

TRƯỜNG ĐẠI HỌC TIỀN GIANG
KHOA KỸ THUẬT CÔNG NGHỆ



BÁO CÁO ĐỒ ÁN PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG WEB

Đề tài:

**NGUYÊN CỬU THIẾT KẾ WEBSITE
“THƯƠNG MẠI CỦA HÀNG SÁCH”**

Giảng viên hướng dẫn:

Trần Thị Diễm Trang

Sinh viên thực hiện:

021101008 – Nguyễn Đoàn Hữu Huy

Lớp: DH CNTT 21A

Tiền Giang, tháng 6 năm 2024

LỜI CẢM ƠN

Em xin gửi lời cảm ơn đến cô Trần Thị Diễm Trang đã hướng dẫn em trong suốt quá trình học cũng như quá trình làm báo cáo đồ án này. Cảm ơn đến cô trong khoảng thời gian này đã giúp em có thêm nhiều kiến thức về lập trình web từ đó từng bước giúp em thực hiện tốt đồ án và học hỏi thêm nhiều kinh nghiệm quý báu. Mặc dù đã nỗ lực hết sức mình nhưng đồ án của em khó tránh khỏi những thiếu sót. Em rất rất mong nhận được sự góp ý từ cô để nâng cao chất lượng của đề tài này. Em xin chân thành cảm ơn!

Tiền Giang, ngày 1 tháng 6 năm 2024

Sinh viên thực hiện

Nguyễn Đoàn Hữu Huy

MỤC LỤC

Contents

LỜI CẢM ƠN	2
MỤC LỤC	3
CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI.....	5
1.1. Lý do chọn đề tài.....	5
1.2.Mục tiêu	5
1.3. Giới thiệu về website “ thương mại sách”	6
SITEMAP WEBSITE	7
CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ WEBSITE	8
2.1/ Công nghệ sử dụng	8
2.1.1. HTML	8
2.1.2. CSS.....	8
2.1.3. Javascript	8
2.1.4. PHP	9
2.1.5. Bootstrap	9
2.2/ Thiết kế Website	10
2.2.1. Header, Menu	10
2.2.2. Footer	10
2.2.3/ Trang Chủ	10
2.2.4/ Trang danh mục sách.....	11
2.2.5/ Trang sửa sách	12
2.2.6/ Trang liên hệ	12
2.2.7/ Giới thiệu	13
2.2.8/ Đăng nhập và đăng ký.....	13
2.2.9/ Giỏ hàng	14
2.3/ Thiết kế Cơ sở dữ liệu	15
2.3.1/ Sơ đồ Cơ sở dữ liệu.....	15
2.3.2. Đặc tả cơ sở dữ liệu	16
CHƯƠNG 3: KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC VÀ ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN ĐỀ TÀI.....	18

3.1. Kết quả đạt được	18
3.2. Định hướng phát triển.....	18
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	19

CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

1.1. Lý do chọn đề tài

- Giúp cho Website phát triển hơn tạo ra được nhiều như cầu mua bán sách hơn.
- Dễ truy cập: Website là một nền tảng trực tuyến để thuận tiện người xem và tìm hiểu được về sách mà họ muốn. Họ thể truy cập từ điện thoại, máy tính, hoặc qua các nền tảng mạng internet.
- Tiện lợi giúp cho người dùng chia sẻ lẫn nhau và có thể tạo ra cộng đồng yêu sách.
- Có thể tạo ra nguồn doanh thu mới cho việc thương mại điện tử, và tạo ra nhiều cơ hội quảng cáo các sản phẩm, bán các sản phẩm sách mà họ mong muốn đưa đến khán giả.

1.2. Mục tiêu

- Xây dựng một trang web đa nền tảng: Sử dụng HTML, CSS, JavaScript và Bootstrap để phát triển một trang web hoạt động một cách trơn tru trên mọi loại thiết bị, từ máy tính để bàn đến điện thoại di động.
- Tích hợp các công nghệ back-end: Sử dụng PHP và MySQL để xử lý các yêu cầu từ phía người dùng, quản lý dữ liệu và tương tác với cơ sở dữ liệu.
- Tạo trải nghiệm người dùng thân thiện: Sử dụng HTML, CSS và JavaScript để thiết kế giao diện người dùng thân thiện, dễ sử dụng và trực quan. Áp dụng Bootstrap để tạo ra các thành phần giao diện đáp ứng và một bố cục linh hoạt.
- Quản lý dữ liệu sách và đơn hàng: Sử dụng PHP và MySQL để quản lý danh mục sách, thông tin chi tiết về sách, và các đơn hàng từ khách hàng. Lưu trữ thông tin chi tiết về sách trong cơ sở dữ liệu MySQL và sử dụng PHP để truy vấn và hiển thị thông tin này trên trang web.
- Thực hiện các tính năng mua sắm và thanh toán: Phát triển tính năng cho phép người dùng thêm sách vào giỏ hàng, xem giỏ hàng và thực hiện thanh toán bằng các phương thức thanh toán trực tuyến như thẻ tín dụng hoặc ví điện tử.

- Tạo giao diện quản trị dễ sử dụng: Phát triển giao diện quản trị cho quản trị viên để quản lý danh mục sách, đơn hàng và người dùng một cách hiệu quả và thuận tiện.

1.3. Giới thiệu về website “ thương mại sách”

- Địa chỉ website: <https://cuahangsach008.000webhostapp.com/>

Thương mại sách là một hệ thống quản lý và bán sách trực tuyến, nhằm mục đích cung cấp một nền tảng thuận tiện cho người dùng để tìm kiếm, mua sắm và quản lý sách. Dự án này đã được triển khai nhằm đáp ứng nhu cầu ngày càng tăng về mua sắm sách trực tuyến của người dùng

SITEMAP WEBSITE



CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ WEBSITE

2.1/ Công nghệ sử dụng

2.1.1. HTML

-Khái niệm: HTML là viết tắt của HyperText Markup Language, là ngôn ngữ đánh dấu sử dụng để tạo cấu trúc và hiển thị nội dung trên các trang web. HTML định nghĩa các phần tử và thuộc tính để mô tả nội dung của trang web, bao gồm văn bản, hình ảnh, liên kết, biểu mẫu và nhiều nội dung khác.

- Ưu điểm:

- + HTML tương thích với các ngôn ngữ và công nghệ web khác như CSS (Cascading Style Sheets) và JavaScript, giúp tạo ra các trang web đa dạng và phong phú.

- + HTML có thể tích hợp với các công cụ và framework khác như WordPress, Bootstrap, và React để phát triển các ứng dụng web phức tạp và hiệu quả.

2.1.2. CSS

-Khái niệm: CSS (Cascading Style Sheets) là một ngôn ngữ được sử dụng để mô tả cách trình bày của các tài liệu HTML. CSS cho phép các nhà phát triển web kiểm soát bố cục, màu sắc, phông chữ, khoảng cách và các yếu tố khác của trang web một cách tách biệt với nội dung HTML. Điều này giúp cải thiện cấu trúc và quản lý mã nguồn, đồng thời tăng cường khả năng tái sử dụng và bảo trì trang web.

-Ưu điểm:

- +CSS cho phép tách biệt nội dung HTML (cấu trúc và nội dung của trang web) và phong cách trình bày (bố cục, màu sắc, phông chữ). Điều này giúp cải thiện khả năng bảo trì và quản lý mã nguồn, làm cho mã HTML dễ hiểu hơn.

- + Dễ dàng bảo trì và cập nhật

- + CSS hỗ trợ mạnh mẽ và tài liệu phong phú

2.1.3. Javascript

-Khái niệm: JavaScript (JS) là một ngôn ngữ lập trình được sử dụng rộng rãi để tạo ra các trang web tương tác và năng động. JavaScript chạy trên trình duyệt của người dùng và có khả năng thao tác với các yếu tố HTML và CSS để thay đổi nội dung, phong cách trình

bày, và hành vi của trang web mà không cần tải lại trang. JS được sử dụng để phát triển các ứng dụng web phức tạp, trò chơi, và nhiều loại phần mềm khác.

-Ưu điểm:

+JavaScript cho phép các nhà phát triển tạo ra các trang web tương tác và năng động bằng cách xử lý sự kiện người dùng như nhấp chuột, di chuyển chuột, và nhập liệu. Điều này giúp cải thiện trải nghiệm người dùng và làm cho trang web trở nên hấp dẫn hơn.

+ JavaScript có một hệ sinh thái phong phú với nhiều thư viện và framework như jQuery, React, Angular, và Vue.js. Các công cụ này giúp đơn giản hóa việc phát triển ứng dụng web, tăng cường khả năng tái sử dụng mã, và giảm thời gian phát triển.

2.1.4. PHP

-Khái niệm PHP (viết tắt của "PHP: Hypertext Preprocessor") là một ngôn ngữ kịch bản phía máy chủ (server-side scripting language) được thiết kế đặc biệt cho phát triển web. PHP là ngôn ngữ lập trình mã nguồn mở và miễn phí, dễ học và sử dụng. Nó thường được nhúng vào mã HTML và có thể được sử dụng để tạo ra các trang web động, nơi mà nội dung có thể thay đổi dựa trên dữ liệu từ máy chủ hoặc sự tương tác của người dùng.

- Ưu điểm:

+Cú pháp của PHP tương đối đơn giản và dễ hiểu, làm cho nó trở thành một lựa chọn phổ biến cho những người mới bắt đầu học lập trình web. PHP cũng có tài liệu phong phú và cộng đồng hỗ trợ lớn.

+ PHP là mã nguồn mở, nghĩa là bất kỳ ai cũng có thể sử dụng, chỉnh sửa, và phân phối lại mà không phải trả phí. Điều này giúp giảm chi phí phát triển và duy trì các dự án web.

+PHP hỗ trợ nhiều loại cơ sở dữ liệu khác nhau như MySQL, PostgreSQL, Oracle, SQLite, và Microsoft SQL Server. Khả năng kết nối và tương tác với cơ sở dữ liệu một cách dễ dàng giúp tạo ra các ứng dụng web động và mạnh mẽ.

+ PHP cung cấp nhiều tính năng bảo mật để bảo vệ các ứng dụng web khỏi các mối đe dọa như SQL injection, cross-site scripting (XSS), và cross-site request forgery (CSRF). Các công cụ và thư viện bảo mật có sẵn giúp tăng cường khả năng bảo vệ ứng dụng.

2.1.5. Bootstrap

-Khái niệm: **Bootstrap** là một framework phát triển front-end mã nguồn mở, được thiết kế để giúp tạo ra các trang web và ứng dụng web nhanh chóng và dễ dàng. Bootstrap cung cấp một tập hợp các công cụ HTML, CSS, và JavaScript để xây dựng giao diện

người dùng hiện đại và đáp ứng. Ban đầu được phát triển bởi Twitter, Bootstrap đã trở thành một trong những framework phổ biến nhất cho phát triển web front-end.

-Ưu điểm:

+Bootstrap được xây dựng với triết lý thiết kế đáp ứng, nghĩa là các trang web và ứng dụng được xây dựng với Bootstrap sẽ tự động điều chỉnh giao diện để phù hợp với kích thước màn hình của các thiết bị khác nhau (máy tính, máy tính bảng, điện thoại di động).

+ Bootstrap đi kèm với các plugin JavaScript tích hợp, cung cấp các tính năng tương tác như carousels, modals, tooltips, và popovers, giúp nâng cao trải nghiệm người dùng mà không cần viết nhiều mã JavaScript

+ Bootstrap đảm bảo rằng các trang web và ứng dụng hoạt động tốt trên tất cả các trình duyệt web hiện đại, giúp giảm bớt các vấn đề về khả năng tương thích trình duyệt.

2.2/ Thiết kế Website

2.2.1. Header, Menu

-Header, Menu của cửa hàng sách được thiết kế các thẻ div, gồm các phần tử: Logo web, Trang chủ, Danh mục sách, Sửa sách, Liên hệ, Giới thiệu, Đăng nhập, Đăng ký, Giỏ hàng

2.2.2. Footer

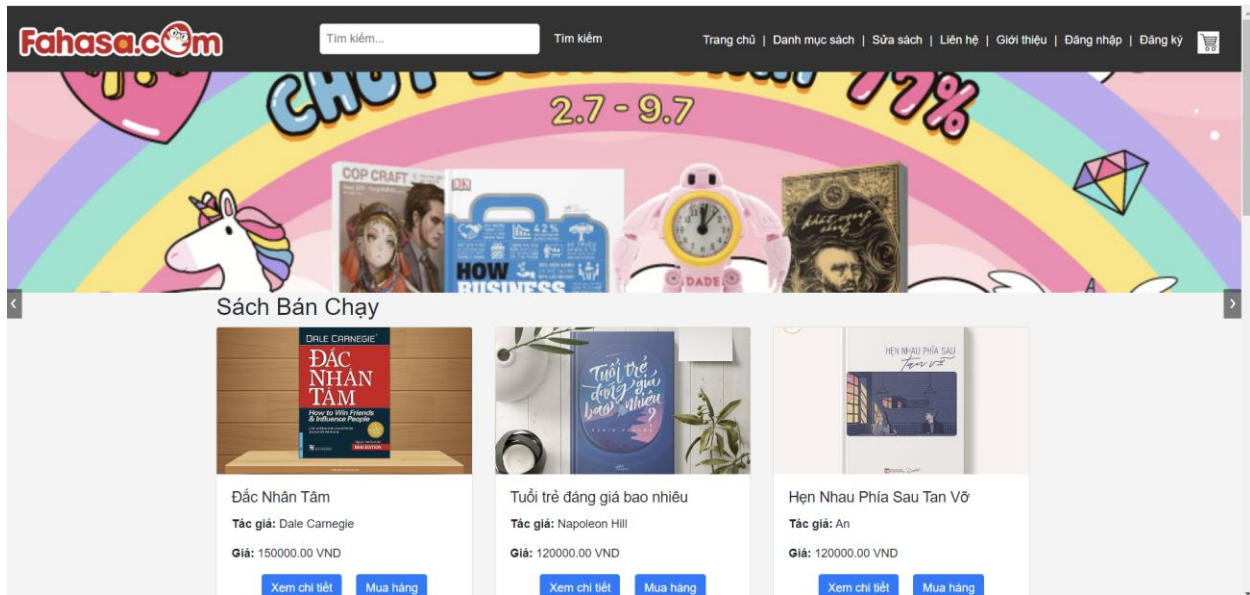
Footer của trang web cửa hàng sách bao gồm những ý sau:

- Giới thiệu sơ lược về website cửa hàng sách.
- Thông tin liên lạc: SĐT, Gmail, các logo mạng xã hội để liên lạc được.

Về chúng tôi Cửa hàng sách cung cấp một loạt các tựa sách phong phú về nhiều lĩnh vực khác nhau. Chúng tôi cam kết mang lại cho khách hàng những trải nghiệm mua sắm sách trực tuyến thuận lợi và hài lòng nhất.	Liên hệ Địa chỉ: đường Ấp Bắc, Thành phố Mỹ Tho, tỉnh Tiền Giang Email: huuhuy08072003@gmail.com Điện thoại: 0947 910 501
--	---

2.2.3/ Trang Chủ

Trang chủ sử dụng giao diện hiện đại với sự kết hợp hài hòa của các yếu tố thiết kế như màu sắc, hình ảnh, và bố cục. Giao diện thân thiện giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm và tiếp cận thông tin mà họ cần.



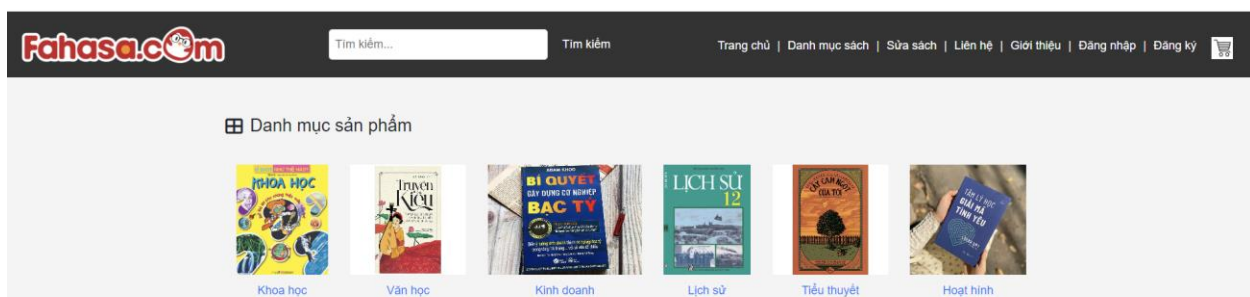
- Phần giới thiệu: Bấm chi xem chi tiết sẽ hiện thông tin cuốn sách và giới thiệu. Và có thể xem video từng cuốn sách ấy.
- Và bấm mua ngay sẽ vào giỏ hàng

2.2.4/ Trang danh mục sách

- Tại trang này chúng ta sẽ biết được từng loại sách được bán ở trang chủ, nó thuộc loại sách gì.

+ Trong đó gồm những thể loại là: Khoa học, Văn học, Kinh doanh, Lịch sử, Tiểu thuyết, Hoạt hình

+ Nhưng danh mục sách ấy bấm vào sẽ hiện ra những loại sách mà bạn muốn.



Về chúng tôi

Cửa hàng sách cung cấp một loạt các tựa sách phong phú về nhiều lĩnh vực khác nhau. Chúng tôi cam kết mang lại cho khách hàng những trải nghiệm mua sắm sách trực tuyến thuận lợi và hài lòng nhất.



Liên hệ










Địa chỉ: đường Ấp Bắc, Thành phố Mỹ Tho, tỉnh Tiền Giang

Email: huuhuy08072003@gmail.com

Điện thoại: 0947 910 501

2.2.5/ Trang sửa sách

Trang sửa sách này bao gồm hiện thị được nguyên một danh sách. Trong đó bao gồm thêm danh sách có thể thêm mới sách danh sách. Và các nút sửa và xóa. Và nút quay lại trang chủ.

<div>Danh sách sách</div> <div> Thêm sách mới Quay lại trang chủ </div>							
ID	Tiêu đề	Tác giả	Mô tả	Giá	Hình ảnh	Thể loại	Hành động
1	Đắc Nhân Tâm	Dale Carnegie	Đắc Nhân Tâm là một trong những cuốn sách kinh điển về phát triển cá nhân và kỹ năng giao tiếp.	150000.00		Văn học	Sửa Xóa
2	Tuổi trẻ đáng giá bao nhiêu	Napoleon Hill	Tuổi trẻ đáng giá bao nhiêu là một cuốn sách cổ điển về phát triển cá nhân và thành công.	120000.00		Kinh doanh	Sửa Xóa
3	Hẹn Nhau Phía Sau Tan Vỡ	An	Hẹn Nhau Phía Sau Tan Vỡ là một câu chuyện đầy cảm xúc về tình yêu và sự mất mát.	120000.00		Văn học	Sửa Xóa
4	Thảm tử rừng danh Conan	Conan	Thảm tử rừng danh Conan là một bộ truyện tranh nổi tiếng của Nhật Bản, tập trung vào cuộc phiêu lưu của nhân vật chính là Thảm tử Shinichi Kudo (hãy còn được biết đến với tên gọi Conan Edogawa) trong việc giải quyết các vụ án bí ẩn.	200000.00		Hoạt hình	Sửa Xóa
5	One Piece	Eiichiro Oda	One Piece là một bộ truyện tranh Nhật Bản được viết và minh họa bởi Eiichiro Oda. Nó kể về cuộc phiêu lưu của Monkey D. Luffy, một cậu bé muốn trở thành Vua Hải Tặc.	250000.00		Hoạt hình	Sửa Xóa
6	Doraemon	Fujiko F. Fujio	Doraemon là một bộ truyện tranh nổi tiếng của Nhật Bản về một chú mèo máy từ tương lai được gửi đến thế giới hiện tại để giúp đỡ một cậu bé tên là Nobita.	180000.00		Hoạt hình	Sửa Xóa
7	Bản Thiết Kế Vĩ Đại	Stephen Hawking	Cuốn sách khám phá những câu hỏi lớn nhất về vũ trụ...	180000.00		Kinh doanh	Sửa Xóa
8	Truyện Kiều	Nguyễn Du	Truyện Kiều là tác phẩm văn học cổ điển của Việt Nam, kể về cuộc đời của Thúy Kiều...	100000.00		Văn học	Sửa Xóa
9	Doanh Nghiệp Thế Kỳ 21	Robert T. Kiyosaki	Cuốn sách này của Robert T. Kiyosaki sẽ giúp bạn hiểu về cách thức xây dựng và quản lý doanh nghiệp trong thời đại mới...	70000.00		Kinh doanh	Sửa Xóa

2.2.6/ Trang liên hệ

Trang liên hệ của “cửa hàng sách” cung cấp được thông tin người dung để liên lạc được đến nhóm quản lý trang web

[illegible]

- Bao gồm trong đó có Tên, Email và Nội dung để liên hệ
- Khi nhập đầy đủ và bấm gửi sẽ hiện thông báo.

2.2.7/ Giới thiệu

Trang này giúp cho người sử dụng tìm hiểu và biết loại sách và giới thiệu các sản phẩm.



2.2.8/ Đăng nhập và đăng ký

* Đăng nhập

- Nút Đăng nhập: Nút **Đăng nhập** được hiển thị rõ ràng trên giao diện trang web.
- Nút quay lại: Nút quay lại bấm vào sẽ quay về trang chủ
- Trang đăng nhập: Khi người dùng đăng nhập bấm vào nút đăng nhập. Form sẽ hiển thị ra 2 text để điền vào đó là. Ô đầu tiên Tên đăng nhập, ô thứ hai Mật khẩu. Người dùng chỉ điền vào sẽ đăng nhập vào trang.

The image shows a login form titled "Đăng nhập" (Login). It contains two input fields: "Tên đăng nhập" (Username) and "Mật khẩu" (Password). Below the fields are two buttons: a blue "Đăng nhập" button and a grey "Quay lại" (Go back) button.

*Trang đăng ký

- Nút đăng ký: Nút **đăng ký** được hiển thị rõ ràng trên giao diện trang web.
- Nút quay lại: Nút quay lại bấm vào sẽ quay về trang chủ
- Trang đăng ký : Khi người dùng đăng ký bấm vào nút đăng . Form sẽ hiển thị ra 3 text để điền vào đó là. Ô đầu tiên Tên tài khoản , ô thứ hai Mật khẩu, ô thứ ba là Email. Người dùng chỉ điền vào sẽ đăng ký vào trang chủ.

2.2.9/ Giỏ hàng

Bấm vào nút tiếp tục mua hàng sẽ đưa trang chủ bạn cần mua loại sách bạn mong muốn. Xong bấm thanh toán.

Giỏ hàng của bạn

Giỏ hàng của bạn đang trống.

Tiếp tục mua hàng

Thanh toán

Khi bấm thanh toán được sẽ qua trang mới đó là đặt hàng

Xác nhận đơn hàng

Tổng trẻ đáng giá bao nhiêu

Giá: 120000.00 VND

Số lượng: 1

Đặt hàng

Bấm nút đặt hàng mà chưa tạo tài khoản nó sẽ đưa về trang chủ. Ngược lại, đã đăng nhập thành công sẽ đặt hàng được.

2.3/ Thiết kế Cơ sở dữ liệu

2.3.1/ Sơ đồ Cơ sở dữ liệu

book_store order_items
id : int
order_id : int
book_id : int
quantity : int
price : decimal(10,2)

book_store users
id : int
username : varchar(50)
password : varchar(255)
email : varchar(100)

book_store orders
id : int
user_id : int
total_amount : decimal(10,2)
order_date : datetime

book_store books
id : int
title : varchar(255)
author : varchar(255)
description : text
price : decimal(10,2)
image : varchar(255)
category_id : int
video_url : varchar(255)

book_store categories
id : int
name : varchar(255)
description : text
image_url : varchar(255)
created_at : timestamp

book_store featured_collections
id : int
name : varchar(255)
image : varchar(255)

2.3.2. Đặc tả cơ sở dữ liệu

1/Bảng books:

Mục đích: Lưu trữ thông tin về các sách trong cửa hàng.

Cấu trúc:

- id (int, NOT NULL, AUTO_INCREMENT): Mã định danh duy nhất của sách.
- title (varchar(255), NOT NULL): Tiêu đề của sách.
- author (varchar(255), NOT NULL): Tác giả của sách.
- description (text): Mô tả chi tiết về sách.
- price (decimal(10,2), NOT NULL): Giá của sách.
- image (varchar(255), DEFAULT NULL): Đường dẫn đến hình ảnh của sách.
- category_id (int, NOT NULL): Mã định danh của danh mục chứa sách.
- video_url (varchar(255), DEFAULT NULL): Đường dẫn đến video giới thiệu sách.

2/ Bảng categories

Mục đích: Lưu trữ thông tin về các danh mục sách.

Cấu trúc:

- id (int, NOT NULL, AUTO_INCREMENT): Mã định danh duy nhất của danh mục.
- name (varchar(255), NOT NULL): Tên của danh mục.
- description (text): Mô tả về danh mục.
- image_url (varchar(255), DEFAULT NULL): Đường dẫn đến hình ảnh của danh mục.
- created_at (timestamp, NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP): Thời gian tạo danh mục.

3/ Bảng featured_collections

Mục đích: Lưu trữ thông tin về các bộ sưu tập nổi bật.

Cấu trúc:

- id (int, NOT NULL): Mã định danh duy nhất của bộ sưu tập.
- name (varchar(255), DEFAULT NULL): Tên của bộ sưu tập.

- image (varchar(255), DEFAULT NULL): Đường dẫn đến hình ảnh của bộ sưu tập.

4/ Bảng orders

Mục đích: Lưu trữ thông tin về các đơn hàng của khách hàng.

Cấu trúc:

- id (int, NOT NULL, AUTO_INCREMENT): Mã định danh duy nhất của đơn hàng.
- user_id (int, NOT NULL): Mã định danh của người dùng đặt hàng.
- total_amount (decimal(10,2), NOT NULL): Tổng số tiền của đơn hàng.
- order_date (datetime, NOT NULL): Ngày đặt hàng.

5/ Bảng order_items

Mục đích: Lưu trữ thông tin về các sản phẩm trong mỗi đơn hàng.

Cấu trúc:

- id (int, NOT NULL, AUTO_INCREMENT): Mã định danh duy nhất của mục đơn hàng.
- order_id (int, NOT NULL): Mã định danh của đơn hàng.
- book_id (int, NOT NULL): Mã định danh của sách.
- quantity (int, NOT NULL): Số lượng sách.
- price (decimal(10,2), NOT NULL): Giá của sách tại thời điểm đặt hàng.

6/Bảng users

Mục đích: Lưu trữ thông tin về người dùng.

Cấu trúc:

- id (int, NOT NULL, AUTO_INCREMENT): Mã định danh duy nhất của người dùng.
- username (varchar(50), NOT NULL): Tên đăng nhập của người dùng.
- password (varchar(255), NOT NULL): Mật khẩu của người dùng.
- email (varchar(100), NOT NULL): Email của người dùng.

CHƯƠNG 3: KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC VÀ ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN ĐỀ TÀI

3.1. Kết quả đạt được

- Giao diện người dùng thân thiện và hiện đại

- Sử dụng HTML, CSS và Bootstrap để tạo ra một giao diện người dùng thân thiện, dễ sử dụng và hiện đại.
- Các trang chính như Trang chủ, Sách, Giỏ hàng, Liên hệ, Đăng nhập, và Đăng ký đều được thiết kế rõ ràng, trực quan, giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm và mua sách.

- Chức năng quản lý sách hiệu quả

- Hệ thống quản lý sách cho phép thêm, sửa, xóa và xem chi tiết sách một cách dễ dàng.
- Quản trị viên có thể cập nhật thông tin sách, bao gồm tiêu đề, tác giả, mô tả, giá, hình ảnh và video URL, giúp cửa hàng sách duy trì dữ liệu cập nhật và chính xác.

- Hệ thống giỏ hàng và thanh toán hoàn chỉnh

- Người dùng có thể thêm sách vào giỏ hàng, xem giỏ hàng và thực hiện thanh toán một cách dễ dàng và nhanh chóng.
- Hệ thống cập nhật số lượng sách trong kho tự động sau khi người dùng thực hiện mua hàng, giúp cửa hàng quản lý tồn kho hiệu quả.

3.2. Định hướng phát triển

- Tạo thêm cái thanh toán có thể qua momo, và các loại ngân hàng khác.

- Quảng cáo từ các nhà tài trợ hoặc từ google

- Thương mại sách: Xây dựng một hệ thống điện tử trên trang web để bán sách 1 cách hoàn thiện hơn. Tạo ra một không gian trực tuyến mà người dùng tin tưởng nhất và đảm bảo thật an toàn

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Trần Thị Diễm Trang (2022), Trần Huy Long. *Tài liệu giảng dạy Lập trình Web*. Đại học Tiền Giang
- 2.W3Schools. HTML, CSS, JavaScript Tutorials, Bootstrap.
<https://www.w3schools.com/>.