

自作発表

——「スーパーの在庫管理アプリ」

株式会社廣起

木村駿作

目次

- 1.開発目的
- 2.システム機能説明
- 3.デモ動画
- 4.不足機能と今後のシステム展望
- 5.今回の開発を通じての感想

開発目的

最近思うこと：ニュースの報道でよく目にして気になっていた
食品ロスをゼロにしたい。

1年間約464万t(事業系約231万t 家庭系約233万t)

この数量は国民1人あたり毎日おにぎり1個分を捨てている計算です。
この数量を少しでも減れば食品ロスは大幅に減ると思いました。

目的：商品在庫を見える化することで、食品ロスを軽減する

アプリについて

- ターゲット層 : スーパーの各部門で在庫管理および品出し
発注業務を担当する現場社員
- システム詳細 : 在庫数、賞味期限の表示
- 導入のメリット : 賞味期限の見える化、食品ロスの削減
在庫確認がスムーズにできます。

システム機能

今回は、一般ユーザーを用意しました

在庫管理

- ・ 食材の（登録/編集/削除/キーワード検索）
- ・ 賞味期限切れの表示

アカウント管理

- ・ マイページ機能（利用者自身によるユーザー名・パスワードの更新）
- ・ 即時退会処理（利用者の意思でデータを完全に消去）

アカウント登録→ログイン

登録済みのアカウントで再度登録しようとするすると最初の登録画面に戻ります。

新規アカウント登録

ユーザー名

パスワード

登録する

[ログイン画面に戻る](#)



新規アカウント登録

ユーザー名

パスワード

登録する

[ログイン画面に戻る](#)

デモ動画1

アカウント登録→ログイン

← → ↺ ⓘ localhost:8080/login 🔑 ☆ 100%

ログイン

ユーザー名

パスワード

ログイン

[新規登録はこちら](#)

在庫操作、検索

商品の新規登録

食材名

例: りんご

数量

0以上の値を入力

賞味期限

年 / 月 / 日



保存場所

-- 保存場所を選択 --



新規追加

キャンセルして戻る

在庫一覧

+ 新規登録

食材名で検索...

検索

食材名	数量	賞味期限	保存場所	操作
りんご	100	2025-12-31	冷蔵庫	編集 削除
卵	100	2025-12-31	冷蔵庫	編集 削除
弁当	10	2025-12-31	常温置き場（弁当など）	編集 削除

食材名、数量、賞味期限、保存場所を登録可能

編集を押すと数量など変更可能です。

在庫操作、検索

食材名で検索...	検索		
食材名	数量	賞味期限	保存場所
卵	100	2025-12-31	冷蔵庫

検索欄に指定の食材を
入力すると指定の食材のみが出ます。
クリアを押すと元に戻ります。

食材名	数量	賞味期限	保存場所
弁当	10	2025-12-03	常温置き場（弁当など）

賞味期限が切れると赤字で警告

デモ動画2

在庫操作、検索



アカウント変更→アカウント退会(削除)

アカウント管理

ユーザー名

kiki

新しいパスワード

.....

変更すると次回ログイン時から有効になります。

設定を保存する

危険な操作

アカウントを削除すると、これまでのデータはすべて消去されます。

アカウントを削除して退会する

← 在庫一覧に戻る

新しいユーザー名、パスワードを入力して
アカウント変更できます。

アカウント変更→アカウント退会(削除)

危険な操作

アカウントを削除すると、これまでのデータはすべて消去されます。

アカウントを削除して退会する

ログイン

ユーザー名またはパスワードが違います

ユーザー名

パスワード

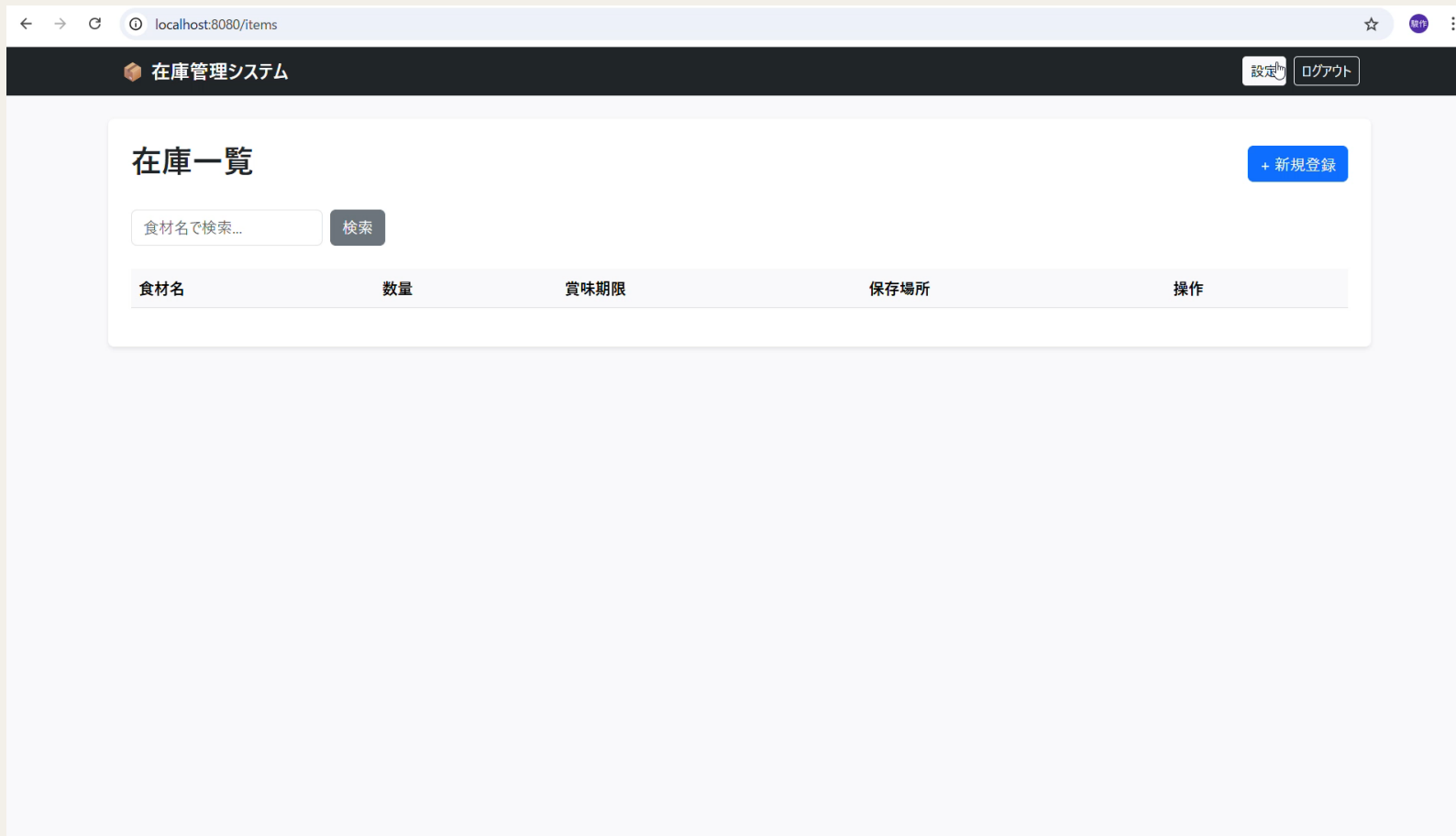
ログイン

[新規登録はこちら](#)

アカウントを削除したらログインできなくなります。

デモ動画3

アカウント変更→アカウント退会(削除)



不足機能や今後のシステム展望

追加、修正したい機能

- ①今回は一般ユーザ向けに作ったので**管理者側**の作成追加
「管理者側の設定はユーザの全体把握、商品在庫把握」
- ②誰がログインしたかがわかる**ログイン履歴機能**の追加
- ③賞味期限切れが近い商品があれば**プッシュ通知機能**追加
- ④アカウントの新規登録時にアカウント重複をしたら**エラーメッセージ**
の表示機能を追加
- ⑤食材を本来とは違う場所を入力した際の**エラーメッセージ**追加

今回の開発を通じての感想



初めて1から自分で考えてのアプリ作成

自分で考えてイメージをしたアプリが形になっていくのが、楽しさと達成感を味わえて学びになりました。

使いやすいシステムを試行錯誤

実際に使うユーザーがいかにストレスなく操作できるか？という視点がシステム開発において最も重要であることを学びました。

他にも改良の余地があるかと思うので、どのように工夫したらユーザーにとって使いやすいシステムになるのかを考えるのが大切だと感じました。



ご清聴ありがとうございました

