

렉스켄

PowerPlay, Impromptu 중심의 데이터 마트 구축

전략정보 계획수립 및 업무설계를 위한 방안

DSS 시스템 구축에 있어 가장 중시하는 개념은 최종사용자컴퓨팅이다. 영업/생산/회계와 같은 기반업무 시스템의 요구사항은 정형화(Predefined) 되어 있지만 분석업무 시스템이라고 분류되는 데이터웨어하우스 시스템은 사용자 요구사항이 불확실(Uncertain)한 속성을 갖고 있기 때문에 사용자가 스스로 필요한 업무를 구축할 수 있는 사용자 도구의 사용과 이에 걸맞는 정보시스템 철학을 확립하는 것이 무엇보다도 중요하다. 렉스켄에서는 데이터 웨어하우스가 소개되기 이전부터 사용자 전산의 개념하에 MIS(DSS/EIS) 시스템 구축에 중점을 두고 사업을 하고 있다.

추천 OLAP 툴, COGNOS사의 PowerPlay & Impromptu

분석의 접근방법(Top Down Approach)

COGNOS의 OLAP 툴인 PowerPlay와 Impromptu를 사용하면 먼저 PowerPlay를 사용하여 서버에 전혀 부하를 주지 않고 분석업무를 Drill Down, 추세분석 등을 통해 최상위 레벨에서 단계별로 내려가며 분석을 하다가 PowerPlay의 내용보다 더 구체적인 정보를 얻고자 할 때는 PowerPlay에서 Impromptu로 적절한 SQL 문장을 넘겨주어 운영시스템의 RDB상의 원시자료를 통해 사실을 확인하는 독특한 Drill Through방법을 제공한다.

-PowerPlay : Analysis Then Query

-타제품 : Query Then Analysis

이와는 반대로 타제품은 기본적으로 RDB에 접속한 상태에서 질의(Query)에 대한 응답을 통해 정보를 제공하는 형태로 분석업무가 진행되기 때문에 서버에 대한 부하가 상당한 상황이기 때문에 데이터웨어하우스의 환경에서 막대한 시스템 투자를 하지 않고서는 응답속도가 느리다는 사용자 불만은 쉽게 해결하기 어려운 상황이다. 따라서 COGNOS의 분석후 질의(Analysis Then Query) 접근방법은 최소의 투자로 최대의 효과를 얻는 가장 좋은 방식으로 인식되고 있다.

데이터 중심의 사용자 도구

PowerPlay는 다차원 모델을 설계한 다음 설계한 모델에 맞게 데이터만 공급하면 별도의 프로그래밍 과정이 없이 분석업무의 진행이 가능하여 업무개발의 신속성과 유연성이 보장되지만 다른 도구는 상당 기간의 업무개발과정이 수반되어야만 하는 어려움이 있다. 이는 요구사항의 변경이 잦은 데이터웨어하우스의 특성을 고려해 볼 때 중요한 문제라고 본다.

PowerPlay는 데이터웨어하우징을 위한 OLAP 툴로써 다양한 정보를 취사, 선택, 분석하여 가장 합리적인 의사결정을 지원할 수 있도록 해주며, 다차원의 데이터를 이용하여 다양한 조합의 보고서를 집계표 및 그래프 형태로 자유자재로 검색하면서 빠른 시간내에 사용자들이 원하는 각종 분석을 할



통해서 물건을 주문하던 방식을 벗어나서 상점의 웹서버에 접속한 후 물품의 주문을 온라인으로 처리하는 것이고, 상점의 경우에는 구매요청에 따라서 기존의 폐쇄된 금융네트워크를 통해서 처리되던 이체처리를 지불게이트웨이를 통해서 처리하는 것이다. 즉, <그림 4>와 같은 형태로 볼 수 있는 것이다.

그렇다면 무엇 때문에 세계적인 신용카드사인 비자와 마스터카드가 SET을 만들게 되었는가? 기본적으로 사업적인 측면을 생각해볼 수 있다. 첫째, 표준화된 스펙상에서 시스템과 망을 구축하지 않았을 경우 발생하는 양 시스템간 연동시의 재투자에 대한 부담을 제거하기 위해서이다.

둘째, 경쟁관계에 있는 양사간의 전략적 협업을 통해 새로운 비즈니스의 창출을 수월하게 하기 위함이다. 시스템에 대한 보안이라는 측면을 기본으로 하여 위와 같은 사업적인 성과를 거두기 위하여 양업체가 가장 심혈을 기울인 부분이 바로 상호호환성의 문제이다.

이부분에 대한 기본 방침은 이러하다. 첫째, SET에 대한 모든 스펙을 세부적으로 정형화된 형태로 공개하여 별개의 시스템 개발업체에 의해서 제작된 각각의 시스템간에 연동성을 확보한다.

둘째, 인터넷 상의 신용카드 거래 스펙에 대한 모든 자료를 무상으로 공개하며, 동시에 라이선스를 걸지않는다.

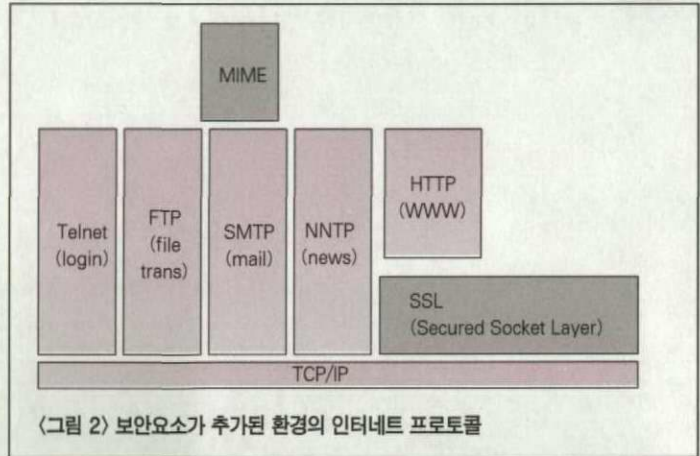
셋째, SET과 관련된 제품의 수출이 규제되지 않도록 하여 SET의 국제적인 확산을 촉진한다.

넷째, 기존의 표준안들을 최대한 활용하여 기존에 존재하는 서브시스템에 대한 응용성을 극대화한다.

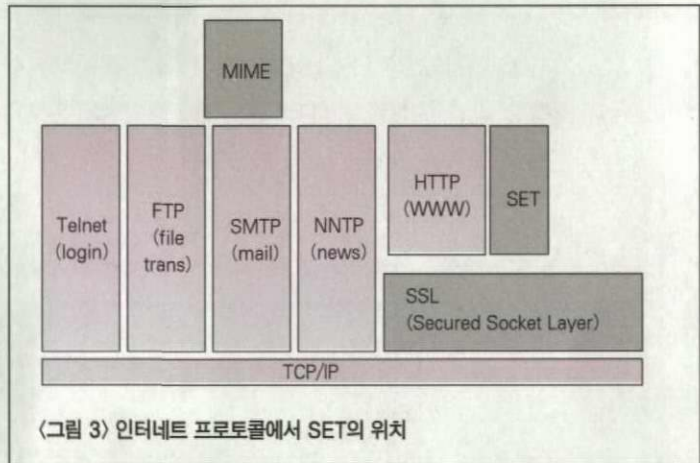
다섯째, 시스템의 운영체제와 하드웨어적인 특성에 의존하지 않도록 한다.

다시한번 정리해서 말하자면 다음과 같은 항목들에 대해서 SET은 만족하도록 한다.

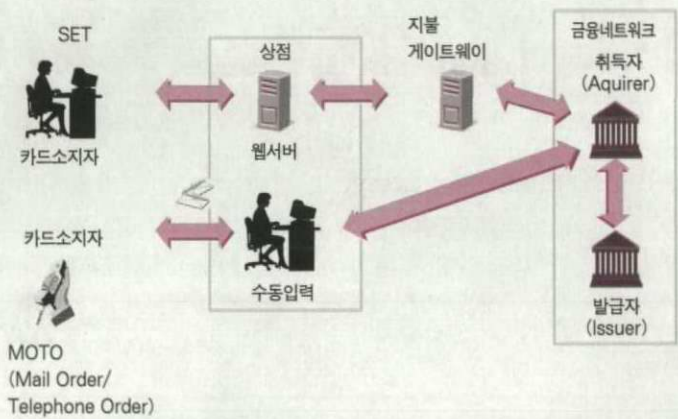
- ▲ 지불정보와 주문정보의 기밀성을 보장 ▲ 모든거래정보의 무결성을 보장 ▲ 특정 신용카드를 이용하는 소비자가 해당신용카드사에서 보장해주는 거래자라는 것을 인증 ▲ 전자 쇼핑을 제공하는 상점이 서비스를 제공하는 신용카드사를 통해 SET



<그림 2> 보안요소가 추가된 환경의 인터넷 프로토콜



<그림 3> 인터넷 프로토콜에서 SET의 위치



<그림 4> 전자상거래와 기존 거래의 비교

거래를 할 수 있다는 것을 인증 ▲ 소프트웨어와 하드웨어를 포함한 시스템 공급자와 다수의 망제공자간의 상호 호환성을 확보해준다는 것이다.

위와같은 바탕위에서 SET이 전자상거래 프로세스 중 담당하고 있는 구체적인 역할을 살펴보기 전에 우선 일반적인 전자상거래의 프로세스를 살펴보

(표 1) 렉스켄이 제공하는 데이터웨어하우스 관련 솔루션

데이터 모델링 툴	Power Designer 6.0s	Warehouse Architect
다메전 모델 솔루션	COGNOSs 24Ways	
추출 툴	VMARKs Data Stage	
Query & Report Writing/OLAP 툴	PowerPlay, Impromptu	

서비스에 대한 예상고객 추출

기존의 데이터 마이닝 솔루션은 프로그램 혹은 값비싼 툴을 활용하여 통계 전문가 중심의 특정 사용자를 대상으로 진행되어 왔다. 하지만 무한경쟁 시대에 있어 정보의 전략적 활용은 이제 일부 사용자들을 위한 고유영역으로 정의될 수 없고 기업 전반의 업무에 다양한 사용자들이 필요로 하는 일반적인 업무의 일부로 대두되고 있다.

따라서 전문지식이 없는 일반 사용자들이 직접 데스크톱에서 기업 전반의 데이터 혹은 업무영역별 데이터 마트로부터의 데이터를 활용, 렉스켄이 제공하는 Scenario 툴의 Data Sampling, Multiple Strategies, Factor lists, Segmentation Graphics, Classification Tree, Filter Tree, Detailed Data View 등의 기능을 통해 숨어있는 추세 및 양상을 찾아내고 적시 의사결정을 위한 중점 관리항목 등을 자동으로 발견해낼 수 있도록 한다.

데이터웨어하우스 구축시 고려해야할 사항

데이터웨어하우스는 과정(Process)이다

데이터웨어하우스 구축은 개발된 시스템의 변화가 빈번하지 않은 기반업무 시스템과는 반대로 사용자 요구사항의 변화가 끊임없이 분출하여 진화하는 시스템의 특성으로 인해 변화에 신속하고 유연하게 대처할 수 있도록 데이터 모델링, 데이터 추출 및 변환 부문에 개발노력을 절감할 수 있는 도구의

구분	소프트웨어 환경	하드웨어 환경
서버	유닉스, RDBMS 파워플레이 웹 서버	HP, RS/6000, SUN
클라이언트	윈도우즈95 윈도우즈 NT	IBM 486 또는 이상 16MB RAM(최소) 10MB 하드디스크 영역

(그림 1) 운영체제 및 지원 플랫폼

도입이 필수적이다.

사용자 주도의 시스템 구축

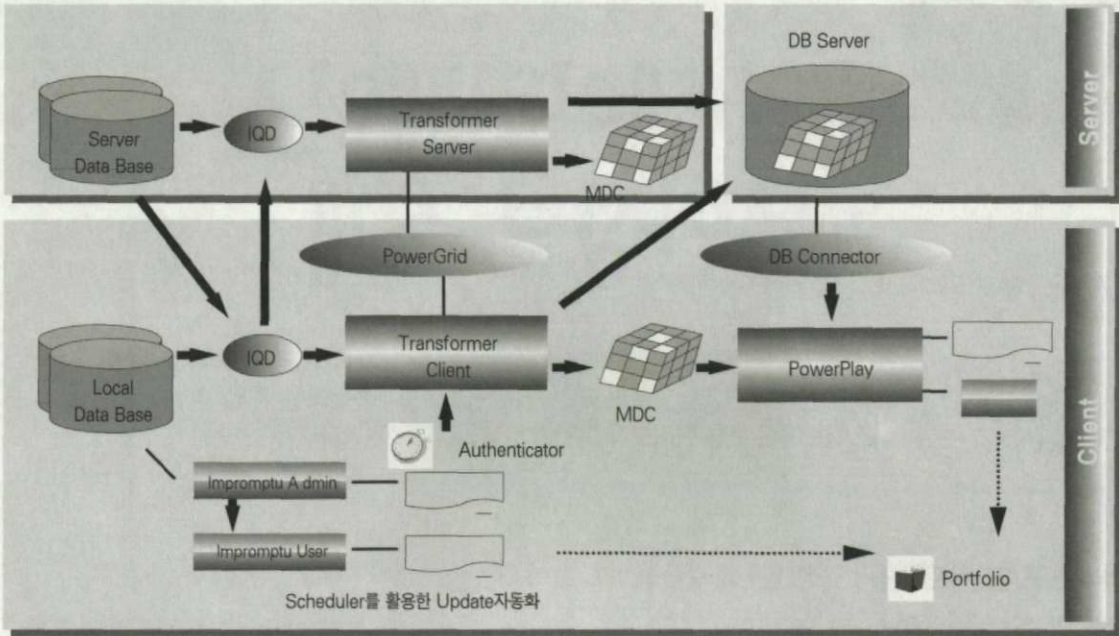
데이터웨어하우스 시스템의 주역은 사용자이다. 이점을 간과하여 개발자 주도로 시스템을 구축해가는 사용자 만족도가 높을 리가 없게 마련이다. 따라서 데이터웨어하우스 구축시 각 단계마다 사용자의 참여가 필수적이다. 분석 및 설계단계에서 스타스키마(Star Schema)나 다메전 모델링(Dimensional Modeling) 기법을 사용하는 것도 사용자가 쉽게 이해할 수 있도록 배려하는 데서 비롯된 것이다. 다음에 사용자가 주로 사용하는 OLAP 툴의 경우 사용자가 쉽게 사용할 수 있고 다양한 정보욕구를 충족시켜줄 수 있는 사용자 툴의 선정이 성공의 지름길이 된다.

데이터웨어하우스 시장 전망 및 전략

현재 많은 업체들이 각자마다 독특한 데이터웨어하우스 솔루션을 가지고 치열한 경쟁을 하고 있다. 특히, 기존 SI업체를 포함하여 DBMS 업체, 툴 공급업체, 하드웨어 업체 등도 본격적으로 이 시장에 뛰어들고 있는데 선진 외국의 사례와 같이 초기에 전사적인 데이터웨어하우스 구축은 투자 비용의 과다, 구축 기간의 장기화 등의 위험 부담으로 인하여 이제는 주제별 업무의 데이터 마트 구축을 위하여 분주하게 솔루션 마련에 고심하고 있다.

기존의 DB 시장을 기반으로 데이터 마트 서버, ETT 툴, OLAP 툴 등을 모두 구비하고 토탈 솔루션 컨설팅을 제공하려는 업체, 각각의 전문 업체들끼리 전략적으로 제휴하여 하나의 솔루션을 마련하고 있는 업체 등 다양한 접근이 시도되고 있는데 이러한 일련의 모든 작업들은 보통 2~3개월 정도의 짧은 기간에 이루어지며 주제별 데이터 마트 구축을 통해 얻어지는 노하우를 기반으로 다양한 업무에 확장 적용되고 있다.

하지만 아직 국내 시장에서는 개발 업체의 구축 경험 미비, 사용자 마인드의 부재, 각종 툴의 성능 검증 등 산재해있는 문제점들로 인하여 많은 어려움에 봉착하고 있는게 현실이다.



(그림 2) Impromptu & PowerPlay 연계 활용도

데이터 마트 구축은 프로토타입을 계속적으로 반복해서 만들어가는 과정으로 보아야 한다. 시스템 개발 방법론 관점에서는 이를 프로토타이핑의 나선형 모델이라고도 부른다. 처음에는 70점을 목표하고, 다음에는 80점을 그 다음에는 사용자 만족도를 90점 수준으로 올리겠다는 것이다. 이러한 방법론이 가능하기 위해서는 필수적인 것이 바로 적절한 도구의 선정과 활용이다. 이와 같은 개발 방법은 데이터 모델링, 자료추출, OLAP 도구가 얼마나 사용하기 편리하고 생산성이 높은가에 그 성패가 달려 있다.

렉스켄은 PowerPlay, Impromptu라는 강력한 사용자 툴을 중심으로 연결되어 있는 기존의 많은 고객들을 대상으로 하여 데이터 마트 구축에 필요한 독특한 솔루션을 이미 확보하고 활발한 작업을 전개하고 있다. 특히 경쟁사 대비 풍부한 경험 인력, 제2세대 ETT 툴을 포함하여 기존의 PowerPlay, Impromptu 기능의 향상을 이용해 대기업 중심으로 사업을 전개하고 있다.

데이터웨어하우스 구축사례

LG카드사는 DB 마케팅을 위한 전초 작업으로 기존의 운영 시스템인 AS/400, 탠덤, ES9000 등

의 시스템으로부터 추출된 데이터를 썬의 오라클 DB에 축적하고 DB 마케팅에 필요한 데이터들을 하나의 정보로 묶어 Impromptu로 활용한 보고서 작업과 PowerPlay를 활용한 다양한 분석 작업을 본사를 포함 각 지점에서 사용자들이 직접 가공하여 사용할 수 있는 환경을 만들어 놓았다.

현재는 반복적인 사용자 교육을 통해 시스템에 대한 사용자의 활용도를 높이기 위해 노력하고 있으며 좀더 다양한 솔루션 마련을 위하여 양사가 협력하여 적극적인 노력을 하고 있다.

(주)태평양은 심화되고 있는 경쟁 환경내에서 마케팅 및 영업의 활성화를 위한 전초 작업으로 기구성한 자체 신정보시스템에 독자적인 데이터 마트를 구축하고 PowerPlay를 활용한 다양한 분석 작업을 통해 경쟁력 강화에 힘을 쓰고 있다.

향후 주제별 데이터 마트를 확장하고 사용자들이 손쉽게 데이터를 가공 분석하여 Ad-Hoc 보고서 및 다차원 분석 작업이 용이한 시스템 환경을 준비하고 있으며 사용자 활용도의 상승을 위하여 반복적인 교육 스케줄을 준비하고 있다. **DX**