

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT
VIỆN KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ**



**ĐỒ ÁN MÔN HỌC
LẬP TRÌNH WEB**

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN LAPTOP

GVHD: NGUYỄN HỮU VĨNH

SVTH: MAI VĂN CHÁNH

MSSV: 1824801030028

LỚP: D18PM04

BÌNH DƯƠNG – 12/2020

TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT
VIỆN KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ



ĐỒ ÁN MÔN HỌC
LẬP TRÌNH WEB

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN LAPTOP

GVHD: NGUYỄN HỮU VĨNH

SVTH: MAI VĂN CHÁNH

MSSV: 1824801030028

LỚP: D18PM04

BÌNH DƯƠNG – 12/2020

TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT
VIỆN KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ

NHẬN XÉT VÀ CHẤM ĐIỂM CỦA GIẢNG VIÊN

Họ và tên giảng viên: **Nguyễn Hữu Vĩnh**

Tên đề tài: **XÂY DỰNG WEBSITE BÁN LAPTOP**

Nội dung nhận xét:

.....

.....

.....

.....

Điểm:

Bảng số:

Bảng chữ:

GIẢNG VIÊN CHẤM

(Ký, ghi rõ họ tên)

Nguyễn Hữu Vĩnh

PHIẾU ĐÁNH GIÁ PROJECT

(Đánh giá quá trình thực hiện, báo cáo văn bản và sản phẩm)

Học phần: **LẬP TRÌNH WEB**

Họ và tên sinh viên (MSSV):

<i>Tiêu chí</i>		<i>Trọng số %</i>	<i>Tốt 100%</i>	<i>Khá 75%</i>	<i>Trung bình 50%</i>	<i>Kém 0%</i>
Thái độ tham gia tích cực	Nêu ý tưởng	05	Tích cực tìm kiếm và chủ động đưa ra ý tưởng mang tính mới	Tìm kiếm và đưa ra được ý tưởng khá tốt	Chọn ý tưởng trong số được đề nghị	Không quan tâm lựa chọn ý tưởng
	Lập kế hoạch thực hiện	05	Hoàn toàn hợp lý, không cần điều chỉnh	Khá hợp lý, điều chỉnh chút ít theo góp ý	Chưa hợp lý, có điều chỉnh theo góp ý	Không hợp lý và không điều chỉnh theo góp ý
Quá trình thực hiện project	Giai đoạn chuẩn bị	10	Chuẩn bị tốt mọi điều kiện cho việc thực hiện project, có thể khởi động ngay	Chuẩn bị được đa số điều kiện cho việc thực hiện, có thể khởi động và bổ sung sau	Chuẩn bị được một số điều kiện cho việc thực hiện nhưng cần bổ sung thêm mới có thể khởi động	Không chuẩn bị được điều kiện nào

nghiêm túc	Giai đoạn thực hiện	10	Thực hiện hoàn toàn đúng phương pháp	Thực hiện khá đúng phương pháp, sai sót nhỏ và có sửa chữa	Thực hiện tương đối đúng phương pháp, sai sót quan trọng và có sửa chữa	Thực hiện không đúng phương pháp, sai sót không sửa chữa
		10	Triển khai đúng kế hoạch	Triển khai khá đúng kế hoạch, có chậm trễ nhưng không gây ảnh hưởng	Triển khai tương đối đúng kế hoạch, có chậm trễ gây ảnh hưởng nhưng khắc phục được	Triển khai chậm trễ, gây ảnh hưởng không khắc phục được
	Mức độ đạt được mục tiêu thành phần	20	Ghi rõ từng mục tiêu thành phần (ở mỗi giai đoạn của project) và thang điểm cụ thể			
Báo cáo kết quả bằng văn bản rõ ràng	Nội dung báo cáo	10	<ul style="list-style-type: none"> - Báo cáo tiến trình thực hiện - Thuyết minh sản phẩm - Bài học rút ra 			
	Trình bày báo cáo	10	<ul style="list-style-type: none"> - Format nhất quán - Văn phong phù hợp 			
Chất lượng sản phẩm đáp		20	<ul style="list-style-type: none"> - Phát biểu bài toán, phân tích và thiết kế (5) - Xây dựng sản phẩm (lập trình, giao diện, kiểm thử) (10) 			

ứng các tiêu chí đề ra			- Hiểu nội dung sản phẩm (5)
ĐIỂM PROJ ECT NHÓ M	ĐIỂM: GÓP Ý LĨNH VỰC CẦN CẢI TIẾN: - Về phương pháp học tập, suy nghĩ, xử lý vấn đề: - Về kiến thức, kỹ năng, thái độ: - Khác: - Phương pháp cải tiến: - Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ: TÊN HỌ VÀ CHỮ KÝ XÁC NHẬN CỦA GV: Nguyễn Hữu Vĩnh		
Ghi nhận của GV <i>(phần này do GV ghi và lưu riêng để theo dõi, tư vấn cho cá nhân SV, không phổ biến cho lớp, nhóm)</i>		GÓP Ý CẢI TIẾN CHO CÁ NHÂN: - Về phương pháp học tập, suy nghĩ, xử lý vấn đề: - Về kiến thức, kỹ năng, thái độ: - Khác: - Phương pháp cải tiến: - Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ:	

MỤC LỤC

Contents

LỜI NÓI ĐẦU.....	ix
CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI.....	1
Tên đề tài:.....	1
Mục tiêu của đề tài:	1
Ý nghĩa của đề tài:.....	1
Đối tượng và phạm vi của đề tài:	1
<i>Đối tượng của đề tài:</i>	<i>1</i>
<i>Phạm vi của đề tài:</i>	<i>1</i>
CHƯƠNG 2. KHẢO SÁT VÀ XÁC ĐỊNH YÊU CẦU.....	2
2.1. Phân tích yêu cầu đề tài.....	2
2.1.1. Tên đề tài	2
2.1.2. Chức năng.....	2
2.1.3. Yêu cầu đặt ra.....	2
2.2. Phân tích và thiết kế hệ thống	3
2.2.1. Khảo sát hiện trạng và xây dựng hệ thống.....	3
2.2.2. Phân tích hệ thống	3
2.3. Sơ đồ phân cấp chức năng của khách hàng.....	4
2.4. Sơ đồ phân cấp chức năng của admin	7
CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ VỚI UML.....	7
3.1. Biểu đồ Usecase	7
3.1.1. Biểu đồ Usecase mức tổng quát.....	8
3.1.2. Đặt tả Usecase	8
3.2. Biểu đồ tuần tự (Sequence Diagram)	12
3.2.1. Đăng ký.....	12
3.2.2. Đăng nhập.....	12
3.2.3. Thanh toán	13
CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU	14
4.1. Các bảng CSDL.....	14
4.1.3. Bảng Khách Hàng.....	15
4.1.4. Bảng Loại Laptop	15

4.1.5. Bảng nhà sản xuất	15
4.1.6. Bảng đơn đặt hàng.....	15
4.1.7. Bảng đơn chi tiết.....	16
CHƯƠNG 5. GIAO DIỆN WEBSITE.....	17
5.1. Một số giao diện người dùng	17
5.1.1. Giao diện trang chủ.....	17
5.1.2. Giao diện trang đăng ký	17
5.1.3. Giao diện trang đăng nhập.....	18
5.2. Một số giao diện trang Admin	18
5.2.1. Giao diện trang quản lý thêm thành viên quản trị	18
5.2.2. Giao diện trang quản lý đơn hàng.....	19
5.2.1. Giao diện trang thêm nhà sản xuất.....	19
5.2.2. Giao diện Trang Người dùng.....	20
Hình 20 Giao diện Trang Người dùng.....	20
KẾT LUẬN	21

DANH MỤC HÌNH

Hình 1: Sơ đồ thực hiện chung cho website laptop	4
Hình 2 : Sơ đồ chức năng khách hàng	4
Hình 3: Sơ đồ quản lý khách hàng	7
Hình 4: Sơ đồ quản lý sản phẩm	7
Hình 5: Usecase tổng quát	8
Hình 6 Sơ đồ tuần tự đăng ký	12
Hình 7 Sơ đồ tuần tự đăng nhập	12
Hình 8 Sơ đồ tuần tự thanh toán	13
Hình 9 CSDL giỏ hàng	14
Hình 10 CSDL sản phẩm	14
Hình 11 CSDL tài khoản	15
Hình 12 CSDL Loại LapTop	15
Hình 13: CSDL nhà sản xuất	15
Hình 14:CSDL đơn đặt hàng	16
Hình 15:CSDL đơn chi tiết	16
Hình 16 Giao diện trang đăng nhập	18
Hình 17 Giao diện trang thống kê	18
Hình 18: Giao diện quản lý đơn đặt hàng	19
Hình 19 Giao diện trang quản lý người dùng	19
Hình 20 Giao diện Trang Người dùng	20

LỜI NÓI ĐẦU

Hiện nay, trên thế giới công nghệ thông tin và thương mại điện tử đang phát triển rất mạnh mẽ. Kỹ thuật số giúp chúng ta tiết kiệm đáng kể các chi phí nhờ chi phí vận chuyển trung gian, chi phí giao dịch và đặc biệt là giúp tiết kiệm thời gian để con người đầu tư vào các hoạt động khác. Hơn nữa, thương mại điện tử còn giúp con người có thể tìm kiếm tự động theo nhiều mục đích khác nhau, tự động cung cấp thông tin theo nhu cầu và sở thích của con người. Giờ đây, con người có thể ngồi tại nhà để mua sắm mọi thứ theo ý muốn và các website bán hàng trên mạng sẽ giúp ta làm được điều đó.

Chính vì vậy, các công nghệ mã nguồn mở trở nên được chú ý vì các tính năng của nó. Giá thành rẻ và được hỗ trợ rất nhiều trên mạng sẽ giúp ta nhanh chóng Thiết kế các website bán hàng thân thiện và dễ sử dụng với người dùng. Đặc biệt thương mại điện tử đã và đang phát triển với tốc độ chóng mặt và được dự đoán còn rất nhiều tiềm năng phát triển trong tương lai. Đặc biệt là khi dịch Covid 19 bùng nổ vào cuối năm 2019 vừa qua, mọi người điều hạn chế ra đường, tụ tập nơi đông người, các hoạt động sản xuất, trao đổi mua bán trực tiếp điều bị đình trệ, không giao dịch được. Đây cũng là lúc việc mua bán trực tuyến có cơ hội phát triển mạnh mẽ hơn, đặc biệt là các thiết bị học tập và làm việc văn phòng. Trong những năm gần đây, công nghệ ngày càng phát triển nhu cầu sử dụng các thiết bị để phục vụ đời sống, giải trí và công việc ngày càng nhiều. Laptop công cụ tuyệt vời hàng đầu để làm việc, học tập và giải trí.

Sự hiện diện của chúng đã khiến cuộc sống của chúng ta dễ dàng hơn. Mọi thắc mắc, câu hỏi cần giải đáp chúng ta đều có thể tìm thấy thông qua chiếc máy tính xách tay. Điều này còn quan trọng hơn đối với các bạn sinh viên trong quá trình học tập và tìm hiểu các tài liệu cần thiết. Mọi câu hỏi, băn khoăn thay vì phải tìm tòi lụng tung đồng tài liệu lộn xộn, nay chúng ta chỉ cần gõ vài từ trên chiếc máy tính xách tay của mình, từ đây bạn sẽ có được câu trả lời mà mình muốn.

Hiểu được các vấn đề đó cũng như mong muốn đưa các sản phẩm laptop của nước ta phát triển hơn, muốn giới thiệu các sản phẩm laptop đến với nhiều người hơn qua mạng internet rộng lớn, cũng là xây dựng nơi mọi người, mọi khách hàng có thể truy cập xem, tìm hiểu các loại trà và có thể mua, sử dụng thuận tiện nhất. Chính vì vậy trong em đã chọn đề tài về: ***“Thiết kế website bán laptop”*** để thực hiện.

CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI

Tên đề tài:

Đề tài: “THIẾT KẾ WEBSITE BÁN LAPTOP”.

Mục tiêu của đề tài:

Phân tích và thiết kế website BÁN LAPTOP. Phân tích các quy trình và nghiệp vụ của khách hàng khi mua, tìm xem các web laptop trên internet. Trên cơ sở đó thiết kế website phục vụ cho quá trình tìm kiếm thông tin các sản phẩm laptop của khách hàng, xây dựng website cải thiện trải nghiệm mua hàng của khách hàng và đem đến cho khách hàng một trải nghiệm mua hàng tốt nhất khi mua online laptop trên website của shop. Ngoài ra web còn cung cấp chức năng “ĐÀM ĐẠO” để mọi người, mọi khách hàng có thể trao đổi thông tin, trải nghiệm, hiểu biết về sản phẩm của cửa hàng.

Ý nghĩa của đề tài:

Đưa các loại laptop đến với nhiều người dùng, quảng bá sản phẩm tốt hơn trên mạng internet rộng lớn.

Xây dựng niềm tin, mối quan hệ với khách hàng. Tạo dựng nơi để tìm hiểu, trao đổi trực tuyến 24/24 với khách hàng.

Đối tượng và phạm vi của đề tài:

Đối tượng của đề tài:

Đối tượng nghiên cứu của đề tài chủ yếu là các loại sản phẩm về laptop, các loại website đem lại trải nghiệm của người dùng trên lĩnh vực thương mại điện tử. Ngoài ra đề tài tìm hiểu các công nghệ thiết kế, mang lại trải nghiệm về giao diện(UI) và mang lại trải nghiệm người dùng(UX).

Phạm vi của đề tài:

Không gian: đề tài thiết kế website BÁN LAPTOP được xây dựng dựa trên khảo sát các cửa hàng ,cơ sở bán laptop ở tỉnh Bình Dương. Và đề tài cũng tham khảo các trang bán lẻ trực tuyến về trà trên internet.

CHƯƠNG 2. KHẢO SÁT VÀ XÁC ĐỊNH YÊU CẦU

2.1. Phân tích yêu cầu đề tài

2.1.1. Tên đề tài

- Xây dựng website bán LAPTOP cho cửa hàng MVC.

2.1.2. Chức năng

- Đây là một website bán và giới thiệu sản phẩm của cửa hàng, công ty đến người tiêu dùng với các chi tiết mặt hàng với giá cả chính xác. Có các chức năng sau:
 - Cho phép cập nhật hàng vào CSDL.
 - Hiện thị danh sách các mặt hàng theo từng loại.
 - Hiện thị hàng hoá khách hàng đã chọn mua.
 - Hiện thị thông tin khách hàng.
 - Quản lý đơn đặt hàng.
 - Cập nhật hàng hoá, nhà sản xuất, loại hàng.
 - Xử lý đơn hàng.
 - Thống kê các khách hàng mua trong ngày.

2.1.3. Yêu cầu đặt ra

- Hệ thống có 2 phần:
 - Thứ nhất: Phần khách hàng
 - Khách hàng là những người có nhu cầu mua sắm hàng hóa, họ sẽ tìm kiếm các mặt hàng cần thiết từ hệ thống và đặt mua các mặt hàng này. Vì thế phải có các chức năng sau:
 - Hiện thị danh sách các mặt hàng của cửa hàng để khách hàng xem, lựa chọn và mua.
 - Chọn lọc các mặt hàng đúng như nhu cầu cầu mà khách hàng mong muốn
 - Thứ hai: Phần quản trị viên
 - Người làm chủ có quyền kiểm soát mọi hoạt động của hệ thống. Người này được cấp username và password để đăng nhập hệ thống thực hiện chức năng của mình:

-
- Chức năng cập nhật, sửa, xoá các mặt hàng, loại hàng, nhà sản xuất,
 - Tiếp nhận kiểm tra đơn đặt hàng của khách hàng. Hiện thị đơn đặt hàng.
 - Ngoài các chức năng trên thì trang Web phải được thiết kế sao cho dễ hiểu, giao diện mang tính dễ dùng đẹp mắt và làm sao cho khách hàng thấy được thông tin cần tìm, cung cấp các thông tin quảng cáo hấp dẫn, các tin tức khuyến mãi để thu hút khách hàng. Điều quan trọng là phải đảm bảo an toàn tuyệt đối thông tin khách hàng trong quá trình đặt mua qua mạng. Đồng thời trang Web phải luôn đổi mới, hấp dẫn.

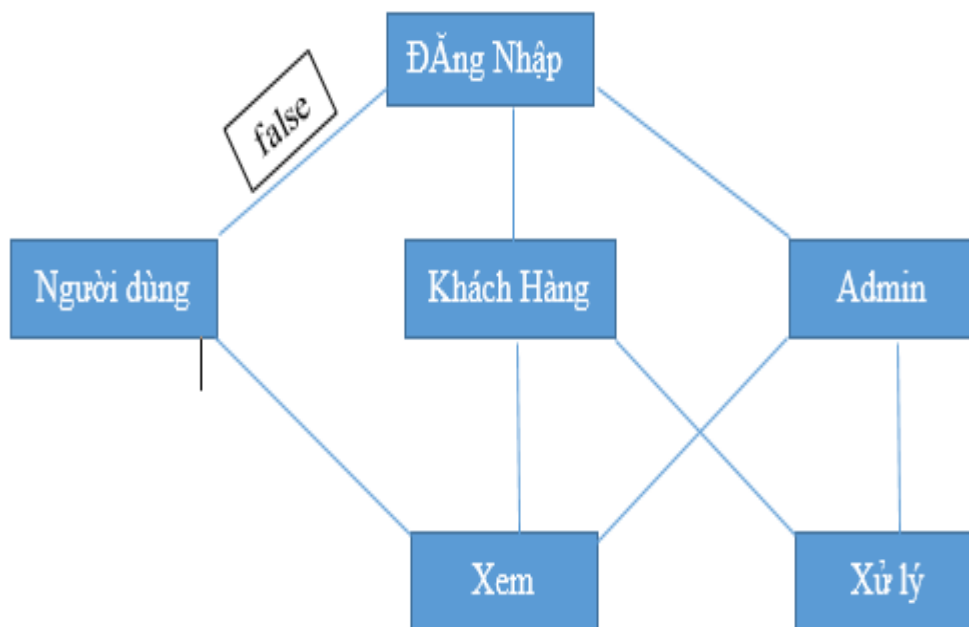
2.2. Phân tích và thiết kế hệ thống

2.2.1. Khảo sát hiện trạng và xây dựng hệ thống

- Sau khi khảo sát em đã nắm bắt được các thông tin dữ liệu :
 - Quản lý khách hàng : Mỗi khách hàng được quản lý các thông tin sau: mã khách hàng, họ tên, địa chỉ, số điện thoại, email, ngày sinh, giới tính và mật khẩu đăng nhập tài khoản
 - Quản lý sản phẩm: Mã laptop, tên laptop, đơn giá, số lượng, hình ảnh, mã loại, mã nhà sản xuất
 - Quản lý nhà sản xuất: Mã nhà sản xuất, tên nhà sản xuất, địa chỉ và số điện thoại
 - Quản lý giỏ hàng(đơn và chi tiết): mã khách hàng ngày đặt hàng , ngày giao , số lượng , thành tiền.
 - Quản lý loại hàng : mã loại và tên loại

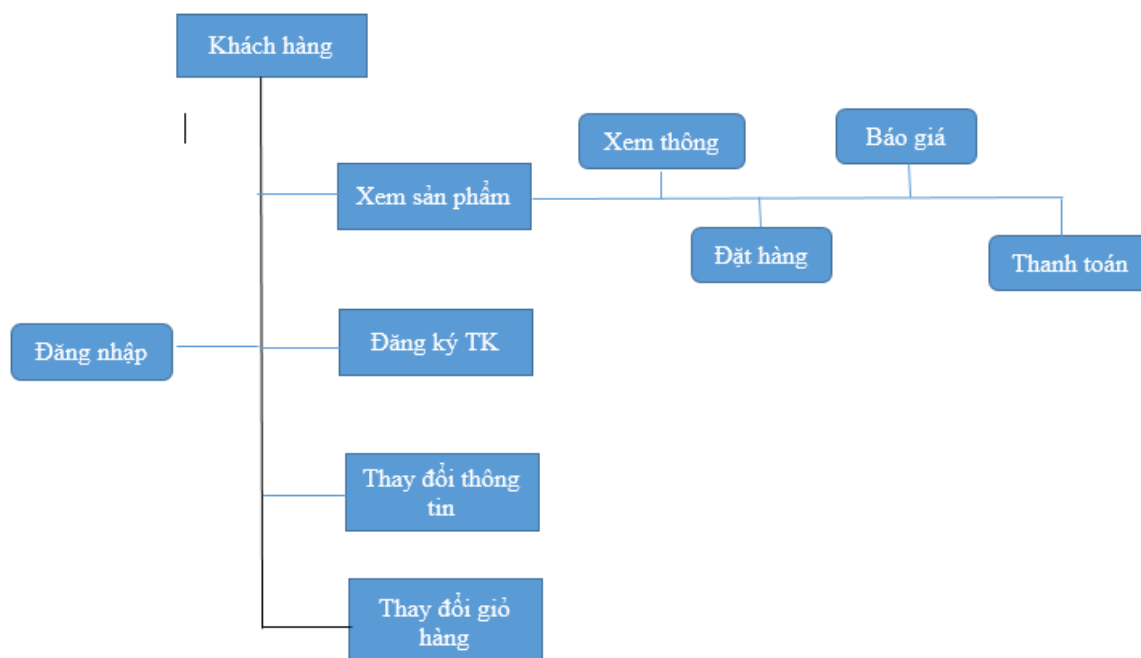
2.2.2. Phân tích hệ thống

- Sau khi khảo sát hiện trạng của hệ thống và xây dựng hệ thống thì em đã đưa ra các tệp CSDL của “Xây dựng website bán laptop”.
- Qua quá trình khảo sát, phân tích thực trạng và xây dựng hướng phát triển cho hệ thống mới em đã xây dựng cấu trúc của hệ thống “Xây dựng Website laptop”.
- Xây dựng biểu đồ phân cấp chức năng. Biểu đồ luồng dữ liệu: Ta xây dựng biểu đồ luồng dữ liệu như sau:



Hình 1: Sơ đồ thực hiện chung cho website laptop

2.3. Sơ đồ phân cấp chức năng của khách hàng

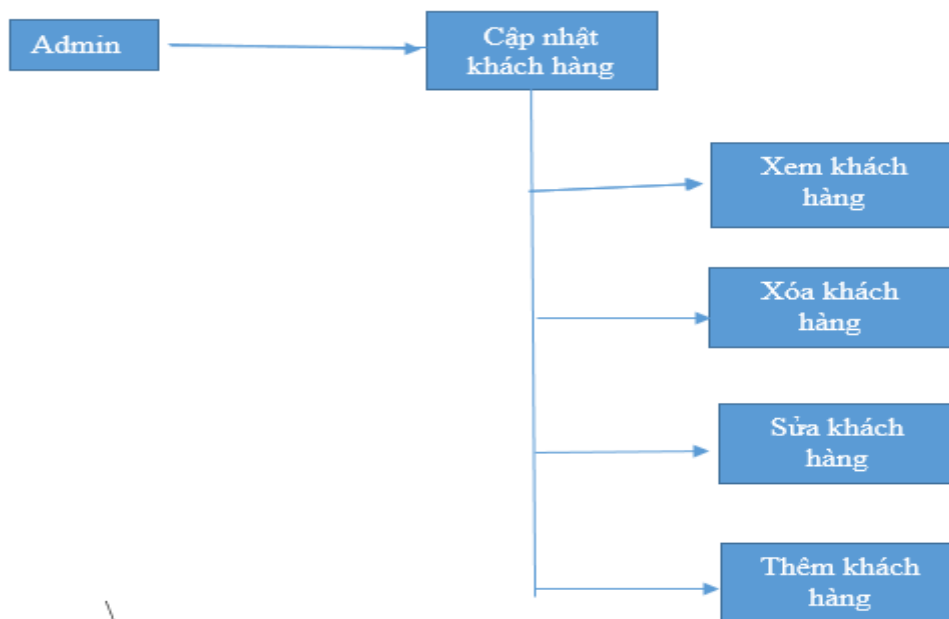


Hình 2 : Sơ đồ chức năng khách hàng

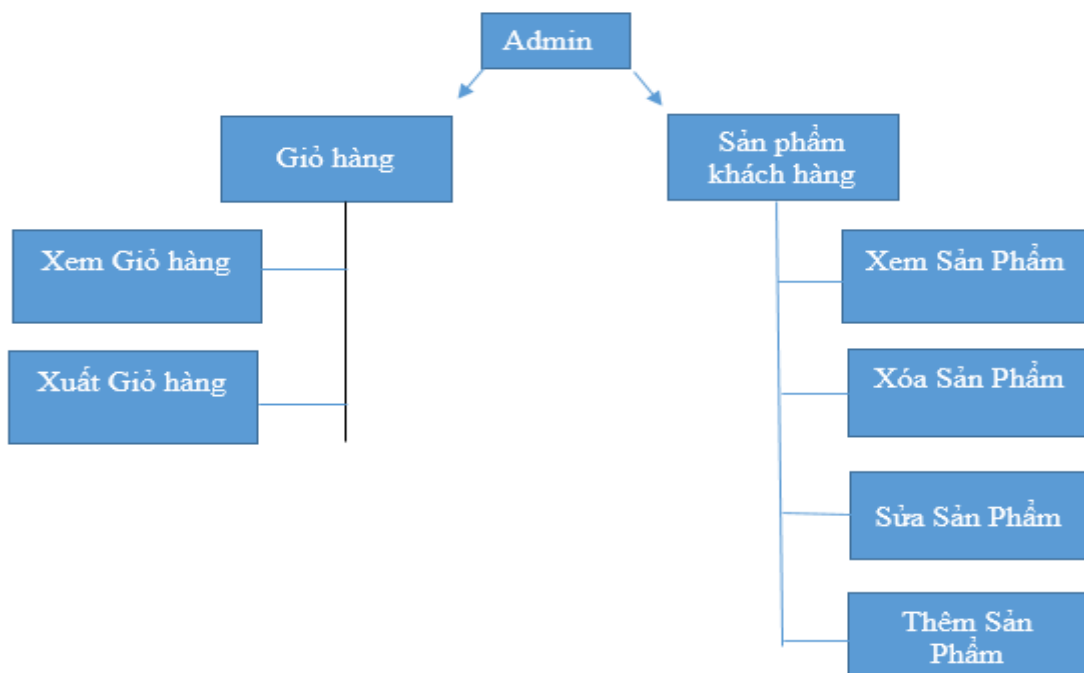
-
- Chức năng xem thông tin sản phẩm
 - Cho phép xem thông tin của sản phẩm đơn giá và nguồn cung cấp
 - Chức năng chọn hàng
 - Liệt kê danh mục mặt hàng sản phẩm theo nhóm, chủng loại , chi tiết...cho phép khách hàng có thể lựa chọn ,bổ xung mặt hàng vào giỏ hàng.
 - Các quá trình cần thực hiện:
 - Module liệt kê,hiển thị danh mục mặt hàng theo nhóm, loại, chi tiết.
 - Module thêm mặt hàng vào giỏ hàng .
 - Module chỉnh sửa và loại bỏ mặt hàng trong giỏ hàng .
 - Module hiển thị danh mục mặt hàng hiện có trong giỏ hàng.
 - Đầu ra (Output) : Danh mục mặt hàng định đặt mua.
 - Chức năng đăng ký
 - Khách hàng đăng ký để đăng nhập khi cần đặt hàng ,thanh toán, hỗ trợ kỹ thuật ...
 - Đầu vào :
 - Các thông tin cá nhân của khách hàng.
 - Họ tên
 - Địa chỉ
 - Số điện thoại
 - Địa chỉ.
 - Email.
 - Giới tính.
 - Các quá trình thực hiện :
 - Module nhập các thao tác thông tin của khách hàng .
 - Module xác nhận thông tin vừa nhập .
 - Module kiểm tra xác nhận đăng ký tài khoản
 - Module lưu thông tin khách hàng vừa đăng ký vào CSDL .
 - Đầu ra : Đăng nhập vào tài khoản người dùng

-
- Chức năng tìm kiếm
 - Tìm kiếm thông tin về sản phẩm
 - Đầu vào :
 - Từ hoặc cụm từ cần tìm kiếm
 - Dạng tìm kiếm (tìm kiếm sản phẩm).
 - Các quá trình thực hiện :
 - Module tìm kiếm trong CSDL .
 - Module hiển thị kết quả tìm kiếm .
 - Đầu ra : Kết quả tìm kiếm.
 - Chức năng thanh toán
 - Sau khi khách hàng chọn những sản phẩm cần mua đặt vào giỏ hàng, khách hàng có thể đặt mua hàng chính thức thông qua Website .
 - Đầu vào (Input) :
 - Danh mục mặt hàng trong giỏ hàng .
 - Thông tin cá nhân của khách hàng(Mã khách hàng, Họ tên, mật khẩu,...).
 - Thông tin liên quan đến việc mua hàng (ngày mua, thời điểm giao hàng, số lượng mỗi mặt hàng đặt mua, hình thức thanh toán, nơi nhận hàng, người nhận, tổng số tiền, tỷ giá USD/VND...)
 - Các quá trình thực hiện :
 - Module hiển thị đầy đủ thông tin liên quan đến sản phẩm khách hàng đã chọn.

2.4. Sơ đồ phân cấp chức năng của admin



Hình 3: Sơ đồ quản lý khách hàng



Hình 4: Sơ đồ quản lý sản phẩm

CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ VỚI UML

3.1. Biểu đồ Usecase

- Danh sách các Actor

STT	Tên Actor	Ý nghĩa
1	Admin	Người quản lý là người có toàn quyền tương tác với hệ thống, quyền sử dụng tất cả các chức năng mà website xây dựng, điều khiển và kiểm soát mọi hoạt động của website.
2	Người dùng	Người dùng ở đây là những người truy cập vào website, có thể đăng kí làm thành viên hoặc không. Người dùng chỉ có một số quyền nhất định đối với website.

Bảng 0.1 Danh sách các Actor

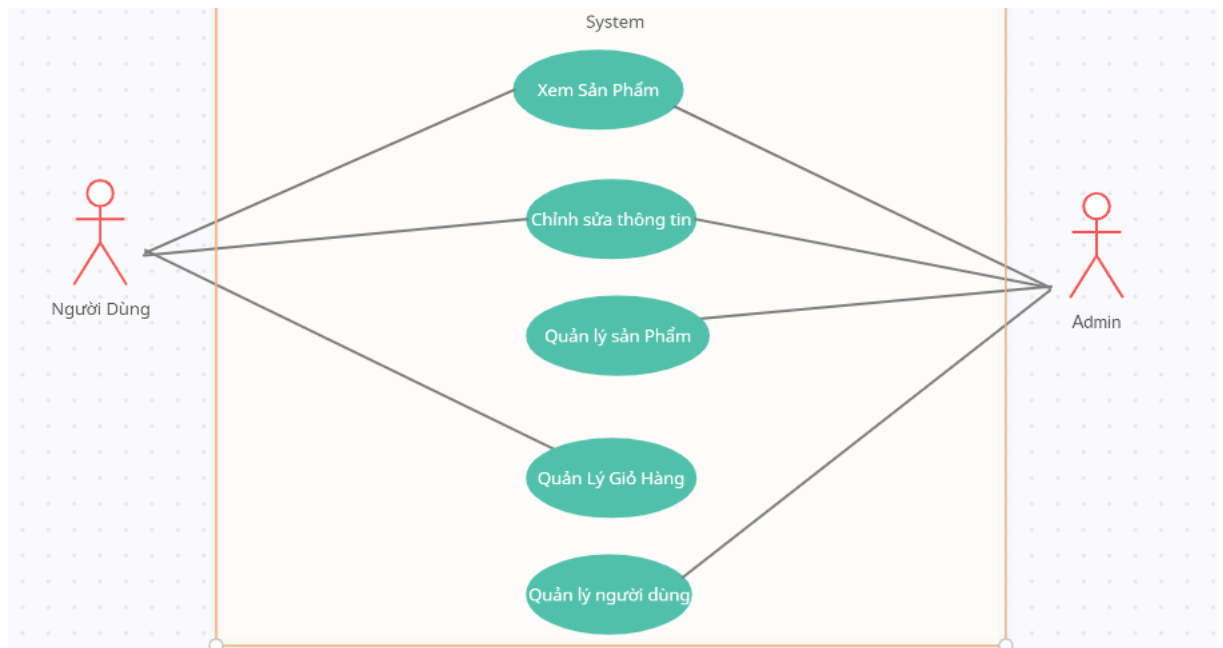
- Danh sách các Usecase

STT	Tên Usecase	Ý nghĩa
1	Đăng nhập	UC này mô tả chức năng đăng nhập vào hệ thống của người dùng hoặc Admin.
2	Đăng ký	UC này mô tả chức năng đăng ký tài khoản làm thành viên
3	Đặt mua	UC này mô tả chức năng đặt mua sản phẩm tại website của người dùng.
4	Thanh toán	UC này mô tả chức năng thanh toán tiền của người dùng.
4	Xem thông tin sản phẩm	UC này mô tả chức năng xem thông tin sản phẩm có trên website của người dùng.

5	Quản lý thông tin	UC này mô tả chức năng quản lý các thông tin như quản lý người dùng, sản phẩm, nhà cung cấp của Admin.
6	Nhập hàng	UC này mô tả chức năng nhập hàng của Admin.
7	Tìm kiếm thông tin	UC này mô tả chức năng tìm kiếm các thông tin như: sản phẩm, khách hàng, nhà cung cấp, hãng sản xuất của Admin.

Bảng 0.2 Danh sách các Usecase

3.1.1. Biểu đồ Usecase mức tổng quát



Hình 5: Usecase tổng quát

3.1.2. Đặt tả Usecase

➤ Usecase đăng nhập

- Đối tượng sử dụng (actor) bao gồm: khách hàng, admin.
- Use case này mô tả các bước đăng nhập của các actor vào hệ thống.
- Các bước thực hiện:
 - Hệ thống yêu cầu actor cung cấp thông tin đăng nhập gồm: tên đăng nhập và mật khẩu.
 - Actor nhập xong thông tin đăng nhập và click nút đăng nhập.

-
- Hệ thống check lại thông tin đăng nhập và thông báo thành công/thất bại cho actor. Nếu đăng nhập thành công hệ thống dựa trên thông tin đăng nhập sẽ đồng thời phân quyền tùy theo loại nhân viên. Nếu đăng nhập thất bại, hệ thống sẽ hiện thông báo cho người dùng và yêu cầu đăng nhập lại.

➤ Usecase đăng ký

- Actor Người dùng là người sử dụng Use Case này. Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng đăng kí tài khoản của người dùng. Sau khi đăng kí tài khoản, lúc đó Người dùng mới có thể đăng nhập vào website và thực hiện được các chức năng như là: Thanh toán tiền.
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng chọn chức năng đăng ký từ trang chủ của website.
 - 2) Trang chủ sẽ mở đến trang đăng ký.
 - 3) Người dùng nhập đầy đủ thông tin tài khoản và thông tin cá nhân.
 - 4) Hệ thống xác nhận thông tin và lưu lại.
 - 5) Hiện thị thông báo.
 - 6) Kết thúc Use Case.
 - Các dòng sự kiện khác
 - 1) Người dùng hủy yêu cầu đăng ký.
 - 2) Hệ thống bỏ qua trang đăng kí, trở lại trang hiện tại.
 - 3) Kết thúc Use Case.
- Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use Case
 - Trường hợp đăng ký thành công: hệ thống hiện thị trang đăng nhập để người dùng có thể đăng nhập vào website.
 - Trường hợp đăng ký thất bại: Hệ thống đưa ra thông báo đăng ký không thành công.

➤ Usecase chi tiết sản phẩm

-
- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng xem thông tin sản phẩm của người dùng. Sau khi truy cập vào website người dùng có thể xem thông tin các sản phẩm có tại website.
 - Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng truy cập vào website và nhấn chọn sản phẩm.
 - 2) Trang chủ sẽ mở đến trang chi tiết sản phẩm.
 - 3) Người dùng xem thông tin sản phẩm.
 - 4) Kết thúc Use Case.

➤ Usecase đặt mua

- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng đặt mua sản phẩm của người dùng. Sau khi truy cập vào website và xem thông tin sản phẩm, người dùng có thể đặt mua sản phẩm mà mình cảm thấy vừa ý.
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng chọn chức năng xem thông tin chi tiết của sản phẩm.
 - 2) Trang chủ sẽ mở đến trang thông tin chi tiết của sản phẩm.
 - 3) Người dùng xem và nhấn vào nút “Cho vào giỏ hàng”.
 - 4) Hệ thống xác nhận thông tin và lưu lại.
 - 5) Hiển thị trang thông tin sản phẩm.
 - 6) Kết thúc Use Case.

➤ Usecase thanh toán

- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng thanh toán tiền cho sản phẩm đã đặt mua. Sau khi đã đặt mua sản phẩm, giỏ hàng của người dùng đã tồn tại một hoặc nhiều sản phẩm, nếu muốn có

trong tay các sản phẩm này người dùng cần phải chọn UC này để thanh toán.

- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng chọn chức năng đặt mua.
 - 2) Trang chủ sẽ mở đến trang giỏ hàng của người dùng.
 - 3) Người dùng xem và nhấn vào nút “Thanh toán”.
 - 4) Hệ thống xác nhận thông tin và quay trở lại trang chủ.
 - 5) Kết thúc Use Case.

➤ Use Case Tìm kiếm

- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng tìm kiếm sản phẩm. Với chức năng này, Người dùng có thể tìm kiếm sản phẩm mà mình yêu thích và xem sản phẩm đó có tồn tại trong website hay không.
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng chọn chức năng tìm kiếm từ trang chủ .
 - 2) Người dùng nhập thông tin tìm kiếm.
 - 3) Hệ thống xác nhận thông tin và thực hiện tìm kiếm.
 - 4) Hệ thống trả về thông tin tìm kiếm.
 - 5) Kết thúc Use Case.

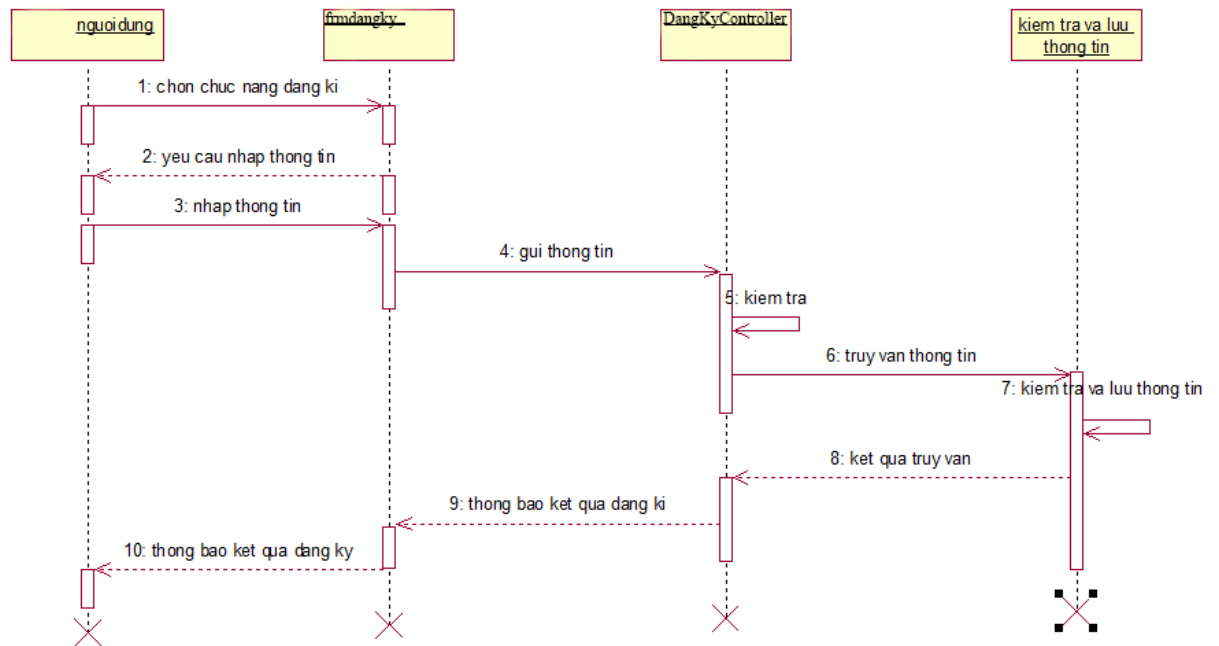
➤ Usecase Quản lý

- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng quản lý thông tin của Admin. Sau khi đăng nhập vào hệ thống, Admin có thể thêm, cập nhật thông tin, xóa các đối tượng có trong hệ thống như: sản phẩm, nhà sản xuất ...
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Admin chọn chức năng quản lý thông tin từ trang chủ quản trị.
 - 2) Hệ thống hiển thị trang quản lý thông tin.
 - 3) Admin nhập đầy đủ thông tin của các đối tượng.

- 4) Hệ thống kiểm tra và lưu thông tin.
- 5) Hiện thị thông báo.
- 6) Hiện thị trang quản lý thông tin
- 7) Kết thúc Use Case.

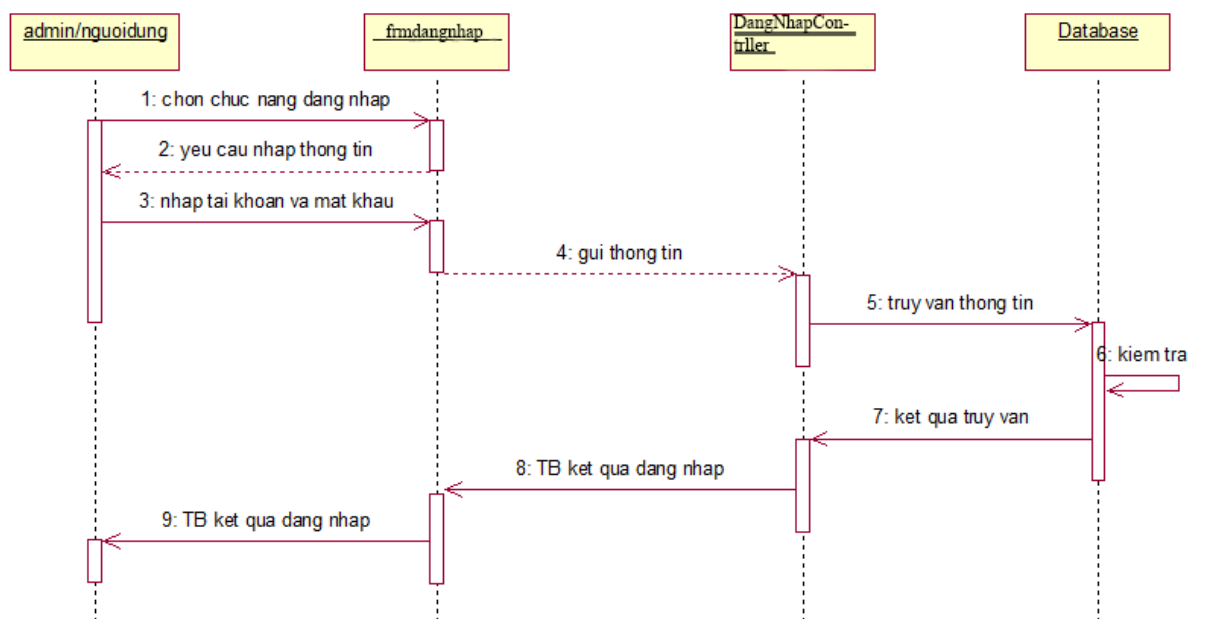
3.2. Biểu đồ tuần tự (Sequence Diagram)

3.2.1. Đăng ký



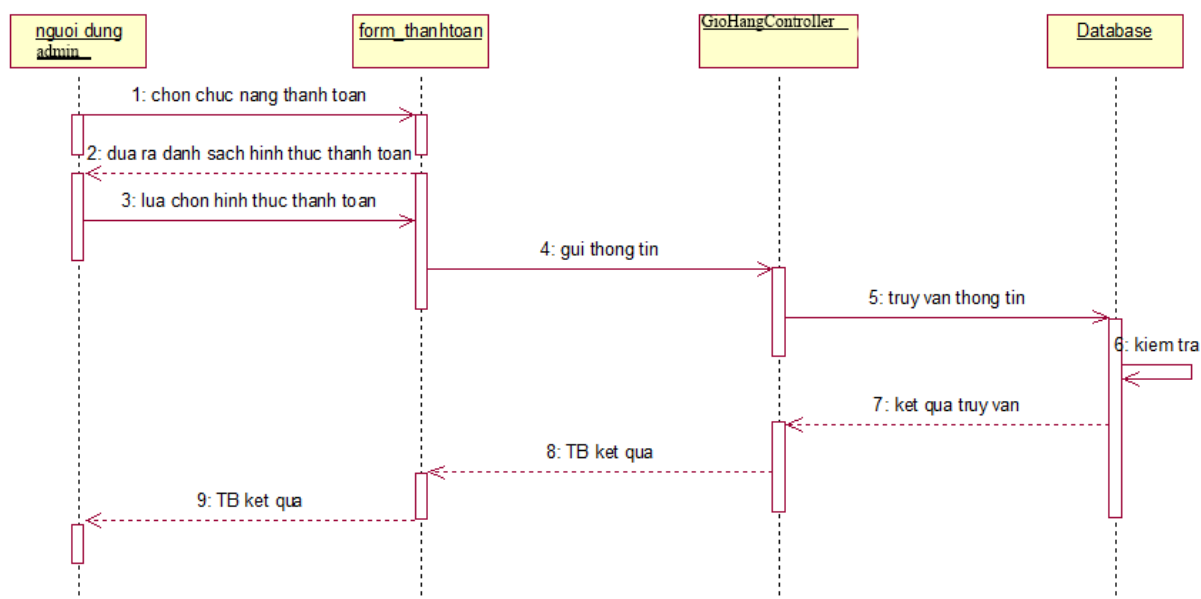
Hình 6 Sơ đồ tuần tự đăng ký

3.2.2. Đăng nhập



Hình 7 Sơ đồ tuần tự đăng nhập

3.2.3. Thanh toán



Hình 8 Sơ đồ tuần tự thanh toán

CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU

4.1. Các bảng CSDL

4.1.1. Bảng Admin

ADMIN.LAPTOP - dbo.ADNIM			
	Column Name	Data Type	Allow Nulls
🔑	MaADMIN	int	<input type="checkbox"/>
	HoTen	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	DienThoai	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	MatKhau	nvarchar(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Gioitinh	nvarchar(5)	<input checked="" type="checkbox"/>
	NgaySinh	date	<input checked="" type="checkbox"/>
	TT	int	<input type="checkbox"/>
▶			<input type="checkbox"/>

Hình 9 CSDL giỏ hàng

4.1.2. Bảng sản phẩm

ADMIN.LAPTOP - dbo.LapTop			
ADMIN.LAPTOP - dbo.ADNIM			
	Column Name	Data Type	Allow Nulls
🔑	MaLapTop	int	<input type="checkbox"/>
	TenLapTop	nvarchar(100)	<input type="checkbox"/>
	DonGia	money	<input checked="" type="checkbox"/>
	MoTa	ntext	<input checked="" type="checkbox"/>
	HinhMinhHoa	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	MaLoai	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	MaNSX	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	NgaySX	date	<input checked="" type="checkbox"/>
	SoLuong	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	SoLanXem	int	<input checked="" type="checkbox"/>
▶			<input type="checkbox"/>

Hình 10 CSDL sản phẩm

4.1.3. Bảng Khách Hàng

ADMIN.LAPTOP - dbo.KhachHang		ADMIN.LAPTOP - dbo.LapTop	
	Column Name	Data Type	Allow Nulls
PK	MaKH	int	<input type="checkbox"/>
	TenKH	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	DiaChiKH	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	DienThoaiKH	nvarchar(10)	<input checked="" type="checkbox"/>
	MatKhau	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	NgaySinh	date	<input checked="" type="checkbox"/>
	GioiTinh	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
	Email	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	TT	int	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Hình 11 CSDL tài khoản

4.1.4. Bảng Loại LapTop

ADMIN.LAPTOP - dbo.LOAI			
	Column Name	Data Type	
PK	MaLoai	int	
	TenLoai	nvarchar(50)	

Hình 12 CSDL Loại LapTop

4.1.5. Bảng nhà sản xuất

ADMIN.LAPTOP - dbo.NhaSX		ADMIN.LAPTOP - dbo.LOAI	
	Column Name	Data Type	Allow Nulls
PK	MaNSX	int	<input type="checkbox"/>
	TenNSX	nvarchar(100)	<input type="checkbox"/>
	DiaChi	nvarchar(150)	<input checked="" type="checkbox"/>
	DienThoai	nvarchar(10)	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Hình 13: CSDL nhà sản xuất

4.1.6. Bảng đơn đặt hàng

ADMIN.LAPTOP - dbo.DoDH		ADMIN.LAPTOP - dbo.NhaSX	
	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶ 🔑	SoHD	int	<input type="checkbox"/>
	MaKH	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	NgayDH	date	<input checked="" type="checkbox"/>
	TriGia	money	<input checked="" type="checkbox"/>
	DaGiao	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
	NgayGiao	date	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Hình 14:CSDL đơn đặt hàng

4.1.7. Bảng đơn chi tiết

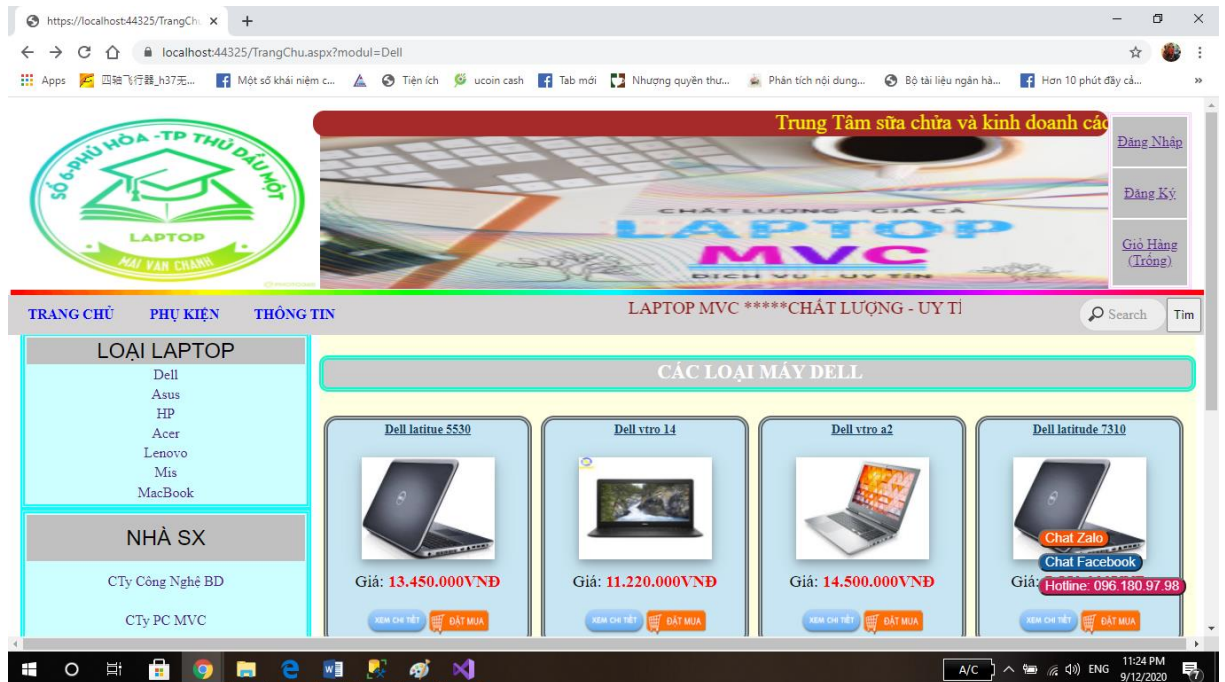
ADMIN.LAPTOP - dbo.CTDonHang		ADMIN.LAPTOP - dbo.DoDH	
	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶ 🔑	SoHD	int	<input type="checkbox"/>
▶ 🔑	MaLAPTOP	int	<input type="checkbox"/>
	SoLuong	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	DonGia	money	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Hình 15:CSDL đơn chi tiết

CHƯƠNG 5. GIAO DIỆN WEBSITE

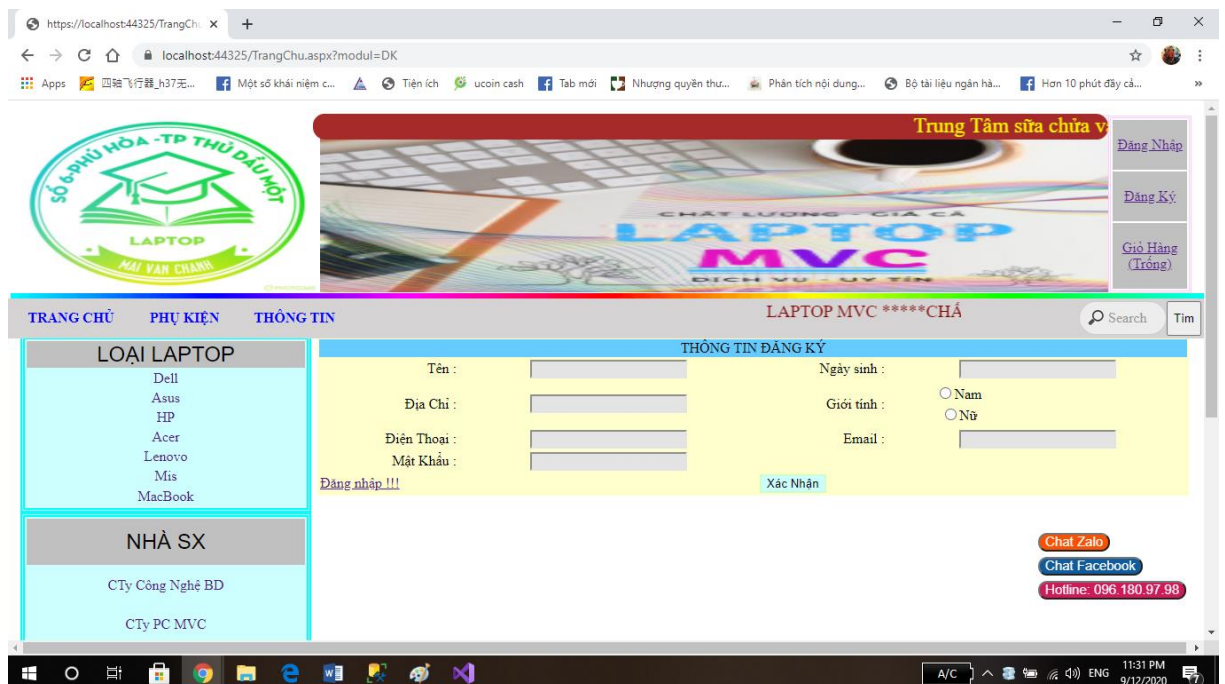
5.1. Một số giao diện người dùng

5.1.1. Giao diện trang chủ



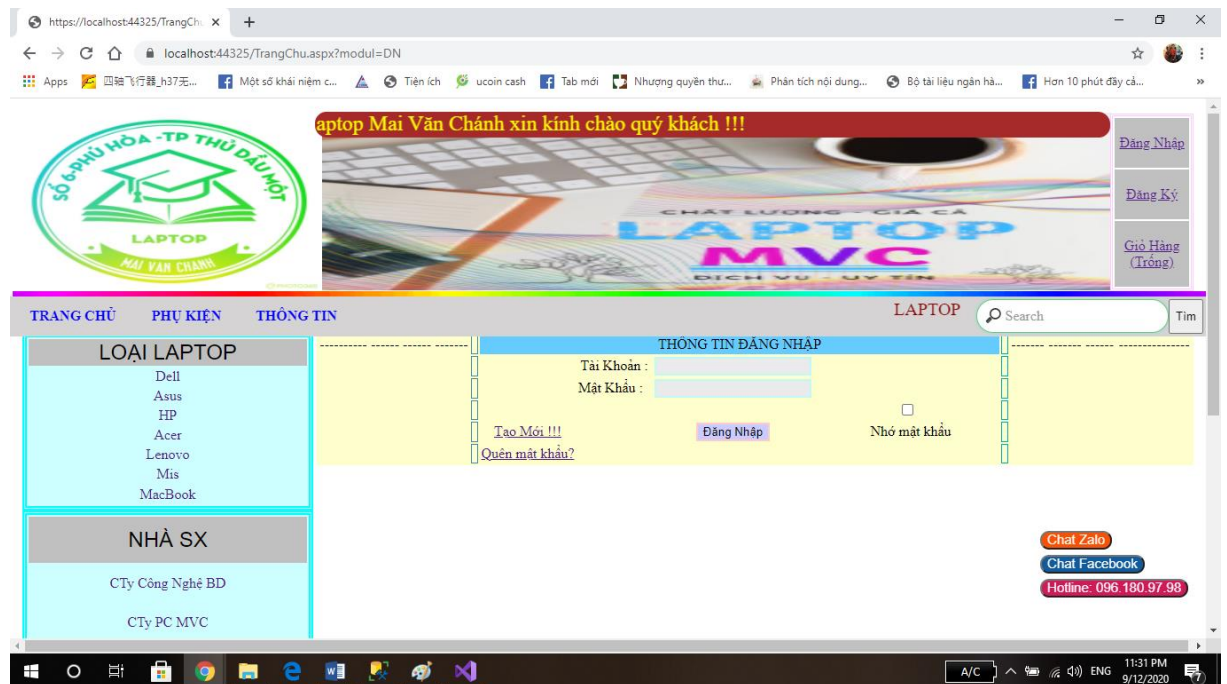
Hình 16 Giao diện trang chủ

5.1.2. Giao diện trang đăng ký



Hình 17 Giao diện trang đăng ký

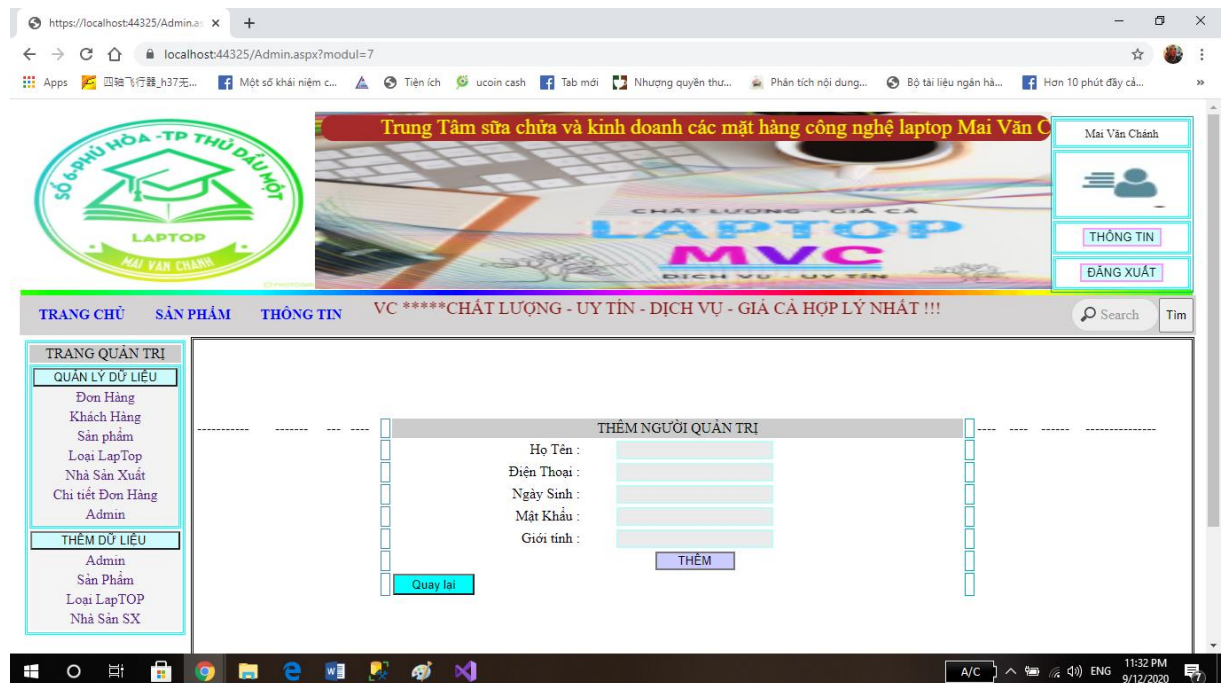
5.1.3. Giao diện trang đăng nhập



Hình 16 Giao diện trang đăng nhập

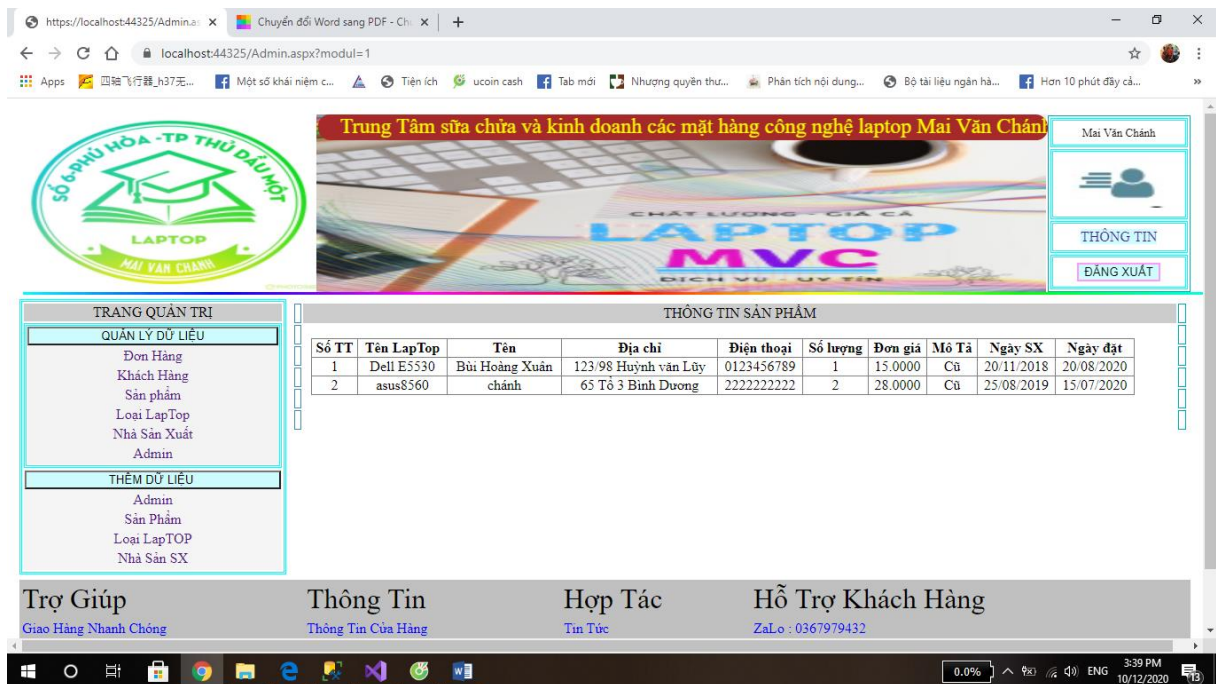
5.2. Một số giao diện trang Admin

5.2.1. Giao diện trang quản lý thêm thành viên quản trị



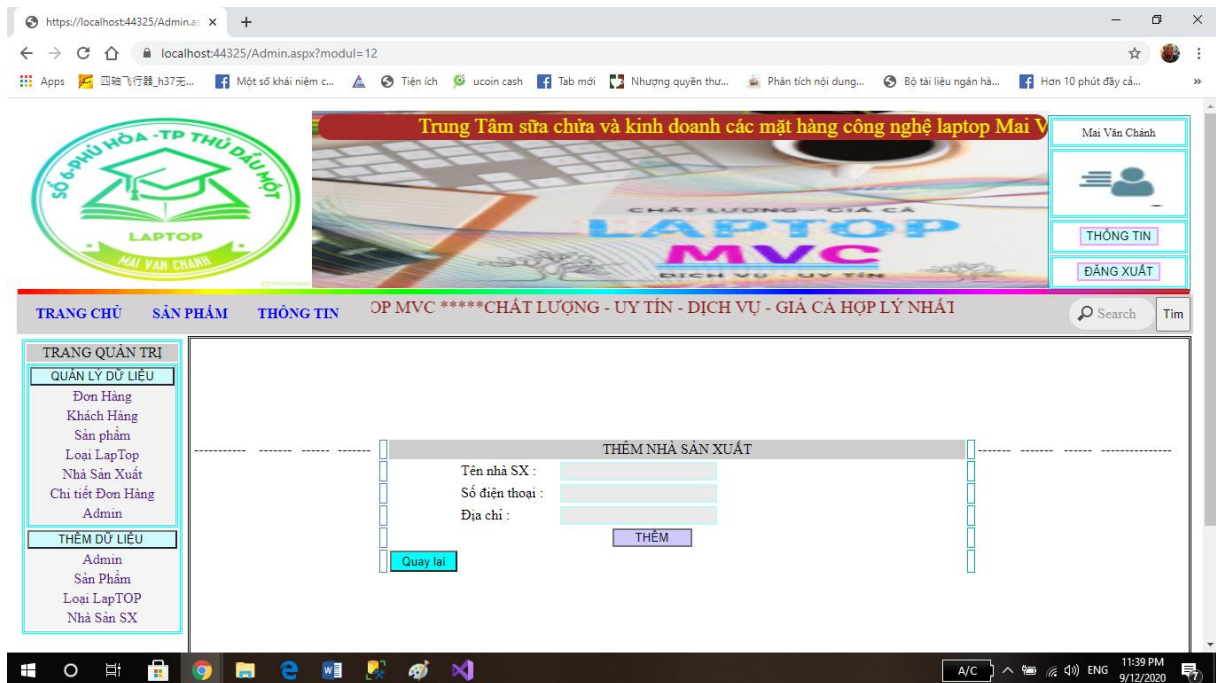
Hình 17 Giao diện trang thống kê

5.2.2. Giao diện trang trang quản lý đơn hàng



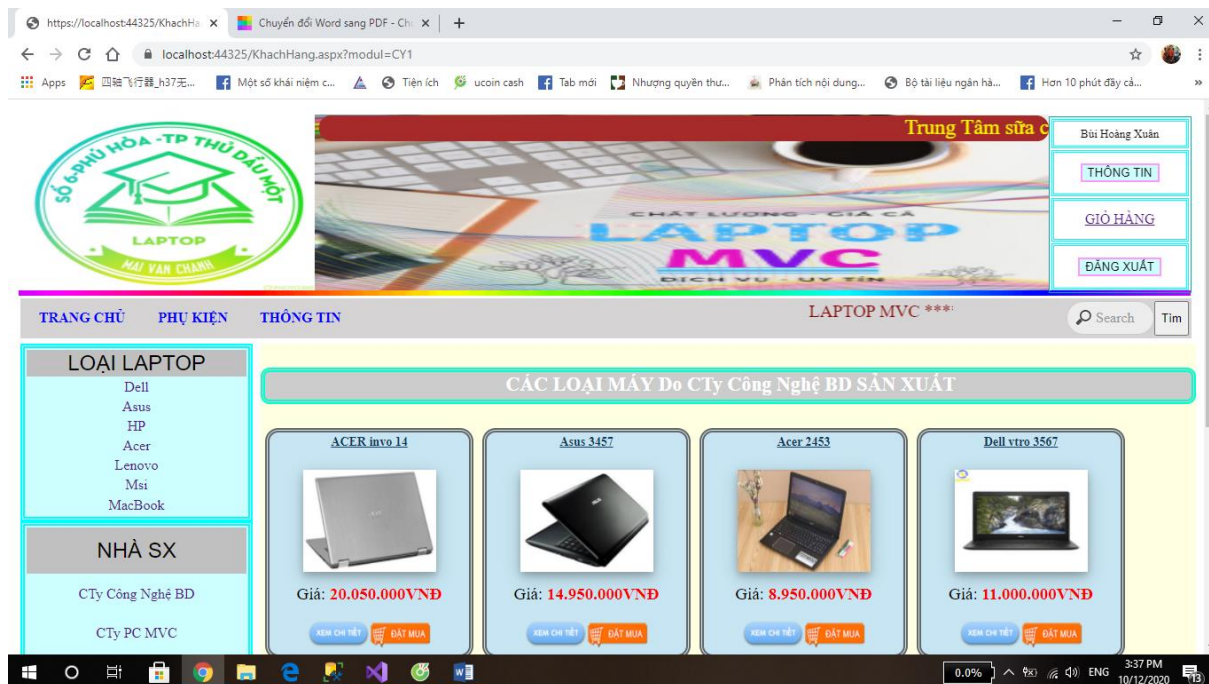
Hình 18: Giao diện quản lý đơn đặt hàng

5.2.1. Giao diện trang thêm nhà sản xuất



Hình 19 Giao diện trang quản lý người dùng

5.2.2. Giao diện Trang Người dùng



Hình 20 Giao diện Trang Người dùng

KẾT LUẬN

1. Kết quả đạt được

– Đối với người dùng

- Các cách tra cứu theo các chủ đề khác nhau, kết hợp nhiều chủ đề theo ý khách hàng.
- Xem chi tiết thông tin sản phẩm.
- Cho phép khách hàng đăng ký thông tin để thực hiện việc mua sản phẩm.
- Kiểm tra tính hợp lệ của khách hàng đăng nhập hệ thống.
- Tạo đơn đặt hàng.

Đối với người quản trị

- Xem thông tin của các đề mục cần quản lý như: Khách hàng, sản phẩm, đơn đặt hàng...
- Đưa ra các form để nhập dữ liệu mới của các loại tư liệu.
- Có thể sửa đổi, cập nhật các dữ liệu trên.
- Trong việc thêm mới sản phẩm chương trình tự động sinh mã sản phẩm, điều này tiện lợi cho người quản trị và dữ liệu luôn đồng nhất.
- Các chức năng này được thực hiện thông qua giao diện web.

2. Hướng phát triển của đề tài

Vì thời gian không cho phép có nhiều báo cáo và thời gian + kiến thức về thiết kế web còn hạn chế nên chúng em chưa tìm hiểu rõ và kỹ hơn về đề tài này. Vì thế đề tài cũng còn có nhiều thiếu sót, mong thầy giúp đỡ chúng em nhiều hơn và em sẽ tiếp tục tìm hiểu sâu hơn về công nghệ này, nhằm mục đích Thiết kế website:

Giao diện đẹp, thân thiện với người dùng, có nhiều chức năng và tương tác tốt hơn với người dùng.

Thiết kế, bổ sung các tính năng còn thiếu hay chưa thật sự hoàn chỉnh trong quá trình sử dụng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Bryan Syverson, Joel Murach, *SQL Server hướng dẫn học qua ví dụ*, NXB Khoa học và Kỹ thuật, 2013.
2. Lập trình ứng dụng web với ASP.NET: Đỗ Lâm Thiên, 2008, Đại học Khoa học Tự nhiên

Website

1. <https://tedu.com.vn/khoa-hoc-mien-phi/khoa-hoc-lap-trinh-aspnet-mvc-25>. Truy cập ngày 20/11/2019
2. <http://mauweb.monamedia.net/dongho/>. Truy cập ngày 23/11/2019
3. Tài liệu bài giảng môn “Thiết kế website” của thầy Nguyễn Hữu Vĩnh-Võ Quốc Lương.
4. Website <https://viettelstore.vn/laptop>
5. Website <https://blog.webico.vn/thiet-ke-trang-web-ban-laptop-truc-tuyen-qua-mang/>