

TRƯỜNG KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐỒ ÁN MÔN HỌC: CHUYÊN ĐỀ ASP.NET
HỌC KỲ 5, NĂM HỌC 2024-2025
XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY

Sinh viên thực hiện:

Giảng viên hướng dẫn:

TS. Đoàn Phước Miền

Họ tên: Phan Thành Hiệp

MSSV: 170124103

Lớp: DK24TTC2

Vĩnh Long, 30 tháng 11 năm 2025

TRƯỜNG KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐỒ ÁN MÔN HỌC: CHUYÊN ĐỀ ASP.NET

HỌC KỲ 5, NĂM HỌC 2024-2025

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY

Sinh viên thực hiện:

Giảng viên hướng dẫn:

TS. Đoàn Phước Miền

Họ tên: Phan Thành Hiệp

MSSV: 170124103

Lớp: DK24TTC2

Vĩnh Long, 30 tháng 11 năm 2025

NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN

....., ngày tháng năm

Giáo viên hướng dẫn

(Ký tên và ghi rõ họ tên)

NHẬN XÉT CỦA THÀNH VIÊN HỘI ĐỒNG

....., ngày tháng năm

Thành viên hội đồng

(Ký tên và ghi rõ họ tên)

LỜI CẢM ƠN

Đầu tiên, em xin chân thành cảm ơn các thầy cô giảng viên bộ môn Công nghệ thông tin Trường Đại học Trà Vinh đã tận tình giảng dạy, truyền đạt những kiến thức quý giá của mình cho em cũng như các bạn sinh viên khác trong suốt quá trình học tập.

Em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến thầy Đoàn Phước Miền đã tận tình hướng dẫn, giúp đỡ em những kỹ năng cơ bản và kiến thức cần thiết để em hoàn thành được đồ án này.

Tuy nhiên, trong quá trình thực hiện đồ án do kiến thức còn hạn chế nên không tránh khỏi những thiếu sót trong việc thực hiện và đánh giá vẫn đề. Rất mong nhận được sự góp ý của quý thầy cô bộ môn để đê tài nghiên cứu của em được hoàn thiện hơn.

Em xin chân thành cảm ơn!

Trà Vinh, ngày 30 tháng 11 năm 2025

Sinh viên thực hiện

(Ký tên và ghi rõ họ tên)

Phan Thành Hiệp

MỤC LỤC

Chương 1. NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT.....	2
1.1 Ngôn ngữ lập trình	2
1.1.1 C Sharp là gì?	2
1.1.2 Đặc trưng của C Sharp.....	2
1.2 ASP.NET.....	2
1.2.1 Tổng quan về ASP.NET	2
1.2.2 Mô hình MVC	3
1.2.3 ASP.NET MVC	4
1.2.4 Entity Framework	4
1.3 Hệ quản trị cơ sở dữ liệu.....	5
1.3.1 Hệ quản trị cơ sở dữ liệu SQL Server	5
1.3.2 Các tính năng của SQL Server	5
Chương 2. THỰC HIỆN HÓA NGHIÊN CỨU.....	6
2.1 Mô tả bài toán	6
2.1.1 Mô tả nghiệp vụ.....	6
2.1.2 Yêu cầu chức năng.....	7
2.1.3 Yêu cầu phần mềm	8
2.2 Biểu đồ Use Case	8
2.2.1 Biểu đồ Use Case tổng quát.....	8
2.3 Mô hình cơ sở dữ liệu	11
2.3.1 Bảng “TAI KHOAN”	11

2.3.2	Bảng “KHACHHANG”	12
2.3.3	Bảng “NHANVIEN”	12
2.3.4	Bảng “SANPHAM”.....	13
2.3.5	Bảng “DONGSANPHAM”	14
2.3.6	Bảng “SAMPHAMTHEOSIZE”	14
2.3.7	Bảng “SIZE”.....	15
2.3.8	Bảng “LOAI”.....	15
2.3.9	Bảng “MAU”	15
2.3.10	Bảng “PHIEUMUA”	15
2.3.11	Bảng “CHITIETPHIEUMUA”	17
2.3.12	Bảng “BANNER”	17
2.3.13	Bảng “KHUYENMAI”	18
2.3.14	Bảng “CHITIETKHUYENMAI”	18
2.3.15	Bảng “VOUCHER”	18
2.3.16	Bảng “BINHLUAN”.....	19
2.3.17	Bảng “PHUONGTHUCTHANHTOAN”.....	19
2.3.18	Bảng “SODIACHI”	20
2.3.19	Bảng “TINH”	20
2.3.20	Bảng “PHUONG”	21
Chương 3.	KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU	21
3.1	Giao diện “Trang chủ”	21
3.2	Giao diện “Chi tiết sản phẩm”	21

3.3	Giao diện “Giỏ hàng”	22
3.4	Giao diện “Tra cứu phiếu mua”	22
3.5	Giao diện trang “Đăng ký”.....	23
3.6	Giao diện trang “Đăng nhập”.....	23
3.7	Giao diện trang “Thông tin tài khoản”	24
3.8	Giao diện trang “Lịch sử mua hàng”	24
3.9	Giao diện trang “Cập nhật thông tin khách hàng”	25
3.10	Giao diện trang “Thanh toán”	25
3.11	Giao diện trang “Đặt hàng thành công”	26
3.12	Giao diện trang “Đăng nhập quản trị viên”.....	26
3.13	Giao diện trang “Giao diện quản trị”	27
3.14	Giao diện trang “Danh sách sản phẩm”	28
3.15	Giao diện trang “Thêm sản phẩm”	28
3.16	Giao diện trang “Thêm màu”	29
3.17	Giao diện trang “Thêm Size”	30
3.18	Giao diện trang “Thêm mới danh mục giày”	30
3.19	Giao diện trang “Quản lý phiếu mua”	31
3.20	Giao diện trang “Cập nhật phiếu mua”	31
3.21	Giao diện trang “Quản lý phiếu giảm giá”.....	32
3.22	Giao diện trang “Tạo mới phiếu giảm giá”	32
3.23	Giao diện trang “Quản lý khuyến mãi”	33
3.24	Giao diện trang “Tạo mới khuyến mãi”	33

3.25	Giao diện trang “Quản lý nhân viên”	34
3.26	Giao diện trang “Thêm nhân viên”	34
3.27	Giao diện trang “Quản lý banner”.....	35
Chương 4. KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN		35
4.1	Kết quả đạt được	35
4.2	Đánh giá phần mềm	36
4.2.1	Ưu điểm	36
4.2.2	Nhược điểm	36
4.3	Hướng phát triển và mở rộng đề tài	36
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO		38

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 2. 1. Yêu cầu chức năng	8
Bảng 2. 2. Bảng Tài khoản	11
Bảng 2. 3. Bảng Khách hàng	12
Bảng 2. 4. Bảng Nhân Viên	13
Bảng 2. 5. Bảng Sản Phẩm	14
Bảng 2. 6. Bảng Dòng Sản Phẩm	14
Bảng 2. 7. Bảng Sản Phẩm Theo Size	15
Bảng 2. 8. Bảng Size	15
Bảng 2. 9. Bảng Loại	15
Bảng 2. 10. Bảng Màu	15
Bảng 2. 11. Bảng Phiếu Mua	17
Bảng 2. 12. Bảng Chi Tiết Phiếu Mua.....	17
Bảng 2. 13. Bảng Banner.....	18
Bảng 2. 14. Bảng Khuyến Mãi	18
Bảng 2. 15. Bảng Chi Tiết Khuyến Mãi.....	18
Bảng 2. 16. Bảng VOUCHER.....	19
Bảng 2.17. Bảng Bình Luận	19
Bảng 2. 18. Bảng Phương Thức Thanh Toán	20
Bảng 2. 19. Bảng Số Địa Chỉ	20
Bảng 2. 20. Bảng Tỉnh.....	20
Bảng 2.21. Bảng Phường.....	21

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1. 1. Giới thiệu về mô hình MVC.....	3
Hình 1. 2. Cấu trúc Entity Framework	4
Hình 1. 3. Giới thiệu về Microsoft SQL Server.....	5
Hình 2. 1. Use Case diagram for Khách hàng	9
Hình 2. 1. Use Case diagram for Quản trị viên & Nhân viên	10
Hình 2.3. Sơ đồ cơ sở dữ liệu	11
Hình 3. 1. Giao diện trang chủ	21
Hình 3. 2. Giao diện chi tiết sản phẩm	22
Hình 3. 3. Giao diện Giỏ hàng.....	22
Hình 3. 4. Giao diện Tra cứu phiếu mua	23
Hình 3. 5. Giao diện Đăng Ký	23
Hình 3. 6. Giao diện Đăng Nhập	24
Hình 3. 7. Giao diện Thông tin khách hàng	24
Hình 3. 9. Giao diện Cập nhật thông tin khách hàng	25
Hình 3. 10. Giao diện Thanh toán.....	26
Hình 3. 11. Giao diện Đặt hàng thành công	26
Hình 3. 12. Giao diện Đăng nhập quản trị viên.....	27
Hình 3. 13. Giao diện Quản trị viên	27
Hình 3. 14. Giao diện Danh Sản phẩm.....	28
Hình 3. 15. Giao diện Thêm Sản phẩm	29
Hình 3. 16. Giao diện Thêm Màu.....	29

Hình 3. 17. Giao diện Thêm Size	30
Hình 3. 18. Giao diện Thêm mới danh mục giày	30
Hình 3. 19. Giao diện quản lý phiếu mua.....	31
Hình 3. 20. Giao diện Cập nhật phiếu mua	31
Hình 3. 21. Giao diện Quản lý phiếu giảm giá.....	32
Hình 3. 22. Giao diện Tạo mới phiếu giảm giá	32
Hình 3. 23. Giao diện Quản lý khuyến mãi.....	33
Hình 3. 24. Giao diện Quản lý khuyến mãi.....	33
Hình 3. 25. Giao diện Quản lý nhân viên	34
Hình 3. 26. Giao diện Thêm nhân viên	34
Hình 3.27. Giao diện Quản lý banner.....	35

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài:

Trong bối cảnh nền kinh tế số ngày càng phát triển mạnh mẽ, mua sắm trực tuyến đã trở nên phổ biến và tiện lợi hơn. Cụ thể, thị trường giày dép đang không ngừng thay đổi và phát triển để đáp ứng nhu cầu ngày càng cao của người tiêu dùng. Việc xây dựng một website thương mại điện tử là thật sự cần thiết.

Xuất phát từ những yếu tố trên và qua khảo sát, em đã chọn đề tài “xây dựng website bán giày” trên nền tảng ngôn ngữ lập trình ASP.NET CORE của MicroSoft.

2. Mục tiêu nghiên cứu

- Thiết kế và phát triển website thương mại điện tử chuyên dụng để giới thiệu và bán giày dép với giao diện thân thiện, dễ sử dụng.
- Tích hợp các công cụ quản lý kho và xử lý đơn hàng nhằm nâng cao hiệu quả quản lý.
- Xây dựng và áp dụng các chiến lược tiếp thị kỹ thuật số phù hợp để thu hút khách hàng và tăng doanh thu.
- Đánh giá tác động của nền tảng trực tuyến đến việc mở rộng khách hàng và tăng trưởng doanh số.

3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của đề tài này bao gồm người tiêu dùng trực tuyến, các thương hiệu giày dép và công nghệ thương mại điện tử. Phạm vi ứng dụng của trang web bao gồm thị trường nội địa, nhắm đến khách hàng cá nhân, đại lý bán lẻ, với nhiều loại giày dép khác nhau. Phạm vi công nghệ bao gồm khả năng phản hồi của trang web trên thiết bị di động và công nghệ nền tảng.

4. Phương pháp nghiên cứu

- Khảo sát và Phân tích: Thực hiện khảo sát người dùng và phân tích các yêu cầu để xác

định các tính năng ưu tiên cho trang web.

- Thiết kế: Sử dụng UML để thiết kế mô hình hệ thống, bao gồm sơ đồ use-case, sơ đồ lớp và sơ đồ cơ sở dữ liệu.
- Phát triển: Triển khai mô hình MVC bằng ASP.NET Core MVC và Microsoft SQL Server để xây dựng trang web.
- Triển khai và Đánh giá: Triển khai để thử nghiệm, thu thập phản hồi và tinh chỉnh trước khi ra mắt chính thức.

Chương 1. NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT

1.1 Ngôn ngữ lập trình

1.1.1 C Sharp là gì?

C-Sharp (hay C#) là một ngôn ngữ lập trình đa mục đích, được phát triển bởi Microsoft và ra mắt lần đầu tiên vào năm 2000. Nó là một phần của Framework .NET, mang lại khả năng linh hoạt và tính tương tác cao. C# được thiết kế để hỗ trợ việc phát triển các ứng dụng Windows, website và game một cách dễ dàng.

1.1.2 Đặc trưng của C Sharp

- Ngôn ngữ đơn giản, hiện đại.
- Ngôn ngữ hướng đối tượng.
- Ngôn ngữ lập trình có rất ít từ khóa.
- Tích hợp với.NET Framework.
- Ứng dụng trên nhiều nền tảng

1.2 ASP.NET

1.2.1 Tổng quan về ASP.NET

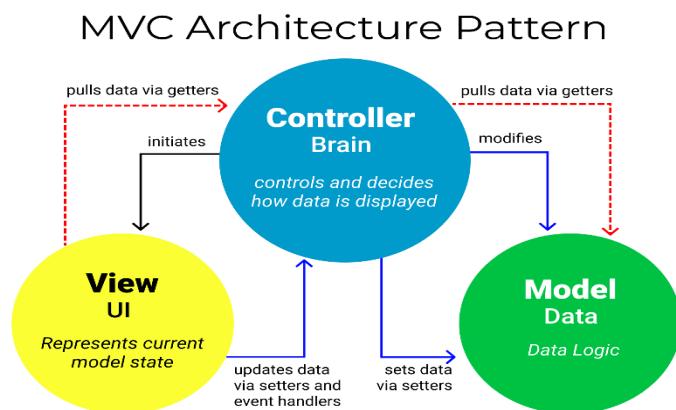
ASP.NET là một ngôn ngữ lập trình web được phát triển bởi Microsoft. Đây là một phần của .NET Framework và được sử dụng để xây dựng các ứng dụng web mạnh mẽ, linh hoạt.

ASP.NET cho phép lập trình viên tạo các trang web tương tác, quản lý dữ liệu và thực hiện thao tác với cơ sở dữ liệu.

ASP.NET được ra mắt lần đầu vào năm 2002 bởi Microsoft. Hệ thống là một nền tảng phát triển phần mềm mạnh mẽ cho việc xây dựng ứng dụng trên nền tảng Windows, .NET Framework cung cấp một môi trường chạy ứng dụng hữu ích. Kèm theo đó có một tập hợp các thư viện lớn để hỗ trợ nhiều nền tảng công nghệ phát triển phổ biến như Windows Forms, WPF, ASP.NET.

1.2.2 Mô hình MVC

Mô hình MVC (Model - View - Controller) là mô hình thiết kế được sử dụng trong kỹ thuật phần mềm. Nó chia thành *ba phần* được *kết nối với nhau* và mỗi thành phần đều có một nhiệm vụ **riêng** của nó và **độc lập** với các thành phần khác.



Hình 1. 1. Giới thiệu về mô hình MVC

- Model: điều khiển tương tác với cơ sở dữ liệu
- View: là các thành phần dùng để hiển thị giao diện người dùng (UI).
- Controller: là các thành phần dùng để quản lý tương tác người dùng, làm việc với model và chọn view để hiển thị giao diện người dùng.

Luồng xử lý dữ liệu trong MVC: Khi có một yêu cầu từ phía Client gửi đến Server, bộ phận Controller có nhiệm vụ tiếp nhận yêu cầu, xử lý dữ liệu đầu vào và quyết định luồng đi

tiếp theo (trả về kết quả hay tương tác với Cơ sở dữ liệu để lấy dữ liệu). Nếu cần tương tác với cơ sở dữ liệu, Controller sẽ gọi tới Model để lấy dữ liệu đầu ra. Model tương tác với Cơ sở dữ liệu để truy xuất dữ liệu phù hợp với yêu cầu của phía Controller, sau đó Model trả dữ liệu về cho Controller xử lý. Controller sẽ gọi đến View phù hợp với yêu cầu kèm theo dữ liệu cho View. View có trách nhiệm hiển thị kết quả, dữ liệu đầu ra phù hợp với yêu cầu của người dùng trên giao diện Web.

1.2.3 ASP.NET MVC

ASP.NET MVC là một framework hỗ trợ mô hình MVC cho ASP.NET.

1.2.4 Entity Framework

Entity Framework là framework ánh xạ quan hệ đối tượng (ORM – Object Relational Mapping) để ánh xạ các đơn vị dữ liệu mô tả bằng lớp (đối tượng) vào cơ sở dữ liệu quan hệ, nó cho phép ánh xạ vào các bảng CSDL, tạo CSDL, truy vấn với LINQ, tạo và cập nhật vào database.

Cấu trúc của Entity Framework



Hình 1. 2. Cấu trúc Entity Framework

Entity Framework Code First: Code First cho phép xây dựng cấu trúc dữ liệu từ các lớp model. EF Code First sẽ thực hiện tất cả các công đoạn khác từ tạo cơ sở dữ liệu, tạo bảng, truy vấn dữ liệu. Nếu có sự thay đổi về cấu trúc Class, EF Code First sẽ chuyển đổi cấu trúc

cơ sở dữ liệu tương ứng một cách nhanh chóng, tiện lợi và không làm mất dữ liệu cũ.

1.3 Hệ quản trị cơ sở dữ liệu

1.3.1 Hệ quản trị cơ sở dữ liệu SQL Server

Microsoft SQL Server là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ (Relation Database Management System - RDBMS), cung cấp cách tổ chức dữ liệu bằng cách lưu chúng vào các bảng. Dữ liệu quan hệ được lưu trữ trong các bảng và các quan hệ đó được định nghĩa giữa các bảng với nhau.

Người dùng truy cập dữ liệu trên Server thông qua ứng dụng. Người quản trị CSDL truy cập Server trực tiếp để thực hiện các chức năng cấu hình, quản trị và thực hiện các thao tác bảo trì CSDL.

Ngoài ra, SQL Server là một CSDL có khả năng mở rộng, nghĩa là chúng có thể lưu một lượng lớn dữ liệu và hỗ trợ tính năng cho phép nhiều người dùng truy cập dữ liệu đồng thời.

Các phiên bản của SQL Server phổ biến hiện nay trên thị trường là SQL Server 2014, SQL Server 2019, SQL Server 2022..



Hình 1. 3. Giới thiệu về Microsoft SQL Server

1.3.2 Các tính năng của SQL Server

- Cho phép quản trị một hệ CSDL lớn, có tốc độ xử lý dữ liệu nhanh đáp ứng yêu cầu về thời gian.
- Cho phép nhiều người cùng khai thác trong một thời điểm (lên đến vài chục ngàn user).

- Có hệ thống phân quyền bảo mật.
- Hỗ trợ việc triển khai CSDL phân tán và phát triển ứng dụng trên Internet.
- Cho phép lập trình kết nối với nhiều ngôn ngữ lập trình khác dùng xây dựng các ứng dụng đặc thù (Visual Basic, C, C++, ASP, ASP.NET...).
- Sử dụng câu lệnh truy vấn dữ liệu Transaction SQL.

Chương 2. THỰC HIỆN HÓA NGHIÊN CỨU

2.1 Mô tả bài toán

2.1.1 Mô tả nghiệp vụ

Cửa hàng bán giày HA SHOP muốn triển khai website bán hàng online và quản lý bán hàng. Sau đây là phần mô tả theo các nghiệp vụ hằng ngày ở cửa hàng:

- Khách hàng khi mua hàng tại website HA SHOP sẽ được gợi ý về những sản phẩm đang sale, sản phẩm mới, và sản phẩm bán chạy của cửa hàng tại trang chủ. Hoặc khách hàng có thể thực hiện tìm kiếm chi tiết tại trang shop. Sau khi tìm được sản phẩm ưng ý khách hàng tiến hành chọn size, số lượng sản phẩm tùy ý và nhấn thêm vào giỏ hàng. Khách hàng có thể kiểm tra lại những sản phẩm đã chọn tại trang giỏ hàng. Sau khi kiểm tra xong khách hàng sẽ nhấn thanh toán để tiến hành thanh toán. Website cung cấp cho khách hàng nhiều phương thức thanh toán khác nhau như: Thanh toán khi nhận hàng, thanh toán online... Sau khi thanh toán khách hàng sẽ nhận được một thông báo cảm ơn gửi kèm với mã đơn hàng. Khách hàng có thể liên hệ trực tiếp tới nhân viên của công ty để trao đổi, tư vấn. Tất cả khách hàng có thể tra cứu thông tin đơn hàng bằng mã đơn hàng tại trang theo tra cứu đơn hàng. Đối với những khách hàng đã đăng ký tài khoản tại website HA SHOP thì có thể kiểm tra toàn bộ lịch sử mua hàng tại website của mình ở trang lịch sử mua hàng, thay đổi thông tin cá nhân, thay đổi địa chỉ nhận hàng, tích xu thi mua hàng.

- Nhân viên cửa hàng sẽ được cung cấp tài khoản, sau khi đăng nhập tiến hành quản lý các phiếu mua tại trang quản lý phiếu mua. Dựa trên tình trạng thực tế của phiếu mua nhân viên có thể cập nhật trạng thái để báo cho khách hàng. Nhân viên có quyền thêm, xóa, sửa

danh mục, size, màu, sản phẩm, banner, khuyến mãi, mã giảm giá....

- Quản trị người quản lý toàn bộ trên hệ thống.

2.1.2 Yêu cầu chức năng

Tên chức năng	Quy định	Ghi chú
Quản lý nhân viên	Người dùng đã đăng nhập có vai trò quản lý	Thêm, Xóa, Sửa
Quản lý danh mục	Người dùng đã đăng nhập có vai trò quản lý, nhân viên	Thêm, Xóa, Sửa
Quản lý sản phẩm	Người dùng đã đăng nhập có vai trò quản lý, nhân viên	Thêm, Xóa, Sửa
Quản lý Size	Người dùng đã đăng nhập có vai trò quản lý, nhân viên	Thêm, Xóa, Sửa
Quản lý màu	Người dùng đã đăng nhập có vai trò quản lý, nhân viên	Thêm, Xóa, Sửa
Quản lý banner	Người dùng đã đăng nhập có vai trò quản lý, nhân viên	Thêm, Xóa, Sửa
Quản lý phiếu mua	Người dùng đã đăng nhập có vai trò quản lý, nhân viên	Xem chi tiết, Cập nhật trạng thái
Xem doanh số và báo cáo	Người dùng đã đăng nhập có vai trò quản lý	Xem báo cáo theo ngày, Xem báo cáo theo tháng
Xem chi tiết sản phẩm		

Quản lý giỏ hàng		Thêm, Xóa, Sửa số lượng
Tra cứu đơn hàng		Tra cứu bằng mã đơn hàng
Thanh toán	Người dùng đã đăng nhập	Thanh toán khi nhận hàng, Thanh toán online
Cập nhật thông tin tài khoản	Người dùng đã đăng nhập	
Đăng nhập		
Đăng xuất	Người dùng đã đăng nhập	
Xem lịch sử mua hàng	Người dùng đã đăng nhập	

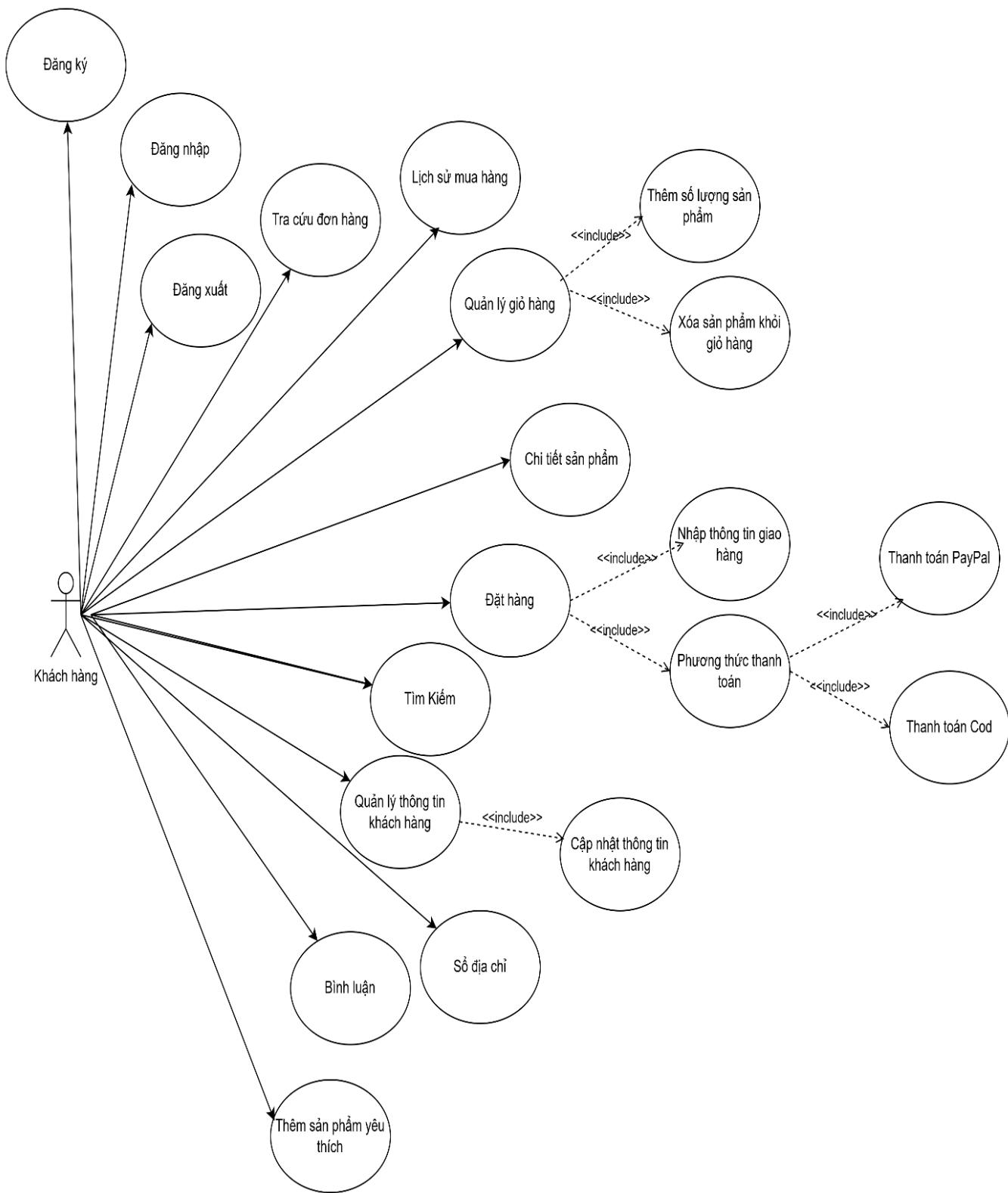
Bảng 2. 1. Yêu cầu chức năng

2.1.3 Yêu cầu phần mềm

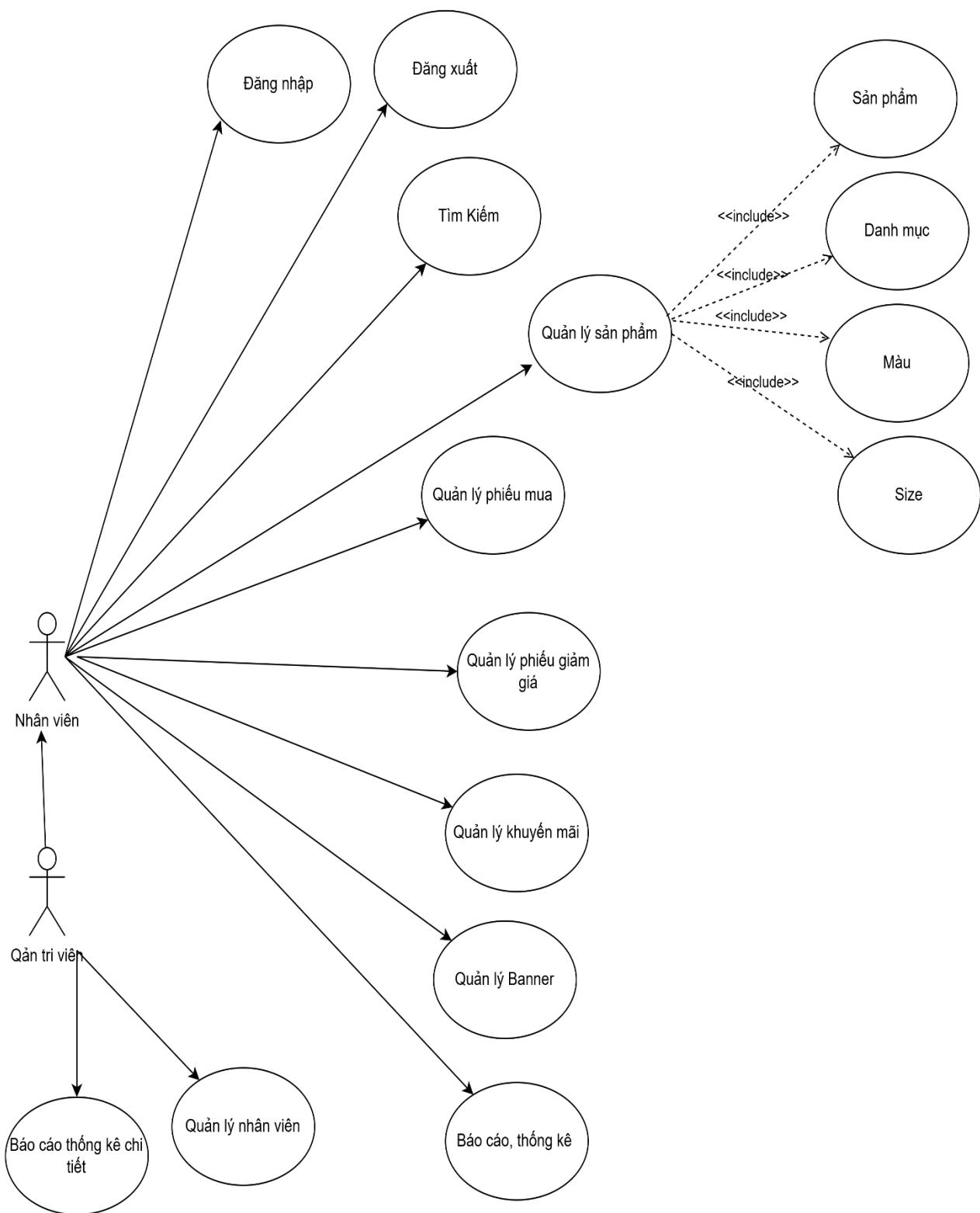
- ✓ Giao diện đẹp, thân thiện, dễ sử dụng, các chức năng phải trình bày rõ ràng
- ✓ Tốc độ xử lý nhanh, cho phép nhiều người dùng cùng lúc
- ✓ Bảo mật của hệ thống cao

2.2 Biểu đồ Use Case

2.2.1 Biểu đồ Use Case tổng quát

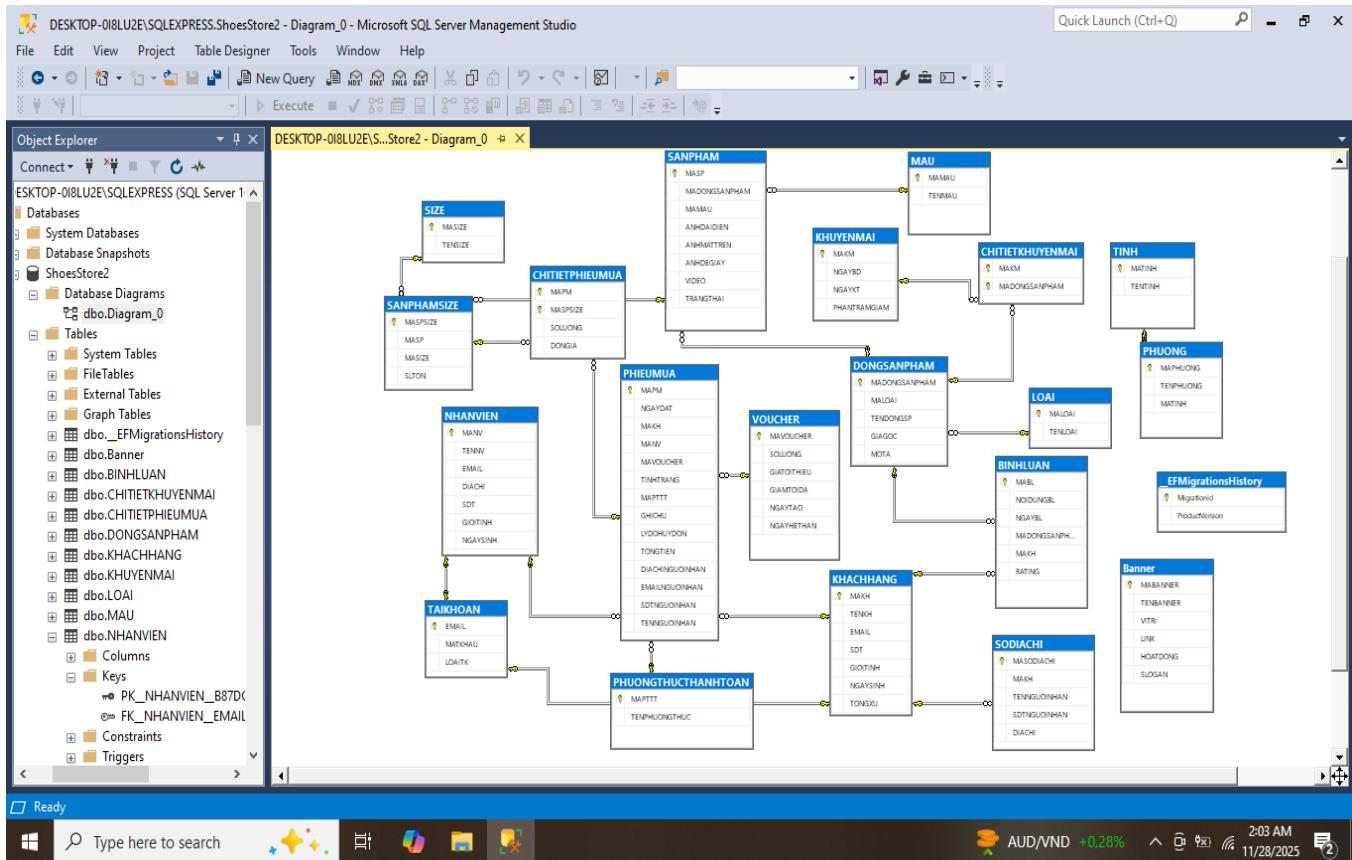


Hình 2. 1. Use Case diagram for Khách hàng



Hình 2. 2. Use Case diagram for Quản trị viên & Nhân viên

2.3 Mô hình cơ sở dữ liệu



Hình 2.3. Sơ đồ cơ sở dữ liệu

2.3.1 Bảng “TAIKHOAN”

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
EMAIL	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Email người dùng
MATKHAU	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Mật khẩu người dùng
LOAITK	int	<input type="checkbox"/>	Loại tài khoản người dùng

Bảng 2.2. Bảng Tài khoản

2.3.2 *Bảng “KHACHHANG”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MAKH</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã khách hàng
TENKH	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên khách hàng
EMAIL	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Email khách hàng
SDT	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Số điện thoại khách hàng
GIOITINH	bit	<input checked="" type="checkbox"/>	Giới tính khách hàng
NGAYSINH	datetime	<input checked="" type="checkbox"/>	Ngày sinh khách hàng
TONGXU	money	<input type="checkbox"/>	Tổng xu của khách hàng

*Bảng 2. 3. Bảng Khách hàng*2.3.3 *Bảng “NHANVIEN”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MANV</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã nhân viên
TENNV	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên nhân viên
EMAIL	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Email nhân viên

DIACHI	nvarchar(255)	<input checked="" type="checkbox"/>	
SDT	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Số điện thoại nhân viên
GIOITINH	bit	<input type="checkbox"/>	Giới tính nhân viên
NGAYSINH	datetime	<input checked="" type="checkbox"/>	Ngày sinh nhân viên

*Bảng 2. 4. Bảng Nhân Viên**2.3.4 Bảng “SANPHAM”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
MASP	int	<input type="checkbox"/>	Mã sản phẩm
MADONGSANPHAM	int	<input type="checkbox"/>	Mã dòng sản phẩm
MAMAU	nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>	Mã màu sản phẩm
ANHDAIDIEN	nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>	Ảnh đại diện sản phẩm
ANHMATTREN	nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>	Ảnh mặt trên sản phẩm
ANHDEGIAY	nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>	Ảnh mặt dưới sản phẩm
VIDEO	nvarchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>	Video sản phẩm

TRANGTHAI	int		Trang thái sản phẩm
-----------	-----	--	---------------------

*Bảng 2. 1. Bảng Sản Phẩm*2.3.5 *Bảng “DONGSANPHAM”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MADONGSANPHAM</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã dòng sản phẩm
<u>MALOAI</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã loại sản phẩm
<u>TENDONGSANPHAM</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên dòng sản phẩm
<u>GIAGOC</u>	decimal(18, 2)	<input type="checkbox"/>	Giá gốc sản phẩm
<u>MOTA</u>	nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>	Mô tả sản phẩm

*Bảng 2. 2. Bảng Dòng Sản Phẩm*2.3.6 *Bảng “SAMPHAMTHEOSIZE”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MASPSIZE</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã sản phẩm theo size
<u>MASP</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã sản phẩm
<u>MASIZE</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã size
<u>SLTON</u>	int	<input type="checkbox"/>	Số lượng tồn

*Bảng 2. 3. Bảng Sản Phẩm Theo Size*2.3.7 *Bảng “SIZE”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MASIZE</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã size sản phẩm
<u>TENSIZE</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên size sản phẩm

*Bảng 2. 4. Bảng Size*2.3.8 *Bảng “LOAI”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MALOAI</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã loại sản phẩm
<u>TENLOAI</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên loại sản phẩm

*Bảng 2. 5. Bảng Loại*2.3.9 *Bảng “MAU”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MAMAU</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Mã màu sản phẩm
<u>TENMAU</u>	nvarchar(255)	<input checked="" type="checkbox"/>	Tên màu sản phẩm

*Bảng 2. 6. Bảng Màu*2.3.10 *Bảng “PHIEUMUA”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MAPM</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã phiếu mua
<u>NGAYDAT</u>	datetime	<input type="checkbox"/>	Ngày mua
<u>MAKH</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã khách hàng
<u>MANV</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã nhân viên
<u>MAVOUCHER</u>	Nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Mã giảm giá
<u>TINHTRANG</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tình trạng phiếu mua
<u>MAPTTT</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã phương thức thanh toán
<u>GHICHU</u>	nvarchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>	Ghi chú phiếu mua
<u>LYDOHUYDON</u>	nvarchar(255)	<input checked="" type="checkbox"/>	Lý do hủy phiếu mua
<u>TONGTIEN</u>	money	<input checked="" type="checkbox"/>	Tổng tiền trên phiếu mua
<u>DIACHINGUOINHAN</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Địa chỉ người nhận
<u>EMAILNGUOINHAN</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Email người nhận
<u>SDTNGUOINHAN</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Số điện thoại người nhận

TENNGUOINHAN	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên người nhận
--------------	---------------	--------------------------	----------------

*Bảng 2. 7. Bảng Phiếu Mua*2.3.11 *Bảng “CHITIETPHIEUMUA”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MAPM</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã phiếu mua
MASPSIZE	int	<input type="checkbox"/>	Mã sản phẩm theo size
SOLUONG	int	<input type="checkbox"/>	Số lượng
DONGIA	money	<input type="checkbox"/>	Đơn giá

*Bảng 2. 8. Bảng Chi Tiết Phiếu Mua*2.3.12 *Bảng “BANNER”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MABANNER</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã banner
TENBANNER	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên banner
VITRI	nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>	Vị trí banner
LINK	Nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>	Link banner
HOATDONG	bit	<input type="checkbox"/>	Trạng thái banner

SLOGAN	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Slogan cho banner
--------	---------------	--------------------------	-------------------

*Bảng 2. 13. Bảng Banner***2.3.13 Bảng “KHUYENMAI”**

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MAKM</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã khuyến mãi
NGAYBD	datetime	<input type="checkbox"/>	Ngày bắt đầu
NGAYKT	datetime	<input type="checkbox"/>	Ngày kết thúc
PHANTRAMGIAM	int	<input type="checkbox"/>	Phần trăm giảm giá

*Bảng 2. 14. Bảng Khuyến Mãi***2.3.14 Bảng “CHITIETKHUYENMAI”**

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MAKM</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã khuyến mãi
MADONGSANPHAM	int	<input type="checkbox"/>	Mã dòng sản phẩm

*Bảng 2. 15. Bảng Chi Tiết Khuyến Mãi***2.3.15 Bảng “VOUCHER”**

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MAVOUCHER</u>	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Mã giảm giá

SOLUONG	int	<input type="checkbox"/>	Số lượng
GIATOITHIEU	money	<input type="checkbox"/>	Giá tối thiểu
GIATOIDA	money	<input type="checkbox"/>	Giá tối đa
NGAYTAO	datetime	<input type="checkbox"/>	Ngày tạo
NGAYHETHAN	datetime	<input type="checkbox"/>	Ngày hết hạn

*Bảng 2. 16. Bảng VOUCHER**2.3.16 Bảng “BINH LUAN”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MABL</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã bình luận
NOIDUNGBL	nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>	Nội dung bình luận
NGAYBL	datetime	<input type="checkbox"/>	Ngày bình luận
MADONGSANPHAM	int	<input type="checkbox"/>	Mã dòng sản phẩm
MAKH	int	<input type="checkbox"/>	Mã khách hàng
RATING	int	<input type="checkbox"/>	Đánh giá

*Bảng 2.17. Bảng Bình Luận**2.3.17 Bảng “PHUONGTHUCTHANHTOAN”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa

<u>MAPTTT</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã phương thức thanh toán
TENPHUONGTHUC	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên phương thức thanh toán

*Bảng 2. 18. Bảng Phương Thức Thanh Toán**2.3.18 Bảng “SODIACHI”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MASODIACHI</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã số địa chỉ
MAKH	int	<input type="checkbox"/>	Mã khách hàng
TENNGUOINHAN	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Tên người nhận
SDTNGUOINHAN	nvarchar(255)	<input type="checkbox"/>	Số điện thoại người nhận
DIACHI	nvarchar(500)	<input type="checkbox"/>	Địa chỉ

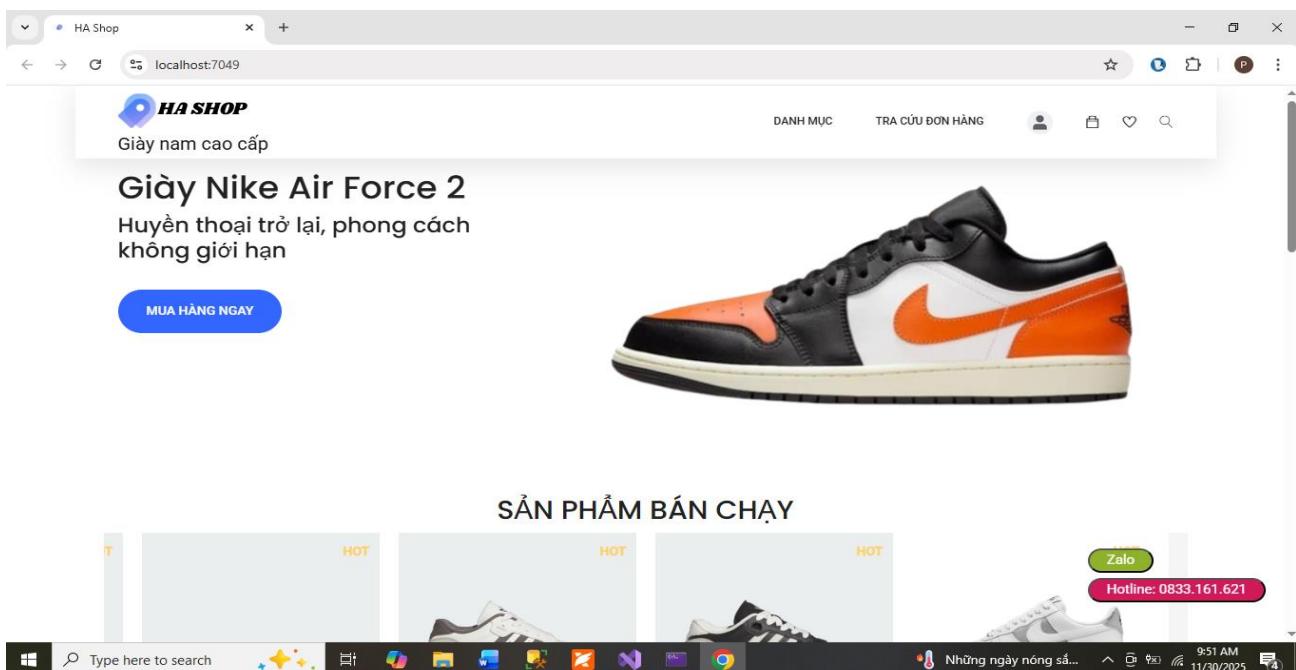
*Bảng 2. 19. Bảng Số Địa Chỉ**2.3.19 Bảng “TINH”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MATINH</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã tỉnh
TENTINH	nvarchar(500)	<input type="checkbox"/>	Tên tỉnh

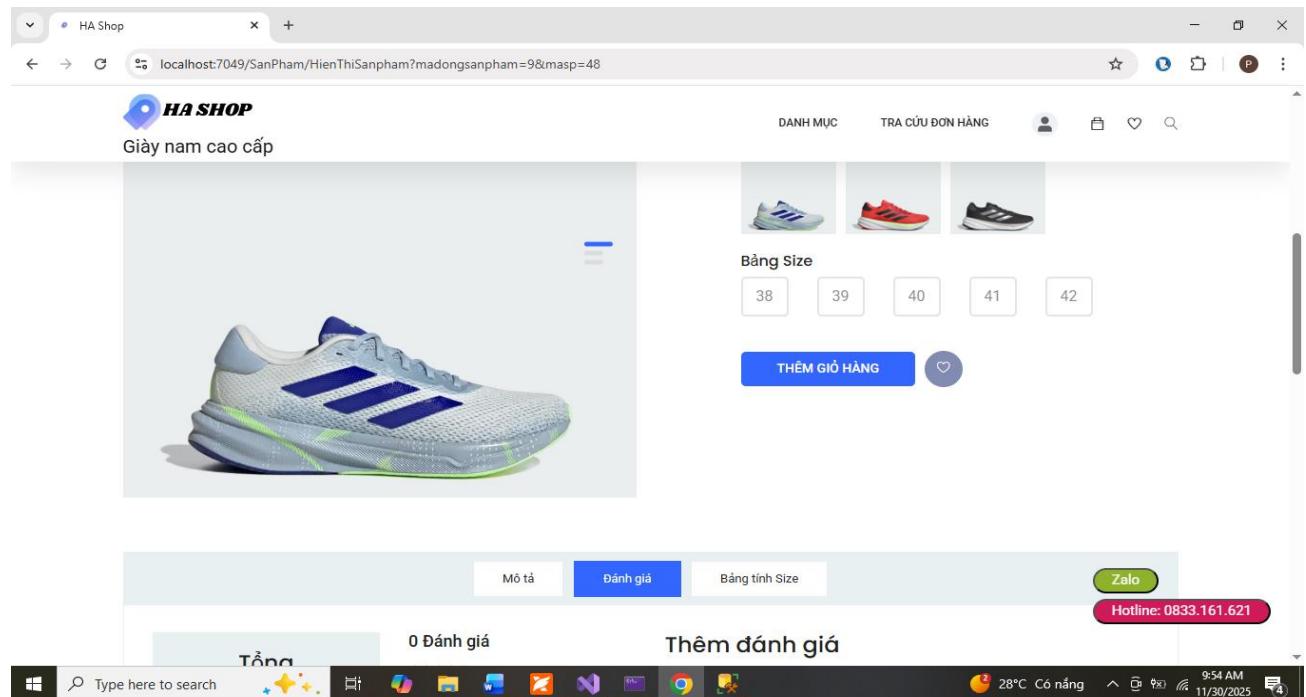
Bảng 2. 20. Bảng Tỉnh

2.3.20 *Bảng “PHUONG”*

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Allow Nulls	Ý nghĩa
<u>MAPHUONG</u>	int	<input type="checkbox"/>	Mã phường
TENPHUONG	nvarchar(500)	<input type="checkbox"/>	Tên phường
MATINH	int	<input type="checkbox"/>	Mã tỉnh

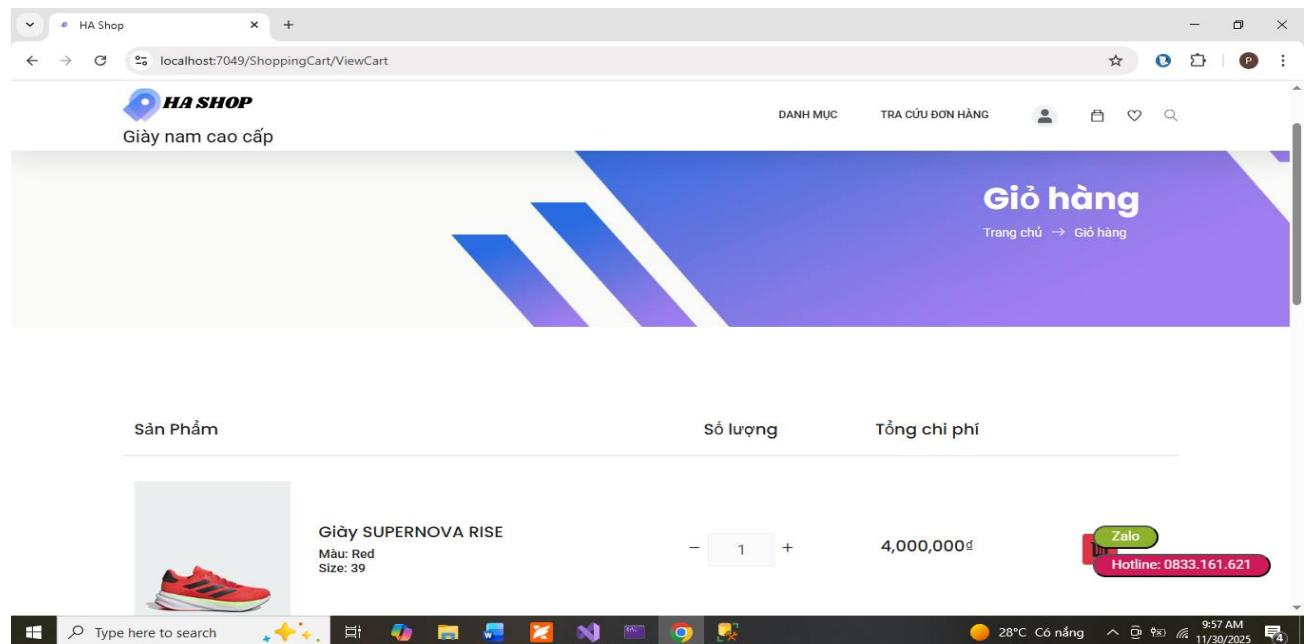
*Bảng 2.21. Bảng Phường***Chương 3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU****3.1 Giao diện “Trang chủ”***Hình 3. 1. Giao diện trang chủ***3.2 Giao diện “Chi tiết sản phẩm”**

Sinh viên thực hiện: Phan Thành Hiệp



Hình 3. 2. Giao diện chi tiết sản phẩm

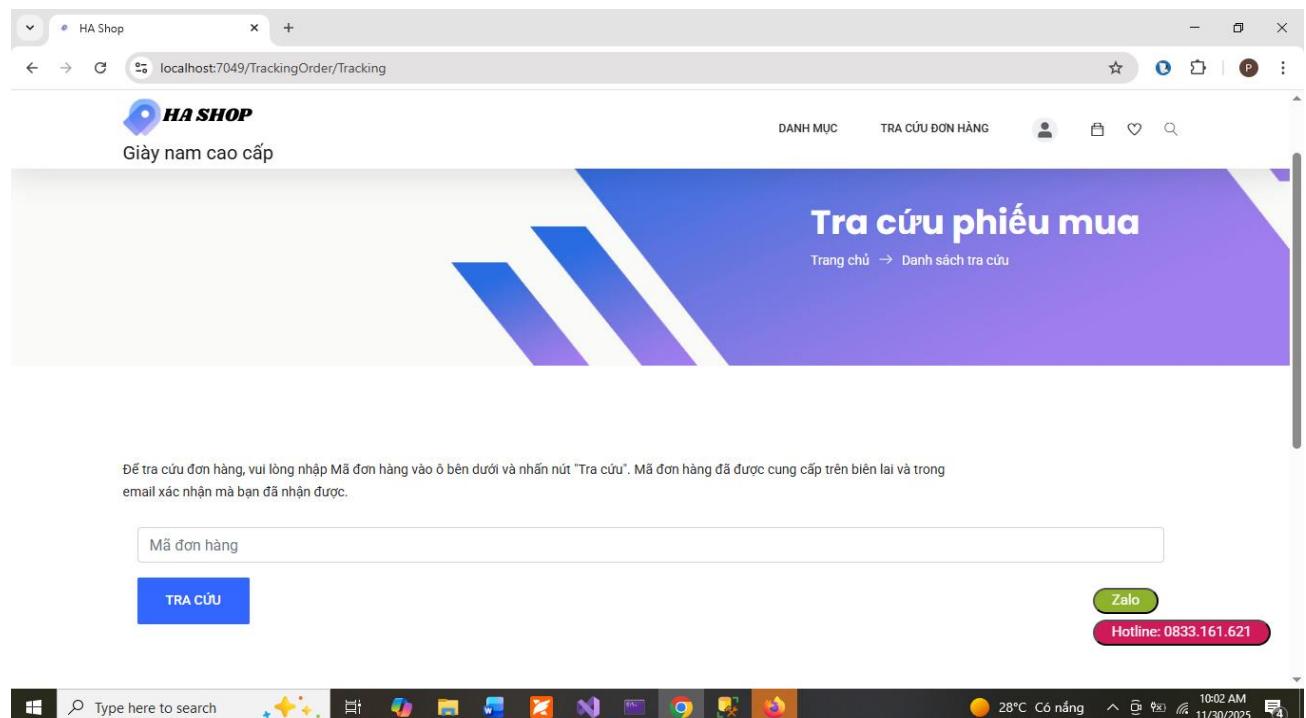
3.3 Giao diện “Giỏ hàng”



Hình 3. 3. Giao diện Giỏ hàng

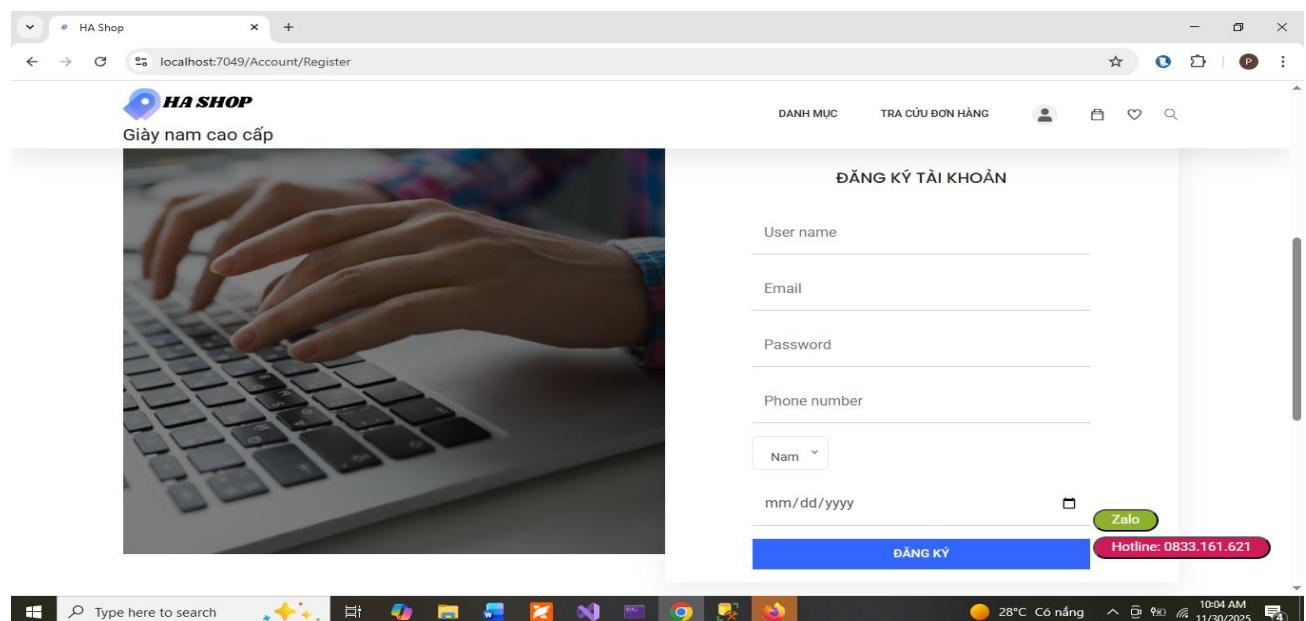
3.4 Giao diện “Tra cứu phiếu mua”

Sinh viên thực hiện: Phan Thành Hiệp



Hình 3. 4. Giao diện Tra cứu phiếu mua

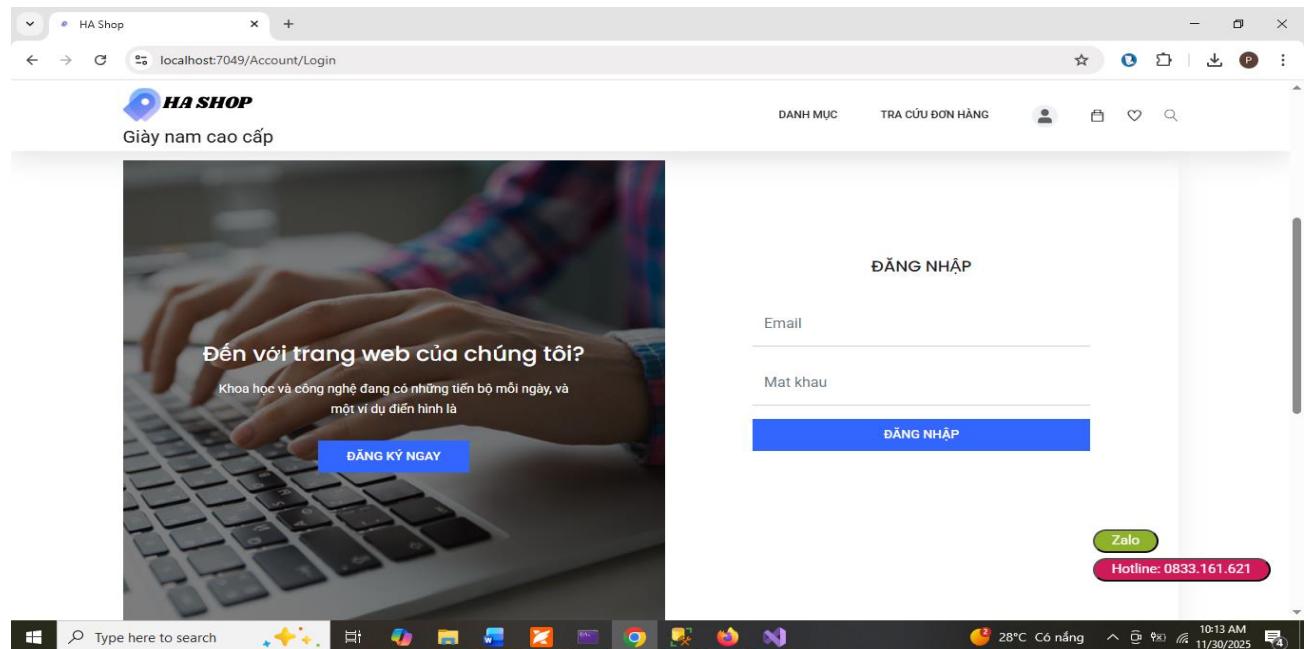
3.5 Giao diện trang “Đăng ký”



Hình 3. 5. Giao diện Đăng Ký

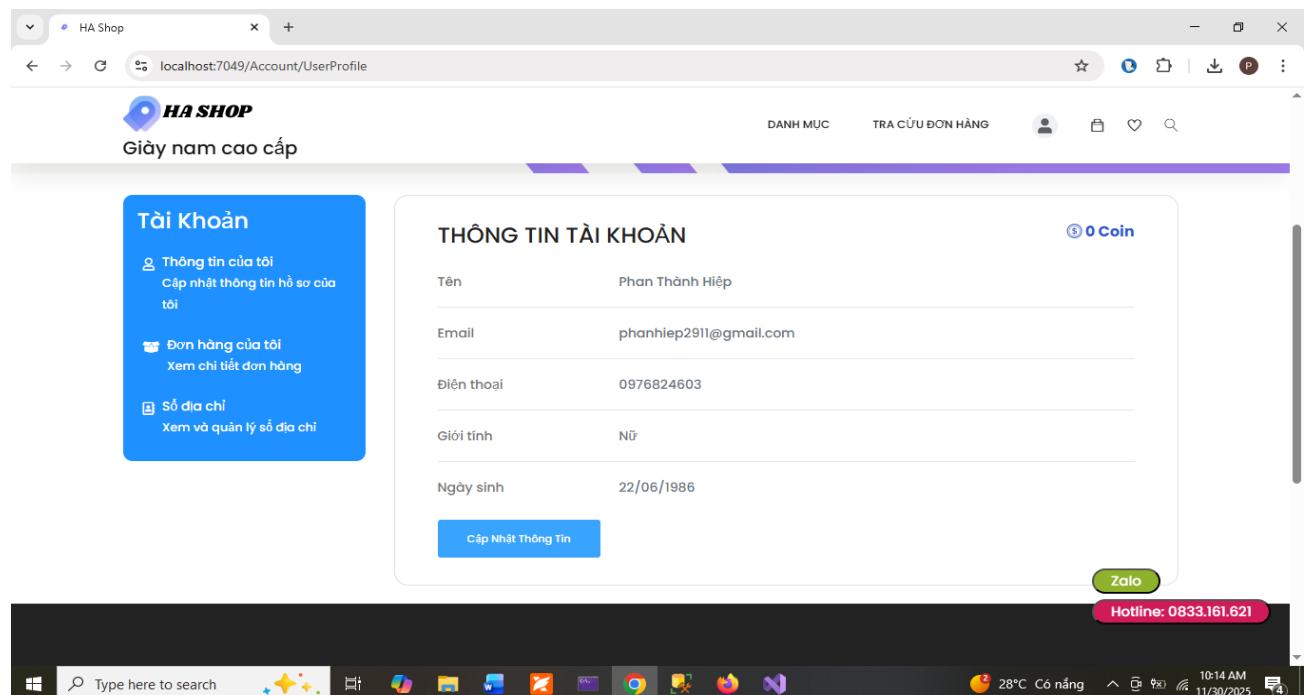
3.6 Giao diện trang “Đăng nhập”

Sinh viên thực hiện: Phan Thành Hiệp



Hình 3. 6. Giao diện Đăng Nhập

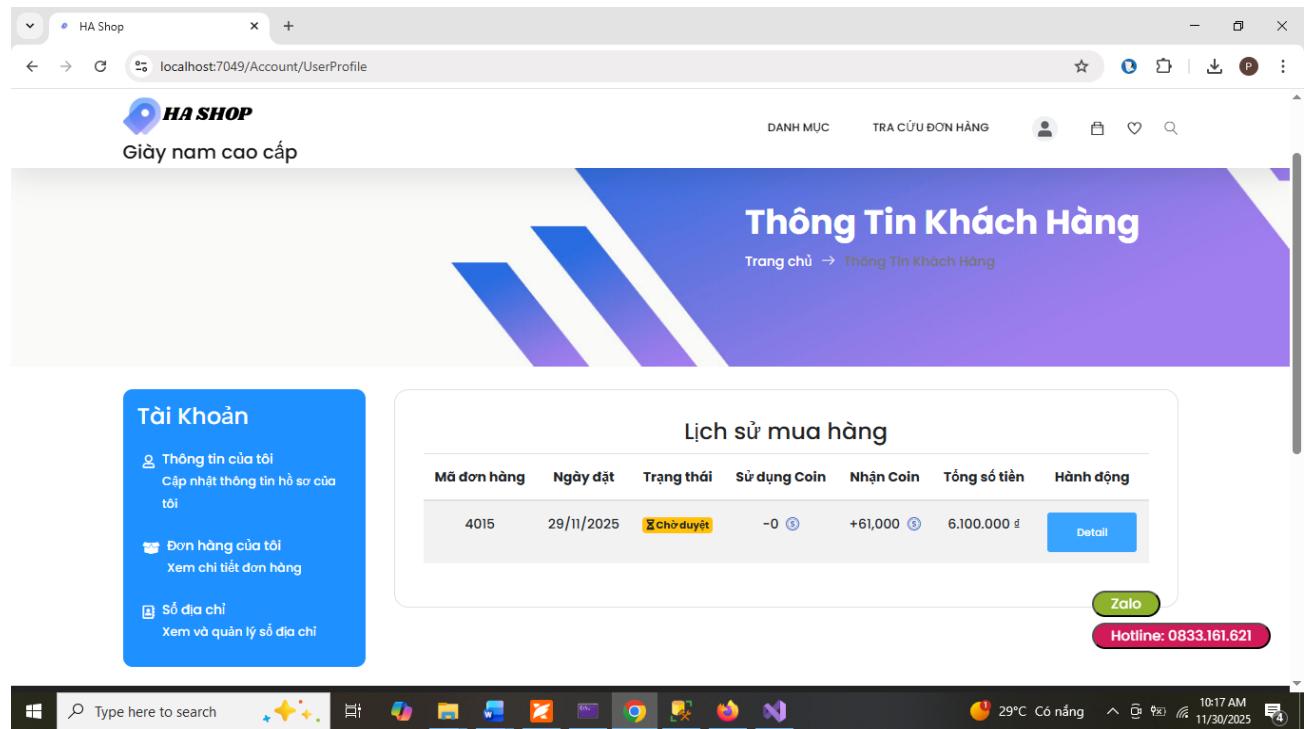
3.7 Giao diện trang “Thông tin tài khoản”



Hình 3. 7. Giao diện Thông tin khách hàng

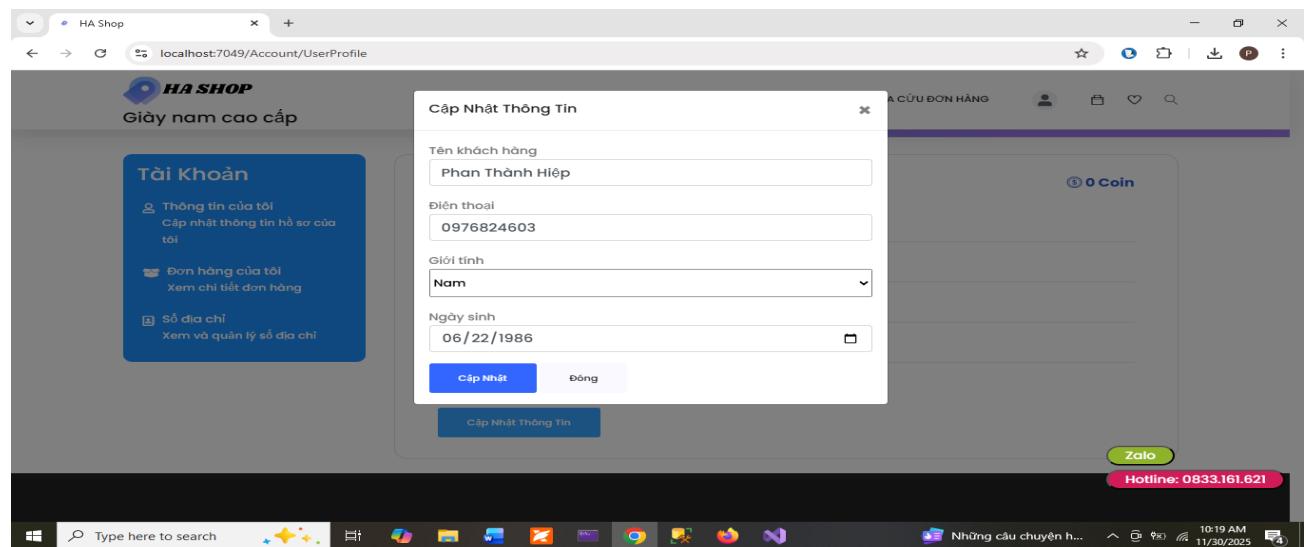
3.8 Giao diện trang “Lịch sử mua hàng”

Sinh viên thực hiện: Phan Thành Hiệp



Hình 3. 8. Giao diện Lịch sử mua hàng

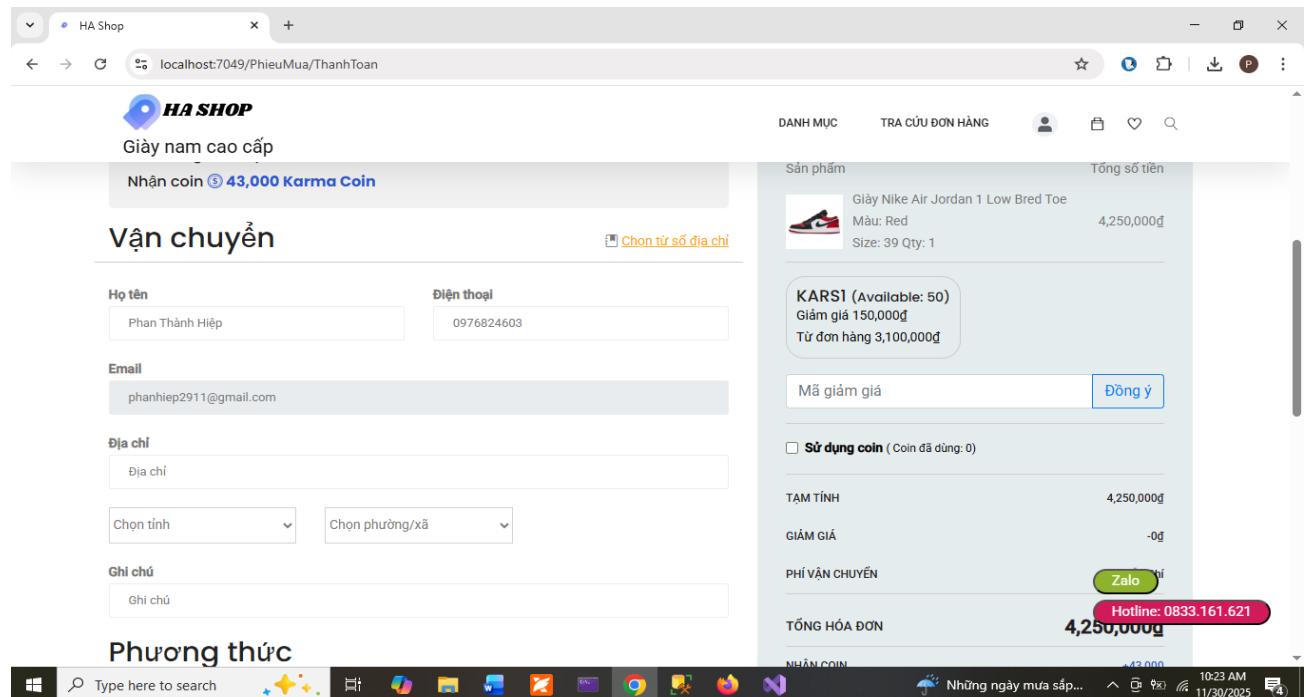
3.9 Giao diện trang “Cập nhật thông tin khách hàng”



Hình 3. 9. Giao diện Cập nhật thông tin khách hàng

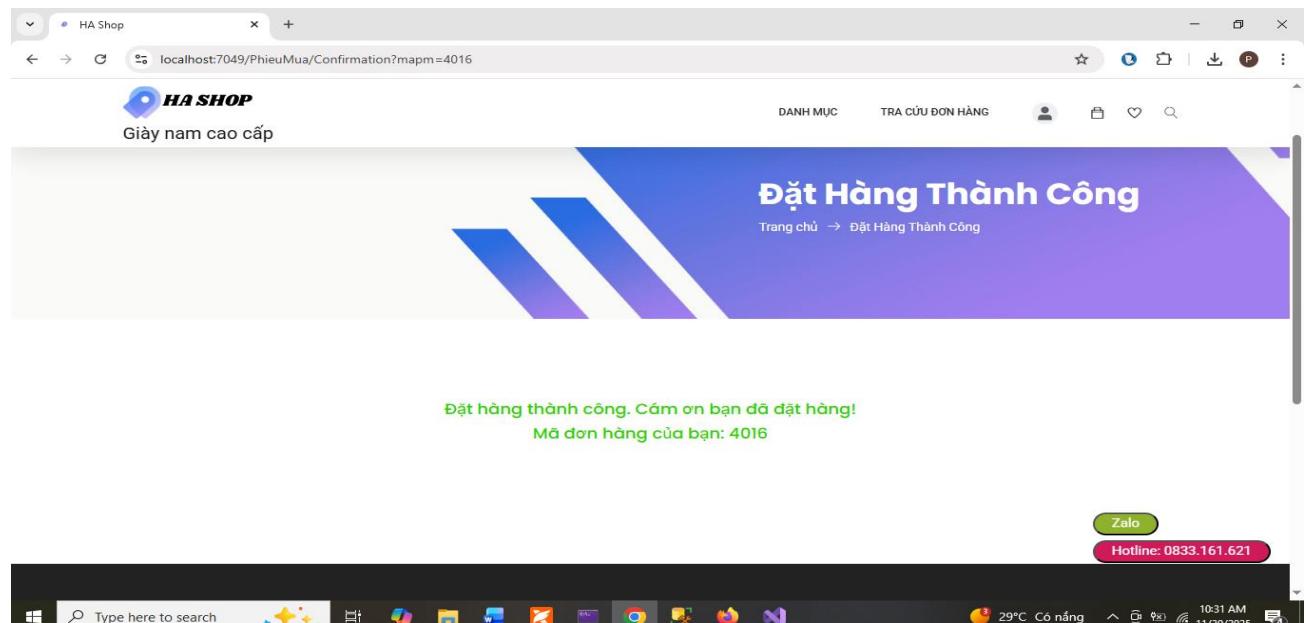
3.10 Giao diện trang “Thanh toán”

Sinh viên thực hiện: Phan Thành Hiệp



Hình 3. 10. Giao diện thanh toán

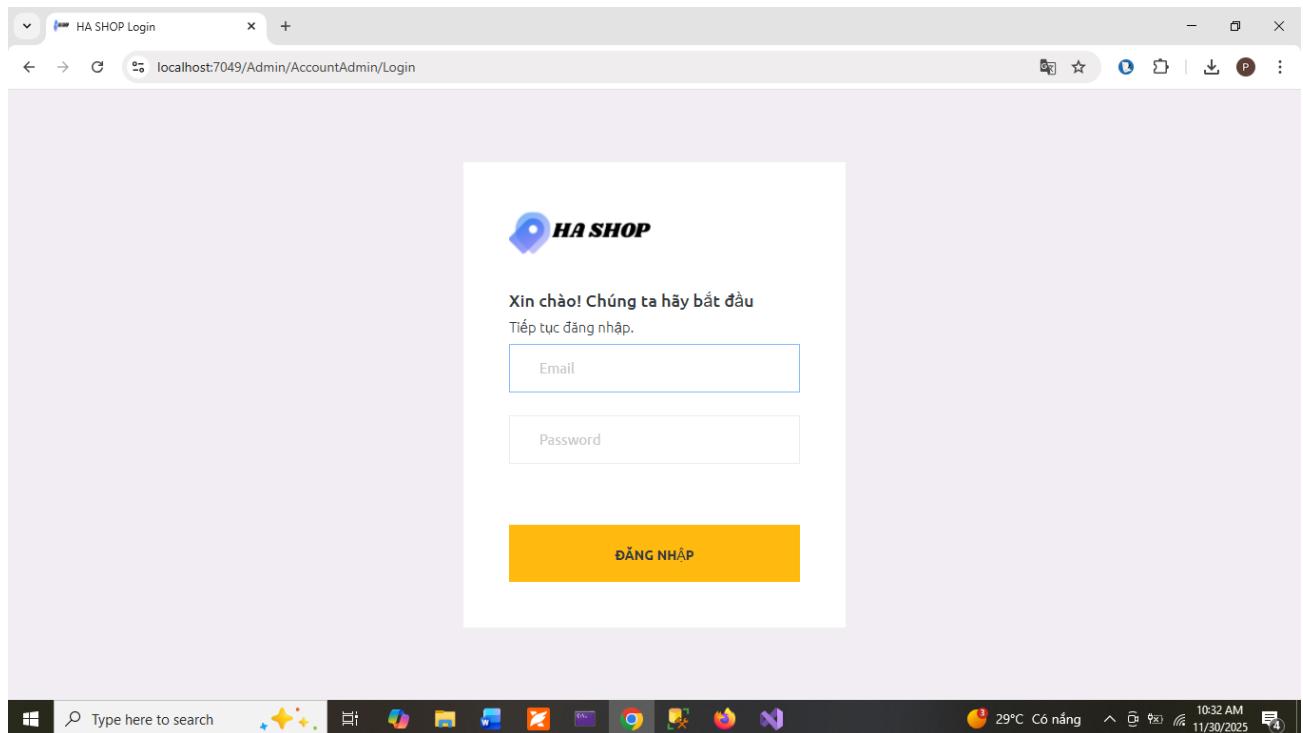
3.11 Giao diện trang “Đặt hàng thành công”



Hình 3. 11. Giao diện Đặt hàng thành công

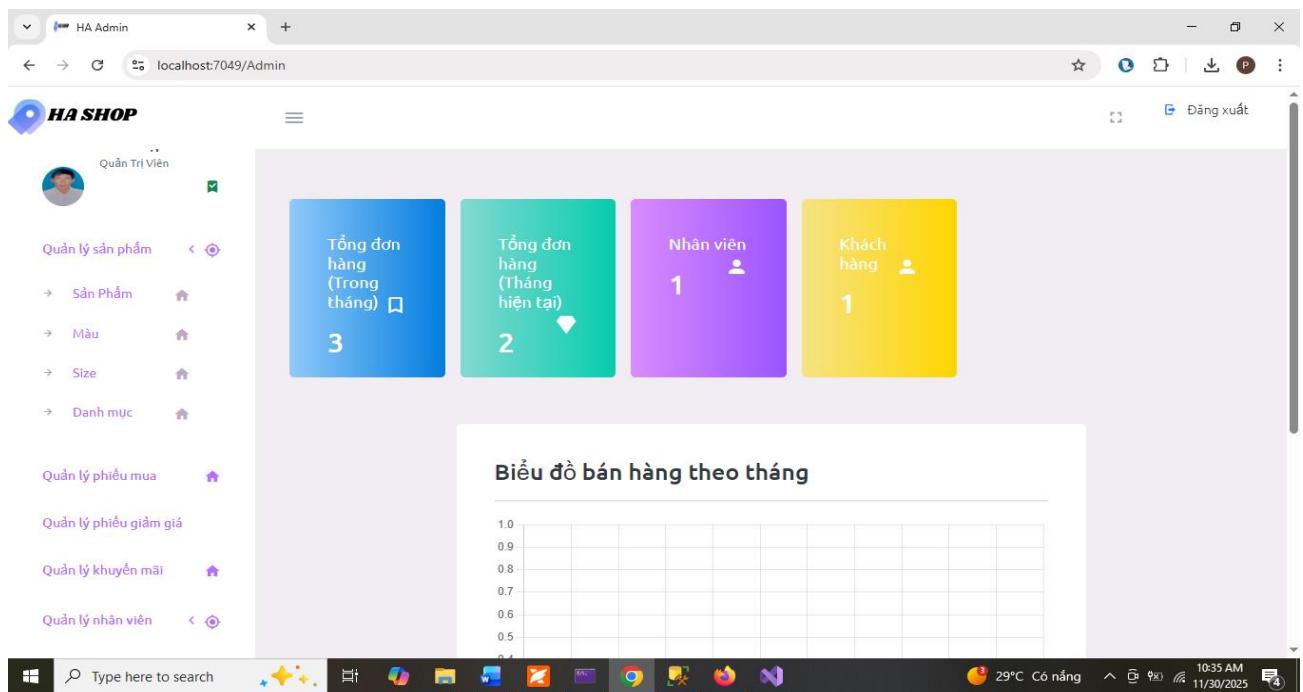
3.12 Giao diện trang “Đăng nhập quản trị viên”

Sinh viên thực hiện: Phan Thành Hiệp



Hình 3. 12. Giao diện Đăng nhập quản trị viên

3.13 Giao diện trang “Giao diện quản trị”



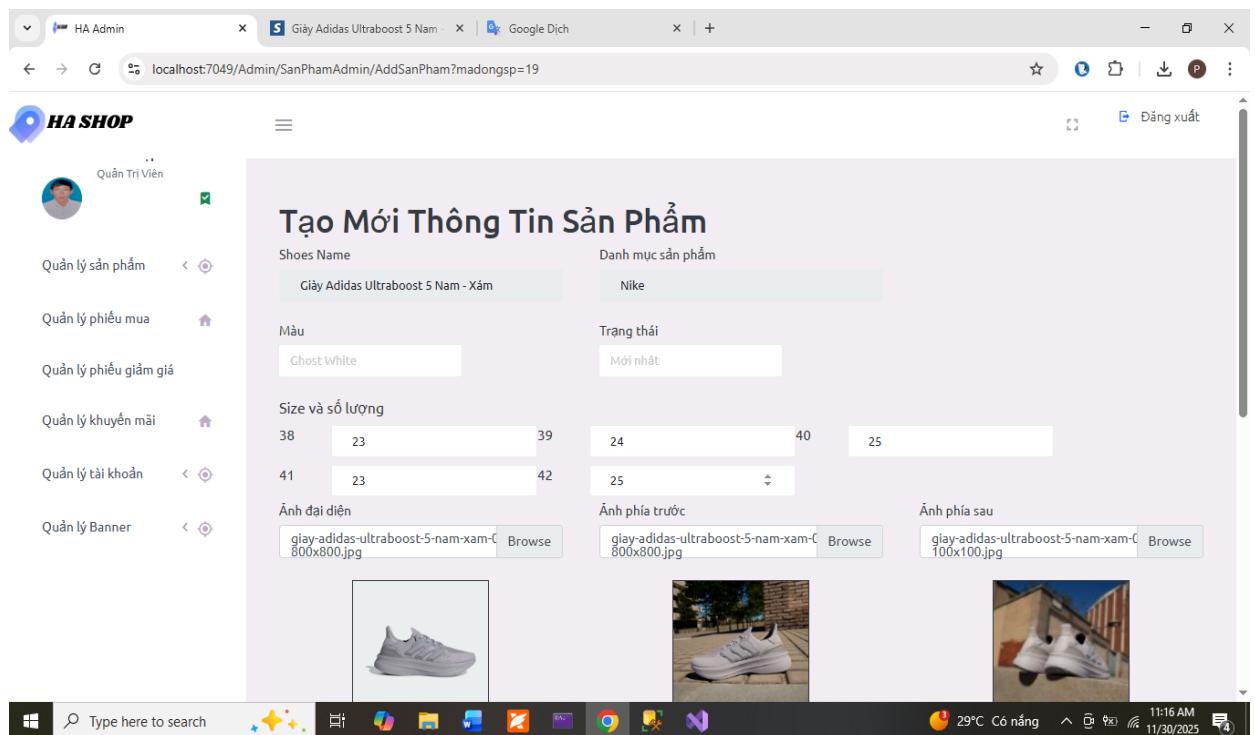
Hình 3. 13. Giao diện Quản trị viên

3.14 Giao diện trang “Danh sách sản phẩm”

Stt	Hình ảnh	Tên sản phẩm	Danh mục sản phẩm	Giá	Hành động
1		Giày Nike Air Jordan 1 Low Nam - Đen Cam	Nike	3,200,000đ	Chi tiết Sửa Xóa
2		Giày Nike Air Force 1 Low Unlocked By You Custom Gucci	Nike	4,500,000đ	Chi tiết Sửa Xóa
3		Giày Nike Air Force 1 '07 White Metallic Silver	Nike	2,900,000đ	Chi tiết Sửa Xóa
4		Giày Nike Air Jordan 1 Low Bred Toe	Nike	4,250,000đ	Chi tiết Sửa Xóa
5		Giày Nike Juniper Trail 3 Nam	FootBall	29,000,000đ	Chi tiết Sửa Xóa

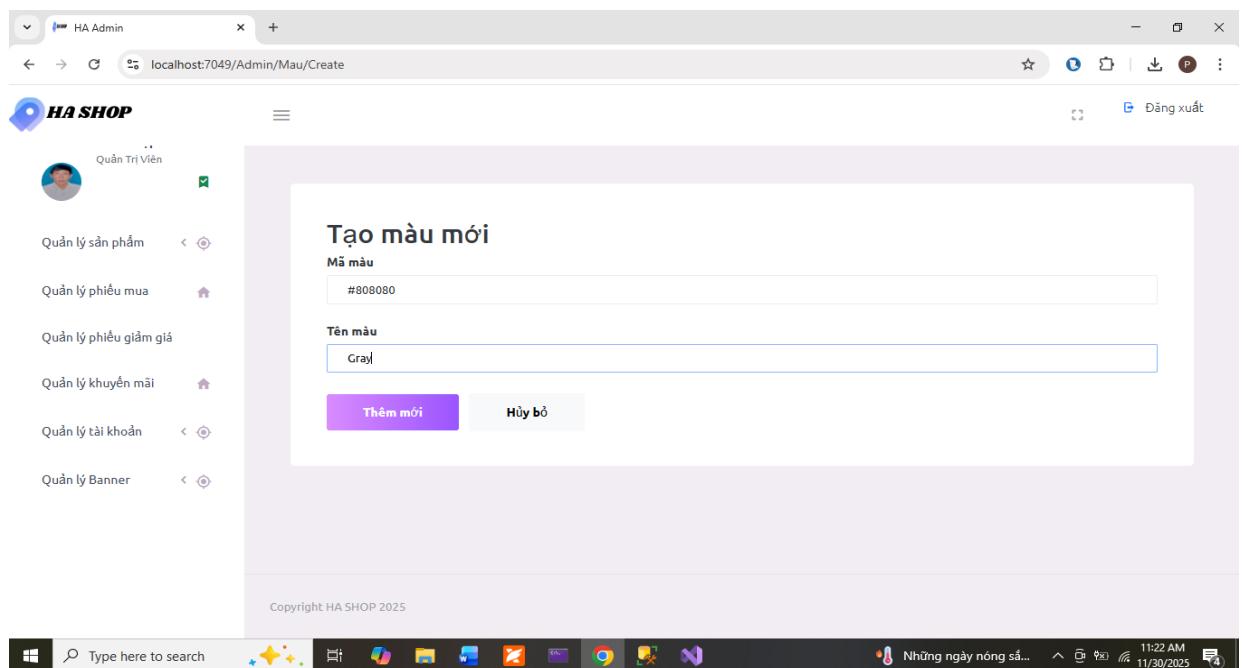
Hình 3. 14. Giao diện Danh Sản phẩm

3.15 Giao diện trang “Thêm sản phẩm”



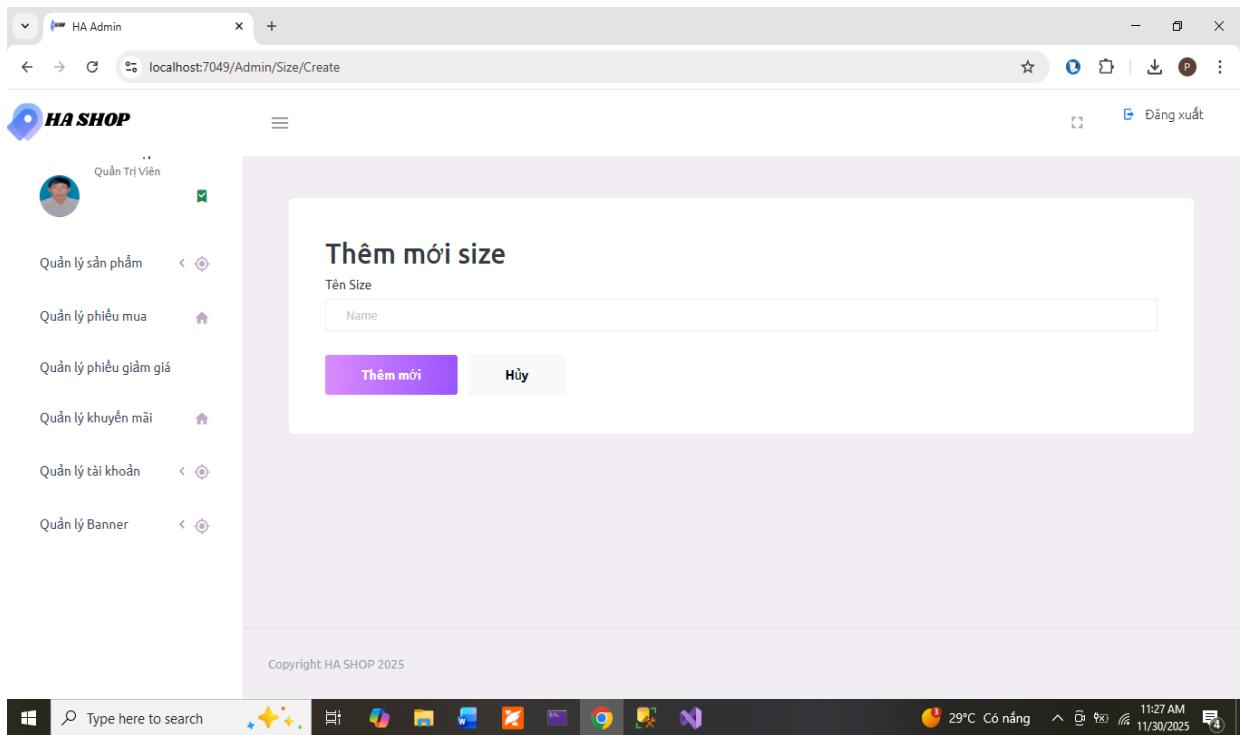
Hình 3. 15. Giao diện Thêm Sản phẩm

3.16 Giao diện trang “Thêm màu”



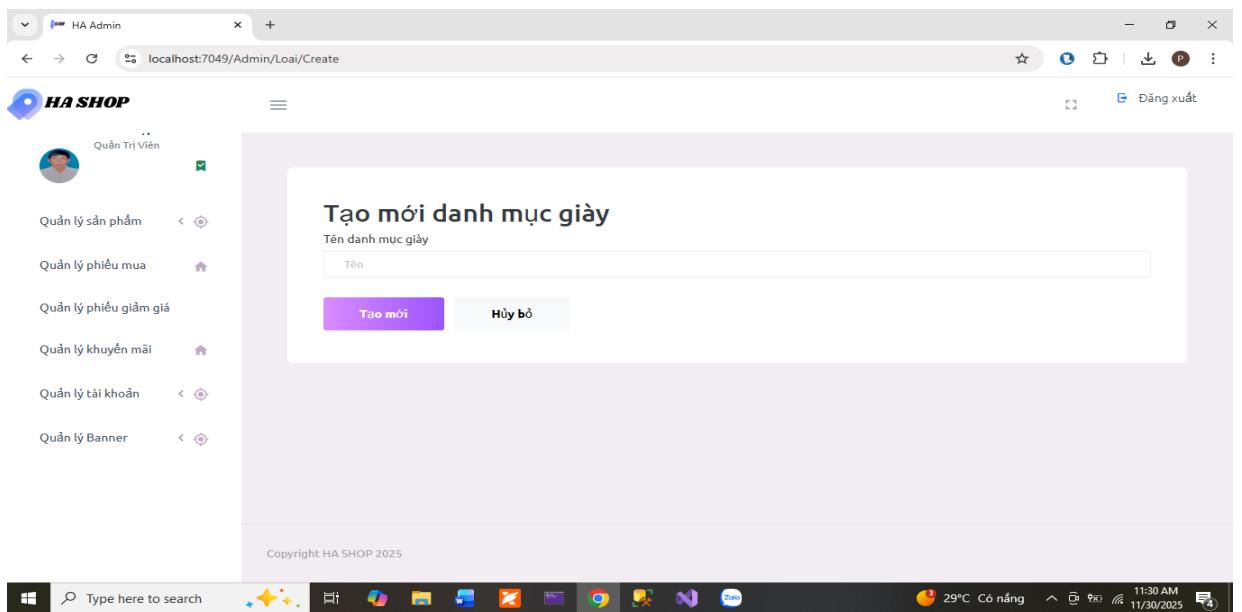
Hình 3. 16. Giao diện Thêm Màu

3.17 Giao diện trang “Thêm Size”



Hình 3. 17. Giao diện Thêm Size

3.18 Giao diện trang “Thêm mới danh mục giày”



Hình 3. 18. Giao diện Thêm mới danh mục giày

3.19 Giao diện trang “Quản lý phiếu mua”

Stt	Ngày đặt	Khách hàng	Phương thức thanh toán	Tổng hóa đơn	Trạng thái	Hành động
1	11/30/2025 10:26:05 AM	5	2	4,250,000đ	Chờ duyệt	Edit
2	11/29/2025 10:37:45 AM	5	2	6,100,000đ	Chờ duyệt	Edit

Hình 3. 159. Giao diện quản lý phiếu mua

3.20 Giao diện trang “Cập nhật phiếu mua”

Hình 3. 20. Giao diện Cập nhật phiếu mua

3.21 Giao diện trang “Quản lý phiếu giảm giá”

Stt	Mã	Số lượng	Giá thấp nhất	Giảm giá tối đa	Ngày tạo	Ngày kết thúc	Hành động
1	KARS1	50	3,100,000đ	150,000đ	12/02/2025	02/03/2026	
2	KARS150	108	3,100,000đ	150,000đ	11/05/2024	02/06/2025	
3	KARS250	250	5,100,000đ	250,000đ	11/05/2024	02/06/2025	
4	KARS350	120	7,100,000đ	350,000đ	11/05/2024	02/06/2025	

Copyright HA SHOP 2025

Hình 3. 21. Giao diện Quản lý phiếu giảm giá

3.22 Giao diện trang “Tạo mới phiếu giảm giá”

Hình 3. 22. Giao diện Tạo mới phiếu giảm giá

3.23 Giao diện trang “Quản lý khuyến mãi”

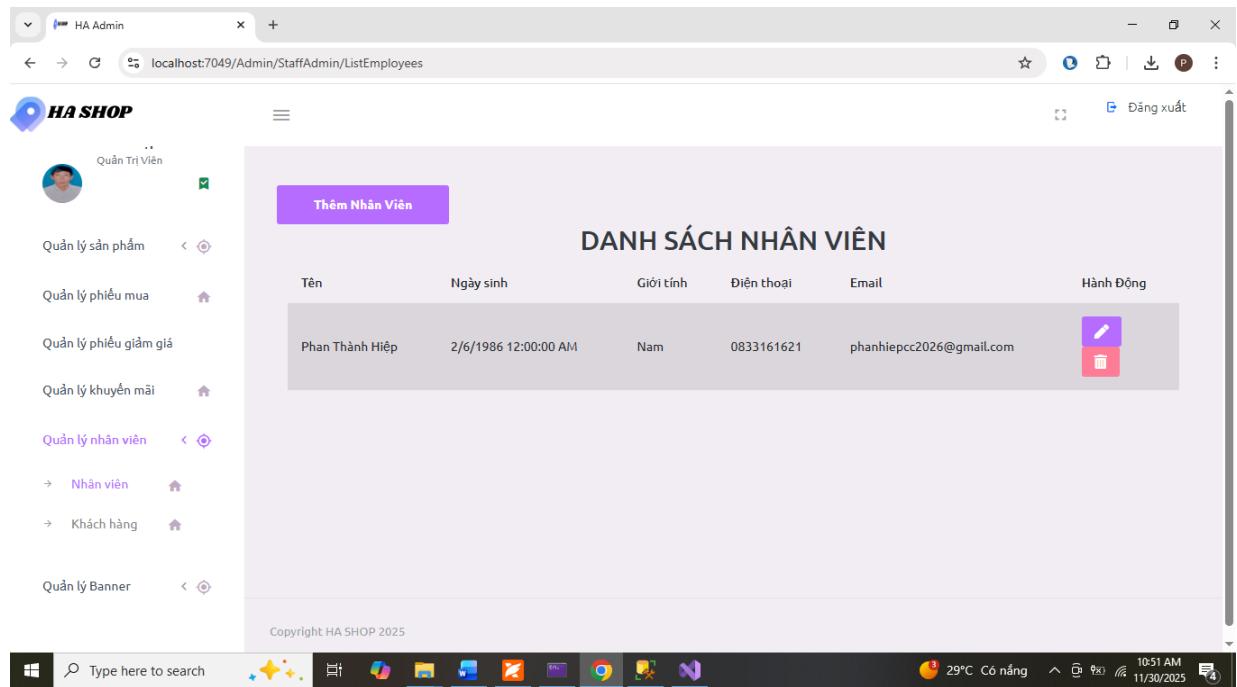
Stt	Phần trăm	Ngày bắt đầu	Ngày kết thúc	Hàng đồng
41	15	2/23/2025 12:00:00 AM	3/9/2025 12:00:00 AM	Edit Delete
42	25	2/23/2025 12:00:00 AM	3/9/2025 12:00:00 AM	Edit Delete
39	15	2/9/2025 12:00:00 AM	2/23/2025 12:00:00 AM	Edit Delete
40	25	2/9/2025 12:00:00 AM	2/23/2025 12:00:00 AM	Edit Delete
37	15	1/26/2025 12:00:00 AM	2/9/2025 12:00:00 AM	Edit Delete

Hình 3. 23. Giao diện Quản lý khuyến mãi

3.24 Giao diện trang “Tạo mới khuyến mãi”

Hình 3. 24. Giao diện Quản lý khuyến mãi

3.25 Giao diện trang “Quản lý nhân viên”



Hình 3. 25. Giao diện Quản lý nhân viên

3.26 Giao diện trang “Thêm nhân viên”

THÊM NHÂN VIÊN

Tên nhân viên * :
Họ và Tên

Email * :
Email

Mật khẩu * :
123456

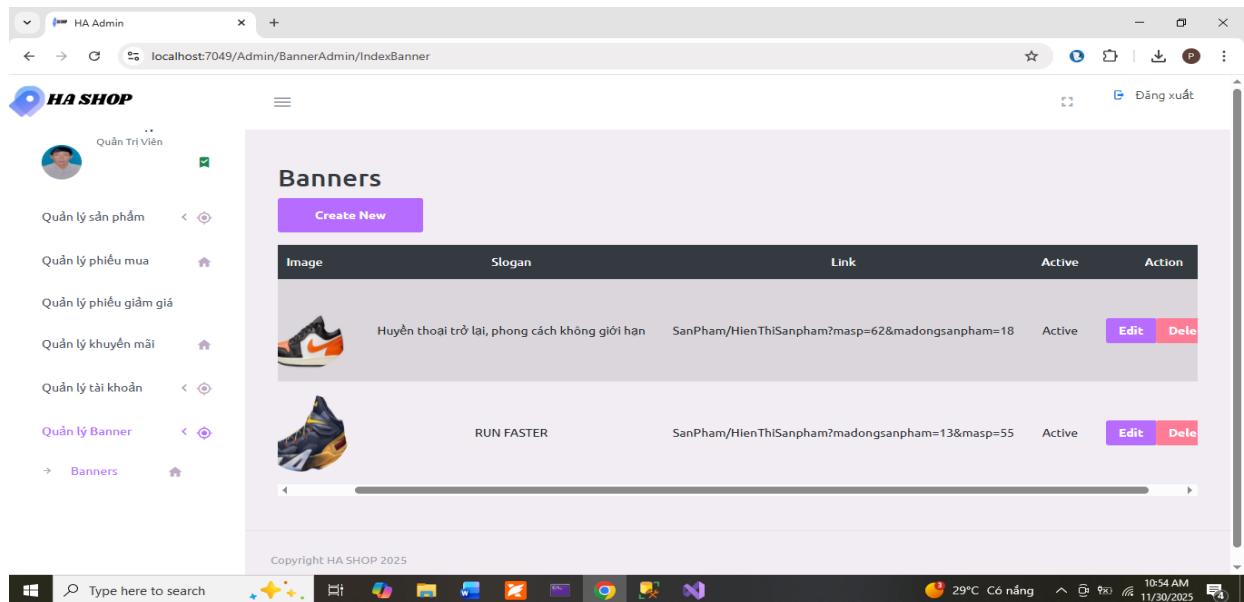
Địa chỉ :
Địa chỉ

Điện thoại * :
Số điện thoại

Giới tính * :
Chọn giới tính

Hình 3. 26. Giao diện Thêm nhân viên

3.27 Giao diện trang “Quản lý banner”



Hình 3.27. Giao diện Quản lý banner

Chương 4. KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

4.1 Kết quả đạt được

Đề tài này đã đạt được những kết quả đáng kể trong việc phát triển một nền tảng thương mại điện tử chuyên dụng cho việc bán giày dép. Thông qua quá trình nghiên cứu và triển khai, chúng tôi đã hoàn thành các mục tiêu nghiên cứu đã đề ra, bao gồm:

- Thiết kế và phát triển giao diện người dùng thân thiện và dễ sử dụng nhằm mang lại trải nghiệm tốt nhất cho khách hàng.
- Tích hợp các công cụ quản lý hàng tồn kho và xử lý đơn hàng nhằm nâng cao hiệu quả quản lý cho doanh nghiệp.
- Áp dụng các chiến lược tiếp thị kỹ thuật số hiệu quả để thu hút khách hàng và tăng doanh số.
- Đánh giá tác động của nền tảng thương mại điện tử trong việc mở rộng cơ sở khách hàng và tăng doanh số.

- Kết quả của đề tài không chỉ bao gồm sản phẩm cuối cùng mà còn là sự tích lũy kiến thức và kinh nghiệm trong lĩnh vực thương mại điện tử và tiếp thị kỹ thuật số. Chúng tôi hy vọng rằng dự án này sẽ mang lại giá trị không chỉ cho khóa học mà còn cho các bên liên quan và các doanh nghiệp thực sự.

4.2 Đánh giá phần mềm

4.2.1 Ưu điểm

- Rút ngắn được thời gian chờ đợi của của khách hàng, tối ưu công việc quản lý cửa hàng.
- Sử dụng máy tính vào việc tìm kiếm các thông tin chi tiết về các sản phẩm, thông tin về khách hàng, phiếu mua
- Việc thống kê thuận tiện, nhanh chóng.
- Với những chức năng xử lý sẵn có, phần mềm giúp công việc của nhân viên quản lý nhẹ nhàng hơn, một người cũng có thể làm được.

4.2.2 Nhược điểm

- Để xây dựng được một hệ thống quản lý tốt cần đầu tư chi phí vào máy móc, phần mềm...
- Vấn đề bảo mật hệ thống còn nhiều hạn chế.
- Một số trường hợp trong quản lý vẫn chưa giải quyết hết.

4.3 Hướng phát triển và mở rộng đề tài

Đề tài “Website bán giày HA SHOP” cần được mở rộng và xem xét trên nhiều khía cạnh hơn để phần mềm được hoàn thiện, giúp cho việc quản lý hệ thống cửa hàng dễ dàng hơn, giảm bớt sự cồng kềnh của sổ sách... Trong tương lai em có thể tiếp tục phát triển thêm nhiều tính năng để đề tài ngày một hoàn thiện hơn

- Cải thiện hiệu suất của website
- Xây dựng các mô hình bổ sung để mở rộng các chức năng như điểm thưởng, thẻ thành viên HA SHOP, phiếu hoàn tiền và phiếu giảm giá.

- Phát triển giao diện thân thiện với người dùng, thuận tiện cho việc sử dụng trên thiết bị di động.
- Cải thiện giao diện người dùng để cải thiện trải nghiệm mua sắm trực tuyến, giúp việc mua sắm trở nên dễ dàng hơn, hấp dẫn hơn và tương tác hơn
- Triển khai công nghệ blockchain để đảm bảo tính xác thực của sản phẩm, từ đó ngăn chặn hàng giả và nâng cao niềm tin của khách hàng.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] https://vi.wikipedia.org/wiki/Microsoft_SQL_Server
- [2] <https://vi.wikipedia.org/wiki/ASP.NET>
- [3] https://vi.wikipedia.org/wiki/C_Sharp
- [4] https://vi.wikipedia.org/wiki/Entity_Framework
- [5] https://en.wikipedia.org/wiki/ASP.NET_MVC
- [6] <https://www.geeksforgeeks.org/sql/sql-tutorial/>