

ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI  
TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG



**BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN**  
**PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG**

**Đề tài: Hệ thống bán hàng thương mại điện tử**

**Giảng viên hướng dẫn: TS Trần Việt Trung**

**Lớp: 157516**

**Nhóm sinh viên thực hiện: 11**

STT	Họ và tên	MSSV
1	Nguyễn Thái Dũng	20215330
2	Lê Nhật Minh	20225041
3	Nguyễn Văn Thiện	20225409
4	Bùi Khắc Anh	20225246

*Hà Nội, tháng 5 năm 2025*

# MỤC LỤC

<b>PHÂN CHIA CÔNG VIỆC.....</b>	<b>3</b>
<b>Chương 1. Tổng quan hệ thống .....</b>	<b>4</b>
<b>I. Giới thiệu hệ thống, môi trường hoạt động và tính cấp thiết .....</b>	<b>4</b>
<b>II. Mục tiêu .....</b>	<b>4</b>
<b>III. Đối tượng sử dụng .....</b>	<b>4</b>
<b>IV. Các ca sử dụng chính của hệ thống .....</b>	<b>4</b>
<b>Chương 2. Phân tích hệ thống .....</b>	<b>6</b>
<b>I. UC tổng quan .....</b>	<b>6</b>
<b>II. UC quản lý tài khoản .....</b>	<b>6</b>
<b>III. UC quản lý sản phẩm.....</b>	<b>6</b>
<b>IV. UC tìm kiếm và xem sản phẩm.....</b>	<b>14</b>
<b>V. UC thanh toán và giỏ hàng .....</b>	<b>22</b>
<b>VI. UC quản lý đơn hàng .....</b>	<b>30</b>
<b>Chương 3. Thiết kế hệ thống .....</b>	<b>41</b>
<b>I. Thiết kế kiến trúc tổng thể của hệ thống.....</b>	<b>41</b>
<b>II. Thiết kế giao diện .....</b>	<b>42</b>
<b>III. Thiết kế chi tiết lớp .....</b>	<b>46</b>
<b>IV. Thiết kế cơ sở dữ liệu .....</b>	<b>49</b>

## PHÂN CHIA CÔNG VIỆC

STT	Họ và tên	MSSV	Công việc
1	Nguyễn Thái Dũng	20215330	<ul style="list-style-type: none"><li>– Phân tích UC quản lý sản phẩm</li><li>– Thiết kế giao diện UC</li></ul>
2	Lê Nhật Minh	20225041	<ul style="list-style-type: none"><li>– Phân tích UC tìm kiếm và xem sản phẩm</li><li>– Thiết kế giao diện UC</li></ul>
3	Nguyễn Văn Thiện	20225409	<ul style="list-style-type: none"><li>– Phân tích UC giỏ hàng và thanh toán</li><li>– Thiết kế chi tiết lớp cho UC</li><li>– Thiết kế database diagram, packet diagram</li><li>– Thiết kế giao diện UC</li></ul>
4	Bùi Khắc Anh	20225246	<ul style="list-style-type: none"><li>– Phân tích UC quản lý đơn hàng</li><li>– Thiết kế chi tiết lớp cho UC</li><li>– Thiết kế database diagram, packet diagram</li><li>– Thiết kế giao diện UC</li></ul>

## **Chương 1. Tổng quan hệ thống**

### **I. Giới thiệu hệ thống, môi trường hoạt động và tính cấp thiết**

- Trong kỷ nguyên số, thương mại điện tử (TMĐT) đã trở thành một phần thiết yếu trong hoạt động kinh doanh hiện đại. Hệ thống TMĐT cho phép kết nối người bán và người mua thông qua nền tảng Internet, hỗ trợ các chức năng như giao dịch trực tuyến, thanh toán điện tử và quản lý đơn hàng một cách hiệu quả và tiết kiệm chi phí.
- Các hệ thống TMĐT thường được triển khai trên nền tảng web và thiết bị di động, hoạt động trong môi trường Internet với khả năng tích hợp nhiều công nghệ hiện đại như bảo mật thông tin, xử lý dữ liệu lớn, tìm kiếm nâng cao và tối ưu hóa trải nghiệm người dùng. Xu hướng phát triển mạnh mẽ của TMĐT đòi hỏi hệ thống phải có tính linh hoạt, khả năng mở rộng cao và đáp ứng tốt nhu cầu đa dạng từ phía người dùng.
- Do đó, việc phân tích và thiết kế một hệ thống TMĐT chặt chẽ, khoa học là bước đi quan trọng, đảm bảo tính đầy đủ về chức năng, khả năng triển khai thực tế và dễ dàng bảo trì về sau. Một hệ thống được thiết kế tốt không chỉ nâng cao hiệu quả vận hành mà còn tạo lợi thế cạnh tranh bền vững cho doanh nghiệp trong môi trường kinh doanh số.

### **II. Mục tiêu**

- Hệ thống bán hàng trực tuyến này được xây dựng nhằm cung cấp một nền tảng thương mại điện tử hiệu quả, an toàn và dễ sử dụng, giúp doanh nghiệp:
  - + Mở rộng kênh phân phối: Đưa sản phẩm đến gần hơn với khách hàng tiềm năng trên toàn quốc hoặc quốc tế mà không bị giới hạn bởi không gian địa lý.
  - + Tăng cường doanh số và lợi nhuận: Thúc đẩy hoạt động bán hàng thông qua một giao diện trực quan, quy trình mua sắm thuận tiện và các tính năng hỗ trợ marketing.
  - + Nâng cao trải nghiệm khách hàng: Cung cấp trải nghiệm mua sắm mượt mà, tiện lợi, cá nhân hóa, và minh bạch thông tin.
  - + Tối ưu hóa quản lý: Tự động hóa các quy trình quản lý sản phẩm, đơn hàng, khách hàng, và báo cáo, giảm thiểu công sức thủ công và sai sót.
  - + Xây dựng thương hiệu và uy tín: Tạo dựng hình ảnh chuyên nghiệp, hiện đại, và đáng tin cậy trong mắt khách hàng

### **III. Đối tượng sử dụng**

Khách hàng, nhà bán hàng, đơn vị vận chuyển

### **IV. Các ca sử dụng chính của hệ thống**

Dựa trên đặc điểm và chức năng của hệ thống TMĐT, quá trình phân tích tập trung vào 4 ca sử dụng chính:

#### **a) Quản lý sản phẩm**

- Thêm/Sửa/Xóa sản phẩm (tên, mô tả, hình ảnh, giá, số lượng tồn kho,

danh mục, thuộc tính).

- Quản lý danh mục sản phẩm (thêm/sửa/xóa danh mục).
- Tìm kiếm và lọc sản phẩm.

b) Tìm kiếm và xem sản phẩm

- Chức năng này cho phép khách hàng duyệt qua danh mục sản phẩm hoặc tìm kiếm nhanh theo từ khóa, danh mục, mức giá hoặc các tiêu chí khác.
- Người dùng có thể xem chi tiết từng sản phẩm bao gồm mô tả, hình ảnh, giá cả, đánh giá từ người mua trước và thông tin người bán.

c) Giỏ hàng và thanh toán

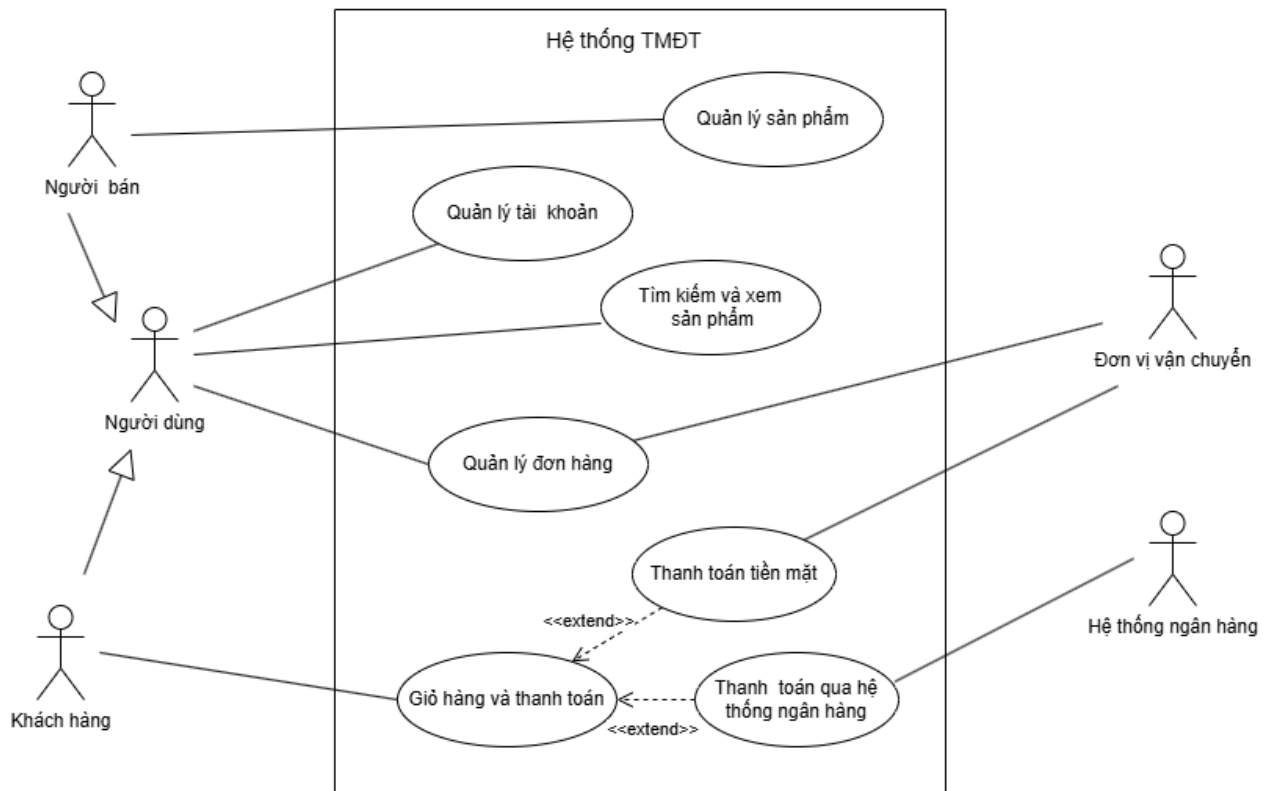
- Khách hàng có thể thêm, sửa hoặc xóa sản phẩm trong giỏ hàng trước khi tiến hành thanh toán.
- Hệ thống hỗ trợ nhiều phương thức thanh toán (ví dụ: thẻ tín dụng, ví điện tử, COD), giúp tăng tính linh hoạt và tiện lợi trong quá trình mua sắm.

d) Quản lý đơn hàng

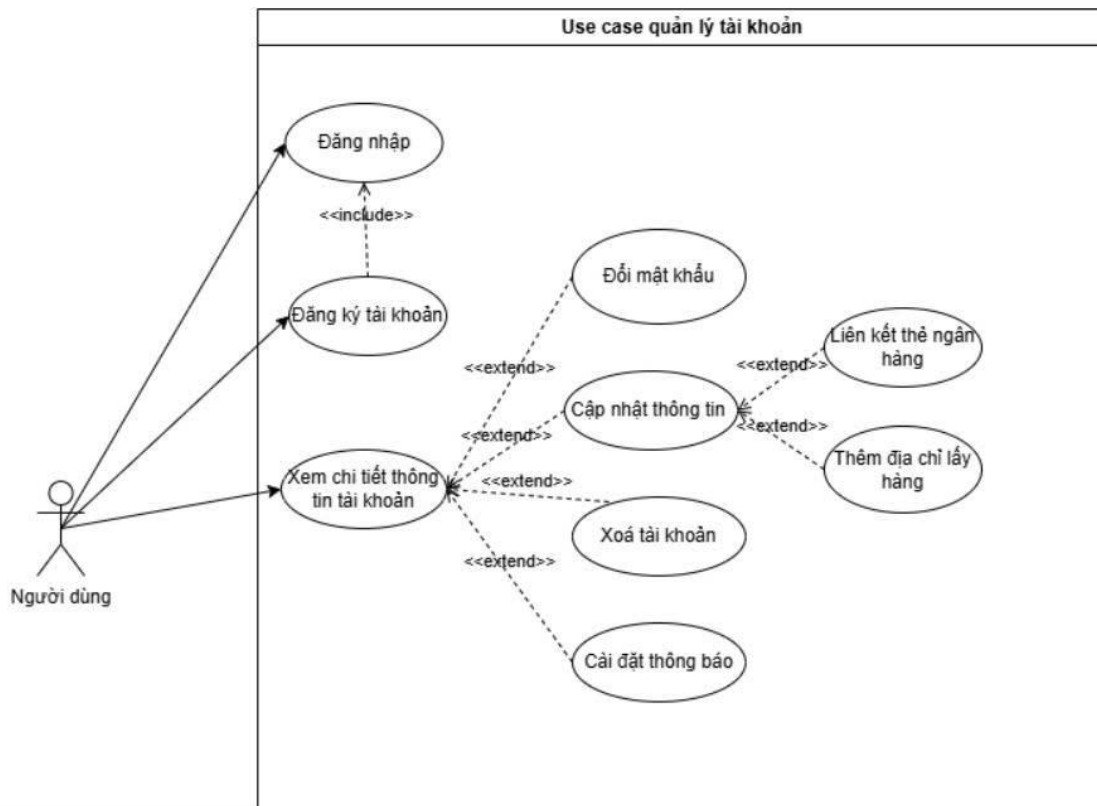
- Chức năng này theo dõi toàn bộ vòng đời đơn hàng từ lúc được tạo đến khi hoàn tất.
- Người dùng có thể kiểm tra trạng thái đơn hàng (đang chờ xác nhận, đang vận chuyển, đã giao thành công), đồng thời người bán có thể cập nhật tiến độ xử lý đơn hàng.

## Chương 2. Phân tích hệ thống

### I. UC tổng quan



### II. UC quản lý tài khoản

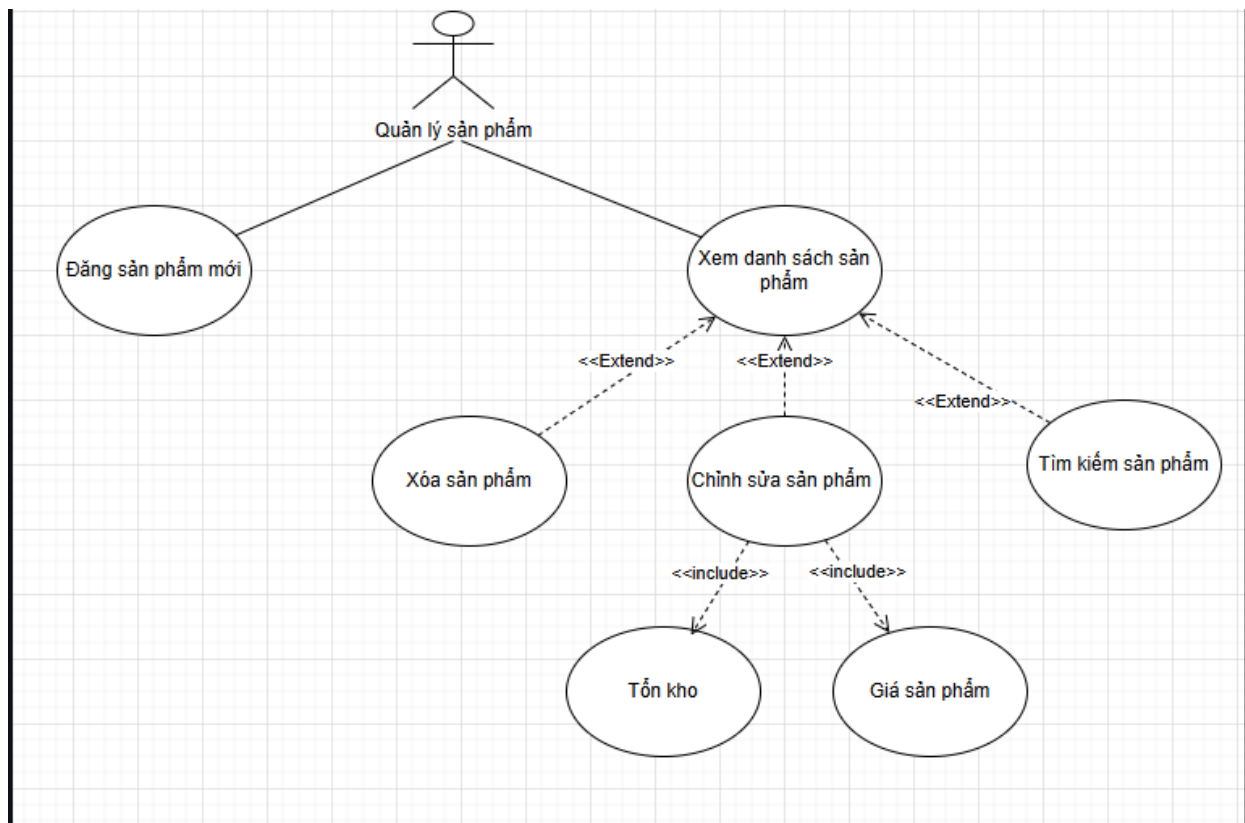


### III. UC quản lý sản phẩm

#### 1. Phân tích chức năng:

## 1.1. Mô hình hóa chức năng với biểu đồ ca sử dụng

– Biểu đồ UC quản lý sản phẩm

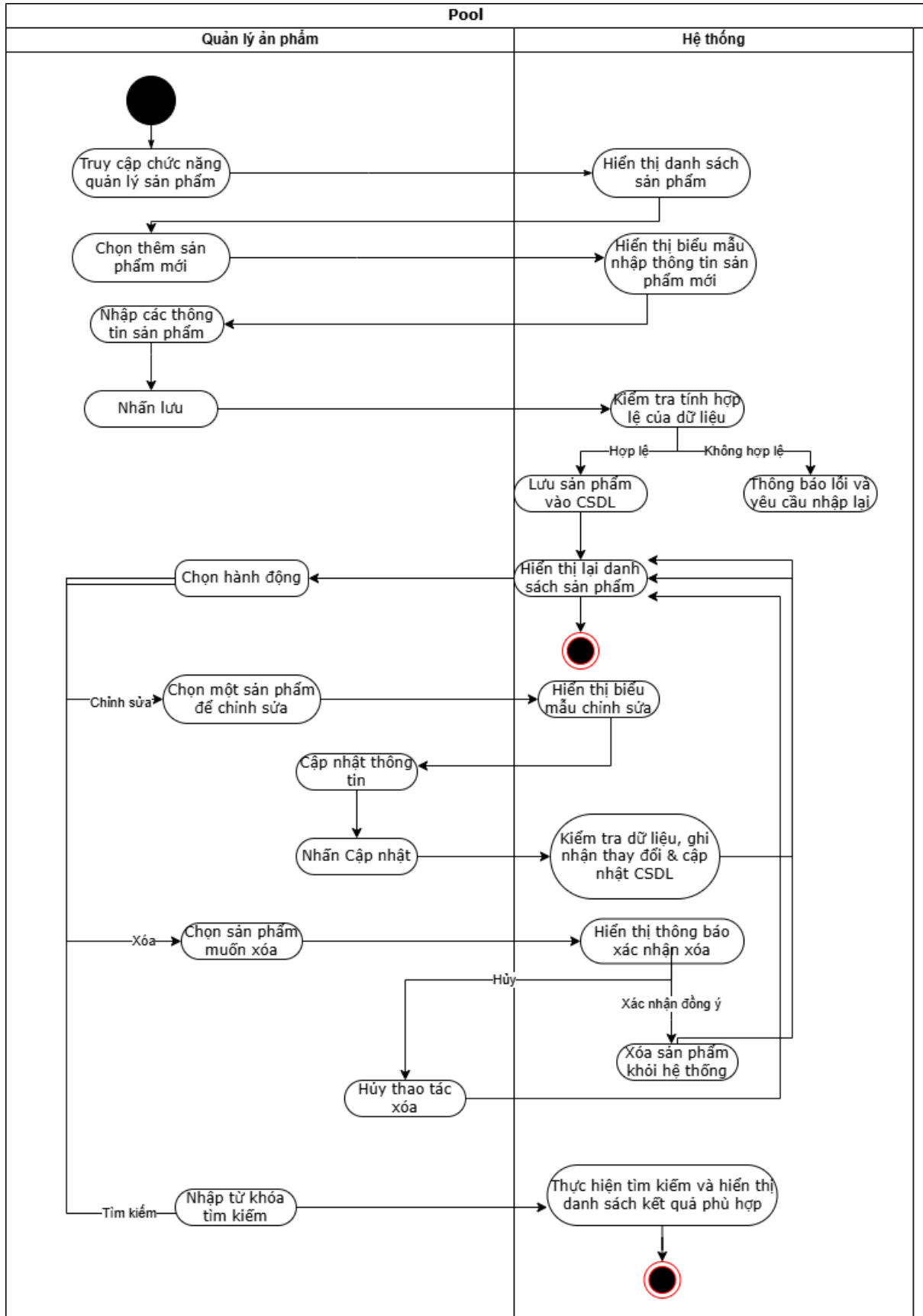


-Bảng đặc tả UC:

Mã Use case	UC01	Tên Use case	Quản lý sản phẩm
Tác nhân	Người quản lý sản phẩm		
Mô tả	Quản lý danh mục sản phẩm: thêm mới, chỉnh sửa, tìm kiếm, xóa sản phẩm, xem danh sách sản phẩm.		
Tiền điều kiện	Người quản lý sản phẩm đã đăng nhập thành công.		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Quản lý sản phẩm	Truy cập vào chức năng "Quản lý 1 sản phẩm" trên hệ thống.
	2	Hệ thống	Hiển thị danh sách sản phẩm hiện có trên hệ thống.
	3	Quản lý sản phẩm	Chọn "Thêm sản phẩm mới".
	4	Hệ thống	Hiển thị biểu mẫu nhập thông tin sản phẩm mới.
	5	Quản lý sản phẩm	Nhập các thông tin sản phẩm (tên, giá, số lượng, mô tả, hình ảnh, v.v.).
	6	Quản lý sản phẩm	Nhấn nút "Lưu" để thêm sản phẩm.
	7	Hệ thống	Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu nhập vào.
	8	Hệ thống	Lưu sản phẩm mới vào cơ sở dữ liệu và hiển thị lại danh sách sản phẩm.
	9	Quản lý sản phẩm	Chọn một sản phẩm cụ thể để chỉnh sửa.
	10	Hệ thống	Hiển thị biểu mẫu chỉnh sửa thông tin sản phẩm đã chọn.
	11	Quản lý sản phẩm	Cập nhật thông tin và nhấn "Cập nhật".
	12	Hệ thống	Kiểm tra dữ liệu, ghi nhận thay đổi và cập nhật cơ sở dữ liệu.
	13	Quản lý sản phẩm	Chọn sản phẩm muốn xóa, nhấn nút "Xóa".
	14	Hệ thống	Hiển thị thông báo xác nhận xóa sản phẩm.
	15	Quản lý sản phẩm	Xác nhận đồng ý xóa sản phẩm.
	16	Hệ thống	Xóa sản phẩm khỏi hệ thống và cập nhật danh sách.
	17	Quản lý sản phẩm	Nhập từ khóa vào ô tìm kiếm sản phẩm.
	18	Hệ thống	Thực hiện tìm kiếm và hiển thị danh sách kết quả phù hợp.
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	7.1	Hệ thống	Phát hiện dữ liệu không hợp lệ (bỏ trống, sai định dạng,...)
	7.1.1	Hệ thống	Thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại dữ liệu.
	14.1	Quản lý sản phẩm	Chọn "Hủy" khi được hỏi xác nhận xóa.
	14.1.1	Hệ thống	Hủy thao tác xóa, quay lại danh sách sản phẩm.
Hậu điều kiện	Thông tin sản phẩm được cập nhật đầy đủ, dữ liệu luôn chính xác, đảm bảo yêu cầu nghiệp vụ quản lý sản phẩm.		

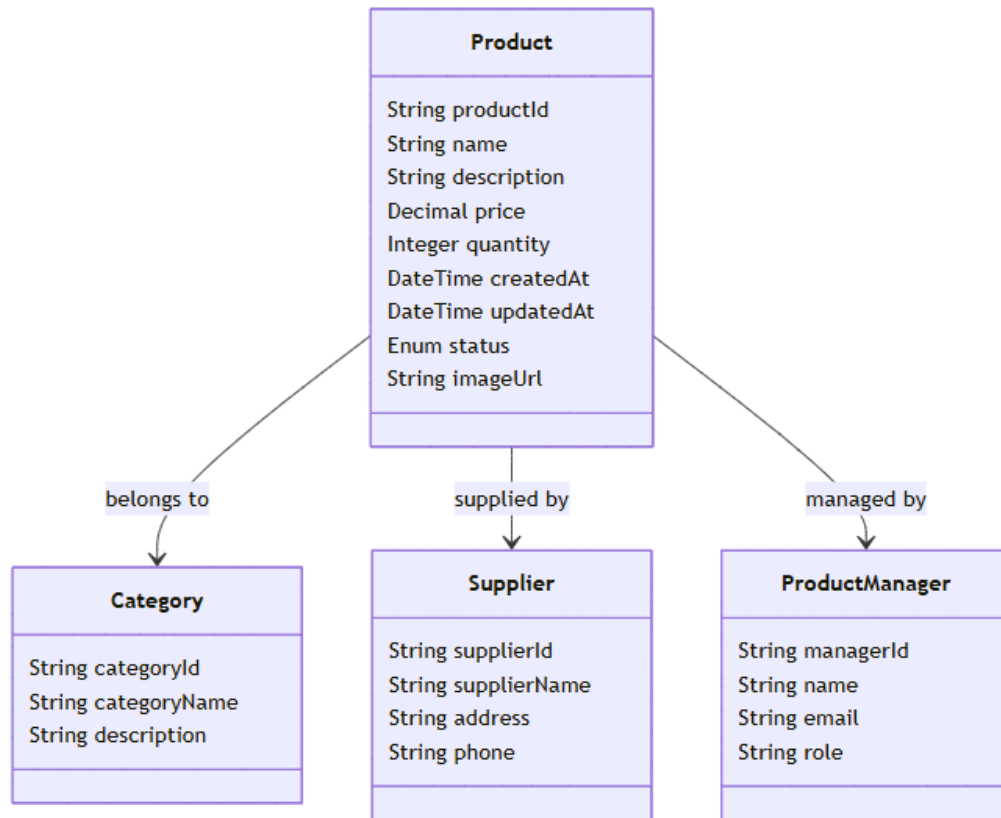


## 1.2 Mô hình hóa nghiệp vụ với biểu đồ hoạt động:

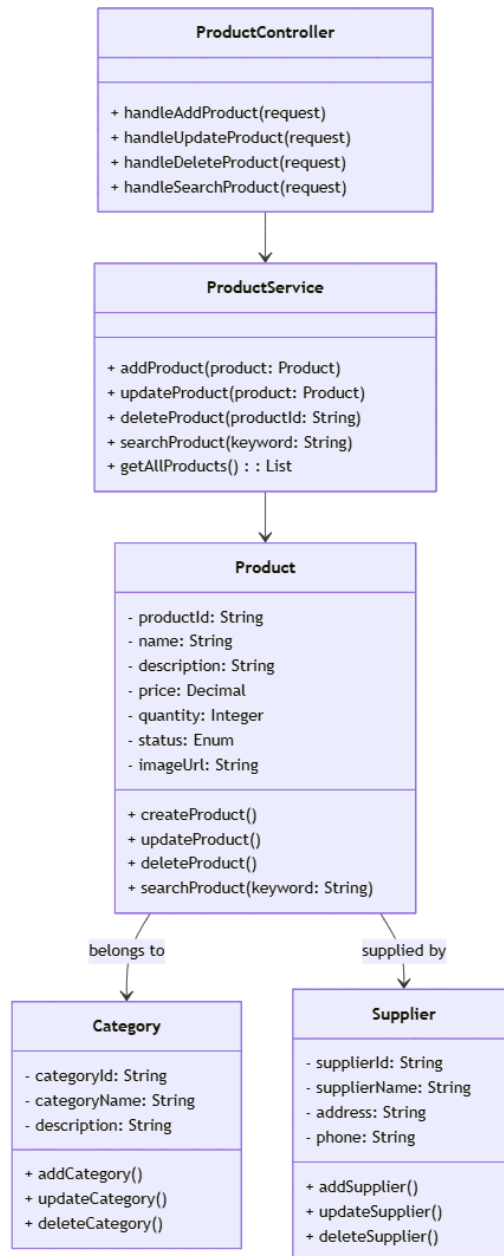


## 2. Phân tích cấu trúc:

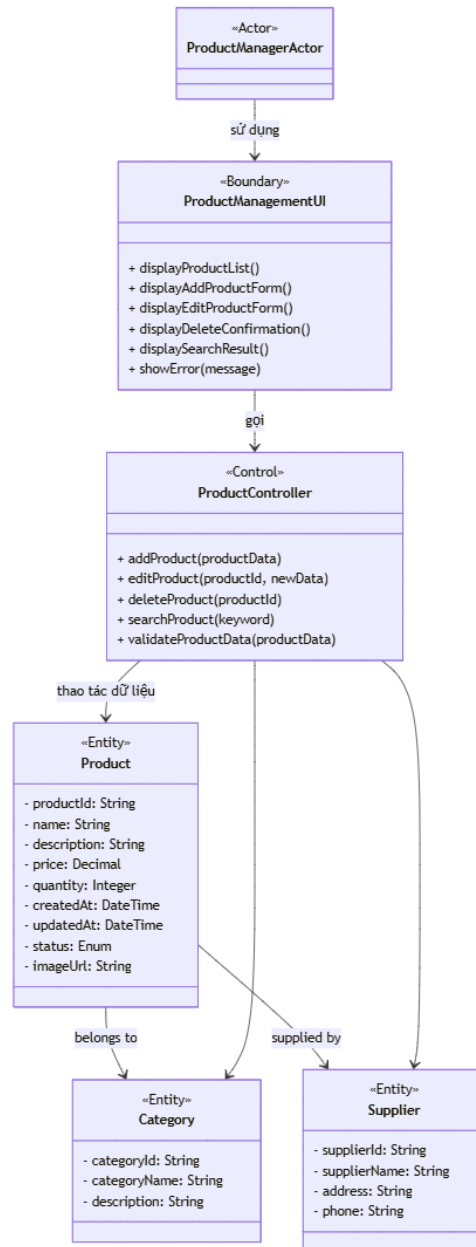
### 2.1. Biểu đồ lớp lĩnh vực



### 2.2 Biểu đồ lớp đối tượng

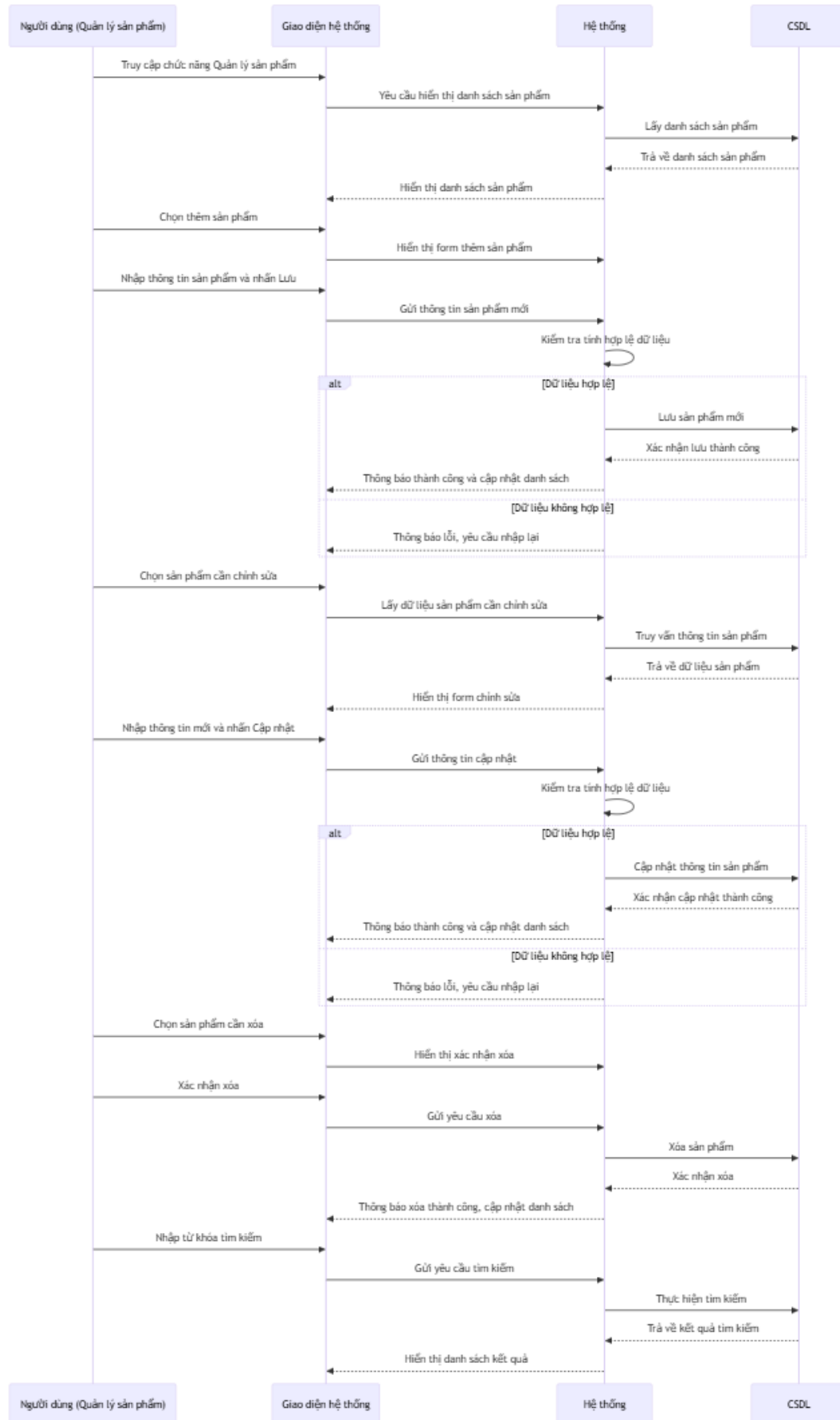


## 2.3 Biểu đồ lớp tham gia ca sử dụng



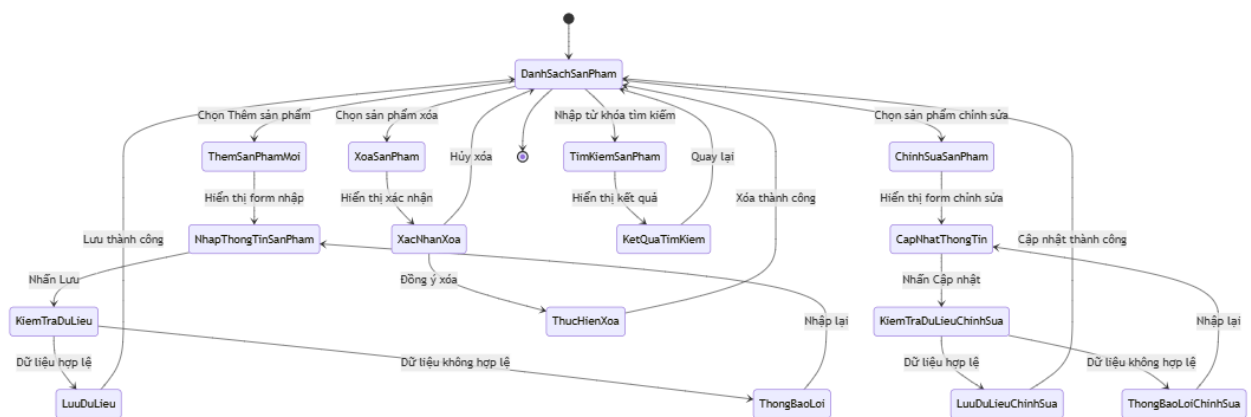
### 3. Phân tích tương tác:

#### 3.1 Biểu đồ trình tự mức hệ thống



#### 4.Phân tích ứng xử:

– Biểu đồ máy trạng thái



## IV. UC tìm kiếm và xem sản phẩm

### 1. Phân tích chức năng:

#### 1.1. Mô hình hóa chức năng với biểu đồ ca sử dụng

-Biểu đồ UC tìm kiếm và xem sản phẩm:



– Bảng đặc tả UC:

+ Use Case: Xem sản phẩm:

Thuộc tính	Thông tin
Mã UC	UC01
Tên UC	Xem sản phẩm
Tác nhân	Guest users, Registered users, Admin
Mô tả	Tác nhân xem danh sách các sản phẩm trong hệ thống.
Tiền điều kiện	Không
Luồng sự kiện chính	1. Tác nhân yêu cầu xem sản phẩm 2. Hệ thống hiển thị danh sách sản phẩm
Luồng sự kiện thay thế	Không
Hậu điều kiện	Danh sách sản phẩm được hiển thị.

+ Use Case: Tìm kiếm sản phẩm:

<b>Thuộc tính</b>	<b>Thông tin</b>
<b>Mã UC</b>	UC02
<b>Tên UC</b>	Tìm kiếm sản phẩm
<b>Tác nhân</b>	Guest users, Registered users, Admin
<b>Mô tả</b>	Người dùng nhập từ khóa để tìm kiếm sản phẩm trong hệ thống.
<b>Tiền điều kiện</b>	Không
<b>Luồng sự kiện chính</b>	1. Tác nhân nhập từ khóa 2. Hệ thống trả về danh sách sản phẩm phù hợp
<b>Luồng sự kiện thay thế</b>	Không có kết quả: Hệ thống hiển thị thông báo không tìm thấy
<b>Hậu điều kiện</b>	Danh sách sản phẩm phù hợp được hiển thị.

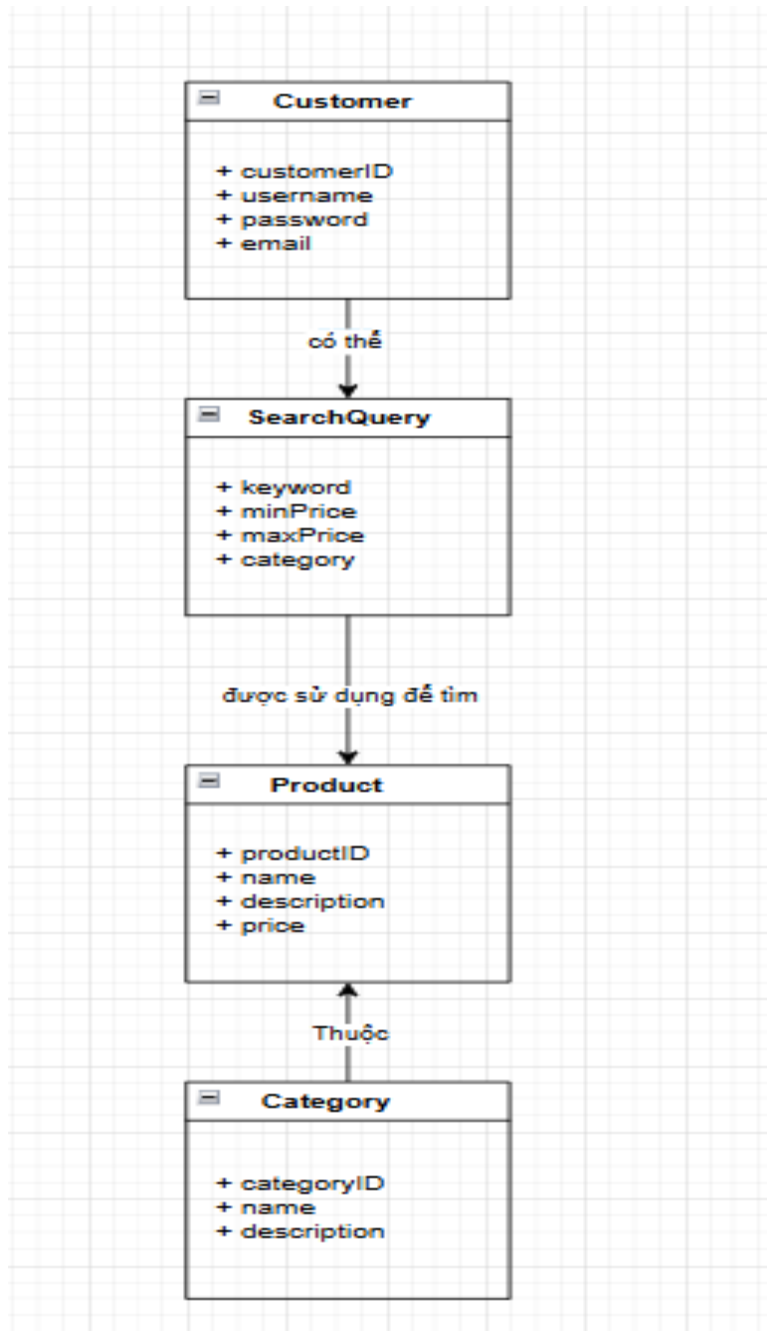
+ Use Case: Xem chi tiết sản phẩm:

<b>Thuộc tính</b>	<b>Thông tin</b>
<b>Mã UC</b>	UC07
<b>Tên UC</b>	Xem chi tiết sản phẩm
<b>Tác nhân</b>	Guest users, Registered users, Admin
<b>Mô tả</b>	Xem thông tin chi tiết của sản phẩm.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	1. Tác nhân chọn sản phẩm 2. Hệ thống hiển thị thông tin chi tiết sản phẩm
<b>Hậu điều kiện</b>	Chi tiết sản phẩm được hiển thị.

## 1.2. Mô hình hóa nghiệp vụ với biểu đồ hoạt động:

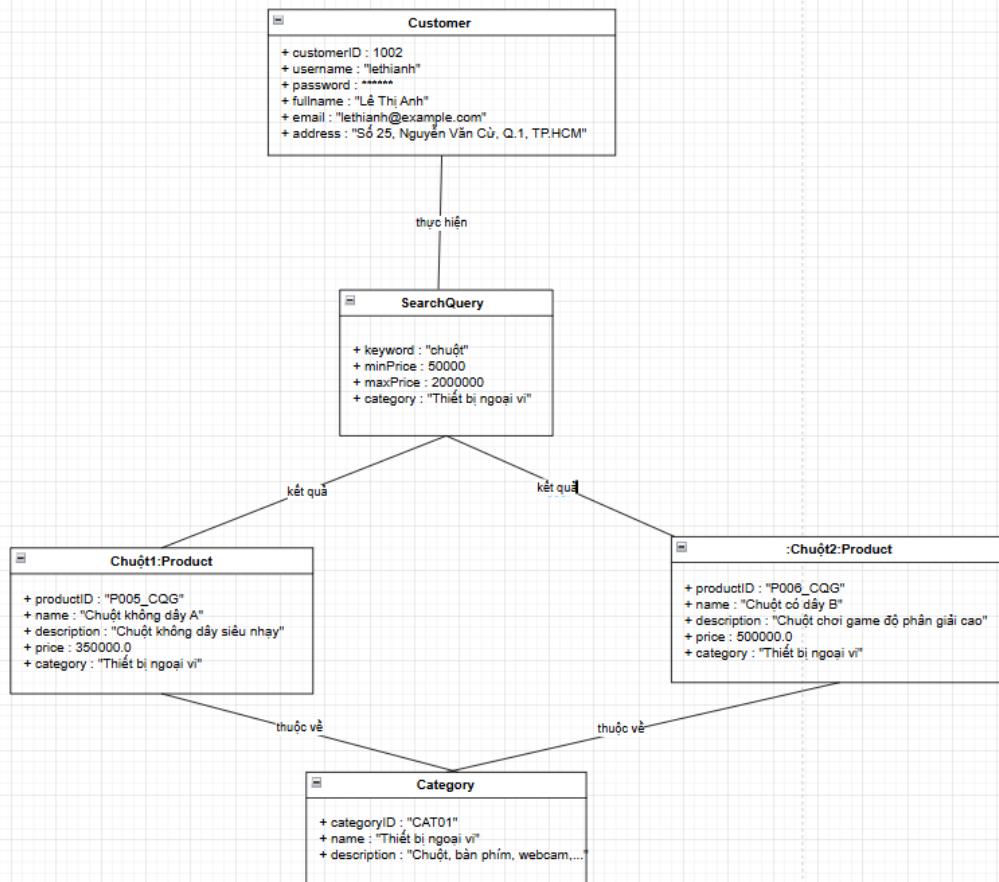




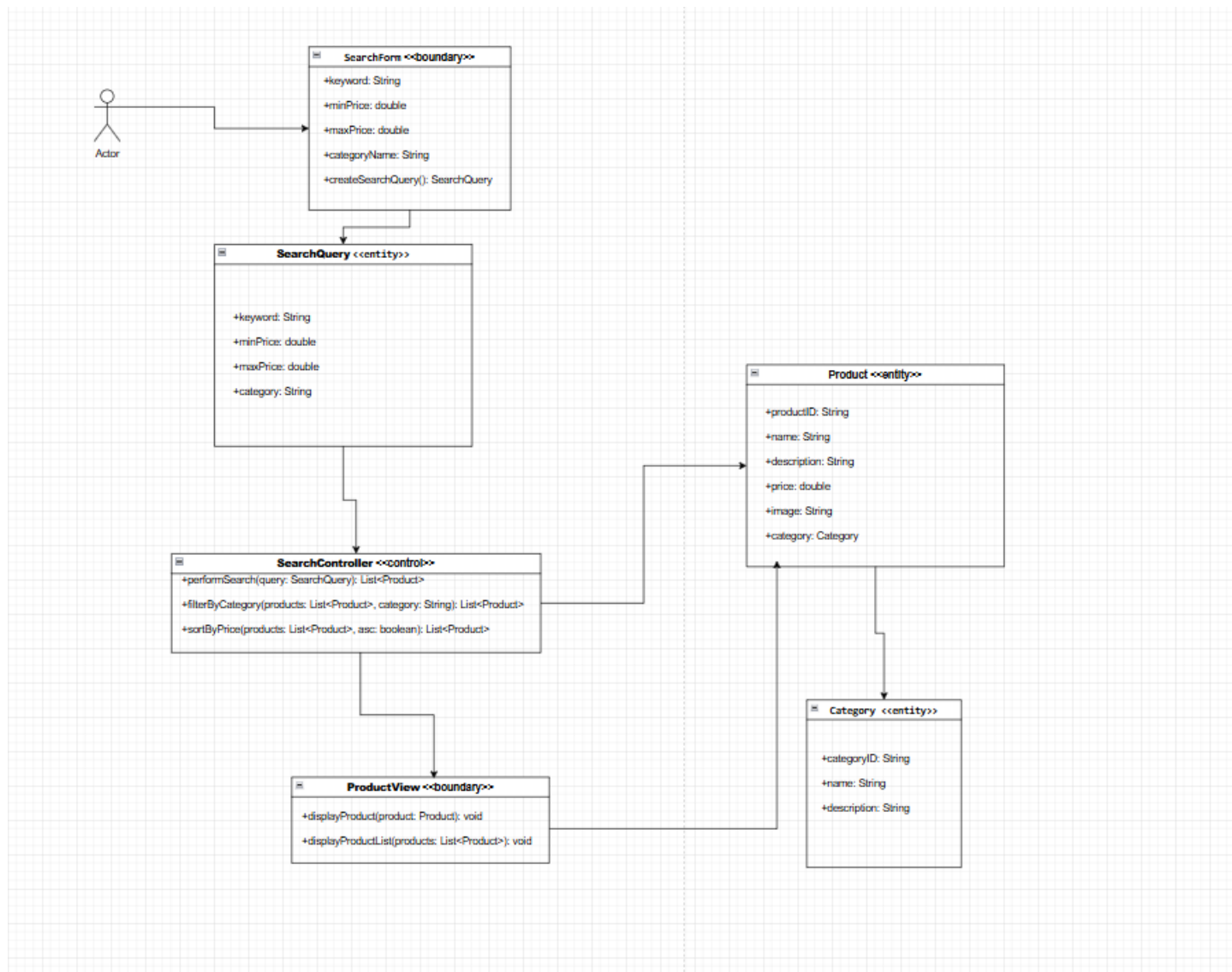


## 2.2 Biểu đồ lớp đối tượng

- Kịch bản sử dụng: Người dùng: Khách hàng "Lê Thị Ánh". Tình huống: Khách hàng đăng nhập vào hệ thống và nhập từ khóa "chuột", chọn mức giá từ 500.000đ đến 2.000.000đ, chọn danh mục "Thiết bị ngoại vi". Hệ thống thực hiện truy vấn và trả về danh sách các sản phẩm phù hợp gồm "Chuột có dây B" (giá 500.000đ). Khách hàng có thể nhấp vào để xem chi tiết mô tả sản phẩm.



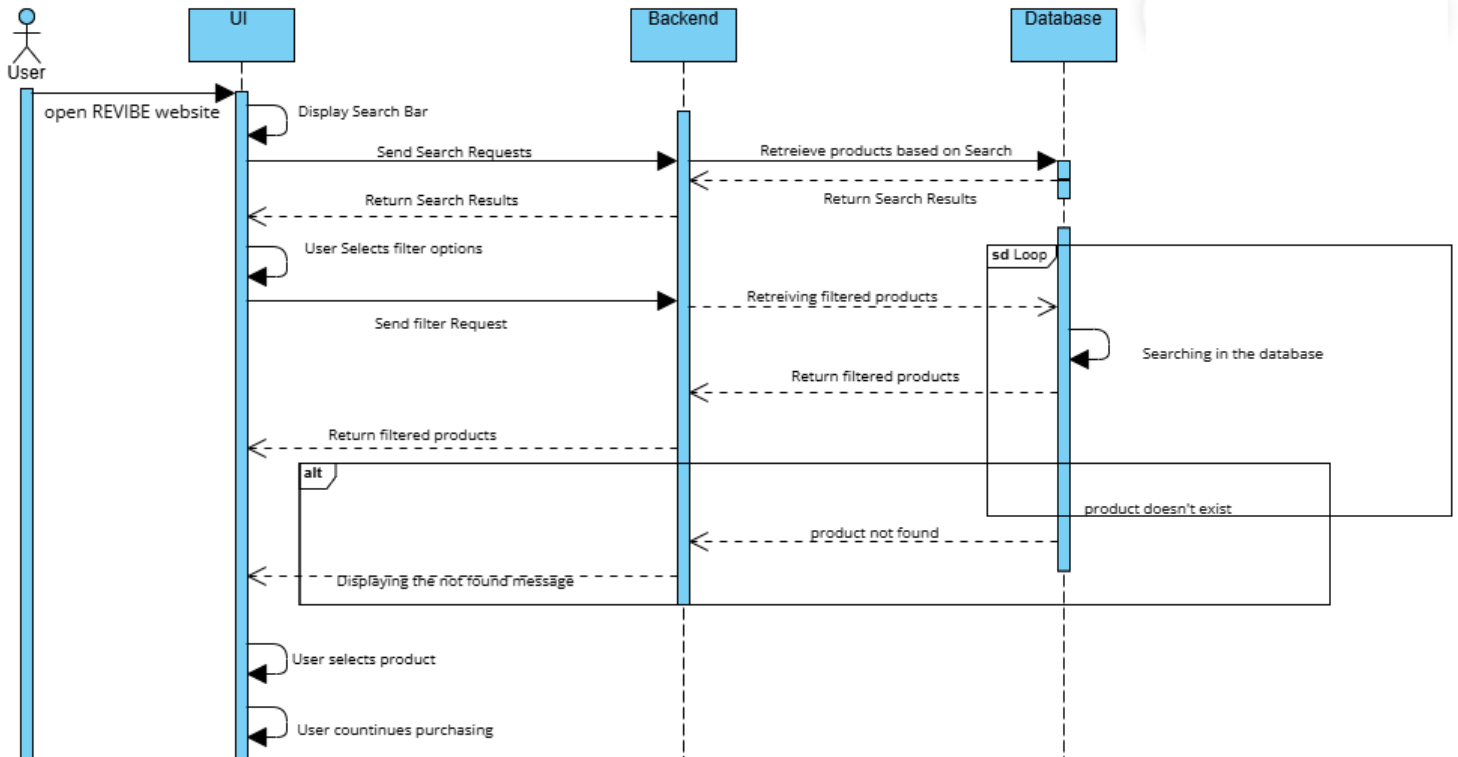
### 2.3. Biểu đồ lớp tham gia ca sử dụng quản lý đơn hàng



### 3. Phân tích tương tác:

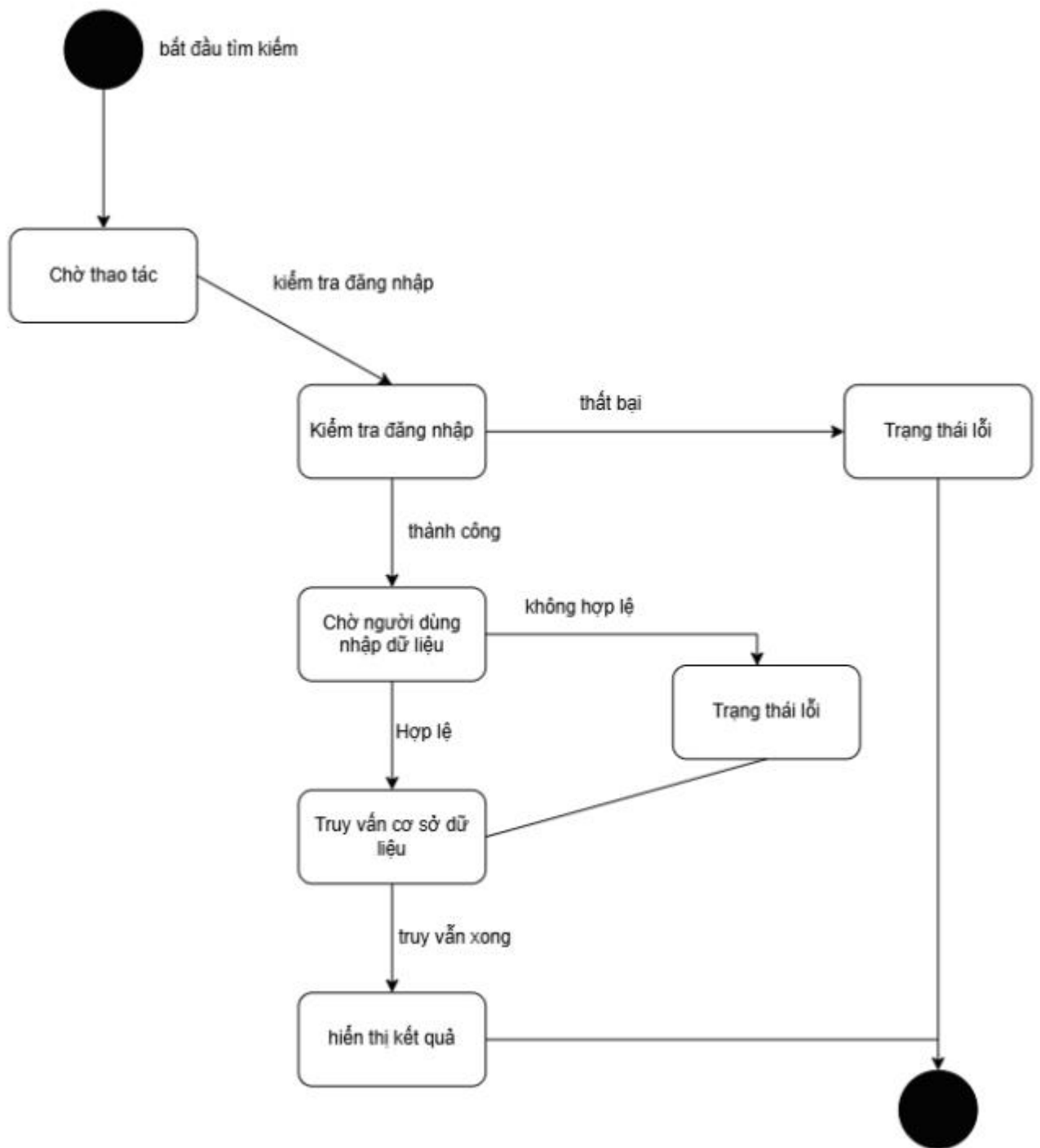
#### 3.1. Biểu đồ trình tự mức hệ thống

sequence diagram searching for a product



#### 4. Phân tích ứng xử:

##### 4.1. Biểu đồ máy trạng thái

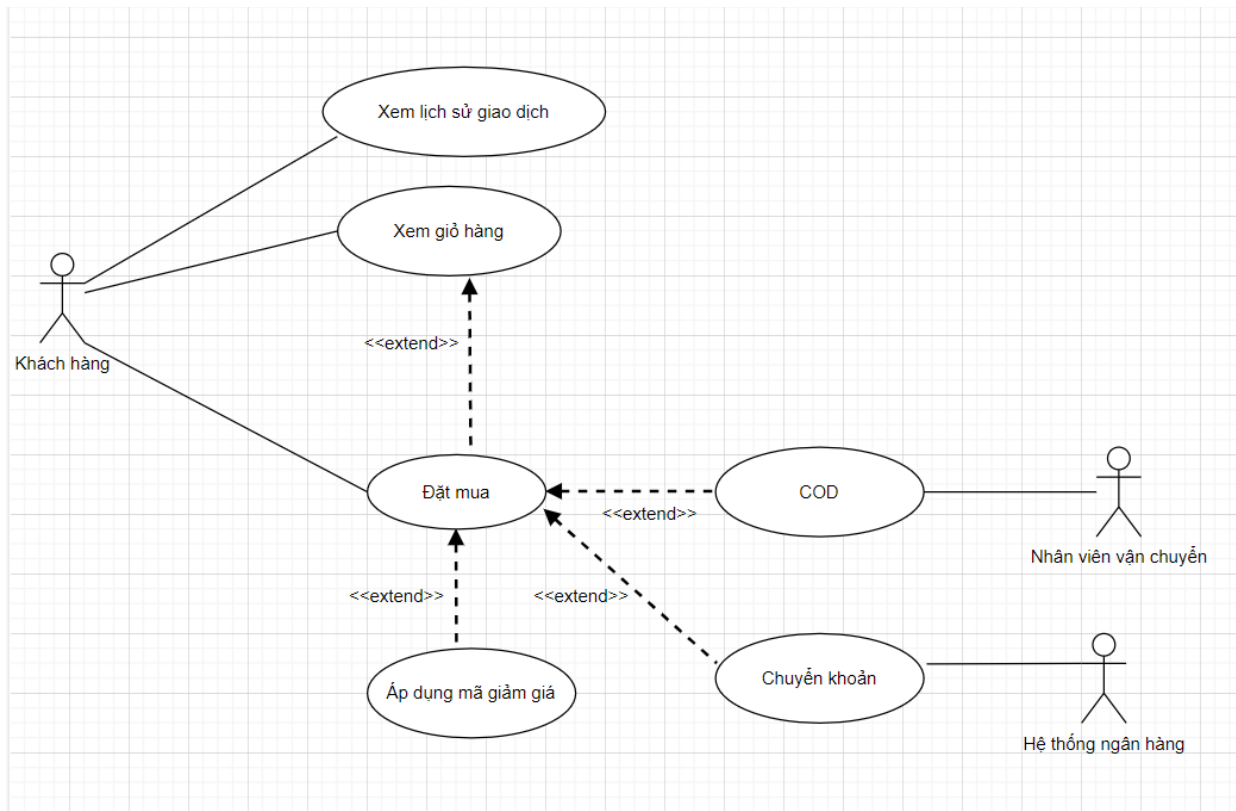


## V. UC thanh toán và giỏ hàng

### 1. Phân tích chức năng:

#### 1.1. Mô hình hóa chức năng với biểu đồ ca sử dụng

- Biểu đồ UC giỏ hàng và thanh toán:



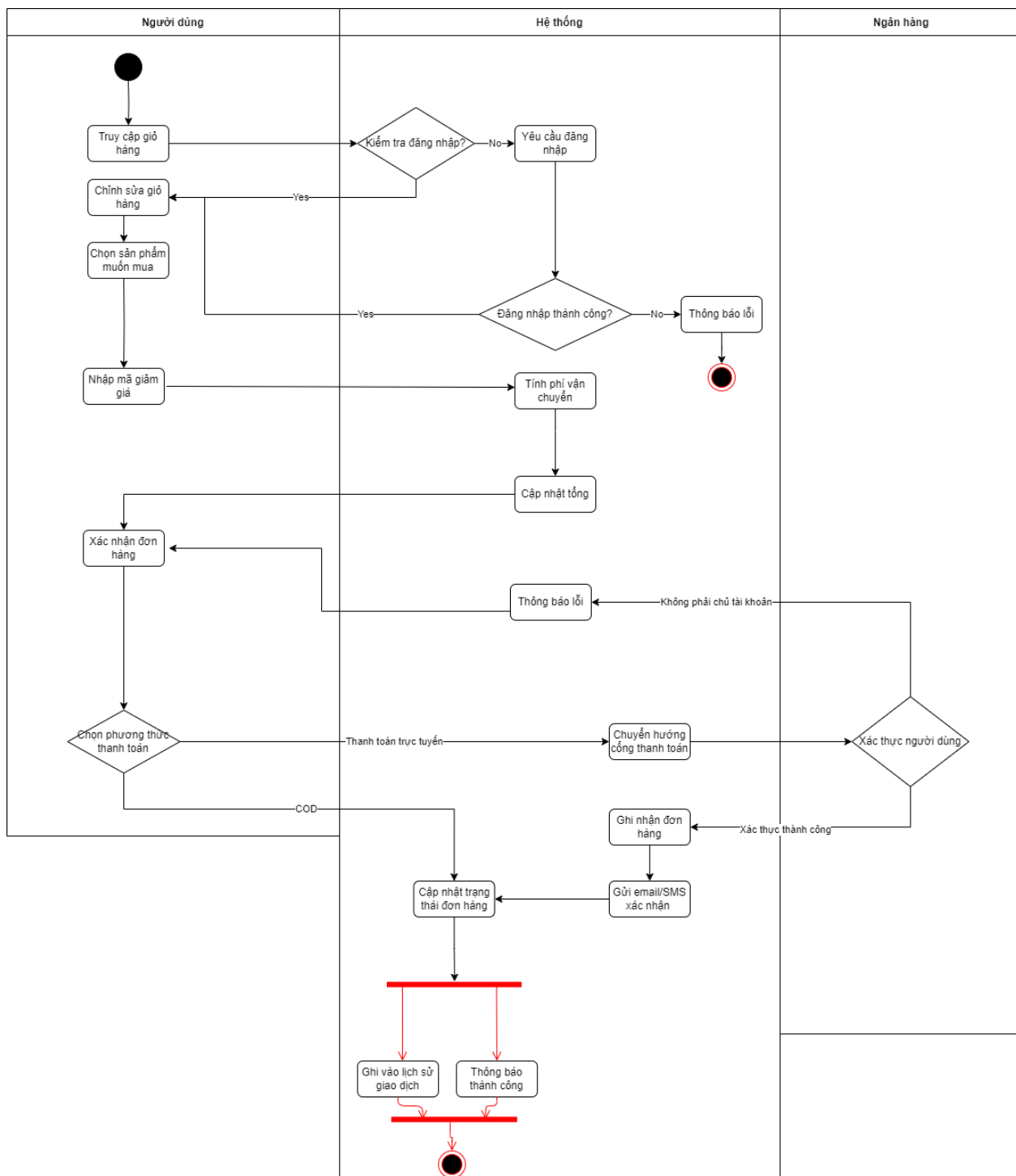
- Bảng đặc tả UC:

Mã UC	UC02		Tên UC: Giỏ hàng và Thanh toán
Tác nhân	Khách hàng, Nhân viên vận chuyển, Hệ thống ngân hàng		
Mô tả	Khách hàng thêm sản phẩm vào giỏ hàng và lựa chọn các sản phẩm thanh toán		
Tiền điều kiện	Không		
Luồng sự	STT	Thực hiện bởi	Hành động

kiện chính	1.	Hệ thống	Hiển thị các sản phẩm của cửa hàng ở trang chủ	
	2.	Khách hàng	Lựa chọn các sản phẩm để thêm vào giỏ hàng	
	3.	Khách hàng	Xem danh sách các sản phẩm trong giỏ hàng	
	4.	Hệ thống	Hiển thị các sản phẩm đã được thêm vào trong giỏ	
	5.	Khách hàng	Lựa chọn các sản phẩm muốn thanh toán và nhấn thanh toán	
	6.	Hệ thống	Trả về màn hình nhập thông tin thanh toán	
	7.	Khách hàng	Lựa chọn thanh toán trực tuyến	
	8.	Hệ thống ngân hàng	Xác thực người dùng và kiểm tra thông tin tài khoản	
	9.	Hệ thống	Hiển thị thông báo kết quả thanh toán thành công	
	10.	Hệ thống	Tạo và hiển thị đơn hàng, gửi email xác nhận đã mua hàng	
	11.	Hệ thống	Đơn hàng được cập nhật đã giao dịch thành công	
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động	Luồng kế tiếp
	2a.	Khách hàng	Thanh toán luôn các sản phẩm ngay khi ở trang chủ	4.
	9a.	Hệ thống	Hiển thị thông báo kết quả thanh toán thất bại	6.
	7a.	Khách hàng	Lựa chọn thanh toán bằng tiền mặt khi nhận hàng	8a.
	8a.	Khách hàng	Thanh toán đơn hàng với nhân viên giao hàng	10.
Hậu điều kiện	Đơn hàng được cập nhật đã thanh toán thành công			

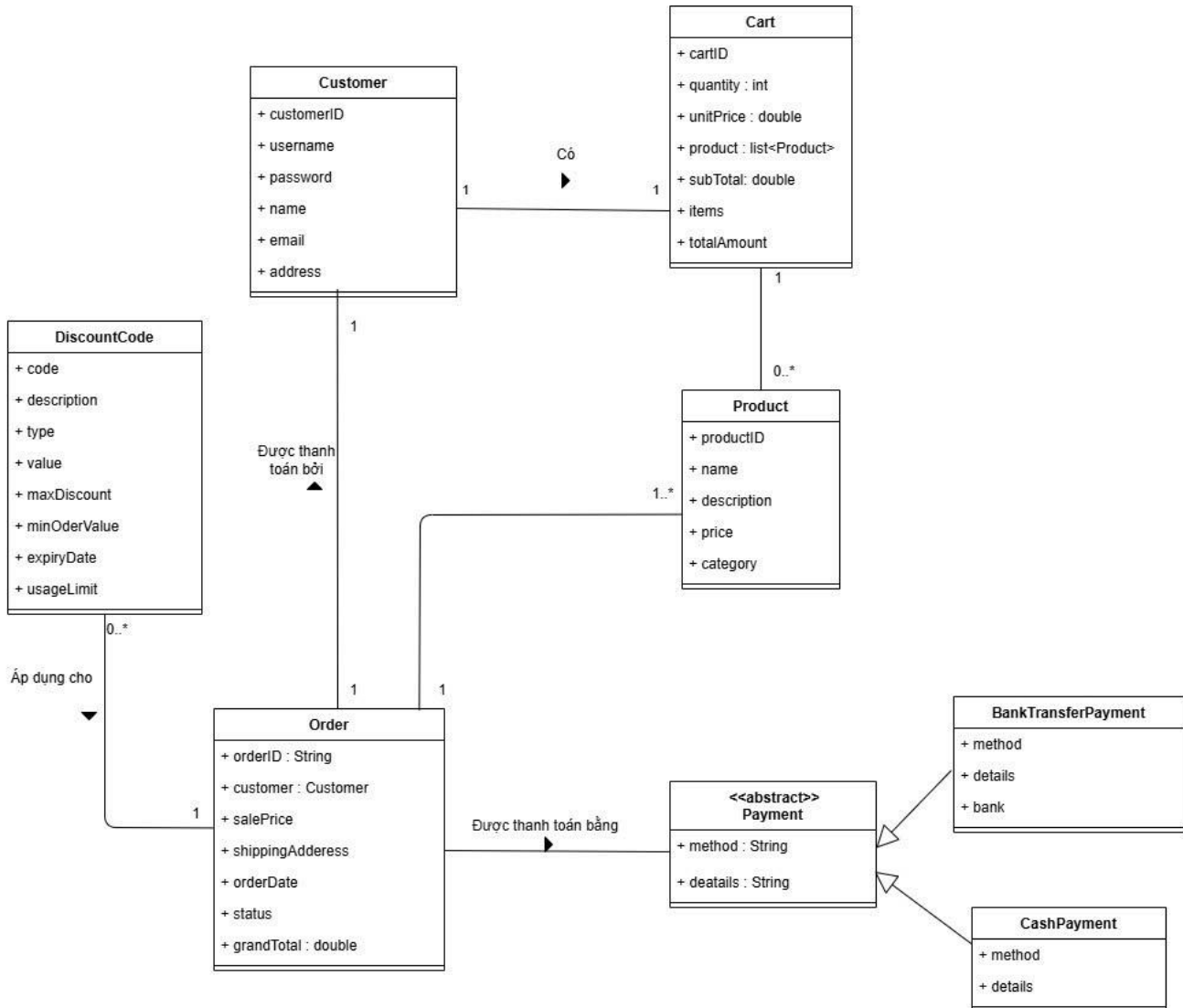
## 1.2. Mô hình hóa nghiệp vụ với biểu đồ hoạt động:





## 2. Phân tích cấu trúc:

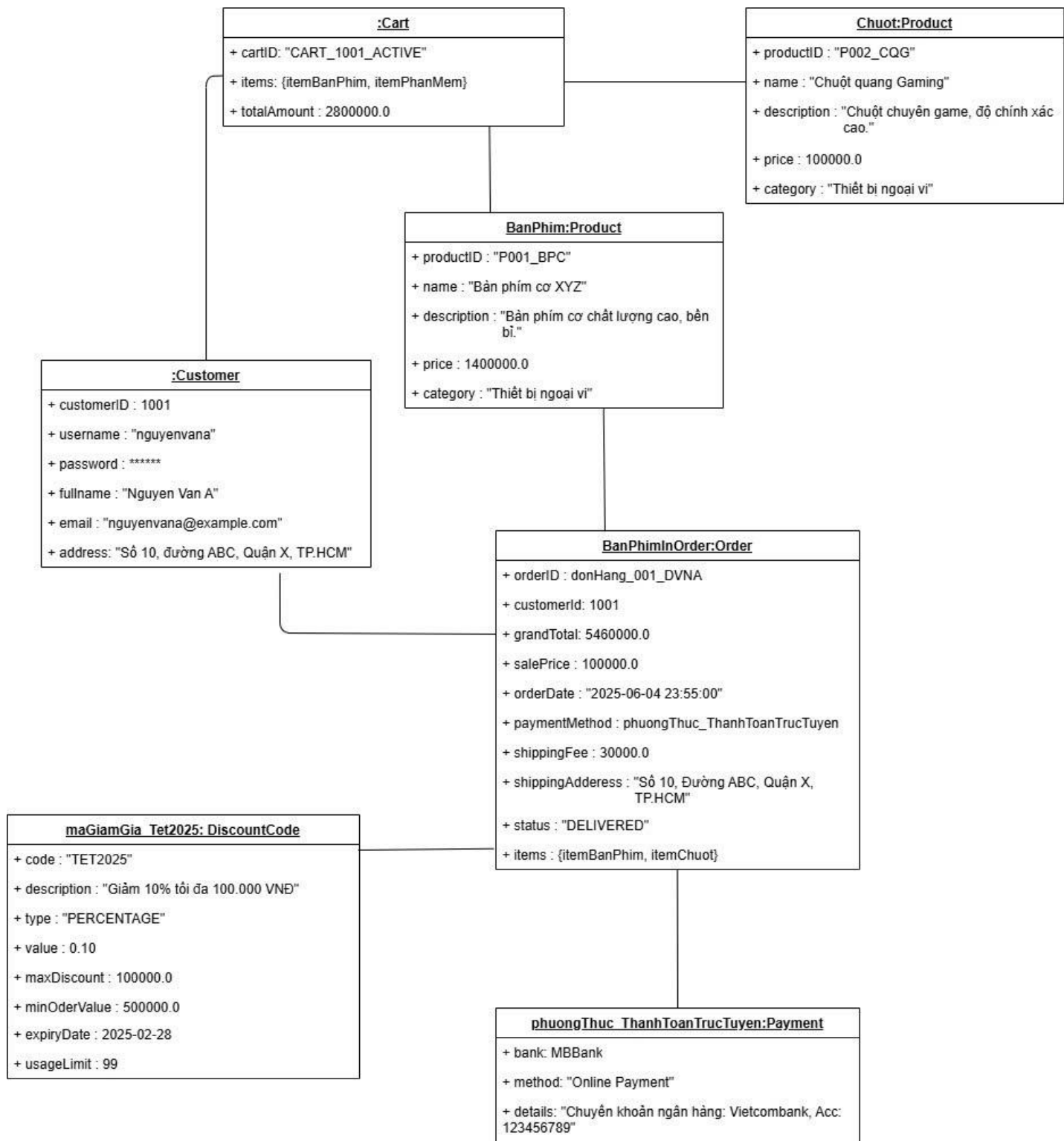
### 2.1. Biểu đồ lớp lĩnh vực



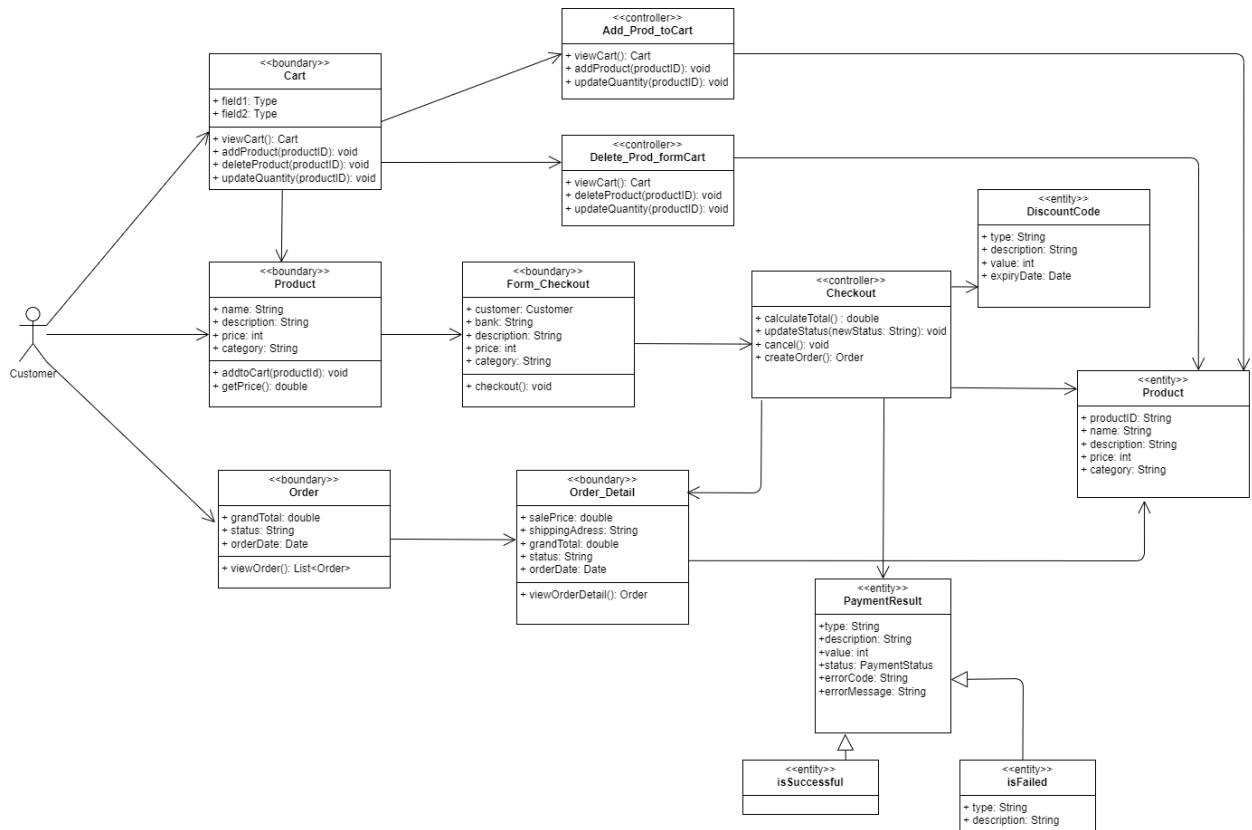
## 2.2. Biểu đồ lớp đối tượng

- Kịch bản cho biểu đồ lớp đối tượng:

Khách hàng NguyenVanA xem giỏ hàng có hai sản phẩm là bàn phím (BanPhim:Product) và Chuột (Chuot:Product). Khách hàng này lựa chọn Bàn phím để thanh toán, bằng thanh toán trực tuyến qua ngân hàng MB Bank và áp dụng mã giảm giá “TET2025” cho đơn hàng (BanPhimOrder:Order) này

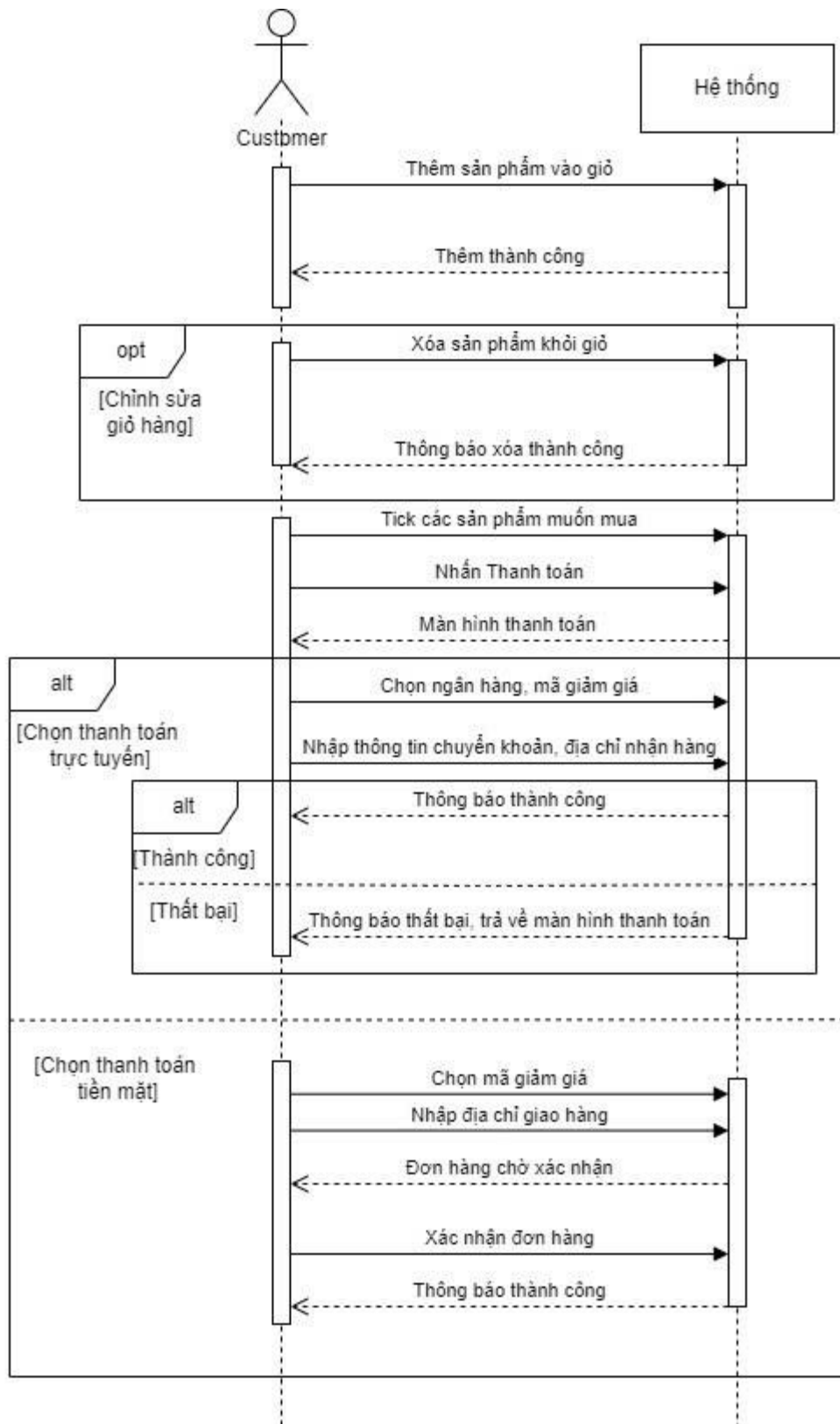


### 2.3. Biểu đồ lớp tham gia ca sử dụng



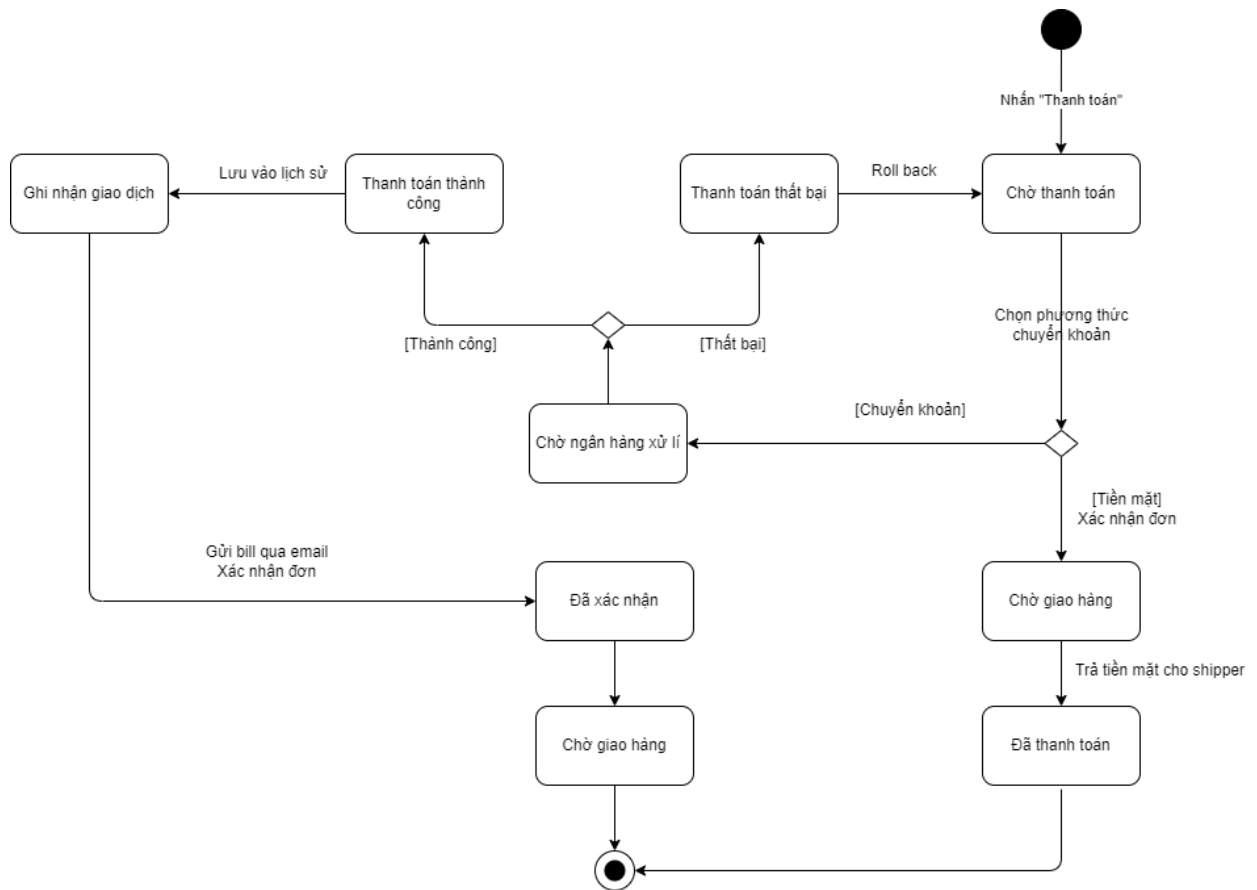
### 3. Phân tích tương tác:

#### 3.1. Biểu đồ trình tự mức hệ thống



#### 4. Phân tích ứng xử:

##### 4.1. Biểu đồ máy trạng thái

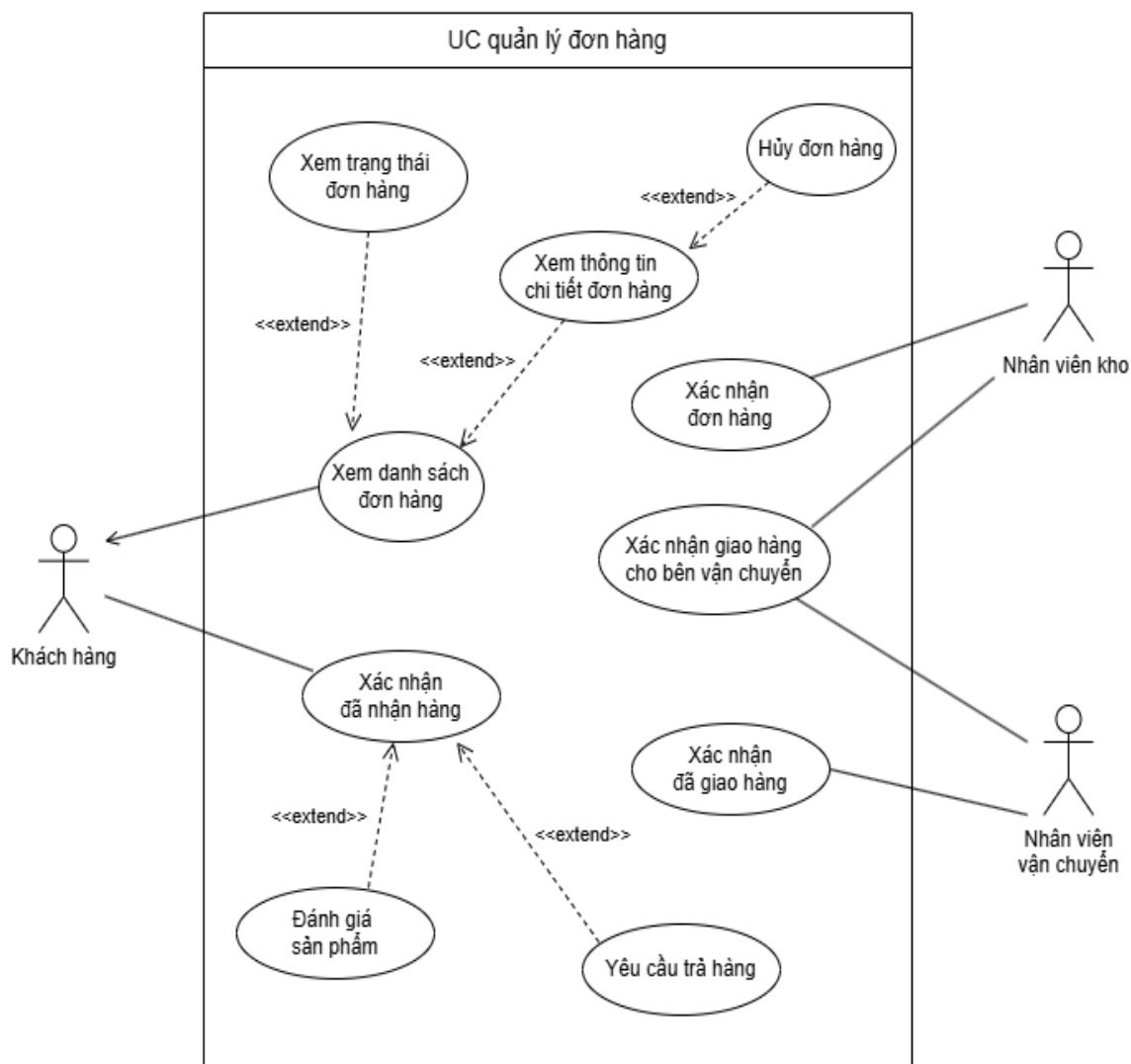


## VI. UC quản lý đơn hàng

### 1. Phân tích chức năng

#### 1.1. Mô hình hóa chức năng với biểu đồ ca sử dụng

- Biểu đồ UC quản lý đơn hàng:



– Bảng đặc tả UC quản lý đơn hàng:

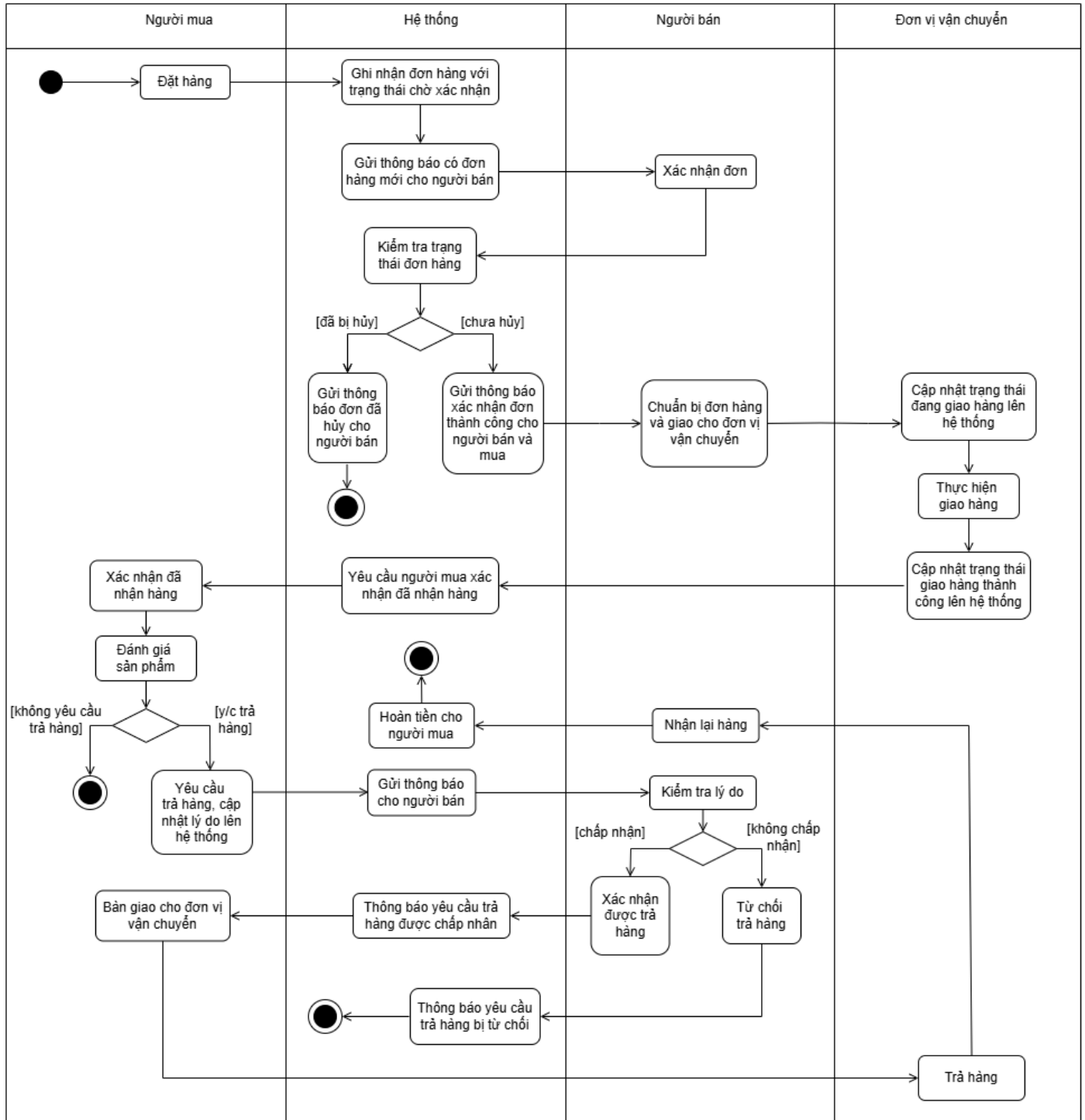
Mã Use case	UC03	Tên Use case	Quản lý đơn hàng
Tác nhân	Khách hàng, nhân viên kho, nhân viên vận chuyển		
Mô tả	Quản lý vòng đời của đơn hàng từ khi được tạo tới khi giao hàng thành công		
Tiền điều kiện	Khách hàng đã có ít nhất một đơn hàng đã đặt		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1.	Hệ thống	Hiển thị danh sách đơn hàng đã đặt

<b>(Thành công)</b>	2.	Hệ thống	Thông báo cho nhân viên kho có đơn hàng mới
	3.	Nhân viên kho	Xác nhận đơn hàng
	4.	Hệ thống	Cập nhật trạng thái đơn hàng đã xác nhận
	5.	Nhân viên kho	Xác nhận giao hàng cho bên vận chuyển
	6.	Nhân viên vận chuyển	Xác nhận đã giao hàng
	7.	Hệ thống	Thông báo cho khách hàng xác nhận đã nhận hàng
	8.	Khách hàng	Xác nhận đã nhận đơn hàng
<b>Luồng sự kiện thay thế</b>	<b>STT</b>	<b>Thực hiện bởi</b>	<b>Hành động</b>
	1.1.	Khách hàng	Xem thông tin chi tiết từng đơn hàng
	1.1.1.	Khách hàng	Hủy đơn hàng
	4.1.	Hệ thống	Cập nhật trạng thái đơn hàng bị hủy
	8.1	Khách hàng	Đánh giá sản phẩm
	8.1.1	Khách hàng	Yêu cầu trả hàng
<b>Hậu điều kiện</b>	Đơn hàng được cập nhật đầy đủ trạng thái, khách hàng có thể yêu cầu trả hàng		

## 1.2. Mô hình hóa nghiệp vụ với biểu đồ hoạt động

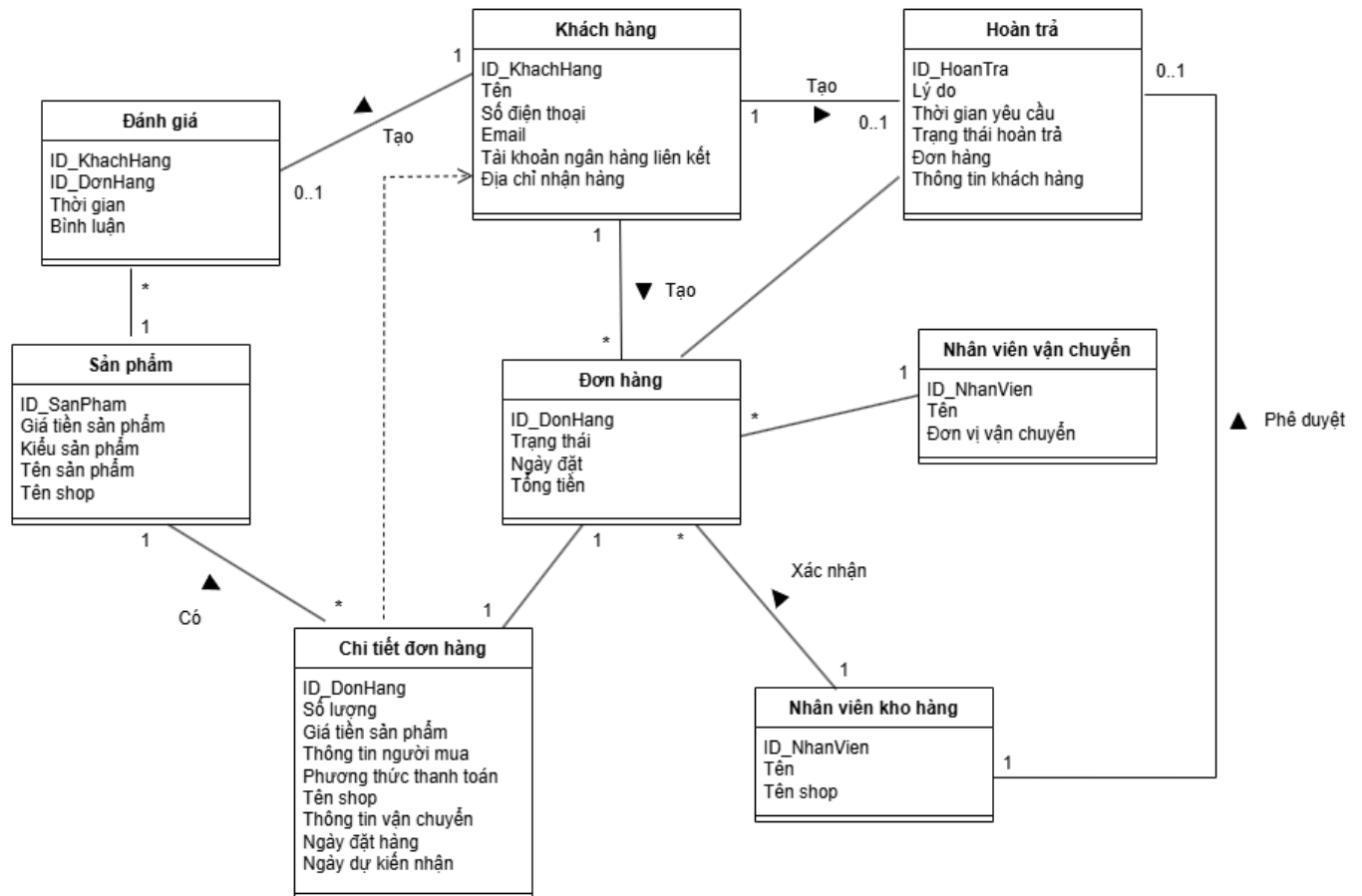
- Biểu đồ hoạt động cho ca sử dụng quản lý đơn hàng





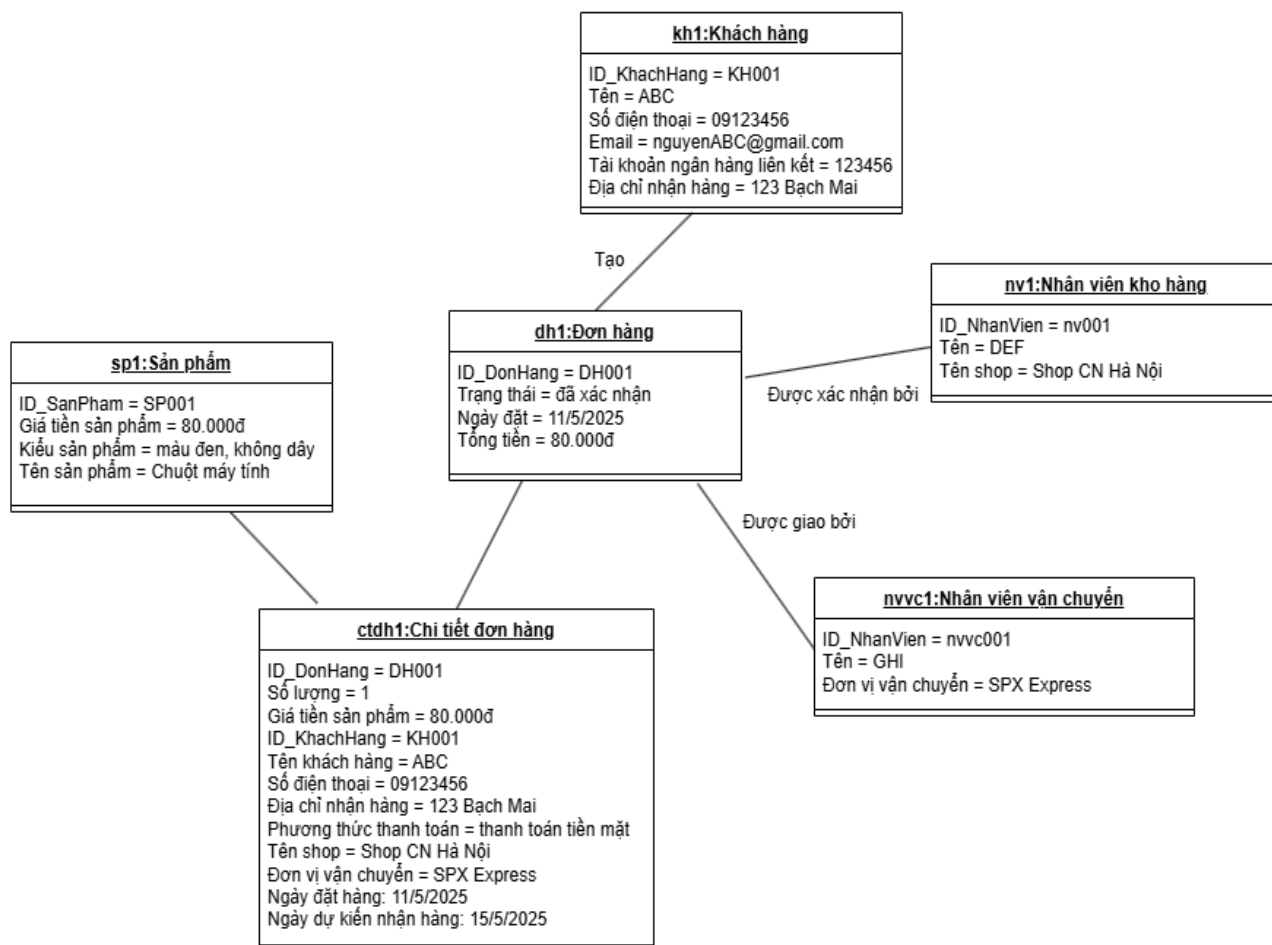
## 2. Phân tích cấu trúc

### 2.1. Biểu đồ lớp lĩnh vực cho ca sử dụng quản lý đơn hàng

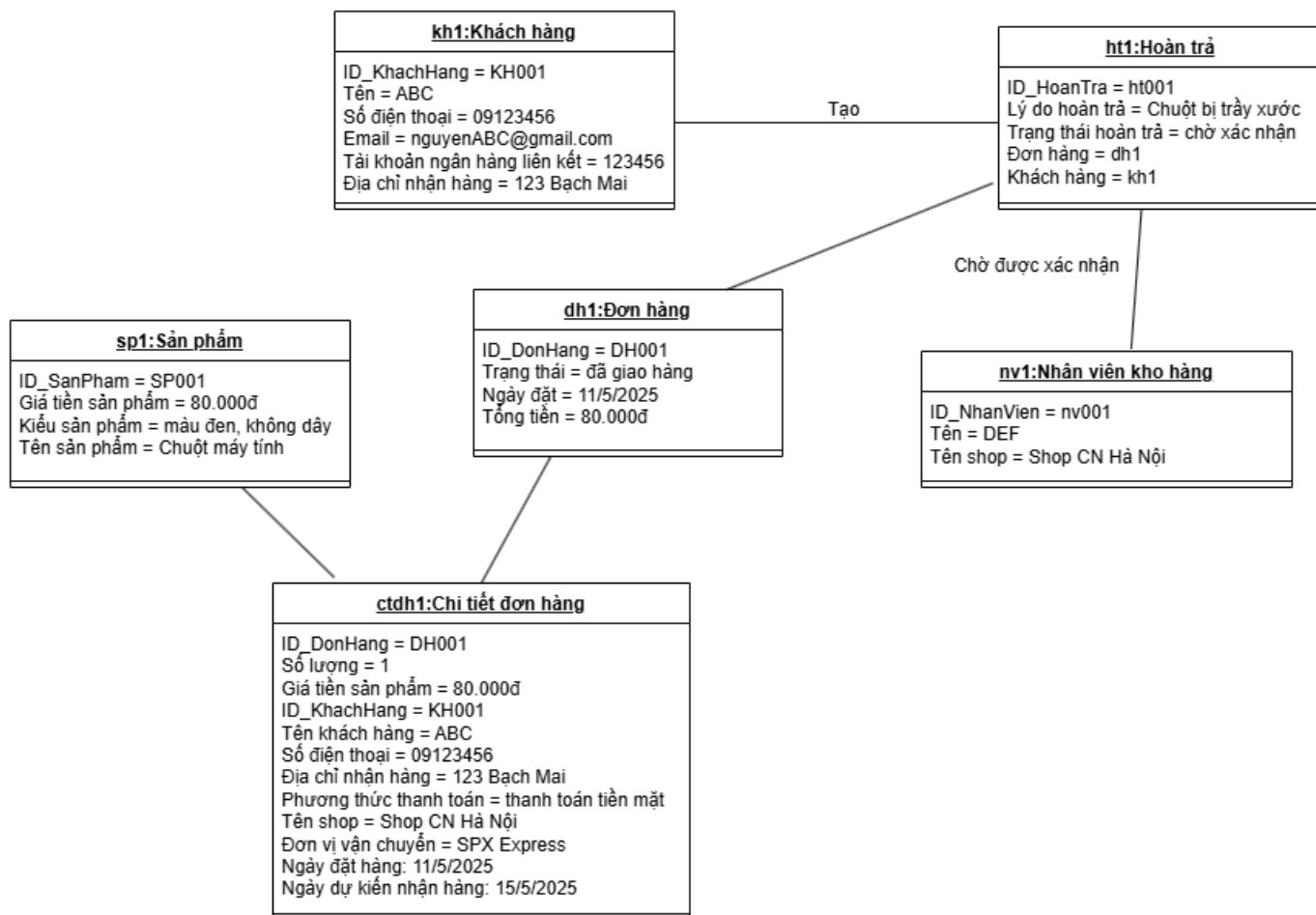


## 2.2. Biểu đồ đối tượng và kịch bản sử dụng

- Kịch bản sử dụng 1: Khách hàng ABC thực hiện đặt mua sản phẩm Chuột máy tính (màu đen, không dây) với giá 80.000đ. Hệ thống tạo mới đơn hàng dh1 và chi tiết đơn hàng ctdh1. Hệ thống lưu đơn hàng với trạng thái chờ xác nhận và gửi thông báo đến nhân viên kho. Nhân viên kho tên: DEF – tại Shop CN Hà Nội, kiểm tra và xác nhận đơn hàng, hệ thống cập nhật lại trạng thái đơn hàng đã xác nhận. Nhân viên vận chuyển tên: GHI – thuộc SPX Express tiếp nhận đơn hàng và tiến hành giao hàng.

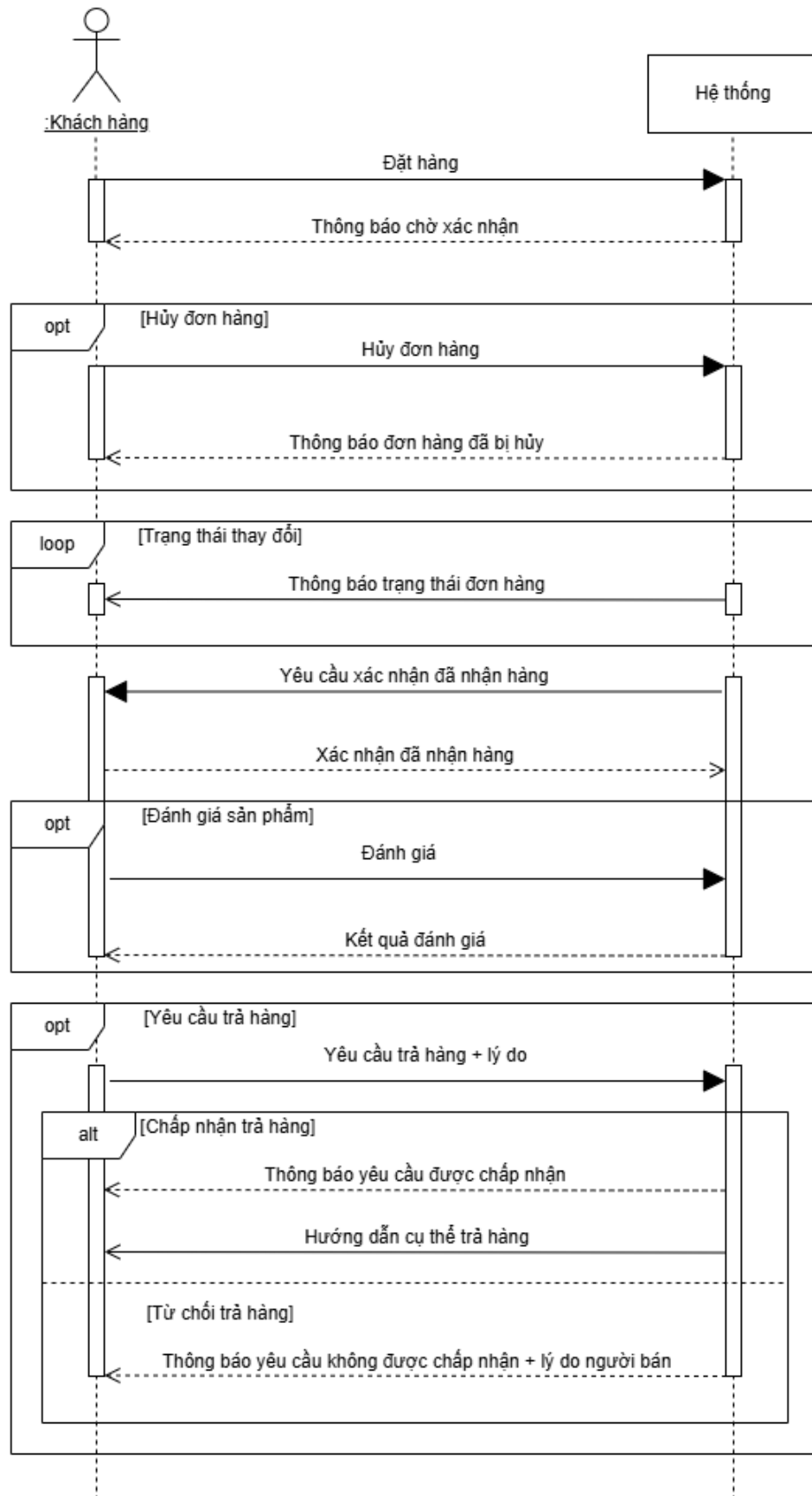


- Kịch bản sử dụng 2: Khách hàng ABC thực hiện đặt mua sản phẩm Chuột máy tính (màu đen, không dây) với giá 80.000đ. Khi nhận hàng thì phát hiện chuột bị trầy xước, khách hàng ABC đã yêu cầu hoàn trả hàng trên hệ thống, tạo đơn hoàn trả ht1 có thông tin của đơn hàng dh1, thông tin khách hàng và lý do hoàn trả. Đơn hoàn trả ht1 có trạng thái chờ được xác nhận từ nhân viên kho

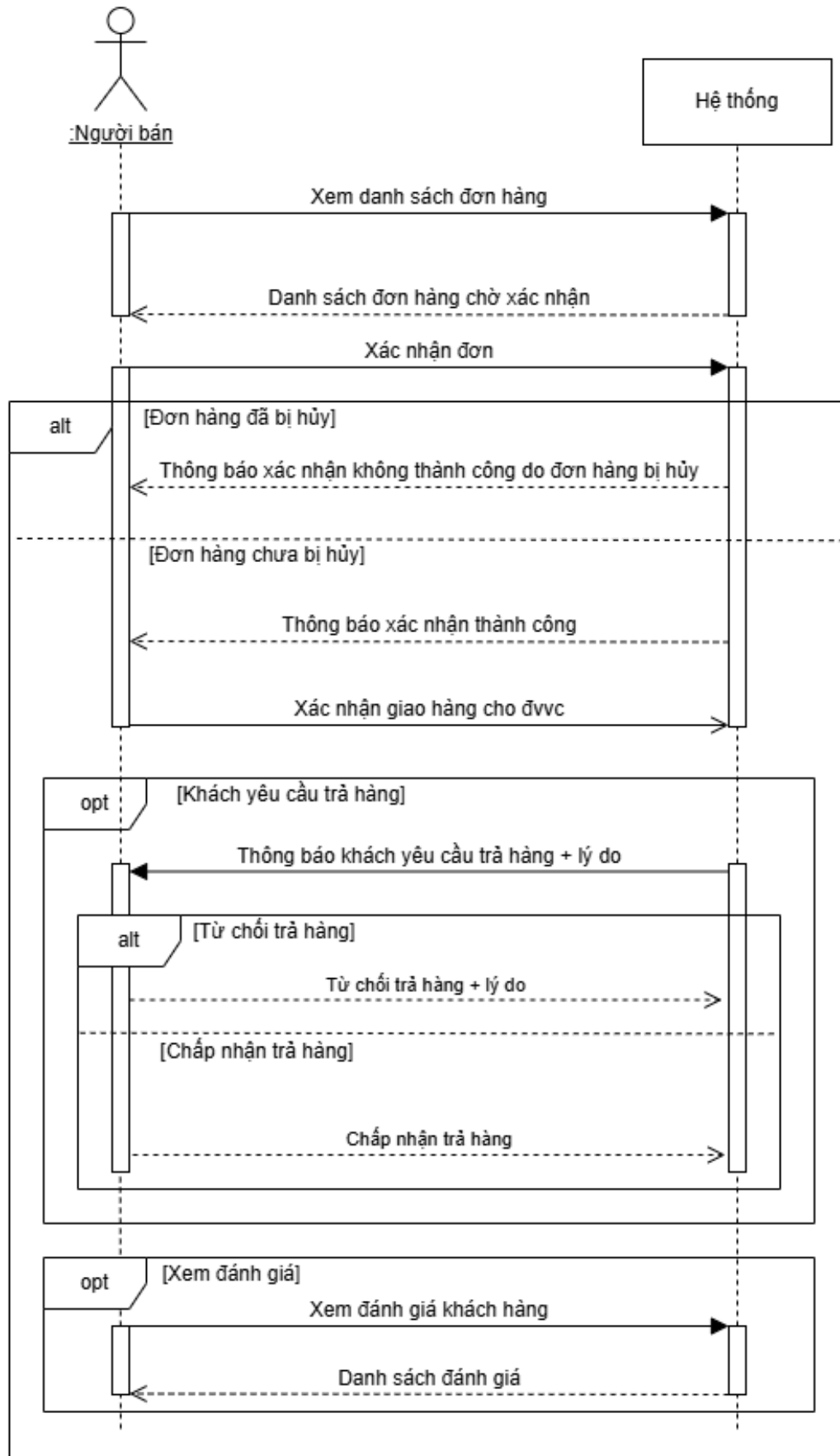


### 2.3. Biểu đồ lớp tham gia ca sử dụng quản lý đơn hàng

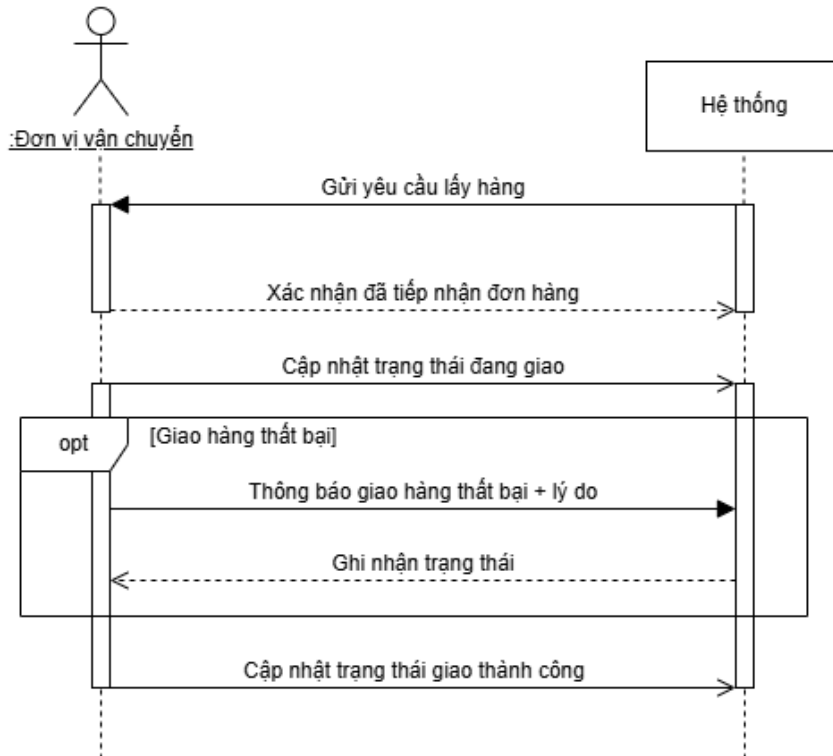




- SSD có sự tham gia của người bán:

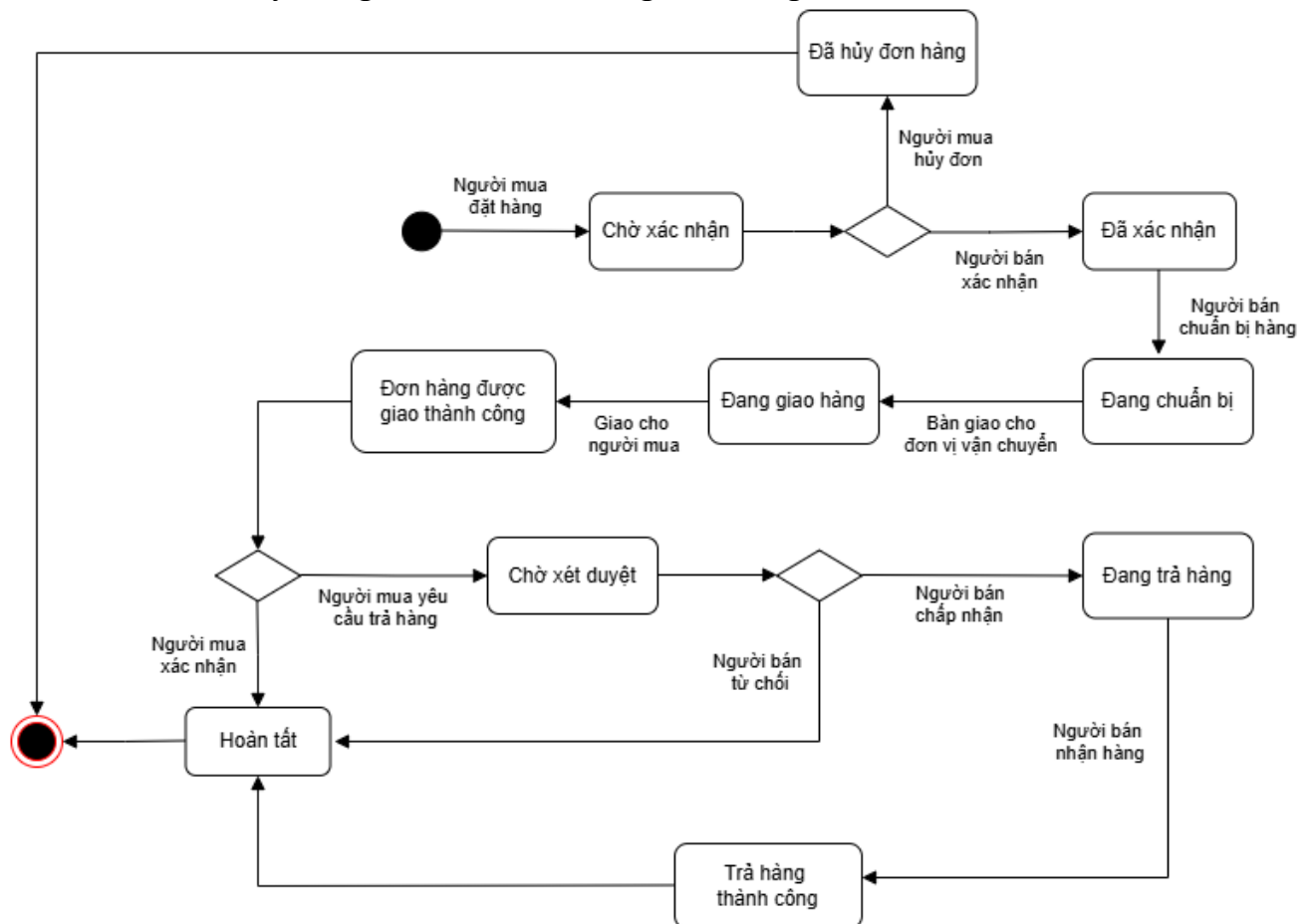


- SSD có sự tham gia của tác nhân đơn vị vận chuyển



#### 4. Phân tích ứng xử

- Biểu đồ máy trạng thái cho đối tượng đơn hàng

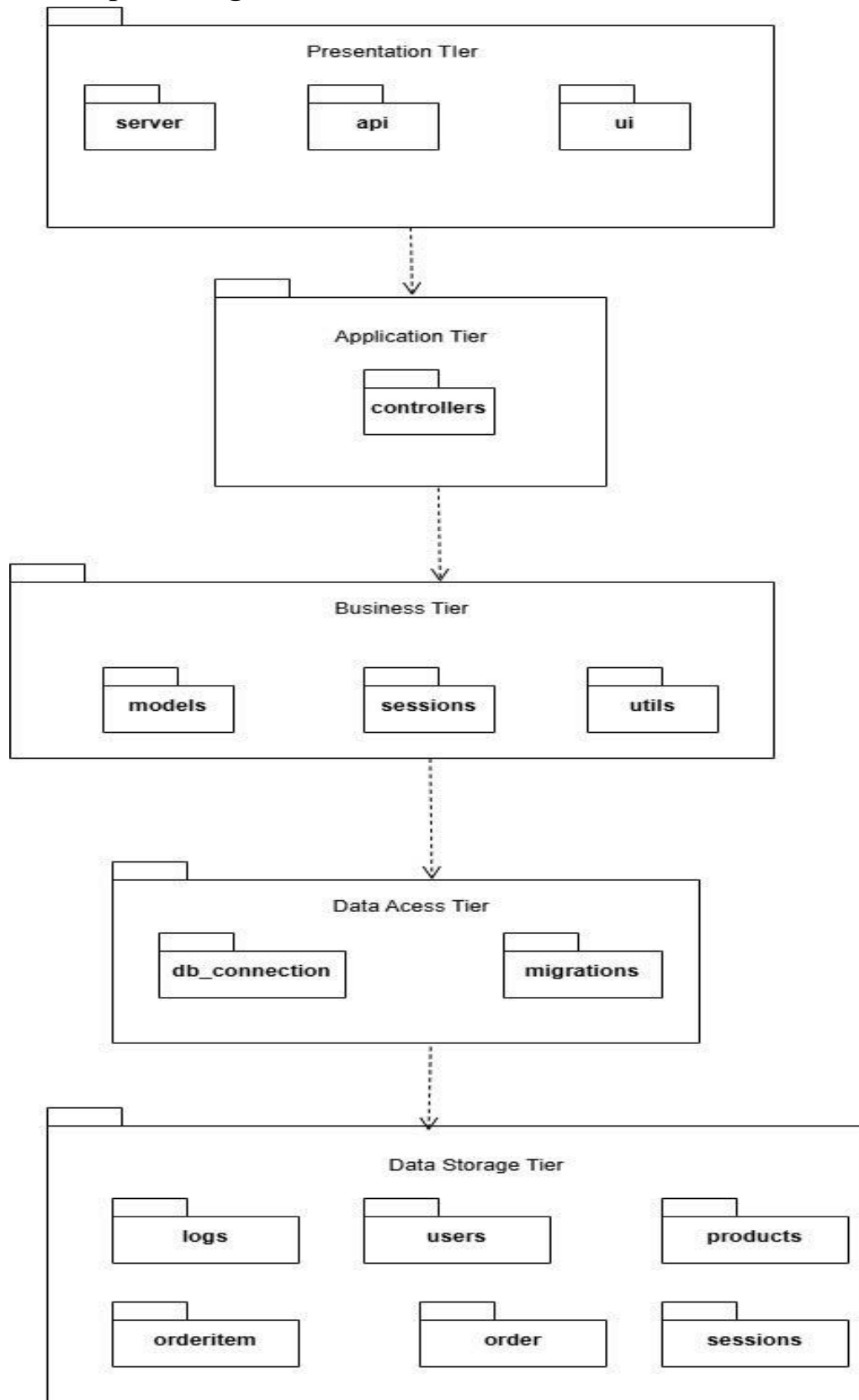




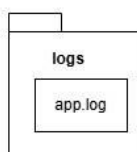
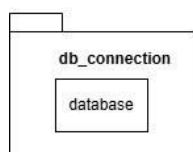
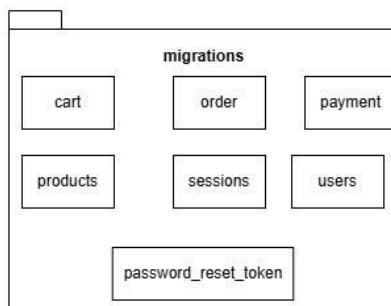
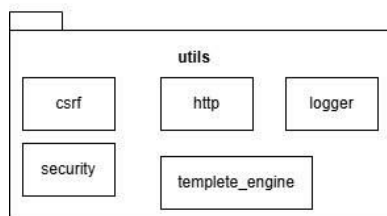
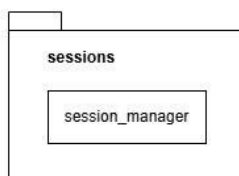
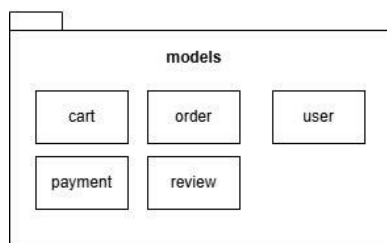
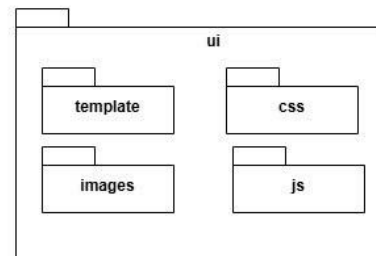
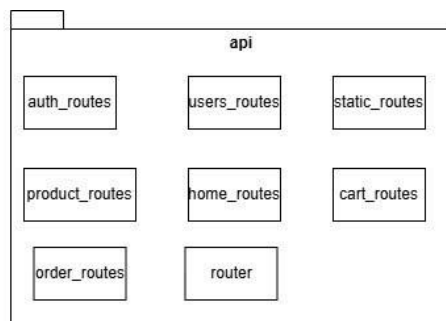
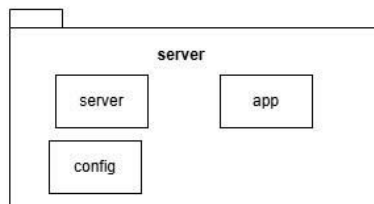
## Chương 3. Thiết kế hệ thống

### I. Thiết kế kiến trúc tổng thể của hệ thống

#### 1. Kiến trúc phân tầng



#### 2. Chi tiết các gói



## II. Thiết kế giao diện

- Quản lý sản phẩm

Quản lý Sản phẩm

Tìm kiếm theo tên sản phẩm, mã, danh mục...

Thêm sản phẩm mới

SP001

Sản phẩm mẫu

Mã SP: SP001

Danh mục: Điện tử

Giá: 100.000 VNĐ

SL tồn: 50 - Trạng thái: Còn hàng

Sửa

Xóa

### Thêm sản phẩm mới

Mã sản phẩm

Tên sản phẩm \*

Mô tả

Giá (VNĐ) \*

Số lượng tồn kho \*

Danh mục \*

Trạng thái

Hủy

Lưu

– Tìm kiếm và xem sản phẩm

# Tìm kiếm

Ô nhập từ khóa tìm kiếm

Tìm kiếm

Tên shop

Ảnh sản phẩm

Tên sản phẩm

Giá sản phẩm

Số lượng đã bán

Đánh giá (số sao)

Xem chi tiết

Thêm vào giỏ

Shop ABC

Áo thun nam cổ tròn

Ảnh sản phẩm

Áo thun nam cổ tròn

150.000 VNĐ

1200 sản phẩm đã bán

★★★★☆

Xem chi tiết

Thêm vào giỏ

logo

Tìm kiếm sản phẩm

Trang chủ

Sản phẩm

icon giỏ hàng

icon user

Giỏ hàng của bạn

Bỏ chọn tất cả

Sản phẩm

Đơn giá

Số lượng

Thành tiền

Xóa

icon tick

Tên sản phẩm

Giá sản phẩm

icon -

Số lượng

icon +

Giá tiền tương ứng

icon thùng rác

icon tick

Tên sản phẩm

Giá sản phẩm

icon -

Số lượng

icon +

Giá tiền tương ứng

icon thùng rác

Thanh toán

Tổng:

logo

Trang chủ

Sản phẩm

icon giỏ hàng

icon user

Chọn ngân hàng thanh toán

Thông tin đơn hàng

logo ngân hàng

Nhập thông tin thẻ ngân hàng

Số thẻ

Tên chủ thẻ

Ngày phát hành

Nhập mã giảm giá

Discount Code

Chọn phương thức thanh toán

Thanh toán trực tuyến

Thanh toán COD khi nhận hàng

Hoàn tất

### – Quản lý đơn hàng

Đơn hàng

Tên shop

Ảnh sản phẩm

Tên sản phẩm

Tổng số tiền

Số lượng

Xem đánh giá

Liên hệ shop

Trạng thái đơn hàng

Tên shop

Ảnh sản phẩm

Tên sản phẩm

Tổng số tiền

Số lượng

Xem đánh giá

Liên hệ shop

Trạng thái đơn hàng

Thông tin chi tiết đơn hàng

Trạng thái đơn hàng

Thông tin vận chuyển

Thông tin nhận hàng

Thông tin địa chỉ, số điện thoại, tên khách hàng

Tên shop

Ảnh sản phẩm

Tên sản phẩm

Xem đánh giá

Số lượng

Tổng số tiền

Hỗ trợ

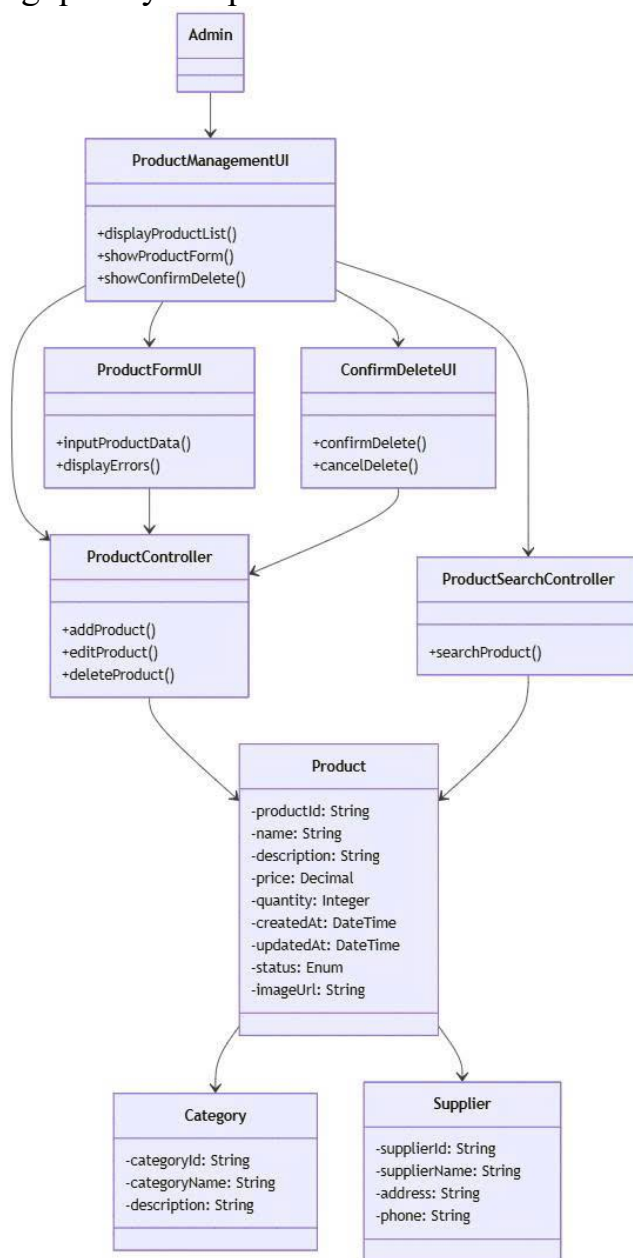
Hủy đơn hàng

Hoàn trả đơn hàng

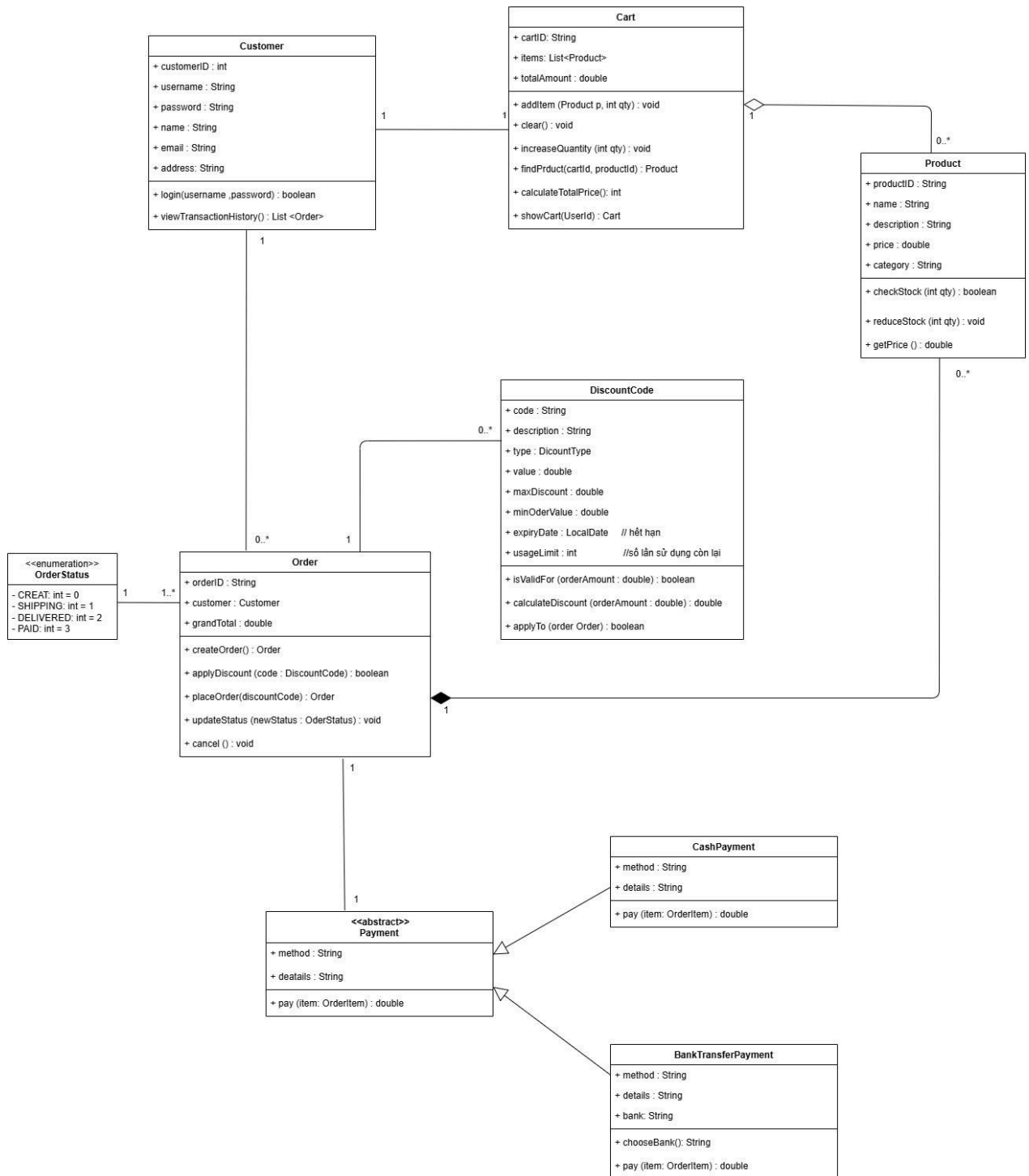
Liên hệ shop

### III. Thiết kế chi tiết lớp

Ca sử dụng quản lý sản phẩm:

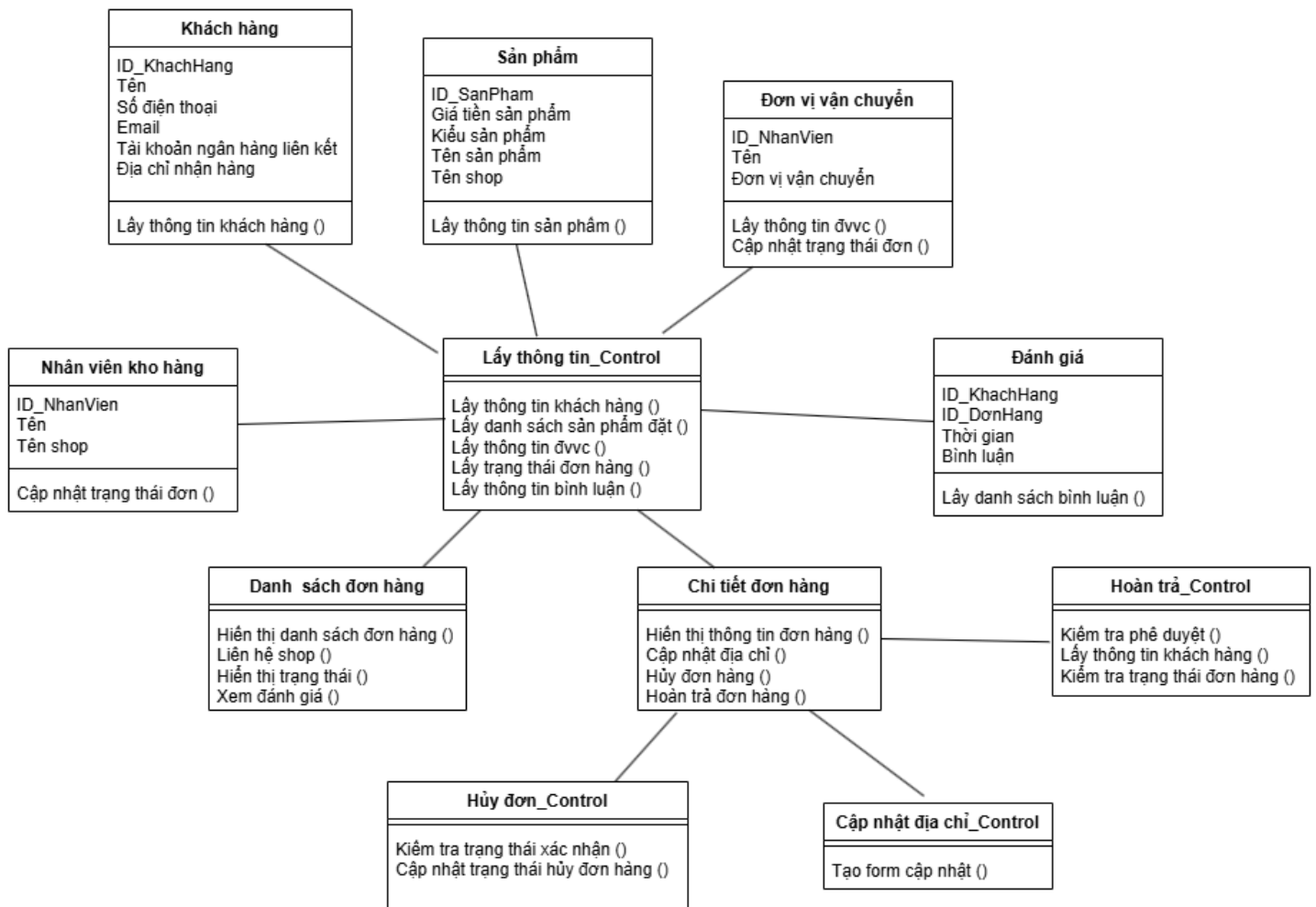


– Ca sử dụng giỏ hàng và thanh toán:



– Ca sử dụng quản lý đơn hàng:





#### IV. Thiết kế cơ sở dữ liệu

