ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP. HÒ CHÍ MINH TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN KHOA KHOA HỌC VÀ KĨ THUẬT THÔNG TIN

BÁO CÁO ĐÒ ÁN MÔN HỌC CÔNG NGHỆ JAVA ỨNG DỤNG QUẢN LÝ NHÀ SÁCH

GVHD: ThS. Nguyễn Văn Kiệt

Nhóm sinh viên thực hiện:

- 1. Lưu Thượng Vỹ-20522179
- 2. Lâm Quốc Đạt-20520433
- 3. Nguyễn Phước An Vũ-20522165

TP. HÒ CHÍ MINH, 2023

NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN, ngày.....tháng.....năm 2023 Người nhận xét

(Ký tên và ghi rõ họ tên)

Mục lục

Lời Cảm Ơn	1
Chương 1: GIỚI THIỆU	3
1.1. Giới thiệu đồ án	3
1.2. Lý do chọn đề tài	3
1.2.1. Mục tiêu đề ra:	3
1.2.2. Quy trình thực hiện	4
Chương 2: KHẢO SÁT	4
2.1. Phần mềm khảo sát	4
2.1.1. Phương thức khảo sát	4
2.1.2. Thực hiện khảo sát PosApp	5
2.1.3. Kết luận và rút kinh nghiệm	7
Chương 3: CƠ SỞ LÝ THUYẾT	7
3.1. Công nghệ sử dụng	7
3.1.1. Công nghệ java	7
3.1.2. SQL Server	9
3.2. Công cụ thực hiện	10
Netbeans	10
Chương 4: THIẾT KẾ HỆ THỐNG	10
4.1. Kiến trúc hệ thống:	10
4.2. Thiết kế hệ thống:	10
4.2.1. Xác định các actor của hệ thống:	10
4.2.2. Sơ đồ usecase tổng quát	11

4.2.3. So đồ usecase chi tiết	12
4.2.4. Thiết kế dữ liệu:	17
4.2.5. Sơ đồ quan hệ dữ liệu:	22
Chương 5: GIAO DIỆN	22
5.1 Login	22
5.2 Bán hàng	23
5.3 Quản lý sách	23
5.4 Quản lý nhà xuất bản	24
5.5 Quản lý nhân viên	24
5.6 Quản lý hóa đơn	25
5.7 Quản lý nhà cung cấp văn phòng phẩm	25
5.8 Quản lý văn phòng phẩm	26
5.9 Quản lý khách hàng	26
5.10 Báo cáo	27
5.11 Tài khoản	27
5.12 In mã vạch	28
Chương 6: SO SÁNH	28
Chương 7: ĐÁNH GIÁ	29
7.1. Ưu điểm:	29
7.2. Nhược điểm:	29
7.3. Hướng phát triển:	29

Mục lục hình

Hình 1 Quản lý công việc bằng Notion.so	4
Hình 2 Phần mềm quản lý nhà sách PosApp	5
Hình 3 Giao diện admin của PosApp ở trên web	6
Hình 4 Giao diện PosApp trên máy POS thu ngân	6
Hình 5 Công Nghệ Java	8
Hình 6 SQL Server	9
Hình 7 Netbeans	10
Hình 8 Sơ đồ usecase tổng quát	11
Hình 9 Sơ đồ use case bán hàng	12
Hình 10 Sơ đồ use case đăng nhập	12
Hình 11 Sơ đồ use case quản lí sách	13
Hình 12 Sơ đồ use case quản lí hoá đơn	13
Hình 13 Sơ đồ use case quản lí nhân viên	14
Hình 14 Sơ đồ use case quản lí nhà xuất bản	14
Hình 15 Sơ đồ use case quản lí khách hàng	15
Hình 16 Sơ đồ use case quản lí tài khoản	15
Hình 17 Sơ đồ use case quản lí nhà cung cấp văn phòng phẩm	16
Hình 18 Sơ đồ use case quản lí văn phòng phẩm	16
Hình 19 Sơ đồ use case in mã vạch	17
Hình 20 Sơ đồ use case lập báo cáo	17
Hình 21 Sơ đồ quan hệ dữ liệu	22
Hình 22 Giao diện trang login	22
Hình 23 Giao diện trang bán hàng	23
Hình 24 Giao diện trang quản lý sách	23
Hình 25 Giao diện trang quản lý nhà xuất bản	24
Hình 26 Giao diện trang quản lý nhân viên	24
Hình 27 Giao diện trang quản lý hóa đơn	25
Hình 28 Giao diện trang quản lý nhà cung cấp văn phòng phẩm	25

Hình 29 Giao diện trang quản lý văn phòng phẩm	26
Hình 30 Giao diện trang quản lý khách hàng	26
Hình 31 Giao diện trang báo cáo	27
Hình 32 Giao diện trang tài khoản	27
Hình 33 Giao diện trang in mã vạch	28

Mục lục bảng

Bảng 1 Bảng xác định các actor	10
Bảng 2 Bảng thiết kế dữ liệu	21
Bảng 3 So sánh giữa các sản phẩm	28

Lời Cảm On

Chúng em xin gửi lời cảm ơn đến các thầy Nguyễn Văn Kiệt, Nguyễn Ngọc Quí, Huỳnh Văn Tín - giảng viên bộ môn "Công Nghệ Java" trong Khoa Khoa Học Và Kĩ Thuật Thông Tin đã trang bị cho em những kiến thức, kỹ năng cơ bản để chúng em có thể hoàn thành đề tài quản lý nhà sách này.

Tuy vậy, trong quá trình nghiên cứu, do kiến thức chuyên ngành (java) còn hạn chế nên sẽ không tránh được những thiếu sót về đề tài. Chúng em rất cảm kích và mong nhận được những sự đánh giá, quan tâm, góp ý của các thầy để đề tài của em được đầy đủ và hoàn chỉnh hơn.

Xin chân thành cảm ơn.

Bảng phân chia công việc

Họ tên	MSSV	Công việc	Đánh giá
Lâm Quốc Đạt	20520433	-Phân chia công việc	Hoàn thành
		-Nội dung báo cáo chương 2,	
		5, 6	
		-Thiết kế giao diện	
		-Tạo model	
		-Xử lí các chức năng	
Lưu Thượng Vỹ	20522179	-Nội dung báo cáo chương 4,	Hoàn thành
		- Thiết kế giao diện	
		-Tổng hợp báo cáo	
		-Tổng hợp slide	
		-Tạo model	
		-Xử lí các chức năng	
Nguyễn Phước An Vũ	20522165	- Nội dung báo cáo chương 1, 3,4	Hoàn thành
		-Thiết kế giao diện	
		-Tạo model	
		-Xử lí các chức năng	

Chương 1: GIỚI THIỆU

1.1. Giới thiệu đồ án

Ứng dụng quản lý nhà sách là một ứng dụng được thiết kế để quản lý và tổ chức các hoạt động trong một nhà sách. Ứng dụng này cung cấp các tính năng quản lý dữ liệu sách, nhà xuất bản, văn phòng phẩm và các tính năng khác nhằm tăng cường hiệu suất và hiệu quả của một nhà sách.

Các tính năng chính của ứng dụng bao gồm:

- CRUD Sách
- CRUD Nhà Xuất Bản
- CRUD Văn Phòng Phẩm
- CRUD Nhà Cung Cấp Văn Phòng Phẩm
- CRUD Tài Khoản
- CRUD Khách Hàng
- CRUD Nhân Viên
- Bán Hàng
- In Mã Vach
- Thống Kê (Tồn Kho, Nhập Xuất, Sản Phẩm Bán Chạy,...)

1.2. Lý do chọn đề tài

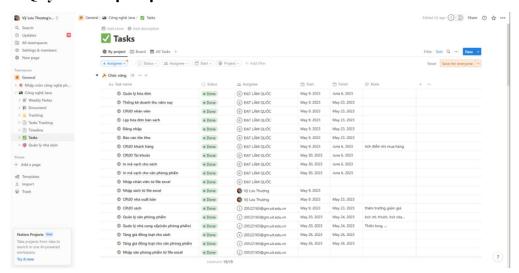
Nếu bạn đã từng đi nhà sách sẽ thấy ở quầy thu ngân đa số vẫn còn dùng công cụ để quản lý nhà sách rất là thô sơ, thậm chí phải quản lý bằng các cách thủ công qua giấy tờ, sổ sách => Điều này làm chậm đi tiến độ phát triển cũng như là kém bảo mật dẫn đến gia tăng việc bị đánh mất dữ liệu không mong muốn.

1.2.1. Muc tiêu đề ra:

- ★ Chính vì vậy nhóm chúng em quyết định xây dựng đồ án Quản lý sách bằng JAVA để có thể đáp ứng các nhu cầu sau:
 - + Tính ứng dụng cao để tổ chức và tìm kiếm thông tin sách và tài liệu.
 - + Tiết kiệm thời gian và công sức của nhân viên thư viện.

- + Tăng cường các trải nghiệm thân thiện cho người đùng để ứng dụng và sử dụng dễ dàng, hiệu quả hơn
 - + Quản lý tài liệu một cách hiệu quả và ngăn chặn các sự cố mất dữ liệu.
- + Cung cấp các trang thống kê dữ liệu để dễ dàng theo dõi và phân tích, từ đó đưa ra các chiến lược và hướng phát triển hợp lý và phù hợp với nhu cầu sử dụng.

1.2.2. Quy trình thực hiện



Hình 1 Quản lý công việc bằng Notion.so

 Việc họp nhóm đồ án được thực hiện chính qua những buổi đi học môn JAVA trên lớp vào mỗi thứ 3 hàng tuần nên Google Meet là công cụ để trao đổi và bàn bạc lại ý tưởng khi cần một cách nhanh chóng.

Chương 2: KHẢO SÁT

2.1. Phần mềm khảo sát

2.1.1. Phương thức khảo sát

Một số ứng dụng mà bọn em cảm thấy nổi bật trên thị trường như là: PosApp, Project Media, 10ffice, BMS BookStore, ... đang được khá nhiều nhà sách, thư viện lựa chọn.

Tuy nhiên việc tiếp cận các phần mềm khá khó khăn vì các phần mềm cần trả phí để sử dụng và do sai sót trong việc lập thời gian biểu nên nhóm đã không đủ thời gian

đi khảo sát. Nhóm chỉ có thể tìm hiểu về giao diện và các tính năng của các phần mềm trên thông qua các trang web, video giới thiệu sản phẩm của họ. Một trong những phần mềm mà nhóm lấy được nhiều thông tin nhất là PosApp [1].

2.1.2. Thực hiện khảo sát PosApp

2.1.2.1. Giới thiệu

- Đây là phần mềm quản lý bán hàng do PosApp.vn [1] phát hành, phù hợp với các doanh nghiệp vừa và nhỏ.



Hình 2 Phần mềm quản lý nhà sách PosApp

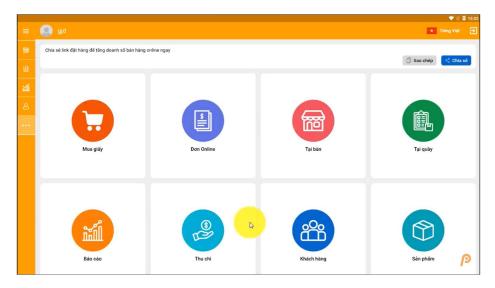
2.1.2.2. Giao diện

Giao diện admin của PosApp ở trên web có các thành phần cơ bản của một phần mềm quản lý nhà sách như bán hàng, khách hàng, hàng hóa, dịch vụ, nhập hàng, xuất hàng, quản lý kho, quản lý thu chi, báo cáo, ... [1]



Hình 3 Giao diện admin của PosApp ở trên web

Giao diện bán hàng của PosApp ở trên các thiết bị bán hàng như máy POS thu ngân cũng có giao diện đơn giản, dễ nhìn. [1]



Hình 4 Giao diện PosApp trên máy POS thu ngân

2.1.2.3. Tính năng

Tính năng của phần mềm này bao gồm:

- Lưu trữ, đồng bộ dữ liệu trên cloud.

- Quản lý bán hàng: hỗ trợ nhiều hình thức thanh toán, quét mã vạch, ...
- Quản lý kho: quản lý sản phẩm được nhập vào và bán ra.
- Quản lý sản phẩm: sách, văn phòng phẩm, đồ lưu niệm, ...
- Quản lý khách hàng: lưu thông tin, phân loại khách hàng
- Quản lý khuyến mãi, chiết khấu.
- Quản lý nhân viên: phần quyền, ca làm việc.
- Quản lý dòng tiền, công nợ.

2.1.3. Kết luận và rút kinh nghiệm

Ưu điểm của PosApp: giao diện đơn giản, dễ sử dụng, tính năng đầy đủ.

Nhược điểm của PosApp: thiết kế phức tạp, có thể gặp sự cố nếu không có Internet.

Về giao diện: nhóm xem xét cách bố trí, sắp xếp các thành phần và sẽ cố gắng tùy biến với java GUI để có giao diện phù hợp với các desktop.

Về chức năng: xem xét các chức năng cơ bản từ phần mềm trên và cố gắng áp dụng vào đồ án, sẽ có một vài tính năng sẽ không áp dụng được như quét mã vạch, ...

Chương 3: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

3.1. Công nghệ sử dụng

3.1.1. Công nghệ java

Java là một một ngôn ngữ lập trình hiện đại, bậc cao, hướng đối tượng, bảo mật và mạnh mẽ và được xem như là một Platform.



Hình 5 Công Nghệ Java

Java được tạo ra với tiêu chí "Viết (code) một lần, thực thi khắp nơi" (Write Once, Run Anywhere – WORA). Chương trình phần mềm viết bằng Java có thể chạy trên mọi nền tảng (platform) khác nhau thông qua một môi trường thực thi với điều kiện có môi trường thực thi thích hợp hỗ trợ nền tảng đó.

3.1.2. SQL Server

SQL Server hay Microsoft SQL Server là phần mềm ứng dụng cho hệ thống quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ (Relational Database Management System – RDBMS). Nó được sử dụng để tạo, duy trì, quản lý và triển khai hệ thống RDBMS.



Hình 6 SQL Server

Với quản lý dữ liệu, SQL Server cung cấp các dịch vụ như: SQL Server Integration Services (SSIS), SQL Server Data Quality Services và SQL Server Master Data Services. Để phát triển cơ sở dữ liệu, ta có thể sử dụng công cụ SQL Server Data. Để quản lý, triển khai và giám sát cơ sở dữ liệu ta có SQL Server Management Studio (SSMS).

Với việc phân tích dữ liệu, SQL Server cung cấp SQL Server Analysis Services (SSAS), SQL Server Reporting Services (SSRS) và The Machine Learning Services (R Services).

3.2. Công cụ thực hiện

Netbeans

NetBeans IDE cũng là một trong những hình thức cung ứng xây dựng viết mã code được sử dụng nhiều nhất hiện giờ. Nó được áp dụng chủ yếu để cải tiến và phát triển ngôn ngữ lập trình Java.



Hình 7 Netbeans

NetBeans IDE là chế độ vô cùng cần thiết đối với các lập trình viên. Chế độ này có thể chuyển động tốt với không ít những căn cơ của hệ quản lý điều hành như Linux, Windows, MacOS,... Nó là mã nguồn sống với công dụng quan trọng để tạo các vận dụng trong các website, thiết bị cầm tay, desktop

Chương 4: THIẾT KẾ HỆ THỐNG

4.1. Kiến trúc hệ thống:

Nhóm sử dụng kiến trúc cho hệ thống là kiến trúc client-server.

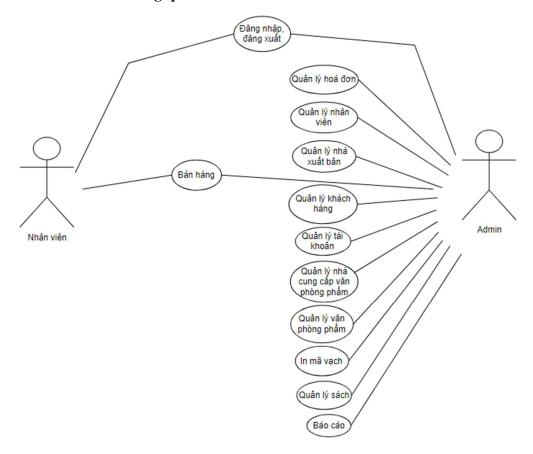
4.2. Thiết kế hệ thống:

4.2.1. Xác định các actor của hệ thống:

STT	Actor	Mục tiêu
1	Admin	Đăng nhập, đăng xuất, bán hàng, in mã vạch, quản lý hoá đơn, quản lý khách hàng, quản lý nhà cung cấp văn phòng phẩm, quản lý nhà xuất bản, quản lý nhân viên, quản lý sách, quản lý tài khoản, quản lý văn phòng phẩm, thống kê
2	Nhân viên	Đăng nhập, đăng xuất, bán hàng

Bảng 1 Bảng xác định các actor

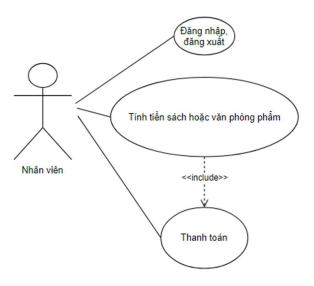
4.2.2. Sơ đồ usecase tổng quát



Hình 8 Sơ đồ usecase tổng quát

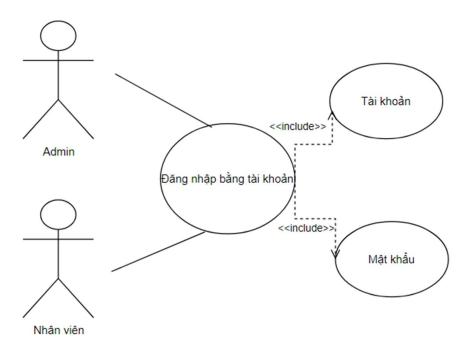
4.2.3. Sơ đồ usecase chi tiết

4.2.3.1. UC01 - Bán hàng



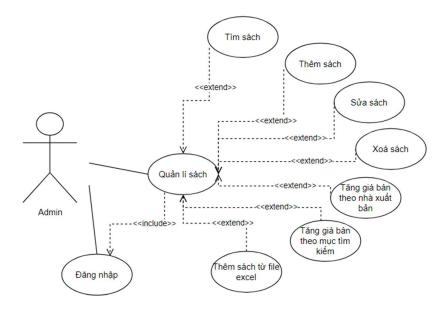
Hình 9 Sơ đồ use case bán hàng

4.2.3.2. UC02 - Đăng nhập



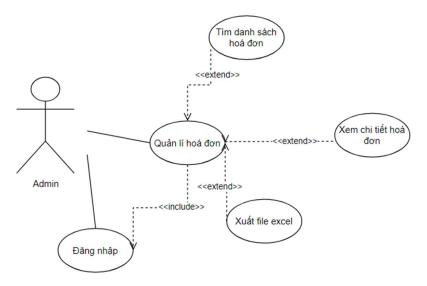
Hình 10 Sơ đồ use case đăng nhập

4.2.3.3. UC03 - Quản lí sách



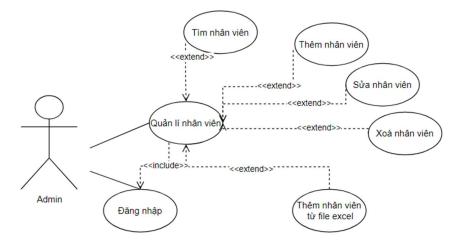
Hình 11 Sơ đồ use case quản lí sách

4.2.3.4. UC04 – Quản lí hoá đơn



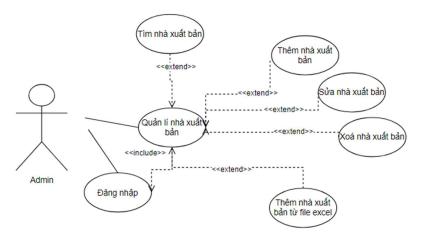
Hình 12 Sơ đồ use case quản lí hoá đơn

4.2.3.5. UC05 - Quản lí nhân viên



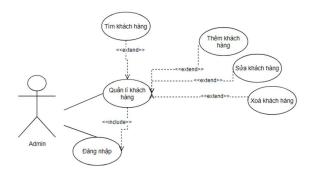
Hình 13 Sơ đồ use case quản lí nhân viên

4.2.3.6. UC06 - Quản lí nhà xuất bản



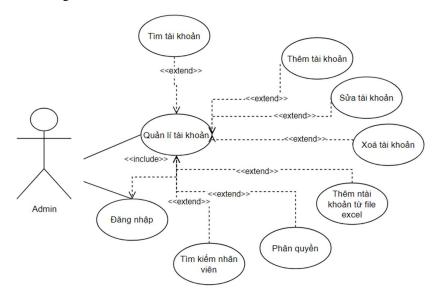
Hình 14 Sơ đồ use case quản lí nhà xuất bản

4.2.3.7. UC07 - Quản lí khách hàng



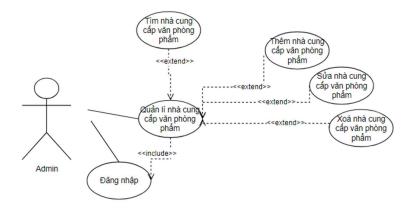
Hình 15 Sơ đồ use case quản lí khách hàng

4.2.3.8. UC08 - Quản lí tài khoản



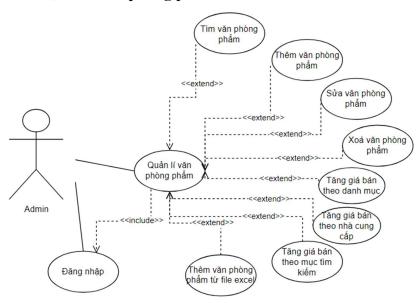
Hình 16 Sơ đồ use case quản lí tài khoản

4.2.3.9. UC09 - Quản lí nhà cung cấp văn phòng phẩm



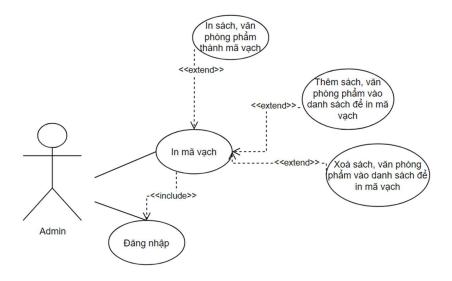
Hình 17 Sơ đồ use case quản lí nhà cung cấp văn phòng phẩm

4.2.3.10. UC10 - Quản lí văn phòng phẩm



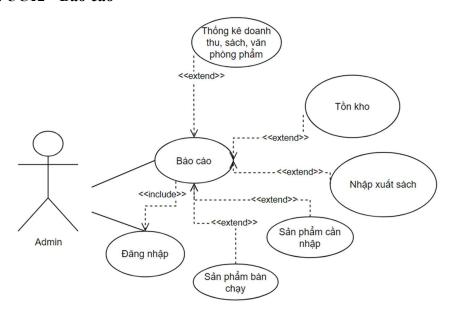
Hình 18 Sơ đồ use case quản lí văn phòng phẩm

4.2.3.11. UC11 - In mã vạch



Hình 19 Sơ đồ use case in mã vạch

4.2.3.12. UC12 - Báo cáo



Hình 20 Sơ đồ use case lập báo cáo

4.2.4. Thiết kế dữ liệu:

Quan hệ	Thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Mô tả

	MaTK	String	Mã khóa chính
	username	String	Tên tài khoản
	password	String	Mật khẩu
	MaNV	String	Mã nhân viên
	BaoCao	int	Quyền truy cập báo cáo
	TaiKhoan	int	Quyền truy cập tài khoản
	MaVach	int	Quyền truy cập mã vạch
	Sach	int	Quyền truy cập sách
TAIKHOAN	NXB	int	Quyền truy cập nhà xuất bản
	NhanVien	int	Quyền truy cập nhân viên
	HoaDon	int	Quyền truy cập hóa đơn
	NCCVPP	int	Quyền truy cập nhà cung cấp văn phòng phẩm
	VPP	int	Quyền truy cập văn phòng phẩm
	khachHang	int	Quyền truy cập khách hàng

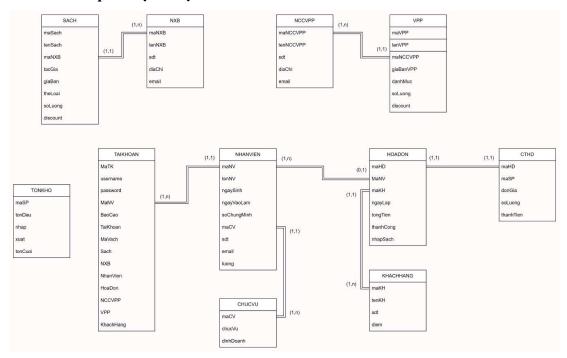
	maNV	String	Mã khóa chính
	tenNV	String	Tên nhân viên
	ngaySinh	String	Ngày sinh
	ngayVaoLam	String	Ngày vào làm
NHANVIEN	soChungMinh	String	Số chứng minh
	maCV	String	Mã chức vụ
	sdt	String	Số điện thoại
	email	String	Email
	luong	double	Lương
	maCV	String	Mã khóa chính
CHUCVU	chucVu	String	Chức vụ
	dinhDoanh	String	Định doanh
KHACHHANG	maKH	String	Mã khóa chính
	tenKH	String	Tên khách hàng
	sdt	String	Số điện thoại
	diem	double	Điểm
Sach	maSach	String	Mã khóa chính
	tenSach	String	Tên sách
	maNXB	String	Mã nhà xuất bản
	tacGia	String	Tác giả
	giaBan	double	Giá bán
	theLoai	String	Thể loại

	soLuong	int	Số lượng
	discount	int	Giảm giá
	maNXB	String	Mã khóa chính
	tenNXB	String	Tên nhà xuất bản
NXB	sdt	String	Số điện thoại
	diaChi	String	Địa chỉ
	email	String	Email
	maVPP	String	Mã khóa chính
VPP	tenVPP	String	Tên văn phòng phẩm
	maNCCVPP	String	Mã nhà cung cấp văn phòng phẩm
	giaBanVPP	double	Giá bạn văn phòng phẩm
	danhMuc	String	Danh mục
	soLuong	int	Số lượng
	discount	int	Giảm giá
NCCVPP	maNCCVPP	String	Mã khóa chính
	tenNCCVPP	String	Nhà cung cấp văn phòng phẩm
	sdt	String	Số điện thoại
	diaChi	String	Địa chỉ
	email	String	Email

	MaNV	String	Mã nhân viên
	maKH	String	Mã khách hàng
	ngayLap	String	Ngày lập
HOADON	tongTien	double	Tổng tiền
	thanhCong	int	Kiểm tra sự thành công của hóa đơn
	nhapSach	int	Kiểm tra có phải tạo hóa đơn khi nhập sách
	maHD	String	Mã khóa chính
CTHD	maSP	String	Mã sản phẩm
	donGia	double	Đơn giá
	soLuong	int	Số lượng
	thanhTien	double	Thành Tiền
	maSP	String	Mã của sản phẩm
TONKHO	tenSP	String	Tên của sản phẩm
	tonDau	int	Tồn đầu
	nhap	int	Nhập sản phẩm
	xuat	int	Xuất sản phẩm
	tonCuoi	int	Tồn cuối

Bảng 2 Bảng thiết kế dữ liệu

4.2.5. Sơ đồ quan hệ dữ liệu:



Hình 21 Sơ đồ quan hệ dữ liệu

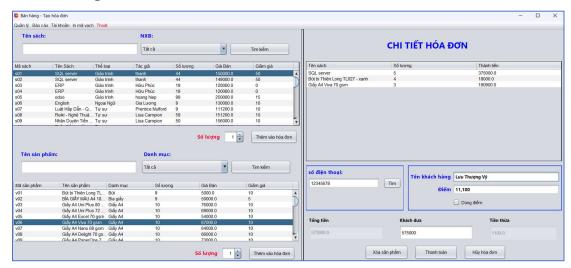
Chương 5: GIAO DIỆN

5.1 Login



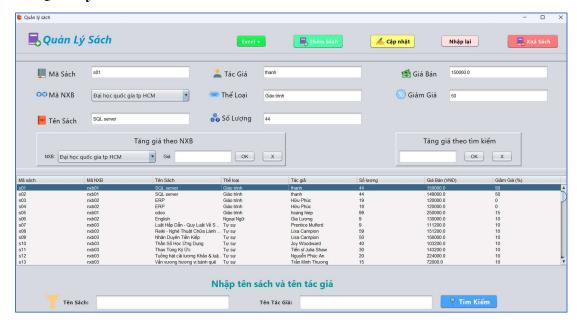
Hình 22 Giao diện trang login

5.2 Bán hàng



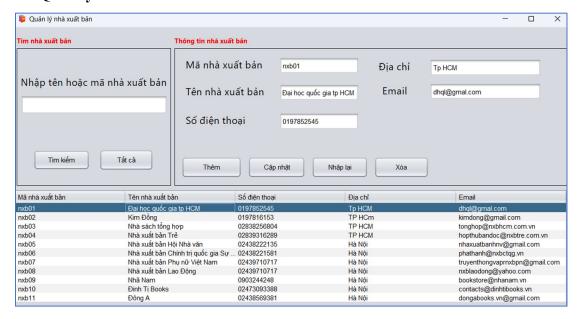
Hình 23 Giao diện trang bán hàng

5.3 Quản lý sách



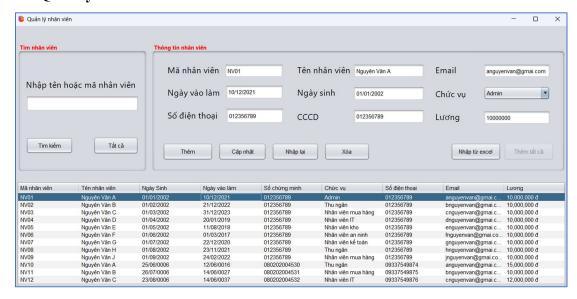
Hình 24 Giao diện trang quản lý sách

5.4 Quản lý nhà xuất bản



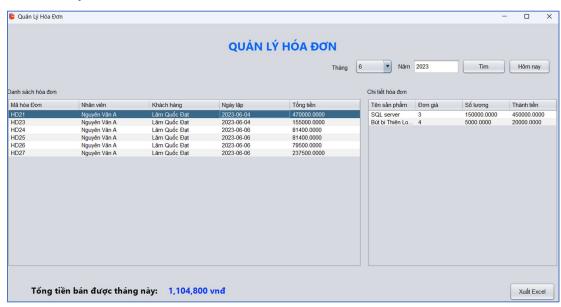
Hình 25 Giao diện trang quản lý nhà xuất bản

5.5 Quản lý nhân viên



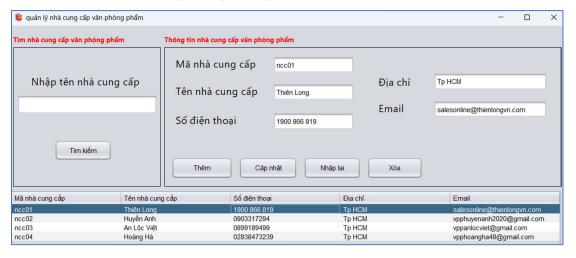
Hình 26 Giao diện trang quản lý nhân viên

5.6 Quản lý hóa đơn



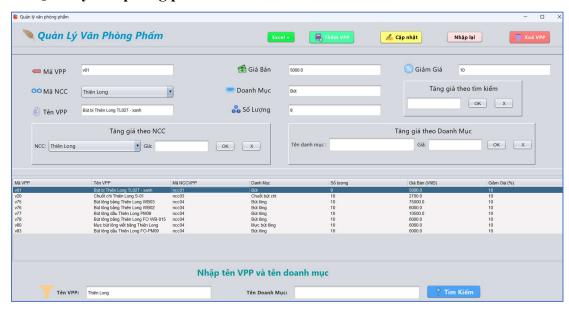
Hình 27 Giao diện trang quản lý hóa đơn

5.7 Quản lý nhà cung cấp văn phòng phẩm



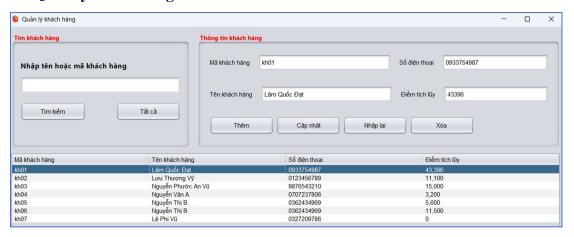
Hình 28 Giao diện trang quản lý nhà cung cấp văn phòng phẩm

5.8 Quản lý văn phòng phẩm



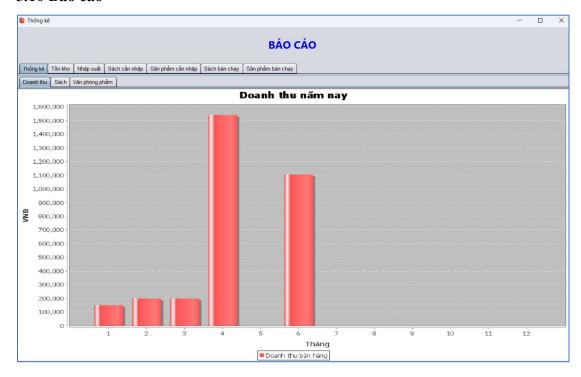
Hình 29 Giao diện trang quản lý văn phòng phẩm

5.9 Quản lý khách hàng



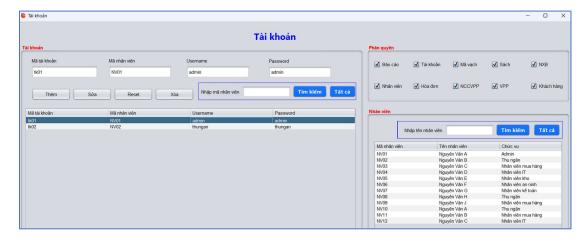
Hình 30 Giao diện trang quản lý khách hàng

5.10 Báo cáo



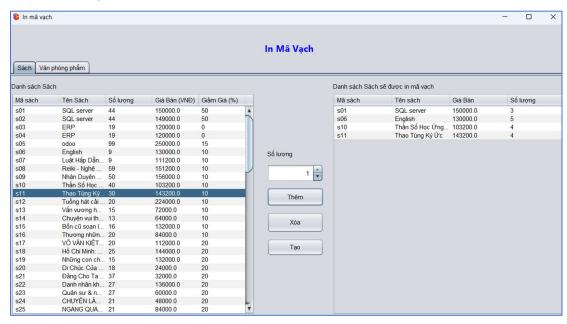
Hình 31 Giao diện trang báo cáo

5.11 Tài khoản



Hình 32 Giao diện trang tài khoản

5.12 In mã vạch



Hình 33 Giao diện trang in mã vạch

Chương 6: SO SÁNH

	Đồ án	PosApp
Giao diện	Khá tốt	Tốt
Quản lý bán hàng	Khá	Tốt
Quản lý sách, văn phòng phẩm	Khá tốt	Tốt
Quản lý khách hàng	Khá tốt	Tốt
Quản lý nhân sự	Khá	Tốt
Quản lý kho	Khá tốt	Tốt
Thống kê	Khá tốt	Tốt
Không có Internet	Tốt	Khá
Tốc độ truy xuất dữ liệu	Tốt	Khá

Bảng 3 So sánh giữa các sản phẩm

Nếu so sánh với PosApp – một phần mềm quản lý đang nổi trên thị trường thì đồ án vẫn còn nhiều hạn chế. Nhưng nhìn chung thì đồ án đã có những tính năng cơ bản mà một nhà sách cần có. Những tính năng cũng này cần cải thiện hơn và cần bổ sung thêm các tính năng khác. Giao diện của đồ án cũng cần được nâng cấp.

Chương 7: ĐÁNH GIÁ

7.1. Ưu điểm:

- Ứng dụng quản lý nhà sách chạy trên desktop sẽ thường có tốc độ và hiệu xuất nhanh hơn các trang web.
- Ứng dụng quản lý nhà sách chạy trên desktop cho phép người dùng truy cập vào dữ liệu nhà sách mà không cần kết nối internet.
- Dữ liệu sẽ được lưu trữ và quản lý trên máy tính cá nhân nên đảm bảo tính bảo mật và quyền riêng tư.
- Nhân viên có thể hiểu và sử dụng ứng dụng thuần thục một cách nhanh chóng.

7.2. Nhược điểm:

- Giao diện ứng dụng có tính thẩm mỹ chưa cao.
- Các giao diện thiết kế chưa được đồng bộ, nhất quán.
- Dữ liệu lưu cục bộ trên một máy nên khi máy bị lỗi có thể mất dữ liệu.

7.3. Hướng phát triển:

- Bổ sung thêm tính năng quét mã vạch: dùng máy quét mã thì sẽ hiện thông tin các cuốn sách, quét mã trong thẻ thành viên để lấy thông tin khách hàng.
- Khi khách hàng mang sách ra thanh toán thì có thể dùng máy quét qua để lấy thông tin giá tiền cuốn sách để khách hàng thanh toán một cách nhanh chóng.
- Sửa lại giao diện cho đồng bộ và có tính thẩm mỹ cao.
- Làm thêm một website để khách hàng xem và đặt mua sách sau đó liên kết đến ứng dụng để nhân viên có thể quản lý một cách rõ ràng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] "Phần mềm quản lý quán cafe, nhà hàng, khách sạn, karaoke, spa, salon," CÔNG TY CỔ PHẦN CÔNG NGHỆ POSAPP, 11 9 2019. [Trực tuyến]. Available: https://posapp.vn/. [Đã truy cập 11 6 2023].