

TỔNG LIÊN ĐOÀN LAO ĐỘNG VIỆT NAM
TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐỒ ÁN CUỐI KỲ
MÔN: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ YÊU CẦU

PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG QUẢN LÝ CHUỖI CỬA HÀNG ĐỒ CHƠI TRẺ EM

Người hướng dẫn: **LỤC MINH TUẤN**

Người thực hiện: **LƯƠNG PHƯƠNG ĐÔNG – 51800026**

NGUYỄN VĂN PHƯỚC – 51800803

LÊ THANH TÙNG – 51800830

NGUYỄN THỊ THANH THẢO – 51900835

QUÁCH THỊNH – 51800814

TRẦN MINH THÔNG – 51800815

PHẠM QUỐC VIỆT – 51800835

THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH, NĂM 2021

TỔNG LIÊN ĐOÀN LAO ĐỘNG VIỆT NAM
TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐỒ ÁN CUỐI KỲ
MÔN: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ YÊU CẦU

PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ
HỆ THỐNG QUẢN LÝ
CHUỖI CỬA HÀNG ĐỒ CHƠI TRẺ EM

Người hướng dẫn: **LỤC MINH TUẤN**

Người thực hiện: **LƯƠNG PHƯƠNG ĐÔNG – 51800026**

NGUYỄN VĂN PHƯỚC – 51800803

LÊ THANH TÙNG – 51800830

NGUYỄN THỊ THANH THẢO – 51900835

QUÁCH THỊNH – 51800814

TRẦN MINH THÔNG – 51800815

PHẠM QUỐC VIỆT – 51800835

THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH, NĂM 2021

LỜI CẢM ƠN

Em xin gửi lời cảm ơn chân thành cùng sự tri ân sâu sắc tới toàn thể quý thầy cô, giảng viên, viên chức đang giảng dạy và làm việc tại trường Đại Học Tôn Đức Thắng, đặc biệt là quý thầy cô ở Khoa Công nghệ thông tin đã tạo điều kiện và dành thời gian tận tình giúp đỡ em trong quá trình thực hiện bài báo cáo này cũng như quá trình học tập tại trường.

Trên hết, em xin được tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến thầy Lục Minh Tuấn – Giảng viên Khoa Công nghệ thông tin vì đã hết lòng giảng dạy, truyền đạt kiến thức quý báu đến tất cả sinh viên nói chung và bản thân em nói riêng một cách tận tình và nghiêm túc. Nhờ lượng kiến thức của thầy truyền đạt mà đã giúp em hoàn thành thuận lợi bài báo cáo này nói riêng và vững vàng hơn trong lượng kiến thức khổng lồ của môn học.

Trong quá trình thực hiện bài báo cáo, do lượng kiến thức và kinh nghiệm thực tiễn còn hạn chế nên kết quả còn nhiều thiếu sót, em kính mong nhận được ý kiến đóng góp của thầy để từ đó bản thân em có thể cải thiện kỹ năng trình bày bài báo cáo một cách tinh tế và chuẩn mực hơn trong các bài báo cáo sắp tới.

Kính chúc thầy có nhiều sức khỏe và thành công trong công việc.

Em xin chân thành cảm ơn!

ĐỒ ÁN ĐƯỢC HOÀN THÀNH TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG

Tôi xin cam đoan đây là sản phẩm đồ án của riêng chúng tôi và được sự hướng dẫn của GV Lục Minh Tuấn. Các nội dung nghiên cứu, kết quả trong đề tài này là trung thực và chưa công bố dưới bất kỳ hình thức nào trước đây. Những số liệu trong các bảng biểu phục vụ cho việc phân tích, nhận xét, đánh giá được chính tác giả thu thập từ các nguồn khác nhau có ghi rõ trong phần tài liệu tham khảo.

Ngoài ra, trong đồ án còn sử dụng một số nhận xét, đánh giá cũng như số liệu của các tác giả khác, cơ quan tổ chức khác đều có trích dẫn và chú thích nguồn gốc.

Nếu phát hiện có bất kỳ sự gian lận nào chúng tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm về nội dung đồ án của mình. Trường đại học Tôn Đức Thắng không liên quan đến những vi phạm tác quyền, bản quyền do tôi gây ra trong quá trình thực hiện (nếu có).

TP. Hồ Chí Minh, ngày ... tháng ... năm 2021

Tác giả

(ký tên và ghi rõ họ tên)

<i>Lương Phương Đông</i>	<i>Nguyễn Văn Phước</i>	<i>Lê Thanh Tùng</i>	<i>Nguyễn Thị Thanh Thảo</i>
<i>Quách Thịnh</i>	<i>Trần Minh Thông</i>	<i>Phạm Quốc Việt</i>	

PHẦN XÁC NHẬN VÀ ĐÁNH GIÁ CỦA GIẢNG VIÊN

Phần xác nhận của GV hướng dẫn

Tp. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm
(kí và ghi họ tên)

Phần đánh giá của GV chấm bài

Tp. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm
(kí và ghi họ tên)

TÓM TẮT

Ngày nay, cách tiếp cận hướng đối tượng ngày càng trở nên phổ biến trong ngành phát triển phần mềm vì hiệu quả phát triển và sự hỗ trợ mạnh mẽ của nhiều công nghệ. Sự phát triển mạnh mẽ Kỹ năng kỹ thuật, công nghệ, công cụ hỗ trợ và đặc biệt là ngôn ngữ mô hình hóa UML (Unified Modeling Language) đã làm thay đổi cơ bản khái niệm và cách thức phát triển hệ thống phần mềm.

Cách tiếp cận hướng đối tượng thường được sử dụng để phát triển hệ thống phần mềm, ví dụ: trong quản lý kinh doanh, trong thương mại điện tử, trong hệ thống thời gian thực, hệ thống thông minh, ... Mục tiêu của Môn học này là giới thiệu các loại hệ thống thông tin, các khái niệm cơ bản của lập trình hướng đối tượng như đối tượng, lớp, đóng gói, kế thừa và đa hướng. Phần thứ hai xem xét và phân tích mối quan hệ giữa các lớp, các khả năng sử dụng lại mã nguồn hiện tại.

Bộ môn Phân tích và thiết kế yêu cầu giới thiệu về các chủ đề bao gồm: Phân tích yêu cầu nghiệp vụ trong một quy trình hợp nhất, đặc biệt, quá trình khám phá, phân tích, tài liệu hóa và giao tiếp giữa các yêu cầu. Trình bày quá trình chuyển đổi từ phân tích yêu cầu nghiệp vụ sang thiết kế, UML (Unified Modelling Language - ngôn ngữ mô hình thống nhất) và mô hình hóa use case (Use Case Modelling), ... Bên cạnh đó cũng giới thiệu:

- Phân tích và thiết kế yêu cầu, tập trung vào các khía cạnh suy luận và cách phân tích, thiết kế yêu cầu.
- Phân tích, thiết kế yêu cầu cho giải quyết vấn đề trong thực tế.
- Tư duy về phân tích, thiết kế các yêu cầu của bài toán trong thực tế.
- Kỹ năng tư duy, kỹ năng phân tích, thiết kế, kỹ năng sử dụng công cụ hỗ trợ để giải quyết vấn đề liên quan đến thu thập, phân tích, đặc tả yêu cầu và thiết kế theo đúng quy trình nhằm mục đích xây dựng phần mềm có chất lượng cao.

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	i
PHẦN XÁC NHẬN VÀ ĐÁNH GIÁ CỦA GIẢNG VIÊN	iii
TÓM TẮT	iv
MỤC LỤC.....	1
DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU, HÌNH VẼ, ĐỒ THỊ	4
CHƯƠNG I – GIỚI THIỆU CHUNG	8
1.1 Tổng quan về quản lý hệ thống cửa hàng đồ chơi trẻ em	8
1.1.1 Mô tả	8
1.1.2 Các vấn đề cần giải quyết và cải thiện hệ thống.....	8
1.1.3 Ưu điểm	8
1.1.4 Nhược điểm.....	9
1.2 Các quy trình nghiệp vụ	9
1.2.1 Các nhiệm vụ cơ bản.....	9
1.2.2 Các quy trình nghiệp vụ.....	9
CHƯƠNG II – PHÂN TÍCH YÊU CẦU	11
2.1 Đặc tả yêu cầu	11
2.2 Các tác nhân trong hệ thống.....	12
2.3 Các Use Case trong hệ thống	12
CHƯƠNG III – THIẾT KẾ YÊU CẦU	14
3.1 Sơ đồ use case tổng quát của hệ thống.....	14
3.2 Các use case hệ thống	15
3.2.1 Use case Đăng nhập	15
3.2.2 Use case Đăng xuất.....	17
3.2.3 Use case Đăng ký	18
3.2.4 Use case Đổi mật khẩu.....	19
3.2.5 Use case Xác nhận đơn hàng	21

3.2.6 Use case Mua hàng tại quầy.....	22
3.2.7 Use case Lập hóa đơn	23
3.2.8 Use case In hóa đơn	24
3.2.9 Use case Đặt hàng online	25
3.2.10 Use case Thanh toán tại quầy	27
3.2.11 Use case Thanh toán online	28
3.2.12 Use case Quản lý đơn hàng.....	30
3.2.13 Use case Thêm sản phẩm.....	31
3.2.14 Use case Sửa thông tin sản phẩm.....	33
3.2.15 Use case Xóa sản phẩm.....	34
3.2.16 Use case Thêm nhân viên	36
3.2.17 Use case Sửa thông tin nhân viên	37
3.2.18 Use case Xóa nhân viên	39
3.2.19 Use case Phân quyền nhân viên	40
3.2.20 Use case Kiểm tra hàng trong kho	42
3.2.21 Use case Tạo phiếu nhập hàng.....	43
3.2.22 Use case Xem thông tin đơn hàng	44
3.2.23 Use case Thay đổi trạng thái đơn hàng.....	46
3.2.24 Use case Xem hóa đơn.....	47
3.2.25 Use case Thống kê doanh thu theo ngày.....	48
3.2.26 Use case Thống kê doanh thu theo tháng	50
3.2.27 Use case Thống kê doanh thu theo quý	51
3.2.28 Use case Thống kê doanh thu theo năm	53
3.2.29 Use case Xuất báo cáo	54
3.3 Sơ đồ tuần tự (Sequence diagram)	56
3.3.1 Use case Đăng nhập	56
3.3.2 Use case Đăng xuất.....	57

3.3.3 Use case Đăng ký	58
3.3.4 Use case Đổi mật khẩu.....	59
3.3.5 Use case Thêm tài khoản	60
3.3.6 Use case Xóa tài khoản.....	60
3.3.7 Use case Sửa thông tin tài khoản	61
3.3.8 Use case Phân quyền tài khoản.....	61
3.3.9 Use case Thêm sản phẩm.....	62
3.3.10 Use case Xóa sản phẩm.....	62
3.3.11 Use case Sửa thông tin sản phẩm.....	63
3.3.12 Use case Lập hóa đơn	64
3.4 Sơ đồ hoạt động (Activity diagram)	65
3.4.1 Use case Đăng nhập	65
3.4.2 Use case Đăng ký.....	66
3.4.3 Use case Thanh toán online	67
3.4.4 Use case Thêm nhân viên	68
3.4.5 Use case Xóa sản phẩm.....	69
3.4.6 Use case Tạo phiếu nhập hàng.....	70
3.4.7 Use case Xuất báo cáo	71
3.5 Sơ đồ trạng thái (State diagram)	72
3.5.1 Trạng thái đơn hàng	72
3.5.2 Trạng thái sản phẩm.....	73
3.5.3 Trạng thái tài khoản	74
3.5.4 Trạng thái thanh toán	75
3.6 Sơ đồ lớp (Class diagram).....	76
3.7 Mô hình thực thể (ERD)	77
3.8 Mô hình dữ liệu quan hệ	78
PHÂN CÔNG VÀ ĐÁNH GIÁ	79

DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU, HÌNH VẼ, ĐỒ THỊ

DANH MỤC HÌNH

Hình 3. 1 Sơ đồ use case tổng quát của hệ thống.....	14
Hình 3. 2 Use case đăng nhập	15
Hình 3. 3 Use case đăng xuất.....	17
Hình 3. 4 Use case Đăng ký	18
Hình 3. 5 Use case Đổi mật khẩu.....	19
Hình 3. 6 Use case Xác nhận đơn hàng	21
Hình 3. 7 Use case Mua hàng tại quầy.....	22
Hình 3. 8 Use case Lập hóa đơn.....	23
Hình 3. 9 Use case In hóa đơn	24
Hình 3. 10 Use case Đặt hàng online.....	25
Hình 3. 11 Use case Thanh toán tại quầy.....	27
Hình 3. 12 Use case Thanh toán online	28
Hình 3. 13 Use case Thanh toán khi nhận hàng.....	30
Hình 3. 14 Use case Thêm sản phẩm.....	31
Hình 3. 15 Use case Sửa thông tin sản phẩm.....	33
Hình 3. 16 Use case Xóa sản phẩm.....	34
Hình 3. 17 Use case Thêm nhân viên.....	36
Hình 3. 18 Use case Sửa thông tin nhân viên	37
Hình 3. 19 Use case Xóa nhân viên	39
Hình 3. 20 Use case Phân quyền.....	40
Hình 3. 21 Use case Kiểm tra hàng trong kho	42
Hình 3. 22 Use case Tạo phiếu nhập hàng.....	43
Hình 3. 23 Use case Xem thông tin đơn hàng.....	44

Hình 3. 24 Use case Thay đổi trạng thái đơn hàng	46
Hình 3. 25 Use case Xem hóa đơn	47
Hình 3. 26 Use case Thống kê doanh thu theo ngày	48
Hình 3. 27 Use case Thống kê doanh thu theo tháng	50
Hình 3. 28 Use case Thống kê doanh thu theo quý	51
Hình 3. 29 Use case Thống kê doanh thu theo năm	53
Hình 3. 30 Use case Xuất báo cáo	54
Hình 3. 31 Sơ đồ tuần tự: Đăng nhập	56
Hình 3. 32 Sơ đồ tuần tự: Đăng xuất	57
Hình 3. 33 Sơ đồ tuần tự: Đăng ký	58
Hình 3. 34 Sơ đồ tuần tự: Đổi mật khẩu	59
Hình 3. 35 Sơ đồ tuần tự: Thêm tài khoản	60
Hình 3. 36 Sơ đồ tuần tự: Xóa tài khoản	60
Hình 3. 37 Sơ đồ tuần tự: Sửa thông tin tài khoản	61
Hình 3. 38 Sơ đồ tuần tự: Phân quyền tài khoản	61
Hình 3. 39 Sơ đồ tuần tự: Thêm sản phẩm	62
Hình 3. 40 Sơ đồ tuần tự: Xóa sản phẩm	62
Hình 3. 41 Sơ đồ tuần tự: Sửa thông tin sản phẩm	63
Hình 3. 42 Sơ đồ tuần tự: Lập hóa đơn	64
Hình 3. 43 Sơ đồ hoạt động: Đăng nhập	65
Hình 3. 44 Sơ đồ hoạt động: Đăng ký	66
Hình 3. 45 Sơ đồ hoạt động: Thanh toán online	67
Hình 3. 46 Sơ đồ hoạt động: Thêm nhân viên	68
Hình 3. 47 Sơ đồ hoạt động: Xóa sản phẩm	69
Hình 3. 48 Sơ đồ hoạt động: Tạo phiếu nhập hàng	70
Hình 3. 49 Sơ đồ hoạt động: Xuất báo cáo	71
Hình 3. 50 Sơ đồ trạng thái: Đơn hàng	72

Hình 3. 51 Sơ đồ trạng thái: Sản phẩm	73
Hình 3. 52 Sơ đồ trạng thái: Tài khoản	74
Hình 3. 53 Sơ đồ trạng thái: Thanh toán	75
Hình 3. 54 Sơ đồ lớp của hệ thống	76
Hình 3. 55 Mô hình thực thể của hệ thống	77

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2. 1 Các tác nhân trong hệ thống	12
Bảng 2. 2 Các Use Case trong hệ thống	13
Bảng 3. 1 Đặc tả Use case Đăng nhập	16
Bảng 3. 2 Đặc tả Use case Đăng xuất	17
Bảng 3. 3 Đặc tả Use case Đăng ký	19
Bảng 3. 4 Đặc tả Use case Đổi mật khẩu	20
Bảng 3. 5 Đặc tả Use case Xác nhận đơn hàng	22
Bảng 3. 6 Đặc tả Use case Mua hàng tại quầy	23
Bảng 3. 7 Đặc tả Use case Lập hóa đơn	24
Bảng 3. 8 Đặc tả Use case In hóa đơn	25
Bảng 3. 9 Đặc tả Use case Đặt hàng online	26
Bảng 3. 10 Đặc tả Use case Thanh toán tại quầy	28
Bảng 3. 11 Đặc tả Use case Thanh toán online	29
Bảng 3. 12 Đặc tả Use case Thanh toán khi nhận hàng	31
Bảng 3. 13 Đặc tả Use case Thêm sản phẩm	32
Bảng 3. 14 Đặc tả Use case Sửa thông tin sản phẩm	34
Bảng 3. 15 Đặc tả Use case Xóa sản phẩm	35
Bảng 3. 16 Đặc tả Use case Thêm nhân viên	37

Bảng 3. 17 Đặc tả Use case Sửa thông tin nhân viên.....	38
Bảng 3. 18 Đặc tả Use case Xóa nhân viên	40
Bảng 3. 19 Đặc tả Use case Phân quyền	41
Bảng 3. 20 Đặc tả Use case Kiểm tra hàng trong kho	43
Bảng 3. 21 Đặc tả Use case Tạo phiếu nhập hàng	44
Bảng 3. 22 Đặc tả Use case Xem thông tin đơn hàng.....	45
Bảng 3. 23 Đặc tả Use case Thay đổi trạng thái đơn hàng	47
Bảng 3. 24 Đặc tả Use case Xem hóa đơn	48
Bảng 3. 25 Đặc tả Use case Thống kê doanh thu theo ngày	49
Bảng 3. 26 Đặc tả Use case Thống kê doanh thu theo tháng.....	51
Bảng 3. 27 Đặc tả Use case Thống kê doanh thu theo quý.....	52
Bảng 3. 28 Đặc tả Use case Thống kê doanh thu theo năm.....	54
Bảng 3. 29 Use case Xuất báo cáo	55

CHƯƠNG I – GIỚI THIỆU CHUNG

1.1 Tổng quan về quản lý hệ thống cửa hàng đồ chơi trẻ em

1.1.1 Mô tả

Hệ thống quản lý cửa hàng đồ chơi trẻ em sẽ cung cấp các chức năng như: thanh toán, quản lý sản phẩm đang có tại cửa hàng, sản phẩm có trong kho, quản lý hóa các đơn hàng, ... Ngoài ra hệ thống còn cho phép người dùng quản lý nhân viên của cửa hàng, chức năng đăng ký thành viên dành cho khách hàng muốn gắn bó lâu dài với cửa hàng, quản lý và cập nhật các sự kiện, chương trình khuyến mãi, ... Hệ thống quản lý cửa hàng đồ chơi sẽ có sự thống nhất về mặt quản lý, đảm bảo tính toàn vẹn về dữ liệu và có dịch vụ bảo trì đều đặn, hợp lý và lâu dài.

1.1.2 Các vấn đề cần giải quyết và cải thiện hệ thống

- Dữ liệu sẽ được mã hóa, đảm bảo vấn đề bảo mật thông tin của cửa hàng và khách hàng thành viên.
- Dựa vào dữ liệu nhập vào để thống kê doanh thu của cửa hàng theo tháng.
- Đảm bảo tính bảo mật đối với thông tin nhân viên.
- Quản lý các sự kiện, chương trình khuyến mãi, tích điểm – đổi điểm thành viên.

1.1.3 Ưu điểm

- Dễ dàng thay đổi, cập nhật, tra cứu thông tin sản phẩm trong cửa hàng, trong kho, thông tin nhân viên.
- Truy xuất dữ liệu thống kê doanh thu hằng tháng nhanh chóng và chính xác.
- Quản lý tốt các sự kiện, giúp người tiêu dùng dễ dàng nắm bắt thông tin.
- Quản lý và chăm sóc khách hàng tốt hơn.

1.1.4 Nhược điểm

- Mất nhiều thời gian để làm quen với hệ thống.
- Tốc độ xử lý dữ liệu.
- Có khả năng phát sinh lỗi.

1.2 Các quy trình nghiệp vụ

1.2.1 Các nhiệm vụ cơ bản

- Thanh toán.
- Đăng ký thành viên.
- Quản lý thành viên.
- Quản lý nhân viên.
- Quản lý sản phẩm.
- Quản lý kho.
- Quản lý sự kiện.
- Quản lý thu chi.
- Quản lý đơn hàng.

1.2.2 Các quy trình nghiệp vụ

- Quy trình mua hàng và thanh toán: Khách hàng sẽ được các nhân viên tư vấn tận tình theo nhu cầu của khách hàng. Sau khi chọn cho mình những sản phẩm ưng ý, khách hàng sẽ tiến hành thanh toán tại quầy thu ngân. Khách hàng có thể thanh toán bằng nhiều phương thức như thanh toán bằng tiền mặt, bằng thẻ ngân hàng, ví momo. Sau khi thanh toán, nhân viên sẽ lập hóa đơn cho đơn hàng của khách. Khi hóa đơn được lập xong, sản phẩm sẽ tự động được cập nhật trong mục quản lý sản phẩm, thông qua tính toán vẹn của dữ liệu trong hệ thống.
- Quy trình nhập hàng vào kho: Khi sản phẩm được nhập về từ nhà cung cấp, nhân viên quản lý sản phẩm sẽ tiến hành kiểm tra và cập nhật sản phẩm đã

nhập về trong mục quản lý kho. Sau khi nhập xong dữ liệu, hệ thống sẽ tự động cập nhật những loại mặt hàng mới.

- Quy trình tổ chức các sự kiện, chương trình khuyến mãi: Khi nhân viên quản lý sự kiện muốn thêm các chương trình khuyến mãi, sự kiện để tri ân hoặc thu hút thêm khách hàng, nhân viên quản lý sự kiện sẽ tiến hành tạo sự kiện trong mục quản lý sự kiện của hệ thống. Sau khi tạo xong sự kiện, nhân viên quản lý sự kiện sẽ phổ biến sự kiện vừa tạo với toàn thể nhân viên bán hàng để dễ dàng nắm bắt tình hình, qua đó bán hàng một cách hợp lý.
- Thống kê doanh thu: Mỗi tháng, nhân viên kế toán sẽ tiến hành thống kê lại doanh thu của cửa hàng dựa vào số hóa đơn trong hệ thống. Qua đó biết được số lượng sản phẩm còn lại, số tiền thu được trong tháng, số tiền đã chi tiêu trong tháng, tính ra được lợi nhuận của cửa hàng qua hằng tháng.

CHƯƠNG II – PHÂN TÍCH YÊU CẦU

2.1 Đặc tả yêu cầu

Để công tác Quản lý chung trở nên nhanh chóng và thuận tiện hơn, đòi hỏi hệ thống Quản lý cửa hàng phải đáp ứng đủ các yêu cầu sau:

- Các yêu cầu về thực thi và thiết kế
- Giao diện thân thiện, dễ nhìn, dễ sử dụng
- Tốc độ xử lý nhanh
- Trích xuất dữ liệu hàng ngày, tháng, năm, ...
- Báo cáo thống kê các giao dịch mua hàng của khách
- Báo cáo xuất nhập quỹ theo từng giai đoạn trước, trong và sau khi bán hàng
- Tương thích đối với hệ điều hành Windows và có thể sử dụng trên mọi nền tảng và các thiết bị phần cứng.
- Hệ thống có thể cung cấp với lượng người dùng đủ lớn, không bị quá tải
- Đáp ứng đầy đủ các chức năng sau:
 - Quản lý nhân viên
 - Quản lý sản phẩm
 - Quản lý kho
 - Quản lý đơn hàng
 - Quản lý thu chi
 - Quản lý thành viên
 - Quản lý sự kiện
 - Chức năng Thanh toán
 - Chức năng đăng kí thành viên
 - Chức năng đăng nhập

2.2 Các tác nhân trong hệ thống

TÁC NHÂN	MÔ TẢ
Adminator	Quản lý, bảo trì, nâng cấp hệ thống. Thực hiện phân quyền, cấp quyền cho tất cả các tài khoản trong hệ thống bao gồm đăng nhập và đăng xuất.
Nhân viên	Bao gồm tất cả các nhân viên trong cửa hàng: Quản lý nhân sự, quản lý sản phẩm, quản lý sự kiện, nhân viên bán hàng, nhân viên thủ kho, nhân viên kế toán...
Quản lý	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người Quản lý các thông tin của tất cả nhân viên của cửa hàng cũng như tình hình mua bán, doanh thu của cửa hàng, thống kê theo từng tháng.
Nhân viên bán hàng	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người thực hiện giao dịch thanh toán, trao đổi với khách hàng.
Nhân viên Quản lý nhân sự	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người Quản lý các thông tin nhân viên của cửa hàng.
Nhân viên Quản lý sản phẩm	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người kiểm soát các sản phẩm trong cửa hàng, cũng như quản lý kho, theo dõi tình hình hàng hóa xuất nhập của cửa hàng.
Nhân viên Kế toán	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người quản lý đơn hàng, quản lý thu chi và thống kê tài chính của cửa hàng theo từng tháng.
Nhân viên Quản lý sự kiện	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người Quản lý thành viên cũng như tạo ra các sự kiện của cửa hàng.

Bảng 2. 1 Các tác nhân trong hệ thống

2.3 Các Use Case trong hệ thống

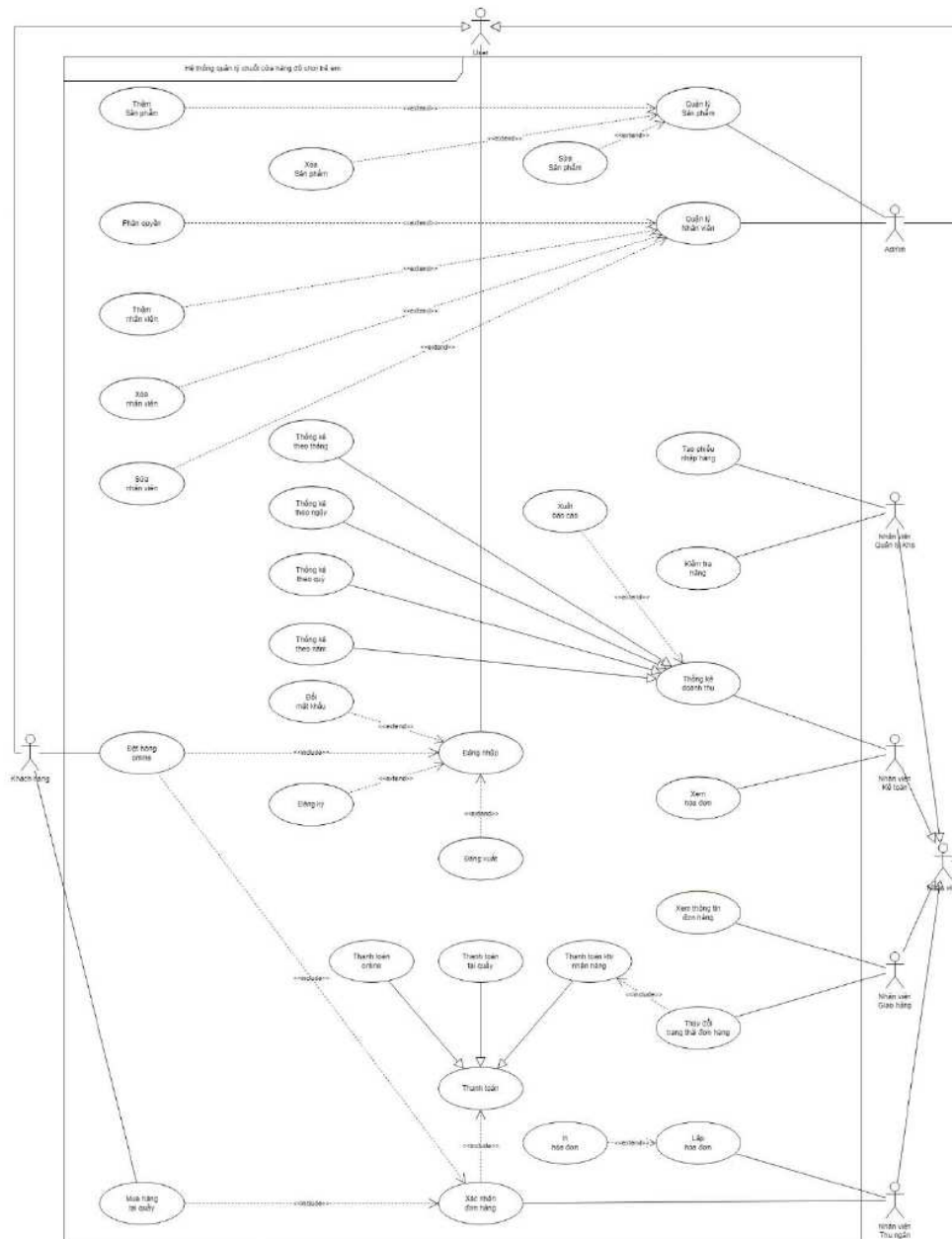
ID USE CASE	USE CASE	MÔ TẢ	TÁC NHÂN CHỊU TRÁCH NHIỆM
UC01	Đăng nhập.	Quản lý và adminator được cung cấp tài khoản có sẵn để đăng nhập vào hệ thống.	Quản lý, Adminator
UC02	Đăng xuất.	Quản lý và adminator đã đăng nhập vào hệ thống thì đều có thể đăng xuất khỏi hệ thống.	Quản lý, Adminator
UC03	Quản lý nhân viên.	Nhân viên Quản lý nhân sự sẽ quản lý tất cả các thông tin về các nhân viên trong cửa hàng.	Quản lý nhân sự
UC04	Quản lý sản phẩm	Nhân viên Quản lý sản phẩm sẽ quản lý tất cả các sản phẩm có trong cửa hàng	Quản lý sản phẩm

UC05	Quản lý kho	Nhân viên Quản lý sản phẩm sẽ quản lý kho của cửa hàng	Quản lý sản phẩm
UC06	Quản lý đơn hàng	Nhân viên Kế toán sẽ kiểm tra quản lý đơn hàng của cửa hàng.	Nhân viên Kế toán
UC07	Quản lý thu chi	Nhân viên Kế toán sẽ quản lý thu chi cũng như thống kê tài chính của cửa hàng	Nhân viên Kế toán
UC08	Quản lý thành viên	Nhân viên Quản lý sự kiện sẽ quản lý các thành viên	Quản lý sự kiện
UC09	Quản lý sự kiện	Nhân viên Quản lý sự kiện sẽ quản lý và tạo ra các sự kiện của cửa hàng	Quản lý sự kiện

Bảng 2. 2 Các Use Case trong hệ thống

CHƯƠNG III – THIẾT KẾ YÊU CẦU

3.1 Sơ đồ use case tổng quát của hệ thống



Hình 3. 1 Sơ đồ use case tổng quát của hệ thống

Bảng 3. 17 Đặc tả Use case Sửa thông tin nhân viên.....	38
Bảng 3. 18 Đặc tả Use case Xóa nhân viên	40
Bảng 3. 19 Đặc tả Use case Phân quyền	41
Bảng 3. 20 Đặc tả Use case Kiểm tra hàng trong kho	43
Bảng 3. 21 Đặc tả Use case Tạo phiếu nhập hàng	44
Bảng 3. 22 Đặc tả Use case Xem thông tin đơn hàng.....	45
Bảng 3. 23 Đặc tả Use case Thay đổi trạng thái đơn hàng	47
Bảng 3. 24 Đặc tả Use case Xem hóa đơn	48
Bảng 3. 25 Đặc tả Use case Thống kê doanh thu theo ngày	49
Bảng 3. 26 Đặc tả Use case Thống kê doanh thu theo tháng.....	51
Bảng 3. 27 Đặc tả Use case Thống kê doanh thu theo quý.....	52
Bảng 3. 28 Đặc tả Use case Thống kê doanh thu theo năm.....	54
Bảng 3. 29 Use case Xuất t	55

CHƯƠNG I – GIỚI THIỆU CHUNG

1.1 Tổng quan về quản lý hệ thống cửa hàng đồ chơi trẻ em

1.1.1 Mô tả

Hệ thống quản lý cửa hàng đồ chơi trẻ em sẽ cung cấp các chức năng như: thanh toán, quản lý sản phẩm đang có tại cửa hàng, sản phẩm có trong kho, quản lý hóa các đơn hàng, ... Ngoài ra hệ thống còn cho phép người dùng quản lý nhân viên của cửa hàng, chức năng đăng ký thành viên dành cho khách hàng muốn gắn bó lâu dài với cửa hàng, quản lý và cập nhật các sự kiện, chương trình khuyến mãi, ... Hệ thống quản lý cửa hàng đồ chơi sẽ có sự thống nhất về mặt quản lý, đảm bảo tính toàn vẹn về dữ liệu và có dịch vụ bảo trì đều đặn, hợp lý và lâu dài.

1.1.2 Các vấn đề cần giải quyết và cải thiện hệ thống

- Dữ liệu sẽ được mã hóa, đảm bảo vấn đề bảo mật thông tin của cửa hàng và khách hàng thành viên.
- Dựa vào dữ liệu nhập vào để thống kê doanh thu của cửa hàng theo tháng.
- Đảm bảo tính bảo mật đối với thông tin nhân viên.
- Quản lý các sự kiện, chương trình khuyến mãi, tích điểm – đổi điểm thành viên.

1.1.3 Ưu điểm

- Dễ dàng thay đổi, cập nhật, tra cứu thông tin sản phẩm trong cửa hàng, trong kho, thông tin nhân viên.
- Truy xuất dữ liệu thống kê doanh thu hàng tháng nhanh chóng và chính xác.
- Quản lý tốt các sự kiện, chương trình khuyến mãi, tích điểm – đổi điểm thành viên.
- Quản lý và chăm sóc khách hàng tốt hơn.

1.1.4 Nhược điểm

- Mất nhiều thời gian để làm quen với hệ thống.
- Tốc độ xử lý dữ liệu.
- Có khả năng phát sinh lỗi.

1.2 Các quy trình nghiệp vụ



1.2.1 Các nhiệm vụ cơ bản

- Thanh toán.
- Đăng ký thành viên.
- Quản lý thành viên.
- Quản lý nhân viên.
- Quản lý sản phẩm.
- Quản lý kho.
- Quản lý sự kiện.
- Quản lý thu chi.
- Quản lý đơn hàng.

1.2.2 Các quy trình nghiệp vụ

- Quy trình mua hàng và thanh toán: Khách hàng sẽ được các nhân viên tư vấn tận tình theo nhu cầu của khách hàng. Sau khi chọn cho mình những sản phẩm ưng ý, khách hàng sẽ tiến hành thanh toán tại quầy thu ngân. Khách hàng có thể thanh toán bằng nhiều phương thức như thanh toán bằng tiền mặt, bằng thẻ ngân hàng, ví momo. Sau khi thanh toán, nhân viên sẽ lập hóa đơn cho đơn hàng của khách. Khi hóa đơn được lập xong, sản phẩm sẽ tự động được cập nhật trong mục quản lý sản phẩm, thông qua tính toán vện của dữ liệu trong hệ thống.
- Quy trình nhập hàng vào kho: Khi sản phẩm được nhập về từ nhà cung cấp, nhân viên quản lý sản phẩm sẽ tiến hành kiểm tra và cập nhật sản phẩm đã

nhập về trong mục quản lý kho. Sau khi nhập xong dữ liệu, hệ thống sẽ tự động cập nhật những loại mặt hàng mới.



- Quy trình tổ chức các sự kiện, chương trình khuyến mãi: Khi nhân viên quản lý sự kiện muốn thêm các chương trình khuyến mãi, sự kiện để tri ân hoặc thu hút thêm khách hàng, nhân viên quản lý sự kiện sẽ tiến hành tạo sự kiện trong mục quản lý sự kiện của hệ thống. Sau khi tạo xong sự kiện, nhân viên quản lý sự kiện sẽ phổ biến sự kiện vừa tạo với toàn thể nhân viên bán hàng để dễ dàng nắm bắt tình hình, qua đó bán hàng một cách hợp lý.
- Thống kê doanh  7 |  0 ng, nhân viên kế toán sẽ tiến hành thống kê lại doanh thu của cửa hàng dựa vào sổ hóa đơn trong hệ thống. Qua đó biết

được số lượng sản phẩm còn lại, số tiền thu được trong tháng, số tiền đã chi tiêu trong tháng, tính ra được lợi nhuận của cửa hàng qua hằng tháng.

CHƯƠNG II – PHÂN TÍCH YÊU CẦU

2.1 Đặc tả yêu cầu

Để công tác Quản lý chung trở nên nhanh chóng và thuận tiện hơn, đòi hỏi hệ thống Quản lý cửa hàng phải đáp ứng đủ các yêu cầu sau:

- Các yêu cầu về thực thi và thiết kế
- Giao diện thân thiện, dễ nhìn, dễ sử dụng
- Tốc độ xử lý nhanh
- Trích xuất dữ liệu hàng ngày, tháng, năm, ...
- Báo cáo thống kê các giao dịch mua hàng của khách
- Báo cáo xuất nhập quỹ theo từng giai đoạn trước, trong và sau khi bán hàng
- Tương thích đối với hệ điều hành Windows và có thể sử dụng trên mọi nền tảng và các thiết bị phân cứng.
- Hệ thống có thể cung cấp với lượng người dùng đủ lớn, không bị quá tải
- Đáp ứng đầy đủ các chức năng sau:
 - Quản lý nhân viên
 - Quản lý sản phẩm
 - Quản lý kho
 - Quản lý đ  7 |  0
 - Quản lý thu chi

- Quản lý thành viên
- Quản lý sự kiện
- Chức năng Thanh toán
- Chức năng đăng kí thành viên
- Chức năng đăng nhập

2.2 Các tác nhân trong hệ thống

TÁC NHÂN	MÔ TẢ
Adminator	Quản lý, bảo trì, nâng cấp hệ thống. Thực hiện phân quyền, cấp quyền cho tất cả các tài khoản trong hệ thống bao gồm đăng nhập và đăng xuất.
Nhân viên	Bao gồm tất cả các nhân viên trong cửa hàng: Quản lý nhân sự, quản lý sản phẩm, quản lý sự kiện, nhân viên bán hàng, nhân viên thủ kho, nhân viên kế toán...
Quản lý	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người Quản lý các thông tin của tất cả nhân viên của cửa hàng cũng như tình hình mua bán, doanh thu của cửa hàng, thống kê theo từng tháng.
Nhân viên bán hàng	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người thực hiện giao dịch thanh toán, trao đổi với khách hàng.
Nhân viên Quản lý nhân sự	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người Quản lý các thông tin nhân viên của cửa hàng.
Nhân viên Quản lý sản phẩm	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người kiểm soát các sản phẩm trong cửa hàng, cũng như quản lý kho, theo dõi tình hình hàng hóa xuất nhập của cửa hàng.
Nhân viên Kế toán	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người quản lý đơn hàng, quản lý thu chi và thống kê tài chính của cửa hàng theo từng tháng.
Nhân viên Quản lý sự kiện	Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người Quản lý thành viên cũng như tạo ra các sự kiện của cửa hàng.

Bảng 2. 1 Các tác nhân trong hệ thống

2.3 Các Use Case trong hệ thống

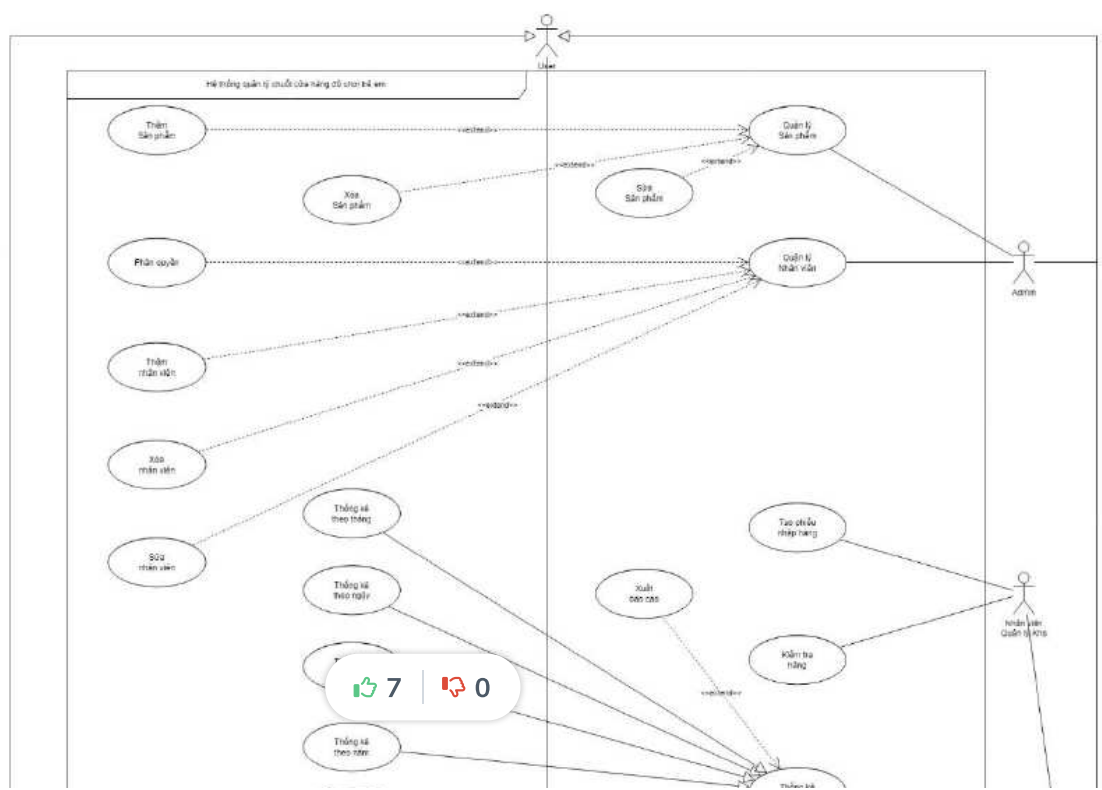
ID USE CASE	USE CASE	MÔ TẢ	TÁC NHÂN CHỊU TRÁCH NHIỆM
UC01	Đăng nhập.	Quản lý và adminator được cung cấp tài khoản có sẵn để đăng nhập vào hệ thống.	Quản lý, Adminator
UC02	Đăng xuất.	Quản lý và adminator đã đăng nhập vào hệ thống thì đều có thể đăng xuất khỏi hệ thống.	Quản lý, Adminator
UC03	Quản lý nhân viên.	Nhân viên Quản lý nhân sự sẽ quản lý tất cả các thông tin về các nhân viên trong cửa hàng.	Quản lý nhân sự
UC04	Quản lý sản phẩm	Nhân viên Quản lý sản phẩm sẽ quản lý tất cả các sản phẩm có trong cửa hàng	Quản lý sản phẩm

UC05	Quản lý kho	Nhân viên Quản lý sản phẩm sẽ quản lý kho của cửa hàng	Quản lý sản phẩm
UC06	Quản lý đơn hàng	Nhân viên Kế toán sẽ kiểm tra quản lý đơn hàng của cửa hàng.	Nhân viên Kế toán
UC07	Quản lý thu chi	Nhân viên Kế toán sẽ quản lý thu chi cũng như chỉnh của cửa hàng	Nhân viên Kế toán
UC08	Quản lý thành viên	Nhân viên Quản lý sự kiện sẽ quản lý các thành viên	Quản lý sự kiện

UC09	Quản lý sự kiện	Nhân viên Quản lý sự kiện sẽ quản lý và tạo ra các sự kiện của cửa hàng	Quản lý sự kiện
------	-----------------	---	-----------------

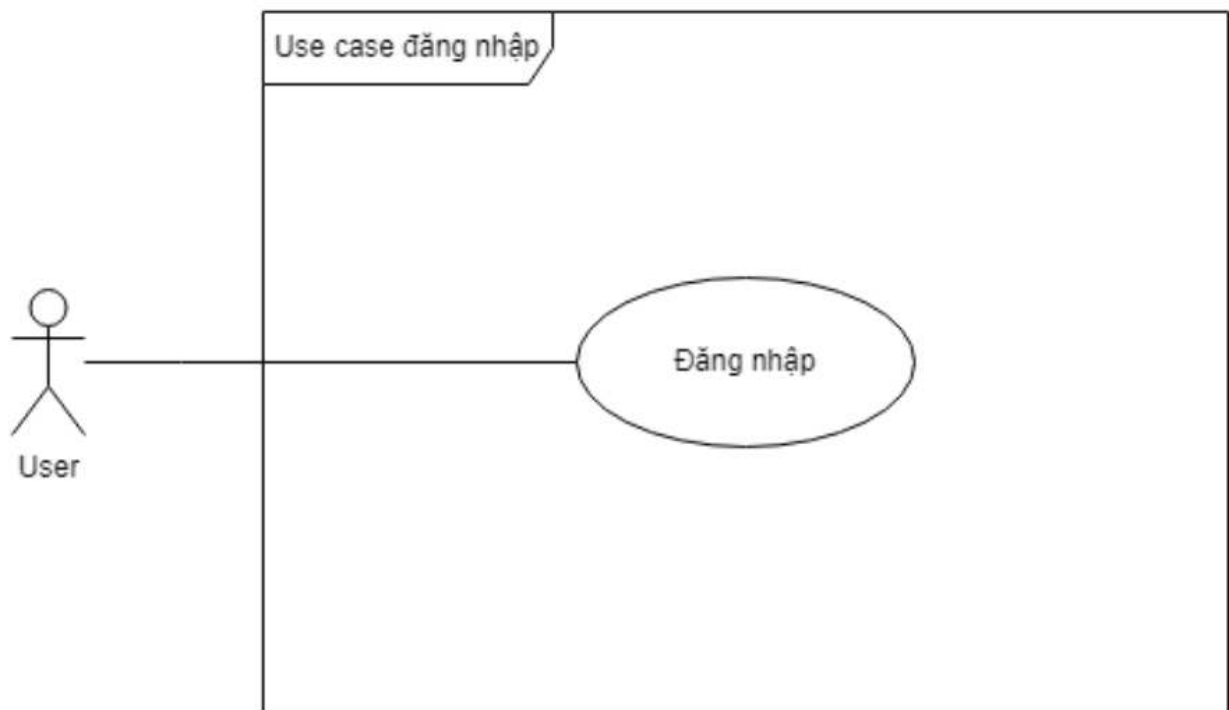
CHƯƠNG III – THIẾT KẾ YÊU CẦU

3.1 Sơ đồ use case tổng quát của hệ thống



3.2 Các use case hệ thống

3.2.1 Use case Đăng nhập



Hình 3. 2 Use case đăng nhập

USE CASE NAME	Đăng nhập	
SCENARIO	Tại trang đăng nhập của hệ thống Chuỗi cửa hàng đồ chơi trẻ em.	
TRIGGERING EVENT	Truy cập vào trang đăng nhập của hệ thống hoặc nhấp vào nút đăng nhập trên navbar.	
BRIEF DESCRIPTION	Người sử dụng đăng nhập vào hệ thống để sử dụng các chức năng tương ứng với tài khoản.	
ACTORS	Quản lý	
RELATED USE CASE	Không có	
STAKEHOLDER	Quản lý	
PRECONDITION	Truy cập được trang đăng nhập, người dùng đã có tài khoản.	
POSTCONDITION	Đăng nhập thành công, ghi lại section tài khoản người dùng	
FLOW OF EVENTS	System	
	1. Điền Username và password.	1.1 Hệ thống hiển thị ô username và password để người dùng điền và hiện kết quả khi người

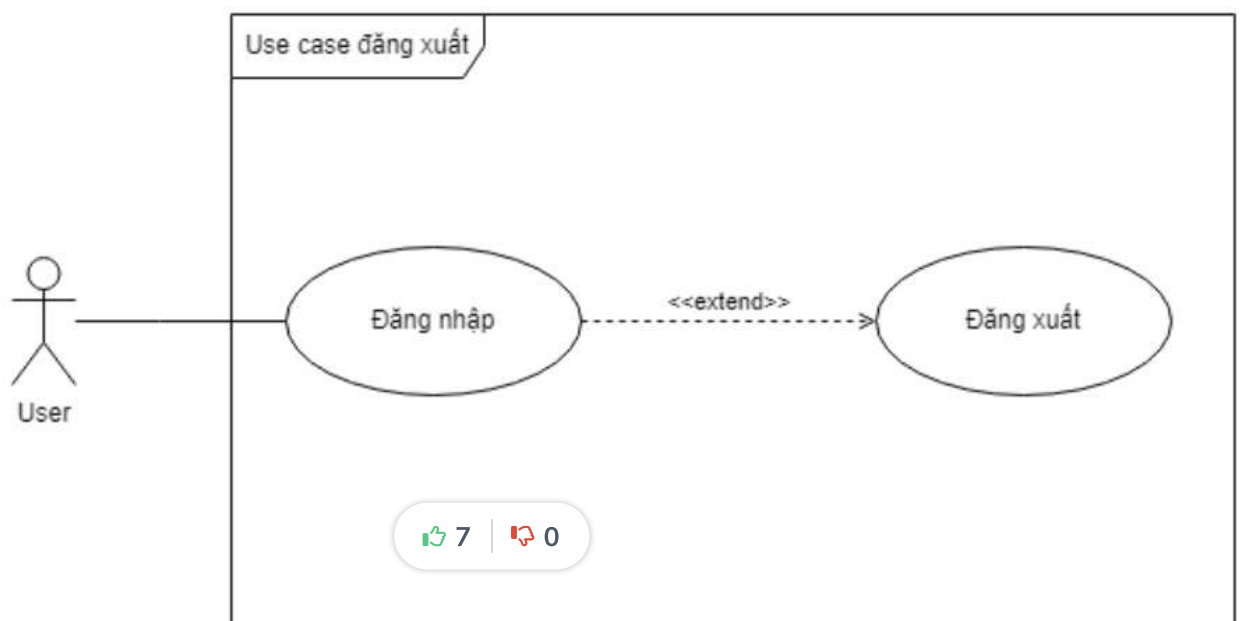
		dùng hoàn thành việc điền thông tin.
--	--	--------------------------------------

	<div>2. Người dùng</div> <div>nhấp vào nút đăng</div>	<div>2.1 Hệ thống gửi request đăng nhập lên có</div> <div>kèm kèm username và password đã được hash.</div>
--	---	--

	nhập.	<p>2.2 Hệ thống gửi yêu cầu xác thực đến hệ cơ sở dữ liệu.</p> <p>2.3 Hệ cơ sở dữ liệu kiểm tra username và password có tồn tại trong cơ sở dữ liệu hay không</p> <p>2.3.1 Nếu có tồn tại cấp quyền tương ứng</p> <p>2.3.2 Nếu không thì trả về đăng nhập không thành công.</p> <p>2.4 Hệ thống trả về kết quả đăng nhập</p> <p>2.4.1 Nếu thành công thì chuyển về trang chủ với chức năng tương ứng quyền được cấp</p> <p>2.4.2 Nếu không thì thông báo đăng nhập không thành công do sai username hoặc password, yêu cầu người dùng nhập lại.</p>
EXCEPTION CONDITION	Không	

Bảng 3. 1 Đặc tả Use case Đăng nhập

3.2.2 Use case Đăng xuất

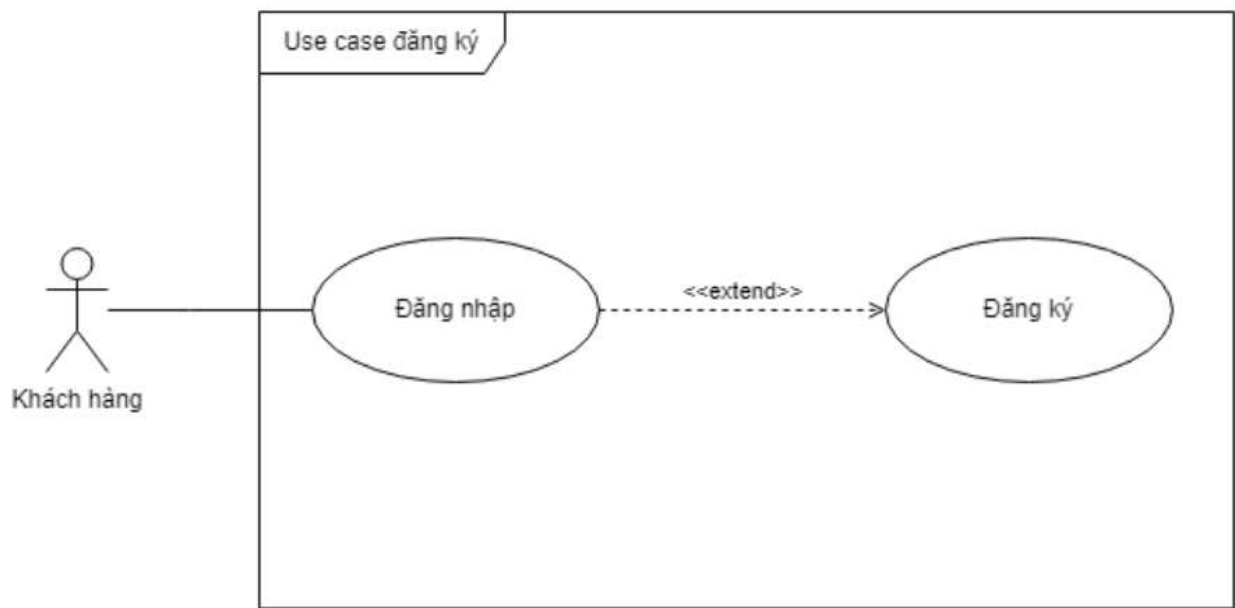


Hình 3. 3 Use case đăng xuất

USE CASE NAME	Đăng xuất	
SCENARIO	Khi người dùng đăng xuất khỏi hệ thống.	
TRIGGERING EVENT	Người dùng muốn đăng xuất tài khoản.	
BRIEF DESCRIPTION	Người dùng đăng xuất khỏi hệ thống khi không còn sử dụng.	
ACTORS	Admin, Khách hàng, Thu ngân, Quản lý kho.	
RELATED USE CASE	Đăng nhập.	
STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Đăng nhập thành công.	
POSTCONDITION	Quay về trang chủ của hệ thống khi chưa đăng nhập.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Người dùng nhấp vào nút đăng xuất	1.1 Hệ thống hiển thị thông báo xác nhận đăng xuất. - Nếu chọn YES, đăng xuất tài khoản khỏi phiên đăng nhập. - Nếu chọn NO, giữ nguyên phiên đăng nhập
EXCEPTION CONDITION	Không có	

Bảng 3. 2 Đặc tả Use case Đăng xuất

3.2.3 Use case Đăng ký



Hình 3. 4 Use case Đăng ký

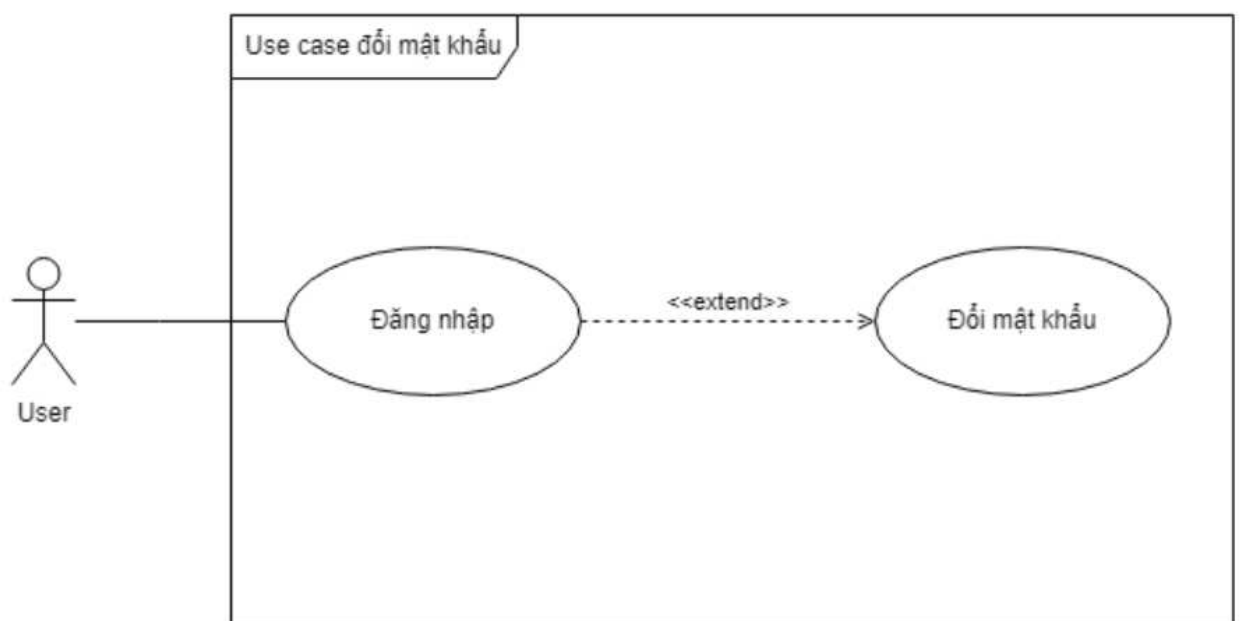
USE CASE NAME	Đăng ký
SCENARIO	Khi người dùng muốn đăng ký tài khoản để đăng nhập và mua hàng trực tuyến.
TRIGGERING EVENT	Người dùng muốn đăng ký tài khoản.
BRIEF DESCRIPTION	Người dùng muốn mua hàng trực tuyến trên hệ thống thì bắt buộc phải đăng nhập. Trong trường hợp người dùng chưa có tài khoản thì thực hiện việc đăng ký tài khoản.
ACTORS	Khách hàng.
RELATED USE CASE	Đăng nhập
STAKEHOLDER	Khách hàng.
PRECONDITION	Có số điện thoại hoặc email đang tồn tại và chính chủ.

POSTCONDITION	Đăng ký thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Người dùng nhấp vào nút đăng ký. 2. Người dùng nhập số điện thoại, mật khẩu và bấm đăng ký.	1.1 Hệ thống chuyển đến giao diện đăng ký tài khoản. 2.1 Hệ thống gửi mã xác nhận đến số điện thoại mà người dùng vừa nhập.

	3. Người dùng nhập mã xác nhận.	3.1 Hệ thống lưu thông tin người dùng và hiển thị đăng ký thành công, chuyển đến giao diện đăng nhập.
EXCEPTION CONDITION	2.1 Nếu số điện thoại người dùng nhập vào không tồn tại, hệ thống yêu cầu người dùng nhập lại. 3.1 Nếu người dùng nhập sai mã xác nhận, hệ thống hiển thị nhập sai mã xác nhận, yêu cầu người dùng bấm gửi lại mã và nhập lại.	



Bảng 3. 3 Đặc tả Use case Đăng ký

3.2.4 Use case Đổi mật khẩu



Hình 3. 5 Use case Đổi mật khẩu

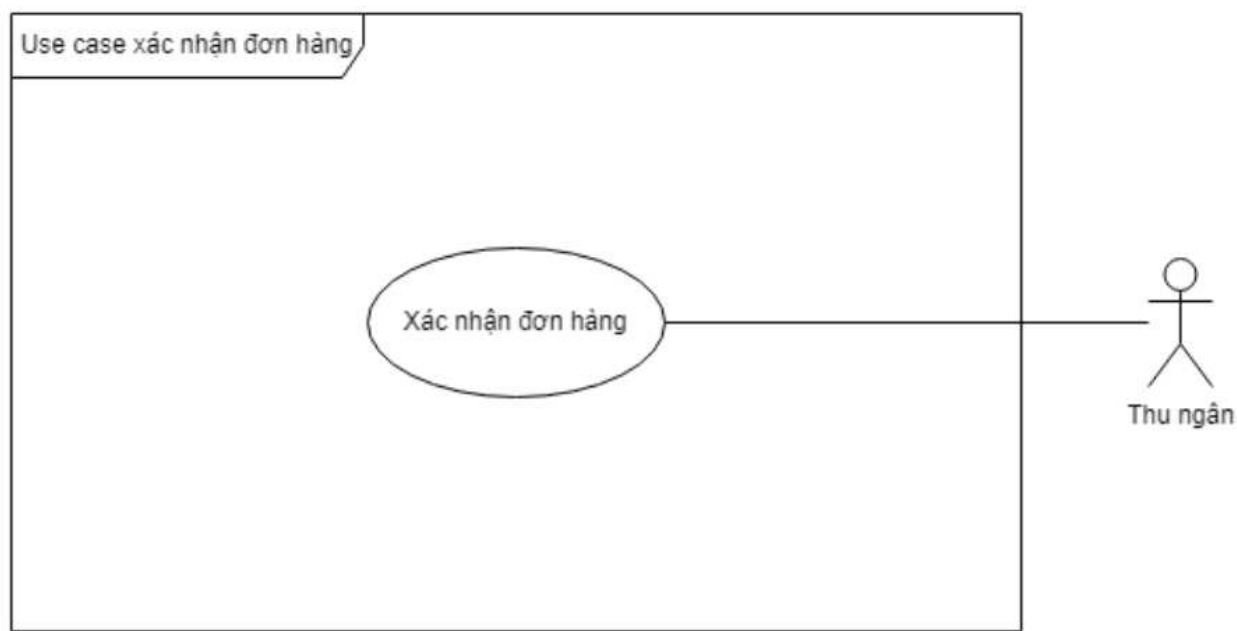
USE CASE NAME	Đổi mật khẩu.
SCENARIO	Khi người dùng muốn đổi mật khẩu.
TRIGGERING EVENT	Người dùng muốn đổi mật khẩu.
BRIEF DESCRIPTION	Người dùng muốn đổi mật khẩu cho tài khoản của mình.
ACTORS	Admin, Thu ngân, Quản lý kho, Khách hàng.
RELATED USE CASE	Đăng nhập.

STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Đăng nhập thành công vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Mật khẩu mới được thay đổi.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Người dùng nhấn vào nút đổi mật khẩu.	1.1 Hệ thống chuyển đến giao diện đổi mật khẩu.
	2. Người dùng nhập mật khẩu cũ, mật khẩu mới, xác nhận mật khẩu  7  0 bấm “Hoàn tất”.	2.1 Hệ thống gửi mã xác nhận đến số điện thoại mà người dùng sử dụng để đăng ký tài khoản.

	<p>3. Người dùng nhập mã xác nhận.</p>	<p>3.1 Hệ thống lưu thông tin người dùng và hiển thị đăng ký thành công, chuyển đến giao diện đăng nhập.</p>
EXCEPTION CONDITION	<p>2.1 Nếu xác nhận mật khẩu mới không trùng với mật khẩu mới, hệ thống hiển thị “Xác nhận mật khẩu mới không trùng với mật khẩu mới”, yêu cầu người dùng nhập lại.</p> <p>3.1 Nếu người dùng nhập sai mã xác nhận, hệ thống hiển thị nhập sai mã xác nhận, yêu cầu người dùng thực hiện lại quy trình đổi mật khẩu.</p>	

Bảng 3. 4 Đặc tả Use case Đổi mật khẩu.

3.2.5 Use case Xác nhận đơn hàng



Hình 3. 6 Use case Xác nhận đơn hàng

USE CASE NAME	Xác nhận đơn hàng
SCENARIO	Nhân viên thu ngân tiến hành xác nhận đơn hàng của khách hàng.
TRIGGERING EVENT	Nhân viên thu ngân xác nhận đơn hàng của khách hàng. <div>👍 7 🗨️ 0</div>
BRIEF DESCRIPTION	Nhân viên thu ngân đăng nhập hệ thống để xác nhận đơn hàng của khách hàng.

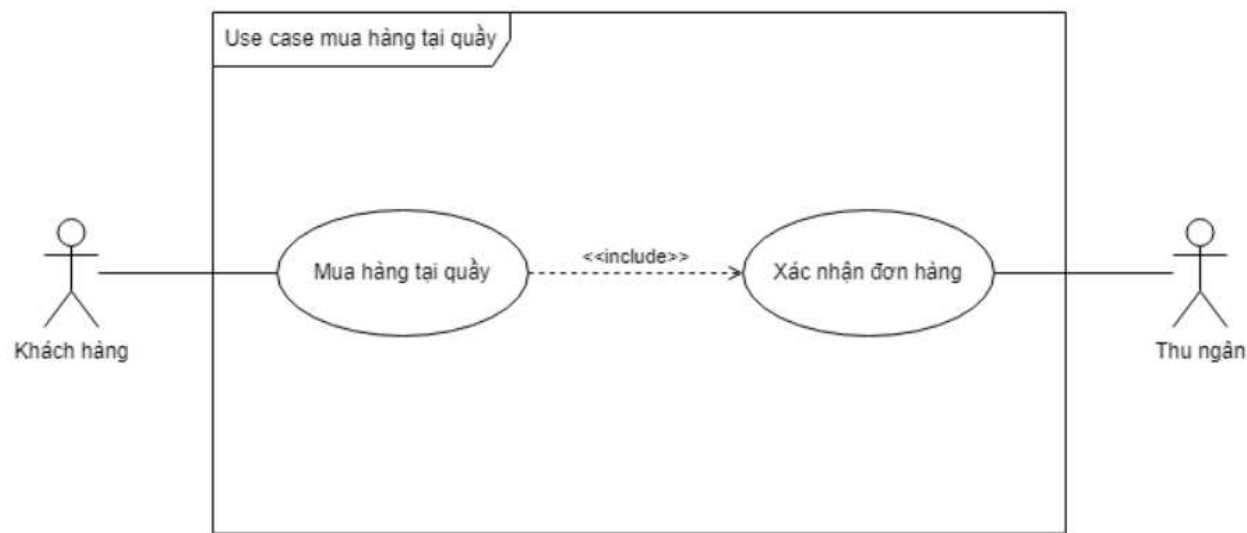
ACTORS	Thu ngân.	
RELATED USE CASE	Không có.	
STAKEHOLDER	Thu ngân.	
PRECONDITION	Thu ngân đăng nhập vào hệ thống thành công.	
POSTCONDITION	Thu ngân xác nhận đơn hàng của khách hàng.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Nhân viên thu ngân bấm chọn “Các đơn hàng chờ xác nhận”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các đơn hàng đang chờ xác nhận.
	2. Nhân viên thu ngân bấm chọn vào các đơn hàng, kiểm tra nếu hợp lệ thì bấm “Xác nhận đơn	2.1 Các đơn hàng được thu ngân xác nhận sẽ được thông báo đến khách hàng.

hàng”.

EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu sai thông tin đăng nhập thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.
	2.1 Các đơn hàng không được xác nhận sẽ được thông báo cho khách hàng kèm theo lý do.



Bảng 3. 5 Đặc tả Use case Xác nhận đơn hàng

3.2.6 Use case Mua hàng tại quầy



Hình 3. 7 Use case Mua hàng tại quầy

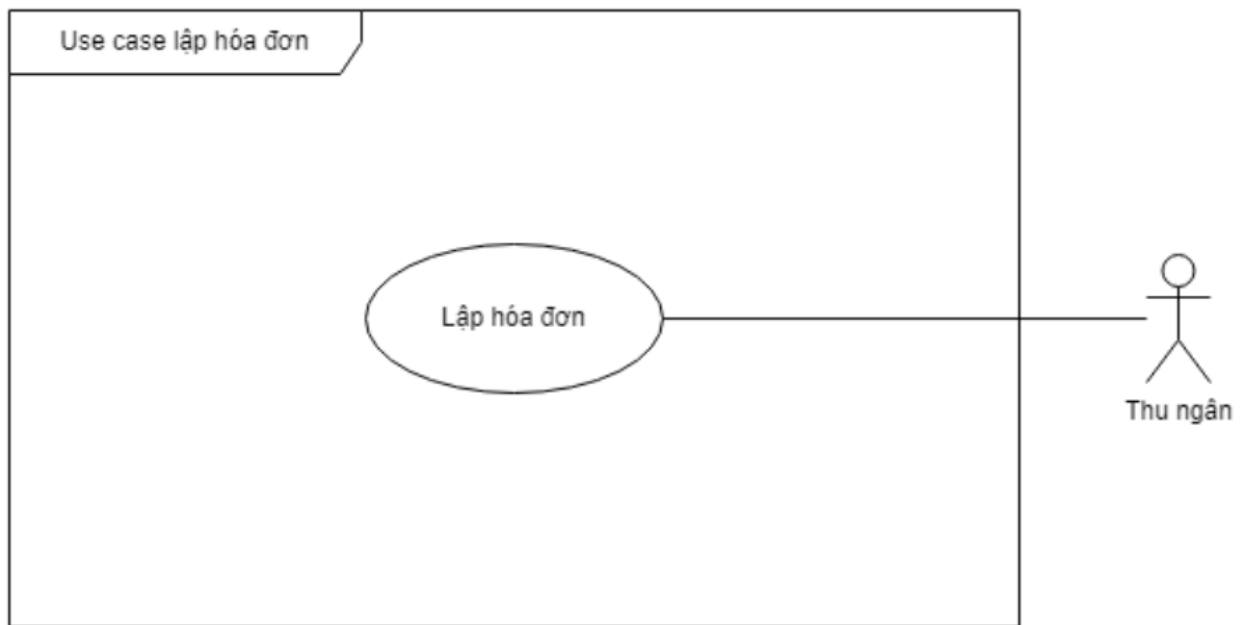
USE CASE NAME	Mua hàng tại quầy
SCENARIO	Khi khách hàng đến mua hàng trực tiếp tại cửa hàng.
TRIGGERING EVENT	Khách hàng mua hàng tại cửa hàng.
BRIEF DESCRIPTION	Khi người dùng muốn hàng trực tiếp tại cửa hàng. Sau khi chọn được mặt hàng, khách hàng đến quầy thanh toán để thu ngân xác nhận đơn hàng và tiến hành thanh toán.
ACTORS	Khách hàng, Thu ngân.
RELATED USE CASE	Xác nhận đơn hàng.
STAKEHOLDER	Thu ngân.
PRECONDITION	Khách hàng đến cửa hàng.
POSTCONDITION	Khách hàng chọn được mặt hàng và đến quầy thanh toán.
FLOW OF EVENTS	<div><div><div>👍 7</div><div>👎 0</div></div><div>Actor</div><div>System</div></div>

	<p>1. Khách hàng đến cửa hàng.</p> <p>2.  7  0 ến hành mua hàng và chọn được mặt hàng muốn mua.</p>	
--	---	--

EXCEPTION CONDITION	3. Khách hàng đến quầy thanh toán.	
	4. Nhân viên thu ngân tiến hành kiểm tra và lập hóa đơn, xác nhận đơn hàng và thanh toán.	4.1 Hệ thống chuyển đến trang lập hóa đơn. 4.2 Hệ thống lưu thông tin hóa đơn. Xác nhận đã thanh toán.
	2. Nếu khách hàng không chọn được mặt hàng muốn mua, khách hàng sẽ rời khỏi cửa hàng.	

Bảng 3. 6 Đặc tả Use case Mua hàng tại quầy

3.2.7 Use case Lập hóa đơn



Hình 3. 8 Use case Lập hóa đơn

USE CASE NAME	Lập hóa đơn
SCENARIO	Khi thu ngân tiến hành lập hóa đơn cho khách hàng.

TRIGGERING		
EVENT BRIEF	Thu ngân lập hóa đơn.	
DESCRIPTION	Thu ngân đăng nhập vào hệ thống và chọn mục tạo hóa đơn để lập hóa đơn cho khách hàng.	
ACTORS	Thu ngân.	
RELATED USE		
CASE	Đăng nhập.	
STAKEHOLDER	Thu ngân.	
PRECONDITION	Thu ngân đăng nhập thành công vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Tạo hóa đơn thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Thu ngân bấm chọn mục “Tạo hóa đơn”.	1.1 Hệ thống chuyển đến giao diện tạo hóa đơn.
	2. Thu ngân tiến hành nhập thông tin cho hóa đơn và bấm “Lưu”.	2.1 Hệ thống lưu thông tin hóa đơn.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu sai thông tin đăng nhập thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	

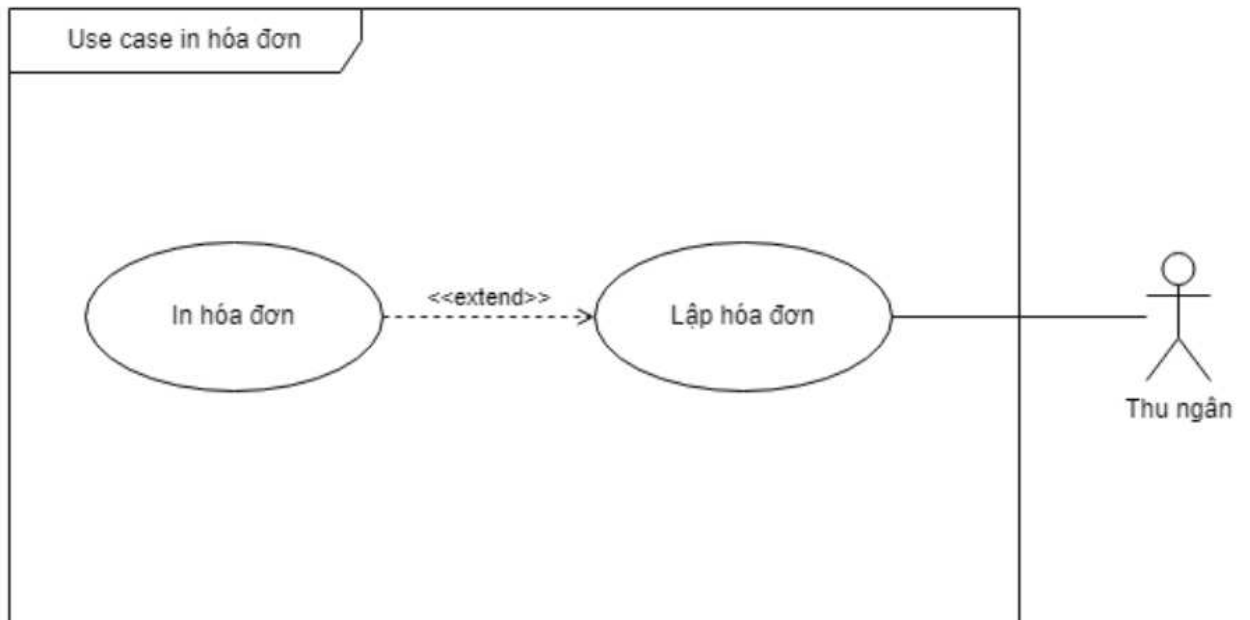
Bà

7

0

ả Use case Lập hóa đơn

3.2.8 Use case In hóa đơn

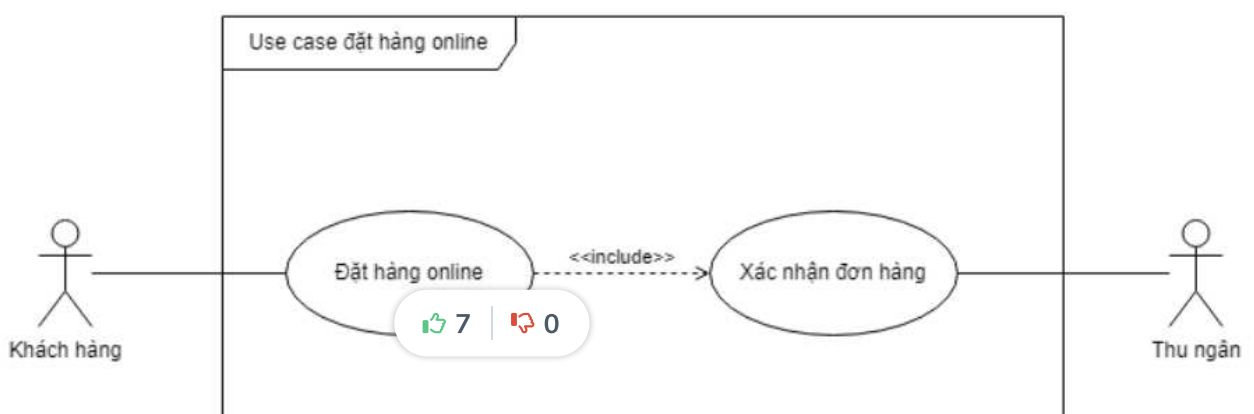


Hình 3. 9 Use case In hóa đơn

USE CASE NAME	In hóa đơn	
SCENARIO	Khi thu ngân tiến hành in hóa đơn cho khách hàng.	
TRIGGERING EVENT	Thu ngân in hóa đơn.	
BRIEF DESCRIPTION	Thu ngân đăng nhập vào hệ thống và chọn mục tạo hóa đơn để lập hóa đơn cho khách hàng, sau khi tạo xong hóa đơn thu ngân tiến hành in hóa đơn.	
ACTORS	Thu ngân.	
RELATED USE CASE	Lập hóa đơn.	
CASE STAKEHOLDER	Thu ngân.	
PRECONDITION	Thu ngân đăng nhập thành công vào hệ thống, hóa đơn đã được tạo thành công, khách hàng đã thanh toán đơn hàng.	
POSTCONDITION	In ra hóa đơn.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Thu ngân bấm chọn mục “In hóa đơn”. 2. Thu ngân tiến hành chọn hóa đơn muốn in và bấm vào “In”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các hóa đơn đã được thanh toán. 2.1 Hệ thống in ra hóa đơn.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu sai thông tin đăng nhập thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	

Bảng 3. 8 Đặc tả Use case In hóa đơn

3.2.9 Use case Đặt hàng online



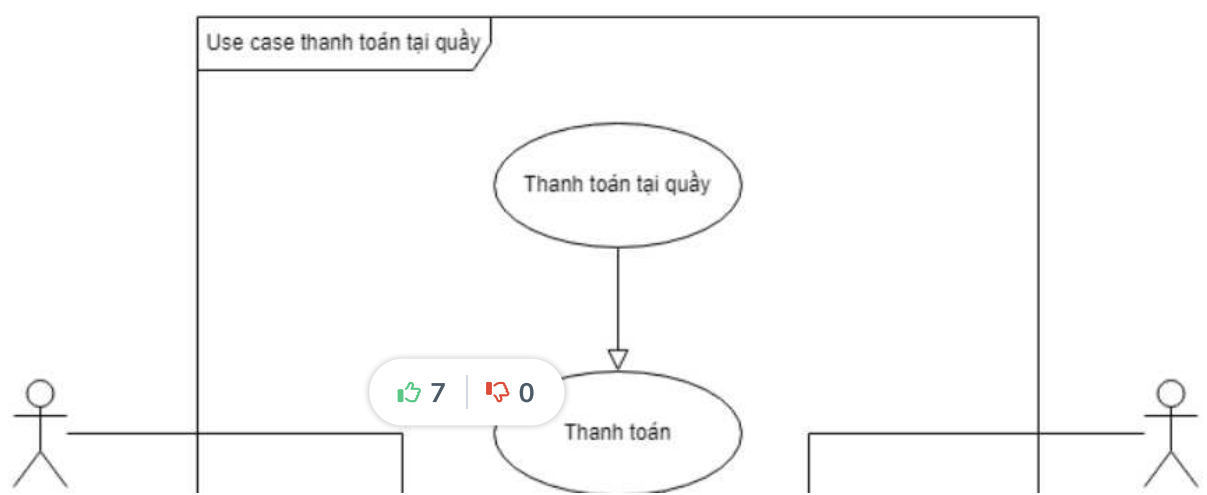


Hình 3. 10 Use case Đặt hàng online

USE CASE NAME	Đặt hàng online	
SCENARIO	Khi khách hàng muốn mua hàng trực tuyến, không cần đến trực tiếp cửa hàng.	
TRIGGERING EVENT	Khách hàng mua hàng online.	
BRIEF DESCRIPTION	Khi người dùng muốn hàng online qua ứng dụng của hệ thống, khách hàng chọn mặt hàng muốn mua và tiến hành đặt hàng.	
ACTORS	Khách hàng, Thu ngân.	
RELATED USE CASE	Xác nhận đơn hàng.	
CASE STAKEHOLDER	Khách hàng, Thu ngân.	
PRECONDITION	Khách hàng đăng nhập thành công.	
POSTCONDITION	Khách hàng đặt hàng online thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Khách hàng tiến hành mua hàng trên hệ thống và chọn mặt hàng muốn mua.	1.1 Mặt hàng nào được khách hàng lựa chọn sẽ được thêm vào giỏ hàng.
	3. Khách hàng chọn “Xem giỏ hàng”.	3.1 Hệ thống chuyển đến trang giỏ hàng, gồm danh sách các mặt hàng mà khách hàng đã chọn.
	4. Khách hàng bấm chọn “Thanh toán”	4.1 Hệ thống chuyển đến trang thanh toán.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu khách hàng nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	

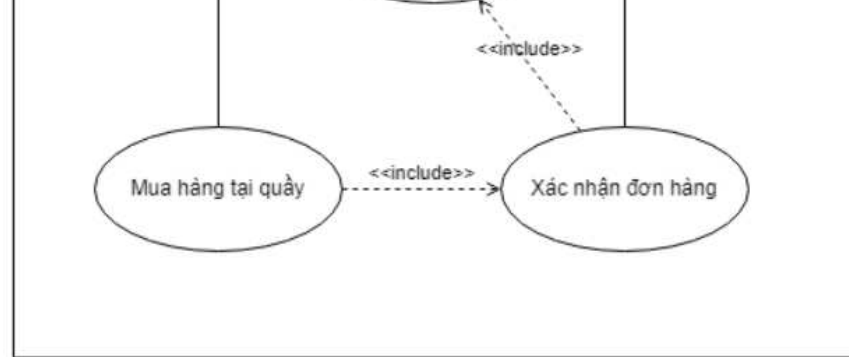
Bảng 3. 9 Đặc tả Use case Đặt hàng online

3.2.10 Use case Thanh toán tại quầy



Khách hàng

Thu ngân



Hình 3. 11 Use case Thanh toán tại quầy

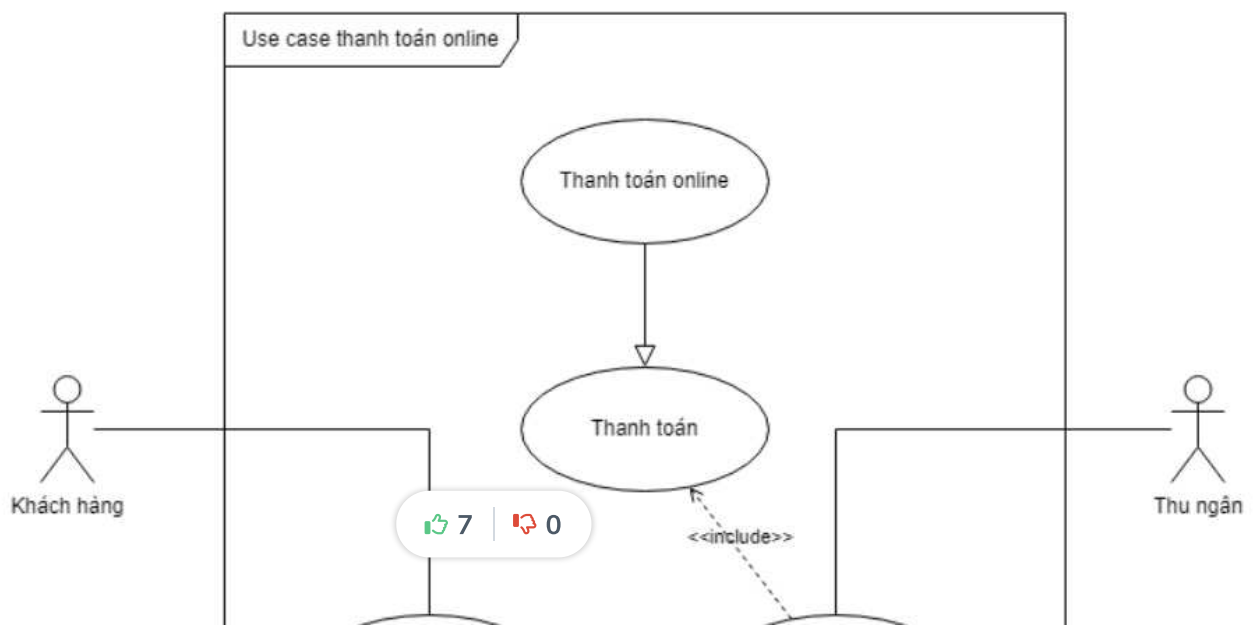
USE CASE NAME	Thanh toán tại quầy	
SCENARIO	Khi khách hàng thanh toán hóa đơn của mình.	
TRIGGERING EVENT	Khách hàng tiến hành thanh toán.	
BRIEF DESCRIPTION	Khi khách hàng mua hàng tại cửa hàng, sau khi chọn được mặt hàng muốn mua thì tiến hành đến quầy thu ngân để thanh toán.	
ACTORS	Khách hàng, Thu ngân.	
RELATED USE CASE	Xác nhận đơn hàng, Mua hàng tại quầy	
STAKEHOLDER	Khách hàng, Thu ngân.	
PRECONDITION	Khách hàng đã được thu ngân lập hóa đơn.	
POSTCONDITION	Đơn hàng được thanh toán.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Khách hàng chọn được mặt hàng muốn mua và	

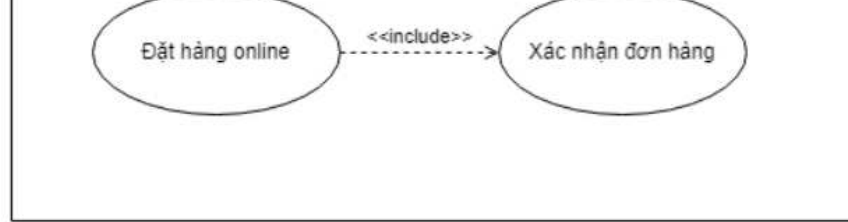
đến quầy thu ngân.

	<p>2. Thu ngân kiểm tra và lập hóa đơn cho khách hàng.</p> <p>3. Khách hàng tiến hành thanh toán.</p> <p>4. Thu ngân xác nhận thanh toán và in hóa đơn cho khách hàng.</p>	
EXCEPTION CONDITION	Không	

Bảng 3. 10 Đặc tả Use case Thanh toán tại quầy

3.2.11 Use case Thanh toán online





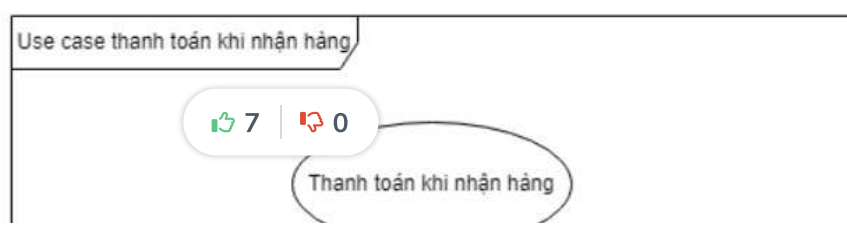
Hình 3. 12 Use case Thanh toán online

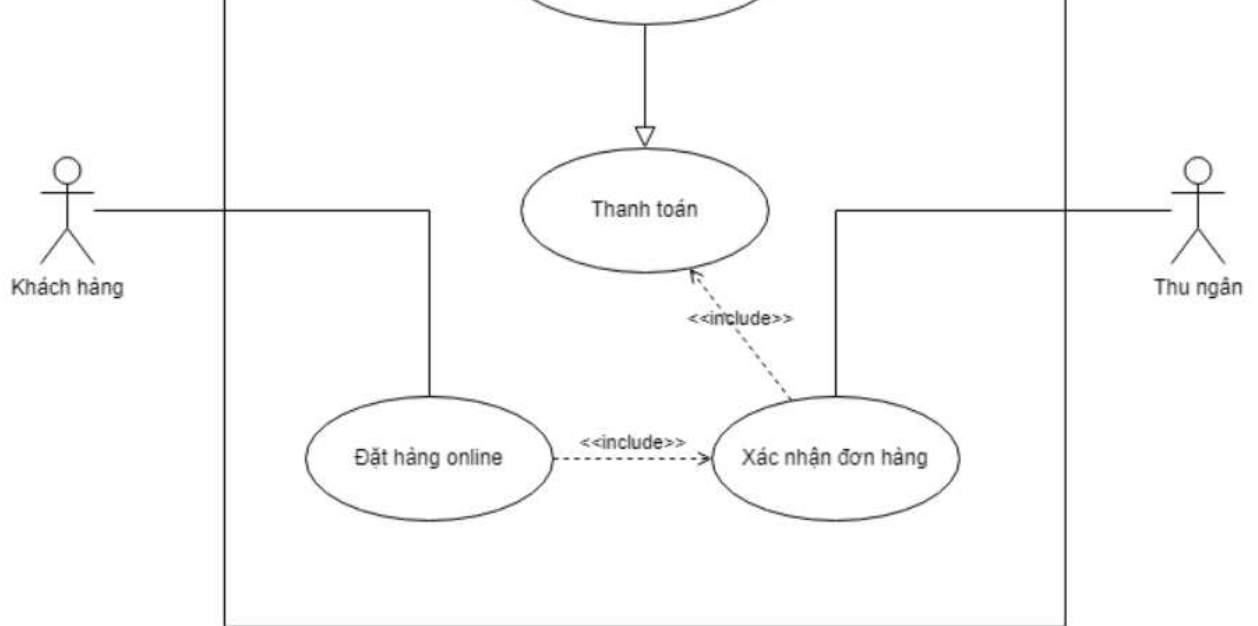
USE CASE NAME	Thanh toán online.
SCENARIO	Khách hàng thanh toán hóa đơn khi mua hàng online.

TRIGGERING EVENT	Khách hàng chọn thanh toán online.	
BRIEF DESCRIPTION	Khi khách hàng mua hàng online, sau khi chọn được mặt hàng muốn mua thì tiến hành thanh toán online.	
ACTORS	Khách hàng, Thu ngân.	
RELATED USE CASE	Xác nhận đơn hàng, Mua hàng online	
CASE STAKEHOLDER	Khách hàng, Thu ngân.	
PRECONDITION	Khách hàng đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Đơn hàng được thanh toán online.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Khách hàng lựa chọn mặt hàng muốn mua.	1.1 Hệ thống sẽ lưu lựa chọn của khách hàng vào “Giỏ hàng”.
	2. Khách hàng chọn “Xem giỏ hàng”, chọn thanh toán và bấm “Thanh toán online”.	2.1 Hệ thống hiển thị danh sách các mặt hàng mà khách hàng đã chọn. 2.2 Hệ thống chuyển đến trang thanh toán online.
	3. Khách hàng nhập thông tin thẻ ngân hàng sau đó xác nhận thanh toán.	3.1 Hệ thống kiểm tra thông tin khách hàng đã nhập, xác nhận thanh toán thành công.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu khách hàng nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại. 3.1 Nếu khách hàng nhập sai thông tin thẻ ngân hàng hoặc thẻ ngân hàng không tồn tại thì hệ thống hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu khách hàng nhập lại.	

Bảng 3. 11 Đặc tả Use case Thanh toán online

3.2.12 Use case Quản lý đơn hàng





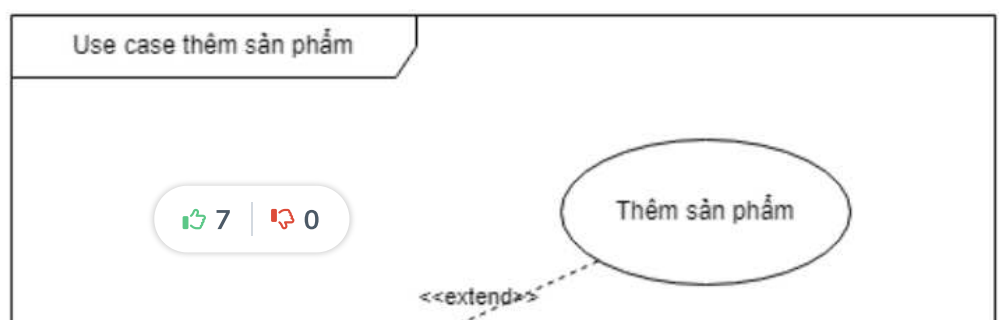
Hình 3. 13 Use case Thanh toán khi nhận hàng

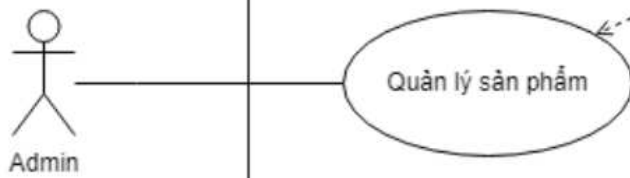
USE CASE NAME	Thanh toán khi nhận hàng.	
SCENARIO	Khách hàng thanh toán hóa đơn khi mua hàng online.	
TRIGGERING EVENT	Khách hàng chọn thanh toán khi nhận hàng.	
BRIEF DESCRIPTION	Khi khách hàng mua hàng online, sau khi chọn được mặt hàng muốn mua thì tiến hành thanh toán, sau đó khách hàng chọn hình thức thanh toán khi nhận hàng.	
ACTORS	Khách hàng, Thu ngân.	
RELATED USE CASE	Xác nhận đơn hàng, Mua hàng online	
STAKEHOLDER	Khách hàng, Thu ngân.	
PRECONDITION	Khách hàng đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Đơn hàng được tạo thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System

	1. Khách hàng lựa chọn mặt hàng muốn mua.	1.1 Hệ thống sẽ lưu lựa chọn của khách hàng vào “Giỏ hàng”.
	2. Khách hàng chọn “Xem giỏ hàng” , chọn thanh toán và bấm “Thanh toán khi nhận hàng”.	2.1 Hệ thống hiển thị danh sách các mặt hàng mà khách hàng đã chọn. 2.2 Hệ thống xác nhận đã đặt hàng thành công.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu khách hàng nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	

Bảng 3. 12 Đặc tả Use case Thanh toán khi nhận hàng

3.2.13 Use case Thêm sản phẩm



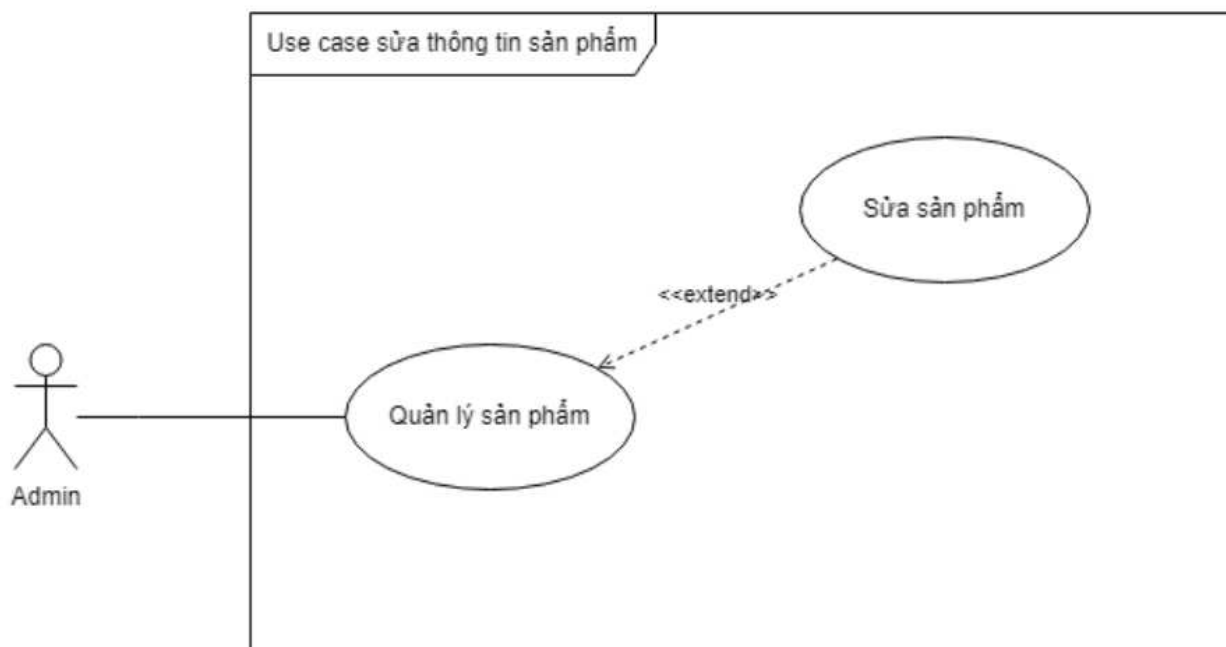


Hình 3. 14 Use case Thêm sản phẩm

USE CASE NAME	Thêm sản phẩm
SCENARIO	Admin muốn thêm sản phẩm mới vào cửa hàng.
TRIGGERING EVENT	Admin thêm sản phẩm mới.
BRIEF	Khi admin muốn thêm sản phẩm mới làm tăng thêm tính đa

DESCRIPTION	dạng, phong phú về mặt sản phẩm cho cửa hàng, admin tiến hành thêm sản phẩm mới	
ACTORS	Admin.	
RELATED USE CASE	Quản lý sản phẩm.	
CASE STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Admin đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Sản phẩm được thêm thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Admin chọn vào danh mục “Sản phẩm”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các sản phẩm đang có trong cửa hàng.
		2.2 Hệ thống hiển thị danh sách các lựa chọn trong danh mục “Sản phẩm”.
	2. Admin chọn “Thêm sản phẩm”.	2.1 Hệ thống chuyển đến giao diện thêm sản phẩm.
	3. Admin nhập các thông tin cho sản phẩm mới và bấm vào “Thêm”.	3.1 Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu mà admin nhập, sau đó lưu sản phẩm vào cơ sở dữ liệu.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	
	3.1 Nếu dữ liệu mà admin nhập vào không đúng định dạng hoặc sản phẩm đã tồn tại thì hệ thống sẽ hiển thị lỗi, không lưu dữ liệu và yêu cầu nhập lại.	

Bảng 3. 13 Đặc tả Use case Thêm sản phẩm

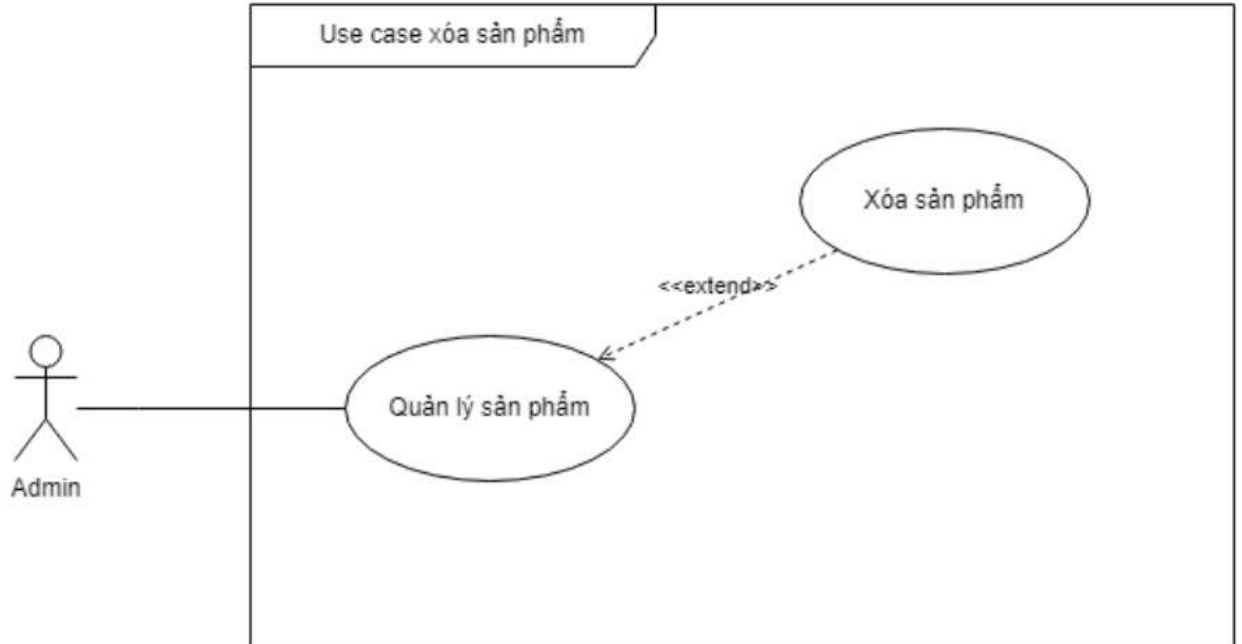


Hình 3. 15 Use case Sửa thông tin sản phẩm

USE CASE NAME	Sửa thông tin sản phẩm	
SCENARIO	Admin muốn sửa thông tin sản phẩm trong cửa hàng.	
TRIGGERING EVENT	Admin sửa thông tin sản phẩm.	
BRIEF DESCRIPTION	Khi admin muốn sửa lại thông tin sản phẩm như tên sản phẩm hoặc cập nhật số lượng, admin tiến hành sửa thông tin sản phẩm.	
ACTORS	Admin.	
RELATED USE CASE	Quản lý sản phẩm.	
STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Admin đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Sản phẩm được chỉnh sửa thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Admin chọn vào danh mục “Sản phẩm”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các sản phẩm đang có trong cửa hàng. 1.2 Hệ thống hiển thị danh sách các lựa chọn trong danh mục “Sản phẩm”.

	<p>2. Admin chọn vào sản phẩm muốn sửa và chọn “Sửa”.</p> <p>3. Admin nhập các thông tin cho sản phẩm và bấm vào “Hoàn tất”.</p> <p>1.1 Nếu admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.</p>	<p>2.1 Hệ thống chuyển đến giao diện sửa sản phẩm.</p> <p>3.1 Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu mà admin nhập, sau đó lưu sản phẩm vào cơ sở dữ liệu.</p>
EXCEPTION CONDITION	<p>3.1 Nếu dữ liệu mà admin nhập vào không đúng định dạng thì hệ thống sẽ hiển thị lỗi, không lưu dữ liệu và yêu cầu nhập lại.</p>	

Bảng 3. 14 Đặc tả Use case Sửa thông tin sản phẩm



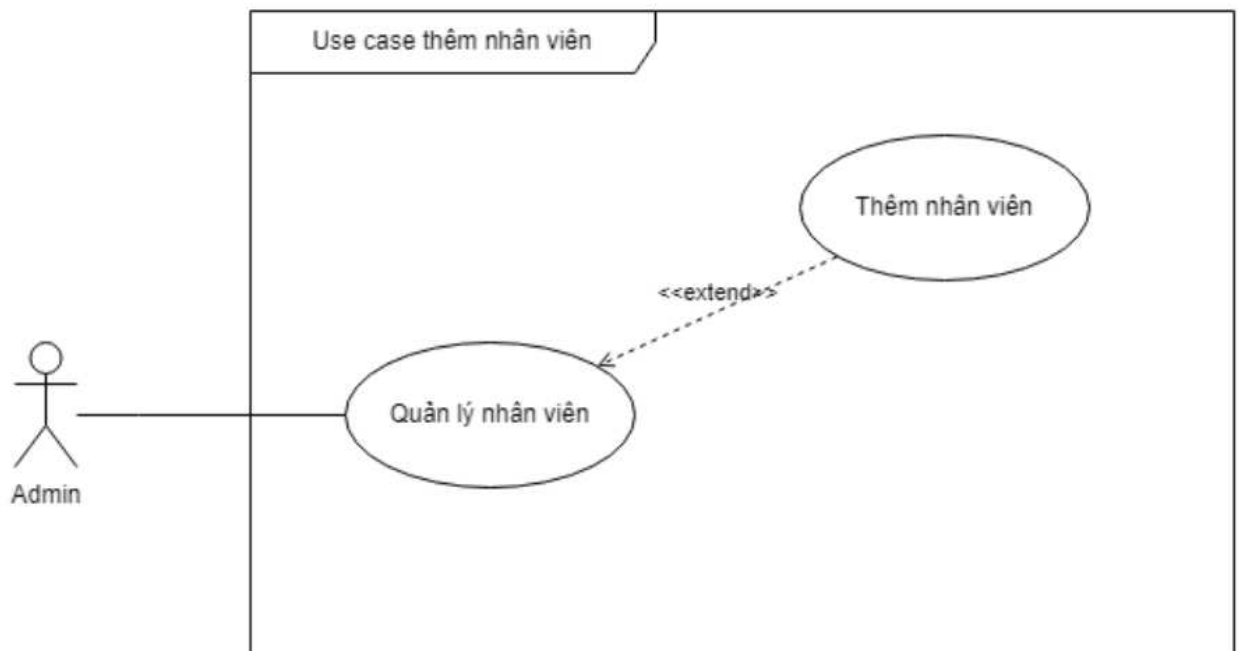
Hình 3. 16 Use case Xóa sản phẩm

USE CASE NAME	Xóa sản phẩm
SCENARIO	Admin muốn xóa sản phẩm khỏi cửa hàng.
TRIGGERING EVENT	Admin xóa sản phẩm.

BRIEF DESCRIPTION	Khi admin muốn xóa một sản phẩm nào đó trong cửa hàng, do sản phẩm này không thu về lợi nhuận cho cửa hàng hoặc do phía nhà cung cấp không còn cung cấp mặt hàng đó nữa, thì admin sẽ tiến hành xóa mặt hàng này khỏi hệ thống.	
ACTORS	Admin.	
RELATED USE CASE	Quản lý sản phẩm.	
CASE STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Admin đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Sản phẩm được xóa thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Admin chọn vào danh mục “Sản phẩm”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các sản phẩm đang có trong cửa hàng.
	2. Admin chọn vào sản phẩm muốn xóa và chọn “Xóa”.	1.2 Hệ thống hiển thị danh sách các lựa chọn trong danh mục “Sản phẩm”.
	3. Admin chọn YES để xóa sản phẩm.	2.1 Hệ thống hiển thị thông báo xác nhận có thực sự muốn xóa sản phẩm hay không.
EXCEPTION CONDITION	3.1 Sản phẩm sẽ bị xóa khỏi hệ thống.	
	1.1 Nếu admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	
EXCEPTION CONDITION	3.1 Nếu admin chọn NO thì sản phẩm sẽ không bị xóa khỏi hệ thống, quay trở lại trang hiển thị danh sách các sản phẩm.	

Bảng 3. 15 Đặc tả Use case Xóa sản phẩm

3.2.16 Use case Thêm nhân viên



Hình 3. 17 Use case Thêm nhân viên

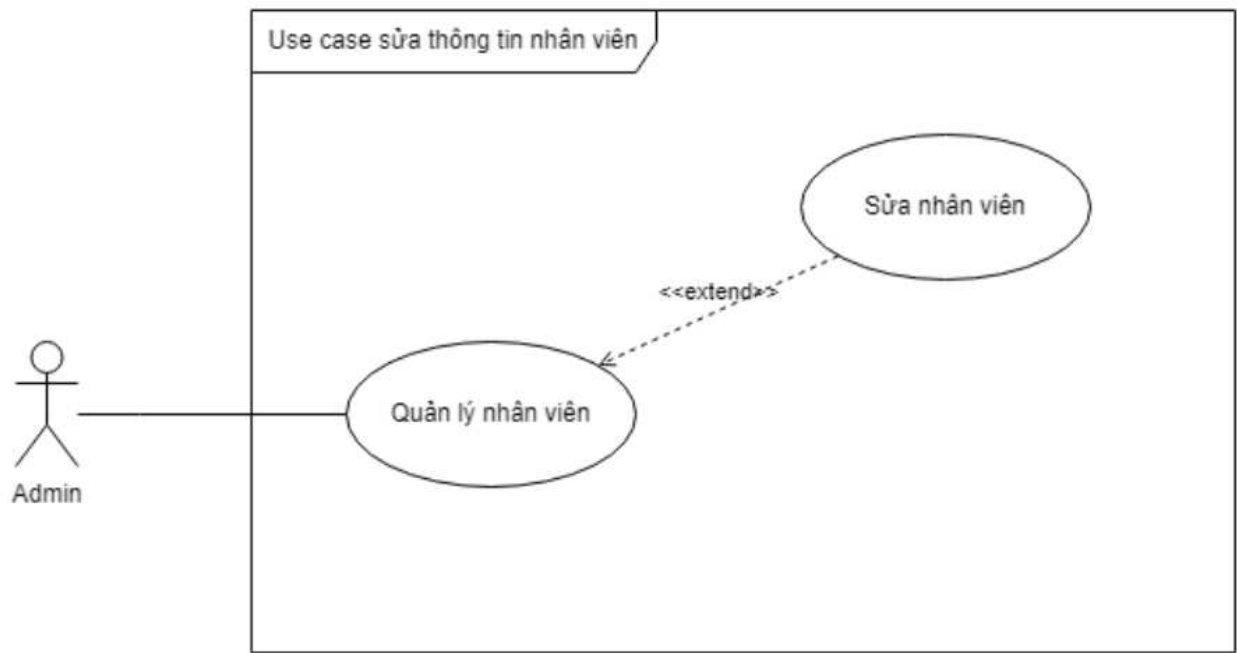
USE CASE NAME	Thêm nhân viên	
SCENARIO	Admin muốn thêm nhân viên mới.	
TRIGGERING EVENT	Admin thêm nhân viên mới.	
BRIEF DESCRIPTION	Khi admin tuyển được nhân viên mới và cần tạo tài khoản cho nhân viên mới để làm việc, thì admin tiến hành thêm tài khoản nhân viên.	
ACTORS	Admin.	
RELATED USE CASE	Quản lý nhân viên.	
STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Admin đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Nhân viên được thêm thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Admin chọn vào danh mục “Nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các nhân viên. 2.2 Hệ thống hiển thị danh sách các lựa chọn trong danh mục “Nhân

		viên”.
	<p>2. Admin chọn “Thêm nhân viên”.</p> <p>3. Admin nhập các thông tin cho nhân viên mới và bấm vào “Thêm”.</p>	<p>2.1 Hệ thống chuyển đến giao diện thêm nhân viên.</p> <p>3.1 Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu mà admin nhập, sau đó lưu nhân viên vào cơ sở dữ liệu.</p>
EXCEPTION CONDITION	<p>1.1 Nếu admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.</p>	

CONDITION	5.1 Nếu dữ liệu mà admin nhập vào không đúng định dạng hoặc nhân viên đã tồn tại thì hệ thống sẽ hiển thị lỗi, không lưu dữ liệu và yêu cầu nhập lại.
-----------	---

Bảng 3. 16 Đặc tả Use case Thêm nhân viên

3.2.17 Use case Sửa thông tin nhân viên



Hình 3. 18 Use case Sửa thông tin nhân viên

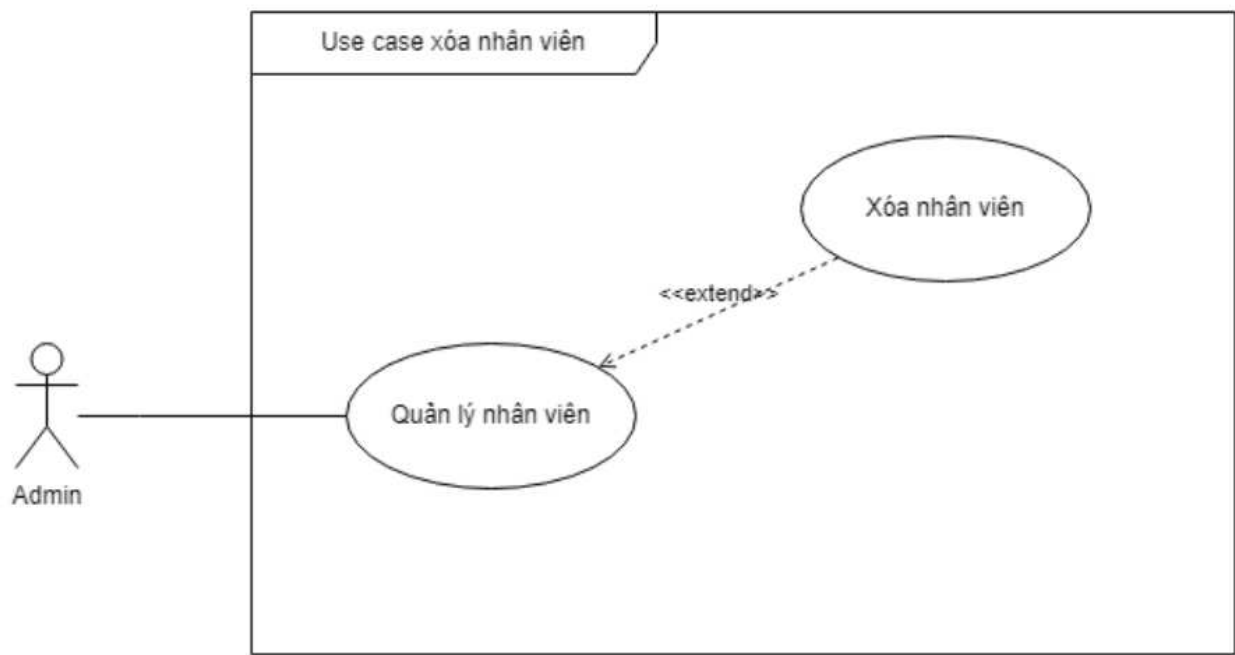
USE CASE NAME	Sửa thông tin nhân viên
SCENARIO	Admin muốn sửa thông tin nhân viên.

TRIGGERING		
EVENT	Admin sửa thông tin nhân viên.	
BRIEF	Khi admin muốn sửa lại thông tin nhân viên, admin tiến hành	
DESCRIPTION	sửa thông tin nhân viên.	
ACTORS	Admin.	
RELATED USE		
CASE	Quản lý nhân viên.	
STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Admin đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Nhân viên được chỉnh sửa thành công.	
	Actor	System
FLOW OF EVENTS	1. Admin chọn vào danh mục “Nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các nhân viên.
		1.2 Hệ thống hiển thị danh sách các lựa chọn trong danh mục “Nhân viên”.
	2. Admin chọn vào nhân viên muốn sửa và chọn “Sửa”.	2.1 Hệ thống chuyển đến giao diện sửa nhân viên.
	3. Admin nhập các thông tin cho nhân viên và bấm vào “Hoàn tất”.	3.1 Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu mà admin nhập, sau đó lưu nhân viên vào cơ sở dữ liệu.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	
	3.1 Nếu dữ liệu mà admin nhập vào không đúng định dạng thì hệ thống yêu cầu nhập lại.	

	3.1 Nếu dữ liệu mà admin nhập vào không đúng định dạng thì hệ thống sẽ hiển thị lỗi, không lưu dữ liệu và yêu cầu nhập lại.
--	---

Bảng 3. 17 Đặc tả Use case Sửa thông tin nhân viên

3.2.18 Use case Xóa nhân viên



Hình 3. 19 Use case Xóa nhân viên

USE CASE NAME	Xóa nhân viên	
SCENARIO	Admin muốn xóa nhân viên khỏi hệ thống.	
TRIGGERING EVENT	Admin xóa nhân viên.	
BRIEF DESCRIPTION	Khi admin muốn xóa một nhân viên nào khỏi hệ thống, do nhân viên này bị sa thải hoặc nhân viên đã xin nghỉ việc, thì admin sẽ tiến hành xóa nhân viên này khỏi hệ thống.	
ACTORS	Admin.	
RELATED USE CASE	Quản lý nhân viên.	
STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Admin đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Nhân viên được xóa thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Admin chọn vào danh mục “Nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các nhân viên.
		2.2 Hệ thống hiển thị danh sách các lựa chọn trong danh mục “Nhân viên”.

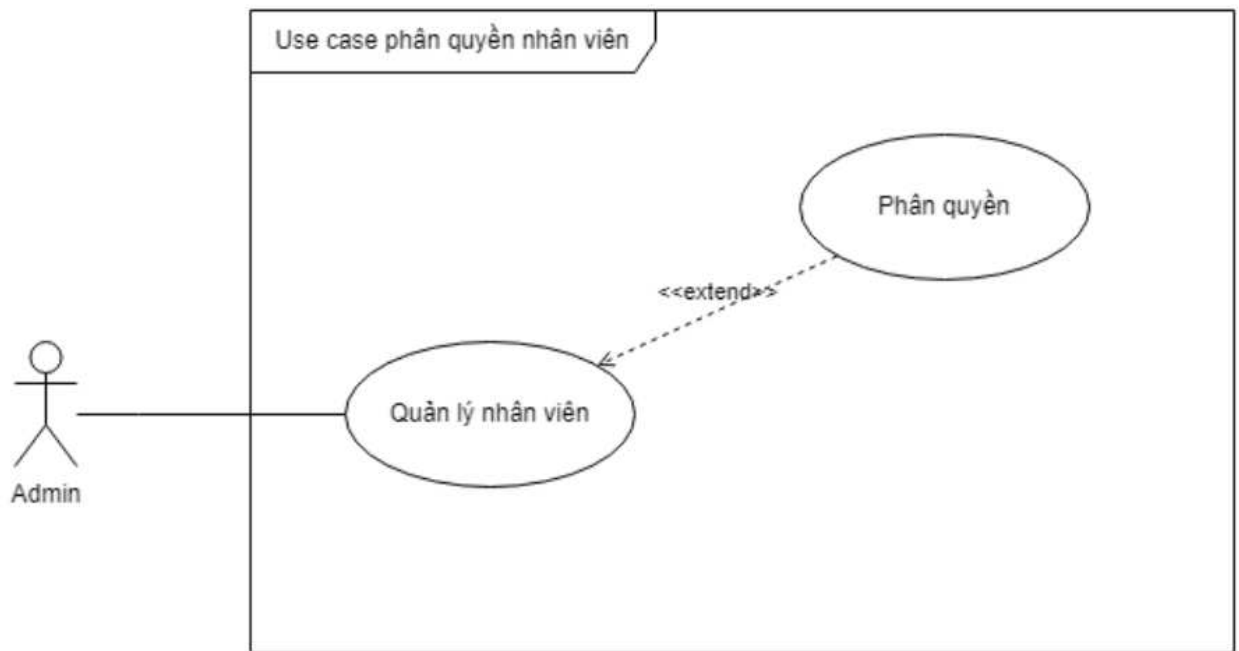
7 | 0

	<p>2. Admin chọn vào nhân viên và chọn “Xóa”</p> <p>3. Admin chọn YES để</p>	<p>2.1 Hệ thống hiển thị thông báo xác nhận có thực sự muốn xóa nhân viên hay không.</p> <p>3.1 Nhân viên sẽ bị xóa khỏi hệ thống</p>
--	--	---

	3. Admin chọn YES để xóa nhân viên.	3.1 Nhân viên sẽ bị xóa khỏi hệ thống.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại. 3.1 Nếu admin chọn NO thì nhân viên sẽ không bị xóa khỏi hệ thống, quay trở lại trang hiển thị danh sách các nhân viên.	

Bảng 3. 18 Đặc tả Use case Xóa nhân viên

3.2.19 Use case Phân quyền nhân viên



Hình 3. 20 Use case Phân quyền

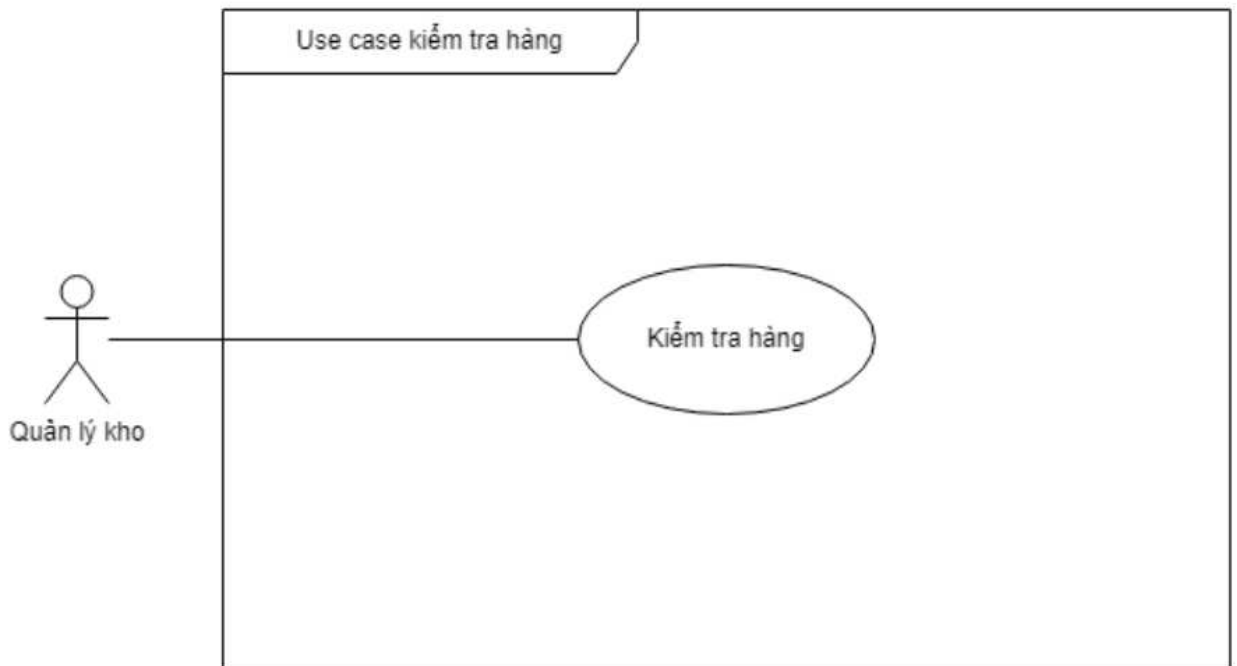
USE CASE NAME	Phân quyền
SCENARIO	Admin muốn phân quyền cho các tài khoản của nhân viên.
TRIGGERING EVENT	Admin phân quyền các tài khoản nhân viên.
BRIEF	Khi admin muốn phân quyền truy cập hệ thống cho các tài khoản

DESCRIPTION	trong hệ thống, admin tiến hành thao tác phân quyền.	
ACTORS	Admin.	
RELATED USE	Quản lý nhân viên.	
CASE STAKEHOLDER	Admin.	
PRECONDITION	Admin đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Tài khoản nhân viên được phân quyền thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Admin chọn vào danh mục “Nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các nhân viên.
		1.2 Hệ thống hiển thị danh sách các lựa chọn trong danh mục “Nhân viên”.
	2. Admin chọn vào nhân viên muốn phân quyền và chọn “Phân quyền”	2.1 Hệ thống hiển thị danh sách các quyền truy cập vào hệ thống.
	3. Admin chọn quyền tương ứng với vị trí của nhân viên trong	3.1 Tài khoản của nhân viên sẽ có quyền truy cập tương ứng với

	cửa hàng và bấm “Xác nhận”. quyền admin đã chọn.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.

Bảng 3. 19 Đặc tả Use case Phân quyền

3.2.20 Use case Kiểm tra hàng trong kho



Hình 3. 21 Use case Kiểm tra hàng trong kho

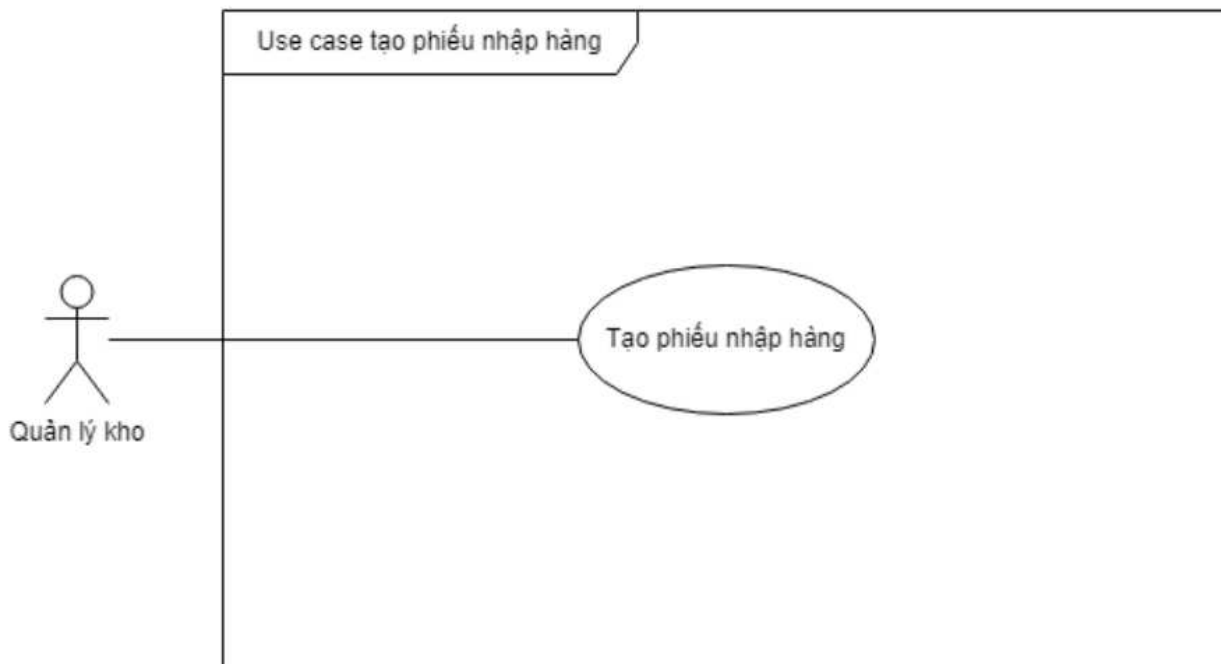
USE CASE NAME	Kiểm tra hàng
SCENARIO	Nhân viên quản lý kho muốn kiểm tra hàng trong kho.
TRIGGERING EVENT	Nhân viên quản lý kho kiểm tra hàng trong kho.
BRIEF DESCRIPTION	Nhân viên quản lý kho kiểm tra số lượng hàng hóa còn trong kho còn nhiều hay ít, qua đó tiến hành nhập hàng, đảm bảo về mặt số lượng cho sản phẩm, hạn chế việc còn quá nhiều hàng tồn kho.
ACTORS	Quản lý kho
RELATED USE CASE	Đăng nhập.
STAKEHOLDER	Quản lý kho
PRECONDITION	Quản lý kho đã đăng nhập vào hệ thống.
POSTCONDITION	Dữ liệu trả về là file excel.
	Actor System

FLOW OF EVENTS	Actor	System
	<p>1. Quản lý kho chọn vào danh mục “Sản phẩm trong kho”.</p> <p>3. Quản lý kho chọn</p>	<p>1.1 Hệ thống hiển thị danh sách sản phẩm của cửa hàng kèm các thông tin liên quan như số lượng, lần nhập gần nhất, ...</p> <p>3.1 Hệ thống xuất file excel, trong file</p>

	“Xuất file excel”.	gồm danh sách các sản phẩm như trong hệ thống và thời gian xuất file.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	

Bảng 3. 20 Đặc tả Use case Kiểm tra hàng trong kho

3.2.21 Use case Tạo phiếu nhập hàng



Hình 3. 22 Use case Tạo phiếu nhập hàng

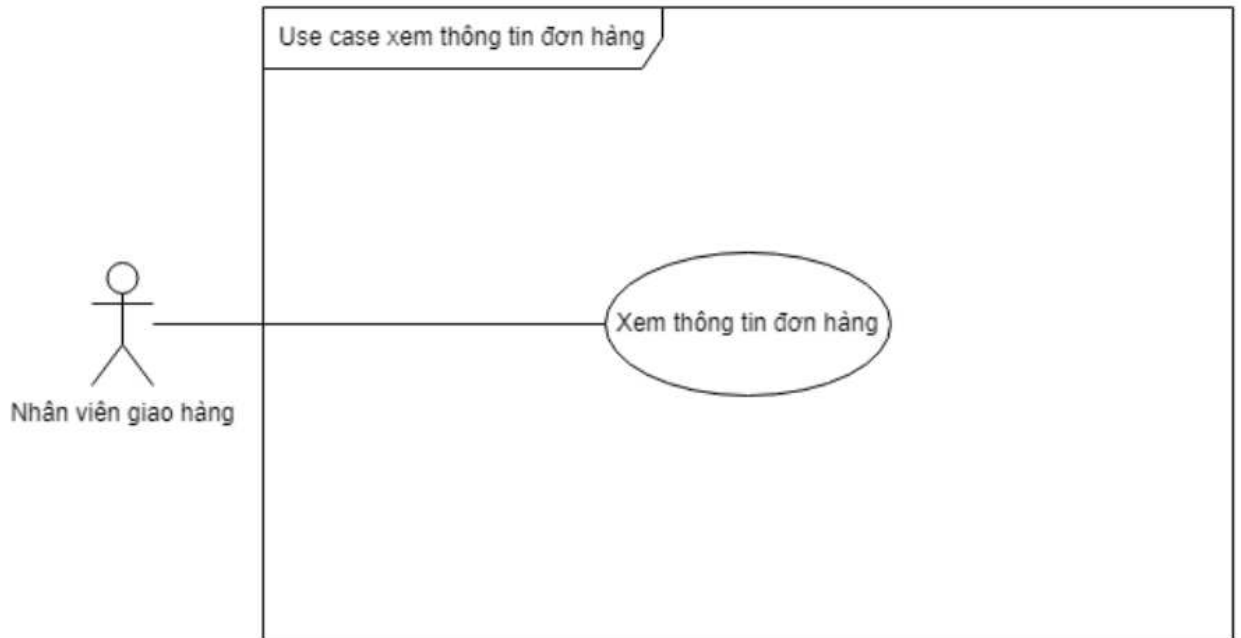
USE CASE NAME	Tạo phiếu nhập hàng.
SCENARIO	Nhân viên quản lý kho muốn nhập hàng vào kho.
TRIGGERING EVENT	Nhân viên quản lý tạo phiếu nhập hàng.
BRIEF DESCRIPTION	Nhân viên quản lý kho kiểm tra số lượng hàng hóa còn trong kho, nếu còn ít thì quản lý kho tiến hành lập phiếu nhập hàng, tiến hành nhập hàng vào kho để đủ số lượng.
ACTORS	Quản lý kho
RELATED USE CASE	Đăng nhập.
STAKEHOLDER	Quản lý kho.
PRECONDITION	Quản lý kho đăng nhập vào hệ thống.

POSTCONDITION	Tạo phiếu nhập hàng thành công.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Quản lý kho chọn vào danh mục “Tạo phiếu nhập hàng”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện phiếu nhập hàng.
	2. Quản lý kho nhập các thông tin vào phiếu nhập hàng và bấm “Tạo”.	2.1 Hệ thống hiển thị tạo phiếu thành công và lưu thông tin phiếu nhập vào cơ sở dữ liệu.
	3. Quản lý kho liên hệ nhà cung cấp để nhập hàng.	
	1.1 Nếu admin nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu nhập lại.	

EXCEPTION CONDITION	<p>dang nhập lại.</p> <p>3.1 Nếu thông tin nhập vào phiếu sai định dạng thì hệ thống sẽ hiển thị lỗi và yêu cầu nhập lại.</p>
--------------------------------	---

Bảng 3. 21 Đặc tả Use case Tạo phiếu nhập hàng

3.2.22 Use case Xem thông tin đơn hàng



Hình 3. 23 Use case Xem thông tin đơn hàng

USE CASE NAME	Xem thông tin đơn hàng.	
SCENARIO	Nhân viên giao hàng muốn xem thông tin các đơn hàng mà mình giao.	
TRIGGERING EVENT	Nhân viên giao hàng xem thông tin đơn hàng.	
BRIEF DESCRIPTION	Khi nhân viên giao hàng muốn xem thông tin đơn hàng cần giao để tiến hành giao hàng.	
ACTORS	Nhân viên giao hàng.	
RELATED USE CASE	Đăng nhập.	
CASE STAKEHOLDER	Nhân viên giao hàng	
PRECONDITION	Nhân viên giao hàng đăng nhập vào hệ thống.	
POSTCONDITION	Thông tin đơn hàng được hiển thị đầy đủ.	
FLOW OF EVENTS	Actor	System
	1. Nhân viên giao hàng chọn vào danh mục “Đơn hàng chưa được giao”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách các đơn hàng chưa được giao.
	2. Nhân viên giao hàng bấm vào đơn hàng bất kỳ.	2.1 Hệ thống hiển thị thông tin của đơn hàng mà nhân viên giao hàng đã chọn.
EXCEPTION CONDITION	1.1 Nếu nhân viên giao hàng nhập sai thông tin tài khoản thì hệ thống yêu cầu đăng nhập lại.	

Bảng 3. 22 Đặc tả Use case Xem thông tin đơn hàng

