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



ĐỒ ÁN MÔN HỌC LẬP TRÌNH WEB

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY CHO CÔNG TY TNHH ABC

GVHD: NGUYỄN HỮU VĨNH

SVTH: ĐOÀN MINH KHÁNH

MSSV: 1924801030111

LÓP: D19PM02

BÌNH DƯƠNG – 7/2021

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



ĐỒ ÁN MÔN HỌC LẬP TRÌNH WEB

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY CHO CÔNG TY TNHH ABC

GVHD: NGUYỄN HỮU VĨNH

SVTH: ĐOÀN MINH KHÁNH

MSSV: 1924801030111

LÓP: D19PM02

BÌNH DƯƠNG - 7/2021

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

NHẬN XÉT VÀ CHẨM ĐIỂM CỦA GIẢNG VIÊN

Họ và tên giảng viên: Nguyễn Hữu Vĩnh
Tên đề tài: XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY CHO CÔNG TY TNHH AB C
Nội dung nhận xét:
Điểm:
Bằng số:
Bằng chữ:

GIẢNG VIÊN CHẨM

(Ký, ghi rõ họ tên)

Nguyễn Hữu Vĩnh

MỞ ĐẦU

Ngày nay, ứng dụng công nghệ thông tin và việc tin học hóa được xem là một trong những yếu tố mang tính quyết định trong hoạt động của các chính phủ, tổ chức, cũng như của các công ty, nó đóng vai trò hết sức quan trọng, có thể tạo ra những bước đột phá mạnh mẽ.

Cùng với sự phát triển không ngừng về kỹ thuật máy tính và mạng điện tử, công nghệ thông tin cũng được những công nghệ có đẳng cấp cao và lần lượt chinh phục hết đỉnh cao này đến đỉnh cao khác. Mạng Internet là một trong những sản phẩm có giá trị hết sức lớn lao và ngày càng trở nên một công cụ không thể thiếu, là nền tảng chính cho sự truyền tải, trao đổi thông tin trên toàn cầu. Giờ đây, mọi việc liên quan đến thông tin trở nên thật dễ dàng cho người sử dụng: chỉ cần có một máy tính kết nối internet và một dòng dữ liệu truy tìm thì gần như lập tức... cả thế giới về vấn đề mà bạn đang quan tâm sẽ hiện ra, có đầy đủ thông tin, hình ảnh và thậm chí đôi lúc có cả những âm thanh nếu bạn cần...

Bằng Internet, chúng ta đã thực hiện được nhiều công việc với tốc độ nhanh hơn và chi phí thấp hơn nhiều so với cách thức truyền thống. Chính điều này, đã thúc đẩy sự khai sinh và phát triển của thương mại điện tử và chính phủ điện tử trên khắp thế giới, làm biến đổi đáng kể bộ mặt văn hóa, nâng cao chất lượng cuộc sống con người.

Trong hoạt động sản xuất, kinh doanh, giờ đây, thương mại điện tử đã khẳng định được vai trò xúc tiến và thúc đẩy sự phát triển của doanh nghiệp. Đối với một cửa hàng hay shop, việc quảng bá và giới thiệu đến khách hàng các sản phẩm mới đáp ứng được nhu cầu của khác hàng sẽ là cần thiết. Vậy phải quảng bá thế nào đó là xây dựng được một Website cho cửa hàng của mình quảng bá tất cả các sản phẩm của mình bán. Vì vậy, em đã thực hiện đồ án "XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY" cho công ty TNHH ABC. Người chủ cửa hàng đưa các sản phẩm đó lên website của mình và quản lý bằng website đó. Khách hàng có thể đặt mua hàng trên website mà không cần đến cửa hàng. Chủ cửa hàng sẽ gửi sản phẩm cho khách hàng khi nhận được tiền.

Với sự hướng dẫn tận tình của **Nguyễn Hữu Vĩnh** em đã hoàn thành bài báo cáo đồ án này. Tuy đã cố gắng hết sức tìm hiểu, phân tích thiết kế và cài đặt hệ thống nhưng chắc rằng không tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự thông cảm và góp ý của quý Thầy cô. Em xin chân thành cảm ơn.

MỤC LỤC

DANH MỤC HÌNH	vi
DANH MỤC BẢNG	viii
DANH SÁCH CÁC KÝ TỰ, CHỮ VIẾT TẮT	ix
CHƯƠNG 1. KHẢO SÁT VÀ XÁC ĐỊNH YÊU CẦU	1
1.1. Phân tích yêu cầu đề tài	1
1.1.1. Tên đề tài	1
1.1.2. Chức năng	1
1.1.3. Yêu cầu đặt ra	1
1.2. Phân tích và thiết kế hệ thống	2
1.2.1. Khảo sát hiện trạng và xây dựng hệ thống	2
1.2.2. Phân tích hệ thống	2
1.3. Sơ đồ phân cấp chức năng của khách hàng	3
1.4. Sơ đồ phân cấp chức năng của admin	5
CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ VỚI UML	7
2.1. Biểu đồ Use Case	7
2.1.1. Biểu đồ Use Case mức tổng quát	8
2.1.2. Đặt tả Use Case	8
2.2. Biểu đồ tuần tự (Sequence Diagram)	12
2.2.1. Biểu đồ tuần tự Đăng nhập	12
2.2.2. Biểu đồ tuần tự Xem giỏ hàng	12
2.2.3. Biểu đồ tuần tự Xóa giỏ hàng	13
. 0	
2.2.4. Biểu đồ tuần tự Thêm người dùng	13
2.2.4. Biểu đồ tuần tự Thêm người dùng	13

2.2.8. Biểu đồ tuần tự Chỉnh sửa sản phẩm	14
2.2.9. Biểu đồ tuần tự Xóa sản phẩm	15
CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU	14
3.1. Lược đồ quan hệ thực thể	14
3.2. Các bảng CSDL	14
3.2.1. Bảng yêu thịch	14
3.2.2. Bảng sản phẩm	14
3.2.3. Bảng tài khoản	15
3.2.4. Bảng loại sản phẩm	15
3.2.5. Bảng hóa đơn	15
CHƯƠNG 4. GIAO DIỆN WEBSITE BÁN GIÀY CÔNG TY	TNHH ABC17
4.1. Một số giao diện người dùng	17
4.1.1. Giao diện trang chủ	17
4.1.2. Giao diện trang đăng ký	19
4.1.3. Giao diện trang đăng nhập	21
4.1.4. Giao diện giỏ hàng	21
4.2. Một số giao diện trang Admin	29
4.2.1. Giao diện trang thống kê	29
4.2.2. Giao diện trang quản lý người dùng	29
4.2.3. Giao diện trang quản lý sản phầm	30
4.2.4. Giao diện trang quản lý đơn hàng	31
KÉT LUẬN	32
TÀI LIÊU THAM KHẢO	34

DANH MỤC HÌNH

Hình 1 Sσ đồ website bán Giày	3
Hình 2 Sơ đồ chức năng khách hàng	3
Hình 3 Sơ đồ quản lý khách hàng	6
Hình 4 Sơ đồ quản lý sản phẩm	6
Hình 5 Usecase tổng quát	8
Hình 6 Biểu đồ tuần tự đăng nhập	12
Hình 7 Biểu đồ tuần tự Xem giỏ hàng	12
Hình 8 Biểu đồ tuần tự Xóa giỏ hàng	13
Hình 9 Biểu đồ tuần tự Thêm người dùng	13
Hình 10 Biểu đồ tuần tự Chỉnh sửa người dùng	13
Hình 11 Biểu đồ tuần tự Xóa người dùng	14
Hình 12 Biểu đồ tuần tự Thêm sản phẩm	14
Hình 13 Biểu đồ tuần tự Chỉnh sửa sản phẩm	15
Hình 14 Biểu đồ tuần tự Xóa sản phẩm	15
Hình 15 Lược đồ quan hệ thực thể	14
Hình 16 CSDL yêu thích	14
Hình 17 CSDL sản phẩm	14
Hình 18 CSDL tài khoản	15
Hình 19 CSDL loại sản phẩm	15
Hình 20 CSDL Admin	14
Hình 21 CSDL hóa đơn	16
Hình 22 Giao diện trang chủ	19
Hình 23 Giao diện trang sản phẩm	21
Hình 24 Giao diện trang đăng nhập	21
Hình 25 Giao diện chi tiết sản phẩm	28
Hình 26 Giao diện trang tìm kiếm	29
Hình 27 Giao diện trang cập nhật thông tin tài khoản	30
Hình 28 Giao diện trang thông tin tài khoản	31
Hình 29 Giao diện trang đăng ký	31
Hình 30 Giao diện trang thanh toán	31

Hình 31 Giao diện trang yêu thích	31
Hình 32 Giao diện trang giỏ hàng	
Hình 33 Giao diện trang thống kê	31
Hình 34 Giao diện trang quản lý người dùng	31
Hình 35 Giao diện trang thêm xóa sửa (sản phẩm, tài khoản)	31
Hình 36 Giao diện trang quản lý sản phẩm	31
Hình 37 Giao diện trang đơn hàng	31

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2.1 Danh sách các Actor	
Bảng 2.2 Danh sách các Usecase	

DANH SÁCH CÁC KÝ TỰ, CHỮ VIẾT TẮT

Từ viết tắt	Giải thích	
Tiếng Việt		
CSDL	Cơ sở dữ liệu	
DM	Danh mục	
Tiếng Anh		
UC	Use Case	

CHƯƠNG 1. KHẢO SÁT VÀ XÁC ĐỊNH YỀU CẦU

1.1. Phân tích yêu cầu đề tài

1.1.1. Tên đề tài

- Xây dựng website bán giày cho công ty TNHH ABC.

1.1.2. 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 chứa năng sau:
 - Cho phép cập nhật hàng vào CSDL.
 - Hiển thị danh sách các mặt hàng theo từng loại.
 - Hiển thị hàng hoá khách hàng đã chọn mua.
 - Hiển 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.

1.1.3. 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:
 - Hiển thị danh sách các mặt hàng của cửa hàng để khách hàng xem, lựa chọn và mua.
 - Khách hàng xem các thông tin, khuyến mãi trên trang web.
 - 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, tài khoản khách hàng, slider.
- Tiếp nhận kiểm tra đơn đặt hàng của khách hàng.
 Hiển 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.

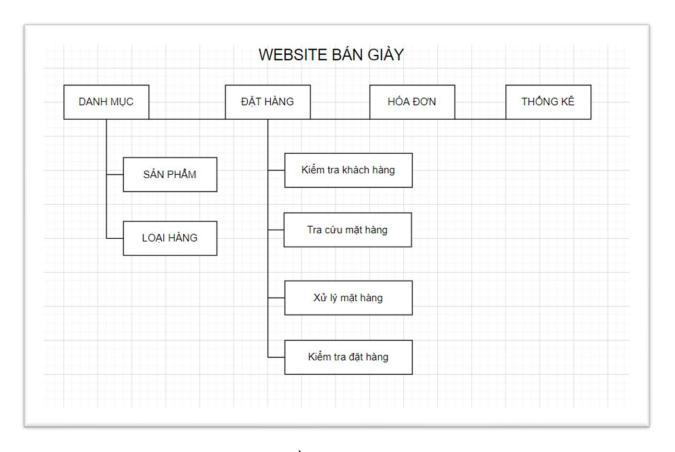
1.2. Phân tích và thiết kế hệ thống

1.2.1. Khảo sát hiện trạng và xây dựng hệ thống

- Sau khi khảo sát em đã nắm bắt được các thông tin:
 - Quản lý khách hàng: Mỗi khách hàng được quản lý các thông tin sau: họ tên, địa chỉ, số điện thoại, email...
 - Quản lý sản phẩm: Mã hàng hoá, tên hàng hoá, đơn giá, số lượng,
 hình ảnh, chi tiết, mã loại hàng, tên loại hàng...
 - Quản lý giỏ hàng: Danh sách đơn hàng thành công, danh sách đơn hàng thất bại, lịch sử giỏ hàng...
 - Quản lý slide: Tên slide, nội dung slide, ảnh slide, trạng thái...

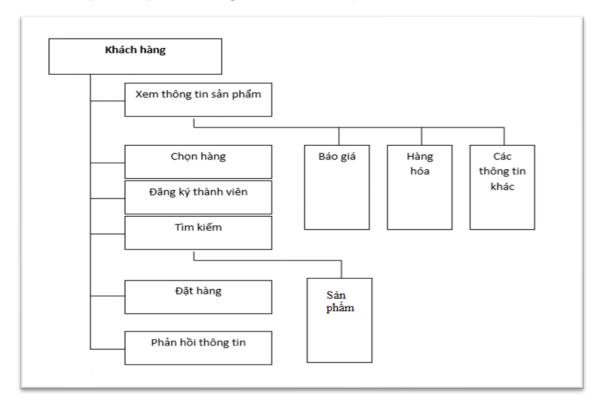
1.2.2. Phân tích hệ thống

- 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 Giày".
- Qua quá trình khảo sát, phân tích thực trạng và xây dựng hướng phát triển cho hệ thống mới em đa xây dựng cấu trúc của hệ thống "Xây dựng Website bán Giày".
- 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 website bán giày

1.3. Sơ đồ phân cấp chức năng của khách hàng

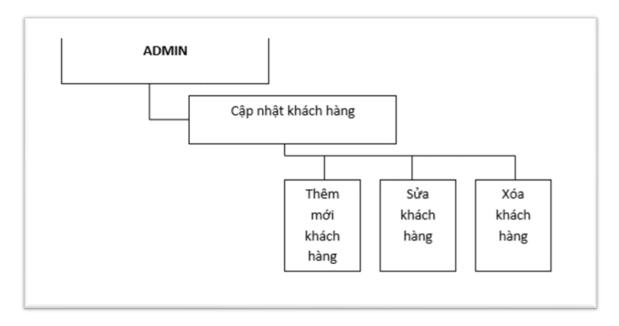


Hình 2 Sơ đồ chức năng khách hàng

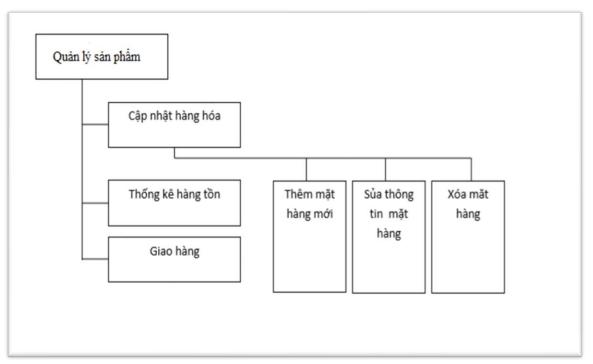
- Chức năng xem thông tin sản phẩm
 - Cho phép xem các thông tin liên quan đến sản phẩm.
- Chức năng chọn hàng
 - Liệt kê danh mục mặt hàng sản phẩm theo nhóm, chủng loại, chi tiết...cho phép khách hàng có thể lựa chọn ,bổ xung mặt hàng vào giỏ hàng.
 - Đầu vào: Các thông tin liên quan đến sản phẩm: Tên mặt 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 loại bỏ mặt hàng trong giỏ hàng.
 - Module hiển thị danh mục mặt hàng hiện có trong giỏ hàng.
 - Đầu ra: Danh mục mặt hàng định đặt mua.
- Chức năng đăng ký
 - Khách hàng có thể đăng ký để trở thành khách hàng thường xuyên (thành viên) của cửa hàng và được cấp một tài khoản người dùng (Acount) để đăng nhập khi cần đặt hàng ,thanh toán...
 - Đầu vào :
 - Các thông tin cá nhân của khách hàng.
 - o User name.
 - o Password.
 - Họ tên đầy đủ
 - o Địa chỉ.
 - o Email.
 - Số ĐT.
 - o Ngày Sinh
 - Các quá trình thực hiện:
 - o Module nhập thông tin cá nhân của khách hàng.
 - o Module xác nhận thông tin vừa nhập.
 - Module thông báo cho khách hàng và yêu cầu nhập lại tài khoản người dùng nếu tài khoản đó đã có người đăng ký.

- o Module lưu thông tin khách hàng vừa đăng ký vào CSDL.
- Đầu ra:
 - Thông báo cho khách hàng và yêu cầu nhập lại tài khoản hoặc
 Email nếu tài khoản hoặc Email đó đã tồn tại trong CSDL.
 - Thông báo và yêu cầu nhập lại thông tin trong trường hợp thông tin nhập vào không chính xác, không phù hợp.
 - Chuyển sang trang đăng nhập.
- Chức năng tìm kiếm
 - Tìm kiếm thông tin về sản phẩm
 - Đầu vào:
 - O Từ hoặc cụm từ cần tìm kiếm.
 - O Dạng tìm kiếm (tìm kiếm sản phẩm).
 - Các quá trình thực hiện:
 - o Module tìm kiếm trong CSDL.
 - o 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:
 - 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, số lượng mỗi mặt hàng đặt mua.
 - Các quá trình thực hiện:
 - Module hiển thị đầy đủ thông tin liên quan đến sản phẩm khách hàng đã chọn.

1.4. Sơ đồ phân cấp chức năng của admin



Hình Error! No text of specified style in document.. 3 Sơ đồ quản lý khách hàng



Hình 4 Sơ đồ quản lý sản phẩm

CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ VỚI UML

2.1. Biểu đồ Use Case

Danh sách các Actor

Bảng Error! No text of specified style in document..1 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.	

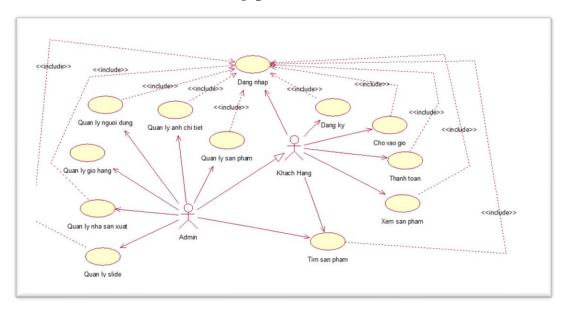
Danh sách các Usecase

Bång Error! No text of specified style in document..2 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 của người dùng và Admin.	
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	Tìm kiếm sản phẩm	UC này mô tả chức năng tìm kiếm các sản phẩm trên website của người dùng.
6	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.
7	Nhập hàng	UC này mô tả chức năng nhập hàng của Admin.
8	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.

2.1.1. Biểu đồ Use Case mức tổng quát



Hình 5 Usecase tổng quát

2.1.2. Đặt tả Use Case

- Use Case 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.

Use Case 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 sư kiên
 - Dòng sự kiện chính
 - 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) Hiển 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 hiển 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.

> Use Case 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 dung có thể xem thông tin các sản phẩm có tại website.
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 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.

➤ Use Case 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
 - Người dùng chọn chức năng xem thông tin chi tiết của sản phẩm.
 - Trang chủ sẽ mở đến trang thông tin chi tiết của sản phẩm.
 - 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.

Use Case 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 hiển thị trang thanh toán.
 - 5) Người dùng nhập đầy đủ thông tin.
 - 6) Hệ thống đưa ra thông báo và quay trở lại trang giỏ hàng.
 - 7) 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.

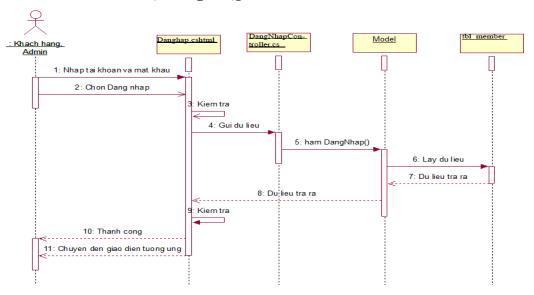
Use Case Quản lý

- 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, slide...
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính

- 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) Hiển thị thông báo.
- 6) Hiển thị trang quản lý thông tin
- 7) Kết thúc Use Case.

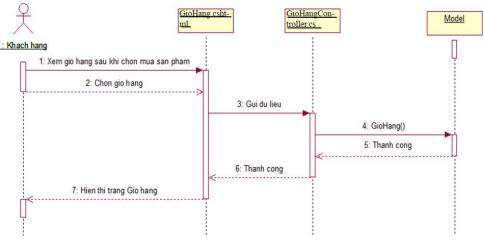
2.2. Biểu đồ tuần tự (Sequence Diagram)

2.2.1. Biểu đồ tuần tự Đăng nhập



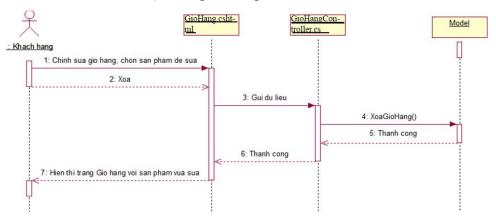
Hình 6 Biểu đồ tuần tự đăng nhập

2.2.2. Biểu đồ tuần tự Xem giỏ hàng



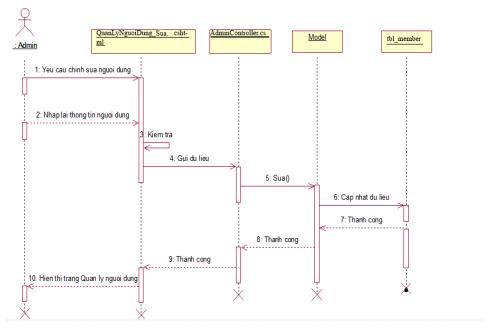
Hình 7 Biểu đồ tuần tự Xem giỏ hàng

2.2.3. Biểu đồ tuần tự Xóa giỏ hàng



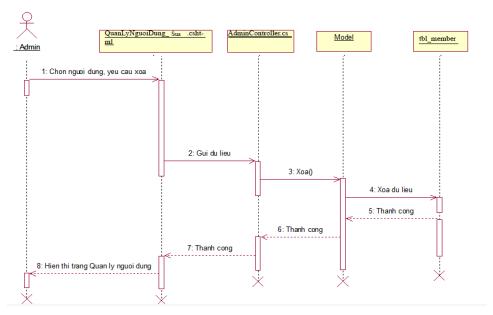
Hình 8 Biểu đồ tuần tự Xóa giỏ hàng

2.2.4. Biểu đồ tuần tự Chính sửa người dùng



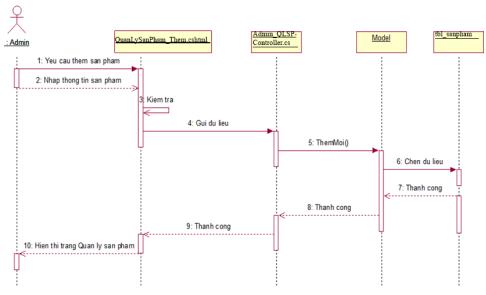
Hình 9 Biểu đồ tuần tự Chỉnh sửa người dùng

2.2.5. Biểu đồ tuần tự Xóa người dùng



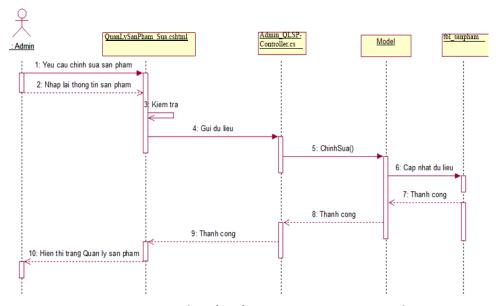
Hình 10 Biểu đồ tuần tự Xóa người dùng

2.2.6. Biểu đồ tuần tự Thêm sản phẩm



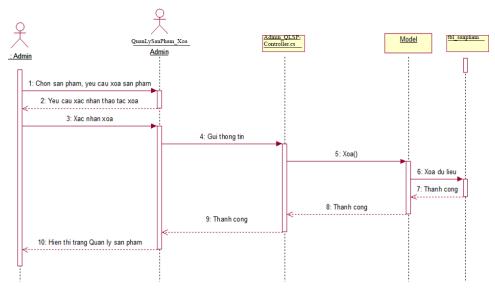
Hình 11 Biểu đồ tuần tự Thêm sản phẩm

2.2.7. Biểu đồ tuần tự Chính sửa sản phẩm



Hình 12 Biểu đồ tuần tự Chỉnh sửa sản phẩm

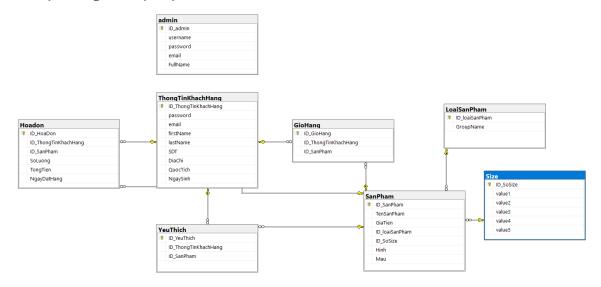
2.2.8. Biểu đồ tuần tự Xóa sản phẩm



Hình 13 Biểu đồ tuần tự Xóa sản phẩm

CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU

3.1. Lược đồ quan hệ thực thể



Hình 14 Lược đồ quan hệ thực thể

3.2. Các bảng CSDL

3.2.1. Bảng yêu thích

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
₽₽	ID_YeuThich		
	ID_ThongTinKhachHang	int	\checkmark
	ID_SanPham	int	\checkmark

Hình 15 CSDL yêu thích

3.2.2. Bảng sản phẩm

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶ ॄ	ID_SanPham	int	
	TenSanPham	nvarchar(80)	✓
	GiaTien	decimal(10, 0)	✓
	ID_loaiSanPham	nvarchar(50)	✓
	ID_SoSize	int	✓
	Hinh	varchar(255)	✓
	Mau	nvarchar(50)	✓

Hình 16 CSDL sản phẩm

3.2.3. Bảng tài khoản

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
₽₽	ID_ThongTinKhachHang	int	
	password	varchar(45)	
	email	varchar(80)	
	firstName	nvarchar(45)	✓
	lastName	nvarchar(45)	\checkmark
	SDT	varchar(12)	✓
	DiaChi	nvarchar(250)	\checkmark
	QuocTich	varchar(45)	\checkmark
	NgaySinh	varchar(45)	\checkmark

Hình 17 CSDL tài khoản

3.2.4. Bảng loại sản phẩm

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
₽₽	ID_loaiSanPham	nvarchar(50)	
	GroupName	nvarchar(50)	✓

Hình 18 CSDL loại sản phẩm

3.2.5. Bång Admin

a lo coming about in the			
	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶ 8	ID_admin	int	
	username	varchar(50)	
	password	varchar(50)	
	email	varchar(50)	
	FullName	nvarchar(50)	~

Hình 20 CSDL Admin

3.2.6. Bảng hóa đơn

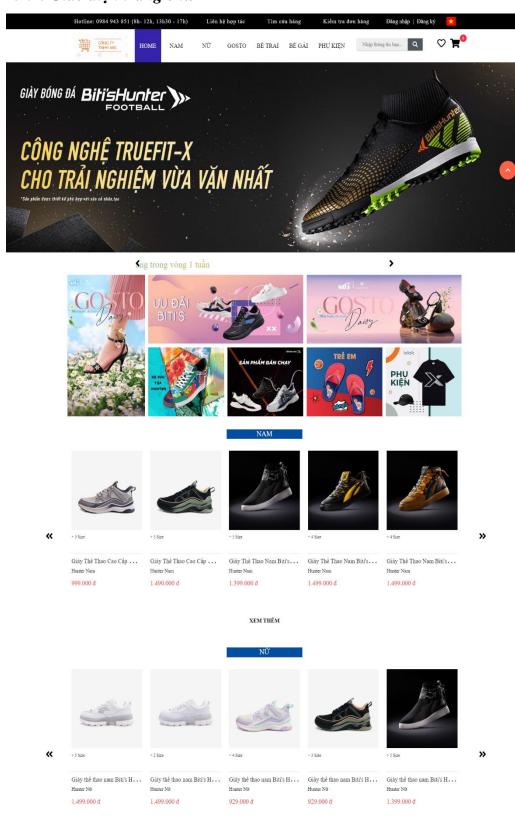
	Column Name	Data Type	Allow Nulls
₽¥	ID_HoaDon	int	
	ID_ThongTinKhachHang	int	\checkmark
	ID_SanPham	int	\checkmark
	SoLuong	int	\checkmark
	TongTien	decimal(10, 0)	\checkmark
	NgayDatHang	date	\checkmark

Hình 21 CSDL hóa đơn

CHƯƠNG 4. GIAO DIỆN WEBSITE BÁN GIÀY CHO CÔNG TY ABC

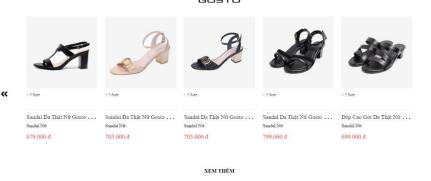
4.1. Một số giao diện người dùng

4.1.1. Giao diện trang chủ



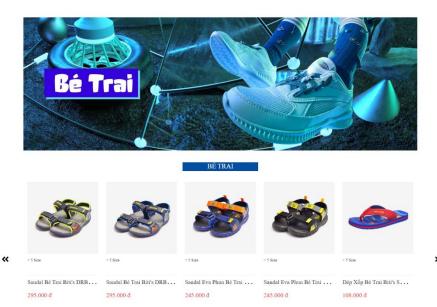
XEM THÊM

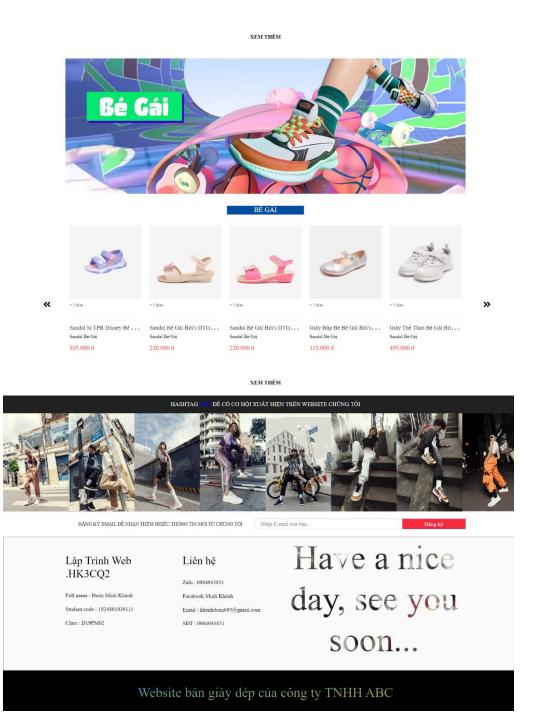






XEM THÊM

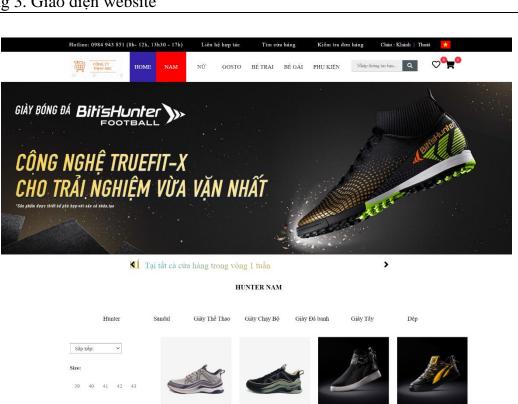


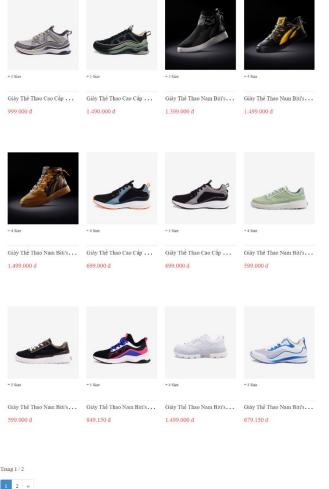


Hình 22 Giao diện trang chủ

Giao diện trang chủ thể hiện thông tin doanh nghiệp , các menu sản phẩm , trưng bày các loại mặt hàng , giúp người dùng dễ dàng trãi nghiệm và mua hàng.

4.1.2. Giao diện trang sản phẩm







Lập Trình Web
.HK3CQ2

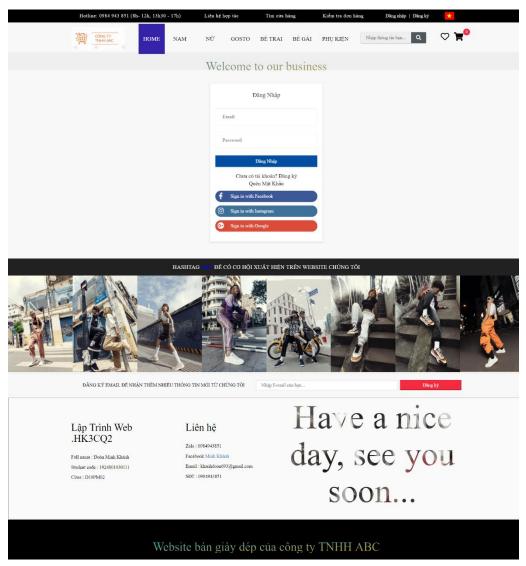
Full name: Đoặn Minh Khánh
Facabook Minh Khánh
Student conde: 1974801030111

Facabook Minh Khánh

Hình 23 Giao diện trang sản phẩm

Trưng bày các sản phẩm theo mặt hàng

4.1.3. Giao diện trang đăng nhập

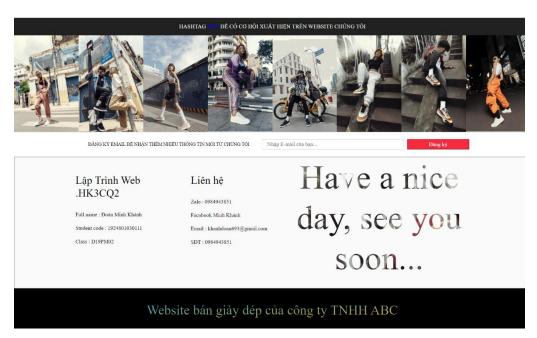


Hình 24 Giao diện trang đăng nhập

Giúp người dùng có thể đăng nhập bằng tài khoản hoặc các bên liên quan như facebook , google , instagram

4.1.4. Giao diện chi tiết sản phẩm

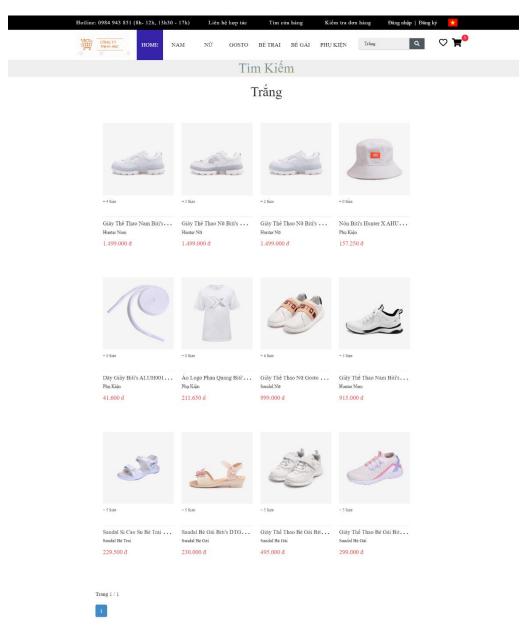


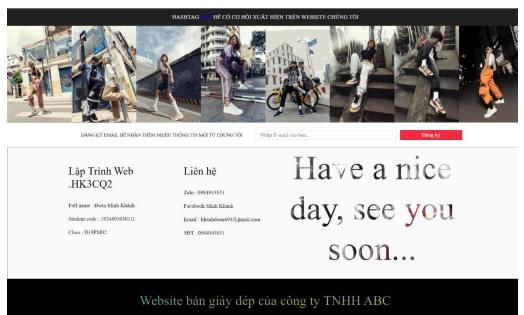


Hình 25 Giao diện trang chi tiết sản phẩm

Khách hàng có thể xem chi tiết về sản phẩm muốn mua tại đây

4.1.5. Giao diện tìm kiếm

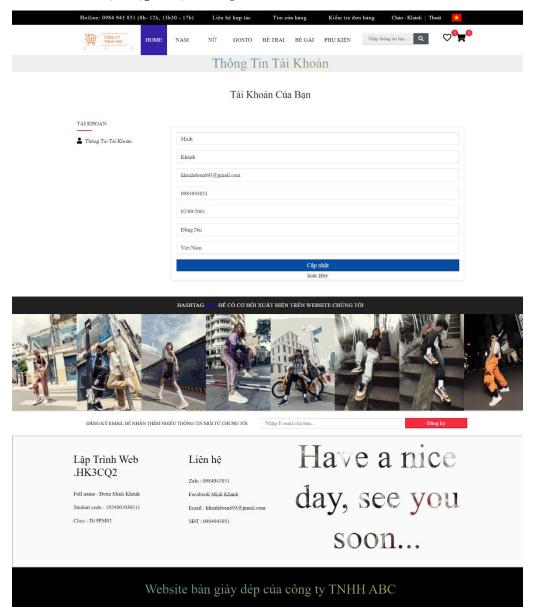




Hình 26 Giao diện trang tìm kiếm

Giúp khách hàng tìm kiếm sản phẩm nhanh và tiện hơn

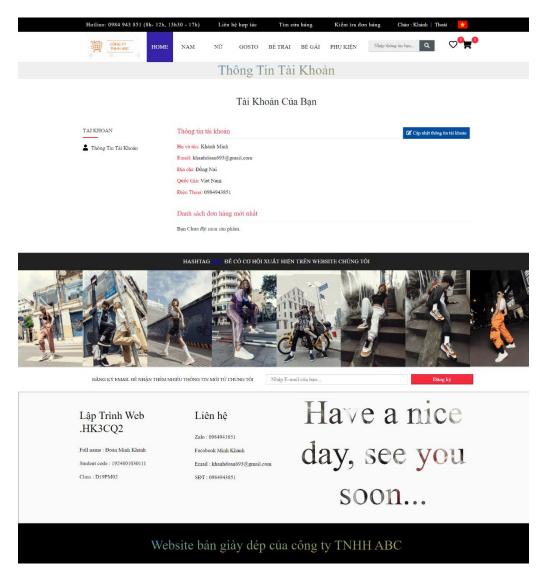
4.1.6. Giao diện cập nhật thông tin tài khoản



Hình 27 Giao diện trang cập nhật thông tin tài khoản

Trang sửa đổi thông tin cá nhân của khách hàng

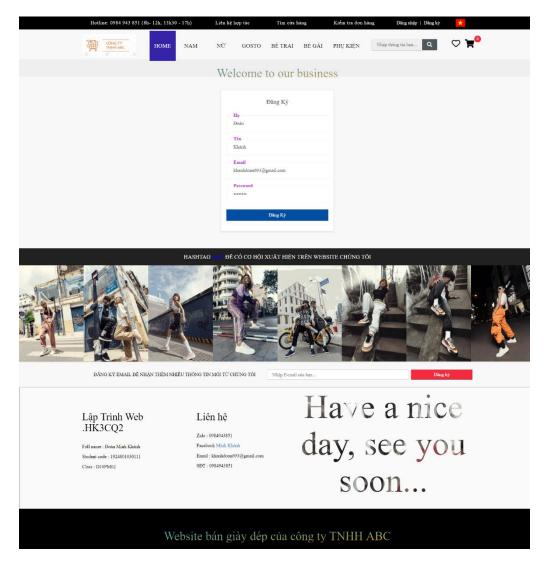
4.1.7. Giao diện thông tin tài khoản



Hình 28 Giao diện trang thông tin tài khoản

Trang hiển thị thông tin cá nhân của khách hàng

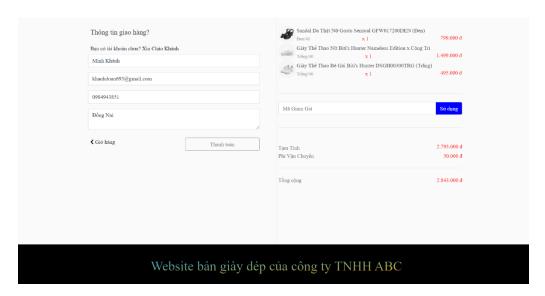
4.1.8. Giao diện đăng ký



Hình 29 Giao diện trang đăng ký

Khách hàng có thể đăng ký tài khoản tại đây

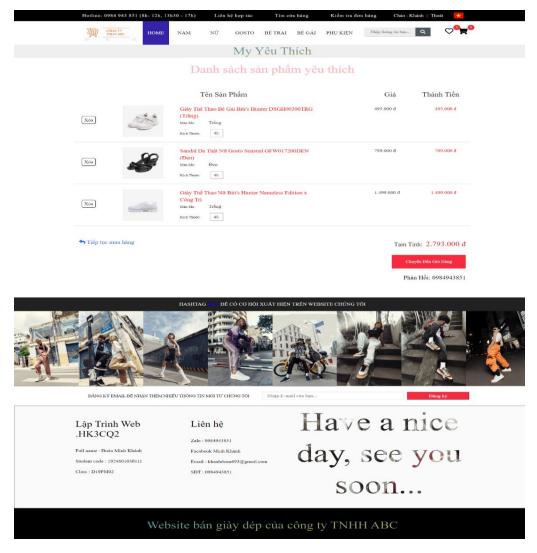
4.1.9. Giao diện thanh toán



Hình 30 Giao diện trang thanh toán

Trang thanh toán những sản phẩm khách hàng đã chọn

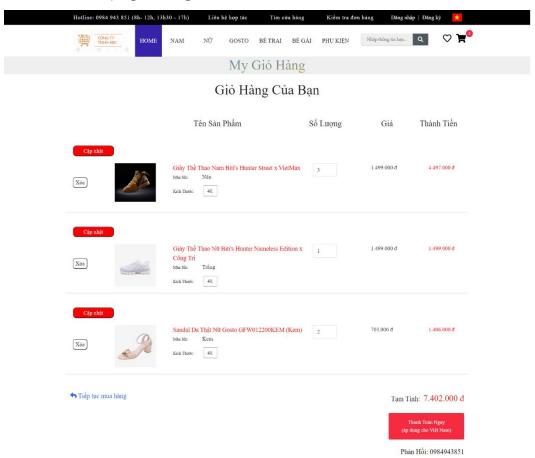
4.1.10. Giao diện yêu thích

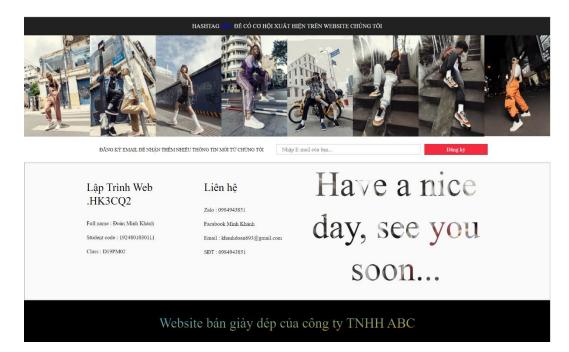


Hình 31 Giao diện trang yêu thích

Trang lưu lại những sản phẩm yêu thích của khách hàng

4.1.11. Giao diện giỏ hàng



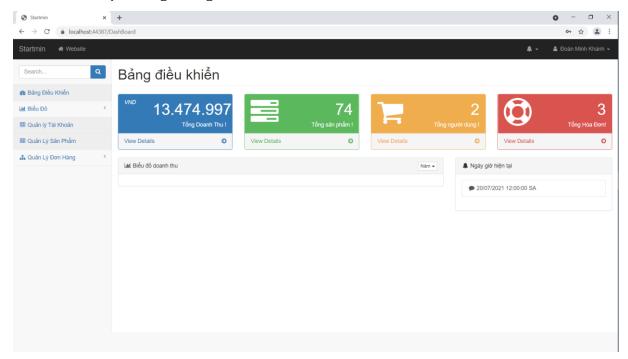


Hình 32 Giao diện giỏ hàng

Trang giúp khách hàng lưu tạm thời , cập nhật số lượng cũng như xóa những sản phẩm không cần thiết

4.2. Một số giao diện trang Admin

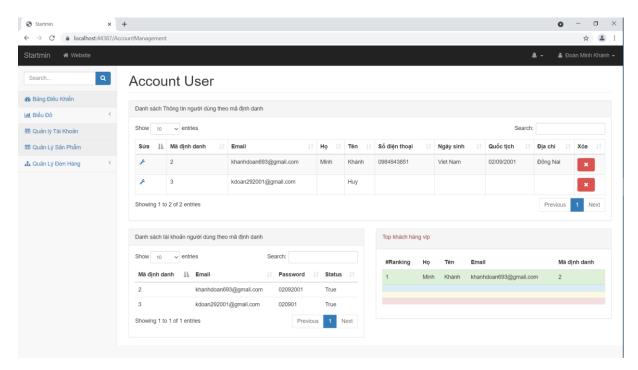
4.2.1. Giao diện trang thống kê



Hình 33 Giao diện trang thống kê

Thống kê các thông tin liên quan đến trang web như doanh thu, sản phẩm, tài khoản,...

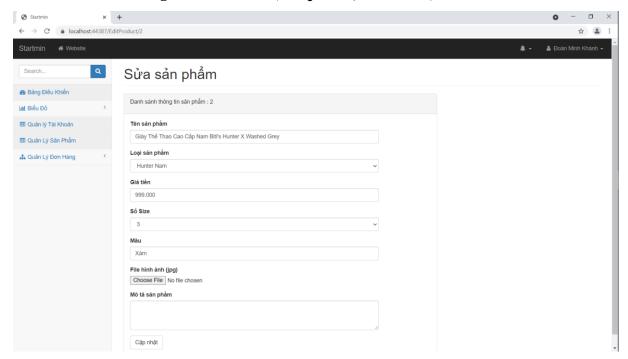
4.2.2. Giao diện trang quản lý người dùng



Hình 34 Giao diện trang quản lý người dùng

Trang quản lý tất cả các tài khoản của người dùng trang web

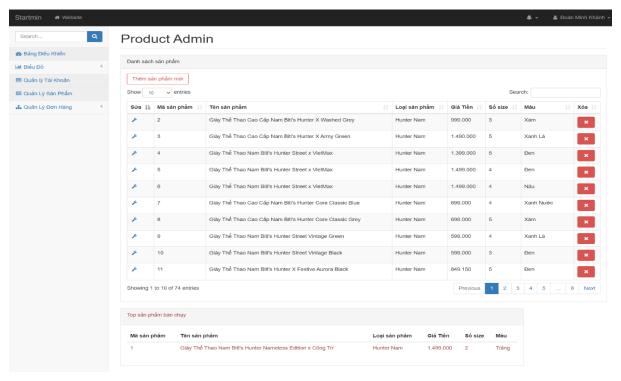
4.2.3. Giao diên trang thêm xóa sửa (sản phẩm, tài khoản)



Hình 35 Giao diện trang thêm xóa sửa (sản phẩm , tài khoản)

Trang thêm, xóa, sửa các sản phẩm cũng như các tài khoản

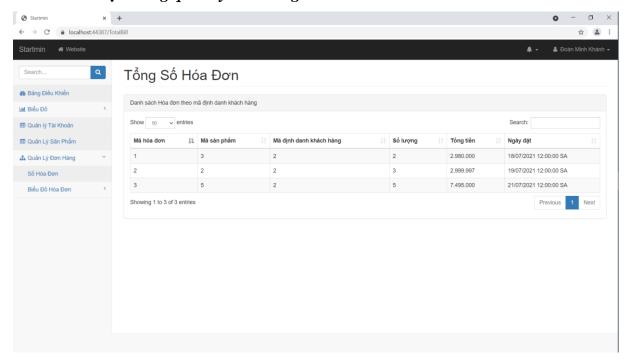
4.2.4. Giao diện trang quản lý sản phầm



Hình 36 Giao diện trang quản lý sản phẩm

Trang quản lý tất cả các sản phẩm và top các sản phẩm bán chạy nhất

4.2.5. Giao diện trang quản lý đơn hàng



Hình 37 Giao diện trang quản lý đơn hàng

Trang quản lý tất cả hóa đơn như tổng tiền, số lượng, ngày giao, mặt hàng và khách hàng

KÉT LUẬN

1. Kết quả đạt được

- Đối với người dùng
 - Các cách tìm kiếm, 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.
 - Có thể chạy trên nhiều hệ điều hành.
- 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.
 - Có thể chạy trên nhiều hệ điều hành.

2. Hướng phát triển của đề tài

Hướng phát triển của Website là tiến đến một thương mại điện tử với đầy đủ các chức năng thanh toán tiền qua mạng. Vấn đề chính của Website là phục vụ việc quảng cáo. Từ đó, bên cạnh việc thương mại thì vấn đề cần phải tập trung thu hút khách hàng liên hệ và thõa thuận thiết kế, lắp đặt một công trình nào đó thuộc lĩnh vực chuyên môn của công ty, cửa hàng.

Do vậy trong thời gian sau này cần bổ sung các chức năng về kiểm kê: Thống kê số lần truy cập database, thống kê giá xuất nhập, tồn kho, thống kê doanh thu, xử lý hóa đơn tự động.

Quản lý kho (kiểm tra lượng sản phẩm tồn kho tự động), thanh toán điện tử có sử dụng Edit card.

Bổ sung thêm một số chức năng kiểm tra dữ liệu nhập, thay đổi mật mã truy nhập của khách hàng cũng như nhà quản trị.

Mặc dù đã cố gắng hoàn chỉnh các yêu cầu nhưng bài báo cáo còn rất nhiều thiếu sót mong nhận được sự chỉ bảo hướng dẫn của các thầy cô khác giúp đỡ xem xét, đề

xuất thêm các ý kiến cũng như bổ sung các vấn đề phục vụ cho việc xây dựng Website để em có thể hoàn chỉnh hơn . Em xin cảm ơn các quý thầy cô.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tiếng Việt

- 1. Bryan Syverson, Joel Murach, *SQL Server hướng dẫn học qua ví dụ*, NXB Khoa học và Kỹ thuật, 2013.
- 2. Dương Anh Đức, Giáo trình phân tích và thiết kế hướng đối tượng bằng UML.

2.Website

- 1. https://stackoverflow.com/ Truy cập ngày 15/06/2021
- 2. https://hiepsiit.com/ Truy cập ngày 15/06/2021
- 3. https://dotnet.microsoft.com/apps/aspnet/mvc Truy cập ngày 15/06/2021
- 4. https://tedu.com.vn/series/hoc-aspnet-core-can-ban.html / 15/06/2021

TRƯỜNG ĐH THỦ DẦU MỘT KHOA KỸ THUẬT CÔNG NGHỆ CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

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):

1. Đoàn Minh Khánh (1924801030111).....

Tiêu chí		Trọng số %	Tốt 100%	Khá 75%	Trung bình 50%	Kém 0%
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	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

	thực					điều chỉnh
	hiện					theo góp ý
	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
Quá trình thực hiện project nghiêm túc	Giai đoạn thực hiện	10	Thực hiện hoàn toàn đúng phương pháp Triển khai đúng kế hoạch	Thực hiện khá đúng phương pháp, sai sót nhỏ và có sửa chữa Triển khai khá đúng kế hoạch, có chậm trễ nhưng không gây ảnh hưởng	Thực hiện tương đối đúng phương pháp, sai sót quan trọng và có sửa chữa Triển khai tương đối đúng kế hoạch, có chậm trễ gây ảnh hưởng nhưng khắc phục được	Thực hiện không đúng phương pháp, sai sót không sửa chữa Triển khai chậm trễ, gây ảnh hưởng không khắc phục được
	Mức độ		Ghi rõ từng mụ	 c tiệu thành nhần		•
	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	Nội dung báo cáo	10	_	tiến trình thực hi minh sản phẩm rút ra	ện	

văn bản	Trình		- Format nhất quán			
rõ ràng	bày báo	10	- Văn phong phù hợp			
	cáo					
Chất						
lượng						
sản						
phẩm		20	- Xây dựng đầy đủ chức năng			
đáp ứng			ray aging any an enac hang			
các tiêu						
chí đề ra						
	ĐIỂM CỦ	A NHÓN	1:			
	GÓP Ý LĨNH VỰC CẦN CẢI TIẾN:					
ÐIỂM	- Về phương pháp học tập, suy nghĩ, xử lý vấn đề:					
PROJECT	- Về kiến thức, kỹ năng, thái độ:					
NHÓM	- Khác:					
NHOW	- Phương pháp cải tiến:					
	- Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ:					
TÊN HỌ VÀ CHỮ KÝ XÁC NHẬN CỦA GV: Nguyễn Hữu Vĩnh						
Phần 2: Đánh giá cá nhân làm việc nhóm						

Làm việc nhóm

Hướng dẫn: Nhóm họp thảo luận đánh giá lẫn nhau. Kết quả này sẽ được sử dụng để qui đổi từ điểm của nhóm thành điểm của mỗi cá nhân, tuỳ theo % mỗi cá nhân đạt được

1) Thành viên có tham gia họp đầy đủ: 40%

Đầy đủ: 40%

Vắng họp dưới 2 lần: 20% Vắng họp hơn 2 lần: 0%

2) Thành viên nộp sản phẩm được giao đúng hạn: 40%

Đúng hạn: 40%

Trễ dưới 2 ngày: 20% Trễ trên 2 ngày: 0%

3) Thành viên có tham gia giải quyết vấn đề, đóng góp ý kiến cải tiến: 20%

Đóng góp đạt hiệu quả: 20% Có quan tâm đóng góp: 10%

Không quan tâm: 0%

	Danh sách thành viên của Nhóm:				
	1. (Tên họ):Đoàn Minh Khánh				
	Điểm làm việc nhóm (%):100%				
	TÊN HỌ VÀ CHỮ KÝ XÁC NHẬN CỦA CÁC THÀNH VIÊN TRONG				
ĐIỂM THÀNH VIÊN NHÓM	NHÓM:				
(do nhóm ghi)	SV1				
	Danh sách thành viên của Nhóm:				
	1. (Tên họ):				
	Điểm cá nhân:				
ĐIỂM CỦA CÁ NHÂN	TÊN HỌ VÀ CHỮ KÝ XÁC NHẬN CỦA GV:				
(do GV ghi)	Nguyễn Hữu Vĩnh				
	GÓP Ý CẢI TIẾN CHO CÁ NHÂN:				
	1) Tên SV:				
	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:				
Ghi nhận của GV	- Phương pháp cải tiến:				
(phần này do GV ghi và lưu	- Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ:				
riêng để theo dõi, tư vấn cho	2) Tên SV:				
cá nhân SV, không phổ biến	GÓP Ý LĨNH VỰC CẦN CẢI TIẾN:				
cho lớp, nhóm)	- 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:				
	3) Tên SV:				

- 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:

4) Tên SV:

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: