# CHƯƠNG I : TÌM HIỂU VỀ ĐỀ TÀI

## **Giới thiệu ứng dụng**

* 1. **Tên đề tài**

***“ỨNG DỤNG QUẢN LÝ BÁN BÁNH NGỌT BẰNG JAVA SWING”***

### Hiện trạng

Kinh doanh là một thị trường lớn và đầy tiềm năng đối với việc kinh doanh hiện nay. Chính vì lí do đó mà hiện nay nhiều người đổ xô vào kinh doanh đặc biệt là giới trẻ nhằm kiếm thêm thu nhập, tăng năng suất và doanh thu bán hàng.

Cùng với sự phát triển nhanh chóng về phần cứng máy tính, các phần mềm càng trở nên đa dạng, phong phú, hỗ trợ hiệu quả cho con người. Các phần mềm hiện nay ngày càng hỗ trợ cho người dùng thuận tiện sử dụng, thời gian xử lý nhanh chóng và một số nghiệp vụ được tự động hoá cao.

Do đó, trong việc phát triển phần mềm, sự đòi hỏi không chỉ là chính xác, xử lý được nhiều nghiệp vụ phức tạp mà còn phải đáp ứng yêu cầu khác về tốc độ, giao diện thân thiện, để người dùng thuận tiện sử dụng, quen thuộc, tính tương thích cao, bảo mật cao,…

Nếu không nhờ việc tin học hoá trong việc quản lý, cần phải chia thành nhiều khâu và cần khá nhiều người để mở một cửa hàng kinh doanh như: quản lý nhân viên, quản lý hoá đơn, quản lý hàng hóa… Các công việc này đòi hỏi nhiều thời gian và công sức, mà sự chính xác và hiệu quả không cao. Ngoài ra còn một số khó khăn về việc lưu trữ khá đồ sộ, dễ bị thất lạc, tốn kém,… Trong khi đó, các nghiệp vụ này có thể tin học hoá một cách đơn giản hơn. Với sự giúp đỡ của tin học, việc kinh doanh trở nên thuận tiện, nhanh chóng và hiệu quả hơn rất nhiều, chẳng hạn trong việc:

- Tra cứu thông tin nhân viên, sản phẩm, nguyên liệu,…

- Lưu trữ thông tin về quản lý thông tin tài khoản, nhân viên, sản phẩm, nguyên liệu,…

- Báo cáo thống kê

## **2. Mục tiêu thực hiện:**

**-** Người dùng có thể truy cập hệ thống để thực hiện một số chức năng như:

* Đăng nhập, đăng xuất
* Quản lý thông tin sản phẩm
* Quản lý thông tin nguyên liệu
* Quản lý thông tin nhân viên
* Quản lý thông tin tài khoản, hệ thống phân quyền.
* Thống kê hóa đơn.
* Thanh toán

# CHƯƠNG II: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## **Hệ thống :**

Khi người dùng truy cập vào hệ thống, họ bắt buộc phải đăng nhập vào hệ thống. Sau khi đăng nhập xong, người dùng có thể xem va tra cứu thông tin quản lý các bộ phận của cửa hàng như: sản phẩm, nguyên liệu, nhân viên....

Khi người dùng nhấp vào Tab chức năng Sán phẩm trên thanh Menu, hệ thống sẽ đưa bạn đến form Sản phẩm để xem hoặc tra cứu thông tin sản phẩm gồm: Mã Sản phẩm, Tên sản phẩm, giá tiền, mã loại. Ngoài ra có chức năng thêm, xóa, sửa, tìm kiếm sản phẩm.

Khi người dùng nhấp vào Tab chức năng Nguyên liệu trên thanh Menu, hệ thống sẽ đưa bạn đến form Nguyên liệu để xem hoặc tra cứu thông tin nguyên liệu gồm: Tên nguyên liệu, giá tiền, Nhà cung cấp, Hạn sử dụng. Ngoài ra có chức năng thêm, xóa, sửa, tìm kiếm nguyên liệu.

Khi người dùng nhấp vào Tab chức năng Quản lý trên thanh Menu, hệ thống sẽ đưa bạn đến form Quản lý để xem hoặc tra cứu thông tin tài khoản gồm: Tài khoản, mật khẩu, quyền. Ngoài ra có chức năng thêm, xóa, sửa, tìm kiếm tài khoản.

Khi người dùng nhấp vào Tab chức năng Thống kê trên thanh Menu, hệ thống sẽ đưa bạn đến form Thống kê hóa đơn để xem hoặc tra cứu hóa đơn gồm: Mã hóa đơn, Tên sản phẩm, Số lượng, đơn giá, Ngày lập.

Khi người dùng nhấp vào Tab chức năng Thanh toán trên thanh Menu, hệ thống sẽ đưa bạn đến form Thanh toán để thanh toán sản phẩm gồm: Tìm kiếm sản phẩm theo loại, theo tên, Thanh toán, Hủy, Xóa, Thêm sản phẩm vào hóa đơn.

Người dùng có thể mở nhiều tab chức năng và có thể đóng nó lại bằng chức năng Đóng tất cả form trên thanh Menu.

1. **Biểu đồ chức năng của phần mềm:**
2. **Biểu đồ phân rã chức năng:**
   1. **Chức năng của người quản trị**
   2. **Chức năng của người dùng**

# CHƯƠNG III: KẾT QUẢ HIỆN THỰC ỨNG DỤNG

1. **Giao diện màn hình Đăng nhập**

### Giao diện màn hình Trang chủ

### Giao diện màn hình QL Nguyên liệu

1. **Giao diện màn hình QL Sản phẩm**

### Giao diện màn hình QL Nhân viên

### Giao diện màn hình QL Tài khoản

### Giao diện màn hình Thanh toán

### Giao diện màn hình Thống kê