

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2016.2.3.29>

JCCT 2016-8-5

## 모바일 앱을 활용한 관광정보 제공 연구

### A Study on the Provision of Tourist Information Using a Mobile Application

민정식\*, 홍수빈\*, 안다솔\*, 장우선\*\*, 구민정\*\*\*

Jeongsik Min\*, Subin Hong\*, Dasol An\*, Woosun Jang\*\*, Minjeong Koo\*\*\*

**요약** 본 연구는 모바일 앱을 활용한 관광정보 제공하는 APP을 개발하여 사용자가 여가시간에 관광지에 방문할 때 주변지역의 축제와 캠핑, 글램핑지역을 검색하도록 연구하였다. 또한, 자가 조리 레시피를 제공하여 현장에서 활용 편의성을 높였다. 추천지역에 대한 검색을 할때는 숙박시설을 조회하여 체크인과 체크아웃을 처리하도록 도움주었다. 본 연구에서 적용한 경기권지역외에 전국적인 정보제공으로 확대한다면 이용객들에게 보다 편리하게 사용될 것이며, 지역 쿠폰과 결합하여 서비스를 확장하면 양질의 서비스가 이루어질 것이다.

**주요어** : 안드로이드앱, 캠핑, 관광정보, 모바일, 글램핑

**Abstract** This study is about developing an app that offers tourist information and it was made to search festivals, camping, and glamping regions near the area. Also, by providing cooking recipe, it was made to provide convenience at the tour site. While searching recommended regions, it offers help in searching accommodations and checking in and checking out process. If the service is expanded nation-wide from the Gyeonggido area that this study was applied to, it will be more convenient for users and if the service is expanded and coupled with local coupons, quality services will be provided.

**Key Words** : Android APP, Camping, Sightseeing information, Mobile, Glamping

## I. 서론

현재 외국인 관광객 약1,330만 명 시대에 살고 있는 우리 자유여행객에게 도움을 줄 수 있는 어플이 있다면 실내 즉 쉼터 및 민박 보다 캠핑, 글램핑에 참여하고자 하는 사용자에게 편리하게 활용될 것이다[1]. 빠르게 증가하는 캠핑족에게 본 연구는 관광객들의 여행에 필요한 정보를 한 곳에서 신속히 열람하고 지역별 캠핑, 글램핑과 주변 축제, 먹거리 볼거리를 모아 여행을 한층

편하게 하는 목적을 갖고 있다. 여행을 오기 전에 가고 싶은 지역의 숙소 정보를 미리 살펴보고 숙박시설의 예약서비스를 제공하는 서비스를 연구한다.

## II. 관련동향

관광수입 및 추이를 그림1과 같이 살펴보면 관광수입도 무서운 속도로 증가하고 있다. 이에 힘입어 지난

\*정희원, 백석대학교 정보통신학부

\*\*정희원, 비엔에이치코리아

\*\*\*정희원, 백석대학교 정보통신학부(교신저자)

접수일자: 2016년 6월 13일, 수정완료일자: 2016년 6월 20일  
계재확정일자: 2016년 7월 15일

Received: 13 June, 2016 / Revised: 20 June, 2016

Accepted: 15 July, 2016

\*\*\*Corresponding Author: ok999@hanmail.net

Dept of Information & Communication, Baekseok Univ.

2007년 역사상 최초로 10조를 넘어섰던 적자규모도 빠른 속도로 줄어들었다. 2014년에는 16조 4,656억 원을 벌어들이고, 17조 9,841억 원을 써서 1조 5,185억 원 적자를 기록하는데 그쳤다. 매 년 1조 원 이상 관광수입이 증가해서 지난 10년 동안 2009년 다음으로 적은 액수를 기록했다.

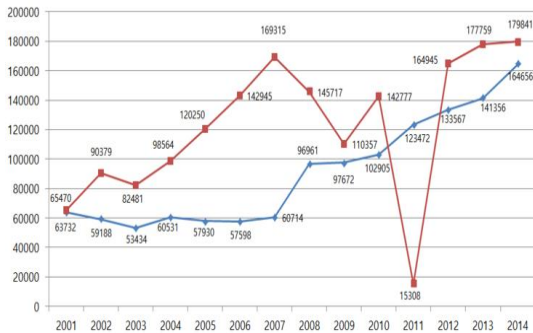


그림 1. 관광 수입 및 지출(출처: 문화체육관광부2014, 단위:백만원)  
Fig 1. Tourism Income & Tourist expenditure

### III. 관광정보 제공 연구 구현

안드로이드 스튜디오를 기반으로 제작을 하고, 모든 안드로이드 스마트폰에서 사용할 수 있게 제작하였으며, Scale Layout을 이용하여 모든 안드로이드 화면에 맞춰지게 만들었다. 이 어플리케이션의 전체 적인 분위기는 캠핑을 연상했을 때 따뜻하고 감성적인 부분을 위해 주황색으로 정했고 글씨는 모두에게 친근한 맑은 고딕으로 제작하였다. 모듈 설계는 그림 2와 같이 검색페이지를 제작해서 그 안에 캠핑장, 글램핑장 전체 이렇게 3개의 플랫폼을 나누고 그 하단에 검색 조건을 선택하여 검색을 하게 했다. 검색결과가 나오면 상단에 3개의 플랫폼(전체, 캠핑장, 글램핑장)을 번갈아 터치하면 거기에 맞는 검색 결과만 나오게 된다.

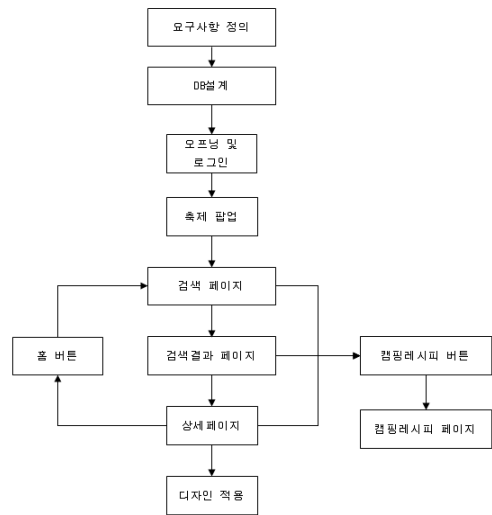


그림 2. 모듈설계  
Fig 2. Module Design.

검색결과페이지가 나오고 검색결과를 누르면 상세 페이지로 넘어가게 한다. 그리고 사람들이 관심있게 볼 수 있는 축제, 추천 숙소, 주변 볼거리, 레시피 등을 제작하였다.

구현과정은 그림 2와 같은 절차로 진행되며 주요 코딩은 각각의 모듈별로 병행하여 진행하여 종합하는 방식을 취하도록 한다[2].

#### 1. 개인정보 관리 기능

- 그림 3과 같이 사용자는 회원가입을 하여 사용 가능하며 회원 가입 시 이름, 전화번호, 주소 등의 최소한의 개인정보만을 수집한다.
- 사용자는 자신의 비밀번호를 등록하여 로그인을 시도할 수 있다.

#### 2. 검색서비스 기능

- 그림3과 같이 도, 시, 체크인, 체크아웃 정보를 기재하여 검색할 수 있게 한다.
- 초기화 버튼으로 기재한 정보를 초기화 시킬 수 있다.
- 페이지 하단에는 추천 숙소가 나와 더 쉽게 숙소를 찾아볼 수 있다.

#### 3. 검색결과 서비스 기능

- 그림3과 같이 전체, 캠핑장, 글램핑장 3개의 플랫폼이 나뉘져 있고 전체를 누르면 모두 볼수 있고 캠핑장,

글램핑장을 누르면 각각의 정보가 보여진다.  
 - 결과가 나오면 숙소의 정보(지역, 가격)가 나온다.

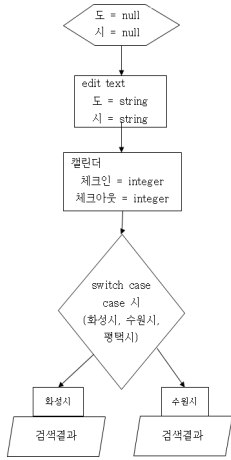
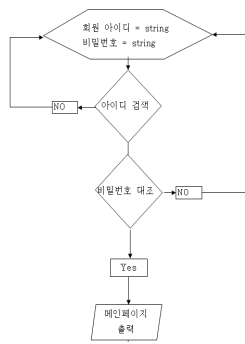


그림 3. 순서도  
 Fig 3. Flowchart



이선임을 알려주며 전체적인 앱의 디자인을 알려준다. 3초간 화면을 띄어주고 로그인 화면으로 넘어간다[3][4].

## 2. 로그인 화면

그림 4와 같이 초기화면이 3초 동안 구현된 후 로그인 화면으로 넘어간다. 사용자는 아이디와 패스워드를 입력한 후 로그인을 하면 앱을 이용할 수 있다.

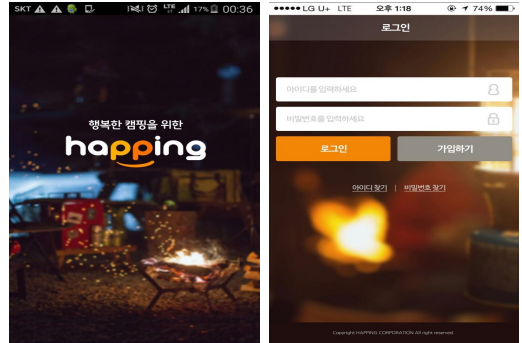


그림 4. 첫화면과 로그인화면  
 Fig 4. First Screen & Login Screen

## 4. 상세페이지 서비스 기능

검색결과에서 숙소 하나를 터치 하게 되면 상세페이지로 넘어가게 되고 상세페이지에는 방 크기, 인원, 가격, 지역, 주변 볼거리, 숙소번호 등의 정보를 제공받을 수 있다. 검색 서비스에서 체크인, 체크아웃 정보를 기재하였기 때문에 페이지 하단에 예약하기를 누르면 따로 체크인, 체크아웃 정보를 기재하지 않아도 예약이 가능하다.

## 5. 캠핑레시피 서비스 기능

모든 페이지에 있으며 왼쪽상단 버튼을 누르면 캠핑레시피페이지로 넘어가게 되고 캠핑에 어울리는 레시피 정보를 제공 받을 수 있다.

## 6. 홈 버튼 기능

검색페이지 제외하고 모든 페이지에 있고 오른쪽 상단의 버튼을 터치하면 검색페이지로 넘어간다.

# IV. 실험 및 결과

## 1. 초기화면

그림 4와 같이 사용자가 앱을 누를 시 맨 처음 뜨는 로딩화면으로써 랜딩화면을 통해 캠핑에 대한 어플리케이션임을 알려주며 전체적인 앱의 디자인을 알려준다. 3초간 화면을 띄어주고 로그인 화면으로 넘어간다[3][4].

## 3. 회원가입

그림 5와 같이 아이디가 등록되어있지 않을 경우 회원가입하기 버튼을 눌러 이름과, 나이, 아이디, 패스워드를 입력하고 가입하기 버튼을 통해 앱에 가입한다.

## 4. 메인 화면

그림 5와 같이 사용자가 로그인을 한 뒤에 구현되는 창으로써 사용자는 캠핑장과 글램핑장에 대한 정보를 볼 수 있고 도, 시와 체크인날짜, 체크아웃날짜를 통해 자신이 원하는 캠핑장이나 글램핑장 발견 시에 바로 예약한다.

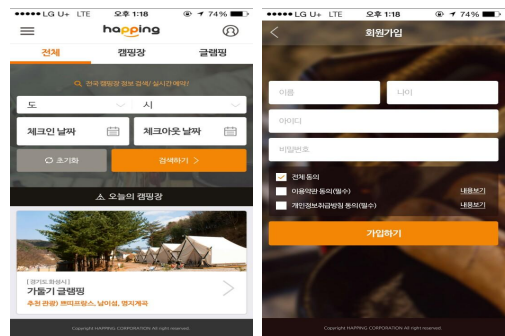


그림 5. 메인과 회원가입  
 Fig 5. Main & Registration

### 5. 상세 페이지-기본정보

그림 6과 같이 사용자가 마음에 드는 캠핑장을 발견하여 클릭하였을 시 구현되는 창으로써 자신이 클릭한 캠핑장에 대한 기본정보들을 알 수 있다.

### 6. 상세 페이지-객실요금

그림 6과 같이 '객실 요금'이라는 버튼을 누르면 객실의 체크인, 체크아웃 날짜와 요금에 대한 상세한 정보를 얻을 수 있다.

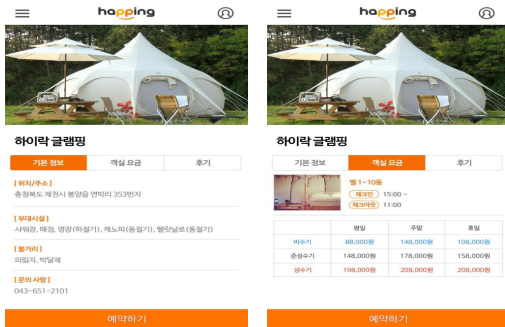


그림 6. 기본 정보 및 객실 요금

Fig 6. Basic Information & Room Rate

### 7. 상세 페이지-후기

그림 7과 같이 캠핑장을 먼저 이용했던 이용자들이 캠핑장에 대한 후기를 남겨놔 사용자는 예약을 하기 전에 다른 사람들이 남긴 후기를 볼 수 있다[5][6][7].

### 8. 예약 현황

그림 7과 같이 사용자가 예약한 캠핑장들을 볼 수 있다. '예약 수정' 버튼을 통해 다른 캠핑장으로 예약을 바꿀 수 있고 '예약 취소' 버튼을 통해 예약한 정보를 취소할 수도 있다.

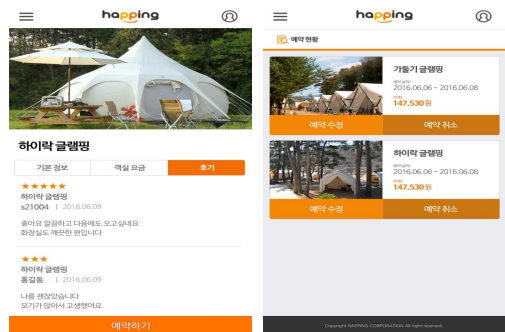


그림 7. 기본 정보 및 객실 요금

Fig 7. Basic Information & Room Rate

### 9. 후기 작성

그림 8과 같이 사용자는 자신이 다녀간 캠핑장에 대한 후기를 작성할 수 있다. 별점을 이용하여 전반적인 평가를 할 수 있고 후기작성란에 상세한 후기를 남길 수 있다.

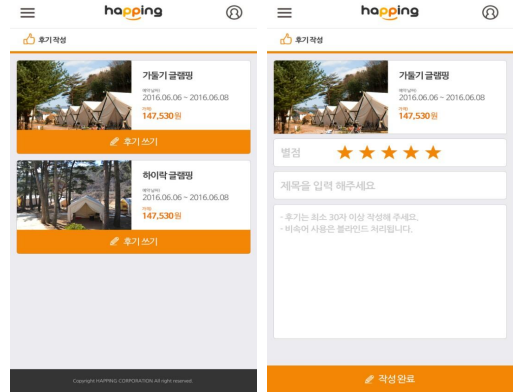


그림 8. 후기작성

Fig 8. Review

### 10. 캠핑 레시피

그림 9와 같이 캠핑 레시피에 들어가면 캠핑장에서 만들어 먹을 수 있는 대략적인 레시피들이 있다. 사용자가 자신이 원하는 캠핑 요리를 선택하면 그 요리에 대한 조리시간, 재료, 요리 과정을 볼 수 있다[8][9].

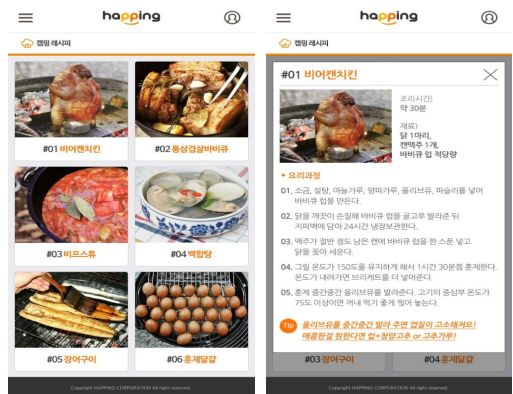


그림 9. 캠핑 레시피

Fig 9. Camping Recipe

### 11. 축제

그림 10과 같이 로그인을 하고 난 뒤에 팝업창으로 축제에 대한 정보를 보여준다. 사용자는 이 팝업창으로 축제에 대한 정보를 얻을 수 있다[10].

## 12. 검색 결과

그림 10과 같이 사용자가 캠핑장을 검색하였을 때 구현되는 창으로 캠핑장에 대한 정보들이 나타난다. 스크롤뷰를 이용하여 검색결과로 나타난 많은 정보들을 볼 수 있도록 구현하였다[11].

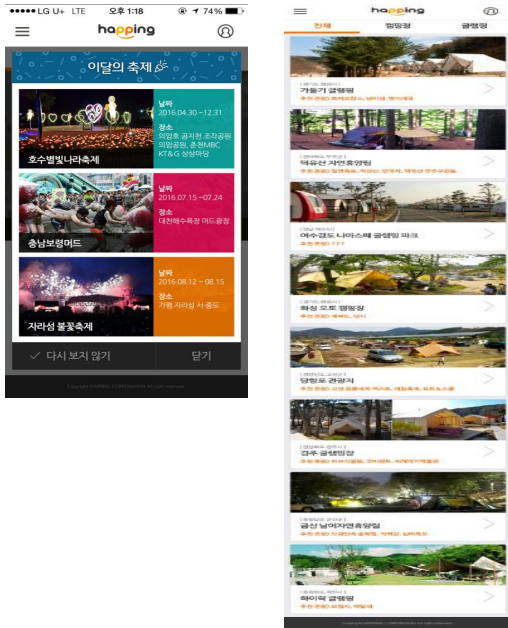


그림 10. 축제목록과 축제상세정보  
 Fig 10. Festival & Search Result

## V. 결론

본 연구는 관광정보 제공 연구 어플리케이션을 개발하는 연구로 캠핑과 글램핑을 특화하여 정보를 제공한다. 등록절차를 통해 가입이 가능하고 가입 후 여러 정보들을 검색 및 사용할 수 있다. 검색은 크게 도, 시, 체크인 날짜, 체크아웃 날짜, 전체(캠핑장, 글램핑장), 캠핑장, 글램핑장을 Check Box로 체크하여 검색하면 된다. 검색하기를 터치하면 검색결과 페이지로 넘어가게 되고 그 지역별 숙소사진들이 리스트 별로 나오고 간단하게 숙소들의 정보가 보인다. 숙소사진을 터치하게 되면 상세페이지로 넘어가서 터치한 숙소의 정보가 자세하게 나온다. 이 페이지에서 예약하기를 하면 앞에서 체크인 체크아웃을 설정했기 때문에 따로 기간을 설정하지 않

아도 된다. 예약하기 외에도 검색페이지 하단에는 그날의 추천 캠핑장, 글램핑장이 나오고 사진을 터치하면 그 숙소의 상세페이지로 넘어간다. 캠핑장과 글램핑장에 어울리는 간단한 음식 레시피 정보를 제공하며 로그인 을 하고 나면 그 달에 있는 전국의 축제 중 인기 있는 축제 TOP3가 제공된다. 향후 지역에서 제공하는 쿠폰이 결합된 서비스가 이루어지면 보다 양질의 서비스가 제공될 것이다.

## References

- [1] <http://news.donga.com/3/01/20160120/76011159/1>
- [2] MinJeong Koo Yea-Ri Shin, The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT), pp65-69, Vol.1, No.4, November, 2015
- [3] Chang-sub Choi, Min-Jeong Koo, "Design and Implementation of Closed Social Networking Service System Using Mobile App," The IIBC 2015 Domestic Conference, pp271-272, Nov., 2015.
- [4] Young-H.un Chang and Dea-Woo Park, A Stud. on Smartphone APP Authoring Solution Design for Enhancing De.eloper Producti.it. ICHIT 2011, CCIS 206, PP.160-166, 2011.
- [5] Min-Jeong Koo, Koung-Don Han, Dong-Ho, A Study on the Management of "the Internship of the Disabled" Using Mobile App, Vol.11, No.2, Nov, 2012.
- [6] <http://www.statista.com/chart/1405/the-unit-ed-states-ranks-13th-in-smartphone-penetration/>
- [7] [http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=113&tblId=DT\\_113\\_STBL\\_1014463&vw\\_cd=&list\\_id=&scrId=&seqNo=&lang\\_mode=ko&obj\\_var\\_id=&itm\\_id=&conn\\_path=K1&path=](http://kosis.kr/statHtml/statHtml.do?orgId=113&tblId=DT_113_STBL_1014463&vw_cd=&list_id=&scrId=&seqNo=&lang_mode=ko&obj_var_id=&itm_id=&conn_path=K1&path=)
- [8] <http://www.apple.com/itunes/>
- [9] <https://play.google.com/store/>
- [10] Min-Jeong Koo, A Learning Study of the Product Control System Using

Smartphones, Journal of KSCI Vol.16,  
No.12, pp.197-204, 2011

- [11] Kyu-Jin Lee, Min-Jeong Koo, Woo-Chul Han, Young-Hyun Chang, "Implementation of A Game Based on Android Smart Phone," Proceedings of the Korean Society of Computer Information Conference, Vol.19, No.1, pp.135-138, Jun. 2011.