실시간 데이터 기반 앱/소매 시장분석 서비스

Understand the true value of companies

www.wiseapp.co.kr

WISEAPP WISERETAIL

Copyright @ Ideaware Inc. All Rights Reserved

실시간 데이터 기반 앱/소매 시장분석 서비스

실시간으로 IT, 서비스, 소매기업의 결제금액과 트래픽을 확인하는 서비스입니다.

700개 이상 기업들이 와이즈앱/와이즈리테일과 데이터 기반의 의사결정을 내렸습니다.

kakao NAVER SK telecom netmarble olleh kt

SBS SSG.COM 현대홈쇼핑 ebay LOTTE rent-a-car 롯데홈쇼핑

SAMSUNG 삼성증권 신한카드 NH INVESTMENT & SECURITIES citi NH Bank

STARBUCKS NEXON Delivery Hero MERITZ 메리츠종금증권 nasmedia Toss

신한금융투자 MIRAE ASSET 두나무 신영증권 KCB

StyleShare K bank MezzoMedia idus bithumb MUNPIA

실시간 데이터 기반 앱/소매 시장분석 서비스

앱 사용, 결제 데이터를 실시간으로 수집하여 기업/시장을 분석합니다.

실시간 결제금액과 서비스 트래픽으로 기업의 숨겨진 가치를 파악할 수 있습니다.

WISEAPP

앱 시장 분석

- 한국인이 많이 사용하는 8,000개 앱의 실시간 사용분석
- 앱 사용자, 설치자, 사용시간, 실행횟수 등 제공
- 한국인 스마트폰 사용인구의 0.2%인 6만명의 표본으로 측정
- 경쟁분석, 기획, 전략, 마케팅, 투자의사결정에 활용
- 앱 서비스를 하는 다양한 기업, 국내외 증권사, 투자회사 이용 중

WISE RETAIL

소매 시장 분석

- 한국인이 많이 결제하는 2,300개 소매 브랜드 실시간 결제분석
- 결제금액, 취소금액, 평균결제금액, 구매연령, 결제수단 등 제공
- 한국인 경제활동인구의 6%인 145만명의 표본으로 측정
- 경쟁분석, 기획, 전략, 마케팅, 투자의사결정에 활용
- 온/오프라인 소매기업, 국내/해외의 증권사, 자산운용사, IR팀 이용 중

어제 데이터를 오늘 아침에 확인할 수 있습니다.

- 세계 유일의 앱+소매 시장분석 데이터 일간 제공
- 앱 사용자, 설치자, 사용시간, 실행횟수 등 제공
- 결제금액, 취소금액, 평균결제금액, 구매연령, 간편결제 등 제공

국내 최대 패널과 데이터신뢰성으로 분석합니다.

- 스마트폰 사용인구 중 0.2%인 6만명+ 패널의 실사용 분석
- 경제활동인구 중 6%인 145만명+ 패널의 실사용 분석
- 앱 데이터 5년, 소매 데이터 3년으로 기간신뢰성 담보
- 표본 구성방법 및 방법론 게시 및 1년 1회 이상 모집단 업데이트

한국인 구매행동 데이터에 특화되어 있습니다.

- 한국인이 가장 많이 사용하는 앱과 리테일 최다 종목 분석
- 와이즈앱 : 앱 8,000개+, 개발사 5,000곳, 카테고리 51개 데이터 분석
- 와이즈리테일 : 리테일 2,300개+ 실결제 금액 분석
- 앱분석만으로 알 수 없는, 결제분석만으로는 알 수 없는 심층분석 가능

앱 시장분석 주요 제공정보
(실사용분석+마켓분석 +매출/가치분석)

www.wiseapp.co.kr

WISEAPP

Copyright @ Ideaware Inc. All Rights Reserved

한국인 사용하는 8,000개 앱 실사용분석

일, 주, 월 단위로 사용자수, 사용시간, 실행횟수 등으로 실사용자 분석 정보 제공

앱 이름, 패키지명, 개발사, 회사, 성/연령대, 카테고리별 검색 가능

전체 | 전체 | 검색 | 신규랭킹 | 사용자 순

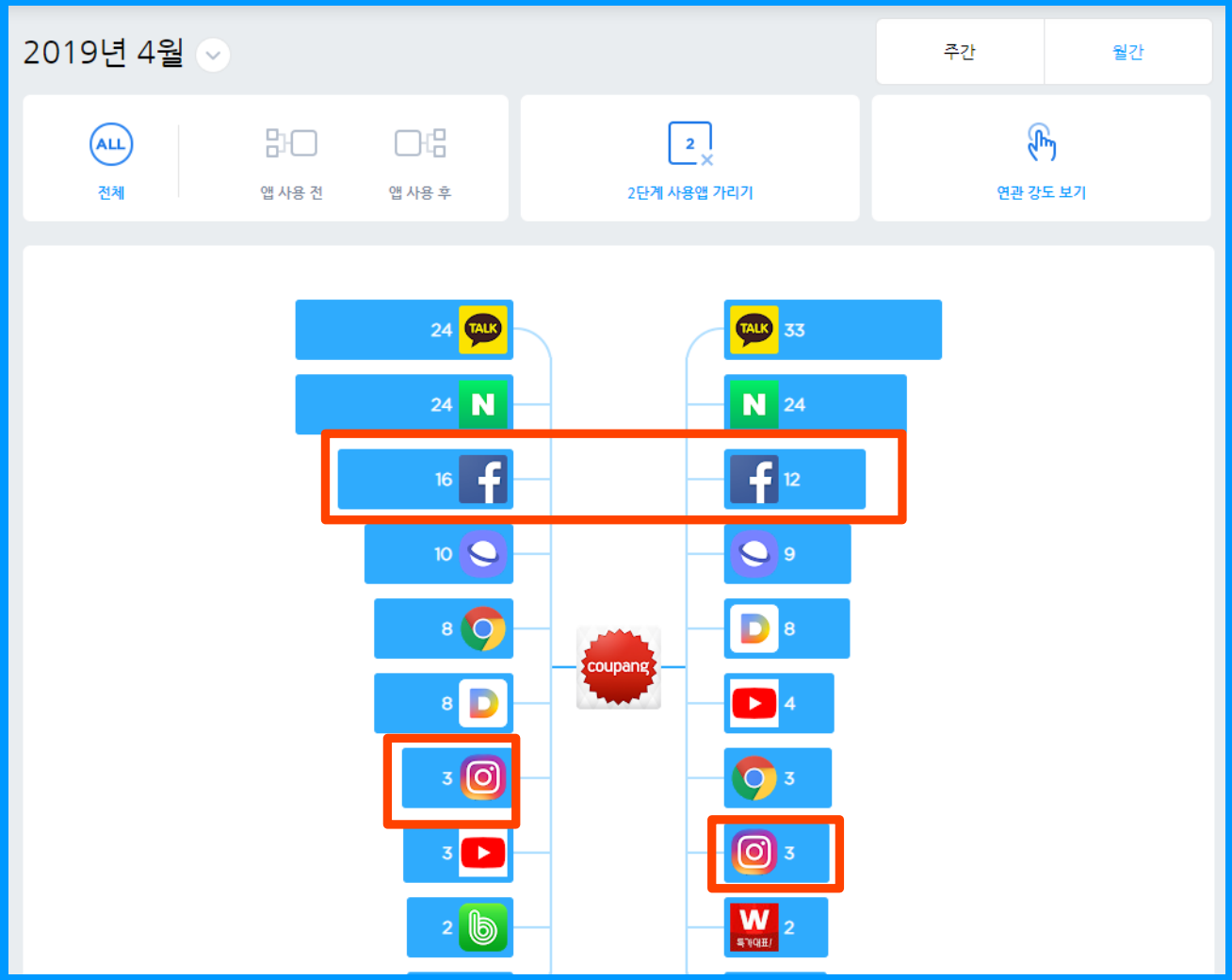
순위	설치자	사용자	설치자중 사용비율	총 사용시간 (1,000분)	1인당 평균 사용시간(분)	1인당 평균 사용일수	총 실행횟수 (1,000회)	1인당 평균 실행횟수	1회 실행당 평균 사용시간(분)	총 데이터 사용량(TB)	사용자수 성장비율
1 -	쿠팡 (Coupang) 쿠팡	13,332,289 35.1%	10,663,766 28.1%	80.0%	798,547	74.9	8.0	2,662,925	249.7	0.3	1,911.3	-2.7%
2 -	쉽고 편한 모바일쇼핑, 11번가 11번가(주)	13,596,031 35.8%	6,211,279 16.4%	45.7%	242,406	39.0	5.2	160,644	25.9	1.5	532.6	-4.4%
3 -	위메프 - 특가대표 (특가 / 쇼핑 / 쇼핑앱 / ... 위메프	8,470,533 22.3%	5,283,684 13.9%	62.4%	386,742	73.2	7.0	859,695	162.7	0.4	1,232.2	-2.6%
4 -	쇼핑을 바꾸는 쇼핑, G마켓 G마켓	8,670,268 22.8%	4,253,044 11.2%	49.1%	403,943	95.0	7.7	933,762	219.6	0.4	938.0	-2.5%
5 -	티몬 - 매주 월요일은 티몬데이 티몬	6,461,077 17.0%	4,021,539 10.6%	62.2%	259,840	64.6	7.0	578,448	143.8	0.4	1,270.6	+2.2%

앱의 성별/연령별 분포

앱의 성별 연령별 사용 분석

앱과 자주 같이 쓰는 앱

자주 같이 쓰는 앱들의 정보와 흐름을 분석

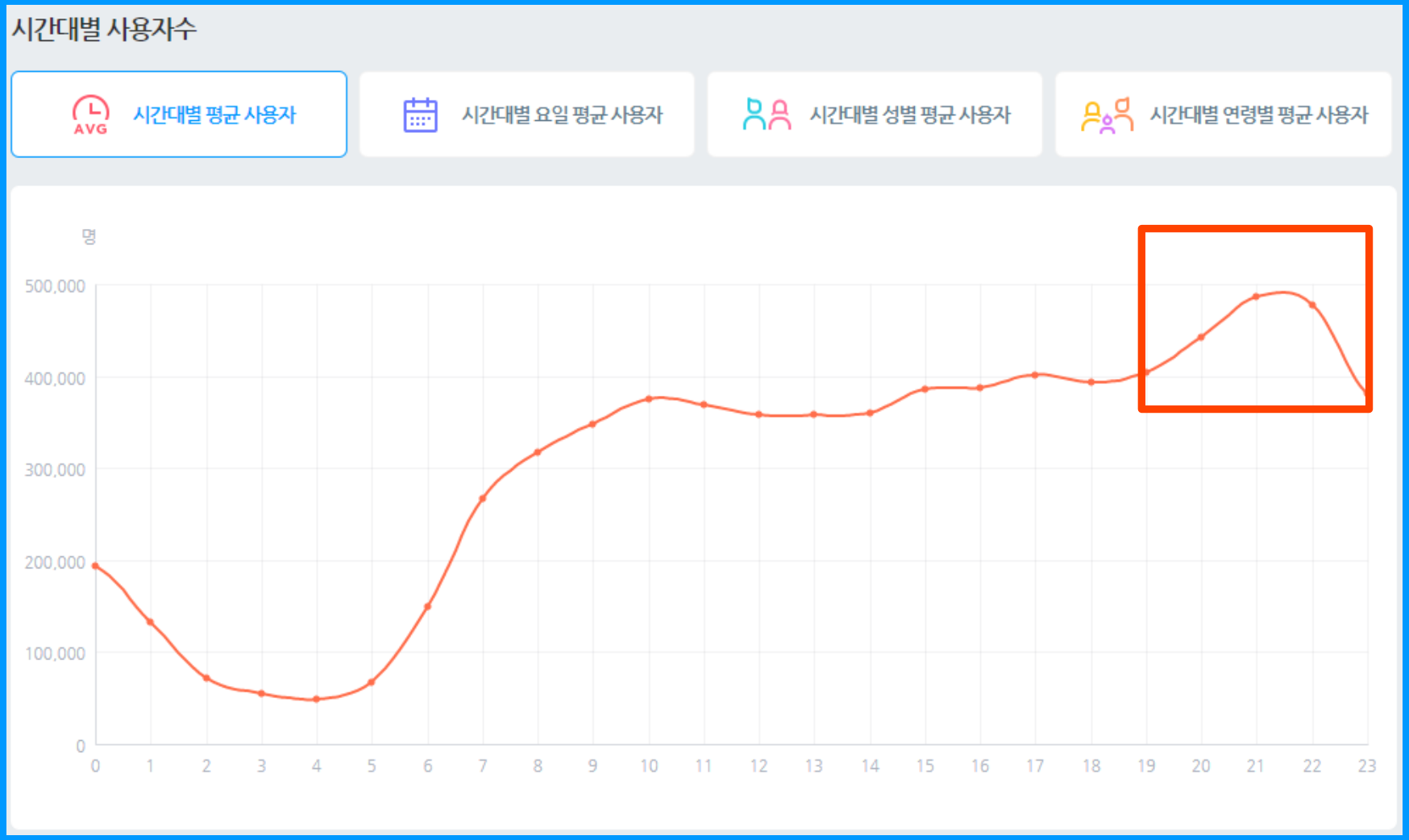


앱과 같이 설치하고 있는 앱

앱을 설치하고 있는 사람이 같이 설치하고 있는 앱을 분석 -> 사용자 특성 파악

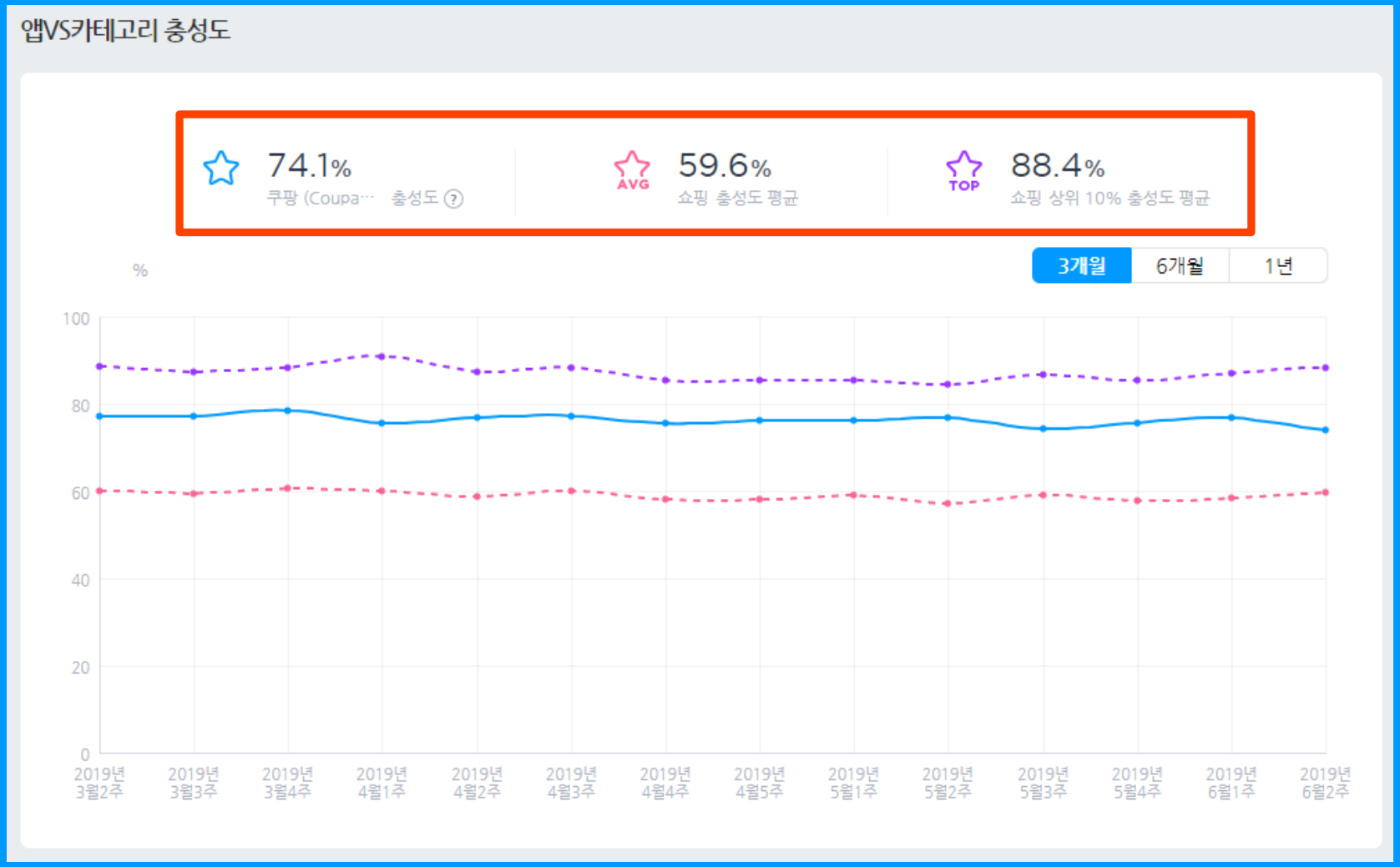
앱의 시간대별 사용자

시간대별, 요일별 앱의 평균사용자수를 여러 차트로 분석



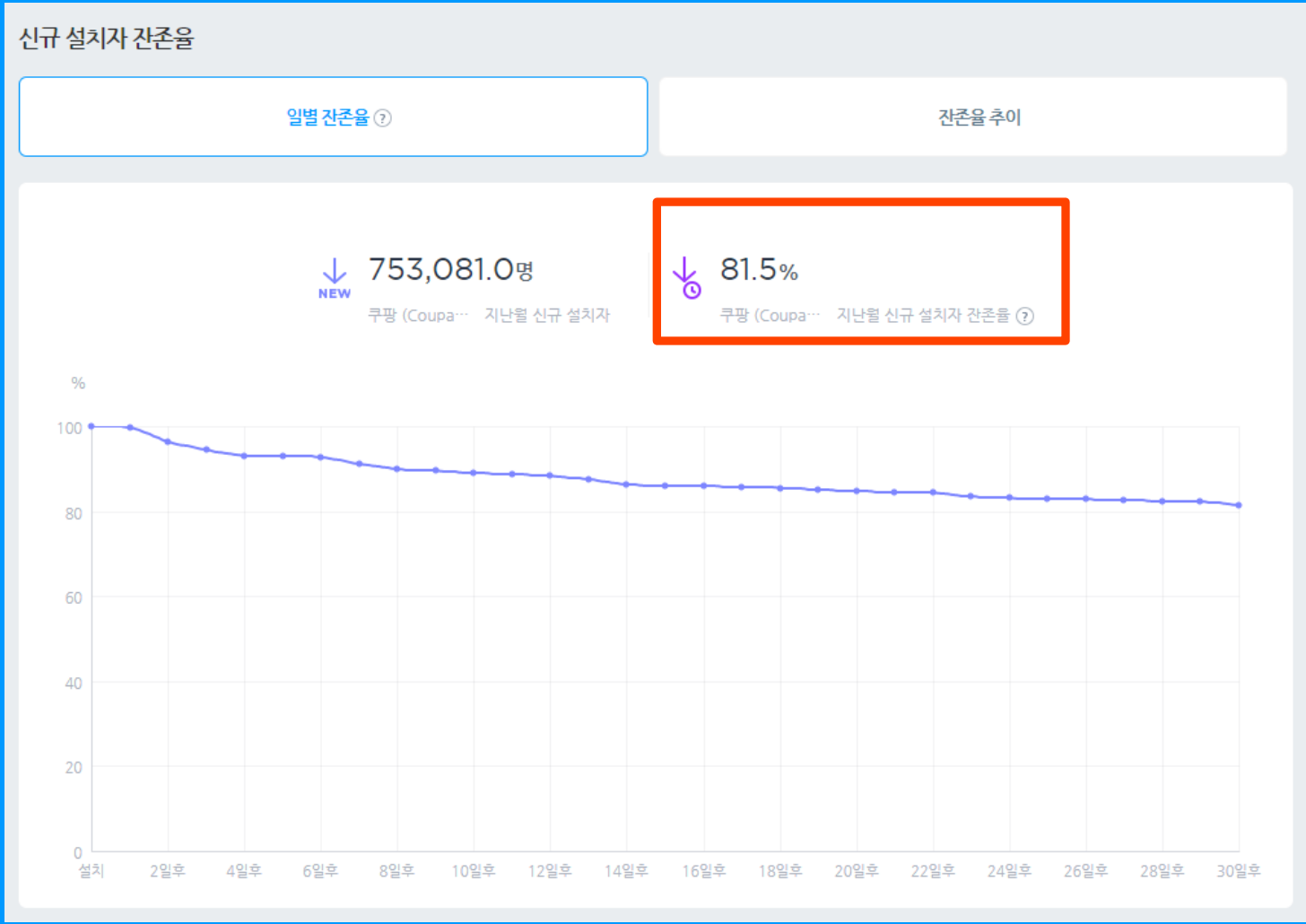
앱과 카테고리의 재방문율 비교

앱과 카테고리의 사용자 충성도 비교 (ex, 지난 기간 사용자가 이번 기간에도 사용하는 비율)



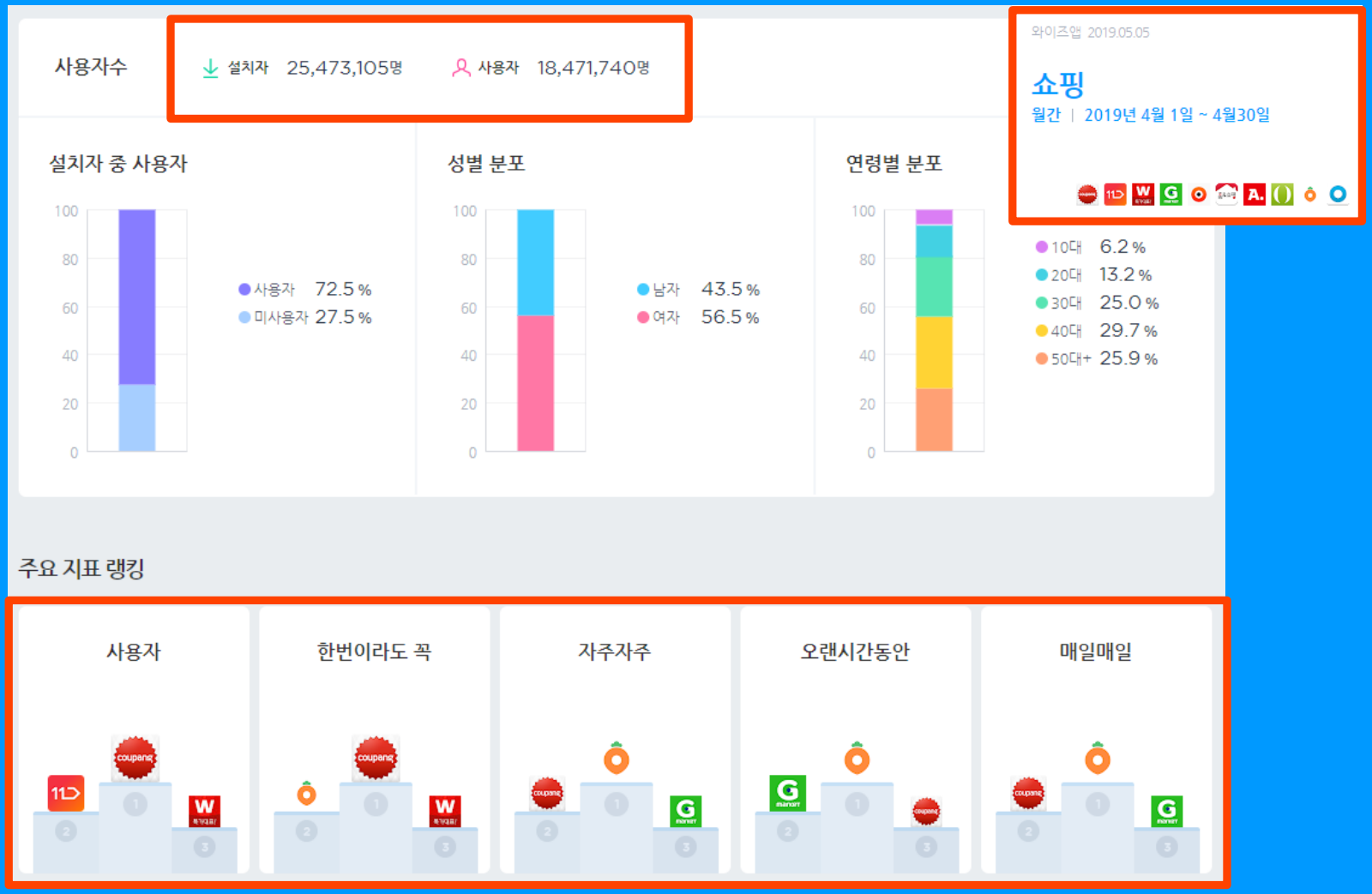
앱의 신규설치자 잔존율

새롭게 앱을 설치한 사람이 앱을 지우지 않는 비율



앱분석 리포트: 원하는 앱을 넣으면 자동비교분석

카테고리별 상위 10개, 사용자가 지정한 10개 앱에 대한 자동분석 리포트



한국인 사용 51개 카테고리 실사용분석

주, 월 단위로 사용자수, 사용시간, 실행횟수 등으로 카테고리 실사용 분석 정보 제공

하위 카테고리 포함 | 총 사용시간 순

순위	설치자	사용자	설치자중 사용비율	총 사용시간 (1,000분)	1인당 평균 사용시간(분)	1인당 평균 사용일수	총 실행횟수 (1,000회)	1인당 평균 실행횟수	1회 실행당 평균 사용시간(분)	총 데이터 사용량(TB)	사용자수 성장비율
1	커뮤니케이션										
	37,999,854 99.9%	37,262,734 98.1%	98.1%	50,549,683	1,356.6	25.1	112,761,567	3,026.1	0.4	112,568.4	-0.2%
2	동영상 플레이어/편집기										
	37,991,630 99.9%	33,698,922 88.7%	88.7%	46,832,208	1,389.7	16.9	9,571,774	284.0	4.9	448,084.0	-0.4%
3	게임										
	24,343,061 64.1%	20,118,375 53.0%	82.6%	26,803,813	1,332.3	15.7	7,071,478	351.5	3.8	16,876.9	-
4	도서 및 참고자료										
	34,680,613 91.3%	31,040,988 81.7%	89.5%	20,112,945	647.9	18.5	21,278,097	685.5	0.9	57,386.7	-0.6%
5	소셜										
	34,045,031 89.6%	29,495,950 77.6%	86.6%	15,923,165	539.8	18.2	42,812,388	1,451.5	0.4	60,575.6	-0.9%
6	지도/내비게이션										
	33,973,564 89.4%	23,060,088 60.7%	67.9%	6,249,701	271.0	8.5	3,860,612	167.4	1.6	946.2	+1.2%
7	엔터테인먼트										
	37,351,288 98.3%	25,579,850 67.3%	68.5%	4,620,842	180.6	8.6	3,930,284	153.6	1.2	59,187.7	-1.2%
8	쇼핑										
	31,358,851 82.6%	23,062,040 60.7%	73.5%	4,452,780	193.1	12.2	11,140,246	483.1	0.4	18,844.3	-0.6%

한국인 사용 5,000개 회사 실사용분석

회사: 한 회사 소속의 여러 개발사 앱을 모은 단위 (ex. Kakao + Kakao Corp + 카카오= 카카오)

회사그룹: 계열회사, 자회사의 앱을 포함한 단위 (ex. Kakao + KakaoMobilty + KakaoGames = 카카오 그룹)

회사/그룹 | 회사 | 검색 | 신규랭킹 | 사용자 순

순위	설치자		사용자		설치자중 사용비율	누적 사용자	총 사용시간 (1,000분)	1인당 평균 사용시간(분)	총 실행횟수 (1,000회)	1인당 평균 실행횟수	앱개수	사용자수 성장비율
1 -	Google LLC	37,994,671 99.9%	36,626,281	96.4%	96.4%	157,536,987	49,559,397	1,353.1	10,598,142	289.4	62	-
2 -	카카오	37,391,823 98.4%	36,228,830	95.4%	96.9%	93,716,889	32,429,469	895.1	105,544,147	2,913.3	44	-0.5%
3 -	네이버	35,829,587 94.3%	33,617,685	88.5%	93.8%	87,680,210	21,235,323	631.7	34,493,064	1,026.0	30	-0.7%
4 -	삼성전자	30,660,274 80.7%	28,976,386	76.3%	94.5%	150,066,686	11,858,269	409.2	7,768,609	268.1	50	-1.9%
5 -	SK Telecom	24,758,372 65.2%	19,128,052	50.4%	77.3%	47,086,488	6,908,466	361.2	8,222,570	429.9	41	+0.4%
6 -	쿠팡	13,199,925 34.7%	10,833,494	28.5%	82.1%	10,833,494	850,231	78.5	2,783,872	257.0	1	+1.5%

일, 주, 월, 분기 매출 제공

개별 앱/카테고리/개발사 단위로 일, 주, 월, 분기별 순위와 금액을 상세하게 제공

2018년 4월 30일

일간 | 주간 | 월간

Google Play Store | KOREA | 카테고리 전체

와이즈앱의 '매출' 데이터는 추정값이며, 실제 매출과 차이가 있을 수 있습니다.
매출'은 고객이 앱 스토어에 지불한 금액 중 부가세를 제외한 금액 (퍼블리셔 수익 + 플랫폼 수수료)입니다.
유료 다운로드 및 인앱 구매를 통해 벌어들인 수익을 기준으로 하며 인앱 광고를 통한 수익은 포함되지 않습니다.

전체 | 전체 | 검색

신규랭킹

순위		앱	개발사	카테고리	매출랭킹		카테고리 매출랭킹		매출금액
1	-	리니지M	NCSOFT Corporation	게임-롤플레잉	1	-	1	-	1,898,834,688
2	-	검은사막 모바일	PEARL ABYSS	게임-롤플레잉	2	-	2	-	883,914,432
3	-	리니지2 레볼루션	Netmarble Corpora···	게임-롤플레잉	3	-	3	-	405,499,712
4	-	라그나로크M : 영원한 사랑	GRAVITY Co., Ltd.	게임-롤플레잉	4	-	4	-	268,450,400
5	-	삼국지M	Efun Company	게임-전략	5	-	1	-	221,882,559
6	-	세븐나이츠 for Kakao	Netmarble Corpora···	게임-롤플레잉	6	-	5	-	178,921,106

앱의 내재가치 일 단위 분석 제공

개별 앱 단위로 일 단위로 내재가치 랭킹과 추이, 내재가치 변화와 상승, 하강 모멘텀 제공

앱 설치자, 사용자, 사용시간, 실행횟수 등 앱 사용성 정보를 종합하여 산출한 앱의 잠재적 가치

인기 키워드 및 광고중인 앱

주, 월 단위로 인기 있는 키워드, 광고중인 키워드 및 점유율, 키워드 순위, 앱의 노출순위 순위 분석

인기 키워드

순위		키워드	같이 광고 중인 경쟁 앱수	광고중인 앱
1	▲2	무료게임	26	
1	-	날씨앱	26	
3	▲2	여자를위한쇼핑앱	24	
4	▲28	성경앱		
5	▲6	스도쿠		
5	▲27	무료성경		

3	▲2	여자를위한쇼핑앱	24	

광고중인 앱과 점유율

앱	점유율
지그재그 - 여성쇼핑몰 ···	96.51%
브랜디 - 여성들의 쇼핑앱	48.84%
아이디어스(idus) - 핸드···	40.70%
홈쇼핑모아-TV홈쇼핑 편···	27.91%

소매 시장분석의 제공정보
(카드 결제금액 + 계좌이체 결제금액 + 휴대폰 결제금액)

www.wiseapp.co.kr

WISE RETAIL

Copyright @ Ideaware Inc. All Rights Reserved

한국인 결제하는 2,300개 주요 리테일 결제분석

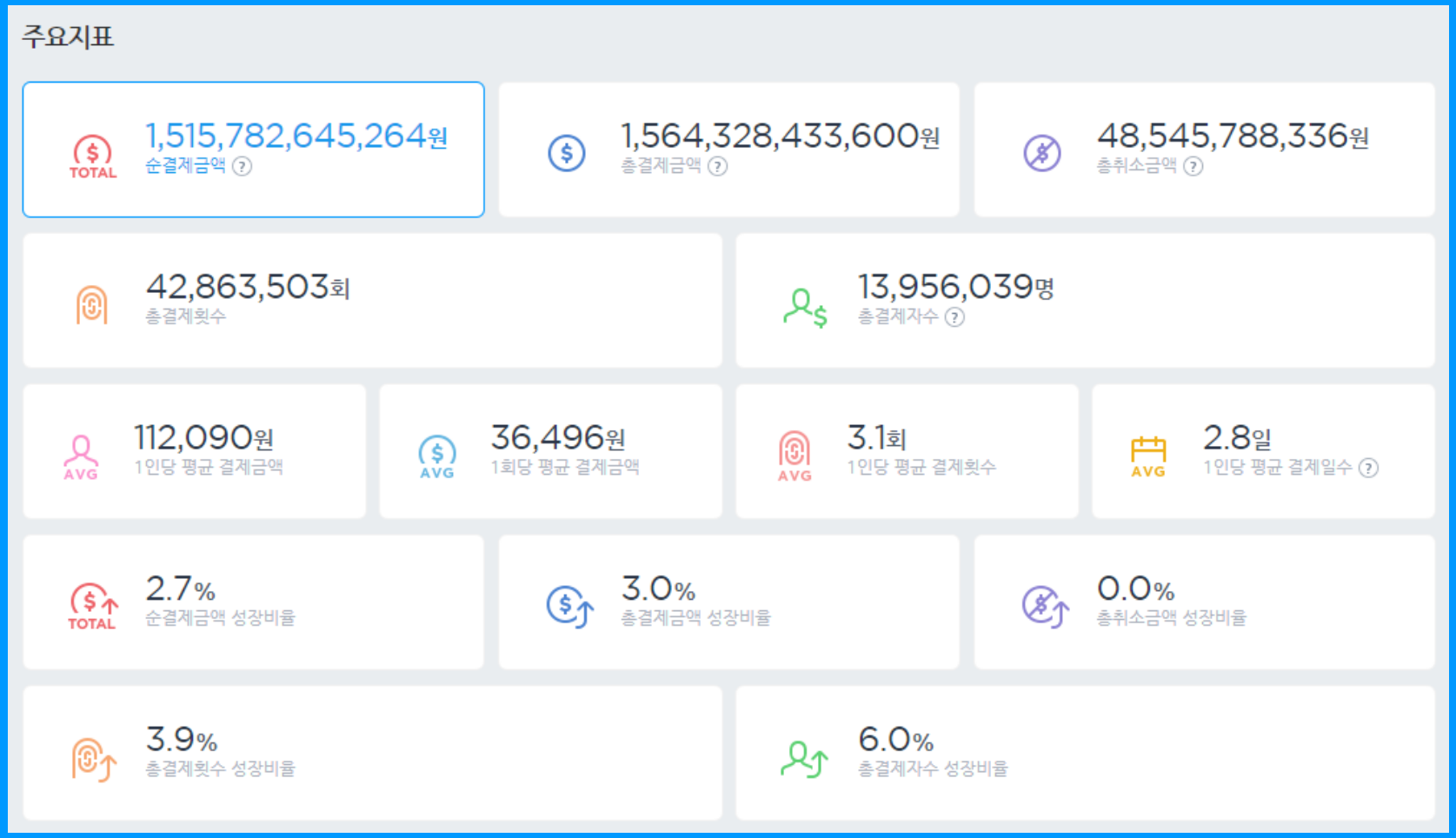
일, 월 단위로 결제금액, 결제횟수, 결제자수, 1인당 평균 결제금액/횟수/일수 등으로 분석정보 제공

리테일 이름, 회사 이름, 성/연령대, 업종별로 검색 가능

순위	순결제금액	총결제금액	총취소금액	총결제횟수	총결제자수	1인당평균 결제금액	1회당평균 결제금액	1인당평균 결제횟수	1인당평균 결제일수	순결제금액 성장비율
1 네이버 (네이버(주))										
-	1,787,263,765,723	1,878,969,292,847	91,705,527,124	41,851,442	15,075,673	124,636	44,896	2.8	2.5	+0.7%
2 쿠팡 (쿠팡(주))										
-	1,515,782,645,264	1,564,328,433,600	48,545,788,336	42,863,503	13,956,039	112,090	36,496	3.1	2.8	+2.7%
3 옥션/G마켓/G9 ((주)이베이코리아)										
-	1,334,471,353,589	1,405,051,698,432	70,580,344,843	28,463,606	11,059,316	127,047	49,363	2.6	2.3	-7.1%
4 이마트 ((주)이마트)										
-	1,248,539,534,640	1,267,988,674,560	19,449,139,920	23,053,806	10,975,292	115,531	55,001	2.1	1.9	+20.7%
5 삼성화재 (삼성화재해상보험(주))										
-	896,156,840,055	900,458,462,080	4,301,622,025	4,976,389	3,519,213	255,869	180,946	1.4	1.2	-3.1%
6 홈플러스 (홈플러스(주))										
-	821,692,835,943	837,404,909,056	15,712,073,113	19,837,262	8,938,343	93,687	42,214	2.2	1.9	+8.0%
7 11번가 (11번가(주))										
▲ 1	767,076,198,419	811,104,033,837	44,027,835,418	14,415,453	6,321,114	128,317	56,266	2.3	2.1	+14.4%
8 롯데백화점 (롯데쇼핑(주))										
▼ 1	706,867,011,314	789,082,668,619	82,215,657,305	9,890,928	4,970,960	158,738	79,778	2.0	1.6	-1.3%

매일, 매월 리테일 결제분석 주요지표

리테일의 실제 결제 주요 지표를 통해 소비자의 구매패턴 파악과 실적예측

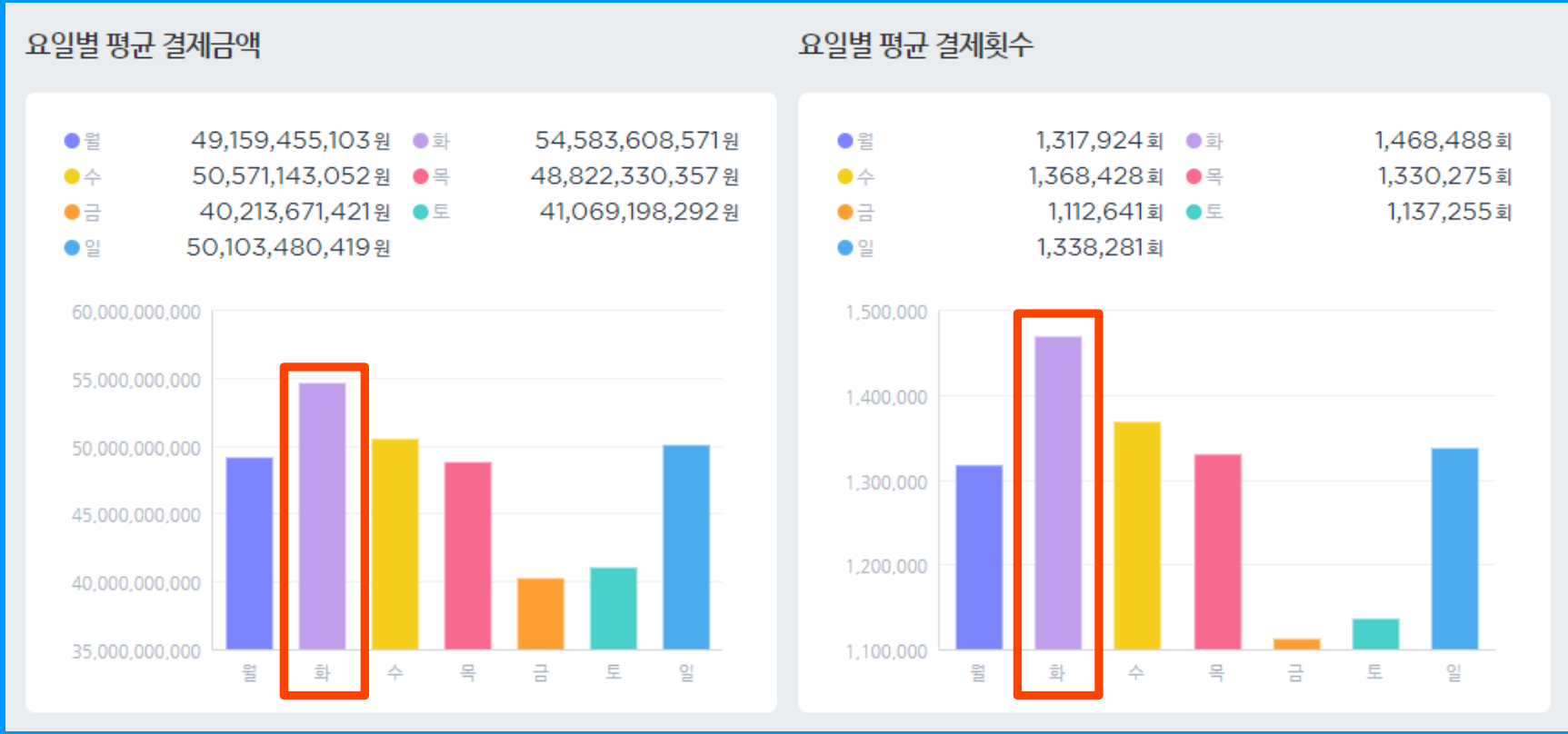


리테일의 성별/연령별 결제분포

리테일의 성별 연령별 결제 분포

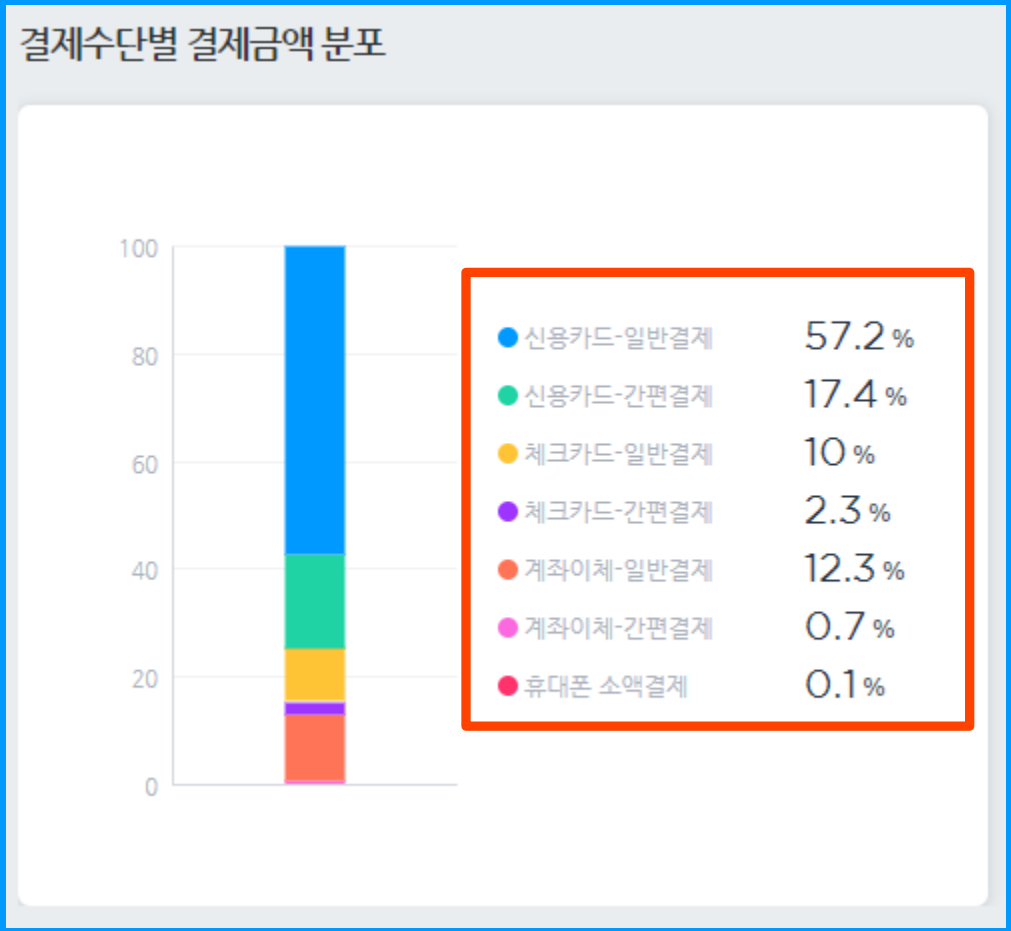
요일별 결제분석

요일별 평균 결제금액과 횟수 분석 데이터를 제공



결제 수단별 결제금액 분석

신용카드 / 계좌이체 / 휴대폰 소액결제 등 결제수단별 비율과 금액

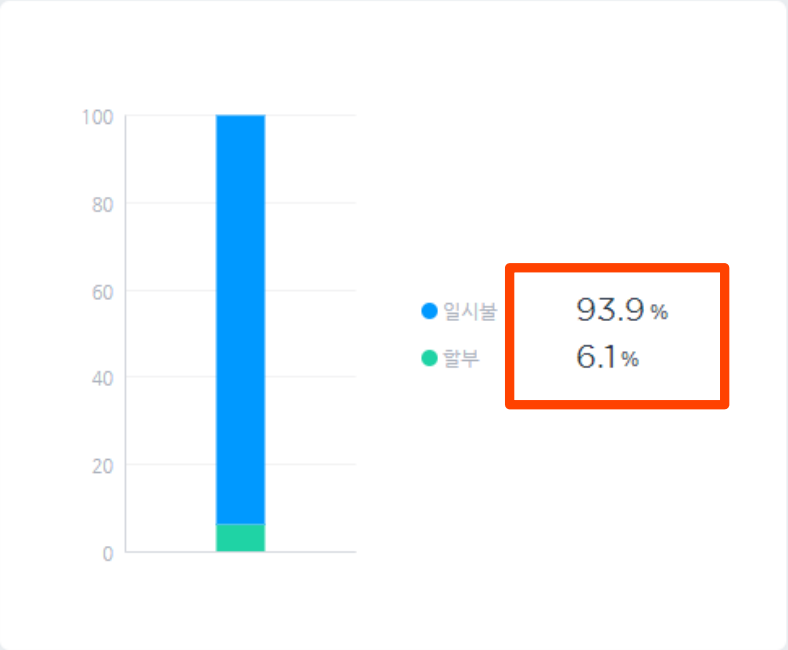


신용/체크카드 일시불/할부분석

카드사별 금액분포와 횟수분포, 일시불/할부 금액분포와 횟수분포

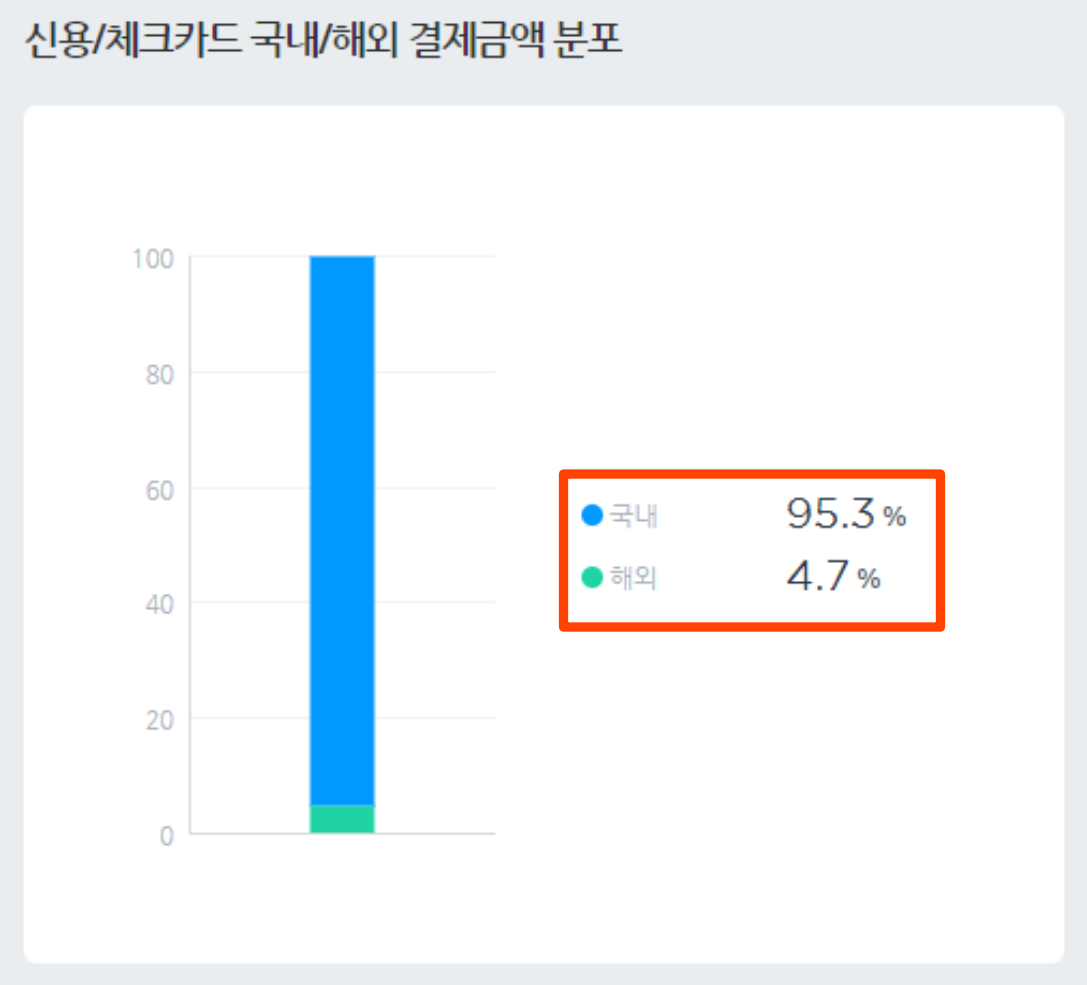
신용/체크카드 일시불/할부별 결제금액 분포

신용/체크카드 일시불/할부별 결제횟수 분포



신용/체크카드의 국내/해외 결제분석

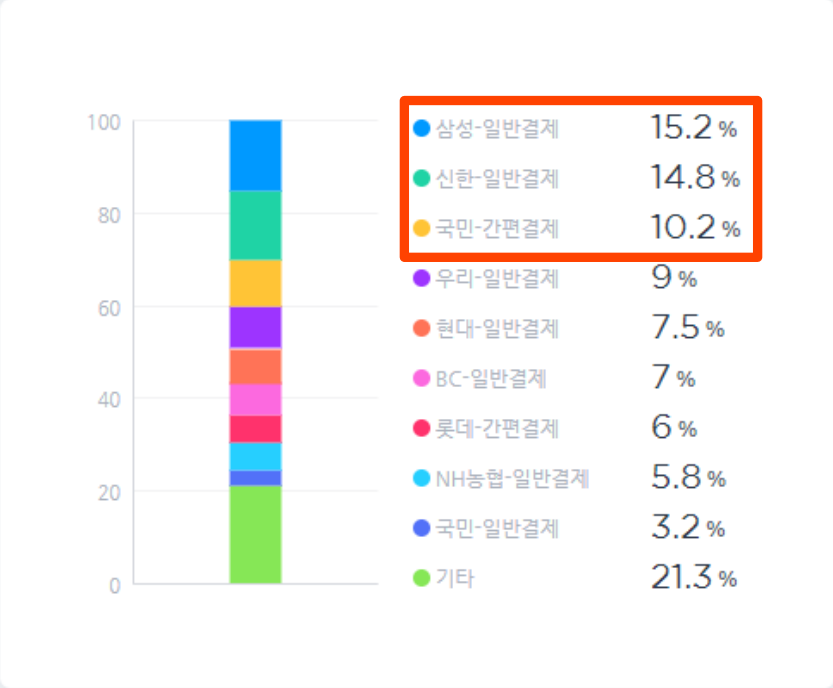
국내/해외별 결제금액, 횟수 분석



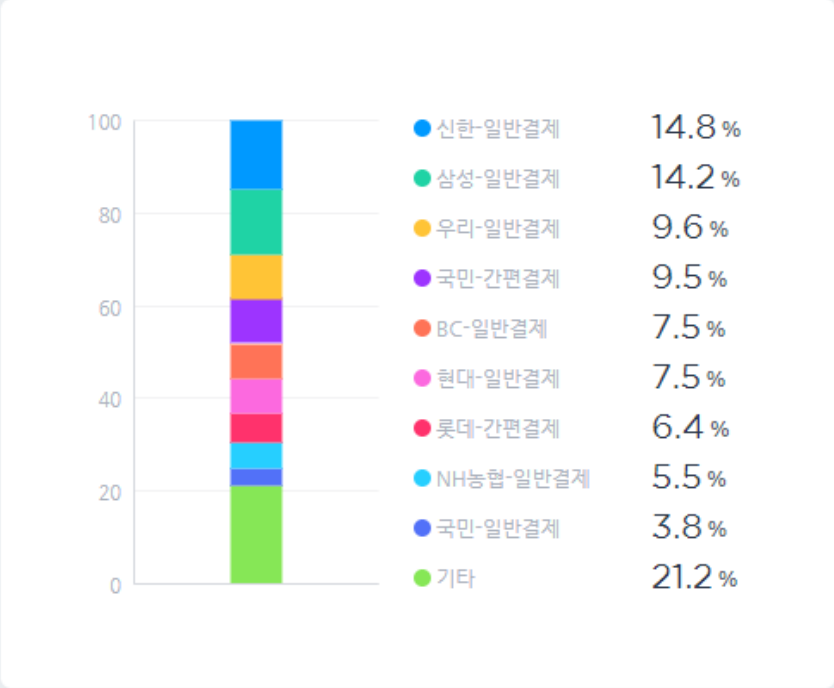
카드사별 결제금액 분석

카드사별 금액분포와 횟수분포

카드사별 결제금액 분포

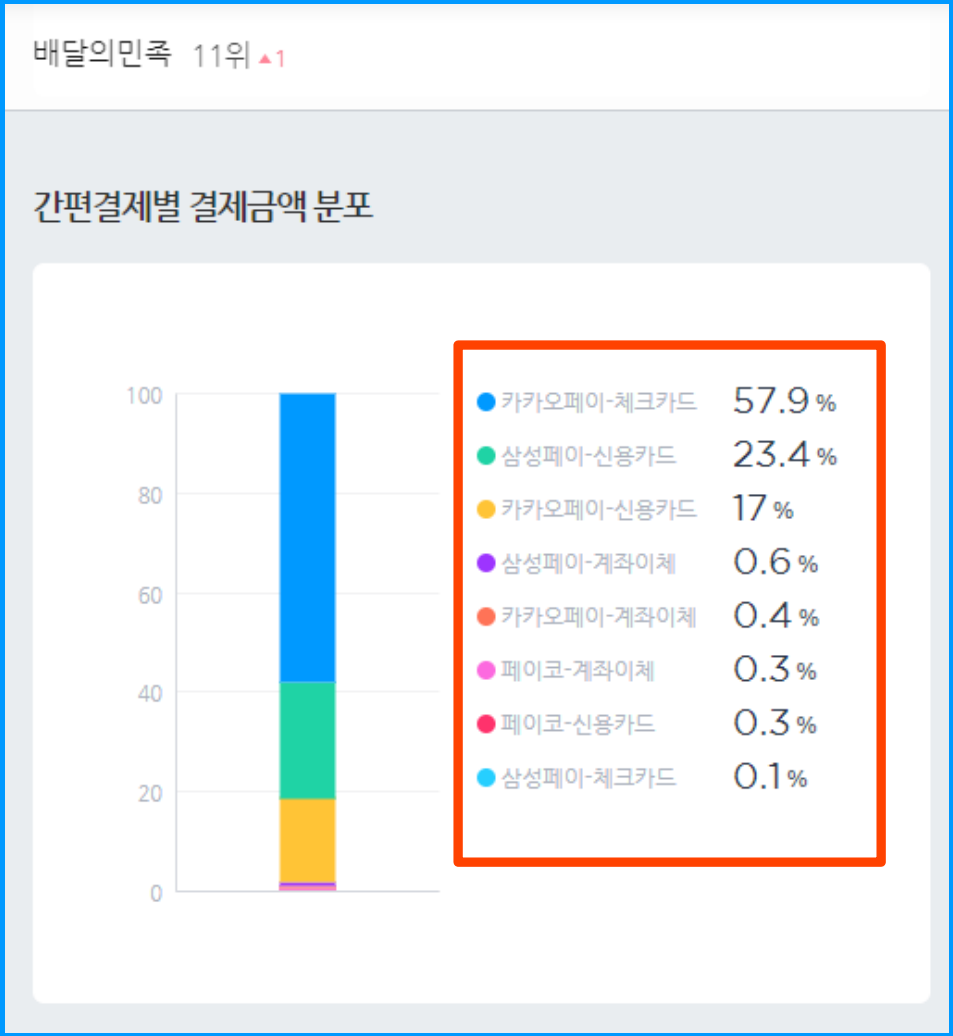


카드사별 결제횟수 분포



간편결제 분석

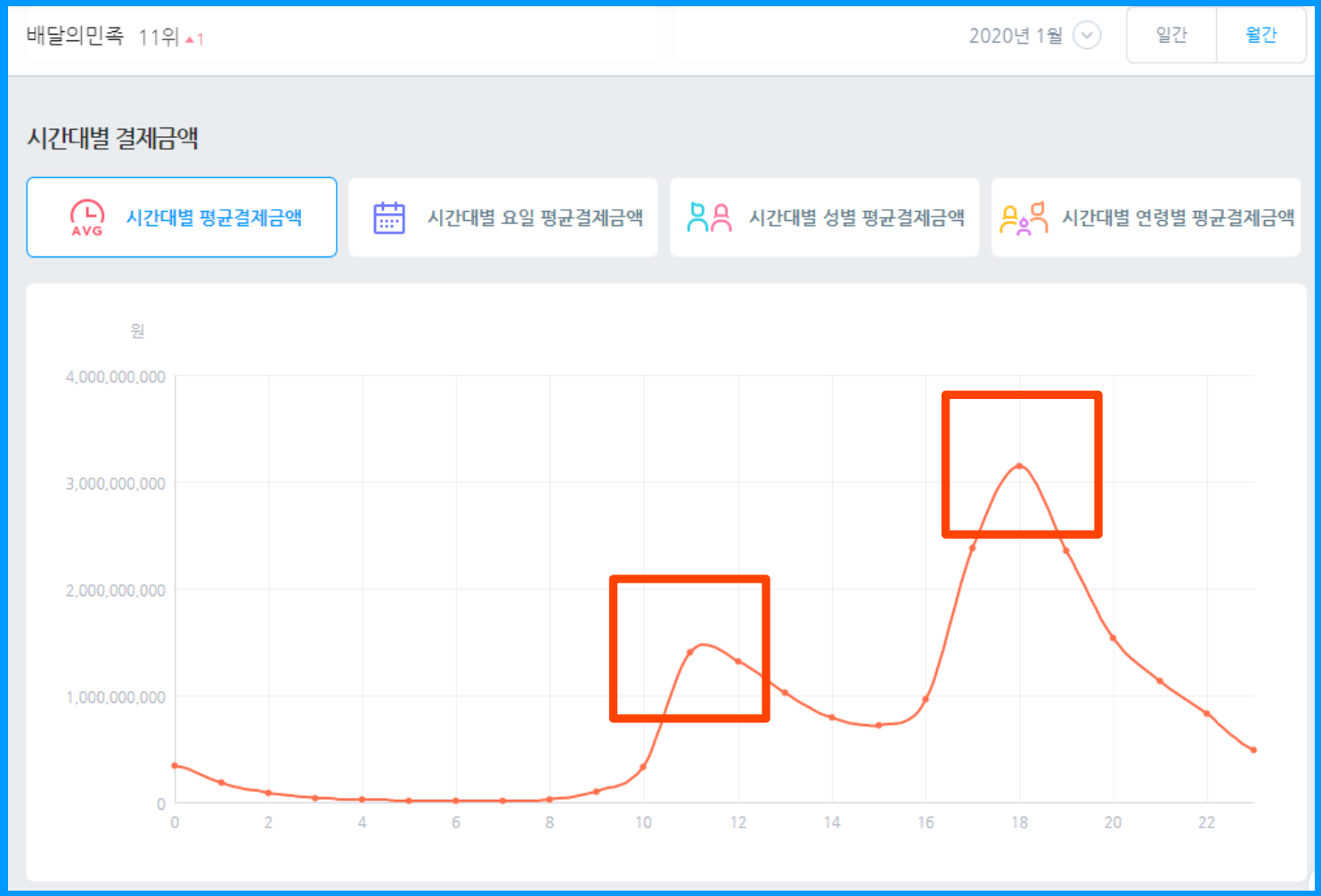
간편결제 사용현황에 대한 상세한 분석을 제공



시간대별 결제흐름 분석

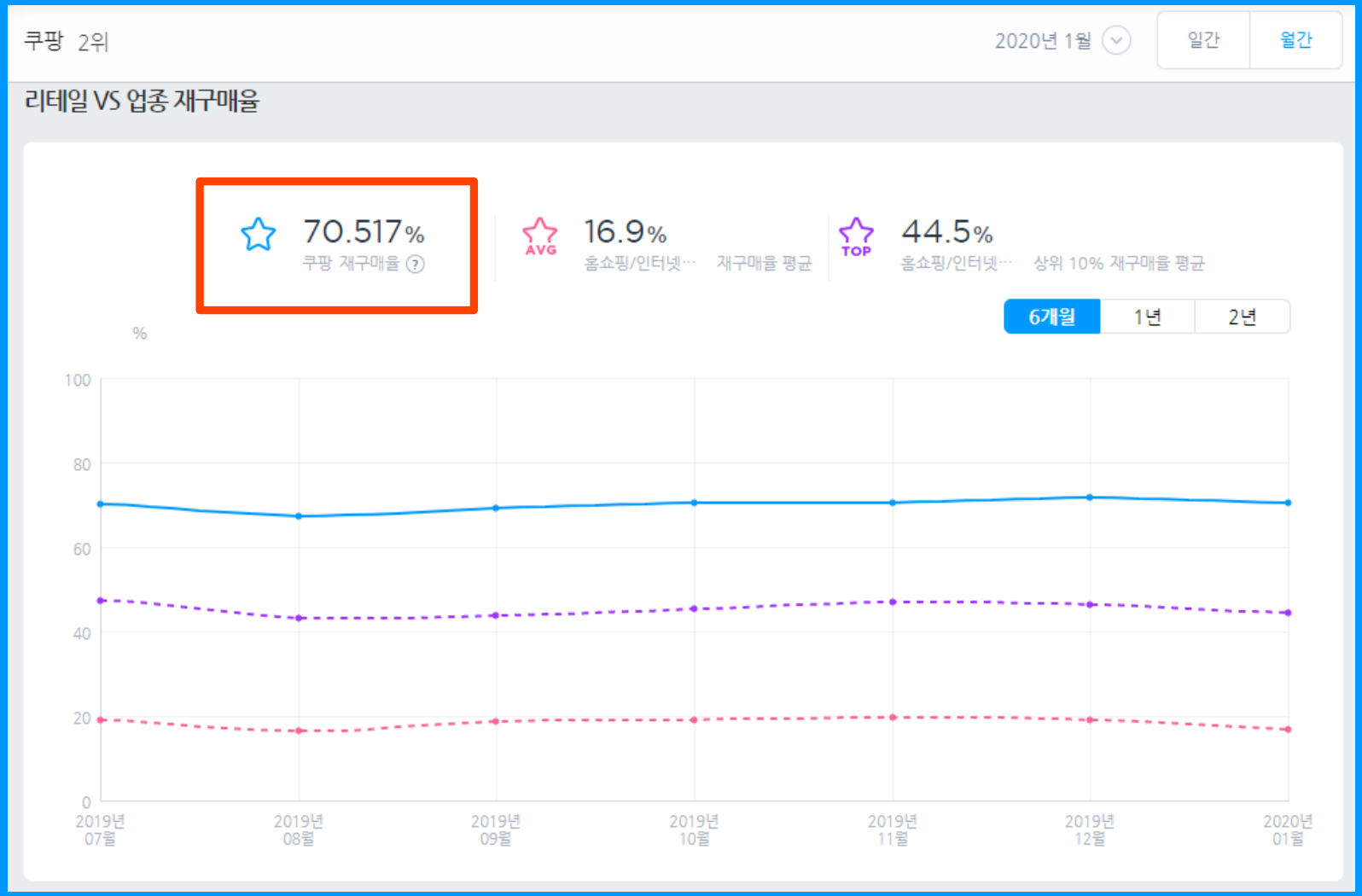
시간대와 요일별로 평균결제금액과 빈도가 어떻게 변화하는지 분석

업종별로 경쟁사별로 주요 판매시간대를 분석하여 차별화 가능



재구매율 비교

어제 혹은 지난달 해당 리테일을 결제한 사람이 다시 결제하는 비율을 업종평균과 업종 상위 10%와 비교



자주 같이 소비하는 리테일

특정 리테일과 같은 일자 혹은 같은 달에 소비한 리테일 정보를 제공

쿠팡 2위

2020년 1월 | 일간 | 월간

자주 같이 소비하는 리테일

같은 달 소비 | 업종 전체

GS25 편의점	3.6%	씨유(CU) 편의점	3.4%	네이버 인터넷서비스	3.2%	세븐일레븐 편의점	2.3%
파리바게뜨/파리크… 제빵/제과/떡	2.2%	배달의민족 배달	2%	이마트 백화점/쇼핑몰	1.9%	다이소 백화점/쇼핑몰	1.8%
홈플러스 백화점/쇼핑몰	1.7%	카카오 인터넷서비스	1.7%	스타벅스 음료	1.5%	11번가 홈쇼핑/인터넷쇼핑	1.3%
위메프 홈쇼핑/인터넷쇼핑	1.3%	옥션/G마켓/G9 홈쇼핑/인터넷쇼핑	1.3%	emart24(위드미) 편의점	1.2%	롯데마트 백화점/쇼핑몰	1.1%
맥도날드 햄버거/피자	1%	배스킨라빈스/던킨… 제빵/제과/떡	1%	올리브영 화장품	1%	롯데리아 햄버거/피자	0.9%

주요용어

- **앱 시장분석**

설치자: 선택한 기간 동안 해당 앱이 스마트폰에 설치되어 있는 중복되지 않은 사람의 수
사용자: 선택한 기간 동안 해당 앱을 사용한 중복되지 않은 사람의 수
사용시간: 선택한 기간 동안 해당 앱의 사용자들이 앱에 머무른 총 체류시간
실행횟수: 선택한 기간 동안 해당 앱의 사용자들이 앱을 실행한 총 횟수

- **소매 시장분석**

리테일: 개별 소매 브랜드 또는 법인명
결제금액: 결제금액은 신용카드, 체크카드, 계좌이체, 휴대폰 소액결제로 리테일에서 결제한 금액
결제금액의 인식: 소비자의 결제내역 상의 표시된 브랜드로 구분
결제자수: 통계기간에 해당 리테일에서 결제한 중복되지 않은 사람의 수
금액배정: 결제금액은 1개의 리테일에만 배정됨
직영/가맹: 프랜차이즈의 경우 직영과 가맹을 구분하지 않음
할부결제: 할부 결제한 1번째 달에만 할부로 구분되며 1번째 달에만 전액 결제금액으로 포함

추가 용어는 WISEAPP 사이트 FAQ에서 확인

과거 통계 제공 기간 및 업데이트 주기

앱 시장분석

- **통계 제공 기간**

실사용분석(앱): 2016년 3월~현재

실사용분석(카테고리/개발사): 2017년 4월~현재

매출/가치분석: 2018년 1월~현재

마켓랭킹: 최근 2달

- **업데이트 주기**

일 실사용분석, 마켓랭킹, 키워드, 내재가치: D+1일

주 실사용분석: 매주 2 영업일

월 실사용분석: 매월 2 영업일

일 매출 : D+2일

소매 시장분석

- **통계 제공 기간**

2018년 1월~현재

- **업데이트 주기**

일 데이터: D+1일

월 데이터: 매월 4 영업일

상품 가격

앱 시장분석: 기본 5계정, 연간 2,000만원 (부가세별도)
5명, 20명, 50명, 100명에 따라서 가격변동
API 이용은 금액추가

소매 시장분석: 기본 5계정, 연간 4,000만원 (부가세별도)
5명, 20명, 50명, 100명에 따라서 가격변동

통합 구매시 연 5,000만원 (부가세 별도)
2년 결제시 연 4,500만원 (2년 9,000만원, 부가세별도)
3년 결제시 연 4,000만원 (3년 12,000만원, 부가세별도)

끝

www.wiseapp.co.kr

WISEAPP WISE RETAIL

Copyright @ Ideaware Inc. All Rights Reserved