O2O기반의 공유물류배송시스템 개발

◯ 온라인 시장의 확대와 개인간의 물품거래 시장이 급속도로 증가하고 있다.

◯ 이를 온라인 시장에서 기존 콜센터를 통한 지역 마케팅에서 개인 모바일을 활용한 고객과 배송자를 연결해주는 서비스를 통해 안전하고 누구나 어디든 배송이 가능한 시스템을 개발하고자 한다.

◯ 실시간 위치기반의 물품검색 및 배송 서비스 솔루션: 스마트기기를 이용한 위치기반의 물품 배송 서비스 제공

- 현재 위치에서 주변의 물품을 검색하고 나의 목적지 주변에 배송가능한 물품 검색 시스펨 제공.

- 배송자의 위치 공유를 통한 배송에 대한 추적 시스템 제공 함

◯ 최적루트 제공을 통한 효율적 배송가능 시스템 구현

- 현재 위치 및 목적지에 따른 최적의 물품 배송 루트 제공을 통한 효율적 배송 물퓨 시스템 제공

◯ 기존 택배, 퀵등의 한정된 공간에서의 시간적 제약을 벗어나 최적의 시간에 물품을 배송하고 배송범위가 지방 및 국가간 거래로 넓어져 다양한 물품 거래가 가능하며, 이에 성장가능성이 높은 시장으로 자리매김 할수 있다.

현재 일반 소비자들이 이용할 수 있는 국내물류는 당일 퀵서비스 가격은 5000~7000원부터, 택배 서비스는 익일배송 기준 약 2500원에 이용 가능하다.

O2O 공유물류배송시스템 개발

공유경제 물류스타트업

해외에서는 피기비(Piggybee), 프렌드쉬퍼(Friendshipper), 벨홉스(Bellhpos), 브링어스(Bringers), 우버카고(UberCARGO) 등이 위와 유사한 서비스를 제공하고 있으며, 국내에서는 무버(Mover)라는 스타트업이 위의 서비스를 제공하고 있다. 인터넷 웹이나 모바일 앱을 통해, 소정의 금액을 지불하고 해외에서 물건을 사다 달라고 요청을 하는 사람들과 해외여행을 하면서 물건을 기꺼이 사다 주는 ‘부탁을 들어주고’ 소정의 수입을 얻고자 하는 사람들을 이어주는 플랫폼을 제공한다.

<http://clomag.co.kr/article/1271>

우리 모두는 매일 매일 어떤 한 지점에서 다른 지점으로 이동합니다. 그것은 지역 내에서의 움직임일 수 있고 지역을 넘어 더 멀리 가는 여행일수도 있죠. 이러한 이동은 반복적인 출근길이 될 수도 있으며 일상을 탈출한 여행이 될 수도 있습니다. 만일 우리가 이 여정을 통해 무언가를 운반할 수 있다면 어떨까요? 크라우드기반 배송은 사실 새로운 것이 아닙니다. 그것은 이미 우리가 오래전부터 일상 속에서 행하던 일입니다. 예를 들어 해외로 여행을 떠나거나 돌아오는 친구들에게 무언가를 사다주거나 운반해줄 것을 부탁하는 것처럼 말입니다.

Peer-to-peer

세계 각지의 사람들은 매일 매일 어떤 한 지점에서 다른 지점으로 이동한다. 그것은 지역 내 움직임일 수도 있고 지역을 넘어 조금 더 멀리가는 여행일수도 있다. 피기비는 이러한 대중의 여정을 통해 새로운 공유경제 배송 시스템을 만들고자 한다.

O2O 서비스의 등장 -> 에어비앤비와 우버, 배달의 민족 사례를 기반으로 O2O 시장 -> 현재 물류배송 시스템의 단점 -> 탄탄한 모바일 시장 (스마트폰 사용률) -> 따라서 본 논문에서는 -> II. 본론

키워드 : 개인간의 물품 거래, 모바일, O2O 서비스, 물류배송, 위치기반

https://ko.wikipedia.org/wiki/O2O

O2O 서비스의 등장배경

논문) 중국 O2O 선호도 연구 – 서비스 유형과 온라인 구전정보 효과 –

http://www.riss.kr/search/detail/DetailView.do?p\_mat\_type=be54d9b8bc7cdb09&control\_no=de3ad090cadab7ceffe0bdc3ef48d419#redirect

인터넷 및 모바일 환경의 발달로 인해 전 세계적으로 오프라인과 온라인을 연결하는 비즈니스 모델인 O2O(Offline to Online) 서비스 시장이 팽창하고 있다.

최근 에어비앤비(AirBnB)나 우버(Uber)와 같이 오프라인과 온라인을 연결하여 서비스를 제공하는 이른바 O2O(Offline to Online) 비즈니스 모델이 전 세계적으로 열풍을 일으키고 있다. 두 기업 모두 미국 샌프란시스코에 기반을 두고 있으며, 창립 된지 10년이 채 되지 않았음에도 불구하고 이들은 전 세계를 무대로 활동하고 있다. 에어비앤비의 가치는 2016년 8월 기준으로 약 300억 달러, 한화로 약 33조 2천550억원을 달성하였고, 우버는 680억 달러, 한화로 약 81조 3,144억원을 초과하였다. 모바일 환경의 발달과 함께 에어비앤비나 우버 뿐만 아니라 음식배달, 위치기반 기술을 활용한 중개서비스 등 다양한 형태의 업종이 O2O 시장을 빠르게 팽창시키고 있다.

배달의 민족

2017년 인터넷이용실태조사 (과학기술정보통신부, 한국인터넷진흥원)

https://isis.kisa.or.kr/board/?pageId=060100&bbsId=7&itemId=821&searchKey=&searchTxt=&pageIndex=1

우리나라의 인터넷 이용자는 만3세 이상 국민 5,017만명 중 45,283,046명으로, 전체의 90.3%를 차지한다.

2016년 디지털경제생활조사 (미래창조과학부, 한국인터넷진흥원)

<https://isis.kisa.or.kr/board/?pageId=060100&bbsId=7&itemId=819&searchKey=&searchTxt=&pageIndex=1>

O2O 서비스를 이용한 경험이 있다는 응답은 46.4%로 나타난 가운데, 세부 서비스별로는 ‘음식(배달)’(31.5%)과 ‘택시’(27.2%) 이용경험이 높았음.

O2O 서비스를 이용하는 이유는 ‘기존의 방식보다 빠르고 편리해서’ 이용한다는 의견이 61.1%로 가장 높았으며, 다음으로 ‘주변 이용경험자의 권유로’(46.9%), ‘내가 원하는 서비스를 즉시 이용할 수 있어서’(45.4%) 등의 순이었음.

O2O 서비스를 이용할 의향이 있다는 응답은 69.5%로 나타난 가운데, 세부 서비스별로는 ‘음식(배달)’(53.6%) 서비스가 가장 높았음. 다음으로 ‘택시’(37.2%), ‘숙박’(26.0%), 대형마트, 백화점 상품 및 도서류 등의 ‘일반’(24.6%), ‘부동산’(13.8%), 카페 등 식·음료 관련 ‘일반’(13.3%), ‘생활’(11.4%), ‘보건 및 의료’(10.6%) 등의 순으로 나타남

개발환경

안드로이드 스튜디오 (자바)

Node js

Mongo DB

API ? 지도, 결제시스템