

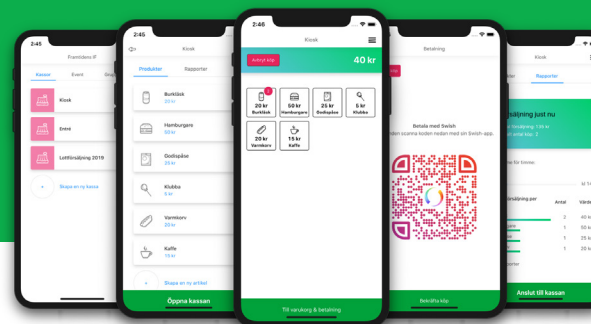
# SAKER ATT TESTA!

## Här hittar du det viktigaste, och det mesta, att göra under ert test

TeamPay är så enkelt att det sällan behövs några långa manualer eller svåra processer. Nedan har vi listat de moment vi tycker att de flesta, samt administratörer, bör testa under en försäljningsperiod.

Alla föreningar har en demo-kassa, de köp man gör där påverkar ingenting och de swishkoder som genereras går inte att använda. Så att ingen behöver betala.

Men när ni testar i en riktig kassa så "gills" alla köp. Lycka till!



## SAKER ALLA BÖR TESTA

### Vid försäljning

- Öppna kassa (välja betalsätt och ev. ansvarig grupp)
- Ansluta till kassa (hitta och ansluta till öppen kassa)
- Sälja (välja produkter, välja betalsätt och skicka kvitto)

### Bjuda in andra användare

- Bli inbjuden
- Visa QR kod i sin mobil
- Bjuda in via SMS

### Se statistik i realtid, byta säljstation och avsluta

- Titta på X rapporten under försäljning
- Lämna kassa och byta kassa
- Göra dagsavslut när man är klar med försäljningen

## ATT TESTA FÖR ADMINISTRATÖRER

### Inför försäljning

- Skapa kassor, kopiera en befintlig eller utgå från mall
- Lägga till och hantera produkter
- Skapa kategorier och mappa sortimentgrupp
- Bjuda in användare

### Under försäljning

- Korrigera utbud, lägga till produkt och ändra priser
- Ta bort och lägg till betalsätt
- Göra återköp

### Övrigt att testa och titta på

- Titta på statistik från en tidigare försäljning
- Redigera betalsätt i kassan eller föreningen

## LYCKA TILL!

I appen hittar du även hjälpsamma dokument att skriva ut som en autogenererad prislista, köhanteringsaffischer med mera. Manualer för både användare och administratörer hittar du på hemsidan - <http://teampay.se/kom-igang>



Fler tips på att förenkla och öka er försäljning finns på [teampay.se](http://teampay.se)



## VÄRT ATT TÄNKA PÅ!

### TeamPays's sätt att ta betalt påverkar hela föreningen

När ni använder TeamPay fullt ut, eller bara under er testperiod så är det viktigt att ha i bakhuvudet hur detta arbetssätt påverkar hela processen i föreningens försäljning. Det blir inte bara enklare för de som "står i kassan", utan hela vägen från planering av inköp till kassören blir det mesta enklare.

Här är några av alla de saker vi tycker man bör uppmärksamma. Påverkar det er?

Fler tips på att förenkla och öka er försäljning finns på [teampay.se](https://teampay.se)



## ARBETSSÄTT OCH ANVÄNDARUPPLEVELSE

### Arbetssätt vid försäljning

- Flera säljstationer och ändamålsenliga kassor
- Mobila kassor på / utanför anläggning
- Snabbt kunna öppna upp fler kassor
- God kundservice - nöjda kunder

### Användarvänlighet

- Enkel registrering av olika betalsätt
- Smidiga överlämningar mellan pass
- Alla kan starta, sälja, avsluta försäljning
- Minskar risken för att göra fel

### Uppföljningsmöjlighet

- I realtid på produktnivå
- Historik genom digitala dagsavslut
- Per event, grupp, tid
- Underlag direkt till kassör

## DELTAGANDE OCH ENGAGEMANG

### Värde för ideella uppdrag

- Enkla verktyg vid all försäljning
- Självgående introduktioner
- Vem som helst kan hoppa in vid behov
- Alla ser vad engagemanget ger

### Värde i pengahantering

- Transparens på all försäljning
- Sammanställning av olika betalsätt
- Tydlig statistik på sålda varor
- Spårbar försäljning kan ersätta privata konton

### Värde för administration

- Tillgång till försäljningsstatistik
- Planering av inköp efter behov
- Auto återkoppling till utförare
- Underlag för fördelning av förtjänst

## LÖNSAMHET OCH EKONOMISK KONTROLL

### Hantering av köer

- Snabbare och bättre SWISH betalningar
- Anpassa antalet kassor vid köbildning
- Möta upp köer med portabla kassor
- Möjlighet till förbetalning/-beställning

### Hantering av utbud

- Enkel koll på topp-/bottensäljande produkter
- Enkel uppföljning vid test av nya erbjudanden
- Snabbt kunna ändra i utbud och pris
- Målgruppsanpassad kännedom

### Effekter för kassör

- Förenklad bokföring av transaktioner
- Underlag förenklar fördelning till lag
- Koppla intäkt till inköp
- Ett system för hela föreningen