

対戦型注文の導入が注文・リピート来店等を 増加させ集客力UPへの近道

～1歩進んだ注文システムで居酒屋店舗が
全国を網羅したコミュニケーションの場に変貌～

※対戦型注文は特許取得済

株式会社アビックシステム

特許発明内容

- 同一店舗内や他店舗間のお客様同士や、店舗従業員様とお客様など知らない人同士を繋げ、飲食物の注文時に【勝てば奢られ】、【負ければ奢る】という勝負による《おごり》を演出することで場が盛り上がり、会話が弾み、結果、注文やリピート来店が増えて**集客力がUP**します。
- 知人同士やチーム単位での勝負による《おごり》を演出することで、店舗がコミュニケーションの場となり**集客力がUP**します。
- 《おごり》の演出は勝敗が決まるものであれば何でも良く、飽きのこない内容を常に提供する事ができるため、リピート来店が増えて**集客力がUP**します。
- 来店されていないお客様には「挑戦状」を送付することで対戦予約も可能なため、**来店のきっかけ**を作れます。
- 対戦成績を公開し、ランク付けすることで更に上位を目指したい気持ちになったり、自分より上位ランク者と＜対戦＞して勝利したい気持ちになることで、リピート来店が増えて**集客力がUP**します。
- 《おごり》の演出は＜対戦＞の申し込みから、勝負、勝敗の確定、支払伝票や配膳伝票の起票まで全てをシステムで実現するため、**店舗従業員様の負荷が増えることはありません**。
※但し、店舗従業員様が対戦する場合には＜対戦＞の負荷は増えます。

活用ケース

知らない人達同士が注文時に対戦する演出を楽しみ、共有することで場が盛りあがります。



同一店舗内だけではなく、他店舗間でも対戦型注文は可能です。

知人同士やチームでの対戦型注文も可能です。

均質化したサービスの競争ではなく、
唯一無二のサービスを共に創り、
新たなムーブメントを起こすことで、
集客力UPに必ず繋がると確信しております。

お問い合わせをお待ちしております。

担当部署 : システム開発部
BTOS担当
メール : contact@abcs.co.jp
電話 : 03-3239-3706