**Họ và tên:** Hoàng Đình Dương - 2121051087

**Họ và tên:** Dương Tuấn Điệp - 2121051474

**Họ và tên:** Trần Văn Hào - 2121050046

**Họ và tên:** Triệu Minh Hiếu – 2121050678

**Giáo viên hướng dẫn:** Trần Văn Hiệp

***Đề tài:*** Shopping Food App

**BÀI THI KẾT THÚC HỌC PHẦN**

**MÔN PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG CHO THIẾT DỊ ĐỘNG + BTL**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỎ - ĐỊA CHẤT**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*\*\*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**



***Hà Nội, 12/2023***

# Lời cảm ơn

Chúng em xin được gửi lời chân thành cảm ơn đến anh Trần Văn Hiệp đã hỗ trợ và giúp đỡ nhóm chúng em trong suốt quá trình học tập và nghiêm cứu đề tài này.

Cảm ơn anh đã dạy bảo để chúng nen có thể hoàn thiện đề tài tốt đẹp

Trong quá trình thực hiện đồ án chúng em còn nhiều hạn chế và bỡ ngỡ nên không tránh khỏi thiếu sót, chúng em rất mong nhận được những ý kiến đóng góp quý báu của anh để giúp em có thể hoàn thiện hơn trong các đề tài sau.

Chúng em xin chân thành cảm ơn!

Mục lục

[Lời cảm ơn 2](#_Toc153562691)

[Mục lục 3](#_Toc153562692)

[Mở Đầu 4](#_Toc153562693)

[1.Tổng quan tình hình nghiên cứu thuộc tính về đề tài 4](#_Toc153562694)

[2.Tình hình cấp thiết, ý nghĩa khoa học và thực tiễn của đề tài 4](#_Toc153562695)

[Chương 1: Tổng quan 5](#_Toc153562696)

[**1.1** **Khảo sát** 5](#_Toc153562697)

[**1.2** **Đánh giá thực trạng và xác lập phương hướng phát triển** 6](#_Toc153562698)

[**1.3** **Xác định phạm vi dự án** 7](#_Toc153562699)

[**1.4** **Một số ứng dụng mobile tham khảo** 7](#_Toc153562700)

[Chương 2: Kết quả cài đặt, thử nghiệm 8](#_Toc153562701)

[2.1 Màn hình Mở đầu 8](#_Toc153562702)

[2.2 Màn đăng nhập 9](#_Toc153562703)

[2.3 Màn đăng ký 10](#_Toc153562704)

[2.4. Màn 1 11](#_Toc153562705)

[2.5 Màn 2 12](#_Toc153562706)

[2.6 Màn 3 13](#_Toc153562707)

[2.7 Màn 4 14](#_Toc153562708)

[2.8 Màn 5 15](#_Toc153562709)

[**KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN** 16](#_Toc153562710)

[**TÀI LIỆU THAM KHẢO** 16](#_Toc153562711)

[**CÔNG VIỆC VÀ NHIỆM VỤ** 16](#_Toc153562712)

# Mở Đầu

## 1.Tổng quan tình hình nghiên cứu thuộc tính về đề tài

Lĩnh vực ứng dụng mua sắm thực phẩm trực tuyến đang trở thành một xu hướng quan trọng trong ngành công nghiệp thực phẩm và dịch vụ. Cùng với sự phát triển của công nghệ và nhu cầu ngày càng tăng của người tiêu dùng trong việc mua sắm thuận tiện, an toàn và nhanh chóng, các ứng dụng mua sắm thực phẩm đã thu hút sự quan tâm đáng kể từ các công ty và nhà đầu tư.

## 2.Tình hình cấp thiết, ý nghĩa khoa học và thực tiễn của đề tài

Tính cấp thiết trong thực tiễn: Với sự phát triển của cuộc sống đô thị và cuộc sống bận rộn, nhu cầu mua sắm thực phẩm một cách thuận tiện và nhanh chóng ngày càng tăng cao. Đặc biệt, trong thời đại đại dịch COVID-19, ứng dụng mua sắm thực phẩm trực tuyến trở thành một phương tiện quan trọng giúp người tiêu dùng duy trì an toàn và tiện lợi trong việc tiếp cận thực phẩm.

Ý nghĩa khoa học: Ứng dụng này có ý nghĩa lớn trong việc nghiên cứu và áp dụng công nghệ để cải thiện trải nghiệm mua sắm của người tiêu dùng. Nó mở ra cơ hội để áp dụng các phương pháp khoa học, như phân tích dữ liệu và học máy, để hiểu rõ hơn về nhu cầu của khách hàng và cung cấp dịch vụ tốt hơn.

Thực tiễn trong kinh doanh: Ứng dụng này có thể áp dụng trực tiếp vào lĩnh vực kinh doanh và thương mại điện tử. Các công ty có thể áp dụng các kết quả nghiên cứu để cải thiện ứng dụng của họ, tối ưu hóa quy trình đặt hàng, giao hàng và tăng cường tương tác với khách hàng.

Tầm ảnh hưởng xã hội: Việc cung cấp phương tiện mua sắm thực phẩm trực tuyến không chỉ mang lại lợi ích cho người tiêu dùng về tiện lợi mà còn giúp giảm thiểu việc di chuyển, tiết kiệm thời gian và giảm ô nhiễm môi trường.

Đây là ứng dụng điện thoại hướng phát triển dựa trên tình hình thực tế của người dùng, tuy không phải là mới nhất nhưng do kinh nghiệm của nhóm chúng em còn nhiều hạn chế cũng như sai sót mong thầy cô và các bạn đóng góp ý kiến để đề tài được hoàn thiện hơn.

# Chương 1: Tổng quan

* 1. **Khảo sát**

1. Mục đích

Theo như ước tính của Tập đoàn nghiên cứu thị trường Euromonitor International hiện nay thì thị trường giao đồ ăn trực tuyến tại Việt Nam có giá trị quy mô  lên tới 33 triệu USD. Và xu hướng này sẽ tiếp tục tăng lên theo thời gian vì sự phát triển của công nghệ thông tin hiện nay.

Bên cạnh đó, kết quả bản “Khảo sát thị trường về nhu cầu tiêu dùng ngành ẩm thực Việt Nam” do Kantar thực hiện vào năm 2020 cho biết rằng có đến 43% người dân TPHCM và 34% người dân Hà Nội đặt đồ ăn trực tuyến ít nhất là 1 lần 1 tuần. Đặc biệt với tình hình dịch bệnh như hiện nay, mối lo ngại dịch bệnh khiến người dân sẽ có 2 lựa chọn mua đồ ăn là mua mang đi (take away) cùng với đặt giao tận nhà (home delivery). Thế nhưng tỉ trọng đặt đồ ăn giao tận nhà lại cao gấp đôi so với mua mang đi theo thống kê.

Hơn nữa, thị trường đồ ăn nhanh trực tuyến hiện nay có sự góp mặt của rất nhiều dịch vụ như GrabFood, Airpay, NowFood. Với hàng ngàn lượt khuyến mãi để thay đổi hành vi người dùng trong việc đặt đồ ăn. Nhờ vậy số lần người dùng đặt đơn ăn nhanh trực tuyến tăng dần, từ mỗi tháng đặt 1-2 lần sẽ tiếp tục tăng lên.

Hơn nữa các cửa hàng, quán ăn tiện lợi cũng chuyển dần sang xu hướng liên kết các dịch vụ online. Cho nên thực tế thị phần đồ ăn giao tận nơi chỉ chiếm khoảng 30% tổng thị phần ngành hàng F&B, thế nhưng vẫn chưa có dấu hiệu dừng lại.

1. Nội dung khảo sát.

Người dùng hệ thông: Các nhân viên văn phòng, học sinh, sinh viên, …

Ứng dụng đặt đồ ăn cần có các chức năng sau:

Lựa chọn sản phẩm đa dạng: Người dùng có thể duyệt qua một loạt các sản phẩm và thực phẩm từ nhiều nhà cung cấp khác nhau. Chức năng tìm kiếm và bộ lọc giúp họ dễ dàng tìm thấy những sản phẩm mong muốn.

Đặt hàng linh hoạt: Ứng dụng cho phép người dùng thêm và xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng, điều chỉnh số lượng và chọn thời gian giao hàng phù hợp với lịch trình của họ.

Thanh toán dễ dàng: Chức năng thanh toán linh hoạt và an toàn thông qua nhiều phương thức thanh toán khác nhau như thẻ tín dụng, ví điện tử, hoặc thanh toán khi nhận hàng (COD).

Theo dõi đơn hàng: Người dùng có thể theo dõi quá trình xử lý đơn hàng từ khi đặt hàng đến khi giao hàng. Thông tin về tình trạng đơn hàng, vị trí của người giao hàng có thể được cập nhật liên tục.

Đánh giá và phản hồi: Chức năng này cho phép người dùng đánh giá sản phẩm và dịch vụ, giúp cộng đồng người dùng có cái nhìn tổng quan về chất lượng của sản phẩm và cũng giúp cải thiện dịch vụ từ nhà cung cấp.

Ưu đãi và khuyến mãi: App đặt đồ ăn thường cung cấp thông tin về ưu đãi, khuyến mãi, mã giảm giá để người dùng có cơ hội tiết kiệm chi phí.

* 1. **Đánh giá thực trạng và xác lập phương hướng phát triển**
     1. Khảo sát người dung

Qua việc khảo sát tình hình vận hành thực tế của hệ thống cho thấy: Hệ thống vận hành hiện tại trên môi trường web chứa thức sự thuận tiện cho người dùng smartphone.

* + 1. Phương hướng phát triển

Thông qua việc khảo sát hiện trạng hệ thống, nhu cầu sử dụng thực tế, nắm bắt các giải pháp công nghệ hiện nay và xu hướng công nghệ trong tương lai, đề xuất về một giải pháp công nghệ của nhóm em được sinh ra, nhằm:

* Phát triển một hệ thống đảm bảo giữ nguyên quy trình của hệ thống hiện tại
* Khắc phục một số hạn chế website đang tồn tại
* Phát triển một số chức năng hỗ trợ cho các chức năng của hệ thống đang vận hành

Giải pháp: Xây dựng app mobile ShoppingFood (phát triển theo đúng các quy trình hệ thống của trường đang vận hành) giúp người dùng thuận tiện hơn trong việc sử dụng.

Xây dựng giao diện phù hợp cho việc thao tác trên điện thoại di động thay vì giao diện website như hiện tại

* Thông báo đẩy trực tiếp tới điện thoại thông minh mỗi khi có thông báo mới.
* Đặt đồ ăn ngay trên app.
* Trao đổi giữa người mua và người bán thông qua ghi chú
  1. **Xác định phạm vi dự án**

Sau khi xem xét về điều kiện của nhóm, với kinh nghiệm, thời gian và số lượng thành viên trong nhóm, nhóm em đã thống nhất phạm vi dự kiến của đồ án như sau:

Quản lý hệ thống

Đăng nhập

Đăng xuất

Quản lý danh mục

Đặt đồ ăn

Xem thông tin món ăn

Xem thông tin cửa hàng

Quản lý thông tin cá nhân

Xem thông tin cá nhân

* 1. **Một số ứng dụng mobile tham khảo**
     1. Ứng dụng ShoppeFood
     2. Ứng dụng Bee

# Chương 2: Kết quả cài đặt, thử nghiệm

## 2.1 Màn hình Mở đầu

A screenshot of a mobile app

Description automatically generated

* Nhấn vào Button Get start để sang màn đăng nhập.

## 2.2 Màn đăng nhập

A screenshot of a phone

Description automatically generated

* Nhập tài khoản và mật khẩu để dăng nhập.
* Nếu chưa có thì ấn đăng ký.

## 2.3 Màn đăng ký

A screenshot of a phone

Description automatically generated

* Nhập thông tin rồi ấn đăng ký vào màn 1

## 2.4. Màn 1

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

* Chọn sản phẩm để sang màn 2

## 2.5 Màn 2

A screenshot of a food menu

Description automatically generated

* Nhấn vào button add thì hiện lên checkout
* Nhấn vào checkout thì sang màn 4
* Nhấn vào sản phẩm thì sang màn 3
* Nhấn vào button back để quay về màn 1

**2.6 Màn 3**

A screenshot of a phone

Description automatically generated

* Nhấn vào checkout chuyển sang màn 4
* Nhấn vào button back để quay về màn 2

## 2.7 Màn 4

A screenshot of a phone

Description automatically generated

* Nhấn vào place order sang màn 5.
* Nhấn vào button back để quay về màn 4.
* Nhấn vào textnote để ghi chú.

## 2.8 Màn 5

A screen shot of a phone

Description automatically generated

**KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN**

Sau quá trình cố gắng và phát triển bài tập lớn, nhóm chúng em đã thu được thành quả đầu tiên là app đặt đồ ăn.

App là kết quả của việc học tập và phát triển của nhóm chúng em. Do thời gian và kiến thức còn hạn chế nên app của chúng em còn những thiếu xót và hạn chế. Trong tương lai nếu có thể nhóm chúng em mong muốn sẽ được tiếp tục phát triển app về cả chức năng lẫn giao diện người dung để có có thể ngày càng hoàn thiện app hơn.

**TÀI LIỆU THAM KHẢO**

|  |  |
| --- | --- |
| STT |  |
| 1 | https://www.figma.com/file/4JHC3USHIZRKkz4vE3LUkj/Untitled4?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=W3dObfNk7IF3P43g-0 |
| 2 | https://drive.google.com/file/d/1aB5fEQmW8JqmwIbHqEMp3A8XXAMqz5fr/view |

**CÔNG VIỆC VÀ NHIỆM VỤ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Họ và tên – Mã sinh viên | Nội dung |
| 1 | Hoàng Đình Dương - 2121051087 | * Lập trình màn 2 * Làm báo cáo |
| 2 | Nguyễn Tuấn Điệp - 2121051474 | * Lập trình 1 và 5 * Làm báo cáo |
| 3 | Trần Văn Hào - 2121050046 | * Lập trình 4 * Làm báo cáo |
| 4 | Triệu Minh Hiếu - 2121050678 | * Lập trình 3 * Làm báo cáo |