**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ – ĐẠI HỌC ĐÀ NẴNG**

**KHOA THỐNG KÊ – TIN HỌC**



HỆ THỐNG

QUẢN LÝ CỬA HÀNG BÁN ĐỒ GIA DỤNG

Lớp : MIS3007\_1

Nhóm : 46K.01.08

**Đà Nẵng, 11/2022**

**ORIGINATOR:**

Nguyễn Đình Hiếu - Nhóm trưởng

Nguyễn Trần Khánh Ninh

Nguyễn Thị Thu Uyên

Trần Xuân Thiện

Hoàng Nguyễn Ý Nhi

**REVIEWERS:**

Cao Thị Nhâm

Mục lục

[1 Giới thiệu](#_Toc103512157)

[1.1 Mục đích](#_Toc103512158)

[1.2 Phạm vi](#_Toc103512159)

[1.3 Tổng quát](#_Toc103512160)

[2 ĐỊnh nghĩa yêu cầu](#_Toc103512162)

[2.1 Những yêu cầu phi chức năng](#_Toc103512163)

[2.2 Những yêu chức năng](#_Toc103512163)

3 [Mô hình chức năng](#_Toc103512165)

[3.1 Mô tả tổng quan](#_Toc103512166)

[3.2 Mô tả Use case](#_Toc103512167)

[4 mô hình hoá cấu trúc](#_Toc103512169)

# 1. Giới thiệu

# 1.1 Mục đích:

* Quản lý và cập nhật số lượng cũng như giá cả của hàng hóa.
* Quản lý một cách chính xác, gọn gàng và nhanh chóng các quy trình bán, nhập và thống kê hàng hóa.
* Tiết kiệm được nhiều thời gian và chi phí cho khách hàng.

# 1.2 Phạm vi:

Phần mềm được xây dựng để hỗ trợ các mô hình quản lý tại các của hàng bán đồ gia dụng.

# 1.3 Tổng quan:

Phần mềm được hình thành dựa trên nhu cầu cá nhân của chủ cửa hàng, giúp cho việc quản lý cửa hàng trở nên thuận tiện hơn, tránh tình trạng mất mát và sai xót khi sử dụng phương pháp ghi chép truyền thống; có đầy đủ chi tiết về hệ thống quản lý cửa hàng, từ đó ta có thể tạo ra được một ứng dụng hoàn chỉnh về góc độ bán hàng, quản lý hàng tại cửa hàng tạp hóa.

# 2. Định nghĩ yêu cầu

# 2.1 Yêu cầu phi chức năng:

# 2.1.1 Yêu cầu về nền tảng

# Ứng dụng phải sử dụng được trên điện thoại di động và máy tính.

# 2.1.2 Yêu cầu về bảo mật và ngôn ngữ

# \* Bảo mật: Yêu cầu mật khẩu từ 4-8 số cho mỗi lần đăng nhập sử dụng.

# \* Ngôn ngữ: Tiếng Việt.

# 2.1.3 Yêu cầu về giao diện

# Giao diện đơn giản, tông màu trắng, cỡ và phông chữ to.

# 2.2 Yêu cầu chức năng:

# 2.2.1 Hoạt động bán hàng

Khách đến cửa hàng mua sản phẩm cần tìm trên kệ sản phẩm. Sau khi tìm được sản phẩm mong muốn, khách đến quầy để thanh toán. Người bán nhập sản phẩm trong thanh tìm kiếm để lập hóa đơn. Sau khi nhập xong tất cả tên sản phẩm khách cần mua, hệ thống tính tổng tiền khách. Người bán in hóa đơn gửi khách và nhận tổng tiền của khách.

Nếu trong việc in hóa đơn có sai sót thì hủy hóa đơn và tạo mới hóa đơn.

# 2.2.2 Hoạt động nhập hàng

Hằng ngày, người bán kiểm tra số lượng hàng thông qua hệ thống tại mục ‘Hàng hóa’ để biết những mặt hàng cần nhập thêm. Sau khi lựa chọn được sản phẩm cần nhập, người bán để liên hệ, tìm kiếm các nhà cung cấp. Nhập các thông tin về nhà cung cấp và hàng hóa một cách đầy đủ trước khi nhấn nút ‘Thêm’ vào hệ thống.

Nếu trường hợp sai sót trong việc nhập các thông tin thì nhấn nút ‘Xóa’ và nhập lại các thông tin một cách chính xác.

# 2.2.3 Hoạt động thống kê

Mỗi khi nhập hàng:

* Tự động cập nhật doanh thu hàng ngày, tháng, quý.

2.2.4 Đăng nhập

Người bán sẽ đăng nhập tài khoản và mật khẩu được tạo từ ngày bắt đầu sử dụng và nhấn nút ‘Đăng nhập’ để vào trang chủ.

Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin tài khoản và mật khẩu người bán vừa nhập

* Nếu tồn tại thì vào màn hình trang chủ
* Nếu không tồn tại thì yêu cầu đăng nhập lại

# 3. Mô hình chức năng

# 3.1 Mô tả tổng quan:

Mô hình usecase tổng quan

# 

# 3.2 Mô tả usecase:

# 3.2.1 Use case Bán hàng:

#### *3.2.1.1* Overview

# Khách hàng lựa chọn mặt hàng cần mua và người bán làm thủ tục thanh toán.

# *3.2.1.2* Actor

# Người bán

# *3.2.1.3* Triggers

# Khi khách mang mặt hàng cần mua tới người bán để thanh toán.

#### *3.2.1.4* Main flow – Operation

·        Bước 1: Khách đến quầy thanh toán, người bán hàng lập hoá đơn

·        Bước 2: Sau khi nhập tất cả sản phẩm khách cần mua, hệ thống tính tổng tiền khách

·        Bước 3: Người bán in hoá đơn gửi khách

* Nếu sai sót thì huỷ hoá đơn và quay lại bước 1

# Nếu không sai sót thì dừng

# *3.2.1.5* Active diagram

# 

# 3.2.2 Usecase Nhập hàng

#### *3.2.2.1* Overview

Người bán kiểm tra mặt hàng cần nhập thêm và liên hệ đại lý giao hàng.

# *3.2.2.2* Actor

# Người bán

# *3.2.2.3* Triggers

# Người bán nhận hàng và hóa đơn từ nhà cung cấp

# *3.2.2.4* Main flow – Operation

Bước 1: Người bán kiểm tra số lượng hàng cần nhập thêm

 o  Nếu tìm nhà cung cấp mới thì nhập thông tin nhà cung cấp mới sau đó thực hiện Bước 2

o   Nếu không tìm nhà cung cấp mới thì qua bước 2

·       Bước 2: Người bán lựa lập hoá đơn nhập

·        Bước 3: Hệ thống tự động kiểm tra các thông tin về hàng hóa

 o  Nếu sai sót quay lại bước 2

o   Nếu không sai sót thì dừng

# *3.2.2.5* Active Diagram

# 

# 3.2.3 Usecase Thống kê

#### *3.2.3.1* Overview

#### Thống kê mặt hàng vừa nhập theo tên, số lượng, mặt hàng, hàng tồn, số lượng tồn, hàng bán nhiều, hạn sử dụng, ngày nhập.

# *3.2.3.2* Actor

# Người bán

# *3.2.3.3* Triggers

# Khi người bán thực hiện nhập hàng hoặc bán hàng

# *3.2.3.4* Main flow – Operation

**·**        Bước 1: Người bán nhập hàng hoặc bán hàng

**·**        Bước 2: Hệ thống sẽ tự động cập nhật và thống kê

o   Thống kê hàng nhập

o   Thống kê doanh thu

# 3.2.3.5 Active Diagram

# 

# 3.2.4 Usecase Đăng nhập

#### *3.2.4.1* Overview

* Tự động hiển thị các thông số mỗi khi đăng nhập.
* Tự động cập nhập doanh thu mỗi khi nhập hàng

#### *3.2.4.2* Actor

#### Người bán

#### *3.2.4.3* Triggers

#### Khi người bán thực hiện chúc năng đăng nhập

#### *3.2.4.4* Main flow – Operation

·        Bước 1: Người bán tiến hành đăng nhập

·        Bước 2: Hệ thống thực hiện kiểm tra tài khoản vừa nhập

 o   Nếu không tồn tại thì quay lại bước 1

 o  Nếu tồn tại thì dừng

#### *3.2.4.5* Active diagram

# 

# 4. Mô hình hoá cấu trúc

# 