

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**  
**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

=====\*\*\*=====



**BÁO CÁO BTL THUỘC HỌC PHẦN:**  
**THIẾT KẾ PHẦN MỀM**

**THIẾT KẾ WEBSITE TOCOTOCO.COM**

GVHD : Ths Nguyễn Thị Thanh Huyền

Nhóm - Lớp: 2 - 20241IT6096003

Thành viên : Chu Thị Ngọc Ánh - 2022602317

Hoàng Văn Võ - 2022602868

Hà Nội, Năm 2024

## LỜI MỞ ĐẦU

Ngày nay, Internet đã được phổ biến rộng rãi và là thành phần không thể thiếu trong cuộc sống của chúng ta. Khi internet phát triển thì lĩnh vực thương mại điện tử cũng có một vị thế rất quan trọng. Ngày nay hệ thống các cửa hàng ăn uống mọc lên ngày càng nhiều, nhất là tại các khu vực trung tâm lớn trong thành phố HCM, Hà Nội... Song song với các hệ thống các cửa hàng KFC, Lotteria thì các trà sữa quán cũng mọc lên càng nhiều và cũng kèm theo đó những hệ thống quản lý trà sữa online cũng xuất hiện để thực hiện cung cấp thông tin dịch vụ cho khách hàng cũng như để quảng bá hình ảnh thương hiệu cho doanh nghiệp kinh doanh cửa hàng trà sữa.

Bằng sự tìm hiểu và kiến thức môn học dưới sự hướng dẫn của giảng viên Nguyễn Thị Thanh Huyền, nhóm chúng em đã tiến hành thực hiện báo cáo bài tập lớn về “Thiết kế phần mềm bán hàng cho website bán trà sữa ToCoToCo có website: <https://tocotocotea.com.vn>” nhằm thiết kế chi tiết các dịch vụ mà hệ thống website cung cấp và những ràng buộc để xây dựng và vận hành một trang web bán đồ uống. Từ việc khảo sát hệ thống đến xác định mô hình hóa chức năng và dữ liệu của trang web, nhóm đã cùng nhau nghiên cứu bài tập lớn để tìm hiểu cách thức tạo ra một phần mềm cần đảm bảo những tiêu chí nào, phải thực hiện những công việc ra sao để sản phẩm đến tay người dùng là tốt nhất.

Trong quá trình tìm hiểu và thực hiện báo cáo nhóm chúng em không thể tránh khỏi những thiếu hụt và sai sót, vì vậy nhóm rất mong được nghe sự nhận xét và ý kiến đánh giá của thầy dành cho nhóm.

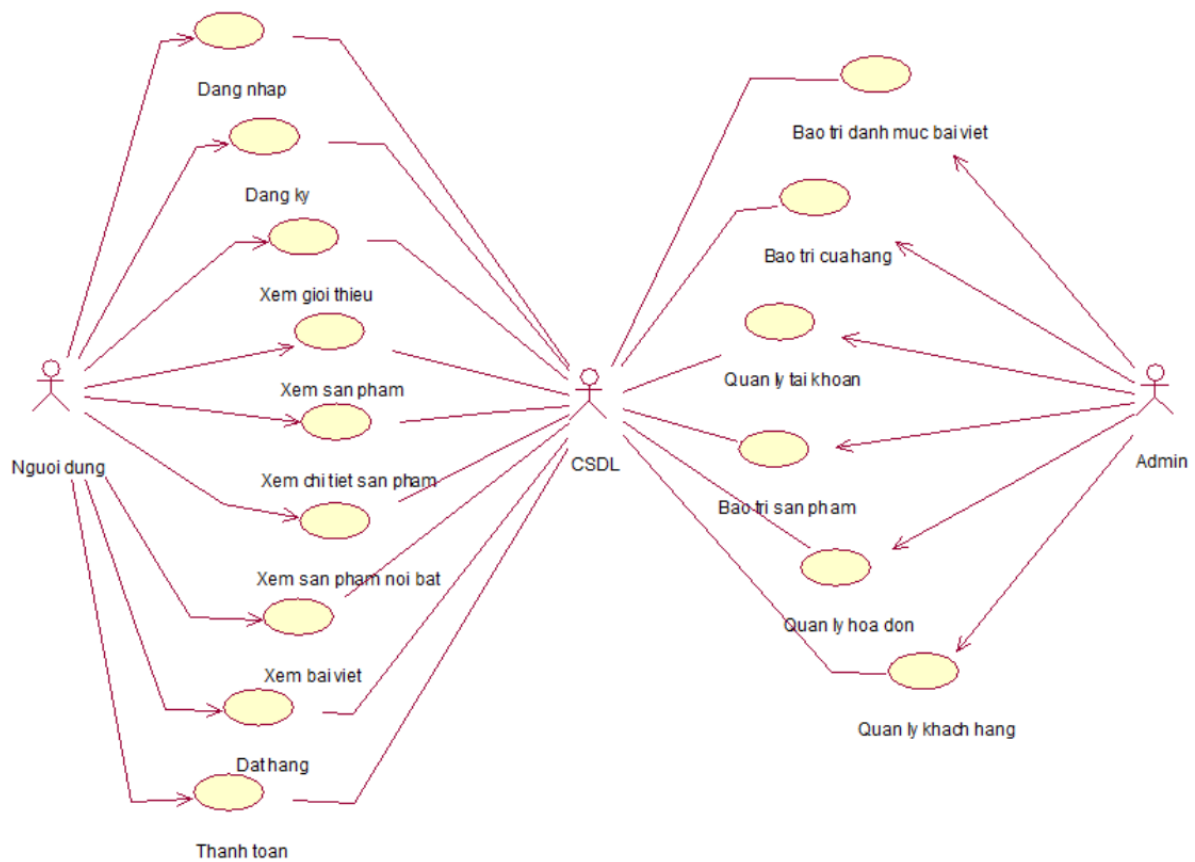
Nhóm chúng em xin chân thành cảm ơn!

# MỤC LỤC

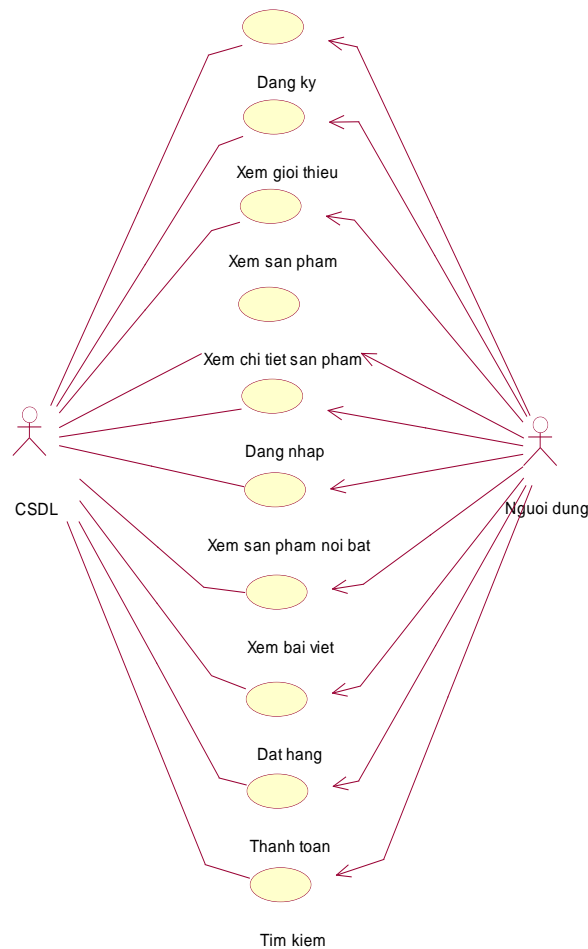
<b>Chương 1. Mô tả chức năng .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1.    Biểu đồ use case.....</b>	<b>3</b>
1.1.1.    Các use case phần front end .....	4
1.1.2.    Các use case phần back end .....	5
<b>1.2.    Mô tả use case .....</b>	<b>6</b>
1.2.1.    Mô tả use case Quản lý tài khoản (Chu Thị Ngọc Ánh).....	6
1.2.2.    Mô tả use case Đặt hàng. (Chu Thị Ngọc Ánh) .....	7
1.2.3.    Mô tả use case Bảo trì sản phẩm (Hoàng Văn Võ) .....	9
1.2.4.    Mô tả use case Xem sản phẩm (Hoàng Văn Võ).....	11
<b>Chương 2. Phân tích use case.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Phân tích các use case.....</b>	<b>12</b>
2.1.2    Phân tích use case Quản lý tài khoản (Chu Thị Ngọc Ánh).....	12
2.1.3    Phân tích use case Đặt hàng (Chu Thị Ngọc Ánh).....	15
2.1.4    Phân tích use case Xem sản phẩm (Hoàng Văn Võ) .....	18
2.1.5    Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Hoàng Văn Võ).....	20
<b>2.2.    Các biểu đồ tổng hợp .....</b>	<b>23</b>
2.2.1    Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống.....	23
2.2.2    Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống .....	23
<b>Chương 3. Thiết kế giao diện .....</b>	<b>25</b>
<b>3.1.    Giao diện use case Quản lý tài khoản (Chu Thị Ngọc Ánh) .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2.    Giao diện use case Đặt hàng (Chu Thị Ngọc Ánh) .....</b>	<b>27</b>
<b>3.3.    Giao diện use case Xem sản phẩm (Hoàng Văn Võ) .....</b>	<b>28</b>
<b>3.4.    Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (Hoàng Văn Võ) .....</b>	<b>30</b>
<b>3.5.    Các biểu đồ tổng hợp .....</b>	<b>32</b>
3.5.1.    Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính.....	32
3.5.2.    Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp.....	33

# Chương 1. Mô tả chức năng

## 1.1. Biểu đồ use case



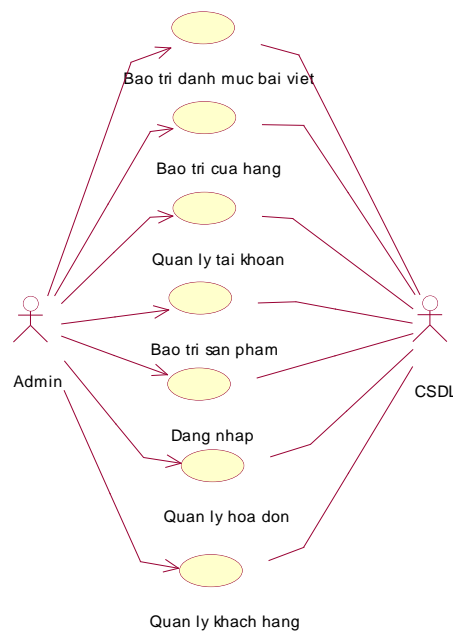
### 1.1.1. Các use case phần front end



- 1) **Tìm kiếm:** Cho phép người dùng tìm kiếm thông tin các sản phẩm, bài viết, và thông tin khác trên trang web.
- 2) **Đăng nhập:** Cho phép người dùng đăng nhập vào tài khoản thành viên của họ.
- 3) **Đăng ký:** Cho phép người dùng đăng ký tài khoản thành viên mới.
- 4) **Xem bài viết:** Cho phép người dùng xem, theo dõi các bài viết liên quan đến cửa hàng, sản phẩm.
- 5) **Xem sản phẩm:** cho phép người dùng xem các sản phẩm trong cửa hàng.
- 6) **Đặt hàng:** cho phép người dùng thêm sản phẩm vào giỏ hàng.
- 7) **Xem giới thiệu:** Cho phép khách hàng xem thông tin giới thiệu của cửa hàng.

- 8) **Xem chi tiết sản phẩm:** Cho phép khách hàng xem chi tiết một sản phẩm có trong cửa hàng.
- 9) **Xem sản phẩm nổi bật:** cho phép người dùng xem những sản phẩm nổi bật dựa trên số lượng người mua, xu hướng của sản phẩm.
- 10) **Thanh toán:** cho phép người dùng thanh toán qua các hình thức phù hợp.

### 1.1.2. Các use case phần back end



- 1) **Quản lý hóa đơn:** cho phép admin xem, sửa, xóa thông tin về sản phẩm từ bảng HOADON
- 2) **Bảo trì danh mục bài viết:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin bài viết trong bảng BAIVIET.
- 3) **Bảo trì sản phẩm:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin về sản phẩm trong bảng SANPHAM.
- 4) **Bảo trì cửa hàng:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin về cửa hàng trong bảng CUAHANG.
- 5) **Quản lý tài khoản:** cho phép người quản trị xem, sửa trạng thái, xóa thông tin các tài khoản trong bảng TAIKHOAN

- 6) **Quản lý khách hàng:** cho phép admin theo dõi, quản lý thông tin khách hàng từ bảng KHACHHANG

## 1.2. Mô tả use case

### 1.2.1. Mô tả use case Quản lý tài khoản (Chu Thị Ngọc Ánh)

- **Tên use case**

Quản lý tài khoản

- **Mô tả vắn tắt**

Cho phép người quản trị xem, sửa trạng thái, xóa thông tin các tài khoản

- **Luồng cơ bản:**

- Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Quản lý tài khoản” trên thanh menu quản trị. Hệ thống hiển thị các thông tin chi tiết về tài khoản từ bảng TAIKHOAN bao gồm tên tài khoản, Email, số điện thoại, giới tính, ngày sinh, điểm tích lũy lên màn hình.
  - **Xóa tài khoản**
    - a. Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng tài khoản. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
    - b. Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa dữ liệu được chọn ra khỏi bảng TAIKHOAN và hiển thị danh sách các tài khoản đã cập nhật.
  - **Duyệt tài khoản**
    - a. Người quản trị kích vào mục “Tài khoản chờ phê duyệt” trên màn hình Quản lý tài khoản. Hệ thống sẽ hiển thị một danh sách tên các tài khoản của khách hàng đang chờ duyệt từ bảng TAIKHOAN lên màn hình.
    - b. Người quản trị kích vào nút “Xem chi tiết tài khoản”. Hệ thống sẽ hiển thị thông tin chi tiết về tài khoản từ bảng TAIKHOAN bao gồm

tên tài khoản, Email, số điện thoại, giới tính, ngày sinh, điểm tích lũy, trạng thái lên màn hình.

- c. Người quản trị kiểm tra tình trạng tài khoản hợp lệ và trạng thái cho phép duyệt. Người quản trị chọn nút “Duyệt” trên màn hình. Hệ thống lưu dữ liệu vào bảng TAIKHOAN và cập nhật trạng thái của tài khoản từ “Chờ duyệt” sang “Đã duyệt” và hiển thị một thông báo “Đã duyệt thành công lên màn hình”. Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

TAIKHOAN
MaTaiKhoan (PK)
TenTaiKhoan
Email
SoDienThoai
GioiTinh
NgaySinh
DiemTichLuy

### 1.2.2. Mô tả use case Đặt hàng. (Chu Thị Ngọc Ánh)

- **Tên Use Case:**

Đặt hàng

- **Mô tả vắn tắt:**

Use case này cho phép khách hàng đặt mua các sản phẩm có trong giỏ hàng cá nhân của mình.

- **Luồng sự kiện:**

- **Luồng cơ bản:**

i, Use case này bắt đầu khi khách hàng chọn vào sản phẩm muốn mua có trong giỏ hàng. Khách hàng nhấn nút “thanh toán” trên màn hình. Hệ thống lấy thông tin và hiển thị giao diện đặt hàng gồm: Tên, số điện thoại, địa chỉ nhận hàng từ bảng HOADON; tên phương thức



thanh toán từ bảng PHUONGTHUCTHANHTOAN, tên phương thức giao hàng từ bảng PHUONGTHUCVANCHUYEN, tên khuyến mại từ bảng KHUYENMAI và hiển thị lên màn hình.

ii, Khách hàng lựa chọn phương thức thanh toán và phương thức giao hàng. Sau khi kiểm tra các thông tin đơn hàng, khách hàng kích chọn “Đặt hàng”. Hệ thống hiển thị thông báo “đặt hàng thành công”. Người dùng kích vào “Tiếp tục mua hàng” để trở về trang chủ mua hàng.

Use case kết thúc.

○ **Luồng rẽ nhánh:**

Tại thời điểm bất kì trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với hệ thống cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

● **Các yêu cầu đặc biệt:**

Không có.

● **Tiền điều kiện:**

Khách hàng cần đăng nhập vào hệ thống với tài khoản người dùng đã được đăng kí trước đó.

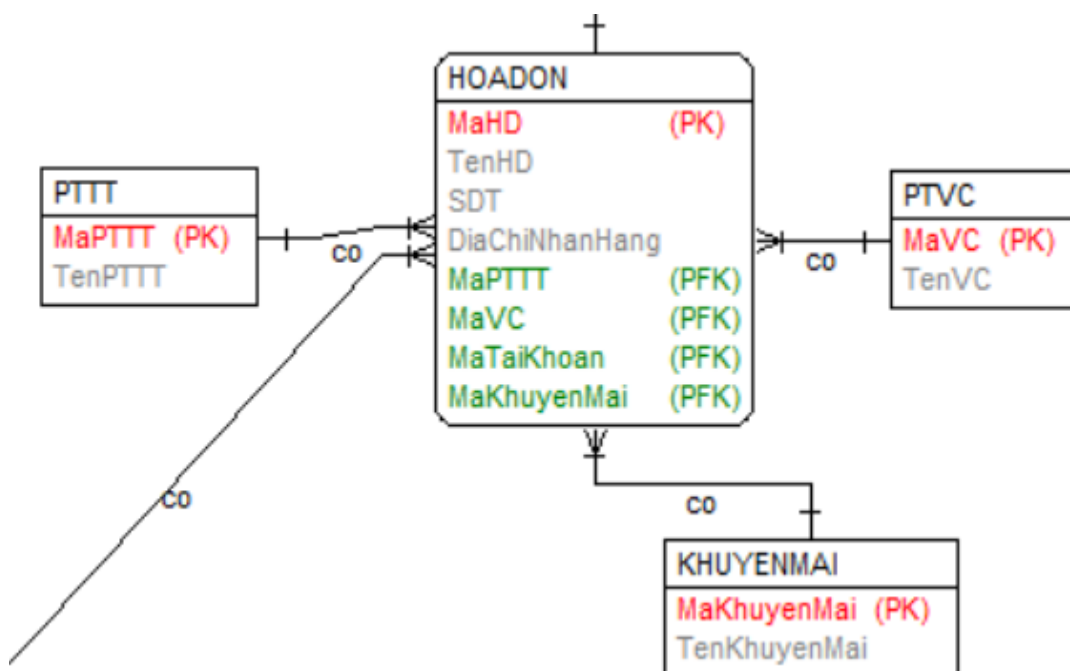
● **Hậu điều kiện:**

Không có.

● **Điểm mở rộng:**

Không có.

- **Dữ liệu liên quan**



### 1.2.3. Mô tả use case Bảo trì sản phẩm (Hoàng Văn Võ)

- **Luồng cơ bản:**

Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Sản Phẩm” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các sản phẩm gồm: mã sản phẩm, tên sản phẩm, đơn giá, mô tả, link ảnh, trạng thái từ bảng SANPHAM trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các sản phẩm lên màn hình.

- **Thêm sản phẩm:**

Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách cửa hàng. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho cửa hàng gồm tên sản phẩm, đơn giá, mô tả, link ảnh, trạng thái.

Người quản trị nhập thông tin của tên sản phẩm, đơn giá, mô tả, link ảnh, trạng thái. Người quản trị kích vào nút “Tạo”. Hệ thống tự sinh một

mã sản phẩm mới và tạo một sản phẩm mới trong bảng SANPHAM rồi hiển thị danh sách các sản phẩm đã được cập nhật.

- **Sửa sản phẩm:**

Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng sản phẩm. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của sản phẩm được chọn gồm: mã sản phẩm, tên sản phẩm, đơn giá, mô tả, link ảnh, trạng thái từ bảng SANPHAM và hiển thị lên màn hình.

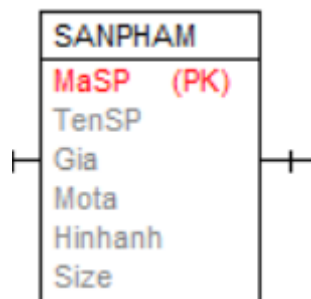
Người quản trị nhập thông tin mới cho tên sản phẩm, đơn giá, mô tả, link ảnh, trạng thái và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của sản phẩm được chọn trong bảng SANPHAM và hiển thị danh sách sản phẩm đã cập nhật.

- **Xóa sản phẩm:**

Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng sản phẩm. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.

Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa sản phẩm được chọn khỏi bảng SANPHAM và hiển thị danh sách các sản phẩm đã cập nhật. Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



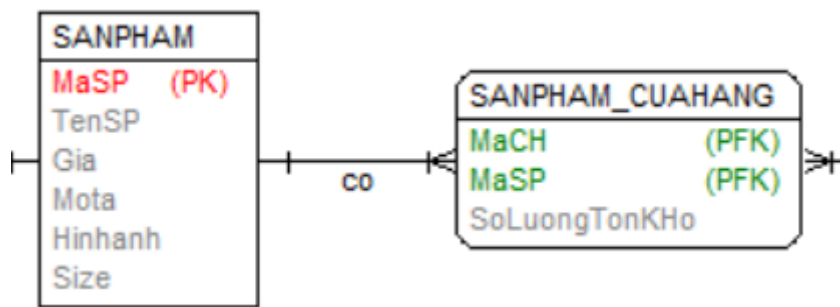
#### 1.2.4. Mô tả use case Xem sản phẩm (Hoàng Văn Võ)

- **Luồng cơ bản:**

Use case này bắt đầu khi khách hàng kích vào “Sản phẩm” trên thanh menu ở phần trang chủ. Hệ thống lấy ảnh, tên sản phẩm, đơn giá từ bảng SANPHAM hiển thị màn hình.

Khi khách hàng kích vào ảnh một sản phẩm bất kỳ, hệ thống lấy: tên sản phẩm, đơn giá, mô tả của sản phẩm từ bảng SANPHAM và lấy số lượng còn lại từ bảng CUAHANG\_SANPHAM hiển thị màn hình. Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

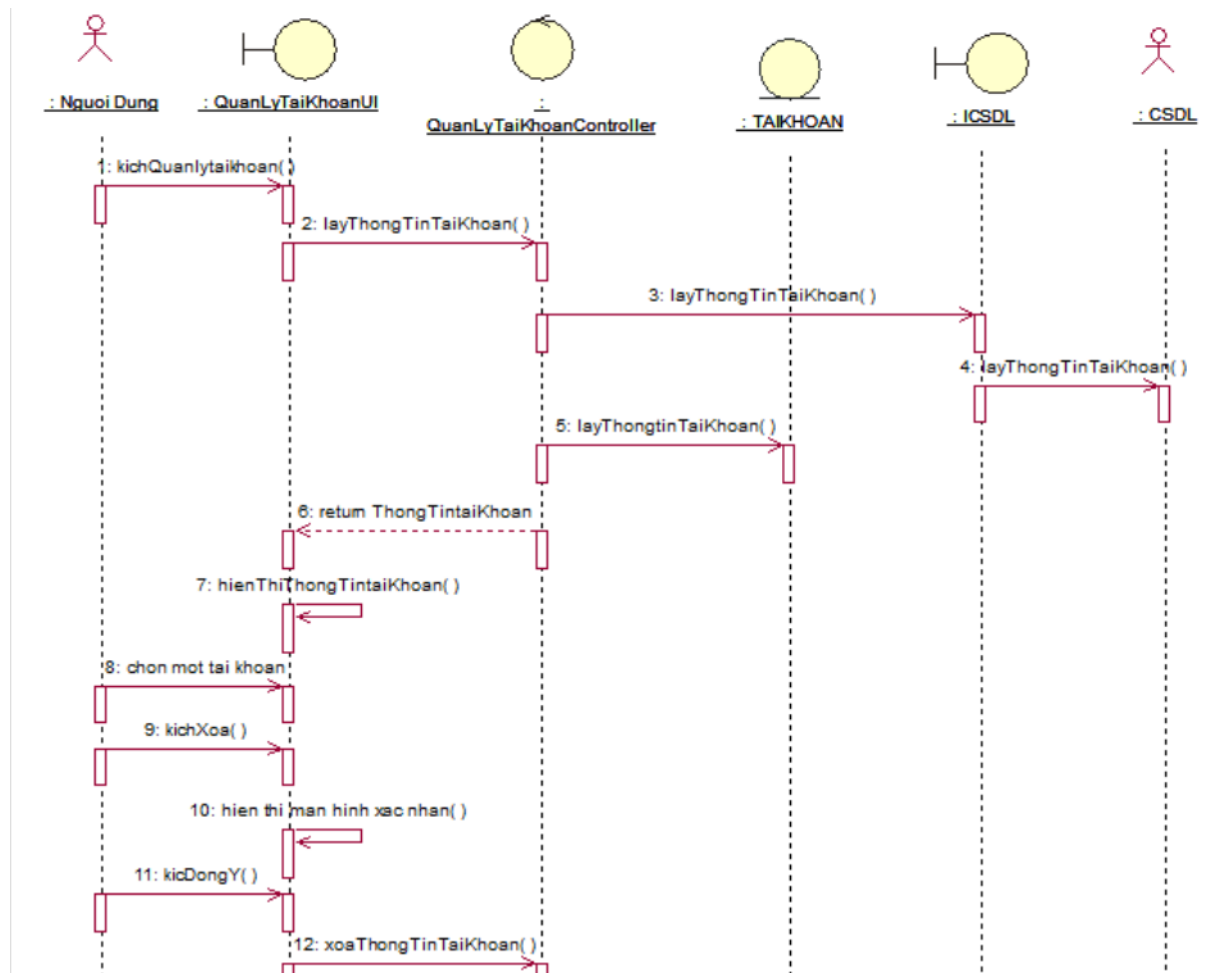


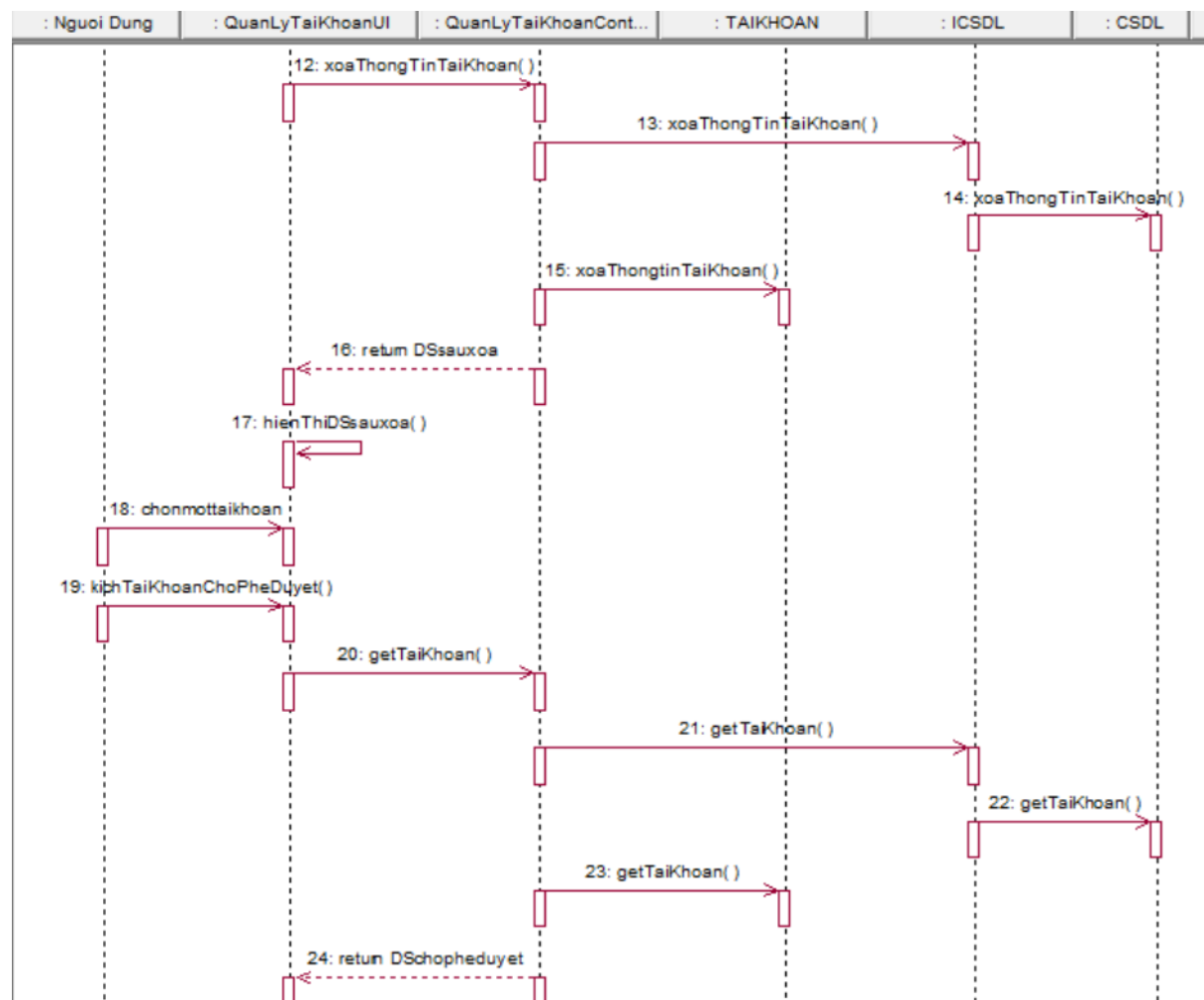
## Chương 2. Phân tích use case.

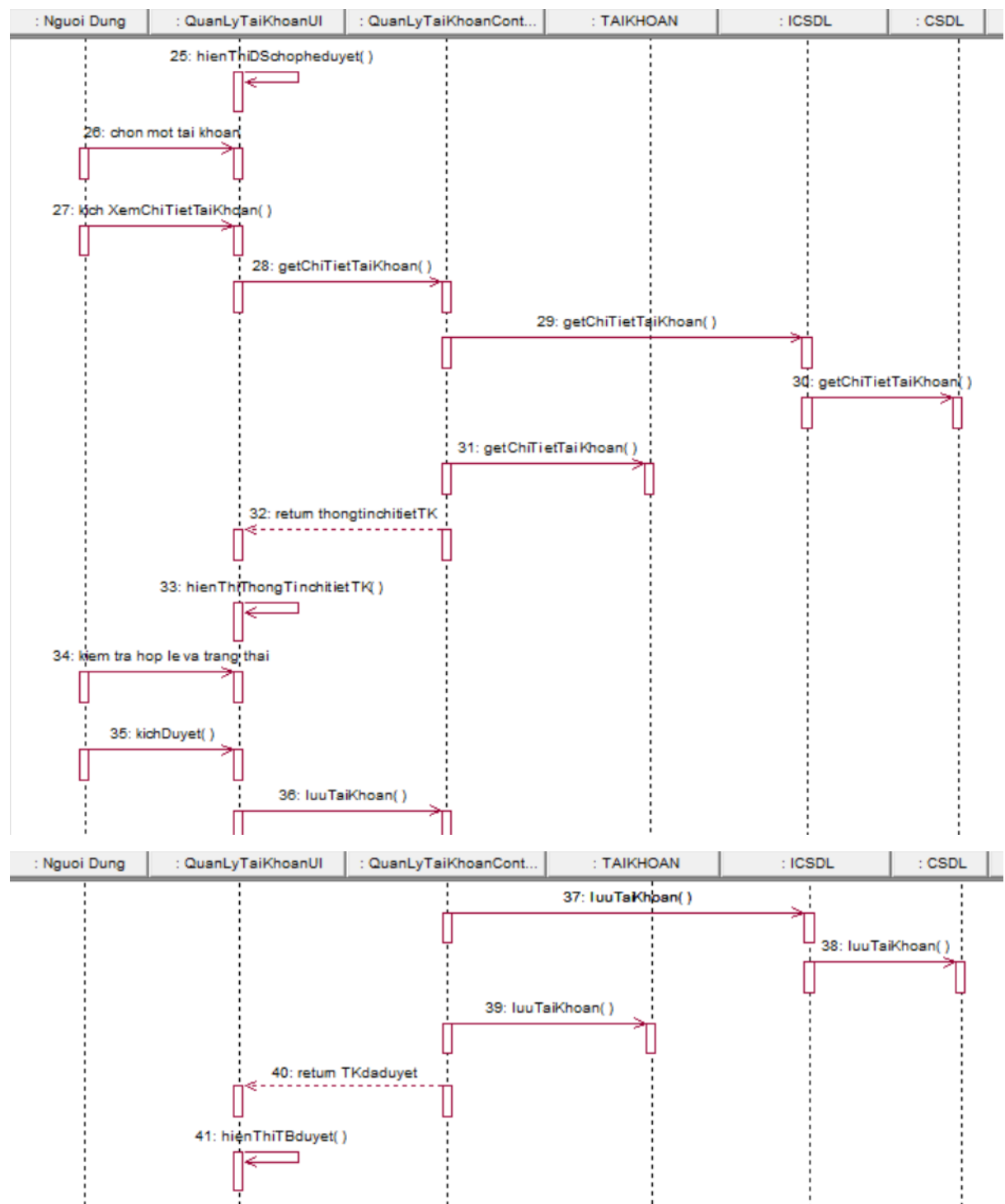
### 2.1 Phân tích các use case

#### 2.1.2 Phân tích use case Quản lý tài khoản (Chu Thị Ngọc Ánh)

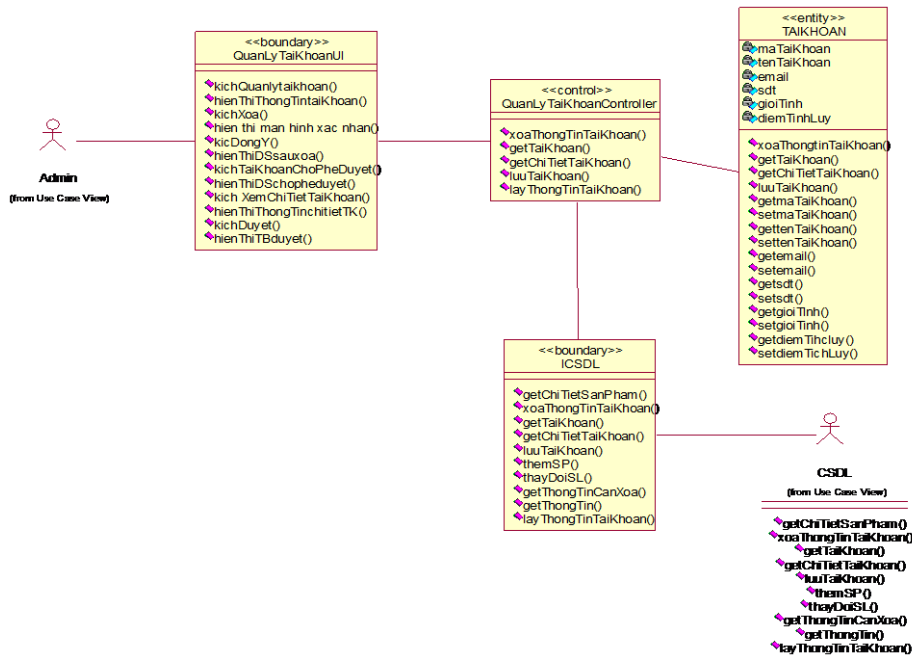
##### 2.1.2.1 Biểu đồ trình tự





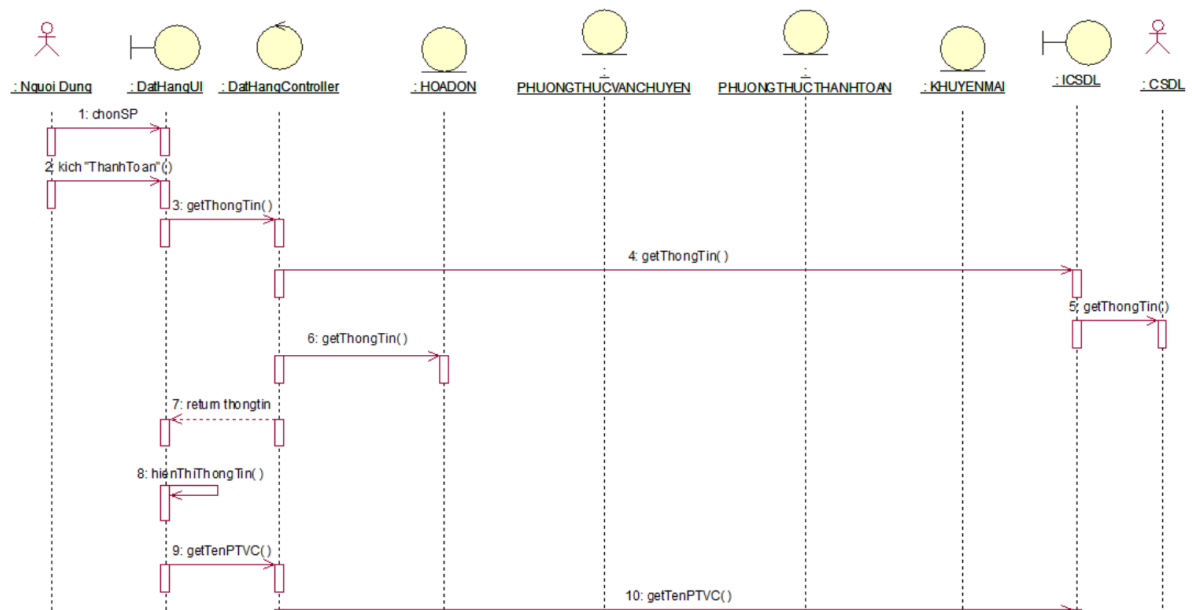


### 2.1.2.2 Biểu đồ lớp phân tích

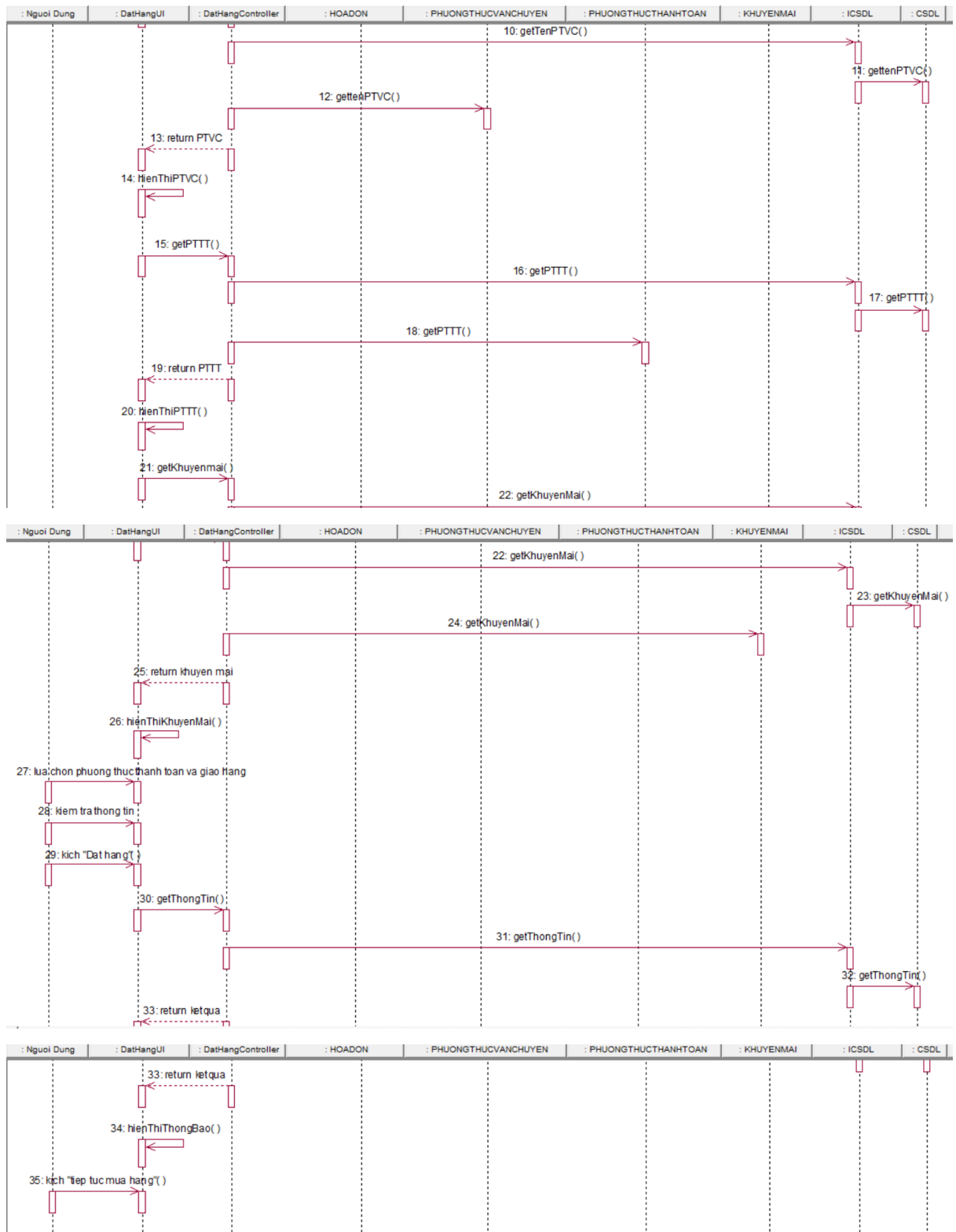


### 2.1.3 Phân tích use case Đặt hàng (Chu Thị Ngọc Ánh)

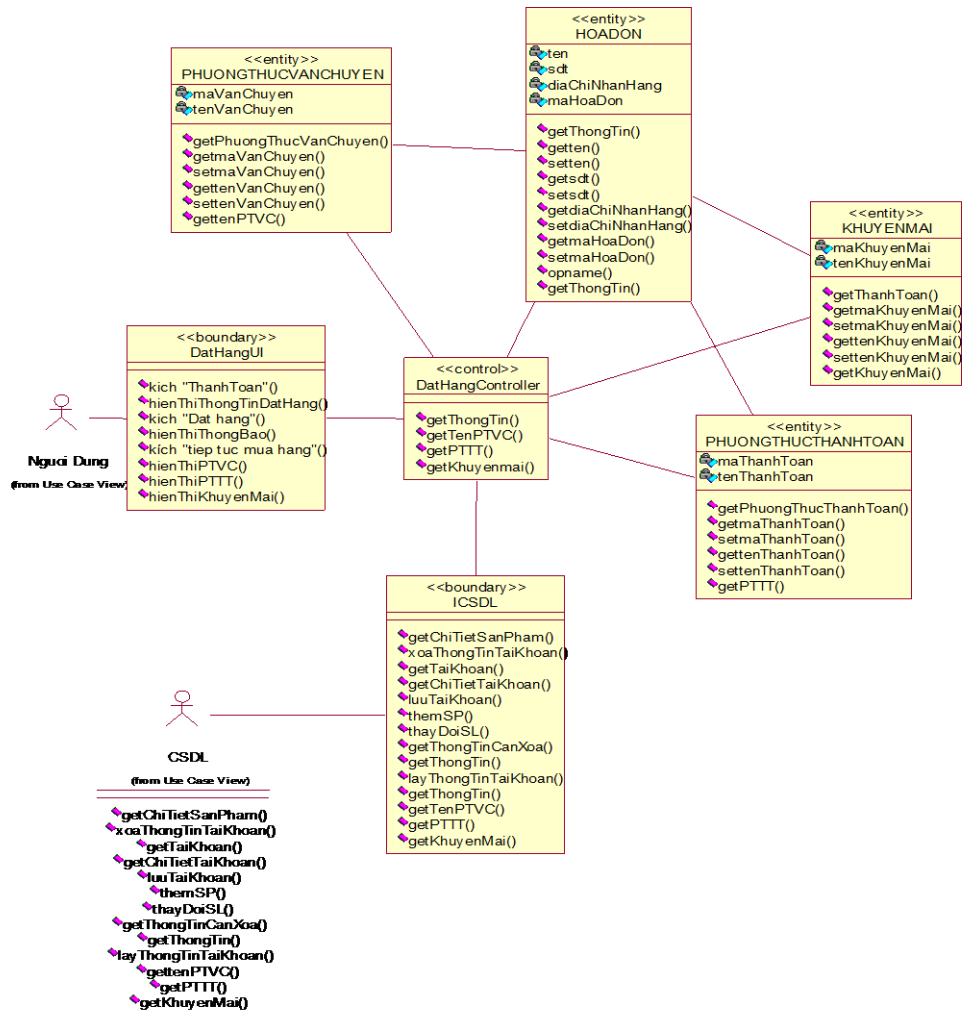
#### 2.1.3.1 Biểu đồ trình tự





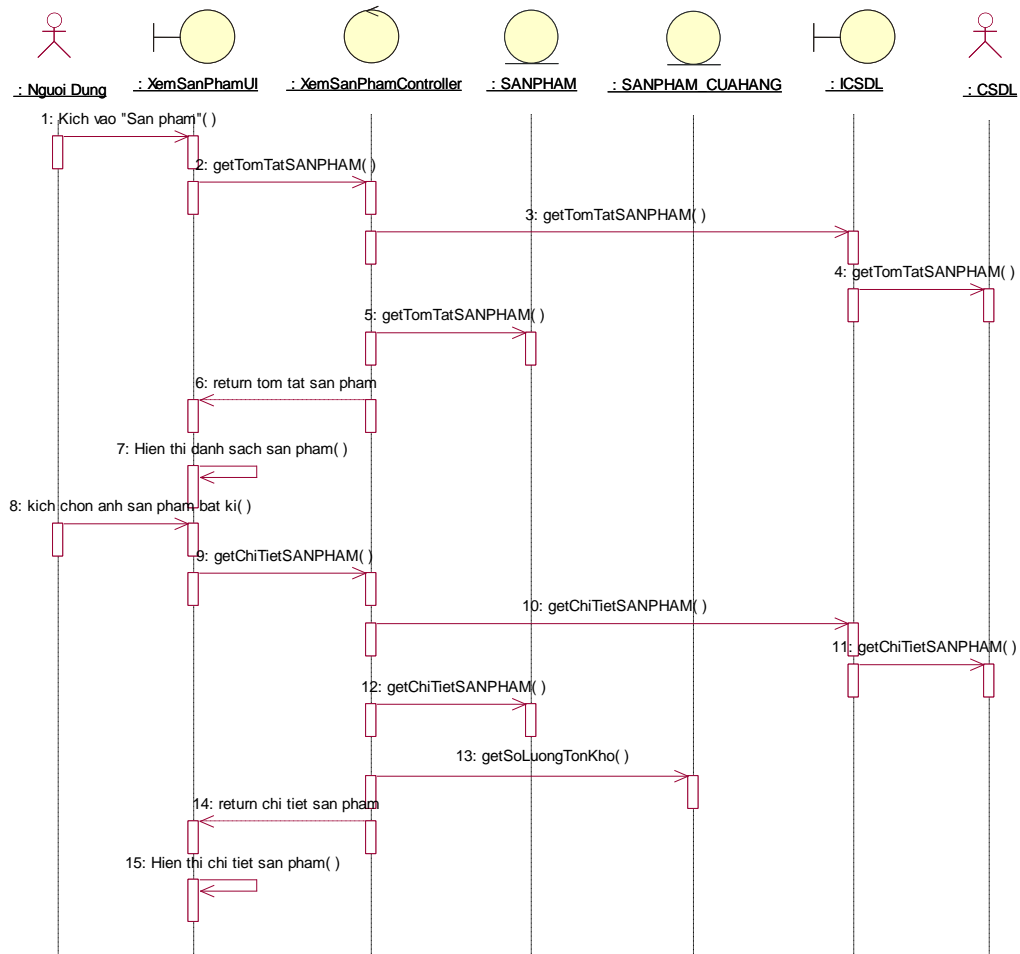


### 2.1.3.2 Biểu đồ lớp phân tích

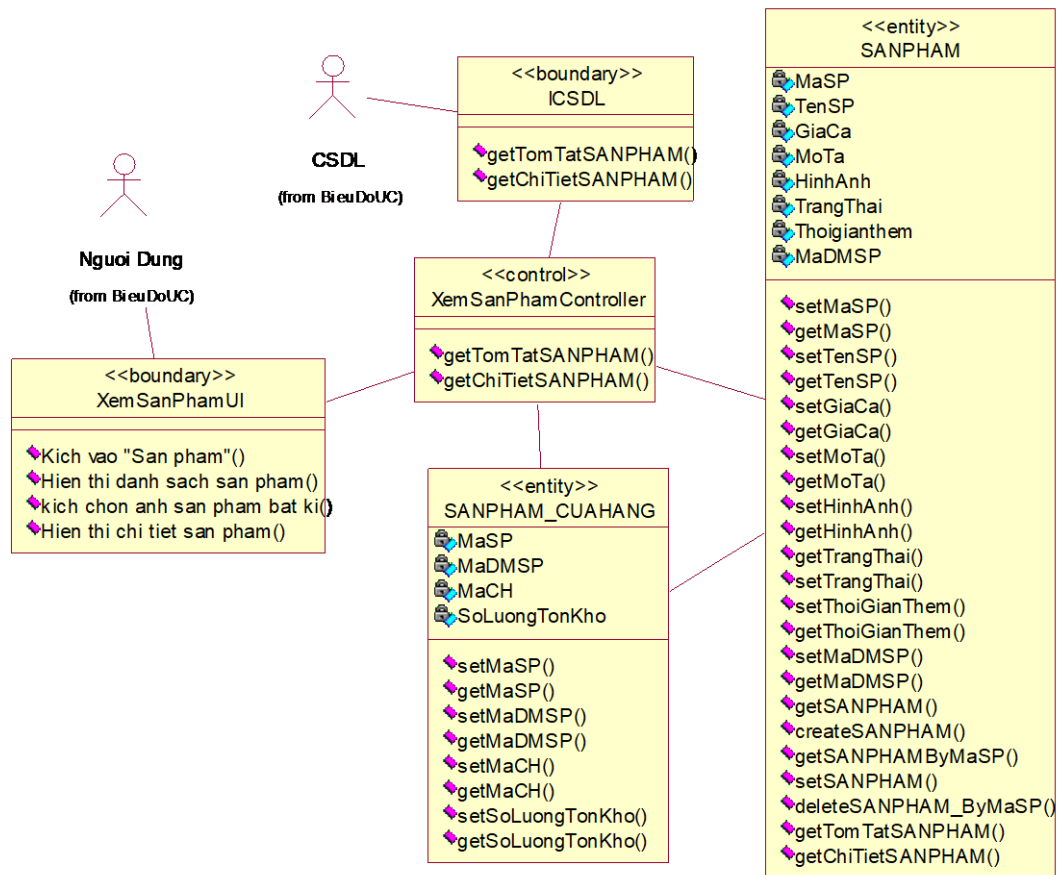


## 2.1.4 Phân tích use case Xem sản phẩm (Hoàng Văn Võ)

### 2.1.4.1 Biểu đồ trình tự

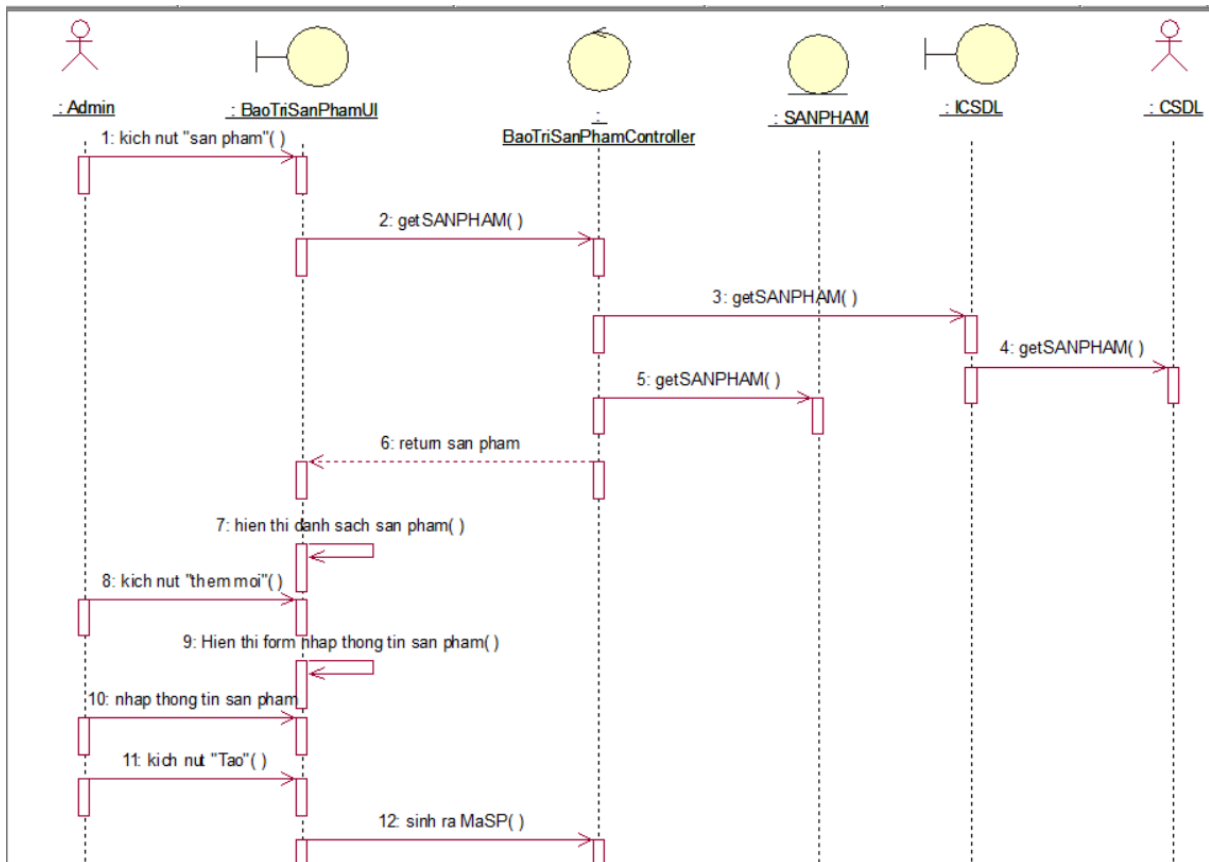


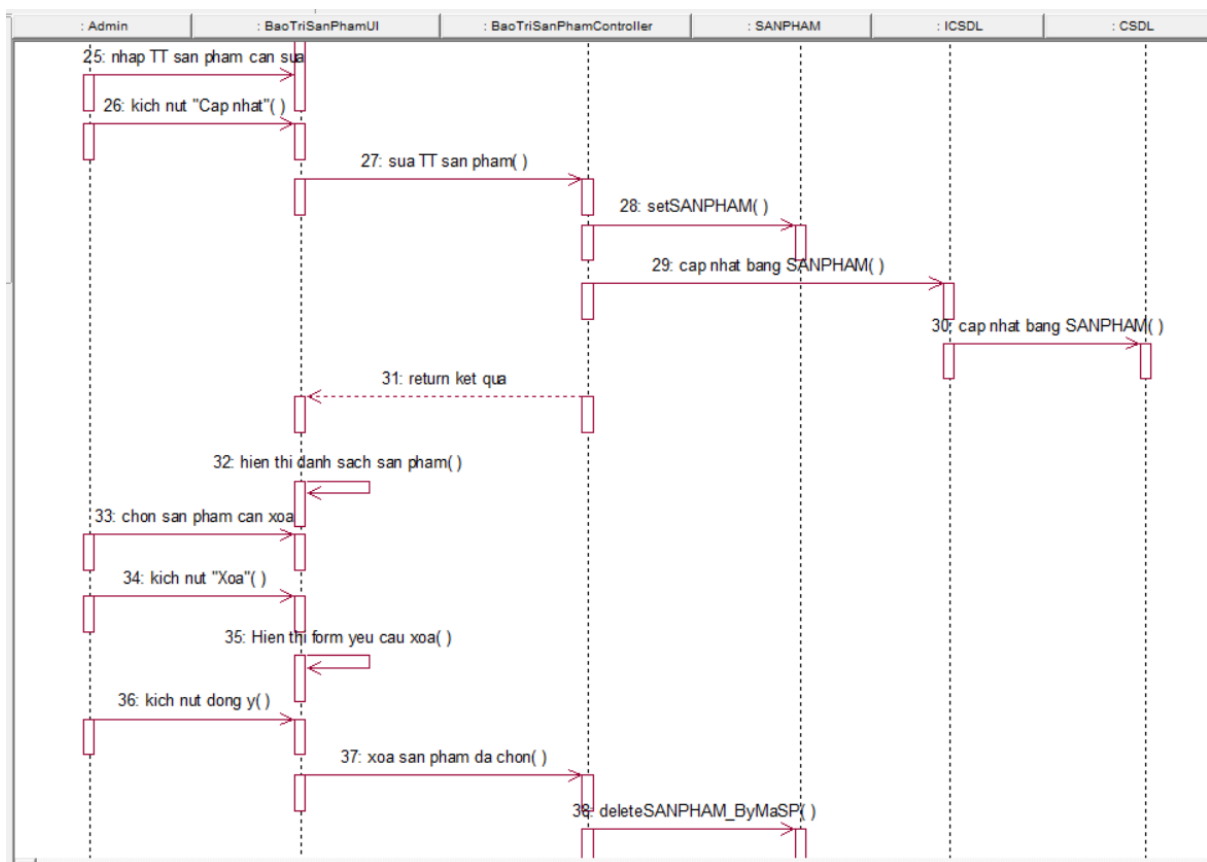
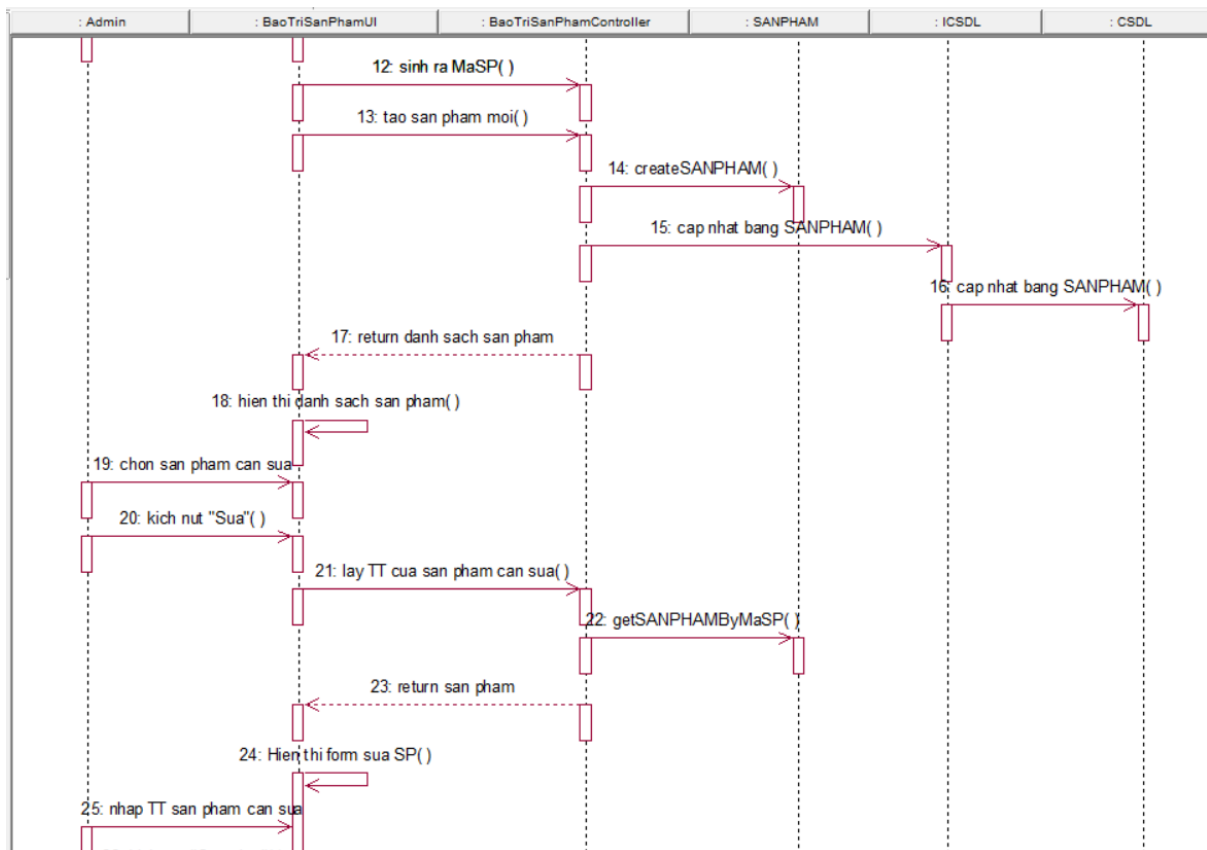
## 2.1.4.2 Biểu đồ lớp phân tích

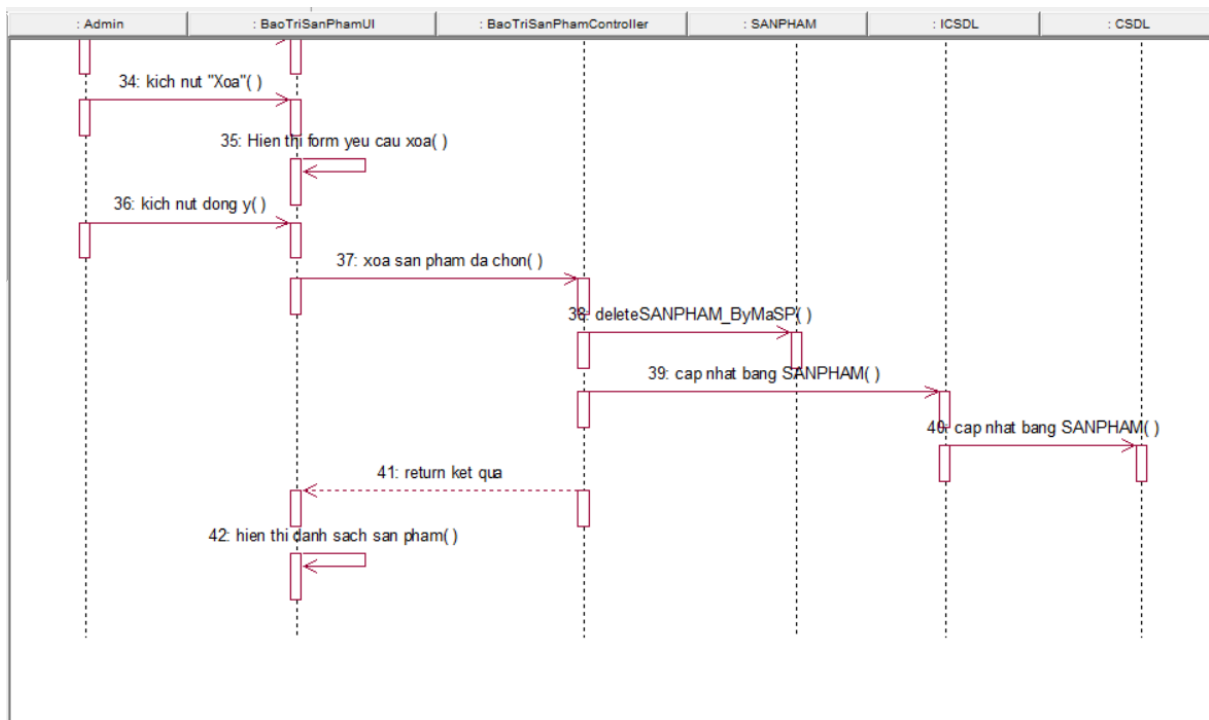


## 2.1.5 Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Hoàng Văn Võ)

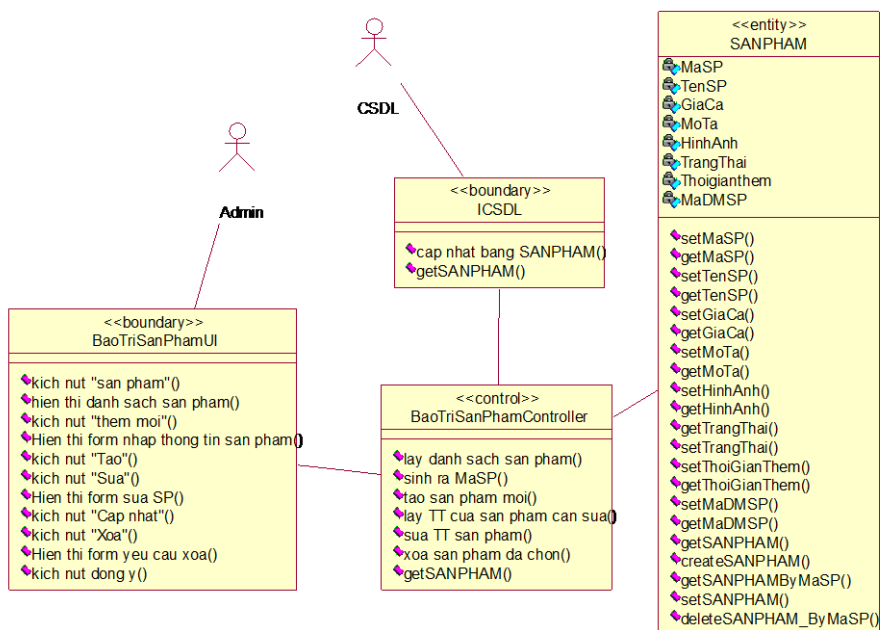
### 2.1.5.1 Biểu đồ trình tự







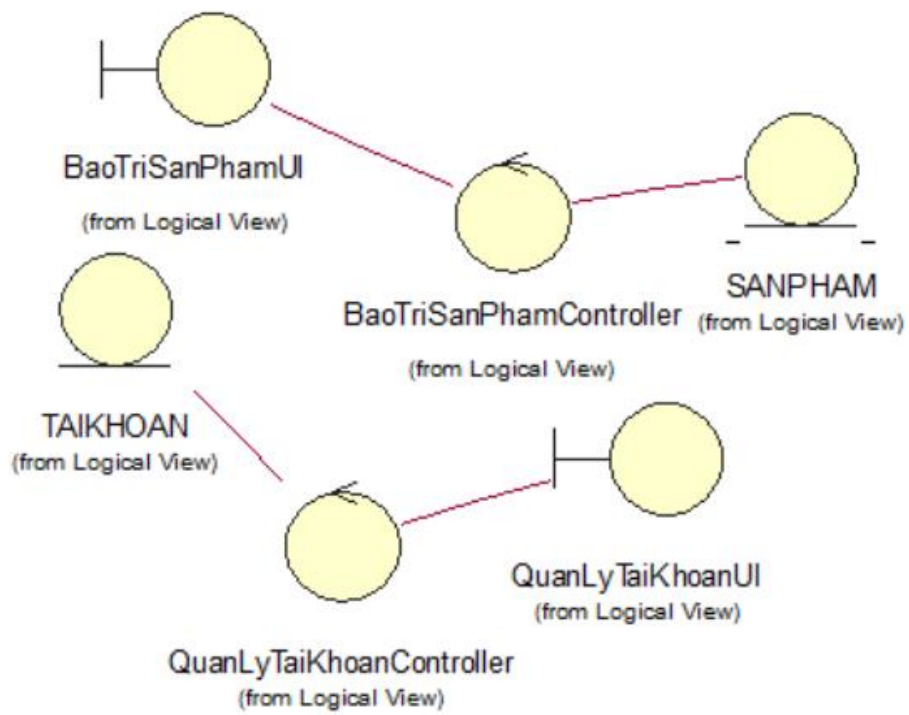
## 2.1.5.2 Biểu đồ lớp phân tích







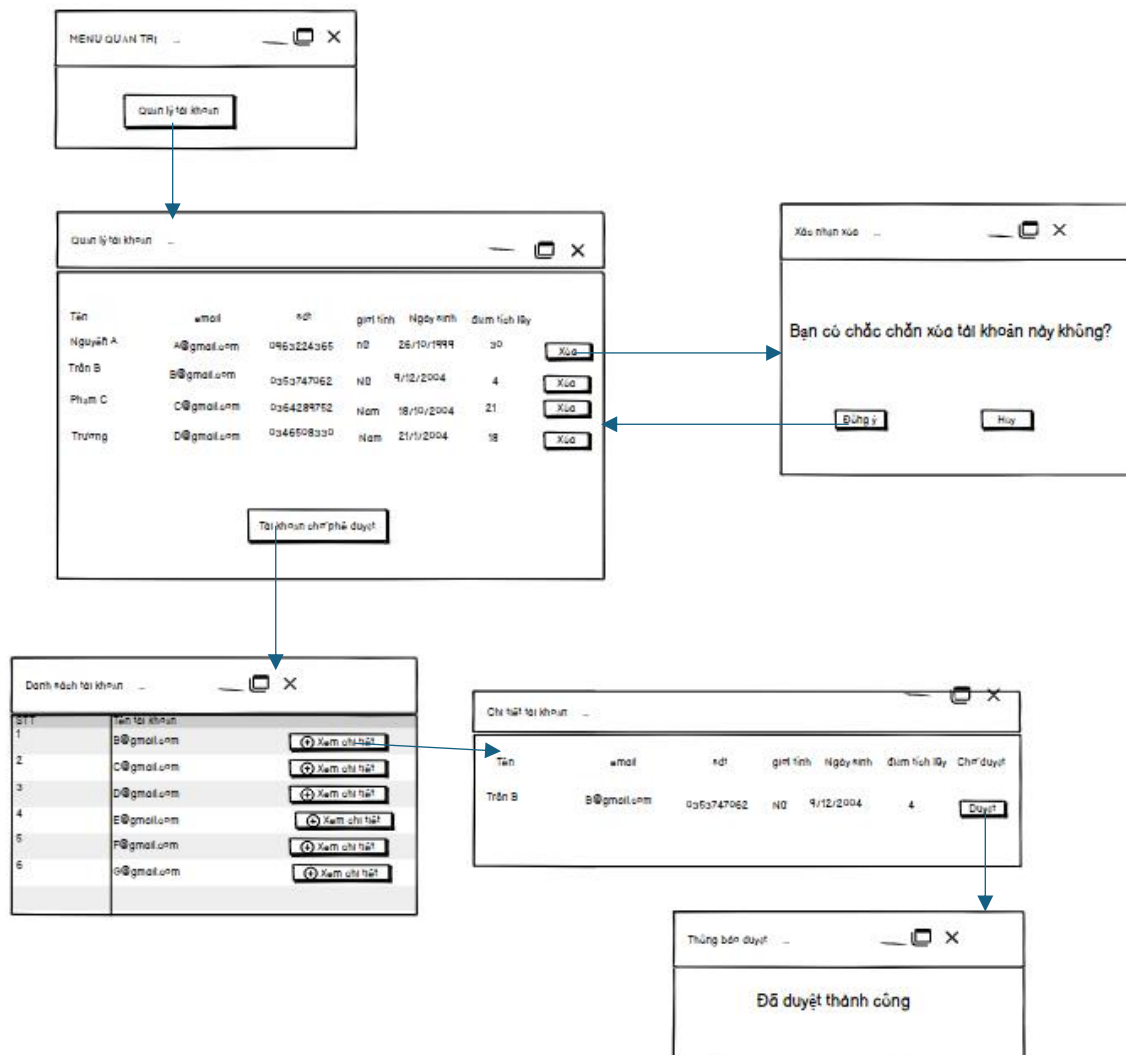
### 2.2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case use case thứ cấp



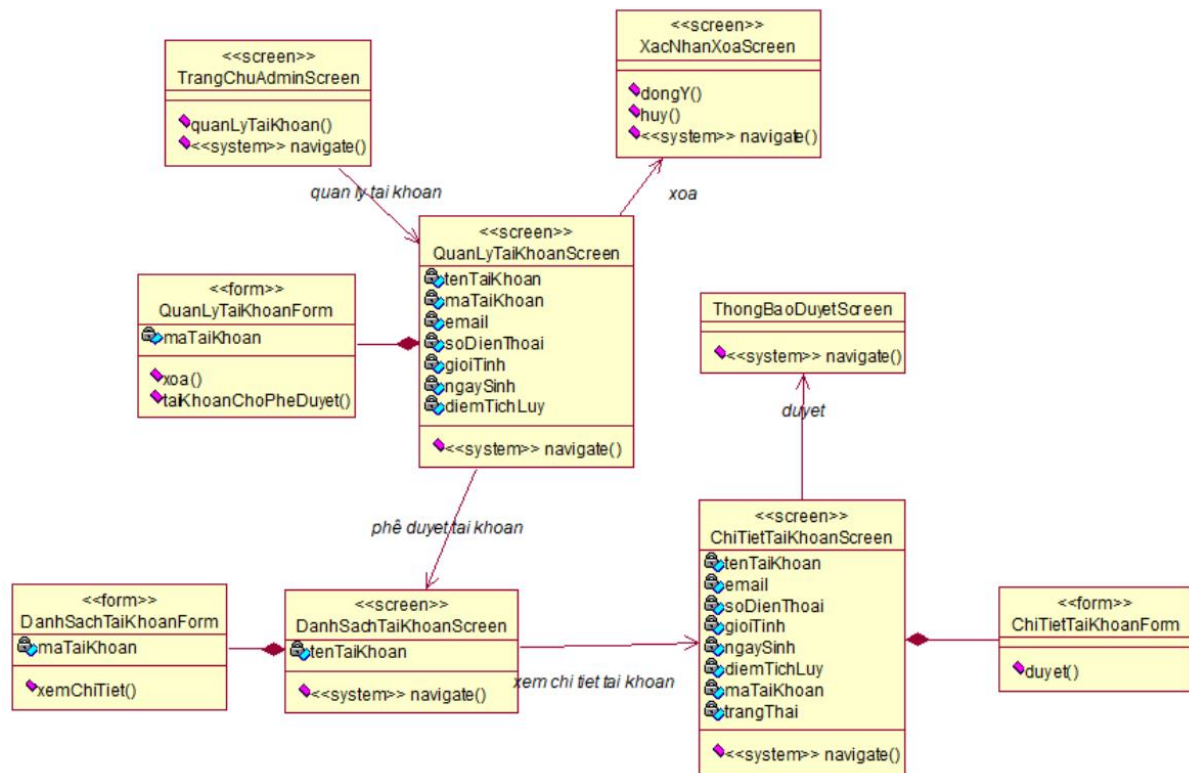
## Chương 3. Thiết kế giao diện

### 3.1. Giao diện use case Quản lý tài khoản (Chu Thị Ngọc Ánh)

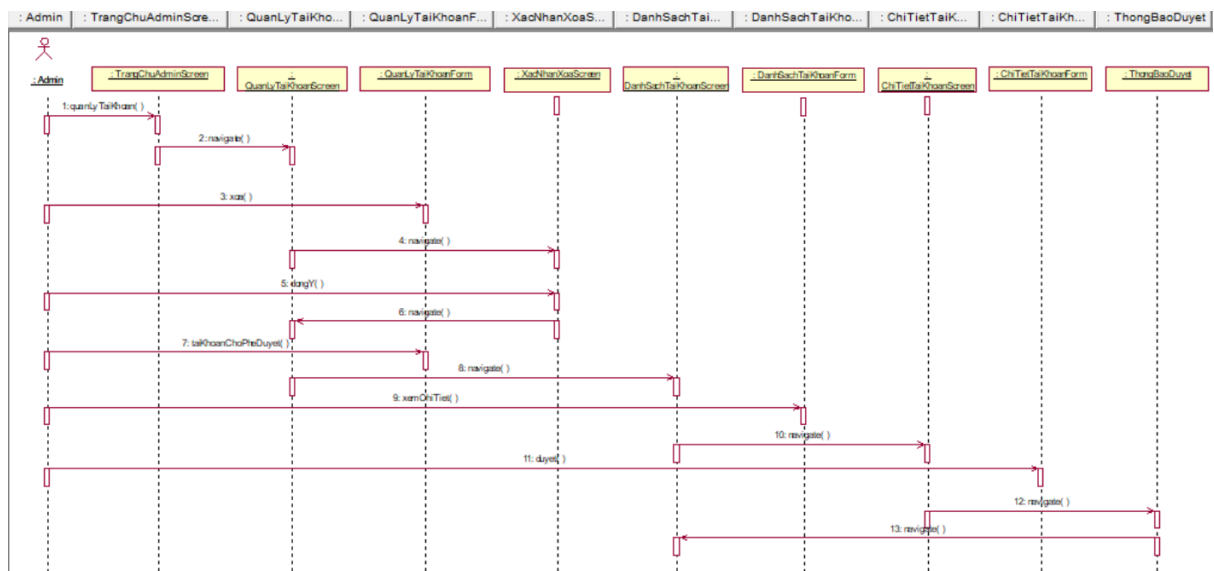
#### 3.1.1. Hình dung màn hình



### 3.1.2. Biểu đồ lớp màn hình

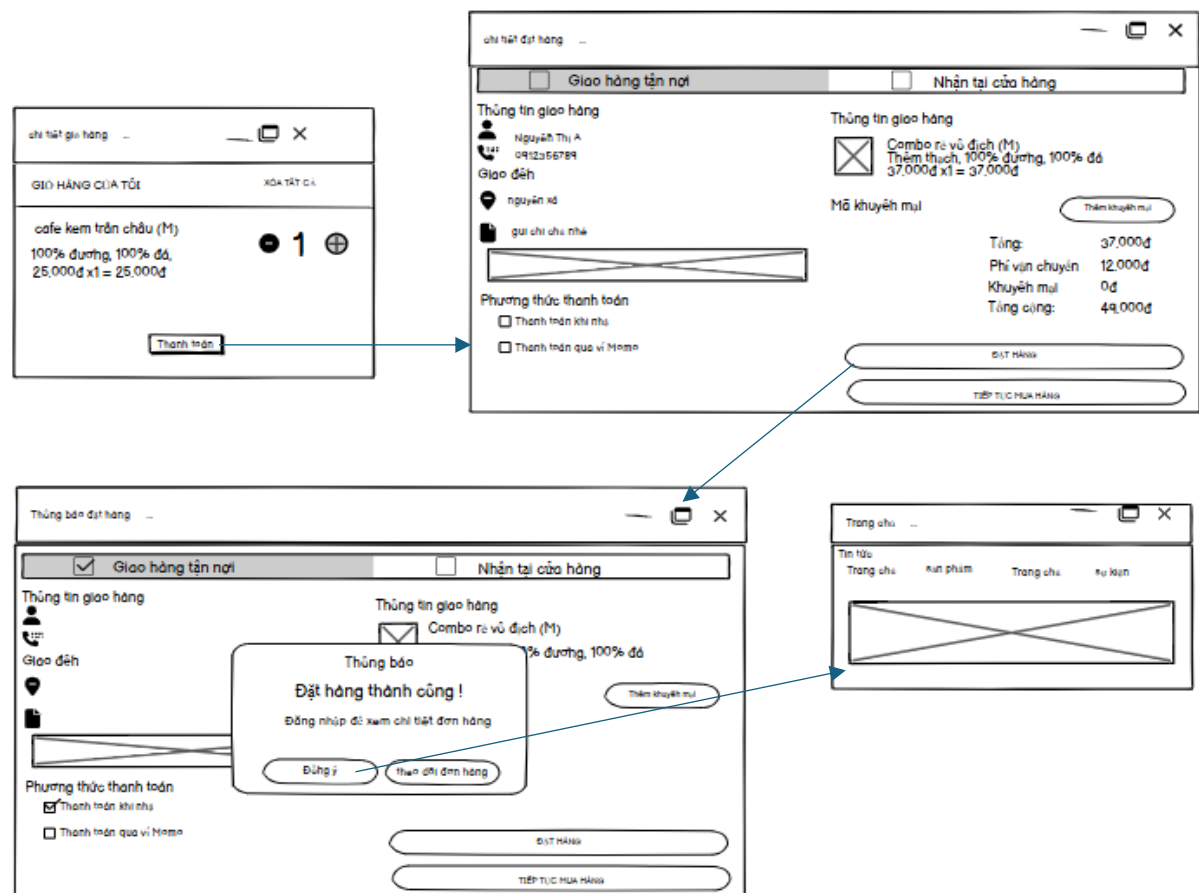


### 3.1.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình

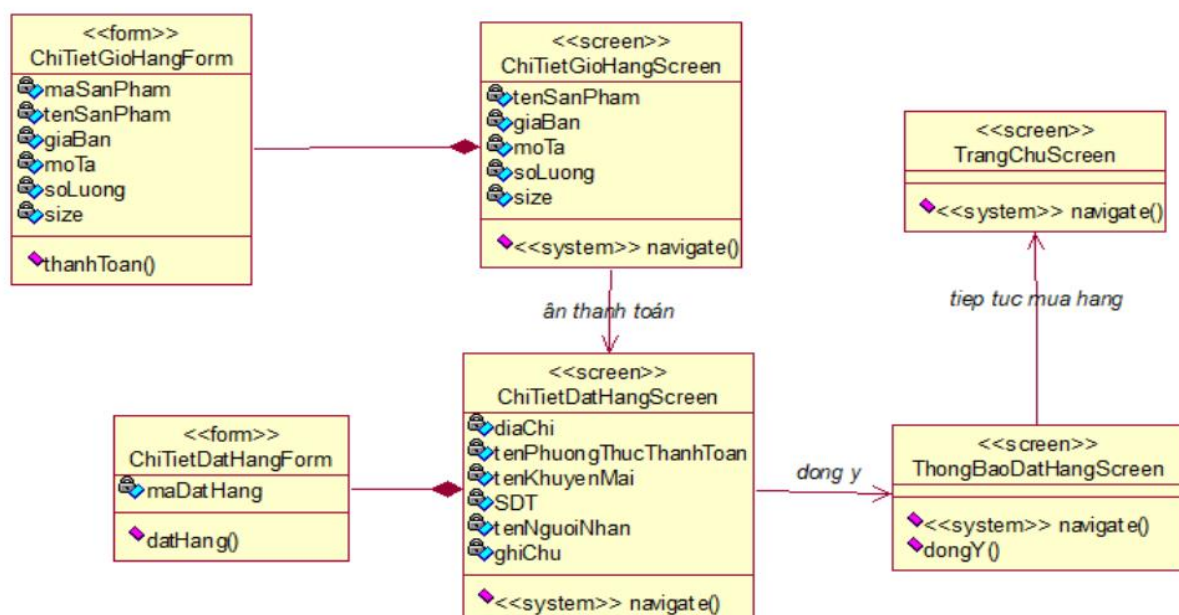


## 3.2. Giao diện use case Đặt hàng (Chu Thị Ngọc Ánh)

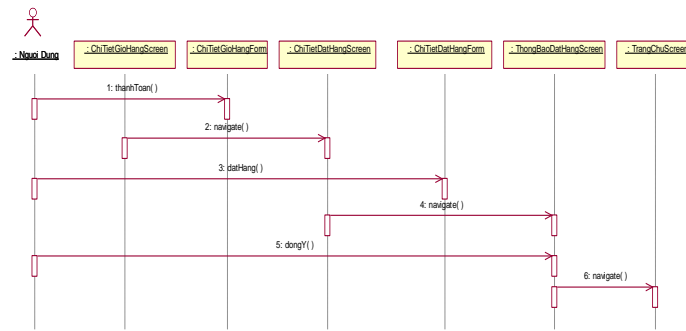
### 3.2.1. Hình dung màn hình



### 3.2.2. Biểu đồ lớp màn hình

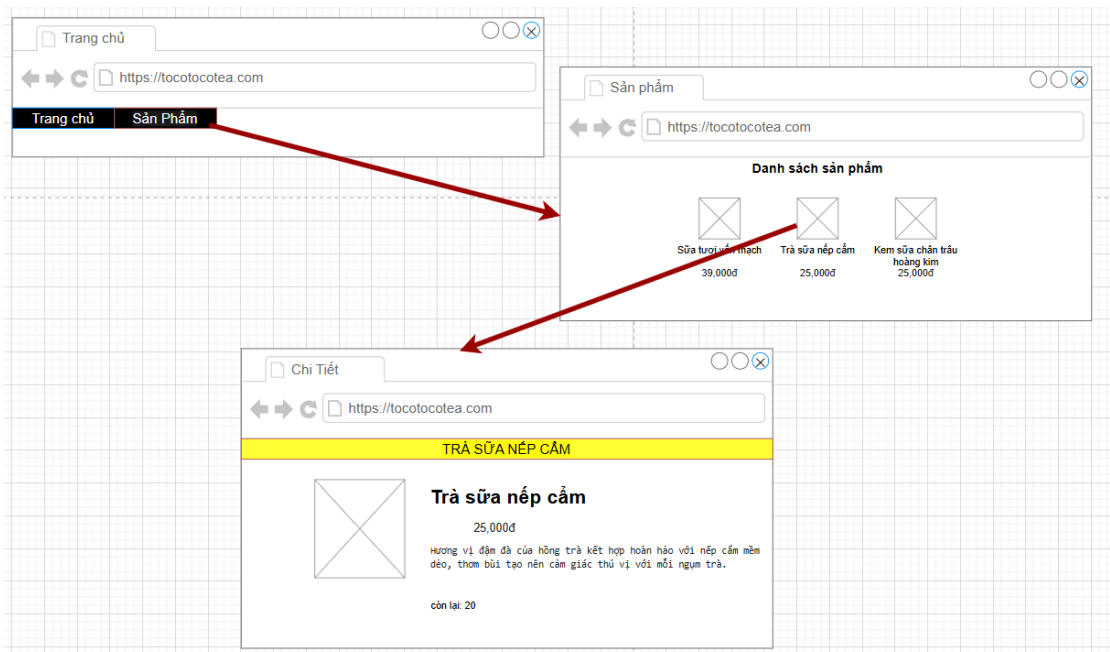


### 3.2.3. Biểu đồ cộng tác màn hình

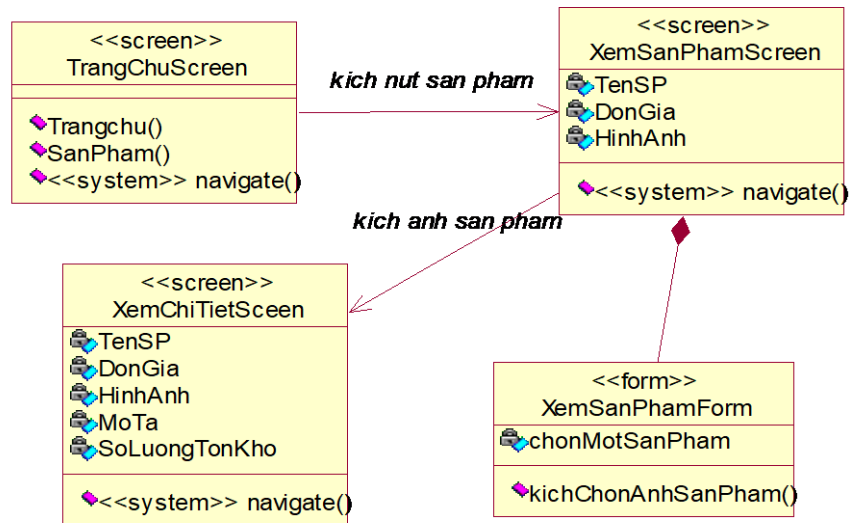


## 3.3. Giao diện use case Xem sản phẩm (Hoàng Văn Võ)

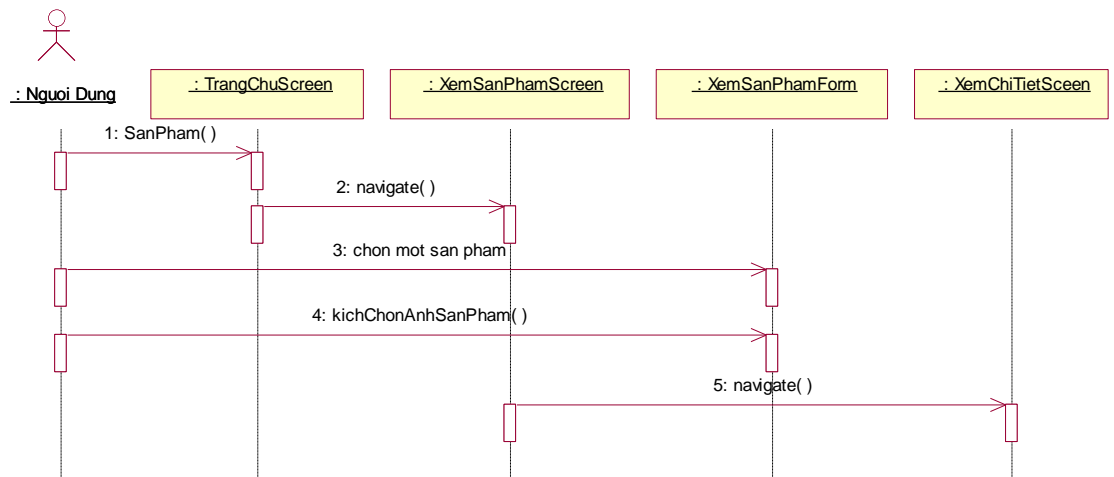
### 3.3.1. Hình dung màn hình



### 3.3.2. Biểu đồ lớp màn hình

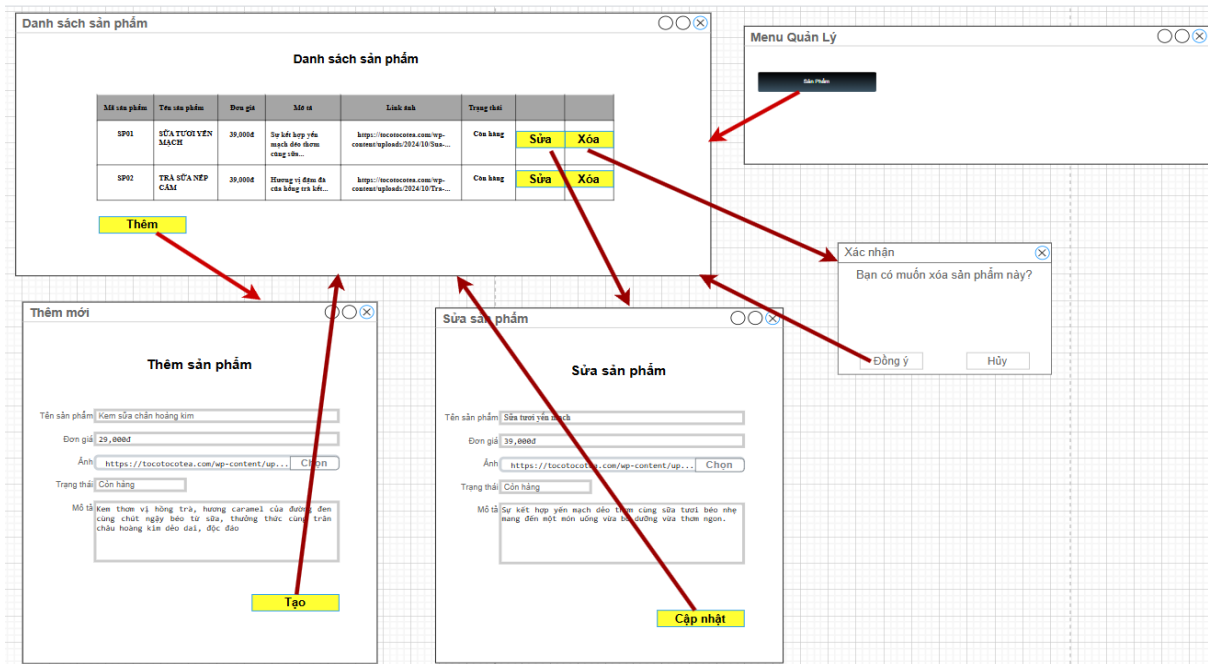


### 3.3.3. Biểu đồ cộng tác màn hình

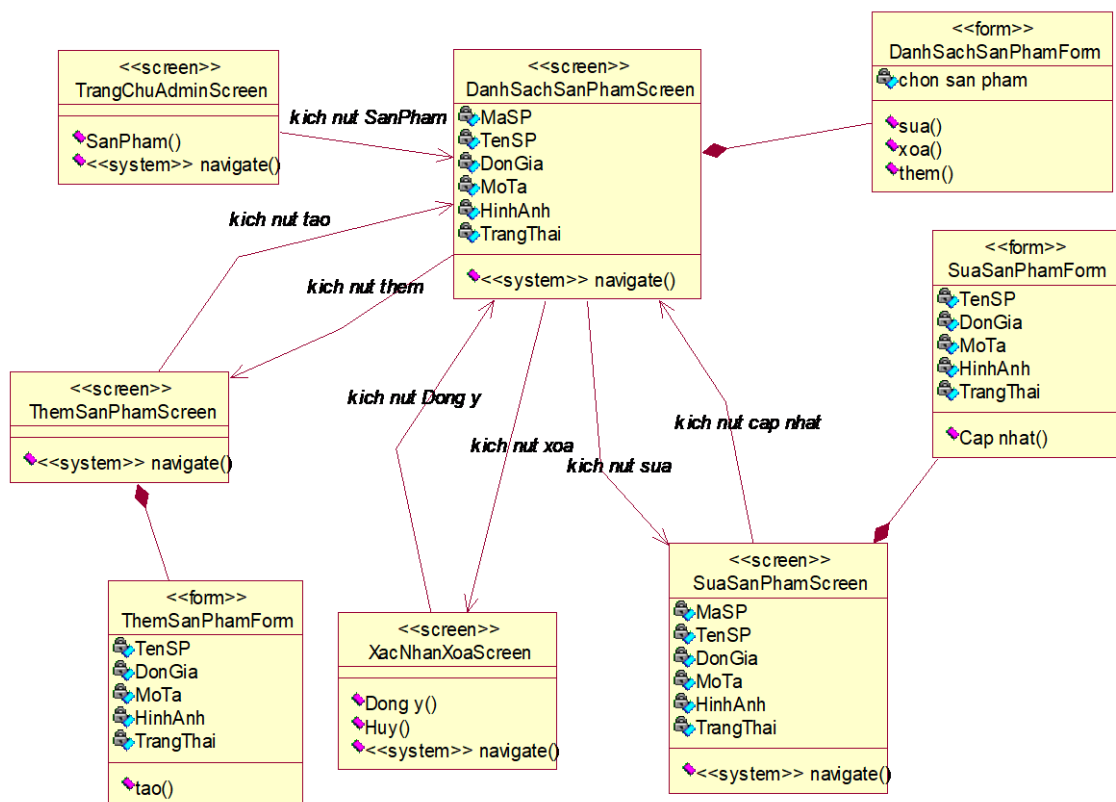


### 3.4. Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (Hoàng Văn Võ)

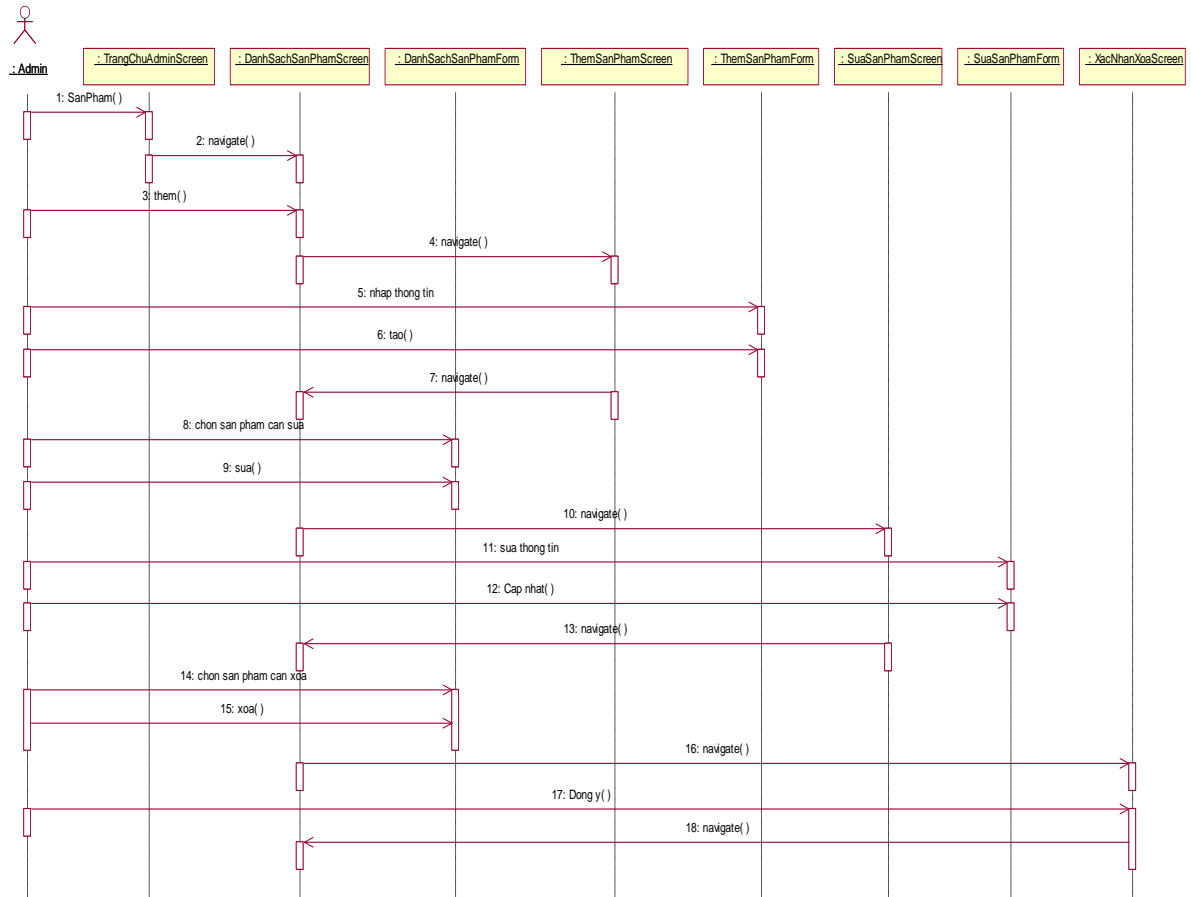
#### 3.4.1. Hình dung màn hình



#### 3.4.2. Biểu đồ lớp màn hình



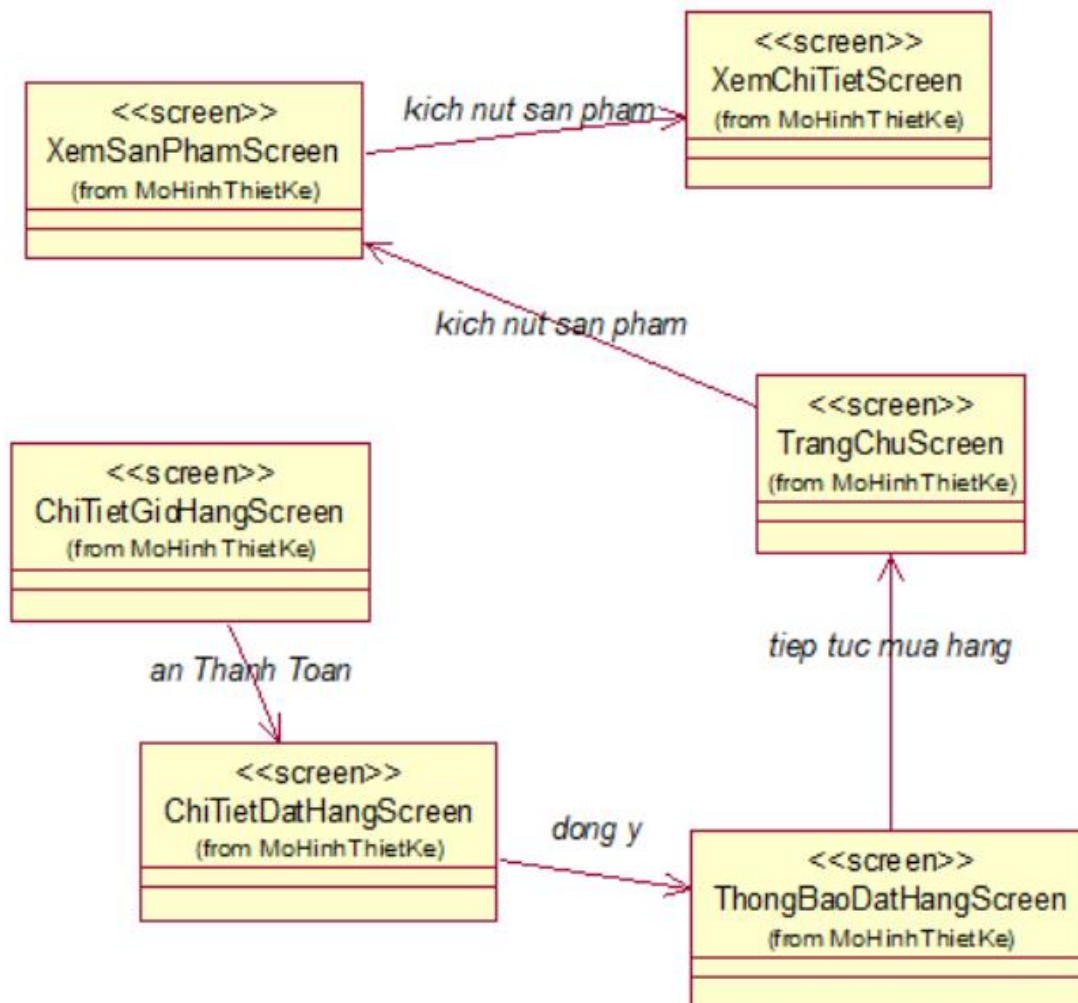
### 3.4.3. Biểu đồ cộng tác màn hình





### 3.5. Các biểu đồ tổng hợp

#### 3.5.1. Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính



### 3.5.2. Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp

