



407709913 Phan Tich Thiết Kế Website Bán Quần Áo Online

khóa học bình thường (Trường Đại học Trà Vinh)

BAN CƠ YẾU CHÍNH PHỦ
HỌC VIỆN KỸ THUẬT MẬT MÃ



ĐỀ TÀI THỰC TẬP CƠ SỞ
**KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH, THIẾT KẾ VÀ TRIỂN KHAI
WEBSITE SHOP THỜI TRANG “HOLALADY”**

Khoa: Công nghệ thông tin
Chuyên ngành: An toàn thông tin

Sinh viên thực hiện:

Nguyễn Hữu Tú

Lớp: AT12L02

Nguyễn Văn Hải

Lớp: AT12L02

Vũ Minh Vương

Lớp: AT12L03

Người hướng dẫn:

ThS. Nguyễn Văn Phác

Khoa Công nghệ thông tin – Học viện Kỹ thuật mật mã

Hà Nội, Tháng 10/2018

NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Điểm chuyên cần:.....

Điểm báo cáo:.....

Hà nội, ngày.....tháng.....năm.....

Xác nhận của giảng viên hướng dẫn

MỤC LỤC

Nhận xét của giảng viên hướng dẫn.....	1
Mục lục.....	2
Danh mục kí hiệu và viết tắt.....	4
Danh mục hình vẽ.....	5
Danh mục bảng.....	6
Lời cảm ơn.....	7
Lời nói đầu.....	8
Chương 1. Khảo sát hệ thống.....	9
1.1. Thông tin shop “HOLALADY” – mô tả hoạt động của shop.....	9
1.1.1. Thông tin shop.....	9
1.1.2. Mô tả hoạt động shop.....	9
1.2. Mục đích thiết kế website.....	10
1.3. Các yêu cầu cần đạt được của thiết kế website.....	10
Chương 2. Phân tích và thiết kế hệ thống.....	13
2.1. Phân tích các chức năng, tác nhân trong hệ thống.....	13
2.1.1. Các chức năng chính của hệ thống.....	13
2.1.2. Các tác nhân chính của hệ thống.....	13
2.2. Xây dựng biểu đồ Use case.....	13
2.2.1. Xác định các Use case.....	13
2.2.2. Biểu đồ Use case tổng quát.....	14
2.2.3. Xác định các gói Use case, biểu đồ Use case chi tiết.....	15
2.3. Đặc tả các Use case.....	18
2.3.1. Đặc tả Use case đăng ký, đăng nhập.....	18
2.3.2. Đặc tả Use case hệ thống xem thông tin.....	19
2.3.3. Đặc tả Use case hệ thống quản lý thông tin.....	21
2.3.4. Đặc tả Use case hệ thống mua hàng.....	23
2.3.5. Đặc tả Use case hệ thống tiếp nhận và xử lý đơn hàng.....	26
2.4. Xác định các lớp thực thể và các lớp biên.....	29
2.4.1. Xác định các lớp thực thể (entity).....	29
2.4.2. Xác định các lớp biên (boundary).....	30
2.5. Biểu đồ hoạt động của các Use case.....	31
2.5.1. Biểu đồ hoạt động của Use case Đăng ký.....	31
2.5.2. Biểu đồ hoạt động của Use case Đăng nhập.....	32
2.5.3. Biểu đồ hoạt động của Use case Sửa thông tin cá nhân.....	33
2.5.4. Biểu đồ hoạt động của Use case Quản lý danh sách thành viên.....	34
2.5.5. Biểu đồ hoạt động của Use case Quản lý danh mục sản phẩm.....	35
2.5.6. Biểu đồ hoạt động của Use case Mua hàng, Tiếp nhận và xử lý đơn hàng.....	36
2.6. Mô hình hóa tương tác.....	37
2.6.1. Biểu đồ tuần tự của Use case Đăng ký thành viên.....	37
2.6.2. Biểu đồ tuần tự của Use case Đăng nhập.....	38

2.6.3. Biểu đồ tuần tự của Use case Sửa thông tin cá nhân.....	38
2.6.4. Biểu đồ tuần tự của Use case Quản lý danh mục sản phẩm 39	
2.6.5. Biểu đồ tuần tự của Use case Quản lý danh mục sản phẩm 39	
2.6.6. Biểu đồ tuần tự của Use case Mua hàng và xử lý đơn hàng 40	
Chương 3. Thiết kế và đặc tả cơ sở dữ liệu.....	41
3.1. Bảng thiết kế CSDL.....	41
3.1.1. Bảng tbl_user.....	41
3.1.2. Bảng tbl_contact.....	41
3.1.3. Bảng tbl_customer.....	41
3.1.4. Bảng tbl_category_product.....	42
3.1.5. Bảng tbl_product.....	42
3.1.6. Bảng tbl_order_detail.....	42
3.1.7. Bảng tbl_order.....	43
3.1.8. Bảng tbl_category_new.....	43
3.1.9. Bảng tbl_new.....	43
3.2. Biểu đồ quan hệ CSDL.....	44
Chương 4. Triển khai website trên nền tảng PHP.....	45
4.1. Các giao diện chính.....	45
4.1.1. Giao diện trang chủ.....	45
4.1.2. Giao diện sản phẩm.....	45
4.1.3. Giao diện giỏ hàng.....	46
4.1.4. Giao diện quản lý của admin.....	46
4.2. Demo.....	47
4.2.1. Demo chức năng Đăng nhập.....	47
4.2.2. Demo chức năng Giỏ hàng.....	47
4.2.3. Demo chức năng Tìm sản phẩm.....	47
4.2.4. Demo chức năng Thêm sản phẩm.....	47
Kết luận và hướng phát triển.....	48
Tài liệu tham khảo.....	49

DANH MỤC KÍ HIỆU VÀ VIẾT TẮT

CNTT	Công nghệ thông tin
UC	Use case
CSDL	Cơ sở dữ liệu
PHP	Hypertext Preprocessor
PK	Primary key: khóa chính
FK	Foreign key: khóa ngoại
TBL	Table: bảng

DANH MỤC HÌNH VẼ

<i>Hình 1: Biểu đồ Use case tổng quát.....</i>	<i>14</i>
<i>Hình 2: Nhóm các Use case.....</i>	<i>15</i>
<i>Hình 3: Nhóm Use case Đăng ký, Đăng nhập.....</i>	<i>15</i>
<i>Hình 4: Nhóm Use case Quản lý thông tin cá nhân.....</i>	<i>16</i>
<i>Hình 5: Nhóm Use case Quản lý danh sách thành viên.....</i>	<i>16</i>
<i>Hình 6: Nhóm Use case Quản lý danh mục sản phẩm.....</i>	<i>17</i>
<i>Hình 7: Nhóm Use case Mua hàng.....</i>	<i>17</i>
<i>Hình 8: Nhóm Use case Xử lý đơn hàng.....</i>	<i>18</i>
<i>Hình 9: Biểu đồ phân tích lớp thực thể.....</i>	<i>29</i>
<i>Hình 10: Các lớp biên.....</i>	<i>30</i>
<i>Hình 11: Biểu đồ hoạt động của Use case Đăng ký thành viên.....</i>	<i>31</i>
<i>Hình 12: Biểu đồ hoạt động của Use case Đăng nhập.....</i>	<i>32</i>
<i>Hình 13: Biểu đồ hoạt động của Use case Sửa thông tin cá nhân.....</i>	<i>33</i>
<i>Hình 14: Biểu đồ hoạt động của Use case Quản lý danh sách thành viên.....</i>	<i>34</i>
<i>Hình 15: Biểu đồ hoạt động của Use case Quản lý danh mục sản phẩm.....</i>	<i>35</i>
<i>Hình 16: Biểu đồ hoạt động của Use case Mua hàng, tiếp nhận và xử lý đơn hàng.....</i>	<i>36</i>
<i>Hình 17: Biểu đồ tuần tự của Use case Đăng ký thành viên.....</i>	<i>37</i>
<i>Hình 18: Biểu đồ tuần tự của Use case Đăng nhập.....</i>	<i>38</i>
<i>Hình 19: Biểu đồ tuần tự của Use case Sửa thông tin cá nhân.....</i>	<i>38</i>
<i>Hình 20: Biểu đồ tuần tự của Use case Quản lý danh sách thành viên.....</i>	<i>39</i>
<i>Hình 21: Biểu đồ tuần tự của Use case Quản lý danh mục sản phẩm.....</i>	<i>39</i>
<i>Hình 22: Biểu đồ tuần tự của Use case Mua hàng, tiếp nhận và xử lý đơn hàng.....</i>	<i>40</i>
<i>Hình 23: Biểu đồ quan hệ CSDL.....</i>	<i>44</i>
<i>Hình 24: Giao diện trang chủ.....</i>	<i>45</i>
<i>Hình 25: Giao diện sản phẩm.....</i>	<i>45</i>
<i>Hình 26: Giao diện giỏ hàng.....</i>	<i>46</i>
<i>Hình 27: Giao diện quản lý của admin.....</i>	<i>46</i>

DANH MỤC BẢNG

<i>Bảng 1: tbl_user</i>	41
<i>Bảng 2: tbl_contact</i>	41
<i>Bảng 3: tbl_customer</i>	41
<i>Bảng 4: tbl_category_product</i>	42
<i>Bảng 5: tbl_product</i>	42
<i>Bảng 6: tbl_order_detail</i>	42
<i>Bảng 7: tbl_order</i>	43
<i>Bảng 8: tbl_category_new</i>	43
<i>Bảng 9: tbl_new</i>	43

LỜI CẢM ƠN

*Trong quá trình thực hiện thực tập cơ sở này, nhóm chúng em nhận được sự giúp đỡ tận tình của giảng viên hướng dẫn là **Th.S Nguyễn Văn Phác** – Khoa Công nghệ thông tin, Học viện Kỹ thuật Mật mã,...*

Xin cảm ơn các thầy cô khoa Công nghệ thông tin đã tạo những điều kiện tốt nhất để nhóm em hoàn thành thực tập cơ sở này!

Xin chân thành cảm ơn!

LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) và tin học hóa được xem là một trong những yếu tố mang tính quyết định trong hoạt động của các chính phủ, tổ chức cũng như các công ty, các cá nhân. Nó đóng vai trò hết sức quan trọng, có thể tạo ra những bước đột phá mạnh mẽ trong sự phát triển của các tổ chức.

Việc xây dựng các trang web để phục vụ cho các nhu cầu riêng của các tổ chức, công ty thậm chí các cá nhân đang ngày càng trở nên phổ biến. Với xu thế toàn cầu hóa nền kinh tế thế giới, đời sống xã hội ngày càng được nâng cao, đặc biệt là nhu cầu trao đổi hàng hóa của con người ngày càng tăng cả về số lượng và chất lượng. Hiện nay, các công ty tin học hàng đầu thế giới không ngừng đầu tư và cải thiện các giải pháp cũng như các sản phẩm nhằm cho phép tiến hành thương mại hóa trên Internet. Thông qua các sản phẩm và công nghệ này, chúng ta dễ dàng nhận ra tầm quan trọng và tính tất yếu của thương mại điện tử.

Để tiếp cận và góp phần đẩy mạnh sự phổ biến của thương hiệu điện tử ở Việt Nam, nhóm chúng em đã chọn đề tài **KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH, THIẾT KẾ VÀ TRIỂN KHAI WEBSITE SHOP THỜI TRANG “HOLALADY”**

SINH VIÊN THỰC HIỆN

Nguyễn Hữu Tú

Nguyễn Văn Hải

Vũ Minh Vương

CHƯƠNG 1. KHẢO SÁT HỆ THỐNG

1.1. Thông tin shop “HOLALADY” – mô tả hoạt động của shop

1.1.1. Thông tin shop

Shop bán hàng thời trang nữ “HOLALADY”

Địa chỉ: Tầng 2 , tòa nhà HCMCC. 249A Thụy Khuê, Tây Hồ, Hà Nội

Hotline: 1800 2010 | 0989 866 266

Email: holalady@gmail.com

Website: www.holalady.com.vn

Holalady.com.vn được thành lập nhằm mang đến cái đẹp vì **“phụ nữ đẹp để được yêu thương”**. Đây là kênh mua sắm thời trang online trực tuyến giúp lựa chọn nhanh chóng những mẫu trang phục thời trang nữ 2018 ưng ý nhất mà không tốn nhiều thời gian. Holalady.com.vn tồn tại được nhiều người biết đến với 3 phong cách hoạt động : cập nhật xu hướng – chất lượng hàng đầu – dịch vụ thân thiện.

Đối tượng mà Holalady hướng tới là nữ giới trong độ tuổi từ 18 đến 30 tuổi, độ tuổi xuân sắc, đẹp nhất của phụ nữ , luôn muốn có sự cân bằng giữa tình yêu, sự nghiệp và tận hưởng cuộc sống. Sản phẩm của Holalady mang tới cho phụ nữ Việt hình ảnh trẻ trung, xinh đẹp, quyến rũ mà không kém phần hiện đại, lịch sự và sang trọng. Được hàng trăm nghìn khách hàng thân thiết đặt niềm tin và lựa chọn là người bạn đồng hành mỗi ngày trong công việc và cuộc sống.

Trong ngành công nghiệp thời trang, xu hướng là điều thiết yếu. Thấu hiểu điều này, Holalady.com.vn sẽ mang đến cho phụ nữ Việt những phong cách thời trang mới nhất.

Cuộc khảo sát tâm lí khách hàng đang dần khó tính với mặt hàng online nên Holalady.com.vn luôn đồng hành cùng bạn về chất lượng sản phẩm nhằm tạo thói quen mua sắm lành mạnh.

Và để củng cố niềm tin của khách hàng trên thị trường mua sắm trực tuyến tại Việt Nam, đội ngũ nhân viên chuyên nghiệp tận tình tại Holalady.com.vn sẽ giải đáp những băn khoăn của bạn về dịch vụ đính kèm đổi trả hay chiết khấu ưu đãi. Hãy thoải mái mua sắm cùng Holalady.com.vn.

Holalady cam kết mang lại giá trị đích thực và một cuộc sống thịnh vượng hơn cho phụ nữ Việt.

1.1.2. Mô tả hoạt động shop

Hệ thống bán hàng thời trang nữ “HOLALADY” là một Website cung cấp cho người sử dụng, nhà quản lý những chức năng cần thiết để tiến hành giao dịch, quản lý sự hoạt động cũng như theo dõi tình hình phát triển của hàng của mình.

Đối với khách hàng, hệ thống cho phép xem thông tin về sản phẩm của cửa hàng. Sau khi đăng ký làm thành viên, khách hàng có thể chọn sản phẩm trên

website đưa vào giỏ hàng và tiến hành giao dịch mua bán. Sau khi chọn hàng xong khách hàng chuyển qua việc thanh toán bằng một trong các hình thức thanh toán, đồng thời chọn địa điểm và xác định thời gian giao hàng. Sau khi đã thực hiện xong, khách hàng nhấn xác nhận để hoàn tất giao dịch.

Đối với các nhân viên, là người sẽ tiếp nhận đơn hàng do người quản lý chuyển đến, thực hiện việc giao hàng và xác nhận việc giao hàng đã hoàn tất.

1.2. Mục đích thiết kế website

Quảng cáo không giới hạn với một chi phí thấp nhất.

Có cơ hội liên kết, hợp tác với doanh nghiệp, công ty hoặc các tổ chức.

Nhận thông tin phản hồi nhanh của khách hàng, đối tác nhanh nhất.

Tạo một hình ảnh tốt cho shop.

Tiết kiệm chi phí, hoạt động không nghỉ 24/24 mà không cần đội ngũ nhân viên phục vụ.

1.3. Các yêu cầu cần đạt được của thiết kế website

Đầy đủ các chức năng của một website bán hàng:

- Đa ngôn ngữ: Với chức năng tích hợp nhiều ngôn ngữ, khách hàng có thể thêm, bớt hoặc chỉnh sửa mọi ngôn ngữ tùy ý muốn trên trang web của mình (không giới hạn)
- Responsive Design: Giao diện bắt mắt, thân thiện với người dùng. Các thanh menu cũng như hình ảnh, đường link được sắp xếp hợp lý, sáng tạo, có khả năng tương thích với mọi thiết bị như PC, laptop, tablet, mobile.
- Tùy chọn đăng kí/đăng nhập: Website cho phép người dùng đăng kí tài khoản mới hoặc đăng nhập trực tiếp bằng tài khoản Facebook, Google. Đồng thời, ghi nhận các thông tin khách hàng, số lần đăng nhập và tổng hợp các hành vi mua hàng chung, hỗ trợ cập nhật tin tức khuyến mãi ngay trong trang cá nhân của từng khách hàng.
- Quản lý phân quyền: Admin chính có thể set phân quyền admin quản lý nội bộ, phân cấp, thêm bớt và chỉnh sửa chức năng quản lí thông qua Trang quản trị.
- Tìm kiếm: Thanh tìm kiếm thông minh giúp khách hàng có thể tìm kiếm sản phẩm/ bài viết dựa trên từ khóa liên quan, hỗ trợ tìm kiếm nâng cao tích hợp nhiều bộ lọc.
- Chỉnh sửa giao diện: Admin có quyền thay đổi màu sắc, font chữ cơ bản của website.
- Chế độ maintenance (bảo trì bằng 1 click): Chỉ với 1 click để bật chế độ bảo trì website, giúp website của bạn trở nên chuyên nghiệp, và tránh khách có thể truy cập khi bạn chỉnh sửa.

- Quản trị nội dung: Chức năng quản lý thêm bớt bài viết, chuyên mục, soạn thảo bài viết.
- Quản lý media: Admin quản lý, thêm bớt, chỉnh sửa hình ảnh, video
- Chức năng chăm sóc khách hàng trực tuyến: Cho phép khách hàng tương tác trực tiếp với người dùng thông qua website. Hiện thị khung chat pop-up xuất hiện mỗi khi khách hàng truy cập vào website, nội dung chat dẫn về máy chủ hoặc bộ phận chăm sóc khách hàng của doanh nghiệp để tư vấn thông tin sản phẩm. Khách hàng có thể cài app trên điện thoại để trực bất cứ lúc nào.
- Tùy chọn thuộc tính sản phẩm: Thêm các thuộc tính của sản phẩm (màu sắc, kích thước, giá tiền...). Cho phép khách hàng để lại comment bên dưới từng sản phẩm, đánh giá sản phẩm theo mức độ từ 1-5 sao để tạo không gian mua hàng khách quan, chuyên nghiệp. Danh mục sản phẩm có thể được phân theo nhiều cấp.
- Discount, coupon: Thêm các mã giảm giá, các chương trình khuyến mãi tùy chỉnh.
- Backup & Restore: Sao lưu và Khôi phục dữ liệu trong vài giây.
- Admin có quyền tạo không giới hạn chuyên mục, sản phẩm, tạo sản phẩm digital (dạng download).
- Tích điểm thưởng khi mua hàng: Tùy chỉnh điểm thưởng cho mỗi đơn hàng.
- Bộ lọc sản phẩm: Có thể lọc sản phẩm dựa trên nhiều hình thức (danh mục, brand, thuộc tính..)
- Đa tiền tệ: Nhập tỉ giá và giá toàn bộ sản phẩm sẽ thay đổi tự động. Tích hợp nhiều loại đơn vị tiền tệ khác nhau.
- Email newsletter: Chức năng gửi Bản tin đến danh sách khách hàng đăng kí nhận Bản tin – Khách hàng thân thiết. Admin có thể tùy chỉnh nội dung và giới hạn phân khúc khách hàng muốn gửi Bản tin.
- Công thanh toán: Hỗ trợ nhiều công thanh toán phổ biến để tạo điều kiện mua hàng tốt nhất cho khách hàng như COD, ATM, Thẻ tín dụng, Paypal.
- Thanh toán định kỳ: Có thể thiết lập thanh toán định kỳ cho sản phẩm.
- Vận chuyển: Cho phép khách hàng lựa chọn hình thức giao/nhận hàng như mong muốn. Xử lý đơn hàng theo quy trình Nhận đơn hàng – Xác nhận – Gói hàng – Vận chuyển – Thành công. Khách hàng hoàn toàn có thể theo dõi các quá trình này thông qua tài khoản cá nhân. Tạo sự tiện lợi tối đa cho người dùng từ giai đoạn tiếp cận cho đến khi quyết định mua sản phẩm.
- Báo cáo bán hàng: Cung cấp Trang thông tin tổng quan về bán hàng, doanh thu ngày, tháng, năm từ bao quát đến chi tiết.

- Mua hàng nhanh: Tính năng đặt hàng chỉ với 1 click.
- Mua hàng dạng khách: Cho phép khách hàng mua hàng nhanh chóng mà không cần đăng nhập tài khoản.
- Tin tức: Tích hợp tính năng trang tin tức, blog.
- Gallery: Tạo các album ảnh và slideshow trên website.
- Import, export: Nhập, xuất các sản phẩm, khách hàng, chuyên mục bằng file excel, dễ dàng quản lý, đăng nhanh nhiều sản phẩm.
- So sánh sản phẩm: Khách hàng có thể so sánh nhiều sản phẩm trên website.
- Sản phẩm liên quan: Khi khách hàng xem sản phẩm hệ thống sẽ thống kê các sản phẩm tương tự bên dưới cho khách hàng thêm lựa chọn. Cài đặt chế độ nhắc nhở khách hàng mua các sản phẩm đã xem qua, cho phép lưu trữ sản phẩm trong giỏ hàng..
- Có đầy đủ các kênh giao tiếp với khách hàng: Các kênh này bao gồm 3 nhóm chính (Tương tác qua các kênh mạng xã hội – Comment, bình luận của khách hàng về sản phẩm – Hỏi đáp).
- In hóa đơn: tự động tạo file hóa đơn trong admin, dễ dàng in.
- Quản lý kho: dễ dàng quản lý sản phẩm, số lượng, kèm chức năng Bulk Editor (chỉnh sửa hàng loạt trong admin).

CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

2.1. Phân tích các chức năng, tác nhân trong hệ thống

2.1.1. Các chức năng chính của hệ thống

Chức năng của hệ thống có thể chia làm các nhóm chức năng chính như sau:

1. Nhóm chức năng đăng ký, đăng nhập thành viên.
2. Nhóm chức năng xem thông tin, bao gồm xem thông tin giỏ hàng, xem thông tin đơn hàng, xem thông tin sản phẩm, xem thông tin cá nhân.
3. Nhóm chức năng quản lý thông tin, bao gồm quản lý thông tin cá nhân, quản lý danh sách thành viên, quản lý danh mục sản phẩm.
4. Nhóm chức năng mua hàng, tiếp nhận và xử lý đơn hàng.

2.1.2. Các tác nhân chính của hệ thống

Dựa vào mô tả bài toán, ta có thể xác định được các tác nhân chính của hệ thống như sau:

1. **KHÁCH HÀNG**: là người giao dịch với hệ thống thông qua các đơn đặt hàng, khách hàng có thể chọn các loại sản phẩm, chọn địa điểm và thời gian giao hàng. Khách hàng có thể đăng ký làm thành viên của hệ thống.
2. **NHÂN VIÊN**: là người tiếp nhận và xử lý các đơn hàng, các yêu cầu do người quản lý giao.
3. **NGƯỜI QUẢN LÝ**: là người điều hành, quản lý và theo dõi mọi hoạt động của hệ thống.
4. **THÀNH VIÊN**: bao gồm người quản lý, nhân viên và những khách hàng đã đăng ký. Sau khi đăng nhập để trở thành thành viên, ngoài những chức năng chung của người sử dụng, còn có thêm một số chức năng khác phục vụ cho công việc cụ thể của từng đối tượng.

2.2. Xây dựng biểu đồ Use case

2.2.1. Xác định các Use case

Tác nhân “Khách hàng” có các UC sau:

- Đăng kí làm thành viên
- Xem thông tin sản phẩm
- Xem thông tin giỏ hàng
- Chọn sản phẩm cần mua
- Thêm, bớt sản phẩm trong giỏ hàng
- Thực hiện việc mua hàng
- Thanh toán

Tác nhân “Người quản lý” có các UC sau:

- Tiếp nhận đơn hàng
- Giao cho nhân viên thực hiện
- Quản lý danh sách thành viên
- Quản lý danh mục sản phẩm

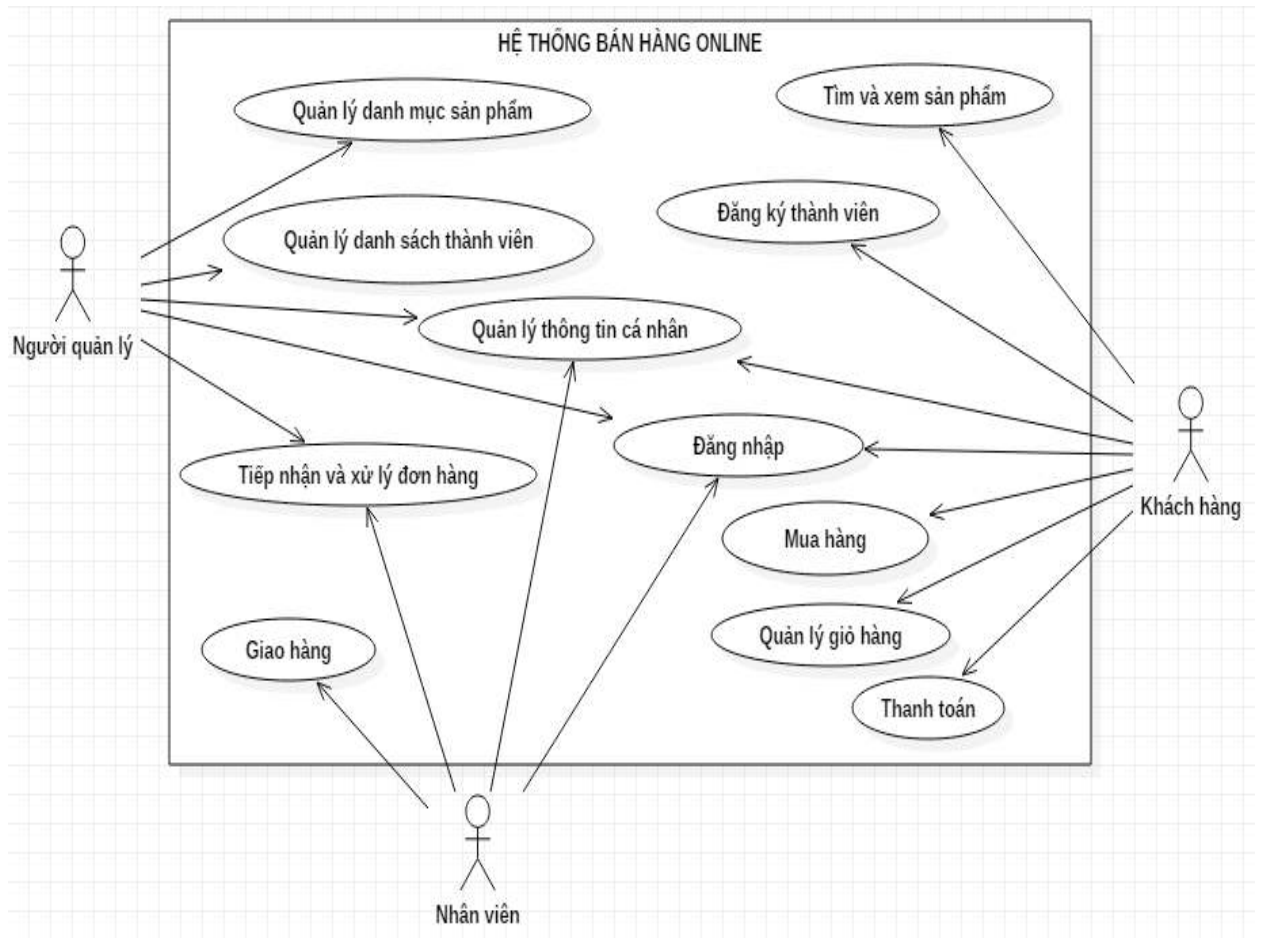
Tác nhân “Nhân viên” có các UC sau:

- Thực hiện giao hàng
- Báo cáo kết quả

Ngoài ra, các thành viên của hệ thống bao gồm người quản lý, nhân viên và các khách hàng đã đăng ký làm thành viên còn có các UC sau:

- Đăng nhập
- Xem thông tin cá nhân
- Sửa đổi thông tin cá nhân

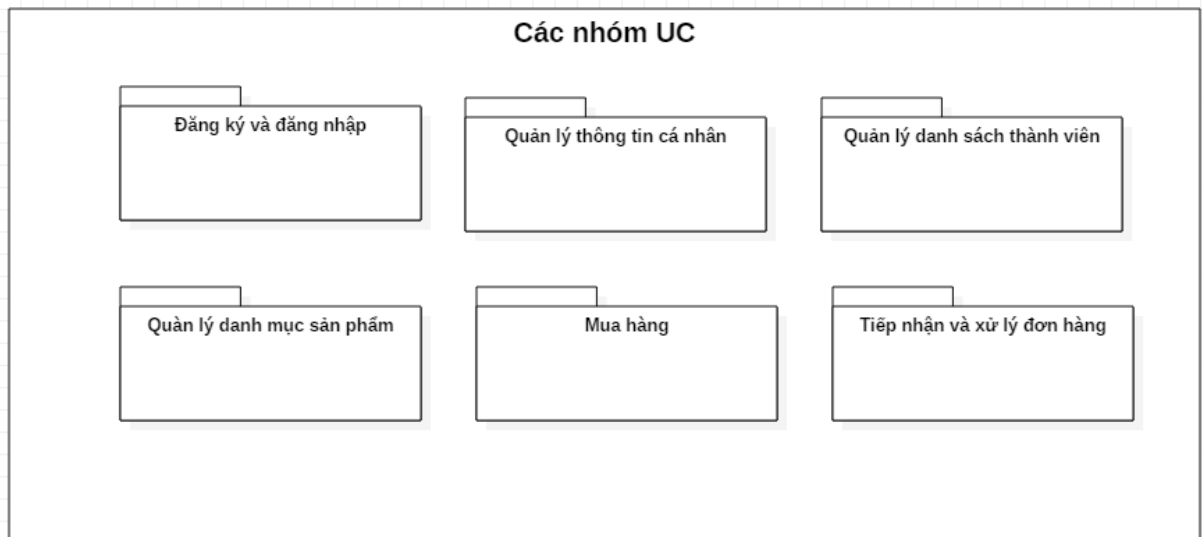
2.2.2. Biểu đồ Use case tổng quát



Hình 1: Biểu đồ Use case tổng quát

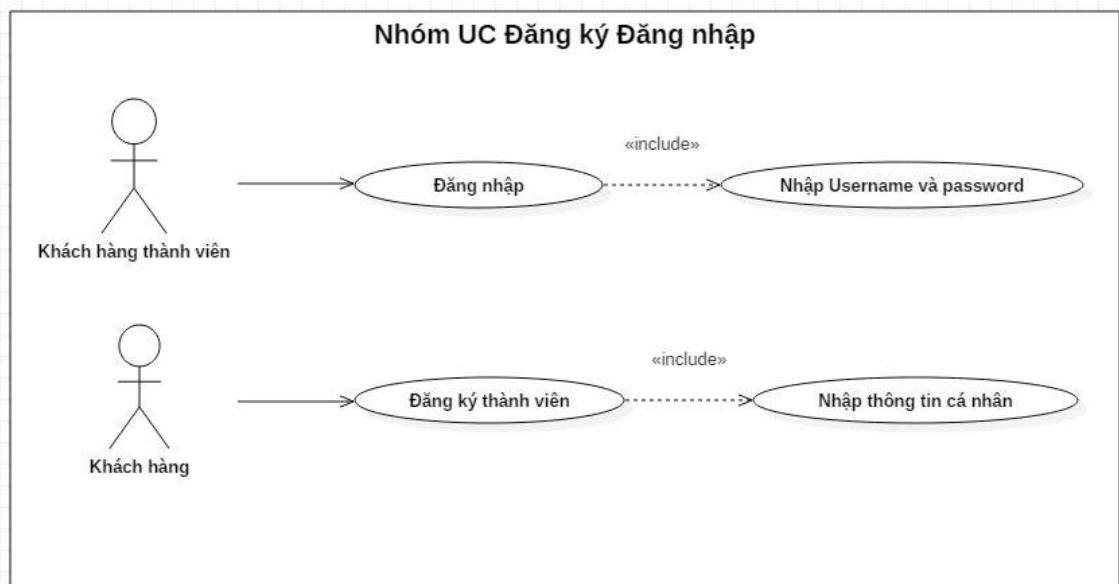
2.2.3. Xác định các gói Use case, biểu đồ Use case chi tiết

Từ việc phân tích các UC của từng tác nhân, ta xây dựng thành các nhóm UC như sau:



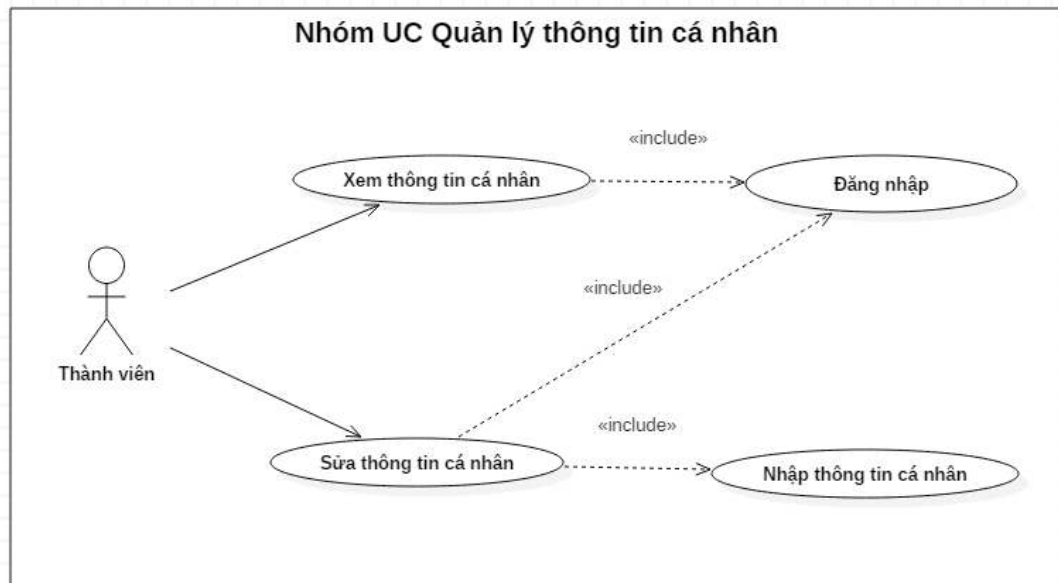
Hình 2: Nhóm các Use case

2.2.1.1. Nhóm Use case Đăng ký, đăng nhập



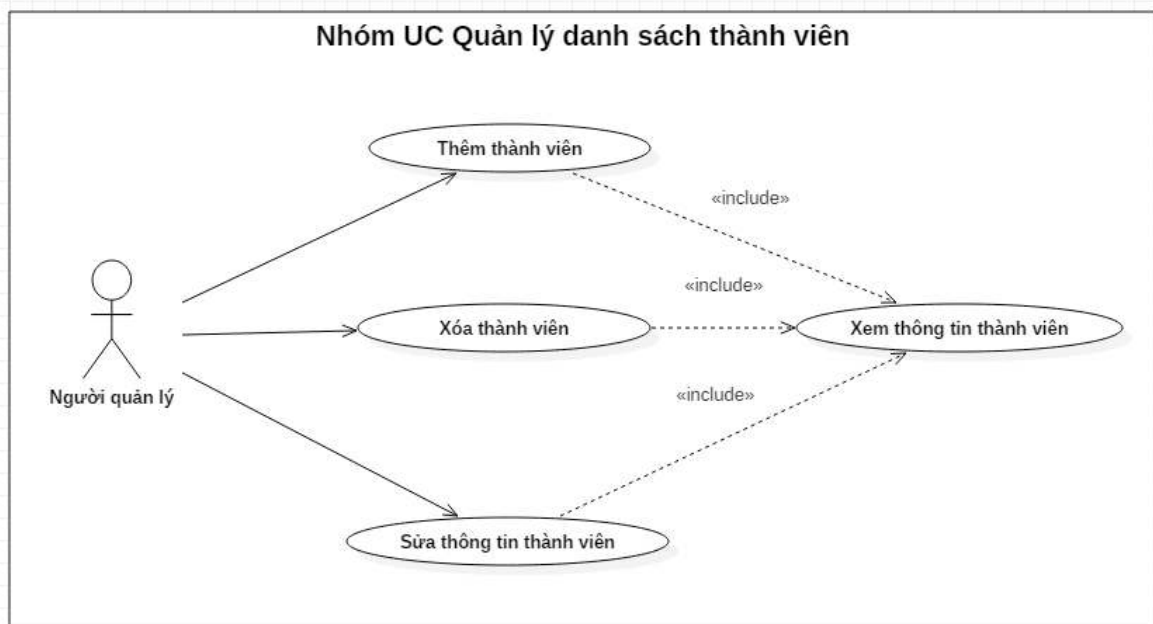
Hình 3: Nhóm Use case Đăng ký, Đăng nhập

2.2.1.2. Nhóm Use case Quản lý thông tin cá nhân



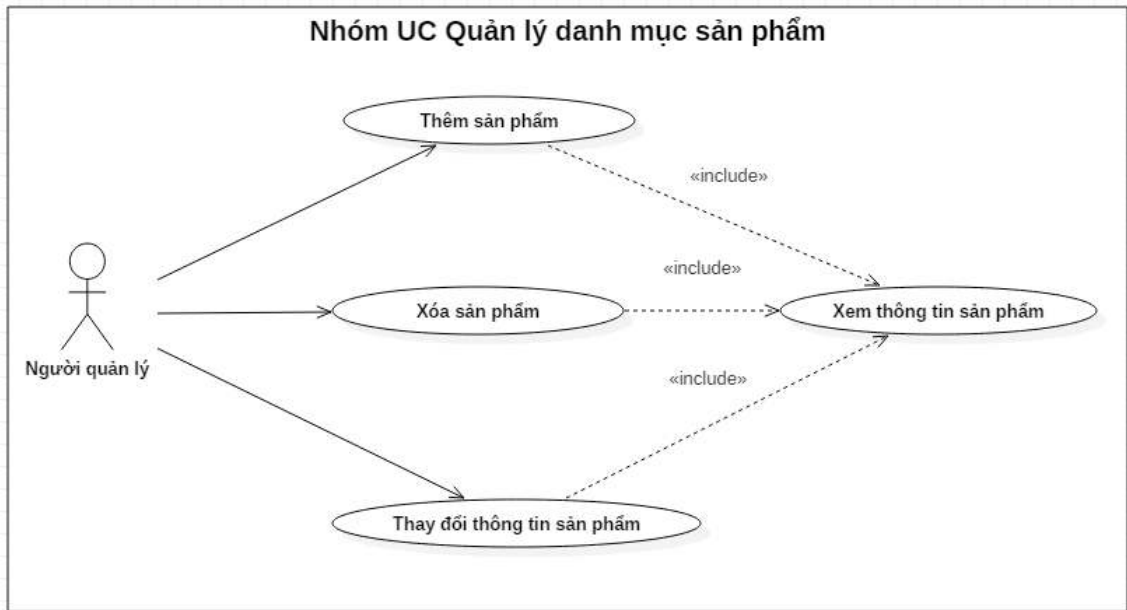
Hình 4: Nhóm Use case Quản lý thông tin cá nhân

2.2.1.3. Nhóm Use case Quản lý danh sách thành viên



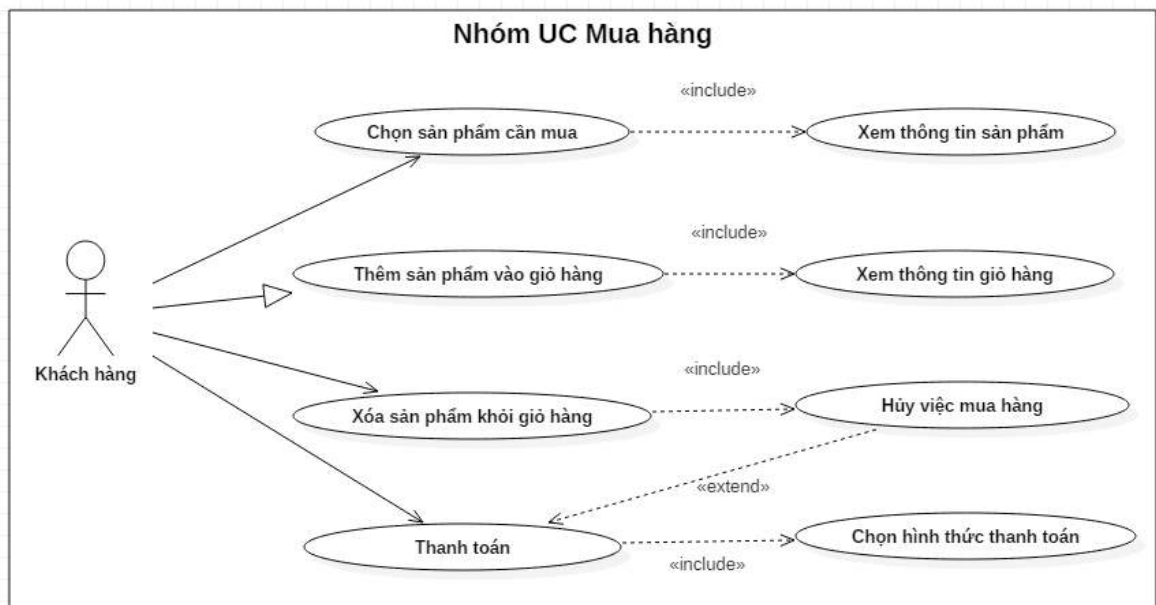
Hình 5: Nhóm Use case Quản lý danh sách thành viên

2.2.1.4. Nhóm Use case Quản lý danh mục sản phẩm



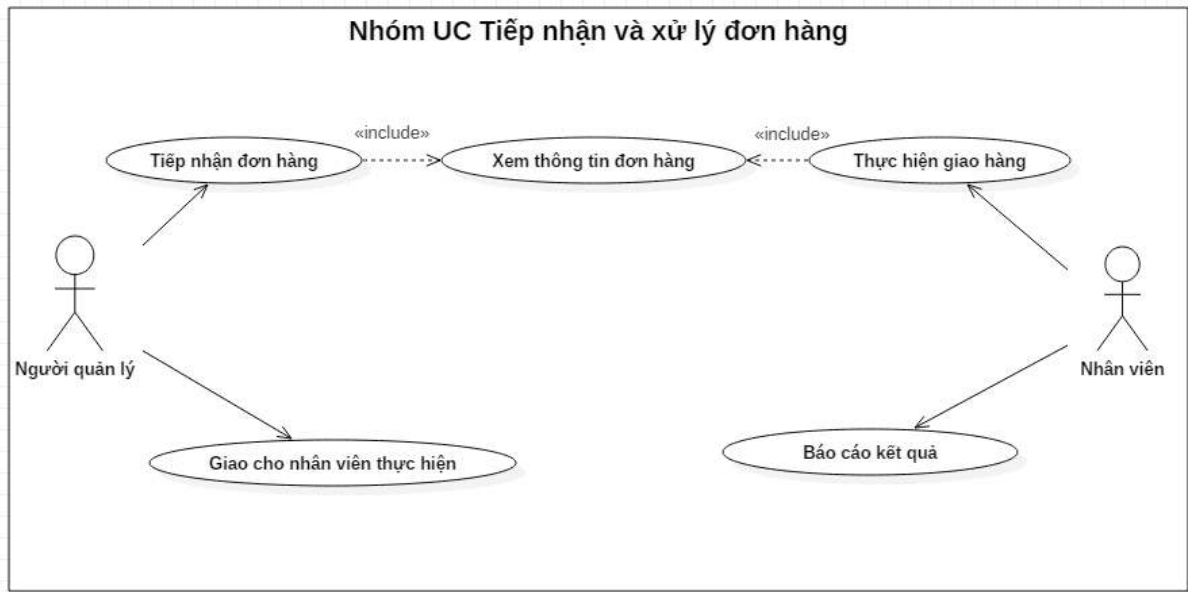
Hình 6: Nhóm Use case Quản lý danh mục sản phẩm

2.2.1.5. Nhóm Use case Mua hàng



Hình 7: Nhóm Use case Mua hàng

2.2.1.6. Nhóm Use case Xử lý đơn hàng



Hình 8: Nhóm Use case Xử lý đơn hàng

2.3. Đặc tả các Use case

2.3.1. Đặc tả Use case đăng ký, đăng nhập

2.3.1.1. Đặc tả Use case đăng ký thành viên

- Tác nhân: khách xem.
- Mô tả: cho phép khách xem đăng ký làm thành viên của hệ thống.
- Tiền điều kiện:
- Luồng sự kiện chính:
 1. Khách xem chọn mục đăng kí thành viên.
 2. Form đăng kí thành viên hiển thị.
 3. Khách xem nhập thông tin cá nhân cần thiết vào form đăng kí
 4. Nhấn nút Đăng ký.
 5. Hệ thống thông báo kết quả quá trình nhập thông tin cá nhân. Nếu thông tin nhập không chính xác thì thực hiện luồng nhánh A1. Nếu nhập chính xác thì thực hiện bước 6.
 6. Hệ thống cập nhật thông tin của khách xem vào danh sách thành viên.
 7. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh: Quá trình nhập thông tin không chính xác
 1. Hệ thống thông báo thông tin nhập không chính xác.

2. Hệ thống yêu cầu khách xem nhập thông tin lại.
3. Nếu khách xem đồng ý thì quay về bước 2 của luồng sự kiện chính, nếu không đồng ý thì UC kết thúc.

- Hậu điều kiện: Khách hàng trở thành thành viên của hệ thống

2.3.1.2. Đặc tả Use case đăng nhập

- Tác nhân: thành viên.
- Mô tả: UC cho phép thành viên đăng nhập vào hệ thống.
- Tiền điều kiện: Thành viên chưa đăng nhập vào hệ thống
- Luồng sự kiện chính:
 1. Thành viên chọn chức năng đăng nhập.
 2. Form đăng nhập hiển thị.
 3. Nhập tên, mật khẩu vào form đăng nhập.
 4. Hệ thống kiểm tra tên, mật khẩu của thành viên.
 5. Nếu việc đăng nhập thành công thì Nếu thành viên nhập sai tên, mật khẩu thì chuyển sang luồng nhánh A1.
 6. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh A1: Thành viên đăng nhập không thành công
 1. Hệ thống thông báo quá trình đăng nhập không thành công
 2. Chọn: đang ký hay nhập lại. Nếu chọn đang ký thì A2
 3. Hệ thống yêu cầu thành viên nhập lại tên và mật khẩu
 4. Nếu khách xem đồng ý thì quay về bước 2 của luồng sự kiện chính, nếu không đồng ý thì UC kết thúc.
- Hậu điều kiện: Thành viên đã đăng nhập thành công và có thể sử dụng các chức năng mà hệ thống cung cấp.

2.3.2. Đặc tả Use case hệ thống xem thông tin

2.3.2.1. Đặc tả Use case xem thông tin giỏ hàng

- Tác nhân: khách hàng.
- Mô tả: cho phép khách hàng xem thông tin về giỏ hàng của mình.
- Tiền điều kiện:
- Luồng sự kiện chính:
 1. Khách hàng chọn chức năng xem giỏ hàng.
 2. Form xem thông tin giỏ hàng xuất hiện, hệ thống hiển thị thông tin về giỏ hàng của khách hàng hiện tại.
 3. Khách hàng xem thông tin chi tiết về giỏ hàng được hiển thị.

4. UC kết thúc.

2.3.2.2. Đặc tả Use case xem thông tin đơn hàng

- Tác nhân: người quản lý, nhân viên.
- Mô tả: cho phép người quản lý, nhân viên xem thông tin về đơn hàng được lưu trữ trong hệ thống.
- Tiền điều kiện:
- Luồng sự kiện chính:
 1. Người quản lý, nhân viên chọn đơn hàng cần xem.
 2. Form xem thông tin đơn hàng xuất hiện, hệ thống hiển thị thông tin về đơn hàng mà người quản lý, nhân viên đã chọn.
 3. Người quản lý, nhân viên xem thông tin chi tiết về đơn hàng được hiển thị.
- 4. UC kết thúc.

2.3.2.3. Đặc tả Use case xem thông tin sản phẩm

- Tác nhân: thành viên, khách xem.
- Mô tả: cho phép người quản lý, nhân viên, khách hàng xem thông tin về các sản phẩm có trong cửa hàng.
- Tiền điều kiện:
- Luồng sự kiện chính:
 1. Người quản lý, nhân viên, khách hàng chọn sản phẩm cần xem.
 2. Form xem thông tin sản phẩm xuất hiện, hệ thống hiển thị thông tin về sản phẩm đã chọn.
 3. Người quản lý, nhân viên, khách hàng xem thông tin chi tiết về sản phẩm được hiển thị.
- 4. UC kết thúc.

2.3.2.4. Đặc tả Use case xem thông tin cá nhân

- Tác nhân: thành viên của hệ thống, bao gồm: người quản lý, nhân viên, khách hàng đã đăng ký thành viên.
- Mô tả: UC cho phép thành viên của hệ thống xem các thông tin cá nhân của mình.
- Tiền điều kiện: thành viên đã đăng nhập vào hệ thống
- Luồng sự kiện chính:
 1. Thành viên chọn mục Xem thông tin cá nhân.
 2. Form xem thông tin thành viên xuất hiện, hệ thống hiển thị thông tin cá nhân của thành viên.

3. Hệ thống cung cấp liên kết để thành viên có thể sửa đổi thông tin cá nhân.

4. UC kết thúc.

2.3.3. Đặc tả Use case hệ thống quản lý thông tin

2.3.3.1. Đặc tả Use case sửa thông tin cá nhân

- Tác nhân: thành viên của hệ thống.
- Mô tả: UC cho phép thành viên thay đổi các thông tin đăng ký
- Tiền điều kiện: thành viên phải đăng nhập vào hệ thống
- Luồng sự kiện chính:
 1. Thành viên chọn chức năng sửa thông tin cá nhân.
 2. Hệ thống hiển thị form sửa thông tin với các thông tin cũ của thành viên hiện tại.
 3. Thành viên nhập các thông tin mới.
 4. Nhấn nút lưu thông tin.
 5. Nếu việc cập nhật thành công thì thực hiện bước 6. Nếu sai thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
 6. Lưu thông tin.
 7. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh A1: thông tin nhập không hợp lệ
 1. Hệ thống thông báo việc nhập dữ liệu không hợp lệ.
 2. Thành viên nhập lại thông tin.
 3. Quay lại bước 4 của luồng sự kiện chính.
- Hậu điều kiện: thông tin thành viên được lưu vào hệ thống

2.3.3.2. Đặc tả Use case quản lý danh mục sản phẩm

- Tác nhân: người quản lý.
- Mô tả: UC cho phép người quản lý thêm, xoá, thay đổi thông tin của các sản phẩm trong danh mục.
- Tiền điều kiện: người quản lý phải đăng nhập vào hệ thống.
- Luồng sự kiện chính:
 1. Người quản lý chọn kiểu tác động lên sản phẩm: thêm sản phẩm, thay đổi thông tin sản phẩm, xoá sản phẩm ra khỏi danh mục.
 - A. Thêm sản phẩm:
 - Hệ thống hiển thị form nhập thông tin sản phẩm.
 - Người quản lý nhập thông tin sản phẩm.

- Nhấn nút lưu thông tin.
- Nếu nhập thành công thì thực hiện bước 1.5. Nếu sai thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
- Lưu thông tin sản phẩm.

B. Thay đổi thông tin sản phẩm:

- Hệ thống hiển thị form sửa thông tin của sản phẩm.
- Người quản lý nhập các thông tin cần thay đổi.
- Nhấn nút lưu thông tin.
- Nếu việc thay đổi thành công thì thực hiện bước 1.5. Nếu sai thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
- Lưu thông tin sản phẩm.

C. Xóa sản phẩm:

- Người quản lý chọn sản phẩm cần xóa
- Nhấn nút xóa để thực hiện loại bỏ sản phẩm.
- Hệ thống hiển thị thông báo xác nhận loại bỏ. Nếu người quản lý đồng ý thì thực hiện bước 1.4. Nếu không đồng ý thì thực hiện bước 1.5
- Thông báo sản phẩm đã được xóa.
- Hệ thống hiển thị lại danh sách sản phẩm.

2. UC kết thúc.

- Luồng sự kiện rẽ nhánh A1: nhập sai thông tin
 1. Hệ thống thông báo việc nhập dữ liệu không hợp lệ.
 2. Người quản lý nhập lại thông tin.
 3. Quay lại bước 1.3 của luồng sự kiện chính.
- Hậu điều kiện: các thông tin về sản phẩm được cập nhật vào cơ sở dữ liệu.

2.3.3.3. Đặc tả Use case quản lý danh sách thành viên

- Tác nhân: người quản lý.
- Mô tả: UC cho phép người quản lý thêm, xóa, thay đổi thông tin của các thành viên trong danh sách.
- Tiên điều kiện: người quản lý phải đăng nhập vào hệ thống.
- Luồng sự kiện chính:
 1. Người quản lý chọn kiểu tác động lên thành viên: thêm thành viên, thay đổi thông tin thành viên, xóa sản phẩm ra khỏi danh sách.

A. Thêm thành viên:

- Hệ thống hiển thị form nhập thông tin thành viên.
- Người quản lý nhập thông tin thành viên.
- Nhấn nút lưu thông tin.
- Nếu nhập thành công thì thực hiện bước 1.5. Nếu sai thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
- Lưu thông tin thành viên.

B. Thay đổi thông tin thành viên:

- Hệ thống hiển thị form sửa thông tin của thành viên.
- Người quản lý nhập các thông tin cần thay đổi.
- Nhấn nút lưu thông tin.
- Nếu việc thay đổi thành công thì thực hiện bước 1.5. Nếu sai thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
- Lưu thông tin thành viên.

C. Xoá thành viên:

- Người quản lý chọn thành viên cần xoá
- Nhấn nút xoá để thực hiện loại bỏ thành viên.
- Hệ thống hiển thị thông báo xác nhận loại bỏ. Nếu người quản lý đồng ý thì thực hiện bước 1.4. Nếu không đồng ý thì thực hiện bước 1.5
- Thông báo thành viên đã được xoá.
- Hệ thống hiển thị lại danh sách thành viên.

2. UC kết thúc.

- Luồng sự kiện rẽ nhánh A1: nhập sai thông tin
 1. Hệ thống thông báo việc nhập dữ liệu không hợp lệ.
 2. Người quản lý nhập lại thông tin.
 3. Quay lại bước 1.3 của luồng sự kiện chính.
- Hậu điều kiện: các thông tin về thành viên được cập nhật vào cơ sở dữ liệu.

2.3.4. Đặc tả Use case hệ thống mua hàng

2.3.4.1. Đặc tả Use case chọn sản phẩm cần mua

- Tác nhân: khách hàng.
- Mô tả: UC cho phép khách hàng chọn sản phẩm cần mua để đưa vào giỏ hàng.
- Tiền điều kiện: sản phẩm cần chọn phải hiển thị trên hệ thống.

- Luồng sự kiện chính:
 1. Khách hàng chọn vào mục cần mua hàng.
 2. Hệ thống hiển thị các sản phẩm có trong mục đã chọn.
 3. Khách hàng xem thông tin về sản phẩm cần mua.
 4. Nếu hệ thống hiển thị có sản phẩm cần mua, khách hàng chọn vào sản phẩm cụ thể cần mua. Nếu không thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
 5. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh A1: hết sản phẩm
 1. Khách hàng chọn mua các sản phẩm ở mục khác
 2. Quay lại bước 4 của luồng sự kiện chính.
- Hậu điều kiện: sản phẩm cần mua được chọn xong

2.3.4.2. Đặc tả Use case thêm sản phẩm vào giỏ hàng

- Tác nhân: khách hàng.
- Mô tả: UC cho phép khách hàng đưa sản phẩm đã chọn vào giỏ hàng.
- Tiền điều kiện: sản phẩm đã được chọn.
- Luồng sự kiện chính:
 1. Chọn chức năng Thêm vào giỏ hàng để đưa sản phẩm đã chọn vào lưu trữ trong giỏ hàng. Nếu chưa chọn sản phẩm mà nhấn nút thêm vào giỏ hàng thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
 2. Hệ thống hiển thị thông tin sản phẩm đưa vào giỏ hàng.
 3. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh A1: chưa chọn sản phẩm cần mua
 1. Hệ thống thông báo sản phẩm chưa được chọn.
 2. Hiển thị sản phẩm để khách hàng chọn.
 3. Quay lại bước 1 của luồng sự kiện chính.
- Hậu điều kiện: thông tin sản phẩm đã đưa vào giỏ hàng phải được lưu trữ.

2.3.4.3. Đặc tả Use case loại sản phẩm đã chọn ở giỏ hàng

- Tác nhân: khách hàng.
- Mô tả: UC cho phép khách hàng loại bỏ sản phẩm đã đưa vào giỏ hàng.
- Tiền điều kiện: giỏ hàng đã có sản phẩm.
- Luồng sự kiện chính:
 1. Khách hàng chọn sản phẩm muốn loại bỏ khỏi giỏ hàng
 2. Nhấn loại bỏ để thực hiện loại bỏ.

3. Nếu có sản phẩm được chọn, hệ thống hiển thị thông báo để khách hàng xác nhận lại. Ngược lại, thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
4. Nếu chấp nhận thì sản phẩm được chọn sẽ bị loại bỏ. Nếu không thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A2.
5. Hệ thống hiển thị đã loại bỏ thành công.
6. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh:
 - A. Luồng nhánh A1: sản phẩm chưa được chọn
 1. Hệ thống thông báo chưa chọn sản phẩm cần loại bỏ.
 2. Quay lại bước 1 của luồng sự kiện chính.
 - B. Luồng nhánh A2: quay lại giỏ hàng.
 1. Hệ thống hiển thị danh sách sản phẩm trong giỏ hàng.
 2. UC kết thúc.
- Hậu điều kiện: sản phẩm được chọn bị loại bỏ khỏi giỏ hàng.

2.3.4.4. Đặc tả Use case thanh toán

- Tác nhân: khách hàng.
- Mô tả: UC cho phép khách hàng tạo đơn hàng để tiến hành thanh toán giỏ hàng sản phẩm.
- Tiền điều kiện: khách hàng đã chọn sản phẩm vào giỏ hàng.
- Luồng sự kiện chính:
 1. Khách hàng nhấn thanh toán để tạo đơn hàng.
 2. Form thanh toán xuất hiện, hệ thống hiển thị đơn hàng và một số thông tin mặc định của đơn hàng.
 3. Khách hàng nhập tiếp các thông tin: họ tên, số tài khoản, phương thức thanh toán, địa chỉ giao hàng, thời gian giao hàng, địa chỉ email để hoàn thành đơn hàng.
 4. Chọn gửi đơn hàng. Nếu đơn hàng đã nhập đúng thì sẽ thực hiện bước 5. Nếu sai thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
 5. Hệ thống kiểm tra số tài khoản của khách hàng và phương thức thanh toán. Nếu hợp lệ thì thực hiện bước 6. Nếu sai thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A2.
 6. Hệ thống thông báo giao dịch thành công.
 7. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh:
 - A. Luồng nhánh A1: đơn hàng nhập sai

1. Hệ thống thông báo việc tạo đơn hàng không thành công.
2. Hệ thống hiển thị lại form nhập thông tin và các trường nhập sai.
3. Khách hàng nhập lại thông tin, nếu muốn ngưng giao dịch thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A3.
4. Quay lại bước 4 của luồng sự kiện chính.

B. Luồng nhánh A2: tài khoản không hợp lệ

1. Hệ thống thông báo phương thức thanh toán và tài khoản của khách hàng không hợp lệ.
2. Khách hàng nhập lại thông tin nếu muốn tiếp tục mua hàng, nếu muốn ngưng giao dịch thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A3.
3. Quay lại bước 4 của luồng sự kiện chính.

C. Luồng nhánh A3: khách hàng hủy đơn hàng.

1. Khách hàng nhấn hủy bỏ đơn hàng.
2. Hệ thống hiển thị các sản phẩm để khách hàng thực hiện giao dịch mới.
3. UC kết thúc.

- Hậu điều kiện: đơn hàng được gửi.

2.3.5. Đặc tả Use case hệ thống tiếp nhận và xử lý đơn hàng

2.3.5.1. Đặc tả Use case tiếp nhận đơn hàng

- Tác nhân: người quản lý.
- Mô tả: UC cho phép người quản lý nhận các thông tin về đơn hàng của khách hàng.
- Tiền điều kiện: đơn hàng đã được tạo ra.
- Luồng sự kiện chính:
 1. Hệ thống thông báo có đơn hàng mới.
 2. Người quản lý chọn xem đơn hàng mới.
 3. Hệ thống hiển thị thông tin về đơn hàng mà người quản lý muốn xem.
 4. Người quản lý xem các yêu cầu của đơn hàng.
 5. UC kết thúc.

2.3.5.2. Đặc tả Use case giao cho nhân viên thực hiện

- Tác nhân: người quản lý.
- Mô tả: UC cho phép người quản lý giao đơn hàng của khách hàng cho nhân viên thực hiện.
- Tiền điều kiện: người quản lý đã tiếp nhận đơn hàng

- Luồng sự kiện chính:
 1. Người quản lý chọn nhân viên để thực hiện đơn hàng.
 2. Giao đơn hàng cho nhân viên.
 3. Chờ thông tin phản hồi từ nhân viên.
 4. Nếu nhân viên chấp nhận chuyển hàng thì thay đổi tình trạng của đơn hàng sang đã được nhân viên tiếp nhận. Nếu không chấp nhận thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
 5. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh:
 1. Người quản lý chọn nhân viên khác để tiếp nhận đơn hàng.
 2. Giao đơn hàng cho nhân viên mới.
 3. Trở lại bước 3 của luồng sự kiện chính.

2.3.5.3. Đặc tả Use case nhận đơn hàng và giao hàng

- Tác nhân: nhân viên.
- Mô tả: UC cho phép nhân viên nhận đơn hàng và thực hiện giao hàng theo yêu cầu đơn hàng người quản lý giao.
- Tiền điều kiện: người quản lý đã giao đơn hàng.
- Luồng sự kiện chính:
 1. Nhân viên nhận được đơn hàng cần phải thực hiện.
 2. Nếu thực hiện giao hàng được thì tiến hành giao hàng và chuyển sang bước 3. Nếu không thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
 3. Thay đổi trạng thái của đơn hàng.
 4. Gửi thông tin phản hồi, đơn hàng giao thành công.
 5. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh: không thực hiện được việc giao hàng.
 1. Gửi thông tin không thực hiện được đơn hàng cho người quản lý.
 2. UC kết thúc.

2.3.5.4. Đặc tả Use case báo cáo kết quả

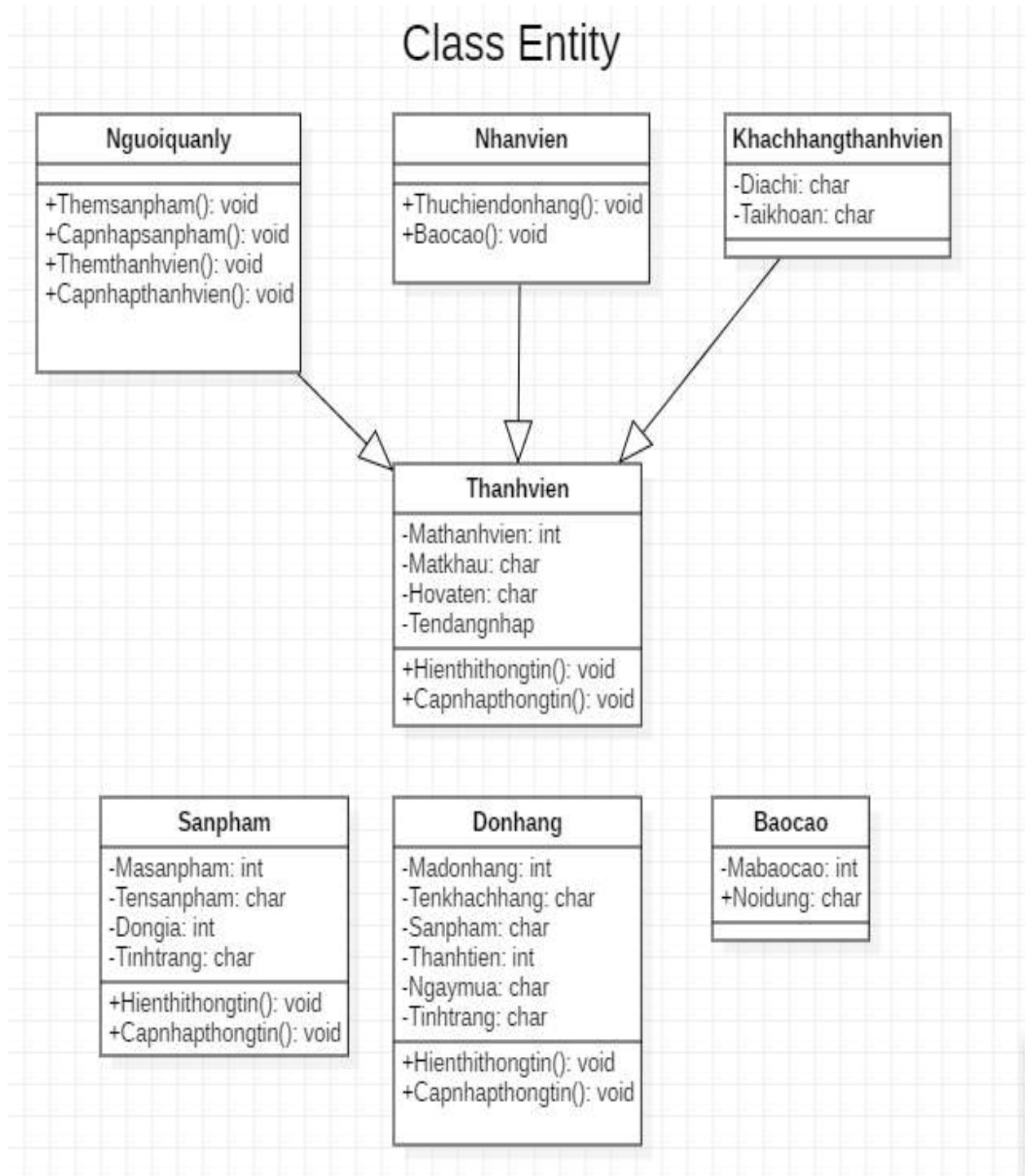
- Tác nhân: nhân viên.
- Mô tả: UC cho phép nhân viên báo cáo kết quả của việc thực hiện đơn hàng cho người quản lý.
- Tiền điều kiện: đã thực hiện đơn hàng.
- Luồng sự kiện chính :
 1. Nhân viên chọn chức năng gửi báo cáo.

2. Form gửi báo cáo xuất hiện, nhân viên nhập thông tin cần báo cáo, ví dụ như đơn hàng không thực hiện được, tên nhân viên thực hiện, ...
 3. Gửi thông tin báo cáo.
 4. Nếu gửi thành công thì thực hiện bước 5. Không thành công thì thực hiện luồng sự kiện rẽ nhánh A1.
 5. Hệ thống thông báo đã gửi thành công.
 6. UC kết thúc.
- Luồng sự kiện rẽ nhánh:
 1. Hệ thống thông báo việc gửi báo cáo không thành công.
 2. Nếu nhân viên chọn gửi lại thì quay lại bước 2 của luồng sự kiện chính, nếu chọn hủy bỏ thì UC kết thúc.
 - Hậu điều kiện: thông tin báo cáo được gửi đến người quản lý.

2.4. Xác định các lớp thực thể và các lớp biên

2.4.1. Xác định các lớp thực thể (entity)

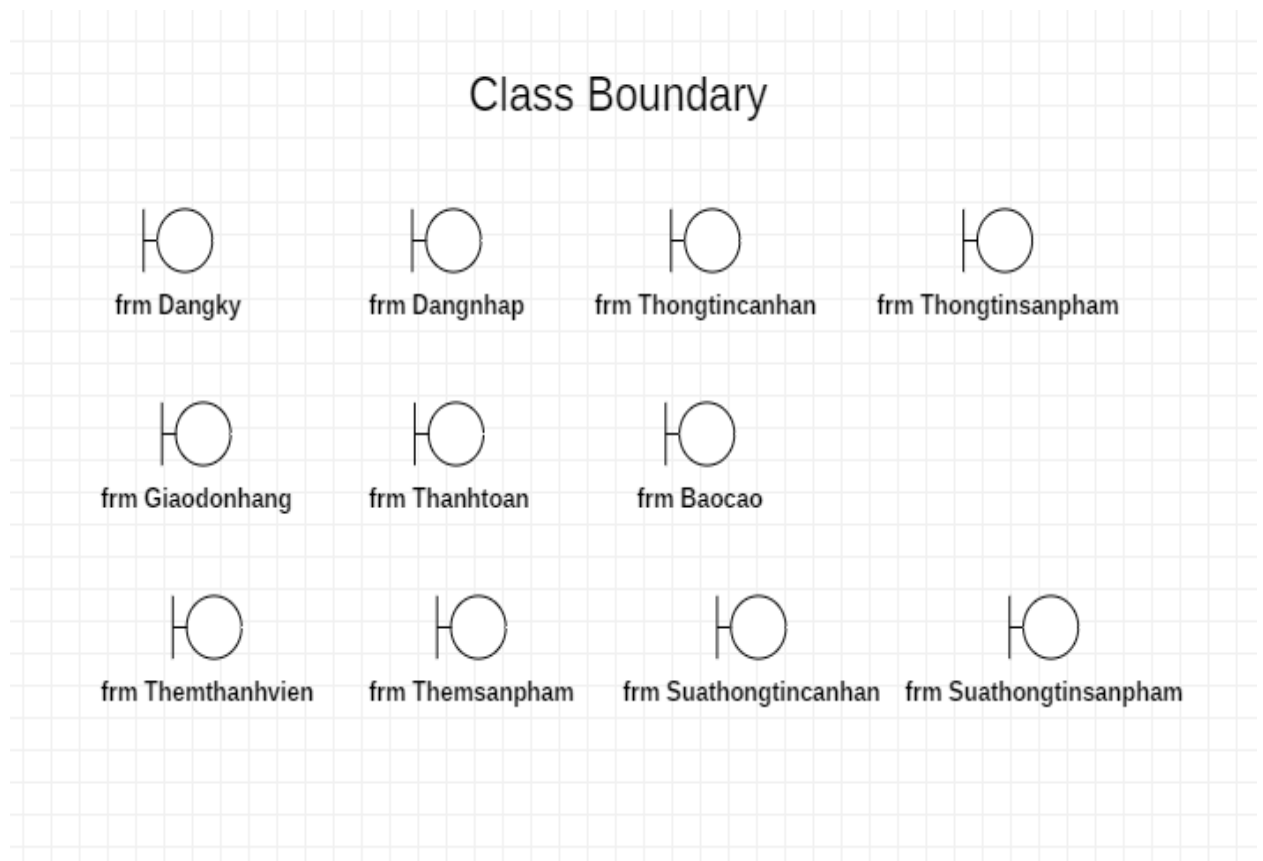
Dựa vào các Use case, ta xác định các lớp thực thể sau:



Hình 9: Biểu đồ phân tích lớp thực thể

2.4.2. Xác định các lớp biên (boundary)

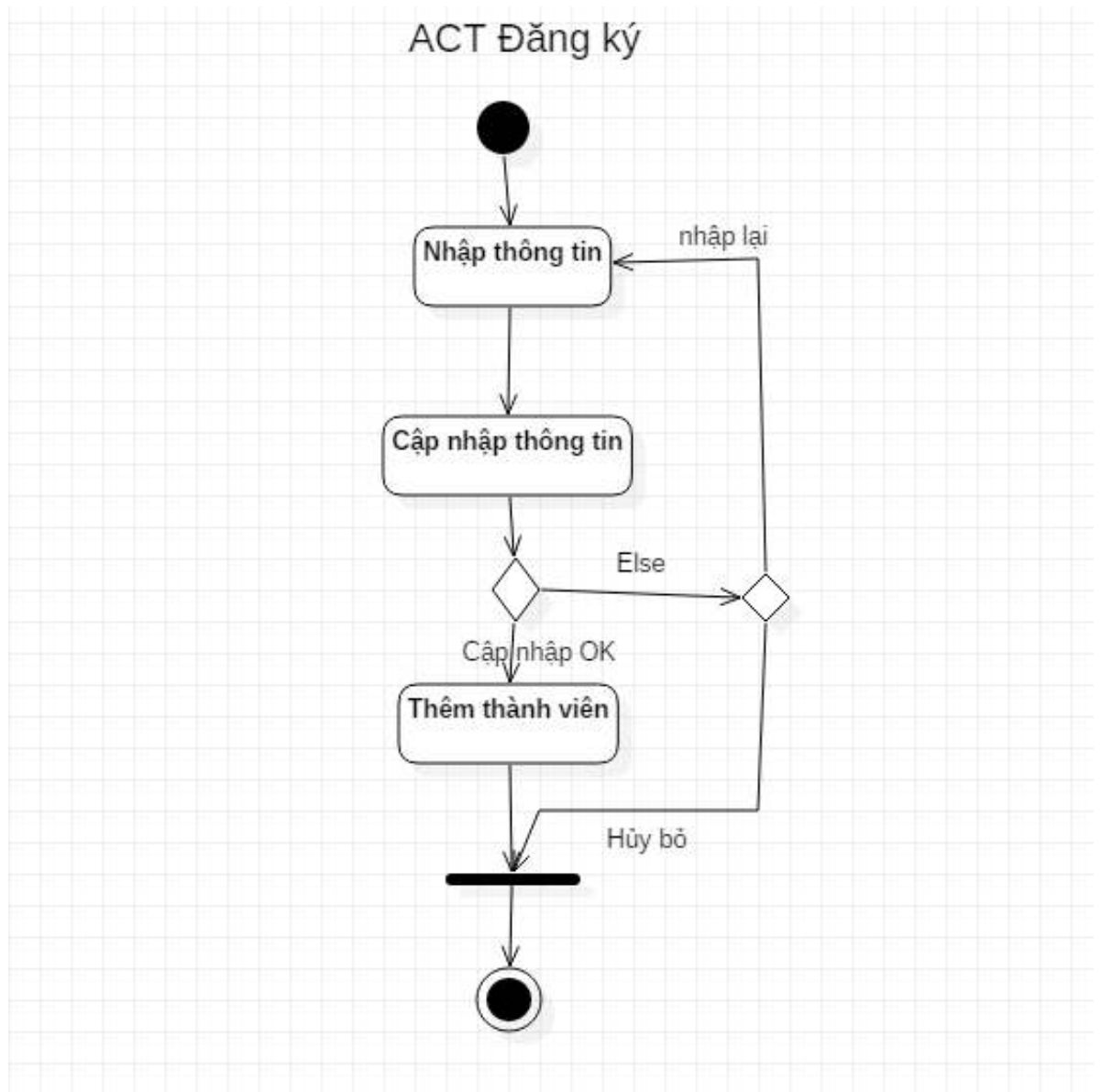
Dựa vào các Use case, ta xác định các lớp biên sau:



Hình 10: Các lớp biên

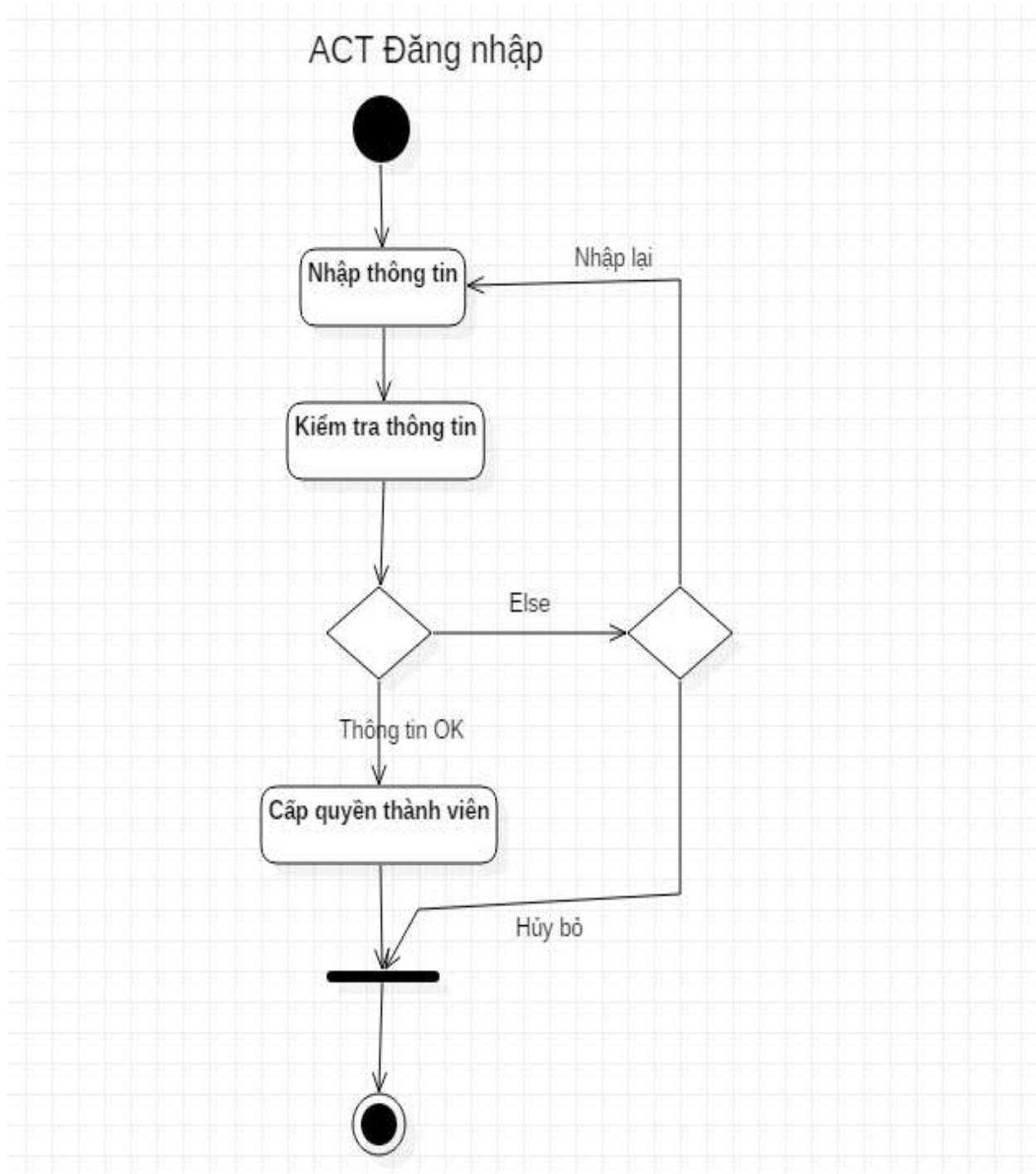
2.5. Biểu đồ hoạt động của các Use case

2.5.1. Biểu đồ hoạt động của Use case Đăng ký



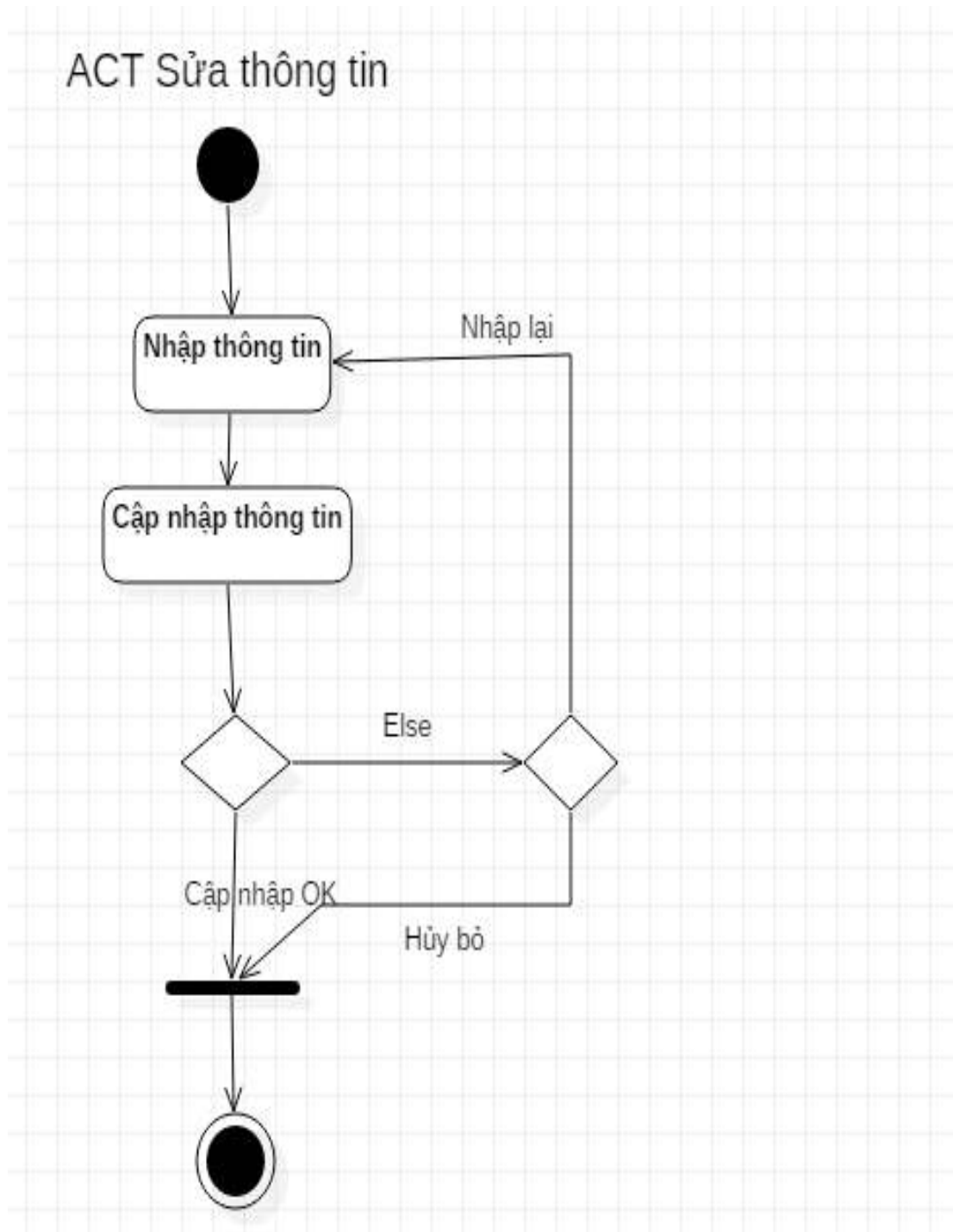
Hình 11: Biểu đồ hoạt động của Use case Đăng ký thành viên

2.5.2. Biểu đồ hoạt động của Use case Đăng nhập



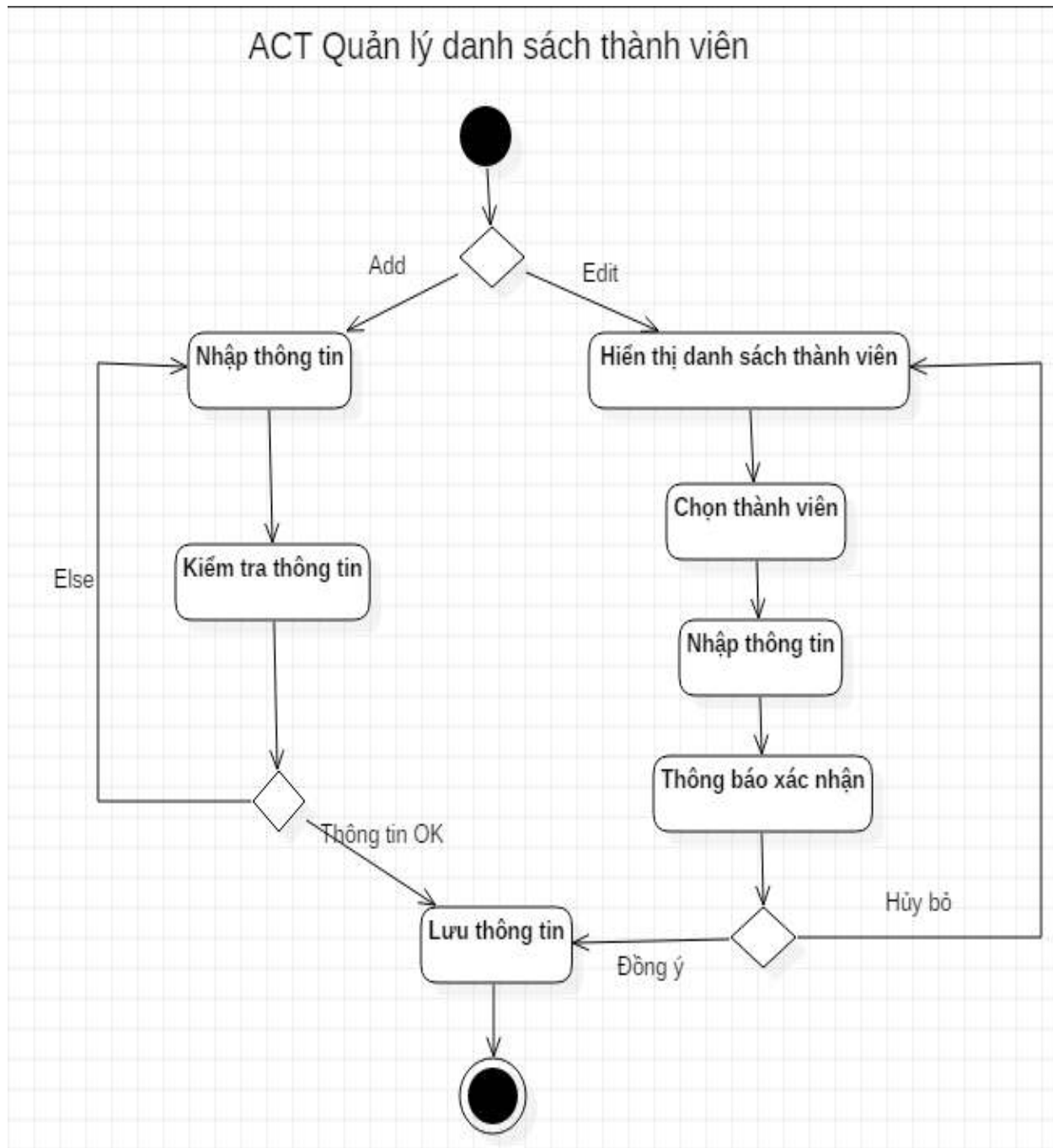
Hình 12: Biểu đồ hoạt động của Use case Đăng nhập

2.5.3. Biểu đồ hoạt động của Use case Sửa thông tin cá nhân



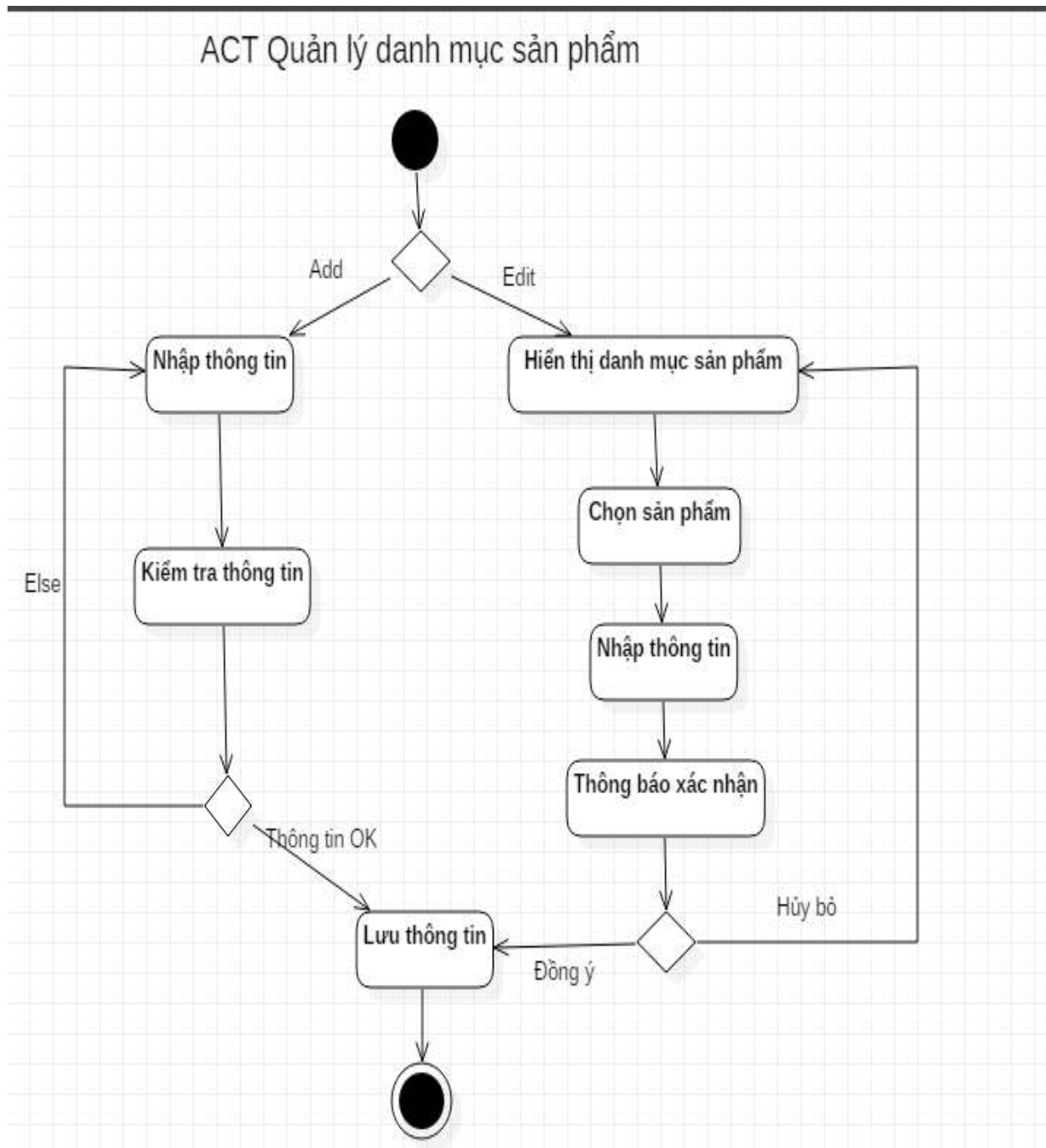
Hình 13: Biểu đồ hoạt động của Use case Sửa thông tin cá nhân

2.5.4. Biểu đồ hoạt động của Use case Quản lý danh sách thành viên



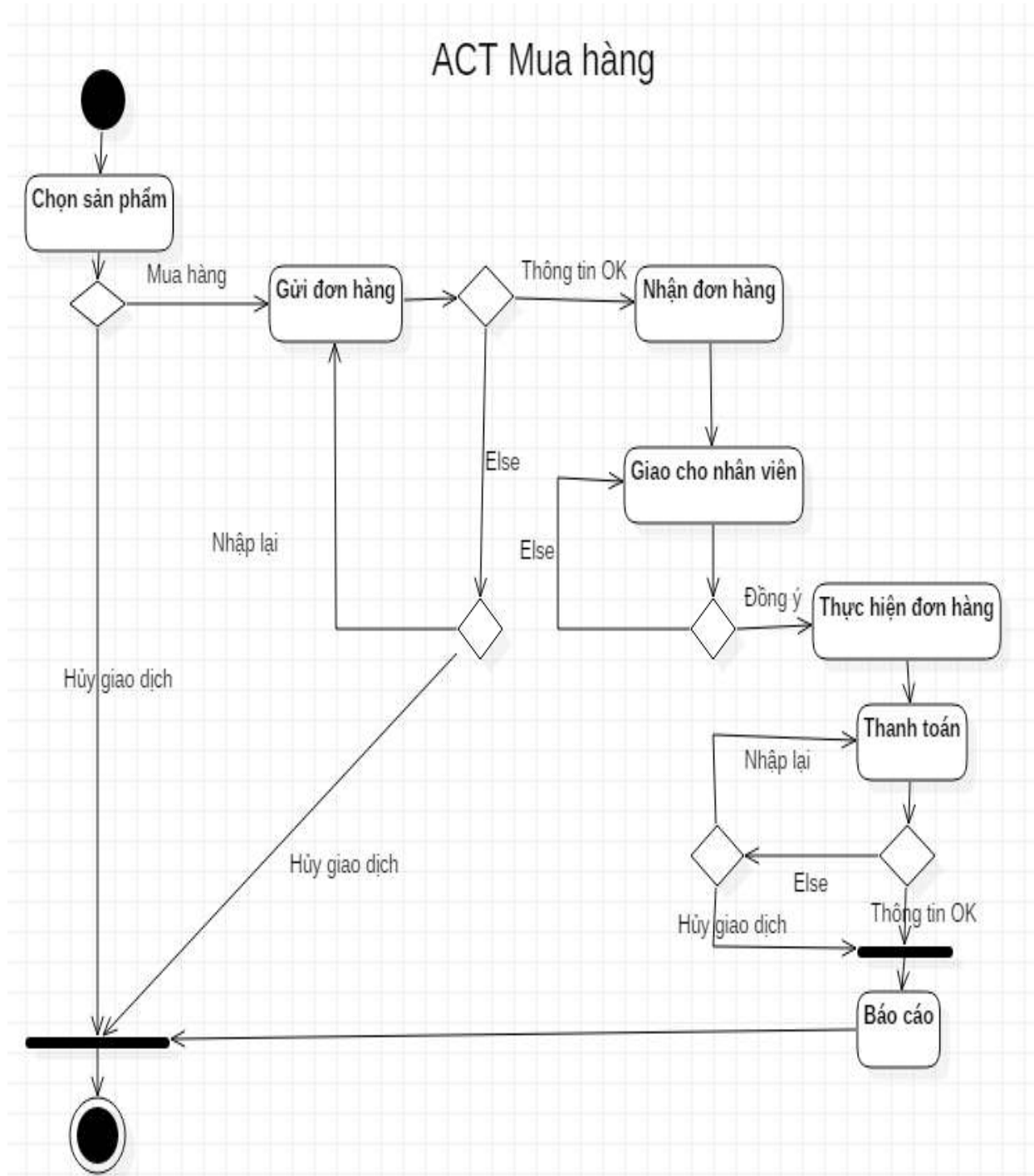
Hình 14: Biểu đồ hoạt động của Use case Quản lý danh sách thành viên

2.5.5. Biểu đồ hoạt động của Use case Quản lý danh mục sản phẩm



Hình 15: Biểu đồ hoạt động của Use case Quản lý danh mục sản phẩm

2.5.6. Biểu đồ hoạt động của Use case Mua hàng, Tiếp nhận và xử lý đơn hàng

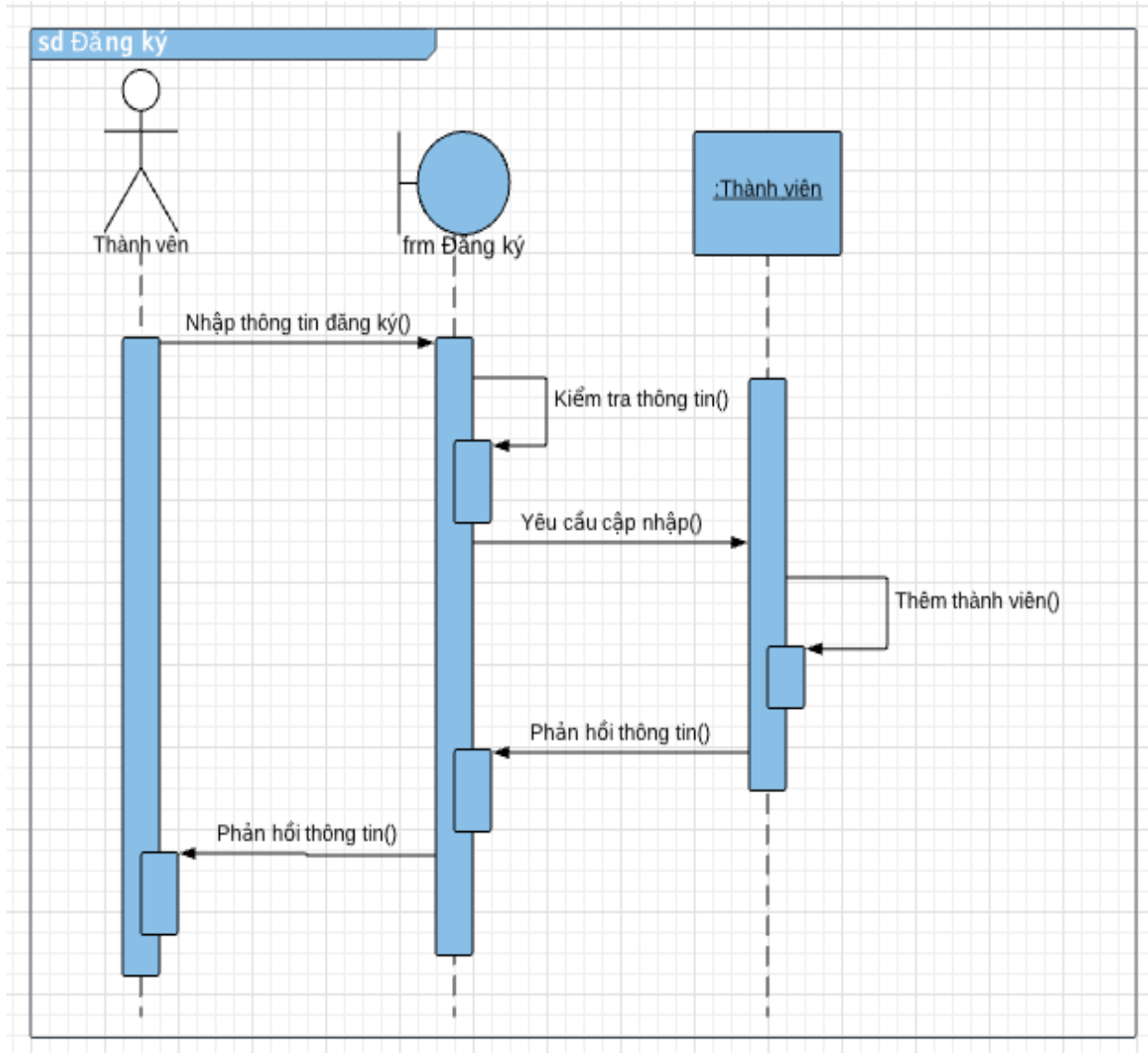


Hình 16: Biểu đồ hoạt động của Use case Mua hàng, tiếp nhận và xử lý đơn hàng

2.6. Mô hình hóa tương tác

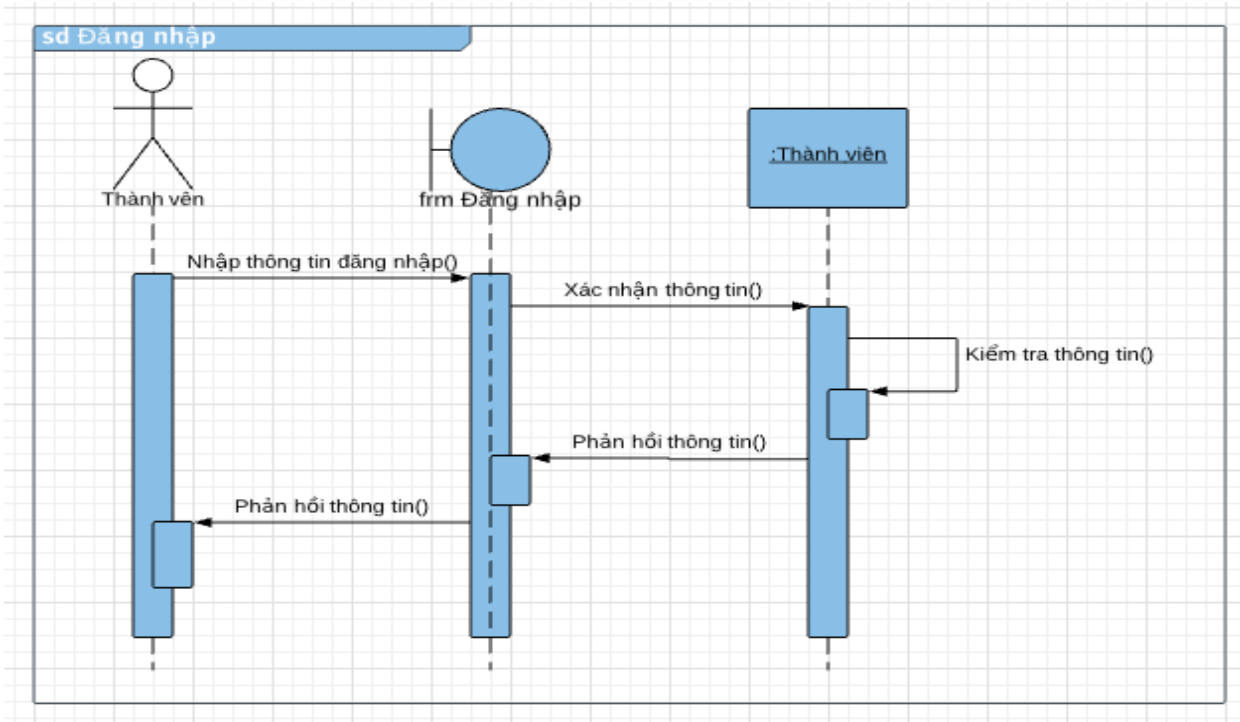
Dựa vào những lớp thực thể và lớp biên đã xác định ở trên, ta xây dựng các biểu đồ tuần tự cho từng gói chức năng chính của hệ thống.

2.6.1. Biểu đồ tuần tự của Use case Đăng ký thành viên



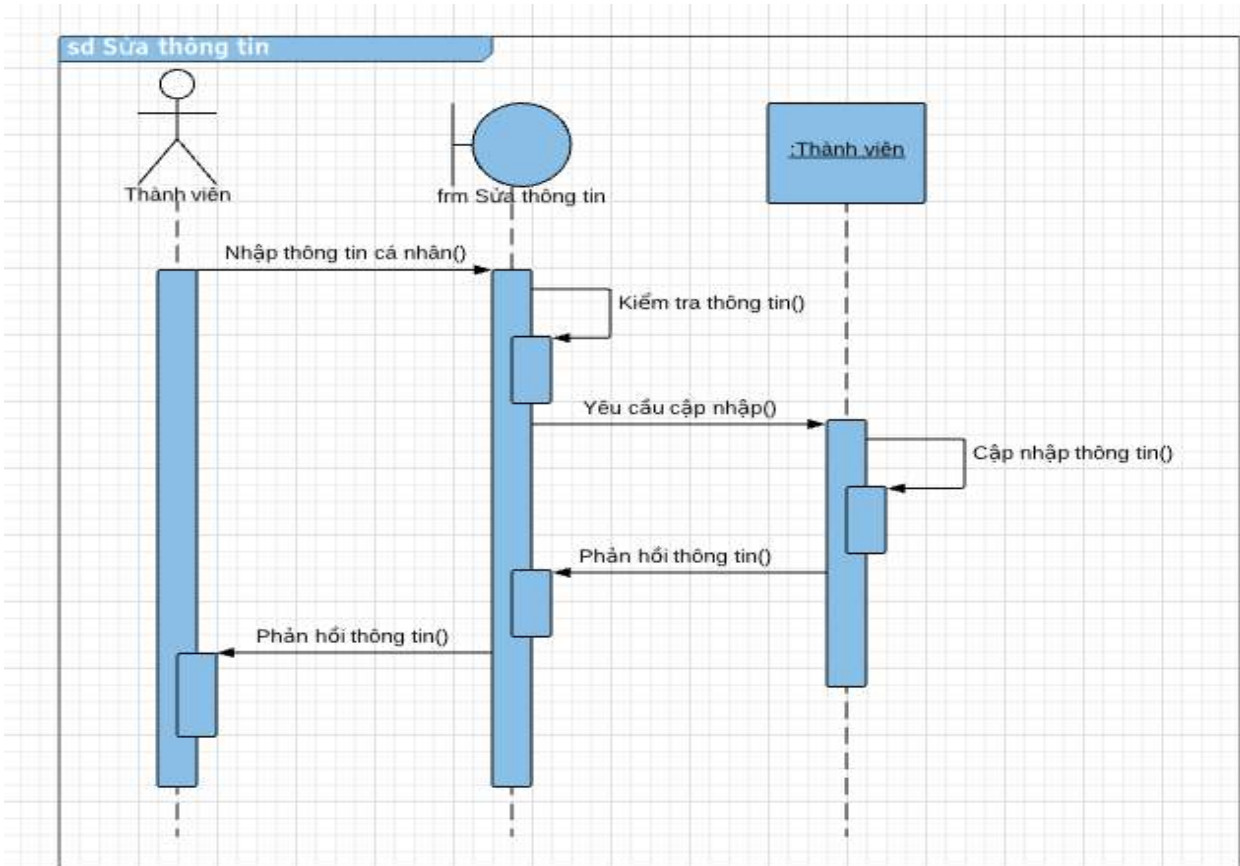
Hình 17: Biểu đồ tuần tự của Use case Đăng ký thành viên

2.6.2. Biểu đồ tuần tự của Use case Đăng nhập



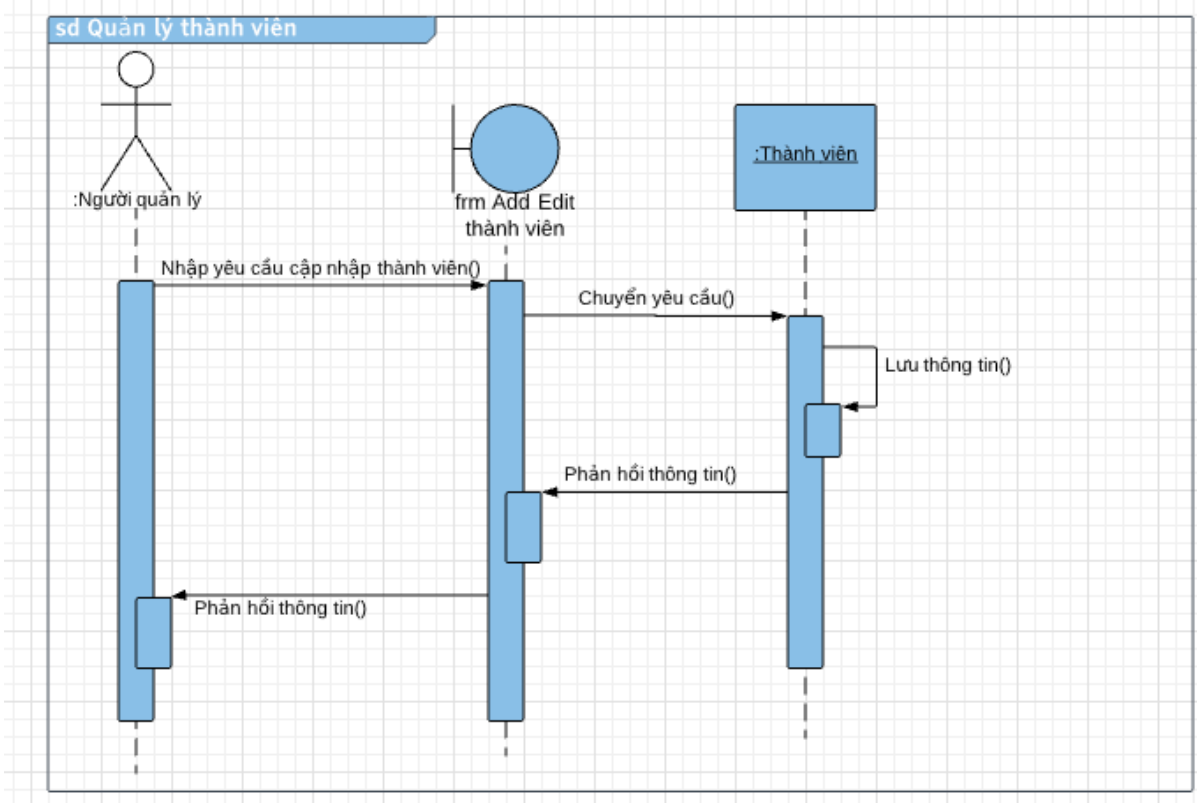
Hình 18: Biểu đồ tuần tự của Use case Đăng nhập

2.6.3. Biểu đồ tuần tự của Use case Sửa thông tin cá nhân



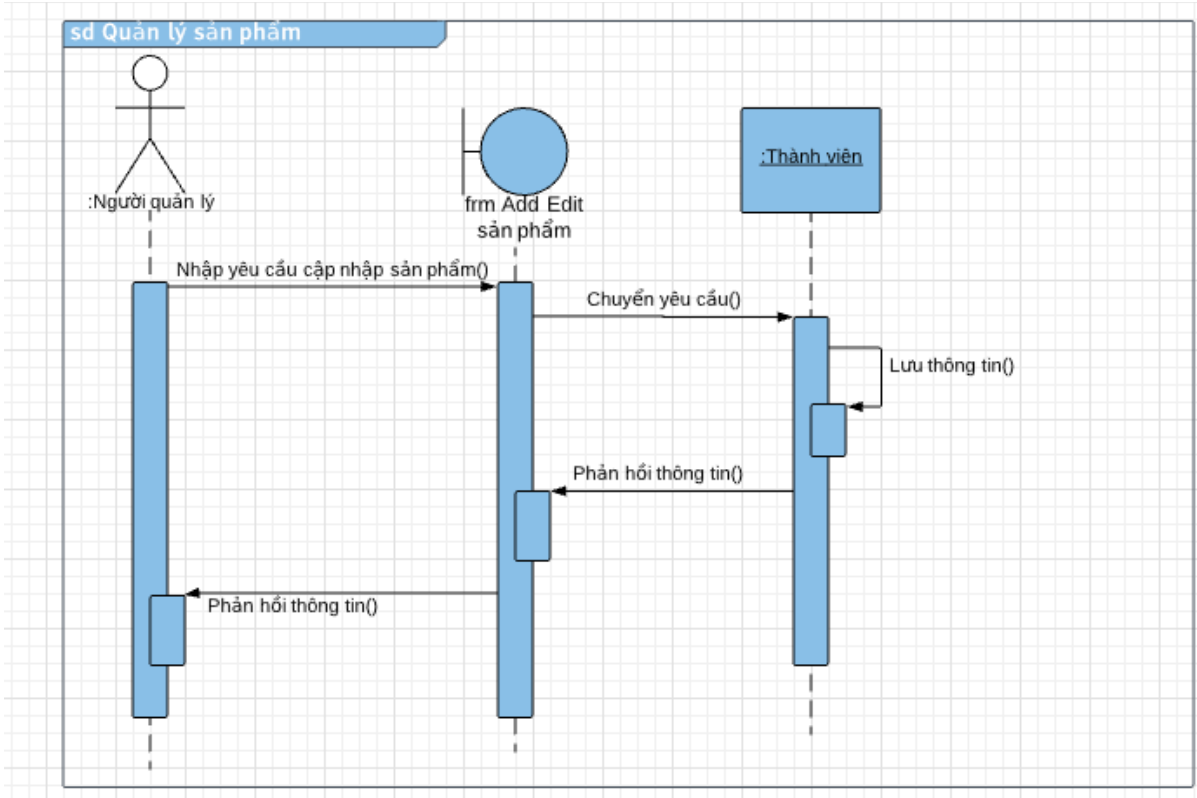
Hình 19: Biểu đồ tuần tự của Use case Sửa thông tin cá nhân

2.6.4. Biểu đồ tuần tự của Use case Quản lý danh mục sản phẩm



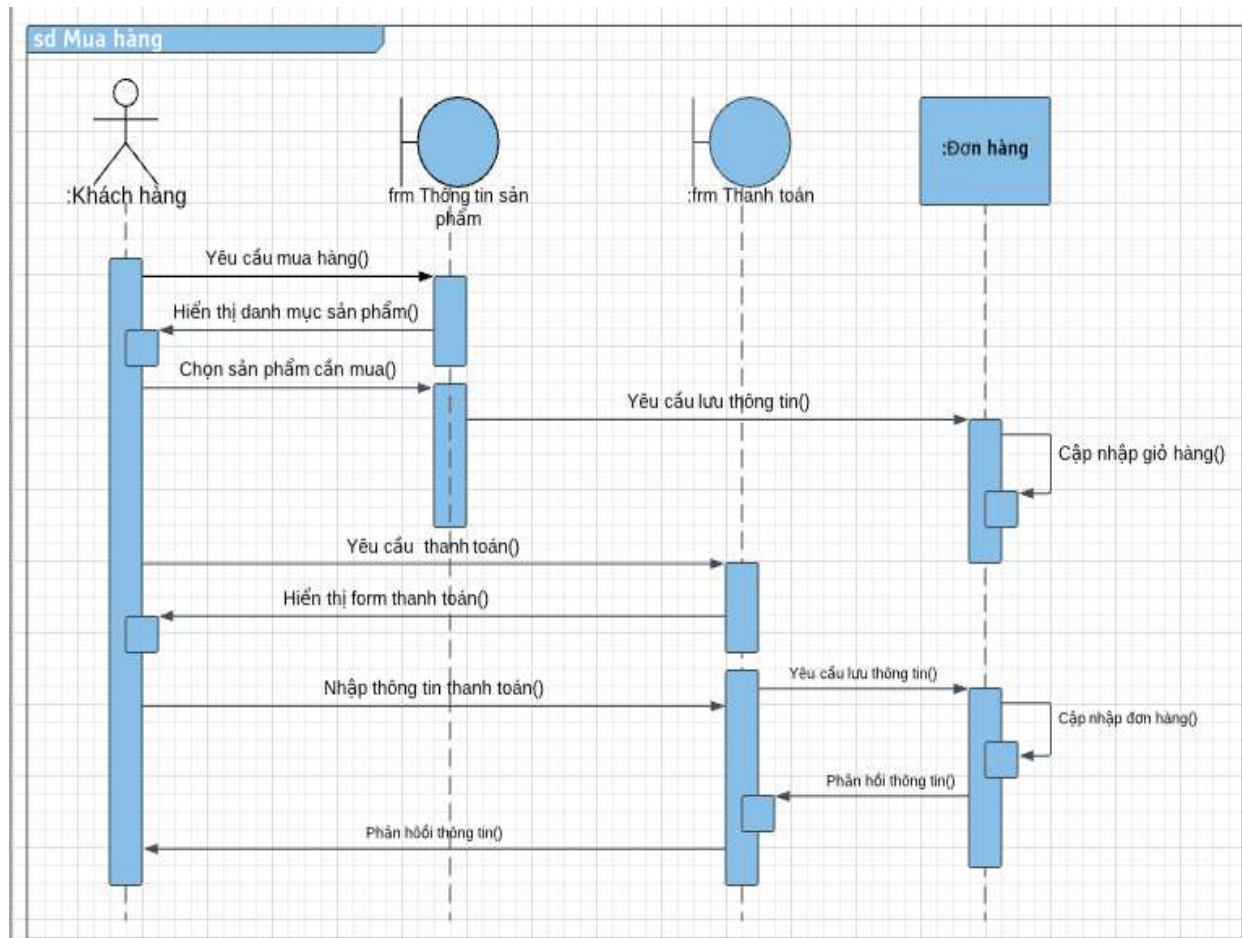
Hình 20: Biểu đồ tuần tự của Use case Quản lý danh sách thành viên

2.6.5. Biểu đồ tuần tự của Use case Quản lý danh mục sản phẩm



Hình 21: Biểu đồ tuần tự của Use case Quản lý danh mục sản phẩm

2.6.6. Biểu đồ tuần tự của Use case Mua hàng và xử lý đơn hàng



Hình 22: Biểu đồ tuần tự của Use case Mua hàng, tiếp nhận và xử lý đơn hàng

CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ VÀ ĐẶC TẢ CƠ SỞ DỮ LIỆU

3.1. Bảng thiết kế CSDL

Pk: khóa chính

Fk: khóa ngoại

3.1.1. Bảng *tbl_user*

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
user_id	int	không	pk	không
role	tinyint	không		0
email	varchar	không		không
password	varchar	không		không
fullname	varchar	không		không

Bảng 1: tbl_user

3.1.2. Bảng *tbl_contact*

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
id	int	không	pk	không
user_id	int	không	fk	không
name	varchar	không		không
email	varchar	không		không
content	text	không		không
created_at	timestamp	không		CURRENT_TIMESTAMP

Bảng 2: tbl_contact

3.1.3. Bảng *tbl_customer*

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
customer_id	int	không	pk	không
hovaten	varchar	không		không
diachi	varchar	không		không
dienthoai	varchar	không		không
ghichu	text	không		không
email	varchar	không		không
password	varchar	không		không

Bảng 3: tbl_customer

3.1.4. Bảng tbl_category_product

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
category_product_id	int	không	pk	không
user_id	int	không	fk	không
name	varchar	không		không
created_at	timestamp	không		CURRENT TIMESTAMP

Bảng 4: tbl_category_product

3.1.5. Bảng tbl_product

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
product_id	int	không	pk	không
user_id	int	không	fk	không
category_product_id	int	không	fk	0
name	varchar	không		không
description	varchar	không		không
content	text	không		không
img	varchar	không		không
hotproduct	int	không		0
price	float	không		không

Bảng 5: tbl_product

3.1.6. Bảng tbl_order_detail

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
order_detail_id	int	không	pk	không
product_id	varchar	không	fk	không
order_id	int	không	fk	không
product	int	không	fk	không
number	int	không		không

Bảng 6: tbl_order_detail

3.1.7. Bảng tbl_order

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
order_id	int	không	pk	không
user_id	int	không	fk	không
name	varchar	không		không
created_at	datetime	không		CURRENT_TIMESTAMP
customer_id	int	không	fk	không
email	varchar	không		không
status	tinyint	không		0
phone	varchar	không		không
address	varchar	không		không
product_id	varchar	không	fk	không
client	varchar	không		không
note	text	không		không

Bảng 7: tbl_order

3.1.8. Bảng tbl_category_new

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
category_new_id	int	không	pk	không
user_id	int	không	fk	không
name	varchar	không		không

Bảng 8: tbl_category_new

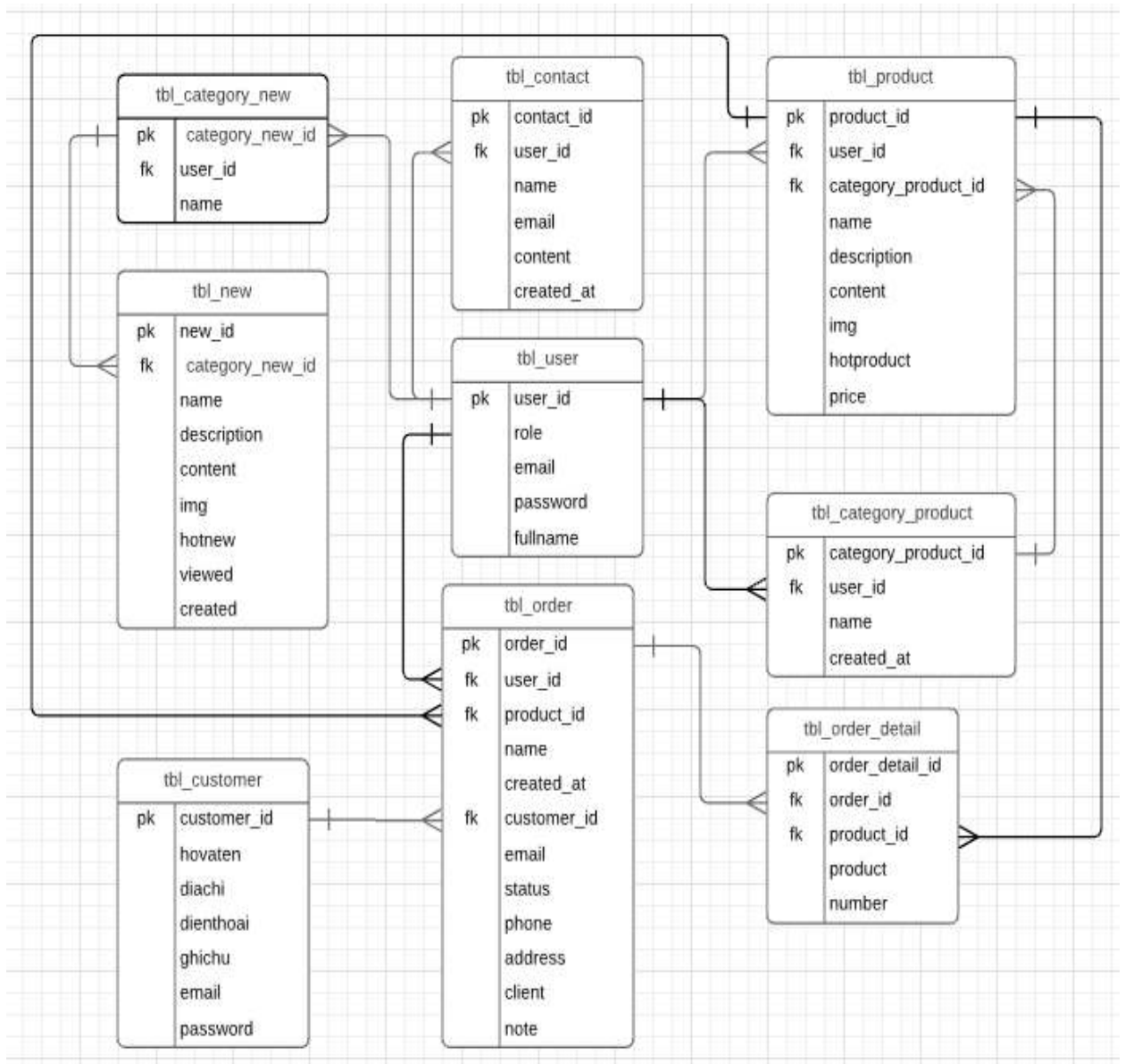
3.1.9. Bảng tbl_new

Tên	Kiểu	Null	Ràng buộc	Mặc định
new_id	int	không	pk	không
category_new_id	int	không	fk	không
name	varchar	không		không
description	varchar	không		không
content	text	không		không
img	varchar	không		không
hotnew	int	không		0
viewed	int	không		1
created_at	datetime	không		CURRENT_TIMESTAMP

Bảng 9: tbl_new

3.2. Biểu đồ quan hệ CSDL

Từ bảng thiết kế CSDL ở trên, ta có biểu đồ quan hệ CSDL như sau:

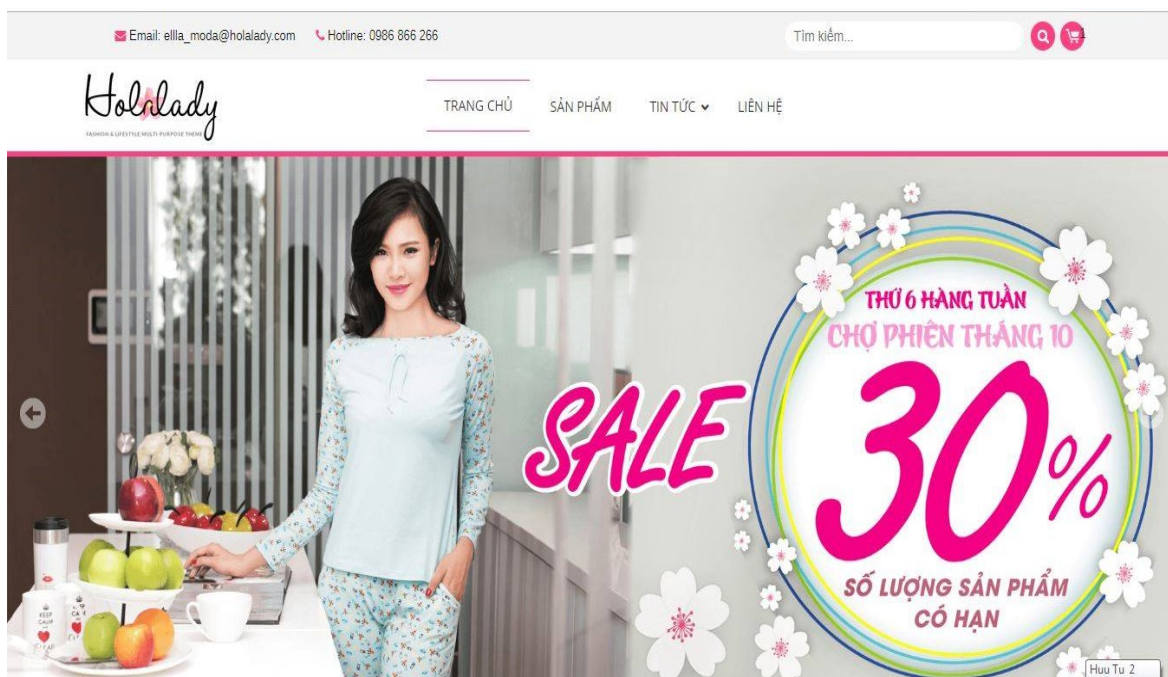


Hình 23: Biểu đồ quan hệ CSDL

CHƯƠNG 4. TRIỂN KHAI WEBSITE TRÊN NỀN TẢNG PHP

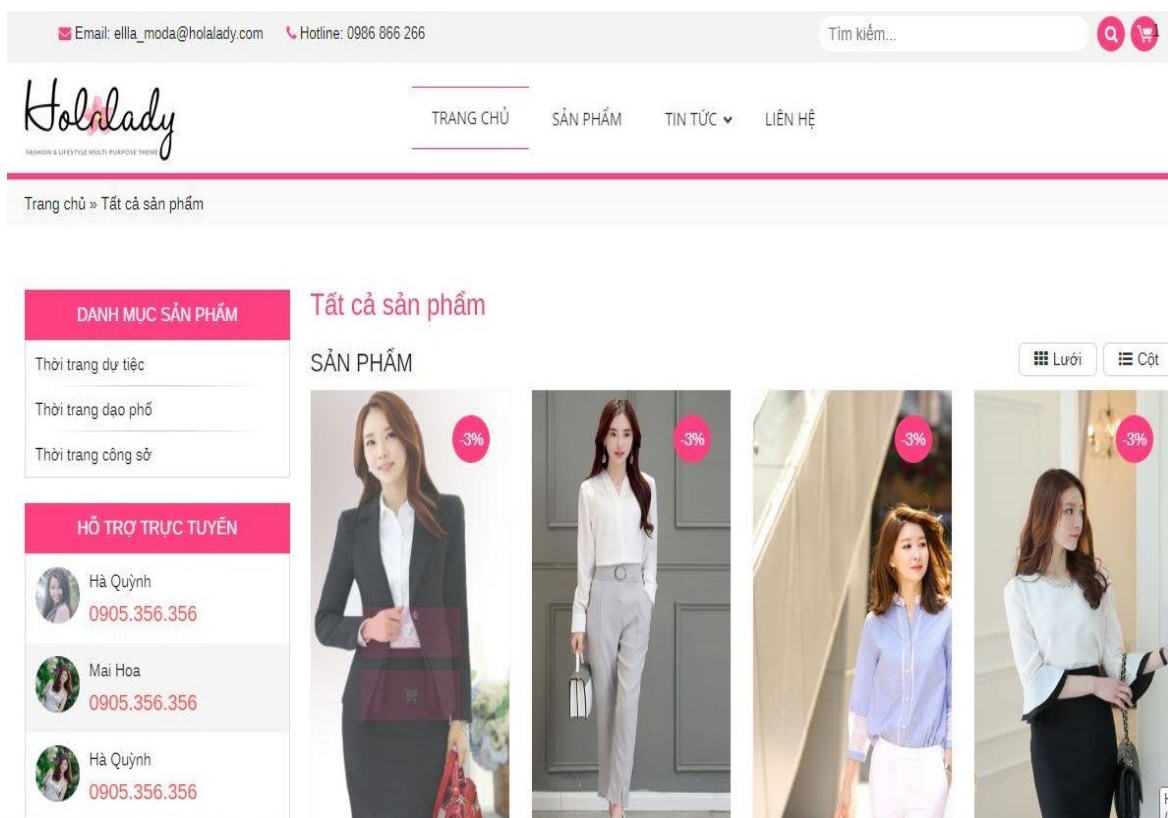
4.1. Các giao diện chính

4.1.1. Giao diện trang chủ



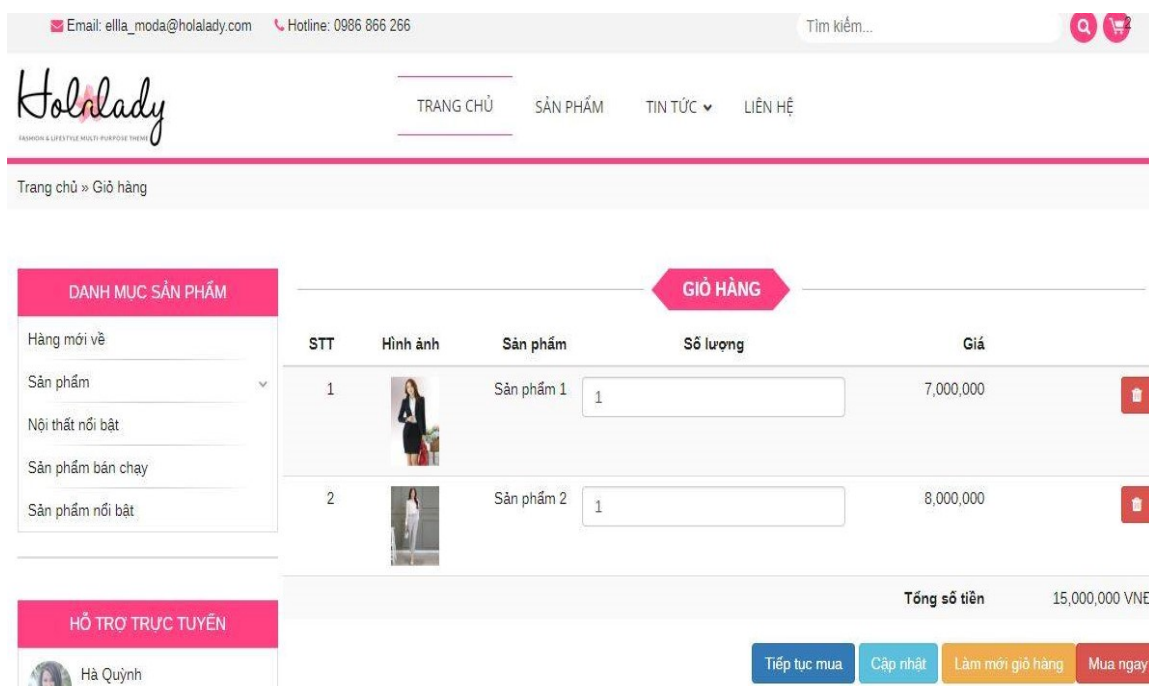
Hình 24: Giao diện trang chủ

4.1.2. Giao diện sản phẩm



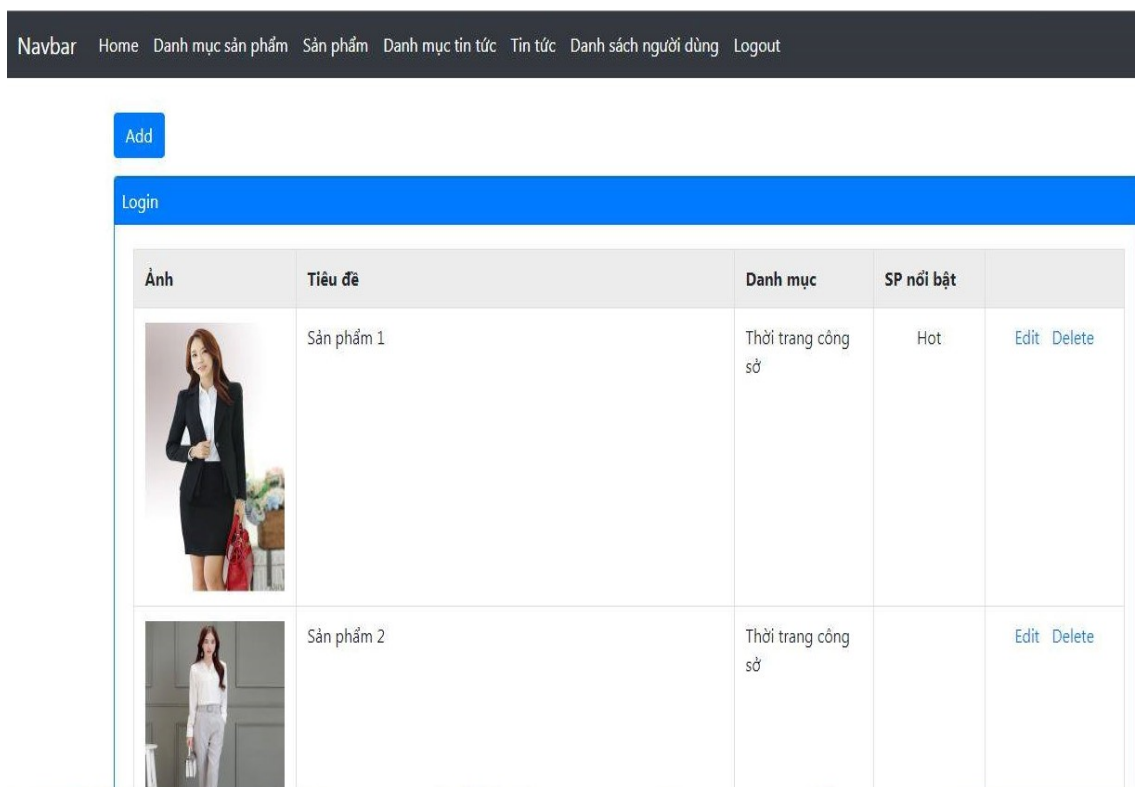
Hình 25: Giao diện sản phẩm

4.1.3. Giao diện giỏ hàng



Hình 26: Giao diện giỏ hàng

4.1.4. Giao diện quản lý của admin



Hình 27: Giao diện quản lý của admin

4.2. Demo

4.2.1. Demo chức năng Đăng nhập

4.2.2. Demo chức năng Giỏ hàng

4.2.3. Demo chức năng Tìm sản phẩm

4.2.4. Demo chức năng Thêm sản phẩm

KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Kết quả đạt được:

Sau thời gian thực hiện đề tài chương trình đã hoàn thành và đạt được một số kết quả sau:

1. Hiểu rõ quy trình bán hàng thời trang trực tuyến.
2. Xây dựng thành công website bán hàng thời trang “HOLALADY” đáp ứng nhu cầu đặt ra của người dung.
3. Tìm hiểu và nắm rõ công cụ phân tích thiết kế và xây dựng website.
4. Giao diện của chương trình thân thiện, dễ sử dụng.
5. Website đã giúp người dùng tiết kiệm thời gian công sức để có được một sản phẩm ưng ý. Dễ dàng quản lý thông tin chi tiết của người dùng, các thông tin về sản phẩm và những đơn hàng của người mua sản phẩm từ đó sẽ thuận tiện cho việc thanh toán và mua hàng.
6. Thực hiện kiểm thử phần mềm ở mức độ lập trình

Hạn chế của đề tài:

Chưa thể cập nhập được hết những sản phẩm hiện đang có mặt trên thị trường.

Website chưa được thử nghiệm trên mạng internet.

Hướng phát triển của đề tài:

Với nỗ lực của bản thân, nhóm chúng em đã cố gắng hoàn thành yêu cầu của đề tài. Do thời gian và năng lực có hạn nên website của nhóm mới chỉ đi sâu vào chức năng bán sản phẩm.

Nhóm đề tài hướng phát triển website thành một website bán hàng chuyên nghiệp. Cung cấp đầy đủ những sản phẩm hiện đang có mặt trên thị trường với giá cả hợp lý, phải chăng. Đi kèm với bán hàng là những dịch vụ uy tín và chất lượng tốt nhất để phục vụ đến khách hàng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Tô Văn Nam, *Phân tích thiết kế hệ thống*, Nhà xuất bản Giáo dục, 2002.
 - [2] Đỗ Xuân Lôi, *Cấu trúc dữ liệu và giải thuật*, Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà nội, 2010.
 - [3] Phạm Văn Ái, *Kỹ thuật lập trình*, Nhà xuất bản Hồng Đức, 2009.
 - [4] A. V. Aho, J. E. Hopcroft, and J. D. Ullman, *Data Structures and Algorithms*, Addison – Wesley, 1983.
 - [5] Niklas Wirth, *Data Structures and Algorithms*, Prentice Hall, 2004.
 - [6] Russ Miles, Kim Hamilton, *Learning UML 2.0*, O'Reilly Media, 2006.
- Website: <http://uml-diagrams.org/>
- Một số bài tiểu luận và nguồn khác trên internet.