



PROJECT PROPOSAL DOCUMENT

HỆ THỐNG QUẢN LÝ CHO THUÊ TRANG PHỤC

Version: 1.0

Project team: 49K211.01

Created date: 16/01/2026

PROJECT INFORMATION		
Project Acronym	CRMS	
Project Title	HỆ THỐNG QUẢN LÝ CHO THUÊ TRANG PHỤC	
Start Date	16/01/2026	End Date
Product Owner	Nguyễn Anh Khoa	
Partner Organization	Tiệm Cô Thắm - Cho Thuê Đồ Ngoại Cảnh Đà Nẵng	

Scrum Master	Nguyễn Lê Bảo Châu	nguyenlebaochau157@gmail.com	0355102767
Team Members	Trương Thị Thảo Hiền	3t.ahin.thaohientruongthi@gmail.com	0986812853
	Phan Lê Nghi	phanlenghi369@gmail.com	0373811433
	Lê Minh Thư	minhthu10d@gmail.com	0866739153
	Đặng Thị Thanh Ngân	ngandang1009@gmail.com	0706188220
	Nguyễn Thị Tường Vi	tuongvy5794@gmail.com	0584617384

DOCUMENT NAME			
Document Title	Proposal Document		
Author(s)	Nguyễn Lê Bảo Châu Trương Thị Thảo Hiền Nguyễn Anh Khoa Đặng Thị Thanh Ngân Phan Lê Nghi Lê Minh Thư Nguyễn Thị Tường Vi		
Role	Scrum Master, PO, Team Members		
Date	16/01/2026	File name:	49K211.01
URL	Github		
Access	Project team and mentor		

REVISION HISTORY

Version	Person(s)	Date	Description
1.0	Nhóm 1	16/01/2026	Tạo bản đề xuất ban đầu

1. PROJECT OVERVIEW

1.1 Background

Trong bối cảnh nhu cầu thuê trang phục cho chụp ảnh, sự kiện và biểu diễn ngày càng tăng, nhiều cửa hàng cho thuê tại Việt Nam vẫn quản lý hoạt động thuê - trả theo phương thức thủ công hoặc bán tự động như sổ sách, bảng tính hay mạng xã hội, dẫn đến các vấn đề như trùng lịch thuê, thất thoát tiền cọc, khó kiểm soát tình trạng và hiệu quả sử dụng trang phục, cũng như thiếu minh bạch trong xử lý trả trễ. Đồng thời, sự thay đổi nhanh của xu hướng thời trang và kỳ vọng ngày càng cao của khách hàng về quy trình thuê chuyên nghiệp đặt ra yêu cầu cần có một hệ thống quản lý tập trung, hiện đại.

1.2 Prior arts

Trên thị trường Việt Nam hiện nay, phần lớn các cửa hàng cho thuê áo quần vẫn hoạt động theo hình thức cho thuê trực tiếp tại cửa hàng hoặc thông qua các trang mạng xã hội như Facebook, Instagram. Một số cửa hàng đã thử sử dụng các công cụ như phần mềm quản lý đơn hàng hoặc website giới thiệu sản phẩm để hỗ trợ nhận yêu cầu thuê. Các giải pháp này thường chỉ mang tính hiển thị thông tin hoặc quản lý đơn giản, giống như trang bán hàng thông thường và chưa có hệ thống chuyên biệt để đáp ứng đầy đủ các nghiệp vụ đặc thù của việc thuê trang phục như theo dõi lịch thuê - trả, quản lý tiền cọc, trạng thái trang phục và nhắc nhở trả đồ.

1.3 Proposed solution

1.3.1 Giải pháp 1: Quản lý trang phục lõi môt

Mô tả

Hệ thống theo dõi thời gian không được thuê của từng trang phục. Khi một sản phẩm không phát sinh giao dịch trong một khoảng thời gian X ngày (do chủ shop thiết lập), hệ thống sẽ tự động gắn nhãn là “Trang phục tồn lâu”.

Dựa trên trạng thái này, hệ thống sẽ đề xuất các phương án xử lý như:

- Áp dụng giảm giá tự động

- Tạo chương trình khuyến mãi ngắn hạn
- Đề xuất thanh lý

Cơ chế hoạt động

- Hệ thống lưu ngày thuê gần nhất của từng sản phẩm.
- Định kỳ kiểm tra số ngày không được thuê.
- Nếu vượt quá ngưỡng X:
 - Gợi ý mức giảm giá phù hợp (ví dụ: 10%, 20%).
 - Hiển thị thông báo cho chủ shop.
 - Cho phép kích hoạt khuyến mãi chỉ bằng một thao tác.

Điểm khác biệt

Hiện nay, đa số các phần mềm chỉ quản lý tình trạng “còn/đang thuê”, chưa quan tâm đến hiệu suất sử dụng từng trang phục. Giải pháp này giúp biến dữ liệu lịch sử thuê thành công cụ ra quyết định kinh doanh.

1.3.2 Giải pháp 2: Quản lý & tính phí trả trễ tự động

Mô tả

Hệ thống cho phép thiết lập quy định phạt khi khách hàng trả trang phục trễ hạn, tính theo phần trăm hoặc theo ngày, và tự động cộng vào hóa đơn thanh toán.

Cơ chế hoạt động

- Mỗi đơn thuê có thời gian trả dự kiến.
- Khi khách trả đồ, hệ thống so sánh thời gian thực tế và thời gian quy định.
- Nếu phát sinh trễ hạn:
 - Tự động tính phí phạt (ví dụ: 5%/ngày).
 - Hiển thị chi tiết trên hóa đơn.

- Trừ trực tiếp vào tiền đặt cọc (nếu có).

Điểm khác biệt

Các phần mềm hiện nay vẫn chỉ dừng ở việc ghi nhận thời gian thuê trang phục và tình trạng thuê, chưa có chức năng xử lý việc trả muộn nên các shop còn tự tính theo cảm tính, thiếu minh bạch, thiếu sót ảnh hưởng đến quy trình thuê và doanh thu. Vì vậy chức năng phạt tự động giúp chuẩn hóa quy trình, hạn chế tranh chấp.

1.4 Goals

Mục tiêu tổng quát

Xây dựng một hệ thống quản lý cho thuê trang phục trên nền tảng web nhằm hỗ trợ cửa hàng cho thuê quản lý trang phục, khách hàng và hoạt động thuê - trả một cách hiệu quả, hạn chế sai sót và thất thoát.

Mục tiêu cụ thể

- Phân tích và mô hình hóa nghiệp vụ cho thuê trang phục trong thực tế.
- Xây dựng hệ thống quản lý danh mục và tình trạng trang phục.
- Hỗ trợ quản lý thông tin người thuê, tiền cọc và giấy tờ tùy thân.
- Theo dõi chính xác thời gian thuê - trả, hạn chế trùng lịch thuê trang phục.
- Cung cấp các chức năng thống kê và báo cáo doanh thu, số lượt thuê và tình trạng sử dụng trang phục.
- Áp dụng mô hình SCRUM trong quá trình phát triển dự án để quản lý tiến độ và chất lượng sản phẩm.
- Hoàn thiện hệ thống có thể áp dụng thử nghiệm cho các cửa hàng cho thuê trang phục trong thực tế.

1.5 Techniques

Mô hình phát triển phần mềm: SCRUM

Nền tảng ứng dụng: Web Application

Ngôn ngữ lập trình: C#

Framework backend: ASP.NET Core MVC

Cơ sở dữ liệu: Microsoft SQL Server

Frontend: HTML, CSS, JavaScript

Công cụ quản lý dự án: Jira

Quản lý mã nguồn: GitHub

Công cụ thiết kế giao diện: Figma

Môi trường phát triển: Microsoft Visual Studio

2. TIME ESTIMATION

Number of members	6
Number of working hours per day/person	4
Number of working days per week	4
Number of weeks	13
Estimated time (hours)	=1.248

3. MASTER SCHEDULE

NO	Task Name	Duration	Start	Finish
1	Sprint 1	2 tuần	Tuần 1	Tuần 2
2	Sprint 2	2 tuần	Tuần 3	Tuần 4
3	Sprint 3	2 tuần	Tuần 5	Tuần 6
4	Sprint 4	2 tuần	Tuần 7	Tuần 8
5	Sprint 5	2 tuần	Tuần 9	Tuần 10
6	Sprint 6	2 tuần	Tuần 11	Tuần 12
7	Sprint 7	1 tuần	Tuần 13	Tuần 13

4. ROLES AND RESPONSIBILITIES

Role	Responsibilities	Participant(s)
Scrum Master	<ul style="list-style-type: none"> - Đảm bảo quy trình: Giúp nhóm hiểu và tuân thủ lý thuyết, thực hành và các quy tắc của Scrum. - Loại bỏ vật cản: Giải quyết các vấn đề gây cản trở tiến độ của nhóm. - Bảo vệ nhóm: Ngăn chặn các tác động tiêu cực hoặc sự can thiệp từ bên ngoài trong quá trình Sprint. - Huấn luyện: Hỗ trợ Product Owner quản lý Backlog hiệu quả và giúp nhóm tự tổ chức. 	Nguyễn Lê Bảo Châu
Product owner	<ul style="list-style-type: none"> - Tối đa hóa giá trị sản phẩm: Chịu trách nhiệm về kết quả đầu ra của sản phẩm. - Quản lý Product Backlog: Sắp xếp thứ tự ưu tiên các hạng mục công việc, đảm bảo Backlog rõ ràng và minh bạch. - Định hướng: Quyết định tính năng nào sẽ được làm tiếp theo và chấp nhận hoặc từ chối kết quả công việc của nhóm. - Cầu nối: Là tiếng nói đại diện cho khách hàng và các bên liên quan. 	Nguyễn Anh Khoa

Team Member	<ul style="list-style-type: none"> - Thực thi công việc: Trực tiếp xây dựng sản phẩm (code, test, thiết kế, v.v.) để tạo ra phần tăng trưởng có thể chuyển giao được vào cuối mỗi Sprint. - Tự tổ chức: Tự quyết định cách thức hoàn thành công việc trong Sprint Backlog mà không chờ chỉ đạo chi tiết. - Ước lượng & Cam kết: Đưa ra đánh giá về độ phức tạp của công việc và cam kết mục tiêu Sprint. - Đảm bảo chất lượng: Tuân thủ Định nghĩa hoàn thành. 	Trương Thị Thảo Hiền Đặng Thị Thanh Ngân Phan Lê Nghi Lê Minh Thư Nguyễn Thị Tường Vi
--------------------	--	---

Duyệt dự án



Cao Thị Nhâm