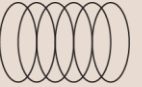




WWW.WIR.GROUP 

PT WIR ASIA TBK

Paparan Publik 2024

Jumat, 7 Juni 2024

Auditorium Sequis Centre
Gedung Sequis Centre Lantai 11
Jl. Jend Sudirman Kav. 71
JAKARTA, INDONESIA



DISCLAIMER

Rilis/Komunikasi ini, kecuali untuk informasi historis, dapat berisi pernyataan, termasuk kata-kata atau frase seperti 'mengharapkan, mengantisipasi, bermaksud, akan, akan melakukan, bertujuan, memperkirakan, merenungkan, berusaha, obyektif, sasaran, proyek, keharusan' dan ekspresi atau variasi serupa dari ekspresi atau istilah yang berlawanan yang menunjukkan kinerja atau hasil di masa depan, keuangan atau sebaliknya, yang merupakan pernyataan berwawasan ke depan.

Pernyataan berwawasan ke depan ini didasarkan pada ekspektasi, asumsi, perkembangan yang diantisipasi, dan faktor lain yang tidak terbatas pada, risiko dan ketidakpastian terkait fluktuasi pendapatan, pertumbuhan pasar, persaingan yang ketat dan lingkungan harga di pasar, tingkat konsumsi, kemampuan untuk mempertahankan dan mengelola hubungan pelanggan utama dan sumber rantai pasokan serta faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan kami untuk mengimplementasikan strategi bisnis dengan sukses, yaitu antara lain seperti perubahan dalam lingkungan peraturan, ketidakstabilan politik, perubahan harga minyak internasional dan biaya input serta prioritas perdagangan baru atau yang diubah. Oleh karena itu, Perusahaan tidak dapat menjamin bahwa pernyataan berwawasan ke depan yang dibuat atau dinyatakan disini akan direalisasikan. Perusahaan, berdasarkan perubahan seperti yang dinyatakan di atas, dapat mengubah, memodifikasi atau membuat perubahan korektif yang diperlukan dengan cara apapun terhadap pernyataan berwawasan ke depan yang terkandung disini atau membuat pernyataan berwawasan ke depan secara tertulis atau lisan yang mungkin diperlukan dari waktu ke waktu berdasarkan perkembangan dan peristiwa selanjutnya. Perusahaan tidak berkewajiban memperbarui pernyataan berwawasan ke depan yang mungkin dibuat dari waktu ke waktu oleh atau atas nama Perusahaan untuk mencerminkan peristiwa atau keadaan yang terjadi setelah tanggal Rilis/Komunikasi ini dipublikasikan.



TATA TERTIB

PARA PESERTA YANG HADIR SECARA VIRTUAL

1. Peserta WAJIB melakukan PENAMAAN pada aplikasi zoom dengan format:

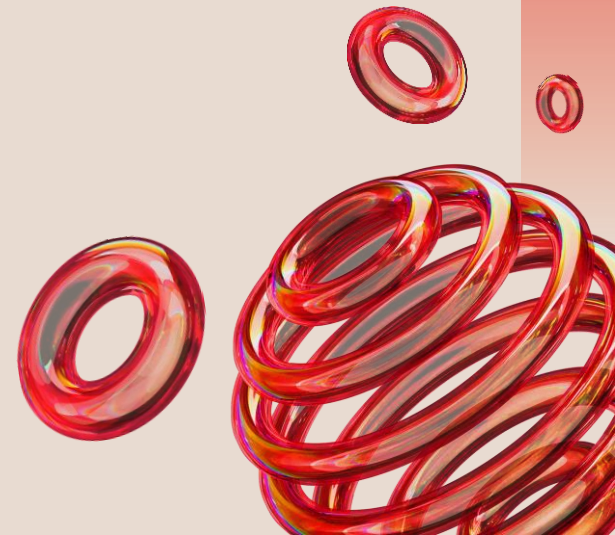
INSTITUSI/MEDIA: Name | Company name
Contoh: Farah Nadya | PT ABCD

INDIVIDU: Name | PS/Not PS
Contoh: Farah Nadya | PS (Jika merupakan Pemegang Saham Perseroan)
Amelita | Bukan PS (Jika BUKAN merupakan Pemegang Saham Perseroan)

2. Peserta yang hadir secara virtual WAJIB MENGISI DAFTAR HADIR pada kolom chat dengan format:

INSTITUSI/MEDIA: Nama lengkap | Nama perusahaan | Nomor Telepon | Alamat e-mail
Contoh: Farah Nadya | PT ABCD | 081253535353 | farahnadya@gmail.com

INDIVIDU: Nama lengkap | Nomor Telepon | Alamat e-mail
Contoh: Farah Nadya | 081253535353 | farahnadya@gmail.com



TATA TERTIB

PARA PESERTA YANG HADIR SECARA VIRTUAL

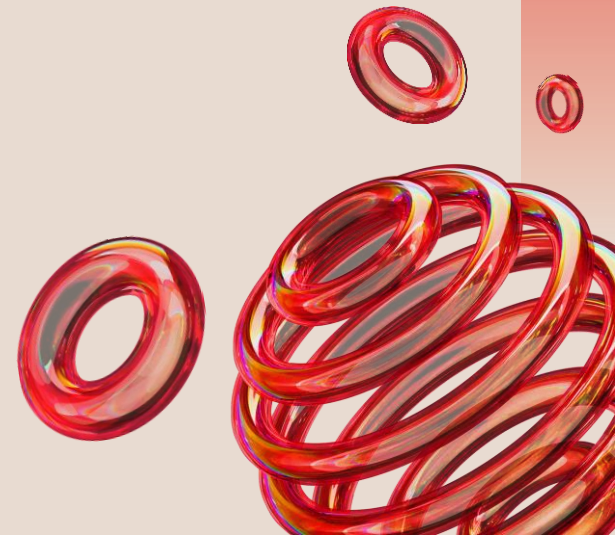
3. Jika tidak mengisi daftar hadir di kolom chat, maka peserta yang hadir secara virtual **TIDAK DAPAT** mengajukan pertanyaan dan/atau memberikan pendapat.
4. Saat acara berlangsung, narasumber akan memaparkan materi terlebih dahulu. Setelah materi selesai dipaparkan, maka para Peserta yang hadir secara virtual dan ingin mengajukan **PERTANYAAN** dan/atau memberikan **PENDAPAT**, dapat **DISAMPAIKAN MELALUI KOLOM CHAT** dengan format:

INSTITUSI/MEDIA: Nama lengkap | Nama perusahaan | Pertanyaan Anda

Contoh: Farah Nadya | PT ABCD | Pertanyaan Anda

INDIVIDU: Nama lengkap | Pertanyaan Anda

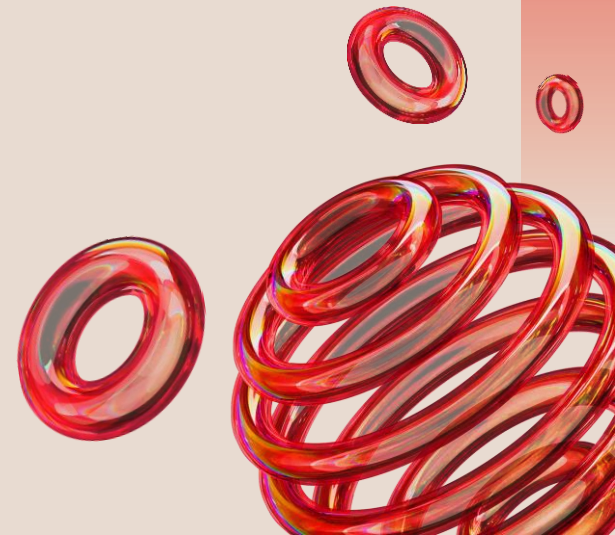
Contoh: Farah Nadya | Pertanyaan Anda



TATA TERTIB

PARA PESERTA YANG HADIR SECARA VIRTUAL

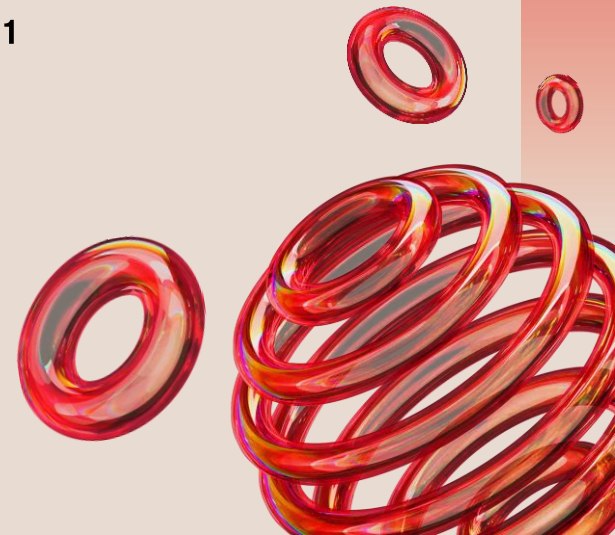
5. Jika tidak mengisi format sesuai dengan ketentuan No. 4, maka pertanyaan **TIDAK AKAN DIJAWAB**.
6. Pertanyaan akan mulai dijawab jika sesuai dengan materi yang dipaparkan.
7. Sesi Tanya Jawab akan dibuka dan akan diberikan kesempatan bertanya kepada para peserta yang hadir secara virtual yaitu maksimal sebanyak 2 (DUA) PERTANYAAN, dan setiap penanya hanya dapat mengajukan 1 (satu) pertanyaan.



TATA TERTIB

PARA PESERTA YANG HADIR SECARA FISIK

1. Peserta **WAJIB** melakukan **REGISTRASI ULANG** pada meja registrasi yang telah disediakan oleh Perseroan.
2. Jika tidak melakukan registrasi ulang dan mengisi formulir daftar hadir, maka peserta **TIDAK DAPAT** mengajukan pertanyaan dan/atau memberikan pendapat.
3. Saat acara berlangsung, narasumber akan memaparkan materi terlebih dahulu. Setelah materi selesai dipaparkan, maka para Peserta yang hadir secara fisik dan ingin mengajukan **PERTANYAAN** dan/atau memberikan **PENDAPAT**, dapat **MENGANGKAT TANGAN**.
4. Panitia akan memilih peserta yang mengangkat tangan terlebih dahulu, dan MC akan mempersilakan peserta untuk berbicara.
5. Sesi tanya jawab akan dibuka dan akan diberikan kesempatan bertanya kepada para peserta yang hadir secara fisik yaitu maksimal sebanyak **2 (DUA) PERTANYAAN** dan setiap penanya hanya dapat mengajukan **1 (satu) pertanyaan**.



GAMBARAN UMUM WIR GROUP





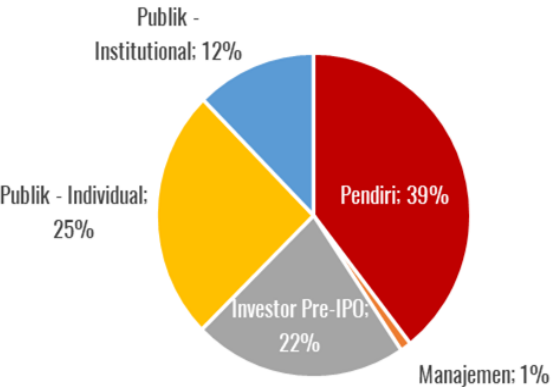
Gambaran Umum Perseroan

Gambaran Umum

Nama Perusahaan	PT WIR ASIA Tbk (“WIRG.IDX”)
Kegiatan Usaha Utama	Menyediakan teknologi imersif dan solusi berbasis web 3.0 yang memanfaatkan teknologi <i>AR/VR/AI</i> melalui Layanan Solusi <i>Bespoke</i> dan <i>Digital Platform</i>
Tanggal Pendirian	2009
Jumlah Karyawan	376 per tanggal 31 March 2024
Tanggal IPO	4 April 2022

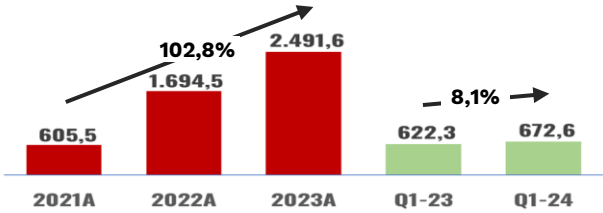
Struktur Kepemilikan

(Per April 2024)

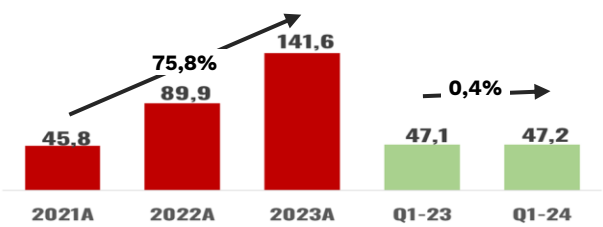


Kinerja Kunci

Pendapatan (dalam miliar rupiah)



EBITDA (dalam miliar rupiah)



→ CAGR

Pencapaian

2009	WIR Group didirikan untuk menyediakan solusi berbasis AR, VR, dan AI
2014	Dinobatkan sebagai Innovation 40 companies oleh media di UK yang disampaikan di Studio London Stock Exchange
2015-2016	Pemenang penghargaan Auggie Awards sebagai bagian dari <i>Augmented World Expo</i> di Silicon Valley, USA
2018	Peluncuran Alfamind yang bekerjasama dengan Alfamart
2019	Peluncuran aplikasi MINAR
2020	Pemenang penghargaan German Design Award
2021	Ditampilkan dalam Forbes.com Georgia sebagai <i>one of Metaverse Companies to Watch 2022</i>
2022	WIR Group <i>Initial Public Offering</i> (IDX: WIRG); Pendirian Perusahaan dengan Salim Group untuk Platform Metaverse
2023	Mendapat Penghargaan <i>The Best Transformation & Digital Innovation 2023</i> oleh Digitech Awards

Kegiatan Usaha Utama

Bespoke Services & Platform Services	Penyedia Solusi berbasis AR/VR/AI	
	Konsultan Jasa Branding dan Web 3.0	
	Platform Perangkat <i>IoT</i> Interaktif	
	Platform Jaringan Toko Virtual 3D	
	Aplikasi berbasis <i>AR</i> dan <i>Geo-location</i>	
	Platform Metaverse	

Penghargaan 2023



Maret 2023

Perseroan meraih 3 penghargaan untuk kategori Kanal Digital, Laporan Tahunan Terbaik, dan Terpopuler di Media Massa



Maret 2023

Penghargaan untuk kategori The Best Transformation & Digital Innovation dan The Best Chief Innovation Officer

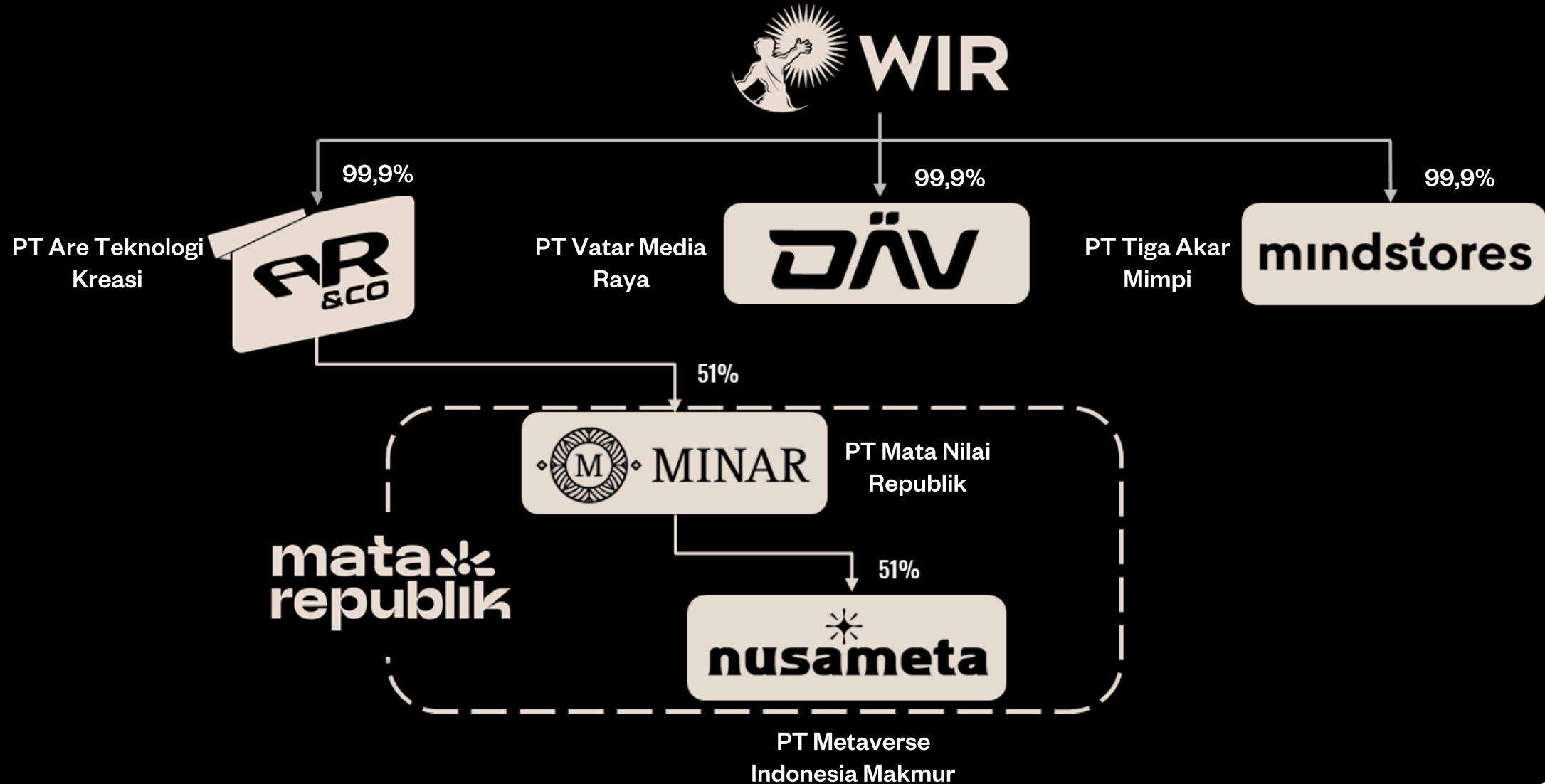


Desember 2023

Perseroan meraih penghargaan Best Corporate Secretary Award untuk kategori Software



Struktur Grup Perusahaan



SOLUSI & JASA TEKNOLOGI



Ekosistem Solusi

Merintis Pengaplikasian Teknologi Immersive & Solusi Web3 yang memanfaatkan AR-VR-AI untuk berbagai kebutuhan bisnis melalui model B2B & B2B2C

B2B

B2B2C

B2C

Virtual Reality (VR)

Solusi Bespoke

Solusi *terkustomisasi* untuk implementasi teknologi imersif dan web 3.0 melalui proyek berbasis *software* dan aplikasi yang dibuat khusus di seluruh industri untuk pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan menarik.

AR&Co



Mengembangkan *software* AR / VR untuk meningkatkan pengalaman produk

DMID



Konsultan *brand* untuk teknologi imersif dan implementasi Web 3.0

Augmented Reality (AR)

Solusi Digital Platform

Solusi digital berbasis platform dengan teknologi imersif dan web 3.0 yang memungkinkan bisnis memanfaatkan platform toko virtual, platform IoT, platform promosi yang mendukung gamifikasi & geo-lokasi, dan platform Metaverse mendatang yang akan menggabungkan fitur-fitur dari platform yang ada dengan infrastruktur web 3.0 melalui berbagai skema bagi hasil berdasarkan beragam pengaplikasian.

Mindstores



Solusi toko virtual yang imersif dan solusi pembayaran digital terpadu

DAV



Perangkat IoT interaktif yang didukung oleh teknologi AR dan AI

Minar



Aplikasi *game mobile* berbasis geo-lokasi, dengan fitur AR & GPS

Nusameta

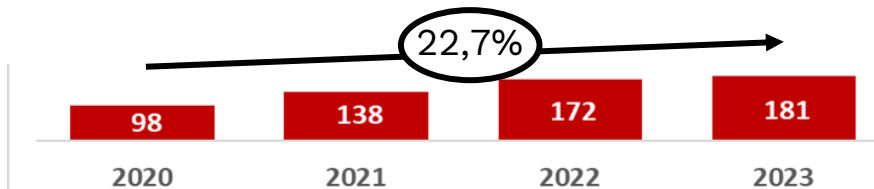
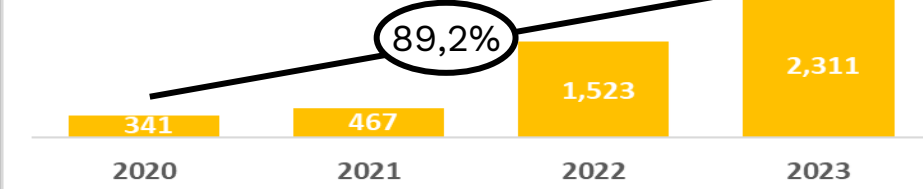


Metaverse
- Salah satu pionir lokal di Indonesia dalam bisnis ini

Artificial Intelligence (AI)

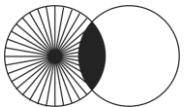
Web 3.0 and Metaverse

Rangkuman Segmen Pendapatan

Solusi	Solusi <i>Bespoke</i>	Solusi Platform Digital																				
Deskripsi	- Pengembangan <i>software</i> berfitur AR/VR/AI - Strategi branding dan konsultasi implementasi web 3.0 - <i>Kustomisasi</i> platform. - Hiburan berbasis AR/VR	- Platform jaringan toko virtual 3D - Platform Perangkat IoT Interaktif - Aplikasi berbasis AR dan Geo-location - Platform Metaverse - Aplikasi Blockchain																				
Segmen Pendapatan	1. Pengembangan Perangkat Lunak (Software) 2. Konsultan <i>Brand</i> dan IT	1. Penjualan barang dan komisi atas transaksi dalam platform 2. Biaya promosi dan iklan pada platform 3. Produk dan jasa digital pada platform*																				
Total Pendapatan (dalam miliar rupiah)	 <table><tr><th>Tahun</th><th>2020</th><th>2021</th><th>2022</th><th>2023</th></tr><tr><td>Total Pendapatan</td><td>98</td><td>138</td><td>172</td><td>181</td></tr></table>	Tahun	2020	2021	2022	2023	Total Pendapatan	98	138	172	181	 <table><tr><th>Tahun</th><th>2020</th><th>2021</th><th>2022</th><th>2023</th></tr><tr><td>Total Pendapatan</td><td>341</td><td>467</td><td>1,523</td><td>2,311</td></tr></table>	Tahun	2020	2021	2022	2023	Total Pendapatan	341	467	1,523	2,311
Tahun	2020	2021	2022	2023																		
Total Pendapatan	98	138	172	181																		
Tahun	2020	2021	2022	2023																		
Total Pendapatan	341	467	1,523	2,311																		

*Produk dan jasa yang akan datang

CAGR →



Penjelasan Ulasan Bisnis

Berikut adalah beberapa pencapaian Perseroan dan anak perusahaan sepanjang tahun 2023

Penjajakan ke Negara Filipina



Perseroan telah bertemu dengan Presiden Ferdinand Marcos Jr. beserta jajaran menternya untuk membahas implementasi ekosistem Teknologi Perseroan.

Virtual Fashion Showcase



Nusameta berkolaborasi dengan ESMOD, salah satu akademi *fashion* terbaik di Indonesia, untuk menampilkan *virtual fashion showcase* di dalam platform metaverse

Proyek AR dan teknologi imersif di Luar Negeri



AR&Co menghadirkan teknologi interaktif dan imersif untuk acara Allianz Asia Pacific Summit di Bangkok dan juga memeriahkan SPORTEC 2023 di Jepang bersama dengan Endline.

Peluncuran Aplikasi MINAR di iOS



Minar telah meluncurkan aplikasi game MINAR untuk platform iOS yang bertujuan untuk membuka peluang dan menarik pengguna baru dan memperluas popularitas platform game MINAR.

Proyek Menggambar dengan AR

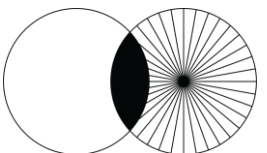


AR&Co, anak perusahaan milik Perseroan, berkolaborasi dengan Faber-Castell untuk menghadirkan pengalaman menggambar yang imersif pada Faber-Castell Art Festival 2023 di Senayan City Mall, Jakarta. Kolaborasi ini dimulai pada tahun 2018 dan telah mendapatkan pengakuan internasional pada German Design Award 2020.

Solusi Digital pada Industri Ritel



Perseroan berkolaborasi dengan Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia (APRINDO) & PT Afiliasi Global Retail (AGRA) untuk membantu pelaku industri ritel menyesuaikan diri dengan perubahan yang cepat di era digital dalam skala domestik dan Global Regional Asia Pacific.



Penjelasan Ulasan Bisnis

Berikut adalah beberapa pencapaian Perseroan dan anak perusahaan sepanjang tahun 2023

Pendidikan Teknologi Web 3.0 & Teknologi Imersif



Nusameta berkolaborasi dengan Universitas Bunda Mulia, Institut Pariwisata Trisakti, dan Republic Polytechnic Singapore untuk mendukung pendidikan teknologi Web 3.0 dan teknologi imersif

Peluncuran Nusameta Creator Tool



Nusameta resmi meluncurkan Nusameta Creator Tools, sarana bagi pembuat konten untuk menciptakan pengalaman dan interaksi yang intens dalam ekosistem virtual Nusameta untuk menarik komunitas agar ikut dalam membangun ekosistem virtual Nusameta.

Sertifikat Berbasis Teknologi Blockchain



Nusameta menjalankan uji coba sistem autentikasi ijazah berbasis blockchain. Blockchain terkenal dengan keamanan dan keandalannya yang terdesentralisasi dan dirancang untuk menyimpan dan berbagi informasi dengan aman, termasuk untuk data sertifikat.

Mediterranean Tourism Forum



Perseroan berpartisipasi dalam Mediterranean Tourism Forum (MTF) 2023 di Malta untuk mewakili Indonesia. Dalam forum ini, Perusahaan memaparkan bagaimana ekosistem Web3 seperti metaverse, blockchain, dan AI dapat membantu industri pariwisata.

ASEAN+ Youth Summit 2023

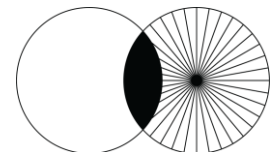


Perseroan berpartisipasi dalam ASEAN+ Youth Summit 2023 di Jakarta untuk memaparkan teknologi imersifnya dan berbagi bagaimana teknologi imersif dan web 3.0 dapat diterapkan lebih jauh di banyak lini industri untuk mendorong inovasi dan transformasi digital.

Pengembangan Fitur Quick Commerce



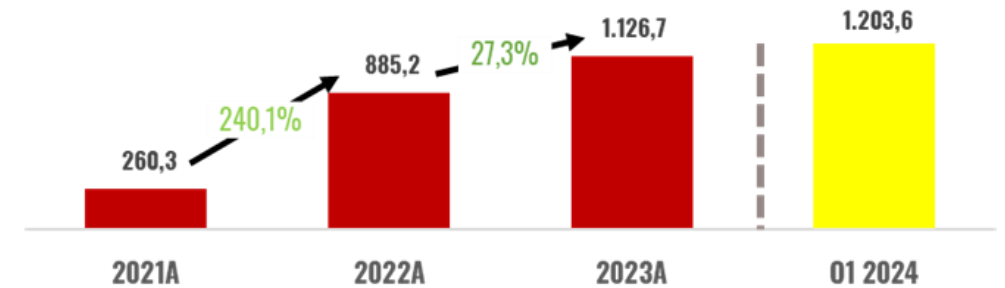
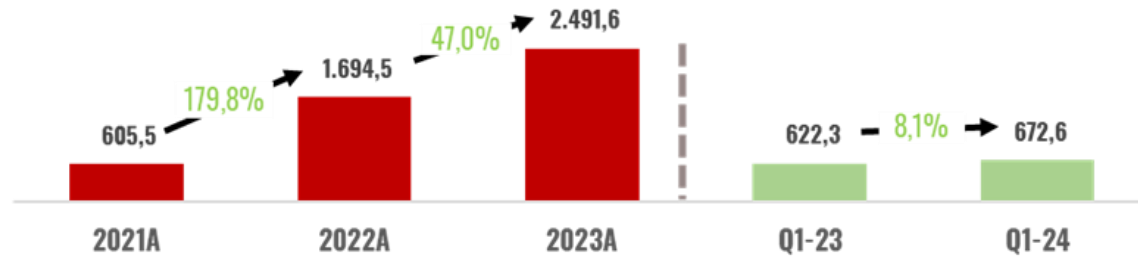
Mindstores memperkaya pengalaman berbelanja dengan *Application Programming Interfaces* (API) yang mampu mengintegrasikan jaringan retail ke aplikasi-aplikasi pihak ketiga dengan cepat.



KONDISI KEUANGAN PERUSAHAAN

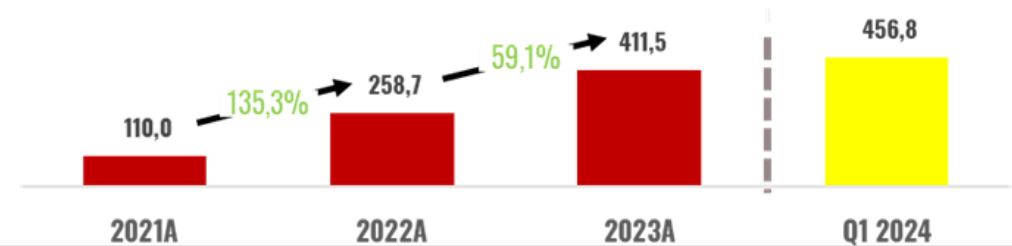
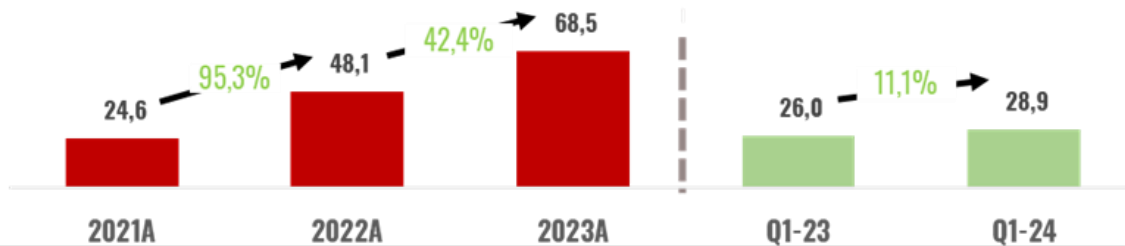


Total Aset (dalam miliar Rupiah)



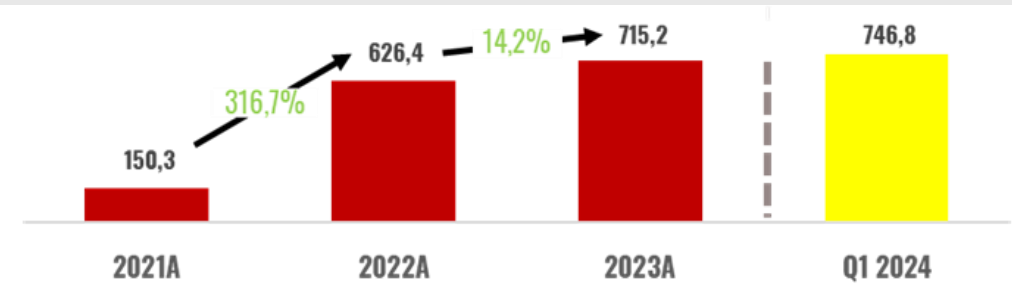
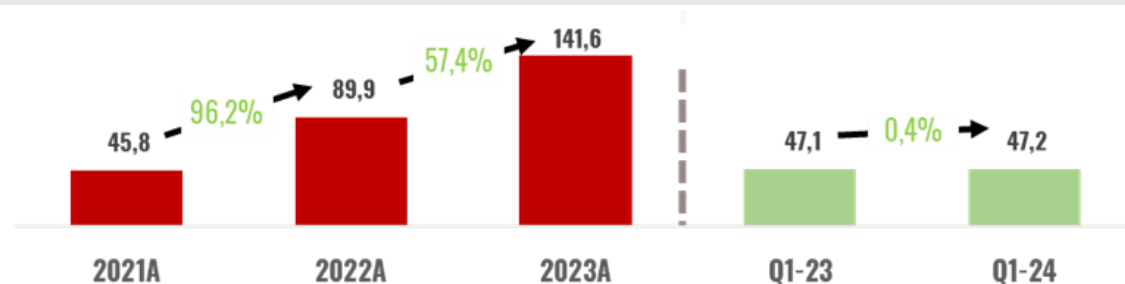
Laba Bersih (dalam miliar Rupiah)

Total Liabilitas (dalam miliar Rupiah)



EBITDA (dalam miliar Rupiah)

Total Ekuitas (dalam miliar Rupiah)



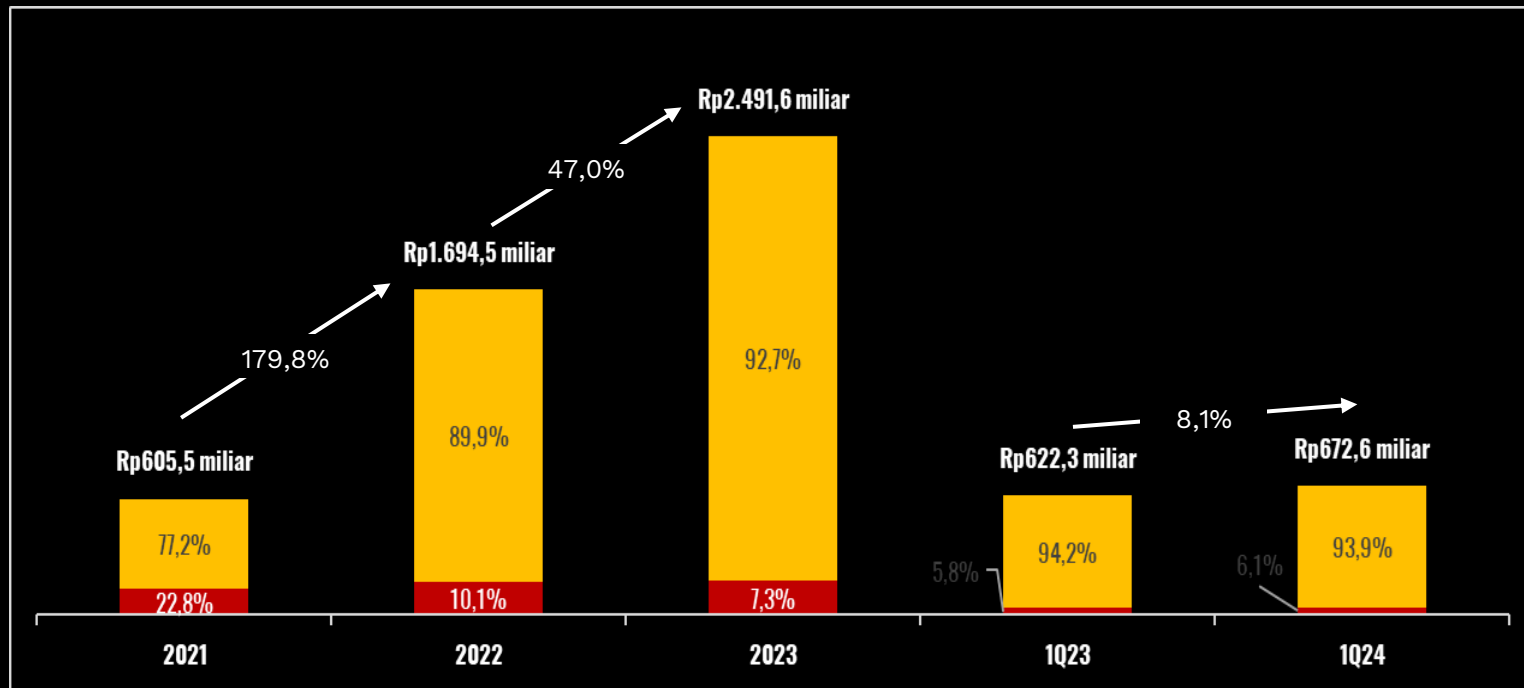
Ringkasan Keuangan Terakhir

(dalam Rupiah)

Laporan Posisi Keuangan	Per 31 Dec 2023	Per 31 Mar 2024	% Kenaikan
Total Aset	1.126.655.076.841	1.203.577.678.783	6,8%
Total Liabilitas	411.491.531.746	456.753.255.250	11,0%
Total Ekuitas	715.163.545.095	746.824.423.533	4,4%
Untuk Periode 3 Bulan yang Berakhir Pada			
Laporan Laba Rugi	31 Mar 2023	31 Mar 2024	% Kenaikan
Pendapatan	622.296.325.108	672.612.728.989	8,1%
Laba Kotor	81.460.257.913	81.841.460.165	0,5%
<i>Marjin Laba Kotor</i>	<i>13,1%</i>	<i>12,2%</i>	
Laba Usaha	41.362.587.985	42.118.717.358	1,8%
<i>Marjin Laba Usaha</i>	<i>6,6%</i>	<i>6,3%</i>	
Laba Bersih	26.025.776.417	28.905.796.786	11,1%
<i>Marjin Laba Bersih</i>	<i>4,2%</i>	<i>4,3%</i>	
EBITDA	47.066.746.486	47.238.498.482	0,4%
<i>Marjin EBITDA</i>	<i>7,6%</i>	<i>7,0%</i>	



Rincian Historis Pendapatan



Pertumbuhan
Segmen
Pendapatan
tahun-ke-tahun

2021-22: 24,3%
2022-23: 5,3%
Q1 23-Q1 24: 14,8%

Solusi *Bespoke*

2021 - 2022: 225,9%
2022 - 2023: 51,8%
Q1 23 - Q1 24: 7,7%

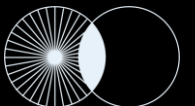
Solusi Platform Digital

Pertumbuhan yang sehat dari tahun-ke-tahun

WIR Group berhasil membukukan pendapatan sebesar Rp 2,5 triliun sepanjang tahun penuh 2023, yang tumbuh signifikan sebesar 47,0% jika dibandingkan dengan tahun lalu dan terus tumbuh secara stabil selama kuartal pertama tahun 2024 sebesar 8,1% secara tahun-ke-tahun.

Kontributor terbesar pertumbuhan pendapatan adalah pendapatan yang dihasilkan dari segmen Solusi platform digital, yang terutama dikontribusikan oleh transaksi *commerce* dan periklanan serta sponsorship yang dilakukan via platform digital.

Perseroan juga mempertahankan pertumbuhan segmen Solusi *Bespoke* melalui penyelesaian proyek-proyek teknologi yang dijalankan secara spesifik untuk mitra bisnis Perseroan.

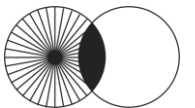




Metrik Kunci Operasional

		2020	2021	2022	2023	Deskripsi
Solusi Bespoke						
Jumlah Proyek	#	135	203	159	151	● Menjaga tingkat retensi klien yang baik dari tahun ke tahun ● Rata-rata nilai proyek yang lebih tinggi pada tahun 2023
Rata-rata jumlah Proyek per Bulan	#	11	17	13	13	
Nilai Proyek Rata-rata	Rp	0,73 miliar	0,68 miliar	1,08 miliar	1,20 miliar	
Jumlah Klien	#	70	61	88	88	
Retensi Klien*	%	28%	43%	62%	48%	
Solusi Platform Digital						
Rata-rata Jumlah Pengguna atau Pemain Aktif per Bulan	Pengguna/ bulan	16,1rb	23,8rb	50,4rb	67,8rb	● Peningkatan lalu-lintas transaksi via Platform Digital ● Peningkatan jumlah mesin DAV yang menghasilkan pendapatan
Rata-rata Jumlah Transaksi per Bulan	Transaksi/ bulan	1,3jt	1,6jt	3,9jt	4,4jt	
Rata-rata Jumlah Mesin DAV yang Menghasilkan Pendapatan	unit	998	998	1,826	2,925	
Rata-rata Jumlah Pendapatan per Pengguna	Rp/pengguna	1,7jt	1,6jt	2,1jt	2,2jt	

*Retensi klien didasarkan pada klien tahun sebelumnya yang dipertahankan ke periode berikutnya

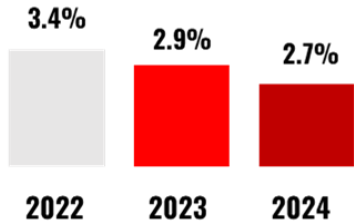


PROSPEK INDUSTRI

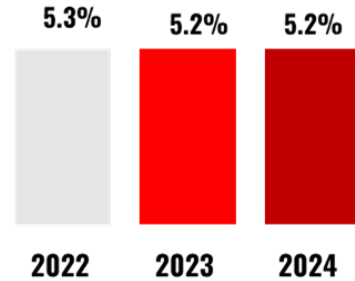


Prospek Industri

Pertumbuhan PDB Global



Pertumbuhan PDB Indonesia

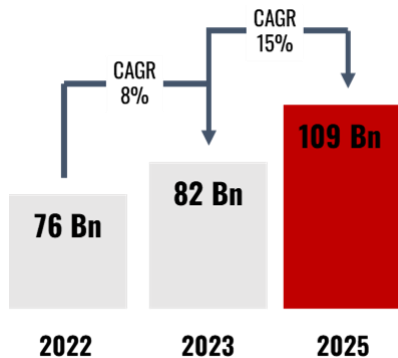


Resiliensi pada Ekonomi Indonesia

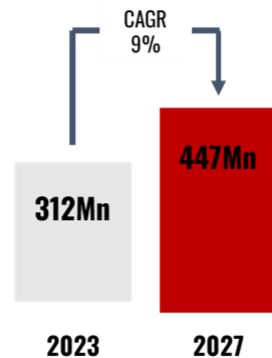
Meskipun pertumbuhan ekonomi global diperkirakan melambat karena harapan perdagangan yang lemah dan keyakinan konsumen yang menurun, ekonomi Indonesia masih diharapkan tumbuh secara konsisten sebesar 5,2% pada tahun 2024.

Source: OECD (2023) & Kementerian Keuangan Republik Indonesia(2023)

Ekonomi Internet Indonesia (dalam USD)



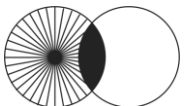
Ukuran Pasar AR/VR Indonesia (dalam USD)



Pasar Atraktif di Indonesia

Indonesia merupakan pasar yang menarik bagi solusi *online-to-offline* (O2O) kami dengan potensi ekonomi internet yang meningkatkan *Gross Merchandise Value* (GMV) menjadi USD 109 miliar pada tahun 2025. Selain itu, pasar Realitas Augmented (AR) dan Virtual (VR) di Indonesia memiliki potensi untuk mencapai ukuran pasar sebesar USD 447 juta pada tahun 2027.

Source: Google SEA e-Conomy Report (2023), Statista (2023)





Kilas Web 3 di Dunia (1/2)



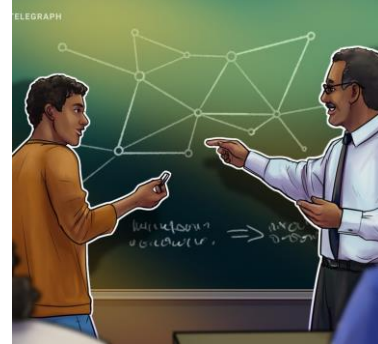
China Meluncurkan Inisiatif Blockchain Inovatif untuk Proyek Belt and Road

Dalam kolaborasi dengan Shanghai Tree-Graph Blockchain Research Institute (Conflux Network), China telah memulai pengembangan **"Ultra-Large-Scale Blockchain Infrastructure Platform"** untuk Inisiatif *Belt and Road* (BRI) mereka. Dipimpin oleh Conflux Network, upaya ini bertujuan untuk **merevolusi manajemen rantai pasok, meningkatkan keamanan dokumen, dan memfasilitasi perdagangan lintas batas**, terutama di antara negara-negara **Afrika, Asia, dan Eropa**.

Selain merevolusi manajemen rantai pasok dan meningkatkan transparansi serta kepercayaan di antara mitra, teknologi Blockchain juga **menghilangkan hambatan dalam perdagangan global** dengan menyederhanakan transaksi keuangan, mengurangi biaya, dan mempercepat waktu penyelesaian. Melalui pembagian dokumen yang langsung, transparan, dan aman, teknologi blockchain secara efektif mengatasi keterlambatan dan kecurangan dalam perdagangan lintas batas, memastikan integritas dokumentasi perdagangan.

Peluncuran inisiatif ini menjadi tonggak sejarah dalam kemajuan teknologi China dan telah **menempatkan mereka sebagai pemimpin dalam inovasi teknologi**.

source:
<https://www.cryptopolitan.com/china-unveils-major-blockchain-initiative/>



Pakistan Memiliki Kelas Berbasis Metaverse Pertama yang Diluncurkan oleh Universitas Pakistan

Universitas Teknologi Informasi (ITU) Lahore, Pakistan, telah memulai **kelas-kelas berbasis realitas virtual pertama pada metaverse**. Mengambil inspirasi dari Massachusetts Institute of Technology (MIT), ITU Lahore secara kolaboratif mengembangkan program ini **dengan dukungan dari Universitas Denmark**.

Menurut laporan dari media berita lokal Pakistan, Samaa, kursus-kursus baru ini akan **mensimulasikan pengalaman kelas tradisional menggunakan headset realitas virtual dan pelacakan gerakan (motion tracking)**. Kepala departemen ilmu komputer di ITU Lahore, Ibrahim Ghaznavi, menyatakan bahwa inisiatif ini diharapkan dapat **meningkatkan kemampuan akademis mahasiswa yang terlibat dalam pengalaman metaverse**.

Awalnya, universitas memiliki rencana untuk memperkenalkan kursus online sebagai respon terhadap pandemi COVID-19. Namun, transisi ke teknologi metaverse sejalan dengan semakin dikenalnya aplikasi realitas virtual dalam pendidikan di seluruh dunia.

source:
<https://cointelegraph.com/news/pakistan-university-first-virtual-reality-vr-metaverse-classes>



Arab Saudi Investasi Besar-besaran untuk Menjadi Superpower Kecerdasan Buatan di Masa Depan

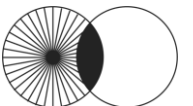


Arab Saudi telah meluncurkan investasi massif dalam teknologi, menciptakan dana sebesar **\$100 miliar** tahun ini yang **ditujukan untuk kecerdasan buatan dan sektor lainnya**, dan sedang dalam pembicaraan untuk **menambahkan \$40 miliar lagi dengan mitra termasuk Andreessen Horowitz dari Silicon Valley**. Kerajaan juga berencana untuk menginvestasikan **\$1 miliar dalam akselerator startup untuk menarik para pengusaha kecerdasan buatan**, yang mengungguli investasi serupa oleh negara-negara besar seperti \$100 juta dari Institut Alan Turing Inggris.

Sebagai sumber pendanaan utama bagi industri teknologi sepanjang sejarah, Arab Saudi sekarang mengalihkan kekayaannya untuk mendorong sektor teknologi domestik, yang memerlukan perusahaan internasional untuk membentuk kehadiran lokal untuk mengakses pendanaannya. **Langkah ini menempatkan Arab Saudi dalam perlombaan global yang semakin ketat untuk dominasi kecerdasan buatan**, bersama dengan negara-negara terkemuka lainnya dan tetangganya, Uni Emirat Arab, yang berpotensi mengubahnya menjadi pusat teknologi global baru.

Pangeran Mohammed juga memiliki **Visi 2030 untuk mengubah Arab Saudi dengan kota-kota futuristik** di padang pasir yang berorientasi pada teknologi dan layanan digital. Rencana ini didasarkan pada investasi signifikan kerajaan dalam startup teknologi seperti Uber dan dana seperti SoftBank's Vision Fund, dengan komitmen untuk meningkatkan belanjalebih lanjut.

source:
<https://www.nytimes.com/2024/04/25/technology/saudi-arabia-ai.html>





Cina akan Menerapkan Sistem Verifikasi Identitas Berbasis Blockchain

Meskipun Cina melarang secara ketat mata uang digital, pemerintah secara aktif mengeksplorasi aplikasi blockchain, yang baru-baru ini bertujuan untuk menerapkan **sistem verifikasi identitas digital yang disebut RealDID**. Kementerian Keamanan Publik Cina berkolaborasi dengan China Mobile Communications Group, Beijing Zhongdun Anxin Technology, dan Jaringan Layanan Blockchain untuk program ini. RealDID bertujuan untuk memberikan warga lebih banyak kendali atas data pribadi mereka dengan memungkinkan mereka memilih informasi apa yang akan mereka ungkapkan kepada pihak ketiga, memastikan privasi melalui fitur seperti "anonimitas di depan dan nama asli di belakang layar."

Pemanfaatan blockchain oleh Cina bukan hanya untuk RealDID, pemerintah juga **memanfaatkan teknologi ini untuk mata uang digital bank sentral (CBDC)** dan **inisiatif metaverse**. Otoritas mendorong kerangka kerja blockchain nasional yang terpadu untuk menciptakan inovasi dan memprioritaskan perlindungan pengguna. Selain itu, langkah-langkah lainnya juga telah diambil untuk mendirikan pusat blockchain yang bertujuan untuk membina bakat dan mendukung pertumbuhan industri. Rencana pemerintah ini adalah untuk **melatih lebih dari 500.000 individu** dalam keterampilan blockchain melalui kemitraan dengan lembaga penelitian, universitas, dan pemain industri dalam beberapa tahun mendatang.

source:
<https://coingeek.com/china-to-implement-blockchain-based-identity-verification-system/>

Kilas Web 3 di Dunia (2/2)



Synthesia, Meluncurkan Avatar AI yang Dapat Menyampaikan Emosi Manusia

Synthesia, perusahaan yang didukung oleh Nvidia, telah meluncurkan serangkaian **avatar digital** yang disebut "**Expressive Avatars**," yang dibuat menggunakan kecerdasan buatan untuk **menyampaikan emosi manusia melalui input teks**. Avatar ini akan merevolusi produksi video dengan menghilangkan kebutuhan akan peralatan seperti kamera, mikrofon, aktor, dan pengeditan yang memakan biaya besar. Menggunakan studio di London, Synthesia melatih sistemnya dengan meminta aktor membacakan skrip di depan layar hijau. Saat ini, teknologi tersebut telah digunakan untuk **membuat avatar digital untuk presentasi perusahaan dan video pelatihan** oleh lebih dari 55.000 klien bisnis. Untuk mencegah penyalahgunaan, Synthesia mengimplementasikan proses verifikasi pelanggan yang ketat, serupa dengan yang diterapkan di sektor perbankan. Perusahaan ini juga aktif terlibat dalam inisiatif seperti Koalisi untuk Provenans dan Autentisitas Konten untuk melindungi platformnya dari manipulasi jahat, terutama selama periode pemilihan umum global.

Didirikan pada tahun 2017 dan memiliki **valuasi sekitar \$1 miliar** setelah mengumpulkan \$90 juta dari investor, Synthesia telah muncul sebagai salah satu perusahaan "unicorn" kecerdasan buatan yang menonjol di Britania, dengan pendukung terkemuka seperti Accel, Kleiner Perkins, dan GV. Meskipun harga untuk klien perusahaan tidak diungkapkan secara publik, Synthesia menekankan pentingnya langkah-langkah keamanan untuk mencegah penyalahgunaan dan menjaga integritas konten yang dihasilkan oleh kecerdasan buatanya, terutama dalam konteks kritis seperti pemilihan umum.

source:
<https://www.euronews.com/next/2024/04/25/ai-start-up-unveils-avatars-that-convincingly-show-human-emotions>



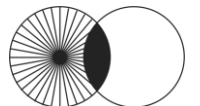
Google dan Meta Melaksanakan Implementasi Kecerdasan Buatan yang Ketat di Seluruh Layanan



Meta, yang dulunya dikenal sebagai Facebook, mengumumkan peningkatan besar-besaran dalam **investasinya di bidang kecerdasan buatan (AI)**, dengan rencana untuk menggelontorkan antara **\$35 miliar hingga \$40 miliar** tahun ini untuk sistem dan infrastruktur AI. Langkah ini didorong oleh visi CEO Mark Zuckerberg untuk menjadikan Meta sebagai pemimpin di ranah AI. Meskipun nilai saham Meta mengalami penurunan tajam karena kekhawatiran dari para investor, Zuckerberg tetap berkomitmen untuk mengintegrasikan AI di seluruh platform Meta. Tujuannya adalah menciptakan fitur **pencarian yang lebih cerdas, alat pembuatan gambar yang didukung oleh AI, dan asisten virtual cerdas**. Selain itu, Meta juga fokus pada pengembangan **perangkat keras dan perangkat lunak realitas virtual**, sejalan dengan visi Zuckerberg untuk menciptakan dunia digital yang terhubung, yang dikenal sebagai metaverse.

Sementara itu, **Google** juga menghadirkan beberapa **fitur yang didukung oleh AI di berbagai produknya**. Google memanfaatkan AI generatif untuk pengalaman mencoba pakaian **virtual dalam belanja, tampilan imersif di Google Maps, identifikasi kondisi kulit** dengan Google Lens, dan **hasil pencarian perjalanan yang lebih baik**. Kedua perusahaan, Meta dan Google, berusaha untuk menjadi pemimpin dalam memanfaatkan teknologi AI untuk berinovasi dan meningkatkan pengalaman pengguna di seluruh platform dan layanan mereka, seiring dengan pertumbuhan minat terhadap AI.

sources:
<https://www.fastcompany.com/90909094/from-virtual-shopping-to-skin-condition-scanning-google-unveils-new-ai-powered-features>
<https://timesofindia.indiatimes.com/technology/tech-news/why-facebook-founder-mark-zuckerberg-has-increased-metas-ai-budget-by-billions-of-dollars/articleshow/109588444.cms>



Target Industri & Ukuran Pasar

WEB 3.0 – METAVERSE TEKNOLOGI IMERSIF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Target Industri & Ukuran Pasar 2023 di Indonesia (diperluas ke tingkat regional)*

Kesehatan

~USD42 miliar

- Klinik IoT jarak jauh
- Toko virtual untuk peralatan medis
- Telemedis yang mendalam

Pendidikan

~USD40 miliar

- Materi pengajaran dengan teknologi AR
- Pengalaman belajar yang imersif
- Asisten pengajar berbasis AI generatif
- Panduan berbasis AR

Transportasi Udara

~USD7 miliar

- Imersif dan digitalisasi
- Kendaraan otonom dan manajemen lalu lintas
- Analisis data berbasis AI yang imersif

Periklanan

~USD6 miliar

- Konten iklan yang imersif dan interaktif
- Saluran platform iklan baru
- Kampanye iklan berbasis NFT

Gaming

~USD4 miliar

- Pengalaman gamifikasi metaverse
- Pengalaman bermain yang dipimpin pengguna
- Monetisasi melalui permainan

Manajemen Loyalitas

~USD1 miliar

- Poin loyalitas yang didukung NFT
- Hub imersif bagi pelanggan loyal

Potential Use Cases

Potensi Mitra



Farmasi



Universitas



Agensi



Konglomerasi



Bank



Rumah Sakit



Transportasi

*Sumber: Statista and Analisis Perusahaan

PILAR STRATEGIS PERUSAHAAN



Visi & Misi



VISI VISION

Menyediakan solusi *Smart Society* dan dunia *Metaverse O2O (Online-to-Offline)* yang dapat dinikmati semua orang | Dalam menyongsong era web 3.0.

Providing Smart Society solutions and the world of O2O (Online-to-Offline) metaverse for everyone | For entering the era of web 3.0.



MISI MISSION

Memperkaya pengalaman kehidupan individu, perusahaan dan masyarakat melalui solusi realita digital melalui AR, VR, dan AI.

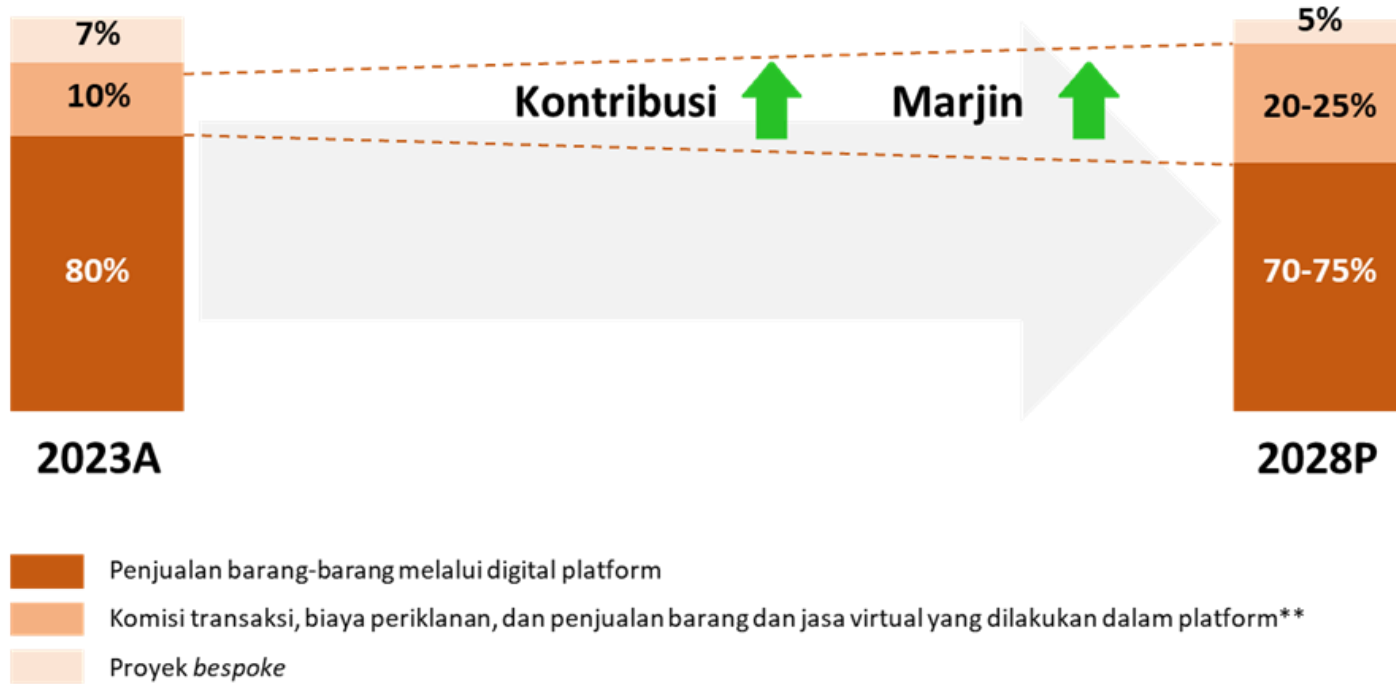
Enriching life experiences for individuals, companies, and societies through digital reality solution covering AR, VR, and AI.




WIR

Revenue Stream Transformation

Transformasi Segmen Pendapatan*



*Berdasarkan kondisi bisnis saat ini, asumsi tersebut dapat berubah berdasarkan kebijaksanaan manajemen

** Barang dan jasa virtual adalah produk dan layanan dalam platform digital yang akan datang

- **Pertumbuhan** dari seluruh segmen pendapatan diperkirakan akan terus **berlanjut** di tahun-tahun mendatang.
- **Penjualan barang-barang** melalui digital platform masih akan menjadi kontributor utama dan akan terus menarik serta mendorong utilisasi platform oleh penggunaanya.
- Segmen pendapatan yang berasal dari **komisi transaksi, periklanan, dan barang/jasa virtual**** akan meningkat seiring dengan peningkatan utilisasi platform yang akan turut meningkatkan margin keuntungan.
- **Proyek Bespoke** akan terus **tumbuh secara berkelanjutan** dan berkontribusi terhadap **bisnis and aplikasi teknologi** atas ekosistem kami.

Keunggulan Kompetitif

Pionir di Asia Tenggara

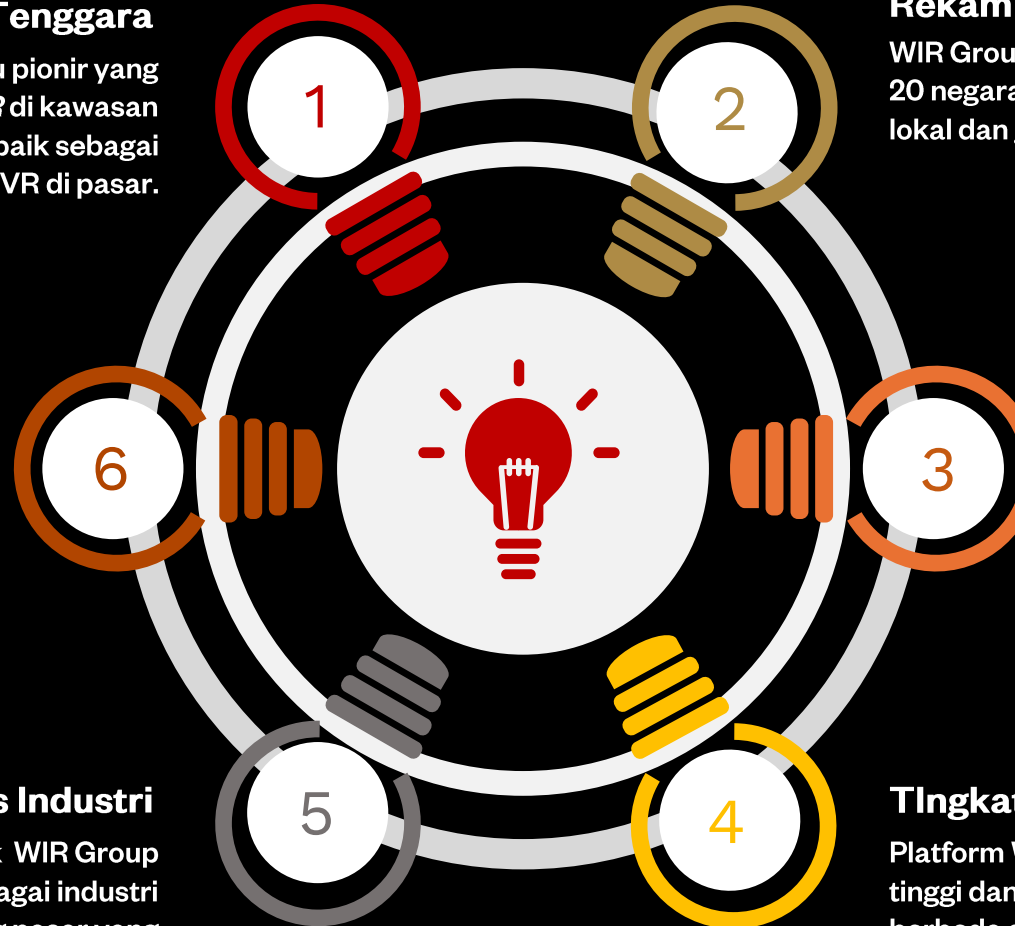
WIR Group merupakan salah satu pionir yang memperkenalkan aplikasi teknologi AR/VR di kawasan Asia Tenggara. WIR memiliki posisi yang baik sebagai pemain AR/VR di pasar.

Model Bisnis Berkelanjutan

Pendekatan WIR Group terhadap pasar adalah dengan bermitra dan menyediakan solusi bisnis berbasis AR, VR, dan AI kepada para pemain utama dan pemimpin industri untuk memastikan teknologi tersebut menghasilkan pendapatan berkelanjutan yang menghasilkan keuntungan positif yang konsisten.

Adopsi Lintas Industri

Solusi dan platform milik WIR Group dapat diterapkan di berbagai industri yang memberikan peluang pasar yang besar.



Rekam Jejak yang Panjang dan Terbukti

WIR Group telah menyelesaikan ribuan proyek di lebih dari 20 negara dan telah memenangkan banyak penghargaan lokal dan global sejak didirikan pada tahun 2009.

Proposisi Nilai yang Unik

WIR Group menyediakan teknologi imersif dan solusi berbasis web 3.0 yang memanfaatkan teknologi AR/VR/AI melalui Layanan Solusi *Bespoke* dan Platform Digital.

Tingkat Skalabilitas yang Tinggi

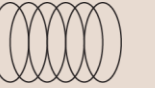
Platform WIR Group memiliki tingkat replikasi yang tinggi dan dapat diimplementasikan oleh klien yang berbeda dengan kustomisasi yang minimal.



TERIMA KASIH





WWW.WIR.GROUP 

PT WIR ASIA TBK

Public Expose 2024

Friday, 7 June 2024

Auditorium Sequis Centre
Gedung Sequis Centre Lantai 11
Jl. Jend Sudirman Kav. 71
JAKARTA, INDONESIA



DISCLAIMER

The following information contains statements about future events and expectations that are forward-looking statement by the management of PT WIR Asia Tbk (“WIR Group”) (“Company”), relating to financial trends for future periods, compared to the results for previous periods, characterized by the use of words and phrases such as “might”, “forecast”, “anticipated”, “projected”, “may”, “believe”, “predict”, “expect”, “continue”, “will”, “estimate”, “target”, and other similar expressions.

Forward looking information is based on management’s current views and assumptions including, but not limited to, prevailing economic and market conditions. Our business operates in an ever-changing macro environment. As such, any statement in this information that is not a statement of historical fact is forward-looking statement that involves known and unknown risks, uncertainties, and other factors which may cause WIR Group’s actual results, performance and achievements to be materially different from any future results, performance or achievements expressed or implied by such forward-looking statements.

This information does not constitute an offer or invitation to sell, or any solicitation of any offer to subscribe for or purchase any securities and nothing contained herein shall from the basis of any contract or commitment whatsoever no reliance may be placed for any purposes whatsoever on the information contained in the information or on its completeness, accuracy or fairness. None of the Company nor any of its shareholders, directors, officers or employees not any other person accepts any liability whatsoever for any loss howsoever arising from any use of this information or its contents or otherwise arising in connection therewith.



CODES OF CONDUCT

PARTICIPANTS WHO ATTEND VIRTUALLY

1. Participants **MUST** do the naming on the zoom application with the format:

INSTITUTIONS/MEDIA: Name | Company name

Example: Farah Nadya | PT ABCD

INDIVIDUAL: Name | PS/Not PS

Example: Farah Nadya | PS (If participant is a Shareholder of the Company)

Amelita | Not PS (If participant is NOT a Shareholder of the Company)

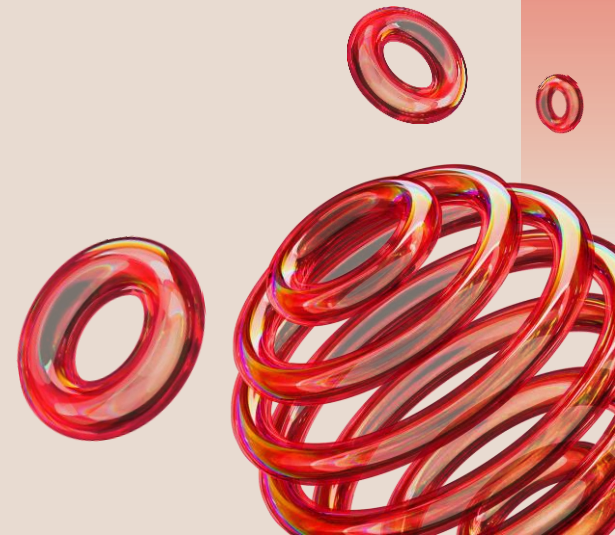
2. Participants who attend virtually **MUST FILL OUT THE ATTENDANCE LIST** in the chat column with the format:

INSTITUTIONS/MEDIA: Full name | Company name | Phone Number | Email address

Example: Farah Nadya | PT ABCD | 081253535353 | farahnadya@gmail.com

INDIVIDUAL: Full name | Phone Number | Email address

Example: Farah Nadya | 081253535353 | farahnadya@gmail.com



CODES OF CONDUCT

PARTICIPANTS WHO ATTEND VIRTUALLY

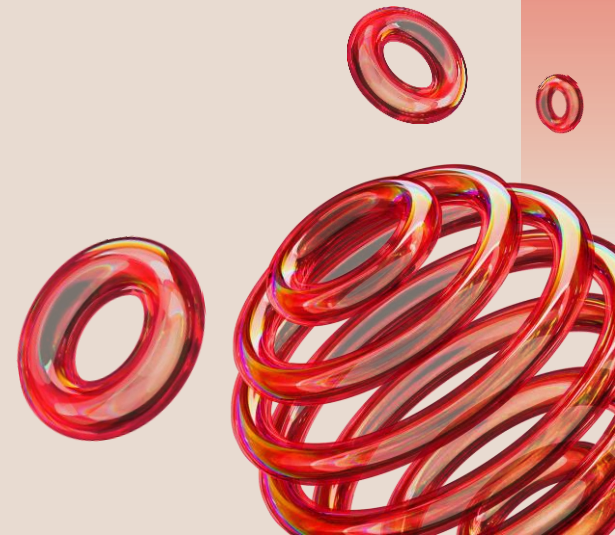
3. If you do not fill in the attendance list in the chat column, then participants who attend virtually **CANNOT** ask questions and/or give opinions.
4. During the event, the representatives of the Company will present the material first. After the material has been presented, the Participants who are present virtually and want to ask **QUESTIONS** and/or give **OPINIONS** can be **SUBMITTED THROUGH THE CHAT COLUMN** with the format:

INSTITUTIONS/MEDIA: Full name | Company Name | Your question

Example: Farah Nadya | PT ABCD | Your question

INDIVIDUAL: Full name | Your question

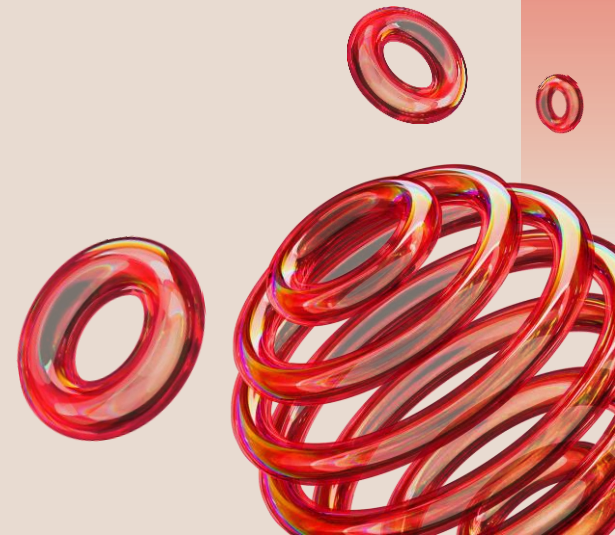
Example: Farah Nadya | Your question



CODES OF CONDUCT

PARTICIPANTS WHO ATTEND VIRTUALLY

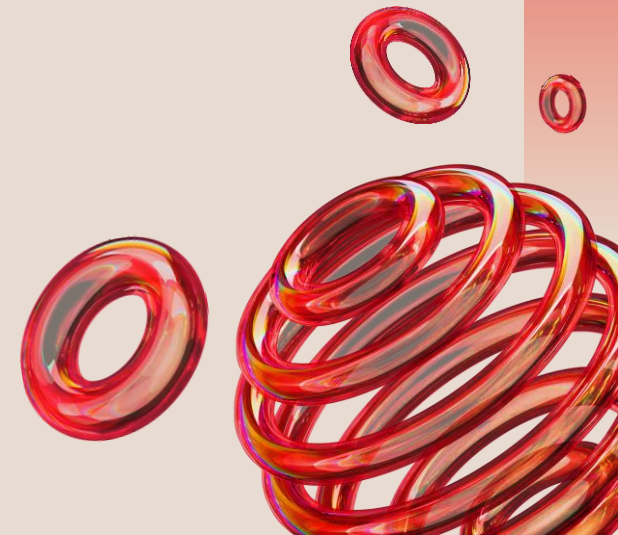
5. If you do not fill in the format in accordance with the provisions of No. 4, then the question will NOT be answered.
6. Questions will begin to be answered if they are in accordance with the material presented.
7. A question-and-answer session will be opened and will be given the opportunity to ask participants who are present virtually, which is a maximum of 2 (TWO) QUESTIONS, and each questioner can only ask 1 question.



CODES OF CONDUCT

PHYSICALLY ATTENDANT PARTICIPANTS

1. Participants **MUST RE-REGISTER** at the registration desk provided by the Company.
2. If the participant does not re-register and fill out the attendance form, the participant **CAN NOT** ask questions and/or give opinions.
3. During the event, the representatives of the Company will present the material first. After the material has been presented, the Participants who are physically present and want to ask a **QUESTION** and/or give an **OPINION** can raise their hands.
4. The committee will choose the participant who raises his hand first, and the MC will invite the participant to speak.
5. A question-and-answer session will be opened and will be given the opportunity to ask participants who are physically present, which is a maximum of **2 (TWO) QUESTIONS**, and each questioner can only ask 1 question.



WIR GROUP OVERVIEW





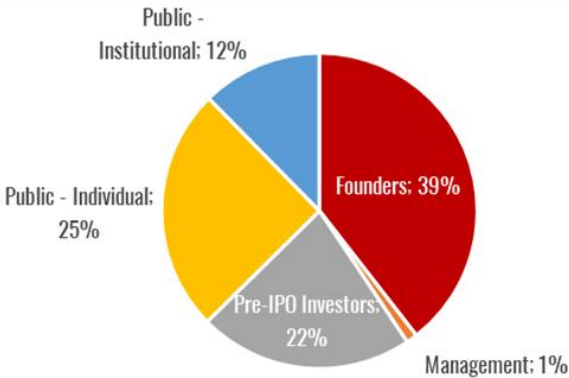
About the Company

General Overview

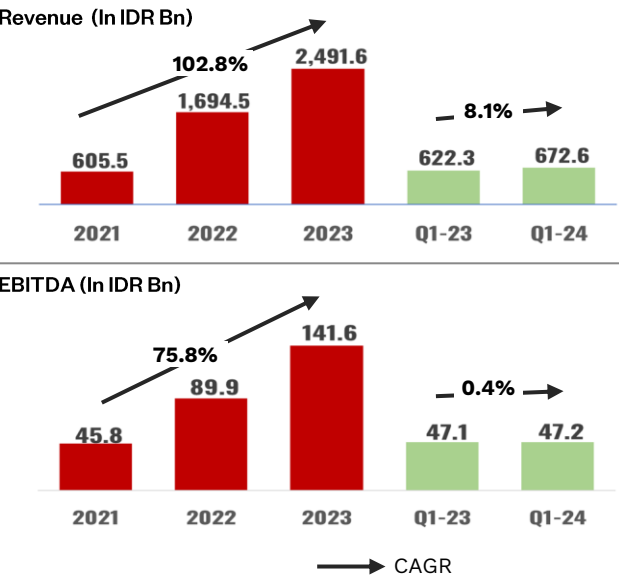
Company Name	PT WIR Asia Tbk (“WIRG.IDX”)
Main business	Offering immersive technology and web 3.0 based solutions featuring AR/VR/AI technology through Bespoke Solution and Digital Platform Solution.
Establishment date	2009
No. of Employees	376 as of 31 March 2024
IPO Date	4 April 2022

Ownership Structure

(Per April 2024)



Key Performances



Milestones

2009	WIR Group was established to provide AR, VR, and AI solutions
2014	Listed as Innovation 40 companies by a UK media awarded at the London Stock Exchange Studios
2015-2016	Winner of Auggie Awards as part of Augmented World Expo in Silicon Valley, USA
2018	Launching of Alfamind in partnership with Alfamart
2019	Launching of MINAR
2020	Winner of German Design Award
2021	Featured in Forbes.com Georgia as one of Metaverse Companies to Watch 2022
2022	WIR Group Initial Public Offering (IDX: WIRG); Establishment of JV company with Salim Group for Metaverse Platform
2023	Awarded The Best Transformation & Digital Innovation 2023 by Digitech Awards

Main Businesses

	AR/VR/AI Solution Provider	
Bespoke Solution & Digital Platform Solution	Branding and Web 3.0 Consultant	
	Interactive IoT Device Platform	
	3D Virtual Stores Network Platform	
	Geo-location AR Based App (Lifestyle App)	
	Metaverse Platform	

2023 Awards



March 2023

The Company received 3 awards for Digital Channel Category, Best Annual Report, and Most Popular in Mass Media



March 2023

Award for The Best Transformation & Digital Innovation category and The Best Chief Innovation Officer

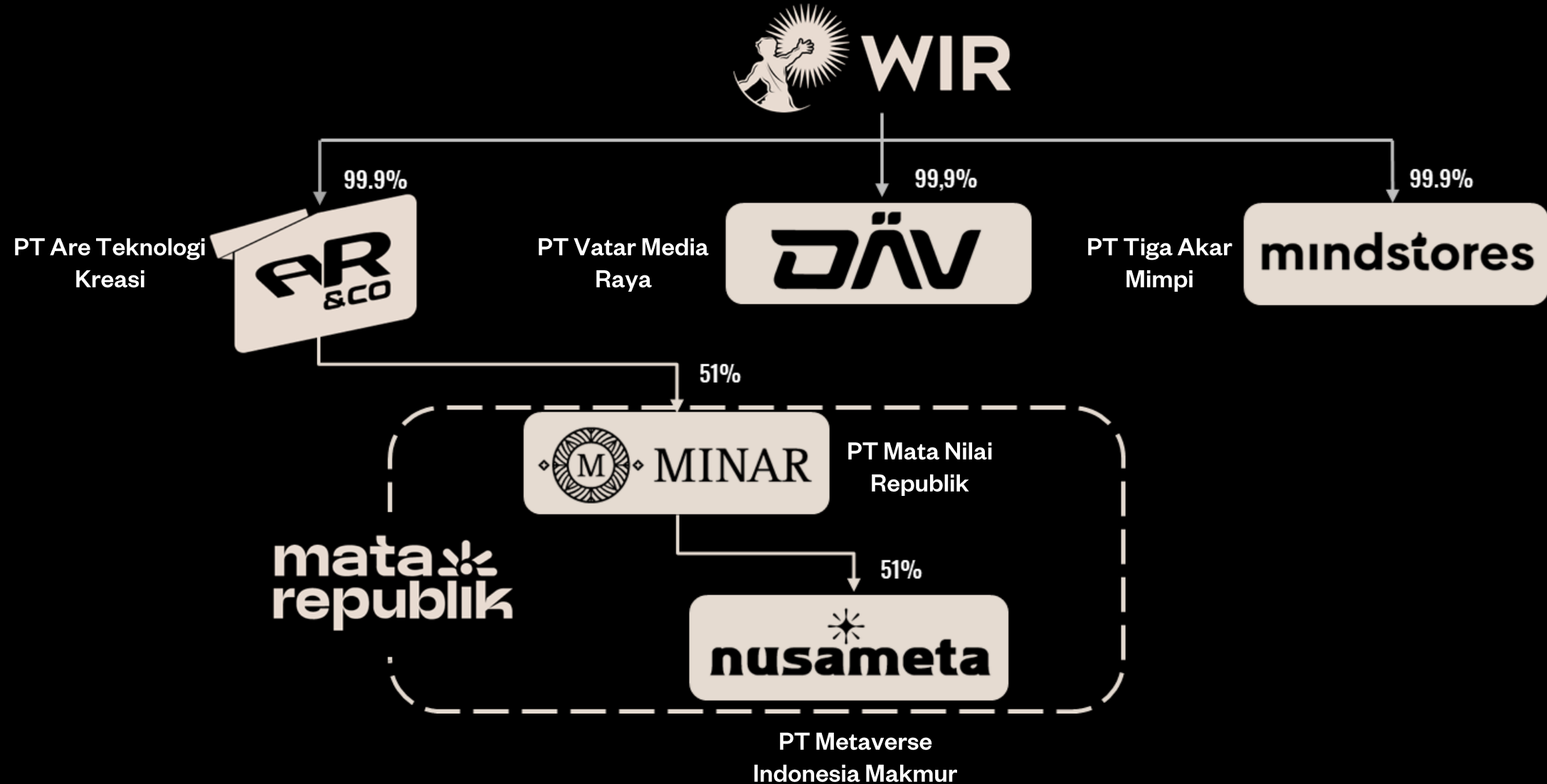


December 2023

The Company was awarded with the Best Corporate Secretary Award for Software Category



Group Company Structure



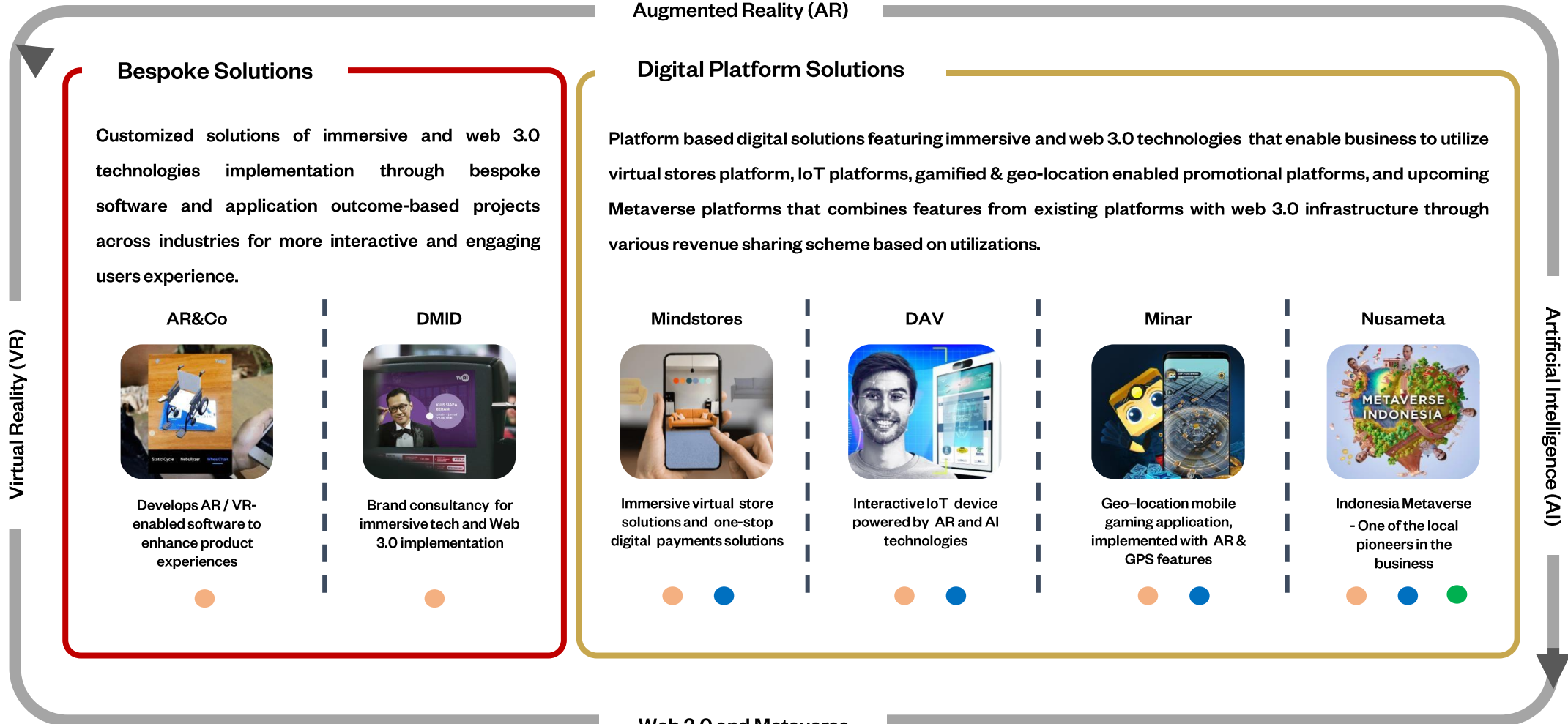
SOLUTIONS & SERVICES



Solution Ecosystem

Pioneering Immersive Technology & Web3 Solutions featuring AR-VR-AI to a variety of business needs through B2B & B2B2C model

- B2B
- B2B2C
- B2C





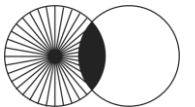
WIR

Revenue Segment Overview

Services Offered	Bespoke Solutions	Digital Platform Solutions																				
Descriptions	- AR/VR/AI powered software development - Branding strategy and web 3.0 implementation consultancy - Platform adjustments and customization. - AR/VR based theme park and entertainment enabler	- 3D Virtual Store platform - IoT Device platform - Geolocation with Augmented Reality based App - Metaverse platform - Blockchain Application																				
Revenue Streams	1. Software development 2. Brand and IT Consultancy	1. Transactions and Commission on transactions done through the platform 2. Fees for Promotion and advertising done within the platform 3. Virtual goods and services offered within the platform*																				
Revenue Trends (in IDR billion)	<table><tr><th>Year</th><th>Revenue (IDR billion)</th></tr><tr><td>2020</td><td>98</td></tr><tr><td>2021</td><td>138</td></tr><tr><td>2022</td><td>172</td></tr><tr><td>2023</td><td>181</td></tr></table>	Year	Revenue (IDR billion)	2020	98	2021	138	2022	172	2023	181	<table><tr><th>Year</th><th>Revenue (IDR billion)</th></tr><tr><td>2020</td><td>341</td></tr><tr><td>2021</td><td>467</td></tr><tr><td>2022</td><td>1,523</td></tr><tr><td>2023</td><td>2,311</td></tr></table>	Year	Revenue (IDR billion)	2020	341	2021	467	2022	1,523	2023	2,311
Year	Revenue (IDR billion)																					
2020	98																					
2021	138																					
2022	172																					
2023	181																					
Year	Revenue (IDR billion)																					
2020	341																					
2021	467																					
2022	1,523																					
2023	2,311																					

*Upcoming products and services

CAGR →



Business Updates

The following are some of the updates of the Company and its subsidiaries throughout 2023

Outreach to The Philippines



The Company has been invited to meet President Ferdinand Marcos Jr. and its ministers to discuss the Company's technology ecosystem implementation.

Virtual Fashion Showcase



Nusameta collaborates with ESMOD, one of the best fashion academy in Indonesia, to showcase virtual fashion in the metaverse platform

Overseas AR Projects



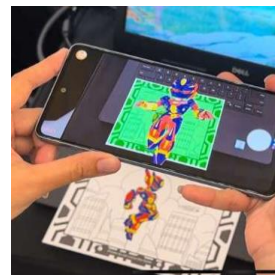
AR&Co provided interactive and immersive activities for Allianz Asia Pacific Summit event in Bangkok and for Endline during the SPORTEC 2023 event in Japan.

MINAR App Launch in iOS



Minar has successfully launched the iOS version of the MINAR application which aims to open the opportunities to attract new users and expand the popularity of the MINAR gaming platform.

AR Drawing Project

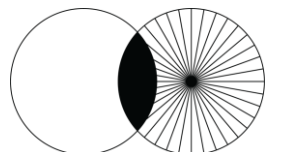


AR&Co, a Company's subsidiary, collaborated with Faber-Castell to present an immersive drawing experience at the Faber-Castell Art Festival 2023 at Senayan City Mall, Jakarta. This collaboration started in 2018 and has received international recognition at the 2020 German Design Award.

Digital Solutions for the Retail Industry



The Company collaborates with the Indonesian Retail Merchants Association (APRINDO) & the Affiliate Global Retailers Association (AGRA) to help retail industry players adapt to rapid changes in the digital era on a domestic and global scale in the Asia Pacific Region.



Business Updates

The following are some of the updates of the Company and its subsidiaries throughout 2023

Web3.0 & Immersive Technology Education



Nusameta is collaborating with Bunda Mulia University, Trisakti Tourism Institute, and Republic Polytechnic Singapore to support education on Web 3.0 and immersive technologies.

Launch of Nusameta Creator Tool



Nusameta officially launched the Nusameta Creator Tools, a means for content creators to create an experience and interaction within the Nusameta virtual ecosystem to attract communities to take part in building the Nusameta virtual ecosystem.

Blockchain-based Certificate



Nusameta has run trials on the blockchain-based certificate authentication system. Blockchain is renowned for its decentralized security and reliability, designed to securely store and share information, which includes certificates.

Mediterranean Tourism Forum



The Company participated in the Mediterranean Tourism Forum (MTF) 2023 in Malta to represent Indonesia. In this forum, The Company shared how Web3 ecosystems such as metaverse, blockchain, and AI can contribute to the tourism industry.

ASEAN+ Youth Summit 2023

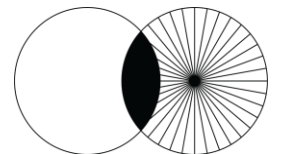


The Company participated in ASEAN+ Youth Summit 2023 in Jakarta to showcase its immersive technologies and to share how immersive and web 3.0 technologies can be further applied in multitude of industries to propel innovation and digital transformation.

Quick Commerce Feature Development



Mindstores enriches the shopping experience with Application Programming Interfaces (API) which are able to quickly integrate retail networks with third-party applications.



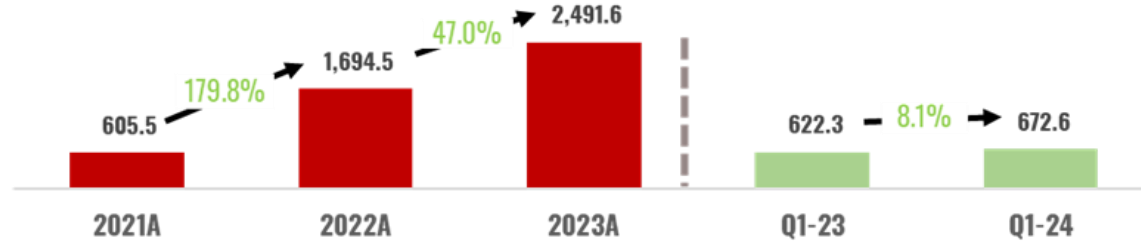
COMPANY FINANCIALS



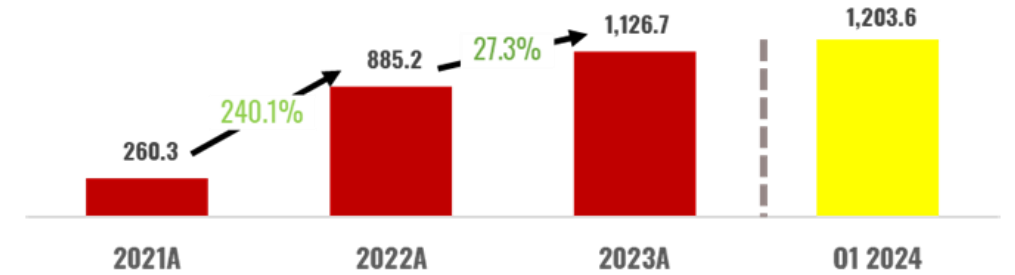


Key Financial Performance

Revenue (in IDR Billions)



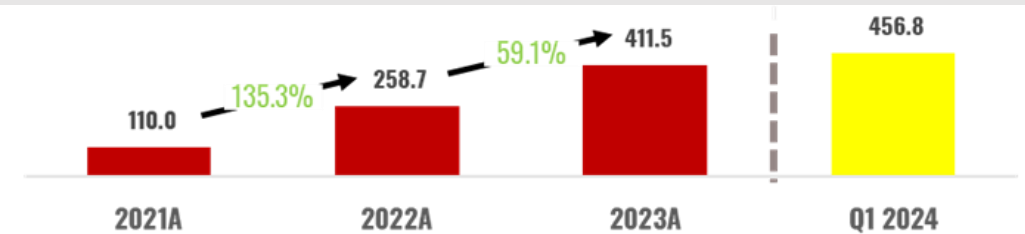
Total Assets (in IDR Billions)



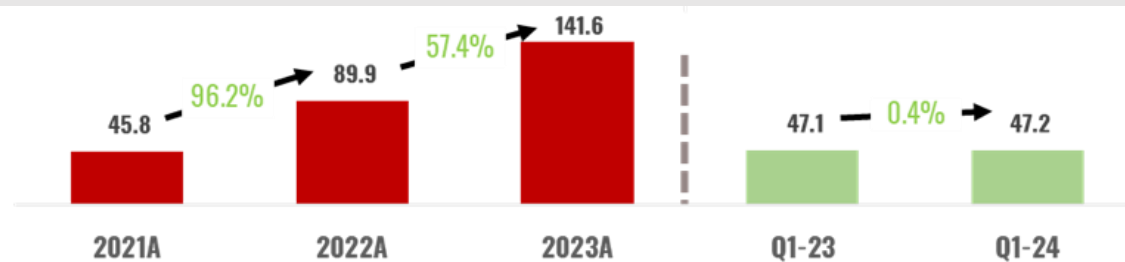
Net Income (in IDR Billions)



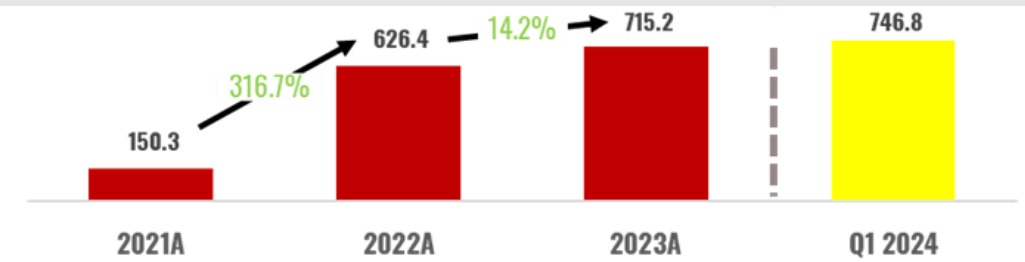
Total Liabilities (in IDR Billions)



Ebitda (in IDR Billions)



Total Equity (in IDR Billions)





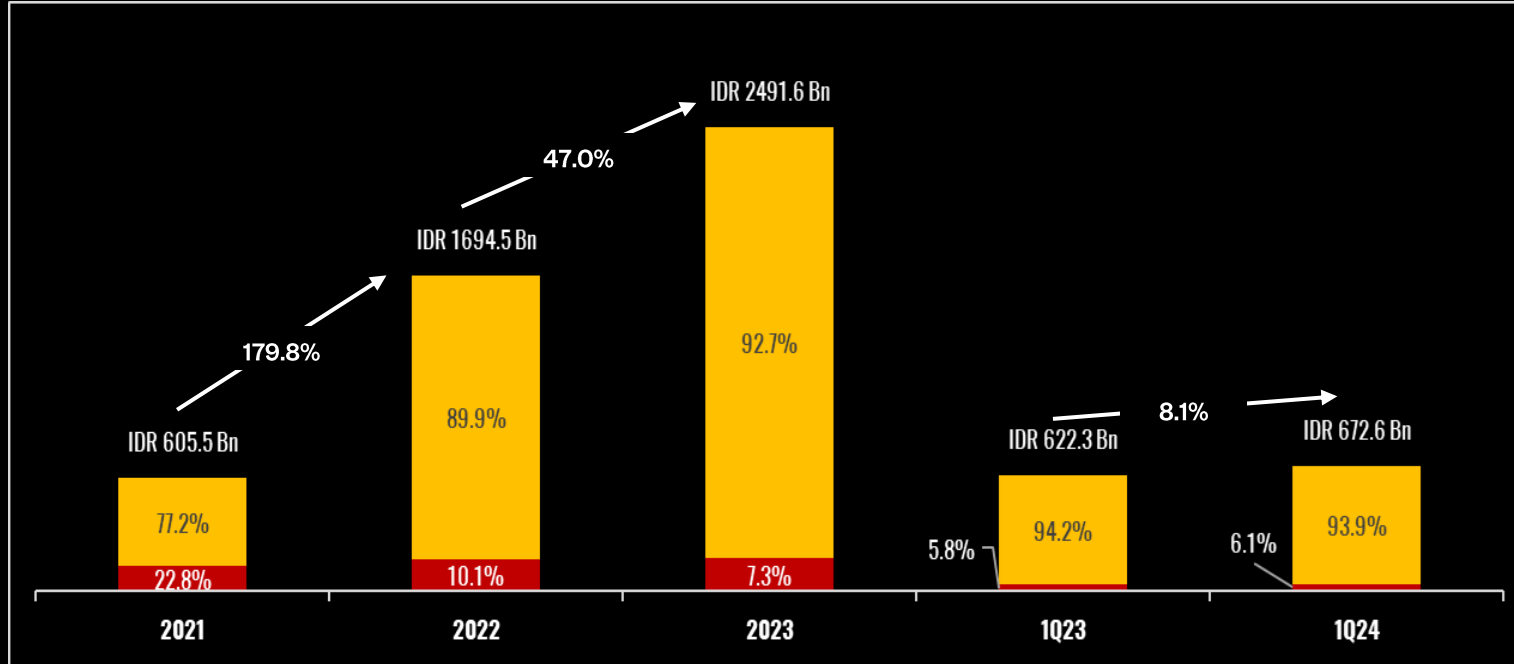
Latest Financial Summary

(in IDR)

Statement of Financial Position	As of 31 Dec 2023	As of 31 Mar 2024	Increments
Total Assets	1,126,655,076,841	1,203,577,678,783	6.8%
Total Liabilities	411,491,531,746	456,753,255,250	11.0%
Total Equity	715,163,545,095	746,824,423,533	4.4%
For 3 Months Period Ended			
Statement of Profit or Loss	31 Mar 2023	31 Mar 2024	Increments
Revenues	622,296,325,108	672,612,728,989	8.1%
Gross Profit	81,460,257,913	81,841,460,165	0.5%
<i>Gross Profit Margin</i>	<i>13.1%</i>	<i>12.2%</i>	
Operating Profit	41,362,587,985	42,118,717,358	1.8%
<i>Operating Profit Margin</i>	<i>6.6%</i>	<i>6.3%</i>	
Net Income	26,025,776,417	28,905,796,786	11.1%
<i>Net Income Margin</i>	<i>4.2%</i>	<i>4.3%</i>	
EBITDA	47,066,746,486	47,238,498,482	0.4%
<i>EBITDA Margin</i>	<i>7.6%</i>	<i>7.0%</i>	



Historical Revenue Breakdown



Segment
Revenue
Growth
y-o-y

2021-22: 24.3%
2022-23: 5.3%
Q1 23-Q1 24: 14.8%

Bespoke Solution

2021 - 2022: 225.9%
2022 - 2023: 51.8%
Q1 23 - Q1 24: 7.7%

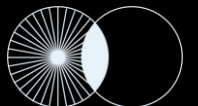
Digital Platform Solution

Healthy Year-on-Year Growth

WIR Group has successfully recorded a revenue of IDR 2.5 trillion throughout the full year period of 2023, a significant growth of 47.0% when compared to last year's performance and continue to grow steadily during first quarter 2024 by 8.1% year-on-year.

The largest contributor of the revenue growth was the revenue generated from Digital platform Solution segment, which was mainly contributed from commerce transaction and advertising & sponsorship done through the digital platform.

The Company is also maintaining its Bespoke Solution segment growth through completion of bespoke technology related projects for its business partners.

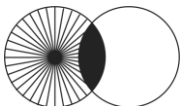




Key Operational Metrics

		2020	2021	2022	2023	Description
Bespoke Solutions						
Number of Projects	#	135	203	159	151	● Maintaining good client retention rate across the years ● Higher average project values in 2023
Avg. Number of Projects per Month	#	11	17	13	13	
Avg. Project Value	IDR	0.73Bn	0.68Bn	1.08Bn	1.20Bn	
Number of Clients	#	70	61	88	88	
Client Retention*	%	28%	43%	62%	48%	
Digital Platform Solutions						
Avg. Monthly Active Users or Players	Users/ month	16.1K	23.8K	50.4K	67.8K	● Increasing traffic through the Digital Platform ● Increasing number of revenue generating DAV devices
Avg. Monthly Number of Transactions	Trx/ month	1.3Mn	1.6Mn	3.9Mn	4.4Mn	
Avg. Revenue Generating DAV Devices	units	998	998	1,826	2,925	
Avg. Revenue per User	IDR/user	1.7Mn	1.6Mn	2.1Mn	2.2Mn	

*Clients retention is based on previous year's clients retained to the following period

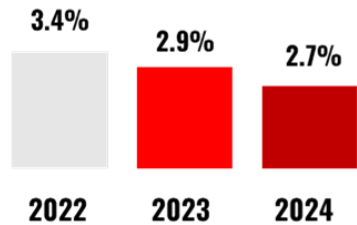


INDUSTRY OUTLOOK

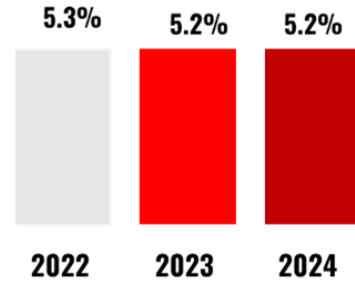


Industry Outlook

Global GDP Growth



Indonesia GDP Growth

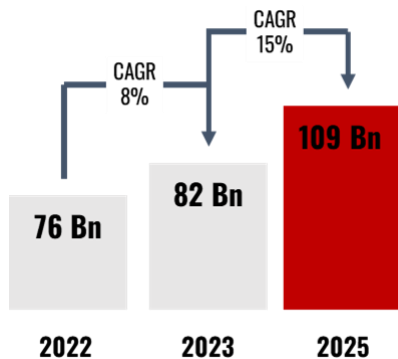


Resilience in Indonesia's Economy

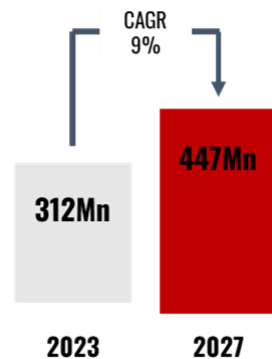
While global economy growth is expected to slowed down by weak trade expectations and lower consumer confidence, Indonesia's economy is still expected to grow consistently by 5.2% in 2024.

Source: OECD (2023) & Ministry of Finance of Republic of Indonesia(2023)

Indonesia Internet Economy (in USD)



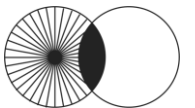
Indonesia AR/VR Market Size (in USD)



Attractive Market in Indonesia

Indonesia is an attractive market for our O2O solution with internet economy potential GMV increase become in USD 109 billion in 2025. In addition, AR+VR market in Indonesia has the potential to reach a USD 447 million market size in 2027.

Source: Google SEA e-Conomy Report (2023) , Statista(2023)





China Launches Groundbreaking Blockchain Initiative for Belt and Road Project

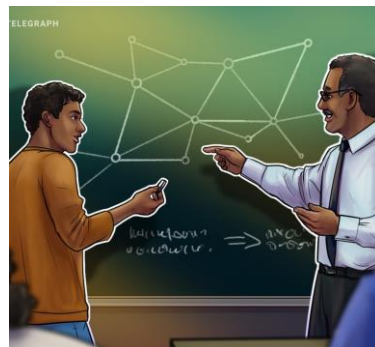
In collaboration with the Shanghai Tree-Graph Blockchain Research Institute (Conflux Network), China has initiated the development of an **"Ultra-Large-Scale Blockchain Infrastructure Platform"** for their Belt and Road Initiative (BRI). Led by the Conflux Network, this effort seeks to **revolutionize supply chain management, enhance document security, and facilitate cross-border trade**, primarily among **African, Asian, and European nations**.

In addition to revolutionizing supply chain management and enhancing transparency and trust among partners, Blockchain technology also **removing obstacles to global trade** by streamlines financial transactions, reduces costs, and accelerates settlement times. Through immediate, transparent, and secure document sharing, blockchain technology effectively tackles delays and fraud in cross-border trade, **ensuring the integrity of trade documentation**.

The launch of the 'Ultra-Large Scale Blockchain Infrastructure Platform for the Belt and Road Initiative' marks a milestone in China's technological progress and has **positioning them as a leader in technological innovation**.

source:
<https://www.cryptopolitan.com/china-unveils-major-blockchain-initiative/>

The World on Web3 (1/2)



Pakistani University Launches Country's First Metaverse-based Classes

The Information Technology University (ITU) of Lahore, Pakistan, has initiated the **country's first virtual reality-based classes within the metaverse**. Drawing inspiration from its esteemed spiritual alma mater, the Massachusetts Institute of Technology (MIT), ITU Lahore collaboratively **developed this program with support from the University of Denmark**.

According to a report from the local Pakistani news outlet Samaa, the new courses will **simulate the traditional classroom experience using virtual reality headsets and motion tracking**. Ibrahim Ghaznavi, the head of the computer sciences department at ITU Lahore, stated that the initiative is expected to **enhance the academic capabilities of students engaging in the metaverse experience**.

The university initially introduced online courses in response to the COVID-19 pandemic. However, the transition to metaverse technology aligns with the growing recognition of virtual reality applications in education worldwide.

source:
<https://cointelegraph.com/news/pakistan-university-first-virtual-reality-vr-metaverse-classes>



Saudi Arabia Invests Heavily in Bid to Become A.I. Superpower with 'To the Future' Initiative

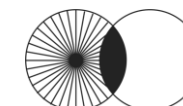


Saudi Arabia has launched a massive investment in technology, creating a **\$100 billion fund** this year **aimed at A.I. and other sectors**, and is in discussions to **add another \$40 billion with partners including Silicon Valley's Andreessen Horowitz**. The kingdom also **plans to invest \$1 billion in a start-up accelerator to attract A.I. entrepreneurs**, dwarfing similar investments by major nations such as Britain's \$100 million for the Alan Turing Institute.

As historically being a major source of funding for the tech industry, Saudi Arabia is now channeling its oil wealth to foster a domestic tech sector, requiring international companies to establish a local presence to access its funding. **This move positions Saudi Arabia in the intensifying global race for AI dominance**, alongside other leading nations and its neighbor, the United Arab Emirates, potentially transforming it into a new global tech hub.

Prince Mohammed also has **Vision 2030 to transform Saudi Arabia with futuristic cities** in the desert oriented around tech and digital services. The plan builds on the kingdom's significant investments in tech startups like Uber and funds such as SoftBank's Vision Fund, with commitments to increase spending further.

source:
<https://www.nytimes.com/2024/04/25/technology/saudi-arabia-ai.html>





China to implement blockchain-based identity verification system

Despite China's strict prohibition on digital currencies, the government is actively exploring blockchain applications, most recently aiming to implement a **digital identity verification system** called RealDID. The Chinese Ministry of Public Security is collaborating with China Mobile Communications Group, Beijing Zhongdun Anxin Technology, and the Blockchain Service Network for this endeavor. RealDID aims to provide citizens with greater control over their personal data by allowing them to choose which information to disclose to third parties, ensuring privacy through features like **"anonymity at the front desk and real name at the backend."**

China's embrace of blockchain extends beyond RealDID, with the government leveraging the technology for its **central bank digital currency (CBDC)** and **metaverse initiatives**. Authorities are advocating for a unified national blockchain framework to foster innovation while also prioritizing the crackdown on Web3-related crimes to safeguard users. Additionally, steps have been taken to establish a blockchain center aimed at cultivating talent and supporting industry growth, with plans to train **over 500,000 individuals in blockchain skills** through partnerships with research institutes, universities, and industry players in the coming years.

source:
<https://coingeek.com/china-to-implement-blockchain-based-identity-verification-system/>

The World on Web3 (2/2)



Nvidia-backed startup Synthesia unveils AI avatars that can convey human emotions

Synthesia, an AI firm supported by Nvidia, has introduced a new line of **AI-generated digital avatars** called **"Expressive Avatars,"** capable of **conveying human emotions through text inputs**. These avatars aim to revolutionize video production by eliminating the need for cameras, microphones, actors, and extensive editing, significantly reducing costs. Utilizing a studio in London, Synthesia trains its system by having actors read scripts in front of a green screen. With over 55,000 business clients, including half of the Fortune 100, Synthesia's technology is widely used for **creating digital avatars for corporate presentations and training videos**. Despite concerns about potential misuse for fake news, Additionally, the company implements rigorous customer verification processes akin to those in the banking sector to prevent misuse and is actively involved in initiatives such as the Coalition for Content Provenance and Authenticity to safeguard against malicious manipulation of its platform, particularly during global elections.

Founded in 2017 and valued at around **\$1 billion** after raising \$90 million from investors, Synthesia has emerged as one of Britain's notable AI "unicorn" firms, with prominent backers like Accel, Kleiner Perkins, and GV. While pricing for enterprise clients is not publicly disclosed, the company emphasizes security measures to prevent misuse and maintain the integrity of its AI-generated content, particularly in critical contexts such as elections.

source:
<https://www.euronews.com/next/2024/04/25/ai-start-up-unveils-avatars-that-convincingly-show-human-emotions>



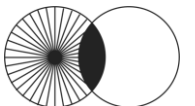
Google and Meta AI implementation across their services



Meta, formerly known as Facebook, has announced a significant increase in its **investment in artificial intelligence (AI)**, with plans to spend between **\$35 billion and \$40 billion** this year on **AI systems and infrastructure**, driven by CEO Mark Zuckerberg's vision of making Meta a leader in the AI field. Despite concerns from investors leading to a sharp decline in Meta's stock value, Zuckerberg remains committed to integrating AI across Meta's platforms, aiming for **smarter search functionalities, AI-powered image creation tools, and intelligent virtual assistants**. The company also focuses on developing **virtual reality hardware and software**, aligning with Zuckerberg's vision of creating interconnected digital worlds known as the metaverse.

Similarly, **Google** has unveiled several **AI-powered features across its products**, leveraging generative AI for **virtual try-on** experiences in shopping, **immersive views** in Google Maps, **skin condition identification** with Google Lens, and **enhanced travel search results**. As interest in AI continues to grow, both Meta and Google are positioning themselves as leaders in leveraging AI technologies to innovate and enhance user experiences across their platforms and services.

sources:
<https://www.fastcompany.com/90909094/from-virtual-shopping-to-skin-condition-scanning-google-unveils-new-ai-powered-features>
<https://timesofindia.indiatimes.com/technology/tech-news/why-facebook-founder-mark-zuckerberg-has-increased-metas-ai-budget-by-billions-of-dollars/articleshow/109588444.cms>



Target Industries & Market Size

WEB 3.0 – METAVERSE
IMMERSIVE TECHNOLOGY
ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Target Industries & 2023 Market Size in Indonesia (expandable to regional)*

Healthcare

~USD42 billion

- Remote IoT clinics
- Virtual store for medical equipment
- Immersive telemedicine

Education

~USD40 billion

- AR enabled teaching materials
- Immersive studying experience
- Generative AI enabled teaching assistant
- AR enabled guidance

Air
Transportation

~USD7 billion

- Immersive and digitalization
- Autonomous vehicle and traffic management
- Immersive AI-drive Data analytics

Advertising

~USD6 billion

- Immersive and interactive advertising content
- New advertising platform channel
- NFT enabled advertising campaign

Gaming

~USD4 billion

- Metaverse gamification experience
- Users driven gaming experience
- Monetization through gaming

Loyalty Management

~USD1 billion

- NFT enabled loyalty points
- Loyal customers immersive hubs

Potential Use Cases

Potential
Partners



Pharmaceutical



University



Agencies



Conglomerate



Banks



Hospital



Transportation

*Source: Statista and Company Analysis

COMPANY STRATEGIC PILLARS





Visi & Misi



VISI VISION

Menyediakan solusi *Smart Society* dan dunia *Metaverse O2O (Online-to-Offline)* yang dapat dinikmati semua orang | Dalam menyongsong era web 3.0.

Providing Smart Society solutions and the world of O2O (Online-to-Offline) metaverse for everyone | For entering the era of web 3.0.



MISI MISSION

Memperkaya pengalaman kehidupan individu, perusahaan dan masyarakat melalui solusi realita digital melalui AR, VR, dan AI.

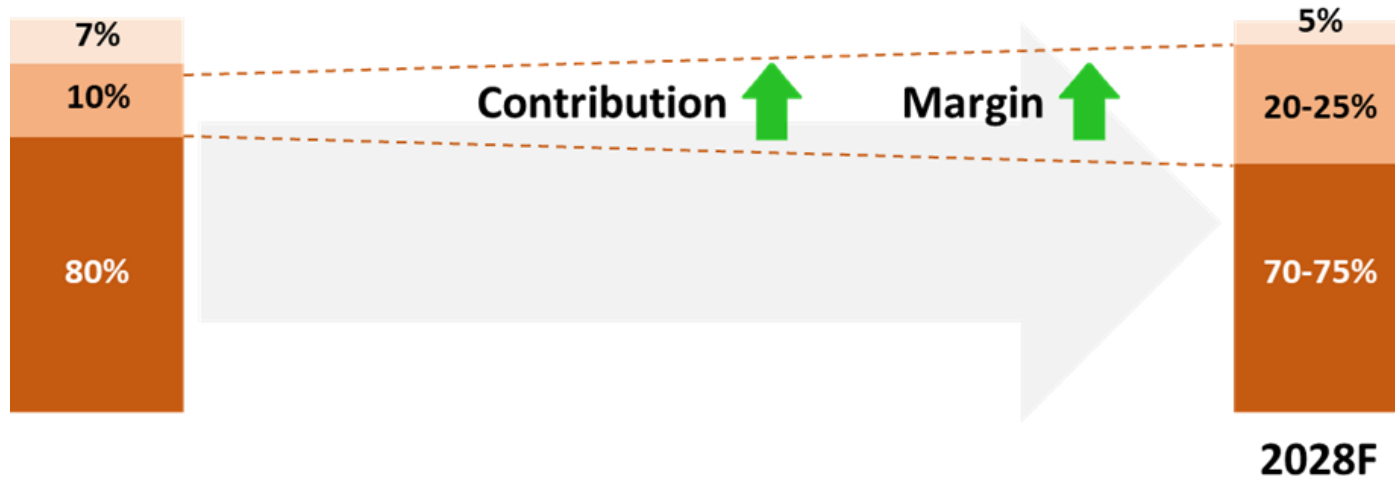
Enriching life experiences for individuals, companies, and societies through digital reality solution covering AR, VR, and AI.





Revenue Stream Transformation

Revenue Stream Transformation*



- Goods sales transaction through digital platform
- Transaction commission, advertising fee, and virtual goods and services done within the platform**
- Bespoke projects

- **Growth** throughout all revenue streams expected to **continue** in the upcoming years
- **Goods sales** through platform will still become the **major contributor** as well as continue to **attract** and **drive** platform **utilization** by users
- Revenue streams from **commission, advertising, and virtual goods/services**** will increase along with platform utilization which will **improve** profitability **margin**
- **Bespoke Projects** will continue to **grow sustainably** and contributing both **business** and **technology application** to our ecosystem.

*Based on the current business condition, the assumptions may change based on management's discretion

**virtual goods and services are upcoming products and services within the Digital Platform

Competitive Advantages

Pioneer in SEA Region

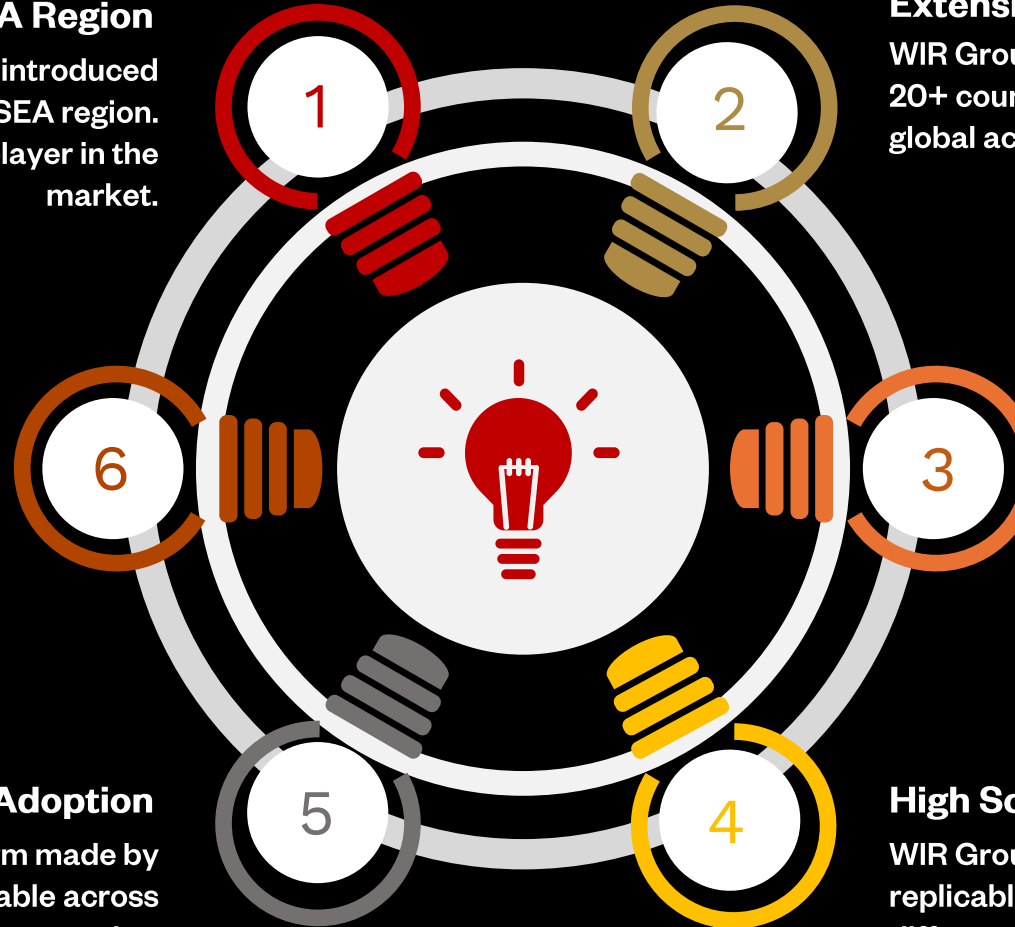
WIR Group is one the pioneers who introduced AR/VR technology application in the SEA region. Providing good positioning as AR/VR player in the market.

Sustainable Business Model

WIR Group approach to market is by partnering and providing AR, VR, and AI based business solutions to key players and industry leaders to ensure sustainable revenue generation that resulted in consistent positive bottom line.

Cross Industries Adoption

The solution and platform made by WIR Group that are applicable across industries providing huge market opportunities.



Extensive and Proven Track Record

WIR Group has done thousands of projects in 20+ countries which has won many local and global accolades since its inception in 2009.

Unique Value Proposition

WIR Group is offering immersive technology and web 3.0 based solutions featuring AR/VR/AI technology through Bespoke Solution and Digital Platform Solution.

High Scalability

WIR Group platforms are highly replicable and can be implemented by different clients with minimum customization.



THANK YOU

