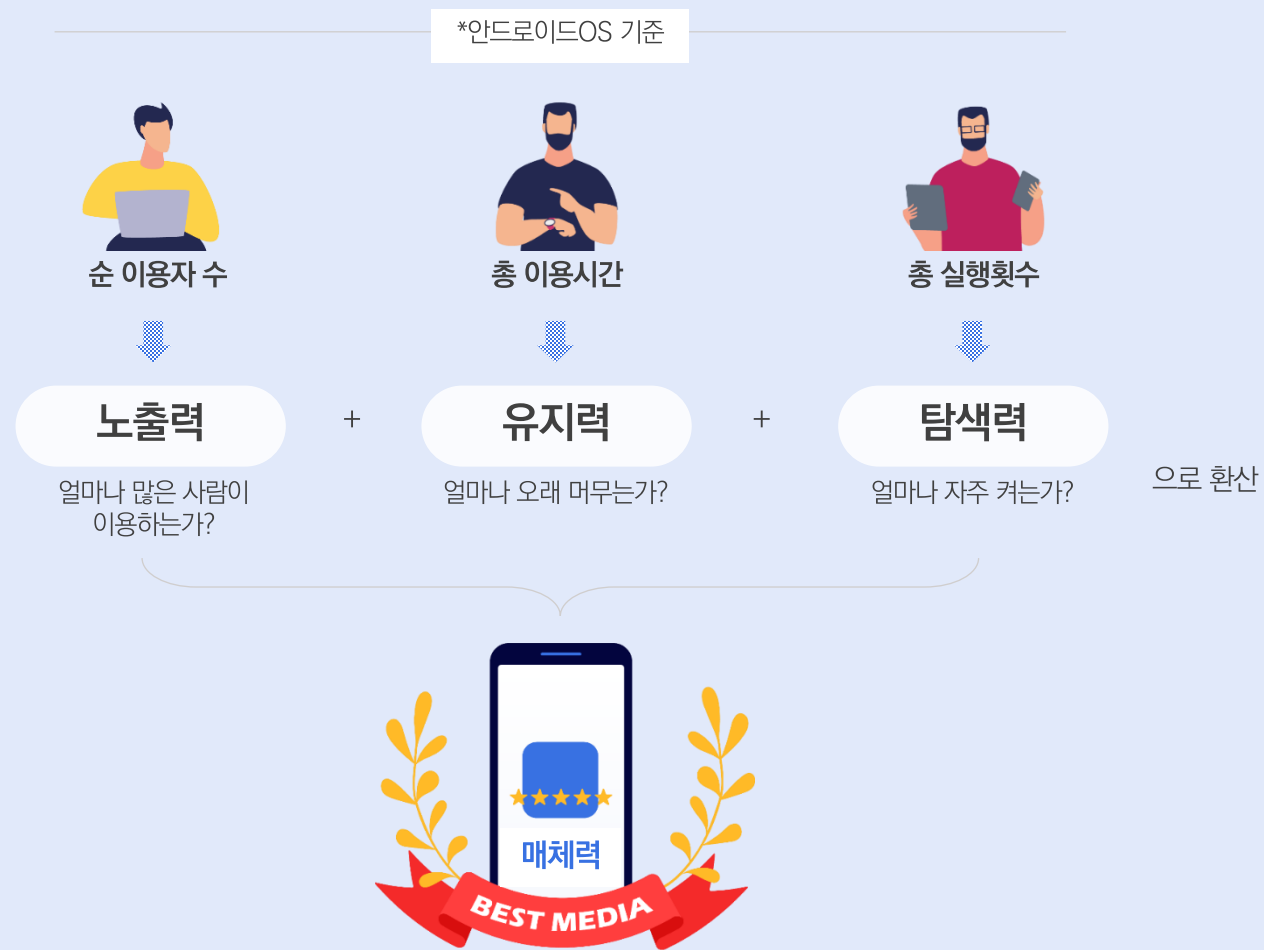


2026년 9월

인크로스 매체력 평가 리포트



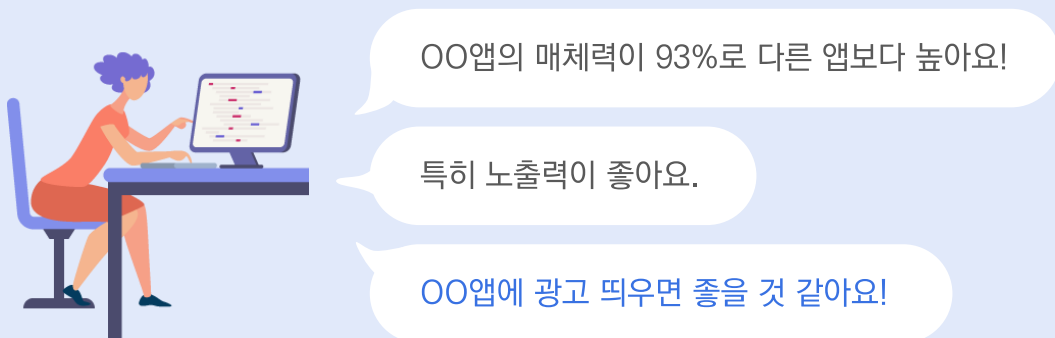
인크로스 매체력 산출 방식



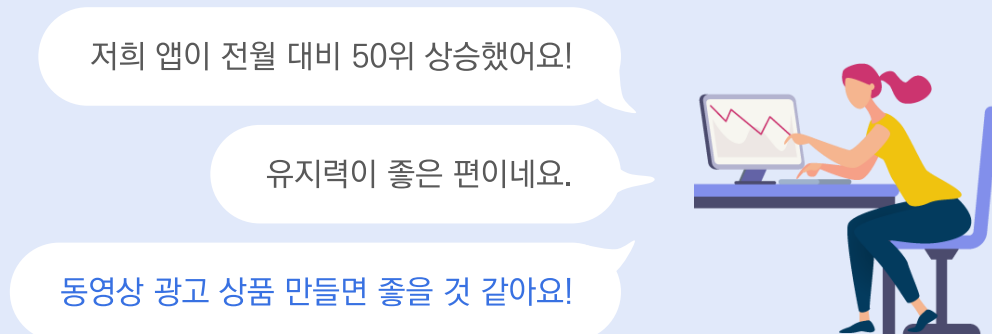
* 추정치로 실제와 다를 수 있습니다.

매체력 평가 활용, 이렇게 하세요!

광고 미디어 제안 시



플랫폼 광고 사업 제안 시



Q A 자주 묻는 질문

Q. 매체력 지수(MI) 중에는 왜 100이 넘는 것도 있나요?



A.

순 이용자 수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 각 속성의 모수값으로 비율을 구한 뒤 단순 합산을 하기 때문입니다. 단, 노출력·유지력·탐색력 각각은 100%를 넘을 수 없어요.

Q. 한 분야 내 매체력 지수가 너무 낮아요.

A.

원인1) 경쟁앱이 너무 많아 분산된 경우
원인2) 분야 내 독점앱이 월등히 높은 경우,

다른 분야 대비 낮게 나올 수 있습니다.



주의사항



각 분야별 상위 5개 안드로이드 앱을 다루는 리포트이며,

광고 상품이 없을 수 있습니다.

관심 있는 매체에 광고 집행을 하고 싶다면? >>>

[인크로스에 문의하기 \(클릭\)](#)

목차

※ 카테고리 클릭하시면 해당 페이지로 이동할 수 있습니다.

01) 포털		09	11) 전자상거래		19
02) 동영상		10	12) 지도/내비게이션		20
03) SNS		11	13) 배달/주문		21
04) Comm.		12	14) 맛집추천/예약		22
05) 게임		13	15) 숙박/여행		23
06) 음악		14	16) 금융		24
07) 도서		15	17) 부동산		25
08) 웹툰/웹소설		16	18) 스포츠		26
09) 전화		17	19) 구인/구직		27
10) 카메라		18	20) 멤버십/할인/적립		28

매체력으로 알아보는 이슈

폭염엔 외출 대신 배달시킬까? 무료배달까지 더해 이용자 잡은 쿠팡이츠

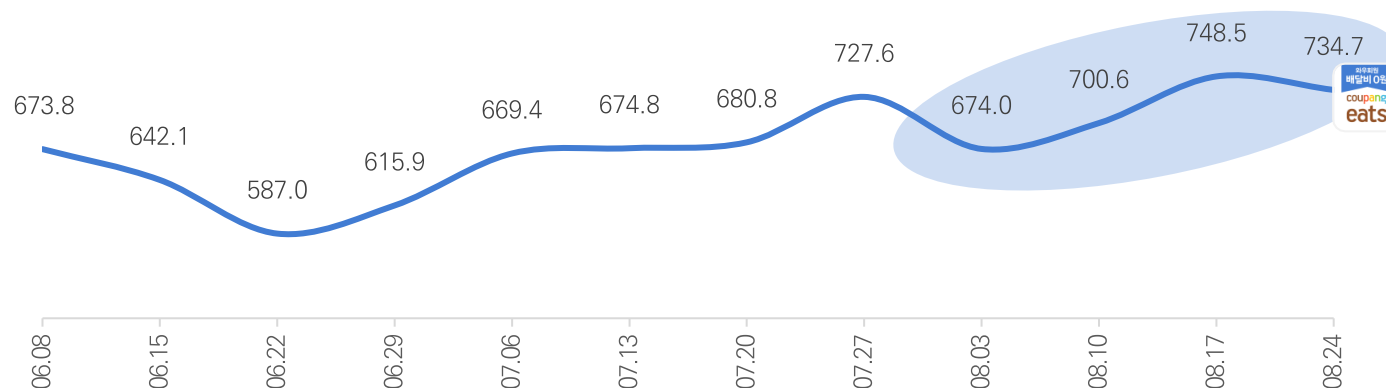
배달/주문 카테고리 매체력 분석에서 쿠팡이츠가 전월 대비 10.04% 상승하며 3개월 연속 상승세를 기록 중. 특히 8월에 들어 순 이용자 수는 최대 748.5만 명을 기록하며, 6월 말 이후 이용자 증가 흐름이 뚜렷하게 나타남

이는 8월 전국 평균기온이 27.1°C로 역대 2위를 기록하는 등 폭염이 이어지며 전반적인 배달 수요가 확대된 가운데, 일반회원까지 확대된 무료배달 혜택과 최소주문금액 없는 메뉴 확대가 주문 부담을 낮추면서 1인·소액 주문 수요까지 흡수한 것으로 보임

	배달의민족	185.7
	-5.88%	
	쿠팡이츠	101.1
	+10.04%	
	요기요	36.3
	+15.24%	
	뽕겨요	24.6
	-7.80%	
	버거킹	17.8
	+1.05%	

쿠팡이츠 순 이용자, 역대 최고치 기록!

| 최근 12주 쿠팡이츠 앱의 순 이용자 수 추이 (단위: 만 명)



역대급 폭염 속 배달 수요 확대, 무료배달·소액주문 전략으로 이용자 흡수

| 쿠팡이츠 매체력 증가 원인

① 역대급 폭염, 배달 수요 확대

2026년 8월 전국 평균 기온

27.1°C (역대 2위)

배달앱 결제액 우상향



(7월 1주 대비 8월 1주 비교)

② 무료배달 대상 확대



일반회원에게도 8월까지
배달비 무료 혜택 제공

③ 소액 주문 장벽 완화

1인 메뉴 주문 시 최소주문금액을
가장 중요하게 고려하는 비율

39.7%

1인·소액 주문 수요 흡수

- 최소주문금액 없는 메뉴 설정 시 배달비 지원 프로모션 연장 (~9월까지)
- 이를 통해 '최소주문금액 없는 메뉴'의 선택폭이 확대

요약 (1/2)

분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*매체명 하단 비율(%)은 전월 대비 증감률을 나타냄

포털	동영상	SNS	커뮤니케이션	게임
 네이버 -0.58%  Google -0.56%  ChatGPT +5.68%  다음 -0.02%  제미나이 +1.67% 214.1 133.6 52.8 38.2 24.0	 유튜브 +0.51%  넷플릭스 -3.54%  틱톡 +7.26%  쿠팡플레이 +16.77%  티빙 -14.25% 265.1 33.9 23.9 23.9 17.3	 인스타그램 +1.32%  밴드 -2.08%  페이스북 -1.06%  엑스 +2.20%  네이버카페 +2.27% 175.4 56.6 48.3 39.2 31.7	 카카오톡 -0.02%  지메일 -2.12%  제타 +7.97%  텔레그램 +3.95%  네이버메일 +7.38% 248.4 37.7 13.3 13.2 7.8	 로블록스 +1.74%  블록 블라스트 +14.60%  브롤스타즈 -19.12%  포켓몬GO -16.64%  로얄 매치 +5.95% 28.9 13.5 12.6 11.5 9.7
음악	도서	웹툰/웹소설	전화	사진
 유튜브뮤직 +0.44%  멜론 -0.76%  스포티파이 +10.40%  지니뮤직 -7.22%  플로 -1.51% 99.8 53.8 36.2 21.9 17.1	 밀리의서재 +7.92%  리디 -7.05%  굿노벨 -8.12%  윈스토리 +23.05%  조이리드 -10.13% 56.8 54.9 54.6 16.4 15.3	 네이버웹툰 -0.15%  카카오페이지 -4.44%  네이버시리즈 +5.51%  카카오웹툰 +14.58%  노벨피아 -5.26% 142.3 85.4 66.5 16.4 12.8	 에이닷 전화 -1.40%  후후 -3.79%  후스쿨 +0.73%  U+모바일매니저 -9.00%  구글 다이얼러 +1.17% 121.1 7.7 1.5 1.3 1.1	 스노우 +22.03%  패밀리앨범 +16.31%  타임스탬프 -1.19%  B612 +4.93%  유라이크 -13.57% 5.4 1.7 1.4 1.4 1.3

요약 (2/2)

분야별 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*매체명 하단 비율(%)은 전월 대비 증감률을 나타냄

전자상거래	지도/내비게이션	배달/주문	맛집추천/예약	숙박/여행
쿠팡 +1.17% 당근 -0.43% 네이버플러스스토어 -0.37% 알리익스프레스 -5.79% G마켓 +2.63%	네이버지도 -0.40% 티맵 +1.75% 카카오맵 +0.90% 구글지도 +12.23% 카카오내비 +7.77%	배달의민족 -5.88% 쿠팡이츠 +10.04% 요기요 +15.24% 땡겨요 -7.80% 버거킹 +1.05%	캐치테이블 -1.36% 테이블링 -4.48% 데일리샷 -10.34% 다이닝코드 +359.91% 데이트팝 +58.77%	NOL(야놀자) -9.90% 트립닷컴 +9.39% 여기어때 +1.52% 아고다 -0.17% 스카이스캐너 +29.31%
금융	부동산	스포츠	구인/구직	멤버십/할인/적립
토스 +1.35% 삼성월렛 +0.02% 카카오뱅크 +3.36% 카카오페이 +1.23% KB스타뱅킹 -0.10%	호갱노노 +4.93% KB부동산 +6.09% 직방 -0.74% 다방 -5.66% 자리톡 +15.49%	LIVE스코어 -7.54% 골프존 +9.32% 스코어센터 +21.78% 스마트스코어 +8.71% 루타 +6.19%	알바몬 -7.08% 사람인 +2.25% 잡코리아 +7.42% 리멤버 -1.28% 알바천국 -14.64%	캐시워크 -0.27% OK캐쉬백 +0.54% 시럽 -5.38% T멤버십 +6.51% 스타벅스 -8.50%

상세

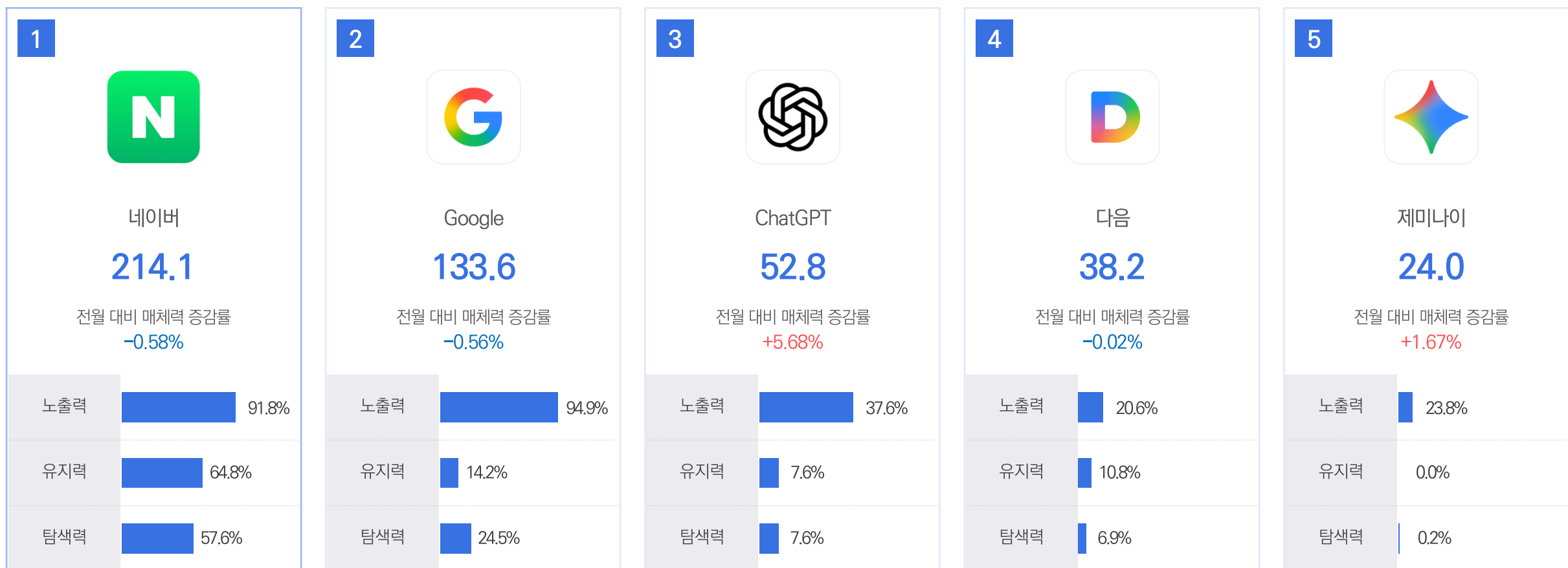
01) 포털 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리아 클릭 데이터 기준(안드로이드 OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

포털 앱 순 이용자 N=3747.5만 명, 총 이용 시간 N=227.2억 분, 총 실행 횟수 N=144.0억 회



상세

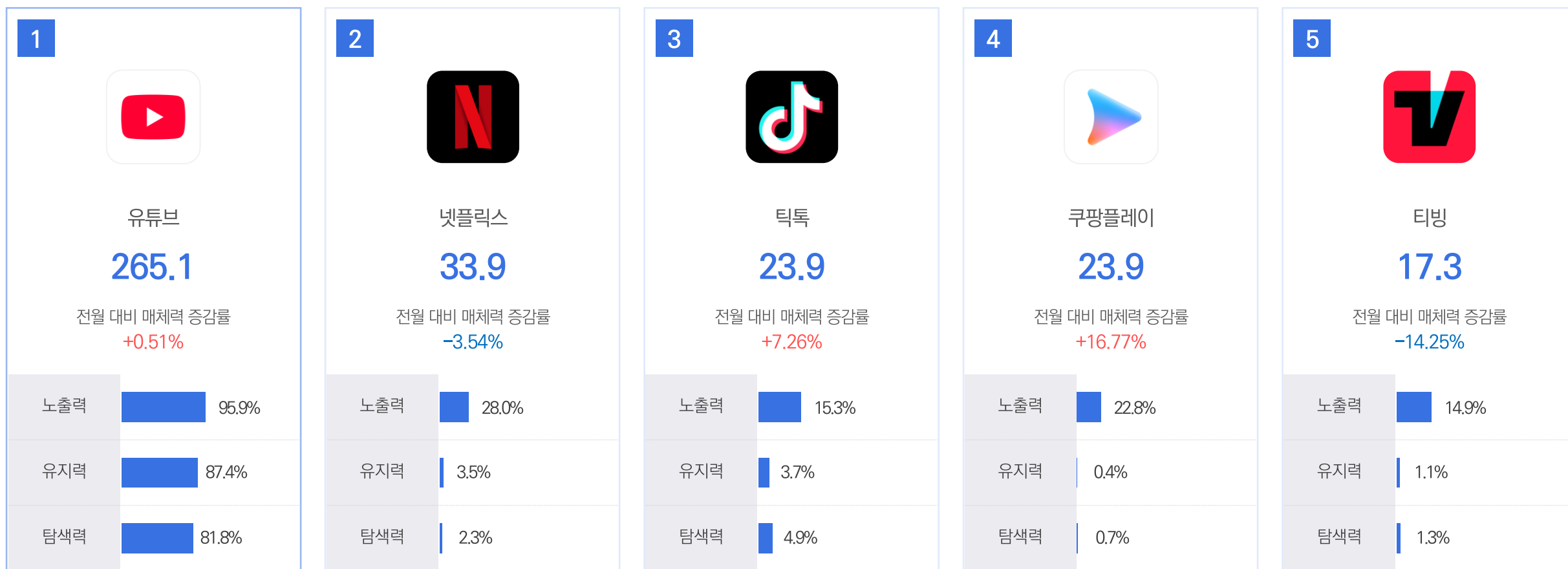
02) 동영상 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

동영상 앱 순 이용자 N=3628.3만 명, 총 이용 시간 N=923.4억 분, 총 실행 횟수 N=108.5억 회



상세

03) SNS 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

SNS 앱 순 이용자 N=2878.8만 명, 총 이용 시간 N=312.6억 분, 총 실행 횟수 N=129.5억 회



상세

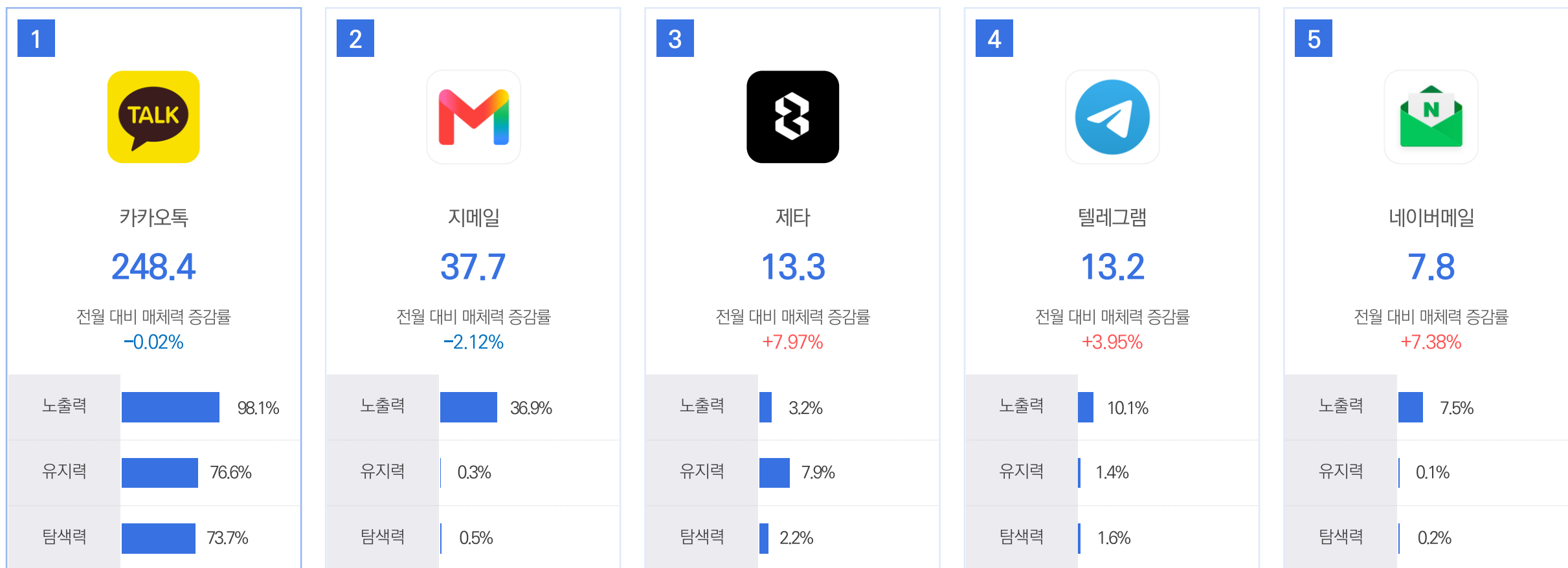
04) 커뮤니케이션 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

커뮤니케이션 앱 순 이용자 N=3752.1만 명, 총 이용 시간 N=359.6억 분, 총 실행 횟수 N=369.8억 회



상세

05) 게임 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리아클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

게임 앱 순 이용자 N=2054.2만 명, 총 이용 시간 N=364.6억 분, 총 실행 횟수 N=76.9억 회



상세

06) 음악 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

음악 앱 순 이용자 N=2488.7만 명, 총 이용 시간 N=379.6억 분, 총 실행 횟수 N=11.4억 회



상세

07) 도서 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

도서 앱 순 이용자 N=457.1만 명, 총 이용 시간 N=11.1억 분, 총 실행 횟수 N=2.7억 회



상세

08) 웹툰/웹소설 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 님스코리아클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

웹툰/웹소설 앱 순 이용자 N=1032.1만 명, 총 이용 시간 N=70.0억 분, 총 실행 횟수 N=15.1억 회



상세

09) 전화 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

전화 앱 순 이용자 N=3682.9만 명, 총 이용 시간 N=0.1억 분, 총 실행 횟수 N=0.1억 회



상세

10) 카메라 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각 순이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS 기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

사진 앱 순 이용자 N=3743.0만 명, 총 이용 시간 N=53.6억 분, 총 실행 횟수 N=80.3억 회



상세

11) 전자상거래 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

전자상거래 앱 순 이용자 N=3321.7만 명, 총 이용 시간 N=146.4억 분, 총 실행 횟수 N=143.7억 회



상세

12) 지도/내비게이션 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

지도/내비게이션 앱 순 이용자 N=3244.7만 명, 총 이용 시간 N=97.6억 분, 총 실행 횟수 N=41.5억 회



상세

13) 배달/주문 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

배달/주문 앱 순 이용자 N=2123.3만 명, 총 이용 시간 N=14.1억 분, 총 실행 횟수 N=12.3억 회



상세

14) 맛집추천/예약 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

맛집추천/예약 앱 순 이용자 N=315.9만 명, 총 이용 시간 N=0.3억 분, 총 실행 횟수 N=0.4억 회



상세

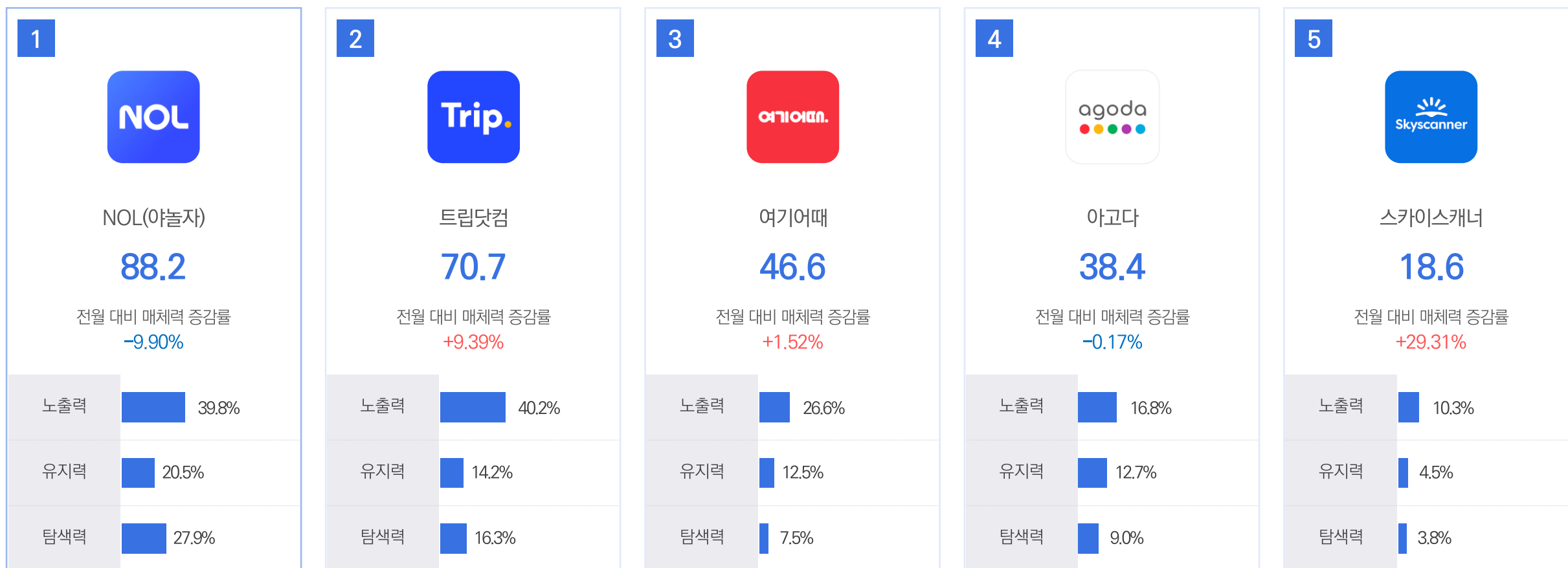
15) 숙박/여행 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

숙박/여행 앱 순 이용자 N=1193.5만 명, 총 이용 시간 N=3.7억 분, 총 실행 횟수 N=4.0억 회



상세

16) 금융 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

금융 앱 순 이용자 N=3600.1만 명, 총 이용 시간 N=259.1억 분, 총 실행 횟수 N=256.8억 회



상세

17) 부동산 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

부동산 앱 순 이용자 N=682.8만 명, 총 이용 시간 N=1.0억 분, 총 실행 횟수 N=1.0억 회



상세

18) 스포츠 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

스포츠 앱 순 이용자 N=388.2만 명, 총 이용 시간 N=3.6억 분, 총 실행 횟수 N=3.7억 회



상세

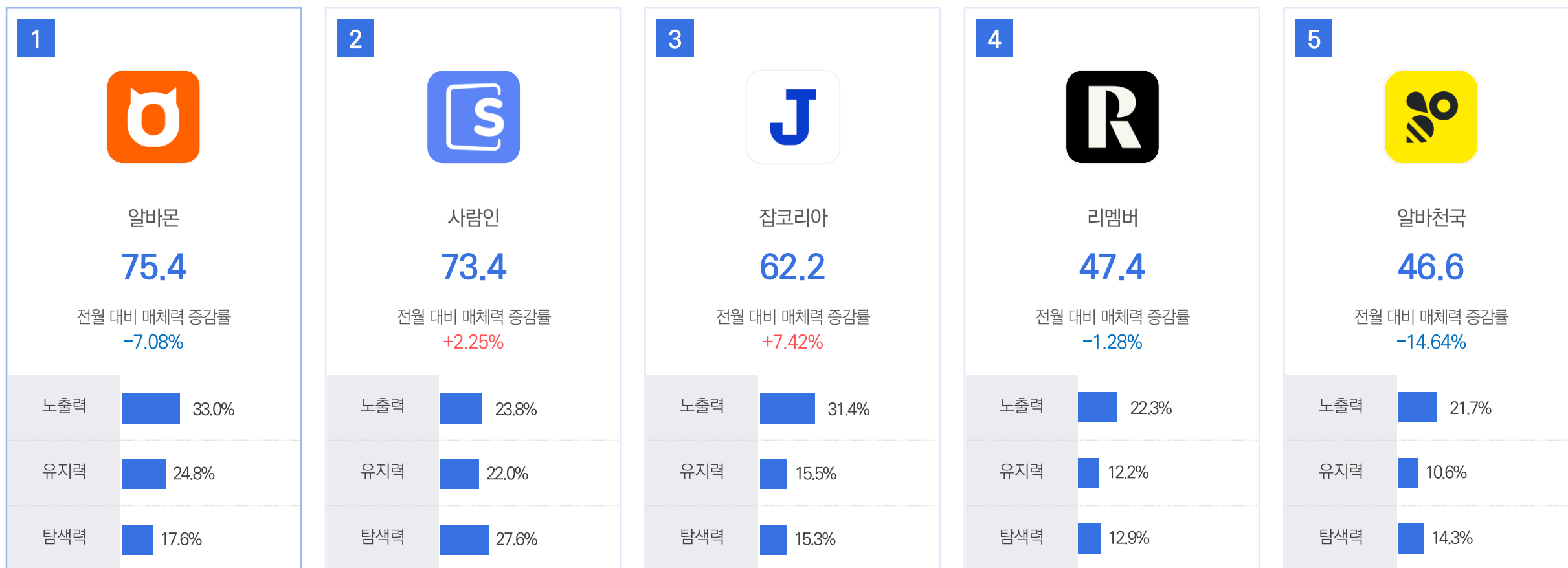
19) 구인/구직 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

구인/구직 앱 순 이용자 N=631.6만 명, 총 이용 시간 N=1.8억 분, 총 실행 횟수 N=1.7억 회



상세

20) 멤버십/할인/적립 분야 상위 5개 안드로이드 앱 매체력

*노출력, 유지력, 탐색력은 각순 이용자수, 총 이용 시간, 총 실행횟수 수치를 통해 산출함. 해당 카테고리 내 상위 앱을 모수로 하여 백분율로 나타냄

**세 가지 평가 항목을 백분위로 나타냈을 때 합산한 값을 내림차순 함

***2026년 8월 닐슨코리안클릭 데이터 기준(안드로이드OS기준, 추정치로 실제와 다를 수 있음)

멤버십/할인/적립 앱 순 이용자 N=2751.8만 명, 총 이용 시간 N=139.7억 분, 총 실행 횟수 N=179.9억 회



E.O.D

문의 인크로스데이터랩(IDL) | idl@incross.com

※본 리포트의 2차 가공 및 무단 배포를 금합니다.

마인뉴스 구독하기

incross | SK networks

© 2026 Incross - All rights reserved.

This document constitutes the exclusive property of Incross. Incross retains all copyrights and other rights over, without limitation, Incross' trademarks, technologies, methodologies, analyses and know how included or arising out of this document. The addressee of this document undertakes to maintain it confidential and not to disclose all or part of its content to any third party without the prior written consent of Incross. The addressee undertakes to use this document solely for its own needs and the needs of its affiliated companies as the case may be only for the purpose of evaluating the document for services of Incross. No other use is permitted.

