## BỘ GIÁO DỰC VÀ ĐÀO TẠO TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP. HỒ CHÍ MINH KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

# TIỂU LUẬN QUẢN LÝ QUÁN KARAOKE

Học phần: 2121COMP104403 – NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 10 tháng 6 năm 2022

## BỘ GIÁO DỰC VÀ ĐÀO TẠO TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP. HỒ CHÍ MINH KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

# TIỂU LUẬN QUẢN LÝ QUÁN KARAOKE

Học phần: 2121COMP104403 – NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

Nhóm: 2CG

Danh sách sinh viên thực hiện:

Cao Thị Thu Hương – 46.01.104.063 Huỳnh Thị Thu Trang – 46.01.104.191

Giảng viên hướng dẫn:

GV. Trần Sơn Hải

GV. Nguyễn Tấn Duẩn

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 10 tháng 6 năm 2022

## MỤC LỤC

MỞ ĐẦ	AU	1
1.	Lý do chọn đề tài	1
2.	Mục đích đề tài	1
3.	Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	1
NỘI DU	J <b>NG</b>	2
СНО	ONG 1. KHẢO SÁT BÀI TOÁN	2
1.1	Mô tả yêu cầu bài toán.	2
1.2	2 Khảo sát bài toán	2
1.3	Xác định thông tin cơ bản cho nghiệp vụ của bài toán	3
1.4	Biểu đồ phân cấp chức năng (BFD)	3
1.5	Kế hoạch dự án	3
CHU	'ƠNG 2. ĐẶC TẢ YÊU CẦU BÀI TOÁN	5
2.1	Các tác nhân và các Use Case cần thiết cho bài toán	5
2.2	Biểu đồ Use Case tổng quan.	5
CHU	'ƠNG 3. PHÂN TÍCH YÊU CẦU	7
3.1	Mô hình quan niệm dữ liệu cho toàn hệ thống.	7
3.2	2 Chuyển mô hình kết hợp qua mô hình vật lí	8
3.3	Các thuộc tính của các bảng (table) trong mô hình PDM	8
3.4	Xác định khóa và khóa ngoại của các bảng (table) trong mô hình PDM	9
CHU	ONG 4. THIẾT KẾ GIAO DIỆN	11
4.1	Tiến trình chọn phòng hát	11
4.2	2 Tiến trình cập nhật trạng thái phòng	12
4.3	Tiến trình quản lý đặt trả phòng	14
4.4	Tiến trình cập nhật thông tin khách hàng	15
4.5	Tiến trình chọn dịch vụ	17
4.6	5 Tiến trình cập nhật danh sách dịch vu	19

KÉT LUẬN	21
TÀI LIỆU THAM KHẢO	22
LINK GITHUB	22

## PHÂN CÔNG THÀNH VIÊN TRONG NHÓM

Họ và tên	Nội dung công việc thực hiện	Đánh giá
Cao Thị Thu Hương	Làm báo cáo word, ppt, xây dựng CDM, PDM.	Hoàn thành
Huỳnh Thị Thu Trang	Làm báo cáo word, ppt, xây dựng giao diện.	Hoàn thành

## DANH MỤC CÁC KÝ HIỆU VÀ CHỮ VIẾT TẮT

Chữ viết tắt	Nguyên mẫu	Diễn giải
		Mô hình CDM là một
CDM	Contual Data Model	minh họa tương đương
		cho sơ đồ ERD.
PDM	Precedence Diagram Method	Mô hình vật lý dữ liệu.

## DANH MỤC CÁC HÌNH VỄ

Hình 1. Bi	iểu đồ phân cấp chức năng (BFD)3
Hình 2. Bi	iểu đồ Use Case tổng quan6
Hình 3. M	lô Hình quan niệm dữ liệu (CDM)7
Hình 4. M	lô hình vật lí8
Hình 5. Q	uản lý đặt phòng11
Hình 6. Sc	ơ đồ hoạt động chi tiết quản lý đặt phòng12
Hình 7. D	anh sách phòng hát13
Hình 8. Sc	ơ đồ hoạt động cập nhật trạng thái phòng13
Hình 9. Q	uản lí đặt trả phòng14
Hình 10.	Sơ đồ hoạt động quản lí đặt trả phòng15
Hình 11.	Thông tin khách hàng16
Hình 12.	Sơ đồ kiểm tra thông tin khách hàng17
Hình 13.	Danh sách từng loại dịch vụ
Hình 14.	Sơ đồ hoạt động chọn dịch vụ18
Hình 15.	Danh sách dịch vụ19
Hình 16.	Sơ đồ cập nhật thông tin dịch vụ

#### MỞ ĐẦU

#### 1. Lý do chọn đề tài

Trong cuộc sống ngày nay, khi công nghệ thông tin phát triển cùng với sự phát triển của xã hội. Công nghệ ngày càng gắn bó với mọi người từ những chi tiết nhỏ nhất trong cuộc sống. Công nghệ đống vai trò làm công cụ không thể thiếu trong nhiều lĩnh vực trong cuộc sống. Từ những lĩnh vực khoa học, các công trình nghiên cứu đến những hoạt động cuộc sống hàng ngày. Đặc biệt trong các lĩnh vực về quản lí công nghệ đóng vai trò quan trọng giúp rút gắn quá trình làm việc, chính xác hơn hiệu quả hơn.

Quán karaoke là một trong những hình thức kinh doanh có nhiều vấn đề cần quản lí. Trong một ngày kinh doanh quán tiếp đón lượng khách hàng lớn với lượng thức ăn và đồ uống với số lượng lớn. Với nhiều khung giờ lượng khách đến và lượng khách đi, nên nhu cầu quản lí cần tổng hợp được thu chi trong một khjonagr thời gian với số lượn lớn. Nhằm giúp cho công việc quản lí quán Karaoke được hiệu quả, việc kết ca trong ngày được thực hiện nhanh chóng và chính xác phần mềm quản lí quán Karaoke được tạo ra. Phần mềm giúp cho việc sắp xếp hiệu quả công việc, quản lí một cách dễ dàng và nhanh chóng hơn.

#### 2. Mục đích đề tài

Nhằm tạo ra mô trường quản lí phù hợp với hoạt động kinh doanh của quán Karaoke. Tạo sự thuận tiện cho quá trình quản lí với các chức năng phù hợp với thực tế được xây dựng trong quá trình nghiên cứu.

#### 3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

- Đối tượng nghiên cứu: Phần mềm Quản lí quán Karaoke.
- Phạm vi nghiên cứu: các tài liệu phần mềm quản lí quán Karaoke.

#### **NỘI DUNG**

#### CHƯƠNG 1. KHẢO SÁT BÀI TOÁN

### 1.1 Mô tả yêu cầu bài toán.

- Yêu cầu bài toán là thực hiện các hoạt động quản lí quán Karaoke.
- Có 3 yêu cầu chính:
  - + Cung cấp dịch vụ cho khách hàng: đặt phòng, gọi đồ ăn đồ uống.
  - + Lưu trữ thông tin khách hàng, các dịch vụ được khách hàng yêu cầu.
  - + Thống kê.

#### 1.2 Khảo sát bài toán.

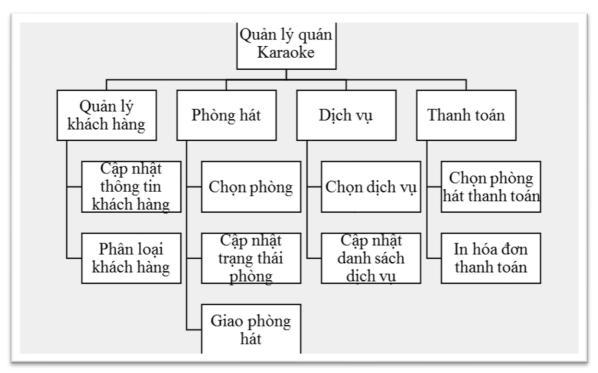
- Theo nhu cầu của khách hàng thì karaoke có nhiều loại hình như:
  - + Karaoke gia đình: thường sẽ được thực hiện ở tại nhà người có nhu cầu hát karaoke với các thiết bị cho hát karaoke gia đình, loại karaoke này tiện cho người trong gia đình sử dụng nhiều lần nhưng nhược điểm là giá thành, và tiếng ồn gây ảnh hưởng đến người xung quanh.
  - + Karaoke via hè: với giá cả phục vụ rẻ, môi trường không chuyên về hát karaoke, không phù hợp với điều kiện kinh doanh còn gây tiếng ồn ảnh hưởng đến người xung quanh.
  - + Karaoke có phòng hát riêng: Loại hình này chuyên về hát karaoke có phòng cách âm, không ảnh hưởng đến các hoạt động xung quanh. Loại hình này phù hợp với kinh doanh đem lại những lợi nhuận khi khách đến hát tính theo giờ và những đồ ăn phụ khách gọi kèm khi tới hát. Loại hình này cần có thiết bị hỗ trợ quản lí do có lượng khách hàng đông và số lượng đồ uống thức ăn lớn cần được thống kê một cách nhanh chóng và chính xác.

- Như trên thì loại hình được chọn để nghiên cứu là loại hình karaoke có phòng hát riêng vì loại hình này chịu sự quản lí của nhà nước và có khối lượng công việc lớn cần được quản lí. Tất cả các việc như ghi chép, tính tiền, quản lý khách hàng, quản lý nhân viên làm việc, quản lý phòng hát... sẽ được thực hiện một cách nhanh gọn bằng hệ thống quản lý phần mềm.

#### 1.3 Xác định thông tin cơ bản cho nghiệp vụ của bài toán.

- Cung cấp dịch vụ cho khách hàng: đặt phòng, gọi đồ ăn đồ uống.
- Lưu trữ thông tin khách hàng, các dịch vụ được khách hàng yêu cầu.
- Thống kê.

### 1.4 Biểu đồ phân cấp chức năng (BFD).



Hình 1. Biểu đồ phân cấp chức năng (BFD).

#### 1.5 Kế hoạch dự án.

Phần mềm quản lí sẽ được xây dựng bởi 4 bộ phận:

- Bộ phận quản lý khách hàng:
  - + Cập nhật thông tin khách hàng.

- + Kiểm tra thông tin khách hàng.
- + Phân loại khách hàng.
- Bộ phận quản lí phòng hát
  - + Kiểm tra trạng thái phòng.
  - + Tạo phiếu đặt phòng.
  - + Kiểm tra phiếu
  - + Cập nhật trạng thái phòng.
- Bộ phận quản lý dịch vụ (đồ ăn, thức uống,...):
  - + Nhận gọi dịch vụ.
  - + Kiểm tra dịch vụ.
  - + Cập nhật dịch vụ.
- Bộ phận quản lý thanh toán:
  - + Chọn phòng đã đặt thanh toán.
  - + Kiểm tra đúng thông tin khách hàng.
  - + Tính tổng tiền.
  - + Xuất hóa đơn thanh toán.

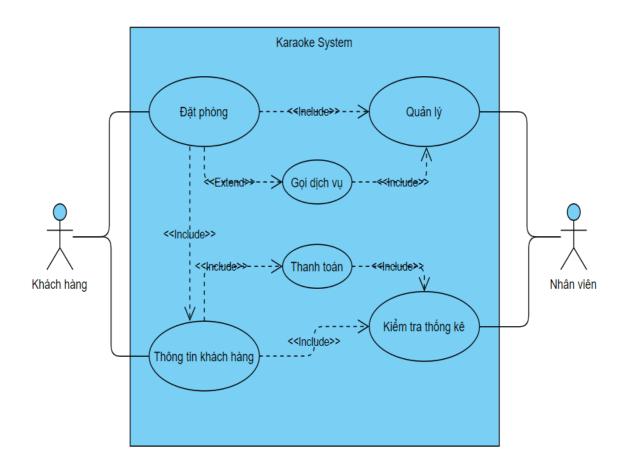
## CHƯƠNG 2. ĐẶC TẢ YỀU CẦU BÀI TOÁN

## 2.1 Các tác nhân và các Use Case cần thiết cho bài toán.

- Các tác nhân của bài toán là: Khách hàng và nhân viên quản lí.
- Các Use Case được xác định là: Đặt phòng, gọi dịch vụ, xác định thông tin và thanh toán.

Kí hiệu	Chú thích
	Tiến trình (Use Case)
-	Luồng dữ liệu (Relationship)
	Kho dữ liệu (Boundary Of System)
Khách hàng	Tác nhân bên ngoài (Actor)
Nhân viên	Tác nhân bên trong (Actor)

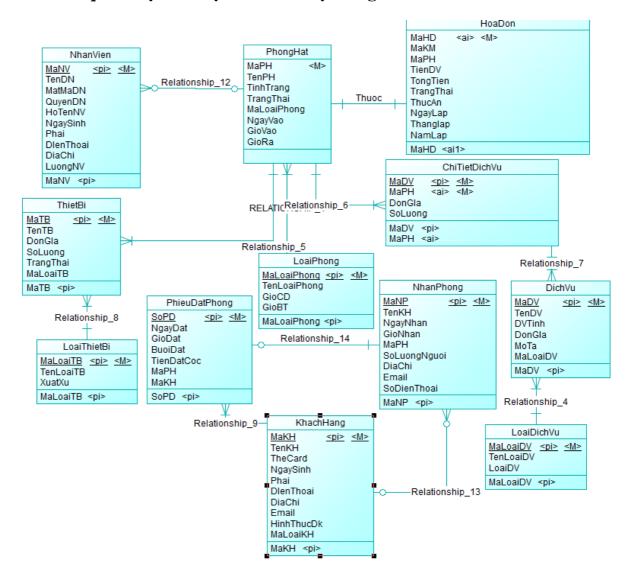
## 2.2 Biểu đồ Use Case tổng quan.



Hình 2. Biểu đồ Use Case tổng quan.

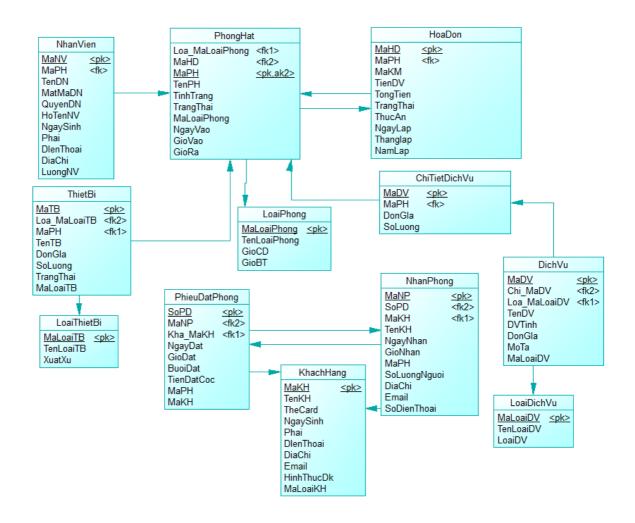
### CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH YÊU CẦU

#### 3.1 Mô hình quan niệm dữ liệu cho toàn hệ thống.



Hình 3. Mô Hình quan niệm dữ liệu (CDM).

### 3.2 Chuyển mô hình kết hợp qua mô hình vật lí.



Hình 4. Mô hình vật lí.

#### 3.3 Các thuộc tính của các bảng (table) trong mô hình PDM.

- **KhachHang**(*MaKH*, TenKH, TheCard, NgaySinh, Phai, DienThoai, DiaChi, Email, HinhThucDK, MaLoaiKH)
- **NhanVien**(*MaNV*,TenDN,MatMaDN,QuyenDN,HoTenNV,NgaySinh,Phai,Die nThoai,DiaChi,LuongNV)
- **ThietBi**(*MaTB*,TenTB,DonGia,SoLuong,TinhTrang,MaLoaiTB)
- **LoaiThietBi**(*MaLoaiTB*, TenLoaiTB, XuatXu)
- **DichVu**(*MaDV*,TenDV,DVTinh,DonGia,MoTa,MaLoaiDV)
- **LoaiPhong**(*MaLoaiPhong*, TenLoaiPhong, GioCD, GioBT)

- **PhongHat**(*MaPH*, TenPH, TinhTrang, TrangThai, MaLoaiPhong, NgayVao, GioVao, GioRa)
- **PhieuDatPhong**(*SoPD*, NgayDat, GioDat, BuoiDat, TienDatCoc, MaPH, MaKH)
- **HoaDon**(*MaHD*, MaPH, TienDV, TongTien, TrangThai, ThucAn,
- MaLoaiPhong,NgayLap,ThangLap,NamLap)LoaiDichVu(MaLoaiDV, TenLoaiDv, LoaiDV)
- **ChiTietDichVu**(*MaDV*,*MaPH*,DonGia.SoLuong)
- **NhanPhong**(*MaNP*, TenKH, NgayNhan, GioNhan, MaPH, SoLuongNguoi, DiaCh i, Email, SoDienThoai)

#### 3.4 Xác định khóa và khóa ngoại của các bảng (table) trong mô hình PDM.

- Bång HoaDon:
  - + Khóa: MaHD: Mã hóa đơn.
  - + Khóa ngoại: MaPH: Mã phòng hát; MaLoai: Mã loại phòng.
- Bảng LoaiPhong:
  - + Khóa: MaLoai: Mã loại phòng.
  - + Khóa ngoại: không có.
- Bång PhongHat:
  - + Khóa: MaPH: Mã phòng hát.
  - + Khóa ngoại: MaLoaiPhong: Mã loại phòng.
- Bång PhieuDatPhong:
  - + Khóa: SoPD: Số phiếu đặt.
  - + Khóa ngoại: MaPH: Mã phòng hát; MaKH: Mã Khách Hàng.
- Bång ThietBi:
  - + Khóa: MaTB: Mã thiết bi.
  - + Khóa ngoại: MaLoaiTB: Mã loại thiết bị.
- Bång LoaiThietBi:
  - + Khóa: MaLoaiTB: Mã loại thiết bị.
  - + Khóa ngoại: Không có.

#### - Bång LoaiDichVu:

+ Khóa: MaLoaiDV: Mã loại dịch vụ.

+ Khóa ngoại: Không có.

#### - Bång DichVu:

+ Khóa: MaDV: Mã dịch vụ.

+ Khóa ngoại: MaLoaiDv: Mã loại dịch vụ.

#### - Bång ChiTietDichVu:

+ Khóa: MaDv: Mã dịch vụ; MaPH: Mã phòng hát.

+ Khóa ngoại: Không có.

#### - Bång NhanVien:

+ Khóa: MaNV: Mã nhân viên.

+ Khóa ngoại: Không có.

#### - Bång KhachHang:

+ Khóa: MaKh: Mã khách hàng.

+ Khóa ngoại: không có

#### - Bång NhanPhong:

+ Khóa: MaNP: Mã nhận phòng.

+ Khóa ngoại: Không có.

## CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

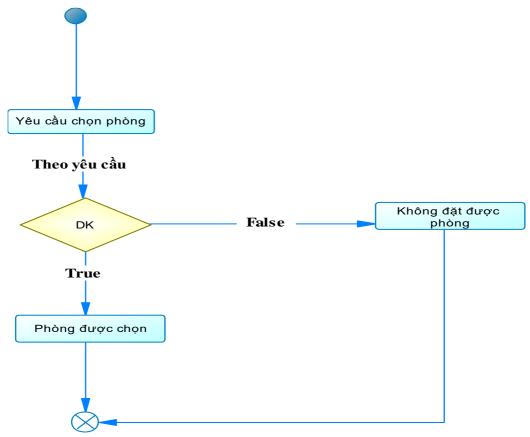
## 4.1 Tiến trình chọn phòng hát

a) Màn hình chọn phòng hát

QUẢN LÝ ĐẶT PHÒNG
Danh Sách Phòng    Ngày đặt

Hình 5. Quản lý đặt phòng.

Đầu vào:	Yêu cầu đặt phòng
	Danh sách phòng hát
Đầu ra:	<ul><li>Phòng được đặt</li></ul>
	Không đặt được phòng
Nội dung xử lý:	Khách hàng gửi yêu cầu đặt phòng, nhân viên
	dựa vào tình trạng danh sách phòng hát tư vấn
	phòng theo yêu cầu và chọn đặt phòng cho
	khách, nếu không có phòng theo yêu cầu của
	khách hàng (hết phòng trống) thì khách không
	đặt được phòng.



Hình 6. Sơ đồ hoạt động chi tiết quản lý đặt phòng.

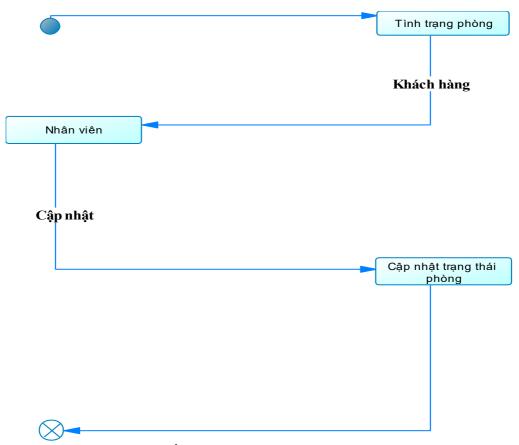
## 4.2 Tiến trình cập nhật trạng thái phòng

a) Màn hình cập nhật trạng thái phòng

l'ên phòng:	Phòng I		Loại phòng:	Vip O Thường	<ul> <li>Trung bình</li> </ul>	$\circ Nho$
rang thái:	<ul> <li>Đang hoạt động</li> </ul>	<ul> <li>Đang sửa chữa</li> </ul>	<ul> <li>Không hoạt động</li> </ul>			
hức năng						
Thêm	Xóa	Sửa Luu	Thoát			
anh sách pi	hòng					
Mã PH	Tên PH	Tinh trạng	Trạng thái	Loại phòng		
PH001	Phòng 1	0	Đang hoạt động	Phòng Vip		
Ph002	Phòng 2	0	Không hoạt động	Phòng Thường		
PH003	Phòng 3	0	Không hoạt động	Phòng Trung Bình		
PH004	Phòng 4	0	Không hoạt động	Phòng Nhô	·	

Hình 7. Danh sách phòng hát.

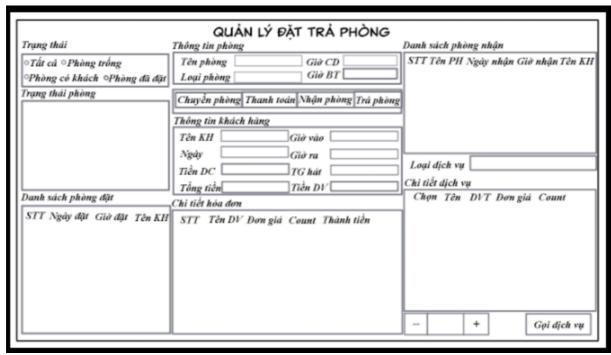
Đầu vào:	<ul><li>Khách hàng đặt được phòng</li></ul>		
	Khách hàng đã trả phòng		
Đầu ra:	Danh sách phòng hát đã cập nhật		
Nội dung xử lý:	Khi khách hàng đặt được phòng hay trả phòng		
	thì nhân viên có nhiệm vụ chọn phòng hát và		
	cập nhật lại trạng thái phòng		



Hình 8. Sơ đồ hoạt động cập nhật trạng thái phòng.

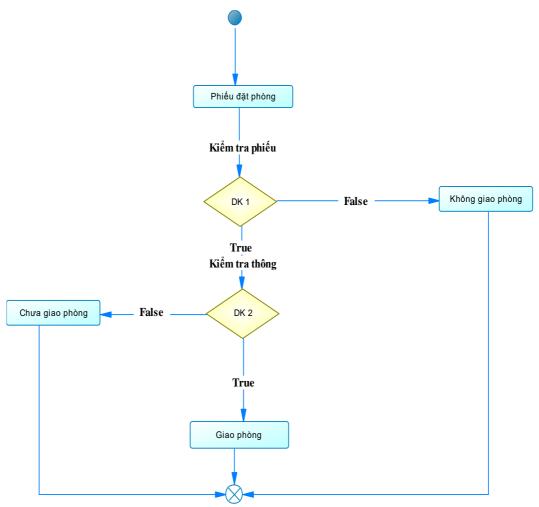
### 4.3 Tiến trình quản lý đặt trả phòng

a) Màn hình quản lý đặt trả phòng



Hình 9. Quản lí đặt trả phòng.

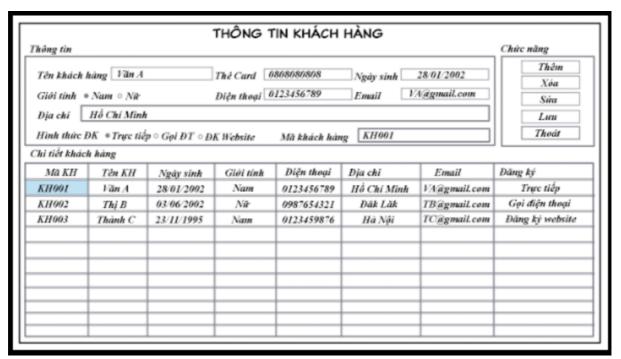
Đầu vào:	<ul><li>Khách hàng đặt được phòng</li></ul>	
	<ul><li>Phiếu đặt phòng</li></ul>	
Đầu ra :	Phòng giao cho khách	
Nội dung xử lý :	Khi khách hàng nhận phòng, nhân viên kiểm	
	tra phiếu đặt phòng xem phòng, xem thông tin	
	khách hàng theo yêu cầu thì giao phòng cho	
	khách.	



Hình 10. Sơ đồ hoạt động quản lí đặt trả phòng.

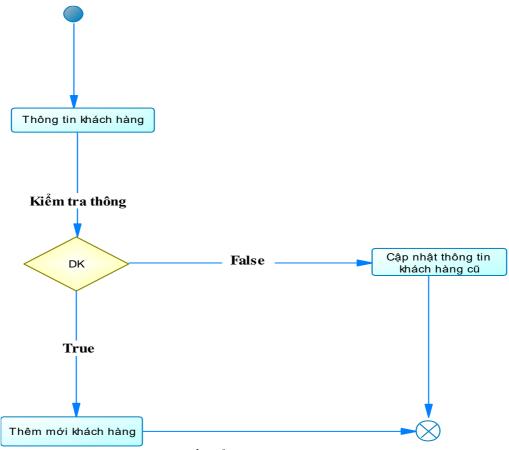
## 4.4 Tiến trình cập nhật thông tin khách hàng

a) Màn hình cập nhật thông tin khách hàng



Hình 11. Thông tin khách hàng.

Đầu vào:	Khách hàng đặt được phòng	
	Thông tin khách hàng	
Đầu ra:	Thêm mới khách hàng	
	Cập nhật thông tin khách hàng	
Nội dung xử lý:	Khi khách hàng đã đặt được phòng, nhân viên	
	có nhiệm vụ lấy thông tin khách hàng: Họ tên,	
	ngày sinh, địa chỉnhập vào hệ thống. Hệ	
	thống kiểm tra nếu thông tin đã có thì cập nhật	
	lại, không thì nhân viên thêm mới thông tin	
	khách hàng vào hệ thống.	



Hình 12. Sơ đồ kiểm tra thông tin khách hàng.

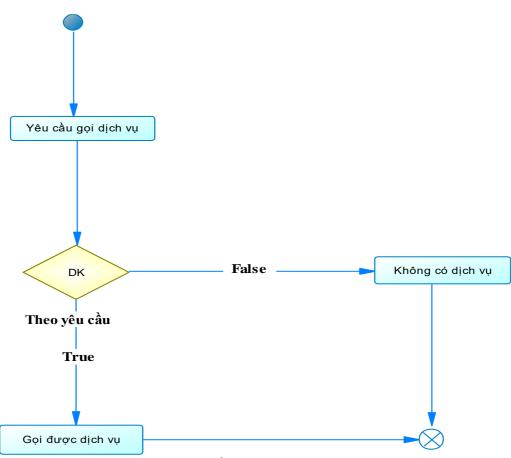
## 4.5 Tiến trình chọn dịch vụ

a) Màn hình chọn dịch vụ

	DANH SÁCH TỪNG LOẠI DỊCH	ΨĢ
Thông tin	Chức năng	
Tên dịch vụ Thức Loại dịch vụ Thức ở	Thêm Xóa	Sửa Lưu Thoát
Danh sách loại địch vụ Mã loại DV	Tên dịch vụ	Loại địch vụ
MLDV001	Thức ăn	Thức ăn liền
MLDV002	Nước uống	Nước giải khát

Hình 13. Danh sách từng loại dịch vụ.

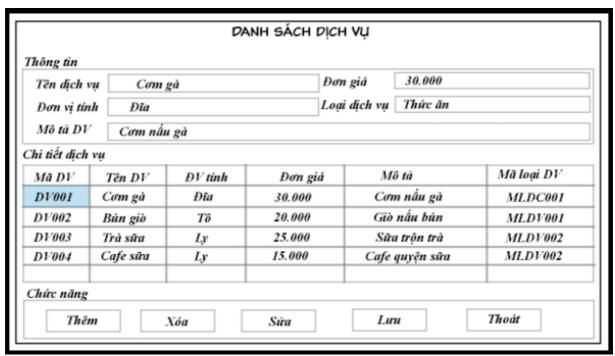
Đầu vào :	Yêu cầu gọi dịch vụ
	<ul><li>Danh sách dịch vụ</li></ul>
Đầu ra :	Danh sách dịch vụ đã gọi
Nội dung xử lý :	Khách hàng yêu cầu gọi dịch vụ (Thức ăn,
	nước uống), nhân viên tư vấn, thông báo
	từng loại dịch vụ còn hay không, dựa vào
	danh sách thông tin dịch vụ. Nếu dịch vụ theo
	yêu cầu khách hàng đã được chọn thì nhân
	viên có nhiệm vụ mang đến cho khách.



Hình 14. Sơ đồ hoạt động chọn dịch vụ.

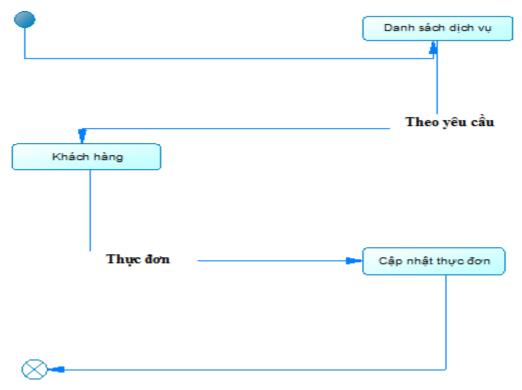
### 4.6 Tiến trình cập nhật danh sách dịch vụ

a) Màn hình cập nhật danh sách phục vụ



Hình 15. Danh sách dịch vụ.

Đầu vào :	<ul><li>Danh sách dịch vụ đã được gọi</li></ul>	
Đầu ra :	Cập nhật danh sách thông tin dịch vụ	
Nội dung xử lý :	Khi khách hàng đã gọi được dịch vụ thì nhân	
	viên nhiệm vụ cập nhật lại danh sách dịch vụ	
	trong phòng hát mà khách hàng đã đặt đồng	
	thời nhân viên cập nhật lại danh sách dịch vụ	
	trên thực đơn trong hệ thống.	



Hình 16. Sơ đồ cập nhật thông tin dịch vụ.

### KÉT LUẬN

Hiện nay, công nghệ kĩ thuật phát triển mọi thứ mà con người sử dụng đến có nhu cầu cải thiện nhằm đáp ứng cho sự thuật tiện trong quá trình sử dụng của con người. Việc quản lý từ những thao tác quản lý thủ công như ghi sổ sách dần dần các thao tác quản lý đã được cải thiện phát triển sao cho thuận tiện hơn. Công việc quản lý thường đòi hỏi sự chính xác và hiệu quả, nên việc xây dựng phần mềm quản lí sẽ là một công cụ cần thiết cho quá trình quản lý này.

Những dữ liệu được xây dựng bên trên góp phần xây dựng ứng dụng quản lý quán karaoke một cách hiệu quả hơn. Góp phần cho người xây dựng hiểu hơn về quá trình quản lý, những nghiệp vụ, những vấn đề quản lý của quán karaoke. Từ đó người phát triển có thể định hướng và cải thiện phần mềm và phát triển phần mềm này hơn. Tuy là những công việc bên trên chỉ góp phần xây dựng một phần của phần mềm. Xây dựng giao diện nhungc hưa có code minh hoa cho giao diện.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- 1. MÔ HÌNH QUAN NIỆM CỦA HỆ THỐNG THÔNG TIN VOER
- 2. : LAB 03 CDM/PDM (weebly.com)

#### **LINK GITHUB**

Cao-Thi-Thu-Huong/NMCNPM (github.com)