

A thick dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

20.3.2017

Fallstudie FS 2017

Softwarelösungen für Geschäftsprozesse

Teammitglieder:

Anushath Sivaguru
Christian Bieri
Manuel Unternährer
Patrice Weber
Pirmin Schuler
Sandro Bertuzzi
Ursulina Kölbener

Inhaltsverzeichnis

Aufgabe 3.1 User Stories	2
3.1.1 Logistiker	2
3.1.2 Verkäufer	2
3.1.3 Kunde	3
3.1.4 Systemadministrator	3
3.1.5 Softwareanwender	3
3.1.6 Produktmanager	3
Aufgabe 3.2 Entwurf UI-Kasse	4
3.2.1 Login-Plattform	4
3.2.2 "Home-Screen"	5
3.2.3 Artikelsuche	6
3.2.4 Artikelrücknahme	7
3.2.5 Kassenabrechnung	8
3.2.6 Barzahl-Terminal	9

Aufgabe 3.1 User Stories



3.1.1 Logistiker

- Als Logistiker möchte ich sämtliche Artikel in unserem Lager mit einer eindeutigen ID versehen, damit jedes Möbelstück eindeutig identifizierbar ist und eine klare Ordnung im Lager herrscht.
- Als Logistiker möchte ich die Spezifikationen der Möbel in der Applikation erfassen und mutieren können, damit die Produktspezifikationen jederzeit korrekt und griffbereit sind.
- Als Logistiker möchte ich Bestellungen an den Möbelhersteller in der Applikation erfassen und daraus ein PDF drucken, um Möbelbestellungen möglichst speditiv vorzunehmen. Dabei sollen die Möbelstücke im System auf den Status „bestellt“ gesetzt werden.
- Als Logistiker möchte ich beschädigte Warenlieferungen in der Applikation mit einem Status (z.B. „beschädigt“) kennzeichnen, damit die Bestellübersicht jederzeit aktuell ist.
- Als Logistiker möchte ich aus dem Sortiment genommene Möbel aus der Applikation löschen, damit die Daten aktuell sind.
- Als Logistiker möchte ich automatisch darüber informiert werden, wenn ein Produktbestand eine gewisse Anzahl unterschreitet, um Nachbestellungen auszulösen und dem Kunden jederzeit ein gefülltes Lager anzubieten.
- Als Logistiker möchte ich, dass die Ware nach dem Verkauf automatisch abgebucht wird, um den Lagerbestand immer aktuell zu halten.
- Als Logistiker möchte ich zu einem späteren Zeitpunkt den Webservice für die Bestellung der Möbel verwenden können, um Zeit zu sparen.

3.1.2 Verkäufer

- Als Verkäufer möchte ich mit dem eindeutigen Produktcode die Produktspezifikationen und den Lagerbestand abrufen können, um dem Kunden bei allfälligen Fragen Auskünfte erteilen zu können.
- Als Verkäufer möchte ich rückgabeberechtigte Möbelstücke zurücknehmen können, um einen Verkauf zu stornieren und den Betrag rückvergüten zu können.
- Als Verkäufer möchte ich, dass der Logistiker bei Rücknahmen informiert wird, damit dieser die Ware einlagern oder zurückschicken kann.
- Als Verkäufer möchte ich am Ende des Tages eine Abrechnung generieren, damit ich die Kassenabrechnung durchführen kann.



- Als Verkäufer möchte ich die Artikel anhand eines grafischen Codes (z.B. QR-Code) erfassen können, um den Verkauf unkompliziert und schnell abwickeln zu können.

3.1.3 Kunde



- Als Kunde möchte ich eine Rechnung mit den allgemeinen Informationen (Datum, Preise etc.), den einzelnen Positionen und wichtigsten dazugehörigen Produktspezifikationen erhalten, damit ich einen gültigen Kassenbeleg habe.
- Als Kunde möchte ich rückgabeberechtigte Möbel zurückgeben können, um von meinem Rückgaberecht Gebrauch zu machen.
- Als Kunde möchte ich zwischen Bar- und Kartenzahlung auswählen, um nach meinen Präferenzen bezahlen zu können.

3.1.4 Systemadministrator

- Als Systemadministrator möchte ich Benutzer verwalten (erstellen, mutieren, löschen) können, damit die Mitarbeiter aufgrund ihrer Kompetenzen die Applikation nutzen können.
- Als Systemadministrator möchte ich die Anmeldedaten der Benutzer zurücksetzen können, um bei einem Anmeldedatenverlust nicht einen neuen Benutzer erstellen zu müssen.



3.1.5 Softwareanwender

- Als Softwareanwender möchte ich mich einfach in der Applikation ein- und ausloggen können, damit ich die Applikation gemäss meinen Benutzerrechten verwenden kann und unbefugter Zugriff verhindert wird.

3.1.6 Produktmanager

- Als Produktmanager möchte ich bei Möbeln eine Rabattstufe in der Applikation vergeben, damit bei Aktionen dem Kunden der korrekte und den automatisch berechneten Preisnachlass gewährt wird.



Aufgabe 3.2 Entwurf UI-Kasse

3.2.1 Login-Plattform



Abbildung 1: Login Plattform

1. Eingabe Benutzername
2. Eingabe Kennwort
3. Validierung von Benutzername & Kennwort. Falls Benutzernamen & Kennwort korrekt sind, gehe zum Home-Screen. (siehe Abbildung 2)
Falls die Eingaben inkorrekt sind, muss der Benutzer darüber informiert und zu einem erneuten Versuch aufgefordert werden.
4. "Notfall-Button" Falls die Anmeldedaten verloren gehen, kann dieser für einen schnellen Support betätigt werden.

3.2.2 Home-Screen

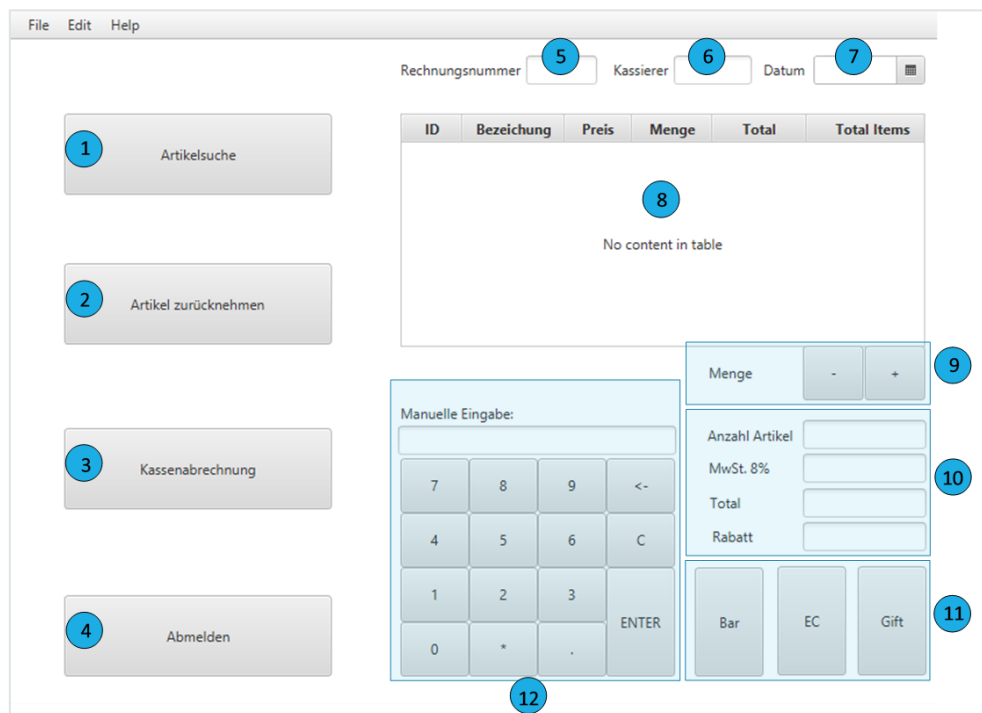


Abbildung 2: Home-Screen

1. Öffne Artikelsuche (siehe Abbildung 3)
2. Öffne Artikelrücknahme (siehe Abbildung 4)
3. Öffne Kassenabrechnung (siehe Abbildung 5)
4. Abmeldung aktueller Benutzer, gehe zurück zur Login-Plattform. (siehe Abbildung 1)
5. Rechnungsnummer wird automatisch erzeugt und setzt sich aus Jahr, Monat, Tag und einer laufenden Nummer zusammen. Um Doppelspurigkeiten zu vermeiden, wird die letzte Rechnungsnummer permanent abgespeichert.
6. Kassierer wird automatisch, anhand Benutzerinformationen, abgefüllt.
7. Datum wird automatisch abgefüllt.
8. Verkaufsübersicht: In der Tabelle werden sämtlich eingescannte oder manuell eingegebene Artikel aufgeführt.
9. Wenn dasselbe Produkt mehrfach verkauft werden soll, kann die Menge einfach und schnell angepasst werden. Falls ein Produkt storniert werden soll, muss die Menge auf 0 gesetzt werden.
10. Rechnungsübersicht mit den wichtigsten Informationen für den Kassierer
11. Wahlfeld für Bezahlmöglichkeiten: Falls mit einer Geschenkkarte (Gift) oder mit EC bezahlt werden soll, wird das Zahlterminal gestartet. Wenn die Zahlung erfolgreich ist, wird eine Rechnung automatisch erzeugt. Die Rechnung beinhaltet dabei die wichtigsten, für den Kunden relevanten, Daten. Die Rechnung dient gleichzeitig als Quittung. Falls bar bezahlt wird, öffne barzahl-Terminal. (siehe Abbildung 6)
12. Neben dem Scanner besteht die Möglichkeit Artikel über die eindeutige Artikelnummer einzulesen.

3.2.3 Artikelsuche

1

Allgemein

Hersteller-Nr. Artikel-Nr. Im Sortiment seit

Bezeichnung Lagerbestand Ablageort

Spezifikationen

Obergruppe

Untergruppe

Farbe

Material

Herkunft

2

3

4

Suchergebnisse

Artikel-Nr.	Bezeichnung	Preis
5 No content in table		

Abbildung 3: Artikelsuche

1. Es ist möglich, Produkte anhand sämtlicher Spezifikationen zu suchen. Das kann sehr hilfreich sein, vor allem dann, wenn nur eine Information des Produktes bekannt ist.
2. Durchsuche Datenbank nach eingegebenen Produktspezifikationen.
3. Leere sämtliche Felder.
4. Rückkehr zum Home-Screen. (siehe Abbildung 2)
5. Die Daten, welche aus der Datenbank, genauer aus der Produktetabelle, bezogen werden, werden als Liste dargestellt.

3.2.4 Artikelrücknahme

1

Rechnungs-Nr.

Rechnung suchen

Position	Artikel-Nr.	Bezeichnung	Anzahl	Total
2 No content in table				

Kaufdatum

Rücknahme 30d bis

Garantie bis

Position

Anzahl

Storniertes Total

Position stornieren 3

Rechnung stornieren 4

Zur Übersicht zurück 5

Abbildung 4: Artikelrücknahme

1. Um Artikel zurücknehmen zu können, muss zuerst die Rechnung anhand der Rechnungsnummer gesucht werden. Die Eingabe erfolgt manuell.
2. Die Gesuchte Rechnung wird mit sämtlichen Rechnungspositionen in der Tabelle angezeigt. Die Daten stammen aus der Datenbank, genauer der Tabelle mit den Rechnungen und der Produkttabelle, in der Sämtliche Rechnungen inkl. den Rechnungspositionen mit Anzahl Produkten verwaltet werden.
3. Es besteht die Möglichkeit einzelne Positionen zu stornieren und dem Kunden den Betrag zurückzuerstatten.
4. Es ist auch möglich eine ganze Rechnung zu stornieren. Das macht z.B. Sinn, wenn die Rechnung aus lediglich einer Position besteht oder falls alle Artikel zurückgebracht werden.
5. Rückkehr zum Home-Screen (siehe Abbildung 2)

3.2.5 Kassenabrechnung

The screenshot displays a cash register interface. At the top, there is a table with three columns: 'Rechnungsnummer', 'Betrag', and 'Anz. Artikel'. The table is empty, and a blue circle with the number '1' is placed above the text 'No content in table'. Below the table, the text 'Kassensaldo:' is followed by a text input field with a blue circle containing the number '2' next to it. At the bottom left, there is a button labeled 'Zur Übersicht zurück' with a blue circle containing the number '4' next to it. At the bottom right, there is a button labeled 'Kassensaldo bestätigen' with a blue circle containing the number '3' next to it.

Abbildung 5: Kassenabrechnung

1. Rechnungen des gesamten Tages mit den wichtigsten Informationen werden angezeigt. Diese Daten werden aus der Datenbank bezogen.
2. Der Saldo, der sich in der Kasse befinden muss, wird automatisch ausgerechnet und dem Kassierer angezeigt.
3. Sobald die Kasse abgerechnet ist und mit dem Saldo abgeglichen wurde, kann der Saldo bestätigt werden. Dabei wird der Benutzer automatisch abgemeldet und landet auf der Login-Plattform (siehe Abbildung 1).
4. Rückkehr zum Home-Screen (siehe Abbildung 2).

3.2.6 Barzahl-Terminal

Abbildung 6: Barzahl-Terminal

1. Der Totalbetrag wird im Feld “Gesamtbetrag” angezeigt.
2. Der Betrag in Bar wird nach Betätigung der Buttons unter 4 und 5 zusammenaddiert.
3. Barbetrag minus Gesamtbetrag ergibt das Retourgeld. Dies hilft dem Kassier das richtige Retourgeld herauszugeben.
4. Mit einem Klick auf die jeweiligen Noten, werden die Beträge unter “Bar:” zusammengezählt.
5. Münzeingaben können über das Tastenfeld getätigt werden.
6. Mit Abbrechen gelangt man zurück auf den Home-Screen (siehe Abbildung 2).