# TRƯỜNG ĐẠI HỌC YERSIN ĐÀ LẠT KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



# BÁO CÁO MÔN HỌC LẬP TRÌNH WEB

# XÂY DỰNG WEBSITE THƯƠNG MAI ĐIỆN TỬ KINH DOANH SẢN PHẨM THỜI TRANG

GVHD: ThS. Nguyễn Đức Tấn

**SVTH** : Từ Thị Ngọc Thi

**Mã số SV** : 12201028

**Khóa học** : 2024 - 2025

Đà Lạt, tháng 06- 2025

# PHÀN NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN

Điểm:
Ngày tháng năm
Ký và ghi rõ họ tên

# MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	11
CHƯƠNG 1: TÌM HIỂU VỀ LẬP TRÌNH WEB MVC	12
1.1. Mô hình MVC	12
1.1.1. Khái niệm	12
1.1.2. Các thành phần trong MVC	12
1.2. Đặc điểm của mô hình MVC	14
1.2.1. Ưu điểm mô hình MVC	14
1.2.2. Nhược điểm mô hình MVC	15
1.3. Nguyên lý hoạt động	15
1.4. Công nghệ triển khai ASP.NET Core	16
1.4.1. Sự ra đời của ASP.NET Core	16
1.4.2. Microsoft .NET Framework với .NET Core và Mono	17
CHƯƠNG 2: XÂY DỰNG ỨNG DỤNG WEB	19
2.1. Mô tả bài toán	19
2.2. Phân tích yêu cầu của ứng dụng	19
2.2.1. Chức năng dành cho Admin (Quản trị viên)	20
2.2.2. Chức năng dành cho Khách hàng	21
2.2.3. Yêu cầu phi chức năng	22
2.2.4. Sơ đồ use case	24
2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu	37
2.3.1.Database	37
2.3.2.ERD	38
2.3.3.Mối quan hệ giữa các thực thể	38
2.3.4. Bảng mô tả dữ liệu	42
2.4. Thiết kế giao diện người dùng	54
2.4.1. Mockup Trang chủ	54
2.4.2. Mockup Đăng nhập	55
2.4.3. Mockup Đăng ký	56

2.4.4. Mocku	ıp Liên hệ	57
2.4.5. Mocku	ıp Yêu thích	58
2.4.6. Mocku	ıp Sản phẩm	59
2.4.7. Mocku	ıp Chi tiết sản phẩm	60
2.4.8. Mocku	ıp Lịch sử đơn hàng	61
2.4.9. Mocku	ıp Giỏ hàng	62
2.5.Thiết kế cá	ác thành phần MVC:	63
2.5.1. Model		63
2.5.2. View		64
2.5.3. Contro	oller	64
2.6. Triển khai	i và cài đặt	66
CHƯƠNG 3: KÍ	ÉT QUẢ CHƯƠNG TRÌNH	67
3.1. Giao diện	người dùng	67
3.1.1.Trang c	chủ	67
3.1.2. Sản ph	ẩm	68
3.1.3. Đăng n	ıhập	69
3.1.4. Đăng k	κý	70
3.1.5. Đánh g	giá	71
3.1.6. Liên hệ	ệ	72
3.1.7. Sản ph	ẩm yêu thích	73
3.1.8. Chi tiết	t sản phẩm	74
3.1.9. Giỏ hài	ng	75
3.1.10. Chỉnh	n sửa thông tin cá nhân	76
3.1.11. Lịch s	sử đơn hàng	77
3.1.12. Xác n	nhận thanh toán	78
3.1.13. Thank	h toán thành công	79
3.2. Giao diện	quản lý (admin)	80
	chủ admin	
3.2.2. Quản lỵ	ý sản phẩm	81
3.2.3. Thêm r	mới sản phẩm	82

3.2.4. Chỉnh sửa sản phẩm	82
3.2.5. Quản lý danh mục	83
3.2.6. Chỉnh sửa danh mục	83
3.2.7. Quản lý đơn hàng	84
3.2.8. Chỉnh sửa trạng thái đơn hàng	85
3.2.9. Quản lý người dùng	85
3.2.10. Thêm mới người dùng	86
3.2.11. Quản lý liên hệ	86
3.2.12. Chi tiết liên hệ	87
KÉT LUẬN	87
1. Kết quả đạt được	87
2. Hạn chế	87
3. Hướng phát triển trong tương lai	88
TÀI LIÊU THAM KHÁO	89

# DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1.2: Các thành phần MVC	12
Hình 1.3: Nguyên lý hoạt động	15
Hình 1.4.2: Các phiên bản ASP.NET	18
Hình 2.2.4.1: Use case tổng quát	24
Hình 2.2.4.2: Use case Đăng ký	25
Hình 2.2.4.3: Use case Đăng nhập	25
Hình 2.2.4.4: Use case Thanh Toán	26
Hình 2.2.4.5: Use case Đánh giá	27
Hình 2.2.4.6: Use case Gửi liên hệ	28
Hình 2.2.4.7: Use case Chỉnh sửa thông tin cá nhân	29
Hình 2.2.4.8: Use case Lịch sử đơn hàng	30
Hình 2.2.4.9: Use case Quản lý giỏ hàng	31
Hình 2.2.4.10: Use case Xem danh sách sản phẩm	31
Hình 2.2.4.11: Use case Quản lý đơn hàng.	32
Hình 2.2.4.12: Use case Quản lý sản phẩm	33
Hình 2.2.4.13: Use case Quản lý danh mục	34
Hình 2.2.4.14: Use case Quản lý người dùng	35
Hình 2.2.4.15: Use case Quản lý liên hệ	36
Hình 2.3.1: Sơ đồ Database	37
Hình 2.3.2: Sơ đồ ERD	38
Hình 2.4.1: Mockup Trang chủ	54
Hình 2.4.2: Mockup Đăng nhập	55
Hình 2.4.3: Mockup Đăng ký	56
Hình 2.4.4: Mockup Liên hệ	57
Hình 2.4.5: Mockup Yêu thích	58
Hình 2.4.6: Mockup Sản phẩm	59
Hình 2.4.7: Mockup Chi tiết sản phẩm	60

Hình 2.4.8: Mockup Lịch sử đơn hàng	. 61
Hình 2.4.9: Mockup Giỏ hàng	. 62
Hình 3.1.1: Trang chủ	. 67
Hình 3.1.2: Sản phẩm	. 68
Hình 3.1.3: Đăng nhập	. 69
Hình 3.1.4: Đăng ký	. 70
Hình 3.1.5: Đánh giá	. 71
Hình 3.1.6: Liên hệ	. 72
Hình 3.1.7: Sản phẩm yêu thích	. 73
Hình 3.1.8: Chi tiết sản phẩm	. 74
Hình 3.1.9: Giỏ hàng	. 75
Hình 3.1.10: Chỉnh sửa thông tin cá nhân	. 76
Hình 3.1.11: Chỉnh sửa thông tin cá nhân	. 77
Hình 3.1.12: Xác nhận thanh toán	. 78
Hình 3.1.12: Thanh toán thành công	. 79
Hình 3.2.1: Trang chủ admin	. 80
Hình 3.2.2: Quản lý sản phẩm	. 81
Hình 3.2.3: Thêm mới sản phẩm	. 82
Hình 3.2.4: Chỉnh sửa sản phẩm	. 82
Hình 3.2.5: Quản lý danh mục	. 83
Hình 3.2.6: Chỉnh sửa danh mục	. 83
Hình 3.2.7: Quản lý đơn hàng	. 84
Hình 3.2.8: Chỉnh sửa trạng thái đơn hàng	. 85
Hình 3.2.9: Quản lý người dùng	. 85
Hình 3.2.10: Thêm mới người dùng	. 86
Hình 3.2.11: Quản lý liên hệ	. 86
Hình 3.2.12: Chi tiết liên hệ	. 87

# DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 1: Bảng đặc tả Use case Đăng ký	25
Bảng 2: Bảng đặc tả Use case Đăng ký	26
Bảng 3: Bảng đặc tả Use case Thanh toán	27
Bảng 4: Bảng đặc tả Use case Đánh giá	28
Bảng 5: Bảng đặc tả Use case Gửi liên hệ	28
Bảng 6: Bảng đặc tả Use case Chỉnh sửa thông tin cá nhân	29
Bảng 7: Bảng đặc tả Use case Lịch sử đơn hàng	30
Bảng 8: Bảng đặc tả Use case Quản lý giỏ hàng	31
Bảng 9: Bảng đặc tả Use case Xem danh sách sản phẩm	32
Bảng 10: Bảng đặc tả Use case Quản lý đơn hàng	33
Bảng 11: Bảng đặc tả Use case Quản lý sản phẩm	34
Bảng 12: Bảng đặc tả Use case Quản lý danh mục	34
Bảng 13: Bảng đặc tả Use case Quản lý người dùng	35
Bảng 14: Bảng đặc tả Use case Quản lý liên hệ	36
Bảng 15: Bảng mô tả mối quan hệ một nhiều (1:N)	39
Bảng 16: Bảng mô tả mối quan hệ nhiều nhiều (N:M)	40
Bảng 17: Bảng mô tả các thực thể mở rộng	41
Bảng 18: Bảng NguoiDungs	42
Bảng 19: Bảng DanhMucs	43
Bảng 20: Bảng SanPhams	44
Bång 21: Bång KichThuocSanPhams	45
Bảng 22: Bảng SanPhamAnhs	46
Bång 23: Bång LienHes	47
Bảng 24: Bảng DanhGias	48
Bảng 25: Bảng DonHangs	49
Bång 26: Bång ChiTietDonHangs	50
Bång 27: Bång YeuThichs	51

Bång 28: Bång ThanhToans	52
Bång 29: Bång GioHangs	53
Bång 30: ProfileViewModel	63
Bång 31:Bång SanPhamPageViewModel	64
Bång 32: Bång View	64
Bång 33: Bång AccountController	65
Bång 34: Bång SanPhamController	66
Bảng 35: Bảng Triển khai và cài đặt	66
Hình 3.1.1: Trang chủ	67
Hình 3.1.2: Sản phẩm	68
Hình 3.1.3: Đăng nhập	69
Hình 3.1.4: Đăng ký	70
Hình 3.1.5: Đánh giá	71
Hình 3.1.6: Liên hệ	72
Hình 3.1.7: Sản phẩm yêu thích	73
Hình 3.1.8: Chi tiết sản phẩm	74
Hình 3.1.9: Giỏ hàng	75
Hình 3.1.10: Chỉnh sửa thông tin cá nhân	76
Hình 3.1.11: Chỉnh sửa thông tin cá nhân	77
Hình 3.1.12: Xác nhận thanh toán	78
Hình 3.1.12: Thanh toán thành công	79
Hình 3.2.1: Trang chủ admin	80
Hình 3.2.2: Quản lý sản phẩm	81
Hình 3.2.3: Thêm mới sản phẩm	82
Hình 3.2.4: Chỉnh sửa sản phẩm	82
Hình 3.2.5: Quản lý danh mục	83
Hình 3.2.6: Chỉnh sửa danh mục	83
Hình 3.2.7: Quản lý đơn hàng	84

Hình 3.2.8: Chỉnh sửa trạng thái đơn hàng	85
Hình 3.2.9: Quản lý người dùng	85
Hình 3.2.10: Thêm mới người dùng	86
Hình 3.2.11: Quản lý liên hệ	86
Hình 3.2.12: Chi tiết liên hệ	87

# DANH MỤC TỪ NGỮ VIẾT TẮT

			.,
STT	Tên viết tắt	Tên đầy đủ	Tiếng Việt
1	AJAX	Asynchronous JavaScript and	JavaScript và XML không
		XML	đồng bộ
3	ASP.NET	Active Server Pages .NET	Trang chủ động .NET
4	CLR	Common Language Runtime	Môi trường thực thi ngôn
			ngữ chung
6	CSDL	Cơ sở dữ liệu	
8	ERD	Entity-Relationship Diagram	Sơ đồ mối quan hệ thực thể
9	HTML	HyperText Markup Language	Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn
			bản
10	IDE	Integrated Development	Môi trường phát triển tích
		Environment	hợp
11	MVC	Model-View-Controller	
12	SQL	Structured Query Language	Ngôn ngữ truy vấn có cấu
			trúc

# BÁO CÁO TIẾN ĐỘ

Nội dung công việc	T1	T2	Т3	T4	Т5	Т6	Т7	Т8	Т9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16	T17	Hoàn thành
Tìm hiểu và trình bày nội dung lý thuyết	X	Х	Х	X	X	X												✓
Tổng hợp chương 1							X											✓
Báo cáo lý thuyết								x										✓
Thiết kế giao diện									X	X	X							✓
Xây dựng code backend ứng dụng Web											X	X	X	X				<b>√</b>
Thu thập hình ảnh và kết quả ứng dụng Web											X	X	X	X				✓
Tổng hợp và chỉnh sửa báo cáo														X	X	X		✓
Báo cáo + Demo lab																	X	✓

# LỜI NÓI ĐẦU

Trong bối cảnh công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ, việc ứng dụng các giải pháp số hóa vào quản lý và kinh doanh đã trở thành xu hướng tất yếu. Đặc biệt, trong lĩnh vực thời trang, nhu cầu xây dựng một nền tảng thương mại điện tử để quản lý sản phẩm, đơn hàng và thông tin khách hàng một cách hiệu quả ngày càng trở nên quan trọng. Tuy nhiên, nhiều cửa hàng thời trang vẫn áp dụng phương pháp quản lý thủ công, dẫn đến khó khăn trong việc theo dõi, xử lý đơn hàng và đáp ứng nhu cầu của khách hàng một cách nhanh chóng.

Với mong muốn giải quyết những vấn đề trên, em đã chọn đề tài "Xây dựng website thương mại điện tử kinh doanh Thời Trang Fashion TTNT" cho báo cáo môn học Lập trình Web. Website được phát triển dựa trên nền tảng ASP.NET MVC và sử dụng SQL Server để quản lý cơ sở dữ liệu. Báo cáo trình bày chi tiết các bước từ phân tích yêu cầu, thiết kế hệ thống, đến triển khai và thử nghiệm các chức năng chính như quản lý sản phẩm, đơn hàng, danh mục, đánh giá và liên hệ với khách hàng.

Mặc dù đã nỗ lực hoàn thiện đề tài, nhưng do hạn chế về thời gian và kinh nghiệm, báo cáo khó tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự góp ý quý báu từ thầy để cải thiện và hoàn thiện hơn trong tương lai.

Em xin chân thành cảm ơn Thầy ThS. Nguyễn Đức Tấn đã tận tình hướng dẫn và hỗ trợ trong suốt quá trình thực hiện đề tài.

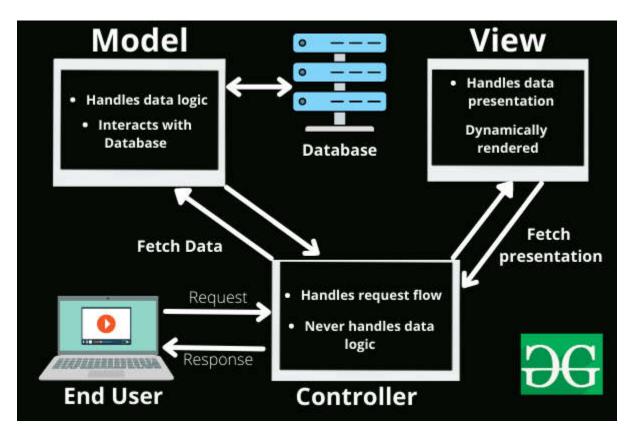
# CHƯƠNG 1: TÌM HIỂU VỀ LẬP TRÌNH WEB MVC

#### 1.1. Mô hình MVC

#### 1.1.1. Khái niệm

**MVC** (**Model-View-Controller**) là một mẫu kiến trúc phần mềm được sử dụng rộng rãi trong việc phát triển ứng dụng để tạo ra các giao diện người dùng trực quan và có khả năng tương tác cao. MVC chia một ứng dụng thành 3 phần chính và mỗi phần có một vai trò riêng biệt:

#### 1.1.2. Các thành phần trong MVC



Hình 1.1.2: Các thành phần MVC

#### Thành phần Model:

Model tương ứng với tất cả logic liên quan đến dữ liệu mà người dùng tương tác. Nó có thể đại diện cho dữ liệu được truyền qua lại giữa View và Controller, hoặc bất kỳ dữ liệu nào liên quan đến logic nghiệp vụ. Model có thể thực hiện việc thêm mới hoặc truy xuất dữ liệu từ cơ sở dữ liệu. Nó phản hồi các yêu cầu từ Controller, bởi vì Controller không tương tác trực tiếp với cơ sở dữ liệu. Model sẽ làm việc với cơ sở dữ liệu và trả lại dữ liệu cần thiết cho Controller.

#### Trách nhiệm của Model:

- Quản lý dữ liệu: thực hiện các thao tác CRUD (Tạo, Đọc, Cập nhật, Xóa).
- o Thực thi các quy tắc nghiệp vụ.
- o Thông báo cho View và Controller về những thay đổi trạng thái.
- Ví dụ: Trong một trang web kinh doanh sản phẩm thời trang, Model sẽ hiển thị các dữ liệu liên quan đến sản phẩm thời trang như: tên sản phẩm, màu sắc, kích thước,....

#### Thành phần View:

View được sử dụng để xử lý tất cả logic giao diện người dùng (UI) của ứng dụng. View có nhiệm vụ tạo ra giao diện trực quan để người dùng tương tác. Giao diện này được tạo ra dựa trên dữ liệu do Model cung cấp, tuy nhiên View không lấy dữ liệu trực tiếp từ Model, mà thông qua Controller. View chỉ tương tác với Controller, không làm việc trực tiếp với dữ liệu hay xử lý logic nghiệp vụ.

#### \_ Trách nhiệm của View:

- Hiển thị dữ liệu cho người dùng theo định dạng được thiết kế sẵn.
- o Hiển thị các thành phần giao diện người dùng.
- Cập nhật giao diện khi có sự thay đổi từ Model.

Ví dụ: Trong trang web kinh doanh sản phẩm thời trang, View sẽ hiển thị danh sách các sản phẩm về thời trang và cung cấp các trường nhập liệu để tìm kiếm hoặc lọc sản phẩm.

#### Thành phần Controller:

Controller là thành phần đóng vai trò kết nối giữa View và Model, vì vậy nó hoạt động như một trung gian. Controller không cần xử lý trực tiếp logic dữ liệu, mà chỉ gửi yêu cầu cho Model thực hiện. Nó xử lý toàn bộ logic nghiệp vụ và các yêu cầu từ người dùng, thao tác dữ liệu thông qua Model, sau đó tương tác với View để hiển thị kết quả đầu ra cuối cùng.

#### Trách nhiệm của Controller:

- O Tiếp nhận thông tin đầu vào của người dùng và diễn giải chúng.
- O Cập nhật Model dựa trên hành động của người dùng.
- O Lựa chọn và hiển thị View phù hợp với ngữ cảnh.
- Ví dụ: Trong trang web kinh doanh sản phẩm thời trang, người dùng nhập từ khóa vào ô tìm kiếm, bấm nút "Thêm vào giỏ" hoặc nhấn nút "Thanh toán". Controller tiếp nhận các yêu cầu này (thường dưới dạng sự kiện hoặc HTTP request) sau đó phân tích hành động của người dùng, gọi Model để xử lý dữ liệu tương ứng, và chuyển kết quả sang View để hiển thị lên giao diện.

#### 1.2. Đặc điểm của mô hình MVC

#### 1.2.1. Ưu điểm mô hình MVC

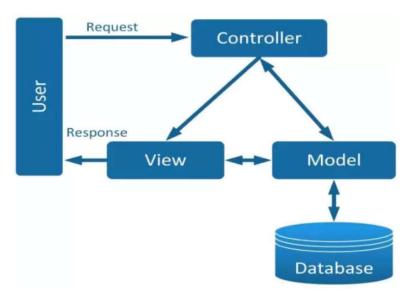
- Dầu tiên, nhắc tới ưu điểm mô hình MVC thì đó là băng thông nhẹ vì không sử dụng viewstate nên khá tiết kiệm băng thông. Việc giảm băng thông giúp website hoạt động ổn định hơn.
- Kiểm tra đơn giản và dễ dàng, kiểm tra lỗi phần mềm trước khi bàn giao lại cho người dùng.
- Một lợi thế chính của MVC là nó tách biệt các phần Model, Controller và View với nhau.

- Sử dụng mô hình MVC chức năng Controller có vai trò quan trọng và tối ưu trên các nền tảng ngôn ngữ khác nhau.
- Ta có thể dễ dàng duy trì ứng dụng vì chúng được tách biệt với nhau.
- Có thể chia nhiều developer làm việc cùng một lúc. Công việc của các developer sẽ không ảnh hưởng đến nhau.
- Phiên bản mới nhất của MVC hỗ trợ trợ thiết kế responsive website mặc định và các mẫu cho mobile. Chúng ta có thể tạo công cụ View của riêng mình với cú pháp đơn giản hơn nhiều so với công cụ truyền thống.

#### 1.2.2. Nhược điểm mô hình MVC

- Bên cạnh những ưu điểm MVC mang lại thì nó cũng có một số nhược điểm cần khắc phục.
- MVC đa phần phù hợp với công ty chuyên về website hoặc các dự án lớn thì mô hình này phù hợp hơn so với với các dự án nhỏ, lẻ vì khá là cồng kềnh và mất thời gian.

#### 1.3. Nguyên lý hoạt động



Hình 1.3: Nguyên lý hoạt động

- Khi một yêu cầu từ máy khách (Client) gửi đến Server. Thì bị Controller trong MVC chặn lại để xem đó là URL request hay sự kiện.
- Sau đó, Controller xử lý input của user rồi giao tiếp với Model trong MVC.
- \_ Model chuẩn bị data và gửi lại cho Controller.
- Cuối cùng, khi xử lý xong yêu cầu thì Controller gửi dữ liệu trở lại View và hiển thị cho người dùng trên trình duyệt.
- View không giao tiếp trực tiếp với Model. Sự tương tác giữa View và Model sẽ chỉ được xử lý bởi Controller.

Ví dụ: User yêu cầu hiển thị thông tin cá nhân của user

- 1. User gửi một yêu cầu tới controller.
- 2. Controller nhận yêu cầu, xử lý yêu cầu, nếu yêu cầu cần truy xuất dữ liệu thì controller sẽ gửi yêu đó xuống tầng model để truy xuất dữ liệu
- 3. Tầng model sẽ lấy dữ liệu từ database sau đó truyền dữ liệu qua tầng view thông qua tầng controller để tầng view hiển thị dữ liệu cho User
- 4. User sẽ thấy thông tin hiển thị ở giao diện và cụ thể ở đây là tầng view

#### 1.4. Công nghệ triển khai ASP.NET Core

#### 1.4.1. Sự ra đời của ASP.NET Core

ASP.NET Core đã được xuất hiện từ lâu và được biết đến như là một sản phẩm của .Net Framework. ASP.NET được cộng động ủng hộ và phát triển ổn định đến nay. Tuy nhiên đã có sự thay đổi mạnh mẽ khi ASP.NET Core xuất hiện, mang những đặc tính của công nghệ lập trình hiện đại.

ASP.NET Core là kết quả của sự học hỏi từ các Framework Module hóa khác. Nó chạy trên cơ sở là tập hợp của các gói Module được gọi là Nuget Packages. Nuget Packages cho phép người dùng tối ưu thiết kế ứng dụng chỉ bao gồm những gì cần thiết. Cho nên những ứng dụng được thiết kế trên nền tảng ASP.NET cho ra kết quả có dung lượng nhỏ hơn, bảo mật tốt hơn, hiệu năng hoạt

động tốt và ổn định. Quá trình xây dựng cũng không còn quá phức tạp nên vấn đề phát triển và bảo trì sau này cũng dễ hơn nhiều.

Khi làm việc với ASP.NET core người dùng được hỗ trợ những cải tiến đáng kể như:

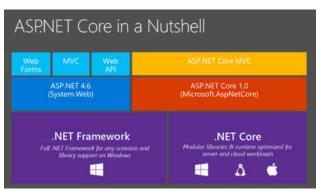
- Tương thích hệ thống xây dựng Web UI và Web APIs.
- \_ Tích hợp những client -side frameworks hiện đại và những luồng phát triển
- Hệ thống cấu hình dựa trên mô hình đám mây thật sự
- Dependency injection được xây dựng sẵn
- \_ HTTP request được tối ưu nhẹ hơn
- Có thể host trên IIS hoặc self- host trong process của riêng mình
- Dược xây dựng trên .NET Core, hỗ trợ thực sự app vesioning
- Chuyển thực thể, thành phần, module như những NuGet packages
- Các công cụ mới để đơn giản hóa quá trình phát triển web hiện đại.
- \_ Xây dựng và chạy đa nền tảng
- \_ Mã nguồn mở, tập trung vào cộng đồng

#### 1.4.2. Microsoft .NET Framework với .NET Core và Mono

Bất kỳ ai khi sử dụng ba phiên bản trên kể cả người mới và người sử dụng được thời gian khá dài vẫn có thể nhầm lẫn chúng vì cả ba phiên bản khác nhau mỗi phiên bản đều có Runtime, Libraries và Tooling riêng biệt. Microsoft NET Framework chỉ hoạt động được trên Windows. Mono được phát triển nhằm xây dựng những ứng dụng với giao diện người dùng và được áp dụng với quy mô rộng.

Năm 2013 Microsoft có quyết định đột phá khi quyết định phát triển ASP.NET Core. Nó sử dụng được trong ứng dụng Universal platform và ASP.NET Core. Tùy vào các ứng dụng mà bạn có ý định phát triển để các bạn lựa chọn các phiên bản. Nếu bạn phát triển game dựa trên Unity hay các ứng dụng di động với Xamarin bạn nên chọn sử dụng phiên bản Mono. Còn khi phát triển các Web server bạn có thể sử dụng được cả hai phiên bản .NET Framework và.NET Core .NET Core có thể hoạt động trên đa nền tảng với hiệu năng cao. Bên cạnh đó cũng tồn tại

mặt hạn chế là số lượng thư viện hỗ trợ. Microsoft NET Framework có hệ sinh thái và nhiều thư viện hỗ trợ hơn. Điều đáng lưu ý ở đây là không áp dụng Mono cho web server vì Mono không thiết kế để hoạt động với web server nên sẽ gây quá tải cách nhanh chóng.



Hình 1.4.2: Các phiên bản ASP.NET

ASP.NET Core là mô hình lập trình mới có thể triển khai trên đám mây và có mục đích sử dụng chạy nhiều nền tảng như: MacOs, Linux và Windows. Nó hỗ trợ được ASP.NET MVC, ASP.NET Core Web API, backend mobile nó còn là một mã nguồn mở.

# CHUONG 2: XÂY DỤNG ÚNG DỤNG WEB

#### 2.1. Mô tả bài toán

Đề tài: "Phát triển Website Thương mại điện tử kinh doanh Thời Trang Fashion TTNT"

Đây là một mô hình kinh doanh trực tuyến thông qua việc xây dựng một website thương mại điện tử chuyên kinh doanh các sản phẩm thời trang như: quần áo nam nữ, phụ kiện, giày dép và các mặt hàng thời trang theo xu hướng. Website được thiết kế nhằm phục vụ người tiêu dùng có nhu cầu mua sắm thời trang một cách tiện lợi, nhanh chóng và hiện đại ngay tại nhà, đồng thời giúp các nhà kinh doanh thời trang dễ dàng quảng bá và bán sản phẩm.

Hệ thống cho phép người quản trị và người bán cập nhật thông tin chi tiết về các sản phẩm như: tên sản phẩm, loại sản phẩm (áo, quần, váy, phụ kiện,...), mô tả, kích cỡ, màu sắc, giá cả, hình ảnh minh họa, khuyến mãi, v.v. Thông tin được trình bày rõ ràng, trực quan và hấp dẫn, giúp khách hàng dễ dàng tìm kiếm và lựa chọn sản phẩm phù hợp với nhu cầu.

Ngoài ra, website còn hỗ trợ các chức năng như:

- \_ Tìm kiếm sản phẩm theo danh mục, tên hoặc từ khóa.
- Quản lý giỏ hàng và đặt hàng trực tuyến.
- Tích hợp phương thức thanh toán đa dạng.
- \_ Đăng ký/đăng nhập tài khoản khách hàng.
- Quản lý đơn hàng và theo dõi trạng thái giao hàng.
- Dánh giá sản phẩm và quản lý phản hồi từ khách hàng.

# 2.2. Phân tích yêu cầu của ứng dụng

Hệ thống cần đảm bảo các chức năng phục vụ đầy đủ cho hai nhóm người dùng: Admin và Khách hàng.

#### 2.2.1. Chức năng dành cho Admin (Quản trị viên)

#### Xem thống kê và báo cáo tổng quan

- \_ Thống kê doanh thu theo ngày, tháng, năm.
- Thống kê số lượng đơn hàng, sản phẩm bán chạy, hàng tồn kho.
- Báo cáo tình hình kinh doanh tổng thể qua biểu đồ, bảng biểu.
- Theo dõi số lượng khách hàng mới, lượt truy cập website.

#### Quản lý sản phẩm

- Thêm mới sản phẩm với đầy đủ thông tin: tên sản phẩm, giá, mô tả, hình ảnh, kích cỡ, màu sắc, danh mục, khuyến mãi,...
- \_ Chỉnh sửa thông tin sản phẩm khi cần.
- \_ Xóa hoặc ẩn sản phẩm không còn bán.
- Quản lý trạng thái sản phẩm: còn hàng, hết hàng, đang khuyến mãi,...

#### Quản lý danh mục sản phẩm

- Tạo mới, chỉnh sửa, xóa các danh mục (ví dụ: Áo sơ mi, Quần jean, Phụ kiện,...).
- Sắp xếp danh mục để thuận tiện cho người dùng tìm kiếm.
- \_ Gắn sản phẩm vào danh mục tương ứng.

#### Quản lý liên hệ (Phản hồi khách hàng)

- Xem danh sách các phản hồi, yêu cầu hỗ trợ từ khách hàng qua form liên hê.
- \_ Trả lời trực tiếp hoặc đánh dấu đã xử lý.
- Lưu trữ lịch sử liên hệ để cải thiện chăm sóc khách hàng.

#### Quản lý đơn hàng

- \_ Xem danh sách đơn hàng đã đặt.
- Theo dõi và cập nhật trạng thái đơn hàng: Đang xử lý, Đang giao, Đã giao, Đã hủy.
- Zem chi tiết đơn hàng: sản phẩm, số lượng, thông tin khách hàng, phương thức thanh toán,...

Quản lý và lọc đơn hàng theo thời gian, trạng thái hoặc khách hàng.

#### 2.2.2. Chức năng dành cho Khách hàng

#### Chỉnh sửa thông tin cá nhân

- Người dùng có thể cập nhật các thông tin cá nhân như họ tên, email, số điện thoại, địa chỉ,... thông qua giao diện chỉnh sửa hồ sơ.
- Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của thông tin trước khi cập nhật.
- Thông tin sau khi chỉnh sửa được lưu trữ và cập nhật trong cơ sở dữ liệu tài khoản người dùng.

#### Thêm sản phẩm vào danh sách yêu thích

- Người dùng có thể đánh dấu các sản phẩm yêu thích để dễ dàng theo dõi và quay lại mua sau.
- Danh sách yêu thích được lưu theo tài khoản người dùng, hỗ trợ quản lý dễ dàng.

#### Đánh giá và nhận xét sản phẩm

- Sau khi mua hàng, khách hàng có thể để lại đánh giá sao và nhận xét về sản phẩm đã sử dụng.
- Giúp các khách hàng khác có thêm thông tin khi lựa chọn sản phẩm và hỗ trợ nhà quản trị cải thiện chất lượng sản phẩm.

#### Liên hệ - Gửi phản hồi hoặc yêu cầu hỗ trợ

- Khách hàng có thể gửi thắc mắc, phản hồi hoặc yêu cầu hỗ trợ thông qua form liên hệ tích hợp trên website.
- Hệ thống sẽ thông báo đến Admin để tiếp nhận và xử lý kịp thời.

#### Đặt hàng và thanh toán

- Khách hàng có thể dễ dàng thêm sản phẩm vào giỏ hàng và tiến hành đặt hàng trực tuyến.
- Hệ thống hỗ trợ các bước đặt hàng rõ ràng: chọn sản phẩm, nhập thông tin giao hàng, chọn phương thức thanh toán.
- Theo dõi trạng thái đơn hàng: Chờ xử lý, Đang giao, Đã giao, Hủy đơn.

Lưu lịch sử đơn hàng để khách hàng có thể xem lại các lần mua trước.

#### Quản lý giỏ hàng

- Người dùng có thể thêm sản phẩm vào giỏ hàng từ trang danh sách hoặc trang chi tiết sản phẩm.
- Mỗi mục trong giỏ hàng bao gồm thông tin sản phẩm, số lượng, kích thước (nếu có), và giá tiền.
- Người dùng có thể thay đổi số lượng hoặc xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng bất cứ lúc nào.
- Hệ thống tự động tính tổng tiền và hiển thị ngay trên giao diện giỏ hàng.
  Giỏ hàng được lưu theo tài khoản người dùng hoặc qua phiên truy cập (nếu chưa đăng nhập).

#### 2.2.3. Yêu cầu phi chức năng

#### Tính bảo mật

- Hệ thống phải đảm bảo an toàn thông tin người dùng, đặc biệt là thông tin đăng nhập và dữ liệu cá nhân.
- Sử dụng thuật toán Berypt để mã hóa mật khẩu khi lưu trữ vào cơ sở dữ liệu, đảm bảo mật khẩu không bị lộ dưới dạng văn bản thuần (plaintext).
- Bảo vệ dữ liệu truyền tải giữa trình duyệt và máy chủ bằng giao thức HTTPS.
- Cơ chế phân quyền người dùng rõ ràng: Khách hàng, Quản trị viên.
- Thực hiện kiểm tra xác thực và kiểm soát truy cập tại các chức năng quan trọng (như trang Admin, đặt hàng).

#### Hiệu năng

- Website cần tải nhanh (dưới 3 giây đối với kết nối bình thường).
- Khả năng xử lý đồng thời nhiều người dùng truy cập và đặt hàng mà không gây nghẽn hoặc lỗi hệ thống.

#### Khả năng mở rộng

Hệ thống được thiết kế theo hướng module, dễ dàng thêm mới chức năng (ví dụ: khuyến mãi, tích điểm, ví điện tử).

Dễ dàng nâng cấp hệ thống trong tương lai mà không ảnh hưởng đến dữ liệu hiện có.

#### Khả năng bảo trì

- Mã nguồn được viết rõ ràng, có chú thích, tuân thủ các chuẩn lập trình.
- Cơ sở dữ liệu có thiết kế chuẩn hóa, dễ quản lý và sửa lỗi nếu phát sinh.

# Tính tương thích

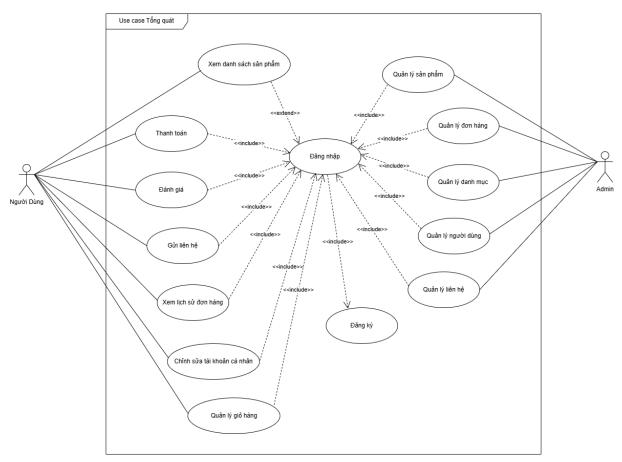
- Website tương thích với nhiều trình duyệt phổ biến: Chrome, Firefox, Edge, Safari,...
- Giao diện thân thiện với thiết bị di động (responsive design).

#### Tính sử dụng (Usability)

- Giao diện dễ sử dụng, điều hướng đơn giản, người dùng có thể thao tác mua hàng, xem sản phẩm một cách thuận tiện.
- Có thông báo rõ ràng khi thực hiện thao tác thành công/thất bại.

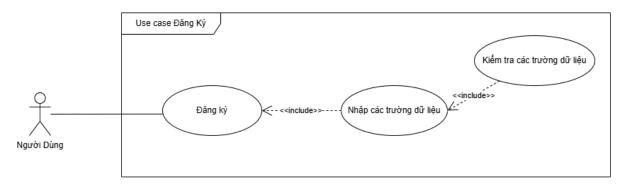
# 2.2.4. Sơ đồ use case

# 2.2.4.1.Use case Tổng Quát



Hình 2.2.4.1: Use case tổng quát

# 2.2.4.2. Use case Đăng ký

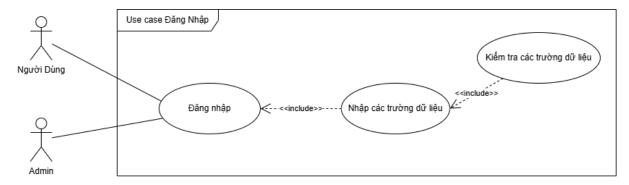


Hình 2.2.4.2: Use case Đăng ký

Mô tả	Người dùng mới tạo tài khoản bằng cách cung cấp thông tin							
	á nhân(họ tên, email, mật khẩu)							
Tác nhân chính	Người dùng							
Luồng chính	<ol> <li>Người dùng chọn "Đăng Ký".</li> </ol>							
	2) Nhập họ tên, email, mật khẩu.							
	3) Hệ thống kiểm tra thông tin và tạo tài khoản.							
	4) Người dùng nhận thông báo đăng ký thành công.							
Luồng ngoại lệ	Email đã tồn tại hoặc thông tin nhập sai định dạng.							

Bảng 1: Bảng đặc tả Use case Đăng ký

#### 2.2.4.3. Use case Đăng nhập

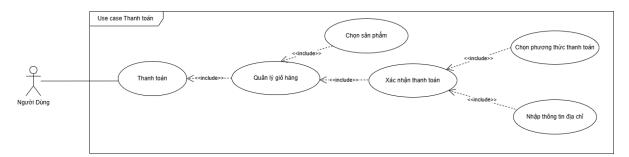


 $Hình \ 2.2.4.3$ : Use case Dăng nhập

Mô tả	Người dùng nhập tên đăng nhập/email và mật khẩu để truy
	cập vào hệ thống.
Tác nhân chính	Admin, người dùng
Luồng chính	<ol> <li>Người dùng chọn "Đăng Nhập".</li> </ol>
	2) Nhập email và mật khẩu.
	3) Hệ thống xác thực thông tin.
	4) Người dùng đăng nhập thành công và chuyển đến giao
	diện chính.
Luồng ngoại lệ	Email đã tồn tại hoặc thông tin nhập sai định dạng.

Bảng 2: Bảng đặc tả Use case Đăng ký

#### 2.2.4.4. Use case Thanh Toán



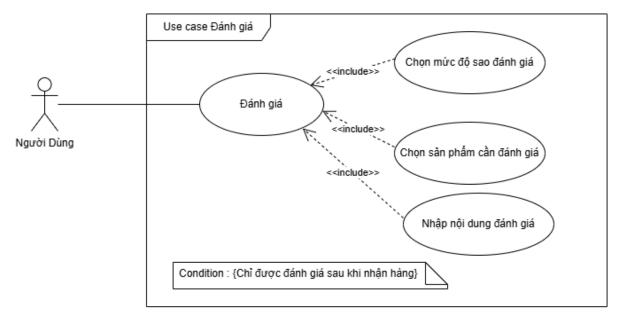
Hình 2.2.4.4: Use case Thanh Toán

Mô tả	Người dùng thực hiện quá trình thanh toán sau khi đã chọn và
	thêm sản phẩm vào giỏ hàng. Việc thanh toán chỉ bắt đầu khi
	người dùng truy cập giỏ hàng.
Tác nhân chính	Người dùng
Luồng sự kiện	<ol> <li>Người dùng truy cập vào giỏ hàng.</li> </ol>
chính	2) Người dùng kiểm tra lại danh sách sản phẩm trong giỏ.
	<ol> <li>Người dùng xác nhận tiến hành "Thanh toán".</li> </ol>
	4) Người dùng chọn phương thức thanh toán.
	5) Người dùng nhập thông tin địa chỉ giao hàng.
	6) Hệ thống xử lý đơn hàng và hiển thị thông báo thanh

	toán thành công.
Luồng ngoại lệ	Giỏ hàng trống, chưa chọn phương thức thanh toán hoặc nhập
	thiếu địa chỉ.

Bảng 3: Bảng đặc tả Use case Thanh toán

# 2.2.4.5. Use case Đánh giá



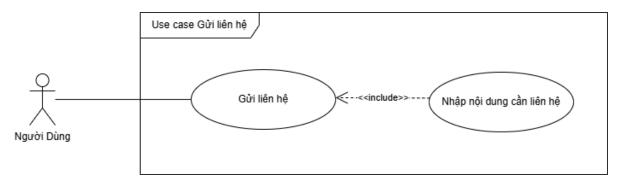
Hình 2.2.4.5: Use case Đánh giá

Mô tả	Người dùng đánh giá sản phẩm đã mua.
Tác nhân chính	Người dùng.
Luồng sự kiện	1) Người dùng đăng nhập và vào mục "Lịch sử đơn hàng".
chính	2) Người dùng chọn một đơn hàng đã được giao thành
	công.
	3) Người dùng chọn vào mục "Đánh giá".
	4) Người dùng chọn sản phẩm cần đánh giá.
	5) Người dùng chọn số sao đánh giá (từ 1 đến 5).
	6) Người dùng nhập nội dung đánh giá.
	7) Người dùng nhấn gửi đánh giá.
	8) Hệ thống lưu đánh giá và hiển thị thông báo thành công.

Luồng ngoại lệ	Đơn hàng chưa được giao.
1	

Bảng 4: Bảng đặc tả Use case Đánh giá

# 2.2.4.6 Use case Gửi liên hệ

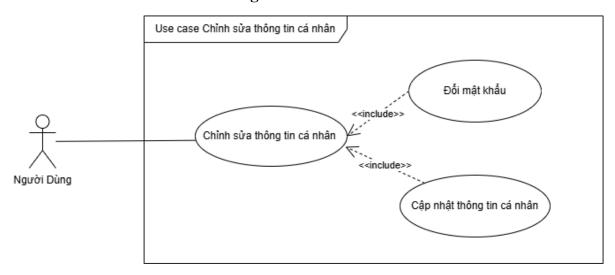


Hình 2.2.4.6: Use case Gửi liên hệ

Mô tả	Người dùng gửi câu hỏi, góp ý hoặc khiếu nại thông qua biểu
	mẫu liên hệ trong hệ thống. Trước khi gửi, người dùng cần nhập
	nội dung liên hệ.
Tác nhân chính	Người dùng.
Luồng sự kiện	<ol> <li>Người dùng truy cập chức năng "Liên hệ".</li> </ol>
chính	<ol> <li>Hệ thống hiển thị biểu mẫu nhập nội dung liên hệ.</li> </ol>
	3) Người dùng nhập thông tin cần gửi.
	4) Người dùng nhấn nút "Gửi".
	5) Hệ thống ghi nhận liên hệ và thông báo đã gửi thành
	công.
Luồng ngoại lệ	Người dùng không nhập nội dung.

Bảng 5: Bảng đặc tả Use case Gửi liên hệ

# 2.2.4.7. Use case Chỉnh sửa thông tin cá nhân

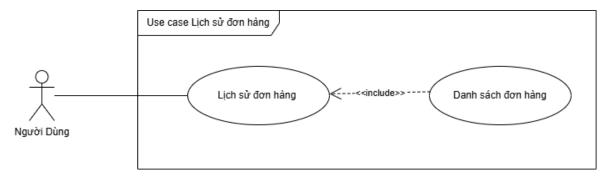


Hình 2.2.4.7: Use case Chỉnh sửa thông tin cá nhân

Mô tả	Cho phép người dùng thay đổi thông tin cá nhân của họ trên hệ
	thống, bao gồm việc cập nhật các trường thông tin (họ tên,
	email, số điện thoại, địa chỉ,) và đổi mật khẩu.
Tác nhân chính	Người dùng.
Luồng sự kiện	<ol> <li>Người dùng đăng nhập vào hệ thống.</li> </ol>
chính	2) Người dùng chọn chức năng "Thông tin cá nhân".
	3) Hệ thống hiển thị các thông tin cá nhân hiện tại.
	4) Người dùng thực hiện một hoặc cả hai thao tác:
	5) Cập nhật thông tin cá nhân.
	6) Đổi mật khẩu.
	7) Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của thông tin được thay
	đổi.
	8) Hệ thống lưu các thay đổi vào cơ sở dữ liệu.
	9) Thông báo cập nhật thành công cho người dùng.
Luồng ngoại lệ	Mật khẩu cũ không đúng hoặc mật khẩu mới không đủ độ
	mạnh.

Bảng 6: Bảng đặc tả Use case Chỉnh sửa thông tin cá nhân

# 2.2.4.8. Use case Lịch sử đơn hàng

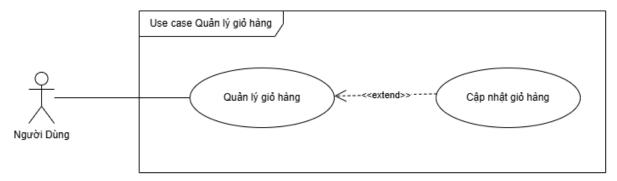


Hình 2.2.4.8: Use case Lịch sử đơn hàng

Mô tả	Cho phép người dùng xem danh sách các đơn hàng đã đặt trước
	đó, bao gồm mã đơn, ngày đặt, trạng thái, tổng tiền, nhưng
	không thể xem chi tiết từng đơn hàng.
Tác nhân chính	Người dùng.
Luồng sự kiện	<ol> <li>Người dùng đăng nhập vào hệ thống.</li> </ol>
chính	2) Người dùng truy cập chức năng "Lịch sử đơn hàng".
	3) Hệ thống gọi đến use case "Danh sách đơn hàng" để lấy
	dữ liệu.
	4) Hệ thống hiển thị danh sách đơn hàng tương ứng với
	người dùng.
Luồng ngoại lệ	Nếu người dùng chưa đăng nhập hoặc chưa có đơn đặt hàng nào.

Bảng 7: Bảng đặc tả Use case Lịch sử đơn hàng

# 2.2.4.9. Use case Quản lý giỏ hàng

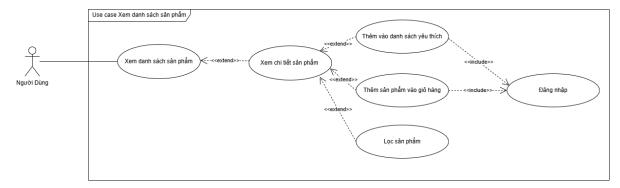


Hình 2.2.4.9: Use case Quản lý giỏ hàng

Mô tả	Cho phép người dùng thêm, cập nhật hoặc xóa sản phẩm.
Tác nhân chính	Người dùng.
Luồng chính	<ol> <li>Người dùng chọn sản phẩm cần mua.</li> </ol>
	2) Thêm vào giỏ hàng.
	<ol> <li>Có thể cập nhật số lượng hoặc xóa sản phẩm.</li> </ol>
Luồng ngoại lệ	Sản phẩm hết hàng hoặc lỗi khi thêm vào giỏ.

Bảng 8: Bảng đặc tả Use case Quản lý giỏ hàng

#### 2.2.4.10. Use case Xem danh sách sản phẩm



Hình 2.2.4.10: Use case Xem danh sách sản phẩm

Mô tả	Người dùng có thể xem toàn bộ danh sách sản phẩm có trên hệ
	thống và thực hiện các thao tác như xem chi tiết, lọc sản phẩm.
	Khi muốn thêm sản phẩm vào yêu thích hoặc giỏ hàng, người

	dùng cần đăng nhập.
Tác nhân chính	Người dùng.
Luồng sự kiện	1) Người dùng truy cập vào chức năng "Sản phẩm".
chính	2) Hệ thống hiển thị danh sách các sản phẩm.
	3) Người dùng có thể:
	Chọn xem chi tiết sản phẩm.
	Sử dụng chức năng lọc sản phẩm theo nhiều tiêu chí như
	giá, loại sản phẩm, thương hiệu,
	Nếu người dùng muốn thêm một sản phẩm vào danh sách
	yêu thích, hệ thống sẽ kiểm tra xem họ đã đăng nhập hay
	chưa. Nếu chưa, hệ thống sẽ yêu cầu họ đăng nhập trước
	khi tiếp tục.
	Tương tự, khi người dùng chọn thêm sản phẩm vào giỏ
	hàng, hệ thống cũng sẽ xác minh trạng thái đăng nhập. Nếu
	chưa đăng nhập, hệ thống sẽ đưa người dùng đến trang
	đăng nhập trước khi thực hiện hành động đó.
Luồng ngoại lệ	Không có sản phẩm nào trong hệ thống hoặc người dùng chưa
	đăng nhập khi thêm vào yêu thích hoặc giỏ hàng

Bảng 9: Bảng đặc tả Use case Xem danh sách sản phẩm

# 2.2.4.11. Use case Quản lý đơn hàng

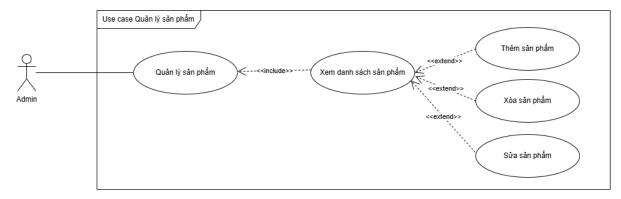


Hình 2.2.4.11: Use case Quản lý đơn hàng

Mô tả	Admin thực hiện quản lý toàn bộ đơn hàng của hệ thống, bao gồm
	việc xem danh sách đơn hàng, theo dõi giỏ hàng, và cập nhật
	trạng thái đơn hàng.
Tác nhân chính	Admin.
Luồng sự kiện	1) Admin truy cập vào chức năng Quản lý đơn hàng trong hệ
chính	thống quản trị. Tại đây, admin có thể thực hiện các thao tác
	như:
	2) Xem danh sách giỏ hàng hiện tại (gồm các đơn chưa hoàn tất).
	3) Xem danh sách đơn hàng đã được khách hàng đặt, theo dõi
	các thông tin như mã đơn, người đặt, ngày đặt, tổng tiền,
	4) Với mỗi đơn hàng trong danh sách, admin có thể cập nhật
	trạng thái đơn hàng khi cần, ví dụ chuyển từ "Chờ xác nhận"
	sang "Đã giao hàng", hoặc đánh dấu là "Đã hủy" nếu cần.
	~
Luồng ngoại lệ	Lỗi cập nhật trạng thái.

Bảng 10: Bảng đặc tả Use case Quản lý đơn hàng

# 2.2.4.12. Use case Quản lý sản phẩm



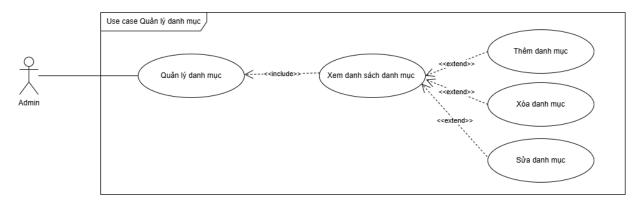
Hình 2.2.4.12: Use case Quản lý sản phẩm

Mô tả	Admin thêm, xoá hoặc sửa sản phẩm có trong hệ thống.
Tác nhân chính	Admin.
Luồng sự kiện chính	1) Admin chọn "Quản lý Sản phẩm"

	2) Chọn sản phẩm
	3) Thêm mới, xoá hoặc chỉnh sửa thông tin sản phẩm.
Luồng ngoại lệ	Trùng mã sản phẩm hoặc thiếu thông tin

Bảng 11: Bảng đặc tả Use case Quản lý sản phẩm

#### 2.2.4.13. Use case Quản lý danh mục

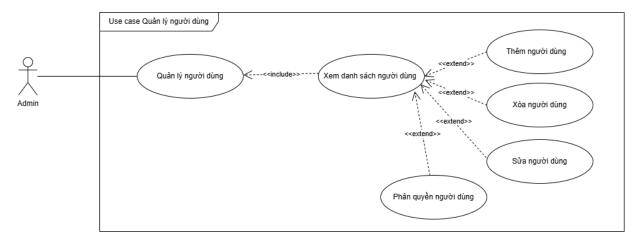


Hình 2.2.4.13: Use case Quản lý danh mục

	Admin tạo mới hoặc chỉnh sửa danh mục sản phẩm trong hệ
Mô tả	thống. Danh mục giúp phân loại sản phẩm theo nhóm như "Đồ
	uống", "Thời trang", "Điện tử",
Tác nhân chính	Admin.
Luồng sự kiện chính	<ol> <li>Admin chọn chức năng "Quản lý danh mục" từ giao diện quản trị.</li> <li>Admin có thể thêm danh mục mới hoặc chỉnh sửa danh mục hiện có.</li> <li>Hệ thống kiểm tra và cập nhật danh mục vào cơ sở dữ liệu.</li> </ol>
Luồng ngoại lệ	Không có

Bảng 12: Bảng đặc tả Use case Quản lý danh mục

#### 2.2.4.14. Use case Quản lý người dùng

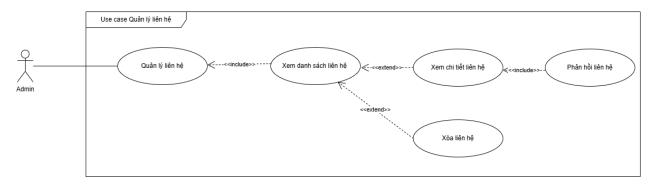


Hình 2.2.4.14: Use case Quản lý người dùng

	Cho phép Admin thực hiện các thao tác quản lý tài khoản người			
Mô tả	dùng như xem danh sách, thêm, sửa, xóa và phân quyền người			
	dùng			
Tác nhân chính	Admin.			
	1) Admin chọn chức năng "Quản lý người dùng" từ giao			
	diện quản trị của hệ thống.			
Luồng sự kiện	2) Tại đây, Admin có thể lựa chọn thêm, sửa, xóa và phân			
chính	quyền người dùng.			
	3) Hệ thống cập nhật và hiển thị thông báo kết quả thực			
	hiện			
Luồng ngoại lệ	Không tìm thấy người dùng.			

Bảng 13: Bảng đặc tả Use case Quản lý người dùng

#### 2.2.4.15. Use case Quản lý liên hệ



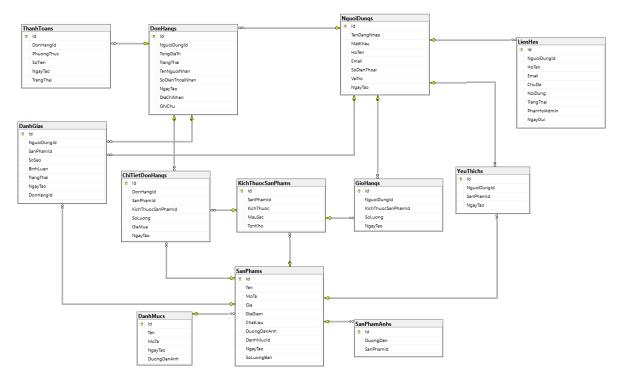
Hình 2.2.4.15: Use case Quản lý liên hệ

Mô tả	Admin xem phản hồi hoặc yêu cầu hỗ trợ và phản hồi			
Tác nhân chính	Admin.			
Luồng sự kiện chính	<ol> <li>Admin chọn "Quản lý liên hệ"</li> <li>Xem danh sách phản hồi hoặc yêu cầu hỗ trợ từ khách hàng</li> <li>Chọn phản hồi hoặc yêu cầu hỗ trợ cụ thể để phản hồi</li> </ol>			
Luồng ngoại lệ	Không có phản hồi hoặc yêu cầu hỗ trợ.			

Bảng 14: Bảng đặc tả Use case Quản lý liên hệ

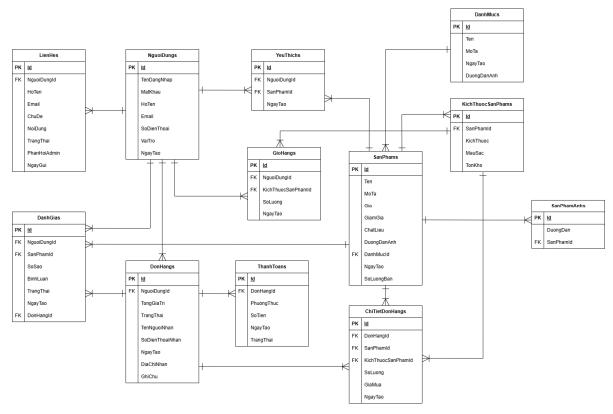
# 2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

#### 2.3.1.Database



Hình 2.3.1: Sơ đồ Database

#### 2.3.2.ERD



Hình 2.3.2: Sơ đồ ERD

#### 2.3.3. Mối quan hệ giữa các thực thể

#### 2.3.3.1 Các thực thể chính

- NguoiDungs (Người dùng): Lưu thông tin tài khoản người dùng, bao gồm thông tin đăng nhập, họ tên, địa chỉ, số điện thoại,...
- DanhMucs (Danh mục): Quản lý phân loại sản phẩm (ví dụ: áo, giày, phụ kiện).
- SanPhams (Sản phẩm): Thông tin sản phẩm cơ bản (tên, mô tả, giá gốc,...).
- KichThuocSanPhams: Biến thể của sản phẩm, chứa thông tin về kích thước,
   màu sắc, số lượng tồn kho, giá bán thực tế.
- DonHangs (Đơn hàng): Lưu thông tin đơn hàng của người dùng, bao gồm trạng thái, ngày tạo, địa chỉ nhận hàng,...

# 2.3.3.2 Mối quan hệ một – nhiều (1:N)

Mối quan hệ	Diễn giải	
	Một người dùng có thể tạo nhiều đơn	
NguoiDungs – DonHangs	hàng. Mỗi đơn hàng chỉ thuộc về một	
	người dùng.	
	Mỗi người dùng có một giỏ hàng riêng,	
NguoiDungs – GioHangs	có thể chứa nhiều sản phẩm đang chọn	
	mua.	
DanhMucs – SanPhams	Một danh mục chứa nhiều sản phẩm	
Dannivides – Sain nams	cùng loại.	
SanPhams – KichThuocSanPhams	Một sản phẩm có thể có nhiều biến thể	
Sanrhams – Rich i huocsanrhams	theo kích thước, màu sắc,	
	Một đơn hàng có thể chứa nhiều dòng	
DonHangs – ChiTietDonHangs	chi tiết sản phẩm, mỗi dòng đại diện	
	cho 1 sản phẩm như số lượng, size.	

Bảng 15: Bảng mô tả mối quan hệ một nhiều (1:N)

# 2.3.3.3 Mối quan hệ nhiều – nhiều (N:M)

Bång trung gian	Liên kết	Diễn giải
		Mỗi người dùng có thể đánh dấu
	Liên kết NguoiDungs và	nhiều sản phẩm là yêu thích. Đồng
YeuThichs	SanPhams	thời, một sản phẩm có thể được
	Sam nams	nhiều người dùng thêm vào danh
		sách yêu thích của họ.
		Giỏ hàng của mỗi người dùng
GioHangs	Liên kết NguoiDungs và	chứa các biến thể sản phẩm cụ thể
	KichThuocSanPhams	như kích thước, màu sắc. Ngược
		lại, một biến thể sản phẩm có thể

		nằm trong giỏ của nhiều người
		dùng khác nhau.
		Bảng trung gian này giúp ghi lại
	Liên kết DonHangs,	chi tiết từng sản phẩm trong mỗi
ChiTietDonHangs	SanPhams và	đơn hàng, bao gồm biến thể kích
	KichThuocSanPhams	thước, màu sắc, số lượng và giá tại
		thời điểm đặt hàng.

Bảng 16: Bảng mô tả mối quan hệ nhiều nhiều (N:M)

# 2.3.3.4 Các thực thể mở rộng

Thực thể	Mối liên hệ	Diễn giải
		Người dùng có thể đánh
		giá sản phẩm sau khi mua.
		Mỗi đánh giá liên kết với
DanhGias	NguoiDungs – SanPhams	một người dùng và một
		sản phẩm cụ thể, giúp
		nâng cao độ tin cậy cho hệ
		thống.
		Mỗi đơn hàng được gắn
	DonHangs – ThanhToans	với thông tin thanh toán,
ThanhToans		bao gồm phương thức
Thanni Cans		thanh toán, trạng thái giao
		dịch và các chi tiết liên
		quan.
		Hệ thống lưu trữ các phản
LienHes	NguoiDungs – LienHes	hồi, yêu cầu hỗ trợ hoặc
Licilites		liên hệ từ phía người
		dùng, phục vụ cho việc

		chăm sóc và hỗ trợ khách
		hàng.
		Mỗi sản phẩm có thể đi
		kèm nhiều hình ảnh minh
SanPhamAnhs	SanPhams – SanPhamAnhs	họa, giúp người dùng hình
		dung rõ hơn về sản phẩm
		trước khi mua.

Bảng 17: Bảng mô tả các thực thể mở rộng

### 2.3.4. Bảng mô tả dữ liệu

### 2.3.4.1 Bảng NguoiDungs

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	TenDangNhap	nvarchar(50)	Not null	Tên đăng nhập của người dùng
3	MatKhau	nvarchar(255)	Not null	Mật khẩu đã mã hóa
4	HoTen	nvarchar(100)	Not null	Họ và tên người dùng
5	Email	nvarchar(100)	Not null	Địa chỉ email
6	SoDienThoai	nvarchar(20)	Not null	Số điện thoại liên hệ
7	VaiTro	nvarchar(50)	Not null	Vai trò của người dùng (Admin/User,)
8	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Ngày tạo tài khoản

Bång 18: Bång NguoiDungs

### 2.3.4.2. Bảng DanhMucs

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	Ten	nvarchar(100)	Not null	Tên danh mục
3	МоТа	nvarchar(max)	Null	Mô tả chi tiết về danh mục (có thể để trống)
4	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Ngày tạo danh mục
5	DuongDanAnh	nvarchar(max)	Null	Đường dẫn ảnh đại diện của danh mục (nếu có)

Bång 19: Bång DanhMucs

### 2.3.4.3. Bảng SanPhams

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	Ten	nvarchar(100)	Not null	Tên sản phẩm
3	МоТа	nvarchar(max)	Not null	Mô tả chi tiết sản phẩm
4	Gia	decimal(18,2)	Not null	Giá gốc của sản phẩm
5	GiaGiam	decimal(18,2)	Null	Giá sau giảm (nếu có chương trình khuyến mãi)
6	ChatLieu	nvarchar(50)	Not null	Chất liệu của sản phẩm (ví dụ: Cotton, Da, Polyester)
7	DuongDanAnh	nvarchar(500)	Null	Đường dẫn ảnh đại diện sản phẩm
8	DanhMucId	int	FK, Not null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng DanhMucs
9	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Ngày tạo sản phẩm
10	SoLuongBan	int	Not null	Tổng số lượng sản phẩm đã được bán

### 2.3.4.4. Bảng KichThuocSanPhams

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	SanPhamId	int	FK, Not null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng SanPhams – xác định sản phẩm gốc
3	KichThuoc	nvarchar(10)	Not null	Kích thước cụ thể của sản phẩm (ví dụ: S, M, L, XL)
4	MauSac	nvarchar(50)	Not null	Màu sắc tương ứng với kích thước
5	TonKho	int	Not null	Số lượng tồn kho hiện có cho sản phẩm với kích thước và màu cụ thể

Bång 21: Bång KichThuocSanPhams

### 2.3.4.5. Bảng SanPhamAnhs

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	DuongDan	nvarchar(500)	Not null	Đường dẫn đến ảnh mô tả sản phẩm
3	SanPhamId	int	FK, Not null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng SanPhams, xác định sản phẩm

Bảng 22: Bảng SanPhamAnhs

### 2.3.4.6. Bảng LienHes

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	NguoiDungId	int	FK, Null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng NguoiDungs (nếu người gửi là thành viên)
3	HoTen	nvarchar(100)	Not null	Họ và tên người gửi liên hệ
4	Email	nvarchar(max)	Not null	Địa chỉ email người gửi
5	ChuDe	nvarchar(200)	Not null	Chủ đề của nội dung liên hệ
6	NoiDung	nvarchar(max)	Not null	Nội dung phản hồi, yêu cầu hoặc câu hỏi từ người dùng
7	TrangThai	nvarchar(20)	Not null	Trạng thái xử lý (ví dụ: Chưa đọc, Đã phản hồi, Đang xử lý,)
8	PhanHoiAdmin	nvarchar(max)	Null	Nội dung phản hồi từ quản trị viên nếu có
9	NgayGui	datetime2(7)	Not null	Thời điểm người dùng gửi liên hệ

Bång 23: Bång LienHes

### 2.3.4.7. Bảng DanhGias

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	NguoiDungId	int	FK, Null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng NguoiDungs, xác định người đánh giá
3	SanPhamId	int	FK, Null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng SanPhams, xác định sản phẩm được đánh giá
4	SoSao	int	Null	Số sao đánh giá (1-5 sao)
5	BinhLuan	nvarchar(1000)	Null	Nội dung nhận xét, bình luận của người dùng
6	TrangThai	nvarchar(20)	Not null	Trạng thái của đánh giá (ví dụ: Đã duyệt, Chờ duyệt, Ẩn)
7	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Ngày đánh giá được tạo
8	DonHangId	int	FK, Null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng DonHangs – xác định đơn hàng liên quan (nếu có)

Bång 24: Bång DanhGias

### 2.3.4.8. Bång DonHangs

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	NguoiDungId	int	FK, Null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng NguoiDungs, xác định người đặt hàng
3	TongGiaTri	decimal(18,2)	Not null	Tổng giá trị đơn hàng tại thời điểm đặt hàng
4	TrangThai	nvarchar(50)	Not null	Trạng thái xử lý của đơn hàng (ví dụ: Chờ xử lý, Đang giao, Đã giao)
5	TenNguoiNhan	nvarchar(50)	Not null	Họ tên người nhận hàng
6	SoDienThoaiNhan	nvarchar(20)	Not null	Số điện thoại người nhận hàng
7	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Ngày tạo đơn hàng
8	DiaChiNhan	nvarchar(200)	Not null	Địa chỉ giao hàng
9	GhiChu	nvarchar(max)	Null	Ghi chú thêm từ người mua (nếu có)

Bång 25: Bång DonHangs

### 2.3.4.9. Bång ChiTietDonHangs

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	DonHangId	int	FK, Null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng DonHangs, xác định đơn hàng liên quan
3	SanPhamId	int	FK, Null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng SanPhams, xác định sản phẩm được mua
4	KichThuocSanPhamId	int	FK, Not	Khóa ngoại đến bảng KichThuocSanPhams, xác định biến thể sản phẩm cụ thể
5	SoLuong	int	Not null	Số lượng sản phẩm trong dòng đơn hàng
6	GiaMua	decimal(18,2)	Not null	Giá bán của sản phẩm tại thời điểm đặt hàng
7	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Ngày tạo dòng chi tiết đơn hàng

Bång 26: Bång ChiTietDonHangs

### 2.3.4.10. Bảng YeuThichs

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	NguoiDungId	int	FK, Not null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng NguoiDungs, xác định người dùng
3	SanPhamId	int	FK, Not null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng SanPhams, xác định sản phẩm yêu thích
4	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Ngày người dùng thêm sản phẩm vào danh sách yêu thích

Bång 27: Bång YeuThichs

### 2.3.4.11. Bảng ThanhToans

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	DonHangId	int	FK, Null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng DonHangs, xác định đơn hàng liên quan
3	PhuongThuc	nvarchar(50)	Not null	Phương thức thanh toán (ví dụ: Tiền mặt, Chuyển khoản, PayPal)
4	SoTien	decimal(18,2)	Not null	Số tiền được thanh toán
5	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Ngày thực hiện thanh toán
6	TrangThai	nvarchar(50)	Not null	Trạng thái thanh toán (ví dụ: Thành công, Thất bại, Đang xử lý)

Bảng 28: Bảng ThanhToans

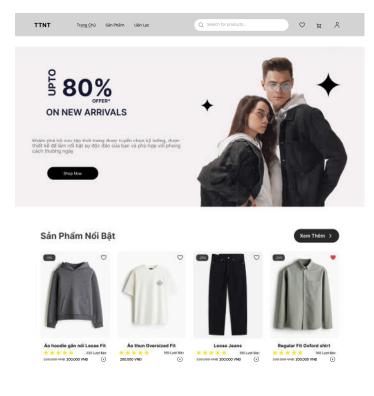
### 2.3.4.12. Bång GioHangs

STT	Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	Id	int	PK, Identity(1,1)	Khóa chính, tự tăng
2	NguoiDungId	int	FK, Not null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng NguoiDungs, xác định chủ sở hữu giỏ hàng
3	KichThuocSanPhamId	int	FK, Not null	Khóa ngoại tham chiếu đến bảng KicThuocSanPhams, xác định biến thể sản phẩm
4	SoLuong	int	Not null	Số lượng sản phẩm cụ thể được thêm vào giỏ hàng
5	NgayTao	datetime2(7)	Not null	Thời điểm thêm sản phẩm vào giỏ hàng

Bång 29: Bång GioHangs

### 2.4. Thiết kế giao diện người dùng

#### 2.4.1. Mockup Trang chủ



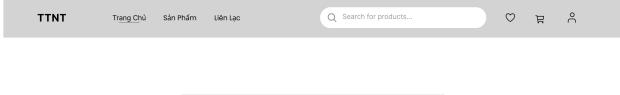
Danh Mục Sản Phẩm

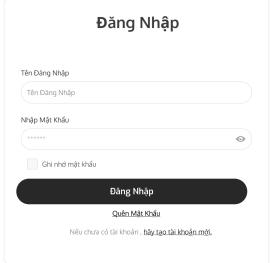


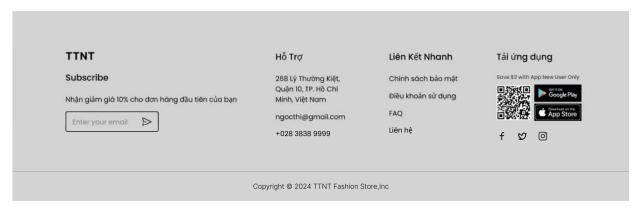


Hình 2.4.1: Mockup Trang chủ

# 2.4.2. Mockup Đăng nhập



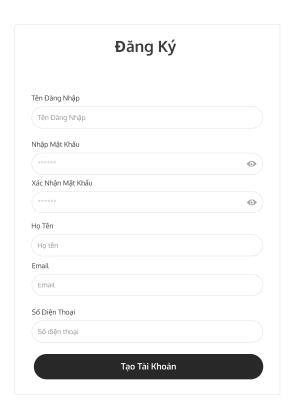


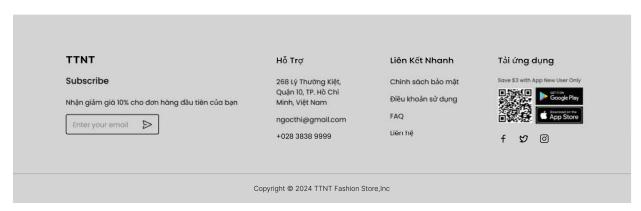


Hình 2.4.2: Mockup Đăng nhập

#### 2.4.3. Mockup Đăng ký

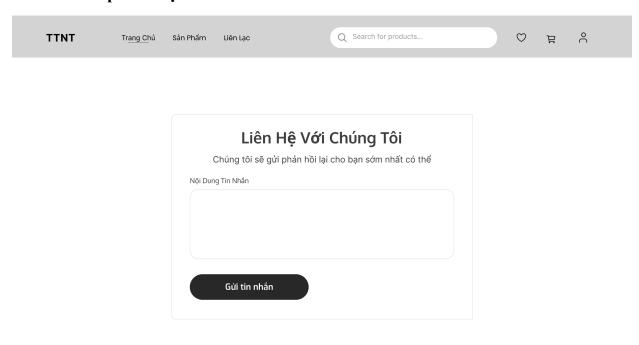


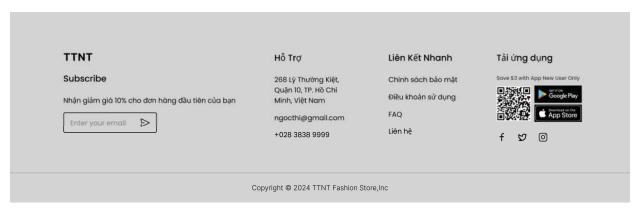




Hình 2.4.3: Mockup Đăng ký

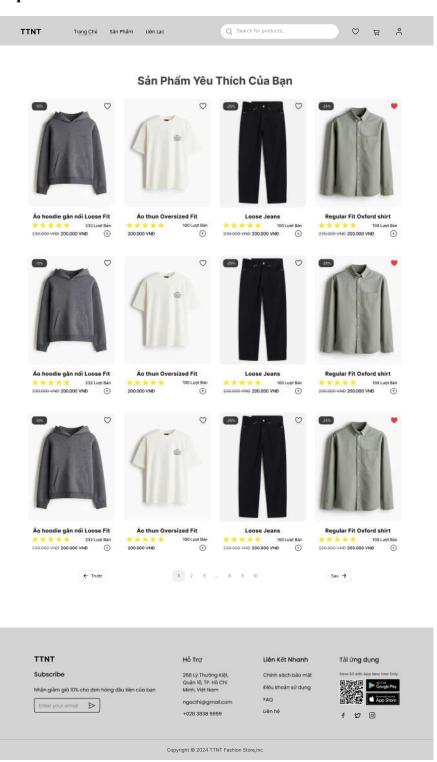
#### 2.4.4. Mockup Liên hệ





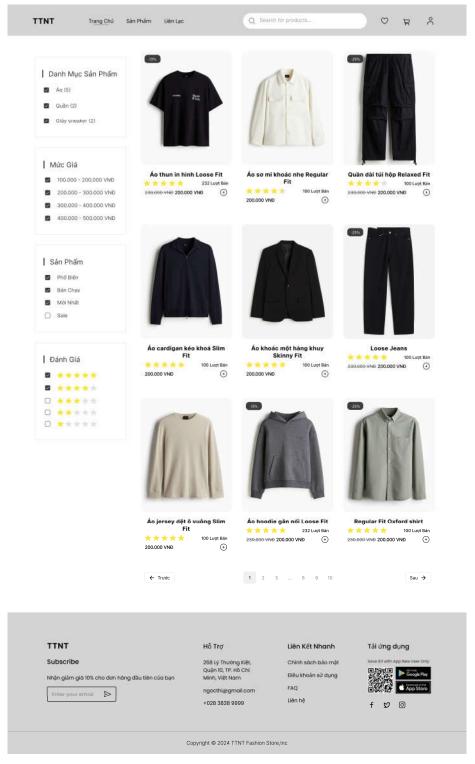
Hình 2.4.4: Mockup Liên hệ

#### 2.4.5. Mockup Yêu thích



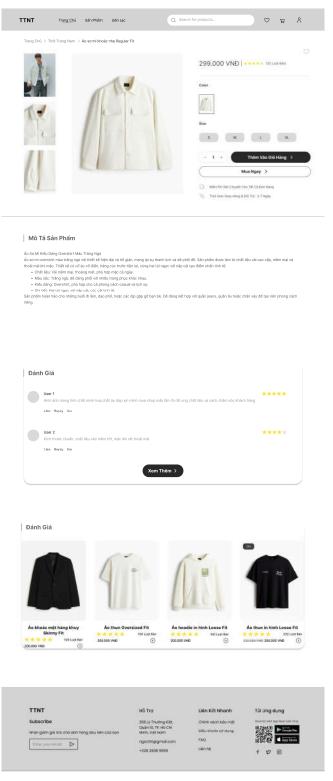
Hình 2.4.5: Mockup Yêu thích

### 2.4.6. Mockup Sản phẩm



Hình 2.4.6: Mockup Sản phẩm

# 2.4.7. Mockup Chi tiết sản phẩm

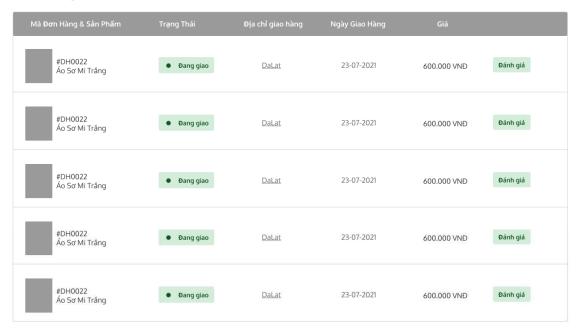


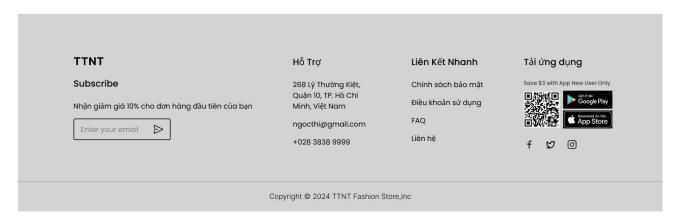
Hình 2.4.7: Mockup Chi tiết sản phẩm

#### 2.4.8. Mockup Lịch sử đơn hàng



#### Đơn Hàng Của Tôi

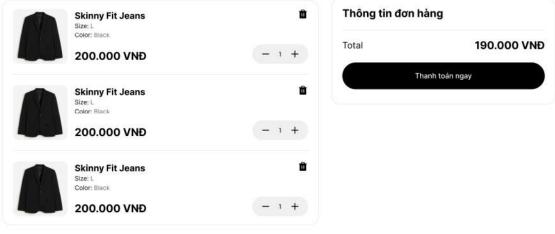


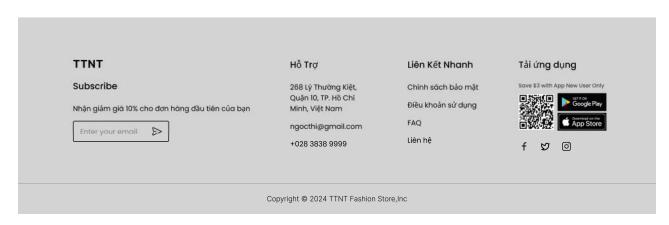


Hình 2.4.8: Mockup Lịch sử đơn hàng

#### 2.4.9. Mockup Giỏ hàng







Hình 2.4.9: Mockup Giỏ hàng

# 2.5. Thiết kế các thành phần MVC:

#### 2.5.1. Model

#### 2.5.1.1. ProfileViewModel

Tên thuộc tính	Mô tả
HoTen	Họ và tên đầy đủ của người dùng. Bắt buộc nhập, tối đa 100
Hoteli	ký tự.
Email	Địa chỉ email của người dùng. Bắt buộc nhập, phải đúng
Eman	định dạng email.
SoDienThoai	Số điện thoại của người dùng. Không bắt buộc, nếu nhập
Sobjentiloal	phải đúng định dạng số điện thoại.

Bång 30: ProfileViewModel

### 2.5.1.2. SanPhamPageViewModel

Tên thuộc tính	Mô tả
SanPhams	Danh sách sản phẩm sau khi lọc và phân trang.
AllDanhMucs	Danh sách tất cả danh mục sản phẩm để hiển thị bộ lọc.
CategoriesWithCount	Danh sách danh mục kèm số lượng sản phẩm trong từng danh mục.
SearchString	Từ khóa tìm kiếm sản phẩm do người dùng nhập.
CategoryId	ID danh mục được chọn để lọc sản phẩm.
SelectedDanhMucIds	Danh sách các ID danh mục được chọn để lọc sản phẩm.
SelectedPriceRanges	Danh sách khoảng giá được chọn để lọc sản phẩm.
SelectedRatings	Danh sách số sao đánh giá được chọn để lọc sản phẩm.
SelectedProductFilters	Danh sách các bộ lọc khác như "Mới", "Khuyến mãi", "Hết

	hàng",
PageIndex	Số trang hiện tại trong kết quả phân trang sản phẩm.

Bång 31:Bång SanPhamPageViewModel

#### 2.5.2. View

Thành phần	Vai trò
Razor + Model	Nhận dữ liệu động từ Controller (HomeViewModel)
Bootstrap	Dùng class như btn, container, grid, v.v. để bố cục đẹp mắt
Font Awesome	Dùng icon minh họa (fa-cart-plus, fa-heartbeat,)
JavaScript + AJAX	Xử lý tương tác động (thêm giỏ hàng không reload trang)
JavaScript+ jQuery	Gắn sự kiện xử lý form, thông báo lỗi từ TempData, hiệu
Javaseript JQuery	ứng giao diện, và xác thực trước khi submit

Bảng 32: Bảng View

#### 2.5.3. Controller

#### 2.5.3.1. AccountController

Hành động (Action)	Phương thức	Chức năng chính
Register()	GET	Hiển thị giao diện form đăng ký người dùng mới.
Register(RegisterViewModel model)	POST	Xử lý thông tin đăng ký: kiểm tra hợp lệ, kiểm tra trùng tên đăng nhập/email, lưu tài khoản vào CSDL.
Login(string returnUrl = null)	GET	Hiển thị form đăng nhập người dùng.
Login(LoginViewModel model, string returnUrl)	POST	Kiểm tra thông tin đăng nhập, xác thực người dùng, tạo cookie và chuyển hướng đến trang phù hợp.

Logout()	POST	Đăng xuất người dùng khỏi hệ thống và chuyển về trang chủ.
OrderHistory()	GET	Hiển thị danh sách đơn hàng đã đặt của người dùng đã đăng nhập.
Profile()	GET	Hiển thị thông tin hồ sơ cá nhân của người dùng hiện tại.
Profile(ProfileViewModel model)	POST	Cập nhật hồ sơ cá nhân: kiểm tra email trùng, cập nhật thông tin người dùng vào CSDL.
ChangePassword()	GET	Hiển thị form đổi mật khẩu cho người dùng đã đăng nhập.
ChangePassword(ChangePasswordViewModel model)	POST	Kiểm tra mật khẩu cũ, băm và lưu mật khẩu mới nếu hợp lệ.

Bång 33: Bång AccountController

#### 2.5.3.2. SanPhamController

Hành động	Phương	Chức năng chính	
(Action)	thức		
	GET	Hiển thị danh sách sản phẩm với các bộ lọc: tên sản	
Index()		phẩm, danh mục, khoảng giá, đánh giá, phân loại và	
		phân trang.	
		Hiển thị chi tiết thông tin sản phẩm, bao gồm hình	
Details(int? id)	GET	ảnh, kích thước, màu sắc, đánh giá và các sản phẩm	
		tương tự.	
Debug()	GET	Trả về dữ liệu JSON gồm danh sách sản phẩm dùng	
		để kiểm tra/debug trong quá trình phát triển.	

#### 2.5.3.2. DanhGiaController

Hành động (Action)	Phương thức	Chức năng chính
AddReview()	POST	Thêm đánh giá sản phẩm sau khi mua hàng.

Bång 34: Bång SanPhamController

# 2.6. Triển khai và cài đặt

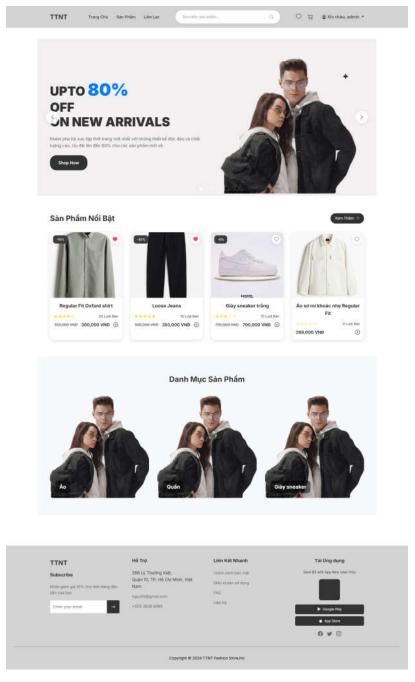
Thành phần	Thông tin cụ thể
IDE sử dụng	Visual Studio
Ngôn ngữ lập trình	C# (.NET Framework)
Framework	ASP.NET MVC
Cơ sở dữ liệu (CSDL)	SQL Server
Trình duyệt kiểm thử	Google Chrome, Microsoft Edge

Bảng 35: Bảng Triển khai và cài đặt

# CHƯƠNG 3: KẾT QUẢ CHƯƠNG TRÌNH

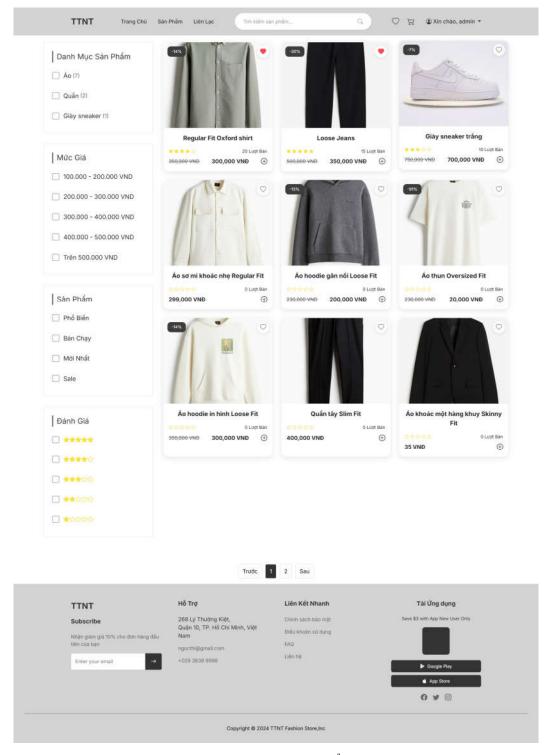
#### 3.1. Giao diện người dùng

#### 3.1.1.Trang chủ



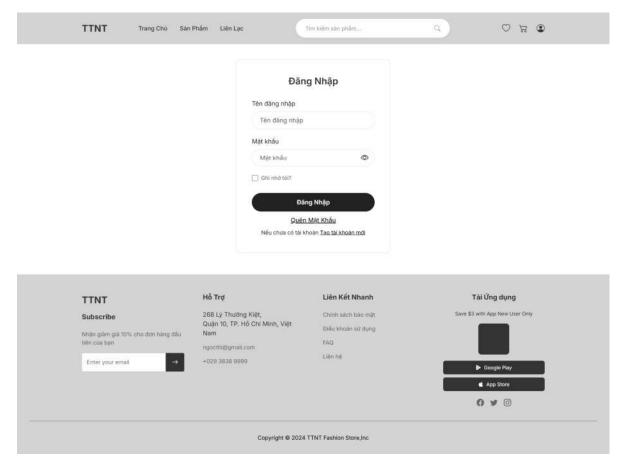
Hình 3.1.1: Trang chủ

#### **3.1.2.** Sản phẩm



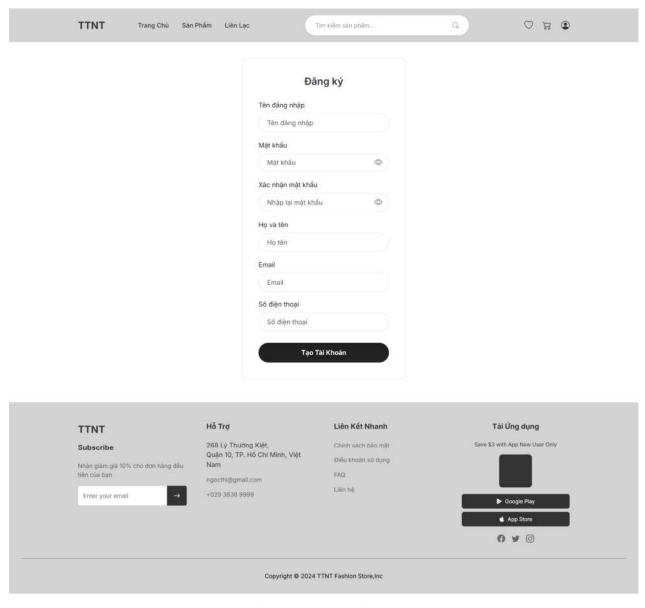
Hình 3.1.2: Sản phẩm

#### 3.1.3. Đăng nhập



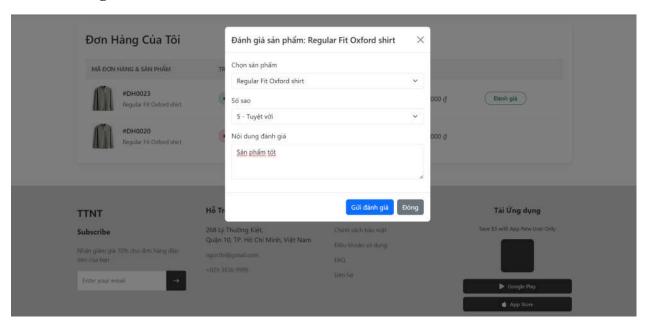
Hình 3.1.3: Đăng nhập

#### **3.1.4.** Đăng ký



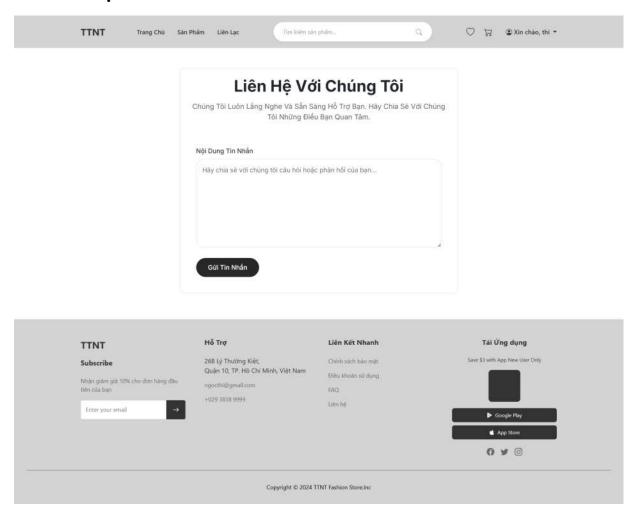
Hình 3.1.4: Đăng ký

### 3.1.5. Đánh giá



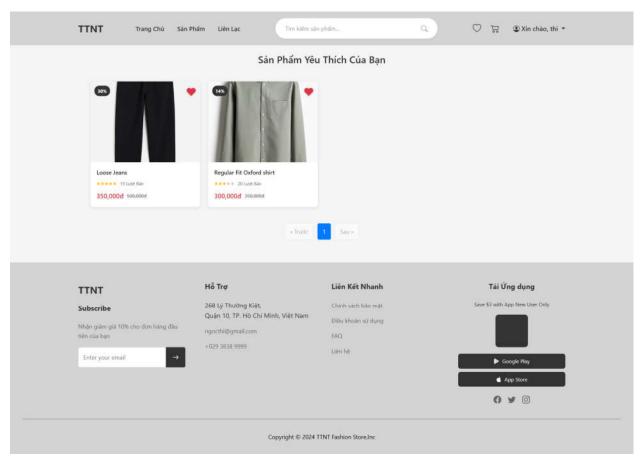
Hình 3.1.1: Đánh giá

# 3.1.6. Liên hệ



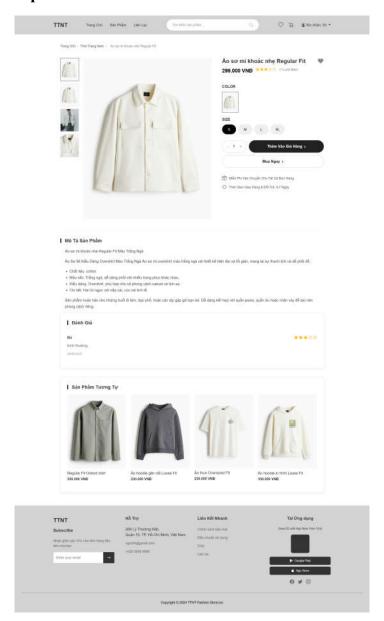
Hình 3.1.2: Liên hệ

# 3.1.7. Sản phẩm yêu thích



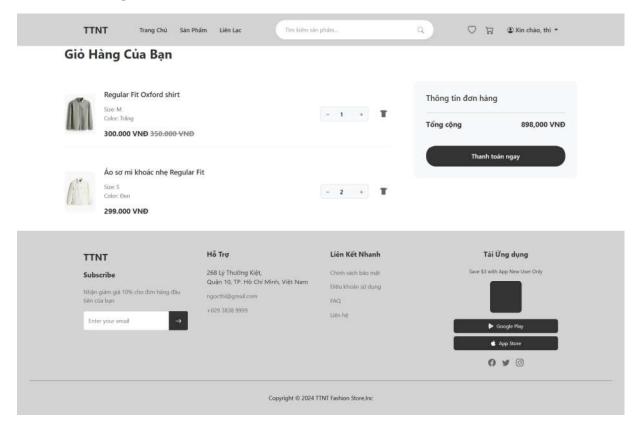
Hình 3.1.7: Sản phẩm yêu thích

# 3.1.8. Chi tiết sản phẩm



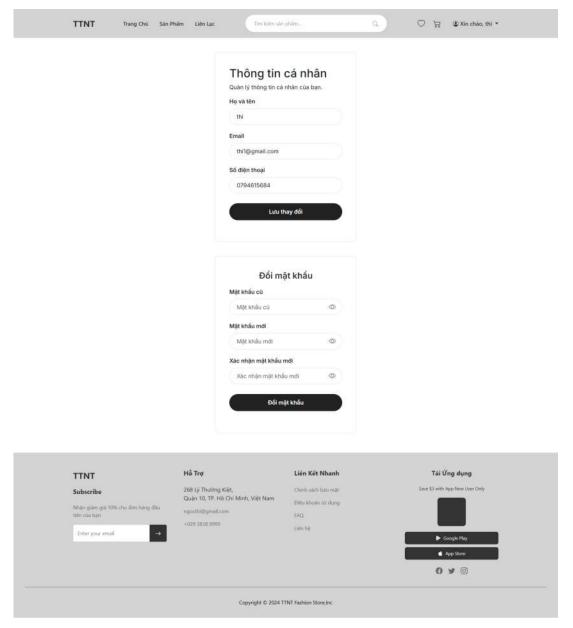
Hình 3.1.8: Chi tiết sản phẩm

# **3.1.9.** Giỏ hàng



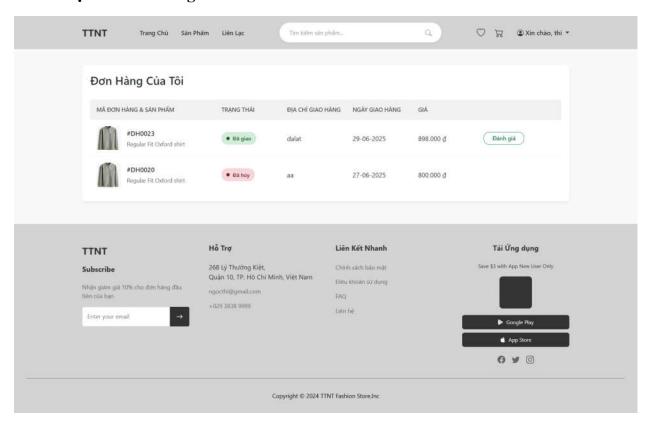
Hình 3.1.9: Giỏ hàng

# 3.1.10. Chỉnh sửa thông tin cá nhân



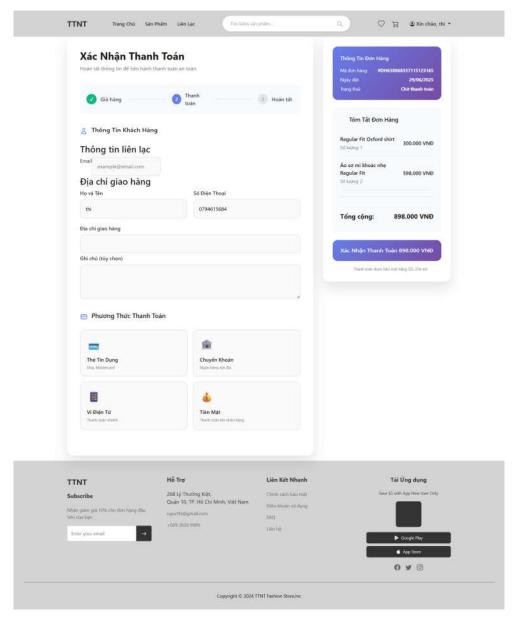
Hình 3.1.10: Chính sửa thông tin cá nhân

# 3.1.11. Lịch sử đơn hàng



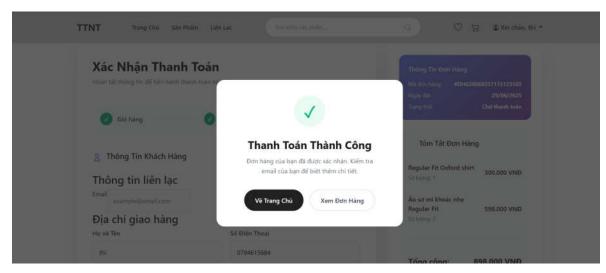
Hình 3.1.11: Chỉnh sửa thông tin cá nhân

### 3.1.12. Xác nhận thanh toán



Hình 3.1.12: Xác nhận thanh toán

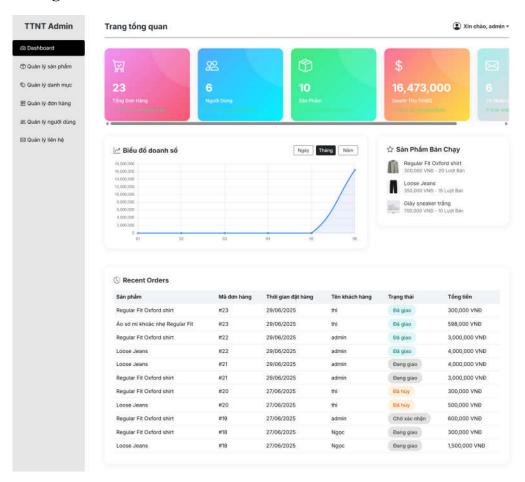
# 3.1.13. Thanh toán thành công



Hình 3.1.12: Thanh toán thành công

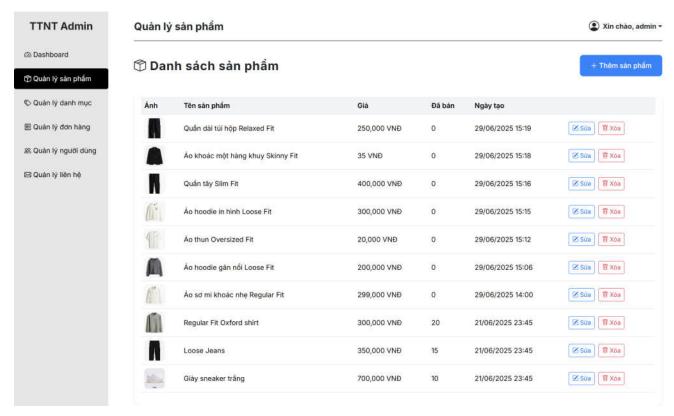
# 3.2. Giao diện quản lý (admin)

#### 3.2.1. Trang chủ admin



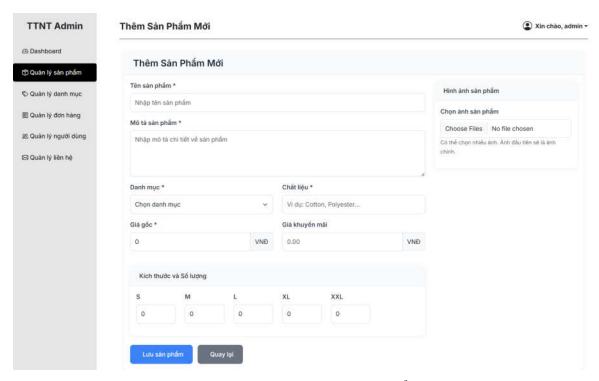
Hình 3.2.1: Trang chủ admin

# 3.2.2. Quản lý sản phẩm



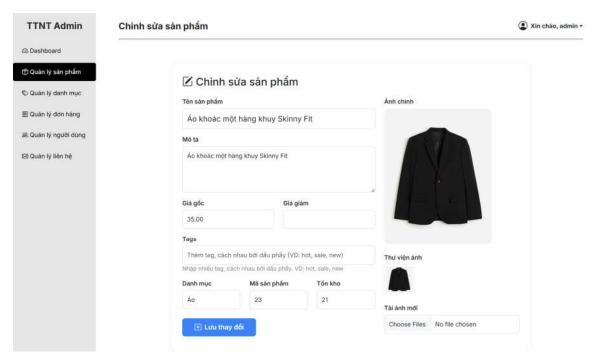
Hình 3.2.2: Quản lý sản phẩm

# 3.2.3. Thêm mới sản phẩm



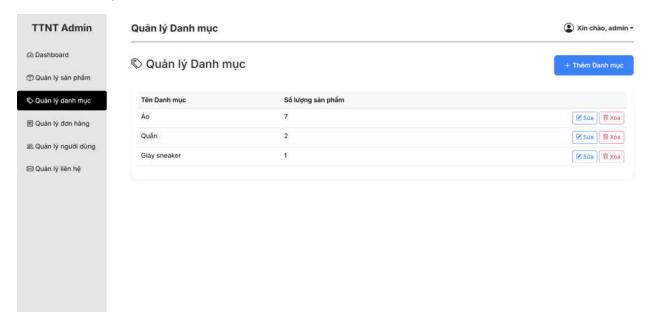
Hình 3.2.3: Thêm mới sản phẩm

## 3.2.4. Chỉnh sửa sản phẩm



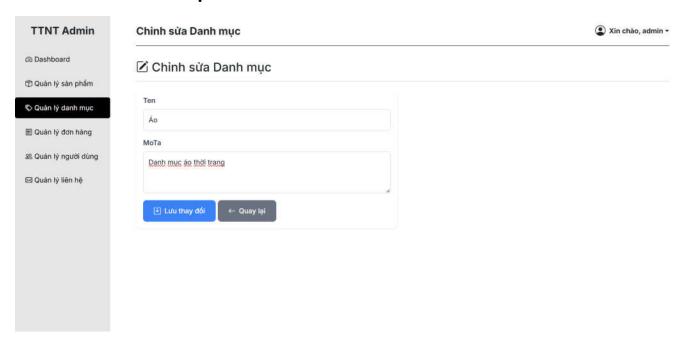
Hình 3.2.4: Chính sửa sản phẩm

#### 3.2.5. Quản lý danh mục



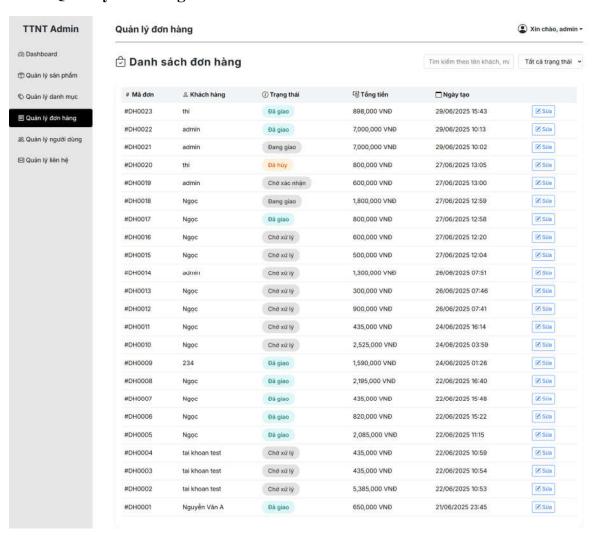
Hình 3.2.5: Quản lý danh mục

#### 3.2.6. Chỉnh sửa danh mục



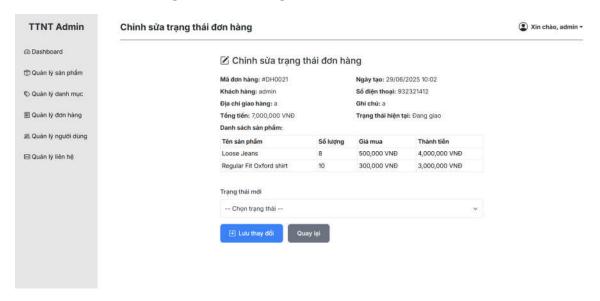
Hình 3.2.6: Chính sửa danh mục

#### 3.2.7. Quản lý đơn hàng



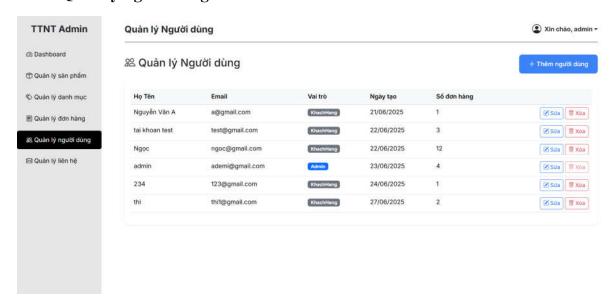
Hình 3.2.7: Quản lý đơn hàng

#### 3.2.8. Chỉnh sửa trạng thái đơn hàng



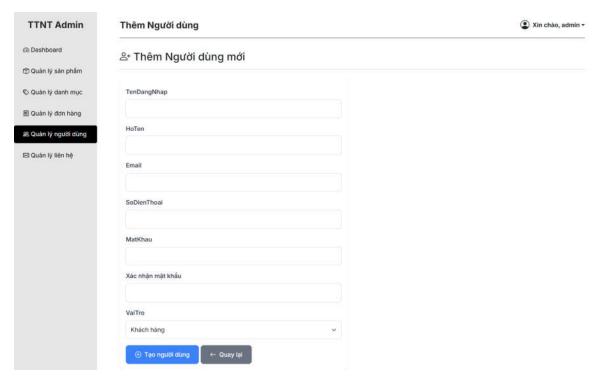
Hình 3.2.8: Chính sửa trạng thái đơn hàng

#### 3.2.9. Quản lý người dùng



Hình 3.2.9: Quản lý người dùng

### 3.2.10. Thêm mới người dùng



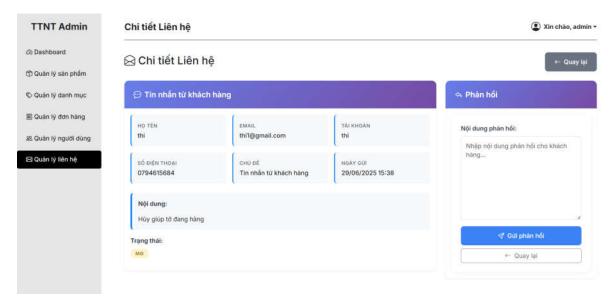
Hình 3.2.10: Thêm mới người dùng

### 3.2.11. Quản lý liên hệ



Hình 3.2.11: Quản lý liên hệ

#### 3.2.12. Chi tiết liên hệ



Hình 3.2.12: Chi tiết liên hệ

## KÉT LUẬN

### 1. Kết quả đạt được

Đối với người dùng: Hệ thống cung cấp đầy đủ các chức năng cơ bản như đăng ký, đăng nhập, đổi mật khẩu, cập nhật thông tin cá nhân, xem và tìm kiếm sản phẩm theo danh mục hoặc từ khóa, thêm sản phẩm vào giỏ hàng, đặt hàng, xem lịch sử đơn hàng, đánh giá sản phẩm và gửi phản hồi qua form liên hệ. Giao diện thân thiện, dễ sử dụng, hỗ trợ trải nghiệm mua sắm trực tuyến thuận tiện.

Đối với quản trị viên: Hệ thống cho phép quản lý hiệu quả các thông tin về người dùng, sản phẩm, danh mục, đơn hàng và đánh giá. Quản trị viên có thể xem báo cáo tổng quan, cập nhật trạng thái đơn hàng, quản lý danh mục sản phẩm và xử lý phản hồi từ khách hàng một cách nhanh chóng và chính xác.

### 2. Hạn chế

Hệ thống hiện chỉ hỗ trợ thanh toán khi nhận hàng (COD), chưa tích hợp các phương thức thanh toán trực tuyến như ví điện tử (Momo, ZaloPay) hoặc thẻ ngân hàng.

Chưa có tính năng quản lý kho hàng chi tiết, như theo dõi số lượng tồn kho theo thời gian thực hoặc cảnh báo khi sản phẩm sắp hết.

Chưa hỗ trợ tùy chỉnh ảnh đại diện cho tài khoản người dùng và quản trị viên.

Giao diện trên thiết bị di động tuy đã responsive nhưng cần tối ưu hơn để cải thiện trải nghiệm người dùng.

#### 3. Hướng phát triển trong tương lai

Tích hợp các phương thức thanh toán trực tuyến (Momo, thẻ ngân hàng, ví điện tử) để nâng cao tiện ích cho khách hàng.

Phát triển tính năng quản lý kho hàng thông minh, bao gồm cảnh báo tồn kho thấp và theo dõi lịch sử nhập/xuất kho.

Bổ sung chức năng cho phép người dùng và quản trị viên tùy chỉnh ảnh đại diện, tăng tính cá nhân hóa.

Tối ưu giao diện responsive trên thiết bị di động để cải thiện tốc độ tải trang và trải nghiêm người dùng.

Thêm các tính năng nâng cao như gọi ý sản phẩm dựa trên lịch sử mua hàng, tích điểm khách hàng thân thiết và chương trình khuyến mãi tự động.

### TÀI LIỆU THAM KHÁO

- [1] Tài liệu giảng dạy môn Lập trình Web Giảng viên Nguyễn Đức Tấn Trường Đại học YERSIN Đà Lạt 2025.
- [2] Freeman, A. (2022). Pro ASP.NET Core 6: Develop Cloud-Ready Web Applications Using MVC, Blazor, and Razor Pages. Apress.
- [3] XuanThuLab. (n.d.). Lập trình C cơ bản. Từ <a href="https://xuanthulab.net/lap-trinh-c-co-ban/">https://xuanthulab.net/lap-trinh-c-co-ban/</a>
- [4] GeeksforGeeks. (n.d.). *MVC Framework Introduction*. GeeksforGeeks. https://www.geeksforgeeks.org/software-engineering/mvc-framework-introduction/
- [5] Aithietke.com. (n.d.). *Tất tần tật về mô hình MVC*. Aithietke.com.Từ <a href="https://aithietke.com/tat-tan-tat-ve-mo-hinh-mvc/">https://aithietke.com/tat-tan-tat-ve-mo-hinh-mvc/</a>
- [6] Mockup Giao diện Website thương mại điện tử kinh doanh sản phẩm Thời Trang. Lấy từ:

https://www.figma.com/design/odLms7OCpDjr8jwmgC5uXv/Untitled?node-id=0-1&p=f&t=8vvFc2HRi6okAEHr-0

[7] Source code Website thương mại điện tử kinh doanh sản phẩm Thời trang. Lấy từ: