





TIỂU LUẬN MÔN HỌC LẬP TRÌNH WEB NÂNG CAO

Đề tài:

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN ĐIỆN THOẠI DI ĐỘNG MONASHOP

GVHD: ThS Nguyễn Hữu Vĩnh

SVTH: Hà Văn Được - 181A010208

Trần Hán Minh – 181A010186

TP.HCM, tháng 12 năm 2020



TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN HIẾN KHOA KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ



TIỂU LUẬN MÔN HỌC LẬP TRÌNH WEB NÂNG CAO

Đề tài:

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN ĐIỆN THOẠI DI ĐỘNG MONASHOP

GVHD: ThS Nguyễn Hữu Vĩnh

SVTH: Hà Văn Được - 181A010208

Trần Hán Minh – 181A010186

NHẬN XÉT VÀ CHẨM ĐIỂM CỦA GIẢNG VIÊN

Bằng số:

Bằng chữ:

GIẢNG VIÊN CHẨM

(Ký, ghi rõ họ tên)

NGUYỄN HỮU VĨNH

Mục lục

Danh mục hình	1
LỜI NÓI ĐẦU	2
CHƯƠNG I: MỞ ĐẦU	3
1.1. Lý do chọn đề tài	3
1.2. Ưu, khuyết điểm	3
1.3. Hướng tiếp cận của đề tài	4
1.4. Nội dung thực hiện của đề tài	4
1.5. Ý nghĩa lý luận và ý nghĩa thực tiễn của đề tài	4
CHƯƠNG 2: TỔNG QUAN PHP & MYSQL	5
2.1. Giới thiệu PHP	5
2.2. Lịch sử phát triển của PHP	5
2.2.1. PHP/FI	5
2.2.2. PHP 3	6
2.2.3. PHP 4	6
2.2.4. PHP 5	7
2.2.5. PHP 6	8
2.3. Tại sao chọn PHP?	8
2.4. Giới thiệu MySQL	8
2.5. Tại sao chọn MySQL?	8
CHƯƠNG 3: KHẢO SÁT HỆ THỐNG, XÁC ĐỊNH YỀU CẦU	10
3.1. Phân tích hệ thống	10
3.1.1. Về phía khách hàng	10
3.1.2. Về phía nhà quản lý	10
3.2. Các chức năng chính của hệ thống	11
3.2.1. Các chức năng của đối tượng khách vãng lai	11
3.2.2. Chức năng của Administrator	12

Chương 4: MÔ HÌNH HÓA DỮ LIỆU	14
4.1. Mô hình hóa dữ liệu tổ chức dữ liệu và thiết kế chương trì	nh cho trang
Web	14
4.1.1. Sơ đồ cơ sở dữ liệu	14
4.1.2. Mô tả bảng cơ sở dữ liệu	14
CHƯƠNG 5: THIẾT KẾ GIAO DIỆN	17
5.1. Thiết kế và đặc tả giao diện	17
5.1.1. Nội dung trang chủ	17
5.1.2. Giao diện trang Điện thoại	19
5.1.3. Giao diện trang Laptop	20
5.1.4. Giao diện trang Tablet	21
5.1.5. Giao diện trang Đồng hồ thời trang	22
5.1.6. Giao diện trang PC	23
5.1.7. Giao diện trang Phụ kiện	24
5.2. Phần nội dung trang quản lý	25
5.2.1. Đăng nhập hệ thống quản trị	25
5.2.2. Quản trị tài khoản, sản phẩm, đơn hàng	25
5.3. Phần nội dung trang thông tin sản phẩm	28
5.3.1. Trang thông tin sản phẩm	28
5.4. Phần nội dung giỏ hàng	29
5.4.1. Trang giỏ hàng	29
5.5. Phần nội dung điền thông tin đặt hàng	
5.5.1. Trang thông tin đặt hàng	30
CHƯƠNG 6 : KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỀN	32
6.1. Thực nghiệm	32
6.2. Kết quả đạt được của đề tài	
6.3. Hạn chế của đề tài	
6.4. Hướng phát triển của đề tài	
TÀI LIỆU THAM KHẢO	33

Danh mục hình

Hình 1: Trang chủ	18
Hình 2 Giao diện trang điện thoại	19
Hình 3 Giao diện trang Laptop	20
Hình 4 Giao diện trang Tablet	21
Hình 5 Giao diện trang Đồng hồ thời trang	22
Hình 6 Giao diện trang PC	23
Hình 7 Giao diện trang Phụ kiện	24
Hình 8 Đăng nhập Trang quản trị	25
Hình 9 Danh sách tài khoản người dùng	26
Hình 10 Chức năng thêm tài khoản người dùng	26
Hình 11 Chức năng chỉnh sửa tài khoản người dùng	26
Hình 12 Danh sách sản phẩm	27
Hình 13 Chức năng thêm sản phẩm	27
Hình 14 Chức năng chỉnh sửa sản phẩm	28
Hình 15 Trang Danh sách đơn hàng	28
Hình 16 Trang Thông tin sản phẩm	29
Hình 17 Trang giỏ hàng	30
Hình 18 Trang Thông tin đặt hàng	31

LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay, với sự phát triển mạnh mẽ của khoa học kỹ thuật và những ứng dụng của nó trong cuộc sống, đặc biệt là trong việc hỗ trợ quản lý. Thì việc tin học hóa công tác quản lý là nhu cầu cần thiết, đem lại hiệu quả rõ rệt, giúp cho việc quản lý của các cơ quan, doanh nghiệp, trở nên dễ dàng, hiệu quả, chính xác hơn.

Hãy thử nhìn vào chiếc máy tính cá nhân của mình, chỉ với một vài thao tác đơn giản, thậm chí là một cú click chuột, bạn có thể đọc báo, xem phim, nghe đài, và cả mua sắm qua mạng, có thể nói cả thế giới thông tin gần như hiện ra trước mắt bạn.

Các doanh nghiệp muốn tiến hành bán hàng trực tuyến, thì điều đầu tiên họ cần đến là một website chất lượng, với một hệ thống thông tin được thiết kế tốt, giao diện đẹp, dễ sử dụng và an toàn.

Với lí do đó, được sự hướng dẫn và giúp đỡ của thầy **Nguyễn Hữu Vĩnh**, em đã chọn đề tài "**Xây dựng Website bán điện thoại monashop**" làm đề tài cho tiểu luận của mình.

Với một số mục tiêu khi thiết kế trang web:

- Bước đầu xây dựng website bán hàng trực tuyến nhằm quảng bá rộng rãi các sản phẩm.
- Rút ngắn khoảng cách giữa nhà phân phối và người tiêu dùng, đồng thời tiết kiệm thời gian chi phí một cách đáng kể thông qua những thông tin phù hợp nhất với nhu cầu của khách hàng.

Trong quá trình thực hiện tiểu luận cuối khóa này em đã nhận được sự giúp đỡ chỉ bảo tận tình của các thầy, cô giáo, đã tận tình chỉ bảo trong suốt quá trình học tại trường, đặc biệt em xin chân thành cảm ơn Thầy Nguyễn Hữu Vĩnh đã hưỡng dẫn trong quá trình làm tiểu luận.

Tuy nhiên, do thời gian hạn hẹp, mặc dù đã nỗ lực hết sức mình nhưng chắc rằng khó tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự thông cảm, những lời góp ý và chỉ bảo tận tình của quý Thầy Cô và các bạn.

CHƯƠNG I: MỞ ĐẦU

1.1. Lý do chọn đề tài

Sau khi tìm hiểu và xin ý kiến của giáo viên hướng dẫn, em đã lựa chọn ứng dụng "XÂY DỰNG WEBSITE BÁN ĐIỆN THOẠI MONASHOP".

1.2. Ưu, khuyết điểm

- * Ưu điểm
- Đề tài mang tính gần gũi với sinh viên.
- Công tác quản lý không quá phức tạp.
- Đối với khách truy cập trang web:
- + Cho phép xem thông tin về các sản phẩm, các thông tin liên quan đến cửa hàng, góp ý, liên hê tới trang web.
- + Cho phép tìm kiếm sản phẩm theo nhiều tiêu chí khác nhau, sắp xếp sản phẩm, đánh giá, phân loại sản phẩm.
- + Cho phép mua hàng khi mặt hàng đó còn trong kho hàng. Mọi sản phẩm khách hàng đặt mua sẽ được cho vào giỏ hàng của họ.
- + Cho phép loại bỏ đi các mặt hàng sau khi mình cho vào trong giỏ hàng của mình mà chưa đặt hàng.
 - Đối với người quản trị trang web (admin):
- + Cho phép admin cập nhật thông tin liên quan đến sản phẩm, cụ thể là: Thêm mới thông tin về các loại sản phẩm khi có sản phẩm mới và cập nhật thông tin về sản phẩm vào trong cơ sở dữ liệu; sửa đổi các thông tin sao cho phù hợp với sản phẩm và xóa bỏ đi các loại điện thoại khi sản phẩm đó đã hết hoặc cửa hàng không còn kinh doanh sản phẩm đó nữa.
- + Cho phép nhận và quản lý các bình luận đánh giá của khách hàng đối với từng loại sản phẩm, quản lý các đơn đặt hàng.
- + Cho phép người quản trị có thể đưa ra các báo cáo thống kê về sản phẩm (sản phẩm được đặt hàng nhiều nhất, được nhiều người ưa chuộng nhất) và thống kê doanh thu mà cửa hàng đạt được theo tháng, theo năm.
 - * Khuyết điểm
- Tiếp cận với ngôn ngữ PHP còn chưa sâu sắc nên dành khá nhiều thời gian để tìm hiểu, các công nghệ liên quan.
 - Chưa có kinh nghiệm lập trình website.
- Chưa tiếp cận và ứng dụng được hết tất cả các control trong PHP cũng như các công nghệ mới như Ajax, Jquery,..

- Môi trường ứng dụng còn hạn chế do không có đủ kinh phí để có thể chạy ứng dụng trên hệ thống thực.

1.3. Hướng tiếp cận của đề tài

- Tìm hiểu lý thuyết lập trình Web qua môn học Công nghệ Web và ứng dụng, và các tài liệu liên quan đến ngôn ngữ PHP.
 - Tìm hiểu các công nghệ mới để sử dụng vào việc phát triển ứng dụng website.
- Tham khảo, khảo sát các ứng dụng đã được triển khai thực tế thông qua Internet: Các trang thương mại điện tử như 4menshop.com, quanaoredep.com, 123mua.com, amazon.com,....
- Tiếp cận dưới sự hướng dẫn của giáo viên và sự trao đổi kiến thức giữa các thành viên trong lớp với nhau.

1.4. Nội dung thực hiện của đề tài

1.5. Ý nghĩa lý luận và ý nghĩa thực tiễn của đề tài

- Đề tài đóng vai trò quan trọng trong việc nâng cao kiến thức và dần tiếp cận tới việc xây dựng một ứng dụng thực tế cao, giúp cho sinh viên có thêm những kiến thức và kinh nghiệm trong học tập.
 - Nâng cao khả năng làm việc độc lập, củng cố và nâng cao kiến thức.
- Giúp sinh viên có thói quen tự học, tự tìm hiểu và tiếp cận các kiến thức mới một cách có hiệu quả.

CHƯƠNG 2: TỔNG QUAN PHP & MYSQL

2.1. Giới thiệu PHP

PHP (viết tắt hồi quy "PHP: Hypertext Preprocessor") là một ngôn ngữ lập trình kịch bản hay một loại mã lệnh chủ yếu được dùng để phát triển các ứng dụng viết cho máy chủ, mã nguồn mở, dùng cho mục đích tổng quát. Nó rất thích hợp với web và có thể dễ dàng nhúng vào trang HTML. Do được tối ưu hóa cho các ứng dụng web, tốc độ nhanh, nhỏ gọn, cú pháp giống C và Java, dễ học và thời gian xây dựng sản phẩm tương đối ngắn hơn so với các ngôn ngữ khác nên PHP đã nhanh chóng trở thành một ngôn ngữ lập trình web phổ biến nhất thế giới.

Ngôn ngữ, các thư viện, tài liệu gốc của PHP được xây dựng bởi cộng đồng và có sự đóng góp rất lớn của Zend Inc., công ty do các nhà phát triển cốt lõi của PHP lập nên nhằm tạo ra một môi trường chuyên nghiệp để đưa PHP phát triển ở quy mô doanh nghiệp.

2.2. Lịch sử phát triển của PHP

2.2.1. PHP/FI

PHP được phát triển từ một sản phẩm có tên là PHP/FI. PHP/FI do Rasmus Lerdorf tạo ra năm 1995, ban đầu được xem như là một tập con đơn giản của các mã kịch bản Perl để theo dõi tình hình truy cập đến bản sơ yếu lý lịch của ông trên mạng. Ông đã đặt tên cho bộ mã kịch bản này là "Personal Home Page Tools". Khi cần đến các chức năng rộng hơn, Rasmus đã viết ra một bộ thực thi bằng C lớn hơn để có thể truy vấn tới các cơ sở dữ liệu và giúp cho người sử dụng phát triển các ứng dụng web đơn giản. Rasmus đã quyết định công bố mã nguồn của PHP/FI cho mọi người xem, sử dụng cũng như sửa các lỗi có trong nó đồng thời cải tiến mã nguồn.

PHP/FI, viết tắt từ "Personal Home Page/Forms Interpreter", bao gồm một số các chức năng cơ bản cho PHP như ta đã biết đến chúng ngày nay. Nó có các biến kiểu như Perl, thông dịch tự động các biến của form và cú pháp HTML nhúng. Cú pháp này giống như của Perl, mặc dù hạn chế hơn nhiều, đơn giản và có phần thiếu nhất quán.

Vào năm 1997, PHP/FI 2.0, lần viết lại thứ hai của phiên bản C, đã thu hút được hàng ngàn người sử dụng trên toàn thế giới với xấp xỉ 50.000 tên miền đã được ghi nhận là có cài đặt nó, chiếm khoảng 1% số tên miền có trên mạng Internet. Tuy đã có tới hàng nghìn người tham gia đóng góp vào việc tu chỉnh mã nguồn của dự án này thì vào thời đó nó vẫn chủ yếu chỉ là dự án của một người.

PHP/FI 2.0 được chính thức công bố vào tháng 11 năm 1997, sau một thời gian khá dài chỉ được công bố dưới dạng các bản beta. Nhưng không lâu sau đó, nó đã được thay thế bởi các bản alpha đầu tiên của PHP 3.0.

2.2.2. PHP 3

PHP 3.0 là phiên bản đầu tiên cho chúng ta thấy một hình ảnh gần gũi với các phiên bản PHP mà chúng ta được biết ngày nay. Nó đã được Andi Gutmans và Zeev Suraski tạo ra năm 1997 sau khi viết lại hoàn toàn bộ mã nguồn trước đó. Lý do chính mà họ đã tạo ra phiên bản này là do nhận họ thấy PHP/FI 2.0 hết sức yếu kém trong việc phát triển các ứng dụng thương mại điện tử mà họ đang xúc tiến trong một dự án của trường đại học. Trong một nỗ lực hợp tác và bắt đầu xây dựng dựa trên cơ sở người dùng đã có của PHP/FI, Andi, Rasmus và Zeev đã quyết định hợp tác và công bố PHP 3.0 như là phiên bản thế hệ kế tiếp của PHP/FI 2.0, và chấm dứt phát triển PHP/FI 2.0.Một trong những sức mạnh lớn nhất của PHP 3.0 là các tính năng mở rộng mạnh mẽ của nó. Ngoài khả năng cung cấp cho người dùng cuối một cơ sở hạ tầng chặt chẽ dùng cho nhiều cơ sở dữ liệu, giao thức và API khác nhau, các tính năng mở rộng của PHP 3.0 đã thu hút rất nhiều nhà phát triển tham gia và đề xuất các mô đun mở rộng mới. Hoàn toàn có thể kết luận được rằng đây chính là điểm mấu chốt dẫn đến thành công vang đội của PHP 3.0. Các tính năng khác được giới thiệu trong PHP 3.0 gồm có hỗ trợ cú pháp hướng đối tượng và nhiều cú pháp ngôn ngữ nhất quán khác.

Ngôn ngữ hoàn toàn mới đã được công bố dưới một cái tên mới, xóa bỏ mối liên hệ với việc sử dụng vào mục đích cá nhân hạn hẹp mà cái tên PHP/FI 2.0 gợi nhắc. Nó đã được đặt tên ngắn gọn là "PHP", một kiểu viết tắt hồi quy của "PHP: Hypertext Preprocessor".

Vào cuối năm 1998, PHP đã phát triển được con số cài đặt lên tới hàng chục ngàn người sử dụng và hàng chục ngàn web site báo cáo là đã cài nó. Vào thời kì đỉnh cao, PHP 3.0 đã được cài đặt cho xấp xỉ 10% số máy chủ web có trên mạng Internet.

PHP 3.0 đã chính thức được công bố vào tháng 6 năm 1998, sau thời gian 9 tháng được cộng đồng kiểm nghiệm.

2.2.3. PHP 4

Vào mùa đông năm 1998, ngay sau khi PHP 3.0 chính thức được công bố, Andi Gutmans và Zeev Suraski đã bắt đầu bắt tay vào việc viết lại phần lõi của PHP. Mục đích thiết kế là nhằm cải tiến tốc độ xử lý các ứng dụng phức tạp, và cải tiến tính mô đun của cơ sở mã PHP. Những ứng dụng như vậy đã chạy được trên PHP 3.0 dựa trên các tính năng mới và sự hỗ trợ khá nhiều các cơ sở dữ liệu và API của bên thứ ba, nhưng PHP 3.0 đã không được thiết kế để xử lý các ứng dụng phức tạp như thế này một cách có hiệu quả.

Một động cơ mới, có tên "Zend Engine" (ghép từ các chữ đầu trong tên của Zeev và Andi), đã đáp ứng được các nhu cầu thiết kế này một cách thành công, và lần đầu tiên được giới thiệu vào giữa năm 1999. PHP 4.0, dựa trên động cơ này, và đi kèm với hàng loạt các

tính năng mới bổ sung, đã chính thức được công bố vào tháng 5 năm 2000, gần 2 năm sau khi bản PHP 3.0 ra đời. Ngoài tốc độ xử lý được cải thiện rất nhiều, PHP 4.0 đem đến các tính năng chủ yếu khác gồm có sự hỗ trợ nhiều máy chủ web hơn, hỗ trợ phiên làm việc HTTP, tạo bộ đệm thông tin đầu ra, nhiều cách xử lý thông tin người sử dụng nhập vào bảo mật hơn và cung cấp một vài các cấu trúc ngôn ngữ mới.

Với PHP 4, số nhà phát triển dùng PHP đã lên đến hàng trăm nghìn và hàng triệu site đã công bố cài đặt PHP, chiếm khoảng 20% số tên miền trên mạng Internet.

Nhóm phát triển PHP cũng đã lên tới con số hàng nghìn người và nhiều nghìn người khác tham gia vào các dự án có liên quan đến PHP như PEAR, PECL và tài liệu kĩ thuật cho PHP.

2.2.4. PHP 5

Sự thành công hết sức to lớn của PHP 4.0 đã không làm cho nhóm phát triển PHP tự mãn.Cộng đồng PHP đã nhanh chóng giúp họ nhận ra những yếu kém của PHP 4 đặc biệt với khả năng hỗ trợ lập trình hướng đối tượng (OOP), xử lý XML, không hỗ trợ giao thức máy khách mới của MySQL 4.1 và 5.0, hỗ trợ dịch vụ web yếu. Những điểm này chính là mục đích để Zeev và Andi viết Zend Engine 2.0, lõi của PHP 5.0. Một thảo luận trên Slashdot đã cho thấy việc phát triển PHP 5.0 có thể đã bắt đầu vào thời điểm tháng 12 năm 2002 nhưng những bài phỏng vấn Zeev liên quan đến phiên bản này thì đã có mặt trên mạng Internet vào khoảng tháng 7 năm 2002. Ngày 29 tháng 6 năm 2003, PHP 5 Beta 1 đã chính thức được công bố để cộng đồng kiểm nghiệm. Đó cũng là phiên bản đầu tiên của Zend Engine 2.0. Phiên bản Beta 2 sau đó đã ra mắt vào tháng 10 năm 2003 với sự xuất hiện của hai tính năng rất được chờ đợi: Iterators, Reflection nhưng namespaces một tính năng gây tranh cãi khác đã bị loại khỏi mã nguồn. Ngày 21 tháng 12 năm 2003: PHP 5 Beta 3 đã được công bố để kiếm tra với việc phân phối kèm với Tidy, bỏ hỗ trợ Windows 95, khả năng gọi các hàm PHP bên trong XSLT, sửa chữa nhiều lỗi và thêm khá nhiều hàm mới. PHP 5 bản chính thức đã ra mắt ngày 13 tháng 7 năm 2004 sau một chuỗi khá dài các bản kiểm tra thử bao gồm Beta 4, RC 1, RC2, RC3. Mặc dù coi đây là phiên bản sản xuất đầu tiên nhưng PHP 5.0 vẫn còn một số lỗi trong đó đáng kể là lỗi xác thực HTTP.

Ngày 14 tháng 7 năm 2005, PHP 5.1 Beta 3 được PHP Team công bố đánh dấu sự chín muồi mới của PHP với sự có mặt của PDO, một nỗ lực trong việc tạo ra một hệ thống API nhất quán trong việc truy cập cơ sở dữ liệu và thực hiện các câu truy vấn. Ngoài ra, trong PHP 5.1, các nhà phát triển PHP tiếp tục có những cải tiến trong nhân Zend Engine 2, nâng cấp mô đun PCRE lên bản PCRE 5.0 cùng những tính năng và cải tiến mới trong SOAP, streams và SPL

2.2.5. PHP 6

Hiện nay phiên bản tiếp theo của PHP đang được phát triển, PHP 6 bản sử dụng thử đã có thể được download tại địa chỉ http://snaps.PHP.net. Phiên bản PHP 6 được kỳ vọng sẽ lấp đầy những khiếm khuyết của PHP ở phiên bản hiện tại, ví dụ: hỗ trợ namespace (hiện tại các nhà phát triển vẫn chưa công bố rõ ràng về vấn đề này); hỗ trợ Unicode; sử dụng PDO làm API chuẩn cho việc truy cập cơ sở dữ liệu, các API cũ sẽ bị đưa ra thành thư viện PECL...

2.3. Tại sao chọn PHP?

Để thiết kế Web động có rất nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau để lựa chọn, mặc dù cấu hình và tính năng khác nhau nhưng chúng vẫn đưa ra những kết quả giống nhau. Chúng ta có thể lựa chọn cho mình một ngôn ngữ: ASP, PHP, Java, Perl... và một số loại khác nữa. Vậy tại sao chúng ta lại nên chọn PHP. Rất đơn giản, có những lí do sau mà khi lập trình Web chúng ta không nên bỏ qua sự lựa chọn tuyệt vời này.

- ✓ Mã nguồn mở
- ✓ Tính Cộng đồng của PHP
- ✓ Thư viện phong phú
- ✓ Hỗ trợ kết nối nhiều hệ cơ sở dữ liệu
- ✓ Lập trình hướng đối tượng
- ✓ Tính Bảo mật
- ✓ Khả năng mở rộng cho PHP

2.4. Giới thiệu MySQL

MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu mã nguồn mở phổ biến nhất thế giới và được các nhà phát triển rất ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. Vì MySQL là cơ sở dữ liệu tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển, hoạt động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích rất mạnh.

Với tốc độ và tính bảo mật cao, MySQL rất thích hợp cho các ứng dụng có truy cập CSDL trên internet. MySQL miễn phí hoàn toàn cho nên bạn có thể tải về MySQL từ trang chủ. Nó có nhiều phiên bản cho các hệ điều hành khác nhau: phiên bản Win32 cho các hệ điều hành dòng Windows, Linux, Mac OS X, Unix, FreeBSD, NetBSD, Novell NetWare, SGI Irix, Solaris, SunOS, ...

2.5. Tại sao chọn MySQL?

Cơ sở dữ liệu MySQL đã trở thành cơ sở dữ liệu mã nguồn mở phổ biến nhất trên thế giới vì cơ chế xử lý nhanh và ổn định của nó, sự đáng tin cậy cao và dễ sử dụng.

Nó được sử dụng mọi nơi – ngay cả châu Nam Cực - bởi các nhà phát triển Web riêng lẻ cũng như rất nhiều các tổ chức lớn nhất trên thế giới để tiết kiệm thời gian và tiền bạc cho

những Web sites có dung lượng lớn, phần mềm đóng gói – bao gồm cả những nhà đi đầu trong lĩnh vực công nghiệp như Yahoo!, Alcatel-Lucent, Google, Nokia, YouTube và Zappos.com.

MySQL không chỉ là cơ sở dữ liệu mã nguồn mở phổ biến nhất trên thế giới, nó còn trở thành cơ sở dữ liệu được chọn cho thế hệ mới của các ứng dụng xây dựng trên nền Linux, Apache, MySQL, PHP/Perl/Python. MySQL chạy trên hơn 20 flatform bao gồm: Linux, Windows, OS/X, HP-UX, AIX, Netware, mang đến cho bạn tính linh hoạt trong việc sử dụng.

- ✓ Tính linh hoạt
- ✓ Tính thực thi cao
- ✓ Có thể sử dụng ngay
- ✓ Hỗ trợ giao dịch mạnh
- ✓ Nơi lưu trữ Web và Data đáng tin cậy
- ✓ Chế độ bảo mật dữ liệu mạnh
- ✓ Sự phát triển ứng dụng hỗn hợp
- ✓ Dễ dàng quản lý
- ✓ Mã nguồn mở tự do và hỗ trợ 24/7
- ✓ Tổng chi phí thấp nhất

CHƯƠNG 3: KHẢO SÁT HỆ THỐNG, XÁC ĐỊNH YỀU CẦU

3.1. Phân tích hệ thống

3.1.1. Về phía khách hàng

- Xem thông tin sản phẩm: Khách hàng lần đầu tiên truy cập vào trang chủ của Website có thể xem thông tin của những sản phẩm mới, sản phẩm bán chạy, hoặc sản phẩm ưa chuộng.
- Xem chi tiết sản phẩm: Khách hàng có quyền xem từng chi tiết của từng loại sản phẩm được trình bày trên website, giúp cho khách hàng có thể tiếp cận thông tin sản phẩm một cách nhanh nhất.
- Tìm kiếm sản phẩm: Người dùng có quyền tìm kiếm sản phẩm theo từng tiêu chí như tên sản phẩm, hãng sản xuất, khoảng mức giá của sản phẩm hoặc kết hợp các tiêu chí để có thể đưa ra thông tin sản phẩm một cách chính xác nhất.
- So sánh sản phẩm: Người dùng có thể so sánh các sản phẩm theo giá: Giá tăng dần, giá giảm dần trong từng hãng sản xuất, hoặc trong toàn bộ sản phẩm.
- Giỏ hàng: Khách hàng có quyền thêm sản phẩm ưa thích vào giỏ hàng của mình, xóa thông tin giỏ hàng, hoặc đặt hàng trực truyến.
- Đánh giá sản phẩm: Người dùng có thể gửi những ý kiến đánh giá, bình luận và cho điểm đối với từng sản phẩm.
 - Giao diện gần gũi với khách hàng.
 - Dễ dàng thao tác khi sử dụng website để xem và mua sản phẩm

3.1.2. Về phía nhà quản lý

Ngoài các chức năng tương tự như khách hàng, người quản lý hệ thống còn có những chức năng cơ bản sau :

- **Quản lý sản phẩm**: Người quản lý có chức năng quản lý các thông tin sản phẩm, bao gồm các thao tác: xem danh sách sản phẩm, xem thông tin chi tiết của từng sản phẩm, thêm mới sản phẩm, thay đổi thông tin sản phẩm, xóa thông tin sản phẩm, lọc danh sách sản phẩm theo từng hãng sản xuất.
- Xem danh sách sản phẩm : cho phép người quản trị có thể xem toàn bộ danh sách sản phẩm đã được nhập vào trước đó. Danh sách chỉ hiển thị một số thông tin cơ bản của sản phẩm như tên sản phẩm, ảnh đại diện, số lượng nhập vào. Hệ thống hỗ trợ chức năng lọc thông tin danh sách sản phẩm theo từng hãng sản xuất.
- Xem thông tin chi tiết sản phẩm : Cho phép người quản lý xem toàn bộ thông tin chi tiết của một sản phẩm nào đó.
- Thêm mới sản phẩm: Cho phép nhập thêm thông tin của một sản phẩm nào đó, như:
 áo khoác, áo len, hay quần kaki,... Các thông tin cần thiết như tên sản phẩm, hãng sản xuất,

ảnh hiển thị, số lượng, ngày nhập, giá bán, trạng thái hiển thị, và các thông tin liên quan khác đến cấu hình của sản phẩm.

- Thay đổi thông tin sản phẩm: Cho phép người quản lý có thể thay đổi những thông tin chi tiết của từng sản phẩm đã được nhập vào trước đó như số lượng, giá bán, ảnh đại diên, và các thông tin về thông số sản phẩm kèm theo.
- Xóa thông tin sản phẩm : cho phép đánh dấu và xóa thông tin của một hoặc nhiều sản phẩm cùng một lúc.
- **Quản lý đơn đặt hàng**: Người quản trị có chức năng xem toàn bộ danh sách mà khách hàng đã đặt hàng, lọc danh sách đơn đặt hàng theo một ngày tháng cụ thể, xem chi tiết của từng đơn đặt hàng.
- Xem danh sách đơn đặt hàng: Cho phép xem toàn bộ danh sách đơn đặt hàng mà khách hàng đã đặt hàng trước đó, hệ thống hỗ trợ lọc danh sách đơn đặt hàng theo ngày đặt hàng cụ thể.
- Xem chi tiết của từng đơn hàng: Cho phép có thể xem chi tiết của từng đơn hàng mà
 khách hàng đã đặt như danh sách sản phẩm, địa chỉ khách hàng, thời gian giao hàng,...

3.2. Các chức năng chính của hệ thống

3.2.1. Các chức năng của đối tượng khách vãng lai

Khi tham gia vào hệ thống thì họ có thể xem thông tin, tìm kiếm sản phẩm, điền thông tin khách hàng, thông tin liên hệ của hệ thống, chọn sản phẩm vào giỏ hàng, xem giỏ hàng, đặt hàng.

3.2.1.1. Chức năng điền thông tin khi mua sản phẩm

Description: Dành cho khách vãng lai điền thông tin để có thêm nhiều chức năng cho việc mua bán sản phẩm, cũng như tạo mối quan hệ lâu dài với công ty. Qua đó, thành viên sẽ được hưởng chế độ khuyến mại đặc biệt.

Input: Khách vãng lai phải nhập đầy đủ các thông tin

Ho tên:

Đia chỉ:

Mail:

Điện thoại: Nhập điện thoại.

Số CMND:

Nôi dung:

Ιệ

Process: Kiểm tra thông tin nhập. Nếu thông tin chính xác sẽ lưu thông tin vào CSDL

Output: Đưa ra thông báo thành công hoặc yêu cầu nhập lại nếu thông tin không hợp

3.2.1.2. Chức năng xem thông tin sản phẩm

- + Description: Cho phép xem chi tiết thông tin của sản phẩm.
- + Input: Chọn sản phẩm cần xem.
- + Process: Lấy thông tin sản phẩm từ CSDL thông qua ID.
- + Output: Hiện chi tiết thông tin sản phẩm.

3.2.1.3. Chức năng giỏ hàng

- + Description: Cho phép xem chi tiết giỏ hàng.
- + Input: Click chọn vào giỏ hàng.
- + Process: Lấy thông tin sản phẩm từ CSDL thông qua ID. ID này được lấy từ biến session lưu các thông tin về mã sản phẩm và số lượng của từng sản phẩm mà khách hàng chọn vào giỏ hàng.
- + Output: Hiển thị thông tin về tên sản phẩm, ảnh, đơn giá, số lượng, thành tiền, tổng tiền của sản phẩm.

3.2.1.4. Chức năng đặt hàng

- + Description: Cho phép tất cả các khách hàng có thể đặt hàng mà không cần phải là thành viên của hệ thống.
- + Input: Sau khi xem giỏ hàng, khách hàng có nhu cầu đặt hàng qua mạng thì có thể click vào nút đặt hàng và điền một số thông tin cần thiết để người quản trị có thể xác nhận thông tin và giao hàng trực tiếp đến đúng địa chỉ một cách nhanh nhất có thể.
- + Process: Lưu thông tin về khách hàng và thông tin hóa đơn đặt hàng vào các bảng trong cơ sở dữ liệu.
- + Output: Đưa ra thông báo đơn đặt hàng đã được lập thành công hoặc không thành công.

3.2.2. Chức năng của Administrator

3.2.2.1. Các chức năng quản lý khách hàng

- Chức năng xoá, xem thông tin khách hàng:
- + Description: Giúp Admin có thể xóa thông tin ra khỏi CSDL.
- + Input: Chọn thông tin khách hàng cần xóa.
- + Process: Lấy các thông tin của khách hàng và hiển thị ra màn hình để chắc chắn rằng Admin xóa đúng khách hàng cần thiết.
 - + Output: Load lại danh sách để biết được đã xoá thành công ra khỏi CSDL

3.2.2.2. Các chức năng quản lý Sản Phẩm

- Chức năng chỉnh sửa thông tin sản phẩm:
- + Description: Giúp Admin thay đổi thông tin của sản phẩm đã có trong CSDL.
- + Input: Admin nhập thông tin mới của sản phẩm.

- + Process: Cập nhật thông tin mới cho sản phẩm.
- + Output: Hiển thị thông báo đã cập nhật sản phẩm.
- Chức năng xoá sản phẩm:
- + Description: Giúp Admin có thể xoá sản phẩm
- + Input: Chọn sản phẩm cần xoá
- + Process: Xoá trong CSDL
- + Output: Load lại danh sách sản phẩm
- Chức năng thêm sản phẩm:
- + Description: Giúp Admin có thể thêm sản phẩm mới.
- + Input: Admin nhập vào những thông tin cần thiết của sản phẩm mới.
- + Process: Kiểm tra xem những trường nào không được để trống. Nếu tất cả đều phù hợp thì thêm vào database. Ngược lại thì không thêm vào database.
- + Output: Load lại danh sách sản phẩm để xem sản phẩm mới đã được thêm vào CSDL

3.2.2.3. Các chức năng quản trị người dùng

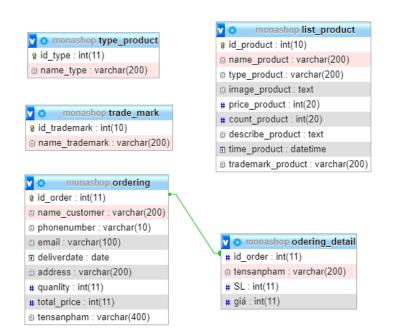
- Chức năng thêm, sửa, xóa với nhân viên hoặc người quản trị:
- + Description: Giúp Admin có thể thêm, sửa, xoá người dùng
- + Input: Tìm User cần xoá và chọn biểu tượng xoá.
- + Process: Xoá User ra khỏi CSDL
- + Output: Load lại danh sách người dùng để xem thông tin vừa thay đổi.

3.2.2.4. Các Chức Năng Đối Với Hóa Đơn Đặt Hàng

- Chức năng xem thông tin chi tiết các đơn đặt hàng (đang chờ được xử lý, đang xử lý, đã hoàn thành,hoặc hoá đơn bị huỷ bỏ):
 - + Description: Xem chi tiết đơn đặt hàng có trong CSDL
 - + Input: Chọn tên hoá đơn hoặc tên khách hàng của hoá đơn đó.
 - + Process: Lấy toàn bộ thông tin chi tiết của đơn đặt hàng có trong CSDL.
 - + Output: Hiển thị chi tiết thông tin trong đơn đặt hàng.

Chương 4: MÔ HÌNH HÓA DỮ LIỆU

4.1. Mô hình hóa dữ liệu tổ chức dữ liệu và thiết kế chương trình cho trang Web 4.1.1. Sơ đồ cơ sở dữ liêu





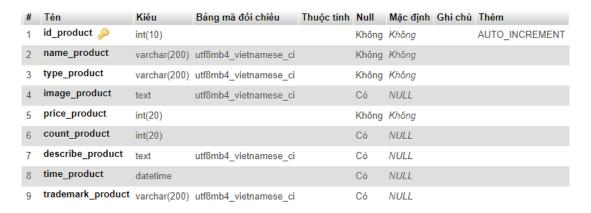
Hình 4.1: Mô hình hóa dữ liệu

4.1.2. Mô tả bảng cơ sở dữ liệu

Việc tổ chức dữ liệu phải giải quyết được các yêu cầu đã phân tích để lúc hiển thị lên trang Web có giao diện dễ nhìn, hấp dẫn khách hàng... Một phương pháp sử dụng khá rộng rãi từ trước đến nay là quản lí theo từng nhóm sản phẩm. Mỗi nhóm sẽ có một mã nhóm và tên nhóm để nhận biết. Đối với Website này, với các sản phẩm, các sản phẩm sẽ tương ứng với mã hãng và mã loại sản phẩm của nó và mã đó sẽ làm khóa chính trong bảng đó. Sau đây là một số bảng cơ sở dữ liêu chính trong toàn bộ cơ sở dữ liêu:

4.1.2.1. Bång list_product

Dùng để lưu thông tin về danh mục sản phẩm



Bång 4.2: Bång list_product

4.1.2.2. Bång list_user

Dùng để lưu thông tin user

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id_user 🔑	int(10)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	username	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
3	password	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
4	image_user	text	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
5	fullname_user	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
6	position_user	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
7	sex_user	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		

Bång 4.3: Bång list_user

4.1.2.3. Bảng trade_mark(thương hiệu)

Dùng để quản lí danh mục sản phẩm

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id_trademark 🔑	int(10)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	name_trademark	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		

Bång 4.4: Bång trade_mark

4.1.2.4. Bång type_product

Dùng để quản lí danh mục loại sản phẩm



Bång 4.5: Bång type_product

4.1.2.5. Bång ordering

Dùng để quản lí đơn hàng

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id_order 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	name_customer	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
3	phonenumber	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
4	email	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
5	deliverdate	date			Không	Không		
6	address	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
7	quanlity	int(11)			Không	Không		
8	total_price	int(11)			Không	Không		
9	tensanpham	varchar(400)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		

Bång 4.6: Bång ordering

4.1.2.6. Bång ordering_detail

Dùng để quản lí chi tiết đơn hàng

Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
id_order 🔑	int(11)			Không	Không		
tensanpham	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Không	Không		
SL	int(11)			Không	Không		
giá	int(11)			Không	Không		

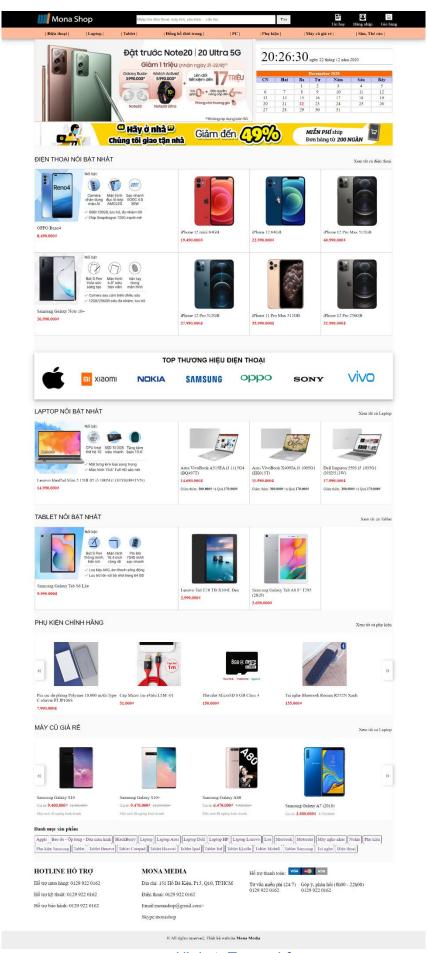
Bång 4.7: Bång ordering_detail

CHƯƠNG 5: THIẾT KẾ GIAO DIỆN

5.1. Thiết kế và đặc tả giao diện

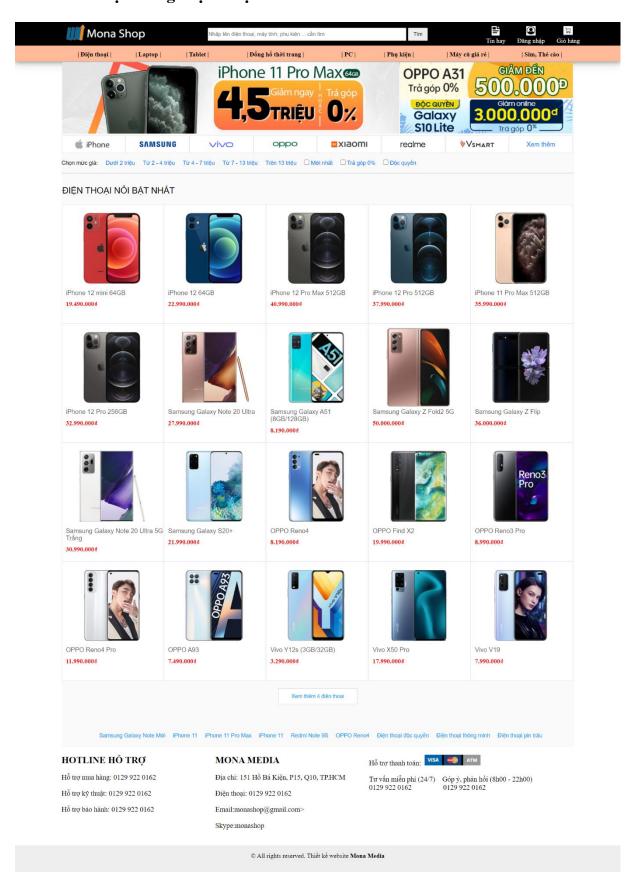
5.1.1. Nội dung trang chủ

- Trang chủ "Index.php": Là trang chính, chứa tất cả các mục để lựa chọn. Từ trang chủ khách hàng có thể tìm thấy mọi thông tin cần thiết:
- Thông tin về các loại sản phẩm với giao diện gần gũi, thân thiện và dễ sử dụng... từ đó khách hàng có thể đặt mua cho mình những sản phẩm yêu thích, phù hợp với túi tiền...
 - Các bài viết hay về thời trang được quản trị hệ thống chọn lọc...
- Bạn có thắc mắc, góp ý với cửa hàng, có thể xem hướng dẫn mua hàng, thông tin khuyến mãi.



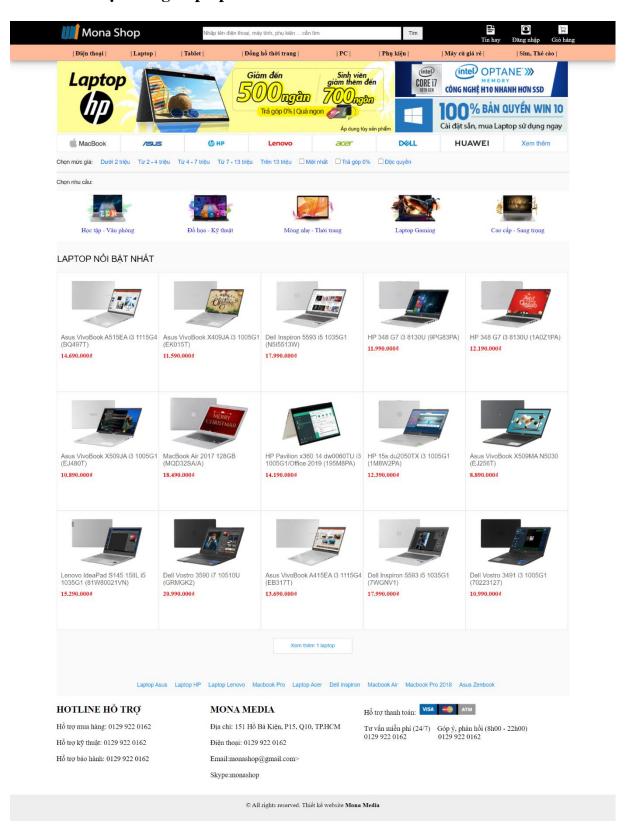
Hình 1: Trang chủ

5.1.2. Giao diện trang Điện thoại



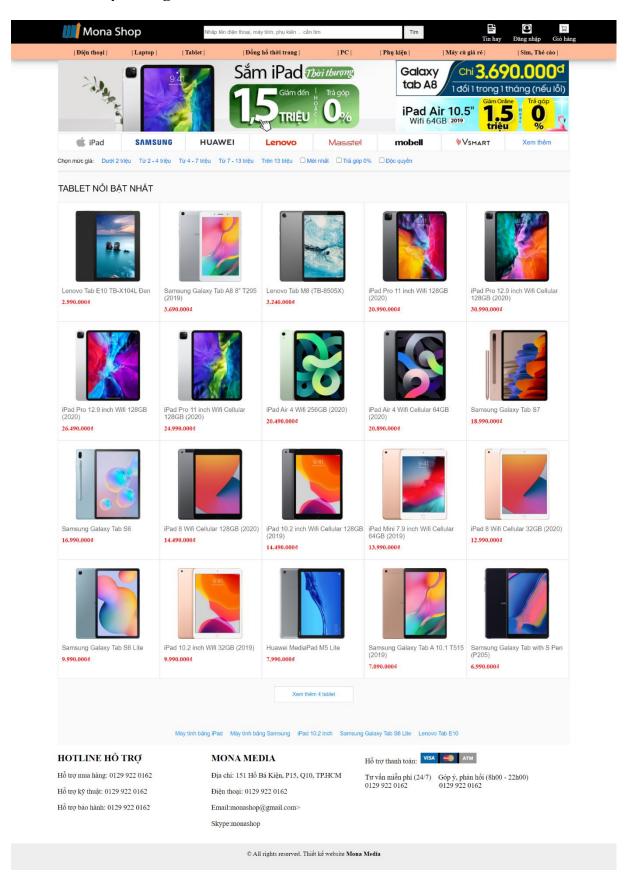
Hình 2 Giao diện trang điện thoại

5.1.3. Giao diện trang Laptop



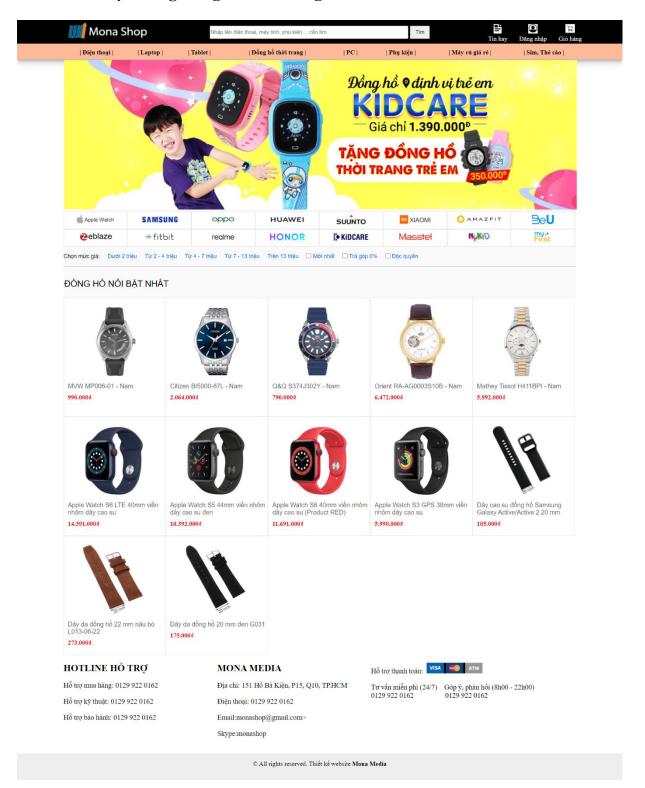
Hình 3 Giao diện trang Laptop

5.1.4. Giao diện trang Tablet



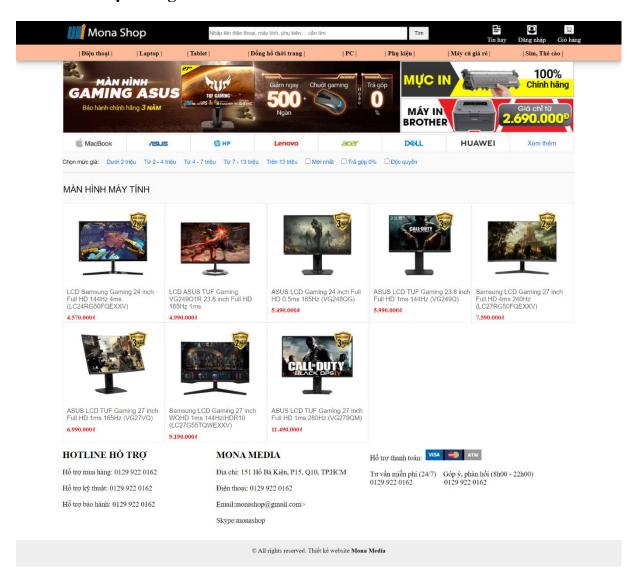
Hình 4 Giao diện trang Tablet

5.1.5. Giao diện trang Đồng hồ thời trang



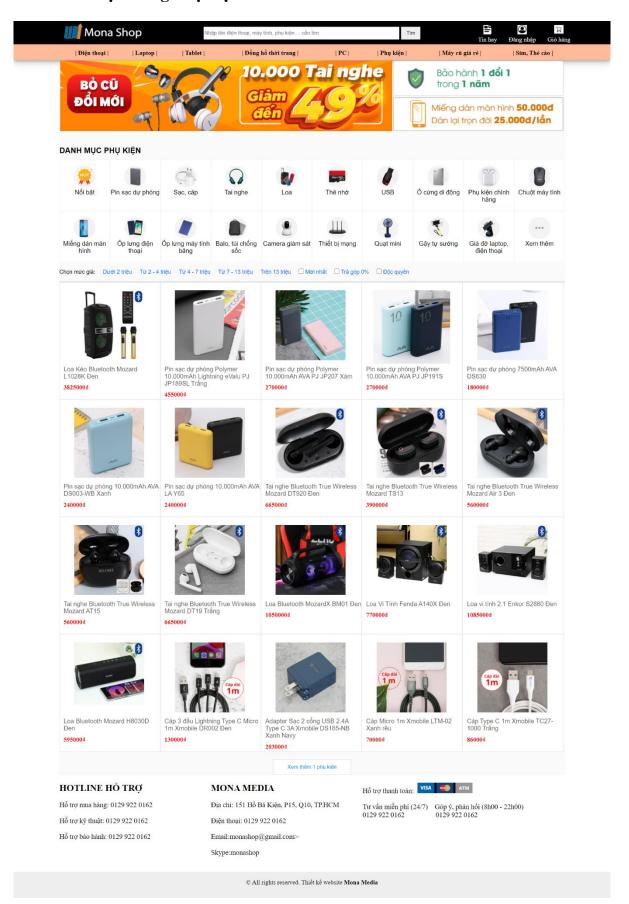
Hình 5 Giao diện trang Đồng hồ thời trang

5.1.6. Giao diện trang PC



Hình 6 Giao diện trang PC

5.1.7. Giao diện trang Phụ kiện

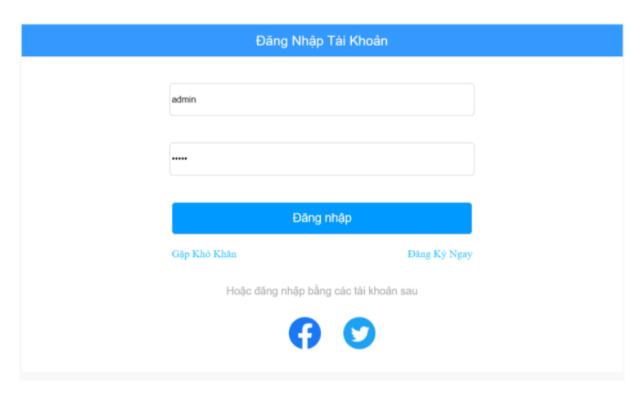


Hình 7 Giao diện trang Phụ kiện

5.2. Phần nội dung trang quản lý

5.2.1. Đăng nhập hệ thống quản trị

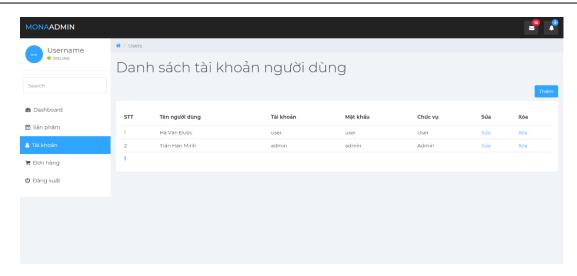
- Nhiệm vụ: Giúp người quản trị (Administrator) có thể bắt đầu phiên làm việc với hệ thống.
- Mô tả: Người quản trị sử dụng tài khoản được người quản trị tối cao cấp tài khoản để đăng nhập hệ thống. Tùy theo chức vụ mà mỗi user có quyền hạn khác nhau.
 - Hình ảnh minh họa



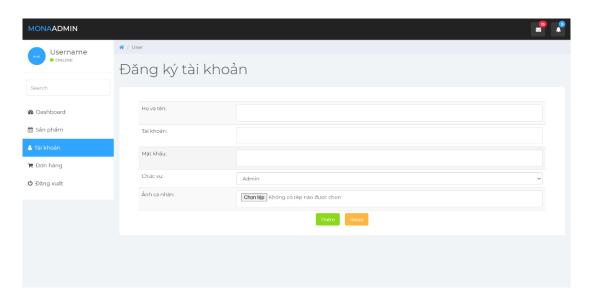
Hình 8 Đăng nhập Trang quản trị

5.2.2. Quản trị tài khoản, sản phẩm, đơn hàng

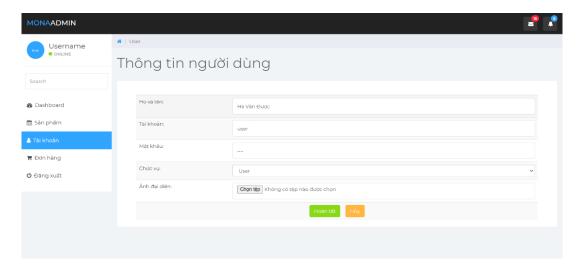
- Nhiệm vụ: Giúp người quản trị (Administrator) có thể bắt đầu phiên quản trị vớihệ thống
- Mô tả: Người quản trị sử dụng tài khoản được người quản trị tối cao cấp tài khoản để đăng nhập hệ thống. Tùy theo chức vụ mà mỗi user có quyền hạn khác nhau.
 - Hình ảnh minh họa



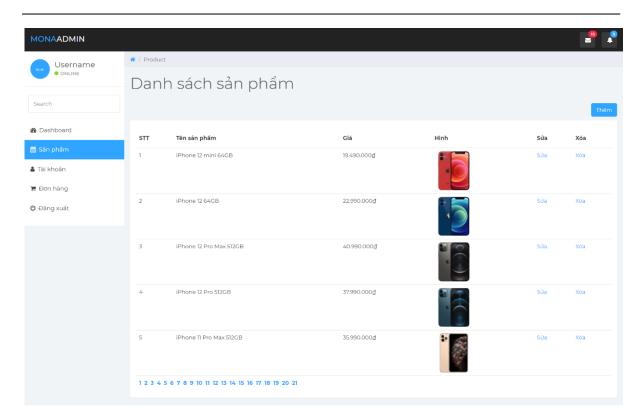
Hình 9 Danh sách tài khoản người dùng



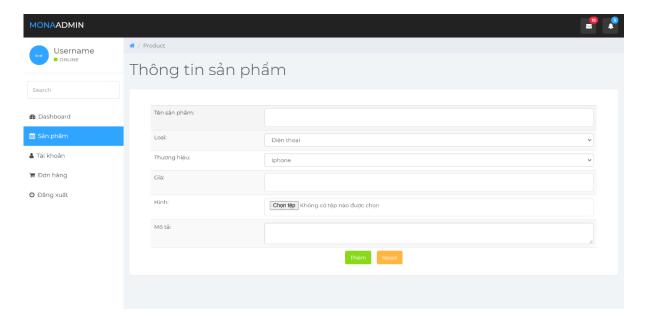
Hình 10 Chức năng thêm tài khoản người dùng



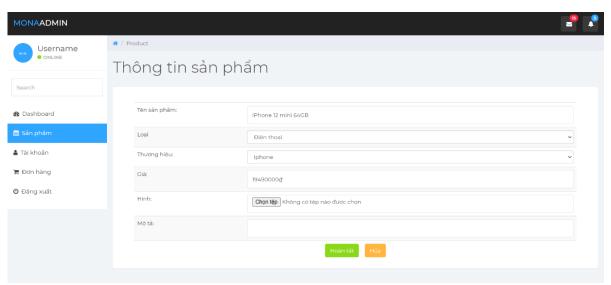
Hình 11 Chức năng chỉnh sửa tài khoản người dùng



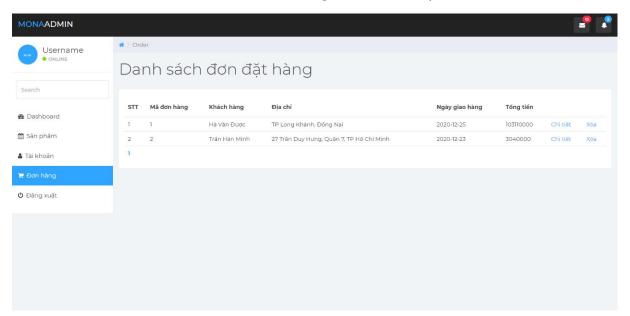
Hình 12 Danh sách sản phẩm



Hình 13 Chức năng thêm sản phẩm



Hình 14 Chức năng chỉnh sửa sản phẩm

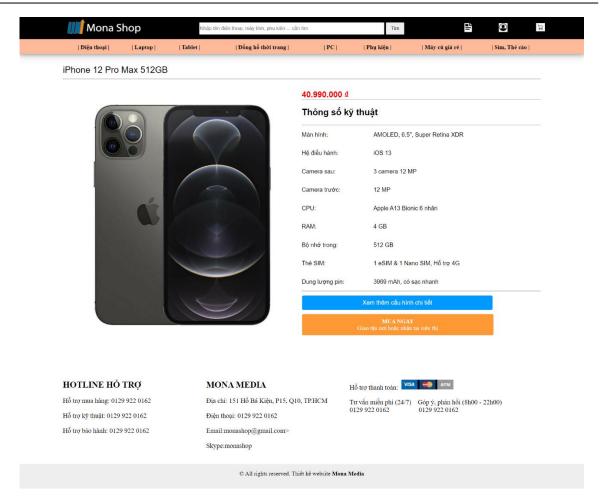


Hình 15 Trang Danh sách đơn hàng

5.3. Phần nội dung trang thông tin sản phẩm

5.3.1. Trang thông tin sản phẩm

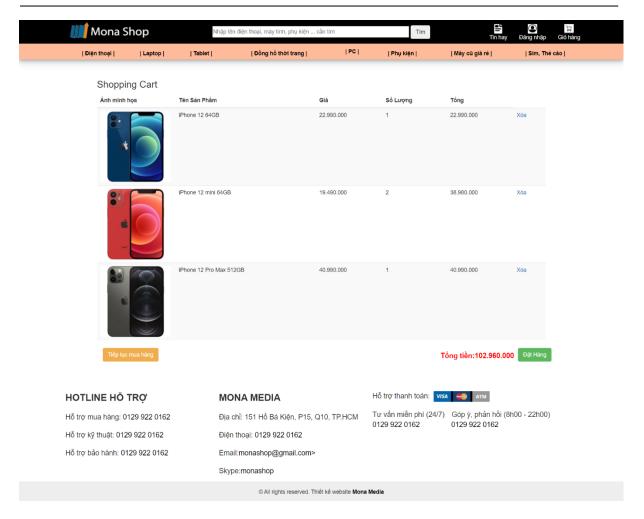
- Chức năng: hiện thị thông số sản phẩm, module, phiên bản ...
- Mô tả: Sau khi bấm mua ngay, hệ thống sẽ chuyển sản phẩm vào giỏ hàng



Hình 16 Trang Thông tin sản phẩm

5.4. Phần nội dung giỏ hàng 5.4.1. Trang giỏ hàng

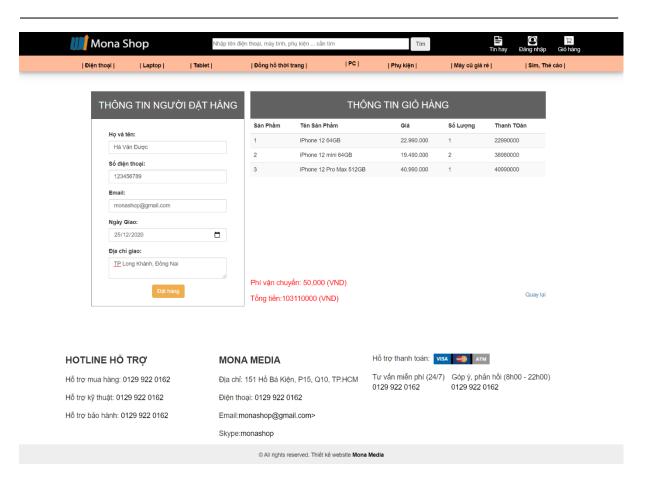
- Chức năng: lưu trữ sản phẩm mà khách hàng chọn mua
- Hiện thị hình ảnh, giá tiền , số lượng , tổng tiền
- Khi chọn đặt hàng sẽ chuyễn đến trang điền thông tin khách hàng



Hình 17 Trang giỏ hàng

5.5. Phần nội dung điền thông tin đặt hàng 5.5.1. Trang thông tin đặt hàng

- Chức năng: lưu trữ sản phẩm mà khách hàng chọn mua
- Hiện thị form điền thông tin
- Khi chọn đặt hàng, nếu thành công sẽ hiện thông báo đặt hàng thành công
- Đơn hàng được lưu vào CSDL



Hình 18 Trang Thông tin đặt hàng

CHƯƠNG 6 : KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

6.1. Thực nghiệm

- Chương trình là sản phẩm đầu tiên của em làm về thiết kế website.
- Dự định đề tài sẽ được phát triển trong đồ án kì tới với các chức năng được hoàn thiện hơn, và mở rộng nhiều hơn các chức năng của chương trình.

6.2. Kết quả đạt được của đề tài

- Về cơ bản, chương trình đã hoàn thành các chức năng và yêu cầu đặt ra theo kế hoạch.
 - Giao diện chương trình khá thân thiện với người dùng.
 - Các chức năng quản lý dễ sử dụng.
- Qua đề tài này, em đã thu được những kiến thức cơ bản về PHP, ASP.Net, cách thiết kế một trang web, có thêm hiểu biết về những công nghệ như Ajax, Jquery,...
 - Nâng cao khả năng làm việc và làm việc độc lập.
- Trau dồi thêm kiến thức về quy trình phát triển phần mềm, phân tích thiết kế hướng đối tượng.

6.3. Hạn chế của đề tài

- Hệ thống mới chỉ quản lý sản phẩm ở quy mô nhỏ, hẹp, chưa mở rộng sự quản lý của đề tài.
 - Còn nhiều chức năng hệ thống cần được mở rộng và hoàn thiện hơn nữa.
 - Giao diện người dùng chưa được thực sự bắt mắt, thu hút người dùng.
 - Một số vấn đề về cơ sở dữ liệu chưa xử lý được.

6.4. Hướng phát triển của đề tài

- Phát triển đề tài với quy mô rộng hơn.
- Tối ưu hóa cơ sở dữ liệu.
- Hoàn thiện và mở rộng thêm các chức năng của hệ thống nhiều hơn nữa.
- Thiết kế giao diện bắt mắt, thân thiên với người dùng hơn nữa.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Phạm Hữu Khang, 2003, Xây dựng ứng dụng Web bằng PHP & MySQI, Nhà xuất bản Mũi Cà Mau.
- [2]. Nguyễn Trường Sinh, 2005 Sử dụng PHP & MySQL thiết kế Web động, Nhà xuất bản Thống Kê.
- [3]. Bùi Quốc Huy, 2005 Giáo trình PHP & MySQL, Trung tâm đào tạo công nghệ mạng Việt Chuyên.