

명세서

발명의 명칭: 아이템 판매 정보 처리를 위한 장치 및 그 방법

기술분야

- [1] 본 개시는 아이템 판매 정보 처리를 위한 장치 및 그 방법에 관한 것이다. 보다 구체적으로 본 개시는 아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득하고, 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI(user interface)를 제공하고, 제1결제 UI에 대한 제2입력 및 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션(transaction)을 처리하는 장치 및 그 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 전자기술의 발달에 따라 전자상거래는 쇼핑의 한 분야로 자리잡았다. 고객은 직접 쇼핑몰이나 시장에 가지 않고도 온라인 상에서 아이템(item)을 구매할 수 있으며, 온라인 상에서 구매한 아이템은 고객이 요청한 배송지로 배송된다.
- [3] 전자상거래의 과정을 살펴보면, 사용자는 컴퓨터 등 인터넷에 연결된 단말을 통하여 판매 중인 아이템을 쇼핑하고, 아이템에 대한 구매 의사를 판매자에게 전달할 수 있다. 이 경우, 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션은 신용카드 번호 및 비밀번호와 같이 사용자에게 의하여 입력된 결제 수단에 의하여 처리될 수 있다.
- [4] 아이템에 대한 구매 의사를 전달받은 판매자는 사용자에게 결제 수단 및 배송지 등 아이템의 판매 및 배송에 필요한 정보를 요청할 수 있다. 다만, 아이템을 거래할 때마다 결제 수단 및 배송지 등의 정보를 요청하는 경우, 사용자가 이전과 동일한 결제 수단을 이용하여 결제를 진행하고 이전과 동일한 배송지로 물건을 배송하더라도 반복적으로 이러한 정보를 입력하여야 하므로, 사용자는 동일한 정보를 반복적으로 입력하여야 하는 불편이 존재하며, 관련하여 정보가 누출될 위험성 또한 존재할 수 있다.
- [5] 나아가, 결제 수단 및 배송지 등의 정보를 입력받는 등 트랜잭션의 처리를 위하여 사용자가 쇼핑하던 페이지에서 별도의 페이지로 전환이 일어나는 경우, 사용자가 쇼핑 중이던 화면이 유지되지 않으므로 사용자에게 아이템 구매를 유도하기가 어려워질 뿐만 아니라, 별도의 페이지를 통하여 결제를 진행하는 것에 사용자가 불편을 느낄 수 있다. 나아가, 동일 페이지에서 트랜잭션이 처리되는 것에 비해 더 오랜 시간이 소요되고, 리소스의 소모 또한 더 클 수 있다.
- [6] 관련하여, KR20150083149A 건 및 KR101712765B1 건 등의 선행문헌들을 참조할 수 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 본 실시 예가 해결하고자 하는 과제는, 상술한 문제점을 해결하기 위하여,

아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득하고, 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI를 제공하고, 제1결제 UI에 대한 제2입력 및 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션을 처리하기 위한 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 단말에서 아이템 판매 정보를 처리하는 방법은 아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 사용자에게 제공하는 단계; 상기 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득하는 단계; 상기 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 상기 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI(user interface)를 제공하는 단계; 및 상기 제1결제 UI에 대한 제2입력 및 상기 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션(transaction)을 처리하는 단계를 포함한다.
- [10] 일실시예에 따르면, 상기 제1결제 UI를 제공하는 단계는 상기 사용자 정보 및 상기 제1입력에 대응되는 아이템의 정보가 미리 설정된 조건에 대응하는 경우 상기 제1결제 UI를 제공하는 단계를 포함할 수 있다.
- [11] 일실시예에 따르면, 상기 사용자 정보 및 상기 제1입력에 대응되는 아이템의 정보가 상기 미리 설정된 조건에 대응하지 않는 경우, 상기 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 상기 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [12] 일실시예에 따르면, 상기 미리 설정된 조건은 상기 아이템이 할부 결제의 대상이 아닌 경우; 상기 아이템의 구매를 위해서 사용자의 성인 인증이 요구되지 않는 경우; 및 상기 아이템의 구매를 위하여 사용자의 세금 신고가 요구되지 않는 경우 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [13] 일실시예에 따르면, 상기 제1결제 UI는 결제 수단 입력을 위한 UI, 배송지 입력을 위한 UI 및 결제 진행을 위한 UI 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [14] 일실시예에 따르면, 상기 제1입력과 상기 결제 진행을 위한 UI에 대응한 입력은 서로 다른 종류의 입력일 수 있다.
- [15] 일실시예에 따르면, 상기 제2입력은 결제 수단 설정을 위한 입력, 배송지 설정을 위한 입력 및 결제 진행을 위한 입력 중 적어도 하나를 포함하고, 제1유형의 입력을 통해 상기 결제 수단 설정을 위한 입력 및 상기 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나가 수신된 경우, 상기 제1페이지 상에서 결제 수단 설정 및 배송지 설정 중 적어도 하나가 변경되고, 제2유형의 입력을 통해 상기 결제 수단 설정을 위한 입력 및 상기 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나가

수신된 경우, 상기 제1페이지에서 전환된 제2페이지 상에서 결제 수단 설정 및 배송지 설정 중 적어도 하나가 변경될 수 있다.

- [16] 일실시예에 따르면, 상기 제2입력이 결제 진행을 위한 입력을 포함하는 경우, 미리 설정된 시간 동안 상기 결제 진행을 취소하기 위한 UI를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [17] 일실시예에 따르면, 상기 트랜잭션의 처리에 따라 상기 아이템의 출고 요청이 제1서버에 제공될 수 있다.
- [18] 일실시예에 따르면, 상기 사용자에게 대응하는 결제 정보는 미리 저장된 결제 수단 정보를 포함할 수 있다.
- [19] 일실시예에 따르면, 상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션을 처리하는 단계는 상기 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력을 포함하지 않는 경우, 상기 미리 저장된 결제 수단에 기초하여 상기 아이템과 관련된 트랜잭션을 처리하는 단계; 및 상기 제2입력이 상기 결제 수단 설정을 위한 입력을 포함하는 경우, 상기 제2입력에 의하여 설정된 결제 수단에 기초하여 상기 아이템과 관련된 트랜잭션을 처리하는 단계를 포함할 수 있다.
- [20] 일실시예에 따르면, 상기 아이템 판매 정보 처리 방법은 결제 수단과 관련하여 상기 트랜잭션의 처리에 실패하는 경우, 상기 미리 저장된 결제 수단 정보의 목록을 표시하는 단계; 및 상기 미리 저장된 결제 수단 정보의 목록에 포함되는 특정 결제 수단에 대응하는 입력을 수신하는 경우, 상기 특정 결제 수단에 기초하여 상기 트랜잭션을 처리하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [21] 일실시예에 따르면, 상기 아이템 판매 정보 처리 방법은 상기 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력 및 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나를 포함하는 경우, 상기 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 상기 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공하는 단계를 포함할 수 있다.
- [22] 일실시예에 따르면, 상기 아이템 판매 정보 처리 방법은 상기 아이템을 선택하는 제3입력을 획득하는 경우, 상기 제3입력에 대응하여 상기 제1페이지에서 전환된 제3페이지에서 상기 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공하는 단계를 더 포함하고, 상기 제3페이지는 상기 사용자가 선택한 아이템 목록 정보를 포함하고, 상기 아이템 구매를 위한 제2결제 UI에 대응한 입력에 따라 상기 아이템 목록 중 적어도 하나의 결제가 진행될 수 있다.
- [23] 일실시예에 따르면, 상기 제1입력 및 상기 제2입력 중 적어도 하나는 상기 아이템에 대한 구매 수량 정보를 포함할 수 있다.
- [24] 일실시예에 따른 아이템 판매 정보를 처리하는 단말은 트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어, 아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 사용자에게 제공하고, 상기 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득하고, 상기 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 상기 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI를 제공하고, 상기 제1결제 UI에 대한

제2입력 및 상기 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션을 처리한다.

- [25] 기타 실시 예들의 구체적인 사항들은 상세한 설명 및 도면들에 포함되어 있다.

발명의 효과

- [26] 본 개시에 따르면, 아이템 판매 정보 처리를 위한 장치 및 그 방법은 아이템 정보와 관련된 콘텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 아이템의 구매를 위한 UI를 제공함으로써, 아이템 구매에 있어 사용자의 편의를 도모하고, 사용자의 아이템 구매를 유도하며, 시간 및 리소스를 절약할 수 있다.

- [27] 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

- [28] 도 1은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [29] 도 2는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서의 단말의 정보 처리 방법의 동작 흐름도이다.
- [30] 도 3은 일실시예에 따른 단말이 제1페이지를 사용자에게 제공하고 제1페이지 상에서 제1입력을 획득하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [31] 도 4는 일실시예에 따른 단말이 제1콘텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 제1결제 UI를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [32] 도 5는 일실시예에 따른 단말이 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 제2결제 UI를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [33] 도 6은 일실시예에 따른 단말이 결제 진행을 위한 입력을 취소하기 위한 취소 UI를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [34] 도 7은 일실시예에 따른 단말이 결제 수단과 관련하여 트랜잭션의 처리에 실패하는 경우 미리 저장된 결제 수단 정보의 목록을 표시하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [35] 도 8은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리를 위한 단말의 구성의 예시도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [36] 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.

- [37] 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.
- [38] 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.
- [39] 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.
- [40] 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.
- [41] 이하, 본 발명의 실시 예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [42] 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.
- [43] 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.
- [44] 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.
- [45] 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.

- [46] 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.
- [47] 도 1은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [48] 다양한 실시예에 따르면 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은, 단말(110) 및 전자 장치(120)를 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은 제1서버 및 제2서버 중 적어도 하나를 더 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은 단말(110), 전자 장치(120), 제1서버 및 제2서버 중 적어도 일부 간의 정보 송수신을 지원하는 네트워크 망을 추가적으로 더 포함할 수 있다.
- [49] 단말(110), 전자 장치(120), 제1서버 및 제2서버 각각은 트랜시버, 메모리 및 프로세서를 포함할 수 있다. 또한, 단말(110), 전자 장치(120), 제1서버 및 제2서버 각각은 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어나 소프트웨어, 또는, 하드웨어 및 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다. 한편 실시예 전반에서 단말(110), 전자 장치(120), 제1서버 및 제2서버는 분리된 장치 또는 서버로 언급되나 이는 논리적으로 나누어진 구조일 수 있으며, 하나의 서버에서 분리된 기능에 의해 구현될 수 있다.

- [50] 일실시에 따르면, 단말(110), 전자 장치(120), 제1서버 및 제2서버는 네트워크 서버로 구현되는 다수의 컴퓨터 시스템 또는 컴퓨터 소프트웨어를 포함할 수 있다. 예를 들면, 단말(110), 전자 장치(120), 제1서버 및 제2서버 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, 단말(110), 전자 장치(120), 제1서버 및 제2서버 중 적어도 일부는 네트워크 서버 상에서 동작할 수 있는 일련의 응용 프로그램과, 내부에 구축되어 있는 각종 데이터베이스를 포함하는 광의의 개념으로 이해될 수 있다. 예컨대, 단말(110), 전자 장치(120), 제1서버 및 제2서버 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.
- [51] 단말(110)은 다양한 정보를 웹 페이지로 구성하여 제공할 수 있다. 구체적으로, 단말(110)은 사용자에게 아이템 판매 정보를 제공하는 역할을 수행하는 장치일 수 있다. 단말(110)은 아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 사용자에게 제공하고, 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득하고, 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI(user interface)를 제공한다. 아이템 정보는 전자상거래 웹사이트에서 판매되는 하나 이상의 아이템과 관련된 정보이고, 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부는 배송 대상이 되는 아이템일 수 있다.
- [52] 실시예에 따라, 단말(110)은 전자 장치(120)로부터 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 수신하여 사용자에게 제공할 수 있다. 또한, 단말(110)은 획득된 제1입력을 전자 장치(120)로 전달할 수 있고, 제1결제 UI는 전자 장치(120)에서 생성될 수 있다. 이 경우, 단말(110)은 직접 제1결제 UI를 생성하는 대신 전자 장치(120)로부터 수신된 제1결제 UI를 제공하는 역할만을 수행할 수 있다. 다만, 이는 일 예시에 불과한 것으로, 경우에 따라서는 단말(110)이 직접 제1페이지를 생성하여 제공하거나, 제1결제 UI를 생성하여 제공할 수도 있다.
- [53] 그 후, 단말(110)은 제1결제 UI에 대한 제2입력 및 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션(transaction)을 처리한다. 제2입력은 사용자로부터 수신된 입력일 수 있고, 사용자에게 대응하는 결제 정보는 단말(110)의 메모리나 별도 저장장치 등에 기 저장된 정보일 수 있다.
- [54] 트랜잭션의 처리와 관련하여, 단말(110)은 제2서버에 아이템 판매 대금의 지급 요청을 전송할 수 있다. 예를 들어, 단말(110)은 제2서버에 결제 금액을 이체하고 결제 금액의 이체 내역을 포함하는 지급 정보를 단말(110)로 전송하도록 요청할 수 있다. 나아가, 단말(110)은 아이템 중 적어도 일부를 물류 센터에서 출고하고 배송을 준비하라는 요청을 제1서버에 전송할 수도 있다.

- [55] 실시예에 따라, 단말(110)은 전자 장치(120)에 제1결제 UI에 대한 제2입력을 전달하고, 전자 장치(120)에서 제1결제 UI에 대한 제2입력 및 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션을 처리할 수 있다. 또는, 실시예에 따라, 단말(110)은 사용자에게 대응하는 결제 정보를 전자 장치(120)로부터 수신하고, 제2입력 및 결제 정보에 기초하여 트랜잭션을 처리할 수 있다. 이 경우, 사용자에게 대응하는 결제 정보는 전자 장치(120)의 메모리나 별도 저장장치나 클라우드 서버 등에 기 저장된 정보일 수 있다.
- [56] 나아가, 단말(110)에서 트랜잭션을 처리함에 따라, 전자 장치(120)가 제2서버에 아이템 판매 대금의 지급 요청을 전송할 수 있고, 아이템의 출고 및 배송 요청을 제1서버에 전송할 수도 있다.
- [57] 단말(110)에서 아이템 판매 정보를 처리하는 방법과 관련된 보다 상세한 사항은 도 2에서 후술한다.
- [58] 전자 장치(120)는 아이템 판매를 위한 전자상거래 웹사이트를 관리하는 장치일 수 있다. 전자 장치(120)는 다양한 정보를 단말(110)과 송수신함으로써, 단말(110)은 사용자에게 아이템 판매 정보를 제공하는 역할을 수행하도록 하는 장치일 수 있다. 구체적으로, 전술한 바와 같이, 전자 장치(120)는 단말(110)이 아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 단말(110)에 제공하거나, 단말(110)로부터 제1입력을 수신하거나, 단말(110)이 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI를 단말(110)에 제공하거나, 단말(110)에 사용자에게 대응하는 결제 정보를 제공하거나, 단말로부터 제2입력을 수신하여 트랜잭션을 처리하는 등의 동작을 수행할 수 있다.
- [59] 나아가, 전자 장치(120)는 아이템 판매 대금의 지급 요청을 제2서버에 전송하거나, 아이템에 대한 출고 및 배송 요청을 제1서버에 전송할 수도 있다.
- [60] 제1서버는 온라인 상에서 판매되는 아이템의 보관 및 배송을 위한 물류 센터에서 관리하는 서버일 수 있다. 출고 및 배송 요청을 수신하는 제1서버는 아이템 중 적어도 일부에 대하여 출고를 진행하고 배송을 준비할 수 있다. 관련하여, 제1서버는 단말(110) 또는 전자 장치(120)로부터 수신된 주소지로 배송을 진행할 수 있다. 이외에도, 제1서버는 물류 센터의 재고를 관리하고, 누락 없이 일정 시간 내에 아이템 배송을 완료하기 위하여 출고 및 배송과 관련된 인력의 업무 상황을 점검하는 등의 동작을 수행할 수 있으며, 나아가 실시예에 따라서는 제2서버에서 아이템 대금이 지급되었는지 여부를 더 확인할 수도 있다.
- [61] 제2서버는 결제 수단에 대응하는 서버일 수 있다. 일실시예에 따르면, 제2서버는 특정 금융기관에서 관리하는 서버에 대응될 수 있다. 예를 들어, 제2서버는 XX은행에서 관리하는 서버에 대응될 수 있다.
- [62] 일실시예에 따르면, 결제 수단은 제2서버가 관리하는 계좌에 기초한 결제 금액 이체에 대응될 수 있다. 일실시예에 따르면, 결제 수단은 제2서버가 대응하는 카드사에서 발행한 카드를 이용한 결제에 대응될 수도 있다. 일실시예에 따르면,

결제 수단은 휴대폰 결제에 대응될 수도 있다. 이외에도, 결제 수단은 특정한 방법에 제한되지 않고 다양한 범위의 결제 방법들을 포함할 수 있다.

- [63] 단말(110) 또는 전자 장치(120)로부터 지급 요청을 수신한 제2서버는 지급 요청이 포함하는 계좌 정보가 유효한지를 판단하고 계좌 정보에 대응하는 계좌의 잔액이 지급 요청된 금액 이상인지를 판단할 수 있다. 판단 결과에 따라 제2서버는 결제 금액을 단말(110) 또는 전자 장치(120)에 이체하거나 지급 실패 정보를 단말(110) 또는 전자 장치(120)로 전송할 수 있다.
- [64] 네트워크 망(130)은, 단말(110)과 전자 장치(120), 제1서버, 제2서버 또는 기타 외부 장치를 연결하는 역할을 할 수 있다. 예를 들어, 네트워크 망(130)은, 전자 장치(120)가 단말(110)과 연결되어 단말(110)과 패킷 데이터를 송수신할 수 있도록 접속 경로를 제공할 수 있다.
- [65] 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, 단말(110)의 일부로 구현될 수 있으며, 다른 물리적 장치는, 전자 장치(120)의 일부 또는 제1서버의 일부 또는 제2서버의 일부 또는 기타 외부 장치의 일부로 구현될 수도 있다. 경우에 따라, 아이템 판매 정보 처리 시스템에 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 단말(110)은 적어도 하나의 서버 장치를 포함하며, 단말(110)에 의해 수행되는 것으로 기재된 일부 동작들은 제1서버 장치에 의하여 수행되고, 다른 일부 동작들은 제2서버 장치에 의해 수행될 수도 있다.
- [66] 도 2는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서의 단말의 정보 처리 방법의 동작 흐름도이다.
- [67] 도 2를 참조하면, 일실시예에 따른 단말(110)은 아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 사용자에게 제공한다(210). 전술한 바와 같이, 아이템 정보는 전자상거래 웹사이트에서 판매되는 하나 이상의 아이템과 관련된 정보이고, 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부는 배송 대상이 되는 아이템일 수 있다.
- [68] 단말(110)은 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득한다(220). 제1입력은 사용자로부터 수신되는 입력일 수 있으며, 제1입력은 마우스를 이용한 클릭, 터치 패드나 터치 스크린을 이용한 터치, 음성 인식, 기타 전자적 입력 등 다양한 형태의 입력을 포함할 수 있다. 제1입력은 사용자가 구매할 아이템을 선택하는 입력으로, 해당 아이템들에 대하여 결제를 진행할 의사가 있음을 의미하는 입력으로 해석될 수 있다.

- [69] 제1페이지 및 제1입력과 관련된 보다 상세한 설명 및 예시는 도 3에서 후술한다.
- [70] 단말(110)은 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI를 제공한다(230). 제1결제 UI는 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하기 위하여 단말(110)의 화면 중 일부에만 표시되는 UI일 수 있다. 제1결제 UI는 사용자에게 제공되었던 제1페이지 상에서 표시될 수 있다(즉, 별도의 페이지 전환 없이 표시되는 UI일 수 있다). 한편 실시 예에서 사용자가 설정된 결제 수단 및 배송지 정보를 사용하여 1회 이상 결제를 수행한 경우에 제1결제 UI를 제공할 수 있고, 그렇지 않은 경우 제2결제 UI를 통해 결제를 수행할 수 있다.
- [71] 일실시예에 따르면, 제1결제 UI는 단말(110)의 화면 중 일부에만 표시되는 UI로서 후술할 제2결제 UI에 비하여 그 인터페이스가 간결하게 표시되거나, 제2결제 UI에 표시되는 내용 중 일부가 제1결제 UI에는 표시되지 않을 수 있다. 예를 들어, 제1결제 UI는 제2결제 UI와는 달리 아이템의 결제 시 할부로 결제할지 여부를 선택하지 못하거나, 아이템 구매에 필요한 성인 인증을 진행하지 못하거나, 아이템 구매에 필요한 별도의 세금 신고(예를 들어, 금을 현물로 구매하는 경우 등)를 진행하지 못할 수 있다. 또한 실시 예에서 판매자가 결정한 아이템 분류에 대해서도 제1결제 UI를 사용한 결제 대신 제2결제 UI를 사용하여 결제를 진행하게 할 수 있으며, 제2결제 UI 이후에 추가적인 인증 정보를 요청할 수도 있다. 일 예로 판매자가 결정한 아이템 분류는 환급성이 높은 아이템일 수 있다.
- [72] 단말(110)은 사용자 정보 및 제1입력에 대응되는 아이템의 정보가 미리 설정된 조건에 대응하는 경우 제1결제 UI를 제공할 수 있다. 일실시예에 따르면, 미리 설정된 조건은 사용자가 신뢰도가 있는지 및 제1입력에 대응되는 아이템이 전자상거래 웹사이트에서 직접 판매되는 아이템인지 중 적어도 일부를 포함할 수 있다. 구체적으로, 사용자가 신뢰도가 있는지 여부는 기 설정된 기준에 따라 결정되는 지표로서, 예를 들어 사용자의 구매 이력과 관련하여 구매 횟수, 구매 취소율, 결제 실패율 등을 고려하여 판단될 수 있다. 또한, 전자상거래 웹사이트에서 직접 판매되는 아이템은 별도의 판매자에 의하여 등록된 아이템이 아닌, 전자상거래 웹사이트를 관리하는 개인이나 회사 등이 직접 등록하여 판매하는 아이템에 대응될 수 있다.
- [73] 또한, 전술한 바와 같이, 일실시예에 따르면 제1결제 UI는 (제2결제 UI와는 달리) 아이템의 결제 시 할부로 결제할지 여부를 선택하지 못하거나, 아이템 구매에 필요한 성인 인증을 진행하지 못하거나, 아이템 구매에 필요한 별도의 세금 신고를 진행하지 못할 수 있으며, 이러한 사항이 미리 설정된 조건에 반영될 수 있다. 즉, 미리 설정된 조건은 아이템이 할부 결제의 대상이 아닌지 여부, 아이템의 구매를 위해서 사용자의 성인 인증이 요구되는지 여부 및 아이템의 구매를 위하여 사용자의 세금 신고가 요구되는지 여부 중 적어도

하나를 포함할 수 있다.

- [74] 예를 들어, 아이템의 결제 대금이 5만원 이상이고, 웹사이트에서 5만원 이상의 아이템에 대해서는 할부를 지원하는 경우, 아이템은 할부 결제의 대상이 되므로 아이템 정보가 미리 설정된 "아이템이 할부 결제의 대상이 아닌지 여부"의 조건을 만족하지 못할 수 있다. 해당 조건은, 사용자가 할부 결제를 진행하고자 함에도 불구하고 제1결제 UI에 할부로 결제할지 여부의 표시가 지원되지 않아 사용자가 할부를 진행할 수 없는 상황을 방지하기 위하여 설정될 수 있다.
- [75] 마찬가지로, 아이템의 구매를 위해서 사용자의 성인 인증이 요구되는지 여부 및 아이템의 구매를 위하여 사용자의 세금 신고가 요구되는지 여부 또한 사용자가 성인 인증이 필요한 아이템이나 세금 신고가 필요한 아이템의 구매를 진행하고자 함에도 불구하고 제1결제 UI에 성인 인증이나 세금 신고와 관련된 내용의 표시가 지원되지 않아 사용자가 원하는 아이템의 구매를 진행할 수 없는 상황을 방지하기 위하여 설정될 수 있다.
- [76] 제1결제 UI는 결제 수단 입력을 위한 UI, 배송지 입력을 위한 UI 및 결제 진행을 위한 UI 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 일실시예에 따르면, 결제 진행을 위한 UI에 대응한 입력은 제1입력과는 상이한 종류의 입력일 수 있다. 예를 들어, 결제 진행을 위한 UI에 대응한 입력은 터치 패드나 터치 스크린 등에 표시되는 슬라이딩 바 형태의 아이콘을 터치 및 드래그하는 동작(이하, 슬라이드 입력)에 따라 입력되는 반면, 제1입력은 구매하기 버튼을 터치하거나 마우스로 클릭함으로써 입력될 수 있다.
- [77] 제1결제 UI와 관련된 보다 상세한 사항 및 제1결제 UI의 일 예시를 도 4에서 후술한다.
- [78] 사용자 정보 및 제1입력에 대응되는 아이템의 정보가 미리 설정된 조건에 대응하지 않는 경우, 단말(110)은 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공할 수 있다. 제2결제 UI는 전환된 제2페이지에서 표시되므로, 제2결제 UI가 제공되는 화면에는 제1컨텐츠가 유지되지 않을 수 있다. 일실시예에 따르면, 제2결제 UI는 제1결제 UI에 비하여 그 인터페이스가 상세하게 표시되거나, 제1결제 UI에 표시되지 않는 내용을 더 포함할 수 있다.
- [79] 단말(110)은 제1결제 UI에 대한 제2입력 및 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션을 처리한다(240). 전술한 바와 같이, 제2입력은 사용자로부터 수신된 입력일 수 있고, 사용자에게 대응하는 결제 정보는 단말(110)의 메모리나 별도 저장장치 등에 기 저장된 정보일 수 있다.
- [80] 제2입력은 결제 수단 설정을 위한 입력, 배송지 설정을 위한 입력 및 결제 진행을 위한 입력 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 제2입력이 결제 진행을 위한 입력을 포함하는 경우, 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션은 아이템 판매 대금의 지급 요청을 제2서버에 전송하는 동작을 포함할 수 있다. 배송 대상이 되는 적어도 일부의 아이템과 관련하여, 트랜잭션의 처리에 따라 아이템에 대한 출고 및 배송 요청이 제1서버에 전송될 수 있다. 이 경우, 아이템에 대한 출고 및 배송

요청은 단말(110)에 의하여 전송될 수도 있고, 전자 장치(120)에 의하여 전송될 수도 있다.

- [81] 사용자에 대응하는 결제 정보는 미리 저장된 결제 수단 정보를 포함할 수 있으며, 실시예에 따라 미리 저장된 배송지 정보를 더 포함할 수 있다.
- [82] 일실시예에 따르면, 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력을 포함하지 않는 경우, 단말(110)은 미리 저장된 결제 수단에 기초하여 아이템과 관련된 트랜잭션을 처리할 수 있다. 반면, 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력을 포함하는 경우, 제2입력에 의하여 설정된 결제 수단에 기초하여 아이템과 관련된 트랜잭션을 처리할 수 있다. 다시 말해, 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력을 포함하는 경우, 단말(110)은 미리 설정된 결제 수단이 아닌 제2입력이 포함하는 결제 수단에 따라 트랜잭션을 처리할 수 있다. 전술한 바와 같이, 제2서버는 트랜잭션을 처리하기 위한 결제 수단을 관리하는 서버일 수 있다.
- [83] 아이템이 배송 대상이 되는 물품인 경우, 제2입력이 배송지 설정을 위한 입력을 포함하지 않는 경우에는 단말(110)은 미리 저장된 배송지 정보에 기초하여 아이템에 대한 출고 및 배송 요청을 처리하고, 제2입력이 배송지 설정을 위한 입력을 포함하는 경우에는 단말(110)은 제2입력에 의하여 설정된 배송지 정보에 기초하여 아이템에 대한 출고 및 배송 요청을 처리할 수 있다. 단말(110)이 트랜잭션을 처리하기 위하여 이용한 배송지 정보는 제1서버로 전달될 수 있으며, 제1서버는 전달받은 정보에 기초하여 출고 및 배송을 진행할 수 있다.
- [84] 일실시예에 따르면, 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력 및 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나를 포함하는 경우, 단말(110)은 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공할 수 있다. 예를 들어, 사용자가 기 저장된 결제 정보가 포함하는 결제 수단과 배송지 정보에 기초하여 결제를 진행하지 않고 제2입력에 따라 변경된 결제 수단에 따라 결제를 진행하거나 변경된 배송지에 따라 출고 및 배송 요청을 진행하는 경우, 제1결제 UI와 상이한 제2결제 UI가 새롭게 제공될 수 있다.
- [85] 일실시예에 따르면, 제1유형의 입력을 통해 결제 수단 설정을 위한 입력 및 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나를 수신하는 경우 단말(110)은 제1페이지 상에서 결제 수단 설정 및 배송지 설정 중 적어도 하나를 변경하고, 제2유형의 입력을 통해 결제 수단 설정을 위한 입력 및 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나를 수신하는 경우 제1페이지에서 전환된 제2페이지 상에서 결제 수단 설정 및 배송지 설정 중 적어도 하나를 변경할 수 있다. 다시 말해, 입력의 종류에 따라 제1페이지 상에서 결제 수단 또는 배송지를 변경하거나, 제1페이지에서 전환된 제2페이지 상에서 결제 수단 또는 배송지를 변경할 수도 있다.
- [86] 또한, 일실시예에 따르면, 아이템을 선택하는 제3입력을 획득하는 경우, 제3입력에 대응하여 제1페이지에서 전환된 제3페이지에서 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공할 수도 있다. 제3입력은 아이템에 대한 구매 의사를 표시하는

입력에 대응할 수 있고, 제3페이지는 사용자가 선택한 아이템 목록 정보를 포함할 수 있다. 일 예시로서, 제3입력은 아이템을 사용자의 장바구니에 포함시키는 입력을 포함할 수 있다.

- [87] 제2결제 UI에 대응한 입력에 따라 사용자가 선택한 아이템 목록에 포함된 아이템 중 적어도 하나가 결제될 수 있다. 이를 통해 제2결제 UI를 활용하여 사용자가 선택한 아이템 목록에 포함된 물건을 일괄적으로 결제할 수 있다. 이때 사용자가 선택한 아이템 목록에 포함된 물건 중 제2결제 UI를 통해 일괄적으로 결제 가능한 아이템의 조건은 제2결제 UI를 사용할 수 있는 아이템일 수 있다. 사용자가 선택한 아이템 목록에 포함된 아이템 중 제2결제 UI를 사용할 수 없는 아이템의 경우 별도의 페이지에서 제공되는 결제 UI를 통해 결제를 수행할 수 있다.
- [88] 제2결제 UI와 관련된 보다 상세한 사항 및 제2결제 UI의 일 예시를 도 5에서 후술한다.
- [89] 일실시예에 따르면, 제2입력이 결제 진행을 위한 입력을 포함하는 경우, 단말(110)은 결제 진행을 위한 입력을 취소하기 위한 취소 UI를 제공할 수 있다. 취소 UI는 미리 설정된 시간 동안 제공될 수 있다. 제1결제 UI의 경우 제1페이지 상에서 표시되는 등 사용자가 착오나 실수에 의한 결제 입력을 할 확률이 높으므로, 취소 UI를 제공함으로써 단말(110)은 사용자에게 결제 입력을 취소할 기회를 제공할 수 있다.
- [90] 취소 UI와 관련된 보다 상세한 사항 및 취소 UI의 일 예시를 도 6에서 후술한다.
- [91] 도 3은 일실시예에 따른 단말이 제1페이지를 사용자에게 제공하고 제1페이지 상에서 제1입력을 획득하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [92] 도 3을 참조하면, 단말(110)은 아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 사용자에게 제공할 수 있다(310). 단말(110)이 제공하는 제1페이지는 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득하기 위한 UI를 포함할 수 있다. 예를 들어, 제1페이지는 "구매하기" 버튼(311)을 포함하고, 구매하기 버튼에 대응하는 입력이 있을 경우 단말(110)은 제1페이지 상에서 "바로구매" 버튼(321) 및 "장바구니 담기" 버튼(322)을 제공할 수 있다.
- [93] "바로구매" 버튼(321)에 대응하는 입력은 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력의 일 예시에 대응될 수 있다. "장바구니 담기" 버튼(322)에 대응하는 입력은 아이템을 선택하는 제3입력의 일 예시에 대응될 수 있다. 제1입력을 획득한 단말(110)은 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI를 제공하고, 제3입력을 획득한 단말(110)은 1페이지에서 전환된 제3페이지에서 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공할 수 있다. 실시예에 따라, 제3입력을 획득한 단말(110)은 곧바로 전환된 제3페이지에서 제2결제 UI를 제공하지 않고, 장바구니 버튼(323)에 대응하는 입력을 더 획득하는 경우에 제2결제 UI를 제공할 수 있다. 또는, 실시예에 따라, 단말(110)은 장바구니 버튼(323)에 대응하는 입력을 획득함에 따라 사용자가

선택한 아이тем 목록을 제공하고, 제공된 목록에 대한 결제 요청 입력이 있을 때에 제2결제 UI를 제공할 수도 있다.

- [94] 일실시에 따르면, 단말(110)은 제1페이지 상에서 아이тем의 구매 수량 정보를 입력받기 위한 UI를 더 포함할 수 있다(324). 아이тем에 대한 구매 수량 정보는 제1입력에 포함될 수 있다. 아이тем의 구매 수량이 변동됨에 따라, 제1페이지에 표시되는 아이тем 금액이 변동될 수 있다. 나아가, 아이тем의 구매 수량에 기초하여 제1결제 UI나 제2결제 UI 상에 표시되는 결제 금액이 결정될 수 있다.
- [95] 실시예에 따라, 아이тем에 대한 구매 수량 정보는 제2입력에 포함될 수도 있다.
- [96] 도 4는 일실시에 따른 단말이 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 제1결제 UI를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [97] 도 4를 참조하면, 일실시에 따른 단말(110)은 사용자 정보 및 제1입력에 대응되는 아이тем의 정보가 미리 설정된 조건에 대응하는 경우 제1결제 UI(410)를 제공할 수 있다(400).
- [98] 단말(110)은 제1컨텐츠 중 적어도 일부(420)를 유지하면서 제1결제 UI(410)를 제공할 수 있다. 제1컨텐츠 중 적어도 일부(420)는 아이тем 정보를 확인할 수 있도록 제공될 수 있다. 단말(110)이 제1결제 UI(410)를 제공할 때 제1컨텐츠 중 적어도 일부(420)를 유지하는 경우, 사용자가 결제 대상이 되는 아이тем을 확인할 수 있으므로 착오에 의한 결제를 예방할 수 있다.
- [99] 실시예에 따라, 단말(110)은 제1컨텐츠 중 적어도 일부(420)가 제1결제 UI(410)에 비하여 잘 식별되지 않도록 제1컨텐츠 중 적어도 일부(420)와 제1결제 UI(410)를 표시할 수 있다. 예를 들어, 단말(110)은 제1컨텐츠 중 적어도 일부(420)를 어둡게 보이도록 음영 처리하거나, 흐리게 보이도록 블러(blur) 처리하여 제공할 수 있다.
- [100] 제1결제 UI(410)는 제2입력을 획득하기 위한 UI를 포함할 수 있다. 구체적으로, 제1결제 UI(410)는 배송지 입력을 위한 UI(411), 결제 수단 입력을 위한 UI(413) 및 결제 진행을 위한 UI(415) 중 적어도 일부를 포함할 수 있다.
- [101] 일실시에 따르면, 제1결제 UI(410)는 사용자에게 대응하는 결제 정보가 포함하는 미리 저장된 결제 수단 정보를 제공할 수 있고, 실시예에 따라 미리 저장된 배송지 정보를 더 제공할 수 있다. 예를 들어, 배송지 입력을 위한 UI(411)는 미리 저장된 배송지 정보를 표시하고, 결제 수단 입력을 위한 UI(413)는 미리 저장된 결제 수단 정보를 표시할 수 있다. 이 경우, 배송지나 결제 수단에 대한 변경 입력이 획득되지 않으면 단말(110)은 미리 저장된 결제 수단 정보에 기초하여 트랜잭션을 처리하고, 미리 저장된 배송지 정보에 기초하여 출고 요청 및 배송 요청을 처리할 수 있다. 반면, 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력 및 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나를 포함하는 경우, 단말(110)은 제2입력에 기초하여 변경된 결제 수단에 따라 트랜잭션을 처리하거나 변경된 배송지에 따라 출고 요청 및 배송 요청을 처리할 수 있다. 실시예에 따라, 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력 및 배송지 설정을 위한

- 입력 중 적어도 하나를 포함하는 경우, 단말(110)은 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공할 수 있다.
- [102] 일실시예에 따르면, 제1결제 UI(410)는 배송 요청사항 입력을 위한 UI(412)를 포함할 수 있다. 일실시예에 따르면, 제1결제 UI(410)는 총 결제 금액(414)을 표시할 수도 있다.
- [103] 한편 실시 예에서 배송지 입력을 위한 UI(411), 배송 요청사항 입력을 위한 UI(412) 및 결제 수단 입력을 위한 UI(413) 중 적어도 하나는 특정 방향의 슬라이드 입력을 기반으로 입력된 정보를 변경할 수 있다. 일 예로 복수개의 배송지 정보를 입력한 사용자의 경우, 슬라이드 입력을 통해 입력된 배송지를 순차적으로 변경할 수 있다. 따라서 변경하기를 입력하여 별도의 페이지에서 관련 정보를 변경하는 것 보다 용이하게 아이템 구매를 위한 정보를 변경할 수 있다. 이 때 슬라이드 가능 여부를 지시하는 아이콘을 추가적으로 더 표시할 수 있다.
- [104] 결제 진행을 위한 UI(415)는 결제 진행을 위한 입력을 획득하기 위한 UI일 수 있다. 일실시예에 따르면, 결제 진행을 위한 입력은 터치 패드나 터치 스크린 등에 대한 슬라이드 입력에 대응될 수 있다. 일실시예에 따르면, 결제 진행을 위한 입력은 결제하기 버튼에 대한 터치나 클릭에 대응될 수도 있다.
- [105] 도 5는 일실시예에 따른 단말이 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 제2결제 UI를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [106] 도 5를 참조하면, 일실시예에 따른 단말(110)은 사용자 정보 및 제1입력에 대응되는 아이템의 정보가 미리 설정된 조건에 대응하지 않거나, 아이템에 대한 구매 의사를 표시하는 제3입력을 획득하는 경우, 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공할 수 있다(500). 일실시예에 따르면, 제2결제 UI는 제1결제 UI에 비하여 그 인터페이스가 상세하게 표시되거나, 제1결제 UI에 표시되지 않는 내용을 더 포함할 수 있다.
- [107] 실시예에 따라, 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력 및 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나를 포함하는 경우에도, 단말(110)이 제2결제 UI를 제공할 수 있다. 이 경우, 제2결제 UI는 제2입력에 대응하는 결제 수단 또는 배송지 정보를 표시할 수 있다. 일 예에 따르면 도 4의 변경하기 아이콘에 대응한 입력이 수신될 경우 단말(110)이 제2결제 UI를 제공할 수 있다. 보다 구체적으로 도 4에서 슬라이드 입력을 통해 결제 수단 정보 및 배송지 정보 등을 변경할 경우 해당 UI를 유지하면서 해당 정보를 변경할 수 있고, 변경하기 아이콘에 대응한 입력이 수신된 경우, 상기 제2페이지에서 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공할 수 있다.
- [108] 도 6은 일실시예에 따른 단말이 결제 진행을 위한 입력을 취소하기 위한 취소 UI를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [109] 도 6을 참조하면, 일실시예에 따른 결제 진행을 위한 입력을 포함하는 제2입력을 수신한 단말(110)은 결제 진행을 위한 입력을 취소하기 위한 취소

UI(610)를 제공할 수 있다(600). 취소 UI(610)는 미리 설정된 시간 동안 제공될 수 있다. 제1결제 UI의 경우 제1페이지 상에서 표시되는 등 사용자가 착오나 실수에 의한 결제 입력을 할 확률이 높으므로, 취소 UI(610)를 제공함으로써 단말(110)은 사용자에게 결제 입력을 취소할 기회를 제공할 수 있다.

- [110] 취소 UI(610)에 대응하는 입력을 획득하는 경우, 단말(110)은 처리한 트랜잭션에 대한 취소를 진행할 수 있다. 관련하여, 단말(110)이 제1서버로 출고 및 배송의 요청을 전송했다면, 단말(110)은 제1서버로 출고 및 배송의 취소 요청을 전송할 수 있다. 또한, 단말(110)이 제2서버로 아이템 판매 대금의 지급 요청을 전송했다면, 단말(110)은 아이템 판매 대금의 지급 취소 요청을 제2서버로 전송하거나, 이미 아이템 판매 대금이 지급된 경우에는 환불을 진행할 수 있다.
- [111] 도 7은 일실시예에 따른 단말이 결제 수단과 관련하여 트랜잭션의 처리에 실패하는 경우 미리 저장된 결제 수단 정보의 목록을 표시하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [112] 도 7을 참조하면, 결제 수단과 관련하여 트랜잭션의 처리에 실패하는 경우, 일실시예에 따른 단말(110)은 미리 저장된 결제 수단 정보의 목록(710)을 표시할 수 있다(700). 결제 수단과 관련하여 트랜잭션의 처리에 실패하는 경우는, 예컨대 결제 수단이 유효하지 않음을 이유로 트랜잭션의 처리에 실패하는 경우를 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 결제 수단 정보의 목록(710)은 적어도 일부의 결제 수단과 관련하여 결제 수단이 유효하지 않음을 표시하는 정보를 더 포함할 수 있다. 또는, 결제 수단 정보의 목록(710)은 유효하지 않은 결제 수단을 포함하지 않을 수도 있다.
- [113] 단말(110)은 제1페이지에서 전환된 제3페이지에서 결제 수단 정보의 목록(710)을 제공할 수 있다. 제3페이지는 결제가 실패했음을 알리는 정보를 더 포함할 수 있다.
- [114] 단말(110)은 결제 수단 정보의 목록(710)과 관련하여 사용자 입력을 획득할 수 있는 UI를 더 제공할 수 있다. 미리 저장된 결제 수단 정보의 목록에 포함되는 특정 결제 수단에 대응하는 입력을 수신하는 경우, 단말(110)은 특정 결제 수단에 기초하여 트랜잭션을 처리할 수 있다.
- [115] 도 8은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치의 구성의 예시도이다.
- [116] 도 8을 참조하면, 단말(110)은 트랜시버(810), 프로세서(820) 및 메모리(830)를 포함한다. 단말(110)은 트랜시버(810)를 통하여 전자 장치(120), 제1서버, 제2서버 및 기타 외부 장치 등과 연결되고, 데이터를 교환할 수 있다.
- [117] 프로세서(820)는 도 1 내지 도 7을 통하여 전술한 적어도 하나의 장치들을 포함하거나, 도 1 내지 도 7을 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행할 수 있다. 메모리(830)는 도 1 내지 도 7을 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행하기 위한 정보를 저장할 수 있다. 메모리(830)는 휘발성 메모리 또는

비휘발성 메모리일 수 있다.

- [118] 프로세서(820)는 프로그램을 실행하고, 정보를 제공하기 위한 단말(110)를 제어할 수 있다. 프로세서(820)에 의하여 실행되는 프로그램의 코드는 메모리(830)에 저장될 수 있다.
- [119] 또한 일실시예의 단말(110)은 사용자에게 정보를 제공할 수 있는 UI를 포함할 수 있다.
- [120] 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.
- [121] 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.
- [122] 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. “메커니즘”, “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.

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

청구범위

- [청구항 1] 단말에서 아이템 판매 정보 처리 방법에 있어서,
아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 사용자에게 제공하는 단계;
상기 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득하는 단계;
상기 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 상기 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI(user interface)를 제공하는 단계; 및
상기 제1결제 UI에 대한 제2입력 및 상기 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션(transaction)을 처리하는 단계를 포함하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
상기 제1결제 UI를 제공하는 단계는
상기 사용자 정보 및 상기 제1입력에 대응되는 아이템의 정보가 미리 설정된 조건에 대응하는 경우 상기 제1결제 UI를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 3] 제2항에 있어서,
상기 사용자 정보 및 상기 제1입력에 대응되는 아이템의 정보가 상기 미리 설정된 조건에 대응하지 않는 경우, 상기 제1페이지에서 전환된 제2페이지에서 상기 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 4] 제2항에 있어서,
상기 미리 설정된 조건은
상기 아이템이 할부 결제의 대상이 아닌 경우;
상기 아이템의 구매를 위해서 사용자의 성인 인증이 요구되지 않는 경우; 및
상기 아이템의 구매를 위하여 사용자의 세금 신고가 요구되지 않는 경우 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 5] 제1항에 있어서,
상기 제1결제 UI는 결제 수단 입력을 위한 UI, 배송지 입력을 위한 UI 및 결제 진행을 위한 UI 중 적어도 하나를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 6] 제5항에 있어서,
상기 제1입력과 상기 결제 진행을 위한 UI에 대응한 입력은 서로 다른 종류의 입력인 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,

상기 제2입력은 결제 수단 설정을 위한 입력, 배송지 설정을 위한 입력 및 결제 진행을 위한 입력 중 적어도 하나를 포함하고,
제1유형의 입력을 통해 상기 결제 수단 설정을 위한 입력 및 상기 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나가 수신된 경우, 상기 제1페이지 상에서 결제 수단 설정 및 배송지 설정 중 적어도 하나가 변경되고,
제2유형의 입력을 통해 상기 결제 수단 설정을 위한 입력 및 상기 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나가 수신된 경우, 상기 제1페이지에서 전환된 제2페이지 상에서 결제 수단 설정 및 배송지 설정 중 적어도 하나가 변경되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.

- [청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 제2입력이 결제 진행을 위한 입력을 포함하는 경우,
미리 설정된 시간 동안 상기 결제 진행을 취소하기 위한 UI를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 9] 제1항에 있어서,
상기 트랜잭션의 처리에 따라 상기 아이템의 출고 요청이 제1서버에 제공되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 10] 제1항에 있어서,
상기 사용자에게 대응하는 결제 정보는 미리 저장된 결제 수단 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 11] 제10항에 있어서,
상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션을 처리하는 단계는
상기 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력을 포함하지 않는 경우, 상기 미리 저장된 결제 수단에 기초하여 상기 아이템과 관련된 트랜잭션을 처리하는 단계; 및
상기 제2입력이 상기 결제 수단 설정을 위한 입력을 포함하는 경우, 상기 제2입력에 의하여 설정된 결제 수단에 기초하여 상기 아이템과 관련된 트랜잭션을 처리하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 12] 제10항에 있어서,
결제 수단과 관련하여 상기 트랜잭션의 처리에 실패하는 경우, 상기 미리 저장된 결제 수단 정보의 목록을 표시하는 단계; 및
상기 미리 저장된 결제 수단 정보의 목록에 포함되는 특정 결제 수단에 대응하는 입력을 수신하는 경우, 상기 특정 결제 수단에 기초하여 상기 트랜잭션을 처리하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 13] 제1항에 있어서,
상기 제2입력이 결제 수단 설정을 위한 입력 및 배송지 설정을 위한 입력 중 적어도 하나를 포함하는 경우, 상기 제1페이지에서 전환된

제2페이지에서 상기 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.

- [청구항 14] 제1항에 있어서,
상기 아이템을 선택하는 제3입력을 획득하는 경우, 상기 제3입력에 대응하여 상기 제1페이지에서 전환된 제3페이지에서 상기 아이템 구매를 위한 제2결제 UI를 제공하는 단계를 더 포함하고,
상기 제3페이지는 상기 사용자가 선택한 아이템 목록 정보를 포함하고,
상기 아이템 구매를 위한 제2결제 UI에 대응한 입력에 따라 상기 아이템 목록 중 적어도 하나의 결제가 진행되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 15] 제1항에 있어서,
상기 제1입력 및 상기 제2입력 중 적어도 하나는 상기 아이템에 대한 구매 수량 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 16] 제1항의 방법을 컴퓨터에서 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 비일시적 기록매체.
- [청구항 17] 아이템 판매 정보를 처리하는 단말에 있어서,
트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고,
상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어,
아이템 정보와 관련된 제1컨텐츠를 포함하는 제1페이지를 사용자에게 제공하고, 상기 제1페이지 상에서 아이템의 구매를 선택하는 제1입력을 획득하고, 상기 제1컨텐츠 중 적어도 일부를 유지하면서 상기 아이템의 구매를 위한 제1결제 UI를 제공하고, 상기 제1결제 UI에 대한 제2입력 및 상기 사용자에게 대응하는 결제 정보에 기초하여 상기 아이템의 구매와 관련된 트랜잭션을 처리하는 단말.