

Maksājumu pieņemšana lietotnē Luminor Phone POS

PIRMS MAKSĀŠANAS

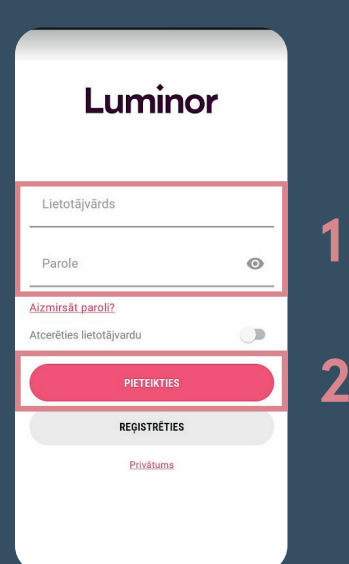
1. Pirms sākat pieņemt maksājumus, pārliedzieties, ka jūsu viedtālrunī vai planšetda torā ir **interneta savienojums**, **NFC** funkcija un ir ieslēgti **atrašanās vietas noteikšanas pakalpojumi**.
2. Pārbaudiet sava viedierīces modeļa instrukciju, lai atrastu precīzu NFC moduļa atrašanās vietu. Ņemiet vērā, ka parasti **NFC modulis atrodas** tālruņa vai planšetdatora aizmugurē. Visbiežāk NFC modulis atrodas šādās vietās:



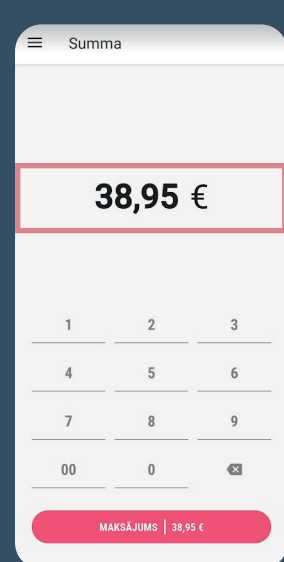
NB! Ir svarīgi ņemt vērā, ka viedtālruņa vai planšetdatora maciņi, vāciņi vai citi piederumi var **vājināt vai pilnībā bloķēt NFC moduļa signālu**. Ja tas traucē NFC signālam, ir ieteicams nelietot maciņu, vāciņu vai citu piederumu.

MAKSĀJUMA VEIKŠANA

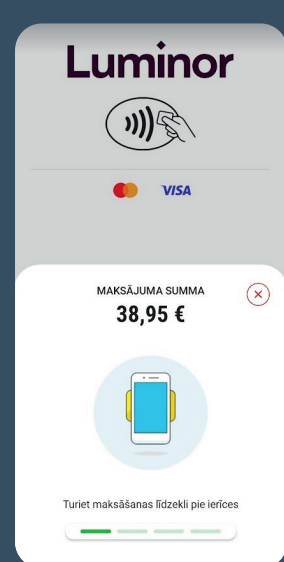
1. Piesakieties lietotnē Luminor Phone POS.



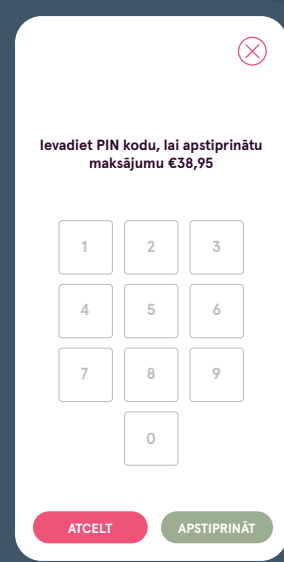
2. Lai sāktu maksājuma izpildi, ievadiet nepieciešamo summu un nospiediet pogu **Charge**.



3. Lietotne sagatavosies darījuma veikšanai. Kad tā būs gatava, parādīsies paziņojums, ka karti vai citu maksāšanas līdzekli var pietuvināt ierīcei – *Hold the payment means against the device*.



4. Tad klients pietuvinās karti vai citu maksāšanas līdzekli (aproci, gredzenu, tālruni, pulksteni utt.) jūsu ierīces **NFC moduļim**.
5. Karte ir jātur pie ierīces, līdz ekrānā parādīsies paziņojums *Reading done* un jūs dzirdēsiet skaņu, kas norāda, ka maksāšanas līdzeklis ir veiksmīgi nolasīts.
6. Ja maksājuma apstiprināšanai tiek pieprasīts PIN kods, ekrānā parādīsies PIN ievades tastatūra. Aiciniet kartes īpašnieku ievadīt PIN kodu.



7. Pēc tam, kad maksājums ir vai nu veiksmīgi pabeigts, vai noraidīts, varat izsniegt kartes īpašniekam **digitālo kvīti**.
8. Lai saņemtu digitālo kvīti, kartes īpašnieks var noskenēt QR kodu, kas parādās uzreiz pēc darījuma pabeigšanas.



9. Ja kartes īpašnieks vēlas saņemt kvīti pa e-pastu, pastāstiet klientam par personas datu apstrādi un Privātuma politiku, pajautājiet viņa e-pasta adresi, ievadiet to un nospiediet **Send**.

