

명세서

발명의 명칭: 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치 및 그 방법

기술분야

- [1] 본 개시는 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치 및 그 방법에 관한 것이다. 보다 구체적으로 본 개시는 아이템에 대한 구매 요청에 대응하여 결제 진행 이전에 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공하고 아이템에 대한 출고 요청을 전송하며, 결산 시점의 도래에 따라 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청하는 전자 장치 및 그 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 전자기술의 발달에 따라 전자상거래는 쇼핑의 한 분야로 자리잡았다. 고객은 직접 쇼핑물이나 시장에 가지 않고도 온라인 상에서 아이템(item)을 구매할 수 있으며, 온라인 상에서 구매한 아이템은 고객이 요청한 배송지로 배송된다.
- [3] 전자상거래의 경우 고객이 웹사이트 가입 시에 신상 정보를 입력하는 경우가 많고, 웹사이트 상에서의 고객의 아이템 구매 이력을 파악하기도 용이하므로, 오프라인 상거래에 비해 고객의 구매 성향이나 고객의 신뢰도를 판단하기가 용이할 수 있다.
- [4] 이와 같은 전자상거래의 경우 은행 등의 금융기관을 통하여 아이템의 결제가 이루어질 수 있다. 다만, 아이템의 결제 시점에 금융기관이 점검 중이거나 고객의 은행 계좌 잔고가 부족한 등의 이유로 아이템의 결제가 제한될 수 있다. 이 경우, 고객이 원하는 물건을 바로 구매하지 못하므로 고객의 불편이 초래될 수 있다. 특히, 고객의 결제 이력 등으로 비추어 볼 때 고객이 신뢰할 만하다고 판단된다면(즉, 고객이 추후에 아이템 대금을 지불할 의사와 능력이 있다고 판단된다면) 아이템 결제 이전에도 아이템을 구매할 수 있도록 함으로써 고객의 상거래 편의를 제공하고 고객이 아이템을 지체 없이 배송 받을 수 있도록 할 필요가 있을 수 있다.
- [5] 은행 등의 금융기관은 시스템의 무결 여부 등을 점검하기 위하여 주기적인 점검을 실시하며, 각종 전산망의 유지 및 보수나 교체, 업그레이드 등을 위해서도 점검을 실시할 수 있다. 다만, 점검 시간 중에는 전자상거래를 위한 아이템의 결제가 제한될 수 있고, 아이템의 결제가 제한됨으로써 아이템의 배송 준비가 이루어지지 못할 수 있다. 결과적으로, 결제 수단에 대응하는 점검 시간 중에 아이템의 결제 요청이 수신되는 경우, 아이템의 배송이 지연될 수 있다.
- [6] 관련하여, KR101547165B1 건이나 KR100583181B1 건 등의 선행문헌들을 참조할 수 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 본 실시 예가 해결하고자 하는 과제는, 상술한 문제점을 해결하기 위하여, 결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우 아이টে에 대한 구매 요청에 대응하여 결제 수단을 통한 결제 진행 이전에 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공하고 아이টে에 대한 출고 요청을 전송하며, 결산 시점의 도래에 따라 결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청하는 아이টে 판매 정보 처리를 위한 전자 장치 및 그 방법을 제공하는 데 있다.
- [8] 본 실시 예가 이루고자 하는 기술적 과제는 상기된 바와 같은 기술적 과제들로 한정되지 않으며, 이하의 실시 예들로부터 또 다른 기술적 과제들이 유추될 수 있다.

기술적 해결방법

- [9] 일실시예에 따른 전자 장치에서 아이টে 판매 정보 처리 방법은 사용자가 선택한 아이টে에 관련된 아이টে 정보 및 결제 수단과 관련된 정보를 포함하는 구매 요청을 획득하는 단계; 상기 결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우, 상기 구매 요청에 대응하여 상기 결제 수단을 통한 결제 진행 이전에 상기 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공하는 단계; 상기 아이টে에 대한 출고 요청을 제1서버에 전송하는 단계; 및 상기 결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라 상기 결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청하는 단계를 포함한다.
- [10] 일실시예에 따르면, 상기 아이টে 정보는 금액 정보를 포함하고, 상기 결제 수단과 관련된 정보는 상기 결제 수단의 한도 금액과 관련되는 잔액 정보를 포함하고, 상기 구매 응답을 제공하는 단계는 상기 구매 요청의 획득에 대응하여 상기 금액 정보 및 상기 잔액 정보를 기반으로 상기 제1조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계를 포함한다.
- [11] 일실시예에 따르면, 상기 결제 수단의 사용 가능 여부 및 상기 결제 수단의 한도 금액은 상기 구매 요청이 있을 때마다 결정될 수 있다.
- [12] 일실시예에 따르면, 상기 결제 수단의 사용 가능 여부 및 상기 결제 수단의 한도 금액은 상기 결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라 주기적으로 결정될 수 있다.
- [13] 일실시예에 따르면, 상기 사용자와 관련하여 설정된 신뢰도에 기초하여 상기 결제 수단의 사용 가능 여부 및 상기 결제 수단의 한도 금액이 결정될 수 있다.
- [14] 일실시예에 따르면, 상기 신뢰도는 상기 사용자에게 대응하는 구매 이력, 상기 사용자에게 대응하는 멤버십 등급, 상기 사용자에게 대응하는 가입 기간, 상기 사용자에게 대응하는 신용 점수 및 제휴사로부터 획득되는 사용자 정보 중 적어도 하나에 기초하여 설정될 수 있다.
- [15] 일실시예에 따르면, 상기 구매 이력은 상기 사용자가 구매한 하나 이상의

아이템의 목록, 상기 사용자가 상기 하나 이상의 아이템의 결제를 위하여 사용한 결제 수단, 상기 사용자가 작성한 상품평, 상기 하나 이상의 아이템의 결제와 관련한 상기 사용자의 연체 이력, 상기 하나 이상의 아이템에 대응하는 배송지와 관련된 정보 및 상기 사용자가 상기 하나 이상의 아이템의 결제를 위하여 이용하는 단말과 관련된 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

- [16] 일실시예에 따르면, 상기 아이템이 특정 카테고리에 속하는 경우, 상기 한도 금액이 변동될 수 있다.
- [17] 일실시예에 따르면, 상기 신뢰도가 미리 설정된 제1값보다 더 높은 경우, 상기 아이템의 구매와 관련한 혜택을 제공할 수 있다.
- [18] 일실시예에 따르면, 상기 결제 수단의 한도 금액이 없는 경우 또는 상기 한도 금액과 관련되는 잔액 정보가 상기 구매 요청에 대응하는 금액 미만인 경우, 상기 구매 요청에 대한 거절 응답을 제공할 수 있다.
- [19] 일실시예에 따르면, 상기 구매 응답을 제공한 이후 상기 결제 수단과 관련된 정보가 제2조건을 만족하게 되는 경우, 상기 구매 요청에 대응하는 승인을 취소하는 단계; 및 상기 승인의 취소를 포함하는 정보를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [20] 일실시예에 따르면, 상기 결제를 요청하는 단계는 상기 결제 수단에 대응하여 지정된 제1결제 방법에 대응하는 제2서버로 지급 요청을 전송하는 단계를 포함할 수 있다.
- [21] 일실시예에 따르면, 상기 제1결제 방법은 상기 제2서버가 관리하는 계좌 정보에 기초한 이체에 대응되고, 상기 지급 요청은 상기 제2서버가 상기 계좌에 기초하여 상기 결제가 요청된 금액을 이체하고 상기 결제가 요청된 금액의 이체 내역을 포함하는 지급 정보를 상기 전자 장치로 전송하도록 하는 요청에 대응될 수 있다.
- [22] 일실시예에 따르면, 상기 지급 요청에 대응하여 상기 제2서버로부터 지급 실패 정보를 수신하는 경우, 상기 사용자에게 상기 결제가 요청된 금액에 대한 상환 요청을 전송하는 단계를 더 포함하고, 상기 상환 요청은 상기 지급 실패 정보를 포함할 수 있다.
- [23] 일실시예에 따르면, 상기 지급 요청에 대응하여 상기 제2서버로부터 지급 실패 정보를 수신하는 경우, 상기 사용자에게 대응하여 상기 전자 장치에 사전에 등록된 결제 방법 중 상기 결제 수단에 대응하여 지정되지 않은 제2결제 방법에 대응하는 제3서버로 지급 요청을 전송할 수 있다.
- [24] 일실시예에 따르면, 상기 지급 요청에 대응하여 상기 제2서버로부터 지급 실패 정보를 수신하는 경우, 상기 아이템 판매 정보 처리 방법은 상기 구매 요청에 대응하는 승인을 취소하는 단계; 및 상기 승인의 취소를 포함하는 정보를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [25] 일실시예에 따르면, 상기 결산 시점 이전에 상기 결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 상기 사용자의 결산

- 요청을 수신하는 경우, 상기 아이템 판매 정보 처리 방법은 상기 결산 요청된 금액에 대한 결제를 요청하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [26] 일실시예에 따르면, 상기 결산 시점을 전후로 미리 설정된 기간 내에는 상기 사용자의 결산 요청을 수신하기 위한 UI가 비활성화될 수 있다.
- [27] 일실시예에 따르면, 상기 결산 시점을 전후로 미리 설정된 기간 내에 상기 사용자의 결산 요청을 수신하는 경우, 상기 사용자의 결산 요청에 대응하여 결제를 요청하지 않고 상기 결산 시점의 도래에 따라 결제를 요청함을 포함하는 정보를 제공할 수 있다.
- [28] 일실시예에 따르면, 상기 구매 응답을 제공하는 단계는 상기 아이템이 배송 대상이 되는 아이템인지를 판단하는 단계; 상기 아이템이 배송 대상이 되는 경우, 상기 아이템에 대하여 상기 구매 응답을 제공하는 단계; 및 상기 아이템이 배송 대상이 되지 않는 경우, 상기 아이템에 대하여 상기 구매 요청에 대응한 거부 정보를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [29] 일실시예에 따른 아이템 판매 정보를 처리하는 전자 장치는 트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어, 사용자가 선택한 아이템에 관한 정보 및 결제 수단과 관련된 정보를 포함하는 구매 요청을 획득하고, 상기 결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우, 상기 구매 요청에 대응하여 상기 결제 수단을 통한 결제 진행 이전에 상기 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공하고, 상기 아이템에 대한 출고 요청을 제1서버에 전송하고, 상기 결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라 상기 결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청한다.
- [30] 기타 실시 예들의 구체적인 사항들은 상세한 설명 및 도면들에 포함되어 있다.

발명의 효과

- [31] 본 개시에 따르면, 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치 및 그 방법은 전자상거래 시장에서 아이템의 판매 시 결제 수단을 통한 결제 진행 이전에 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공하고 아이템에 대한 출고 요청을 전송함으로써, 신뢰할 수 있는 사용자에게 신속한 아이템 구매 및 배송을 보장하고 아이템 구매의 편의를 제공할 수 있다.
- [32] 발명의 효과는 이상에서 언급한 효과로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 효과들은 청구범위의 기재로부터 당해 기술 분야의 통상의 기술자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

- [33] 도 1은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [34] 도 2는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서의 정보 처리 방법의 동작 흐름도이다.

- [35] 도 3은 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 전자 장치가 제2서버로부터 지급 실패 정보를 수신하는 경우의 동작을 설명하는 동작 흐름도이다.
- [36] 도 4는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 추후 결제 서비스의 이용을 위하여 전자 장치가 제공하는 UI를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [37] 도 5는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 추후 결제 서비스와 관련된 연체수수료 정보를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [38] 도 6은 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 아이템의 구매와 관련하여 추후 결제 서비스의 이용이 제한되는 경우를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [39] 도 7은 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 추후 결제 서비스의 한도 금액 및 잔액 정보를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [40] 도 8은 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 전자 장치가 제공하는 추후 결제 서비스의 이용 내역 및 사용자의 결산 요청을 위한 UI와 관련한 정보를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [41] 도 9는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 추후 결제 서비스와 관련하여 연체가 발생한 경우를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [42] 도 10은 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 전자 장치가 추후 결제 서비스를 안내하는 정보를 제공하는 경우를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [43] 도 11은 일실시에에 따른 전자 장치의 아이템 판매 정보 처리 방법의 동작 흐름도이다.
- [44] 도 12는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치의 구성의 예시도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [45] 실시 예들에서 사용되는 용어는 본 개시에서의 기능을 고려하면서 가능한 현재 널리 사용되는 일반적인 용어들을 선택하였으나, 이는 당 분야에 종사하는 기술자의 의도 또는 관례, 새로운 기술의 출현 등에 따라 달라질 수 있다. 또한, 특정한 경우는 출원인이 임의로 선정한 용어도 있으며, 이 경우 해당되는 설명 부분에서 상세히 그 의미를 기재할 것이다. 따라서 본 개시에서 사용되는 용어는 단순한 용어의 명칭이 아닌, 그 용어가 가지는 의미와 본 개시의 전반에 걸친 내용을 토대로 정의되어야 한다.
- [46] 명세서 전체에서 어떤 부분이 어떤 구성요소를 “포함”한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있음을 의미한다. 또한, 명세서에 기재된 “...부”, “...모듈” 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어 또는 소프트웨어로 구현되거나 하드웨어와

소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.

- [47] 명세서 전체에서 기재된 “a, b, 및 c 중 적어도 하나”의 표현은, ‘a 단독’, ‘b 단독’, ‘c 단독’, ‘a 및 b’, ‘a 및 c’, ‘b 및 c’, 또는 ‘a,b,c 모두’를 포괄할 수 있다.
- [48] 이하에서 언급되는 “단말”은 네트워크를 통해 서버나 타 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터나 휴대용 단말로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(desktop), 랩톱(laptop) 등을 포함하고, 휴대용 단말은 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, IMT(International Mobile Telecommunication), CDMA(Code Division Multiple Access), W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), LTE(Long Term Evolution) 등의 통신 기반 단말, 스마트폰, 태블릿 PC 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있다.
- [49] 아래에서는 첨부한 도면을 참고하여 본 개시의 실시 예에 대하여 본 개시가 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 상세히 설명한다. 그러나 본 개시는 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시 예에 한정되지 않는다.
- [50] 이하, 본 발명의 실시 예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [51] 실시 예를 설명함에 있어서 본 발명이 속하는 기술 분야에 익히 알려져 있고 본 발명과 직접적으로 관련이 없는 기술 내용에 대해서는 설명을 생략한다. 이는 불필요한 설명을 생략함으로써 본 발명의 요지를 흐리지 않고 더욱 명확히 전달하기 위함이다.
- [52] 마찬가지로 이유로 첨부 도면에 있어서 일부 구성요소는 과장되거나 생략되거나 개략적으로 도시되었다. 또한, 각 구성요소의 크기는 실제 크기를 전적으로 반영하는 것이 아니다. 각 도면에서 동일한 또는 대응하는 구성요소에는 동일한 참조 번호를 부여하였다.
- [53] 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시 예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시 예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시 예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 명세서 전체에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성 요소를 지칭한다.
- [54] 이 때, 처리 흐름도 도면들의 각 블록과 흐름도 도면들의 조합들은 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들에 의해 수행될 수 있음을 이해할 수 있을 것이다. 이들 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 범용 컴퓨터, 특수용 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비의 프로세서에 탑재될 수 있으므로, 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비의 프로세서를 통해 수행되는 그 인스트럭션들이 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능들을 수행하는

수단을 생성하게 된다. 이들 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 특정 방식으로 기능을 구현하기 위해 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비를 지향할 수 있는 컴퓨터 이용 가능 또는 컴퓨터 판독 가능 메모리에 저장되는 것도 가능하므로, 그 컴퓨터 이용 가능 또는 컴퓨터 판독 가능 메모리에 저장된 인스트럭션들은 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능을 수행하는 인스트럭션 수단을 내포하는 제조 품목을 생산하는 것도 가능하다. 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비 상에 탑재되는 것도 가능하므로, 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비 상에서 일련의 동작 단계들이 수행되어 컴퓨터로 실행되는 프로세스를 생성해서 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비를 수행하는 인스트럭션들은 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능들을 실행하기 위한 단계들을 제공하는 것도 가능하다.

- [55] 또한, 각 블록은 특정된 논리적 기능(들)을 실행하기 위한 하나 이상의 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 모듈, 세그먼트 또는 코드의 일부를 나타낼 수 있다. 또, 몇 가지 대체 실행 예들에서는 블록들에서 언급된 기능들이 순서를 벗어나서 발생하는 것도 가능함을 주목해야 한다. 예컨대, 잇달아 도시되어 있는 두 개의 블록들은 사실 실질적으로 동시에 수행되는 것도 가능하고 또는 그 블록들이 때때로 해당하는 기능에 따라 역순으로 수행되는 것도 가능하다.
- [56] 도 1은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [57] 다양한 실시예에 따르면 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은, 전자 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130)를 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은 제2서버(130)와 다른 결제 방법에 대응하는 제3서버 등을 더 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은 전자 장치(110), 제1서버(120), 제2서버(130), 그 외 외부 장치 중 적어도 일부 간의 정보 송수신을 지원하는 네트워크 망을 더 포함할 수 있다.
- [58] 전자 장치(110), 제1서버(120), 제2서버(130) 및 제3서버 각각은 트랜시버, 메모리 및 프로세서를 포함할 수 있다. 또한, 전자 장치(110), 제1서버(120), 제2서버(130) 및 제3서버 각각은 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어나 소프트웨어, 또는, 하드웨어 및 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다. 한편 실시예 전반에서 전자 장치(110), 제1서버(120) 및 제2서버(130)는 분리된 서버로 언급되나 이는 논리적으로 나누어진 구조일 수 있으며, 하나의 서버에서 분리된 기능에 의해 구현될 수 있다.
- [59] 일실시예에 따르면, 전자 장치(110), 제1서버(120), 제2서버(130) 및 제3서버는 네트워크 서버로 구현되는 다수의 컴퓨터 시스템 또는 컴퓨터 소프트웨어를 포함할 수 있다. 예를 들면, 전자 장치(110), 제1서버(120), 제2서버(130) 및 제3서버 중 적어도 일부는 인트라넷 또는 인터넷과 같은 컴퓨터 네트워크를 통해 다른 네트워크 서버와 통신할 수 있는 하위 장치와 연결되어 작업 수행

요청을 접수하고, 그에 대한 작업을 수행하여 수행 결과를 제공하는 컴퓨터 시스템 및 컴퓨터 소프트웨어를 지칭할 수 있다. 이외에도, 전자 장치(110), 제1서버(120), 제2서버(130) 및 제3서버 중 적어도 일부는 네트워크 서버 상에서 동작할 수 있는 일련의 응용 프로그램과, 내부에 구축되어 있는 각종 데이터베이스를 포함하는 광의의 개념으로 이해될 수 있다. 예컨대, 전자 장치(110), 제1서버(120), 제2서버(130) 및 제3서버 중 적어도 일부는 도스(DOS), 윈도우(Windows), 리눅스(Linux), 유닉스(UNIX), 또는 맥OS(MacOS) 등의 운영 체제에 따라 다양하게 제공되는 네트워크 서버 프로그램을 이용하여 구현될 수 있다.

- [60] 전자 장치(110)는 다양한 정보를 웹 페이지로 구성하여 제공할 수 있다. 구체적으로, 전자 장치(110)는 사용자에게 아이템 판매 정보를 제공하는 역할을 수행하는 장치일 수 있다. 전자 장치(110)는 정보를 제공하기 위하여 사용자가 선택한 아이템에 관련된 아이템 정보 및 결제 수단(이하, 설명의 편의를 위하여 제1결제 수단으로 지칭함)과 관련된 정보를 포함하는 구매 요청을 획득한다. 아이템은 전자 장치(110)가 표시하는 아이템으로서, 사용자(고객)가 전자 장치(110)를 통하여 온라인 상에서 구매할 수 있는 아이템일 수 있다. 아이템에 대한 구매 요청은 사용자 단말(도 2의 210)로부터 수신될 수 있다.
- [61] 제1결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우, 전자 장치(110)는 구매 요청에 대응하여 제1결제 수단을 통한 결제 진행 이전에 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공한다. 제1결제 수단은 추후 결제 서비스를 이용하는 결제 수단에 대응할 수 있으며, 추후 결제 서비스는 사용자에게 아이템 결제를 위한 금액의 지불 이전에 아이템을 구매할 수 있도록 하고, 차후 결제 금액에 대한 지불을 할 수 있도록 하는 서비스에 대응할 수 있다. 한편 실시 예에서 추후 결제 서비스로 설명되나 이는 결제된 금액에 대해서 사용자가 추후 지불을 하는 서비스를 의미할 수도 있다.
- [62] 설명의 편의를 위하여, 이하에서는 제1결제 수단이 추후 결제 서비스를 이용하는 경우에 대응하는 실시예를 기준으로 설명한다. 다만, 제1결제 수단에 따른 결제가 반드시 추후 결제 서비스를 이용하는 실시예에 한정된다고 볼 것은 아니며, 제1결제 수단에 대응하는 금융기관(은행 등)의 점검이나 일시적인 결제 오류 등이 발생하는 실시예 등을 더 포함할 수도 있다.
- [63] 일실시예에 따르면, 구매 요청에 대응하는 아이템이 배송 대상이 되는 경우에만 추후 결제 서비스가 제공될 수 있다. 이 경우, 전자 장치(110)는 구매 요청에 대응하는 아이템이 배송 대상이 되는 아이템인지를 판단하고, 아이템이 배송 대상이 되는 경우 아이템에 대하여 구매 응답을 제공할 수 있다. 반면, 아이템이 배송 대상이 되지 않는 경우, 전자 장치(110)는 아이템에 대하여 구매 요청에 대응한 거부 정보를 제공할 수 있다. 또한 실시 예에서 전자 장치(110)는 관리자의 설정에 의해 환금성이 높은 아이템에 대해서도 추후 결제 서비스를 사용한 결제를 제한할 수도 있다.

- [64] 전자 장치(110)는 구매 요청의 획득에 대응하여 아이템 정보가 포함하는 금액 정보 및 제1결제 수단과 관련된 정보가 포함하는 제1결제 수단의 한도 금액과 관련되는 잔액 정보를 기반으로 제1조건의 만족 여부를 판단할 수 있으며, 이와 관련한 보다 상세한 사항은 도 2에서 후술한다.
- [65] 전자 장치(110)는 아이템에 대한 출고 요청을 제1서버(120)에 전송한다. 출고 요청은 아이템 중 적어도 일부를 물류 센터에서 출고하고 배송을 수행하라는 요청에 대응될 수 있으며, 출고 요청을 수신한 제1서버(120)는 아이템의 출고 및 배송 수행을 위한 절차를 진행할 수 있다. 제1서버(120)는 사용자의 배송지에 대응한 물류 센터에 출고 및 배송을 지시할 수 있다.
- [66] 제1결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라 전자 장치(110)는 제1결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제 또는 지불을 요청한다. 전자 장치(110)는 제1결제 수단에 대응하여 지정된 제1결제 방법에 대응하는 제2서버(130)로 지급 요청을 전송함으로써 결제를 요청할 수 있다. 지급 요청은 하나 이상의 구매 요청 중 적어도 일부에 대응하여 결제가 요청된 금액(이하, 결제 금액)을 지불하라는 요청에 대응될 수 있다. 구체적으로, 지급 요청은 제2서버(130)가 사용자에게 대응하는 계좌 정보에 기초하여 결제 금액을 이체하고 결제 금액의 이체 내역을 포함하는 지급 정보를 전자 장치(110)로 전송하도록 하는 요청에 대응될 수 있다.
- [67] 지급 요청은 제1결제 수단에 대응하는 계좌 정보를 포함할 수 있으며, 제1결제 수단에 대응하는 계좌 정보가 사전에 등록되었을 경우 사전에 등록되었던 계좌 정보가 전송될 수 있다. 또한 실시 예에서 사용자는 추후 결제 서비스를 사용하기 위해서 복수개의 결제 수단을 수행할 수 있으며, 사용자의 설정 또는 전자 장치(110)의 동작에 따라 상기 결제 수단 별로 순차적으로 결산 금액에 대한 지불을 요청할 수 있다.
- [68] 일실시에에 따르면, 제2서버(130)가 관리하는 제1결제 방법에 대응하는 계좌와 관련되는 계좌 정보는 구매 요청과 함께 수신될 수 있다. 또는, 제1결제 방법에 대응하는 계좌와 관련되는 계좌 정보는 전자 장치(110)에 사전에 등록되어 있을 수 있다. 계좌와 관련되는 정보가 전자 장치(110)에 사전 등록된 경우, 전자 장치(110)는 사용자로부터 계좌 정보를 다시 입력 받을 필요 없이 사전에 입력된 계좌 정보를 이용하여 결제를 수행할 수 있다.
- [69] 제2서버(130)는 제1결제 방법에 대응하는 서버일 수 있다. 구체적으로, 제1결제 방법은 제2서버(130)가 관리하는 계좌 정보에 기초한 결제 금액 이체에 대응될 수 있다. 일실시에에 따르면, 제2서버(130)는 특정 금융기관에서 관리하는 서버에 대응될 수 있다. 예를 들어, 제2서버(130)는 XX은행에서 관리하는 서버에 대응될 수 있다. 전자 장치(110)로부터 결제 요청을 수신한 제2서버(130)는 결제 요청이 포함하는 계좌 정보가 유효한지를 판단하고 계좌 정보에 대응하는 계좌의 잔액이 결제 요청된 금액 이상인지를 판단할 수 있다. 판단 결과에 따라 제2서버(130)는 결제 금액을 전자 장치(110)에 이체하거나 지급 실패 정보를

전자 장치(110)로 전송할 수 있으며, 이와 관련하여 보다 상세한 사항은 도 2 및 도 3에서 후술한다.

- [70] 제1서버(120)는 온라인 상에서 전자 장치(110)를 통하여 판매되는 아이템의 보관 및 배송을 위한 물류 센터를 관리하는 서버일 수 있다. 또한 실시 예에서 제1서버(120)는 복수개의 물류 센터를 통합하여 관리하는 서버일 수 있으며, 각 물류센터의 서버가 네트워크로 연결된 시스템일 수도 있다. 아이템 중 적어도 일부에 대한 출고 요청을 수신한 제1서버(120)는 아이템의 출고를 진행하고, 출고가 완료된 아이템에 대해서 입력된 주소지로 배송을 진행할 수 있다. 아직 배송이 시작되지 않은 아이템에 대해서 출고 요청에 대한 취소 요청이 접수되는 경우, 제1서버(120)는 출고를 취소할 수도 있다.
- [71] 제3서버는 사용자에게 대응하여 전자 장치(110)에 사전에 등록된 결제 방법 중 제1결제 수단에 대응하여 지정되지 않은 제2결제 방법에 대응하는 서버일 수 있다. 일실시에에 따른 전자 장치(110)가 제2서버(130)로부터 지급 실패 정보를 수신하는 경우, 전자 장치(110)는 제3서버로 지급 요청을 전송할 수 있다. 제1결제 방법은 구매 요청에 그 정보가 포함되어 전송될 수도 있는 반면, 제2결제 방법은 전자 장치(110)에 사전에 등록된 결제 방법에 포함되는 결제 방법에 한정될 수 있다.
- [72] 전자 장치(110)가 제3서버로 지급 요청을 전송하는 것과 관련된 보다 상세한 사항은 도 3에서 후술한다.
- [73] 다양한 실시예에 따른 일련의 아이템 판매 정보 처리 방법과 관련된 동작들은, 단일의 물리적 장치에 의해 구현될 수 있으며, 복수의 물리적 장치가 유기적으로 결합된 방식으로 구현될 수도 있다. 예를 들어, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)에 포함된 구성 중 일부는 어느 하나의 물리적 장치에 의해 구현되고, 나머지 일부는 다른 물리적 장치로 구현될 수 있다. 예컨대, 어느 하나의 물리적 장치는, 전자 장치(110)의 일부로 구현될 수 있으며, 다른 물리적 장치는, 제2서버(130)의 일부 또는 제1서버(120)의 일부 또는 제3서버의 일부 또는 외부 장치의 일부로 구현될 수도 있다. 경우에 따라, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)에 포함된 각각의 구성요소들은 각각 서로 다른 물리적 장치에 분산되어 배치되고, 분산 배치된 구성요소들이 유기적으로 결합되어, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)의 기능 및 동작을 수행하도록 구현될 수도 있다. 예컨대, 본 명세서의 전자 장치(110)는 적어도 하나의 서버 장치를 포함하며, 전자 장치(110)에 의해 수행되는 것으로 기재된 일부 동작들은 제1서버 장치에 의하여 수행되고, 다른 일부 동작들은 제2서버 장치에 의해 수행될 수도 있다.
- [74] 도 2는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서의 정보 처리 방법의 동작 흐름도이다.
- [75] 도 2를 참조하면, 일실시에에 따른 전자 장치(110)는 사용자 단말(210)로부터 아이템 정보 및 제1결제 수단과 관련된 정보를 포함하는 구매 요청을 획득한다(201). 사용자 단말(210)은 컴퓨터 장치 또는 이동 통신 단말 등을

포함할 수 있다. 전자 장치(110)는 결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우, 구매 요청에 대응하여 제1결제 수단을 통한 결제 진행 이전에 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공한다(202). 전술한 바와 같이, 제1결제 수단은 추후 결제 서비스에 대응할 수 있다.

- [76] 구매 요청이 포함하는 아이템 정보는 금액 정보를 포함하고, 제1결제 수단과 관련된 정보는 제1결제 수단의 한도 금액과 관련되는 잔액 정보를 포함할 수 있다. 제1결제 수단의 한도 금액은 제1결제 수단을 이용하여 아이템을 결제할 수 있도록 설정된 금액의 한도에 대응되고, 잔액 정보는 한도 중 아직 아이템 결제에 이용되지 않은 금액에 대응될 수 있다. 예를 들어, 07월 한 달 동안 결제할 수 있는 한도 금액이 30만원이고 잔액 정보가 17만원인 경우, 07월 한 달 동안 제1결제 수단으로 총 30만원까지 결제가 가능하고 현재 13만원어치의 아이템을 구매하였으며 남은 07월 기간 동안 17만원어치의 아이템을 더 구매할 수 있다고 이해될 수 있다.
- [77] 전자 장치(110)는 구매 요청의 획득에 대응하여 금액 정보 및 한도 금액과 관련되는 잔액 정보를 기반으로 제1조건을 만족 여부를 판단할 수 있다. 구체적으로, 전자 장치(110)는 한도 금액의 잔액이 아이템의 구매를 위한 결제 금액 이상인지 여부를 판단하고, 한도 금액의 잔액이 아이템의 구매를 위한 결제 금액 이상인 경우에 한하여 제1조건을 만족한다고 판단할 수 있다. 관련하여, 한도 금액과 관련되는 잔액 정보가 아이템의 구매 요청에 대응하는 금액 미만이거나 한도 금액이 없는 경우(즉, 제1결제 수단을 사용할 수 없는 경우), 일실시예에 따른 전자 장치(110)는 구매 요청에 대한 거절 응답을 제공할 수 있으며, 이와 관련한 예시를 도 6에서 후술한다.
- [78] 일실시예에 따르면, 구매 응답을 제공한 이후 제1결제 수단과 관련된 정보가 제2조건을 만족하게 되는 경우, 전자 장치(110)는 구매 요청에 대응하는 승인을 취소하고, 승인의 취소를 포함하는 정보를 사용자에게 제공할 수 있다. 일 예시에 따르면, 제1결제 수단의 한도 금액의 잔액이 아이템의 구매를 위한 결제 금액 미만인 경우에 제2조건이 만족된다고 판단될 수 있다.
- [79] 제1결제 수단과 관련된 정보가 제2조건을 만족하게 되는 경우, 제2조건을 만족하게 되는 시기가 전자 장치(110)가 출고 요청을 제1서버로 전송한 이후인 경우, 전자 장치(110)는 출고 요청에 대한 취소 요청을 제1서버(120)로 더 전송할 수 있다.
- [80] 제1결제 수단의 사용 가능 여부 및 제1결제 수단의 한도 금액은 구매 요청에 대응하는 사용자와 관련하여 설정된 신뢰도에 기초하여 결정될 수 있다. 신뢰도는 사용자에게 추후 결제 서비스를 제공할 경우 사용자가 결제 금액을 연체 없이 지불하리라고 신뢰할 수 있는지에 대응되는 지표일 수 있다. 일실시예에 따르면, 신뢰도는 사용자에게 대응하는 구매 이력, 사용자에게 대응하는 멤버십 등급, 사용자에게 대응하는 가입 기간, 사용자에게 대응하는 신용 점수 및 제휴사로부터 획득되는 사용자 정보 중 적어도 하나에 기초하여 설정될 수 있다.

관련하여, 사용자에게 대응하는 신용 점수는 신용평가사로부터 획득된 정보 및 전자 장치(110)에서 자체적으로 획득된 정보 중 적어도 하나에 기초하여 결정될 수 있다. 또한, 제휴사는 통신사, 지불 결제 사업자(PG, Payment Gateway) 및 공공기관 중 적어도 하나를 포함할 수 있으며, 제휴사로부터 획득되는 사용자 정보는 통신사로부터 획득되는 요금제 정보, 로밍 정보, 각종 청구 정보 중 적어도 하나를 포함하고, 지불 결제 사업자로부터 획득되는 사용자 정보는 휴대폰 결제 정보 및 각종 청구 정보 중 적어도 하나를 포함하며, 공공기관으로부터 획득되는 사용자 정보는 세금 정보 및 공과금 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

- [81] 나아가, 신뢰도는 전자 장치(110)가 제공하는 즉시 결제 서비스와 관련하여, 사용자의 서비스 가입일, 사용자가 등록한 결제 수단 정보, 사용자가 즉시 결제 서비스를 위하여 충전한 금액 및 사용자에게 대응하여 적립된 금액 중 적어도 하나에 더 기초하여 설정될 수도 있다.
- [82] 사용자의 구매 이력은 사용자가 구매한 하나 이상의 아이템의 목록, 사용자가 하나 이상의 아이템의 결제를 위하여 사용한 결제 수단, 사용자가 작성한 상품평, 하나 이상의 아이템의 결제와 관련한 사용자의 연체 이력, 하나 이상의 아이템에 대응하는 배송지와 관련된 정보 및 사용자가 하나 이상의 아이템의 결제를 위하여 이용하는 단말과 관련된 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 관련하여, 배송지와 관련된 정보는 배송지 주소, 배송지의 개수, 배송지의 변경 이력, 최근 구매 이력별로 대응하는 배송지의 일치 여부 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 또한, 단말과 관련된 정보는 단말에 대응하는 IP 정보, 단말이 이용하는 운영 체제 및 단말의 기종 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [83] 또한, 멤버십 등급은 전자 장치(110)가 제공하는 멤버십에 관련될 수도 있고, 하나 이상의 결제 방법에 대응하는 멤버십에 대응할 수도 있다.
- [84] 신뢰도 평가는 다른 사용자들의 구매 이력, 멤버십 등급, 가입 기간, 신용 점수, 기타 제휴사로부터 획득되는 사용자 정보 등을 판단한 결과와 해당 사용자들이 제1결제 수단에 대응하는 추후 결제 서비스를 이용하면서 결제 금액을 연체 없이 납부했는지 여부에 기초하여 이루어질 수 있다. 예를 들어, 다른 사용자들과 관련한 통계를 분석한 결과 아이템을 많이 구매하고, 멤버십 등급이 높고, 가입 기간이 길고, 신용 점수가 높을수록 추후 결제 서비스의 연체율이 낮다고 판단된다면, 구매 요청에 대응하는 사용자의 신뢰도를 판단함에 있어서도 아이템을 많이 구매하였을수록, 멤버십 등급이 높을수록, 가입 기간이 길수록, 신용 등급이 높을수록 신뢰도가 높게 결정될 수 있다.
- [85] 실시예에 따라, 신뢰도를 판단하기 위한 개별 요소들을 고려함에 있어서 서로 다른 가중치가 부여될 수 있다. 예를 들어, 다른 요소와 추후 결제 서비스의 연체율이 가지는 상관관계에 비해 신용 점수와 추후 결제 서비스의 연체율이 가지는 상관관계가 매우 뚜렷한 경우 (즉, 신용 점수가 높을수록 추후 결제 서비스의 연체율이 낮아지는 정도가 매우 뚜렷하게 드러나는 경우) 개별

요소들을 고려함에 있어서 신용 점수에 높은 가중치가 부여될 수 있다.

- [86] 실시예에 따라, 제1결제 수단의 한도 금액은 단계적으로 결정될 수 있다. 예컨대, 전자 장치(110)는 사용자의 제1결제 수단의 가입 가능 여부 및 제1결제 수단의 한도를 일차적으로 결정하고, 이후에 사용자로부터 추후 결제 서비스 가입 요청이 있는 경우 제1결제 수단의 한도를 이차적으로 결정할 수 있다. 일 예시로서, 전자 장치(110)는 사용자에게 대응하는 구매 이력, 사용자에게 대응하는 멤버십 등급 및 사용자에게 대응하는 가입 기간 등 전자 장치(110)가 자체적으로 획득하는 정보에 기초하여 사용자의 제1결제 수단의 가입 가능 여부 및 제1결제 수단의 한도를 일차적으로 결정할 수 있다. 이후, 전자 장치(110)는 신용평가사 및 제휴사 중 적어도 하나로부터 획득된 정보에 더 기초하여 제1결제 수단의 한도를 이차적으로 결정할 수 있다. 이 경우, 전자 장치(110)는 결정된 제1결제 수단의 가입 가능 여부에 기초하여 추후 결제 서비스와 관련된 정보를 사용자에게 노출할지 여부를 결정할 수 있다.
- [87] 일실시예에 따르면, 제1결제 수단의 사용 가능 여부 및 제1결제 수단의 한도 금액은 제1결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라 주기적으로 결정될 수 있다. 예를 들어, 전술한 예시와 같이, 한도 금액은 "07월 한 달"과 같이 한 달 동안 결제할 수 있는 총 금액에 대응하고, 달이 넘어감에 따라(예컨대, 08월이 도래함에 따라) 그 한도가 새로이 결정될 수 있다. 또한 결산 시점에서 사용자가 사용한 금액에 대한 지불이 이루어졌는지 여부를 기준으로 한도 금액이 변경될 수도 있다.
- [88] 일실시예에 따르면, 제1결제 수단의 사용 가능 여부 및 제1결제 수단의 한도 금액은 구매 요청이 있을 때마다 결정될 수도 있다. 이 경우, 사용자의 구매 요청이 있을 때마다 사용자의 신뢰도가 판단될 수 있다. 이 경우, 사용자의 연체 이력이 발생하거나 사용자의 신용 점수가 급격히 하락하는 등 사용자의 신뢰도에 영향을 줄 수 있는 사건이 갑작스럽게 발생하더라도 이러한 사건을 빠짐없이 고려하여 제1결제 수단의 사용 가능 여부 및 제1결제 수단의 한도 금액이 결정될 수 있다.
- [89] 일실시예에 따르면, 구매 요청에 대응하는 아이템이 특정 카테고리에 속하는 경우, 한도 금액이 변동될 수 있다. 예를 들어, 구매 요청에 대응하는 아이템이 추후 결제 서비스 이용에 따른 연체율이 높은 아이템(예를 들어, 고가의 사치품)이거나, 환금성이 높은 아이템(예를 들어, 골드바)인 경우, 아이템 결제 금액이 연체되는 상황을 방지하고 아이템을 되팔아 수익을 챙기고자 하는 수요를 사전에 차단하기 위하여 한도 금액이 보다 낮게 설정될 수 있다. 나아가, 경우에 따라서는 구매 요청에 대응하는 아이템이 특정 카테고리에 속하는 경우 한도 금액이 없도록 할 수도 있으며, 이 경우, 사용자는 제1결제 수단을 이용하지 못할 수 있다. 또한 실시 예에서 전자 장치(110)와 관련된 서비스의 운영자와 관련된 주체가 직접 구매를 관리하고 배송하는 상품에 우선적으로 추후 결제 서비스를 적용하도록 할 수 있다. 이와 같은 상품에만 추후 결제 서비스를

적용함으로써 사용자가 결제한 금액을 지불하지 않는 경우에도 그와 관련된 정산 절차를 간편하게 할 수 있다.

- [90] 일실시예에 따르면, 신뢰도가 미리 설정된 제1값보다 더 높은 경우, 전자 장치(110)는 아이템의 구매와 관련한 혜택을 더 제공할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(110)는 아이템의 구매와 관련하여 추가적인 가격 할인 혜택을 제공할 수 있다. 이를 통하여, 전자 장치(110)는 사용자로 하여금 온라인 상에서 전자 장치(110)를 통하여 판매되는 아이템을 구매하도록 유도할 수 있다. 또한, 전자 장치(110)는 사용자로 하여금 추후 결제 서비스를 자주 이용하도록 유도하고, 추후 결제 서비스를 이용하여 구매한 아이템에 대응하는 결제 금액을 연체 없이 지불하도록 유도할 수 있다.
- [91] 결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우, 구매 응답을 제공한 전자 장치(110)는 아이템에 대한 출고 요청을 제1서버에 전송한다(203). 전자 장치(110)가 출고 요청을 전송하기 위하여 반드시 구매 응답의 제공이 선행되어야 하는 것은 아니다. 예를 들어, 전자 장치(110)는 결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우 구매 응답을 사용자 단말(210)에 제공함과 동시에 출고 요청을 제1서버(120)에 제공할 수도 있다. 또는, 실시예에 따라, 전자 장치(110)는 출고 요청을 제1서버(120)에 먼저 제공하고, 구매 응답을 사용자 단말(210)에 제공할 수도 있다.
- [92] 출고 요청을 수신한 제1서버(120)는 아이템의 출고 및 배송을 준비할 수 있다.
- [93] 제1결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라(204), 전자 장치(110)는 제1결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청한다. 전자 장치(110)는 제1결제 수단에 대응하여 지정된 제1결제 방법에 대응하는 제2서버(130)로 지급 요청을 전송함으로써(205) 결제를 요청할 수 있다. 지급 요청은 하나 이상의 구매 요청 중 적어도 일부에 대응하는 결제 금액을 지불하라는 요청에 대응될 수 있다. 구체적으로, 지급 요청은 제2서버(130)가 계좌에 기초하여 결제 금액을 이체하고 결제 금액의 이체 내역을 포함하는 지급 정보를 전자 장치(110)로 전송하도록 하는 요청에 대응될 수 있다.
- [94] 제2서버(130)에서 결제 금액의 이체가 성공적으로 이루어지는 경우(206), 제2서버(130)는 결제 금액의 이체 내역을 포함하는 지급 정보를 전자 장치(110)로 전송할 수 있다(207). 전자 장치(110)는 지급 정보를 수신함으로써 결제 금액이 성공적으로 이체되었음을 확인할 수 있다.
- [95] 실시예에 따라, 전자 장치(110)는 별도의 지급 정보를 요청하지 않고, 자체적으로 결제 금액의 이체 여부를 지속적으로 모니터링할 수도 있다.
- [96] 실시예에서 이체는 전자장치(110)에서 제2서버(130)에 특정 금액을 지급 요청함으로써 발생하는 트랜잭션 및 제2서버(130)가 트리거링(triggering)되어 필요한 금액이 지급되는 트랜잭션 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [97] 도 3은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 전자 장치가

제2서버로부터 지급 실패 정보를 수신하는 경우의 동작을 설명하는 동작 흐름도이다.

- [98] 도 3을 참조하면, 일실시에에 따른 전자 장치(110)는 제1결제 수단에 대응하여 지정된 제1결제 방법에 대응하는 제2서버(130)로 지급 요청을 전송함으로써(205) 제1결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청할 수 있다. 제2서버(130)에서 결제 금액에 대한 지급이 실패하는 경우(301), 제2서버(130)는 지급 실패 정보를 전자 장치(110)로 전송할 수 있다(302).
- [99] 일실시에에 따르면, 지급 실패 정보를 수신하는 전자 장치(110)는 사용자에게 결제 금액에 대한 상환 요청을 전송할 수 있다(303). 전자 장치(110)는 사용자에게 결제 금액에 대한 상환 요청을 전송함으로써 연체된 결제 금액에 대한 지급을 촉구할 수 있다. 이 경우, 상환 요청은 지급 실패 정보를 포함할 수 있다. 나아가, 상환 요청은 연체로 인하여 발생하는 연체 수수료 및 추후 결제 서비스의 이용 제한과 관련된 정보를 더 포함할 수 있다.
- [100] 전자 장치(110)가 전송하는 상환 요청과 관련된 예시를 도 9에서 후술한다.
- [101] 일실시에에 따르면, 지급 실패 정보를 수신하는 전자 장치(110)는 사용자에게 대응하여 전자 장치(110)에 사전에 등록된 결제 방법 중 제1결제 수단에 대응하여 지정되지 않은 제2결제 방법에 대응하는 제3서버로 지급 요청을 전송할 수 있다. 예를 들어, 제1결제 수단에 대응하여 지정된 제1결제 방법인 AA은행에 전송한 지급 요청에 대응하여 지급 실패 정보를 수신하는 경우, 전자 장치(110)는 사용자에게 대응하여 사전에 등록된 결제 방법인 BB은행에 대응하는 서버에 지급 요청을 전송할 수 있다. 실시예에 따라, 제1결제 방법 외에 전자 장치(110)에 사전에 등록된 복수의 결제 방법이 존재하는 경우, 전자 장치(110)는 복수의 결제 방법에 대응하는 복수의 서버 중 적어도 하나에 지급 요청을 전송할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(110)는 사용자에게 대응하여 사전에 등록된 결제 방법인 BB은행에 대응하는 서버, CC은행에 대응하는 서버 및 DD은행에 대응하는 서버 중 적어도 하나에 지급 요청을 전송할 수 있다. 한편 지급 실패가 발생한 경우, 전자 장치(110)는 해당 사용자에게 대한 계속 중인 주문의 있을 경우, 주문을 취소하는 절차를 수행할 수 있다.
- [102] 일실시에에 따르면, 지급 실패 정보를 수신하는 전자 장치(110)는 구매 요청에 대응하는 승인을 취소하고, 승인의 취소를 포함하는 정보를 사용자 단말(210) 및 제1서버(120) 중 적어도 하나에 제공할 수 있다(304). 이 경우, 전자 장치(110)는 출고 요청에 대한 취소 요청을 제1서버(120)에 전송할 수도 있다(305). 제1서버(120)로부터 구매 요청에 대응하는 아이템에 대한 배송이 이미 진행중이거나 이미 완료되었음을 알리는 정보를 수신한다면, 전자 장치(110)는 아이템의 반납을 요청하는 정보를 사용자 단말(210)에 더 제공하거나, 아이템의 반납을 별도의 서버에 요청할 수도 있다.
- [103] 도 4는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 추후 결제 서비스의

- 이용을 위하여 전자 장치가 제공하는 UI를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [104] 도 4를 참조하면, 일실시예에 따른 전자 장치(110)는 사용자에게 제1결제 수단에 따른 결제 서비스인 추후 결제 서비스를 제공하기 위한 UI를 제공할 수 있다. 추후 결제 서비스는 복수의 결제 수단 중 하나로 사용자가 선택할 수 있도록 표시되며(411), 복수의 결제 수단은 포인트 결제, 계좌 이체/무통장입금, 신용/체크카드, 휴대폰 결제 중 적어도 하나를 포함할 수 있다(410).
- [105] 사용자로부터 추후 결제 서비스에 대응하는 UI에 대한 선택 입력을 획득하는 경우, 추후 결제 서비스와 관련한 추가 정보가 더 표시될 수 있다(420). 일실시예에 따른 추가 정보는 추후 결제 서비스에 대한 간략한 설명과 제1결제 수단의 한도 금액(421), 제1결제 수단에 대응하여 지정된 제1결제 방법과 관련된 정보(422), 결산 시점, 제1결제 방법의 변경, 추후 결제 서비스의 이용 내역 및 연체 수수료와 관련된 정보(423) 중 적어도 일부를 포함할 수 있다. 또한, 사용자로부터 추후 결제 서비스에 대응하는 UI에 대한 선택 입력을 획득하는 경우, 추후 결제 서비스와 관련한 추가 UI가 더 표시될 수 있으며, 추가 UI는 제1결제 수단을 기본 결제수단으로 사용할 것인지(즉, 다음 번에 아이템 결제 시 결제 수단을 선택하는 별도의 입력이 없다면 제1결제 수단을 통하여 결제할지) 여부를 선택할 수 있도록 하는 UI(424) 및 사용자에게 추후 결제 서비스와 관련한 추가 정보를 제공한 후에 다시금 선택 입력을 획득하기 위한 UI(425) 중 적어도 일부를 포함할 수 있다.
- [106] 전술하였듯이 제1결제 수단의 사용 가능 여부 및 제1결제 수단의 한도 금액은 구매 요청에 대응하는 사용자와 관련하여 설정된 신뢰도에 기초하여 결정될 수 있으며, 도면 부호 421에 대응하는 정보는 사용자와 관련하여 설정된 신뢰도에 기초하여 결정된 한도 금액을 표시할 수 있다.
- [107] 도 5는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 추후 결제 서비스와 관련된 연체수수료 정보를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [108] 도 5를 참조하면, 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)에서 전자 장치(110)는 연체 수수료와 관련한 상세한 설명(510)을 사용자에게 제공할 수 있다. 일실시예에 따르면, 연체 수수료와 관련한 상세한 설명(510)은 사용자에게 추후 결제 서비스와 관련한 추가 정보를 제공한 후에 다시금 선택 입력을 획득하기 위한 UI(425)에 대한 사용자의 선택 입력을 획득한 이후에 제공될 수 있다. 다만, 연체 수수료와 관련한 상세한 설명(510)은 그 외에도 사용자에게 이를 고지시킬 수 있는 다양한 형태로 제공될 수 있으며, 반드시 도면부호 425에 대응하는 UI에 대한 사용자의 선택 입력을 획득한 이후에만 제공된다고 볼 것은 아니다.
- [109] 일실시예에 따른 연체 수수료와 관련한 상세한 설명(510)은 결산 시점에 제1결제 수단의 한도 금액과 관련되는 잔액이 추후 결제 서비스를 통하여 구매된 모든 아이템을 결제하기에 충분하지 않은 경우 연체 수수료가 발생할 수 있음을 알리는 정보를 포함할 수 있다. 일 예시로서, 해당 정보는 "결제일에 결제

수단에 한도가 충분하지 않으면 연체수수료가 발생합니다."와 같은 문구에 대응될 수 있다.

- [110] 일실시에에 따른 연체 수수료를 계산하기 위한 계산식은 (연체한 금액)*(연체이율)*(연체 일 수)/365 와 같을 수 있다. 일 예시에 따르면, 300,000원을 10일간 연체하였고 연체이율이 연 12%인 경우 연체수수료는 $(300,000) * (0.12) * 10 / 365 = 986$ 원으로 계산될 수 있다. 관련하여, 연체 수수료와 관련한 상세한 설명(510)은 연체 수수료를 계산하기 위한 계산식 및 연체수수료를 계산한 일 예시와 관련된 정보를 포함할 수 있다.
- [111] 도 6은 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 아이템의 구매와 관련하여 추후 결제 서비스의 이용이 제한되는 경우를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [112] 도 6을 참조하면, 일실시에에 따른 추후 결제 서비스를 이용할 수 없는 경우, 추후 결제 서비스를 제공하기 위한 UI가 비활성화될 수 있다(610). 추후 결제 서비스를 제공하기 위한 UI가 비활성화되는 경우, UI가 비활성화되었음을 사용자가 용이하게 인지할 수 있도록 하기 위하여 전자 장치(110)는 해당 UI를 음영 처리하고 글자의 폰트 크기나 글자의 색상을 변경할 수 있다.
- [113] 추후 결제 서비스를 이용할 수 없는 경우, 전자 장치(110)는 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보를 사용자에게 제공함으로써 사용자의 구매 요청에 대한 거절 응답을 제공할 수 있다. 일실시에에 따르면, 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보는 추후 결제 서비스를 이용할 수 없는 이유와는 관계없이 동일한 내용을 포함할 수 있다. 예를 들어, 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보는 "추후 결제 서비스를 이용할 수 없습니다."와 같은 문구를 포함할 수 있다(620).
- [114] 일실시에에 따르면, 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보는 추후 결제 서비스를 이용할 수 없는 이유에 따라 서로 다른 내용을 포함할 수 있다. 일 예시로서, 사용자의 구매 요청에 대응하는 아이템이 추후 결제 서비스가 지원되는 아이템이 아닌 경우(예컨대, 고가의 사치품이거나, 환금성이 높은 아이템이거나, 배송 대상이 되지 않는 디지털 상품 등), 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보는 "추후 결제 서비스가 지원되는 아이템이 아닙니다."와 같은 문구를 포함할 수 있다(630). 다른 예시로서, 제1결제 수단의 한도 금액을 모두 사용하여 잔액이 없는 경우, 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보는 "이용한도를 초과하였습니다."와 같은 문구를 포함할 수 있다(640). 다른 예시로서, 제1결제 수단에 대응하는 제1결제 방법과 관련된 정보가 삭제된 경우, 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보는 "제1결제 수단에 대응하는 결제 방법이 삭제되었습니다."와 같은 문구를 포함할 수 있다(650). 다른 예시로서, 사용자가 이전에 추후 결제 서비스를 이용한 것과 관련하여 연체 내역이 존재하고 아직 상황이 이루어지지 않은 경우, 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보는 "연체 금액이 존재합니다."와 같은

문구를 포함할 수 있다(660). 다른 예시로서, 사용자의 구매 요청에 대응하는 아이템의 금액이 제1결제 수단의 한도 금액을 초과하는 경우, 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보는 "300,000원 초과 금액에 대해서는 추후 결제 서비스가 불가능합니다."와 같은 문구를 포함할 수 있다(670).

- [115] 거절 응답을 수신한 사용자는 제1 결제 수단에 대응하는 추후 결제 서비스의 이용이 제한됨을 확인할 수 있다. 나아가, 추후 결제 서비스를 이용할 수 없는 이유에 따라 추후 결제 서비스를 이용할 수 없음을 알리는 정보가 서로 다른 내용을 포함하도록 하는 경우, 사용자는 추후 결제 서비스를 이용하기 위하여 어떤 조치가 선행되어야 하는지를 이해할 수 있다.
- [116] 도 7은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 추후 결제 서비스의 한도 금액 및 한도 금액과 관련되는 잔액 정보를 사용자에게 제공할 수 있다(710). 일실시예에 따르면, 전자 장치(110)는 사용자로 하여금 한도 금액과 잔액 정보를 용이하게 확인할 수 있도록 하기 위하여 한도 금액, 추후 결제 서비스를 이용한 금액 및 잔액 정보를 모두 표시할 수 있다. 예를 들어, 전자 장치(110)는 한도 금액에 대응하는 "6월 이용한도 (30만원)"와 같은 문구를 표시하고, 추후 결제 서비스를 이용한 금액에 대응하는 "178,700원 사용"과 같은 문구를 표시하고, 잔액 정보에 대응하는 "121,300원 남음"과 같은 문구를 표시할 수 있다. 나아가, 한도 금액 대비 추후 결제 서비스를 이용한 금액의 비율과 한도 금액 대비 잔액 정보의 비율을 용이하게 파악할 수 있도록, 전자 장치(110)는 한도 금액 중 추후 결제 서비스를 이용한 금액과 잔액 정보의 비율이 드러나도록 이들 금액의 크기에 비례하는 길이의 그래프 선으로 표시하거나(도면 참조), 비율을 수치화하여 더 표시할 수 있다.
- [117] 도 8은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 전자 장치가 제공하는 추후 결제 서비스의 이용 내역 및 사용자의 결산 요청을 위한 UI와 관련한 정보를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [118] 도 8을 참조하면, 일실시예에 따른 전자 장치(110)는 결산 시점 이전에도 사용자의 요청에 따라 결제를 진행할 수 있도록 사용자의 결산 요청을 수신하기 위한 UI를 제공할 수 있다(810). 사용자의 결산 요청을 수신하기 위한 UI를 포함하는 페이지는 결산 시점, 결산 시점에 결제 요청이 예정된 금액, 추후 결제 서비스를 통한 아이템 구매 내역 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 결산 시점 이전에 제1결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 사용자의 결산 요청을 수신하는 경우, 전자 장치(110)는 결산 요청된 금액에 대한 결제를 요청할 수 있다. 관련하여, 사용자의 결산 요청을 수신하기 위한 UI는 "즉시결제"와 같은 문구를 포함하는 UI에 대응할 수 있고, 사용자의 선택 입력에 따라 제1결제 방법을 통한 결제가 이루어질 수 있다.
- [119] 사용자가 추후 결제 서비스를 통하여 아이템을 구매하지 않았거나, 아이템 구매 내역에 대하여 정산이 이미 이루어진 경우, 결산 시점에 결제 요청이 예정된 금액이 존재하지 않을 수 있고, 이 경우 사용자의 결산 요청을 수신하기

위한 UI는 비활성화될 수 있다(820).

- [120] 일실시에에 따르면, 결산 시점을 전후로 미리 설정된 기간 내에는 사용자의 결산 요청을 수신하기 위한 UI가 비활성화될 수 있다. 사용자의 결산 요청을 수신하기 위한 UI가 비활성화됨으로써, 예기치 않게 결제 요청이 중복으로 이루어지고, 이에 따라 추후 결제 서비스 이용 금액이 중복 결제되는 상황을 방지할 수 있다. 이 경우, 결산 시점을 전후로 미리 설정된 기간 내에 사용자의 결산 요청을 수신하는 경우, 전자 장치(110)는 사용자의 결산 요청에 대응하여 결제를 요청하지 않고 결산 시점의 도래에 따라 결제를 요청함을 포함하는 정보를 사용자에게 제공할 수 있다.
- [121] 실시예에 따라, 결산 시점 이전에 미리 설정된 기간 동안 사용자의 결산 요청을 수신하기 위한 UI가 비활성화되거나, 결산 시점 이후에 미리 설정된 기간 동안 사용자의 결산 요청을 수신하기 위한 UI가 비활성화될 수도 있다.
- [122] 도 9는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 추후 결제 서비스와 관련하여 연체가 발생한 경우를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [123] 도 9를 참조하면, 일실시에에 따른 전자 장치(110)가 지급 요청에 대응하여 제2서버(130)로부터 지급 실패 정보를 수신하는 경우, 전자 장치(110)는 사용자에게 결제가 요청된 금액에 대한 상환 요청을 전송할 수 있다. 이 경우, 전자 장치(110)가 전송하는 상환 요청은 지급 실패 정보와 함께 연체 수수료 현황 정보(910)를 포함할 수 있다. 이 경우, 도 5의 연체 수수료와 관련한 상세한 설명(510)과는 달리, 연체 수수료 현황 정보(910)는 실제로 연체가 발생한 내역을 안내하는 정보이므로, 연체 수수료를 계산하기 위한 계산식, 연체가 발생한 기간 및 실제 연체수수료가 계산된 결과를 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 예를 들어, 연체 수수료 현황 정보(910)는 "현재 17일째 연체 중입니다."와 같은 문구와, "현재의 연체수수료: $(64,600) \times (0.12) \times 17/365 = 361$ 원"과 같은 문구를 포함할 수 있다. 나아가, 사용자의 상환을 촉구하기 위하여, 연체 수수료 현황 정보(910)는 "연체 시 연체 수수료가 발생하며, 추후 결제 서비스의 이용이 제한됩니다."와 같은 문구를 더 포함할 수 있다. 한편 지급 실패가 발생할 경우 전자 장치(110)는 지급 실패가 발생한 금액의 지불이 확인될 때까지 해당 사용자의 모든 결제를 차단할 수 있다.
- [124] 도 10은 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서 전자 장치가 추후 결제 서비스를 안내하는 정보를 제공하는 경우를 예시적으로 설명하기 위한 도면이다.
- [125] 도 10을 참조하면, 전자 장치(110)는 추후 결제 서비스를 안내하는 정보를 사용자에게 제공할 수 있다(1000). 추후 결제 서비스를 안내하는 정보는 웹사이트의 메인 화면, 상품 검색 결과 페이지, 상품 상세 정보 페이지, 장바구니 페이지 및 결제 요청 페이지 중 적어도 하나에 제공될 수 있다. 일실시에에 따르면, 추후 결제 서비스를 안내하는 정보는 추후 결제 서비스를 설명하는 간략한 문구를 포함할 수 있다(1010). 예를 들어, 추후 결제 서비스를 안내하는

정보는 "나중에 결제 하세요! 월 30만원 한도까지 쇼핑하고 다음 달 15일에 계좌에서 자동이체"와 같은 문구를 포함할 수 있다. 이 경우, 추후 결제 서비스와 관련된 한도 금액은 사용자별로 다르게 설정되고, 설정된 결과에 기초하여 문구가 표시될 수 있다.

- [126] 일실시에에 따르면, 추후 결제 서비스를 안내하는 정보는 이용안내와 관련된 사용자의 선택 입력을 획득하기 위한 UI를 더 포함할 수 있다(1010). 사용자의 선택 입력을 획득함으로써, 추후 결제 서비스의 사용을 유도하기 위한 다양한 문구를 포함하는 추가 정보가 제공될 수 있다(1020). 예를 들어, 사용자의 선택 입력을 획득함으로써, 전자 장치(110)는 "그 어떤 결제수단보다 빠르다", "용돈 탕진, 하지만 방법이 있다", "카드 승인문자 눈치 보지 말고 사야해", "현금영수증 발급으로 연말 소득공제까지" 등의 문구를 포함하는 추가 정보를 제공할 수 있다.
- [127] 도 11은 일실시에에 따른 전자 장치의 아이템 판매 정보 처리 방법의 동작 흐름도이다.
- [128] 도 11을 참조하면, 일실시에에 따른 전자 장치(110)는 사용자가 선택한 아이템에 관련된 아이템 정보 및 제1결제 수단과 관련된 정보를 포함하는 구매 요청을 획득한다(1110).
- [129] 제1결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우, 전자 장치(110)는 구매 요청에 대응하여 제1결제 수단을 통한 결제 진행 이전에 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공한다(1120). 또한, 전자 장치(110)는 아이템에 대한 출고 요청을 제1서버(120)에 전송한다(1130).
- [130] 제1결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라, 전자 장치(110)는 제1결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청한다(1140).
- [131] 도 12는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치의 구성의 예시도이다.
- [132] 도 12를 참조하면, 전자 장치(110)는 트랜시버(1210), 프로세서(1220) 및 메모리(1230)를 포함한다. 전자 장치(110)는 트랜시버(1210)를 통하여 사용자 단말(210), 제1서버(120), 제2서버(130), 제3서버 및 기타 외부 장치 등과 연결되고, 데이터를 교환할 수 있다.
- [133] 프로세서(1220)는 도 1 내지 도 11을 통하여 전술한 적어도 하나의 장치들을 포함하거나, 도 1 내지 도 11을 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행할 수 있다. 메모리(1230)는 도 1 내지 도 11을 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행하기 위한 정보(아이템 정보, 제1결제 수단과 관련된 정보, 승인 정보, 연체 수수료 관련 정보 중 적어도 일부를 포함)를 저장할 수 있다. 메모리(1230)는 휘발성 메모리 또는 비휘발성 메모리일 수 있다.
- [134] 프로세서(1220)는 프로그램을 실행하고, 정보를 제공하기 위한 전자 장치(110)를 제어할 수 있다. 프로세서(1220)에 의하여 실행되는 프로그램의

코드는 메모리(1230)에 저장될 수 있다.

- [135] 또한 일실시예의 전자 장치(110)는 사용자에게 정보를 제공할 수 있는 인터페이스를 더 포함할 수 있다.
- [136] 한편, 본 명세서와 도면에는 본 발명의 바람직한 실시 예에 대하여 개시하였으며, 비록 특정 용어들이 사용되었으나, 이는 단지 본 발명의 기술 내용을 쉽게 설명하고 발명의 이해를 돕기 위한 일반적인 의미에서 사용된 것이지, 본 발명의 범위를 한정하고자 하는 것은 아니다. 여기에 개시된 실시 예 외에도 본 발명의 기술적 사상에 바탕을 둔 다른 변형 예들이 실시 가능하다는 것은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 자명한 것이다.
- [137] 전술한 실시예들에 따른 전자 장치 또는 단말은, 프로세서, 프로그램 데이터를 저장하고 실행하는 메모리, 디스크 드라이브와 같은 영구 저장부(permanent storage), 외부 장치와 통신하는 통신 포트, 터치 패널, 키(key), 버튼 등과 같은 사용자 인터페이스 장치 등을 포함할 수 있다. 소프트웨어 모듈 또는 알고리즘으로 구현되는 방법들은 상기 프로세서상에서 실행 가능한 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드들 또는 프로그램 명령들로서 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체 상에 저장될 수 있다. 여기서 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체로 마그네틱 저장 매체(예컨대, ROM(read-only memory), RAM(random-access memory), 플로피 디스크, 하드 디스크 등) 및 광학적 판독 매체(예컨대, 시디롬(CD-ROM), 디브이디(DVD: Digital Versatile Disc)) 등이 있다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템들에 분산되어, 분산 방식으로 컴퓨터가 판독 가능한 코드가 저장되고 실행될 수 있다. 매체는 컴퓨터에 의해 판독가능하며, 메모리에 저장되고, 프로세서에서 실행될 수 있다.
- [138] 본 실시 예는 기능적인 블록 구성들 및 다양한 처리 단계들로 나타내어질 수 있다. 이러한 기능 블록들은 특정 기능들을 실행하는 다양한 개수의 하드웨어 또는/및 소프트웨어 구성들로 구현될 수 있다. 예를 들어, 실시 예는 하나 이상의 마이크로프로세서들의 제어 또는 다른 제어 장치들에 의해서 다양한 기능들을 실행할 수 있는, 메모리, 프로세싱, 로직(logic), 룩업 테이블(look-up table) 등과 같은 직접 회로 구성들을 채용할 수 있다. 구성 요소들이 소프트웨어 프로그래밍 또는 소프트웨어 요소들로 실행될 수 있는 것과 유사하게, 본 실시 예는 데이터 구조, 프로세스들, 루틴들 또는 다른 프로그래밍 구성들의 조합으로 구현되는 다양한 알고리즘을 포함하여, C, C++, 자바(Java), 어셈블러(assembler), 파이썬(Python) 등과 같은 프로그래밍 또는 스크립팅 언어로 구현될 수 있다. 기능적인 측면들은 하나 이상의 프로세서들에서 실행되는 알고리즘으로 구현될 수 있다. 또한, 본 실시 예는 전자적인 환경 설정, 신호 처리, 및/또는 데이터 처리 등을 위하여 종래 기술을 채용할 수 있다. “매커니즘”, “요소”, “수단”, “구성”과 같은 용어는 넓게 사용될 수 있으며, 기계적이고 물리적인 구성들로서 한정되는 것은 아니다. 상기 용어는 프로세서 등과 연계하여 소프트웨어의 일련의

처리들(routines)의 의미를 포함할 수 있다.

- [139] 전술한 실시예들은 일 예시일 뿐 후술하는 청구항들의 범위 내에서 다른 실시예들이 구현될 수 있다.

청구범위

- [청구항 1] 전자 장치에서 아이템 판매 정보 처리 방법에 있어서,
 사용자가 선택한 아이템에 관련된 아이템 정보 및 결제 수단과 관련된 정보를 포함하는 구매 요청을 획득하는 단계;
 상기 결제 수단과 관련된 정보가 제1조건을 만족하는 경우, 상기 구매 요청에 대응하여 상기 결제 수단을 통한 결제 진행 이전에 상기 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는 구매 응답을 제공하는 단계;
 상기 아이템에 대한 출고 요청을 제1서버에 전송하는 단계; 및
 상기 결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라 상기 결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청하는 단계를 포함하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
 상기 아이템 정보는 금액 정보를 포함하고,
 상기 결제 수단과 관련된 정보는 상기 결제 수단의 한도 금액과 관련되는 잔액 정보를 포함하고,
 상기 구매 응답을 제공하는 단계는
 상기 구매 요청의 획득에 대응하여 상기 금액 정보 및 상기 잔액 정보를 기반으로 상기 제1조건을 만족하는지 여부를 판단하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,
 상기 결제 수단의 사용 가능 여부 및 상기 결제 수단의 한도 금액은 상기 구매 요청이 있을 때마다 결정되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 4] 제1항에 있어서,
 상기 결제 수단의 사용 가능 여부 및 상기 결제 수단의 한도 금액은 상기 결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라 주기적으로 결정되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 5] 제1항에 있어서,
 상기 사용자와 관련하여 설정된 신뢰도에 기초하여 상기 결제 수단의 사용 가능 여부 및 상기 결제 수단의 한도 금액이 결정되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 6] 제5항에 있어서,
 상기 신뢰도는 상기 사용자에 대응하는 구매 이력, 상기 사용자에 대응하는 멤버십 등급, 상기 사용자에 대응하는 가입 기간, 상기 사용자에 대응하는 신용 점수 및 제휴사로부터 획득되는 사용자 정보 중 적어도 하나에 기초하여 설정되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.

- [청구항 7] 제6항에 있어서,
 상기 구매 이력은 상기 사용자가 구매한 하나 이상의 아이тем의 목록, 상기 사용자가 상기 하나 이상의 아이тем의 결제를 위하여 사용한 결제 수단, 상기 사용자가 작성한 상품평, 상기 하나 이상의 아이тем의 결제와 관련한 상기 사용자의 연체 이력, 상기 하나 이상의 아이тем에 대응하는 배송지와 관련된 정보 및 상기 사용자가 상기 하나 이상의 아이тем의 결제를 위하여 이용하는 단말과 관련된 정보 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이тем 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 8] 제5항에 있어서,
 상기 아이тем이 특정 카테고리에 속하는 경우, 상기 한도 금액이 변동되는 것을 특징으로 하는 아이тем 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 9] 제5항에 있어서,
 상기 신뢰도가 미리 설정된 제1값보다 더 높은 경우, 상기 아이тем의 구매와 관련한 혜택을 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이тем 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 10] 제1항에 있어서,
 상기 결제 수단의 한도 금액이 없는 경우 또는
 상기 한도 금액과 관련되는 잔액 정보가 상기 구매 요청에 대응하는 금액 미만인 경우, 상기 구매 요청에 대한 거절 응답을 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이тем 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 11] 제1항에 있어서,
 상기 구매 응답을 제공한 이후 상기 결제 수단과 관련된 정보가 제2조건을 만족하게 되는 경우,
 상기 구매 요청에 대응하는 승인을 취소하는 단계; 및
 상기 승인의 취소를 포함하는 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이тем 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 12] 제1항에 있어서,
 상기 결제를 요청하는 단계는
 상기 결제 수단에 대응하여 지정된 제1결제 방법에 대응하는 제2서버로 지급 요청을 전송하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이тем 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 13] 제12항에 있어서,
 상기 제1결제 방법은 상기 제2서버가 관리하는 계좌 정보에 기초한 이체에 대응되고,
 상기 지급 요청은 상기 제2서버가 상기 계좌에 기초하여 상기 결제가 요청된 금액을 이체하고 상기 결제가 요청된 금액의 이체 내역을 포함하는 지급 정보를 상기 전자 장치로 전송하도록 하는 요청에 대응하는 아이тем 판매 정보 처리 방법.

- [청구항 14] 제12항에 있어서,
 상기 지급 요청에 대응하여 상기 제2서버로부터 지급 실패 정보를
 수신하는 경우,
 상기 사용자에게 상기 결제가 요청된 금액에 대한 상환 요청을 전송하는
 단계를 더 포함하고,
 상기 상환 요청은 상기 지급 실패 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는
 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 15] 제12항에 있어서,
 상기 지급 요청에 대응하여 상기 제2서버로부터 지급 실패 정보를
 수신하는 경우,
 상기 사용자에게 대응하여 상기 전자 장치에 사전에 등록된 결제 방법 중
 상기 결제 수단에 대응하여 지정되지 않은 제2결제 방법에 대응하는
 제3서버로 지급 요청을 전송하는 단계를 더 포함하는 특징으로 하는
 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 16] 제12항에 있어서,
 상기 지급 요청에 대응하여 상기 제2서버로부터 지급 실패 정보를
 수신하는 경우,
 상기 구매 요청에 대응하는 승인을 취소하는 단계; 및
 상기 승인의 취소를 포함하는 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을
 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 17] 제1항에 있어서,
 상기 결산 시점 이전에 상기 결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에
 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 상기 사용자의 결산 요청을
 수신하는 경우, 상기 결산 요청된 금액에 대한 결제를 요청하는 단계를 더
 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 18] 제1항에 있어서,
 상기 결산 시점을 전후로 미리 설정된 기간 내에는 상기 사용자의 결산
 요청을 수신하기 위한 UI가 비활성화되는 것을 특징으로 하는 아이템
 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 19] 제1항의 방법을 컴퓨터에서 실행시키기 위한 프로그램을 기록한
 컴퓨터로 읽을 수 있는 비일시적 기록매체.
- [청구항 20] 아이템 판매 정보를 처리하는 전자 장치에 있어서,
 트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고,
 상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어,
 사용자가 선택한 아이템에 관한 정보 및 결제 수단과 관련된 정보를
 포함하는 구매 요청을 획득하고, 상기 결제 수단과 관련된 정보가
 제1조건을 만족하는 경우, 상기 구매 요청에 대응하여 상기 결제 수단을
 통한 결제 진행 이전에 상기 구매 요청에 대응하는 승인 정보를 포함하는

구매 응답을 제공하고, 상기 아이টে에 대한 출고 요청을 제1서버에 전송하고, 상기 결제 수단에 대응하는 결산 시점의 도래에 따라 상기 결제 수단과 관련된 하나 이상의 구매 요청에 대응하는 금액의 적어도 일부에 대한 결제를 요청하는 전자 장치.