

Nama : Muhammad Fadhil Irham

NIM : 23416255201135

Ide Bisnis Digital : Digital Heritage

BUSINESS MODEL CANVAS

No	Komponen BMC	Uraian / Deskripsi
1	Customer Segments (Segmen Pelanggan)	<ul style="list-style-type: none">• Sekolah dan universitas (untuk media pembelajaran sejarah & budaya).• Museum dan dinas kebudayaan.• Wisatawan lokal & mancanegara.• Komunitas pelestari budaya dan pengrajin lokal.• Pengguna umum yang tertarik pada sejarah dan teknologi.
2	Value Proposition (Proposisi Nilai)	<ul style="list-style-type: none">• Menyediakan pengalaman eksplorasi warisan budaya secara interaktif dan imersif melalui teknologi 3D dan AR.• Membantu pelestarian budaya lokal secara digital agar tidak punah.• Mempermudah akses edukasi budaya tanpa batas lokasi dan waktu.• Memberikan promosi bagi museum & situs budaya daerah.
3	Channels (Saluran Distribusi)	<ul style="list-style-type: none">• Aplikasi mobile (Android & iOS).• Website interaktif 3D.• Kolaborasi dengan museum, sekolah, dan pemerintah daerah.• Media sosial (Instagram, TikTok, YouTube) untuk promosi virtual tour.

		<ul style="list-style-type: none"> Pameran edukasi dan event kebudayaan digital.
4	Customer Relationships (Hubungan Pelanggan)	<ul style="list-style-type: none"> Komunitas online: Forum budaya, kontes 3D heritage creation. Dukungan pelanggan digital: Chatbot & layanan helpdesk. Newsletter & update konten: Pengingat koleksi baru dan tur virtual. Gamifikasi: Sistem poin dan badge untuk pengguna aktif.
5	Revenue Streams (Sumber Pendapatan)	<ul style="list-style-type: none"> Langganan premium untuk akses konten eksklusif (VR/AR high-res). Kerja sama dengan museum & pemerintah daerah (digitalisasi koleksi). Iklan dari lembaga pariwisata & sponsor kebudayaan. Penjualan merchandise digital (NFT artefak, kartu AR). Tiket event atau tur budaya virtual berbayar.
6	Key Resources (Sumber Daya Utama)	<ul style="list-style-type: none"> Tim pengembang aplikasi (programmer, AR/VR designer). Database artefak & model 3D. Server & infrastruktur cloud untuk penyimpanan konten besar. Mitra museum dan ahli budaya. Teknologi AR/VR dan 3D scanning tools.
7	Key Activities (Aktivitas Utama)	<ul style="list-style-type: none"> Digitalisasi artefak dan situs budaya menggunakan 3D scanning.

		<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan & pemeliharaan aplikasi/web. • Kolaborasi dengan instansi budaya dan lembaga pendidikan. • Promosi dan kampanye edukatif digital. • Riset dan pembaruan teknologi AR/VR.
8	Key Partners (Mitra Utama)	<ul style="list-style-type: none"> • Museum nasional & daerah. • Dinas pariwisata dan kebudayaan. • Komunitas seniman dan pengrajin lokal. • Universitas (jurusan sejarah, desain, dan teknologi). • Sponsor dari lembaga pariwisata dan CSR perusahaan teknologi.
9	Cost Structure (Struktur Biaya)	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya pengembangan aplikasi & website. • Lisensi teknologi AR/VR & server cloud. • Produksi konten 3D (pemindaian artefak, fotografi 360°). • Promosi dan pemasaran digital. • Gaji tim teknis dan kurator budaya. • Biaya kerja sama & event edukasi.