

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT HƯNG YÊN**



**BÀI TẬP LỚN**  
**XÂY DỰNG WEBSITE BÁN MÁY TÍNH DANYLAP**

**MÔN HỌC: THIẾT KẾ WEB CƠ BẢN**  
**SINH VIÊN: ĐỖ TIẾN ĐẠT**  
**MÃ SINH VIÊN: 10123084**  
**HƯỚNG DẪN: GVBM – TS. NGUYỄN VĂN QUYẾT**

**HƯNG YÊN – 2025**

**NHẬN XÉT**

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

[illegible]

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

(Ký và ghi rõ họ tên)

## **LỜI CAM ĐOAN**

Em xin cam đoan bài tập lớn “Xây dựng website bán máy tính” là kết quả thực hiện của bản thân em dưới sự hướng dẫn của Thầy Nguyễn Văn Quyết

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 2025*

**SINH VIÊN**

*(Ký, ghi rõ họ tên)*

## 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 Thiết kế Web cơ bản, 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 Thầy Nguyễn Văn Quyết 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/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/cô về những kết quả triển khai trong bài tập lớn.

Em xin trân trọng cảm ơn!

## MỤC LỤC

NHẬN XÉT .....	2
DANH MỤC CÁC THUẬT NGỮ .....	7
DANH MỤC CÁC BẢNG .....	8
DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ .....	9
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI .....	10
<b>1.1. Lý do chọn đề tài</b> .....	10
<b>1.2. Mục tiêu của đề tài</b> .....	10
<b>1.2.1. Mục tiêu tổng quát</b> .....	10
<b>1.2.2. Mục tiêu cụ thể</b> .....	10
<b>1.3. Giới hạn và phạm vi của đề tài</b> .....	11
<b>1.3.1. Đối tượng nghiên cứu</b> .....	11
<b>1.3.2. Phạm vi nghiên cứu</b> .....	11
<b>1.4. Nội dung thực hiện</b> .....	11
<b>1.5. Phương pháp tiếp cận</b> .....	12
CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT .....	13
<b>2.1. Quy trình phát triển phần mềm</b> .....	13
<b>2.2. Thiết kế giao diện web với HTML, CSS</b> .....	13
<b>2.2.1. HTML (Hypertext Markup Language)</b> .....	13
<b>2.2.2. CSS (Cascading Style Sheet language)</b> .....	15
<b>2.2.3. JS (JavaScript)</b> .....	17
<b>2.3. Lập trình phía front-end</b> .....	18
CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ WEBSITE .....	20
<b>3.1. Phát biểu yêu cầu bài toán</b> .....	20
<b>3.2. Đặc tả yêu cầu phần mềm</b> .....	20
<b>3.3. Thiết kế giao diện Website Bán máy tính Online</b> .....	20

<b>3.3.1.</b>	<b>Thiết kế trang chủ .....</b>	<b>20</b>
<b>3.3.2.</b>	<b>Thiết kế trang chi tiết sản phẩm .....</b>	<b>23</b>
<b>3.3.3.</b>	<b>Thiết kế trang giỏ hàng .....</b>	<b>24</b>
<b>3.3.4.</b>	<b>Thiết kế trang đăng ký.....</b>	<b>25</b>
<b>3.3.5.</b>	<b>Trang đăng nhập .....</b>	<b>25</b>
<b>3.3.6.</b>	<b>Trang quên mật khẩu.....</b>	<b>26</b>
<b>3.3.7.</b>	<b>Trang bán hàng trực tuyến.....</b>	<b>27</b>
<b>3.3.8.</b>	<b>Trang giao hàng .....</b>	<b>28</b>
<b>KẾT LUẬN .....</b>		<b>30</b>
<b>TÀI LIỆU THAM KHẢO.....</b>		<b>31</b>

## DANH MỤC CÁC THUẬT NGỮ

STT	Từ viết tắt	Cụm từ tiếng anh	Diễn giải
1	HTML	Hypertext Markup Language	Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản
2	CSS	Cascading Style Sheets	Tìm và định dạng các phần tử được tạo ra bởi ngôn ngữ HTML
3	JS	JavaScript	Ngôn ngữ lập trình thông dịch, được sử dụng chủ yếu để tạo ra các trang web tương tác và các ứng dụng web động
4	jQuery	jQuery	Thư viện JavaScript nhẹ, được sử dụng rộng rãi để tương tác với HTML, xử lý sự kiện, thay đổi nội dung động và thao tác với dữ liệu trên trang web

## **DANH MỤC CÁC BẢNG**

Bảng 2.1: Một số thẻ trong HTML.....	15
Bảng 2.2: Các bộ của CSS.....	16
Bảng 2.3: Một số lệnh trong JS .....	18



## DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ

Hình 2.1: Một số thẻ trong HTML .....	14
Hình 3.1: Header trang chủ .....	21
Hình 3.2: Thân trang chủ 1 .....	21
Hình 3.3: Thân trang chủ 2 .....	22
Hình 3.4: Footer trang chủ .....	22
Hình 3.5: Trang chi tiết sản phẩm 1 .....	23
Hình 3.6: Trang chi tiết sản phẩm 2 .....	23
Hình 3.7: Trang chi tiết sản phẩm 3 .....	24
Hình 3.8: Trang Giỏ hàng 1 .....	24
Hình 3.9: Trang Giỏ hàng 2 .....	25
Hình 3.10: Trang đăng ký .....	25
Hình 3.11: Trang Đăng nhập .....	26
Hình 3.12: Trang quên mật khẩu .....	26
Hình 3.13: Trang bán hàng trực tuyến trang 1 .....	27
Hình 3.14: Trang bán hàng trực tuyến trang 2 .....	27
Hình 3.15: Trang giao hàng .....	28
Hình 3.16: Trang giao hàng .....	28
Hình 3.17: Trang quản trị .....	29

# CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI

## 1.1. Lý do chọn đề tài

- Hiện nay, công nghệ thông tin là một phần tất yếu trong cuộc sống chúng ta. Công nghệ thông tin giúp chúng ta xử lý nhanh trong mọi việc như là: lưu trữ, tính toán, kiểm kê. rất nhiều việc công nghệ có thể thay thế và hỗ trợ con người trong đời sống. Qua một thời gian em thấy hiện nay cửa hàng máy tính của chúng em cần phải xử lý và lưu trữ thông tin. Với mong muốn có thể giúp các chính mình quản lý cửa hàng dễ dàng hơn, đưa lĩnh vực công nghệ thông tin trở lên thiết thực trong cuộc sống trong cuộc sống nên chúng em đã thực hiện đề tài: “Xây dựng website bán máy tính DanyLap”.

- Mặc dù đã có một chương trình dùng để quản lý cửa hàng nhưng em thấy vẫn còn một số điểm gây khó khăn cho người sử dụng, hiệu quả thấp. Và hiện nay do quy mô, tính phức tạp của công việc ngày càng cao nên việc xây dựng hệ thống thông tin quản lý không chỉ là việc lập trình đơn giản mà phải xây dựng một cách có hệ thống và hiệu quả.

## 1.2. Mục tiêu của đề tài

### 1.2.1. Mục tiêu tổng quát

- Mục tiêu tổng quát của website bán máy tính bao gồm việc cung cấp sản phẩm máy tính chất lượng cao, đáp ứng nhu cầu đa dạng của khách hàng. Đồng thời, tạo ra một trải nghiệm mua sắm trực tuyến tiện lợi và thân thiện, giúp khách hàng dễ dàng tìm kiếm và lựa chọn sản phẩm phù hợp. Phát triển thương hiệu thông qua dịch vụ khách hàng xuất sắc và xây dựng lòng tin với người tiêu dùng. Cuối cùng, mở rộng thị trường và đa dạng hóa sản phẩm để gia tăng doanh thu bền vững.

### 1.2.2. Mục tiêu cụ thể

- Xây dựng một giao diện người dùng thân thiện và dễ sử dụng:
  - + Thiết kế giao diện trực quan, tối ưu hóa trải nghiệm người dùng.
  - + Đảm bảo tính thân thiện với các thiết bị di động để người dùng có thể truy cập và xem thông tin sản phẩm mọi lúc, mọi nơi.

- Cung cấp một shop bán máy tính đa dạng và phong phú các dòng máy.

### **1.3. Giới hạn và phạm vi của đề tài**

#### **1.3.1. Đối tượng nghiên cứu**

- Đối tượng nghiên cứu của đề tài là bao gồm các sản phẩm máy tính đa dạng.
- Tập trung vào cung cấp một shop bán hàng online thuận tiện và tiện ích cho đối tượng trên.

#### **1.3.2. Phạm vi nghiên cứu**

- Phạm vi không gian: Đề tài tập trung vào việc xây dựng một website Bán máy tính online, có thể truy cập bất kỳ địa điểm nào có kết nối internet. Đối tượng người mua không bị giới hạn địa lý và có thể truy cập từ khắp nơi trên thế giới.
- Phạm vi thời gian: Đề tài sẽ tập trung vào quá trình thiết kế, triển khai và hoàn thiện website Bán máy tính online trong một khoảng thời gian cụ thể.
- Ý nghĩa khoa học và thực tiễn của đề tài:
  - + Khoa học: Đề tài đóng góp vào lĩnh vực công nghệ thông tin và trải nghiệm người dùng trực tuyến. Nó mang lại kiến thức và kỹ năng về thiết kế và triển khai website, quản lý hệ thống truyện trực tuyến, tối ưu hóa hiệu suất và tốc độ trang web.
  - + Thực tiễn: Đề tài đáp ứng nhu cầu người Bán máy tính trực tuyến, cung cấp một nền tảng thuận tiện và tiện ích. Nó mang lại lợi ích thực tiễn cho người dùng trong việc truy cập và tìm kiếm máy tính, cũng như cho các hãng sản xuất trong việc chia sẻ và quảng bá sản phẩm của mình.
- Với giới hạn và phạm vi nghiên cứu được xác định, em hy vọng rằng đề tài “Xây dựng website Bán máy tính online” sẽ đáp ứng được nhu cầu và mang lại giá trị cho cả người Bán máy tính và ngành công nghiệp trực tuyến.

### **1.4. Nội dung thực hiện**

- Xây dựng trang chủ với những nội dung tổng quát của một trang web.
- Trang đăng ký tài khoản người dùng.
- Trang đăng nhập.
- Trang chi tiết sản phẩm.
- Trang giỏ hàng.
- Trang bán hàng trực tuyến.

- Trang quên mật khẩu.
- Trang thanh toán.
- Trang quản trị.

### **1.5. Phương pháp tiếp cận**

- Khảo sát hệ thống hiện tại: Qua quá trình này, em đã thu thập thông tin về cấu trúc, tính năng, giao diện người dùng và các vấn đề mà người dùng đang gặp phải.
- Phương pháp tiếp cận trực tiếp với người sử dụng thông qua việc khảo sát hệ thống cũ, đề xuất các phương án mới và lựa chọn phương án phù hợp nhất đã giúp em xây dựng một website Bán máy tính online được tối ưu hóa cho người dùng.

## CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

### 2.1. Quy trình phát triển phần mềm

- Bài tập lớn được phát triển thông qua quy trình phát triển, một chuỗi các hoạt động được thực hiện để tạo ra sản phẩm hoàn chỉnh. Đây là một quy trình phát triển bài tập lớn: Phân tích yêu cầu, Thiết kế demo, Lập trình và chạy thử, Bảo trì và cải tiến.

### 2.2. Thiết kế giao diện web với HTML, CSS

#### 2.2.1. HTML (Hypertext Markup Language)

- **Ngôn ngữ HTML:** HTML (viết tắt của từ Hypertext Markup Language, hay là “Ngôn ngữ Đánh dấu Siêu văn bản”) là một ngôn ngữ đánh dấu được thiết kế ra để tạo nên các trang web trên World Wide Web. Cùng với CSS và JavaScript, HTML là một trong những ngôn ngữ quan trọng trong lĩnh vực thiết kế website. HTML được định nghĩa như là một ứng dụng đơn giản của SGML và được sử dụng trong các tổ chức cần đến các yêu cầu xuất bản phức tạp. HTML đã trở thành một chuẩn mực của Internet do tổ chức World Wide Web Consortium (W3C) duy trì. Phiên bản chính thức mới nhất của HTML là HTML 4.01 (1999). Sau đó, các nhà phát triển đã thay thế nó bằng XHTML. Hiện nay, phiên bản mới nhất của ngôn ngữ này là HTML5.
- **Lưu ý HTML không phải là ngôn ngữ lập trình:** Bằng cách dùng HTML động hoặc Ajax, lập trình viên có thể được tạo ra và xử lý bởi số lượng lớn các công cụ, từ một chương trình soạn thảo văn bản đơn giản có thể gõ vào ngay từ những dòng đầu tiên cho đến những công cụ xuất bản WYSIWYG phức tạp. Hypertext là cách mà các trang Web (được thiết kế bằng HTML) được kết nối với nhau. Và như thế, đường link có trên trang Web được gọi là Hypertext. Như tên gọi đã nói, HTML là ngôn ngữ đánh dấu bằng thẻ (Markup Language), nghĩa là bạn sử dụng HTML để đánh dấu một tài liệu text bằng các thẻ (tag) để nói cho trình duyệt Web cách để cấu trúc nó để hiển thị.
- **Ưu điểm:**
  - + Có thể tích hợp được với các ngôn ngữ khác như CSS.
  - + Ngôn ngữ được sử dụng rộng rãi này có rất nhiều nguồn tài nguyên hỗ trợ cộng đồng sử dụng cực lớn.

- + Sử dụng mượt mà trên hầu hết mọi trình duyệt.
- + Có quá trình học đơn giản và trực tiếp.
- + Mã nguồn mở và hoàn toàn miễn phí.
- + Chuẩn chỉnh của web được vận hành bởi World Wide Web Consortium.
- **Nhược điểm:**
  - + Được dùng chủ yếu cho web tĩnh. Đối với tính năng động cần sử dụng.
  - + JavaScript hoặc ngôn ngữ backend bên thứ 3 như PHP.
  - + Một lượng lớn code phải được viết để tạo một trang web đơn giản.
  - + Một số trình duyệt chậm hỗ trợ tính năng mới.
  - + Tính năng bảo mật không tốt.
- **Có bốn loại phần tử đánh dấu trong HTML:**
  - + Đánh dấu có cấu trúc miêu tả mục đích của phần văn bản.
  - + Đánh dấu trình bày miêu tả phần hiển thị hình thức của phần văn bản bất kể chức năng của nó là gì (ví dụ, `<b>boldface</b>` sẽ hiển thị đoạn văn bản boldface) (Chú ý là cách dùng đánh dấu trình bày này bây giờ không còn được khuyến dùng mà nó được thay thế bằng cách dùng CSS).
  - + Đánh dấu liên kết ngoài chứa phần liên kết từ trang này đến trang kia cụ thể.
  - + Các phần tử thành phần điều khiển giúp tạo ra các đối tượng (ví dụ, các nút và các danh sách).
- **Một số thẻ trong HTML:**

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
  Nội dung trang web
</body>
</html>

```

**Hình 2.1: Một số thẻ trong HTML**

Bảng 2.1: Một số thẻ trong HTML

Tag	Giải thích
<!DOCTYPE...>	Còn gọi là thẻ khai báo một tài liệu HTML. Thẻ này xác định loại tài liệu phiên bản HTML.
<html>	Thẻ này chứa đựng các tài liệu HTML đầy đủ. Ở đầu trang sẽ xuất hiện các thẻ <head>, </head> và thân tài liệu là các thẻ <body>, </body>.
<head>	Thẻ này đại diện cho đầu trang tài liệu mà có thể giữ các thẻ HTML như <title>, <link> ...
<title>	Thẻ <title> được sử dụng trong thẻ <head> chỉ tiêu đề tài liệu.
<body>	Thẻ này đại diện cho thân tài liệu và giữ các thẻ như <h1>, <div>, <p> ...
<h1>	Thẻ tag này đại diện cho các tiêu đề trang.
<p>	Thẻ tag này đại diện cho định dạng các đoạn văn trong trang web.

### 2.2.2. CSS (Cascading Style Sheet language)

- **Ngôn ngữ CSS:** CSS (Cascading Style Sheets) là mã bạn sử dụng để tạo kiểu cho trang web của mình, Giống như HTML, CSS không thực sự là một ngôn ngữ lập trình. Nó không phải là một ngôn ngữ đánh dấu - đó là một ngôn ngữ định kiểu. Điều này có nghĩa là nó cho phép bạn áp dụng kiểu có chọn lọc cho các phần tử trong tài liệu HTML.

- **Cơ cấu bộ quy tắc CSS:**
  - + **Selector:** Tên phần tử HTML bắt đầu của bộ quy tắc. Nó chọn (các) phần tử được tạo kiểu (trong trường hợp này là phần tử p). Để tạo kiểu cho một phần tử khác, chỉ cần thay đổi bộ chọn.
  - + **Declaration:** Một quy tắc duy nhất như: color: red; xác định thuộc tính của phần tử nào bạn muốn tạo kiểu.
  - + **Properties:** Những cách mà bạn có thể tạo kiểu cho một phần tử HTML. (Trong trường hợp này, color là một thuộc tính của phần tử). Trong CSS, bạn chọn thuộc tính nào bạn muốn tác động trong quy tắc của mình.
  - + **Giá trị thuộc tính:** Ở bên phải của thuộc tính sau dấu hai chấm(:), chúng ta có giá trị thuộc tính, mà chọn một trong số nhiều lần xuất hiện có thể cho một thuộc tính cụ thể (color có rất nhiều giá trị ngoài red).
- **Chọn nhiều phần tử:** Bạn cũng có thể chọn nhiều kiểu phần tử và áp dụng một quy tắc duy nhất được đặt cho tất cả các yếu tố đó. Bao gồm nhiều bộ chọn được phân biệt bởi dấu phẩy (,).

Bảng 2.2: Các bộ của CSS

Tên bộ chọn	Nó chọn gì	Ví dụ
Bộ chọn phần tử (đôi khi được gọi là thẻ hoặc loại bộ chọn)	Tất cả (các) thành phần HTML của loại được chỉ định.	p Chọn <p>
Bộ chọn ID	Phần tử trên trang có ID được chỉ định. (Trên một trang HTML nhất định, bạn chỉ được phép chọn một phần tử cho mỗi ID và tất nhiên là mỗi ID cho mỗi phần tử).	#my-id Chọn <p id="my-id"> or <a id="my-id">



Bộ chọn Class	(Các) thành phần trên trang có lớp (class) được chỉ định (lớp có thể đề xuất hiện nhiều lần trên một trang).	.my-class Chọn <p class="my-class"> và <a class="my-class">
Bộ chọn thuộc tính	(Các) thành phần trên trang có thuộc tính được chọn	img[src] Chọn<img src ="myimage.png"> nhưng không phải <img>
Bộ chọn Pseudo-class	(Các) thành phần được chỉ định, nhưng chỉ khi ở trạng thái được chỉ định, ví dụ: rê chuột.	a:hover Chọn <a>, nhưng chỉ khi con trỏ chuột đang di chuột qua liên kết.

#### - Tác dụng của CSS:

- + Hạn chế tối thiểu việc làm rối mã HTML của trang bằng các thẻ quy định kiểu dáng (Chữ đậm, chữ in nghiêng, chữ có gạch chân, chữ màu), khiến mã nguồn của trang web được gọn gàng hơn, tách nội dung của trang Web và định dạng hiển thị, dễ dàng cho việc cập nhật nội dung.
- + Tạo ra các kiểu dáng có thể áp dụng cho nhiều trang Web, giúp tránh phải lặp lại việc định dạng cho các trang Web giống nhau.

### 2.2.3. JS (JavaScript)

- **JavaScript:** là một ngôn ngữ lập trình kịch bản phía máy khách, mã lệnh được thực thi bởi trình duyệt của người dùng
  - + JS được sử dụng rộng rãi trong việc kết hợp với HTML/CSS để thiết kế web động. JavaScript là một ngôn ngữ kịch bản được hãng Microsystems và Netscape phát triển. JavaScript được phát triển từ Livescript của Netscape.
  - + JavaScript có thể tăng cường tính động và tính tương tác của các website bằng cách sử dụng hiệu quả hiệu ứng của nó: tương tác người dùng, thay đổi nội dung động, kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu.

- JavaScript cũng tuân theo các nguyên tắc ngữ pháp như:
  - + Using Caps: Phân biệt chữ hoa với chữ thường
  - + Using Pairs: Luôn có cặp kí hiệu đóng mở
  - + Using Spaces: Có thể dễ đọc, sửa
  - + Using Comments
- Cách sử dụng JavaScript:
  - + Viết mã lệnh JavaScript trực tiếp vào trang web thông qua cặp thẻ `<script></script>`
  - + Viết mã lệnh vào tệp tin JavaScript: để nhúng tệp tin JS vào trang web thì ta chỉ cần thêm vào trang web cặp thẻ `<script></script>`. Ví dụ: `<script src="đường dẫn tới tệp tin JavaScript"></script>`
- Cách hiển thị dữ liệu trong JavaScript:
  - + Sử dụng `alert()`
  - + Sử dụng `document.write()`
  - + Sử dụng `document.getElementById().innerHTML`

Bảng 2.3: Một số lệnh trong JS

Câu lệnh	Giải thích
If, else if và else	Dùng để thực hiện điều kiện rẽ nhánh
function	Dùng để định nghĩa một hàm trong JS
return	Dùng để trả về giá trị từ một hàm
hide	Dùng để ẩn
show	Dùng để hiển thị
alert	Dùng để hiển thị một hộp thoại trên trình duyệt

### 2.3. Lập trình phía front-end

- **HTML:** đã sử dụng những thẻ để xây dựng cấu trúc và định dạng nội dung trên trang web, bao gồm văn bản, hình ảnh, đường dẫn và các phần tử khác.

- **CSS:** đã dùng các thuộc tính để định dạng và tạo kiểu cho phần tử HTML, bao gồm màu sắc, kích thước, bố cục, hiệu ứng,...
- **JavaScript:** đã sử dụng những câu lệnh để tương tác với các phần tử HTML, xử lý sự kiện, thực hiện kiểm tra và xử lý dữ liệu, thay đổi nội dung động trên trang web,...
- **Responsive:** đã thiết kế cho trang web linh hoạt và tích hợp trên thiết bị tablet, desktop, phone.

## **CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ WEBSITE**

### **3.1. Phát biểu yêu cầu bài toán**

Các yêu cầu chính của bài toán bao gồm:

- Thiết kế trang chủ:
  - + gồm phần header nằm ở đầu trang chủ và chứa logo trang web, các liên kết quan trọng như thể loại, danh sách, tìm kiếm,...
- Giao diện chi tiết sản phẩm: trang gồm thông tin máy tính như tên, giá, thông số, tổng quan
- Giao diện đăng nhập: gồm thông tin tên đăng nhập, mật khẩu
- Giao diện đăng ký: gồm thông tin của người đăng ký như: tên đăng nhập, mật khẩu
- Giao diện giỏ hàng: tên, giá, tổng giá...
- Giao diện bán hàng online gồm: tất cả các sản phẩm có trong website.
- Giao diện thanh toán: gồm thông tin người nhận như tên, địa chỉ,...
- Giao diện quản trị: gồm thông tin các sản phẩm có trong cửa hàng.

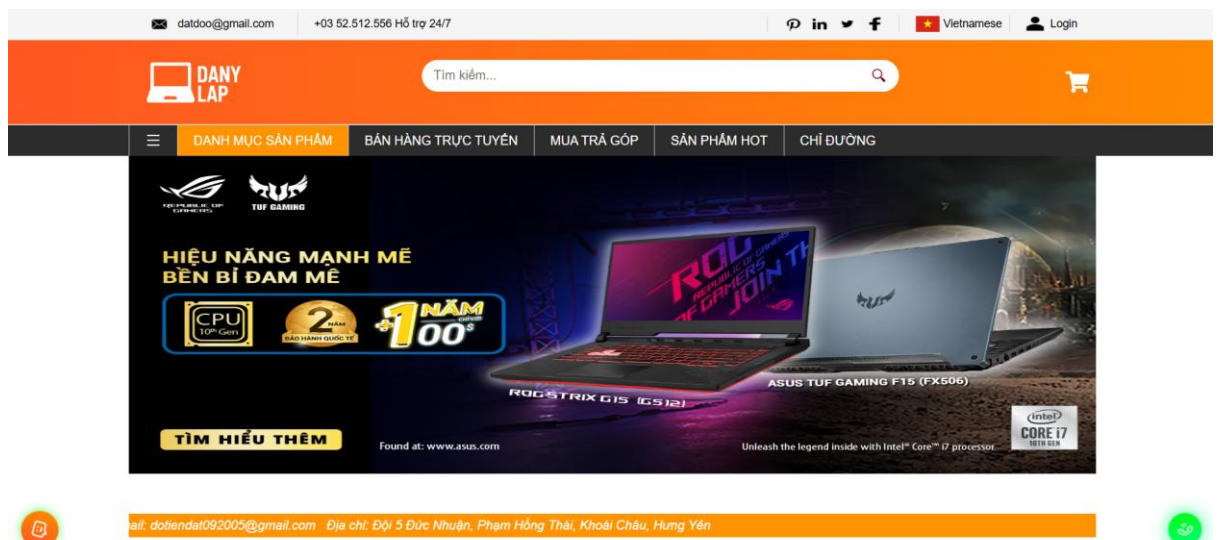
### **3.2. Đặc tả yêu cầu phần mềm**

- Người dùng có thể đăng ký tài khoản mới bằng cách cung cấp thông tin như tên, mật khẩu
- Người dùng có thể đăng nhập vào tài khoản đăng ký

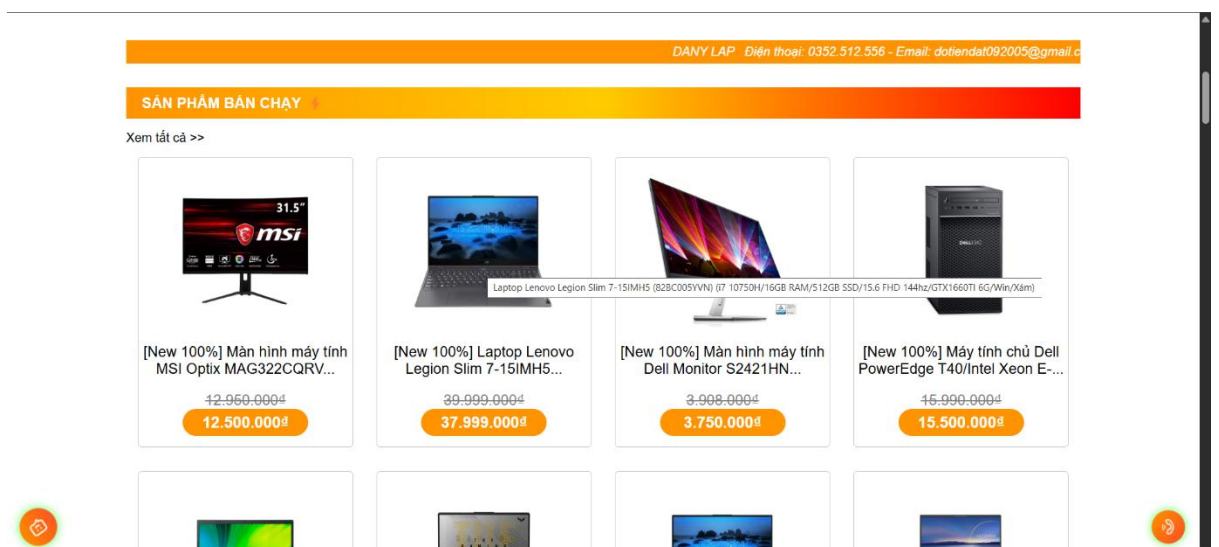
### **3.3. Thiết kế giao diện Website Bán máy tính Online**

#### **3.3.1. Thiết kế trang chủ**

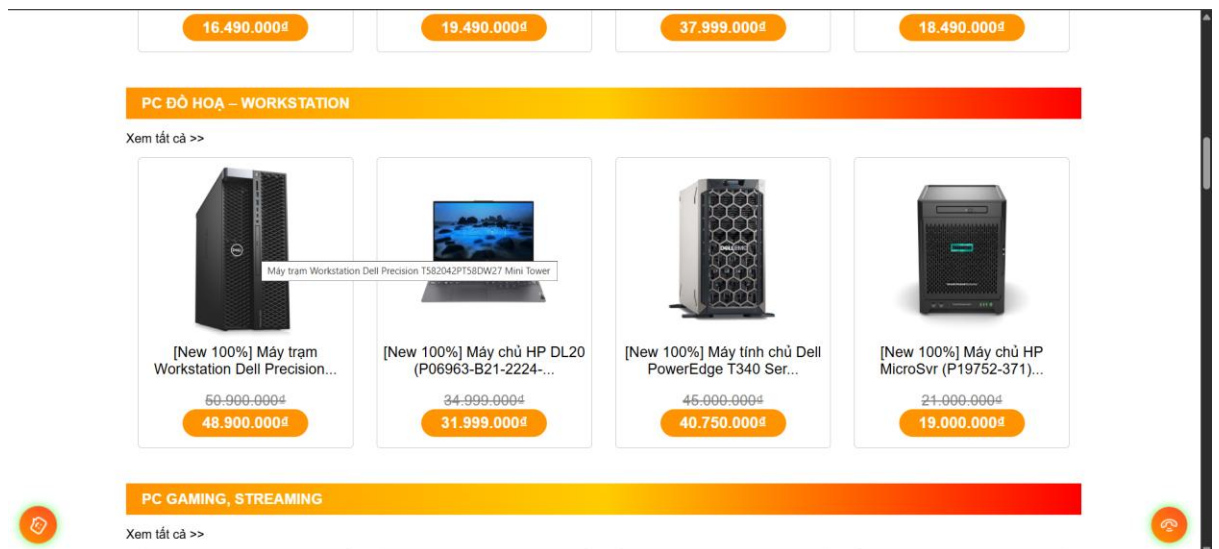
- Giao diện chương trình hiển thị tất cả các menu chức năng của hệ thống cho phép người dùng thao tác với hệ thống. Các sản phẩm hot, các sản phẩm bán chạy của cửa hàng.



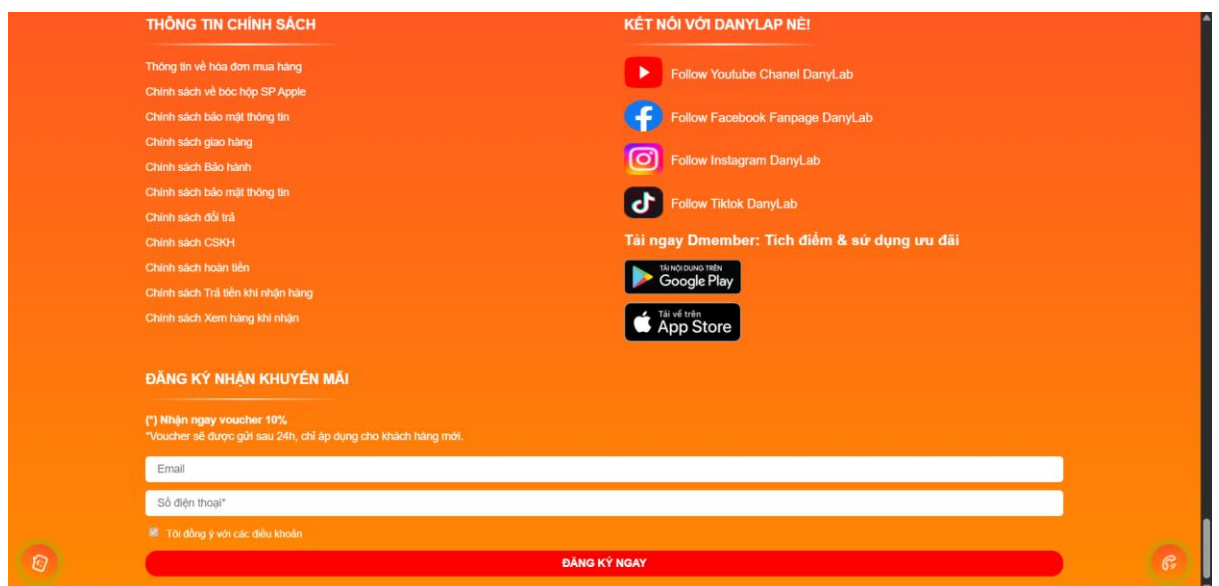
Hình 3.1: Header trang chủ



Hình 3.2: Thân trang chủ 1



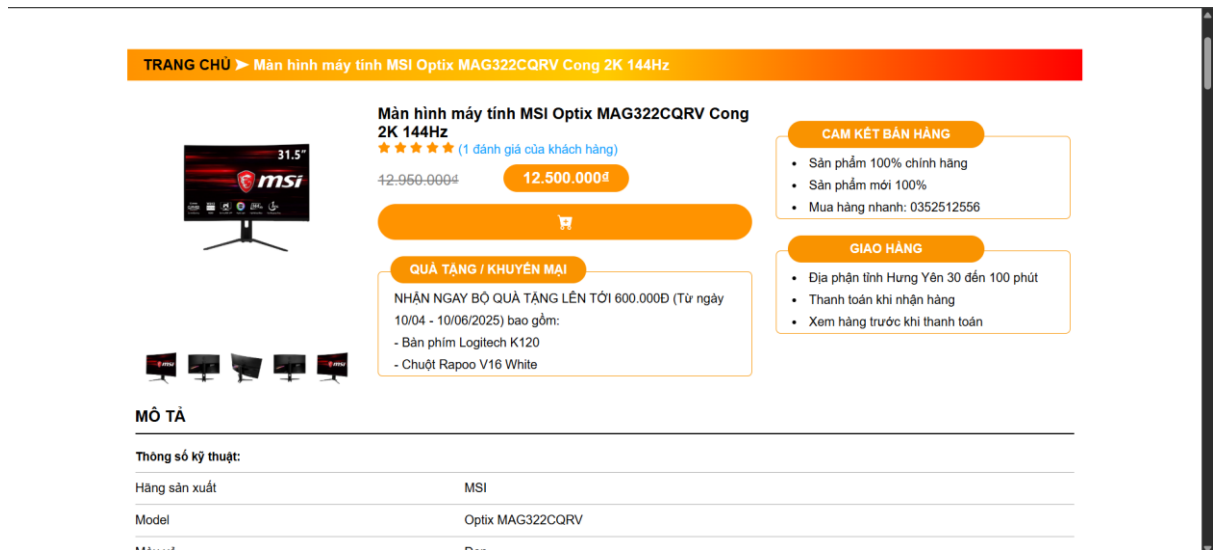
**Hình 3.3: Thân trang chủ 2**



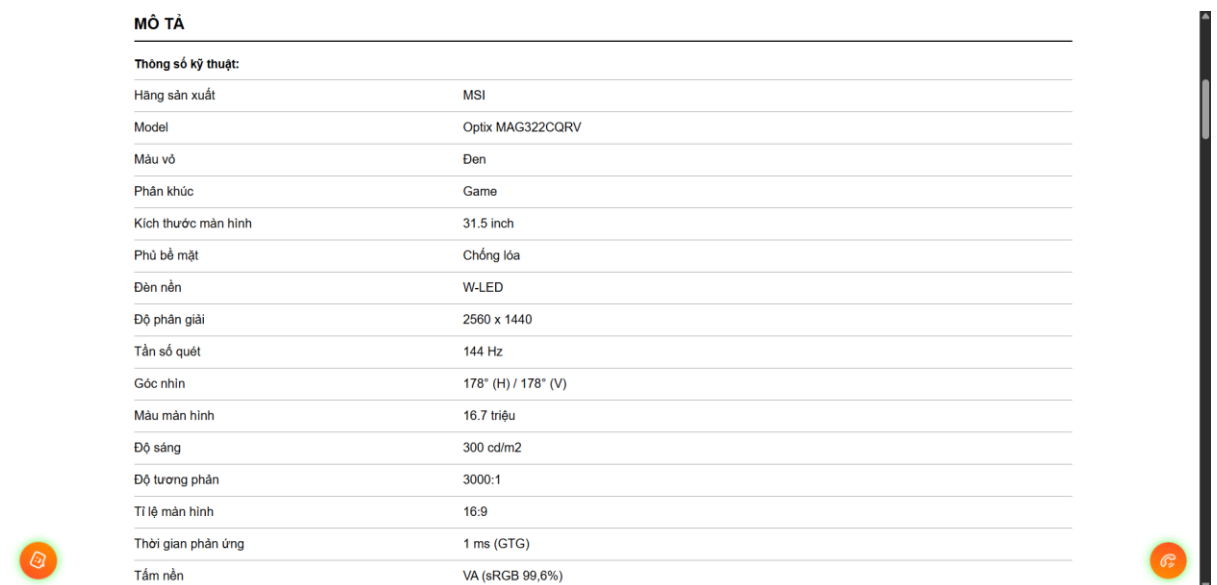
**Hình 3.4: Footer trang chủ**

### 3.3.2. Thiết kế trang chi tiết sản phẩm

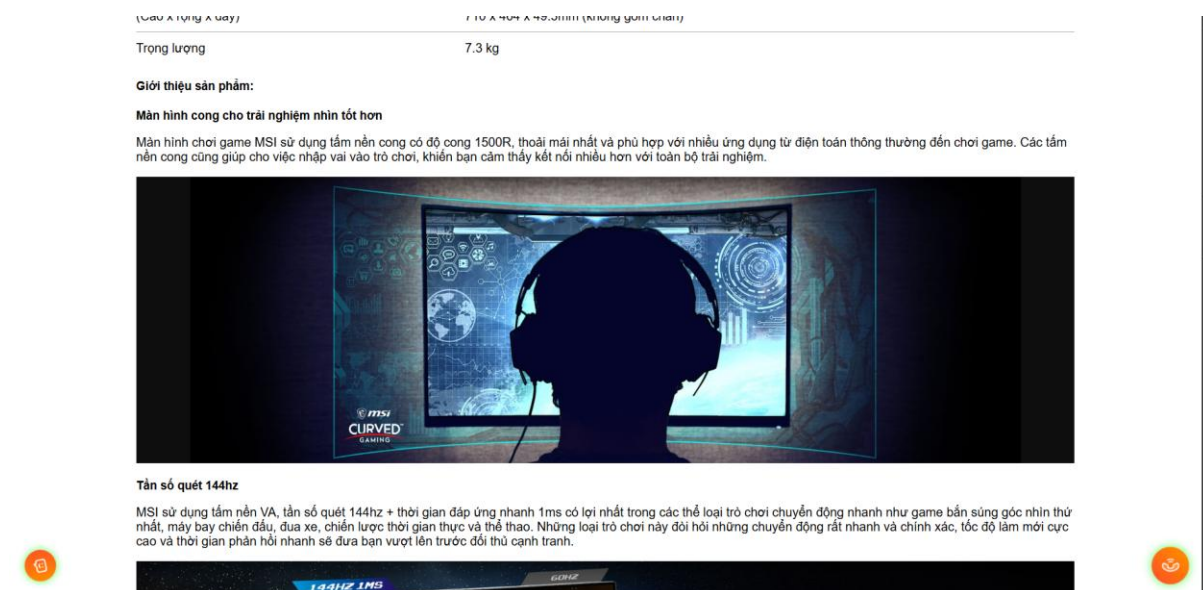
- Để giúp khách hàng thấy được hình ảnh, thông số, giá tiền của sản phẩm.



Hình 3.5: Trang chi tiết sản phẩm 1



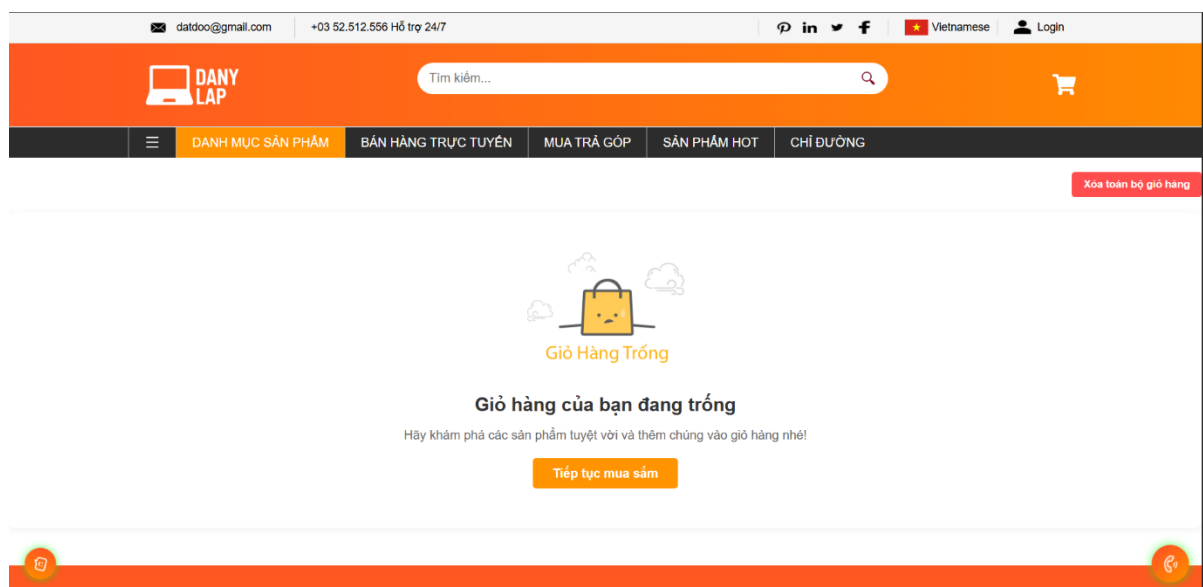
Hình 3.6: Trang chi tiết sản phẩm 2



**Hình 3.7: Trang chi tiết sản phẩm 3**

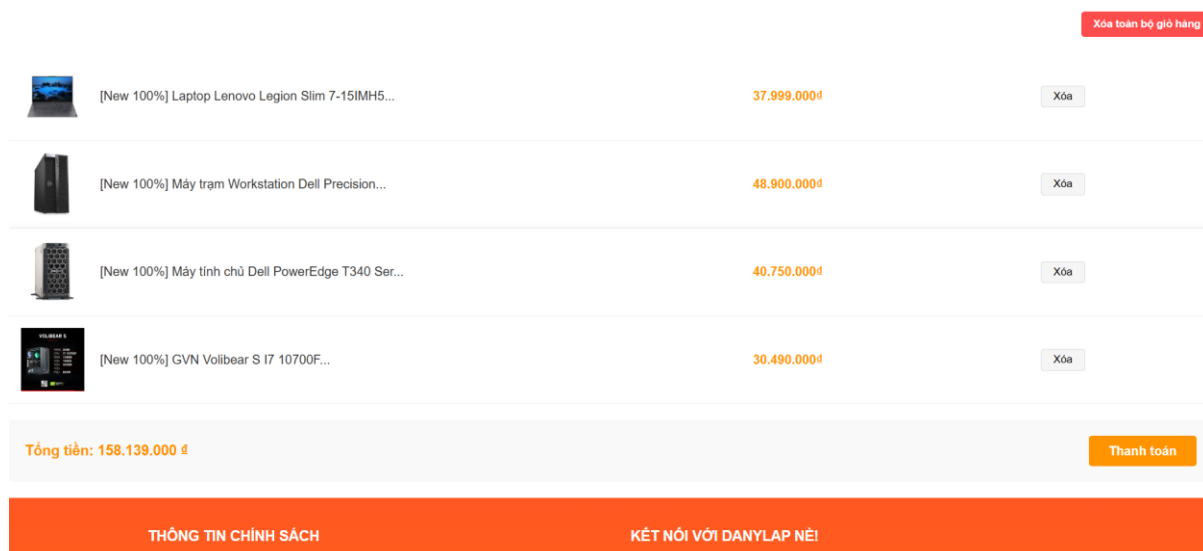
### 3.3.3. Thiết kế trang giỏ hàng

- Gồm các sản phẩm đã thêm vào giỏ hàng, giá tiền, tổng tiền,,



**Hình 3.8: Trang Giỏ hàng 1**





**Hình 3.9: Trang Giỏ hàng 2**

### 3.3.4. Thiết kế trang đăng ký

- Gồm tên đăng nhập, mật khẩu, email,...

### ĐĂNG KÝ TÀI KHOẢN

Họ: (\*)

Tên: (\*)

Email:

Số điện thoại: (\*)

Tài khoản: (\*)

Mật khẩu: (\*)

Xác nhận mật khẩu: (\*)

[Đăng ký](#)

Đã có tài khoản? [Đăng nhập tại đây.](#)

**Hình 3.10: Trang đăng ký**

### 3.3.5. Trang đăng nhập

- Gồm tên đăng nhập, mật khẩu

**THÔNG TIN ĐĂNG NHẬP**

Tài khoản:(\*)  
 | Tài khoản

Mật khẩu:(\*)  
 | Mật khẩu

[Quên mật khẩu?](#)

**Đăng nhập**

[Đăng nhập bằng Facebook](#)

[Đăng nhập bằng Gmail](#)

Chưa có tài khoản? [Đăng ký tại đây.](#)

**THÔNG TIN CHÍNH SÁCH**  
[Thông tin về hóa đơn mua hàng](#)  
[Chính sách về bảo hộ SP Apple](#)

**KẾT NỐI VỚI DANYLAP NÈ!**  
[Follow Youtube Chanel DanyLab](#)

**Hình 3.11: Trang Đăng nhập**

### 3.3.6. Trang quên mật khẩu

- Gồm tên đăng nhập, email, số điện thoại.

**LẤY LẠI MẬT KHẨU**

Email đã đăng ký:  
 example@gmail.com

Số điện thoại đã đăng ký:(\*)  
 0123456789

Tài khoản:(\*)  
 username

**Gửi mật khẩu**

Đã nhớ lại mật khẩu? [Đăng nhập ngay.](#)

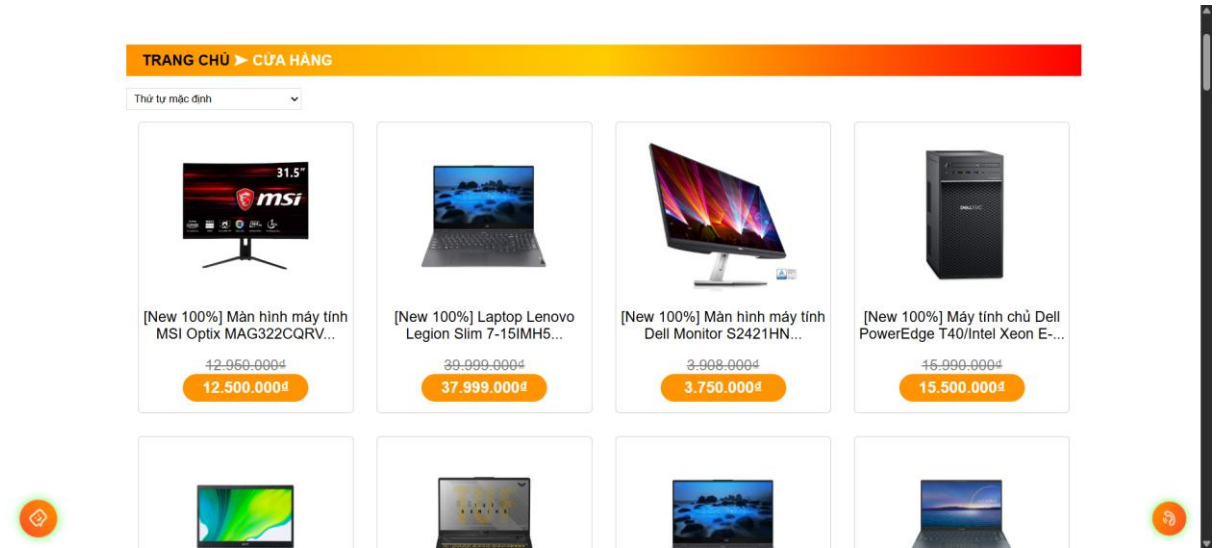
**THÔNG TIN CHÍNH SÁCH**  
[Thông tin về hóa đơn mua hàng](#)  
[Chính sách về bảo hộ SP Apple](#)

**KẾT NỐI VỚI DANYLAP NÈ!**  
[Follow Youtube Chanel DanyLab](#)

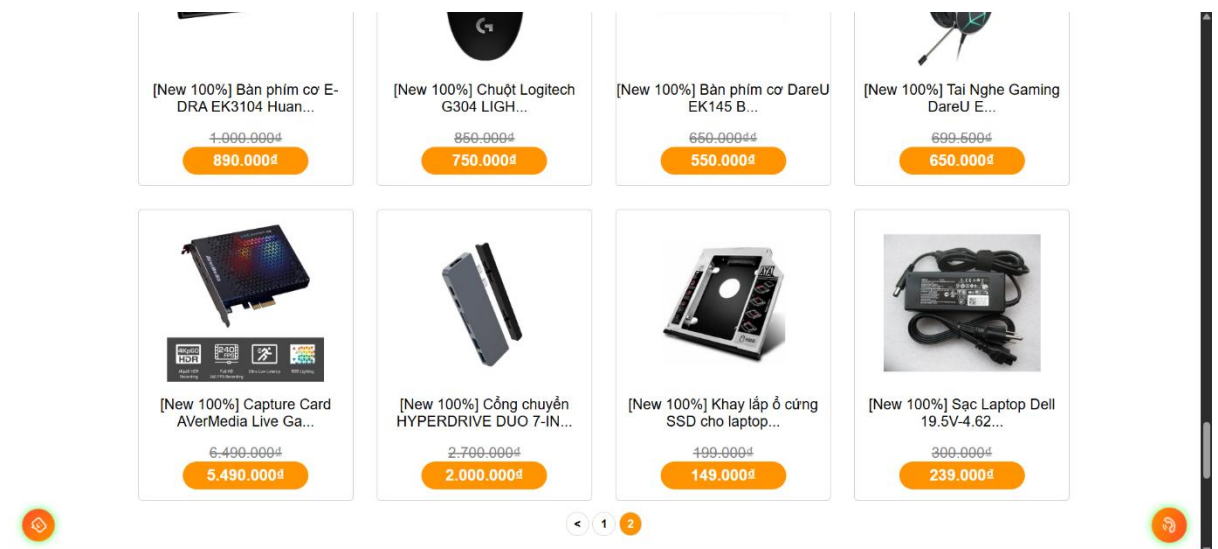
**Hình 3.12: Trang quên mật khẩu**

### 3.3.7. Trang bán hàng trực tuyến

- Giao diện chương trình hiển thị tất cả các sản phẩm của cửa hàng.



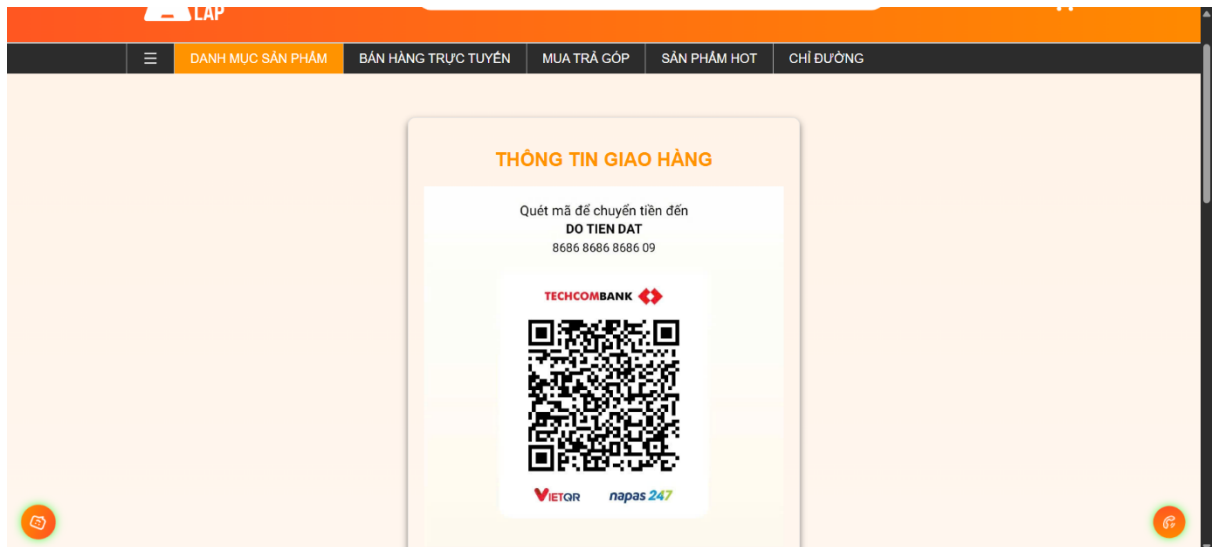
Hình 3.13: Trang bán hàng trực tuyến trang 1



Hình 3.14: Trang bán hàng trực tuyến trang 2

### 3.3.8. Trang giao hàng

- Gồm họ tên người nhận, email, số điện thoại, địa chỉ,...

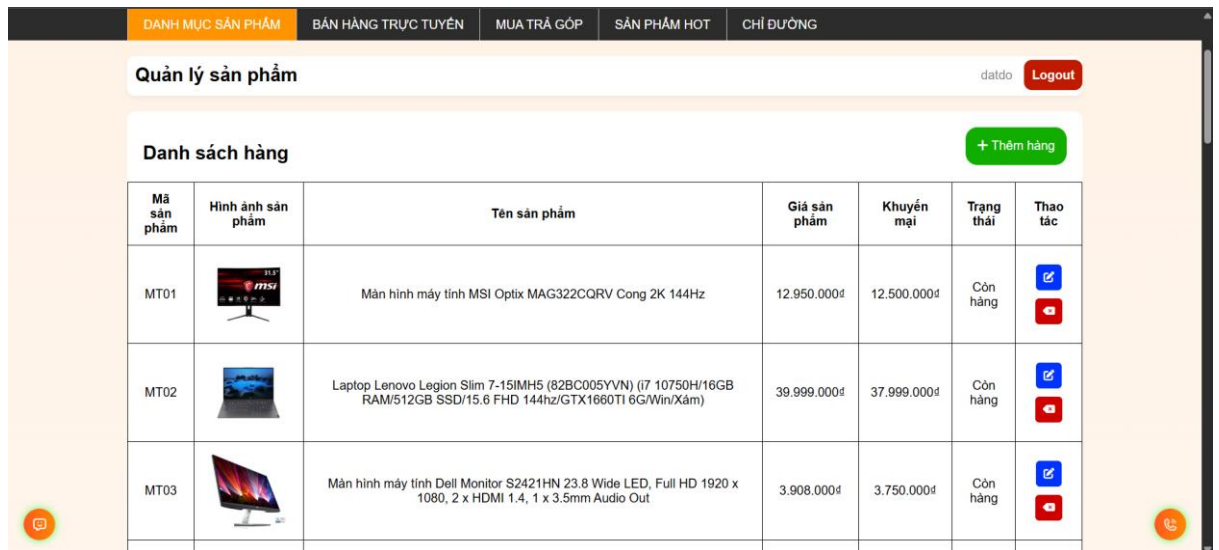


*Hình 3.15: Trang giao hàng*










*Hình 3.16: Trang giao hàng*

### 3.3.9. Trang quản trị

- Gồm thông tin của sản phẩm.



The screenshot displays a web application interface for product management. At the top, there is a navigation bar with links: DANH MỤC SẢN PHẨM (highlighted), BÁN HÀNG TRỰC TUYẾN, MUA TRẢ GÓP, SẢN PHẨM HOT, and CHỈ ĐƯỜNG. Below the navigation bar, the main content area is titled "Quản lý sản phẩm" and includes a "Logout" button. A sub-header "Danh sách hàng" is followed by a green "+ Thêm hàng" button. The main table lists three products:

Mã sản phẩm	Hình ảnh sản phẩm	Tên sản phẩm	Giá sản phẩm	Khuyến mại	Trạng thái	Thao tác
MT01		Màn hình máy tính MSI Optix MAG322CQRV Cong 2K 144Hz	12.950.000đ	12.500.000đ	Còn hàng	 
MT02		Laptop Lenovo Legion Slim 7-15IMH5 (82BC005YVN) (i7 10750H/16GB RAM/512GB SSD/15.6 FHD 144hz/GTX1660Ti 6G/Win/Xám)	39.999.000đ	37.999.000đ	Còn hàng	 
MT03		Màn hình máy tính Dell Monitor S2421HN 23.8 Wide LED, Full HD 1920 x 1080, 2 x HDMI 1.4, 1 x 3.5mm Audio Out	3.908.000đ	3.750.000đ	Còn hàng	 

**Hình 3.17: Trang quản trị**

## **KẾT LUẬN**

### **1. Kết quả đạt được**

- Xây dựng được giao diện và có các trang cơ bản của một trang Web: Trang chủ, Trang sản phẩm, Trang thanh toán,...
- Tiếp thu được nhiều kiến thức, các phương thức mới khi bắt tay vào làm bài

### **2. Hạn chế của đề tài**

- Do hạn chế về thời gian và kiến thức còn hạn chế nên:
  - + Các trang web chưa được phong phú
  - + Giao diện còn nhiều hạn chế
  - + Một số chức năng còn chưa thực hiện đúng

### **3. Hướng phát triển của đề tài**

- Bổ sung thêm các chức năng, giao diện để trang web thân thiện và đúng với các yêu cầu thực tế hơn
- Tiếp tục nghiên cứu và phát triển để cải thiện các trang giao diện người dùng để tăng trải nghiệm của người dùng
- Nghiên cứu và phát triển trang quản trị hơn để đảm bảo độ an toàn, tăng sự tin cậy cho website

## **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

- [1] TS. Nguyễn Văn Quyết, Giáo trình Công nghệ Web và ứng dụng. Hưng Yên, Việt Nam: Khoa Công nghệ Thông tin - UTEHY, 2010.
- [2] TS. Nguyễn Văn Quyết, Giáo trình Bài thực hành Công nghệ Web và ứng dụng. Hưng Yên, Việt Nam: Khoa Công nghệ Thông tin - UTEHY, 2010.
- [3] Kênh Youtube: F8 Official. Link kênh: [https://youtube.com/playlist?list=PL - VfJajZj0U9nEXa4qyfB4U5ZIYCMPlz&si=mmRypIEy\\_e7AMNBw](https://youtube.com/playlist?list=PL-VfJajZj0U9nEXa4qyfB4U5ZIYCMPlz&si=mmRypIEy_e7AMNBw)