



หน่วยที่ 2

ระบบการชำระเงิน

Mr.Juthawut Chantharamalee

Assistant Professor in Computer Science

(Chairperson of B.Sc. Program in Computer Science)

Office. Suan Dusit University, Phone. (+66) 2244-5691

Email. juthawut_cha@dusit.ac.th, jchantharamalee@gmail.com

สาระการเรียนรู้

1. ความหมายของระบบการชำระเงิน
2. องค์ประกอบของระบบการชำระเงิน
3. การชำระเงินปลายทาง
4. การชำระเงินด้วยการ โอน/ชำระผ่านบัญชีธนาคาร
5. การชำระเงินผ่าน ATM

สาระการเรียนรู้

6. การชำระเงินด้วยบัตรเครดิต/บัตรเดบิต
7. การชำระเงินผ่าน iBanking/Mobile Banking
8. การชำระเงินผ่าน E-Wallet/G-Wallet
9. การชำระเงินระบบ Pay Later
10. การชำระเงินด้วยการสแกน QR Code

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายของระบบการชำระเงินได้
2. อธิบายวิธีการชำระเงินปลายทางได้
3. อธิบายวิธีการชำระเงินผ่านแอปพลิเคชันของธนาคารต่าง ๆ ได้
4. อธิบายการชำระเงินผ่านระบบการเงินต่าง ๆ ได้
5. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ละเอียดรอบคอบ

สมรรถนะประจำหน่วย

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับระบบการชำระเงิน
2. แสดงความรู้เกี่ยวกับวิธีการชำระเงินผ่านในรูปแบบต่าง ๆ
3. ปฏิบัติในการชำระเงินในรูปแบบต่าง ๆ

ความนำ

การชำระเงินเพื่อซื้อขายสินค้าหรือแลกเปลี่ยนสินค้า ปกติจะใช้ธนบัตรเป็นการใช้จ่ายในการชำระค่าสินค้า แต่ปัจจุบัน ระบบการชำระเงินได้มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนา มาก เพราะมีการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้บัตรแทนเงิน หรือใช้ แอปพลิเคชันในการใช้จ่าย แม้แต่การสแกน QR Code เพื่อชำระค่าสินค้าหรือบริการ ซึ่งจะเป็นการพัฒนาในการใช้ระบบการชำระเงินแบบที่เรียกว่า สักคมไร้เงินสด

ความหมายของระบบการชำระเงิน

ระบบการชำระเงิน (Payment System) หมายถึง กระบวนการส่งมอบเงินหรือ โอนสื่อการชำระเงินเพื่อชำระราคา อันเป็นผลมาจากกิจกรรมด้านการซื้อขายสินค้าหรือ บริการ ระหว่างผู้จ่ายเงินและผู้รับเงิน ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งบุคคล หรือ องค์กร นอกจากนี้ ยังรวมถึงองค์การที่เป็นตัวกลางแทนผู้จ่ายเงินและผู้รับเงิน เช่น ธนาคารพาณิชย์ เป็นต้น

องค์ประกอบของระบบการชำระเงิน

1. องค์กรและบุคคล หมายถึง ผู้จ่ายเงิน ผู้รับเงิน และองค์กรที่เป็นตัวกลางในการชำระเงิน เช่น ธนาคารพาณิชย์ สถาบันการเงิน เป็นต้น
2. กระบวนการดำเนินการภายใต้กฎหมาย ระเบียบ ข้อตกลง กฎเกณฑ์ ธรรมเนียมปฏิบัติ ที่กำหนดบทบาท หน้าที่ และความสัมพันธ์ระหว่างองค์กรและบุคคลต่าง ๆ รวมถึงกลไกการชำระเงินที่เกี่ยวข้อง
3. สื่อการชำระเงินประเภทต่าง ๆ เช่น เงินสด ตราสารการเงิน บัตรพลาสติก การโอนเงินทางบัญชี ตลอดจนจนถึงการชำระเงินด้วยสื่ออิเล็กทรอนิกส์

การชำระเงินปลายทาง

บริการเก็บเงินลูกค้าปลายทาง (Cash On Delivery) ตัวย่อคือ COD เป็นบริการจัดส่งสินค้าแบบพัสดุที่ส่งสินค้าถึงมือผู้ซื้อสินค้าพร้อมรับชำระเงินขณะจ่ายสินค้าให้ การชำระเงินปลายทางเกิดขึ้นเนื่องจาก มีการสั่งซื้อสินค้าแล้วมีข้อตกลงว่า จะจ่ายเงินในขณะที่ได้รับสินค้า ซึ่งในกรณีนี้ เป็นการตกลงกันระหว่างผู้ขายและผู้ซื้อในการเก็บเงินปลายทาง ขึ้นอยู่กับความไว้วางใจหรือความน่าเชื่อถือซึ่งกันและกัน เพราะฉะนั้น เมื่อมีผู้มาสั่งซื้อสินค้า คนรับก็จะต้องจ่ายเงินทันที

การชำระเงินปลายทาง



การชำระเงินด้วยการ โอน/ชำระผ่านบัญชีธนาคาร

การชำระเงินด้วยการ โอน/ชำระผ่านบัญชีธนาคาร มีความจำเป็นที่จะต้องทำการ ติดตั้งแอปพลิเคชันของธนาคาร อย่างน้อย 1 แห่ง เพื่อทำการชำระสินค้า และเพื่อความ สะดวกแก่ผู้ซื้อ โดยที่ผู้ซื้อจะใช้แทนเงินสด โดยทำการ โอนให้ในขณะที่ทำการซื้อขาย หรือ โอนเงินให้ผู้ขายก่อนที่ผู้ขายจะส่งสินค้าให้ก็ได้ ซึ่งผู้ขายอาจจะทำแผ่นป้ายเพื่อแจ้ง ให้ลูกค้าทราบถึงชื่อบัญชี และเลขที่บัญชี และชื่อธนาคาร

การชำระเงินด้วยการ โอน/ชำระผ่านบัญชีธนาคาร

ช่องทางการชำระเงิน

	865-076175-5 บริษัท ลูซิคำ จำกัด
	032-877006-7 บริษัท ลูซิคำ จำกัด
	171-289238-3 บริษัท ลูซิคำ จำกัด
	467-171106-4 บริษัท ลูซิคำ จำกัด

หลังจากชำระเงินแล้ว
แจ้งชื่อที่อยู่จัดส่งได้เลยจ้า

การชำระเงินผ่าน ATM

บัตรเอทีเอ็ม เป็นบัตรอิเล็กทรอนิกส์ที่ธนาคารพาณิชย์ออกให้แก่ลูกค้า โดยผู้กักขังบัญชีเงินฝากของเจ้าของบัตร เพื่อใช้ทำธุรกรรมทางการเงินผ่านเครื่องทำรายการอัตโนมัติแทนการเดินทางไปทำธุรกรรมที่ธนาคาร เช่น เครื่องเอทีเอ็ม (ATM : Automated Teller Machine)

การชำระเงินผ่าน ATM



การชำระเงินด้วยบัตรเครดิต/บัตรเดบิต

การจ่ายชำระเงินผ่านบัตรเครดิต นั้นนอกจากจะไม่ยุ่งยากแล้วยังช่วยให้สะดวกสบายด้วย เพราะจะประหยัดทั้งค่าใช้จ่ายและประหยัดเวลาในการเดินทางออกไปชำระค่าสินค้าหรือบริการต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสามารถผูกบัตรเครดิตกับบริการสาธารณูปโภค เพื่อจ่ายค่าใช้จ่ายรายเดือนต่าง ๆ ได้ เช่น ค่าโทรศัพท์ ค่าน้ำ ค่าไฟฟ้า ค่าอินเทอร์เน็ต หรือสามารถจ่ายชำระสินค้าทางออนไลน์

การชำระเงินด้วยบัตรเครดิต/บัตรเดบิต



การชำระเงินด้วยบัตรเครดิต/บัตรเดบิต

บัตรเดบิต (Debit card) เป็นบัตรอิเล็กทรอนิกส์ที่ธนาคารพาณิชย์ออกให้แก่ลูกค้า โดยผูกกับบัญชีเงินฝากของเจ้าของบัตรและสามารถใช้งานได้เช่นเดียวกับบัตรเครดิตเอทีเอ็ม แต่มีคุณสมบัติที่เพิ่มขึ้นจากบัตรเครดิตเอทีเอ็มตรงที่สามารถใช้ซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ ณ จุดขายและทางออนไลน์ได้ โดยผู้ถือบัตรสามารถสังเกตจุดที่รับบัตรได้จากตราหรือโลโก้ที่ร้านค้าติดหรือแสดงไว้ เช่น VISA, MasterCard, UnionPay

การชำระเงินด้วยบัตรเครดิต/บัตรเดบิต



การชำระเงินผ่าน iBanking/Mobile Banking

การชำระเงินผ่าน i-Banking (Online Banking หรือ Internet Banking) หรือในภาษาไทยคือคำว่า “ธนาคารอิเล็กทรอนิกส์” ซึ่งอธิบายให้เข้าใจง่าย ๆ คือ “ธนาคารออนไลน์” นั่นเอง เพราะลูกค้าสามารถทำธุรกรรม เช่น โอนเงิน สอบถามยอด ผ่านทางเว็บไซต์ของธนาคารได้เลย โดยมีความปลอดภัยสูง มีความสะดวกรวดเร็วกับลูกค้ามากขึ้น รวมทั้งยังช่วยให้ประหยัดทรัพยากรกระดาษด้วย

การชำระเงินผ่าน iBanking/Mobile Banking



K-Cyber Banking

K-Web Shopping Card

การชำระเงินผ่าน E-Wallet/G-Wallet

E-Wallet มีชื่อเรียกอย่างอื่นว่า Mobile Wallet หรือ Digital Wallet คือ กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ หรือ กระเป๋าเงินออนไลน์ สามารถใช้งานโดยการเติมเงินจาก บัญชีธนาคารเข้าแอปพลิเคชัน ซึ่งไม่มีกำหนดขั้นต่ำ

การชำระเงินผ่าน E-Wallet/G-Wallet



การชำระเงินผ่าน E-Wallet/G-Wallet

G-Wallet คือกระเป๋าเงินออนไลน์ ที่ช่วยเพิ่มความสะดวก รวดเร็วในการชำระค่าสินค้าที่เว็บ Gump.in.th โดยระบบจะเปิดให้ลูกค้าเติมเงินเข้ามาใน G-Wallet และสามารถใช้จ่ายเงินใน G-Wallet ในการซื้อสินค้าได้ทันที ไม่ว่าจะเป็นการสั่งซื้อ Gaming Gear, Serial Game online, Code Item, PC Game หรืออื่น ๆ ซึ่งเมื่อทำงานชำระเงินเรียบร้อย G-Wallet ของลูกค้าก็จะถูกหักยอดเงินที่มีอยู่โดยอัตโนมัติ.

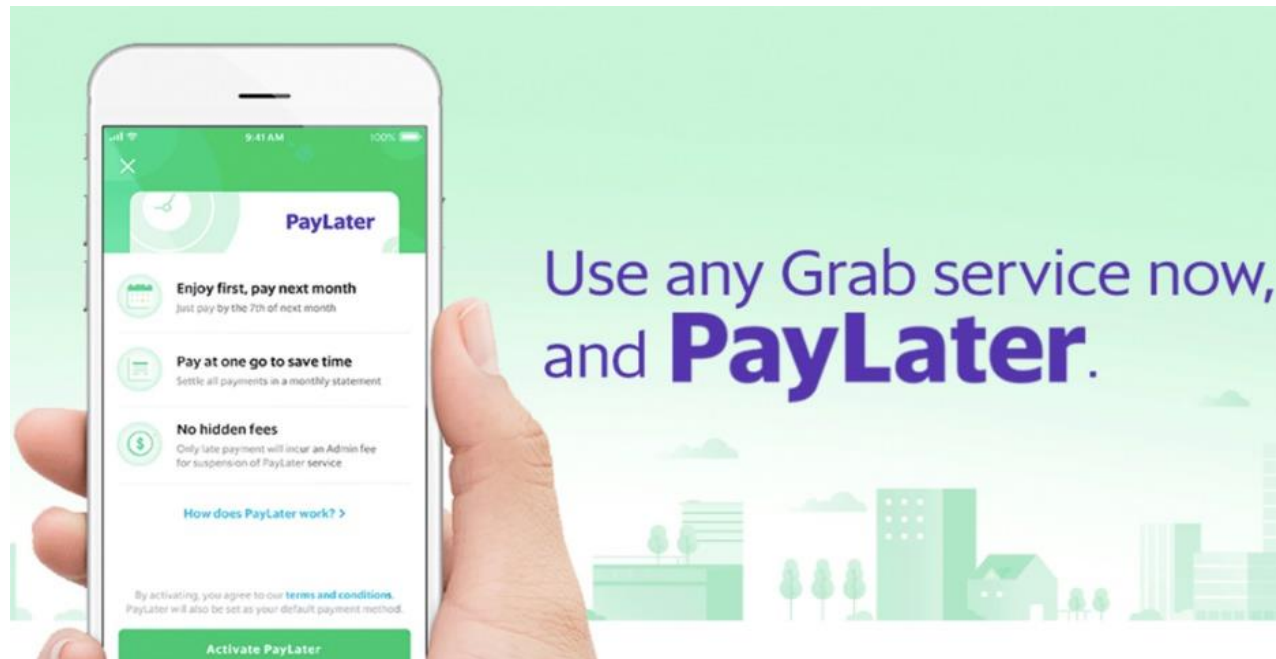
การชำระเงินผ่าน E-Wallet/G-Wallet

The graphic features a blue background with white clouds. At the top left are the logos of the Ministry of Education, Culture and Sport and the Department of Education. The main title 'คนละครึ่ง' (Share the Cost) is written in large blue letters, with '50' and a red heart icon on puzzle pieces to its left. Below this, the text 'การเติมเงินเข้า G-Wallet' (Recharge to G-Wallet) is displayed in large blue and yellow letters. A central smartphone displays the G-Wallet app interface with a balance of 2,000 Baht and a '+ เติมเงินเข้า G-Wallet' button. A yellow banner below the phone reads 'สิทธิคนละครึ่ง' (Share the Cost Benefit) and 'สิทธิ์รัฐช่วยจ่าย 50% เมื่อใช้จ่ายผ่านร้านค้าที่เข้าร่วมโครงการ' (50% government subsidy when spending at participating stores), with a 'ใช้สิทธิ์' (Use Benefit) button. At the bottom, a 'ทำธุรกรรม' (Transaction) menu includes options for 'โอนเงิน' (Transfer), 'เพิ่มบัตรเครดิต' (Add Credit Card), 'เติมเงินดิจิทัล' (Recharge Digital), and 'จ่ายค่าเน็ตไฟ' (Pay Net Fee). On the right, a 'คู่มือเปิดบัญชี' (Manual for Opening Account) icon is visible. The bottom of the graphic shows illustrations of a woman with a suitcase and a man with a backpack, both holding smartphones, with green plus signs above them. The background also features silhouettes of a city skyline and a bridge.

การชำระเงินระบบ Pay Later

การชำระเงินแบบ Pay later หมายถึง บริการการชำระเงินที่อนุญาตให้ผู้บริโภค ชะลอการชำระเงินหรือผ่อนชำระได้ เป็นทางเลือกใหม่ที่เหมาะกับสถานการณ์เศรษฐกิจที่ชะลอตัว โดยเป็นการให้ผู้บริโภคที่ไม่มีเงินมากพอจะซื้อสินค้า ณ ช่วงเวลาการขายที่จำกัด และช่วยให้ผู้บริโภคที่ต้องการสินค้า แต่เงินยังไม่

การชำระเงินระขบ Pay Later



การชำระเงินด้วยการสแกน QR Code

QR Code มาจากคำว่า "Quick Response Code" ซึ่งเป็นรหัสที่พัฒนาต่อออกมาจาก Barcode ให้สามารถใช้งานง่ายขึ้น แถมยังเก็บข้อมูลได้มากกว่า มีเพียงโทรศัพท์มือถือก็สามารถสแกนข้อมูลผ่าน QR Code ได้แล้ว ทำให้เห็นว่าปัจจุบันนิยมนำ QR Code มาเป็นช่องทางเข้าถึงข้อมูลในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ อย่างเช่นการเพิ่มเพื่อนใน Line ที่ทุกคนต่างคุ้นเคยกันอย่างดี ก็เป็นหนึ่งในความสามารถของ QR Code เช่นกัน

การชำระเงินด้วยการสแกน QR Code



สรุปประเด็นสำคัญ

ระบอบการชำระเงิน หมายถึง กระบวนการส่งมอบเงินหรือโอนสื่อการชำระเงินเพื่อชำระราคา อันเป็นผลมาจากกิจกรรมด้านการซื้อขายสินค้าหรือบริการ ระหว่างผู้จ่ายเงินและผู้รับเงิน ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งบุคคล หรือ องค์กร นอกจากนี้ยังรวมถึงองค์การที่เป็นตัวกลางแทนผู้จ่ายเงินและผู้รับเงิน เช่น ธนาคารพาณิชย์ เป็นต้น

ระบอบการชำระเงิน จะมีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ส่วนคือ องค์กรและบุคคล กระบวนการดำเนินการภายใต้กฎหมาย และสื่อการชำระเงินประเภทต่าง ๆ

สรุปประเด็นสำคัญ

รูปแบบการชำระเงินมีหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น การชำระเงินปลายทาง การชำระเงินด้วยการโอน/ชำระผ่านบัญชีธนาคาร การชำระเงินผ่าน ATM การชำระเงินด้วยบัตรเครดิต/บัตรเดบิต การชำระเงินผ่าน iBanking/Mobile Banking การชำระเงินผ่าน E-Wallet/G-Wallet และการชำระเงินด้วยการสแกน QR Code