|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG ĐẠI HỌC**  **TÀI CHÍNH – MARKETING**  **KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |
|  |  |

**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT KHOÁ LUẬN TỐT NGHIỆP**

1. **Tên đề tài:** Xây Dựng Chương Trình Quản Lý Kế Toán Bán Hàng Tại Công Ty Cổ Phần R2S

**2. Nơi thực tập**

* Tên công ty/doanh nghiệp: Công ty cổ phần R2S
* Địa chỉ: VP01: Lầu 8, Toà Nhà Pearl Plaza, 561A Điện Biên Phủ, P.25, Quận Bình Thạnh, TP HCM
* Điện thoại: 0919 365 363
* Website: https://r2s.com.vn/

1. **Mục tiêu đề tài**

Nhằm giúp cho doanh nghiệp nâng cao chất lượng dịch vụ bán hàng đối với khách hàng đồng thời cũng là một công cụ để quản lý hàng hóa, quy trình bán hàng, chăm sóc khách hàng một cách hiệu quả, tiết kiệm được nhiều thời gian và chi phí cho việc phải cần quá nhiều nhân viên để quản lý.

1. **Phạm vi đề tài**

Nghiên cứu chủ yếu về kế toán bán hàng và những nghiệp vụ bán hàng liên quan tới bán linh kiện điện tử, thiết bị ngoại vi và phần mềm với những chứng từ, báo cáo cần thiết. Chủ yếu sử dụng cho mạng nội bộ trong doanh nghiệp. Với sổ kế toán thì có những sổ được sử dụng tiêu biểu như: nhật ký bán hàng, nhật ký thu tiền, sổ cái tiền mặt, sổ cái tiền gửi ngân hàng,… những sổ kế toán liên quan tới nghiệp vụ bán hàng. Còn với báo cáo tiêu biểu được sử dụng như: báo cáo bán hàng,… Những chứng từ liên quan tới nghiệp vụ bán hàng như: hóa đơn, đơn mua hàng, phiếu chi, phiếu thu,… Từ đó thiết kế nên ứng dụng giúp cho các đối tượng nghiên cứu có thể dễ dàng sử dụng cho các mục đích yêu cầu của doanh nghiệp.

1. **Phương pháp thực hiện**

- Chương trình chủ yếu được lập trình bằng ngôn ngữ C# kết hợp với hệ cơ sở dữ liệu SQL Sever.

- Sử dụng những phương pháp như những mô hình DFD, BFD, mối quan hệ thực thể, bảng ảnh hưởng của ràng buộc toàn vẹn. Kết hợp với những dữ liệu từ sổ kế toán, báo cáo, chứng từ để xây dựng chương trình.

- Sử dụng phần mềm hỗ trợ như: SQL 2014, Visual Studio 2019, Visio Online, Power Designer, Draw.io.

**5. Tiến độ thực hiện**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Thời gian** | **Nội dung công việc** | **Kết quả dự kiến đạt được** |
| 1 | 17/10 - 23/10 | Giới thiệu về doanh nghiệp và cơ sở lý thuyết liên quan của đồ án, vẽ sơ đồ hạch toán, những tài khoản liên quan. | Xác định và hoàn thành chương 1 và 2 của đề tài |
| 2 | 24/10 – 13/11 | Vẽ sơ đồ BDF, DFD, những mô hình luận lý, ý niệm,…phân tích hệ thống thiết kế cơ sở dữ liệu | Hoàn thành chương 3 |
| 3 | 14/11 – 11/12 | Vẽ những sơ đồ liên quan tới lập trình như: use case, tuần tự,… tiến hành lập trình những chức năng ứng dụng cho đề tài. | Hoàn thành chương 4 |
| 4 | 12/12 – 18/12 | Nêu những điểm tối ưu của đồ án và những mặt hạn chế và phương hướng của đồ án trong tương lai. | Hoàn thành chương 5 và chỉnh sửa các mục phụ trong đồ án |
| 5 | 19/12 – 25/12 | Chỉnh sửa những lỗi chính tả, những mục cần hoàn thiện như phụ lục, mục lục,… | Hoàn thành bản word báo cáo. |
| 6 | 26/12 – 29/12 | Chỉnh sửa lại những lỗi lập trình liên quan tới sản phẩm (nếu có), chạy kiểm thử phần mềm. | Hoàn thành sản phẩm. |
| 7 | 30/12 | Hoàn thành sản phẩm và báo cáo. | Nộp báo cáo cuối cùng |

*(Nêu kết quả phải đạt được theo từng mốc thời gian)*

1. **Kết cấu dự kiến của khoá luận**

**CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU**

* 1. Giới Thiệu Về Doanh Nghiệp
  2. Lý Do Hình Thành Đề Tài
  3. Mục Tiêu Nghiên Cứu
  4. Phương Pháp Nghiên Cứu
  5. Nội Dung Nghiên Cứu
  6. Ý Nghĩa Nghiên Cứu
  7. Dự Kiến Kết Quả Đạt Được

**CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT**

2.1 Tổng Quan Về Kế Toán Bán Hàng

2.1.1 Khái niệm

2.1.2 Kết cấu tài khoản

2.1.3 Tài khoản liên quan

2.1.4 Các báo cáo và chứng từ liên quan

2.2 Giới Thiệu Về Ngôn Ngữ Lập Trình C#

2.3 Giới Thiệu Về Hệ Quản Trị CSDL

2.4 Giới Thiệu Về Power Designer

2.5 Giới Thiệu Về Mô Hình Ba Lớp

**CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG**

3.1 Khảo Sát Hiện Trạng Và Nhu Cầu

3.1.1 Khảo sát hiện trạng

3.1.2 Phân tích và đánh giá hiện trạng

3.2 Quy Trình Nghiệp Vụ

3.1.1 Quy trình của kế toán bán hàng

3.1.2 Định khoản

3.3 Phân Tích Chức Năng Của Hệ Thống

3.3.1 Sơ đồ dòng dữ liệu (DFD)

3.3.2 Sơ đồ BFD

3.4 Phân Tích Và Thiết Kế Cơ Sở Dữ Liệu

3.4.1 Các thực thể và thuộc tính cần lưu trữ

3.4.2 Mô hình quan hệ giữa các thực thể

3.4.3 Mô hình quan niệm

3.4.4 Mô hình mức luận lý

3.4.5 Mô hình ở mức vật lý

3.4.6 Mô tả các bảng lưu trữ trong CSDL

3.4.7 Các ràng buộc

**CHƯƠNG 4: QUY TRÌNH SỬ DỤNG HỆ THỐNG**

4.1 MÔ TẢ CHỨC NĂNG CỦA PHẦN MỀM

Chương trình chủ yếu được chạy trên ứng dụng web, internet.

4.1.1 Đặc tả sơ đồ chức năng của hệ thống

4.1.1.1 Sơ đồ Use Case

4.1.1.2 Sơ đồ hoạt động

4.1.1.3 Sơ đồ tuần tự

4.1.1.4 Sơ đồ cộng tác

4.1.1.5 Sơ đồ trạng thái

4.1.2 Thiết kế giao diện

4.1.3 Giao diện chương trình

4.2 QUY TRÌNH KHAI THÁC SỬ DỤNG PHẦN MỀM

4.2.1 Chức năng Đăng Nhập

4.2.2 Chức năng Giỏ Hàng

4.2.3 …

**CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ**

5.1 KẾT LUẬN

5.1.1 Những kết quả đạt được

5.1.2 Hạn chế

5.2 KIẾN NGHỊ

5.2.1 Hướng khắc phục những hạn chế

5.2.2 Hướng mở rộng của đề tài

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Duyệt của Khoa** | **Giảng viên hướng dẫn** | **Sinh viên thực hiện** |
|  |  |  |

**Trương Đình Hải Thụy Hà Thị Hoài Ngân**