

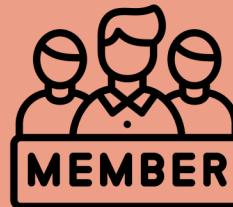
# Quản lý chuỗi cửa hàng tiện lợi

Thuyết trình bởi  
nhóm 28

GVHD: ThS. Nguyễn Trọng Nhân

502050 - Phân tích và thiết kế yêu cầu





# Thành viên nhóm

1. Huỳnh Hoàng Tiến Đạt - 52200023
2. Phạm Thị Thanh Bình - 52200104
3. Nguyễn Thị Huyền Diệu - 52200090
4. Trần Bình Khang - 52200115
5. Nguyễn Quang Huy - 52200083





STT	Ho và tên	MSSV	Công việc được giao	Mức độ hoàn thành công việc (%)	Nhận xét	Chữ ký
1	Huỳnh Hoàng Tiến Đạt (Nhóm trưởng)	52200023	Tổng hợp Word Thống kê UseCase Vẽ Sequence Diagram Làm Slide báo cáo	100	Hoàn thành tốt	
2	Nguyễn Thị Huyền Diêu	52200090	Vẽ sơ đồ Lớp Thống kê UseCase Vẽ ERD	100	Hoàn thành tốt	
3	Phạm Thị Thanh Bình	52200104	Vẽ Sequence Diagram Thống kê UseCase Làm Slide báo cáo	100	Hoàn thành tốt	
4	Trần Bình Khang	52200115	Làm Demo Thống kê UseCase Kiểm tra toàn bộ bài	100	Hoàn thành tốt	
5	Nguyễn Quang Huy	52200083	Vẽ Activity Diagram Thống kê UseCase Mô hình phát triển phần mềm	100	Hoàn thành tốt	

# Giới thiệu

Bách Hóa Xanh, một hệ thống cửa hàng tiện lợi phát triển mạnh mẽ, nổi tiếng với mạng lưới cửa hàng rộng khắp.

Trong thế giới của Bách Hóa Xanh, hệ thống quản lý hàng hóa là trái tim của mọi hoạt động. Từ việc nhập hàng, xuất hàng đến việc quản lý tồn kho, mỗi sản phẩm đều được phân loại và gán mã để dễ dàng theo dõi và duy trì trong hệ thống.

Quản lý bán hàng được tối ưu hóa để tạo ra trải nghiệm mua sắm mượt mà và thuận tiện nhất cho khách hàng.



# Giới thiệu

Bách Hóa Xanh còn tạo ra một cộng đồng khách hàng trung thành thông qua hệ thống quản lý khách hàng. Thông tin cá nhân và lịch sử mua hàng được lưu trữ để cá nhân hóa dịch vụ và tạo ra các chương trình khuyến mãi, đổi điểm thưởng.

Quản lý nhân sự không chỉ là việc ghi chép thông tin cá nhân và lịch làm việc của nhân viên. Nó còn bao gồm việc quản lý đào tạo và đánh giá hiệu suất làm việc để đảm bảo rằng mỗi nhân viên đều hoạt động ở mức tối ưu.





100% HÀNG TƯƠI SỐNG  
CUNG NHẬN AN TOÀN THỰC PHẨM

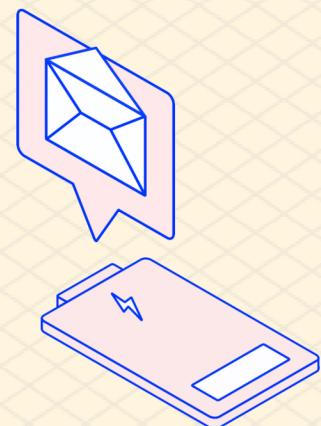
100% HÀNG TƯƠI S



# Khảo sát hệ thống



Thông thường, hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng tiện lợi sẽ có những đối tượng nào sử dụng ?



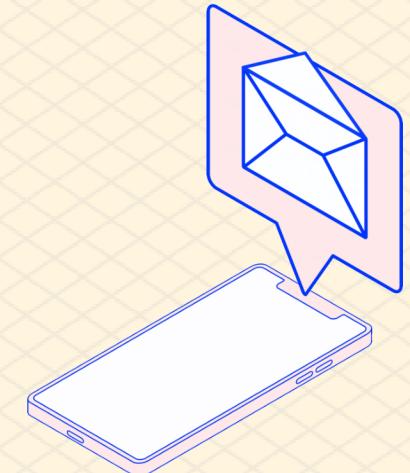
Thường sẽ là nhân viên bán hàng, quản lý một chi nhánh, nhân viên kế toán và người nắm giữ toàn bộ các chi nhánh.



# Khảo sát hệ thống



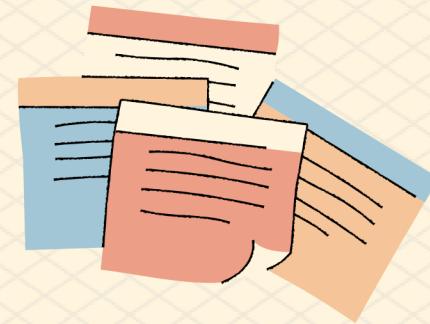
Một số use case như Quản lý nhà cung cấp, Quản lý mã giảm giá, chức năng xóa có bắt buộc không ?



Thông tin dạng như vậy  
không nên xóa mà sẽ được cài đặt trạng  
thái là ngừng hợp tác hoặc hết chương trình.  
Điều này hữu ích khi tái hợp tác với nhà cung cấp  
hoặc khi muốn tổ chức lại chương trình  
khuyến mãi đó.



# Quy trình nghiệp vụ



Đăng nhập

Đăng ký

Quản lý bán hàng

Quản lý kho (nhập kho, xuất kho, tồn kho)

Quản lý kiểm kê hàng hóa

Quản lý đặt hàng và lập hóa đơn

Quản lý chuỗi cửa hàng

Tìm kiếm sản phẩm



# Quy trình nghiệp vụ



Quản lý các đơn hàng

Quản lý nhập hàng

Quản lý các phương thức thanh toán

Hệ thống tạo báo cáo và thống kê

Quản lý nhân viên

• Quản lý bảo mật

• Quản lý tài khoản

# Quy trình nhập hàng hóa



Nhân viên kho kiểm tra số lượng hàng hóa còn trong kho nhiều hay ít, và những loại mặt hàng nào để xuất báo cáo gửi cho người quản lý cửa hàng.

Quản lý cửa hàng phải kiểm tra lại báo cáo đó có đầy đủ hay chưa. Nếu đã đầy đủ thì báo cáo lên cho chủ sở hữu để liên hệ với nhà cung cấp về loại hàng hóa mà cửa hàng cần và số lượng cần nhập vào.



# Quy trình nhập hàng hóa



Nhà cung cấp hàng hóa tiến hành liên hệ lại và báo giá về hàng hóa. Nếu chủ sở hữu đồng ý thì tiến hành kiểm tra số lượng hàng và loại hàng.

Nhân viên kho có nhiệm vụ lập phiếu nhập hàng gồm Mã loại hàng hóa, Số lượng hàng hóa, Ngày nhập vào, Tên nhà cung cấp.



# Quy trình nhập hàng hóa



Cứ đến đầu tháng mới, đầu tuần mới nhân viên kho sẽ phải kiểm tra thật kĩ lưỡng để đảm bảo quy trình nhập hàng hóa diễn ra lặp đi lặp lại một cách suôn sẻ và đúng nhất



# Các tác nhân



Khách vãng lai

Khách hàng có tài khoản

Nhân viên bán hàng

Nhân viên kho

Nhân viên kế toán

Quản lý cửa hàng

Chủ sở hữu

Hệ cơ sở dữ liệu



# Use Case

uc01

Đăng nhập

uc02

Cập nhật MK

uc03

Đăng xuất

uc04

Khôi phục MK

uc05

Thay đổi thông tin

uc06

Đăng ký thành viên

uc07

Thay đổi ưu đãi

uc08

Phân quyền

uc09

Thanh toán

# Use Case

UCI0

Lịch sử thanh toán

UCI1

Tìm kiếm sản phẩm

UCI2

Quản lý sản phẩm

UCI3

Tạo phiếu nhập sp

UCI4

Tạo HĐ xuất sp

UCI5

Thông báo ưu đãi

UCI6

Thêm vào ds mua

UCI7

Xem giỏ hàng

UCI8

Đặt hàng

# Use Case

UC19

Hủy đặt hàng

UC20

Xuất hóa đơn

UC21

Thống kê

UC22

Kết toán

UC23

Quản lý nhân viên

UC24

Quản lý khách hàng

UC25

Quản lý chuỗi  
cửa hàng

UC26

Kiểm tra thông  
tin tài khoản

UC27

Xuất dữ liệu

# Use Case

UC28

Thanh toán lương

UC29

Bảo mật hệ thống

UC30

Bảo trì hệ thống

UC31

Cập nhật hệ thống

UC32

Quản lý nhà phân phối

UC33

Quản lý bán hàng

UCOI

## Đăng nhập

### Mô tả:

Chức năng đăng nhập cho phép nhân viên bán hàng, nhân viên kế toán, nhân viên kho, nhân viên IT và quản lý cửa hàng đăng nhập vào hệ thống.

### Tác nhân chịu trách nhiệm:

Nhân viên bán hàng, khách hàng, nhân viên kế toán, nhân viên kho, nhân viên IT, quản lý cửa hàng và chủ sở hữu.

UC09

## Thanh toán

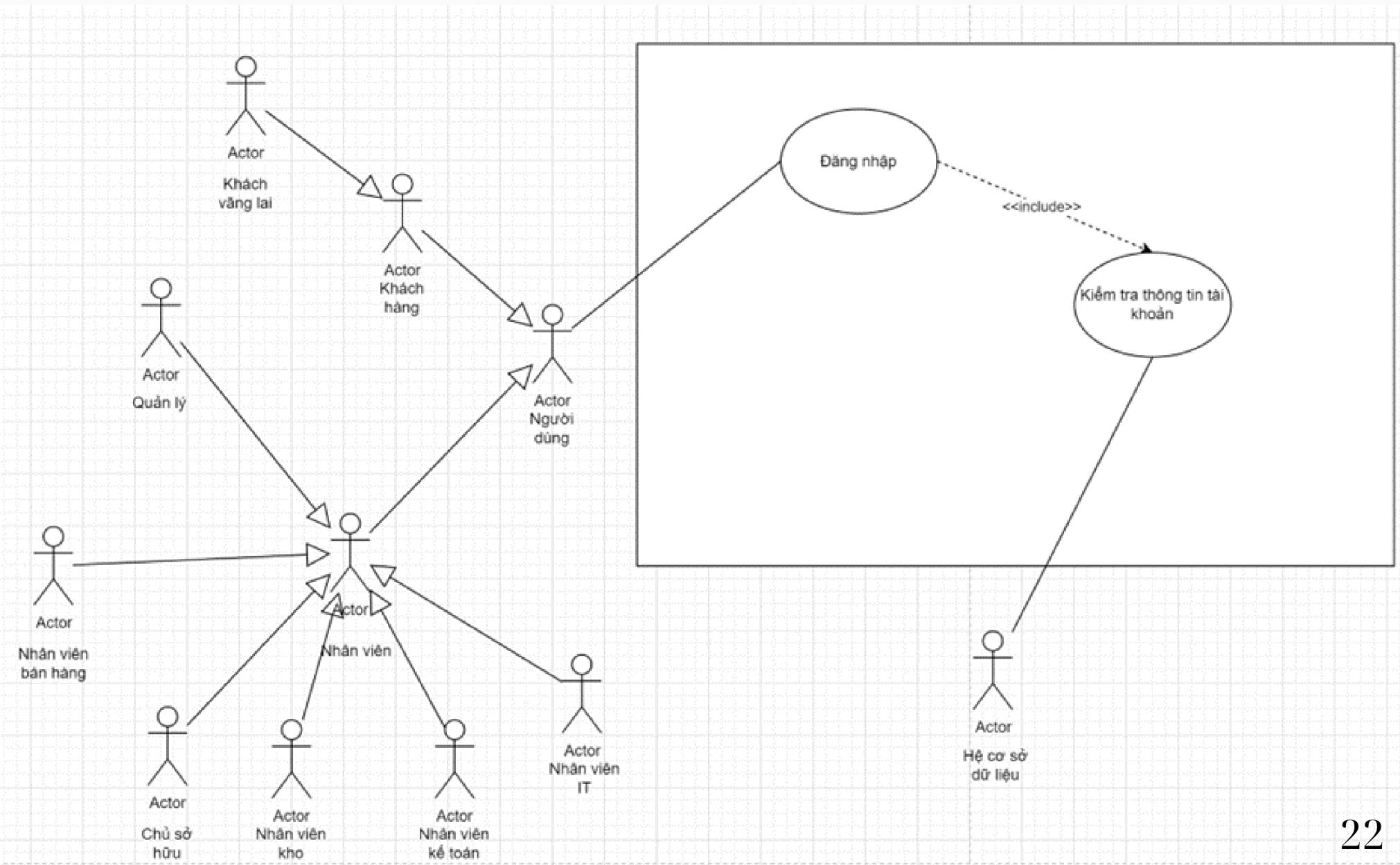
### Mô tả:

Chức năng cho phép khách hàng thanh toán bằng tiền mặt hoặc bằng thẻ và người thu là nhân viên bán hàng.

### Tác nhân chịu trách nhiệm:

Khách hàng, Khách vãng lai và Nhân viên bán hàng.

# UC01: Đăng nhập



<b>Use Case Name:</b>	Đăng nhập
<b>Scenario:</b>	Người dùng là nhân viên trong cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu muốn thực hiện việc đăng nhập vào hệ thống.
<b>Triggering Event:</b>	Người dùng là nhân viên trong cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu chọn đăng nhập vào hệ thống.
<b>Brief Description:</b>	Người dùng là nhân viên của cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu sẽ sử dụng username là tài khoản đã đăng ký và password để tiến hành đăng nhập vào sử dụng hệ thống đúng với vai trò, trách nhiệm và vị trí của mình.
<b>Actor:</b>	Nhân viên bán hàng, Khách vãng lai, Khách hàng, Nhân viên kế toán, nhân viên kho, nhân viên IT, quản lý cửa hàng và chủ sở hữu.

<b>Preconditions:</b>	Tài khoản của nhân viên trong cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu đã được tạo trên hệ thống.	
<b>Postconditions:</b>	Người dùng là nhân viên trong cửa hàng và quản lý, khách hàng chủ sở hữu đăng nhập vào hệ thống thành công.	
<b>Flow of events:</b>	<b>Actor</b>	<b>System</b>
	<p>1.Người dùng là nhân viên trong cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu truy cập vào phần mềm hệ thống.</p> <p>2.Người dùng là nhân viên trong cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu nhấn vào nút đăng nhập trên màn hình.</p>	<p>1.1 Hệ thống sẽ hiển thị giao diện trang chủ đăng nhập.</p> <p>2.1 Hệ thống hiển thị giao diện đăng nhập là nơi để điền thông tin tên tài khoản username đã đăng ký và password để đăng nhập.</p> <p>3.1 Hệ thống sẽ kiểm tra xem</p>

nhấn vào nút đăng nhập trên màn hình.

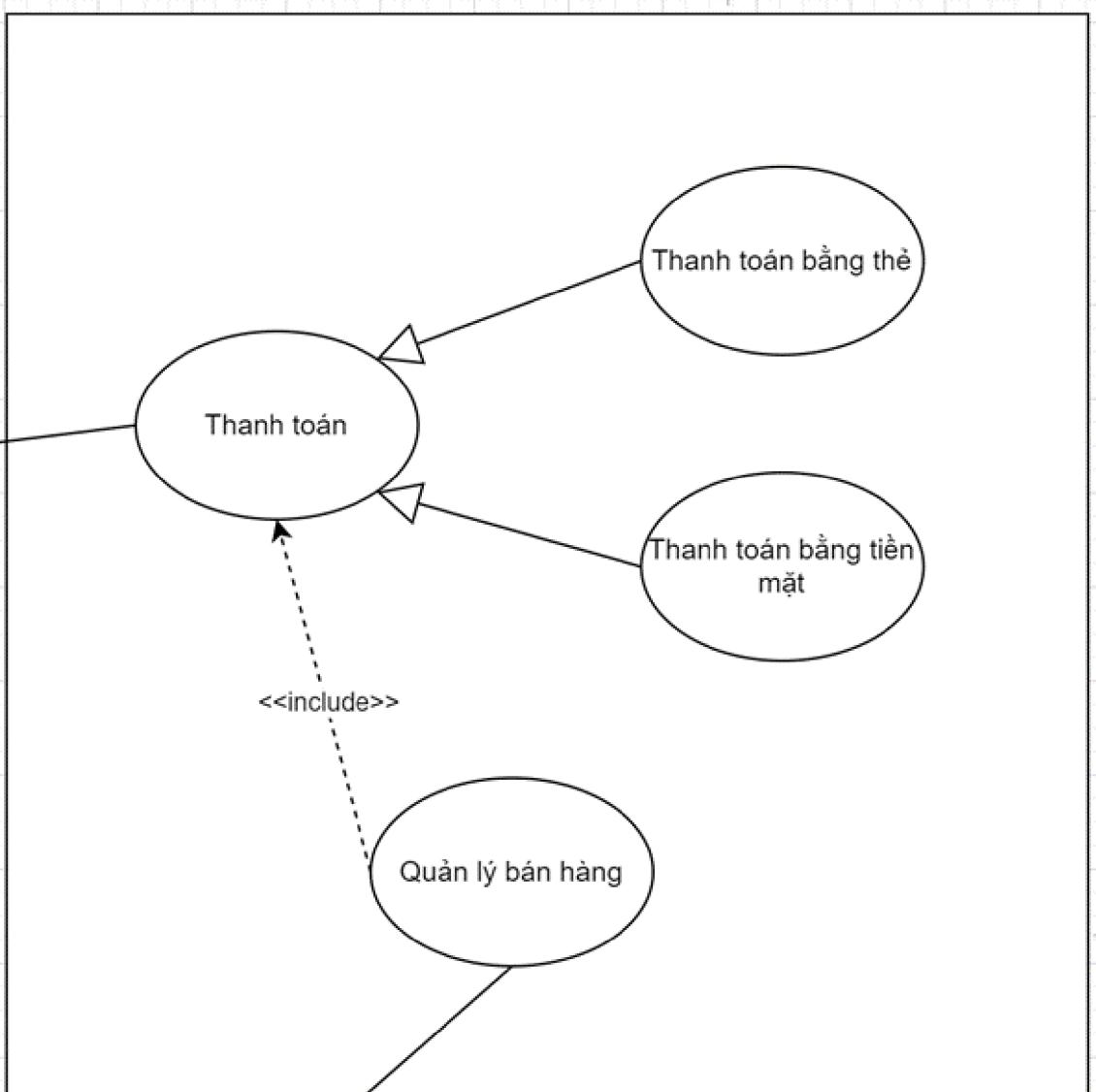
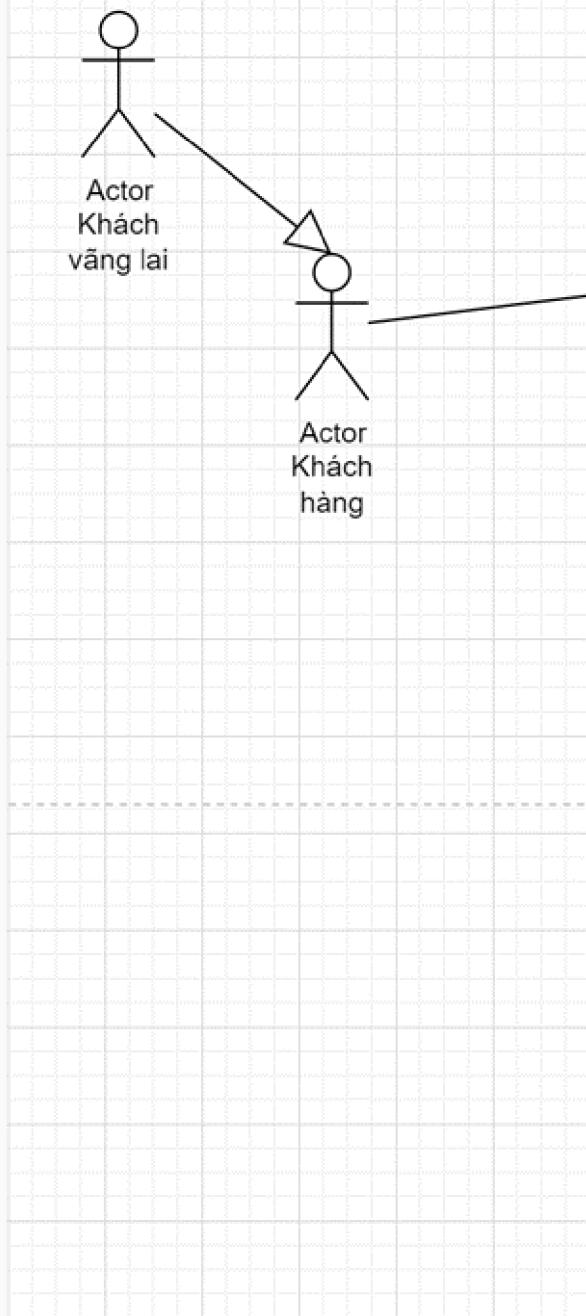
3.Người dùng là nhân viên trong cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu sẽ nhập tài khoản username đã đăng ký và password. Sau đó nhấn tiếp vào nút đăng nhập.

3.1 Hệ thống sẽ kiểm tra xem thông tin đăng nhập đã đúng chưa, xác thực đăng nhập thành công và cho phép người dùng là nhân viên , khách hàng hoặc quản lý truy cập vào để sử dụng hệ thống.

3.2 Hệ thống sẽ ghi nhận lại hoạt động đăng nhập đã thành công.

## Exception Conditions:

- 3.1 Hệ thống kiểm tra phát hiện vấn đề, xác thực thông tin đăng nhập không khớp, không thành công và hiển thị ra ô thông báo cho người dùng là nhân viên trong cửa hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu.
  - 3.1a Nhân viên trong cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu chọn lệnh hủy đăng nhập do có việc đột xuất thì Use Case này sẽ dừng lại tại đây và kết thúc.
  - 3.1b Khi nhân viên trong cửa hàng, khách hàng hoặc quản lý, chủ sở hữu tiếp tục muốn đăng nhập lại thì Use Case quay trở lại tiếp tục ở bước 2.



<b>Use Case Name:</b>	Thanh toán
<b>Scenario:</b>	Khách hàng muốn thanh toán những món hàng, vật dụng mà mình đã chọn mua
<b>Triggering Event:</b>	Khách hàng đến và nói thanh toán cho nhân viên bán hàng
<b>Brief Description:</b>	Khách hàng sau khi quyết định mua hàng sẽ phải thanh toán bằng tiền mặt trong trường hợp không có thẻ hoặc thanh toán bằng thẻ thông qua quét mã hoặc chuyển khoản.
<b>Actor:</b>	Nhân viên bán hàng, Khách hàng, Khách vãng lai
<b>Related Use Cases:</b>	Quản lý bán hàng
<b>Preconditions:</b>	Khách hàng lựa chọn hàng hóa thành công

Flow of events:	Actor	System
	<p>1.Nhân viên bán hàng nhấn vào nút thanh toán và chọn hình thức thanh toán.</p> <p>2.Nhân viên bán hàng quét mã sản phẩm để ghi vào hóa đơn.</p> <p>3.Khách hàng tiến hành thanh toán theo hóa đơn.</p>	<p>1.1 Hệ thống sẽ hiển thị giao diện thanh toán và thông tin sản phẩm.</p> <p>2.1 Hệ thống kiểm tra, lưu lại thông tin của khách hàng như tên, số điện thoại khi nhân viên hỏi và sản phẩm để làm hóa đơn.</p> <p>3.1.a Hệ thống kiểm tra thông tin của khách hàng để thực hiện chức năng thanh toán nếu như thanh toán bằng tiền mặt.            3.1.b Hệ thống kiểm tra thông tin của khách hàng và thông</p>

tín của đơn vị thanh toán rồi thực hiện chức năng thanh toán nếu thanh toán thông qua thanh toán chuyển khoản.

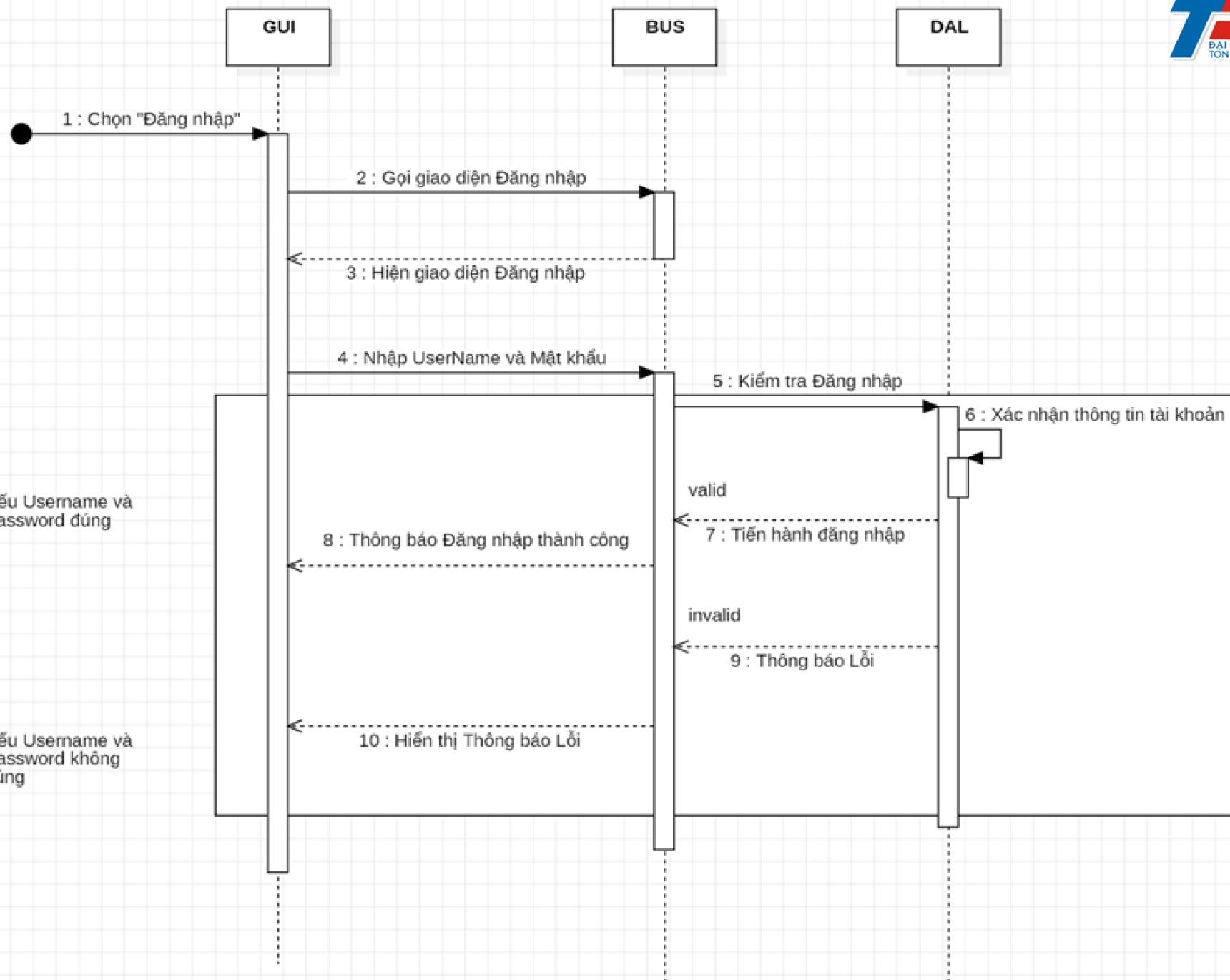
3.2 Hệ thống thông báo thanh toán hóa đơn thành công.

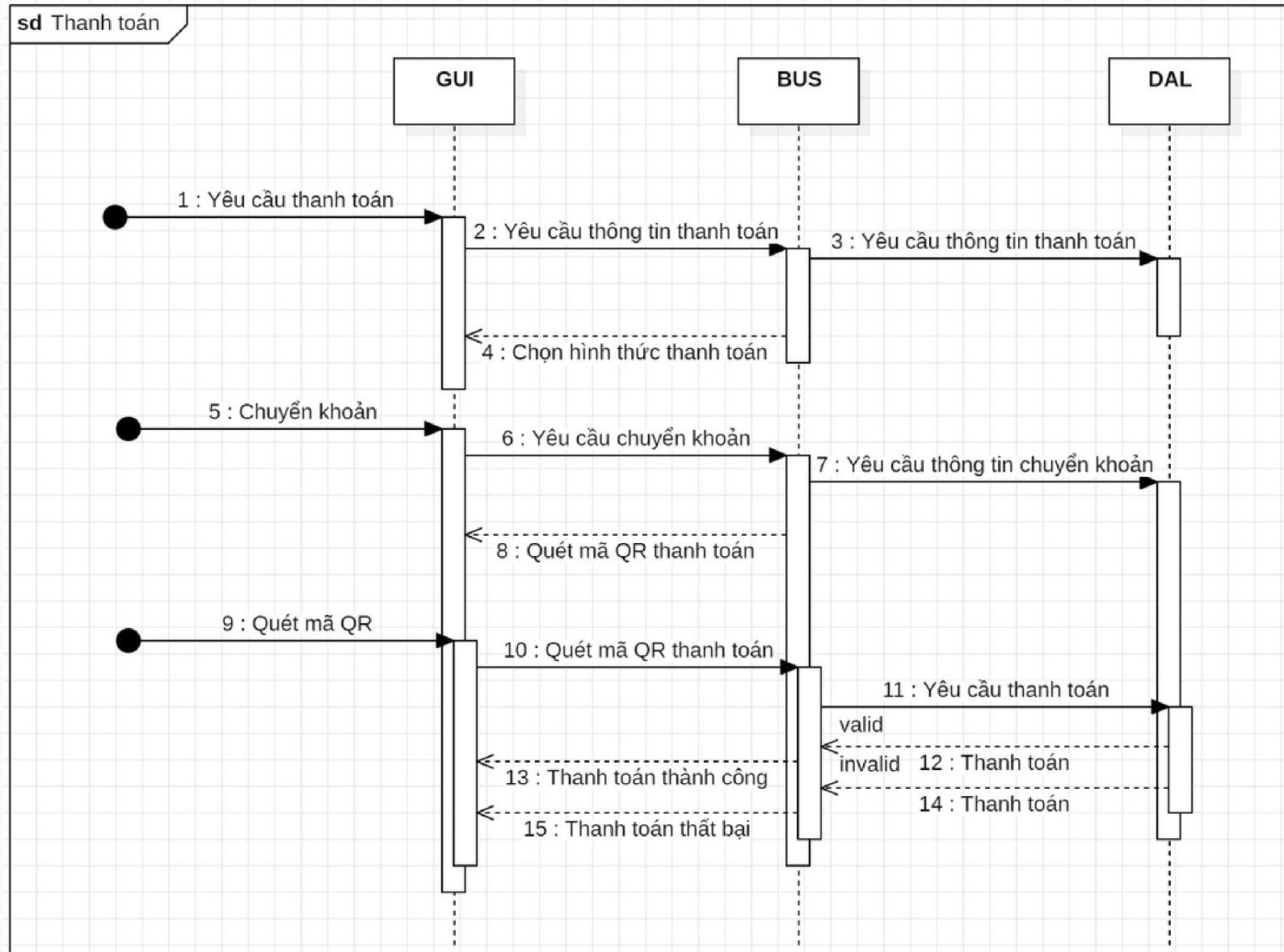
3.3 Tài khoản của khách hàng sẽ bị trừ tiền và nhân viên giao hóa đơn cho khách.

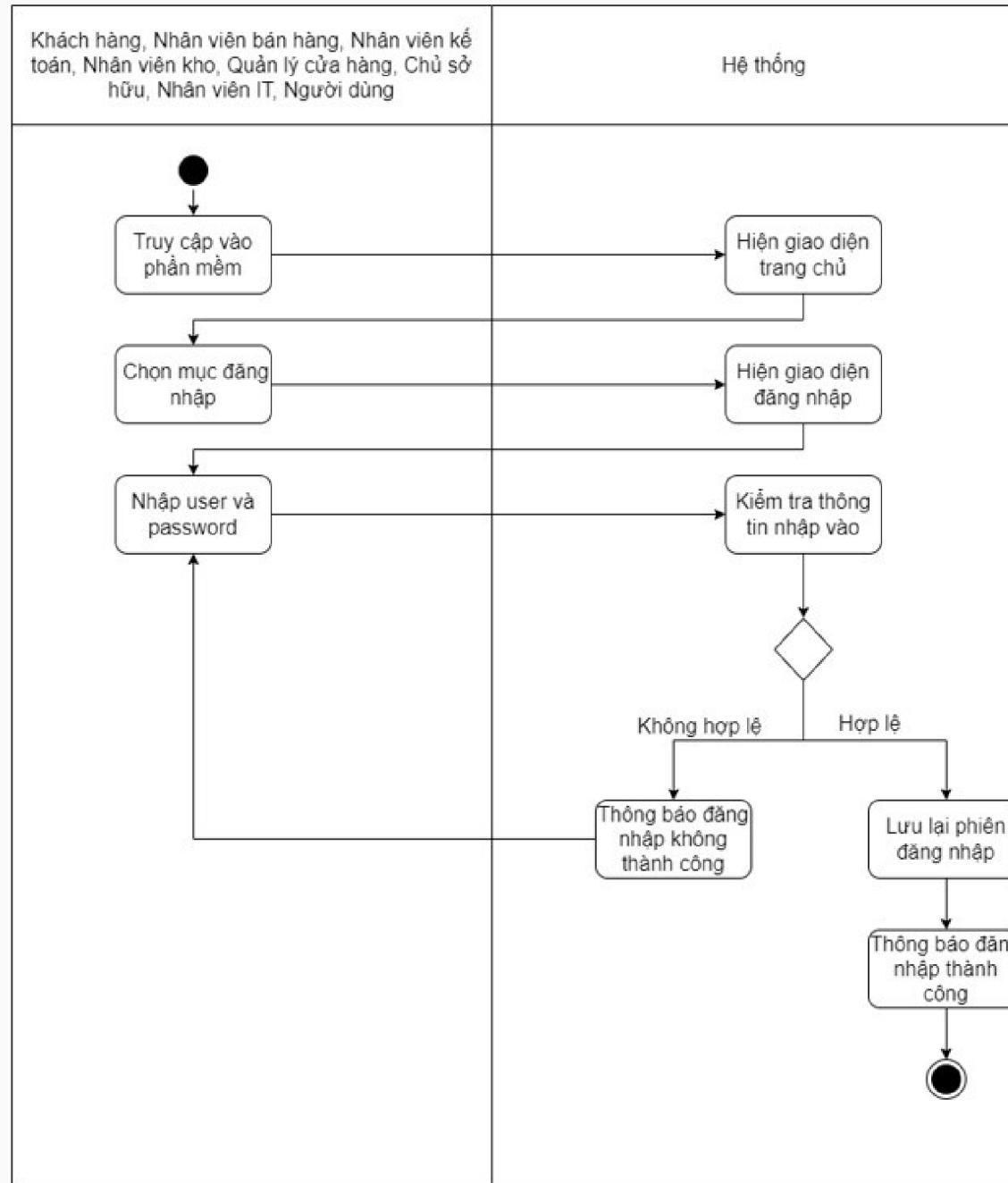
3.4 Hệ thống ghi nhận lại giao dịch vào cơ sở dữ liệu.

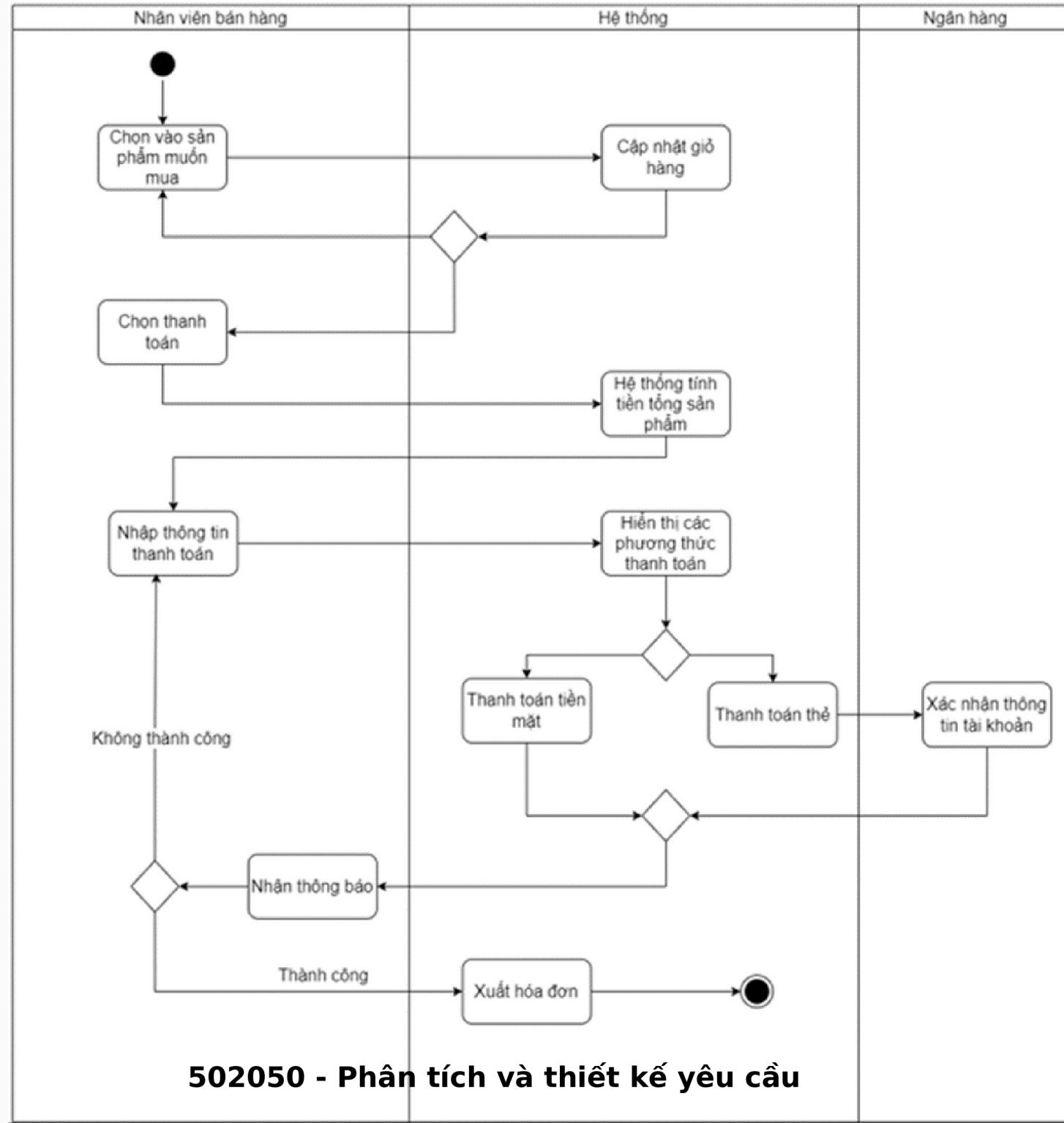
<b>Exception Conditions:</b>	<p>3.1.a Hệ thống kiểm tra thông tin khách hàng cung cấp không thành công và use case trở lại bước 3.</p> <p>3.1.b Hệ thống kiểm tra thông tin khách hàng cung cấp không thành công và use case trở lại bước 3.</p> <p>3.1.b Hệ thống không thể kiểm tra thông tin tài khoản thanh toán trực tuyến và use case trở lại bước 3.</p> <p>3.2 Hệ thống thông báo giao dịch không thành công do nhân viên chọn nhầm phương thức thanh toán và Use Case trở lại bước 1.</p>
------------------------------	---

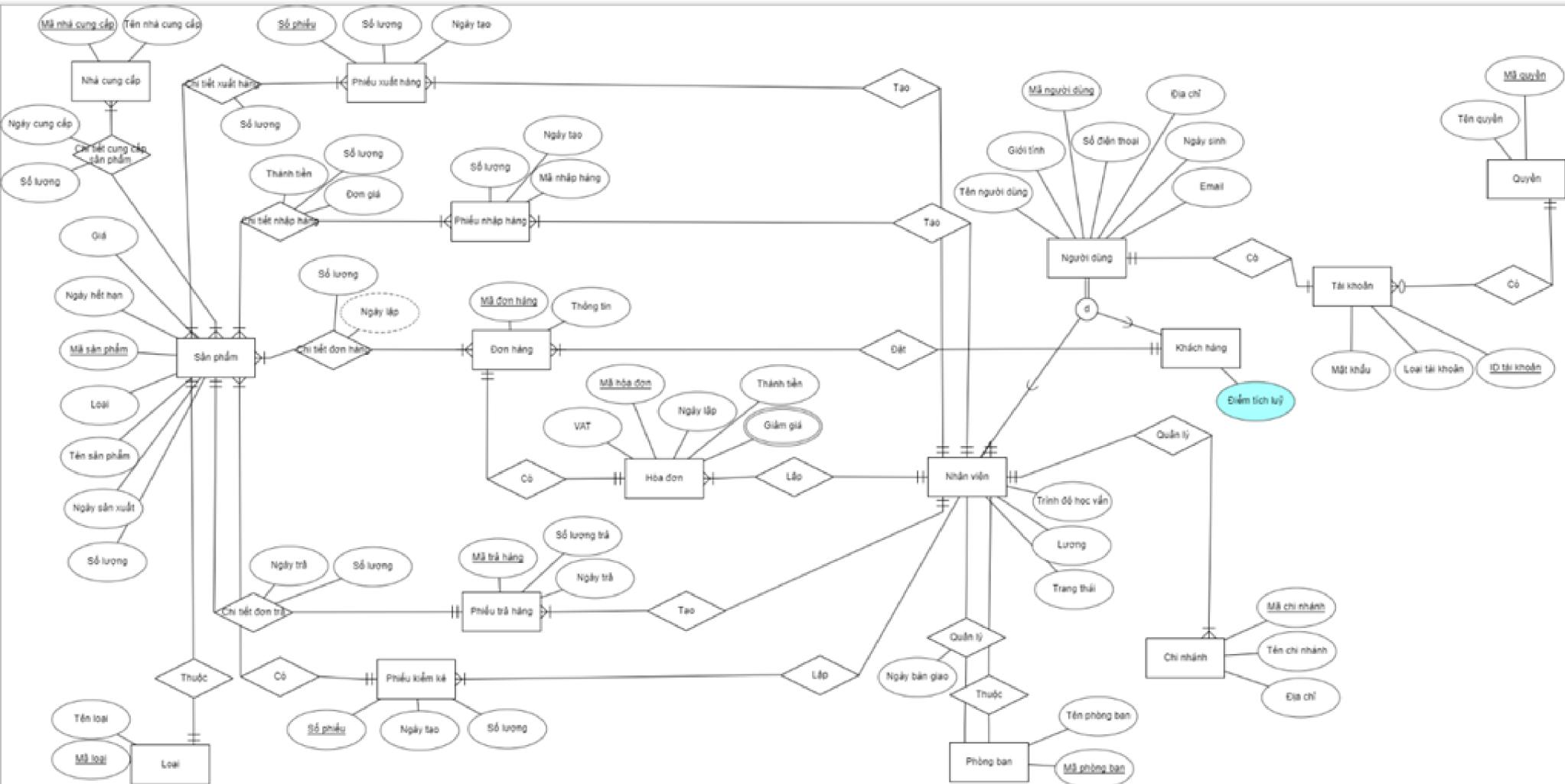




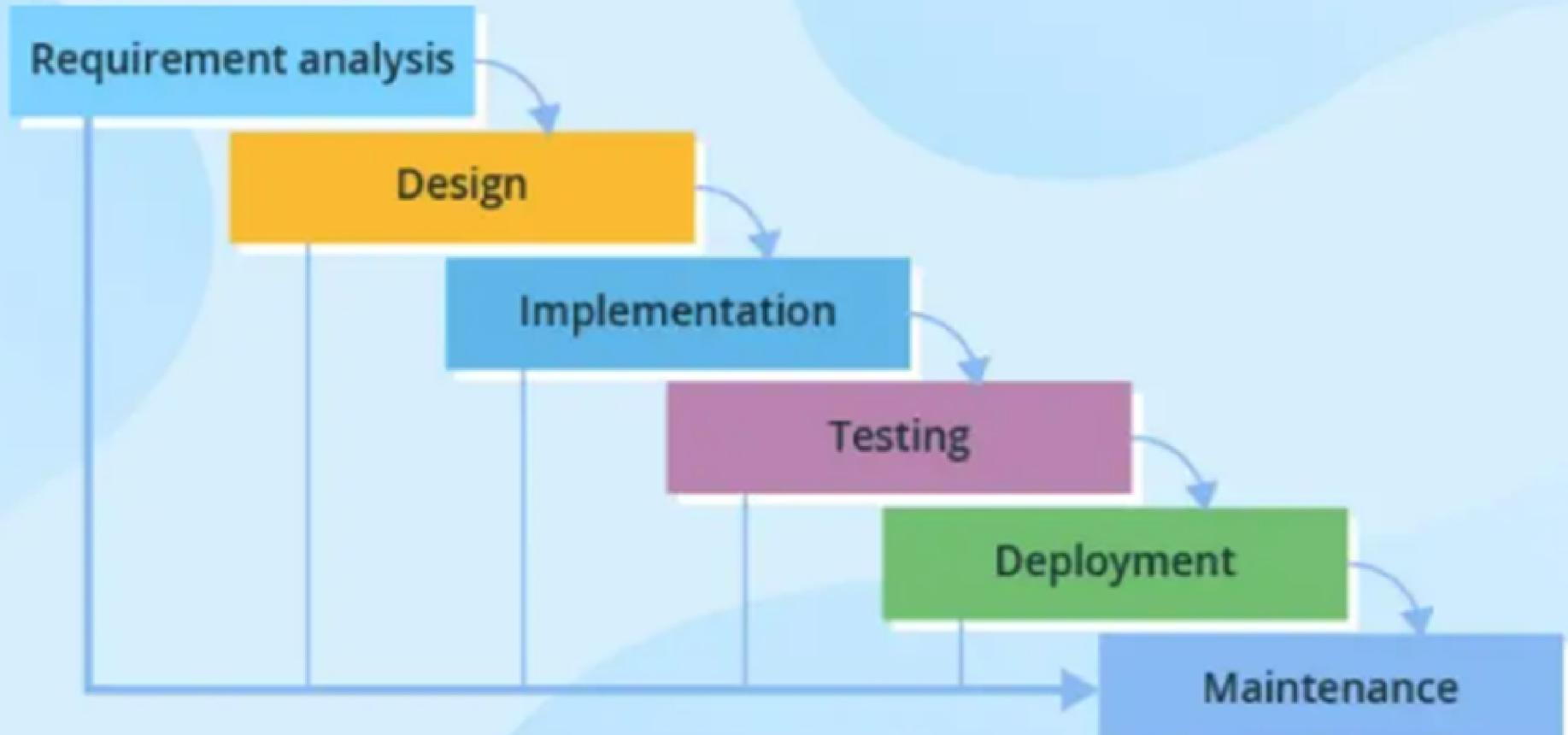








# WATERFALL



Mô hình thác nước tập trung vào việc quản lý dự án dựa trên tiến trình tuần tự và liên tiếp. Dự án bước vào giai đoạn mới khi và chỉ khi giai đoạn trước đó đã được hoàn thành.



Các bước được thực hiện như sau:

- Phân tích yêu cầu
- Thiết kế hệ thống
- Thực hiện
- Kiểm thử hệ thống
- Triển khai hệ thống
- Bảo trì hệ thống





## PHÂN TÍCH YÊU CẦU

Tìm hiểu và xác định nhu cầu, khảo sát chi tiết khách hàng.

Từ đó tạo thành tài liệu đặc tả yêu cầu chức năng, phi chức năng và giao diện của nó.



## THIẾT KẾ HỆ THỐNG

Làm sơ đồ chi tiết chức năng

Hoạt động phần mềm

Tạo cơ sở dữ liệu cho phần mềm.



## THỰC HIỆN (CODING)

Lập trình viên lập kế hoạch quá trình lập trình và triển khai module thư viện và chức năng.



## KIỂM THỬ HỆ THỐNG

Tích hợp các thành phần để thực hiện kiểm tra và sửa lỗi, đảm bảo hệ thống hoạt động một cách chính xác và hiệu quả.



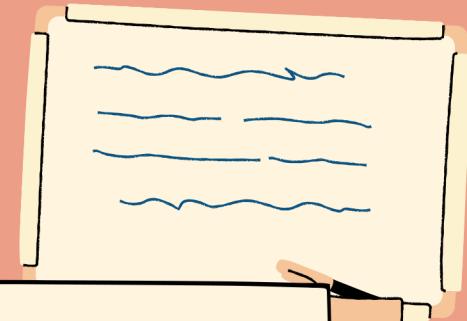
## TRIỂN KHAI HỆ THỐNG

Đưa hệ thống vào môi trường thực tế và đảm bảo các chức năng hoạt động như mong đợi.



## BẢO TRÌ HỆ THỐNG

Duy trì hệ thống và thực hiện các biện pháp bảo trì khi cần thiết, bao gồm sửa lỗi và cập nhật để đáp ứng yêu cầu mới từ phía khách hàng.



# Thank You!

DO YOU HAVE ANY QUESTIONS FOR US?

