

실시간 빅데이터 인사이트 앱 / 소매시장 분석 데이터

: 한국인의 앱 사용 및 리테일 브랜드 결제 분석

Update Date 2026.07.01

와이즈앱 · 리테일

실시간 빅데이터 기반 시장분석

와이즈앱·리테일은 실시간으로 앱 사용 데이터 및 소매 브랜드 결제 데이터를 분석하는 서비스입니다.

이커머스, 플랫폼, 리테일, 통신, 전자, 모빌리티, 금융 기업과 글로벌 투자은행, 자산운용사, 기관투자자들이 시장 분석, 경쟁 분석, 투자 리서치에 활용하고 있습니다.

NAVER kakao coupang toss Google 무이한행씨들 SSG.COM * 신세계 롯데쇼핑

SAMSUNG 롯데홈쇼핑 LG전자 LGU+ CJ ENM CJ 대한통운 CJ 제일제당 SK 플래닛 SK 텔레콤

Gmarket OLIVE YOUNG STARBUCKS MUSINSA A B L Y kakao style SHINSEGAE LIVE SHOPPING Kurly Connect Wave

TMAP MOBILITY Backpackr KREAM NOL 여기어때컴퍼니 Trip.com 오뚜기 주식회사 오뚜기 BUCKET PLACE KOMSCO 한국조폐공사

공정거래위원회 *b KB 국민은행 MIRAE ASSET 미래에셋증권 삼성증권 NH투자증권 *b KB 증권 신한투자증권 DB금융투자

LS 증권 키움증권 citi 신한카드 현대카드 농협중앙회 롯데 대흥기획 PLAY.D DMC MEDIA

와이즈앱·리테일 데이터 소개

한국인의 앱 및 결제 데이터를 실시간으로 분석하여 숨겨진 시장 가치를 신속히 파악할 수 있습니다.

WISEAPP

앱시장분석



- 한국인이 많이 사용한 8,000개+ 앱의 실시간 사용분석
- 한국인 스마트폰 사용인구의 0.2%인 8만 명+ 패널의 실제 사용 분석
- 앱의 설치자, 사용자, 사용시간, 사용일수, 실행횟수, 사용연령 등 제공
- 서비스 분석, 경쟁 분석, 전략기획, 마케팅, 투자 결정에 활용
- 앱을 서비스하는 다양한 기업, 투자회사에서 이용 중

WISERETAIL

소매시장분석



- 한국인이 많이 결제한 2,000개+ 소매 브랜드의 실시간 결제분석
- 한국인 경제활동인구의 34%인 1,000만 명+의 표본으로 실제 결제 분석
- 소매 브랜드의 결제금액, 결제횟수, 결제자수, 결제연령 등 제공
- 경쟁 분석, 전략기획, 마케팅, 투자 결정에 활용
- 온/오프라인 소매/서비스 기업, 투자회사에서 이용 중

데이터의 가치를 아는 고객에게 검증된 데이터입니다

업계를 선도하는 최고의 전략기획, 마케팅, 데이터분석, 투자분석팀을 충분히 만족시키는 데이터입니다.

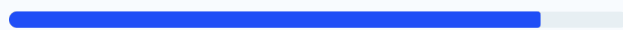
압도적인 재구매율

90%



국내 앱 TOP 100 중
자사 고객 사용자 점유율

81%



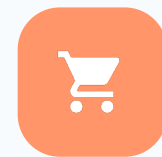
국내 소매 브랜드 TOP 100 중
자사 고객 거래액 점유율

65%



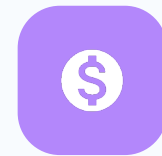
금융 기업 S사 | 앱시장분석 고객

경쟁 앱의 사용자 수, 재방문율 등 **정확한 경쟁사 분석이 가능**해 마케팅 전략 및 서비스 고도화에 활용하고 있습니다.



이커머스 기업 N사 | 앱+소매시장분석 고객

이커머스 기업의 앱 분석은 물론 한국의 주요 브랜드별 거래액, 객단가, 시장 점유율 등 **소비자와 시장변화를 가장 빠르게 파악**할 수 있는 데이터입니다.



자산운용사 C사 | 소매시장분석 고객

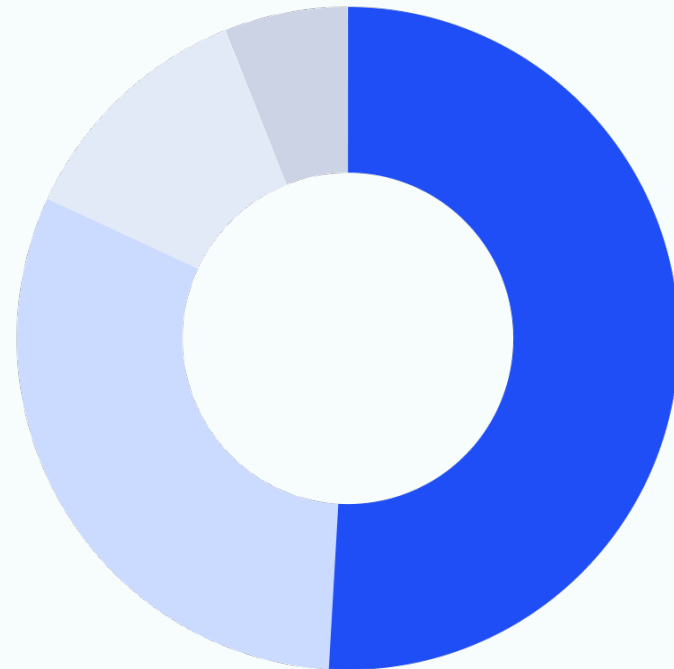
한국 주요 리테일의 브랜드별 거래액을 가장 빠르게 확인할 수 있습니다. 주요 리테일의 실적 추정과 기업분석이 가능한 **한국 유일의 데이터**입니다.

언론에 가장 많이 인용된 신뢰할 수 있는 소비자 데이터입니다

언론 인용 비중

한국 언론진흥재단 빅카인즈 기준 | 2013/1/1 ~ 2023/12/31

51%



- 와이즈앱·리테일
- data.ai (구. 앱애니)
- 센서타워
- 모바일인덱스

IT



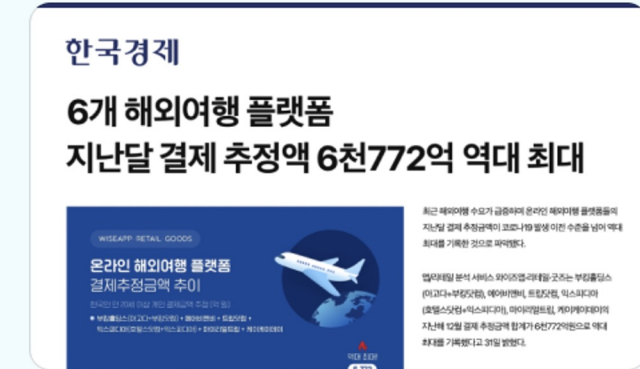
유통



금융



여행



국내 최대 규모, 최장 기간 패널 기반 데이터입니다

국내 최대 패널 데이터

국내 최대 규모인 약 1,000만 명 이상의
자체 패널 데이터로 빠르고 정확한 분석이 가능합니다.

8만 명+ 패널

한국인 스마트폰 사용인구 0.2%

1,000만 명+ 패널

한국인 경제활동인구 34%

와이즈앱·리테일

앱 데이터

결제 데이터

국내 최장 기간 데이터

국내에서 가장 길고 광범위한 소비자 데이터로
기간적 신뢰성을 확보하고 있습니다.

10년

8,000개+ 앱

8년

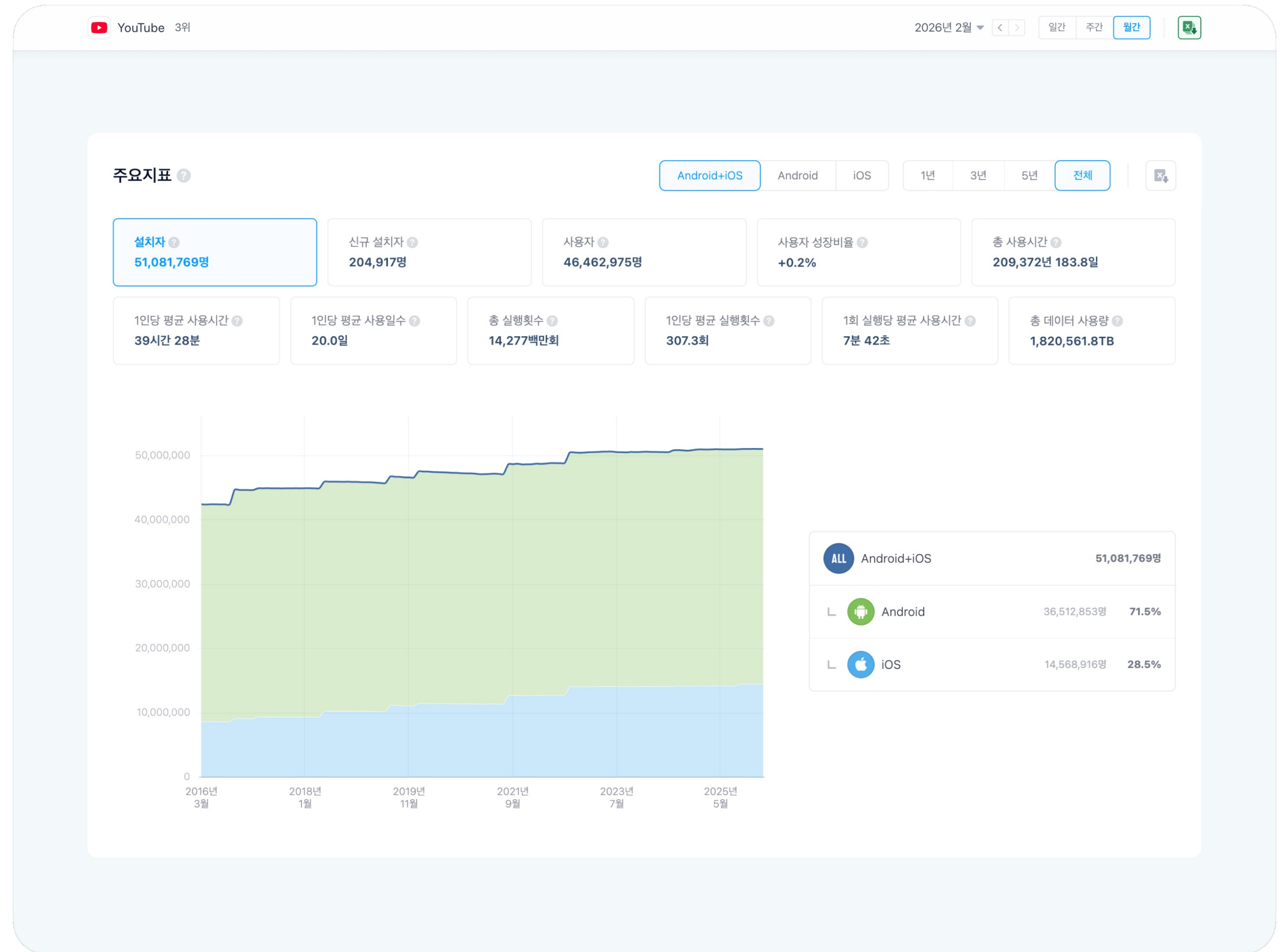
2,000개+ 소매 브랜드

WISEAPP

앱시장분석 주요 제공정보

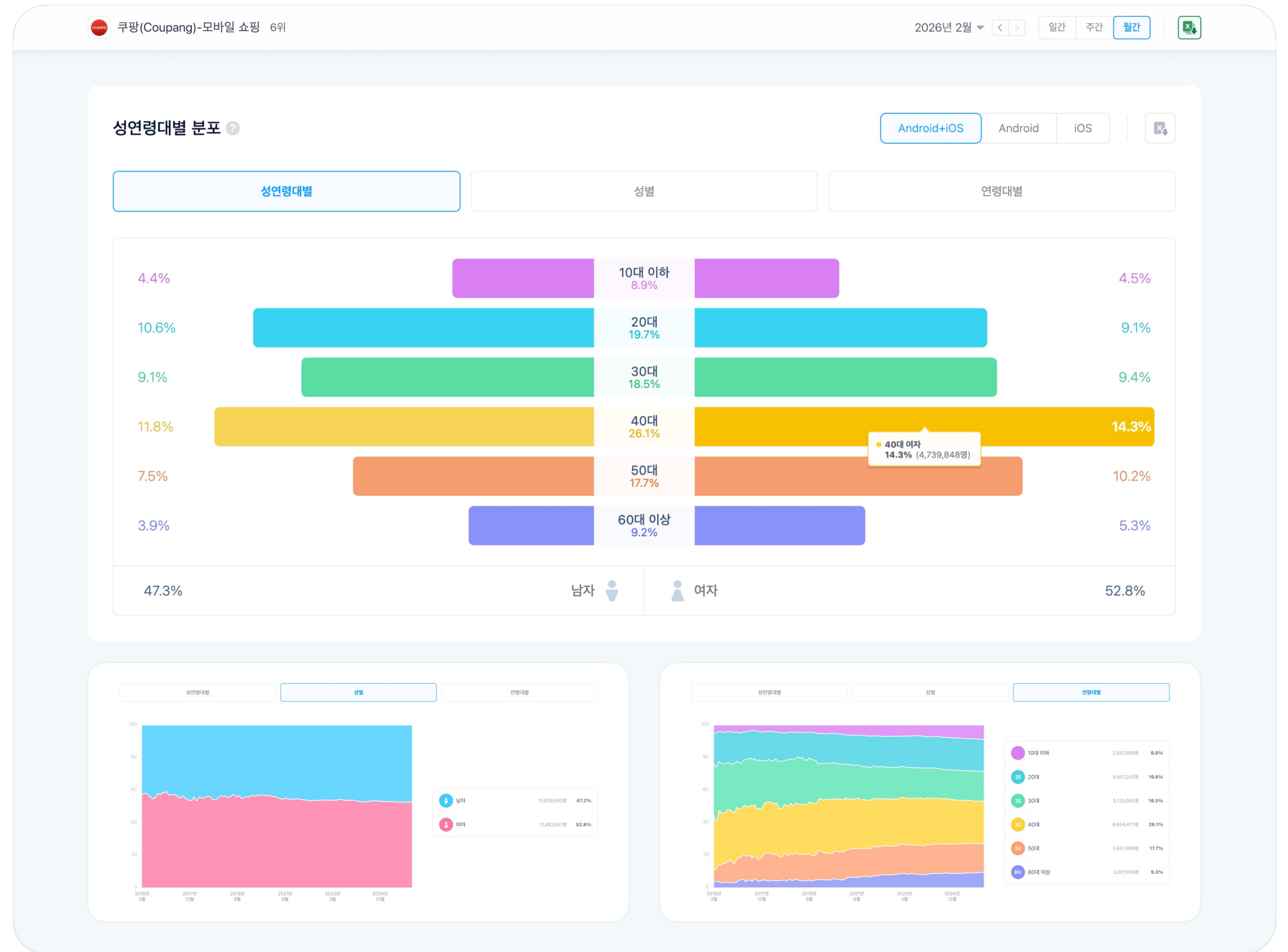
주요지표

앱의 전반적인 이용 규모를 보여주는 지표로 앱의 성과를 종합적으로 파악할 수 있습니다.



성연령대별 분포

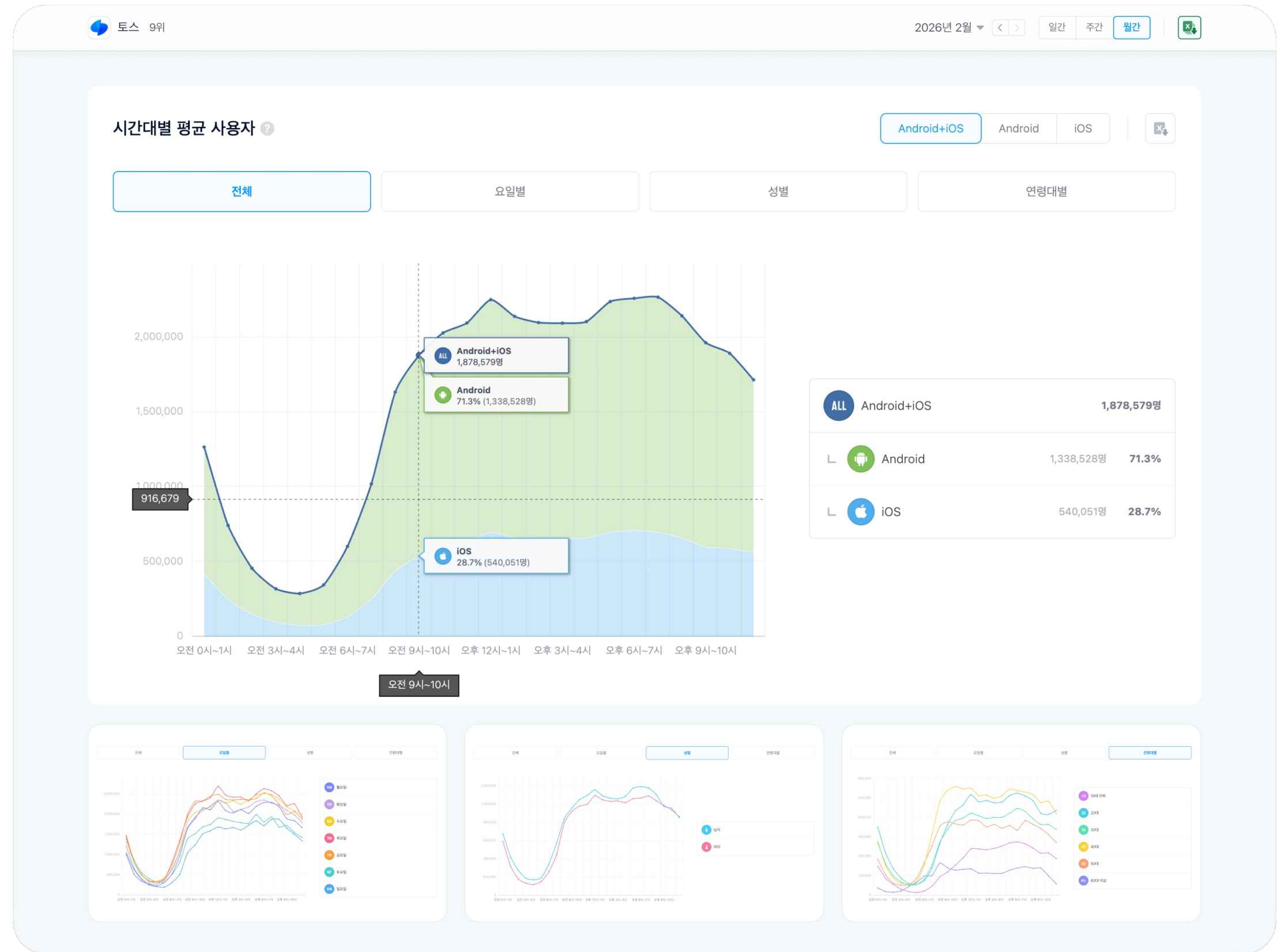
사용자의 성연령대별, 성별, 연령대별 비중을 확인하여 주요 사용자층을 분석할 수 있습니다.



시간대별 평균 사용자

사용자가 하루 동안 평균적으로 어느 시간대에 가장 많이 앱을 사용했는지 사용 패턴을 파악할 수 있습니다.

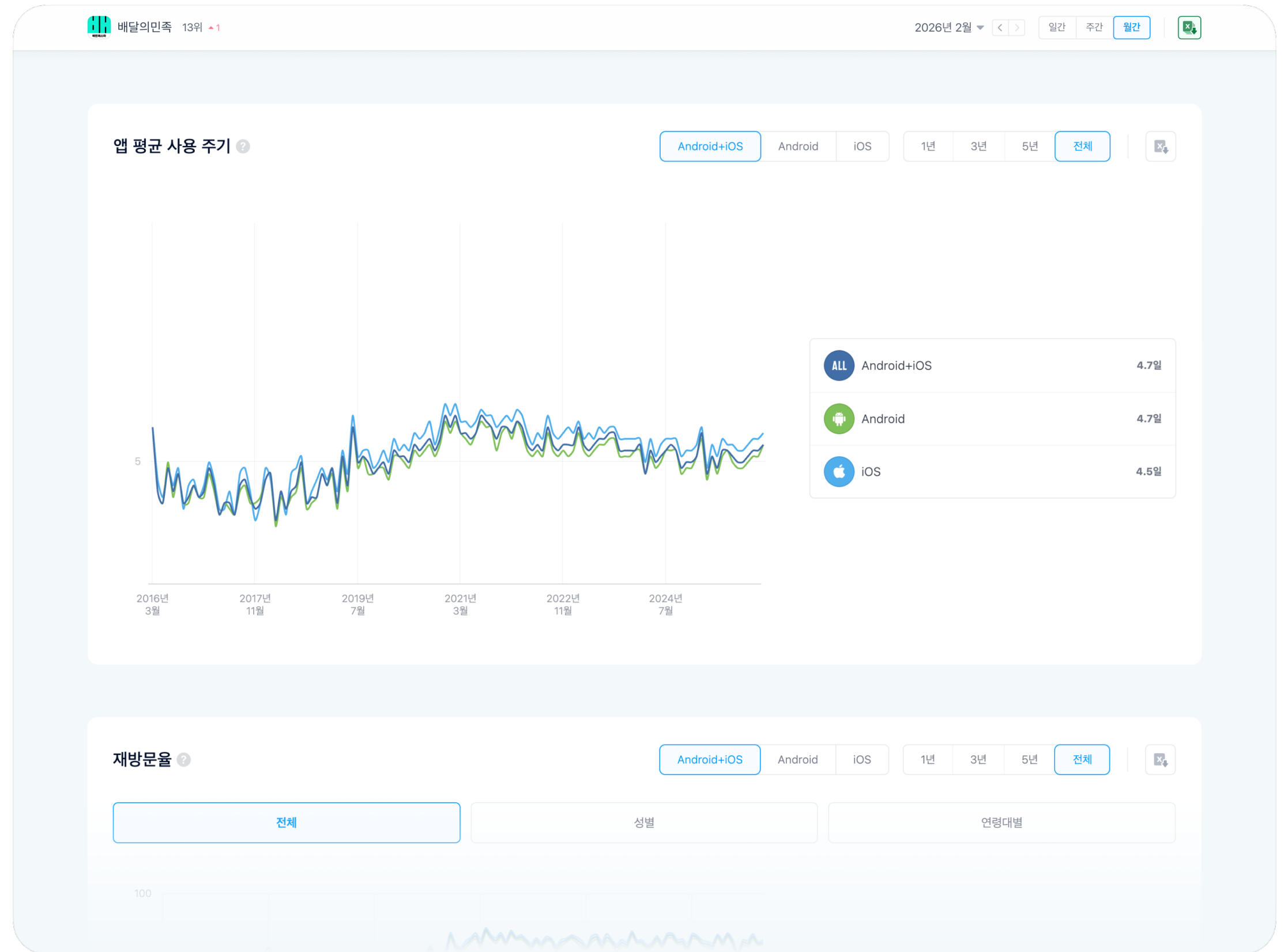
시간대는 0시부터 24시까지 1시간 단위로 제공되며 요일별, 성별, 연령대별 기준으로도 시간대별 평균 사용자를 상세하게 파악할 수 있습니다.



앱 평균 사용 주기

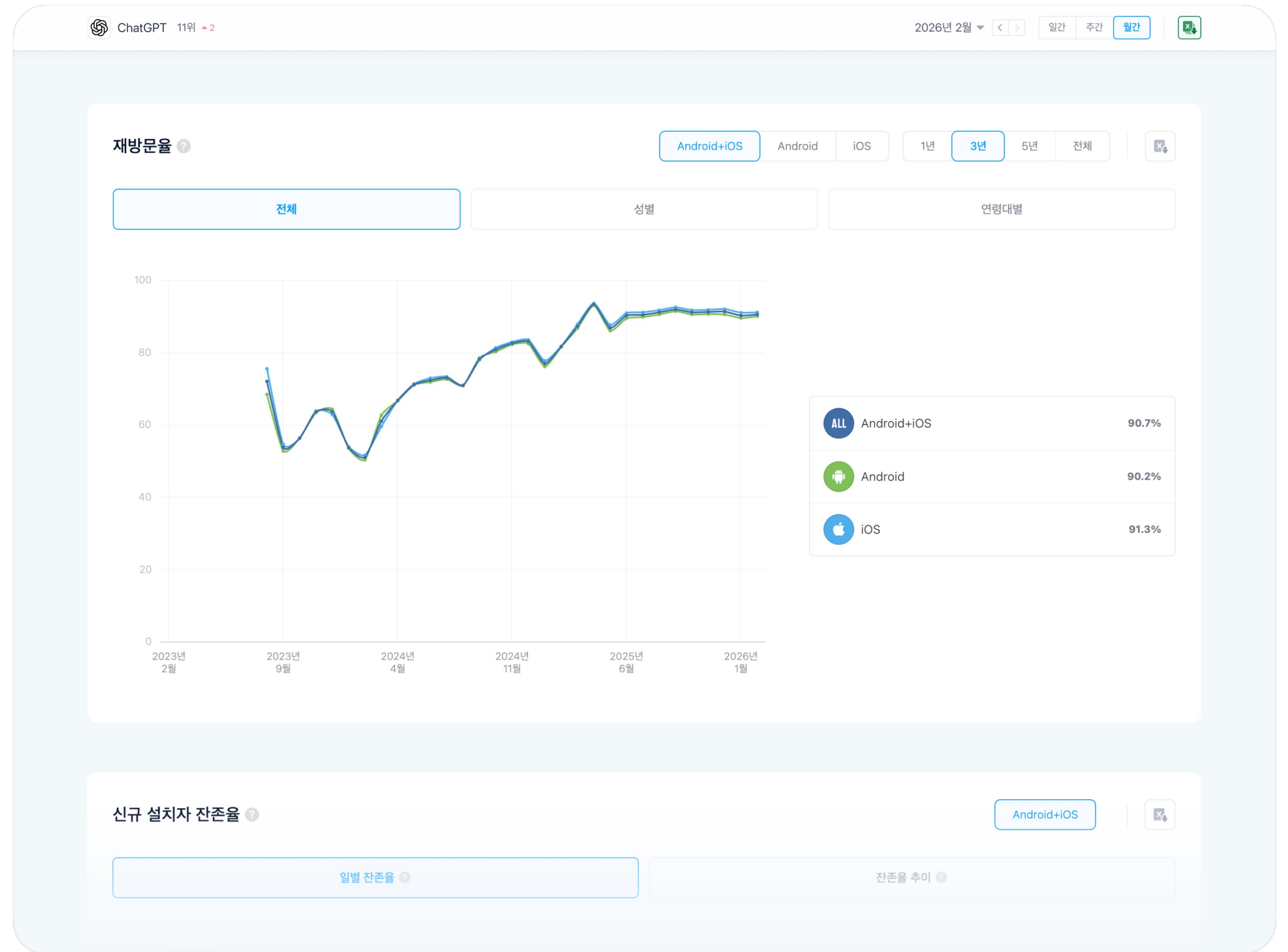
앱을 2번 이상 사용한 사용자가 평균적으로 몇 일 간격으로 사용했는지 알 수 있습니다.

최소 사용 주기는 1일이며, 1일에 가까울수록 앱을 자주 사용한다는 의미입니다.



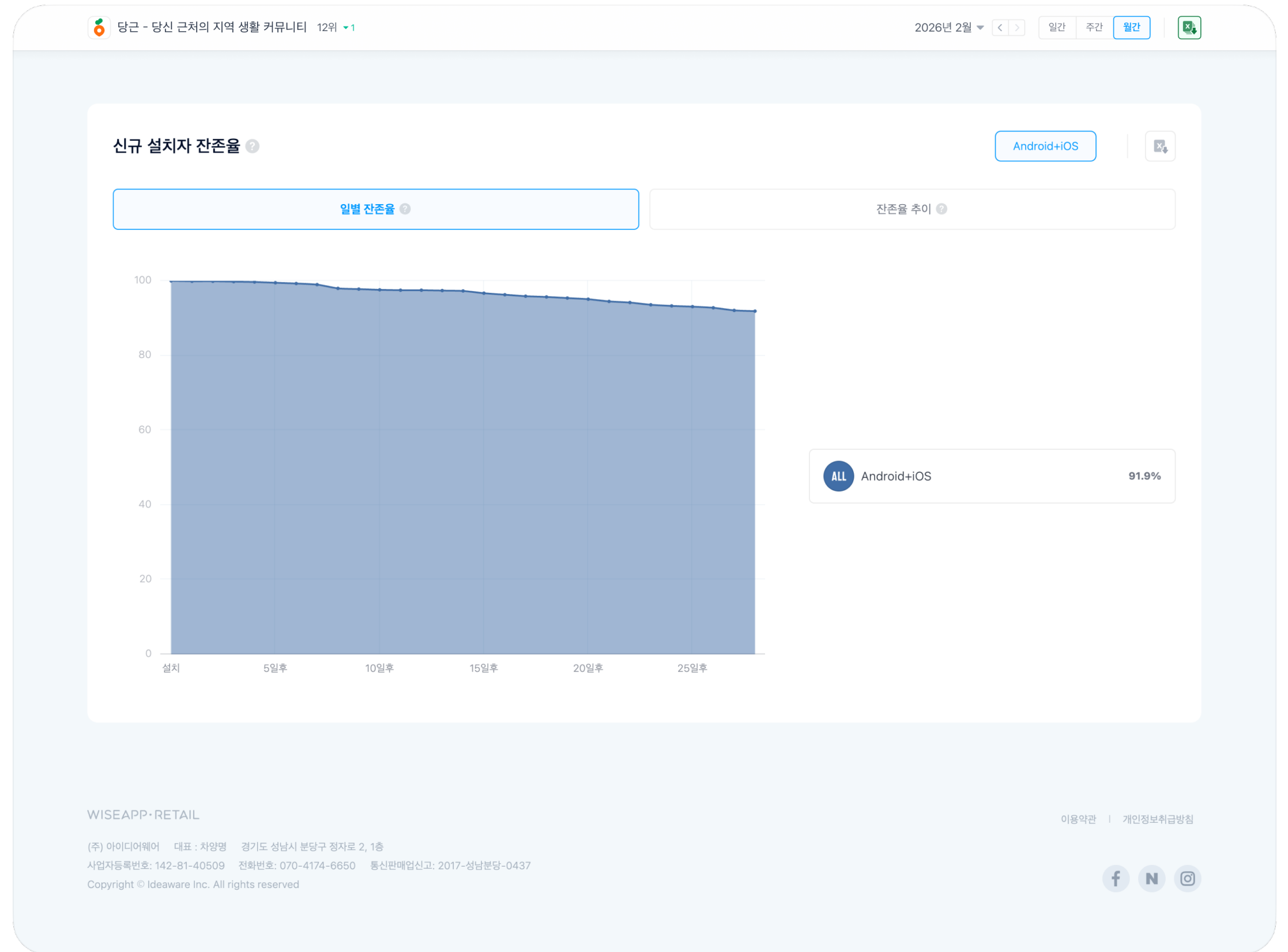
재방문율

이전 기간에 앱을 사용한 사용자 중 이번 기간에도 다시 사용한 비율로, 앱의 충성도를 나타냅니다.



신규 설치자 잔존율

신규 설치자가 앱을 설치한 날부터 X일 후에도 앱을 유지하는 비율로 유지력과 만족도를 보여줍니다.



기준별 사용자

사용자를 충성도에 따라 3가지 그룹으로 구분한 것이 기준별 사용자입니다.

기준별 사용자는 Light, Middle, Heavy 그룹으로 나뉩니다.

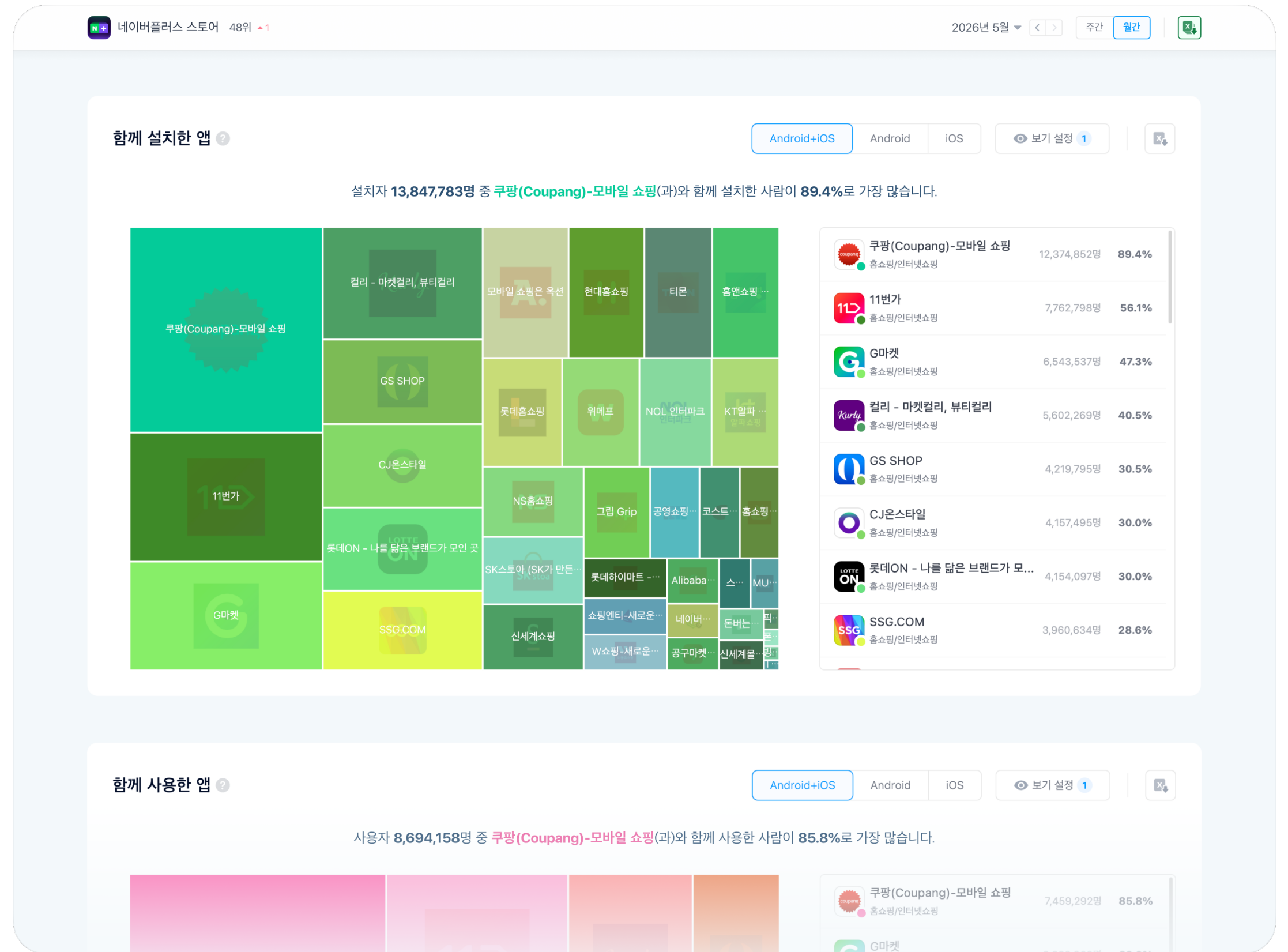
그룹을 구분하는 기준은 하위 사용자 50%의 기준 지표 평균 값과 상위 사용자 50%의 기준 지표 평균 값입니다.

기준 지표는 사용시간, 실행횟수, 사용일수가 제공됩니다.

The screenshot displays the '기준별 사용자' (Standard-based User) section for the app '11번가'. The interface includes a navigation bar with tabs for '전체 사용자', '기준별 사용자', '사용자 행태', '업종 VS 앱', and '유입 및 이탈'. The '기준별 사용자' tab is selected. The main content area shows a date selector for '2026년 2월' and a time period selector for '주간' and '월간'. Below this, there is a '기준' (Standard) section with a '지표' (Metric) dropdown set to '사용시간' (Usage Time). The data is presented in a table with columns for '사용시간', '실행횟수', and '사용일수'. The table is divided into three user groups: Light (L), Middle (M), and Heavy (H). For each group, there are two rows representing Android and iOS. The Light user group has usage times of less than 9 seconds for Android and less than 8 seconds for iOS. The Middle user group has usage times between 9 seconds and 36 minutes 39 seconds for Android, and between 8 seconds and 35 minutes 45 seconds for iOS. The Heavy user group has usage times between 36 minutes 39 seconds and 36 minutes 39 seconds for Android, and between 35 minutes 45 seconds and 35 minutes 45 seconds for iOS. At the bottom, there is a '주요지표' (Key Metrics) section with filters for 'Android+iOS', 'Android', and 'iOS', and a time period selector for '1년', '3년', '5년', and '전체'. The '주요지표' section includes a table with columns for '사용자', '총 사용시간', '총 실행횟수', and '사용자 성장비율'.

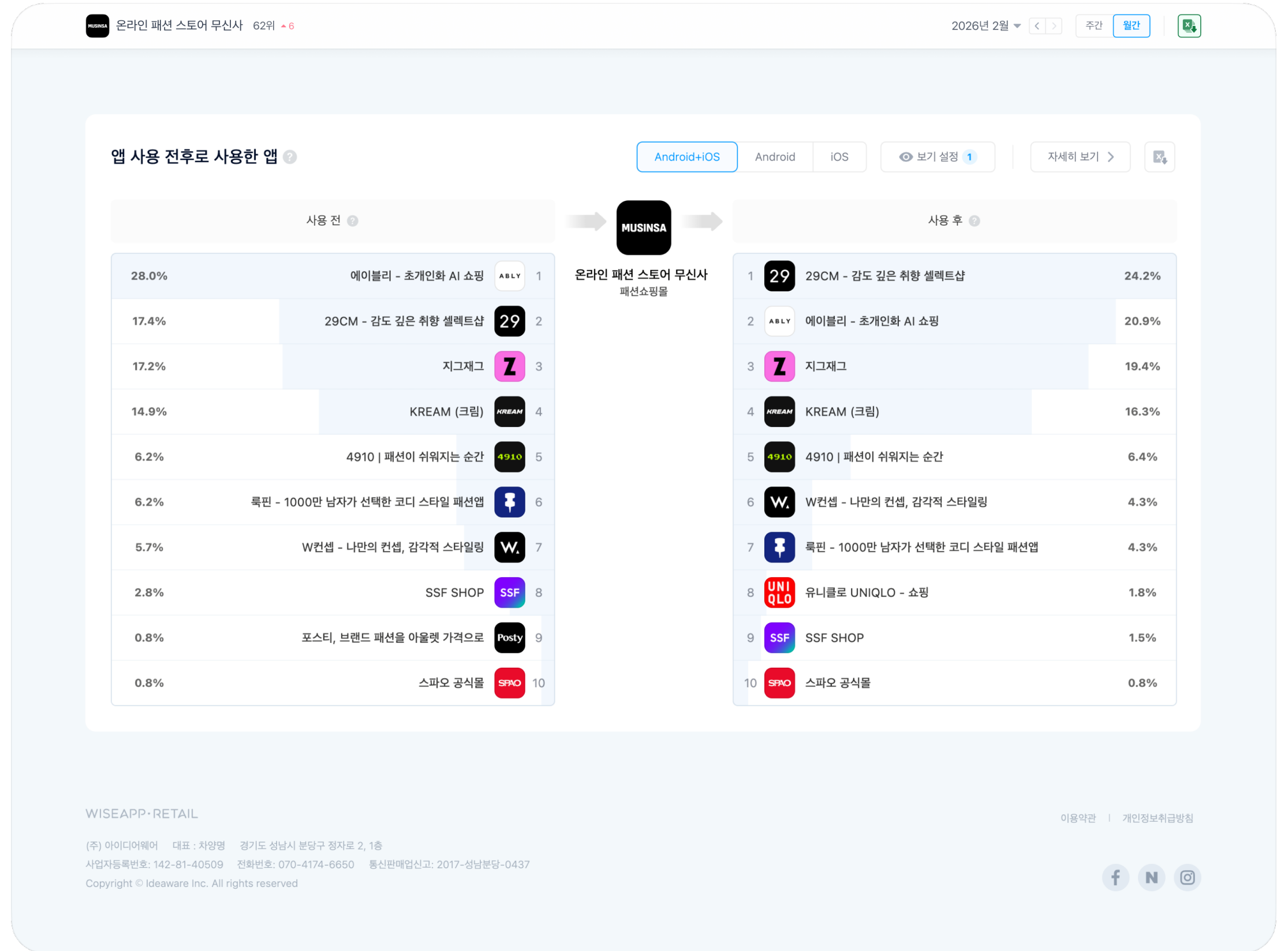
함께 설치&사용한 앱

이 앱을 설치(사용)한 사람이 함께 설치(사용)하고 있는 다른 앱들을 파악하여 이 앱 설치자(사용자)의 관심사나 경쟁 앱들을 파악할 수 있습니다.



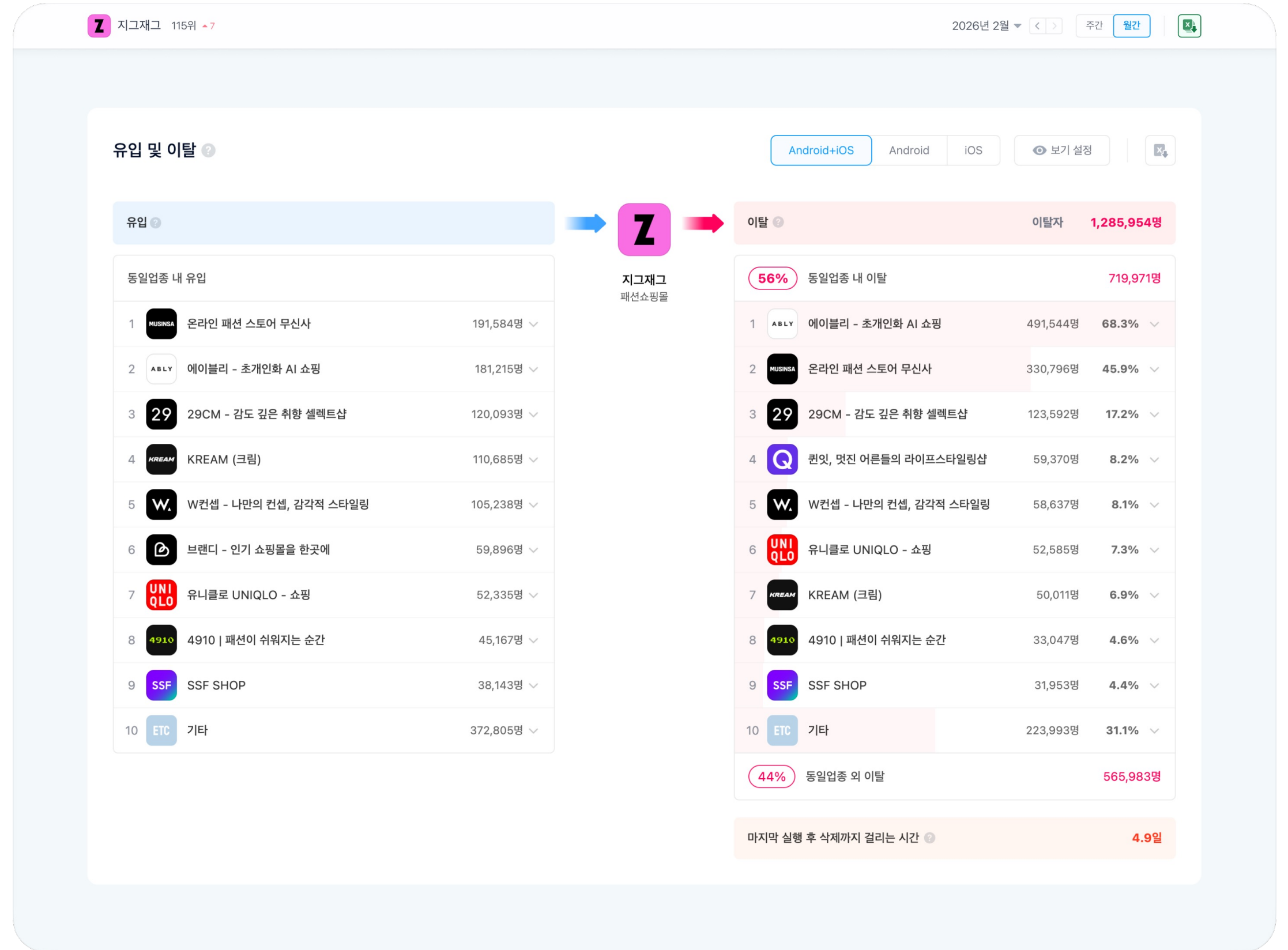
앱 사용 전후 사용한 앱

앱을 사용하기 전과 후에 어떤 앱을 얼마나 실행했는지 알 수 있고, 앱 간 이동 경로와 연결성을 분석할 수 있습니다.



유입 및 이탈

유입자와 이탈자를 비교해 앱 사용 이동 흐름을 분석할 수 있습니다.



비교하기

경쟁 앱들을 선택해 주요지표, 성/연령대별 분포, 시간대별 사용자, 앱 평균 사용 주기 등을 비교합니다.

비교하기

+ 앱 추가

앱

개발사

Netflix(넷플릭스)
동영상 스트리밍

쿠팡플레이
동영상 스트리밍

Wavve (웨이브)
동영상 스트리밍

TVING
동영상 스트리밍

U+ 모바일tv
동영상 스트리밍

Disney+
동영상 스트리밍

왓차
동영상 스트리밍

라프텔
동영상 스트리밍

전체 사용자

기준별 사용자

사용자 행태

유입 및 이탈

2026년 2월 < >

일간
주간
월간
x

주요지표 ?

Android+iOS
Android
iOS
1년
3년
5년
전체
x

설치자 ?

신규 설치자 ?

사용자 ?

사용자 성장비율 ?

총 사용시간 ?

1인당 평균 사용시간 ?

1인당 평균 사용일수 ?

총 실행횟수 ?

1인당 평균 실행횟수 ?

1회 실행당 평균 사용시간 ?

총 데이터 사용량 ?

Netflix(넷플릭스) 동영상 스트리밍	25,944,180명
쿠팡플레이 동영상 스트리밍	21,807,331명
Wavve (웨이브) 동영상 스트리밍	17,520,621명
TVING 동영상 스트리밍	16,195,260명
U+모바일tv 동영상 스트리밍	11,400,473명

리포트

1) 업종 TOP10 리포트

업종별 상위 10개 앱으로 매주, 매월 자동 생성되는 리포트

2) 사용자 요청 리포트

최대 10개 앱까지 사용자가 업종으로 지정하여 시장크기와 중복 사용자를 계산하는 리포트로 사용자가 공개를 선택한 리포트

3) 마이 리포트

최대 10개 앱까지 사용자가 업종으로 지정하여 시장크기와 중복 사용자를 계산하는 리포트로 사용자가 비공개를 선택한 리포트

리포트

리포트 요청

업종 TOP10 리포트

사용자 요청 리포트

마이 리포트

와이즈앱 2026.03.23

SNS/커뮤니티

주간 | 2026년 3월 16일 ~ 3월 22일



와이즈앱 2026.03.23

가격비교/쇼핑정보

주간 | 2026년 3월 16일 ~ 3월 22일



와이즈앱 2026.03.23

가계부/자산관리

주간 | 2026년 3월 16일 ~ 3월 22일



와이즈앱 2026.03.23

가구/인테리어

주간 | 2026년 3월 16일 ~ 3월 22일

와이즈앱 2026.03.23

가상화폐/NFT

주간 | 2026년 3월 16일 ~ 3월 22일

와이즈앱 2026.03.23

가전제품/스마트홈/IOT

주간 | 2026년 3월 16일 ~ 3월 22일

요약

실치자

46,334,713명

사용자

40,615,126명

스마트폰 사용자 중 설치자



● 설치자 90.4%

● 미설치자 9.6%

스마트폰 사용자 중 사용자



● 사용자 79.3%

● 미사용자 20.7%

설치자 중 사용자



● 사용자 87.1%

● 미사용자 12.9%

사용자 점유율



사용시간 점유율



성연령대별 분포



중복 사용자 / 중복 설치자

중복 사용자

중복 설치자

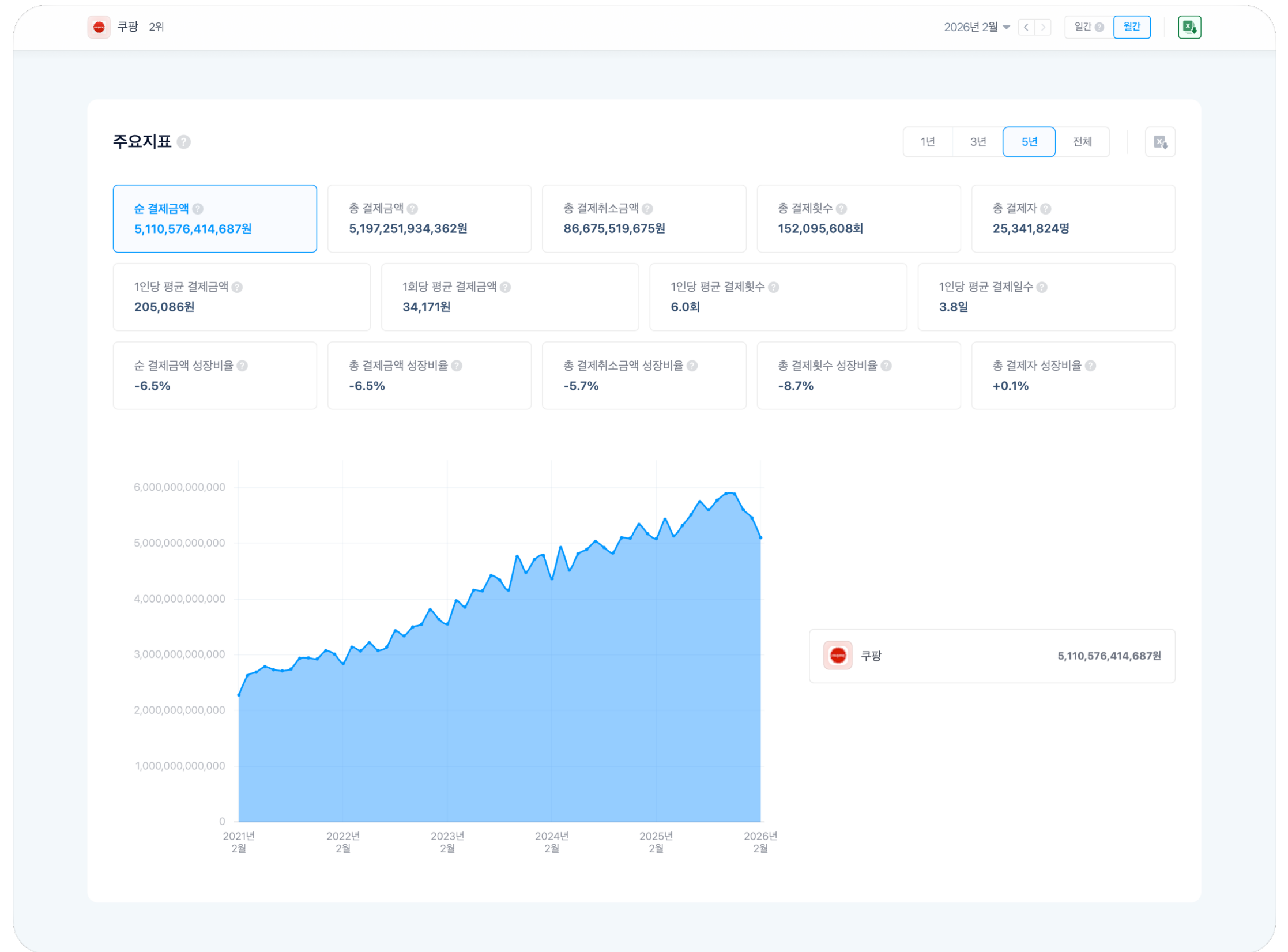
구분	배달의민족	쿠팡이츠 - 외우...	요기요 - 배달할...	명거요	막개비 - 공공배...	쿠팡이츠 배달 ...	배민커넥트 - 배...	배달톡급 - 공공
배달의민족	49.7% 11,190,167	38.1% 8,575,860	13.4% 3,014,953	9.6% 2,155,679	2.5% 566,386	2.0% 455,457	1.6% 355,357	1.2% 259,016
쿠팡이츠 - 외우...	68.7% 8,575,860	26.7% 3,332,133	14.9% 1,859,348	10.4% 1,298,126	2.2% 271,338	3.7% 462,174	2.0% 245,545	1.4% 174,832
요기요 - 배달할...	75.9% 3,014,953	46.8% 1,859,348	15.8% 626,848	19.8% 786,068	4.5% 176,955	2.2% 86,803	1.3% 50,355	3.0% 119,625
명거요	82.0%	49.4%	29.9%	9.5%	6.1%	2.8%	2.0%	2.9%

일 ~ 3월 22일 주간 | 2026년 3월 16일 ~ 3월 22일

소매시장분석 주요 제공정보

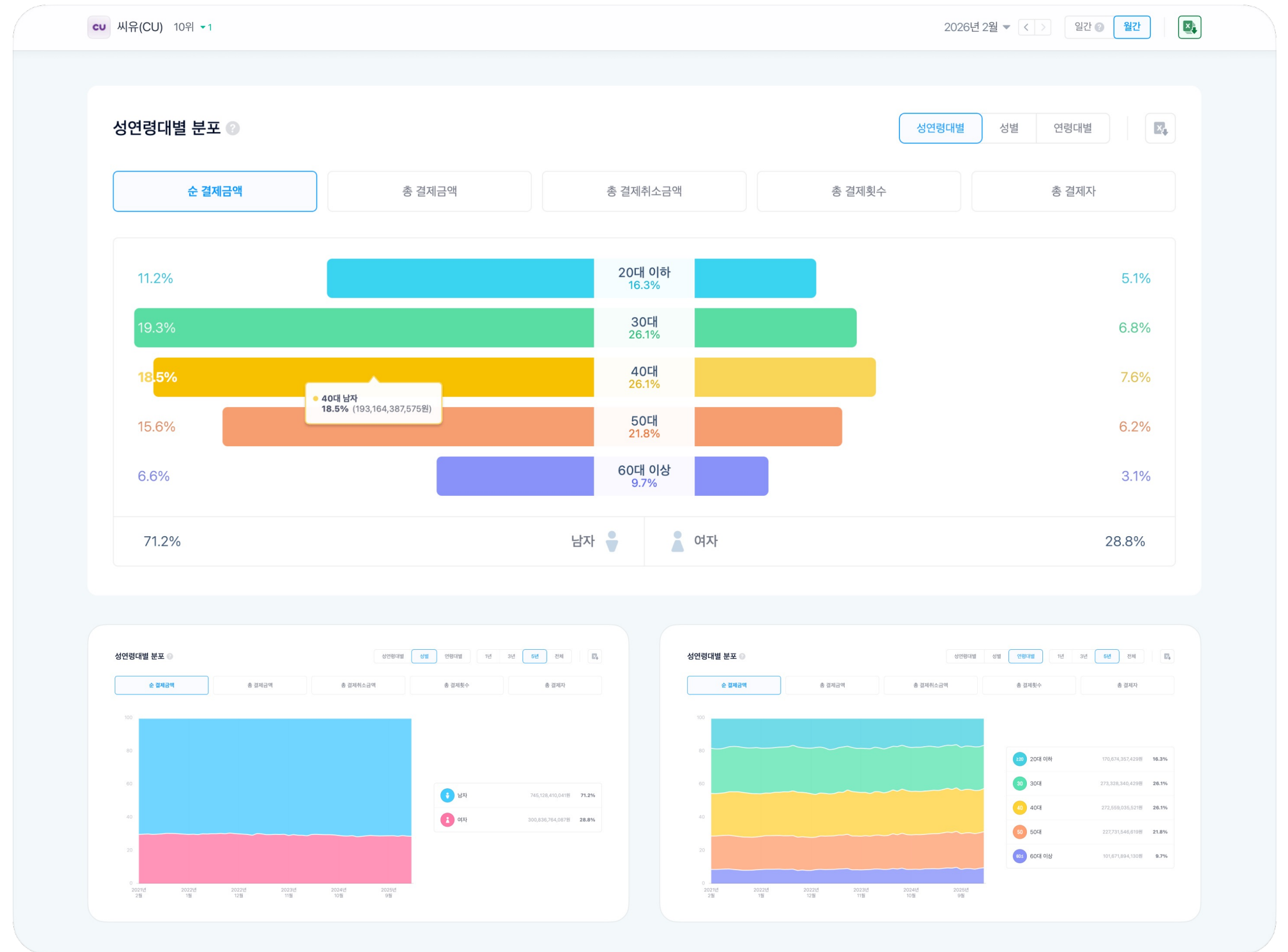
주요지표

리테일 브랜드의 전반적인 결제 규모를 보여주는 지표로 리테일 브랜드의 성과를 종합적으로 파악할 수 있습니다.



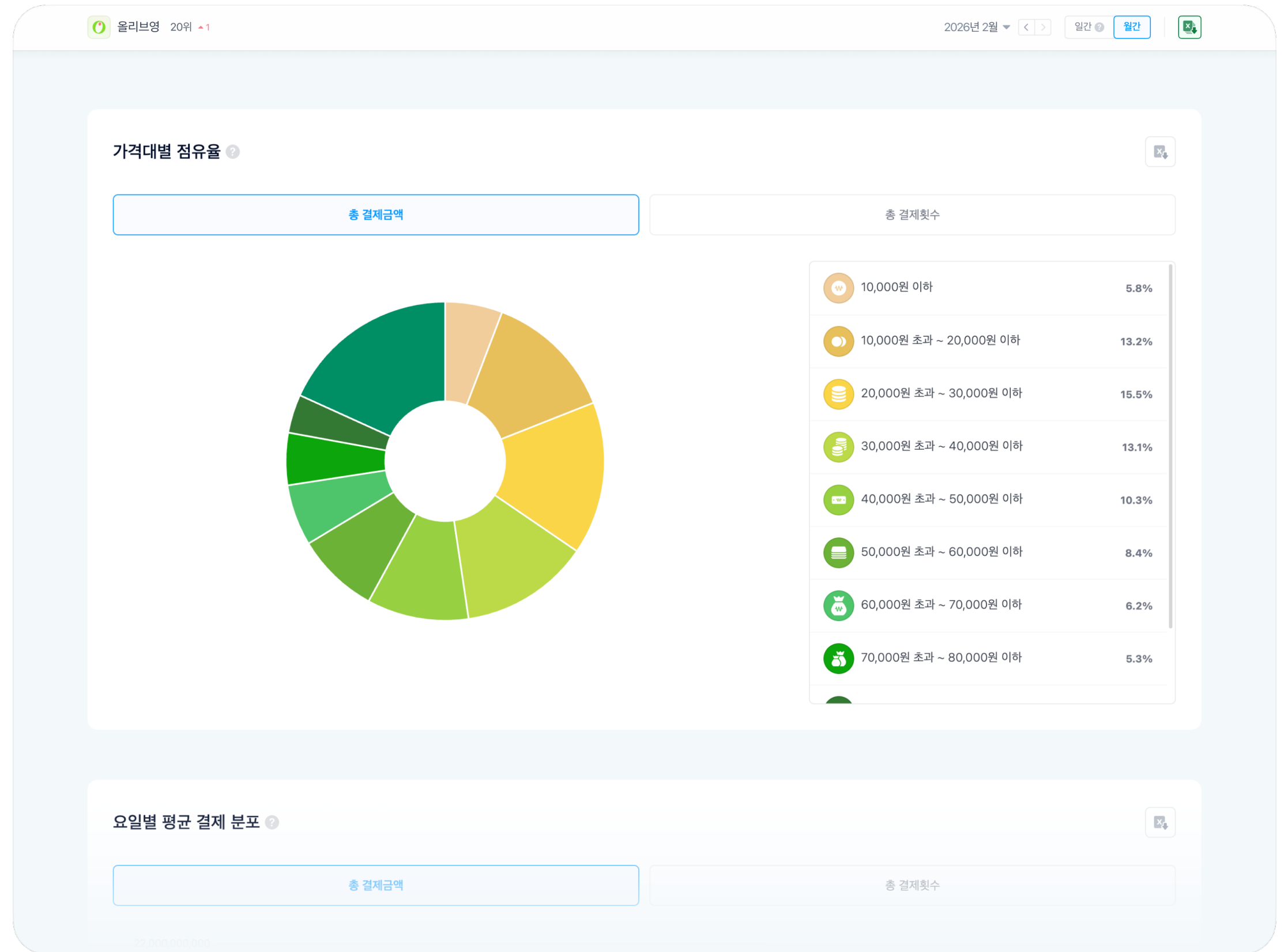
성연령대별 분포

성연령대별, 성별, 연령대별 비중을 확인하여 주요 결제자층을 분석할 수 있습니다.



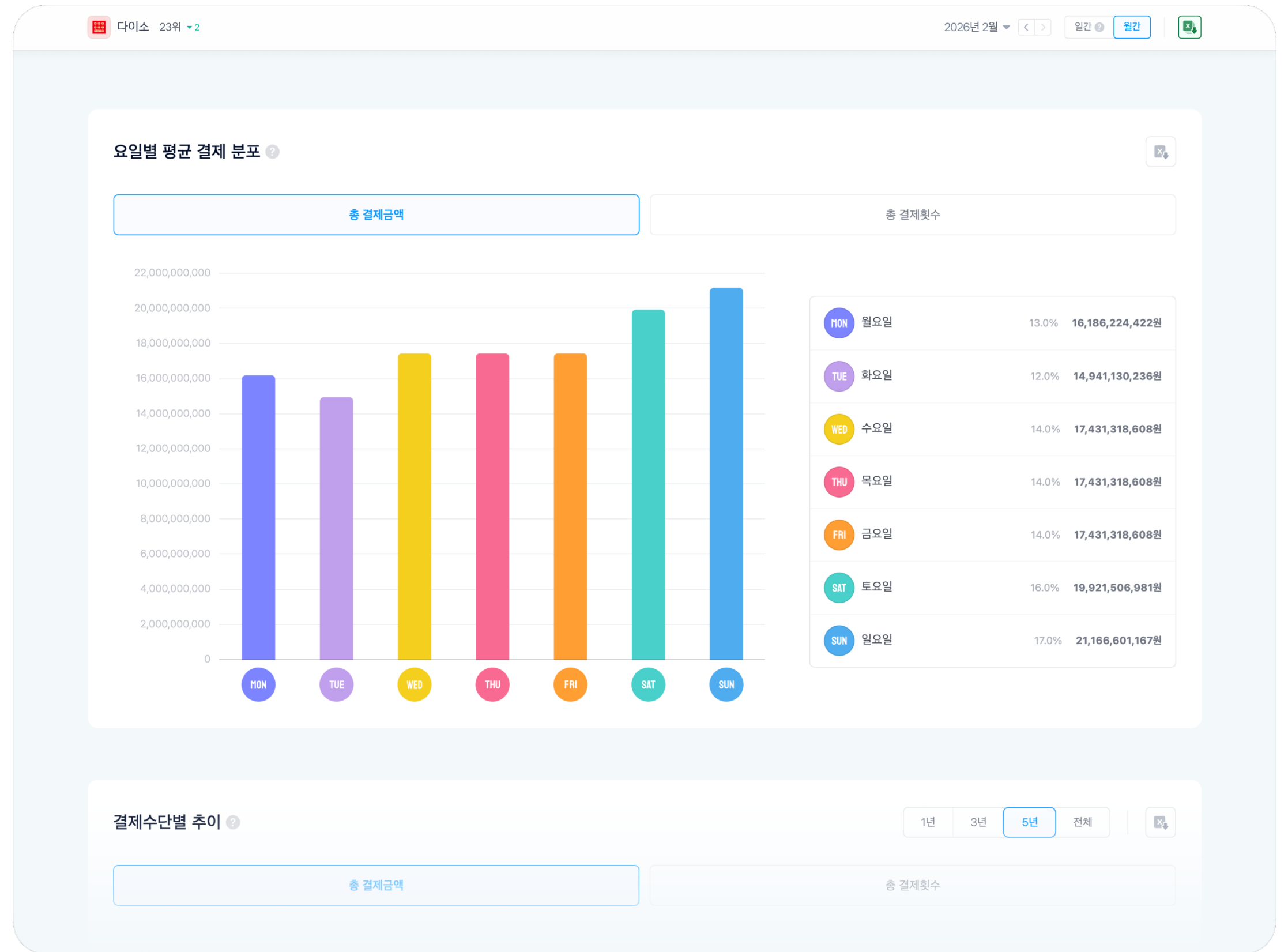
가격대별 점유율

가격대별 범위마다 총 결제금액과 총 결제횟수가 차지하는 점유율을 파악할 수 있습니다.
 가격대 범위는 리테일 브랜드마다 다르며 최대 10개까지 구분됩니다.



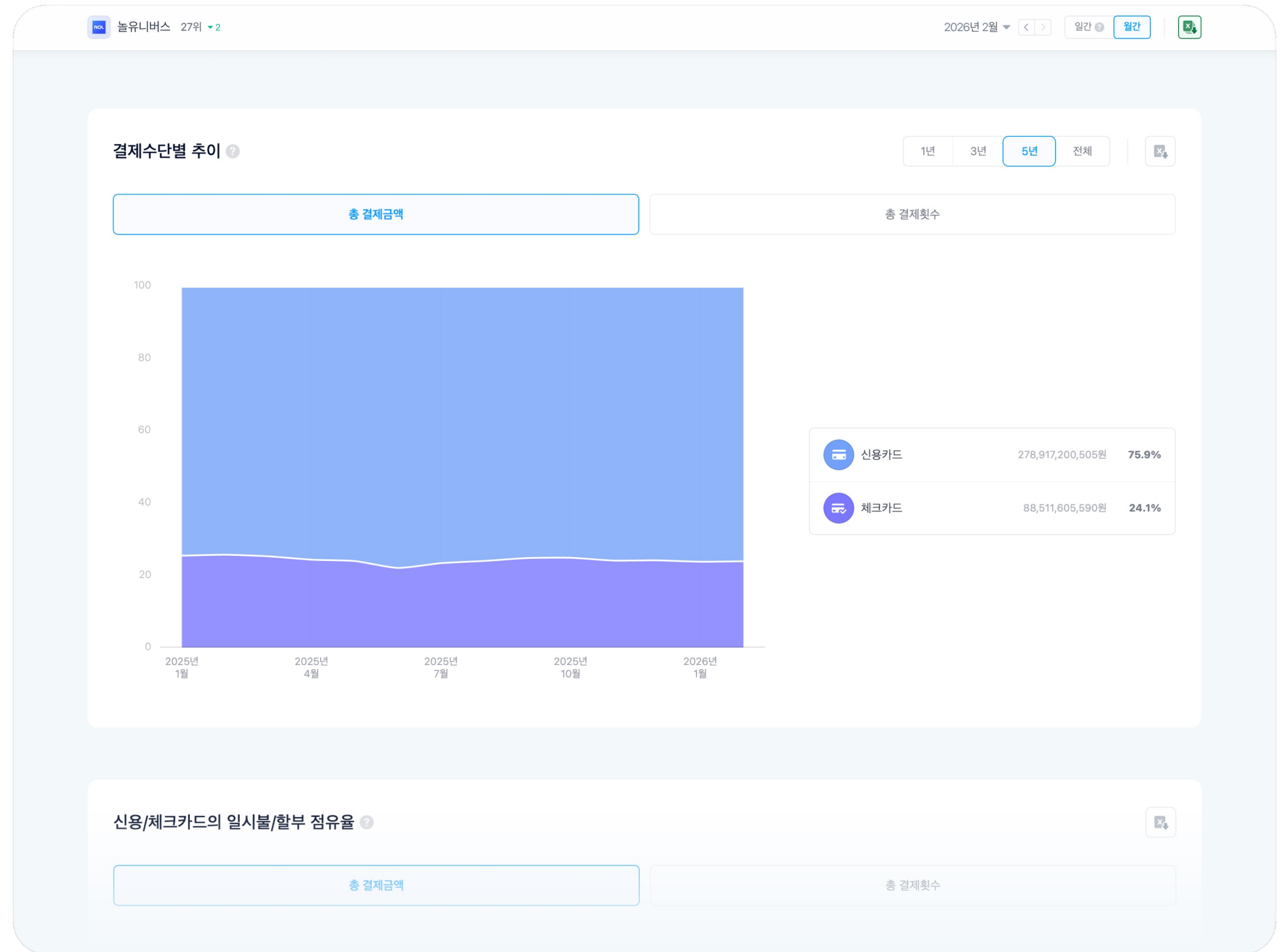
요일별 평균 결제 분포

요일별로 평균적으로 결제한 총 결제금액과 총 결제횟수 분포를 파악할 수 있습니다.



결제수단별 추이

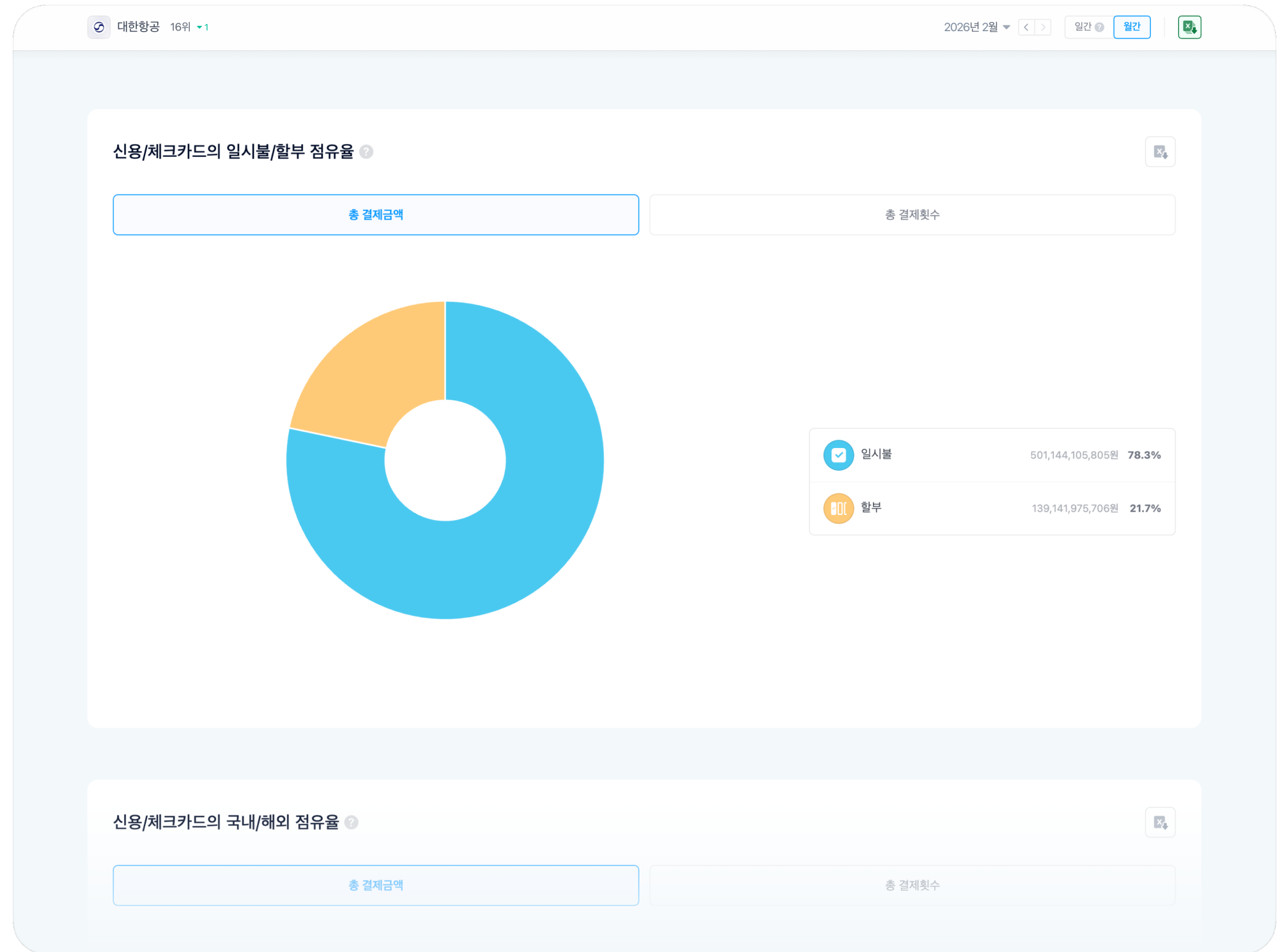
신용카드, 체크카드의 점유율 추이를 파악할 수 있습니다.



신용/체크카드의 일시불/할부 점유율과 국내/해외 점유율

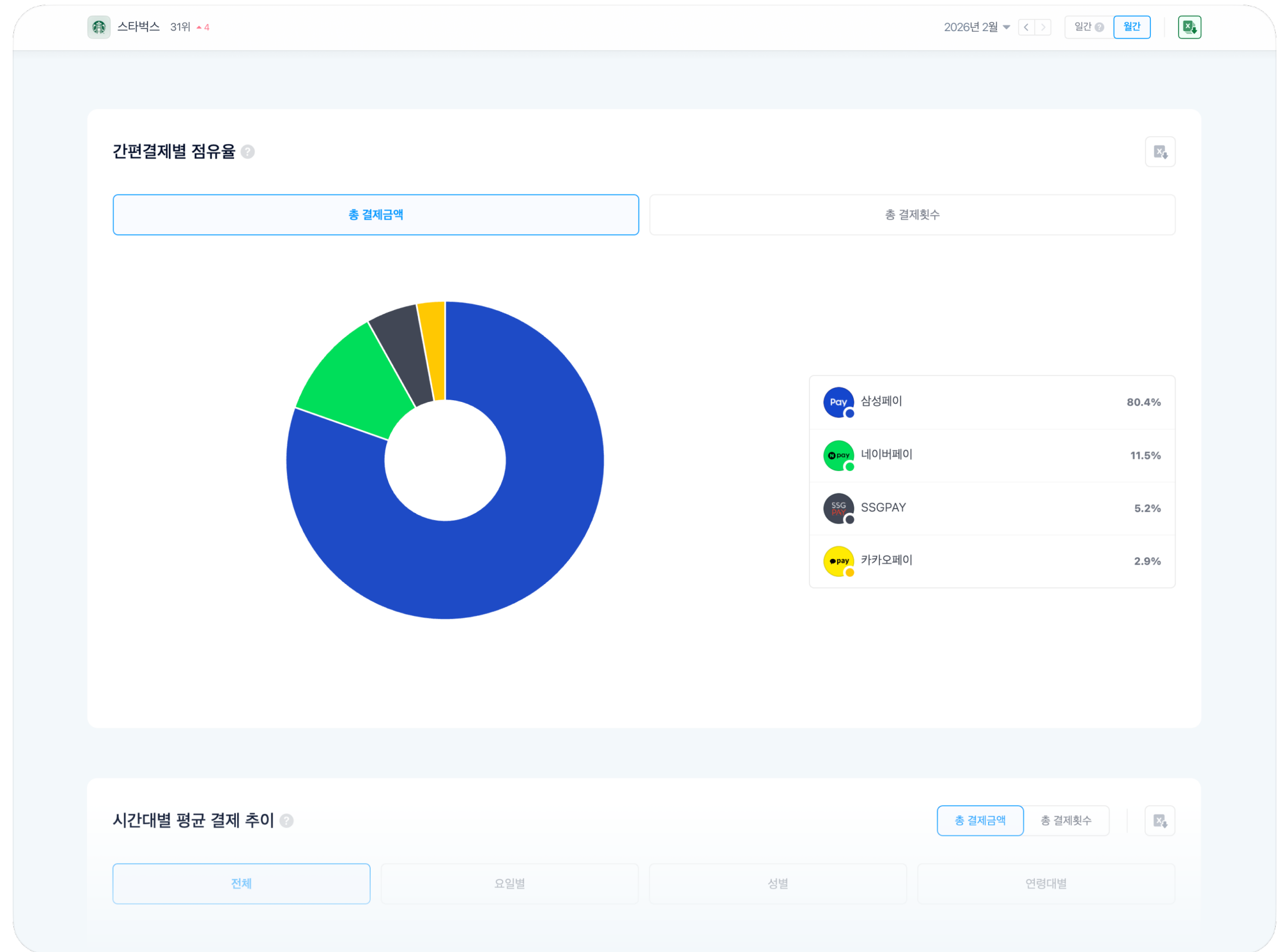
카드 결제 방식인 일시불/할부 결제의 점유율 비중을 파악할 수 있습니다.

할부 결제는 결제한 첫 번째 달에만 할부로 구분되며, 결제금액은 첫 번째 달에 포함됩니다.



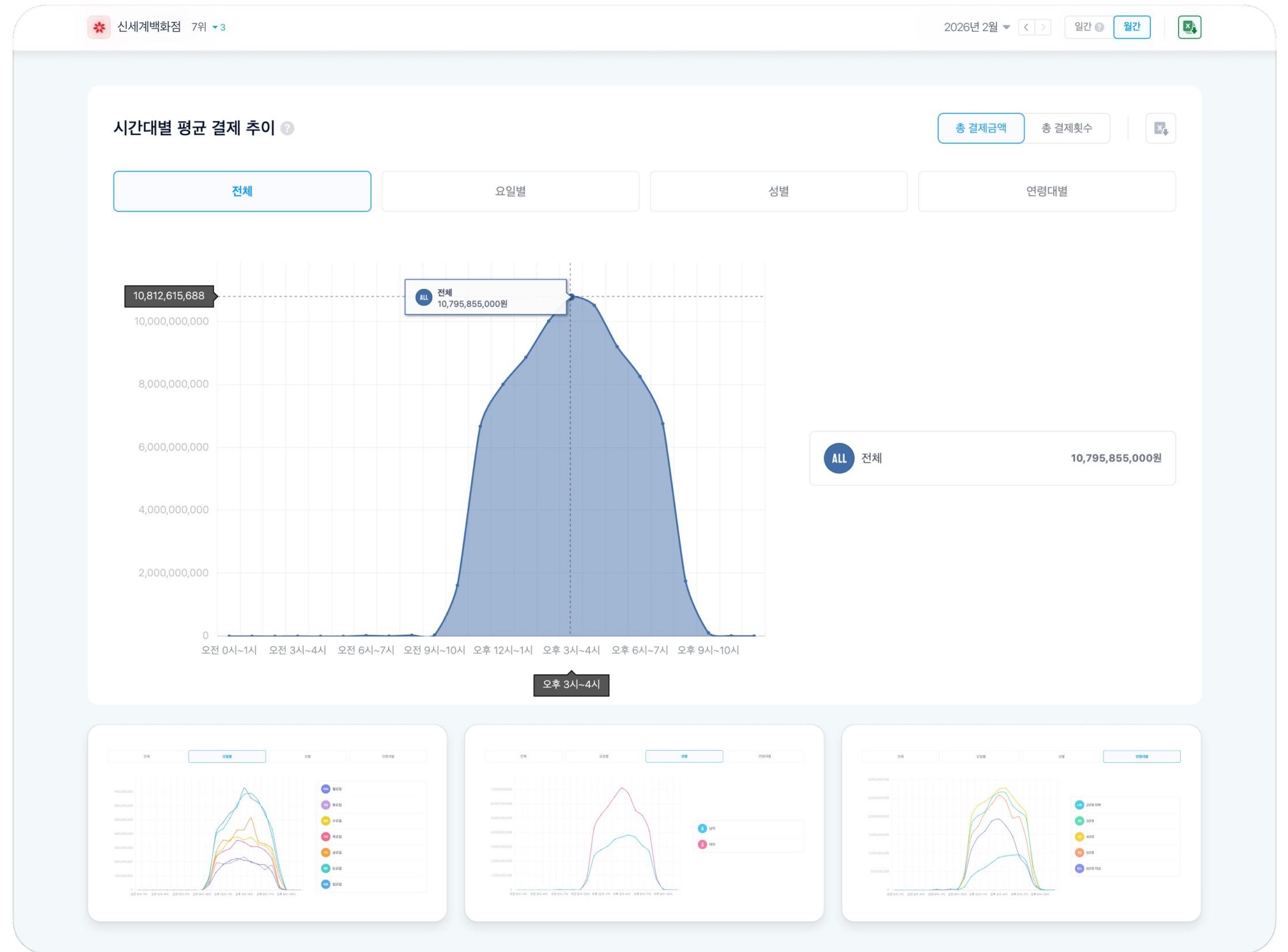
간편결제별 점유율

간편결제별 결제 점유율 비중을 파악할 수 있습니다.
 간편결제 제공 항목은 네이버페이, 삼성페이, 카카오페이, 페이코, SSGPAY, 쿠팡페이, 토스페이, L.PAY 입니다.



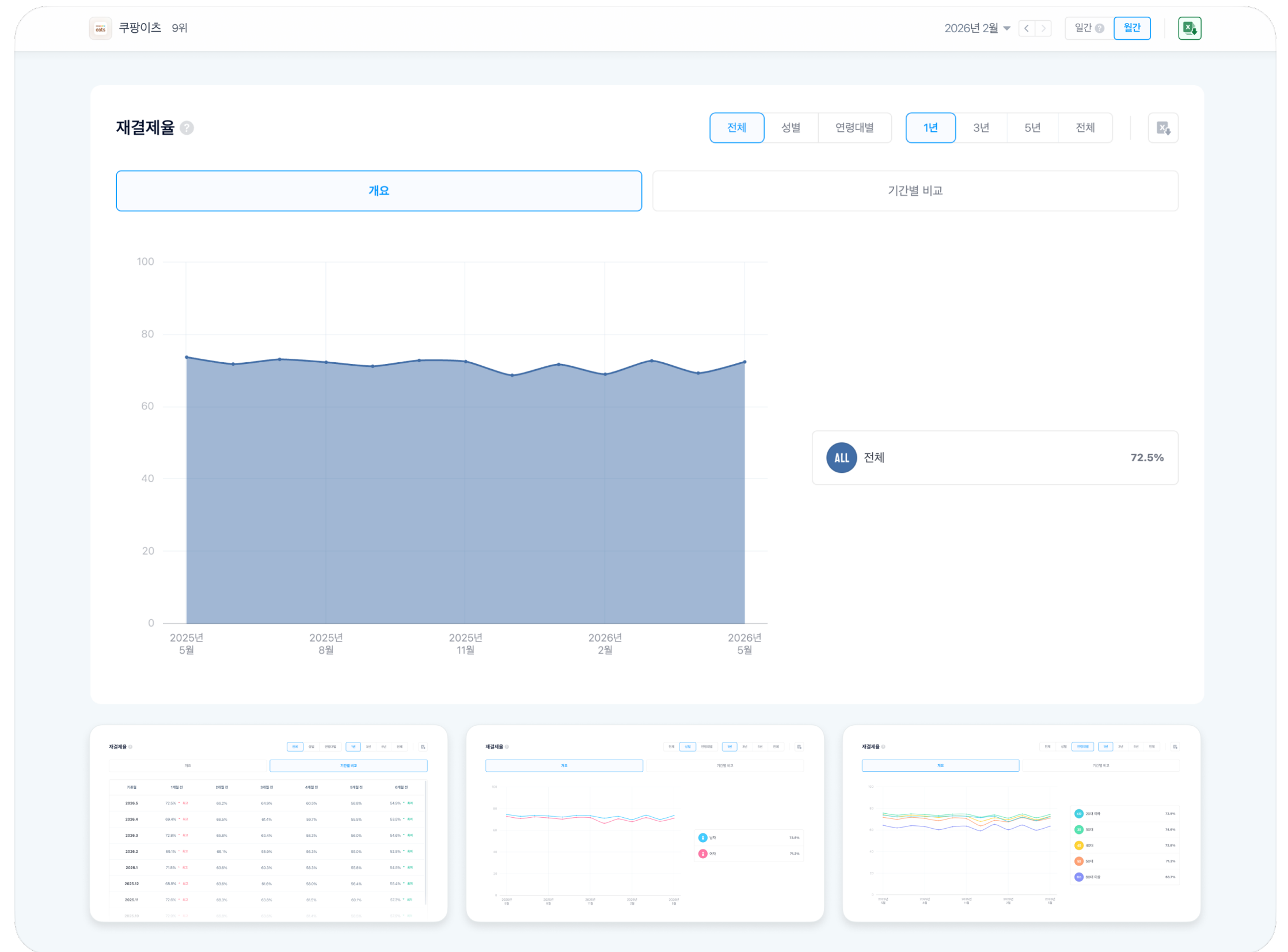
시간대별 평균 결제 추이

결제자가 하루 동안 평균적으로 어느 시간대에 가장 많이 리테일 브랜드를 결제했는지 결제 패턴을 파악할 수 있습니다. 시간대는 0시부터 24시까지 1시간 단위로 제공되며 요일별, 성별, 연령대별 기준으로 시간대별 평균 결제자를 상세하게 파악할 수 있습니다.



재결제율

이전 기간에 리테일 브랜드를 결제한 결제자 중 이번 기간에도 다시 결제한 비율로, 리테일 브랜드의 충성도를 나타냅니다.



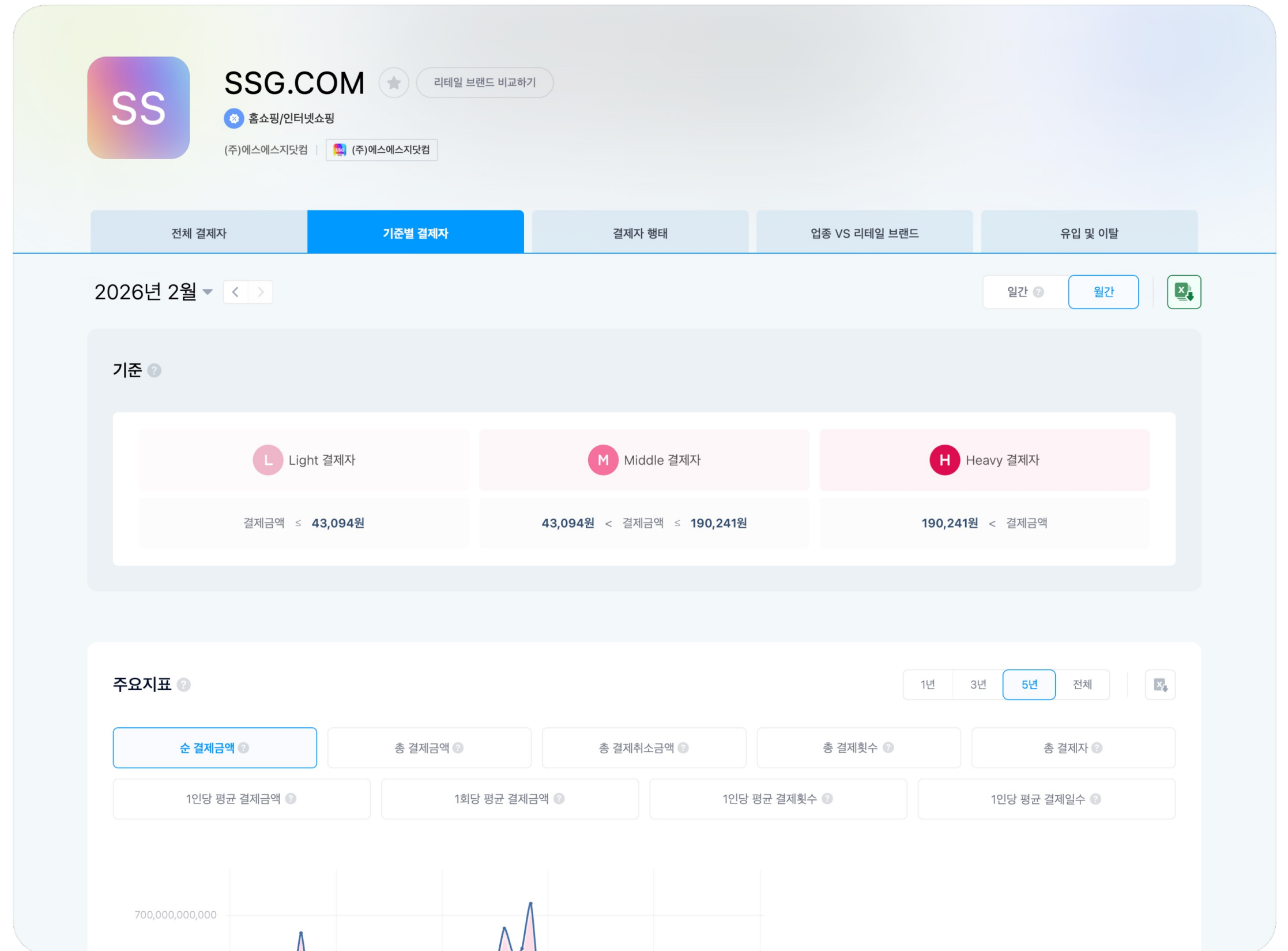
기준별 결제자

결제자를 충성도에 따라 3가지 그룹으로 구분한 것이 기준별 결제자입니다.

기준별 결제자는 Light, Middle, Heavy 그룹으로 나뉩니다.

그룹을 구분하는 기준은 하위 결제자 50%의 기준 지표 평균 값과 상위 결제자 50%의 기준 지표 평균 값입니다.

기준 지표는 결제금액입니다.



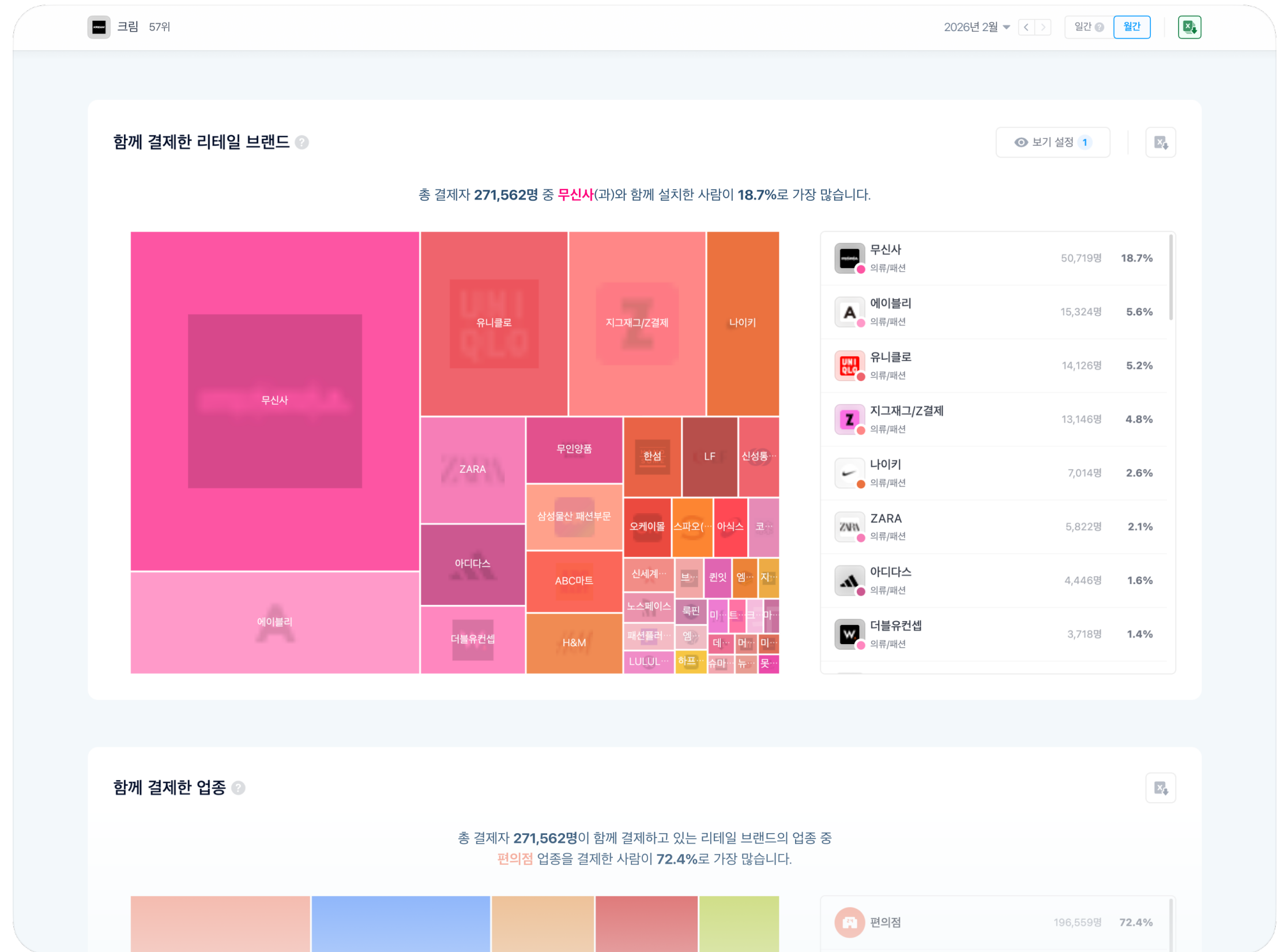
결제자 행태

결제자를 결제금액, 결제횟수, 소득분위, 거주지, 라이프스타일로 구분하여 분포를 확인할 수 있습니다.



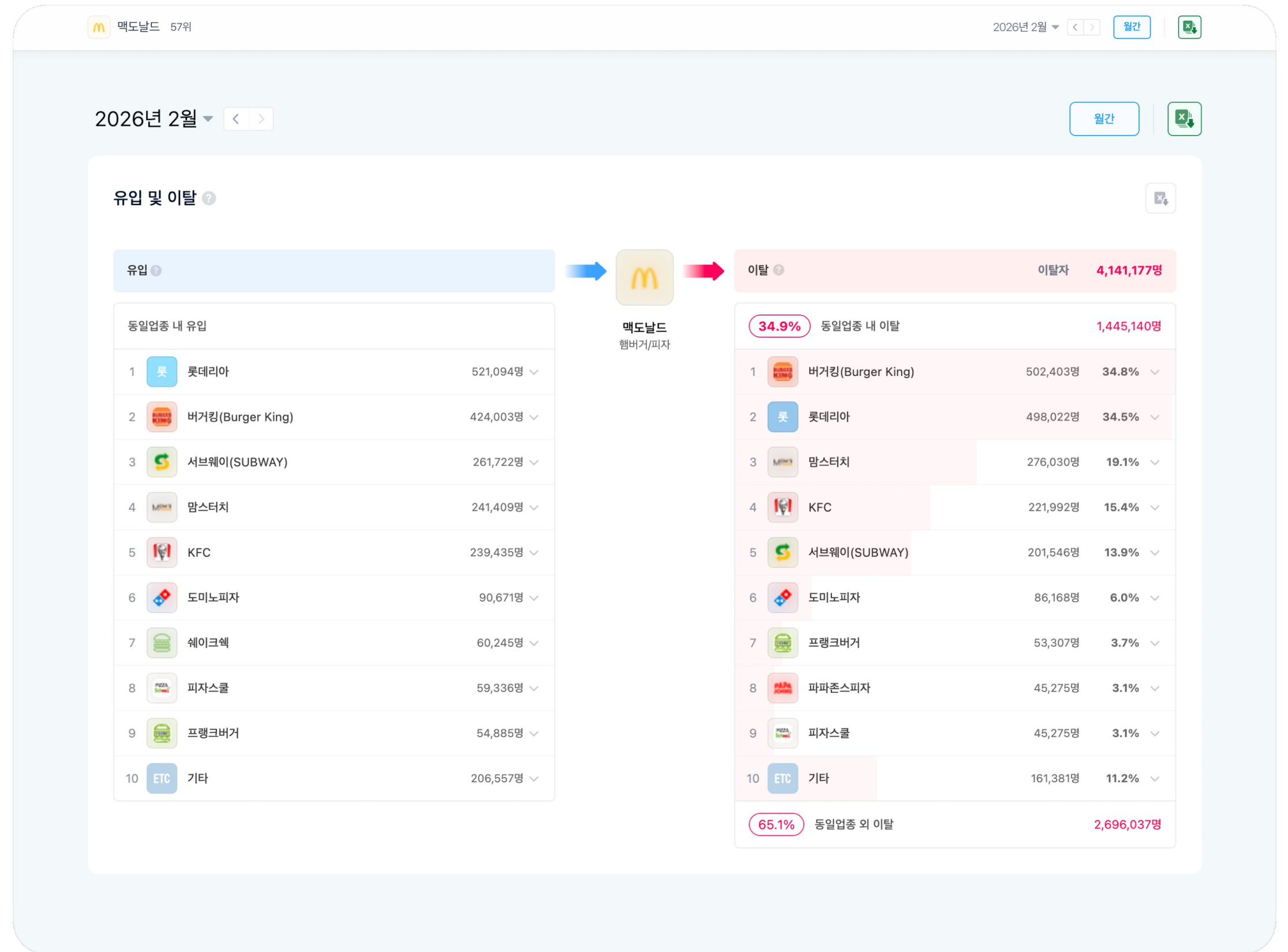
함께 결제한 리테일 브랜드

결제자가 함께 결제한 다른 리테일 브랜드를 통해 관련 관심사나 경쟁 리테일 브랜드를 파악할 수 있습니다.



유입 및 이탈

유입자와 이탈자를 비교해 리테일 브랜드 결제 이동 흐름을 분석할 수 있습니다.



비교하기

경쟁 리테일 브랜드들을 선택해 주요지표, 성/연령대별 분포, 함께 결제한 리테일 브랜드, 결제수단분포, 시간대별 평균 결제 추이, 재결제율 등을 비교합니다.

비교하기

+ 리테일 브랜드 추가

롯데백화점
백화점/쇼핑몰

신세계백화점
백화점/쇼핑몰

현대백화점
홈쇼핑/인터넷쇼핑

NC백화점/뉴코아아울렛
백화점/쇼핑몰

스타필드/스타필드시티
백화점/쇼핑몰

갤러리아백화점
백화점/쇼핑몰

AK PLAZA/AK&
홈쇼핑/인터넷쇼핑

세이브존
백화점/쇼핑몰

전체 결제자

기준별 결제자

결제자 행태

유입 및 이탈

2026년 2월

<
>

일간
월간

주요지표

1년
3년
5년
전체

순 결제금액

총 결제금액

총 결제취소금액

총 결제횟수

총 결제자

1인당 평균 결제금액

1회당 평균 결제금액

1인당 평균 결제횟수

1인당 평균 결제일수

브랜드	순 결제금액
롯데백화점 백화점/쇼핑몰	1,721,915,214,365원
신세계백화점 백화점/쇼핑몰	1,207,230,391,721원
현대백화점 백화점/쇼핑몰	878,088,863,234원
NC백화점/뉴코아아울렛 백화점/쇼핑몰	273,472,368,428원
스타필드/스타필드시티 백화점/쇼핑몰	206,760,967,001원
갤러리아백화점	93,259,673,409원

롯데백화점
백화점/쇼핑몰

신세계백화점
백화점/쇼핑몰

현대백화점
백화점/쇼핑몰

NC백화점/뉴코아아울렛
백화점/쇼핑몰

스타필드/스타필드시티
백화점/쇼핑몰

갤러리아백화점

리포트

1) 업종 TOP10 리포트

업종별 상위 10개 리테일 브랜드로 매월 자동 생성되는 리포트

2) 사용자 요청 리포트

최대 10개 리테일 브랜드까지 사용자가 업종으로 지정하여 시장크기와 중복 결제자를 계산하는 리포트로 사용자가 공개를 선택한 리포트

3) 마이 리포트

최대 10개 리테일 브랜드까지 사용자가 업종으로 지정하여 시장크기와 중복 결제자를 계산하는 리포트로 사용자가 비공개를 선택한 리포트

리포트

리포트 요청

업종 TOP10 리포트

사용자 요청 리포트

마이 리포트

와이즈리테일 2026.03.04

교육

2026년 2월

와이즈리테일 2026.03.04

렌탈

2026년 2월

와이즈리테일 2026.03.04

면세점

2026년 2월

와이즈리테일 2026.03.04

문구/팬시

2026년 2월

와이즈리테일 2026.03.04

반려동물

2026년 2월

와이즈리테일 2026.03.04

배달

2026년 2월

요약 ?

순 결제금액
9,234,600,467,455원

총 결제금액
9,367,957,964,008원

총 결제자
30,582,433명

총 결제금액 점유율

총 결제자 점유율

총 결제금액 성별 분포

총 결제금액 연령대별 분포

성인령대별 분포

중복 결제자율 ?

구분	롯데백화점	이마트	신세계백화점	농협하나로마트	현대백화점	코스트코(COSCO)	롯데마트	홈플러스
롯데백화점	ONLY 55.3%	6.1%	3.2%	4.2%	5.3%	-	6.0%	3.9%
이마트	5.0%	ONLY 30.2%	5.0%	13.8%	3.4%	-	7.5%	7.6%
신세계백화점	7.4%	13.8%	ONLY 24.0%	7.9%	6.6%	-	6.3%	6.4%
농협하나로마트	2.6%	10.3%	2.1%	ONLY 45.6%	1.4%	-	5.4%	5.1%
현대백화점	8.6%	6.6%	4.6%	3.7%	ONLY 52.4%	-	4.0%	3.7%

주요 용어

앱시장분석

설치자	스마트폰에 앱이 설치된 기기를 기준으로 집계한 사람 수
사용자	스마트폰에 앱을 사용한 기기를 기준으로 집계한 사람 수
총 사용시간	사용자가 앱에 머문 총 체류시간
총 실행횟수	사용자가 앱을 실행한 총 횟수
기준별 사용자	전체 사용자의 하위 50%의 평균과 상위 50%의 평균을 기준으로 3등분하여 구분한 Light, Middle, Heavy 사용자
이탈자	이전 기간에 해당 앱을 사용하였지만 이번 기간에는 사용하지 않은 사람
유입자	이전 기간에 다른 앱을 사용한 사람이 이번 기간에는 해당 앱을 사용한 사람
업종	와이즈앱에서 앱 사용 행태를 기반으로 자체 분류한 업종

소매시장분석

리테일 브랜드	개별 소매 브랜드 또는 법인명
순 결제금액	총 결제금액에서 총 결제취소금액을 제외한 금액
총 결제금액	온라인/오프라인에서 신용카드, 체크카드를 통해 리테일 브랜드에서 결제한 총 금액
총 결제취소금액	리테일 브랜드 결제를 취소한 총 금액
총 결제자	리테일 브랜드에서 결제한 사람의 수
기준별 결제자	전체 결제자의 하위 50%의 평균과 상위 50%의 평균을 기준으로 3등분하여 구분한 Light, Middle, Heavy 결제자
이탈자	이전 기간에 해당 리테일 브랜드를 결제하였지만 이번 기간에는 결제하지 않은 사람
유입자	이전 기간에 해당 리테일 브랜드를 결제하지 않고 다른 리테일 브랜드를 결제한 사람이 이번 기간에는 결제한 사람
업종	와이즈리테일에서 결제 행태를 기반으로 자체 분류한 업종

데이터 업데이트 주기 및 데이터 제공 기간

서비스	앱시장분석			소매시장분석	
데이터 업데이트 주기		일 데이터	D+1일	일 데이터	D+1일
	와이즈앱 순위	주 데이터	매주 2 영업일	월 데이터	매월 4 영업일
		월 데이터	매월 4 영업일		
	스토어 순위	일 데이터	D+1일		
데이터 제공 기간	게임 매출 순위	일 데이터	D+2일		
	와이즈앱 순위	Android / iOS	2016년 3월~	일 데이터	2020년 1월~
	스토어 순위	Android / iOS	최근 2년	월 데이터	2018년 1월~
	게임 매출 순위	Android	2018년 1월~		

감사합니다

회사 및 데이터 분석 서비스에 대한 문의사항이나 피드백이 있으시면
wiseapp@ideaware.co.kr로 문의해 주시기 바랍니다.