# ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN KHOA KHOA HỌC VÀ KỸ THUẬT THÔNG TIN



# BÁO CÁO ĐÒ ÁN MÔN THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG Đề tài: Thiết kế giao diện trang web bán truyện tranh Nhật Bản – Manga

GVHD: ThS. Huỳnh Văn Tín

Nhóm sinh viên thực hiện: Nhóm 6

Phạm Minh Quang
 Âu Trường Giang
 Trần Quang Tiến
 Trần Lê Khánh Hân
 MSSV: 21522517
 MSSV: 21522019
 MSSV: 21522673
 Trần Lê Khánh Hân

ഗഗ Tp. Hồ Chí Minh, 12/2023 രാരു

# NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 22 tháng 12 năm 2023

Người nhận xét

(Ký tên và ghi rõ họ tên)

# BẢNG PHÂN CÔNG, ĐÁNH GIÁ THÀNH VIÊN

Bảng 1: Bảng phân công, đánh giá thành viên

Ho và tân	MSSV	Phân công	Tỷ lệ (theo tổng khối công	Đánh giá (nhiệm vụ cá
Họ và tên	WDD V	T han cong	việc cả nhóm)	nhân)
Phạm Minh Quang	21522517	<ul> <li>Giai đoạn 1: Phân công công việc, lên kịch bản thiết kế.</li> <li>Giai đoạn 2: Chỉnh sửa, bổ sung, góp ý cho thiết kế</li> <li>Giai đoạn 3: Code trang web, chạy kiểm thử.</li> <li>Giai đoạn 4: Chỉnh sửa, bổ sung code, tiếp tục thử nghiệm.</li> </ul>	24%	Hoàn thành tốt công việc
Âu Trường Giang	21522019	<ul> <li>Giai đoạn 1: Làm form và thu thập, thống kê dữ liệu</li> <li>Giai đoạn 2: Tổng hợp, viết báo cáo.</li> <li>Giai đoạn 3: Hoàn thiện các chương báo cáo, làm slide.</li> <li>Giai đoạn 4: Làm slide, feedback cho trang web.</li> </ul>	27%	Hoàn thành tốt công việc

Trần Quang Tiến	21522673	<ul> <li>Giai đoạn 1: Thiết kế button, shopping cart cho form.</li> <li>Giai đoạn 2: Thiết kế các trang product, about</li> <li>Giai đoạn 3: Chỉnh sửa thiết kế các trang chính, vẽ flow.</li> <li>Giai đoạn 4: Feedback cho trang web, hỗ trợ làm slide.</li> </ul>	24%	Hoàn thành tốt công việc
Trần Lê Khánh Hân	21522039	<ul> <li>Giai đoạn 1: Thiết kế header, logo, chọn font, color palette cho form.</li> <li>Giai đoạn 2: Thiết kế trang chủ, cart list, log in - sign in.</li> <li>Giai đoạn 3: Bổ sung các trang phát sinh.</li> <li>Giai đoạn 4: Điều chỉnh, bổ sung thiết kế trang web.</li> </ul>	25%	Hoàn thành tốt công việc

# LỜI MỞ ĐẦU

Khi chất lượng cuộc sống của người dân ngày càng được cải thiện, internet dần trở thành một phần không thể thiếu cho những sinh hoạt thường ngày của chúng ta. Ta dễ dàng tiếp cận những nền văn hóa đặc sắc đến từ nhiều quốc gia và vùng lãnh thổ trên thế giới. Trong số đó, văn hóa manga và anime được đại đa số các bạn trẻ yêu thích và tìm hiểu.

Du nhập vào Việt Nam từ những năm 80 của thế kỷ trước, từ khi còn đơn sơ khi đọc những cuốn truyện giấy, hiện nay với công nghệ phát triển người trẻ dễ dàng tiếp cận các trang thương mại điện tử để tìm mua những bộ manga. Những trang chuyên bán manga ở Việt Nam thì chỉ đếm trên đầu ngón tay và thường khó tiếp cận các độc giả. Với đa đại số các thành viên của nhóm thực hiện đồ án lần này là những "wibu" chính hiệu, chúng tôi đã chọn chủ đề thiết kế giao diện cho một trang web bán truyện tranh Nhật Bản - manga như thế.

Để xuất bản một trang web bán truyện ra thị trường là một điều khá khó khăn và cần được sự đón nhận từ cộng đồng những người yêu thích anime/manga. Ở đây, nhóm hướng đến công việc thiết kế một sản phẩm website với những chức năng chính. Qua những gì được thể hiện, chúng tôi mong muốn sẽ đạt được những nguyên tắc thiết kế căn bản và thao tác hợp lý cho người sử dụng.

Sau đây, nhóm chúng tôi sẽ trình bày về phần mềm, quy trình thiết kế giao diện và giao diên hoàn chỉnh qua các chương sau:

- Chương 1: Khảo sát, phân tích, tham khảo
- Chương 2: Thiết kế phác thảo giao diện
- Chương 3: Giao diện website hoàn chỉnh
- Chương 4: Tương tác giao diện
- Chương 5: Kết luận

# DANH MỤC CÁC BẢNG, HÌNH ẢNH

# Danh mục các bảng:

Bảng 1: Bảng phân công, đánh giá thành viên	3
Danh mục hình ảnh:	
Chương 1:	
Hình 1.1: Phiếu khảo sát giao diện trang web bán truyện tranh Nhật Bản – Manga	13
Hình 1.2: Thống kê độ tuổi người dùng	13
Hình 1.3: Thống kê giới tính người dùng	14
Hình 1.4: Thống kê công việc hiện tại của người dùng	14
Hình 1.5: Thống kê tần suất mua truyện trên các website của người dùng	15
Hình 1.6: Thống kê lựa chọn thành phần quan trọng trong giao diện của người dùng	; 15
Hình 1.7: Thống kê lựa chọn phương thức thanh toán	16
Hình 1.8: Thống kê bổ sung nhu cầu quét mã QR của người dùng	16
Hình 1.9: Thống kê tiêu chí đánh giá sản phẩm của người dùng	17
Hình 1.10: Thống kê hướng thiết kế phần danh sách trong Lịch sử mua hàng của ng dùng	gười 17
Hình 1.11: Thống kê tone màu chủ đạo mà người dùng ưa thích	18
Hình 1.12: Thống kê font chữ mà người dùng ưa thích	18
Hình 1.13: Thống kê header mà người dùng ưa thích	19

Hình 1.14: Thống kê kiểu logo mà người dùng ưa thích

19

IE106 – Thiết kế Giao diện Người dùn	IE106 –	Thiết kế	Giao	diên	Người	dùng
--------------------------------------	---------	----------	------	------	-------	------

Hình 1.15: Thống kê màu background mà người dùng ưa thích	20
Hình 1.16: Thống kê kiểu Shopping Cart mà người dùng ưa thích <b>Chương 2:</b>	21
Hình 2.1: Phác thảo Header	24
Hình 2.2: Phác thảo Footer	24
Hình 2.3: Phác thảo User Account Dropdown Menu	24
Hình 2.4: Phác thảo trang chủ	25
Hình 2.5: Phác thảo trang đăng nhập	26
Hình 2.6: Phác thảo trang đăng ký	26
Hình 2.7: Phác thảo trang giỏ hàng	27
Hình 2.8: Phác thảo trang sản phẩm	28
Hình 2.9: Phác thảo trang thông tin nhận hàng	29
Hình 2.10: Phác thảo trang phương thức thanh toán	30
Hình 2.11: Phác thảo trang thông báo đặt hàng thành công	30
Hình 2.12: Phác thảo trang tình trạng đơn hàng	31
Hình 2.13: Phác thảo trang chi tiết đơn hàng	32
Hình 2.14: Phác thảo trang About Us	33
Hình 2.15: Phác thảo trang thông tin cá nhân	34
Hình 2.16: Phác thảo trang đổi mật khẩu	35
Hình 2.17: Phác thảo trang thông báo lỗi 404	36
Hình 2.18: Phác thảo trang thông báo lỗi 403	36

	,	,				
IE 106	T1.: 24 1		: 1:	2 NT.	2.:	1.\
IE106 -	ппеск	ест	1ao (11	en ivs	ourou (	aung
12100	1111001		140 41		5001	

# Chương 3:

Hình 3.1: Màn hình trang chủ	37
Hình 3.2: Màn hình đăng nhập	38
Hình 3.3: Màn hình đăng ký	39
Hình 3.4: Màn hình giỏ hàng	40
Hình 3.5: Màn hình sản phẩm	41
Hình 3.6: Màn hình Thông tin nhận hàng	42
Hình 3.7: Màn hình Phương thức thanh toán	43
Hình 3.8: Màn hình Đặt hàng thành công	43
Hình 3.9: Màn hình Tình trạng đơn hàng	44
Hình 3.10: Màn hình Chi tiết đơn hàng	45
Hình 3.11: Màn hình About Us	46
Hình 3.12: Màn hình thông tin cá nhân	47
Hình 3.13: Màn hình đổi mật khẩu	48
Hình 3.14: Màn hình thông báo lỗi 404	49
Hình 3.15: Màn hình thông báo lỗi 403	49

	,	,				
IE 106	T1.: 24 1		: 1:	2 NT.		1.\
IE106 -	ппеск	ест	1ao (11	en ivs	ourou (	aung
12100	1111001		140 41		5001	

# Chương 4:

Hình 4.1: Tương tác giao diện tổng thể	50
Hình 4.2: Tương tác theo giao diện Đăng nhập/Đăng ký	51
Hình 4.3: Tương tác theo giao diện Trang chủ	52
Hình 4.4: Tương tác theo giao diện trang Sản phẩm	53
Hình 4.5: Tương tác theo giao diện trang Thông tin nhận hàng	53
Hình 4.6: Tương tác theo giao diện trang Người dùng	55
Hình 4.7: Tương tác theo giao diện trang thông báo lỗi	56

# MỤC LỤC

LÒI N	MỞ ĐẦU	5
DANI	H MỤC CÁC BẢNG, HÌNH ẢNH	6
Chươ	rng 1: KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH, THAM KHẢO	13
1.1	Khảo sát yêu cầu khách hàng và phân tích yêu cầu	13
1.2	Tìm hiểu, nghiên cứu ứng dụng liên quan	21
1.2	2.1. Úng dụng Shopee	21
1.2	2.2. Úng dụng Tiki	22
1.2	2.3. Úng dụng Fahasa	22
1.2	2.4. Ứng dụng IPM	22
1.2	2.5. Úng dụng nước ngoài	22
1.3	Rút ra kinh nghiệm	23
Chươ	ng 2: PHÁC THẢO GIAO DIỆN	24
2.1	Phác thảo Header	24
2.2	Phác thảo Footer	24
2.3	Phác thảo User Account Dropdown Menu	24
2.4	Phác thảo trang chủ	25
2.5	Phác thảo trang đăng nhập	26
2.6	Phác thảo trang đăng ký	26
2.7	Phác thảo trang giỏ hàng	27
2.8	Phác thảo trang sản phẩm	28
2.9	Phác thảo trang checkout	29

# IE106 – Thiết kế Giao diện Người dùng

	2.10	Phác thảo trang tình trạng đơn hàng	31
	2.11	Phác thảo trang chi tiết đơn hàng	32
	2.12	Phác thảo trang About Us	33
	2.13	Phác thảo trang thông tin tài khoản	34
	2.14	Phác thảo trang thông báo lỗi	36
(	Chươn	g 3: GIAO DIỆN WEBSITE HOÀN CHỈNH	37
	3.1	Màn hình trang chủ	37
	3.2	Màn hình đăng nhập	38
	3.3	Màn hình đăng ký	39
	3.4	Màn hình giỏ hàng	40
	3.5	Màn hình sản phẩm	41
	3.6	Màn hình checkout	42
	3.7	Màn hình tình trạng đơn hàng	44
	3.8	Màn hình chi tiết đơn hàng	45
	3.9	Màn hình About Us	46
	3.10	Màn hình thông tin tài khoản	47
	3.11	Màn hình thông báo lỗi	49
(	Chươn	g 4: TƯƠNG TÁC GIAO DIỆN	50
	4.1	Tương tác giao diện	50
	4.2	Tạo tương tác	50

# IE106 – Thiết kế Giao diện Người dùng

T	ÀI LI	IÊU THAM KHẢO	60
	5.3	Hướng phát triển	59
	5.2 Nhược điểm		58
	5.1	Ưu điểm	58
Chương 5: KẾT LUẬN		g 5: KÉT LUẬN	58
4.2.6		6 Tương tác theo giao diện trang thông báo lỗi	56
	4.2.	5 Tương tác theo giao diện trang Người dùng	55
	4.2.	4 Tương tác theo giao diện trang Checkout	53
	4.2.	3 Tương tác theo giao diện trang Sản phẩm	53
	4.2.	2 Tương tác theo giao diện Trang chủ	52
	4.2.	1 Tương tác theo giao diện Đăng nhập/Đăng ký	51

# Chương 1: KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH, THAM KHẢO

## 1.1 Khảo sát yêu cầu khách hàng và phân tích yêu cầu

Khảo sát yêu cầu:

Link khảo sát: https://forms.gle/Jx32bCgdCFJQpDFu8

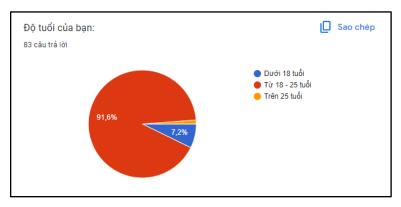


Hình 1.1: Phiếu khảo sát giao diện trang web bán truyện tranh Nhật Bản – Manga

Sau khi hoàn thành khảo sát với gần 100 phản hồi, chúng tôi đã có phản hồi tích cực sau về phía người dùng:

#### Độ tuổi:

91.6% nằm ở độ tuổi từ 18-25 tuổi, độ tuổi phổ biến với nhu cầu tiêu thụ sản phẩm cao, phù hợp với yêu cầu khảo sát.

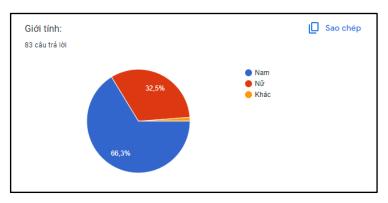


Hình 1.2: Thống kê độ tuổi người dùng

#### Giới tính:

Khoảng 67% nam và 33% nữ tham gia khảo sát. Đây là một sự chênh lệch không đáng kể so với dự tính.

Tuy nhiên, số liệu vẫn có thể mang tính khách quan trong xây dựng dữ liệu hướng tới thiết kế giao diện người dùng phục vụ đa giới. Ngoài ra, thống kê cũng cho thấy tỷ lệ những người thích anime, manga ở VIệt Nam đa số là nam giới.



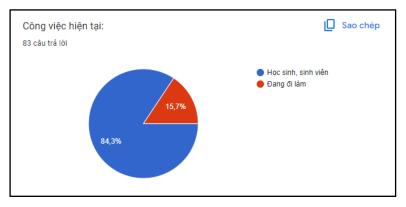
Hình 1.3: Thống kê giới tính người dùng

#### Công việc hiện tại:

Sinh viên học sinh chiếm tỉ lệ lớn. Điều đó mang lại cái nhìn khái quát về nhu cầu tiêu dùng mua sắm của sinh viên.

Đối tượng này có thể trở thành khách hàng trung thành của website về sau. Đây cũng là độ tuổi nhận thức còn đang phát triển, hình thành cho mình những tư duy riêng và sở thích cá nhân đặc thù.

Đồng thời, một phần nhỏ dữ liệu của những người đi làm đa phần sẽ thuộc thế hệ 2000 trở về trước, gắn liền với tuổi thơ đọc các quyển truyện giấy.

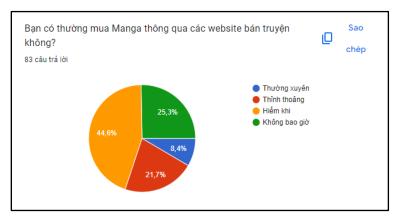


Hình 1.4: Thống kê công việc hiện tại của người dùng

## Tần suất mua truyện:

Phân bố của biểu đồ cho thấy chiều hướng mua truyện thường xuyên và thinh thoảng trên website chỉ chiếm một số ít, khoảng 30%.

Ngược lại, thành phần hiếm khi và không bao giờ lại chiếm đến 70%, cho thấy nhu cầu mua truyện vẫn có nhưng các website bán truyện vẫn chưa đáp ứng được nhu cầu độc giả.

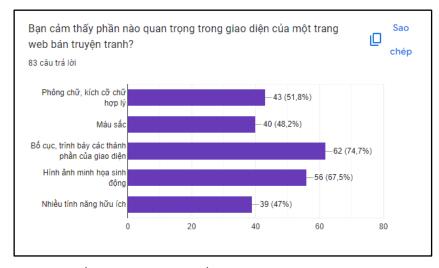


Hình 1.5: Thống kê tần suất mua truyện trên các website của người dùng

### Lựa chọn thành phần quan trọng trong giao diện:

Bố cục, trình bày các thành phần của giao diện chiếm tỷ lệ bình chọn cao nhất với 74.7%. Tiếp đến là 67.5% người dùng quan tâm đến các hình ảnh minh họa làm sinh động cho bố cục tổng thể của trang web. Không những thế, font (phông) chữ cũng kích cỡ chữ thể hiện sao cho phù hợp, thân thiện với thị giác của người xem cũng là vấn đề được chú ý với 51.8% tỷ lệ bình chọn.

Tuy có tỷ lệ bình chọn thấp hơn top 3 nhưng vấn đề chọn màu sắc cho trang web và tích hợp nhiều tính năng hữu ích cũng đạt tỷ lệ không nhỏ lần lượt 51.8% và 47%.

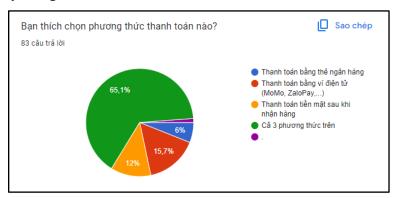


Hình 1.6: Thống kê lựa chọn thành phần quan trọng trong giao diện của người dùng

#### Phương thức thanh toán:

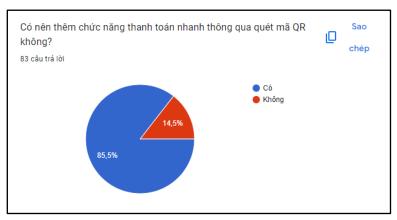
Theo khảo sát, phương thức thanh toán được phân bố đều và cả 3 lựa chọn đều thỏa mãn với người dùng, phù hợp với hướng triển khai của team.

Song, để đánh giá riêng hai phương thức có tỷ lệ cao hơn cả thì ví điện tử vẫn có phần nhỉnh hơn so với thanh toán trực tiếp bằng tiền mặt khi nhận hàng, chứng tỏ hình thức này hiện nay đang rất thịnh hành.



Hình 1.7: Thống kê lựa chọn phương thức thanh toán

Song song đó, để thuận tiện và nhanh chóng cho quá trình thanh toán sản phẩm, mọi người thường ưu tiên quét mã QR nếu trên trang web có thêm chức năng QR cho từng sản phẩm truyện được khách hàng order.

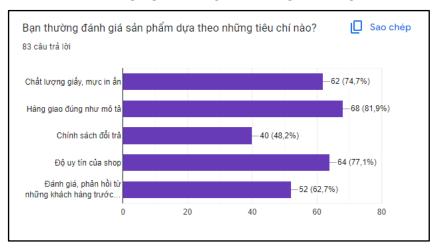


Hình 1.8: Thống kê bổ sung nhu cầu quét mã QR của người dùng

## <u>Tiêu chí đánh giá sản phẩm:</u>

Tiêu chí đánh giá sản phẩm nhìn chung tỷ lệ khá tương đồng, nhưng nổi trội nhất vẫn là 3 tiêu chí: Chất lượng giấy, mực in ấn; hàng giao đúng như mô tả; độ uy tín của shop.

Tóm lại, chất lượng và sự trung thực của shop đối với khách hàng là một phẩm giá cần phải có nếu muốn có những người dùng tiềm năng và trung thành.

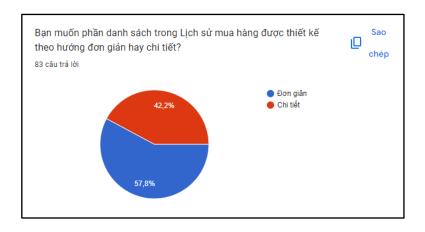


Hình 1.9: Thống kê tiêu chí đánh giá sản phẩm của người dùng

## Phần danh sách trong Lịch sử mua hàng:

Hai sự lựa chọn không quá chênh lệch nhau cho thấy hướng thiết kế mà người dùng mong muốn còn tùy theo mỗi tính cách cá nhân họ quyết định hơn.

Suy cho cùng, thiết kế đơn giản vẫn có phần nhỉnh hơn. Đây có thể là dẫn chứng cho việc người dùng đa số sẽ ưu tiên cho những thông tin cần thiết nhất. Sau đó họ mới bắt đầu tra cứu các chi tiết của một đơn hàng bên trong lịch sử.



Hình 1.10: Thống kê hướng thiết kế phần danh sách trong Lịch sử mua hàng của người dùng

#### Tone màu chủ đạo:

Người dùng có xu hướng chọn màu mang sắc tố lạnh làm màu chủ đạo. Đây là một lựa chọn mới mẻ, được thay đổi bởi nhu cầu của con người thế kỉ 21.

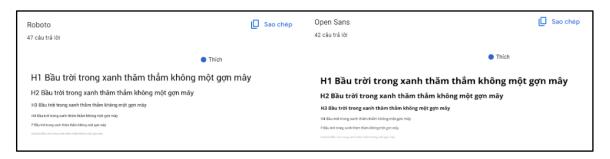
Với tần suất làm việc nhiều với màn hình các thiết bị điện tử, việc chọn các tone màu không quá gay gắt sẽ mang lại cho người dùng thoải mái dễ chịu hơn.



Hình 1.11: Thống kê tone màu chủ đạo mà người dùng ưa thích

#### Font chữ:

Tỉ lệ chọn font chữ gần như bằng nhau nên nhóm sẽ cân nhắc việc sử dụng cả hai. Nhóm đang có phương án là cho một font làm tiêu đề và font còn lại sẽ là nội dung.



Hình 1.12: Thống kê font chữ mà người dùng ưa thích

#### Header:

Người dùng nghiên hẳn sự lựa chọn đối với Header 1 và Header 3 cho thấy màu chủ đạo xuất hiện ở header là điểm nhấn chính của một website nhằm nhận diện thương hiệu. Do đó, cần chú trọng đầu tư nhiều hơn ở khoản này.



Hình 1.13: Thống kê header mà người dùng ưa thích

#### <u>Logo:</u>

Logo minh họa để người dùng đánh giá nghiêng hẳn về logo có linh vật kèm theo. Điều này là bởi vì hình ảnh linh vật đã góp phần tạo nên điểm nhấn để nhận diện thương hiệu, sản phẩm.

Người dùng mong muốn trang web có một hoặc một số các đặc trưng nhất định để có sự ấn tượng, ghi nhớ về lâu về dài.

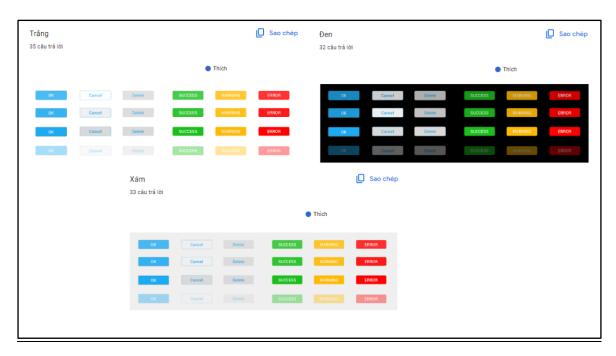


Hình 1.14: Thống kê kiểu logo mà người dùng ưa thích

#### Background và button:

Về background, người dùng có xu hướng chọn những tone màu sáng hoặc ngả xám để hiện rõ nội dung của trang web hơn.

Ngoài ra, nhóm cũng có tìm hiểu về những quy ước phổ biến để thể hiện chức năng từng button thông qua màu sắc, độ đậm nhạt,... của chúng.

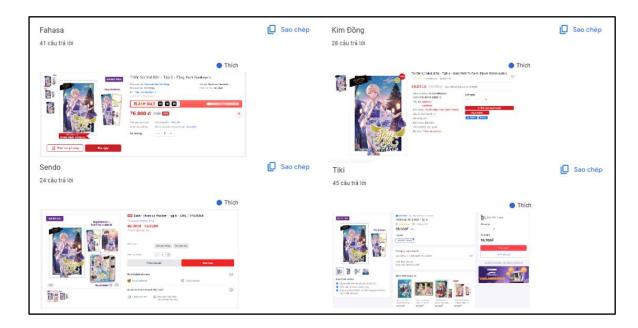


Hình 1.15: Thống kê màu background mà người dùng ưa thích

#### **Shopping Cart:**

Ở đây ta nhận thấy có sự lựa chọn đa số thiên về Fahasa và Tiki. Nếu nhìn kĩ cấu trúc design, ta sẽ thấy sự khác nhau giữa Fahasa và Tiki so với các lựa chọn còn lại cũng như điểm tương đồng giữa Fahasa và Tiki.

Thoạt nhìn màu sắc chủ đạo ta thấy, các màu sắc có xu hướng ngả màu xuống dựa theo opacity giúp làm dịu mắt của người dùng khi nhìn vào trang web. Đồng thời, những góc cạnh sử dụng bo tròn làm tăng cảm giác thoải mái khi sử dụng.



Hình 1.16: Thống kê kiểu Shopping Cart mà người dùng ưa thích

Phân tích yêu cầu và đề xuất giải pháp

• Các trang web nên thiết kế theo hướng đơn giản hóa nhất có thể hoặc theo phong cách thiết kế hiện đại đang thịnh hành.

Ví dụ: Sử dụng các bo tròn, không góc cạnh; sử dụng các tone màu nhẹ nhàng, giảm độ chói,...

- Website nên có màu sắc chủ đạo nhằm nhận diện thương hiệu. Song song đó, cần có logo nhận diện bằng các đồ vật hay sự vật nhân hóa.
- Tạo ra các thao tác giúp cho người dùng có thể tương tác nhanh chóng, không gây khó khăn cho người dùng ở các bước lựa chọn chức năng.

# 1.2 Tìm hiểu, nghiên cứu ứng dụng liên quan

## 1.2.1. Úng dụng Shopee

UI không phải điểm mạnh của Shopee. Bù lại, các hoạt động chuỗi cung ứng, marketing và khả năng UX lại là điểm mạnh của họ. Tạo độ an toàn bảo mật cao, cùng với áp dụng các chương trình khuyến mãi, cơ sở hạ tầng công nghệ là những phương pháp đã giúp Shopee có thể giữ chân được khách hàng.

#### 1.2.2. Úng dụng Tiki

Giao diện đẹp, đơn giản chính là điểm mạnh của Tiki. Sở hữu giao diện tương đối hoàn chỉnh, mang lại sự thoải mái đến người dùng. Ngoài ra, trên button chức năng còn có các bo tròn là điểm nhấn. Cách tổ chức nội dung website được cải biên, phù hợp với yêu cầu thiết kế web hiện đại. Áp dụng Client-Side Rendering (CSR) mang tới trải nghiệm Native App trên chính website của họ.

#### 1.2.3. Úng dụng Fahasa

Giao diện thân thiện, dễ dùng. Màu sắc ấm và các bo góc tròn tạo cảm giác dễ chịu cho người dùng. Các tương tác UX/UI dễ chịu, thông tin giảm giá rõ ràng giúp kích thích người mua. Sidebar hợp lý và chi tiết, người dùng dễ dàng chọn lọc ra các sản phẩm mình cần. Các thao tác được tối giản một cách tối đa giúp người dùng không bị rối hay khó chịu. Tuy nhiên các phần tử hay các mục ở trang chủ có khoảng cách chưa hợp lý, gây choáng ngợp.

## 1.2.4. Úng dụng IPM

Giao diện tối giản, các phần tử có kích cỡ to nổi bật giúp người dùng sử dụng dễ dàng xác định được chức năng cũng như mục tiêu, sản phẩm. Giao diện đúng với phong cách của hãng, dễ nhìn, dễ thao tác. Thanh điều hướng sản phẩm tối giản nhưng vẫn cho người dùng biết mình đang ở mục nào. Tuy nhiên phần giá tiền không nổi bật so với tiêu đề sản phẩm, gây rối mắt. Font chữ chưa hợp lý ở trang thông tin sản phẩm khi để giới thiệu quá to, chiếm chỗ so với các phần tử khác. Các nút thiết kế nhạt nhòa, gây cảm giác không xác định được đó là nút bấm.

# 1.2.5. Ứng dụng nước ngoài

Một số ứng dụng/website manga ở một số nước như Nhật Bản, Hàn Quốc: Đa phần đều thiết kế theo hướng hiện đại giống Tiki. Qua đây, ta thấy được UI/UX có vai trò tối quan trọng trong một trang web.

Việc giữ chân các người dùng không chỉ phụ thuộc vào cơ sở hạ tầng đằng sau đó mà còn phụ thuộc giao diện thể hiện như thế nào, người dùng có trải nghiệm ra sao. Đó cũng là yếu tố sẽ quyết định việc liệu có khách hàng nào chịu đặt chân vào website của bạn để khám phá hay không.

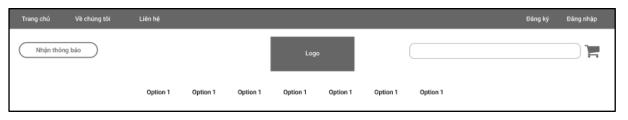
#### 1.3 Rút ra kinh nghiệm

Kinh nghiệm triển khai UI/UX giúp ta rút ra được rằng:

- UI/UX có vai trò vô cùng quan trọng trong khâu sản xuất phần mềm. Người làm designer hay dev FE cũng quan trọng không kém như BE. Họ có tiếng nói nhất định trong việc đánh giá, phân tích xem chức năng này có hợp lý hay không, vì chính bản chất công việc của họ là thấu hiểu khách hàng và góp phần cho các giải pháp tối ưu.
- Design có thể thay đổi nhanh chóng theo từng năm. Việc design cho một sản phẩm nào đó không phải chỉ trong giai đoạn đầu. Người thiết kế phải theo suốt sản phẩm từ giai đoạn Start cho tới khi Release. Thậm chí họ còn phải chăm lo các bản update sản phẩm lên những version tiếp theo.
- Designer luôn phải tìm hiểu, nâng cao kiến thức thêm đối với các công nghệ mới, hiểu một phần FE để biết những design nào có thể thực hiện hóa. Họ là cầu nối quan trọng giữa User và sản phẩm. Bởi thế cho nên, ý kiến khách quan của họ là một phần không thể thiếu trong một team.

# Chương 2: PHÁC THẢO GIAO DIỆN

#### 2.1 Phác thảo Header



Hình 2.1: Phác thảo Header

#### 2.2 Phác thảo Footer



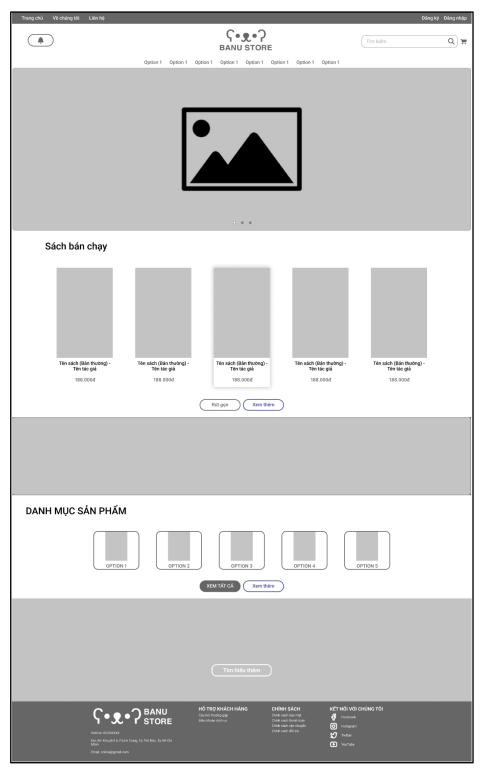
Hình 2.2: Phác thảo Footer

## 2.3 Phác thảo User Account Dropdown Menu



Hình 2.3: Phác thảo User Account Dropdown Menu

# 2.4 Phác thảo trang chủ



Hình 2.4: Phác thảo trang chủ

# 2.5 Phác thảo trang đăng nhập



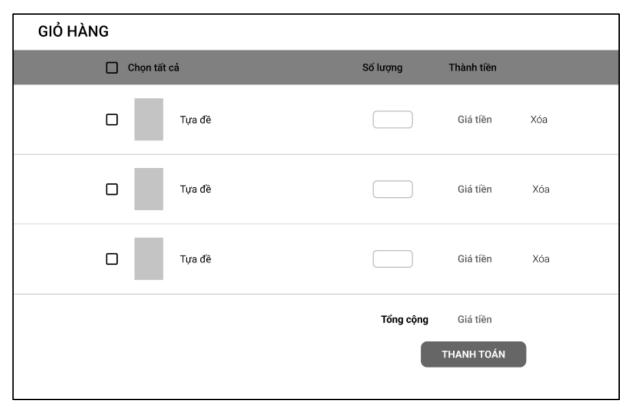
Hình 2.5: Phác thảo trang đăng nhập

## 2.6 Phác thảo trang đăng ký



Hình 2.6: Phác thảo trang đăng ký

# 2.7 Phác thảo trang giỏ hàng



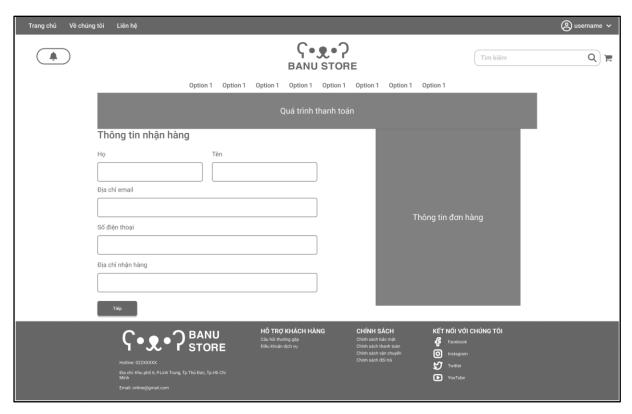
Hình 2.7: Phác thảo trang giỏ hàng

# 2.8 Phác thảo trang sản phẩm

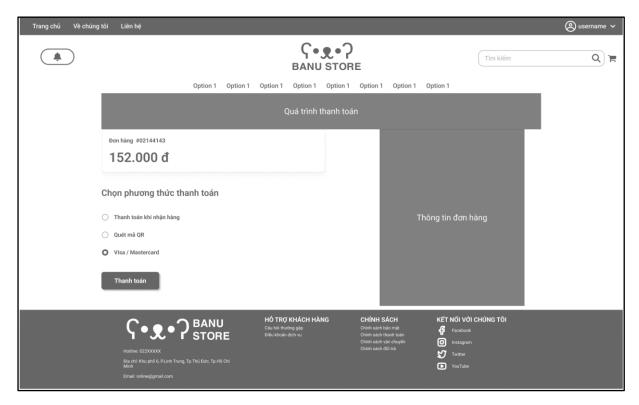


Hình 2.8: Phác thảo trang sản phẩm

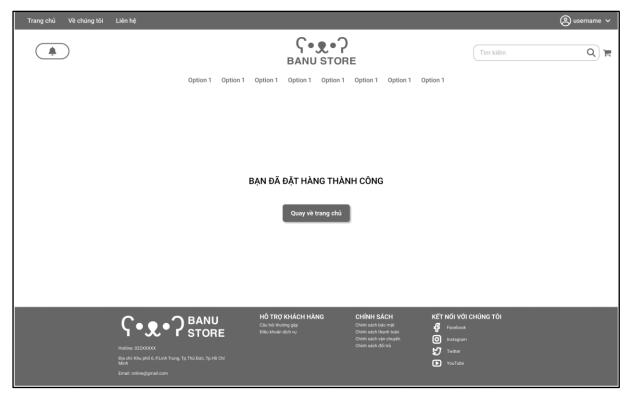
# 2.9 Phác thảo trang checkout



Hình 2.9: Phác thảo trang thông tin nhận hàng

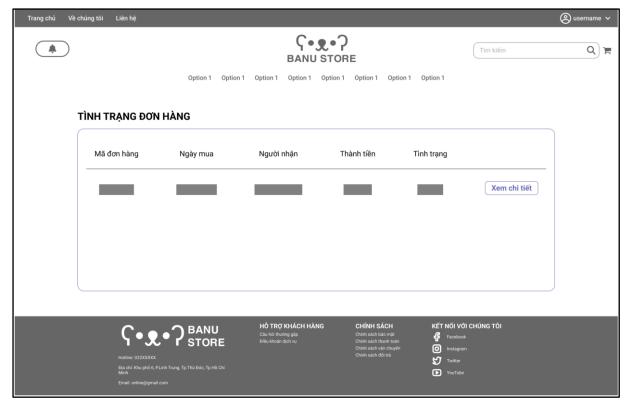


Hình 2.10: Phác thảo trang phương thức thanh toán



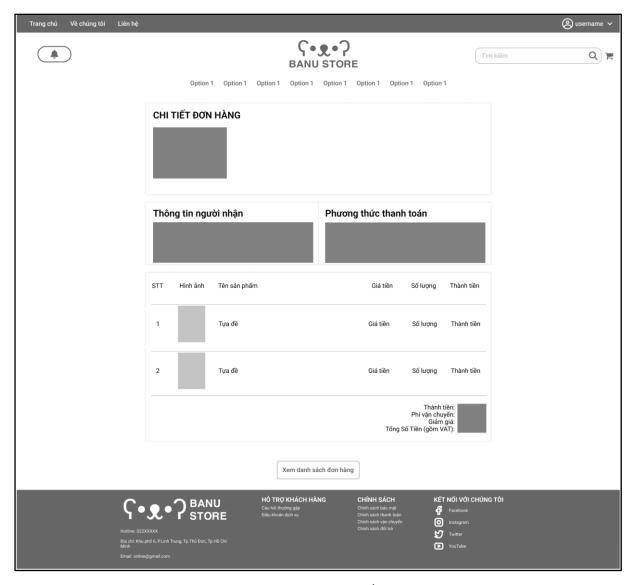
Hình 2.11: Phác thảo trang thông báo đặt hàng thành công

# 2.10 Phác thảo trang tình trạng đơn hàng



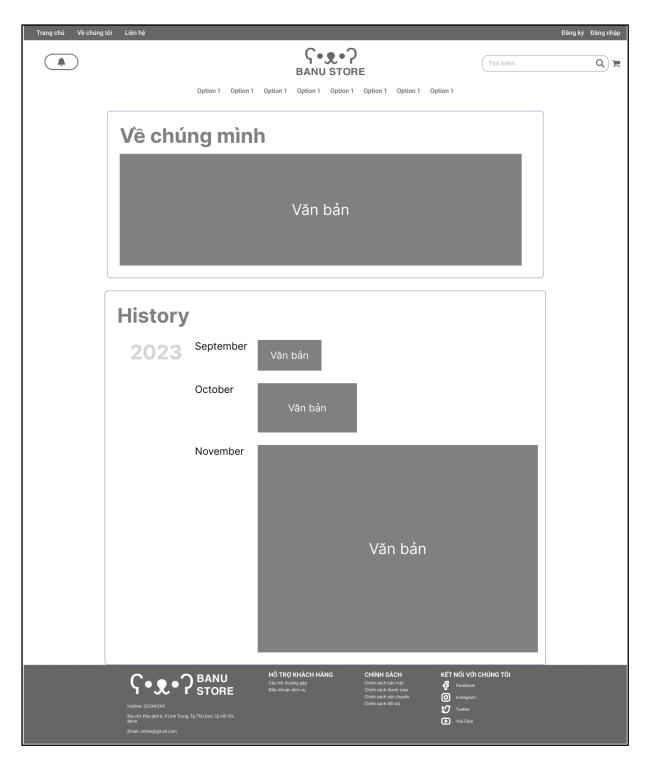
Hình 2.12: Phác thảo trang tình trạng đơn hàng

# 2.11 Phác thảo trang chi tiết đơn hàng



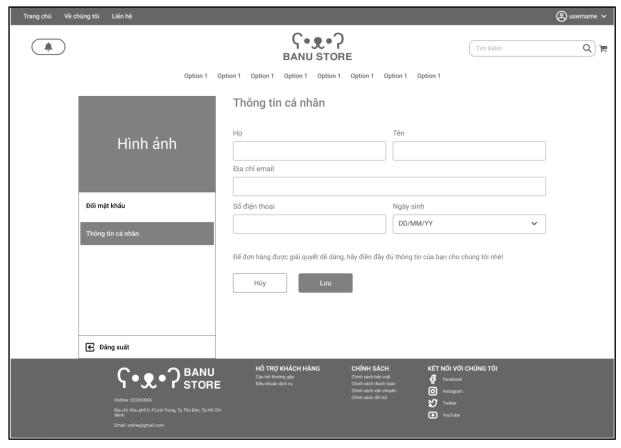
Hình 2.13: Phác thảo trang chi tiết đơn hàng

## 2.12 Phác thảo trang About Us

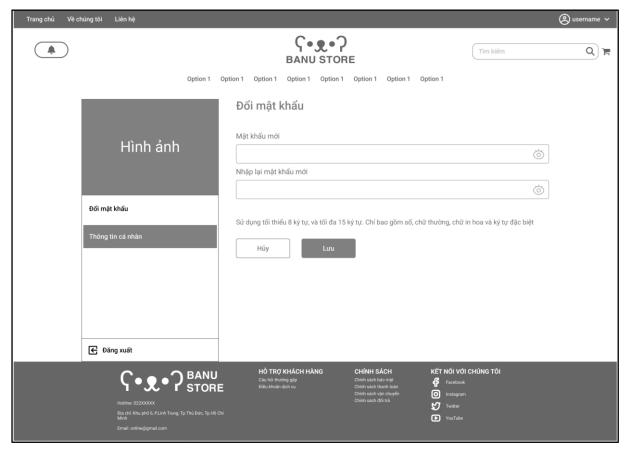


Hình 2.14: Phác thảo trang About Us

# 2.13 Phác thảo trang thông tin tài khoản



Hình 2.15: Phác thảo trang thông tin cá nhân



Hình 2.16: Phác thảo trang đổi mật khẩu

# 2.14 Phác thảo trang thông báo lỗi



Hình 2.17: Phác thảo trang thông báo lỗi 404



Hình 2.18: Phác thảo trang thông báo lỗi 403

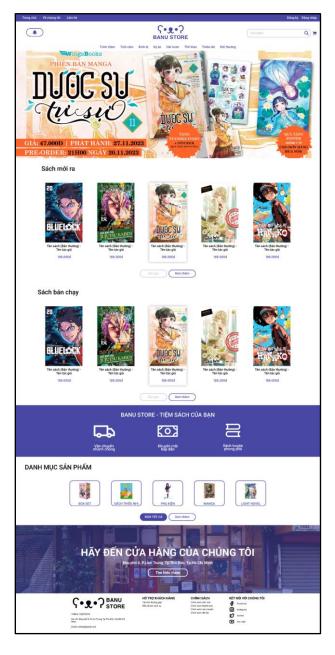
# Chương 3: GIAO DIỆN WEBSITE HOÀN CHỈNH

### 3.1 Màn hình trang chủ

Header chứa navbar cơ bản của trang, nút đăng nhập/đăng ký, thông báo từ trang web, thanh tìm kiếm, giỏ hàng cùng với logo của trang web và các thể loại truyện phổ biến. Banner web thể hiện thông tin khuyến mãi của sản phẩm mới.

Bên cạnh đó, trên thân trang còn có danh sách các sách mới ra, sách bán chạy và danh mục các sản phẩm liên quan.

Footer có khá đầy đủ các thông tin liên hệ cần thiết mà một website thường có.



Hình 3.1: Màn hình trang chủ

### 3.2 Màn hình đăng nhập

Trang đăng nhập cho phép người dùng điền vào tên đăng nhập/email, mật khẩu, gợi ý khi quên mật khẩu.

Ngoài nút đăng nhập chính, khi người dùng lần đầu đăng ký dịch vụ của trang web sẽ được đề xuất chuyển hướng sang mục đăng ký.

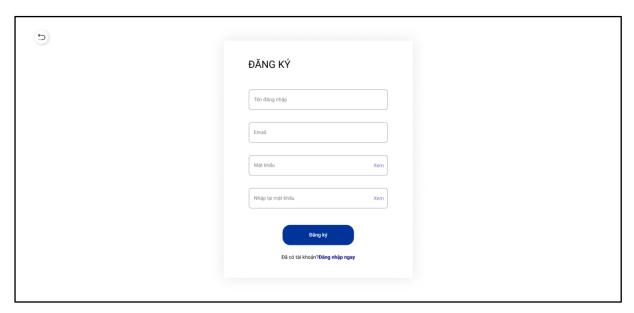


Hình 3.2: Màn hình đăng nhập

### 3.3 Màn hình đăng ký

Đối với bước đăng ký, người dùng sẽ được yêu cầu nhập tên đăng nhập (có thể sẽ được khuyên dùng tên đăng nhập duy nhất), địa chỉ email, mật khẩu, nhập lại mật khẩu để xác nhận trùng khớp.

Nếu người dùng nhận ra họ đã có tài khoản, trang web cũng sẽ gợi ý cho họ chuyển về mục đăng nhập.



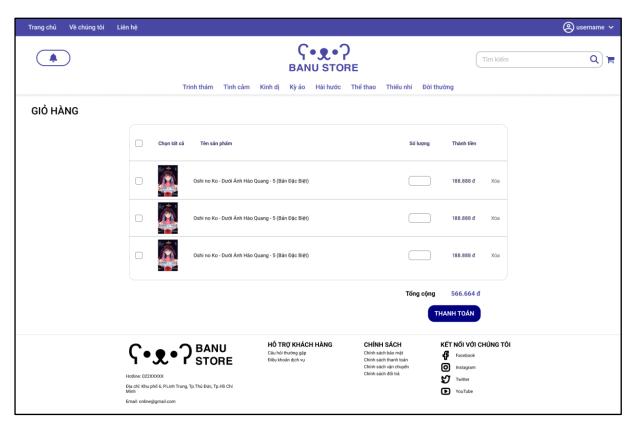
Hình 3.3: Màn hình đăng ký

### 3.4 Màn hình giỏ hàng

Một thành phần không thể thiếu ở một trang web thương mại điện tử đó chính là Giỏ hàng.

Ở phần trước, khi ở trang Sản phẩm, người dùng có thể đưa sản phẩm muốn mua vào giỏ hàng thay vì thanh toán ngay.

Ở Giỏ hàng, ta có thể thấy những sản phẩm từng xem được người dùng đánh dấu vào giỏ hàng, số lượng, thành tiền từng món, nút Thanh toán cho những sản phẩm đã chọn. Và khi muốn thanh toán hết cả giỏ hàng thì cũng dễ dàng với tính năng Chọn tất cả trang web bán hàng nào cũng phải có.



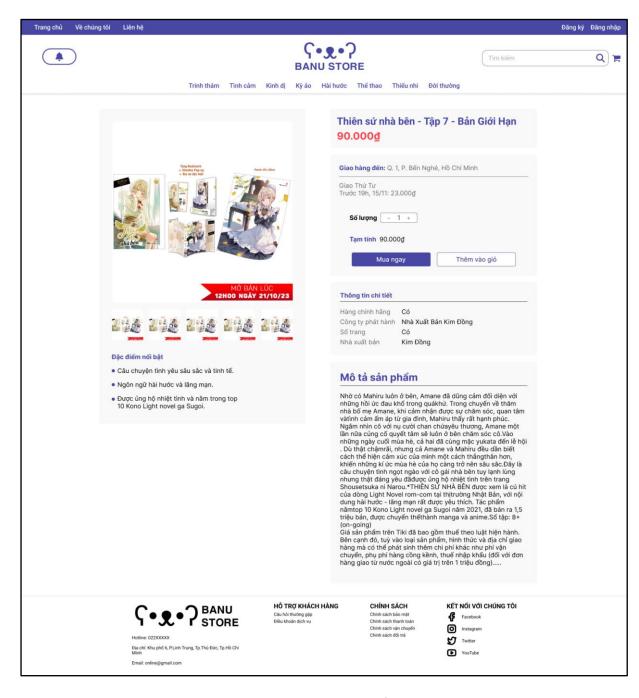
Hình 3.4: Màn hình giỏ hàng

### 3.5 Màn hình sản phẩm

Nơi đây thể hiện thông tin chi tiết của một sản phẩm nào đó.

Thường phần được quan tâm nhất là giá tiền sản phẩm, sẽ được mặc định số lượng là 1 kèm theo đề xuất thêm vào giỏ hàng hay mua ngay sản phẩm. Ngoài ra còn hiển thị cả địa chỉ người nhận cũng như thời gian giao hàng dự kiến.

Đối với những đối tượng quan tâm đến nội dung của cuốn manga đó thì Đặc điểm nổi bật và Mô tả sản phẩm sẽ không hề thừa khi thể hiện ở trang này.



Hình 3.5: Màn hình sản phẩm

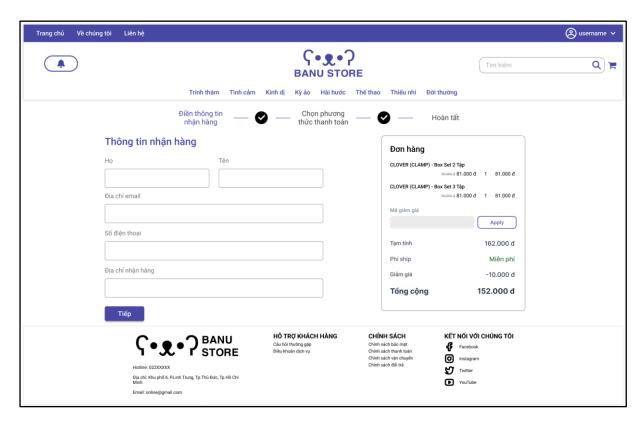
### 3.6 Màn hình checkout

Quá trình checkout một đơn hàng gồm các bước: Điền thông tin nhận hàng, chọn phương thức thanh toán và hoàn tất quá trình thanh toán đơn hàng.

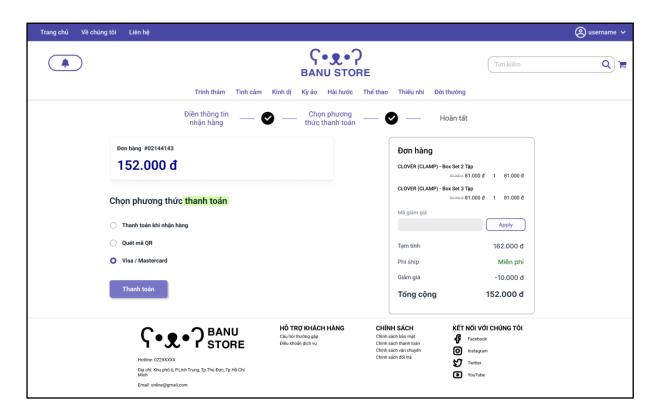
Các thông tin nhận hàng thường là những thông tin cơ bản và là các trường bắt buộc phải điền để xác minh người nhận: họ tên, địa chỉ email, số điện thoại, địa chỉ nhận hàng. Phía bên phải phần thông tin nhận hàng là những xác nhận về sản phẩm, số lượng, đơn giá, thành tiền, phí vận chuyển kèm theo mã giảm giá (nếu có).

Giai đoạn chọn phương thức thanh toán cũng khá đơn giản với những phương thức phổ biến như thanh toán khi nhận hàng (thường là tiền mặt), quét mã QR hoặc thanh toán thẻ tín dụng Visa/Mastercard. Mã đơn hàng cũng sẽ được hiển thị cùng với giá tiền tổng cộng để nhắc nhớ cho khách hàng.

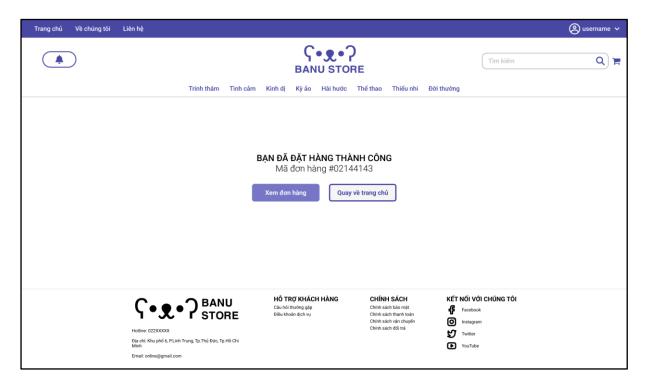
Khi thanh toán thành công, thông báo sẽ được hiển thị với mã đơn hàng và tùy chọn về trang chủ. Người dùng cũng dễ dàng kiểm tra lại trên User Account Dropdown Menu với phần Đơn hàng liên kết đến Tình trạng đơn hàng để xem thông tin chi tiết.



Hình 3.6: Màn hình Thông tin nhân hàng



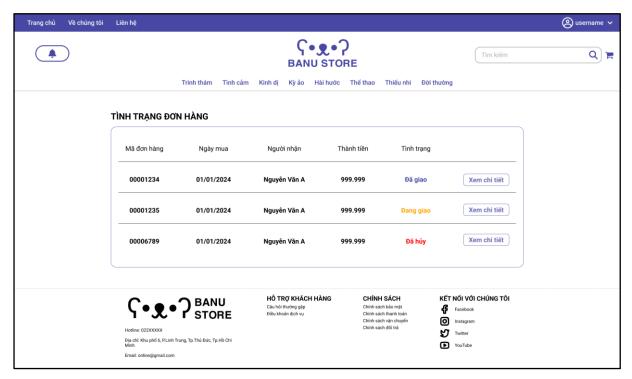
Hình 3.7: Màn hình Phương thức thanh toán



Hình 3.8: Màn hình Đặt hàng thành công

## 3.7 Màn hình tình trạng đơn hàng

Tình trạng đơn hàng thể hiện mức độ vận chuyển của các đơn hàng như thế nào (đã đặt hàng, đang vận chuyển, đã giao thành công, đã hủy,...) cũng như chi tiết từng đơn hàng mà người dùng đã đặt.

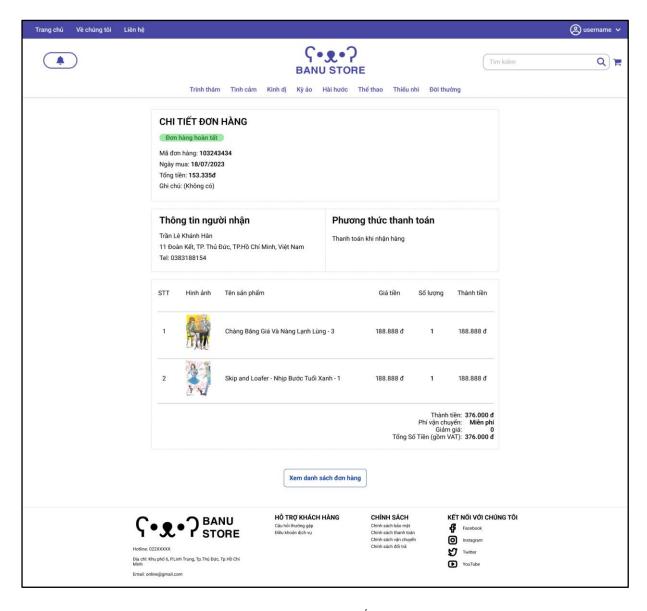


Hình 3.9: Màn hình Tình trạng đơn hàng

### 3.8 Màn hình chi tiết đơn hàng

Trong từng chi tiết của những đơn hàng được liệt kê ra ở Tình trạng đơn hàng, ta sẽ có cái nhìn rõ hơn về những đơn hàng đã đặt. Điển hình như mã đơn hàng, ngày mua, tổng tiền, ghi chú (nếu có). Những thông tin về người nhận cũng như phương thức thanh toán cũng được ghi lại, hệt như chức năng của một tờ bill giấy (hóa đơn) ở ngoài thực tế.

Phía dưới là bảng liệt kê những sản phẩm trong đơn hàng đó để người dùng có thể kiểm tra một cách trực quan. Sau cùng là nút quay về xem danh sách tất cả các đơn hàng của người dùng.

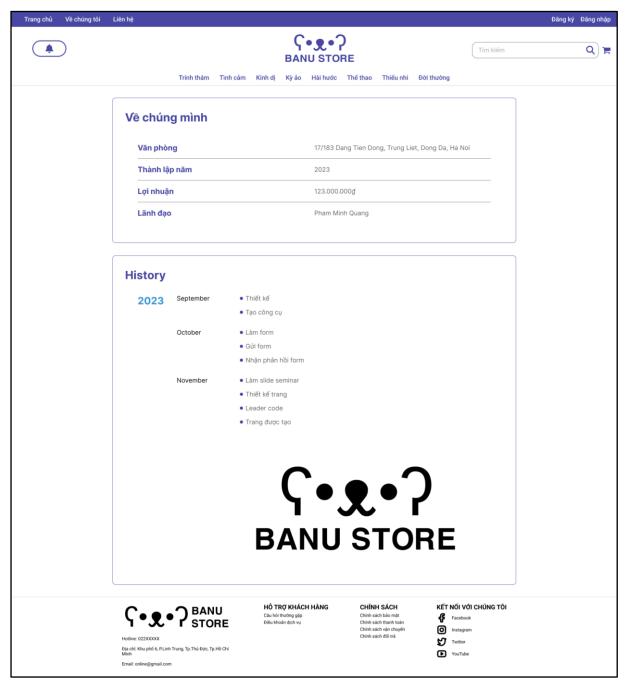


Hình 3.10: Màn hình Chi tiết đơn hàng

### 3.9 Màn hình About Us

Khác với Liên hệ được đề cập ở header hay footer, trang About Us sẽ thể hiện một cách cụ thể hơn về chủ trang web. Đó có thể là nêu lên tên người chủ, năm thành lập trang web, công ty, địa chỉ trụ sở hiện tại.

Người thiết kế trang web hoặc người chủ doanh nghiệp cũng có thể cho biết lợi nhuận mà họ thu nhập được hay thậm chí ra mô tả lịch sử hình thành doanh nghiệp hoặc trang web.

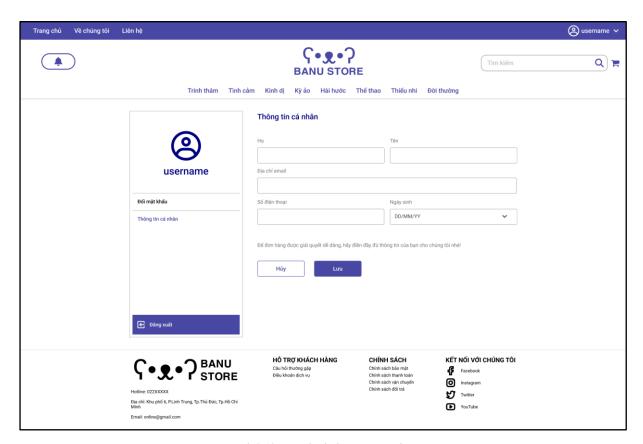


Hình 3.11: Màn hình About Us

### 3.10 Màn hình thông tin tài khoản

Ở phần thông tin tài khoản, đối với thông tin cá nhân sẽ có các trường: Họ, tên, địa chỉ email, số điện thoại, ngày sinh cùng với các nút xác nhận lưu thay đổi hay không.

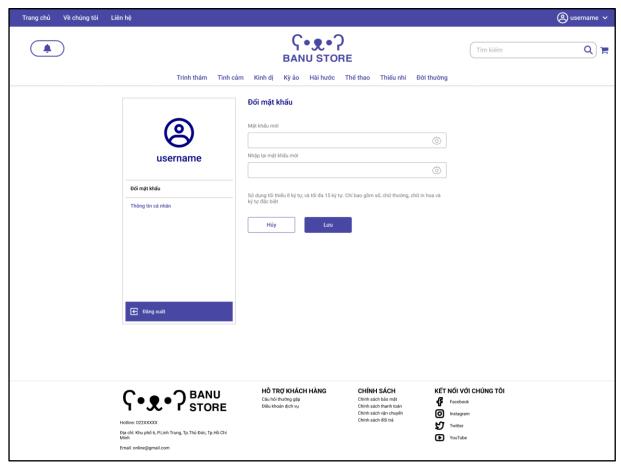
Ngoài ra, cuối phần username bên trái có lối tắt để người dùng có thể tiện tay thoát tài khoản một cách nhanh chóng.



Hình 3.12: Màn hình thông tin cá nhân

Đổi mật khẩu đơn giản với việc nhập một mật khẩu mới và nhập lại một lần nữa để xác nhận. Lưu thay đổi cũng giống như bên phần Thông tin cá nhân.

Ngoài ra, trang cũng có đề xuất về quy tắc đặt mật khẩu bằng dòng ghi chú ngay dưới các trường nhập.



Hình 3.13: Màn hình đổi mật khẩu

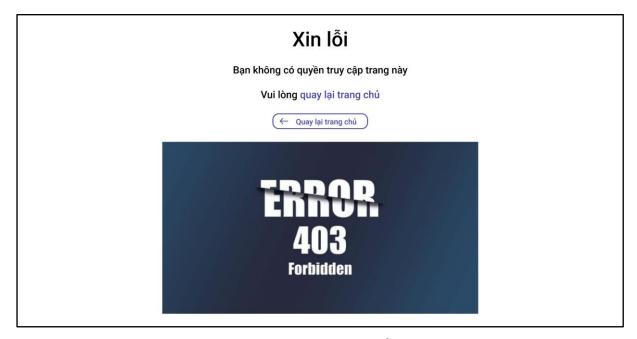
### 3.11 Màn hình thông báo lỗi

Khi truy cập trang web bị lỗi, thay vì hiển thị trang web trống, đang load hoặc trả về màn hình báo lỗi mặc định, việc thay bằng một giao diện thông báo lỗi do người xây dựng trang web tự thiết kế sẽ giúp giảm bớt sự khó chịu đối với sự trải nghiệm của người dùng hơn. Vì thế, chúng tôi quyết định sẽ làm giao diện cho các thông báo lỗi cho trang web.

Ở đây, chúng tôi đưa ra màn hình báo lỗi điển hình là 404 và lỗi 403.



Hình 3.14: Màn hình thông báo lỗi 404



Hình 3.15: Màn hình thông báo lỗi 403

# Chương 4: TƯƠNG TÁC GIAO DIỆN

### 4.1 Tương tác giao diện

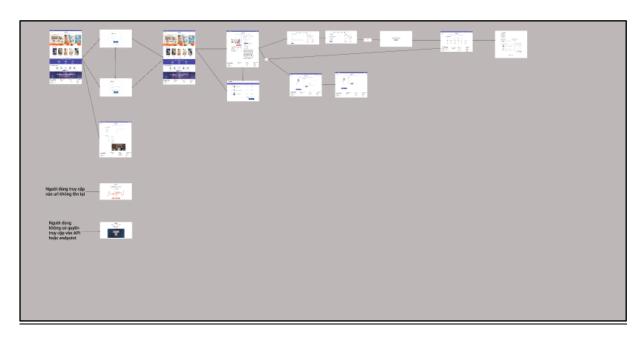
"Banu Store" tương tác thông minh với các chuyển động hợp lý và được đánh giá cao về trải nghiệm.

Giao diện trang web "Banu Store" có các phần chính:

- Trang chủ.
- Đăng nhập/Đăng ký.
- Giỏ hàng.
- Sản phẩm.
- Checkout.
- Tình trạng đơn hàng.
- Chi tiết đơn hàng.
- Về chúng tôi (About Us).
- Thông tin tài khoản người dùng.
- Thông báo lỗi (404, 403).

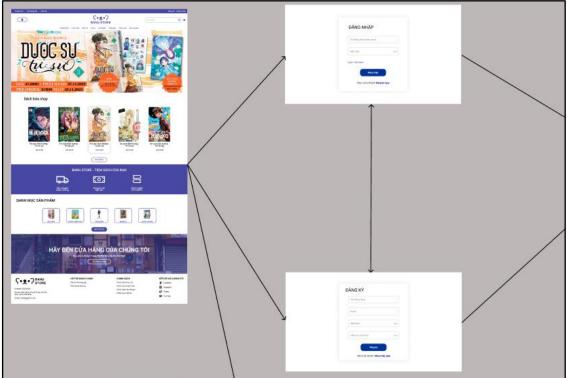
### 4.2 Tạo tương tác

"Banu Store" được thiết kế và xây dựng để trở nên có thể tương tác được như những trang web thường thấy trong thực tế.



Hình 4.1: Tương tác giao diện tổng thể

# 4.2.1 Tương tác theo giao diện Đăng nhập/Đăng ký



Hình 4.2: Tương tác theo giao diện Đăng nhập/Đăng ký

Giao diện nơi đăng nhập/đăng ký được thể hiện khá đơn giản, dễ sử dụng. Chức năng của hai trang này cũng đã được trình bày ở phần trước. Người dùng có thể chuyển đổi qua lại giữa đăng nhập và đăng ký một cách thuận tiện cũng như là tương tác với trang chủ.

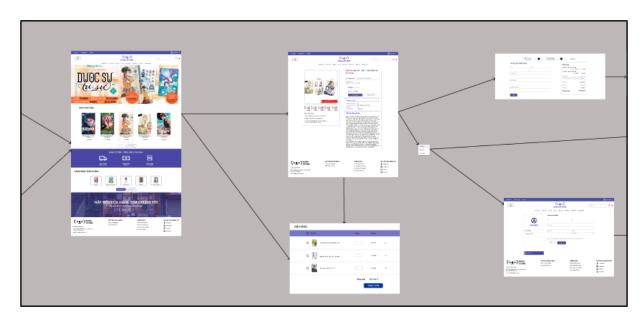
### 4.2.2 Tương tác theo giao diện Trang chủ

Hình 4.3: Tương tác theo giao diện Trang chủ

Ở trang chủ, tương tác thường hướng đến việc chuyển hướng đến các trang chức năng: đăng nhập/đăng ký, giỏ hàng, sản phẩm, tình trạng đơn hàng, About Us,... và các liên kết ra bên ngoài. Ta có cũng thể mở rộng sản phẩm để xem đầy đủ một danh sách các sản phẩm đã hiển thị mặc định ở chế độ thu gọn.

Ngoài ra, chức năng tìm kiếm sản phẩm cơ bản cũng được đáp ứng.

### 4.2.3 Tương tác theo giao diện trang Sản phẩm



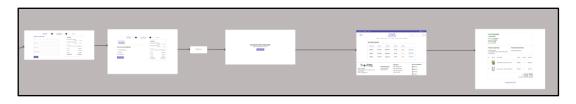
Hình 4.4: Tương tác theo giao diện trang Sản phẩm

Khi lựa chọn Mua ngay, sản phẩm lập tức sẽ được chuyển sang trang Thông tin nhận hàng. Ngược lại, nếu chọn Thêm vào giỏ, trang cũng sẽ chuyển hướng tới Giỏ hàng.

Người dùng có nhu cầu quay về Trang chủ cũng có thể dễ dàng thực hiện điều đó thông qua nút Trang chủ trên header mà không cần ấn mũi tên quay lại của trình duyệt đang sử dụng.

Khi người dùng đã đăng nhập tài khoản, trang Sản phẩm cũng sẽ dẫn đến các trang Người dùng và trang Tình trạng đơn hàng khi lựa chọn Tài khoản và đơn hàng trong dropdown.

### 4.2.4 Tương tác theo giao diện trang Checkout



Hình 4.5: Tương tác theo giao diện trang Thông tin nhận hàng

Sau khi được chuyển tiếp từ Sản phẩm, người dùng sẽ đến với thao tác checkout. Đầu tiên, họ sẽ cần cung cấp những thông tin cơ bản cần thiết cho việc giao nhận món hàng.

Tiếp đến, người dùng sẽ đến với bước chọn phương thức thanh toán cho cho đơn hàng của mình. Màn hình sẽ xuất hiện thông báo xử lý thanh toán.

Cuối cùng, thông báo hiển thị thanh toán thành công sẽ xuất hiện, kèm theo đó là nút lựa chọn quay về Trang chủ.

Ngoài ra, ta cũng có thể sang xem ở nút dành cho người dùng ở góc trên cùng bên phải, dropdown thấy mục Đơn hàng để xem tình trạng của tất cả các đơn hàng từ trước đến giờ. Ở từng đơn hàng sẽ có trang xem Chi tiết đơn hàng cho từng sản phẩm cụ thể.

### 4.2.5 Tương tác theo giao diện trang Người dùng



Hình 4.6: Tương tác theo giao diện trang Người dùng

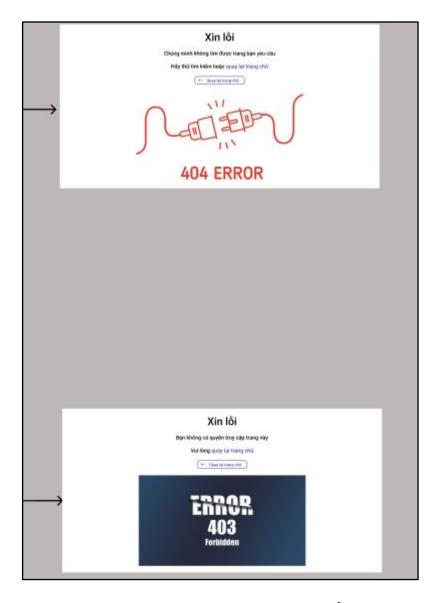
Ở trang này, những thứ cần quan tâm nhất đó chính là thay đổi thông tin cá nhân và mật khẩu của người dùng. Nhờ vào những tùy chọn Đổi mật khẩu và Thông tin cá nhân giúp người dùng có thể dễ dàng chuyển đổi các trang với nhau.

### 4.2.6 Tương tác theo giao diện trang thông báo lỗi

Những trang này thường không liên kết tương tác qua lại như các tương tác đã nêu trước đó.

Lỗi 404 xảy ra thường xuất hiện do người dùng truy cập vào vào URL không tồn tại. Giao diện ở đây sẽ được thể hiện bằng hình ảnh một cặp phích cắm đực cái không được kết nối với nhau để minh họa cho lỗi kèm theo những dòng thông báo và hướng dẫn.

Lỗi 403 thường xảy ra khi người dùng không có quyền truy cập vào API hoặc endpoint, minh hoạ bằng hình ảnh dòng chữ ERROR 403 Forbidden với chữ ERROR được cách điều bi cắt đứt.



Hình 4.7: Tương tác theo giao diện trang thông báo lỗi

### 4.3 Tạo tương tác

Nhằm có thể tương tác một cách trực quan, thực tế cho giao diện trang web, đây là đường link sản phẩm trang web chúng tôi: <a href="https://ie106.customafk.com">https://ie106.customafk.com</a>

Nếu không mở được trang web thực nghiệm, có thể theo dõi video demo của nhóm thông qua link video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DSh2PA9\_e2M">https://www.youtube.com/watch?v=DSh2PA9\_e2M</a>

\_

# Chương 5: KẾT LUẬN

### 5.1 Ưu điểm

Hiện tại, các trang web chuyên về bán manga còn khá ít ở Việt Nam. Người mua thường thông qua các trang thương mại điện tử lớn như Shopee, Lazada, Tiki,... hay những trang về bán sách các thể loại nói chung như Fahasa, Nhã Nam,...

Vì thế, bước đầu nhóm mong muốn thiết kế nên giao diện cho website "Banu Store" với mong muốn tạo ra một nơi để những người yêu thích manga có thể tìm mua dễ dàng, tiện lợi.

Trang web "Banu Store" có các ưu điểm:

- Giao diện nhìn chung khá thân thiện, dễ sử dụng.
- Màu sắc và font chữ được sử dụng hài hòa, tạo nên một không gian trực tuyến thú vị và hấp dẫn đối với người đọc manga.
- Bố cục giản dị, tạo sự gần gũi đối với người dùng.
- Thao tác dễ sử dụng, phù hợp cho cả những người mới bắt đầu trải nghiệm sử dụng "Banu Store".
- Hình ảnh minh họa các bìa truyện bắt mắt, gây ấn tượng đối với độc giả.
- Các chức năng chính như tìm kiếm, xem chi tiết sản phẩm được sắp xếp logic, giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm và mua sắm manga mà họ quan tâm.

# 5.2 Nhược điểm

Song song với những điểm tốt, trong quá trình tìm hiểu và thiết kế cho "Banu Store" tất nhiên với kinh nghiệm và kiến thức vận dụng được thì nhóm cũng còn nhiều hạn chế tồn tại ở sản phẩm.

- Chức năng tìm kiếm nâng cao chưa được xây dựng. Ví dụ: sử dụng bộ lọc,...
- Chưa phân ra chế độ sáng/tối, vì có nhiều người dùng hiện nay ưu thích dùng chế độ tối hoặc tùy chỉnh trang web.
- Danh sách các bộ truyện thiếu sự đa dạng, chưa được chi tiết.
- Kích cỡ các thành phần chưa cân đối do tỷ lệ ở Figma với khi xây dựng một trang web thật có nhiều điểm sai khác.

### 5.3 Hướng phát triển

Thông qua môn học này, nhóm chúng tôi muốn mở rộng thiết kế giao diện của trang web "Banu Store" trở thành một trang web hoàn chỉnh, có thể hoạt động đầy đủ các tính năng, bố cục hệt như một trang web trong thực tế. Trước mắt nhóm dự định giải quyết các nhược điểm đã nêu trên để tạo ra một "Banu Store" thật sự thân thiện, phù hợp với nhiều đối tượng sử dụng.

Ngoài ra, sản phẩm cũng sẽ bổ sung các animation phù hợp để có những tương tác mượt mà, sinh động hơn nhằm thu hút hứng thú đối với người sử dụng.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Color Ref. (n.d.). Color Hunt: Color Palettes for Designers and Artists. [Online]. Available: <a href="https://colorhunt.co/">https://colorhunt.co/</a>. [Accessed: Dec. 20, 2023].
- [2] Document aws. (n.d.). AWS Documentation. [Online]. Available: <a href="https://docs.aws.amazon.com/">https://docs.aws.amazon.com/</a>. [Accessed: Dec. 20, 2023].
- [3] Figma. (n.d.). Figma: The Collaborative Interface Design Tool. [Online]. Available: <a href="https://www.figma.com/">https://www.figma.com/</a>. [Accessed: Dec. 20, 2023].
- [4] "HTML Layout Elements and Techniques," W3Schools. [Online]. Available: <a href="https://www.w3schools.com/html/html\_layout.asp">https://www.w3schools.com/html/html\_layout.asp</a>. [Accessed: Dec. 20, 2023].
- [5] "React Reference Overview," React. [Online]. Available: <a href="https://react.dev/reference/react">https://react.dev/reference/react</a>. [Accessed: Dec. 20, 2023].
- [6] Vite document. (n.d.). Vite | Next Generation Frontend Tooling. [Online]. Available: <a href="https://vitejs.dev/">https://vitejs.dev/</a>. [Accessed: Dec. 20, 2023].