



**(19) 대한민국특허청(KR)**  
**(12) 등록특허공보(B1)**

(45) 공고일자 2017년09월29일  
 (11) 등록번호 10-1783280  
 (24) 등록일자 2017년09월25일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
 G06Q 50/12 (2012.01) G06Q 10/10 (2012.01)  
 G06Q 30/02 (2012.01) G06Q 30/06 (2012.01)  
 H04W 4/00 (2009.01)
- (52) CPC특허분류  
 G06Q 50/12 (2013.01)  
 G06Q 10/109 (2013.01)
- (21) 출원번호 10-2017-0042872  
 (22) 출원일자 2017년04월03일  
 심사청구일자 2017년04월03일
- (30) 우선권주장  
 1020160155051 2016년11월21일 대한민국(KR)
- (56) 선행기술조사문헌  
 KR101417870 B1\*  
 KR1020160030593 A\*  
 KR1020160002469 A\*  
 \*는 심사관에 의하여 인용된 문헌
- (73) 특허권자  
 광우정보통신 주식회사  
 경기도 안양시 동안구 안양천동로 88-12 (호계동)
- (72) 발명자  
 유상욱  
 경기도 수원시 장안구 장안로 418-118(이목동)
- (74) 대리인  
 박종만

전체 청구항 수 : 총 4 항

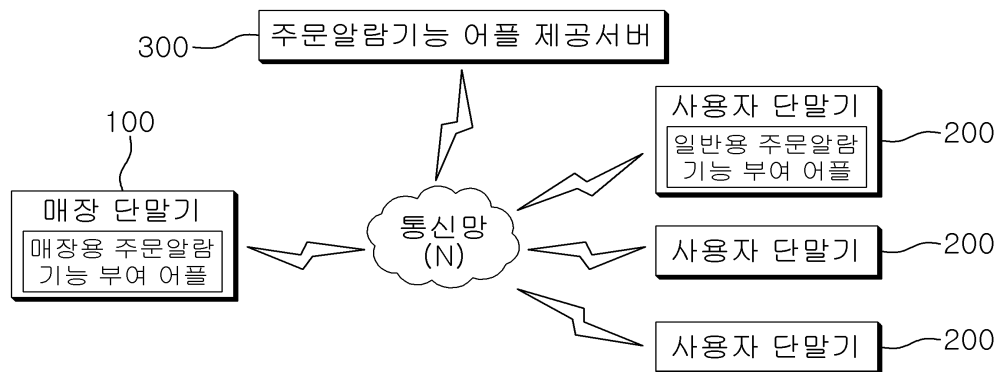
심사관 : 복진요

**(54) 발명의 명칭 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템**

**(57) 요약**

본 발명은 스마트폰에 탑재되는 고객용 주문알람기능 부여 어플과 매장 단말기에 탑재되는 매장용 주문알람기능 부여 어플을 기반으로, 사용자의 주문 후 주문이 완료되면 매장용 주문알람기능 부여 어플을 통해 사용자의 스마트폰으로 주문 완료 메시지를 전송하고, 스마트폰의 고객용 페이지 기능 부여 어플을 통해 수신하여 진동을 발생시키는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템에 관한 것으로, 주문완료를 알리는 별도의 진동벨을 구비하지 않아도 된다는 효과가 있다.

**대표도 - 도1**



(52) CPC특허분류

*G06Q 30/0209* (2013.01)

*G06Q 30/0633* (2013.01)

*H04W 4/003* (2013.01)

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

주문알람기능 어플 제공서버에 의해 제공되는 매장용 주문알람기능 부여 어플을 탑재한 매장 단말기;

상기 주문알람기능 어플 제공서버에 의해 제공되는 일반용 주문알람기능 부여 어플을 탑재한 사용자 단말기; 및,

통신망을 통해 상기 매장 단말기 및 상기 사용자 단말기와 통신 연결되고, 상기 매장용 주문알람기능 부여 어플, 상기 일반용 주문알람기능 부여 어플을 제공하는 주문알람기능 어플 제공서버를 포함하며,

상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은, 상기 일반용 주문알람기능 부여 어플을 통해 상품을 주문하기 위한 주문 요청 신호와 사용자 단말기의 식별 정보를 제공받아서 상기 주문 요청 신호와 상기 식별 정보를 매칭하여 주문알람기능 활성화 정보를 생성 저장하고, 상기 식별 정보를 이용하여 상기 주문알람기능 활성화 정보를 상기 사용자 단말기로 전송하며, 상품의 제조가 완료됨을 알리는 주문 완료 신호가 입력되면 상기 식별 정보를 이용하여 상기 주문알람기능 활성화 정보를 재전송하고,

상기 일반용 주문알람기능 부여 어플은, 상기 매장 단말기로 상기 식별 정보를 제공하고, 상기 매장 단말기로부터 주문알람기능 활성화 정보를 제공받아 저장하며, 상기 매장 단말기로부터 재전송되는 주문알람기능 활성화 정보를 수신받아 저장된 주문알람기능 활성화 정보와 비교하고, 비교 결과 저장된 주문알람기능 활성화 정보와 재전송된 주문알람기능 활성화 정보가 일치하면 진동기능을 활성화시키며,

상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은,

상기 주문알람기능 활성화 정보 전송시 메뉴 확인 화면 링크 정보를 전송하고, 메뉴 확인 화면을 통해 주문 정보가 수신되면 주문 정보로부터 사용자 단말기 식별정보를 추출하여 화면상에 주문 정보와 함께 출력시키고,

상기 일반용 주문알람기능 부여 어플은,

상기 메뉴 확인 화면 링크 정보를 제공받아 주문 확정 아이콘이 포함된 메뉴 화면을 제공받고, 상기 메뉴 화면을 통해 주문 정보가 선택되고 상기 주문 확정 아이콘이 클릭되면 선택된 주문 정보와 식별 정보를 매칭시켜서 상기 매장 단말기로 전송하고,

상기 주문알람기능 어플 제공서버는 사용자 맞춤형 게임 정보를 상기 매장용 주문알람기능 부여 어플로 전송하며,

상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은 상기 전송된 사용자 맞춤형 게임 정보를 상기 사용자 단말기로 전송하고,

상기 주문알람기능 어플 제공서버는,

상기 매장 단말기 및 사용자 단말기와 연동하는 기능을 수행하는 서버 통신부와,

사용자 별로 관심 상품, 관심 키워드를 포함하는 사용자 관심정보가 저장된 사용자 데이터베이스와, 게임 개발자에 의해 등록된 게임 정보가 저장된 게임 데이터베이스를 포함하는 서버 저장부와,

상기 사용자 데이터베이스로부터 상기 사용자 관심정보를 추출하는 사용자 정보 추출부와, 상기 게임 데이터베이스로부터 상기 추출된 사용자 관심정보와 대응하는 게임 정보를 추출하는 게임 추출부를 포함하며,,

상기 사용자 정보 추출부는,

상기 사용자 단말기를 통해 사용자가 접속한 아이디 또는 상기 사용자 단말기의 고유번호로부터 사용자 식별 정보를 획득하고, 획득된 사용자 식별 정보를 이용하여 상기 사용자 데이터베이스에 저장된 사용자 관심정보들 중에서 동일한 사용자 식별 정보를 갖는 사용자 관심정보를 추출하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템.

**청구항 2**

삭제

**청구항 3**

제 1 항에 있어서,

상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은,

상기 사용자 단말기를 통해 주문 정보가 수신되면, 상기 주문 정보에 포함된 메뉴 정보를 추출하여 대기 시간을 체크한 후, 대기 시간을 기반으로 하여 게임 정보를 추출하고, 상기 사용자 단말기로 상기 게임 정보를 전송하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템.

**청구항 4**

제 3 항에 있어서,

상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은,

상기 게임 정보에 포함된 미션이 달성되면, 보상정보가 상기 사용자 단말기의 화면상에 표출되도록 하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템.

**청구항 5**

삭제

**청구항 6**

삭제

**청구항 7**

삭제

**청구항 8**

삭제

**청구항 9**

제 1 항에 있어서,

상기 사용자 정보 추출부는,

추출된 사용자 관심정보를 카테고리화하여 하나 이상의 카테고리로 분류하고, 분류된 카테고리에 대해 사용자 관심 정도의 상대적인 크기를 추정하는 관심정보 지수를 산출하고,

상기 관심정보 지수를 이용하여 사용자 맞춤형 게임 정보를 추출하는 것을 특징으로 하는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템.

**발명의 설명**

**기술 분야**

본 발명은 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템에 관한 것으로, 특히 스마트폰에 탑재되는 고객용 주문알람기능 부여 어플과 매장 단말기에 탑재되는 매장용 주문알람기능 부여 어플을 기반으로, 사용자의 주문 후 주문이 완료되면 매장용 주문알람기능 부여 어플을 통해 사용자의 스마트폰으로 주문 완료 메시지를 전송하고, 스마트폰의 고객용 페이지 기능 부여 어플을 통해 수신하여 진동을 발생시키는 사용자 단말기를 활용한 주

[0001]

문 알람 서비스 시스템에 관한 것이다.

### 배경 기술

- [0003] 커피매장 및 패스트푸드 매장의 경우 대부분 구매한 후 매장에서 먹는 경우보다는 가지고 가는 테이크아웃 (take-out) 서비스 방식이 보편적으로 이루어지고 있다.
- [0004] 이와 같이 테이크아웃 서비스 방식으로 운영되는 커피매장이나 패스트푸드 매장의 경우 대부분은 공간이 작는데, 그 특징이 있기 때문에, 매장에서는 고객에 의해 주문이 완료되면 포스 단말기에 진동벨 고유식별 정보 (예를 들면 번호)를 입력한 후 진동벨을 고객에게 전달한다.
- [0005] 그리고 주문된 커피나 음식이 준비되어, 고객에게 이를 알려야 하는 경우 진동벨과 연동하는 진동벨 작동용 무선장치를 통해 진동벨 고유식별 정보를 누르면, 진동벨 작동용 무선장치는 진동벨 작동신호를 전송하고, 해당 진동벨이 이를 수신하여 발광하면서 진동하게 된다.
- [0006] 위에서 언급한 바와 같이 이러한 매장들은 좁은 공간을 최대한으로 활용해야 하기 때문에 고객과 대면하는 프론트 공간은 상대적으로 최소의 면적으로 이루어지며, 프론트 데스크 자체도 최소의 면적을 가지도록 제작된다.
- [0007] 이러한 프론트 데스크에는 주문을 받고 결제를 위한 포스 단말기를 비롯하여 포스 단말기가 정상적으로 동작하지 않을 경우를 위한 신용 카드단말기가 한꺼번에 설치되어 있으며, 여기에 진동벨과 연동하는 진동벨 작동용 무선장치까지 설치되어야 하므로, 공간이 비좁아질 뿐만 아니라, 복잡하다는 문제점이 있다.

### 선행기술문헌

#### 특허문헌

- [0009] (특허문헌 0001) 대한민국 공개특허 제 10-2011-0107217 호

### 발명의 내용

#### 해결하려는 과제

- [0010] 이와 같은 개발요구에 응하여 안출된 것으로, 본 발명은 스마트폰에 탑재되는 고객용 주문알람기능 부여 어플과 매장 단말기에 탑재되는 매장용 주문알람기능 부여 어플을 기반으로, 사용자의 주문 후 주문이 완료되면 매장용 주문알람기능 부여 어플을 통해 사용자의 스마트폰으로 주문 완료 메시지를 전송하고, 스마트폰의 고객용 페이지 기능 부여 어플을 통해 수신하여 진동을 발생시키는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템을 제공하는데, 그 목적이 있다.
- [0011] 또한, 본 발명은 고객용 페이지 기능 부여 어플을 통해 추가 주문이 가능하도록 서비스 하는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템을 제공하는데, 그 목적이 있다.
- [0012] 또한, 본 발명은 물품 또는 서비스를 주문한 후 발생하는 대기 시간을 기반으로 게임 정보를 제공하고, 게임 정보에 포함된 미션을 달성하면 추가 상품 또는 추가 서비스를 무료로 제공받을 수 있도록 하는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템을 제공하는데, 그 목적이 있다.
- [0013] 또한, 본 발명은 추가로 제공되는 상품 또는 서비스를 제공할 때 바로 사용할 수 있는 경우와 재방문시 사용할 수 있는 경우로 구분하여 제공하는 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템을 제공하는데, 그 목적이 있다.

#### 과제의 해결 수단

- [0015] 본 발명의 실시예에 따른 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템은,
- [0016] 주문 요청 신호와 사용자 단말기의 식별 정보를 제공받아서 상기 주문 요청 신호와 상기 식별 정보를 매칭하여 주문알람기능 활성화 정보를 생성 저장하고, 상기 식별 정보를 이용하여 상기 주문알람기능 활성화 정보를 상기 사용자 단말기로 전송하며, 주문 완료 신호가 입력되면 상기 식별 정보를 이용하여 상기 주문알람기능 활성화 정보를 재전송하는 매장용 주문알람기능 부여 어플을 탑재한 매장 단말기; 상기 매장 단말기로 상기 식별 정보를 제공하고, 상기 매장 단말기로부터 주문알람기능 활성화 정보를 제공받아 저장하며, 상기 매장 단말기로부터

재전송되는 주문알람기능 활성화 정보를 수신받아 저장된 주문알람기능 활성화 정보와 비교하고, 비교 결과 저장된 주문알람기능 활성화 정보와 재전송된 주문알람기능 활성화 정보가 일치하면 진동기능을 활성화시키는 일반용 주문알람기능 부여 어플을 탑재한 사용자 단말기; 및, 통신망을 통해 상기 매장 단말기 및 상기 사용자 단말기와 통신 연결되고, 상기 매장용 주문알람기능 부여 어플, 상기 일반용 주문알람기능 부여 어플을 제공하는 주문알람기능 어플 제공서버를 포함한다.

[0018] 본 발명의 일 양상에 의하면, 상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은, 상기 주문알람기능 활성화 정보 전송시 메뉴 확인 화면 링크 정보를 전송하고, 메뉴 확인 화면을 통해 주문 정보가 수신되면 주문 정보로부터 사용자 단말기 식별정보를 추출하여 화면상에 주문 정보와 함께 출력시키고, 상기 일반용 주문알람기능 부여 어플은, 상기 메뉴 확인 화면 링크 정보를 제공받아 주문 확정 아이콘이 포함된 메뉴 화면을 제공받고, 상기 메뉴 화면을 통해 주문 정보가 선택되고 상기 주문 확정 아이콘이 클릭되면 선택된 주문 정보와 식별 정보를 매칭시켜서 상기 매장 단말기로 전송하는 것을 특징으로 한다.

[0019] 본 발명의 일 양상에 의하면, 상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은, 상기 사용자 단말기를 통해 주문 정보가 수신되면, 상기 주문 정보에 포함된 메뉴 정보를 추출하여 대기 시간을 체크한 후, 대기 시간을 기반으로 하여 게임 정보를 추출하고, 상기 사용자 단말기로 상기 게임 정보를 전송하는 것을 특징으로 한다.

[0020] 본 발명의 일 양상에 의하면, 상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은, 상기 게임 정보에 포함된 미션이 달성되면, 보상정보가 상기 사용자 단말기의 화면상에 표출되도록 하는 것을 특징으로 한다.

[0021] 본 발명의 일 양상에 의하면, 상기 주문알람기능 어플 제공서버는 사용자 맞춤형 게임 정보를 상기 매장용 주문알람기능 부여 어플로 전송하며, 상기 매장용 주문알람기능 부여 어플은 상기 전송된 사용자 맞춤형 게임 정보를 상기 사용자 단말기로 전송하는 것을 특징으로 한다.

[0022] 본 발명의 일 양상에 의하면, 상기 주문알람기능 어플 제공서버는, 상기 매장 단말기 및 사용자 단말기와 연동하는 기능을 수행하는 서버 통신부와, 사용자 별로 관심 상품, 관심 키워드를 포함하는 사용자 관심정보가 저장된 사용자 데이터베이스와, 게임 개발자에 의해 등록된 게임 정보가 저장된 게임 데이터베이스를 포함하는 서버 저장부와, 상기 사용자 데이터베이스로부터 상기 사용자 관심정보를 추출하고, 상기 게임 데이터베이스로부터 상기 추출된 사용자 관심정보와 대응하는 게임 정보를 추출하는 서버 제어부를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0023] 본 발명의 일 양상에 의하면, 상기 사용자 관심정보는, 각종 포털 사이트 등을 통해 사용자가 입력한 키워드, 검색어, 연관 검색어, 사용자가 접속한 사이트 주소 중 적어도 어느 하나를 포함하는 것을 특징으로 한다.

[0024] 본 발명의 일 양상에 의하면, 상기 서버 제어부는, 상기 사용자 데이터베이스로부터 상기 사용자 관심정보를 추출하는 사용자 정보 추출부; 상기 게임 데이터베이스로부터 상기 추출된 사용자 관심정보와 대응하는 게임 정보를 추출하는 광고 추출부를 포함하며, 상기 사용자 정보 추출부는, 상기 사용자 단말기를 통해 사용자가 접속한 아이디 또는 상기 사용자 단말기의 고유번호로부터 사용자 식별 정보를 획득하고, 획득된 사용자 식별 정보를 이용하여 상기 사용자 데이터베이스에 저장된 사용자 관심정보들 중에서 동일한 사용자 식별 정보를 갖는 사용자 관심정보를 추출하는 것을 특징으로 한다.

[0025] 본 발명의 일 양상에 의하면, 상기 사용자 정보 추출부는, 추출된 사용자 관심정보를 카테고리화하여 하나 이상의 카테고리로 분류하고, 분류된 카테고리에 대해 사용자 관심 정도의 상대적인 크기를 추정하는 관심정보 지수를 산출하고, 상기 관심정보 지수를 이용하여 사용자 맞춤형 게임 정보를 추출하는 것을 특징으로 한다.

**발명의 효과**

[0027] 본 발명은 스마트폰에 탑재되는 고객용 주문알람기능 부여 어플과 매장 단말기에 탑재되는 매장용 주문알람기능 부여 어플을 기반으로, 사용자의 주문 후 주문이 완료되면 매장용 주문알람기능 부여 어플을 통해 사용자의 스마트폰으로 주문 완료 메시지를 전송하고, 스마트폰의 고객용 페이지 기능 부여 어플을 통해 수신하여 진동을 발생시킴으로써, 주문완료를 알리는 별도의 진동벨을 구비하지 않아도 된다는 효과가 있다.

[0028] 또한, 본 발명은 고객용 페이지 기능 부여 어플을 통해 추가 주문이 가능하도록 서비스함으로써, 추가 주문을 위해 매장의 직원을 호출하거나, 또는 주문위치로 움직여야 하는 번거로움을 제거할 수 있도록 하는 효과가 있다.

[0029] 또한, 본 발명은 물품 또는 서비스를 주문한 후 발생하는 대기 시간을 기반으로 게임 정보를 제공하고, 게임 정보에 포함된 미션을 달성하면 추가 상품 또는 추가 서비스를 무료로 제공받을 수 있도록 함으로써, 대기 시간이

다소 길어지는 경우에도 대기 시간에 대한 불만을 제거할 수 있을 뿐만 아니라, 대기 시간에 따른 매장의 이미지 손상을 제거할 수 있도록 하는 효과가 있다.

[0030] 또한, 본 발명은 추가로 제공되는 상품 또는 서비스를 제공할 때 바로 사용할 수 있는 경우와 재방문시 사용할 수 있는 경우로 구분하여 제공함으로써, 무료로 제공되는 추가 상품 또는 서비스를 통해 매장에 대한 이미지를 향상시킬 수 있을 뿐만 아니라 재방문을 유도할 수 있도록 하는 효과가 있다.

[0031] 또한, 본 발명은 사용자에게 사용자 맞춤형 게임 정보를 제공하여 사용자의 흥미를 유발하여 대기 시간에 대한 불만을 최소화할 수 있는 효과가 있다.

**도면의 간단한 설명**

[0033] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템이 도시된 도면이다.

도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 주문알람기능 어플 제공서버가 도시된 도면이다.

도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 주문알람기능 어플 제공서버의 제어부 및 저장부가 도시된 도면이다.

도 4는 본 발명에 일 실시예에 따른 매장 단말기에서의 주문 알람 서비스 방법을 설명하기 위한 순서도이다.

도 5는 본 발명에 일 실시예에 따른 사용자 단말기에서의 주문 알람 서비스 방법을 설명하기 위한 순서도이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0034] 본 발명에서 사용되는 기술적 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아님을 유의해야 한다. 또한, 본 발명에서 사용되는 기술적 용어는 본 발명에서 특별히 다른 의미로 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 의미로 해석되어야 하며, 과도하게 포괄적인 의미로 해석되거나, 과도하게 축소된 의미로 해석되지 않아야 한다. 또한, 본 발명에서 사용되는 기술적인 용어가 본 발명의 사상을 정확하게 표현하지 못하는 잘못된 기술적 용어일 때에는, 당업자가 올바르게 이해할 수 있는 기술적 용어로 대체되어 이해되어야 할 것이다. 또한, 본 발명에서 사용되는 일반적인 용어는 사전에 정의되어 있는 바에 따라, 또는 전후 문맥상에 따라 해석되어야 하며, 과도하게 축소된 의미로 해석되지 않아야 한다.

[0036] 또한, 본 발명에서 사용되는 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한 복수의 표현을 포함한다. 본 발명에서, "구성된다" 또는 "포함한다" 등의 용어는 발명에 기재된 여러 구성 요소들, 또는 여러 단계를 반드시 모두 포함하는 것으로 해석되지 않아야 하며, 그 중 일부 구성 요소들 또는 일부 단계들은 포함되지 않을 수도 있고, 또는 추가적인 구성 요소 또는 단계들을 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다.

[0038] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 바람직한 실시 예를 상세히 설명하되, 도면 부호에 관계없이 동일하거나 유사한 구성 요소는 동일한 참조 번호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다.

[0040] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템이 도시된 도면이다.

[0041] 도 1에 도시된 바와 같이, 본 발명이 적용된 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템은, 매장 단말기(100), 사용자 단말기(200), 주문알람기능 어플 제공서버(300), 통신망(N)으로 이루어진다.

[0042] 매장 단말기(100)는 매장용 주문알람기능 부여 어플을 탑재하고 있으며, 매장용 주문알람기능 부여 어플은, 주문 요청 신호와 사용자 단말기(200)의 식별 정보를 제공받아서 주문 요청 신호와 식별 정보를 매칭하여 주문알람기능 활성화 정보를 생성 저장하고, 저장된 식별 정보를 이용하여 주문알람기능 활성화 정보를 전송한다. 이후, 주문 완료 신호가 입력되면 저장된 식별 정보를 이용하여 주문알람기능 활성화 정보를 재전송한다.

[0043] 상기 주문 요청 신호는 메뉴를 요청하는 신호이다. 즉, 사용자(고객)가 사용자 단말기(200)에 탑재된 일반용 주문알람기능 부여 어플을 통해 상품을 주문하기 위해 메뉴를 요청하면서 사용자 단말기(200)의 식별 정보(예를 들어, 전화 번호)를 매장 단말기(100)로 전송한다.

[0044] 매장 단말기(100)는 전송된 주문 요청 신호와 사용자 단말기(200)의 식별 정보를 매칭하여 주문알람기능 활성화 정보를 생성하여 저장하는 한편, 사용자 단말기(200)의 식별 정보를 이용하여 사용자 단말기(200)로 주문알람기능 활성화 정보를 전송한다.

[0045] 이후, 고객이 주문한 특정 상품의 제조가 완료되면, 판매자는 매장 단말기(100)에 주문한 상품의 제조가 완료됨

을 알리는 주문 완료 신호를 입력한다. 주문 완료 신호가 입력되면, 매장 단말기(100)는 주문 요청 신호와 매칭되어 저장된 사용자 단말기(200)의 식별 정보를 이용하여 사용자 단말기(200)로 주문알람기능 활성화 정보를 재전송한다.

- [0047] 사용자 단말기(200)는 일반용 주문알람기능 부여 어플을 탑재하고 있으며, 일반용 주문알람기능 부여 어플은, 매장 단말기(100)로 식별 정보를 제공하고, 매장 단말기(100)로부터 주문알람기능 활성화 정보를 제공받아 저장하고, 매장 단말기(100)로부터 재전송되는 주문알람기능 활성화 정보를 수신받아 저장된 주문알람기능 활성화 정보와 비교하고, 비교 결과 저장된 주문알람기능 활성화 정보와 수신된 주문알람기능 활성화 정보가 일치하면 진동기능을 활성화시킨다.
- [0049] 주문알람기능 어플 제공서버(300)는 통신망(N)을 통해 매장 단말기(100) 및 사용자 단말기(200)와 통신 연결되어 매장 단말기(100) 및 사용자 단말기(200)와 데이터 송수신을 할 수 있으며, 매장 단말기(100)와 사용자 단말기(200) 사이의 데이터 송수신을 중계할 수 있다. 한편, 매장 단말기(100)와 사용자 단말기(200)는 주문알람기능 어플 제공서버(300)와는 통신망(N)으로 연결되며, 매장 단말기(100)와 사용자 단말기(200) 상호간에는, 예를 들어, 와이파이 다이렉트(wifi-direct)와 같은 근거리 무선통신망으로 상호 통신 연결되어 데이터 송수신할 수도 있다.
- [0050] 또한, 주문알람기능 어플 제공서버(300)는 통신망(N)을 통해 매장용 주문알람기능 부여 어플, 일반용 주문알람기능 부여 어플을 제공하고, 제공된 매장용 주문알람기능 부여 어플, 일반용 주문알람기능 부여 어플을 정기적으로 또는 비정기적으로 갱신시킬 수 있다.
- [0052] 매장용 주문알람기능 부여 어플은 주문알람기능 활성화 정보 전송시 메뉴 확인 화면 링크 정보를 전송하고, 메뉴 확인 화면을 통해 주문 정보가 수신되면 주문 정보로부터 사용자 단말기 식별 정보를 추출하여 화면상에 주문 정보와 함께 출력시킨다.
- [0053] 일반용 주문알람기능 부여 어플은 메뉴 확인 화면 링크 정보를 제공받아 주문 확정 아이콘이 포함된 메뉴 화면을 제공받고, 메뉴 화면을 통해 주문 정보가 선택되고 주문 확정 아이콘이 클릭되면 식별 정보와 매칭시켜서 주문 정보를 매장 단말기(100)로 전송한다.
- [0054] 매장용 주문알람기능 부여 어플은 사용자 단말기(200)를 통해 주문정보가 수신되면, 주문 정보에 포함된 메뉴 정보를 추출하여 대기 시간을 체크한 후 대기 시간을 기반으로 하여 게임 정보를 추출하고, 사용자 단말기(200)로 게임 정보를 전송한다.
- [0055] 매장용 주문알람기능 부여 어플은 게임 정보에 포함된 미션이 달성되면, 보상정보를 사용자 단말기(200)의 화면상에 표출되도록 제공한다.
- [0056] 매장용 주문알람기능 부여 어플은 대기 시간에 비례하여 보상이 달라지도록 한다. 즉, 대기 시간이 긴 경우 대기 시간이 짧은 경우보다 큰 보상이 이루어지도록 한다. 예를 들어 대기 시간이 길어지면 샐러드를 무료로 주는 보상이 이루어지도록 하고, 대기 시간이 짧으면 탄산음료를 무료로 주는 보상이 이루어지도록 한다.
- [0057] 매장용 주문알람기능 부여 어플은 사용자 단말기(200)의 식별 정보를 매장 관리자의 조작에 따라 입력받을 수 있도록 구현할 수 있으며, 이때 식별 정보는 사용자 단말기(200)의 번호이고, 이 번호는 주문 종료 신호 입력시 매장 단말기(100) 상에서 삭제된다.
- [0058] 또한, 사용자 단말기(200)의 식별 정보를 제공받는 방법의 또다른 실시예로는 매장 단말기(100)에 무선 신호를 관독할 수 있는 관독부를 구비시켜 사용자 단말기(200)에 마련된 NFC(근거리 통신망)를 근접시키면 사용자 단말기(200)의 식별 정보가 매장 단말기(100)로 제공되도록 자동으로 전송되도록 구현할 수 있다.
- [0060] 한편, 매장용 주문알람기능 부여 어플이 사용자 단말기(200)로 게임 정보를 전송할 때, 사용자에게 흥미가 없는 게임 정보를 전송할 경우, 사용자는 전송된 게임 정보에 따른 게임을 수행하지 않고 그냥 대기하거나 다른 행위를 할 가능성이 높다.
- [0061] 이에, 본 발명의 매장용 주문알람기능 부여 어플은 사용자에게 사용자 맞춤형 게임 정보를 제공한다. 사용자 맞춤형 게임 정보를 제공하는 매장용 주문알람기능 부여 어플은 주문알람기능 어플 제공서버(300)에 의해 제공되며, 주문알람기능 어플 제공서버(300)는 매장 단말기(100)에서 전송된 사용자 단말기(200) 정보를 이용하여 사용자 맞춤형 게임 정보를 매장 단말기(100)에 탑재된 매장용 주문알람기능 부여 어플에 전송하고, 매장용 주문알람기능 부여 어플은 사용자 단말기(200)에 탑재된 일반용 주문알람기능 부여 어플에 사용자 맞춤형 게임 정보



를 전송한다.

- [0062] 이를 위해, 도 2에 도시된 바와 같이, 주문알람기능 어플 제공서버(300)는 서버 통신부(310)와, 서버 제어부(320)와, 서버 저장부(330)를 포함한다.
- [0063] 서버 통신부(310)는 통신망(N)을 경유하여 매장 단말기(100) 및 사용자 단말기(200)와 연동하는 기능을 수행하는 통신 수단으로서, 각종 데이터를 송수신하는 기능을 수행한다.
- [0064] 서버 저장부(330)는 서버의 구동에 필요한 각종 데이터를 저장하는 저장수단이다. 또한, 서버 저장부(330)는 사용자 별로 관심 상품, 관심 키워드를 포함하는 사용자 관심정보가 저장된 사용자 데이터베이스(331, 이하 "사용자 DB"라고도 함)와, 게임 개발자에 의해 등록된 게임 정보가 저장된 게임 데이터베이스(332, 이하 "게임 DB"라고도 함)를 포함할 수 있다.
- [0065] 서버 제어부(320)는 서버의 전반적인 기능을 제어하면서, 사용자 DB에 저장된 사용자 관심정보를 이용하여 게임 DB에 저장된 사용자 맞춤형 게임 정보를 추출하는 기능을 수행한다.
- [0066] 이를 위해 서버 제어부(320)는, 도 3에 도시된 바와 같이 사용자 정보 추출부(321)와, 게임 추출부(322)를 포함한다.
- [0067] 사용자 정보 추출부(321)는 서버 저장부(330)에 있는 사용자 DB(331)로부터 사용자 관심정보를 추출한다. 여기서, 사용자 관심정보는 사용자의 관심 상품, 관심 키워드, 관심 서비스 등 사용자가 관심을 갖는 유무형의 상품/서비스 등에 관한 정보이다.
- [0068] 사용자 관심정보는 각종 포털 사이트 등을 통해 사용자가 입력한 키워드, 검색어, 연관 검색어, 사용자가 접속한 사이트 주소 등이 수집된 빅데이터를 의미할 수 있다. 즉, 사용자가 입력한 로그인 아이디, 이메일 주소 등으로부터 사용자 동일성을 판단하고, 각각의 사용자 별로 사용자가 입력한 키워드, 검색어, 연관 검색어, 웹 사이트 주소 등을 수집하여 이를 사용자 관심정보로 처리하고 사용자 DB(331)에 사용자 별로 저장한다.
- [0069] 사용자 정보 추출부(321)는 사용자 단말기(100)를 통해 사용자가 접속한 아이디 또는 사용자 단말기의 고유번호 등으로부터 사용자 식별 정보를 획득하고, 획득된 사용자 식별 정보를 이용하여 사용자 DB(331)에 저장된 사용자 관심정보들 중에서 동일한 사용자 식별 정보를 갖는 사용자 관심정보를 추출한다.
- [0070] 사용자 정보 추출부(321)는 추출된 사용자 관심정보를 카테고리화하여 하나 이상의 카테고리로 분류한다. 사용자 정보 추출부(321)는 분류된 다수의 카테고리에 대해 사용자 관심 정도의 상대적인 크기를 추정하기 위해, 관심정보 지수를 산출한다. 관심정보 지수는 사용자 DB에서 추출된 사용자 관심정보들을 이루는 항목들(키워드, 검색어, 연관 검색어, 웹 사이트 주소 등) 중에서 해당 카테고리에 포함된 개별 데이터의 개수로부터 추정할 수 있다.
- [0071] 예를 들어, 사용자 DB(331)에 저장된 어느 사용자의 관심정보가 "야구공, 배트, 글러브, 스마트폰, LPGA, 월척"인 경우, "야구공/배트/글러브"로부터 "야구"이라는 카테고리를, "골프존/LPGA"로부터 "골프"라는 카테고리를, "월척"으로부터 "낚시"라는 카테고리를 선택하여 분류할 수 있고, 각 카테고리에 해당하는 항목의 개수가 야구는 3개, 골프는 2개, 낚시는 1개 이므로 해당 사용자는 야구에 관심이 많은 것으로 관심정보 지수를 산출할 수 있다. 이때, 동일한 키워드가 반복되어 있는 경우, 반복된 숫자만큼 가중치를 부여할 수 있다. 예를 들어, 야구공이라는 키워드가 3회 입력된 경우, 이를 3개로 카운트한다.
- [0072] 사용자 정보 추출부(321)는 추출된 사용자 관심정보 중에서 관심정보 지수가 큰 순서대로 하나 이상의 카테고리를 게임 추출부(322)로 전달할 수 있다.
- [0073] 게임 추출부(322)는 게임 DB(332)를 검색하여 상기에 추출된 사용자 관심정보와 대응하는 게임 정보를 추출한다. 상기의 예에서 사용자 관심정보는 "야구/골프/낚시"가 될 수 있으며, 게임 추출부(322)는 게임 DB(332)에서 이에 해당하는 게임 정보를 추출한다.
- [0074] 만약, 사용자 관심정보에 해당하는 카테고리가 많은 경우, 상기 관심정보 지수를 이용하여 추출된 하나 이상의 카테고리를 이용하여 게임 정보를 추출한다. 상기의 예에서 추출된 카테고리는 "야구"일 수 있으며, 게임 추출부(322)는 게임 DB(332)에서 "야구"에 해당하는 게임 정보를 추출한다.
- [0075] 서버 통신부(310)는 추출된 "야구" 게임 정보를 매장 단말기(100)에 탑재된 매장용 주문알람기능 부여 어플로 전송한다.

[0076]

[0077] 상기와 같이 구성된 사용자 단말기를 활용한 주문 알람 서비스 시스템의 운영방법을 설명하면 다음과 같다.

[0079] **(매장 단말기에서의 주문 알람 서비스 루틴)**

[0080] 도 4는 본 발명에 일 실시예에 따른 매장 단말기에서의 주문 알람 서비스 방법을 설명하기 위한 순서도이다.

[0081] 도 4에 도시된 바와 같이, 매장 관리자에 의해 실행된 매장 단말기(100)에 탑재된 매장용 주문알람기능 부여 어플은 주문 정보 입력이 종료되고 주문 완료 아이콘이 클릭되었는지를 판단(S110)한다.

[0082] S110 단계의 판단 결과, 주문 완료 아이콘이 클릭되면, 매장용 주문알람기능 부여 어플은 사용자 단말기(200)의 식별 정보 입력 안내 메시지를 화면상에 출력(S120)한다.

[0083] 매장용 주문알람기능 부여 어플은 외부의 조작에 따라 또는 NFC(near field communication) 방식으로 사용자 단말기 식별 정보가 입력되는지를 판단(S130)하고, 판단 결과 사용자 단말기 식별 정보가 입력되면, 매장용 주문알람기능 부여 어플은 주문알람기능 활성화 정보를 생성(S140)시키고, 사용자 단말기 식별 정보를 이용하여 주문알람기능 활성화 정보를 전송(S150)한다.

[0084] 매장용 주문알람기능 부여 어플은 주문 알람 아이콘이 클릭되었는지를 판단(S160)하고, 주문 알람 아이콘이 클릭되면 사용자 단말기 식별 정보를 이용하여 주문알람기능 활성화 정보를 재전송(S170)한다.

[0085] S130 단계의 판단 결과, 사용자 단말기 식별 정보가 입력되지 않으면, 매장용 주문알람기능 부여 어플은 직접 호출이 선택(S180)된 것으로 인지하고, 다음 주문정보가 입력될 때까지 대기상태를 유지한다.

[0087] **(사용자 단말기에서의 주문 알람 서비스 루틴)**

[0088] 도 5는 본 발명에 일 실시예에 따른 사용자 단말기에서의 주문 알람 서비스 방법을 설명하기 위한 순서도이다.

[0089] 도 5에 도시된 바와 같이, 사용자 단말기(200)에 탑재된 일반용 주문알람기능 부여 어플이 실행되면, 일반용 주문알람기능 부여 어플은 사용자 단말기 식별 정보를 포함하고 있는 주문 알람 활성화 정보가 매장 단말기(100)로부터 전송되어 수신되는지를 판단(S210)한다.

[0090] S210 단계의 판단 결과, 주문 알람 활성화 정보가 수신되면, 일반용 주문알람기능 부여 어플은 수신된 주문 알람 활성화 정보를 저장수단에 저장시킨다(S220).

[0091] 그리고 일반용 주문알람기능 부여 어플은 매장 단말기(100)로부터 전송되는 주문 알람 활성화 정보 중 해당 사용자 단말기 식별 정보를 이용하여 전송되는 주문 알람 활성화 정보가 존재하는지를 판단(S230)한다.

[0092] S230 단계의 판단 결과, 매장 단말기(100)로부터 재전송되는 주문 알람 활성화 정보가 존재하면, 일반용 주문알람기능 부여 어플은 재수신된 주문 알람 활성화 정보와 저장수단에 저장된 주문 알람 활성화 정보를 비교(S240)하여, 일치하는지를 판단(S250)한다.

[0093] S250 단계의 판단 결과, 재수신된 주문 알람 활성화 정보와 저장된 주문 알람 활성화 정보가 일치하는 경우 일반용 주문알람기능 부여 어플은 사용자 단말기(200)의 진동기능을 활성화시켜 진동음이 사용자 단말기(200)를 통해 발생되도록 한다(S260).

[0095] 전술한 내용은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 수정 및 변형이 가능할 것이다. 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

**부호의 설명**

[0097]

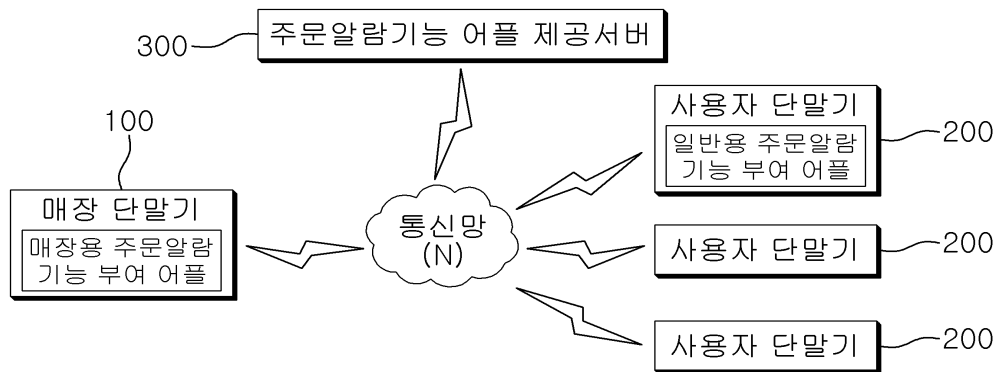
100 : 매장 단말기

200 : 사용자 단말기

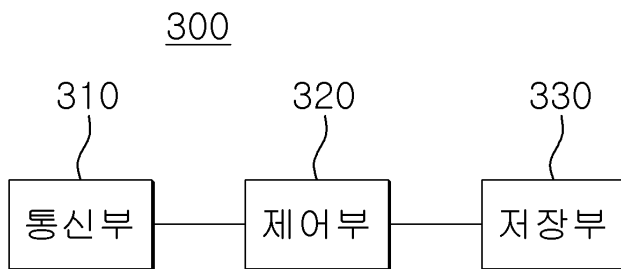
300 : 주문알람기능 어플 제공서버

도면

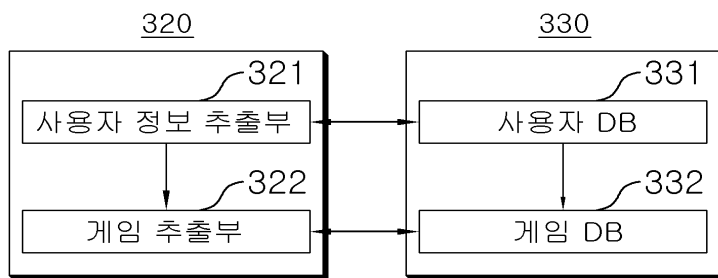
도면1



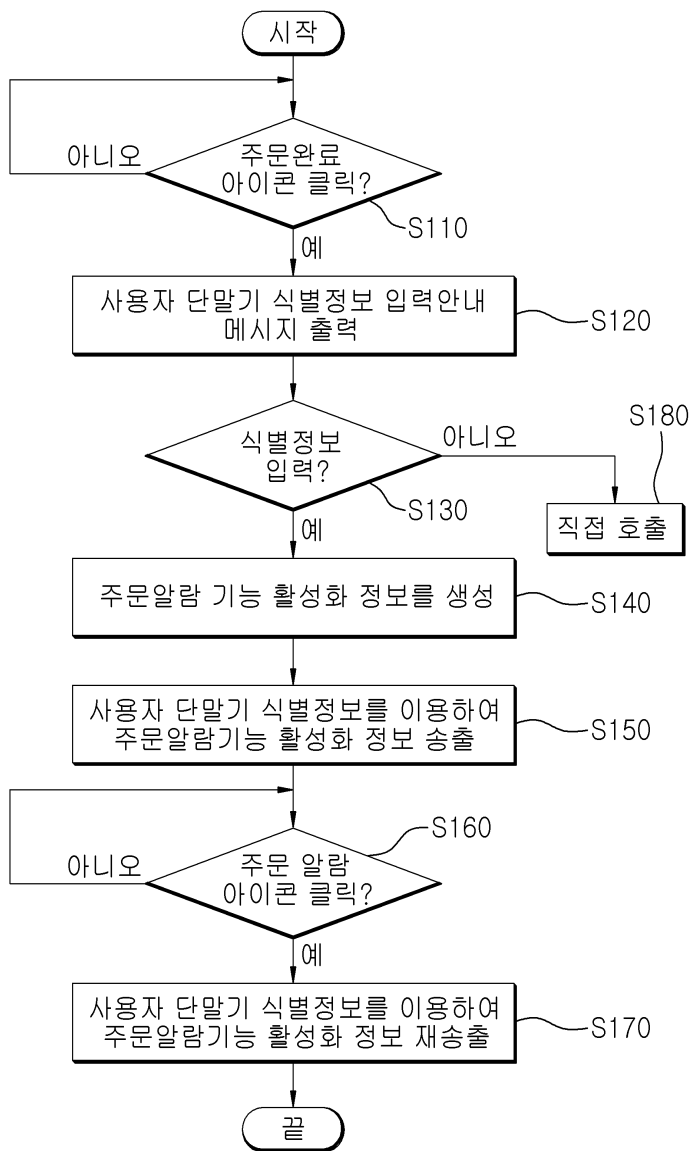
도면2



도면3



도면4



도면5

