

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC YERSIN ĐÀ LẠT
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



YERSIN UNIVERSITY

BÁO CÁO MÔN : LẬP TRÌNH DI ĐỘNG

Đề tài : APP FOODS SHOP

GIẢNG VIÊN : Lê Xuân Thạch

THÀNH VIÊN : Bùi Sĩ Phong 12001012

: Nguyễn Thanh Phong 12001059

Lâm Đồng, Ngày.....Tháng.....Năm.....

TRƯỜNG ĐẠI HỌC YERSIN ĐÀ LẠT
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

BẢNG PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC

Họ Và Tên	Công việc	Tiến độ hoàn thành
Nguyễn Thanh Phong	Thiết kế giao diện	100%
	Viết báo cáo	100%
Bùi Sĩ Phong	Thiết kế CSDL (Database)	80%
	Viết API (PHP)	80%
	Viết Các kết nối từ Flutter đến API	100%
	Viết các xử lý cơ bản	100%

LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay công nghệ thông tin ngày càng phát triển có rất nhiều công nghệ mới được phát triển và cho ra mắt .Bên cạnh đó có rất nhiều công cụ hỗ trợ cho các lập trình viên xây dựng cho mình một phần mềm riêng và trong lĩnh vực đa nền tảng cũng như vậy.

Flutter là một bộ SDK đa nền tảng dành riêng cho thiết bị di động được Google cung cấp để tạo ra các giao diện native chất lượng cao , các ứng dụng Flutter có thể hoạt động trên cả IOS và Android. Nó như một thủ thuật khôn khéo để tương thích được với framework UI trên cả hai hệ điều hành này.

Flutter được ra mắt năm 2017 vẫn còn mới mẻ đối với người dùng, nhưng các lập trình viên lại rất ưa chuộng và tiếp cận rất nhanh nhờ những tính năng và lợi ích mà Flutter mang lại.

Sau một thời gian tìm hiểu và nghiên cứu thì chúng em đã vận dụng để làm một ứng dụng để có thể áp dụng vào cuộc sống . Nhận thấy việc nhu cầu mua các mặt hàng thức ăn và đồ uống khá nhiều , người mua cũng là những người đa số bận việc hoặc không có thời gian nấu ăn thì chúng em đã xây dựng một ứng dụng **Foods Shop** , một ứng dụng cho phép người dùng đặt hàng online và liên kết với các cửa hàng tạo ra nhiều mặt hàng cho người dùng , ứng dụng có thể hỗ trợ cả hai hệ điều hành là Android và IOS.

LỜI CẢM ƠN

Sau quá trình học tập, nghiêm cứu và có sự hướng dẫn của giảng viên Lê Xuân Thạch thì chúng em đã hoàn thành đề tài đúng tiến độ.

Em xin bày tỏ lòng biết ơn chân thành đến thầy : Lê Xuân Thạch đã hướng dẫn ,chỉ bảo và truyền dạy kinh nghiệm , kiến thức cho chúng em để thực hiện đề tài.

Đồng cảm ơn sâu sắc đến các thầy cô trường Đại Học Yersin Đà Lạt, các thầy cô khoa Công nghệ thông tin đã tạo điều kiện hỗ trợ chúng em kiến thức trong nền tảng công nghệ thông tin.

Với mong muốn vận dụng kiến thức đã học được và áp dụng vào thực tế, qua đó làm quen và đúc kết kinh nghiệm để sau này xây dựng nên một phần mềm ứng dụng vào cuộc sống, đáp ứng được các nhu cầu cần thiết của xã hội. Đồng thời qua đó, chúng em có thể hiểu sâu vào nội dung và nắm bắt được ý nghĩa thực tiễn của đề tài nghiên cứu . Vì đây là phần mềm Flutter đầu tiên của chúng em nên vẫn còn thiếu sót chưa hoàn chỉnh.

Em rất mong nhận được sự thông cảm , góp ý và tận tình chỉ bảo của thầy cô !

Mục Lục

I. Tổng Quan	6
1.1 Nguồn gốc của Flutter	6
1.2 Tăng trưởng và Tập trung vào Di động	6
1.3 Kiến trúc Flutter	7
1.4 Tại sao lại là Dart?	9
1.5 Trải nghiệm của lập trình viên	9
1.6 Plugin và package	9
1.7 Lợi ích của Flutter	10
1.8 Tương lai	11
II. Tổng quan về ứng dụng	11
2.1 Quy trình hoạt động	11
2.2 Tổng quan về APP	15
III. Kết luận	16

I. Tổng Quan

1.1 Nguồn gốc của Flutter

Flutter là một framework lập trình để xây dựng các ứng dụng di động đa nền tảng. Nguồn gốc của nó bắt nguồn từ Google Chrome và những nỗ lực của một nhóm chuyên tinh chỉnh cho web chạy nhanh hơn.

Eric Seidel là người sáng lập dự án Flutter và trong cuộc phỏng vấn trên SE Daily, anh kể lại cách anh và một vài đồng nghiệp trong nhóm Chrome quyết định xem họ có thể làm Chrome tải các trang nhanh hơn.

Họ đã phát hiện ra rằng phần lớn code của Chrome đang làm chậm việc load trang web và chỉ có thể cung cấp khả năng tương thích với một bộ phận các trang web rất nhỏ.

Họ loại bỏ những bộ phận đó ra để xem có thể làm nó nhanh như thế nào. Nỗ lực này đã chứng minh rằng có rất nhiều tiềm năng trong việc tạo ra một framework giao diện người dùng đa nền tảng thực sự nhanh chóng.

Không may, nếu Eric và nhóm của anh ấy muốn nhanh chóng đưa framework UI đa nền tảng vào tay các lập trình viên thì đó sẽ phải là một thứ gì đó không phải là web, vì họ nhận ra rằng web cập nhật rất chậm khi áp dụng các tiêu chuẩn mới. Do đó, dự án **Flutter** đã ra đời.

1.2 Tăng trưởng và Tập trung vào Di động

Trong lần đầu tiên ra mắt, Flutter đã bắt đầu từ cơ sở mã Chrome và nhóm phát triển đã tìm ra thứ gì đó trông rất giống HTML. Cuối cùng, nhóm bắt đầu với việc họ chỉ cố gắng tạo ra một ngôn ngữ HTML có thể chạy nhanh.

Nhóm Flutter nhận ra rằng họ sẽ cần phải rời khỏi HTML và suy nghĩ sâu hơn về cách làm cho việc phát triển giao diện người dùng hiệu quả hơn và dễ chịu hơn từ góc độ lập trình viên.

Nhóm đã khởi động lại dự án Flutter và đi thẳng vào con đường phát triển bắt đầu từ JavaScript, xây dựng giải pháp phần tử tùy chỉnh và thao tác với DOM.

Điều đó nghe có vẻ không hoàn toàn đúng, vì vậy sau đó họ đã cố gắng render mọi thứ thành phần tử canvas.

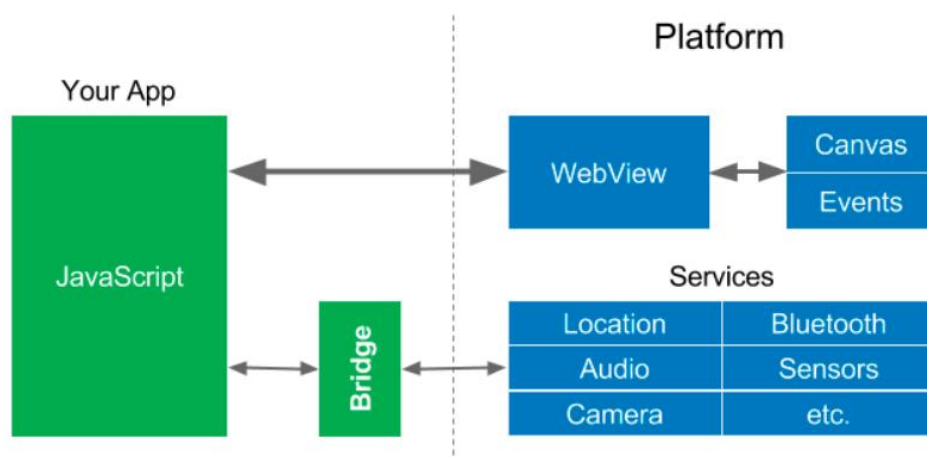
Sau đó, nhóm nghiên cứu vì nhiều lý do đã chuyển từ JavaScript sang Dart và cũng chuyển sang sử dụng mẫu kiểu reactive, thay vì mẫu object-observe.

Một trong những đội đầu tiên tại Google mà nhóm Flutter đã liên hệ là nhóm Fuchsia. Điều này rất hữu ích trong việc tìm ra ý kiến xung quanh dự án. Nhóm Flutter có tầm nhìn lớn về việc Flutter cuối cùng có thể là gì, Eric nhớ lại câu hỏi của nhóm:

Tuy nhiên, nhóm cho rằng sẽ là khôn ngoan khi tập trung vào các nền tảng có thể cung cấp giá trị lớn nhất, cho số lượng lớn nhất các lập trình viên trong thời gian ngắn nhất. Lựa chọn hợp lý là tập trung vào việc cải thiện trải nghiệm và năng suất của lập trình di động cho iOS và Android.

Ban đầu, họ đã làm việc cho iOS, dành nhiều thời gian để nói chuyện với khách hàng và nhận ra rằng họ cần dành thời gian tập trung vào Google để tìm ra khách hàng đầu tiên của Google. Từ việc nói chuyện với các lập trình viên, họ thấy rằng phần ‘Trải nghiệm dành cho lập trình viên’ đã cung cấp cho họ rất nhiều giá trị, thậm chí còn hơn cả các khía cạnh giao diện người dùng và nền tảng giao diện tùy chỉnh của nó.

1.3 Kiến trúc Flutter



Vẽ pixel trên màn hình là mục tiêu của tất cả các framework UI. Flutter khác với các framework nền tảng chéo khác ở chỗ nó hiển thị trực tiếp lên màn hình thông qua OpenGL. Các cách tiếp cận khác hoạt động ở mức độ trừu tượng cao hơn, nói chuyện với các framework UI của các hệ thống cơ bản tương ứng, từ đó điều khiển render pixel của các thành phần UI.

Ưu điểm của phương pháp này là cần ít giao tiếp qua lại giữa mã cơ bản và mã Flutter. Có một số sự chậm chạp có thể xảy ra do phải kết nối giữa các ngôn ngữ, theo quan sát của Eric, và cách tiếp cận của Flutter tránh được phần lớn sự chậm chạp này.

Nhược điểm là bạn không còn có thể dựa vào vật lý hoạt hình đã được tích hợp trong iOS và Android. Mỗi nền tảng có một cách tiếp cận khác nhau một cách tinh tế đối với cách UI phản hồi khi cuộn, tải trang, v.v.

Và như Eric nhớ lại, *việc viết tương tác vật lý của riêng bạn là khó khăn* nhưng cần thiết để đáp ứng sự mong đợi của người dùng về một điều gì đó về tương tác trong việc sử dụng từng nền tảng tương ứng.

Flutter chạy tất cả mã của nó trên một luồng riêng biệt từ các khía cạnh cụ thể của hệ điều hành của ứng dụng. Giao tiếp giữa mã **Dart** và mã cụ thể của hệ điều hành thông qua một JSON đơn giản.

Về mặt đồ họa trên màn hình, Flutter sử dụng **Skia**, đây là thư viện đồ họa tương tự được sử dụng trên Chrome và Android. Để bố trí văn bản, Flutter mượn mã đã được phát triển cho Android.

Từ góc độ software stack, Flutter có thể được coi là bao gồm các lớp sau.

1. Lớp thấp nhất là lớp runtime được xây dựng trong C++, cần nói chuyện với HĐH theo một số cách hạn chế – đến Open GL, API truy cập, tệp và mạng IO, v.v ... Phía trên cùng của lớp này là API chuyển sang mã Dart.
2. Một lớp liên kết chủ yếu là cho thiết lập ban đầu.
3. Một lớp render là một mô hình view diễn hình với các đối tượng tồn tại lâu. Lớp này xử lý những thứ như bố cục, vẽ, chỉnh sửa văn bản, cử chỉ, v.v.
4. Một lớp widget bao gồm các thứ có thời gian tồn tại ngắn mô tả giao diện người dùng sẽ trông như thế nào trong một framework duy nhất. Flutter áp dụng mô hình lập trình reactive trong đó UI được xây dựng lại mỗi khi trạng thái thay đổi.
5. Một lớp thể hiện thẩm mỹ thiết kế cụ thể, ví dụ Thiết kế Vật liệu cho Android.

1.4 Tại sao lại là Dart?

Một số khía cạnh của Dart khiến nó phù hợp với Flutter là:

1. Nó có một garbage collector thế hệ rất nhanh. Điều này rất hữu ích vì Flutter tuân theo mô hình lập trình reactive trong đó các đối tượng UI được tạo và hủy nhanh chóng.
2. Trình biên dịch trước thời hạn của Dart cho phép biên dịch trực tiếp mã. Điều này cho phép khởi động nhanh và đạt hiệu suất phù hợp.
3. Dart tập trung vào trải nghiệm tốt cho lập trình viên.
4. Dart có thuật toán tree shaking – chỉ các phần của framework Flutter đã được sử dụng mới được đưa vào ứng dụng cuối cùng.

1.5 Trải nghiệm của lập trình viên

Cải thiện trải nghiệm của lập trình viên luôn là điều tối quan trọng trong việc phát triển Flutter. Một số công cụ và tính năng đã được phát triển cụ thể với ý tưởng này, ví dụ như hot reload.

‘Một trong những ý tưởng sáng lập của chúng tôi chỉ là cố gắng làm cho toàn bộ trải nghiệm của lập trình viên trở nên tốt hơn và Hot Reload là một phần trong đó.’

Với hot reload, sau khi viết một số mã trong Dart và lưu nó, mã chạy trong trình giả lập hoặc điện thoại sẽ được cập nhật ngay lập tức để phản ánh các thay đổi.

Flutter Doctor là một tính năng lấy cảm hứng từ Trải nghiệm lập trình. Nó giúp chẩn đoán hệ thống của bạn và cài đặt các thành phần phụ thuộc bị thiếu.

Các IDE chính được hỗ trợ là:

- Android Studio
- IntelliJ
- Visual Studio Code

1.6 Plugin và package

Một nguyên tắc sáng lập của Flutter là bất cứ điều gì mà phân cứng có thể làm, bạn cũng có thể làm trong Flutter. Mặc dù luôn có khả năng đào

sâu vào các thư viện cụ thể của nền tảng, với bộ sưu tập các gói Flutter ngày càng phát triển, hầu hết các lập trình viên sẽ tìm thấy những gì họ cần trên <https://pub.dartlang.org/flutter>

Sự quản lý

Về các nguyên tắc hướng dẫn cách vận hành nhóm, Eric cho biết mức độ gắn kết với người dùng là chìa khóa.

Một số điều đặc trưng cho phương pháp quản lý là:

1. Giúp mọi người thành công.
2. Che chắn mọi người khỏi phiền nhiễu.
3. Đảm bảo các thành viên trong nhóm có được các tài nguyên họ cần.
4. Tập trung vào các tính năng tạo giá trị thực sự.
5. Standups mỗi ngày (5 phút)

1.7 Lợi ích của Flutter

Không đưa ra bất kỳ so sánh nào với các nền tảng khác, đây là danh sách một số tính năng có thể khiến bạn cân nhắc việc sử dụng Flutter:

+ Năng suất cao. Vì Flutter là đa nền tảng, bạn có thể sử dụng cùng một cơ sở mã cho ứng dụng iOS và Android của mình. Điều này chắc chắn có thể giúp bạn tiết kiệm cả thời gian và nhân lực.

+ Hiệu suất tuyệt vời. Dart biên dịch thành mã native và không cần phải truy cập các widget OEM vì Flutter đã có sẵn. Điều này có nghĩa là ít giao tiếp qua trung gian giữa ứng dụng và nền tảng. Như Wm Leler nói, đó là SDK Flutter là SDK di động duy nhất cung cấp các chế độ xem reactive mà không yêu cầu cầu nối JavaScript. Tất cả những điều này góp phần vào thời gian khởi động ứng dụng nhanh và các vấn đề hiệu suất ít hơn.

+Phát triển nhanh chóng và đơn giản. Một trong những tính năng được ca ngợi nhất của Flutter là *Hot Reload* cho phép bạn xem ngay các thay đổi được thực hiện trong mã trên trình giả lập và phần cứng. Chưa đầy một giây, mã đã thay đổi được tải lại trong khi ứng dụng đang chạy mà không cần khởi động lại. Điều này là tuyệt vời không chỉ để xây dựng UI hoặc thêm các tính năng mà còn để sửa lỗi. Về mặt đơn giản, Flutter tuyên bố trong các tài liệu của mình rằng lập trình với Flutter rất dễ đến mức không cần phải có kiến thức lập trình trước: Kinh nghiệm với các ngôn ngữ hướng đối tượng chắc chắn rất hữu ích, nhưng ngay cả những người không lập trình

cũng đã tạo ra các ứng dụng Flutter! Chỉ có một cách để tìm hiểu xem điều này có đúng không.

+Khả năng tương thích. Vì các widget là một phần của ứng dụng chứ không phải nền tảng, bạn sẽ ít gặp phải hoặc không gặp sự cố tương thích trên các phiên bản HĐH khác nhau. Điều này có nghĩa là ít thời gian dành cho testing.

+Nguồn mở. Cả Flutter và Dart đều là nguồn mở và miễn phí, đồng thời cung cấp tài liệu hỗ trợ và có cộng đồng rộng rãi để giúp giải quyết mọi vấn đề bạn có thể gặp phải.

1.8 Tương lai

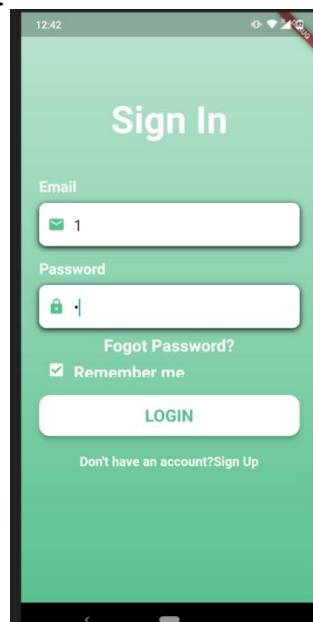
Nhóm Flutter hiện đang tập trung vào việc phát hành phiên bản ổn định đầu tiên. Trọng tâm là:

- Hiệu suất,
- Giúp dễ dàng thêm Flutter vào ứng dụng hiện có và
- Thêm các tính năng cụ thể của iOS.

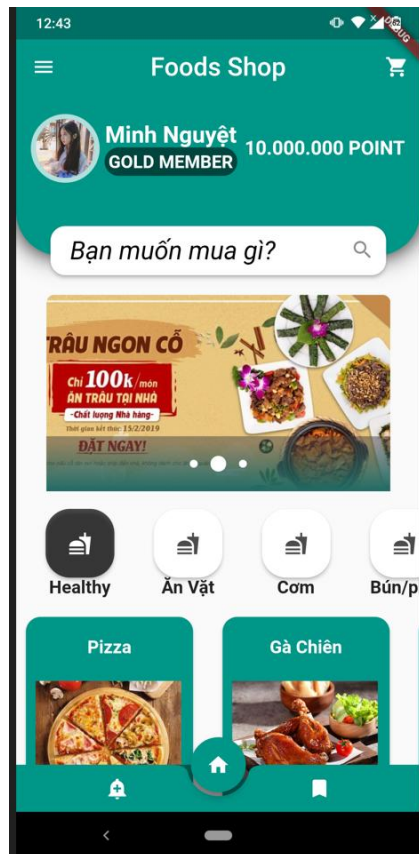
II. Tổng quan về ứng dụng

2.1 Quy trình hoạt động

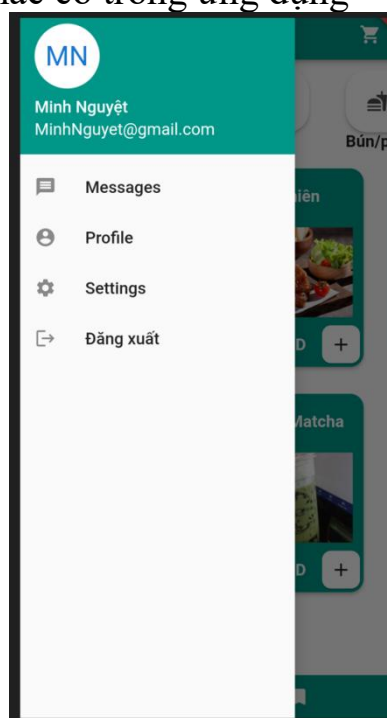
Bắt đầu với phần đăng nhập tại đây người dùng có thể đăng nhập bằng tài khoản và mật khẩu đã có sẵn.



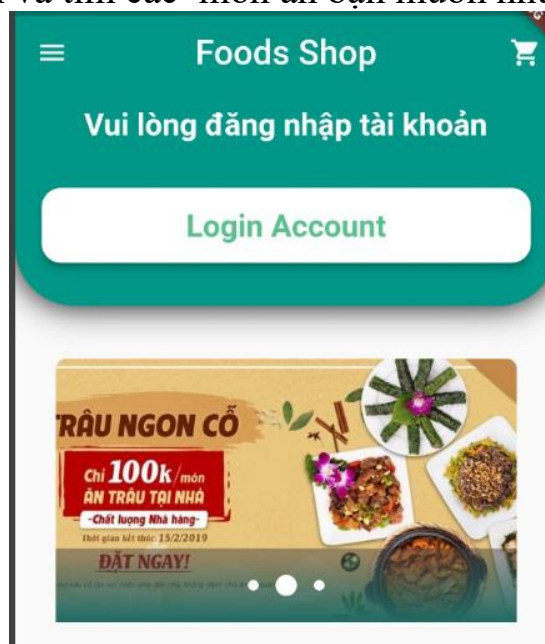
Sau khi đăng nhập thành công thì hệ thống sẽ đưa bạn đến trang chủ của app bao gồm các chức năng khác và hiển thị thông tin của bạn số tiền có trong tài khoản



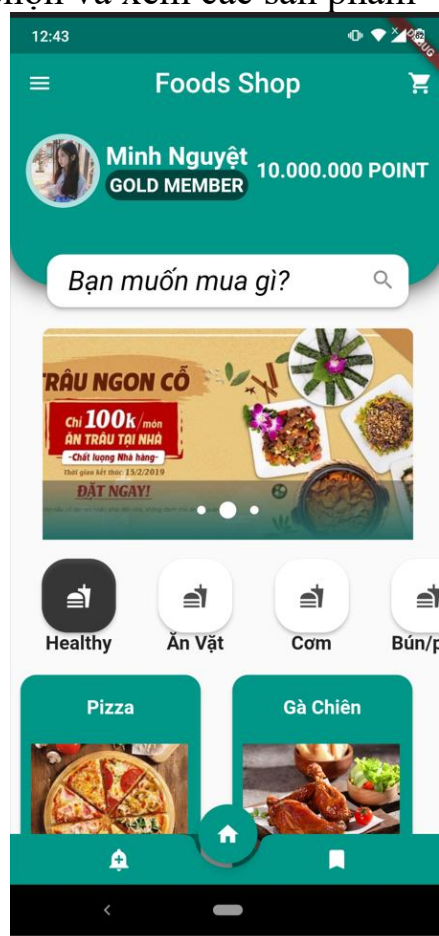
Tại đây bạn có thể thấy trang chủ cùng các thanh chức năng khác để người dùng tương tác, mỗi chức năng giúp người dùng xem thông tin hoặc các chức năng khác có trong ứng dụng

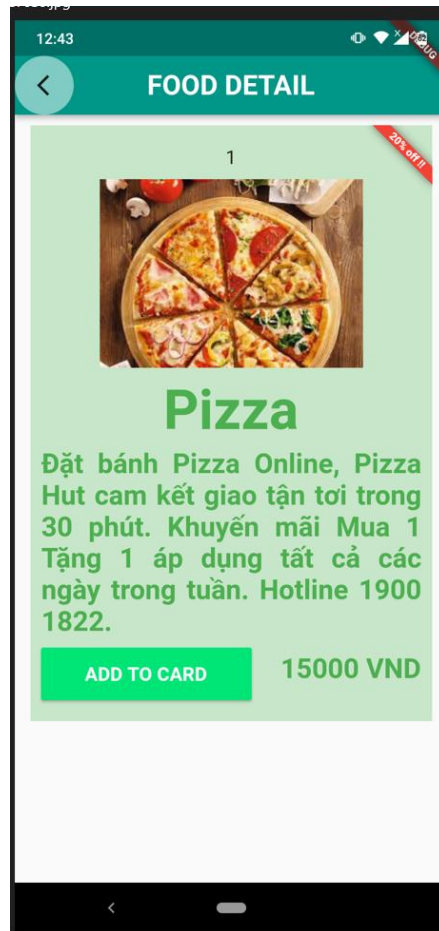


Tại phần chức năng ở phía góc bên trái sẽ xuất hiện một thanh công cụ cho phép người dùng tương tác ví dụ khi chúng ta click vào phần đăng xuất chẳng hạn thì sẽ quay về phần trang chủ không có thông tin của bạn chỉ cho phép xem và tìm các món ăn bạn muốn như hình.



Bạn bắt buộc phải đăng nhập để chọn và mua các sản phẩm có trong app tại đây bạn có thể chọn và xem các sản phẩm



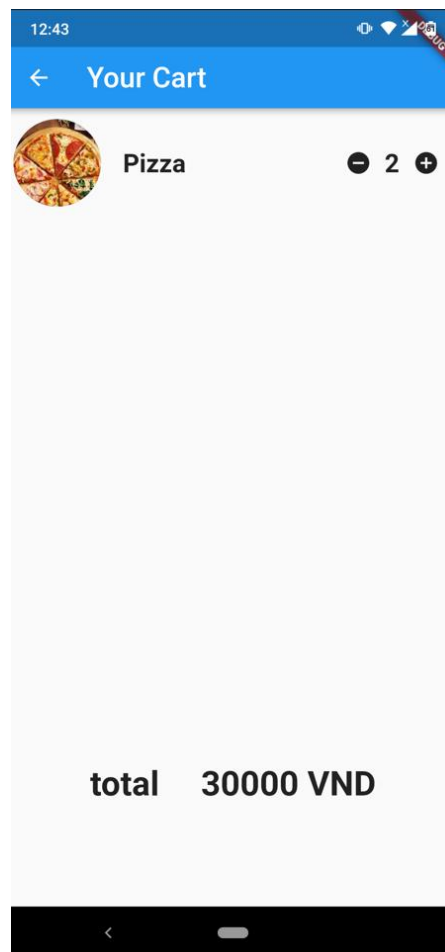


Người dùng có thể xem thông tin của mặt hàng mình đã chọn bao gồm các ưu đãi khác để người dùng sử dụng khi đặt hàng

Khi người dùng muốn mua một sản phẩm nào đó thì có thể click và phần add to card để mua sản phẩm đó khi click vào thì sẽ xuất hiện một thông báo thêm sản phẩm thành công.



Sau khi đã thêm sản phẩm thì người dùng có thể vào giỏ hàng để xem các sản phẩm mình đã chọn, số lượng và tổng giá của các sản phẩm đó và tiến hành thanh toán



Sau khi thanh toán sản phẩm thành công thì bên cửa hàng bán sản phẩm đó sẽ chuẩn bị sản phẩm và được shipper vận chuyển đến chỗ của bạn

2.2 Tổng quan về APP

App đặt hàng cũng được coi như là người trung gian giữa người bán và người mua giúp mọi việc được thực hiện một cách nhanh chóng hơn, các sản phẩm cũng được đưa đến cho người dùng có nhiều sự lựa chọn hơn.

App còn tích hợp với bên vận chuyển và chủ các cửa hàng để người dùng nhận hàng đã đặt qua app và cũng giúp cho những khách hàng không có thời gian nấu ăn.

Ngoài các dịch vụ thì còn có một số chương trình giúp người dùng giảm đi chi phí cho các món ăn để tăng thêm khả năng của người sử dụng.

III. Kết luận

- App bán hàng là gì?

App Bán hàng hay còn gọi là ứng dụng được thiết kế dành riêng cho các thiết bị điện thoại thông minh. Với sự bùng nổ của thời đại công nghệ thông tin, hàng loạt điện thoại thông minh mới với các hệ điều hành khác nhau đã ra đời kéo theo sự phát triển của việc tạo app bán hàng kinh doanh online phát triển ngày càng mạnh mẽ

Nổi bật nhất vẫn là Android và iOS, sự phát triển bùng nổ của điện thoại thông minh là tiền đề cho sự ra đời của ứng dụng. Dịch vụ thiết kế ứng dụng bán hàng là một trong những dịch vụ phổ biến nhất. Hầu hết mọi người đều lầm tưởng đây là phần mềm quản lý bán hàng trong cửa hàng, siêu thị. Thế nhưng so với thực tế thì phần mềm quản lý siêu thị chỉ là một phần nhỏ nằm trong app bán hàng mà thôi.

- Có hướng phát triển kinh doanh

Nếu như bạn không phải là một doanh nghiệp nhỏ. Bạn đã xây dựng chiến lược phát triển doanh nghiệp của mình một cách có mục tiêu. Bằng cách này, bạn sẽ không thể bỏ qua các công cụ hỗ trợ bán hàng hiệu quả (chẳng hạn như ứng dụng dành cho thiết bị di động).

Làm ứng dụng bán hàng chất lượng giúp đạt được hiệu quả các mục tiêu bán hàng thông qua tiếp xúc rộng rãi với khách hàng. Trong tương lai, công cụ này chắc chắn sẽ ngày càng trở nên phổ biến và rất cần thiết cho bất kỳ nhà cung cấp nào. Đã đến lúc bắt đầu xây dựng ứng dụng bán hàng của riêng bạn.

- Không ngừng xây dựng và mở rộng hệ thống cửa hàng

Bán hàng qua ứng dụng này đặc biệt hiệu quả và không thể thiếu đối với những đơn vị có mạng lưới kinh doanh rộng khắp. Khi đó khách hàng có thể mua hàng mọi lúc mọi nơi và có thể liên kết nhanh chóng với bất kỳ điểm bán hàng nào. Đối với người bán hàng, khi bạn chỉ cần một chiếc điện thoại thông minh, việc quản lý bán hàng sẽ trở nên thuận tiện hơn.

- Cải thiện chất lượng dịch vụ khách hàng

Xu hướng hiện nay trong dịch vụ khách hàng là cung cấp cho họ trải nghiệm được cá nhân hóa. Nếu khách hàng đến trực tiếp cửa hàng và phục vụ riêng lẻ thì sẽ rất dễ dàng.

Nhưng còn dịch vụ khách hàng trực tuyến thì sao? Bằng cách thu thập dữ liệu, ứng dụng có thể giới thiệu sản phẩm phù hợp, gửi thông điệp khuyến mại dành riêng cho từng đối tượng, ... các tính năng đặc biệt của ứng dụng cũng giúp tăng mức độ hài lòng và lòng trung thành.

- Nguồn ngân sách chính xác

Khi ngân sách phù hợp, hãy cân nhắc việc bán hàng ngay lập tức. GrooveTechnology – software company chỉ ra rằng Thiết kế app mobile bán hàng không chỉ hỗ trợ bán hàng mà còn giúp tiết kiệm các chiến dịch tiếp thị, quảng cáo, dịch vụ khách hàng và các chi phí khác trong tương lai. Hãy bắt đầu với một ý tưởng và tham khảo chi phí và đơn vị

- Lợi ích thiết kế app bán hàng trong kinh doanh

Công cụ tiếp thị – Gia tăng doanh thu

Ứng dụng dành cho thiết bị di động này là một công cụ tiếp thị tuyệt vời cho phép doanh nghiệp của bạn nổi bật so với các đối thủ cạnh tranh. Doanh nghiệp của bạn không cần phải sử dụng các phương pháp tiếp thị truyền thống thông qua tờ rơi, tài liệu quảng cáo và các tùy chọn tương tự.

Khi viết app bán hàng bạn có thể cung cấp thông tin về sản phẩm mới, ưu đãi, giảm giá, đặt chỗ, tin tức hoặc nội dung liên quan và bạn có thể sử dụng ứng dụng dành cho thiết bị di động, tất cả đều rất hiệu quả. Thông báo đây là tính năng nổi bật nhất của ứng dụng dành cho thiết bị di động và ngày càng được sử dụng như một công cụ tiếp thị mạnh mẽ.

-Quảng bá thương hiệu đến với người dùng

Theo nghiên cứu, một người thường dành từ 2 đến 3 giờ trên điện thoại di động mỗi ngày. Trong thời gian này, họ khám phá các ứng dụng có sẵn khác nhau và sử dụng chúng khi cần thiết.

Vì vậy, khi sử dụng ứng dụng, họ thường chú ý đến logo thương hiệu, hình ảnh, v.v. Hiển thị trên ứng dụng. Nếu họ nhìn thấy cùng một hình ảnh hoặc logo mỗi khi truy cập ứng dụng, họ sẽ dễ dàng nhận ra và ghi nhớ thương hiệu. Nếu người dùng cài đặt ứng dụng của bạn và thường xuyên nhìn thấy biểu trưng thương hiệu của bạn, họ có thể dễ dàng nhớ tên thương hiệu của bạn. Do đó, viết app bán hàng online có thể làm tăng nhận thức về thương hiệu của bạn.

- Nâng cao chất lượng dịch vụ

Việc nâng cao chất lượng dịch vụ, nó thực sự vô cùng quan trọng và quyết định sự thành công hay thất bại của doanh nghiệp bạn. Điều đó bao gồm cho sản phẩm, dịch vụ của bạn có tốt như thế nào đi chăng nữa. Thì nếu không ngừng trau dồi, nâng cao chất lượng thì bạn mãi mãi chỉ đứng sau các đơn vị khác mà thôi.

Ngoài việc tăng doanh số bán hàng và khả năng hiển thị của các sản phẩm doanh nghiệp. Thiết kế app bán hàng chuyên nghiệp cũng có thể cải thiện dịch vụ khách hàng của bạn.

Viết app bán hàng có các chức năng quản lý, phân nhóm khách hàng, đồng thời theo dõi lịch sử giao dịch, chương trình khuyến mãi dành cho khách hàng thân thiết.