**TRƯỜNG ĐẠI HỌC TRÀ VINH**

**KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ**

**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT**

**THỰC TẬP - ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH**

Tên đề tài: Xây dựng Website mua bán Đồ lưu niệm Học sinh

Giáo viên hướng dẫn : TS. Nguyễn Nhứt Lam

Thời gian thực hiện : Từ ngày 08/06/2025 đến ngày 05/10/2025

Sinh viên thực hiện : Trần Thị Cẩm Tiên

MSSV : 170122236

Lớp : DX22TT5

**Nội dung thực hiện :**

**1. Lý do chọn đề tài**

* **Nhu cầu thực tế:** Phân tích nhu cầu về một nền tảng trực tuyến chuyên biệt, tiện lợi cho việc mua bán đồ lưu niệm dành cho đối tượng học sinh, trong bối cảnh thị trường truyền thống còn hạn chế về đa dạng và tiếp cận.
* **Tiềm năng phát triển:** Nhấn mạnh sự phát triển của thương mại điện tử và khả năng ứng dụng công nghệ thông tin vào môi trường học đường.
* **Vận dụng kiến thức:** Cơ hội để vận dụng và củng cố các kiến thức đã học về phát triển web (PHP, MySQL, Front-end) vào một dự án thực tế.

**2. Mục tiêu**

* **Mục tiêu tổng quát:** Xây dựng một website mua bán đồ lưu niệm học sinh hoàn chỉnh, có giao diện thân thiện, dễ sử dụng, đảm bảo các chức năng cơ bản của một hệ thống bán hàng trực tuyến cho cả người dùng và quản trị viên.
* **Mục tiêu cụ thể:**
  + Tìm hiểu sâu về ngôn ngữ lập trình **PHP**, hệ quản trị cơ sở dữ liệu **MySQL**, và môi trường phát triển cục bộ (XAMPP/WAMP/Laragon).
  + Khảo sát, phân tích yêu cầu, và thiết kế kiến trúc hệ thống (CSDL, giao diện) cho website.
  + Phát triển giao diện người dùng (Front-end) bằng **HTML, CSS, JavaScript** (có thể sử dụng framework như Bootstrap).
  + Xây dựng hệ thống xử lý logic (Back-end) bằng **PHP** để quản lý sản phẩm, giỏ hàng, đặt hàng/thanh toán, thống kê doanh thu, thống kê kho.
  + Tiến hành kiểm thử và đánh giá hiệu quả của website.

**3. Phạm vi thực hiện**

* **Đối tượng:** Các sản phẩm đồ lưu niệm phù hợp với lứa tuổi học sinh (ví dụ: dụng cụ học tập độc đáo, phụ kiện, quà tặng nhỏ, vật phẩm kỷ niệm).
* **Chức năng:**
  + **Đối với người dùng:** Đăng ký/đăng nhập, tìm kiếm/lọc sản phẩm, xem chi tiết sản phẩm, thêm vào giỏ hàng, quản lý giỏ hàng, đặt hàng và thanh toán (giả lập), xem lịch sử đơn hàng.
  + **Đối với quản trị viên:** Đăng nhập/đăng xuất, quản lý sản phẩm (thêm/sửa/xóa/hiển thị), quản lý danh mục sản phẩm, quản lý tài khoản người dùng.
* **Công nghệ:** PHP, MySQL, HTML, CSS, JavaScript, Webserver cục bộ (WAMP/XAMPP/Laragon).

**4. Phương pháp**

* **Nghiên cứu lý thuyết:** Đọc tài liệu, sách báo chuyên ngành về PHP, MySQL, thiết kế web và thương mại điện tử.
* **Khảo sát thực tế:** Phỏng vấn/thu thập thông tin từ đối tượng học sinh, phụ huynh và khảo sát các website/cửa hàng đồ lưu niệm hiện có.
* **Phân tích và thiết kế hệ thống:** Sử dụng các công cụ mô hình hóa như biểu đồ Use Case, ERD, Site Map, và Wireframe/Mockup để phân tích và thiết kế hệ thống.
* **Triển khai và kiểm thử:** Xây dựng website theo các giai đoạn đã thiết kế, thực hiện kiểm thử đơn vị, kiểm thử tích hợp và kiểm thử hệ thống để đảm bảo chất lượng.

**5. Nội dung chính**

* **Chương 1: TỔNG QUAN**

**1.1. Giới thiệu đề tài**

* Trình bày tổng quan về hệ thống bán hàng lưu niệm học sinh thông qua website thương mại điện tử.
* Nêu lý do chọn đề tài và tính cấp thiết của việc số hóa hoạt động mua bán sản phẩm học sinh.

**1.2. Mục tiêu nghiên cứu**

* Xây dựng một hệ thống website có chức năng quản lý sản phẩm, giỏ hàng, thanh toán, người dùng, đơn hàng.

**1.3. Phạm vi nghiên cứu**

* Tập trung vào chức năng cơ bản của một hệ thống bán hàng trực tuyến sử dụng PHP và MySQL.

**1.4. Phương pháp nghiên cứu**

* Ứng dụng phương pháp phân tích hệ thống, thiết kế CSDL, lập trình với PHP, thử nghiệm và đánh giá.
* **Chương 2: NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT**

**2.1. Cơ sở lý thuyết**

* Trình bày lý thuyết về hệ quản trị cơ sở dữ liệu, hệ thống client-server, nguyên lý hoạt động website động.

**2.2. Công nghệ và công cụ sử dụng**

* Ngôn ngữ lập trình: PHP, JavaScript, HTML, CSS.
* CSDL: MySQL.
* Môi trường: XAMPP (Apache + MySQL).
* Thư viện giao diện: Bootstrap.
* Công cụ hỗ trợ: phpMyAdmin, VSCode.

**2.3. Mô hình tổ chức dữ liệu và xử lý**

* Phân tích vai trò của các bảng dữ liệu: người dùng, sản phẩm, đơn hàng, giỏ hàng, chi tiết đơn hàng, thông tin giao hàng.
* Mô tả cách xử lý logic giữa client và server thông qua PHP.
* **Chương 3: HIỆN THỰC HÓA NGHIÊN CỨU**

**3.1. Thiết kế hệ thống**

* Biểu đồ Use Case cho người dùng và admin.
* Thiết kế cơ sở dữ liệu: sơ đồ ERD và mô tả bảng chi tiết.
* Thiết kế giao diện: sơ đồ trang (site map), các bản thiết kế mẫu giao diện.

**3.2. Cấu trúc và cài đặt hệ thống**

* Cấu trúc thư mục mã nguồn: chia thành module admin, user, cart, checkout, auth, database.
* Kết nối CSDL và xây dựng các chức năng chính theo hướng module hóa.

**3.3. Triển khai chức năng**

* Các chức năng: đăng ký, đăng nhập, phân quyền; thêm/sửa/xóa sản phẩm; quản lý giỏ hàng; đặt hàng; xử lý đơn hàng.

**3.4. Kiểm thử và gỡ lỗi**

* Mô tả phương pháp kiểm thử chức năng (manual test theo từng form).
* Ghi nhận lỗi và cách xử lý: đăng nhập sai, giỏ hàng trống, đơn hàng không hợp lệ...
* **Chương 4: KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU**

**4.1. Chức năng đã hoàn thành**

* Hệ thống hoàn chỉnh với các chức năng người dùng và quản trị.
* Hình ảnh minh họa từng chức năng: sản phẩm, giỏ hàng, đặt hàng, quản lý đơn hàng, đăng nhập.

**4.2. Đánh giá hệ thống**

* Ưu điểm: Giao diện thân thiện, xử lý ổn định, bảo mật cơ bản, dễ sử dụng.
* Nhược điểm: Chưa có tìm kiếm nâng cao, chưa có chức năng thanh toán trực tuyến.

**4.3. Hiệu quả thực tế**

* Phù hợp cho các mô hình bán hàng nhỏ, quản lý nội bộ, nhóm trường học hoặc cửa hàng quà tặng học sinh.
* **Chương 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN**

**5.1. Kết luận**

* Tóm tắt kết quả đạt được sau quá trình thực hiện: hệ thống hoạt động đúng yêu cầu, đảm bảo tính năng cốt lõi.
* Góp phần hỗ trợ chuyển đổi số trong mô hình bán hàng truyền thống.

**5.2. Hướng phát triển**

* Tích hợp thanh toán trực tuyến (MOMO, VNPAY).
* Tối ưu giao diện mobile, thêm chức năng đánh giá sản phẩm, tìm kiếm nâng cao.
* Tăng cường bảo mật, áp dụng framework hiện đại (Laravel, React).

**6. Tiến độ thực hiện**

* **Tuần 1:** Nghiên cứu lý thuyết, khảo sát yêu cầu và phân tích bài toán.
* **Tuần 2:** Thiết kế cơ sở dữ liệu và thiết kế giao diện người dùng.
* **Tuần 3:** Triển khai Back-end (logic nghiệp vụ, tương tác CSDL) và Front-end (giao diện, tương tác người dùng).
* **Tuần 4-5:** Tích hợp các module, kiểm thử toàn bộ hệ thống và gỡ lỗi.
* **Tuần 6-7:** Viết báo cáo, hoàn thiện tài liệu.

**7. Tài liệu tham khảo**

* Liệt kê các sách, tài liệu, website, bài viết liên quan đã sử dụng để tham khảo.

Trà Vinh, ngày 25 tháng 06 năm 2025

SV THỰC HIỆN

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

***Trần Thị Cẩm Tiên***