

**ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



BÁO CÁO ĐỒ ÁN MÔN HỌC

Đề tài: **TRANG WEB QUẢN LÝ BÁN ĐỒ ĂN**

Giảng viên hướng dẫn *Thầy Mai Trọng Khang*

Lớp SE104.M11.PMCL

Sinh viên thực hiện

19522254 Bùi Thị Thêu

19522550 Lã Mai Win

19522049 Nguyễn Minh Phụng

19521820 Đặng Xuân Mai

1. SƠ LUẬC VỀ ĐỒ ÁN	1
1.1 Các công nghệ sử dụng.....	1
1.2 Các kiến thức hỗ trợ được sử dụng	1
2. KHẢO SÁT	2
2.1 Tổng quan tình hình trong, ngoài nước	2
2.1.1 Sự thay đổi trong hành vi tiêu dùng khách hàng	2
2.1.2 Sự phát triển của công nghệ	2
2.1.3 Tình hình dịch bệnh do covid	2
2.2 Một số ứng dụng, trang web trong nước	3
2.2.1 SHOPEEFOOD MERCHANT APP	3
2.2.2 LOSHIP	7
2.2.3 FLYFOOL	10
2.3 Kết luận sau khi khảo sát.....	12
2.3.1 Đánh giá chung:	12
2.3.2 Những vấn đề cần được giải quyết.....	13
3. SƠ ĐỒ USE – CASE.....	13
3.1 Tổng quan về sơ đồ use – case	13
3.1.1 Use case của người mua.....	14
Đăng nhập	14
Nhắn tin	15
Tìm kiếm sản phẩm	15
Kiểm tra giờ hàng	16
Mua hàng.....	16
Đánh giá sản phẩm	17
3.1.2 Use case của người bán.....	17
Quản lý sản phẩm	18
Quản lý đơn hàng	18
Quản lý mã khuyến mãi.....	19
3.2 Tổng quát lại sơ đồ Use case với các mối quan hệ	19
4. ACTIVITY DIAGRAM	21
4.1 Activity Diagram của người dùng	21
4.1.1 Hoạt động Đăng nhập	21
4.1.2 Hoạt động Tìm kiếm 1 sản phẩm/cửa hàng.....	23
4.1.3 Hoạt động Kiểm tra giờ hàng	24
4.1.4 Hoạt động mua hàng	25
4.1.5 Hoạt động đánh giá cửa hàng/sản phẩm.....	27
4.1.6 Hoạt động Nhắn tin.....	28
4.2 Activity Diagram của người bán hàng.....	29
4.2.1 Hoạt động Quản lý các sản phẩm.....	29
4.2.2 Hoạt động Quản lý các mã khuyến mãi (Voucher)	30

4.2.3 Hoạt động Quản lý đơn hàng	31
5. THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU.....	32
6. THIẾT KẾ GIAO DIỆN	33
6.1 Các giao diện mà người dùng có thể nhìn thấy	33
6.1.1 Giao diện Đăng nhập	33
6.1.2 Giao diện Đăng ký	33
6.1.3 Giao diện Trang chủ.....	34
6.1.4 Giao diện Giỏ hàng	34
6.1.5 Giao hiện Đặt hàng	35
6.2 Các giao diện mà người bán có thể nhìn thấy	35
6.2.1 Giao diện Quản lý các sản phẩm.....	35
6.2.2 Giao diện Thông tin sản phẩm	36
6.2.3 Giao diện Quản lý các mã khuyến mãi	36
6.2.4 Giao diện thông tin của mã khuyến mãi.....	37
6.2.5 Giao diện Quản lý đơn hàng	37
7. THIẾT KẾ KIẾN TRÚC	38
8. THIẾT KẾ XỬ LÝ VÀ SƠ ĐỒ LUỒNG DỮ LIỆU	39
8.1 Thiết kế xử lý và sơ đồ luồng dữ liệu các hoạt động của người dùng.....	40
8.1.1 Đăng ký.....	40
⇒ 8.1.2 Đăng nhập.....	42
Sơ đồ luồng dữ liệu của yêu cầu Đăng nhập.....	43
8.1.3 Tìm kiếm 1 cửa hàng/sản phẩm	44
Sơ đồ luồng dữ liệu yêu cầu Tìm kiếm:	46
8.1.4 Xem giỏ hàng.....	47
Sơ đồ luồng dữ liệu của yêu cầu Kiểm tra giỏ hàng	48
8.1.5 Sửa giỏ hàng	49
Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Sửa giỏ hàng:	50
8.1.6 Đặt hàng.....	51
Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Đặt hàng.....	53
8.2 Thiết kế xử lý và sơ đồ luồng dữ liệu cho các hoạt động của người bán.....	54
8.2.1 Quản lý sản phẩm.....	54
Sơ đồ luồng dữ liệu yêu cầu Điều chỉnh thông tin món ăn.....	57
Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Quản lý món ăn	58
8.2.2 Quản lý voucher.....	59
Sơ đồ luồng dữ liệu của yêu cầu Điều chỉnh thông tin voucher	61
Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Quản lý voucher	62
8.2.3 Quản lý đơn hàng	63
Sơ đồ luồng dữ liệu Thống kê các đơn hàng:	64
9. KIỂM THỬ THEO KỊCH BẢN.....	64
9.1 Kiểm thử theo kịch bản người dùng hay gấp	65
9.1.1 Kịch bản 1: Đăng ký	65

Đăng ký email đã tồn tại.....	65
Password nhập lại không giống.....	65
9.1.2 Kịch bản 2: Đăng nhập	66
Dùng email sai định dạng để đăng nhập.....	66
Bỏ trống 1 trong 2 trường email hoặc mật khẩu.....	66
Nhập sai Email	66
Nhập sai mật khẩu.....	67
9.1.3 Kịch bản 3: Mua hàng.....	67
Người đặt hàng không điền địa chỉ đặt hàng	67
Số điện thoại đặt hàng không hợp lệ	67
Thanh toán bằng tài khoản ngân hàng	67
Người dùng sử dụng Mã khuyến mãi giới hạn	68
9.2 Kiểm thử theo kịch bản người bán hay gấp	68
9.2.1 Kịch bản 4: Quản lý danh mục.....	68
Người dùng muốn xoá 1 danh mục	68
Người dùng tạo 1 danh mục đã tồn tại	69
9.2.2 Kịch bản 5: Quản lý sản phẩm	69
Người dùng muốn tạo 1 món ăn mới.....	69
Người dùng tạo 1 món ăn đã tồn tại	69
9.2.3 Kịch bản 6: Quản lý mã giảm giá.....	70
Thay đổi tình trạng của 1 mã giảm giá	70
Thêm 1 mã giảm giá.....	70
Thêm mã giảm giá với Ngày bắt đầu, Ngày kết thúc không hợp lệ	71
10. KẾT LUẬN.....	71
11. TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	71

1. Sơ lược về đồ án

Trang web quản lý bán đồ ăn – FATMe (Food At The Moment), cho phép người dùng bán những sản phẩm của mình, đặt mua sản phẩm của người khác. Trang web sẽ chú trọng các tính năng cho người bán như quản lý sản phẩm (thêm/ xoá/ sửa sản phẩm), thống kê doanh thu đã đạt được, thống kê các món ăn được đặt hàng trong thời gian qua,... Còn về phía người mua, họ có thể xem các sản phẩm của các cửa hàng khác nhau và đặt hàng, sử dụng các mã giảm giá.

1.1 Các công nghệ sử dụng

- Html: Tạo bộ cục và cấu trúc của 1 trang web
- Css: Định dạng các phông chữ, các style cho 1 trang web
- Javascript: cải thiện tính năng, xây dựng lên chức năng của 1 website nhờ vào các thư viện có sẵn
- Jquery: là 1 thư viện của javascript giúp xây dựng các chức năng bằng Javascript dễ dàng, nhanh và giàu tính năng hơn.
- Mysql: quản trị cơ sở dữ liệu

1.2 Các kiến thức bổ trợ được sử dụng

- Lập trình hướng đối tượng: tận dụng tính năng đóng gói để bảo mật an toàn thông tin và dữ liệu. Ngoài ra còn giúp chương trình gọn gàng hơn loại bỏ được những chương trình dư thừa, trùng lặp dựa trên nguyên lý kế thừa.
- Cấu trúc dữ liệu và giải thuật: áp dụng các giải thuật sắp xếp, danh sách liên kết để tối ưu dữ liệu.
- Thiết kế giao diện người dùng: tận dụng đồ án đã làm trước đó và phát triển lên thành web.
- Cơ sở dữ liệu: lưu trữ các thông tin của người dùng và sản phẩm.

2. Khảo sát

2.1 *Tổng quan tình hình trong, ngoài nước*

Trong những năm gần đây ngành dịch vụ giao đồ ăn đường như bùng nổ, chiếm lĩnh thị trường và không ngừng lớn mạnh với sự tham gia của nhiều ông lớn. Vậy tại sao ngành dịch vụ này lại phát triển nhanh như vậy? Đâu là nguyên nhân dẫn đến sự phát triển này.

2.1.1 *Sự thay đổi trong hành vi tiêu dùng khách hàng*

Nếu như trước đây mọi người phải đến tận cửa hàng để mua đồ ăn hoặc mua mang về thì bây giờ việc giao hàng tận nơi mang lại nhiều thuận tiện cho khách. Thay vì đi lại giữa điều kiện thời tiết không thuận lợi, xe cộ đông đúc khách hàng có thể đặt món thông qua ứng dụng giao đồ ăn. Quá trình để có một bữa ăn đơn giản chỉ là sử dụng chiếc điện thoại thông minh hoặc máy tính có kết nối internet, lựa chọn món, đặt hàng và ngồi chờ món ăn được đưa đến tận tay. Bên cạnh đó các hàng quán cũng quen với việc bán online nên việc làm đồ và đóng gói cũng tối ưu hơn, đảm bảo được chất lượng sản phẩm khi tới tay người dùng.

2.1.2 *Sự phát triển của công nghệ*

Áp dụng công nghệ là một bước đi lớn, mang lại nhiều lợi ích cho doanh nghiệp cũng như khách hàng. Khi internet gần trở thành một phần không thể thiếu trong cuộc sống, xung quanh người tiêu dùng luôn là những hình ảnh quảng cáo, khuyến mãi, ưu đãi quà tặng trực tiếp kích thích nhu cầu chi tiêu online, đặt hàng của người dùng.

Các app và trang web đặt hàng được thiết kế trực quan đẹp mắt kết hợp với các hình thức thanh toán, chủ thương hiệu để thực hiện các chương trình khuyến mãi mang lại nhiều lợi ích cho cả người bán và người mua.

2.1.3 *Tình hình dịch bệnh do covid*

Một trong những lý do khác tác động trực tiếp đến sự phát triển nhanh chóng của dịch vụ đặt giao đồ ăn là dịch bệnh COVID-19 và lệnh giãn cách xã hội. Người người, nhà nhà không thể đến trực tiếp tại cửa hàng, bằng cách thuận tiện nhất là đặt giao đồ ăn đã đáp ứng đủ nhu cầu ăn uống của khách và cứu sống không ít hàng quán. Qua đó cũng chứng minh sự thuận tiện khi dịch vụ đặt giao hàng ngày càng phát triển, mang lại nhiều giá trị cho người dùng.

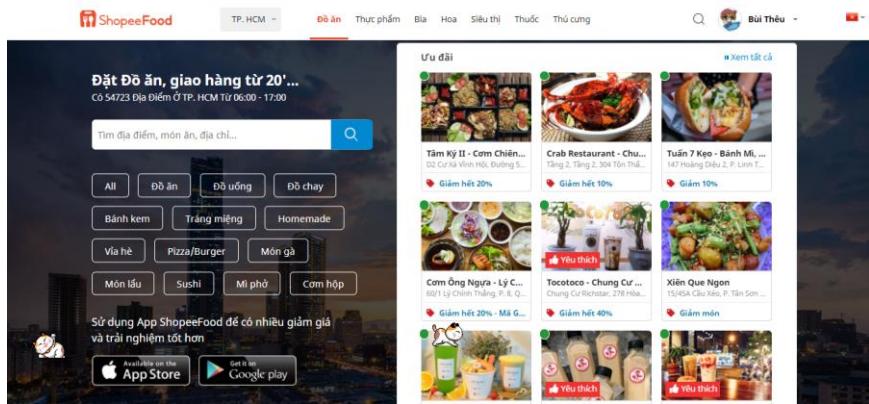
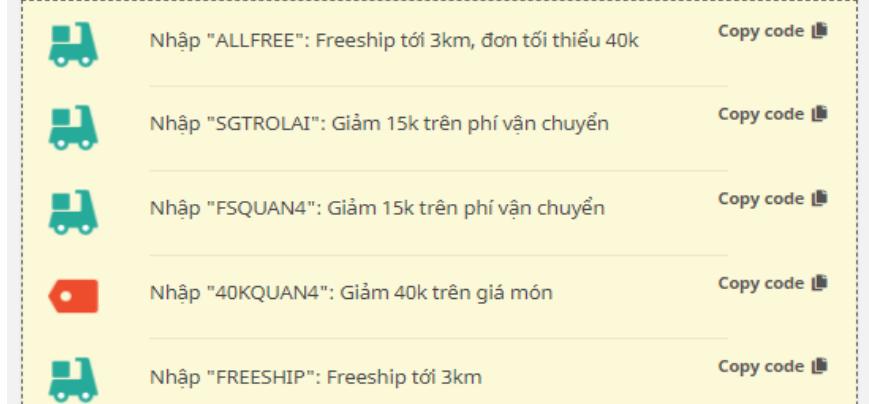
2.2 Một số ứng dụng, trang web trong nước

2.2.1 SHOPEEFOOD MERCHANT APP

ShopeeFood Merchant là đứa con tinh thần của shopee, là ứng dụng quản lý đơn hàng cho các nhà hàng đối tác của dịch vụ đặt món tận nơi.

Website: <https://shopeefood.vn/>

Ưu điểm:

Ưu Điểm	Mình Họa
Giao diện trực quan, đơn giản dễ nhìn. Thuận lợi cho việc tìm kiếm nhanh chóng.	
Mỗi cửa hàng cung cấp rất nhiều voucher khác nhau đem lại lợi ích cho cả người bán lẫn người mua.	 <p>Nhập "ALLFREE": Freeship tối 3km, đơn tối thiểu 40k Copy code</p> <p>Nhập "SGTROLAI": Giảm 15k trên phí vận chuyển Copy code</p> <p>Nhập "FSQUAN4": Giảm 15k trên phí vận chuyển Copy code</p> <p>Nhập "40KQUAN4": Giảm 40k trên giá món Copy code</p> <p>Nhập "FREESHIP": Freeship tối 3km Copy code</p>

Không chỉ là một website giới thiệu đồ ăn. ShopeeFood rất đầu tư trong việc ghi nhận đánh giá từ phía cộng đồng. Vì vậy không những là nơi đặt thức ăn nhanh đây còn là môi trường để khách hàng lựa chọn quán đến ăn phù hợp cho mình, là một cộng đồng đáng tin cậy cung cấp thông tin tham khảo qua các bình luận, nhận xét về các địa điểm ăn uống.

12 bình luận đã chia sẻ

7 Tuyệt vời
3 Khá tốt
0 Trung bình
2 Kém

1.3K lượt xem

Tiêu chí

Vị trí	8.4
Giá cả	8.3
Chất lượng	8.1
Phục vụ	8.1
Không gian	8.1

8.2 điểm - Khá tốt

Viết bình luận

8.2 Vị trí **8.4** Giá cả **8.3** Chất lượng **8.1** Phục vụ **8.1** Không gian **12** Bình luận

553C Huỳnh Tấn Phát, P. Tân Thuận Đông, Quận 7, TP. HCM

Đang mở cửa 08:00 - 23:00

25.000đ - 70.000đ

Cung cấp nội dung chuyên sâu và hình ảnh chất lượng của món ăn, từ phía cộng đồng.

Hình món ăn từ cộng đồng

+ đăng món

Albums

Video

Không gian

Món ăn

Thực đơn

Tổng hợp

Professional

+ Tài ảnh lên

Việc đặt hàng có thể thực hiện một cách nhanh chóng, dễ dàng. Thay đổi thông tin cá nhân cũng như địa chỉ giao hàng cho từng đơn hàng cũng rất đơn giản.

Chi tiết giao hàng

Bún Mắm 64,000đ

Tổng cộng 1 phần 64,000đ
Phí dịch vụ: 7,000đ
Phi vận chuyển: 2.3 km 24,000đ

Mã khuyến mãi NHẬP MÃ **Áp dụng** View my code >

Giao tận tay 5,000đ

Tổng cộng 95,000đ

Tiền mặt Thay đổi >

Ví dụ: Tòa nhà ABC, lầu 8, cho thêm 2 ly nhựa....

Không xuất hoá đơn VAT

Đặt hàng → 95,000đ

Dịch vụ đặt bàn trực tuyến. Với hàng ngàn nhà hàng, quán buffet, quán ăn sang trọng trong từng khu vực để bạn lựa chọn.

TP. HCM

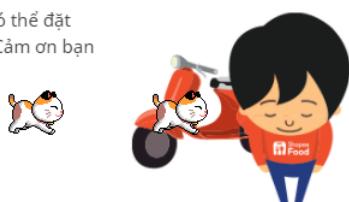
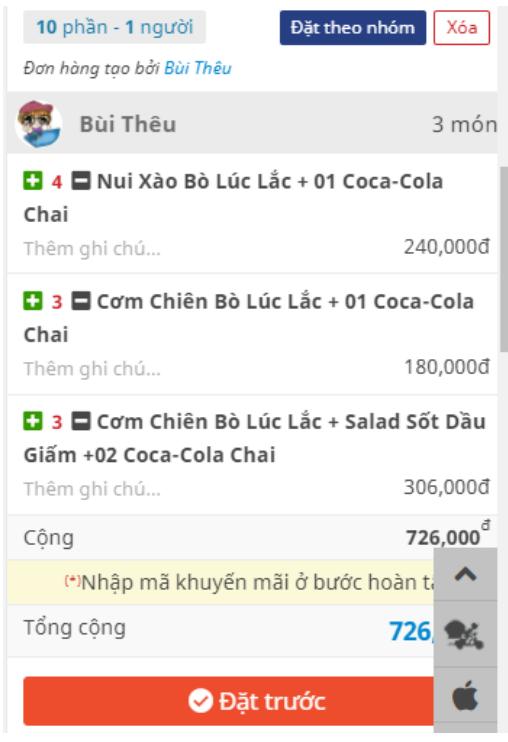
Đồ ăn

Tỉnh / Thành Phố	Số địa điểm
TP. HCM	66147 địa điểm
Hà Nội	33854 địa điểm
Đà Nẵng	9230 địa điểm
Cà Mau	2967 địa điểm
Hải Phòng	3339 địa điểm
Quảng Ninh	1875 địa điểm
Khánh Hòa	1907 địa điểm
Đồng Nai	2960 địa điểm
Nghệ An	1484 địa điểm
Vũng Tàu	1575 địa điểm
Bắc Ninh	438 địa điểm
Bình Dương	1869 địa điểm
Lâm Đồng	1081 địa điểm
Quảng Nam	866 địa điểm
Quảng Ninh	825 địa điểm
Thái Nguyên	788 địa điểm

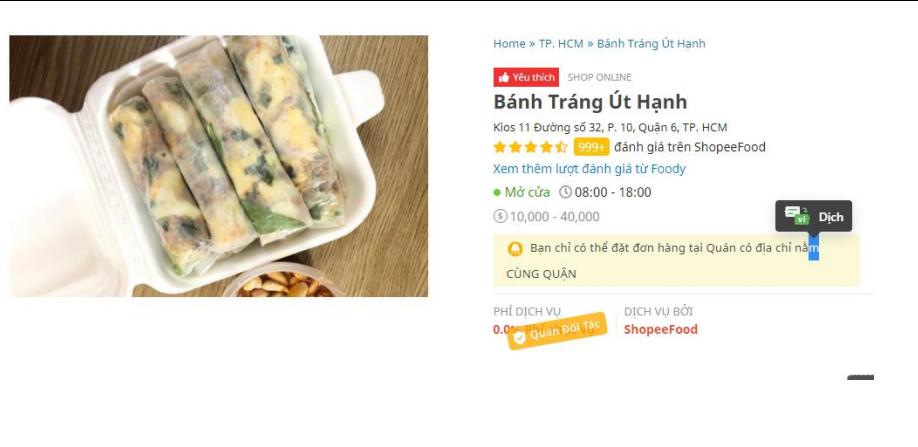
DANH SÁCH BỘ SƯU TẬP

- Thêm gì ăn này**
200 địa điểm
- Deal tươi luôn có - Freeship**
200 địa điểm
- TIẾP SỨC QUẬN 4**
Tiếp sức Quận 4
37 địa điểm
- TIẾP SỨC QUẬN 5**
Tiếp sức Quận 5
24 địa điểm

Nhược điểm

Nhược điểm	Minh Họa
Các món ăn đã hết hàng nhưng vẫn hiện lên danh sách lựa chọn mua hàng.	
Dịch vụ giao hàng của ShopeeFood chỉ hỗ trợ đặt hàng và giao hàng hàng ngày gây bất tiện cho khách hàng sử dụng	<p>ShopeeFood Message</p> <p>Dịch vụ ShopeeFood bắt đầu từ 09:00 - 19:00. Bạn có thể đặt hàng trước và chúng tôi sẽ xử lý trong giờ dịch vụ. Cảm ơn bạn đã sử dụng dịch vụ ShopeeFood</p>  <p>Tim địa điểm khác Đặt giao từ 09:00 - 19:00</p>
Mỗi cửa hàng có một giỏ hàng riêng gây bất tiện cho người dùng khi quay lại các món muốn ăn hay các quán ăn mà mình thích trước đó. Chỉ có thêm số lượng món, không có giảm số lượng món. Không thể xóa từng món.	
Không có nhiều thông tin về sản phẩm. Không thể mua luôn sản phẩm khi nhìn thấy sản phẩm trên trang chính	 <p>TocoToco Bubble Tea - 553C Huỳnh Tấn Phát 553C Huỳnh Tấn Phát, P. Tân Thuận Đông, Quận 7, TP. HCM ⌚ Tối thiểu 20k ⚡ Giá 52k 🔴 Mã giảm 70k</p> <p>Tiger Sugar - HCM 19 địa điểm ⌚ Tối thiểu 20k ⚡ Giá 45k 🔴 Mã giảm 70k</p>

cũng như khi xem thông tin sản phẩm. Chỉ có duy nhất một cách mua là vào cửa hàng => tìm kiếm sản phẩm đó => thêm vào giỏ hàng => mua.



Home » TP. HCM » Bánh Tráng Út Hạnh

Yêu thích SHOP ONLINE

Bánh Tráng Út Hạnh

Kios 11 Đường số 32, P. 10, Quận 6, TP. HCM

★★★★★ 999+ đánh giá trên ShopeeFood

Xem thêm lượt đánh giá từ Foody

- Mở cửa 08:00 - 18:00
- 10,000 - 40,000
- Dịch**

Bạn chỉ có thể đặt đơn hàng tại Quán có địa chỉ nằm
CÙNG QUẬN

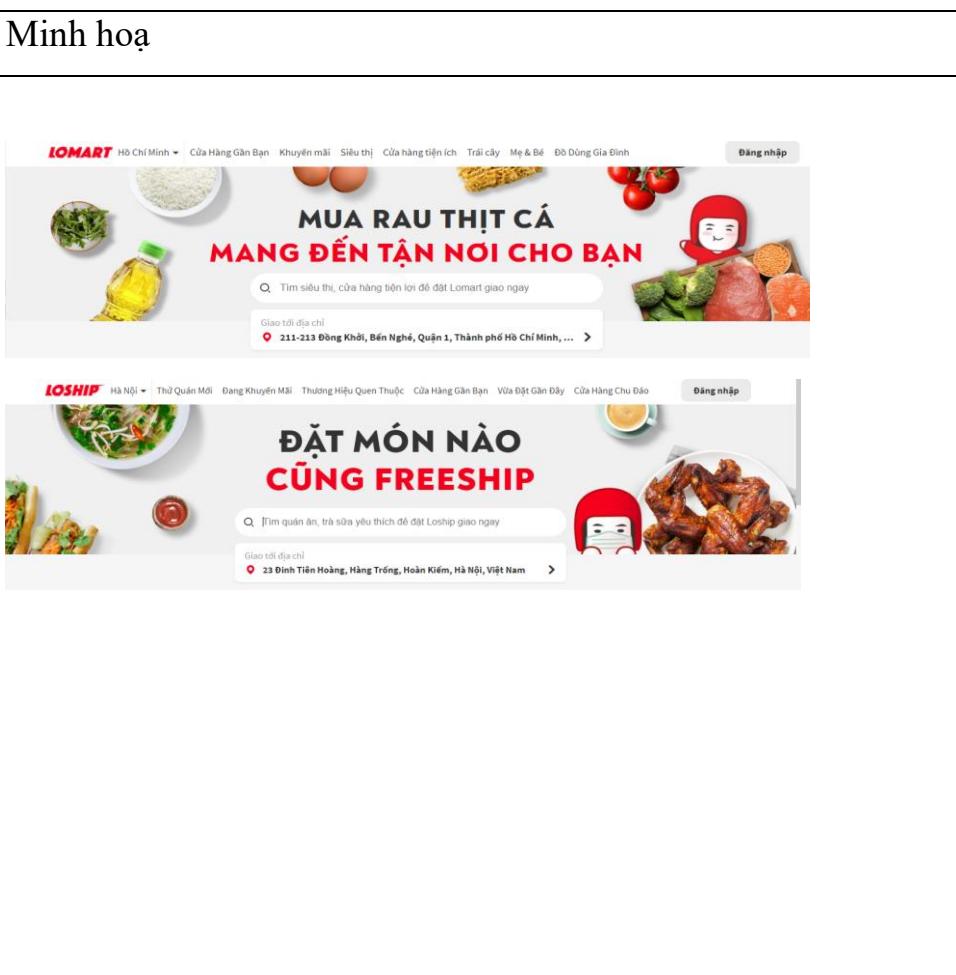
PHÍ DỊCH VỤ 0.0 ⚡ **Quán Đổi Tên** DỊCH VỤ BỞI **ShopeeFood**

2.2.2 LOSHIP

Loship khi mới ra đời hoạt động chủ yếu trong lĩnh vực quảng cáo món ăn và nhà hàng. Hiện nay, nó được phát triển thành một website thương mại điện tử. Ngoài bán đồ ăn còn có nhiều mặt hàng khác.

Website: <https://loship.vn/>

Ưu điểm

Ưu điểm	Minh họa
<p>Không chỉ dừng lại ở việc phục vụ từng món ăn thức uống, Loship góp sức mình để phát triển phong cách sống cho người Việt. Sau những chuyến giao trà sữa, cháo, phở, sẽ là những chuyến giao quần áo, mỹ phẩm, truyện tranh, ... tất tật mọi thứ, trong 1 giờ đặt.</p>	

Có hàng trăm món ăn phong phú từ các cửa hàng được sắp xếp theo nhiều thể loại khác nhau như: trà sữa, ăn vặt, ăn sáng, ăn trưa, ăn tối, ăn chay...

Các cửa hàng cũng được chia thành nhiều loại cửa hàng như: cửa hàng gần bạn nhất, thử quán mới, đang khuyến mãi, thương hiệu quen thuộc, cửa hàng chu đáo, ...

Chỉ cần vào chọn mua ngay khi nhìn thấy món ăn để thêm món ăn vào giỏ hàng một cách dễ dàng.

Chỉ cần chọn lựa sản phẩm bạn muốn mua, chọn vị trí là bạn đã có ngay tất cả những sản phẩm tương tự đang mở cửa gần bạn nhất.

CHỌN THEO THỂ LOẠI

- Món Chay
- Bún Thịt Nướng
- Trà Tắc
- Cơm Gà
- Ăn Sáng
- Ăn Tối
- Ăn Với Nhóm
- Ăn Vặt
- Ăn Trưa
- Bánh bèo

KHÁM PHÁ MÓN MỚI

Bún Dau Thap Cam	Tã Quần Bobby XL 62 Miếng ...	Pizza Xúc Xích - 1 Cái	Hủ Tiếu Nước - 1 Phần	Lẩu Dê Nhỏ	Trà Sữa Trân Châu Hoàng Gia
72.000 đ ⌚ 3.8km	424.000 đ ⌚ 5.4km	45.000 đ ⌚ 4.1km	45.000 đ ⌚ 4.9km	180.000 đ ⌚ 10.7km	45.000 đ ⌚ 8.8km
Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua

CỬA HÀNG GẦN BẠN

Trà Tiên Hương 34 chi nhánh ⌚ 0.1km ⌚ Freeship 2km	Bún Đầu Cầu Gỗ 4 chi nhánh ⌚ 0.1km ⌚ Freeship 2km	Bánh Bèo Huế - Chợ Bến Thành ⌚ 0.1km ⌚ Freeship 2km	Nhà Hàng Pháp Le Resto - Món Pháp Gi... ⌚ 0.1km ⌚ Freeship 2km	Bột Chiên Vạn Thành - Võ Văn Tân ⌚ 0.1km ⌚ Freeship 2km	Steak Bin & Pizza - Đường Số 8 ⌚ 0.1km ⌚ Freeship 3km
Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua

KHÁM PHÁ MÓN MỚI

Hủ Tiếu Nước - 1 Phần 45.000 đ ⌚ 4.9km	Lẩu Dê Nhỏ 180.000 đ ⌚ 10.7km	Ví dụ: để đá riêng, ...
Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua

Chọn món

Hủ Tiếu Nước - 1 Phần
45.000 đ

Tùy Chọn Phần (Tô)

Bánh Thêm +5.000 đ

Tô Thường

Thịt Cầm Thêm +45.000 đ

Tô Đặc Biệt +24.000 đ

Tim Thêm +45.000 đ

Xem menu đầy đủ

Món Thêm

Bánh Thêm +5.000 đ

Thịt Cầm Thêm +45.000 đ

Tim Thêm +45.000 đ

Tô Đặc Biệt +24.000 đ

Xem menu đầy đủ

Thêm +45.000 đ

Q. trà sữa

Giao tới địa chỉ
211-213 Đồng Khởi, Bến Nghé, Quận 1, Thành phố Hồ Chí Minh, ...

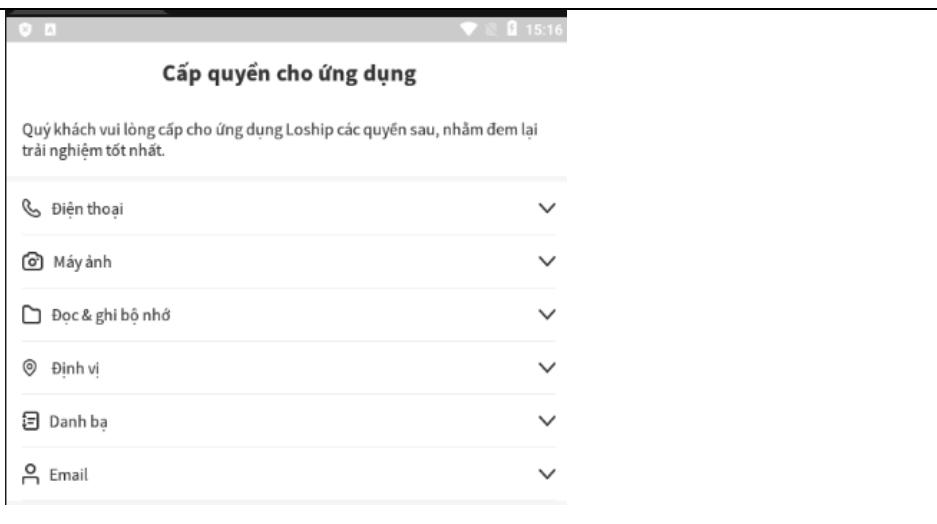
[Gần đây nhất](#) [Đang mở cửa](#) [Đổi tác Loship](#)

Trà Sữa Te Amo - Thái Ván Lung ⌚ 0.6km ⌚ 100% ⌚ Đổi tác Loship ⌚ Freeship 3km	Trà Sữa Te Amo Chuỗi cửa hàng 91 chi nhánh	Trà Sữa Bumba - Diamond Plaza ⌚ 0.6km ⌚ Đổi tác Loship ⌚ Freeship 3km	Trà Sữa Bumba Chuỗi cửa hàng 15 chi nhánh	Trà Sữa Bumba - Nguyễn Huệ ⌚ 0.6km ⌚ Đổi tác Loship ⌚ Freeship 3km
Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua	Chọn mua

Nhược điểm

Nhược điểm	Minh họa
Cũng giống như ShopeeFood. Mỗi cửa hàng có một giỏ hàng riêng gây bất tiện cho người dùng khi quay lại các món muốn ăn hay các quán ăn mà mình thích trước đó.	
Không có bát mục đánh giá món ăn của cửa hàng. Người dùng không nhìn thấy bất kỳ thông tin hữu ích nào của món ăn trừ giá cả và vị trí. Không có thông tin giới thiệu chi tiết, giờ đóng cửa mở cửa của cửa hàng.	
Bắt buộc phải tải app về để đăng ký thì mới có thể mua sản phẩm gây mất thời gian cho người dùng.	

Đòi hỏi quá nhiều quyền riêng tư khi sử dụng như cho phép truy cập vào danh bạ, bộ nhớ, chứng minh thư mặt trước mặt sau gây phiền phức và lo ngại cho người dùng.



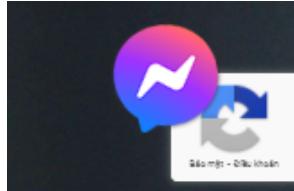
2.2.3 FLYFOOD

Flyfood là dịch vụ giao thức ăn tận nhà. Thực đơn ngày càng đa dạng hóa đặc biệt với những món ăn cổ truyền.

Website: <https://flyfood.vn/>

Ưu điểm

Ưu điểm	Minh họa
Flyfood là website bán đồ ăn online hướng tới chất lượng, đa dạng sản phẩm và dịch vụ phong phú. Vì vậy tất cả các món ăn trên đây đều ngon và đẹp mắt được chế biến kỳ công với mức giá cũng khá cao.	
Điểm khác biệt của Flyfood so với các website bán đồ ăn online khác đó là dịch vụ SASFOOD. Dịch vụ này hỗ trợ giao món ăn,	<p>B1: Chọn để tham khảo giá</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>SHIP AND DECOR</p> <p>Giao Món Tận Nơi Dụng Cụ Cao Cấp Set up Bàn Ăn Thu Dọn Vệ Sinh</p> <p>Giá: 350.000 đ</p> <p>Chọn gói này</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>SHIP SERVICES</p> <p>Giao Món Tận Nơi Dụng Cụ Cao Cấp Set up Bàn Ăn Phục Vụ Sivet Bữa Thu Dọn Vệ Sinh</p> <p>Giá: 400.000 đ</p> <p>Chọn gói này</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>SAS VIP</p> <p>Giao Món Tận Nơi Dụng Cụ Đặc Biệt Set up Bàn Ăn Phục Vụ Sivet Bữa Thu Dọn Vệ Sinh</p> <p>Giá: 700.000 đ</p> <p>Chọn gói này</p> </div> </div>

<p>kèm theo phục vụ trọn gói tại nhà. Với đầy đủ dụng cụ: ly, chén, dĩa, bếp cồn, bếp nướng,...</p>	<div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> TRANG CHỦ MÓN NGON FLYFOOD ▾ DỊCH VỤ TIỆC ▾ TIN TỨC ▾ LIÊN HỆ G - KẾT NỐI HIỆN ĐẠI! </div> <div style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> SAS GIAO MÓN, DỤNG CỤ, PHỤC VỤ, THU DỌN, VỆ SINH TIỆC TRỌN GÓI LƯU ĐỘNG BẤT KÌ ĐÂU </div>																
<p>Do chú trọng về chất lượng nên thông tin sản phẩm được trình bày rất kỹ.</p> <p>Đặc biệt là Flyfood chấp nhận giao hàng với cả những đơn chỉ có 1 món ăn. Không ngại quãng đường. Với mức phí giao hàng đồng giá 25.000 VNĐ. Đây là một điểm cộng của Flyfood đối với những thực khách ở xa khu vực TP.HCM.</p>	<p>Thông tin sản phẩm</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> Mô tả sản phẩm Nguyên liệu </div> <p><i>Lẩu Vịt Xiêm Nấu Chao</i> là món ăn đặc sản mang hương vị miền Tây có sự hòa trộn giữa 4 loại gia vị lên men chủ lực là rượu trắng, gừng già, chao trắng và chao đỏ tẩm ướp trong 4 tiếng để tạo nên hương vị đặc đáo mà không thể có ở bất kì món nào khác. Nước lèo thanh ngọt, mùi chao đã được chuyển hóa dễ chịu, đậm đà, có màu vàng sáng đẹp mắt, màu vị hơi đollo mặn làm kích thích vị giác và thị giác của thực khách.</p> <p>Loại VỊT XIÊM "chinh hiệu" để làm đẳng cấp cho món ăn này. Khoai môn cao, nấm rơm, cải bẹ xanh, rau muống và bún tươi tạo nên món ăn có mùi thơm đặc trưng, hương vị đậm đà, cảm nhận thịt vịt săn chắc và vị thảm sâu vào thịt.</p> <p>Nguyên liệu chế biến món ăn tươi ngon, đảm bảo hợp vệ sinh, hộp đựng thức ăn chuyên dụng độc quyền, có thể giữ nóng và giữ nguyên mùi đến 8 tiếng.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Xem thêm nội dung </div> <p>Thông tin sản phẩm</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> Mô tả sản phẩm Nguyên liệu </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Tên nguyên liệu</th> <th>Số lượng</th> <th>Đơn vị</th> <th>Mô tả</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>KHOAI MÔN</td> <td>1000</td> <td>g</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CHAO ĐỎ</td> <td>155</td> <td>g</td> <td></td> </tr> <tr> <td>GỪNG</td> <td>25</td> <td>g</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Tên nguyên liệu	Số lượng	Đơn vị	Mô tả	KHOAI MÔN	1000	g		CHAO ĐỎ	155	g		GỪNG	25	g	
Tên nguyên liệu	Số lượng	Đơn vị	Mô tả														
KHOAI MÔN	1000	g															
CHAO ĐỎ	155	g															
GỪNG	25	g															
<p>Có nhiều phương thức liên lạc với khách hàng giúp khách hàng giải đáp mọi thắc mắc.</p>	 <p style="font-size: 2em; color: red; margin-left: 10px;">028.39.911.911</p>  <p style="font-size: small; color: white; margin-top: 5px;">Gửi tin - Điều khoản</p>																

Nhược điểm

Nhược điểm	Minh họa
Không có bất kỳ mục đánh giá sản phẩm nào, điều này gây bất tiện cho việc chọn lựa món ăn của khách hàng.	 <p>Món ngon FLYFOOD > SÚP HẢI SẢN</p> <p>SÚP HẢI SẢN</p> <p>Mã sản phẩm: 269</p> <ul style="list-style-type: none"> - Size (S) : 5 chén. Size (M) : 10 chén. - Tôm sú, mực lá, bắp hạt, trứng cút, nước tương. <p>Xem thêm</p> <p>Thông tin sản phẩm</p> <p>Mô tả sản phẩm Nguyên liệu</p>
Website này đã có khoảng 100 món cố định mỗi ngày. Vì là công ty cổ phần ăn nhanh nên tuy ngày càng cải thiện nhưng số lượng món ăn vẫn chưa thực sự phong phú.	 <p>Món Ngon FLYFOOD ▾ Dịch vụ tiệc ▾ Tin tức ▾ Liên hệ</p> <p>MÓN LẺ</p> <p>MÓN MỚI: NGON HƠN MỖI NGÀY</p> <p>MÓN ĐƯỢC ƯA CHUỘNG CHO BỮA ĂN HẰNG NGÀY - GIAO TẬN NƠI (30P:60P) - SHIP ĐỒNG GIÁ 29K (TP.HCM)</p> <p>CÁC MÓN KHAI VỊ</p> <p>CÁC MÓN GỒI</p> <p>CÁC MÓN CÁ- TÔM</p> <p>CÁC MÓN BÒ - DÊ - HEO</p> <p>CÁC MÓN GÀ</p>

2.3 Kết luận sau khi khảo sát

2.3.1 Đánh giá chung:

ShopeeFood coi trọng việc khách hàng nhìn nhận về sản phẩm như thế nào, đánh giá ra sao, không chỉ là nơi đặt món ăn nhanh còn tạo ra một cộng đồng lớn giới thiệu những món ăn ngon bao phủ trên khắp các tỉnh thành trong Việt Nam. Tuy nhiên web lại không chú trọng vào thêm vào giỏ hàng, yêu thích, chọn sản phẩm có chút rườm rà và khó khăn.

Loship tuy là việc đặt món ăn dễ dàng hơn nhưng việc tìm kiếm lại khó hơn. Các loại món ăn lại dàn theo hàng dọc, bộ lọc cũng sơ sài, việc đăng ký tài khoản có quá nhiều bước gây hoang mang, không có một chút thông tin, bình luận, đánh giá, lượt mua nào của sản phẩm.

FlyFood được đánh giá cao hơn hai web trên trên phương diện giao tiếp với khách hàng. Khách hàng có thể liên hệ và giải pháp thắc mắc ngay lập tức.

2.3.2 Những vấn đề cần được giải quyết

Chú trọng hơn trong việc tạo bộ lọc, không gây mất thời gian cho người dùng.

Trên giao diện cần phân chia các món ăn theo các danh mục riêng rõ ràng, tiện lợi, thanh toán bằng nhiều hình thức...

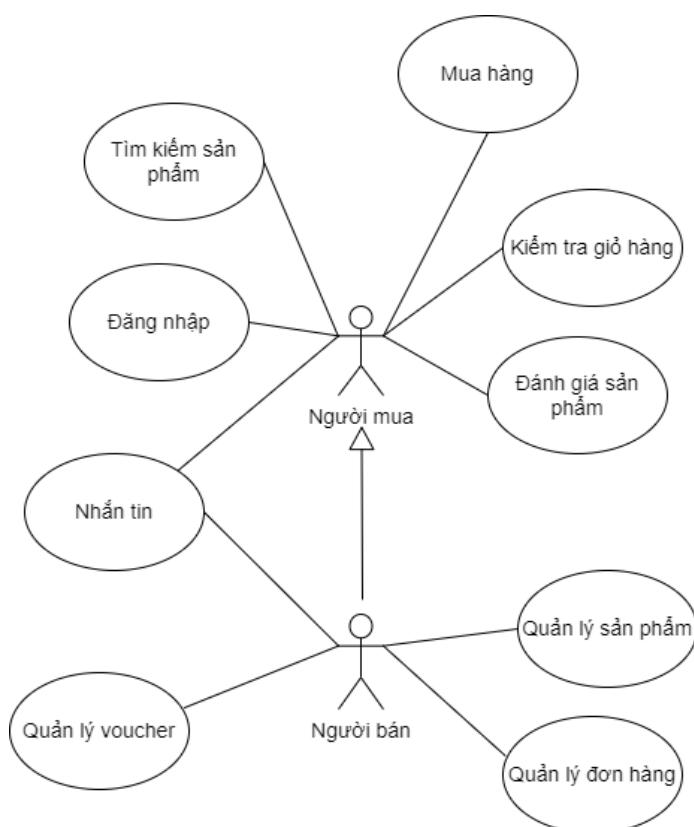
Trên trang thông tin món ăn cần có các tính năng đáp ứng nhu cầu của người dùng như thêm vào giỏ hàng, thêm vào mục yêu thích, gợi ý món ngon, các món tương tự với các mức giá khác nhau. Có thể đặt hàng trực tiếp mà không phải thêm vào giỏ hàng rồi mới được đặt hàng.

Hiển thị chi tiết các thông tin về món ăn và quán ăn như đánh giá từ người dùng, ảnh video về món ăn, vị trí, chi nhánh, thời gian giao dự kiến, giờ đóng mở cửa, thực đơn, khuyến mãi...

Cần chú trọng hơn trong việc giao tiếp với khách hàng như thêm các chức năng chat trực tiếp giúp giải đáp thắc mắc của khách hàng mọi lúc.

3. Sơ đồ Use – case

3.1 Tổng quan về sơ đồ use – case



Hình 1 – Sơ đồ use – case
tổng quát cho trang web
quản lý bán đồ ăn

Người bán thừa kế toàn bộ các tính năng mà *Người mua* có được. Hay nói cách khác, người mua nào cũng có thể trở thành nhà bán hàng.

Đối với người mua hàng, họ có thể có các use case như:

- Đăng nhập
- Nhắn tin với người bán
- Tìm kiếm sản phẩm
- Kiểm tra giỏ hàng
- Mua hàng
- Đánh giá sản phẩm

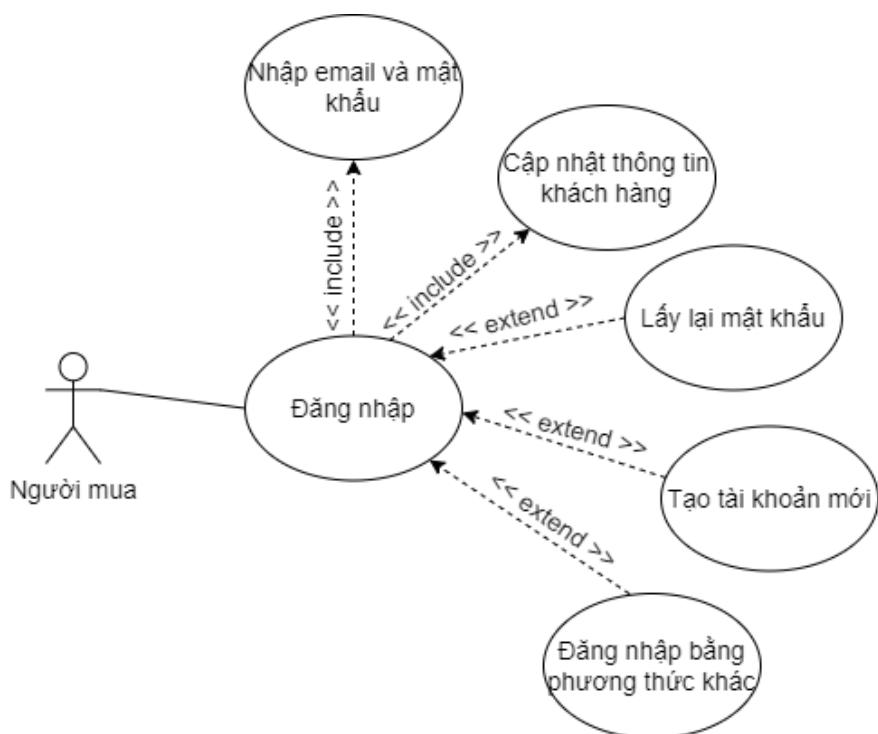
Đối với người bán, họ kế thừa 6 use case của người mua, và có thêm các use case thêm như:

- Quản lý sản phẩm
- Quản lý voucher/mã khuyến mãi
- Quản lý các đơn hàng (thống kê các đơn hàng)

Sau đây, nhóm em xin được phép miêu tả chi tiết hơn các use case.

3.1.1 Use case của người mua

Đăng nhập



Hình 2 – Use case Đăng nhập

Trong use case *Đăng nhập*, người mua (hoặc gọi chung là người dùng) sẽ có thể đăng nhập bằng số điện thoại và mật mã (include) hoặc có thể chọn phương thức đăng nhập khác, cũng như chọn mục quên mật khẩu để có thể đặt lại mật khẩu. Use case *Cập nhật thông tin khách hàng* chỉ được thực hiện sau khi người dùng đã đăng nhập thành công (include).

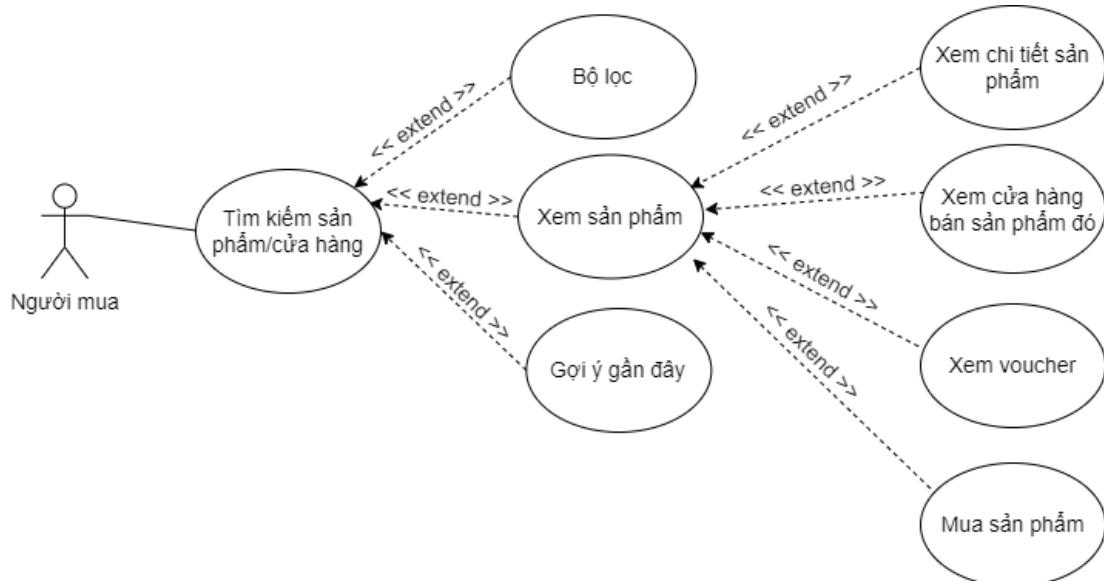
Nhắn tin



Hình 3 - Use case
người mua nhắn
tin cho người bán

Người mua và người bán có thể nhắn tin với nhau, với mục đích để người mua hiểu chi tiết hơn về sản phẩm mình muốn đặt, hoặc là để được tư vấn thêm những sản phẩm phù hợp.

Tìm kiếm sản phẩm

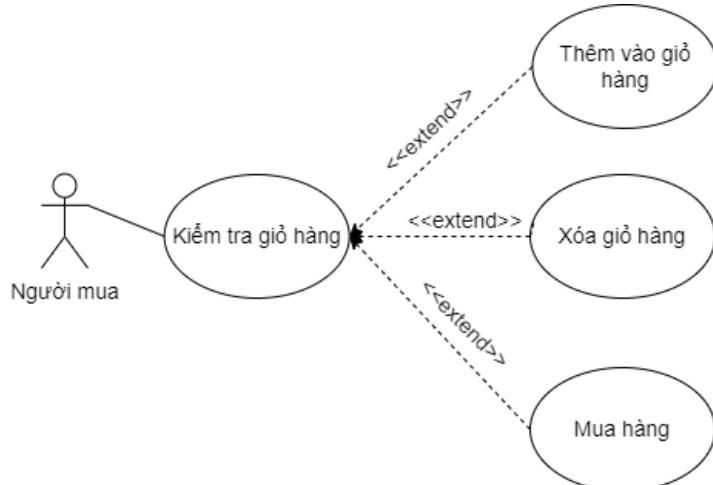


Hình 4 – Use case Tìm kiếm sản phẩm

Việc tìm kiếm sản phẩm hoặc là 1 cửa hàng thì sau đó sẽ có các use case khác như là lọc các sản phẩm (tù mức giá, nơi giao hàng,...), hoặc là xem 1 sản phẩm cụ thể nào đó, hay như use case *Gợi ý gần đây* sẽ lọc ra những món ăn ở gần địa chỉ của người dùng để gợi ý.

Sau khi chọn xem 1 sản phẩm cụ thể nào thì người dùng có thể *Xem chi tiết sản phẩm*, *Xem cửa hàng bán sản phẩm* và *Xem voucher khuyến mãi* dành cho món ăn, hoặc là trực tiếp chọn *Mua sản phẩm* để mua món ăn đó, *Mua sản phẩm* ở đây cũng chính là use case *Mua hàng* mà nhóm đã liệt kê ở trên.

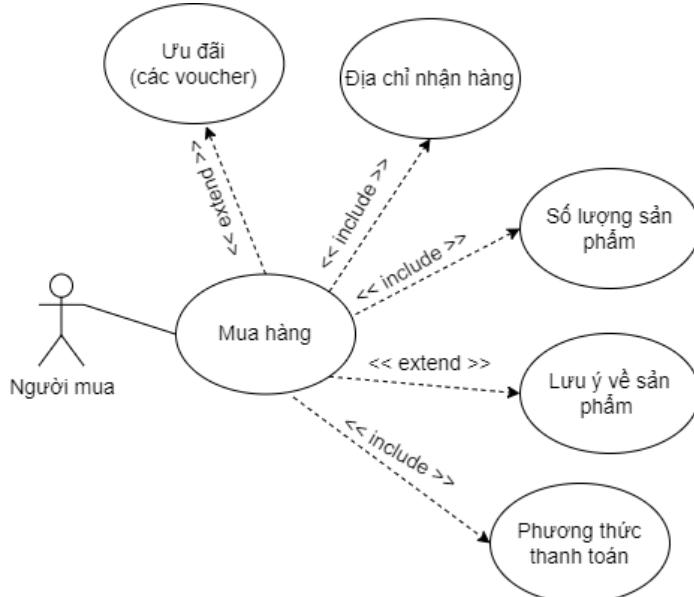
Kiểm tra giỏ hàng



Hình 5 – Use case Kiểm tra giỏ hàng

Khi người dùng chọn *Kiểm tra giỏ hàng*, họ có thể tăng giảm số lượng sản phẩm cũng như là xoá hết toàn bộ giỏ hàng để đặt hàng lại. Use case *Mua hàng* ở mục *Kiểm tra giỏ hàng* cũng là *Mua hàng* nhóm đã liệt kê ở những use case cho người mua, nhưng ở đây sẽ chi tiết hơn về việc *Mua hàng* là extend trong *Kiểm tra giỏ hàng*.

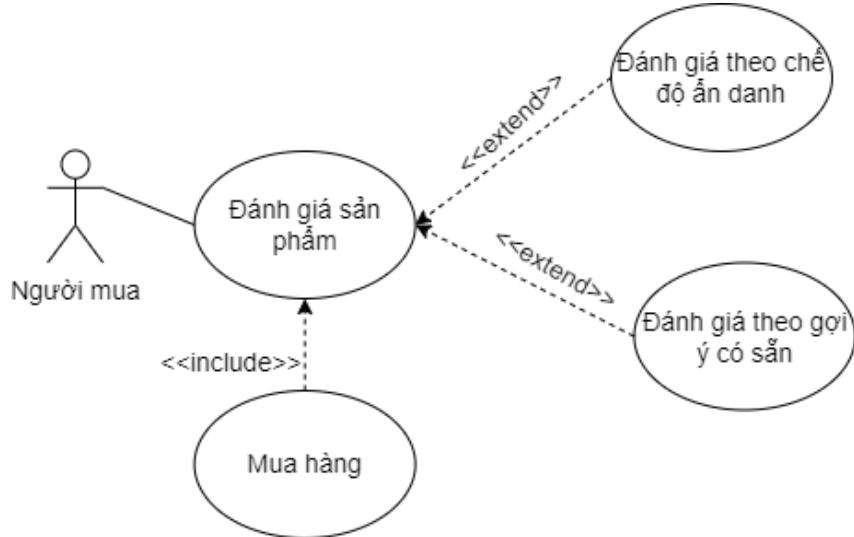
Mua hàng



Hình 6 - Use case Mua hàng

Khi người dùng chọn *Mua hàng*, họ bắt buộc phải chọn *Số lượng sản phẩm*, *Phương thức thanh toán* và *Địa chỉ nhận hàng*. Lưu ý về *sản phẩm* và áp dụng các ưu đãi *Voucher* là không bắt buộc, người dùng có thể thực hiện hoặc không.

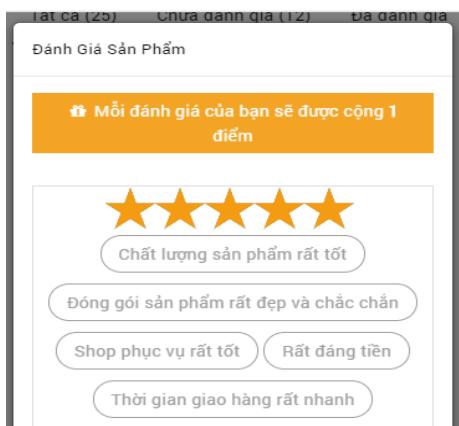
Đánh giá sản phẩm



Hình 7 - Use case Đánh giá sản phẩm

Để có thể Đánh giá sản phẩm, người dùng bắt buộc phải đã từng Mua hàng (quan hệ include), nếu không thì use case Đánh giá sản phẩm không thể thực hiện.

Khi đánh giá sản phẩm có thể đánh giá theo chế độ ẩn danh để đánh giá hoặc đánh giá theo những gợi ý có sẵn từ hệ thống.

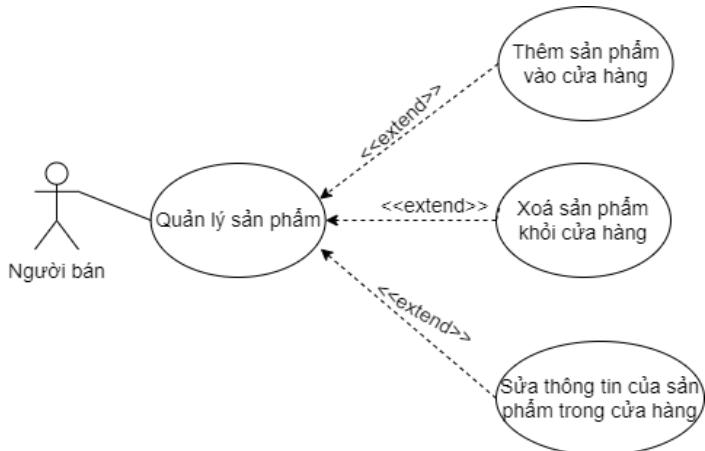


Hình 8 - Minh họa Đánh giá theo gợi ý có sẵn

3.1.2 Use case của người bán

Use case của người bán được thừa kế toàn bộ những use case của người mua đã được đề cập phần trước và có thêm những use case sau:

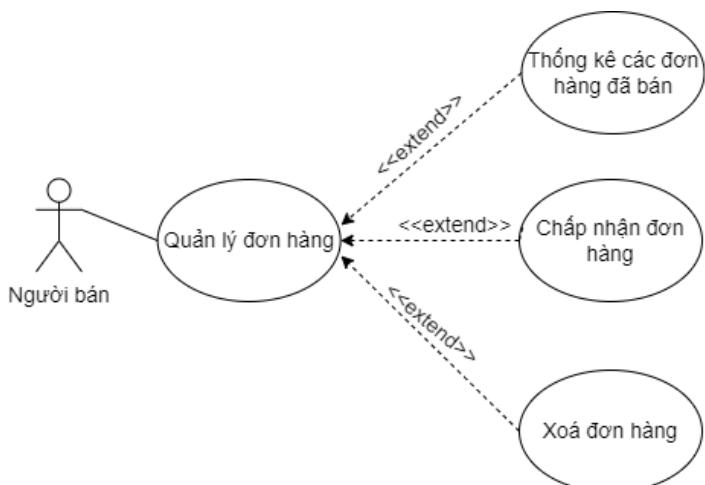
Quản lý sản phẩm



Hình 9 - Use case Quản lý sản phẩm

Người bán có thể lựa chọn *Quản lý sản phẩm* để xem những sản phẩm đang có trong cửa hàng của mình. Ngoài ra, người bán còn có thể *Thêm*, *Xoá*, *Sửa* các sản phẩm của cửa hàng. Thao tác *Thêm*, *Xoá*, *Sửa* là không bắt buộc.

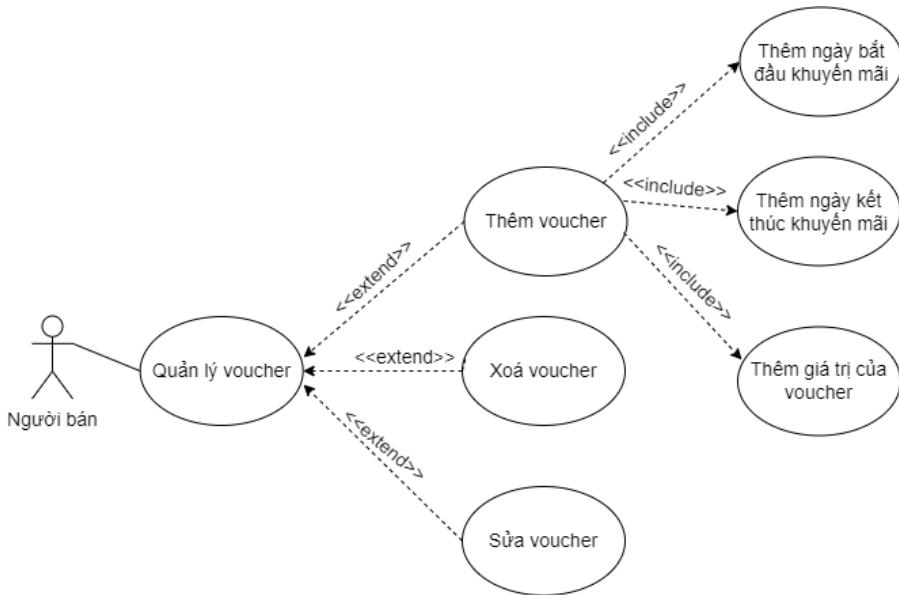
Quản lý đơn hàng



Hình 10 - Use case Quản lý đơn hàng

Người bán chọn *Quản lý đơn hàng* để xem thông tin các đơn hàng đã được đặt, chức năng *Chấp nhận đơn hàng* để xác nhận với người mua là đơn hàng nào đó sẽ được xử lý, nếu không, người bán có thể chọn *Xoá đơn hàng* để từ chối người mua trong những trường hợp như sản phẩm được đặt đã hết hàng, không thể giao hàng,... Ngoài ra người bán có thể *Thống kê* những đơn hàng đã bán theo một khoảng thời gian cụ thể nào đó.

Quản lý mã khuyến mãi

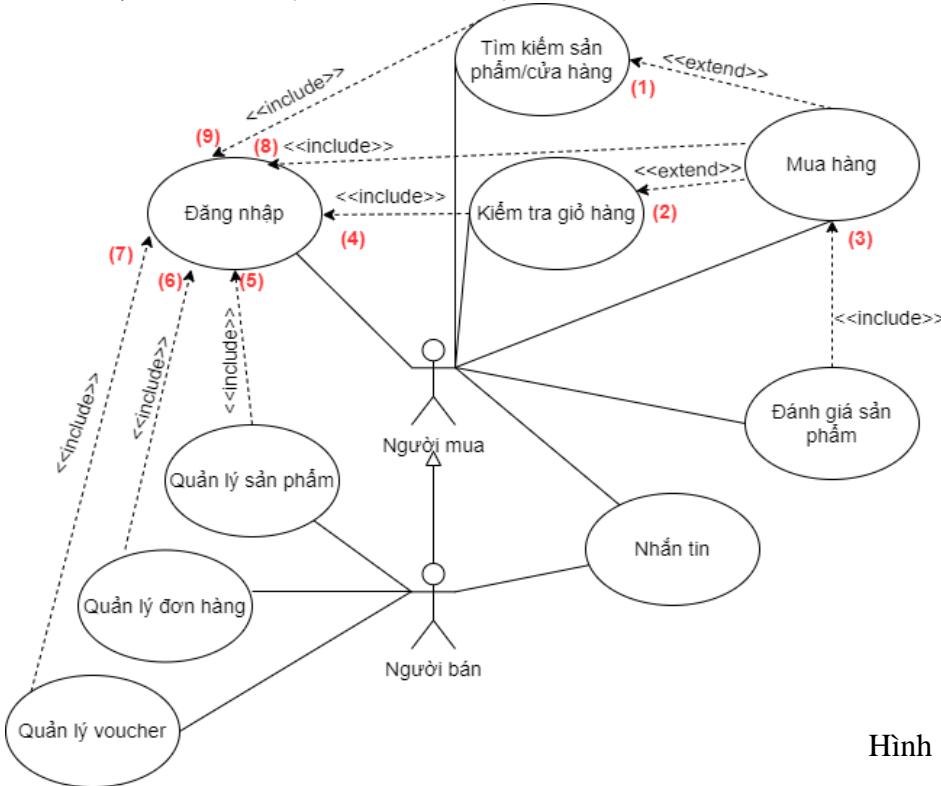


Hình 11 - Use case Quản lý mã khuyến mãi (Voucher)

Quản lý voucher sẽ cho người bán thấy các mã khuyến mãi mà cửa hàng đã, đang hoặc sẽ áp dụng. Người bán có thể *Thêm*, *Xoá*, *Sửa* các mã đang được thể hiện. Nếu chọn *Thêm voucher*, người bán bắt buộc phải thêm ngày bắt đầu và kết thúc áp dụng mã khuyến mãi đó, cũng như phải thêm giá trị của voucher đó.

3.2 Tổng quát lại sơ đồ Use case với các mối quan hệ

Dưới đây là sơ đồ use case của toàn bộ trang web Quản lý bán đồ ăn, với các mối quan hệ include, extend được biểu diễn cụ thể như sau:



Hình 12 - Sơ đồ Use case chi tiết

Biểu diễn các mối quan hệ cụ thể:

- (1) Sau khi tìm kiếm được sản phẩm ưng ý thì chúng ta có thể trực tiếp đặt hàng mà không cần làm thêm thao tác nào khác.
- (2) Nếu có sản phẩm nào đó trong giỏ hàng thì chúng ta có thể đặt hàng thông qua việc Kiểm tra giỏ hàng.
- (3) Muốn đánh giá được sản phẩm nào đó thì người dùng bắt buộc phải đã mua sản phẩm đó, nếu không thì không thể thực hiện thao tác đó.
- (4) Muốn kiểm tra được giỏ hàng cá nhân thì người dùng bắt buộc phải đăng nhập
- (5), (6), (7) Người bán muốn kiểm tra các thông tin của cửa hàng thì bắt buộc phải đăng nhập trước.
- (8) Người dùng muốn Mua hàng thì bắt buộc phải đăng nhập trước
- (9) Muốn tìm kiếm 1 sản phẩm nào đó thì người dùng vẫn phải đăng nhập trước.

4. Activity diagram

Trong phần này nhóm sẽ vẽ các activity diagram cho các hành động như sau:

Đối với người dùng nói chung:

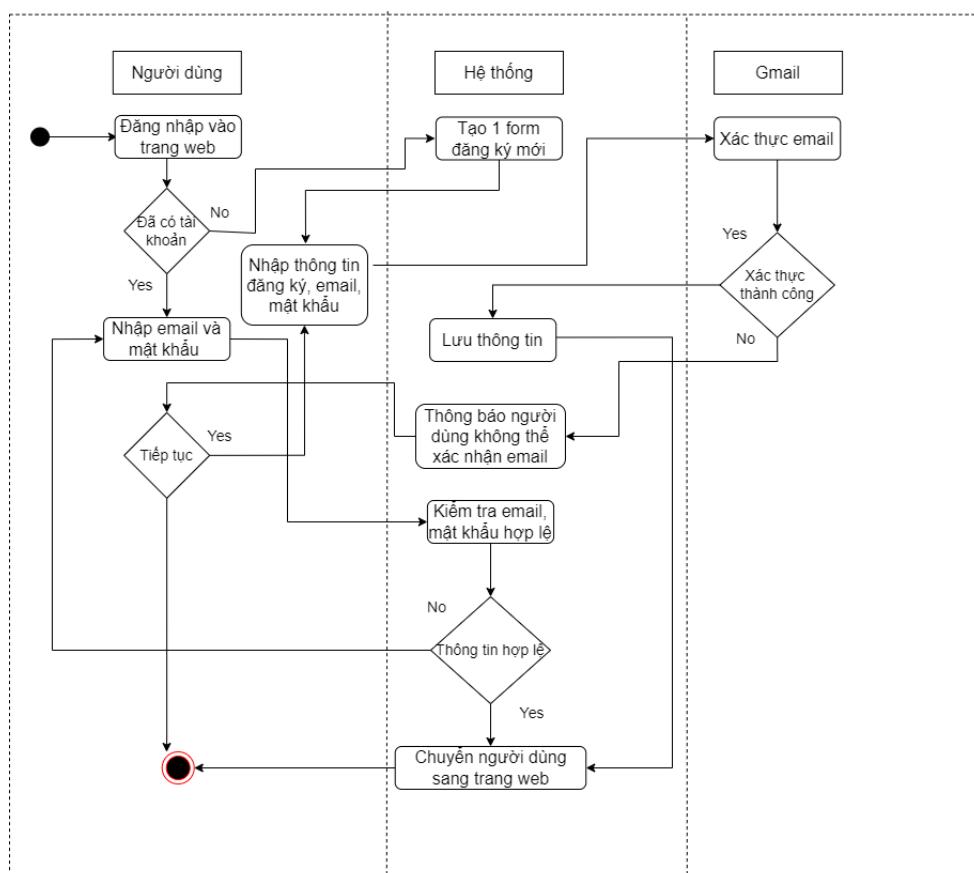
- Đăng nhập
- Tìm kiếm 1 cửa hàng/sản phẩm
- Kiểm tra giỏ hàng
- Mua hàng
- Đánh giá cửa hàng
- Nhắn tin

Đối với người bán nói riêng:

- Quản lý sản phẩm
- Quản lý voucher
- Quản lý đơn hàng

4.1 Activity Diagram của người dùng

4.1.1 Hoạt động Đăng nhập



Hình 13 - Activity diagram Đăng nhập

Trong hoạt động *Đăng nhập*, có 3 đối tượng tham gia sẽ là *Người dùng*, *Hệ thống* và *Gmail*. Khi người dùng chọn Đăng nhập, khi đã có tài khoản, người dùng cần phải nhập email và mật khẩu để đăng nhập vào trang chủ, nếu email và mật khẩu không trùng khớp với những dữ liệu đã được lưu trữ trên hệ thống, người dùng bắt buộc phải nhập lại.

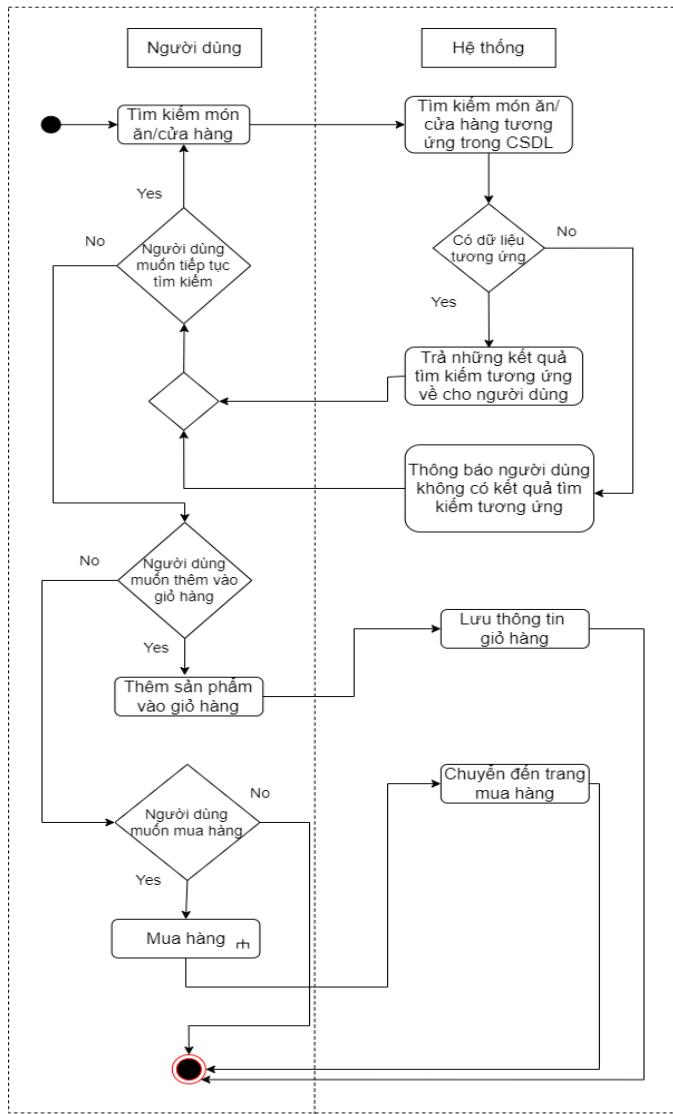
Trường hợp ngược lại, khi người dùng chưa có tài khoản, hệ thống sẽ đưa 1 form đăng ký để người dùng nhập vào những thông tin cần thiết.

Form đăng ký	
Email:	
Mật khẩu:	
Nhập lại mật khẩu:	
<input type="checkbox"/> Chấp nhận điều khoản dịch vụ	
Xác nhận đăng ký	

Bảng 1 - Mẫu form đăng ký

Sau đó hệ thống sẽ kết nối với Gmail xác thực email có tồn tại hay không. Nếu xác thực thành công, hệ thống trước tiên sẽ lưu thông tin của người dùng vào dữ liệu, sau đó chuyển hướng người dùng sang trang chủ. Khi Gmail không thể xác thực được tài khoản, hệ thống sẽ thông báo đến người dùng là không thể xác nhận email, và yêu cầu người dùng đăng ký lại. Người dùng không đăng ký (Tiếp tục) nữa thì sẽ kết thúc hoạt động này.

4.1.2 Hoạt động Tìm kiếm 1 sản phẩm/cửa hàng



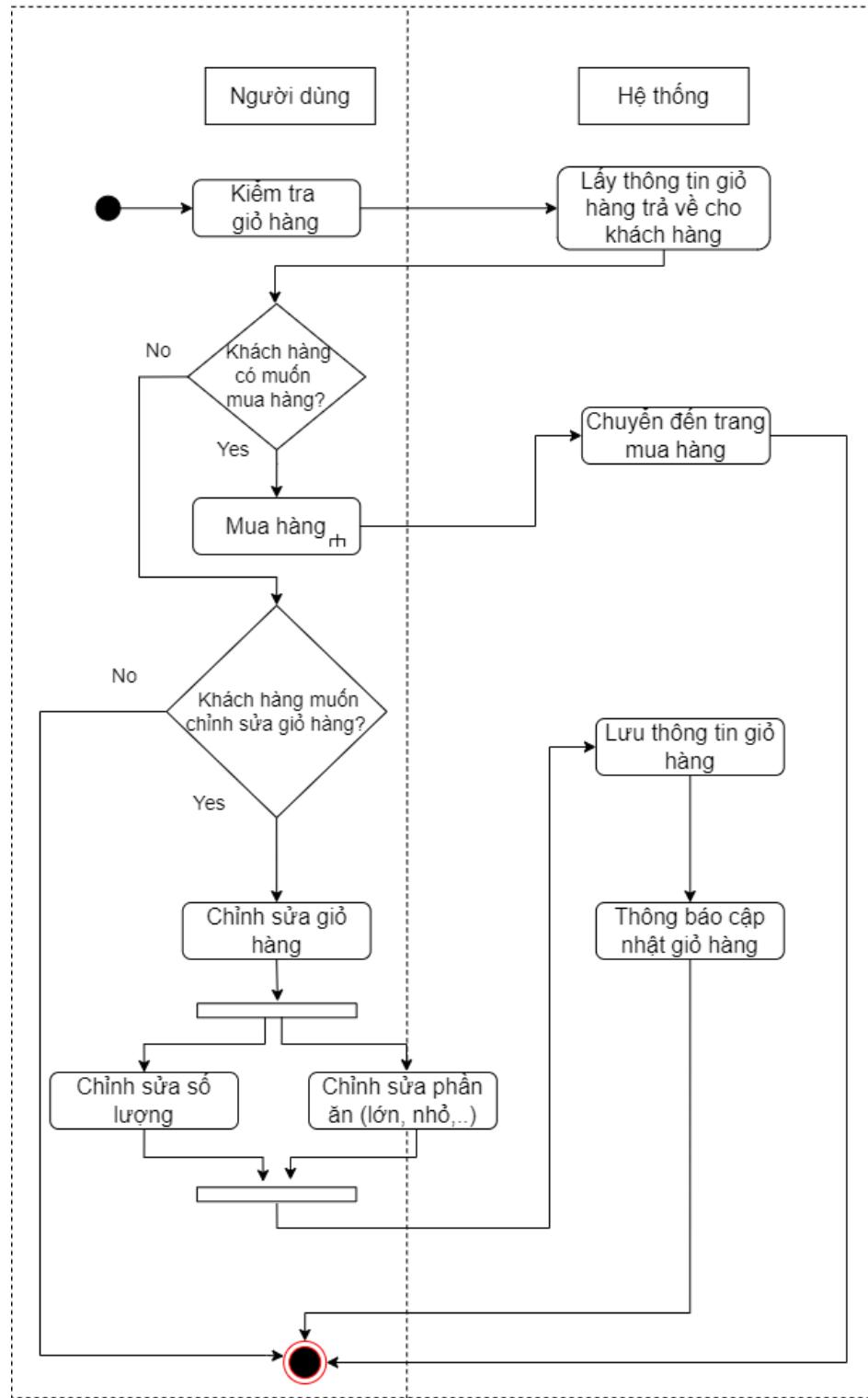
Hình 14 - Activity diagram Tìm kiếm

Trong hoạt động này, có 2 đối tượng tham gia là *Người dùng* và *Hệ thống*.

Khi người dùng nhập 1 vài từ khoá, hệ thống sẽ tìm kiếm những dữ liệu tương ứng để trả về những kết quả cho người dùng (1) hoặc nếu không tìm được kết quả nào tương ứng, hệ thống cũng sẽ phát thông báo đến người dùng (2). Kết quả của (1) và (2) đều được merge lại để người dùng quyết định có muốn tiếp tục tìm kiếm nữa hay không. Khi người dùng không hài lòng với những kết quả đó, họ sẽ tiếp tục tìm kiếm, ngược lại, nếu họ thấy những kết quả này phù hợp với mình, họ sẽ có 2 lựa chọn là đưa món ăn vào giỏ hàng hoặc là trực tiếp mua món ăn này (Hoạt động *Mua hàng* sẽ có 1 activity diagram chi tiết hơn để trình bày). Ở đây, khi người dùng chọn thêm vào giỏ hàng, thông tin được lưu lại trên hệ thống chỉ là tên của món ăn, còn những chi tiết khác như là: phần ăn lớn hay nhỏ, mấy phần, ... sẽ được điều chỉnh trong bước khi thực hiện mua hàng hoặc vào

thông tin giỏ hàng). Sau hai hoạt động chuyển đến trang mua hàng và lưu thông tin giỏ hàng thì hoạt động tìm kiếm sản phẩm đều sẽ được kết thúc.

4.1.3 Hoạt động Kiểm tra giỏ hàng



Hình 15 - Activity diagram Kiểm tra giỏ hàng

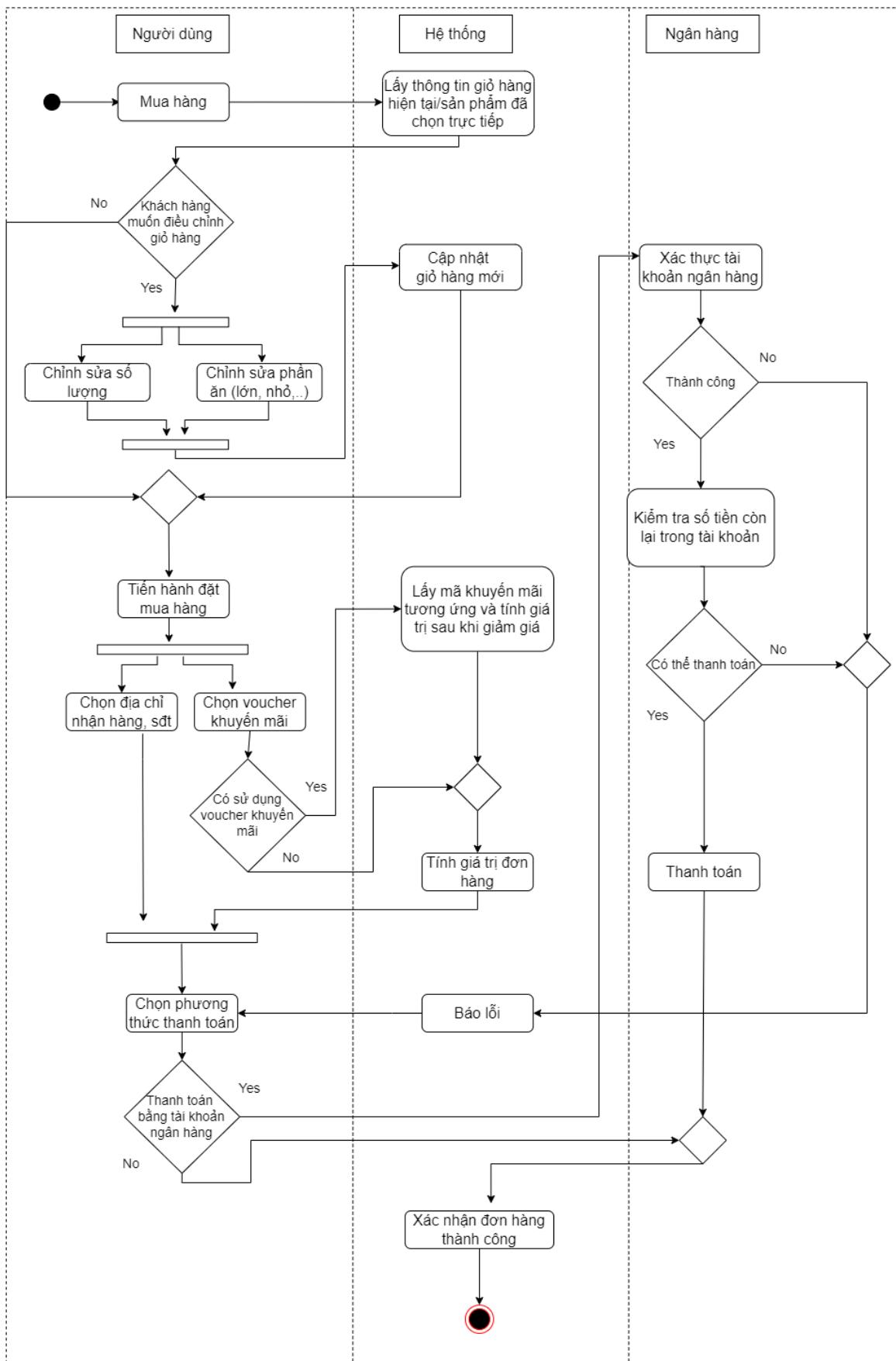
Trong Kiểm tra giỏ hàng có 2 đối tượng tham gia là Người dùng và Hệ thống. Cũng tương tự như hoạt động Tìm kiếm sản phẩm ở trên, trong hoạt động này, khi người dùng muốn Mua hàng, hệ thống sẽ chuyển hướng người dùng sang trang Mua hàng và kết thúc hoạt động Kiểm tra giỏ hàng. Nếu người dùng muốn điều chỉnh giỏ hàng của mình, thì có thể điều chỉnh số lượng cũng như loại phần ăn. Như đã đề cập ở phần trên, khi thêm 1 sản phẩm nào đó vào giỏ hàng, hệ thống sẽ chỉ lưu trữ tên của món ăn cũng như số lượng món ăn mặc định là 1. Khi người dùng muốn xoá 1 món ăn khỏi giỏ hàng, chỉ cần giảm số lượng món ăn xuống 0 là được. Sau khi điều chỉnh giỏ hàng thì hệ thống sẽ được thông báo để cập nhật lại tình trạng giỏ hàng. Khi người dùng cũng không muốn điều chỉnh giỏ hàng (người dùng chỉ muốn xem giỏ hàng của mình đang có gì, không có thao tác gì khác) thì sẽ kết thúc hoạt động này.

4.1.4 Hoạt động mua hàng

Trong hoạt động này có 3 đối tượng chính tham gia: Người dùng, Hệ thống và Ngân hàng. Khi người dùng chọn *Mua hàng*, trước tiên hệ thống sẽ trả về thông tin giỏ hàng hiện tại của người dùng, nếu người dùng không muốn điều chỉnh gì nữa thì có thể tiếp tục (1). Khi người dùng chọn thay đổi thông tin giỏ hàng, các thao tác cũng giống như trong hoạt động *Kiểm tra giỏ hàng* ở trên đã trình bày. Sau khi điều chỉnh giỏ hàng thì hệ thống sẽ lưu lại thông tin của giỏ hàng (2). Kết quả của (1) và (2) được merge với nhau, và cùng thực hiện hoạt động tiếp theo là Tiến hành đặt hàng.

Khi tiến hành đặt hàng, trước tiên người dùng phải cùng chọn địa chỉ nhận hàng, số điện thoại và các mã khuyến mãi (voucher) muốn sử dụng. Nếu người dùng có dùng mã khuyến mãi thì hệ thống sẽ lấy ra giá trị của các mã đó để thực hiện việc tính toán giảm giá. Nếu không sử dụng mã khuyến mãi, hệ thống vẫn sẽ thực hiện tính toán giá trị của đơn hàng (số lượng * đơn giá), để trả về giá trị của đơn hàng cho người dùng.

Sau đó người dùng sẽ phải chọn phương thức thanh toán, ở đây nhóm lấy tượng trưng 2 phương thức thanh toán là thanh toán qua tài khoản ngân hàng và thanh toán khi nhận hàng.

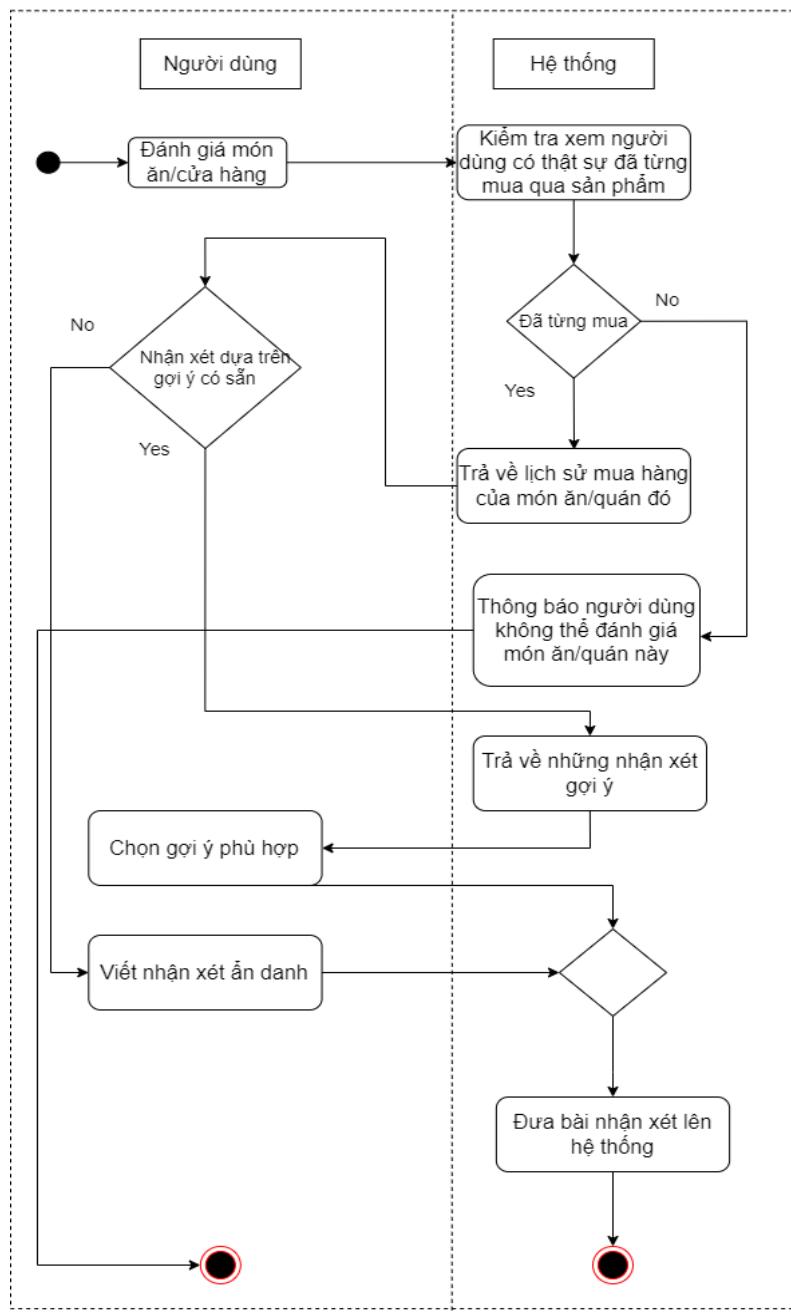


Hình 16 - Activity diagram Mua hàng

Với phương thức thanh toán thông qua tài khoản ngân hàng, người dùng sẽ phải xác thực tài khoản ngân hàng của mình. Xác thực thành công thì bên phía ngân hàng sẽ kiểm tra số dư còn lại trong tài khoản ngân hàng, còn không thành công thì báo lỗi (3).

Số dư trong tài khoản vẫn đủ để thực hiện thanh toán thì sẽ trừ tiền (Thanh toán) trong tài khoản, và thông báo đến hệ thống để xác nhận đơn hàng thành công, còn không thì sẽ trả về (4). Cả 2 kết quả trả về của (3) và (4) đều được merge lại để trở thành hoạt động *Báo lỗi* về cho người dùng, và khi này, người dùng sẽ phải thay đổi phương thức thanh toán, sau đó xác nhận với hệ thống để kết thúc hoạt động *Mua hàng*.

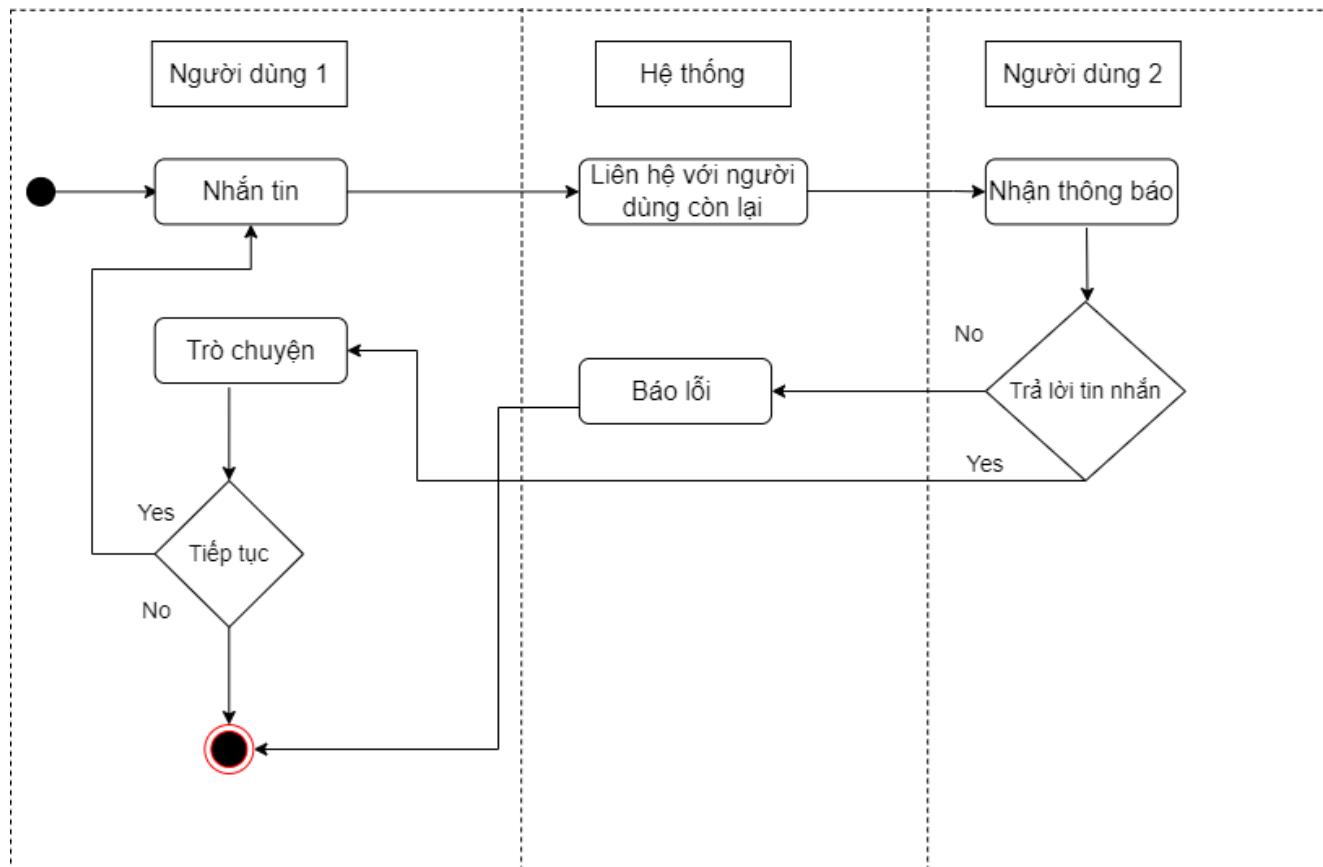
4.1.5 Hoạt động đánh giá cửa hàng/sản phẩm



Hình 17 - Activity diagram Đánh giá

Trong hoạt động *Đánh giá cửa hàng/sản phẩm*, 2 đối tượng chính là *Người dùng* và *Hệ thống*. Khi người dùng muốn đánh giá 1 cửa hàng hay sản phẩm nào đó, hệ thống phải xác nhận được là người dùng có từng mua hàng ở cửa hàng hoặc sản phẩm ở cửa hàng đó hay chưa, nếu người dùng chưa từng mua hàng thì hệ thống sẽ thông báo đến người dùng là không thể viết bài nhận xét và kết thúc hoạt động này. Nếu người dùng đã mua hàng, và lựa chọn nhận xét dựa trên những gợi ý có sẵn, thì hệ thống sẽ trả về những gợi ý có sẵn để người dùng lựa chọn để thành 1 bài đánh giá (1). Hoặc là người dùng muốn tự viết 1 bài án danh để đánh giá (2). Sau khi có (1) hoặc (2), hệ thống sẽ tự động đăng bài đánh giá lên trang web.

4.1.6 Hoạt động Nhắn tin



Hình 18 - Activity diagram Nhắn tin

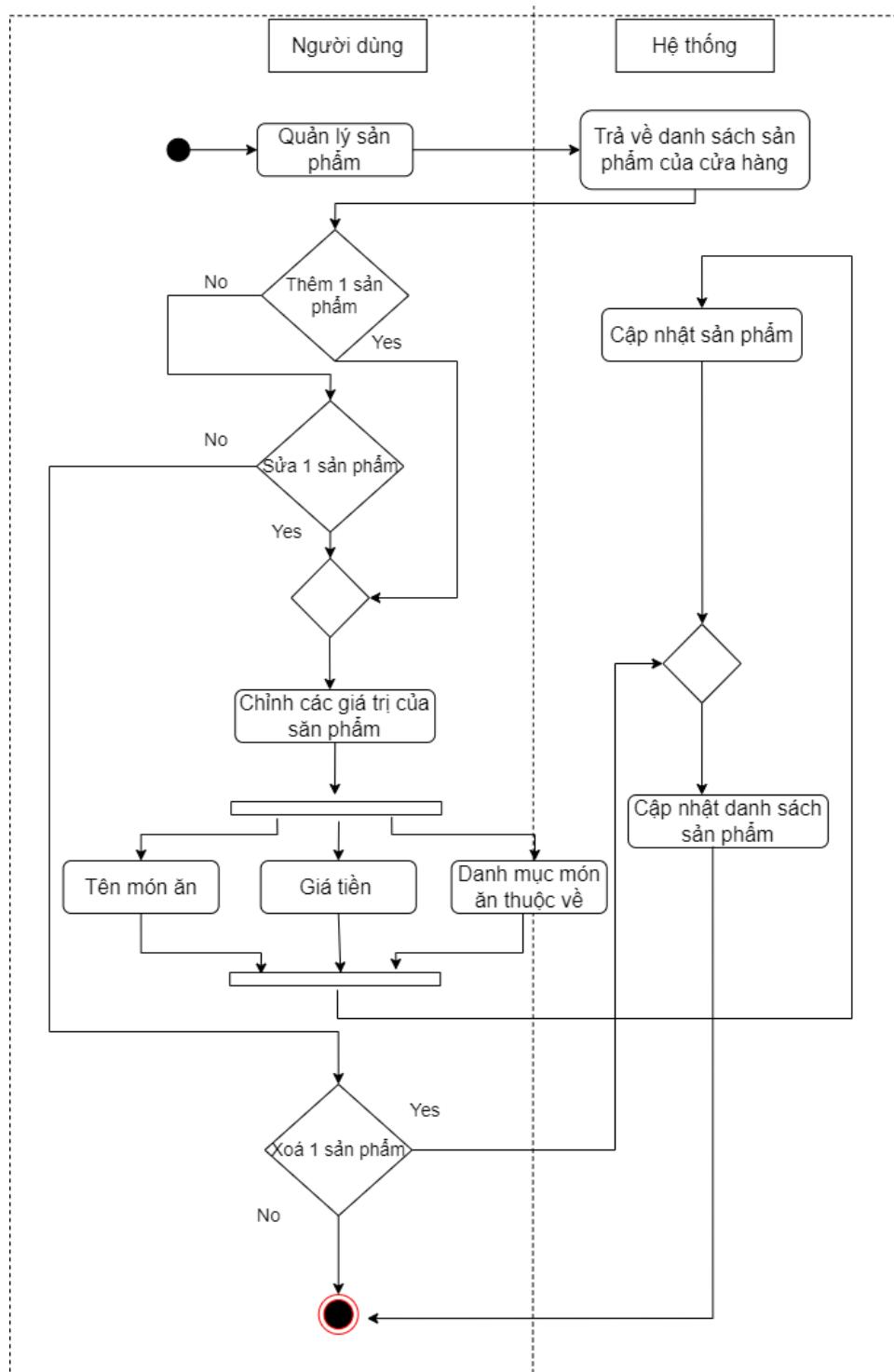
Trong hoạt động Nhắn tin, có *Người dùng 1*, *Người dùng 2* và *Hệ thống*.

Vai trò của Người dùng 1 và Người dùng 2 có thể là khách hàng và người bán, nhưng cũng có thể ngược lại. Khi người dùng thứ nhất muốn nhắn tin, hệ thống sẽ kết nối với người dùng còn lại, nếu người dùng còn lại không còn hoạt động nữa (tài khoản bị vô hiệu hoá, tài khoản đã rất lâu không hoạt động) hoặc là cửa hàng hiện tại không thể nhắn tin với khách hàng, thì hệ thống sẽ báo lỗi và kết thúc hoạt động.

Nếu 2 người dùng có thể trò chuyện với nhau thì hoạt động này thông qua hệ thống, và được lặp đi lặp lại đến khi người dùng muốn kết thúc cuộc trò chuyện thì hoạt động kết thúc.

4.2 Activity Diagram của người bán hàng

4.2.1 Hoạt động Quản lý các sản phẩm

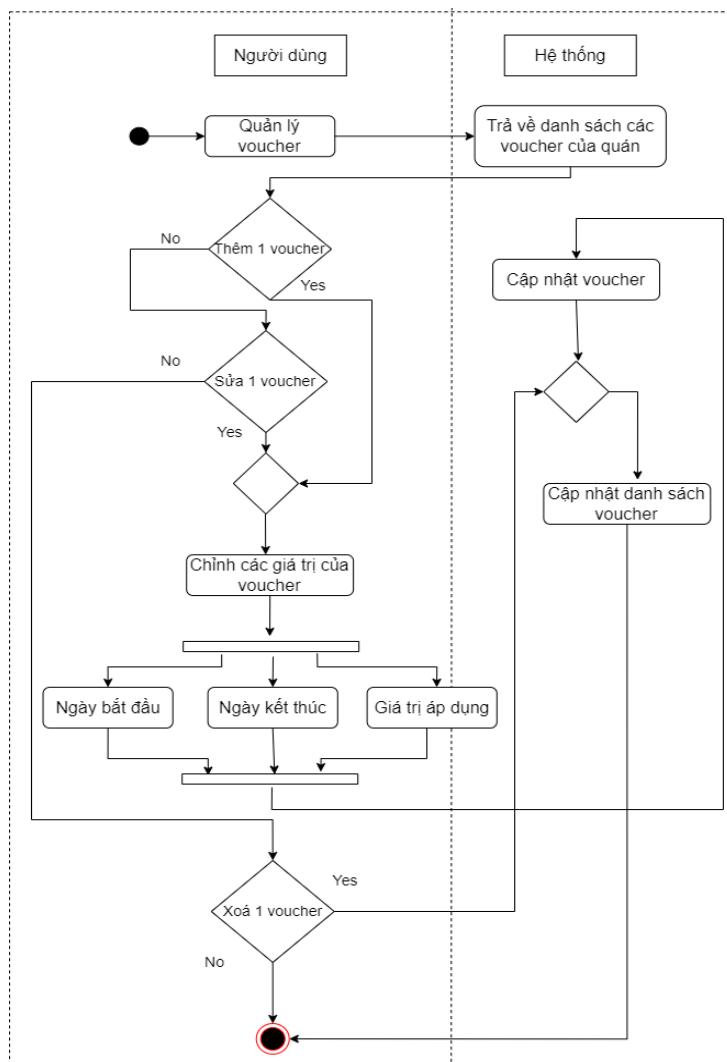


Hình 19 - Activity diagram Quản lý sản phẩm

Có 2 đối tượng chính trong hoạt động *Quản lý sản phẩm* là *Người dùng* (cụ thể trong trường hợp này là người bán) và *Hệ thống*.

Khi người dùng muốn thực hiện hoạt động này, hệ thống sẽ được yêu cầu trả về danh sách các sản phẩm mà người bán (chủ cửa hàng) này đang có. Nếu người dùng muốn Thêm hoặc Sửa đổi thông tin sản phẩm của mình đang có, thì đều sẽ được merge lại để dẫn đến hoạt động *Chỉnh các giá trị của sản phẩm*, sau đó kết quả trả về của các hoạt động trên được đưa đến hoạt động tiếp theo là *Cập nhật sản phẩm* (1). Khi người dùng muốn xoá sản phẩm (2), thì (1) hoặc (2) đều sẽ khiến cho hệ thống cập nhật lại danh sách các sản phẩm mà người dùng đang có. Nếu người dùng chỉ muốn xem mình có bao nhiêu sản phẩm, thì sau khi thực hiện Quản lý sản phẩm là có thể kết thúc hoạt động, còn những hoạt động như Thêm/Xoá/Sửa sản phẩm thì sau khi cập nhật lại danh sách các sản phẩm rồi mới có thể kết thúc hoạt động Quản lý sản phẩm.

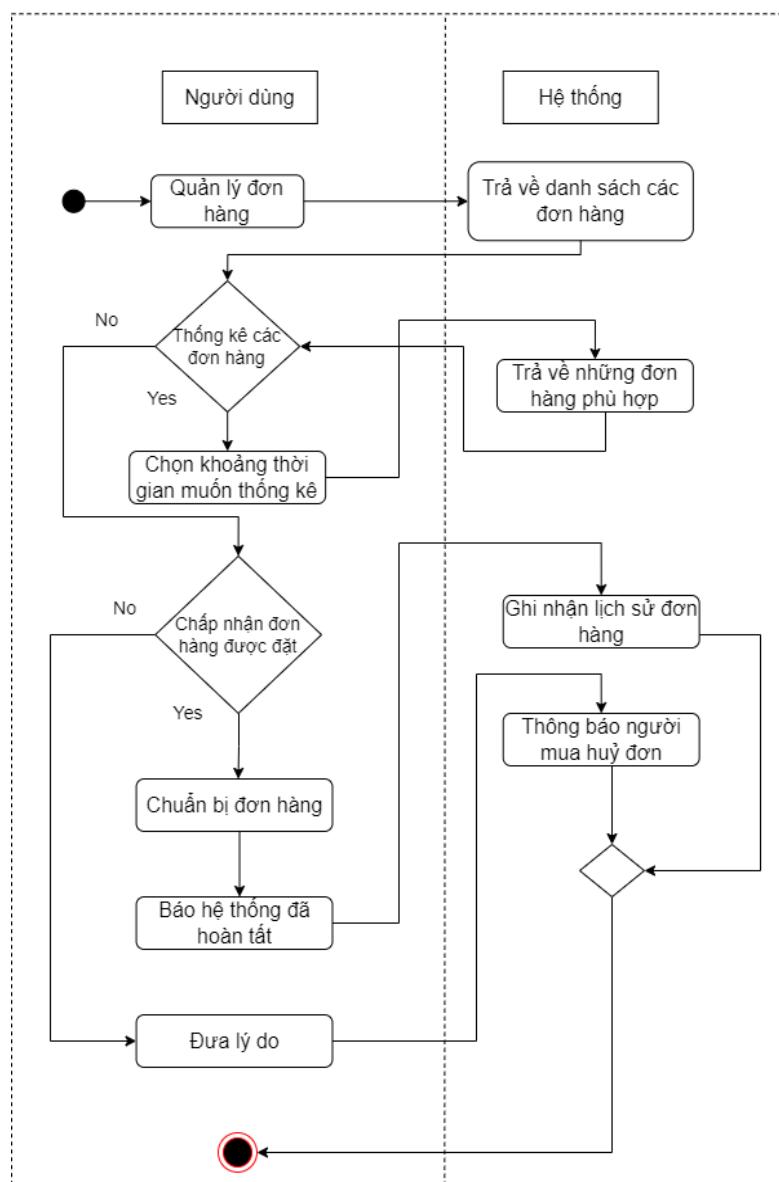
4.2.2 Hoạt động Quản lý các mã khuyến mãi (Voucher)



Hình 20 - Activity diagram Quản lý voucher

Trong hoạt động *Quản lý voucher*, *Người dùng* và *Hệ thống* là 2 đối tượng chính. Khi người dùng muốn Quản lý những mã khuyến mãi của mình, hệ thống sẽ được yêu cầu để trả về danh sách các mã khuyến mãi của cửa hàng. Khi người dùng muốn thêm hay chỉnh sửa 1 mã khuyến mãi nào đó, cả 2 hoạt động này đều sẽ dẫn đến *Chỉnh các giá trị của voucher*. Sau khi chỉnh hoàn tất các yếu tố như Ngày bắt đầu áp dụng, Ngày kết thúc áp dụng và giá trị của mã khuyến mãi, thì dữ liệu mới này sẽ được gửi đến hệ thống để *Cập nhật voucher*. Nếu người dùng muốn xoá 1 voucher nào đó, thì hoạt động này sẽ được merge với Cập nhật voucher, và cùng để hệ thống điều chỉnh lại danh sách các mã khuyến mãi, sau đó kết thúc hoạt động Quản lý voucher. Ngoài ra, sau khi người dùng chọn Quản lý voucher để xem các voucher mình đang có thì cũng có thể lập tức kết thúc hoạt động Quản lý voucher.

4.2.3 Hoạt động Quản lý đơn hàng



Hình 21 - Activity diagram Quản lý đơn hàng

Trong hoạt động *Quản lý đơn hàng*, *Người dùng* và *Hệ thống* là 2 đối tượng chính.

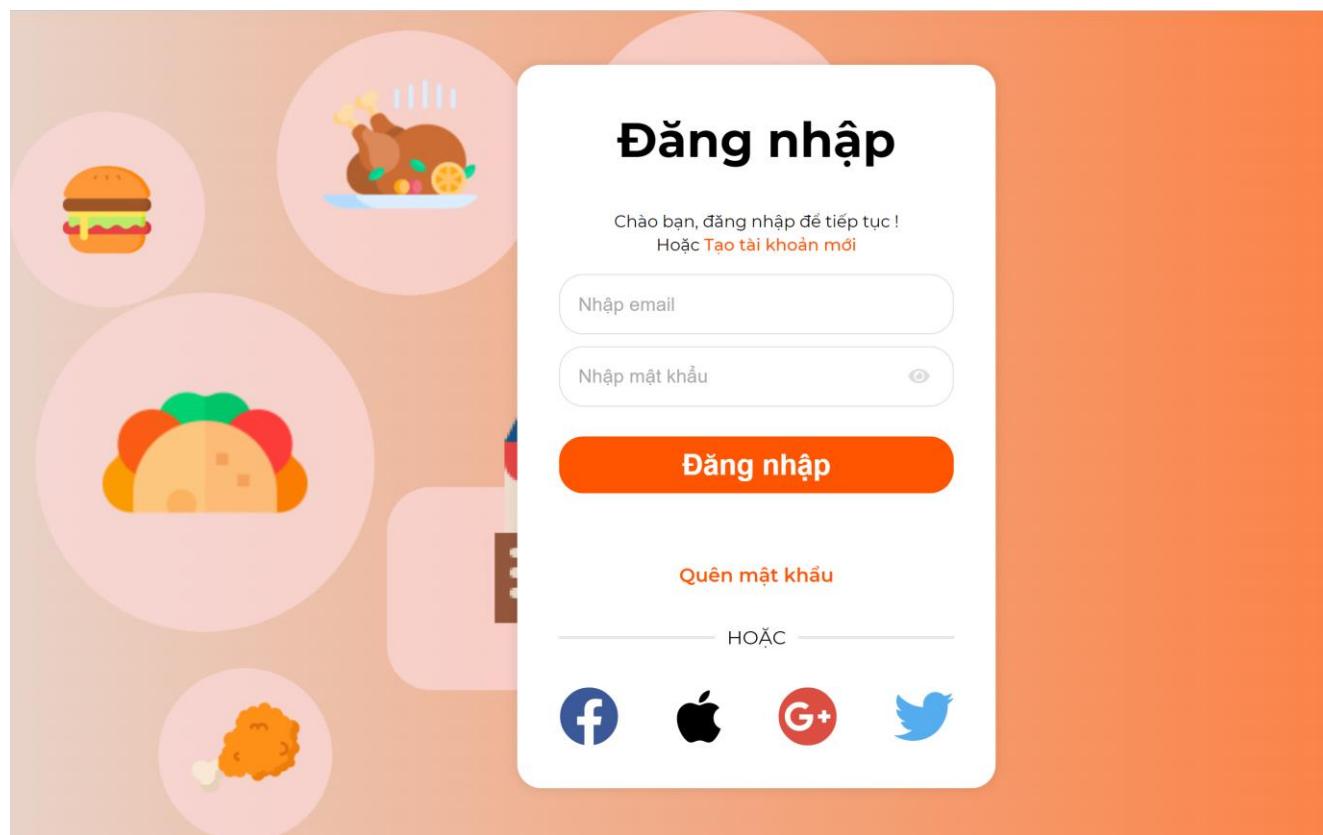
Khi người dùng muốn thực hiện hoạt động này, hệ thống sẽ trả về tất cả những đơn hàng đã được đặt của cửa hàng. Nếu người dùng muốn thống kê những đơn hàng này, thì cần phải chọn 1 khoảng thời gian cụ thể (như đơn hàng trong tháng 12, đơn hàng trong tuần vừa qua, ...) để hệ thống truy vấn và trả về những đơn hàng tương ứng, hoạt động thống kê này sẽ được lặp lại nhiều lần đến khi người dùng không muốn thống kê nữa thì sẽ kết thúc. Nếu có 1 đơn hàng nào đó được đặt, và người dùng chấp nhận đơn hàng này, thì người dùng (hay cửa hàng) sẽ chuẩn bị những món ăn theo đơn hàng, và sau khi xong thì sẽ báo với hệ thống là đơn hàng đã được chấp nhận và xử lý để hệ thống ghi vào lịch sử đơn hàng, và kết thúc hoạt động Quản lý đơn hàng. Nếu như có tình huống như là cửa hàng lúc đó đã hết món ăn đơn hàng yêu cầu, cửa hàng sắp đóng cửa nên không thể chuẩn bị đơn hàng nhanh chóng, ... thì người dùng sẽ báo với hệ thống để hệ thống thông báo cho người mua là đơn hàng này sẽ bị huỷ, và sau đó cũng kết thúc hoạt động Quản lý đơn hàng.

5. Thiết kế cơ sở dữ liệu

6. Thiết kế giao diện

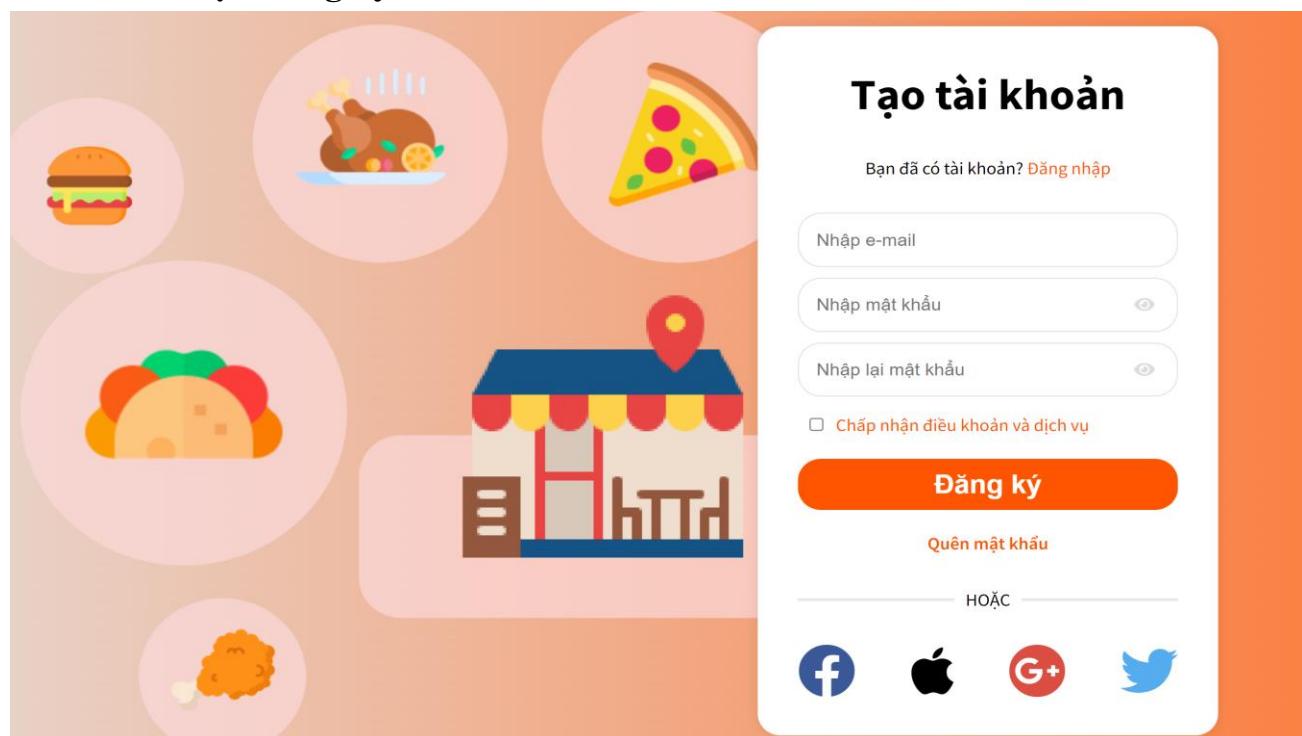
6.1 Các giao diện mà người dùng có thể nhìn thấy

6.1.1 Giao diện Đăng nhập



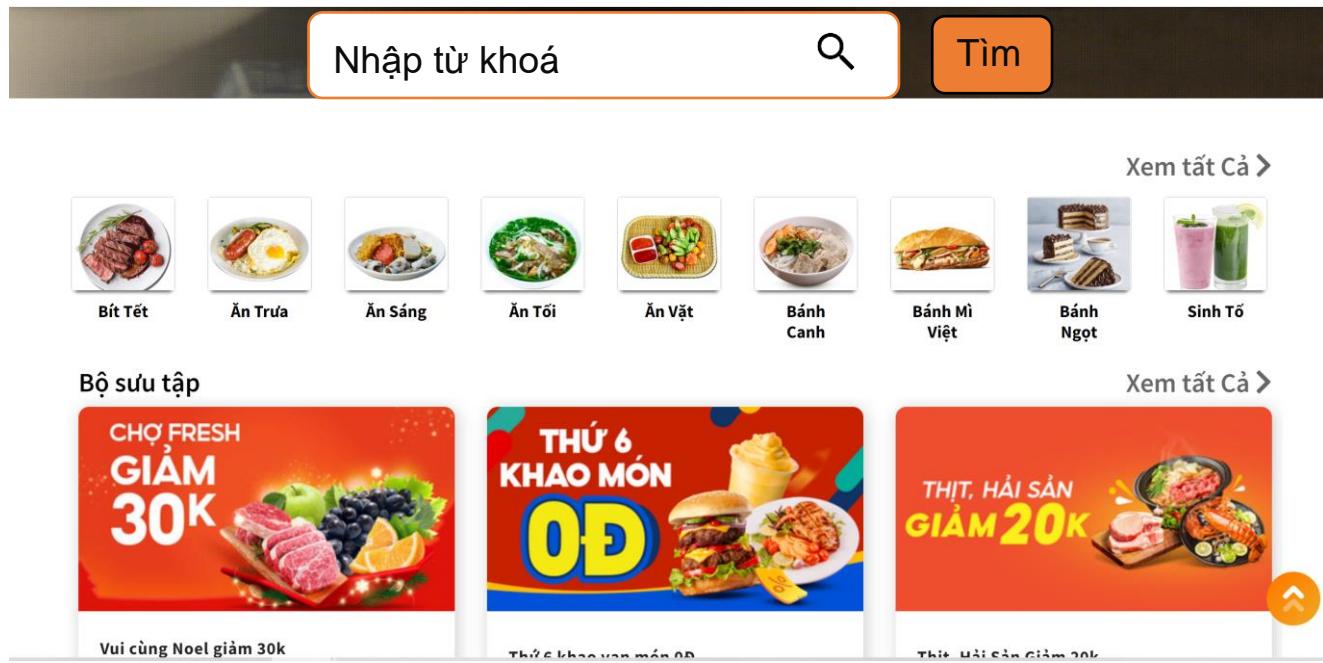
Hình 22 - Giao diện Đăng nhập

6.1.2 Giao diện Đăng ký



Hình 23 - Giao diện Đăng ký

6.1.3 Giao diện Trang chủ



Hình 24 - Giao diện Trang chủ

6.1.4 Giao diện Giỏ hàng

The screenshot shows the shopping cart screen of the FatMe app. On the left is a sidebar with navigation links: Sản phẩm (Products), Đơn hàng (Orders), and Khuyến mãi (Promotions). The main area is titled "Giỏ hàng" (Cart). It displays three items in a list format. Each item row includes a checkbox, a thumbnail image, a text input field for "Tên sản phẩm" (Product name), a minus sign, a plus sign, and a dropdown menu for "Phản ăn" (Food type). At the bottom of the cart screen are two buttons: "Cập nhật" (Update) and "Đặt hàng" (Place order).

Hình 25 - Giao diện Giỏ hàng

6.1.5 Giao diện Đặt hàng

The screenshot shows the FATMe ordering interface. On the left is a sidebar with categories: Sản phẩm (Danh sách sản phẩm, Danh mục sản phẩm), Đơn hàng (Tất cả đơn hàng, Tạo đơn hàng, Đơn hàng nhập), Khuyến mãi (Mã khuyến mãi, Chương trình khuyến mãi), and Cấu hình (Phương thức thanh toán, Hình thức vận chuyển, Thông báo, Tài khoản và phân quyền). The main area has a title 'Đặt hàng'. It includes fields for 'Tên người đặt' (Name), 'Số điện thoại' (Phone number), 'Chọn mã giảm giá' (Select discount code) with a dropdown menu, and 'Địa chỉ' (Address) with dropdown menus for 'Tỉnh/Thành phố', 'Huyện/Quận', and 'Xã/Phường'. Below these is a text input field for 'Nhập số nhà(cơ sở), tên đường cụ thể...'. There's also a 'Phương thức thanh toán' (Payment method) dropdown and a section for 'Đơn hàng' (Order) with a table row showing columns for 'Tên sản phẩm' (Product name), 'Số lượng' (Quantity), and 'Phản án' (Feedback). At the bottom are buttons for 'Sửa thông tin đơn hàng' (Edit order information) and 'Đặt hàng' (Place order).

Hình 26 - Giao diện Đặt hàng

6.2 Các giao diện mà người bán có thể nhìn thấy

6.2.1 Giao diện Quản lý các sản phẩm

The screenshot shows the FATMe product management interface. The sidebar includes categories: Sản phẩm (Danh sách sản phẩm, Danh mục sản phẩm), Đơn hàng (Tất cả đơn hàng, Tạo đơn hàng, Đơn hàng nhập), Khuyến mãi (Mã khuyến mãi, Chương trình khuyến mãi), and Cấu hình (Phương thức thanh toán, Hình thức vận chuyển, Thông báo, Tài khoản và phân quyền). The main area is titled 'Danh sách các món ăn' (List of dishes) and contains four rows of dish cards. Each card has a thumbnail, fields for 'Tên món ăn' (Dish name), 'Mô tả' (Description), 'Giá tiền' (Price), and two buttons: 'Sửa' (Edit) and 'Xoá' (Delete). A 'Thêm món ăn' (Add dish) button is located at the top right of the list.

Hình 27 - Giao diện Quản lý sản phẩm

6.2.2 Giao diện Thông tin sản phẩm

The screenshot shows the 'Thông tin món ăn' (Food Information) screen. On the left is a sidebar with navigation links: Sản phẩm (Product), Đơn hàng (Order), Khuyến mãi (Promotion), and Cấu hình (Configuration). The main area has fields for 'Tên món ăn' (Food Name), 'Mô tả' (Description), 'Giá tiền' (Price), and a dropdown for 'Danh mục' (Category). There is also a 'Hình ảnh' (Image) section with a camera icon and a 'Choose file' button. A black 'Cập nhật thông tin' (Update information) button is at the bottom right.

Hình 28 - Giao diện Thông tin món ăn

6.2.3 Giao diện Quản lý các mã khuyến mãi

The screenshot shows the 'Danh sách mã giảm giá' (List of discount codes) screen. The sidebar includes links for Sản phẩm, Đơn hàng, Khuyến mãi, and Cấu hình. The main area displays four rows of discount code details: 'Tên mã' (Code name), 'Giá trị' (Value), 'Ngày bắt đầu áp dụng' (Start date), 'Ngày kết thúc áp dụng' (End date), 'Sửa' (Edit), and 'Xoá' (Delete). Each row is preceded by a small horizontal line.

Hình 29 - Giao diện Quản lý mã khuyến mãi

6.2.4 Giao diện thông tin của mã khuyến mãi

The screenshot shows the FATMe software interface with a sidebar on the left containing navigation links for Sản phẩm, Đơn hàng, Khuyến mãi, and Cấu hình. The main content area is titled 'Thông tin mã khuyến mãi' (Promotion Code Information). It includes fields for 'Tên mã khuyến mãi' (Promotion code name), 'Ngày bắt đầu áp dụng' (Start date), 'Ngày kết thúc áp dụng' (End date), 'Giá trị' (Value), and 'Điều kiện áp dụng' (Conditions). A large text area for notes is present, and a black button at the bottom right says 'Cập nhật thông tin voucher' (Update promotion code information).

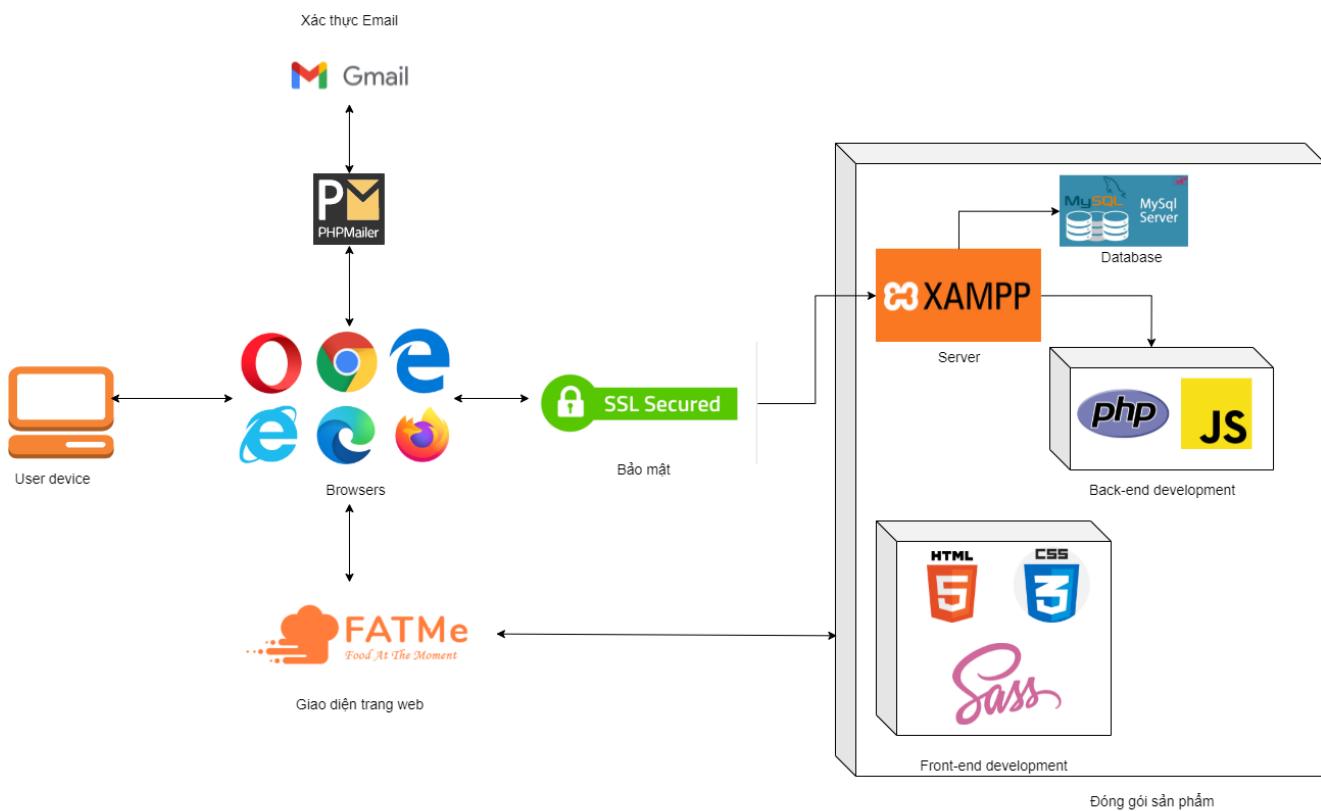
Hình 30 - Giao diện Thông tin mã khuyến mãi

6.2.5 Giao diện Quản lý đơn hàng

The screenshot shows the FATMe software interface with a sidebar on the left containing navigation links for Sản phẩm, Đơn hàng, Khuyến mãi, and Cấu hình. The main content area is titled 'Danh sách các đơn hàng' (List of orders). It features three identical search and filter sections for each row. Each section contains fields for 'Mã đơn hàng' (Order ID), 'Ngày giao' (Delivery date), 'Tổng tiền' (Total amount), and 'Danh sách các món ăn được đặt' (List of ordered items). The first section has a bolded 'Thống kê' (Statistics) button.

Hình 31 - Giao diện Quản lý đơn hàng

7. Thiết kế kiến trúc



Hình 32 - Kiến trúc tổng thể của hệ thống

PHPMailer: Một thư viện hỗ trợ việc gửi mail của ngôn ngữ lập trình PHP. Có thể tương tác 2 chiều, điều này khiến cho người dùng xác thực email một cách nhanh chóng và dễ dàng hơn.

HTML: Tạo cấu trúc và bố cục cho trang web, là bước cơ bản để xây dựng nên một trang web hoàn chỉnh.

CSS: Giúp định dạng các thành phần trong trang web, khiến trang web trông sinh động, gần gũi với người dùng hơn.

SCSS: Là CSS Preprocessor, đặt ra những quy tắc để giúp viết CSS theo 1 cách có bố cục rõ ràng, trình tự hợp lý cũng như dễ quản lý hơn.

XAMPP: Chương trình tạo 1 web server trên máy tính, là cách đơn giản để kiểm thử trang web đang xây dựng có hoạt động, tương tác với người dùng như ý muốn.

MySql: Một hệ cơ sở dữ liệu giúp lưu trữ những thông tin trên server, đồng thời cũng có thể truy vấn những thông tin đó cho những công việc cụ thể.

PHP: Ngôn ngữ giao tiếp bên phía server, có thể xử lý các chức năng như thu thập dữ liệu biểu mẫu, sửa đổi cơ sở dữ liệu, ...

JavaScript: Ngôn ngữ giao tiếp với người dùng, xử lý những đối tượng HTML và CSS, giúp cài đặt những tương tác của người dùng với trang web để thực hiện những hành động thích hợp.

SSL: tiêu chuẩn của công nghệ bảo mật, truyền thông mã hoá giữa máy chủ Web server và trình duyệt. Đảm bảo dữ liệu được truyền một cách bảo mật, toàn vẹn.

8. Thiết kế xử lý và Sơ đồ luồng dữ liệu

Trong mục này nhóm sẽ trình những thiết kế xử lý của cách hành động sau:

Đối với người dùng nói chung:

- Đăng ký
- Đăng nhập
- Tìm kiếm 1 cửa hàng/sản phẩm
- Xem giỏ hàng
- Sửa giỏ hàng
- Đặt hàng

Đối với người bán nói riêng:

- Quản lý sản phẩm (Điều chỉnh và Quản lý)
- Quản lý voucher (Điều chỉnh và Quản lý)
- Quản lý đơn hàng (Quản lý và Thống kê)

8.1 Thiết kế xử lý và sơ đồ luồng dữ liệu các hoạt động của người dùng

8.1.1 Đăng ký

Tạo tài khoản

Bạn đã có tài khoản? [Đăng nhập](#)

Nhập e-mail

Nhập mật khẩu

Nhập lại mật khẩu

[Chấp nhận điều khoản và dịch vụ](#)

Đăng ký

Hình 33 - Các xử lý trong giao diện Đăng ký

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Đăng ký	Cho phép người dùng đăng ký tài khoản mới	Người dùng nhập email đăng ký và tạo mật khẩu mới để đăng ký tài khoản	Người dùng điền đủ các thông tin Email, Mật khẩu, Nhập lại mật khẩu, đánh dấu tích vào ô Chấp nhận điều khoản, và nhấn Đăng ký	
2	Đăng nhập	Cho phép người dùng đăng nhập vào tài khoản đã có	Chuyển hướng người dùng sang trang đăng nhập để người dùng điền email và mật khẩu để đăng nhập	Người dùng click chuột vào “Đã có tài khoản”	

Bảng 2 - Các xử lý trong giao diện Đăng ký

Biểu mẫu và quy định có liên quan đến yêu cầu Đăng ký như sau:

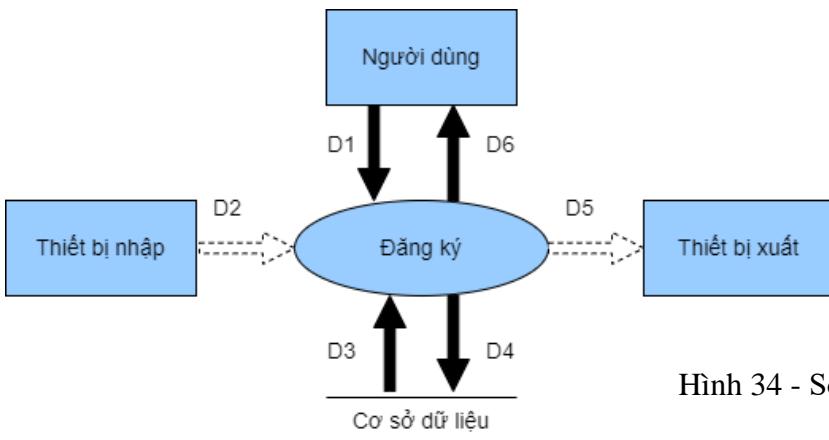
BM1	Đăng ký thành viên	
Email đăng ký:	Mật khẩu đăng ký:	
Nhập lại mật khẩu:	Đồng ý với điều khoản dịch vụ: <input type="checkbox"/> Có <input type="checkbox"/> Không	

Biểu mẫu 1 - Đăng ký

Các quy định gồm:

- QĐ1:** Email đăng ký phải có đúng định dạng ...@gmail....
- QĐ2:** Mật khẩu phải dài hơn 6 kí tự

Và dưới đây là sơ đồ luồng dữ liệu đối với yêu cầu Đăng ký



Hình 34 - Sơ đồ luồng dữ liệu yêu cầu Đăng ký

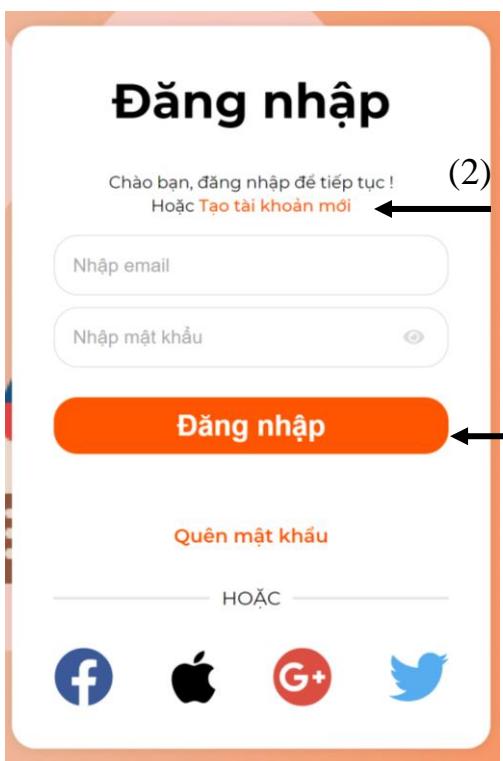
Mô tả các luồng dữ liệu:

- D1: Thông tin mà người dùng đăng ký (Email, Mật khẩu, Nhập lại mật khẩu và xác nhận đồng ý với điều khoản dịch vụ).
- D2: Không có.
- D3: Danh sách các email đã được đăng ký.
- D4: D1 (email và mật khẩu).
- D5: Không có.
- D6: Thông báo đăng ký thành công hay thất bại.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng.
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Đọc D3 từ cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Kiểm tra Email (D1) có đúng chuẩn định dạng của QĐ1 không. Nếu không, đến B9.
- ⇒ B5: Kiểm tra Email (D1) có tồn tại trong D3 hay không. Nếu có, đến B10.

- ⇒ B6: Kiểm tra Mật khẩu (D1) có tuân thủ QĐ2 hay không. Nếu không đến B11.
 - ⇒ B7: Kiểm tra Mật khẩu và Nhập lại mật khẩu có giống nhau không. Nếu không đến B12.
 - ⇒ B8: Ghi D1 xuống cơ sở dữ liệu. Đến B13.
 - ⇒ B9: Trả D6 về cho người dùng – Email không hợp lệ. Đến B14.
 - ⇒ B10: Trả D6 về cho người dùng – Email đã được sử dụng. Đến B14.
 - ⇒ B11: Trả D6 về cho người dùng – Mật khẩu không hợp lệ. Đến B14.
 - ⇒ B12: Trả D6 về cho người dùng – Mật khẩu và Nhập lại mật khẩu không giống nhau. Đến B14.
 - ⇒ B13: Trả D6 về cho người dùng – Đăng ký thành công
 - ⇒ B14: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu
 - ⇒ B15: Kết thúc
- ⇒ **8.1.2 Đăng nhập**



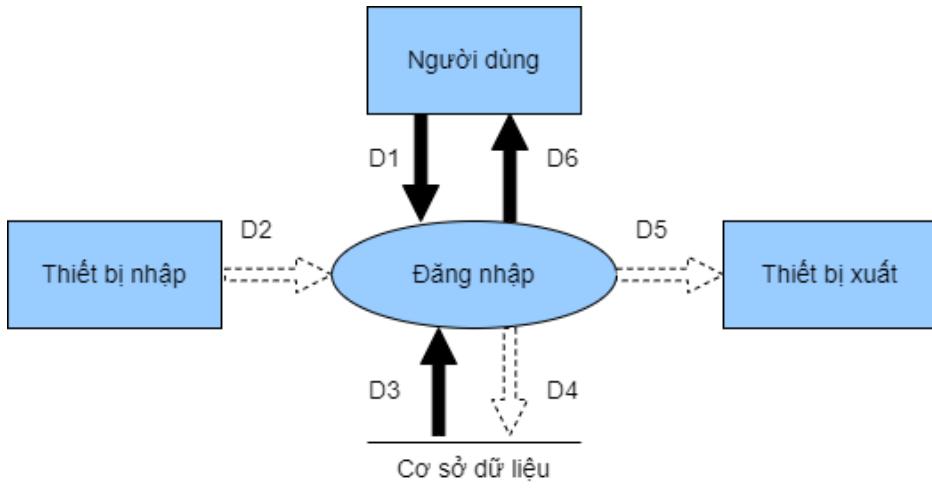
Hình 35 - Các xử lý trong giao diện Đăng nhập

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Đăng nhập	Cho phép người dùng đăng nhập vào trang web	Người dùng nhập email và mật khẩu đã từng đăng ký để được đăng nhập vào trang web	Người dùng điền đủ các thông tin Email, Mật khẩu và nhấn Đăng nhập	
2	Đăng ký	Cho phép người dùng chưa có tài khoản tạo tài khoản mới	Chuyển hướng người dùng sang trang đăng ký để thực hiện các thao tác đăng ký	Người dùng click chuột vào “Tạo tài khoản mới”	

Bảng 3 - Các xử lý trong giao diện Đăng nhập

Trong yêu cầu này không có biểu mẫu hay các quy định liên quan.

Sơ đồ luồng dữ liệu của yêu cầu Đăng nhập.



Hình 36 - Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Đăng nhập

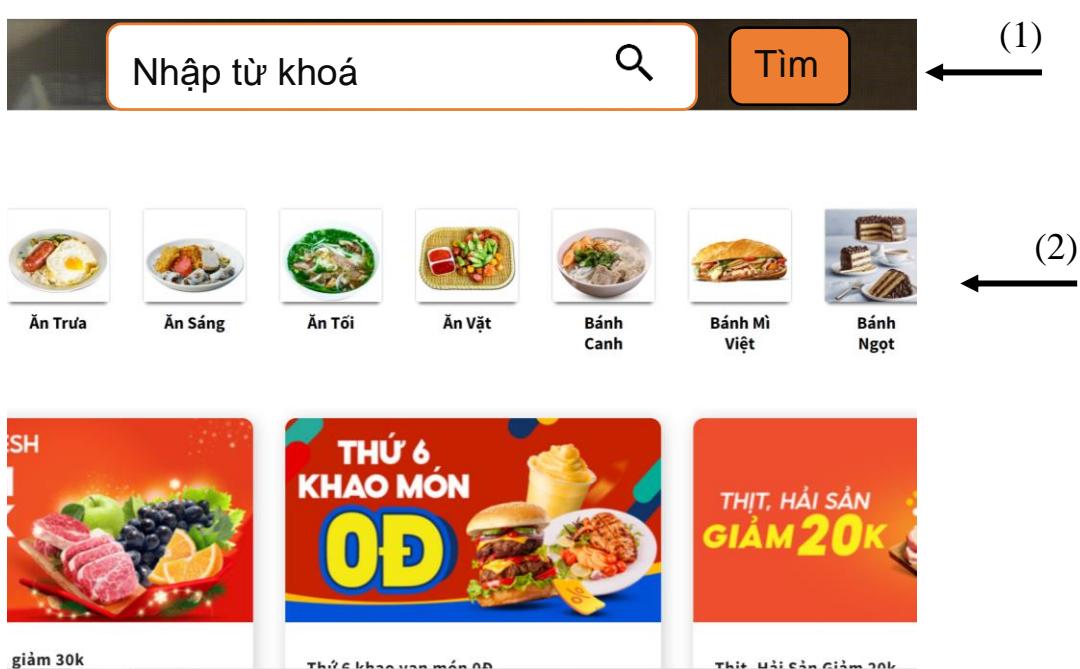
Mô tả các luồng dữ liệu:

- D1: Thông tin tài khoản của người dùng (Email, Mật khẩu).
- D2: Không có.
- D3: Danh sách các Email – Mật khẩu đã được đăng ký thành công.
- D4: Không có.
- D5: Không có.
- D6: Thông báo đăng nhập thành công hay thất bại.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng.
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Đọc D3 từ cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Kiểm tra Email (D1) có tồn tại trong D3. Nếu không đến B7.
- ⇒ B5: Kiểm tra Mật khẩu (D1) có trùng khớp với D3 hay không. Nếu không đến B8.
- ⇒ B6: Trả D6 về cho người dùng – Đăng nhập thành công. Đến B9.
- ⇒ B7: Trả D6 về cho người dùng – Email chưa được đăng ký. Đến B9.
- ⇒ B8: Trả D6 về cho người dùng – Mật khẩu không đúng.
- ⇒ B9: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B10: Kết thúc.

8.1.3 Tìm kiếm 1 cửa hàng/sản phẩm



Hình 37 - Các xử lý trong giao diện Tìm kiếm

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Tìm kiếm	Cho phép người dùng tìm kiếm với từ khoá	Người dùng nhập từ khoá cần tìm kiếm để nhận được những kết quả tương ứng và lựa chọn đặt hàng	Người dùng gõ từ khoá vào khung tìm kiếm và nhấn “Tìm”	
2	Bộ lọc	Cho phép người dùng lọc những kết quả phù hợp với những điều kiện có sẵn.	Chọn những danh mục đang có sẵn để lọc ra những quán ăn, món ăn thuộc về danh mục đó để tìm kiếm đơn giản hơn	Người dùng click chuột vào một trong các danh mục có sẵn	

Bảng 4 - Các xử lý trong giao diện Tìm kiếm

Biểu mẫu và các quy định liên quan đến yêu cầu Tìm kiếm như sau:

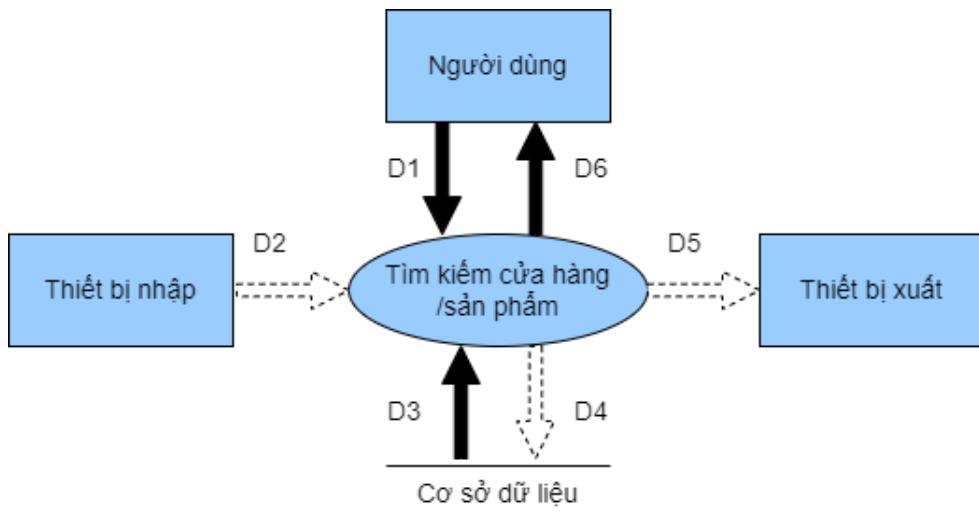
BM2	Danh sách quán ăn phù hợp			
STT	Tên quán ăn	Địa chỉ	Giờ mở cửa	Đánh giá chung
1				
2				
.....				

Biểu mẫu 2 - Định dạng những kết quả trả về khi thực hiện yêu cầu Tìm kiếm

Các quy định gồm:

- **QĐ3:** Từ khoá tra cứu không được để trống.

Sơ đồ luồng dữ liệu yêu cầu Tìm kiếm:



Hình 38 - Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Tìm kiếm

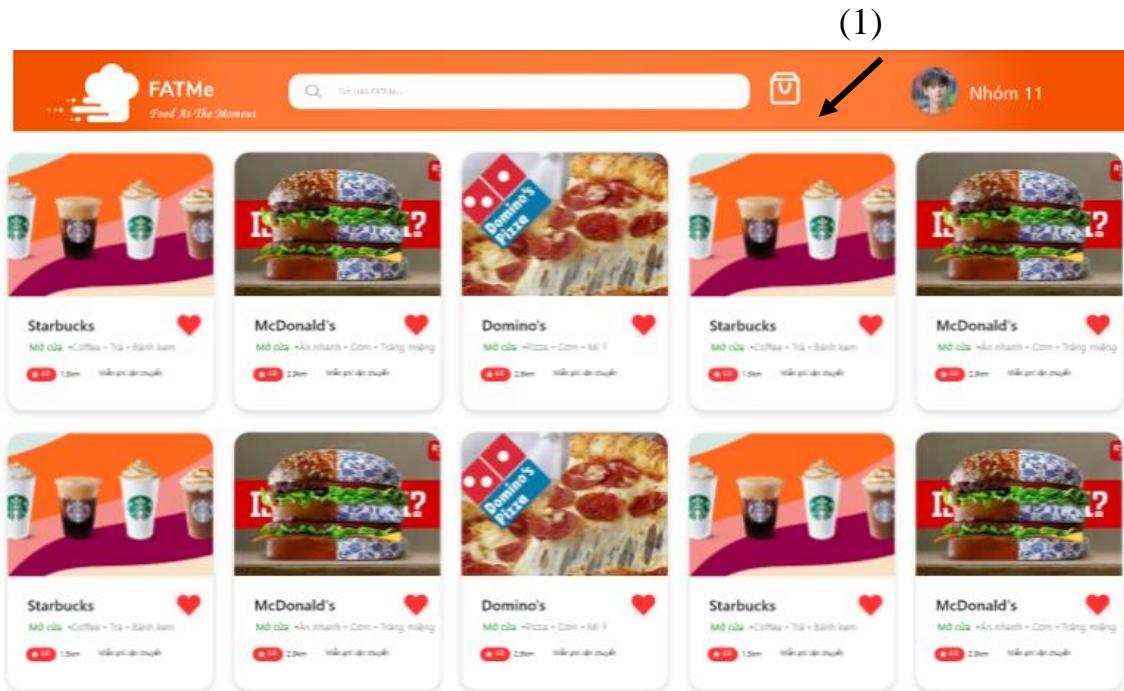
Mô tả các luồng dữ liệu:

- D1: Thông tin tài khoản của người dùng (Email, Mật khẩu).
- D2: Không có.
- D3: Danh sách các Email – Mật khẩu đã được đăng ký thành công.
- D4: Không có.
- D5: Không có.
- D6: Danh sách các quán ăn phù hợp hoặc thông báo tìm kiếm thất bại.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng.
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Đọc D3 từ cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Kiểm tra từ khoá tìm kiếm (D1) có bị rỗng hay không. Nếu có, đến B6.
- ⇒ B5: Trả D6 (những dữ liệu trong D3 thỏa D1) về cho người dùng. Đến B7.
- ⇒ B6: Trả D6 về cho người dùng – Tìm kiếm thất bại – Vui lòng nhập từ khoá khác.
- ⇒ B7: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B8: Kết thúc.

8.1.4 Xem giỏ hàng



Hình 39 - Các xử lý trong giao diện Xem giỏ hàng

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Xem giỏ hàng	Cho phép người dùng xem giỏ hàng của mình	Người dùng chọn Xem giỏ hàng để được chuyển hướng đến trang lưu trữ thông tin giỏ hàng	Người dùng click chuột vào “Giỏ hàng”	

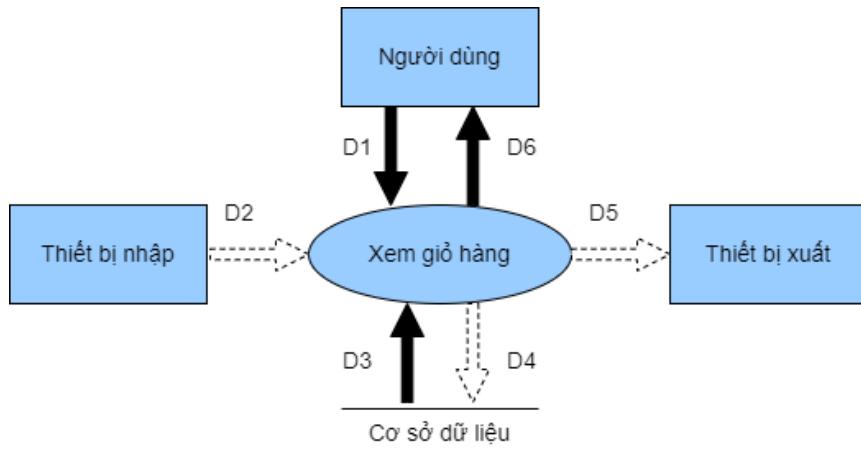
Bảng 5 - Các xử lý trong giao diện Xem giỏ hàng

Biểu mẫu và các quy định liên quan đến yêu cầu Xem giỏ hàng như sau:

BM3	Giỏ hàng		
STT	Tên món ăn	Số lượng	Loại phần ăn
1			
2			
...			

Biểu mẫu 3 - Định dạng dữ liệu cho yêu cầu Xem giỏ hàng

Sơ đồ luồng dữ liệu của yêu cầu Kiểm tra giờ hàng:



Hình 40 - Sơ đồ luồng dữ liệu của yêu cầu Xem giờ hàng

- D1: Yêu cầu xem giờ hàng của người dùng (click chuột).
- D2: Không có.
- D3: Danh sách các Món ăn – Số lượng – Loại phần ăn của người dùng trong giờ hàng.
- D4: Không có.
- D5: Không có.
- D6: D3.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng (click chuột).
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Đọc D3 từ cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Trả D6 về cho người dùng theo định dạng Biểu mẫu 3.
- ⇒ B5: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B6: Kết thúc.

8.1.5 Sửa giỏ hàng

Hình 41 - Các xử lý trong giao diện Sửa giỏ hàng

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Tăng số lượng món	Cho phép người dùng điều chỉnh số lượng phần ăn	Người dùng chọn Thêm để tăng số lượng phần ăn đó	Người dùng click chuột vào “Thêm”	
2	Giảm số lượng món	Cho phép người dùng điều chỉnh số lượng phần ăn	Người dùng chọn Xoá để giảm số lượng phần ăn đó	Người dùng click chuột vào “Xoá”	
3	Thay đổi loại phần ăn	Cho phép người dùng đổi loại phần ăn của món ăn đã chọn	Người dùng chọn Phần để thay đổi phần ăn đó thành phần lớn, nhỏ, vừa,...	Người dùng click chuột vào “Phần”	

4	Cập nhật	Cho phép người dùng sửa giỏ hàng cũ thành những giá trị vừa mới chỉnh	Người dùng chọn “Cập nhật giỏ hàng” để hệ thống cập nhật lại giỏ hàng vừa được điều chỉnh	Khi người dùng click vào “Cập nhật giỏ hàng”	
5	Đặt hàng	Cho phép người dùng mua hàng với những món ăn đang lựa chọn	Chuyển hướng người dùng sang trang Đặt hàng	Khi người dùng click vào “Đặt hàng” và có chọn ít nhất 1 sản phẩm (dấu * chú thích trên hình)s	

Bảng 6 - Các xử lý trong giao diện Sửa giỏ hàng

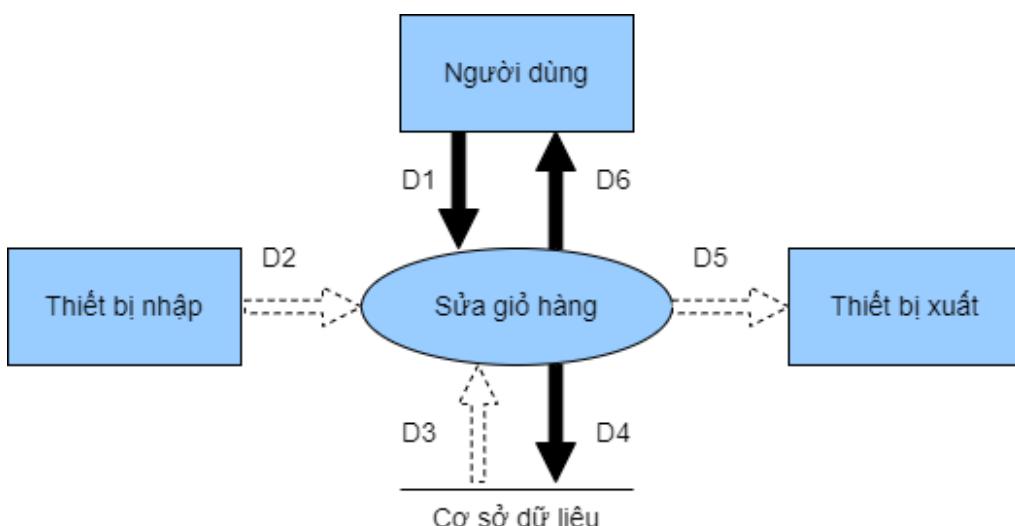
Biểu mẫu và các quy định liên quan:

Sử dụng Biểu mẫu 3 giống với yêu cầu Xem giỏ hàng, nhưng biểu mẫu này sẽ được đưa về cho người dùng để người dùng để người dùng thay đổi các giá trị và chuyển lại cho hệ thống để cập nhật giỏ hàng mới.

Các quy định gồm:

- **QĐ4:** Nếu số lượng món ăn giảm về 0 thì không hiển thị món ăn đó nữa.

Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Sửa giỏ hàng:



Hình 42 - Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Sửa giỏ hàng

Mô tả các luồng dữ liệu:

- D1: Yêu cầu cập nhật giỏ hàng (click chuột) và Biểu mẫu 3.
- D2: Không có.
- D3: Không có.
- D4: D1 (Biểu mẫu đã được chỉnh sửa).
- D5: Không có.
- D6: Thông báo Cập nhật giỏ hàng thành công.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng.
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Ghi D1 xuống cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Trả D6 về cho người dùng – Cập nhật giỏ hàng thành công.
- ⇒ B5: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B6: Kết thúc.

8.1.6 Đặt hàng

The screenshot shows the order placement screen of the FATMe app. On the left is a sidebar with navigation links: Sản phẩm (Product), Đơn hàng (Order), Khuyến mãi (Promotion), and Cấu hình (Configuration). The main area has a title 'Đặt hàng' (Place Order). It includes fields for 'Tên người đặt' (Name), 'Số điện thoại' (Phone number), and a dropdown for 'Chọn mã giảm giá' (Select discount code). Below these are dropdowns for 'Tỉnh/Thành phố' (Province/City), 'Huyện/Quận' (District/County), and 'Xã/Phường' (Village/Neighborhood). There is also a text input field for 'Nhập số nhà(cơ sở), tên đường cụ thể...' (Enter house number, street name...). At the bottom, there are buttons for 'Phương thức thanh toán' (Payment method), 'Đơn hàng' (Order), and two buttons labeled '(2)' and '(1)'. At the very bottom are buttons for 'Sửa thông tin đơn hàng' (Edit order information) and 'Đặt hàng' (Place order).

Hình 43 - Các xử lý trong giao diện Đặt hàng

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Đặt hàng	Cho phép người dùng xác nhận đặt hàng	Người dùng sẽ xác nhận những thông tin giao hàng như (địa chỉ, số điện thoại, món ăn,...) và chọn phương thức thanh toán để đặt hàng	Người dùng click chuột vào “Đặt hàng” và các trường thông tin như địa chỉ nhận hàng, số điện thoại, phương thức thanh toán, tên người đặt đều không được để trống	
2	Sửa thông tin đơn hàng	Cho phép người dùng thay đổi thông tin đặt hàng	Người dùng sẽ được chuyển lại về trang gio hàng để điều chỉnh các thông tin mua hàng	Người dùng click chuột vào “Sửa thông tin đơn hàng”	

Bảng 7 - Các xử lý trong giao diện Đặt hàng

Các biểu mẫu và quy định liên quan đến yêu cầu Đặt hàng:

BM4	Đặt hàng		
Tên người đặt:	Địa chỉ nhận hàng:		
Phương thức thanh toán:	Số điện thoại:		
Mã giảm giá:	Ngày đặt:		
Các món ăn đã đặt			
STT	Tên món	Số lượng	Phần ăn
...			

Biểu mẫu 4 - Định dạng dữ liệu cho yêu cầu Đặt hàng

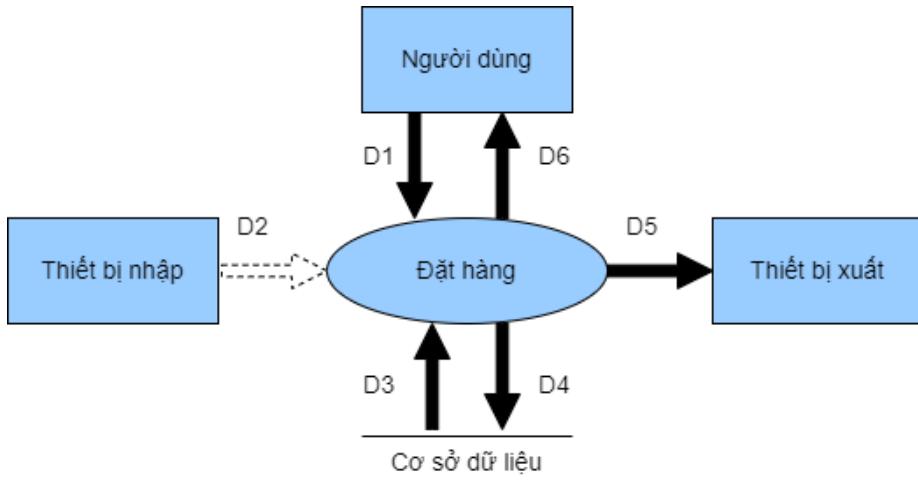
BM5	Đơn hàng		
Tên người đặt:	Số điện thoại:	Địa chỉ nhận hàng:	Tổng tiền:
Dự kiến giao lúc:	Tình trạng thanh toán: <input type="checkbox"/> Đã <input type="checkbox"/> Chưa	Ngày:	

Biểu mẫu 5 - Định dạng dữ liệu trả về cho người dùng khi có yêu cầu Đặt hàng

Các quy định bao gồm:

- **QĐ5:** Số điện thoại phải có đúng 10 số.
- **QĐ6:** Ngày đặt sẽ do hệ thống tự điền, dựa theo ngày giờ lúc người dùng đặt hàng.

Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Đặt hàng:



Hình 44 - Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Đặt hàng

Mô tả các luồng dữ liệu:

- D1: Yêu cầu Đặt hàng (click chuột) và Biểu mẫu 4.
- D2: Không có.
- D3: Danh sách đơn giá của tất cả các món ăn, Địa chỉ quán, danh sách các mã giảm giá và giá trị sử dụng cũng như thời hạn sử dụng.
- D4: Biểu mẫu 4 (Danh sách các món ăn đặt) và Ngày đặt và Biểu mẫu 5.
- D5: D4
- D6: Biểu mẫu 5 – Nếu người dùng đặt hàng thành công. Thông báo lỗi nếu không thể đặt hàng.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng.
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Đọc D3 từ cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Kiểm tra số điện thoại (D1) có thỏa QĐ5 hay không. Nếu không, đến B11.
- ⇒ B5: Tính khoảng cách của cửa hàng (D3) và khoảng cách của người đặt (D1) để tính thời gian dự kiến giao hàng và ghi vào D4.
- ⇒ B6: Tính giá tiền các món ăn (số lượng (D1) * đơn giá (D3)), và tính tổng tiền để ghi vào D4.

- ⇒ B7: Tính giá trị của mã khuyến mãi (D3) để giảm giá cho đơn hàng và tính vào tổng tiền để ghi vào D4.
- ⇒ B8: Nếu Phương thức thanh toán (D1) là Thanh toán trực tiếp thì Tình trạng thanh toán (Biểu mẫu 5 – D4) sẽ được gán giá trị là *Chưa*, ngược lại là *Đã*, sau đó ghi xuống D4.
- ⇒ B9: Xuất D5 về cho cửa hàng.
- ⇒ B10: Trả D6 về cho người dùng. Đến B12.
- ⇒ B11: Trả D6 về cho người dùng – Thông báo số điện thoại không hợp lệ.
- ⇒ B12: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B13: Kết thúc.

8.2 Thiết kế xử lý và sơ đồ luồng dữ liệu cho các hoạt động của người bán

8.2.1 Quản lý sản phẩm

The screenshot shows the FATMe software interface with the following details:

- Header:** FATMe Food At The Moment, Nhóm 11, notification icons.
- Sidebar (Left):**
 - Sản phẩm:** Danh sách sản phẩm, Danh mục sản phẩm.
 - Đơn hàng:** Tất cả đơn hàng, Tạo đơn hàng, Đơn hàng nhập.
 - Khuyến mãi:** Mã khuyến mãi, Chương trình khuyến mãi.
 - Cấu hình:** Phương thức thanh toán, Hình thức vận chuyển, Thông báo, Tài khoản và phân quyền.
- Main Content (Center):**

Danh sách các món ăn

(1) Thêm món ăn

(2) (3)

	Tên món ăn	Mô tả	Giá tiền	Sửa	Xoá
	Tên món ăn	Mô tả	Giá tiền	Sửa	Xoá
	Tên món ăn	Mô tả	Giá tiền	Sửa	Xoá
	Tên món ăn	Mô tả	Giá tiền	Sửa	Xoá
	Tên món ăn	Mô tả	Giá tiền	Sửa	Xoá

Hình 45 - Các xử lý trong giao diện Quản lý món ăn

Hình 46 - Các xử lý trong giao diện Thông tin món ăn

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Thêm món ăn	Cho phép người dùng thêm 1 sản phẩm vào danh sách sản phẩm đang có	Người dùng nhấn vào “Thêm món ăn”, sau đó điền các thông tin, mô tả về món ăn, và nhấn “Cập nhật thông tin” để hoàn tất	Người dùng click vào “Thêm món ăn”	Người dùng sẽ được chuyển sang trang Thông tin món ăn
2	Sửa thông tin món ăn	Cho phép người dùng sửa đổi các thông tin đã có của món ăn	Người dùng sẽ chỉnh sửa những thông tin cần thiết, sau đó nhấn vào “Lưu thông tin” để hoàn tất	Người dùng click chuột vào “Sửa”	Người dùng sẽ được chuyển sang trang Thông tin món ăn

3	Xoá	Cho phép người dùng xoá 1 món ăn ra khỏi cửa hàng.	Người dùng chọn “Xoá”, và món ăn sẽ không nằm trong danh sách sản phẩm của cửa hàng, cũng sẽ không thể đặt món ăn đó nữa	Người dùng click vào “Xoá”	
4	Cập nhật	Cho phép người dùng cập nhật món đang được chỉnh sửa (Món mới hoặc món ăn cũ được thay đổi thông tin)	Người dùng nhấn vào “Cập nhật thông tin” và dữ liệu sẽ được thay đổi.	Người dùng click vào “Cập nhật thông tin” và những trường thông tin “Tên món”, “Giá tiền”, “Mô tả”, “Danh Mục” và hình ảnh minh họa không được bỏ trống	

Bảng 8 - Các xử lý trong giao diện Quản lý sản phẩm

Các biểu mẫu và quy định liên quan đến yêu cầu Quản lý sản phẩm:

BM6	Thông tin món ăn		
Tên món ăn:	Giá tiền:	Hình ảnh:	
Mô tả:	Danh mục món ăn:		

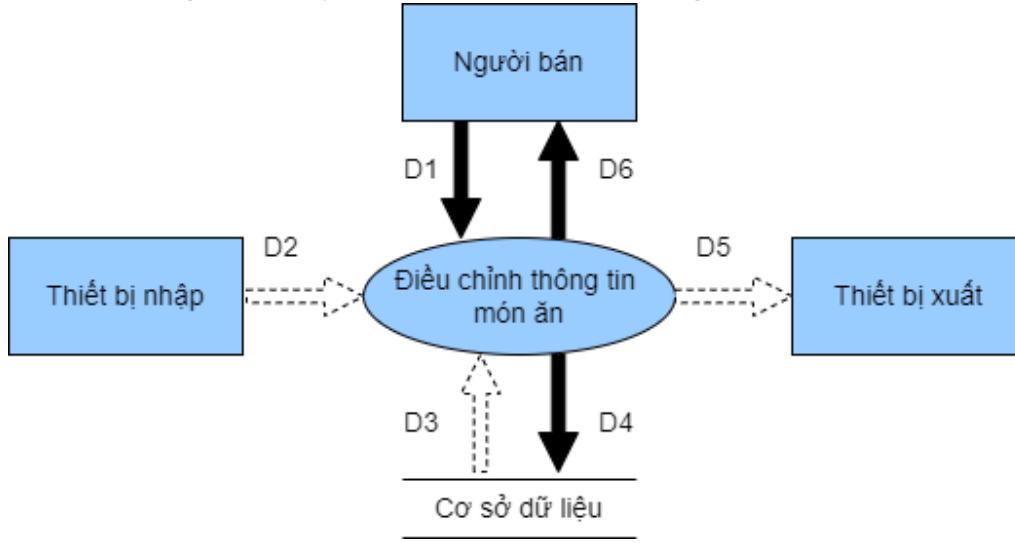
Biểu mẫu 6 - Định dạng dữ liệu khi thực hiện yêu cầu Thêm/Chỉnh sửa món ăn

BM7	Danh sách món ăn				
STT	Tên món ăn	Giá tiền	Mô tả	Danh mục	Hình ảnh minh họa
...					

Biểu mẫu 7 - Định dạng dữ liệu khi thực hiện yêu cầu Quản lý món ăn

Dưới đây lần lượt là các sơ đồ luồng dữ liệu để giải quyết các yêu cầu: Thêm/Sửa món ăn (sẽ gọi chung 2 yêu cầu này là Điều chỉnh thông tin món ăn), Quản lý món ăn.

Sơ đồ luồng dữ liệu yêu cầu Điều chỉnh thông tin món ăn:



Hình 47 - Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Điều chỉnh thông tin món ăn

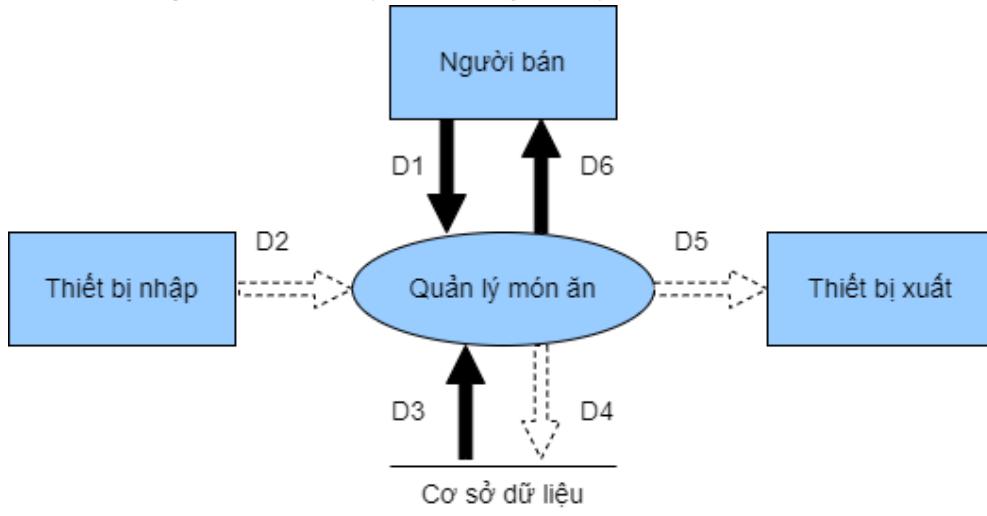
Mô tả các luồng dữ liệu:

- D1: Yêu cầu Điều chỉnh thông tin sản phẩm (Thêm/Sửa) và Biểu mẫu 6.
- D2: Không có.
- D3: Không có.
- D4: D1 (Biểu mẫu 6)
- D5: Không có
- D6: Thông báo cập nhật danh sách món ăn thành công

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng (yêu cầu chỉnh sửa thông tin và Biểu mẫu 6).
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Ghi D4 vào cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Trả D6 về cho người dùng – Thông báo cập nhật danh sách món ăn thành công.
- ⇒ B5: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B6: Kết thúc

Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Quản lý món ăn.



Hình 48 - Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Quản lý món ăn

- D1: Yêu cầu từ người dùng (click vào “Quản lý món ăn”)
- D2: Không có.
- D3: Danh sách các món ăn của cửa hàng.
- D4: Không có.
- D5: Không có.
- D6: Trả D3 về cho người dùng.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng (yêu cầu Quản lý món ăn).
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Đọc D3 từ cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Trả D6 về cho người dùng (D3 theo định dạng của Biểu mẫu 7).
- ⇒ B5: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B6: Kết thúc

8.2.2 Quản lý voucher

Danh sách mã giảm giá (1)

Thêm mã giảm giá (2) (3)

Tên mã	Giá trị	Ngày bắt đầu áp dụng	Ngày kết thúc áp dụng	Sửa	Xoá

Hình 50 - Các xử lý trong giao diện Quản lý voucher

Thông tin mã khuyến mãi (4)

Cập nhật thông tin voucher

Tên mã khuyễn mãi	
Ngày bắt đầu áp dụng	
Ngày kết thúc áp dụng	
Giá trị	
Điều kiện áp dụng	

Hình 49 - Các xử lý trong giao diện Thông tin mã khuyến mãi

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Thêm voucher	Cho phép người dùng thêm voucher vào danh sách các voucher của quán	Người dùng nhấn vào “Thêm 1 voucher”, sau đó điền các thông tin, giá trị sử dụng của voucher, sau đó nhấn “Cập nhật thông tin voucher” để hoàn tất	Người dùng click vào “Thêm voucher”	Người dùng được chuyển sang trang thông tin voucher
2	Sửa thông tin voucher	Cho phép người dùng sửa đổi các thông tin của voucher	Người dùng sẽ chỉnh sửa những thông tin cần thiết, sau đó nhấn vào “Cập nhật thông tin voucher” để hoàn tất	Người dùng click chuột vào “Sửa”	Người dùng được chuyển sang trang thông tin voucher
3	Xoá	Cho phép người dùng xoá 1 voucher khỏi danh sách các voucher mà cửa hàng áp dụng	Người dùng chọn “Xoá”, và voucher đó không nằm trong danh sách các voucher của cửa hàng nữa, cũng như mã đó không còn có tác dụng giảm giá nữa	Người dùng click vào “Xoá”	

4	Cập nhật thông tin voucher	Cho phép người dùng cập nhật thông tin của voucher	Người dùng click “Cập nhật thông tin voucher” để dữ liệu mới được cập nhật vào hệ thống	Người dùng click vào “Lưu thông tin voucher”	
---	----------------------------	--	---	--	--

Bảng 9 - Các xử lý trong giao diện Quản lý voucher

Các biểu mẫu và quy định liên quan gồm:

BM8	Thông tin voucher		
Mã voucher:	Giá trị:	Ngày bắt đầu áp dụng:	
Ngày kết thúc áp dụng:			Điều kiện:

Biểu mẫu 8 - Định dạng khi thực hiện yêu cầu Thêm/Sửa 1 voucher

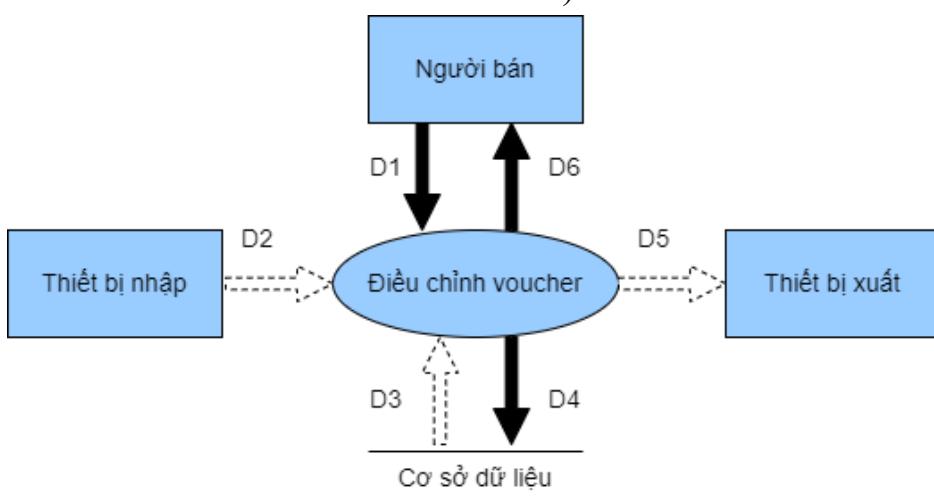
Các quy định liên quan về Thông tin của 1 voucher gồm:

- **QĐ7:** Ngày bắt đầu phải trễ hơn ngày hiện tại.
- **QĐ8:** Ngày kết thúc phải trễ hơn ngày bắt đầu.

BM9	Danh sách các voucher				
STT	Mã voucher	Giá trị	Ngày bắt đầu	Ngày kết thúc	Điều kiện

Biểu mẫu 9 - Định dạng dữ liệu khi thực hiện yêu cầu Quản lý voucher

Sơ đồ luồng dữ liệu của yêu cầu Điều chỉnh thông tin voucher (sơ đồ tổng quát của 2 yêu cầu là Thêm voucher và Sửa voucher):



Hình 51 - Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Điều chỉnh voucher

Mô tả các luồng dữ liệu:

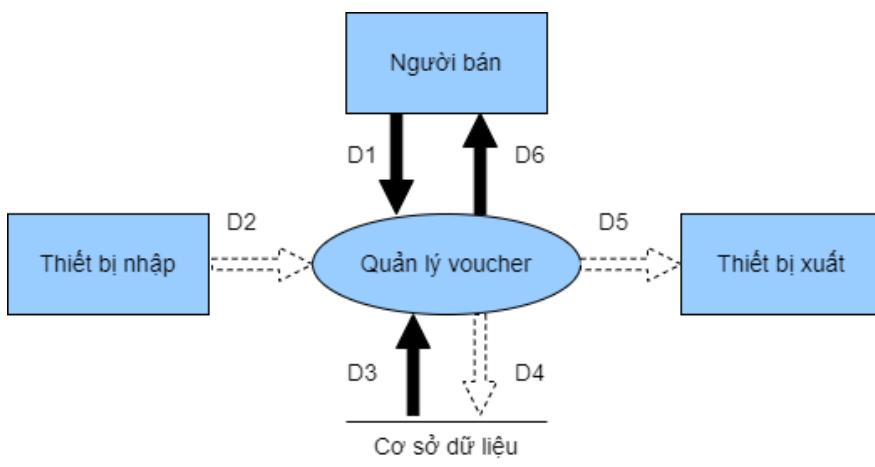
- D1: Yêu cầu điều chỉnh voucher và Biểu mẫu 8.
- D2: Không có.

- D3: Không có.
- D4: D1 (Biểu mẫu 8).
- D5: Không có.
- D6: Thông báo người dùng Điều chỉnh voucher thành công hoặc không.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng (yêu cầu điều chỉnh voucher và Biểu mẫu 8).
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Kiểm tra Ngày bắt đầu và Ngày kết thúc (D1) có thỏa QĐ7 và QĐ8 hay không.
Nếu 1 trong 2 điều kiện không thỏa, đến B6.
- ⇒ B4: Ghi D4 vào cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B5: Trả D6 về cho người dùng – Điều chỉnh voucher thành công. Đến B7.
- ⇒ B6: Trả D6 về cho người dùng – Các giá trị ngày của voucher chưa hợp lệ.
- ⇒ B7: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B8: Kết thúc.

Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Quản lý voucher



Hình 52 - Sơ đồ luồng dữ liệu cho yêu cầu Quản lý voucher

Mô tả các luồng dữ liệu:

- D1: Yêu cầu từ người dùng (click vào “Quản lý voucher”)
- D2: Không có.
- D3: Danh sách các voucher của cửa hàng.
- D4: Không có.
- D5: Không có.
- D6: Trả D3 về cho người dùng.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng (yêu cầu Quản lý voucher).
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Đọc D3 từ cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Trả D6 về cho người dùng (D3 theo định dạng của Biểu mẫu 9).
- ⇒ B5: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B6: Kết thúc.

8.2.3 Quản lý đơn hàng

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Mô tả	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Thống kê đơn hàng	Cho phép người dùng tổng hợp các đơn hàng trong một khoảng thời gian cụ thể	Người dùng sẽ chọn khoản thời gian cần xem để hệ thống trả về các đơn hàng phù hợp yêu cầu	Người dùng click chuột vào “Thống kê đơn hàng” và mục Ngày bắt đầu, ngày kết thúc được chọn	

Bảng 10 - Các xử lý trong giao diện Quản lý đơn hàng

Các biểu mẫu và quy định liên quan đến yêu cầu Quản lý đơn hàng gồm:

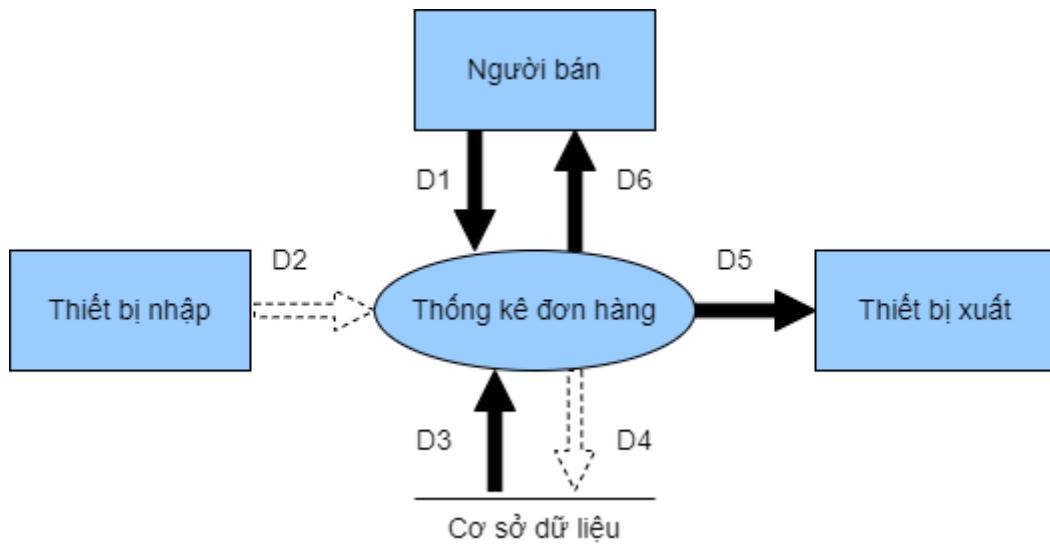
BM10	Thống kê các đơn hàng	
Ngày bắt đầu thống kê:		Ngày kết thúc thống kê:

Biểu mẫu 10 - Định dạng dữ liệu khi truy vấn yêu cầu Thống kê dữ liệu

BM11	Danh sách đơn hàng				
STT:	Mã đơn hàng:	Ngày giao:	Tổng tiền:	Danh sách các món ăn được đặt:	Ghi chú:
....					

Biểu mẫu 11 - Định dạng dữ liệu trả về khi thực hiện yêu cầu Thống kê dữ liệu

Sơ đồ luồng dữ liệu Thống kê các đơn hàng:



Hình 53 - Sơ đồ luồng dữ liệu Thống kê đơn hàng

Mô tả các luồng dữ liệu:

- D1: Yêu cầu từ người dùng (click vào “Thống kê đơn hàng”) và Biểu mẫu 10.
- D2: Không có.
- D3: Danh sách các đơn hàng của cửa hàng.
- D4: Không có.
- D5: Các đơn hàng của D3 thoả điều kiện của D1.
- D6: D5.

Thuật toán:

- ⇒ B1: Nhận D1 từ người dùng (yêu cầu Thống kê đơn hàng) và Biểu mẫu 10.
- ⇒ B2: Kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B3: Đọc D3 từ cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B4: Xuất D5 (những đơn hàng trong D3 thoả ngày/tháng/năm (D1)) theo định dạng của Biểu mẫu 11 ra máy in.
- ⇒ B5: Trả D6 (D5) về cho người dùng.
- ⇒ B6: Đóng kết nối cơ sở dữ liệu.
- ⇒ B7: Kết thúc.

9. Kiểm thử theo kịch bản

Đối với kiểm thử theo kịch bản, nhóm chia những kịch bản thành 2 nhóm chính là: Kịch bản xảy ra với người dùng nói chung và Kịch bản của người bán nói riêng.

Đối với người dùng nói chung thì sẽ có những kịch bản:

- Đăng ký
- Đăng nhập
- Mua hàng

Đối với người bán thì sẽ có các kịch bản:

- Quản lý danh mục
- Quản lý mã khuyến mãi
- Quản lý sản phẩm

9.1 Kiểm thử theo kịch bản người dùng hay gấp

9.1.1 Kịch bản 1: Đăng ký

Đăng ký email đã tồn tại

1. Trên hệ thống đã có 1 email được đăng ký là 1952abcd@gm.com.
 2. Đăng ký với email = “1952abcd@gm.com”, password = “abc1234”, nhập lại password = “abc1234”
 3. Nhấn chọn nút Đăng ký.
- ⇒ Chương trình phải báo lỗi là “Email đã tồn tại, yêu cầu sử dụng email khác”.

Password nhập lại không giống

1. Đăng ký với email = “1952abcd@gm.com”, password = “abc1234”, nhập lại password = “1234xyz”
 2. Nhấn chọn nút Đăng ký.
- ⇒ Chương trình phải báo lỗi là “Mật khẩu nhập lại không khớp”.

Tạo tài khoản

Bạn đã có tài khoản? [Đăng nhập](#)

Nhập e-mail
Nhập mật khẩu
Nhập lại mật khẩu

[Chấp nhận điều khoản và dịch vụ](#)

Đăng ký

Mật khẩu nhập lại không đúng

[Quên mật khẩu](#)

Hình 54 - Minh họa cho kịch bản Mật khẩu nhập lại không giống

9.1.2 Kịch bản 2: Đăng nhập

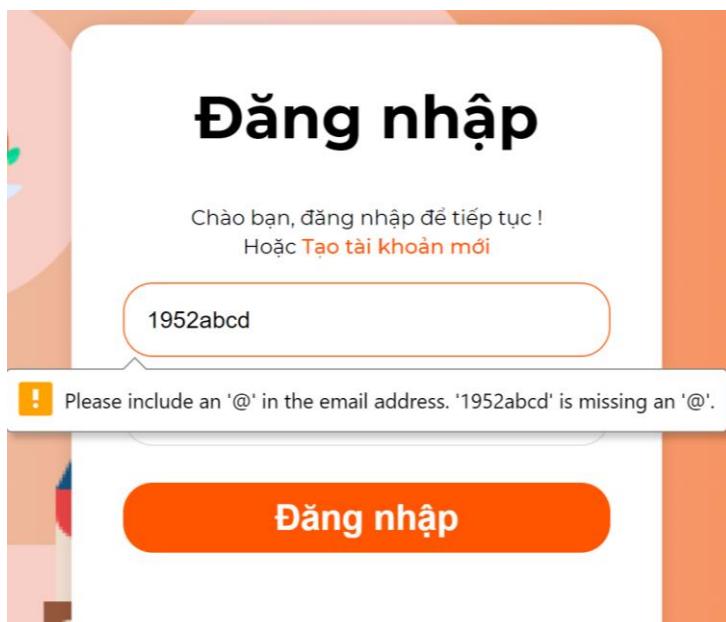
Trong kịch bản này sẽ giả sử là đã có 1 tài khoản được đăng ký:

Email đăng ký	Mật khẩu
1952abcd@gm.com	xyz1234

Bảng 11 - Dữ liệu trên hệ thống

Dùng email sai định dạng để đăng nhập

- Đăng nhập với email = “1952abcd”, password = “xyz1234”
- Nhấn chọn nút Đăng nhập
⇒ Chương trình phải báo lỗi là “Email không đúng định dạng “(bắt buộc phải có @...)



Hình 55 - Minh họa cho kịch bản Email đăng nhập không đúng định dạng

Bỏ trống 1 trong 2 trường email hoặc mật khẩu

- Đăng nhập với email = “1952abcd@gm.com”, password = “ ” HOẶC email = “ ”, password = “xyz1234”.
- Nhấn chọn nút Đăng nhập
⇒ Chương trình phải báo lỗi là “Email hoặc Password không được để trống”.

Nhập sai Email

- Đăng nhập với email = “1952defg@gm.com”, password = “xyz1234”.
- Nhấn chọn nút Đăng nhập.
⇒ Chương trình phải báo lỗi là email này chưa được đăng ký.

Nhập sai mật khẩu

1. Đăng nhập với email = “1952abcd@gm.com”, password = “abc**5678**”
2. Nhấn chọn nút Đăng nhập.
⇒ Chương trình phải báo lỗi là “Mật khẩu sai, vui lòng kiểm tra lại”.

9.1.3 Kịch bản 3: Mua hàng

Người đặt hàng không điền địa chỉ đặt hàng

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
2. Chọn mua sản phẩm “Trà sữa trân châu đường đen – Size M. 70% đá, 70% đường”.
3. Điện số điện thoại đặt hàng là 0912345678.
4. Địa chỉ đặt hàng để trống, không điền.
5. Chọn phương thức thanh toán là “Thanh toán khi nhận hàng”.
6. Chọn Đặt hàng.
⇒ Chương trình phải báo lỗi “Bắt buộc phải điền địa chỉ đặt hàng”

Tương tự như trong trường hợp người dùng không điền số điện thoại đặt hàng, chương trình sẽ báo lỗi là “Bắt buộc phải điền số điện thoại đặt hàng”.

Số điện thoại đặt hàng không hợp lệ

(Số điện thoại theo chuẩn hiện tại sẽ có 10 chữ số)

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
2. Chọn mua sản phẩm “Trà sữa trân châu đường đen – Size M. 70% đá, 70% đường”.
3. Điện số điện thoại đặt hàng là 123456789.
4. Địa chỉ đặt hàng là Số 4, đường 123, phường A, quận B, TP.HCM.
5. Chọn phương thức thanh toán là “Thanh toán khi nhận hàng”.
6. Chọn Đặt hàng.
⇒ Chương trình phải báo lỗi “Số điện thoại đặt hàng không hợp lệ”.

Thanh toán bằng tài khoản ngân hàng

Kịch bản này sẽ đặt ra giả định là tài khoản ngân hàng của người dùng chỉ còn 20.000đ.

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
2. Chọn mua sản phẩm “1 phần cơm gà chiên nước mắm”, giá tiền là 35.000đ.
3. Điện số điện thoại đặt hàng là 123456789.
4. Địa chỉ đặt hàng là Số 4, đường 123, phường A, quận B, TP.HCM.

5. Chọn phương thức thanh toán là “Thanh toán qua tài khoản ngân hàng”.
 6. Xác thực tài khoản ngân hàng.
 7. Xác nhận trừ tiền trong tài khoản.
- ⇒ Chương trình phải báo lỗi “Số dư trong tài khoản không đủ để đặt hàng”.

Người dùng sử dụng Mã khuyến mãi giới hạn

Giả định có 10 mã giảm giá “KM-NOELVUIVE”, khách hàng là người thứ 11 áp dụng mã này để được giảm 10% đơn hàng.

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
 2. Chọn mua sản phẩm “1 hộp Bánh quy hình cây thông Noel”.
 3. Điện số điện thoại đặt hàng là 123456789.
 4. Địa chỉ đặt hàng là Số 4, đường 123, phường A, quận B, TP.HCM.
 5. Chọn phương thức thanh toán là “Thanh toán khi nhận hàng”.
 6. Nhập mã khuyến mãi “KM-NOELVUIVE”.
- ⇒ Chương trình phải báo lỗi “Số lượt khuyến mãi của mã này đã hết. Vui lòng nhập mã khác”.

9.2 Kiểm thử theo kịch bản người bán hay gấp

Giả sử trên hệ thống đã có các thông tin sau:

Danh mục	Tên món ăn	Giá	Mô tả
Bữa trưa	Bún bò	35.000đ	Bún bò chuẩn Huế
Bữa trưa	Hủ tíu	35.000đ	Hủ tíu Sài Gòn
Ăn vặt	Bánh tráng trộn	20.000đ	Bánh trộn trộn siêu ngon

Bảng 12 - Bảng Danh mục - Món ăn của 1 cửa hàng

9.2.1 Kịch bản 4: Quản lý danh mục

Người dùng muốn xoá 1 danh mục

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
 2. Vào trang Quản lý Danh mục.
 3. Chọn xoá danh mục Ăn vặt.
- ⇒ Chương trình phải báo lỗi “Không thể xoá danh mục đang có món ăn”.

Người dùng tạo 1 danh mục đã tồn tại

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
 2. Vào trang Quản lý Danh mục.
 3. Tạo thêm 1 danh mục mới là “Ăn trưa”.
- ⇒ Chương trình phải báo lỗi “Danh mục đã tồn tại”.

9.2.2 Kịch bản 5: Quản lý sản phẩm

Người dùng muốn tạo 1 món ăn mới

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
 2. Vào trang Quản lý Sản phẩm.
 3. Vào danh mục Ăn vặt.
 4. Chọn thêm 1 món ăn mới
 5. Tên món ăn là “Xoài lắc”.
 6. Giá là 15.000đ
 7. Mô tả món ăn “Xoài lắc chua ngọt, giòn giòn, thơm thơm”.
 8. Xác nhận thêm món mới.
- ⇒ Chương trình không báo lỗi, thông báo “Tạo món mới thành công”.

Người dùng tạo 1 món ăn đã tồn tại

Chương trình chỉ xảy ra lỗi khi tất cả các giá trị của món ăn đều giống nhau.

(Danh mục - Tên – Giá – Mô tả).

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
 2. Vào trang Quản lý Sản phẩm.
 3. Vào danh mục Ăn vặt.
 4. Chọn thêm 1 món ăn mới
 5. Tên món ăn là “Bánh tráng trộn”.
 6. Giá là 20.000đ
 7. Mô tả món ăn “Bánh tráng trộn siêu ngon”.
 8. Xác nhận thêm món mới.
- ⇒ Chương trình báo lỗi “Món ăn này đã có trên hệ thống”.

9.2.3 Kịch bản 6: Quản lý mã giảm giá

Giả sử trên hệ thống có những thông tin như sau:

Mã khuyến mãi	Giá trị	Ngày bắt đầu	Ngày kết thúc	Tình trạng
HAPPYWOMEN	Giảm 15.000đ	19/10/2021	26/10/2021	Không áp dụng
TEACHERDAY	Giảm 15.000đ	18/11/2021	28/11/2021	Không áp dụng
NOELVUIVE	Giảm 15.000đ	20/12/2021	27/12/2021	Đang áp dụng

Bảng 13 - Bảng thông tin về mã khuyến mãi của cửa hàng

Và thời điểm hiện tại là ngày 22/12/2021.

Thay đổi tình trạng của 1 mã giảm giá

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
2. Vào trang Quản lý Mã khuyến mãi.
3. Chính tình trạng cho mã TEACHERDAY là “Đang áp dụng”.
⇒ Chương trình báo lỗi “Mã khuyến mãi đã hết hạn – Không thể kích hoạt”.

Thêm 1 mã giảm giá

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
2. Vào trang Quản lý Mã khuyến mãi.
3. Chọn Thêm 1 mã khuyến mãi.
4. Tên mã khuyến mãi “HAPPYNEWYEAR”.
5. Giá trị “Giảm 20.000đ”.
6. Ngày bắt đầu 23/12/2021.
7. Ngày kết thúc 31/12/2021.
8. Tình trạng đang áp dụng.
9. Nhấn Tạo mã giảm giá.
⇒ Chương trình không báo lỗi, thông báo “Tạo mã khuyến mãi mới thành công – Mã áp dụng từ 23/12/2021” (Ngày bắt đầu khuyến mãi).

Thêm mã giảm giá với Ngày bắt đầu, Ngày kết thúc không hợp lệ

1. Người dùng đăng nhập vào trang web.
2. Vào trang Quản lý Mã khuyến mãi.
3. Chọn Thêm 1 mã khuyến mãi.
4. Tên mã khuyến mãi “HAPPYNEWYEAR”.
5. Giá trị “Giảm 20.000đ”.
6. Ngày bắt đầu 23/12/2021.
7. Ngày kết thúc 31/11/2021.
8. Tình trạng đang áp dụng.
9. Nhấn Tạo mã giảm giá.

⇒ Chương trình báo lỗi “Ngày kết thúc khuyến mãi phải trễ hơn Ngày bắt đầu khuyến mãi”.

Trường hợp tương tự cũng sẽ xảy ra khi Ngày bắt đầu của khuyến mãi sớm hơn ngày hiện tại (trước ngày 22/12/2021).

10. Kết luận

Sau khi hoàn thành đồ án môn học này, nhóm có thể nắm được quy trình cơ bản để xây dựng lên 1 phần mềm ứng dụng hoàn chỉnh đưa đến người dùng. Đồng thời cũng có thể xây dựng được 1 sản phẩm (trang web) có thể thực hiện được những chức năng cơ bản theo quy trình đã được đề ra.

11. Tài liệu tham khảo

Ngoài các tài liệu thầy đã cung cấp trong quá trình học, nhóm em còn tham khảo thêm ở các nguồn:

Sơ đồ use case [Hướng dẫn vẽ Sơ đồ Use case](#)

Mối quan hệ include và extend trong sơ đồ use case [Các lỗi hay gặp trong sơ đồ use case](#)

PHPMailer [Gửi mail với PHPMailer](#)

HTML [Giới thiệu HTML](#)

CSS [Giới thiệu CSS](#)

SASS [Giới thiệu SASS](#)

XAMPP [Giới thiệu XAMPP](#)

MySql [Giới thiệu MySql](#)

PHP [Giới thiệu PHP](#)

JavaScript [Giới thiệu JavaScript](#)

SSL [Giới thiệu SSL](#)