**TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐIỆN LỰC**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

****

**ĐỒ ÁN CHUYÊN ĐỀ HỌC PHẦN**

**QUẢN TRỊ DỰ ÁN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**ĐỀ TÀI:**

**QUẢN LÝ DỰ ÁN THIẾT KẾ WEBSITE QUẢN LÝ KHÁCH SẠN AN PHÚ**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Sinh viên thực hiện** | **: NGUYỄN HỮU ĐOÀI**  **: NGUYỄN PHƯƠNG LINH ĐAN** |  | | **Giảng viên hướng dẫn** | **: LÊ THỊ TRANG LINH** | | | **Ngành** | **: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN** | | | **Chuyên ngành** | **: QUẢN TRỊ VÀ AN NINH MẠNG** | | | **Lớp** | **: D14QTANM1** | | | **Khóa** | **: 2019-2024** | | |  |
| ***Hà Nội, tháng 4 năm 2022*** |  |

**PHIẾU CHẤM ĐIỂM**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Họ tên sinh viên | Nội dung thực hiện | Điểm | Chữ ký |
| 1 | Nguyễn Hữu Đoài |  |  |  |
| 2 | Nguyễn Phương Linh Đan |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Họ và tên giảng viên | Chữ ký | Ghi chú |
| Giảng viên chấm 1: |  |  |
| Giảng viên chấm 2: |  |  |

# LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay khoa học kỹ thuật phát triển như vũ bão, lao động trí óc dần thay thế cho lao động chân tay bằng những ứng dụng khoa học kỹ thuật. Góp phần đắc lực trong cuộc cách mạng khoa học này phải kể đến lĩnh vực công nghệ thông tin. Công nghệ thông tin được ứng dụng trong nhiều lĩnh vực, đặc biệt là trong ngành kinh tế, nó đóng góp một phần đáng kể vào quá trình hội nhập.

Từ thực tế như vậy mà nhóm chúng em đã tiến hành xây dựng một phần mềm quản lý khách sạn với giao diện đẹp và dễ sử dụng.

Hệ thống là một chương trình phần mềm cho phép người sử dụng thực hiện một cách nhanh chóng, chính xác việc nhập dữ liệu, lưu trữ cập nhật thông tin, thực hiện yêu cầu báo cáo thống kê một cách chính xác và nhanh chóng…với giao diện làm việc thân thiện ,tiện dụng đối với người sử dụng hệ thống.

Với sự cố gắng và nổ lực của mình, chúng em đã cùng nhau xây dựng và hoàn thành đề tài này. Xong vẫn còn nhiều thiếu xót chúng em rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của thầy và các bạn để cho đề tài của chúng em được hoàn thiện hơn .

Chúng em xin chân thành cảm ơn !

**CHƯƠNG 1 KHẢO SÁT HỆ THỐNG**

* 1. Giới thiệu về dự án

Như chúng ta đã biết, việc quản lý của đa số các khách sạn vẫn tiến hành rất thủ công, việc ghi chép thông qua sổ sách gặp rất nhiều trở ngại, gây khó khăn cho người quản lý khi muốn xem xét tình trạng phòng trống hay không. Cũng như rất khó có thể thống kê nhanh chóng được doanh thu của khách sạn theo ngày ,theo tháng, theo quý.

Hệ thống là một chương trình phần mềm cho phép người sử dụng thực hiện một cách nhanh chóng, chính xác việc nhập dữ liệu, lưu trữ cập nhật thông tin, thực hiện yêu cầu báo cáo thống kê một cách chính xác và nhanh chóng…với giao diện làm việc thân thiện ,tiện dụng đối với người sử dụng hệ thống.

1.2 Phạm vi dự án

Sản phẩm được xây dựng theo đơn đặt hàng của khách hàng, sau khi xây dựng xong sản phẩm sẽ hỗ trợ người dùng trong việc tìm kiếm và thuê phòng .

Sản phẩm ứng dụng như thế nào: Sản phẩm chạy trực tiếp trên các trình duyệt như Firefox, IE, Opera, Safari, Chrome…

* Sản phẩm cần phải đạt được các yêu cầu sau:

Yêu cầu về phía người sử dụng:

+ Giao diện đẹp, thân thiện phù hợp với yêu cầu khách hàng.

+ Dễ sử dụng với các đối tượng người dùng, thuận tiện trong quản trị, dễ bảo trì.

+ Thông tin hiển thị chi tiết.

+ Chạy ổn định trên các trình duyệt

+ Hoàn thành sản phẩm đúng thời gian quy định.

Yêu cầu về chức năng:

+ Dễ dàng tùy chỉnh, thay đổi các module, có khả năng tích hợp nhiều thành phần

+ Có tính hiệu quả cao

+ Có tính bảo mật cao

Các module yêu cầu cho website:

+ Chức năng quản lý danh mục sản phẩm các loại khách sạn.

+ Chức năng quản lý phòng, đơn đặt phòng.

+ Chức năng quản lý thông tin về các loại khách sạn.

1.3. Các điều kiện rằng buộc

- Phạm vi của dự án là đã được sự nhất trí của hai bên nên trong quá trình làm dự án là không thay đổi. Nếu có phát sinh phải thông báo và được sự đồng ý của bên thứ 2.

**-**  Phía khách hàng không chấp nhận nếu giao sản phẩm chậm quá 07 ngày. Nếu trong quá trình làm sản phẩm có sự cố về thời gian thì cần thông báo cho phía khách hàng. Sản phẩm không đảm bảo chất lượng, không đúng yêu cầu sẽ không được chấp nhận.

**-** Các rủi ro liên quan tới trường đại diện phía bên dự án phải thông báo trước 3 ngày.

**-** Nếu xảy ra lỗi về phía sản phẩm trong thời gian bảo trì phía bên công ty sẽ chịu mọi chi phí bảo trì cũng như tổn thất do hệ thống gây ra. Nếu do tác động phá hoại thì phía công ty sẽ không chịu trách nhiệm.

1.4 Sản phẩm bàn giao

**-** Hệ thống web hoàn thiện mọi chức năng.

- Tài liệu đặc tả chi tiết Website

- Tài liệu hướng dẫn sử dụng quản trị.

- Giấy bảo hành.

1.5 Bảng phân công công việc

|  |  |
| --- | --- |
| **Công việc** | **Người thực hiện** |
| **-** Khảo sát hệ thống.  - Quản lý phạm vi.  - Quản lý thời gian.  **-** Quản lý chi phí  - Quản lý chất lượng  - Quản lý nhân lực | Nguyễn Hữu Đoài |
| **-** Quản lý truyền thông  - Quản lý rủi ro  - Quản lý mua sắm  - Quản lý tích hợp  - Tài liệu hướng dẫn sử dụng | Nguyễn Phương Linh Đan |

1.6 Tổng quan về dự án

* Tổng quan

- Tên dự án : Quản lý dự án thiết kế website quản lý khách sạn An Phú

- Địa chỉ: Mễ Trì, Nam Từ Liêm, Hà Nội

- Đơn vị thực hiện : Nhóm sinh viên Đại Học Điện lực

- Thời gian triển khai dự án : Từ 25/04/2022 đến 25/06/2022

- Thời gian mở cửa: 24h / tất cả các ngày trong tuần.

- Số người tham gia : 2

1.7 Phạm vi công việc

- Ranh giới của dự án: Sản phẩm được thực hiện theo yêu cầu của khách hàng.

- Sản phẩm chính: Website và tài liệu hướng dẫn sử dụng, quản trị

- Các yếu tố được đưa vào dự án: Thông tin từ phía khách hàng.

- Các yếu tố được đưa ra ngoài dự án: Loại bỏ các yếu tố ảnh hưởng đến khách hàng.

1.8 Thiết lập các giả thiết

* Về nhân sự:

Những người thực hiện dự án:

+ Người quản lý dự án : Nguyễn Hữu Đoài

+ Tổ thực hiện dự án: Nguyễn Hữu Đoài ,Nguyễn Phương Linh Đan

- Trong quá trình thực hiện dự án, khách hàng có thể thay đổi một số yêu cầu trong phạm vi cho phép và được sự đồng ý từ quản lý dự án.

- Đội trách nhiệm dự án có trách nhiệm hoàn thành công việc và bàn giao sản phẩm đảm bảo thời gian và chất lượng cho sản phẩm.

- Sau mỗi tuần sẽ báo cáo quá trình làm sản phẩm cho bên khách hàng.

Phía bên khách hàng:

- Người đại diện nghiệm thu dự án, chịu trách nhiệm kiểm tra sản phẩm cuối cùng

- Khách hàng sẽ cung cấp một số chuyên viên về lĩnh vực Phân tích Mã độc để phục vụ cho công việc thu thập thông tin về các mỗi đe dọa bằng Mã độc.

* Về kỹ thuật, công nghệ:

- Sử dụng ngôn ngữ lập trình PHP – sử dụng lập trình hướng đối tượng, cơ sở dữ liệu MySQL …Ngoài ra các công cụ sử dụng như: Macromedia Dreamweaver CS4, Photoshop CS3, PHP Designer… và nhiều kỹ thuật, công nghệ khác.

- Cấu hình máy tối thiểu để có thể sử dụng được phần mềm:

+ Máy tính kết nối Internet có cài đặt trình duyệt internet (IE, Firefox, Chorme...)

+ Cài đặt HĐH XP trở lên

* Về tài chính:

- Số tiền phải thanh toán: 15.000.000 VNĐ

- Khách hàng sẽ thanh toán toàn bộ kinh phí xây dựng dự án sau khi bàn giao sản phẩm.

- Thanh toán bằng tiền mặt hoặc chuyển khoản trực tiếp qua tài khoản ngân hàng.

# CHƯƠNG 2: QUẢN LÝ PHẠM VI

## 2.1. Phạm vi dự án

### 2.1.1. Phạm vi sản phẩm

**-** Ranh giới của dự án: Sản phẩm được thực hiện theo yêu cầu của khách hàng.

- Sản phẩm chính: Website và tài liệu hướng dẫn sử dụng, quản trị

- Các yếu tố được đưa vào dự án: Thông tin từ phía khách hàng.

- Các yếu tố được đưa ra ngoài dự án: Loại bỏ các yếu tố ảnh hưởng đến khách hàng.

2.1.2. Phạm vi tài nguyên

Tổng quan kinh phí cho dự án là: 15.000.000 VNĐ bao gồm:

- Tiền lương cho nhân viên.

- Các chi phí phát sinh.

- Chi phí dự trữ: 5% trên tổng kinh phí dự án.

- Số thành viên tham gia dự án: 2 người.

### 2.1.3. Phạm vi thời gian

Thời gian hoàn thiện sản phẩm: 2 tháng

- Ngày bắt đầu: 25/04/2022

- Ngày kết thúc: 25/06/2022

2.1 4 Sản phẩm bàn giao

- Chức năng quản lý danh mục các loại khách sạn.

- Chức năng tìm kiếm thông tin về các loại khách sạn.

- Chức năng quản lý phòng khi khách hàng thuê phòng.

- Chức năng quản lý việc thuê phòng khách sạn trực tuyến.

2.2 .Lựa chọn các công cụ thiết lập

- MySQL

- Macromedia Dreamweaver CS4

- Photoshop CS3, PHP Designer

2.3.Bảng phân rã công việc

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 0.website quản lý khách sạn An Phú | | | |
| 1. Lập kế hoạch cho dự án | 1.1. Tài liệu kế hoạch quản lý dự án | | |
| 1.2. Bản kế hoạch đảm bảo chất lượng | | |
| 1.3. Bản kế hoạch quản lý cấu hình | | |
| 1.4. Bản kế hoạch quản lý truyền thông và giao tiếp | | |
| 1.5. Bản kế hoạch quản lý rủi ro | | |
| 2. Xác  định yêu cầu | 2.1. Tài liệu yêu cầu người dùng | 2.1.1. Tài nguyên yêu cầu chung cho hệ thống | |
| 2.1.2. Tài nguyên yêu cầu cho mỗi chức năng của webside | 2.1.2.1. Tài liệu cho chức năng của thư viện |
| 2.1.2.2. Tài liệu cho chức năng Tổng quan hệ thống |
| 2.2. Tài liệu yêu cầu hệ thống | 2.2.1. Biểu đồ use case cho hệ thống | |
| 2.2.2. Mô tả giao diện hệ thống | |
| 2.2.3. Chi tiết các use case | 2.2.3.1. Các use case cho chức năng Quét cơ bản |
| 2.2.3.2. Các use case cho chức năng Quét nâng cao |
| 2.2.4. Các tài liệu khác | |
| 2.3. Kiểm định lại chất lượng | | |
| 3. Phân tích thiết kế | 3.1. Tài liệu phân tích hệ thống | 3.1.1 Biểu đồ lớp | |
| 3.1.2 Các biểu đồ cho Tổng quan hệ thống | |
| 3.1.3 Các biểu đồ cho các chức năng quét file | |
| 3.1.4 Các biểu đồ cho Giám sát tài nguyên | |
| 3.1.5 Các biểu đồ cho chức năng cập nhật data | |
| 3.2. Tài liệu thiết kế hệ thống | * + 1. Thiết kế phần mềm | |
| * + 1. Thiết kế phần mềm con | |
| * + 1. Thiết kế cơ sở dữ liệu | |
| 3.3. Kết thúc kế hoạch | | |
| 3.4. Đề xuất thực hiện | | |
| 3.5. Kiểm định lại chất lượng | | |
| 4. Xây dựng các chức năng | 4.1. Xây dựng hệ cơ sở dữ liệu | | |
| 4.2. Hệ thống quản lý Database | 4.2.1. File quản lý hash Malware | |
| 4.2.2. File quản lý IP Botnet | |
| 4.3. Module Quét cơ bản | | |
| 4.4. Module Quét nâng cao | | |
| 4.5. Tài liệu sử dụng | | |
| 5. Tích hợp và kiểm thử | 5.1. Kế hoạch kiểm thử | | |
| 5.2. Báo cáo kiểm thử chức năng | 5.2.1. Báo cáo kiểm thử chức năng Quét file | |
| 5.2.2. Báo cáo kiểm thử Module Bảo vệ file | |
| 5.2.3. Báo cáo kiểm thử Module Check IP | |
| 5.2.4. Báo cáo kiểm thử Module Cập nhật | |
| 5.3. Báo cáo kiểm thử hệ thống | | |
| 6. Vận hành | | | |
| 7. Kết thúc dự án | 7.1. Tài liệu kết thúc dự án website | | |

## 2.4. Quản lý tài nguyên con người

### 2.4.1. Các rằng buộc về con người

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ và tên** | **Địa chỉ liên hệ** | **Chữ ký** |
| 1 | Nguyễn Hữu Đoài | D14QTANM |  |
| 2 | Nguyễn Phương Linh Đan | D14QTANM |  |

Quy tắc chung khi teamwork:

- Phân chia công việc đều và hợp lý.

- Thảo luận công việc sôi nổi, năng nổ trong khi teamwork.

- Ưu tiên công việc theo năng lực sở trường.

- Mọi sự phân công đều được đưa ra họp bàn công khai và công bằng.

Yêu cầu đối với các thành viên trong nhóm:

- Nghiêm túc chấp hành thực hiện công việc theo bản kế hoạch của

dự án.

- Tích cực tham gia thảo luận, phát biểu ý kiến để dự án đạt kết quả

tốt nhất.

- Bồi dưỡng khả năng chuyên môn để hoàn thành tốt vai trò của mình trong dự án.

- Tham gia đầy đủ các buổi họp và làm việc. Không nghỉ quá 2 buổi/tuần

- Nghỉ làm phải thông báo tới trưởng nhóm để sắp xếp công việc chạy đúng tiến độ.

- Vì thời gian làm việc ngắn nên yêu cầu cac thành viên tích cực và nhiệt tình.

Truyền thông:

- Trao đổi qua email, điện thoại, faceook.

- Họp nhóm khi cần và theo kế hoạch truyền thông.

- Cần thiết có thể liên hệ bằng số điện thoại.

- Thường xuyên contact khi có vướng mắc trong quá trình làm việc.

Hội họp:

- Có mặt đầy đủ, đúng giờ các buổi họp dự án. Có công việc đột xuất cần nhanh chóng báo cấp trên trước 1 giờ trước khi họp.

- Tích cự, bàn bạc, giải quyết các vấn đề của dự án.

- Chấp hành, thực hiện đúng quy định, giải pháp đã thống nhất trong cuộc họp.

### 2.4.2 Danh sách các vị trí dành cho dự án

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Vị trí** | **Trách nhiệm** | **Kỹ năng yêu cầu** | **Số lượng** |
| 1 | Giám đốc dự án  (Lead) | Quản lý đội dự án | Lãnh đạo, có kinh nghiệm quản lý dự án, sản phẩm | 1 |
| 2 | Kỹ sư phân tích thiết kế (BA) | Nhận thông tin từ khách hàng và phân tích thiết kế các dữ liệu | Giao tiếp tốt với khách hàng, đồng thời là khả năng thiết kế biểu đồ usecase, uml dễ hiểu. | 2 |
| 3 | Lập trình viên | Viết mã nguồn cho chương trình | Thành thạo ngôn ngữ lập trình PHP | 1 |
| 4 | Người quản trị Database | Xây dựng hệ thống Server Database, bảo trì và nâng cấp | Biết cơ bản về deploy web server | 1 |
| 5 | Kỹ sư quản lý cấu hình | Quản lý cấu hình dự án | Khả năng quản lý tốt các cấu hình sản phẩm, dự án | 2 |
| 6 | Kỹ sư kiểm tra chất lượng (Tester) | Kiểm tra các chức năng và quy trình hoạt động. | Thông thạo các câu lệnh trong code, có nhiều kinh nghiệm trong test sản phẩm. | 1 |

### 2.4.3. Vị trí các thành viên trong dự án

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ tên nhân viên** | **Vị trí** |
| 1 | Nguyễn Hữu Đoài | - Giám đốc dự án  - BA  - Lập trình viên  - Kỹ sư quản lý cấu hình |
| 2 | Nguyễn Phương Linh Đan | - BA, Tester  - Người quản trị Database  - Kỹ sư quản lý cấu hình |

# CHƯƠNG 3: QUẢN LÝ THỜI GIAN

## **3.1. Phân bố tài nguyên và thời gian**

**Giai đoạn 1 (Khảo sát yêu cầu ):**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Nhiệm vụ | Ngày công | Mã công việc | Công nhân |
| 1 | Tìm hiểu hệ thống, xác định yêu cầu cần thực hiện. | 3 | KS 1 | 2 |
| 2 | Gặp gỡ khách hàng và xây dựng tài liệu đặc tả theo yêu cầu của khách hàng. | 2 | KS 2 | 2 |

**Giai đoạn 2 ( Phân tích và Thiết kế ):**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Nhiệm vụ | Ngày công | Mã công việc | Công nhân |
| 1 | Phân tích yêu cầu, thiết kế về mặt chức năng và mô tả khung giao diện. | 4 | PT | 1 |
| 2 | Thiết kế giao diện của phần mềm | 5 | TK | 1 |
| 3 | Hoàn thành tài liệu phân tích thiết kế hệ thống. | 5 | TL | 2 |
| 4 | Nhận ý kiến của khách hàng và chỉnh sửa để hoàn thiện giao diện. | 5 | YK | 2 |

**Giai đoạn 3 ( Viết mã ):**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Nhiệm vụ | Ngày công | Mã công việc | Công nhân |
| 1 | Lập trình viết code các chức năng sản phẩm dựa trên bản phân tích đã có. | 15 | LT | 2 |
| 2 | Tiến hành kiểm thử từng chức năng và thực hiện chỉnh sửa để hoàn thiện. | 3 | KT 1 | 2 |

**Giai đoạn 4 ( Kiểm thử và khắc phục lỗi ):**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Nhiệm vụ | Ngày công | Mã công việc | Công nhân |
| 1 | Thực hiện các ca kiểm thử để test chức năng của sản phẩm trong các tình huống đã đặt ra. Chỉnh sửa và khắc phục lỗi. | 3 | KT 2 | 2 |
| 2 | Test giao diện sản phẩm trên tất cả các trình duyệt, đảm bảo trang Web hoạt động ổn định, không bị vỡ trang hoặc không đúng như bản thiết kế. | 4 | KT3 | 1 |
| 3 | Upload sản phẩm lên host thật và đưa cho khách hàng kiểm thử, tiếp nhận lỗi và hoàn chỉnh sản phẩm. | 4 | UP | 2 |
| 4 | Xây dựng bản báo cáo hoàn thiện sản phẩm và tài liệu hướng dẫn quản trị và sử dụng sản phẩm. | 3 | BC | 2 |

**Giai đoạn 5 ( Bàn giao sản phẩm ):**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Nhiệm vụ | Số ngày | Ngày bắt đầu | Ngày kết thúc |
| 1 | Bàn giao sản phẩm cho khách hàng và thanh lý hợp đồng. | 4 | BG | 2 |

## 3.2. Danh sách các mốc thời gian quan trọng

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Thời gian | | Kết quả |
| Từ ngày | Đến ngày |
| 25/04/2022 | 05/05/2022 | Bàn giao bản mô tả chi tiết sản phẩm cho khách hàng và yêu cầu sửa lỗi (nếu có). |
| 06/05/2022 | 30/05/2022 | Hoàn chỉnh các chức năng, module của sản phẩm và kiểm thử. |
| 01/05/2022 | 05/06/2022 | Upload sản phẩm lên host và đưa cho khách hàng kiểm thử. |
| 06/06/2022 | 20/06/2022 | Hoàn thiện tài liệu hướng dẫn sử dụng và tiếp tục nhận các yêu cầu sửa lỗi. |
| 21/06/2022 | 25/06/2022 | Bàn giao sản phẩm và thanh lý hợp đồng. |

## **3.3. Ước lượng thời gian**

* ML: ước lượng khả dĩ (thời gian cần thiết để hoàn thành công việc trong điều kiện “bình thường”)
* MO: ước lượng lạc quan (thời gian cần thiết để hoàn thành công việc trong điều kiện “lý tưởng”)
* MP: ước lượng bi quan (thời gian cần thiết để hoàn thành công việc trong điều kiện “tồi nhất”)
* Ước lượng cuối cùng tính theo công thức:

**EST = (MO + 4ML + MP)/6** (Đơn vị tính: ngày)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Công việc** | **ML** | **MO** | **MP** | **EST** |
| KS 1 | 3 | 2 | 3 | 1.33 |
| KS 2 | 2 | 1 | 2 | 0.83 |
| PT | 4 | 3 | 5 | 2 |
| TK | 5 | 3 | 5 | 2.16 |
| TL | 5 | 4 | 7 | 2.66 |
| YK | 5 | 3 | 3 | 1.83 |
| LT | 15 | 12 | 17 | 7.33 |
| KT 1 | 3 | 2 | 4 | 1.5 |
| KT 2 | 3 | 2 | 3 | 1.33 |
| KT 3 | 4 | 3 | 6 | 1.16 |
| UP | 4 | 3 | 5 | 2 |
| BC | 3 | 3 | 4 | 1.66 |
| BG | 4 | 3 | 3 | 1.66 |

## 3.4. Biểu đồ Gantt tổng quát