



UNVEIL

REVEAL IMAGE TRUTH

DARK SYSTEM TEAM

Leader:

Azhar Surya Pratama - 20.83.0550

Member:

Lingga Eka Praditya Tama - 22.12.2515

Afrian Dicky Prasetya - 22.12.2590

Naufal Azhar - 22.83.0941

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
RINGKASAN EKSEKUTIF	1
BAB I GAMBARAN BISNIS	2
A. Latar Belakang	2
B. Produk	2
C. Analisis SWOT	5
BAB II STRUKTUR PERUSAHAAN	6
BAB III OPERASIONAL	7
Jadwal Kegiatan	10
BAB IV TRATEGI PEMASARAN DAN METODE PROMOSI	12
A. Potensi Sumberdaya dan Peluang Pasar :	12
B. Aspek Pemasaran	13
C. Strategi Marketing.....	14
D. Kebijakan STP (Segmentation, Targeting, dan Positioning)	16
E. Kebijakan 7P (Price, Product, Place, Promotion, People, Process, and Physical Evidence)	16
F. Aspek Lainnya	17
BAB V KEUANGAN	18
BAB VI PELUANG KEBERLANJUTAN USAHA.....	23
BAB VII PENUTUP.....	25

RINGKASAN EKSEKUTIF

UNVEIL adalah sebuah aplikasi marketplace yang dirancang untuk mendukung seniman digital dalam memasarkan dan menjual karya seni mereka, sambil juga menyediakan bantuan menggunakan kecerdasan buatan (AI). Aplikasi ini memiliki fitur unggulan, termasuk dashboard web terintegrasi, pemantauan real-time, analisis gambar, dan keamanan web yang canggih.

Dalam pengembangan UNVEIL, kami melakukan konsultasi intensif dengan calon pengguna untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka terhadap produk. Studi lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang unik dalam berbagai lingkungan pengguna potensial.

UNVEIL memiliki proyeksi keuangan yang kuat dan strategi pertumbuhan yang komprehensif, serta telah dilakukan evaluasi risiko dan analisis SWOT untuk memastikan kelayakan dan keberlanjutan bisnis ini. Dengan fokus pada penegakan etika pada seni AI dan pemberian dukungan teknis yang berkelanjutan kepada pengguna, UNVEIL siap untuk menjadi pemimpin dalam industri seni digital di Indonesia.

BAB I

GAMBARAN BISNIS

A. Latar Belakang

Industri seni digital telah menjadi bagian integral dari budaya modern, memfasilitasi ekspresi kreatif, kolaborasi global, dan aksesibilitas yang lebih besar bagi seniman dan penggemar seni. Namun, dengan adopsi teknologi kecerdasan buatan (AI), terjadi transformasi signifikan dalam cara seniman berkreasi dan berinteraksi dengan karya seni. Meskipun perkembangan ini membawa potensi besar dalam meningkatkan efisiensi dan kreativitas, juga menimbulkan tantangan yang perlu diatasi.

Salah satu tantangan utama adalah masalah keaslian karya seni. Dengan kemampuan AI untuk menciptakan karya seni yang sangat realistis dan seringkali tidak dapat dibedakan dari karya seni manusia, muncul pertanyaan etis tentang hak kekayaan intelektual dan keaslian karya seni. Selain itu, adaptasi seniman terhadap perubahan teknologi juga menjadi fokus penting. Banyak seniman digital harus beradaptasi dengan cepat dengan perkembangan AI untuk tetap relevan dan bersaing di pasar yang semakin kompetitif.

Selain masalah keaslian dan adaptasi, ada juga tantangan lain seperti pengaturan hak cipta yang kompleks, privasi data, dan keamanan informasi yang semakin meningkat dalam konteks penggunaan AI dalam seni digital. Semua tantangan ini memerlukan pendekatan yang holistik dan inovatif untuk memastikan perkembangan industri seni digital yang berkelanjutan dan etis di masa depan.

B. Produk

UNVEIL adalah aplikasi marketplace yang bertujuan untuk mendukung para seniman digital dalam memasarkan karya-karya mereka serta memberikan bantuan menggunakan kecerdasan buatan (AI).

Visi :

Menjadi pemimpin dalam memberdayakan seniman digital untuk menghasilkan karya seni orisinal dan berkualitas tinggi, serta melindungi keaslian karya seni dari pengaruh teknologi Artificial Intelligence (AI).

Misi :

1. Menyediakan platform inovatif yang memungkinkan seniman untuk berbagi, memperdagangkan, dan menjual karya seni digital mereka kepada pengguna.
2. Mengembangkan alat AI yang dapat membantu seniman dalam proses kreatif dan pengembangan karya seni, sehingga mereka dapat bersaing dengan konten yang dihasilkan oleh AI.
3. Membangun sistem deteksi canggih yang dapat membedakan antara karya seni manusia dan yang dihasilkan oleh AI, sehingga melindungi keaslian karya seni.
4. Memberikan solusi bagi seniman dalam menghadapi kompleksitas teknologi AI yang semakin berkembang, melalui implementasi seni Human-AI yang canggih.
5. Menginspirasi dan mendukung pertumbuhan dan perkembangan komunitas seniman digital, serta mendorong apresiasi terhadap seni orisinal dan keunikan manusia dalam era digital ini.

1. Fitur**a. Fitur Detector**

Fitur ini nantinya bisa mendeteksi mana yang buatan AI dan mana yang buatan manusia. Diharapkan juga dengan adanya fitur ini dapat membantu para seniman digital untuk mempermudah pekerjaan mereka.

b. Fitur Marketplace

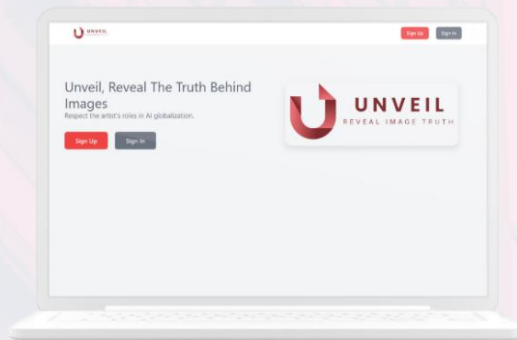
Fitur ini nantinya yang akan membantu para seniman untuk menjual atau mempublikasikan hasil karya mereka. Bukan hanya seniman digital tapi

juga untuk mereka yang tertarik untuk mengoleksi karya dari para seniman digital ini. Maka dibuatlah fitur ini untuk mempermudah transaksi mereka.

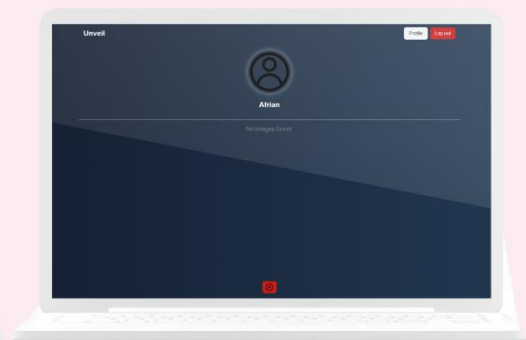
2. Spesifikasi

- A. Machine Learning Model
- B. Cloud Computing
- C. API
- D.
- E. Web App
- F. Mobile App

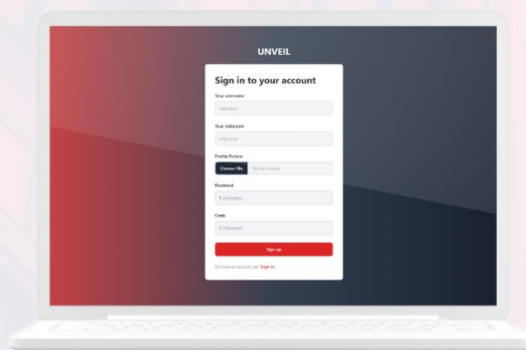
Halaman Awal :



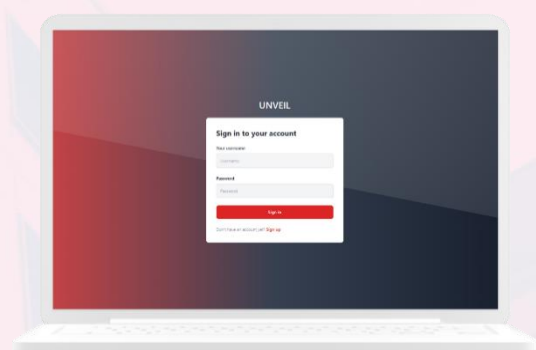
Dashboard :



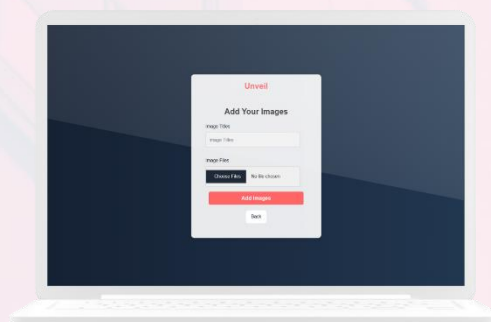
Menu Registrasi :



Halaman Login :



Halaman Add Data :



C. Analisis SWOT

1. Strengths (Kekuatan)

Kekuatan dari produk ini tentu saja memberikan pilihan bagi para seniman digital dan mempermudah seniman digital baik untuk membuat karya mereka dan menjual karya mereka dan aplikasi ini memanfaatkan teknologi yang banyak digunakan oleh masyarakat yaitu AI. Tentu ini menjadi kekuatan untuk aplikasi ini.

2. Weaknesses

Kelemahan dari produk ini karena ini adalah untuk mengupgrade model AI yang akan digunakan karena seiringnya perkembangan zaman tentu saja model AI akan terus berkembang semakin canggih dari AI saat ini.

3. Opportunities

Peluang produk ini dapat merespon tuntutan pasar di Indonesia yang dimana saat perkembangan AI berkembang dengan sangat cepat. Kondisi ini memberikan peluang besar dalam mengembangkan sebuah aplikasi dengan memanfaatkan AI. Selain itu, tren pengguna AI di Indonesia sendiri sudah banyak jumlahnya dari berbagai kalangan tak terkecuali para seniman digital.

4. Threats

Ancaman produk ini mungkin di masa depan akan terdapat sebuah teknologi yang lebih canggih dengan terus berkembangannya AI di Indonesia. Namun, produk ini bisa digunakan jangka panjang selama beberapa tahun ke depan.

BAB II

STRUKTUR PERUSAHAAN



JOB Description :

1. CEO dan Founder – (Azhar Surya Pratama) :

Menetapkan visi dan arah strategis perusahaan, membimbing dan memotivasi tim menuju tujuan bersama, merekrut dan mengembangkan tim berkualitas, meramalkan tren dan arah masa depan produk, menjalin hubungan strategis dengan investor, serta mengatur anggaran untuk pertumbuhan berkelanjutan.

2. CTO dan CO-Founder – (Afrian Dicky Prasetya) :

Memimpin dalam pengembangan teknologi, mengelola pengembangan produk dan fitur platform, mengkoordinasikan manajemen aplikasi dan keamanan, melakukan pembaruan teknologi dan fitur secara berkala, serta mengelola aplikasi dan keamanan.

3. Creative Head – (Naufal Azhar) :

Bertanggung jawab atas aspek kreatif perusahaan, memimpin strategi pemasaran dan hubungan masyarakat, mengelola citra perusahaan di berbagai saluran, dan mengkoordinasikan divisi pemasaran offline dan online.

4. CFO – (Lingga Eka Praditya Tama) :

Mengelola pemasukan dan pengeluaran dana, menangani penggajian karyawan dan pengaturan anggaran, merancang strategi perolehan dana dan keputusan rekrutmen, berkolaborasi dengan CEO dalam perencanaan keuangan, serta mengelola keuangan untuk pertumbuhan berkelanjutan.

BAB III

OPERASIONAL

Untuk memproduksi dan menyediakan layanan UNVEIL, beberapa langkah operasional harus dijalankan. Berikut adalah rincian operasional yang mencakup pembuatan aplikasi, pengembangan antarmuka, pengujian, serta distribusi dan layanan pelanggan.

1. Pembuatan Aplikasi :

- Pengembangan Aplikasi: Tim pengembangan perangkat lunak akan bertanggung jawab untuk merancang dan mengembangkan aplikasi UNVEIL dengan memanfaatkan teknologi terkini dalam pengelolaan perangkat lunak kecerdasan buatan (AI).
- Pemilihan Bahasa Pemrograman: Bahasa pemrograman yang akan digunakan harus dipilih dengan hati-hati untuk memastikan kestabilan, kinerja tinggi, dan kemampuan untuk mengintegrasikan algoritma kecerdasan buatan dengan baik.
- Integrasi Kecerdasan Buatan (AI): Proses integrasi akan mencakup pengembangan dan implementasi berbagai model kecerdasan buatan (AI) untuk deteksi seni dan fitur-fitur lainnya dalam aplikasi UNVEIL.

2. Pengembangan Antarmuka :

- Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX): Tim desain akan merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan fungsional untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal dalam menggunakan aplikasi UNVEIL.
- Implementasi Fitur-Fitur Unggulan: Fitur-fitur unggulan seperti Web Dashboard Terintegrasi, Real Time Monitoring, Analisis, dan Keamanan Web akan diimplementasikan dalam antarmuka pengguna.

3. Pengujian :

- **Pengujian Fungsional :**

Fokus pada pengujian semua fungsi aplikasi untuk memastikan bahwa mereka bekerja sesuai dengan persyaratan. Ini termasuk pengujian fitur individu, proses alur kerja aplikasi, dan interaksi antara berbagai komponen aplikasi, termasuk integrasi algoritma AI.

- **Pengujian Kinerja dan Stabilitas :**

Menggabungkan pengujian kinerja, pengujian beban, dan pengujian stres untuk memverifikasi bahwa aplikasi beroperasi dengan lancar dan efisien di bawah kondisi penggunaan yang berbeda. Hal ini melibatkan pengujian kecepatan respons, kemampuan untuk menangani jumlah pengguna simultan yang tinggi, dan memastikan aplikasi tetap stabil di bawah beban kerja berat.

- **Pengujian Keamanan:**

Fokus pada identifikasi dan memperbaiki kerentanan keamanan untuk melindungi aplikasi dan data pengguna dari ancaman eksternal. Ini mencakup pengujian penetrasi, pengujian kerentanan, dan pemeriksaan terhadap praktek-praktek keamanan yang diadopsi oleh aplikasi untuk menjamin keamanan informasi.

- **Pengujian Usabilitas dan Kompatibilitas:**

Menggabungkan pengujian usabilitas dengan pengujian kompatibilitas untuk memastikan aplikasi mudah digunakan dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan platform. Pengujian usabilitas melibatkan evaluasi desain antarmuka pengguna, sementara pengujian kompatibilitas memastikan aplikasi bekerja sesuai di berbagai sistem operasi, browser, dan konfigurasi hardware.

4. Distribusi dan Layanan Pelanggan :

- Distribusi Aplikasi: Aplikasi UNVEIL akan didistribusikan melalui platform digital seperti Google Play Store dan Apple App Store untuk memastikan aksesibilitas yang luas bagi pengguna.
- Layanan Pelanggan: Tim layanan pelanggan akan siap memberikan dukungan teknis dan konsultasi kepada pengguna UNVEIL secara berkelanjutan, menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah yang mungkin timbul selama penggunaan aplikasi.

5. Bahan dan Peralatan yang Dibutuhkan :

- Bahan utama dalam pembuatan UNVEIL adalah keahlian teknis dalam pengembangan perangkat lunak, khususnya dalam pengembangan aplikasi web dan kecerdasan buatan.
- Perangkat keras dan perangkat lunak seperti komputer, server, perangkat pengujian, dan perangkat lunak pengembangan akan digunakan oleh tim pengembang untuk membangun dan menguji aplikasi.
- Selain itu, akses ke sumber daya internet yang cepat dan stabil juga diperlukan untuk komunikasi tim, pengujian aplikasi, dan penyediaan layanan ke pengguna.

6. Arus Produksi Dari Produsen Hingga Konsumen :

- Setelah aplikasi UNVEIL selesai dikembangkan dan diuji, langkah berikutnya adalah meluncurkannya ke pasar. Proses ini melibatkan peluncuran aplikasi di platform distribusi digital seperti Google Play Store untuk perangkat Android dan App Store untuk perangkat iOS.
- Tim pemasaran UNVEIL akan mengimplementasikan strategi pemasaran yang telah disiapkan sebelumnya untuk menjangkau audiens target, termasuk seniman digital dan penggemar seni.
- Tim dukungan teknis akan tersedia untuk memberikan bantuan kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi dan menjawab pertanyaan atau masalah yang mungkin timbul.

Jadwal Kegiatan

Milestone description	Assigned to	Progress	Start	Days
Month 1				
Collecting data into dataset	Machine Learning	100%	1/6/2024	1
Data exploring, preparing, and processing	Machine Learning	100%	5/6/2024	5
Figma UI/UX Design	Mobile Development	100%	10/6/2024	10
Designing App Architecture	Mobile Development	50%	15/6/2023	15
testing and building cloud infrastructure to be used for training datasets	Cloud Computing	100%	25/6/2024	25
Month 2				
Building the model	Machine Learning	100%	1/7/2024	1
Training and testing the model	Machine Learning	100%	10/7/2024	5
preparing and building backend apps to exposing API for the MD division	Cloud Computing	100%	15/7/2024	10
Setting Up Jetpack Compose	Mobile Development	100%	20/7/2024	15
Implementing UI	Mobile Development	100%	26/7/2024	25

Month 3				
Conversion process from TensorFlow model to TensorFlow Lite	Machine Learning	40%	1/8/2024	1
Deploying models and expose it using API that been built before	Cloud Computing	100%	10/8/2024	10
Building App Logic	Mobile Development	100%	15/8/2024	15
Deploying API	Mobile Development	85%	20/8/2024	25
Month 4				
Conversion evaluation and optimization	Machine Learning		1/9/2024	5
Performing QA before label it as done and make sure all core feature working well	Cloud Computing	80%	5/9/2024	10
Auditing the usage and budgeting, also create documentation	Cloud Computing		10/9/2024	15
Feature Completing	Mobile Development		15/9/2024	20
Testing App	Mobile Development		20/9/2024	25

BAB IV

TRATEGI PEMASARAN DAN METODE PROMOSI

A. Potensi Sumberdaya dan Peluang Pasar :

Dalam merinci gambaran umum rencana usaha UNVEIL, kami memperhatikan kondisi lingkungan yang dapat memengaruhi potensi sumberdaya dan peluang pasar produk ini..

Analisis Lingkungan :

UNVEIL diharapkan mampu menanggapi kebutuhan pasar di Indonesia yang ditandai dengan perkembangan AI yang pesat. Kondisi ini memberikan peluang besar bagi pengembangan aplikasi yang memanfaatkan AI. Tren penggunaan AI di Indonesia, terutama di kalangan seniman digital, juga telah meningkat secara signifikan.

Analisis Ekonomi Usaha :

Untuk mendukung kelangsungan usaha UNVEIL dalam jangka waktu minimal satu tahun ke depan, kami melibatkan pemahaman mendalam tentang peluang pasar. Fokus utama ditujukan pada seniman dan pencipta, kolektor seni, serta Badan Hukum dan Regulasi dalam Industri Seni. UNVEIL diharapkan dapat berperan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas di lingkungan tersebut dengan menyediakan platform bagi seniman digital untuk memasarkan dan menjual karya seni mereka.

Kelayakan Usaha :

Kami menilai kelayakan usaha, proyeksi arus kas satu tahun ke depan menjadi hal yang krusial. Dalam jangka waktu tersebut, UNVEIL diharapkan dapat memberikan keuntungan yang berkelanjutan. Detail pendapatan dan biaya operasional perlu diperinci, termasuk estimasi pertumbuhan pengguna dan adopsi produk. Proyeksi pertumbuhan pengguna UNVEIL selama satu tahun pertama akan menjadi kunci dalam menentukan pendapatan. Estimasi ini didasarkan pada peningkatan kesadaran pasar terhadap aplikasi UNVEIL yang efisien.

B. Aspek Pemasaran

Target Pasar

Profesi: Artis, Seniman digital, Pelukis, Kolektor seni.

Alasan market membutuhkan solusi dari kami

1. Didorong oleh tujuan

- **Pelestarian Keaslian:** Memastikan pelestarian keaslian dan integritas karya seni buatan manusia dalam menghadapi peningkatan karya seni yang dihasilkan oleh AI.
- **Integritas Artistik:** Mempertahankan perbedaan antara kreativitas manusia dan konten yang dihasilkan AI, dengan mengakui nilai unik masing-masing konten.

2. Berdasarkan data

- **Penelitian dan Analisis:** Memberikan data bagi para peneliti yang mempelajari dampak AI pada dunia seni, memfasilitasi wawasan tentang perubahan lanskap dan tren artistik.
- **Validasi dan Otentikasi:** Menawarkan pendekatan berbasis data untuk memvalidasi dan mengautentikasi karya seni buatan manusia terhadap meningkatnya prevalensi karya seni yang dihasilkan oleh AI, sehingga memberikan manfaat bagi kolektor seni, galeri, dan museum.

3. Alasan Pemerintah

- **Regulasi dan Kebijakan:** Mendukung badan pemerintah dalam menetapkan peraturan dan kebijakan mengenai identifikasi dan klasifikasi karya seni yang dihasilkan AI untuk tujuan hukum, hak cipta, dan pelestarian warisan budaya.
- **Pelestarian Budaya:** Membantu melestarikan warisan budaya dengan membedakan antara karya seni asli buatan manusia dan replika atau tiruan yang dihasilkan oleh AI

4. Pemangku kepentingan (*Stakeholder*) yang terkait dan mendapat manfaat dari solusi Anda

- **Artis dan Kreator:** Seniman mendapatkan keuntungan dengan menjaga pengakuan dan nilai karya asli mereka yang dibuat oleh manusia terhadap konten yang dihasilkan oleh AI.
- **Kolektor dan Institusi Seni:** Menyediakan alat untuk memverifikasi keaslian, memastikan nilai dan integritas koleksi mereka.
- **Peneliti dan Akademisi:** Menawarkan wawasan tentang evolusi bentuk seni, pengaruh teknologi terhadap kreativitas, dan perubahan paradigma dalam ekspresi artistik.
- **Badan Hukum dan Regulator:** Mendukung perumusan kerangka hukum untuk mengatasi masalah hak kekayaan intelektual dan keaslian di dunia seni.

C. Strategi Marketing

Identifikasi Target Audiens :

- Kolektor Seni, Galeri, dan Museum
- Institusi Seni dan Akademisi
- Artis digital dan Ilustrator
- Badan Hukum dan Pengatur di Industri Seni

Pemosisian dan Pesan :

- Tekankan peran aplikasi dalam menjaga keaslian dan membedakan kreativitas manusia dari konten yang dihasilkan AI.
- Soroti proposisi nilai: akurasi, otentikasi, dan pelestarian budaya.

Pemasaran Konten :

- Buat konten menarik—blog, artikel, video—yang menjelaskan pentingnya membedakan antara seni manusia dan seni AI dalam lanskap seni saat ini.

- Pamerkan studi kasus, kisah sukses, dan testimoni dari seniman atau institusi ternama.

Kemitraan dan Kolaborasi :

- Berkolaborasi dengan institusi seni, galeri, dan seniman untuk menunjukkan kredibilitas dan kegunaan aplikasi.
- Bermitra dengan institusi akademis untuk kolaborasi penelitian dan membangun kredibilitas.

Hubungan Masyarakat dan Acara :

- Selenggarakan acara, webinar, atau lokakarya untuk mendidik pemangku kepentingan tentang kemampuan aplikasi dan dampaknya terhadap dunia seni.
- Berinteraksi dengan media untuk mempromosikan peluncuran aplikasi dan perannya dalam mengatasi tantangan penting industri seni.

Periklanan Digital:

- Iklan yang ditargetkan di platform media sosial dan situs web terkait seni untuk menjangkau komunitas seni, kolektor, dan institusi.
- Manfaatkan strategi SEO untuk memastikan visibilitas di mesin pencari untuk kata kunci yang relevan.

Pertunangan Komunitas:

- Kembangkan komunitas di sekitar aplikasi melalui forum, papan diskusi, atau grup media sosial untuk memfasilitasi diskusi tentang seni, teknologi, dan keaslian.

Uji Coba atau Demo Gratis:

- Tawarkan uji coba atau demo gratis kepada calon pengguna untuk menunjukkan fungsi dan manfaat aplikasi secara langsung.

Perbaikan dan Umpan Balik Berkelanjutan:

- Kumpulkan masukan dari pengguna dan pemangku kepentingan untuk terus meningkatkan fitur aplikasi dan pengalaman pengguna, memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan industri yang terus berkembang.

D. Kebijakan STP (Segmentation, Targeting, dan Positioning)

- **Segmentasi** : Memisahkan pasar menjadi segmen yang homogen berdasarkan karakteristik seperti jenis seni digital yang diproduksi, tingkat keahlian, atau preferensi pengguna.
- **Targeting** : Menentukan segmen pasar yang akan menjadi fokus utama, misalnya seniman digital berpengalaman yang memiliki kebutuhan untuk melindungi keaslian karya seni mereka.
- **Positioning** : Menetapkan citra dan posisi UNVEIL sebagai solusi yang inovatif, andal, dan berkualitas tinggi dalam melindungi keaslian karya seni digital.

E. Kebijakan 7P (Price, Product, Place, Promotion, People, Process, and Physical Evidence)

- **Price (Harga)** : Menetapkan harga yang kompetitif tetapi sesuai dengan nilai yang diberikan oleh UNVEIL kepada pengguna.
- **Product (Produk)** : Memastikan UNVEIL menyediakan fitur-fitur yang unggul dan memenuhi kebutuhan pengguna, seperti deteksi karya seni AI, analisis, dan fitur keamanan.
- **Place (Tempat)** : Menyediakan aplikasi UNVEIL melalui platform digital utama seperti Google Play Store dan Apple App Store untuk aksesibilitas yang luas.

- **Promotion (Promosi) :** Melakukan kampanye promosi melalui media sosial, iklan online, dan kolaborasi dengan komunitas seni untuk meningkatkan kesadaran dan penerimaan terhadap UNVEIL.
- **People (Orang) :** Peran individu sangat krusial dalam kesuksesan pemasaran UNVEIL. Tim pengembang, layanan pelanggan, dan karyawan lainnya harus mahir, ramah, dan siap memberikan dukungan maksimal kepada pengguna. Pelatihan yang sesuai bagi karyawan juga sangat penting untuk memastikan layanan yang berkualitas.
- **Process (Proses) :** UNVEIL harus memiliki proses yang efisien dan efektif dalam semua aspek bisnisnya, mulai dari pengembangan produk hingga layanan pelanggan. Ini mencakup proses pengembangan produk yang terstruktur, penanganan keluhan pelanggan yang efektif, dan pengelolaan kampanye pemasaran.
- **Physical Evidence (Bukti Fisik) :** Meskipun UNVEIL adalah aplikasi digital, aspek fisik juga memiliki peran penting. Ini termasuk desain antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan material promosi fisik seperti brosur atau barang promosi yang dapat memberikan kesan positif kepada pengguna.

F. Aspek Lainnya

- **Strategi Pengembangan Produk:** Mengidentifikasi fitur tambahan yang dapat ditambahkan ke UNVEIL untuk meningkatkan nilai tambah dan daya tarik.
- **Strategi Penetrasi Pasar:** Menentukan langkah-langkah untuk memasuki pasar dengan efektif, termasuk kemitraan dan kampanye promosi yang strategis.
- **Strategi Pemeliharaan Pelanggan:** Merancang program loyalitas dan dukungan pelanggan yang bertujuan untuk mempertahankan dan meningkatkan basis pelanggan UNVEIL.

BAB V KEUANGAN

A. Kebutuhan Dana

KEBUTUHAN DANA					
No	Keterangan	Satuan	Jumlah	Harga	Total
A. Fix Cost					dalam Rp (IDR)
1	Hosting	bulan	6	150,000	900,000
2	Domain unveil.com	paket	1	200,000	200,000
3	Pembuatan & pengembangan	bulan	4	3,000,000	12,000,000
4	Internet	paket	2	320,000	640,000
5	Adsense Media Sosial	paket	1	1,800,000	1,800,000
6	Pembuatan PT Peroragan	paket	1	50,000	50,000
7	Pendaftaran HKI	paket	1	400,000	400,000
8	Home Office	tahun	1	20,000,000	20,000,000
9	Kebutuhan operasional (listrik, air, dll)	bulan	1	1,400,000	1,400,000
Jumlah					37,390,000
B. Variabel Cost					
1	Layanan Pelanggan	paket	2	1,500,000	3,000,000
2	Biaya Komisi Transaksi	paket	1	3,000	3,000
3	Biaya Perbaikan	paket	1	350,000	350,000
Jumlah					3,353,000
TOTAL KEBUTUHAN INVESTASI					40,743,000

B. Sumber Dana

SUMBER & PENGGUNAAN DANA		
Penggunaan Dana		
Fix Cost		31,090,000
Variabel Cost		3,353,000
Jumlah Kebutuhan Dana		34,443,000
Sumber Dana		
Modal Sendiri	13.16%	5,000,000
Modal Investor	52.63%	20,000,000
Hibah	7.89%	3,000,000
Hutang Bank	26.32%	10,000,000
Jumlah Sumber Dana		38,000,000
	100%	

C. Pendapatan

ESTIMASI PERHITUNGAN PENDAPATAN														
dalam Rp (IDR)														
Keterangan	Tahun 1													
	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6	Bulan 7	Bulan 8	Bulan 9	Bulan 10	Bulan 11	Bulan 12	Bulan 13	Bulan 14
Subscription	3,300,000	3,630,000	3,993,000	4,392,300	4,831,530	5,314,683	5,846,151	6,430,766	7,073,843	7,781,227	8,559,350	9,415,285	10,356,814	11,392,495
Token	304,000	6,270,000	6,897,000	7,586,700	8,345,370	9,179,907	10,097,898	11,107,687	12,218,456	13,440,302	14,784,332	16,262,765	17,899,042	19,677,946
Kemitraan & Sponsorship	36,000,000	39,600,000	43,560,000	47,916,000	52,707,600	57,978,360	63,776,196	70,153,816	77,169,197	84,886,117	93,374,729	102,712,201	112,983,422	124,281,764
TOTAL PENDAPATAN	39,604,000	49,500,000	54,450,000	59,895,000	65,884,500	72,472,950	79,720,245	87,692,270	96,461,496	106,107,646	116,718,411	128,390,252	141,229,277	155,352,205

ESTIMASI JUMLAH CUSTOMER														
Keterangan	Bulan-1	Bulan-2	Bulan-3	Bulan-4	Bulan-5	Bulan-6	Bulan-7	Bulan-8	Bulan-9	Bulan-10	Bulan-11	Bulan-12	Bulan-13	Bulan-14
Kemampuan Penjualan Bulan		10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	19%	20%	21%	22%
Subscription	22	24	27	29	32	35	39	43	47	52	57	63	69	76
Token	38	42	46	51	56	61	67	74	81	90	99	108	119	131
Kemitraan & Sponsorship	12	13	15	16	18	19	21	23	26	28	31	34	38	41

ASUMSI HARGA	
Keterangan	Harga
Subscription	150,000
Token	8,000
Kemitraan & Sponsorship	3,000,000

Bulan-15	Bulan-16	Bulan-17	Bulan-18	Bulan-19	Bulan-20	Bulan-21	Bulan-22	Bulan-23	Bulan-24	TOTAL
5 12,531,745	13,784,919	15,163,411	16,679,752	18,347,727	20,182,500	22,200,750	24,420,825	26,862,907	29,549,198	292,041,178
5 21,645,741	23,810,315	26,191,346	28,810,481	31,691,529	34,860,682	38,346,750	42,181,425	46,399,567	51,039,524	499,038,763
4 136,709,940	150,380,934	165,419,028	181,960,930	200,157,023	220,172,726	242,189,998	266,408,998	293,049,898	322,354,888	3,185,903,763
5 170,887,425	187,976,168	206,773,784	227,451,163	250,196,279	275,215,907	302,737,498	333,011,247	366,312,372	402,943,609	3,976,983,704

Bulan-15	Bulan-16	Bulan-17	Bulan-18	Bulan-19	Bulan-20	Bulan-21	Bulan-22	Bulan-23	Bulan-24	TOTAL
6 23%	24%	25%	26%	27%	28%	29%	30%	31%	32%	
6 84	92	101	111	122	135	148	163	179	197	1,947
1 144	159	175	192	211	232	256	281	309	340	3,363
1 46	50	55	61	67	73	81	89	98	107	1,062

D. Pendapatan (Q3)

ESTIMASI PERHITUNGAN PENDAPATAN									
LAPORAN TRIWULAN									
Keterangan	Tahun Pertama				Tahun Kedua				TOTAL
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	
Subscription	10,923,000	14,538,513	19,350,761	25,755,863	34,281,053	45,628,082	60,730,977	80,832,930	292,041,178
Token	13,471,000	25,111,977	33,424,041	44,487,399	59,212,728	78,812,141	104,898,960	139,620,516	499,038,763
Kemitraan & Sponsorship	119,160,000	158,601,960	211,099,209	280,973,047	373,975,125	497,760,892	662,519,747	881,813,783	3,185,903,763
TOTAL PENDAPATAN	143,554,000	198,252,450	263,874,011	351,216,309	467,468,907	622,201,115	828,149,684	1,102,267,229	3,976,983,704

ESTIMASI JUMLAH CUSTOMER									
LAPORAN TRIWULAN									
Keterangan	Tahun Pertama				Tahun Kedua				TOTAL
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	
Subscription	73	97	129	172	229	304	405	539	1,947
Token	126	167	223	297	395	525	699	931	3,363
Kemitraan & Sponsorship	40	53	70	94	125	166	221	294	1,062

*Rincian Pendapatan setiap bulan ada di lampiran

ASUMSI HARGA	
Keterangan	Harga
Subscription	150,000
Token	8,000
Kemitraan & Sponsorship	3,000,000

E. Pendapatan dan Biaya

RENCANA PENDAPATAN DAN BIAYA												
LAPORAN TRIWULAN	Tahun Pertama											
Keterangan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5	Bulan 6	Bulan 7	Bulan 8	Bulan 9	Bulan 10	Bulan 11	Bulan 12
Total Pendapatan	39,604,000	49,500,000	54,450,000	59,895,000	65,884,500	72,472,950	79,720,245	87,692,270	96,461,496	106,107,646	116,718,411	128,390,252
FIX Cost												
Hosting	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000
Domain unveil.com	200,000											
Pembuatan & pengembangan	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000
Internet	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000
AdSense Media Sosial	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000
Pembuatan PT Perorangan	50,000											
Pendaftaran HKI	400,000											
Home Office	20,000,000											15,000,000
Kebutuhan operasional (listrik, air, dll)	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000
Total Fix Cost	36,640,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	30,990,000
Laba kotor	2,964,000	33,510,000	38,460,000	43,905,000	49,894,500	56,482,950	63,730,245	71,702,270	80,471,496	90,117,646	100,728,411	118,400,252
Biaya-Biaya :												
Layanan Pelanggan	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000
Biaya Komisi Transaksi	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000
Biaya Perbaikan	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000
Total Biaya	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000
LABA OPERASIONAL	2,464,000	33,010,000	37,960,000	43,405,000	49,394,500	55,982,950	63,230,245	71,202,270	79,971,496	89,617,646	100,228,411	117,900,252

Tahun Kedua												
Bulan-13	Bulan-14	Bulan-15	Bulan-16	Bulan-17	Bulan-18	Bulan-19	Bulan-20	Bulan-21	Bulan-22	Bulan-23	Bulan-24	TOTAL
141,229,277	155,352,205	170,887,425	187,976,168	206,773,784	227,451,163	250,196,279	275,215,907	302,737,498	333,011,247	366,312,372	402,943,609	3,976,983,704
150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	3,600,000
12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	12,000,000	288,000,000
640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	640,000	15,360,000
1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	1,800,000	43,200,000
												50,000
												400,000
15,000,000												35,000,000
1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	1,400,000	33,600,000
30,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	15,990,000	419,410,000
110,239,277	139,362,205	154,897,425	171,986,168	190,783,784	211,461,163	234,206,279	259,225,907	286,747,498	317,021,247	350,322,372	386,953,609	3,557,573,704
50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	50,000	1,200,000
100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	100,000	2,400,000
350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	350,000	8,400,000
500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	500,000	12,000,000
109,739,277	138,862,205	154,397,425	171,486,168	190,283,784	210,961,163	233,706,279	258,725,907	286,247,498	316,521,247	349,822,372	386,453,609	3,545,573,704

F. Pendapatan dan Biaya (2)

RENCANA PENDAPATAN DAN BIAYA									
LAPORAN TRIWULAN	Tahun Pertama				Tahun Kedua				
Keterangan	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	TOTAL
Total Pendapatan	143,554,000	198,252,450	263,874,011	351,216,309	467,468,907	622,201,115	828,149,684	1,102,267,229	3,976,983,704
FIX Cost									
Hosting	450,000	450,000	450,000	450,000	450,000	450,000	450,000	450,000	3,600,000
Domain unveil.com	200,000	0	0	0	0	0	0	0	200,000
Pembuatan & pengembangan	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	288,000,000
Internet	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	15,360,000
AdSense Media Sosial	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	43,200,000
Pembuatan PT Perorangan	50,000	0	0	0	0	0	0	0	50,000
Pendaftaran HKI	400,000	0	0	0	0	0	0	0	400,000
Home Office	20,000,000	0	0	0	15,000,000	0	0	0	35,000,000
Kebutuhan operasional (listrik, air, dll)	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	33,600,000
Total Fix Cost	68,620,000	47,970,000	47,970,000	47,970,000	62,970,000	47,970,000	47,970,000	47,970,000	419,410,000
Laba kotor	74,934,000	150,282,450	215,904,011	303,246,309	404,498,907	574,231,115	780,179,684	1,054,297,229	3,557,573,704
Biaya-Biaya :									
Layanan Pelanggan	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	1,200,000
Biaya Komisi Transaksi	300,000	300,000	300,000	300,000	300,000	300,000	300,000	300,000	2,400,000
Biaya Perbaikan	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	8,400,000
Total Biaya	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	12,000,000
LABA OPERASIONAL	73,434,000	148,782,450	214,404,011	301,746,309	402,998,907	572,731,115	778,679,684	1,052,797,229	3,545,573,704

G. Rugi & Laba

ESTIMASI RUGI LABA					dalam Rp (IDR)				
LAPORAN TRIWULAN	Tahun Pertama				Tahun Kedua				
Keterangan	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	TOTAL
Total Pendapatan	143,554,000	198,252,450	263,874,011	351,216,309	467,468,907	622,201,115	828,149,684	1,102,267,229	3,976,983,704
FIX Cost									
Hosting	450,000	450,000	450,000	450,000	450,000	450,000	450,000	450,000	3,600,000
Domain unveil.com	200,000	0	0	0	0	0	0	0	200,000
Pembuatan & pengembangan	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	36,000,000	288,000,000
Internet	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	1,920,000	15,360,000
Adsense Media Sosial	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	5,400,000	43,200,000
Pembuatan PT Perorangan	50,000	0	0	0	0	0	0	0	50,000
Pendaftaran HKI	400,000	0	0	0	0	0	0	0	400,000
Home Office	20,000,000	0	0	0	15,000,000	0	0	0	35,000,000
Kebutuhan operasional (listrik, air, dll)	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	4,200,000	33,600,000
Total Fix Cost	68,620,000	47,970,000	47,970,000	47,970,000	62,970,000	47,970,000	47,970,000	47,970,000	419,410,000
Laba kotor	74,934,000	150,282,450	215,904,011	303,246,309	404,498,907	574,231,115	780,179,684	1,054,297,229	3,557,573,704
Biaya-Biaya									
1 Layanan Pelanggan	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	150,000	1,200,000
2 Biaya Komisi Transaksi	300,000	300,000	300,000	300,000	300,000	300,000	300,000	300,000	2,400,000
3 Biaya Perbaikan	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	1,050,000	8,400,000
Total Biaya	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	12,000,000
Laba Bersih	73,434,000	148,782,450	214,404,011	301,746,309	402,998,907	572,731,115	778,679,684	1,052,797,229	3,545,573,704

H. Cashflow

PROYEKSI CASH - FLOW					Rp (IDR)				
LAPORAN TRIWULAN	Tahun Pertama				Tahun Kedua				
Keterangan	Q-0	Q-1	Q-2	Q-3	Q-4	Q-1	Q-2	Q-3	Q-4
Kas masuk									
Modal Investor	20,000,000	0	0	0	0	0	0	0	0
Pendapatan/omzet		143,554,000	198,252,450	263,874,011	351,216,309	467,468,907	622,201,115	828,149,684	1,102,267,229
Pendapatan lain-lain		0	0	0	0	0	0	0	0
Akumulasi penyusutan		0	0	0	0	0	0	0	0
Saldo awal kas	0	20,000,000	78,747,200	197,773,160	369,296,369	610,693,416	933,092,541	1,391,277,433	2,014,221,180
Total kas tersedia	20,000,000	163,554,000	276,999,650	461,647,171	720,512,677	1,078,162,322	1,555,293,656	2,219,427,117	3,116,488,409
Kas Keluar									
Fix cost	0	68,620,000	47,970,000	47,970,000	47,970,000	62,970,000	47,970,000	47,970,000	47,970,000
Biaya Biaya	0	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000	1,500,000
Dividen 20%	0	14,686,800	29,756,490	42,880,802	60,349,262	80,599,781	114,546,223	155,735,937	210,559,446
Total pengeluaran	0	84,806,800	79,226,490	92,350,802	109,819,262	145,069,781	164,016,223	205,205,937	260,029,446
Sisa	20,000,000	78,747,200	197,773,160	369,296,369	610,693,416	933,092,541	1,391,277,433	2,014,221,180	2,856,458,963
	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Saldo akhir	20,000,000	78,747,200	197,773,160	369,296,369	610,693,416	933,092,541	1,391,277,433	2,014,221,180	2,856,458,963

I. Data Finansial Investasi

dalam Rp (IDR)

DATA FINANSIAL INVESTASI				
INVESTASI (rupiah)				
Kebutuhan tetap	37,390,000			
Kebutuhan Variabel	3,353,000			
Usia Ekonomis	2 Tahun			
PREDIKSI LABA SETELAH PAJAK				
	Tahun Pertama		Tahun Kedua	
Semester 0	Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4
0	222,216,450	516,150,320	975,730,022	1,831,476,913
Discount Factor 0.00%				
KELAYAKAN INVESTASI				
Harga Perolehan (cost)		ARR	Payback	
Nilai Sisa (salvage)	0	25%	6 Bulan	
Umur Ekonomis (life)	2 Tahun			

J. Penyusunan Aktivas Tetap

PENYUSUTAN AKTIVA TETAP				
Pilih salah satu metode penyusutan:				
1. Garis Lurus 2. Angka Tahun 3. Saldo Menurun			Pilihan Anda: Garis Lurus	
DATA AKTIVA				
Harga Perolehan (cost)	37,390,000			
Nilai Sisa (salvage)	0			
Umur Ekonomis (life)	5 Tahun			
TABEL PENYUSUTAN AKTIVA TETAP				
dalam Rp(IDR)				
AKHIR TAHUN	DEBIT PENYUSUTAN	KREDIT AKM PENYUSUTAN	TOTAL AKM PENYUSUTAN	NILAI BUKU AKTIVA
0	0	0	0	37,390,000
1	7,478,000	7,478,000	7,478,000	29,912,000
2	7,478,000	7,478,000	14,956,000	22,434,000
3	7,478,000	7,478,000	22,434,000	14,956,000
4	7,478,000	7,478,000	29,912,000	7,478,000
5	7,478,000	7,478,000	37,390,000	0
Per bulan 623,167				

BAB VI

PELUANG KEBERLANJUTAN USAHA

Dengan semakin berkembangnya industri seni digital di Indonesia, UNVEIL memiliki peluang besar untuk menjadi pemimpin dalam mendukung seniman digital dalam memasarkan dan menjual karya mereka. Berbagai faktor, mulai dari permintaan yang meningkat hingga inovasi berkelanjutan, memberikan landasan yang kokoh bagi pertumbuhan dan keberlanjutan usaha UNVEIL.

1. Permintaan yang Meningkat :

Dengan semakin berkembangnya industri seni digital, terutama di Indonesia, terdapat potensi besar bagi UNVEIL untuk terus tumbuh. Banyak seniman digital yang mencari platform untuk memasarkan dan menjual karya mereka, dan UNVEIL dapat menjadi solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan mereka.

2. Inovasi Berkelanjutan :

Dengan fokus pada pengembangan fitur-fitur baru dan peningkatan teknologi kecerdasan buatan, UNVEIL memiliki peluang untuk terus mengembangkan produknya. Inovasi yang berkelanjutan dapat meningkatkan daya tarik platform bagi pengguna baru dan mempertahankan minat pengguna yang sudah ada.

3. Kemitraan Strategis :

UNVEIL dapat menjalin kemitraan dengan berbagai pihak, seperti institusi seni, perusahaan teknologi, atau komunitas seniman, untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan nilai tambah produknya. Kemitraan semacam ini dapat memperluas basis pengguna dan meningkatkan pengakuan merek UNVEIL di pasar.

4. Ekspansi Pasar :

Setelah berhasil mengonsolidasi pangsa pasar di Indonesia, UNVEIL dapat mempertimbangkan ekspansi ke pasar internasional. Dengan demikian, potensi pendapatan dapat diperluas secara signifikan, sambil membawa seniman Indonesia ke panggung global.

5. Peningkatan Layanan :

Dengan fokus pada pemberian layanan pelanggan yang unggul dan dukungan teknis yang berkualitas, UNVEIL dapat mempertahankan loyalitas pengguna dan mendapatkan reputasi sebagai platform yang dapat diandalkan untuk seniman digital.

6. Penegakan Etika :

UNVEIL dapat terus memperkuat komitmen terhadap penegakan etika dalam penggunaan kecerdasan buatan dalam seni. Dengan memastikan bahwa penggunaan AI dalam platform ini selalu sesuai dengan prinsip-prinsip etika, UNVEIL dapat mempertahankan kepercayaan pengguna dan mendapatkan keunggulan kompetitif.

BAB VII

PENUTUP

Dengan berbagai aspek yang telah disoroti, UNVEIL menawarkan bukan hanya sebuah platform, tetapi juga sebuah ekosistem yang mendukung seniman digital Indonesia. Didorong oleh pertumbuhan pesat industri seni digital di dalam negeri, UNVEIL memiliki peluang besar untuk menjadi pemimpin dalam menyediakan solusi bagi seniman digital untuk memasarkan dan menjual karya mereka. Dengan fitur-fitur canggih seperti analisis gambar dan keamanan web yang canggih, UNVEIL memberikan landasan yang kokoh bagi seniman digital untuk berkembang dan sukses. Selain itu, inovasi berkelanjutan, kemitraan strategis dengan berbagai pihak, serta fokus pada layanan pelanggan yang unggul, merupakan faktor kunci dalam memastikan keberlanjutan dan pertumbuhan UNVEIL di masa depan. Dengan demikian, UNVEIL tidak hanya menjadi wadah bagi karya seni digital, tetapi juga merupakan pendorong bagi perkembangan ekosistem seni digital yang berkelanjutan dan inklusif di Indonesia.