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.

최고의 기업들이 와이즈앱/와이즈리테일과 데이터 기반의 의사결정을 내리고 있습니다.

kakao NAVER SK telecom LINE olleh kt

CJ ENM SSG.COM 롯데쇼핑e커머스 ebay LOTTE rent-a-car 롯데홈쇼핑

SAMSUNG 삼성증권 신한카드 NH INVESTMENT & SECURITIES citi NH Bank

STARBUCKS NEXON Delivery Hero MERITZ 메리츠종금증권 INTERPARK Toss

신한금융투자 MIRAE ASSET DB금융투자 신영증권 KCB

eBEST 이베스트투자증권 K bank MezzoMedia idus SBS MUNPIA 웹소설의 유토피아, 글세상 문피아

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 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 소매/서비스 기업, 국내외 투자회사 이용 중

어제 데이터를 오늘 아침에 확인할 수 있습니다.

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

국내 최대 패널과 데이터신뢰성으로 분석합니다.

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

한국인 구매행동 데이터에 특화되어 있습니다.

- 한국인이 가장 많이 사용하는 앱과 리테일의 트래픽과 결제분석
- 앱 8,000개+, 개발사 5,000곳, 카테고리 51개 실제 사용 분석
- 리테일 2,300개+ 실제 결제 분석
- 소비자의 앱 사용과 소매 결제 데이터의 비교 분석 가능

앱 시장분석 주요 제공정보
(실사용분석+마켓분석 +매출/가치분석)

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

2020년 10월

일간 | 주간 | 월간

Android | iOS | + | KOREA | 카테고리 전체

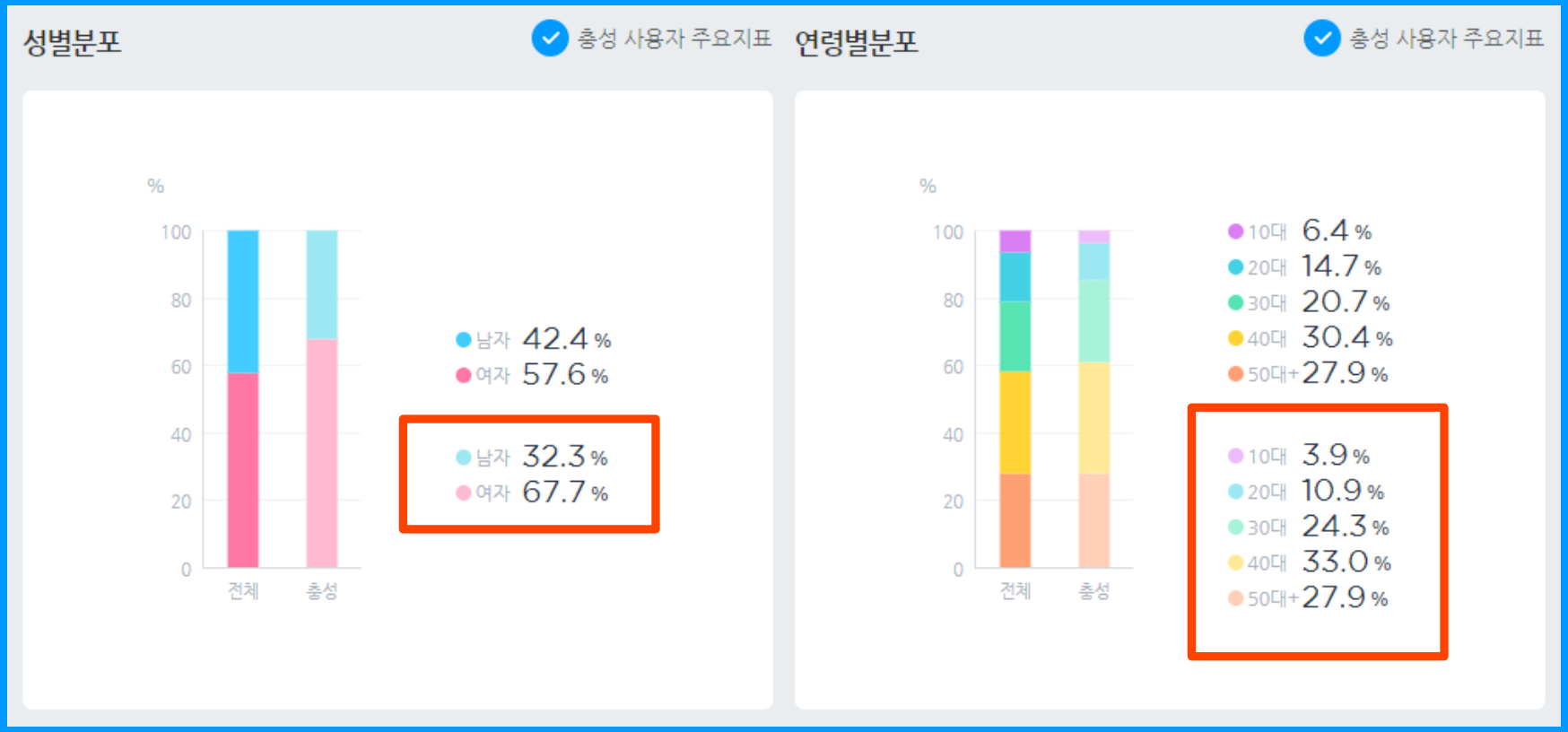
전체 | 남자 | 여자

전체 | 10대 | 20대 | 30대 | 40대 | 50대+

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 -	카카오톡 KakaoTalk Kakao Corporat...	36,946,805 95.6% 35,874,697 92.9%	97.1%	21,946,287	611.7	23.8	78,285,530	2,182.2	0.3	41,986.1	-0.2%
2 -	YouTube Google LLC	38,231,844 99.0% 33,838,374 87.6%	88.5%	53,116,575	1,569.7	17.0	7,452,104	220.2	7.1	528,367.4	+0.2%
3 ▲1	네이버 - NAVER NAVER Corp.	32,418,847 83.9% 30,104,677 77.9%	92.9%	16,295,448	541.3	17.5	18,015,965	598.4	0.9	80,082.6	-

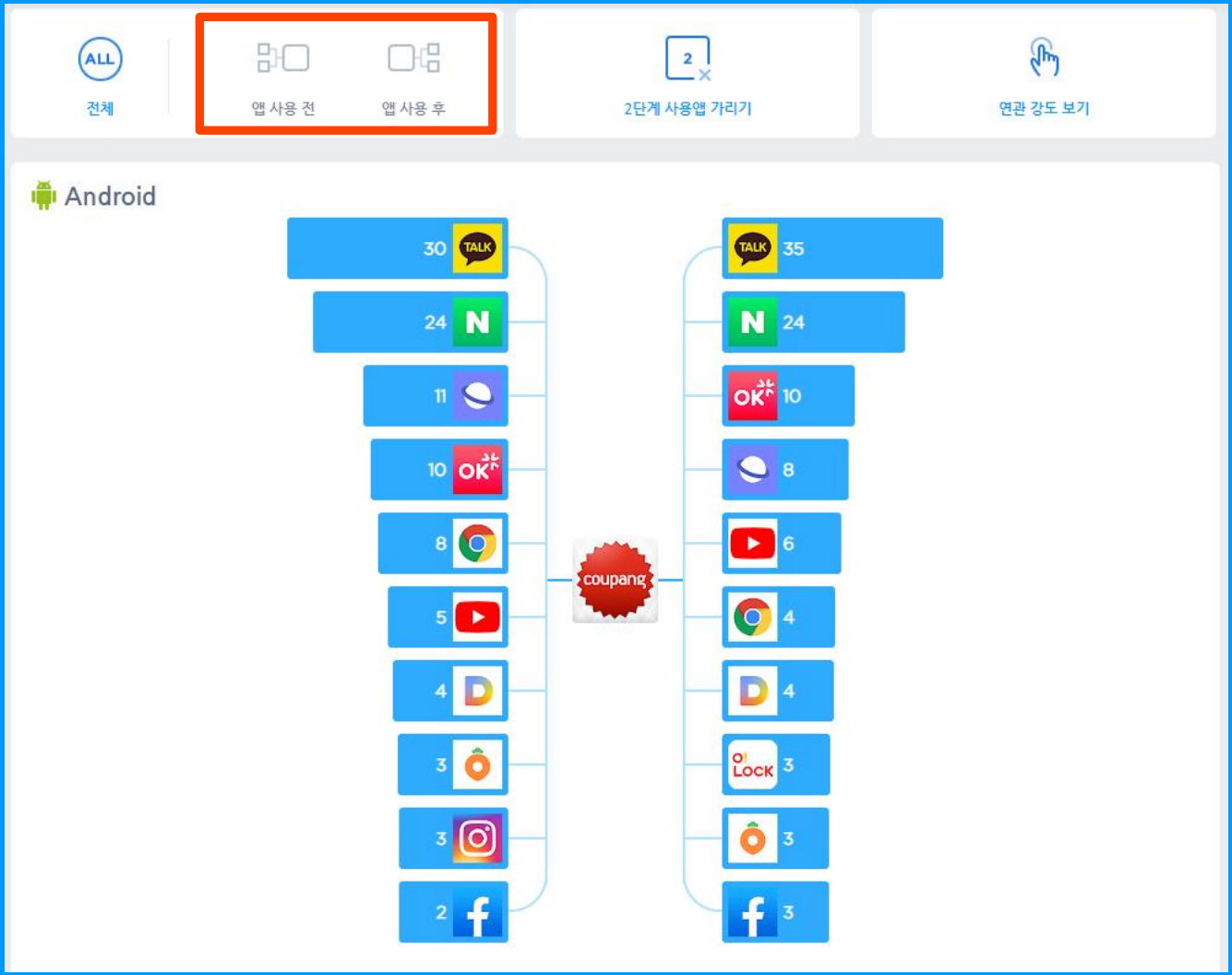
앱의 성별/연령별 분포

앱의 성별 연령별 사용 분석



앱과 자주 같이 쓰는 앱

자주 같이 쓰는 앱들의 정보와 흐름을 분석



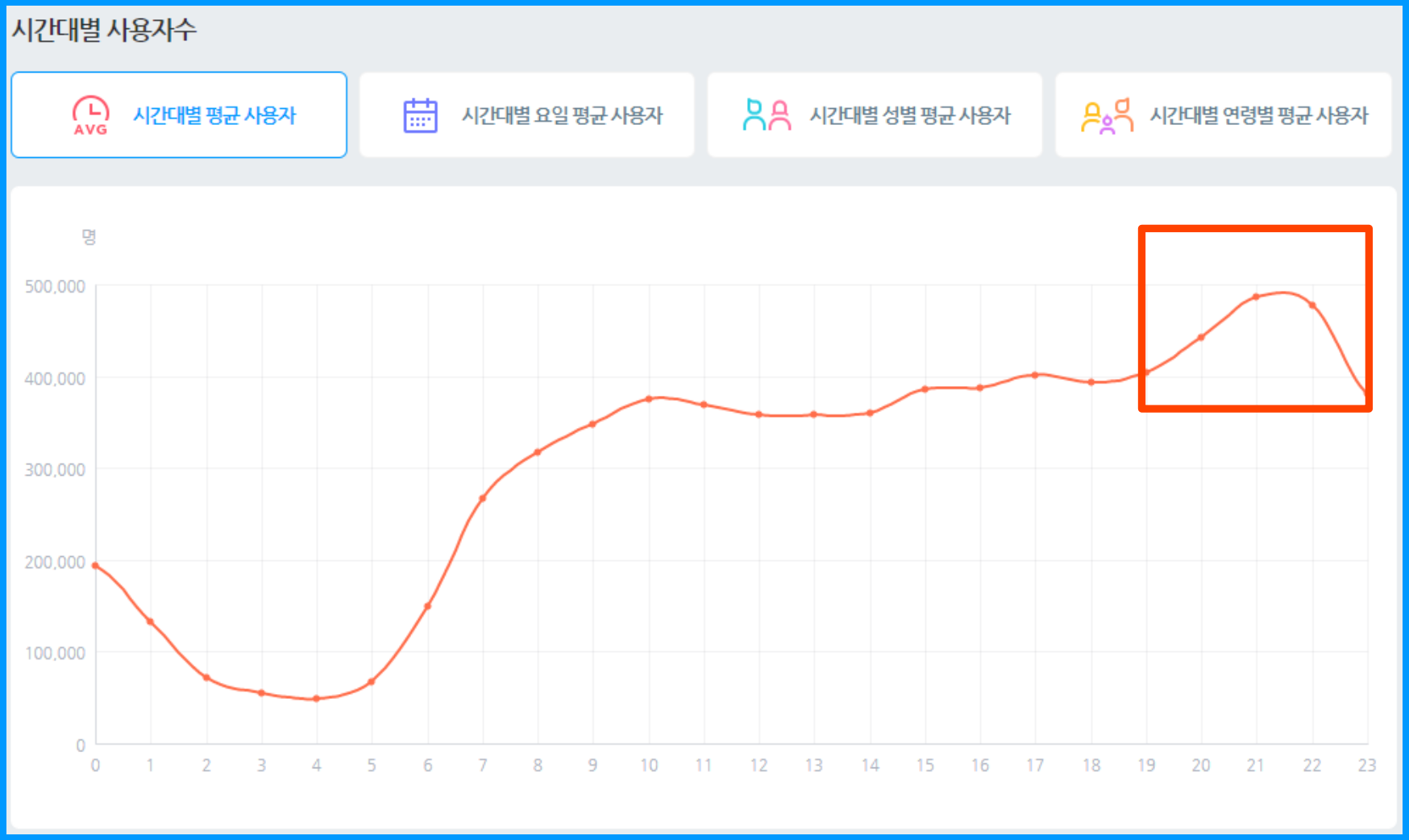
앱과 같이 설치하고 있는 앱

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

앱	비율
쉽고 편한 모바일쇼핑.	52.0%
위메프 - 특가대표 (특가	46.1%
쇼핑을 바꾸는 쇼핑. G	38.7%
티몬 - 매주 월요일은 티	36.9%
홈앤쇼핑 -오직 앱에서만.	26.4%
GS SHOP - 당신의 가장	24.8%
모바일 쇼핑은 옥션	23.8%
현대Hmall - 홈쇼핑, 백화	22.6%
CJmall	22.5%
11번가 쇼킹딜	21.9%
롯데홈쇼핑 - 롯데 ON	19.7%
인터파크	18.1%
당근마켓 - 우리 동네 중	15.8%
SSG.COM	11.9%
홈플러스	11.2%
홈쇼핑모아- TV홈쇼핑 편	10.9%
이마트몰 - emart mall	10.7%
K쇼핑	10.3%
NS홈쇼핑	10.2%
롯데 ON - 롯데닷컴	9.7%
공구마켓	9.3%
롯데마트 M 쿠폰	9.2%
지그재그 - 여성쇼핑몰	8.4%
번개장터 - 모바일 최대	8.1%
롯데 ON - 롯데하이마	7.7%
중고나라 - 2,100만 회	7.1%
공영쇼핑 - 공영홈쇼핑,	7.0%
할인중독	7.0%
카카오톡 KakaoTalk	98.7%
V3 Mobile Plus 2.0	92.2%
네이버 - NAVER	89.7%
밴드	72.3%
네이버 지도, 내비게이션	56.1%
카카오스토리	55.2%
쉽고 편한 모바일쇼핑.	52.0%
ISP/페이북	46.7%
Instagram	46.4%
위메프 - 특가대표 (특가	46.1%
카카오 T - 택시, 대리운	46.0%
멜론	43.2%
Facebook	42.8%
알약M - 국내 1위 무료	42.3%
배달의민족	39.4%
쇼핑을 바꾸는 쇼핑. G	38.7%
카카오뱅크 - 같지만 다른	38.2%
다음 - Daum	37.9%
삼성 프린트 서비스 플러	37.5%
티몬 - 매주 월요일은 티	36.9%
카카오맵 (지도 / 내비	35.4%
네이버 클라우드 -	35.2%
SNOW - 뷰티, 메이크	34.2%
네이버 카페 - Naver	34.2%
후후 - 스팸 차단 국민 1	32.3%
CGV	32.3%
KB국민은행 스타뱅킹	32.2%
코레일톡	31.9%

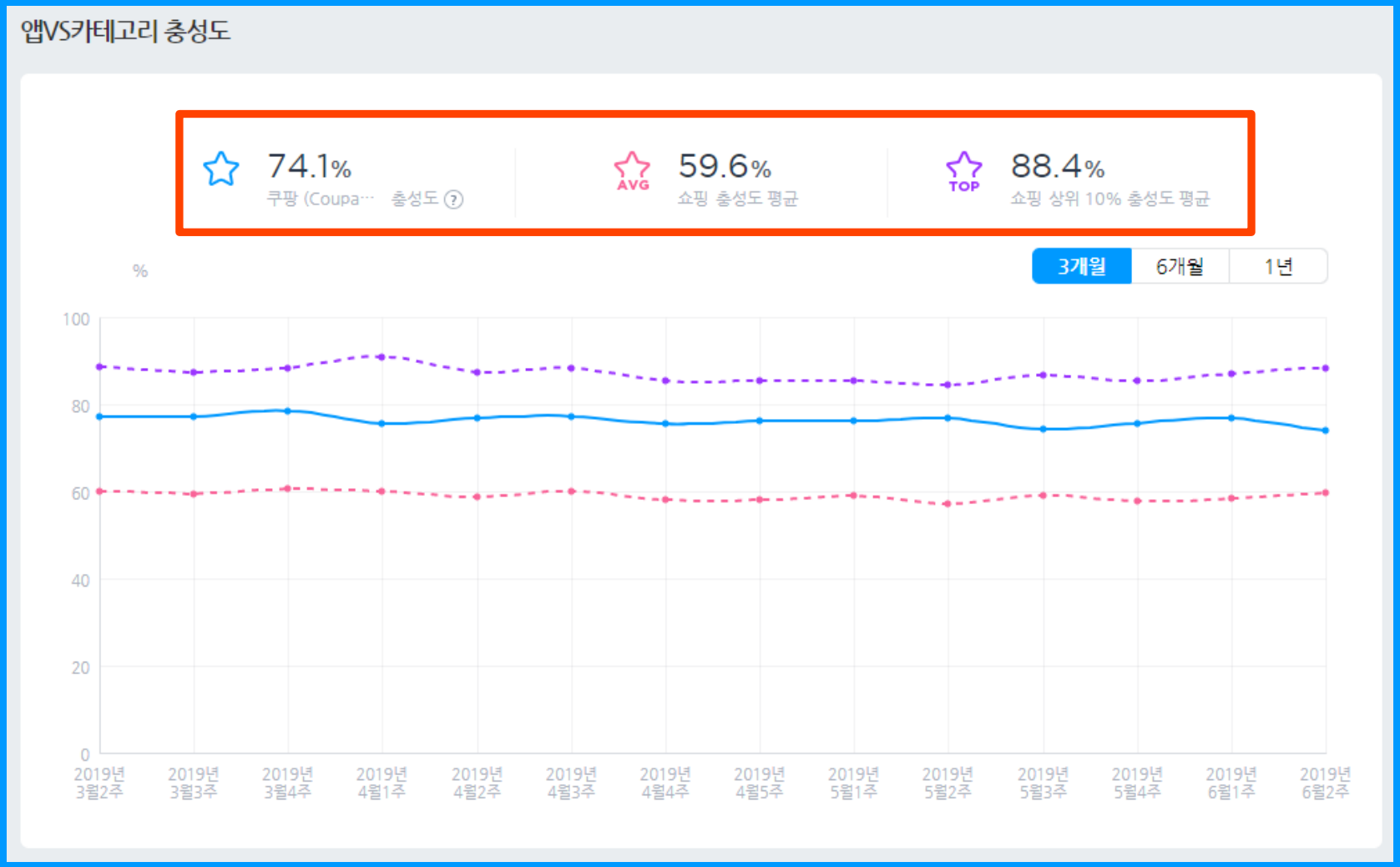
앱의 시간대별 사용자

시간대별, 요일별 앱의 평균사용자수를 여러 차트로 분석



앱과 카테고리의 재방문율 비교

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

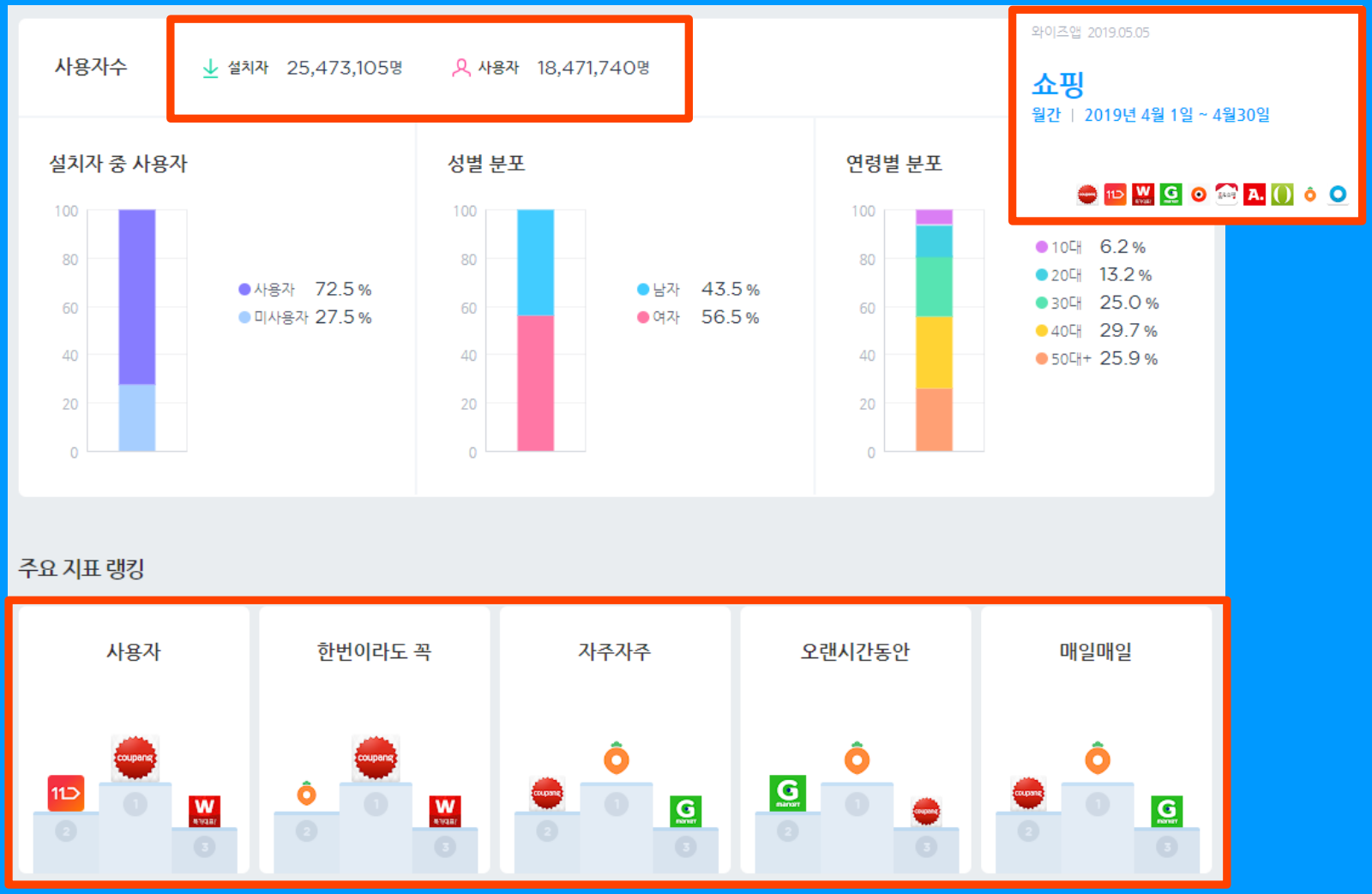


앱의 신규설치자 잔존율

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)

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											
-		38,645,392	99.9%	37,572,872	97.3%	97.2%	164,261,200	69,487,903	1,849.4	14,799,418	393.9	74	-0.2%
2	카카오											
-		37,751,670	97.7%	36,548,766	94.6%	96.8%	93,299,381	35,433,583	969.5	95,650,978	2,617.1	76	+0.1%
3	네이버											
-		37,107,958	96.1%	34,947,368	90.5%	94.2%	116,319,392	27,718,584	793.2	42,856,859	1,226.3	59	+0.5%
4	삼성											
-		33,861,782	87.7%	31,520,659	81.6%	93.1%	162,926,397	12,825,177	406.9	7,978,083	253.1	78	+0.8%
5	SK Telecom											
-		29,631,765	76.7%	22,499,632	58.2%	75.9%	60,880,479	8,205,956	364.7	8,580,510	381.4	85	-0.7%
6	쿠팡											
-		18,809,871	48.7%	15,771,537	40.8%	83.8%	18,155,443	1,812,899	114.9	6,462,839	409.8	6	+4.4%
7	Facebook											
-		21,483,505	55.6%	14,978,488	38.8%	69.7%	24,770,893	7,806,957	521.2	9,558,184	638.1	10	+1.3%
8	KT											
-		24,328,853	63.0%	13,933,415	36.1%	57.3%	26,513,691	793,191	56.9	1,112,612	79.9	51	+1.3%

일, 주, 월, 분기별 모바일 게임 매출

앱/카테고리/개발사별 모바일 게임의 일, 주, 월, 분기 순위/금액을 제공

Android | KOREA | 게임 전체

'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	마켓 최고 매출 순위	마켓 최고 인기 순위	매출금액
1	-	리니지M	NCSOFT	게임-롤플레잉	1	112	79,315,568,786
2	-	리니지2M	NCSOFT	게임-롤플레잉	1	-	55,070,541,440
3	-	세븐나이츠2	Netmarble	게임-롤플레잉	3	2	24,410,366,560
4	-	기적의 검	4399 KOREA	게임-롤플레잉	4	43	7,517,831,405
5	▲2	V4	NEXON Company	게임-롤플레잉	4	-	6,009,473,008

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

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	총결제취소금액	총결제횟수	총결제자수	1인당평균 결제금액	1회당평균 결제금액	1인당평균 결제횟수	1인당평균 결제일수	순결제금액 성장비율
1 -	네이버/네이버페이 네이버(주) 2,797,780,226,675	2,926,864,258,517	129,084,031,842	59,245,430	17,714,473	165,224	49,402	3.3	2.9	+13.5%
2 -	쿠팡/쿠팡이츠 쿠팡(주) 2,293,410,312,234	2,359,910,551,842	66,500,239,608	73,820,023	16,187,234	145,788	31,968	4.6	3.8	+16.6%
3 -	옥션/G마켓/G9 이베이코리아(유) 1,380,037,521,800	1,444,481,900,603	64,444,378,803	28,519,842	10,782,227	133,969	50,648	2.6	2.2	-16.5%
4 ▲3	배달의민족 (주)우아한형제들 1,213,234,288,100	1,215,962,918,534	2,728,630,434	49,758,160	12,371,341	98,289	24,437	4.0	3.6	+37.4%
5 ▲1	이마트 (주)이마트 1,207,696,130,992	1,224,069,139,200	16,373,008,208	22,097,814	9,656,364	126,763	55,393	2.3	1.9	+17.0%
6 ▼1	삼성화재 삼성화재해상보험(주) 1,108,265,465,077	1,112,723,621,888	4,458,156,811	6,696,413	4,322,961	257,398	166,167	1.5	1.2	+5.0%
7 ▼3	11번가 11번가(주) 974,786,138,699	1,024,883,215,772	50,097,077,073	20,846,307	7,123,834	143,867	49,164	2.9	2.6	-12.8%
8 ▲2	홈플러스 홈플러스(주) 791,066,780,508	804,810,086,144	13,743,305,636	18,138,816	7,391,829	108,878	44,369	2.5	2.0	+14.2%

매일, 매월 리테일 결제분석 주요지표

리테일의 실제 결제 주요 지표를 통해 소비자의 구매패턴 파악과 실적예측

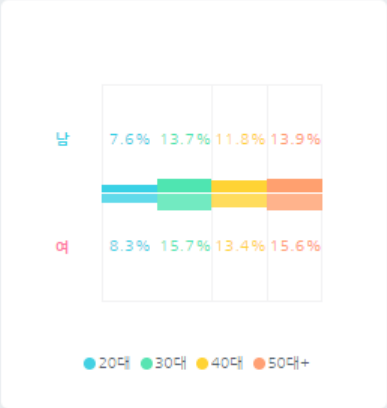
주요지표

TOTAL	1,515,782,645,264원 순결제금액
	1,564,328,433,600원 총결제금액
	48,545,788,336원 총취소금액
	42,863,503회 총결제횟수
	13,956,039명 총결제자수
AVG	112,090원 1인당 평균 결제금액
AVG	36,496원 1회당 평균 결제금액
AVG	3.1회 1인당 평균 결제횟수
AVG	2.8일 1인당 평균 결제일수
TOTAL	2.7% 순결제금액 성장비율
	3.0% 총결제금액 성장비율
	0.0% 총취소금액 성장비율
	3.9% 총결제횟수 성장비율
	6.0% 총결제자수 성장비율

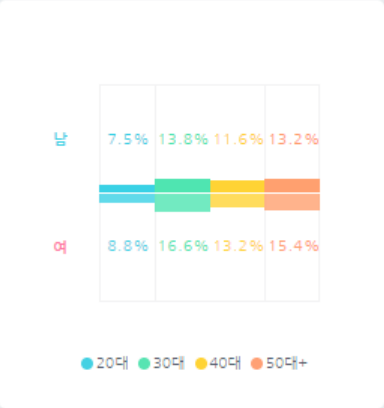
리테일의 성별/연령별 결제분포

리테일의 성별 연령별 결제 분포

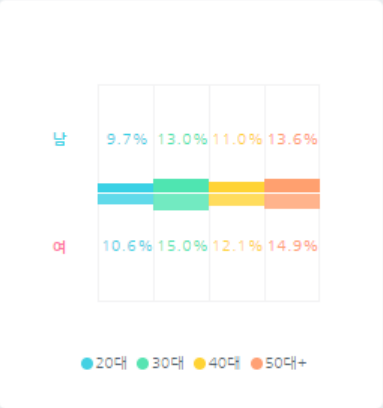
연령대별 결제금액 분포



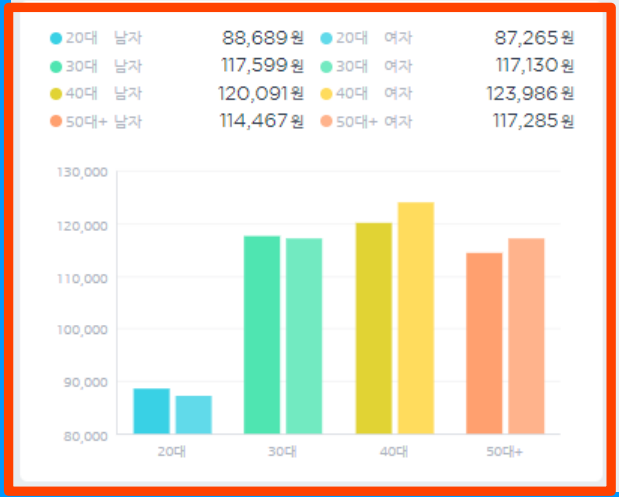
연령대별 결제횟수 분포



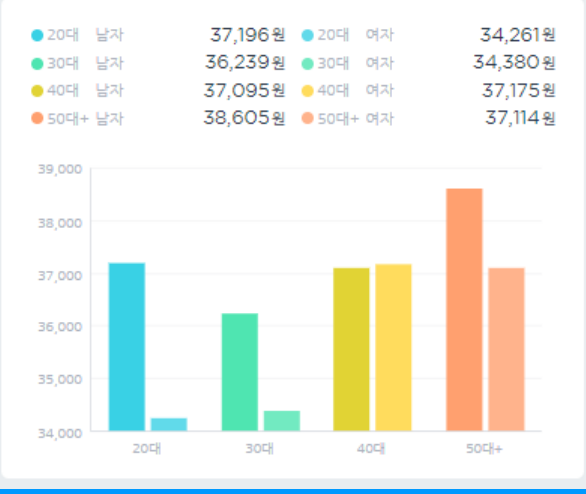
연령대별 결제자수 분포



연령대별 1인당 평균 결제금액

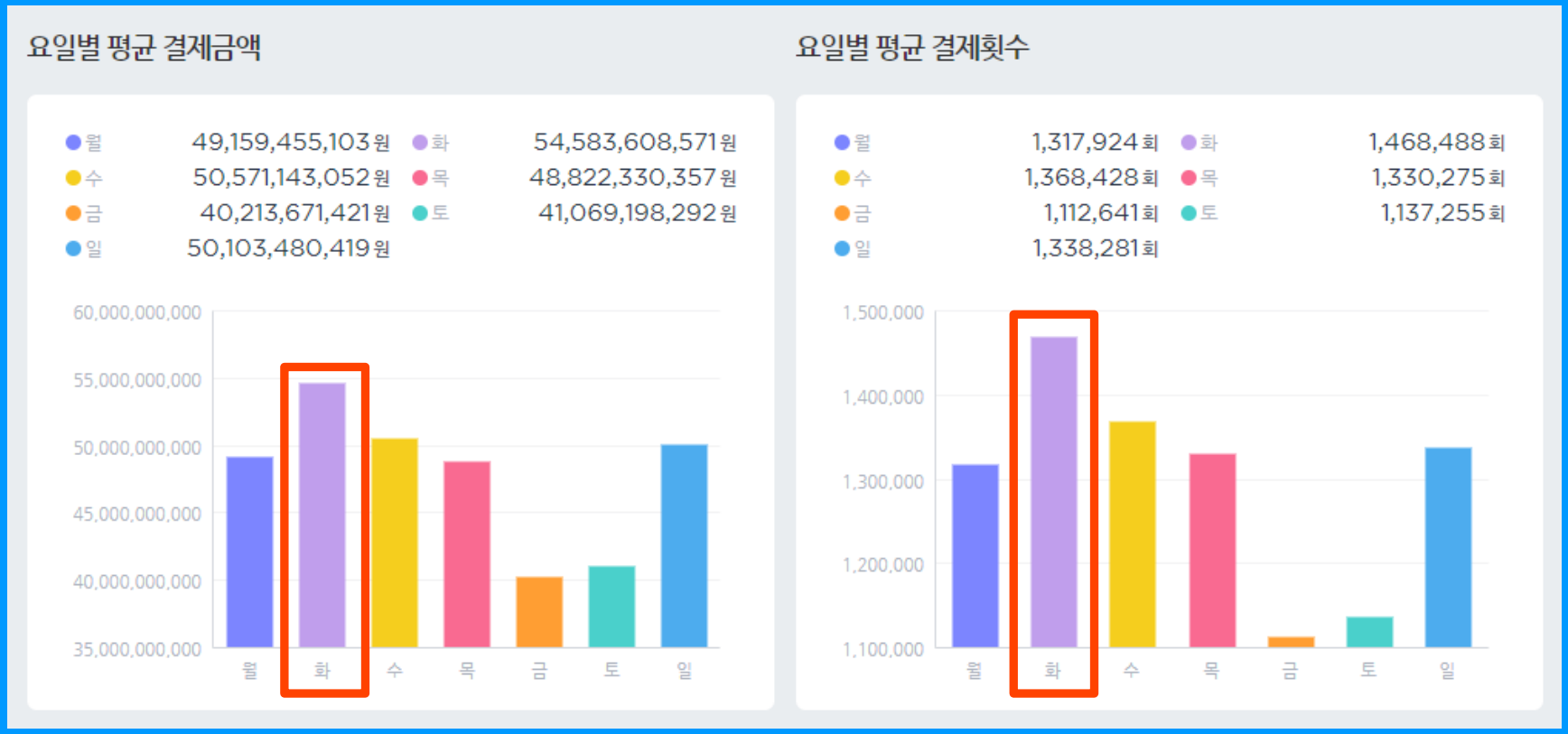


연령대별 1회당 평균 결제금액



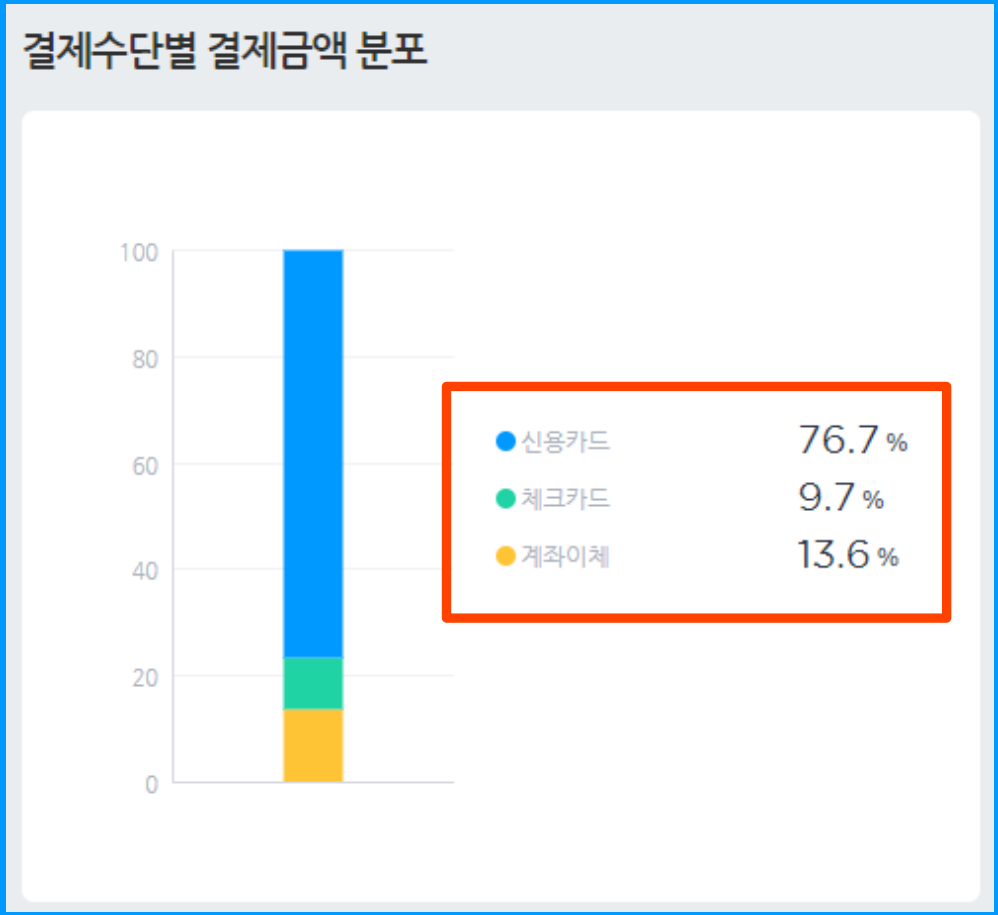
요일별 결제분석

요일별 평균 결제금액과 횟수 분석 데이터를 제공



결제 수단별 결제금액 분석

신용카드 / 계좌이체 / 휴대폰 소액결제 등 결제수단별 비율과 금액

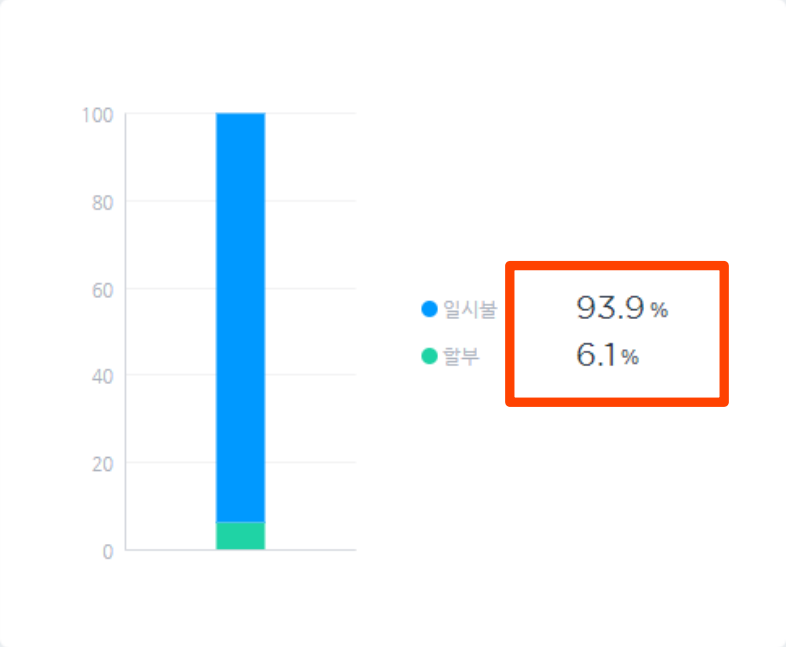


신용/체크카드 일시불/할부 분석

카드사별 금액분포와 횟수분포, 일시불/할부 금액분포와 횟수분포

신용/체크카드 일시불/할부별 결제금액 분포

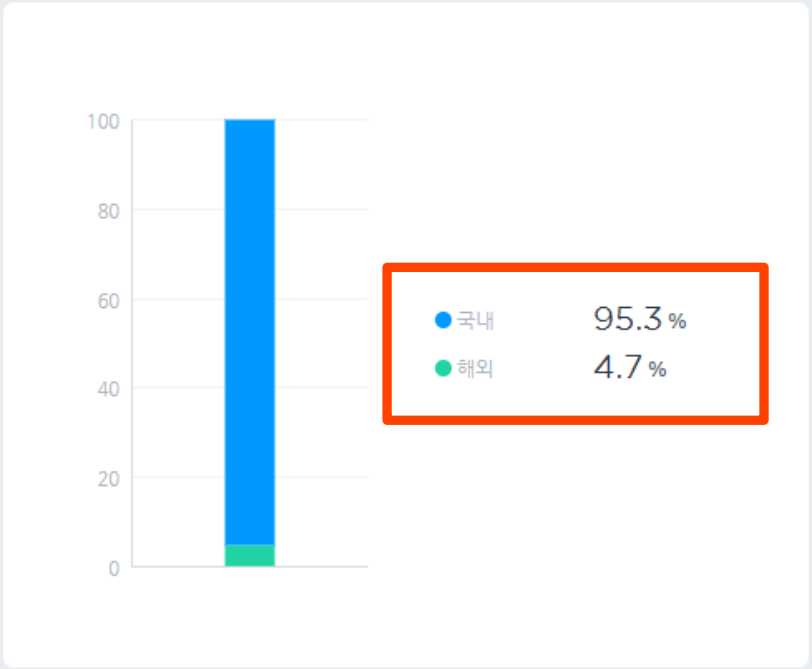
신용/체크카드 일시불/할부별 결제횟수 분포



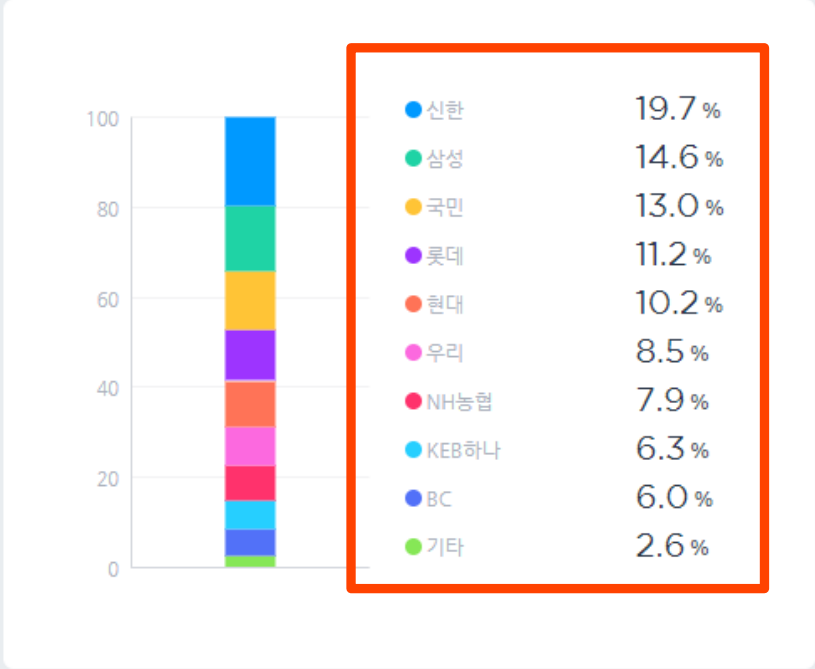
신용/체크카드의 국내/해외/카드사별 결제분석

국내/해외 결제금액과 횟수분석, 카드사별 금액분포와 횟수분포

신용/체크카드 국내/해외 결제금액 분포



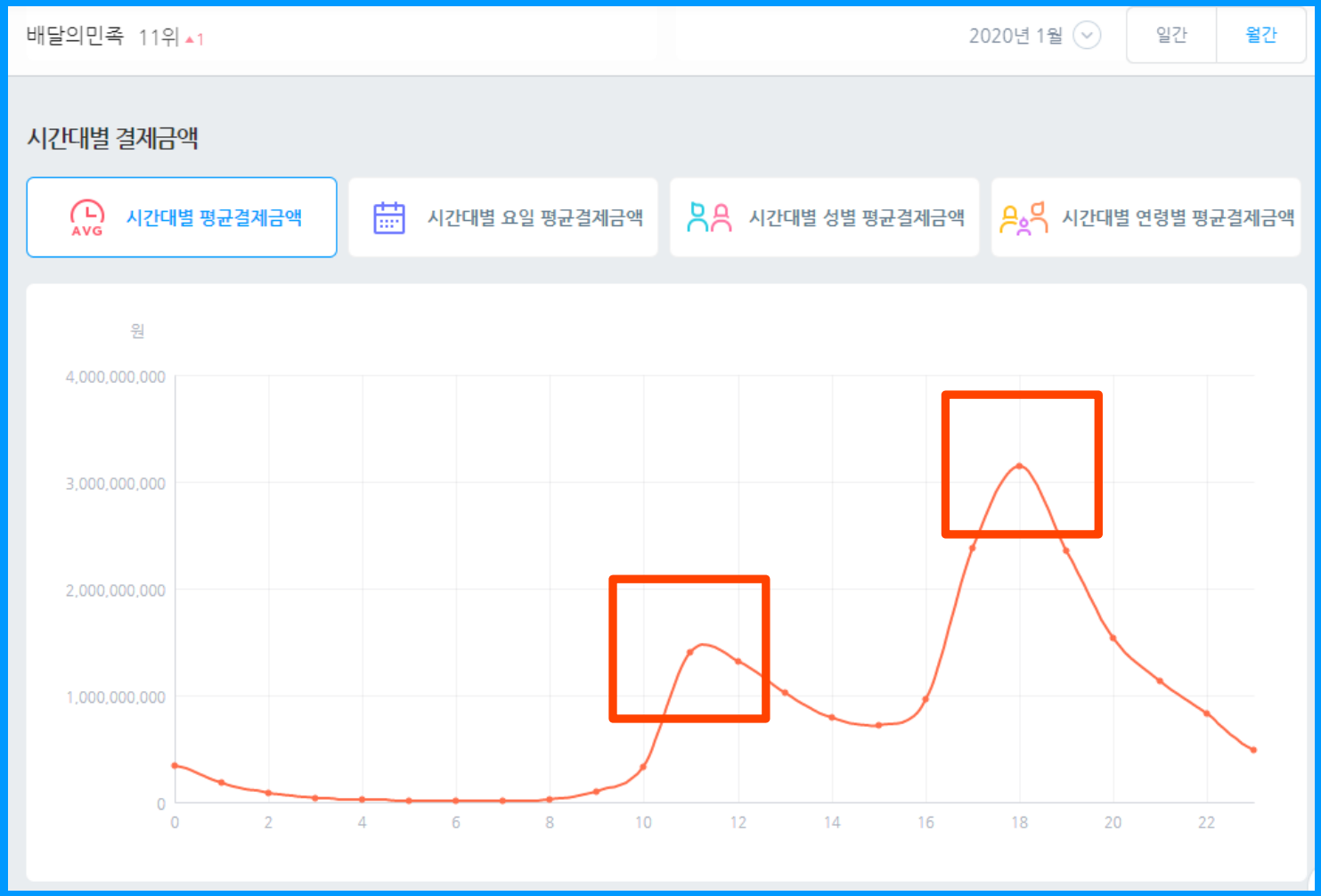
카드사별 결제금액 분포



시간대별 결제흐름 분석

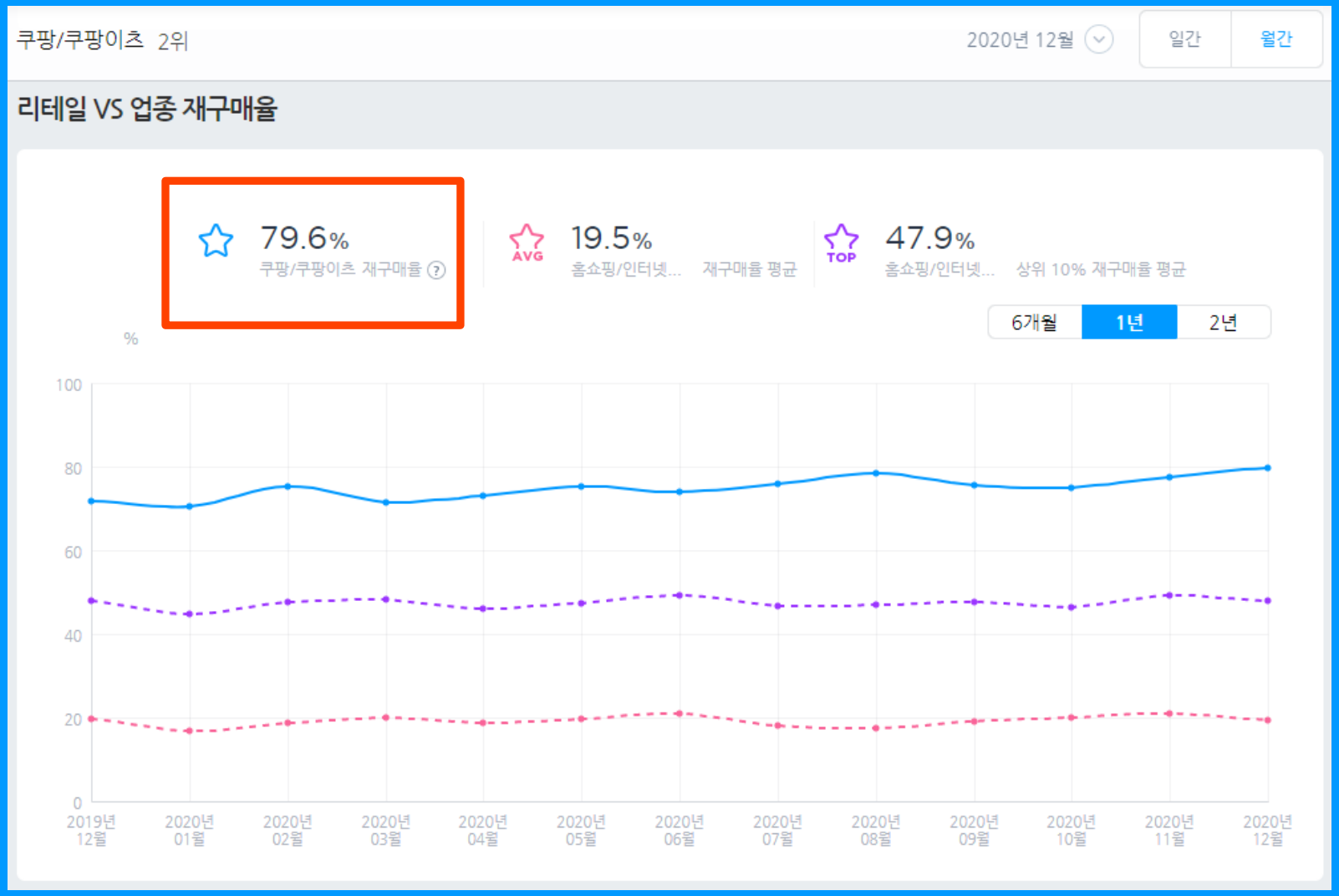
시간대와 요일별로 평균결제금액과 빈도가 어떻게 변화하는지 분석

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/쿠팡이츠 2위

2020년 12월 일간 월간

자주 같이 소비하는 리테일

같은 달 소비 | 업종 전체

네이버/네이버페이 인터넷서비스	4.5%	GS25 편의점	3.6%	씨유(CU) 편의점	3.5%	배달의민족 배달	3.4%
파리바게뜨/파리크... 제빵/제과/떡	2.8%	다이소 백화점/쇼핑몰	2.3%	세븐일레븐 편의점	2.2%	이마트 백화점/쇼핑몰	2%
홈플러스 백화점/쇼핑몰	1.6%	11번가 홈쇼핑/인터넷쇼핑	1.6%	스타벅스 음료	1.4%	옥션/G마켓/G9 홈쇼핑/인터넷쇼핑	1.4%
emart24(위드미) 편의점	1.3%	위메프 홈쇼핑/인터넷쇼핑	1.1%	농협하나로마트 백화점/쇼핑몰	1%	맥도날드 햄버거/피자	1%
GS홈쇼핑/GS Shop 홈쇼핑/인터넷쇼핑	1%	요기요 배달	1%	메리츠화재 보험	1%	배스킨라빈스/던킨... 제빵/제과/떡	1%

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 부가세 포함 결제금액
결제금액의 인식: 소비자의 결제내역/명세서 (카드결제명세서, 계죄이체 기록)에 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**

실사용(Android 앱): 16년 3월~
실사용(Android 카테고리/개발사): 17년 4월~
매출/가치분석(Android 앱/카테고리/개발사): 18년 1월~
마켓랭킹(Android 앱): 최근 2달

실사용분석(iOS 앱): 20년 9월~
실사용분석(iOS 카테고리/개발사): 20년 9월~
매출/가치분석(iOS 앱/카테고리/개발사): 미제공
마켓랭킹(iOS 앱): 최근 2달

- **업데이트 주기**

일 실사용분석, 마켓랭킹, 키워드, 내재가치: D+1일
주 실사용분석: 매주 2 영업일
월 실사용분석: 매월 4 영업일
일 매출 : D+2일

소매 시장분석

- **통계 제공 기간**

월 결제분석: 2018년 1월~현재
일 결제분석: 2020년 1월~현재

- **업데이트 주기**

일 데이터: D+1일
월 데이터: 매월 4 영업일

상품 가격

	앱 시장분석	소매 시장분석	앱+소매 시장분석
기본계정	5계정	5계정	각 5계정
연간비용	2,000만원	4,000만원	5,000만원

계정수 5명 / 20명 / 50명 / 100명에 따라 가격변동

부가세 별도

	앱 시장분석	소매 시장분석	앱+소매 시장분석
1년	2,000만원	4,000만원	5,000만원
2년	3,600만원	7,200만원	9,000만원
3년	4,800만원	9,600만원	12,000만원

다년계약에 따라 추가할인 제공

부가세 별도

끝

www.wiseapp.co.kr

WISEAPP WISE RETAIL

Copyright @ Ideaware Inc. All Rights Reserved