

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
 - 적립; 상품 주문 완료 ~ 상품 수령? (정책 확인),
 - 차감;
 - 소멸;
 - 생성;

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, 상품옵션, 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, 사업, 위수탁,

From:
<http://theta5912.net/> - reth

Permanent link:
<http://theta5912.net/doku.php?id=public:business:e-commerce&rev=1663770306>

Last update: **2022/09/21 23:25**

