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
    - 이커머스시스템 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

- 쇼핑몰 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, 품절, 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 삽질하는 공간

- 화면설계서 (Wireframe)와 기능명세서 (Functional Specification)
- 기획자가 이건 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
    - 조회: 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, 컨텐츠, 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:
https://theta5912.net/ - **reth**

Permanent link:
https://theta5912.net/doku.php?id=public:business:e-commerce&rev=1663770197

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