

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 하나 이상의 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 하나 이상의 아이템과 관련된 제1혜택 정보를 제공하고, 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우, 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 멤버십 가입과 관련된 페이지를 제공하는 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 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] 온라인 상의 전자상거래를 위한 웹사이트를 관리하는 관리자는 해당 웹사이트에서의 아이템 거래와 관련한 멤버십을 제공할 수 있다. 사용자는 아이템 구매를 위하여 일정 금액 이상을 지불하거나 멤버십 가입비 또는 유지비를 지불하는 등 사전에 설정된 특정 조건을 만족함으로써 멤버십에 가입할 수 있다. 관리자는 멤버십에 가입한 사용자에게 멤버십 혜택을 부여할 수 있으며, 멤버십 혜택은 아이템의 구매와 관련하여 사용자에게 편의를 제공하거나 가격적 이점을 제공하는 등의 혜택을 포함할 수 있다.
- [5] 다만, 사용자가 멤버십의 존재를 인식하지 못하거나, 멤버십 혜택에 대하여 구체적으로 인지하고 있지 못하여 멤버십을 가입하지 않는 경우가 있다. 나아가, 멤버십에 가입한 사용자가 자신이 누리고 있는 멤버십 혜택에 대하여 구체적으로 인지하고 있지 못하여 멤버십을 해지하는 경우가 있다.
- [6] 따라서, 멤버십에 가입하지 않은 사용자 및 멤버십에 가입한 사용자에게 멤버십 혜택을 노출시킬 필요가 있다.
- [7] 관련하여, KR101498175B1 건 및 KR101669630B1 건 등의 선행문헌들을 참조할 수 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 본 실시 예가 해결하고자 하는 과제는, 상술한 문제점을 해결하기 위하여, 하나 이상의 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 하나 이상의 아이템과

관련된 제1혜택 정보를 제공하고, 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우, 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 멤버십 가입과 관련된 페이지를 제공하는 장치 및 그 방법을 제공하는 데 있다.

- [9] 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

- [10] 일실시예에 따른 전자 장치에서 아이템 판매 정보를 처리하는 방법은 하나 이상의 아이টে에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하는 단계; 상기 하나 이상의 아이টে과 관련된 제1혜택 정보를 제공하는 단계; 및 상기 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우, 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지를 제공하는 단계를 포함하고, 상기 제1혜택 정보는 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우 제공되는 제1할인 정보를 포함한다.
- [11] 일실시예에 따르면, 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우, 상기 제1혜택 정보는 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응됨을 지시하는 정보 및 상기 특정 멤버십에 대응하는 배송 관련 혜택 정보를 포함할 수 있다.
- [12] 일실시예에 따르면, 상기 제1혜택 정보는 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우에 상기 제1할인 정보가 제공됨을 지시하는 정보를 포함할 수 있다.
- [13] 일실시예에 따르면, 상기 아이টে 판매 정보 처리 방법은 상기 특정 멤버십과 무관하며, 상기 하나 이상의 아이টে과 관련된 제2할인 정보를 포함하는 제2혜택 정보를 제공하는 단계를 더 포함하고, 상기 제1혜택 정보 및 상기 제2혜택 정보는 제1영역 내에 표시되고, 상기 제2혜택 정보는 상기 제1혜택 정보보다 아래에 표시될 수 있다.
- [14] 일실시예에 따르면, 상기 아이টে 판매 정보 처리 방법은 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우, 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여, 상기 제1혜택 정보를 포함하는 추가 설명 정보를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [15] 일실시예에 따르면, 상기 아이টে 판매 정보 처리 방법은 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우, 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여, 상기 하나 이상의 아이টে 중 적어도 일부와 관련하여 상기 제1할인 정보가 적용된 가격을 포함하는 결제 페이지를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [16] 일실시예에 따르면, 상기 아이টে 판매 정보 처리 방법은 상기 제1할인 정보가 특정 결제 수단을 이용하여 상기 하나 이상의 아이টে를 구매하는 경우에

적용되는 혜택이고, 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우, 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여, 상기 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부와 관련하여 상기 제1할인 정보가 적용된 가격을 포함하고 상기 특정 결제 수단이 상기 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부의 결제를 위한 결제 수단으로 설정되는 결제 페이지를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

- [17] 일실시예에 따르면, 상기 제1할인 정보는 상기 사용자의 계정 정보에 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 적어도 하나의 혜택에 대응할 수 있다.
- [18] 일실시예에 따르면, 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는지와 무관하게 상기 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부에 대해 상기 제1할인 정보가 적용된 가격 정보를 제공할 수 있다.
- [19] 일실시예에 따르면, 상기 아이템 판매 정보 처리 방법은 사용자의 검색 입력을 수신하는 단계; 및 상기 검색 입력에 대응하는 아이템 검색 결과를 제공하는 단계를 더 포함하고, 상기 아이템 검색 결과가 제1아이템과 관련된 정보를 포함하고 상기 제1아이템이 상기 제1혜택 정보와 관련되는 경우, 상기 제1아이템과 관련된 정보는 상기 제1혜택 정보를 포함할 수 있다.
- [20] 일실시예에 따르면, 상기 제1혜택 정보의 제공을 위하여 할당된 예산의 잔액을 확인하는 단계를 더 포함하고, 상기 잔액이 특정 조건을 만족할 경우, 상기 제1혜택 정보가 적용된 아이템 관련 정보가 제공되고, 상기 잔액이 특정 조건을 만족하지 않을 경우, 상기 제1혜택 정보의 적용이 생략된 아이템 관련 정보가 제공될 수 있다.
- [21] 일실시예에 따르면, 상기 제1혜택 정보가 복수의 결제 수단별로 제공되는 복수의 서로 다른 혜택을 포함하는 경우, 상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는 상기 복수의 서로 다른 혜택 중 적어도 일부를 비교한 결과에 기초하여 상기 복수의 서로 다른 혜택이 표시되는 방식을 결정하는 단계를 포함할 수 있다.
- [22] 일실시예에 따르면, 상기 제1혜택 정보가 하나 이상의 결제 수단별로 제공되는 하나 이상의 혜택을 포함하는 경우, 상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는 상기 하나 이상의 혜택 중 상기 사용자의 계정 정보와 대응하여 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 적어도 하나의 혜택이 존재하는 경우, 상기 적어도 하나의 혜택을 제공하는 단계를 포함하고, 상기 복수의 서로 다른 혜택 중 상기 사용자의 계정 정보와 대응하여 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 혜택이 존재하지 않는 경우, 상기 제1혜택 정보가 제공될 수 있다.
- [23] 일실시예에 따르면, 상기 아이템 판매 정보 처리 방법은 상기 특정 멤버십과 무관하며, 상기 아이템과 관련된 제2할인 정보를 포함하는 제2혜택 정보를 제공할지 여부를 판단하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [24] 일실시예에 따르면, 상기 제2혜택 정보를 제공할지 여부를 판단하는 단계는 상기 제1할인 정보 및 상기 제2할인 정보가 상기 하나 이상의 아이템의 구매를

위하여 동시에 적용될 수 있는 경우, 상기 제2혜택 정보를 제공하기로 판단하는 단계; 및 상기 제1할인 정보 및 상기 제2할인 정보가 상기 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 없는 경우, 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하지 않는다고 판단하는 경우, 상기 제2혜택 정보를 제공하기로 판단하는 단계; 및 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응한다고 판단하는 경우, 상기 제2혜택 정보를 제공하지 않기로 판단하는 단계를 포함할 수 있다.

[25] 일실시예에 따르면, 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지에 기초하여 상기 사용자가 상기 특정 멤버십에 가입하는 경우, 미리 설정된 기간 동안 상기 사용자에게 상기 특정 멤버십에 대한 이용료의 감면 혜택을 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[26] 일실시예에 따르면, 상기 아이템 판매 정보 처리 방법은 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지에 기초하여 상기 사용자가 상기 특정 멤버십에 가입하는 경우, 상기 사용자가 상기 특정 멤버십에 대한 이용료의 감면 혜택을 제공받은 적이 있는지 여부를 판단하는 단계; 및 상기 사용자가 상기 감면 혜택을 제공받은 적이 없는 경우, 상기 사용자에게 상기 감면 혜택을 제공하는 단계를 더 포함하고, 상기 사용자가 상기 감면 혜택을 제공받은 적이 있는 경우, 상기 사용자에게 상기 감면 혜택을 다시 제공하지 않을 수 있다.

[27] 일실시예에 따르면, 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지는 상기 하나 이상의 아이템과 연관되고 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우 그 가격이 할인되는 적어도 하나의 아이템에 관련된 정보를 포함할 수 있다.

[28] 일실시예에 따른 아이템 판매 정보를 처리하는 전자 장치는 트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어, 하나 이상의 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 상기 하나 이상의 아이템과 관련된 제1혜택 정보를 제공하고, 상기 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우, 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지를 제공하고, 상기 제1혜택 정보는 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우 제공되는 제1할인 정보를 포함한다.

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

발명의 효과

[30] 본 개시에 따르면, 아이템 판매 정보 처리를 위한 장치 및 그 방법은 멤버십에 가입하지 않은 사용자에게 멤버십 혜택을 노출시킴으로써 멤버십 가입을 유도하고, 멤버십에 가입한 사용자에게 멤버십 혜택을 노출시킴으로써 멤버십에 가입한 사용자가 멤버십을 유지하도록 유도할 수 있다.

[31] 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

- [32] 도 1은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [33] 도 2는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서의 전자 장치의 정보 처리 방법의 동작 흐름도이다.
- [34] 도 3은 일실시예에 따른 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우 전자 장치가 아이템과 관련된 제1혜택 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [35] 도 4는 일실시예에 따른 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우 전자 장치가 아이템과 관련된 제1혜택 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [36] 도 5는 일실시예에 따른 전자 장치가 아이템과 관련된 제2혜택 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [37] 도 6은 일실시예에 따른 전자 장치가 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 멤버십 가입과 관련된 페이지를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [38] 도 7은 일실시예에 따른 전자 장치가 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 제1혜택 정보를 포함하는 추가 설명 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [39] 도 8은 일실시예에 따른 전자 장치가 사용자의 검색 입력에 대응하는 아이템 검색 결과를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [40] 도 9는 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치의 구성의 예시도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [41] 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.
- [42] 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.

- [43] 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.
- [44] 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.
- [45] 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.
- [46] 이하, 본 발명의 실시 예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [47] 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.
- [48] 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.
- [49] 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.
- [50] 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.

- [51] 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.
- [52] 도 1은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [53] 다양한 실시예에 따르면 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은, 전자 장치(110) 및 사용자 단말(120)을 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은 제1서버 및 제2서버 중 적어도 하나를 더 포함할 수 있다(도면 미도시). 실시예에 따라, 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 제1서버 및 제2서버 중 적어도 일부 간의 정보 송수신을 지원하는 네트워크 망(130)을 더 포함할 수 있다.
- [54] 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 제1서버 및 제2서버 각각은 트랜시버, 메모리 및 프로세서를 포함할 수 있다. 또한, 전자 장치(110), 사용자 단말(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 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 제1서버 및 제2서버는 분리된 장치 또는 서버로 언급되나 이는 논리적으로 나누어진 구조일 수 있으며, 하나의 서버에서 분리된 기능에 의해 구현될 수 있다.
- [55] 일실시예에 따르면, 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 제1서버 및 제2서버는 네트워크 서버로 구현되는 다수의 컴퓨터 시스템 또는 컴퓨터 소프트웨어를 포함할 수 있다. 예를 들면, 전자 장치(110), 사용자 단말(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, 전자 장치(110), 사용자 단말(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, 전자 장치(110), 사용자 단말(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.

- [56] 전자 장치(110)는 온라인 상의 전자상거래를 위한 웹사이트를 관리하기 위한 장치일 수 있다. 전자 장치(110)는 다양한 정보를 웹사이트 상의 웹 페이지로 구성하여 사용자 단말(120)에 제공할 수 있다. 구체적으로, 전자 장치(110)는 사용자 단말(120)에게 아이템 판매와 관련된 다양한 정보를 제공하는 역할을 수행하는 장치일 수 있다.
- [57] 전자 장치(110)는 하나 이상의 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신한다. 사용자의 선택 입력을 수신한 전자 장치(110)는 하나 이상의 아이템과 관련된 제1할인 정보를 제공한다. 제1혜택 정보는 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십(membership)에 대응하는 경우 제공되는 제1할인 정보를 포함한다. 제1할인 정보는 특정 아이템의 구매와 관련된 가격 할인 혜택이나 포인트 적립 혜택을 포함할 수 있다. 제1할인 정보는 전자 장치(110)가 관리하는 웹사이트에서 자체적으로 제공하는 혜택 및 특정 결제 수단에 대응하는 서버인 제2서버에 의하여 제공되는 혜택 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 한편 실시예에서 할인 정보로 언급되는 사항은 물건의 구입에 따른 무료 배송, 무료 반품 및 특정 시간대 배송과 같은 혜택 정보를 포함할 수 있다. 이와 같은 혜택을 통해 사용자는 물건 구입을 위한 절차에 들어가는 비용을 절약할 수 있다.
- [58] 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 멤버십 가입과 관련된 페이지를 제공한다. 멤버십 가입과 관련된 페이지는 멤버십 혜택을 안내하고, 사용자의 추가 입력에 따라 사용자 계정의 멤버십 가입을 진행할 수 있다.
- [59] 전자 장치(110)는 사용자에게 하나 이상의 아이템에 대한 구매 및 결제를 위한 결제 페이지를 제공하고, 대응하는 사용자 입력에 따라 트랜잭션을 처리할 수 있다. 구체적으로, 특정 결제 수단을 이용하여 아이템을 구매하는 경우, 전자 장치(110)는 제2서버로 아이템 대금의 지급 요청을 전송하고, 제1서버로 아이템의 출고 및 배송 요청을 전송할 수 있다.
- [60] 전자 장치(110)가 제공하는 결제 페이지는 제1할인 정보가 적용된 가격을 포함할 수 있다. 일실시예에 따르면, 제1할인 정보가 특정 결제 수단을 이용하여

하나 이상의 아이템을 구매하는 경우에 적용되는 혜택이고 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부와 관련하여 제1할인 정보가 적용된 가격을 포함하고 특정 결제 수단이 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부의 결제를 위한 결제 수단으로 설정되는 결제 페이지를 제공할 수 있다. 이 경우, 전자 장치(110)가 제2서버로 전송하는 지급 요청은 제1할인 정보가 적용된 아이템 대금에 대한 지급 요청일 수 있다.

- [61] 전자 장치(110)에서 아이템 판매 정보를 처리하는 방법과 관련된 보다 상세한 사항은 도 2에서 후술한다.
- [62] 사용자 단말(120)은 사용자가 전자상거래 웹사이트를 통하여 아이템을 구매하기 위한 장치일 수 있다. 사용자 단말(120)은 네트워크(130)를 통해 다양한 정보를 전자 장치(110)와 송수신할 수 있는 컴퓨터나 휴대용 단말로 구현될 수 있다. 사용자 단말(120)은 전자 장치(110)로부터 수신한 정보를 사용자에게 제공할 수 있고, 사용자로부터 입력을 수신하여 전자 장치(110)로 전송할 수 있다. 구체적으로, 사용자 단말(120)은 하나 이상의 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하여 전자 장치(110)로 전달하고, 제1혜택 정보를 전자 장치(110)로부터 전달받아 화면 등을 통하여 제공할 수 있다. 또한, 멤버십 가입과 관련된 페이지를 전자 장치(110)로부터 전달받거나, 멤버십 가입과 관련된 페이지에 대한 출력 요청을 전자 장치(110)로부터 수신하는 경우, 멤버십 가입과 관련된 페이지를 출력할 수 있다.
- [63] 사용자로부터 수신되는 입력은 마우스를 이용한 클릭, 터치 패드나 터치 스크린을 이용한 터치, 음성 인식, 기타 전자적 입력 등 다양한 형태의 입력을 포함할 수 있다.
- [64] 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 전자 장치(110)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.
- [65] 제2서버는 특정 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. 일실시예에 따르면, 제1할인 정보는 제2서버에서 제공하는 혜택일 수도 있다.
- [66] 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.

- [67] 전자 장치(110)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 전자 장치(110)에 지급하거나 지급 실패 정보를 전자 장치(110)에 전송할 수 있다.
- [68] 일실시에에 따르면, 제1혜택 정보가 복수의 결제 수단별로 제공되는 복수의 서로 다른 혜택을 포함하는 경우, 각 결제 수단별로 대응하는 서버가 존재할 수 있으며, 이 경우 아이템 판매 정보 처리 시스템(100)은 복수의 결제 수단 별로 각각 대응하는 서로 다른 복수의 서버를 포함할 수 있다. 다만, 이 경우에도 각 서버의 동작 방식은 제2서버의 동작 방식에 대응될 수 있다. 따라서, 이하에서는 설명의 편의를 위하여 결제 수단에 대응하는 서버를 제2서버로 한정하여 설명하되, 제2서버에 대한 설명은 다른 결제 수단에 대응하는 다른 서버에 대해서도 동일하게 적용될 수 있다.
- [69] 네트워크 망(130)은, 전자 장치(110)와 사용자 단말(120), 제1서버, 제2서버 또는 기타 외부 장치를 연결하는 역할을 할 수 있다. 예를 들어, 네트워크 망(130)은, 사용자 단말(120)이 전자 장치(110)와 연결되어 전자 장치(110)와 패킷 데이터를 송수신할 수 있도록 접속 경로를 제공할 수 있다.
- [70] 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, 사용자 단말(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 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.
- [71] 도 2는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리 시스템에서의 전자 장치의 정보 처리 방법의 동작 흐름도이다.
- [72] 도 2를 참조하면, 일실시에에 따른 전자 장치(110)는 하나 이상의 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신한다(210). 전술한 바와 같이, 사용자의 선택 입력을 수신한 전자 장치(110)는 하나 이상의 아이템과 관련된 제1혜택 정보를

제공하며(220), 제1혜택 정보는 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우 제공되는 제1할인 정보를 포함한다. 제1혜택 정보는 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우 제1할인 정보가 제공됨을 지시하는 정보를 포함할 수 있다.

- [73] 제1혜택 정보는 특정 아이템의 구매와 관련된 가격 할인 혜택이나 포인트 적립 혜택을 포함하는 제1할인 정보 외에도 특정 아이템의 구매와 관련하여 사용자의 편의를 제공하기 위한 혜택을 포함할 수 있다. 예를 들어, 제1혜택 정보는 특정 멤버십에 대응하는 배송 관련 혜택 정보(예를 들어, 특정 아이템을 구매할 경우 조건 없는 무료 배송이나 무료 반품을 보장하는 혜택)를 포함할 수 있다.
- [74] 일실시에에 따르면, 사용자의 선택 입력을 수신한 전자 장치(110)는 특정 멤버십과 무관하며 하나 이상의 아이템과 관련된 제2할인 정보를 포함하는 제2혜택 정보를 제공할 수 있다. 이 경우, 제1혜택 정보 및 제2혜택 정보는 제1영역 내에 함께 표시될 수 있다. 일실시에에 따르면, 제2혜택 정보는 제1혜택 정보보다 아래에 표시될 수 있다. 이에 따라, 제1혜택 정보가 더욱 강조됨으로써, 사용자의 멤버십 가입을 유도하거나 멤버십 혜택을 더욱 효과적으로 안내할 수 있다.
- [75] 일실시에에 따르면, 제1할인 정보는 제2할인 정보보다 우수한 혜택에 대응될 수 있으며, 이로 인하여 사용자의 멤버십 가입을 유도할 수 있다.
- [76] 관련하여, 전자 장치(110)는 제2혜택 정보를 제공할지 여부를 판단하는 동작을 더 수행할 수 있다. 구체적으로, 제1할인 정보 및 제2할인 정보가 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 있는 경우, 전자 장치(110)는 제2혜택 정보를 제공하기로 판단할 수 있다. 반면, 제1할인 정보 및 제2할인 정보가 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 없는 경우, 전자 장치(110)는 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는다고 판단하는 경우에 한하여 제2혜택 정보를 제공하기로 판단할 수 있다. 즉, 제1할인 정보 및 제2할인 정보가 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 없는 경우, 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응한다고 판단한다면, 전자 장치(110)는 제2혜택 정보를 제공하지 않기로 판단할 수 있다.
- [77] 다만, 실시에에 따라서는, 제1할인 정보 및 제2할인 정보가 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 없고 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우에도 전자 장치(110)가 제2혜택 정보를 제공하는 경우가 있을 수 있다. 예를 들어, 제1할인 정보 및 제2할인 정보의 정량적인 비교가 어렵거나(예컨대, 제1할인 정보는 결제 금액의 5% 할인에 대응하고 제2할인 정보는 소정의 사은품을 제공하는 혜택에 대응하는 경우), 제2할인 정보가 제1할인 정보보다 정량적으로 우수한 혜택에 대응하는 경우(예컨대, 제1할인 정보는 결제 금액의 5% 할인에 대응하고 제2할인 정보는 결제 금액의 7% 할인에 대응하는 경우) 전자 장치(110)가 제2혜택 정보를 제공할 수 있다. 또는, 사용자가 제1할인 정보와 관련된 결제 수단을 보유하지 않았거나 그 보유

여부가 불확실한 경우, 사용자가 제1할인 정보를 받지 못하는 경우 제2할인 정보를 받을 수 있도록 하여야 하므로, 제2혜택 정보를 제공할 수 있다. 사용자가 제1할인 정보와 관련된 결제 수단을 보유하고 있는지 여부는 사용자의 계정 정보와 대응하여 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단을 참조하여 파악될 수 있다.

- [78] 제1혜택 정보가 복수의 결제 수단별로 제공되는 복수의 서로 다른 혜택을 포함하는 경우, 전자 장치(110)는 복수의 서로 다른 혜택 중 적어도 일부를 비교한 결과에 기초하여 복수의 서로 다른 혜택이 표시되는 방식을 결정할 수 있다. 일 예시로서, 전자 장치(110)는 복수의 서로 다른 혜택을 그 할인율이 큰 순서대로 표시할 수 있다. 또는, 전자 장치(110)는 사용자가 보유한 결제 수단에 대응하는 혜택을 우선적으로 표시하고, 사용자가 보유하지 않은 결제 수단에 대응하는 혜택을 그 아래에 표시할 수 있다. 그 외에도, 다양한 기준에 기초하여 복수의 서로 다른 혜택이 표시되는 방식이 결정될 수 있다.
- [79] 제1혜택 정보가 하나 이상의 결제 수단별로 제공되는 하나 이상의 혜택을 포함하는 경우, 전자 장치(110)는 결제 수단을 고려하여 제1혜택 정보 중 적어도 일부의 제공을 생략할지 여부를 결정할 수 있다. 구체적으로, 결제 수단별로 제공되는 하나 이상의 혜택 중 사용자의 계정 정보와 대응하여 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 적어도 하나의 혜택이 존재하는 경우, 전자 장치(110)는 해당하는 적어도 하나의 혜택을 제공할 수 있다. 반면, 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 적어도 하나의 혜택이 존재하지 않는 경우, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보를 제공하지 않을 수 있다.
- [80] 예를 들어, 제1혜택 정보가 AA카드로 결제 시 결제 금액에 대한 5% 할인을 제공하는 혜택 및 BB카드로 결제 시 결제 금액에 대한 7% 할인을 제공하는 혜택과 관련된 정보를 포함하는 경우에, 사용자의 계정 정보와 대응하여 미리 저장된 결제 수단이 BB카드 및 CC카드라면 전자 장치(110)는 BB카드로 결제 시 결제 금액에 대한 7% 할인을 제공하는 내용을 포함하는 정보를 제공할 수 있고, 사용자의 계정 정보와 대응하여 미리 저장된 결제 수단이 CC카드 뿐이라면 전자 장치(110)는 제1혜택 정보를 제공하지 않을 수 있다.
- [81] 제1혜택 정보가 그 제공을 위하여 별도의 예산이 할당된 하나 이상의 혜택을 포함하는 경우, 전자 장치(110)는 예산의 잔액을 고려하여 제1혜택 정보 중 적어도 일부의 제공을 생략할지 여부를 결정할 수 있다. 구체적으로, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보의 제공을 위하여 할당된 예산의 잔액을 확인하고, 잔액이 특정 조건을 만족할 경우 제1혜택 정보가 적용된 아이템 관련 정보를 제공하고, 잔액이 특정 조건을 만족하지 않을 경우 제1혜택 정보의 적용이 생략된 아이템 관련 정보를 제공할 수 있다. 예를 들어, 제1혜택 정보가 AA카드사에서 AA카드를 사용하여 특정 아이템을 결제할 때 결제 금액의 10%를 할인하는 혜택을 제공하고, 이를 위한 예산 1억을 펀딩(funding)한 경우이고, 특정 조건은 잔액이 제1혜택 정보를 제공하기에 충분한지 여부에 대응하는 경우, 전자 장치(110)는 특정 아이템을 결제할 때마다 예산의 잔액을

확인하고, 잔액이 제1혜택 정보를 제공하기에 충분한지 여부를 판단할 수 있다. 예컨대 특정 아이템이 100만 원이고, 특정 아이템에 대한 선택 입력과 함께 수량 100개에 대한 결제 입력이 있을 경우, 잔액은 $(100\text{만원/개}) \times (100\text{개}) \times (10/100)$ 을 계산한 값인 1000만원 이상이어야 할 수 있다.

- [82] 전자 장치(110)가 수신하는 사용자의 선택 입력은 하나 이상의 아이템에 대한 상세 정보를 조회하기 위한 입력일 수 있다. 또는, 사용자의 선택 입력은 하나 이상의 아이템에 대한 구매를 요청하기 위한 입력일 수 있다. 또는, 사용자의 선택 입력은 하나 이상의 아이템에 대한 구매 의사를 표현하고, 하나 이상의 아이템을 장바구니 목록에 추가하기 위한 입력일 수 있다.
- [83] 일실시예에 따르면, 전자 장치(110)는 사용자의 검색 입력을 수신하고, 사용자의 검색 입력에 대응하는 아이템 검색 결과를 제공할 수 있다. 이 경우, 전자 장치(110)가 제공하는 검색 결과에 대응하여 사용자의 선택 입력이 수신될 수 있다(210에 대응). 이 경우, 전자 장치(110)가 제공하는 검색 결과는 제1혜택 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 아이템 검색 결과가 제1아이템과 관련된 정보를 포함하고 제1아이템이 제1혜택 정보와 관련되는 경우, 제1아이템과 관련된 정보는 제1혜택 정보를 포함할 수 있다.
- [84] 전자 장치(110)는 하나 이상의 아이템에 대한 상세 정보를 표시하는 페이지에 제1혜택 정보를 제공할 수 있다. 또는, 전자 장치(110)는 결제 페이지에 제1혜택 정보를 제공할 수 있다. 또는, 전자 장치(110)는 사용자가 구매 의사를 표현한 하나 이상의 아이템에 대응하는 장바구니 목록에 제1혜택 정보를 제공할 수 있다.
- [85] 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 멤버십 가입과 관련된 페이지를 제공한다(230).
- [86] 멤버십 가입과 관련된 페이지의 일 예시는 도 6에서 후술한다.
- [87] 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우, 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보를 포함하는 추가 설명 정보를 제공할 수 있다. 추가 설명 정보는 하나 이상의 아이템과 관련되는 다양한 혜택 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 추가 설명 정보는 제1혜택 정보 외에도 제2혜택 정보와 관련된 상세한 설명을 포함할 수 있다.
- [88] 추가 설명 정보의 일 예시는 도 7에서 후술한다.
- [89] 일실시예에 따르면, 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지에 기초하여 사용자가 특정 멤버십에 가입하는 경우, 전자 장치(110)는 미리 설정된 기간 동안 사용자에게 특정 멤버십에 대한 이용료의 감면 혜택을 제공할 수 있다. 예를 들어, 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지에 기초하여 사용자가 특정 멤버십에 가입하는 경우, 전자 장치(110)는 가입 후 30일 동안 멤버십을 무료로 이용할 수 있도록 사용자에게 혜택을 부여할 수 있다. 한편 실시 예에서 감면을 위한 기간은 사용자의 서비스 사용 히스토리 정보를 기반으로 결정될 수 있으며, 일

제로 서비스 이용 히스토리를 기반으로 서비스 사용 실적이 많은 사용자에게 보다 긴 감면 기간을 제공할 수 있다.

- [90] 일실시에 따르면, 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지에 기초하여 사용자가 특정 멤버십에 가입하는 경우, 전자 장치(110)는 사용자가 특정 멤버십에 대한 이용료의 감면 혜택을 제공받은 적이 있는지 여부를 더 판단할 수 있다. 판단 결과, 사용자가 감면 혜택을 제공받은 적이 없는 경우, 전자 장치(110)는 사용자에게 감면 혜택을 제공할 수 있다. 반면, 사용자가 감면 혜택을 제공받은 적이 있는 경우, 전자 장치(110)는 사용자에게 감면 혜택을 다시 제공하지 않을 수 있다. 사용자에게 멤버십 가입과 관련된 감면 혜택을 중복하여 제공하지 않도록 함으로써, 감면 혜택의 악용이 방지될 수 있다.
- [91] 도 3은 일실시에 따른 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우 전자 장치가 아이템과 관련된 제1혜택 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [92] 도 3을 참조하면, 일실시에 따른 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우 전자 장치(110)는 제1혜택 정보를 제공할 수 있다. 일실시에 따른 제1할인 정보는 특정 아이템의 구매와 관련된 가격 할인 혜택을 포함할 수 있다. 예컨대, 도면 부호 320에 도시된 제1혜택 정보의 일 예시는 "12% 카드 즉시할인" 혜택에 대응하는 문구를 포함할 수 있다.
- [93] 일실시에 따른 제1할인 정보는 사용자의 계정 정보에 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 적어도 하나의 혜택에 대응할 수 있다. 예를 들어, 도면 부호 320에 도시된 제1혜택 정보의 일 예시는 AA카드를 이용하여 결제할 경우 혜택이 제공됨을 알리는 문구를 포함할 수 있다.
- [94] 나아가, 제1혜택 정보는 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우 제공됨을 알릴 수 있다. 예를 들어, 도면 부호 320에 도시된 제1혜택 정보의 일 예시는 "멤버십 전용"과 같은 문구를 포함할 수 있다. 나아가, 사용자의 제1혜택 정보와 관련한 입력을 유도하기 위하여, 제1혜택 정보는 "할인받기" 등의 문구를 더 포함할 수 있다. 제1혜택 정보에 대한 사용자의 입력을 수신하는 경우, 전자 장치(110)는 입력 수신에 대응하여 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지를 제공할 수 있다.
- [95] 일실시에 따르면, 제1할인 정보가 특정 아이템의 구매와 관련된 가격 할인 혜택을 포함하는 경우, 제1혜택 정보를 제공하는 전자 장치(110)는 제1할인 정보가 적용된 가격이 반영된 가격 정보를 제공할 수 있다. 관련하여, 전자 장치(110)는 사용자 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는지와 무관하게 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부에 대해 제1할인 정보가 적용된 가격 정보를 제공할 수 있다. 예를 들어, 도 3은 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우와 관련한 실시예를 도시하고 있으나, 도면 부호 310은 제1할인 정보가 적용된 가격 정보(836,000원)를 제공할 수 있다.
- [96] 일실시에 따르면, 제1할인 정보가 특정 아이템의 구매와 관련된 가격 할인

혜택을 포함하는 경우, 제1혜택 정보를 제공하는 전자 장치(110)는 제1할인 정보가 적용되지 않은 가격 정보를 제공할 수 있다. 이 경우, 전자 장치(110)는 제1할인 정보가 적용되지 않은 가격 정보만을 제공할 수도 있고, 제1할인 정보가 적용된 가격 정보와 제1할인 정보가 적용되지 않은 가격 정보를 함께 제공할 수도 있다. 예를 들어, 도면 부호 310에 도시된 가격 정보의 일 예시는 "950,000(최소) 836,000원"과 같이 제1할인 정보가 적용된 가격 정보와 제1할인 정보가 적용되지 않은 가격 정보를 함께 제공할 수 있다.

- [97] 일실시에 따르면, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보 외에도 특정 멤버십과 무관하며 하나 이상의 아이템과 관련된 제2할인 정보를 제공할 수 있다. 예를 들어, 도면 부호 330에 도시된 제2혜택 정보의 일 예시는 AA카드를 이용하여 결제할 경우 혜택이 제공됨을 알리는 문구를 포함할 수 있다.
- [98] 한편 실시 예에서 전자 장치(110)는 사용자가 특정 멤버십에 대응할 경우 상기 제공되는 정보에 추가적으로 사용자가 특정 멤버십에 가입되어 있음을 나타내는 정보와 함께 배송 관련 혜택 정보를 추가적으로 제공할 수 있다. 일 예로 전자 장치(110)는 사용자가 멤버십에 가입되어 있으며, 특정 시간대의 배송 이용 가능, 무료 배송 가능, 무료 반품 가능 및 신선 식품의 배송 가능과 관련된 정보를 사용자에게 제공할 수 있다.
- [99] 도 4는 일실시에 따른 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우 전자 장치가 아이템과 관련된 제1혜택 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [100] 도 4를 참조하면, 일실시에 따른 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우 전자 장치(110)는 제1혜택 정보를 제공할 수 있다. 일실시에 따른 제1할인 정보는 특정 아이템의 구매와 관련된 가격 할인 혜택을 포함할 수 있다. 예컨대, 도면 부호 410에 도시된 제1혜택 정보의 일 예시는 "12% 카드 즉시할인" 혜택에 대응하는 문구를 포함할 수 있다.
- [101] 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우, 제1혜택 정보는 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응됨을 지시하는 정보를 포함할 수 있다. 예컨대, 도면 부호 420에 도시된 특정 멤버십에 대응됨을 지시하는 정보의 일 예시는 "고객님은 멤버십 회원"과 같은 문구를 포함할 수 있다.
- [102] 도 3에서 전술한 바와 같이, 전자 장치(110)는 사용자 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는지와 무관하게 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부에 대해 제1할인 정보가 적용된 가격 정보를 제공할 수 있다. 예를 들어, 도 4를 참조하면, 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우의 실시예에서 전자 장치(110)는 제1할인 정보가 적용된 가격 정보(836,000원)를 제공할 수 있다.
- [103] 도 2에서 전술한 바와 같이, 전자 장치(110)는 특정 멤버십과 무관하며 하나 이상의 아이템과 관련된 제2할인 정보를 포함하는 제2혜택 정보를 제공할지 여부를 판단하는 동작을 더 수행할 수 있다. 일실시에 따르면, 제1할인 정보 및 제2할인 정보가 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 없는

경우, 전자 장치(110)는 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는다고 판단하는 경우에 한하여 제2혜택 정보를 제공하기로 판단할 수 있다. 이 경우, 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우에는 제2혜택 정보가 제공되지 않을 수 있다. 한편 실시 예에서 제2혜택 정보는 제1할인 정보정보보다 아래에 표시될 수 있다.

- [104] 다만, 도 2에서 전술한 바와 같이, 실시예에 따라서는, 제1할인 정보 및 제2할인 정보가 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 없고 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우에도 전자 장치(110)가 제2혜택 정보를 제공하는 경우가 있을 수 있다. 일 예시로서, 제2할인 정보가 제1할인 정보보다 정량적으로 우수한 혜택에 대응하는 경우 전자 장치(110)가 제2혜택 정보를 제공할 수 있다. 관련하여 도 5를 더 참조하면, 일 실시예에 따른 제2할인 정보가 결제 수단으로 BB카드를 이용하는 경우 결제 금액의 15%를 할인하는 혜택에 대응하는 경우, 해당 혜택이 제1할인 정보(결제금액의 12% 할인)보다 정량적으로 우수한 혜택에 대응하므로, 전자 장치(110)가 제2혜택 정보(510)를 제공할 수 있다.
- [105] 도 6은 일 실시예에 따른 전자 장치가 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 멤버십 가입과 관련된 페이지를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [106] 도 6을 참조하면, 일 실시예에 따른 전자 장치(110)는 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 멤버십 가입과 관련된 페이지를 제공한다. 멤버십 가입과 관련된 페이지는 멤버십 혜택을 안내하고, 사용자의 추가 입력에 따라 사용자 계정의 멤버십 가입을 진행할 수 있다. 예를 들어, 멤버십 가입과 관련된 페이지는 일부 아이템에 대한 추가적인 할인 혜택과, 무료 배송을 보장하는 혜택, 무료 반품을 보장하는 혜택, 특정 시간대의 아이템 배송을 제공하는 혜택, 신선 식품에 대응하는 아이템의 배송을 제공하는 혜택, 포인트 적립 혜택 등의 다양한 혜택 중 적어도 일부를 안내할 수 있다.
- [107] 나아가, 전자 장치(110)는 사용자의 멤버십 가입에 대응하는 입력에 따라 사용자 계정의 멤버십 가입을 진행할 수 있다. 멤버십 가입에 대응하는 입력의 일 예시는 "30일 무료 체험하기" 또는 "가입하기" 등의 문구를 포함하는 UI일 수 있다.
- [108] 일 실시예에 따르면, 멤버십에 대한 사용자의 진입 장벽을 낮추기 위해서, 전자 장치(110)는 가입 후 일정 기간 무료로 멤버십 혜택을 제공하거나, 사용자로 하여금 언제든지 멤버십의 해지가 가능하도록 그 권리를 보장할 수 있다. 나아가, 전자 장치(110)는 이러한 내용을 멤버십 가입과 관련된 페이지에 개시할 수 있다. 예를 들어, 멤버십 가입과 관련된 페이지는 "30일 무료 체험하기", "언제든지 해지 가능", "첫 30일 2900원(취소) → 0원" 등의 문구를 포함할 수 있다.
- [109] 일 실시예에 따르면, 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지는 사용자의 선택

입력에 대응하는 하나 이상의 아이템과 연관되고 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우 그 가격이 할인되는 적어도 하나의 아이템에 관련된 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 사과 한 박스에 대응하는 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 해당 아이템에 관련된 제1혜택 정보를 제공하고, 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지를 제공하는 경우, 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지는 사과 한 박스와 동일 카테고리에 속하는 과일류의 아이템들 중 특정 멤버십에 의하여 가격 할인 혜택이 제공되는 아이템(예를 들어, 딸기 한 팩)과 관련된 정보를 포함할 수 있다.

- [110] 도 7은 일실시에에 따른 전자 장치가 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 제1혜택 정보를 포함하는 추가 설명 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [111] 도 7을 참조하면, 일실시에에 따른 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하는 경우, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 제1혜택 정보를 포함하는 추가 설명 정보를 제공할 수 있다. 추가 설명 정보는 하나 이상의 아이템과 관련되는 다양한 혜택 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 추가 설명 정보는 제1혜택 정보에 대응하는 AA카드 할인 혜택 정보 이외에도 BB카드, CC카드 및 DD카드 등 멤버십과 무관한 제2혜택 정보를 더 안내할 수 있다. 나아가, 실시예에 따라, 추가 설명 정보는 혜택 정보와 관련하여 혜택을 받을 수 있는 주기(예컨대, 카드당 일 1회) 등의 추가적인 정보를 더 포함할 수도 있다.
- [112] 도 8은 일실시에에 따른 전자 장치가 사용자의 검색 입력에 대응하는 아이템 검색 결과를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [113] 도 8을 참조하면, 일실시에에 따른 전자 장치(110)는 사용자의 검색 입력을 수신하고, 사용자의 검색 입력에 대응하는 아이템 검색 결과를 제공할 수 있다. 이 경우, 전자 장치(110)가 제공하는 검색 결과에 대응하여 사용자의 선택 입력이 수신될 수 있다.
- [114] 전자 장치(110)가 제공하는 검색 결과는 제1혜택 정보를 포함할 수 있다. 구체적으로, 아이템 검색 결과가 제1아이템과 관련된 정보를 포함하고 제1아이템이 제1혜택 정보와 관련되는 경우, 제1아이템과 관련된 정보는 제1혜택 정보 등을 포함할 수 있다. 예컨대, 도면 번호 810은 제1혜택 정보 및 제1할인 정보가 적용된 가격 정보를 포함하는 아이템 정보에 대응될 수 있다. 실시예에 따라, 아이템 정보는 제1할인 정보가 적용되기 전의 가격 정보를 포함할 수도 있다. 또한, 실시예에 따라, 아이템 정보는 제2혜택 정보를 포함하거나, 제2할인 정보가 적용된 가격 정보를 포함할 수도 있을 것이다.
- [115] 도 9는 일실시에에 따른 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치의 구성의 예시도이다.
- [116] 도 9를 참조하면, 전자 장치(110)는 트랜시버(910), 프로세서(920) 및

메모리(930)를 포함한다. 전자 장치(110)는 트랜시버(910)를 통하여 사용자 단말(120), 제1서버, 제2서버 및 기타 외부 장치 등과 연결되고, 데이터를 교환할 수 있다.

- [117] 프로세서(920)는 도 1 내지 도 8을 통하여 전술한 적어도 하나의 장치들을 포함하거나, 도 1 내지 도 8을 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행할 수 있다. 메모리(930)는 도 1 내지 도 8을 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행하기 위한 정보를 저장할 수 있다. 메모리(930)는 휘발성 메모리 또는 비휘발성 메모리일 수 있다.
- [118] 프로세서(920)는 프로그램을 실행하고, 정보를 제공하기 위한 전자 장치(110)를 제어할 수 있다. 프로세서(920)에 의하여 실행되는 프로그램의 코드는 메모리(930)에 저장될 수 있다.
- [119] 또한 일실시예의 전자 장치(110)는 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. “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.

- [123] 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,
 하나 이상의 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하는 단계;
 상기 하나 이상의 아이템과 관련된 제1혜택 정보를 제공하는 단계; 및
 상기 사용자의 계정 정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우, 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지를 제공하는 단계를 포함하고,
 상기 제1혜택 정보는 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우 제공되는 제1할인 정보를 포함하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우, 상기 제1혜택 정보는 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응됨을 지시하는 정보 및 상기 특정 멤버십에 대응하는 배송 관련 혜택 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,
 상기 제1혜택 정보는 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우에 상기 제1할인 정보가 제공됨을 지시하는 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 4] 제1항에 있어서,
 상기 특정 멤버십과 무관하며, 상기 하나 이상의 아이템과 관련된 제2할인 정보를 포함하는 제2혜택 정보를 제공하는 단계를 더 포함하고,
 상기 제1혜택 정보 및 상기 제2혜택 정보는 제1영역 내에 표시되고, 상기 제2혜택 정보는 상기 제1혜택 정보보다 아래에 표시되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 5] 제1항에 있어서,
 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우, 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여, 상기 제1혜택 정보를 포함하는 추가 설명 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 6] 제1항에 있어서,
 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우,
 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여, 상기 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부와 관련하여 상기 제1할인 정보가 적용된 가격을 포함하는 결제 페이지를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,

- 상기 제1할인 정보가 특정 결제 수단을 이용하여 상기 하나 이상의 아이템을 구매하는 경우에 적용되는 혜택이고, 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우,
- 상기 제1혜택 정보와 관련된 입력 수신에 대응하여, 상기 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부와 관련하여 상기 제1할인 정보가 적용된 가격을 포함하고 상기 특정 결제 수단이 상기 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부의 결제를 위한 결제 수단으로 설정되는 결제 페이지를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 8] 제1항에 있어서,
상기 제1할인 정보는 상기 사용자의 계정 정보에 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 적어도 하나의 혜택에 대응하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 9] 제1항에 있어서,
상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는지와 무관하게 상기 하나 이상의 아이템 중 적어도 일부에 대해 상기 제1할인 정보가 적용된 가격 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 10] 제1항에 있어서,
사용자의 검색 입력을 수신하는 단계; 및
상기 검색 입력에 대응하는 아이템 검색 결과를 제공하는 단계를 더 포함하고,
상기 아이템 검색 결과가 제1아이템과 관련된 정보를 포함하고 상기 제1아이템이 상기 제1혜택 정보와 관련되는 경우, 상기 제1아이템과 관련된 정보는 상기 제1혜택 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 11] 제1항에 있어서,
상기 제1혜택 정보의 제공을 위하여 할당된 예산의 잔액을 확인하는 단계를 더 포함하고,
상기 잔액이 특정 조건을 만족할 경우, 상기 제1혜택 정보가 적용된 아이템 관련 정보가 제공되고,
상기 잔액이 특정 조건을 만족하지 않을 경우, 상기 제1혜택 정보의 적용이 생략된 아이템 관련 정보가 제공되는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 12] 제1항에 있어서,
상기 제1혜택 정보가 복수의 결제 수단별로 제공되는 복수의 서로 다른 혜택을 포함하는 경우,
상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는
상기 복수의 서로 다른 혜택 중 적어도 일부를 비교한 결과에 기초하여 상기 복수의 서로 다른 혜택이 표시되는 방식을 결정하는 단계를

- 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 13] 제1항에 있어서,
 상기 제1혜택 정보가 하나 이상의 결제 수단별로 제공되는 하나 이상의 혜택을 포함하는 경우,
 상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는
 상기 하나 이상의 혜택 중 상기 사용자의 계정 정보와 대응하여 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 적어도 하나의 혜택이 존재하는 경우, 상기 적어도 하나의 혜택을 제공하는 단계를 포함하고,
 상기 복수의 서로 다른 혜택 중 상기 사용자의 계정 정보와 대응하여 미리 저장된 적어도 하나의 결제 수단에 관련되는 혜택이 존재하지 않는 경우, 상기 제1혜택 정보가 제공되지 않는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 14] 제1항에 있어서,
 상기 특정 멤버십과 무관하며, 상기 아이템과 관련된 제2할인 정보를 포함하는 제2혜택 정보를 제공할지 여부를 판단하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 15] 제14항에 있어서,
 상기 제2혜택 정보를 제공할지 여부를 판단하는 단계는
 상기 제1할인 정보 및 상기 제2할인 정보가 상기 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 있는 경우, 상기 제2혜택 정보를 제공하기로 판단하는 단계; 및
 상기 제1할인 정보 및 상기 제2할인 정보가 상기 하나 이상의 아이템의 구매를 위하여 동시에 적용될 수 없는 경우,
 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하지 않는다고 판단하는 경우, 상기 제2혜택 정보를 제공하기로 판단하는 단계; 및
 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응한다고 판단하는 경우, 상기 제2혜택 정보를 제공하지 않기로 판단하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 16] 제1항에 있어서,
 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지에 기초하여 상기 사용자가 상기 특정 멤버십에 가입하는 경우, 미리 설정된 기간 동안 상기 사용자에게 상기 특정 멤버십에 대한 이용료의 감면 혜택을 제공하는 단계를 더 포함하고,
 상기 미리 설정된 기간은 상기 사용자의 히스토리 정보를 기반으로 결정되는 것을 특징으로 하는 아이템 판매 정보 처리 방법.
- [청구항 17] 제1항에 있어서,
 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지에 기초하여 상기 사용자가 상기 특정 멤버십에 가입하는 경우, 상기 사용자가 상기 특정 멤버십에

대한 이용료의 감면 혜택을 제공받은 적이 있는지 여부를 판단하는 단계;
및

상기 사용자가 상기 감면 혜택을 제공받은 적이 없는 경우, 상기
사용자에게 상기 감면 혜택을 제공하는 단계를 더 포함하고,
상기 사용자가 상기 감면 혜택을 제공받은 적이 있는 경우, 상기
사용자에게 상기 감면 혜택을 다시 제공하지 않는 것을 특징으로 하는
아이템 판매 정보 처리 방법.

[청구항 18] 제1항에 있어서,
상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지는 상기 하나 이상의 아이템과
연관되고 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에 대응하는 경우
그 가격이 할인되는 적어도 하나의 아이템에 관련된 정보를 포함하는
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] 아이템을 판매하는 전자 장치에 있어서,
트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고,
상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어,
하나 이상의 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하고, 상기 하나
이상의 아이템과 관련된 제1혜택 정보를 제공하고, 상기 사용자의 계정
정보가 특정 멤버십에 대응하지 않는 경우, 상기 제1혜택 정보와 관련된
입력 수신에 대응하여 상기 특정 멤버십의 가입과 관련된 페이지를
제공하고,
상기 제1혜택 정보는 상기 사용자의 계정 정보가 상기 특정 멤버십에
대응하는 경우 제공되는 제1할인 정보를 포함하는 전자 장치.