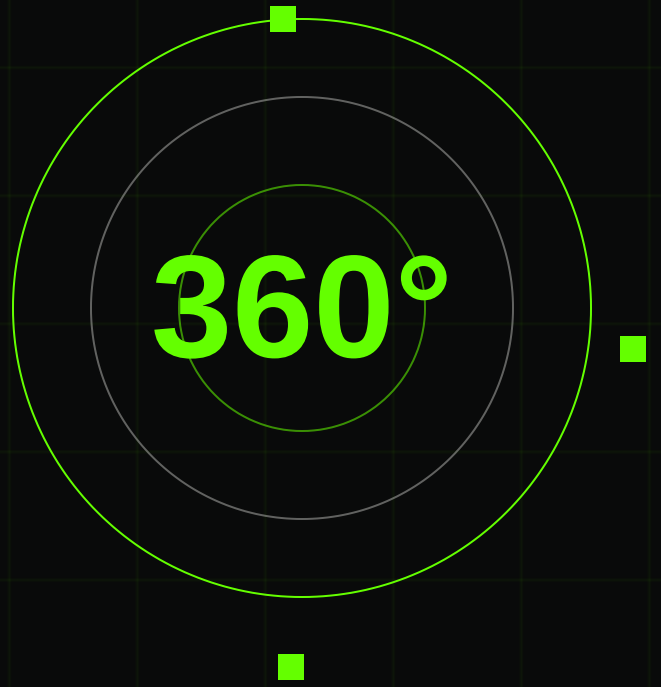
RIOT PARTNER NETWORK.



검증된 디테일링샵, 예약·정산, RIOT REWARD, 그리고 케미컬 B2B를 하나의 고객 생애가치 운영망으로 연결합니다.

01 / THE PROBLEM

여정은 아직 분절되어 있다.

고객은 샵을 찾고 예약하고 다시 관리받는 과정을 따로 경험합니다. 샵과 브랜드도 이 단절을 데이터로 연결하기 어렵습니다.

CUSTOMER

고객 경험

1 탐색
지역·서비스·신뢰 정보를 여러 채널에서 비교

2 문의
메신저·전화로 금액·시간을 다시 확인
정보 단절

3 사후관리
이용 이력·유지관리·보상 흐름이 흩어짐

SHOP

현장 운영

1 신규 유입
검색·소개·SNS에 의존

2 예약 운영
문의와 확정, 일정 관리가 분산
운영 단절

3 재방문
고객 데이터와 보상 수단이 제한적

RIOT

브랜드 성장

1 제품 경험
케미컬이 현장에서 사용돼도 연결 약함

2 거래 완료
이용 완료와 수익·적립 판단이 분리
수익 단절

3 재구매
몰·B2B·커뮤니티로 이어질 고리가 없음

02 / THE RIOT LOOP

RIOT은 하나의 반복 고리를 만든다.

단순 예약 채널이 아닙니다. 현장 서비스 경험을 RIOT REWARD와 케미컬 몰·B2B 재구매로 이어 고객·샵·브랜드의 다음 거래를 만듭니다.

ONE LOOP. THREE VALUES.

고객에게는 검증과 보상, 샵에는 유입·운영·재방문, RIOT에는 완료 거래와 제품 생태계의 연결이 남습니다.

운영 원칙: 포인트와 정산은 예약 요청이 아니라 **이용 완료**를 기준으로 확정합니다.

RIOT PARTNER NETWORK / 커뮤니티 → 샵 → 거래 → 리워드 → 재구매

03 / TRUST LAYER

트래픽보다 먼저, 신뢰를 설계한다.

RIOT은 샵을 먼저 노출하지 않습니다. 사업자 서류와 매장 정보를 중앙에서 확인한 뒤에만 지도·목록·미니홈피를 공개합니다.

01
APPLY
사업자등록증, 상호·지역, 매장 정보·사진, 필수 약관 동의를 접수합니다.

PENDING

›

02
VERIFY
관리자는 시·도·동 기준으로 신청을 분류하고, 서류와 사진을 전용 화면에서 검토합니다.

ADMIN ONLY

›

03
APPROVE
중앙 관리자가 승인 또는 반려 사유를 기록합니다. 승인 전에는 B2B와 공개 노출이 열리지 않습니다.

AUDIT LOG

›

04
PUBLISH
승인된 샵만 지도 웨이포인트, 샵 목록, 미니홈피, 예약·문의 동선을 갖습니다.

PARTNER LIVE

PUBLIC AFTER APPROVAL

OPEN 상호·지역·연락처·매장 사진·서비스 정보·예약/문의

RESTRICTED TO ADMIN

LOCK 사업자등록증 원본·심사 이력·반려 사유·내부 검토 정보

04 / PAYMENT & SETTLEMENT

결제와 정산은 다른 사건이다.

고객의 결제 승인, 현장의 서비스 완료, 샵의 지급 가능 판단을 같은 순간에 확정하지 않습니다. 이 분리가 환불·분쟁·중복 처리의 통제 기반입니다.

01 **REQUESTED**
고객이 날짜·차량·요청사항을 남긴 예약 요청

02 **CONFIRMED**
샵이 서비스 범위·시간·최종 금액을 확정

03 **PAID**
서버가 금액을 재검증한 뒤 결제 승인

04 **COMPLETED**
이용 완료 시 적립·정산 후보를 생성

05 **SETTLED**
보류 규칙을 통과한 건만 샵 지급 확정

CUSTOMER PAYMENT FINALITY

결제 승인 ≠ 샵 정산 확정

결제 실패·만료·전액 또는 부분 취소가 가능한 상태를 결제 이벤트로 별도 기록하고, 포인트는 결제와 동시에 확정하지 않습니다.

CONTROL / orderId · paymentKey · idempotency key

SHOP PAYOUT FINALITY

이용 완료 + 보류 해제 후 지급

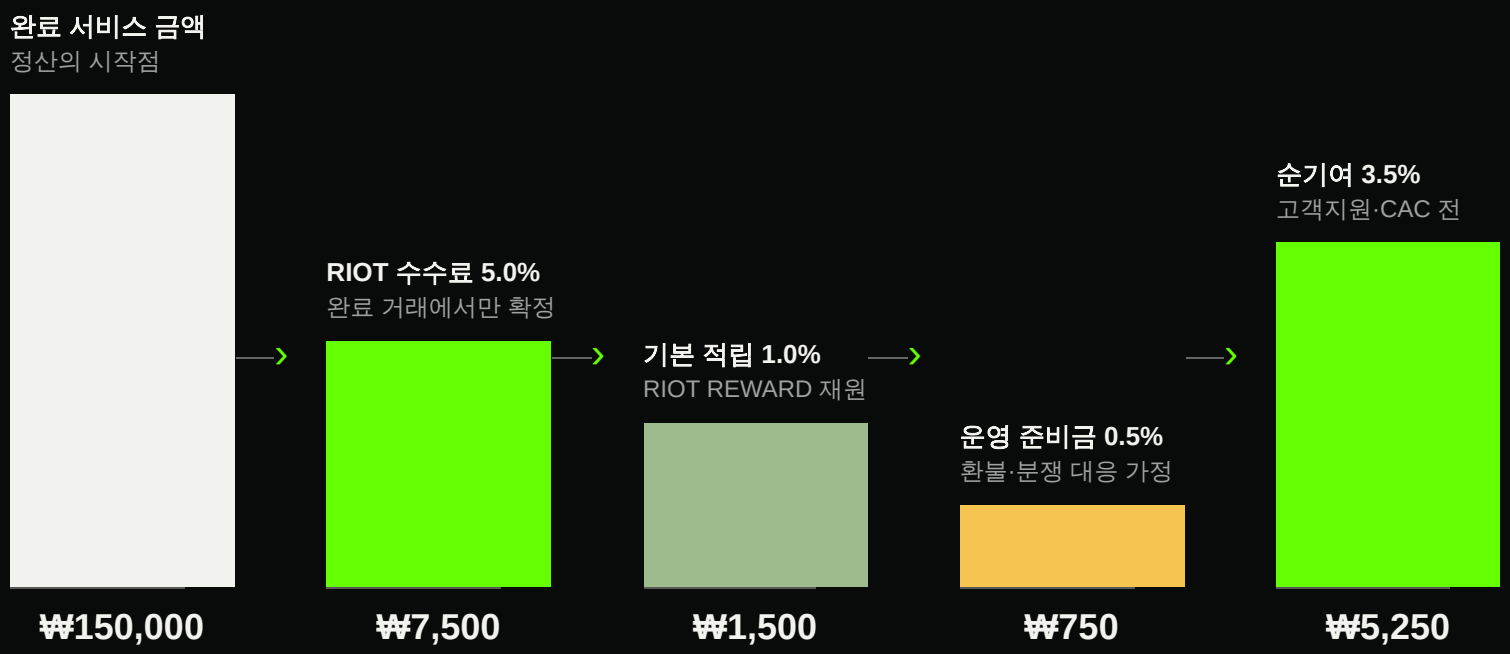
완료 금액, 수수료, 포인트 비용, 환불·분쟁 보류를 정산 원장에 고정한 뒤 지급 배치에 포함합니다.

CONTROL / hold reason · settlement batch · audit log

05 / UNIT ECONOMICS

수익은 완료 예약에서 확정된다.

완료 서비스 금액 **₩150,000** 기준의 운영 가정



가정값 고지 · 실제 GMV·PG 계약·환불률·CAC가 아닌 초기 운영 정책 시나리오입니다.

운영 원칙

01 / 완료 전에는 확정하지 않는다

예약 요청·결제 승인·이용 완료·정산을 분리해 취소·노쇼·분쟁으로 인한 과금 누수를 줄입니다.

02 / PG 비용은 투명하게 분리한다

토스 계약 수수료와 부담 주체는 별도 표시합니다. RIOT이 일괄 흡수하는 구조는 초기 기본값으로 두지 않습니다.

03 / 포인트는 무차별 할인 예산이 아니다

기본 1%와 한정 캠페인을 분리하고, 원 적립 샵과 RIOT 몰에서만 사용하게 합니다.

산식: 150,000 × 5.0% = 7,500 / 150,000 × 1.0% = 1,500 / 150,000 × 0.5% = 750 / 7,500 − 1,500 − 750 = 5,250

06 / RIOT REWARD LEDGER

적립금은 샵별 원장으로 관리한다.

적립금을 하나의 할인 쿠폰처럼 합산하지 않습니다. 어디서 발생했고, 누가 비용을 부담하며, 어디에서 사용할 수 있는지를 거래마다 남깁니다.

RIOT MALL

정책상 허용된 RIOT REWARD를 사용 가능
케미컬 재구매와 연결

→

MEMBER WALLET

RIOT REWARD

발행 lot · 사용처 · 만료일 관리

→

ORIGIN SHOP

원 적립 샵에서만 사용 가능
샵의 재방문 비용이 유지됨

× 다른 제휴샵에서는 사용할 수 없음 · 비용 전가 차단

원장에는 잔액만이 아니라 적립·보류·차감·환수·만료의 반대 거래까지 기록됩니다.

SOURCE SHOP

적립을 만든 제휴샵과 재원을 식별

ELIGIBLE CHANNEL

RIOT 몰·원 적립 샵·둘 다를 구분

EXPIRY & HOLD

만료일과 결제 중 보류 상태를 별도 관리

REVERSAL LOG

취소·환불·분쟁은 삭제가 아닌 반대 거래

07 / CONTROL LAYER

통제 가능한 결제·정산 운영 레이어.

금액은 프론트엔드에서 확정하지 않고, 결제·취소·정산·포인트의 모든 변화를 서버의 원장과 감사 이벤트로 연결합니다.

01

AMOUNT CHECK

예약·할인·포인트 한도를 서버에서 다시 계산하고, client가 보낸 결제금액과 정확히 대조합니다.

orderId / payable amount

02

IDEMPOTENCY

승인·취소·포인트 보류·지급 요청은 멱등키와 요청 해시를 저장해 중복 처리하지 않습니다.

retry-safe request

03

WEBHOOK LOG

토스 이벤트는 원본 해시·provider ID·상태 전이를 별도 기록하고, 중복 웹훅은 재처리하지 않습니다.

event reconciliation

04

HOLD RULE

환불·분쟁·의심 거래는 정산 후보에서 분리하고, 사유와 해제 기준을 남긴 상태로 보류합니다.

hold reason / audit

05

PAYOUT BATCH

이용 완료와 보류 해제를 통과한 건만 샵별 지급 배치에 고정하고, 실패 건은 자동 재지급하지 않습니다.

scheduled → paid

ALLOW

서버가 재검증한 결제 승인, 반대 거래를 통한 환불·포인트 환수, 권한별 정산 조회

BLOCK

클라이언트 금액 신뢰, 동일 요청의 중복 승인·취소, 타샵 데이터·서류 접근

TRACE

paymentKey·orderId·이벤트·원장·정산 배치가 하나의 감사 추적 경로를 구성

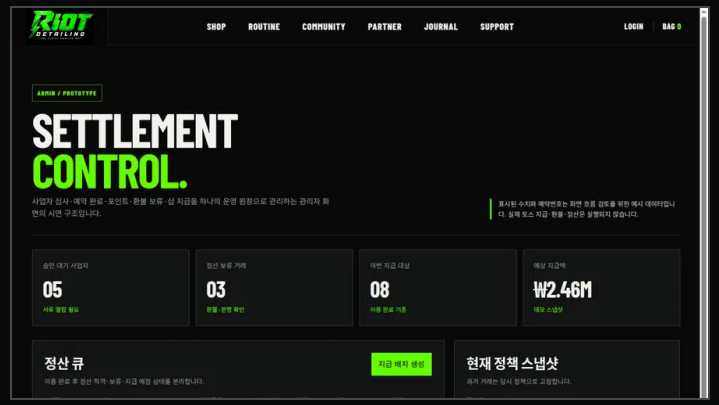
설계 상태 고지 · 토스 계약·시크릿·웹훅 등록 전에는 실제 결제 승인·취소·지급 호출을 실행하지 않습니다.

08 / OPERATING PROTOTYPES

운영 화면은 이미 프로토타입으로 검증한다.

관리자, 제휴샵, 고객이 보는 화면을 같은 정책과 원장 구조로 연결했습니다. 각 화면은 독립 서버에 공개된 UX 시연본입니다.

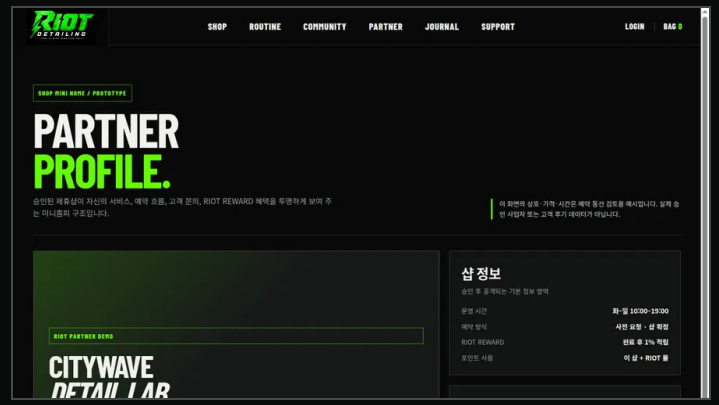
DEMO DATA ONLY · 실제 고객·샵·결제·지급 데이터 아님



ADMIN CONTROL

정산 큐와 보류 처리

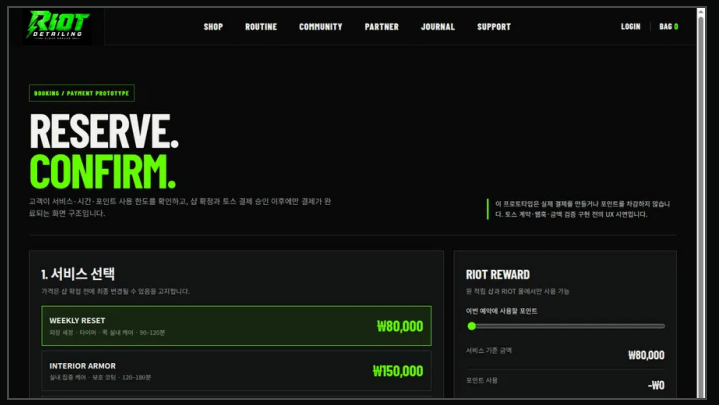
사업자 신청·정산 적격·분쟁 보류·지급 배치·정책 스냅샷을 한 화면에서 검토합니다.



SHOP MINI HOME

검증 샵의 공개 정보

서비스 범위·예약 원칙·문의·RIOT REWARD 사용 기준을 고객에게 투명하게 보여줍니다.



CUSTOMER CHECKOUT

예약 요청과 포인트 한도

서비스 선택·샵 확정·서버 금액 검증 후 결제라는 안전한 흐름을 먼저 안내합니다.

IMPLEMENTED PROTOTYPE · admin-settlement / shop mini home / booking checkout

실결제·자동 지급은 토스 계약·웹훅·정산 승인 전까지 비활성

08 / STAKEHOLDER VALUE

한 거래에서 세 가치가 만난다.

RIOT의 수익은 고객과 샵이 먼저 이득을 얻는 완료 거래에서만 생깁니다. 이 원칙이 수수료와 적립금의 지속 가능성을 결정합니다.

01 CUSTOMER

검증된 샵을 찾고, 예약·결제·이용 이력·보상을 하나의 경험으로 관리합니다.

- + 승인된 샵 정보와 투명한 예약 흐름
- + 원 적립 샵 + RIOT 몰 사용 리워드
- + 유지관리와 제품 구매의 연결

→

COMPLETED SERVICE

ONE TRUSTED TRANSACTION

요청 · 확정 · 결제 · 이용 완료 · 정산

←

02 SHOP

비용만 내는 광고 채널이 아니라, 신규 고객·운영 도구·재방문 수단을 갖는 파트너가 됩니다.

- + 검증 기반 지역 유입과 공개 미니홈피
- + 예약·문의·완료 처리·정산 명세
- + 샵 부담 리워드로 재방문 직접 설계

RIOT REVENUE

완료 예약 플랫폼 수수료, 케미컬 B2B 재구매, 성과 검증 후 선택형 성장 상품.

COST DISCIPLINE

결제대행비·RIOT 캠페인·샵 부담 쿠폰·포인트 재원을 분리해 원장에 기록.

GOVERNANCE

이용 완료 전 정산·포인트를 확정하지 않고, 취소·환불·분쟁은 반대 거래와 보류로 처리.

정책 구조 설명용 슬라이드 · 실제 GMV, 고객 후기, 샵 실적은 포함하지 않음

90일 동안 완료율과 순기여를 증명한다.

초기에는 샵 수를 빠르게 늘리는 것보다 승인 품질과 완료 데이터의 신뢰도를 먼저 확인합니다. 자동지급·실결제 확장은 세 단계의 검증 결과를 바탕으로 판단합니다.

DAY 01 — 30

SUPPLY QUALITY

승인 기준과 샵 공개 정보의 품질을 먼저 안정화합니다.

- 사업자 서류·매장 정보 심사
- 지역·동 필터와 지도 공개 확인
- 서비스 메뉴·취소 기준 수집

DAY 31 — 60

COMPLETE & REWARD

예약 요청이 실제 이용 완료와 적립 기록으로 이어지는지 검증합니다.

- 요청·확정·완료 전이 점검
- 샵별 원 적립 정책 검증
- 문의 응답·분쟁 보류 흐름 확인

DAY 61 — 90

STANDARD PAYMENT

표준화 가능한 메뉴부터 결제·정산 파일럿을 제한적으로 시작합니다.

- 서버 금액 검증·결제 승인
- 정산 배치·보류 사유 대조
- 환불·포인트 반대 거래 점검

GO / NO-GO METRICS

승인 품질
심사 완료율, 공개 정보 충족도, 샵 운영 기준 확인

완료 신뢰도
확정 대비 완료율, 취소·노쇼·분쟁 보류 비중

순기여 검증
수수료·포인트·결제비·지원비를 반영한 거래당 기여

실결제·자동지급은 계약·통제·지표 검증 후 활성화

첫 파트너와 함께 증명할 구조.

RIOT은 샵을 단순 등록하지 않습니다. 검증된 초기 파트너와 함께 완료 예약, 투명 정산, 재방문 보상, B2B 재구매가 실제로 작동하는 운영 데이터를 쌓습니다.

01 완료 거래부터

예약 요청이 아니라 실제 이용 완료 건을 기준으로 수수료·정산·적립을 확정합니다.

02 정산은 투명하게

금액, 수수료, 포인트 비용, 보류 사유를 샵이 이해할 수 있는 명세로 남깁니다.

03 성장은 선택적으로

런칭 우대·캠페인·B2B 연결은 성과 데이터와 운영 품질을 기준으로 확장합니다.