TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN MÔN HỌC TƯƠNG TÁC NGƯỜI-MÁY**

**“THIẾT KẾ GIAO DIỆN ỨNG DỤNG WEB ĐẶT ĐỒ ĂN ONLINE WIBU”**

|  |  |
| --- | --- |
| Nhóm: | 5 |
| Họ và tên Sinh viên: | Dương Giáp Đức |
|  | Nguyễn Khương Duy |
|  | Nguyễn Văn Phú |
|  | Ngô Đức Tâm |
| Lớp: | 61TH1 |
| Giảng viên phụ trách môn học**:** | Nguyễn Thị Thu Hương |

Hà Nội - 2021 MỤC LỤC

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

I. ĐỀ XUẤT ĐỀ BÀI xxx

1.1. Giới thiệu vấn đề xxx

1.2. Giải pháp xxx

1.3. Phân công các thành viên tham gia xxx

II. PHÂN TÍCH NGƯỜI SỬ DỤNG VÀ PHÂN TÍCH NHIỆM VỤ xxx

2.1 Giới thiệu xxx

2.2 Phân tích người sử dụng xxx

2.3 Phân tích nhiệm vụ xxx

III. PHÁC HỌA THIẾT KẾ xxx

3.1 Giới thiệu xxx

3.2 Thiết kế tổng quan xxx

3.3 Thiết kế kịch bản mẫu xxx

IV. XÂY DỰNG STORYBOARD xxx

V. XÂY DỰNG PROTOTYPE MÁY TÍNH xxx

VI. NGƯỜI SỬ DỤNG KIỂM THỬ VÀ BÁO CÁO KẾT QUẢ xxx

KẾT LUẬN xxx

TÀI LIỆU THAM KHẢO xxx

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

1. ĐỀ XUẤT ĐỀ BÀI (Project)
   1. Giới thiệu vấn đề

Với việc tình hình dịch bệnh covid kéo dài ngày nay việc mua thức ăn trực tiếp tại các quán ăn và khu trợ không được khuyến khích, người dùng cũng dần chuyển sang việc mua bán hàng online để thích ứng với hoàn cảnh. Nhiều ứng dụng web đặt đồ ăn online đã ra đời nhằm đáp ứng nhu cầu về mua bán thức ăn nhưng các ứng dụng web vẫn có nhiều vấn đề về thiết kế giao diện, không còn đáp ứng được nhu cầu thẩm mĩ do người dùng đặt ra và khó tiếp cận sử dụng.

* 1. Giải pháp

Để giúp người dùng dễ dàng tiếp cận, sử dụng cho nhu cầu hiện nay. Nhóm chúng tôi quyết định nghiên cứu Thiết kế giao diện ứng dụng web đặt đồ ăn online “Wibu” cho một cửa hàng bán đồ ăn phong cách Nhật với mục tiêu là tăng trải nghiệm người dùng, giúp người dùng dễ dàng thao tác trong việc mua bán trên trang web “Wibu”.

Yêu cầu giao diện đặt ra đối ứng dụng là:

* Đơn giản khi sử dụng
* Các chức năng mô phỏng đúng thực tế
* Giao diện sử dụng tiếng Việt
* Người dùng trong độ tuổi từ 12-30 yêu thích văn hóa Nhật

Phần mềm thiết kê sử dụng:

* Bộ công xây dựng GUI Design Studio
* Ngôn ngữ lập trình PHP, HTML – CSS, JavaScript trong bộ công cụ lập trình Microsoft Visual studio code.
* Thư viện Bootstrap 5, Ajax.
* Cơ sở dữ liệu MySQL

Môi trường chạy ứng dụng: Web

* 1. Phân công các thành viên tham gia

***Cả nhóm cùng thực hiện:***

* Thảo luận phân tích thiết kế giao diện ứng dụng.
* Góp ý chỉnh sửa giao diện
* Kiểm thử chức năng hệ thống

***Từng thành viên thực hiện:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Họ Tên | Mã sinh viên | Công việc | Mức độ hoàn thành |
| Dương Giáp Đức | 1951060614 |  |  |
| Nguyễn Khương Duy | 1951060661 |  |  |
| Nguyễn Văn Phú | 1951060917 |  |  |
| Ngô Đức Tâm | 1951060993 |  |  |

*\* Nhóm sẽ làm chung công việc, phần nào thành viên làm tốt nhất sẽ đảm nhận công việc.*

1. PHÂN TÍCH NGƯỜI SỬ DỤNG VÀ PHÂN TÍCH NHIỆM VỤ
   1. Giới thiệu

Với yêu cầu thực tế ở trên, nhóm chúng tôi đề ra chủ đề “Thiết kế giao diện ứng dụng web đặt đồ ăn online wibu”

Mục tiêu:

* Xây dựng trang web dễ sử dụng, trực quan với người sử dụng.
* Ứng dụng phải có chức năng phù hợp với chức năng nghiệp vụ thực tế.
* Ứng dụng có giao diện bằng tiếng Việt, giao diện có hình thức đẹp, phù hợp với nội dung.
* Phần mềm có giới hạn chức năng đối với từng nhóm sử dụng
* Phần mềm chạy trên môi trường Web.
  1. Phân tích người sử dụng

***Sau khi khảo sát người sử dụng ta có các thông tin sau:***

Hệ thống có 3 nhóm người sử dụng chính:

* Quản lý trang web
* Nhân viên
* Khách hàng
* **Nhóm quản lý trang web**
* Nhóm quản lý trang web sử dụng ứng dụng để thực hiện chức năng quản lý web:
* *Tạo tài khoản nhân viên.*
* *Quản lý sẽ quản lý thêm các dịch vụ liên quan đến món ăn, có quyền thêm, sửa chữa, xóa thông tin và tìm kiếm món ăn.*
* *Kế thừa những chức năng của nhân viên.*
* *Cấp quyền truy cập cho nhóm người dùng khác.*
* *Quản trị tài khoản trong hệ thống cụ thể sẽ thêm sửa xóa tìm kiếm tài khoản.*
* *Quản lý có quyền truy cập tất cả các chức năng và thay đổi thông tin trên hệ thống trừ mật khẩu, thông tin cá nhân người dùng.*
* *Phản hồi nhóm thiết kế về các lỗi hệ thống trong quá trình sử dụng.*
* *Yêu cầu đối với nhóm quản lý trang web:*
* *Có trình độ chuyên môn về quản lý để hiểu các chức năng nghiệp vụ thực tế và các chức năng nghiệp vụ của chương trình.*
* *Có trình độ về CNTT ở mức cơ bản*
* **Nhóm nhân viên**
* Nhóm nhân viên trang web sử dụng ứng dụng để thực hiện chức năng của nhân viên:
* *Chat với khách hàng*
* *Xác nhận đơn hàng*
* *Chuyển yêu cầu đơn hàng*
* *Hủy đơn hàng*
* Yêu cầu đối với nhóm nhân viên:
  + Có kiến thức cơ bản về công nghệ thông tin
* **Nhóm khách hàng**
* Nhóm khách hàng sử dụng ứng dụng để thực hiện các chức năng của khách hàng:
  + Xem, tìm kiếm thông tin các món ăn trong trang web.
  + Đăng ký tài khoản.
  + Đăng nhập, đăng xuất hệ thống.
  + Đặt và hủy các đơn hàng.
  + Phản hồi, đánh giá về món ăn.
* Yêu cầu đối với khách hàng:
  + Người dùng trong độ tuổi từ 12-30
  + Biết sử dụng Website
  1. Phân tích nhiệm vụ

Ứng dụng web đặt đồ ăn Wibu có những yêu cầu chức năng và yêu cầu phi chức năng như sau:

* Chức năng đăng ký tài khoản:
  + Giới thiệu:
    - Hệ thống cho phép khách hàng đăng ký tài khoản để đặt, mua hàng trong trang web
  + Dữ liệu vào:
    - Tên tài khoản, mật khẩu, tên người sử dụng và thông tin khác.
  + Xử lý: Kiểm tra thông tin tài khoản nếu không hợp lệ thông báo điền lại, hợp lệ thì thêm tài khoản vào hệ thống.
  + Kết quả: Hiện thông báo tương ứng theo xử lý.
* Chức năng quản lý món ăn:
  + Giới thiệu:
    - Ứng dụng cho phép quản lý: thêm/sửa/xóa món ăn vào danh sách món ăn của cửa hàng trên trang web.
  + Dữ liệu vào:
    - Gồm tên món, giá bán, giới thiệu và các thông tin khác.
  + Xử lý: Thêm/Sửa/Xóa món ăn
  + Kết quả: Hiện thông thành công hay thất bại theo thao tác.
* Chức năng tìm kiếm món ăn:
  + Giới thiệu:
    - Ứng dụng cho phép tìm kiếm thông tin theo loại, tên món ăn
  + Dữ liệu vào:
    - Nhập loại hoặc tên món ăn cần tìm kiếm
  + Xử lý: Tìm kiếm món ăn trong hệ thống dữ liệu nhập
  + Kết quả: Hiển thị món ăn phù hợp hoặc thông báo không có món ăn trong trang web
* Chức năng xem thông tin món ăn:
  + Giới thiệu:
    - Phần mềm cho phép xem thông tin về món ăn
  + Dữ liệu vào:
    - Các thông tin được nhập từ nhóm nhập dữ liệu từ trước
  + Xử lý: Lấy dữ liệu có trong hệ thống
  + Kết quả: Hiển thị dữ liệu về món ăn
* Chức năng quản lý người dùng của quản lý trang web:
  + Giới thiệu:
    - Tạo tài khoản nhân viên
    - Hệ thống cho phép phân quyền sử dụng từ đó chống được những truy cập bất hợp pháp vào dữ liệu hệ thống, đồng thời đinh rõ trách nhiệm trong trường hợp xảy ra lỗi hệ thống.
  + Dữ liệu vào:
    - Thông tin tên đăng nhập, mật khẩu, quyền hạn,…của người sử dụng.
  + Xử lý:
    - Thêm/Sửa/Xóa người sử dụng.
    - Thay đổi mật khẩu người sử dụng.
    - Phân quyền các chức năng sử dụng hệ thống.
  + Kết quả: Các người dùng được sử dụng chức năng tương ứng với cấp người sử dụng.
* Chức năng quản lý danh mục món ăn:
  + Giới thiệu:
    - Hệ thống cho phép quản lý danh mục các món ăn được bày bán trên trang web
  + Dữ liệu vào:
    - Tên loại món ăn cần bổ xung.
  + Xử lý:
    - Thêm/Sửa/Xóa loại món ăn.
    - Liệt kê danh mục loại món ăn đã có.
  + Kết quả: Cập nhật các loại món ăn mới lên hệ thống trang web.
* Chức năng thêm đơn hàng của khách hàng:
  + Giới thiệu:
    - Trang web cho phép thêm các món ăn vào giỏ hàng
    - Nút "thêm vào giỏ hàng" xuất hiện tại mọi món ăn có thể đặt được
  + Dữ liệu vào:
    - Thêm mã sản phẩm, tên món ăn, giá bán, số lượng, tổng tiền được chọn vào giỏ hàng.
  + Xử lý: Thêm dữ liệu vào giỏ hàng trong hệ thống
  + Kết quả: Trả về thông báo thêm món ăn phẩm thành công
* Chức năng xác nhận đơn hàng của nhân viên:
  + Giới thiệu:
    - Trang web cho phép nhân viên chỉnh sửa tình trạng của đơn hàng của khách
    - Có thể cập nhật tình trạng cho đơn hàng theo 3 trạng thái "Đã xử lý", "Chưa xử lý", "Đã xóa đơn"
  + Dữ liệu vào:
    - Trạng thái đơn hàng
  + Xử lý: Dữ liệu trạng thái đơn sẽ cập nhật trong hệ thống
  + Kết quả: Hiển thị dữ liệu phù hợp đã thay đổi

1. PHÁC HỌA THIẾT KẾ
   1. Giới thiệu

a

* 1. Thiết kế tổng quan

a

* 1. Thiết kế kịch bản mẫu

a

1. XÂY DỰNG STORYBOARD

b

1. XÂY DỰNG PROTOTYPE MÁY TÍNH

c

1. NGƯỜI SỬ DỤNG KIỂM THỬ VÀ BÁO CÁO KẾT QUẢ

d

KẾT LUẬN

a

TÀI LIỆU THAM KHẢO

a