

# 모바일 커머스를 시작하기 위한 시스템 아키텍처 전략

용영환





## 용영환 ( 옐로모바일 )

-옐로모바일 정글피플 CTO

-네이버 소프트웨어 엔지니어

<http://xenonix.com>

# 모바일 서비스의 특징

이동시간대에 이용률이 증가  
가벼운 콘텐츠 위주로 소비  
웹 보다는 앱의 형태를 선호

# 모바일 서비스의 이용시간대

출퇴근시간(오전 8~9시)

점심시간(낮12시~1시)

잠들기 전(밤11시~자정)

PC를 통한 인터넷 사용은 취침 전까지 꾸준함

# 모바일 커머스의 특징

오픈마켓, 소셜커머스를 주로 이용

구입보다는 구경

결제보다는 장바구니

하지만,

모바일을 통한 주문 비율이 꾸준히 상승 중

# 모바일 커머스의 개발 특징

화면 설계

결제 방법

접근 편의성

# 서비스 개발에 필요한 요소

사람 + 소프트웨어 + 시스템

서비스 성장 단계에 따른 조화가 매우 중요

# 서비스 시작 단계

프로그래밍 언어, DBMS 등은 자유롭게  
개발자 1명, UI디자이너 1명, 기획자 1명  
서버는 개발을 위한 1대

소프트웨어 개발에 따라  
아키텍처 전략이 달라질 수 있다



# 단계별 기준을 정한다

예)

우리 서비스는 5초 이내에  
화면이 보여져야 한다.

# 기본 전략

용병은 수를 늘리고

포는 화력을 높인다

# 1 단계

서버 1 대 = 웹 + DB

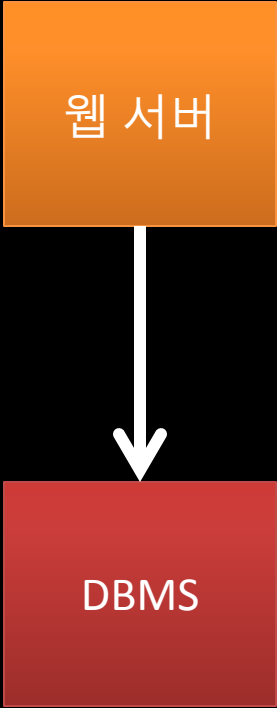
임계치를 넘어서면  
멈춰있다는 느낌이 들 수 있다.

웹 + DB  
서버

## 2 단계

서버 2대 = 웹 서버 + DB 서버

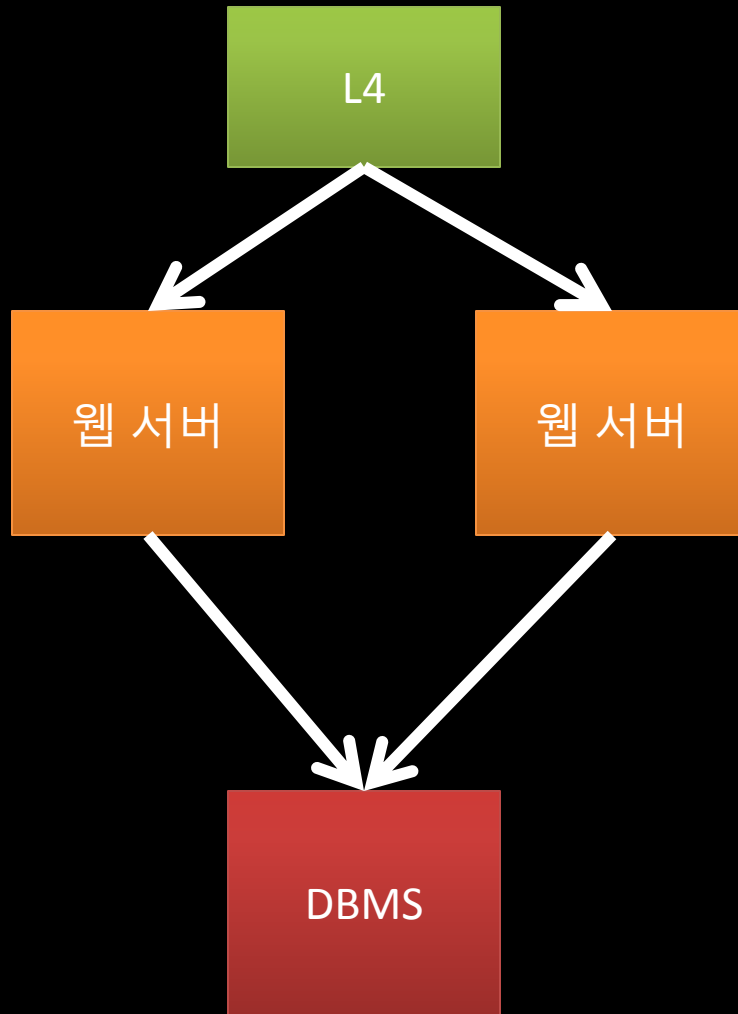
DBMS가 데이터를 처리하는데 필요한  
CPU, 메모리 등 자원을 충분히 확보한다.



## 3 단계

서버 3대 = 웹 서버 2대 + DBMS 서버 1대  
+ 로드밸런서

이용자가 증가하면서 느려지는 현상이  
나타날 수 있다.

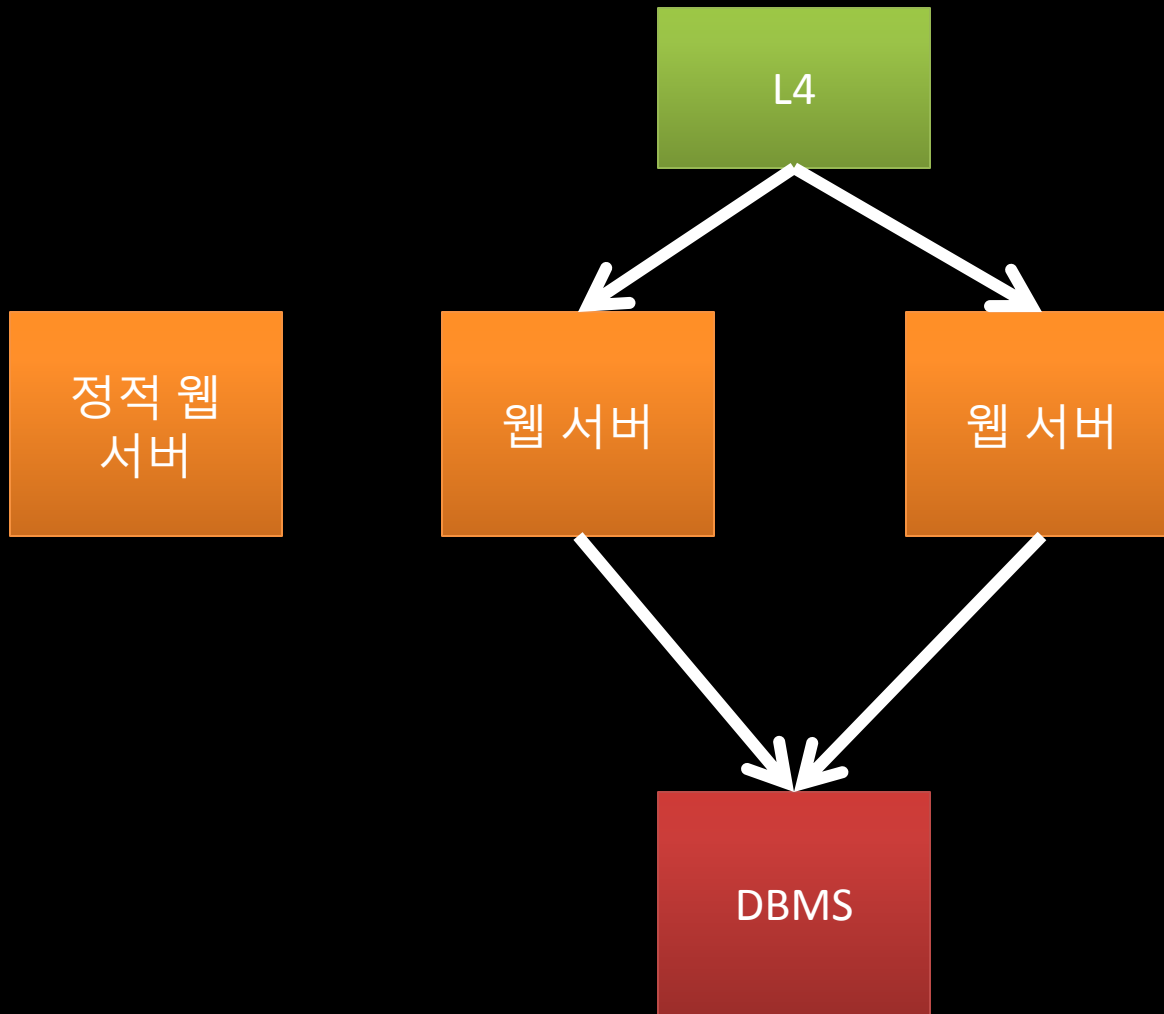




# 4 단계

## 정적 파일 분리

웹브라우저는 서버당 자원을  
순차적으로 가져온다.



# 5 단계

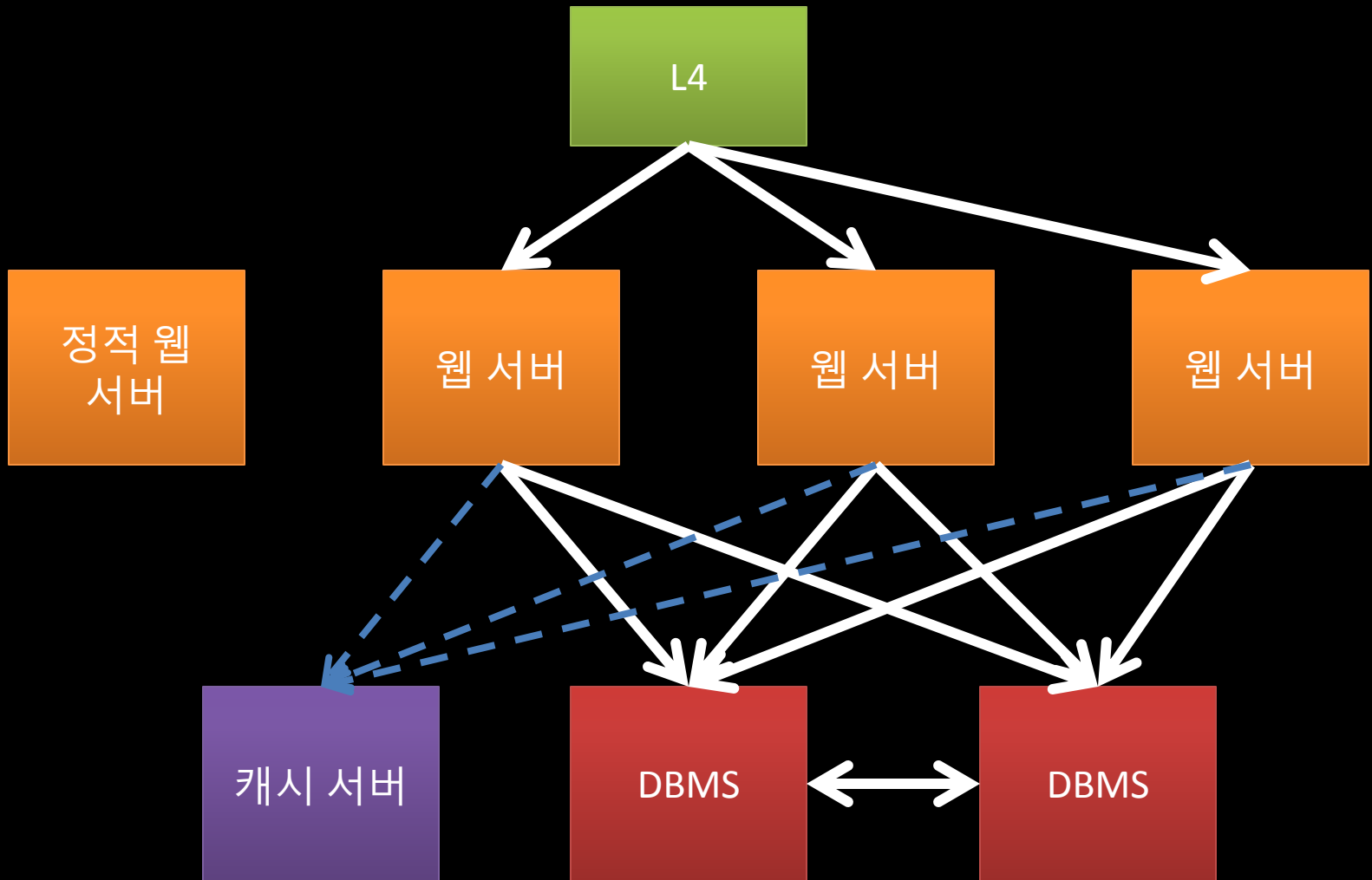
## 정적 캐시 적용

지속적으로 변하는 데이터와  
그렇지 않은 데이터를 구분한다.

# 6 단계

DBMS 규모 확장

캐시 서버 적용



조금이나마  
도움이 되었기를  
진심으로 바랍니다.