



HCMUTE

TRƯỜNG ĐẠI HỌC

SƯ PHẠM KỸ THUẬT TP. HỒ CHÍ MINH

HCMC University of Technology and Education



KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

HỆ THỐNG QUẢN LÝ CỬA HÀNG BÁN XE MÁY

GVHD: ThS. Trương Thị Khánh Dịp

Học kỳ: 2

Năm học: 2024 – 2025

Môn học: Lập trình trên Windows

Mã lớp học: WIPR230579_05

Nhóm: 1

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày tháng 05 năm 2025

NHÓM SINH VIÊN THỰC HIỆN

Bùi Quốc Hậu

23110211

Triệu Phúc Hiếu

23110217

Đặng Xuân Huyền

23110232

Đào Minh Nhựt

23110282



NỘI DUNG BÁO CÁO

PHẦN MỞ ĐẦU

Tính cấp thiết của đề tài

Mục tiêu của đề tài

Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu

PHẦN NỘI DUNG

Cơ sở lý luận

Phân tích chức năng

Thiết kế và cấu trúc

Triển khai và kết quả

Thách thức và giải pháp

PHẦN KẾT LUẬN



DEMO

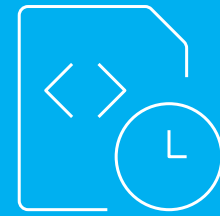
PHẦN MỞ ĐẦU

1. Tính cấp thiết của đề tài

Quản lý thủ công



Sai lệch dữ liệu
Mất mát thông tin



TÍNH
CẤP THIẾT CỦA
ĐỀ TÀI



Chậm trễ báo cáo

- Khó kiểm soát kho
- Khó kiểm soát hoạt động



Nhu cầu tự động hóa

- Quy trình kinh doanh
- Xu thế hiện đại

PHẦN MỞ ĐẦU

2. Mục tiêu đề tài

Đặc điểm

Mục tiêu

Đối tượng quản lý

Giao diện người dùng

Kiểm soát truy cập

Cơ sở dữ liệu

Phần mềm

Quản lý cửa hàng xe máy

Sản phẩm, khách hàng, nhân viên,
nhà cung cấp

Đơn giản, dễ sử dụng

Quyền truy cập rõ ràng theo vai trò

Tối ưu, bảo mật, có thể mở rộng

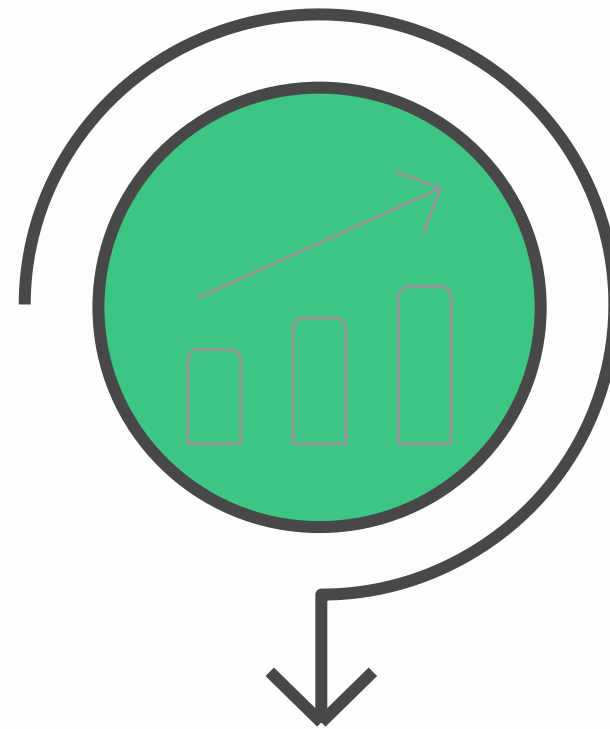
PHẦN MỞ ĐẦU

3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu



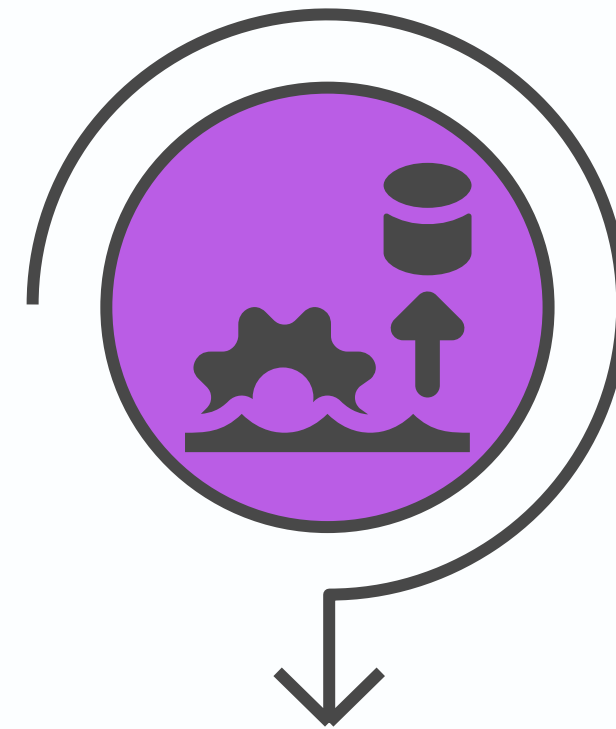
Đối tượng

Các nghiệp vụ tại
cửa hàng



Quản lý

Bán hàng, kho hàng,
khách hàng, doanh thu



Nền tảng

C# WinForms
SQL Server

PHẦN MỞ ĐẦU

4. Phương pháp nghiên cứu



Khảo sát
Cửa hàng



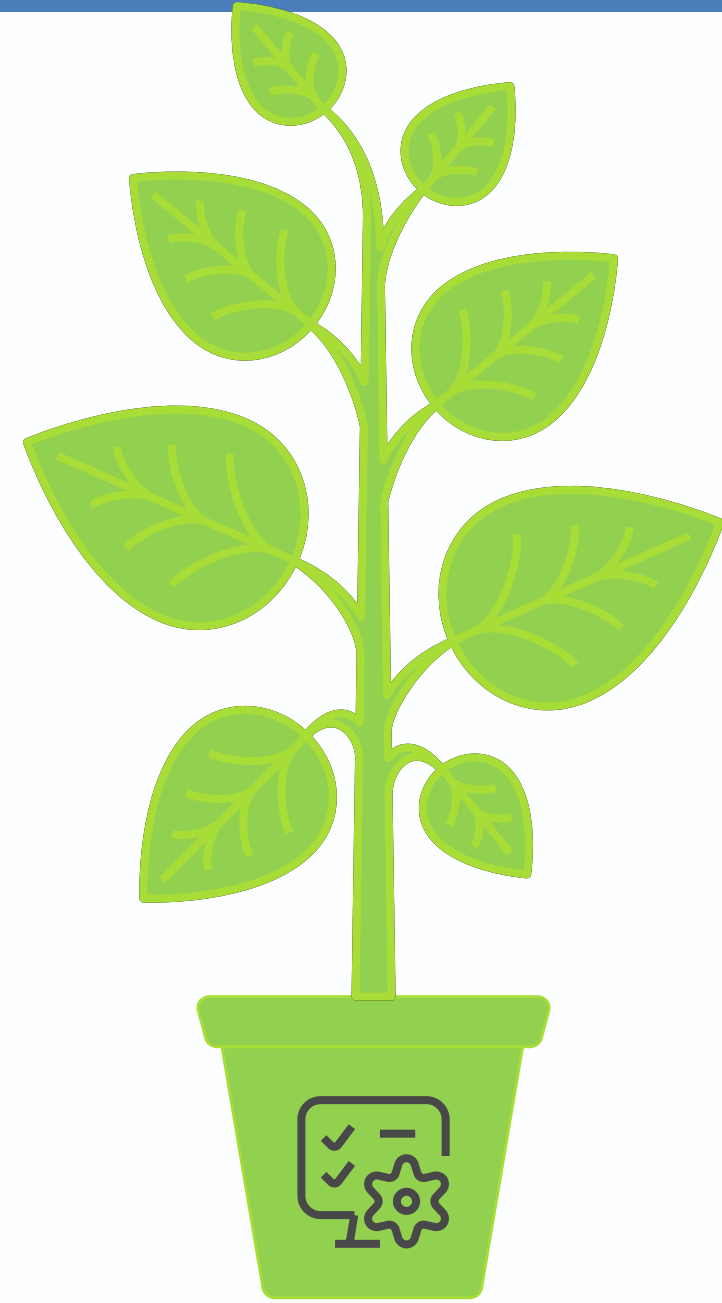
Phân tích
Nghịệp vụ



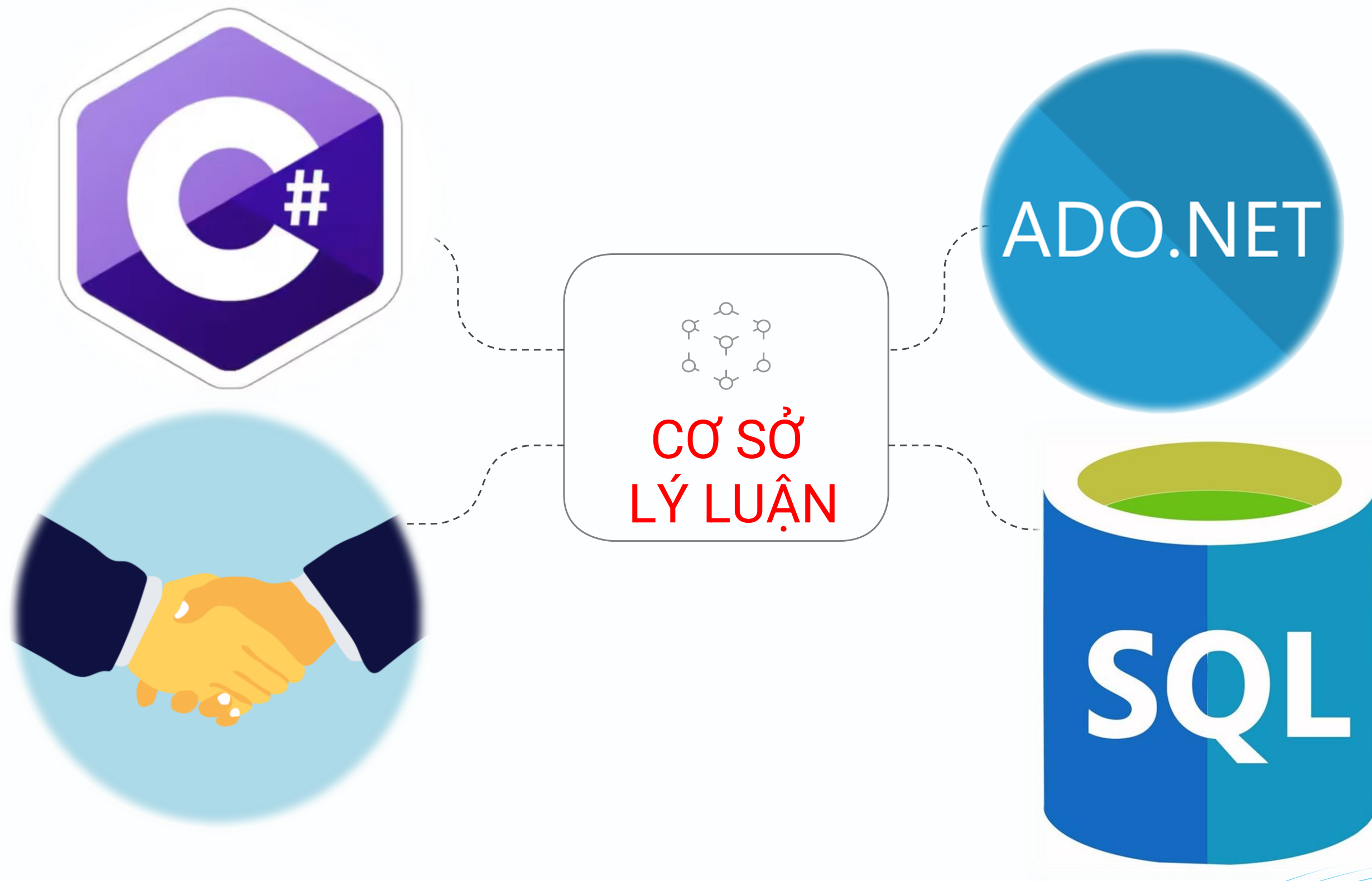
Thiết kế CSDL



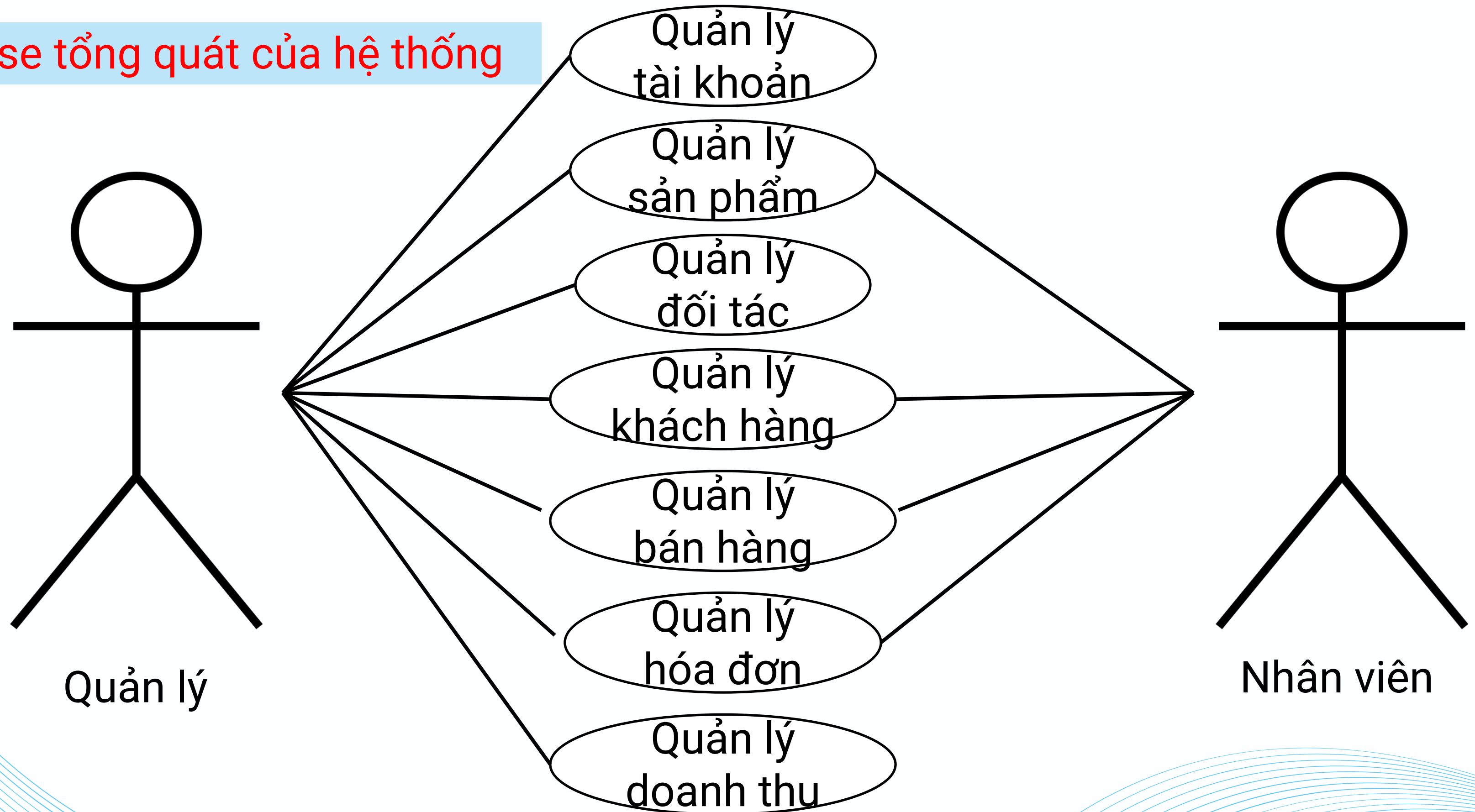
Phát triển
Phần mềm



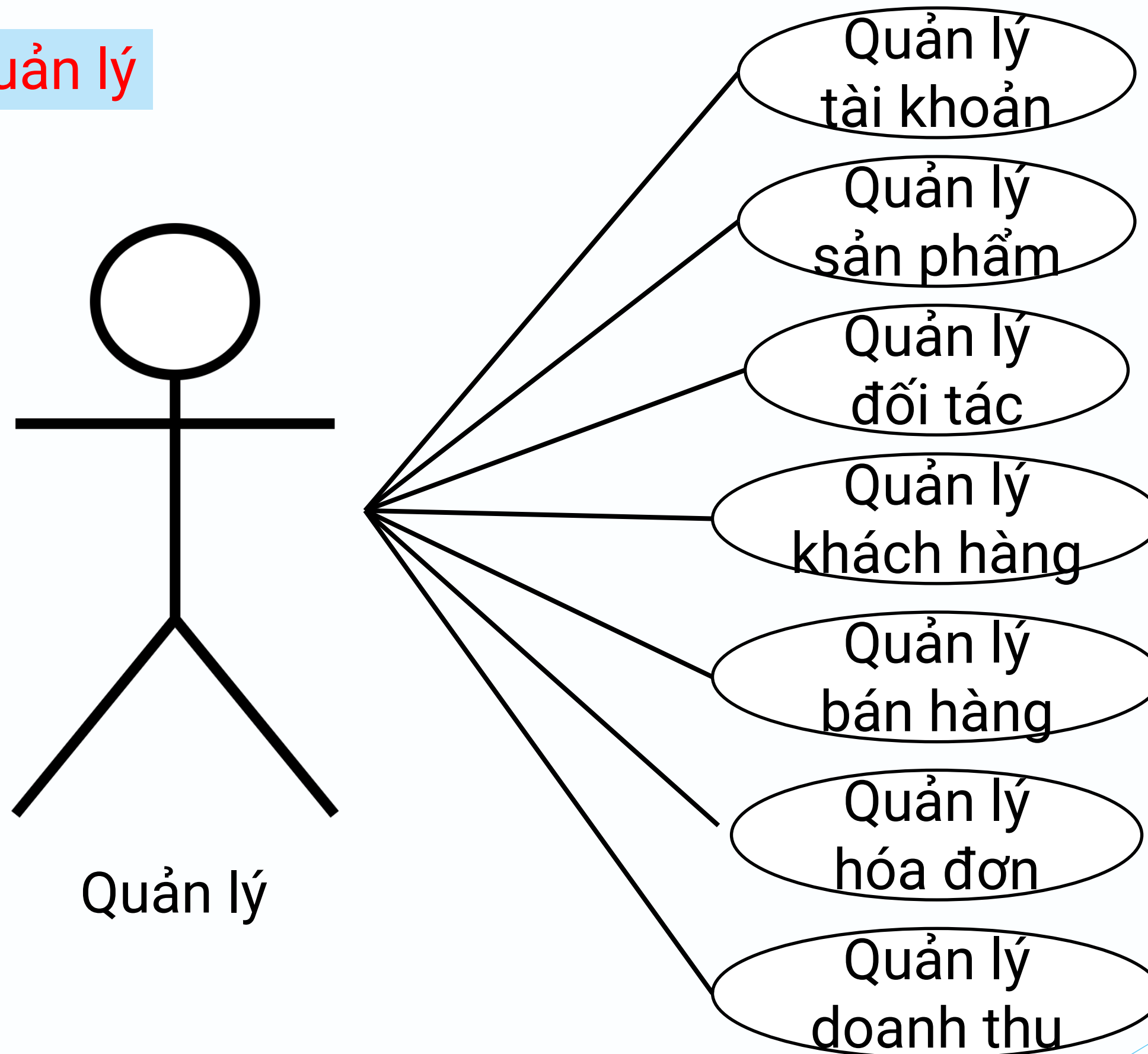
Kiểm thử
Hệ thống



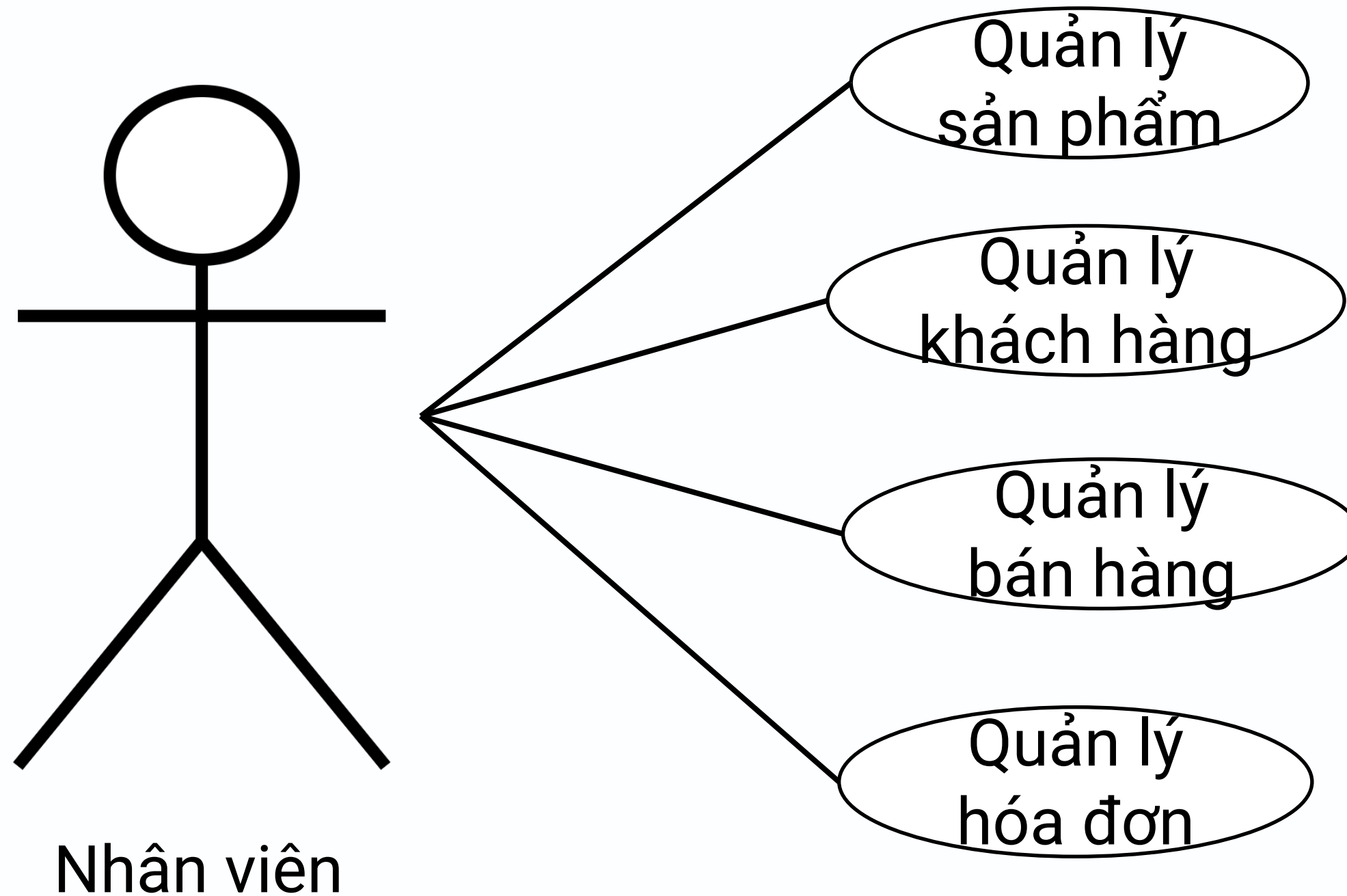
Use case tổng quát của hệ thống

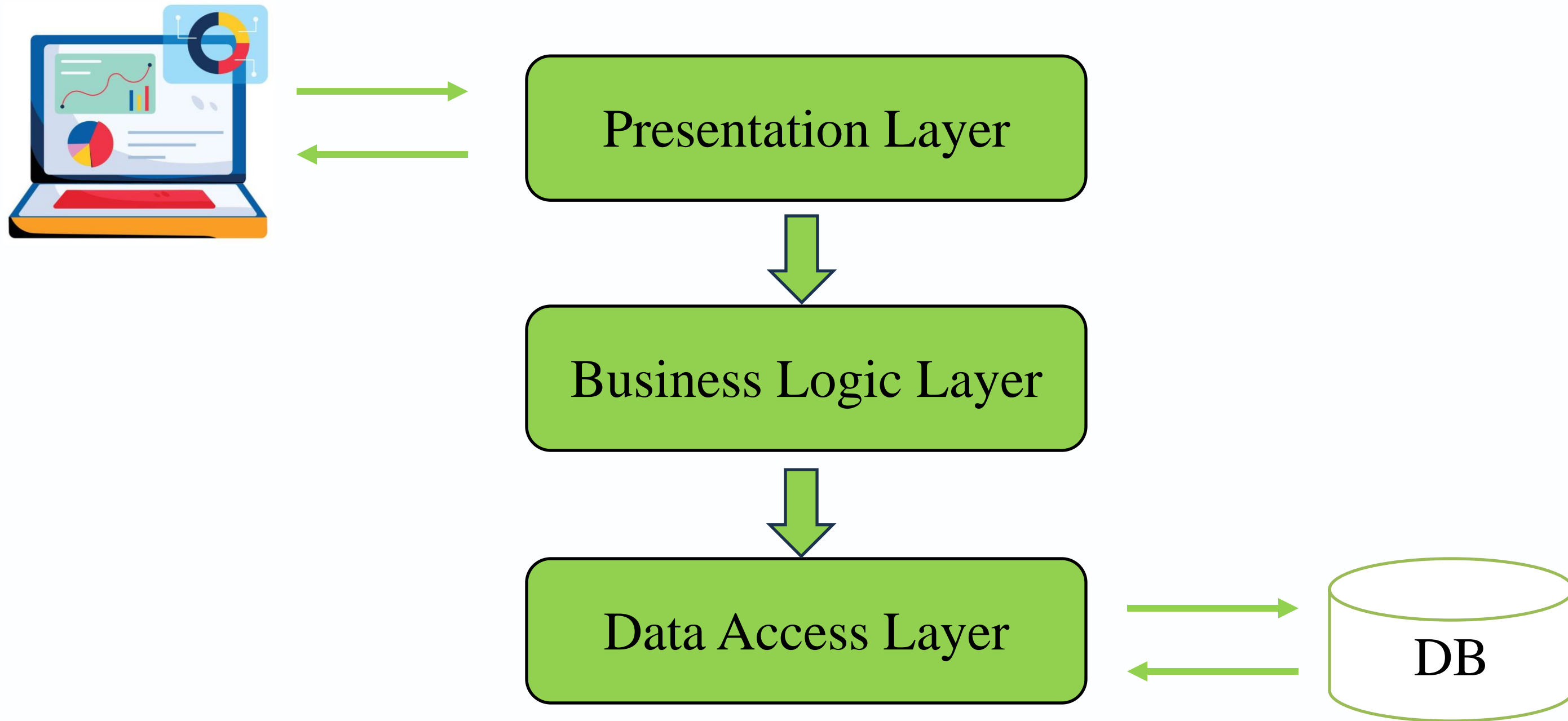


Use case người quản lý



Use case người nhân viên





Mô hình kiến trúc 3 lớp

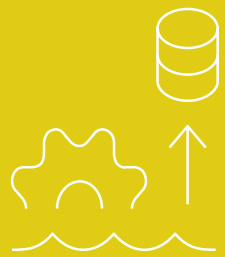
Chương 4: TRIỂN KHAI VÀ KẾT QUẢ

1	Thiết lập Môi trường Cài đặt Visual Studio và tạo dự án
2	Thiết kế Giao diện Sử dụng các điều khiển để tạo giao diện người dùng
3	Lập trình Nghiệp vụ Viết mã C# để xử lý sự kiện và thao tác dữ liệu
4	Kết nối Cơ sở dữ liệu Kết nối với SQL Server để quản lý dữ liệu
5	Kiểm thử Hệ thống Kiểm tra chức năng và hiệu suất của ứng dụng

Chương 4: TRIỂN KHAI VÀ KẾT QUẢ

1	Thiết lập Môi trường Cài đặt Visual Studio và tạo dự án
2	Thiết kế Giao diện Sử dụng các điều khiển để tạo giao diện người dùng
3	Lập trình Nghiệp vụ Viết mã C# để xử lý sự kiện và thao tác dữ liệu
4	Kết nối Cơ sở dữ liệu Kết nối với SQL Server để quản lý dữ liệu
5	Kiểm thử Hệ thống Kiểm tra chức năng và hiệu suất của ứng dụng

Chương 4: TRIỂN KHAI VÀ KẾT QUẢ



Quản lý đầy đủ

Ứng dụng đáp ứng đầy đủ yêu cầu quản lý cửa hàng xe máy.



Giao diện thân thiện

Giao diện thân thiện, dễ sử dụng.



Quản lý Hiệu quả

Tìm kiếm thông tin nhanh, quản lý kho hiệu quả.



Thống kê doanh thu

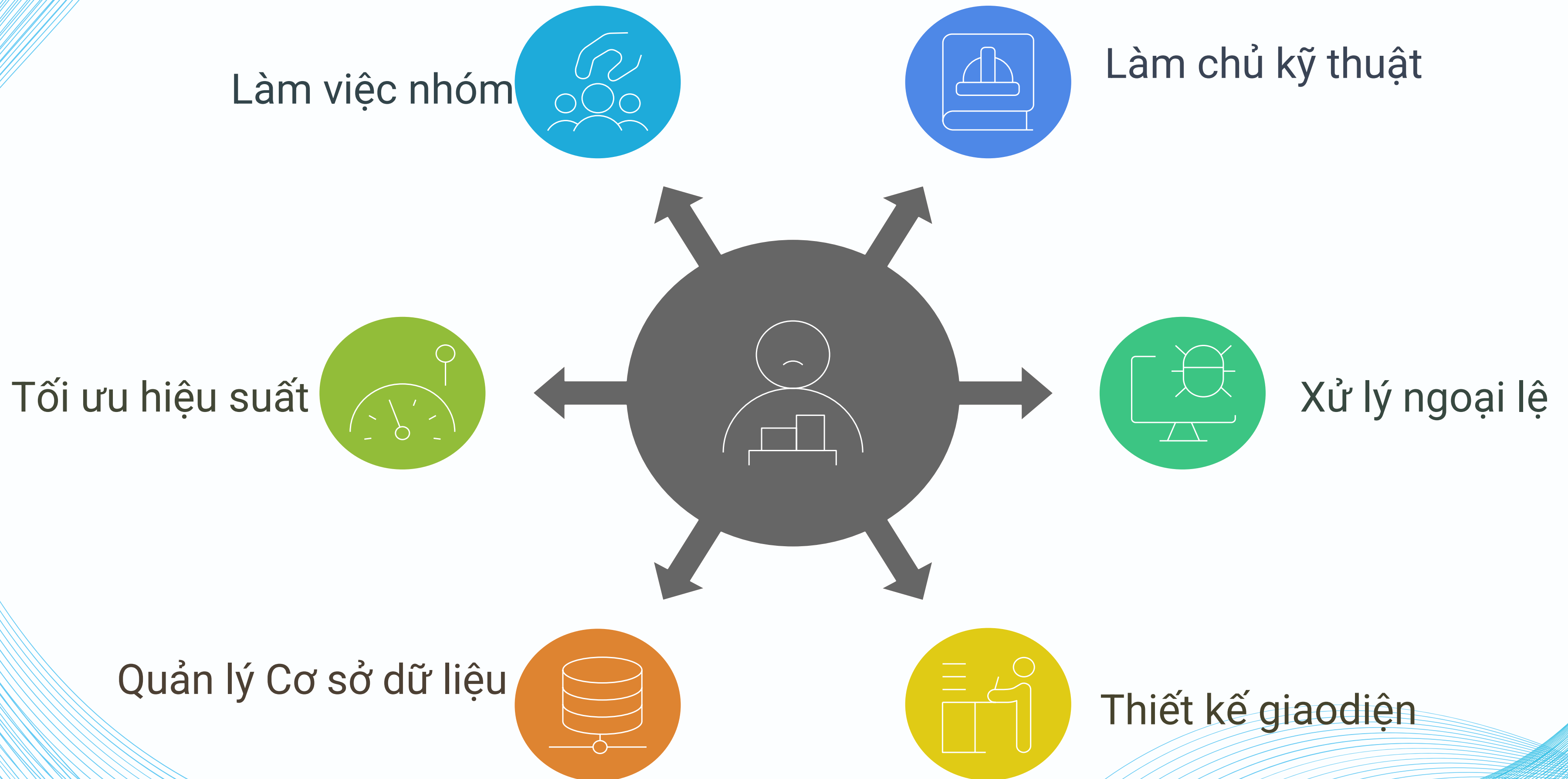
Hỗ trợ thống kê doanh thu.



Cải thiện hiệu suất

Tăng độ chính xác, giảm thời gian xử lý, cải thiện chất lượng phục vụ khách hàng.

Chương 5: THÁCH THỨC VÀ GIẢI PHÁP



Chương 5: THÁCH THỨC VÀ GIẢI PHÁP

Nâng cao Kỹ năng

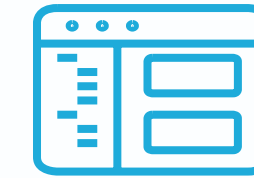
Nâng cao kỹ năng
thông qua tự học và
trao đổi nhóm

Quản lý Dữ liệu

Chuẩn hóa dữ liệu và
thiết lập ràng buộc
toàn vẹn

Quy trình Làm việc Nhóm

Áp dụng quy trình
làm việc nhóm
chuyên nghiệp và
kiểm thử kỹ



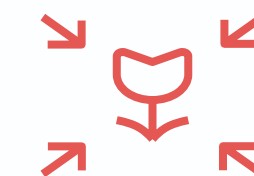
Thiết kế Giao diện

Cải thiện giao diện
người dùng bằng
cách sử dụng panel
và tab



Tối ưu hóa Hiệu suất

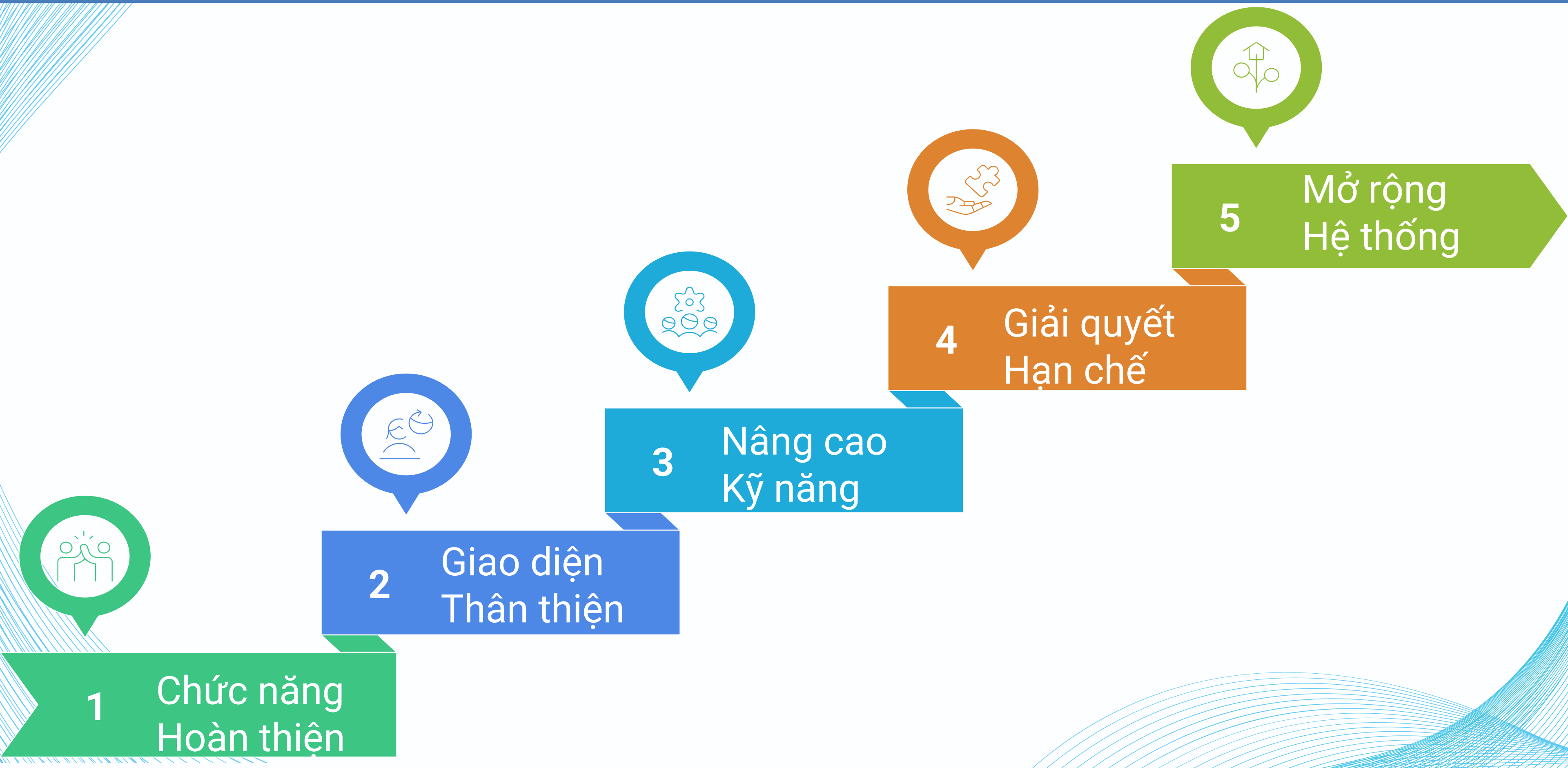
Tăng hiệu suất bằng
cách phân trang dữ
liệu và tối ưu hóa
SQL



Đề xuất Mở rộng

Đề xuất các tính
năng bổ sung như
phân quyền và báo
cáo doanh thu

PHẦN KẾT LUẬN





DÉMO

THANK YOU

