

맞춤형 이상형 찾기 프로그램의 설계 및 구현

유우중^{*)}, 양인환^{*}
*대전보건대학교 컴퓨터정보과
e-mail:wjyoo@hit.ac.kr

Design and Implementation Program for Finding a Customized Ideal Partner

Woo-Jong Yoo*, In-Hwan Yang
*Dept of Computer Information, Daejeon Health Sciences College

요 약

개인의 선호도 및 취향에 부합하는 이성을 만나기 위한 다양한 유형의 프로그램들과 어플, 그리고 인터넷 사이트가 등장하였으나 실효성이 부족하여 활용도가 낮은 것이 현실이다. 본 연구에서는 다양한 요구조건을 만족하는 이성을 찾고 흥미 있는 이벤트를 가미하여 회원의 관심을 유도하고, 이와 관련된 데이터를 체계적인 관리하는 맞춤형 이상형 찾기 프로그램의 설계 및 구현방법을 제안하였다. 본 시스템에서는 누구나 회원가입이 가능하며 회원들 상호간의 정보교류를 위해 채팅과 쪽지보내기, 게시판 등의 기능을 구현했고, 원하는 이성을 찾을 수 있도록 검색조건을 세분화하여 사용자의 만족도를 제고시킬 수 있도록 설계하였다. 현재 개발된 본 시스템을 좀 더 확장할 경우에는 미지의 많은 자료 중에서 본인이 제시하는 조건에 부합하는 자료를 쉽고 빠르게 찾고 관리할 수 있으며, 이를 위해 설계단계부터 용도 변경의 유연성을 부여했다.

1. 서론

20세기 IT 열풍을 기반으로 하는 인터넷 기술의 발전은 온라인을 통해 이성과의 만남을 용이하게 하였으며, 이로 인해 본인이 희망하는 이상형을 찾기가 더욱 원활하게 되었다. 인터넷이라는 공간에서 채팅 또는 커뮤니티를 통해 미지의 사람들과 다양한 이야기는 물론 취미활동을 함께 할 수 있게 되었고, 이를 바탕으로 이성이 연결되기 시작하면서 짝을 찾아주는 매칭 프로그램들이 하나 둘 출현하였으나 활용도는 매우 낮았다[6-9].

본 논문에서는 기존의 매칭프로그램이 사용자의 눈높이를 만족시키지 못하는 단순매칭의 단점을 해결하고, 사용자 맞춤형 이성을 찾아줄 수 있도록 검색조건을 다양화·세분화함과 동시에 흥미유발 이벤트를 추가하여, 사용자의 만족도 및 활용도를 제고시킬 수 있도록 설계하였다.

본 논문의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 이상형 찾기 시스템의 이론적 배경 및 특징에 관하여 기술하고, 3장에서는 본 연구에서 수행한 이상형 찾기 프로그램의 설계 및 구현한 결과를 기술한다. 마지막으로 4장에서는 본 논문의 결론을 맺는다.

2. 이론적 배경

2.1 개발배경

성인 1인당 1대 이상의 모바일 기기를 갖고 있는 우리나라 국민 중 대부분은 스마트폰 어플 중에서 소셜어플을

많이 사용하고 있는데, 이것을 개인용PC에서 만들어 사용한다면 스마트폰과는 다른 흥미와 보람을 느낄 수 있을 것 같아 본 논문에서 제안하는 시스템 개발을 시작하였다 [6-9].

개발하고자 하는 시스템은 모든 자료를 체계적으로 관리 및 운용하기 위해서 DB를 접목시켰으며, 이상형 찾기를 원할 경우에는 추가적으로 본인의 세분화된 프로필을 입력하도록 설계하였다. 세분화된 프로필은 맞춤형 이성검색을 위한 메타데이터로 활용되는데, 이를 이용하여 실험한 결과 찾고자 하는 커플에 가장 부합하는 결과를 보여 줄 수 있었다[1][4].

2.2 프로그램 목적

본 시스템의 초기 목적은 맞춤형 이성을 찾는 것에 중점을 두었지만, 최종 목적은 자신이 찾고자 하는 대상을 세분화된 정보를 통하여서 찾아주는 시스템으로 발전해 나가는 것이다. 즉, 소비자가 어떤 물건을 구입하고자 할 때, 물건의 세부적인 조건을 본 시스템에 입력하면 검색조건에 맞는 물건들의 목록을 보여주고, 목록 중 하나를 클릭하면 더 구체적인 정보를 볼 수 있도록 하여, 사람들 각각 기호에 맞는 제품이나 물건들을 쉽게 구매할 수 있게 하고, 찾는 시간을 단축시키는 편의도 제공하는 것이 본 프로그램의 궁극적인 목적이다[9].

3. 시스템 설계 및 구현

3.1 시스템 구성도

*) 교신저자 : 유우중

본 연구결과를 구현하기 위해 사용한 언어는 Visual Basic6.0이며, DB로는 Access 2007을 사용하였다[1-5]. 논문에서 구현한 결과를 제시하는 전체적인 시스템 흐름도는 (그림 1)과 같다.

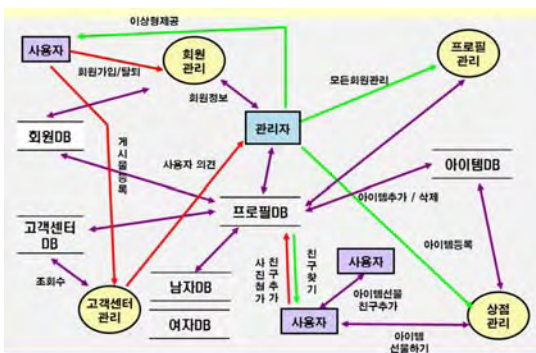


(그림 1) 시스템 흐름도

맞춤형 이상형 찾기 프로그램은 이용하고자하는 회원은 온라인을 통해 회원을 가입해야한다. 이들 정보는 시스템관리와 프로그램 구현기능에 있어 기초가 되며, 필요에 따라 회원정보를 수정할 수 있고 DB에 저장된 정보를 바탕으로 회원을 찾을 수 있으며, 친구추가하기 기능을 이용하여 검색한 친구에게 쪽지를 보내는 등 친구가 된 회원에게 지속적인 관심을 표현할 수 있도록 구현했다. 또한, 상점을 통하여 아이템을 구입하고 선물을 보낼 수 있게 하였고, 무분별한 회원추가와 아이템낭비를 막기 위해 친구와 아이템 보유수를 제한하였다.

관리자는 최고 권한을 갖고 맞춤형 이상형 찾기 프로그램의 모든 상황을 관리하는 역할을 담당하는 자로, 고객의 불편신고로 접수된 기능을 개선하고 회원들의 신상정보의 이상 유무를 직접 확인하며, 회원관리 및 통제로 확인된 불성실한 회원의 접근차단을 위해 회원자격을 박탈할 수도 있다.

사용자와 관리자, 그리고 DB 사이의 자료흐름도가 (그림 2)에 도시되어 있다. 본 그림에서 맞춤형 이상형을 찾는 데 사용되는 메타 데이터는 프로필DB에 존재하며, 남자DB와 여자DB는 주민번호를 통해 분리하여 구축한다.



(그림 2) 자료 흐름도

본 시스템에서 사용한 자세한 DB의 구조 중에는 회원 테이블과 프로필 테이블이 있는데, 로그인시에는 회원 테이블, 프로그램 실행시에는 프로필 테이블을 사용한다. <그림 3>은 회원테이블로 데이터베이스의 기본 키는 회원번호다. 사용자들은 가입을 할 때에 모든 속성들의 값을

입력하여야만 가입이 가능해지고 프로필 입력창으로 이동하게 된다[8-9].

■ 회원 테이블

이름	형식	크기	비고
이름	CHAR	12	
주민번호	VARCHAR	12	
ID	VARCHAR	15	
패스워드	VARCHAR	15	
닉네임	VARCHAR	15	
주소	VARCHAR	50	
E-mail	VARCHAR	25	
핸드폰번호	INTEGER		
회원번호	INTEGER		기본키

(그림 3) 회원 테이블 DB 구조 / 액세스 테이블

(그림 4)는 프로필테이블로 데이터베이스의 기본 키는 닉네임번호이다. 사용자들은 회원테이블과 마찬가지로 프로필도 모두 입력해야 프로그램 사용이 가능해진다. 모두 입력 후 가입이 완료되면 프로그램으로 자동 로그인되어 접속이 가능하고, 이후에 본 시스템을 사용할 수 있다[6].

■ 프로필 테이블

이름	형식	크기	비고
닉네임	VARCHAR	12	
닉네임번호	INTEGER		기본키
회원번호	INTEGER		외래키(회원)
업적형	CHAR	4	
직업	VARCHAR	8	
지역	VARCHAR	8	
키	INTEGER		
몸무게	INTEGER		
취미	VARCHAR	25	
특기	VARCHAR	15	
좋아하는 장소	VARCHAR	80	
군필여부	VARCHAR	???	
선호하는 키	INTEGER		
선호하는 몸무게	INTEGER		
자기소개	VARCHAR	300	
사진	VARCHAR	50	

(그림 4) 프로필 테이블 DB 구조 / 액세스 테이블

또한 회원 간의 아이템을 보내고 받는데 사용되는 DB 테이블이 있는데 이것이 바로 상점 테이블이다. (그림 5)는 상점 테이블로 데이터베이스의 기본 키는 아이템 번호이다. 사용자들이 친구로 추가된 타 사용자에게 맘에 드는 아이템을 선물하여서 호감을 표시할 수 있다. 아이템은 관리자가 생성 및 추가 수정하고, 사용자들은 이를 무료로 선택하여서 상대방에게 선물할 수 있다.

■ 상점 테이블

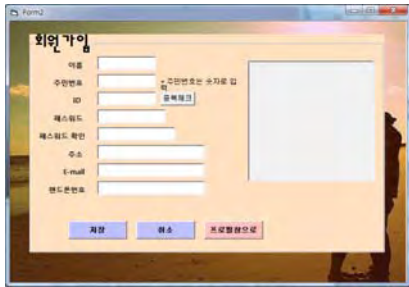
이름	형식	크기	비고
아이템	VARCHAR	12	
아이템 LP	INTEGER		
아이템 사진	VARCHAR	50	사진의 절대주소 저장
아이템 번호	INTEGER		기본키

(그림 5) 상점 테이블 DB 구조 / 액세스 테이블

3.2 시스템 구성과 기능

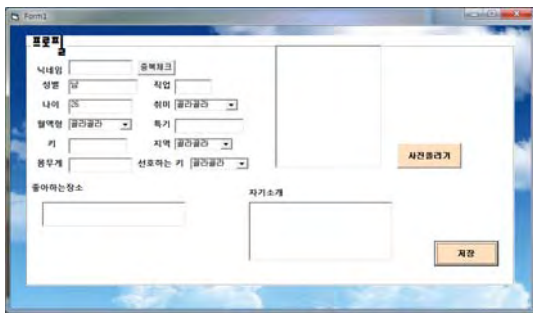
본 연구에서 개발한 프로그램은 크게 회원관리, 아이템관리, 친구관리 등으로 구성되어 있다. 회원가입을 통해 ID와 PW가 존재해야 본 시스템에 접속할 수 있는데 이는 인증된 사용자에게만 접근을 허용하기 위함이고, ID 또는

PW 분실시에는 ID/PW 찾기 기능을 이용하면 된다. 회원가입을 위한 화면이 (그림 6)에 표시되어 있으며, 여기에는 회원가입을 위한 기본 입력사항이 있다. 입력사항은 관리자가 정해놓은 속성으로 모두 작성을 해야 한다.



(그림 6) 회원가입 화면

주민번호로 성별을 파악하고 ID중복체크를 통하여 ID는 유일성을 보장한다. 모든 사항을 입력한 후 저장을 누르면 (그림 7)과 같은 프로필창이 뜨는데 이 또한 모두 작성해야 한다.



(그림 7) 프로필 화면

회원가입창과 프로필 창을 구분하는 이유는 가입 후 프로그램을 사용할 때 닉네임을 통해서 회원이 활동하도록 하여 회원에 대한 보안성을 높이도록 하기 위함이다. 프로필은 실질적으로 회원이 회원을 보고 판단할 수 있는 창으로 회원의 외모, 성향, 특성 신체조건 등을 파악할 수 있다. ID/PW 분실시에 이를 찾기 위해서는 이름과 주민등록번호가 일치해야 만이 ID를 알려주고, ID를 알아야만 PW를 찾을 수 있다[5-9].



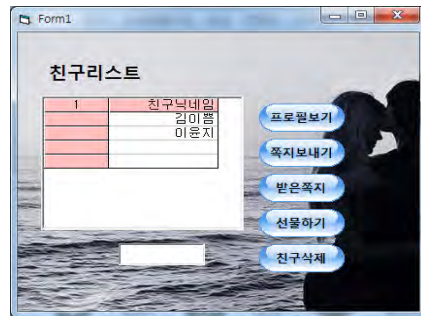
(그림 8) 메인화면

(그림 8)는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있는 창으로 프로필수정, 찾기, 친구리스트, 이상형월드컵, 상점, 채팅, 고객센터(게시판)를 이용할 수 있으며, 성별로 회원을 구분하여 DB에 있는 자료 중에서 동성이 아닌 이성의 자료를 활용하도록 메인화면에서 동작할 기능을 달리하였다.

관리자는 채팅창개설과 회원을 관리할 수 있는 권한을 가지는데, 채팅창개설은 관리자가 서버역할을 하면서 채팅창을 이용할 수 있게 하고, 회원관리는 프로그램 안에서 직접적으로 회원을 관리·삭제를 할 수 있다.

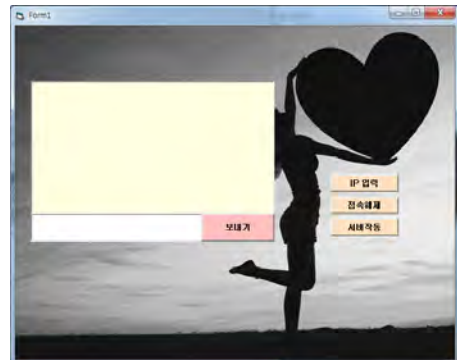
회원이 찾고자 하는 이성을 찾기 위해 조건을 부여하는 화면으로, 조건은 필요에 따라 좀 더 세분화할 수 있도록 설계하였다. 조건에 따라 찾아진 회원의 상세정보를 알기 위해 프로필을 볼 수 있는 기능이 있고 친구로도 추가하고 쪽지를 보낼 수도 있다[9].

(그림 9)에서는 회원의 친구를 모아 편하고 쉽게 관리할 수 기능을 보여준다. 선물을 보내어 관심을 표현하거나 쪽지 등으로 연락을 할 수 있으며 친구삭제도 가능하다.



(그림 9) 친구 리스트

(그림 10)는 친구에게 쪽지를 보내는 그림인데 Winsock을 이용하여 1:1 대화형식의 메시지를 주고받을 수 있다. 쪽지는 개인별로 보낼 수도 있고, 그룹을 지정하여 그룹단위로 보낼 수도 있다. 또한 필요에 따라 쪽지를 받는 친구의 프로필을 확인할 수 있고, 상점에서 구입한 선물도 보낼 수 있다.



(그림 10) 쪽지 보내기

(그림 11)에서는 상점으로 선물할 아이템을 구입할 수 있고, 한명 또는 여러 명의 친구들에게 구입한 아이템을

보낼 수 있는 기능을 보여주고 있다.



(그림 11) 상점

(그림 12)는 글을 올리고 관리자에게 불편사항이나 개선사항을 전달하는 의사소통의 공간으로 사용되는 화면을 보여주고 있다. 회원은 관리자의 닉네임을 모르기에 유일하게 상호간에 소통할 수 있는 공간이라 할 수 있다.



(그림 12) 고객센터(게시판)

(그림 13)는 관리자만 사용 화면으로, 회원들의 정보를 확인하고 회원의 정보를 검색, 수정, 삭제, 저장할 수 있는 기능을 보여주고 있다.



(그림 13) 회원 관리

4. 결론

정보의 변화 및 기술혁신이 빠르게 진행되고 있는 지식기반 정보화시대에 부응하고자, 본 논문에서는 본인의 세부적인 조건에 부합하는 맞춤형 이성을 빠르게 찾아 제공하는 시스템을 설계 및 구현하였다[3-5]. 기존의 단점을 보완하여, 검색조건을 다양화·세분화함으로써 본 시스템을 이용하는 사용자의 만족도를 높일 수 있도록 설계 및 구

현하였다[6-10].

또한 기존의 여러 채팅 또는 만남 프로그램들은 기능에 비해 높게 책정된 사용료를 요구하고 있고, 그러한 상업성으로 인해 회원들의 낮은 관심도로 이를 이용하는 회원수가 극히 저조한 실정이었다. 그러나 본 논문의 구현 결과는 무료로 모든 기능을 사용할 수 있게 하였고 이상형 검색조건도 개선하였을 뿐 아니라 흥미유발을 위해 이벤트를 제공하여 회원의 관심도를 제고시켰다.

차후에는 사소한 문제점을 개선하고 프로그램 디자인과 성능개선 및 최적화를 실시한 후, 선호하는 아이템을 찾을 수 있도록 범용성 있는 기능을 추가 및 구현하고자 한다. 이에 대한 최종 연구 결과물이 도출되는 데로 이에 대해 시연 및 발표를 실시한 후 추가 논문을 게재할 예정이다.

참고문헌

- [1] 박병태, “비주얼베이직 프로그래밍 입문”, 형설출판사, 2006
- [2] 김상근, 박중오, “실전 프로그래밍 완벽 대비서 Visual Basic 2008 Programming”, 북스홀릭, 2008
- [3] 임관철, “비주얼 베이직 for Beginner”, 한빛미디어, 2009
- [4] 승현우, “Access 2000과 Visual Basic의 만남“, 이한출판사, 2010
- [5] 조규천외, “Microsoft Access 2000”, 연학사, 2000
- [6] 네이버카페 고구마S, <http://cafe.naver.com/gogoomas>
- [7] 커플레시피: <https://www.couplerecipe.com/index.html>
- [8] 사랑커플 : <http://www.lovecouple.co.kr/main/index.html>
- [9] 좋은만남 선우 : <http://www.couple.net/kr/>