

TỔNG LIÊN ĐOÀN LAO ĐỘNG VIỆT NAM
TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG



BÁO CÁO GIỮA KỲ
ĐỒ ÁN PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ YÊU CẦU CHO HỆ THỐNG
QUẢN LÝ CHUỖI CỬA HÀNG BÁN GIÀY
MÔN HỌC: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ YÊU
CẦU

Người hướng dẫn : **Huỳnh Anh Khiêm**

Người thực hiện : **Trần Hữu Tài – 52100997**

Bùi Ngọc Trường - 52101006

Hồ Lục Vân Nhi - 52100984

TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 3 NĂM 2023

TỔNG LIÊN ĐOÀN LAO ĐỘNG VIỆT NAM

TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG



BÁO CÁO GIỮA KỲ

**ĐỒ ÁN PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ YÊU CẦU CHO HỆ THỐNG
QUẢN LÝ CHUỖI CỬA HÀNG BÁN GIÀY**

**MÔN HỌC: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ YÊU
CẦU**

Người hướng dẫn : **Huỳnh Anh Khiêm**

Người thực hiện : **Trần Hữu Tài – 52100997**

Bùi Ngọc Trường - 52101006

Hồ Lục Vân Nhi - 52100984

TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 3 NĂM 2023

LỜI CẢM ƠN

Đầu tiên em xin gửi lời cảm ơn rất nhiều toàn thể quý thầy cô, giảng viên và viên chức tại trường Đại Học Tôn Đức Thắng, đặc biệt là các thầy cô ở Khoa Công nghệ thông tin đã dành thời gian và nỗ lực để giúp đỡ em trong quá trình học tập và thực hiện các bài tập, đồ án.

Em muốn bày tỏ sự tri ân đặc biệt đến thầy Huỳnh Anh Khiêm - giảng viên của Khoa Công nghệ thông tin, đã tận tình truyền đạt kiến thức và hướng dẫn em một cách nghiêm túc và tận tâm. Nhờ sự giảng dạy và hướng dẫn của thầy, em đã có thể tiếp cận với những kiến thức mới và hoàn thành các bài tập, đồ án một cách tốt nhất.

Tuy nhiên, em cũng nhận thấy rằng còn nhiều điều em cần phải học hỏi và cải thiện trong quá trình học tập và làm việc. Em mong muốn nhận được ý kiến đóng góp và gợi ý từ các thầy cô để em có thể phát triển kỹ năng và nâng cao trình độ trong tương lai.

Một lần nữa, em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc tới toàn thể quý thầy cô và hy vọng rằng các thầy cô sẽ tiếp tục truyền cảm hứng và hướng dẫn cho em và các sinh viên khác trong những năm tiếp theo. Chúc các thầy cô có nhiều sức khỏe và thành công trong công việc.

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 Huỳnh Thanh Liêm. 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 29 tháng 3 năm
2023

Tác giả
(ký tên và ghi rõ họ tên)

Tài	Trường	Nhi
Trần Hữu Tài	Bùi Ngọc Trường	Hồ Lục Vân Nhi

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

Môn học Phân tích và Thiết kế Yêu cầu có mục đích giới thiệu các khái niệm cơ bản của lập trình hướng đối tượng, các loại hệ thống thông tin, các kỹ năng cần thiết để phân tích và thiết kế yêu cầu trong quá trình phát triển hệ thống phần mềm. Môn học tập trung vào việc giới thiệu về phân tích yêu cầu nghiệp vụ, quá trình chuyển đổi từ phân tích yêu cầu sang thiết kế, cách sử dụng các công cụ hỗ trợ để giải quyết vấn đề liên quan đến thu thập, phân tích và đặc tả yêu cầu, và tư duy về phân tích, thiết kế các yêu cầu của bài toán trong thực tế. Môn học cũng giới thiệu về ngôn ngữ mô hình hóa UML và mô hình hóa use case để giúp sinh viên phát triển kỹ năng phân tích và thiết kế yêu cầu một cách hiệu quả.

Từ đó giúp giải quyết nhiều vấn đề của đời sống và vòng đời từ việc xây dựng, phát triển và bảo trì phần mềm hay website. Thực hiện các bước phân tích và thiết kế một hệ thống giúp chúng ta có cái nhìn tổng quan hơn về các chức năng, tính năng và một số kỹ năng học được như:

- Tư duy về thu thập yêu cầu và mục tiêu của khách hàng.
- Biết cách phân tích người dùng, xác định đối tượng người dùng.
- Thiết kế cấu trúc thông tin và hiện thực sơ đồ của một ứng dụng, trang web, ...
- Thiết kế chức năng.
- Phát triển và kiểm thử.
- Triển khai và duy trì.

MỤC LỤC

Bìa chính.....	1
Bìa phụ.....	2
LỜI CẢM ƠN	3
PHẦN XÁC NHẬN VÀ ĐÁNH GIÁ CỦA GIẢNG VIÊN	5
TÓM TẮT.....	6
DANH MỤC CÁC BẢNG , HÌNH VẼ, ĐỒ THỊ	10
Danh mục hình	10
CHƯƠNG 1: KHẢO SÁT VÀ GIỚI THIỆU CHUNG	1
1.1 Giới thiệu đề tài:.....	1
1.2 Khảo sát thực tế.....	1
1.2.1 Khảo sát.....	1
1.2.2 Nhiệm vụ cơ bản.....	6
1.3 Tổng quan về hệ thống	6
1.3.1 Đặc tả hệ thống	6
1.3.2 Mô tả hệ thống	8
1.3.3 Mô tả chức năng hệ thống	8
1.3.4 Vấn đề cần giải quyết và cải thiện của hệ thống.....	9
1.3.5 Ưu điểm của hệ thống	9
1.3.6 Nhược điểm của hệ thống.....	10
1.4 Các quy trình nghiệp vụ	10

Chương 3: Phân tích yêu cầu.....	13
3.1 Đặc tả yêu cầu.....	13
3.2 Các tác nhân trên hệ thống.....	15
3.3 Các use case trên hệ thống.....	17
Chương 4: Phân tích thiết kế hệ thống.....	23
4.1 Sơ đồ use case tổng quát	23
4.2 Chi tiết use case hệ thống.....	23
3.2.1 Đăng nhập.....	23
3.2.2 Đăng xuất	28
3.2.3 Đăng ký	31
3.2.4 Đổi mật khẩu	35
3.2.5 Đặt hàng	38
3.2.6 Xác nhận đơn hàng	43
3.2.7 Thanh toán online	46
3.2.8 Thanh toán trực tiếp	50
3.2.9 Xem thông tin đơn hàng	53
3.2.10 Thống kê doanh thu.....	57
3.2.11 Tạo phiếu nhập hàng	60
3.2.12 Xem doanh thu.....	64
3.2.13 Quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên.....	67
3.2.14 Thêm nhân viên	70
3.2.15 Xóa nhân viên	74
3.2.16 Chỉnh sửa thông tin nhân viên	77
3.2.17 Quản lý kho	80

3.2.18 Thêm sản phẩm.....	82
3.2.19 Xóa sản phẩm	85
3.2.20 Chính sửa sản phẩm	88
3.2.21 Quản lý thông tin khách hàng	90
3.2.22 Xem thông tin khách hàng.....	94
3.2.23 Chính sửa thông tin khách hàng	97
3.2.24 Đặt câu hỏi về sản phẩm.....	100
3.2.25 Đặt câu hỏi về sản phẩm.....	103
3.2.26 Trả lời câu hỏi của người dùng.....	105
3.2.27 Đưa ra chương trình khuyến mãi.	108
3.2.28 Use case tích điểm cho khách hàng.	111
3.2.29 Use case đổi điểm tích lũy.....	114
PHÂN CÔNG VÀ ĐÁNH GIÁ.....	117

DANH MỤC CÁC BẢNG , HÌNH VẼ, ĐỒ THỊ

Danh mục hình

Hình 1 Use case đăng nhập	24
Hình 2 Use case đăng xuất	28
Hình 3 Use case đăng ký	31
Hình 4 Use case đổi mật khẩu	35
Hình 5 Use case đặt hàng	38
Hình 6 Use case xác nhận đơn hàng	43
Hình 7 Use case thanh toán online.....	46
Hình 8 Use case thanh toán trực tiếp	50
Hình 9 Use case xem thông tin đơn hàng.....	53
Hình 10 Use case thống kê doanh thu.....	57
Hình 11 Use case tạo phiếu nhập hàng	60
Hình 12 Use case xem doanh thu.....	64
Hình 13 Use case quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên	67
Hình 14 Use case thêm nhân viên.....	70
Hình 15 Use case xóa nhân viên	74
Hình 16 Use case chỉnh sửa thông tin nhân viên.....	77
Hình 17 Use case quản lý kho	80
Hình 18 Use case thêm sản phẩm	82
Hình 19 Use case xóa sản phẩm	85
Hình 20 Use case chỉnh sửa thông tin sản phẩm	88
Hình 21 Use case quản lý thông tin khách hàng	91

Hình 22 Use case xem thông tin khách hàng	94
Hình 23 Use case chỉnh sửa thông tin khách hàng	98
Hình 24 Use case đặt hàng khi sản phẩm hết hàng	101
Hình 25 Use case đặt câu hỏi về sản phẩm	103
Hình 26 Use case trả lời câu hỏi của người dùng.....	106
Hình 27 Use case đưa ra chương trình khuyến mãi.....	108
Hình 28 Use case tích điểm cho khách hàng.....	111
Hình 29 Use case đổi điểm tích lũy	114

DANH MỤC BẢNG

Bảng 1 Use case Đăng nhập	27
Bảng 2 Use case đăng xuất	30
Bảng 3 Use case đăng xuất	35
Bảng 4 Use case đổi mật khẩu	38
Bảng 5 Use case đặt hàng	42
Bảng 6 Use case xác nhận đơn hàng	46
Bảng 7 Use case thanh toán online	50
Bảng 8 Use case thanh toán trực tiếp	53
Bảng 9 Use case xem thông tin đơn hàng	56
Bảng 10 Use case thống kê doanh thu	60
Bảng 11 Use case tạo phiếu nhập hàng	63
Bảng 12 Use case xem doanh thu	67
Bảng 13 Use case quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên	70
Bảng 14 Use case thêm nhân viên	73
Bảng 15 Use case xóa nhân viên	76
Bảng 16 Use case chỉnh sửa thông tin nhân viên	80
Bảng 17 Use case quản lý kho	82
Bảng 18 Use case thêm sản phẩm	85
Bảng 19 Use case xóa sản phẩm	88
Bảng 20 Use case chỉnh sửa thông tin sản phẩm	90
Bảng 21 Use case quản lý thông tin khách hàng	94
Bảng 22 Use case xem thông tin khách hàng	97

Bảng 23 Use case chỉnh sửa thông tin khách hàng.....	100
Bảng 24 Use case đặt hàng khi sản phẩm hết hàng	103
Bảng 25 Use case đặt câu hỏi về sản phẩm.....	105
Bảng 26 Use case trả lời câu hỏi của người dùng	108
Bảng 27 Use case đưa ra chương trình khuyến mãi	111
Bảng 28 Use case tích điểm cho khách hàng	114
Bảng 29 Use case đổi điểm tích lũy.....	116

CHƯƠNG 1: KHẢO SÁT VÀ GIỚI THIỆU CHUNG

1.1 Giới thiệu đề tài:

- Nhằm giải quyết nhu cầu thuận tiện trong việc quản lý chuỗi cửa hàng bán giày và áp dụng mô hình kinh doanh online cho cửa hàng. Để giải quyết được những vấn đề trên chúng em tìm hiểu và phân tích thiết kế một hệ thống website phục vụ cho việc quản lý và mở rộng việc mua bán online cho một chuỗi cửa hàng giày 2hand.
- Hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày phục vụ khách bao gồm cả đặt hàng online và đặt hàng trực tiếp tại cửa hàng. Cửa hàng sẽ hoạt động từ 8g sáng đến 17g tất cả các ngày trong tuần.
- Nếu khách hàng đến cửa hàng, nhân viên bán hàng sẽ tư vấn và thanh toán trực tiếp cho khách hàng.
- Nếu khách hàng đặt hàng và thanh toán online trên hệ thống, khách hàng được yêu cầu phải đăng nhập, xác thực thông tin, sau đó chọn giày muốn mua và giỏ hàng và khi đặt hàng thì có thể thanh toán tiền mặt khi shipper giao đến hoặc thanh toán trực tiếp bằng các ứng dụng thanh toán như Momo, các thẻ ngân hàng,...
- Hệ thống được xây dựng chặt chẽ theo yêu cầu của khách hàng, nhằm giảm sai sót trong quá trình lập đơn hàng và thống kê doanh thu.

1.2 Khảo sát thực tế

1.2.1 Khảo sát

Kế hoạch khảo sát

Người được hỏi: Nguyễn Nam Phương (chủ cửa hàng bán giày 2hand Bèo Store)	Thời gian bắt đầu: 10/03/2023 Thời gian kết thúc: 10/03/2023
Chương trình khảo sát Quản lý đơn hàng và kho sản phẩm Quản lý tài khoản khách hàng Quản lý nhân viên Quản lý doanh thu	

Khảo sát		
Chức năng	Câu hỏi	Câu trả lời
Hình thức đặt hàng	Cửa hàng của anh kinh doanh bán trực tiếp cho khách hàng thì anh có nên tạo thêm một trang web để khách hàng đặt hàng online	Tất nhiên là có và anh đang trong quá trình làm vì anh nghĩ thời đại bây giờ thì nên tận dụng những công nghệ thì mới phát triển lên được. Một phần nữa là muốn khách hàng của mình không cần phải trực tiếp đến thử giày và mua

	hay không?	mà chỉ cần ở nhà đặt hàng là xong.
Xác nhận đơn hàng	Khi khách hàng đặt hàng online thì có cần xác nhận đơn hàng hay không?	Anh nghĩ nên có để phòng hờ trường hợp đặc biệt.
Lập hóa đơn	Theo tôi tìm hiểu thì hệ thống cần lưu lại lịch sử hóa đơn để dễ dàng quản lý hơn đúng không?	Đúng rồi, cho việc khiếu nại các đơn hàng nếu khách hàng gặp vấn đề bởi đơn hàng và dễ dàng cho việc thống kê lại.
Giao hàng	Khi khách hàng đặt hàng online thì anh phải cần có một bộ phận để giao hàng đúng không ?	Đúng vậy hiện tại anh đang hợp tác với app Giaohangtietkiem hơn 4 năm rồi.
Kho sản phẩm	Theo tôi biết, anh có nhiều chi nhánh thì anh có nghĩ ta nên cho hệ thống của mình có	Tất nhiên là có, anh cần quản lý số lượng sản phẩm còn hay không, còn ở kho hay chi nhánh nào khác.

	quản lý kho sản phẩm để liên kết các chi nhánh với nhau ?	
Hủy đơn	Khách hàng khi đặt hàng rồi thì có hủy đơn được không anh ?	Đương nhiên rồi. Nhưng nếu là đơn hàng online thì khi đang ở trạng thái đang giao hàng thì không được hủy.
Feedback	Khi khách hàng đặt hàng xong thì anh có nên tạo một phần nào đó để khách hàng nhận xét những cái ưu và nhược của shop để cải thiện hay không?	Đó là điều cần thiết để có thể có những cải thiện trong tương lai. Nhờ vậy có thể biết được những ưu và nhược điểm của cửa hàng.
Tài khoản khách hàng	Anh nghĩ thì khách hàng khi đăng ký tài khoản để sử dụng phần mềm thì nên bắt buộc những gì?	Anh nghĩ là họ tên, số điện thoại và email
Tích điểm khuyến mãi	Anh có nghĩ ta nên tạo ra một cái gọi là tích điểm giống cửa hàng 711, CircleK,...	Anh nghĩ là có và để dễ dàng hơn thì anh hãy lấy số điện thoại ra làm cho mục đích đó để khi người ta đặt hàng trên mạng thì tích điểm và khi mua

	không?	hàng trực tiếp thì chỉ cần đọc số điện thoại cho dễ dàng hơn.
Nhân viên		
Tài khoản nhân viên	Đối với việc tạo tài khoản cho nhân viên mới thì nhân viên sẽ tự tạo hay sao?	Đối với việc tạo tài khoản cho nhân viên thì chỉ có quản lý hoặc anh mới tạo được cho nhân viên.
Đổi mật khẩu	Nếu nhân viên muốn đổi mật khẩu thì sao ạ?	Anh nghĩ nhân viên có thể thay đổi mật khẩu tùy thích và khi quên có thể nhờ quản lý hoặc anh để xóa.
Phân quyền	Anh có phân quyền cho nhân viên không ạ?	Anh nghĩ là có. Mỗi nhân viên có thể có mỗi quyền khác nhau, chẳng hạn như thu ngân chỉ có quyền được liệt kê doanh thu, xuất bill, còn nhân viên quản trị viên sẽ có toàn quyền của các nhân viên khác.
Thống kê doanh thu	Ai sẽ là người thống kê doanh thu hằng tháng cho cửa hàng?	Nhân viên thu ngân.

1.2.2 Nhiệm vụ cơ bản

- Nhiệm vụ cơ bản:

- + Quản lý thông tin nhân viên
- + Quản lý thông tin khách hàng
- + Quản lý đơn hàng
- + Quản lý tình trạng đặt hàng của khách hàng
- + Quản lý việc mua hàng trực tiếp tại cửa hàng
- + Quản lý việc thanh toán khi mua hàng online
- + Quản lí kho
- + Hệ thống cho phép người dùng đăng ký, đăng nhập, đặt hàng, thêm giỏ hàng
- + Quy trình nghiệp vụ
- + Quy trình khách hàng đặt hàng tại cửa hàng

1.3 Tổng quan về hệ thống

1.3.1 Đặc tả hệ thống

Hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng cung cấp dịch vụ bao gồm quản lý chi nhánh, nhân viên của mỗi chi nhánh, khách hàng.

Mỗi chi nhánh được xác định thông qua mã chi nhánh, tên chi nhánh, địa chỉ, số điện thoại và mã số thuế.

Mỗi chi nhánh có thể có nhiều nhân viên nhưng mỗi nhân viên chỉ có thể làm việc tại một chi nhánh. Về phần nhân viên, mỗi chi nhánh phân ra gồm bốn loại nhân viên chính với những nhiệm vụ khác nhau và phân biệt thông qua loại nhân viên là nhân viên kho, nhân viên thu ngân và nhân viên

quản lý và admin. Mỗi nhân viên được cửa hàng lưu mã nhân viên, tên nhân viên, số điện thoại, địa chỉ, mức lương và mã chi nhánh đang làm việc.

Bên trong mỗi chi nhánh của cửa hàng thì chi nhánh cần quản lý tất cả tài khoản khách hàng người đã đăng ký tài khoản trên hệ thống bao gồm mã khách hàng, tên khách hàng, địa chỉ email, số điện thoại và địa chỉ. Mỗi chi nhánh có thể có nhiều khách hàng và mỗi khách hàng có thể đặt hàng tại nhiều chi nhánh thông qua đơn đặt hàng được khách hàng đặt và cửa hàng tiến hành quản lý những thông tin đó thông qua mã đơn hàng, mã chi nhánh, mã sản phẩm và số lượng sản phẩm, ngày đặt hàng. Mỗi khách hàng có thể đặt nhiều đơn đặt hàng nhưng mỗi đơn đặt hàng chỉ được một người đặt.

Đối với sản phẩm bên trong mỗi chi nhánh thì mỗi chi nhánh cần quản lý chúng thông qua mã sản phẩm, tên sản phẩm, số lượng tồn kho, ngày nhập hàng, mô tả và giá bán của sản phẩm. Để xác định được mỗi sản phẩm có còn tồn tại ở chi nhánh hay không thì mỗi sản phẩm hiện có ở chi nhánh được thể hiện thông qua mã chi nhánh. Mỗi chi nhánh thực hiện quản lý nhiều sản phẩm và mỗi sản phẩm có thể xuất hiện tại nhiều chi nhánh.

Đối với những sản phẩm tạm hết hàng hoặc hết hàng thì khách hàng có thể đặt trước khi hàng được nhập và những đơn hàng đặt trước này được quản lý thông qua mã đơn hàng đặt trước, mã khách hàng, mã chi nhánh, số lượng sản phẩm và cuối cùng là số điện thoại khách hàng, mỗi khách hàng thì có thể đặt nhiều đơn đặt trước như vậy và mỗi sản phẩm tạm hết có thể được đặt từ nhiều khách hàng.

Bên cạnh việc mua hàng thì khách hàng có thể tích điểm khi hoàn thành đơn hàng thông qua giá trị đơn hàng được hệ thống cập nhật tự động thông qua mã khách hàng, số điểm và cuối cùng là tổng giá trị mua hàng của khách hàng.

1.3.2 Mô tả hệ thống

Hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày là một phần mềm được sử dụng để quản lý các hoạt động kinh doanh của các cửa hàng bán giày trong toàn bộ chuỗi cửa hàng. Hệ thống này bao gồm nhiều phần mềm, ứng dụng và công cụ để giúp quản lý các hoạt động kinh doanh.

Hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày cho phép quản lý của chuỗi cửa hàng quản lý các thông tin sản phẩm, tình trạng kho hàng, đặt hàng, vận chuyển và giao hàng, và các hoạt động kinh doanh khác trong toàn bộ chuỗi cửa hàng. Hệ thống này cũng cung cấp cho quản lý của chuỗi cửa hàng các công cụ để quản lý thông tin khách hàng, quản lý chương trình khuyến mãi và giảm giá, và giám sát doanh thu và lợi nhuận của toàn bộ chuỗi cửa hàng.

Hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày còn cung cấp các báo cáo kinh doanh cho quản lý của chuỗi cửa hàng.

1.3.3 Mô tả chức năng hệ thống

- Chuỗi hệ thống quản lý cửa hàng bán giày sẽ cung cấp một số chức năng sau:

- Quản lý danh mục sản phẩm: hệ thống cho phép quản lý các danh mục sản phẩm khác nhau.
- Quản lý sản phẩm: Hệ thống cho phép thêm sửa xóa các sản phẩm bán trong cửa hàng. Mỗi sản phẩm sẽ được liên kết với một danh mục sản phẩm cụ thể.
- Quản lý đơn đặt hàng: hệ thống cho phép quản lý các đơn đặt hàng từ khách hàng.
- Quản lý kho hàng: hệ thống cho phép quản lý số lượng tồn kho của từng sản phẩm, cập nhật tồn kho tự động khi có đơn hàng.

- Quản lý member, customer, ...: Hệ thống cho phép quản lý khách hàng khi khách hàng đăng nhập vào hoặc đăng ký thành viên.
- Thống kê: Hiển thị doanh thu của từng cửa hàng ở mỗi chi nhánh.
- Quản lý tài khoản nhân viên: Hệ thống cho phép quản lý nhân viên. Tùy theo vai trò của nhân viên trong cửa hàng.
- Quản lý các đợt khuyến mãi của cửa hàng.
- Trả lời câu hỏi của khách hàng đối với sản phẩm. Ví dụ: còn hàng tại chi nhánh hay không,...
- Cho phép nhân viên chọn đăng ký lịch làm việc.

1.3.4 Vấn đề cần giải quyết và cải thiện của hệ thống

- Quản lý tốt doanh thu và đưa ra giải pháp khuyến mãi cho shop dựa vào doanh thu.
- Đảm bảo thông tin khách hàng được giữ bí mật.
- Cho phép khách hàng truy cập vào web ổn định 24/7
- Giải quyết được vấn đề cho phép người dùng mua được sản phẩm qua hình thức online.

1.3.5 Ưu điểm của hệ thống

- Dễ dàng quản lý đơn hàng và doanh thu của cửa hàng thông qua trang web.
- Kiểm tra thông tin sản phẩm dễ dàng.
- Quản lý và chăm sóc khách hàng tốt hơn.
- Dễ dàng thay đổi và cập nhật hệ thống, thông tin sản phẩm, thông tin nhân viên.

1.3.6 Nhược điểm của hệ thống

- Yêu cầu nhân viên phải biết sử dụng máy tính, điện thoại để sử dụng app, web.
- Khả năng phát sinh lỗi trong hệ thống khi có hacker, lỗi mạng gây khó chịu cho người dùng.
- Vấn đề về xử lý dữ liệu nếu dữ liệu ngày càng lớn.

1.4 Các quy trình nghiệp vụ

- Quy trình mua và thanh toán:
 - Mua online:
 - + Khách hàng ghé vào trang web của hệ thống.
 - + Xem và lựa chọn sản phẩm.
 - + Nếu ưng ý khách hàng có thể thêm vào giỏ hàng để thanh toán sau hoặc thanh toán trực tiếp luôn.
 - + Tiếp tục xác nhận đơn hàng và điền thông tin địa chỉ của mình để nhận hàng.
 - + Website tiến hành lưu đơn hàng cho khách hàng và khởi tạo trạng thái ban đầu là đang chuẩn bị hàng, đồng thời cập nhật số lượng sản phẩm được chọn trong kho.
 - + Nhân viên trong hệ thống tiến hành lên đơn, xuất mã đơn hàng và đóng gói hàng để giao cho khách hàng đồng thời mã đơn hàng được hiển thị lên màn hình hệ thống khi khách hàng đặt hàng xong để khách hàng có thể tra cứu đơn hàng của mình trên hệ thống.

- + Nhân viên giao hàng tiến hành nhận đơn và giao cho khách hàng đồng thời đơn hàng được nhân viên trong hệ thống chuyển sang trạng thái đang giao hàng.
- + Khách hàng nhận hàng hoặc không nhận hàng (Boom hàng)
 - Trong trường hợp khách hàng nhận hàng thì khách hàng sẽ được đánh giá sản phẩm và đồng thời đơn hàng sẽ được chuyển sang trạng thái đã giao hàng.
 - Trong trường hợp khách hàng không nhận hàng thì cửa hàng sẽ thu hồi đơn và sản phẩm sẽ được trả về cửa hàng đồng thời cập nhật lại kho hàng và lưu số điện thoại của khách hàng không nhận hàng lại để thống kê số lần không nhận hàng trên từ đó sẽ có những biện pháp khắc phục.
- Mua trực tiếp tại cửa hàng:
 - + Khách hàng đến trực tiếp cửa hàng sẽ được nhân viên tư vấn và giúp chọn sản phẩm phù hợp với khách hàng, ngoài ra còn giới thiệu cho khách hàng về những mặt hàng đã được bán chạy trong cửa hàng vào những tháng trước.
 - + Nếu chọn được sản phẩm ưng ý thì khách hàng sẽ được nhân viên thu ngân lên đơn và điền một số thông tin như họ tên, số điện thoại và tiến hành lên đơn cho khách hàng đồng thời cập nhật lại kho hàng cho hệ thống.
 - + Khách hàng chọn một trong 3 hình thức thanh toán: tiền mặt , momo và cuối cùng là ngân hàng. Đối với hình thức là ngân hàng thì có thể quẹt thẻ hoặc chuyển khoản.
 - + Tiến hành xuất bill cho khách hàng và hoàn thành đơn hàng.

- Quy trình quản lý kho:
 - Hệ thống sẽ ghi nhận số lượng hàng tồn kho và lưu trữ thông tin hàng hóa trong hệ thống quản lý kho.
 - Khi có đơn hàng mới, hệ thống sẽ kiểm tra số lượng hàng tồn kho và xác định xem hàng còn đủ để đáp ứng đơn hàng hay không.
 - Nếu hàng tồn kho không đủ, hệ thống sẽ tự động đặt hàng mới từ nhà cung cấp.
 - Khi hàng nhập về, nhân viên sẽ nhập thông tin hàng hóa mới vào hệ thống quản lý kho và lưu trữ trong kho hàng.
- Quy trình quản lý danh thu
 - Hệ thống quản lý bán hàng sẽ ghi nhận các đơn hàng được đặt và lưu trữ thông tin về doanh thu và chi phí liên quan.
 - Hệ thống sẽ tự động tính toán doanh thu, chi phí và lợi nhuận của từng cửa hàng và toàn bộ chuỗi cửa hàng.
 - Quản lý của chuỗi cửa hàng có thể sử dụng thông tin này để đưa ra quyết định về việc phát triển sản phẩm mới, quảng cáo và chiến lược kinh doanh khác.
 - Thống kê: Mỗi tháng nhân viên sẽ sử dụng website để có thể thống kê toàn bộ doanh thu của chi nhánh.
- Quy trình quản lý nhân viên:
 - Quản lý của chuỗi cửa hàng sẽ quản lý thông tin của nhân viên bao gồm tên, địa chỉ, số điện thoại, chức vụ và lương.

- Hệ thống sẽ ghi nhận thời gian làm việc của từng nhân viên và tính toán lương tháng của từng nhân viên dựa trên số giờ làm việc và mức lương được đặt ra trước đó.
- Quản lý của chuỗi cửa hàng có thể sử dụng hệ thống quản lý nhân viên để theo dõi hiệu suất làm việc của từng nhân viên và đưa ra quyết định về việc thưởng hoặc phạt nhân viên.
- Ngoài ra, quản lý của chuỗi cửa hàng cần đảm bảo tính bảo mật của thông tin nhân viên bằng cách đặt mật khẩu và quyền truy cập cho từng tài khoản người dùng trong hệ thống.

Chương 3: Phân tích yêu cầu

3.1 Đặc tả yêu cầu

- Để hệ thống quản lý trở nên thuận tiện hơn thì phải quản lý và đáp ứng được một số yêu cầu như quản lý đơn hàng, quản lý kho hàng, nhân viên, giải đáp câu hỏi của người tiêu dùng online.
- Cung cấp được giao diện dễ dàng tiếp cận cho khách hàng nhất và giao diện dễ dàng sử dụng cho nhân viên.
- Yêu cầu một số chức năng sau:
 - Quản lý đơn hàng:
 - Cho phép khách hàng đặt hàng và thanh toán trực tuyến.
 - Quản lý thông tin đơn hàng.
 - Cho phép quản lý cập nhật trạng thái đơn hàng từ khi đặt hàng cho đến khi hoàn tất giao hàng.
 - Cho phép quản lý cập nhật kho hàng và số lượng sản phẩm trong kho.

- Tạo bill thanh toán cho khách hàng.
- Quản lý những đơn hàng đặt trước do hết hàng:
 - Cho phép khách hàng đặt hàng trước khi sản phẩm hết hàng.
 - Yêu cầu đặt hàng được nhận và sẽ báo cho khách hàng sớm nhất khi sản phẩm có hàng.
- Quản lý kho hàng:
 - Cho phép quản lý thông tin sản phẩm.
 - Cập nhật sản phẩm mới hoặc nhập thêm số lượng sản phẩm đã có trong kho.
 - Cho phép quản lý nhập hàng và cập nhật thông tin sản phẩm.
- Quản lý nhân viên:
 - Cho phép quản lý thông tin nhân viên.
 - Cho phép quản lý cập nhật thông tin nhân viên và vị trí.
 - Phân quyền truy cập dựa trên vị trí của nhân viên.
- Quản lý khách hàng:
 - Cho phép quản lý thông tin khách hàng nếu khách hàng đăng nhập vào hệ thống.
 - Tích điểm và cấp mã giảm giá cho lần mua khách hàng nếu đạt số đơn hàng được nhận khuyến mãi.
- Yêu cầu phi chức năng:
 - Đảm bảo bảo mật cho khách hàng và tính xác thực khi khách hàng login vào hệ thống.
 - Mỗi khách hàng được quyền đăng nhập xác thực mỗi khách hàng của cửa hàng.

- Trang web với giao diện thân thiện với người dùng và dễ dàng cho việc sử dụng các tính năng của web.
- Yêu cầu hệ thống

Về phần mềm được thiết kế

- Giao diện phải đơn giản với người sử dụng, tốc độ xử lý nhanh.
- Có khả năng sao lưu và phục hồi cơ sở dữ liệu khi có sự cố.
- Phần mềm phải tương thích với hầu hết các phần cứng.
- Server đủ khả năng đáp ứng nhu cầu, không bị quá tải khi nhiều người truy cập vào.
- Xây dựng trên nền tảng web và tương thích được nhiều loại trình duyệt (Chrome, Opera, FireFox, Edge, Safari,...)
- Hỗ trợ xuất sang các dạng file khác nhau như pdf, csv,...
- Phân quyền chặt chẽ: quản lý quyền người dùng thông qua chức năng và dữ liệu.

3.2 Các tác nhân trên hệ thống

STT	Tên Actor	Mô tả
01	Adminator	<ul style="list-style-type: none"> • Quản lý, bảo trì, nâng cấp hệ thống. • Thực hiện phân quyền, cấp quyền cho tất cả các tài khoản trong hệ thống.
02	Nhân viên	<ul style="list-style-type: none"> • Bao gồm nhân viên kho, nhân viên thu ngân và quản lý. • Người quản lý sẽ quản lý sản phẩm và nhân viên. • Nhân viên thu ngân sẽ giải đáp các câu hỏi của khách hàng và phục vụ khách hàng, xác nhận đơn

		<p>hàng.</p> <ul style="list-style-type: none"> Nhân viên kho kiểm kê kho, quản lý sản phẩm trong kho tại một cửa hàng.
03	Nhân viên thu ngân	<ul style="list-style-type: none"> Được kế thừa từ tác nhân nhân viên. Là người quản lý thu chi và thống kê doanh thu của cửa hàng theo từng tháng.
04	Nhân viên kho	<ul style="list-style-type: none"> Được kế thừa từ tác nhân nhân viên Là người trực tiếp cập nhật kho hàng cho hệ thống và quản lý kho hàng khi nhập hàng và bán hàng.
05	Nhân viên quản lý	<ul style="list-style-type: none"> Được kế thừa từ tác nhân nhân viên Là người quản lý quy trình đặt hàng, giao hàng và trả hàng để đảm bảo độ chính xác và tính nhanh nhẹn. Quản lý nhân viên bán hàng và nhân viên vận chuyển để đảm bảo tính kịp thời và chuyên nghiệp trong quá trình bán hàng và giao hàng. Thực hiện các báo cáo kinh doanh, phân tích dữ liệu và đề xuất các chiến lược kinh doanh để tăng doanh số và nâng cao hiệu quả hoạt động của cửa hàng
06	Khách hàng	<ul style="list-style-type: none"> Bao gồm những khách hàng truy cập vào hệ thống online

07	người dùng	<ul style="list-style-type: none"> Là những người vào hệ thống và đăng ký cho mình một tài khoản để vào hệ thống.
07	Hệ thống	<ul style="list-style-type: none"> Là server tương tác với website bán hàng hoặc server quản lý khách hàng, nhân viên,...

3.3 Các use case trên hệ thống

ID	Tên use case	Mô tả	Tác nhân chịu trách nhiệm
UC01	Đăng nhập	Tất cả nhân viên muốn sử dụng hệ thống thì phải đăng nhập tài khoản, mật khẩu do admin hoặc quản lý đã đăng ký. Khách hàng cũng có thể đăng nhập để tiện cho việc quản lý đơn hàng của mình và trở thành thành viên của cửa hàng.	Adminator, nhân viên quản lý, nhân viên kho, nhân viên thu ngân. Khách hàng sử dụng hệ thống.
UC02	Đăng xuất	Tất cả khách hàng và nhân viên đăng nhập vào hệ thống	Adminator, người dùng
UC03	Đăng ký	Admin đăng ký tài khoản nhân viên cho toàn bộ nhân viên trong cửa hàng. Khách hàng có nhu cầu trở thành thành viên của cửa hàng hoặc đăng nhập để có thể theo dõi và sử dụng	người dùng

		một số tính năng như thêm sản phẩm vào giỏ hàng và đặt câu hỏi cho hệ thống.	
UC04	Đổi mật khẩu	Admin có quyền đổi mật khẩu cho tất cả tài khoản trên hệ thống. Nhân viên được phép đổi mật khẩu cho tài khoản của mình. Khách hàng đã đăng ký tài khoản mật khẩu có quyền được đổi mật khẩu.	Adminator, người dùng
UC05	Đặt hàng	Khách hàng , người có nhu cầu mua sản phẩm online. Nhân viên lên đơn hàng cho khách hàng khi mua sản phẩm trực tiếp tại cửa hàng.	người dùng
UC06	Xác nhận đơn hàng	Admin , nhân viên thu ngân có quyền xác nhận một đơn hàng bất kỳ trên hệ thống.	nhân viên thu ngân.
UC07	Thanh toán online	Khách hàng mua hàng online có thể thanh toán thông qua các hình thức online.	Khách hàng
UC08	Thanh toán trực tiếp	Nhân viên thu ngân hoàn thành thanh toán cho khách hàng trên hệ	Nhân viên thu ngân

		thống	
UC09	Xem thông tin đơn hàng	Khách hàng người mua hàng có thể xem thông tin đơn hàng trên hệ thống thông qua mã đơn hàng , người dùng vào hệ thống để xem chi tiết đơn hàng thông qua tài khoản. Nhân viên quản lý có quyền xem thông tin đơn hàng của khách hàng.	Khách hàng , người dùng và nhân viên quản lý của cửa hàng.
UC10	Thống kê doanh thu	Nhân viên quản lý thống kê doanh thu của cửa hàng qua các ngày, tuần , tháng , quý và năm.	Nhân viên quản lý.
UC11	Tạo phiếu nhập hàng	Nhân viên kho tiến hành tạo phiếu nhập hàng và nhận hàng từ nhà cung cấp.	Nhân viên kho
UC12	Xem doanh thu	Nhân viên quản lý xem và thống kê doanh thu của cửa hàng	Nhân viên quản lý
UC13	Quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên	Admin có quyền truy cập và quản lý tất cả tài khoản nhân viên trên hệ thống.	Admin, nhân viên quản lý
UC14	Thêm nhân viên	Admin và nhân viên quản lý có quyền thêm vào hệ thống	Admin và nhân viên quản lý

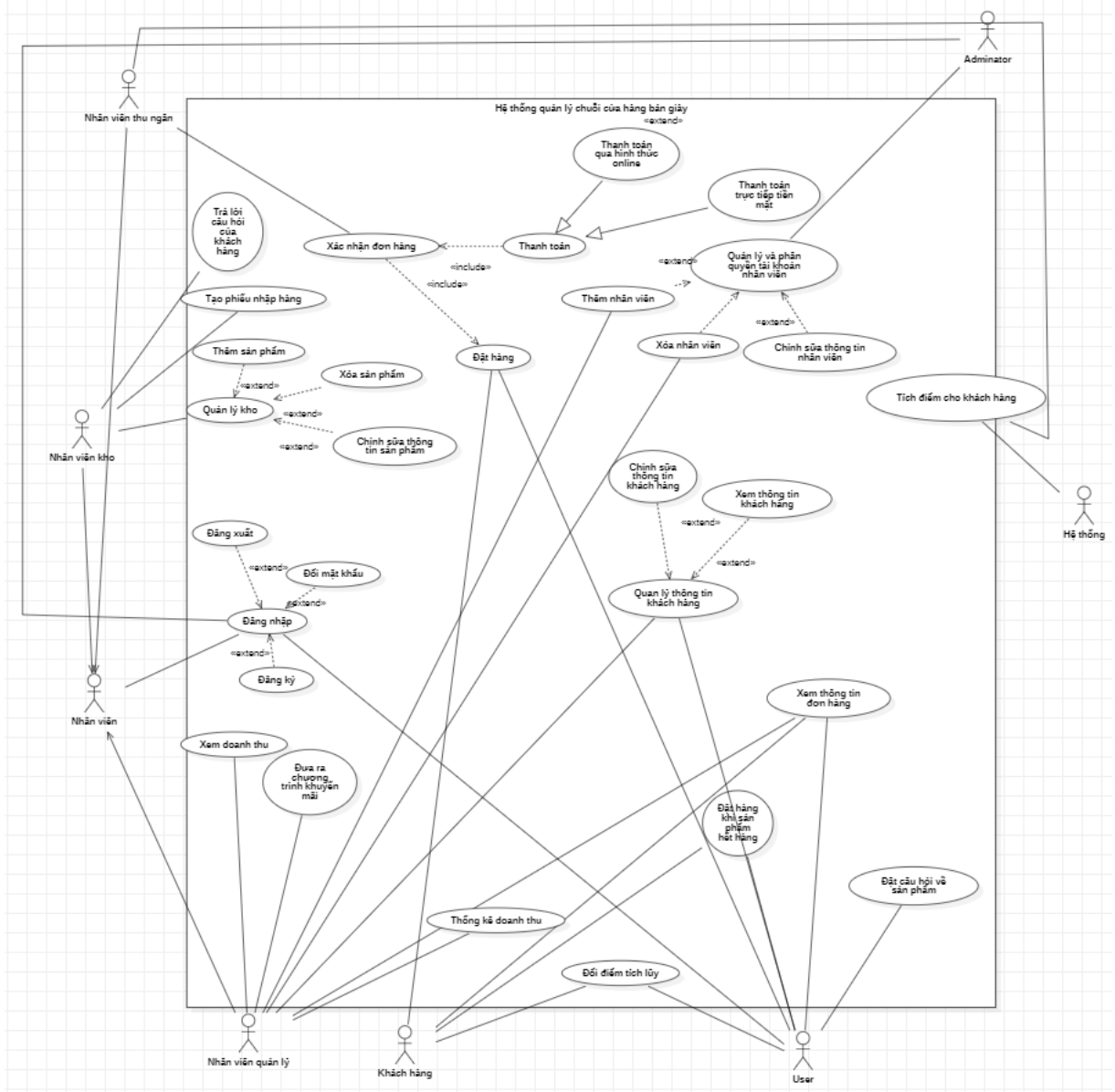
UC13	Xóa nhân viên	Admin và nhân viên quản lý có quyền xóa một nhân viên ra khỏi hệ thống	Admin và nhân viên quản lý
UC16	Chỉnh sửa thông tin nhân viên	Admin và nhân viên quản lý có quyền chỉnh sửa thông tin của nhân viên và phân quyền cho nhân viên theo chức vụ của họ.	Admin và nhân viên quản lý
UC17	Quản lý kho	Nhân viên kho quản lý kho và tiến hành cập nhật lại sản phẩm trên hệ thống khi nhập hàng.	Nhân viên kho
UC18	Thêm sản phẩm	Nhân viên kho có nhiệm vụ thêm sản phẩm vào kho hàng	Nhân viên kho
UC19	Xóa sản phẩm	Nhân viên kho xóa sản phẩm ra khỏi hệ thống	Nhân viên kho
UC20	Chỉnh sửa sản phẩm	Nhân viên kho chỉnh sửa thông tin của sản phẩm trên hệ thống	Nhân viên kho
UC21	Quản lý thông tin khách hàng	Nhân viên quản lý có quyền truy cập xem thông tin khách hàng trên hệ thống.	Nhân viên quản lý
UC22	Xem thông tin khách hàng	Nhân viên quản lý và khách hàng đã đăng ký tài khoản có quyền xem thông tin tài khoản.	Nhân viên quản lý và khách hàng
UC23	Chỉnh sửa	Nhân viên quản lý chỉnh sửa thông	Nhân viên quản lý

	thông tin khách hàng	tin khách hàng, khách hàng người đăng ký tài khoản cũng có quyền chỉnh sửa thông tin khách hàng	và khách hàng
UC24	Đặt hàng khi sản phẩm hết hàng	Cho phép khách hàng đặt pre-order khi sản phẩm hết hàng, và sẽ thông báo cho khách hàng ngay lập tức nếu sản phẩm có hàng.	Khách hàng
UC25	Đặt câu hỏi về sản phẩm	Đặt câu hỏi và thắc mắc đến sản phẩm.	người dùng
UC26	Trả lời câu hỏi của người dùng	Nhân viên kho trả lời câu hỏi và thắc mắc của khách hàng	Nhân viên thu ngân
UC27	Đưa ra chương trình khuyến mãi	Vào mỗi đợt thống kê doanh thu cửa hàng ,nhân viên quản lý có nhiệm vụ đưa ra chương trình ưu đãi và khuyến mãi cho những sản phẩm tồn kho và lượt mua ít.	Nhân viên quản lý
UC28	Tích điểm cho khách hàng	Hệ thống tự động tích điểm cho những ai là thành viên của cửa hàng khi mua sản phẩm. Hoặc thông qua số điện thoại mà khách hàng để lại cho nhân viên thu ngân để tích điểm cho khách hàng.	Hệ thống và nhân viên thu ngân

UC29	Đổi mã điểm tích lũy	Khách hàng khi đủ điểm đã tích lũy thì có thể đổi mã giảm giá tùy thuộc vào số điểm nhận được trên hệ thống.	người dùng hoặc khách hàng.
------	----------------------------	---	--------------------------------

Chương 4: Phân tích thiết kế hệ thống

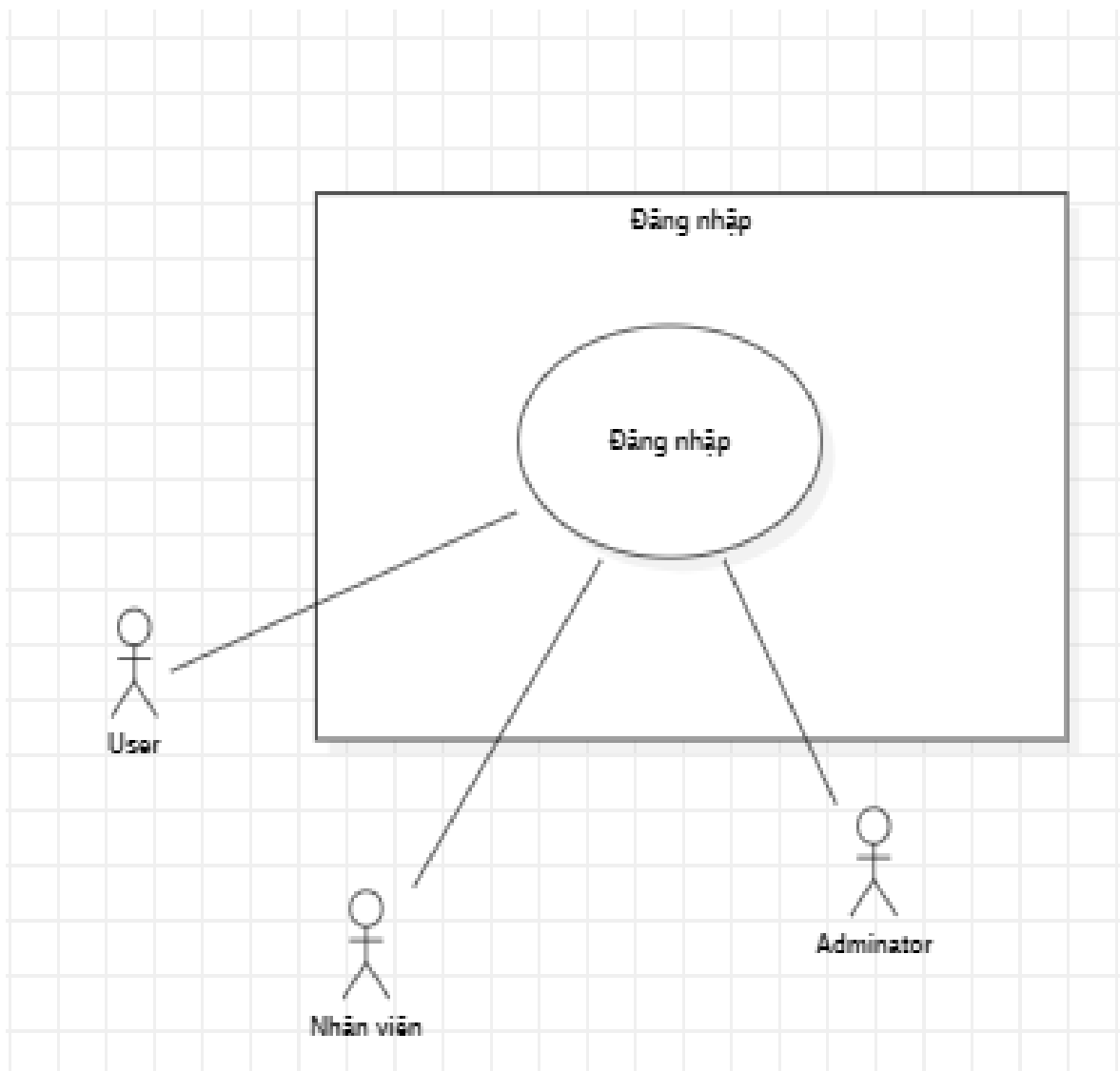
4.1 Sơ đồ use case tổng quát



Hình 4.1 Sơ đồ Usecase tổng quát

4.2 Chi tiết use case hệ thống

3.2.1 Đăng nhập



Hình 1 Use case đăng nhập

Use case ID	UC01
Use case	Đăng nhập
Scenario	Đăng nhập vào trang website bán giày

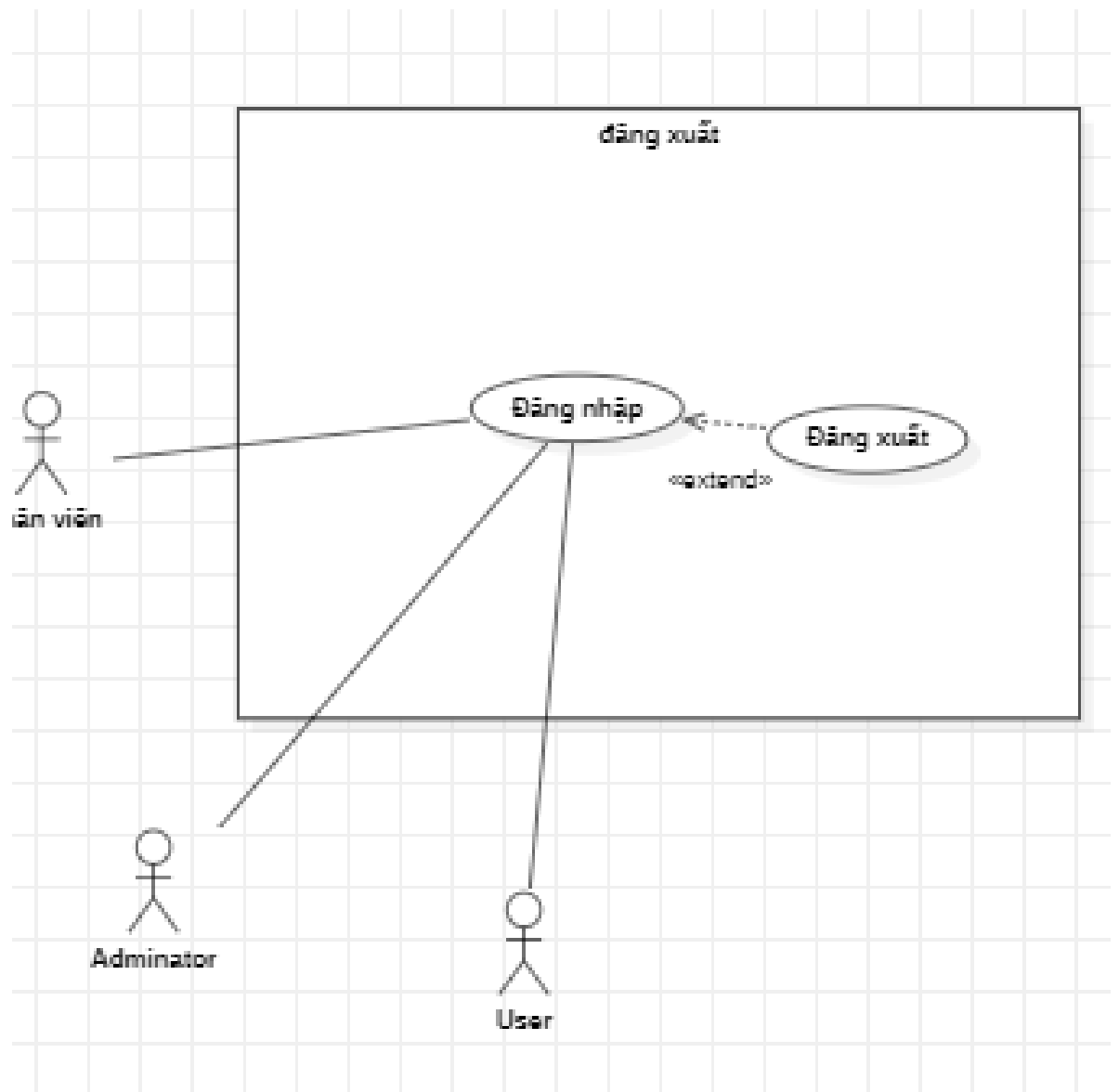
Triggering Event	Người dùng chọn chức năng “đăng nhập” trong website
Description	Người dùng sử dụng tài khoản đã đăng ký trên trang website. Còn nhân viên thì dùng tài khoản mà quản lý hoặc admin đã cung cấp.
Actor(s)	Người dùng, nhân viên và admin
Stakeholder	Người dùng, nhân viên và admin
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Tài khoản đã được tạo trong hệ thống. - Tài khoản đã phân quyền đúng vai trò của nhân viên. - Tài khoản đã phân quyền được vai trò của người dùng (người dùng bình thường và người dùng thân thiết). - Thiết bị người dùng phải kết nối với Internet khi thực hiện đăng nhập.
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Người dùng, nhân viên, admin đăng nhập vào website thành công. - Hệ thống ghi nhận lại hoạt động đăng nhập thành

	công	
Flow Event	Actor	System
	1. Người dùng, nhân viên, admin truy cập vào website bán giày.	1.1 Hiện thị giao diện đăng nhập.
	2. Chọn vào phương thức đăng nhập.	2.1 Hiện thị form đăng nhập

	<p>3. Nhấn vào nút “Đăng nhập”</p>	<p>3.1 Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin đăng nhập thành công và cho phép truy cập vào website theo vai trò khác nhau.</p> <p>3.2 Hiện thị đăng nhập thành công.</p> <p>3.3 Hệ thống ghi nhận hoạt động đăng nhập thành công.</p>
Exception	<p>2.a Người dùng tạo tài khoản thì Use Case tiếp tục Use Case “Đăng ký”.</p> <p>2.b Người dùng chọn lệnh hủy đăng nhập thì Use Case dừng lại.</p> <p>2.c Người dùng chọn lệnh lấy lại mật khẩu Use Case tiếp tục Use Case.</p> <p>3.1a Hệ thống xác thực thông tin đăng nhập không thành công và hiển thị thông báo.</p>	

Bảng 1 Use case Đăng nhập

3.2.2 Đăng xuất



Hình 2 Use case đăng xuất

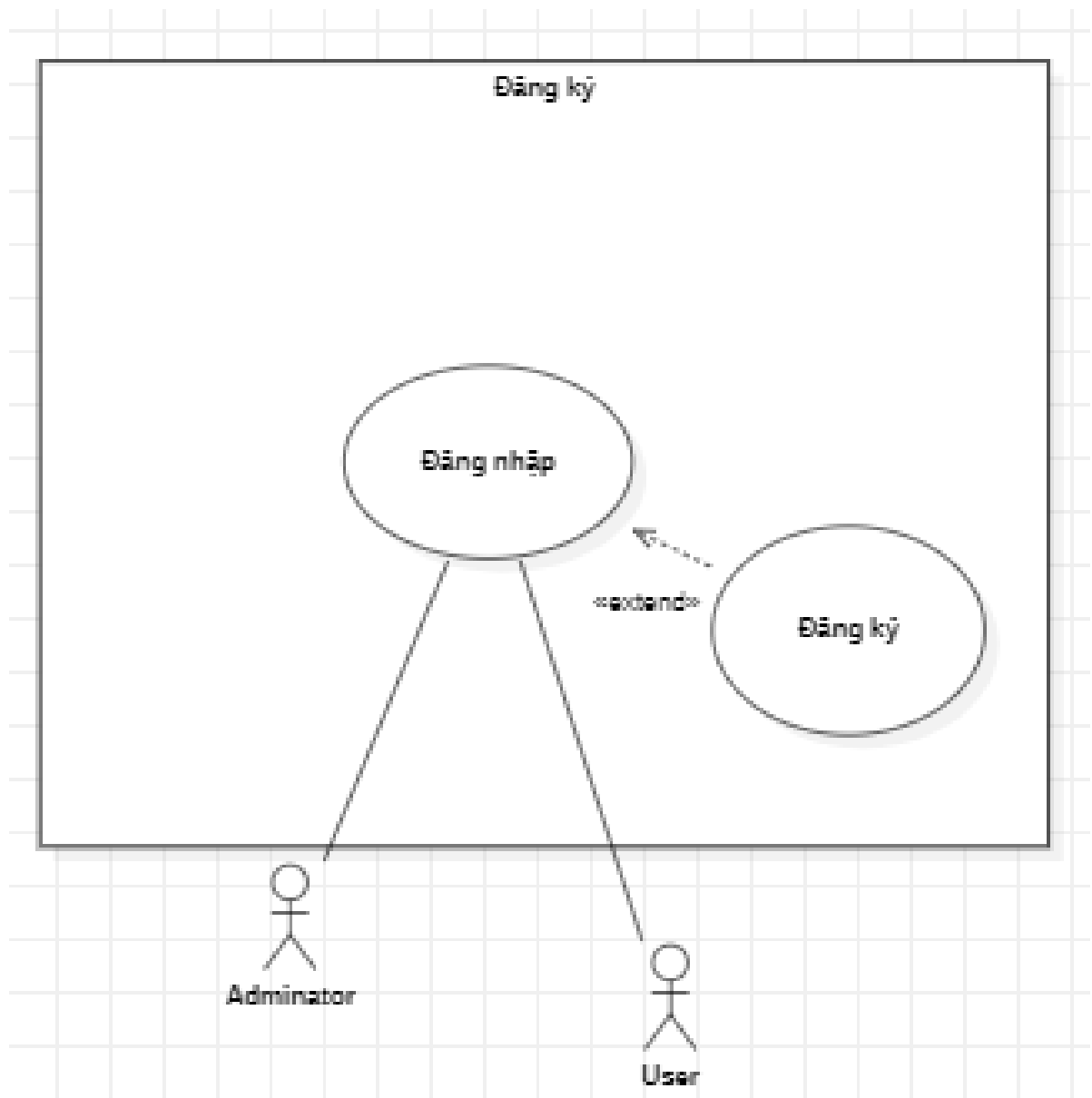
Use case ID	UC02
Use case	Đăng xuất

Scenario	Đăng xuất khỏi website	
Triggering Event	Người dùng, nhân viên, admin chọn chức năng “đăng xuất” trong website	
Description	Người dùng, nhân viên, admin sử dụng chức năng "đăng xuất" để thoát khỏi tài khoản đã đăng nhập trước đó và kết thúc phiên làm việc trên ứng dụng	
Actor(s)	Người dùng, nhân viên và admin	
Stakeholder	Người dùng, nhân viên, admin và nhà phát triển ứng dụng	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Đã đăng nhập vào website 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Người dùng, nhân viên, admin đăng xuất website thành công. - Hệ thống ghi nhận lại hoạt động đăng xuất thành công. - Quay trở về màn hình đăng nhập 	
Flow of	Actor	System

Event	1. Truy cập website	1.1 Hiện thị giao diện người dùng
	2. Người dùng chọn phương thức đăng xuất trong website	2.1 Hiện thị phần đăng xuất
	3. Người dùng xác nhận đăng xuất	<p>3.1 Hệ thống xác nhận yêu cầu đăng xuất của người dùng và đăng xuất tài khoản ra khỏi website</p> <p>3.2 Hiện thị đưa về màn hình đăng nhập</p>
Exception	<p>3.1a Hệ thống xác nhận yêu cầu đăng xuất không thành công và hiện thị thông báo lỗi</p> <p>3.2a Hệ thống không đưa về màn hình đăng nhập và hiện thị thông báo lỗi</p>	

Bảng 2 Use case đăng xuất

3.2.3 Đăng ký



Hình 3 Use case đăng ký

Use case ID	UC03
Use case	Đăng ký

Scenario	Đăng ký tài khoản mới	
Triggering Event	Người dùng chọn chức năng “đăng ký” trên trang web	
Description	Người dùng cung cấp thông tin cá nhân như họ tên, sdt, email,... để tạo tài khoản mới trên hệ thống	
Actor(s)	Người dùng	
Stakeholder	Người dùng, admin	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Người dùng truy cập website - Thiết bị người dùng đã kết nối với Internet 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Tài khoản mới đã được tạo thành công trên hệ thống - Người dùng có thể đăng nhập bằng tài khoản mới để sử dụng dịch vụ - Hệ thống ghi nhận hoạt động tạo tài khoản mới 	
Flow of	Actor	System

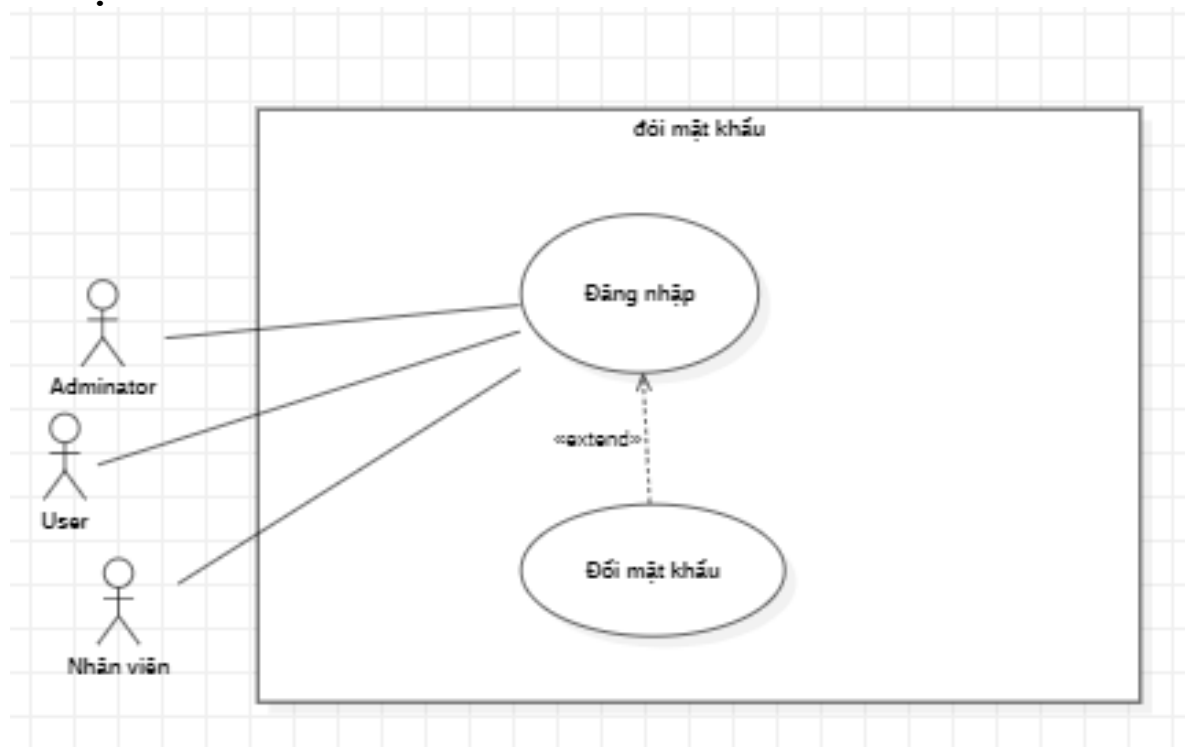
Event	1. Người dùng truy cập vào phần đăng ký thành viên mới	1.1 Hiện thị giao diện trang đăng ký tài khoản mới
	2. Người dùng điền thông tin cá nhân để tạo tài khoản mới như họ tên, sdt, email, địa chỉ,... Và người dùng nhập thêm “mật khẩu” và “xác nhận lại mật khẩu”	<p>2.1 Hệ thống yêu cầu người dùng nhập thông tin cá nhân (có phần bắt buộc và có phần không bắt buộc)</p> <p>2.2 Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của thông tin cá nhân như:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Email hoặc số điện thoại đã được sử dụng hay chưa. - Mật khẩu và xác nhận lại mật khẩu có trùng khớp hay không.

	<p>3. Người dùng nhấn “đăng ký”</p>	<p>3.1 Hệ thống sẽ hiển thị 2 sự lựa chọn là gửi mã về điện thoại hoặc email.</p> <p>3.2 Hệ thống sẽ hiển thị form điền mã đã gửi về</p>
	<p>4. Người dùng nhập mã và ấn xác nhận đăng ký</p>	<p>4.1 Hệ thống sẽ kiểm tra mã đã gửi có trùng khớp với mã mà người dùng đã nhập có giống nhau hay không?</p> <p>4.2 Nếu hai mã giống nhau thì hiển thị thông báo đăng ký thành công</p> <p>4.3 Hiển thị lại form đăng nhập để đăng nhập</p>

Exception	<p>3.2a Người dùng chọn lệnh “chưa nhận mã”, hệ thống sẽ gửi lại mã tiếp theo</p> <p>4.2a Hệ thống xác nhận yêu cầu đăng ký không thành công và hiển thị thông báo lỗi</p> <p>4.3a Hệ thống không thể quay về màn hình đăng nhập và hiển thị thông báo lỗi</p>
------------------	--

Bảng 3 Use case đăng xuất

3.2.4 Đổi mật khẩu



Hình 4 Use case đổi mật khẩu

Use case ID	UC04
--------------------	------

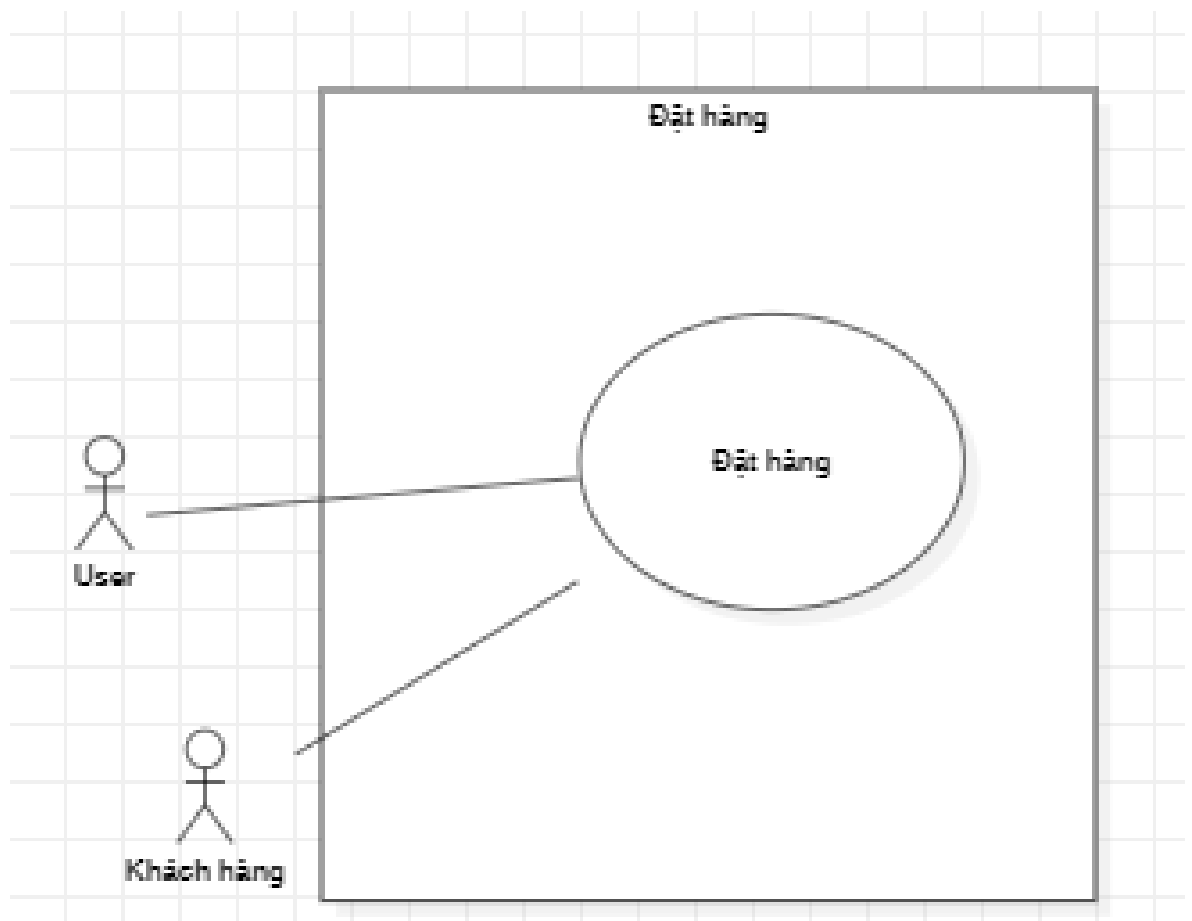
Use case	Đổi mật khẩu	
Scenario	Người dùng , nhân viên và admin đổi mật khẩu tài khoản	
Triggering Event	Chọn chức năng “Đổi mật khẩu” trong phần cài đặt	
Description	Muốn thay đổi mật khẩu để tăng cường độ bảo mật cho tài khoản của mình. Để thay đổi mật khẩu thì phải nhập mật khẩu cũ và mật khẩu mới	
Actor(s)	Người dùng, nhân viên, admin	
Stakeholder	Người dùng, nhân viên, nhà phát triển	
Pre-Condition(s)	Tài khoản đã được tạo sẵn và đang đăng nhập vào website	
Post-Condition(s)	Người dùng đổi mật khẩu thành công và có thể sử dụng mật khẩu mới để đăng nhập vào website	
Flow of	Actor	System

Event	1. Truy cập vào website	1.1 Hiện thị giao diện website
	2. Chọn chức năng “Đổi mật khẩu”	2.1 Hiện thị giao diện đổi mật khẩu
	3. Nhập mật khẩu cũ và mật khẩu mới	<p>3.1 Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của mật khẩu cũ và mật khẩu mới</p> <p>3.2 Nếu mật khẩu cũ không chính xác hoặc mật khẩu mới không đủ mạnh thì hiện thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.</p>
	4. Xác nhận thay đổi mật khẩu	4.1 Nếu mật khẩu cũ hợp lệ và mật khẩu mới đủ mạnh, hệ thống lưu mật khẩu mới và hiện thị thông báo đổi mật khẩu thành công.

Exception	<p>3a Nhập sai mật khẩu cũ hoặc mật khẩu mới không đủ mạnh thì hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.</p> <p>3b Người dùng không xác nhận thay đổi mật khẩu thì không thực hiện đổi mật khẩu.</p> <p>3c Hệ thống gặp lỗi trong quá trình lưu mật khẩu mới, hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu thực hiện lại.</p>
------------------	--

Bảng 4 Use case đổi mật khẩu

3.2.5 Đặt hàng



Hình 5 Use case đặt hàng

Use case ID	UC05
Use case	Đặt hàng
Scenario	Người dùng đặt hàng online và khách hàng đặt hàng thông qua nhân viên thu ngân
Triggering Event	Người dùng và khách hàng muốn đặt hàng
Description	Mô tả quy trình đặt hàng từ khách hàng trên hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày và người dùng đặt online
Actor(s)	Khách hàng, nhân viên thu ngân và người dùng
Stackholder	<ul style="list-style-type: none"> - Khách hàng, người dùng: muốn mua sản phẩm - Nhân viên thu ngân: tiếp nhận đơn đặt hàng và xử lý đơn hàng

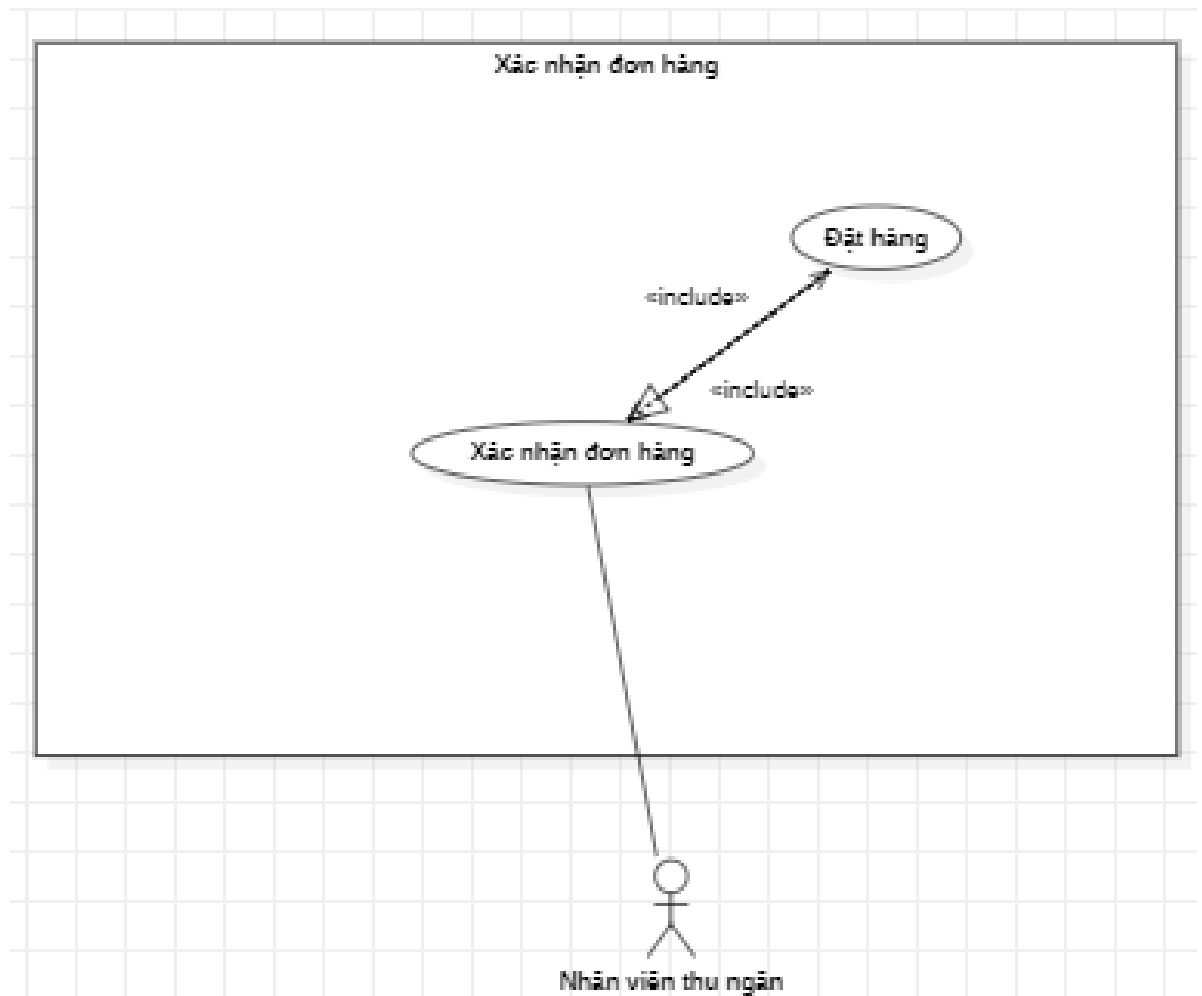
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Người dùng phải đăng nhập vào website của cửa hàng - Sản phẩm đó phải còn trong kho hàng của cửa hàng - Khách hàng mua sản phẩm tại cửa hàng và đưa sản phẩm cho nhân viên thu ngân - Người dùng phải có thông tin địa chỉ giao hàng và số điện thoại 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống sẽ gửi thông tin đơn đặt hàng đến nhân viên thu ngân để xử lý. - Người dùng sẽ nhận được thông báo về việc đặt hàng thành công. 	
Flow of Event	Actor	System
	1. Người dùng truy cập website cửa hàng bán giày	1.1 Hiện thị giao diện website

	2. Người dùng chọn sản phẩm giày muốn đặt hàng	2.1 Hiển thị danh sách sản phẩm giày
	3. Người dùng thêm sản phẩm vào giỏ hàng	3.1 Thêm vào giỏ hàng của người dùng
	4. Người dùng chọn chức năng đặt hàng	4.1 Hiển thị form đặt hàng
	5. Người dùng nhập thông tin địa chỉ giao hàng	5.1 Hiển thị form nhập thông tin địa chỉ giao hàng
	6. Người dùng chọn phương thức thanh toán	6.1 Hiển thị phương thức thanh toán và tính toán tổng giá trị đơn hàng

	<p>7. Người dùng chọn phương thức thanh toán</p>	<p>7.1 Xác nhận đặt hàng và cập nhật thông tin đơn hàng</p> <p>7.2 Hệ thống sẽ lưu lại lịch sử đơn hàng và cập nhật lại số lượng sản phẩm trong kho</p>
Exception	<p>5a Người dùng không nhập địa chỉ giao hàng hoặc nhập sai địa chỉ, hệ thống thông báo và yêu cầu nhập lại địa chỉ</p> <p>6a Nếu người dùng chọn phương thức thanh toán online thì Use Case sẽ tiếp tục Use Case thanh toán online</p>	

Bảng 5 Use case đặt hàng

3.2.6 Xác nhận đơn hàng



Hình 6 Use case xác nhận đơn hàng

Use case ID	UC06
Use case	Xác nhận đơn hàng
Scenario	Xác nhận đơn hàng trên hệ thống của cửa hàng bán giày

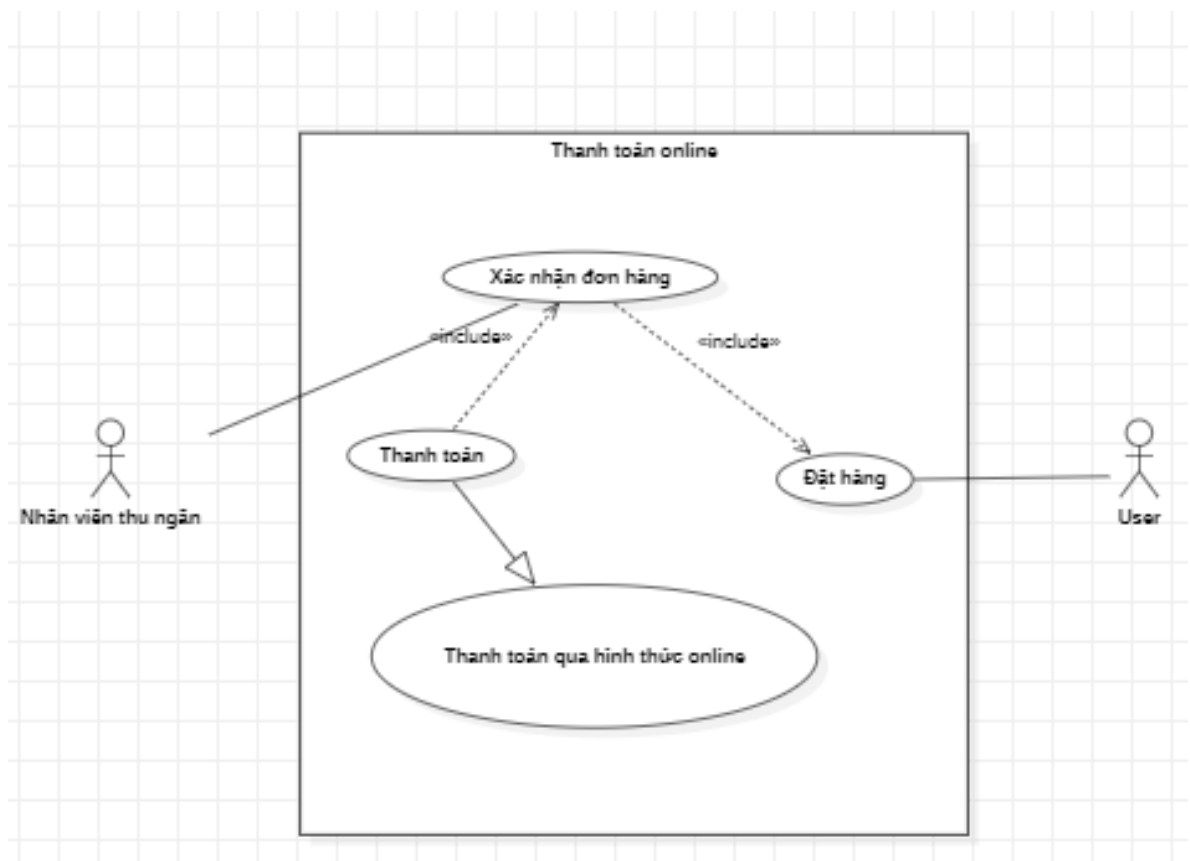
Triggering Event	Khách hàng đã đặt hàng thành công trên website của cửa hàng bán giày	
Description	Sau khi khách hàng đặt hàng thành công, đơn hàng sẽ được chuyển đến hệ thống quản lý đơn hàng của cửa hàng để được xác nhận trước khi giao hàng cho khách hàng.	
Actor(s)	Nhân viên thu ngân	
Stackholder	Khách hàng, nhân viên cửa hàng, hệ thống quản lý đơn hàng	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Khách hàng đã đặt hàng thành công trên website hoặc ứng dụng của cửa hàng - Đơn hàng đã được lưu trên hệ thống quản lý đơn hàng của cửa hàng 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Đơn hàng được xác nhận thành công - Đơn hàng được giao cho đơn vị vận chuyển 	
Flow of	Actor	System

Event	1. Nhân viên truy cập hệ thống quản lý đơn hàng của cửa hàng.	1.1 Nhân viên chọn lệnh xác nhận đơn hàng và ghi chú (nếu có).
	2. Nhân viên kiểm tra đơn hàng mới và mở chi tiết đơn hàng.	2.1 Hiện thị danh sách đơn hàng mới. 2.2 Hiện thị thông tin chi tiết đơn hàng khi nhân viên chọn đơn hàng.
	3. Nhân viên xác nhận thông tin đơn hàng.	3.1 Hệ thống hiện thị thông tin chi tiết đơn hàng để nhân viên xác nhận. 3.2 Hệ thống kiểm tra thông tin đơn hàng với hàng tồn kho.
	4. Nhân viên chọn lệnh xác nhận đơn hàng và ghi chú (nếu có).	4.1 Hệ thống cập nhật trạng thái đơn hàng và gửi thông tin đơn hàng cho đơn vị vận chuyển.

Exception	<p>2a. Không có đơn hàng mới trên hệ thống quản lý đơn hàng, nhân viên không thực hiện được xác nhận đơn hàng.</p> <p>3a. Nhân viên không thể xác nhận đơn hàng do hàng không đủ số lượng trong kho.</p> <p>4a. Hệ thống không thể gửi thông tin đơn hàng cho đơn vị vận chuyển do lỗi kết nối mạng.</p>
------------------	--

Bảng 6 Use case xác nhận đơn hàng

3.2.7 Thanh toán online



Hình 7 Use case thanh toán online

Use case ID	UC07
Use case	Thanh toán online
Scenario	Thanh toán đơn hàng bán giày trực tuyến
Triggering Event	Khách hàng đã chọn sản phẩm và chọn phương thức thanh toán trực tuyến trên website của cửa hàng bán giày.
Description	Khách hàng sử dụng phương thức thanh toán trực tuyến để thanh toán cho đơn hàng bán giày trực tuyến.
Actor(s)	Khách hàng, hệ thống thanh toán trực tuyến
Stakeholder	Khách hàng, cửa hàng bán giày, hệ thống thanh toán trực tuyến

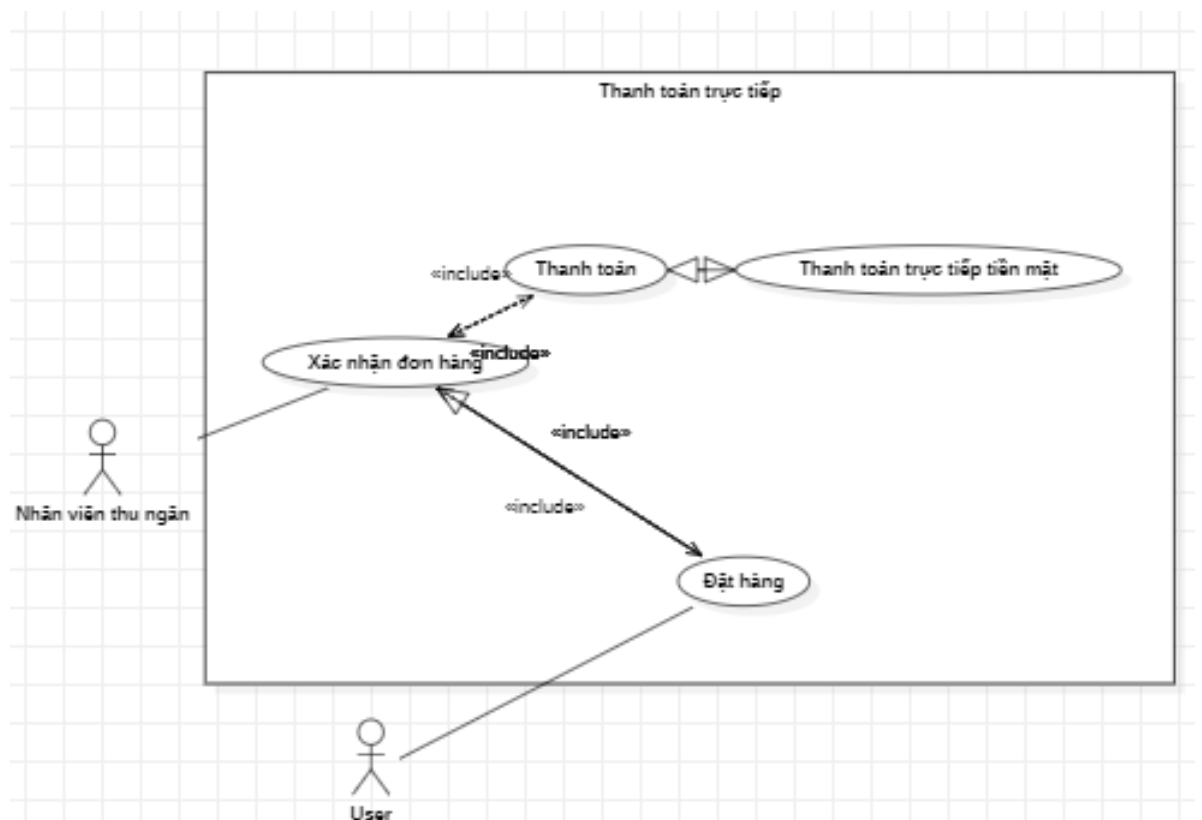
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Khách hàng đã chọn sản phẩm và chọn phương thức thanh toán trực tuyến. - Khách hàng đã có tài khoản và thông tin thanh toán đã được đăng ký trên hệ thống thanh toán trực tuyến. - Hệ thống thanh toán trực tuyến đã được tích hợp với cửa hàng bán lẻ. - Số tiền thanh toán được tính chính xác và đủ để thanh toán cho đơn hàng. 		
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Khách hàng đã thanh toán thành công và nhận được thông báo thanh toán. - Đơn hàng đã được cập nhật trạng thái thanh toán thành công và cập nhật thông tin vận chuyển. - Hệ thống thanh toán trực tuyến ghi nhận hoạt động thanh toán thành công vào hệ thống. 		
Flow of	Actor	System	

Event	1. Khách hàng chọn sản phẩm và chọn phương thức thanh toán trực tuyến	1.1 Hiện thị giao diện sản phẩm và phương thức thanh toán trực tuyến.
	2. Khách hàng nhập thông tin thanh toán và xác nhận thanh toán.	<p>2.1 Hệ thống thanh toán trực tuyến xác nhận thông tin thanh toán và xử lý thanh toán.</p> <p>2.2 Hệ thống thanh toán trực tuyến trả về thông báo thanh toán thành công.</p> <p>2.3 Hệ thống cập nhật trạng thái thanh toán và thông tin vận chuyển.</p> <p>2.4 Hệ thống thanh toán trực tuyến ghi nhận hoạt động thanh toán thành công vào hệ thống.</p>

Exception	<p>2a Hệ thống thanh toán trực tuyến xác nhận thông tin thanh toán không thành công và hiển thị thông báo lỗi.</p> <p>2b Khách hàng hủy thanh toán và quay lại trang trước để chọn phương thức thanh toán khác.</p> <p>2c Khách hàng không đủ tiền trong tài khoản thanh toán và hệ thống thanh toán trực tuyến</p>
------------------	---

Bảng 7 Use case thanh toán online

3.2.8 Thanh toán trực tiếp



Hình 8 Use case thanh toán trực tiếp

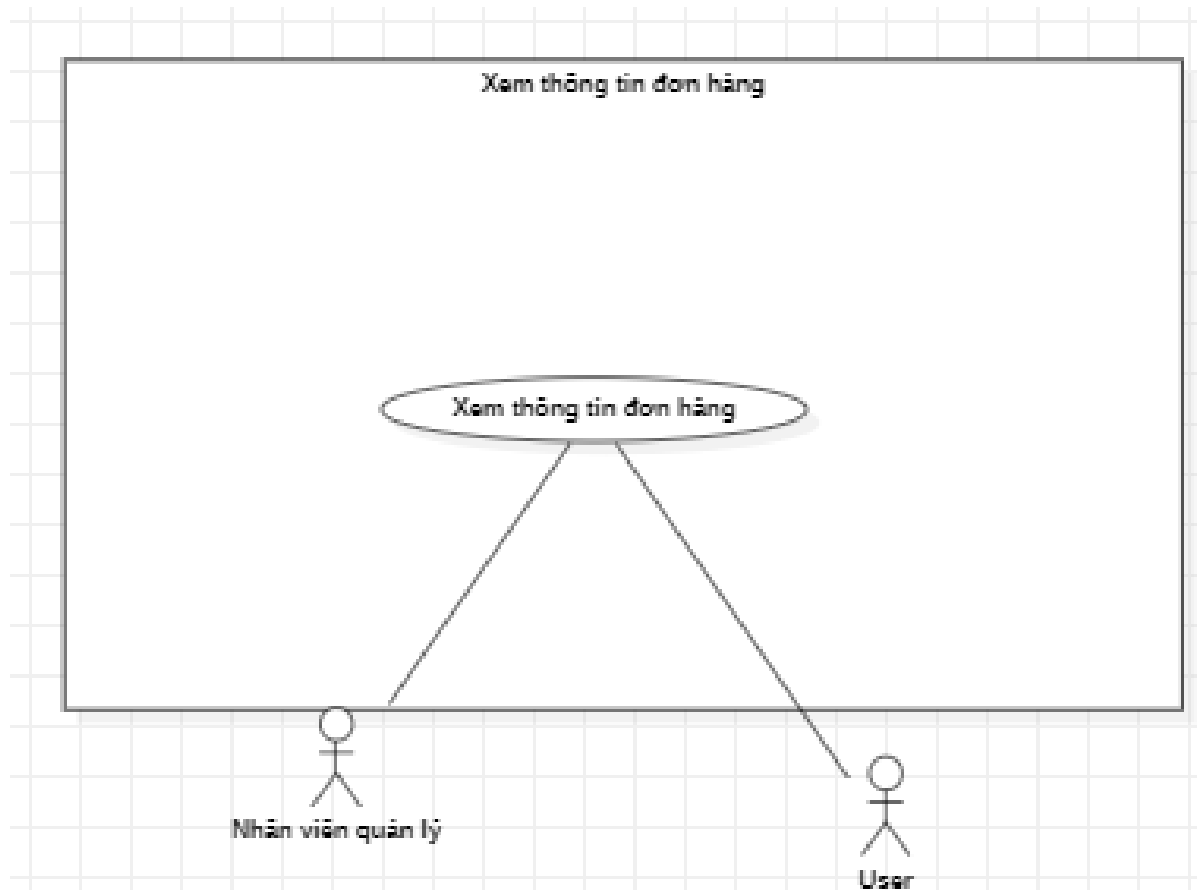
Use case ID	UC08
Use case	Thanh toán trực tiếp
Scenario	Thanh toán sản phẩm tại cửa hàng bán giày
Triggering Event	Khách hàng đã chọn sản phẩm cần mua và muốn thanh toán trực tiếp tại cửa hàng
Description	Khách hàng thanh toán trực tiếp cho nhân viên thu ngân tại cửa hàng sau khi đã chọn được sản phẩm cần mua. Sau khi thanh toán, nhân viên sẽ xuất hóa đơn cho khách hàng.
Actor(s)	Khách hàng, nhân viên thu ngân
Stakeholder	Khách hàng, nhân viên bán hàng, chủ cửa hàng
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Khách hàng đã chọn được sản phẩm cần mua - Sản phẩm đã được giá cả và thông tin chi tiết đầy đủ - Có nhân viên thu ngân tại cửa hàng

Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Khách hàng đã thanh toán thành công và nhận được sản phẩm - Nhân viên thu ngân đã ghi nhận và xử lý đơn hàng - Nhân viên lưu lại lịch sử mua hàng và thông tin của khách hàng lên hệ thống - Cửa hàng xuất hóa đơn cho khách hàng 		
Flow of Event	Actor	System	
	1. Khách hàng chọn sản phẩm cần mua	1.1 Nhân viên bán hàng kiểm tra và xác nhận số tiền thanh toán từ khách hàng	
	2. Khách hàng tiến hành thanh toán trực tiếp bằng tiền mặt cho nhân viên bán hàng	2.1 Nhân viên bán hàng ghi nhận đơn hàng và cập nhật số lượng sản phẩm trong kho	
	3. Khách hàng nhận sản phẩm và hóa đơn từ nhân viên bán hàng	3.1 Nhân viên bán hàng xuất hóa đơn cho khách hàng	

Exception	<p>1a. Khách hàng quyết định không mua sản phẩm, Use Case dừng lại</p> <p>2a. Số tiền thanh toán của khách hàng không chính xác, nhân viên bán hàng thông báo và yêu cầu khách hàng thanh toán lại</p> <p>3a. Hệ thống lỗi khi xuất hóa đơn, nhân viên bán hàng thông báo và thực hiện in lại hóa đơn cho khách hàng.</p>
------------------	---

Bảng 8 Use case thanh toán trực tiếp

3.2.9 Xem thông tin đơn hàng



Hình 9 Use case xem thông tin đơn hàng

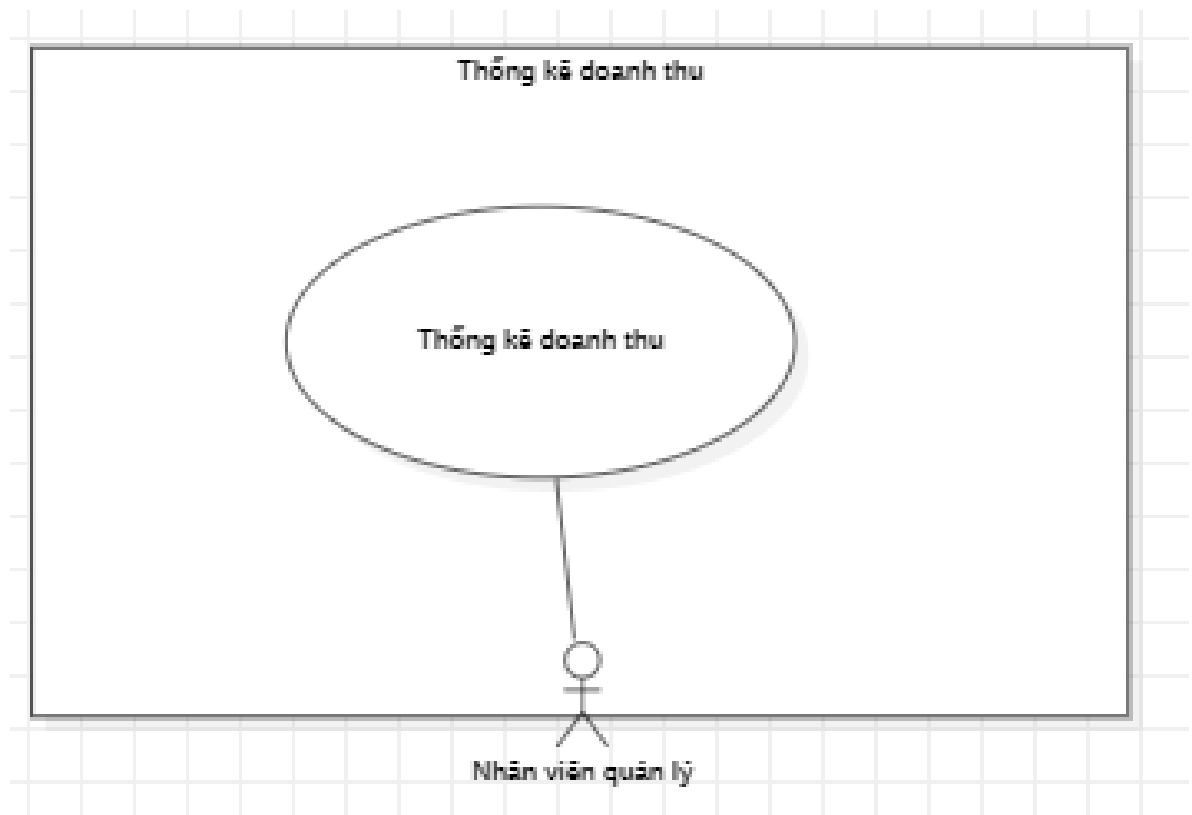
Use case ID	UC09
Use case	Xem thông tin đơn hàng
Scenario	Xem thông tin chi tiết của một đơn hàng đã được đặt mua trên hệ thống của chuỗi cửa hàng bán giày.
Triggering Event	Nhân viên , người dùng online, khách hàng có thể xem lại thông tin mua hàng của mình
Description	<p>Nhân viên sử dụng chức năng xem thông tin đơn hàng để xem thông tin về các đơn hàng đã được đặt hàng từ khách hàng trên các kênh bán hàng của cửa hàng bao gồm cả trên website và tại cửa hàng.</p> <p>Khách hàng có thể xem lại thông tin đơn hàng bằng cách nhập mã hóa đơn trên website</p>
Actor(s)	Nhân viên, khách hàng
Stakeholder	Nhân viên, khách hàng

Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Đơn hàng đã được tạo và lưu trữ trong hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày. - Nhân viên đã được phân quyền để truy cập chức năng xem thông tin đơn hàng. - Khách hàng đã mua hàng 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên được phân quyền và khách hàng xem thông tin của đơn hàng 	
Flow of Event	Actor	System
	1. Nhân viên hoặc khách hàng truy cập vào chức năng xem thông tin đơn hàng trên website của cửa hàng bán giày.	1.1 Hiện thị giao diện đăng nhập.

	2a Nhân viên nhập thông tin đơn hàng,... và ấn vào xem thông tin đơn hàng	2a.1 Hiện thị giao diện danh sách thông tin đơn hàng
	2b Khách hàng nhập mã đơn hàng và ấn vào xem thông tin đơn hàng	2b.1 Hiện thị giao diện thông tin đơn hàng
	3.Nhân viên chọn thông tin cần xem	3.1 Hiện thị thông tin chi tiết của đơn hàng bao gồm thông tin sản phẩm, giá cả, số lượng, khách hàng, vận chuyển và trạng thái của đơn hàng.
Exception	<p>2a Nhân viên hoặc khách hàng không tìm thấy đơn hàng.</p> <p>3.1a Hệ thống không thể hiện thị thông tin chi tiết của đơn hàng do lỗi kết nối hoặc lỗi hệ thống.</p> <p>3.1b Đơn hàng đã bị hủy hoặc không tồn tại trong hệ thống.</p>	

Bảng 9 Use case xem thông tin đơn hàng

3.2.10 Thống kê doanh thu



Hình 10 Use case thống kê doanh thu

Use case ID	UC10
Use case	Thống kê doanh thu
Scenario	Thống kê doanh thu của chuỗi cửa hàng bán giày

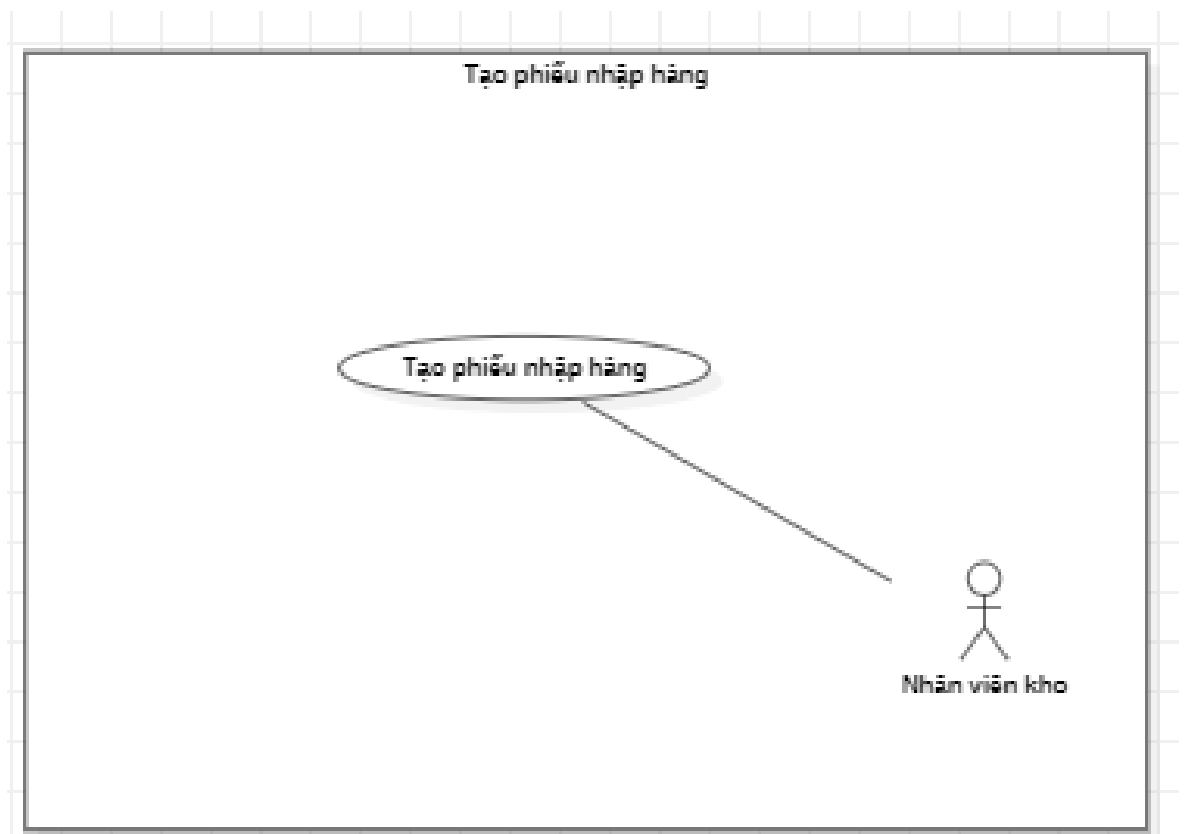
Triggering Event	Quản lý cần xem thông tin doanh thu của chuỗi cửa hàng trong khoảng thời gian cụ thể.	
Description	Cho phép quản lý xem tổng doanh thu của chuỗi cửa hàng bán giày trong khoảng thời gian cụ thể. Thông tin doanh thu được thống kê dựa trên các đơn hàng đã được thanh toán.	
Actor(s)	Quản lý	
Stakeholder	Quản lý, nhân viên, khách hàng, chủ sở hữu chuỗi cửa hàng	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày đã được triển khai và hoạt động bình thường. - Các đơn hàng đã được thanh toán và nhập đầy đủ thông tin trong hệ thống. 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Quản lý có thông tin chi tiết về doanh thu của chuỗi cửa hàng trong khoảng thời gian cụ thể. - Hệ thống ghi nhận việc thống kê doanh thu. 	
Flow of	Actor	System

Event	1. Quản lý truy cập vào hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày.	1.1 Hiển thị giao diện của website
	2. Quản lý chọn chức năng Thống kê doanh thu.	2.1 Hiển thị giao diện thống kê doanh thu.
	3. Quản lý nhập khoảng thời gian cần thống kê doanh thu.	3.1 Hiển thị form nhập khoảng thời gian cần thống kê.
	4. Quản lý chọn nút "Thống kê".	<p>4.1 Hệ thống thực hiện thống kê doanh thu của chuỗi cửa hàng trong khoảng thời gian được chọn.</p> <p>4.2 Hiển thị thông tin chi tiết về doanh thu của chuỗi cửa hàng.</p> <p>4.3 Hệ thống ghi nhận việc thống kê doanh thu.</p>

Exception	<p>3a. Nếu quản lý không nhập đầy đủ thông tin hoặc nhập sai định dạng thời gian, hệ thống hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu quản lý nhập lại.</p> <p>4a. Nếu trong khoảng thời gian được chọn không có đơn hàng nào được thanh toán, hệ thống hiển thị thông báo không tìm thấy dữ liệu.</p>
------------------	---

Bảng 10 Use case thống kê doanh thu

3.2.11 Tạo phiếu nhập hàng



Hình 11 Use case tạo phiếu nhập hàng

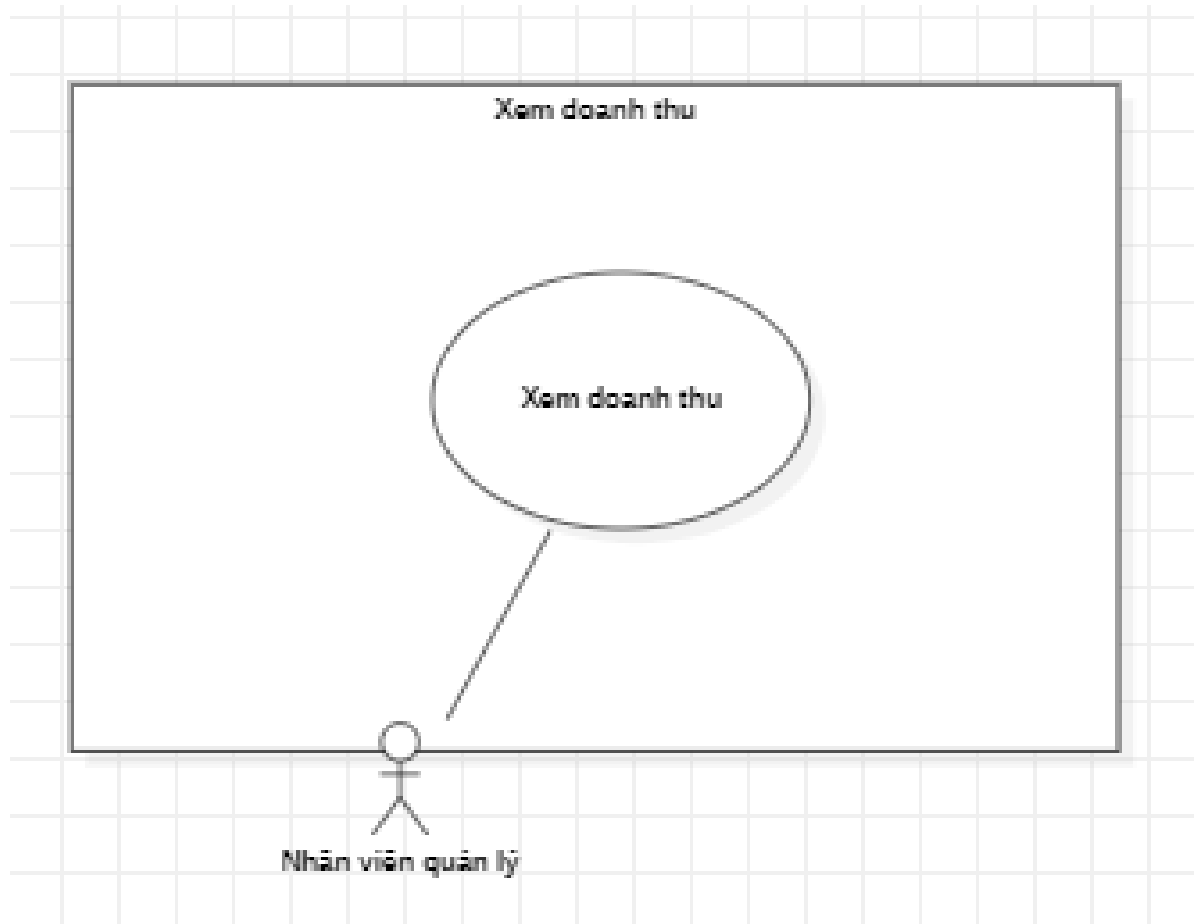
Use case ID	UC11
Use case	Tạo phiếu nhập hàng
Scenario	Tạo phiếu nhập hàng vào hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày
Triggering Event	Nhân viên quản lý kho hàng cần thêm mới thông tin về một lô hàng mới để bán trong cửa hàng.
Description	Phiếu nhập hàng được tạo để ghi nhận thông tin về lô hàng mới, bao gồm tên sản phẩm, số lượng, giá cả, nhà cung cấp, ngày nhập hàng, trạng thái của lô hàng.
Actor(s)	Nhân viên quản lý kho hàng
Stakeholder	Nhân viên quản lý kho hàng, nhân viên thu ngân, nhà cung cấp
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên quản lý kho hàng đã đăng nhập vào hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày - Nhân viên quản lý kho hàng có quyền truy cập chức năng tạo phiếu nhập hàng

Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Thông tin về lô hàng mới được ghi nhận vào hệ thống thành công - Nhà cung cấp được thông báo về việc nhập hàng thành công 	
Flow of Event	Actor	System
	1. Nhân viên quản lý kho hàng chọn chức năng tạo phiếu nhập hàng trong giao diện hệ thống quản lý.	1.1 Hiển thị giao diện tạo phiếu nhập hàng.
	2. Nhân viên quản lý kho hàng nhập thông tin về lô hàng mới, bao gồm tên sản phẩm, số lượng, giá cả, nhà cung cấp, ngày nhập hàng, trạng thái của lô hàng.	2.1 Hiển thị các trường thông tin cần nhập.

	<p>3. Nhân viên quản lý kho hàng xác nhận thông tin và chọn lệnh tạo phiếu nhập hàng.</p>	<p>3.1 Hệ thống kiểm tra thông tin và lưu thông tin phiếu nhập hàng vào cơ sở dữ liệu.</p> <p>3.2 Hệ thống thông báo cho nhà cung cấp về việc nhập hàng thành công.</p> <p>3.3 Nhân viên thu ngân kiểm tra thông tin phiếu nhập hàng và cập nhật vào hệ thống tài chính.</p>
Exception	<p>2a. Nhân viên quản lý kho hàng nhập thông tin không đầy đủ hoặc sai định dạng.</p> <p>3.1a Hệ thống không thể lưu thông tin phiếu nhập hàng vào cơ sở dữ liệu và hiển thị thông báo lỗi.</p> <p>3.2a Hệ thống không thể thông báo cho nhà cung cấp về việc nhập hàng thành công và hiển thị thông báo lỗi.</p>	

Bảng 11 Use case tạo phiếu nhập hàng

3.2.12 Xem doanh thu



Hình 12 Use case xem doanh thu

Use case ID	UC12
Use case	Xem doanh thu
Scenario	Xem doanh thu của chuỗi cửa hàng bán giày

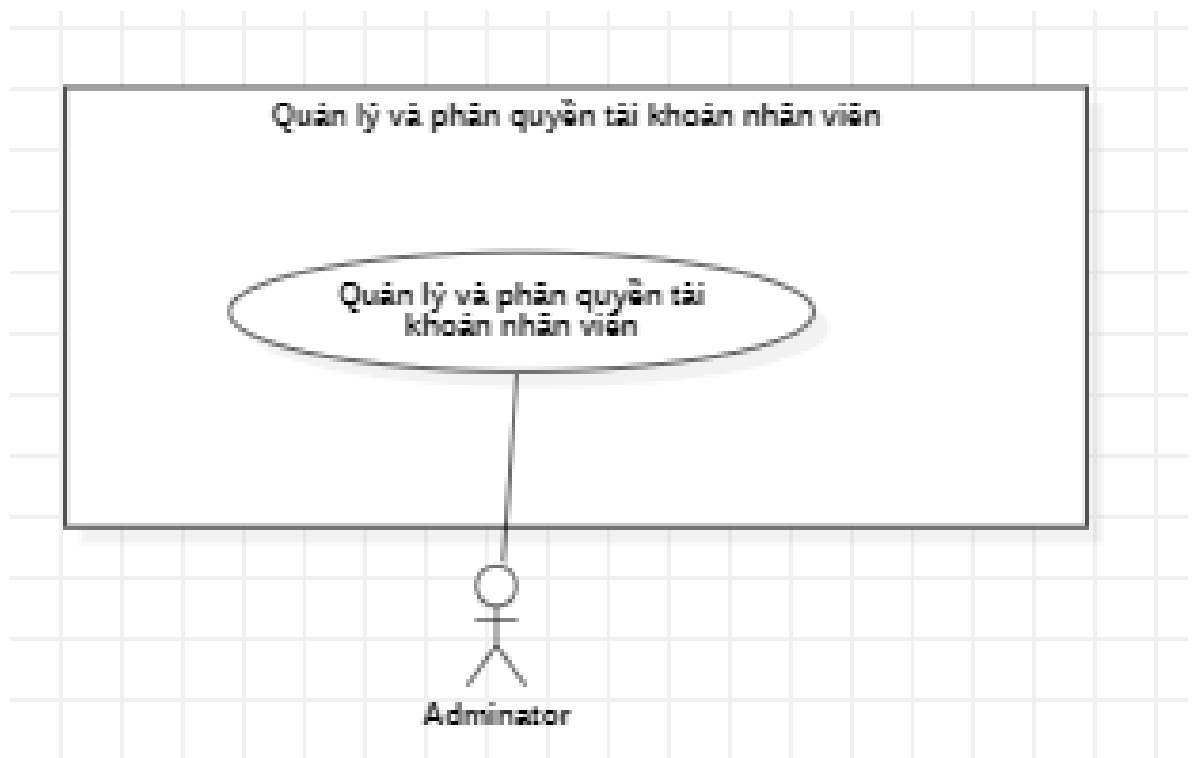
Triggering Event	Nhân viên quản lý chọn chức năng "Xem doanh thu" trong phần mềm quản lý cửa hàng	
Description	Nhân viên quản lý sử dụng chức năng "Xem doanh thu" trong phần mềm quản lý cửa hàng để xem tổng doanh thu của chuỗi cửa hàng bán giày trong khoảng thời gian được chọn.	
Actor(s)	Nhân viên quản lý	
Stakeholder	Nhân viên quản lý, chủ cửa hàng	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Phần mềm quản lý được phân quyền - Dữ liệu doanh thu của chuỗi cửa hàng đã được nhập và lưu trữ đầy đủ trong phần mềm quản lý cửa hàng 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên quản lý xem được tổng doanh thu của chuỗi cửa hàng trong khoảng thời gian được chọn 	
Flow of	Actor	System

Event	1. Nhân viên quản lý cửa hàng truy cập vào phần quản lý cửa hàng.	1.1 Hiển thị giao diện đăng nhập.
	2. Nhân viên quản lý cửa hàng chọn chức năng "Xem doanh thu".	2.1 Hiển thị giao diện chức năng "Xem doanh thu".
	3. Nhân viên quản lý cửa hàng chọn khoảng thời gian muốn xem doanh thu (ngày/tháng/quí/năm/tổng).	3.1 Hiển thị form chọn khoảng thời gian.
	4. Nhân viên quản lý cửa hàng chọn lệnh "Xem" để hiển thị tổng doanh thu	4.1 Hệ thống tính tổng doanh thu trong khoảng thời gian được chọn và hiển thị kết quả cho nhân viên quản lý cửa hàng.

Exception	<p>3a. Nhân viên quản lý không chọn được khoảng thời gian để xem doanh thu. Hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhân viên chọn lại.</p> <p>4a. Hệ thống không tính được tổng doanh thu trong khoảng thời gian được chọn. Hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu người dùng thử lại.</p>
------------------	--

Bảng 12 Use case xem doanh thu

3.2.13 Quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên



Hình 13 Use case quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên

Use case ID	UC13
--------------------	------

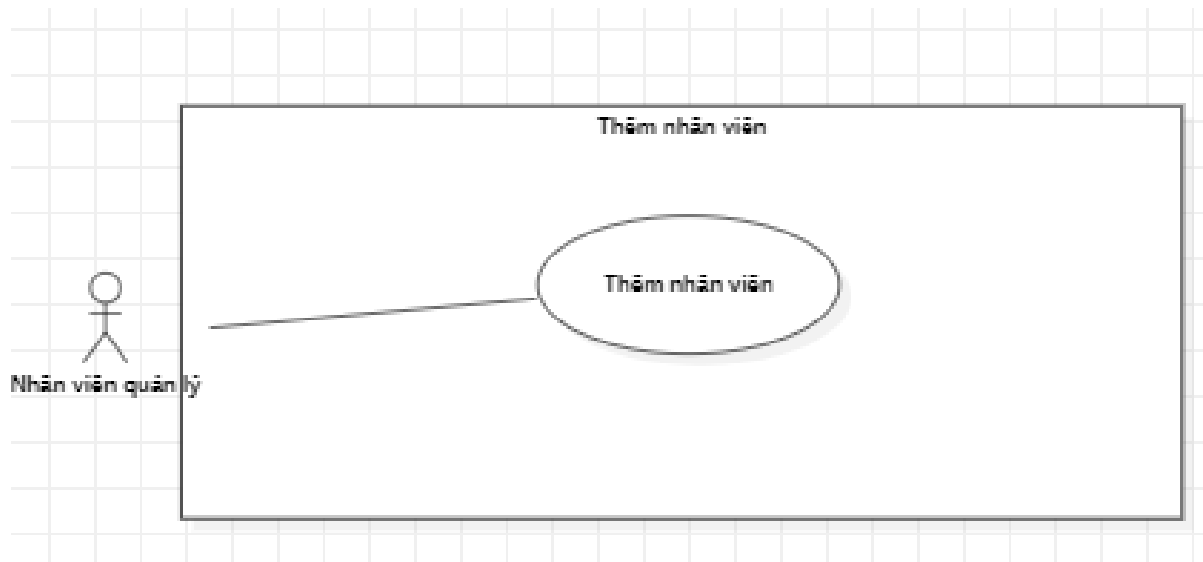
Use case	Quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên
Scenario	Quản lý tài khoản và phân quyền cho nhân viên của chuỗi cửa hàng bán giày
Triggering Event	Admin, quản lý phân quyền cho nhân viên.
Description	Admin, quản lý sử dụng chức năng quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên. Tài khoản nhân viên sẽ được sử dụng để quản lý các hoạt động của từng cửa hàng và phân quyền sẽ giúp đảm bảo an toàn và chính xác cho việc quản lý.
Actor(s)	Admin, quản lý
Stakeholder	Admin, quản lý, nhân viên, khách hàng
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Admin, quản lý đã đăng nhập vào hệ thống - Admin, quản lý có quyền truy cập chức năng quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên

Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Thêm, chỉnh sửa hoặc xóa tài khoản nhân viên thành công - Phân quyền cho nhân viên thành công 	
Flow of Event	Actor	System
	1. Admin, quản lý truy cập vào chức năng quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên	1.1 Hiển thị giao diện chức năng quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên
	2. Chọn chức năng thêm tài khoản nhân viên hoặc chức năng chỉnh sửa/xóa tài khoản nhân viên	2.1 Hiển thị form thêm tài khoản nhân viên hoặc form chỉnh sửa/xóa tài khoản nhân viên
	3. Nhập thông tin tài khoản nhân viên hoặc chỉnh sửa thông tin tài khoản nhân viên	3.1 Quản lý nhập thông tin tài khoản nhân viên hoặc chỉnh sửa thông tin tài khoản nhân viên
	4. Phân quyền cho nhân viên	4.1 Hệ thống phân quyền cho nhân viên

Exception	<p>2c. Quản lý chọn chức năng hủy Use Case dừng lại.</p> <p>3.1a Hệ thống không thêm mới hoặc chỉnh sửa/xóa được tài khoản nhân viên và hiển thị thông báo.</p> <p>4.1a Hệ thống không phân quyền cho nhân viên và hiển thị thông báo.</p>
------------------	--

Bảng 13 Use case quản lý và phân quyền tài khoản nhân viên

3.2.14 Thêm nhân viên



Hình 14 Use case thêm nhân viên

Use case ID	UC14
Use case	Thêm nhân viên

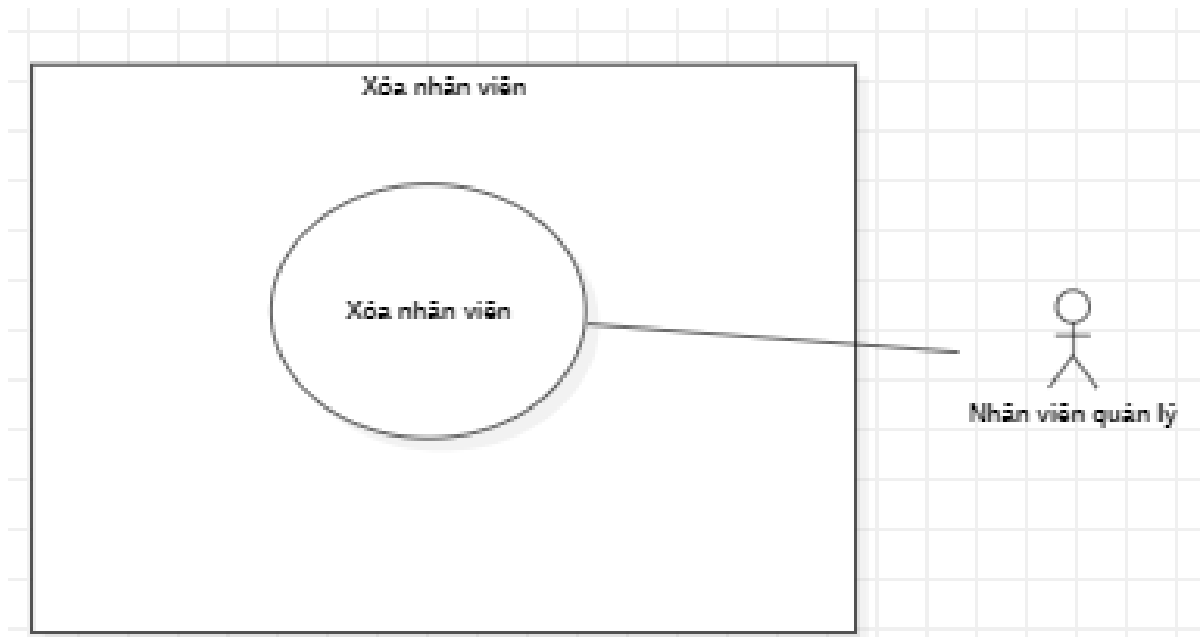
Scenario	Thêm nhân viên vào hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày	
Triggering Event	Quản lý chuỗi cửa hàng bán giày cần tuyển thêm nhân viên để làm việc trong cửa hàng	
Description	Quản lý chuỗi cửa hàng bán giày muốn thêm một nhân viên mới vào hệ thống để quản lý cửa hàng và bán hàng. Thêm nhân viên mới bao gồm việc nhập thông tin của nhân viên và xác nhận thông tin để hoàn tất việc thêm mới.	
Actor(s)	Nhân viên quản lý và nhân viên mới	
Stakeholder	Nhân viên quản lý và nhân viên mới	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên quản lý đăng nhập vào hệ thống quản lý - Có quyền hạn để thêm nhân viên 	
Post-Condition(s)	Thêm thành công thông tin nhân viên mới vào hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng	
Flow of	Actor	System

Event	1. Nhân viên quản lý chuỗi cửa hàng bán giày chọn chức năng "Thêm nhân viên"	1.1. Hiện thị form thêm nhân viên mới
	2. Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin nhân viên mới	2.1 Hệ thống kiểm tra quyền hạn của quản lý 2.2 Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin của nhân viên mới
	3. Quản lý nhập thông tin của nhân viên mới (Họ tên, Địa chỉ, Số điện thoại, Email, Chức vụ, Lương)	3.1 Hệ thống kiểm tra thông tin nhập vào của nhân viên mới 3.2 Hệ thống sẽ tự động cấp mã nhân viên cho nhân viên mới 3.3. Hệ thống lưu thông tin nhân viên mới vào hệ thống quản lý

	<p>4. Quản lý xác nhận thông tin của nhân viên mới</p>	<p>4.1 Hệ thống hiển thị thông tin của nhân viên mới để quản lý chuỗi cửa hàng bán giấy xác nhận</p> <p>4.2 Hệ thống hiển thị thông báo thêm nhân viên mới thành công</p>
Exception	<p>2a. Nhân viên quản lý không có quyền hạn để thêm nhân viên</p> <p>3a. Hệ thống không thể lưu thông tin nhân viên mới vào hệ thống quản lý</p> <p>4a. Nhân viên quản lý không xác nhận thông tin của nhân viên</p> <p>4.2a Hệ thống không thực hiện được thêm nhân viên và báo lỗi</p>	

Bảng 14 Use case thêm nhân viên

3.2.15 Xóa nhân viên



Hình 15 Use case xóa nhân viên

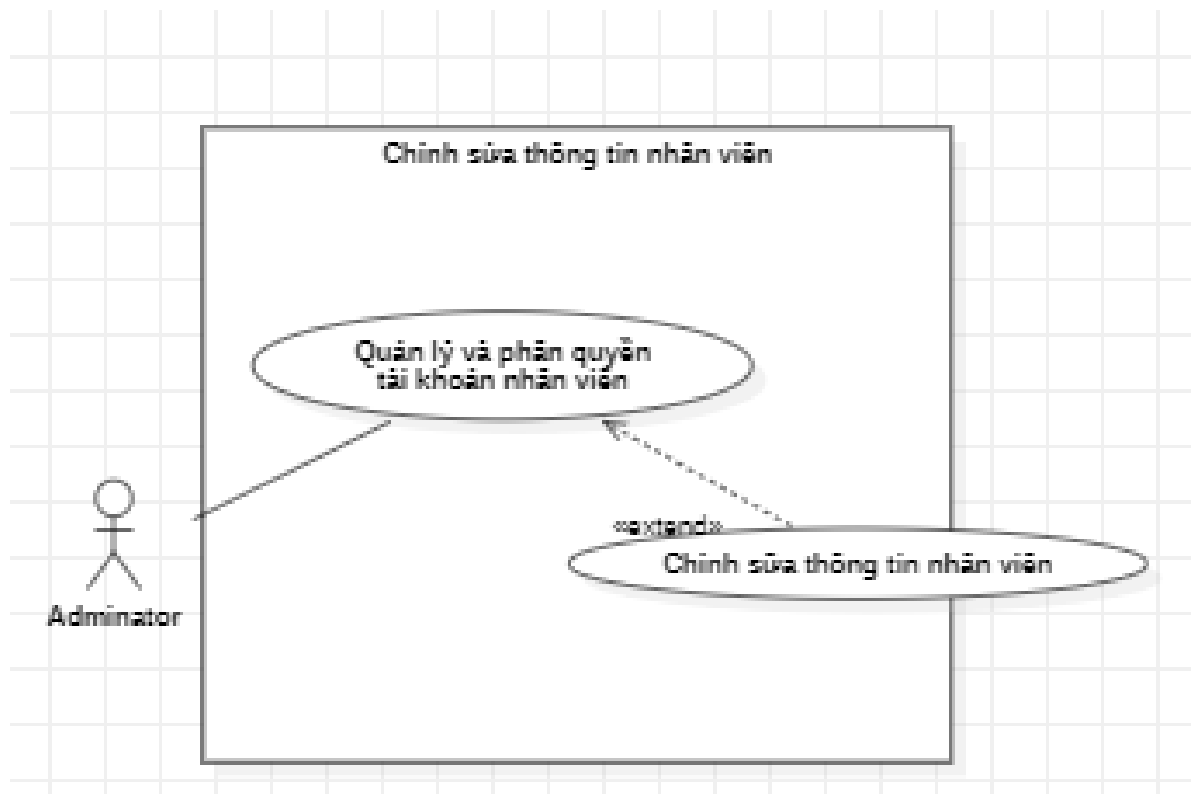
Use case ID	UC15
Use case	Xóa nhân viên
Scenario	Xóa thông tin của nhân viên khỏi hệ thống
Triggering Event	Người quản lý muốn xóa thông tin của nhân viên khỏi hệ thống

Description	Người quản lý muốn xóa thông tin của một nhân viên trong danh sách nhân viên của hệ thống, bao gồm các thông tin như họ tên, địa chỉ, số điện thoại, email, lương, vị trí làm việc, và các thông tin khác liên quan đến nhân viên.	
Actor(s)	Nhân viên quản lý, admin	
Stakeholder	Nhân viên quản lý, admin, nhân viên	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Quản lý đã đăng nhập vào hệ thống và có quyền truy cập để xóa thông tin nhân viên. - Thông tin của nhân viên cần xóa đã được lưu trong hệ thống. 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Thông tin của nhân viên đã bị xóa khỏi hệ thống. - Hệ thống ghi nhận hoạt động xóa thông tin nhân viên. 	
Flow of Event	Actor	System
	1. Người nhân viên quản lý đăng nhập vào website	1.1 Hiện thị giao diện website

	2. Người nhân viên quản lý chọn chức năng quản lý nhân viên	2.1 Hiện thị giao diện quản lý nhân viên
	3. Người nhân viên quản lý tìm kiếm thông tin của nhân viên cần xóa	3.1 Hiện thị thông tin của nhân viên tìm kiếm.
	4. Người nhân viên quản lý xác nhận nhân viên này cần xóa và gửi lên hệ thống	<p>4.1 Hệ thống sẽ xác nhận việc xóa này và gửi thông tin người xóa và nhân viên được xóa lên cho admin.</p> <p>4.2 Admin sẽ nhận được thông báo từ hệ thống.</p>
Exception	<p>3a Nếu thông tin nhập không tồn tại thì hiện lên dòng “Không có nhân viên bạn cần tìm”</p> <p>4.a Quá trình gửi lên hệ thống bị trục trặc và thông báo lỗi</p>	

Bảng 15 Use case xóa nhân viên

3.2.16 Chỉnh sửa thông tin nhân viên



Hình 16 Use case chỉnh sửa thông tin nhân viên

Use case ID	UC16
Use case	Chỉnh sửa thông tin nhân viên
Scenario	Chỉnh sửa thông tin nhân viên trên hệ thống
Triggering Event	Người quản lí, admin, người nhân viên có thể chỉnh thông tin trên hệ thống.

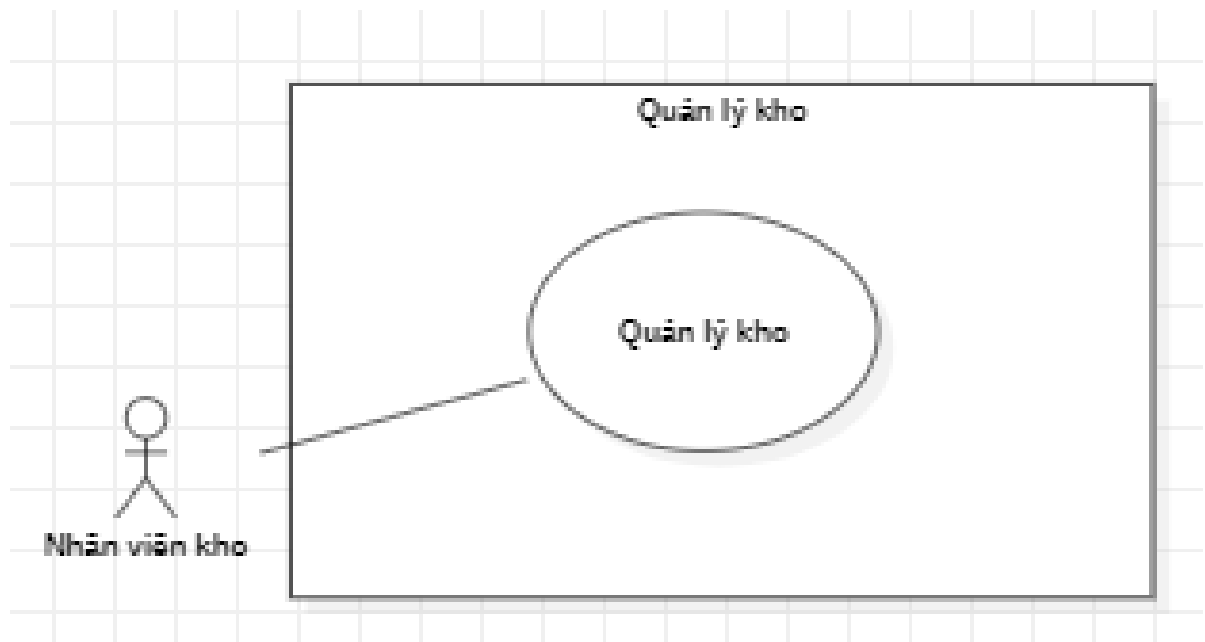
Description	Người quản lý, admin có thể chỉnh thông tin bất kỳ người nhân viên nào trên hệ thống. Người nhân viên bình thường có thể chỉnh lại thông tin của mình (Trừ mã nhân viên)		
Actor(s)	Người nhân viên, quản lý, admin		
Stakeholder	Người nhân viên, quản lý, admin		
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên cần chỉnh sửa phải có thông tin trước đó. - Quản lý, admin đã đăng nhập vào hệ thống và có quyền truy cập để chỉnh sửa thông tin nhân viên. - Nhân viên đã đăng nhập được vào hệ thống 		
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Thông tin của nhân viên đã được chỉnh sửa trong hệ thống. - Hệ thống ghi nhận hoạt động chỉnh sửa thông tin nhân viên. 		
Flow of	Actor	System	

Event	1. Người quản lí, admin, nhân viên đăng nhập vào hệ thống	1.1 Hiển thị giao diện website
	2.a Nếu là người quản lí, admin thì vào mục quản lý nhân viên 2.b Nếu là nhân viên muốn sửa thông tin thì vào mục thông tin cá nhân	2.a.1 Hiển thị giao diện quản lý nhân viên 2.b.1 Hiển thị form thông tin cá nhân của nhân viên
	3a Người quản lý, admin sẽ tìm kiếm và sửa thông tin nhân viên 3b Nhân viên nhập lại thông tin cá nhân của mình	3.a.1 Hiển thị thông tin nhân viên
	4. Ấn vào nút lưu thông tin	4.1 Hiển thị giao diện xác nhận lại mật khẩu. 4.2 Hiện form xác nhận mật khẩu

	5. Xác nhận lưu	5.1 Hệ thống sẽ xác nhận việc thay đổi thông tin và gửi về thông báo cho admin và nhân viên đã bị thay đổi thông tin
Exception	4.1.a Nếu nhập mật khẩu sai thì bước thay đổi thông tin nhân viên sẽ không bị thực thi	

Bảng 16 Use case chỉnh sửa thông tin nhân viên

3.2.17 Quản lý kho



Hình 17 Use case quản lý kho

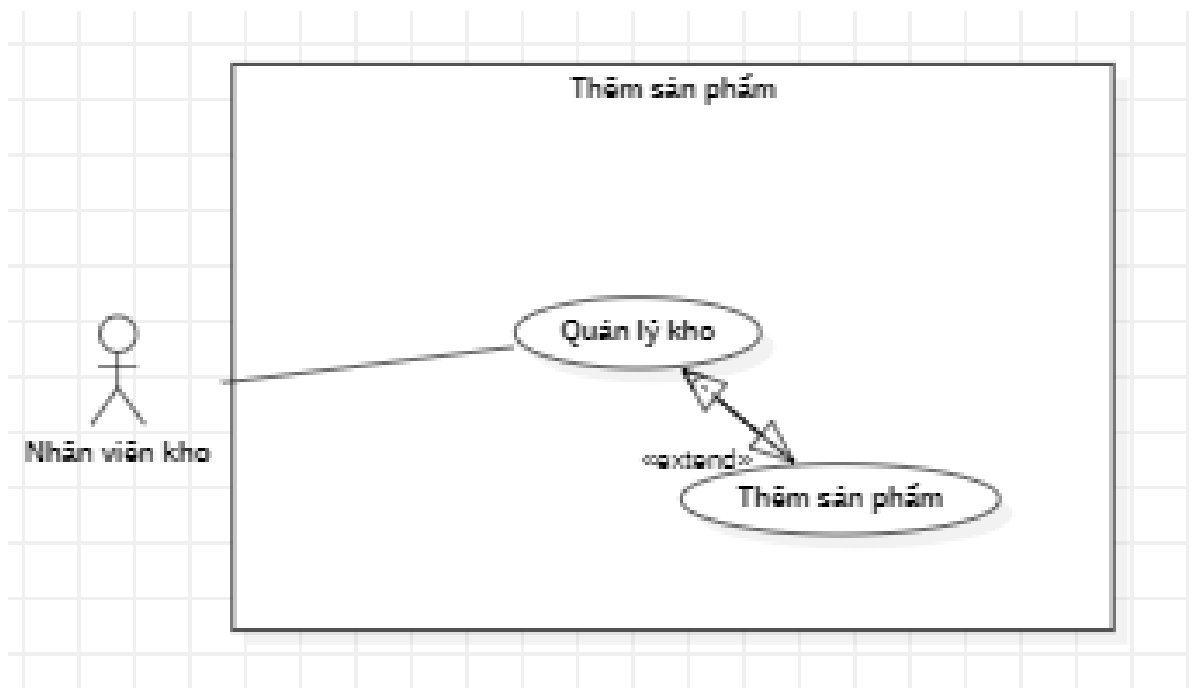
Use case ID	UC17
--------------------	------

Use case	Quản lý kho	
Scenario	Quản lý kho của chuỗi cửa hàng bán giày	
Triggering Event	Có hàng mới được giao từ nhà cung cấp hoặc có đơn hàng mới từ khách hàng	
Description	Nhân viên kho cần quản lý tất cả thông tin sản phẩm trong kho bao gồm số lượng, tên sản phẩm,..	
Actor(s)	Nhân viên kho	
Stakeholder	Nhân viên kho, Khách hàng	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên quản lý kho hàng đã đăng nhập vào hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên quản lý kho hàng có quyền truy cập tất cả những thông tin có trong kho 	
Flow of Event	Actor	System

	1. Nhân viên kho sẽ đăng nhập vào hệ thống	1.1 Hiện thị giao diện website
	2. Nhân viên kho chọn “quản lý kho”	2.1 Hiện thị giao diện quản lý kho bao gồm sản phẩm, số lượng,...
Exception	Không có	

Bảng 17 Use case quản lý kho

3.2.18 Thêm sản phẩm



Hình 18 Use case thêm sản phẩm

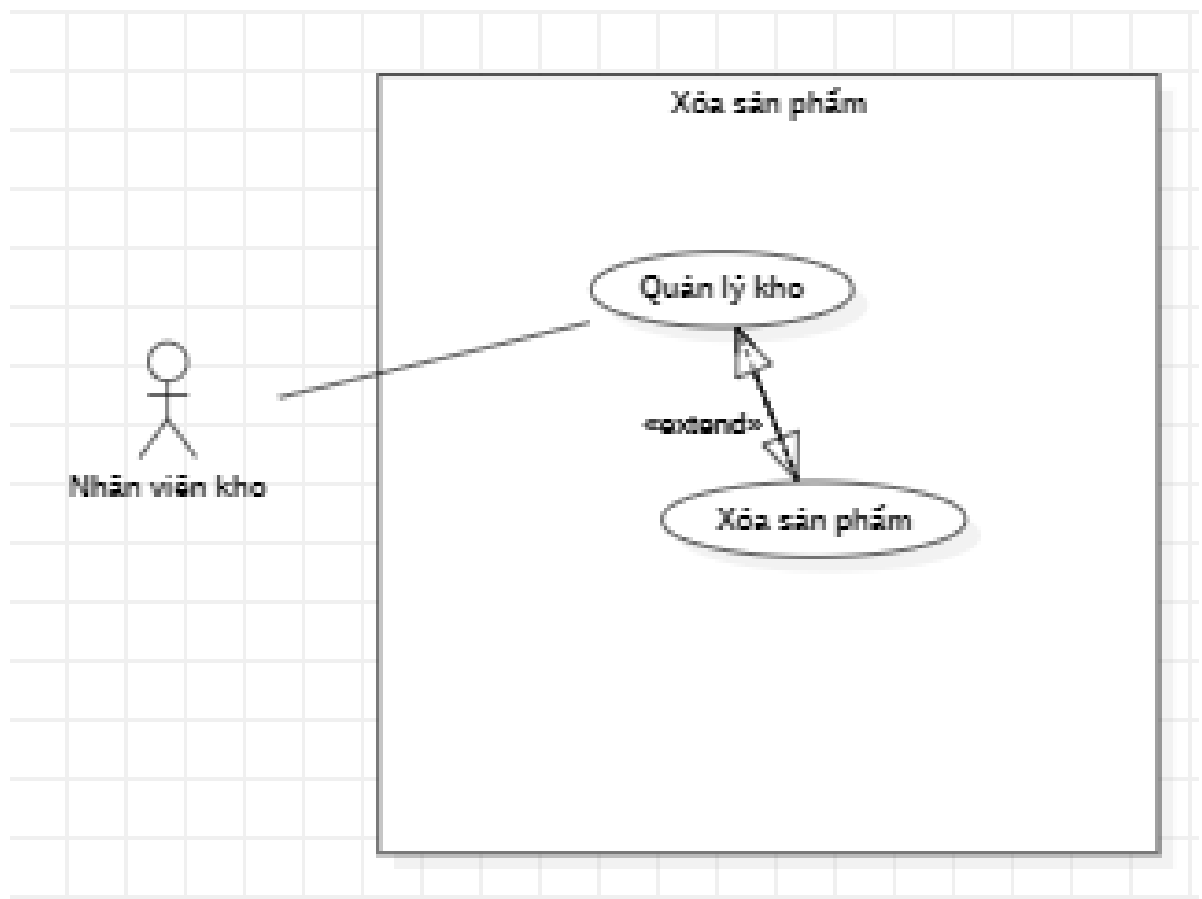
Use case ID	UC18
Use case	Thêm sản phẩm
Scenario	Thêm sản phẩm vào hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng bán giày
Triggering Event	Chuỗi cửa hàng bán giày cần thêm sản phẩm trong cửa hàng
Description	Cửa hàng bán giày muốn thêm một số sản phẩm mới. Thêm thông tin sản phẩm để quản lý sản phẩm, kho.
Actor(s)	Nhân viên kho
Stakeholder	Nhân viên kho, khách hàng
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên kho đăng nhập vào hệ thống quản lý sản phẩm - Có quyền hạn để thêm sản phẩm
Post-Condition(s)	Thêm thành công thông tin sản phẩm mới vào hệ thống quản lý chuỗi cửa hàng

Flow of Event	Actor	System
	<p>1. Nhân viên quản lý kho chọn chức năng "Thêm sản phẩm"</p>	<p>1.1 Hiện thị form thêm sản phẩm</p>
	<p>2. Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin sản phẩm</p>	<p>2.1 Hệ thống kiểm tra quyền hạn của nhân viên kho</p> <p>2.2 Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin cho sản phẩm mới</p>
	<p>3. Nhân viên nhập từng thông tin chi của sản phẩm</p>	<p>3.1 Hệ thống kiểm tra thông tin nhập của sản phẩm mới</p> <p>3.2 Hệ thống lưu sản phẩm mới vào hệ thống quản lý sản phẩm</p>

Exception	<p>2.1a Nhân viên quản lý kho không có quyền hạn thêm sản phẩm</p> <p>3.2a Hệ thống không thể lưu thông tin sản phẩm mới vào hệ thống quản lý sản phẩm</p>
------------------	--

Bảng 18 Use case thêm sản phẩm

3.2.19 Xóa sản phẩm



Hình 19 Use case xóa sản phẩm

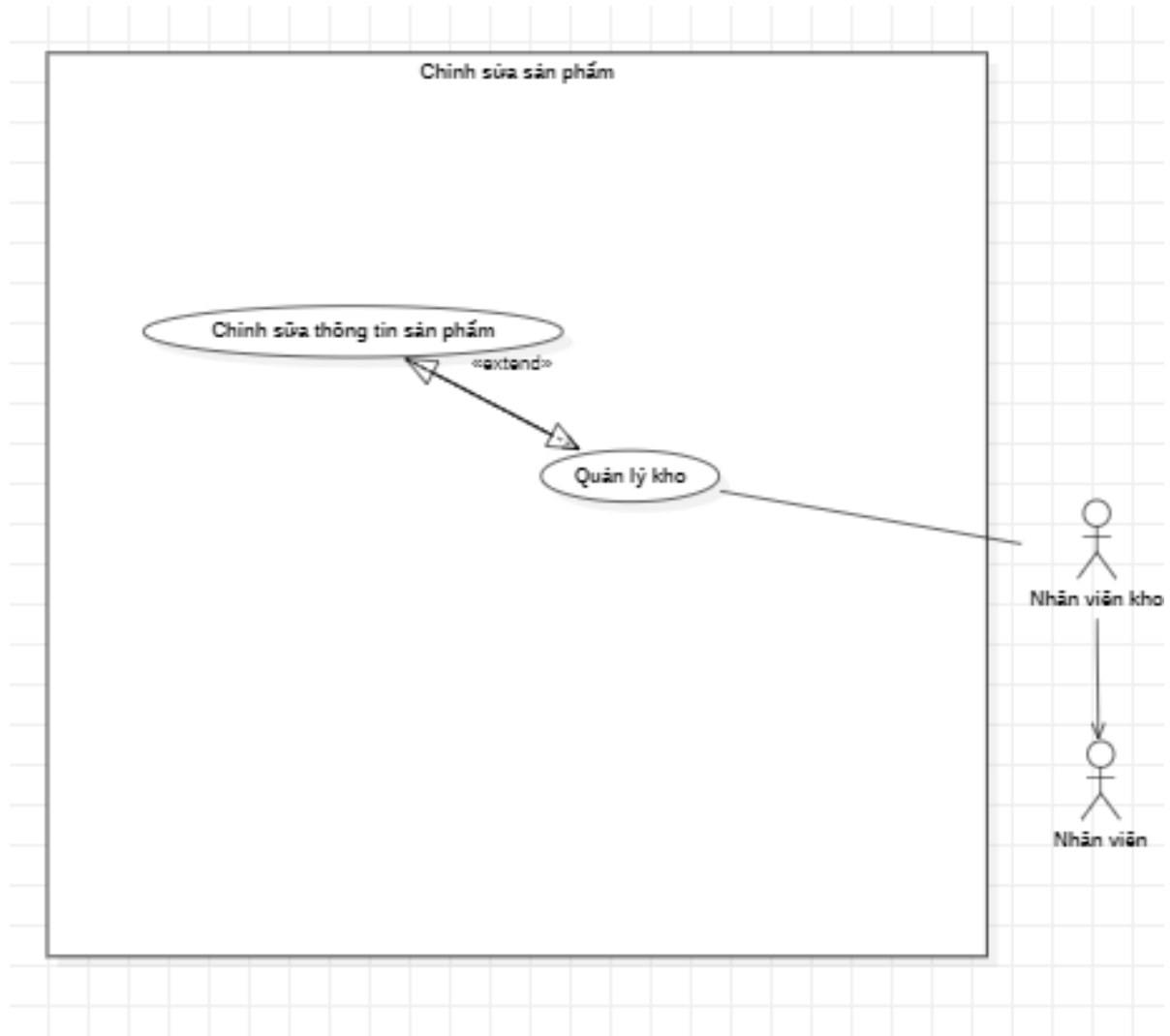
Use case ID	UC19
--------------------	------

Use case	Xóa sản phẩm
Scenario	Xóa thông tin của sản phẩm khỏi hệ thống
Triggering Event	Người quản lý kho muốn xóa thông tin của sản phẩm khỏi hệ thống
Description	Người quản lý kho muốn xóa thông tin của một sản phẩm trong danh sách sản phẩm của hệ thống, bao gồm các thông tin như tên sản phẩm, màu sắc,...
Actor(s)	Nhân viên kho
Stakeholder	Nhân viên kho, admin
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Nhân viên quản lý kho đăng nhập vào hệ thống và có quyền truy cập để xóa thông tin của sản phẩm - Thông tin của sản phẩm được xóa đã được lưu trong hệ thống
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Thông tin của sản phẩm bị xóa khỏi hệ thống - Hệ thống ghi nhận hoạt động xóa thông tin sản phẩm

Flow of Event	Actor	System
	1. Nhân viên quản lý kho đăng nhập vào website	1.1 Hiển thị giao diện website
	2. Người nhân viên quản lý kho chọn chức năng quản lý sản phẩm	2.1 Hiển thị giao diện quản lý sản phẩm
	3. Người nhân viên quản lý kho tìm kiếm thông tin của sản phẩm cần xóa	3.1 Hiển thị thông tin của sản phẩm cần xóa
	4. Người nhân viên quản lý kho xác nhận sản phẩm này cần xóa và gửi lên hệ thống	<p>4.1 Hệ thống sẽ xác nhận việc xóa này và gửi thông tin người xóa và sản phẩm được xóa lên cho admin.</p> <p>4.2 Admin sẽ nhận được thông báo từ hệ thống.</p>
Exception	<p>3a Nếu thông tin nhập không tồn tại thì hiện lên dòng “Không có sản phẩm bạn cần tìm”</p> <p>4.a Quá trình gửi lên hệ thống bị trục trặc và thông báo lỗi</p>	

Bảng 19 Use case xóa sản phẩm

3.2.20 Chỉnh sửa sản phẩm



Hình 20 Use case chỉnh sửa thông tin sản phẩm

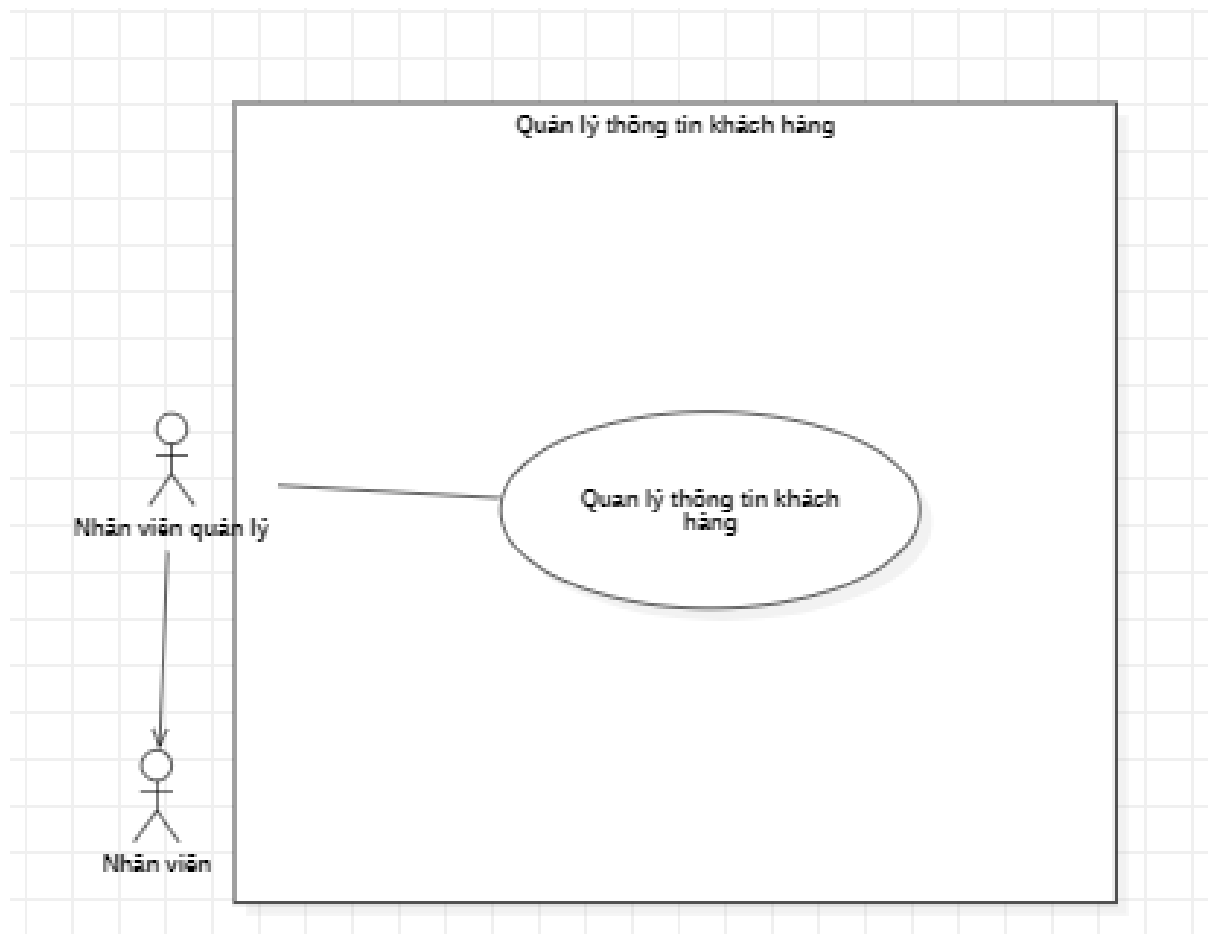
Use case ID	UC20
Use case	Chỉnh sửa sản phẩm

Scenario	Chỉnh sửa thông tin sản phẩm trên hệ thống	
Triggering Event	Nhân viên kho, admin có thể chỉnh thông tin trên hệ thống.	
Description	Nhân viên kho, admin có thể chỉnh thông tin bất kỳ sản phẩm nào trên hệ thống.	
Actor(s)	Nhân viên kho, admin	
Stakeholder	Nhân viên kho, admin	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Sản phẩm phải có thông tin trước đó - Nhân viên kho, admin đã đăng nhập vào hệ thống và có quyền truy cập để chỉnh sửa thông tin sản phẩm. 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Thông tin của sản phẩm đã được chỉnh trong hệ thống. - Hệ thống ghi nhận hành động chỉnh sửa thông tin sản phẩm. 	
Flow of	Actor	System

Event	1. Nhân viên kho, admin đăng nhập vào hệ thống	1.1 Hiện thị giao diện website
	2. Nhấn vào mục quản lý sản phẩm	2.2 Hiện thị giao diện quản lý sản phẩm
	3. Nhân viên kho, admin sẽ tìm kiếm thông tin của sản phẩm	3.1 Hiện thị thông tin của sản phẩm
	4. Ấn vào nút lưu thông tin	4.1 Hệ thống sẽ xác nhận việc thay đổi thông tin và gửi về thông báo cho admin và nhân viên đã bị thay đổi thông tin
Exception	4.1a Quá trình gửi lên hệ thống bị trục trặc và thông báo lỗi	

Bảng 20 Use case chỉnh sửa thông tin sản phẩm

3.2.21 Quản lý thông tin khách hàng



Hình 21 Use case quản lý thông tin khách hàng

Use case ID	UC21
Use case	Quản lý thông tin khách hàng
Scenario	Nhân viên quản lý thực hiện lưu trữ thông tin khách hàng trên hệ thống vào cơ sở dữ liệu hoặc người dùng đã cập nhật thông tin trên hệ thống.
Triggering	Nhân viên quản lý vào danh mục quản lý thông tin khách

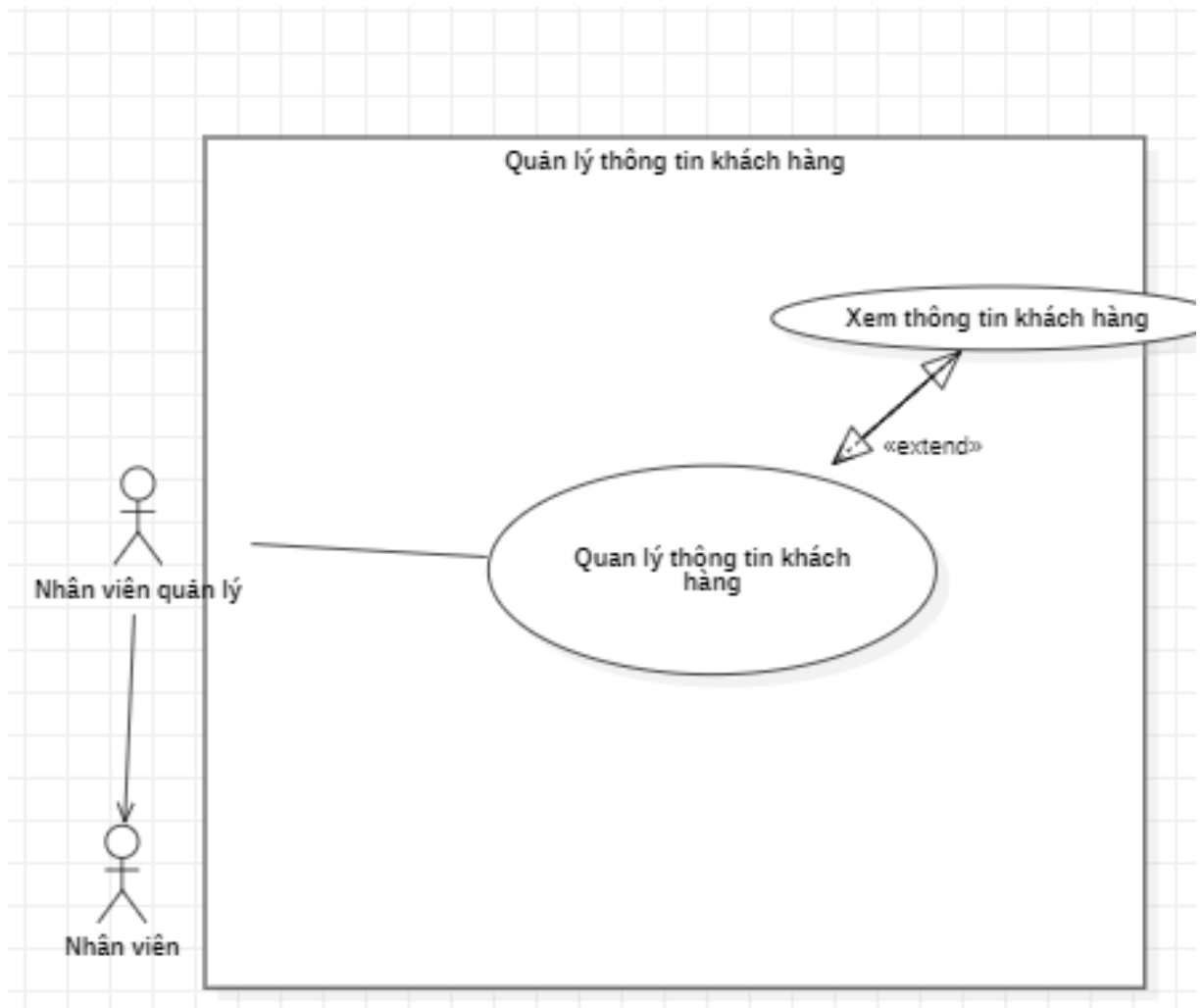
Event	hàng hoặc người dùng vào trang cá nhân của họ.	
Description	<p>Nhân viên quản lý được phép quản lý thông tin khách hàng bằng một số tính năng xem thông tin khách hàng để có được chi tiết thông tin của một khách hàng cần tra cứu và chỉnh sửa thông tin khách hàng nếu thông tin của khách hàng bị sai hoặc thiếu.</p> <p>Người dùng được phép xem thông tin của mình và chỉnh sửa.</p>	
Actor(s)	Nhân viên quản lý, người dùng	
Stakeholder	Nhân viên quản lý, người dùng	
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống đã lưu trữ khách hàng trên hệ thống và có ít nhất một khách hàng. - Người dùng đã cập nhật thông tin cá nhân của họ trên hệ thống. 	
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Xem được thông tin chi tiết của khách hàng, số khách hàng hoặc thông tin. - Xem được thông tin chi tiết của người dùng trên hệ thống 	
Flow of	Actor	System

Event	1a Nhân viên quản lý truy cập vào danh mục quản lý khách hàng.	1a.1 Hệ thống chuyển tới giao diện quản lý khách hàng
	2a. Tìm kiếm và lọc khách hàng cần chỉnh sửa hoặc xem thông tin.	2a.1 Lọc để tìm kiếm khách hàng theo tên đã tìm kiếm
	3a. Hoàn tất thao tác với thông tin khách hàng và xác nhận nếu có chỉnh sửa thông tin hoặc xóa.	3a.1 Hệ thống thực hiện lưu và yêu cầu người dùng xác nhận nếu có thao tác thay đổi thông tin . 3a.2 Quay về trang quản lý
	1b. Người dùng truy cập vào trang cá nhân của họ	1b.1 Hệ thống chuyển tới trang cá nhân của user
	2b . Chọn thao tác , chỉnh sửa thông tin	2b.1 Hiển thị các thao tác thêm sửa xóa cho người dùng

	3b Hoàn tất và xác nhận nếu có thay đổi.	3b.1 Hệ thống hoàn tất thao tác và lưu chỉnh sửa nếu thông tin có sự thay đổi
Exception	Không có	

Bảng 21 Use case quản lý thông tin khách hàng

3.2.22 Xem thông tin khách hàng



Hình 22 Use case xem thông tin khách hàng

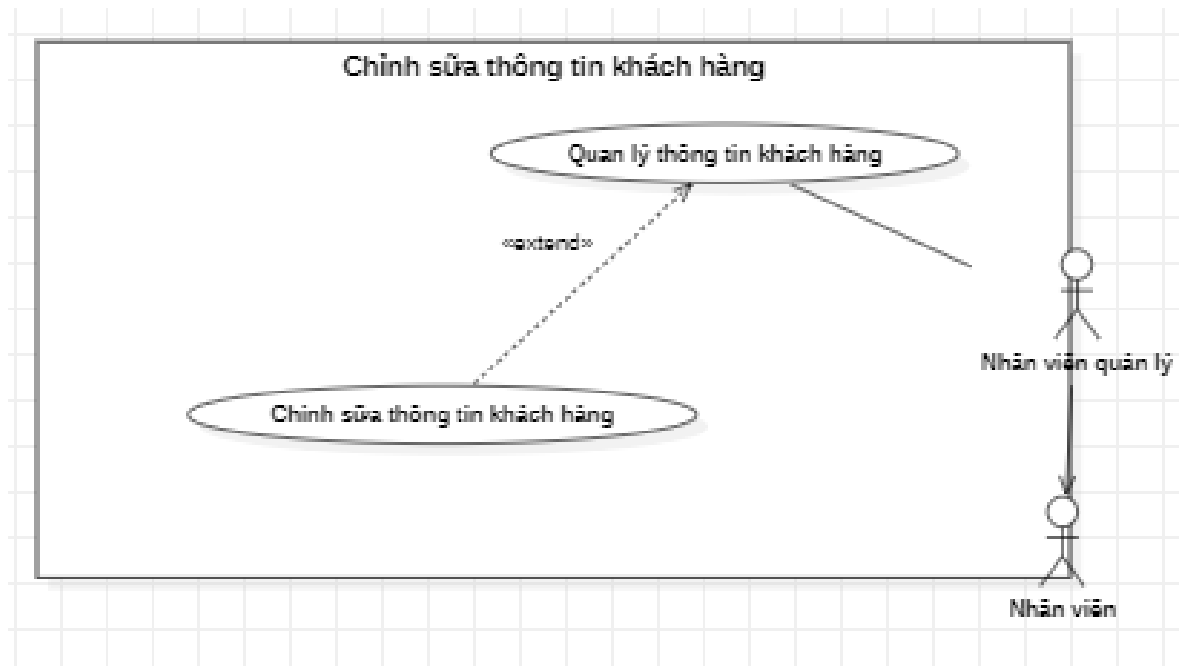
Use case ID	UC22
Use case	Xem thông tin của khách hàng
Scenario	<p>Nhân viên quản lý xem thông tin của khách hàng bất kỳ đã lưu lại trên hệ thống, tra cứu thông tin liên quan đến tên địa chỉ, số điện thoại ,...</p> <p>Người dùng có thể xem lại thông tin cá nhân của mình trên hệ thống</p>
Triggering Event	<p>Hệ thống có lưu trữ lại thông tin khách hàng</p> <p>Người dùng đã cập nhật thông tin của mình trên hệ thống</p>
Description	<p>Nhân viên quản lý được phép quản lý thông tin khách hàng bằng một số tính năng xem thông tin khách hàng để có được chi tiết thông tin của một khách hàng cần tra cứu .</p> <p>Người dùng được phép xem thông tin của mình.</p>
Actor(s)	Nhân viên quản lý, người dùng
Stakeholder	Nhân viên quản lý, người dùng
Pre-	- Hệ thống đã lưu trữ khách hàng trên hệ thống và có ít nhất

Condition(s)	một khách hàng. - Người dùng đã cập nhật thông tin cá nhân của họ trên hệ thống.	
Post-Condition(s)	- Xem được thông tin chi tiết của khách hàng, số khách hàng hoặc thông tin. - Xem được thông tin chi tiết của người dùng trên hệ thống	
Flow Event	of	System
	1a Nhân viên quản lý truy cập vào danh mục quản lý khách hàng.	1a.1 Hệ thống chuyển tới giao diện quản lý khách hàng
	2a. Tìm kiếm và lọc khách hàng cần chỉnh sửa hoặc xem thông tin.	2a.1 Lọc để tìm kiếm khách hàng theo tên đã tìm kiếm
	3a.Hoàn tất thao tác với thông tin khách hàng..	3a.2 Quay về trang quản lý

	1b. Người dùng truy cập vào trang cá nhân của họ	1b.1 Hệ thống chuyển tới trang cá nhân của user
	2b . Xem thông tin của họ	2b.1 Hệ thống chuyển tới trang cá nhân của người dùng thể hiện đầy đủ thông tin bao gồm email, số điện thoại,..
	3b Hoàn tất và thoát khỏi danh mục.	3b.1 Hệ thống quay về trang chủ.
Exception	Không có	

Bảng 22 Use case xem thông tin khách hàng

3.2.23 Chỉnh sửa thông tin khách hàng



Hình 23 Use case chỉnh sửa thông tin khách hàng

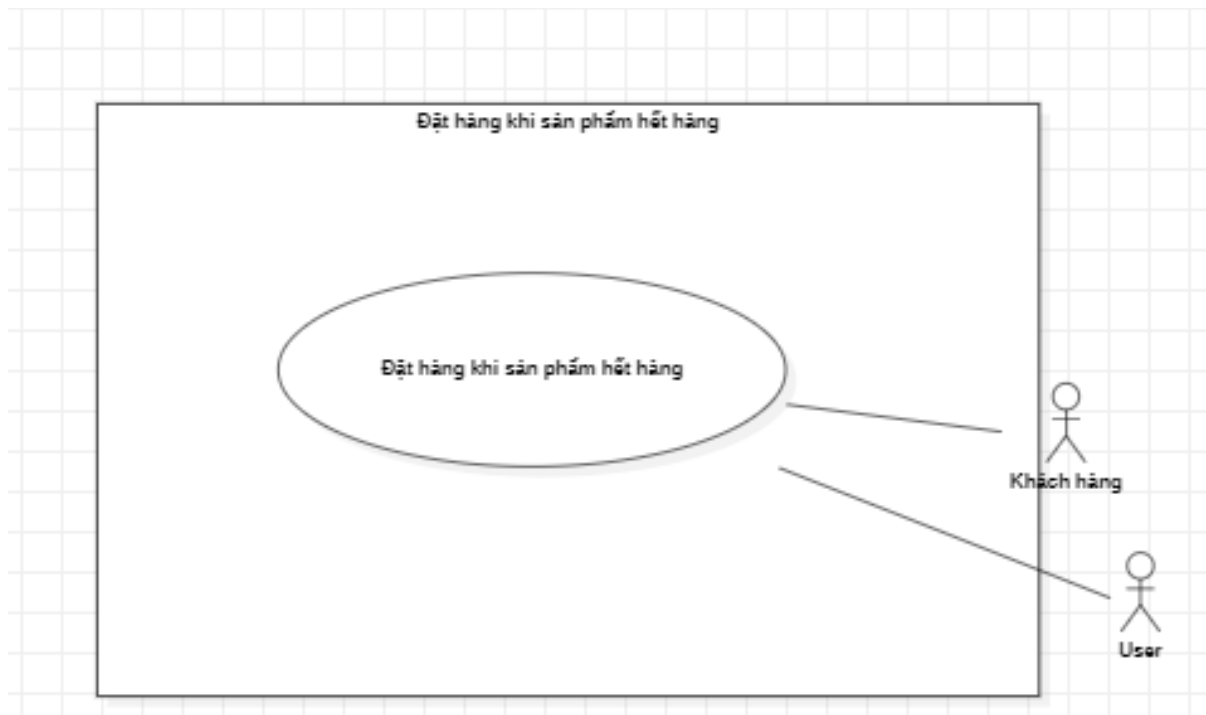
Use case ID	UC23
Use case	Chỉnh sửa thông tin khách hàng
Scenario	Cho phép chỉnh sửa thông tin khách hàng trên hệ thống
Triggering Event	Khách hàng đã mua hàng trên hệ thống hoặc người dùng trên hệ thống
Description	Hệ thống cho phép nhân viên chỉnh sửa thông tin khách hàng hoặc người dùng có thể chỉnh sửa thông tin của mình

Actor(s)	người dùng, nhân viên quản lý	
Stakeholder	người dùng và nhân viên quản lý	
Pre-Condition(s)	- Khách hàng đã có đơn hàng trên hệ thống và lưu lại lịch sử mua hàng trên hệ thống hoặc người dùng .	
Post-Condition(s)	- Chính sửa được thông tin và thông tin được cập nhật lại trên hệ thống	
Flow of Event	Actor	System
	1 Nhân viên hoặc người dùng truy cập vào hệ thống	1.1 Hệ thống chuyển tới trang chủ
	2. - Nếu là nhân viên thì vào phần danh mục quản lý khách hàng và chọn khách hàng để chỉnh sửa. - Nếu là người dùng thì thực hiện vào danh mục chỉnh sửa trang cá nhân để chỉnh sửa thông tin.	2.1 Chuyển tới giao diện chỉnh sửa 2.2 Hiện thị những trường thông tin cho phép chỉnh sửa

	3.Chỉnh sửa và nhân vào nút lưu lại	3.1 Hệ thống xác nhận lại những chỉnh sửa và yêu cầu người dùng xác nhận
	<p>4.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nếu là nhân viên thì nhập mật khẩu của nhân viên -Tiến hành xác nhận bằng cách nhập mật khẩu của người dùng chỉnh sửa 	<p>4.1 Kiểm tra thông tin xác nhận vào hoàn thành cập nhật.</p> <p>4.2 Thông tin chỉnh sửa sẽ được cập nhật lại trên hệ thống</p> <p>4.3 Đồng thời màn hình chính trở về trang trước đó</p> <p>.</p>
Exception	<ul style="list-style-type: none"> - Nếu khách hàng nhập sai mật khẩu thì hiển thị thông báo sai mật khẩu vui lòng thử lại. - Cho phép người dùng nhập sai mật khẩu tối đa 5 lần , nếu vượt quá số lần nhập sai thì đăng xuất tài khoản 	

Bảng 23 Use case chỉnh sửa thông tin khách hàng

3.2.24 Đặt câu hỏi về sản phẩm



Hình 24 Use case đặt hàng khi sản phẩm hết hàng

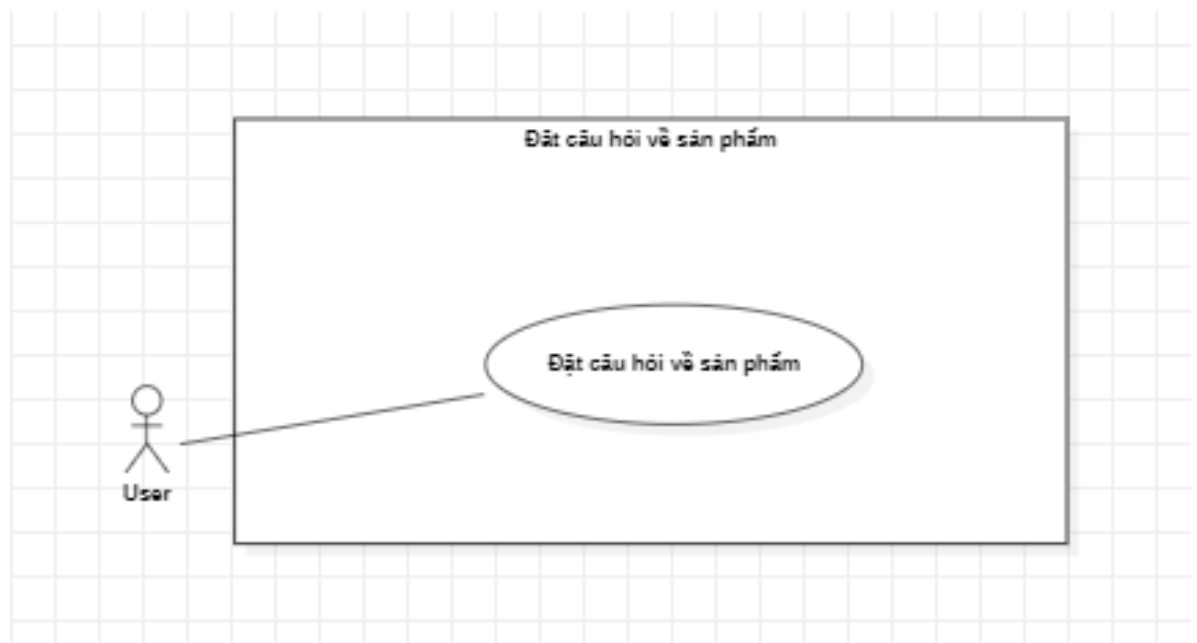
Use case ID	UC24
Use case	Đặt hàng khi sản phẩm hết hàng
Scenario	người dùng và khách hàng có thể đặt sản phẩm khi hết hàng
Triggering Event	người dùng và khách hàng ghé thăm hệ thống
Description	Hệ thống cho phép người dùng và khách hàng vào hệ thống có thể đặt hàng khi sản phẩm hết hàng và nhận được phản hồi khi sản phẩm có hàng trở lại sớm nhất.

Actor(s)	người dùng và khách hàng	
Stakeholder	người dùng và khách hàng.	
Pre-Condition(s)	<p>– người dùng và khách hàng vào hệ thống có nhu cầu đặt hàng khi sản phẩm đã hết hàng .</p> <p>- Để lại thông tin nhận phản hồi khi sản phẩm có hàng trở lại như email, số điện thoại.</p>	
Post-Condition(s)	<p>– Hệ thống cập nhật đơn hàng đặt khi sản phẩm hết hàng và lưu thông tin đơn hàng vào hệ thống.</p> <p>- Nhân viên thông báo cho khách hàng khi có hàng.</p>	
Flow of Event	Actor	System
	1 người dùng và khách hàng ghé vào hệ thống	1 Hệ thống vào trang chủ
	2. Tiếp tục xem chi tiết sản phẩm	2. Sản phẩm hết hàng , hệ thống hiện nút đặt hàng trước vẫn cho phép khách hàng đặt hàng.

	3. Khách hàng tiến hành đặt hàng trước và điền thông tin cần thiết	3.Hệ thống tiếp tục yêu cầu người dùng, khách hàng xác nhận đơn hàng.
	4. người dùng , khách hàng xác nhận đơn hàng.	3.Hệ thống cập nhật đơn hàng đặt trước và lưu trữ vào cơ sở dữ liệu.
Exception	Không.	

Bảng 24 Use case đặt hàng khi sản phẩm hết hàng

3.2.25 Đặt câu hỏi về sản phẩm



Hình 25 Use case đặt câu hỏi về sản phẩm

Use case ID	UC25
Use case	Đặt câu hỏi về sản phẩm
Scenario	người dùng đặt câu hỏi về sản phẩm
Triggering Event	người dùng đã đăng nhập vào hệ thống
Description	Hệ thống cho phép người dùng đặt câu hỏi về mỗi sản phẩm và sẽ được nhân viên giải đáp thông qua phần hỏi đáp của sản phẩm
Actor(s)	người dùng
Stakeholder	người dùng
Pre-Condition(s)	– người dùng đặt câu hỏi và xác nhận câu hỏi.
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Câu hỏi của người dùng sẽ được cập nhật vào phần hỏi đáp của sản phẩm và thông báo cho nhân viên để giải đáp câu hỏi của người dùng - Hệ thống ghi nhận câu hỏi của người dùng

Flow of Event	Actor	System
	1 người dùng đăng nhập vào hệ thống.	1 Hệ thống chuyển vào giao diện xem sản phẩm
	2. Xem một chi tiết sản phẩm bất kỳ	2. Chuyển giao diện đến trang chi tiết sản phẩm
	3.Kéo xuống phần hỏi đáp trong mỗi chi tiết sản phẩm	
	4.Tiến hành đặt câu hỏi và xác nhận câu hỏi.	3.Hệ thống xác nhận câu hỏi và lưu câu hỏi vào cơ sở dữ liệu, đồng thời hiển thị câu hỏi của khách hàng vào mục hỏi đáp.
Exception	1.a Khách hàng chưa đăng nhập nhưng muốn hỏi về sản phẩm thì hiện thị ra nút đăng nhập cho khách hàng.	

Bảng 25 Use case đặt câu hỏi về sản phẩm

3.2.26 Trả lời câu hỏi của người dùng



Hình 26 Use case trả lời câu hỏi của người dùng

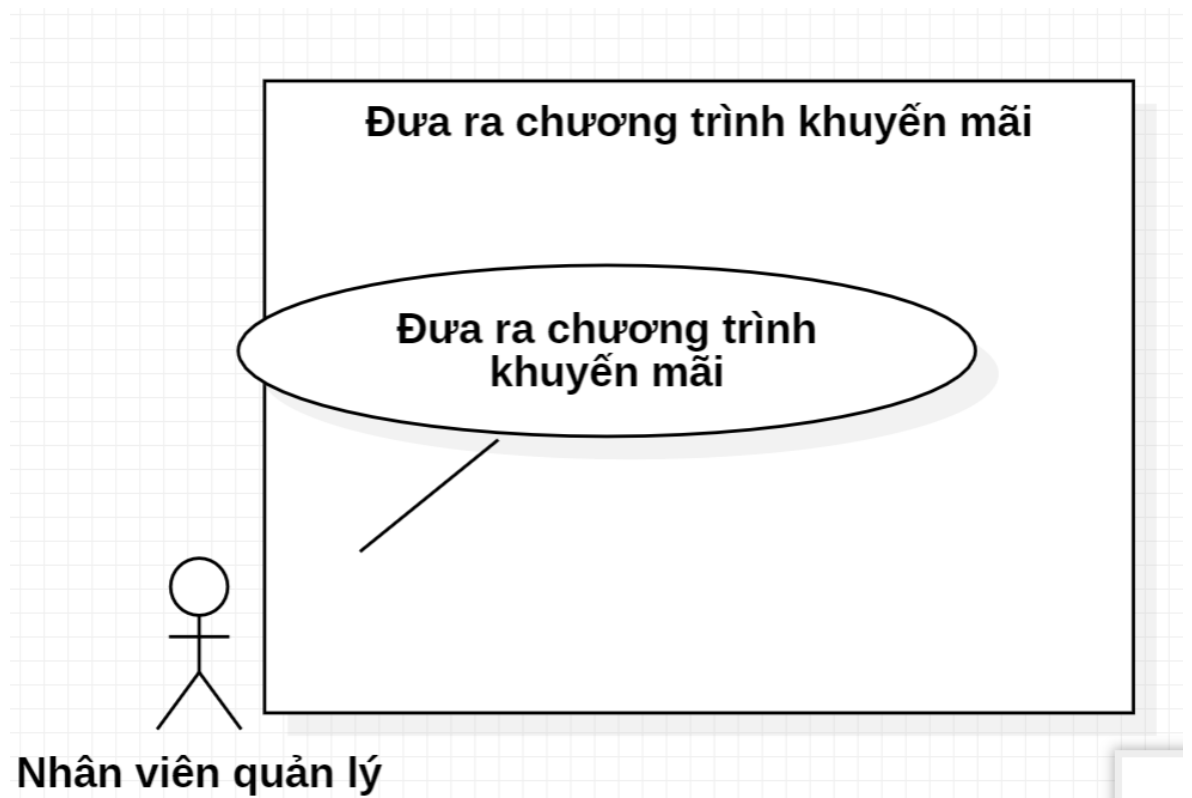
Use case ID	UC26
Use case	Trả lời câu hỏi người dùng
Scenario	Nhân viên kho thực hiện trả lời câu hỏi của người dùng về sản phẩm trên hệ thống
Triggering Event	người dùng đặt câu hỏi trên hệ thống đối với sản phẩm.
Description	Hệ thống nhận được câu hỏi của khách hàng thông qua mục hỏi đáp dưới mỗi sản phẩm từ đó nhân viên nhận được câu hỏi từ khách hàng và tiến hành trả lời theo câu hỏi của khách

	hàng	
Actor(s)	Nhân viên kho	
Stakeholder	Nhân viên kho, admin.	
Pre-Condition(s)	-Hệ thống nhận được câu hỏi của khách hàng và hiển thị thông báo cho nhân viên kho.	
Post-Condition(s)	- Thắc mắc của người dùng được giải đáp trên hệ thống. - người dùng có thể xem câu trả lời bằng cách vào hệ thống.	
Flow of Event	Actor	System
	1 Nhân viên kho kiểm tra câu hỏi tại mục câu hỏi trong mỗi phần chi tiết sản phẩm trên hệ thống	1 Hệ thống hiện trang chi tiết sản phẩm cùng với phần câu hỏi của khách hàng.
	2. Nhân viên tiến hành trả lời và lưu câu trả lời của mình trên hệ thống	2. Hệ thống lưu câu trả lời lại và hiển thị bên trong chi tiết sản phẩm cho người dùng có thể xem

Exception	Chưa có câu hỏi nào thì hiển thị thông báo cho nhân viên biết hiện chưa có câu hỏi nào.
------------------	---

Bảng 26 Use case trả lời câu hỏi của người dùng

3.2.27 Đưa ra chương trình khuyến mãi.



Hình 27 Use case đưa ra chương trình khuyến mãi

Use case ID	UC27
Use case	Đưa ra chương trình khuyến mãi

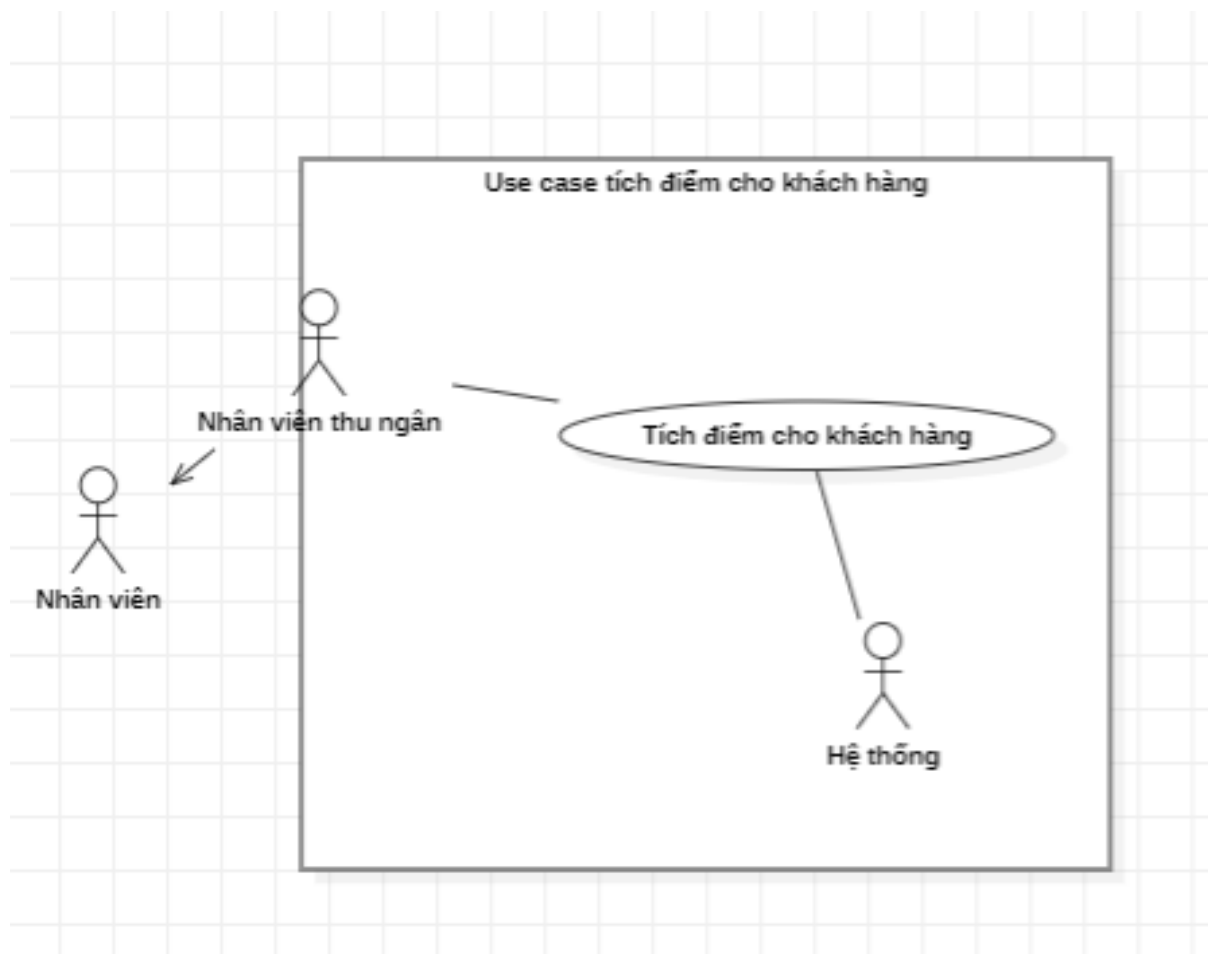
Scenario	Nhân viên quản lý đưa ra chương trình khuyến mãi cho hệ thống theo doanh số thống kê.
Triggering Event	Nhân viên quản lý thực hiện thống kê doanh thu của cửa hàng qua các đợt
Description	Nhân viên quản lý dùng hệ thống để thống kê doanh thu qua các đợt từ đó nhân viên quản lý dùng những số liệu và phân tích để đưa ra những khuyến mãi phù hợp với tình trạng của cửa hàng.
Actor(s)	Nhân viên quản lý
Stakeholder	Nhân viên quản lý
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống phải lưu lại toàn bộ đơn hàng của khách hàng trên hệ thống - Nhân viên phải lưu lại những đơn hàng khi khách hàng mua trực tiếp tại cửa hàng.
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống đã áp dụng chương trình khuyến mãi thành công và lưu trữ thông tin về chương trình này trong cơ sở dữ liệu của hệ thống. - Khách hàng có thể xem và áp dụng chương trình khuyến

<p>mãi để nhận được ưu đãi khi mua sản phẩm hoặc dịch vụ từ hệ thống.</p> <p>- Hệ thống có thể tự động kết thúc hoặc hủy bỏ chương trình khuyến mãi khi đủ số lượng ưu đãi hoặc khi hết thời hạn áp dụng.</p>		
Flow of Event	Actor	System
	1 Nhân viên quản lý truy cập vào mục quản lý khuyến mãi của hệ thống.	1 Hệ thống chuyển qua trang quản lý danh mục khuyến mãi. Hệ thống thể hiện các mục thêm xóa, sửa khuyến mãi trên màn hình hiển thị.
	2 Nhân viên quản lý tiếp tục cập nhật hệ thống khuyến mãi chẳng hạn như thêm , sửa và xóa chương trình khuyến mãi	2. Hệ thống nhận được phản hồi thêm, sửa, xóa từ nhân viên , hiển thị thông tin khuyến mãi và bắt buộc nhân viên xác nhận.
	3 Nhân viên quản lý kiểm tra lại thông tin khuyến mãi và hoàn thành.	3. Hệ thống đưa chương trình khuyến mãi áp dụng vào hệ thống và trở về màn hình danh mục quản lý khuyến mãi.

Exception	Khuyến mãi đã kết thúc nhưng hệ thống vẫn chưa xóa chúng . Hiển thị thông báo cho người dùng để cho người dùng biết được chương trình khuyến mãi đã kết thúc
------------------	---

Bảng 27 Use case đưa ra chương trình khuyến mãi

3.2.28 Use case tích điểm cho khách hàng.



Hình 28 Use case tích điểm cho khách hàng

Use case ID	UC28
--------------------	------

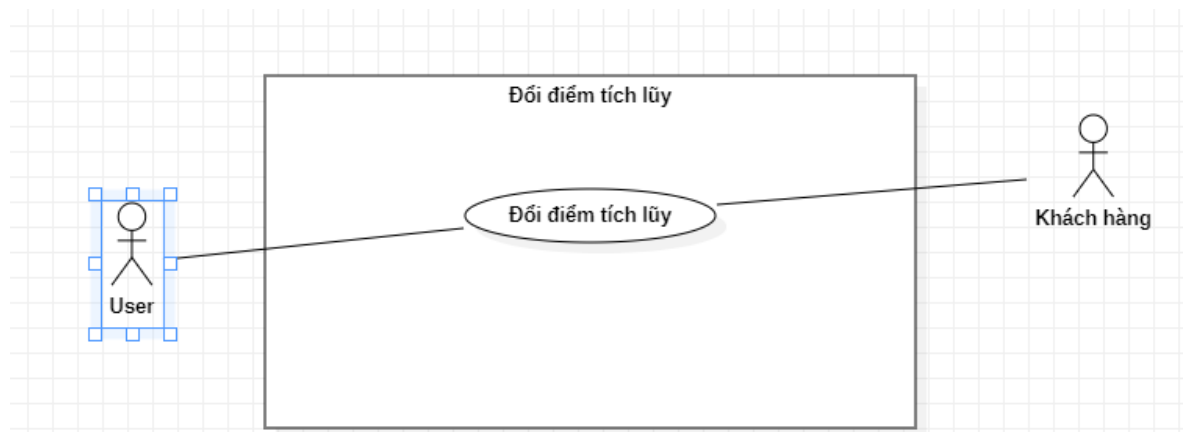
Use case	Tích điểm cho khách hàng
Scenario	Hệ thống tích điểm cho khách hàng
Triggering Event	Người dùng hoàn tất đơn hàng trên hệ thống hoặc hoàn thành trực tiếp
Description	Người dùng chỉ cần có account hoặc số điện thoại.
Actor(s)	Hệ thống, nhân viên thu ngân
Stakeholder	Hệ thống, nhân viên thu ngân
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - người dùng hoàn thành đơn hàng trên hệ thống hoặc khách hàng mua hàng trực tiếp - Đã có tài khoản trên hệ thống - Khách hàng để lại số điện thoại cho thu ngân
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống phải tính toán và cập nhật số điểm tích lũy của khách hàng sau khi mua hàng. - Hệ thống phải lưu trữ thông tin điểm tích lũy của khách hàng vào cơ sở dữ liệu.

Flow of Event	Actor	System
	1.1 Đối với online, người dùng chọn sản phẩm và đặt hàng.	1.1 <ul style="list-style-type: none"> • Hệ thống hiển thị thông tin đã đặt hàng và đưa về trang chủ của hệ thống. • Hệ thống cập nhật thông tin đơn hàng.
	1.2 Tiếp đến quy trình đóng gói và vận chuyển của cửa hàng.	
	1.3 Khách hàng nhận hàng.	1.3 Hệ thống tự động tích điểm cho khách hàng nếu khách hàng mua thông qua tài khoản.
	2.1 Đối với khách hàng mua trực tiếp , khách hàng chọn sản phẩm và thanh toán tại quầy cho cửa hàng.	2.1 Hệ thống nhận số điện thoại từ nhân viên thu ngân và hoàn tất tích điểm cho khách hàng.

Exception	Không
------------------	-------

Bảng 28 Use case tích điểm cho khách hàng

3.2.29 Use case đổi điểm tích lũy.



Hình 29 Use case đổi điểm tích lũy

Use case ID	UC29
Use case	Đổi điểm tích lũy
Scenario	người dùng hoặc khách hàng vào danh mục xem điểm và đổi điểm tích lũy thông qua số điện thoại hoặc tài khoản.
Triggering Event	<ul style="list-style-type: none"> - người dùng đã đăng nhập hoặc khách hàng tích điểm trước đó - Đạt được số điểm tối thiểu để đổi

Description	Use case này mô tả quá trình đổi điểm tích lũy của người dùng để nhận được mã giảm có thể áp dụng cho lần mua tới . Người dùng có thể truy cập vào giao diện đổi điểm tích lũy trên hệ thống và chọn số điểm đổi tương ứng với điểm hiện tại của khách hàng . Hệ thống sẽ kiểm tra số điểm tích lũy của người dùng và xác nhận đổi sản mã tương ứng với điểm tích lũy.
Actor(s)	người dùng và khách hàng
Stakeholder	người dùng và khách hàng, hệ thống , nhân viên quản lý, admin
Pre-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - người dùng hoàn thành đơn hàng trên hệ thống hoặc khách hàng mua hàng trực tiếp - Đã có tài khoản trên hệ thống - Khách hàng để lại số điện thoại cho thu ngân
Post-Condition(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Hệ thống tính toán và xác nhận mã cho khách hàng hoặc người dùng. - Khách hàng nhận được một mã giảm tương ứng và có thể sử dụng cho những lần mua tiếp theo. - Hệ thống cập nhật lại điểm cho khách hàng.

Flow of Event	Actor	System
	1. Người dùng truy cập vào danh mục đổi điểm	1 Hệ thống đưa người dùng tới giao diện đổi điểm và hiển thị số điểm của người dùng nếu người dùng đã đăng nhập hoặc xuất hiện ô nhập số điện thoại để người dùng có thể xem số điểm thông qua số điện thoại
	2. Người dùng tiến hành xác nhận đổi điểm.	2. Hệ thống xác nhận đổi điểm cho khách hàng và hiện mã lên cho khách hàng.
	3. Khách hàng nhận được thông tin của mã giảm giá.	3. Hệ thống tiến hành trừ điểm và cập nhật mã giảm giá.
Exception	Người dùng không đủ điểm tích lũy tối thiểu nhưng vẫn cố nhấn vào xác nhận đổi điểm thì hệ thống hiển thị thông báo cho người dùng về việc không đủ điểm để đổi.	

Bảng 29 Use case đổi điểm tích lũy

PHÂN CÔNG VÀ ĐÁNH GIÁ

Họ tên	Nhiệm vụ
Trần Hữu Tài	<ul style="list-style-type: none"> - Đặt tả yêu cầu - Các use case trên hệ thống - Sơ đồ use case hệ thống - Chi tiết use case hệ thống - Word
Bùi Ngọc Trường	<ul style="list-style-type: none"> - Khảo sát thực tế - Các tác nhân trên hệ thống - Đặc tả hệ thống - Sơ đồ use case hệ thống - Chi tiết use case hệ thống
Hồ Lục Vân Nhi	<ul style="list-style-type: none"> - Mô tả hệ thống - Mô tả chức năng hệ thống - Ưu nhược điểm hệ thống - Sơ đồ use case hệ thống - Chi tiết use case hệ thống

