsi-fungsi dan <i>tools</i> yang akan memudahkan para <i>creator</i> untuk membuat <i>content-content</i> mereka di dalam <i>metaverse</i> nantinya. Tentunya Perseroan akan mengkurasi, bagaimanapun juga Nusameta adalah <i>metaverse</i> yang akan menjadi zona positif bagi semua penggunanya di Indonesia, perlu ditekankan disini bahwa zona positif yang artinya apapun kontribusi yang diberikan oleh para <i>creator</i> di dalam Nusameta harus bisa membawa visi dan misi yang sudah Perseroan siapkan terkait dengan pengalaman ber-<i>metaverse</i> nantinya.	QUESTION: Vina Anggita (SWA) 1. For 2023, how much is the Company's <i>Capital Expenditure</i> (Capex)? What has it been used for and what will the remaining Capex be used for? 2. What is the Company's growth target for this year, and what is the target of the project value? 3. Nusameta is targeted to be launched in Q4-2023, so far what percentage of the process has been completed, and at what stage? How to do creators who want to join Nusameta? Do they have curation from the Company, and what is the curation process like? ANSWER: Stephen Ng Currently, the development of Nusameta is still on going. Currently, the development process is 40% (forty percent), but if we look at it from the world of technology, in general, a platform will not be completed because its functions are always and continuously being developed, and its features are developed according to the results of analytics, which of course must be always processed. What the Company does is also always align it with ready-to-use technology, for example, AI technology which has recently been developing very rapidly. The company is creating a platform that will focus on creators, so everything the company is currently preparing refers to providing functions and tools that will make it easier for creators to create their content in the metaverse later. Of course, the company will curate, after all, Nusameta is a metaverse that will become a positive zone for all its users in Indonesia, it needs to be emphasized here that the positive zone means that whatever contributions are made by the creators within Nusameta must be able to bring the vision and mission that the company has prepared related to later metaverse experiences.
---	---

Untuk saat ini Nusameta akan menyeleksi <i>creator</i> terlebih dahulu dan Nusameta merencanakan akan membuka kesempatan kepada beberapa <i>creator</i> yang dimana Nusameta akan memberikan edukasi bagaimana cara menggunakan <i>creator tools</i> yang sedang kami siapkan. Kemudian hasil kurasi tersebut akan dipilih untuk kami jadikan <i>content</i> awal. Jimmy Halim Perseroan telah melakukan pembelanjaan sebanyak kurang lebih Rp200 Miliar pada tahun 2022, sebagian besar Perseroan gunakan untuk pembelian <i>hardware</i> mesin DAV dan juga <i>Research and Development</i> (R&D), serta untuk pengembangan <i>software</i>. Tahun ini Perseroan targetkan kurang lebih sebesar Rp50 Miliar sampai dengan Rp100 Miliar.	<i>For now, Nusameta will select creators first and Nusameta plans to open opportunities for several creators where Nusameta will provide education on how to use the creator tools that we are preparing. Then the results of the curation will be selected for us to make the initial content.</i> Jimmy Halim <i>The company spent approximately 200 billion Rupiah in 2022, most of which the company has used to purchase DAV machine hardware as well as Research and Development (R&D), and as well as for software development. This year the company is targeting approximately 50 billion Rupiah to 100 billion Rupiah.</i>
PERTANYAAN: Dessi (Independent Observer) Perseroan membukukan pertumbuhan kinerja yang signifikan dengan peningkatan pendapatan sampai dengan 106,7% dari periode yang sama dengan tahun sebelumnya, apakah ini sesuai dengan target atau jauh dari target atau bahkan melampaui target? JAWABAN: Michel Budi Wirjatmo Kinerja yang dihasilkan oleh Perseroan disebabkan faktor utamanya adalah aktualisasi dari <i>recurring income</i> Perseroan, ini terjadi karena adanya <i>platform</i> SaaS dengan fitur AR, VR, dan AI yang sudah Perseroan bangun dan kembangkan dari tahun 2009 dengan modul-modul yang terus bertambah dari tahun ke tahun. Dengan semakin lengkapnya ekosistem Perseroan, maka <i>platform</i> ini dapat digunakan untuk bisnis B2B2C (<i>business to business to customer</i>), bilamana ada <i>client</i> Perseroan dapat menggunakan <i>platform</i> ini sehingga dapat menggunakan fitur AR, VR, dan AI tersebut untuk melakukan berbagai bisnis di sektor masing-masing, seperti di <i>e-commerce</i> untuk penjualan barang, <i>advertising</i> untuk promosi, dan sebagainya. Tentunya dengan adanya <i>platform</i> ini Perseroan yakin akan tetap <i>inline</i> dengan target yang telah ditetapkan oleh Perseroan.	QUESTION: Dessi (Independent Observer) <i>The company posted significant performance growth with an increase in revenue of up to 106.7% from the same period as the previous year, is this on target or far from the target or even exceeding the target?</i> ANSWER: Michel Budi Wirjatmo <i>The performance produced by the Company is due to the main factor being recurring of Company's recurring income, this is due to the existence of a SaaS platform with AR, VR, and AI features that the Company has built and developed since 2009 with modules that continue to increase from year to year. With the Company's ecosystem becoming more complete, this platform can be used for B2B2C (business to business to customer) business, if any of the Company's clients can use this platform so that they can use the AR, VR, and AI features to carry out various businesses in their respective sectors, such as in e-commerce for the sale of goods, advertising for promotions and so on. Of course, with this platform, the Company is sure that it will remain in line with the targets set by the Company.</i>

PERTANYAAN: Resti Menurut Perseroan, bagaimana <i>outlook</i> bisnis sektor <i>digital</i> seperti AR/VR dan <i>metaverse</i> dalam jangka pendek di tahun 2024 mendatang, dan dalam jangka menengah atau jangka panjang? JAWABAN: Stephen Ng Jika berbicara mengenai prospek, semakin hari semakin membuka atau memberikan peluang. Jika kita memperhatikan beberapa minggu terakhir bahkan pemain-pemain dunia sudah mulai menerbitkan <i>hardware-hardware</i> terkait bagaimana <i>user</i> bisa semakin menikmati pengalaman berinteraksi di dunia <i>virtual</i>, ini semua menjadi indikasi bagi Perseroan bahwa teknologi ini akan semakin diadopsi oleh massal, sehingga ketika nanti terutama dalam sisi <i>metaverse</i> diadopsi massal terjadi dalam waktu 5 sampai 8 tahun ke depan akan menjadi peluang yang sangat baik bagi Perseroan.	QUESTION: Resti <i>According to the Company, what is the business outlook for the digital sector such as AR/VR and metaverse in the short term in 2024, and in the medium or long term?</i> ANSWER: Stephen Ng <i>When talking about prospects, day by day it opens up more or provides opportunities. If we pay attention to the last few weeks, even world players have started issuing hardware related to how users can enjoy the experience of interacting in the virtual world more and more, all of this is an indication for the Company that this technology will be increasingly adopted by the masses, so that later, especially in terms of If the metaverse is adopted massively in the next 5 to 8 years, it will be a very good opportunity for the Company.</i>
PERTANYAAN: Wahyu Saputro WIRG merupakan salah satu emiten terdepan yang gencar mengembangkan segmen bisnis <i>metaverse</i>. Bagaimana progress-nya sejauh ini? Dan seperti apa rencana pengembangan di 2023? Sebagaimana kita ketahui dari pemberitaan, Apple meluncurkan Vision Pro dan Meta meluncurkan Meta Quest 3, apakah <i>device-device</i> seperti ini akan menjadi penunjang dalam bisnis yang sedang dijalankan oleh WIR? JAWABAN: Stephen Ng WIR Group sudah mulai mengembangkan <i>metaverse</i> sejak pertengahan tahun 2022, dan seperti yang kita lihat teknologi maupun <i>prototype-prototype</i> yang terus dikembangkan sudah beberapa yang sempat Perseroan perkenalkan seperti di bulan November 2022, Perseroan memperkenalkan <i>prototype</i> pada acara Jakarta Fashion Week, lalu menampilkan sebuah <i>prototype</i> di pertemuan G20 di Nusa Dua, Bali tahun lalu. Kami melihat semakin banyak peluang-peluang yang muncul di ruang sosial dan ekonomi secara <i>virtual</i>, dan juga ada beberapa hal-hal yang cukup positif terkait regulasi-regulasi yang sudah mulai	QUESTION: Wahyu Saputro <i>WIRG is one of the leading issuers that is aggressively developing the metaverse business segment. How's the progress so far? And what is the development plan for 2023? As we know from the news, Apple launched Vision Pro and Meta launched Meta Quest 3, will devices like this be a support in the business being run by WIR?</i> ANSWER: Stephen Ng <i>WIR Group has started developing the metaverse since mid-2022, and as we can see the technology and prototypes that continue to be developed, the Company has introduced several such as in November 2022, the Company introduced a prototype at the Jakarta Fashion Week event, then displayed a prototype at the meeting G20 in Nusa Dua, Bali last year.</i> <i>We see more and more opportunities emerging in the virtual social and economic space, and there are also some quite positive things related to regulations that have started to emerge which</i>

muncul yang bagi Perseroan menjadi bentuk dukungan dari industri secara keseluruhan. Terkait dengan munculnya produk-produk seperti Vision Pro, lalu Meta Quest 3 menjadi indikasi yang sangat positif bagi kami karena dengan semakin banyak dan terjangkau <i>hardware</i> membuka peluang pengembang dan pembuat konten untuk mengeksplorasi cara-cara baru dalam merancang dan mengembangkan pengalaman yang imersif. Jadi semua ini mengarah kepada hal yang sangat positif.	<i>for the Company are a form of support from the industry as a whole.</i> <i>Regarding the emergence of products such as Vision Pro, then Meta Quest 3 is a very positive indication for us because more and more affordable hardware opens up opportunities for developers and content creators to explore new ways of designing and developing immersive experiences. So, all of this points to something very positive.</i>
PERTANYAAN Budiman (Individu) Bisa dipaparkan bagaimana perkembangan kerjasama dengan Unity, dalam bentuk apa kerjasama dengan Unity, untuk ekosistem Nusameta, kita ketahui juga waktu peluncuran Vision pro apple, pihak apple juga menginformasikan kerjasama dengan Unity. JAWABAN: WIR Group Kerjasama dengan Unity mencakup pengembangan teknologi metaverse, dan pendampingan teknis. Nusameta menggunakan Unity sebagai basis utama dalam membangun platform metaverse. Terkait Apple Vision Pro, memang benar bahwa Unity sudah menyediakan program untuk mendukung kreasi spasial untuk dinikmati melalui Apple Vision Pro.	QUESTION <i>Budiman (Individual)</i> <i>It can be explained how the development of cooperation with Unity, and in what form the cooperation with Unity, for the Nusameta ecosystem, we also know when the Vision pro apple was launched, apple also informed the collaboration with Unity.</i> ANSWER: <i>WIR Group</i> <i>Collaboration with Unity includes metaverse technology development and technical assistance. Nusameta uses Unity as the main base in building the metaverse platform. Regarding Apple Vision Pro, it is true that Unity already provides a program to support spatial creation to be enjoyed through Apple Vision Pro.</i>
PERTANYAAN: Aziz (Pasardana) Tolong jelaskan hasil RUSPT terutama penggunaan laba bersih tahun buku 2022. JAWABAN: WIR Group Sesuai putusan pada RUPS Tahunan Tahun Buku 2022 yang telah dilaksanakan, laba bersih tahun buku 2022 akan digunakan untuk: 1. Sebesar Rp11.429.923.706,- (sebelas miliar empat ratus dua puluh sembilan juta sembilan ratus dua puluh tiga ribu tujuh ratus enam rupiah) akan dibukukan sebagai dana cadangan guna memenuhi ketentuan Anggaran Dasar Perseroan dan UUPT.	QUESTION: <i>Aziz (Pasardana)</i> <i>Please explain the results of the AGMS, especially the use of net profit for the 2022 fiscal year.</i> ANSWER: <i>WIR Group</i> <i>In accordance with the decision at the Annual General Meeting of Shareholders for the 2022 Fiscal Year that has been implemented, the net profit for the 2022 fiscal year will be used for:</i> 1. <i>Rp11,429,923,706.- (eleven billion four hundred twenty-nine million nine hundred twenty-three thousand seven hundred six rupiahs) will be recorded as a reserve fund to comply with the provisions of the Company's Articles of Association and UUPT.</i>

2. Tidak ada pembagian dividen Perseroan untuk Tahun Buku yang berakhir pada tanggal 31 Desember 2022; 3. Sisa keuntungan Perseroan akan dibukukan sebagai laba ditahan dan dipergunakan antara lain untuk pengembangan usaha Perseroan.	2. <i>There is no distribution of the Company's dividends for the Financial Year ending on 31 December 2022;</i> 3. <i>The remaining profits of the Company will be recorded as retained earnings and used among others for the development of the Company's business.</i>
PERTANYAAN: Andi Pambudi (Investor) Apakah perseroan yakin <i>demand</i> dari pembuatan <i>metaverse</i> terus ada? Terakhir saya lihat saham terus jatuh. JAWABAN: WIR Group Metaverse merupakan tahap evolusi natural dari teknologi yang ada saat ini. Apple misalnya, saat meluncurkan Vision Pro, menyebutnya sebagai akses menuju komputasi spasial. Kami sangat yakin kalau demand akan metaverse akan selalu bertumbuh, sejalan dengan perubahan teknologi dan perubahan generasi konsumen. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi harga saham, antara lain perekonomian global dan juga domestik. Namun kami meyakini bahwa konsistensi penuh kami dalam menjalankan bisnis akan membawa hasil yang sangat baik di masa mendatang.	QUESTION: Andi Pambudi (Investor) Does the company believe that the demand for creating the metaverse will continue? Last I saw stocks keep falling. ANSWER: WIR Group The Metaverse is a natural evolutionary stage of current technology. Apple, for example, when launching Vision Pro, called it access to spatial computing. We firmly believe that the demand for the metaverse will always grow, in line with changes in technology and changes in consumer generations. Many factors can affect stock prices, including the global and domestic economy. But we believe that our complete consistency in doing business will bring excellent results in the future.