本文主要为大家分享了大多数电商交易系统、结算系统背后的共通性原理与流程,掌握这个知识点后,相信你对如何设计一款电商交易系统有更进一步的了解。



交易,是一个从古老社会体系就开始产生的行为,从原始的物物交换到货币等价物,再到如今互联网的发展,人们已经开始习惯了在线交易,在互联网发展的黄金时代,人们的交易场所、载体或形式都发生了前所未有的变化。电子支付方式给生活带来的便利,面对这些错综复杂的交易支付行为,背后实际上是一套复杂的支付结算系统在支撑着。

在移动互联网发展的近 10 年以来,人们已经非常熟悉在线的交易了,在中国有各式各样的 APP,都能够实现线上下单、线下消费。

对于消费者而言,发起交易到完成交易的过程是非常简单的,而这背后,却有一套不为人知的复杂的交易系统。本文将从货币的交易开始讲起,说明电商背后的交易系统是如何设计的。

一、货币的产生和发展

人类社会之所以会诞生货币,是因为交易的产生。

在一个简单的社会体系中,一些基本生存物质的存在,让人们产生了交换的需求,因此就产生了交易。

在远古社会,物质还不是特别丰富的体系中,人们完全可以通过物物交换的方式实现交易。但是当社会中存在的物品变得越来越多时,物物交换的体系的平衡就会被破坏。

货币的诞生

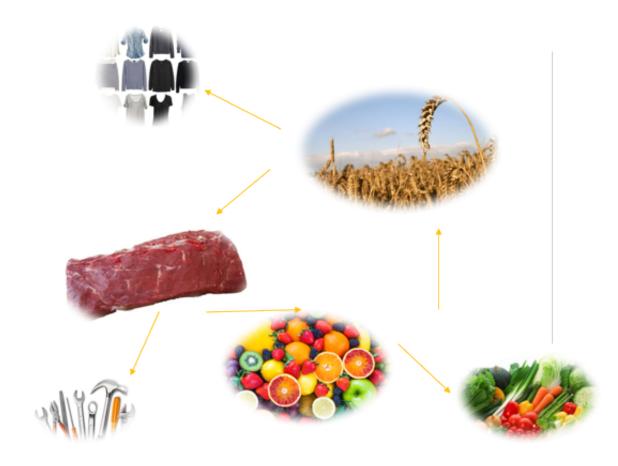
为什么会产生交易?

假设在一个岛屿上,人们能够生产粮食、肉和水果,在三个人的生态体系,人们通过互相帮助,维持着生存。



物物交换的生态之所以会被破坏,是因为交易的本质要求价值的平衡,但随着交换商品日益增多,范围也日益扩大,在物物交换的系统中,每个物品同另一个物品的如何进行价值对等,这个系统显然超过了后来的交易需求,那么如何使交易变得更加顺畅呢?

这就诞生了一般等价物,即货币。



有了货币以后,交易系统中的所有物品都需要通过一般等价物进行价值的评估。



接下来的问题是把什么作为一般等价物呢?

它应该具备普遍的接受性,即大家都认可它的价值;耐久性,即不会特别容易损坏;价值稳定性,即不会出现价值的波动等等。

事实上,这也是一个物品能被作为货币的必要特征。

最初充当一般等价物的商品是不固定的,它只在狭小的范围内暂时地交替地由这种或那种商品承担,当一般等价物逐渐固定在特定种类的商品上时,它就定型化为货币。

货币的产生也是伴随生产力和商品经济的发展不断变化的,在人类社会发展的历史上,大致可以分为实物货币、金属货币和纸质货币,一直到现如今的无现金社会。

◆ 实物货币



◆ 纸币







(1) 实物货币

在中国历史上,龟壳、海贝、蚌珠、皮革、齿角、米粟、布帛、农具等都曾作为实物货币被使用过。使用这些物品进行交换的缺点是价值不稳定,而且不能够被大众普遍接受,甚至不耐久。

(2) 金属货币

冶金技术的发展,使得金属货币取代实物货币成为可能,与此同时,金属货币还具备普遍接受性、价值稳定性、统一性、可分性、耐久性的特点。但是金属货币在流通中会磨损减重,就会形成劣币驱逐良币的现象,此外金属货币如果价格不稳定,就会阻碍社会资金的流通。

(3) 纸币

纸币是国家发行和强制流通的价值符号。纸币产生于货币的流通手段职能,货币在流通中充当商品交换的媒介。中国是世界上最早使用纸币的国家。公元 11 世纪,北宋的交子,元、明、清发行的宝钞,均是典型的纸币。

货币之所以要变得越来越通用,也与世界商业发展的需要有巨大的关系。我们可以从货币的发展发现以下规律:

a 交易的产生取决于两个条件

社会生产力发展产生剩余。生产的产品在满足生产者自身需要后有了一些剩余后,形成了交易的基础。

社会分工协作的产生。每个人的角色不同,每个人生产和需要的产品多样化,而一个人无法生产自身所需要的所有产品,形成了交易的需求。

b 新技术的使用和市场需要,让货币形态产生变化。从冶金技术到造纸技术,一直到互联网技术的发展,现金的形态都发生了巨大的变化。

c 在商业发展过程中,货币的形态是朝着越来越轻便的方向发展的,直到变为无形,而货币的形态在一定程度上加速了交易的进行,

二、支付交易模式的演变

货币作为一般等价物,使得社会中的支付变得可参考,而支付通道同样也会遇到同样的问题。在一个开放的市场中,对于交易系统来说就会遇到"资金流"和"信息流"处理这两个问题。

以一个常见的场景为例:

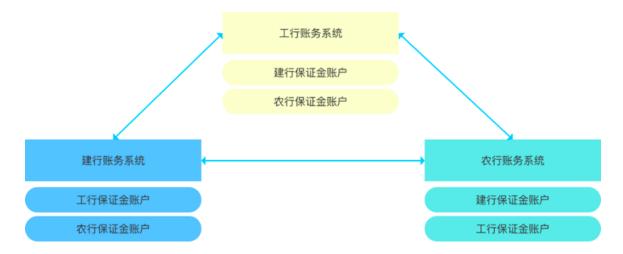
一个人在城市 A 的工商银行存了 100 元,来到城市 B 后在建设银行取了 100 元,这个过程工商银行和建设银行是如何记账的?

跨行交易的雏形

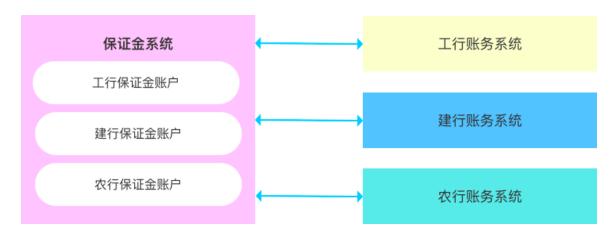


罗斯柴尔德家族(Rothschild Family)是欧洲乃至世界久负盛名的金融家族。19 世纪初 ,老罗斯柴尔德打通不同银行间银票的通兑,银行间清算 就一直延续到现在。老罗斯柴尔德与银庄的掌柜商定,后续客户可以使用通用的银票换取 金币,银庄之间根据银票再次交易,从这个时候开始,也标志着现代银行的通存通兑业务 就开始了。

银行之间的通兑业务同物物交换的模式一样,同样会遇到一个复杂网络的问题,如下图所示,当所有银行都可以进行相互兑换时,系统建设的成本显然会比收益高许多。



1984年中国人民银行专门行使中央银行职能之后,我们国家确立了法定存款准备金制度。央行的备付金系统正式确立,之后所有金融机构都在央行开立清算账户,由央行为商业银行统一清算。于是银行之间的交易系统就变成下方的模式:



这个模式的好处是很明显的,规范了银行之间的交易模式,同时每一家商业银行只需要完成一次系统对接。(当然这个系统的建设和复杂程度,远非三言两语就可带过,只是这个模式可以被认为一种通用的模型),我们可以在另外一篇文章中解构一下中国的支付结算体系。

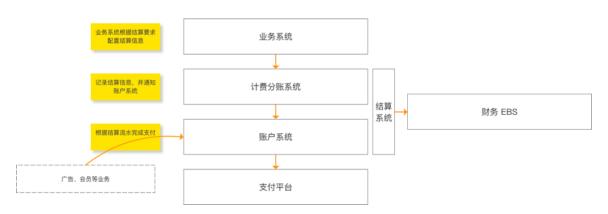
三、"清分-清算-结算"三大流程

不同的财务结算系统,其对于系统命名可能稍有不同,但从大面上来看,核心的订单系统可以分为两个阶段处理:

第一阶段是订单的生成,包括订单的生成和计算逻辑,主要为用户提供下单能力、为商家 提供接单能力。

第二阶段是订单的清算。用户和商家一笔订单的完成,并不意味着订单真正完成这笔订单 实际进入第二阶段,我们还需要对订单的分账处理,根据结算模式等进行计算,生成分账 流水,支付通道则根据结算结果进行资金理。完成结算后,账户系统就需要根据分账流水 ,完成相应的记账功能。

当然对于大型集团公司,还会有财务 EBS 汇总计算企业资金,则需要依据财务的要求进行资金的汇总记录,本篇不赘述。



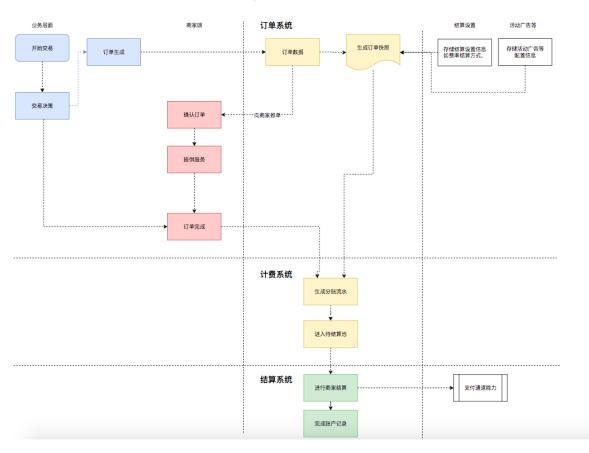
作为消费者,在线交易已经变得再熟悉不过了,C 端产品经理会想方设法将用户的交易简化再简化,以致于从C端感知层面,消费者的感知就是从下单到支付环节,没有特别复杂的操作,但当我们回到电商系统背后的结算时,那就不是如此简单了。

以一个典型的电商平台为例,这个平台聚集了非常多的商户,这意味着电商平台同样需要建设一套独有的清结算系统,从而完成与商家的资金清算工作。为了能理清这一过程,我们首先介绍一些专有名词:

清分:可以理解为系统的记账,系统需要将每一笔订单记录下来,即为"清分"清算:可以理解为算账,如两个账户之间有多条记录来往,最后汇总可以发现两个账户正向或逆

向支付,完成账户的"清算"结算:可以理解为转账,根据清算的结果,完成账户加币和减币动作。

下面是一幅超级简化版的订单处理流程图,可以大致理清订单从生成到结算整体的处理流程,由于业务开展的复杂情况,系统中还会有很多特殊情况处理等。



在整体的交易系统中,可以分为订单系统、计费系统、结算系统,其在交易环节的处理如下:

1. 订单系统

订单系统将记录每一笔交易的状态以及订单详细信息,订单详细信息除了订单 ID,从消费者的角度,应该实付金额信息,附加活动优惠券信息,与此同时要附带平台与商户清结算基本信息,用于分账,即平台的抽取费用。

2. 计费系统

计费系统的工作就是定时拉取订单,并根据计费公式,汇总金额的拆分。

这个系统的难度在于需要处理复杂业务下的公式,如退单的处理,活动费用的处理、费率的处理(如计费方式变更是体现在订单上的,则需要根据订单生成的时间计算费率)计费系统会约定按照一定周期进行汇总,显然这个周期的时间越短,对于系统计算消耗也越大,并且由于订单存在一定的生命周期,对于后续费用的回退也是一个重要的逻辑(如订单已完成结算,但后续订单取消)。

3. 结算系统

结算系统是最后对账户完成转账结果,需要处理信息流和资金流。信息流方面,需要将平台与商家的账户资金计算清楚,资金流方面,则需要依赖支付通道,完成资金的转账。(资金流就需要运用到中国的支付结算体系)

四、总结

通过对货币演变、银行支付系统设计,我们可以发现,尽管每时每刻都在发生的交易行为十分复杂,但"清分-清算-结算"的过程,几乎可以套用在任何的交易系统中,我们可以根据这个处理原则,去设计产品系统。

本文并没有详细赘述一个完整的结算系统是如何设计的,因为不同行业的交易模式不同, 其清结算系统的处理就会干差万别,对于产品经理来说,重要的是能够理清楚整体的处理 方法,同时在整理交易系统设计的过程中,也获得一些启发:

社会生产力的极大发展是商业交易的基础,一项变革性的技术将会改变人们的生产交易模式。 互联网技术改变的是信息记录、表达和计算的方式,提升了信息的传播效率,从而提高了商业发展的速度。 从中国的支付结算体系设计可看见一个大型交易支付系统的影子, 这些设计并非自然而来, 都能看到自然的业务, 是很好的参考样例。

本文也特别参考了文章: http://www.woshipm.com/pd/385099.html 非常值得大家阅读。

题图来自 Unspalsh, 基于 CCO 协议