**Pomembni pogoji za spletna plačila**

**PCI DSS**

**Standard varnosti podatkov v industriji plačilnih kartic je metodologija, ki jo predlagajo Visa, MasterCard in American Express. Okvir temelji na seriji standardov ISO 27000. Cilj PCI DSS je izboljšati varnost plačilnih kartic, odpraviti goljufije ali zlorabe.**

**Standard določa, kako je treba ravnati in shranjevati podatke o plačilnih karticah in imetnikih kartic. PCI DSS lahko označimo tudi kot niz zahtev in procesov, ki jih podpirajo vsi mednarodni sistemi kartičnega plačevanja.**

**MCC - Koda kategorije trgovca**

**Kode kategorij trgovcev (MCC) so štirimestne številke, ki jih izdajatelj kreditne kartice uporablja za kategorizacijo transakcij, ki jih potrošniki opravijo z določeno kartico. Blagovne znamke plačil uporabljajo kode kategorij trgovcev za razvrščanje trgovcev in podjetij glede na vrsto blaga ali storitev, ki jih ponujajo, da bi lahko spremljale in omejile transakcije.**

**Povračilo stroškov**

**Do povračila stroškov pride, ko stranka izpodbija transakcijo na svoji kartici pri banki izdajateljici. (Opomba: Če je kartico izdala Nova KBM, tam zahtevamo povračilo bremenitve.) Postopek deluje tako, da stranka zahteva, da banka vrne denar. Razlogi se lahko razlikujejo od goljufije s karticami do neprejema blaga. Po eni strani povračila stroškov pomagajo zaščititi stranke pred goljufivimi plačili; po drugi strani pa lahko pristojbine za to nadomestilo trgovce stanejo čas, denar in izgubo izdelkov ali storitev.**

**Ko stranka pošlje zahtevo, banka začne postopek povračila stroškov. Banka izdajateljica odloči, ali je transakcija zakonita, na podlagi nekaterih dokazil trgovca (naročilo, dobavnica, račun, potrdilo o blagu/storitvi ....). Če banka verjame stranki, se sredstva vrnejo stranki z računa trgovca - pri banki pridobitelja. Če pa se banka pridobiteljica pridruži trgovcu, se sporna sredstva vrnejo na poslovni bančni račun trgovca.**

**Pridobitelj ne bo obdržal le zneska, ki ga je moral vrniti stranki, temveč tudi druge pristojbine, povezane s postopkom povračila stroškov - znesek je individualen in bo zaračunan po pogodbi.**

**Odpoved (neveljavna)**

**Prekliče prvotno transakcijo, kot da se nikoli ni zgodila, in potrebuje približno 0 do 3 delovne dni, da začne veljati. Neveljavna transakcija se uporabi, ko je bilo opravljeno pooblastilo - plačilo je bilo morda zaključeno, poravnava pa ni bila izvedena.**

**Tako se v primeru razveljavitve pristojbina za obdelavo transakcije ne odšteje, kar je za trgovca bolj priročno, vendar se lahko to stori le na dan transakcije - tj. do poravnave - kar se običajno opravi ob koncu dneva.**

**Preklic / void (v angleščini) se lahko izvede samo za plačila FD v vmesniku IPG. Za plačila prek PayU tega sploh ni mogoče storiti.**

**Nadomestilo**

**Vrne denar nazaj na kartico stranke v celotnem ali delnem znesku. Običajno traja dva do pet delovnih dni, da se prenos dokonča. Povračilo se uporabi, če je bilo plačilo zaključeno in poravnano (poravnava je bila opravljena). Vračila za plačila FD se lahko izvedejo iz vmesnika IPG - za povezavo, iz vmesnika odjemalca Besteron ali s pošiljanjem zahteve na aktivni API - inline.**

**Za plačila preko PayU bo mogoče povrniti vsa plačila s kartico, APAY, GPAY preko vmesnika stranke ali poslati zahtevo na aktivni API.**

**if++, mif++, izmenjava, končna ... Obrazložitev transakcij**

**Mif++**

**Verjetno ste naleteli na oznake pristojbin, if++, mif++**

**Imenuje se pregledna pristojbina, kjer trgovec natančno ve, koliko celotne pristojbine je bilo namenjeno izdajateljem kartic in koliko je provizija za plačilni prehod.**

**MIF => večstranska medbančna provizija**

**Prva + => pristojbina za kartično shemo**

**Druga + = > Pristojbina za obdelavo transakcij**

**Ta vrsta pristojbine je še posebej koristna za trgovce, ki imajo večji obseg plačil.**

**Večina strank Besteron ima to vrsto pristojbine v svojem SIA / FD. Stranke lahko najdejo podrobno razčlenitev pristojbin v izpisku kartice FD.**

**Medbančna pristojbina**

**Pristojbina, ki se uporablja za vsako transakcijo med izdajateljem kartice in sprejemnikom kartic. Medbančne provizije predstavljajo večino provizij, ki jih moramo trgovcem zaračunati za posamezne kartične plačilne transakcije.**

**Uredba omejuje znesek medbančnih provizij za transakcije s potrošniškimi karticami, kot sledi:**

**Ponudniki plačilnih storitev za transakcije z debetnimi karticami ne smejo ponujati ali zaračunavati medbančnih provizij za transakcijo, ki presegajo 0,2 % vrednosti transakcije.**

**Ponudniki plačilnih storitev za transakcije s kreditnimi karticami ne ponujajo ali zaračunavajo medbančnih provizij za transakcijo, ki presegajo 0,3 % vrednosti transakcije.**

**Za kartice, za katere ne veljajo predpisi (neregulirane kartice), lahko medbančne provizije znašajo tudi nekaj odstotkov.**

**Natančne cene so navedene neposredno na spletnih straneh Visa in Mastercard. Za določitev zneska pristojbine je odločilna trenutna stopnja medbančne provizije v skladu s tarifo kartičnih družb.**

**Pristojbine za kartične sheme**

**Pristojbina izdajatelja kartice (VISA, Mastercard,...), ki je obdelala plačilo z ustrezno plačilno kartico. Z vsako transakcijo je povezanih več deset pristojbin (pristojbine za avtorizacijo in poravnavo, pristojbine za shemo itd.). Višina provizije izdajatelja kartice je odvisna predvsem od države regije, v kateri je bila plačilna kartica izdana:**

**Domača - Kartica, izdana v Sloveniji, opravi transakcijo pri trgovcu v Sloveniji.**

**EGP - kartica, izdana v EGP (vendar zunaj Slovenije) in tudi v Švici, na Norveškem in Islandiji, ki opravi transakcijo pri trgovcu v Sloveniji.**

**Izven EGP – kartice, izdane v državi, ki ni Slovenija ali EGP – npr. ZDA, Kanada, Japonska, Kitajska**

**Kombinirana pristojbina in pavšalna pristojbina**

**Kombinirana pristojbina vzame vse pristojbine in jih združi v eno. To pomeni, da plačate eno pavšalno pristojbino, namesto da bi za vsako transakcijo plačali drugačno pristojbino. Ne glede na vrsto kartice, s katero se vaša stranka odloči plačati, plačate enako ceno.**

**Za novi prehod (kartična plačila s strani PayU) trenutno ponujamo SAMO to vrsto pristojbine.**

**Varnost plačil - 3D Secure**

**3D Secure je protokol, ki ga je razvila družba VISA za povečanje varnosti spletnih plačil – cilj je zmanjšati goljufije in povečati varnost spletnih kartičnih plačil.**

**3D Secure 2 - Protokol je bil uveden kot izboljšana različica starega protokola 3DS. Odlikuje ga predvsem dejstvo, da močno razširja pretok podatkov med banko izdajateljico, plačilnim prehodom, pridobiteljem in trgovcem. To vključuje na primer zgodovino plačil stranke, iz katere naprave najpogosteje plačujejo, ob katerem času dneva itd. Biometrija bo vključena tudi v preverjanje plačil. Poleg tega je edinstvenost 3D Secure 2 tudi v tem, da je tehnološko sposoben izpolnjevati zahteve močnega preverjanja pristnosti (SCA).**

**Varnost plačil - 3D Secure**

**Močna avtentikacija strank (SCA) je nova zahteva druge direktive o plačilnih storitvah (PSD2), katere cilj je dodati dodatne ravni varnosti za elektronska plačila.**

**Na primer:**

**- Nekaj, kar ima stranka (npr. telefon ali tablični računalnik).**

**- Kaj je stranka? (npr. prepoznavanje obraza ali prstnih odtisov).**

**- Kaj stranka ve (npr. PIN ali geslo).**

**Tehnologija, imenovana 3D Secure, vam lahko pomaga izpolniti to zahtevo. Najnovejša različica te tehnologije (imenovana EMV 3DS Secure)**

**Tehnični izrazi, s katerimi se boste zagotovo srečali**

**Okvir iFrame**

**Običajno, ko govorimo o iFrame, govorimo o spletnem obrazcu na nadrejeni strani. Spletna stran je v bistvu datoteka kode, ki jo upodobi spletni brskalnik. Brskalnik prebere kodo na spletni strani in nato upodobi pogled, s katerim uporabniki komunicirajo med krmarjenjem po strani.**

**Preprosto povedano, iFrame je element HTML, ki prikaže spletno stran na spletni strani.**

**Ko je element iFrame implementiran, vsebina, vnesena v njegova polja (kot je obrazec za plačilni prehod), ne gre na spletno mesto trgovca, temveč neposredno na strežnik avtorja kode.**

**Besteron inline plačilni prehod - V primeru inline plačilnega prehoda se podatki o kartici, vneseni v iframe, pošljejo neposredno nam, podatki so zavarovani, tako da trgovec ali nihče drug ne more priti do njih.**

**API - vmesnik za programiranje aplikacij**

**To so gradniki programske opreme, ki omogočajo, da dve aplikaciji komunicirata med seboj. Kadarkoli uporabljate aplikacijo, kot je Facebook, pošljete neposredno sporočilo ali preverite vreme na pametnem telefonu, uporabljate API.**

**API-ji so običajno sestavljeni iz niza rutin, protokolov in orodij, ki se uporabljajo pri gradnji programskih aplikacij. Skratka, API določa, kako je treba programsko opremo integrirati in nato kako ta programska oprema deluje.**

**Končna točka (Endpoint)**

**Preprosto povedano, končna točka je en konec komunikacijskega kanala. Ko API komunicira z drugim sistemom, se osrednje točke te komunikacije štejejo za končne točke. V primeru API-jev lahko končna točka vsebuje URL strežnika ali storitve. Vsaka končna točka je mesto, s katerega lahko API-ji dostopajo do virov, ki jih potrebujejo za opravljanje svoje funkcije.**

**API-ji delujejo z "zahtevami" in "odgovori". Ko API zahteva informacije iz spletne aplikacije ali spletnega strežnika, prejme odgovor. Kraj, kjer API-ji pošiljajo zahteve in kjer se nahaja vir, se imenuje končna točka.**

**CMS**

**CMS je kratica za sistem za upravljanje vsebin.**

**To je aplikacija, programska oprema ali program, namenjen enostavnemu ustvarjanju, urejanju in spreminjanju digitalnih vsebin v različnih oblikah, ne glede na to, ali gre za besedilo, video, slike ali meta oznake. Najpogosteje so to spletna mesta in članki v blogu.**

**Omogoča več uporabnikom, da ga upravljajo hkrati, da ugotovijo, kdo ima kakšne pravice za spreminjanje vsebine. Zaradi razmeroma preprostega delovanja je vsebino mogoče upravljati tudi brez znanja programiranja. Pred vzponom sistemov CMS bi morali imeti programerja, ki bi ustvaril spletno mesto in uredil vsebino. Po drugi strani pa CMS omogoča spreminjanje besedila in dodajanje videoposnetkov in slik, ne da bi morali delati s kodo spletnega mesta ali znati programirati.**