**NGHIỆP VỤ WEBSITE BÁN QUẦN ÁO**

**Chương 1: Phân tích**

1. **Các chức năng chính của website**

Website bán quần áo Fashion Shop gồm có những chức năng như sau:

* Tìm kiếm theo tên, theo loại
* Hiển thị chi tiết từng sản phẩm
* Bình luận sản phẩm
* Cập nhật thông tin user
* Đổi mật khẩu
* Chức năng giỏ hàng
* Thêm, sửa, xóa các loại sản phẩm
* Thêm, sửa, xóa sản phẩm trong từng loại
* Hiển thị sản phẩm khác tương đồng
* Hiển thị danh sách sản phẩm theo loại
* Đánh giá sản phẩm
* Hiển thị danh sách đánh giá cho
* Thêm, sửa, xóa trong giỏ hàng
* Hiển thị các sản phẩm mới nhất
* Hiển thị các đơn đặt hàng của khách hàng
* Hiển thị profile của user
* Hiển thị các sản phẩm đã mua của user
* Hiển thị các bình luận của user
* Chi tiết từng đơn hàng
* Thêm, sửa, xóa các câu hỏi thường gặp, và trả lời
* Đăng nhập, đăng ký
* Cập nhật trang giới thiệu
* Liên hệ
* Đặt hàng
* Thêm, sửa, xóa màu sắc
* Thêm, sửa, xóa size

1. **Mô tả nghiệp vụ**

**2.1. Dành cho khách hàng**

* Website được xây dựng với mục tiêu là nơi trưng bày, giới thiệu sản phẩm và các dịch vụ hỗ trợ khách hàng như: liên hệ, phản hồi, tư vấn, tìm kiếm…
* Khách hàng bắt đầu duyệt những sản phẩm trên website, các sản phẩm được bố  trí theo từng loại đa dạng như sản phẩm mới, sản phẩm bán chạy… Khi đã ưng ý một sản phẩm khách hàng có thể kích vào hình sản phẩm hoặc tên để xem thông tin chi tiết về sản phẩm. Sau đó khách hàng có thể chọn nút “**Mua Ngay**” để đưa sản phẩm vào giỏ hàng của mình, giỏ hàng chỉ  đơn giản là danh sách các  sản phẩm bao gồm những thông tin như mã sản phẩm, tên sản phẩm, đơn giá, số lượng, thành tiền.
* Các  giỏ  hàng  thường  cung  cấp  các  tùy  chọn  để  xóa  sạch  giỏ  hàng,  xóa  một  sản phẩm, tiếp tục mua sản phẩm và cập nhật số lượng.
* Ngay sau khi khách hàng có tất cả các sản phẩm cần mua, khách hàng có thể chọn nút “**Đặt Mua**”. Trang đơn hàng này gồm có thông tin về  khách hàng (họ  tên, email, địa chỉ…), thông tin về địa chỉ giao hàng ( địa chỉ, ngày giao…), phương thức thanh toán (chuyển khoản, thanh toán tiền trực tuyến), sau cùng là thông tin về  giỏ  hàng (mã sản phẩm, tên sản phẩm, đơn giá, số  lượng, thành tiền).
* Sau khi khách hàng đã  điền đầy đủ thông tin thì chọn nút “**Đặt Hàng**” để hoàn tất quá trình mua hàng.
* Bên cạnh đó khách hàng có thể bình luận 1 sản phẩm nào mình mua đồng thời có thể đánh giá sao cho sản phẩm
  1. **Dành cho quản trị viên**
* Website cung cấp cho nhân viên hệ thống giao diện dùng để quản trị các thông tin như sản phẩm, đơn hàng, khách hàng, tin tức, góp ý, thống kê…
* Tùy vào quyền hạn của mỗi nhân viên mà chức năng của mỗi người khác nhau.
* Quyền hạn mỗi User được bảo vệ chặt chẽ. Chỉ có Admin mới có quyền tạo mới các User và cập nhật dữ liệu.

1. **Yêu cầu chức năng**

* Xem danh sách sản phẩm: Khi người dùng truy cập vào website thì hệ thống sẽ tự động hiển thị một số sản phẩm nổi bật. Khi người dùng chọn vào một danh mục sản phẩm cụ thể nào thì tất cả sản phẩm của danh mục đó sẽ hiển thị lên giao diện
* Xem chi tiết sản phẩm: Sau khi tìm thấy sản phẩm cần, người dùng có thể chọn vào sản phẩm để xem thông tin chi tiết của sản phẩm đó.
* Tìm kiếm: Khi khách hàng cần tìm một sản phẩm nào đó thì có thể nhập thông tin sản phẩm vào ô tìm kiếm để thực hiện chức năng tìm kiếm. Nếu sản phẩm đó có tồn tại trong dữ liệu thì sẽ hiện thông tin sản phẩm được tìm thấy.
* Đăng ký: Khi khách hàng viếng thăm muốn mua hàng thì có thể thực hiện chức năng đăng ký để trở thành thành viên của website và thực hiện các chức năng mua hàng.
* Đưa sản phẩm vào giỏ hàng: Sau khi khách hàng tìm thấy sản phẩm đáp ứng nhu cầu của mình thì có thể chọn đưa sản phẩm vào giỏ hàng.
* Cập nhật giỏ hàng: Khi người dùng đã lựa chọn một sản phẩm nhưng tìm được một sản phẩm hợp lý hơn thì có thể xóa sản phẩm đã có trong giỏ hàng vào chọn lại sản phẩm mới. Ngoài ra, khi cần mua sản phẩm đó với một số lượng thì người dùng cũng có thể cập nhật trong giỏ hàng.
* Đặt mua: Sau khi xem thông tin sản phẩm đúng với nhu cầu thì người dùng có thể chọn đặt mua để đưa sản phẩm vào giỏ hàng.
* Xem danh sách sản phẩm: Khách hàng có thể xem lại các sản phẩm mà mình từng đặt mua trên website.
* Quản lý đơn hàng: Sau khi đặt mua mà chưa thực hiện thanh toán thì khách hàng có thể cập nhật lại đơn hàng.
* Thanh toán: Khi đã quyết định chắc chắn mua sản phẩm, người dùng có thể chọn chức năng thanh toán để thực hiện xác nhận đơn hàng cho mình. Muốn thực hiện thanh toán thì yêu cầu người dùng phải đăng nhập vào hệ thống. Trong quá trình thực hiện chức năng thanh toán thì người dùng có thể thấy được danh sách sản phẩm mà mình đặt mua trong giỏ hàng. Người dùng cần điền một số thông tin như người nhận ( người nhận và người đặt mua là hai người khác nhau), chọn hình thức giao hàng (giao đến tận nơi, chuyển qua các dịch vụ, khách hàng đến công ty để nhận hàng), chọn hình thức thanh toán ( thanh toán chuyển khoản, trực tiếp khi nhận hàng, thanh toán qua các dịch vụ thanh toán trực tuyến như ngân lượng, bảo kim). Sau khi thực hiện xong các bước thì người dùng xác nhận đơn hàng.
* Quản lý sản phẩm, đơn hàng, khách hàng, một số thông tin khác: Để thực hiện chức năng quản lý thì yêu cầu nhân viên phải đăng nhập hệ thống. Nhân viên chọn mục mình cần thực hiện quản lý như sản phẩm. Trong quản lý sản phẩm có xem, thêm, sửa, xóa sản phẩm. Chọn thao tác cần thực hiện, điền đầy đủ thông tin trong quá trình thực hiện rồi xác nhận thao tác.
* Tư vấn, giải đáp thắc mắc, phản hồi ý kiến: Để thực hiện chức năng quản lý thì yêu cầu nhân viên phải đăng nhập hệ thống. Nếu có người sử dụng cần tư vấn, thắc mắc, ý kiến đóng góp thì nhân viên sẽ làm việc thông qua các dịch vụ như yahoo, skype và cũng thể giải đáp trực tiếp trên website.

**Chương 2: Các mô hình của website**

1. **Sơ đồ UseCase**

* Khái niệm Use Case (UC) được Jacobson đề xuất vào năm 1994 khi làm việc cho hãng Ericsson. UC mô tả ai đó sử dụng hệ thống như thế nào, mô tả tương tác giữa người sử dụng với hệ thống phần mềm để thực hiện các thao tác giải quyết công việc cụ thể nào đó. UC không cho biết hệ thống làm việc bên trong như thế nào. UC không phải là thiết kế, cũng không phải là kế hoạch cài đặt, UC là một phần của vấn đề cần giải quyết. Tiến trình của hệ thống được chia nhỏ thành các UC để có thể nhận ra từng bộ phận của UC một cách rõ ràng và để nhiều người có thể cùng xử lý.
* UC là nền tảng của phân tích hệ thống. Việc tìm ra đầy đủ các UC đảm bảo rằng hệ thống sẽ xây dựng đáp ứng mọi nhu cầu của người sử dụng. Mỗi UC là tập hành động. Mỗi hành động là cái gì đó mà hệ thống làm, UC là hạt nhân được hệ thống thực hiện hoàn toàn hay không được hiện phần nào.

Diagram

Description automatically generated

Diagram

Description automatically generated

1. **Sơ đồ tuần tự**

Sơ đồ tuần tự cho ta cái nhìn tổng quát về trình tự xử lý của hệ thống đối với từng chức năng cụ thể. Nó chỉ ra luồng chức năng xuyên qua các UseCase, nó là biểu đồ mô tả tương tác giữa các đối tượng và tập trung vào mô tả trật tự các thông điệp theo thời gian.

**5.1. Quy trình đưa sản phẩm vào giỏ hàng**

Chart

Description automatically generated with medium confidence

* 1. **Quy trình đặt mua**

A picture containing diagram

Description automatically generated

Graphical user interface

Description automatically generated with low confidence

* 1. **Quy trình thêm sản phẩm**

Diagram, timeline

Description automatically generated

1. **Sơ đồ Diagram**

Một biểu đồ lớp chỉ ra cấu trúc tĩnh của các lớp trong hệ thống. Các lớp là đại diện cho các đối tượng được xử lý trong hệ thống. Các lớp có thể quan hệ với nhau trong nhiều dạng thức:

* Liên kết (associated - được nối kết với nhau),
* Phụ thuộc (dependent - một lớp này phụ thuộc vào lớp khác),
* Chuyên biệt hóa (specialized - một lớp này là một kết quả chuyên biệt hóa của lớp khác),
* Hay đóng gói ( packaged - hợp với nhau thành một đơn vị).

Tất cả các mối quan hệ đó đều được thể hiện trong biểu đồ lớp, đi kèm với cấu trúc bên trong của các lớp theo khái niệm thuộc tính (attribute) và thủ tục (operation). Biểu đồ được coi là biểu đồ tĩnh theo phương diện cấu trúc được miêu tả ở đây có hiệu lực tại bất kỳ thời điểm nào trong toàn bộ vòng đời hệ thống.

Một hệ thống thường sẽ có một loạt các biểu đồ lớp không phải bao giờ tất cả các biểu đồ lớp này cũng được nhập vào một biểu đồ lớp tổng thể duy nhất và một lớp có thể tham gia vào nhiều biểu đồ lớp.

Diagram

Description automatically generated

**Chương 3: Kết luận**

**Ưu điểm**

* Giới thiệu sản phẩm đến khách hàng. Đối với khách hàng: cho phép thực hiện các chức năng xem hàng hóa, góp ý.
* Khách hàng có thể thay đổi mật khẩu và mật khẩu thanh toán trong thông tin cá nhân. Khách hàng có thể xem thông tin đơn hàng của mình.
* Hoàn thành hầu hết các chức năng cơ bản của một trang web bán hàng .
* Website có thể responsive
* Áp dụng các kiến thức đã học trong môn Lập trình cơ sở dữ liệu vào trong website
* Tìm hiểu thêm được thương mại điện tử

**Nhược điểm**

* Giao diện còn cứng chưa được hài hòa
* Chưa áp dụng được nhiều phương thức thanh toán
* Dữ liệu chưa được đầy đủ

**Hướng phát triển**

Với những thiếu sót như phân tích trên, để phần mềm ngày càng hoàn thiện, phục vụ tốt cho nhu cầu của người dùng thì nên có những cập nhật như: thiết kế trang web đẹp hơn, tiện dụng hơn, có nhiều chức năng và sinh động hơn. Xây dựng thêm một diễn đàn trên trang web để khách hàng có thể trao đổi bình luận về sản phẩm. Thiết kế thêm vị trí để cập nhật giá cả thị trường. Nâng cao khả năng bảo mật cho chương trình. Ngăn ngừa tối đa các trường hợp đột nhập dữ liệu hệ thống. Chỉnh sửa dữ liệu cho chính xác với thực tế và sẽ nâng cấp dần website để đáp ứng được những nhu cầu của khách hàng trong thời đại mới.