**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT HƯNG YÊN**

****

**BÀI TẬP LỚN**

**XÂY DỰNG PHẦN MỀM QUẢN LÝ BÁN ĐỒ ĂN VẶT**

NGÀNH: KỸ THUẬT PHẦN MỀM

SINH VIÊN: **ĐỖ MẠNH CƯỜNG**

MÃ LỚP: **125212**

HƯỚNG DẪN: **NGUYỄN HỮU ĐÔNG**

**HƯNG YÊN – 2023**

## NHẬN XÉT

**Nhận xét của giảng viên hướng dẫn:**

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

.......................................................................................................................................

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

**LỜI CAM ĐOAN**

Em xin cam đoan bài tập lớn “Xây dựng phần mềm quản lý bán đồ ăn vặt ” là kết quả thực hiện của bản thân em dưới sự hướng dẫn của giảng viên Nguyễn Hữu Đông.

Những phần sử dụng tài liệu tham khảo trong bài tập lớn đã được nêu rõ trong phần tài liệu tham khảo. Các kết quả trình bày trong bài tập lớn và chương trình xây dựng được hoàn toàn là kết quả do bản thân em thực hiện.

Nếu vi phạm lời cam đoan này, em xin chịu hoàn toàn trách nhiệm trước khoa và nhà trường.

*Hưng Yên, ngày … tháng … năm…..*

Sinh viên

…………………………………..

**LỜI CẢM ƠN**

Để có thể hoàn thành bài tập lớn này, lời đầu tiên em xin phép gửi lời cảm ơn tới bộ môn Công nghệ phần mềm, Khoa Công nghệ thông tin – Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Hưng Yên đã tạo điều kiện thuận lợi cho em thực hiện bài tập lớn môn học này.

Đặc biệt em xin chân thành cảm ơn giảng viên Nguyễn Hữu Đông đã rất tận tình hướng dẫn, chỉ bảo em trong suốt thời gian thực hiện bài tập lớn vừa qua.

Em cũng xin chân thành cảm ơn tất cả các Thầy, các Cô trong Trường đã tận tình giảng dạy, trang bị cho em những kiến thức cần thiết, quý báu để giúp em thực hiện được bài tập lớn này.

Mặc dù em đã có cố gắng, nhưng với trình độ còn hạn chế, trong quá trình thực hiện đề tài không tránh khỏi những thiếu sót. Em hi vọng sẽ nhận được những ý kiến nhận xét, góp ý của các Thầy giáo, Cô giáo về những kết quả triển khai trong bài tập lớn.

Em xin trân trọng cảm ơn!

CHƯƠNG 1 : TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI

1.1. Lý do chọn đề tài

1. Nhu cầu thị trường: Đồ ăn vặt là một trong những món ăn được nhiều giới trẻ hiện nay thích . Người tiêu dùng luôn có nhu cầu mua đồ ăn rẻ , ngon. Một trang web bán đồ ăn vặt có thể thu hút nhiều khách hàng tiềm năng.

2. Tính tiện lợi: Mua sắm trực tuyến đã trở thành một xu hướng phổ biến. Người tiêu dùng thích mua sắm từ nhà mình, không cần phải di chuyển đến cửa hàng vật lý. Một trang web bán đồ ăn vặt tạo ra sự tiện lợi cho khách hàng.

3. Kinh doanh lớn: Thị trường đồ ăn là một ngành công nghiệp lớn và có cạnh tranh cao. Một trang web bán đồ ăn có thể giúp doanh nghiệp tiếp cận được đối tượng khách hàng rộng lớn và tăng doanh số bán hàng.

4. Tính tương tác và quảng cáo: Một trang web cho phép doanh nghiệp tương tác trực tiếp với khách hàng thông qua các chức năng như chat trực tuyến, đánh giá sản phẩm và phản hồi. Ngoài ra, nó cũng cung cấp cơ hội quảng cáo thông qua các chương trình tiếp thị trực tuyến như Google Ads và quảng cáo trên mạng xã hội.

5. Thử nghiệm kỹ năng kỹ thuật: Xây dựng một trang web bán hàng đòi hỏi kiến thức về lập trình, thiết kế và quản lý cơ sở dữ liệu. Dự án này cung cấp cơ hội tuyệt vời để thử nghiệm và phát triển kỹ năng kỹ thuật.

6. Khả năng mở rộng: Một trang web bán đồ ăn có thể được mở rộng để bao gồm nhiều loại sản phẩm khác, không chỉ giới hạn ở đồ ăn di động. Điều này có thể tăng khả năng mở rộng kinh doanh trong tương lai.

Nhớ rằng, để thành công trong lĩnh vực bán lẻ trực tuyến, bạn cần phải nghiên cứu kỹ thị trường, cung cấp sản phẩm chất lượng và dịch vụ khách hàng xuất sắc.

1.2. Mục tiêu của đề tài

1.2.1 Mục tiêu tổng quát

1. Trải Nghiệm Người Dùng Tốt (UX): Tạo ra một trang web dễ sử dụng, trực quan và thân thiện với người dùng. Người mua cần dễ dàng tìm kiếm sản phẩm, xem chi tiết, thêm vào giỏ hàng và thanh toán một cách thuận tiện và nhanh chóng.

2. Tương Thích Đa Nền Tảng: Thiết kế trang web sao cho nó tương thích với các thiết bị và nền tảng khác nhau. Giao diện web nên tự động điều chỉnh để phù hợp với mọi loại màn hình.

3. Thiết Kế Responsive: Trang web cần được thiết kế responsive để đảm bảo rằng nó hiển thị đẹp mắt và hoạt động một cách hiệu quả trên các thiết bị di động, nơi mà người dùng ngày nay thường xem sản phẩm và thực hiện mua sắm.

4. Tối Giản Hóa Quy Trình Mua Hàng: Rút ngắn quy trình mua hàng và thanh toán. Càng ít bước cần thực hiện, khách hàng sẽ càng có khả năng hoàn thành mua hàng mà không bị phân tâm hoặc nản lòng.

5. Hiển Thị Sản Phẩm Một Cách Hấp Dẫn: Sử dụng hình ảnh và video chất lượng cao để hiển thị sản phẩm. Đưa ra đủ thông tin về sản phẩm bao gồm chất lượng, giá cả, đánh giá và đánh giá từ người dùng.

6. Tối Ưu Hóa Tốc Độ Tải Trang: Trang web cần được tối ưu hóa để tải nhanh, đặc biệt trên các thiết bị di động. Thời gian tải trang nhanh giúp người dùng tránh việc chờ đợi quá lâu và tăng khả năng chuyển đổi.

7. Bảo Mật Thông Tin Khách Hàng: Đảm bảo rằng mọi giao dịch và thông tin cá nhân của khách hàng đều được bảo mật. Sử dụng các giao thức bảo mật như SSL để bảo vệ dữ liệu.

8. Kích Thích Mua Sắm Tăng Thêm: Thêm các tính năng như khuyến mãi, giảm giá, quà tặng kèm và chương trình thưởng để kích thích khách hàng mua sắm thêm và trở thành khách hàng trung thành.

9. Tích Hợp Tính Năng Tìm Kiếm Mạnh Mẽ: Cung cấp một công cụ tìm kiếm mạnh mẽ giúp người dùng tìm kiếm sản phẩm dễ dàng theo các tiêu chí như giá, hãng, tính năng, v.v.

10. Xây Dựng Mối Quan Hệ Khách Hàng: Cung cấp hỗ trợ khách hàng thông qua chat trực tuyến, email hoặc đồ ăn. Tạo ra một hệ thống hỗ trợ khách hàng đáng tin cậy để giải quyết các vấn đề và thắc mắc của họ.

1.2.2 Mục tiêu cụ thể

1. Tăng Tỷ Lệ Chuyển Đổi: Một trong những mục tiêu quan trọng nhất của trang web bán hàng là tăng tỷ lệ chuyển đổi, tức là chuyển đổi người xem trang web thành khách hàng thực sự. Điều này có thể đạt được thông qua thiết kế giao diện hấp dẫn, tối ưu hóa trang thanh toán, và tăng cường tính năng mua sắm dễ dàng.

2. Tối Ưu Hóa Trải Nghiệm Người Dùng (UX): Mục tiêu là cung cấp một trải nghiệm người dùng tốt, dễ sử dụng và thân thiện với người dùng. Trang web nên được thiết kế sao cho người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm sản phẩm, xem chi tiết, thêm vào giỏ hàng và thanh toán một cách thuận tiện.

3. Tích Hợp Hệ Thống Thanh Toán An Toàn: Đảm bảo rằng trang web có hệ thống thanh toán an toàn và bảo mật. Các phương thức thanh toán trực tuyến phải được tích hợp một cách an toàn để bảo vệ thông tin tài khoản của khách hàng.

4. Tích Hợp Tính Năng Tìm Kiếm Mạnh Mẽ: Xây dựng một công cụ tìm kiếm mạnh mẽ giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm theo các tiêu chí như giá, hãng, dung lượng pin, kích thước màn hình, v.v.

5. Tối Ưu Hóa Địa Chỉ Di Động: Trang web nên được tối ưu hóa cho thiết bị di động, bao gồm cả đồ ăn thông minh và máy tính bảng. Thiết kế phải responsive, tức là tự động điều chỉnh để phù hợp với mọi kích thước màn hình.

6. Hiển Thị Sản Phẩm Một Cách Hấp Dẫn: Sử dụng hình ảnh và video chất lượng cao để hiển thị sản phẩm. Cung cấp thông tin chi tiết về sản phẩm, bao gồm đặc điểm kỹ thuật, giá cả, đánh giá và đánh giá từ người dùng.

7. Tạo Ra Trang Giới Thiệu Độc Đáo: Tạo ra các trang giới thiệu sản phẩm và trang chủ độc đáo và hấp dẫn để thu hút sự chú ý của khách hàng. Cung cấp thông tin về các ưu đãi, chương trình khuyến mãi và các sản phẩm mới.

8. Cải Thiện Tốc Độ Tải Trang: Tối ưu hóa tốc độ tải trang để trang web mở nhanh chóng trên mọi thiết bị và mạng kết nối internet.

9. Tăng Tương Tác và Phản Hồi Khách Hàng: Tích hợp các tính năng như đánh giá sản phẩm, ý kiến của khách hàng và hộp thoại trò chuyện trực tuyến để tạo ra sự tương tác giữa khách hàng và trang web.

10. Quản Lý Nội Dung Linh Hoạt: Cung cấp giao diện quản lý nội dung linh hoạt cho quản trị viên để dễ dàng thêm mới sản phẩm, cập nhật giá cả và quản lý các chương trình khuyến mãi.

1.3. Giới hạn và phạm vi của đề tài

1.3.1 Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu là những hãng sản xuất đồ ăn lớn như Mixi Food , Fooder, …

1.3.2 Phạm vi

Phạm vi đề tài xây dựng phần mềm quản lý bán đồ ăn sẽ bao gồm các chức năng chính như: quản lý danh mục đồ ăn, quản lý thông tin đồ ăn, quản lý thông tin khách hàng, quản lý thông tin đơn hàng, quản lý kho đồ ăn, tạo và xử lý đơn hàng, quản lý nhân viên bán hàng. Đối tượng sử dụng của phần mềm sẽ là nhân viên bán hàng và quản lý cửa hàng đồ ăn. Phần mềm sẽ được thiết kế để hỗ trợ quản lý bán hàng và tối ưu hóa quy trình kinh doanh của cửa hàng đồ ăn. Phạm vi đề tài sẽ không bao gồm các chức năng phức tạp khác như quản lý tài chính, quản lý nhân sự, quản lý marketing.

1.4. Nội dung thực hiện

Các nội dung cụ thể để thực hiện đề tài nghiên cứu và thiết kế phần mềm quản lý chi tiêu:

1. Thu thập yêu cầu khách hàng: Tìm hiểu về yêu cầu của khách hàng về phần mềm quản lý bán đồ ăn. Phân tích và đánh giá các yêu cầu Lập kế hoạch cho việc triển khai dự án

2. Thiết kế phần mềm:

- Tạo các bản thiết kế chức năng và giao diện người dùng

- Thiết kế cơ sở dữ liệu và các tương tác giữa các thành phần của phần mềm

3. Triển khai phần mềm:

- Lập trình và phát triển các chức năng của phần mềm

- Kiểm thử, đánh giá và sửa chữa lỗi trong quá trình triển khai phần mềm

4. Đào tạo và hỗ trợ khách hàng:

- Cung cấp đào tạo cho khách hàng về cách sử dụng phần mềm hỗ trợ khách hàng trong quá trình sử dụng phần mềm

- Tạo các tài liệu hướng dẫn sử dụng và bảo trì phần mềm

5. Bảo trì và nâng cấp phần mềm:

- Theo dõi và bảo trì phần mềm để đảm bảo tính ổn định và an toàn

- Đề xuất và triển khai các nâng cấp và cập nhật phần mềm để cải thiện tính năng và hiệu suất của phần mềm

6. Tổng kết và đánh giá:

- Tổng hợp và phân tích các kết quả đạt được trong quá trình thực hiện dự án

- Đánh giá tính hiệu quả và tính khả thi của phần mềm quản lý bán đồ ăn đã xây dựng

1.5. Phương pháp tiếp cận

1. Khảo sát hệ thống quản lý bán đồ ăn hiện tại:

- Thu thập thông tin về hệ thống quản lý bán đồ ăn hiện tại của đơn vị

- Phân tích các tính năng, chức năng, hạn chế của hệ thống quản lý bán đồ ăn hiện tại

-Xem xét số doanh thu khi bán đồ ăn.

2. Đề xuất các phương án cải tiến hệ thống quản lý bán đồ ăn:

- Tìm hiểu và phân tích các phương án cải tiến hệ thống quản lý bán đồ ăn hiện tại

- Đề xuất các phương án cải tiến hệ thống quản lý bán đồ ăn hiện tại.

- Đánh giá và lựa chọn phương án tối ưu cho hệ thống quản lý bán đồ ăn

3. Thiết kế hệ thống phần mềm quản lý bán đồ ăn:

- Xác định các yêu cầu chức năng và phi chức năng của hệ thống

- Thiết kế kiến trúc hệ thống, cơ sở dữ liệu và giao diện người dùng Lựa chọn công nghệ và phát triển mã nguồn cho hệ thống

4. Triển khai và kiểm thử hệ thống phần mềm quản lý bán đồ ăn:

- Cài đặt và triển khai hệ thống phần mềm trên môi trường thực tế

- Thực hiện kiểm thử, sửa lỗi và đánh giá hiệu suất của hệ thống

5. Đào tạo và hướng dẫn sử dụng hệ thống phần mềm:

- Đào tạo người sử dụng về các tính năng và chức năng của hệ thống phần mềm

- Hướng dẫn người sử dụng cách sử dụng hệ thống phần mềm để quản lý bán đồ ăn