

# Kupon & Çark

Kupon & Çark, müşteriye **kasada okutulan indirim kuponları** üretmenizi ve form sonrası **çevir-kazan çarkı** göstermenizi sağlar. Kayıt formunu doldurmayı ödüllendirdiğiniz için form tamamlama oranı belirgin biçimde artar.

“ Bu ekranı nasıl açarım? Sol menüden **Bumerang** → **Retail** → **Kupon & Çark** adımlarını izleyin.

USEROAM

Menü

Dashboard

Bumerang

KAMPANYA

Kampanyalar

Toplu Gönderim

Gönderim Takvimi

ETKİLEŞİM

Anketler

Reklamlar

KİTLE & AI

İzinli Misafirler

Useroam AI · Otopilot

İŞLETME

Menüler

Etkinlikler

Retail: Kupon & Çark

Useroam Store - kasada okutulan kupon ve çevir-kazan

Kuponlar

| Başlık | Tip       | Değer | Dağıtım      | Koşul          | Bitiş |
|--------|-----------|-------|--------------|----------------|-------|
|        | % İndirim | 0     | Form sonrası | ör. 200₺ üzeri | mm/dd |

BAŞLIK

TİP

DEĞER

DAĞITIM

ÜRETİLEN/KULLANILAN

DURUM

|             |           |     |      |       |       |
|-------------|-----------|-----|------|-------|-------|
| %15 İndirim | % İndirim | %15 | Çark | 5 / 0 | Aktif |
|-------------|-----------|-----|------|-------|-------|

Düzenle

Çevir-Kazan Çarkı

Başlık

Günlük hak

Kazanma oranı %70

Cevir Kazan

3

☒ Çark aktif (form sonrası çıkar)

Dilimler (ağırlık = kazanma şansı; ödül seçilirse kazanınca kupon kodu üretilir):

|             |             |          |   |
|-------------|-------------|----------|---|
| %15 İndirim | <div></div> | Ödül yok | 1 |
| Tekrar Dene | <div></div> | Ödül yok | 2 |
| Hediye Cup  | <div></div> | Ödül yok | 1 |

+ Dilim ekle

Çarkı Kaydet

Yardım | Şartlar | Gizlilik

## 1. Kuponlar

Yeni kupon tanımlarken şu alanları doldurursunuz:

- **Başlık:** Kuponun adı (ör. "%15 İndirim").
- **Tip:** % İndirim, ₺ İndirim, Hediye/Numune veya X Al Y Öde.
- **Değer:** Tipe göre yüzde veya tutar.

- **Dağıtım:** Kuponun müşteriye nasıl ulaşacağı:
  - *Form sonrası* — kayıt formunu dolduran herkese verilir.
  - *Çark ödülü* — yalnızca çarkta kazanana verilir.
  - *Manuel* — siz elle dağıtırsınız.
- **Koşul:** Kullanım şartı (ör. "500₺ ve üzeri alışverişte"). Kasada anlaşmazlık çıkmaması için net yazın.
- **Bitiş:** Kuponun son geçerlilik tarihi.

**Ekle** ile kaydedersiniz. Liste sütunları: **BAŞLIK, TİP, DEĞER, DAĞITIM, ÜRETİLEN/KULLANILAN** ve **DURUM. Düzenle** ile kuponu değiştirir, **Aktif** anahtarıyla yayından kaldırmadan durdurabilirsiniz.

“ **ÜRETİLEN/KULLANILAN** sütunu kampanyanın gerçek etkisini gösterir. Çok üretilip az kullanılan bir kupon ya çok zayıf ya da koşulu fazla ağırdır.

## 2. Çevir-Kazan Çark?

- **Başlık:** Çarkın üstünde görünecek yazı.
- **Günlük hak:** Bir müşterinin günde kaç kez çevirebileceği.
- **Kazanma oranı:** Çarkın genel kazandırma yüzdesi (kaydırıcıyla ayarlanır, ör. %70).
- **Çark aktif (form sonrası çıkar):** Çarkı yayına alır; müşteri formu doldurduktan sonra çark açılır.

## Dilimler

Çarkın her dilimi için dört alan tanımlanır:

- **Etiket:** Dilimde yazacak metin.
- **Renk:** Dilimin rengi.
- **Ödül:** *Ödül yok* veya tanımlı kuponlardan biri. **Ödül seçilirse kazanan müşteriye kupon kodu üretilir.**
- **Ağırlık:** Dilimin kazanma şansı. Ağırlık büyüdükçe o dilime denk gelme olasılığı artar.

+ **Dilim ekle** ile yeni dilim, **Çarkı Kaydet** ile değişiklikleri kaydedersiniz.

“ **Dengeli çark kurgusu:** "Ödül yok" dilimlerine yüksek ağırlık vererseniz müşteri hayal kırıklığına uğrar; hepsine ödül koyarsanız kampanya maliyeti kontrolden çıkar. Küçük ödüllere yüksek, büyük ödüle düşük ağırlık verin.

**İlgili sayfalar: Retail → Kasa / Kupon Doğrulama** (kuponun kullanıldığı yer),  
**Mağaza & QR Kayıt, Retail Raporları.**

Revizyon #2

tugay tarafından 11 Ağustos 2026 07:23:07 oluşturuldu

tugay tarafından 11 Ağustos 2026 08:19:27 güncellendi