

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.⁷
G06F 17/60

(11) 공개번호 특2001-0000747
(43) 공개일자 2001년01월05일

(21) 출원번호	10-2000-0061062
(22) 출원일자	2000년 10월 17일
(71) 출원인	주식회사 씨알엠소사이어티 이봉운
(72) 발명자	서울특별시 동작구 신대방동 395-69 보라매아카데미타워 628 강석범
(74) 대리인	서울특별시 양천구 목6동 목동아파트 117동 503호 이상용, 최용원, 김상우

심사청구 : 있음

(54) 상품카드를 이용한 대금 지불 방법

요약

본 상품카드를 이용한 대금 지불 방법은 상품카드 발행사 서버, 상품카드 발행사의 회원인 다수의 고객 단말, 상품카드 발행사와 제휴를 체결한 다수의 금융기관 서버, 및 금융기관과 가맹점 계약을 체결한 다수의 가맹점 단말이 연결되어 있는 네트워크에 있어서, 상기 상품카드 발행사가 카드 판독기로 독취 가능한 상품카드 정보를 내장한 상품카드를 상기 고객에게 발급하는 단계; 상기 고객이 상기 금융기관의 가맹점에서 상기 상품카드를 이용하여 대금 결제를 신청하는 단계; 상기 상품카드의 결제 승인을 위하여, 상기 금융기관의 가맹점 단말이 카드판독기에서 추출된 상기 상품카드 정보를 상기 가맹점 정보와 함께 상기 금융기관 서버로 전송하는 단계; 및 상기 금융기관 서버가 결제 승인 정보를 상기 가맹점 단말에 전송하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법을 포함한다.

대표도

도 1

색인어

상품카드, 가맹점, 금융기관

명세서

도면의 간단한 설명

본 명세서에 첨부되는 다음의 도면들은 본 발명의 바람직한 실시예를 예시하는 것이며, 후술하는 발명의 상세한 설명과 함께 본 발명의 기술사상을 더욱 이해시키는 역할을 하는 것이므로, 본 발명은 그러한 도면에 기재된 사항에만 한정되어 해석되어서는 아니 된다.

도 1은 본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 시스템의 개략적인 구성을 나타낸 도면이다.

도 2는 본 발명의 제1 실시예에 따른 상품카드를 이용한 대금 지불 방법을 나타낸 도면이다.

도 3은 본 발명의 제 2 실시예에 따른 상품카드를 이용한 대금 지불 방법을 나타낸 도면이다.

도 4는 상품카드를 발급하는 방법을 나타낸 도면이다.

도 5는 본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 방법의 순서를 나타낸 흐름도이다.

<도면의 주요 참조부호에 대한 설명>

- | | | |
|-------------|---------------|--------------|
| 1.. 고객 단말 | 2..상품카드발행사 서버 | 3..제휴금융기관 서버 |
| 4..금융기관 가맹점 | 5..발행사 제휴점 | 6..판매제휴점 |

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 상품카드를 이용한 대금 지불 방법에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 구매 품목이나 상품

의 유형에 제한되지 않는 범용성을 가지는 상품카드를 이용한 대금 지불 방법에 관한 것이다.

일반적으로, 구매자가 오프라인상의 상점 혹은 인터넷을 이용한 온라인 상점에서 물품을 구입한 후, 대금을 지불하는 방법은 대별하여 세 가지로 구분할 수 있는데, 첫째, 현금으로 지불하는 방법, 둘째, 신용카드를 지불하는 방법, 셋째, 상품권으로 지불하는 방법 및 넷째, 선불카드를 이용하는 방법이다.

신용카드를 이용하여 지불하는 방법은 상업, 금융기관 및 신용 판매 회사가 일정한 자격을 갖춘 구매자에게 발행하는 신용카드를 이용하여 상기 구매자가 사전에 특정 계약을 체결한 가맹점에서 물품을 구입하거나, 특정 서비스를 이용하며, 상기 카드 회사와 가맹점이 소비자에게 증명서, 예컨대 영수증 등을 발행하는 방법을 이용하는 결제 방법이다.

상기 신용카드의 기본적 기능은 신분 증명서 기능, 결제 기능, 신용 공여 기능 등이며, 상기 신용카드는 유가증권은 아니지만 이와 동등한 효과를 가진다.

또한, 일반적으로 상기 신용카드는 상기 구매자가 필요로 하는 물품, 서비스, 현금 등을 우선 제공하고, 대금은 카드 회사가 먼저 지급하고 일정 기간이 지난 뒤 회원으로부터 회수한다.

상기 신용카드는 백화점에서 발행하는 것과 같이 가맹점이 따로 없이 판매자가 직접 발행하는 일방 당사자 카드, 신용 카드 업무만을 전담으로 하는 회사에서 발행하는 쌍방 당사자 카드, 은행에서 발행하는 다방 당사자 카드 등으로 구분할 수 있다.

상기 금액 표시 상품권은 상품권의 전면에 기재되어 있는 금액 한도 내에서 상점에서 취급하는 모든 물품에 대해 지불 가능하며, 상기 물품 표시 상품권 전면에는 표시되어 있는 종류, 수량, 규격 또는 물품에 대해 지불 가능하며, 상기 용역 표시 상품권은 기재된 용역을 제공받을 수 있는 상품권이다.

상기 상품권의 예로서는 도서 상품권, 외식 상품권, 문화 상품권, 백화점 상품권 등이 있다.

상기 선불카드는 일종의 상품권으로서, 일정한 발행 금액이 기록된 상태로 고객에게 판매된 후 고객이 상기 발행 금액 내에서 자유롭게 사용하도록 하는 카드를 말한다. 이와 같은 선불 카드는 통상 플라스틱 재질로 되어 있으며, 일반적으로 신용카드와 동일한 크기와 형태를 가지도록 성형 제작된다.

상기 선불카드는 신용카드와 유사하게 카드의 이면에 자기 스트립이 도포 되어 있으며, 상기 자기 스트립에는 카드의 고유번호 및 잔액이 비밀번호화되어 기록된다. 이와 같은 종래의 선불카드는 통상 백화점이나 통신 서비스 업체 혹은 다점포형 직영 체인점 등에 의해 개별적으로 발행되어 유통된다.

상기 현금으로 지불하는 방법은 가장 널리 그리고 보편적으로 이용되고 있는 방법이지만, 지불할 대금이 고액인 경우 운반이 어렵고, 분실의 위험이 높은 단점이 있어, 신용사회로 나아갈수록 지양되고 있는 방법이다.

또한, 종래 신용카드를 이용하여 대금을 지불하는 방법은 매우 편리한 시스템이기는 하지만 고객의 입장에서 보면 매년 일정한 회비를 납부해야 하며, 타인에게 양도 혹은 대여할 수 없으며, 가맹점에서 고객의 신용카드 정보를 절취하여 오용할 수 있으며, 특히 신용카드를 분실하였을 경우 커다란 금전적 손해를 입을 수 있는 문제점이 있다.

이에 더하여, 신용카드를 이용하여 물품을 판매한 제공자는 물품 대금을 회수하기 위해 일정한 시간을 기다려야 하기 때문에 자금 순환의 문제 및 금융이자의 손해 등을 감수해야 하는 문제점이 있다.

또한, 상품권은 대부분 종이로 제작되어 오손 되기 쉽고, 분실의 경우에는 되찾을 수 있는 가능성이 희박하며, 분실된 상품권을 습득한 사람이 사용하는 것을 방지할 수 있는 방법이 전무하다.

또한, 선불카드는 통상적으로 신용카드 결제를 위한 단말기와는 별도의 전용 단말기가 설치되어 있는 곳에서만 사용이 가능하기 때문에, 선불카드를 취급하는 점포는 단말기 구입의 경제적 부담을 안게 된다. 아울러, 선불카드의 사용자 입장에서 카드사용이 가능한 곳이 전용 단말기가 설치되어 있는 곳, 예컨대 해당 선불카드 발행 업체나 그 대리점 또는 이와 제휴한 점포로 제한되어 있기 때문에, 사용의 편리성이 제한되는 단점이 있다.

한편, 자기 스트립에 저장된 정보는 쉽게 독출될 수 있고 재기록 될 수 있어서 기록된 정보의 위조 또는 변조가 용이하기 때문에, 종래의 선불카드는 보안성이 크게 결여되어 있다는 문제점이 있다.

발명이 이루고자하는 기술적 과제

본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위해 창안된 것으로서, 신용 카드승인 단말기가 설치되어 있는 곳이라면 어느 곳에서나 물품의 제한 없이 다용도로 사용 할 수 있는 상품카드를 이용한 대금 지불 방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

발명의 구성 및 작용

상기와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 발명에 따른 상품카드를 이용한 대금 지불 방법은, 상품카드 발행사 서버, 상품카드 발행사의 회원인 다수의 고객 단말, 상품카드 발행사와 제휴를 체결한 다수의 금융기관 서버, 및 금융기관과 가맹점 계약을 체결한 다수의 가맹점 단말이 연결되어 있는 네트워크에 있어서, 상기 상품카드 발행사가 카드판독기로 독취 가능한 상품카드 정보를 내장한 상품카드를 상기 고객에게 발급하는 단계; 상기 고객이 상기 금융기관의 가맹점에서 상기 상품카드를 이용하여 대금 결제를 신청하는 단계; 상기 상품카드의 결제 승인을 위하여, 상기 금융기관의 가맹점 단말이 카드판독기에서 추출된 상기 상품카드 정보를 상기 가맹점 정보와 함께 상기 금융기관 서버로 전송하는 단계; 및 상기 금융기관 서버가 결제 승인 정보를 상기 가맹점 단말에 전송하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법을 포함한다.

바람직하게, 본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 방법은 상기 가맹점이 상기 금융기관에 결제 승인이 완료된 대금의 지불을 요청하는 단계; 상기 금융기관이 상기 상품카드 발행사에 상기 대금의 지불을 요청하는 단계; 상기 상품카드 발행사가 상기 금융기관에 대금을 지불하는 단계; 및 상기 금융기관이 상기 가맹점에 대금을 지불하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법을 포함한다.

또한, 본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 방법은 상기 상품카드 발행사 서버가 발급된 상기 상품카드의 정보를 상기 고객의 데이터베이스에 저장하고, 그 정보를 상기 금융기관 서버에 전송하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법을 포함한다.

본 발명의 또 다른 측면에 따르면, 상품카드 발행사 서버, 상품카드 발행사의 회원인 다수의 고객 단말, 상품카드 발행사와 제휴를 체결한 다수의 제휴점 단말이 연결되어 있는 네트워크에 있어서, 상기 상품카드 발행사가 카드판독기로 독취 가능한 상품카드 정보를 내장한 상품카드를 상기 고객에게 발급하는 단계; 상기 고객이 상기 제휴점에서 상기 상품카드를 이용하여 대금 결제를 신청하는 단계; 상기 상품카드의 결제 승인을 위하여, 상기 제휴점 단말이 카드판독기에서 추출된 상기 상품카드 정보를 상기 제휴점 정보와 함께 상기 상품카드 발행사 서버로 전송하는 단계; 및 상기 상품카드 발행사 서버가 결제 승인 정보를 상기 제휴점 단말에 전송하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법을 포함하는 상품카드를 이용한 대금 지불 방법이 제공된다.

바람직하게, 본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 방법은 상기 제휴점이 상기 상품카드 발행사에 결제 승인이 완료된 대금의 지불을 요청하는 단계; 상기 상품카드 발행사가 상기 제휴점에 대금을 지불하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법을 이용한 대금 결제 방법을 포함한다.

또한, 본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 방법은 상기 상품카드 발행사 서버가 발급된 상기 상품카드 정보를 상기 고객의 데이터베이스에 저장하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법을 포함한다.

상기와 같은 본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 방법에 따르면, 신용카드 승인 단말기가 설치된 모든 곳에서 구매 물품의 종류에 상관없이 신용카드처럼 편리하게 대금을 결제할 수 있다.

이하 첨부된 도면을 참조로 본 발명의 바람직한 일 실시예를 상세히 설명하기로 한다. 이에 앞서, 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정해서 해석되어서는 아니 되며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위해 용어의 개념을 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다. 따라서, 본 명세서에 기재된 실시예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일 실시예에 불과할 뿐이고 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다

도 1은 본 발명에 따른 상품카드를 이용한 대금 지불 방법의 구성을 보여주는 도면이다. 도면을 참조하면, 본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 방법은 고객 단말(1), 상품카드발행사 서버(2), 제휴 금융기관 서버(3), 금융기관 가맹점(4), 발행사 제휴점(5), 및 판매제휴점(6)을 포함한다.

도 2에 도시된 제 1 실시예의 경우 상기 구성 요소 중 고객 단말(1), 상품카드발행사 서버(2), 제휴금융기관 서버(3), 금융기관 가맹점(4), 및 판매제휴점(6)이 필수 구성 요소로 포함되며, 도 3에 도시된 제 2 실시예의 경우, 고객 단말(1), 상품카드발행사 서버(2), 발행사 제휴점(5), 및 판매제휴점(6)이 필수 구성 요소로 포함된다.

먼저, 제 1 실시예의 각 구성 요소들의 접속 방법을 설명하기로 한다.

상기 고객 단말(1)은 유무선 전화망 혹은 인터넷 전용선을 통하여 상기 인터넷(7)에 접속되고 상기 인터넷(7)을 통하여 상기 상품카드 발행사(이하 "발행사"라 칭함) 서버(2)에 접속된다.

상기 판매제휴점(6)은 인터넷 전용선 혹은 전용회선을 통하여 상기 상품카드발행사 서버(2)와 접속된다.

상기 금융기관 가맹점(이하 "가맹점"이라 칭함)(4)은 상기 금융공동망(8)을 통하여 상기 제휴금융기관(이하 "금융기관"이라 칭함) 서버(3)에 접속된다.

상기 발행사 서버(2)와 상기 금융기관 서버(3)는 상기 인터넷(7)을 통하여 접속되거나 상기 금융공동망(8)을 통하여 접속된다.

상기 금융공동망(8)은 공중 전기 통신 사업자로부터 회선을 빌려 컴퓨터를 이용한 네트워크를 구성, 정보의 축적, 처리, 가공을 하는 통신 서비스를 제공하는 사업자가 운영하는 부가가치망(VAN:Value Added Network)을 가리킨다.

이제, 각 구성 요소별로 상세히 설명하기로 한다.

우선, 상기 고객 단말(1)은 인터넷 접속이 가능한 모든 종류의 단말을 포함한다. 여기에는 일반 PC, PDA, NETPC, 게임기 등이 포함될 수 있다. 상품카드를 발급 받고자 하는 고객은 먼저 상기 인터넷(7)에 접속하게 되는데, 이를 위해 기존의 전화망을 이용할 수도 있고, 무선전화망을 이용할 수도 있으며, 최근에 급속히 보급되고 있는 ADSL(Asymmetric Digital Subscriber Line) 혹은 Cable TV 망 등 준전용선급 접속망을 이용할 수도 있다. 상품카드 발급신청은 오랜 시간이 요구되는 작업이 아니기 때문에 전화선을 이용한 저속의 인터넷 접속으로 편리하게 서비스를 이용할 수 있다.

상기와 같은 다양한 접속 방법 중 하나를 이용하여 상기 인터넷(7)에 접속한 고객은 이제 상기 발행사 서버(2)에 통신 모듈(2d)을 통하여 접속하게 된다.

상기 통신 모듈(2d)은 상기 발행사 서버(2)가 상기 인터넷(7) 혹은 상기 금융공동망(8)에 접속되도록 하는 통신 장치로서 하드웨어와 소프트웨어의 결합으로 이루어져 있다.

기본적으로 상품카드를 발급 받기 위해서는 발급 받고자 하는 카드의 액면금액을 선택하고, 고객 자신의 신상정보를 입력하는 것으로 회원가입을 완료해야 한다.

회원에 가입하지 않은 고객에게도 상품카드를 발행해줄 수 있지만, 이 경우 상품카드의 분실 혹은 도난 등의 사고가 발생할 경우 부정사용을 통제하기가 어렵기 때문에 바람직하지 않다.

고객은 자신의 이름, 주민등록번호, 연락처번호, 주민등록상의 거주지 주소 등 기본적인 신상정보를 입력하여 회원등록을 마치게 되며 이렇게 고객에 의해 입력된 신상정보는 데이터베이스 관리 모듈(2a)을 통해 회원 DB(2e)에 기록되게 된다.

상기와 같이 신상정보 입력을 마친 고객은, 결제 방법을 선택하며 발급 받고자 하는 상품카드의 액면가와 수량을 선택하는 것으로 발급신청을 마치게 된다.

이제 고객은 신청한 금액에 해당하는 대금을 결제하게 되는데, 결제 방법은 신용카드를 이용한 방법과 은행 송금을 이용한 방법 등을 이용할 수 있다.

고객의 발급신청을 접수하고 카드 대금의 입금을 확인 받은 발행사 서버(2)의 상품카드발행 관리 모듈(2b)은 고객의 주문 내역에 상응하는 카드를 생성하게 되는데, 여기에는 카드고유번호와 암호 등을 생성하는 작업이 포함된다. 그리고 이렇게 생성된 카드고유번호와 암호는 상기 데이터베이스 관리 모듈(2a)과의 연계 작업을 통해 상기 회원 DB(2e)의 해당 고객 데이터에 부가하여 기록된다.

이를 통해 각 고객이 발급 받은 카드의 모든 정보가 기록으로 남게 되기 때문에, 후에 고객이 실수로 카드를 분실하거나 도난 당하는 경우, 고객이 상기 발행사에 카드 사용 정지 신청을 하게 되면 발행사는 해당 카드의 지불을 정지할 수 있어 카드의 분실과 도난으로 인한 고객의 금전적 손실을 최소화할 수 있게 된다.

고객이 신청한 상품카드는 상기 발행사에서 발급하여 고객에게 우편으로 배달될 수도 있지만, 고객의 거주지 인근 혹은 근무지 인근에 상기 판매제휴점(6)이 위치하는 경우, 고객이 직접 상기 판매제휴점(6)에 방문하여 즉시 발급 받을 수도 있다.

이를 위해, 상기 판매제휴점(6)에는 관리서버(6a) 및 카드발급기(6b)가 구비되도록 하고 상기 관리서버(6a)를 통해 상기 발행사 서버(2)로부터 카드 발급 정보를 수령하여 카드발급기(6b)를 이용하여 즉석에서 상품카드를 발급하게 된다. 이렇게 함으로써, 고객은 보다 신속하게 상품카드를 발급 받을 수 있고, 상품카드가 발행사로부터 고객에게 배달되는 도중에 분실되거나 고객이 부재중이어서 반송되는 등의 문제를 해결할 수 있다.

상기 판매제휴점(6)이 이미 발급한 고객의 카드정보를 이용하여 무단으로 카드를 발급하는 위험을 방지하기 위하여 상기 관리서버(6a)에 고객의 카드정보가 남지 않도록 프로그램하는 것이 바람직하며, 이러한 기술은 본 발명이 속하는 분야의 통상의 지식을 지닌 프로그래머에 의해 용이하게 구현될 수 있기 때문에 본 명세서에서는 상술하지 않기로 한다.

전술한 내용에 언급된 것처럼, 상기 발행사 서버(2)는 데이터베이스 관리 모듈(2a), 상품카드 발행 모듈(2b), 지불처리 모듈(2c), 통신 모듈(2d) 및 회원 DB (2e)를 포함한다.

상기 데이터베이스 관리 모듈(2a)은 고객의 신상 정보와 발급된 카드 정보를 상기 회원 DB(2e)에 저장하고 인출하는 등 데이터베이스를 관리하는 역할을 담당하는 프로그램이다.

상기 데이터베이스 관리 모듈(2a)과 연계하여 작동하는 상기 상품카드발행 관리 모듈(2b)은 카드발행에 사용되는 카드고유번호와 암호 등을 생성해내는 프로그램이다. 이 모듈에 의해 생성되는 카드고유번호에는 일자와 시간 및 특정한 시퀀스를 암호화한 정보가 포함되게 되는데 이는 발행사에 의한 독자적인 암호화루틴으로 생성될 수 없으며, 상기 제휴금융기관에서 지정한 방법으로 생성되게 된다. 본 발명에 의한 상품카드는 신용카드와 동일하게 카드 승인 단말기(4a)의해 독취 되어야 하기 때문에 기존의 신용카드에서 사용되는 암호화 루틴이 동일하게 적용되어야 한다.

상기 상품카드발행 관리 모듈(2b)은 카드고유번호와 함께 난수로 이루어진 암호를 생성하게 되며 이 두 정보는 카드발급기를 이용하여 상기 상품카드의 이면에 도포된 자기 스트립에 기록되게 된다.

상기 금융기관 서버(3)는 상기 고객이 발급 받은 상기 상품카드의 유효성을 검사하고, 결제를 승인하며 대금 지불을 관리하는 역할을 수행하는 서버로서 데이터베이스 관리모듈(3a), 지불처리 모듈 (3b) 및 통신 모듈(3e)을 포함한다.

상기와 같은 역할을 수행하기 위하여 금융기관 서버(3)는 상기 발행사 서버(2)로부터 회원DB(2e)에 저장된 고객의 신상정보와 카드 정보를 제공받아 자체의 회원DB(3e)에 저장하게 된다. 회원DB(3e)의 내용은 상기 발행사 서버(2)의 회원DB(2e)의 내용과 일치되도록 하여야 하는데 이를 위해 상기 발행사 서버(2)와 상기 금융기관 서버(3)는 상시 접속을 유지하여 자료의 갱신이 이루어질 때마다 신속하게 처리해야 한다.

상기 발행사 서버(2)와 상기 금융기관 서버(3)는 상기 인터넷(7)을 통하여 상시 접속을 유지할 수도 있고, 상기 금융공동망(8)을 통하여 상시 접속을 유지할 수도 있으며 하나의 접속에 장애가 발생할 경우 자동으로 다른 접속으로 연결되도록 설정할 수도 있다. 이렇게 함으로써, 특정 고객이 회원으로 가입하거나 상품카드를 발급 받게 되어 상기 발행사 서버(2)의 회원DB(2e)에 변화가 생기면, 즉시 변화된 데이터가 상시 접속망을 통하여 상기 금융기관 서버(3)의 회원DB(3e)에 갱신 되게 된다.

상기 가맹점(4)은 상기 금융기관과 신용카드 거래와 관련된 가맹점 계약을 체결한 업체로서 상기 금융기

관이 취급하는 모든 종류의 신용카드를 통한 결제를 수락하는 업체이다. 상기 가맹점(4)에는 소형 슈퍼마켓, 편의점 등 비교적 소규모의 업체뿐 아니라, 백화점, 호텔, 항공사 등 대형 업체도 포함되며, 신용카드 승인 단말기가 설치된 모든 업소가 포함된다.

각 가맹점(4)은 신용카드 신용 조회기(이하 "카드 조회기"라 칭함)(4a)를 구비하며, 상품카드를 소지한 고객이 결제 요청할 경우, 상품카드의 자기 스트립을 상기 카드 조회기의 독취부에 접촉하여 카드정보를 독취하고 상기 금융기관 서버(4)에 상기 금융공동망(8)을 통하여 이 카드정보와 가맹점 정보를 함께 전송하는 것으로 카드 결제 승인을 요청하게 된다.

상기 가맹점(4)은 전화선을 통해 상기 금융공동망(8)에 접속되게 되는데, 이러한 접속은 상시 접속이 아니라, 상품카드를 이용한 결제 요청이 있을 경우에만 이루어지게 된다.

상기 가맹점(4)으로부터 상품카드의 결제 승인 요청을 받은 상기 금융기관 서버(3)는 상품카드의 카드고유번호, 암호, 발행금액 등 관련된 내용을 상기 회원DB(3e)에 기록된 정보와 비교하여 인증 절차를 수행하게 된다. 전송된 카드정보가 유효하다고 판단되는 경우, 상기 금융기관 서버(3)는 상기 회원DB(3e)의 카드 잔액에서 결제 승인 금액을 차감하고 차감된 잔액을 기록하게 된다. 이와 동시에, 결제 승인 정보를 상기 금융공동망(8)을 통하여 상기 가맹점(4)의 카드조회기(4a)에 전송하게 된다.

제 2 실시예의 경우 상기 가맹점(4) 대신 발행사 제휴점(이하 "제휴점"이라 칭함)이 주요 구성 요소로 포함되는데, 상기 발행사 제휴점의 단말(5a)은 인터넷 접속이 가능한 모든 종류의 단말을 포함하며, 여기에는 일반 PC, PDA, NETPC 등이 포함될 수 있다.

상기 발행사 제휴점의 단말(5a)은 유무선전화선, ADSL, Cable TV 망 혹은 인터넷 전용선을 통하여 상기 인터넷(7)에 접속되고, 상기 인터넷(7)을 통하여 상기 발행사 서버(2)에 통신 모듈(2d)을 통하여 접속하게 된다.

각 제휴점의 단말(5a)에는 카드판독기(5b)가 연결되어 고객이 결제를 위하여 제시한 상품카드의 정보를 독취하게 되며, 독취된 카드정보는 각 제휴점 정보와 함께 상기 발행사 서버(2)에 전달되게 된다.

그러면, 상기와 같이 구성된 본 발명에 따른 상품카드를 이용한 대금 지불 방법의 운용을 설명하기로 한다.

도 6에는 본 발명에 따른 상품카드를 이용한 대금 지불 방법의 전체적인 프로세스가 흐름도로 제시되고 있는데, 우선 상품카드를 발급 받고자 하는 고객은 상기 발행 서버(2)에 접속하여 자신의 신상정보를 입력하고 본 서비스 이용 회원으로 가입하게 된다(S1). 이때 고객이 입력한 신상정보는 상기 발행사 서버(2)의 회원DB(2e)에 저장되게 된다.

전술한 내용에서 일부 언급한 것처럼, 상품카드의 도난이나 분실 등의 사고로 인한 고객의 금전적인 손해를 최소화하기 위해서 회원가입은 필수적인 단계로 설정하는 것이 바람직하다.

이제, 회원가입을 완료한 고객은 자신이 원하는 액면가의 상품카드를 선택하고 매수를 선택하는 것으로 발행신청을 하게 된다(S1). 상품카드의 액면가는 미리 특정한 금액으로 지정될 수도 있고, 고객이 지정하여 신청할 수도 있다. 즉, 일반적인 상품권의 경우처럼, 5만원권, 10만원권, 20만원권 등 발행사 중심의 액면가로 지정될 수도 있지만, 7만원권, 12만원권, 15만원권 등 고객의 필요에 따라 특정한 금액을 지정하여 발행할 수도 있다. 이렇게 하여, 고객은 특정한 목적에 맞는 맞춤형 상품카드를 발급 받아 특정한 선물을 구매할 수 있는 선물용이나 특정한 거래의 지불용으로 유용하게 사용할 수 있다.

고객에 의해 발급 요청된 상품카드의 실제적인 발급은 고객이 대금을 납입할 때까지 보류되며, 고객이 은행 송금 혹은 신용카드를 이용한 방법으로 상품카드 대금을 납입한 사실이 확인되면(S2), 상기 발행사 서버(2)의 상품카드 발행 관리 모듈(2b)에 의해 상품카드의 고유번호와 암호 등이 암호화 루틴에 의해 생성되고 이렇게 생성된 정보에 의거하여 발행사는 카드발급기를 이용하여 상품카드를 발급하게 된다. 그리고 상품카드가 발급되는 것과 동시에 상기 회원DB(2e)에 상기 상품카드 정보가 기록되게 되며, 이렇게 기록된 고객의 신상정보와 상품카드 정보는 네트워크를 통하여 상기 금융기관 서버(3)의 상기 회원DB(3e)에 기록되게 되어(S3) 두 서버는 동일한 회원 정보와 카드 정보를 공유하게 된다.

이제 새로이 발급된 상품카드는 고객에게 우편 혹은 유사한 수단을 이용하여 전달되게 된다(S4). 상품카드를 좀더 빨리 수령하고자 하는 고객을 위하여 혹은 상품카드의 전달과정에서의 분실 등의 사고를 회피하기 위하여 상기 도 1에 도시된 바와 같이 판매제휴점(6)이 마련되는데, 고객은 자신의 주거지나 근무지 인근에 위치한 혹은 자신이 접근하기 용이한 곳에 위치한 판매제휴점(6)에 방문하여 즉석에서 상품카드를 발급 받을 수 있다.

상품카드를 수령한 고객 혹은 상품카드를 선물 받은 고객은 물품을 구매하고 결제를 위하여 상품카드를 제시하게 된다(S5).

상품카드를 제시받은 가맹점(4) 혹은 제휴점(5)은 카드조회기(4a) 혹은 카드판독기(5b)를 이용하여 상품카드 정보를 독취하게 된다(S6).

이렇게 독취된 상품카드 정보는 결제 승인을 위해, 가맹점(4)의 경우 가맹점 정보와 함께 상기 금융기관 서버(3)로 전송되며 제휴점(5)의 경우 제휴점 정보와 함께 상기 발행사 서버(2)로 전송되게 된다(S7).

결제 승인을 요청 받은 금융기관 서버(3) 혹은 발행사 서버(2)는 상품카드의 유효성 검사를 수행하게 되는데(S8) 이를 위해 전송된 상품카드의 카드고유번호, 암호 등을 회원DB(2e, 3e)와 비교하여 일치여부를 판정하게 되며, 그 결과 유효한 카드로 판정될 경우 결제 승인 정보를 각 가맹점(4) 혹은 각 제휴점(5)에 전송하게 되며(S10), 유효하지 않은 카드로 판정될 경우에는 상품카드 승인 취소 정보를 각 고객에게 전송하게 된다(S9).

이상과 같이, 본 발명은 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 본 발명은 이것에 의해 한정

되지 않으며 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 본 발명의 기술사상과 아래에 기재될 특허청구범위의 균등범위 내에서 다양한 수정 및 변형이 가능함은 물론이다.

발명의 효과

본 발명의 상품카드를 이용한 대금 지불 방법에 따르면, 상품카드 전용 단말기를 이용하지 않고 기존의 신용카드 승인 단말기를 통해 대금 결제의 인증을 받을 수 있다. 따라서, 소규모 슈퍼마켓, 대여점, 음식점, 주유소, 호텔, 공항 등 신용카드 승인 단말기가 설치된 곳이라면 어느 곳에서든지 사용이 가능하다. 이에 따라, 상품카드 가맹점들의 설비비 부담이 없어지며, 구매자 입장에서 사용의 편리성과 폭넓은 효용성을 얻을 수 있다.

또한, 잔액 정보가 자기 스트립에 직접 기록된 선불카드와는 달리 상품카드의 잔액 정보가 중앙집중식으로 관리, 유지되며 잔액 한도 내에서만 카드를 사용할 수 있고 사용자의 정보 역시 중앙집중식으로 관리되기 때문에 상품카드의 분실 혹은 위변조에 의한 금전적인 손해를 줄일 수 있는 이점이 있다.

이에 더하여, 상품카드 발급자의 신상정보가 노출될 위험성도 배제되는 이점이 있다.

아울러, 상품카드의 매체가 종이가 아닌 플라스틱이기 때문에 제작 및 관리비용이 저렴하며 휴대하기에 용이하고 구겨짐이나 기타 오손의 가능성이 줄어드는 장점이 있다.

뿐만 아니라, 본 상품카드는 신용카드와는 달리 무기명식으로 발행되고 유통되기 때문에 타인에게 양도하거나 증여 혹은 상속 할 수 있는 등 다양한 용도로 폭넓게 편리한 지불매체로 이용할 수 있다.

또한, 본 상품카드의 발급을 위해서 신용카드처럼 신용조사를 위해 복잡한 단계를 밟거나 오랜 시간을 기다릴 필요가 없기 때문에 발급신청 이후 신속하게 수령하여 이용할 수 있는 장점이 있다.

본 상품카드의 또 다른 장점은 고객의 요청에 따라 다양한 액면의 상품카드를 발급할 수 있다는 점이다. 즉, 3만원권, 5만원권 10만원 등 기존의 상품권에서 일반적으로 통용되던 액면가 외에도 2만원권, 6만원권, 11만원권 등 다양한 액면의 상품카드를 발급할 수 있는 이점이 있다.

또한 상품카드의 잔액이 줄어들어 새로 발급해야할 경우, 새롭게 상품카드를 발급 받을 수도 있지만, 단지 상품카드발급사에 추가 입금을 함으로써 잔액을 자동으로 늘릴 수 있어, 한번만 발급 받으면 재발행의 번거로움 없이 편리하게 사용할 수 있는 장점이 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1

상품카드 발행사 서버, 상품카드 발행사의 회원인 다수의 고객 단말, 상품카드 발행사와 제휴를 체결한 다수의 금융기관 서버, 및 금융기관과 가맹점 계약을 체결한 다수의 가맹점 단말이 연결되어 있는 네트워크에 있어서,

- (a) 상기 상품카드 발행사가 카드판독기로 독취 가능한 상품카드 정보를 내장한 상품카드를 상기 고객에게 발급하는 단계;
- (b) 상기 고객이 상기 금융기관의 가맹점에서 상기 상품카드를 이용하여 대금 결제를 신청하는 단계;
- (c) 상기 상품카드의 결제 승인을 위하여, 상기 금융기관의 가맹점 단말이 카드판독기에서 추출된 상기 상품카드 정보를 상기 가맹점 정보와 함께 상기 금융기관 서버로 전송하는 단계; 및
- (d) 상기 금융기관 서버가 결제 승인 정보를 상기 가맹점 단말에 전송하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

- (e) 상기 가맹점이 상기 금융기관에 결제 승인이 완료된 대금의 지불을 요청하는 단계;
- (f) 상기 금융기관이 상기 상품카드 발행사에 상기 대금의 지불을 요청하는 단계;
- (g) 상기 상품카드 발행사가 상기 금융기관에 대금을 지불하는 단계; 및
- (h) 상기 금융기관이 상기 가맹점에 대금을 지불하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 3

제 2 항에 있어서,

상기 (a) 단계는

상기 상품카드 발행사 서버가, 발급된 상기 상품카드의 정보를 상기 고객의 데이터베이스에 저장하고, 그 정보를 상기 금융기관 서버에 전송하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 4

제 3 항에 있어서,

상기 상품카드 정보는 카드고유번호, 금액정보 및 암호를 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 5

제 4 항에 있어서,

상기 가맹점 정보는 가맹점 코드 및 가맹점 비밀번호를 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 6

제 5 항에 있어서,

상기 (c) 단계는

카드판독기를 이용하여 상기 상품카드의 정보를 독취하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 7

상품카드 발행사 서버, 상품카드 발행사의 회원인 다수의 고객 단말, 상품카드 발행사와 제휴를 체결한 다수의 제휴점 단말이 연결되어 있는 네트워크에 있어서,

(a) 상기 상품카드 발행사가 카드판독기로 독취 가능한 상품카드 정보를 내장한 상품카드를 상기 고객에게 발급하는 단계;

(b) 상기 고객이 상기 제휴점에서 상기 상품카드를 이용하여 대금 결제를 신청하는 단계;

(c) 상기 상품카드의 결제 승인을 위하여, 상기 제휴점 단말이 카드판독기에서 추출된 상기 상품카드 정보를 상기 제휴점 정보와 함께 상기 상품카드 발행사 서버로 전송하는 단계; 및

(d) 상기 상품카드 발행사 서버가 결제 승인 정보를 상기 제휴점 단말에 전송하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 8

제 7 항에 있어서,

(e) 상기 제휴점이 상기 상품카드 발행사에 결제 승인이 완료된 대금의 지불을 요청하는 단계;

(f) 상기 상품카드 발행사가 상기 제휴점에 대금을 지불하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 9

제 8 항에 있어서,

상기 (a) 단계는

상기 상품카드 발행사 서버가 발급된 상기 상품카드 정보를 상기 고객의 데이터베이스에 저장하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 10

제 9 항에 있어서,

상기 상품카드 정보는 카드고유번호, 금액정보 및 암호 등이 포함하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 11

제 10 항에 있어서,

상기 가맹점 정보에는 제휴점 코드 및 제휴점 비밀번호 등이 더 포함되는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

청구항 12

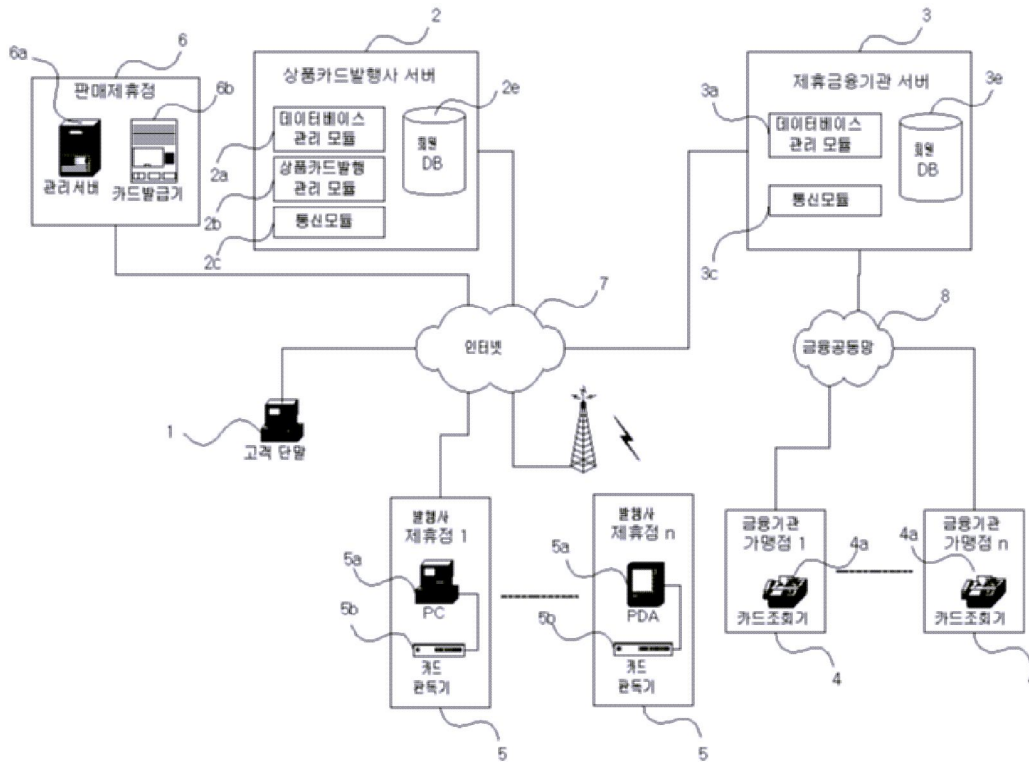
제 11 항에 있어서,

상기 (c) 단계는

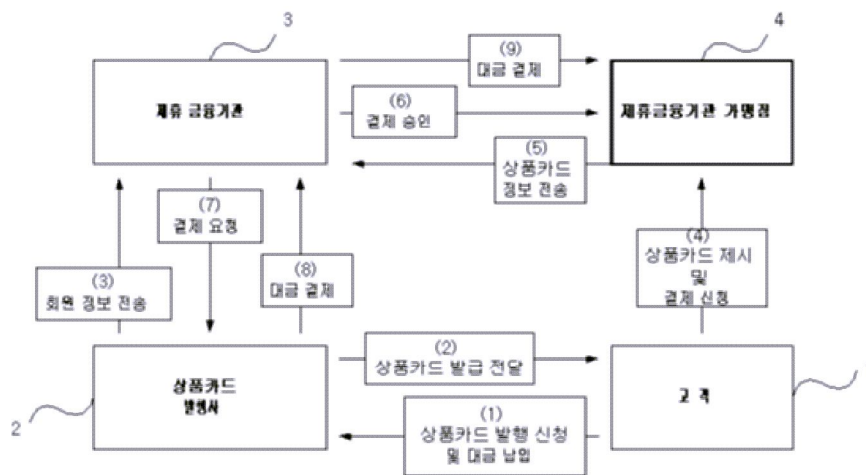
카드판독기를 이용하여 상기 상품카드의 정보를 독취하는 것을 특징으로 하는 상품카드를 이용한 대금 결제 방법.

도면

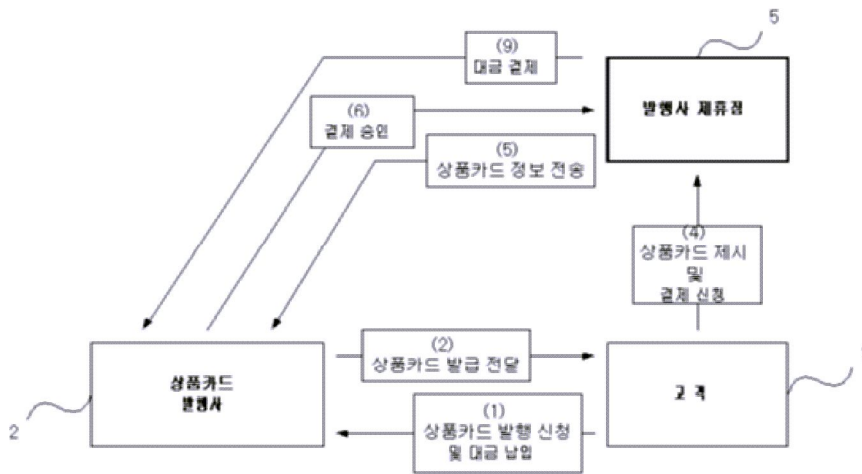
도면1



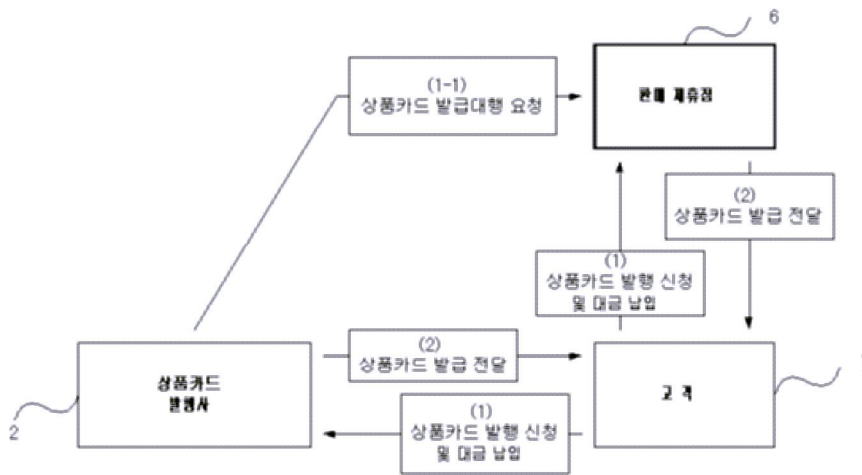
도면2



도면3



도면4



도면5

