

HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN I



PHÁT TRIỂN HỆ THỐNG THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ
NHÓM 10

ĐỀ TÀI: Xây dựng web bán giày

Giảng viên: Kim Ngọc Bách

Thành viên nhóm:

Trần Minh Đức: B21DCCN256

Lê Gia Hưng B21DCCN424

Cù Xuân Hòa: B21DCCN375

Hà Nội, 4/2025

1, Tổng quan.....	3
1.1. Giới thiệu chung.....	3
1.2. Mục tiêu của dự án.....	3
1.3. Đối tượng sử dụng.....	3
1.4. Phạm vi dự án.....	4
2, Cơ sở lý thuyết và công nghệ áp dụng.....	4
2.1, Cơ sở lý thuyết.....	4
2.2, Công nghệ sử dụng.....	4
3, Các chức năng và mô tả.....	5
4, Kế hoạch thực thi và triển khai dự án.....	6

1, Tổng quan

1.1. Giới thiệu chung

Trong thời đại công nghệ số hiện nay, việc mua sắm trực tuyến đã trở thành xu hướng phổ biến nhờ vào sự tiện lợi, nhanh chóng và đa dạng lựa chọn. Nhằm đáp ứng nhu cầu thực tiễn và áp dụng các kiến thức đã học, nhóm chúng em đã lựa chọn đề tài “Xây dựng website bán giày” làm chủ đề bài tập lớn của nhóm.

Dự án hướng đến việc xây dựng một hệ thống thương mại điện tử hoàn chỉnh, cho phép người dùng dễ dàng tìm kiếm, lựa chọn và mua giày trực tuyến. Đồng thời, hệ thống cũng cung cấp các công cụ quản lý hiệu quả cho người quản lý cửa hàng trong việc theo dõi đơn hàng, quản lý sản phẩm, doanh thu và chăm sóc khách hàng.

1.2. Mục tiêu của dự án

- Xây dựng một website bán hàng có giao diện thân thiện, dễ sử dụng cho người dùng.
- Tích hợp đầy đủ các chức năng cơ bản của một hệ thống thương mại điện tử như: đăng ký/đăng nhập, mua hàng, thanh toán, theo dõi đơn hàng, quản lý sản phẩm, đổi trả, chăm sóc khách hàng,...
- Áp dụng các công nghệ hiện đại trong thiết kế và phát triển web như Laravel, MySQL, HTML/CSS và JavaScript.

1.3. Đối tượng sử dụng

- Khách hàng: là người dùng có nhu cầu mua giày trực tuyến, có thể tìm kiếm sản phẩm, thêm vào giỏ hàng, thanh toán và theo dõi đơn hàng.

- **Quản lý:** là người quản lý hệ thống, có thể theo dõi doanh thu, quản lý đơn hàng, sản phẩm, người dùng và hỗ trợ khách hàng qua hệ thống chăm sóc.

1.4. Phạm vi dự án

Dự án tập trung xây dựng một website thương mại điện tử bán giày với các chức năng thiết yếu phục vụ quá trình mua bán và quản lý. Trong khuôn khổ môn học, hệ thống sẽ được triển khai ở mức độ mô phỏng, hướng tới khả năng mở rộng và tích hợp trong tương lai nếu cần thiết.

2, Cơ sở lý thuyết và công nghệ áp dụng

2.1, Cơ sở lý thuyết

- **Website:** Website (trang web) là một tập hợp các trang thông tin được lưu trữ trên server dựa trên mô hình client server, các browser chính là các client có khả năng gửi request về server.

- **Kiến trúc client - server:** là mô hình mạng máy tính gồm có 2 thành phần chính đó là máy khách (client) và máy chủ (server). Server chính là nơi giúp lưu trữ tài nguyên cũng như cài đặt các chương trình dịch vụ theo đúng như yêu cầu của client. Ngược lại, Client bao gồm máy tính cũng như các loại thiết bị điện tử nói chung sẽ tiến hành gửi yêu cầu đến server.

- **Giao thức HTTP:** (HyperText Transfer Protocol) là 1 giao thức truyền tin dùng để trao đổi dữ liệu giữa client và server (thường là website). Khi người dùng truy cập vào một website, trình duyệt sẽ gửi một **HTTP request** đến server, và server sẽ phản hồi lại bằng một **HTTP response** chứa nội dung cần hiển thị như HTML, CSS, JavaScript, hình ảnh,... Cấu trúc của 1 HTTP request gồm: phương thức (get, post, put, ...), đường dẫn url, header, body.

- **API:** là một tập hợp các quy tắc, giao thức và công cụ cho phép các phần mềm hoặc hệ thống khác nhau có thể giao tiếp và trao đổi dữ liệu với nhau. **REST API** một kiểu thiết kế API phổ biến, sử dụng các phương thức HTTP như GET, POST, PUT, DELETE để thao tác dữ liệu.

- **Mô hình MVC:** (model-view-controller) là một mẫu kiến trúc phần mềm được sử dụng rộng rãi trong việc phát triển ứng dụng để tạo ra các giao diện người dùng trực quan và có khả năng tương tác cao.

2.2, Công nghệ sử dụng

- **HTML**: là ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản, được sử dụng để xây dựng và tổ chức nội dung cho các trang web. Nó định nghĩa cấu trúc cơ bản của một trang web thông qua các thẻ (tags). Mỗi trang web đều được viết dựa trên nền tảng HTML, kết hợp với CSS (để tạo kiểu) và JavaScript (để tạo tính tương tác).

- **CSS**: là ngôn ngữ dùng để mô tả cách trình bày của một tài liệu HTML. Nó định dạng cách các phần tử HTML hiển thị trên màn hình, bao gồm màu sắc, kích thước, khoảng cách, vị trí và hiệu ứng.

- **Javascript**: là ngôn ngữ lập trình kịch bản (scripting language) được sử dụng phổ biến trong phát triển web, giúp tạo ra các trang web **tương tác** và **năng động**. JavaScript hoạt động chủ yếu ở phía **trình duyệt (client-side)**, nhưng cũng có thể được dùng ở **phía server (server-side)** với các công nghệ như **Node.js**.

- **Php**: là 1 ngôn ngữ lập trình thường được sử dụng ở phía server side, mạnh mẽ trong việc lập trình web với framework laravel

- **Laravel**: Laravel là một framework mã nguồn mở được viết bằng PHP, dùng để xây dựng các ứng dụng web theo kiến trúc MVC (Model - View - Controller). Laravel nổi bật bởi cú pháp rõ ràng, gọn gàng, khả năng mở rộng tốt và tích hợp sẵn nhiều chức năng phổ biến khi phát triển web.

- **Nodejs**: là một nền tảng (platform) mã nguồn mở được xây dựng dựa trên JavaScript runtime của Google Chrome (V8 Engine), cho phép chạy JavaScript phía server (server-side). Điều này giúp lập trình viên dùng JavaScript để xây dựng cả frontend lẫn backend cho ứng dụng web, mang lại sự đồng nhất trong phát triển.

- **Expressjs**: là một web application framework đơn giản, nhẹ, và linh hoạt cho Node.js, giúp lập trình viên xây dựng các ứng dụng web và RESTful API một cách nhanh chóng. Express.js hoạt động như một lớp trung gian trên Node.js, cung cấp các công cụ để xử lý HTTP request, route, middleware, và response.

- **Mysql**: MySQL là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ (Relational Database Management System - RDBMS) mã nguồn mở phổ biến nhất thế giới, được phát triển bởi Oracle. MySQL sử dụng ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (SQL) để lưu trữ, truy vấn và xử lý dữ liệu.

3, Các chức năng và mô tả

STT	Tên chức năng	Mô tả	Người thực hiện
-----	---------------	-------	-----------------

1	Mua hàng	Khách hàng đăng nhập vào trang web sau đó chọn món hàng muốn mua sau đó thêm hàng vào giỏ hàng sau khi đã chọn tất cả các món hàng muốn mua sẽ chọn thanh toán để mua	Khách hàng
2	Thanh toán	Sau khi khách hàng chọn thanh toán trong giỏ hàng thì chuyển qua chọn phương thức thanh toán (vnpay, bank, trả tiền khi giao hàng) sau đó ấn nút ok	Khách hàng
3	Theo dõi đơn hàng	Khách hàng có thể xem đơn hàng của mình đang ở trạng thái nào (đóng gói, vận chuyển, đã thanh toán)	Khách hàng, quản lý
4	Chăm sóc khách hàng	Khách hàng có thể nhắn tin với chatbox để tư vấn hoặc trong các trường hợp chatbox không thể giải quyết quản lý sẽ là người trực tiếp nhắn tin với khách hàng	Khách hàng, chatbox, quản lý
5	Quản lý doanh thu	Quản lý có thể xem được doanh thu theo từng tháng, xem được doanh thu theo từng sản phẩm	Quản lý
6	Quản lý user	Quản lý có thể thêm, sửa, xóa các user	Quản lý
7	Quản lý sản phẩm	Quản lý có thể thêm, sửa, xóa sản phẩm	Quản lý
8	Đăng nhập, đăng ký	Khách hàng phải đăng nhập để có thể mua sản phẩm	Khách hàng, quản lý
9	Đổi trả	Khách hàng có thể báo cáo lỗi các sản phẩm thuộc về nhà sản xuất bằng video và hình ảnh để được hoàn tiền hoặc đổi hàng	khách hàng

4, Kế hoạch thực thi và triển khai dự án

STT	Nội dung	Mục tiêu	Nhiệm vụ	Thời gian thực hiện
1	Phân tích yêu cầu	-Xác định mục tiêu, phạm vi của dự án -Xác định các chức năng cần có	- Hợp nhóm để xác định yêu cầu - Xác định đối tượng khách hàng chính - Tạo biểu đồ Use case cho trang web	31/03 - 06/04
2	Thiết kế giao diện	-Thiết kế giao diện phù hợp với thương hiệu, thân thiện với người sử dụng	- Thiết kế giao diện cho trang web	07/04 - 13/04
3	Lập trình backend, frontend	-Xây dựng các chức năng của web	- Lập trình các chức năng của web - Lập trình giao diện web - Kết nối backend và frontend	14/04 - 04/05
4	Kiểm thử và sửa lỗi	-Đảm bảo hệ thống hoạt động ổn định -Sửa lỗi, cải thiện và kiểm tra bảo mật	- Viết test case - Kiểm thử các chức năng - Kiểm thử bảo mật - Kiểm thử hiệu năng	05/05 - 11/05
5	Triển khai và tổng kết	-Đưa hệ thống lên hoạt động thực tế	- Chuẩn bị môi trường - Deploy mã nguồn - Kết nối tên miền chính thức	12/05 - 18/05