(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2017년08월01일
(11) 등록번호 10-1763779
(24) 등록일자 2017년07월26일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2012.01) *G06Q 30/06* (2012.01)
H04W 88/02 (2009.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0267 (2013.01)
G06Q 30/0256 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2016-0082305
(22) 출원일자 2016년06월30일
심사청구일자 2016년06월30일
(56) 선행기술조사문헌
KR1020160033888 A*
KR1020030079158 A*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
(주)바이앱스
서울특별시 금천구 디지털로9길 99 ,1301호(가산동,스타밸리)
(72) 발명자
최재원
경기도 군포시 송부로 291번길 29, 205동 307호(부곡동, 휴먼시아아파트)
(74) 대리인
김현호

전체 청구항 수 : 총 6 항 심사관 : 태정범

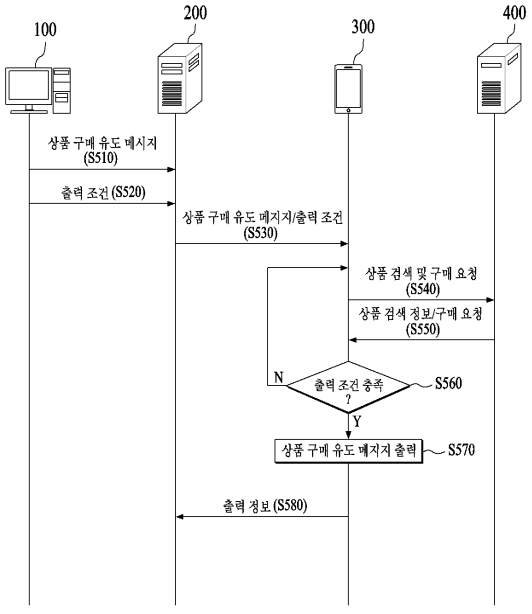
(54) 발명의 명칭 **네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법 및 이에 사용되는 관리 서버**

(57) 요 약

네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법 및 이에 사용되는 관리 서버가 개시된다. 본 발명은, 관리 서버가, 사용자 단말기에서의 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 관리자 단말기로부터 수신하고, 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 상품 주문용 앱이 설치된 사용자 단말기로 송신하되, 상품 주문용 앱은 출력 조건의 충족 여부를 판

(뒷면에 계속)

대 표 도 - 도3



단하고, 출력 조건이 충족된 것으로 판단된 경우 상품 구매 유도 메시지를 사용자 단말기를 통해 출력한다. 본 발명에 따르면, 사용자 단말기에 설치된 상품 주문용 앱 자체에서 구매 유도 메시지를 자체적으로 출력하여 사용자 단말기에 표시함에 따라 별도의 푸쉬 메시지 발송 서버를 구비하지 않고도 동일한 구매 유도의 효과를 달성할 수 있게 된다. 아울러, 본 발명에 따르면, 별도의 푸쉬 메시지 발송 서버가 필요하지 않게 됨에 따라, 푸쉬 메시지의 발송에 따른 통신 트래픽이 과도하게 발생하는 문제점이 발생하지 않게 된다. 아울러, 본 발명에 따르면, 사용자 단말기에 설치된 상품 주문용 앱 자체에서 구매 유도 메시지를 자체적으로 출력하여 사용자 단말기에 표시함으로써, 종래의 푸쉬 메시지의 전송 과정에서의 누락에 따른 문제가 발생하지 않는다.

(52) CPC특허분류
G06Q 30/0271 (2013.01)
G06Q 30/0601 (2013.01)
H04W 88/02 (2013.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

(a) 관리 서버가, 사용자 단말기에서의 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 관리자 단말기로부터 수신하는 단계; 및

(b) 상기 관리 서버가, 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 상품 주문용 앱이 설치된 사용자 단말기로 송신하는 단계

를 포함하고,

상기 사용자 단말기에 설치되어 있는 상기 상품 주문용 앱은 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 상기 사용자 단말기에 저장하며,

상기 상품 주문용 앱은 상기 출력 조건의 충족 여부를 판단하고, 상기 출력 조건이 충족된 것으로 판단된 경우 상품 구매 유도 메시지를 상기 사용자 단말기를 통해 출력하며,

상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건은, 상기 상품 주문용 앱을 통한 쇼핑몰 서버로의 접속이 종료된 이후에 소정의 시간이 경과되었는지 여부이고, 상기 상품 구매 유도 메시지는 상기 쇼핑몰 서버로의 접속이 종료된 이후의 시간 경과 정도에 따라 차등되며,

상기 사용자 단말기에 설치된 상기 상품 주문용 앱은, 상기 상품 주문용 앱을 통한 상품 검색 기록, 및 상품 구매 기록을 포함하는 온라인 쇼핑 활동 정보를 저장하고,

상기 관리 서버는, 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 시각, 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 내용, 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 이후의 상기 상품 주문용 앱의 실행 정보, 및 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 이후의 상기 상품 주문용 앱 실행에 따른 상품 구매 정보를 상기 사용자 단말기로부터 수신하며,

상기 관리 서버는, 상기 상품 주문용 앱이 저장한 상기 온라인 쇼핑 활동 정보를 상기 사용자 단말기로부터 수신하는 것인 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 상품 구매 유도 메시지는, 상기 상품 구매 유도 메시지를 상기 관리자 단말기로부터 수신한 상기 관리 서버가, 상기 상품 구매 유도 메시지를 상기 사용자 단말기로 송신함에 따라, 상기 사용자 단말기에 저장되어 있는 메시지인 것인 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 상품 구매 유도 메시지는, 사용자가 상기 상품 주문용 앱을 통해 검색한 상품 목록인 것인 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법.

청구항 4

관리 서버에 있어서,

사용자 단말기에서의 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 관리자 단말기로부터 수신하는 수신부; 및

상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 상품 주문용 앱이 설치된 사용자 단말기로 송신하는 송신부

를 포함하고,

상기 사용자 단말기에 설치되어 있는 상기 상품 주문용 앱은 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 상기 사용자 단말기에 저장하며,

상기 상품 주문용 앱은 상기 출력 조건의 충족 여부를 판단하고, 상기 출력 조건이 충족된 것으로 판단된 경우 상품 구매 유도 메시지를 상기 사용자 단말기를 통해 출력하며,

상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건은, 상기 상품 주문용 앱을 통한 쇼핑몰 서버로의 접속이 종료된 이후에 소정의 시간이 경과되었는지 여부이고, 상기 상품 구매 유도 메시지는 상기 쇼핑몰 서버로의 접속이 종료된 이후의 시간 경과 정도에 따라 차등되며,

상기 사용자 단말기에 설치된 상기 상품 주문용 앱은, 상기 상품 주문용 앱을 통한 상품 검색 기록, 및 상품 구매 기록을 포함하는 온라인 쇼핑 활동 정보를 저장하고,

상기 관리 서버는, 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 시각, 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 내용, 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 이후의 상기 상품 주문용 앱의 실행 정보, 및 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 이후의 상기 상품 주문용 앱 실행에 따른 상품 구매 정보를 상기 사용자 단말기로부터 수신하며,

상기 관리 서버는, 상기 상품 주문용 앱이 저장한 상기 온라인 쇼핑 활동 정보를 상기 사용자 단말기로부터 수신하는 것인 관리 서버.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 상품 구매 유도 메시지는, 상기 상품 구매 유도 메시지를 상기 관리자 단말기로부터 수신한 상기 관리 서버가, 상기 상품 구매 유도 메시지를 상기 사용자 단말기로 송신함에 따라, 상기 사용자 단말기에 저장되어 있는 메시지인 것인 관리 서버.

청구항 6

제4항에 있어서,

상기 상품 구매 유도 메시지는, 사용자가 상기 상품 주문용 앱을 통해 검색한 상품 목록인 것인 관리 서버.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법 및 이에 사용되는 관리 서버에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 사용자 단말기에 설치된 상품 주문용 앱 자체에서 구매 유도 메시지를 자체적으로 출력하여 사용자 단말기에 표시함에 따라 별도의 푸쉬 메시지 발송 서버를 구비하지 않고도 동일한 구매 유도의 효과를 달성할 수 있을 뿐만 아니라, 푸쉬 메시지의 발송에 따른 통신 트래픽이 과도하게 발생하는 문제점이 발생하지 않으며, 종래의 푸쉬 메시지의 전송 과정에서의 누락에 따른 문제점이 발생하지 않도록 하는 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법 및 이에 사용되는 관리 서버에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 온라인 쇼핑몰 사용자들의 구매를 유도하기 위해서, 종래에는 별도의 서버를 통해 사용자 단말기로 푸쉬 메시지(Push Message)를 발송하는 방법이 널리 활용되고 있다.

[0003] 그러나, 이와 같은 종래 기술에 따른 푸쉬 메시지 발송 방법에 의하면, 푸쉬 메시지 발송 서버에서의 메시지 발송과정에서의 발송 누락이 빈번하게 발생하며, 사용자 수가 많을 경우 푸쉬 메시지의 발송량이 증대됨에 따라

통신 트래픽이 과도하게 발생하게 될 뿐만 아니라, 각 사용자의 사용 패턴에 따라 푸쉬 메시지를 달리 발송해야 하므로 푸쉬 메시지 발송 서버에서의 서버 리소스를 과도하게 잠식하게 된다는 문제점이 있었다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0004] 따라서, 본 발명의 목적은, 사용자 단말기에 설치된 상품 주문용 앱 자체에서 구매 유도 메시지를 자체적으로 출력하여 사용자 단말기에 표시함에 따라 별도의 푸쉬 메시지 발송 서버를 구비하지 않고도 동일한 구매 유도의 효과를 달성할 수 있을 뿐만 아니라, 푸쉬 메시지의 발송에 따른 통신 트래픽이 과도하게 발생하는 문제점이 발생하지 않으며, 종래의 푸쉬 메시지의 전송 과정에서의 누락에 따른 문제점이 발생하지 않도록 하는 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법 및 이에 사용되는 관리 서버를 제공함에 있다.

과제의 해결 수단

[0005] 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법은, (a) 관리 서버가, 사용자 단말기에서의 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 관리자 단말기로부터 수신하는 단계; 및 (b) 상기 관리 서버가, 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 상품 주문용 앱이 설치된 사용자 단말기로 송신하는 단계를 포함하며, 상기 상품 주문용 앱은 상기 출력 조건의 충족 여부를 판단하고, 상기 출력 조건이 충족된 것으로 판단된 경우 상품 구매 유도 메시지를 상기 사용자 단말기를 통해 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0006] 바람직하게는, 상기 상품 구매 유도 메시지는, 상기 상품 구매 유도 메시지를 상기 관리자 단말기로부터 수신한 상기 관리 서버가, 상기 상품 구매 유도 메시지를 상기 사용자 단말기로 송신함에 따라, 상기 사용자 단말기에 저장되어 있는 메시지인 것을 특징으로 한다.

[0007] 또한, 상기 상품 구매 유도 메시지는, 사용자가 상기 상품 주문용 앱을 통해 검색한 상품 목록인 것을 특징으로 한다.

[0008] 한편, 본 발명에 따른 관리 서버는, 사용자 단말기에서의 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 관리자 단말기로부터 수신하는 수신부; 및 상기 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 상품 주문용 앱이 설치된 사용자 단말기로 송신하는 송신부를 포함하며, 상기 상품 주문용 앱은 상기 출력 조건의 충족 여부를 판단하고, 상기 출력 조건이 충족된 것으로 판단된 경우 상품 구매 유도 메시지를 상기 사용자 단말기를 통해 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0009] 바람직하게는, 상기 상품 구매 유도 메시지는, 상기 상품 구매 유도 메시지를 상기 관리자 단말기로부터 수신한 상기 관리 서버가, 상기 상품 구매 유도 메시지를 상기 사용자 단말기로 송신함에 따라, 상기 사용자 단말기에 저장되어 있는 메시지인 것을 특징으로 한다.

[0010] 또한, 상기 상품 구매 유도 메시지는, 사용자가 상기 상품 주문용 앱을 통해 검색한 상품 목록인 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

[0011] 본 발명에 따르면, 사용자 단말기에 설치된 상품 주문용 앱 자체에서 구매 유도 메시지를 자체적으로 출력하여 사용자 단말기에 표시함에 따라 별도의 푸쉬 메시지 발송 서버를 구비하지 않고도 동일한 구매 유도의 효과를 달성할 수 있게 된다.

[0012] 아울러, 본 발명에 따르면, 별도의 푸쉬 메시지 발송 서버가 필요하지 않게 됨에 따라, 푸쉬 메시지의 발송에 따른 통신 트래픽이 과도하게 발생하는 문제점이 발생하지 않게 된다.

[0013] 아울러, 본 발명에 따르면, 사용자 단말기에 설치된 상품 주문용 앱 자체에서 구매 유도 메시지를 자체적으로 출력하여 사용자 단말기에 표시함으로써, 종래의 푸쉬 메시지의 전송 과정에서의 누락에 따른 문제가 발생하지 않는다.

[0014] 아울러, 본 발명에 따르면, 사용자 단말기에 설치된 상품 주문용 앱 자체에서 구매 유도 메시지의 출력 조건 충족 여부를 판단함에 따라, 푸쉬 메시지 발송 서버에서의 서버 리소스를 과도하게 잠식하게 되는 문제점이 발생하지 않게 된다.

도면의 간단한 설명

[0015] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 시스템의 구성도,

도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 상품 구매 유도 시스템 상의 관리 서버의 구조를 나타내는 기능 블록도, 및

도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법의 실행 과정을 설명하는 신호 흐름도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0016] 이하에서는 도면을 참조하여 본 발명을 보다 상세하게 설명한다. 도면들 중 동일한 구성요소들은 가능한 한 어느 곳에서든지 동일한 부호들로 나타내고 있음에 유의해야 한다. 또한 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있는 공지 기능 및 구성에 대한 상세한 설명은 생략한다.

[0017] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 시스템의 구성도이다. 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 시스템은 관리자 단말기(100), 관리 서버(200), 사용자 단말기(300), 및 온라인 쇼핑몰 서버(400)를 포함한다.

[0018] 관리자 단말기(100)는 본 발명에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 서비스의 관리자가 관리 서버(200)로의 접속을 위해 사용하는 PC 등의 통신 단말기로서, 관리자는 관리자 단말기(100)를 통해 관리 서버(200)에 접속한 상태에서 상품 구매 유도 메시지 및 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 입력하게 된다.

[0019] 관리 서버(200)는 관리자 단말기(100)로부터 수신된 상품 구매 유도 메시지 및 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건을 사용자 단말기(300)에 송신함으로써, 사용자 단말기(300)에 설치된 상품 주문용 앱의 실행을 제어하는 기능을 수행한다.

[0020] 한편, 사용자 단말기(300)는 사용자가 소지하고 있는 스마트 폰 등의 개인 통신 단말기로서, 사용자 단말기(300)에는 본 발명에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법을 실행하는 어플리케이션 프로그램(Application Program)인 상품 주문용 앱이 설치되어 있으며, 사용자는 이와 같은 상품 주문용 앱을 실행함으로써, 사용자 단말기(300)를 통해 온라인 쇼핑몰 서버(400)에 접속한 상태에서 각종 상품 검색 및 상품 구매를 진행한다.

[0021] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 상품 구매 유도 시스템 상의 관리 서버(200)의 구조를 나타내는 기능 블록도이다. 도 2를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 상품 구매 유도 시스템 상의 관리 서버(200)는 수신부(210), 저장부(230), 판단부(250), 및 송신부(270)를 포함한다.

[0022] 구체적으로, 관리 서버(200)의 수신부(210)는 사용자 단말기(300)에 설치된 상품 주문용 앱에서의 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건 및 관리자가 관리자 단말기(100)를 통해 입력한 상품 구매 유도 메시지를 관리자 단말기(100)로부터 수신하며, 관리 서버(200)의 저장부(230)에는 관리자 단말기(100)로부터 수신된 상기 출력 조건과 출력 조건별 상품 구매 유도 메시지가 저장된다.

[0023] 한편, 관리 서버(200)의 송신부(270)는 적어도 하나의 상품 구매 유도 메시지와 각 메시지별 출력 조건을 사용자 단말기(300)로 송신하는 기능을 수행한다.

[0024] 아울러, 관리 서버(200)의 판단부(250)는 관리자가 관리자 단말기(100)를 통해 설정한 상품 구매 유도 메시지의 사용자 단말기(300)로의 송신 조건의 충족 여부를 판단하며, 상품 구매 유도 메시지의 송신 조건이 충족된 것으로 판단된 경우에, 관리 서버(200)의 송신부(270)는 해당 송신 조건과 관련되어 기 설정되어 있는 소정의 상품 구매 유도 메시지를 사용자 단말기(300)에 송신한다.

[0025] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법의 실행 과정을 설명하는 신호 흐름도이다. 이하에서는 도 1 내지 도 3을 참조하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 네트워크 상에서의 상품 구매 유도 방법의 실행 과정을 설명하기로 한다.

[0026] 먼저, 관리자는 관리자 단말기(100)를 통해 적어도 하나의 상품 구매 유도 메시지 및 각 상품 구매 유도 메시지가 사용자 단말기(300)에서 출력되기 위한 개별 출력 조건을 관리 서버(200)로 송신한다(S510,S520).

[0027] 이와 같이, 관리자 단말기(100)로부터 수신된 상품 구매 유도 메시지 및 해당 메시지별 출력 조건은 다음의 표 1에서와 같이 관리 서버(200)의 저장부(230)에 저장된다.

표 1

[0028]

No	메시지 출력 조건	상품 구매 유도 메시지
1	쇼핑몰 서버 접속 종료후 24H 경과	장바구니에 담아둔 상품에 대한 할인 정보
2	쇼핑몰 서버 접속 종료후 48H 경과	검색 상품과 동일카테고리에 속하는 상품 정보
3	쇼핑몰 서버 접속 종료후 72H 경과	온라인 쇼핑몰 방문시 쿠폰 제공 정보

[0029] 한편, 관리 서버(200)의 송신부(270)는 상기 표 1에서와 같은 상품 구매 유도 메시지 및 각 메시지별 출력 조건 정보를 사용자 단말기(300)로 송신하며(S530), 이에 사용자 단말기(300)에 설치되어 있는 상품 주문용 앱은 상기 표 1에서의 조건 정보 및 메시지 정보를 사용자 단말기(300)의 내부 메모리에 저장한다.

[0030] 이후 사용자는 사용자 단말기(300)에 설치되어 있는 상품 주문용 앱을 실행함으로써, 온라인 쇼핑몰 서버(400)에 접속한 다음, 관심있는 상품에 대한 키워드 입력을 통해 상품 검색을 요청하고, 검색된 상품 중 구매를 희망하는 상품을 장바구니에 담아 두고, 장바구니에 담아둔 상품에 대한 구매를 요청한다(S540).

[0031] 이에 온라인 쇼핑몰 서버(400)는 사용자 단말기(300)로부터 수신된 상품 검색 요청에 대응되는 상품 검색 정보를 사용자 단말기(300)로 송신하고, 사용자 단말기(300)로부터 수신된 상품 구매 요청에 대응되는 상품 구매 정보를 사용자 단말기(300)로 송신한다(S550).

[0032] 한편, 상기와 같은 S540 단계 및 S550 단계에서의 사용자의 온라인 쇼핑 활동 정보는 상품 주문용 앱에 의해 기록 및 저장되며, 이와 같은 온라인 쇼핑 활동 정보는 사용자 단말기(300) 또는 관리 서버(200)에서의 사용자의 쇼핑 패턴 분석을 위한 기초 데이터로서 활용될 수 있을 것이다.

[0033] 한편, 사용자 단말기(300)에 설치되어 있는 상품 주문용 앱은 전술한 S530 단계에서 관리 서버(200)로부터 수신 및 저장한 상기 표 1에서의 메시지 출력 조건의 충족 여부를 판단하며(S560), 메시지 출력 조건이 충족된 것으로 판단된 경우에 상기 표 1에서의 해당 메시지 출력 조건에 대응되는 상품 구매 유도 메시지를 사용자 단말기(300)의 화면을 통해 출력하게 된다(S570).

[0034] 구체적으로, 상품 주문용 앱은 사용자 단말기(300)의 온라인 쇼핑몰 서버(400)로의 접속 종료 후 24시간이 경과된 것으로 판단된 경우에, 사용자가 이전의 온라인 쇼핑시 장바구니에 담아둔 상품(즉, 구매 대기 상품)에 대한 할인 정보를 상품 구매 유도 메시지로서 사용자 단말기(300)의 화면을 통해 출력할 수 있을 것이다.

[0035] 또한, 상품 주문용 앱은 사용자 단말기(300)의 온라인 쇼핑몰 서버(400)로의 접속 종료 후 48시간이 경과된 것으로 판단된 경우에, 사용자가 온라인 쇼핑시 검색하였던 검색 상품과 동일 카테고리에 속하는 상품 정보를 상품 구매 유도 메시지로서 사용자 단말기(300)의 화면을 통해 출력할 수도 있을 것이다.

[0036] 아울러, 상품 주문용 앱은 사용자 단말기(300)의 온라인 쇼핑몰 서버(400)로의 접속 종료 후 72시간이 경과된 것으로 판단된 경우에, 사용자가 향후 온라인 쇼핑몰을 방문하는 경우에 제공되는 할인 쿠폰 등의 다양한 혜택 정보를 상품 구매 유도 메시지로서 사용자 단말기(300)의 화면을 통해 출력할 수도 있을 것이다.

[0037] 한편, 전술한 S570 단계에서의 상품 구매 유도 메시지 출력 정보(메시지 내용, 메시지 출력 시각 정보 등)는, 상품 구매 유도 메시지의 출력 이후의 사용자의 앱 실행 정보(사용자의 앱 실행 여부, 앱 실행 이후 온라인 쇼핑몰에서의 체류 시간, 앱 실행 이후 상품 구매 여부, 앱 실행 이후 상품 구매액 정보 등)와 함께 사용자 단말기(300)로부터 관리 서버(200)로 송신되도록 함이 바람직할 것이다(S580).

[0038] 이에 따라, 관리 서버(200)의 판단부(250)는 상품 주문용 앱에 의한 상품 구매 유도 메시지의 출력에 따른 사용자의 상품 구매에 있어서의 구체적 유도의 효과를 확인 및 분석할 수 있게 된다.

[0039] 아울러, 본 발명을 실시함에 있어서는, 전술한 S580 단계에서 상품 구매 유도 메시지 출력 정보를 관리 서버(200)로 송신함에 있어서, 전술한 S540 단계 및 S550 단계에서 상품 주문용 앱이 수집한 정보인 사용자의 온라인 쇼핑 활동 정보 또한 함께 송신할 수도 있을 것이다.

[0040] 이에 따라, 관리 서버(200)의 판단부(250)는 사용자 단말기(300)로부터 수신된 사용자의 온라인 쇼핑 활동 정보를 기초 데이터로 활용하여 사용자의 쇼핑 패턴을 분석할 수 있게 되며, 이를 기초로 하여 해당 사용자에 대한 상품 구매 유도 메시지를 생성하고, 이와 같이 생성된 상품 구매 유도 메시지를 전술한 S530 단계에서 사용자 단말기(300)에 송신함으로써, 사용자의 쇼핑 패턴 분석에 따른 상품 구매 유도 메시지가 사용자 단말기(300)에 출력되도록 함으로써, 상품 구매 유도의 효과가 최대화되도록 할 수 있을 것이다.

[0041] 한편, 본 발명을 실시함에 있어서는, 사용자 단말기(300)에서 상품 구매 유도 메시지의 출력 조건의 충족 여부를 판단하지 않고, 관리 서버(200)의 판단부(250)에서 상품 구매 유도 메시지의 사용자 단말기(300)로의 송신 조건 충족 여부를 판단토록 할 수도 있을 것이다.

[0042] 이를 위해 관리자는 관리자 단말기(100)를 통해 관리 서버(200)에 접속한 상태에서 다음의 표 2에서와 같은 상품 구매 유도 메시지 및 각 상품 구매 유도 메시지가 사용자 단말기(300)로 송신되기 위한 조건인 메시지 송신 조건을 관리 서버(200)에 송신한다.

[0043] 한편, 관리자 단말기(100)로부터 수신된 상품 구매 유도 메시지 및 각 메시지별 송신 조건은 다음의 표 2에서와 같이 관리 서버(200)의 저장부(230)에 저장된다.

표 2

[0044]

No	메시지 송신 조건	상품 구매 유도 메시지
1	휴일 오전 9시	레저용품 할인 정보
2	휴일 오후 7시	차량용품 할인 정보
3	평일 오후 9시	생활용품 할인 정보

[0045] 이후 관리 서버(200)의 판단부(250)는 상기 표 2에서의 메시지 송신 조건의 충족 여부를 판단하며, 메시지 송신 조건이 충족된 것으로 판단된 경우에 상기 표 2에서의 해당 메시지 송신 조건에 대응되는 상품 구매 유도 메시지를 사용자 단말기(300)로 송신하게 되며, 이에 따라 관리 서버(200)의 송신부(270)로부터 상품 구매 유도 메시지를 수신한 사용자 단말기(300)는 상품 주문용 앱을 통해 해당 상품 구매 유도 메시지를 화면상에 즉각적으로 출력하게 된다.

[0046] 구체적으로, 관리 서버(200)의 판단부(250)는 현재 시간이 휴일 오전 9시인 것으로 판단된 경우에, 레저용품 상품에 대한 할인 정보를 상품 구매 유도 메시지로서 사용자 단말기(300)에 송신하며, 이에 따라 사용자 단말기(300)와 화면에는 해당 메시지가 출력되게 된다.

[0047] 또한, 관리 서버(200)의 판단부(250)는 현재 시간이 휴일 오후 7시인 것으로 판단된 경우에는 차량용품에 대한 할인 정보를 상품 구매 유도 메시지로서 사용자 단말기(300)에 송신하며, 이에 따라 사용자 단말기(300)와 화면에는 해당 메시지가 출력되게 된다.

[0048] 아울러, 관리 서버(200)의 판단부(250)는 현재 시간이 평일 오후 9시인 것으로 판단된 경우에, 생활용품에 대한 할인 정보를 상품 구매 유도 메시지로서 사용자 단말기(300)에 송신하며, 이에 따라 사용자 단말기(300)와 화면에는 해당 메시지가 출력되게 된다.

[0049] 한편, 이 경우에도 사용자 단말기(300)에서의 상품 구매 유도 메시지의 출력 이후의 사용자의 앱 실행 정보(사용자의 앱 실행 여부, 앱 실행 이후 온라인 쇼핑몰에서의 체류 시간, 앱 실행 이후 상품 구매 여부, 앱 실행 이후 상품 구매액 정보 등)가 사용자 단말기(300)로부터 관리 서버(200)로 송신되도록 함으로써, 관리 서버(200)의 판단부(250)가 상품 구매 유도 메시지의 출력에 따른 사용자의 상품 구매에 있어서의 구체적 유도의 효과를 확인 및 분석할 수 있도록 함이 바람직할 것이다.

[0050] 본 발명에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 출원에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[0051] 이상에서는 본 발명의 바람직한 실시예 및 응용예에 대하여 도시하고 설명하였지만, 본 발명은 상술한 특정의 실시예 및 응용예에 한정되지 아니하며, 청구범위에서 청구하는 본 발명의 요지를 벗어남이 없이 당해 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진자에 의해 다양한 변형실시가 가능한 것은 물론이고, 이러한 변형실시들은 본 발명의 기술적 사상이나 전망으로부터 개별적으로 이해되어져서는 안될 것이다.

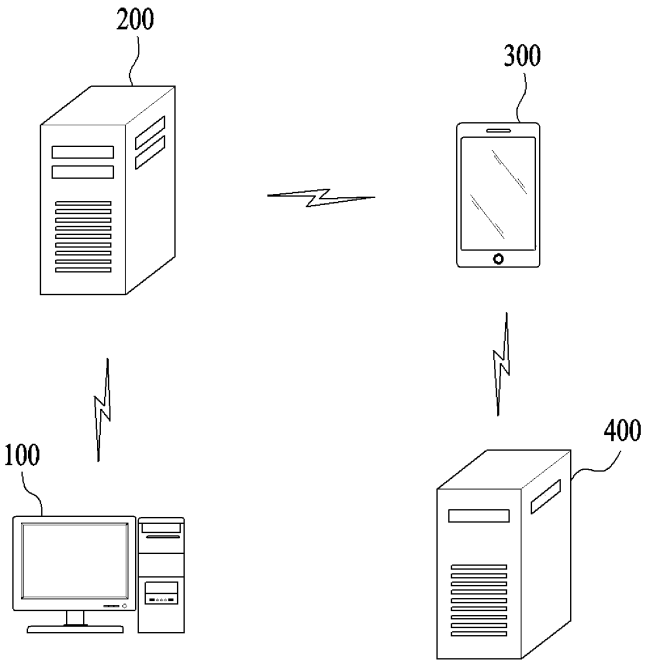
부호의 설명

[0052] 100: 관리자 단말기, 200: 관리 서버,

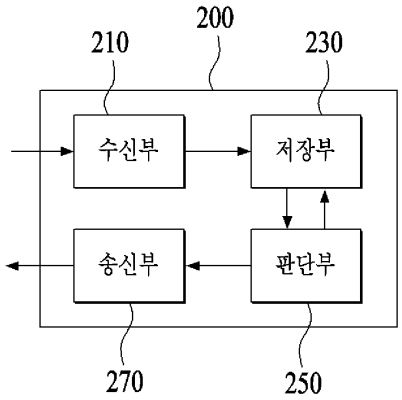
300: 사용자 단말기, 400: 온라인 쇼핑몰 서버.

도면

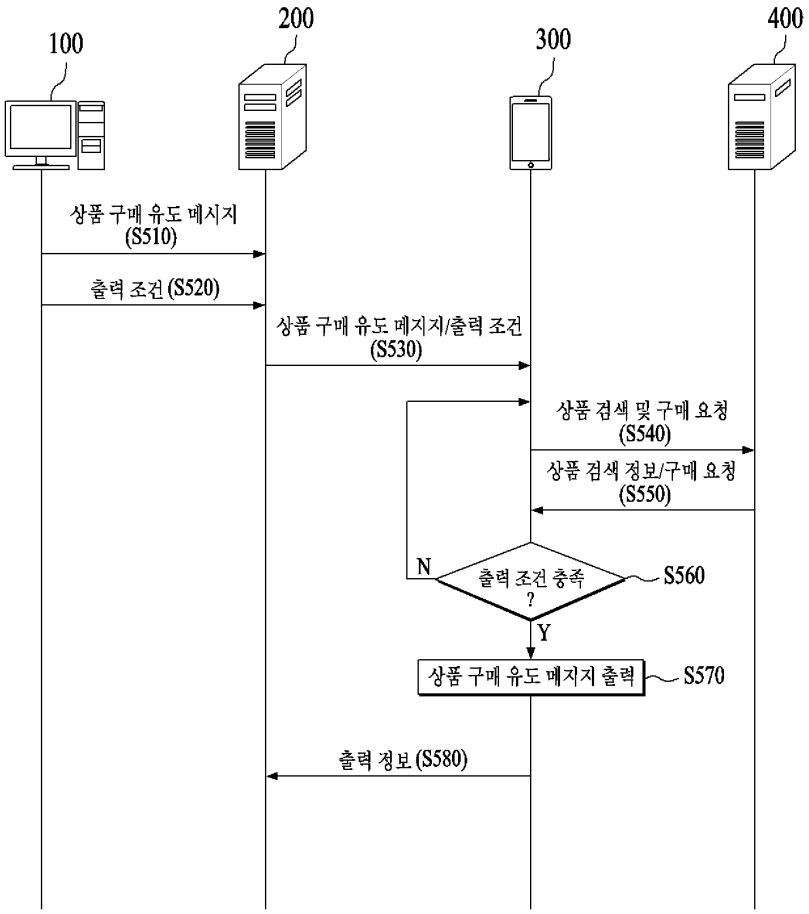
도면1



도면2



도면3


100
200
300
400
상품 구매 유도 메시지
(S510)
출력 조건 (S520)
상품 구매 유도 메시지/출력 조건
(S530)
상품 검색 및 구매 요청
(S540)
상품 검색 정보/구매 요청
(S550)
N
출력 조건 충족
?
S560
Y
상품 구매 유도 메시지 출력
S570
출력 정보 (S580)