

TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐỒNG THÁP
KHOA CÔNG NGHỆ SỐ VÀ KỸ THUẬT



BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN MÔN HỌC
LẬP TRÌNH WEB MVC

Lớp: ĐHCNTT21B – Chuyên ngành: KHMT

Đề tài:

WEBSITE BÁN MỸ PHẨM

GVHD: ThS. Trần Kim Hương

Thành viên nhóm: 0021412351 – Nguyễn Thị Hằng

0021411962 – Nguyễn Thị Tường Vy

Đồng Tháp, Ngày 07 Tháng 08 năm 2024

LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay, công nghệ thông tin ngày càng phát triển, cách tiếp cận thế giới ngày càng chuyển biến mạnh. Internet ra đời là điều kiện rất thuận lợi cho việc truyền tải và trao đổi dữ liệu. Chính vì những lợi ích có từ Internet, đã thúc đẩy sự ra đời và phát triển của thương mại điện tử. Nếu như khi TMĐT vừa xuất hiện, tâm lý người tiêu dùng còn khá e dè trong tiếp cận và mua hàng thì giờ đây, mua sắm online trở thành một xu hướng phổ biến tại Việt Nam. Với những ưu đãi từ việc đặt hàng online như giảm giá từ 10 đến 15%, sự thuận tiện trong mua và giao hàng, hình ảnh trực quan, sự đánh giá của chính các khách hàng đã mua và sử dụng sản phẩm trên website, fanpage bán hàng. người ta hào hứng đón nhận và cởi mở hơn với những shop kinh doanh mỹ phẩm online. Và đặc biệt em được học môn xây dựng website kinh thương mại điện tử bằng công nghệ ASP.NET cũng như yêu thích sự kinh doanh online nên em quyết định chọn đề tài "Xây dựng Website kinh doanh Mỹ Phẩm" nhằm giúp doanh nghiệp giảm thiểu chi phí, quảng bá hình ảnh, sản phẩm doanh nghiệp mình trên mạng Internet. Bên cạnh đó, Website còn hỗ trợ khách hàng trong việc đăng ký, đặt hàng qua Website, cập nhật thông tin về những sản phẩm hiện có và sắp ra mắt trên thị trường một cách nhanh nhất... đem lại sự hài lòng cao nhất từ phía khách hàng.

Do những nhu cầu trên nên nhóm chúng em quyết định chọn đề tài “Website bán mỹ phẩm” như một chính yếu cho nhu cầu ứng dụng công nghệ thông tin vào kinh doanh.

MỤC LỤC

	<i>Trang</i>
MỤC LỤC	1
DANH MỤC HÌNH ẢNH	4
DANH MỤC BẢNG	5
PHẦN MỘT: MỞ ĐẦU	6
1. Đặt vấn đề	6
2. Ý nghĩa lý thuyết, thực tiễn của đề tài	6
3. Mục tiêu của đề tài	7
4. Phạm vi của đề tài	7
5. Các phương pháp nghiên cứu	7
6. Kế hoạch thực hiện đề tài	9
PHẦN HAI: NỘI DUNG	10
CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT	10
1.1. Vài nét về Ngôn ngữ lập trình C#	10
1.1.1. Giới thiệu về C#	10
1.1.2. Đặc điểm của C#	10
1.1.3. Giới thiệu ASP.NET MVC	10
1.1.4. Giới thiệu Mô hình MVC	10
1.1.5. Ưu điểm của ASP.NET MVC	11
1.1.6. Một hệ thống SQL gồm những thành phần gì ?	11
CHƯƠNG 2: XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH	15
2.1. Đặc tả hệ thống	15
2.2. Phân tích thiết kế hệ thống	15
2.2.1. Sơ đồ hệ thống	15
2.2.2. Sơ đồ Use-case hệ thống (Use-Case Diagram)	16
2.2.2.1. Sơ đồ Usecase tổng quát	16
2.2.2.2. Sơ đồ Use Case thành phần	17
2.2.3. Sơ đồ hoạt động	20
2.2.3.1. Sơ đồ hoạt động đăng nhập	20
2.2.3.2. Sơ đồ hoạt động quản lý sản phẩm	21
2.2.3.3. Sơ đồ hoạt động quản lý thông kê hóa đơn bán hàng	22

2.2.3.4. Sơ đồ hoạt động quản lý người dùng	23
2.2.3.5. Sơ đồ hoạt động quản lý đơn hàng	24
2.2.3.6. Sơ đồ hoạt động đặt hàng thanh toán	25
2.3. Thiết kế CSDL	27
2.3.1. Bảng sanpham	27
2.3.2. Bảng tài khoản	27
2.3.3. Bảng danh mục	28
2.3.4. Bảng tin tức	28
2.3.5. Bảng giới thiệu	28
2.3.6. Bảng đơn hàng	29
2.3.7. Bảng chi tiết đơn hàng	29
2.4. Diagram cơ sở dữ liệu	30
2.5. Các giải thuật, module xử lý tiêu biểu	30
2.5.1. Giải thuật thêm sản phẩm vào giỏ hàng	30
2.5.2. Giải thuật tính doanh thu tổng tiền theo tìm kiếm ngày đặt hàng	31
2.6. Phát triển hệ thống	31
2.6.1. Công cụ và Môi trường phát triển	31
2.6.2. Một số giao diện chính của chương trình	32
2.6.2.1. Giao diện đăng nhập	32
2.6.2.2. Giao diện đăng ký	33
2.6.2.3. Giao diện trang chủ	33
2.6.2.4. Giao diện về tin tức sản phẩm	34
2.6.2.5. Giao diện về giới thiệu	35
2.6.2.6. Giao diện chi tiết đơn hàng	35
2.6.2.7. Giao diện danh mục sản phẩm	36
2.6.2.8. Giao diện chi tiết sản phẩm	36
2.6.2.9. Giao diện giỏ hàng	37
2.6.2.10. Giao diện của quản trị viên	37
2.6.2.11. Giao diện quản lý người dùng	38
2.6.2.12. Giao diện quản lý đơn hàng	38
2.6.2.13. Giao diện quản lý danh mục sản phẩm	39
2.6.2.14. Giao diện quản lý sản phẩm	40

PHẦN BA: KẾT LUẬN	41
3.1. Kết quả đạt được	41
3.2. Hạn chế.....	41
3.3. Hướng phát triển.....	41
PHỤ LỤC	42
1. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG	42
TÀI LIỆU THAM KHẢO	43
1. Sách giáo trình	43
2. Các website tham khảo	43

DANH MỤC HÌNH ẢNH

	<i>Trang</i>
Hình 1.1. Mô hình Web MWC	11
Hình 2.1. Sơ đồ hệ thống	16
Hình 2.2. Sơ đồ UseCase tổng quát	16
Hình 2.3. UseCase đăng nhập, đăng ký	17
Hình 2.4. UseCase quản lý sản phẩm	18
Hình 2.5. UseCase quản lý danh mục sản phẩm	18
Hình 2.6. UseCase quản lý đơn hàng	19
Hình 2.7. Quản lý người dùng	20
Hình 2.8. UseCase sản phẩm	20
Hình 2.9. Sơ đồ hoạt động đăng nhập	21
Hình 2.10. Sơ đồ hoạt động quản lý sản phẩm	22
Hình 2.11. Sơ đồ hoạt động quản lý thống kê hóa đơn bán hàng	23
Hình 2.12. Sơ đồ hoạt động quản lý người dùng	24
Hình 2.13. Sơ đồ hoạt động quản lý đơn hàng	25
Hình 2.14. Sơ đồ hoạt động đơn hàng thanh toán	26
Hình 2.15. Diagram dữ liệu	30
Hình 2.16. Giao diện đăng nhập	32
Hình 2.17. Giao diện đăng ký	33
Hình 2.18. Giao diện trang chủ	34
Hình 2.19. Giao diện tin tức sản phẩm	34
Hình 2.20. Giao diện trang giới thiệu	35
Hình 2.21. Giao diện chi tiết đơn hàng	35
Hình 2.22. Giao diện danh mục sản phẩm	36
Hình 2.23. Giao diện chi tiết sản phẩm	36
Hình 2.24. Giao diện giỏ hàng	37
Hình 2.25. Giao diện quản trị viên	37
Hình 2.26. Giao diện quản lý người dùng	38
Hình 2.27. Giao diện quản lý đơn hàng	38
Hình 2.28. Giao diện xem và cập nhật trạng thái đơn hàng	39
Hình 2.29. Giao diện quản lý danh mục sản phẩm	39
Hình 2.30. Giao diện sửa danh mục sản phẩm	40
Hình 2.31. Giao diện quản lý sản phẩm	40

DANH MỤC BẢNG

	<i>Trang</i>
Bảng 2.1. Dữ liệu Sản phẩm	27
Bảng 2.2. Dữ liệu Tài khoản	27
Bảng 2.3. Danh mục phân loại	28
Bảng 2.4. Hiện thị tin tức	28
Bảng 2.5. Hiện thị trang giới thiệu	28
Bảng 2.6. Đơn hàng	29
Bảng 2.7. Chi tiết đơn hàng	29

PHẦN MỘT: MỞ ĐẦU

--- oOo ---

1. Đặt vấn đề

Hiện nay, hầu hết các cửa hàng mỹ phẩm vẫn sử dụng phương pháp quản lý truyền thống, như ghi chép sổ sách và sử dụng Microsoft Excel để theo dõi doanh thu và tồn kho. Tuy nhiên, phương pháp này còn nhiều hạn chế, như tốn nhiều thời gian, dễ dẫn đến sai sót trong việc quản lý số lượng sản phẩm, không thể thống kê chính xác doanh thu và tình hình bán hàng, cũng như gặp khó khăn trong việc quản lý nhân viên bán hàng.

Trên thị trường hiện có rất nhiều phần mềm quản lý bán hàng với nhiều tính năng và mức giá khác nhau. Tuy nhiên, việc lựa chọn hệ thống quản lý tối ưu nhất, phù hợp nhất với nhu cầu của cửa hàng mỹ phẩm là điều mà nhiều người quản lý lo lắng. Sử dụng hệ thống quản lý bán hàng là giải pháp mang lại nhiều lợi ích. Các nhà quản lý cửa hàng mỹ phẩm cần tận dụng công nghệ để nâng cao hiệu quả kinh doanh, và việc áp dụng công nghệ trong quản lý ngày càng trở nên phổ biến, đã trở thành một lợi thế cạnh tranh quan trọng trong ngành mỹ phẩm.

2. Ý nghĩa lý thuyết, thực tiễn của đề tài

Nghiên cứu về việc xây dựng một giao diện quản lý đặt hàng tại website bán mỹ phẩm mang lại nhiều giá trị lý thuyết quan trọng trong lĩnh vực thương mại điện tử. Đầu tiên, đề tài này đóng vai trò là một bước tiến trong việc áp dụng công nghệ thông tin vào quản lý kinh doanh mỹ phẩm, tối ưu hóa quy trình đặt hàng, giảm thiểu thời gian chờ đợi và tăng cường tương tác giữa nhân viên và khách hàng. Trong nghiên cứu này, chúng tôi muốn thúc đẩy sự phát triển của các giải pháp công nghệ trong lĩnh vực bán mỹ phẩm. Việc triển khai một hệ thống đặt hàng thông minh không chỉ giúp website của chúng tôi hoạt động hiệu quả hơn mà còn có thể được chia sẻ và mở rộng cho các lĩnh vực khác trong ngành mỹ phẩm.

Giao diện thân thiện, dễ sử dụng sẽ giúp khách hàng dễ dàng tìm kiếm và đặt hàng các sản phẩm yêu thích, từ đó nâng cao trải nghiệm mua sắm trực tuyến. Chúng tôi cam kết mang đến cho khách hàng những sản phẩm chất lượng, dịch vụ tốt nhất và sự hài lòng tối đa.

Trong nghiên cứu này, chúng tôi muốn thúc đẩy sự phát triển của các giải pháp công nghệ trong lĩnh vực bán mỹ phẩm. Việc triển khai một hệ thống đặt hàng thông minh không chỉ giúp website của chúng tôi hoạt động hiệu quả hơn mà còn có thể được chia sẻ và mở rộng cho các lĩnh vực khác trong ngành mỹ phẩm.

Giao diện thân thiện, dễ sử dụng sẽ giúp khách hàng dễ dàng tìm kiếm và đặt hàng các sản phẩm yêu thích, từ đó nâng cao trải nghiệm mua sắm trực tuyến. Chúng tôi cam kết mang đến cho khách hàng những sản phẩm chất lượng, dịch vụ tốt nhất và sự hài lòng tối đa.

3. Mục tiêu của đề tài

Mục tiêu của đề tài xây dựng Website bán mỹ phẩm là xây dựng và triển khai thành công một hệ thống quản lý toàn diện cho web.

Website đáp ứng được các mục tiêu:

- + Quản lý được khách hàng vào đặt hàng và thanh toán
- + Quản lý được thông tin về sản phẩm có trong hệ thống
- + Quản lý được đơn hàng khi khách hàng đã đặt
- + Thống kê tình hình hoạt động kinh doanh của cửa hàng

4. Phạm vi của đề tài

Để thực hiện nghiên cứu này, chúng tôi sẽ phân tích thực trạng của website hiện nay, xem xét liệu nó có đáp ứng được nhu cầu của khách hàng hay không, đồng thời đánh giá sức hút của website đối với người tiêu dùng thông qua việc khảo sát số lượng khách hàng quay lại và mức độ tăng trưởng doanh số. Ngoài ra, chúng tôi cũng sẽ khảo sát cảm nhận của khách hàng về trải nghiệm mua sắm, chất lượng sản phẩm và dịch vụ chăm sóc khách hàng. Trên cơ sở đó, chúng tôi sẽ đưa ra các giải pháp phù hợp với tình hình hiện tại của website, như cải tiến giao diện người dùng, nâng cao chất lượng sản phẩm và cải thiện dịch vụ khách hàng.

Các chương trình khuyến mãi, chính sách đổi trả linh hoạt và xây dựng hệ thống chăm sóc khách hàng hiệu quả cũng sẽ được xem xét nhằm thu hút và giữ chân khách hàng.

5. Các phương pháp nghiên cứu

Để thực hiện đề tài, em đã sử dụng phương pháp nghiên cứu lý thuyết và phương pháp thực hành để có thể hoàn thành được mục tiêu của đề tài đã đề ra:

- Phương pháp nghiên cứu lý thuyết:

- + Nghiên cứu về cơ sở dữ liệu SQL Server
- + Nghiên cứu xây dựng giao diện bằng Html,Css,Js, Bootstrap,...
- + Xác định các yêu cầu nhằm phân tích thiết kế hệ thống chương trình phù hợp.
- Phương pháp nghiên cứu thực hành:
 - + Lập trình ứng dụng đa nền tảng
 - + Tìm hiểu về ngôn ngữ lập trình C# để viết chương trình.
 - + Quan sát các giao diện và ứng dụng quản lý đã có trên mạng.
 - + Demo các kết quả đã thực hiện được

6. Kế hoạch thực hiện đề tài

STT	Thời gian	Nội dung thực hiện	Người thực hiện
1	Từ 17/06/2024 đến 23/06/2024	Tìm tài liệu, thảo luận ý tưởng, chọn đề tài	Nguyễn Thị Hằng Nguyễn Thị Tường Vy
2	Từ 23/06/2024 đến 07/07/2024	Xây dựng cơ sở dữ liệu, xây dựng giao diện của người dùng.	Nguyễn Thị Hằng Nguyễn Thị Tường Vy
3	Từ 08/07/2024 đến 14/07/2024	Điều chỉnh bổ sung giao diện người dùng	Nguyễn Thị Tường Vy
4	Từ 08/07/2024 đến 14/07/2024	Xây dựng code xử lý dữ liệu người dùng	Nguyễn Thị Tường Vy
5	Từ 15/07/2024 đến 21/07/2024	Xây dựng giao diện quản trị Admin	Nguyễn Thị Hằng
6	Từ 21/07/2024 đến 26/07/2024	Xây dựng code xử lý dữ liệu Admin	Nguyễn Thị Hằng
7	Từ 26/07/2024 đến 28/07/2024	Bẫy lỗi kiểm tra người dùng và admin. Push lên GitHub	Nguyễn Thị Hằng Nguyễn Thị Tường Vy
8	Từ 28/07/2024 đến 05/08/2024	Viết báo cáo, làm word Push lên GitHub	Nguyễn Thị Hằng Nguyễn Thị Tường Vy
9	Từ 05/08/2024 đến 06/08/2024	Vẽ hình các sơ đồ	Nguyễn Thị Hằng
10	Từ 07/08/2024 đến 09/08/2024	Powerpoint	Nguyễn Thị Tường Vy
11	Từ 10/08/2024 đến 11/08/2024	Hoàn thành sản phẩm và nộp bài Báo cáo đề tài	Nguyễn Thị Hằng Nguyễn Thị Tường Vy

PHẦN HAI: NỘI DUNG

--- oOo ---

CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. Vài nét về Ngôn ngữ lập trình C#

1.1.1. Giới thiệu về C#

C# là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng, được phát triển bởi Microsoft và ra mắt lần đầu năm 2000.

C# được thiết kế để đơn giản hóa và hiện đại hóa các ngôn ngữ lập trình như C++ và Java.

C# gắn liền với .NET Framework, trở thành một phần quan trọng của hệ sinh thái của Microsoft.

1.1.2. Đặc điểm của C#

Là ngôn ngữ lập trình cấp cao, đa mục đích, có cú pháp tương tự Java. Tuân theo các nguyên tắc lập trình hướng đối tượng như class, inheritance, polymorphism.

Có hệ thống kiểu dữ liệu mạnh mẽ, quản lý bộ nhớ tự động, và các tính năng hiện đại như LINQ, Async/Await. Được thiết kế để đảm bảo an toàn, hiệu suất và tính di động, chạy trên nhiều nền tảng.

1.1.3. Giới thiệu ASP.NET MVC

ASP.NET MVC là một framework hỗ trợ đầy đủ cho việc xây dựng ứng dụng web theo mô hình MVC.

Giống ASP.NET Web Forms, ASP.NET MVC được xây dựng dựa trên ASP.NET Framework. Điều này có nghĩa là có thể sử dụng các API trong ứng dụng ASP.NET Web.

Forms truyền thống vào trong ứng dụng ASP.NET MVC. Trong thế giới ASP.NET MVC, nhiều cải tiến về ASP.NET đã được đưa vào framework.

Mục đích chính của mẫu thiết kế này là cô lập xử lý nghiệp vụ từ giao diện người dùng để tập trung vào khả năng bảo trì, cải tiến testing tốt hơn và làm cho một cấu trúc ứng dụng gọn hơn.

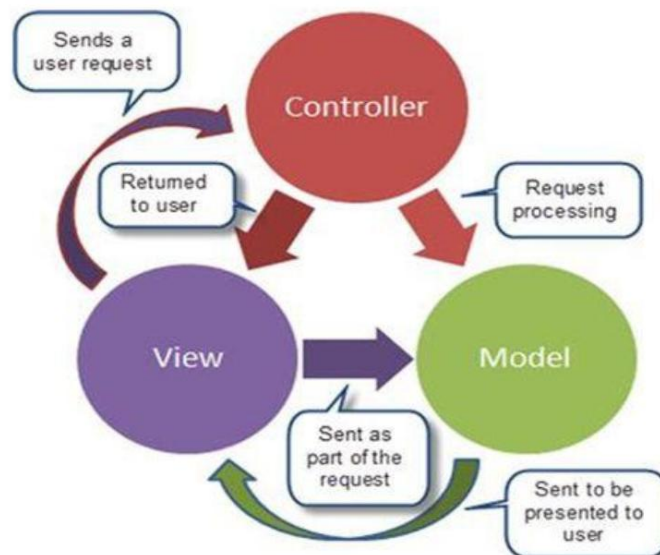
1.1.4. Giới thiệu Mô hình MVC

Model View Controller: là một mô hình kiến trúc, theo hướng đối tượng, cho phép developer tách một ứng dụng thành 3 thành phần chính.

Model: là thành phần đại diện cho dữ liệu của ứng dụng, bao gồm cả chức năng kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu.

View: là thành phần đảm trách việc hiển thị dữ liệu và các thành phần trong giao diện người dùng.

Controller: là các thành phần có trách nhiệm tiếp nhận và xử lý các request gửi đến cho ứng dụng, làm nhiệm vụ điều phối công việc giữa View và Model.



Hình 1.1. Mô hình Web MVC

1.1.5. Ưu điểm của ASP.NET MVC

Có tính mở rộng do thay thế từng thành phần một cách dễ dàng.

- Không sử dụng Viewstate để điều khiển ứng dụng.
- Bổ sung mới hệ thống định tuyến (routers).
- Hỗ trợ tối đa cho việc kiểm thử bằng việc tạo và cài đặt các unitests tự động.
- Hỗ trợ kết hợp rất tốt giữa người lập trình và thiết kế giao diện.

1.1.6. Một hệ thống SQL gồm những thành phần gì ?

Hệ thống quản lý cơ sở dữ liệu quan hệ sử dụng ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (SQL) để lưu trữ và quản lý dữ liệu. Hệ thống này lưu trữ nhiều bảng cơ sở dữ liệu có liên quan đến nhau. MS SQL Server, MySQL hoặc MS Access là những ví dụ về hệ thống quản lý cơ sở dữ liệu quan hệ. Một hệ thống như vậy có các thành phần sau.

- Bảng SQL

Bảng SQL là phần tử cơ bản của cơ sở dữ liệu quan hệ. Bảng cơ sở dữ liệu SQL bao gồm các hàng và cột. Kỹ sư cơ sở dữ liệu tạo ra các mối quan hệ giữa nhiều bảng cơ sở dữ liệu để tối ưu hóa không gian kho lưu trữ dữ liệu.

- Câu lệnh SQL

Câu lệnh SQL, hoặc truy vấn SQL, là các lệnh hướng dẫn hợp lệ mà hệ thống quản lý cơ sở dữ liệu quan hệ hiểu được. Nhà phát triển phần mềm xây dựng các câu lệnh SQL bằng nhiều phần tử ngôn ngữ SQL khác nhau. Phần tử ngôn ngữ SQL là các thành phần như mã định danh, biến và điều kiện tìm kiếm tạo thành một câu lệnh SQL đúng

- Quy trình được lưu trữ

Quy trình được lưu trữ là tập hợp bao gồm một hoặc nhiều câu lệnh SQL được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu quan hệ. Nhà phát triển phần mềm sử dụng các quy trình được lưu trữ để cải thiện hiệu quả và hiệu suất. Ví dụ: họ có thể tạo một quy trình được lưu trữ để cập nhật bảng bán hàng thay vì viết cùng một câu lệnh SQL trong nhiều ứng dụng khác nhau.

- Giới thiệu HTML

HTML là viết tắt của cụm từ Hypertext Markup Language (tạm dịch là Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản). HTML được sử dụng để tạo và cấu trúc các thành phần trong trang web hoặc ứng dụng, phân chia các đoạn văn, heading, titles, blockquotes...và nhiều thành phần khác. ^[1]

Một tài liệu HTML được hình thành bởi các phần tử HTML (HTML Elements) được quy định bằng các cặp thẻ (tag và attributes). Các cặp thẻ này được bao bọc bởi một dấu ngoặc nhọn (ví dụ <html>) và thường là sẽ được khai báo thành một cặp, bao gồm thẻ mở và thẻ đóng.

- Giới thiệu CSS

CSS là chữ viết tắt của Cascading Style Sheets, nó là một ngôn ngữ được sử dụng để tìm và định dạng lại các phần tử được tạo ra bởi các ngôn ngữ đánh dấu (HTML). Nói ngắn gọn hơn là ngôn ngữ tạo phong cách cho trang web. Chức năng chính của CSS là quy định cách mà nội dung HTML sẽ được hiển thị, bao gồm màu sắc, font chữ, khoảng cách, và các thuộc tính kiểu dáng khác.

CSS giúp tạo ra trang web linh hoạt và dễ bảo trì bằng cách cho phép thay đổi kiểu dáng toàn bộ trang chỉ bằng cách chỉnh sửa một tệp CSS. Nó cũng hỗ trợ phát triển trang web đáp ứng, tự điều chỉnh và hiển thị phù hợp trên nhiều thiết bị và kích thước màn hình. Điều này làm cho CSS trở thành một công cụ quan trọng trong việc thiết kế và quản lý giao diện người dùng trên web.

- Giới thiệu Bootstrap

Bootstrap là một framework bao gồm các HTML, CSS và JavaScript template dùng để phát triển website chuẩn responsive. Bootstrap cho phép quá trình thiết kế website diễn ra nhanh chóng và dễ dàng hơn dựa trên những thành tố cơ bản sẵn có như typography, forms, buttons, tables, grids, navigation, image carousels...

Bootstrap là một bộ sưu tập miễn phí của các mã nguồn mở và công cụ dùng để tạo ra một mẫu website hoàn chỉnh. Với các thuộc tính về giao diện được quy định sẵn như kích thước, màu sắc, độ cao, độ rộng..., các designer có thể sáng tạo nhiều sản phẩm mới mẻ nhưng vẫn tiết kiệm thời gian khi làm việc với framework này trong quá trình thiết kế giao diện website.

- Giới thiệu Javascript

JavaScript là ngôn ngữ lập trình được nhà phát triển sử dụng để tạo trang web tương tác. Từ làm mới bảng tin trên trang mạng xã hội đến hiển thị hình ảnh động và bản đồ tương tác, các chức năng của JavaScript có thể cải thiện trải nghiệm người dùng của trang web. Là ngôn ngữ kịch bản phía máy khách, JavaScript là một trong những công nghệ cốt lõi của World Wide Web. Ví dụ: khi duyệt internet, bất cứ khi nào bạn thấy quảng cáo quay vòng dạng hình ảnh, menu thả xuống nhấp để hiển thị hoặc màu sắc phân tử thay đổi động trên trang web cũng chính là lúc bạn thấy các hiệu ứng của JavaScript.

- Mối quan hệ giữa JavaScript và Ajax

JavaScript là Ngôn Ngữ: JavaScript là ngôn ngữ lập trình chủ yếu sử dụng trong phát triển web để thêm tính năng tương tác vào trang.

Ajax là Kỹ Thuật: Ajax là một kỹ thuật sử dụng JavaScript để gửi và nhận dữ liệu từ máy chủ mà không gây gián đoạn trang web.

Tính Năng Tương Tác: JavaScript được sử dụng để xử lý sự kiện và tương tác người dùng trực tiếp trên trang web.

Yêu Cầu Bất Đồng Bộ: Ajax sử dụng JavaScript để gửi các yêu cầu HTTP bất đồng bộ (asynchronously) đến máy chủ và xử lý dữ liệu nhận về mà không cần phải tải lại trang.

CHƯƠNG 2: XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH

2.1. Đặc tả hệ thống

Hệ thống website bán hàng được thiết kế dành riêng cho việc kinh doanh mỹ phẩm trực tuyến, với mục tiêu tối ưu hóa quản lý thông tin sản phẩm, khách hàng, doanh thu và đơn hàng. Người dùng được phân chia thành hai vai trò chính: Quản trị viên và Khách hàng, mỗi vai trò có quyền hạn và khả năng truy cập khác nhau, nhằm đảm bảo tính bảo mật và hiệu quả trong quản lý.

Vai trò của Quản trị viên: Quản trị viên sở hữu quyền truy cập toàn diện, cho phép họ quản lý tất cả các chức năng của hệ thống. Điều này bao gồm việc cập nhật thông tin sản phẩm (thêm, sửa, xóa, tìm kiếm), quản lý thông tin khách hàng, theo dõi doanh thu bán hàng (theo tháng, số lượng đã bán, doanh thu, lợi nhuận) và quản lý đơn hàng (tiếp nhận, theo dõi trạng thái, cập nhật đơn hàng). Hệ thống cũng cho phép phân quyền đăng nhập cho người dùng, bao gồm cả admin và khách hàng.

Vai trò của Khách hàng: Khách hàng có thể dễ dàng duyệt qua các sản phẩm mỹ phẩm, thêm sản phẩm vào giỏ hàng, thực hiện thanh toán và theo dõi trạng thái đơn hàng của mình. Họ cũng có thể đăng nhập vào tài khoản để quản lý thông tin cá nhân và xem chi tiết đơn hàng đã đặt.

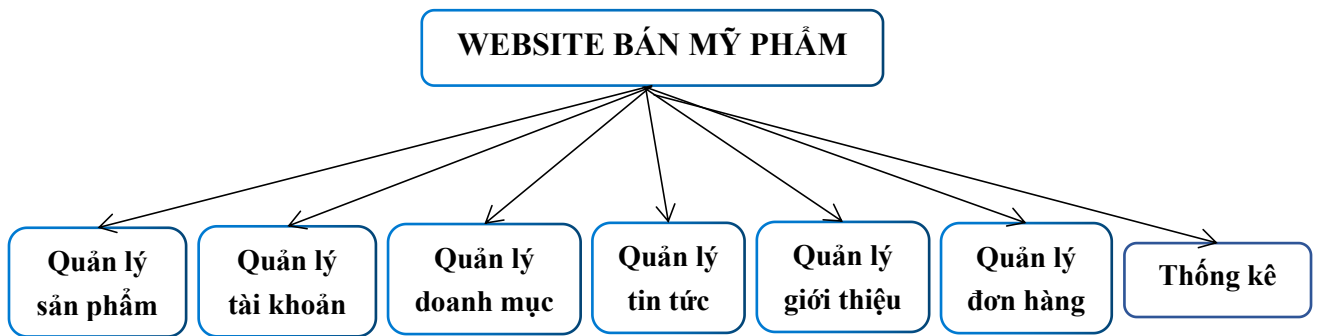
Các chức năng chính của hệ thống bao gồm trang Admin với các công cụ quản lý hiệu quả, giúp người quản lý theo dõi và phân tích doanh thu, cũng như theo dõi tình trạng đơn hàng một cách thuận tiện. Trong khi đó, trang User mang đến trải nghiệm mua sắm thân thiện và dễ sử dụng, với khả năng tìm kiếm sản phẩm nhanh chóng, thêm vào giỏ hàng và thanh toán an toàn.

Tất cả những tính năng này đều nhằm tạo ra một môi trường kinh doanh hiệu quả, đồng thời mang lại trải nghiệm mua sắm thuận tiện và linh hoạt cho người dùng, giúp doanh nghiệp phát triển bền vững trong lĩnh vực mỹ phẩm trực tuyến.

2.2. Phân tích thiết kế hệ thống

2.2.1. Sơ đồ hệ thống

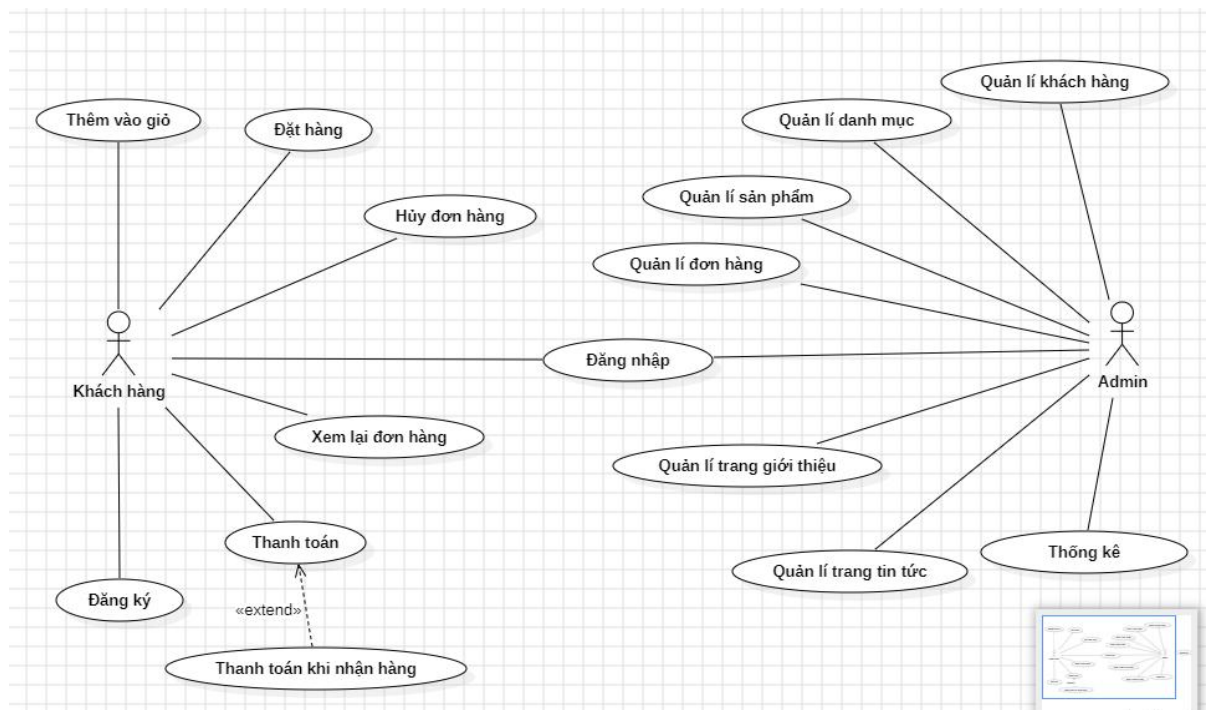
Hình dưới đây là mô tả các chức năng mua hàng của trang website bán mỹ phẩm bao gồm việc mua hàng, thêm giỏ hàng, thanh toán, đăng nhập, đăng ký để đặt hàng. Ngoài ra còn có xem chi tiết đơn hàng, trạng thái đơn hàng, thông tin liên hệ của cửa hàng. Đối với trang admin sẽ quản lý danh mục, sản phẩm, thống kê doanh thu, phân quyền đăng ký cho user hoặc admin,...



Hình 2.1. Sơ đồ hệ thống

2.2.2. Sơ đồ Use-case hệ thống (Use-Case Diagram)

2.2.2.1. Sơ đồ Usecase tổng quát



Hình 2.2. Sơ đồ UseCase tổng quát

Mô tả các actor:

Người dùng (khách hàng): là những người dùng trực tiếp các chức năng trên hệ thống như là đặt hàng, xem chi tiết sản phẩm, thanh toán, thêm sản phẩm vào giỏ hàng, xem đơn hàng, thông tin liên hệ...

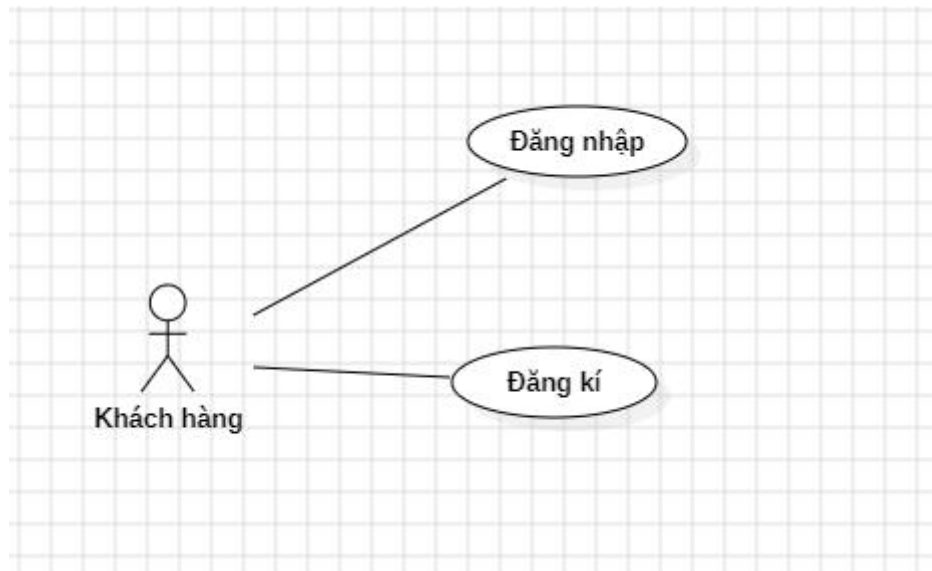
Quản trị viên: là người quản trị cao nhất của hệ thống, quản trị viên có quyền quản lý các thông tin của hệ thống như đơn hàng, người dùng theo phân quyền truy cập, danh mục sản phẩm, quản lý sản phẩm, quản lý phân loại, phân loại Size... Quản trị có quyền thêm xem, sửa xoá các thông tin của hệ thống website.

2.2.2.2. Sơ đồ Use Case thành phần

Use case đăng nhập:

Actor: Quản trị viên, khách hàng(người dùng)

Mô tả: Quản trị viên, khách hàng (người dùng) phải đăng nhập vào hệ thống bằng tài khoản và mật khẩu cá nhân đã đăng ký trước đó. Do theo phân quyền của quản trị viên mà vào đúng tài khoản truy cập của hệ thống.

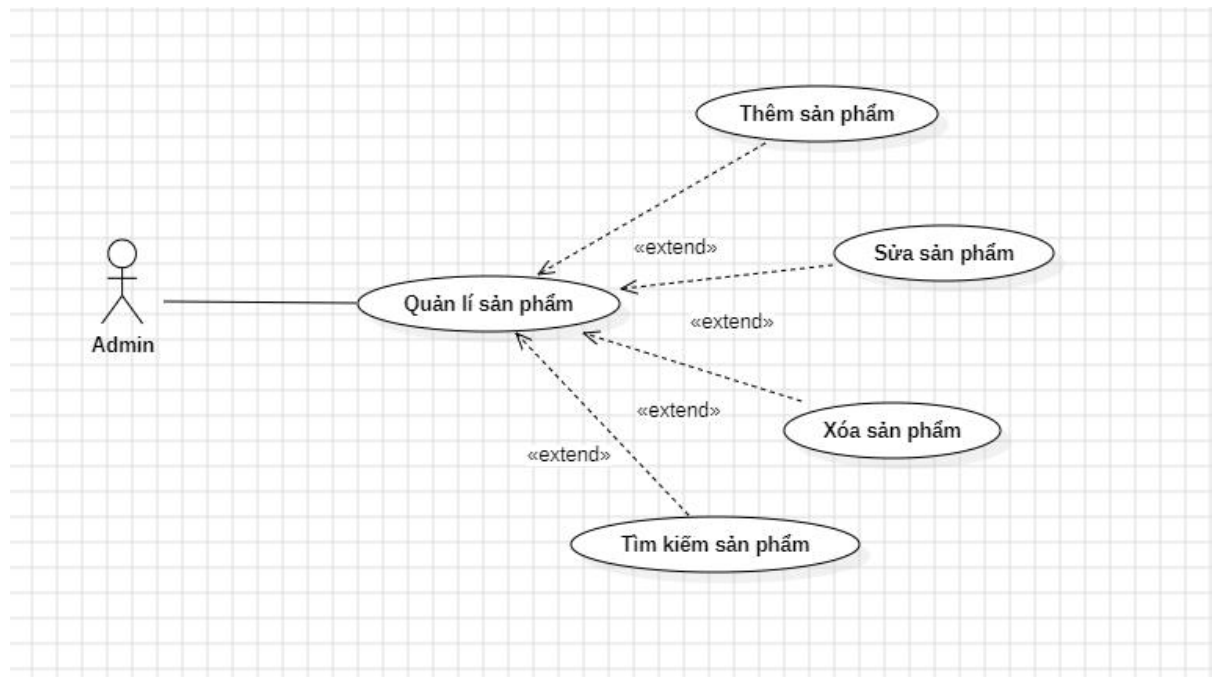


Hình 2.3. UseCase đăng nhập, đăng ký

Use case quản lý sản phẩm:

Tác nhân: Admin (quản trị viên)

Mô tả: Trong quản lý sản phẩm admin được phân quyền với chức năng thêm, sửa, xóa sản phẩm và xem danh sách sản phẩm cho các danh mục của sản phẩm.

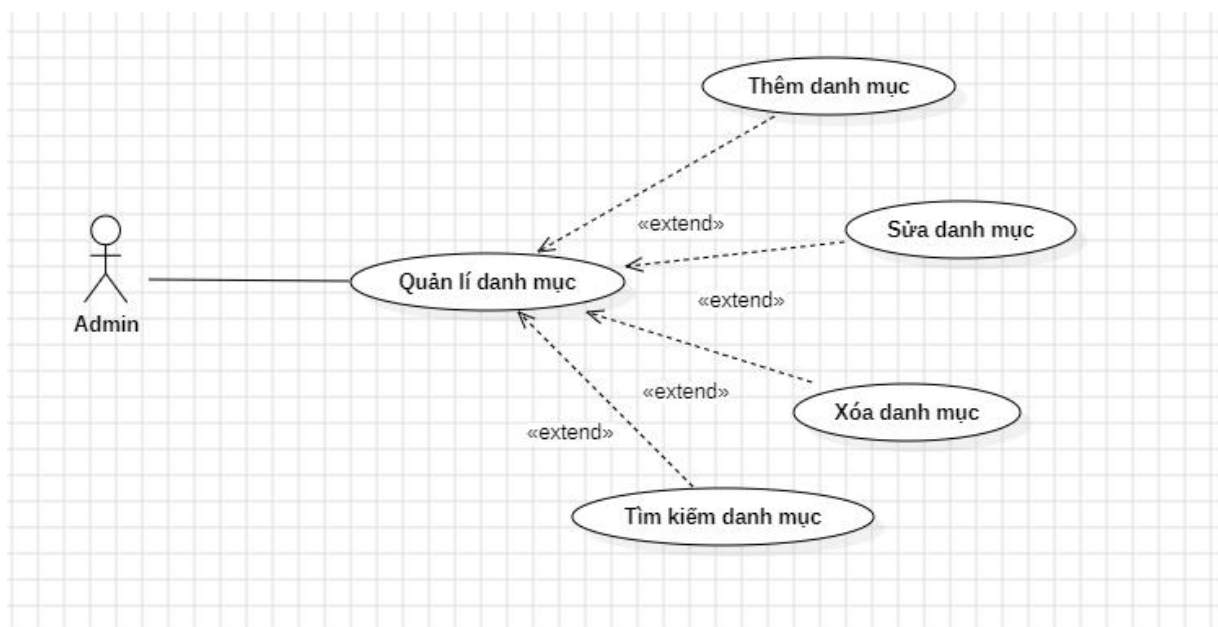


Hình 2.4. UseCase quản lý sản phẩm

Use case quản lý sản danh mục sản phẩm

Tác nhân: Admin (quản trị viên).

Mô tả: Cho phép người quản trị (admin) thực hiện các thao tác quản lý danh mục sản phẩm như thêm mới, chỉnh sửa, xóa và xem danh sách danh mục.

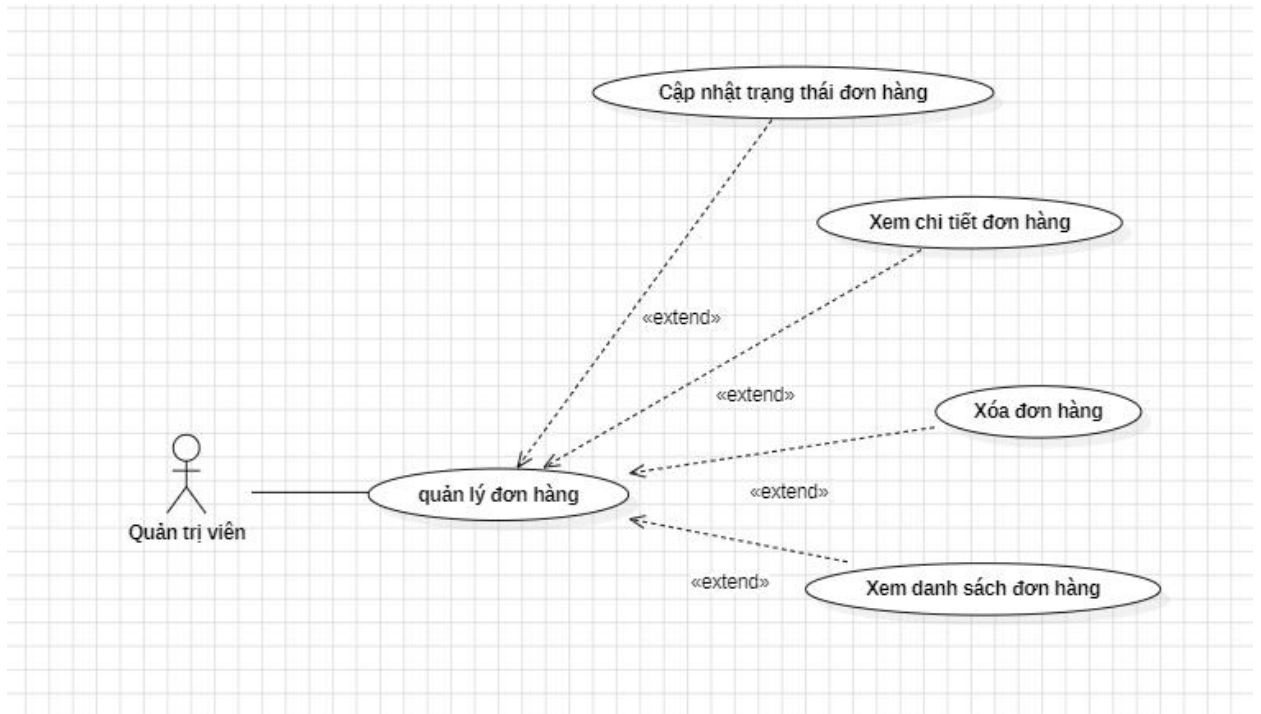


Hình 2.5. UseCase quản lý danh mục sản phẩm

Use case quản lý đơn hàng

Tác nhân: Admin (quản trị viên)

Mô tả: Cho phép người quản trị (admin) thực hiện các thao tác quản lý đơn hàng như xem danh sách, cập nhật trạng thái, xem chi tiết đơn hàng và xóa đơn hàng.

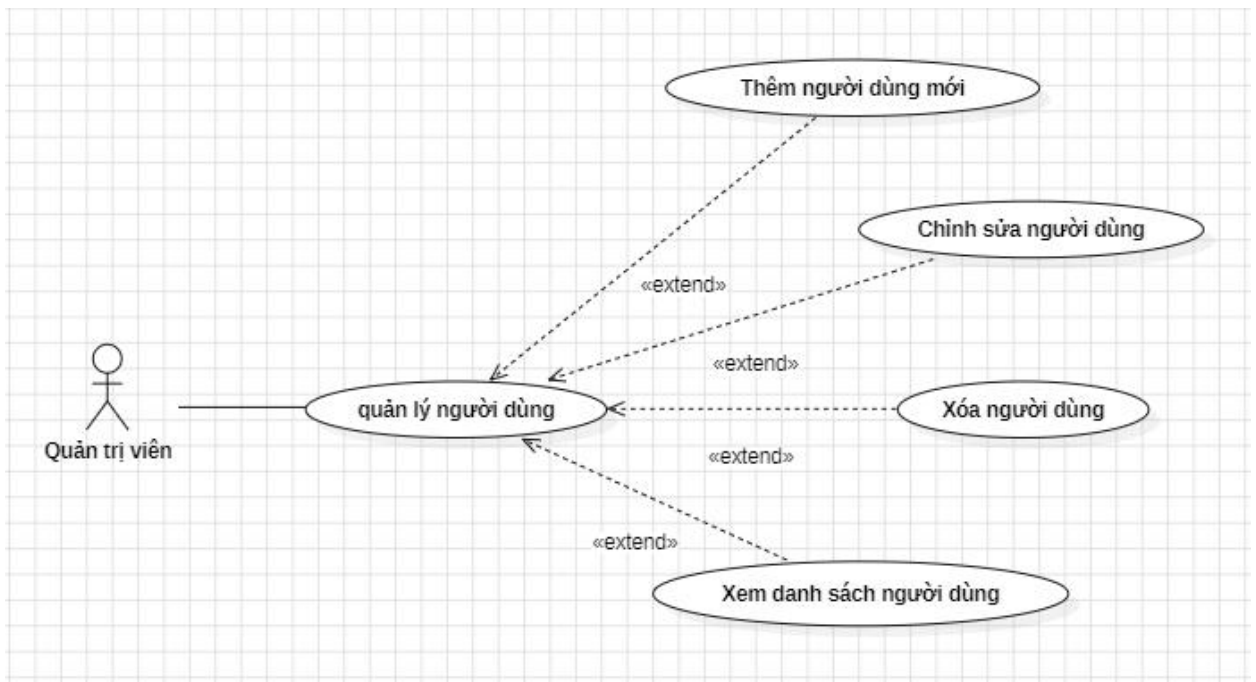


Hình 2.6. UseCase quản lý đơn hàng

Use case quản lý người dùng

Tác nhân: Admin (quản trị viên)

Mô tả: Cho phép người quản trị (admin) thực hiện các thao tác quản lý người dùng như xem danh sách người dùng, thêm người dùng mới, chỉnh sửa thông tin người dùng, và xóa người dùng.

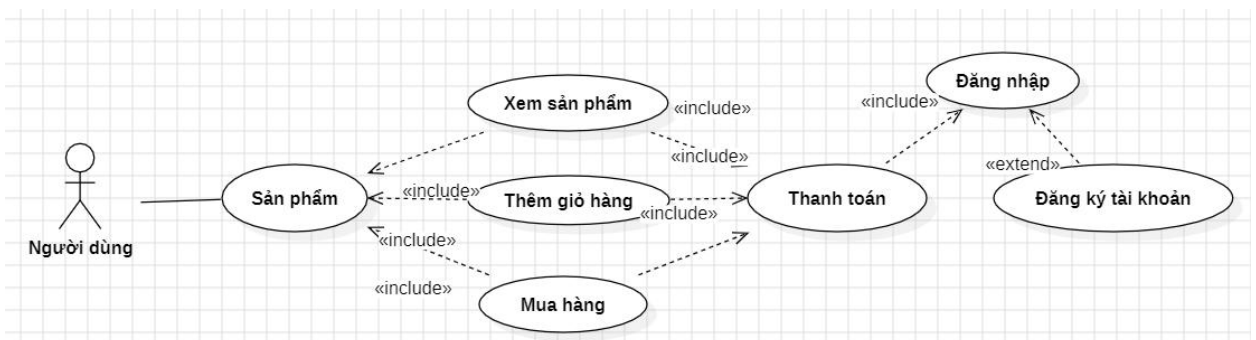


Hình 2.7. Quản lý người dùng

Use case sản phẩm

Tác nhân: Người dùng (user)

Mô tả: Trong sản phẩm, người dùng sẽ được xem các sản phẩm theo danh mục, thêm giỏ hàng, thanh toán thông qua hình thức đăng nhập tài khoản hoặc đăng ký, để có thể mua hàng và thanh toán đơn hàng của mình.

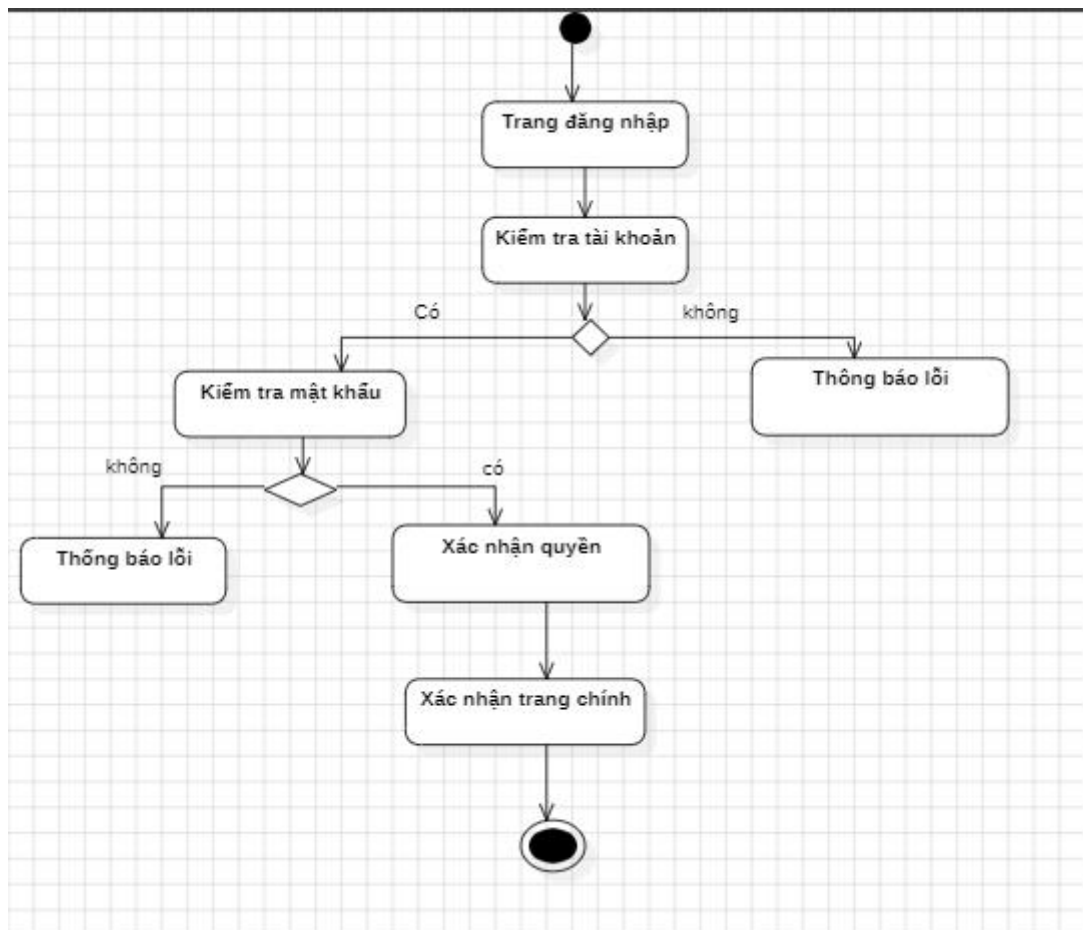


Hình 2.8. UseCase sản phẩm

2.2.3. Sơ đồ hoạt động

2.2.3.1. Sơ đồ hoạt động đăng nhập

Người dùng yêu cầu đăng nhập, người dùng nhập thông tin đăng nhập gồm tài khoản và mật khẩu tại trang đăng nhập. Sau đó, hệ thống kiểm tra tài khoản, nếu tài khoản hợp lệ thì “đăng nhập thành công”, xác nhận quyền của tài khoản và hiện trang chủ hệ thống và kết thúc. Ngược lại, thông báo mật khẩu không chính xác và kết thúc. Còn nếu tài khoản không hợp lệ thì thông báo tài khoản không tồn tại và kết thúc.



Hình 2.9. Sơ đồ hoạt động đăng nhập

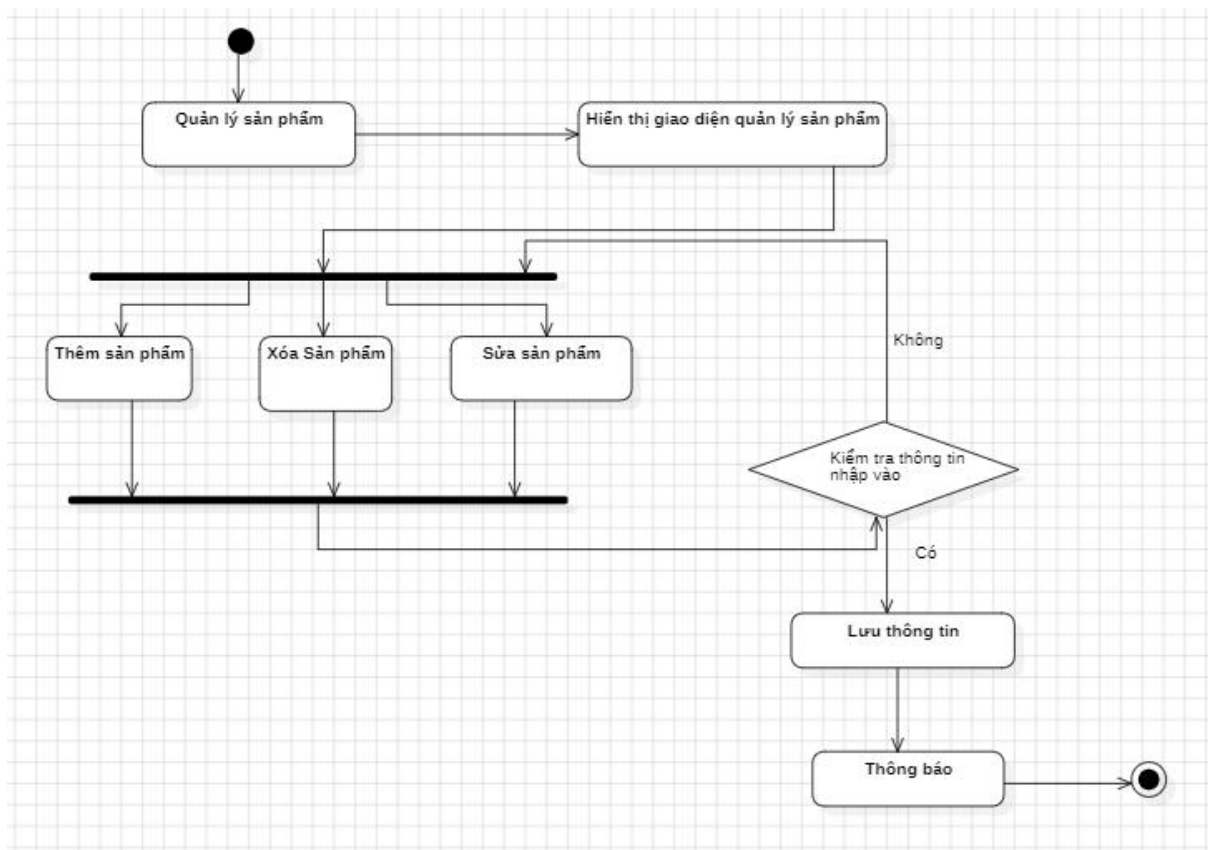
2.2.3.2. Sơ đồ hoạt động quản lý sản phẩm

Trong quản lý sản phẩm, người dùng là quản trị viên có thể sử dụng các chức năng như thêm sản phẩm mới, sửa sản phẩm, xoá sản phẩm,.

Trong hoạt động thêm sản phẩm mới: người dùng cần nhập các thông tin mà hệ thống yêu cầu để có thể thêm, sau khi đã nhập đầy đủ và thêm thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo thêm thành công và kết thúc hoạt động thêm, ngược lại thì thông báo thêm không thành công và quay trở lại hoạt động thêm sản phẩm.

Trong hoạt động sửa sản phẩm: người dùng cần nhập thông tin của sản phẩm muốn sửa, nếu hợp lệ và đầy đủ thì hệ thống sẽ thông báo cập nhật thành công và kết thúc hoạt động sửa sản phẩm, ngược lại thì thông báo cập nhật không thành công.

Trong hoạt động xoá sản phẩm: người dùng cần chọn sản phẩm muốn xoá, hệ thống sẽ hiển thị một thông báo xác nhận, nếu người dùng chọn có thì hệ thống sẽ thông báo xoá thành công và kết thúc hoạt động này, ngược lại sẽ thông báo xoá không thành công, quay trở lại hoạt động xoá sản phẩm ban đầu.



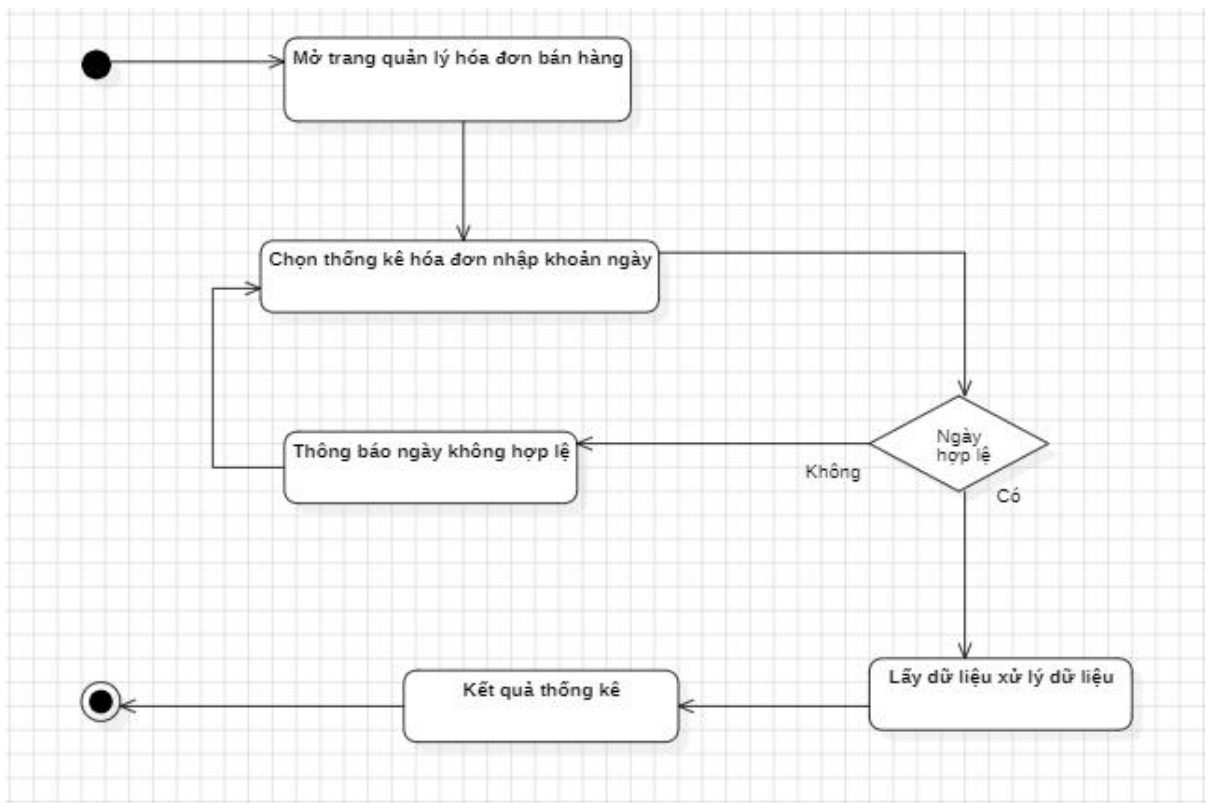
Hình 2.10. Sơ đồ hoạt động quản lý sản phẩm

2.2.3.3. Sơ đồ hoạt động quản lý thông kê hóa đơn bán hàng

Trong quản lý thống kê, người dùng là quản trị viên có thể dùng thống kê theo khoảng ngày bắt đầu và ngày kết thúc.

Trong khoảng ngày đã được chọn, kết quả tìm kiếm sẽ hiển thị khoảng ngày được nằm trong khoảng ngày bắt đầu và ngày kết thúc rồi tổng thành tiền.

Trong khoảng ngày đã được chọn ,kết quả không tìm thấy do không có đơn hàng nào đặt trong khoảng thời gian đó.



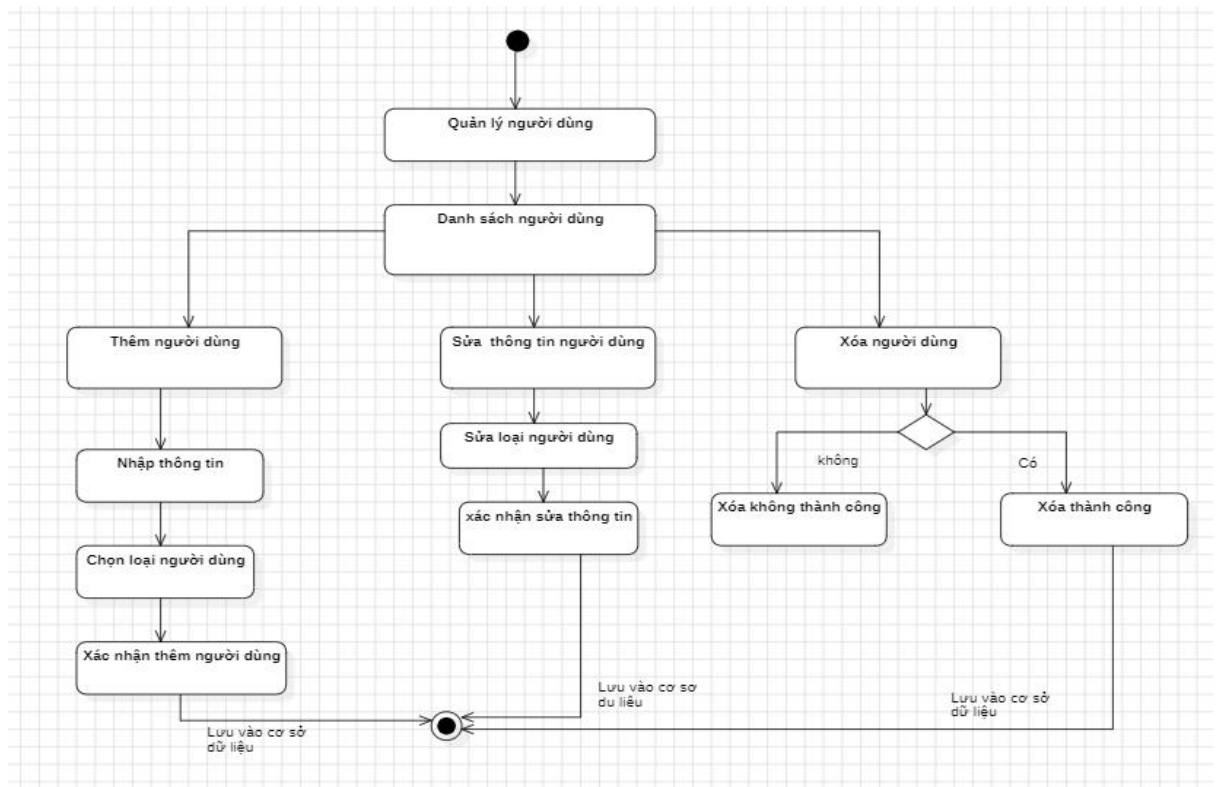
Hình 2.11. Sơ đồ hoạt động quản lý thống kê hóa đơn bán hàng

2.2.3.4. Sơ đồ hoạt động quản lý người dùng

Trong quản lý người dùng, người dùng là quản trị viên có thể dùng các chức năng như thêm người dùng mới, sửa thông tin người dùng, xoá người dùng trên hệ thống. Trong hoạt động thêm người dùng mới: người dùng cần nhập các thông tin mà hệ thống yêu cầu để có thể thêm, sau khi đã nhập đầy đủ, sau đó đến chọn loại người dùng, cuối cùng chọn xác nhận thêm thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo thêm thành công và lưu thông tin người dùng vào cơ sở dữ liệu kết thúc hoạt động thêm.

Trong hoạt động sửa người dùng: người cần cần nhập những thông tin của người dùng muốn sửa, sau đó cần chọn loại người dùng để thay đổi, cuối cùng thì chọn xác nhận. Nếu người dùng chọn xác nhận thì hệ thống sẽ thông báo cập nhật thành công và lưu thay đổi thông tin người dùng vào cơ sở dữ liệu rồi kết thúc hoạt động sửa người dùng, ngược lại thì thông báo cập nhật không thành công.

Trong hoạt động xoá người dùng: người dùng cần chọn người dùng muốn xoá, hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lựa chọn, nếu người dùng chọn có thì hệ thống sẽ thông báo xoá thành công và xoá thông tin người dùng yêu cầu trong cơ sở dữ liệu rồi kết thúc hoạt động này, ngược lại thì sẽ thông báo xoá không thành công, trở về hoạt động xoá như lúc đầu.



Hình 2.12. Sơ đồ hoạt động quản lý người dùng

2.2.3.5. Sơ đồ hoạt động quản lý đơn hàng

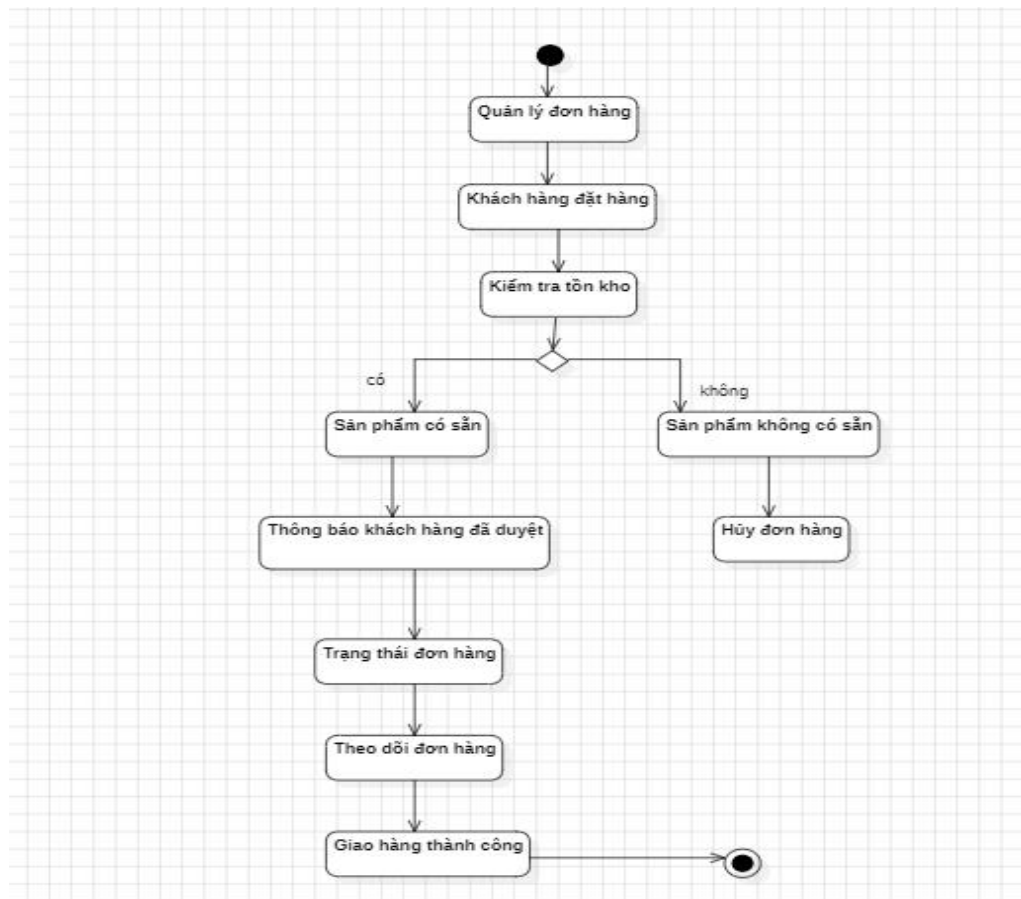
Khách hàng đặt hàng: Khách hàng duyệt sản phẩm trên trang web và đặt hàng.

Xác nhận đơn hàng: Hệ thống xác nhận đơn hàng và gửi thông báo xác nhận cho khách hàng.

Kiểm tra tồn kho: Hệ thống kiểm tra xem sản phẩm có sẵn trong kho hay không. Nếu sản phẩm có sẵn: Trạng thái: Xác nhận đơn hàng. Chuyển sang bước tiếp theo. Nếu sản phẩm không có sẵn: Admin thông báo khách hàng và yêu cầu chờ đợi hoặc hủy đơn hàng. Trạng thái: Hủy đơn hàng.

Theo dõi đơn hàng: Khách hàng và hệ thống theo dõi trạng thái đơn hàng trong quá trình vận chuyển.

Giao hàng thành công: Đơn hàng được giao thành công đến khách hàng.



Hình 2.13. Sơ đồ hoạt động quản lý đơn hàng

2.2.3.6. Sơ đồ hoạt động đặt hàng thanh toán

Khách hàng chọn sản phẩm: Khách hàng duyệt và chọn sản phẩm để mua.

Thêm vào giỏ hàng: Khách hàng thêm sản phẩm vào giỏ hàng.

Xem giỏ hàng: Khách hàng kiểm tra lại các sản phẩm trong giỏ hàng.

Tiến hành thanh toán: Khách hàng chọn tiến hành thanh toán.

Đăng nhập hoặc đăng ký: Khách hàng đăng nhập vào tài khoản hoặc tạo tài khoản mới.

Nhập thông tin giao hàng: Khách hàng nhập thông tin giao hàng.

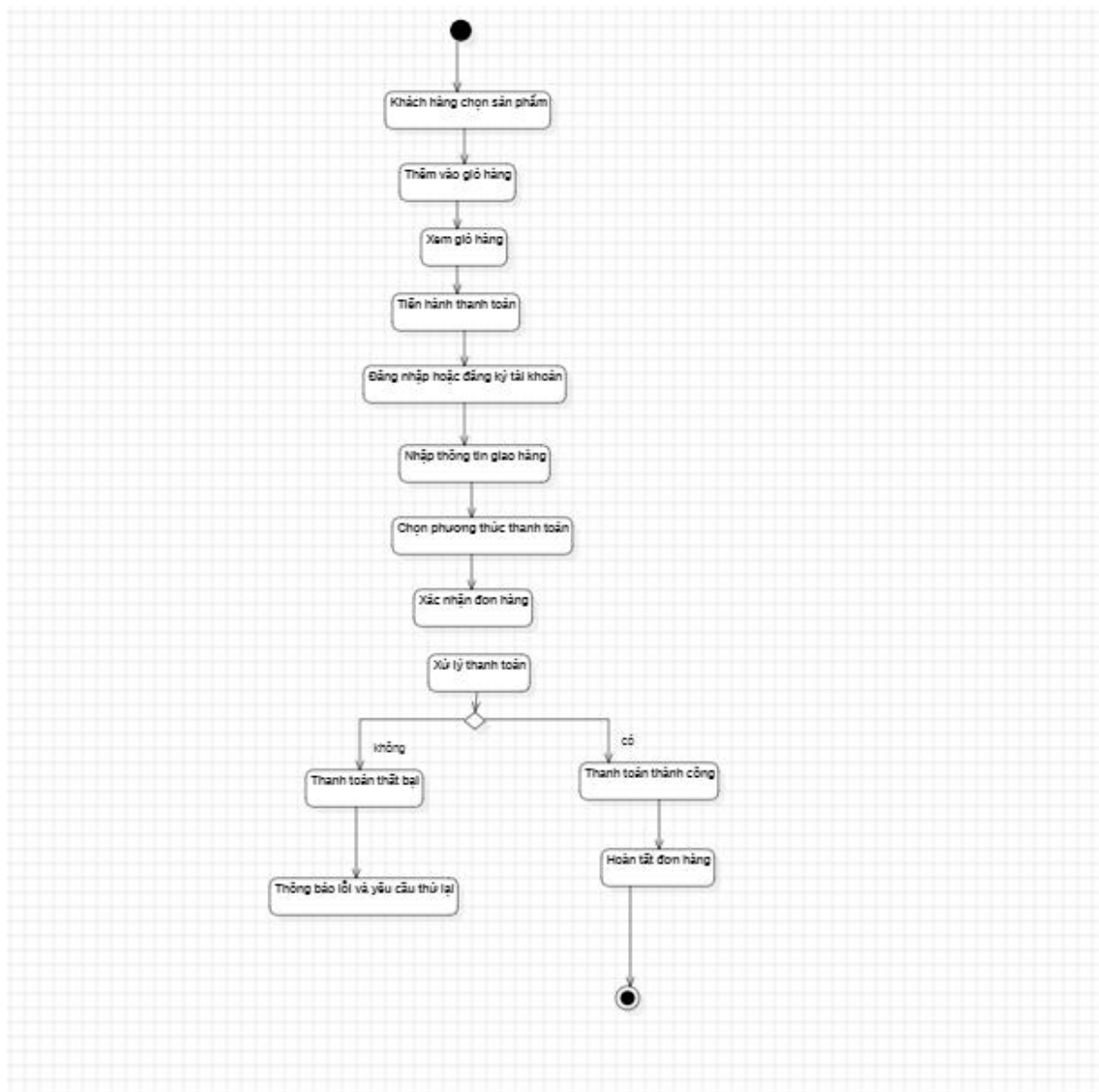
Chọn phương thức thanh toán: Khách hàng chọn phương thức thanh toán.

Xác nhận đơn hàng: Hệ thống xác nhận đơn hàng và thông tin thanh toán.

Xử lý thanh toán: Hệ thống xử lý thanh toán thông qua cổng thanh toán.

Thanh toán thành công: Hệ thống xác nhận thanh toán thành công và gửi thông báo hoặc thanh toán thất bại thì hệ thống thông báo lỗi và yêu cầu khách hàng thử lại hoặc chọn phương thức khác.

Hoàn tất đơn hàng: Hệ thống cập nhật trạng thái đơn hàng và gửi thông báo đến khách hàng.



Hình 2.14. Sơ đồ hoạt động đơn hàng thanh toán

2.3. Thiết kế CSDL

2.3.1. Bảng sanpham

Bảng dbo.SanPham dùng để xem chi tiết hoặc thêm sửa xóa các sản phẩm

Bảng 2.1. Dữ liệu Sản phẩm

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	MaSP	Int	Khóa chính	Mã sản phẩm
2	MaDM	Int	Khóa ngoại	Mã danh mục
3	TenSanPham	nvarchar(100)		Tên sản phẩm
4	AnhSanPham	nvarchar(255)		Ảnh sản phẩm
5	Gia	Int		Giá bán
6	SoLuong	Int		Số lượng sản phẩm
7	MoTa	nvarchar(255)		Mô tả sản phẩm

2.3.2. Bảng tài khoản

Bảng tài khoản dùng để lưu các thông tin về người dùng là khách hàng khi mua sắm đã đăng nhập hoặc đăng ký tùy theo phân quyền của quản trị viên.

Bảng 2.2. Dữ liệu Tài khoản

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	TaiKhoanID	Int	Khóa chính	Mã tài khoản
2	Username	nvarchar(50)		Tên đăng nhập
3	Password	nvarchar(100)		Mật khẩu
4	Permission	Int		Phân quyền (1,2)
5	SĐT	nvarchar(20)		Số điện thoại
6	DiaChi	nvarchar(255)		Địa chỉ
7	Email	nvarchar(100)		Email

2.3.3. Bảng danh mục

Bảng danh mục dùng để lưu các thông tin và thêm sửa xóa danh mục phân loại theo sản phẩm.

Bảng 2.3. Danh mục phân loại

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	MaDM	Int	Khóa chính	Mã danh mục
2	TenDanhMuc	nvarchar(100)		Tên danh mục
3	Anh	nvarchar(255)		Ảnh danh mục

2.3.4. Bảng tin tức

Bảng tin tức dùng để hiển thị các thông tin về sản phẩm bán chạy, theo xu hướng,...của sản phẩm.

Bảng 2.4. Hiện thị tin tức

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	MaTin	Int	Khóa chính	Mã Tin tức
2	TieuDe	nvarchar(255)		Tiêu đề
3	NoiDung	nvarchar(255)		Nội dung của tin tức
4	Anh	nvarchar(255)		Ảnh
5	NgayDang	date		Ngày đăng tin tức

2.3.5. Bảng giới thiệu

Bảng giới thiệu dùng để hiển thị các thông tin về cửa hàng để khách hàng có thể biết thêm thông tin về cửa hàng.

Bảng 2.5. Hiện thị trang giới thiệu

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	MaGioiThieu	Int	Khóa chính	Mã tài khoản
2	TieuDe	nvarchar(255)		Tên đăng nhập
3	NoiDung	nvarchar(255)		Mật khẩu

4	Anh	nvarchar(255)		Phân quyền (1,2)
---	-----	---------------	--	------------------

2.3.6. Bảng đơn hàng

Bảng đơn hàng dùng để lưu các thông tin về đơn hàng khi người dùng đã đặt hàng thanh toán.

Bảng 2.6. Đơn hàng

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	MaDH	Int	Khóa chính	Mã đơn hàng
2	TaiKhoanID	Int	Khoá ngoại	Mã tài khoản
3	NgayDatHang	Date		Ngày đặt hàng
4	TongGiaDonHang	Int		Tổng giá trị đơn hàng
5	TrangThai	nvarchar(50)		Trạng thái

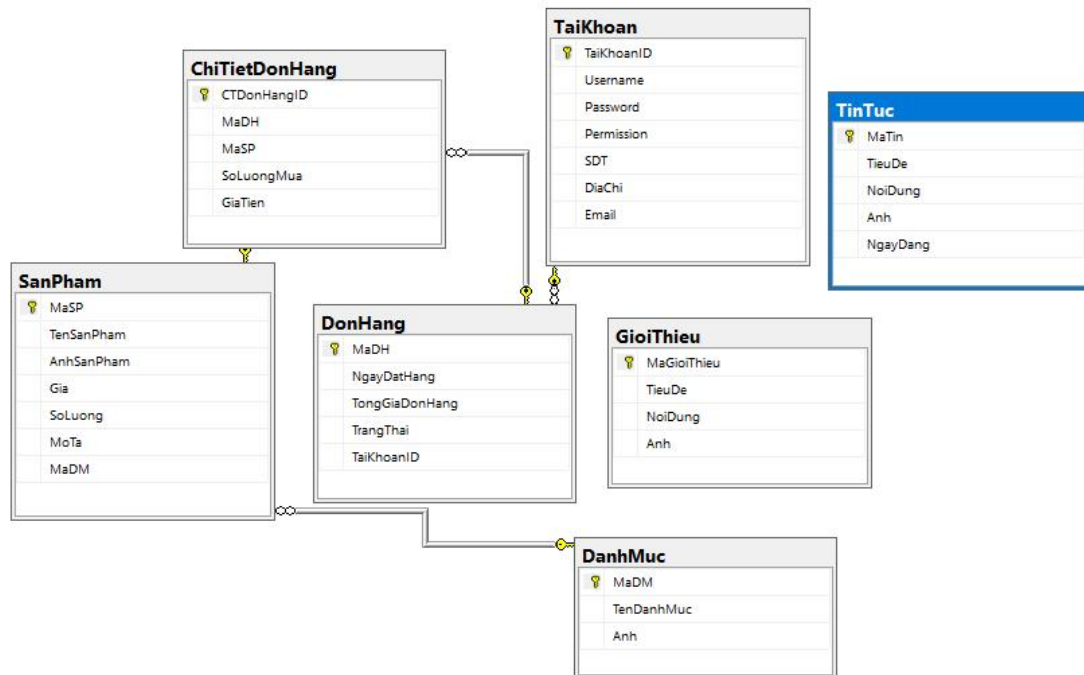
2.3.7. Bảng chi tiết đơn hàng

Bảng chi tiết đơn hàng dùng để lưu các thông tin về chi tiết đơn hàng của người dùng.

Bảng 2.7. Chi tiết đơn hàng

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	ID	Int	Khóa chính	Mã chi tiết đơn hàng
2	MaDH	Int	Khóa ngoại	Mã đơn hàng
3	MaSP	Int	Khóa ngoại	Mã sản phẩm
4	SoLuong	Int		Số lượng mua
5	GiaTien	Int		Giá tiền

2.4. Diagram cơ sở dữ liệu



Hình 2.15. Diagram dữ liệu

2.5. Các giải thuật, module xử lý tiêu biểu

2.5.1. Giải thuật thêm sản phẩm vào giỏ hàng

Mục tiêu: Thêm sản phẩm đã lựa chọn vào giỏ hàng để thanh toán đặt hàng.

Thuật toán sử dụng: Giải thuật thêm sản phẩm vào giỏ hàng theo số lượng thường sử dụng với vòng lặp tính toán, lấy sản phẩm trong bảng dữ liệu có sẵn và dùng cho việc nhập số lượng để thêm vào giỏ hàng.

Quá trình thêm giỏ hàng:

Chọn dữ liệu: sản phẩm được người dùng lựa chọn, cùng với số lượng được nhập vào hoặc tăng lên/ giảm xuống. Chọn size theo kích thước mà người dùng muốn.

Xử lý dữ liệu: Dữ liệu trong bảng được duyệt qua để tìm kiếm sản phẩm và được thêm vào giỏ hàng thông qua nhiều loại sản phẩm khác nhau.

Kết quả: thêm vào số lượng giỏ hàng chính xác thông tin của sản phẩm gồm số lượng, size, đơn giá, hình ảnh, tên sản phẩm, danh mục phân loại sản phẩm.

Sử dụng giải thuật này giúp nâng cao việc sử dụng thêm vào giỏ hàng của người dùng, thuận tiện cho việc thêm sản phẩm tạm thời vào giỏ hàng, để người dùng được chọn nhiều sản phẩm hơn.

2.5.2. Giải thuật tính doanh thu tổng tiền theo tìm kiếm ngày đặt hàng

Mục tiêu: Tìm kiếm và đồng thời tính toán tổng số tiền theo các đơn hàng đã mua để tính ra doanh thu của cửa hàng theo tháng.

Thuật toán sử dụng: Sử dụng combobox theo ngày tháng năm để lọc ra doanh thu của các đơn hàng mua theo tháng, so sánh ngày tháng năm trùng khớp với đơn hàng đã bán hàng trong cơ sở dữ liệu, ngoài ra còn tính tổng tiền bằng cách là số lượng bán nhân với đơn giá của sản phẩm từ bảng chi tiết hóa đơn, để tổng số đơn hàng cộng lại ra thành tiền của ngày bán.

Quy trình tính toán và tìm kiếm

Chọn ngày tháng năm: người dùng nhập hoặc chọn ngày tháng năm để tìm kiếm thông tin đơn bán hàng.

Xử lý dữ liệu: Các thông tin được nhập vào sẽ được thực hiện khi người dùng nhập số lượng và chọn sản phẩm theo đơn giá trong cơ sở dữ liệu có sẵn, để tính toán ra tổng thành tiền của các đơn hàng.

Kết quả: Trả về danh sách các thông tin liên quan đến ngày tháng năm đã lập đơn hàng, liên quan đến bán hàng theo tổng số doanh thu có được.

Sử dụng giải thuật này giúp tối ưu hóa quá trình tìm kiếm của người dùng, thuận tiện cho người dùng tìm được đơn hàng cũng như tính toán được số tiền đã lập đơn mua theo ngày, tháng, năm.

2.6. Phát triển hệ thống

2.6.1. Công cụ và Môi trường phát triển

Công cụ:

Visual Studio 2022 là một IDE mạnh mẽ của Microsoft, cung cấp nhiều tính năng nâng cao như hỗ trợ gỡ lỗi, editor hiệu quả, trình biên dịch mạnh mẽ, và các công cụ quản lý dự án, giúp tăng năng suất và hiệu quả phát triển phần mềm.

SQL Server 2019 là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu (DBMS) mạnh mẽ của Microsoft, được sử dụng để lưu trữ và quản lý dữ liệu cho dự án. Nó cung cấp các tính năng nâng cao như bảo mật dữ liệu, khả năng mở rộng, và các công cụ quản lý dữ liệu hiệu quả.

Môi trường phát triển:

.NET Framework: Nền tảng phần mềm chính để phát triển ứng dụng C#.

Windows Forms hoặc WPF (Windows Presentation Foundation): Các framework UI để xây dựng giao diện người dùng desktop.

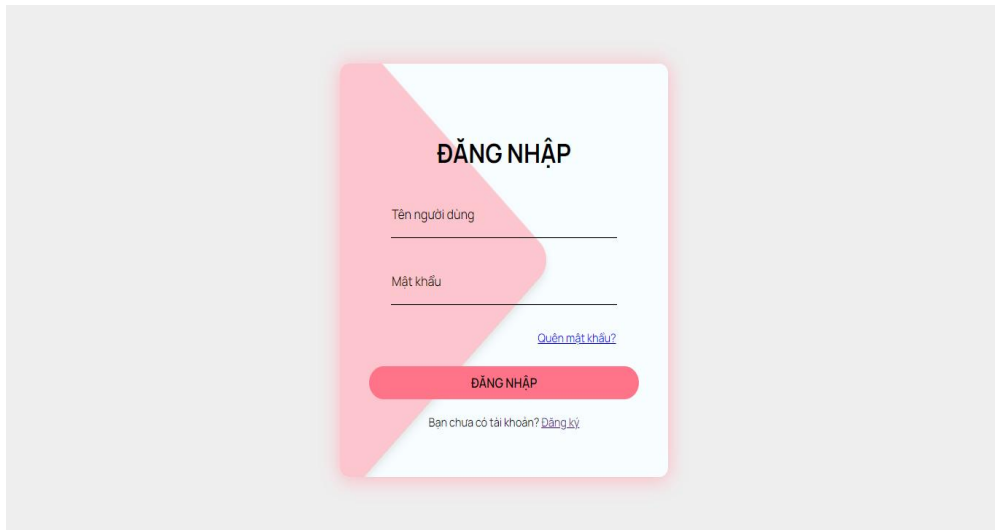
Ngôn ngữ lập trình:

C#: Đây là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng, được phát triển bởi Microsoft. C# có cú pháp hiện đại, các tính năng mạnh mẽ như quản lý bộ nhớ tự động, hỗ trợ lập trình đa luồng, và khả năng tích hợp với các công nghệ .NET khác. Ngôn ngữ C# rất phù hợp để xây dựng các ứng dụng Windows Desktop như dự án quản lý bán quần áo.

2.6.2. Một số giao diện chính của chương trình

2.6.2.1. Giao diện đăng nhập

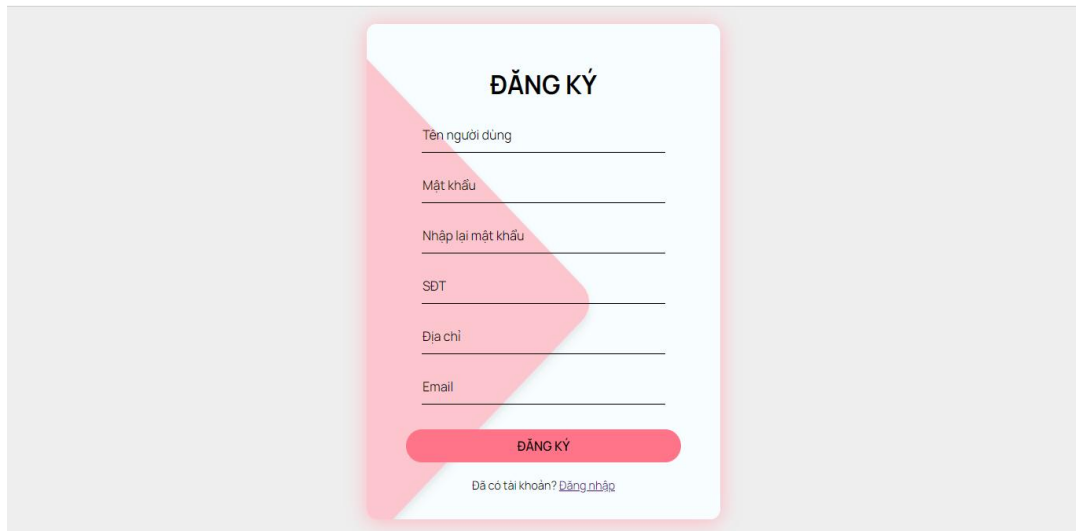
Người dùng đăng nhập hệ thống khi đã có tài khoản trước đó, được phân quyền cho phép bởi quản trị viên.



Hình 2.16. Giao diện đăng nhập

2.6.2.2. Giao diện đăng ký

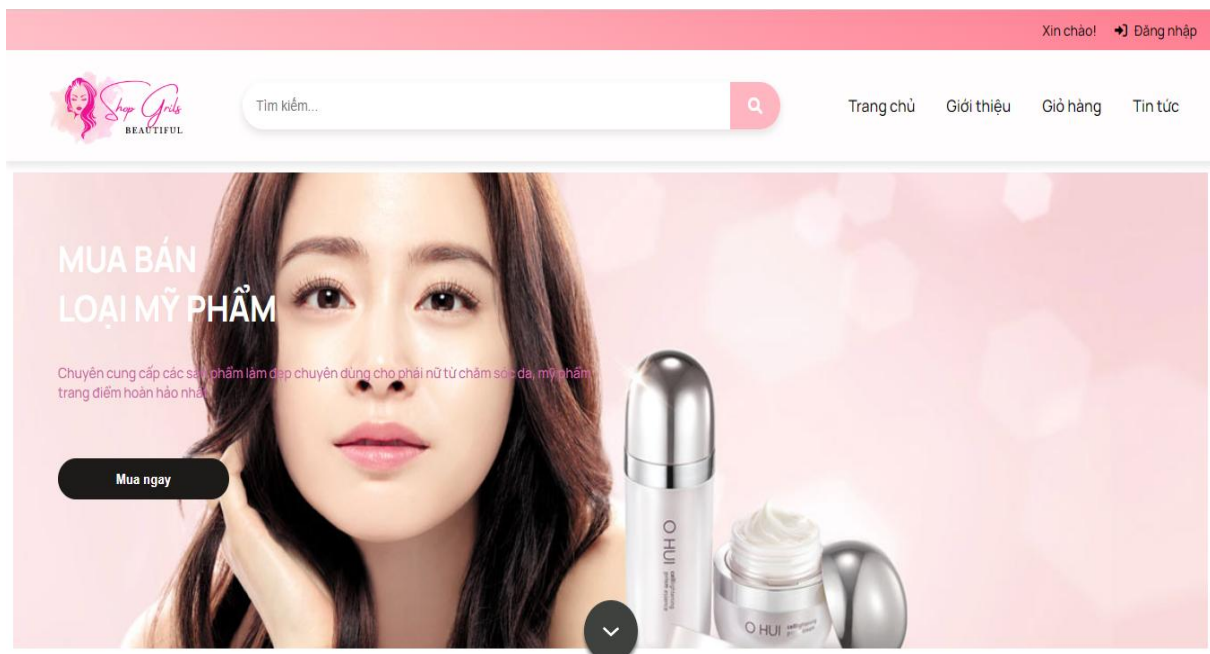
Khi chưa có tài khoản để mua hàng, giao diện này sẽ có tính năng đăng ký tài khoản mua hàng cho khách hàng, để có thể dễ dàng mua hàng trực tiếp.

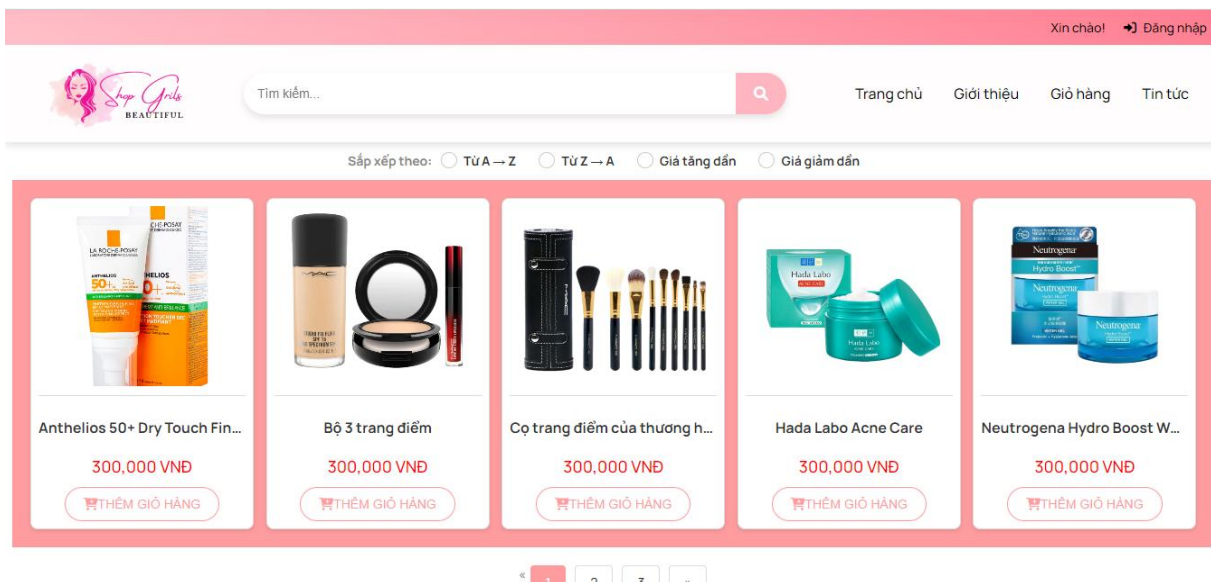


Hình 2.17. Giao diện đăng ký

2.6.2.3. Giao diện trang chủ

Khi người dùng truy cập vào trang website bán sách, sẽ được mở ra giao diện người dùng để xem sản phẩm và mua hàng.

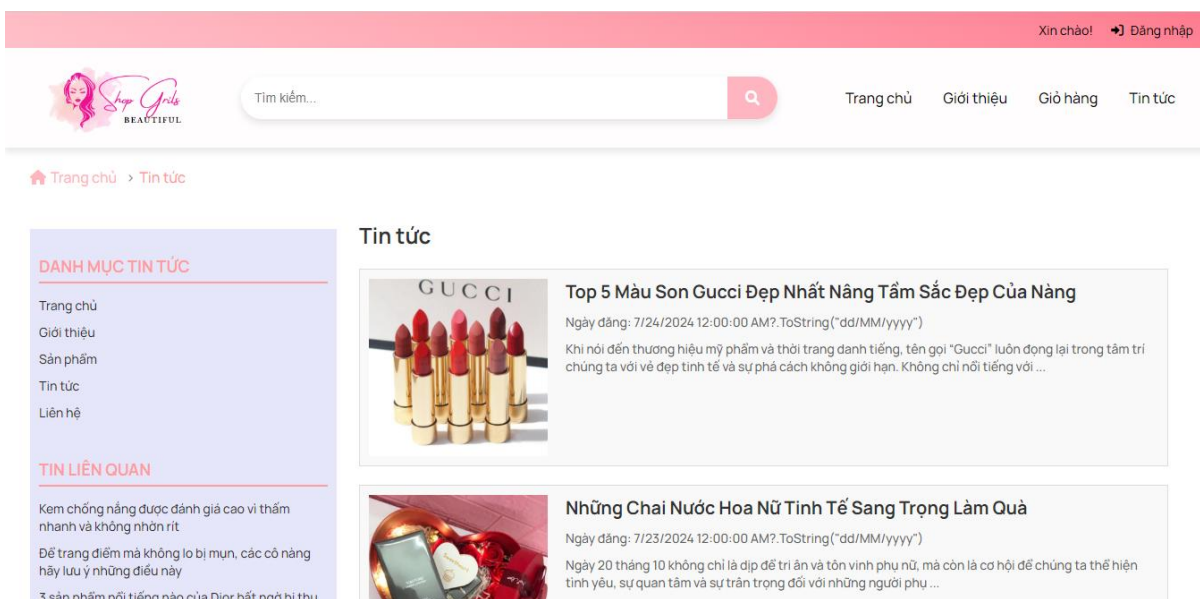




Hình 2.18. Giao diện trang chủ

2.6.2.4. Giao diện về tin tức sản phẩm

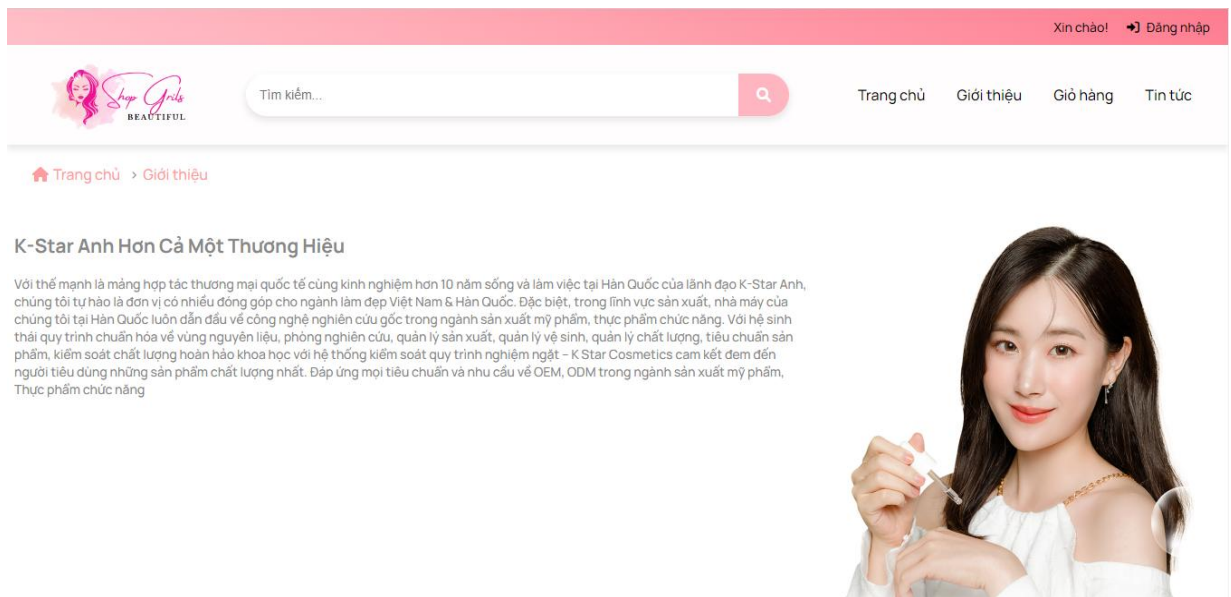
Khi nhìn sơ lược vào tin tức, giao diện sẽ cho một số gợi ý sản phẩm mà người dùng có thể mua, nổi bật lên các sản phẩm xu hướng hiện nay cho người dùng tham khảo.



Hình 2.19. Giao diện tin tức sản phẩm

2.6.2.5. Giao diện về giới thiệu

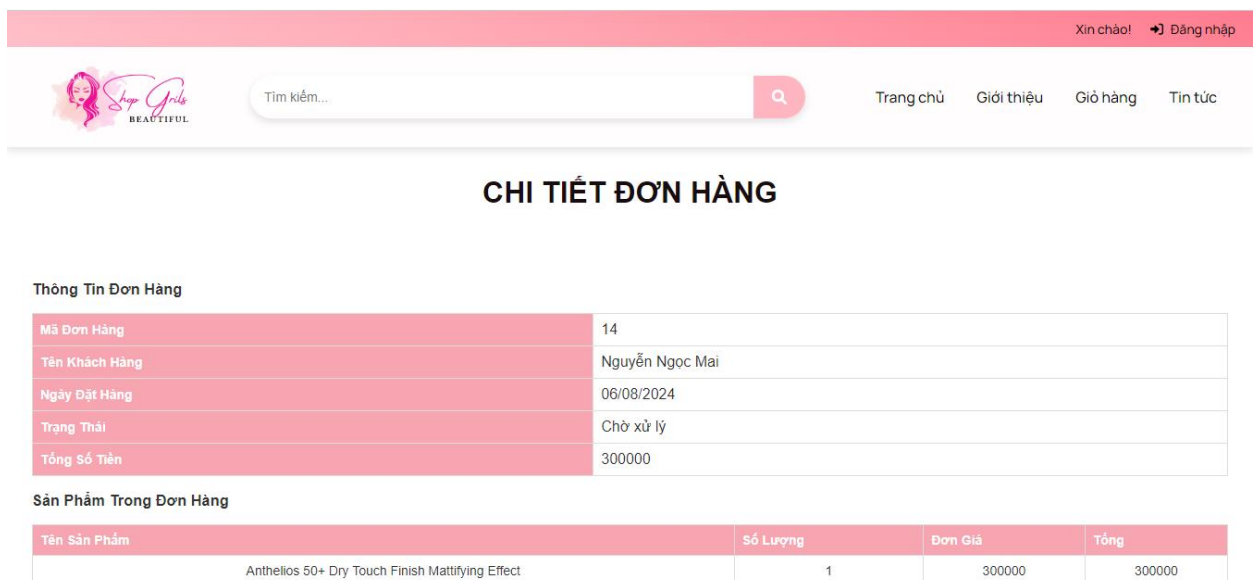
Khi người chọn vào về chúng tôi trang sẽ được chuyển qua giao diện mới với những thông tin về cửa hàng.



Hình 2.20. Giao diện trang giới thiệu

2.6.2.6. Giao diện chi tiết đơn hàng

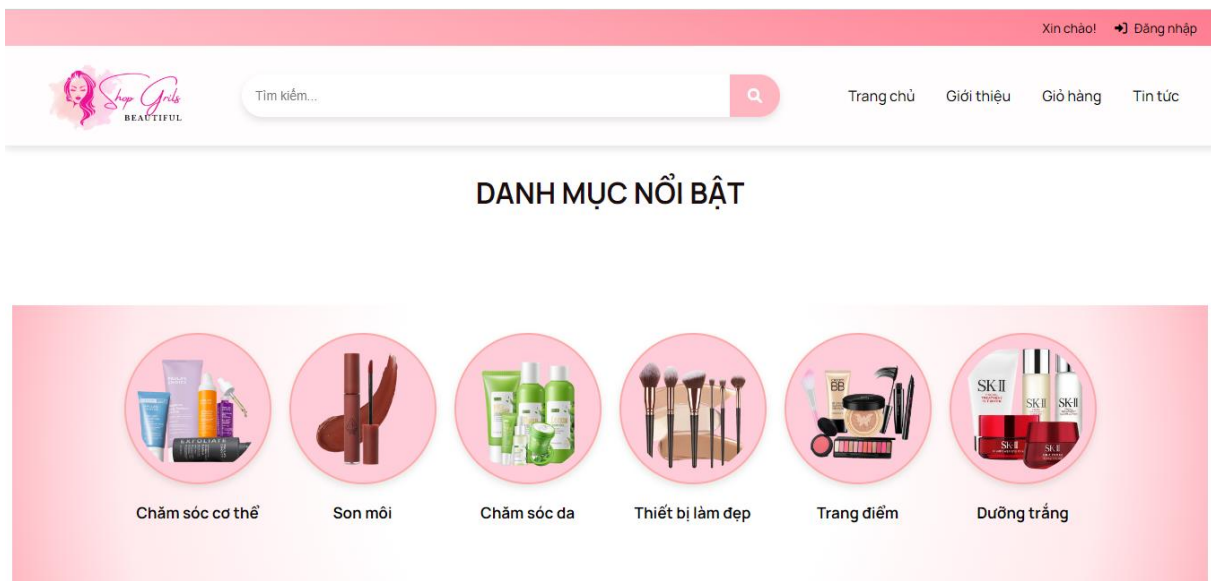
Tại giao diện này người mua sẽ được xem chi tiết đơn hàng của mình đã mua.



Hình 2.21. Giao diện chi tiết đơn hàng

2.6.2.7. Giao diện danh mục sản phẩm

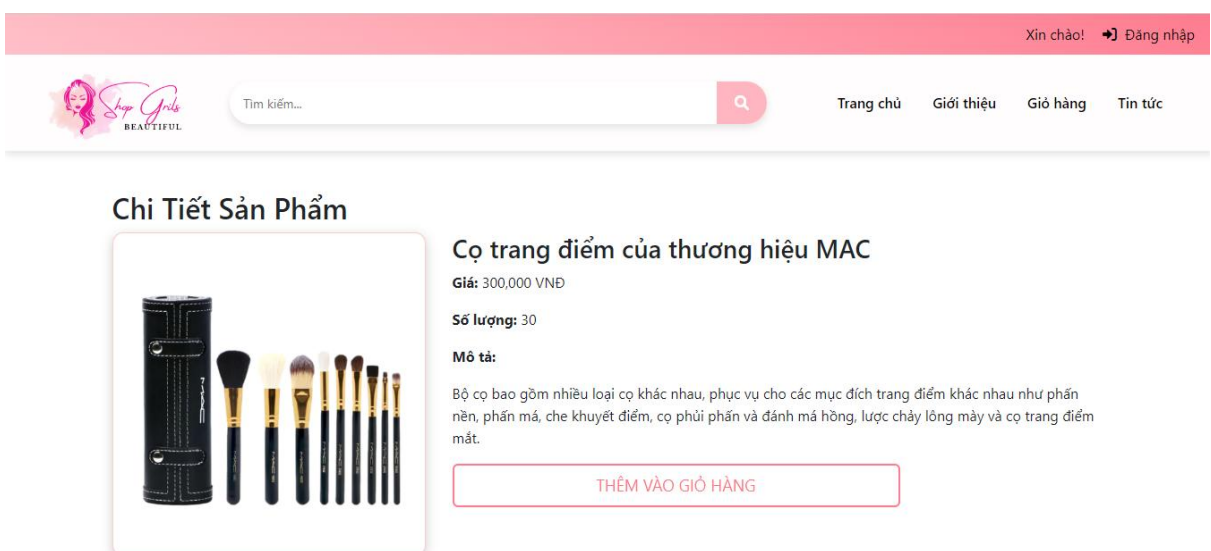
Khi người dùng chọn bất kì danh mục nào của sản phẩm, sẽ hiện ra các sản phẩm của danh mục đó, được mua hàng, xem các loại sản phẩm để lựa chọn.



Hình 2.22. Giao diện danh mục sản phẩm

2.6.2.8. Giao diện chi tiết sản phẩm

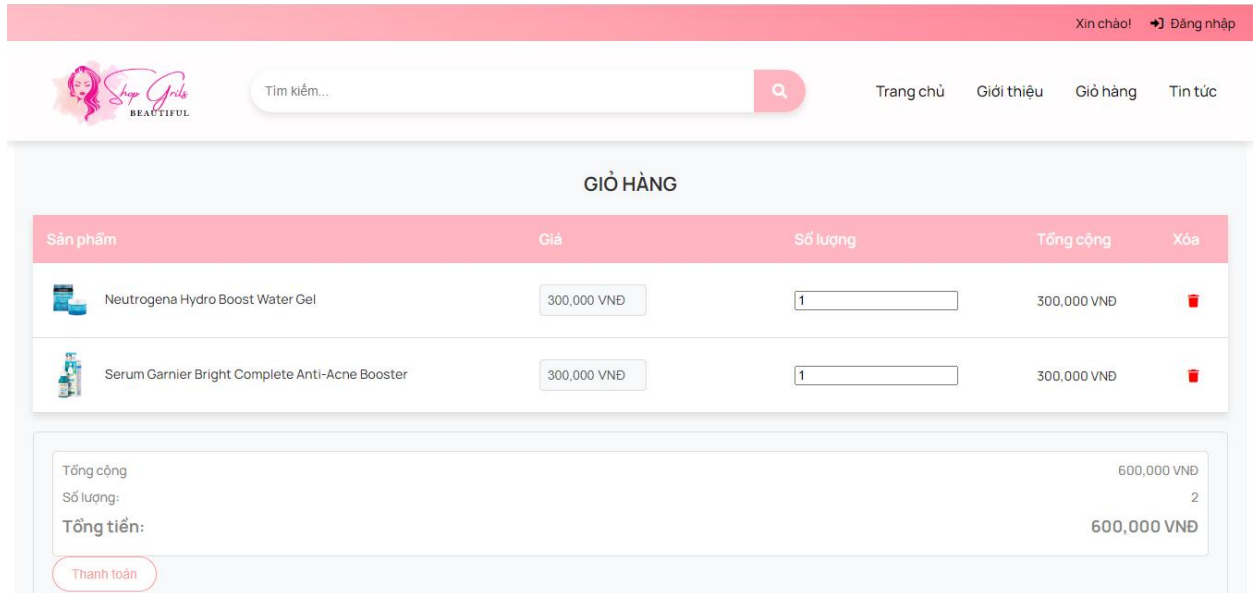
Khi người dùng chọn vào hình ảnh của sản phẩm sẽ được đưa tới trang chi tiết sản phẩm có các thông tin như thông tin sản phẩm, chọn lựa số lượng mua hàng, có thêm nút thêm giỏ hàng để mua hàng trực tuyến.



Hình 2.23. Giao diện chi tiết sản phẩm

2.6.2.9. Giao diện giỏ hàng

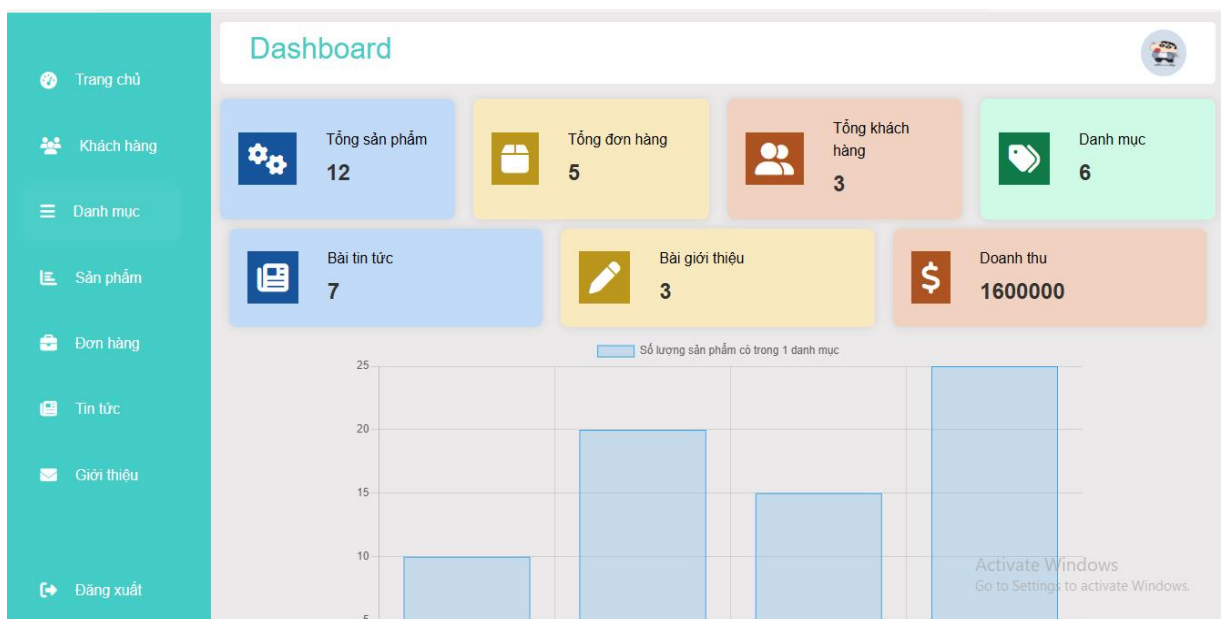
Khi người dùng chọn vào nút thêm giỏ hàng hoặc icon giỏ hàng bên cạnh trang chủ, sẽ được chuyển sang giao diện giỏ hàng. Tại đây người dùng có thể xem thông tin về giỏ hàng đã chọn lựa trước đó.



Hình 2.24. Giao diện giỏ hàng

2.6.2.10. Giao diện của quản trị viên

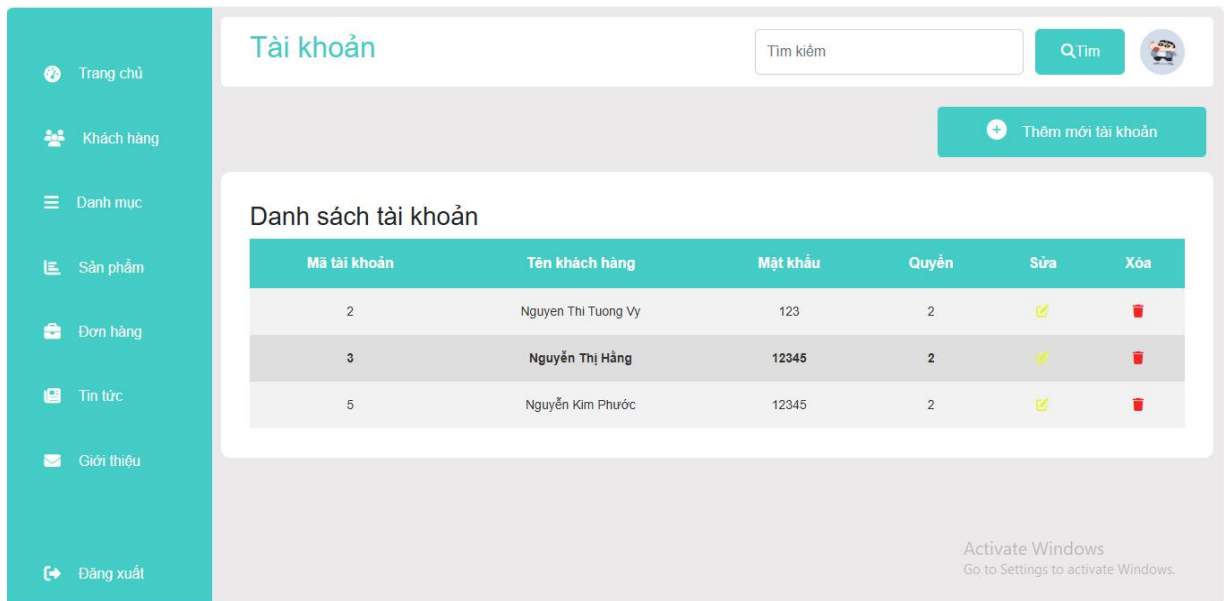
Giao diện này chỉ người quản trị có thể sử dụng, tại đây hiện các thông tin thống kê trong quá trình bán hàng.



Hình 2.25. Giao diện quản trị viên

2.6.2.11. Giao diện quản lý người dùng

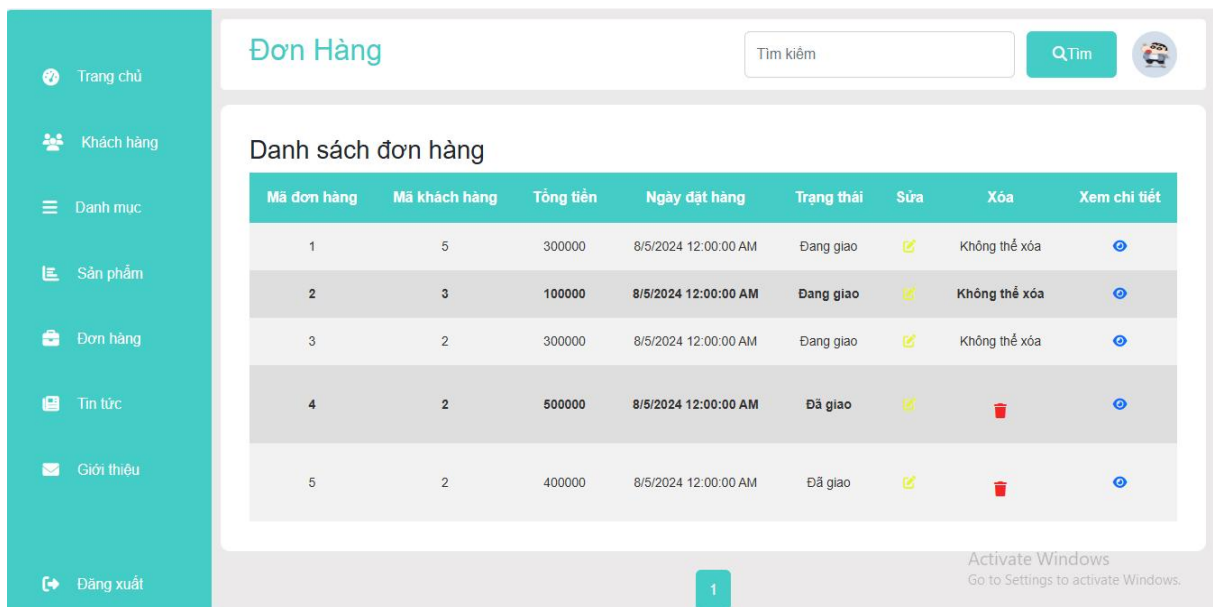
Giao diện này cho phép người quản trị viên phân quyền về các tài khoản mà người đã đăng ký để mua hàng.



Hình 2.26. Giao diện quản lý người dùng

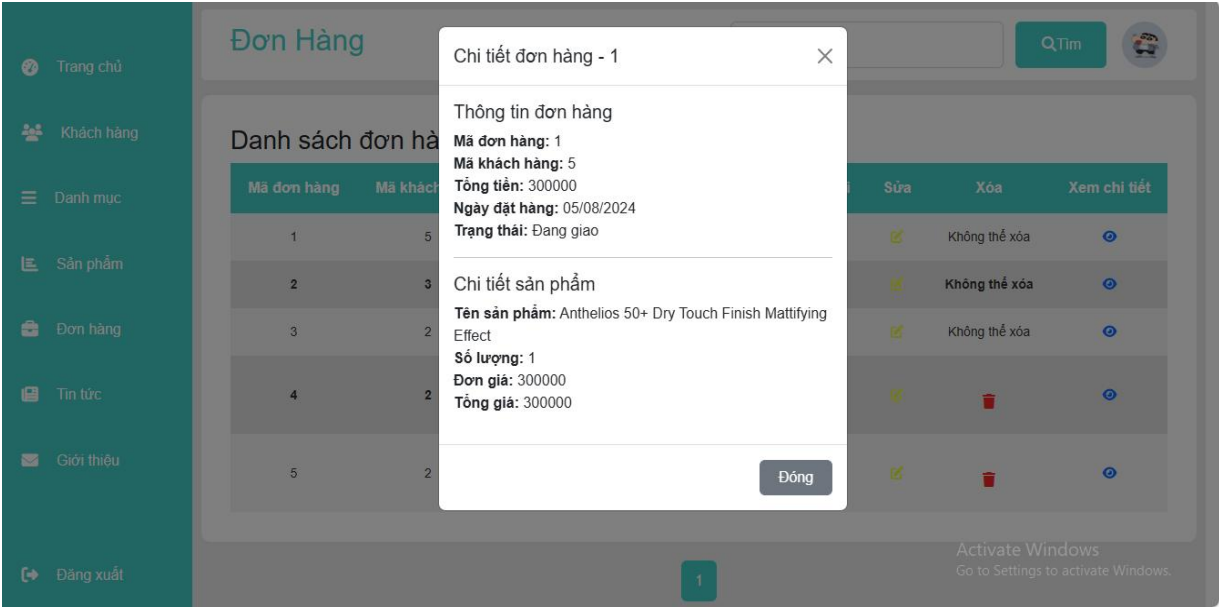
2.6.2.12. Giao diện quản lý đơn hàng

Giao diện này sẽ cho người quản trị viên xem và duyệt đơn hàng của người dùng thông qua trạng thái đơn hàng.



Hình 2.27. Giao diện quản lý đơn hàng

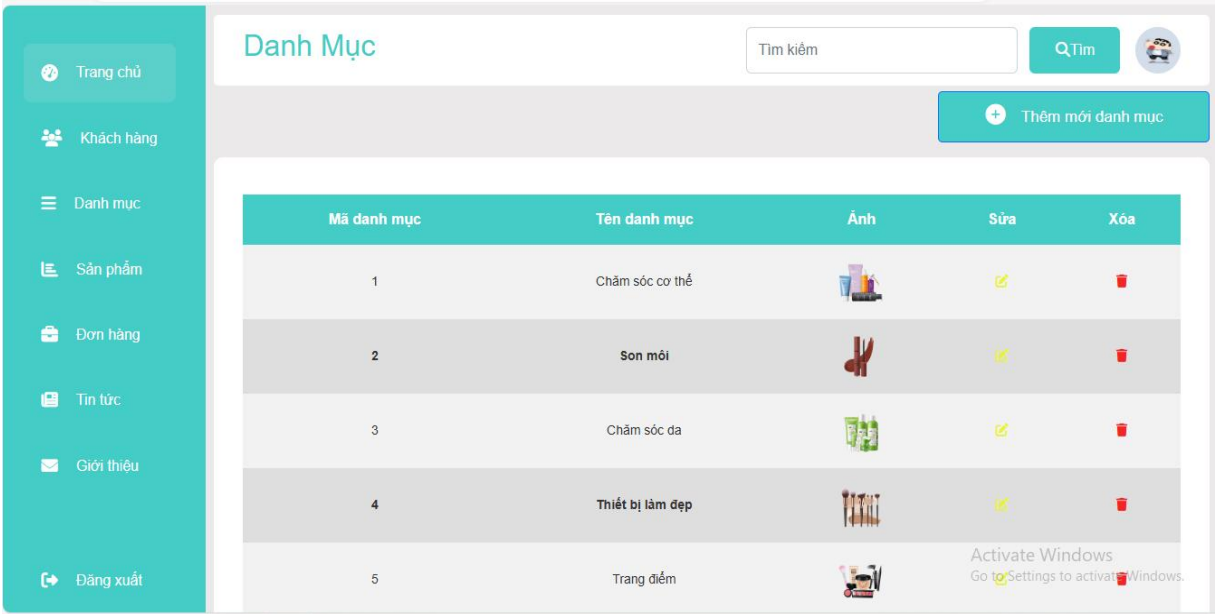
Ngoài ra, quản trị viên còn có thể xem và cập nhật trạng thái đơn hàng



Hình 2.28. Giao diện xem và cập nhật trạng thái đơn hàng

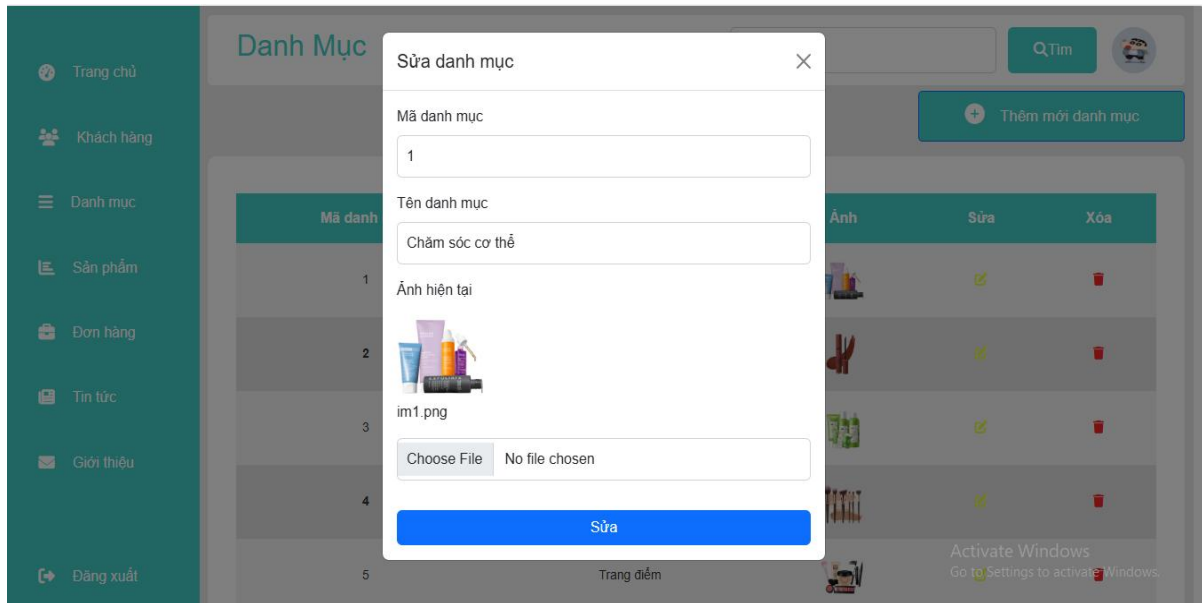
2.6.2.13. Giao diện quản lý danh mục sản phẩm

Tại đây quản trị viên có thể thêm, sửa, xóa danh mục sản phẩm.



Hình 2.29. Giao diện quản lý danh mục sản phẩm

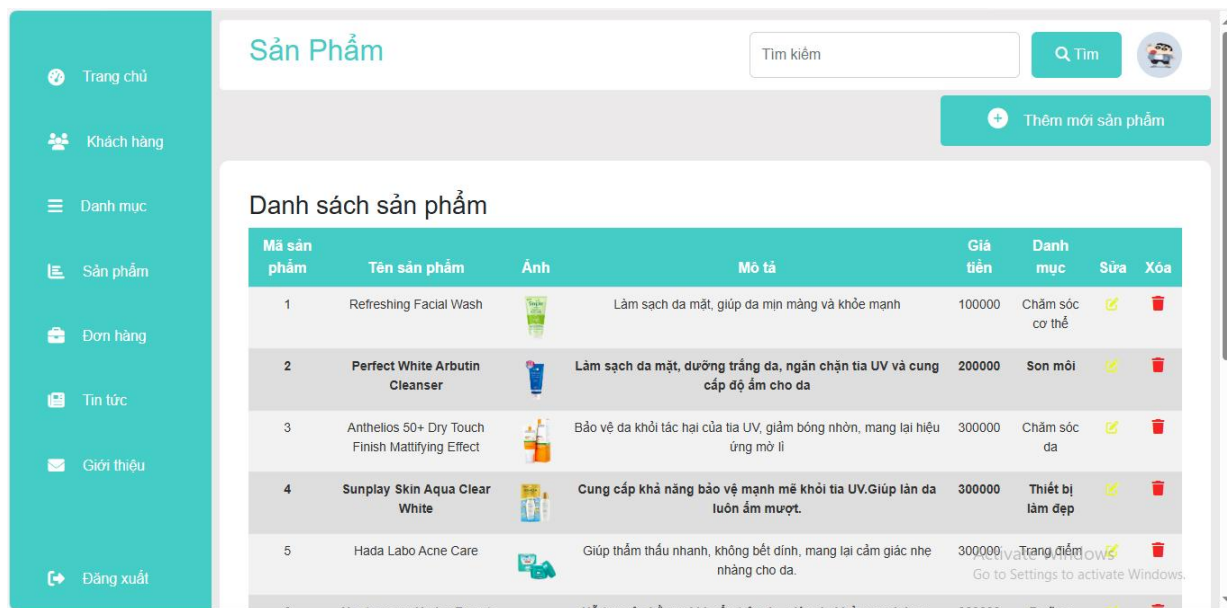
Ngoài ra, admin còn thể sửa danh mục sản phẩm



Hình 2.30. Giao diện sửa danh mục sản phẩm

2.6.2.14. Giao diện quản lý sản phẩm

Ở phần quản lý sản phẩm gồm có chức năng thêm sửa xóa sản phẩm của cửa hàng.



Hình 2.31. Giao diện quản lý sản phẩm

PHẦN BA: KẾT LUẬN

3.1. Kết quả đạt được

Qua thời gian nghiên cứu tìm hiểu công nghệ và viết ứng dụng, chúng em đã đạt được kết quả nhất định. Hoàn thành được mục tiêu xây dựng được Website bán mỹ phẩm. Các chức năng đã đạt và đáp ứng được mục tiêu đặt ra ban đầu và áp dụng các công nghệ vào để hoàn thành ứng dụng.

Những chức năng cụ thể mà chúng em đã thực hiện được như sau:

- + Cập nhật và lưu trữ được thông tin
- + Thêm, sửa, xóa các thông tin
- + Khách hàng đặt được mỹ phẩm có thể thêm vào giỏ và xem lại đơn hàng đã đặt
- + Hóa đơn thanh toán
- + Thống kê doanh thu, tổng sản phẩm, tổng khách hàng, tổng đơn hàng, danh mục, bài tin tức.

Đồng thời, hiểu được nghiệp vụ, phân tích đề tài cụ thể và thiết kế cơ sở dữ liệu, xây dựng hệ thống thông qua các sơ đồ usecase, sơ đồ hoạt động dựa trên bộ công cụ StarUML.

3.2. Hạn chế

- Trong quá trình xây dựng và hoàn thiện chương trình em nhận thấy chương trình có rất nhiều thiếu sót như:

- + Website còn hạn chế về mặt thanh toán và chưa thanh toán bằng quét mã hay thanh toán bằng tài khoản ngân hàng,...
- + Một số chức năng vẫn còn trên ý tưởng, chưa thực hiện được.
- + Giao diện chưa bắt mắt, các bố cục chưa được sắp xếp hợp lí.

3.3. Hướng phát triển

- Bổ sung thêm nhiều chức năng nữa cho website.
- Đưa ra doanh thu trước cho khách sạn trong một thời gian nhất định.
- Tối ưu chương trình và xây dựng hệ thống cung cấp được tất cả các sản phẩm mà khách hàng cần đến.
- Thiết kế giao diện bắt mắt, thích hợp với người dùng để tăng trải nghiệm người dùng hệ thống.

PHỤ LỤC

1. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG

- Giải nén file , backup file sql.
- Kết nối lại đường dẫn sql .
- Sửa lại đường dẫn ảnh.
- Kết nối lại connect SQL, xong chạy chương trình.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách giáo trình

- [1] Ths. Trần Kim Hương, "Slide bài giảng C#", Slide bài giảng theo chương".
- [2] Nguyễn Đình Thuần, Mai Xuân Hùng, "Giáo trình phát triển ứng dụng web", ĐHQG TP HCM, 2015.
- [3] Phạm Nguyễn Cương, Hồ Tường Vinh, "Giáo trình Phân tích và thiết kế hệ thống Hướng đối tượng sử dụng UML", ĐHKHTN TP HCM, 2013.
- [4] Nguyễn Thị Thanh Thảo, "Slide bài giảng Lập trình Web", 2018.
- [5] Ths. Trần Kim Hương, "Slide bài giảng lập trình Web ASPX", Slide bài giảng theo chương".

2. Các website tham khảo

- [1] <https://topdev.vn/blog/html-la-gi/>
- [2] <https://topdev.vn/blog/css-la-gi/>
- [3] <https://fptcloud.com/bootstrap-la-gi/>
- [4] <https://aws.amazon.com/vi/what-is/javascript/>
- [5] <https://topdev.vn/blog/ajax-la-gi/>
- [6] <https://mso.vn/microsoft-visual-studio-cong-cu-ho-tro-lap-trinh-website/>