



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2014-0118655
(43) 공개일자 2014년10월08일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06Q 50/12 (2012.01)

(21) 출원번호 10-2013-0069222

(22) 출원일자 2013년06월17일

심사청구일자 2013년06월17일

(30) 우선권주장

1020130032593 2013년03월27일 대한민국(KR)

(71) 출원인

김유현

경기도 화성시 영통로61번길 10, 108동1501호(반월동, 신영통현대아파트)

(72) 발명자

김유현

경기도 화성시 영통로61번길 10, 108동1501호(반월동, 신영통현대아파트)

(74) 대리인

박희진

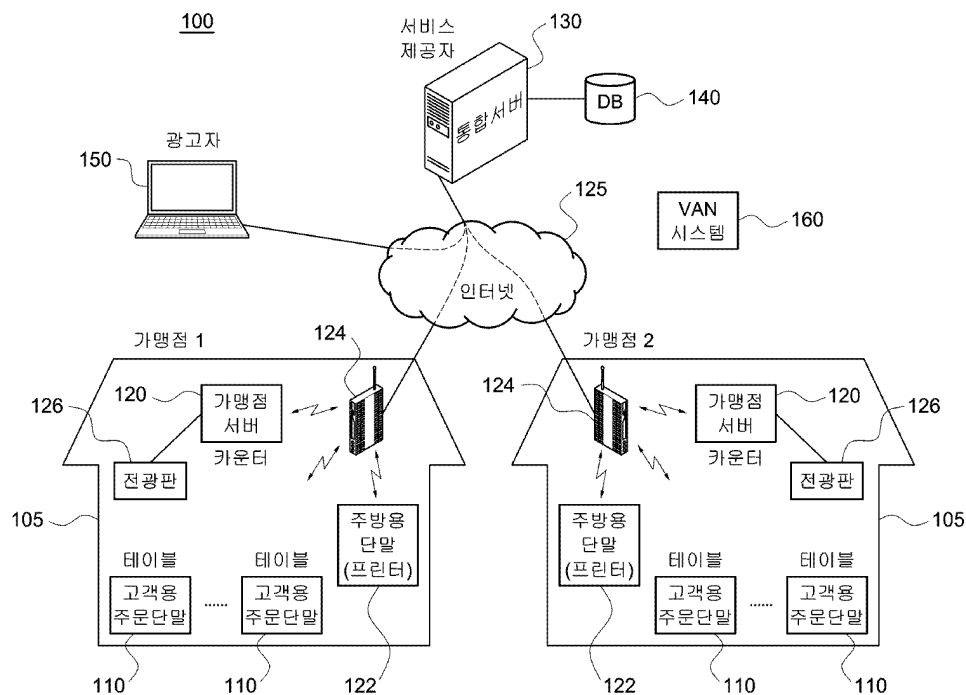
전체 청구항 수 : 총 24 항

(54) 발명의 명칭 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템 및 방법

(57) 요약

본 발명에 의한 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템과 방법이 개시된다. 전자주문 시스템은 매장 내 룸 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 활성화된 부가 기능을 통해 음식 또는 상품을 주문하는 고객용 주문 단말; 상기 고객용 주문 단말로부터 주문 내역을 수신하여 데이터베이스에 저장하고, 상기 고객용 주문 단말에 주문 내역을 전송하는 서버; 및 상기 서버와 데이터베이스를 연결하는 네트워크를 포함한다.

대표도



이스에 저장하면서 상기 주문 내역을 기반으로 해당 음식 또는 상품에 대한 결제를 수행하고, 등록 또는 갱신된 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 저장하는 데이터베이스를 포함하는 가맹점 서버; 및 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 통합적으로 등록 및 갱신하는 통합 서버를 포함하는 것을 특징으로 한다. 본 발명은 전자메뉴판을 통한 상품 주문과 결합하여, 메시지 보내기, 포인트 적립 및 당첨 혜택 제공, 주문 상품과 연관된 게임 이벤트 등과 같은 부대 서비스를 고객에게 제공할 수 있어, 고객용 주문 단말에서 직접 결제까지 처리할 수 있도록 하는 등, 고객에 대한 서비스 품질을 크게 높이고 혜택도 제공할 수 있다.

특허청구의 범위

청구항 1

매장 내 립 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 활성화된 부가 기능을 통해 음식 또는 상품을 주문하는 고객용 주문 단말;

상기 고객용 주문 단말로부터 주문 내역을 수신하여 데이터베이스에 저장하면서 상기 주문 내역을 기반으로 해당 음식 또는 상품에 대한 결제를 수행하고, 등록 또는 갱신된 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 저장하는 데이터베이스를 포함하는 가맹점 서버; 및

상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 통합적으로 등록 및 갱신하는 통합 서버를 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 2

제1 항에 있어서, 상기 고객용 주문 단말은, 매장 내 립 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 부가 기능 중 전자 메뉴판을 활성화하고, 활성화된 상기 전자 메뉴판을 통해 고객이 한 음식 또는 상품에 대한 주문을 입력받아 주문 내역 정보를 상기 가맹점 서버로 전송하도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 3

제1 항에 있어서, 상기 고객용 주문 단말은, 주문한 상기 음식 또는 상품에 대한 비용을 지불하기 위해 고객의 단말기로부터 NFC 통신을 통해 결제 정보를 제공받고, 제공받은 상기 결제 정보를 상기 가맹점 서버에 전송하여 상기 비용에 대한 결제를 요청하도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 4

제1 항에 있어서, 상기 가맹점 서버는, 사용자로부터 제공받은 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 등록 또는 갱신하면, 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 상기 고객용 주문 단말에 제공하도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 5

제1 항에 있어서, 상기 통합 서버는, 사용자로부터 제공받은 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 등록 또는 갱신하면, 상기 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 상기 고객용 주문 단말 또는 상기 가맹점 서버에 제공하도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 6

제1 항에 있어서, 상기 가맹점 서버로부터 제공받은 주문 내역을 화면에 표시하는 주방용 단말과 종이에 인쇄하는 프린터 중 적어도 어느 하나를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 7

제6항에 있어서, 상기 주방용 단말은 상기 주문 내역에 포함된 주문 상품의 조리 진행 상태를 입력할 수 있는 주방용 UI를 제공하고, 주방장이 상기 주방용 UI에서 한 입력에 따라 상기 주문 상품의 조리시작과 조리완료에 관한 상태정보를 상기 가맹점 서버에 전송하여 해당 주문자의 고객용 주문 단말에 통지되도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 8

제6항 또는 제7항에 있어서, 상기 주방용 단말은 상기 주문 내역에 포함된 주문 상품이 주문 고객에게 제공될 때까지 걸리는 예상대기시간을 주문 고객의 주문 단말에게 알려주도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판

을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 9

제8항에 있어서, 상기 예상대기시간은, (i) 주방장이 예상대기시간을 메뉴얼로 입력하는 방식 또는 (ii) 미리 설정된 기준을 적용하여 프로그램에 의해 자동으로 산출하는 방식 또는 (iii) 상기 프로그램이 자동 산출한 값을 주방장이 수정 입력하는 방식 중 적어도 어느 한 가지 방식으로 생성되는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 10

제1항에 있어서, 상기 고객용 주문 단말은, 고객이 사용자 UI를 이용하여, 카운터에 마련된 상기 가맹점 서버의 관리자 모니터 또는 매장 내 다른 고객용 주문 단말 중에서 상대방을 지정하여 쪽지(message)를 보내 그 상대방과 1 대 1 채팅을 할 수 있도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 11

제1항에 있어서, 상기 가맹점 서버는 상기 고객용 주문 단말로부터 접수된 주문 상품 중에서 게임 이벤트 관련 상품이 포함되어 있으면 그 고객용 주문 단말에 게임 이벤트 참여 기회를 제공하고, 고객이 상기 고객용 주문 단말에서 한 게임 이벤트 참여에 대하여 미리 지정된 확률에 따라 당첨과 실패를 결정하여 그 고객의 상기 고객용 주문 단말에 통지하도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 12

제1항에 있어서, 상기 가맹점 서버는 미리 정해진 기준에 의거하여 고객의 주문 내역에 따라 포인트를 산출하고 그 산출된 포인트 정보를 통합서버에 제공하도록 구성되고,

상기 통합서버는 각 가맹점 서버로부터 수신되는 포인트 정보를 차례대로 누적하여 누적 포인트를 산출하면서 미리 정해진 당점 포인트와 비교하여 그 당점 포인트와 같거나 초과하는 경우, 그 당점 포인트에 도달하게 만든 포인트를 발생시킨 고객을 당점자로 정하여 그 고객의 가맹점 서버와 고객용 주문 단말에 당점 사실을 알려주도록 구성된 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템.

청구항 13

통합 서버가 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 통합적으로 등록 및 갱신하는 단계;

고객용 주문 단말이 매장 내 룸 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 활성화된 부가 기능을 통해 음식 또는 상품을 주문하는 단계; 및

가맹점 서버가 상기 고객용 주문 단말로부터 주문 내역을 수신하여 저장하고, 상기 주문 내역을 기반으로 해당 음식 또는 상품에 대한 결제를 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 14

제13 항에 있어서, 상기 주문하는 단계는, 매장 내 룸 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 부가 기능 중 전자 메뉴판을 활성화하고, 활성화된 상기 전자 메뉴판을 통해 선택한 적어도 하나의 상기 음식 또는 상품을 주문하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 15

제13 항에 있어서, 상기 주문하는 단계는, 주문한 상기 음식 또는 상품에 대한 비용을 지불하기 위해 사용자 자신이 사용하는 단말기로부터 NFC 통신을 통해 결제 정보를 제공받고, 제공받은 상기 결제 정보를 상기 가맹점 서버에 전송하여 상기 비용에 대한 결제를 요청하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 16

제13 항에 있어서, 상기 갱신하는 단계는, 상기 가맹점 서버가 사용자로부터 제공받은 상기 기 설정된 광고 영

상과 적어도 하나의 부가 기능을 등록 또는 갱신하는 단계; 및 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 상기 고객용 주문 단말에 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 17

제13 항에 있어서, 상기 갱신하는 단계는, 상기 통합 서버가 사용자로부터 제공받은 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 등록 또는 갱신하면, 상기 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 상기 고객용 주문 단말 또는 상기 가맹점 서버에 제공하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 18

제13 항에 있어서, 상기 가맹점 서버가 상기 고객용 주문 단말로부터 수신한 상기 주문내역을 주방에 설치된 주방용 단말로 실시간 전송하여 표시되도록 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 19

제13 항에 있어서, 상기 가맹점 서버가 상기 고객용 주문 단말로부터 수신한 상기 주문내역에 포함된 주문 상품의 준비상태와 상기 주문 내역에 포함된 주문 상품이 주문 고객에게 제공될 때까지 걸리는 예상대기시간 중 적어도 어느 한 가지를 상기 고객용 주문 단말로 전송하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 20

제19항에 있어서, 상기 예상대기시간은, (i) 주방장이 상기 예상대기시간을 메뉴얼로 입력하는 방식 또는 (ii) 미리 설정된 기준을 적용하여 프로그램에 의해 자동으로 산출하는 방식 또는 (iii) 상기 프로그램이 자동 산출한 값을 주방장이 수정 입력하는 방식 중 적어도 어느 한 가지 방식으로 생성되는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 21

제13 항에 있어서, 상기 가맹점 서버에 연결된 주방용 단말이 상기 주문내역에 포함된 주문 상품의 조리 진행 상태를 입력할 수 있는 주방용 UI를 제공하고, 주방장이 상기 주방용 UI에서 한 입력에 따라 상기 주문 상품의 조리시작과 조리완료에 관한 상태정보를 상기 가맹점 서버에 전송하여 해당 주문자의 고객용 주문 단말에 통지되도록 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 22

제13 항에 있어서, 상기 고객용 주문 단말에서, 고객이 사용자 UI를 이용하여 카운터에 마련된 상기 가맹점 서버의 관리자 모니터 또는 매장 내 다른 고객용 주문 단말 중에서 원하는 상대방을 지정하여 메시지를 입력하면, 그 입력된 메시지를 지정된 상대방의 단말로 전송하여 그 상대방과 1 대 1 채팅이 가능하도록 하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 23

제13 항에 있어서, 상기 가맹점 서버가 상기 고객용 주문 단말로부터 접수된 주문 상품 중에서 게임 이벤트 관련 상품이 포함되어 있으면 그 고객용 주문 단말에 게임 이벤트 참여 기회를 제공하고, 고객이 상기 고객용 주문 단말에서 한 게임 이벤트 참여에 대하여 미리 지정된 확률에 따라 당첨과 실패를 결정하여 그 고객의 상기 고객용 주문 단말에 통지하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

청구항 24

제13 항에 있어서, 상기 가맹점 서버가 미리 정해둔 기준에 의거하여 고객의 주문 내역에 따라 포인트를 산출하고 그 산출된 포인트 정보를 통합서버에 제공하는 단계; 및 상기 통합서버가 각 가맹점 서버로부터 수신되는 포인트 정보를 차례대로 누적하여 누적 포인트를 산출하면서 미리 정해둔 당첨 포인트와 비교하여 그 당첨 포인트와 같거나 초과하는 경우, 그 당첨 포인트에 도달하게 만든 포인트를 발생시킨 고객을 당첨자로 정하여 그 고객

의 가맹점 서버와 고객용 주문 단말에 당점 사실을 통지하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 방법.

명세서

기술 분야

- [0001] 본 발명은 서비스 제공 방법에 관한 것으로, 특히, 매장 내 각 룸 또는 테이블마다 전자 메뉴판을 설치하되, 그 설치된 전자 메뉴판을 통해 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 적어도 하나의 부가 기능을 제공하도록 하며, 설치된 전자 메뉴판을 통해 제공되는 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 하나의 서버에서 통합적으로 등록 및 갱신하도록 하는 전자 메뉴판을 이용하여 서비스를 제공하기 위한 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

배경 기술

- [0002] 전통적인 식당이나 주점 등(이하, '매장'이라 함)을 운영 환경에서는 종업원이 고객의 좌석을 안내하고, 고객에게 음식 설명을 하여 주문을 받고, 고객의 요청 사항이 발생할 때마다 종업원이 고객을 응대하여 요청 사항을 전달받는다. 때문에, 매장에 종업원 수가 많을수록 고객은 고품질의 서비스를 제공받지만 종업원의 인건비로 인하여 매장의 음식가격이 비싸지는 원인을 제공한다.
- [0003] 이에 일부 매장에서는 셀프 서비스를 도입하고 있다. 셀프 서비스 매장에서는 고객이 종업원에게 부탁하는 것이 아니라 직접 본인의 편의 사항에 맞도록 음료나 식기 등을 직접 가져다 해결한다. 하지만, 셀프 서비스 매장이라도 음식 주문만큼은 고객이 직접 종업원을 불러서 주문해야만 한다. 이때 종업원의 실수로 먼저 방문한 고객의 주문 보다 나중에 방문한 고객의 주문을 받을 경우 고객은 내심 불쾌해 한다.
- [0004] 이에 종업원이 고객의 테이블로 찾아가 일일이 응대하여 주문을 받는 것을 해결하고자 대형 매장에서는 아예 음식 주문 안내 창구를 설치하고 고객이 줄을 서서 담당 종업원에게 음식을 주문하는 데에 이르렀다. 하지만, 사람이 붐비는 매장의 경우 고객은 자신의 주문 차례가 오기까지 무작정 줄을 서서 대기하는 불편이 있었다.
- [0005] 또한 고객은 음식을 주문한 이후로는 서빙될 때까지 무한정 기다려야만 한다. 고객은 주문 상품이 언제 나올지 알고 싶어 할 수도 있다. 만약, 고객이 종업원에게 음식이 언제 서빙 되는지 물어보는 경우 종업원은 다시 주방에 문의한 후에 답변을 받고 고객에게 응대하는 하는 상황이 발생하기도 한다. 시스템적으로 고객의 이런 요구를 해소할 필요가 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0006] 따라서 이러한 종래 기술의 문제점을 해결하기 위한 것으로, 본 발명의 목적은 각 매장 내 룸 또는 테이블마다 전자 메뉴판을 설치하되, 설치된 전자 메뉴판을 통해 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 적어도 하나의 부가 기능을 제공하도록 하는 전자메뉴판을 이용한 전자주문 시스템 및 그 방법을 제공하는 데 있다.
- [0007] 본 발명의 다른 목적은 매장 내 룸 또는 테이블마다 전자 메뉴판을 설치하되, 설치된 전자 메뉴판을 통해 제공되는 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 하나의 서버에서 통합적으로 등록 및 갱신하도록 하는 전자메뉴판을 이용한 전자주문 시스템 및 그 방법을 제공하는 데 있다.
- [0008] 본 발명은 매장에서 고객이 종업원을 통하지 않고 테이블이나 룸에 마련된 단말기를 이용하여, 원하는 상품을 직접 주문할 수 있고, 필요 시 카운트에 메시지를 보내고 직원 호출도 할 수 있으며, 주문 내용이 주방에 자동으로 전달되며, 주문한 상품이 나오기까지 예상 대기시간을 통지받을 수 있으며, 주문 상품에 대한 비용 결제까지도 할 수 있게 함으로써, 매장의 업무 효율을 제고와 비용 절감을 도모하고 매출 증대로 이어지게 할 수 있음은 물론이고, 고객에게는 양질의 서비스를 제공할 수 있도록 해주는 매장 방문 고객에 대한 서비스 방법과 이를 위한 시스템을 제공하는 것을 목적으로 한다.
- [0009] 본 발명은 고객이 매장에서 주문한 상품과 연관되어 테이블에서 다양한 게임 이벤트를 즐기고 경우에 따라서는 금전적인 혜택까지 받을 수 있는 서비스를 제공하여 주문 상품이 나오는 것을 기다리는 시간이 지루하게 느껴지지 않도록 해주고, 전체 가맹점에서 이루어진 상품 주문에 따라 포인트를 누적하고 그 누적 포인트를 특정 요건에

맞는 고객에게 제공하는 행운을 제공하여 고객에게 행운을 얻을 수 있는 기대감을 주어 매장 방문을 유도하는 등 여러 가지 부가기능들을 즐길 수 있도록 함으로써, 매장 방문 고객이 서비스에 대한 높은 만족도를 느낄 수 있고 경우에 따라서는 금전적인 혜택을 얻는 행운도 얻을 수 있도록 해주는 서비스 방법과 이를 위한 시스템을 제공하는 것을 목적으로 한다.

[0010] 그러나 본 발명의 목적은 상기에 언급된 사항으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 목적들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

[0011] 상기 목적들을 달성하기 위한 본 발명의 일 측면에 따르면, 매장 내 룸 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 활성화된 부가 기능을 통해 음식 또는 상품을 주문하는 고객용 주문 단말; 상기 고객용 주문 단말로부터 주문 내역을 수신하여 데이터베이스에 저장하면서 상기 주문 내역을 기반으로 해당 음식 또는 상품에 대한 결제를 수행하고, 등록 또는 갱신된 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 저장하는 데이터베이스를 포함하는 가맹점 서버; 및 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 통합적으로 등록 및 갱신하는 통합 서버를 포함하는 것을 특징으로 하는 전자메뉴판을 이용한 전자주문 시스템이 제공된다.

[0012] 바람직하게, 상기 고객용 주문 단말은, 매장 내 룸 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 전자 메뉴판을 활성화하고, 활성화된 상기 전자 메뉴판을 통한 고객의 주문을 입력받아 주문 내역 정보를 상기 가맹점 서버로 전송하도록 구성된 것을 특징으로 한다.

[0013] 바람직하게, 상기 고객용 주문 단말은, 주문한 상기 음식 또는 상품에 대한 비용을 지불하기 위해 고객의 단말기로부터 NFC 통신을 통해 결제 정보를 제공받고, 제공받은 상기 결제 정보를 상기 가맹점 서버에 전송하여 상기 비용에 대한 결제를 요청하도록 구성된 것을 특징으로 한다.

[0014] 바람직하게, 상기 가맹점 서버는, 사용자로부터 제공받은 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 등록 또는 갱신하면, 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 상기 고객용 주문 단말에 제공하도록 구성된 것을 특징으로 한다.

[0015] 바람직하게, 상기 통합 서버는, 사용자로부터 제공받은 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 등록 또는 갱신하면, 상기 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 상기 고객용 주문 단말 또는 상기 가맹점 서버에 제공하도록 구성된 것을 특징으로 한다.

[0016] 바람직하게, 상기 전자주문 시스템은, 상기 가맹점 서버로부터 제공받은 주문 내역 정보를 화면에 표시하는 주방용 단말과 종이에 인쇄하는 프린터 중 적어도 어느 하나를 더 포함할 수 있다.

[0017] 본 발명의 전자주문 시스템은 고객에게 주문 상품의 준비 상태와 예상대기시간에 관한 정보를 제공하여 지루함을 덜어줄 수 있다. 이를 위해, 상기 주방용 단말은 주문 메뉴의 조리 진행 상태를 입력할 수 있는 주방용 UI를 제공하고, 사용자가 상기 주방용 UI에서 한 입력에 따라 주문 메뉴의 조리 시작과 조리 완료를 고객의 주문 단말로 통지하도록 구성된 것이 바람직하다. 또한, 상기 주방용 단말은 주문 메뉴가 주문 고객에게 제공될 때까지 걸리는 예상대기시간을 주문 고객의 주문 단말에게 알려주도록 구성된 것이 바람직하다. 상기 예상대기시간은, (i) 주방장이 예상대기시간 입력하는 방식 또는 (ii) 미리 설정된 기준을 적용하여 프로그램에 의해 자동으로 산출하는 방식 또는 (iii) 상기 프로그램이 자동 산출한 값을 주방장이 수정 입력하는 방식 중 적어도 어느 한 가지 방식으로 생성될 수 있다.

[0018] 상기 전자주문 시스템은 메시지 보내기 서비스를 제공할 수 있다. 이를 위해, 상기 고객용 주문 단말은, 고객이 사용자 UI를 이용하여, 카운터에 마련된 상기 가맹점 서버의 관리자 모니터 또는 매장 내 다른 고객용 주문 단말 중에서 상대방을 지정하여 쪽지(message)를 보내 그 상대방과 1 대 1 채팅을 할 수 있도록 구성되는 것이 바람직하다.

[0019] 본 발명의 전자주문 시스템은 또한 고객이 주문 상품과 연관된 게임 이벤트에 참여할 수 있게 하여 대기시간 동안 재미있게 보낼 수 있도록 하는 서비스를 제공한다. 이를 위해, 상기 가맹점 서버는 상기 고객용 주문 단말로부터 접수된 주문 상품 중에서 게임 이벤트 관련 상품이 포함되어 있으면 그 고객용 주문 단말에 게임 이벤트 참여 기회를 제공하고, 고객이 상기 고객용 주문 단말에서 한 게임 이벤트 참여에 대하여 미리 지정된 확률에 따라 당첨과 실패를 결정하여 그 고객의 상기 고객용 주문 단말에 통지하도록 구성되는 것이 바람직하다.

- [0020] 본 발명의 전자주문 시스템은 또한 특정 상품에 대하여 포인트를 제공하고 포인트 당첨 이벤트 서비스도 제공한다. 이를 위해, 상기 가맹점 서버는 미리 정해진 기준에 의거하여 고객의 주문 내역에 따라 포인트를 산출하고 그 산출된 포인트 정보를 통합서버에 제공하도록 구성된다. 또한, 상기 통합서버는 각 가맹점 서버로부터 수신되는 포인트 정보를 차례대로 누적하여 누적 포인트를 산출하면서 미리 정해진 당첨 포인트와 비교하여 그 당첨 포인트와 같거나 초과하는 경우, 그 당첨 포인트에 도달하게 만든 포인트를 발생시킨 고객을 당첨자로 정하여 그 고객의 가맹점 서버와 고객용 주문 단말에 당첨 사실을 알려주도록 구성된다.
- [0021] 한편, 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 다른 측면에 따르면, 통합 서버가 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 통합적으로 등록 및 갱신하는 단계; 고객용 주문 단말이 매장 내 림 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 활성화된 부가 기능을 통해 음식 또는 상품을 주문하는 단계; 및 가맹점 서버가 상기 고객용 주문 단말로부터 주문한 내역을 확인하고 그 확인한 결과로 상기 주문한 내역을 기반으로 해당 음식 또는 상품에 대한 결제를 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 전자메뉴판을 이용한 전자주문 방법이 제공된다.
- [0022] 바람직하게, 상기 주문하는 단계는 매장 내 림 또는 테이블마다 설치되어 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 부가 기능 중 전자 메뉴판을 활성화하고, 활성화된 상기 전자 메뉴판을 통해 선택한 적어도 하나의 상기 음식 또는 상품을 주문하는 것을 특징으로 한다.
- [0023] 바람직하게, 상기 주문하는 단계는 주문한 상기 음식 또는 상품에 대한 비용을 지불하기 위해 사용자 자신이 사용하는 단말기로부터 NFC 통신을 통해 결제 정보를 제공받고, 제공받은 상기 결제 정보를 상기 가맹점 서버에 전송하여 상기 비용에 대한 결제를 요청하는 것을 특징으로 한다.
- [0024] 바람직하게, 상기 갱신하는 단계는 상기 가맹점 서버가 사용자로부터 제공받은 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 등록 또는 갱신하는 단계; 및 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 상기 고객용 주문 단말에 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0025] 바람직하게, 상기 갱신하는 단계는 상기 통합 서버가 사용자로부터 제공받은 상기 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 등록 또는 갱신하면, 상기 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 상기 고객용 주문 단말 또는 상기 가맹점 서버에 제공하는 것을 특징으로 한다.
- [0026] 상기 전자주문 방법은, 상기 가맹점 서버가 상기 고객용 주문 단말로부터 수신한 상기 주문내역을 주방에 설치된 주방용 단말로 실시간 전송하여 표시되도록 하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0027] 또한, 상기 전자주문 방법은, 상기 가맹점 서버가 상기 고객용 주문 단말로부터 수신한 상기 주문내역에 포함된 주문 상품의 준비상태와 상기 주문 내역에 포함된 주문 상품이 주문 고객에게 제공될 때까지 걸리는 예상대기시간 중 적어도 어느 한 가지를 상기 고객용 주문 단말로 전송하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0028] 상기 예상대기시간은, (i) 주방장이 상기 예상대기시간을 매뉴얼로 입력하는 방식 또는 (ii) 미리 설정된 기준을 적용하여 프로그램에 의해 자동으로 산출하는 방식 또는 (iii) 상기 프로그램이 자동 산출한 값을 주방장이 수정 입력하는 방식 중 적어도 어느 한 가지 방식으로 생성될 수 있다.
- [0029] 바람직하게, 상기 전자주문 방법은, 상기 가맹점 서버에 연결된 주방용 단말이 상기 주문내역에 포함된 주문 상품의 조리 진행 상태를 입력할 수 있는 주방용 UI를 제공하고, 주방장이 상기 주방용 UI에서 한 입력에 따라 상기 주문 상품의 조리시작과 조리완료에 관한 상태정보를 상기 가맹점 서버에 전송하여 해당 주문자의 고객용 주문 단말에 통지되도록 하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0030] 상기 전자주문 방법은 또한, 상기 고객용 주문 단말에서, 고객이 사용자 UI를 이용하여 카운터에 마련된 상기 가맹점 서버의 관리자 모니터 또는 매장 내 다른 고객용 주문 단말 중에서 원하는 상대방을 지정하여 메시지를 입력하면, 그 입력된 메시지를 지정된 상대방의 단말로 전송하여 그 상대방과 1 대 1 채팅이 가능하도록 하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0031] 바람직하게, 상기 전자주문 방법은, 상기 가맹점 서버가 상기 고객용 주문 단말로부터 접수된 주문 상품 중에서 게임 이벤트 관련 상품이 포함되어 있으면 그 고객용 주문 단말에 게임 이벤트 참여 기회를 제공하고, 고객이 상기 고객용 주문 단말에서 한 게임 이벤트 참여에 대하여 미리 지정된 확률에 따라 당첨과 실패를 결정하여 그 고객의 상기 고객용 주문 단말에 통지하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0032] 나아가, 상기 전자주문 방법은, 상기 가맹점 서버가 미리 정해진 기준에 의거하여 고객의 주문 내역에 따라 포인트를 산출하고 그 산출된 포인트 정보를 통합서버에 제공하는 단계; 및 상기 통합서버가 각 가맹점 서버로부

터 수신되는 포인트 정보를 차례대로 누적하여 누적 포인트를 산출하면서 미리 정해진 당첨 포인트와 비교하여 그 당첨 포인트와 같거나 초과하는 경우, 그 당첨 포인트에 도달하게 만든 포인트를 발생시킨 고객을 당첨자로 정하여 그 고객의 가맹점 서버와 고객용 주문 단말에 당첨 사실을 통지하는 단계를 더 포함할 수 있다.

발명의 효과

- [0033] 이를 통해, 본 발명은 각 매장 내 룸 또는 테이블마다 전자 메뉴판을 설치하되, 설치된 전자 메뉴판을 통해 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 적어도 하나의 부가 기능을 제공하도록 함으로써, 종업원의 업무 부담을 줄여 인건비를 절감시킬 수 있는 효과가 있다.
- [0034] 또한, 본 발명은 전자 메뉴판을 통해 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 적어도 하나의 부가 기능을 제공하기 때문에 사용자의 편리성을 향상시킬 수 있는 효과가 있다.
- [0035] 또한, 본 발명은 설치된 전자 메뉴판을 통해 제공되는 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 하나의 서버에서 통합적으로 등록 및 갱신하도록 함으로써, 서비스 제공자 측면에서 서비스를 효율적으로 관리할 수 있는 효과가 있다.
- [0036] 또한, 본 발명은 설치된 전자 메뉴판을 통해 제공되는 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 하나의 서버에서 통합적으로 등록 및 갱신하도록 함으로써, 서비스 제공자 측면에서 광고 수입을 기대할 수 있는 효과가 있다.
- [0037] 본 발명은 전자메뉴판 기능을 하는 고객용 주문 단말에 고객이 한 주문 상품의 준비 상태가 실시간으로 통지되므로 고객의 궁금증이 선제적으로 해소될 수 있고, 주문 접수에 착오가 있다면 신속하게 발견되어 시정 조치가 취해질 수 있어, 고객에 대한 서비스 품질이 크게 개선될 수 있다. 나아가 주문 상품의 예상대기시간까지 통지될 수도 있으므로, 더욱 그러하다.
- [0038] 본 발명은 전자메뉴판을 통한 상품 주문과 결합하여, 메시지 보내기, 포인트 적립 및 당첨 혜택 제공, 주문 상품과 연관된 게임 이벤트 등과 같은 부대 서비스를 고객에게 제공함으로써, 주문 상품이 준비되어 나올 동안의 지루함을 재미있고 유익한 시간으로 대체할 수 있게 해준다. 이에 의해, 고객 증대는 물론 고객의 재방문을 유도할 수 있어 가맹점의 이익 증대도 도모할 수 있다.
- [0039] 또한, 본 발명은 고객용 주문 단말에서 직접 결제까지 처리할 수 있어, 고객은 결제에 걸리는 시간을 단축할 수 있고 구매 금액을 충분한 시간을 갖고 확인한 후 결제할 수 있는 편리함을 누릴 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0040] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 서비스를 제공하기 위한 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템을 나타내는 도면이고,
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 고객용 주문 단말의 상세한 구성을 도시하며,
- 도 3은 전자주문 서비스 시스템을 요식업 서비스에 적용하는 경우, 고객용 주문 단말에 표시되는 대기 화면의 예를 보여주며,
- 도 4는 테이블에 대한 사용 요청과 그에 대한 승인을 처리하는 절차를 나타내는 흐름도이며,
- 도 5는 안주, 음식, 술을 파는 식당 가맹점의 주문 메인화면의 예를 보여주고,
- 도 6은 고객용 주문 단말과 가맹점 서버 간의 주문 관련 처리 절차를 나타낸 흐름도이며,
- 도 7은 주문 메뉴의 준비 상태를 고객에게 알려주기 위한 처리 절차를 나타내는 흐름도이고,
- 도 8은 주방용 단말에 표시되는 사용자 인터페이스(UI) 화면의 예이며,
- 도 9는 고객용 주문 단말 상에서 쪽지 보내기를 할 수 있는 UI 화면 예이고,
- 도 10은 카운터로 쪽지 보내기를 할 수 있는 UI 화면의 예이며,
- 도 11은 다른 테이블로 쪽지 보내기를 하기 위해 테이블을 선택할 수 있는 화면의 예이며,
- 도 12는 고객용 주문 단말에서 매장 안내도가 표시된 예이고,
- 도 13은 고객용 주문 단말에서 고객이 할 수 있는 게임들을 모아둔 화면을 예시하고,

도 14는 게임을 상품 주문과 연관시킨 게임 이벤트의 처리 절차를 나타낸 흐름도이며,
 도 15는 주문 상품과 연관된 포인트 제도의 처리 절차를 나타낸 흐름도이고,
 도 16은 가맹점 서버의 관리자 모니터 상에 가맹점의 판매 상품 메뉴 정보가 표시된 화면 예이고,
 도 17은 가맹점 서버의 관리자 모니터에 표시되는 가맹점 매장의 각 테이블의 상태를 표시해주는 테이블 현황 화면의 예이고,
 도 18은 본 발명의 일 실시예에 따른 숙박업 서비스를 제공하기 위한 고객용 주문 단말에 표시되는 화면의 예이며,
 도 19의 (a), (b), (c)는 고객이 도 18에서 크루즈 정보 메뉴, 안내도 메뉴, 서비스 메뉴를 각각 선택하였을 때 표시되는 화면 예이며,
 도 20의 (a), (b), (c)는 고객이 도 18의 화면에서 입장 예약 메뉴, 알람 예약 메뉴, 세탁 예약 메뉴를 각각 선택하였을 때 표시되는 화면 예이며,
 도 21의 (a)와 (b) 화면은 고객이 도 18의 화면에서 쇼핑 메뉴와 쪽지 보내기 메뉴를 각각 선택하였을 때 표시되는 화면 예이며,
 도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른 가정용 서비스를 제공하기 위한 화면으로서 고객용 주문 단말에 표시된 예이고,
 도 23의 (a)와 (b)는 도 22에서 고객이 음식 항목과 마켓 항목을 각각 선택하였을 때 표시되는 화면의 예를 보여준다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0041] 이하에서는, 본 발명의 실시예에 따른 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템 및 그 방법을 첨부한 도면들을 참조하여 설명한다. 본 발명에 따른 동작 및 작용을 이해하는데 필요한 부분을 중심으로 상세히 설명한다.
- [0042] 또한, 본 발명의 구성 요소를 설명하는 데 있어서, 동일한 명칭의 구성 요소에 대하여 도면에 따라 다른 참조부호를 부여할 수도 있으며, 서로 다른 도면임에도 불구하고 동일한 참조부호를 부여할 수도 있다. 그러나 이와 같은 경우라 하더라도 해당 구성 요소가 실시예에 따라 서로 다른 기능을 갖는다는 것을 의미하거나, 서로 다른 실시예에서 동일한 기능을 갖는다는 것을 의미하는 것은 아니며, 각각의 구성 요소의 기능은 해당 실시예에서의 각각의 구성요소에 대한 설명에 기초하여 판단하여야 할 것이다.
- [0043] 특히, 본 발명에서는 각 매장 내 룸 또는 테이블마다 전자 메뉴판 기능을 하는 고객용 주문 단말(110)을 설치되, 그 설치된 고객용 주문 단말(110)을 통해 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 적어도 하나의 부가 기능을 제공하도록 하며, 설치된 고객용 주문 단말(110)을 통해 제공되는 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 하나의 서버에서 통합적으로 등록 및 갱신하도록 하는 새로운 서비스 제공 방안을 제안한다.
- [0044] 1. 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템(100)의 구성
- [0045] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 서비스를 제공하기 위한 전자 메뉴판을 이용한 전자주문 서비스 시스템(100, 이하 '전자주문 서비스 시스템'이라 함)을 나타내는 도면이다. 이 시스템(100)은 요식업에 적용한 경우를 예로 한 것이다.
- [0046] 도 1에 도시한 바와 같이, 이 전자주문 서비스 시스템(100)은 본 발명이 제공하는 서비스의 가맹점들에 설치되는 가맹점 시스템(105)과 통신망(예컨대 인터넷)(125)을 통해 각 가맹점 시스템(105)과 연결되어 그것들을 통합적으로 관리하는 중앙의 통합 서버(130)와 이에 의해 운용되는 데이터베이스(140) 등을 구비한다.
- [0047] 가맹점 시스템(105)은 요식업 매장의 각 테이블 및/또는 룸마다 설치되는 고객용 주문 단말(110), 가맹점 매장에 설치되는 가맹점 서버(120)와, 주방에 설치되는 주방용 단말(122) 또는 프린터, 그리고 이들 장비들을 통신 가능하게 서로 연결해주고 또한 통신망(125)을 통해 통합서버(130)와도 통신가능하게 연결해주는 통신기기(124) 등을 구비한다. 가맹점 서버(120)에는 가맹점 관리자용 모니터가 연결되어 카운터에 배치된다. 가맹점 서버(120)는 또한 전광판(126)을 더 구비할 수 있다.

[0048] (가) 고객용 주문 단말(110)

[0049] 고객용 주문 단말(110)은 매장 내 톱 또는 테이블마다 설치된다. 이것은 매장 내 고객과 카운터 관리자 간의 의사소통 수단인 동시에, 매장 내 고객들끼리의 의사소통의 수단으로서 기능하도록 구성된다. 고객은 이것을 이용하여 음식 또는 상품을 주문할 수 있고, 카운터나 다른 테이블의 단말에 메시지를 보낼 수 있는 등 여러 가지 부대 기능을 수행할 수 있다. 또한, 고객용 주문 단말(110)은 또한 고객이 사용하는 단말기(예: 스마트 폰)로부터 NFC 통신을 통해 주문한 음식 또는 상품의 비용에 대한 결제 정보를 제공받아 가맹점 서버(120)에 결제를 요청할 수 있다. 고객용 주문 단말(110)은 기 설정된 광고 영상을 표시하면서 사용자의 조작에 따라 적어도 하나의 부가 기능 예컨대, 쪽지보내기, 전자메뉴판, 게임 등을 제공할 수 있다.

[0050] 이 고객용 주문 단말(110)은 본 발명에 따른 서비스 방법을 수행하는 데 필요한 프로그램들을 저장하고, 그 프로그램들을 실행함으로써 사용자 인터페이스(UI)를 제공하고, 통신 기능을 제공하며, 각종 연산을 수행하는 등의 데이터 처리를 하는 컴퓨팅 기능을 갖는 장치로 구성할 수 있다. 예컨대 태블릿 PC, 스마트폰, 노트북 등과 같은 기기로 구현할 수 있다. 그 중에서도, 터치스크린 모니터와 컴퓨팅 자원들이 일체화 되어 공간을 적게 차지하고 고객들이 터치 방식으로 손쉽게 이용할 수 있도록 구성된 태블릿 컴퓨터가 가장 바람직하다.

[0051] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 고객용 주문 단말(110)의 상세한 구성을 도시한다. 고객용 주문 단말(110)은 통신부(111), 입력부(112), NFC 모듈(113), 제어부(114), 출력부(115), 저장부(116), 카드 리더기(117), 그리고 전원공급부(118) 등을 포함하여 구성될 수 있다.

[0052] 통신부(111)는 가맹점 서버(120)와의 통신을 지원한다. 통신선을 배선해야 하는 유선통신보다는 배선이 필요 없는 무선통신방식으로 연결하는 것이 더 바람직하다. 통신부(111)는 가맹점 서버(120)를 통하거나 및/또는 직접 통합 서버(130)에 연결될 수 있다. 통신부(111)는 예컨대 무선 랜(Wireless LAN), 블루투스(bluetooth), 또는 지그비(zigbee)와 같은 근거리 무선통신모듈로 구성할 수 있다. 이 경우, 고객용 주문 단말(110)은 가맹점 서버(120)와 직접 근거리 무선통신을 할 수 있고, 통합 서버(130)와는 가맹점 서버(120)를 통한 통신을 할 수 있다. 통신부(111)는 이들 근거리 무선통신모듈과 함께 또는 이것 대신에, 예컨대 Wi-Fi(Wireless Fidelity), Wibro(Wireless broadband), Wimax(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access) 프로토콜로 통신하는 통신모듈로 구성할 수도 있다. 이 경우, 고객용 주문 단말(110)은 인터넷에 연결된 매장의 통신기기(124)(예컨대 인터넷에 접속된 모뎀과 이에 연결된 무선 액세스 포인트)를 통해 가맹점 서버(120)와 통신하며, 통합 서버(130)와도 직접 통신할 수 있다.

[0053] 입력부(112)는 사용자의 지시나 요청을 입력받은 수단이다. 사용자는 이 입력부(112)가 제공하는 메뉴 또는 키를 조작하여 원하는 지시나 요청을 입력할 수 있다. 이 입력부(112)는 예컨대 터치스크린 모듈과 사용자 인터페이스(UI)로 구성할 수 있다. 사용자가 터치스크린 화면에 표시된 UI를 통해 어떤 지시나 요청을 입력하면, 입력부(112)는 그 사용자 지시 사항을 제어부(114)로 전달한다.

[0054] 고객용 주문 단말(110)은 결제 기능을 갖기 위해 NFC 모듈(113) 및/또는 카드 리더기를 포함할 수 있다. NFC 모듈(113)은 고객이 음식 또는 상품을 주문하면 주문한 음식 또는 상품에 대한 비용을 지불하기 위한 고객이 사용하는 단말기(예컨대 스마트폰)로부터 NFC 통신을 통해 결제 정보를 제공받을 수 있다. 여기서, NFC 기술은 10cm 이내의 가까운 거리에서 다양한 무선 데이터를 주고받을 수 있는 무선태그 기술로서, 근거리 무선통신 기술이다. 특히, 13.56MHz의 주파수 대역을 이용하여 전자 태그에 담겨진 정보를 단말기들 간에 전송하는 등 각종 데이터를 전송하는 데 활용되는 비접촉식 통신 기술로 알려져 있다. 카드 리더기(117)는 고객용 주문 단말(110)에 내장하거나 또는 외장형으로 구성할 수 있다.

[0055] 출력부(115)는 영상을 출력하는 비디오 출력부와 음성을 출력하는 오디오 출력부를 포함한다. 비디오 출력부는 디스플레이 화면과 이를 구동하는 비디오 구동회로를 포함한다. 오디오 출력부는 스피커와 음성신호를 스피커 출력신호로 변환하는 오디오 구동회로를 포함한다. 출력부(115)는 제어부(114)가 제공하는 비디오 및/또는 오디오 신호를 처리하여 디스플레이 화면 및/또는 스피커를 통해 출력한다. 예컨대, 기 설정된 광고 영상을 표시하면서, 제어부(114)로부터 활성화된 부가 기능을 수행하기 위한 화면을 표시할 수 있다.

[0056] 저장부(116)는 제어부(114)를 구성하는 CPU의 연산공간을 제공하는 메모리와, 운영체제(OS) 프로그램과 본 발명에 따른 방법을 수행하는 데 필요한 응용프로그램들, 그리고 각종 데이터 등의 저장 공간을 제공하는 비휘발성 메모리 등으로 구현한다. OS 프로그램은 예컨대 모바일 기기의 OS로 널리 사용되는 안드로이드 OS나 iOS 등을 사용할 수 있다. 저장부(116)는 광고 영상, 및 각종 부가 기능에 관련된 정보를 저장할 수 있다.

[0057] 제어부(114)는 입력부(112)를 통해 사용자의 지시나 요구에 관한 정보를 제공받으면, 그 제공받은 정보에 따라

각종 부가 기능을 구현한 프로그램을 실행하여 필요한 연산처리와 제어를 수행한다. 예컨대, 제어부(114)는 사용자의 키 또는 메뉴 조작에 따라 부가 기능 중 전자 메뉴판이 선택되면, 선택된 전자 메뉴판을 활성화할 수 있다. 또한 제어부(114)는 주문한 음식 또는 상품의 비용에 대한 결제 정보를 제공 받으면, 제공받은 결제 정보를 가맹점 서버(120)에 제공하여 비용에 대한 결제를 요청할 수 있다. 이 제어부(114)는 예컨대 CPU 및 ROM과 같은 하드웨어 자원과 OS 프로그램과 상기 응용프로그램 등으로 구현할 수 있다.

[0058] 전원공급부(118)는 각 구성요소의 구동에 필요한 직류 전원을 공급한다(도면은 전원 공급선은 표시를 생략하였음). 전원은 직류 전원을 제공하는 배터리 전원을 사용하거나 또는 상용 교류 전원을 사용할 수 있다.

[0059] 그 밖에, 고객용 주문 단말(110)은 현금충전카드를 사용하는 고객들을 위해 현금 충전 기능을 제공하는 수단을 더 포함할 수도 있다.

[0060] 고객용 주문 단말(110)에는 본 발명에 따른 방법을 수행하는 데 필요한 응용프로그램들이 설치되어 운용된다.

[0061] (나) 가맹점 서버(120)

[0062] 가맹점 서버(120)는 예컨대 퍼스널컴퓨터(PC)와 같은 일반적인 컴퓨터로 구현할 수 있다. 가맹점 서버(120)는 카운터에 설치되는 관리자 모니터를 포함한다. 본 발명에 따른 서비스 방법을 구현한 응용 프로그램을 설치하여 실행함으로써 본 명세서에서 설명하는 여러 가지 기능들을 제공한다.

[0063] 만약 가맹점이 이미 POS(point of sale)용 컴퓨터를 갖추고 있으면, 그 POS 컴퓨터의 하드웨어 자원을 그대로 활용하면서 본 발명에 따른 방법을 구현한 응용프로그램을 그 POS 컴퓨터에 설치하여 가맹점 서버(120)를 구성할 수도 있을 것이다. 이 경우, 기존의 POS용 프로그램은 그대로 활용하고 추가하는 응용프로그램은 그 POS용 프로그램과 연동할 수 있도록 커스텀마이징(customizing)하여 설치하면 된다.

[0064] 가맹점 서버(120)는 매장 내 고객용 주문 단말(110)들에 대하여 서버 컴퓨터로서 기능하고, 통합 서버(130)에 대해서는 클라이언트 컴퓨터로서 기능한다. 가맹점 서버(120)는 고객용 주문 단말(110)들과 통신하면서 그것으로부터 고객이 주문한 내역을 수신하여 DB에 저장하고 주방용 단말(122)에도 그 주문 내역 정보를 전달하며, 주문 내역을 기반으로 해당 음식 또는 상품에 대한 결제를 수행할 수 있다.

[0065] 가맹점 서버(120)는 고객용 주문 단말(110)과 무선 통신 방식으로 통신할 수 있는 통신모듈을 구비한다. 이 통신모듈은 고객용 주문 단말(110)에 마련된 것과 같은 통신프로토콜을 사용한다. 예컨대, Wi-Fi(Wireless Fidelity), Wibro(Wireless broadband), Wimax(World Interoperability for Microwave Access), HSDPA(High Speed Downlink Packet Access) 등의 프로토콜을 사용하거나 근거리 통신을 위한 블루투스(bluetooth), 지그비(zigbee) 등의 프로토콜을 사용할 수 있다.

[0066] 가맹점 서버(120)는 통합 서버(130)와 예컨대 인터넷과 같은 통신망(125)을 통해 연결되어 필요한 정보와 요청을 주고받고 그에 관련된 처리를 수행한다. 예컨대 매장에서 생성되는 데이터를 통합 서버(130)에 전달하여 보고하고 필요한 데이터는 백업되도록 한다. 통합 서버(130)가 제공하는 여러 가지 데이터 예컨대 광고 관련 데이터와 응용프로그램 등을 수신하여 자신과 매장의 고객용 주문 단말(110)에 대하여 기존의 것을 갱신한다.

[0067] 또한 가맹점 서버(120)는 설치된 전자 메뉴판을 통해 제공되는 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 하나의 서버에서 통합적으로 등록 및 갱신하고 그 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 고객용 주문 단말(110)에 제공할 수도 있다.

[0068] (다) 주방용 단말(122)과 전광판(126)

[0069] 주방용 단말(122)은 가맹점 서버(120)에 유선 또는 무선으로 연결되는 컴퓨팅 장치이다. 이 주방용 단말(122)의 하드웨어는 예컨대 고객용 주문 단말(110)과 같은 것을 채용할 수 있다. 주방용 단말(122)은 가맹점 서버(120)가 제공하는 고객의 주문 내역에 관한 정보를 수신하여 화면에 표시하고, 주문 내역과 주문 상품의 처리 상태 등을 조회하거나 입력할 수 있는 등 주방에서 필요로 하는 여러 기능을 제공한다. 이런 기능을 가지고 있는 애플리케이션 프로그램이 주방용 단말(122)에 설치된다. 주방에는 이 주방용 단말(122)과 함께 또는 이를 대신하여 프린터가 설치될 수도 있다. 이 프린터는 가맹점 서버(120)가 제공하는 주문 데이터를 인쇄한다.

[0070] 전광판(126)은 가맹점 서버(120)에 연결되어 그 가맹점 서버(120)가 제공하는 데이터를 표시한다. 예컨대 누적 적립금 현황, 적립금 당첨 등에 관한 정보 등을 표시할 수 있다. 고객들이 잘 볼 수 있는 매장 내 위치에 설치하면 된다.

[0071] (2) 통합 서버(130)

- [0072] 통합 서버(130)는 예컨대 인터넷과 같은 통신망(125)을 통해 각 가맹점 시스템(105)과 연결된다. 통합 서버(130)는 각 가맹점 시스템(105)에서 발생하는 데이터들을 전달받아 저장하는 백업 기능과, 전체 가맹점 시스템(105)에서 발생하는 포인트를 누적하여 다시 각 가맹점 시스템(105)으로 뿌려주는 기능, 설치된 전자 메뉴판을 통해 제공되는 기 설정된 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 하나의 서버에서 통합적으로 등록 및 갱신하고 그 광고 영상과 적어도 하나의 부가 기능을 고객용 주문 단말(110) 또는 가맹점 서버(120)에 제공하는 기능 등을 갖는다. 서버로 기능할 수 있는 컴퓨터 장치로 구현한다.
- [0073] 통합 서버(130)는 데이터베이스(140)를 유지 관리한다. 이 데이터베이스(140)는 기 등록된 광고 영상, 및 부가 기능에 필요한 각종 정보나 소프트웨어, 각 가맹점 시스템(105)이 제공하는 각종 정보 등을 저장할 수 있다.
- [0074] 그 밖에, 통합 서버(130)에 광고 콘텐츠를 제공하는 광고주 컴퓨터(150)와, 카드 결제 등에 관련된 결제 정보를 처리하는 VAN 시스템(160)이 본 발명의 실시예에 관여한다.
- [0075] 2. 전자주문 서비스 시스템(100)을 이용한 여러 가지 서비스 기능들
- [0076] 이러한 전자주문 서비스 시스템(100)을 이용하면, 고객은 가맹점 매장에서 종업원의 도움 없이도 고객용 주문 단말(110)이 제공하는 전자메뉴판을 이용하여 직접 원하는 상품을 주문하고 비용 결제를 할 수 있고 그 밖에 여러 가지 다른 부대 서비스를 받을 수 있다. 이하에서는 전자주문 서비스 시스템(100)이 제공하는 여러 가지 기능들에 의한 서비스 내용들을 구체적으로 설명한다.
- [0077] 도 3은 전자주문 서비스 시스템(100)을 요식업 서비스에 적용하는 경우, 고객용 주문 단말(110)에 표시되는 대기 화면의 예를 보여준다. 이 화면은 기 설정된 광고 영상을 표시하는 광고영역(202)과, 부가 기능의 메뉴 예컨대, 쪽지 보내기(212), 전자 메뉴판(210), 게임(214), 매장 안내(216) 버튼들을 제공하는 사용자 인터페이스(UI) 영역(204)을 포함한다. 전자 메뉴판(210)을 터치하면, 그 매장에서 제공하는 상품 메뉴를 표시한 전자메뉴판이 표시되고 그 표시된 전자메뉴판에서 사용자의 주문을 입력받아 가맹점 서버(120)로 그 주문 내역을 전달하는 전자메뉴판 기능이 활성화된다. 쪽지 보내기(212)를 터치하면 디스플레이 화면에서 원하는 쪽지 내용을 입력하여 카운터나 다른 테이블로 전달할 수 있는 쪽지 보내기 기능이 활성화된다. 게임(214) 버튼을 터치하면 게임을 즐길 수 있는 기능이 활성화되고, 매장 안내(216)를 터치하면 매장의 좌석 배치와 시설을 안내하는 매장 안내 기능이 활성화된다.
- [0078] 가맹점 매장을 찾은 고객이 이러한 기능들을 제공하는 고객용 주문 단말(110)을 이용하여 테이블에서 상품 주문부터 비용결제에 이르기까지 일련의 과정을 직접 수행할 수 있다.
- [0079] (1) 테이블 점유(사용) 요청과 승인
- [0080] 가맹점 매장에 새로 들어오는 고객이 그 매장 내에서 특정 테이블(또는 룸)에 자리 잡는 경우를 고려한다. 그 테이블에 비치되어 있는 고객용 주문 단말(110)와 그 테이블에 관한 가맹점 서버(120)의 DB를 모두 초기화할 필요가 있다. 도 4는 이런 초기화를 위해 테이블에 대한 사용 요청과 그에 대한 승인을 처리하는 과정을 나타내는 흐름도이다. 고객이 고객용 주문 단말(110)에서 그 테이블에 대한 점유 요청을 하면, 고객용 주문 단말(110)은 그 점유 요청 정보를 가맹점 서버(120)로 전송한다. 가맹점 서버(120)는 점유 요청 정보가 수신되면 관리자 모니터에 그 정보를 표시한다. 관리자는 그 표시된 정보를 보고 테이블 점유를 승인할 것인지 아니면 거부할 것인지를 선택한다. 관리자의 선택은 가맹점 서버(120)로 전달되고, 가맹점 서버(120)는 해당 테이블에 대한 DB 업데이트를 하여 초기화 하고, 관리자의 선택을 해당 테이블의 고객용 주문 단말(110)로 전달하여 고객이 확인 할 수 있게 된다.
- [0081] 고객이 먼저 점유 승인을 요청하는 위의 방법과 달리, 카운터에 있는 관리자가 고객이 특정 테이블을 점유할 것을 미리 예측하여 그 테이블에 대한 점유 승인을 하는 방법도 가능할 것이다.
- [0082] (2) 상품 주문하기
- [0083] 고객은 도 3의 대기화면에서 전자메뉴판(210)을 터치하면 주문 메인화면이 표시된다. 도 5는 안주와 음식과 술을 파는 식당 가맹점의 전자메뉴판 주문 화면의 예를 보여준다. 도 6은 고객용 주문 단말(110)과 가맹점 서버(120) 간의 주문 관련 처리에 관한 흐름도이다. 이 주문 메인화면에는 판매 상품 메뉴로 요리(food), 와인(wine), 사케(sake), 소주및전통주가 표시되어 있다. 고객은 이 화면에서 원하는 상품을 주문할 수 있다. 예컨대 고객이 요리(food)를 선택하면, 판매하는 요리 메뉴들의 정보(요리 사진, 명칭, 금액 등)가 표시된다. 다른 메뉴를 선택하여도 마찬가지다. 그 화면에는 주문내역, 주문하기 버튼도 제공된다. 표시된 상품 메뉴 중에서 원

하는 상품을 선택하면, 그 선택한 상품들이 주문내역 정보로 모아지고 주문 상품의 금액도 합산되어 화면에 표시된다. 고객은 주문내역 버튼을 터치하여 확인한 다음 주문하기 버튼을 터치함으로써 주문이 이루어진다.

[0084] 고객용 주문 단말(110)은 고객이 한 주문 내역을 가맹점 서버(120)로 전송한다. 그 주문 내역은 가맹점 서버(120)를 통하거나 직접 주방용 단말(122)(또는 프린터)에도 전달된다. 가맹점 서버(120)는 자체의 데이터베이스에 해당 테이블의 주문 내역을 반영한다. 그 주문 내역은 가맹점 서버(120)의 관리자 모니터에도 특정 테이블로부터 주문이 접수되었음을 알리는 작은 창 형태로 팝업 된다. 만약 매장 카운터에서 POS 시스템을 이용하는 경우, POS 시스템의 DLL을 호출하여 주문 내역 데이터를 전달한다. 주문이 정상적으로 접수되었으면, 가맹점 서버(120)는 그 정상 주문 내역을 고객용 주문 단말(110)에 전송하여 주문이 정상적으로 접수되었음을 고객이 확인할 수 있도록 해준다.

[0085] (3) 조리 시작과 조리 완료 통지 - 예상 대기시간 알림

[0086] 고객은 주문 상품이 언제 나올 수 있는지 궁금할 수 있다. 그런 궁금증은 주문 메뉴의 조리 시작과 완료를 고객에게 통지함으로써 해소할 수 있다. 도 7은 주문 메뉴의 준비 상태를 고객에게 알려주기 위한 처리 절차를 나타내는 흐름도이다. 도 8은 주방용 단말(122)에서 표시되는 사용자 인터페이스(UI) 화면이다. 주방용 UI 화면에는 주문 요청 관리 화면이 제공된다. 이 화면에는 각 테이블별로 주문 메뉴가 표시되고, 해당 주문의 조리시작, 조리완료 등을 입력할 수 있는 버튼도 표시된다.

[0087] 주방에서 어떤 주문 메뉴의 조리를 착수할 때마다 주방용 단말(122)에 그 주문 메뉴의 조리가 시작되었음을 입력하면, 그 내용이 가맹점 서버(120)로 전달된다. 가맹점 서버(120)에서는, 해당 주문의 상태가 '조리 시작'으로 변경되어 관리자 모니터에 표시된다. 또한, 주문 메뉴의 조리가 시작되었음을 알리는 메시지(예: "주문하신 XXX 요리의 조리가 방금 시작되었습니다.")를 해당 테이블의 고객용 주문 단말(110)에 전송하여 팝업 되도록 한다. 조리가 완료된 경우에도 같은 방식으로 주방에서 그 사실을 입력하면 가맹점 서버(120)를 통해 고객용 주문 단말(110)에 그 사실이 통지된다(예: "12번 테이블의 주문이 준비되었으니 찾아가시기 바랍니다."). 조리가 완료되었음을 확인한 고객은 주방 쪽에 가서 완료된 요리를 가져오면 된다.

[0088] 주방용 단말(122) (또는 가맹점 서버(120))는 주문 메뉴의 예상대기시간을 고객에게 알려주는 기능을 더 가질 수도 있다. 예상대기시간은 (i) 주방에서 주방장의 판단에 따라 예상대기시간 버튼을 클릭하여 입력하는 방식 또는 (ii) 미리 설정된 기준을 적용하여 프로그램에 의해 자동으로 산출하는 방식 또는 (iii) 그 프로그램이 자동 산출한 것을 주방장이 (예상대기시간버튼을 클릭하여) 수정 보완하는 방식 등으로 정할 수 있을 것이다. 자동 산출 방식은, 주문 메뉴별 평균 조리 시간, 그날의 조리사 수 등의 기본 데이터와 주문이 접수된 시점에서의 주문 밀집 정도 등을 고려하여 예상대기시간을 산출할 수 있을 것이다. 예상대기시간이 입력 또는 산출되면, 그 정보는 가맹점 서버(120)를 통해 해당 테이블의 고객용 주문단말(110)로 전달하여 팝업 되게 한다(예: "주문하신 XXX 요리는 XX분 후에 조리가 완료될 예정입니다.").

[0089] (4) 메시지(쪽지) 보내기

[0090] 고객이 종업원의 대면 서비스를 받지 않고 주문 단말(110)을 통해 주문과 결제 등을 직접 수행하는 방식이지만, 경우에 따라서는 카운터에 있는 매장 관리자나 종업원에게 어떤 요청이나 의사 전달을 할 필요가 있을 수 있다. 또한 다른 테이블에 있는 손님에게 쪽지를 보내고 싶은 경우도 있을 수 있다. 그런 경우, 도 3의 대기화면(200)에서 쪽지 보내기(212)를 이용하면 된다. 그러면 도 9와 같은 쪽지 보내기 화면이 팝업 된다. 쪽지 보내기는 카운터로 보내기와 다른 테이블로 보내기 하는 두 가지가 가능하다.

[0091] 도 10은 카운터로 쪽지 보내기를 할 수 있는 고객용 주문 단말(110) 상의 UI 화면의 예이고, 도 11은 다른 테이블로 쪽지 보내기를 하기 위해 테이블을 선택할 수 있는 화면의 예이다. 대기화면(200)에서 쪽지 보내기(212)를 터치하면, 카운터로 쪽지 보내기와, 다른 테이블로 쪽지 보내기 항목이 표시된다. 카운터로 쪽지 보내기를 선택하게 되면, 도 10에 예시된 것처럼 카운터로 보낼 쪽지 내용을 입력하기 위한 화면이 표시된다. 고객은 이 화면에서 원하는 메시지를 입력한 다음 전송 버튼을 터치하면 된다. 고객용 주문 단말(110)은 그 입력된 메시지를 가맹점 서버(120)로 전송한다.

[0092] 가맹점 서버(120)는 그 수신된 메시지를 자체 DB에 입력하여 저장하고, 메시지를 전송한 고객용 주문 단말(110)과 관리자 단말 간에 소켓연결을 확보함과 동시에 관리자 단말의 모니터에 고객이 메시지를 보내왔음을 알리는 알람을 팝업 한다. 이에 의해 메시지를 전송한 고객과 관리자는 서로 메시지를 주고받는 이른바 1 대 1 채팅을 할 수 있게 된다. 이 기능을 활용하여, 고객은 카운터 관리자에게 원하는 바를 전할 수 있고, 필요하다면 직원을 자신의 테이블로 오게 호출할 수도 있을 것이다.

- [0093] 고객이 도 9의 화면에서 다른 테이블로 쪽지 보내기를 선택하면, 예컨대 도 11에 예시된 것과 같이 쪽지를 보내고자 하는 다른 테이블의 번호를 선택하기 위한 화면이 표시된다. 도 12에 예시된 것과 같이, 테이블의 매장 내 실제 위치를 나타내는 매장 안내도를 이용할 수 있도록 하는 것이 바람직할 것이다. 이 매장 안내도는 각 가맹점 매장이 작성하여 미리 가맹점 서버(120)의 DB에 등록해두어야 할 것이다. 이 매장 안내도는 도 11의 화면에서 매장안내도 보기를 터치하면 표시된다. 도 11의 테이블 번호 화면 또는 도 12의 매장 안내도 화면에서, 고객이 원하는 테이블을 선택하면, 그 선택한 테이블로 보낼 메시지를 입력할 수 있는 도 10과 같은 화면이 표시된다. 그 상태에서 도 10과 같은 메시지 입력 화면에서 메시지를 입력하고 전송 버튼을 터치하면, 입력한 메시지가 상대방 주문 단말(110)로 전송된다. 이 때, 선택을 한 테이블과 선택을 당한 테이블의 두 고객용 주문 단말(110)간에는 소켓 연결이 확립되어 1 대 1 채팅이 가능한 상태가 된다. 그 상대방의 주문 단말(110)에는 똑같은 메시지 입력 화면이 표시되어 원하는 메시지를 입력하여 전송할 수 있다.
- [0094] (5) 주문 상품과 연관된 게임 이벤트
- [0095] 주문한 메뉴가 나올 때까지 기다리는 지루함을 덜어주기 위해, 고객용 주문 단말(110)을 이용하여 게임 이벤트를 즐길 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 도 3의 대기화면(200)에서 게임(214) 메뉴를 실행하면, 도 13과 같이 고객이 할 수 있는 게임들을 모아둔 화면이 표시된다. 고객은 이 화면에서 원하는 게임을 실행하여 즐길 수 있다. 게임을 상품 주문과 연관시키면 더 흥미롭게 게임을 즐길 수 있다. 도 14는 이와 관련된 처리를 나타낸 흐름도이다. 고객이 고객용 주문 단말(110)에서 원하는 상품을 선택하여 주문을 하면, 그 고객용 주문 단말(110)은 그 주문 데이터를 가맹점 서버(120)에 전송한다. 주문 상품 중에서 특정 상품에 대해서는 게임 형식의 이벤트에 참여할 수 있는 기회가 제공된다. 가맹점 서버(120)는 각 고객용 주문 단말(110)이 보내오는 주문 데이터를 분석하여 주문 상품 중에서 게임 이벤트 참여 기회를 주는 상품이 포함되어 있는지를 자체의 DB에 조회한다. 조회 결과 게임 이벤트 참여가 가능한 상품이 주문된 것으로 판단되면, 그 주문 데이터에 의거하여 참여 가능 회수 및 당첨 가능 유효 회수 등을 정하여 해당 고객용 주문 단말(110)에 전송한다.
- [0096] 각 가맹점 별로 게임 이벤트 참여 기회가 제공되는 상품의 종류를 다르게 지정할 수도 있을 것이다. 이 이벤트는 서비스를 이용하는 고객에게 흥미와 재미의 요소를 더하기 위해서 예컨대 킬 게임의 형태로 제공될 수 있다. 예컨대 특정 브랜드의 맥주를 구매한 고객에게 구매한 병의 숫자만큼 킬 게임을 할 수 있는 기회를 제공한다. 이와 더불어 구매한 병마다 예컨대 포인트도 적립할 수 있다(포인트 적립 방법에 관해서는 후술함). 가맹점 서버(120) 또는 통합 서버(130)에서 지정한 확률에 따라 게임 이벤트의 결과 즉, 당첨과 실패가 나오도록 한다.
- [0097] 게임 이벤트에서 당첨이 되면, 해당 고객용 주문 단말(110)은 당첨 관련 정보를 가맹점 서버(120)로 전송한다. 가맹점 서버(120)는 당첨 관련 정보를 해당 테이블에 관한 DB에 반영하고 관리자 모니터에 표시한다. 당첨 상품을 관리하는 별도의 주체가 있으면, 그 주체가 사용하는 단말기에도 당첨 관련 정보를 전달한다. 당첨 고객이 상품을 찾으러 오면, 확인 후 상품을 제공하면 된다.
- [0098] (6) 포인트 통합 누적 및 누적 포인트 제공 이벤트
- [0099] 본 발명의 서비스 방법은 주문 상품과 연관된 포인트 제도를 도입할 수 있다. 도 15는 이 포인트 제도의 처리 절차를 나타낸 흐름도이다. 특정 상품이 주문되는 경우, 미리 정해진 기준에 따라 포인트가 발생되도록 한다. 발생한 포인트는 각 상품별로 전체 가맹점에서 발생하는 포인트를 통합적으로 적립한다.
- [0100] 이를 위해, 가맹점 서버(120)는 고객용 주문 단말(110)로부터 주문 내역 정보가 접수되면, 그 주문 내역 정보를 DB에 저장한다. 그리고 주문 상품 중에서 포인트 적립 대상인 상품이 포함되었는지를 체크하여 해당 상품이 있으면 그 수량 및 금액에 의거하여 포인트 누적 정보를 생성한다. 가맹점 서버(120)는 생성한 포인트 누적 정보를 통합 서버(130)로 전송한다.
- [0101] 통합 서버(130)는 각 가맹점 서버(120)에서 실시간으로 전송해오는 그 포인트 적립 상품에 관한 포인트 누적 정보를 수신하여 DB(140)에 저장한다. 그리고 가맹점 구분 없이 직전까지 누적된 포인트 값에 현재 수신한 포인트 값을 합산하여 새로운 누적 포인트를 실시간으로 산출하여 DB(140) 상의 기존 누적 포인트를 갱신한다.
- [0102] 그리고 통합 서버(130)는 그 산출한 누적 포인트 정보를 전체 가맹점 서버(120)로 전송해준다. 각 가맹점 서버(120)는 수신된 누적 포인트 정보를 전광판(126)에 디스플레이 한다. 이에 의해 매장을 방문한 고객은 전광판(126)에 표시된 누적 포인트를 통해 실시간으로 현재까지의 누적 포인트를 알 수 있다.
- [0103] 통합 서버(130)는 포인트 이벤트 당첨자를 결정한다. 당첨자 결정 방법은, 실시간으로 산출하는 누적 포인트 값이 서비스 제공자가 미리 정해둔 당첨 포인트 값에 도달하기까지는 포인트의 누적을 계속 진행하다가, 현재 산

출된 누적 포인트 값이 그 당점 포인트(예: 100만 포인트)와 같거나 초과하면 그렇게 만든 포인트를 발생시킨 고객에게 소정의 혜택을 제공한다. 그 혜택은 누적된 포인트에 상당하는 금전적 혜택일 수 있다.

[0104] 누적 포인트의 당점 혜택을 받을 고객이 생기면, 통합 서버(130)는 그 누적 포인트의 혜택을 받을 가맹점 서버(120)에게 관련 데이터를 전송한다. 즉, 당점 수혜자가 발생한 사실을 전체 가맹점에 통지하고, 그 당점 수혜자가 있는 매장의 가맹점 서버(120)로 당점 수혜자의 테이블 정보와 그에게 주어질 당점 혜택에 관한 정보를 전송한다. 이에 의해 그 고객에게 혜택이 돌아가게 된다. 각 가맹점에서는 실시간으로 변하는 누적 포인트 값을 통합 서버(130)로부터 제공받아 전광판(126)에 표시되도록 하고, 당점 수혜자가 생기면 그에 관한 정보도 전광판(126)에 표시되도록 하여 매장을 방문한 고객들의 관심과 흥미를 유발시킬 수 있다.

[0105] 위와 달리, 누적할 포인트 값을 통합 서버(130)에서 산출하게 할 수도 있다. 즉, 각 가맹점 서버(120)가 고객의 주문 내역 정보 중 포인트 적립 대상인 상품이 포함되어 있으면, 그에 관한 정보를 통합 서버(130)에 전달한다. 통합 서버(130)는 그 정보를 가지고 누적할 포인트를 산출한 다음, 위에서 설명한 처리들을 수행한다.

[0106] (7) 결제하기

[0107] 주문 상품에 대한 비용 결제는 고객용 주문 단말(110)을 통해서 하거나 카운터의 가맹점 서버(120)를 통해서 하는 두 가지 방법이 다 가능하다. 고객용 주문 단말(110)에서 결제를 할 수 있도록 하기 위해, 고객용 주문 단말(110)의 UI에 결제하기 기능을 제공한다.

[0108] 선불 결제방식을 채택하는 매장에서는, 도 5의 주문 메인화면에서 주문하기 버튼을 누르면, 먼저 가맹점 서버(120)는 주문 상품의 가액을 계산하여 그 계산 내역과 함께 해당 고객용 주문 단말(110)에 제공하여 고객으로 하여금 그 가액 결제를 하도록 요청한다. 고객은 고객용 주문 단말(110)에 마련된 결제수단(NFC 또는 카드리더기 등)을 이용하거나 아니면 카운터에 마련된 결제수단을 이용하여 결제할 수 있다. 선불 결제가 정상적으로 이루어지면, 가맹점 서버(120)는 앞서 설명한 것처럼 주문내역을 주방용 단말(122)에도 전달한다.

[0109] 만약, 후불 결제방식을 채택하는 매장의 경우에는, 이에 관한 결제 처리는 이미 널리 이용되고 있는 바대로 이루어지므로 여기서는 그에 관한 설명을 생략한다. 다만, 후불 결제방식인 경우라도 고객용 주문단말(110)에 결제수단이 마련되어 있는 경우, 고객이 그 고객용 주문단말(110)에서 결제요청을 하여 결제가 이루어질 수도 있다. 이를 위해, 고객용 주문 단말(110)에 결제요청을 할 수 있는 버튼을 제공한다. 고객이 그 버튼을 터치하면 결제 요청 정보가 가맹점 서버(120)에 전송되어 통상적인 결제 처리가 이루어진다. 그리고 정상적인 결제 처리가 이루어지면, 가맹점 서버(120)는 결제 승인 메시지를 고객용 주문 단말(110)에 회신함으로써 결제처리가 완료된다.

[0110] 한편, 가맹점 서버(120)는 다음과 같은 여러 가지 기능을 더 제공한다. 예컨대, 도 16에 예시된 관리자 모니터 상의 UI 화면처럼, 가맹점별로 판매하는 메뉴에 관한 정보(상품 메뉴 이름, 가격, 등록일, 사진, 메뉴 상품에 관한 설명 등)를 추가하여 DB에 설정 등록할 수 있고, 필요시 갱신할 수 있는 메뉴 설정기능을 제공한다. 도 17은 가맹점 서버(120)의 관리자 모니터에 표시되는 가맹점 매장의 테이블 현황 화면을 예시한 것으로서, 가맹점 매장의 각 테이블(테이블릿)의 상태를 볼 수 있는 이러한 현황 화면을 제공하여 매장 관리자가 각 테이블의 현황을 한 눈에 파악할 수 있도록 해준다. 이 현황 화면은 각 테이블별로 주문된 상품 메뉴 개수, 요리 진행 여부, 고객의 호출이 있는지 여부, 주문 상품의 누적 금액, 고객이 보낸 메시지 등을 확인할 수 있게 구성되어 있다. 또한, 가맹점 서버(120)는 각 고객용 주문 단말(110)이 전송한 주문 요청, 메시지 등을 수신하여 앞서 설명한 처리들을 수행한다. 그 밖에, 자주 요청하는 문구 관리 기능, 인쇄물로 출력하는 기능, 여러 가지 필요한 통계를 산출하는 기능 등도 제공한다.

[0111] 본 발명의 주된 수익모델 중의 하나는 광고 수익이 될 수 있다. 광고 수익을 확보하기 위해, 광고주로부터 광고를 수주하여 고객용 주문 단말(110)을 통해 광고를 노출시킬 필요가 있다. 광고의 노출은 도 3의 주문 대기 화면(200)에 별도의 광고 영역(202)을 마련하여 그곳을 통하여 하거나 또는 임의의 화면에서 돌발 노출 광고 형태로 하는 등 기존에 알려진 여러 가지 광고 노출 기법들을 활용하면 될 것이다.

[0112] 광고 콘텐츠는 서비스 제공자가 광고주들로부터 수주한다. 수주한 광고 콘텐츠는 통합 서버(130)의 DB(140)에 등록해두고, 광고 노출 스케줄 정보를 생성하여 해당 광고 콘텐츠와 함께 각 가맹점 서버(120)에 제공한다. 각 가맹점 서버(120)는 통합 서버(130)가 제공한 그 광고 관련 데이터를 DB에 저장하고, 광고 콘텐츠를 각 고객용 주문 단말(110)에 제공하여 그 광고 노출 스케줄에 따라 노출되도록 제어한다.

[0113] 이들 응용프로그램들은 사용자의 이용 편의성을 높이고 통합 서버(130)에서 프로그램 업데이트도 간편하게 할 수 있도록 하기 위해, 런처(launcher) 방식으로 구성하는 것이 바람직하다. 이 응용프로그램들이 제공하는 여러

가지 기능들에 관한 상세한 설명은 후술된다.

- [0114] 본 발명은 광고 콘텐츠의 교체, 기 설치된 소프트웨어 등의 갱신 등을 효과적으로 하기 위해, 각 가맹점 서버(120)와 고객용 주문 단말(110)에 설치되는 소프트웨어는 런처 방식 소프트웨어로 구성한다. 런처 방식 소프트웨어로 구성하면, 통합 서버(130)에서 교체할 광고 콘텐츠나 새로 갱신할 소프트웨어가 있는 경우, 그것들을 각 가맹점 서버(120)로 푸시(push) 하여 각 가맹점 서버(120)에 제공하여 고객용 주문 단말(110)에 반영되게 하는 것이 간편하게 이루어진다. 또한, 고객용 주문 단말(110)이 본 발명을 실시하는 데 필요한 프로그램들만 설치되어 있어, 사용자가 사용하기 간편하다.
- [0115] 이상에서는 본 발명이 요식업 서비스에 적용된 경우를 예로 하여 설명하였다. 본 발명은 요식업 외에도, 예컨대 숙박업에도 적용될 수 있다.
- [0116] 도 18은 본 발명의 일 실시예에 따른 숙박업 서비스를 제공하기 위한 화면으로서, 고객용 주문 단말(110)에 표시되는 화면의 예를 보여 준다. 고객용 주문 단말(110)은 기 설정된 광고 영상을 표시하면서, 각종 부가 기능의 메뉴 예컨대, 크루즈 이용에 관련된 크루즈 정보(cruise information) 메뉴(310), 안내도(emergency map) 메뉴(320), 룸서비스(room service) 메뉴(330), 입장 예약 (facilities reservation) 메뉴(340), 알람 예약(alarm reservation) 메뉴(350), 세탁 예약(cleaning reservation) 메뉴(360), 쇼핑(shopping) 메뉴(370), 쪽지 보내기(message) 메뉴(380)들이 제공한다.
- [0117] 도 19의 (a)는 고객이 도 18에서 크루즈 정보 메뉴(310)를 선택하였을 때 표시되는 화면으로서, 그 화면은 선택된 크루즈 정보를 표시한다. 도 19의 (b)는 도 18에서 안내도 메뉴(320)가 선택되었을 때 표시되는 화면으로서, 선택된 안내도가 표시된다. 도 19의 (c)는 도 18의 화면에서 고객이 룸서비스 메뉴(330)를 선택하였을 때 표시되는 화면으로서, 선택된 룸서비스에 관련된 정보들 예컨대, 와인, 맥주, 과일 소주, 양주, 음료, 소주 항목들이 표시된다. 즉, 룸서비스로 제공될 수 있는 다양한 음식이나 주류 메뉴가 표시되게 된다.
- [0118] 도 20의 (a)의 화면은 고객이 도 18의 화면에서 입장 예약 메뉴(340)를 선택하였을 때 표시되는 화면 예를 보여 준다. 이 화면은 선택된 입장에 관련된 정보들 예컨대, F&B, 엔터테인먼트, 스포츠 시설, 선실, 이미지 항목들을 표시한다. 도 20의 (b)의 화면은 고객이 도 18의 화면에서 알람 예약 메뉴(350)를 선택하였을 때 표시되는 화면으로서, 알람 시간을 설정하는 화면이다. 도 20의 (c) 화면은 고객이 도 18의 화면에서 세탁 예약 메뉴(360)를 선택하였을 때 표시되는 화면으로서, 선택된 세탁 예약에 관련된 정보들 예컨대, 세탁하려는 남성 신사복, 여성부인복, 검색 항목들이 표시된다.
- [0119] 도 21의 (a) 화면은 고객이 도 18의 화면에서 쇼핑 메뉴(370)를 선택하였을 때 표시되는 화면으로서, 선택된 쇼핑 항목에 관련된 정보들 예컨대, 사용안내, 브랜드 검색, 제품 검색, 새로 고침 항목들이 표시된다. 도 21의 (b) 화면은 고객이 쪽지 보내기 메뉴(380)를 선택하였을 때 표시되는 화면으로서, 쪽지 내용을 입력할 화면이 표시된다. 이렇게 작성된 쪽지는 적어도 한명 이상에게 송신될 수 있다.
- [0120] 도 22는 본 발명의 일 실시예에 따른 가정용 서비스를 제공하기 위한 화면으로서 고객용 주문 단말(110)에 표시된 예를 보여준다. 이때, 이 화면에는 기 설정된 광고 영상을 표시하면서, 각종 부가 기능의 메뉴 예컨대, 음식(food)(410), 마켓(market)(420), 기타 항목들을 표시할 수 있다.
- [0121] 도 23의 (a)에서는 도 22에서 고객이 음식(410) 항목을 선택하였을 때 표시되는 화면의 예를 보여준다. 이 화면은 선택된 음식 항목에 관련된 정보들 예컨대, 음식 종류별 카테고리 등을 표시한다. 도 20의 (b)는 고객이 도 22에서 마켓(420) 항목을 선택하였을 때 표시되는 화면의 예를 보여준다. 이 화면은 선택된 마켓 항목에 관련된 정보들 예컨대, 대형 프랜차이즈 편의점이나 마트, 지역 마트 등이 표시한다.
- [0122] 한편, 상술한 본 발명의 실시예들은 컴퓨터에서 실행될 수 있는 프로그램으로 작성가능하고, 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체를 이용하여 상기 프로그램을 동작시키는 범용 디지털 컴퓨터에서 구현될 수 있다. 상기 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체는 마그네틱 저장매체(예를 들면, 롬, 플로피 디스크, 하드 디스크 등), 광학적 판독 매체(예를 들면, 시디롬, 디브이디 등)와 같은 저장매체를 포함한다.
- [0123] 이상에서 설명한 실시예들은 일 예로로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 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

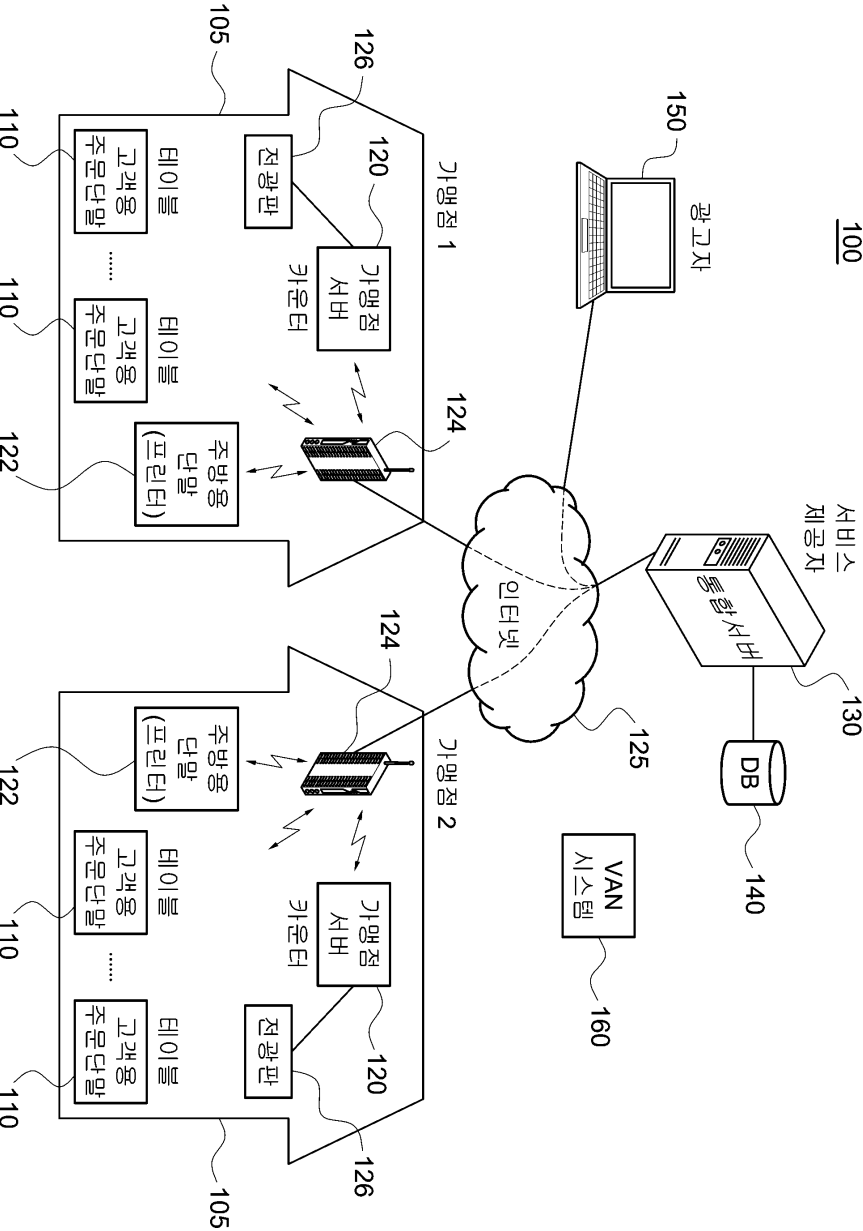
할 것이다.

부호의 설명

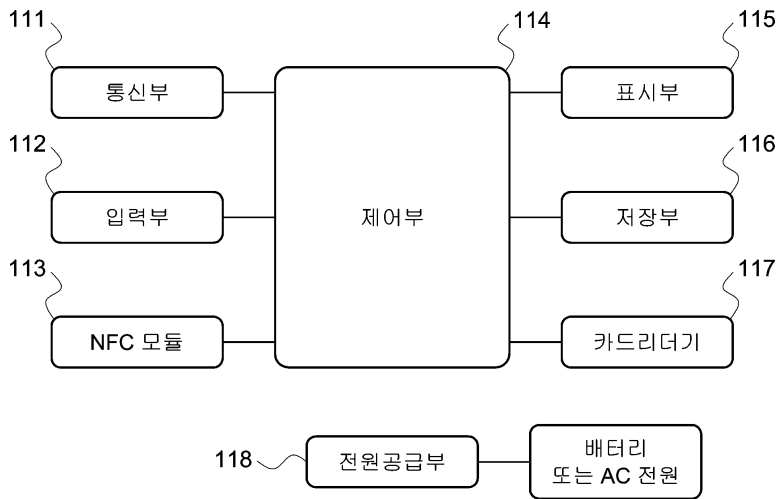
- 110: 고객용 주문 단말
- 120: 가맹점 서버
- 130: 통합 서버
- 140: 데이터베이스

도면

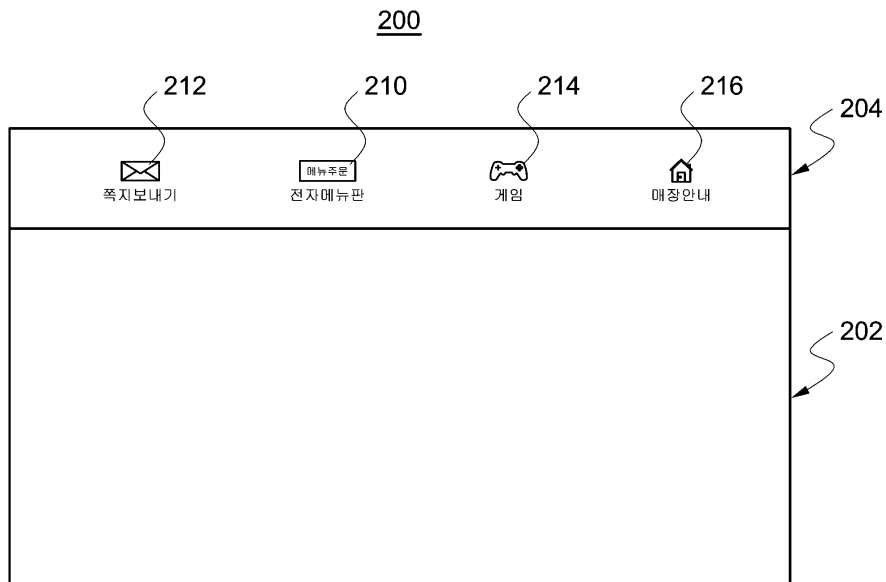
도면1



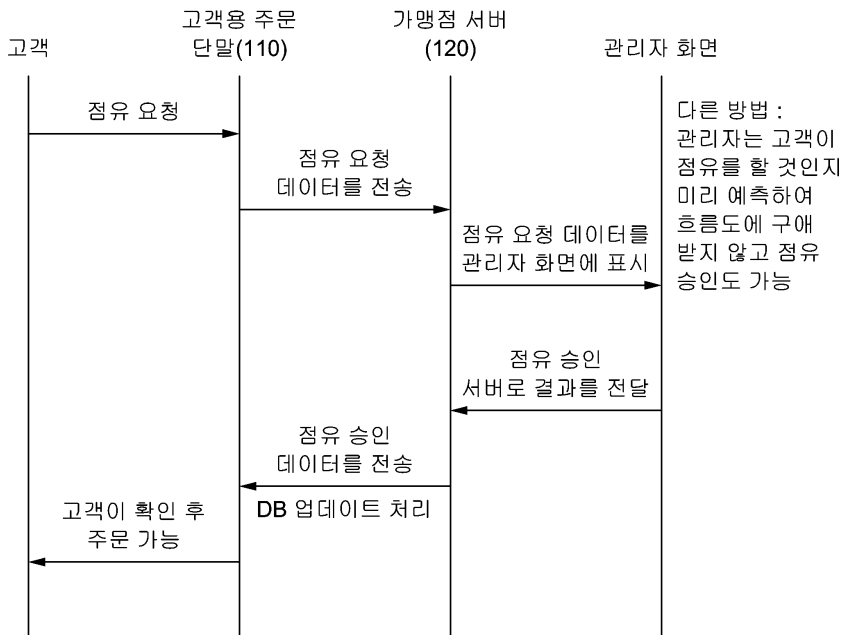
도면2



도면3



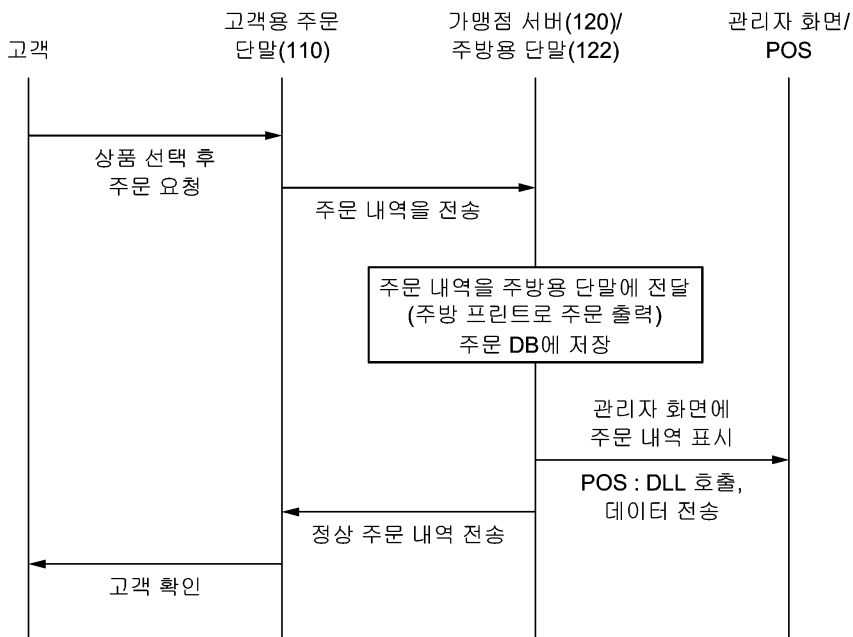
도면4



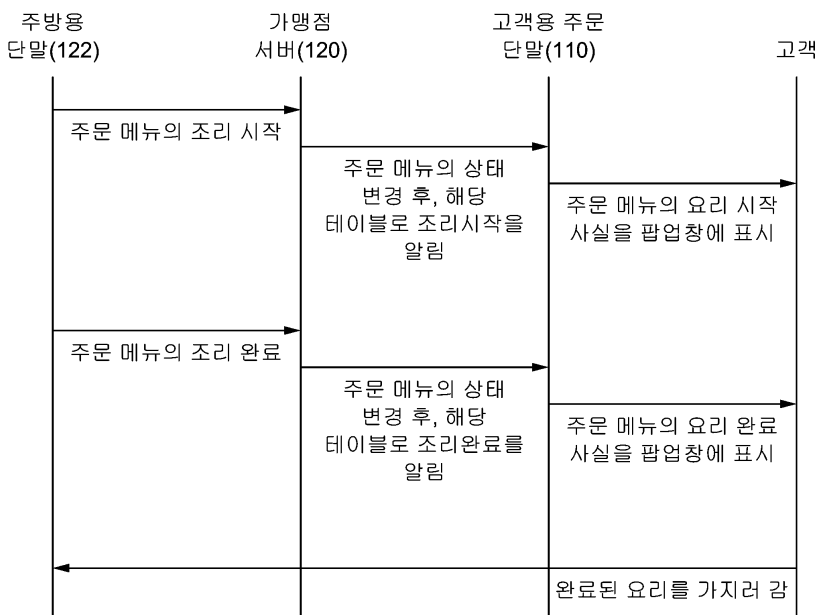
도면5



도면6



도면7



도면8

	주문 요청 관리 서비스 관리 전체 내역 관리 환경 설정 1번 테이블 + 해물 누룽지탕 + 삼결살과 해산물 두루치기 + 베이컨 속주 볶음 예상대기시간 조리 시작 조리 완료 취 소 3번 테이블 + 보쌈 + 삼결살과 해산물 두루치기 예상대기시간 조리 시작 조리 완료 취 소 12번 테이블 + 해물 누룽지탕 예상대기시간 조리 시작 조리 완료 취 소
--	--

도면9

 쪽지보내기	 메뉴주문 전자메뉴판	 게임	 매장안내
---	---	--	--

쪽지보내기 ✕

카운터로 쪽지 보내기

다른 테이블로 쪽지 보내기

도면10

 쪽지보내기	 메뉴주문		 매장안내
---	--	---	--

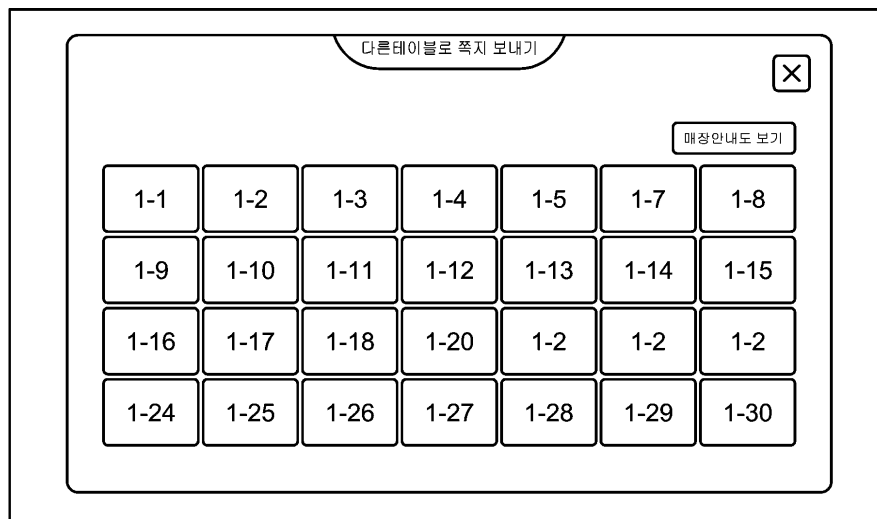
카운터로 쪽지 보내기 ✕

보내실 메시지를 선택하세요 ▼

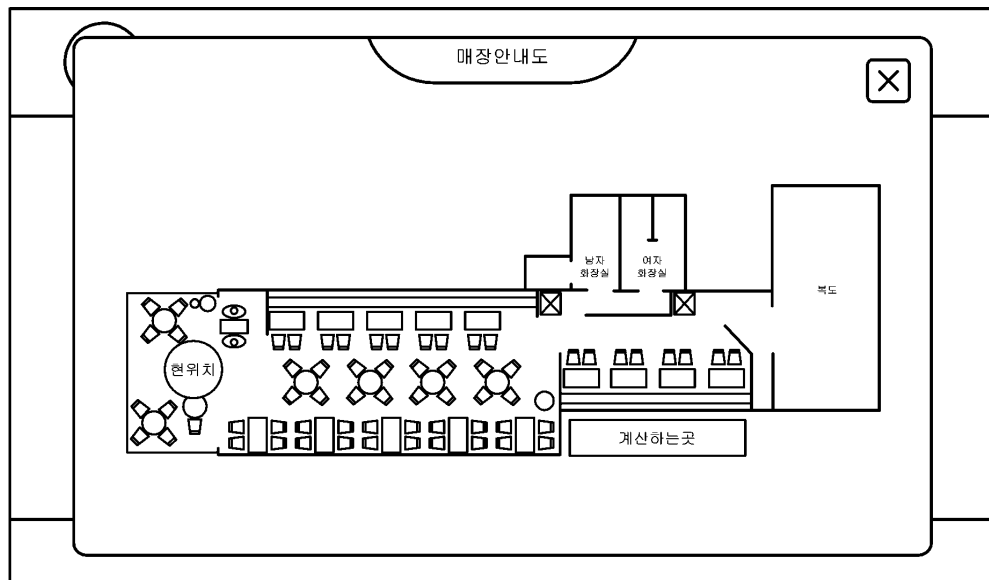
전송

취소

도면11



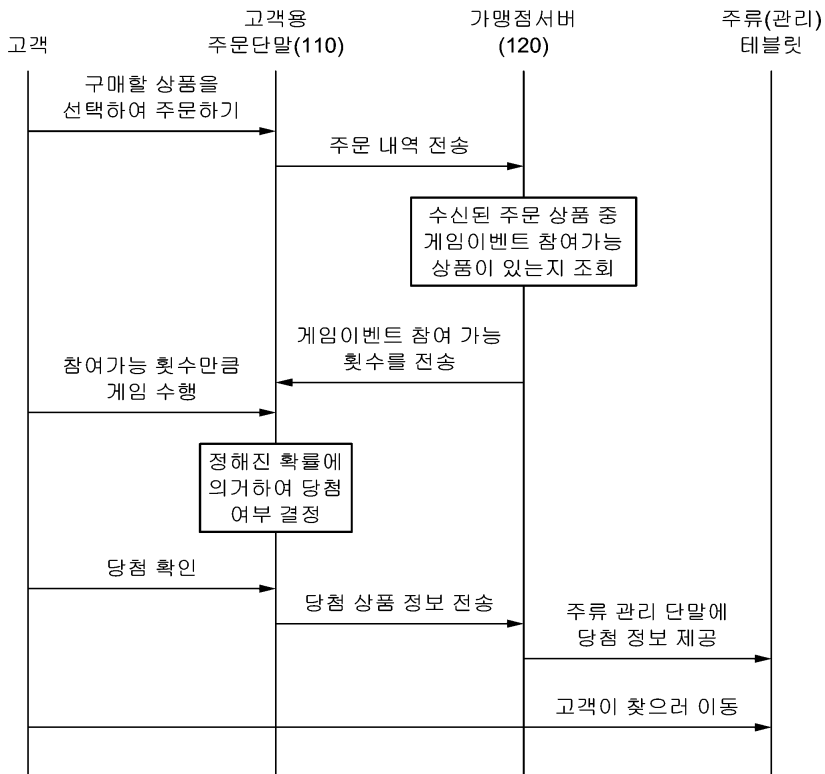
도면12



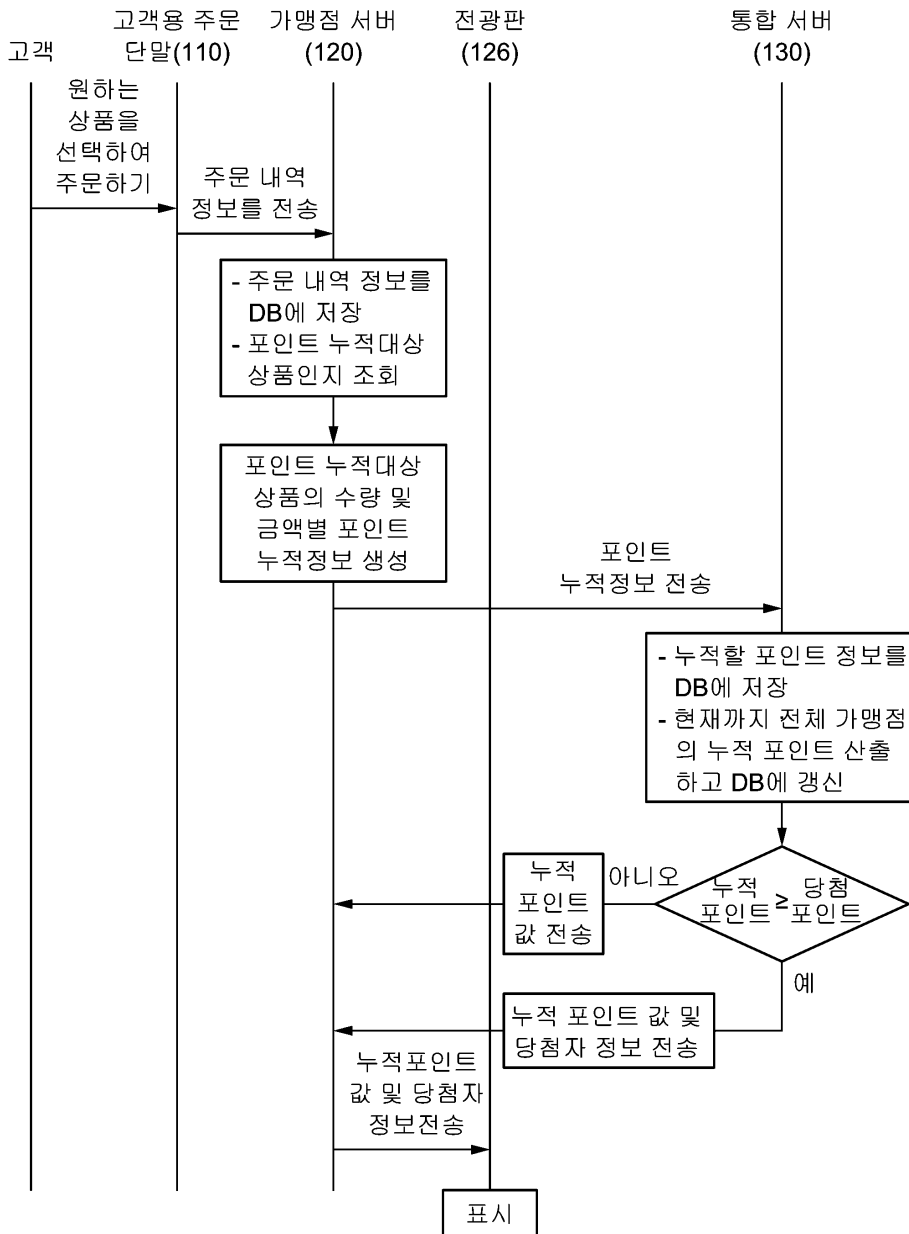
도면13



도면14



도면15



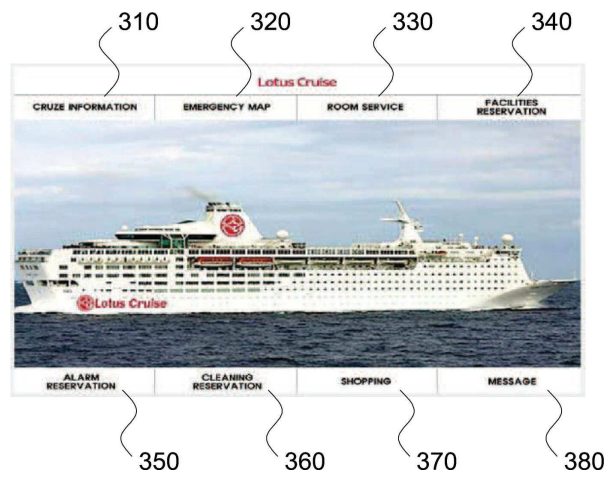
도면16

OMS - 주문관리시스템								
메뉴추가	수정	상품추가						
외인 레드외인 Republic of south Africa U.S.A SPAIN ARGENTINA ITALY CHILE FRANCE AUSTRALIA 화이트외인 상패인 사계		이름 영문명 가격 등록일 등록자 조리 수정/삭제	숯불 왕갈비 야채쌈 한국식 고추장 스테이크 등심 떡갈이와 버섯구이 삼겹살과 해산물 두루치기 숯불 돼지 정작구이 한국식 숯불고기 양념우육 통갈비 김치볶음 고추장 돼지 갈비쌈 간장 새우 조림 매콤 오징어 무침 훈제오리 부추 무침 고추장 닭볶음탕 낙지볶음 무교동 굴렁이 무침 칠판 온병 매운 닭갈비 볶음 김치 겨랑말이 한국식 모듬전 모듬 해물 조개탕 사천식 하얀 팔랭탕 김치 오일탕 사천 빨간 팔랭탕	20,000원 30,000원 18,000원 20,000원 20,000원 30,000원 17,000원 19,000원 20,000원 30,000원 40,000원 20,000원 30,000원 18,000원 20,000원 22,000원 10,000원 30,000원 20,000원 20,000원 15,000원 20,000원	2013-03-21 2013-03-21	OMSAdmin OMSAdmin	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제 수정 삭제

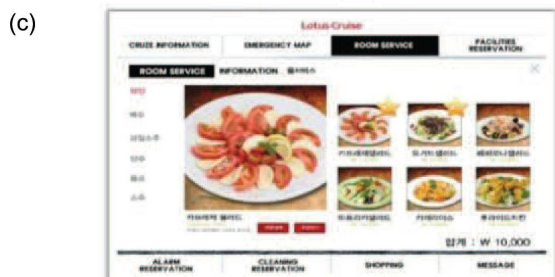
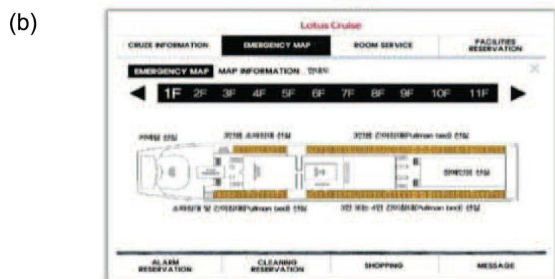
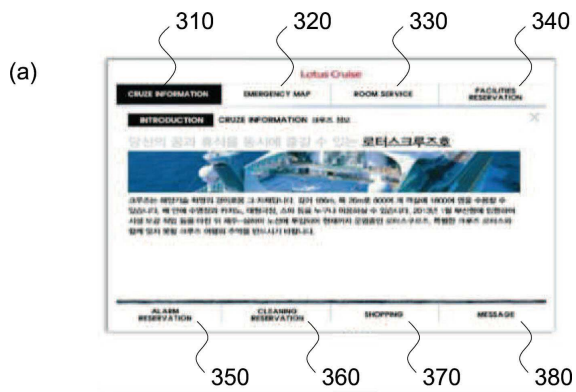
도면17

OMS - 주문관리시스템									
1번 2번 3번 4번 5번 6번 7번 8번 9번 10번 11번 12번 13번 14번 15번 16번 17번 18번 19번 20번									
주문:5 요리중:0 호출:1 주문:9 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0 주문:0 요리중:0 호출:0									
테이블 누적 금액 W 85,000 테이블 누적 금액 W 210,000 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0 테이블 누적 금액 W 0									
2번 테이블 주문 1번 테이블 호출 확인 확인									
상품명 수량 상태 숯불왕갈비 야채쌈 1 주문요청 참이슬 6 주문요청 한국식 고추장 스테이크 10 주문요청 등심 떡갈이와 야채쌈 1 주문요청 삼겹살과 야채쌈 1 주문요청 참이슬 2 주문요청 낙지볶음 1 주문요청 화이트 3 주문요청 화이트 5 주문요청									
전체금액 ₩ 210,000									
주문서 출력 히스토리 보기 메세지 확인 주문 하기 주문정보 확인 계산완료									

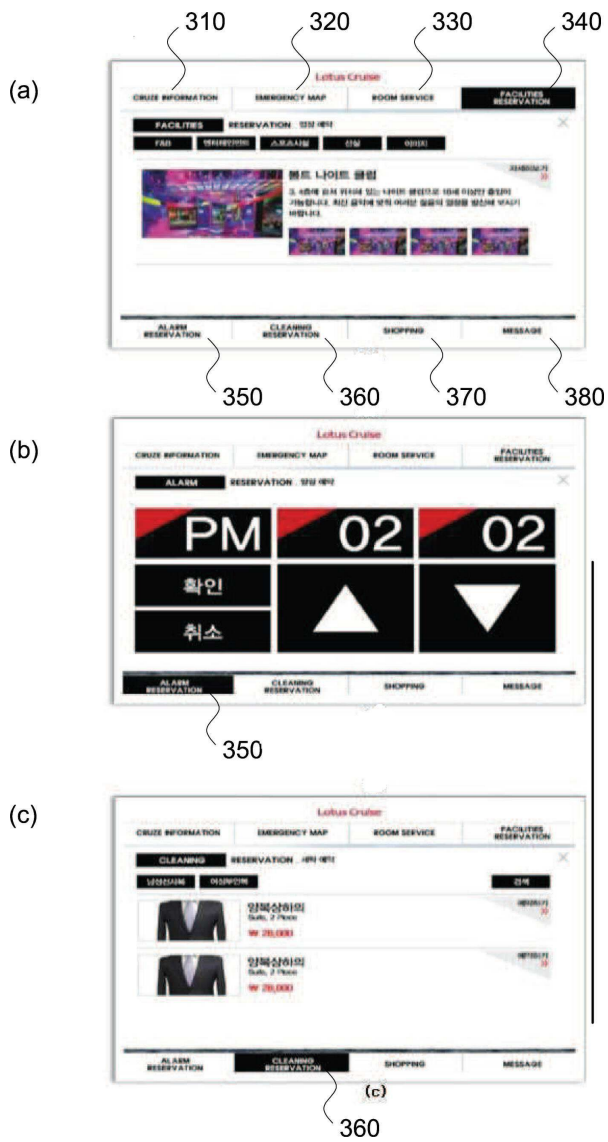
도면18



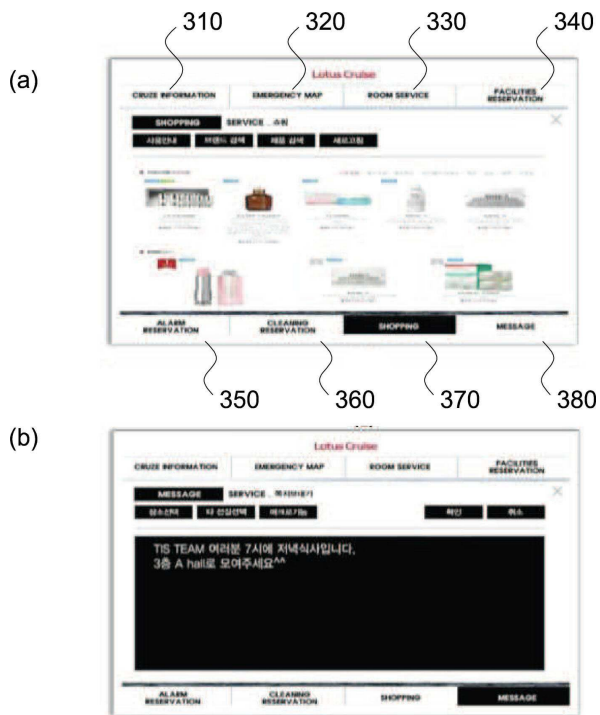
도면19



도면20



도면21

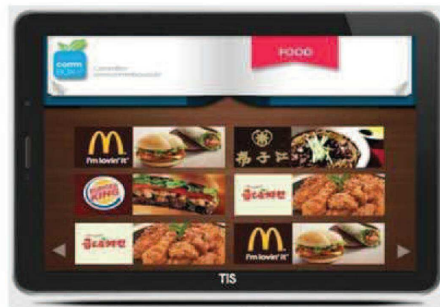


도면22



도면23

(a)



(b)

