



សាកលវិទ្យាល័យភូមិន្ទភ្នំពេញ

ប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងហាងលក់ទំនិញ
Mart Management System



ផលិតផល



លក់



ស្តុក



អ្នកប្រើប្រាស់

មុខវិជ្ជា៖ OOAD and Programming
បង្រៀនដោយ៖ Dan Vournpheng
ថ្នាក់៖ M1 ក្រុមទី៖

សមាជិកក្រុម

1. ស៊ូ ចាន់រ័ត្នជ័យ - SOU Chanrojame
2. ធីន ស៊ីវធាន - THEN Sivthean
3. អ័ន ភក្តី - ORN Pheakdey
4. លី ស្រីម៉ា - Le Sreyma



មាតិកា

1. គោលបំណងនៃប្រព័ន្ធ
2. សមត្ថភាពប្រព័ន្ធ - System Capability
3. មុខងារនៃប្រព័ន្ធ
4. Applying OOP Design Principles - UML
Class Diagram
5. សន្និដ្ឋាន
6. Demo

1. គោលបំណងនៃប្រព័ន្ធ

ប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងហាង (Mart Management System) នេះត្រូវបានបង្កើតឡើងក្នុងគោលបំណងសំខាន់ដើម

្រឹបជួយសម្រួលដល់ការគ្រប់គ្រងប្រតិបត្តិការប្រចាំថ្ងៃរបស់ហាងលក់ទំនិញខ្នាតតូច និងមធ្យម។ ប្រព័ន្ធនេះមានគោលដៅដូចខាងក្រោម៖



ការគ្រប់គ្រងប្រតិបត្តិការ

ជួយបង្កើនប្រសិទ្ធភាពការងារ
ដោយកាត់បន្ថយពេលវេលា
និងក

ម្ចាស់ពលកម្មដែលត្រូវចំណាយលើការគ្រប់គ្រងដោយដៃ



កាត់បន្ថយកំហុសឆ្គង

កាត់បន្ថយកំហុសឆ្គងដែលបណ្តាលមកពីការបញ្ចូលទិន្នន័យដោយដៃ
និងធ្វើឱ្យការគ្រប់គ្រងទិន្នន័យមានភាពងាយស្រួល រហ័ស និងត្រឹមត្រូវ



ផ្តល់ទិន្នន័យសម្រាប់ការសម្រេចចិត្ត

ជួយម្ចាស់ហាងតាមដានការលក់ ស្តុកទំនិញ និងព័ត៌មានដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់ការសម្រេចចិត្តអាជីវកម្ម

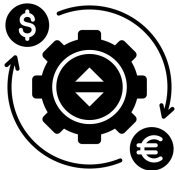
2. សមត្ថភាពប្រព័ន្ធ - System Capability

ប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងហាង (Mart Management System) នេះត្រូវបានរចនាឡើងដោយមាន Form ផ្សេងៗគ្នាសម្រាប់បំពេញការងារនីមួយៗ ដើម្បីធានាបាននូវភាពងាយស្រួលក្នុងការប្រើប្រាស់ និងប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់ក្នុងការគ្រប់គ្រងប្រតិបត្តិការប្រចាំថ្ងៃ។ ប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងហាងលក់ទំនិញមានសមត្ថភាពសំខាន់ៗដូចខាងក្រោម៖



ការគ្រប់គ្រងផលិតផល

អនុញ្ញាតឱ្យបញ្ចូល កែប្រែ លុប និងព័ត៌មានលម្អិតអំពីផលិតផល រួមមានឈ្មោះ តម្លៃ ប្រភេទ និងលេខកូដ។



ការគ្រប់គ្រងការលក់

ផ្តល់មុខងារសម្រាប់ដំណើរការប្រតិបត្តិការលក់ បង្កើតវិក្កយបត្រ គណនាតម្លៃសរុប និងគ្រប់គ្រងការទូទាត់។

2. សមត្ថភាពប្រព័ន្ធ - System Capability



ការគ្រប់គ្រងស្តុក

តាមដានចំនួនផលិតផលក្នុងស្តុក

ធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពស្តុកដោយស្វ័យប្រវត្តិបន្ទាប់ពីការលក់ ឬការនាំចូល និងផ្តល់ការជូនដំណឹងទៅពេលស្តុកជិតអស់។



ការគ្រប់គ្រងបុគ្គលិក/អ្នកប្រើប្រាស់

គ្រប់គ្រងគណនីអ្នកប្រើប្រាស់ផ្សេងៗ

គ្នា ដូចជាអ្នកគ្រប់គ្រង (Admin) និងបុគ្គលិក(Staff) ដោយកំណត់សិទ្ធិចូលប្រើប្រាស់មុខងារផ្សេងៗ។




ការបង្កើតរបាយការណ៍

បង្កើតរបាយការណ៍លក់ប្រចាំថ្ងៃ ប្រចាំខែ ឬប្រចាំឆ្នាំ របាយការណ៍ស្តុក និងរបាយការណ៍ផ្សេងៗទៀតដើម្បីជួយក្នុងការវិភាគអាជីវកម្ម។


3. មុខងារនៃប្រព័ន្ធ - ការគ្រប់គ្រងធនិតផល

Form


នេះត្រូវបានបង្កើតឡើងសម្រាប់គ្រប់គ្រងព័ត៌មានលម្អិតរបស់ធនិតផលទាំងអស់នៅ



ក្នុងហាង។ មុខងារសំខាន់ៗរួមមាន៖
បញ្ចូលធនិតផលថ្មី (Add)
អនុញ្ញាតឱ្យអ្នកប្រើ
ប្រាស់បញ្ចូលព័ត៌មានធនិតផលថ្មី រួមមានឈ្មោះធនិតផល លេខកូដ
តម្លៃដើម តម្លៃលក់ ប្រភេទ ជាដើម។



កែប្រែព័ត៌មានធនិតផល (Edit)
អនុ
ញ្ញាតឱ្យកែសម្រួលព័ត៌មានធនិតផលដែលមានស្រាប់ ដូចជាការផ្លាស់ប្តូរ



លុបធនិតផល (Delete)
អនុ
ញ្ញាតឱ្យលុបធនិតផលដែលលែងមាន ឬលែងលក់ចេញពីប្រព័ន្ធ។

3. មុខងារនៃប្រព័ន្ធ - ការគ្រប់គ្រងការលក់



ការគ្រប់គ្រងការលក់



បង្កើតវិក្កយបត្រថ្មី

អនុញ្ញាតឱ្យបង្កើតវិក្កយបត្រសម្រាប់អតិថិជនម្នាក់ៗ
ដោយបញ្ចូលផលិតផលដែលបានទិញ



គណនាតម្លៃសរុប

គណនាតម្លៃសរុបដោយស្វ័យប្រវត្តិ



ទទួលការទូទាត់

កាត់

តម្រូវវិធីសាស្ត្រទូទាត់ (សាច់ប្រាក់ កាត ឬផ្សេងៗ) និងចំនួនទឹកប្រាក់ដែលបានទទួល

3. មុខងារនៃប្រព័ន្ធ - ការគ្រប់គ្រងស្តុក



ការគ្រប់គ្រងស្តុក



ធ្វើបច្ចុប្បន្នភាពចំនួនស្តុក

កែសម្រួលបរិមាណស្តុកនៅពេលមានការនាំចូល
ឬនាំចេញទំនិញ



ពិនិត្យមើលកម្រិតស្តុក

តាមដានបរិមាណស្តុកបច្ចុប្បន្នរបស់ផលិតផលនីមួយៗ

3. មុខងារនៃប្រព័ន្ធ - ការគ្រប់គ្រងអ្នកប្រើប្រាស់



ការគ្រប់គ្រងអ្នកប្រើប្រាស់



បង្កើតគណនីអ្នកប្រើប្រាស់

- បង្កើតគណនីថ្មីសម្រាប់បុគ្គលិក
- បញ្ចូលឈ្មោះអ្នកប្រើប្រាស់ ពាក្យសម្ងាត់ និងព័ត៌មានផ្ទាល់ខ្លួន
- កំណត់សិទ្ធិចូលប្រើប្រាស់



គ្រប់គ្រងព័ត៌មានបុគ្គលិក

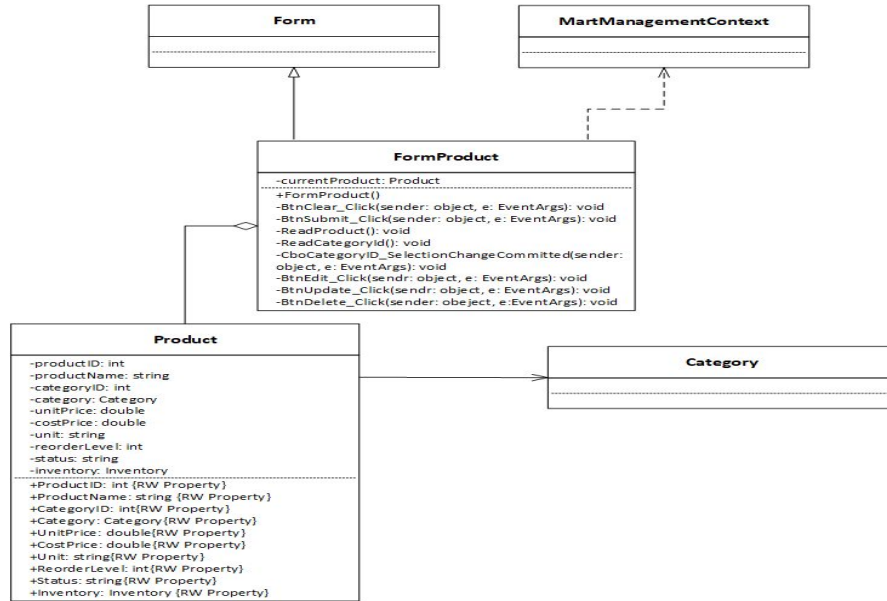
- បង្កើតកែសម្រួលព័ត៌មានបុគ្គលិកដែលមានស្រាប់
- បញ្ចូលលុបគណនីអ្នកប្រើប្រាស់ដែលលែងមាន
- តាមដានការប្រើប្រាស់ប្រព័ន្ធ



កំណត់សិទ្ធិ

- កំណត់កម្រិតសិទ្ធិខុសៗគ្នាសម្រាប់អ្នកប្រើប្រាស់
- បញ្ចូលអ្នកគ្រប់គ្រង (Admin) ដែលមានសិទ្ធិពេញលេញ
- បុគ្គលិក (Staff) ដែលមានសិទ្ធិចូលប្រើមុខងារជាក់លាក់

5. Applying OOP Design Principles - UML Class Diagram



The screenshot shows the **FormProduct** application window. It contains a table of products and several input fields for editing a selected product.

ProductID	ProductName	CategoryID	CategoryName	UnitPrice	CostPrice	Unit	ReorderLevel	Status
1	Cola Can	1	Beverages	1.5	0.75	330ml Can	50	Active
2	Spring Water	1	Beverages	1	0.4	500ml Bottle	50	Active
3	Apples (Red)	2	Produce	2.99	1.5	kg	20	Active
4	Potato Chips	3	Snacks	3.5	1.75	150g Bag	30	Active
5	Milk (Full Cream)	4	Dairy & Eggs	2.2	1.2	1L Carton	25	Active
6	Sliced Bread	5	Bakery	2.5	1	Loaf	15	Active
7	Ground Beef	6	Meat & Seafood	8.99	5	500g Pack	10	Active
8	All-Purpose Cleaner	8	Cleaning	4.75	2.5	750ml Bottle	20	Active
9	A4 Paper Ream	9	Office	5	3	500 Sheets	10	Active
10	AA Batteries	10	Electronics	6	2.8	4-Pack	15	Inactive
11	Coca Cola	2	Produce	5	6	dollar	1	Active

Input fields and buttons:

- ProductName:
- CategoryID:
- CategoryName:
- UnitPrice:
- CostPrice:
- Unit:
- ReorderLevel:
- Status:
- Buttons: Clear, Update, Submit, Edit, Delete

This UML class diagram models a mart product management system using OOP principles. Each class encapsulates its own data and behavior. The **Product** class abstracts product details and interacts with **Category** and **Inventory** through associations. **FormProduct** inherits from **Form** and handles user interactions, demonstrating encapsulation and polymorphism.

5. សន្និដ្ឋាន

- ការសន្និដ្ឋាន ការបង្កើតប្រព័ន្ធគ្រប់គ្រងហាងលក់ទំនិញ (Mart Management System) នេះបាននាំមកនូវអត្ថប្រយោជន៍ជាច្រើនក្នុងការគ្រប់គ្រងប្រតិបត្តិការប្រចាំថ្ងៃរបស់ហាង។ ប្រព័ន្ធនេះជួយបង្កើនប្រសិទ្ធភាពការងារយ៉ាងខ្លាំង ដោយកាត់បន្ថយពេលវេលា និងកម្លាំងពលកម្មដែលត្រូវចំណាយលើការគ្រប់គ្រងដោយដៃ។
- តាមរយៈប្រព័ន្ធនេះ ម្ចាស់ហាងអាចតាមដានការលក់ ស្តុកទំនិញ និងព័ត៌មានផ្សេងៗបានយ៉ាងច្បាស់លាស់ ដែលជាមូលដ្ឋានគ្រឹះសម្រាប់ការសម្រេចចិត្តអាជីវកម្មប្រកបដោយប្រសិទ្ធភាព។

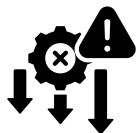
5. សន្និដ្ឋាន

អត្ថប្រយោជន៍



ប្រសិទ្ធភាពខ្ពស់

ការគ្រប់គ្រងដោយស្វ័យប្រវត្តិបន្ទាប់ពីការលក់ ឬការទំនិញ និងផ្តល់ការជូនដំណឹងនៅពេលស្តុកជិតអស់។



កាត់បន្ថយកំហុសឆ្គង

កាត់បន្ថយកំហុសឆ្គងដែលបណ្តាលមកពីការបញ្ចូលទិន្នន័យដោយដៃ និងធ្វើឱ្យការគ្រប់គ្រងទិន្នន័យមានភាពងាយស្រួល រហ័ស និងត្រឹមត្រូវ។



ទិន្នន័យសម្រាប់ការសម្រេចចិត្ត

ផ្តល់ទិន្នន័យ

ត្រឹមត្រូវសម្រាប់ការសម្រេចចិត្ត ជួយម្ចាស់ហាងតាមដានការលក់ ស្តុកទំនិញ និងព័ត៌មានផ្សេងៗបានយ៉ាងច្បាស់លាស់។

6. Demo

Demo Section