

명세서

발명의 명칭: 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 장치 및 그 방법

기술분야

- [1] 본 개시는 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 장치 및 그 방법에 관한 것이다. 보다 구체적으로 본 개시는 사용자가 선택한 아이템의 결제와 관련하여 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보를 획득하고, 획득된 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보에 기초하여 선택된 제1결제 수단에 대한 정보 및 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 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 아이템 판매와 관련하여, 어떤 결제 수단을 이용하여 결제하느냐에 따라 서로 다른 혜택이 제공될 수 있다. 예컨대, 특정한 결제 수단에 기초하여 결제를 진행함으로써 아이템 금액에 대한 할인이나 포인트 적립 등의 혜택이 제공될 수 있다.
- [5] 다만, 사용자가 특정 결제 수단에 기초하여 결제를 진행하는 경우 제공되는 혜택의 존재를 인식하지 못하거나, 결제 수단별로 제공되는 혜택 중 가장 좋은 혜택에 대하여 구체적으로 인지하고 있지 못하여 다른 결제 수단으로 결제를 진행하는 경우가 있다. 따라서, 사용자에게 결제 수단을 추천하고 해당 결제 수단의 혜택 정보를 제공할 필요가 있다.
- [6] 관련하여, KR20140023815A 건 및 KR20090063037A 건 등의 선행문헌들을 참조할 수 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [7] 본 실시 예가 해결하고자 하는 과제는, 상술한 문제점을 해결하기 위하여, 사용자가 선택한 아이템의 결제와 관련하여 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보를 획득하고, 획득된 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보에 기초하여 선택된 제1결제 수단에 대한 정보 및 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 제공하는 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.

- [9] 일실시예에 따른 전자 장치에서 정보를 제공하는 방법은 사용자가 선택한 아이템에 대한 정보를 획득하는 단계; 상기 사용자가 등록한 복수의 결제 수단 정보를 포함하는 상기 사용자의 계정 정보를 획득하는 단계; 상기 복수의 결제 수단 중 적어도 하나의 결제 수단에 대해 상기 아이템의 결제와 관련된 혜택 정보를 획득하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보에 기초하여 상기 복수의 결제 수단 중에서 선택된 제1결제 수단에 대한 정보 및 상기 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 제공하는 단계를 포함한다.
- [10] 일실시예에 따르면, 상기 제1결제 수단은 상기 제1혜택 정보에 따른 할인 금액에 기초하여 선택될 수 있다.
- [11] 일실시예에 따르면, 상기 정보 제공 방법은 상기 아이템에 대한 결제 요청을 수신하는 경우, 상기 제1결제 수단에 기초하여 상기 아이템의 결제 수행을 위한 데이터를 처리하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [12] 일실시예에 따르면, 상기 혜택 정보를 획득하는 단계는 상기 아이템에 대한 정보 및 상기 사용자의 계정 정보 중 적어도 하나에 기초하여 상기 아이템의 결제와 관련된 혜택 정보를 판단하는 단계를 포함할 수 있다.
- [13] 일실시예에 따르면, 상기 사용자의 계정 정보는 상기 복수의 결제 수단별로 상기 사용자가 결제한 내역 정보 및 상기 사용자의 멤버십 가입 여부에 대한 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [14] 일실시예에 따르면, 상기 멤버십은 상기 복수의 결제 수단 중 적어도 하나와 대응되는 제1멤버십 및 상기 전자 장치에 대응하는 서비스와 대응되는 제2멤버십을 포함할 수 있다.
- [15] 일실시예에 따르면, 상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는 상기 복수의 결제 수단별로 상기 사용자가 결제한 내역 정보에 기초하여 상기 제1결제 수단을 선택하는 단계를 포함할 수 있다.
- [16] 일실시예에 따르면, 상기 복수의 결제 수단에 포함되는 특정 결제 수단을 이용하여 상기 사용자가 결제한 내역이 미리 설정된 제1조건을 만족하는 경우, 상기 특정 결제 수단의 이용을 제안하는 정보를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [17] 일실시예에 따르면, 상기 혜택 정보는 상기 적어도 하나의 결제 수단별로 대응되는 적어도 하나의 서버로부터 수신되는 혜택 정보 중 상기 아이템의 결제를 위하여 적용되는 정보를 포함할 수 있다.
- [18] 일실시예에 따르면, 상기 적어도 하나의 결제 수단별로 대응되는 적어도 하나의 서버로부터 미리 설정된 기간 동안 제공되는 이벤트 정보를 획득하는 단계를 더 포함하고, 상기 제1결제 수단은 상기 이벤트 정보에 기초하여 선택될 수 있다.
- [19] 일실시예에 따르면, 상기 아이템의 구매를 위하여 기 선택된 특정 결제 수단이

존재하는 경우, 상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는 상기 특정 결제 수단이 상기 제1결제 수단과 상이한 결제 수단에 대응하는 경우, 상기 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 상기 제1혜택 정보를 비교하는 정보를 제공하는 단계를 포함할 수 있다.

- [20] 일실시예에 따르면, 상기 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 상기 제1혜택 정보를 비교한 결과에 기초하여 상기 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 상기 제1혜택 정보가 제공되는 방식이 결정될 수 있다.
- [21] 일실시예에 따르면, 상기 사용자로부터 상기 제1결제 수단에 대한 정보에 대응하는 입력을 수신하는 경우, 상기 제1혜택 정보가 적용된 가격을 포함하는 상기 아이템의 결제 페이지를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [22] 일실시예에 따르면, 상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는 상기 제1혜택 정보의 제공을 위하여 할당된 예산의 잔액을 획득하는 단계; 및 상기 잔액이 미리 설정된 제2조건을 만족할 경우, 상기 제1결제 수단에 대한 정보를 상기 사용자에게 제공하는 단계를 포함하고, 상기 잔액이 상기 제2조건을 만족하지 않을 경우, 상기 제1결제 수단과 관련된 정보를 상기 사용자에게 제공하지 않을 수 있다.
- [23] 일실시예에 따르면, 상기 적어도 하나의 결제 수단 중 제2결제 수단에 대한 정보 및 상기 제2결제 수단이 제공하는 제2혜택 정보를 제공하는 단계를 더 포함하고, 상기 제1혜택 정보 및 상기 제2혜택 정보를 비교한 결과에 기초하여 상기 제1혜택 정보와 및 상기 제2혜택 정보가 제공되는 방식이 결정될 수 있다.
- [24] 일실시예에 따른 정보를 제공하는 전자 장치는 트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고, 상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어, 사용자가 선택한 아이템에 대한 정보를 획득하고, 상기 사용자가 등록한 복수의 결제 수단 정보를 포함하는 상기 사용자의 계정 정보를 획득하고, 상기 복수의 결제 수단 중 적어도 하나의 결제 수단에 대해 상기 아이템의 결제와 관련된 혜택 정보를 획득하고, 상기 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보에 기초하여 상기 복수의 결제 수단 중에서 선택된 제1결제 수단에 대한 정보 및 상기 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 제공한다.
- [25] 기타 실시 예들의 구체적인 사항들은 상세한 설명 및 도면들에 포함되어 있다.

발명의 효과

- [26] 본 개시에 따르면, 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 장치 및 그 방법은 사용자에게 특정 결제 수단을 추천하고, 해당 결제 수단이 제공하는 혜택 정보를 제공함으로써 사용자가 최선의 결제 수단을 이용하여 결제를 진행하도록 유도할 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 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [29] 도 2는 일실시예에 따른 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 시스템에서의 전자 장치의 정보 제공 방법을 설명하는 동작 흐름도이다.
- [30] 도 3은 일실시예에 따른 전자 장치가 적어도 하나의 서버로부터 혜택 정보를 수신하는 일 예시를 설명하는 예시도이다.
- [31] 도 4는 일실시예에 따른 전자 장치가 적어도 하나의 서버로부터 혜택 정보를 수신하는 일 예시를 설명하는 예시도이다.
- [32] 도 5는 일실시예에 따른 전자 장치가 제1결제 수단의 혜택 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [33] 도 6은 일실시예에 따른 전자 장치가 아이템에 대한 결제 요청을 수신하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [34] 도 7은 일실시예에 따른 복수의 결제 수단별로 사용자가 결제한 내역 정보에 기초하여 전자 장치가 제1결제 수단을 선택하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [35] 도 8은 일실시예에 따른 전자 장치가 특정 결제 수단의 이용을 제안하는 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [36] 도 9는 일실시예에 따른 전자 장치가 사용자의 검색 입력에 대응하는 아이템 검색 결과를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [37] 도 10은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치의 구성의 예시도이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [38] 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.
- [39] 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.
- [40] 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.

- [41] 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.
- [42] 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.
- [43] 이하, 본 발명의 실시 예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [44] 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.
- [45] 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.
- [46] 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.
- [47] 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 이용가능 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.

- [48] 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.
- [49] 도 1은 일실시에에 따른 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 시스템을 나타내는 개략적인 구성도이다.
- [50] 다양한 실시예에 따르면 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 시스템(100)은, 전자 장치(110), 사용자 단말(120) 및 적어도 하나의 서버(130)를 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 시스템(100)은 물류 센터에서 관리하는 서버(이하, 물류 센터 서버)를 더 포함할 수 있다. 실시예에 따라, 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 시스템(100)은 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 적어도 하나의 서버(130) 및 물류 센터 서버 중 적어도 일부 간의 정보 송수신을 지원하는 네트워크 망을 더 포함할 수 있다. 한편 실시 예에서 물류 센터 서버는 복수개의 물류 센터를 통합하여 관리하는 서버일 수 있으며, 각 물류센터의 서버가 네트워크로 연결된 시스템일 수도 있다.
- [51] 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 적어도 하나의 서버(130) 및 물류 센터 서버 각각은 트랜시버, 메모리 및 프로세서를 포함할 수 있다. 또한, 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 적어도 하나의 서버(130) 및 물류 센터 서버 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), 적어도 하나의 서버(130) 및 물류 센터 서버는 분리된 장치 또는 서버로 언급되나 이는 논리적으로 나누어진 구조일 수 있으며, 하나의 서버에서 분리된 기능에 의해 구현될 수 있다. 특히, 적어도 하나의 서버(130)는 실시예에 따라 단일의 서버에 대응할 수도 있고, 복수의 서버에 대응할 수도 있으며, 적어도 하나의 서버(130)와 관련된 보다 상세한 설명은 후술한다.

- [52] 일실시에에 따르면, 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 적어도 하나의 서버(130) 및 물류 센터 서버는 네트워크 서버로 구현되는 다수의 컴퓨터 시스템 또는 컴퓨터 소프트웨어를 포함할 수 있다. 예를 들면, 전자 장치(110), 사용자 단말(120), 적어도 하나의 서버(130) 및 물류 센터 서버 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), 적어도 하나의 서버(130) 및 물류 센터 서버 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), 적어도 하나의 서버(130) 및 물류 센터 서버 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.
- [53] 전자 장치(110)는 온라인 상의 전자상거래를 위한 서비스를 제공하기 위하여 웹사이트를 관리하는 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.
- [54] 전자 장치(110)는 사용자가 선택한 아이템에 대한 정보를 획득하고, 사용자의 계정 정보를 획득한다. 사용자의 계정 정보는 사용자가 등록한 복수의 결제 수단 정보를 포함한다. 전자 장치(110)가 획득한 아이템에 대한 정보는 사용자 단말(120)을 통하여 입력된 정보일 수 있다. 전자 장치(110)가 획득한 계정 정보는 전자 장치(110)에 기 저장된 정보이거나 사용자 단말(120)을 통하여 입력된 정보일 수 있다.
- [55] 전자 장치(110)는 복수의 결제 수단 중 적어도 하나의 결제 수단에 대해 아이템의 결제와 관련된 혜택 정보를 획득한다. 획득되는 혜택 정보 중 적어도 일부는 적어도 하나의 서버(130)로부터 수신되는 혜택 정보에 연관될 수 있다. 획득되는 혜택 정보 중 적어도 일부는 전자 장치(110)가 관리하는 웹 사이트에서 자체적으로 제공하는 혜택을 포함할 수 있다. 획득되는 혜택 정보 중 적어도 일부는 전자 장치(110)에 미리 저장되어 있을 수 있다.
- [56] 획득되는 혜택 정보는 아이템의 구매와 관련된 가격 할인 혜택이나 포인트 적립 혜택을 포함할 수 있으며, 실시예에 따라 사용자가 선택한 특정 아이템의 구매와 관련된 혜택에 한정되는 정보일 수도 있고, 사용자가 선택한 특정 아이템에 한정되지 않고 다양한 아이템의 구매와 관련된 혜택에 관련되는 정보일 수도 있다.
- [57] 전자 장치(110)는 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보에 기초하여 복수의

결제 수단 중에서 선택된 제1결제 수단에 대한 정보 및 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 제공한다. 제1혜택 정보는 사용자가 선택한 특정 아이템의 구매와 관련된 혜택에 대응될 수 있다.

- [58] 전자 장치(110)는 사용자에게 아이템에 대한 구매 및 결제를 위한 결제 페이지를 제공할 수 있다. 전자 장치(110)가 사용자로부터 제1결제 수단에 대한 정보에 대응하는 입력을 수신하는 경우, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보가 적용된 가격을 포함하는 결제 페이지를 제공할 수 있다. 실시예에 따라, 전자 장치(110)가 사용자 단말(120)로부터 별도의 결제 수단 선택 정보를 포함하지 않는 아이템 구매 요청을 수신하는 경우에도(즉 사용자가 별도의 결제 수단을 선택하지 않은 경우), 전자 장치(110)는 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보가 적용된 가격을 포함하는 결제 페이지를 제공할 수 있다.
- [59] 아이템에 대한 결제 요청을 수신하는 경우, 전자 장치(110)는 아이템의 결제 수행을 위한 데이터를 처리할 수 있다. 일 실시예에 따르면, 전자 장치(110)가 사용자 단말(120)로부터 별도의 결제 수단 선택 정보를 포함하지 않는 아이템 결제 요청을 수신하는 경우에도(즉 사용자가 별도의 결제 수단을 선택하지 않은 경우), 전자 장치(110)는 제1결제 수단에 기초하여 아이템의 결제 수행을 위한 데이터를 처리할 수 있다. 이 경우, 제1혜택 정보가 적용된 가격에 따라 결제가 진행될 수 있다.
- [60] 전자 장치(110)에서 정보를 제공하는 방법과 관련된 보다 상세한 사항은 도 2에서 후술한다.
- [61] 사용자 단말(120)은 사용자가 전자상거래 웹사이트를 통하여 아이템을 구매하기 위한 장치일 수 있다. 사용자 단말(120)은 네트워크를 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 아이템에 대한 사용자의 선택 입력을 수신하여 아이템에 대한 정보를 전자 장치(110)로 전달할 수 있다. 또한, 실시예에 따라, 사용자 단말(120)은 사용자의 계정 정보를 전자 장치(110)로 전달할 수도 있다. 또한, 사용자 단말(120)은 제1결제 수단에 대한 정보 및 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 전자 장치(110)로부터 전달받아 화면 등을 통하여 제공할 수 있다. 나아가, 사용자 단말(120)은 사용자의 구매 요청을 수신하여 전자 장치(110)로 전달하거나, 전자 장치(110)가 제공하는 결제 페이지를 화면 등을 통하여 제공하거나, 사용자의 결제 요청을 전자 장치(110)로 전달하는 등, 사용자와 전자 장치(110) 간의 정보 송수신에 관련된 동작을 수행할 수 있다.
- [62] 사용자로부터 수신되는 입력은 마우스를 이용한 클릭, 터치 패드나 터치 스크린을 이용한 터치, 음성 인식, 기타 전자적 입력 등 다양한 형태의 입력을 포함할 수 있다.

- [63] 물류 센터 서버는 온라인 상에서 판매되는 아이템의 보관 및 배송을 위한 물류 센터에서 관리하는 서버일 수 있다. 출고 및 배송 요청을 수신하는 물류 센터 서버는 아이템 중 적어도 일부에 대하여 출고를 진행하고 배송을 준비할 수 있다. 관련하여, 물류 센터 서버는 전자 장치(110)로부터 수신된 주소지로 아이템의 출고 및 배송을 위한 프로세스를 수행할 수 있다. 이외에도, 물류 센터 서버는 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 적어도 하나의 서버(130)에서 아이템 대금이 지급되었는지 여부를 더 확인할 수도 있다.
- [64] 적어도 하나의 서버(130)는 적어도 하나의 결제 수단별로 대응되는 하나 이상의 서버일 수 있다. 적어도 하나의 서버(130)는 제1결제 수단에 대응하는 서버를 포함할 수 있다. 일실시예에 따르면, 적어도 하나의 서버(130) 각각은 특정 금융기관에서 관리하는 서버에 대응될 수 있다. 예를 들어, 적어도 하나의 서버(130)에 포함되는 특정 서버는 XX은행에서 관리하는 서버에 대응될 수 있다. 일실시예에 따르면, 아이템의 결제와 관련된 혜택 정보는 적어도 하나의 서버(130)에서 제공하는 혜택일 수 있다.
- [65] 일실시예에 따르면, 복수의 결제 수단은 적어도 하나의 서버(130)가 관리하는 계좌에 기초한 결제 금액 이체를 포함할 수 있다. 일실시예에 따르면, 복수의 결제 수단은 적어도 하나의 서버(130)가 대응하는 카드사에서 발행한 카드를 이용한 결제를 포함할 수 있다. 일실시예에 따르면, 복수의 결제 수단은 휴대폰 결제를 포함할 수 있다. 이 외에도, 복수의 결제 수단은 특정한 방법에 제한되지 않고 다양한 범위의 결제 방법들을 포함할 수 있다.
- [66] 적어도 하나의 서버(130)는 결제 수단과 관련된 혜택 정보를 전자 장치(110)에 전송할 수 있다.
- [67] 네트워크 망은, 전자 장치(110)와 사용자 단말(120), 물류 센터 서버, 적어도 하나의 서버(130) 또는 기타 외부 장치를 연결하는 역할을 할 수 있다. 예를 들어, 네트워크 망은, 사용자 단말(120)이 전자 장치(110)와 연결되어 전자 장치(110)와 패킷 데이터를 송수신할 수 있도록 접속 경로를 제공할 수 있다.
- [68] 다양한 실시예에 따른 일련의 아이템 판매 정보 제공 방법과 관련된 동작들은, 단일의 물리적 장치에 의해 구현될 수 있으며, 복수의 물리적 장치가 유기적으로 결합된 방식으로 구현될 수도 있다. 예를 들어, 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 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 물류 센터 서버의 일부 또는 적어도 하나의 서버(130)의 일부 또는 기타 외부 장치의 일부로 구현될 수도 있다. 경우에 따라, 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 시스템(100)에 포함된 각각의 구성요소들은 각각 서로 다른 물리적 장치에 분산되어 배치되고, 분산

배치된 구성요소들이 유기적으로 결합되어, 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 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 제1서브 장치에 의하여 수행되고, 다른 일부 동작들은 제2서브 장치에 의해 수행될 수도 있다.

- [69] 도 2는 일실시예에 따른 결제 수단의 혜택 정보를 제공하기 위한 시스템에서의 전자 장치의 정보 제공 방법을 설명하는 동작 흐름도이다.
- [70] 도 2를 참조하면, 일실시예에 따른 전자 장치(110)는 사용자가 선택한 아이টে에 대한 정보를 획득하고(210), 사용자가 등록한 복수의 결제 수단 정보를 포함하는 사용자의 계정 정보를 획득한다(220). 전술한 바와 같이, 전자 장치(110)가 획득한 아이টে에 대한 정보는 사용자 단말(120)을 통하여 입력된 정보일 수 있고, 전자 장치(110)가 획득한 계정 정보는 전자 장치(110)에 기 저장된 정보이거나 사용자 단말(120)을 통하여 입력된 정보일 수 있다.
- [71] 사용자의 계정 정보는 복수의 결제 수단별로 사용자가 결제한 내역 정보 및 사용자의 멤버십 가입 여부에 대한 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 관련하여, 멤버십 가입 여부에 대한 정보는 복수의 결제 수단 중 적어도 하나와 대응되는 제1멤버십의 가입 여부에 대한 정보 및 전자 장치(110)에 대응하는 서비스와 대응되는 제2멤버십의 가입 여부에 대한 정보 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 이 경우, 제1멤버십은 대응하는 결제 수단을 관리하는 서버에서 제공하는 멤버십이고, 제2멤버십은 전자 장치(110)에서 제공하는 멤버십일 수 있다. 또한, 실시예에 따라, 제1멤버십에 대응하는 결제 수단을 관리하는 서버는 적어도 하나의 서버(130)에 포함될 수 있다.
- [72] 전자 장치(110)는 복수의 결제 수단별로 사용자가 결제한 내역 정보에 기초하여 제1결제 수단을 선택할 수 있다. 나아가, 전자 장치(110)는 사용자의 멤버십 가입 여부에 대한 정보에 대한 정보에 기초하여 제1결제 수단을 선택할 수도 있다.
- [73] 전자 장치(110)가 복수의 결제 수단별로 사용자가 결제한 내역 정보에 기초하여 제1결제 수단을 선택하는 것과 관련된 상세한 사항은 도 7에서 후술한다.
- [74] 전자 장치(110)는 복수의 결제 수단 중 적어도 하나의 결제 수단에 대해 아이টে의 결제와 관련된 혜택 정보를 획득한다(230). 전술하였듯이, 획득되는 혜택 정보 중 적어도 일부는 적어도 하나의 서버(130)로부터 수신되는 혜택 정보에 연관되고, 획득되는 혜택 정보 중 적어도 일부는 전자 장치(110)가 관리하는 웹 사이트에서 자체적으로 제공하는 혜택을 포함할 수 있다.
- [75] 전자 장치(110)는 아이টে에 대한 정보 및 사용자의 계정 정보 중 적어도 하나에 기초하여 아이টে의 결제와 관련된 혜택 정보를 판단할 수 있다. 구체적으로, 결제 수단에 대응하는 혜택 정보의 경우 사용자의 계정 정보에 따라 그 제공 여부가 달라지거나 사용자가 선택한 아이টে이 무엇인지에 따라 그 제공 여부가

달라질 수 있으므로, 전자 장치(110)는 아이템에 대한 정보 및 사용자의 계정 정보 중 적어도 하나에 기반하여 혜택 정보를 판단할 수 있다. 다시 말해, 판단된 혜택 정보는 적어도 하나의 서버(130)로부터 수신되는 혜택 정보 중 아이템의 결제를 위하여 적용되는 정보를 포함할 수 있다. 예컨대, 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보는 사용자가 해당 결제 수단을 이용하여 연체한 내역이 없는 경우 온라인 상으로 생필품 구매에 대하여 10% 할인을 제공하는 혜택에 대응될 수 있고, 이 경우, 전자 장치(110)는 사용자가 선택한 아이템이 생필품인지 여부와 사용자가 연체 내역이 없는지 여부에 기초하여 혜택 정보를 판단할 수 있다.

- [76] 일실시예에 따르면, 적어도 하나의 서버(130) 중 적어도 일부에서 아이템 정보나 사용자의 계정 정보를 고려하여 결정된 혜택 정보가 전송될 수도 있다. 이 경우, 실시예에 따라서는, 전자 장치(110)가 아이템에 대한 정보 및 사용자의 계정 정보 중 적어도 하나를 고려하여 혜택 정보를 판단할 필요가 없을 수 있다. 다만, 이 경우, 전자 장치(110)는 혜택 정보를 수신하기 이전에 사용자가 선택한 아이템과 관련한 정보를 적어도 하나의 서버(130) 중 적어도 일부에 전송하였을 수 있다.
- [77] 전자 장치(110)가 적어도 하나의 서버(130)로부터 혜택 정보를 수신하는 것과 관련된 예시는 도 3 및 도 4에서 후술한다.
- [78] 전자 장치(110)는 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보에 기초하여 복수의 결제 수단 중에서 선택된 제1결제 수단에 대한 정보 및 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 제공한다(240). 제1혜택 정보는 사용자가 선택한 특정 아이템의 구매와 관련된 혜택에 대응될 수 있다.
- [79] 제1결제 수단은 제1혜택 정보에 따른 할인 금액에 기초하여 선택될 수 있다. 이 경우, 적어도 하나의 결제 수단 중 최대의 할인율을 제공하는 결제 수단이 선택될 수 있다. 실시예에 따라, 아이템 결제 금액의 할인 뿐만 아니라 결제 수단에 대응하는 포인트의 적립 혜택이나 전자 장치(110)에 대응하는 서비스의 캐시 적립 혜택 등을 모두 비교하여, 실질적인 혜택이 가장 크다고 판단되는 결제 수단이 제1결제 수단으로 선택될 수 있다. 예를 들어, AA카드가 10만원 할인 혜택을 제공하고, BB카드가 20만원의 포인트 적립 혜택을 제공하는 경우, 1포인트가 0.5원 이상의 실질적 가치가 있다고 판단된다면 BB카드가 제1결제 수단으로 선택될 수도 있다. 이 경우, 포인트나 캐시 등이 가지는 가치와 관련된 정보는 전자 장치(110)에 미리 저장된 정보에 포함될 수 있으며, 경우에 따라서는 적어도 하나의 서버(130)로부터 수신된 정보에 포함될 수도 있다. 다만, 전술한 실시예는 제1결제 수단을 선택하는 일 예시에 불과한 것으로서, 제1결제 수단이 반드시 할인율이 가장 크거나 실질적인 혜택이 가장 큰 결제 수단으로 선택되어야 하는 것은 아니며, 예컨대 미리 설정된 비율 이상의 할인율을 제공하는 결제 수단이 선택되는 등의 실시예에 따라 제1결제 수단이 선택될 수도 있다.

- [80] 일실시에에 따르면, 전자 장치(110)는 적어도 하나의 서버(130)로부터 미리 설정된 기간 동안 제공되는 이벤트 정보를 더 획득할 수 있다. 이벤트 정보는 적어도 하나의 서버(130)에 대응하는 서비스와 관련한 이벤트가 실시되거나 이벤트의 실시 계획이 수립됨에 따라 적어도 하나의 서버(130)에서 전송될 수 있다. 실시예에 따라, 이벤트 정보는 전자 장치(110)의 요청과 무관하게 전송될 수 있다.
- [81] 일실시에에 따르면, 아이템의 구매를 위하여 기 선택된 특정 결제 수단이 존재할 수 있다. 이 경우, 사용자가 아이템을 선택하는 입력과 함께 특정 결제 수단에 대한 선택 입력이 수신되었을 수 있다. 또는, 특정 결제 수단은 사용자의 아이템 구매와 관련하여 기본 결제 수단으로 기 설정된 결제 수단에 대응될 수 있다.
- [82] 기 선택된 특정 결제 수단이 존재하고 기 선택된 특정 결제 수단이 제1결제 수단과 상이한 결제 수단에 대응하는 경우, 전자 장치(110)는 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 제1혜택 정보를 비교하는 정보를 제공할 수 있다. 예를 들어, 특정 결제 수단이 10% 할인을 제공하는 BB카드이고 제1결제 수단이 12% 할인을 제공하는 AA카드인 경우, 전자 장치(110)는 "AA카드를 사용하여 결제하실 경우 BB카드 대비 2%의 할인을 더 적용받으실 수 있습니다."와 같은 문구를 포함하는 비교 정보를 제공할 수 있다.
- [83] 또한, 실시예에 따라, 전자 장치(110)는 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 제1혜택 정보를 비교한 결과에 기초하여 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 제1혜택 정보를 제공하는 방식을 결정할 수 있다. 예를 들어, 특정 결제 수단이 10% 할인을 제공하는 AA카드이고 제1결제 수단이 12% 할인을 제공하는 BB카드인 경우, 제1결제 수단이 제공하는 혜택이 더 높은 할인율을 제공하므로, 제1결제 수단이 제공하는 혜택 정보가 사용자 단말(120)이 출력하는 화면의 상단부에 표시되고 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보가 그 아래에 표시될 수 있다.
- [84] 일실시에에 따르면, 전자 장치(110)는 제1결제 수단 외에도 다른 결제 수단에 대한 정보 및 해당 결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 더 제공할 수 있다. 예컨대, 전자 장치(110)는 적어도 하나의 결제 수단 중 제2결제 수단에 대한 정보 및 제2결제 수단이 제공하는 제2혜택 정보를 더 제공할 수 있다. 이 경우에도, 전술한 특정 결제 수단과 관련한 실시예와 마찬가지로, 제1혜택 정보 및 제2혜택 정보를 비교한 결과에 기초하여 제1혜택 정보 및 제2혜택 정보가 제공되는 방식이 결정될 수 있다. 일 예시로서, 사용자 단말(120)은 복수의 서로 다른 혜택 정보를 그 실질적 혜택이 큰 순서대로 표시할 수 있다(실질적 혜택은 할인 혜택, 포인트 적립 혜택, 캐시 적립 혜택, 사은품 제공 혜택 등 다양한 혜택들을 기 설정된 실질적 가치 비율에 따라 환산한 값에 대응할 수 있다). 또는, 전자 장치(110)는 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 항상 최상단에 제공하고, 그 외의 혜택 정보는 실질적 혜택이 큰 순서에 따라 제공할 수 있다. 그 외에도,

다양한 기준에 기초하여 복수의 서로 다른 혜택 정보가 제공되는 제공되는 방식이 결정될 수 있다.

- [85] 일실시예에 따르면, 전자 장치(110)는 제1혜택 정보의 제공을 위하여 할당된 예산의 잔액을 획득하고, 잔액이 미리 설정된 제2조건을 만족할 경우에 한해서 제1결제 수단에 대한 정보를 사용자에게 제공할 수도 있다. 이 경우, 제2조건은 제1혜택 정보의 제공을 위하여 할당된 예산의 잔액이 제1혜택 정보를 제공하기에 충분한 경우에 대응될 수 있다. 잔액이 미리 설정된 제2조건을 만족하지 않을 경우, 전자 장치(110)는 제1결제 수단과 관련된 정보를 사용자에게 제공하지 않을 수 있다. 예를 들어, 제1혜택 정보가 AA카드사에서 AA카드를 사용하여 특정 아이템을 결제할 때 결제 금액의 10%를 할인하는 혜택에 대응하고, AA카드사에서 이를 위한 예산 1억을 펀딩(funding)한 경우, 전자 장치(110)는 제1결제 수단에 대한 정보를 사용자에게 제공하기 이전에 예산의 잔액을 확인할 수 있다. 예컨대 특정 아이템이 100만 원이고, 특정 아이템에 대한 선택 입력과 함께 수량 100개에 대한 결제 입력이 있을 경우, 할당된 예산의 잔액은 $(100\text{만원/개}) \times (100\text{개}) \times (10/100)$ 을 계산한 값인 1000만원 이상이어야 할 수 있다.
- [86] 도 3은 일실시예에 따른 전자 장치가 적어도 하나의 서버로부터 혜택 정보를 수신하는 일 예시를 설명하는 예시도이다.
- [87] 도 3을 참조하면, 일실시예에 따른 전자 장치(110)는 적어도 하나의 서버(130)로부터 혜택 정보를 수신할 수 있다(302). 일실시예에 따르면, 전자 장치(110)는 혜택 정보를 수신하기 이전에 사용자의 계정 정보를 적어도 하나의 서버(130) 중 적어도 일부에 전송할 수 있고(301), 이 경우 적어도 하나의 서버(130) 중 적어도 일부가 사용자의 계정 정보를 고려하여 혜택 정보를 전송할 수 있다. 예컨대, 적어도 하나의 서버(130)에서 제공되는 혜택 정보 중 사용자에게 제공될 수 없는 혜택 정보가 전송되지 않을 수 있다.
- [88] 혜택 정보를 수신한 전자 장치(110)는 수신된 혜택 정보가 특정 아이템(예컨대, 사용자가 선택한 아이템)의 결제를 위하여 적용되는지 여부를 판단할 수 있다(303). 나아가, 전자 장치(110)는 사용자의 계정 정보를 고려했을 때 수신된 혜택 정보가 사용자의 아이템 구매를 위하여 적용될 수 있는 혜택 정보인지 여부를 더 판단할 수 있다.
- [89] 도 4는 일실시예에 따른 전자 장치가 적어도 하나의 서버로부터 혜택 정보를 수신하는 일 예시를 설명하는 예시도이다.
- [90] 도 4를 참조하면, 일실시예에 따른 전자 장치(110)는 적어도 하나의 서버(130) 중 적어도 일부에 특정 아이템(예컨대, 사용자가 선택한 아이템)에 대한 정보를 전송할 수 있다(401). 이 경우 적어도 하나의 서버(130) 중 적어도 일부가 특정 아이템에 대한 정보를 고려하여 혜택 정보를 전송할 수 있다. 예컨대, 적어도 하나의 서버(130)에서 제공되는 혜택 정보 중 사용자가 선택한 아이템에 적용될 수 없는 혜택 정보가 전송되지 않을 수 있다.

- [91] 또한, 일실시에에 따르면, 전자 장치(110)는 혜택 정보를 수신하기 이전에 사용자의 계정 정보(301)를 적어도 하나의 서버(130) 중 적어도 일부에 전송할 수 있다(402). 이 경우 적어도 하나의 서버(130) 중 적어도 일부가 사용자의 계정 정보를 고려하여 혜택 정보를 전송할 수 있다.
- [92] 적어도 하나의 서버(130) 모두에 특정 아이টে에 대한 정보를 전송한 경우, 적어도 하나의 서버(130)에서 특정 아이টে에 적용되지 않는 혜택은 제외시켰을 것으로 기대할 수 있으므로, 전자 장치(110)는 아이টে에 대한 정보를 고려하여 혜택 정보를 판단할 필요가 없을 수 있다. 또한, 적어도 하나의 서버(130) 모두에 사용자의 계정 정보를 전송한 경우, 적어도 하나의 서버(130)에서 사용자에게 적용되지 않는 혜택은 제외시켰을 것으로 기대할 수 있으므로, 전자 장치(110)는 사용자의 계정 정보를 고려하여 혜택 정보를 판단할 필요가 없을 수 있다.
- [93] 도 5는 일실시에에 따른 전자 장치가 제1결제 수단의 혜택 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [94] 도 5를 참조하면, 일실시에에 따른 전자 장치(110)는 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 사용자 단말(120)에 제공할 수 있다. 사용자 단말(120)은 수신한 제1혜택 정보를 출력할 수 있다. 제1혜택 정보는 아이টে 검색 결과에 포함되어 제공될 수 있고, 아이টে 상세 정보에 포함되어 제공될 수도 있으며, 아이টে 결제 페이지에 포함되어 제공될 수도 있다.
- [95] 제1결제 수단의 혜택 정보의 일 예시는 "12% 카드 즉시할인(AA카드)"와 같은 문구를 포함할 수 있다(502). 나아가, 제1혜택 정보를 표시하는 페이지는 제1혜택 정보가 적용된 가격을 포함할 수 있다(501). 일실시에에 따르면, 제1혜택 정보를 표시하는 페이지는 "~~950,000~~ 836,000원"과 같이 제1혜택이 적용되기 전의 아이টে의 가격과 제1혜택이 적용된 후의 아이টে의 가격을 모두 포함할 수 있다.
- [96] 실시에에 따라, 전자 장치(110)는 아이টে의 구매를 위하여 기 선택된 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보나, 적어도 하나의 결제 수단에 포함되는 제2결제 수단이 제공하는 제2혜택 정보를 사용자 단말(120)에 더 제공할 수 있다. 이 경우, 전술한 바와 같이, 사용자 단말(120)은 복수의 서로 다른 혜택 정보를 그 실질적 혜택이 큰 순서대로 표시할 수 있다. 예를 들어, 특정 결제 수단이 10% 할인을 제공하는 BB카드이고 제1결제 수단이 12% 할인을 제공하는 AA카드인 경우, 사용자 단말(120)은 AA카드의 혜택 정보를 상단부에 표시하고 BB카드의 혜택 정보를 그 아래에 표시할 수 있다(503).
- [97] 나아가, 실시에에 따라, 전자 장치(110)는 복수의 서로 다른 혜택 정보를 비교하는 정보를 제공할 수 있으며, 사용자 단말(120)은 수신된 비교 정보를 표시할 수 있다. 비교 정보의 일 예시는 "AA카드를 사용하여 결제하실 경우 BB카드 대비 2%의 할인을 더 적용받으실 수 있습니다."와 같은 문구를 포함할 수 있다.
- [98] 도 6은 일실시에에 따른 전자 장치가 아이টে에 대한 결제 요청을 수신하는

동작을 설명하는 예시도이다.

- [99] 도 6을 참조하면, 일실시예에 따른 전자 장치(110)는 아이템에 대한 결제 요청을 수신하고, 아이템의 결제 수행을 위한 데이터를 처리할 수 있다. 아이템에 대한 결제 요청의 일 예시는 제1결제 수단에 대한 정보에 대응하는 입력을 수신하는 것에 대응될 수 있다. 이 경우, 전자 장치(110)는 제1결제 수단이 결제 수단으로 선택된(601) 결제 페이지를 제공할 수 있다.
- [100] 전자 장치(110)가 제공하는 결제 페이지는 제1혜택 정보가 적용된 가격을 포함할 수 있다(602). 일실시예에 따르면, 결제 페이지는 "950,000 836,000원"과 같이 제1혜택이 적용되기 전의 아이템의 가격과 제1혜택이 적용된 후의 아이템의 가격을 모두 포함할 수 있다.
- [101] 결제 페이지는 사용자의 최종 결제 요청 입력을 수신하기 위한 UI를 더 포함할 수 있다(603). 사용자의 최종 결제 요청 입력이 수신되는 경우, 전자 장치(110)는 제1결제 수단에 대응하는 서버에 아이템 대금의 지급 요청을 전송할 수 있다. 나아가, 사용자가 선택한 아이템이 배송 대상이 되는 아이템인 경우, 전자 장치(110)는 아이템의 출고 및 배송 요청을 물류 센터 서버에 전송할 수 있다.
- [102] 도 7은 일실시예에 따른 복수의 결제 수단별로 사용자가 결제한 내역 정보에 기초하여 전자 장치가 제1결제 수단을 선택하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [103] 전자 장치(110)는 복수의 결제 수단별로 사용자가 결제한 내역 정보에 기초하여 제1결제 수단을 선택할 수 있다. 구체적으로, 혜택 정보를 비교한 결과와는 별개로, 혜택 정보의 제공을 위해서 사용자가 결제한 내역 정보가 일정 조건을 만족하여야 한다면, 전자 장치(110)는 해당 조건이 만족되었는지를 더 판단하여 제1결제 수단을 선택할 수 있다. 일실시예에 따르면, 일정 조건은 혜택 제공을 위하여 미리 설정된 기간 동안 특정 결제 수단에 대응하는 결제 금액의 합계가 제1임계치를 초과하는지 여부에 대응할 수 있다. 예를 들어, AA카드의 할인 혜택을 적용받기 위해서는 특정 결제 수단을 이용한 전월 총 결제금액이 30만원 이상이어야 할 수 있다.
- [104] 혜택 정보의 제공을 위해서 사용자가 결제한 내역 정보가 일정 조건을 만족하지 않는 경우, 전자 장치(110)는 해당 조건이 만족되지 않았음을 포함하는 정보를 사용자 단말(120)에 제공하고, 사용자 단말(120)은 해당 정보를 결제 페이지 등에 표시할 수 있다(701). 예를 들어, 해당 조건이 만족되지 않았음을 포함하는 정보는 "AA카드의 할인 혜택이 적용되지 않습니다. AA카드의 할인 혜택을 적용받으시기 위해서는 전월 총 결제금액이 30만원 이상이어야 합니다."와 같은 문구를 포함할 수 있다.
- [105] 일실시예에 따르면, 혜택 정보의 제공을 위해서 사용자가 결제한 내역 정보가 일정 조건을 만족하지 않는 경우, 전자 장치(110)는 사용자 단말(120)에 다른 결제 수단에 대한 선택 입력을 수신하기 위한 UI를 더 제공할 수 있다(702). 일 예시에 따른 다른 결제 수단에 대한 선택 입력을 수신하기 위한 UI는 "다른 결제

수단 선택하기"와 같은 문구를 포함할 수 있다. 해당 UI에 대한 사용자 입력이 수신됨으로써, AA카드에 대응하는 결제 수단과 서로 다른 결제 수단을 선택하기 위한 추가적인 정보가 더 표시될 수 있다.

- [106] 일실시에에 따르면, 혜택 정보의 제공을 위해서 사용자가 결제한 내역 정보가 일정 조건을 만족하지 않는 경우, 사용자 단말(120)은 아이템 가격을 표시함에 있어서 혜택이 적용되지 않은 아이템의 가격을 표시할 수 있다(703).
- [107] 도 8은 일실시에에 따른 전자 장치가 특정 결제 수단의 이용을 제안하는 정보를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [108] 도 8을 참조하면, 일실시에에 따른 전자 장치(110)는 특정 결제 수단의 이용을 제안할 수 있다. 구체적으로, 복수의 결제 수단에 포함되는 특정 결제 수단을 이용하여 사용자가 결제한 내역이 미리 설정된 제1조건을 만족하는 경우, 전자 장치(110)는 특정 결제 수단의 이용을 제안할 수 있다.
- [109] 이 경우, 일실시에에 따른 제1조건은 혜택 정보를 제공받기 위한 조건을 달성하지는 못했으나 혜택 정보를 제공받기 위한 조건에 어느 정도 근접한 조건을 갖추었는지 여부에 대응할 수 있다. 예컨대, 혜택 정보를 제공받기 위해서 미리 설정된 기간 동안 특정 결제 수단에 대응하는 결제 금액의 합계가 제1임계치를 초과하여야 하는 경우, 제1조건은 혜택 제공을 위하여 미리 설정된 기간 동안 특정 결제 수단에 대응하는 결제 금액의 합계가 제1임계치 미만이고 제2임계치를 초과하는지 여부에 대응할 수 있다.
- [110] 전자 장치(110)는 사용자에게 특정 결제 수단의 이용을 제안하기 위하여 다양한 내용을 포함하는 정보를 제공할 수 있다. 일 예시로서, AA카드의 할인 혜택을 적용받기 위해서는 당월 총 결제금액이 30만원 이상이어야 하고, 현재까지 AA카드를 이용한 당월 이용금액이 25만원인 경우, 전자 장치(110)는 AA카드의 할인 혜택을 적용받기 위한 총 결제금액과, 현재까지 사용자의 당월 이용금액과, AA카드를 얼마나 더 이용함으로써 할인 혜택을 누릴 수 있는지 중 적어도 하나를 포함하는 정보를 제공할 수 있다(801). 다른 예시로서, AA카드의 할인 혜택을 적용받기 위해서는 전월 총 결제금액이 30만원 이상이어야 하고, 현재까지 AA카드를 이용한 당월 이용금액이 25만원인 경우, 전자 장치(110)는 AA카드의 할인 혜택을 적용받기 위한 총 결제금액과, 현재까지 사용자의 당월 이용금액과, AA카드를 얼마나 더 이용함으로써 다음 달에 할인 혜택을 누릴 수 있는지 중 적어도 하나를 포함하는 정보를 제공할 수 있다(803). 이와 같은 카드 사용 실적에 대한 정보는 해당 카드와 관련된 서버로부터 획득할 수 있다. 또한 실시 예에서 전자 장치(110)는 카드 서버로부터 정보를 획득하기 이전에라도 전자 장치(110)와 관련된 서비스에서 해당 카드로 사용한 실적 정보를 확인하고, 이와 같은 실적 정보가 조건을 만족할 경우, 해당 카드에 대응하는 혜택을 적용할 수 있는 것으로 판단하고, 이에 대응한 정보를 사용자에게 제공할 수 있다.
- [111] 일실시에에 따르면, 특정 결제 수단의 이용을 제안하기 위하여, 전자

장치(110)는 특정 결제 수단을 이용하여 다른 아이템을 구매하기 위한 입력을 수신하기 위한 UI를 더 제공할 수 있다(802). 일 예시에 따른 다른 아이템을 구매하기 위한 입력을 수신하기 위한 UI는 "AA카드로 다른 아이템 사러 가기"와 같은 문구를 포함할 수 있다.

- [112] 일실시예에 따르면, 특정 결제 수단을 이용하여 사용자가 결제한 내역이 미리 설정된 제1조건을 만족하는 경우에도 사용자가 해당 결제 수단을 이용하기를 원하지 않을 수 있으므로, 전자 장치(110)는 사용자 단말(120)에 다른 결제 수단에 대한 선택 입력을 수신하기 위한 UI를 더 제공할 수 있다(도 7의 702에 대응).
- [113] 도 9는 일실시예에 따른 전자 장치가 사용자의 검색 입력에 대응하는 아이템 검색 결과를 제공하는 동작을 설명하는 예시도이다.
- [114] 도 9를 참조하면, 일실시예에 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 사용자가 아이템을 선택할 수 있다.
- [115] 전자 장치(110)가 제공하는 검색 결과는 제1혜택 정보를 포함하거나, 제1혜택 정보가 적용된 가격 정보를 포함할 수 있다. 구체적으로, 아이템 검색 결과가 포함하는 제1아이템에 대하여 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보가 적용될 수 있는 경우, 전자 장치(110)는 제1아이템과 관련된 정보가 표시된 영역에 제1혜택 정보 및 제1혜택 정보가 적용된 가격 정보 중 적어도 하나를 제공할 수 있다(910). 예를 들어, 전자 장치(110)가 제공하는 검색 결과는 "12% 카드 즉시할인(AA카드)"와 같은 문구를 포함하는 제1혜택 정보 및 "950,000 836,000원(AA카드 사용 시)"와 같은 문구를 포함하는 가격 정보를 포함할 수 있다.
- [116] 도 10은 일실시예에 따른 아이템 판매 정보 처리를 위한 전자 장치의 구성의 예시도이다.
- [117] 도 10을 참조하면, 전자 장치(110)는 트랜시버(1010), 프로세서(1020) 및 메모리(1030)를 포함한다. 전자 장치(110)는 트랜시버(1010)를 통하여 사용자 단말(120), 적어도 하나의 서버(130), 물류 센터 서버 및 기타 외부 장치 등과 연결되고, 데이터를 교환할 수 있다.
- [118] 프로세서(1020)는 도 1 내지 도 9를 통하여 전술한 적어도 하나의 장치들을 포함하거나, 도 1 내지 도 9를 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행할 수 있다. 메모리(1030)는 도 1 내지 도 9를 통하여 전술한 적어도 하나의 방법을 수행하기 위한 정보를 저장할 수 있다. 메모리(1030)는 휘발성 메모리 또는 비휘발성 메모리일 수 있다.
- [119] 프로세서(1020)는 프로그램을 실행하고, 정보를 제공하기 위한 전자 장치(110)를 제어할 수 있다. 프로세서(1020)에 의하여 실행되는 프로그램의

코드는 메모리(1030)에 저장될 수 있다.

- [120] 또한 일실시예의 전자 장치(110)는 사용자에게 정보를 제공할 수 있는 UI를 사용자 단말(120)에 제공할 수 있다.
- [121] 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.
- [122] 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.
- [123] 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.

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

청구범위

- [청구항 1] 전자 장치에서 정보 제공 방법에 있어서,
 사용자가 선택한 아이টে에 대한 정보를 획득하는 단계;
 상기 사용자가 등록한 복수의 결제 수단 정보를 포함하는 상기 사용자의
 계정 정보를 획득하는 단계;
 상기 복수의 결제 수단 중 적어도 하나의 결제 수단에 대해 상기 아이테의
 결제와 관련된 혜택 정보를 획득하는 단계; 및
 상기 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보에 기초하여 상기 복수의 결제
 수단 중에서 선택된 제1결제 수단에 대한 정보 및 상기 제1결제 수단이
 제공하는 제1혜택 정보를 제공하는 단계를 포함하는 정보 제공 방법.
- [청구항 2] 제1항에 있어서,
 상기 제1결제 수단은 상기 제1혜택 정보에 따른 할인 금액에 기초하여
 선택되는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 3] 제1항에 있어서,
 상기 아이테에 대한 결제 요청을 수신하는 경우, 상기 제1결제 수단에
 기초하여 상기 아이테의 결제 수행을 위한 데이터를 처리하는 단계를 더
 포함하는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 4] 제1항에 있어서,
 상기 혜택 정보를 획득하는 단계는
 상기 아이테에 대한 정보 및 상기 사용자의 계정 정보 중 적어도 하나에
 기초하여 상기 아이테의 결제와 관련된 혜택 정보를 판단하는 단계를
 포함하는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 5] 제1항에 있어서,
 상기 사용자의 계정 정보는
 상기 복수의 결제 수단별로 상기 사용자가 결제한 내역 정보 및 상기
 사용자의 멤버십 가입 여부에 대한 정보 중 적어도 하나를 포함하는 것을
 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 6] 제5항에 있어서,
 상기 멤버십은 상기 복수의 결제 수단 중 적어도 하나와 대응되는
 제1멤버십 및 상기 전자 장치에 대응하는 서비스와 대응되는
 제2멤버십을 포함하는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 7] 제1항에 있어서,
 상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는
 상기 복수의 결제 수단별로 상기 사용자가 결제한 내역 정보에 기초하여
 상기 제1결제 수단을 선택하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 정보
 제공 방법.
- [청구항 8] 제1항에 있어서,

상기 복수의 결제 수단에 포함되는 특정 결제 수단을 이용하여 상기 사용자가 결제한 내역이 미리 설정된 제1조건을 만족하는 경우, 상기 특정 결제 수단의 이용을 제안하는 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.

- [청구항 9] 제1항에 있어서,
상기 혜택 정보는 상기 적어도 하나의 결제 수단별로 대응되는 적어도 하나의 서버로부터 수신되는 혜택 정보 중 상기 아이템의 결제를 위하여 적용되는 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 10] 제1항에 있어서,
상기 적어도 하나의 결제 수단별로 대응되는 적어도 하나의 서버로부터 미리 설정된 기간 동안 제공되는 이벤트 정보를 획득하는 단계를 더 포함하고,
상기 제1결제 수단은 상기 이벤트 정보에 기초하여 선택되는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 11] 제1항에 있어서,
상기 아이템의 구매를 위하여 기 선택된 특정 결제 수단이 존재하는 경우, 상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는
상기 특정 결제 수단이 상기 제1결제 수단과 상이한 결제 수단에 대응하는 경우, 상기 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 상기 제1혜택 정보를 비교하는 정보를 제공하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 12] 제11항에 있어서,
상기 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 상기 제1혜택 정보를 비교한 결과에 기초하여 상기 특정 결제 수단이 제공하는 혜택 정보와 상기 제1혜택 정보가 제공되는 방식이 결정되는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 13] 제1항에 있어서,
상기 사용자로부터 상기 제1결제 수단에 대한 정보에 대응하는 입력을 수신하는 경우, 상기 제1혜택 정보가 적용된 가격을 포함하는 상기 아이템의 결제 페이지를 제공하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 14] 제1항에 있어서,
상기 제1혜택 정보를 제공하는 단계는
상기 제1혜택 정보의 제공을 위하여 할당된 예산의 잔액을 획득하는 단계; 및
상기 잔액이 미리 설정된 제2조건을 만족할 경우, 상기 제1결제 수단에 대한 정보를 상기 사용자에게 제공하는 단계를 포함하고,
상기 잔액이 상기 제2조건을 만족하지 않을 경우, 상기 제1결제 수단과

관련된 정보를 상기 사용자에게 제공하지 않는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.

- [청구항 15] 제1항에 있어서,
상기 적어도 하나의 결제 수단 중 제2결제 수단에 대한 정보 및 상기 제2결제 수단이 제공하는 제2혜택 정보를 제공하는 단계를 더 포함하고, 상기 제1혜택 정보 및 상기 제2혜택 정보를 비교한 결과에 기초하여 상기 제1혜택 정보와 및 상기 제2혜택 정보가 제공되는 방식이 결정되는 것을 특징으로 하는 정보 제공 방법.
- [청구항 16] 제1항의 방법을 컴퓨터에서 실행시키기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 비일시적 기록매체.
- [청구항 17] 정보를 제공하는 전자 장치에 있어서,
트랜시버, 명령어를 저장하는 메모리 및 프로세서를 포함하고,
상기 프로세서는, 상기 트랜시버 및 상기 메모리와 연결되어,
사용자가 선택한 아이টে에 대한 정보를 획득하고, 상기 사용자가 등록한 복수의 결제 수단 정보를 포함하는 상기 사용자의 계정 정보를 획득하고, 상기 복수의 결제 수단 중 적어도 하나의 결제 수단에 대해 상기 아이테의 결제와 관련된 혜택 정보를 획득하고, 상기 적어도 하나의 결제 수단의 혜택 정보에 기초하여 상기 복수의 결제 수단 중에서 선택된 제1결제 수단에 대한 정보 및 상기 제1결제 수단이 제공하는 제1혜택 정보를 제공하는 전자 장치.