

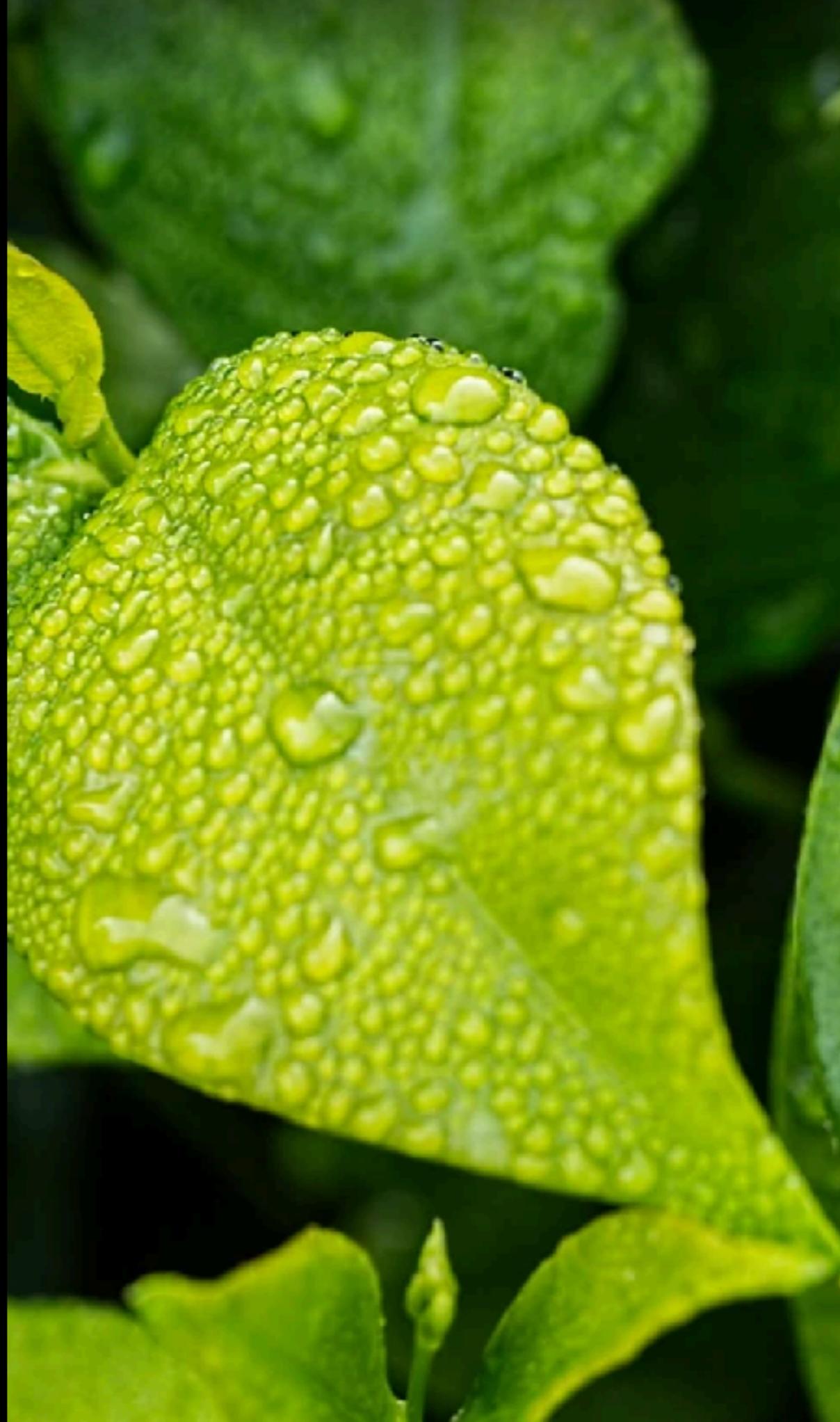
Tokobot Fasa 2

Membuat Chabot Viral

ai4impact

Tujuan

- Apakah itu chatbot **viral**?
- Apakah faktor-faktor yang menentukan virality?
- Ciri-ciri chatbot viral
- 3 teknik **rujukan** (referral)

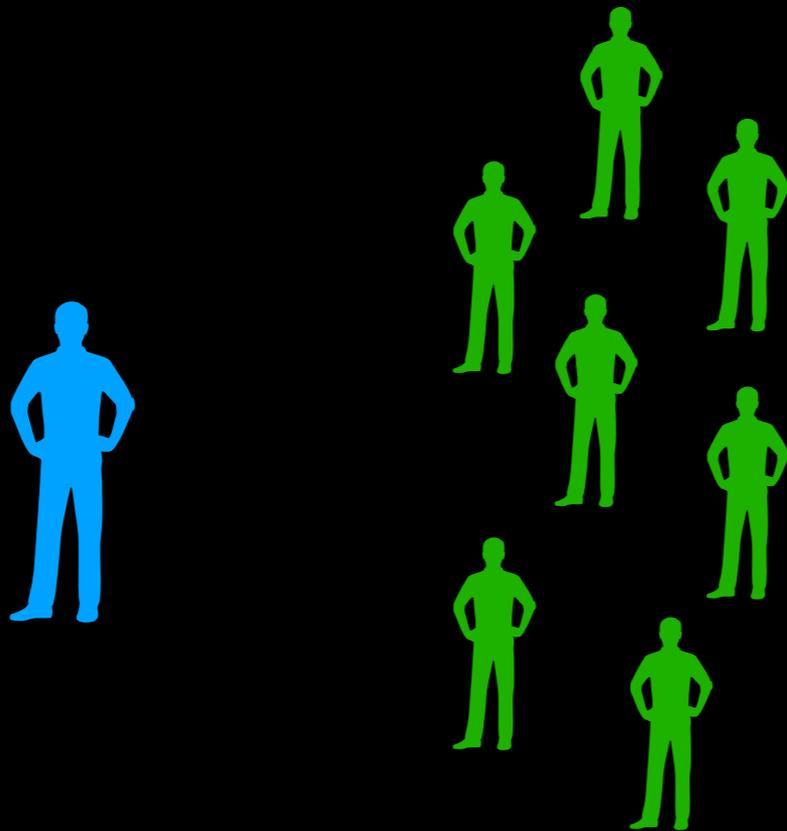


Apakah Chatbot Viral?

“Chatbot yang dibagikan ke sebanyak mungkin orang”

- Setiap insan mempunyai **rangkaian kawan**.
- Seorang akan menyebarkan chatbot kedalam rangkaian kawannya.
- **Kemungkinan** seseorang membagikan chatbot kepada salah satu orang dalam rangkaian kawannya yang menentukan virality chatbot itu.

Contoh Virality

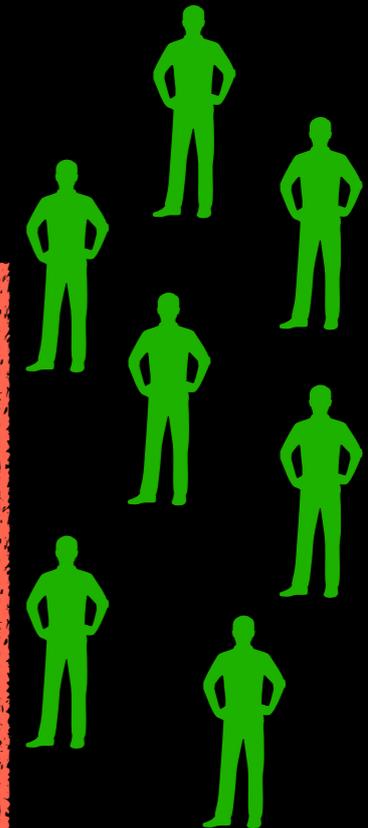


- Kemungkinan $> 50\%$
- Chatbot disebarikan ke $\sim 3-4$ kawan.
- Pertumbuhan eksponensial.
- $< 10\%$
- Hanya 0-1 orang
- Pertumbuhan linear / terhambat.
- Chatbot tidak viral

Contoh Virality

- Jenis pertumbuhan (eksponensial / linear / terhambat) bergantung kepada kemungkinan penyebaran
- Pergantungan ini **tidak linear!**
- $p < p_0$ - pertumbuhan terhambat sahaja
- $p \geq p_0$ - pertumbuhan eksponensial
- Sangat penting untuk meningkatkan kemungkinan penyebaran dengan sebarang cara mungkin.

Ciri-Ciri Chatbot Viral



Apakah dorongan dalam/diri bagi pembagian?

- Pengguna cukup tertarik kepada chatbot
- Bermaklumat dan menghiburkan

Dorongan luar bagi pembagian?

- Chatbot memberi insentif bagi pembagian

Mudah dilakukan tanpa batasan?

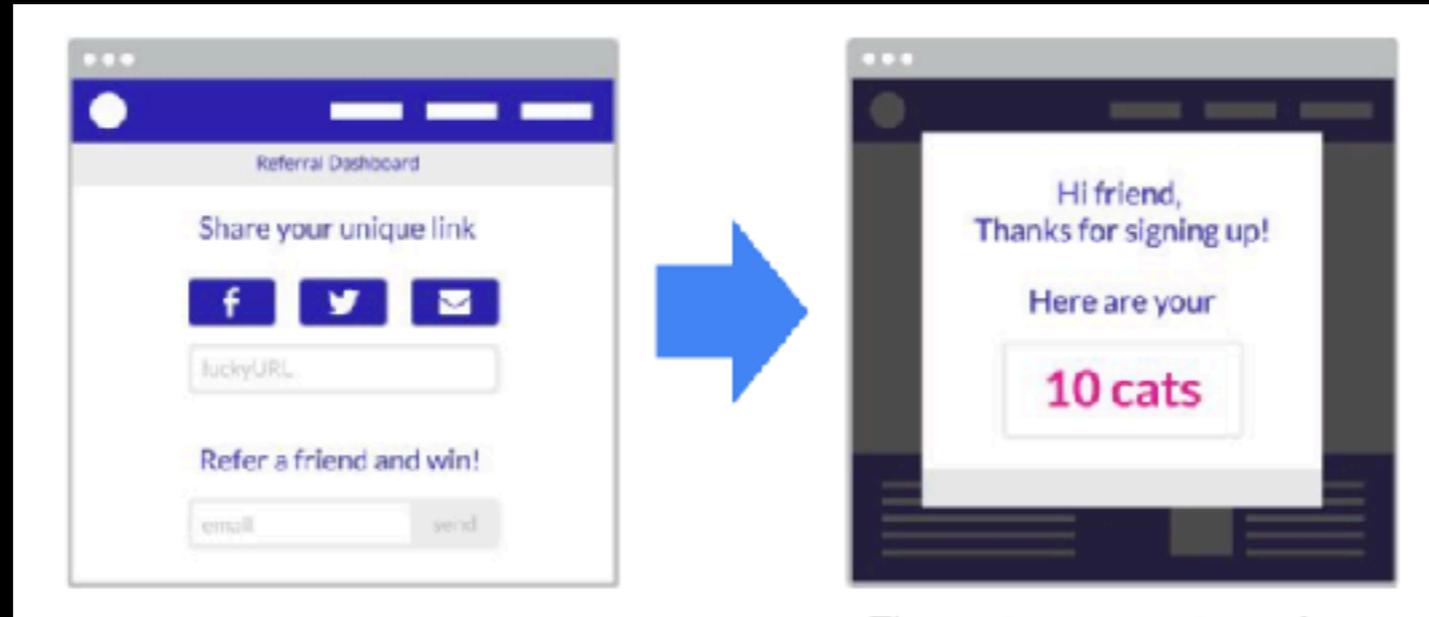
- Cara pembagian sangat mudah

Rujukan

3 Teknik Rujukan

- Rujukan **Altruistis** (“Altruistic Referrals”)
- Rujukkan **Kawan** (“Refer-a-Friend”).
- Rujukan **Perhitungan** (“Milestone Referrals”)
- Leaderboard
- Tujuannya untuk mendorong **pembagian** dan
- **tindakan yg diinginkan** - contoh: pendaftaran, pemesanan, dll.

Rujukan Altruistis

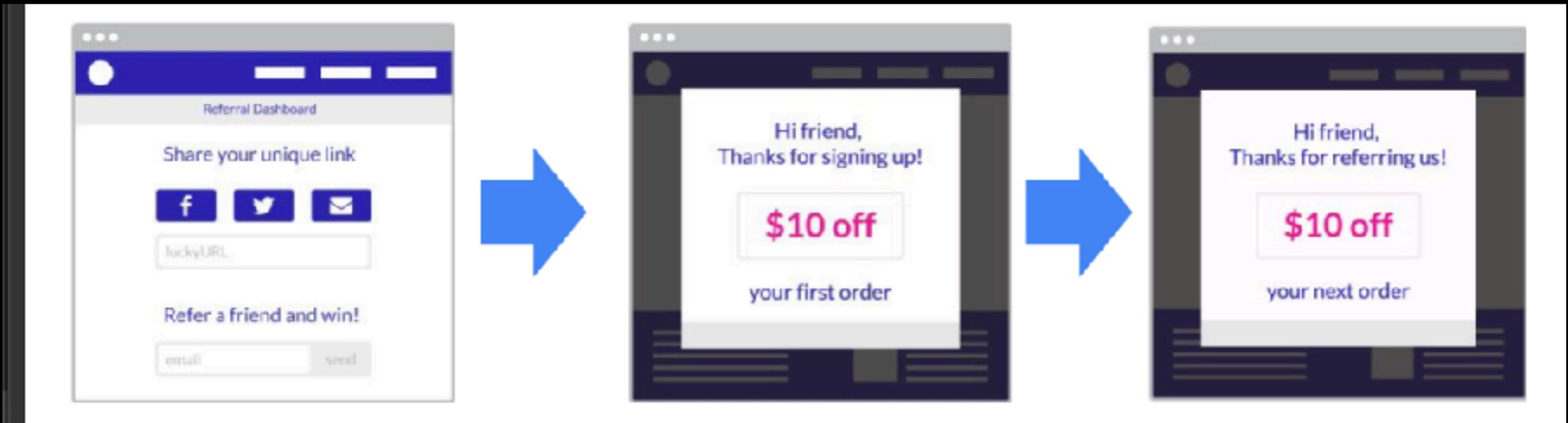


- Pengguna diberi peluang untuk membuat pembagian
- Kawannya diberi hadiah untuk mendaftar / membuat pemesanan
- UI yang sudah dibiasakan (tombol “share”)
- **Baik:** Mudah difahami oleh user & mudah dibangunkan oleh developer.
- **Buruk:** Hanya menggunakan dorongan dalam user

Teknis Rujukan Altruistis

1. Tombol “share” perlu ditampilkan kepada pengguna.
2. Perlu ada **cara menentukan tindakan** yg diinginkan sudah dibuat oleh kawan.
3. Perlu ada juga “**landing page**” yang akan dikemukakan kepada kawan.

Rujukan Kawan

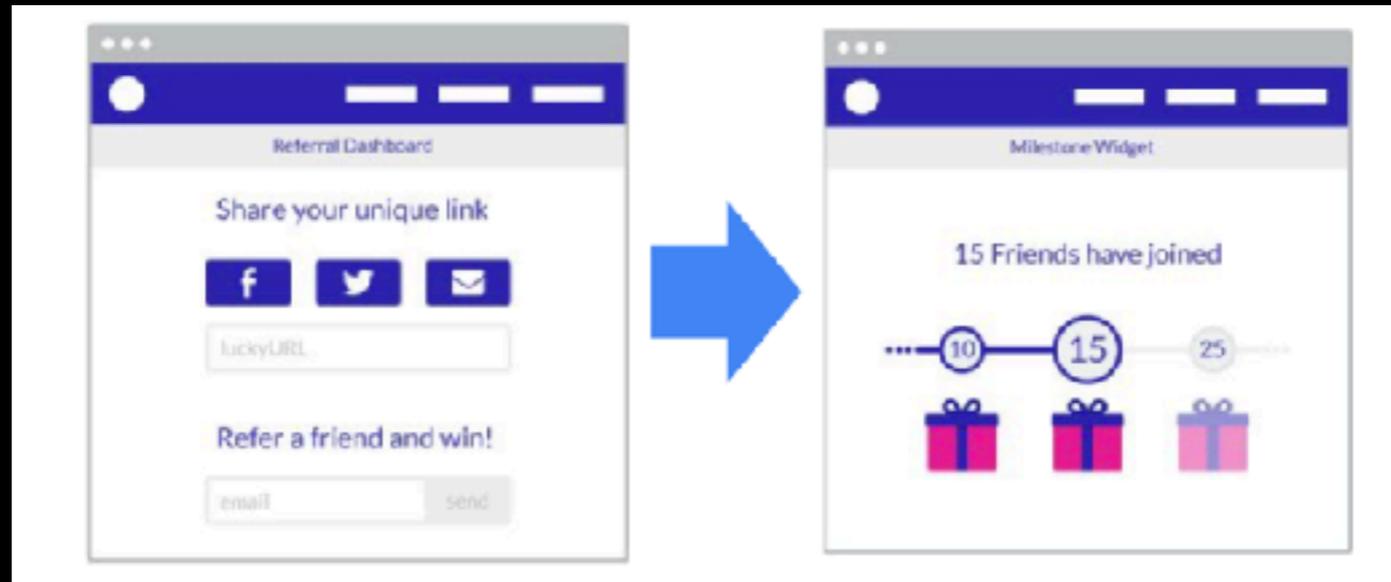


- Kawan diberi hadiah selepas mendaftar / membuat order
- Pengguna juga diberi hadiah **setelah** kawannya membuat tindakan yg diinginkan.
- **Baik:** Menggunakan dorongan luar untuk meningkatkan pembagian.
- **Buruk:** Lebih susah untuk dibangunkan. UI lebih rumit juga.

Teknis Rujukan Kawan

1. Kesemua 3 teknis bagi Rujukan Altruistis perlu ada.
2. Perlu juga ada **identiti khas** (unique) bagi setiap user chatbot.
3. Setelah tindakan yg diinginkan dibuat oleh kawan, ID-nya perlu **dikaitkan** dengan ID pembagi, secara otomatis.
4. **UI khas** untuk menampilkan hadiah bagi pembagi perlu ada.
5. UI ini perlu berkomunikasi dengan backend untuk **menentukan hadiah** yang dicapai oleh pembagi

Rujukan Perhitungan



- Kawan diberi hadiah selepas mendaftar / membuat order
- Pengguna juga diberi hadiah **setelah** X orang dari kawannya membuat tindakan yg diinginkan.
- **Baik**: Bersifat sebagai permainan “game” bagi pembagi. Mungkin meningkatkan dorongan dalam. Meningkatkan kemungkinan penyebaran.
- **Buruk**: Kompleks juga untuk dibangunkan, tetapi hanya sedikit lagi dibandingkan dgn Rujukan Kawan

Teknis Rujukan Kawan

1. Kesemua teknis bagi Rujukan Altruistis & Rujukan Kawan perlu ada.
2. Tindakan yang diinginkan perlu **diberi skor oleh chatbot** (contoh: pendaftaran / harga barang yg dibeli)
3. Perlu ada **mekanisme menghitung skor** supaya bisa di kemukakan kpd pembagi.
4. Hitungan bisa mengikut pendaftaran atau jumlah yang dibeli.

Perbincangan & QNA