

Pankkiohjelman päivittäminen ja Nomentia Cash Management maksuliikenteen hankkiminen

Kaupunginhallitus 23.9.2026
1302/02.08.00/2026

Mänttä-Vilppulan kaupungilla on käytössään Nomentia Banking maksuliikenteen hoitamiseen. Nomentia Banking palvelu ajetaan alas vuoden 2026 lopussa ja uuteen maksuliikenteeseen tulee siirtyä vuoden 2026 aikana.

Mänttä-Vilppulan kaupungin osalta kokonaisuus on laaja, koska maksuliikenne sisältää myös konsernitileinä tytäryhtiöistä Koskelantalot Oyn ja Justiina Ateriapalvelut Oy:n maksuliikenteen hoitamisen.

CGI korvaa Nomentia Bankingin Nomentia Cash Managementilla ja on sitoutunut toimittamaan uuden ratkaisun asiakkailleen korvaamaan nykyisen Banking maksuliikenne palvelun. Päivityksen yhteydessä CGI:ltä pyydettiin tarjous mikä sisältäisi myös tulevien kahden uuden sote-kiinteistötytäryhtiön maksuliikenteen järjestämisen. Yhtiöiden ja kaupungin osalta siirretään maksueriä, viitemaksuja ja tiliotteita Pro Economicaan.

Saatu tarjous on saas-pohjainen ja palvelumaksu kuukaudessa koko kokonaisuudesta viiden organisaation osalta on 890€ kuukaudessa eli neljän vuoden hankinta-aikana 42 720 euroa. Lisäksi hankinta vaatii käyttöönoton mikä on 1635€/päivä ja arviona käyttöönottoon vaaditaan neljä työpäivää. Hankinta on kasallisen kynnysarvon alittava, mutta neljän vuoden hankintahinta ylittää hankintaohjeessa palvelualueenajohtajan päätösvallan, minkä vuoksi hankinta tuodaan kaupunginhallituksen päätettäväksi. Vanhan version ylläpitomaksu päättyy uuden käyttöönottoon, joten päällekkäisiä kustannuksia päivityksestä ei tule. Hankinta ei vaadi talousarviomuutosta, koska pankkiohjelman ylläpitokustannuksiin on varauduttu talousarviossa.

Valmistelu ja lisätiedot:
talousjohtaja Hanna-Maija Oksanen, hanna-maija.oksanen(at)taidekaupunki.fi, p 044 728 8651.

Toimivalta	Hankintaohje
Esittelijä	Kaupunginjohtaja Anne Heusala
Päätösesitys	Kaupunginhallitus päättää hyväksyä CGI:n tarjouksen maksuliikenne-ohjelman päivittämisestä Nomentia Cash Management maksuliikenteeksi ja hankkia tarjouksen mukaisen ohjelman.
Päätös	