Прием платежей в приложении Luminor Phone POS

ДО ОПЛАТЫ

- Перед началом приема платежей убедитесь, что на Вашем смартфоне или планшете есть подключение к Интернету, функция NFC, а также включена служба определения местоположения.
- Точное расположение модуля NFC можно найти в инструкции к Вашему смарт-устройству. Обратите внимание, что обычно модуль NFC располагается на задней стороне телефона или планшета. Наиболее распространенными местами расположения модуля NFC являются:



NB! Важно отметить, что чехлы, футляры и другие аксессуары могут **ослабить или** полностью блокировать сигнал модуля NFC. Рекомендуется не использовать чехол, футляр или другие аксессуары, если они препятствуют прохождению сигнала NFC.

ВЫПОЛНЕНИЕ ПЛАТЕЖЕЙ

1. Войдите в приложение Luminor Phone POS.



2. Чтобы начать платеж, введите желаемую сумму и нажмите на кнопку Charge.



3. В приложении начнется подготовка к выполнению транзакции. По завершении процесса появится сообщение о том, что к устройству можно поднести карту или другое средство платежа – *Hold the payment means against the device*.



- **4.** Затем клиенту необходимо прикоснуться картой или другим платежным средством (браслет, кольцо, телефон, часы и т. д.) к модулю NFC Вашего устройства.
- 5. Карту следует прикладывать к устройству до тех пор, пока на экране не появится сообщение *Reading done* и не раздастся звук, означающий, что платежное средство успешно считано.
- Если для подтверждения платежа требуется ввести PIN-код, на экране появится клавиатура для ввода PIN-кода. Попросите держателя карты самостоятельно ввести PIN-код.



- После успешного завершения или отклонения платежа держателю карты возможно предоставить цифровой чек.
- 8. Для получения цифрового чека держатель карты может отсканировать QR-код, отображающийся сразу после завершения транзакции.





9. Если держатель карты желает получить чек по электронной почте, уведомите его об обработке персональных данных и Политике конфиденциальности, у точните адрес электронной почты клиента, введите его и нажмите кнопку *Send*.

