

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN MÔN HỌC TƯƠNG TÁC NGƯỜI-
MÁY
“THIẾT KẾ GIAO DIỆN ỨNG DỤNG WEB ĐẶT
ĐỒ ĂN ONLINE WIBU”**

Nhóm: 5

Họ và tên Sinh viên: Dương Giáp Đức

Nguyễn Khương Duy

Nguyễn Văn Phú

Ngô Đức Tâm

Lớp: 61TH1

Giảng viên phụ trách môn học: Nguyễn Thị Thu Hương

Hà Nội - 2021

MỤC LỤC

DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	3
I. ĐỀ XUẤT ĐỀ BÀI.....	6
1.1. Giới thiệu vấn đề	6
1.2. Giải pháp	6
1.3. Phân công các thành viên tham gia	7
II. PHÂN TÍCH NGƯỜI SỬ DỤNG VÀ PHÂN TÍCH NHIỆM VỤ.....	9
2.1. Giới thiệu.....	9
2.2. Phân tích người sử dụng.....	9
2.2.1. Nhóm quản lý trang web.....	10
2.2.2. Nhóm nhân viên	11
2.2.3. Nhóm khách hàng	11
2.2.4. Yêu cầu hệ thống sau phân tích	11
2.3. Phân tích nhiệm vụ	12
2.3.1. Chức năng đăng ký tài khoản:	12
2.3.2. Chức năng quản lý món ăn:	12
2.3.3. Chức năng tìm kiếm món ăn:	12
2.3.4. Chức năng xem thông tin món ăn:	12
2.3.5. Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web:	13
2.3.6. Chức năng quản lý danh mục món ăn:.....	13
2.3.7. Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng:	13
2.3.8. Chức năng xác nhận đơn hàng của nhân viên:.....	13
III. PHÁC HỌA THIẾT KẾ.....	14
3.1. Giới thiệu tổng quan.....	14
3.2. Thiết kế kịch bản mẫu	14
3.2.1. Chức năng quản lý món ăn của quản lý	14
3.2.2. Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng.....	19
3.2.3. Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web	21
IV. XÂY DỰNG STORYBOARD	26
4.1. Chức năng quản lý món ăn của quản lý	26
4.2. Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng.....	27
4.3. Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web.....	28
V. XÂY DỰNG PROTOTYPE MÁY TÍNH	29
5.1. Đăng nhập.....	29

5.2.	Chức năng quản lý món ăn của quản lý	30
5.3.	Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web.....	35
5.4.	Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng	37
VI.	PHÁT TRIỂN CHƯƠNG TRÌNH	37
VII.	NGƯỜI SỬ DỤNG KIỂM THỬ VÀ BÁO CÁO KẾT QUẢ	38
7.1.	Phân tích và tiến hành kiểm thử	38
7.1.1.	Phát triển kế hoạch kiểm thử	38
7.1.2.	Chọn lựa người tham gia.....	38
7.1.3.	Chuẩn bị vật liệu kiểm thử.....	38
7.1.4.	Thực hiện kiểm thử	39
7.2.	Phân tích và báo cáo kết quả	42
7.2.1.	Phân tích, sửa đổi và kiểm thử lại.....	42
7.2.2.	Đánh giá hoạt động của hệ thống.....	44
	KẾT LUẬN	45
	TÀI LIỆU THAM KHẢO	46

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1. Giao diện của người quản lý trang web.....	14
Hình 2. Giao diện quản lý món ăn.....	15
Hình 3. Thông báo xác nhận hủy.....	15
Hình 4. Modal thêm món ăn.....	16
Hình 5. Thông báo thao tác thêm	16
Hình 6. Thông báo thêm	17
Hình 7. Modal sửa món ăn	17
Hình 8. Thông báo thao tác sửa.....	18
Hình 9. Thông báo sửa	18
Hình 10. Thông báo xác nhận xóa.....	19
Hình 11. Giao diện chi tiết món ăn chưa đăng nhập	19
Hình 12. Giao diện chi tiết món ăn đăng nhập	20
Hình 13. Modal đăng nhập	20
Hình 14. Thông báo thêm giỏ hàng thành công	21
Hình 16. Modal thêm tài khoản.....	22
Hình 17. Thông báo xác nhận “thêm tài khoản”	22
Hình 18. Thông báo thêm tài khoản thành công	23
Hình 19. Modal sửa tài khoản	23
Hình 20. Thông báo xác nhận “thay đổi thông tin tài khoản”.....	24
Hình 21. Thông báo thay đổi thông tin tài khoản thành công	24
Hình 22. Thông báo xác nhận “xóa tài khoản”	25
Hình 23. Thông báo xóa tin tài khoản thành công	25
Hình 24. Storyboard Quản lý món ăn.....	26
Hình 25. Storyboard thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng.....	27
Hình 26. Storyboard Quản lý tài khoản.....	28
Hình 27. Giao diện trang chủ	29
Hình 28. Modal đăng nhập	29
Hình 29. Giao diện trang chủ admin	30
Hình 29. Giao diện quản lý món ăn.....	30
Hình 30. Modal thêm món ăn.....	31
Hình 31. Thông báo thêm thành công	32
Hình 32. Modal sửa món ăn	33
Hình 35. Thông báo xóa món ăn	34

Hình 36. Thông báo xóa món ăn thành công	34
Hình 37. Giao diện quản lý tài khoản nhân viên	35
Hình 38. Modal thêm tài khoản	35
Hình 39. Modal sửa tài khoản	36
Hình 40. Thông báo cập nhật thay đổi thông	36
Hình 41. Thông báo xóa tài khoản	37
Hình 42. Giao diện chi tiết món ăn.....	37
Hình 43. Giao diện trang chủ sau sửa đổi	43
Hình 45. Giao diện quản lý món ăn sau sửa đổi.....	44

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

CSDL: Cơ sở dữ liệu

SĐT: Số điện thoại

I. ĐỀ XUẤT ĐỀ BÀI

1.1. Giới thiệu vấn đề

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

1.2. Giải pháp

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

Yêu cầu giao diện đặt ra đối ứng dụng là:

- ✓ Đơn giản khi sử dụng
- ✓ Giao diện sử dụng tiếng Việt
- ✓ Cửa hàng bán đồ ngọt Nhật Bản

Phần mềm thiết kế sử dụng:

- ✓ Bộ công cụ xây dựng Balsamiq Wireframes
- ✓ Ngôn ngữ lập trình PHP, HTML – CSS, JavaScript trong bộ công cụ lập trình Microsoft Visual studio code.
- ✓ Framework Bootstrap 5, Ajax.
- ✓ Cơ sở dữ liệu MySQL

Môi trường chạy ứng dụng: Web

1.3. Phân công các thành viên tham gia

❖ *Cả nhóm cùng thực hiện:*

- Thảo luận phân tích, thiết kế và góp ý chỉnh sửa giao diện ứng dụng.
- Kiểm thử chức năng hệ thống

Từng thành viên thực hiện:

Họ Tên	Mã sinh viên	Công việc	Mức độ hoàn thành
Dương Giáp Đức	1951060614	<ul style="list-style-type: none">- Phân tích nhiệm vụ:<ul style="list-style-type: none">+ Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng.+ Chức năng xác nhận đơn hàng của nhân viên- Thiết kế kịch bản mẫu:<ul style="list-style-type: none">+ Thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng.+ Chức năng quản lý người dùng của quản lý trang web- Code giao diện admin	10/10
Nguyễn Khương Duy	1951060661	<ul style="list-style-type: none">- Phân tích nhiệm vụ:<ul style="list-style-type: none">+ Chức năng quản lý người dùng của quản lý trang web+ Chức năng quản lý danh mục món ăn- Thiết kế kịch bản mẫu thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng.- Vẽ các thiết kế kịch bản mẫu:	10/10

		<ul style="list-style-type: none"> + Trang chủ giao diện admin + Giao diện chức năng quản lý món ăn - Vẽ storyboard Chức năng quản lý món ăn của quản lý. - Code giao diện chi tiết món ăn, sửa lỗi 	
Nguyễn Văn Phú	1951060917	<ul style="list-style-type: none"> - Phân tích nhiệm vụ: <ul style="list-style-type: none"> + Chức năng tìm kiếm món ăn. + Chức năng xem thông tin món ăn - Vẽ các thiết kế kịch bản mẫu: <ul style="list-style-type: none"> + Giao diện trang chủ + Giao diện chi tiết món ăn + Giao diện thao tác quản lý tài khoản - Vẽ storyboard Chức năng quản lý người dùng của quản lý trang web - Code giao diện admin, sửa lỗi 	10/10
Ngô Đức Tâm	1951060993	<ul style="list-style-type: none"> - Phân tích nhiệm vụ: <ul style="list-style-type: none"> + Chức năng đăng ký tài khoản + Chức năng quản lý món ăn - Thiết kế kịch bản mẫu: Góp ý chỉnh sửa chung - Vẽ storyboard Thêm giỏ hàng - Code giao diện trang chủ, sửa lỗi - Làm word 	10/10

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

2.1. Giới thiệu

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

Mục tiêu:

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

2.2. Phân tích người sử dụng

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

Đây là website bán các đồ ngọt phong cách Nhật, số lượng người dùng sử dụng truy cập hàng ngày không nhiều dao động khoảng 30 đến 100 người/ngày, có thể giữ chân người sử dụng trên site lâu và sẽ quay lại với site.

- ✓ Đối tượng: Người thích các món đồ ngọt Nhật Bản, trải nghiệm những món ăn mới lạ và chủ cửa hàng và nhân viên của cửa hàng.
- ✓ Lứa tuổi: Có thể ở mọi lứa tuổi nhưng tập trung vào nhóm tuổi 12 – 35 tuổi.
- ✓ Về kĩ năng sử dụng máy tính, smart phone: Hầu hết là người có kinh nghiệm
- ✓ Về kĩ năng chuyên môn: 60% là người mới hoặc mới học; 30% là người có kinh nghiệm; 10% là chuyên gia trong lĩnh vực này.
- ✓ Về tần suất sử dụng: 80% là người dùng thỉnh thoảng; 20% là người dùng thường xuyên.

- ✓ Người sử dụng cần các thông tin chi tiết về món ăn. Hình ảnh minh họa rõ ràng, phản ánh được điểm nổi bật của món ăn. Không nên sử dụng quá nhiều hình ảnh động; Thông tin trên site phải có độ tin cậy cao, có comment, đánh giá từ phía người dùng.

Hệ thống có 3 nhóm người sử dụng chính:

- ✓ Quản lý trang web
- ✓ Nhân viên
- ✓ Khách hàng

2.2.1. Nhóm quản lý trang web

❖ Nhóm quản lý trang web sử dụng ứng dụng để thực hiện chức năng quản lý web:

- ✓ Tạo tài khoản nhân viên.
- ✓ Quản lý sẽ quản lý thêm các dịch vụ liên quan đến món ăn, có quyền thêm, sửa chữa, xóa thông tin và tìm kiếm món ăn.
- ✓ Kế thừa những chức năng của nhân viên.
- ✓ Cấp quyền truy cập cho nhóm người dùng khác.
- ✓ Quản trị tài khoản trong hệ thống gồm thêm sửa xóa tìm kiếm tài khoản.
- ✓ Quản lý có quyền truy cập tất cả các chức năng và thay đổi thông tin trên hệ thống trừ mật khẩu, thông tin cá nhân người dùng.
- ✓ Phản hồi nhóm thiết kế về các lỗi hệ thống trong quá trình sử dụng.

❖ Kỹ năng của nhóm quản lý trang web:

- ✓ Có trình độ chuyên môn về quản lý để hiểu các chức năng nghiệp vụ thực tế và các chức năng nghiệp vụ của chương trình.
- ✓ Có trình độ về CNTT ở mức cơ bản

2.2.2. Nhóm nhân viên

❖ Nhóm nhân viên web sử dụng ứng dụng để thực hiện chức năng của nhân viên:

- ✓ Chat với khách hàng
- ✓ Xác nhận đơn hàng
- ✓ Chuyển yêu cầu đơn hàng
- ✓ Hủy đơn hàng

❖ Thuộc tính của nhóm nhân viên:

- ✓ Độ tuổi từ 16 đến 35 tuổi
- ✓ Có kiến thức cơ bản về công nghệ thông tin

2.2.3. Nhóm khách hàng

❖ Nhóm khách hàng sử dụng ứng dụng để thực hiện các chức năng của khách hàng:

- ✓ Xem, tìm kiếm thông tin các món ăn trong trang web.
- ✓ Đăng ký tài khoản.
- ✓ Đăng nhập, đăng xuất hệ thống.
- ✓ Đặt và hủy các đơn hàng.
- ✓ Phản hồi, đánh giá về món ăn.

❖ Thuộc tính của khách hàng:

- ✓ Người dùng trong độ tuổi từ 12-30
- ✓ Chủ yếu là người yêu thích văn hóa Nhật và đồ ngọt
- ✓ Biết sử dụng Website

2.2.4. Yêu cầu hệ thống sau phân tích

- Giao diện khách hàng thiết kế tập chung chủ yếu cho độ tuổi 12-30 tuổi.
- Hệ thống có hơi hướng văn hóa Nhật.
- Màu sắc nhẹ nhàng và ấm áp.

- Chức năng dễ sử dụng.
- Thông báo rõ ràng.

2.3. Phân tích nhiệm vụ

2.3.1. Chức năng đăng ký tài khoản:

- Giới thiệu: Hệ thống cho phép khách hàng đăng ký tài khoản để đặt, mua hàng trong trang web
- Dữ liệu vào: Tên tài khoản, mật khẩu, tên người sử dụng và thông tin khác.
- Xử lý: Kiểm tra thông tin tài khoản nếu không hợp lệ thông báo điền lại, hợp lệ thì thêm tài khoản vào hệ thống.
- Kết quả: Hiện thông báo tương ứng theo xử lý.

2.3.2. Chức năng quản lý món ăn:

- Giới thiệu: Ứng dụng cho phép quản lý thêm/sửa/xóa món ăn vào danh sách món ăn của cửa hàng trên trang web.
- Dữ liệu vào: Gồm tên món, giá bán, giới thiệu và các thông tin khác.
- Xử lý: Thêm/Sửa/Xóa món ăn
- Kết quả: Hiện thông thành công hay thất bại theo thao tác.

2.3.3. Chức năng tìm kiếm món ăn:

- Giới thiệu: Ứng dụng cho phép tìm kiếm thông tin theo loại, tên món ăn
- Dữ liệu vào: Tên loại hoặc tên món ăn cần tìm kiếm
- Xử lý: Tìm kiếm món ăn trong hệ thống dữ liệu nhập
- Kết quả: Hiện thị món ăn phù hợp hoặc thông báo không có món ăn trong web

2.3.4. Chức năng xem thông tin món ăn:

- Giới thiệu: Phần mềm cho phép xem thông tin về món ăn
- Dữ liệu vào: Các thông tin được nhập từ nhóm nhập dữ liệu từ trước
- Xử lý: Lấy dữ liệu có trong hệ thống

- Kết quả: Hiện thị dữ liệu về món ăn

2.3.5. Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web:

- Giới thiệu:
 - + Tạo tài khoản nhân viên
 - + Hệ thống cho phép phân quyền sử dụng từ đó chống được những truy cập bất hợp pháp vào dữ liệu hệ thống, đồng thời định rõ trách nhiệm trong trường hợp xảy ra lỗi hệ thống.
- Dữ liệu vào: Thông tin tên đăng nhập, mật khẩu, quyền hạn,... của người sử dụng.
- Xử lý: Thêm/Sửa/Xóa thông tin tài khoản nhân viên, phân quyền các chức năng sử dụng hệ thống.
- Kết quả: Người dùng được sử dụng chức năng tương ứng với cấp người sử dụng.

2.3.6. Chức năng quản lý danh mục món ăn:

- Giới thiệu: Hệ thống cho phép quản lý danh mục các loại món ăn trên trang web
- Dữ liệu vào: Tên loại món ăn cần bổ xung.
- Xử lý: Thêm/Sửa/Xóa loại món ăn. Liệt kê danh mục loại món ăn đã có.
- Kết quả: Cập nhật các loại món ăn mới lên hệ thống trang web.

2.3.7. Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng:

- Giới thiệu: Trang web cho phép thêm các món ăn vào giỏ hàng
- Dữ liệu vào: Thêm mã sản phẩm, tên món ăn, giá bán, số lượng, tổng tiền được chọn vào giỏ hàng.
- Xử lý: Thêm dữ liệu vào giỏ hàng trong hệ thống
- Kết quả: Trả về thông báo thêm món ăn thành công

2.3.8. Chức năng xác nhận đơn hàng của nhân viên:

- Giới thiệu: Trang web cho phép nhân viên chỉnh sửa tình trạng của đơn hàng của khách. Có thể cập nhật tình trạng cho đơn hàng theo 3 trạng thái "Đã xử lý", "Chưa xử lý", "Đã hủy đơn".

- Dữ liệu vào: Trạng thái đơn hàng
- Xử lý: Dữ liệu trạng thái đơn sẽ cập nhật trong hệ thống
- Kết quả: Hiện thị dữ liệu phù hợp đã thay đổi

III. PHÁC HỌA THIẾT KẾ

3.1. Giới thiệu tổng quan

Ứng dụng phục vụ cho đối tượng mua hàng là những người dùng trong độ tuổi từ 12-30, yêu thích văn hóa Nhật và đồ ngọt.

3 nhiệm vụ quan trọng có được sau phân tích nhiệm vụ:

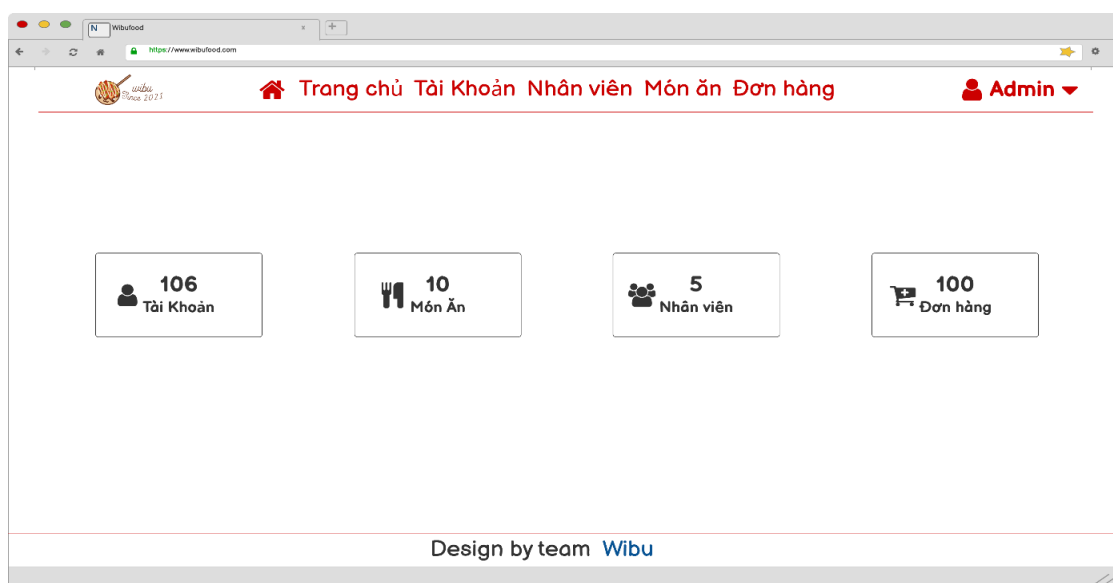
- + Chức năng quản lý món ăn của quản lý.
- + Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng.
- + Chức năng quản lý người dùng của quản lý trang web.

3.2. Thiết kế kịch bản mẫu

3.2.1. Chức năng quản lý món ăn của quản lý

Yêu cầu trước khi thực hiện chức năng: Đăng nhập với vai trò quản lý.

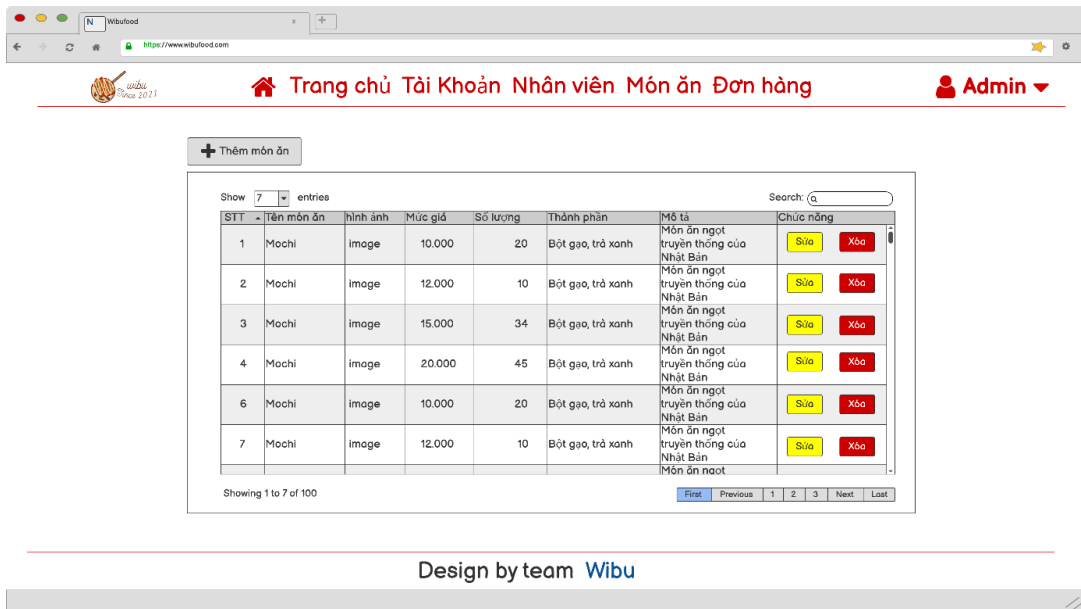
⇒ Hệ thống hiển thị giao diện của người quản lý trang web.



Hình 1. Giao diện của người quản lý trang web

Bước 1: Quản lý lựa chọn chức năng quản lý món ăn.

⇒ Hệ thống mở ra trang quản lý món ăn với giao diện gồm: Bảng thông tin các món ăn (Tên món ăn, Hình ảnh, Mức Giá, Thành phần, Mô tả và 2 nút sửa, xóa). Nút thêm món ăn ở phía trên bên trái của bảng.

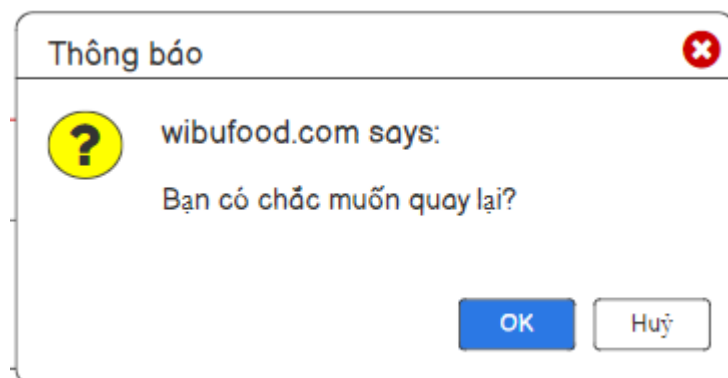


Hình 2. Giao diện quản lý món ăn

Bước 2: Lựa chọn chức năng

Ghi chú: Quản lý có thể thoát lựa chọn bất cứ lúc nào với nút quay lại.

⇒ Hệ thống sẽ gửi cửa sổ xác nhận quay lại, nếu quản lý chọn nút đồng ý hệ thống sẽ đóng cửa sổ modal.



Hình 3. Thông báo xác nhận hủy

➤ Lựa chọn 1: Quản lý lựa chọn chức năng thêm món ăn

⇒ Hệ thống hiển thị modal để quản lý điền thông tin gồm(Tên món ăn, Hình ảnh, Mức Giá, Thành phần, Mô tả)

Thêm món ăn

Tên món ăn:

Thành phần:

Đơn giá:

Số Lượng:

Mô tả:

Đường dẫn: Tên hình ảnh

Quay lại Đồng ý

Design by team Wibu

Hình 4. Modal thêm món ăn

Bước 3: Quản lý điền thông tin modal.

⇒ Hệ thống kiểm tra xác thực: Với mỗi trường thông tin sẽ có các yêu cầu phù hợp và đưa ra thông báo tương ứng để quản lý điền chính xác.

Thêm món ăn

Tên món ăn:

Thành phần:

Đơn giá:

Số Lượng:

Mô tả:

Đường dẫn: Tên hình ảnh

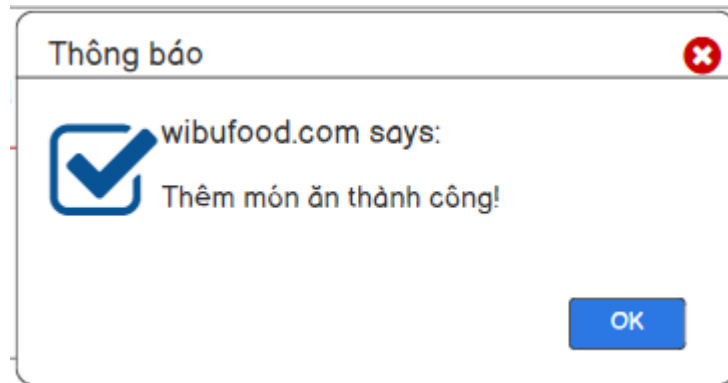
Quay lại Đồng ý

Design by team Wibu

Hình 5. Thông báo thao tác thêm

Bước 4: Quản lý lựa chọn nút lưu để lưu món ăn vào CSDL.

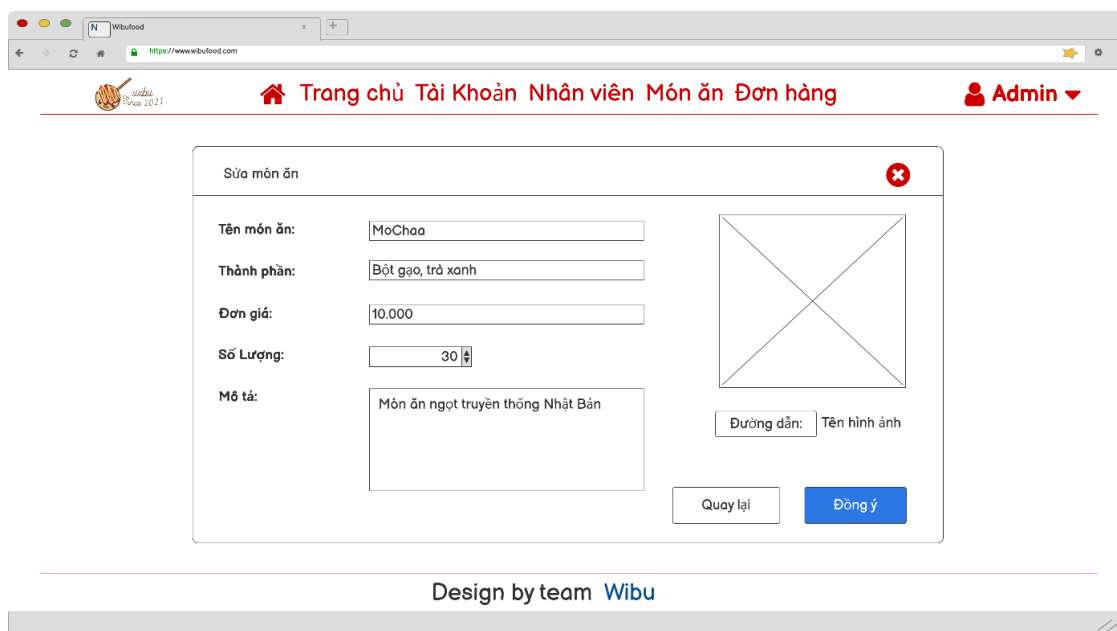
⇒ Hệ thống lưu dữ liệu vào CSDL, trả lại thông báo “Thêm thành công” và đóng cửa sổ modal.



Hình 6. Thông báo thêm

➤ **Lựa chọn 2: Quản lý lựa chọn chức năng “sửa” của món ăn.**

⇒ Hệ thống hiển thị modal sửa thông tin gồm (Tên món ăn, Hình ảnh, Mức Giá, Thành phần, Mô tả) của món ăn được chọn.



Hình 7. Modal sửa món ăn

Bước 3: Quản lý sửa thông tin món ăn.

⇒ Hệ thống kiểm tra xác thực thông tin có đúng với yêu cầu cài đặt và đưa ra thông báo tương ứng để quản lý điền chính xác.

Sửa món ăn

Tên món ăn:

Tên món ăn không chứa kí tự đặc biệt!
MoCh@

Thành phần:

Bột gạo, trà xanh

Đơn giá:

10.000

Số Lượng:

30

Mô tả:

Món ăn ngọt truyền thống Nhật Bản

Đường dẫn:

Tên hình ảnh

Quay lại

Đồng ý

Hình 8. Thông báo thao tác sửa

Bước 4: Quản lý lựa chọn nút lưu để cập nhật CSDL.

⇒ Hệ thống trả lại thông báo “Sửa thành công” cho quản lý, đóng cửa sổ modal.

Wibufood

Trang chủ

Thông báo

Đơn hàng

Admin

Thêm món ăn

Đã cập nhật thay đổi

Showing 1 to 7 of 100

STT	Tên món ăn	hình ảnh	Mức giá	Số lượng	Thành phần	Mô tả	Chức năng
1	Mochi	image	10.000	20	Bột gạo, trà xanh	Món ăn ngọt truyền thống của Nhật Bản	Sửa Xóa
2	Mochi	image	12.000	10	Bột gạo, trà xanh	Món ăn ngọt truyền thống của Nhật Bản	Sửa Xóa
3	Mochi	image	15.000	34	Bột gạo, trà xanh	Món ăn ngọt truyền thống của Nhật Bản	Sửa Xóa
4	Mochi	image	20.000	45	Bột gạo, trà xanh	Món ăn ngọt truyền thống của Nhật Bản	Sửa Xóa
6	Mochi	image	10.000	20	Bột gạo, trà xanh	Món ăn ngọt truyền thống của Nhật Bản	Sửa Xóa
7	Mochi	image	12.000	10	Bột gạo, trà xanh	Món ăn ngọt truyền thống của Nhật Bản	Sửa Xóa

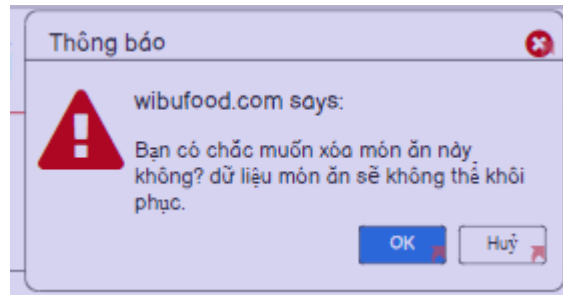
First Previous 1 2 3 Next Last

Design by team Wibu

Hình 9. Thông báo sửa

➤ **Lựa chọn 3: Quản lý lựa chọn chức năng xóa món ăn**

⇒ Hệ thống thông báo xác nhận và xóa món ăn nếu quản lý chọn đồng ý, hủy chức năng nếu quản lý chọn quay lại.

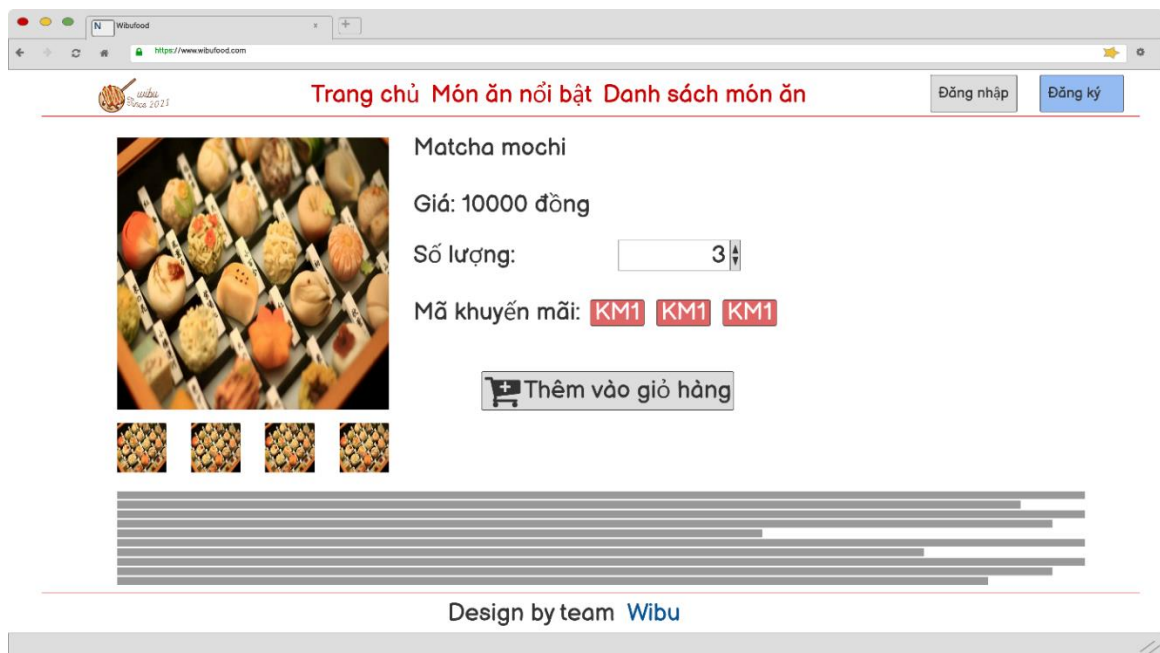


Hình 10. Thông báo xác nhận xóa

3.2.2. Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng

Bước 1: Khách hàng chọn món ăn muốn thêm vào giỏ

⇒ Hệ thống hiện giao diện chi tiết món ăn



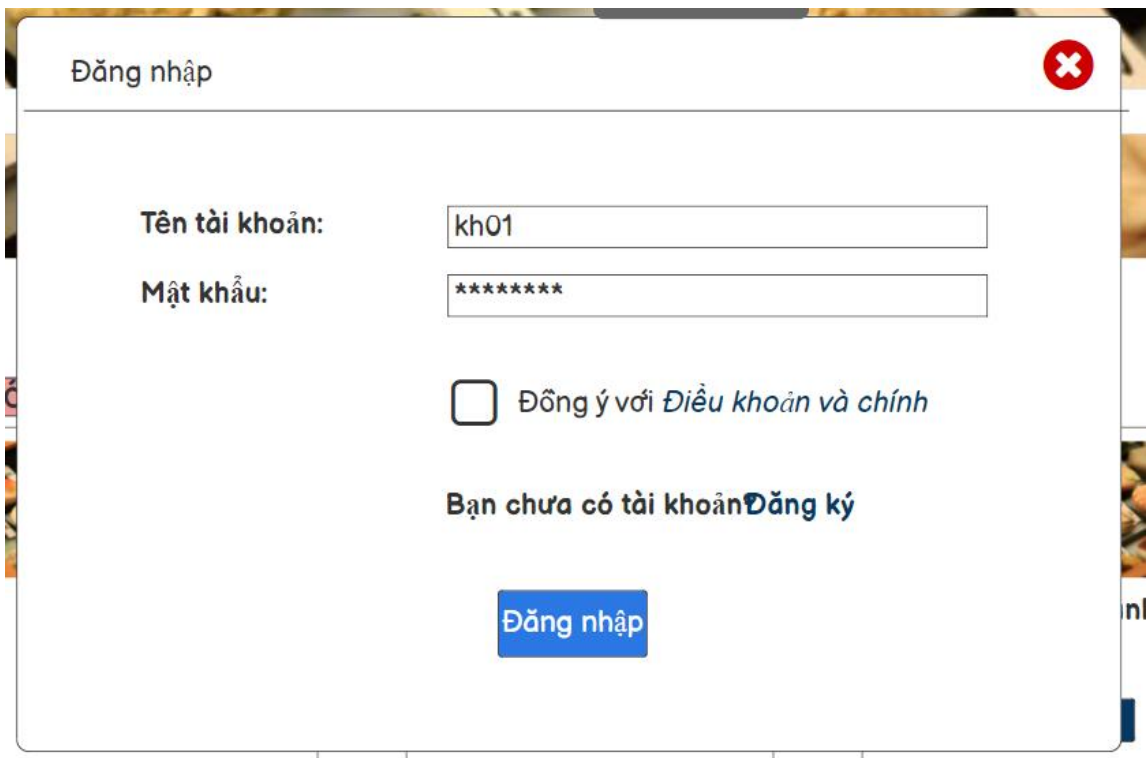
Hình 11. Giao diện chi tiết món ăn chưa đăng nhập



Hình 12. Giao diện chi tiết món ăn đăng nhập

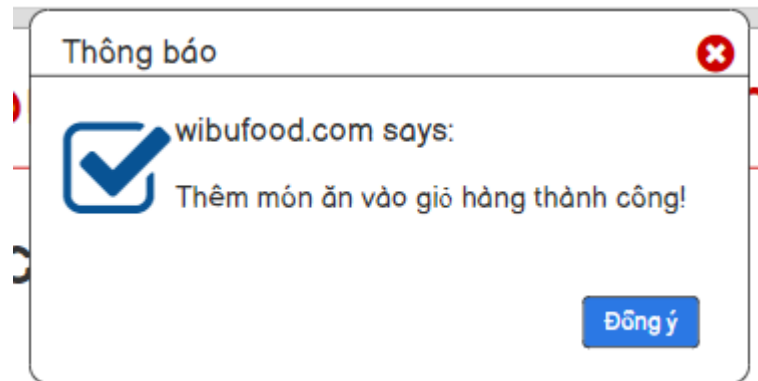
Bước 2: Khách hàng chỉnh sửa số lượng và ấn nút thêm vào giỏ hàng

⇒ Nếu khách hàng chưa đăng nhập hệ thống sẽ yêu cầu người dùng đăng nhập.



Hình 13. Modal đăng nhập

⇒ Nếu khách hàng đã đăng nhập thì sau khi thêm món sẽ thông báo thêm vào giỏ thành công và hệ thống cập nhật sản phẩm hiện có trong giỏ cùng số lượng.



Hình 14. Thông báo thêm giỏ hàng thành công

3.2.3. Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web

Yêu cầu trước khi thực hiện chức năng: Đăng nhập với vai trò quản lý.

⇒ Hệ thống hiển thị giao diện của người quản lý trang web.

Bước 1: Quản lý sẽ chọn vào quản lý tài khoản

⇒ Giao diện sẽ hiển thị tất cả tài khoản nhân viên tồn tại trong hệ thống bao gồm các chức năng "thêm tài khoản", "sửa tài khoản", "xóa tài khoản"


STT	Tên tài khoản	Mật khẩu	Họ tên	Hành động
01	abc	abc	Nguyễn Văn A	Sửa Xóa
02	abc	abc	Nguyễn Văn B	Sửa Xóa
03	abc	abc	Nguyễn Văn C	Sửa Xóa
04	abc	abc	Nguyễn Văn D	Sửa Xóa
05	abc	abc	Nguyễn Văn E	Sửa Xóa
06	abc	abc	Nguyễn Văn F	Sửa Xóa
07	abc	abc	Nguyễn Văn G	Sửa Xóa
08	abc	abc	Nguyễn Văn H	Sửa Xóa
09	abc	abc	Nguyễn Văn I	Sửa Xóa
10	abc	abc	Nguyễn Văn J	Sửa Xóa

Hình 15. Giao diện quản lý tài khoản nhân viên

Bước 2: Quản lý thao tác với các chức năng

➤ Lựa chọn 1. Thêm tài khoản

⇒ Hệ thống sẽ hiện ra modal yêu cầu nhập tên tài khoản và mật khẩu, tên nhân viên

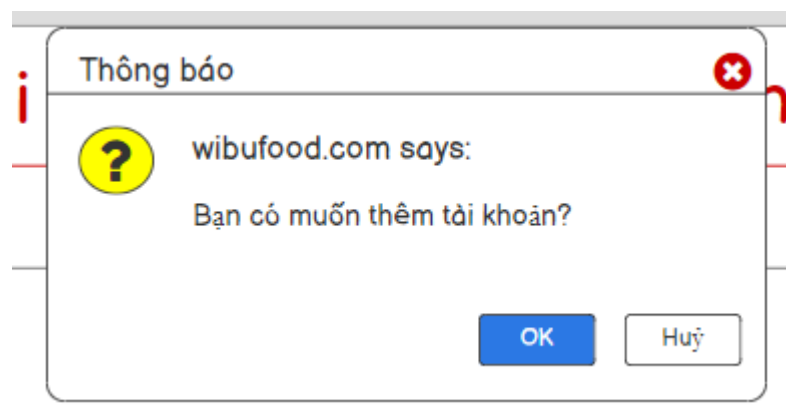


The image shows a modal window titled "Thêm tài khoản" (Add account) with a red close button in the top right corner. Inside the modal, there are four input fields with labels: "Họ tên:" (Last name) with the value "Lê Thanh Thảo", "Tên tài khoản:" (Username) with the value "Nhanviennew", "Mật khẩu:" (Password) with the value "abc123", and "Nhập lại mật khẩu:" (Repeat password) with the value "abc123". At the bottom of the modal, there are two buttons: "Quay lại" (Go back) and "Đồng ý" (Agree).

Hình 16. Modal thêm tài khoản

Bước 3: Nhập thông tin modal tài khoản, ấn "thêm tài khoản"

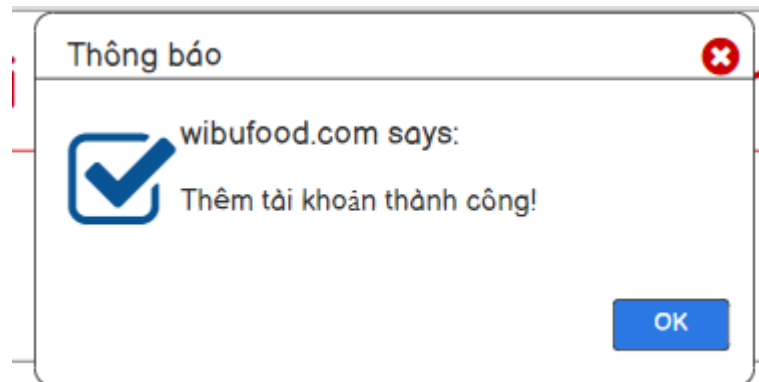
⇒ hệ thống sẽ hiện ra thông báo hỏi muốn thêm hay không



Hình 17. Thông báo xác nhận “thêm tài khoản”

Bước 4: Ấn xác nhận

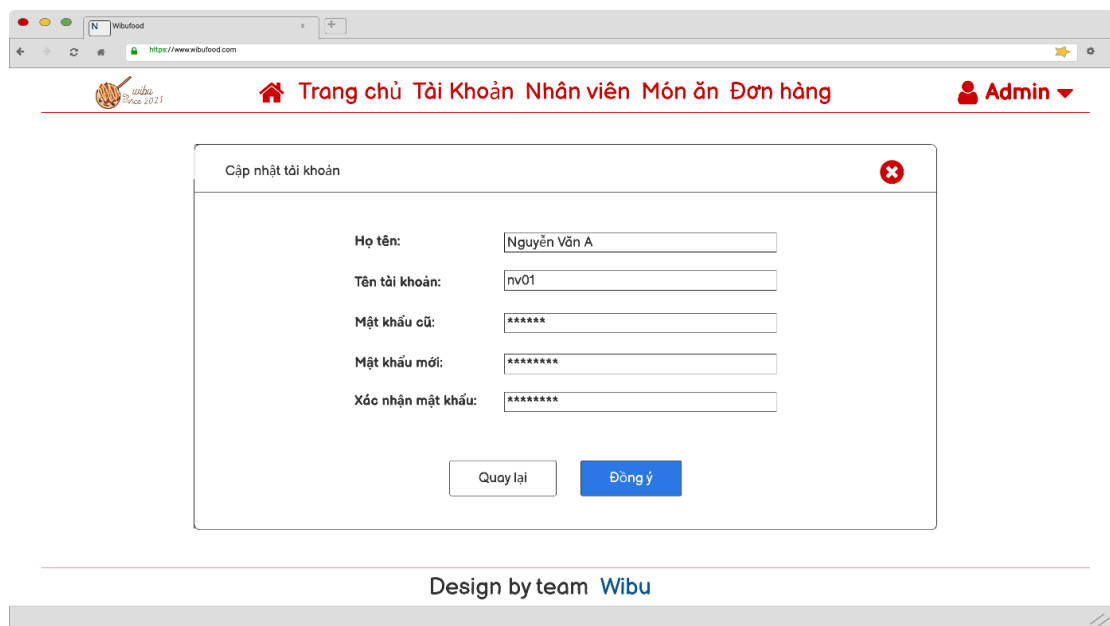
⇒ Hệ thống sẽ hiện thị thông báo theo yêu cầu xác nhận của người dùng



Hình 18. Thông báo thêm tài khoản thành công

➤ Lựa chọn 2. Sửa tài khoản

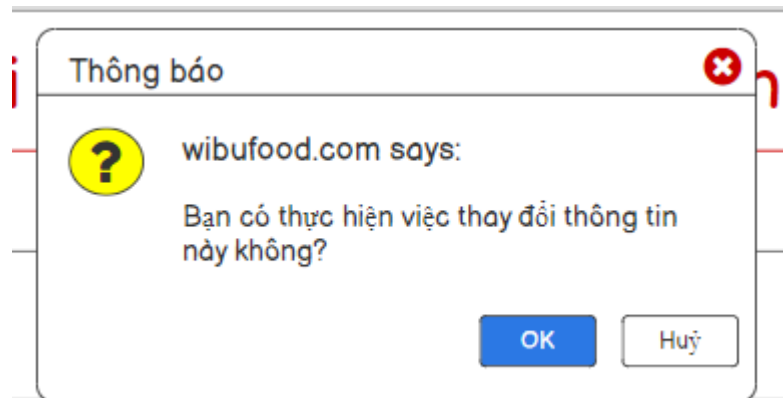
⇒ Hệ thống sẽ hiện ra modal có hiển thị lại tài khoản và tên nhân viên



Hình 19. Modal sửa tài khoản

Bước 3: Nhập thông tin modal tài khoản, ấn "cập nhật"

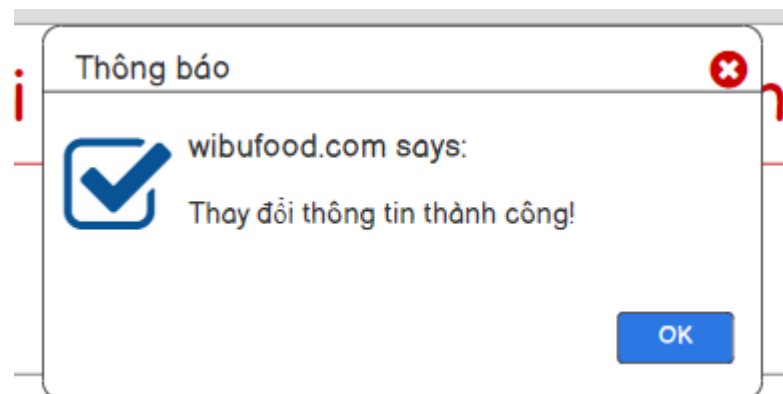
⇒ Hệ thống sẽ hiện ra thông báo hỏi muốn cập nhật hay không.



Hình 20. Thông báo xác nhận “thay đổi thông tin tài khoản”

Bước 4: Ấn xác nhận

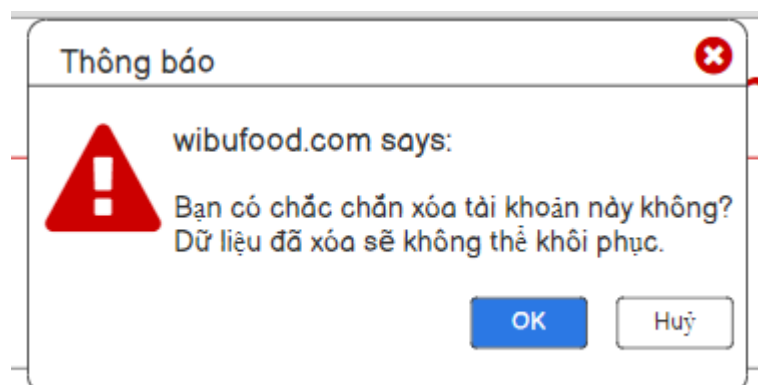
⇒ Hệ thống sẽ hiển thị thông báo theo yêu cầu xác nhận của người dùng



Hình 21. Thông báo thay đổi thông tin tài khoản thành công

➤ **Lựa chọn 3. Xóa tài khoản**

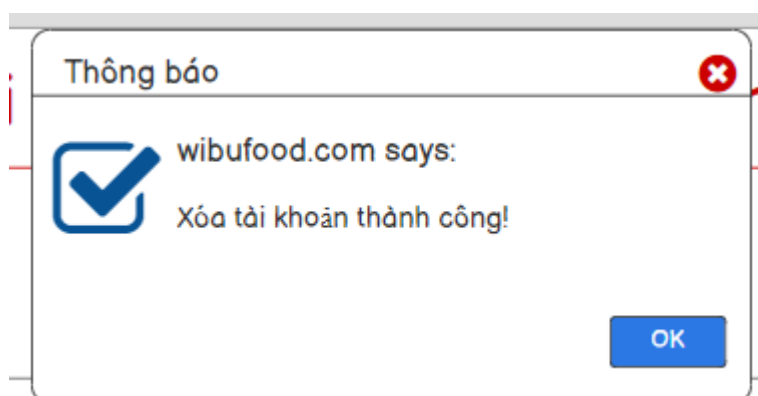
⇒ Hệ thống sẽ hiện ra thông báo hỏi muốn xóa hay không



Hình 22. Thông báo xác nhận “xóa tài khoản”

Bước 3: Ấn xác nhận lần nữa

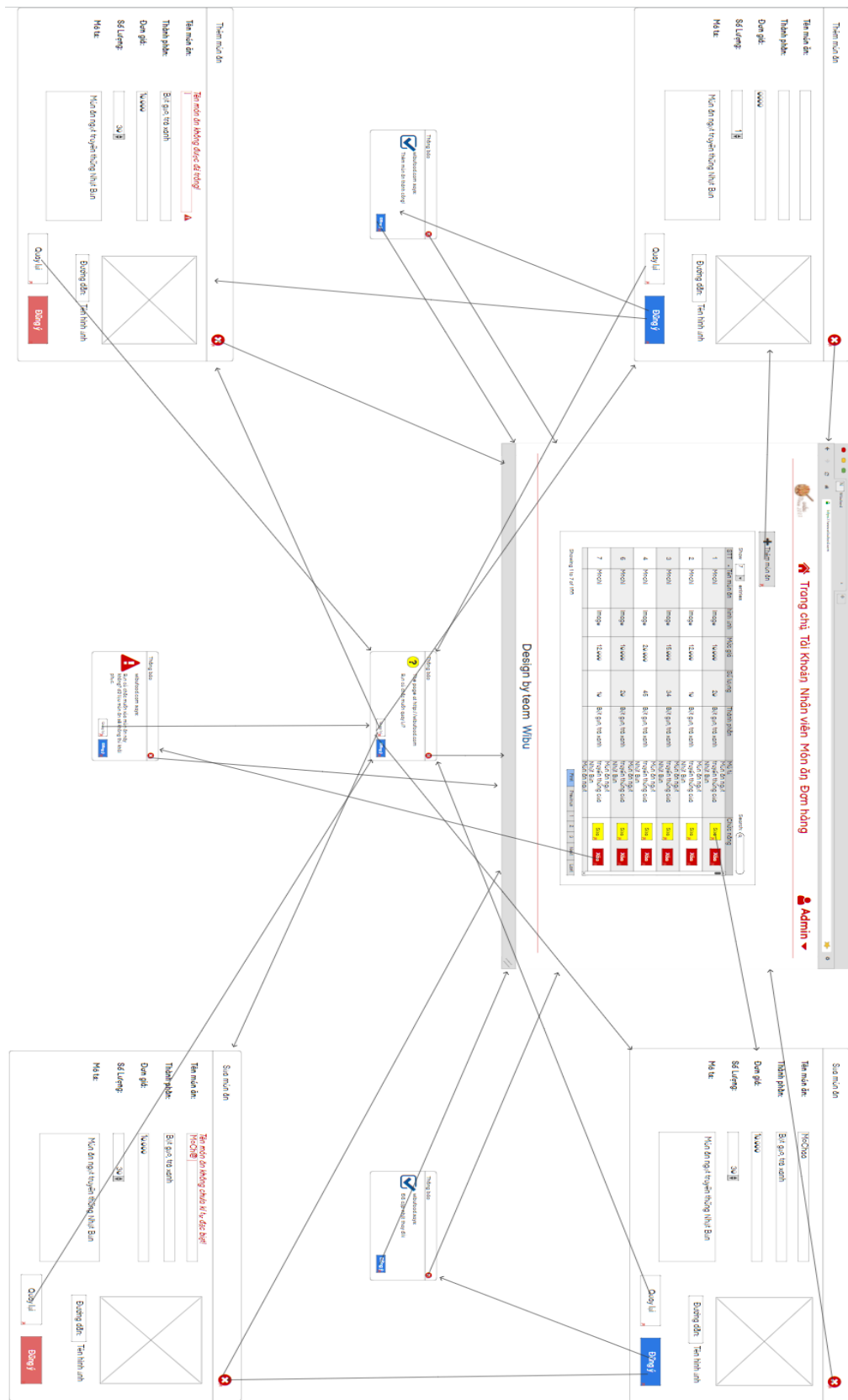
⇒ Hệ thống sẽ hiện ra thông báo theo yêu cầu xác nhận của người dùng.



Hình 23. Thông báo xóa tin tài khoản thành công

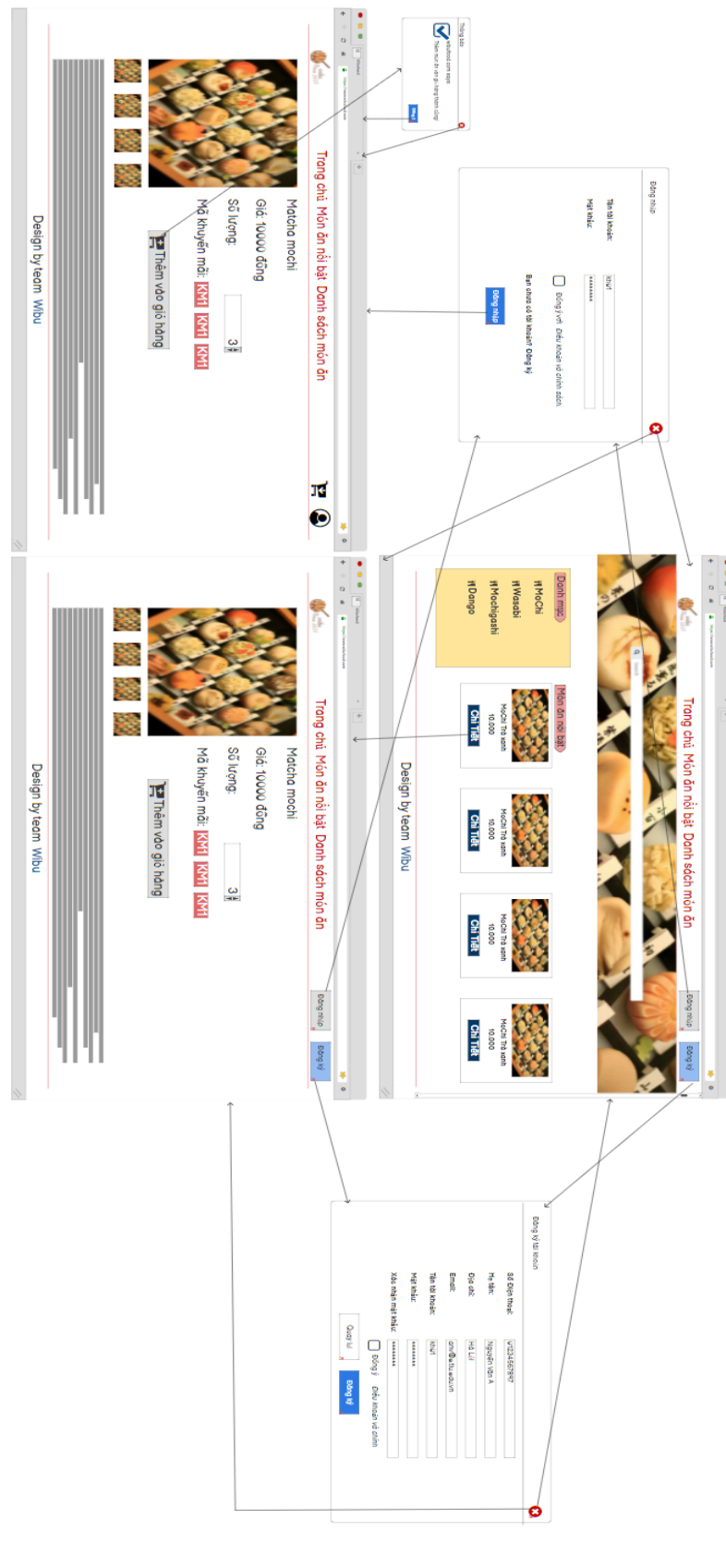
IV. XÂY DỰNG STORYBOARD

4.1. Chức năng quản lý món ăn của quản lý



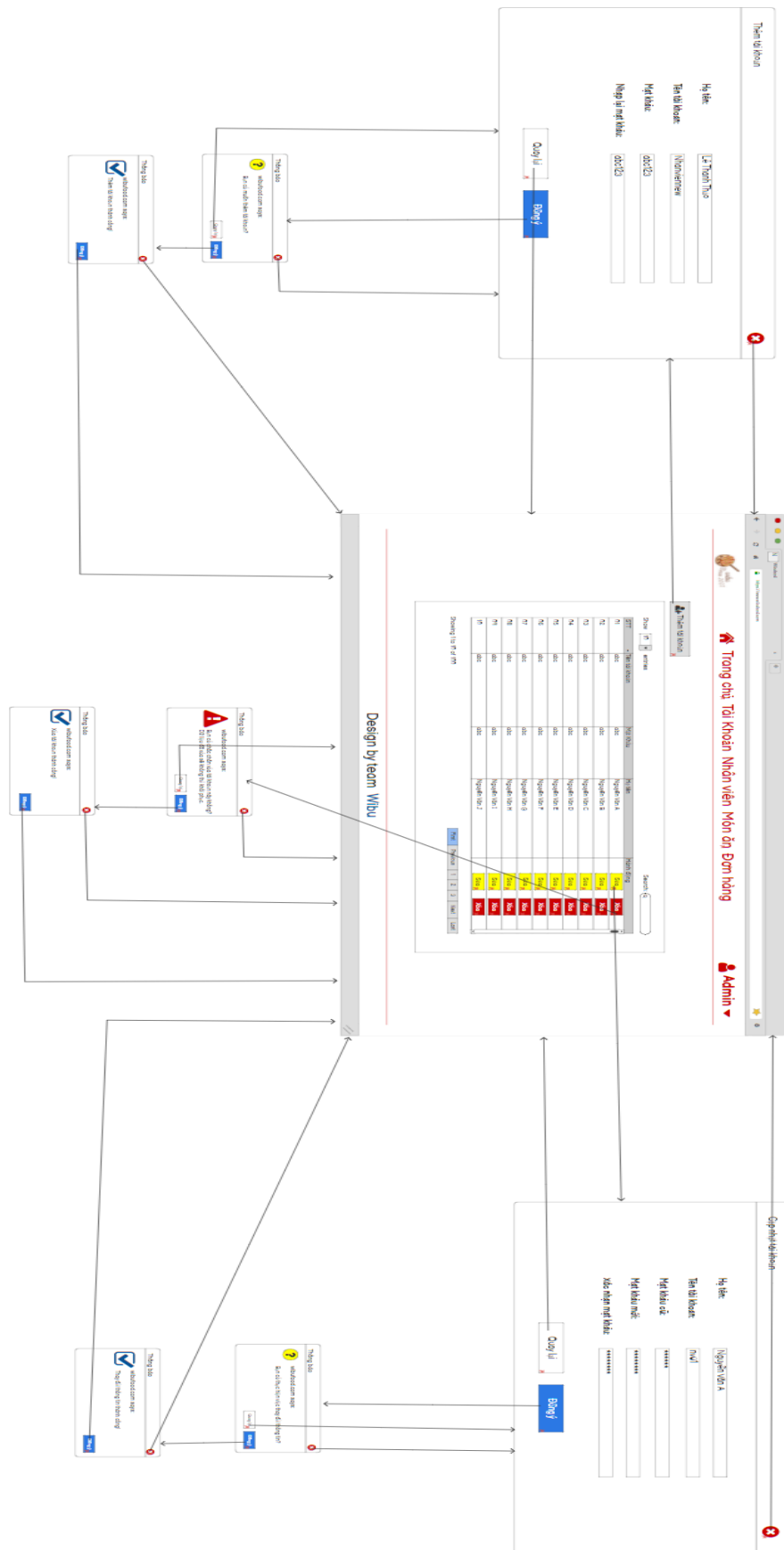
Hình 24. Storyboard Quản lý món ăn

4.2. Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng



Hình 25. Storyboard thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng

4.3. Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web

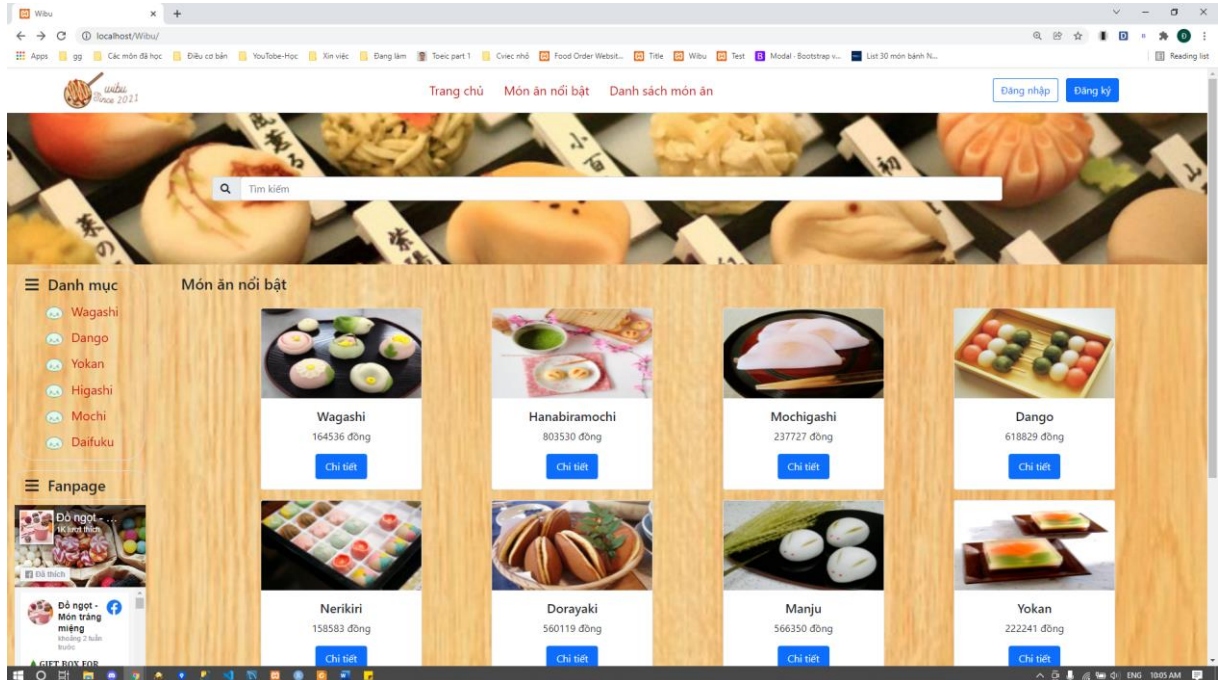


Hình 26. Storyboard Quản lý tài khoản

V. XÂY DỰNG PROTOTYPE MÁY TÍNH

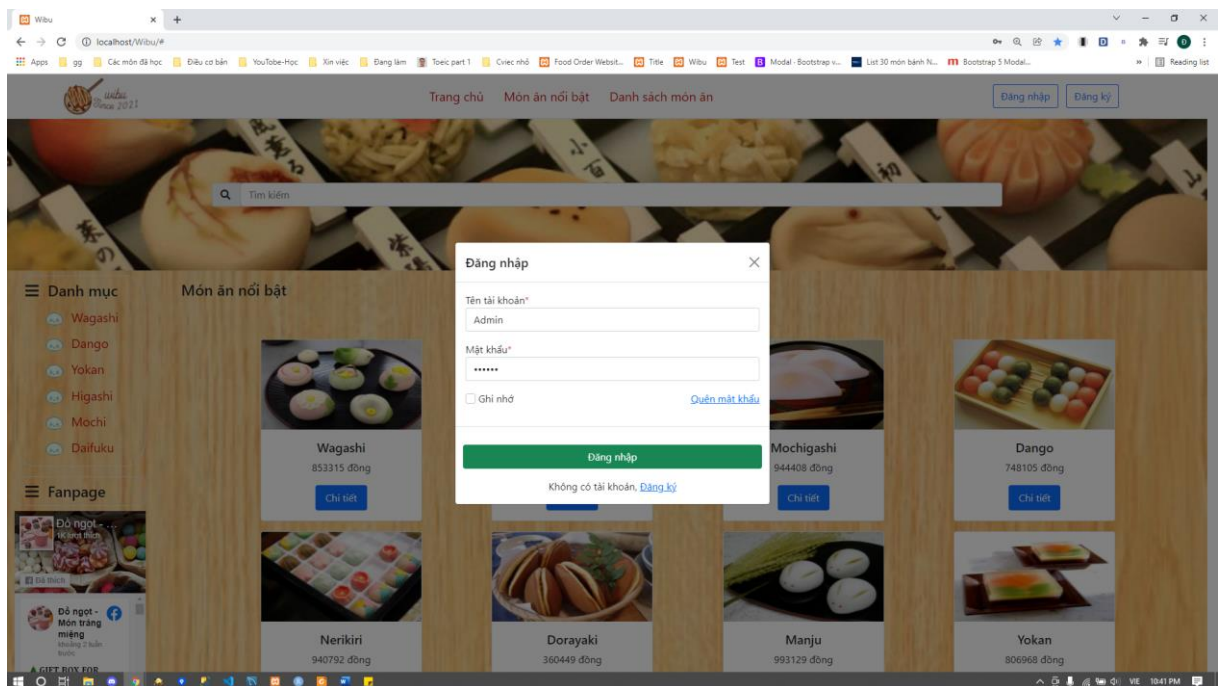
5.1. Đăng nhập

- Người dùng vào trang chủ của web.



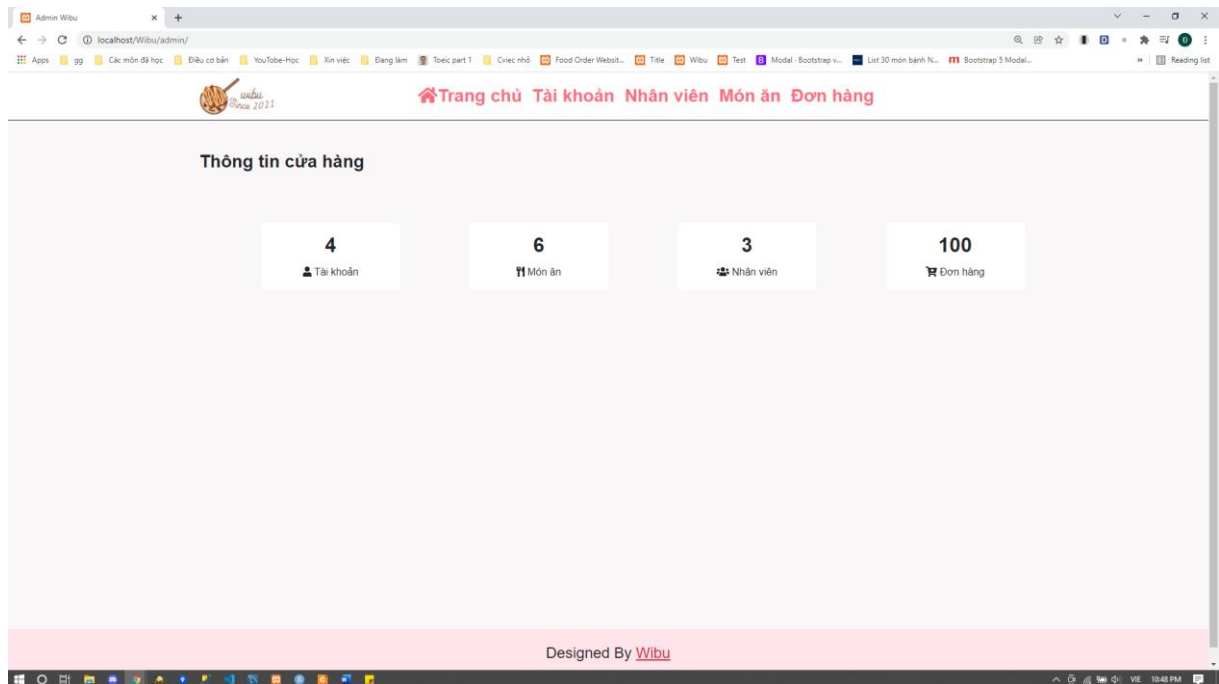
Hình 27. Giao diện trang chủ

- Đăng nhập để thực hiện các chức năng theo quyền của bản thân.



Hình 28. Modal đăng nhập

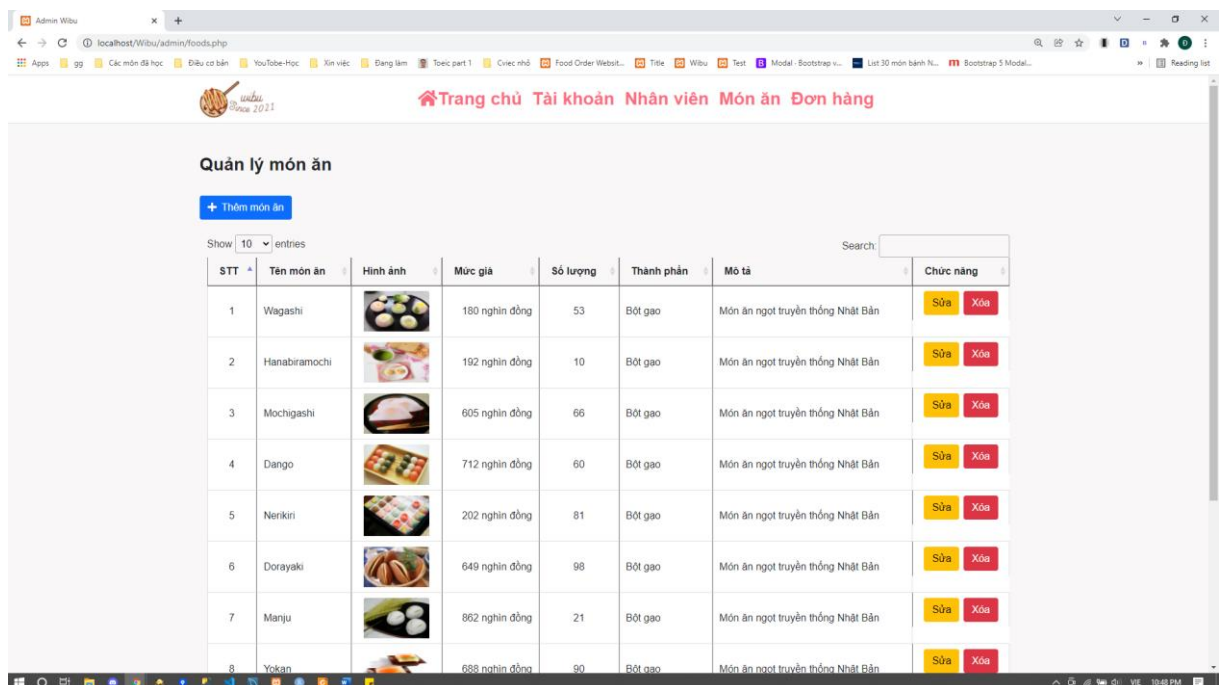
- Người dùng đăng nhập bằng tài khoản admin và nhân viên.



Hình 29. Giao diện trang chủ admin

5.2. Chức năng quản lý món ăn của quản lý

- Người dùng vào quản lý tài khoản



Hình 29. Giao diện quản lý món ăn

- Quản lý thực hiện chức năng thêm món ăn

Thêm món ăn


Tên món

Thành phần

Đơn giá

Số lượng

Mô tả



Hình ảnh

Đồng ý

Quay lại

Hình 30. Modal thêm món ăn

31

- Thông báo thêm món ăn thành công

localhost says
Thêm món ăn thành công!

OK


Tên món
Mochi

Thành phần
Bột mì, nhân thập cẩm

Đơn giá
100

Số lượng
50

Mô tả
Ngon khởi nói

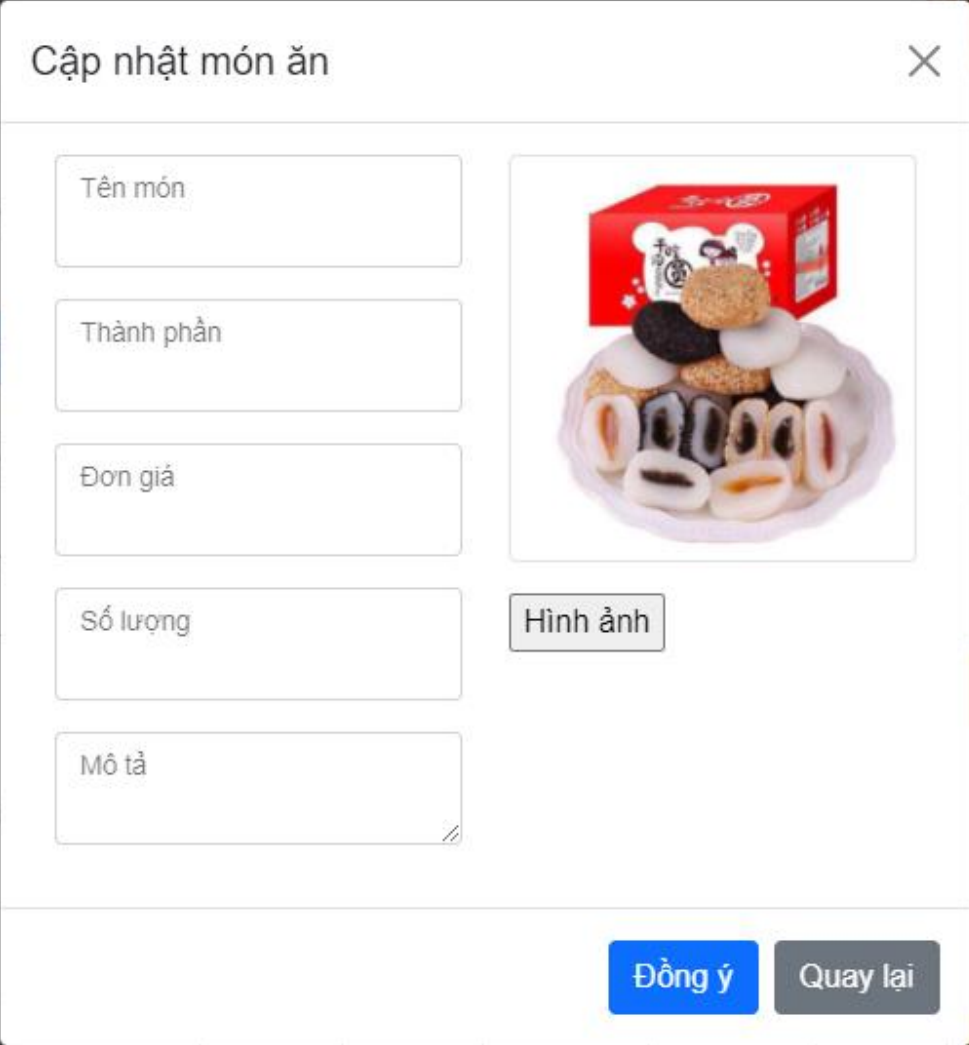


Hình ảnh

Đồng ý Quay lại

Hình 31. Thông báo thêm thành công

- Quản lý thực hiện chức năng sửa thông tin món ăn

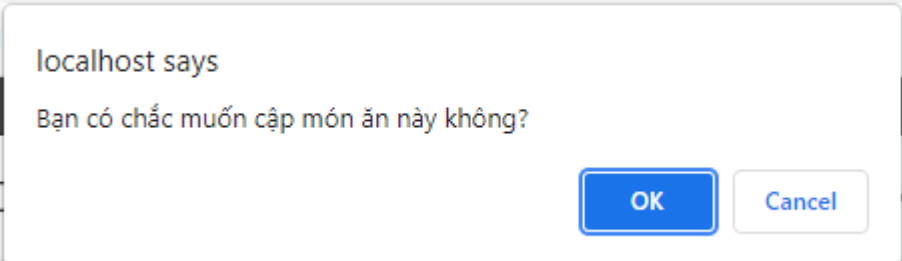


The modal titled "Cập nhật món ăn" (Update Dish) contains the following fields and elements:

- Tên món** (Dish Name): Text input field.
- Thành phần** (Ingredients): Text input field.
- Đơn giá** (Unit Price): Text input field.
- Số lượng** (Quantity): Text input field.
- Mô tả** (Description): Text area with a small icon at the bottom right.
- Hình ảnh** (Image): Image input field showing a bowl of mochi and a red box.
- Buttons**: "Đồng ý" (Agree) in blue and "Quay lại" (Go back) in grey.

Hình 32. Modal sửa món ăn

- Hệ thống hỏi lại có chắc chắn cập nhật thông tin không.

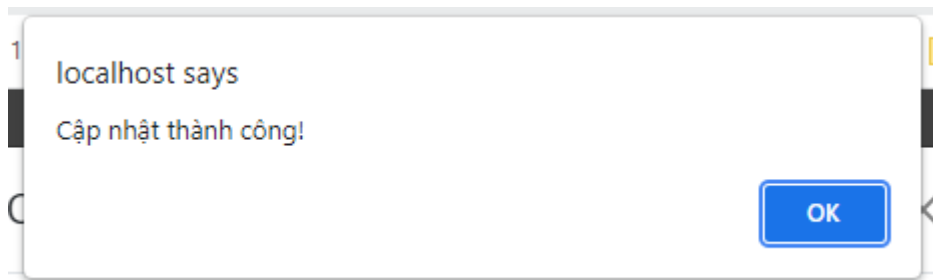


The dialog box contains the following text and elements:

- Title**: "localhost says"
- Message**: "Bạn có chắc muốn cập món ăn này không?" (Are you sure you want to update this dish?)
- Buttons**: "OK" in blue and "Cancel" in grey.

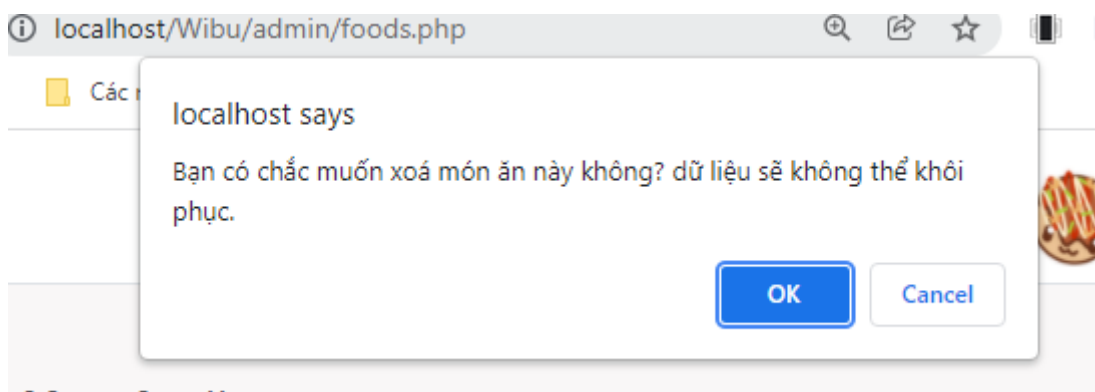
Hình 33. Thông báo xác nhận cập nhật

- **Hệ thống thông báo cập nhật thành công khi nhấn “OK”**



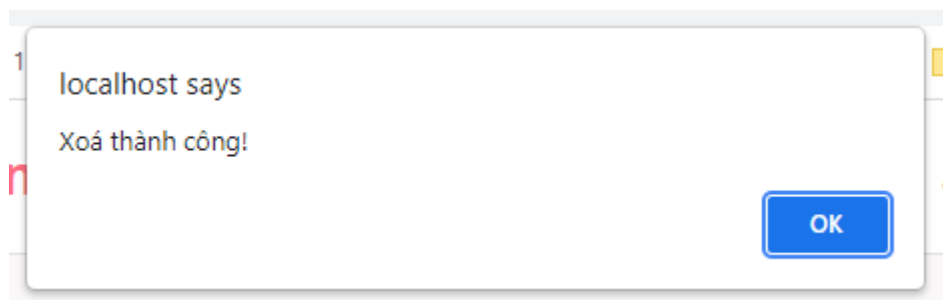
Hình 34. Thông báo cập nhật món ăn thành công

- **Quản lý xóa món ăn**



Hình 35. Thông báo xóa món ăn

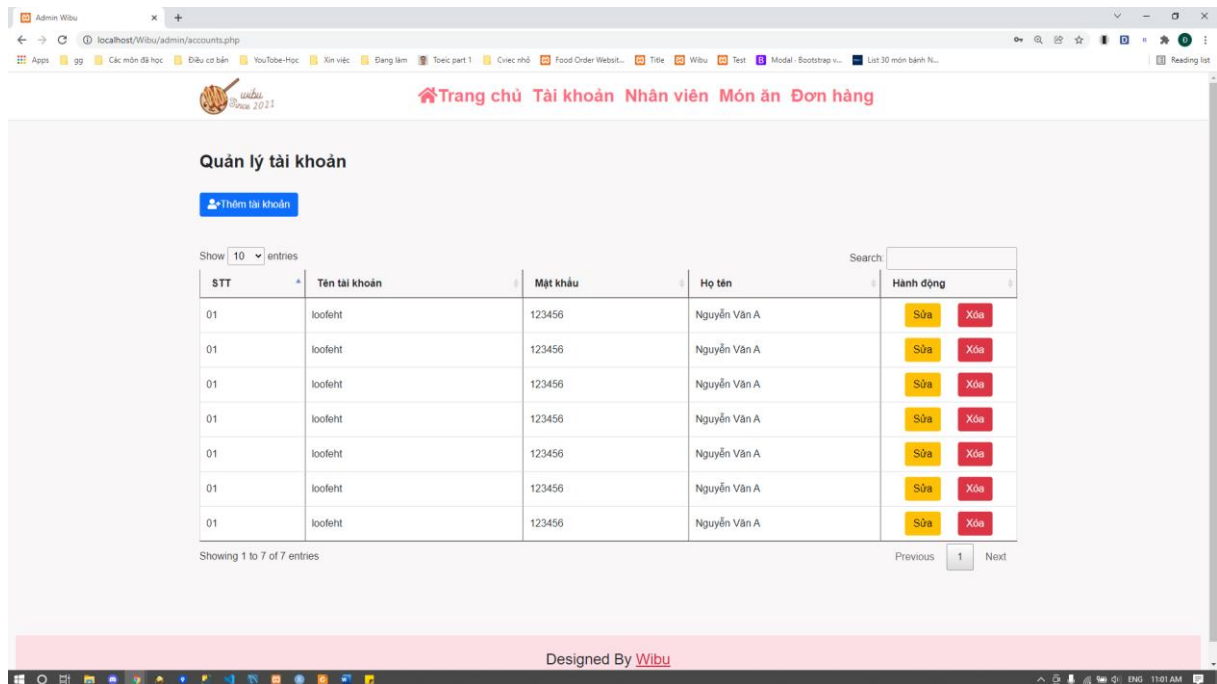
- **Hệ thống thông báo cập nhật thành công khi nhấn “OK”**



Hình 36. Thông báo xóa món ăn thành công

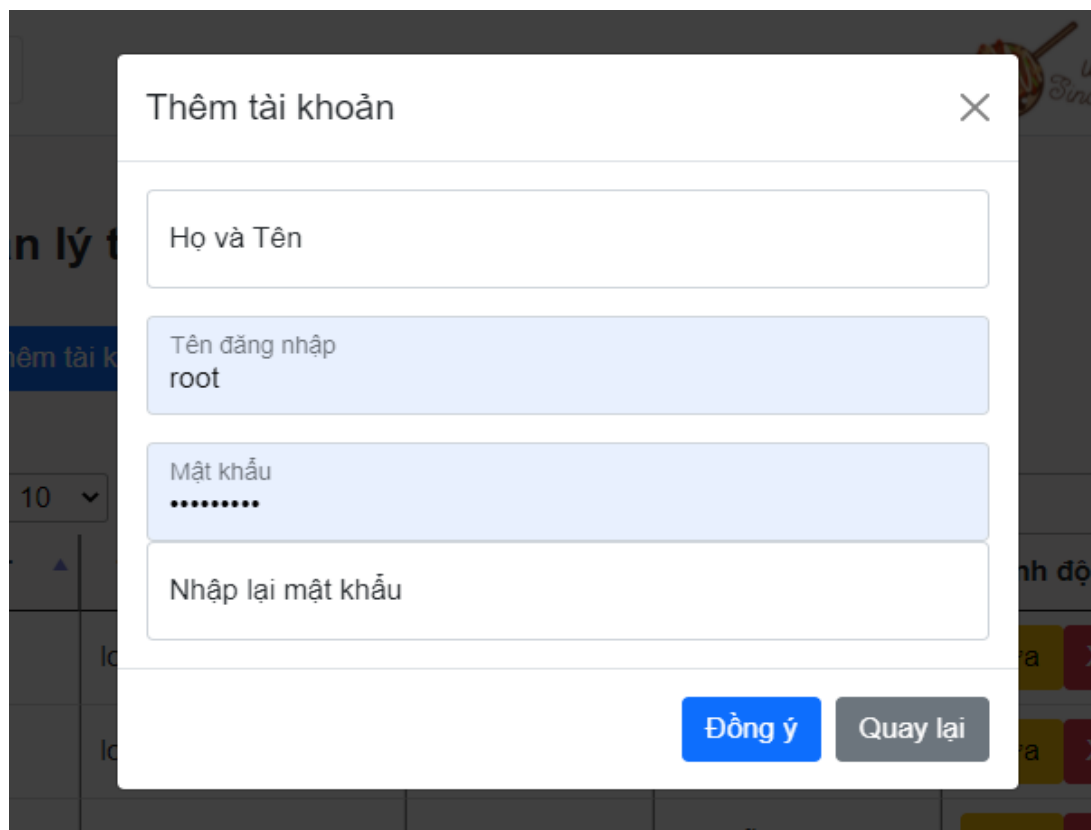
5.3. Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web

- Quản lý thực hiện chức năng quản lý tài khoản nhân viên



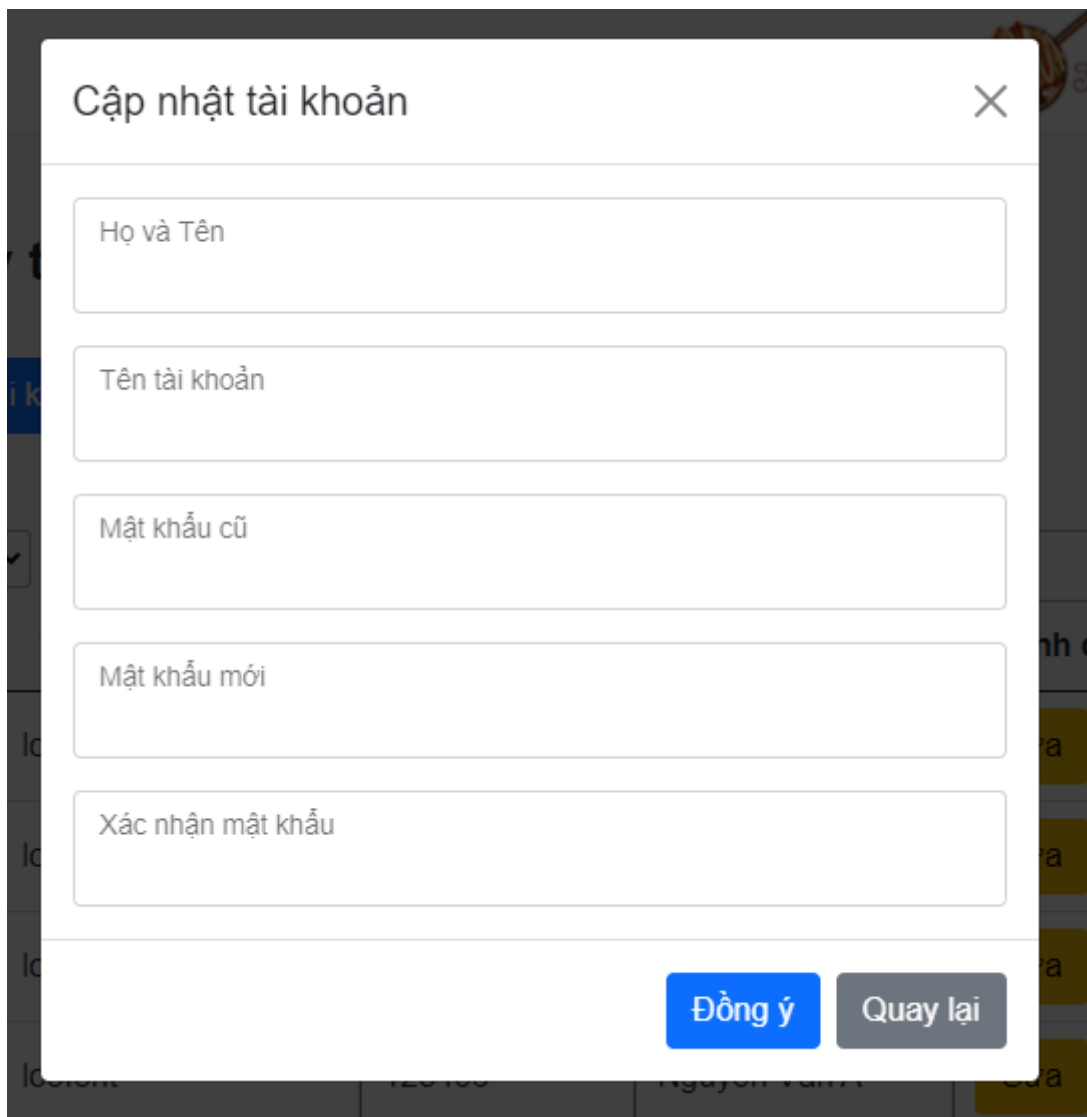
Hình 37. Giao diện quản lý tài khoản nhân viên

- Quản lý lựa chọn thêm tài khoản



Hình 38. Modal thêm tài khoản

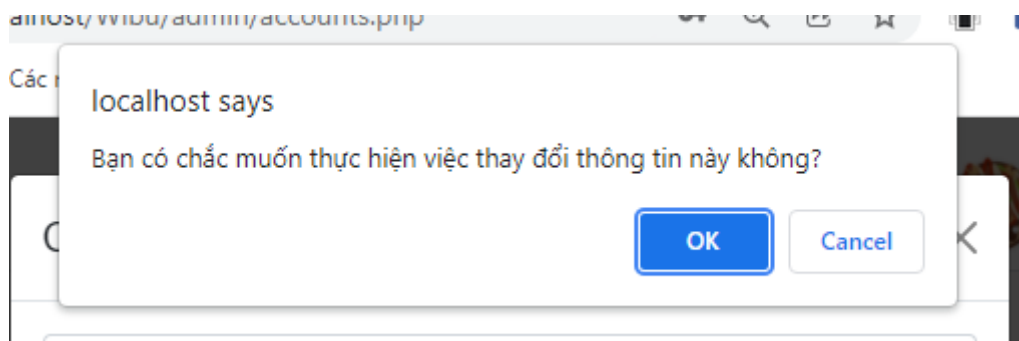
- **Quản lý chọn cập nhật thông tin tài khoản**



A modal window titled "Cập nhật tài khoản" (Update account) with a close button (X) in the top right corner. The form contains five input fields: "Họ và Tên" (Last name and first name), "Tên tài khoản" (Account name), "Mật khẩu cũ" (Old password), "Mật khẩu mới" (New password), and "Xác nhận mật khẩu" (Confirm password). At the bottom right, there are two buttons: "Đồng ý" (Agree) in blue and "Quay lại" (Go back) in gray.

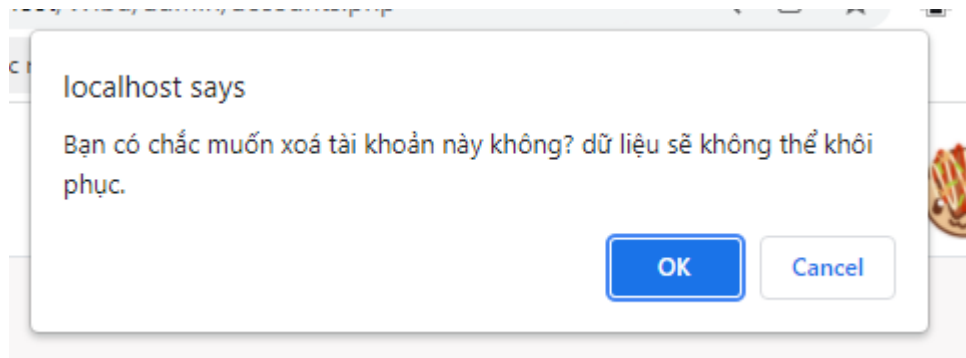
Hình 39. Modal sửa tài khoản

- **Hệ thống hỏi lại có chắc chắn thay đổi thông tin không.**



Hình 40. Thông báo cập nhật thay đổi thông

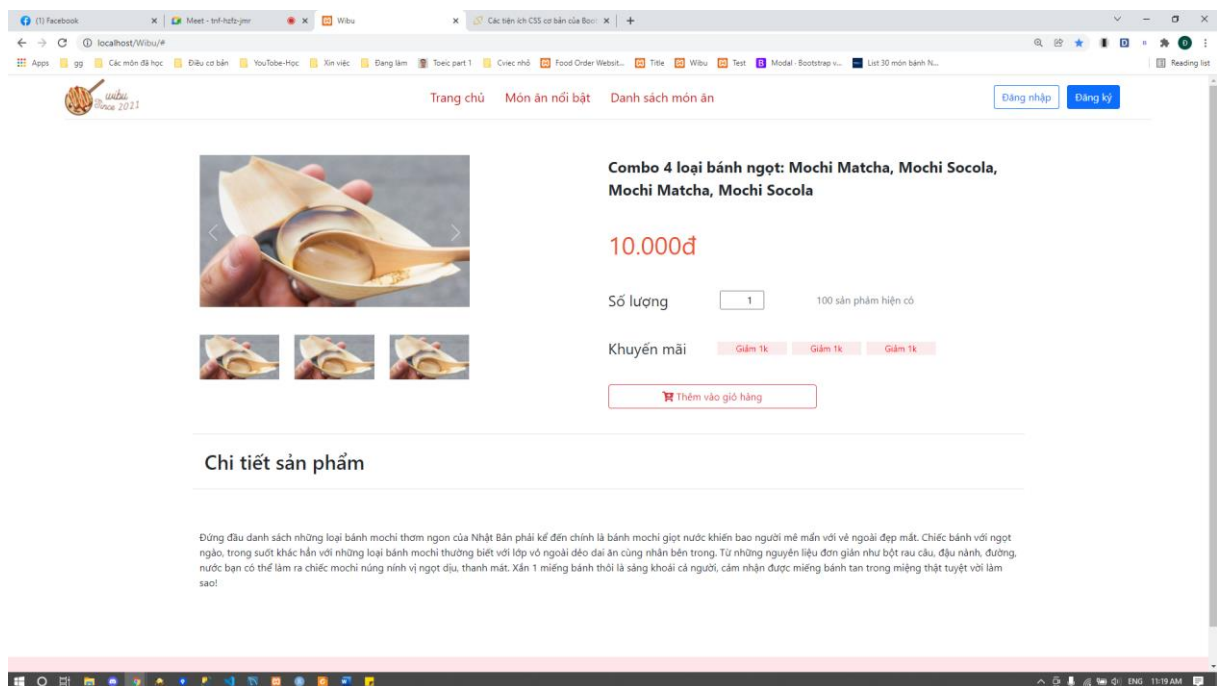
- **Quản lý xóa tài khoản**



Hình 41. Thông báo xóa tài khoản

5.4. Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng

- **Khách hàng xem chi tiết món ăn muốn mua**



Hình 42. Giao diện chi tiết món ăn

VI. PHÁT TRIỂN CHƯƠNG TRÌNH

Cài đặt ứng dụng phần mềm giả lập server trên localhost XAMPP

Cài đặt bộ công cụ lập trình Microsoft Visual studio code.

Ngôn ngữ lập trình PHP, HTML-CSS.

Sử dụng Framework Bootstrap 5

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

7.1. Phân tích và tiến hành kiểm thử

7.1.1. *Phát triển kế hoạch kiểm thử*

- ✓ Chọn loại kiểm thử: Kiểm tra từng bước dựa trên kiến thức.
- ✓ Yêu cầu về người kiểm thử: Là những người tham gia phát triển dự án hoặc những người có hiểu biết cơ bản về dự án, có kiến thức về thiết kế giao diện người dùng, mỹ thuật, kiểm trúc.
- ✓ Nhiệm vụ sẽ thực hiện: Thực hiện 3 nhiệm vụ - chức năng được lựa chọn thiết kế.
 - Chức năng quản lý món ăn của quản lý.
 - Chức năng thêm món ăn vào giỏ hàng của khách hàng.
 - Chức năng quản lý tài khoản nhân viên của quản lý trang web.

7.1.2. *Chọn lựa người tham gia*

Những người tham gia là thành viên trong nhóm:

- ✓ Nguyễn Văn Phú: Người đánh giá hệ thống
- ✓ Dương Giáp Đức: Người đánh giá hệ thống
- ✓ Nguyễn Khương Duy: Người hỗ trợ để duy trì đánh giá
- ✓ Ngô Đức Tâm: Ghi chép kết quả của hành động

7.1.3. *Chuẩn bị vật liệu kiểm thử*

Kiểm thử từ xa có kiểm duyệt.

7.1.4. Thực hiện kiểm thử

Thực hiện kiểm thử theo một số bước trong quy trình thiết kế giao diện người sử dụng:

- ✓ Bước 1: Hiểu rõ người sử dụng/ khách hàng
 - Đã là được:
 - Giao diện thiết kế tương đối phù hợp với lứa tuổi và kiến thức của người dùng mà trang web hướng đến.
 - Chưa làm được:
 - Chưa đáp ứng được cho những người có vấn đề về thị lực.
 - Chưa quốc tế hóa được trang web.
 - Người dùng có kinh nghiệm sẽ hơi khó chịu khi sử dụng trang web. Do trang chủ yếu tập trung cho những người dùng chưa có kinh nghiệm và có ít kinh nghiệm về công nghệ.
 - Chưa nắm tốt thẩm mỹ người dùng.
- ✓ Bước 2: Hiểu rõ chức năng hoạt động.
 - Đã làm được:
 - Chức năng điều hướng rõ ràng.
 - Chưa làm được:
 - Một số chức năng chưa được hoàn thiện hoàn toàn.
 - Chưa đáp ứng được hết các yêu cầu của người sử dụng.
- ✓ Bước 3: Hiểu thấu đáo những nguyên tắc thiết kế giao diện và màn hình hợp lý.
 - Đã làm được:
 - Đã đáp ứng được các nguyên tắc thiết kế cơ bản.
 - Chưa làm được:
 - Trang web hiện chỉ đang thiết kế tốt cho người dùng trên máy tính.

✓ Bước 4 + 5: Hệ thống menu và cửa sổ.

○ Đã làm được:

- Đã đáp ứng được các cấu trúc, chức năng của menu và cửa sổ

○ Chưa làm được:

- Cửa sổ chưa có sức hấp dẫn cao, đơn điệu.

✓ Bước 6: Chọn thiết bị tương tác phù hợp

○ Đã làm được:

- Đã đáp ứng chức năng cho các thiết bị tương tác như máy tính, bàn phím, chuột, máy tính bảng...

○ Chưa làm được:

- Còn một số lỗi hiển thị khi màn hình kích cỡ nhỏ như điện thoại, Iphone.

✓ Bước 7: Lựa chọn các điều khiển thích hợp trên màn hình.

○ Đã làm được:

- Thiết kế điều khiển thích hợp

○ Chưa làm được:

✓ Bước 8: Viết văn bản và thông báo rõ ràng.

○ Đã làm được:

- Thông báo thiết kế đơn giản, rõ hiểu.

○ Chưa làm được:

- Trình bày văn bản vẫn còn một số lỗi về căn chỉnh.

- ✓ Bước 9: Cung cấp thông tin phản hồi, hướng dẫn và hỗ trợ hiệu quả.
 - Đã làm được:
 - Đã cung cấp phản hồi tương ứng với thao tác người dùng.
 - Chưa làm được:
- ✓ Bước 10: Cung cấp sự quốc tế hóa và tính năng truy cập hiệu quả.
 - Đã làm được:
 - Tính năng truy cập trang web đã được thiết kế tương đối hợp lý, theo một số quy tắc thiết kế ngầm định chung hiện nay.
 - Chưa làm được:
 - Chưa quốc tế hóa được nội dung trang web.
- ✓ Bước 11: Kiến tạo đồ họa, biểu tượng và hình ảnh có nghĩa.
 - Đã làm được:
 - Các hình ảnh, biểu tượng phù hợp ngữ cảnh.
 - Chưa làm được:
- ✓ Bước 12: Chọn màu phù hợp.
 - Đã làm được:
 - Màu sắc chủ yếu tập chung vào các màu nhẹ nhàng phù hợp lứa tuổi.
 - Màu sắc không gây nhiễu cho việc sử dụng màn hình.
 - Đa phần có khả năng thu hút chú ý người dùng.
 - Chưa làm được:
 - Màu sắc vẫn còn một số lỗi phối màu giữa nền chữ.
 - Chưa đáp ứng được người sử dụng có khuyết tật về nhìn màu.

✓ Bước 13: Tổ chức, bố trí các trang và cửa sổ.

○ Đã làm được:

- Đã có sự nhất quán trong tổ chức bố trí các trang và cửa sổ.
- Chỉ dẫn có khối lượng thông tin hợp lý, luồng thông tin rõ ràng, theo một trật tự, điều hướng rõ ràng, ngăn ngừa sự lộn xộn trực quan...

○ Chưa làm được:

- Chưa nắm rõ được xu hướng thẩm mỹ của người dùng nên chưa thể cho ra một thiết kế phù hợp với đại đa số người dùng.

7.2. Phân tích và báo cáo kết quả

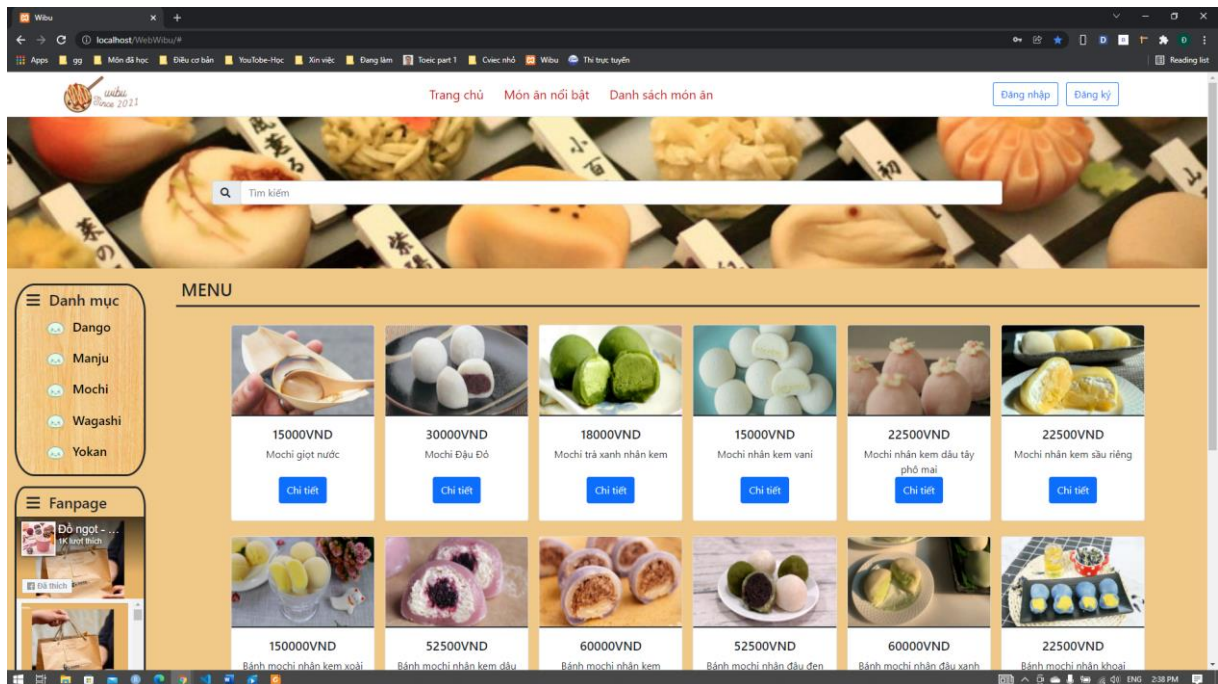
7.2.1. Phân tích, sửa đổi và kiểm thử lại

7.2.1.1. Phân tích, tổng hợp những vấn đề mà người tham gia gặp phải sau kiểm thử

1. Không thu thập được nhiều dữ liệu thực tế nên khả năng hiểu người sử dụng không được cao.
2. Chưa đáp ứng được hết các nội dung hiển thị theo mong muốn người dùng.
3. Giao diện chỉ mới thích ứng được cho màn hình lớn như máy tính, máy tính bảng.
4. Menu, cửa sổ chưa thu hút tốt người dùng.
5. Chưa đáp ứng được đa dạng người dùng.
6. Chất lượng thẩm mỹ chưa cao.
7. Trang web chưa thể quốc tế hóa.

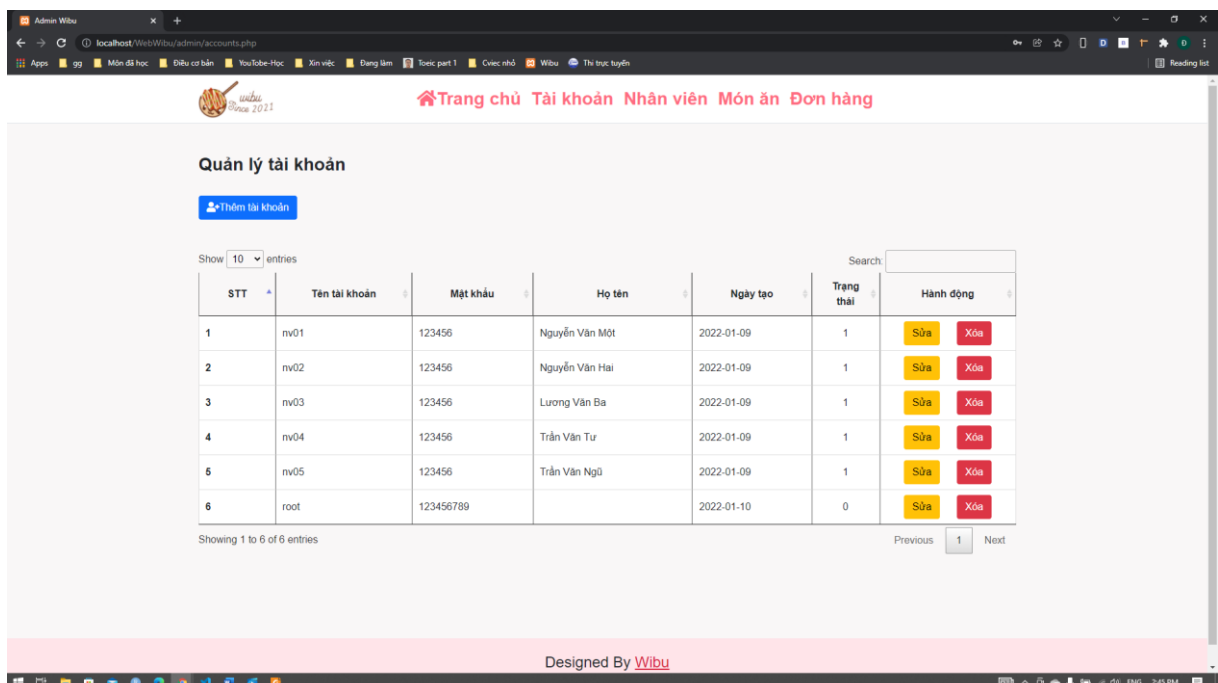
7.2.1.2. Một số sửa đổi dựa trên năng lực nhà phát triển

- ✓ Chỉnh sửa màu sắc chữ, căn chỉnh trang chủ.

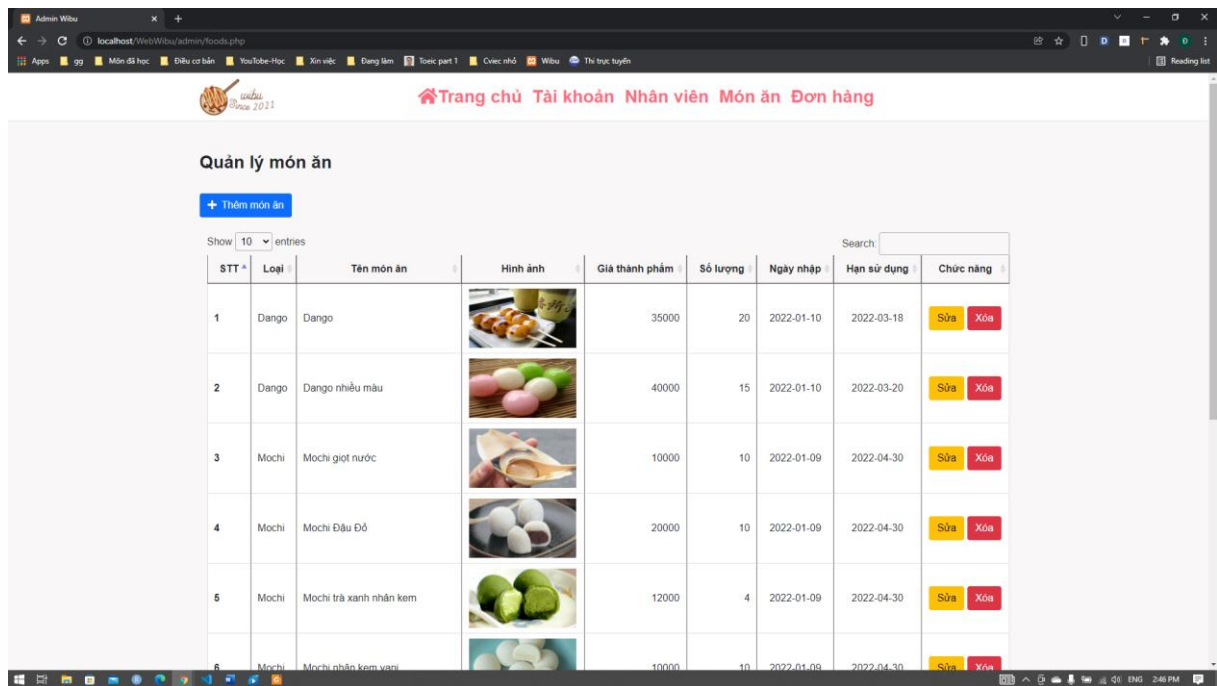


Hình 43. Giao diện trang chủ sau sửa đổi

- ✓ Chỉnh sửa nội dung theo yêu cầu người dùng



Hình 44. Giao diện quản lý tài khoản nhân viên sau sửa đổi



Hình 45. Giao diện quản lý món ăn sau sửa đổi.

7.2.2. Đánh giá hoạt động của hệ thống

Do chưa thể đưa lên hoạt động thực tế nên việc đánh giá hoạt động của hệ thống còn bó hẹp. Kiến thức người kiểm thử còn chưa cao, thời gian không nhiều nên lỗi của hệ thống vẫn còn có thể chưa được phát hiện và chỉnh sửa.

KẾT LUẬN

Trong thời gian học tập và làm bài tập lớn chúng em đã được sự giảng dạy của giảng viên Nguyễn Thị Thu Hương đã truyền đạt cho chúng em kiến thức môn tương tác người máy. Xin chân thành cảm ơn cô đã cho chúng em những lời khuyên, sự góp ý để chúng em có thể hoàn thành bài tập lớn và bước đầu thiết kế và xây dựng được một ứng dụng hoàn chỉnh có tính thẩm mỹ hơn của nhóm một cách nhanh chóng và hiệu quả.

Trong quá trình làm bài tập lớn với đề tài “**Thiết kế ứng dụng web đặt đồ ngọt online Wibu**”, chúng em đã có gắng hết sức để hoàn thiện ứng dụng một cách tốt nhất. Nhưng do kiến thức còn hạn chế, trong thời gian làm bài tập lớn có hạn và kinh nghiệm thực tế chưa nhiều nên không tránh khỏi những thiếu khuyết và sai sót. Vì thế chúng em rất mong nhận được sự góp ý của thầy cô và các bạn để bài tập lớn của em trở lên hoàn thiện hơn.

Chúng em xin chân thành cảm ơn!

Nhóm sinh viên thực hiện

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bài giảng Tương tác người máy – Nguyễn Thị Thu Hương.

<https://stackoverflow.com/>