28.在支付系统中实施防呆设计的实践

- 1. 一个线上事故
- 2. 防呆设计定义及在工业界的应用
- 3. 针对事故的防呆设计措施
- 4. 支付系统中防呆设计的应用
- 5. 结束语

大家好,我是隐墨星辰,深耕境内/跨境支付架构设计十余年。

聊个支付人都会碰到的问题:资损防控。做支付如果还没有碰到过资损,那就是做得时间还不够久。资损防控是一个很大的话题,需要开几篇文章才能讲完,今天只从一件小事入手聊一个简单而又行之有效的防错策略:防呆设计的实践。

1. 一个线上事故

曾经处理过一个资损事件,很典型,值得说道说道。

一个研发同学在线下测试环境做测试,为图方便,直接从生产捞取一段日志的参数做为请求参数,不幸的是,线下测试环境竟然配置了外部第三方的生产环境参数,导致真实资金被错误地转入个人 账户,造成了平台的资金损失。尽管损失金额不大,但由于操作不规范,事件的性质非常严重。

这类事件出来后,通常会发起所谓的复盘,然后给出一堆的整改措施,流程规范、管理制度、设计优化等。我们今天抛开那些大而全(或者华而不实)的整改措施,单单聊聊如何通过"防呆设计"来预防此类事件的发生。

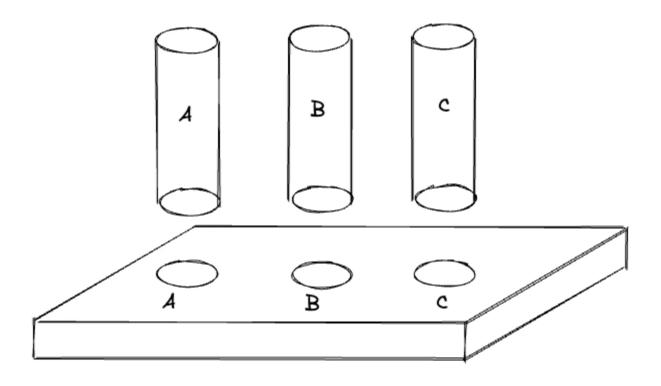
2. 防呆设计定义及在工业界的应用

"防呆设计"(日语:ポカヨケ poka yoke)是一种预防性设计策略,目的是通过限制方法减少错误的发生。用户在无需额外注意力、经验或专业知识的情况下,也能准确无误地完成操作。

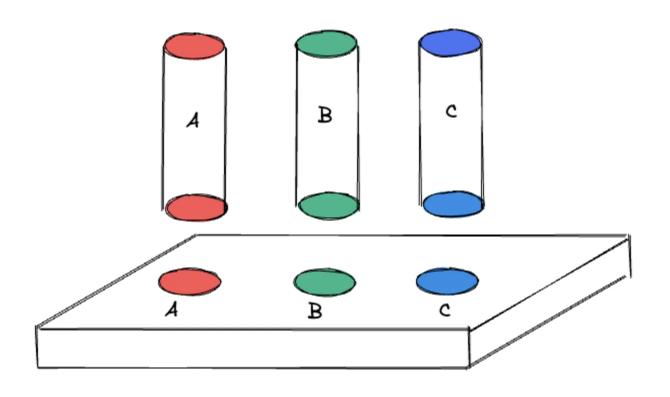
这个概念起源于日本,被广泛应用于丰田汽车的生产过程中,随着时间的推移,已成为全球范围内广泛采用的设计策略。

在工业设计中,防呆设计的例子比比皆是。例如,USB接口的设计确保了只有正确方向才能插入,而Type-C接口则进一步简化,支持双面插入。

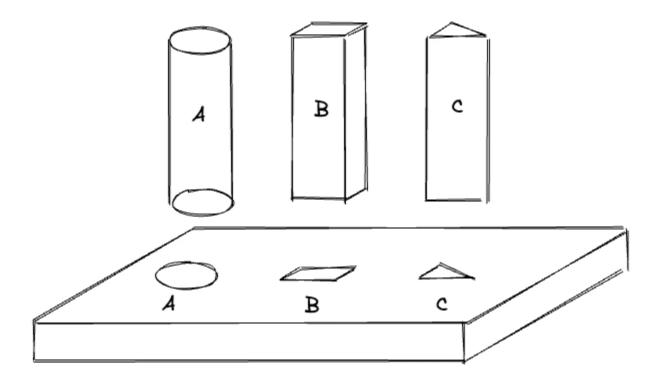
第一版:使用字母标识,容易出错。



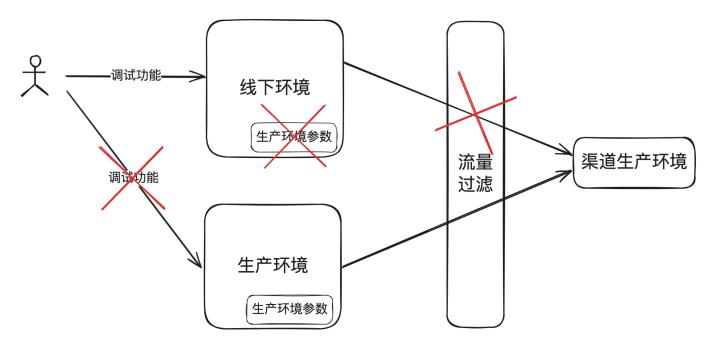
第二版:使用颜色标识,减少出错。



第三版(防呆):不同形状只能插到不同的位置,想错都错不了。



3. 针对事故的防呆设计措施



再说回到开头所说的故障,我们应该使用"防呆"设计的思想,彻底阻断使用者犯错的可能性。具体怎么做呢?如下:

- 1. **环境隔离**:确保所有测试环境均配置为外部渠道的测试参数,防止测试操作影响真实交易环境。
- 2. **流量控制中间件**:在系统中集成一个流量控制中间件,维护一个外部渠道的生产环境白名单。 通过中间件筛选请求来源,若来源于测试环境,则自动阻断请求。
- 3. 禁用线上环境的直接操作:关闭线上环境调试、手动直接调用能力。
- 4. 增加操作审核: 对线上环境的操作引入审核机制,由具备风险控制能力的团队成员负责审核。

通过实施上述防呆措施,即使是经验不足的新员工也能避免类似的资损风险。防呆设计并非只是解决问题的手段,而是一种预防性策略,**旨在通过系统设计减少人为错误的可能性**。

4. 支付系统中防呆设计的应用

在支付行业中, 防呆设计随处可见, 举几个例子:

- 1. 拆分输入框:信用卡绑卡页面将有效期拆分为两个输入框,分别用于输入月份和年份,从而减少输入错误。把用户的First Name和Last Name分开两个输入框。(我还真见过有支付平台提供的First Name和Last Name使用一个输入框,导致信用卡绑卡成功率持续很低)。
- 2. 自动超时退出: 在线支付系统在用户一段时间内无操作时, 会自动退出, 以防止未经授权的使

用

- 3. 限制尝试次数:支付系统会限制密码或验证码输入错误的次数,超过限制会暂时锁定账户,以 防试图破解。
- 4. 防止重复提交: 为防止用户多次点击造成重复交易,支付系统通常会在首次点击后禁用提交按钮
- 5. 可视化的交易流程:针对新用户第一次使用时给出指引页面,通过图形化界面展示交易流程, 帮助用户轻松理解每一步操作。

5. 结束语

从业多年,见过太多的线上故障,得到一个朴素的道理:"人都是不可靠的,如果能通过系统解决的,就一定不要依赖人或流程来解决。"多引入一些防呆设计,让再"呆笨"的人都没有出错的可能性,那么系统就是健壮的,也就没有那么多的线上应急和复盘。

这是《图解支付系统设计与实现》专栏系列文章中的第(28)篇。

深耕境内/跨境支付架构设计十余年,欢迎关注并星标公众号"隐墨星辰",和我一起深入解码支付系统的方方面面。

专栏系列文章PDF合集不定时更新,欢迎关注我的公众号"隐墨星辰",留言"PDF"获取。

隐墨星辰 公众号

10年顶尖境内/跨境支付公司架构经验



著有《图解支付系统设计与实现》 和我一起解码支付系统方方面面

有个支付系统设计与实现讨论群,添加个人微信(yinmon_sc)备注666进入。

隐墨星辰 个人微信

10年顶尖境内/跨境支付公司架构经验



著有《图解支付系统设计与实现》 备注666进支付讨论群