

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC PHENIKAA
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



BÀI TẬP CUỐI KÌ HỌC PHẦN XÂY DỰNG ỨNG DỤNG WEB

Xây dựng website bán đồ nội thất

Giảng viên: Nguyễn Văn Cường

Lớp: Xây dựng ứng dụng Web-1-3-23(N03)

Thành viên nhóm: Nguyễn Đức Thắng – 22014001

Tiêu Công Tuấn – 220110175

Trịnh Văn Toàn – 22010491

HÀ NỘI, THÁNG 5/2024

LỜI CẢM ƠN

Chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành và sâu sắc nhất đến thầy ThS Nguyễn Văn Cường đã tận tình hướng dẫn và giúp đỡ em trong suốt quá trình thực hiện đồ án môn học này. Sự chỉ dẫn tận tâm, những góp ý quý báu và sự động viên của thầy đã giúp em hoàn thiện và nâng cao kiến thức của mình.

Nhờ có sự hỗ trợ và sự quan tâm của thầy, chúng em đã học hỏi được rất nhiều điều bổ ích và có thêm động lực để vượt qua những khó khăn trong quá trình thực hiện đồ án. Em xin kính chúc thầy luôn dồi dào sức khỏe, hạnh phúc và tiếp tục gặt hái nhiều thành công trong sự nghiệp giảng dạy.

Một lần nữa, em xin chân thành cảm ơn thầy.

Trân trọng,

LỜI CAM ĐOAN

Chúng tôi cam đoan Đồ án môn học là sản phẩm trí tuệ của tập thể chúng tôi. Mọi thông tin, dữ liệu, hình ảnh, etc. được sử dụng từ các nguồn khác đều được trích dẫn đầy đủ và có thể tìm thấy các tài liệu liên quan thông qua mục tài liệu tham khảo.

Chúng tôi xin chịu trách nhiệm hoàn toàn về nội dung của Đồ án môn học mà chúng tôi đã nộp.

Hà Nội, ngày ... tháng ... năm

Nguyễn Đức Thắng, Tiêu Công Tuấn,
Trịnh Văn Toàn (ký tên)

PHÂN CÔNG NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN

Danh sách các công việc/nhiệm vụ	Mô tả tóm tắt công việc
Công việc 1	Thu thập, lựa chọn trang Web
Công việc 2	Phân tích thiết kế trang web
Công việc 3	Triển khai, tiến hành viết code web
Công việc 4	Viết báo cáo

Tên sinh viên/Mã sinh viên	Các công việc	Tỉ lệ
Nguyễn Đức Thắng – 22014001	Công việc 1	33,33%
	Công việc 2	33,33%
	Công việc 3	33,33%
	Công việc 4	33,33%
Tiêu Công Tuấn – 220110175	Công việc 1	33,33%
	Công việc 2	33,33%
	Công việc 3	33,33%
	Công việc 4	33,33%
Trịnh Văn Toàn – 22010491	Công việc 1	33,33%
	Công việc 2	33,33%
	Công việc 3	33,33%
	Công việc 4	33,33%

PHIẾU CHẤM THI TIỂU LUẬN/ĐỒ ÁN

Môn học:..... Lớp học phần:.....

Sinh viên thực hiện:.....

1..... Điểm:.....

2..... Điểm:

3..... Điểm:

Ngày thi: Phòng thi:.....

Giảng viên chấm thi 1
(Ký và ghi rõ họ tên)

Giảng viên chấm thi 2
(Ký và ghi rõ họ tên)

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....i

LỜI CAM ĐOAN.....ii

PHÂN CÔNG NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN.....iii

PHIẾU CHẤM THI TIỂU LUẬN ĐỒ ÁN.....iv

LỜI NÓI ĐẦU.....1

DANH MỤC HÌNH VẼ.....2

DANH MỤC BẢNG BIỂU3

DANH MỤC THUẬT NGỮ VÀ TỪ NGỮ VIẾT TẮT3

TỔNG QUAN.....4

1. Tính năng của Website4

1.1 Khả năng lưu trữ.....4

1.2 Về tính năng.....4

1.3 Về phi chức năng.....4

2. Thông tin về khách hàng, sản phẩm.....5

2.1 Đối tượng phục vụ.....5

2.2 Nhóm đối tượng.....6

2.3 Nhóm sản phẩm.....6

3. Sơ đồ Use case8

3.1 Use case Tổng quát.....8

3.2 Use case Quản lý user9

3.2.1 Đặc tả Use case Trang chủ10

3.2.2 Activity flow Đăng nhập.....10

3.2.2.1 Đặc tả Use case Đăng nhập10

3.2.3 Activity flow Đăng kí11

3.2.3.1 Đặc tả use case Đăng kí11

3.2.4 Activity flow Đặt lại mật khẩu.....13

3.2.4 Đặc tả Use case Đặt lại mật khẩu14

3.2.5 Activity flow Cập nhật thông tin cá nhân.....15

3.2.5.1 Đặc tả Use case Cập nhật thông tin15

3.3 Use case Quản lý sản phẩm16

3.3.1 Activity flow Quản lý sản phẩm17

3.3.2 Đặc tả Use case Quản lý sản phẩm.....17

3.4 Use case Quản lý mã giảm giá.....18

3.4.1 Activity flow Quản lý mã sản phẩm18

3.5 Use case Quản lý hoá đơn.....	19
3.5.1 Activity flow Quản lý hoá đơn	20
3.5.2 Đặc tả Use case Quản lý hoá đơn.....	20
3.6 Use case Quản lý giỏ hàng	21
3.6.1 Activity flow Quản lý giỏ hàng	21
3.6.2 Đặc tả Use case Quản lý giỏ hàng	22
3.7 Use case Tìm sản phẩm.....	23
3.7.1 Activity flow Tìm kiếm sản phẩm	23
3.7.2 Đặc tả Use case Tìm kiếm sản phẩm	24
3.8 Use case Thanh toán	24
3.8.1 Activity flow Thanh toán.....	25
3.8.2 Đặc tả Use case Thanh toán	25
3.9 Use case Xem chi tiết sản phẩm	26
3.9.1 Activity flow Xem chi tiết sản phẩm	26
3.9.2 Đặc tả Use case Xem chi tiết sản phẩm.....	27
3.10 Use case Xem hoá đơn	27
3.10.1 Activity flow Xem hoá đơn.....	27
3.10.2 Đặc tả Use case Xem hoá đơn	28
GIAO DIỆN.....	29
1. Giao diện trang chủ.....	29
1.1 Giao diện trang đăng kí.....	30
1.2 Giao diện đăng nhập	31
1.3 Sản phẩm nổi bật và khuyến mãi	32
1.4 Bộ sưu tập sản phẩm.....	33
1.5 Thông Tin Liên Hệ và Hỗ Trợ.....	33
2. Xem chi tiết sản phẩm.....	34
2.1 Hình Ảnh và Giá Sản Phẩm	34
2.2 Thông tin chi tiết sản phẩm	35
2.3 Bạn có thể thích và bạn đã xem gần đây.....	36
3. Tài khoản	37
3.1 Giỏ hàng.....	37
3.2 Thanh toán.....	38
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	40

LỜI MỞ ĐẦU

Hiện nay, sự phát triển của ngành công nghiệp nội thất đang diễn ra một cách đầy năng động và đa dạng. Với sự tăng trưởng không ngừng của dân số và nhu cầu về sự thoải mái và thẩm mỹ trong không gian sống, việc tìm kiếm và mua sắm đồ nội thất trở thành một phần không thể thiếu trong cuộc sống hiện đại.

Từ những bộ sofa thoải mái cho phòng khách đến bộ bàn ăn hiện đại cho phòng ăn, từ những chiếc giường êm ái cho phòng ngủ đến những món đồ trang trí tinh tế cho không gian làm việc, mỗi món đồ nội thất không chỉ là một vật dụng tiện ích mà còn là biểu tượng của phong cách và cá nhân của chủ nhân.

Cùng với đó là sự bùng nổ của khoa học và công nghệ, đa số các cửa hàng đang khao khát chuyển giao hoạt động kinh doanh của mình lên trên các nền tảng trực tuyến. Sự phổ biến của website không chỉ là một xu hướng, mà là còn một yếu tố không thể thiếu, giúp việc mua sắm trở lên thuận tiện và nhanh chóng hơn, đồng thời cung cấp giải pháp quản lý hiệu quả hơn.

Chính vì lẽ đó, MARS Decor ra đời, với mong muốn trở thành điểm đến lý tưởng cho những ai đang tìm kiếm sự hoàn hảo trong không gian sống của mình. Chúng tôi tự hào giới thiệu một bộ sưu tập đa dạng các sản phẩm nội thất chất lượng từ những thương hiệu uy tín trên thị trường, nhằm đem lại sự hài lòng tối đa cho khách hàng.

Hãy cùng MARS Decor khám phá và trải nghiệm một cách mua sắm trực tuyến tiện lợi và thú vị, để biến những ý tưởng và mong muốn về không gian sống của bạn thành hiện thực. Chúng tôi cam kết cung cấp những sản phẩm chất lượng và dịch vụ chăm sóc khách hàng tận tình, để mỗi lần mua sắm trên MARS Decor đều là một trải nghiệm đáng nhớ và đáng giá.

DANH MỤC HÌNH VẼ

Hình 1.1	Sơ đồ Use case Tổng quát.....	8
Hình 1.2	Sơ đồ Use case Quản lý user.....	9
Hình 1.3	Sơ đồ Use case Quản lý sản phẩm.....	16
Hình 1.4	Sơ đồ Use case Quản lý mã giảm giá.....	18
Hình 1.5	Sơ đồ Use case Quản lý hoá đơn.....	19
Hình 1.6	Sơ đồ Use case Quản lý giỏ hàng.....	21
Hình 1.7	Sơ đồ Use case Tìm sản phẩm.....	23
Hình 1.8	Sơ đồ Use case Thanh toán.....	24
Hình 1.9	Sơ đồ Use case Xem chi tiết sản phẩm.....	26
Hình 1.10	Sơ đồ Use case Xem hoá đơn.....	27
Hình 2.1	Activity flow Đăng nhập.....	10
Hình 2.2	Activity flow Đăng ký.....	11
Hình 2.3	Activity flow Đặt lại mật khẩu.....	13
Hình 2.4	Activity flow Cập nhật thông tin cá nhân.....	15
Hình 2.5	Activity flow Quản lý sản phẩm.....	17
Hình 2.6	Activity flow Quản lý mã giảm giá.....	18
Hình 2.7	Activity flow Quản lý hoá đơn.....	20
Hình 2.8	Activity flow Quản lý giỏ hàng.....	21
Hình 2.9	Activity flow Tìm sản phẩm.....	23
Hình 2.10	Activity flow Thanh toán.....	25
Hình 2.11	Activity flow Xem chi tiết sản phẩm.....	26
Hình 2.12	Activity flow Xem hoá đơn.....	27

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 1.1 Đặc tả Use case Trang chủ.....10

Bảng 1.2 Đặc tả Use case Đăng nhập.....10

Bảng 1.3 Đặc tả Use case Đăng ký.....11

Bảng 1.4 Đặc tả Use case Đặt lại mật khẩu.....14

Bảng 1.5 Đặc tả Use case Cập nhật thông tin cá nhân.....15

Bảng 1.6 Đặc tả Use case Quản lý sản phẩm.....17

Bảng 1.7 Đặc tả Use case Quản lý mã giảm giá.....19

Bảng 1.8 Đặc tả Use case Quản lý hoá đơn.....20

Bảng 1.9 Đặc tả Use case Quản lý giỏ hàng.....22

Bảng 1.10 Đặc tả Use case Tìm sản phẩm.....24

Bảng 1.11 Đặc tả Use case Thanh toán.....25

Bảng 1.12 Đặc tả Use case Xem chi tiết sản phẩm.....27

Bảng 1.13 Đặc tả Use case Xem hoá đơn.....28

DANH MỤC THUẬT NGỮ VÀ TỪ NGỮ VIẾT TẮT

Thuật ngữ	Ý nghĩa
CSDL	Cơ sở dữ liệu

TỔNG QUAN

1. Tính năng của Website

1.1 Khả năng lưu trữ

Yêu cầu về lưu trữ thông tin là yêu cầu quan trọng nhất của hệ thống, là sở để thực hiện phần lớn các tính năng của hệ thống, để đảm bảo việc quản lý việc bán hàng có hiệu quả, hệ thống cần lưu trữ thông tin sau:

- Thông tin về sản phẩm: tên sản phẩm, loại, giá, mô tả, số lượng trong kho, hình ảnh, thông tin nhà cung cấp, năm sản xuất.
- Thông tin về khách hàng: tên khách hàng, số điện thoại, email, tuổi, giới tính, địa chỉ, các hoá đơn, mua hàng, các giao dịch của khách hàng.
- Thông tin về hoá đơn: khách hàng, ngày lập hoá đơn, các sản phẩm trong hoá đơn, thành tiền.
- Thông tin về nhà cung cấp: tên nhà cung cấp, số điện thoại, tuổi, giới tính, địa chỉ, các sản phẩm.

1.2 Về tính năng

Ngoài khả năng lưu trữ dữ liệu, hệ thống còn phải đáp ứng được các yêu cầu:

- Chức năng truy vấn: hệ thống phải luôn đáp ứng các yêu cầu truy vấn từ người dùng như: tìm kiếm sản phẩm, thanh toán hoá đơn, thêm, sửa xoá hoá đơn, giỏ hàng.
- Chức năng thống kê, báo cáo giúp quản lý theo dõi được tình hình phát triển của hệ thống.
- Chức năng cập nhập: hệ thống phải đảm bảo chức năng cập nhập hệ thống được thuận tiện và tránh tối đa lỗi sơ suất cho người dùng.
- Chức năng mở rộng: Hệ thống có thể đáp ứng nhu cầu sử dụng tăng cao đột suất bằng cơ chế tự động mở rộng và caching.

1.3 Về phi chức năng

- **Bảo mật thông tin:**
 - Ghi nhận và thực hiện đúng theo quyền hạn đã định trước.
 - Tất cả các thông tin lưu trữ phải được bảo mật, chỉ những người có quyền hạn với được xem, tác động.

- Hệ thống được triển khai trong mạng riêng, không thể truy cập tấn công vào các dịch vụ bên trong.
- **Yêu cầu về giao diện:**
 - Giao diện quản lý gần gũi. Giao diện dành cho khách hàng thân thiện, sinh động, tương tác cao, dễ dàng thao tác, sử dụng.
- **Yêu cầu về chất lượng:**
 - Tính mở rộng: Dễ dàng trong lúc nâng cấp hoặc tăng các module tiện ích.
 - Tính tiện dụng: Hệ thống có giao diện thân thiện, trực quan, dễ dàng thao tác. Các đặc tả và hướng dẫn sử dụng rõ ràng.
 - Tính hiệu quả: Trang web thể hiện tốt các thông tin được yêu cầu. Trang web hoạt động ổn và đáng tin cậy.
 - Tính tương thích: Hoạt động tốt với tất cả các trình duyệt web phổ biến hiện nay.
- **Yêu cầu về an toàn:**
 - Thông báo và chờ xác nhận của người dùng trước khi xoá một dòng dữ liệu, thông tin.
- **Yêu cầu về công nghệ:**
 - Dễ sửa đổi: Xây dựng hệ thống dễ thêm mới tính năng.
 - Dễ bảo trì: Cho phép thêm các chức năng mới, triển khai không bị ngừng hoạt động.
 - Tái sử dụng: Các module hiện tại có thể sử dụng cho các yêu cầu sau này.
 - Khi sửa đổi một lỗi chức năng không bị ảnh hưởng đến các chức năng khác.

2. Thông tin về khách hàng, sản phẩm

2.1 Đối tượng phục vụ

Đối tượng phục vụ chính của hệ thống của trang Web là khách hàng có nhu cầu mua sắm đồ nội thất. Đây có thể là những người muốn trang trí lại nhà

cửa, những người mới mua nhà hoặc những người đang tìm kiếm đồ nội thất để tạo không gian sống hoặc làm việc phù hợp.

2.2 Nhóm đối tượng

Nhóm đối tượng của Web bao gồm 3 nhóm đối tượng sau:

- Khách hàng cá nhân: Bao gồm những người tiêu dùng thông thường, bao gồm cả các gia đình, cá nhân sống độc thân, hoặc các nhóm bạn đang tìm kiếm nội thất cho căn nhà của họ.
- Các nhà thiết kế nội thất: Họ là những khách hàng quan trọng, họ có thể đang tìm kiếm các sản phẩm nội thất phù hợp với dự án thiết kế của họ.
- Các doanh nghiệp và tổ chức: Bao gồm các công ty, văn phòng, nhà hàng, khách sạn hoặc các dự án thiết kế xây dựng thương mại cần nội thất và trang trí hoàn thiện không gian làm việc hoặc kinh doanh của họ.

2.3 Nhóm sản phẩm

2.3.1 Nội thất phòng khách

- Ghế sofa, ghế gỗ, ghế bành, ghế đôn, ghế đơn.
- Bàn trà, bàn góc, kệ tivi.
- Tủ kệ trang trí, giá sách, tủ rượu.
- Thảm trải sàn, đèn bàn, đèn trang trí.

2.3.2 Nội thất phòng ngủ

- Giường ngủ, tủ quần áo
- Bàn trang điểm, tủ đầu giường.
- Chăn ga gối đệm.
- Đèn ngủ, thảm trải sàn.

2.3.3 Nội thất phòng bếp

- Bàn ăn, ghế ăn.
- Tủ bếp, kệ bếp

2.3.4 Nội thất phòng làm việc

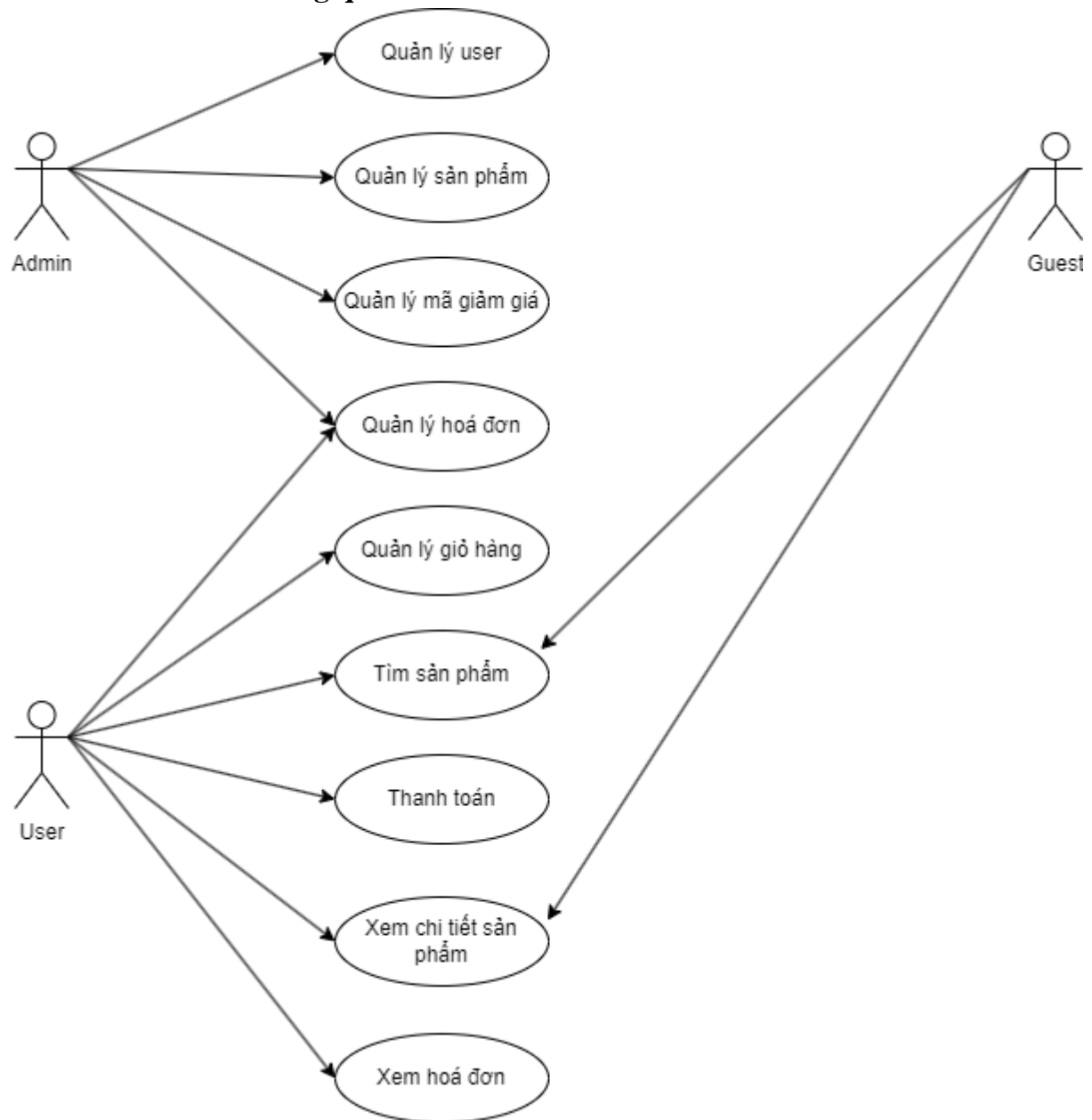
- Bàn ghế làm việc, ghế văn phòng
- Tủ hồ sơ, kệ sách
- Phụ kiện văn phòng: đèn để bàn, giá để tài liệu

2.3.5 Trang trí nội thất

- Tranh ảnh, đồng hồ treo tường
- Đồ gốm sứ, bình hoa
- Gối tựa, rèm cửa
- Thảm trang trí, đèn trang trí

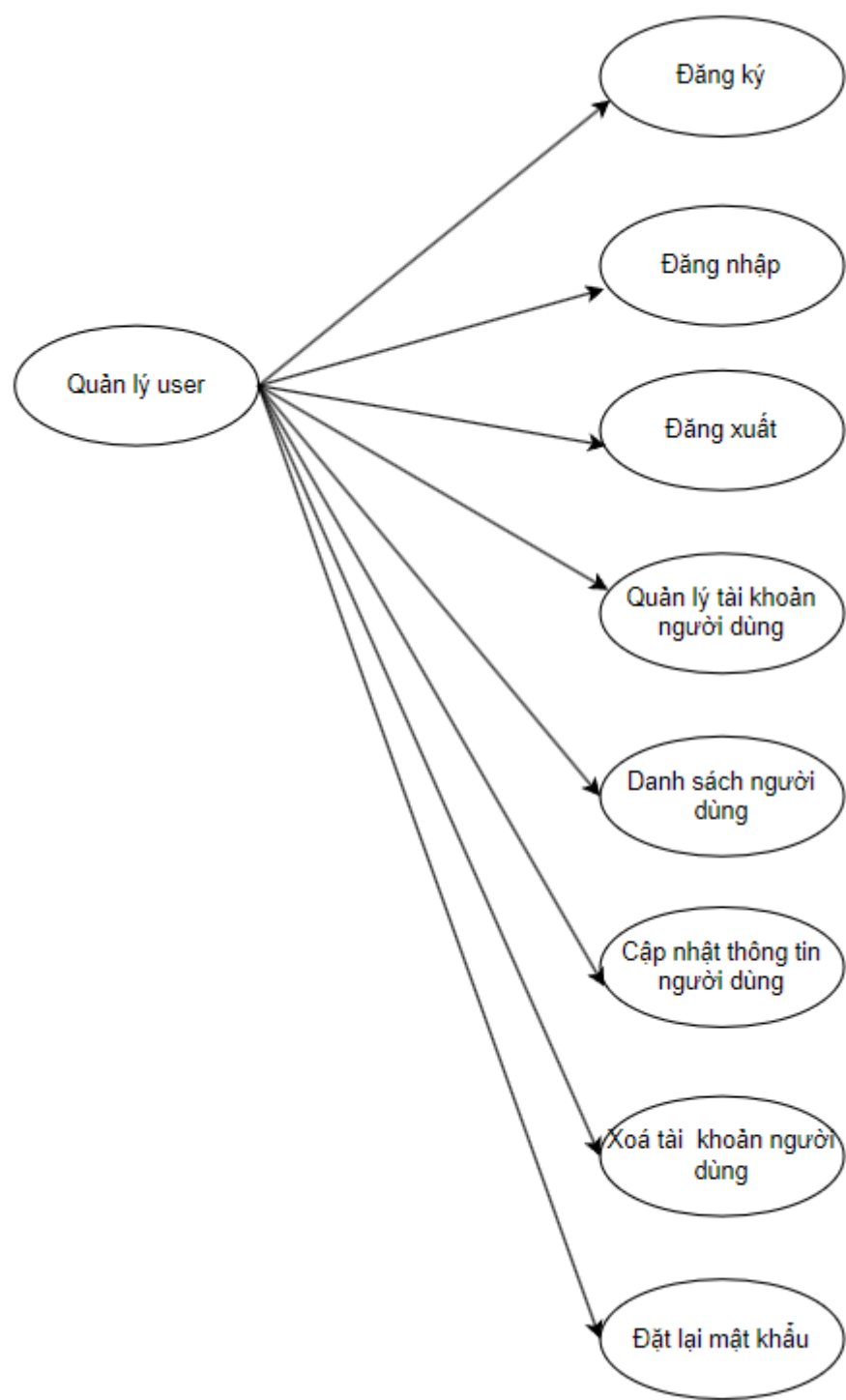
3. Sơ đồ Use case

3.1 Use case Tổng quát



Hình 1.1 Sơ đồ Use case Tổng quát

3.2 Use case Quản lý user



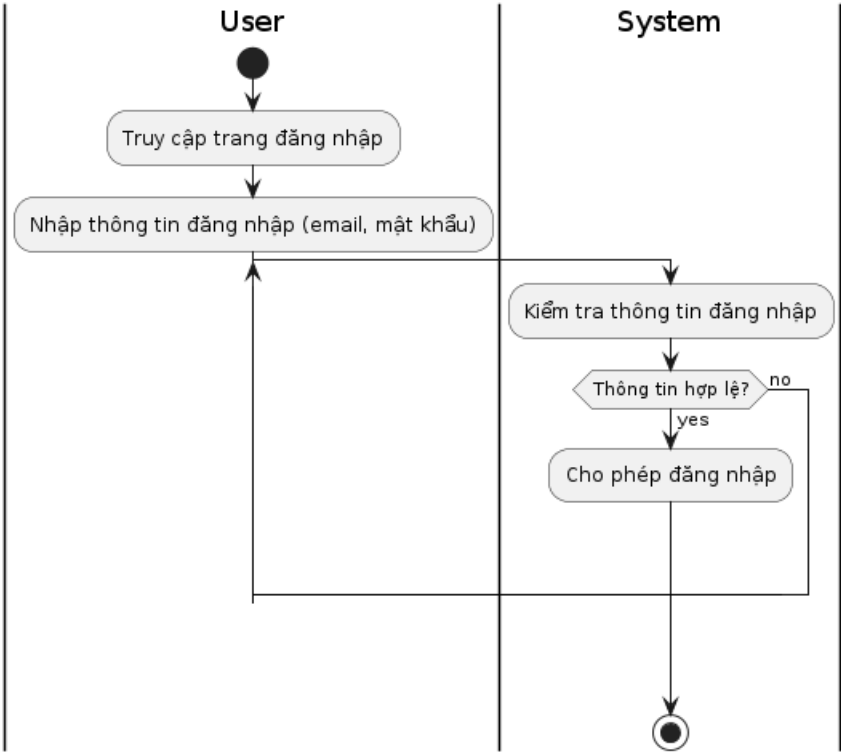
Hình 1.2 Sơ đồ Use case Quản lý user

3.2.1 Đặc tả Use case Trang chủ

Mã Use case	UC01	Tên Use case	Trang chủ
Tác nhân	Khách hàng		
Tiền điều kiện	Đăng nhập vào hệ thống thành công		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Người dùng truy cập vào hệ thống
	2	Hệ thống	Hệ thống lấy dữ liệu theo các tiêu chí: - Sản phẩm có nhiều lượt mua theo một số danh mục nổi bật - Sản phẩm có tỉ lệ đánh giá cao - Danh mục, từ khoá nổi bật
	3	Hệ thống	Hiển thị dữ liệu ra màn hình
	4	Hệ thống	Kết thúc Use case

Bảng 1.1 Đặc tả Use case Trang chủ

3.2.2 Activity flow Đăng nhập



Hình 2.1 Activity flow Đăng nhập

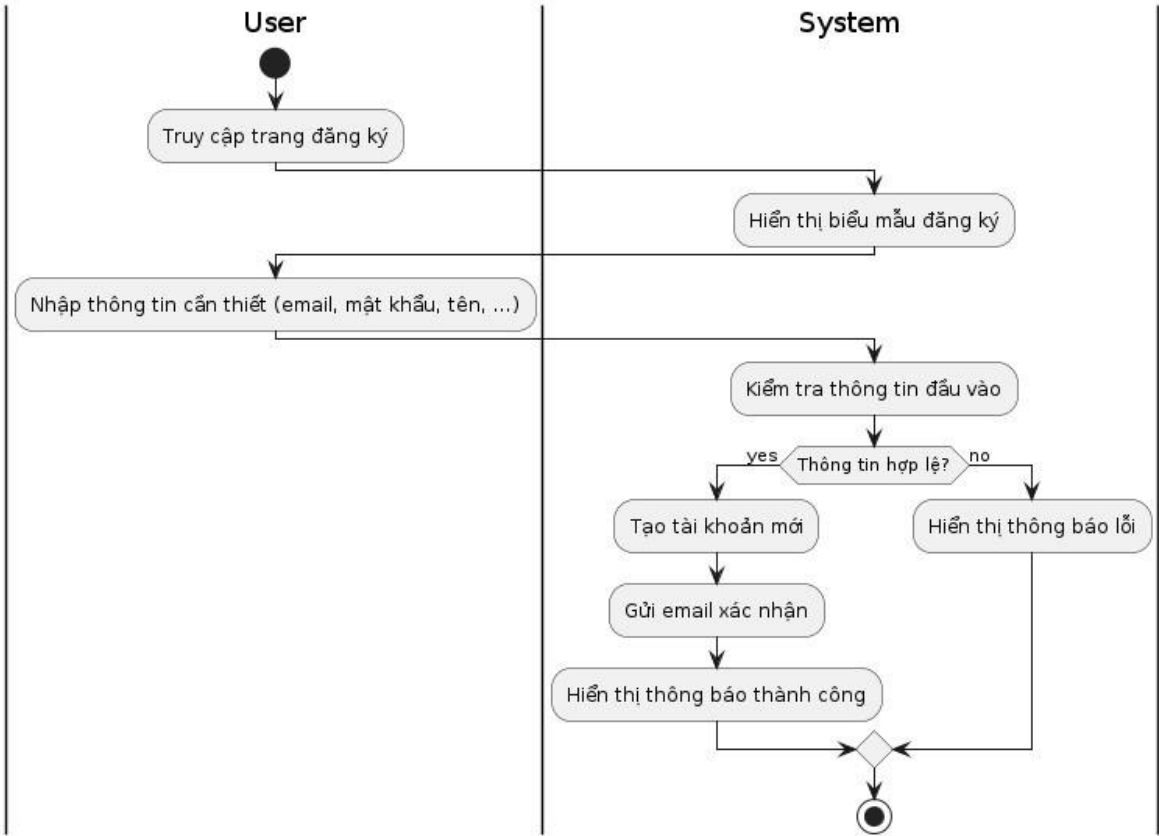
3.2.2.1 Đặc tả Use case Đăng nhập

Mã Use case	UC02	Tên Use case	Đăng nhập
Tác nhân	Khách hàng, Admin		
Tiền điều kiện	Người dùng đã có tài khoản và đăng nhập vào hệ thống		
	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống hiển thị trang đăng nhập
	2	Người dùng	Người dùng nhập thông tin tài khoản và mật khẩu để đăng nhập vào hệ thống

Luồng sự kiện chính (Thành công)	3	Hệ thống	Hệ thống xác nhận thông tin đăng nhập
	4	Hệ thống	Trường hợp thành công, hệ thống cho phép người dùng thao tác dựa trên quyền của tài khoản đăng nhập. Ngược lại, từ chối đăng nhập
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Nhập thiếu thông tin: Hệ thống kiểm tra các trường hợp bắt buộc và yêu cầu người dùng nhập lại đầy đủ thông tin đăng nhập
	2	Hệ thống	Tài khoản đăng nhập không đúng: Hệ thống thông báo tài khoản đăng nhập không đúng và yêu cầu người dùng nhập lại hoặc chuyển qua quên mật khẩu
	3	Hệ thống	Đăng nhập thất bại: Hệ thống trả về lỗi đăng nhập

Bảng 1.2 Đặc tả Use case Đăng nhập

3.2.3 Activity flow Đăng kí



Hình 2.2 Activity flow Đăng kí

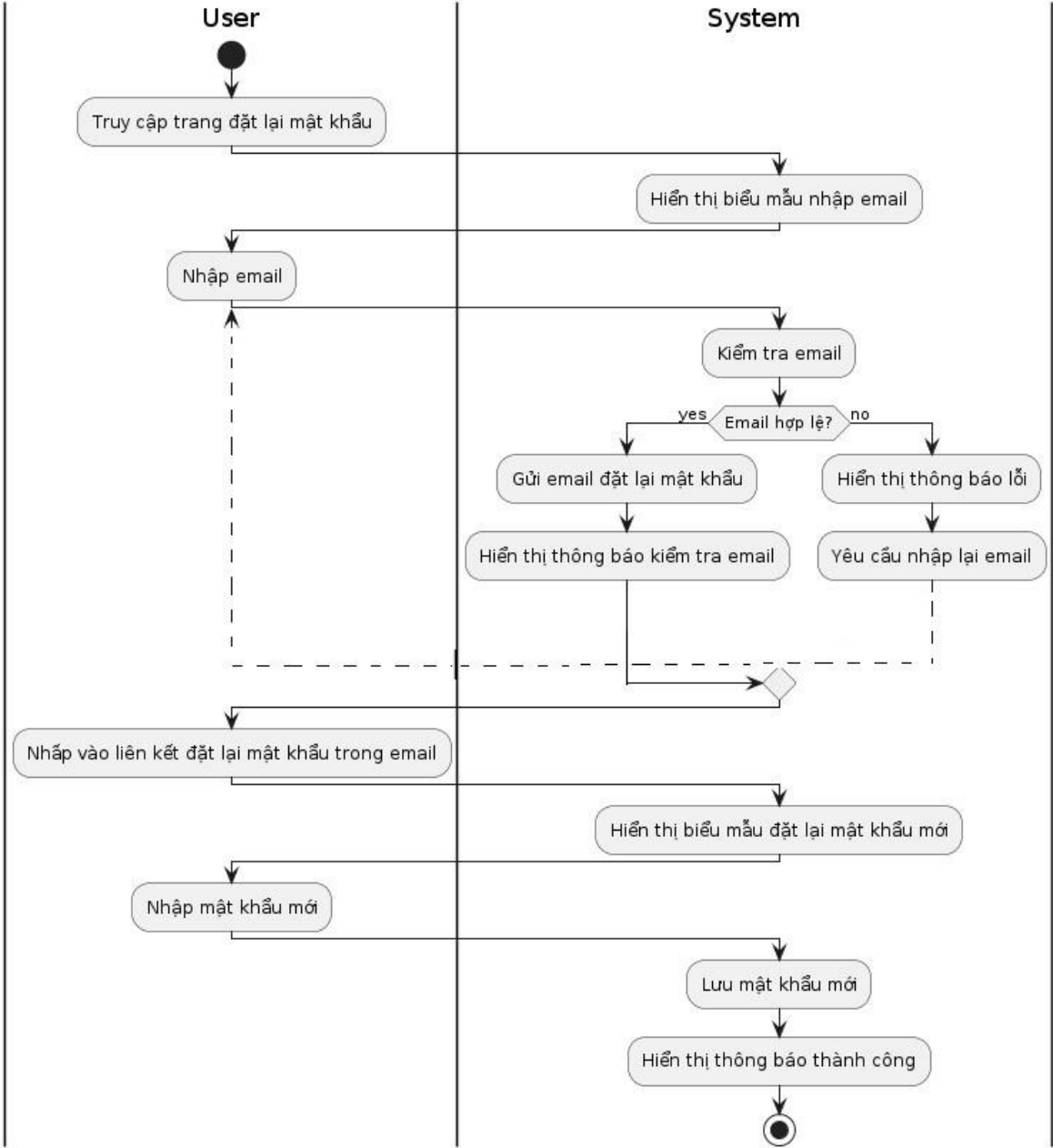
3.2.3.1 Đặc tả use case Đăng kí

Mã Use case	UC03	Tên Use case	Đăng kí
Tác nhân	Khách hàng		
Tiền điều kiện	Use case bắt đầu khi có người dùng muốn đăng kí tài khoản		
	STT	Thực hiện bởi	Hành động

Luồng sự kiện chính (Thành công)	1	Hệ thống	Hệ thống hiển thị trang đăng kí
	2	Người dùng	Người dùng nhập thông tin email và bấm gửi mã xác nhận
	3	Hệ thống	Hệ thống xác thực email, lưu trữ thông tin xác nhận, và gửi link xác nhận vào gmail
	4	Người dùng	Người dùng truy cập link xác nhận, hoàn thiện các thông tin còn lại
	5	Hệ thống	Hệ thống xác thực kết quả, lưu trữ thông tin tài khoản đăng kí xuống CSDL
	6	Hệ thống	Hệ thống xuất kết quả lưu trữ ra màn hình
	7	Hệ thống	Trường hợp xác thực thành công, hệ thống thông báo đăng kí thành công. Ngược lại từ chối đăng kí
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Nhập thiếu thông tin: Hệ thống kiểm tra các trường hợp bắt buộc và yêu cầu người dùng nhập lại đầy đủ thông tin để có thể đăng kí
	2	Hệ thống	Tài khoản đăng kí bị trùng, hoặc không hợp lệ: Hệ thống thông báo tài khoản đăng kí không đúng và yêu cầu người dùng nhập lại
	3	Hệ thống	Link xác nhận không đúng: Hệ thống thông báo xác nhận không đúng và yêu cầu người dùng đăng ký lại
	4	Hệ thống	Đăng ký thất bại: Hệ thống trả về lỗi đăng ký

Bảng 1.3 Đặc tả Use case Đăng kí

3.2.4 Activity flow Đặt lại mật khẩu



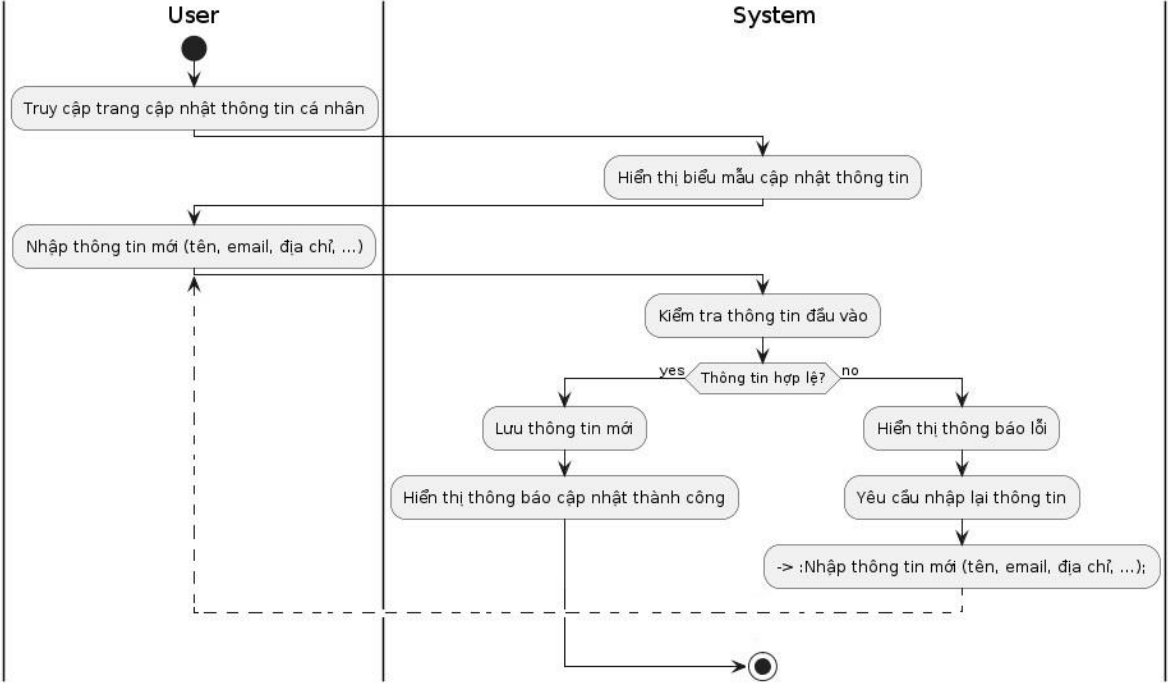
Hình 2.3 Activity flow Đặt lại mật khẩu

3.2.4 Đặc tả Use case Đặt lại mật khẩu

Mã Use case	UC04	Tên Use case	Đặt lại mật khẩu
Tác nhân	Khách hàng		
Tiền điều kiện	Khách hàng đã đăng ký tài khoản của website		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Người dùng chọn nút quên mật khẩu
	2	Hệ thống	Hệ thống hiển thị trang quên mật khẩu
	3	Hệ thống	Hệ thống xác thực email, lưu trữ thông tin xác nhận và gửi mã xác nhận vào email
	4	Hệ thống	Hệ thống kiểm tra email và gửi link xác nhận vào email người dùng đã nhập
	5	Người dùng	Người dùng click vào link xác nhận mật khẩu mới và nhấn nút gửi
	6	Hệ thống	Hệ thống kiểm tra mã xác nhận và cập nhập mật khẩu xuống CSDL
	7	Hệ thống	Trường hợp thành công, hệ thống thông báo thành công
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Nhập thiếu thông tin. Hệ thống yêu cầu người dùng nhập đầy đủ thông tin.
	2	Hệ thống	Email chưa đăng ký: Hệ thống báo lỗi và yêu cầu người dùng nhập lại
	3	Hệ thống	Link xác nhận không hợp lệ hoặc hết hạn: Hệ thống thông báo lỗi và kết thúc use case
	4	Hệ thống	Cập nhập thất bại: hệ thống thông báo lỗi và yêu cầu người dùng thử lại sau

Bảng 1.4 Đặc tả use case Đặt lại mật khẩu

3.2.5 Activity flow Cập nhật thông tin cá nhân



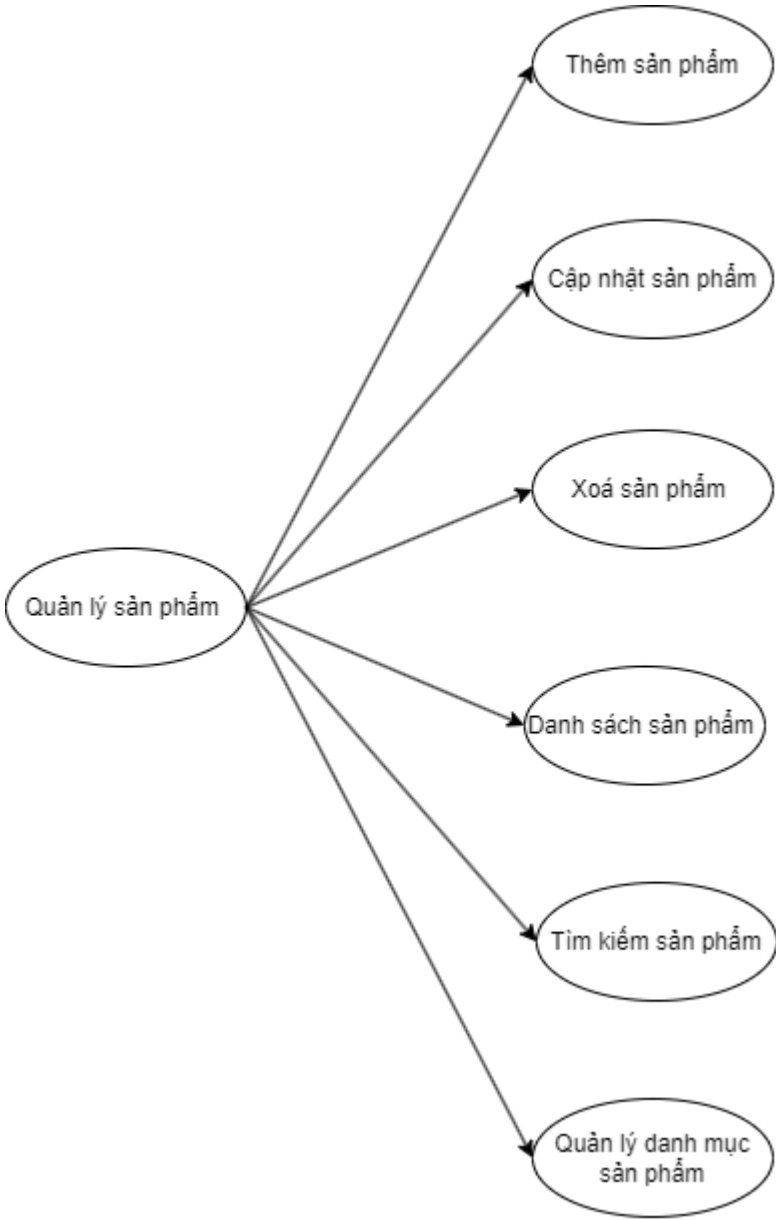
Hình 2.4 Activity flow Cập nhật thông tin cá nhân

3.2.5.1 Đặt tả Use case Cập nhật thông tin

Mã Use case	UC05	Tên Use case	Cập nhật thông tin cá nhân
Tác nhân	Khách hàng		
Tiền điều kiện	Người dùng đã có tài khoản và đăng nhập vào website		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống hiển thị trang thông tin cá nhân của người dùng
	2	Người dùng	Người dùng điền các thông tin cá nhân cần cập nhật và ấn nút lưu
	3	Hệ thống	Hệ thống xác thực thông tin cá nhân người dùng đã cập nhật
	4	Hệ thống	Hệ thống cập nhật thông tin xuống CSDL
	5	Hệ thống	Hệ thống xuất kết quả cập nhật ra màn hình
	6	Hệ thống	Trong trường hợp thành công, hệ thống thông báo cập nhật thành công và hiển thị thông tin mới của người dùng ra màn hình. Ngược lại hệ thống báo lỗi và từ chối cập nhập thông tin.
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Nhập thiếu thông tin: Hệ thống kiểm tra các trường hợp bắt buộc và yêu cầu người dùng nhập lại đầy đủ thông tin để khi cập nhập
	2	Hệ thống	Cập nhật thất bại: Hệ thống trả về lỗi cập nhập

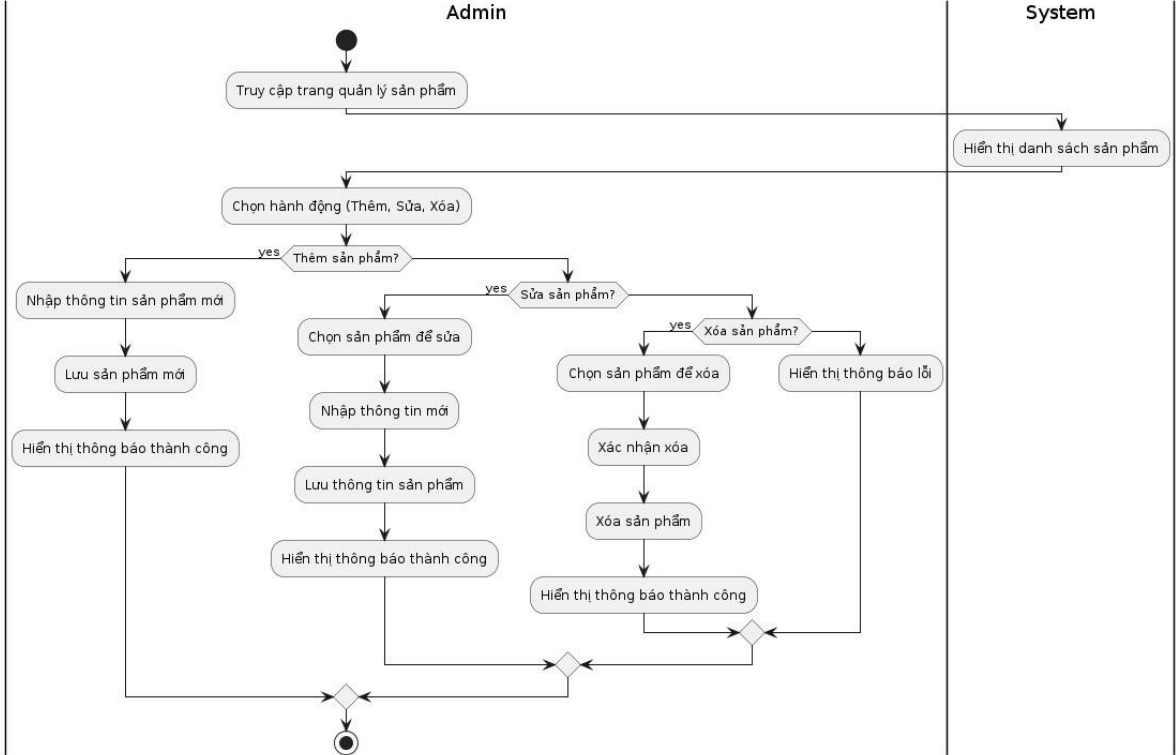
Bảng 1.5 Đặt tả Use case Cập nhật thông tin

3.3 Use case Quản lý sản phẩm



Hình 1.3 Sơ đồ Use case Quản lý sản phẩm

3.3.1 Activity flow Quản lý sản phẩm



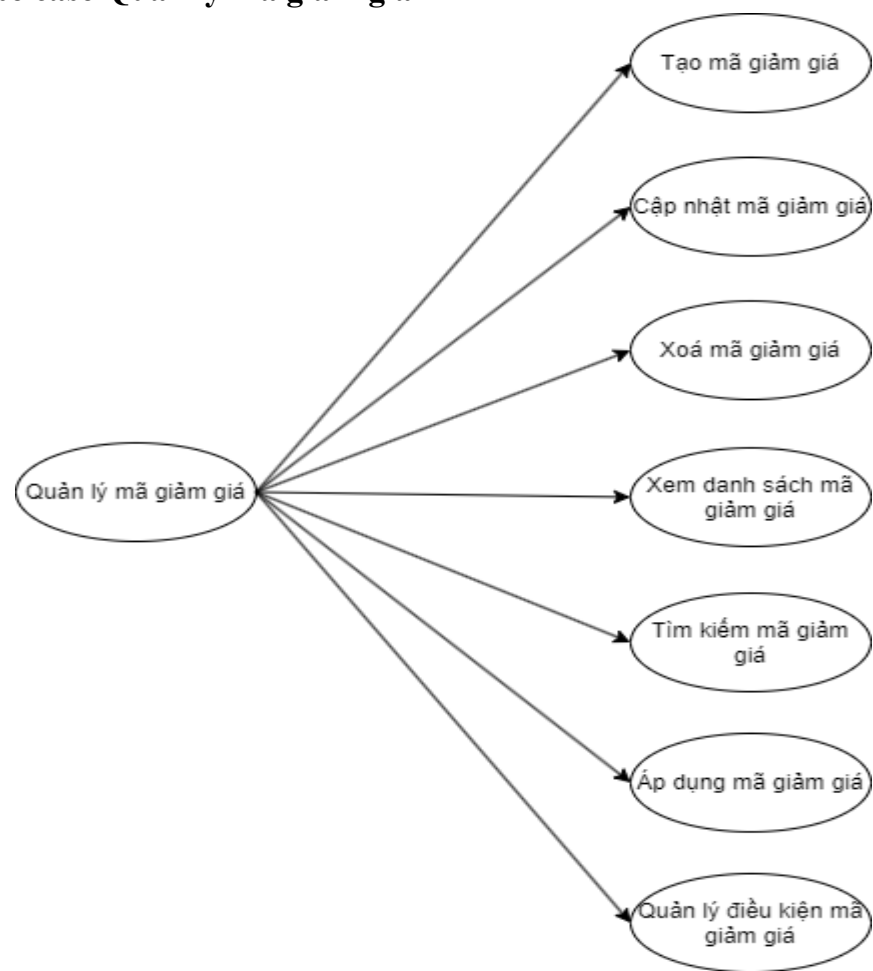
Hình 2.5 Activity flow Quản lý sản phẩm

3.3.2 Đặc tả Use case Quản lý sản phẩm

Mã Use case	UC06	Tên Use case	Quản lý sản phẩm
Tác nhân	Quản trị viên		
Tiền điều kiện	Người dùng đã đăng nhập với tư cách là quản trị viên		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống lấy dữ liệu danh sách các sản phẩm từ CSDL và hiển thị ra màn hình
	2	Người dùng	Người dùng chọn các chức năng cần thực hiện
	3	Hệ thống	Hệ thống hiển thị giao diện tùy theo lựa chọn bước 2
	4	Hệ thống	Hệ thống lưu trữ/ cập nhập sản phẩm xuống CSDL
Luồng sự kiện thay thế	5	Hệ thống	Hệ thống xuất kết quả lưu trữ, cập nhập ra màn hình
	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Người dùng nhập thiếu thông tin: Hệ thống kiểm tra các trường hợp thông tin bắt buộc và yêu cầu người dùng nhập lại đầy đủ
	2	Hệ thống	Tạo mới thất bại: Hệ thống trả về lỗi
	3	Hệ thống	Cập nhập thất bại: Hệ thống trả về lỗi
	4	Hệ thống	Xoá thất bại: Hệ thống trả về lỗi.

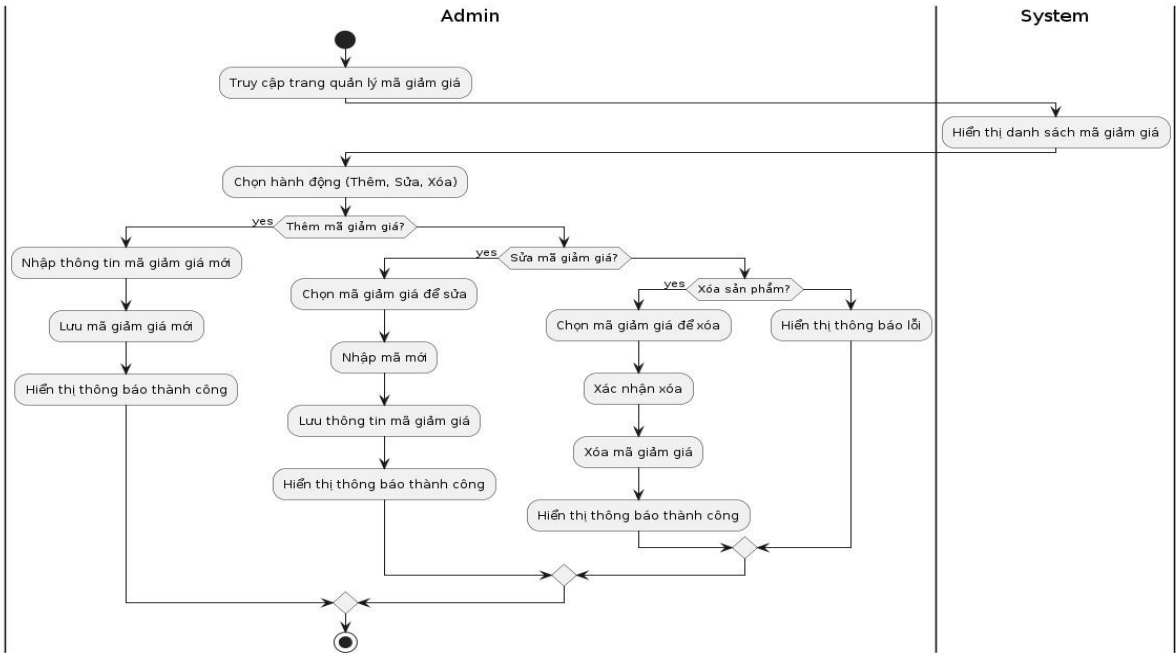
Bảng 1.6 Đặc tả Use case Quản lý sản phẩm

3.4 Use case Quản lý mã giảm giá



Hình 1.4 Sơ đồ Use case Quản lý mã giảm giá

3.4.1 Activity flow Quản lý mã sản phẩm



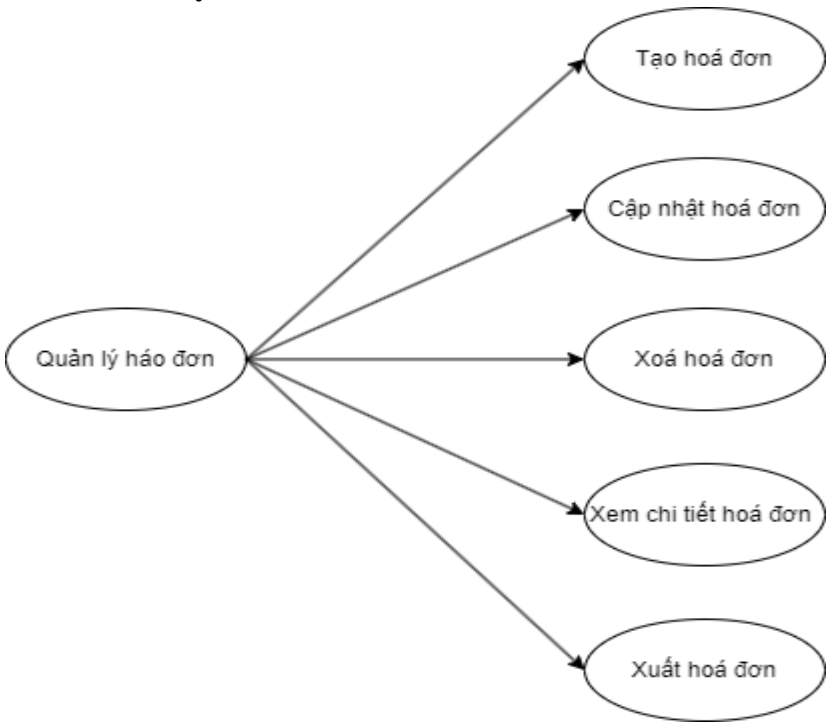
Hình 2.6 Activity flow Quản lý mã giảm giá

3.4.2 Đặc tả Use case Quản lý mã giảm giá

Mã Use case	UC07	Tên Use case	Quản lý mã giảm giá
Tác nhân	Quản trị viên		
Tiền điều kiện	Người dùng đã đăng nhập với tư cách là quản trị viên		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống lấy dữ liệu danh sách các mã giảm giá từ CSDL và hiển thị ra màn hình
	2	Người dùng	Người dùng chọn các chức năng cần thực hiện
	3	Hệ thống	Hệ thống hiển thị giao diện tùy theo lựa chọn bước 2
	4	Hệ thống	Hệ thống lưu trữ/ cập nhập mã giảm giá xuống CSDL
	5	Hệ thống	Hệ thống xuất kết quả lưu trữ, cập nhập ra màn hình
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Người dùng nhập thiếu thông tin: Hệ thống kiểm tra các trường hợp thông tin bắt buộc và yêu cầu người dùng nhập lại đầy đủ
	2	Hệ thống	Tạo mới thất bại: Hệ thống trả về lỗi
	3	Hệ thống	Cập nhập thất bại: Hệ thống trả về lỗi
	4	Hệ thống	Xoá thất bại: Hệ thống trả về lỗi.

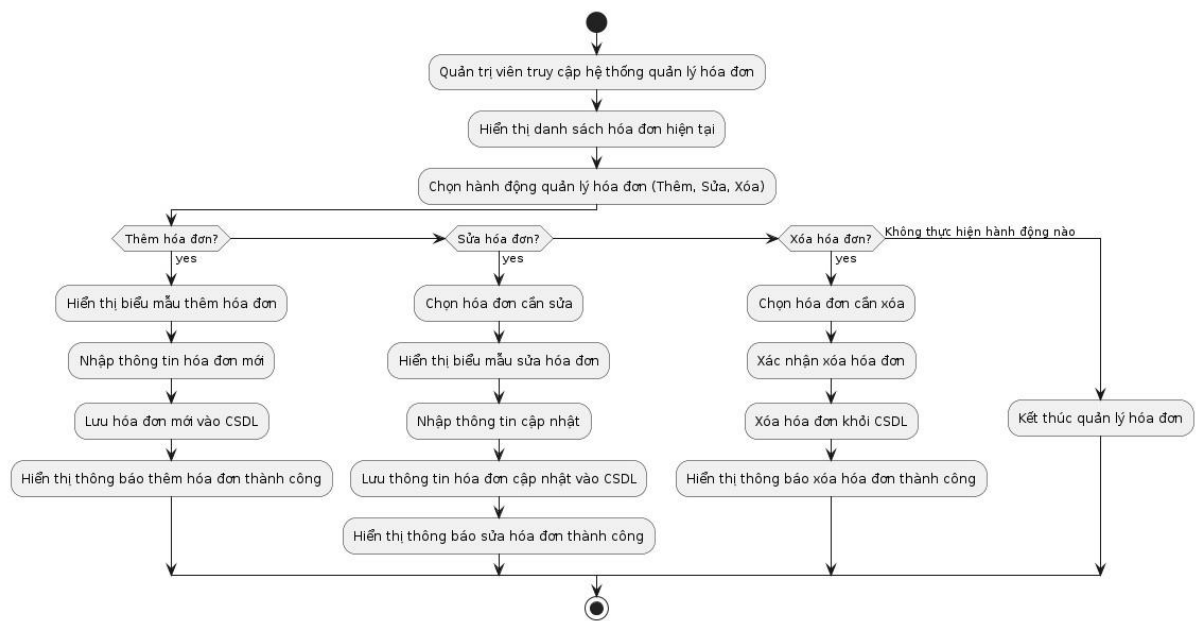
Bảng 1.7 Đặc tả Use case Quản lý mã giảm giá

3.5 Use case Quản lý hoá đơn



Hình 1.5 Sơ đồ Use case Quản lý hoá đơn

3.5.1 Activity flow Quản lý hoá đơn



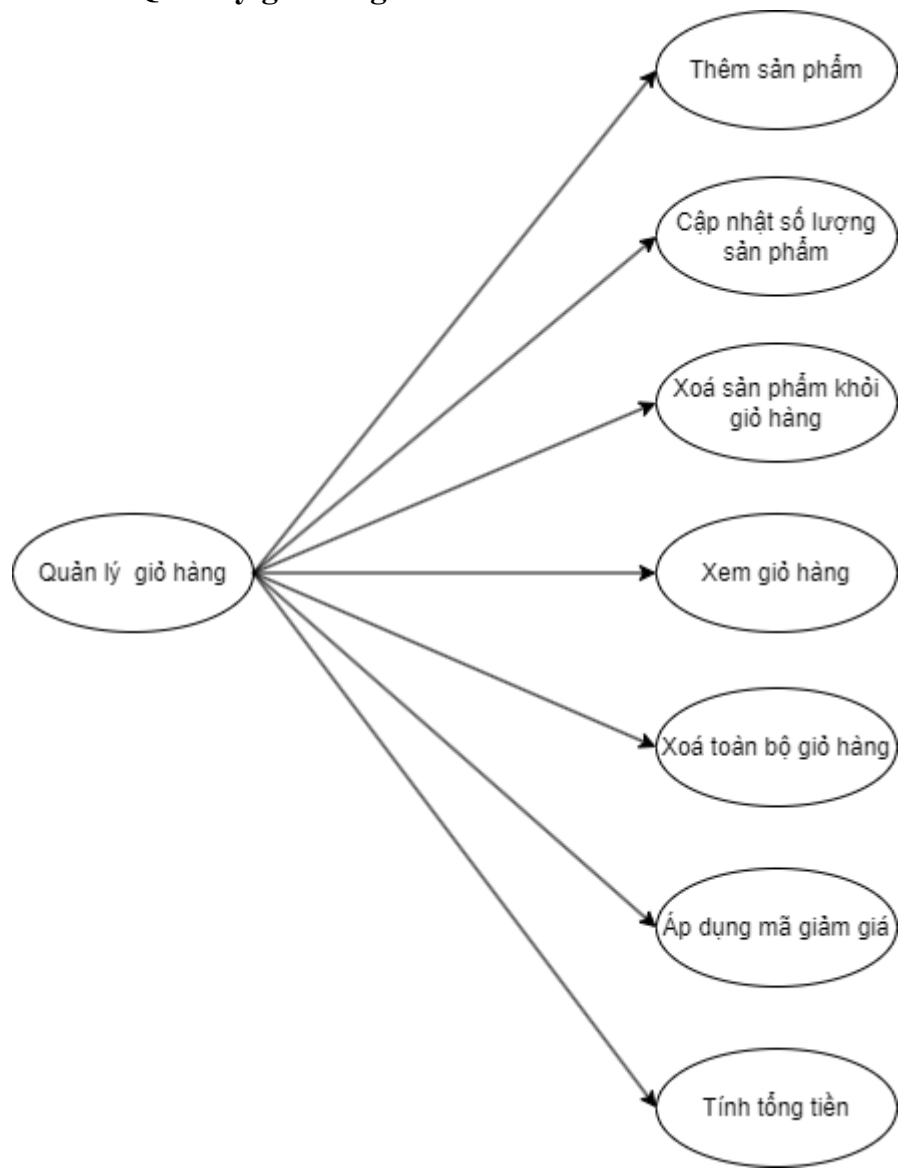
Hình 2.7 Activity flow Quản lý hoá đơn

3.5.2 Đặc tả Use case Quản lý hoá đơn

Mã Use case	UC08	Tên Use case	Quản lý hoá đơn
Tác nhân	Khách hàng, admin		
Luồng sự kiện	Người dùng đã đăng nhập hệ thống thành công		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống lấy dữ liệu từ danh sách các thông tin của đơn hàng từ CSDL và hiển thị ra màn hình
	2	Người dùng	Người dùng chọn đơn mua hàng cần xem
	3	Người dùng	Người dùng chọn chức năng cần thực hiện (cập nhật đơn mua hàng)
	4	Hệ thống	Hệ thống cập nhập xuống CSDL
Luồng sự kiện thay thế	5	Hệ thống	Hệ thống hiển thị kết quả cập nhập và danh sách đơn mua hàng mới
	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Lấy dữ liệu thất bại, hệ thống trả về lỗi
	2	Hệ thống	Cập nhật dữ liệu thất bại, hệ thống trả về lỗi. Use case kết thúc

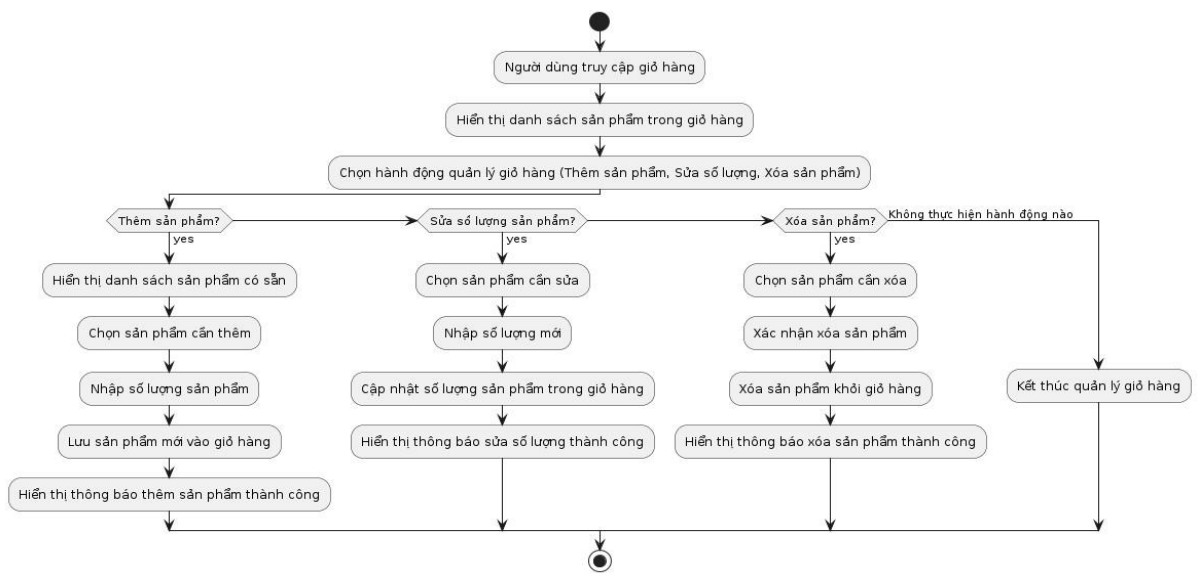
Bảng 1.8 Đặc tả Use case Quản lý giỏ hàng

3.6 Use case Quản lý giỏ hàng



Hình 1.6 Sơ đồ Use case Quản lý giỏ hàng

3.6.1 Activity flow Quản lý giỏ hàng



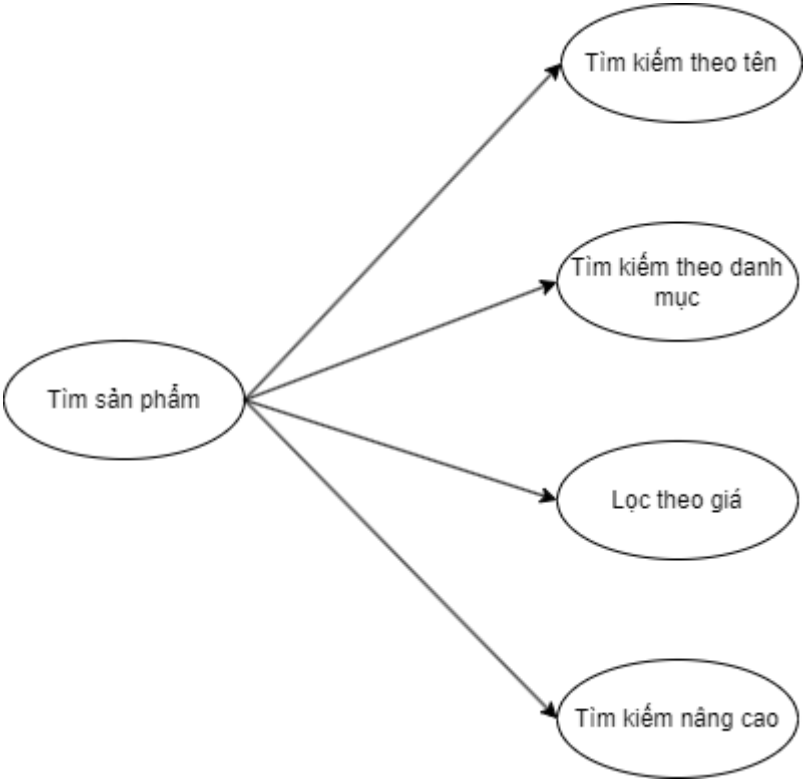
Hình 2.8 Activity flow Quản lý giỏ hàng

3.6.2 Đặc tả Use case Quản lý giỏ hàng

Mã Use case	UC09	Tên Use case	Quản lý giỏ hàng
Tác nhân	Khách hàng		
Tiền điều kiện	Người dùng đã đăng nhập thành công vào trang web		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống lấy dữ liệu danh sách các sản phẩm trong giỏ hàng từ CSDL và hiển thị ra màn hình
	2	Người dùng	Người dùng chọn các chức năng cần thực hiện như thêm, sửa, xoá, xem chi tiết sản phẩm
	3	Hệ thống	Hệ thống hiển thị giao diện tùy theo lựa chọn bước 2
	4	Hệ thống	Hệ thống lưu trữ/ cập nhập giỏ hàng xuống CSDL
	5	Hệ thống	Hệ thống xuất kết quả lưu trữ, cập nhập ra màn hình
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Người dùng nhập thiếu thông tin: Hệ thống kiểm tra các trường hợp thông tin bắt buộc và yêu cầu người dùng nhập lại đầy đủ (như số lượng sản phẩm, địa chỉ nhận hàng,...)
	2	Hệ thống	Thêm mới thất bại: Hệ thống trả về lỗi
	3	Hệ thống	Cập nhập thất bại: Hệ thống trả về lỗi
	4	Hệ thống	Xoá thất bại: Hệ thống trả về lỗi.

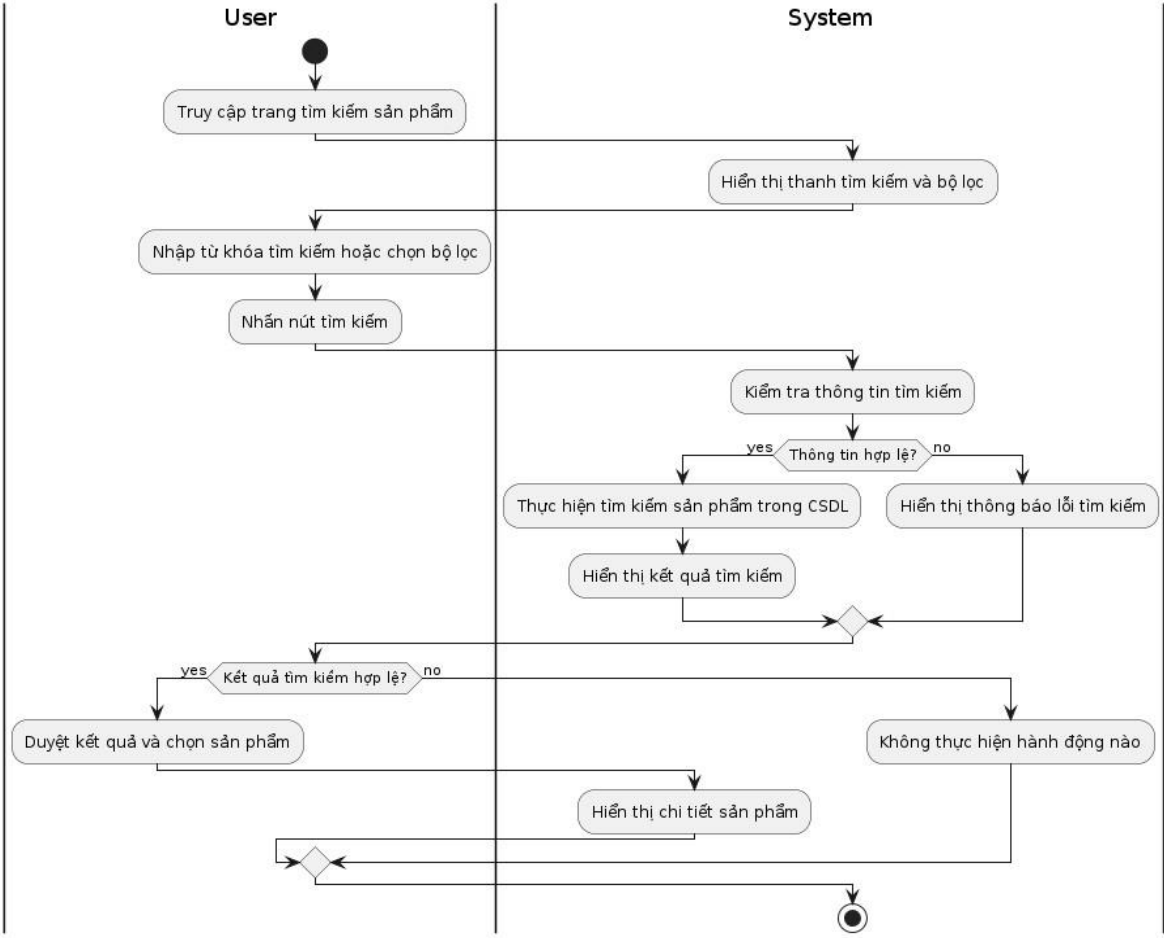
Bảng 1.9 Đặc tả Use case Quản lý giỏ hàng

3.7 Use case Tìm sản phẩm



Hình 1.7 Sơ đồ Use case Tìm kiếm sản phẩm

3.7.1 Activity flow Tìm kiếm sản phẩm



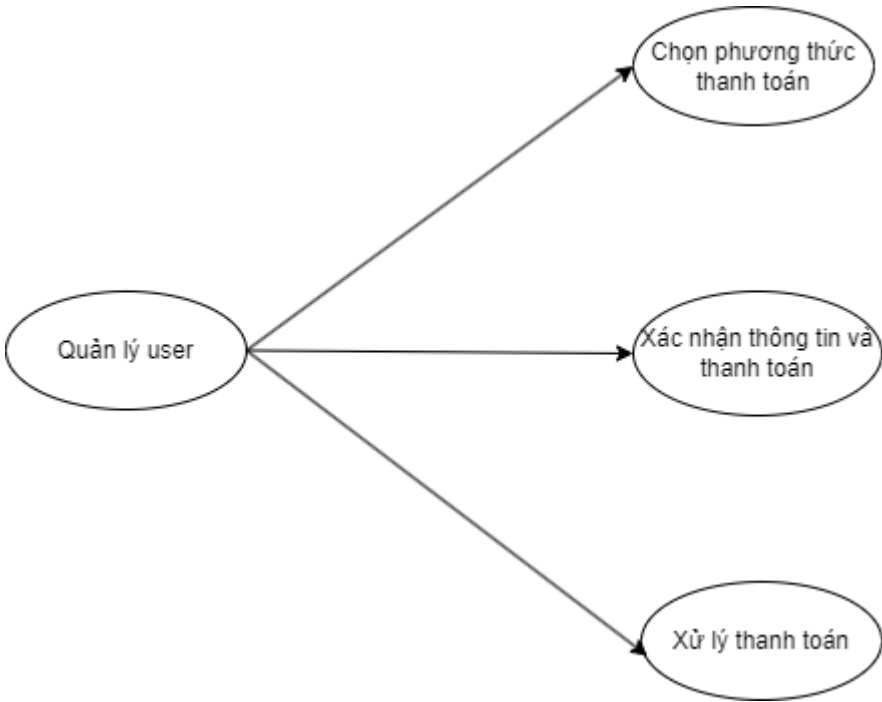
Hình 2.9 Activity flow Tìm kiếm sản phẩm

3.7.2 Đặc tả Use case Tìm kiếm sản phẩm

Mã Use case	UC010	Tên Use case	Tìm kiếm sản phẩm
Tác nhân	Khách hàng		
Tiền tác nhân	Người dùng đã có tài khoản và đăng nhập vào website		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Người dùng nhập từ khoá tìm kiếm vào ô tìm kiếm
	2	Hệ thống	Hệ thống tìm những sản phẩm phù hợp với yêu cầu của người dùng trong Search Engine và hiện thị các thông tin Tên, ảnh mô tả, giá, số lượng,...
	3	Người dùng	Người dùng chọn những yêu cầu lọc(Nếu có)
	4	Hệ thống	Hệ thống xuất sản phẩm ra màn hình
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống lấy thông tin sản phẩm thất bại trả về lỗi

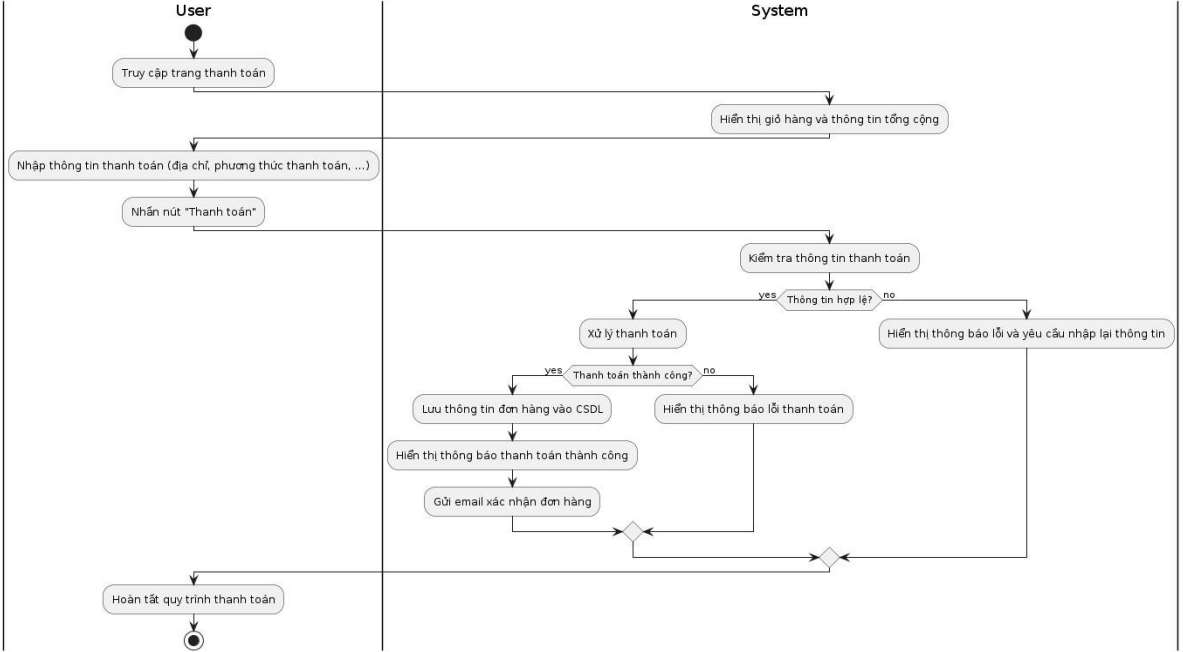
Bảng 1.10 Đặc tả Use case Tìm kiếm sản phẩm

3.8 Use case Thanh toán



Hình 1.8 Sơ đồ Use case Thanh toán

3.8.1 Activity flow Thanh toán



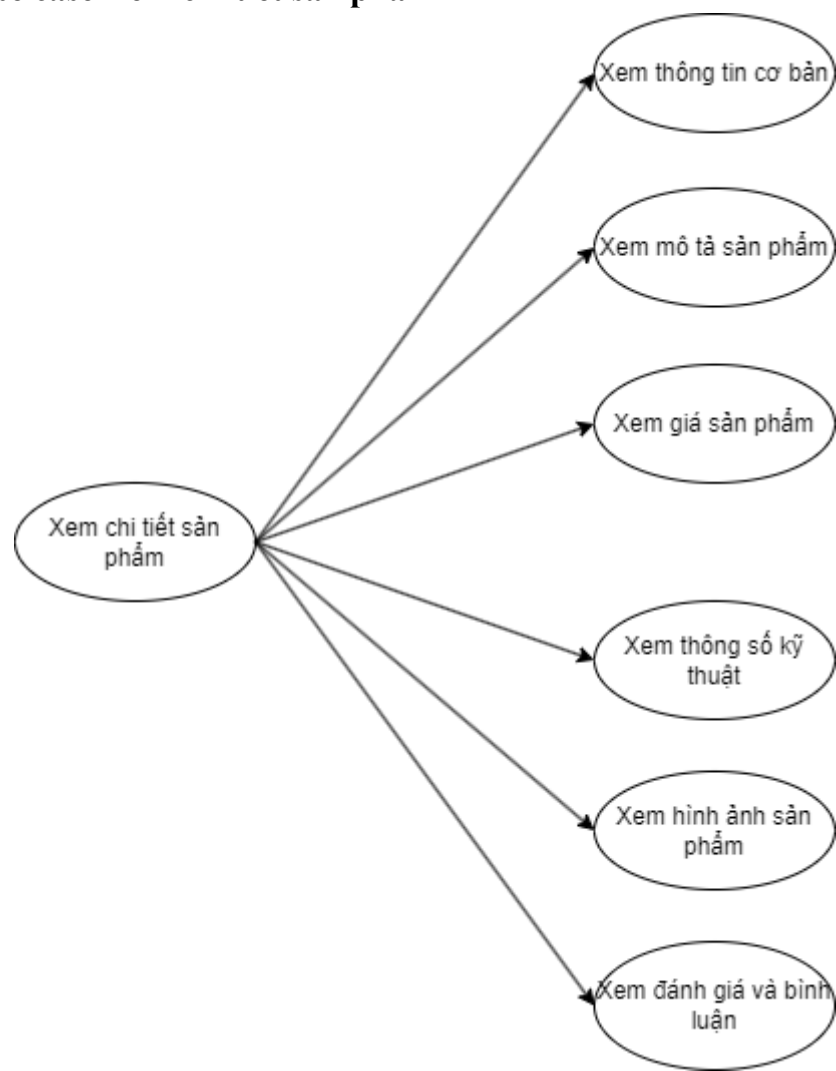
Hình 2.10 Activity flow Thanh toán

3.8.2 Đặc tả Use case Thanh toán

Mã Use case	UC011	Tên Use case	Thanh toán
Tác nhân	Khách hàng		
Tiền điều kiện	Use case bắt đầu khi người dùng nhấn xem thông tin sản phẩm hoặc nhận giỏ hàng		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống lấy dữ liệu danh sách các sản phẩm
	2	Người dùng	Người dùng tiến hành xem sản phẩm và tiến hành thêm sản phẩm vào giỏ hàng
	3	Người dùng	Người dùng chọn thanh toán và nhập thông tin cần thiết để tiến hành thanh toán
	4	Hệ thống	Hệ thống kiểm tra các thông tin cần thiết cập nhật lưu trữ thông tin đặt hàng của khách hàng xuống CSDL
	5	Hệ thống	Hệ thống xuất kết quả ra màn hình
Luồng sự kiện thanh thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Người dùng nhập thiếu thông tin: Hệ thống kiểm tra các trường hợp thông tin bắt buộc và yêu cầu người dùng nhập lại đầy đủ
	2	Hệ thống	Thanh toán thất bại: Hệ thống trả về lỗi
	3	Hệ thống	Lưu dữ liệu thất bại: Hệ thống trả về lỗi
	4	Hệ thống	Cập nhập dữ liệu thất bại: Hệ thống trả về lỗi

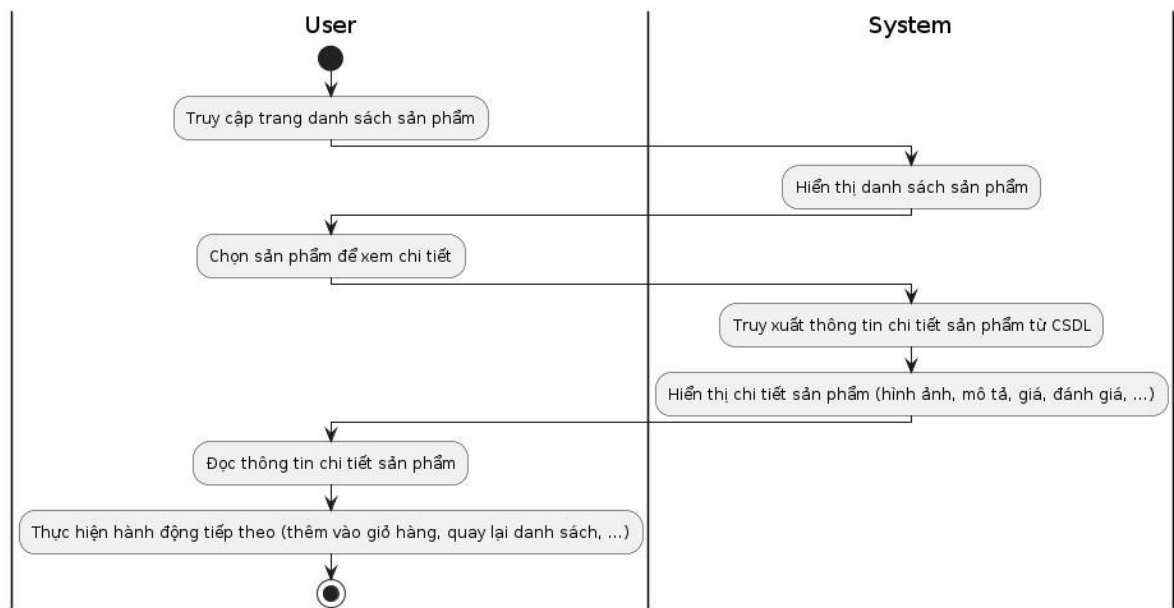
Bảng 1.11 Đặc tả Use case Thanh toán

3.9 Use case Xem chi tiết sản phẩm



Hình 1.9 Sơ đồ Use case Xem chi tiết sản phẩm

3.9.1 Activity flow Xem chi tiết sản phẩm



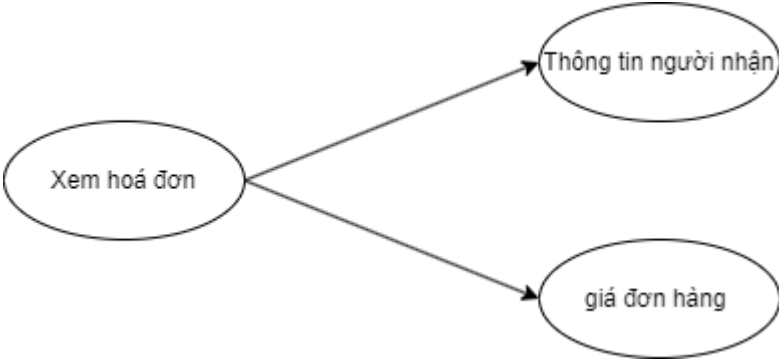
Hình 2.11 Activity flow Xem chi tiết sản phẩm

3.9.2 Đặc tả Use case Xem chi tiết sản phẩm

Mã Use case	UC012	Tên Use case	Xem chi tiết sản phẩm
Tác nhân	Khách hàng, người dùng		
Tiền điều kiện	Use case bắt đầu khi người dùng nhận xem sản phẩm		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Người dùng chọn sản phẩm cần xem thông tin chi tiết
	2	Hệ thống	Hệ thống lấy dữ liệu của hàng đã chọn trong CSDL
Luồng sự kiện thay thế	3	Hệ thống	Hệ thống hiện thị cửa hàng
	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống lấy thông tin thất bại và trả về lỗi

Bảng 1.12 Đặc tả Xem chi tiết sản phẩm

3.10 Use case Xem hoá đơn



Hình 1.10 Sơ đồ Use case Xem hoá đơn

3.10.1 Activity flow Xem hoá đơn



Hình 2.12 Activity flow Xem hoá đơn

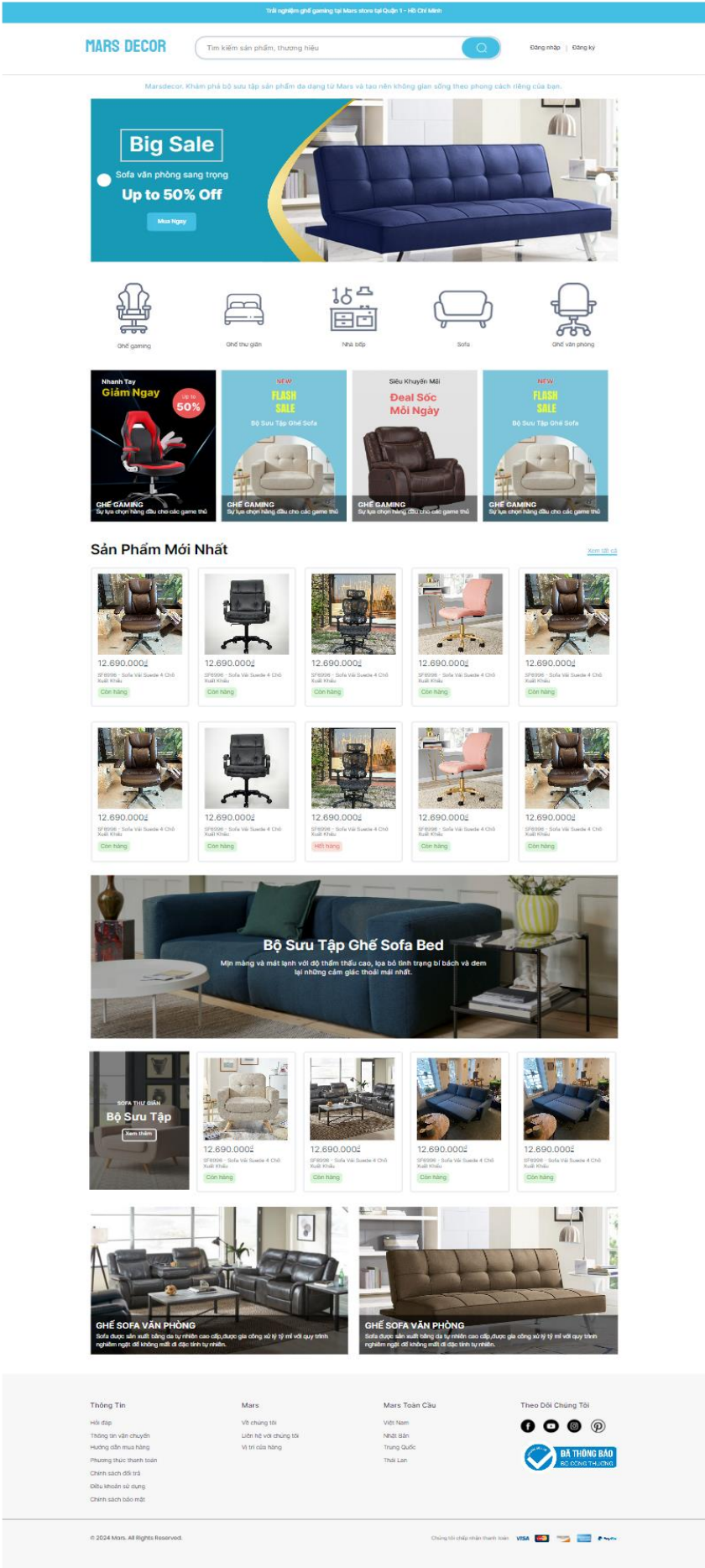
3.10.2 Đặc tả Use case Xem hoá đơn

Mã Use case	UC013	Tên Use case	Xem hoá đơn
Tác nhân	Khách hàng, người dùng		
Tiền điều kiện	Use case bắt đầu khi người dùng nhận xem hoá đơn		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Người dùng	Người dùng chọn hoá đơn cần xem thông tin chi tiết
	2	Hệ thống	Hệ thống lấy dữ liệu của hoá đơn đã chọn trong CSDL
	3	Hệ thống	Hệ thống hiện thị hoá đơn
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Hệ thống	Hệ thống lấy thông tin thất bại và trả về lỗi

Bảng 1.13 Đặc tả Use case Xem hoá đơn

GIAO DIỆN

1. Giao diện trang chủ



1.1 Giao diện trang đăng kí

Đăng Ký: Người dùng mới có thể dễ dàng tạo tài khoản bằng cách cung cấp thông tin cần thiết như email, mật khẩu và tên.

Trải nghiệm ghế gaming tại Mars store tại Quận 1 - Hồ Chí Minh

MARS DECOR

Tim kiếm sản phẩm, thương hiệu

Đăng nhập | Đăng ký

Họ và tên

Nhập đầy đủ họ tên

Email đăng nhập

Nhập email của bạn

Mật khẩu đăng nhập

Nhập mật khẩu của bạn

Nhập lại mật khẩu

Nhập lại mật khẩu của bạn

Đăng kí

Hoặc

Facebook

Google

Bạn chưa có tài khoản? Đăng nhập tại đây

Thông Tin

Hỏi đáp

Thông tin vận chuyển

Hướng dẫn mua hàng

Phương thức thanh toán

Chính sách đổi trả

Điều khoản sử dụng

Chính sách bảo mật

Mars

Về chúng tôi

Liên hệ với chúng tôi

Vị trí của hàng

Mars Toàn Cầu

Việt Nam

Nhật Bản

Trung Quốc

Thái Lan

Theo Dõi Chúng Tôi

f

y

i

p

ĐÃ THÔNG BÁO

BỘ CÔNG THƯƠNG

© 2024 Mars. All Rights Reserved.

Chúng tôi chấp nhận thanh toán

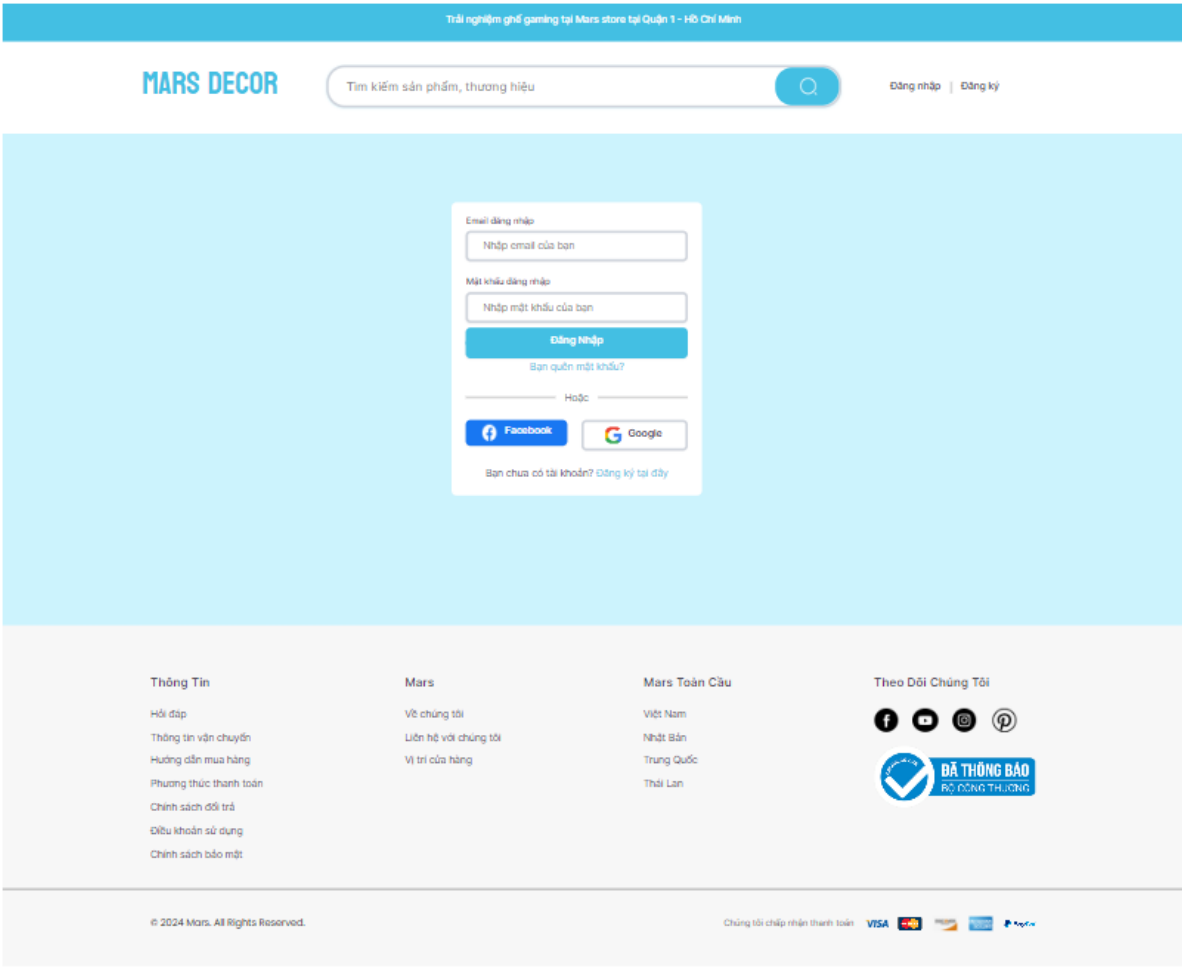
VISA

MasterCard

PayPal

1.2 Giao diện đăng nhập

Đăng Nhập: Khách hàng có thể đăng nhập bằng tài khoản đã đăng ký để truy cập và quản lý các đơn hàng, giỏ hàng và thông tin cá nhân.



1.3 Sản phẩm nổi bật và khuyến mãi

- **Big Sale:** Khu vực hiển thị các sản phẩm đang giảm giá lên đến 50%.
- **Sản Phẩm Mới Nhất:** Hiển thị các sản phẩm mới nhất để người dùng có thể cập nhật xu hướng mới.
- **Khuyến Mãi Đặc Biệt:** Các sản phẩm có chương trình khuyến mãi đặc biệt, giảm giá lớn.

Marsdecor. Khám phá bộ sưu tập sản phẩm đa dạng từ Mars và tạo nên không gian sống theo phong cách riêng của bạn.

Big Sale

Sofa văn phòng sang trọng

Up to 50% Off

Mua Ngay

Ghế gaming

Giường ngủ

Nhà bếp

Sofa

Ghế văn phòng

Nhanh Tay Giảm Ngay

Up to 50%

GHẾ GAMING

Sự lựa chọn hàng đầu cho các game thủ

NEW FLASH SALE

Bộ Sưu Tập Ghế Sofa

GHẾ GAMING

Sự lựa chọn hàng đầu cho các game thủ

Siêu Khuyến Mãi

Deal Sốc Mỗi Ngày

GHẾ GAMING

Sự lựa chọn hàng đầu cho các game thủ

NEW FLASH SALE

Bộ Sưu Tập Ghế Sofa

GHẾ GAMING

Sự lựa chọn hàng đầu cho các game thủ

Sản Phẩm Mới Nhất

Xem tất cả

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

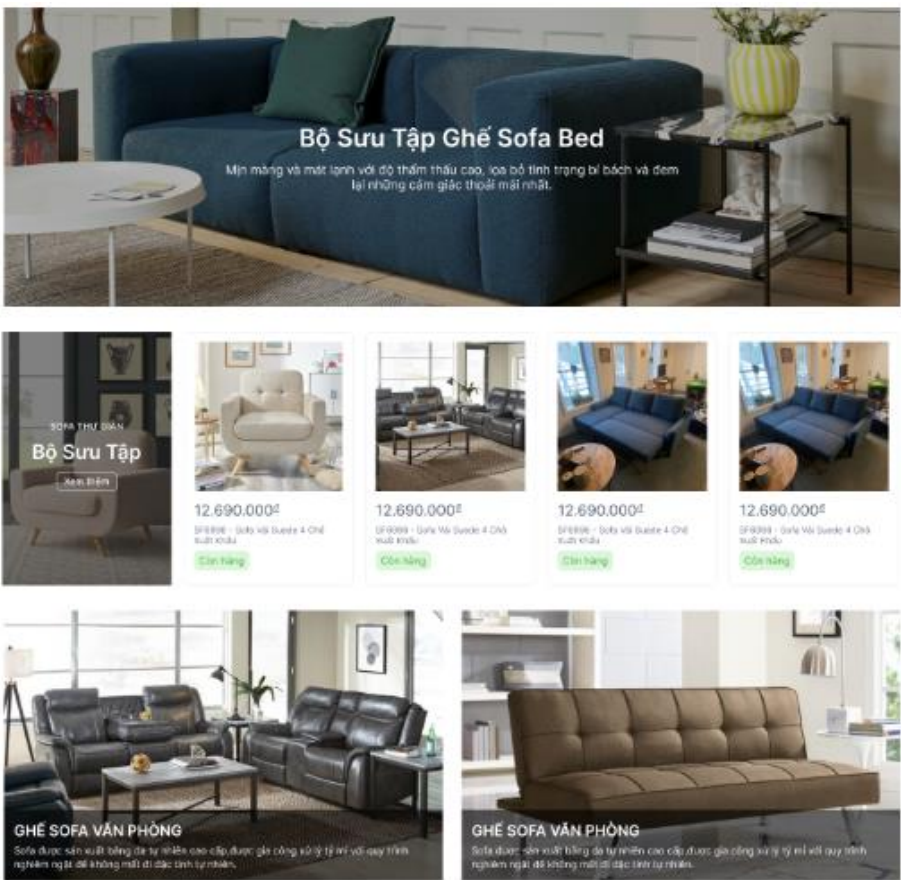
12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

12.690.000đ
GH0006 – Sofa văn phòng 4 chỗ
Xuất khẩu
Còn hàng

32

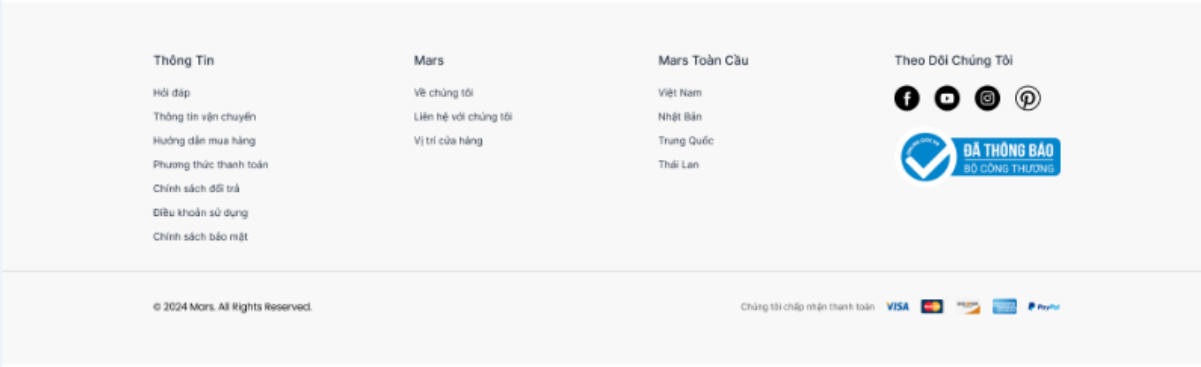
1.4 Bộ sưu tập sản phẩm

- **Bộ Sưu Tập Ghế Sofa Bed:** Giới thiệu các bộ sưu tập ghế sofa bed với nhiều kiểu dáng và màu sắc khác nhau.
- **Bộ Sưu Tập Nội Thất Khác:** Các bộ sưu tập nội thất như ghế sofa văn phòng, ghế gaming, ghế thư giãn, v.v.



1.5 Thông Tin Liên Hệ và Hỗ Trợ

- **Thông Tin:** Bao gồm các thông tin về hướng dẫn mua hàng, chính sách đổi trả, phương thức thanh toán, chính sách bảo mật, và cách liên hệ với chúng tôi.
- **Theo Dõi Chúng Tôi:** Khách hàng có thể theo dõi Mars Decor trên các mạng xã hội để cập nhật thông tin mới nhất.

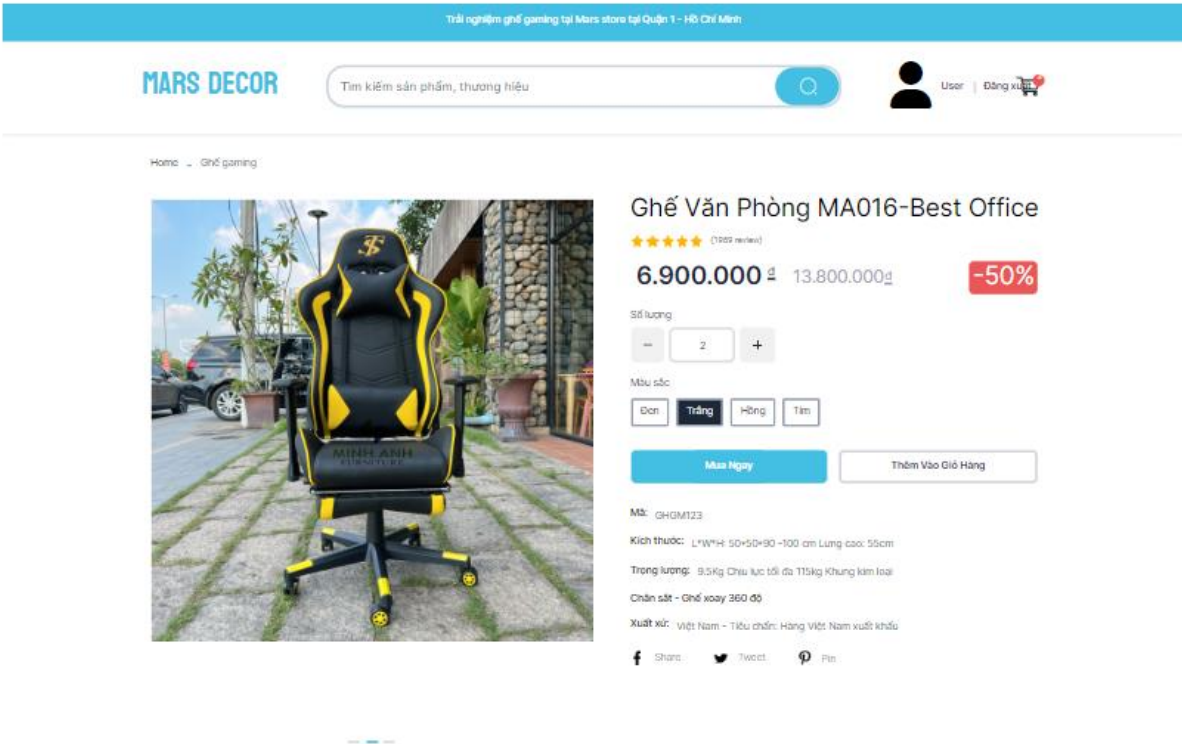


Trang chủ của Mars Decor được thiết kế để mang lại trải nghiệm mua sắm tiện lợi và dễ dàng cho khách hàng. Với các danh mục sản phẩm phong phú và các tính năng hỗ trợ, chúng tôi hy vọng sẽ giúp bạn tìm thấy những sản phẩm ưng ý và phù hợp với nhu cầu của mình.

2. Xem chi tiết sản phẩm

2.1 Hình Ảnh và Giá Sản Phẩm

- **Hình Ảnh Sản Phẩm:** Trang hiển thị hình ảnh lớn của sản phẩm chính ở phần trên cùng, kèm theo các hình ảnh phụ nhỏ hơn bên dưới để người dùng có thể xem sản phẩm từ nhiều góc độ khác nhau.
- **Giá Sản Phẩm:** Giá hiện tại của sản phẩm được hiển thị nổi bật. Giá gốc được gạch chân và giá giảm giá (nếu có) được hiển thị kèm theo phần trăm giảm giá.



2.2 Thông tin chi tiết sản phẩm

- **Mô Tả:** Phần mô tả chi tiết về sản phẩm, bao gồm các đặc điểm nổi bật, chất liệu, công dụng, v.v.
- **Thông Tin Chi Tiết:** Thông tin chi tiết về sản phẩm như kích thước, trọng lượng, chất liệu, màu sắc, v.v.

Mô Tả Chi Tiết Ghế Gaming

Hiện nay xu hướng chọn Ghế công thái học làm việc văn phòng, tại nhà 669 màu đen - Khung đen, Lưng Đen, Hệm Đen nhập khẩu nguyên chiếc mang thương hiệu MARS đang ngày càng phổ biến không chỉ với nét tinh tế - sang trọng, chất lượng đảm bảo và thân thiện với môi trường mà còn do tính năng ưu việt nổi trội so với các dòng ghế thông ngen tại



Thông Tin Chi Tiết


- **Kiểu dáng:** Ghế lưng cao, tựa đầu điều chỉnh lên. Tay ghế hình chữ T cố định. Chân sao 5 cánh có gắn bánh xe di chuyển linh hoạt. Ghế có khả năng nâng hạ và ngả sau.
- **Màu sắc:** Có thể đặt màu theo yêu cầu.
- **Chất liệu:** Khung lưng bằng nhựa cao cấp chịu lực, được bọc lưới có lumbar support. Đệm ngồi mút đặc mềm mại. Tay cố định ốp nhựa đen cao cấp. Chân ghế nhựa cao cấp.




2.3 Bạn có thể thích và bạn đã xem gần đây

- **Sản Phẩm Gợi Ý:** Dưới phần mô tả chi tiết, trang web hiển thị một số sản phẩm khác mà khách hàng có thể quan tâm, với hình ảnh và giá của từng sản phẩm.
- **Sản Phẩm Đã Xem Gần Đây:** Dưới mục gợi ý, trang web hiển thị danh sách các sản phẩm mà khách hàng đã xem gần đây, giúp họ dễ dàng quay lại các sản phẩm trước đó mà không cần tìm kiếm lại.


Bạn Có Thể Thích




12.690.000₫
SF6096 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng




12.690.000₫
SF6098 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng



12.690.000₫
SF6096 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng




12.690.000₫
SF6096 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng




12.690.000₫
SF6096 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng


Đã Xem Gần Đây




12.690.000₫
SF6096 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng




12.690.000₫
SF6098 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng



12.690.000₫
SF6096 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng



12.690.000₫
SF6096 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng

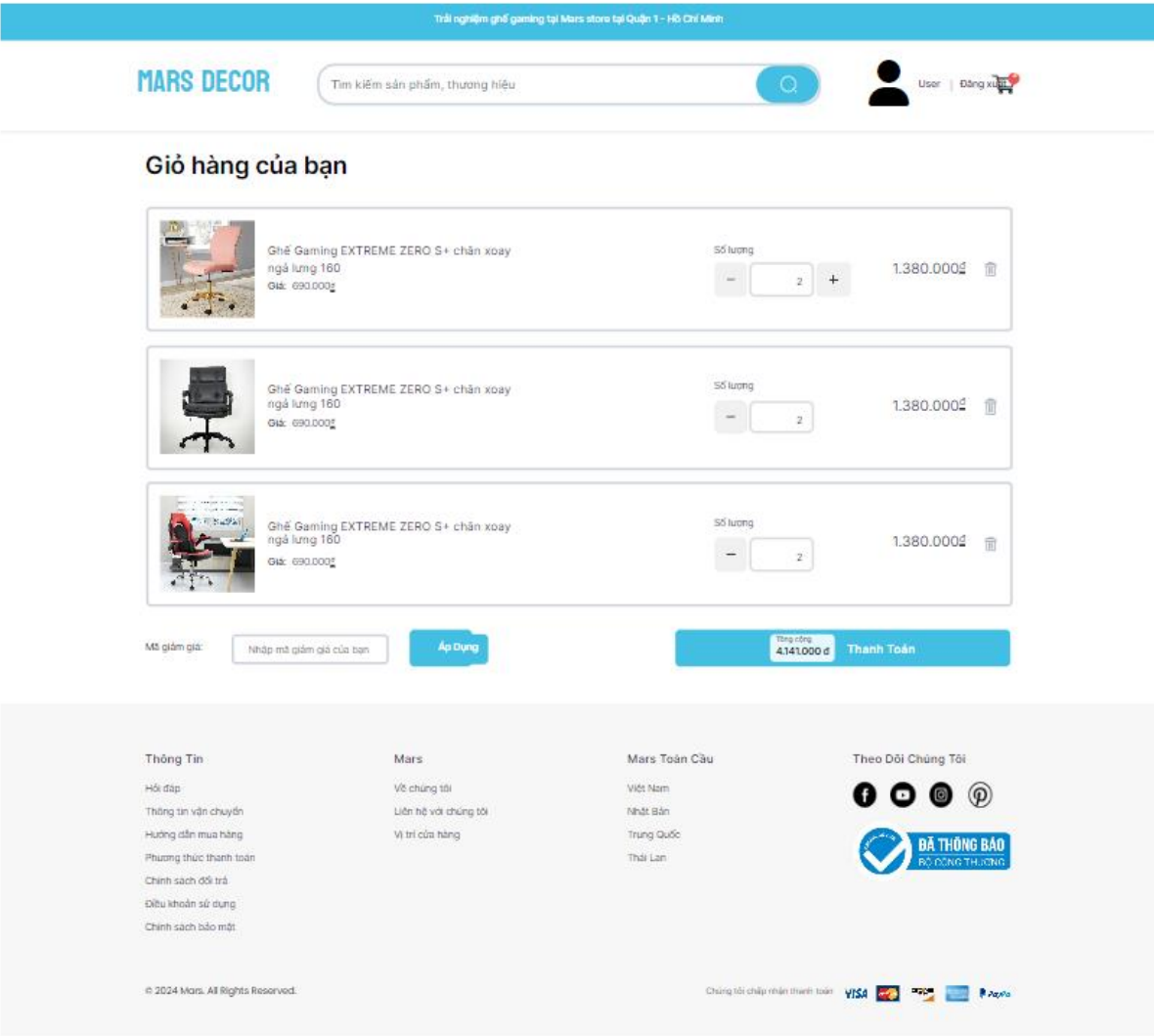


12.690.000₫
SF6096 - Sofa Vải Suede 4 Chỗ
Xuất Khẩu
Còn hàng

3. Tài khoản

3.1 Giỏ hàng

Giỏ hàng có hiện thị các sản phẩm có trong giỏ hàng, thông tin về sản phẩm. Có tăng giảm số lượng sản phẩm đồng thời hiện tổng số tiền cần thanh toán. Ngoài ra, còn có các chức năng như chọn phương thức thanh toán, mã giảm giá, tiến hành thanh toán. Các tính năng này giúp người dùng dễ dàng thao tác với trang web.



3.2 Thanh toán

Trong phần thanh toán sẽ có các phần như thông tin đơn hàng, nhập thông tin người dùng, địa chỉ giao hàng, các phương thức thanh toán, áp dụng mã giảm giá,... Những tính năng này đảm bảo rằng quy trình thanh toán diễn ra một cách an toàn, người dùng hoàn tất đơn hàng một cách hiệu quả và thuận tiện.

Trải nghiệm ghế gaming tại Mars store tại Quận 1 - Hồ Chí Minh

MARS DECOR

Tìm kiếm sản phẩm, thương hiệu

Q

User | Đăng xuất

Họ và tên *

Họ và tên người nhận

Điện thoại người nhận *

Số điện thoại người nhận

Tỉnh/ Thành phố *

--Chọn tỉnh/ thành phố--

Quận/ Huyện *

--Chọn quận/ huyện--

Phường/ Xã *

--Chọn phường/ xã--

Địa chỉ chi tiết *

Tên phố/ xóm, số nhà

Ơn chủ giao hàng

Tên phố/ xóm, số nhà

Phương thức thanh toán

☒ Thanh toán khi nhận hàng

Quý khách sẽ thanh toán bằng tiền mặt khi nhận hàng

☐ Thanh toán trực tuyến

Thanh toán qua internet banking

Đặt Hàng

Ghế Gaming EXTREME ZERO S+ chân xoay ngả lưng 160

Giá: 6.900.000 đ x2

1.380.000đ

Ghế Gaming EXTREME ZERO S+ chân xoay ngả lưng 160

Giá: 6.900.000 đ x2

1.380.000đ

Ghế Gaming EXTREME ZERO S+ chân xoay ngả lưng 160

Giá: 6.900.000 đ x2

1.380.000đ

Sử dụng mã giảm giá

Nhập mã giảm giá

Áp dụng

Tiền hàng:

5.680.000đ

Phí vận chuyển:

Miễn phí

Tiền thuế:

0đ

Tổng tiền:

5.680.000đ

Thông Tin

Hỏi đáp

Thông tin vận chuyển

Hướng dẫn mua hàng

Phương thức thanh toán

Chính sách đổi trả

Điều khoản sử dụng

Chính sách bảo mật

Mars

Về chúng tôi

Liên hệ với chúng tôi

Vị trí cửa hàng

Mars Toàn Cầu

Việt Nam

Nhật Bản

Trung Quốc

Thái Lan

Theo Dõi Chúng Tôi

BẢO THƯNG BẢO

BẢO ĐÓNG THƯƠNG

© 2024 Mars. All Rights Reserved.

Chúng tôi chấp nhận thanh toán

VISA

MasterCard

Apple Pay

Google Pay

Agoda

39

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Tài liệu/giáo trình chính:

[1]. Đâu Quang Tuấn (2007), Tự học thiết kế trang web bằng HTML. NXB GTVT.

- Tài liệu tham khảo:

[2]. Đâu Quang Tuấn (2005), Tự học thiết kế trang web bằng Java Script. NXB GTVT

[3]. Lê Minh Hoàng (2007), Tự học thiết kế Web NXB Lao động - Xã hội