

(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. <sup>7</sup> G06F 17/60(조기공개)	(11) 공개번호 (43) 공개일자	특2000-0030404 2000년06월05일
--	------------------------	------------------------------

(21) 출원번호	10-2000-0009779
(22) 출원일자	2000년02월28일
(71) 출원인	삼성증권 주식회사 김현곤
(72) 발명자	서울특별시 중구 을지로 2가 6번지 박준현 서울특별시관악구봉천본동924-24 성낙호
(74) 대리인	경기도고양시일산구주엽2동문촌마을삼익아파트404동1702호 안도현, 김수진, 윤의섭

**심사청구 : 있음**

**(54) 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템**

**요약**

개시된 내용은 복수의 컴퓨터 사용자들이 네트워크 상에서 증권이나 은행거래를 이용할 때 전자 상거래를 함께 이용할 수 있도록 하며, 전자 상거래 이용에 따라 발생하는 비용을 자신의 금융계좌를 통해 결제할 수 있도록 하는 것이다.

본 발명은 금융기관 서버에서 복수의 전자 상거래 서버와 제휴 관계를 설정한 후 복수의 전자 상거래 서버들로부터 제공된 데이터를 데이터베이스로 구축하고, 클라이언트 PC 사용자들에 의해 통신 접속이 이루어진 후 해당 사용자가 전자 상거래 이용을 원하는 경우 특정 전자 상거래 서버로 통신 접속을 진행하여 전자 상거래를 이용하도록 하며, 사용자가 전자 상거래 이용에 따른 결제를 자동이체로 선택하면 해당 전자 상거래 서버로 결제대금을 자동 이체함과 동시에 전자 상거래에 따라 발생된 수익금을 특정 전자 상거래 서버로부터 제공받아 해당 사용자에게 환원한다.

따라서, 본 발명은 금융기관측에는 고객 만족도와 예치 금액의 증대를, 사용자측에는 자동이체에 따른 전자 상거래의 편리한 이용과 이용실적에 따른 상품대금 환원의 이점을, 그리고 전자 상거래 업체측에는 잠재적인 구매력이 있는 엄청난 수의 우수고객 확보와 매출의 극대화를 누릴 수 있는 효과를 제공한다.

**대표도**

**도1**

**색인어**

네트워크, 전자 상거래, 자동이체, 금융계좌

**명세서**

**도면의 간단한 설명**

도 1은 본 발명에 따른 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템의 구성을 개략적으로 나타낸 블록도, 도 2는 도 1의 금융기관 서버의 구성을 상세하게 나타낸 블록도, 도 3은 본 발명에 따른 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법의 동작과정을 나타낸 순서도, 도 4 내지 도 7은 도 3의 각 서버루틴의 동작과정을 상세하게 나타낸 순서도이다.

\* 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명 \*

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 10 : 네트워크 통신망 | 20 : 전자 상거래 서버 |
| 30 : 클라이언트 PC | 40 : 금융기관 서버   |
| 41 : 데이터 입력부  | 42 : 메인 제어부    |
| 43 : 데이터베이스부  | 44 : 통신 제어부    |

**발명의 상세한 설명**

**발명의 목적**

**발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술**

본 발명은 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템에 관한 것이다.

보다 상세하게는 금융기관측에서 다수의 전자 상거래 사이트와 제휴하여 컴퓨터 사용자들이 네트워크 상에서 증권이나 은행거래를 이용할 때 전자 상거래를 함께 이용할 수 있도록 하며, 전자 상거래 이용에 따라 발생하는 비용을 자신의 금융계좌를 통해 결제할 수 있도록 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템에 관한 것이다.

일반적으로 인터넷(Internet)은 전세계 어디서나, 누구나 접속하고자 하는 상대방 컴퓨터에 TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol)라는 공통의 프로토콜을 적용하여 자유롭게 연결하여 사용할 수 있도록 구성된 개방형 네트워크로서, 기본적인 문자정보의 전달은 물론 압축기술의 발전과 더불어 멀티미디어 정보의 전달에 이용되는 등 전자 우편, 파일 전송, WWW(World Wide Web) 등의 다양한 서비스를 이용할 수 있다.

이와 같은 인터넷은 국내를 비롯해 세계적으로 사용이 급격하게 증가되면서 기존 산업의 전부분에 걸쳐 효율성과 생산성 제고를 위한 전략적인 도구로서 중요성이 급속히 증대되고 있으며, 인터넷을 통한 새로운 비즈니스 기회가 지속적으로 창출됨은 물론, 그 영역도 확장되고 있는 추세여서 인터넷을 이용한 사업자들도 점차 증가되고 있다.

즉, 최근 들어 인터넷을 통한 비즈니스의 일환으로 인터넷 광고, 인터넷 방송, 온라인 게임, 인터넷 신문/잡지, 검색 서비스, 포탈(portal) 서비스, 전자 상거래(electronic commerce) 등의 다양한 콘텐츠(contents)를 제공하는 사이트들이 급속히 증가되고 있는 것이다.

상술한 바와 같은 사이트들중 최근에는 다양한 계층의 사용자들이 인터넷 상에서 의류, 도서, 음반 등의 각종 상품을 구매할 수 있는 전자 상거래 사이트가 인터넷 사용자들의 큰 인기 때문에 가장 각광받는 비즈니스로 성장하고 있으며, 검색 서비스 제공, 무료 전자메일 제공, 홈페이지 공간 제공, 사이버 폴더 제공 등을 수행하는 포탈 사이트들도 회원 확보에 따른 광고 수입의 한계를 극복하기 위해 상술한 전자 상거래를 적극적으로 도입하는 추세에 있다.

이때, 복수의 사용자들이 상술한 전자 상거래 사이트를 이용할 경우 각 사용자들은 상점에 직접 방문하지 않더라도 인터넷 상에 개설된 특정 사이트에 접속하여 각종 도서, 음반 등 자신이 원하는 상품을 직접 선택한 후 전자 상거래 사이트에서 제공하는 신용 카드(credit card), IC 카드, 디지털 캐쉬(digital cash), 무통장 입금 등의 지불수단을 선택하여 특정 상품의 대금 지불을 수행하며, 전자 상거래 사이트와 제휴된 특정 택배회사의 운송을 통해 사용자가 지정한 주소지에서 해당 상품을 인수한다.

그러나, 상술한 바와 같은 종래의 전자 상거래 사이트들은 대금결재의 수단으로 신용 카드, IC 카드, 디지털 캐쉬, 무통장 입금 등을 이용할 뿐, 대금결재를 자신의 금융계좌를 사용하여 자동이체할 수 있는 결제수단을 제공하고 있지 못하는 실정이며, 신용 카드나 무통장 입금 등을 사용하여 대금결재를 수행하는 경우 특정 신용카드사 또는 은행 등에 소정의 수수료를 지불하여야 함은 물론, 해당 전자 상거래 사이트측에서 판매상품의 대금을 인수받기까지 비용결재의 단계가 많은 문제점이 발생하였다.

또한, 인터넷 상에서 사이트를 운영하는 금융기관 측에서도 증권이나 은행과 관련된 금융 서비스만을 제공할 뿐, 전자 상거래 서비스를 제공하는 사이트들과 연계하여 잠재적인 고객의 수요 창출을 유도하지 못하는 실정이다.

**발명이 이루고자하는 기술적 과제**

본 발명의 목적은 전술한 문제점을 해결할 수 있도록 금융기관측에서 다수의 전자 상거래 사이트와 제휴하여 복수의 컴퓨터 사용자들이 네트워크 상에서 증권이나 은행거래를 이용할 때 전자 상거래를 함께 이용할 수 있도록 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템을 제공하는데 있다.

또한, 본 발명의 다른 목적은 전자 상거래 이용에 따라 발생하는 비용을 자신의 금융계좌를 통해 결제할 수 있도록 하며, 전자 상거래 이용실적에 따라 해당 금융기관으로부터 소정의 부가 서비스 또는 수익금의 일부를 제공받을 수 있도록 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템을 제공하는데 있다.

**발명의 구성 및 작용**

이러한 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템은, 불특정 다수의 통신회선을 연결하여 상호간에 데이터 통신이 이루어지도록 하는 네트워크 통신망과; 금융 서비스를 제공하는 특정 서버와 제휴되어 해당 특정 서버를 통해 접속한 사용자들에게 보유하고 있는 상품정보를 제공하고, 특정 상품을 구입하고자 하는 사용자에게 특정 서버의 금융계좌를 통한 자동이체를 포함한 결제수단을 제공하고, 해당 사용자의 결제수단 선택에 따라 구입 상품의 결제가 이루어지면 해당 상품을 사용자에게 발송하며, 해당 사용자의 자동이체 선택에 따라 구입 상품의 결제가 이루어진 경우 특정 서버로 수익금중 일부를 제공하는 복수의 전자 상거래 서버와; 네트워크 통신망에 개설된 특정 서버 및 전자 상거래 서버와 접속할 수 있도록 통신 환경이 구축되어 있고, 특정 서버에서 출력되는 금융 서비스에 관련된 데이터들과 복수의 전자 상거래 서버에 관련된 데이터를 디스플레이하고, 특정 서버에서 출력된 전자 상거래 서버 데이터들을 확인한 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버로 접속을 진행하며, 해당 전자 상거래 서버에서 출력되는 복수의 상품정보를 디스플레이함과 동시에 사용자가 구입하고자 하는 상품의 전자 상거래 결제 데이터를 해당 전자 상거래 서버로 출력하는 복수의 클라이언트 PC와; 전자 상거래 결제수단에 자동이체를 포함한 복수의 전자 상거래 서버와 제휴하고, 복수의 클라이언트 PC 사용자들

의 통신 접속에 따라 데이터베이스로 구축되어 있는 금융 서비스 데이터 및 복수의 전자 상거래 서버 데이터를 해당 클라이언트 PC로 출력하고, 해당 클라이언트 PC 사용자가 특정 전자 상거래 서버로 접속을 진행한 후 특정 상품을 구매할 때 발생하는 비용의 결제수단으로 자동이체를 선택하면 특정 전자 상거래 서버의 요청에 따라 해당 사용자의 계좌에서 특정 전자 상거래 서버의 계좌로 결제대금을 자동이체하며, 클라이언트 PC 사용자의 자동이체 결제에 따라 특정 전자 상거래 서버에서 제공된 수익금을 해당 사용자별로 구분하여 저장함과 동시에 해당 사용자에게 수익금의 일부분을 환원하는 금융기관 서버를 포함하여 구성된 것을 특징으로 한다.

또한, 본 발명에 따른 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법은, (1) 금융기관 서버에서 복수의 전자 상거래 서버와 제휴 관계를 설정하고, 제휴된 복수의 전자 상거래 서버로부터 제공된 데이터를 데이터베이스로 구축하는 과정과; (2) 클라이언트 PC 사용자들에 의해 금융기관 서버로 통신 접속이 이루어지는 과정과; (3) 금융기관 서버에서 전자 상거래 이용을 원하는 클라이언트 PC 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버로 통신 접속을 진행하고, 해당 클라이언트 PC 사용자의 자동이체 결제수단의 선택에 따라 전자 상거래 이용에 따른 비용 결제를 수행하는 과정과; (4) 해당 클라이언트 PC 사용자들의 자동이체 결제수단을 통한 전자 상거래에 따라 발생한 수익금을 특정 전자 상거래 서버로부터 제공받고, 특정 전자 상거래 서버에서 제공한 수익금을 해당 사용자에게 환원하는 과정을 포함하여 이루어진 것을 특징으로 한다.

이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템을 상세하게 설명한다.

도 1은 본 발명에 따른 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템의 구성을 개략적으로 나타낸 블록도이다.

도시된 바와 같이, 네트워크 통신망(10)은 인터넷 등의 통신망으로서, 후술되는 복수의 클라이언트 PC(30)와 금융기관 서버(40)와의 통신회선을 연결하여 상호간에 금융 서비스와 관련된 데이터 통신이 이루어지도록 한다.

또한, 네트워크 통신망(10)은 후술되는 복수의 클라이언트 PC(30)와 금융기관 서버(40)를 통한 복수의 전자 상거래 서버(20)와의 통신회선을 연결하여 상호간에 전자 상거래에 관련된 데이터 통신이 이루어지도록 한다.

복수의 전자 상거래 서버(20)는 금융 서비스를 제공하는 후술되는 금융기관 서버(40)와 제휴되어 금융기관 서버(40)를 통해 접속한 클라이언트 PC(30) 사용자들에게 보유하고 있는 복수의 상품정보를 제공하며, 복수의 상품정보를 확인한 후 특정 상품을 구입하고자 하는 사용자에게 금융기관 서버(40)의 금융계좌를 통한 자동이체를 포함한 결제수단을 제공한다.

또한, 복수의 전자 상거래 서버(20)는 해당 클라이언트 PC(30) 사용자의 결제수단 선택에 따라 구입 상품의 결제가 이루어지면 해당 상품을 사용자에게 발송하며, 해당 사용자의 자동이체 선택에 따라 구입 상품의 결제가 이루어진 경우 금융기관 서버(40)로 수익금중 일부를 제공한다. 이때, 상술한 각 전자 상거래 서버(20)는 제휴관계가 설정되어 있는 금융기관 서버(40)의 금융계좌를 반드시 보유하고 있어야 함은 물론이다.

복수의 클라이언트 PC(30)는 네트워크 통신망(10)을 통해 후술되는 금융기관 서버(40) 및 복수의 전자 상거래 서버(20)와 접속할 수 있도록 통신 환경이 구축되어 있으며, 금융기관 서버(40)에서 출력되는 금융 서비스에 관련된 데이터들과 복수의 전자 상거래 서버(20)에 관련된 데이터를 입력받아 화면상에 디스플레이한다.

그리고, 복수의 클라이언트 PC(30)는 금융기관 서버(40)에서 출력된 복수의 전자 상거래 서버(20) 데이터를 확인한 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버(20)로 통신접속을 진행하며, 해당 전자 상거래 서버(20)에서 출력되는 복수의 상품정보를 디스플레이함과 동시에 사용자가 구입하고자 하는 상품의 전자 상거래 결제 데이터를 해당 전자 상거래 서버(20)로 출력한다.

금융기관 서버(40)는 전자 상거래 결제수단에 자동이체를 포함한 복수의 전자 상거래 서버(20)들과 제휴 관계를 설정하며, 복수의 클라이언트 PC(30) 사용자들의 통신 접속에 따라 데이터베이스로 구축되어 있는 금융 서비스 데이터 및 복수의 전자 상거래 서버(20) 데이터를 해당 클라이언트 PC(30)로 출력한다.

그리고, 금융기관 서버(40)는 해당 클라이언트 PC(30) 사용자가 특정 전자 상거래 서버(20)로 접속을 진행한 후 특정 상품을 구매할 때 발생하는 비용의 결제수단으로 자동이체를 선택하면 특정 전자 상거래 서버(20)의 요청에 따라 해당 사용자의 계좌에서 특정 전자 상거래 서버(20)의 계좌로 결제대금을 자동이체하며, 클라이언트 PC(30) 사용자의 자동이체 결제에 따라 특정 전자 상거래 서버(20)에서 제공된 수익금을 해당 사용자별로 구분하여 저장함과 동시에 해당 사용자에게 수익금의 일부분을 환원한다.

이때, 상술한 금융기관 서버(40)는 해당 클라이언트 PC(30) 사용자가 자동이체를 결제수단으로 하여 전자 상거래를 이용한 실적에 따라 발생한 수익금을 환원하는 것 이외에, 수익금에 상응하는 유료 정보를 해당 클라이언트 PC(30) 사용자에게 제공하도록 운영할 수 있다.

또한, 금융기관 서버(40)는 회원으로 등록된 사용자가 접속을 수행한 후 금융기관 서버(40)와 제휴된 특정 전자 상거래 서버(20)에 접속을 수행할 경우, 아이디와 패스워드를 입력하는 등의 사용자 인증 과정 없이 바로 해당 전자 상거래 서버(20)에 접속할 수 있도록 한다.

그리고, 금융기관 서버(40)는 웹상의 주요화면에 전자 상거래 서비스를 이용할 수 있도록 전자 상거래 버튼(도시되어 있지 않음)을 구비하고, 통신 접속된 클라이언트 PC(30) 사용자가 금융 서비스를 이용하는 도중 전자 상거래를 이용하기 위해 전자 상거래 버튼을 선택하면 데이터베이스로 구축되어 있는 제휴 관계에 있는 복수의 전자 상거래 서버(20)의 리스트가 포함된 윈도우를 해당 클라이언트 PC(30) 사용자에게 제공하며, 사용자가 원하는 전자 상거래 서버(20)를 선택하면 해당 전자 상거래 서버(20)에 통신

접속되도록 제어한다.

또한, 도 2는 상술한 도 1의 금융기관 서버(40)의 구성을 상세하게 나타낸 블록도이다.

도시된 바와 같이, 데이터 입력부(41)는 서버 운영자에 의해 복수의 클라이언트 PC(20) 사용자들이 금융 서비스와 전자 상거래 서비스를 제공받을 수 있도록 지원하는 운영프로그램 및 전자 상거래 결제수단으로 자동이체를 포함시키고 금융기관 서버(40)와 제휴관계를 설정한 복수의 전자 상거래 서버(20)와 관련된 데이터를 입력받아 후술되는 메인 제어부(42)로 출력한다.

메인 제어부(42)는 데이터 입력부(41)를 통해 입력되는 복수의 전자 상거래 서버(20)들과 관련된 데이터와 복수의 클라이언트 PC(30) 사용자들의 회원등록 데이터를 후술되는 데이터베이스부(43)에 저장하도록 제어하며, 은행, 증권 등 각종 금융 서비스를 이용하는 클라이언트 PC(30) 사용자들에 의해 전자 상거래 이용요청이 수행되면 해당 전자 상거래 서버(20)와 통신접속되도록 제어한다.

또한, 메인 제어부(42)는 해당 전자 상거래 서버(20)에서 제공하는 복수의 상품정보를 확인하는 클라이언트 PC(30) 사용자들이 구매상품의 결제수단으로 자동이체를 선택하는 경우 해당 전자 상거래 서버(20)의 요청에 따라 해당 사용자의 계좌에서 특정 전자 상거래 서버(20)의 계좌로 결제대금을 자동이체하도록 제어하며, 해당 클라이언트 PC(30) 사용자들의 자동이체를 통한 전자 상거래 이용에 따라 발생된 소정의 수익금을 전자 상거래 서버(20)로부터 제공받아 해당 사용자별로 저장하도록 제어함과 동시에 수익금의 일부분을 해당 사용자에게 환원하도록 제어한다.

데이터베이스부(43)는 메인 제어부(42)의 제어에 따라 데이터 입력부(41)를 통해 입력되는 복수의 전자 상거래 서버(20)와 관련된 홍보자료 등의 각종 데이터를 저장하고, 클라이언트 PC(30) 사용자들이 입력하는 회원등록 데이터를 저장하며, 각 클라이언트 PC(30) 사용자들의 자동이체를 통한 전자 상거래 결과 데이터를 누적하여 저장한다.

통신 제어부(44)는 클라이언트 PC(30)의 통신접속에 따라 해당 사용자가 입력하는 회원등록 데이터 또는 전자 상거래 이용을 위한 요청신호를 입력받아 메인 제어부(42)로 출력하며, 메인 제어부(42)의 제어에 따라 해당 클라이언트 PC(30) 사용자를 특정 전자 상거래 서버(20)로 링크시킨다.

또한, 통신 제어부(44)는 해당 클라이언트 PC(30) 사용자의 전자 상거래 이용에 따른 자동이체 결제선택에 따라 특정 전자 상거래 서버(20)로부터 자동이체 요청신호를 입력받아 메인 제어부(42)로 출력하며, 메인 제어부(42)에서 출력되는 해당 클라이언트 PC(30) 사용자들이 이용한 자동이체 결제에 따른 전자 상거래 이용 결과를 해당 클라이언트 PC(30)로 출력한다.

다음에는, 이와 같이 구성된 본 발명에 따른 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법을 도 3 내지 도 7을 참조하여 상세하게 설명한다.

도 3 내지 도 7은 본 발명에 따른 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법의 동작과정을 나타낸 순서도이다.

우선, 은행, 증권 등의 각종 금융 서비스를 제공하는 금융기관 서버(40)에서 네트워크 통신망(10)을 사용하는 고객들에게 기존의 결제수단인 신용카드, 무통장 입금 이외에 자동이체를 결제수단으로 하는 전자 상거래 서비스를 제공하기 위해서는 복수의 전자 상거래 서버(20)와 제휴 관계를 설정하고, 제휴된 복수의 전자 상거래 서버(20)로부터 제공된 데이터를 데이터베이스로 구축하여야 한다(S10).

즉, 금융기관 서버(40)에서는 제휴 관계를 설정할 전자 상거래 서버(20)를 모집하고(S11), 제휴관계 설정에 응하는 해당 전자 상거래 서버(20)측이 해당 금융기관의 계좌를 사용하는 자동이체 결제수단을 전자 상거래 결제수단에 포함할 것인지를 확인한다(S12).

이후, 금융기관 서버(40)는 자동이체를 새로운 결제수단에 포함할 것을 확인한 해당 전자 상거래 서버(20)로부터 상품판매정보, 가격정보 등과 관련된 사이트 홍보 데이터를 입력받고, 해당 전자 상거래 서버(20)로 자동이체 결제수단을 지원하는 프로그램을 다운로드한다(S13).

그리고, 해당 전자 상거래 서버(20)들로부터 제공받은 홍보 데이터를 데이터베이스로 구축하여 모든 사용자들이 확인할 수 있도록 웹상에 제공한다(S14).

이제, 상술한 바와 같은 과정(S10)을 통해 클라이언트 PC(30) 사용자들이 자동이체를 새로운 결제수단으로 전자 상거래를 이용할 수 있도록 금융기관 서버(40)에서 복수의 전자 상거래 서버(20)와 제휴관계를 설정한 이후, 금융기관 서버(40)는 복수의 클라이언트 PC(30) 사용자들이 네트워크 통신망(10)을 통해 금융기관 서버(40)로 통신 접속이 이루어지는지를 확인한다(S20).

즉, 해당 금융기관의 금융계좌를 소지하고 있는 클라이언트 PC(30) 사용자들이 통신 프로그램을 실행하여 금융기관 서버(40)로 통신접속을 시도하면(S21), 금융기관 서버(40)는 통신접속을 시도한 해당 클라이언트 PC(30)로 사용자 로그인 화면 데이터를 출력한다(S22).

그리고, 해당 클라이언트 PC(20) 사용자가 금융기관 서버(40)에서 출력된 로그인 화면 데이터에 따라 아이디와 비밀번호의 로그인 데이터를 입력하는지를 판단하고(S23), 해당 클라이언트 PC(30) 사용자가 입력하는 로그인 데이터를 통해 금융기관 서버(40)에서는 등록회원 여부를 확인한 후 정식 등록회원인 경우 통신접속을 진행한다(S24).

그러나, 상술한 단계(S23)의 판단 결과 로그인 데이터가 입력되지 않으면 금융기관 서버(40)는 해당 클라이언트 PC(20) 사용자가 로그인 화면 데이터에 포함되어 있는 신규등록을 선택하는지를 판단하고(S25), 사용자가 신규등록을 선택하면 금융기관 서버(40)에서는 신규등록에 필요한 소정의 양식 데이터를 해당 클라이언트 PC(30)로 출력하고, 해당 사용자가 입력하는 자신의 금융계좌 데이터를 포함한 신상정보를 토대로 신규 회원등록을 수행한 후 통신접속을 진행한다(S26).

상술한 과정(S20)을 통해 복수의 클라이언트 PC(30) 사용자들이 금융기관 서버(40)로 통신접속이 수행된

이후, 금융기관 서버(40)는 해당 클라이언트 PC(30) 사용자들이 금융 서비스를 이용하는 도중 전자 상거래를 이용하고자 할 경우 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버(20)로 통신 접속을 진행하고, 해당 클라이언트 PC(30) 사용자의 자동이체 결재수단의 선택에 따라 전자 상거래 이용에 따른 비용 결재를 수행한다(S30).

즉, 금융기관 서버(40)는 클라이언트 PC(30) 사용자들이 금융기관 서버(40)에서 제공되는 금융 서비스를 이용하는 도중 전자 상거래 버튼을 선택하는지를 판단하고(S31), 해당 클라이언트 PC(30) 사용자가 전자 상거래 버튼을 선택하면 금융기관 서버(40)는 데이터베이스로 구축되어 있는 제휴관계의 모든 전자 상거래 서버(20)의 리스트를 해당 클라이언트 PC(30)로 출력한다(S32).

그리고, 전자 상거래 서버(20) 리스트를 확인한 클라이언트 PC(30) 사용자가 여러 전자 상거래 서버(20) 중 자신이 구매하고자 하는 상품정보를 가지고 있는 특정 전자 상거래 서버(20)를 선택하는지를 판단하고(S33), 클라이언트 PC(30) 사용자에 의해 특정 전자 상거래 서버(20)가 선택되면 해당 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버(20)로 통신 접속을 수행한다(S34).

이때, 상술한 단계(S34)에서 금융기관 서버(40)에서 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버(20)로 통신 접속을 진행할 경우, 금융기관 서버(40)에서는 해당 클라이언트 PC(30) 사용자가 회원등록 수행시 입력한 로그인 데이터를 함께 출력하여 자동으로 사용자 인증을 수행하도록 함으로써 클라이언트 PC(30) 사용자가 별도의 사용자 인증과정을 수행하지 않아도 해당 전자 상거래 서버(20)를 이용할 수 있도록 한다.

이처럼 금융기관 서버(40)를 통해 특정 전자 상거래 서버(20)로 접속이 진행된다면, 해당 전자 상거래 서버(20)에서는 보유하고 있는 복수의 상품정보를 해당 클라이언트 PC(30)로 출력한다(S35).

그리고, 전자 상거래 서버(20)에서 제공되는 복수의 상품정보를 확인한 클라이언트 PC(30) 사용자에게 구매할 상품이 선택되면, 전자 상거래 서버(20)는 해당 사용자가 상품대금의 결재수단으로 자동이체를 선택하는지를 판단한다(S36).

상술한 단계(S36)의 판단 결과 클라이언트 PC(30) 사용자가 상품대금 결재수단으로 자동이체를 선택하면, 전자 상거래 서버(20)는 금융기관 서버(40)로 해당 사용자의 정보와 상품대금 자동이체를 요청한다(S37).

그리고, 클라이언트 PC(30) 사용자의 전자 상거래에 따라 특정 전자 상거래 서버(20)에 의해 상품대금의 자동이체 요청이 금융기관 서버(40)로 접수되면, 금융기관 서버(40)에서는 전자 상거래 거래 내역을 확인한 후 사용자의 계좌에서 해당 전자 상거래 서버의 계좌로 전자 상거래 이용에 따른 상품대금의 자동이체를 수행한다(S38).

그러나, 상술한 단계(S36)의 판단 결과 상품대금의 결재수단으로 자동이체가 선택되지 않으면, 해당 전자 상거래 서버(20)는 클라이언트 PC(30) 사용자가 선택한 신용카드 등의 결재수단으로 상품대금을 결재한다.

마지막으로, 금융기관 서버(40)는 해당 클라이언트 PC(30) 사용자들의 자동이체 결재수단을 통한 전자 상거래에 따라 발생된 소정의 수익금을 특정 전자 상거래 서버(30)로부터 제공받고, 특정 전자 상거래 서버(20)에서 제공한 수익금을 해당 사용자에게 환원한다(S40).

즉, 해당 전자 상거래 서버(20)에서 클라이언트 PC(30) 사용자의 상품대금 결재가 완료되는지를 판단하고(S41), 상품대금의 결재가 완료되면 해당 상품을 사용자의 주소지로 발송하며(S42), 전자 상거래 서버(20)에서 자동이체를 결재수단을 통한 전자 상거래에 따라 발생한 소정의 수익금을 금융기관 서버(40)로 제공한다(S43).

이때, 전자 상거래에 따라 발생하는 소정의 수익금은 신용카드를 사용할 경우 전자 상거래 서버(20)측에서 신용카드사에 제공하는 수수료에 준하는 금액이 되는 것이 바람직하며, 그 이외에 금융기관 서버(40)와의 별도 계약을 통해 수익금을 조정할 수 있음은 물론이다.

그러면, 금융기관 서버(40)는 전자 상거래 서버(20)로부터 소정의 수익금을 해당 사용자별로 구분하여 데이터를 저장하고(S44), 해당 클라이언트 PC(30) 사용자에게 자동이체 결재수단을 이용함에 따라 발생된 수익금을 환원한다(S45).

물론, 금융기관 서버(40)는 전술한 설명에서와 같이 수익금의 일부를 사용자에게 환원하는 방법 이외에, 수익금에 상응하는 각종 유료 정보를 해당 클라이언트 PC(30) 사용자에게 제공할 수도 있다.

### **발명의 효과**

이상에서와 같이 본 발명의 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결재시스템에 따르면, 은행, 증권과 관련된 각종 금융 서비스를 제공하는 금융기관의 계좌를 사용한 자동이체를 통해 전자 상거래 이용에 따른 상품대금을 결재하도록 함으로써, 금융기관측에서는 다양한 서비스의 제공으로 인해 고객 만족도를 증대시킬 수 있음은 물론, 전자 상거래 기능을 부여함으로써 장기적인 고객확보가 가능하고, 각 사용자들이 해당 계좌를 주거래 계좌로 활용하도록 하여 투자금(또는 예치금)이 증대되며, 해당 금융기관의 인지도가 높아지는 효과를 제공한다.

또한, 네트워크 통신망을 통해 금융 서비스를 이용하는 사용자측에서도 전자 상거래를 이용할 때 따로 사용자 인증을 수행할 필요없이 원-스톱으로 전자 상거래가 가능함은 물론, 전자 상거래 이용에 따른 상품대금 결재시 별도의 출금절차를 거치지 않아도 되어 매우 편리하며, 전자 상거래 이용실적에 따라 금융기관으로부터 상품대금의 일부분을 환원받을 수 있는 이점이 있다.

그리고, 전자 상거래 업체측에서도 별도의 홍보활동을 하지 않더라도 단시간 내에 잠재적인 구매력이 있

는 엄청난 수의 우수 고객을 확보할 수 있음은 물론, 매출의 극대화를 누릴 수 있는 효과가 있다.

여기에서, 상술한 본 발명에서는 바람직한 실시예를 참조하여 설명하였지만, 해당 기술분야의 숙련된 당업자는 하기의 특허청구범위에 기재된 본 발명의 사상 및 영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 발명을 다양하게 수정 및 변경할 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

**(57) 청구의 범위**

**청구항 1**

불특정 다수의 통신회선을 연결하여 상호간에 데이터 통신이 이루어지도록 하는 네트워크 통신망;

금융 서비스를 제공하는 특정 서버와 제휴되어 해당 특정 서버를 통해 접속한 사용자들에게 보유하고 있는 상품정보를 제공하고, 특정 상품을 구입하고자 하는 사용자에게 특정 서버의 금융계좌를 통한 자동이체를 포함한 결제수단을 제공하고, 해당 사용자의 결제수단 선택에 따라 구입 상품의 결제가 이루어지면 해당 상품을 사용자에게 발송하며, 해당 사용자의 자동이체 선택에 따라 구입 상품의 결제가 이루어진 경우 특정 서버로 수익금중 일부를 제공하는 복수의 전자 상거래 서버;

상기 네트워크 통신망에 개설된 특정 서버 및 전자 상거래 서버와 접속할 수 있도록 통신 환경이 구축되어 있고, 특정 서버에서 출력되는 금융 서비스에 관련된 데이터들과 상기 복수의 전자 상거래 서버에 관련된 데이터를 디스플레이하고, 특정 서버에서 출력된 전자 상거래 서버 데이터들을 확인한 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버로 접속을 진행하며, 해당 전자 상거래 서버에서 출력되는 복수의 상품정보를 디스플레이함과 동시에 사용자가 구입하고자 하는 상품의 전자 상거래 결제 데이터를 해당 전자 상거래 서버로 출력하는 복수의 클라이언트 PC; 및

전자 상거래 결제수단에 자동이체를 포함한 상기 복수의 전자 상거래 서버와 제휴하고, 상기 복수의 클라이언트 PC 사용자들의 통신 접속에 따라 데이터베이스로 구축되어 있는 금융 서비스 데이터 및 상기 복수의 전자 상거래 서버 데이터를 해당 클라이언트 PC로 출력하고, 해당 클라이언트 PC 사용자가 특정 전자 상거래 서버로 접속을 진행한 후 특정 상품을 구매할 때 발생하는 비용의 결제수단으로 자동이체를 선택하면 특정 전자 상거래 서버의 요청에 따라 해당 사용자의 계좌에서 특정 전자 상거래 서버의 계좌로 결제대금을 자동이체하며, 클라이언트 PC 사용자의 자동이체 결제에 따라 특정 전자 상거래 서버에서 제공된 수익금을 해당 사용자별로 구분하여 저장함과 동시에 해당 사용자에게 수익금의 일부분을 환원하는 금융기관 서버를 포함하여 구성된 것을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템.

**청구항 2**

제 1 항에 있어서, 상기 금융기관 서버는,

서버 운영자에 의해 클라이언트 PC 사용자들이 금융 서비스와 전자 상거래 서비스를 제공받을 수 있도록 지원하는 운영프로그램 및 전자 상거래 결제수단으로 자동이체를 포함시키고 금융기관 서버와 제휴관계를 설정한 복수의 전자 상거래 서버와 관련된 데이터가 입력되는 데이터 입력부;

상기 데이터 입력부를 통해 입력되는 전자 상거래 서버와 관련된 데이터와 상기 복수의 클라이언트 PC 사용자들의 회원등록 데이터의 저장을 제어하고, 상기 클라이언트 PC 사용자들의 전자 상거래 이용요청에 따라 해당 전자 상거래 서버와의 접속을 제어하고, 해당 전자 상거래 서버에서 제공하는 복수의 상품정보를 확인하는 클라이언트 PC 사용자들이 구매하고자 하는 상품의 결제수단으로 자동이체를 선택하면 상기 전자 상거래 서버의 요청에 따라 해당 사용자의 계좌에서 특정 전자 상거래 서버의 계좌로 결제대금을 자동이체하도록 제어하며, 해당 클라이언트 PC 사용자들의 자동이체를 통한 전자 상거래 이용에 따라 발생된 소정의 수익금을 상기 전자 상거래 서버로부터 제공받아 해당 사용자별로 저장하도록 제어함과 동시에 수익금의 일부분을 해당 사용자에게 환원하도록 제어하는 메인 제어부;

상기 메인 제어부의 제어에 따라 상기 데이터 입력부를 통해 입력되는 복수의 전자 상거래 서버와 관련된 데이터를 저장하고, 클라이언트 PC 사용자들이 입력하는 회원등록 데이터를 저장하며, 각 클라이언트 PC 사용자들의 자동이체를 통한 전자 상거래 결과 데이터를 누적하여 저장하는 데이터베이스부; 및

상기 클라이언트 PC의 통신접속에 따라 해당 사용자가 입력하는 회원등록 데이터 또는 전자 상거래 이용을 위한 요청신호를 입력받아 상기 메인 제어부로 출력하고, 상기 메인 제어부의 제어에 따라 해당 클라이언트 PC 사용자를 특정 전자 상거래 서버로 링크시키고, 해당 클라이언트 PC 사용자의 전자 상거래 이용에 따른 자동이체 결제선택에 따라 특정 전자 상거래 서버로부터 자동이체 요청신호를 입력받아 상기 메인 제어부로 출력하며, 상기 메인 제어부에서 출력되는 해당 클라이언트 PC 사용자들이 이용한 자동이체 결제에 따른 전자 상거래 이용 결과를 해당 클라이언트 PC로 출력하는 통신 제어부를 포함하여 구성된 것을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템.

**청구항 3**

제 1 항 또는 제 2 항에 있어서, 상기 금융기관 서버는,

해당 클라이언트 PC 사용자가 자동이체를 결제수단으로 하여 전자 상거래를 이용한 실적에 따라 발생된 수익금에 상응하는 유료 정보를 해당 클라이언트 PC 사용자에게 제공함을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템.

**청구항 4**

제 1 항 또는 제 2 항에 있어서, 상기 금융기관 서버는,

회원으로 등록된 사용자가 접속을 수행한 후 금융기관 서버와 제휴된 특정 전자 상거래 서버에 접속을



수행할 경우, 별도의 사용자 인증 과정없이 바로 해당 전자 상거래 서버에 접속할 수 있도록 함을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제시스템.

**청구항 5**

제 1 항 또는 제 2 항에 있어서, 상기 금융기관 서버는,

웹상의 주요화면에 전자 상거래 서비스를 이용할 수 있도록 전자 상거래 버튼을 구비하고, 통신 접속된 클라이언트 PC 사용자가 금융 서비스를 이용하는 도중 전자 상거래를 이용하기 위해 상기 전자 상거래 버튼을 선택하면 데이터베이스로 구축되어 있는 제휴관계에 있는 복수의 전자 상거래 서버의 리스트가 포함된 윈도우를 해당 클라이언트 PC 사용자에게 제공하며, 사용자가 원하는 전자 상거래 서버를 선택하면 해당 전자 상거래 서버에 통신 접속되도록 함을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제 시스템.

**청구항 6**

(1) 금융기관 서버에서 복수의 전자 상거래 서버와 제휴 관계를 설정하고, 제휴된 복수의 전자 상거래 서버로부터 제공된 데이터를 데이터베이스로 구축하는 과정;

(2) 클라이언트 PC 사용자들에 의해 금융기관 서버로 통신 접속이 이루어지는 과정;

(3) 금융기관 서버에서 전자 상거래 이용을 원하는 클라이언트 PC 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버로 통신 접속을 진행하고, 해당 클라이언트 PC 사용자의 자동이체 결제수단의 선택에 따라 전자 상거래 이용에 따른 비용 결제를 수행하는 과정; 및

(4) 해당 클라이언트 PC 사용자들의 자동이체 결제수단을 통한 전자 상거래에 따라 발생된 수익금을 특정 전자 상거래 서버로부터 제공받고, 특정 전자 상거래 서버에서 제공한 수익금을 해당 사용자에게 환원하는 과정을 포함하여 이루어진 것을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법.

**청구항 7**

제 6 항에 있어서, 상기 과정(1)은,

(1-1) 금융기관 서버에서 제휴 관계를 설정할 전자 상거래 서버를 모집하는 단계;

(1-2) 제휴관계 설정에 응하는 해당 전자 상거래 서버가 해당 금융기관의 계좌를 사용하는 자동이체 결제수단을 전자 상거래 결제수단에 포함할 것인지를 확인하는 단계;

(1-3) 자동이체 결제수단을 제공할 것을 약속한 해당 전자 상거래 서버로부터 사이트 홍보 데이터를 입력받고, 해당 전자 상거래 서버로 자동이체 결제수단을 지원하는 프로그램을 다운로드하는 단계; 및

(1-4) 해당 전자 상거래 서버들로부터 제공받은 홍보 데이터를 데이터베이스로 구축하여 웹상에 제공하는 단계를 포함하여 이루어진 것을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법.

**청구항 8**

제 6 항에 있어서, 상기 과정(2)은,

(2-1) 클라이언트 PC 사용자들이 통신 프로그램을 실행하여 금융기관 서버로 통신접속을 수행하는 단계;

(2-2) 통신접속이 이루어지면 금융기관 서버에서 해당 클라이언트 PC로 사용자 로그인 화면 데이터를 출력하는 단계;

(2-3) 해당 클라이언트 PC 사용자가 로그인 화면을 통해 아이디와 비밀번호의 로그인 데이터를 입력하는지를 판단하는 단계;

(2-4) 사용자가 입력하는 로그인 데이터를 통해 금융기관 서버에서 등록회원 여부를 확인하고 통신접속을 진행하는 단계;

(2-5) 상기 단계(2-3)의 판단 결과 로그인 데이터가 입력되지 않으면 해당 클라이언트 PC 사용자가 로그인 화면 데이터에 포함되어 있는 신규등록을 선택하는지를 판단하는 단계; 및

(2-6) 사용자가 신규등록을 선택하면 금융기관 서버에서 신규등록에 필요한 소정의 양식 데이터를 해당 클라이언트 PC로 출력하고, 해당 사용자가 입력하는 자신의 금융계좌 데이터를 포함한 신상정보를 토대로 신규 회원등록을 수행한 후 통신접속을 진행하는 단계를 포함하여 이루어진 것을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법.

**청구항 9**

제 6 항에 있어서, 상기 과정(3)은,

(3-1) 클라이언트 PC 사용자가 금융기관 서버에서 제공되는 금융 서비스를 이용하는 도중 전자 상거래 버튼을 선택하는지를 판단하는 단계;

(3-2) 전자 상거래 버튼을 선택하면 금융기관 서버에서 데이터베이스로 구축된 제휴관계의 전자 상거래 서버 리스트를 해당 클라이언트 PC로 출력하는 단계;

(3-3) 전자 상거래 서버 리스트를 확인한 클라이언트 PC 사용자가 특정 전자 상거래 서버를 선택하는지를 판단하는 단계;

(3-4) 클라이언트 PC 사용자에 의해 특정 전자 상거래 서버가 선택되면 금융기관 서버에서 해당 사용자

가 선택한 특정 전자 상거래 서버로 통신 접속을 수행하는 단계;

(3-5) 전자 상거래 서버에서 보유하고 있는 복수의 상품정보를 해당 클라이언트 PC로 출력하는 단계;

(3-6) 전자 상거래 서버에서 제공되는 복수의 상품정보중 해당 클라이언트 PC 사용자에게 의해 구입할 상품이 선택된 후, 상품대금의 결제수단으로 자동이체를 선택하는지를 판단하는 단계;

(3-7) 클라이언트 PC 사용자가 상품대금 결제수단으로 자동이체를 선택하면, 해당 전자 상거래 서버에서 금융기관 서버로 해당 사용자의 상품대금 자동이체를 요청하는 단계;

(3-8) 특정 전자 상거래 서버에 의한 자동이체 요청이 금융기관 서버로 접수되면, 금융기관 서버에서는 사용자의 계좌에서 해당 전자 상거래 서버의 계좌로 전자 상거래 이용에 따른 상품대금의 자동이체를 수행하는 단계; 및

(3-9) 상기 단계(3-6)의 판단 결과 상품대금의 결제수단으로 자동이체가 선택되지 않으면, 해당 전자 상거래 서버는 클라이언트 PC 사용자가 선택한 결제수단으로 상품대금을 결제하는 단계를 포함하여 이루어진 것을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법.

**청구항 10**

제 9 항에 있어서, 상기 단계(3-4)에서 금융기관 서버에서 사용자가 선택한 특정 전자 상거래 서버로 통신접속을 진행할 경우,

금융기관 서버에서 해당 클라이언트 PC 사용자가 회원등록 수행시 입력한 로그인 데이터를 함께 출력하여 자동으로 사용자 인증을 수행함을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법.

**청구항 11**

제 6 항에 있어서, 상기 과정(4)은,

(4-1) 해당 전자 상거래 서버에서 클라이언트 PC 사용자의 상품대금 결제가 완료되는지를 판단하는 단계;

(4-2) 상품대금의 결제가 완료되면 해당 상품을 사용자의 주소지로 발송하는 단계;

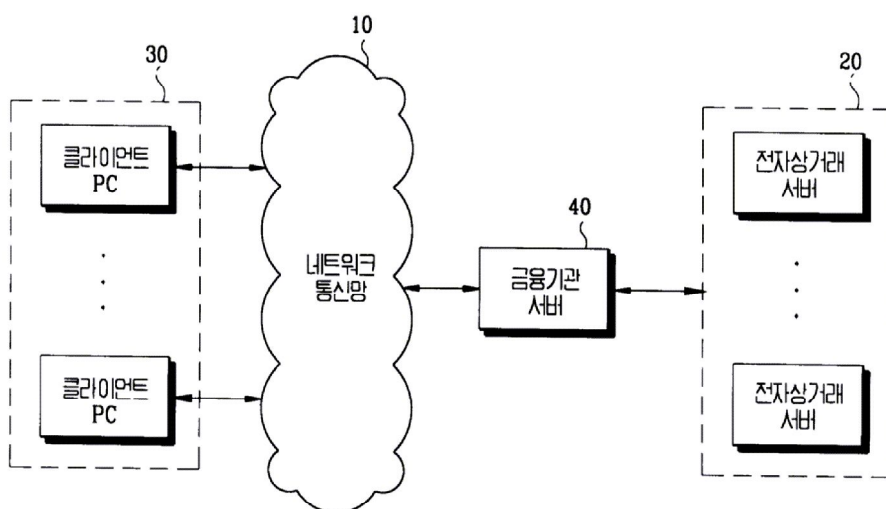
(4-3) 해당 전자 상거래 서버에서 자동이체를 결제수단으로 사용한 경우 소정의 수익금을 금융기관 서버로 제공하는 단계;

(4-4) 전자 상거래 서버로부터 소정의 수익금을 제공받은 금융기관 서버에서 해당 사용자별로 구분하여 데이터를 저장하는 단계; 및

(4-5) 금융기관 서버에서 해당 클라이언트 PC 사용자에게 자동이체 결제수단을 이용함에 따라 발생된 수익금을 환원하는 단계를 포함하여 이루어진 것을 특징으로 하는 금융계좌를 이용한 전자 상거래 결제방법.

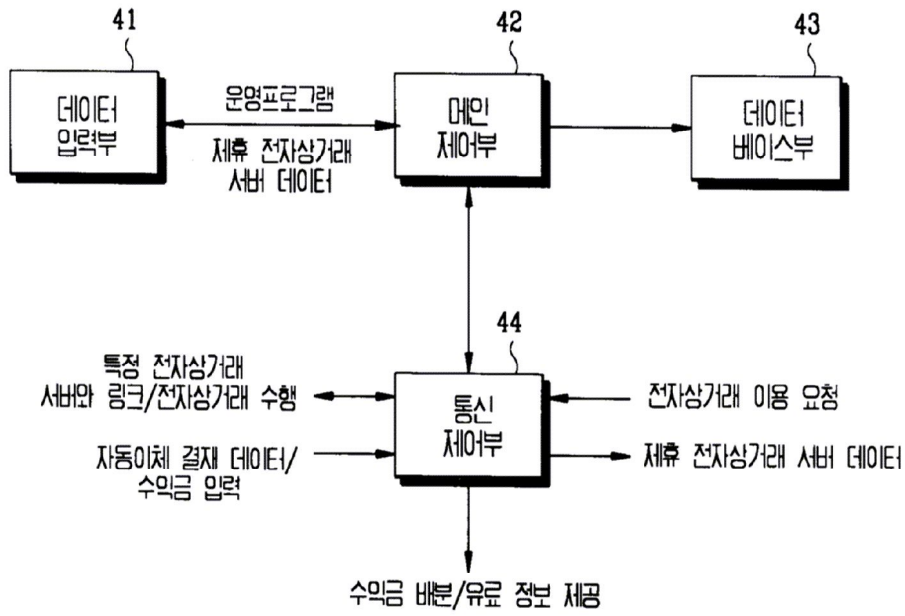
**도면**

도면1

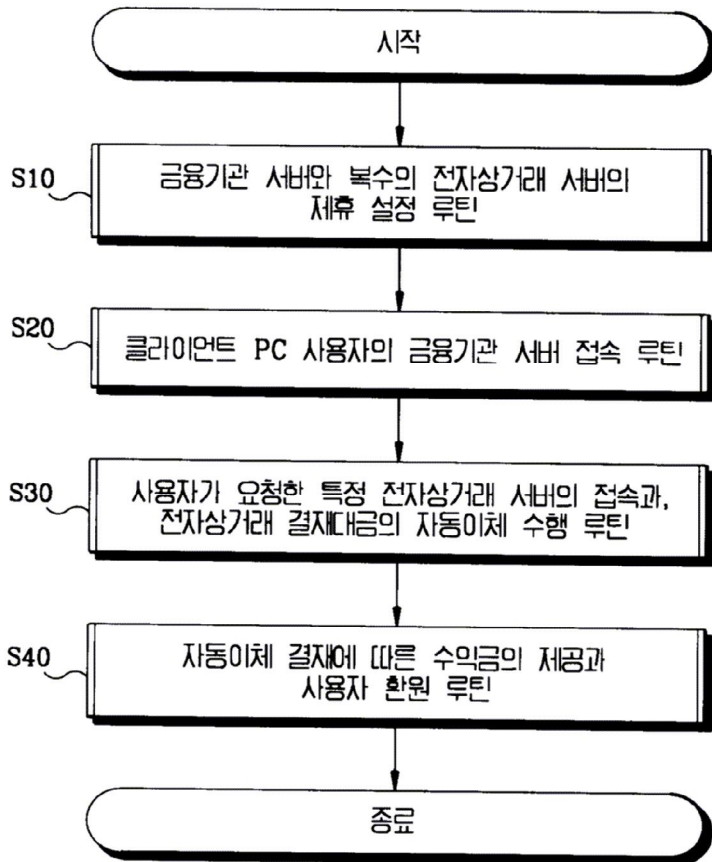




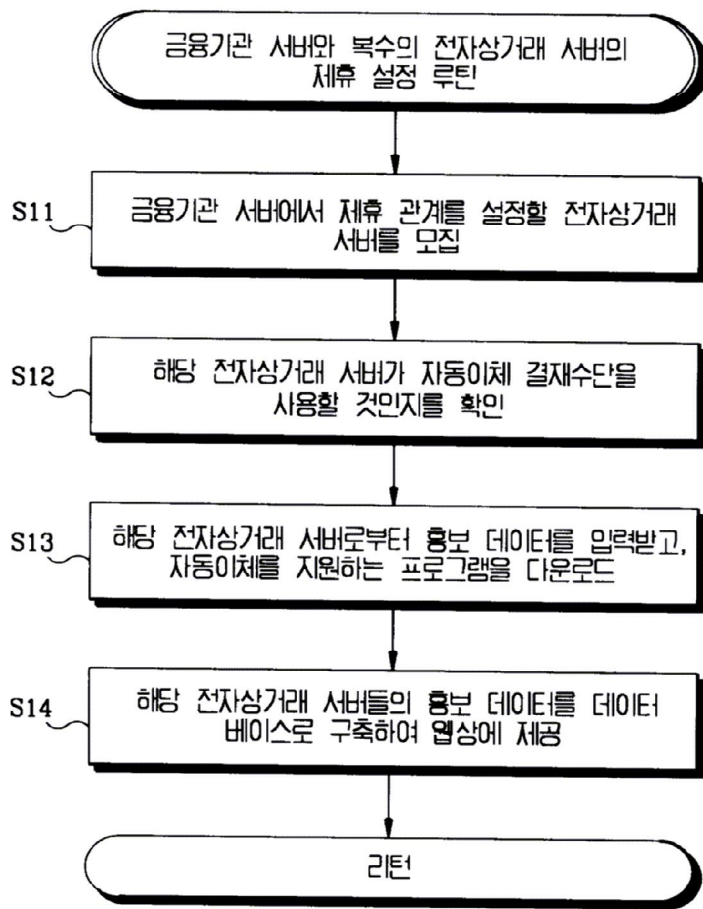
도면2



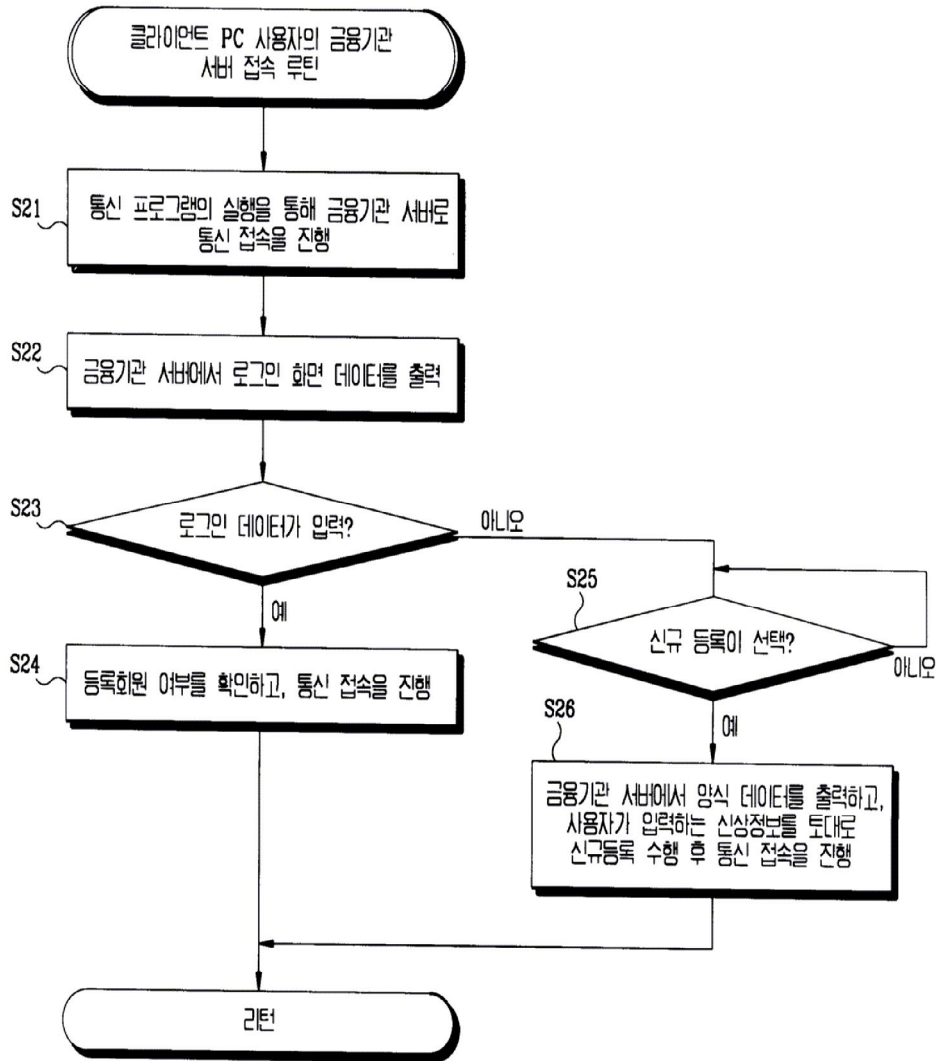
도면3



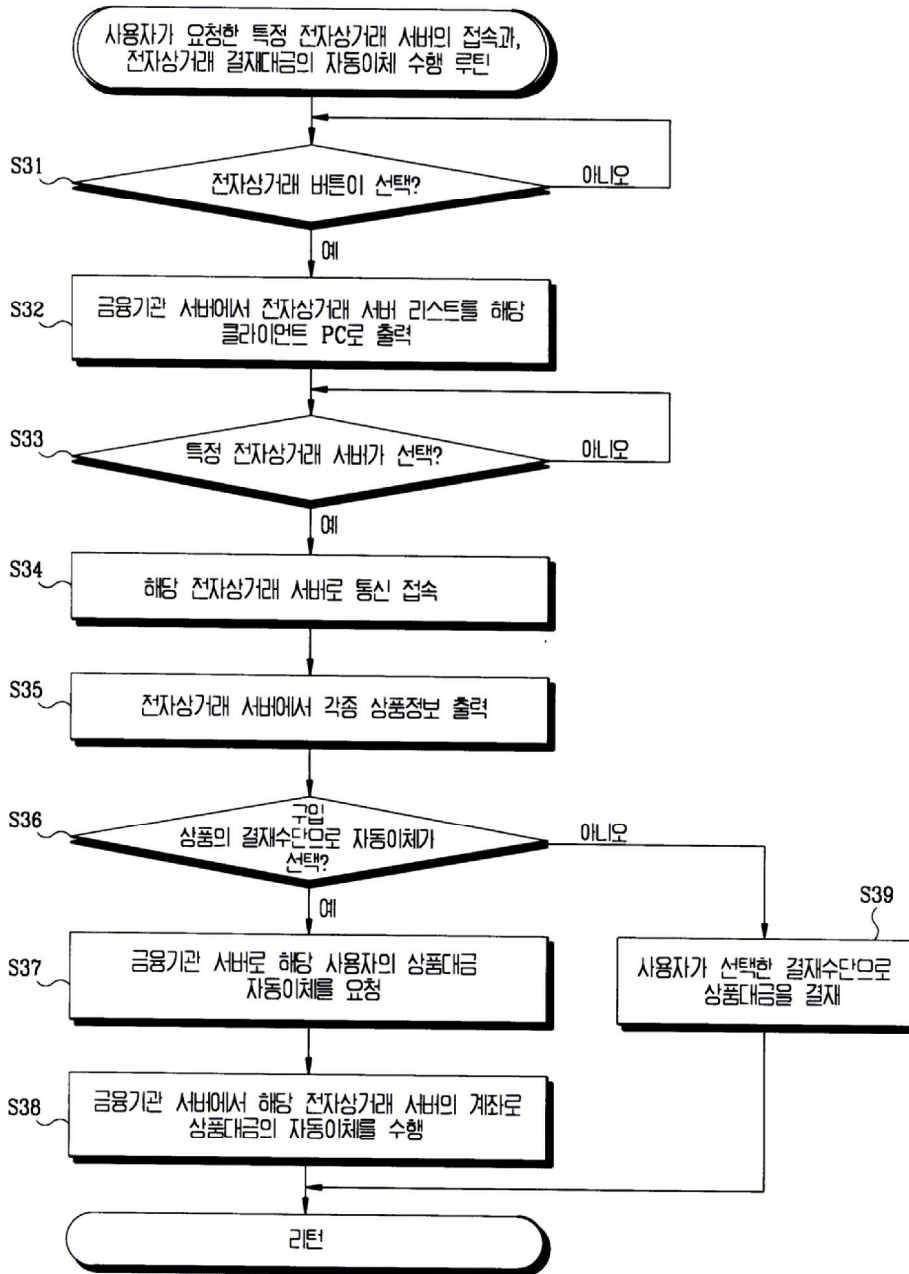
도면4



도면5



도면6



도면7

