

e-Commerce

Concepts

Human Resources

- 관리자
 - 시스템관리자
 - 물류관리자
 - CS
 - MD
- 고객
 - 비회원
 - 회원

Resources

- Infrastructures
- SCM
 - 상품준비
 - 발주
 - 입고/적치
 - 상품출고
 - 피킹
 - 포장
 - 배송
 - 상품관리
 - 재고
- BackOffice
- FrontOffice
 - PC(Web)
 - Mobile(App, mobile web)

Actions

- 상품
 - 상품 준비(ADMIN→BO); 발주, 입고/적치,
 - 상품 등록; 상품 재고, 상품 특성(카테고리), (조합)상품구성, 상품 가격 책정
 - 상품 진열(BO→FO); 상품가격 조정,
 - 상품 탐색(FO)
 - 상품 선택(FO); 장바구니
 - 상품 구매(FO)
 - 상품 주문(FO)
 - 상품 주문서 작성(FO)
 - 상품 주문 결제(FO→BO)

- 상품 주문 완료 확인(BO→USER)
- 상품 배송(SCM)
- 상품 수령(USER)
 - 상품 구매 확정(FO→BO, BO)
 - 상품 환불 신청(FO→BO)
- 마일리지
 - 상품 주문 완료 ~ 상품 수령? (정책확인)

Documents

- 상품
 - 상품 상세
 - 상품 목록
 - 조합 목록
 - 검색 목록
- 주문
 - 주문서
 - 배송 송장
 - 결제 영수증
- 회원
 - 회원 정보
 - 배송 정보
- 웹사이트, 커뮤니티 등
 - 약관; 이용약관, 개인정보이용동의, ...
 - 헤더, 푸터, GNB
 - 회사 소개
 - FAQ
 - 공지사항
 - 게시물
 - 상품평

References

- 내가 이커머스 도메인 지식을 배운 3가지 방법
- 코딩 몰라도 됩니다 - 도그냥(이미준)
- 취준생과 실무자를 위한 이커머스 용어사전 1편: 기초 개념 및 용어들
- 이커머스 요정 '도그냥'이 이커머스를 알려준다고??
- <https://brunch.co.kr/@windydog/도그냥>
- 도그냥이 알려주는 이커머스
- 04. 상품 데이터 설계
- 이커머스 비즈니스의 이해
 - 종합몰, 오픈마켓, 스마트스토어의 차이 이해하기
 - 통신판매업자 VS 통신판매중개업자
 - 비즈니스모델과 플랫폼 그리고 이커머스

- 이커머스 시스템 모듈의 구분
 - 이커머시스템 구분과 각 모듈별 기획 포인트
 - 회원/거래처/상품/채널제휴/TMS/프로모션/이벤트/포인트/프론트/주문,결제,클레임/배송/정산
 - 핵심 설계 모듈(1): 주문결제, 포인트와 데이터
 - 핵심 설계 모듈(2): 클레임 - 배송
 - 핵심 설계 모듈(3): 클레임- 상품대금 정산
- 쇼핑물 구조 파악하기
- 이커머스 개발에 관하여
 - 용어
 - 상품, 메인페이지, 카테고리, 매장, 상세, 장바구니, 주문, 결제, 간편결제, 가상계좌, 무통장입금, 배송, 기획전, 이벤트, 구매확정, 쿠폰, 적립금, 포인트, 사은품, GNB, 마이페이지, 구매이력, 검색, 추천상품, 햄버거 메뉴, 찜하기, 품질, 입고알림, 비회원 결제, 배송주소록, 배송요청사항, 회원등급, 배송추적, 상품 옵션, 패키지상품, 합포장, 정률할인, 정액할인, 취소, 반품, 환불, 부분환불, CS, 물류창고, 재고, 발주, 입고, 적치, 바코드, 까대기, 푸시알림, ...
 - 프로세스
 - 배송
 - 자체 배송, 택배 배송, 업체 배송, 새벽 배송, 단건 배송
- [e-commerce 도메인 설계(1)]
- [e-commerce 요구사항 분석]
- e-commerce 개발일지 - 상품 설계하기
- [e-commerce] ORM & DB 스키마 설계
- 확장 가능한 이커머스 데이터 모델 구축
- 서비스 기획/바닥부터 이커머스 시스템 기획 (18) - 서비스 기획자의 삼절하는 공간
- 화면설계서 (Wireframe)와 기능명세서 (Functional Specification)
- 기획자가 이걸 할 줄 알아야지? - 화면설계서
- 화면설계서(Wireframe)란? 평생 써먹는 제작 꿀팁!
- [웹기획가이드] 화면설계서 v1.0 양식 공유합니다.

-
- process
 - 발주 → 입고/적치 → 진열 → 장바구니 → 주문 → 결제 → 피킹 → 포장 → 배송
 - 정산 → 환불
 - 마케팅 (진열, 장바구니, 주문, 결제)
 - 서비스 제공자: 발주, 입고/적치, 진열, 피킹, 포장, 배송, 마케팅, 정산, 환불
 - 고객; 장바구니, 주문, 결제
 - 물류; 발주, 입고/적치, 피킹, 포장, 배송
 - MD; 발주, 진열, 장바구니, 주문, 결제, 정산
 - CS; 환불
 - 마케팅; 마케팅
 - 경영, MD, 물류, 마케팅, CS, 기획, 디자인, 개발
 - ERP, BI; 경영, MD, 마케팅, 기획, 물류
 - 조화: CS
 - WMS(Warehouse Management System); 물류, MD, 경영
 - TMS(Transportation Management System); 물류

- Barcode; 물류
- AARRR (ACQUISITION → ACTIVATION → RETENTION → REVENUE → REFERRAL)
 - How do users find you? → Do users have a great first experience? → Do users come back?
→ How do you make money? → Do users tell others?
- 상품, 전시, 이벤트, 콘텐츠, SCM, 사방넷, EP(Engine Page), 기획전, 마일리지, 주문, 결제, 장바구니, 찜하기, 카테고리, 매장, 상세, 카드할인, 쿠폰, 마이페이지, 구매, 상품옵션, 사은품, 추천상품, 회원등급, 할인, 렌탈, 사입, 위수탁,

From:

<http://dev.theta5912.net/> - **reth.dev**

Permanent link:

<http://dev.theta5912.net/doku.php?id=public:business:e-commerce&rev=1663770197>

Last update: **2022/09/21 23:23**

