

본 조사분석자료는 인공지능(AI) 기술을
사용하여 생성되었으며, 당사가 정확성
이나 완전성을 보장할 수 없습니다.

KOSDAQ | 커뮤니케이션서비스/미디어와엔터테인먼트

닷밀 (464580)

Company Overview

설립일	2015년 12월 29일
상장일	2024년 11월 13일
특례 상장 유형	이익미실현기업의 코스닥시장 상장
주요 사업	실감미디어 콘텐츠 및 시설 구축, 전시 및 테마파크 운영
본사	서울특별시 마포구 동교로41길 41
홈페이지	
주요 주주	정해운 30.76%
수출 비중	0%

닷밀 Investment Keywords

실감미디어 콘텐츠 제작, B2B-B2G-B2C 사업

한국거래소 공시

2026-01-05	10:12	단일판매 · 공급계약체결(자율공시)
2025-12-26	10:44	단일판매 · 공급계약체결
2025-12-26	10:03	단일판매 · 공급계약체결
2025-12-16	15:41	[정정]단일판매 · 공급계약체결
2025-12-09	17:12	추가상장(주식매수선택권행사)
2025-12-09	11:50	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-11-04	09:45	분기보고서(일반법인)(2025.09)
2025-10-31	09:57	[정정]단일판매 · 공급계약체결

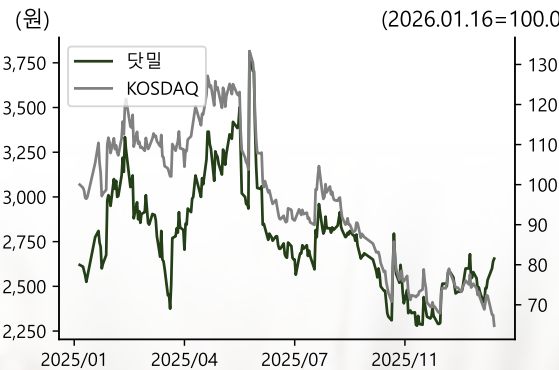
주요지표

연도	매출액(억 원)	영업이익(억 원)	지배주주순이익(억 원)	EPS(원)	P/E(배)	P/B(배)	ROE(%)
2022	106	-23	-16	-135	N/A	N/A	-165.5
2023	188	8	-12	-97	N/A	N/A	-94.9
2024	236	10	10	63	44.1	1.5	5.7
3Q25	249	0	1	-	-	-	-

Company Data

현재가 (01/28일)	2,655원
52주 최고가/최저가	3,815원/2,280원
액면가	500원
시가총액	49십억원
발행주식수	18백만주
평균거래량(60일)	52만주
1개월/6개월/12개월 수익률(%)	7.5/-2.6/3.9
외국인 지분율	2.16%

Price & Relative Performance





기업 개요

1 주요 제품 및 연혁

닷밀은 실감미디어를 기반으로 콘텐츠 제작 및 미디어 테크 솔루션을 공급하는 수주사업과 이를 활용한 대고객 직접사업을 영위하는 종합 실감미디어 엔터테인먼트 테크 기업이다. 닷밀의 사업구조는 실감미디어 기반의 B2B, B2G 수주사업과 실감미디어 시설 기반의 B2C 대고객 직접 운영사업으로 구분된다. 닷밀이 다루는 실감미디어는 프로젝션 맵핑, XR, FX, 홀로그램, 미디어파사드, 특수 영상 등을 포괄하며, 이러한 기술들을 통해 기존 전시, 테마파크, 공연, 식음, AI 등 전방위 산업으로의 확산을 선도한다.

닷밀의 핵심 기술력은 실감미디어 서비스를 위한 정형화된 실감정보 표현 기술, 실감정보를 처리하고 재현하는 실감미디어 엔진 기술, 실감미디어 서비스의 생산, 유통, 소비를 지원하는 미디어 플랫폼 기술로 구성된다. 닷밀은 실감미디어를 기반으로 사용자 경험 관점의 공간설계, 구축, 운영서비스를 모두 제공하며, 하드웨어 시공 및 시뮬레이션, 단일 영상콘텐츠 제작, 실내 실감미디어 테마파크, 미디어아트 전시 공간, 실감미디어를 활용한 대규모 야간경관 조성 등 전방위 프로젝트 포트폴리오를 구축했다. 또한 B2B·B2G와 같은 수주산업뿐만 아니라 B2C 시설을 론칭하며 국내 실감미디어 테마파크 시장에 진출했다.

주식회사 닷밀

으로 콘텐츠 제작 및 미디어 테크 솔루션을 공급하는 수주사업과 이를 활용한 대고객 직접사업을 영위하는 중

핵심 사업영역

실감미디어 B2G 수주사업

콘텐츠 제작, 공간설계, 구축, 운영 및 유지보수

매출 비중 55.6%

실감미디어 B2B 수주사업

옥외 전광판, 영상 AR 콘텐츠, 실감미디어 테마파크 직접 운영, 메가 이벤트 연출 및 운영, 공연, 다이브 인, 글로우 사파리

매출 비중 13.5%

실감미디어 B2C 사업

실감미디어 테마파크 직접 운영, 공연, 다이브 인, 글로우 사파리

매출 비중 30.9%

미디어 테크 솔루션

프로젝션 맵핑, XR, 홀로그램, 미디어파사드, 특수 영상

종합 실감미디어 엔터테인먼트

핵심 경쟁력

독자적 조직구조

기획-시공-운영 전 과정 내부 처리

전방위 포트폴리오

하드웨어 시공, 테마파크, 야간경관

안정적 고객 기반

글로벌 기업 원청, 실감미디어 콘텐츠 납품

B2C 시설 운영

저비용 고마진 수익성, IP, MD 등 고부가가치

기술 연구개발

기업부설연구소 운영, 다수의 특허 확보

최근 실적 및 성과

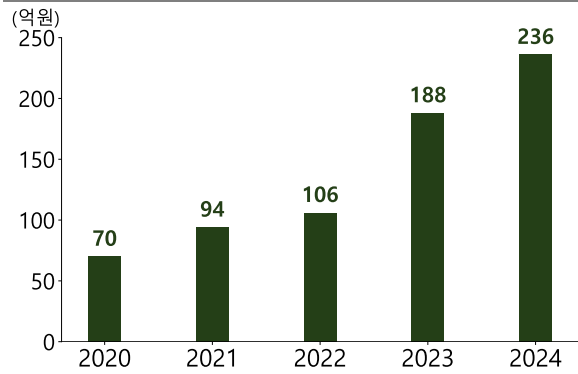
2024년 매출 236억원 (전년 대비 25.8% 증가), 영업이익 10억원 (전년 대비 26.5% 증가), 당기순이익 10억원 (흑자 전환)
2025년 3분기 누적 매출 249억원 (전년 동기 대비 42.6% 증가), 영업이익 1천3백만원 (전년 동기 대비 98.8% 감소)

설립연도: 2015년 12월 | 상장연도: 2024년 11월 13일 | 사업분야: 실감미디어 콘텐츠 제작 및 솔루션

주요 제품/서비스: 실감미디어 B2G/B2B 수주사업, B2C 테마파크 운영

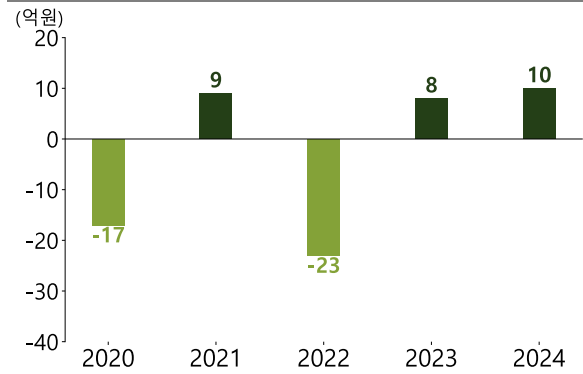
주요 고객: 지자체, 대기업, 테마파크, 엔터사, 건설사 | 기업 비전: 글로벌 실감미디어 테마파크 선도기업

닷밀 매출 (2020년 ~ 2024년)



자료: 전자공시시스템(DART)

닷밀 영업이익 (2020년 ~ 2024년)



자료: 전자공시시스템(DART)

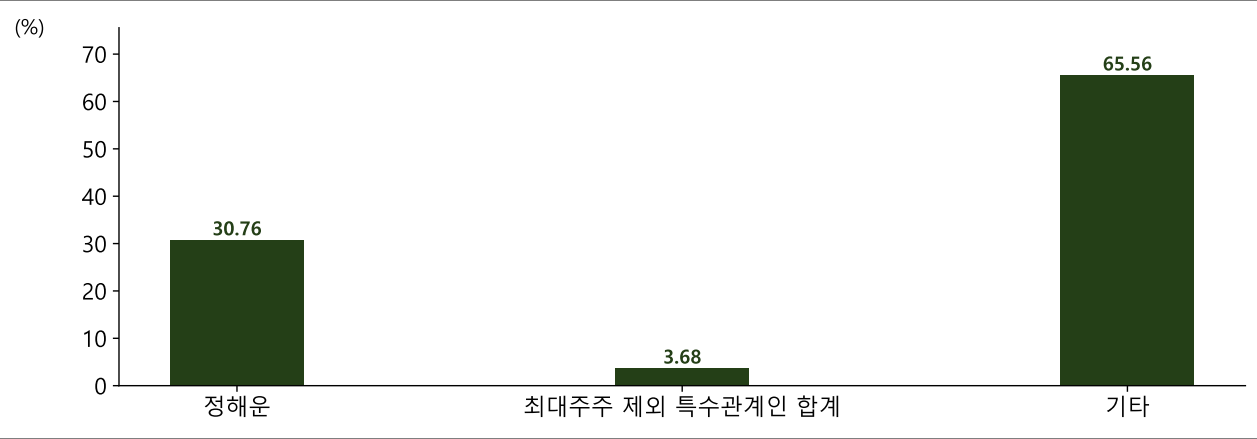
닷밀은 2015년 12월 29일 설립과 동시에 세계 최초 미디어/홀로그램 퍼포먼스 장르 개발 및 상용화를 통해 사업 기반을 확보했다. 설립 초기인 2017년 제일기획 협력사 등록을 달성하며 실감미디어 분야에서의 기술력을 인정받았고, 2018년부터 평창 올림픽 개·폐막식 영상 제작, 삼성전자, 시공테크, 대흥기획 등 주요 고객사에 실감미디어 솔루션을 성공적으로 공급하기 시작했다. 2020년 9월에는 기업부설연구소인 문화기술연구소를 설립하여 연구개발 역량을 강화했으며, 2021년 Series A 투자 유치 30억원을 통해 사업 확장의 발판을 마련했다.

이후 꾸준히 글로벌 고객사에 실감미디어 솔루션을 공급하며 입지를 넓혔고, 2022년부터는 루나폴, 다이브 인: 신비아파트 미디어 어드벤처 등 실감미디어 테마파크를 직접 운영하는 B2C 사업을 본격화했다. 2022년 대규모 해외수출 49억원 규모(베트남 푸꾸옥)를 달성하며 해외 시장 진출 성과를 거두었으며, 2023년 Pre-IPO Funding 116억원을 유치한 후 2024년 11월 13일 코스닥시장에 성공적으로 상장했다. 2025년에는 광복 80년 전야제 미디어파사드 연출과 이머시브 카페 스토어 수퍼플라워 오픈을 통해 실감미디어 기술의 활용 영역을 지속적으로 확장하고 있다.

2 주주 구성

닷밀의 최대주주는 정해운으로 5,646,546주(30.76%)의 지분을 보유하고 있다. 정해운은 최대주주 본인으로 분류되어 있으며, 기초 대비 지분율이 30.86%에서 30.76%로 소폭 감소했다. 2대 주주는 김태희로 674,934주(3.68%)를 보유하고 있으며, 등기임원으로 분류된다. 김태희의 지분율은 기초 3.69%에서 3.68%로 미미하게 감소했다. 최대주주인 정해운과 등기임원인 김태희를 포함한 특수관계인 전체의 지분율은 34.44%이다. 특수관계인들의 지분율은 기초 34.55%에서 기말 34.44%로 0.11%포인트 감소했다.

닛밀 주요 주주 현황



자료: 전자공시시스템(DART)

3 실적 추이

2024년 닛밀의 개별기준 매출은 236억원으로 전년(188억원) 대비 25.8% 증가했다. 영업이익은 10억원으로 전년(8억원) 대비 26.5% 증가하며 수익성이 개선됐다. 당기순이익은 지배주주지분 기준 10억원으로 전년 적자 12억원에서 흑자로 전환했다. B2G 부문이 매출 114억원으로 전년(20억원) 대비 456% 급증하며 전체 매출 증가를 견인했다. 매출원가율은 전년 67.7%에서 69.7%로 소폭 상승했으며 매출총이익률은 32.3%에서 30.3%로 하락했다.

2025년 3분기 누적 개별기준 매출은 249억원으로 전년동기(175억원) 대비 42.6% 증가했다. 영업이익은 1천3백만원으로 전년동기 11억원에서 98.8% 감소하며 수익성이 크게 악화됐다. 당기순이익은 지배주주지분 기준 5천2백만원으로 전년동기 10억원에서 94.9% 감소했다. B2G 부문이 139억원으로 55.6% 비중을 차지하며 매출 성장을 주도했다. B2B 부문은 34억원으로 13.5% 비중을 기록했고 B2C 부문은 77억원으로 30.9% 비중을 차지했다. 전년동기 대비 매출은 증가했으나 영업이익과 당기순이익 모두 큰 폭으로 감소하며 수익성이 악화되었다.

연간 실적				(단위: 백만 원)
해당 년도	매출액	영업손익	영업손익률 (%)	
2024년	23,630	1,024	4.3	
2023년	18,780	809	4.3	
2022년	10,618	-2,275	-21.4	

자료: 전자공시시스템(DART)

분기실적					(단위: 백만 원)
	2025년 3분기		2024년 3분기		
	3개월	누적	3개월	누적	
매출액	13,790	24,944	7,481	17,491	
영업손익	1,798	13	1,031	1,079	

자료: 전자공시시스템(DART)



산업 현황

1 한눈에 보는 산업 현황

실감미디어 산업은 XR 기기 보급, AI 기술 발전, 5G/6G 네트워크 고도화에 따라 연평균 30% 이상의 성장을 이루고 있으며, 글로벌 디지털 콘텐츠 시장의 핵심 동력으로 부상하고 있다. 특히 실감미디어 기술은 디지털 콘텐츠의 고품질화와 제작 비용 절감을 통한 효율화를 동시에 실현하며, 기존 미디어 산업의 패러다임을 변화시키고 있다. 해외 주요 국가들은 실감미디어 시장 선점을 위해 정부 차원의 다양한 정책과 지원을 제공하고 있으며, 대기업들도 관련 기술개발과 투자에 적극 나서고 있는 상황이다. 한국은 IT 인프라와 콘텐츠 제작 기술력을 바탕으로 실감미디어 분야에서 경쟁우위를 확보하고 있으며, 특히 실감미디어를 활용한 테마파크, 미디어아트 전시 공간, 대규모 야간경관 조성 등 다양한 응용 분야에서 기술력을 축적하고 있다. 닷밀은 실감미디어 기반의 사용자 경험 관점 공간설계부터 구축, 운영서비스까지 전방위 솔루션을 제공하며, B2B·B2G 수주산업과 함께 B2C 실감미디어 테마파크 시장 진출을 통해 사업 다각화를 추진하고 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 산업 현황

Q1. 닷밀은 어떤 산업에 속해 있나?

A1. 닷밀은 실감미디어 산업에 속해 있으며, 특히 B2G, B2B, B2C 분야에서 실감미디어 기반의 콘텐츠 제작, 공간설계, 구축, 운영 및 유지보수까지 모든 과정을 제공하는 종합 실감미디어 기업이다. 실감미디어는 현실세계를 가장 근접하게 재현하는 차세대 디지털 미디어로 인간의 오감을 자극하는 실감정보를 통해 기존 미디어보다 월등한 표현력과 몰입감, 현장감을 제공한다.

Q2. 닷밀이 속한 실감미디어 시장의 규모와 성장률은 어느 정도인가?

A2. 글로벌 디지털 콘텐츠 시장은 XR기기의 보급, AI 기술 발전, 5G/6G 네트워크 고도화 등의 디지털 콘텐츠 고품질화 및 제작 비용 절감 등의 효율화를 통해 발전할 전망이다. 실감미디어 산업은 연평균 30% 이상의 성장을 이루었으며, 해외 주요 국가에서는 관련 시장 선점을 위해 정부 차원의 다양한 정책과 지원이 제공되고 있으며 대기업들도 실감미디어 기술개발과 투자에 나선 상태다.

Q3. 닷밀이 속한 실감미디어 산업의 경쟁 구도는 어떠한가?

A3. 실감미디어에 대한 대중 및 산업의 인지도가 높아지면서 다양한 산업 전반에서 실감미디어 관련 수요가 증가하고 있다. 하지만 신규업체가 실감미디어 산업에 진입하기에는 다양한 진입장벽이 존재한다. 실감미디어 콘텐츠 제작에는 기술 확보와 개발 공정이 필요하며, 콘텐츠 품질의 보장과 이를 효과적으로 적용 및 구축하기 위한 하드웨어 서비스 영역도 요구된다. 이 모든 과정에는 인프라, 노하우, 기술자 및 기술력이 필요하다.

Q4. 실감미디어 산업의 주요 특성과 트렌드는 무엇인가?

A4. 실감미디어 산업은 인프라, 노하우, 기술자 및 기술력이 필요하며 지적재산권을 활용한 창작물이 중요한 산업이다. 공연, 전시, 콘텐츠 및 관광산업 등 관련산업이 다양해 파급효과가 큰 산업이라 할 수 있다. 실감미디어 사업은 소비자들의 여름이나 겨울의 성수기 시즌 활동 및 소비지수와 자연재해 등에 따른 영업 제한 등 계절적 요인 및 소비자 구매력에 따른 경기변동과 상관관계를 보이고 있다.

Q5. 실감미디어 산업의 향후 전망은 어떠한가?

A5. 실감미디어 산업의 성장은 지속되고 있으나 대규모 프로젝트를 수행할 수 있는 종합 실감미디어 기업은 더욱 희귀해지고 있다. 후기에 진입한 많은 신생 회사들은 오직 콘텐츠의 아트 퀄리티 확보전략으로 운영되는 '스튜디오'의 양상을 보이고 있으며, 대부분 1차 단계를 책임지는 소규모 스튜디오로 구성되어 있다. 현재 지방 소멸 문제의 대책으로 지자체에서 실감미디어를 채택하는 사례들 및 예산 편성이 증가하는 추세다.



핵심포인트

1 한눈에 보는 핵심포인트

닷밀의 가장 주목할 만한 강점은 실감미디어 기반의 콘텐츠 제작부터 공간설계, 구축, 운영까지 전 과정을 내부 인력으로 해결하는 독자적인 조직구조다. 기획에서 시공까지의 실감미디어 콘텐츠 구현 과정과 홍보, 마케팅, 운영을 모두 내부에서 처리하여 하드웨어 시공, 단일 영상콘텐츠 제작, 실내외 실감미디어 테마파크, 미디어아트 전시공간, 대규모 야간경관 조성 등 전방위 프로젝트 포트폴리오를 구축하고 있다. 제일기획, 대홍기획, 삼성전자, CJ E&M, 현대차, 구글, 디즈니, 대우건설, DL E&C, 멀린 엔터테인먼트 등 글로벌 기업들을 원청으로 하는 실감미디어 콘텐츠를 납품하며 안정적인 고객 기반을 확보했다. 또한 B2C 시설 운영을 통해 라이선스와 마스터플랜, IP, MD 등 고부가가치 영역에서의 저비용 고마진 수익성 개선을 추진하고 있으며, 국내 B2C 매장 확대 및 해외 시장 진출을 계획하고 있다. 중장기적으로는 XR기기 보급, AI 기술 발전, 5G/6G 네트워크 고도화에 따른 실감미디어 산업의 연평균 30% 이상 성장과 정부 차원의 정책 지원이 성장 동력으로 작용할 전망이다. 다만 실감미디어 프로젝트는 대형 계약 단위로 이루어져 특정 기간 동안 충분한 프로젝트 수주가 이루어지지 않을 경우 매출이 급격히 감소할 가능성이 있으며, 고객사의 예산 편성과 투자 계획에 따른 수주 변동성과 외환위험 및 이자율위험 등 재무위험 요인도 실적 불확실성으로 작용할 수 있다.

2 질의응답으로 살펴보는 핵심포인트

Q1. 닷밀의 핵심 사업 구조와 수익 모델은 어떻게 구성되어 있는가?

A1. 닷밀은 실감미디어 B2G 수주사업, 실감미디어 B2B 수주사업, 실감미디어 시설 기반 대고객 직접 사업(B2C)의 3개 부문으로 사업을 구성하고 있다. B2G 부문에서는 지자체와의 협업을 통해 실감미디어 콘텐츠 제작부터 구축까지 전 과정을 담당하며, B2B 부문에서는 제일기획, 삼성전자, 현대차 등 글로벌 기업들을 대상으로 실감미디어 콘텐츠를 납품한다. B2C 부문에서는 자체 실감미디어 테마파크를 직접 운영하여 티켓 판매 수익을 창출한다.

Q2. 닷밀의 기술적 경쟁력과 연구개발 역량은 어떠한가?

A2. 닷밀은 공학박사 2명을 포함한 총 10명의 자체 연구개발 인력을 보유한 기업부설연구소(닷밀 문화기술 연구소)를 운영하고 있다. 2019년부터 2025년까지 실감미디어 테마파크 콘텐츠 사전시각화 기술, 콘텐츠 디스플레이 및 인터랙션 기술, 콘텐츠 통합제어 및 관리 기술 개발을 통해 다수의 특허를 확보했다. 홀로그램, 프로젝션 맵핑, 아나몰픽 일루전 등 실감미디어 콘텐츠 적용 결과 예측을 위한 3D 시뮬레이션 기술과 IoT 티켓 운용 시스템 등 차별화된 기술력을 보유하고 있다.

Q3. 닷밀의 사업 포트폴리오와 매출 구조는 어떻게 변화하고 있는가?

A3. 닷밀의 매출 구조는 B2G 부문이 55.6%(138억8,400만원), B2C 부문이 30.9%(77억원), B2B 부문이 13.5%(33억6,000만원)로 구성되어 있다(2025년 3분기 기준). 용역매출은 172억4,400만원, 운영매출은 77억원을 기록했다. 수주잔고

는 13억7,800만원으로 안정적인 수주 기반을 확보하고 있으며, 국내 최초의 야외형 실감미디어 테마파크 '디피랑'을 비롯해 현재 5곳의 B2C 시설을 운영 중이다. 다중 브랜드 형태의 실감미디어 IP 시설 론칭을 통한 IP 수출도 추진하고 있다.

Q4. 닷밀이 직면한 주요 위험 요인과 대응 방안은 무엇인가?

A4. 닷밀은 외환위험, 이자율위험, 신용위험, 유동성위험 등 다양한 재무위험에 노출되어 있다. 외환위험의 경우 USD 및 VND 표시 자산과 부채의 환율변동으로 인한 손익 변동 가능성이 있으며, 환율이 10% 변동 시 세전손익에 미치는 영향은 USD 1,472만원, VND 8,153만원 수준이다. 이자율위험에 대해서는 지속적인 시장 이자율 모니터링과 적절한 예금상품 가입 및 차입방법 검토를 통해 순이자비용 최소화를 위해 노력하고 있다. 신용위험에 대한 최대노출정도는 266억3,657만원이다.

Q5. 닷밀의 중장기 성장 전략과 방향성은 어떠한가?

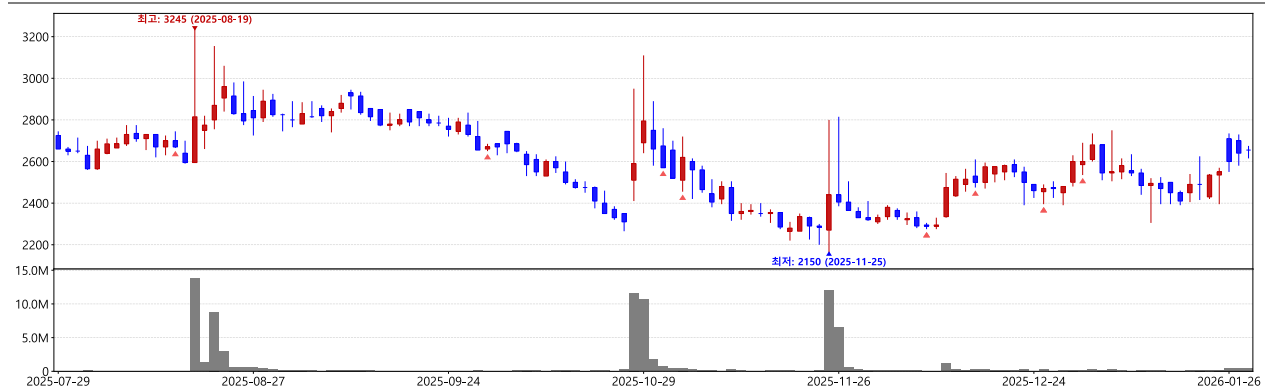
A5. 닷밀은 각각의 장소와 IP에 특화된 다중 브랜드 형태의 실감미디어 IP 시설 론칭을 통한 IP 수출 추진, 보유한 인하우스 인프라를 통한 시설 구축 시간과 비용의 최소화, B2B·B2G 수주사업 비중 유지를 통한 원활한 자금흐름 확보라는 3가지 핵심 전략을 구사하고 있다. 이를 통해 경기변동 및 예기치 못한 외부 위험요소에 대한 사업 변동 가능성을 최소화하면서, 지방 소멸 문제 해결을 위한 지자체의 실감미디어 채택 증가 트렌드에 맞춰 Location based Entertainment(LBE) 비즈니스를 확장해 나가고 있다.

Valuation

1 최근 주가

닷밀 주가는 2026년 1월 28일 종가 기준 2,655원을 기록했으며, 최근 6개월 최고가 3,815원(2025년 6월 20일) 대비 30.5% 하락한 수준이다. 최근 6개월 최저가는 2,280원(2025년 11월 19일)으로, 현재 주가는 최저가 대비 16.4% 상승한 상태다. 2025년 7월 중순 2,780원에서 출발하여 8월 중순까지 2,600원대에서 등락을 반복했으나, 8월 19일부터 급등하며 8월 22일 2,960원 최고가를 기록했다. 이후 9월부터 조정을 받으며 2,800원대 중반에서 하락세를 보이기 시작했고, 10월에는 2,300원대까지 급락했다. 11월에는 2,280원까지 하락한 후 반등하며 2,400원대를 회복했으나, 12월 들어서는 2,300원대에서 2,500원대 사이에서 등락을 반복하고 있다. 같은 기간 코스닥 지수는 2025년 7월 15일 812.88에서 2026년 1월 28일 1133.52로 39.4% 상승하였고, 닷밀은 2025년 7월 15일 2,780원 대비 4.5% 하락하며 시장 대비 하회하는 성과를 나타내고 있다. 현재 닷밀의 시가총액은 49십억원 수준이고 일평균 거래량은 60일 기준 52만주를 기록하고 있으며, 일평균 거래액은 13억원 수준이다. 코스닥 지수가 2026년 1월 28일 기준 1133.52포인트를 기록하는 가운데, 닷밀은 최고가 대비 상당한 조정을 겪으며 2,400원대에서 2,600원대 사이에서 거래되고 있는 상황이다.

닷밀 주가 및 공시 이벤트



자료: 한국거래소 시장정보

한국거래소 공시 (최근 1년)

공시날짜	공시시각	보고서명
2026-01-05	10:12	단일판매 · 공급계약체결(자율공시)
2025-12-26	10:44	단일판매 · 공급계약체결
2025-12-26	10:03	단일판매 · 공급계약체결
2025-12-16	15:41	[정정]단일판매 · 공급계약체결
2025-12-09	17:12	추가상장(주식매수선택권행사)
2025-12-09	11:50	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-11-04	09:45	분기보고서(일반법인)(2025.09)
2025-10-31	09:57	[정정]단일판매 · 공급계약체결
2025-09-30	14:05	기업설명회(IR) 개최
2025-08-14	16:03	반기보고서(일반법인)(2025.06)
2025-07-10	16:04	주식등의대량보유상황보고서(약식)
2025-06-27	17:21	추가상장(무상증자)
2025-06-13	15:02	임시주주총회결과
2025-06-11	16:46	권리락(무상증자)
2025-06-05	17:59	추가상장(주식매수선택권행사)
2025-05-29	14:45	참고서류
2025-05-29	14:43	주주총회소집공고
2025-05-29	13:36	[정정]무상증자결정
2025-05-15	15:43	분기보고서(일반법인)(2025.03)

공시날짜	공시시각	보고서명
2025-04-30	18:39	주주명부폐쇄기간 또는 기준일 설정
2025-04-30	16:11	주주총회소집결의
2025-04-30	16:11	주권매매거래정지(무상증자)
2025-03-26	15:27	사외이사의선임 · 해임또는중도퇴임에관한신고
2025-03-26	14:54	정기주주총회결과
2025-03-18	17:02	사업보고서(일반법인)(2024.12)
2025-03-18	16:46	감사보고서 제출
2025-03-17	16:41	기업설명회(IR) 개최
2025-03-17	07:41	[정정]주주총회소집공고
2025-03-11	17:08	참고서류
2025-03-11	14:28	[정정]주주총회소집결의
2025-02-25	15:25	기업설명회(IR) 개최
2025-02-11	15:24	매출액 또는 손익구조 30%(대규모법인은 15%)이상 변동

한국거래소 공시정보

2 전년도말 기준 밸류에이션

닛밀의 2024년 P/E는 44.1배, P/B는 1.5배, P/S는 1.8배를 기록했다. ROE는 전년 -94.9%에서 2024년 5.7%로 개선됐다. 2024년 EV/EBITDA는 9.3배이며, 배당수익률은 0.0%이다.

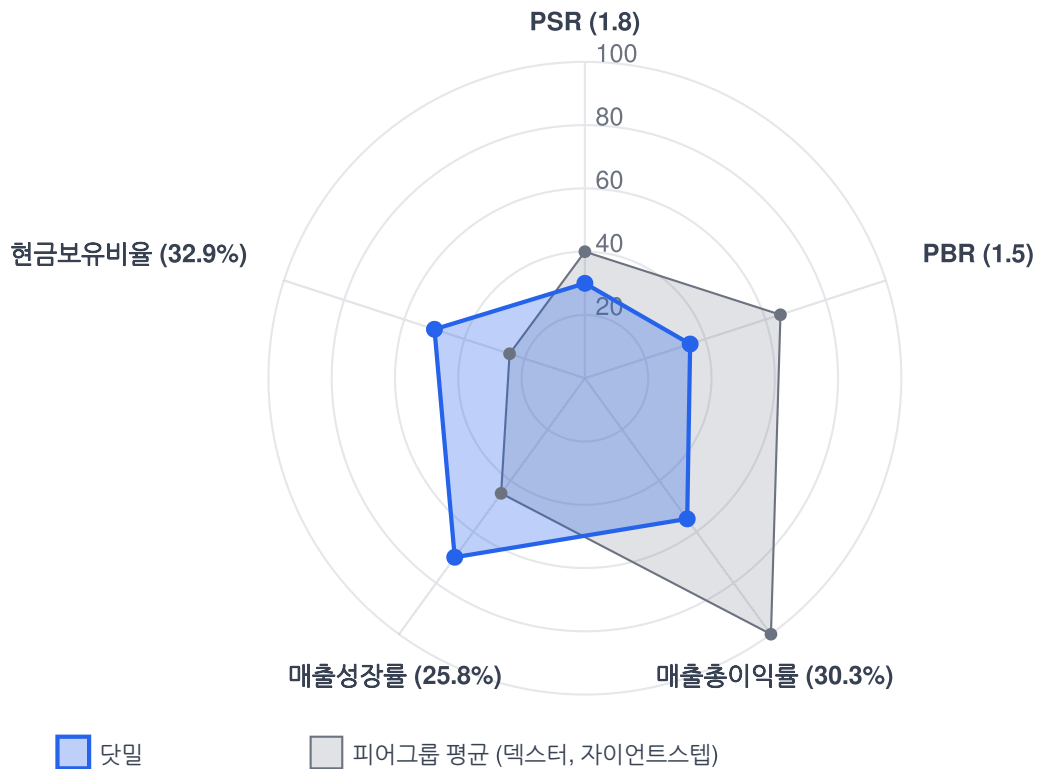
주요 투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024
P/E(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	44.1
P/B(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	1.5
P/S(배)	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8
EV/EBITDA(배)	-0.6	0.6	-9.4	5.1	9.3
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	0.0
EPS(원)	-157	11	-135	-97	63
BPS(원)	-125	4	157	50	1,818
SPS(원)	627	831	884	1,500	1,539
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
ROE	125.2	-18.4	-165.5	-94.9	5.7
ROA	-53.1	2.1	-12.9	-5.5	2.6
ROIC	N/A	209.6	-97.9	9.6	6.6

주: 각 연도말 추가 기준
자료: FnGuide

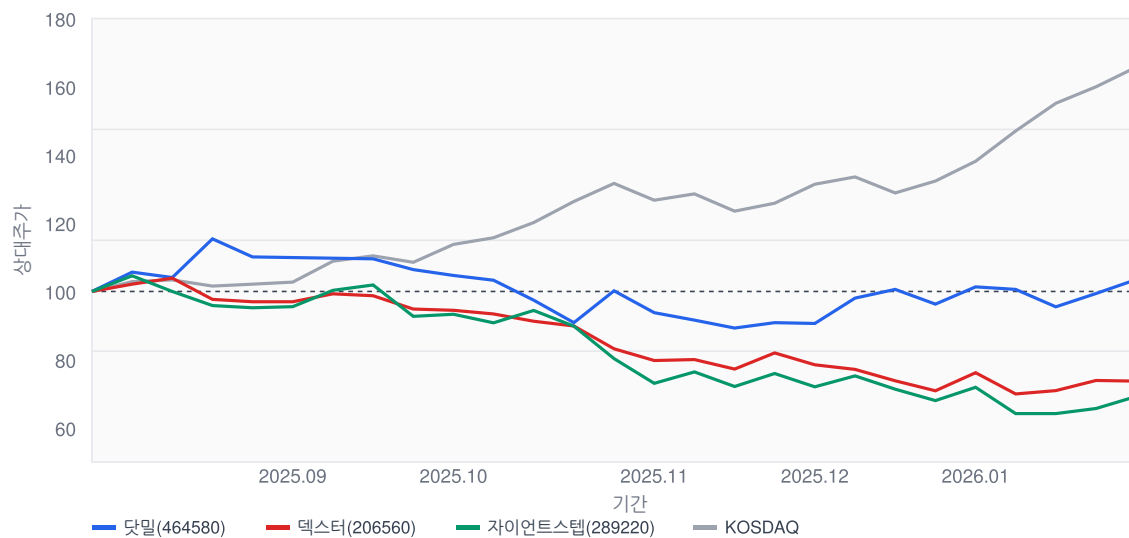
닛밀의 피어그룹인 자이언트스텝은 2024년 연결 기준 매출액 501억원, 영업손실 173억원, 당기순손실 271억원을 기록했다. 자이언트스텝은 당기순손실로 P/E 산정이 불가능하며, P/B는 1.9배, P/S는 2.5배를 나타냈다. 닛밀의 P/B 1.5배는 자이언트스텝의 1.9배보다 낮은 수준이며, P/S 1.8배는 자이언트스텝 2.5배보다 낮다. 또 다른 피어그룹인 텍스터는 2024년 연결 기준 매출액 537억원, 영업손실 89억원, 당기순손실 109억원을 기록했다. 텍스터 역시 당기순손실로 P/E 산정이 불가능하며, P/B는 4.2배, P/S는 3.4배를 나타냈다. 닛밀의 P/B와 P/S 모두 텍스터보다 낮은 수준이다.

밸류에이션 레이더 차트 (2024년 기준)



※ 적자 기업 대응: PSR, 매출총이익률, 현금보유비율 적용
 ※ 괄호 안은 실제 수치 (2024년 기준)

상대주가 성과 비교 (기준일 = 100)



포괄손익계산서

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
매출액	7	9	11	19	24
증가율(%)	N/A	34.4	12.5	76.9	25.8
매출원가	7	6	9	13	16
매출원가율(%)	95.8	67.0	84.5	67.7	69.7
매출총이익	0	3	2	6	7
매출총이익률(%)	4.2	33.0	15.5	32.3	30.3
판매관리비	2	2	4	5	6
판매비율(%)	28.3	23.9	36.9	28.0	26.0
EBITDA	-1	2	-1	3	5
EBITDA 이익률(%)	-20.8	16.0	-10.4	16.9	19.4
증가율(%)	N/A	흑전	적전	흑전	44.5
영업이익	-2	1	-2	1	1
영업이익률(%)	-24.1	9.1	-21.4	4.3	4.3
증가율(%)	N/A	흑전	적전	흑전	26.5
영업외손익	0	-1	0	-2	0
금융수익	0	0	0	0	0
금융비용	0	1	0	2	1
기타영업외손익	0	0	0	0	0
종속/관계기업관련손익	0	0	0	0	0
세전계속사업이익	-2	0	-3	-1	1
증가율(%)	N/A	흑전	적전	적지	흑전
법인세비용	0	0	-1	0	0
계속사업이익	-2	0	-2	-1	1
중단사업이익	0	0	0	0	0
당기순이익	-2	0	-2	-1	1
당기순이익률(%)	-25.0	1.3	-15.2	-6.5	4.1
증가율(%)	N/A	흑전	적전	적지	흑전
지배주주지분 순이익	-2	0	-2	-1	1

자료: FnGuide

현금흐름표

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
영업활동으로인한현금흐름	-1	1	0	-2	3
당기순이익	-2	0	-2	-1	1
유형자산 상각비	0	1	1	2	4
무형자산 상각비	0	0	0	0	0
외환손익	0	0	0	0	0
운전자본의감소(증가)	0	0	0	-6	-1
기타	0	1	0	2	0
투자활동으로인한현금흐름	0	0	-8	-5	-6
투자자산의 감소(증가)	0	0	0	0	0
유형자산의 감소	0	0	0	0	0
유형자산의 증가(CAPEX)	0	0	-6	-2	-9
기타	0	0	-1	-3	3
재무활동으로인한현금흐름	1	2	4	11	14
차입금의 증가(감소)	1	0	3	0	0
사채의 증가(감소)	0	0	0	0	0
자본의 증가	0	0	0	0	15
배당금	0	0	0	0	0
기타	0	3	1	11	-1
기타현금흐름	0	0	0	0	-0
현금의증가(감소)	-1	3	-4	3	11
기초현금	2	1	5	1	4
기말현금	1	5	0	4	15

자료: FnGuide

재무상태표

(십억원)	2020	2021	2022	2023	2024
유동자산	2	6	2	14	23
현금성자산	1	5	0	4	15
단기투자자산	0	0	0	3	0
매출채권	0	1	0	2	3
재고자산	0	0	0	0	0
기타유동자산	0	0	1	4	5
비유동자산	1	3	14	14	23
유형자산	1	1	6	6	14
무형자산	0	0	0	0	0
투자자산	0	1	2	2	2
기타비유동자산	0	2	6	6	7
자산총계	3	9	16	28	46
유동부채	4	4	8	9	9
단기차입금	2	2	5	4	4
매입채무	1	0	0	1	2
기타유동부채	1	2	3	3	3
비유동부채	1	5	6	18	4
사채	0	0	0	0	0
장기차입금	0	0	0	0	0
기타비유동부채	1	5	6	18	4
부채총계	5	9	14	27	13
지배주주지분	-1	0	2	1	33
자본금	0	0	2	3	5
자본잉여금	2	2	4	2	32
기타자본	0	0	0	1	1
기타포괄이익누계액	0	0	0	0	0
이익잉여금	-4	-2	-4	-5	-4
자본총계	-1	0	2	1	33

자료: FnGuide

주요투자지표

	2020	2021	2022	2023	2024
P/E(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	44.1
P/B(배)	N/A	N/A	N/A	N/A	1.5
P/S(배)	0.0	0.0	0.0	0.0	1.8
EV/EBITDA(배)	-0.6	0.6	-9.4	5.1	9.3
배당수익률(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	0.0
EPS(원)	-157	11	-135	-97	63
BPS(원)	-125	4	157	50	1,818
SPS(원)	627	831	884	1,500	1,539
DPS(원)	0	0	0	0	0
수익성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
ROE	125.2	-18.4	-165.5	-94.9	5.7
ROA	-53.1	2.1	-12.9	-5.5	2.6
ROIC	N/A	209.6	-97.9	9.6	6.6
안정성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
유동비율	48.7	143.3	23.1	152.8	261.7
부채비율	-336.0	18,930.7	753.9	3,999.2	38.0
순차입금비율	-59.2	2,087.2	542.7	2,404.5	-23.0
이자보상배율	-28.8	5.8	-6.8	0.8	1.3
활동성(%)	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
총자산회전율	2.1	1.6	0.9	0.9	0.6
매출채권회전율	21.0	21.4	27.6	19.1	10.6
재고자산회전율	N/A	N/A	204.0	200.3	143.6

자료: FnGuide

Compliance Notice

본 보고서는 한국거래소, 한국예탁결제원과 한국증권금융이 공동으로 출연한 한국IR협회의가 사업보고서 및 반기/분기 보고서의 데이터를 사용하여 인공지능(AI) 기술을 통해 작성한 기업분석보고서입니다.

AI가 생성한 기업분석보고서는 자체 검증과정을 거쳤으나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자 참고 자료로만 활용하되, 투자자 자신의 판단과 책임하에 투자여부, 종목 선택이나 투자시기에 대한 결정을 하시기 바랍니다.

본 보고서는 어떠한 경우에도 투자자의 투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

▣ 당사는 본 보고서를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.

▣ 당사와 검수자는 자료작성일 현재 해당 회사와 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.

▣ 본 보고서의 검수자는 자료 작성일 현재 해당 회사의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.

▣ 본 보고서는 AI 기술을 활용한 기업 소개를 위해 작성되었으며, 매수 및 매도 추천 의견은 포함하고 있지 않습니다.

▣ 본 보고서에 게재된 내용은 AI 시스템이 객관적 데이터를 기반으로 생성한 것이며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 알고리즘에 따라 작성되었습니다.

▣ 본 보고서의 지적재산권은 당사에 있으므로, 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.