



K-LAB PROJECT

딜리버드

프로젝트 최종 결과 발표

윈드밀 팀

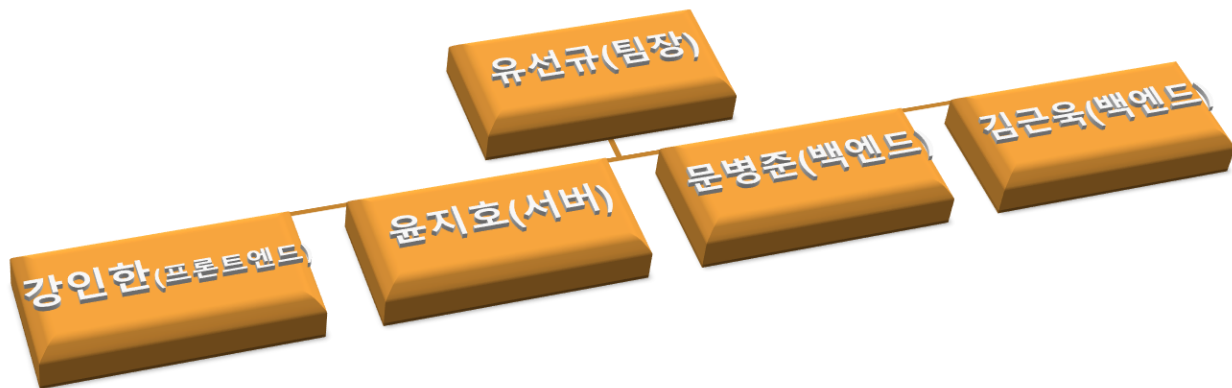
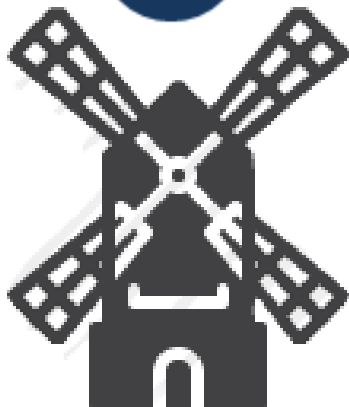
201511208 유선규 / 팀장

201511173 강인한

201511178 김근욱

201511191 문병준

201511211 윤지호



CONTENTS



#1 요약, 필요성

#2 현황

#3 제안내용, 방법

#4 기대효과

#5 사용자모델

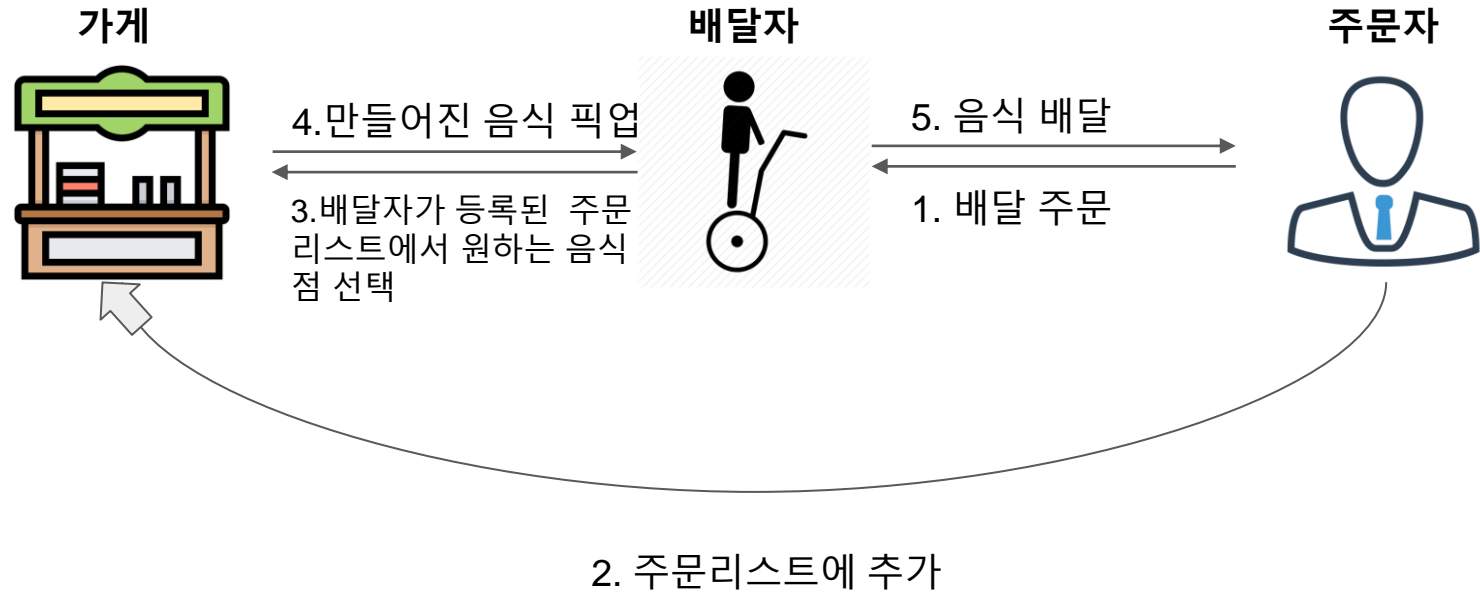
#6 디자인설계

#7 프로토타입 테스트

#8 데모 버전

#1
요약, 필요성

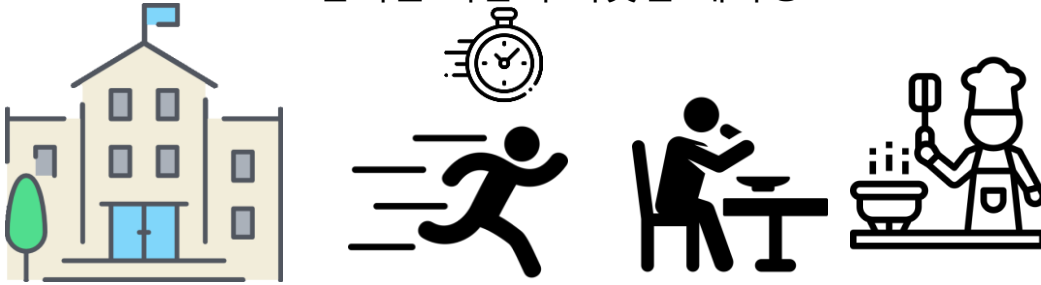
요약



어플 설명 : 공강시간이 부족한 학생들(주문자)의 식사를 보장해주기 위해 다른 공강시간이 남는 학생(배달자)이 대신 음식을 배달해주는 시스템이다

필요성

1. 밥먹을 시간이 빠듯한 대학생



3-way needs

2. 공강 시간에 틈틈이 소일거리가 필요한 대학생



3. 배달을 통해 수익을 늘리기 원하는 사장님
+ 바빠서 배달을 신경쓰기 힘든 사장님



#2
현황

현황

● 배달 어플 시장이 늘어나고 성장하고 있는 점

배달은 미식의 관점에서도 좋지 않고,
소비자와 업주 입장에서 비용이 높아진다.

점주와 소비자 사이에 배달원, 배달앱이 끼어들어 유통 단계가 늘어나는 것으로 결국 배달료라는 비용도 늘어나는 상황이다. 하지만

배달은 인간적의 근본적인 게으름,
즉 편의성을 찾는 인간의 본성과
맞기 때문에 성장할 수밖에 없다.

현황



배달롱 - 배달의 힘,
배달롱



배달의민족
Woowa Brothers



쿠팡 플렉스 (배송)
쿠팡



Uber Eats - 우버 이츠
Uber Technologies, Inc.

현재 출시되어있는 배달앱들은 배달앱 시장을 잡고 있고
학교 주변이 아닌 모든음식점을 대상으로 하고있다.

그래서 우리 앱은 **대학교 주변 음식점**과 **공강 때문에 힘든 대학생,**
공강에 시간이 남는 대학생을 주 타겟으로 한다.

현황



배달통

- 음식 분류 잘되어 있음 / 찜목록 가능
- 리뷰 작성가능
- 제휴 음식점일수록 위에 표시



배달의 민족

- 현재위치를 나타내줌
- 등급제도
- 자체 할인쿠폰



쿠팡 플렉스

- 일반인이 자가용으로 물류배송 가능
- 차가 잘 망가짐
- 전체적으로 평가가 안좋다.



우버 이츠

- 자율 근무제 (음식배달)
- 라이더 수익 높음
- 라이더가 어디로 배달갈지 모름

인터뷰

불난떡볶이



Q1. 주방의 수용능력에 비해 자리가 부족한지 현재로도 주방은 바쁜지, 더 높은 회전률도 감당 할 수 있는지?

A1. 더 높은 회전률을 감당 하기엔 떡을 삶는 시간이 있어서 힘들 것 같다.

Q2. 배달주문을 받게 된다면 더 바빠질텐데 감안하고 주문을 받을 수 있는지?

A2. 1번에서 말했듯이 떡을 삶는 시간이 있어서 더 바빠지면 주문속도를 따라가지 못 할 것 같다.

Q3. 이 어플을 위해 포장용기 같은 것 을 만들 의향이 있는지?

A3. 우리 가게는 이미 포장용기가 있지만 다른 가게 입장에서 봤을 때 포장용기를 만드는 것은 힘든 것은 아닌 것 같다.

사장님의견-아이디어는 정말 좋다 만약 회전률이 안 밀리는 가게에게는 정말 좋을 것 같다.

인터뷰

알촌



Q1. 주방의 수용능력에 비해 자리가 부족한지 현재로도 주방은 바쁘는지, 더 높은 회전률도 감당 할 수 있는지?

A1. 우리 가게는 자리만 더 많으면 더 빨리 회전률을 돌 수 있을 것 같다.

Q2. 직접 배달하실 생각은 안 해봤는지?

A2. 배달을 하려면 라이더 고용비와 인력을 구해야 하는게 번거로워서 안 하고 있다.

Q3. 포장용기를 만들 의향이 있는지?

A3. 가끔가다 대행업체에서 들어오는 포장 주문 때문에 만들어 놓긴 했습니다.

Q4. 이 어플이 실제로 실현되면 사용하실 의향이 있으신지?

A4. (매우 긍정적) 당연히 있다. 우리 가게가 홀쪽은 매출이 잘 나오는데 포장 쪽이 매출이 안나온다 만약 이 어플을 잘 쓰면 포장쪽 에서도 매출이 잘 나올 것 같다.



가게에서 직접 배달...

배달 전문 회사의 등장 (배달의 민족...)



개인이 개인에게 배달을 해주는
서비스가 많아지고 있다.
(우버이츠, 쿠팡플렉스...)

#3

제안내용, 방법

제안내용

● 딜리버드의 차별성1

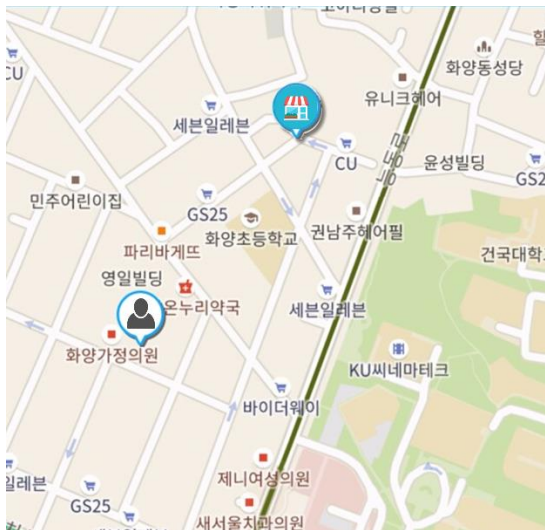


학교 주변 상가 음식점을 타겟으로한다.

(가깝지만 배달이 되지 않는 학교 주변 음식점)

제안내용

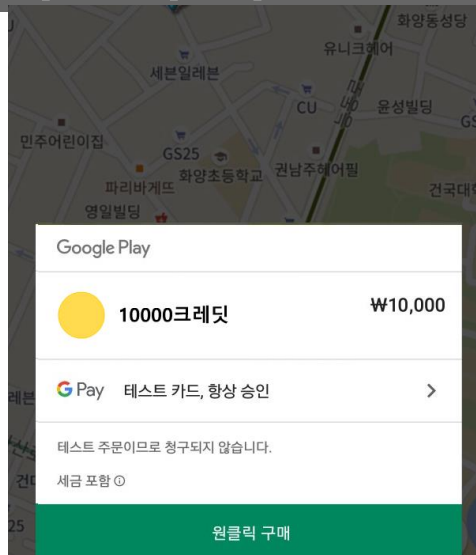
● 딜리버드의 차별성2



배달자가 **음식점과 배달지위치**를 한 눈에 알고 선택할 수 있다.
(아무나 배달할 수 있는 유일한 앱 우버이츠는 배달자가 배달지를 알지 못한다.)

제안내용

● 딜리버드의 차별성3



나의 크레딧

8,880원



3만 크레딧을 채우면 출금가능!

크레딧 충전

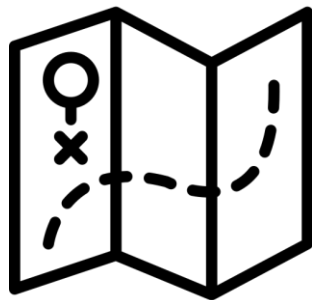
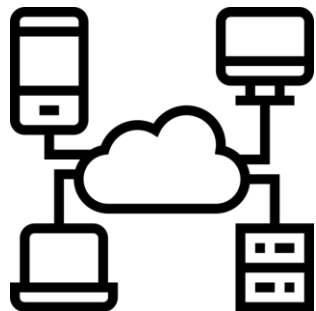
크레딧 출금

주문자와 배달자는 **크레딧**으로 거래한다.
간편하게 구글플레이로 충전 할 수 있다.(GooglePlayAPI사용)
(3만 크레딧 이상 출금가능 (수수료))

방법

● 기술적 요구사항

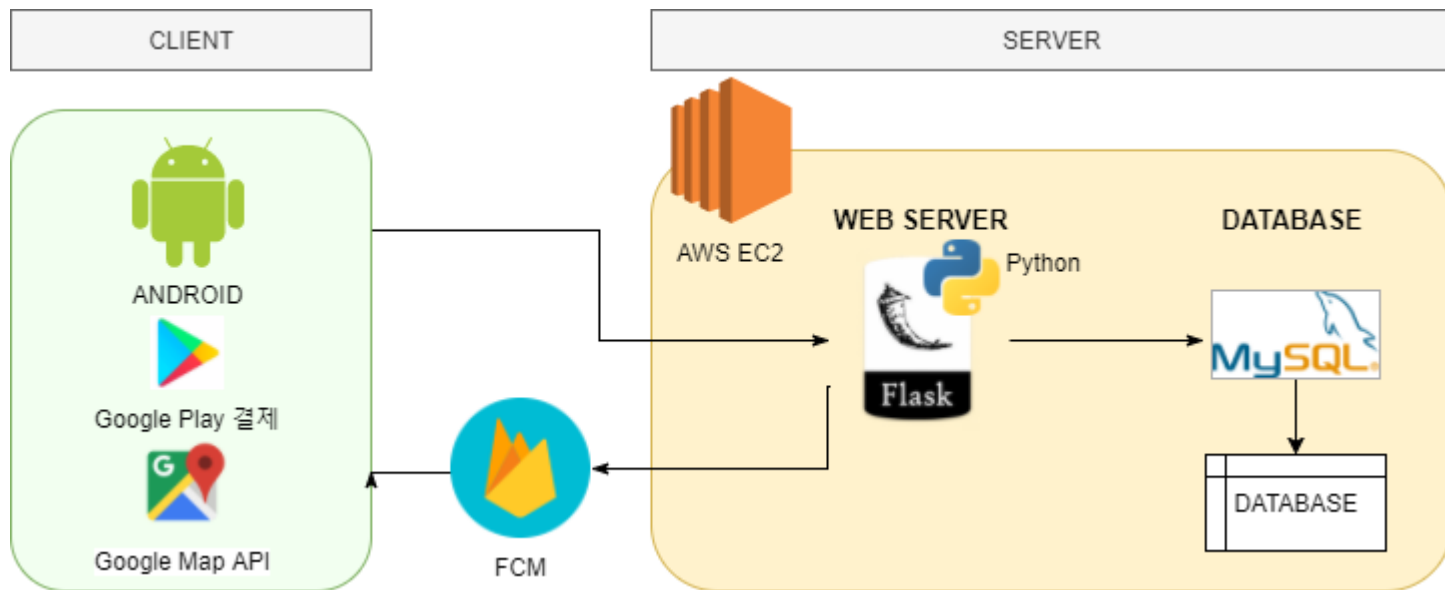
클라이언트 : 데이터 실시간 전달, 지도, 결제



서버 : 데이터 관리 및 클라이언트와 통신

방법

● 구현 방법



#4 기대효과

기대효과

● 일반사용자

밥먹을 시간이 없거나 식당에 방문하여 식사 하기 힘들 때 **식사를 해결** 할 수있다.

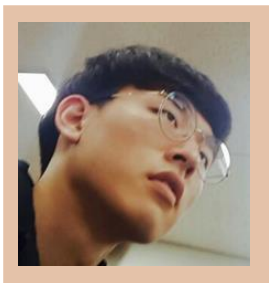
시간이 남거나 **돈벌이**가 필요한 사용자들은 쉽고 간단하게 돈을 벌 수 있다.

● 판매자(가게 사장님)

매장에서 수용하지 못하는 수요자들에 대해서도 **매출**을 올릴수 있다.

#5 사용자모델

페르소나



윤성휘 (주문자)

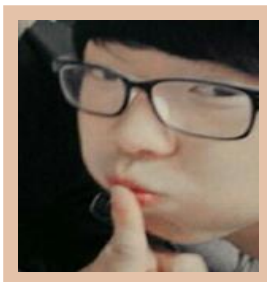
나이 : 24세
 성별 : 남성
 직업 : 대학생 3학년
 취미 : 주짓수

윤성휘는 월요일, 수요일 마다 4연강에다가 공강이 30분 밖에 존재하지 않는다. 그래서 항상 끼니를 편의점에서 바나나와 삼각김밥으로 떼운다. 요즘엔 바나나 한송이를 차라리 살까 고민도 하고 있다. 새천년관에서 가까운 후문의 음식들을 좋아한다.

사용자 니즈	비즈니스 목표
공강이 30분 밖에 없어서 누군가가 음식을 배달해줬으면 좋겠다.	제대로 된 밥을 먹을 수 있으면 된다.

동기	시나리오	기능/컨텐츠	이용행태
공강시간이 짧고 점심시간에는 어디든 줄을 많이 서기 때문에 점심을 챙겨 먹기 힘들다.	밥 먹을 시간이 없던 지호는 앱을 이용하여 음식을 미리 배달 시키고 수업 끝나는 시간에 맞춰 식사를 한다.	앱을 이용해 미리 배달자를 구해 주문을 하고 초조하지 않게 배달상황을 확인할 수 있다.	시간이 없을때 마다 앱을 이용해 식사를 미리 주문 하여 끼니를 챙긴다.

페르소나



망인한 (배달자)

나이 : 24세
 성별 : 남성
 직업 : 대학생 3학년
 취미 : 알바

망인한은 공강이 3시간이다.
 학교 앞 후문에서 자취를 하고 있으며,
 공강동안 할 일이 없어서 알바를 구하고
 있는데 잘 구해지지 않는다. 전동 킥보드를
 보유하고 있다. 학교내에서 전동 킥보드
 타는걸 좋아한다.
 자전거 경력 24년이라 따릉이도 잘 탄다.

사용자 니즈	비즈니스 목표
공강 시간동안 간단한 알바거리를 구하고 싶다.	공갈 때 할일도 없고 돈이 필요하다.

동기	시나리오	기능/컨텐츠	이용행태
공강시간이 여유로 우며 가벼운 이동수 단이 있고 용돈이 약 간 필요하다.	공강시간 전동킥보 드를 이용한 가벼운 배달업무를 통해 작 은 용돈도 벌고 시간 도 알차게 보낸다. 또 등교길에 목적지 가 같은 학우에게 배 달을 해준다.	배달 리스트에서 배 달을 선택할 수 있다. 자주 배달하면 사장 님이 쿠폰을 주시기도 하고, 우수 이용 자로 뽑히면 보너스 도 받을 수 있다.	매일 등교시 배달 리 스트를 확인하고, 목적지가 같은 배달 이 있으면 해당 배달 을 선택하고 배달해 준다.

페르소나



왕라카 (판매자)

나이 : 45세
 성별 : 남성
 직업 : 후문 음식점 사장
 취미 : 롤

왕라카는 건국대 후문 음식점 사장이다. 손님이 꽤 많은 음식점이며, 배달은 되지 않지만 테이크 아웃은 가능하다. 음식이 빨리 만들어지는 편이라 일손이 모자라지 않고, 오히려 음식을 만드는 속도보다 손님들이 먹는 속도가 느려서 자리가 모자랄 때도 있다.

사용자 니즈	비즈니스 목표
테이크 아웃은 잘 팔리지 않으나 배달을 하게 된다면 일손이 모자라지는 않다.	돈을 많이 벌면 된다.

동기	시나리오	기능/컨텐츠	이용행태
옆집 가게는 배달로 매출의 60%를 버는데 우리 가게는 배달 매출이 20%밖에 되지 않음.	어플에 들어온 주문을 만들기만 하면 배달자가 찾으러 온다. 또한 배달때문에 매장은 널널해져서 일이 편해지고 매출을 오히려 늘었다.	어플의 활성화를 위해 우리 가게를 자주 이용하거나 우리가 가게의 배달을 자주하는 친구에게는 쿠폰제를 실시한다.	어플에 주문이오면 주방에 오더를 내려서 음식을 만들고 배달자가오면 사장님이 계산을 해주는 형식으로 진행된다.

시나리오

1. 윤성휘(주문자)

성휘는 건국대학교 소프트웨어학과 3학년 재학중이다. 지난 2월 새학기는 좀 더 열심히 공부하고 즐겁게 학교에 다니고 싶어 시간표를 원하는 대로 구상해서 수강신청에 도전하지만, 이번에도 역시 망했다. 성휘는 월요일/수요일마다 오전10시부터 오후 5시까지 연강인데 다가 중간에 공강은 30분이 전부라 이 안에 점심을 해결해야한다.

학기초 그래도 30분이면 빠르게 학식정도는 먹을 수 있을 것이라 생각했던 성휘는 12시경 첫 수업이 끝나고 찾아온 점심시간에 학생회관을 향하지만 이미 줄이 너무 길어 밥 먹기는 글렀다. 어쩔 수 없이 바로 옆 편의점으로 가서 바나나 한 개와, 우유 한 개를 집어 들며 성휘는 다음에는 좀더 빨리 나와서 사람 몰리기 전에 밥을 먹겠다고 다짐하지만 너무나도 열정적이신 교수님은 성휘의 마음을 아는지 모르는지 항상 정시에 맞춰서 수업을 끝 내 주신다.

밥도 제대로 먹지 못하고 수업만 듣다 몸도 마음도 지친 성휘는 다음주에는 5시에 수업이 끝난 후 7시까지 보강수업이 있다는 소식을 듣고 망연자실한다.

그러던 중 어플 하나를 발견하는데, 이 어플이라면 점심을 해결할 수 있을까? 하는 생각이 드는 성휘는 다음번에 사용해보기로 한다.

첫 수업이 끝나기 20분전, 성휘는 스마트폰을 꺼내 어플을 이용해본다. 그렇게도 먹고 싶었던 부리또를 후문 도스마스에서 주문하면 배달 팁 단 2000원에 누군가가 음식을 가져다 준다니 그렇게 고마울 수가 없다. 성휘는 부리또를 시키고, 수업이 끝나고 약속한 장소로 가서 직접 음식을 받아 과방에 가서 점심을 든든하게 먹고는 기분 좋게 다음 수업으로 향한다.

시나리오

2. 망인한(배달자)

인한이는 학교 앞 자취방에서 자취를 하고 있어 시간표에는 부담이 별로 없다. 이날 인한이의 시간표는 12시에 첫 수업이 있고, 1시까지 수업한 뒤, 4시까지 공강이다. 인한이는 수업에 가기 전 간단히 점심을 때우러 근처 알촌으로 향한다. 맛있게 점심을 먹고 있는 와중 어플에서 조금 뒤 수업이 있는 공대에서 알촌을 먹고 싶은 사람이 있다는 알림이 뜬다. 인한이는 알림을 터치해 어플에서 배달 요청을 수락하고, 점심을 다 먹고, 음식을 포장 받아 공학관의 지호에게 배달해준다.

수업이 끝난 뒤 1시, 인한이는 무료한 공강시간, 인한이는 자취방을 향하는데, 이불에 누워 핸드폰을 보니 멜론 정기결제 요금이 빠져나갔다는 알림과 함께, 잔액이 얼마 남지 않음을 인지한다. 안 그래도 조만간 생일인 친구들이 많아 챙겨주려면 돈이 좀 모자란다. 따로 아르바이트를 하기에는 학기중이라 어려워 걱정이던 인한이는 공강시간 용돈이나 벌해보려고 배달 어플을 키고 전동 킥보드를 꺼낸다. 그렇게 공강시간 1시간 정도 학우들을 위해 배달 서비스를 해주고, 배달 팁으로 3만원정도를 벌은 인한이는 모레도 이렇게 돈을 벌 생각에 지갑이 든든하다.

시나리오

3. 왕라카(판매자)

왕라카는 건국대 후문에서 작은 음식점을 운영하는 자영업자다. 상권이 상권인지라 식사시간만 되면 손님이 몰리는데, 음식 솜씨가 좋다고 소문도 나서 줄 서서 먹는 사람들도 있고, 식사시간 외에도 손님이 끊이지 않는다. 현재 배달 서비스는 등록이 어려워 따로 이용하고 있지는 않지만 포장 서비스는 하고 있다. 하지만 포장해 가는 손님은 별로 없다. 임대업자가 장사가 잘되는 것을 인지했는지 월세를 올리려고 한다. 왕라카는 자리가 좁아 한계가 있다며 하소연하지만 철저한 갑과 을의 관계인지라 별 도리가 없다. 고민이 깊어진 왕라카는 포장용기도 준비되어 있는 터에 학생들끼리 배달해주는 어플이 있다는 이야기를 듣고 시도해본다. 안 그래도 주방에 비해 홀이 적어 어려웠는데 이게 잘되면 매출을 올릴 수 있을 것 같다.

첫 날 점심시간 즈음이 되자 배달 주문이 들어온다. 포장용기에 포장하듯이 음식을 만들어 비닐봉지에 담아 놓으니 잠시 뒤 학생 한 명이 와서 찾아간다. 점심시간이 되자 여지없이 홀이 꽉 차지만 배달 주문으로 인해 주방은 쉴 틈없이 음식을 만들 수 있고, 오히려 길게 늘어섰던 줄도 약간은 줄었지만 총 주문량은 오히려 늘어나서 왕라카는 기분이 좋다.

맥락분석



주문자의 불편

바쁜 점심시간(시간적), 길게 서있는 줄, 붐비는 음식점(공간적)



판매자의 불편

음식만 만들기도 모자란 시간에 배달까지 신경 써야 하는 불편함



배달자의 이득

매일 같은 길을 왔다 갔다 해야 함 -> 이동에서 가치를 창출

요구사항/기술분석

1. 배달의 진행 상태를 나타내기 위해 구글맵 api를 사용하여 지도에 음식의 위치를 표현
2. 사용자, 배달자 정보 유지를 위해 db구성 및 서버 구축
3. 배달 알림이 오면 진동이나 소리로 push알림 설정
4. 배달자-사용자 돈 거래
 - 구매는 플레이스토어 구매로 돈 충전
 - 환급은 일정금액 이상 쌓이면 어플 관리자에게 요구하고 직접 환급해주는 방식
5. 기존의 유사 어플들은 배달자가 음식을 받을 때까지 배송지를 몰랐는데 이 어플은 배달자도 미리 배송지를 알고 결정 할 수 있게 선택권을 줌
6. 배달자-사용자 간의 신뢰감 형성을 위해 간단한 신상 정보 제공

#6
디자인설계

콘셉트 디자인

Main concept : peer-to-peer delivery

what is 'peer-to-peer'?

:peer는 동료라는 뜻으로, 개인과 개인이 연결되어 무언가를 주고 받음을 뜻함.

ex) 주문과 배달 모두 사용자로부터 사용자에게 진행
서비스를 받는 사용자들 스스로 서비스를 제공할 수 있는 구조

콘셉트 디자인

Sub concept : of students, by students, for students

what is ‘of students, by students, for students’?

: 사용의 주된 대상자가 학생

**ex) 밥 먹을 시간이 부족한 학생을 위해, 소일거리가 필요한 학생
이 직접 배달해 주는, 학생들의 배달 앱**

정보 구조 디자인



정보 구조 디자인



음식점 정보

- 위치정보 (사실) -> 위치 기준으로 지도에 표시
- 메뉴정보 (사실) -> 인기도 기반으로 리스트에 표시
(묘사) -> 메뉴 사진 정보 표시



구매자 정보

- 위치정보 (사실) -> 위치 기준으로 지도에 표시
- 주문정보 (사실) -> 시간 기준으로 리스트에 표시

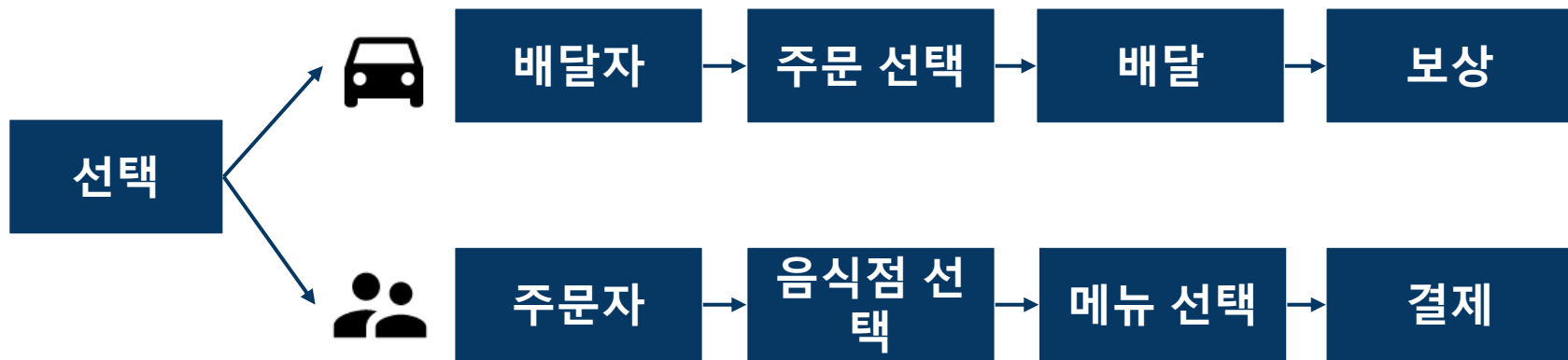


배달자 정보

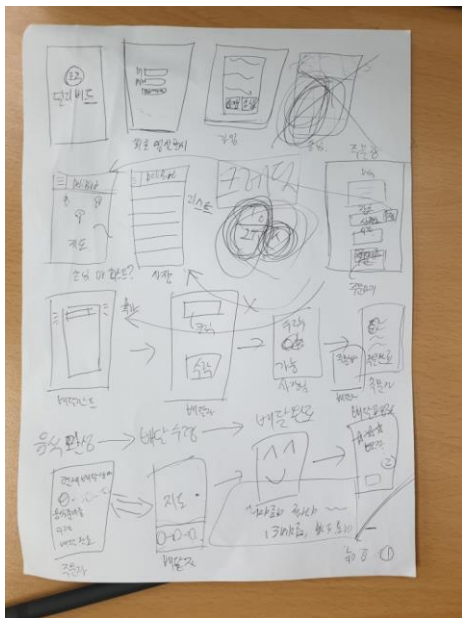
- 가능한 배달자 수 (사실)
- 배달중인 배달자 위치(사실) -> 위치 기준으로 지도에 표시
- 평점 (의견) -> 사용자 기준으로 평점과 후기를 남김

정보 구조 디자인 - 항해 구조

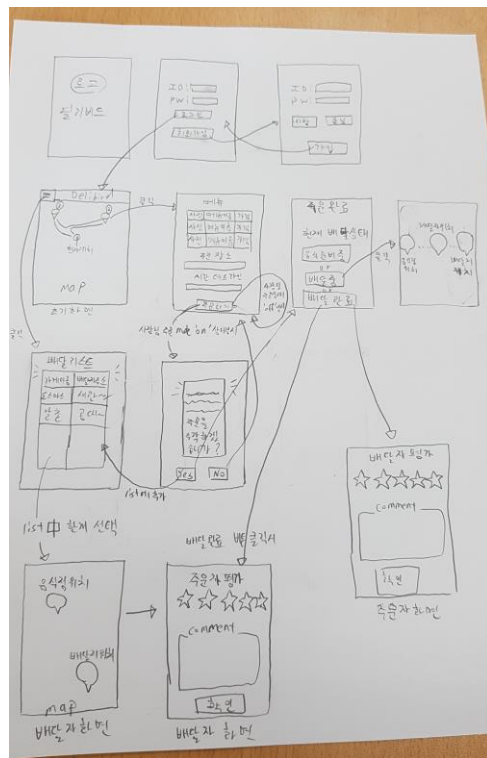
기본적 항해 구조 -> 계층적 / 순차적 구조



인터랙션 디자인

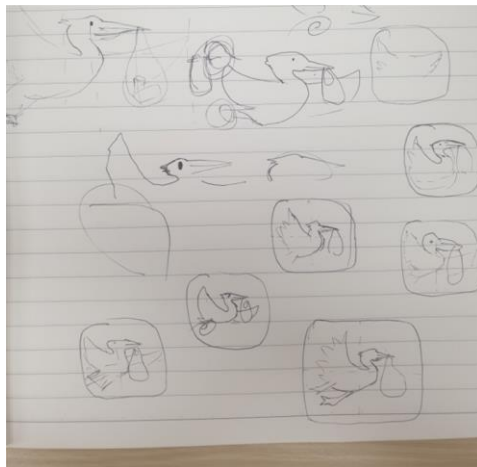


초기 인터랙션 디자인



인터랙션 디자인 완성

인터랙션 디자인



로고 변천사

#7

프로토타입 테스트

초기 프로토타입

Delibird

Log-in

ID

Password

Sign in



Sign-in

ID

Password

Adress

Phone number

가입완료

My Coin

8,880원

3만 크레딧을 채우면 출금가능!

크레딧 충전

크레딧 출금

10000크레딧 ₩10,000

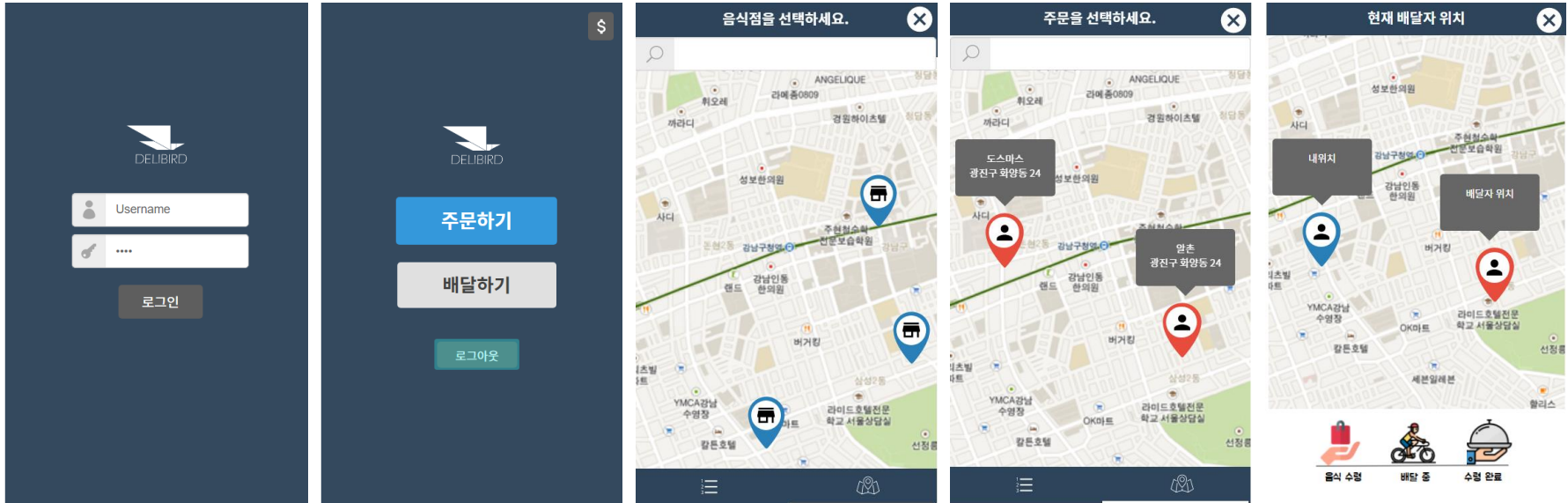
Google Pay

Google Pay

Credit Card

원클릭 구매

2차 프로토타입



2차 프로토타입

나의 크레딧

23,000원

3만 크레딧이상 출금 가능!

충전

출금

음식점을 선택하세요.

No.	음식점	위치
1	도스마스	... 화양동 102
2	타이언플레이트	... 자양동 303
3
4		
5		
6		

메뉴를 선택하세요.

No.	메뉴이름	가격
1	제육볶음	6000원
2	냉면	5000원
3
4		
5		
6		

주소입력

희망 배달시간

주문하기

주문을 선택하세요.

시간	식당 이름	위치
12:10	도스마스	... 화양동 102
12:25	행컵	... 자양동 303
...
...		
...		
...		

배달자 후기

배달은 어떠셨나요?

☆☆☆☆☆

내용을 입력해주세요

제출

사용경험의 평가항목 도출하기

기본 기능 충실

주문 처리 신속성

주문 처리 정확성

할인 및 이벤트

앱 UI/UX 디자인

라이더와의 문제 대처

라이더 배정의 자유

배달비

사용경험 평가치 산출하기

사용자 A

	가중치	UTX 평가점수		가중치 적용 UTX 평가점수		합계
		딜리버드	배달의민족	딜리버드	배달의민족	
기본 기능 충실	0.2	4.5	4.6	0.9	0.92	28.6
주문 처리 신속성	0.05	2.2	2.6	0.11	0.13	
주문 처리 정확성	0.15	2.8	3.0	0.42	0.42	28.1
할인 및 이벤트	0.05	1.5	4.5	0.075	0.025	
앱 UI/UX 디자인	0.2	4.4	4.6	0.88	0.92	28.1
라이더와의 문제 대처	0.1	4.2	4.3	0.42	0.43	
라이더 배정의 자유	0.1	4.8	1.0	0.48	0.1	28.1
배달비	0.15	4.4	3.5	0.66	0.525	

사용경험 평가치 산출하기

사용자 B

	가중치	UTX 평가점수		가중치 적용 UTX 평가점수		합계
		딜리버드	배달의민족	딜리버드	배달의민족	
기본 기능 충실	0.2	4.0	4.5	0.8	0.9	30
주문 처리 신속성	0.05	3.0	2.0	0.15	0.1	
주문 처리 정확성	0.15	2.5	4.5	0.375	0.675	배달의민족
할인 및 이벤트	0.05	2.5	4.0	0.125	0.2	
앱 UI/UX 디자인	0.2	4.5	4.5	0.9	0.9	26.5
라이더와의 문제 대처	0.1	4.5	3.0	0.45	0.3	
라이더 배정의 자유	0.1	4.5	1.0	0.45	0.1	
배달비	0.15	4.5	3.0	0.675	0.45	

사용경험 평가치 산출하기

사용자 C

	가중치	UTX 평가점수		가중치 적용 UTX 평가점수		합계
		딜리버드	배달의민족	딜리버드	배달의민족	
기본 기능 충실	0.2	5.0	5.0	1.0	1.0	29.5
주문 처리 신속성	0.05	1.5	3.0	0.075	0.15	배달의민족 26.2
주문 처리 정확성	0.15	4.2	4.5	0.63	0.675	
할인 및 이벤트	0.05	2.3	3.7	0.115	0.185	
앱 UI/UX 디자인	0.2	4.5	4.0	0.9	0.8	배달의민족 26.2
라이더와의 문제 대처	0.1	2.0	2.0	0.2	0.2	
라이더 배정의 자유	0.1	5.0	1.0	0.5	0.1	
배달비	0.15	5.0	3.0	0.75	0.45	

사용경험 평가치 산출하기

사용자 D

	가중치	UTX 평가점수		가중치 적용 UTX 평가점수		합계
		딜리버드	배달의민족	딜리버드	배달의민족	
기본 기능 충실	0.2	3.5	4.5	0.7	0.9	29
주문 처리 신속성	0.05	3.5	3.0	0.175	0.15	
주문 처리 정확성	0.15	4.5	4.0	0.675	0.6	배달의민족
할인 및 이벤트	0.05	1.0	4.0	0.05	0.2	
앱 UI/UX 디자인	0.2	3.5	4.0	0.7	0.8	26.5
라이더와의 문제 대처	0.1	3.0	2.0	0.3	0.2	
라이더 배정의 자유	0.1	5.0	1.0	0.5	0.1	
배달비	0.15	5.0	4.0	0.75	0.6	

사용경험 평가치 산출하기

사용자 E

	가중치	UTX 평가점수		가중치 적용 UTX 평가점수		
		딜리버드	배달의민족	딜리버드	배달의민족	
기본 기능 충실	0.2	4.0	4.0	0.8	0.8	24.7
주문 처리 신속성	0.05	2.0	4.0	0.1	0.2	배달의민족
주문 처리 정확성	0.15	3.7	4.3	0.56	0.65	
할인 및 이벤트	0.05	2.0	4.0	0.1	0.2	25.8
앱 UI/UX 디자인	0.2	4.0	3.5	0.8	0.7	
라이더와의 문제 대처	0.1	2.0	2.0	0.2	0.2	
라이더 배정의 자유	0.1	3.0	1.0	0.3	0.1	
배달비	0.15	4.0	3.0	0.6	0.45	

결과

- 우선 가장 비슷한 기능을 갖고 있는 앱은 우버이츠이지만, 주변지인들이 우버이츠를 사용한 사람을 찾아볼 수 없어서 배달의 민족 어플과 비교를 해서 제대로 된 결과를 못내서 아쉽습니다..

신속성/정확성/이벤트

- 전문 라이더를 고용하는 주문처리의 신속성 및 정확성에서는 배달의 민족이 우세하였고, 할인과 이벤트가 배달 앱에서 정말 중요하다는 것을 알게 되었습니다. 만약 앱을 런칭하게 된다면 할인 이벤트를 진행해보는 것도 어떨까 싶습니다.

UI / UX

- UI/UX 부분은 비슷한 점수를 받았는데 가장 비슷한 형태의 경쟁 앱인 우버이츠도 UI부분이 최악이라 우버이츠가 부족한 부분의 인터페이스를 보고 더 보완해야겠습니다.

결과

라이더 관련

- 배달의 민족은 전문 라이더라서 라이더에 관련된 대처 점수가 높은 편인데,
- 우버이츠에 경우 라이더가 사고를 내면 처리가 매우 어렵고, 라이더 배정을 임의로 해주기때문에 불편하다고 합니다.
- 이 부분도 저희 앱이 최대한 보완을 시켜야 할 점인 것 같습니다.

배달비

- 배달의 민족도 배달비가 꽤 높다고 하는 분들이 있는 것 같습니다.
- 이점도 차별성을 뒤서 배달의 민족보다 나은점을 만들어보아야 할 것 같습니다.

#8

데모버전 시연



**THANK
YOU**