

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

=====***=====



BÁO CÁO BTL THUỘC HỌC PHẦN
THIẾT KẾ PHẦN MỀM

Thiết kế phần mềm cho hệ thống bán hàng
của Website có địa chỉ Canifa.com

GVHD: Ths Nguyễn Thị Thanh Huyền
Nhóm - Lớp: 10 -2024 IT6096003
Thành viên: Vũ Thị Hồng – 2022600527
Nguyễn Văn Anh – 2022600480
Vũ Thị Hồng Nhung – 2022602423
Trần Thị Phương Thảo – 2022601235
Bùi Thị Hiền – 2022600395

Hà Nội, Năm 2024

LỜI MỞ ĐẦU

Trong bối cảnh phát triển mạnh mẽ của công nghệ thông tin, việc xây dựng các hệ thống phần mềm không chỉ giúp doanh nghiệp tối ưu hóa quy trình hoạt động mà còn mang đến trải nghiệm tiện lợi và hiện đại cho khách hàng. Với mục tiêu tạo ra một hệ thống phần mềm quản lý bán hàng hiệu quả cho website **Canifa.com**, nhóm chúng tôi đã thực hiện dự án này nhằm đáp ứng nhu cầu ngày càng cao trong lĩnh vực thương mại điện tử.

Phần mềm được thiết kế sẽ tích hợp nhiều chức năng như quản lý cửa hàng, sản phẩm, giỏ hàng và đơn hàng, giúp người quản trị dễ dàng điều hành, bảo trì hệ thống và cung cấp trải nghiệm mua sắm tối ưu cho khách hàng. Bài báo cáo này sẽ tập trung phân tích, mô tả chi tiết các chức năng chính, đồng thời đưa ra các giải pháp thiết kế và giao diện phù hợp, đảm bảo tính hiệu quả và dễ sử dụng của hệ thống.

Giới hạn chủ đề

Dự án này được thực hiện trong thời gian từ tháng 9 năm 2024 với phạm vi áp dụng cho hệ thống bán hàng của **Canifa.com**, một trong những trang thương mại điện tử hàng đầu tại Việt Nam. Hệ thống sẽ được thiết kế nhằm đáp ứng nhu cầu của thị trường bán lẻ trực tuyến trong nước, với tập trung vào việc quản lý các khía cạnh liên quan đến sản phẩm, giỏ hàng và đơn hàng. Các yếu tố về phân phối sản phẩm và marketing trực tuyến sẽ không được đề cập chi tiết trong đề tài này, vì đây không phải là mục tiêu chính của dự án.

Ngoài ra, dự án chỉ giới hạn trong phạm vi kỹ thuật của việc phát triển phần mềm, không đi sâu vào các yếu tố chiến lược kinh doanh hoặc quản lý chuỗi cung ứng. Việc bảo trì và nâng cấp phần mềm sau khi triển khai cũng không nằm trong phạm vi nghiên cứu, và sẽ được xem xét trong các dự án tiếp theo.

Phương pháp

Để hoàn thành đề tài, nhóm nghiên cứu sẽ thực hiện theo một trình tự gồm các giai đoạn chính như sau:

(1) Phân tích yêu cầu hệ thống

(2) Thiết kế mô hình chức năng

(3) Thiết kế giao diện người dùng.

Phương pháp sử dụng trong đề tài bao gồm phân tích use case, mô hình hóa bằng biểu đồ lớp và biểu đồ trình tự, nhằm mô tả rõ ràng các chức năng của hệ thống.

Mục tiêu nghiên cứu

Mục tiêu chính của đề tài là phát triển một hệ thống phần mềm quản lý bán hàng trực tuyến cho **Canifa.com**, đáp ứng được các yêu cầu về quản lý cửa hàng, sản phẩm, giỏ hàng và đơn hàng. Hệ thống cần đảm bảo tính dễ sử dụng, khả năng mở rộng và tương thích với các thiết bị khác nhau, từ máy tính đến điện thoại di động. Đề tài cũng hướng tới việc đề xuất các giải pháp cải thiện trải nghiệm người dùng thông qua giao diện thân thiện và hiệu quả.

Dàn ý chính

Bài báo cáo này sẽ được chia thành các phần sau:

Chương 1: Giới thiệu và mô tả các chức năng chính của hệ thống.

Chương 2: Phân tích các use case, tập trung vào các khía cạnh quan trọng của hệ thống.

Chương 3: Trình bày thiết kế giao diện và các biểu đồ phân tích liên quan.

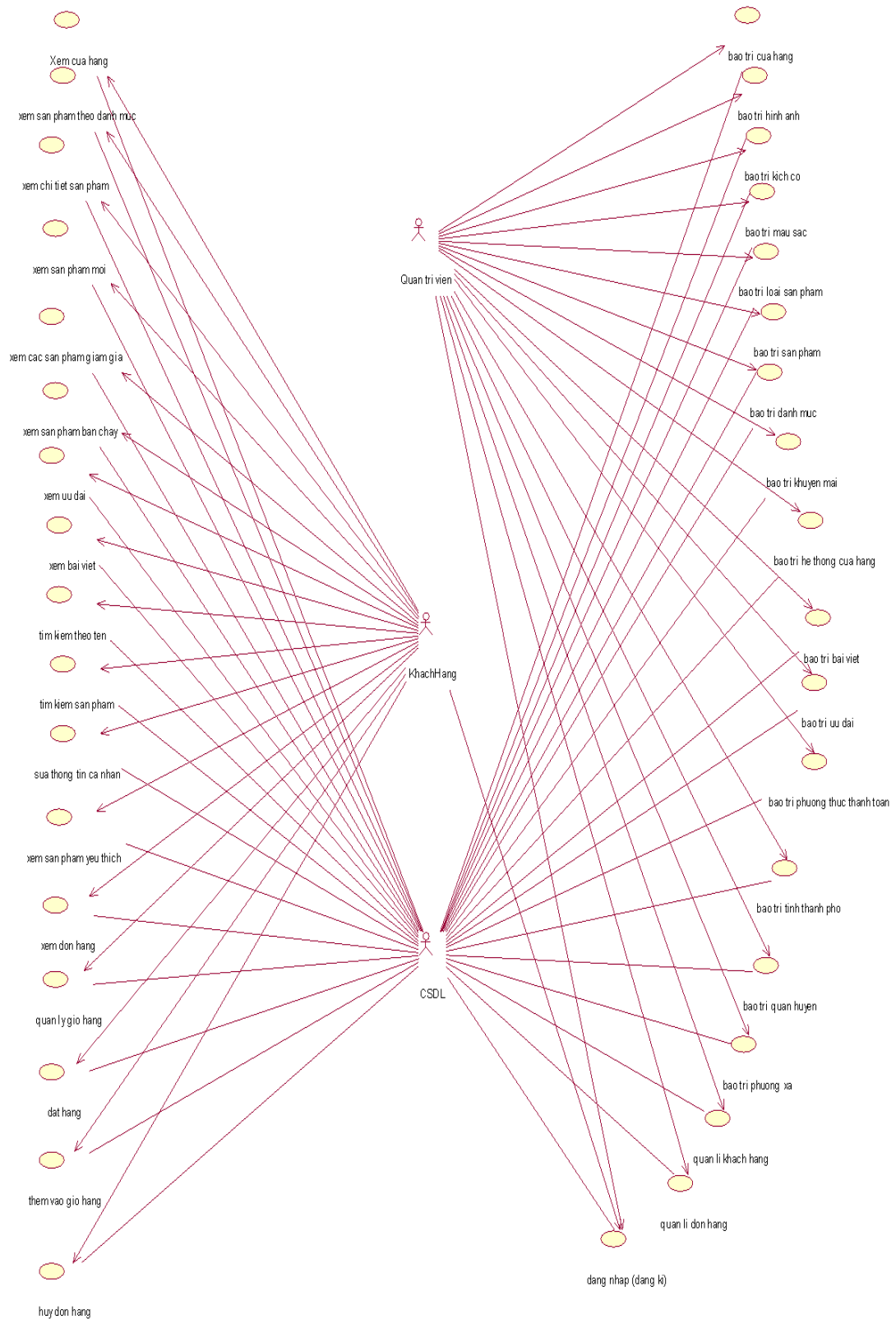
MỤC LỤC

Chương 1. Mô tả chức năng	6
1.1 Biểu đồ use case	6
1.1.1 Các use case phần front end	7
1.1.2 Các use case phần back end	8
1.2 Mô tả use case	10
1.2.1 Mô tả use case Xem ưu đãi (Vũ Thị Hồng)	10
1.2.2 Mô tả use case Bảo trì cửa hàng (Vũ Thị Hồng)	11
1.2.3 Mô tả use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Văn Anh)	12
1.2.4 Mô tả use case Bảo trì danh mục (Nguyễn Văn Anh)	13
1.2.5 Mô tả use case Xem chi tiết sản phẩm (Vũ Thị Hồng Nhung)	14
1.2.6 Mô tả use case bảo trì sản phẩm(Vũ Thị Hồng Nhung)	15
1.2.7 Mô tả use case Đặt hàng (Trần Thị Phương Thảo).	16
1.2.8 Mô tả use case quản lý đơn hàng (Trần Thị Phương Thảo).	18
1.2.9 Mô tả use case Đăng nhập (Bùi Thị Hiền)	20
1.2.10 Mô tả use case Quản lý tài khoản khách hàng (Bùi Thị Hiền)	21
Chương 2. Phân tích use case	23
2.1 Phân tích các use case	23
2.1.1 Phân tích use case Xem ưu đãi (Vũ Thị Hồng)	23
2.1.2 Phân tích use case Bảo trì cửa hàng (Vũ Thị Hồng)	24
2.1.3 Phân tích use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Văn Anh)	27
2.1.4 Phân tích use case Bảo trì danh mục (Nguyễn Văn Anh)	29
2.1.5 Phân tích use case Xem chi tiết sản phẩm (Vũ Thị Hồng Nhung)	30
2.1.6 Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Vũ Thị Hồng Nhung)	32

2.1.7	Phân tích use case Đặt hàng (Trần Thị Phương Thảo)	35
2.1.8	Phân tích use case Quản lý đơn hàng (Trần Thị Phương Thảo)	37
2.1.9	Phân tích use case đăng nhập (Bùi Thị Hiền)	39
2.1.10	Phân tích use case Quản lý tài khoản (Bùi Thị Hiền)	40
2.2	Các biểu đồ tổng hợp	42
2.2.1	Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống	42
2.2.2	Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống	42

Chương 1. Mô tả chức năng

1.1 Biểu đồ use case



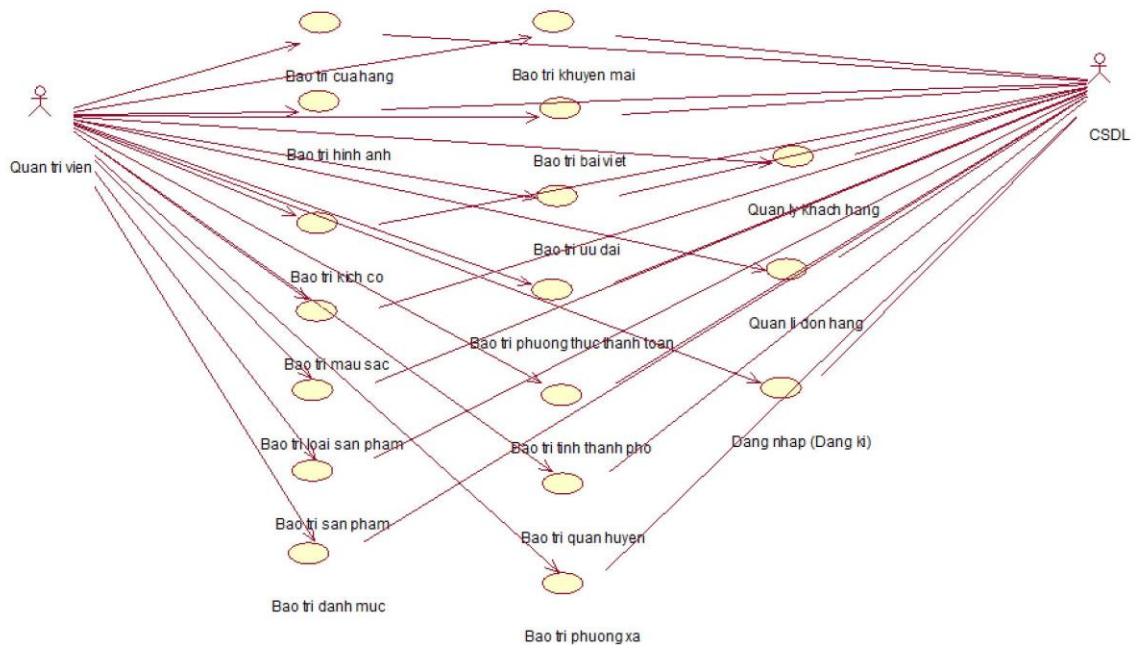
1.1.1 Các use case phần front end



- 1) **Xem cửa hàng** : Cho phép khách hàng xem thông tin các cửa hàng.
- 2) **Xem sản phẩm theo danh mục**: Cho phép khách hàng xem các sản phẩm trong từng danh mục sản phẩm.
- 3) **Xem chi tiết sản phẩm**: Cho phép khách hàng xem thông tin chi tiết về các sản phẩm.
- 4) **Xem sản phẩm mới**: Cho phép khách hàng xem các sản phẩm mới được cập nhật cửa hàng.
- 5) **Xem các sản phẩm giảm giá**: Cho phép khách hàng xem các sản phẩm đang được giảm giá.
- 6) **Xem sản phẩm bán chạy**: cho phép khách hàng xem các sản phẩm đang được bán chạy nhất.
- 7) **Xem ưu đãi**: cho phép khách hàng xem các mã ưu đãi khi mua hàng của cửa hàng dành cho mình.
- 8) **Xem bài viết**: Cho phép khách hàng xem các bài viết, tin tức mới nhất về thời trang và xu hướng.

- 9) **Tìm kiếm theo tên:** Cho phép khách hàng tìm thông tin theo tên sản phẩm.
- 10) **Tìm kiếm sản phẩm:** Cho phép khách tìm các sản phẩm theo thể loại, danh mục, mức giá và một số tiêu chí khác.
- 11) **Đăng nhập (đăng ký):** Cho phép khách hàng đăng nhập vào tài khoản thành viên.
- 12) **Sửa thông tin cá nhân:** Cho phép khách hàng sửa thông tin cá nhân trong tài khoản thành viên.
- 13) **Xem sản phẩm yêu thích:** Cho phép khách hàng xem danh sách các sản phẩm yêu thích của mình.
- 14) **Xem đơn đặt hàng:** Cho phép khách hàng xem các đơn hàng mà đã đặt.
- 15) **Quản lý giỏ hàng:** Cho phép khách hàng thêm hàng vào giỏ, xóa một mặt hàng trong giỏ, sửa số lượng hàng trong giỏ.
- 16) **Đặt hàng:** Cho phép khách hàng đặt mua các mặt hàng trong giỏ hàng.
- 17) **Thêm vào giỏ hàng:** cho phép khách hàng thêm các sản phẩm muốn mua vào giỏ hàng
- 18) **Hủy đơn hàng:** Cho phép khách hàng hủy một đơn hàng đã đặt.

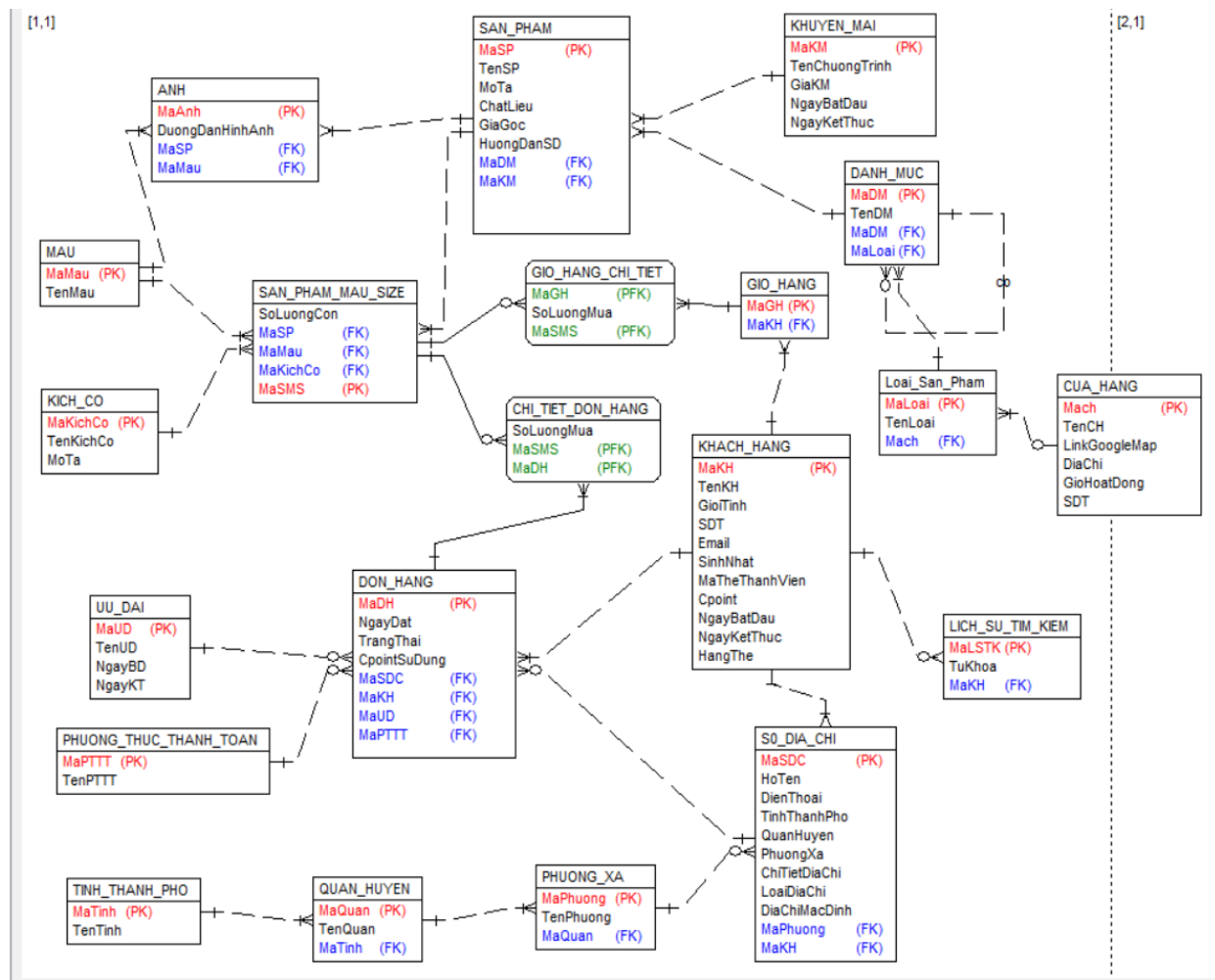
1.1.2 Các use case phần back end



-
- 1) **Bảo trì cửa hàng:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng CUA_HANG.
 - 2) **Bảo trì hình ảnh:** cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng ANH.
 - 3) **Bảo trì kích cỡ:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng KICH_CO.
 - 4) **Bảo trì màu sắc:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng MAU_SAC.
 - 5) **Bảo trì loại sản phẩm:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng LOAI_SAN_PHAM.
 - 6) **Bảo trì sản phẩm:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng SAN_PHAM.
 - 7) **Bảo trì danh mục:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng DANH_MUC.
 - 8) **Bảo trì khuyến mại:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng KHUYEN_MAI.
 - 9) **Bảo trì bài viết:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng BAI_VIET.
 - 10) **Bảo trì ưu đãi:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng MA_GIAM_GIA.
 - 11) **Bảo trì phương thức thanh toán:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN.
 - 12) **Bảo trì tỉnh thành phố:** cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng TINH_THANHPHO.
 - 13) **Bảo trì quận huyện:** cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng QUAN_HUYEN.
 - 14) **Bảo trì phường xã:** cho phép người quản trị xem, thêm, sửa thông tin trong bảng PHUONG_XA.
 - 15) **Quản lý khách hàng:** Cho phép người quản trị xem, sửa trạng thái, xóa thông tin trong bảng KHACH_HANG.
-

16) **Quản lý đơn hàng (xem đơn hàng, xem chi tiết đơn hàng, sửa trạng thái đơn hàng):** Cho phép người quản trị xem thông tin trong bảng DON_HANG và bảng SANPHAM_DONHANG, sửa trạng thái của đơn hàng trong bảng DON_HANG, xóa thông tin trong bảng DON_HANG và SANPHAM_DONHANG.

1.2 Mô tả use case



1.2.1 Mô tả use case Xem ưu đãi (Vũ Thị Hồng)

- **Luồng cơ bản:**

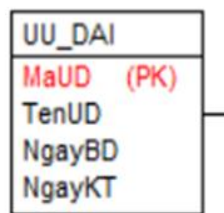
Use case này bắt đầu khi

- 1) Khách hàng kích vào nút ‘Giỏ hàng’ trên thanh menu. Hệ thống sẽ hiển thị form bao gồm thông tin về sản phẩm, mã ưu đãi, tổng tiền và thanh toán.

- 2) Khách hàng kích vào ‘Mã ưu đãi’ trong bảng UU_DAI. Hệ thống sẽ lấy thông tin từ bảng UU_DAI bao gồm: Tên ưu đãi, giá giảm, mã ưu đãi, ngày bắt đầu, ngày kết thúc, điều kiện và hiển thị lên màn hình.
- 3) Khi khách hàng chọn mã ưu đãi và kích vào ‘Tiếp tục’. Hệ thống sẽ hiển thị mã ưu đãi được sử dụng và hiển thị lên màn hình.

Use case kết thúc

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.2 Mô tả use case Bảo trì cửa hàng (Vũ Thị Hồng)

- **Luồng cơ bản:**

Use case này bắt đầu khi

- 1) Người quản trị kích vào nút “Cửa hàng” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các cửa hàng gồm: Mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, giờ hoạt động, số điện thoại, link GoogleMap từ bảng CUA_HANG trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các cửa hàng lên màn hình.
- 2) Thêm cửa hàng:
 - a. Người quản trị kích vào nút “Thêm cửa hàng” trên cửa sổ danh sách cửa hàng. Hệ thống hiển thị lên màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho cửa hàng gồm mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, giờ hoạt động, số điện thoại, link GoogleMap.
 - b. Người quản trị nhập thông tin cần thiết của một cửa hàng và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tạo một cửa hàng mới trong bảng CUA_HANG và hiển thị danh sách các cửa hàng đã được cập nhật.
- 3) Sửa cửa hàng:
 - a. Người quản trị chọn và kích vào nút “Sửa” trên một dòng cửa hàng. Hệ thống sẽ lấy thông cũ của cửa hàng đã được chọn gồm: Mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, giờ hoạt động, số điện thoại, link GoogleMap từ bảng CUA_HANG và hiển thị lên màn hình.
 - b. Người quản trị nhập thông tin mới cho tên cửa hàng, địa chỉ mới, giờ hoạt động mới, số điện thoại mới, link GoogleMap mới và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của cửa hàng được chọn trong bảng CUA_HANG và hiển thị danh sách cửa hàng đã cập nhật.
- 4) Xóa cửa hàng:
 - a. Người quản trị chọn và kích vào nút “Xóa” trên một dòng cửa hàng. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.

- b. Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa cửa hàng được chọn khỏi bảng CUA_HANG và hiển thị danh sách các cửa hàng đã cập nhật.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

CUA_HANG	
Mach	(PK)
TenCH	
LinkGoogleMap	
DiaChi	
GioHoatDong	
SĐT	

1.2.3 Mô tả use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Văn Anh)

- **Luồng cơ bản:**

Use case này bắt đầu khi

1) Khách hàng nhấp hoặc chọn vào nút "Giỏ hàng" trên menu. Hệ thống lấy thông tin về sản phẩm màu size mà người dùng đã chọn thêm vào giỏ hàng gồm: Hình ảnh sản phẩm, tên sản phẩm, tên màu, tên size, giá, số lượng chọn mua từ bảng SAN_PHAM_MAU_SIZE, SAN_PHAM, MAU, KICH_CO, ANH, GIO_HANG_CHI_TIET trong CSDL và hiển thị danh sách các sản phẩm lên màn hình với các lựa chọn thêm hàng vào giỏ, xóa một mặt hàng trong giỏ, sửa số lượng hàng trong giỏ.

2) Thêm hàng vào giỏ

Khách hàng kích chọn vào nút “Thêm vào giỏ hàng” trên màn hình chỗ sản phẩm. Khách chọn kích cỡ, màu sắc, số lượng của sản phẩm lên màn hình. Hệ thống sẽ lưu thông tin sản phẩm đó vào bảng GIO_HANG_CHI_TIET và hiển thị danh sách các sản phẩm trong giỏ được cập nhật.

3) Xóa một mặt hàng trong giỏ hàng.

a) Khách hàng kích chọn “Xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng” trên mỗi sản phẩm. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình yêu cầu xác nhận xóa.

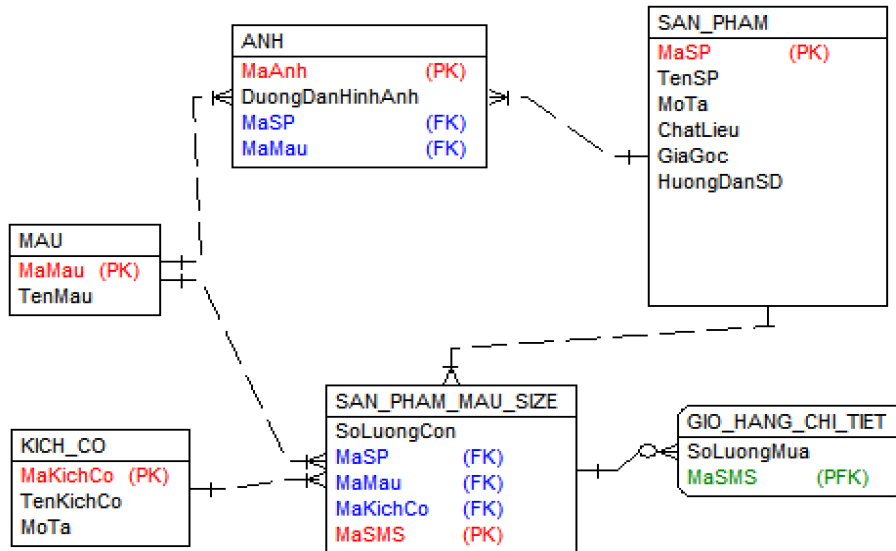
b) Khách hàng kích nút “Đồng ý”. Hệ thống xóa sản phẩm khỏi bảng GIO_HANG_CHI_TIET , và hiển thị lại danh sách các sản phẩm được cập nhật.

4) Sửa số lượng hàng trong giỏ hàng

a) Khách hàng kích chọn vào biểu tượng “+” hoặc “-” để thay đổi số lượng chọn mua của sản phẩm. Hệ thống sẽ lưu số lượng mới của sản phẩm vào bảng GIO_HANG_CHI_TIET và hiển thị lên màn hình.

 Use case kết thúc

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.4 Mô tả use case Bảo trì danh mục (Nguyễn Văn Anh)

- **Luồng cơ bản:**

Use case này bắt đầu khi

1) Người quản trị kích vào mục “Bảo trì danh mục” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các danh mục (mã danh mục, tên danh mục, mã loại) của các danh mục từ bảng DANH_MUC trong CSDL và hiển thị lên màn hình cùng với các lựa chọn thêm danh mục, sửa danh mục, xóa danh mục.

2) Thêm danh mục

a. Người quản trị kích vào nút “Thêm danh mục mới”. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết (mã danh mục, tên danh mục, mã loại) của danh mục

b. Người quản trị nhập thông tin cho danh mục mới và kích vào nút “Lưu”. Hệ thống lưu thông tin danh mục mới vào bảng DANH_MUC và hiển thị lại danh sách các danh mục được cập nhật.

3) Sửa danh mục

a. Người quản trị chọn một dòng danh mục muốn sửa và kích vào nút “Sửa danh mục”. Hệ thống hiển thị màn hình với thông tin cũ của danh mục trong các text box

b. Người quản trị nhập thông tin mới cho danh mục và kích vào nút “Lưu”. Hệ thống cập nhật thông tin danh mục vào bảng DANH_MUC và hiển thị lại danh sách các danh mục được cập nhật

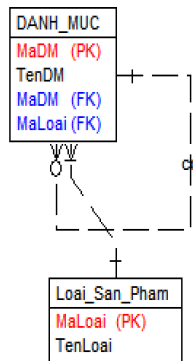
4) Xóa danh mục

a. Người quản trị chọn một dòng danh mục muốn xóa và kích vào nút “Xóa danh mục”. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu xác nhận xóa

b. Người quản trị kích nút “Đồng ý”. Hệ thống xóa danh mục khỏi bảng DANH_MUC, hiển thị thông báo đã xóa thành công danh mục và hiển thị lại danh sách các danh mục được cập nhật

Use case kết thúc.

• **Dữ liệu liên quan:**



1.2.5 Mô tả use case Xem chi tiết sản phẩm (Vũ Thị Hồng Nhung)

· **Luồng cơ bản**

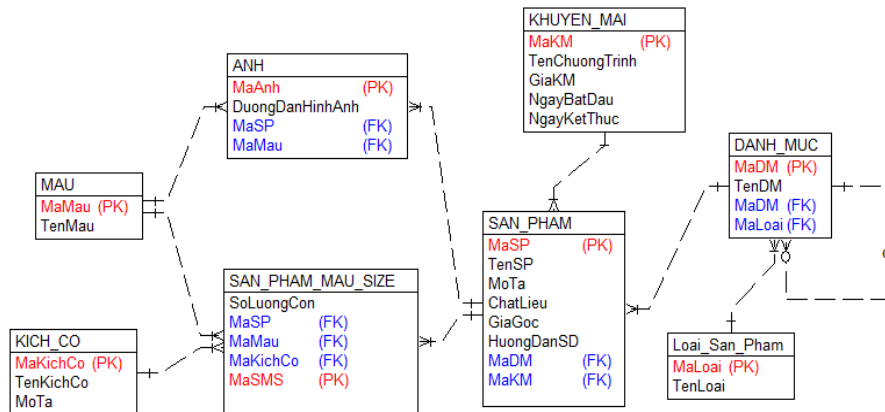
Use case bắt đầu khi

- 1) Khách hàng chọn tên của một “Loại sản phẩm”. Hệ thống lấy thông tin loại sản phẩm đó trong bảng LOAI_SAN_PHAM, lấy thông tin của danh mục trong bảng DANH_MUC và hiển thị danh mục tương ứng với tên loại sản phẩm đó lên màn hình.
- 2) Khách hàng kích chọn tên một “Danh mục”. Hệ thống sẽ lấy thông tin danh mục trong bảng DANH_MUC, lấy thông tin sản phẩm trong bảng SAN_PHAM, lấy hình ảnh sản phẩm trong bảng ANH, lấy thông tin khuyến mãi trong bảng KHUYEN_MAI, lấy thông tin chi tiết sản phẩm (như kích thước, màu sắc) từ bảng SAN_PHAM_MAU_SIZE và hiển thị danh sách các sản phẩm tương ứng với tên danh mục đó lên màn hình.
- 3) Khách hàng kích chọn một sản phẩm. Hệ thống sẽ lấy thông tin của sản phẩm đó từ bảng SAN_PHAM, hình ảnh từ bảng ANH, thông tin giảm giá từ bảng KHUYEN_MAI, thông tin chi tiết sản phẩm (màu sắc, kích thước) từ bảng SAN_PHAM_MAU_SIZE và hiển thị lên màn hình thông tin chi

tiết của sản phẩm đó như: tên sản phẩm, mã sản phẩm, mã màu sắc, ảnh màu, kích cỡ, mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng lên màn hình

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan**



1.2.6 Mô tả use case bảo trì sản phẩm(Vũ Thị Hồng Nhung)

- **Luồng cơ bản**

Use case này bắt đầu khi

1) Người quản trị kích chuột vào mục “bảo trì sản phẩm” trên menu chính. Hệ thống sẽ lấy thông tin của các sản phẩm(mã sản phẩm, tên sản phẩm, mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng, mã danh mục mã khuyến mại) từ bảng SAN_PHAM trong CSDL và hiển thị lên màn hình cùng với các lựa chọn thêm sản phẩm, sửa sản phẩm, xóa sản phẩm.

2) Thêm sản phẩm

a. Người quản trị kích vào nút “Thêm sản phẩm mới”. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin (mã sản phẩm, tên sản phẩm, giá gốc, mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng, mã khuyến mại) của sản phẩm.

b. Người quản trị nhập thông tin cho sản phẩm mới và kích vào nút “Luu”. Hệ thống lưu thông tin sản phẩm mới vào bảng SAN_PHAM và hiển thị lại danh sách các sản phẩm được cập nhật.

3) Sửa sản phẩm

a. Người quản trị chọn một dòng sản phẩm muốn sửa và kích vào nút “Sửa sản phẩm”. Hệ thống hiển thị màn hình với thông tin cũ của sản phẩm trong các text box.

b. Người quản trị nhập thông tin mới cho sản phẩm và kích vào nút “Lưu”. Hệ thống cập nhật thông tin sản phẩm vào bảng SAN_PHAM và hiển thị lại danh sách các sản phẩm được cập nhật.

4) Xóa sản phẩm

a. Người quản trị chọn một dòng sản phẩm muốn xóa và kích vào nút “Xóa sản phẩm”. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu xác nhận xóa

b. Người quản trị kích nút “Đồng ý”. Hệ thống xóa sản phẩm khỏi bảng SAN_PHAM, hiển thị thông báo đã xóa thành công sản phẩm và hiển thị lại danh sách các sản phẩm được cập nhật.

Use case kết thúc

- **Dữ liệu liên quan:**

SAN_PHAM	
MaSP	(PK)
TenSP	
MoTa	
ChatLieu	
GiaGoc	
HuongDanSD	
MaDM	(FK)
MaKM	(FK)

1.2.7 Mô tả use case Đặt hàng (Trần Thị Phương Thảo).

- Luồng cơ bản

Use case bắt đầu khi

1) Khách hàng kích chọn vào nút “Thanh toán” trong giỏ hàng. Hệ thống lấy thông tin đơn hàng đặt mua từ bảng DON_HANG và CHI_TIET_DON_HANG bao gồm mã đơn hàng, ngày đặt, trạng thái, mã khách hàng, mã ưu đãi, trạng thái, cpoint sử dụng, mã số địa chỉ, số lượng

mua, mã sản phẩm màu size, mã phương thức thanh toán hiển thị lên màn hình.

2) Sửa số địa chỉ

a) Khách hàng kích chọn biểu tượng “sửa thông tin giao hàng”. Hệ thống sẽ lấy thông tin địa chỉ từ bảng SO_DIA_CHI bao gồm mã số địa chỉ, họ tên, điện thoại, tỉnh thành phố, quận huyện, phường xã, chi tiết địa chỉ, loại địa chỉ và địa chỉ mặc định và hiển thị danh sách số địa chỉ của khách hàng lên màn hình.

b) Thêm địa chỉ mới

i. Khách hàng kích chọn “Thêm địa chỉ mới”. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình yêu cầu cập nhật thông tin chi tiết (họ tên, số điện thoại, tỉnh/thành phố, quận /huyện, phường/xã, địa chỉ chi tiết, loại địa chỉ)

ii. Khách hàng nhập thông tin số địa chỉ mới và khách hàng kích vào vào nút “Lưu địa chỉ”. Hệ thống lưu thông tin vào bảng SO_DIA_CHI và hiển thị địa chỉ mới lên màn hình.

3) Thay đổi mã giảm giá

a) Khách hàng kích chọn vào nút “chọn hoặc nhập mã”. Hệ thống sẽ lấy thông tin giảm giá từ bảng UU_DAI và hiển thị danh sách mã ưu đãi lên màn hình.

b) Khách hàng kích chọn mã ưu đãi hoặc nhập mã ưu đãi và nhấn “sử dụng”. Hệ thống kiểm tra và hiển thị thông báo áp dụng mã thành công hoặc không thành công lên màn hình. Kích chọn “tiếp tục” hệ thống sẽ lưu mã ưu đãi sử dụng và hiển thị lên màn hình.

4) Thay đổi phương thức thanh toán

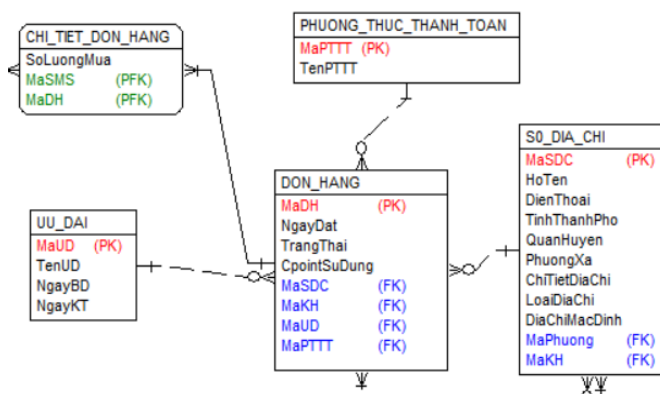
a) Khách hàng kích chọn vào nút “Phương thức thanh toán”. Hệ thống sẽ lấy các phương thức thanh toán từ bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN và hiển thị lên màn hình.

b) Khách hàng kích chọn một phương thức thanh toán. Hệ thống sẽ lưu và hiển thị lên màn hình.

5) Khách hàng kích chọn vào nút “thanh toán”. Hệ thống lưu thông tin đơn hàng (gồm mã đơn hàng, phí vận chuyển, mã phương thức thanh toán, mã khách hàng, mã ưu đãi, trạng thái, cpoint sử dụng, mã số địa chỉ, số lượng mua,...) vào bảng DON_HANG và CHI_TIET_DON_HANG và thông báo đặt hàng thành công, đồng thời hiển thị thông tin chi tiết đơn hàng lên màn hình.

Use case kết thúc.

• Dữ liệu liên quan:



1.2.8 Mô tả use case quản lý đơn hàng (Trần Thị Phương Thảo).

•Luồng cơ bản

Use case bắt đầu khi

1) Người quản trị ấn vào nút “Quản lý đơn hàng” trên menu chính. Hệ thống sẽ lấy thông tin chi tiết của các đơn hàng (mã đơn hàng, phí vận chuyển, mã phương thức thanh toán, mã khách hàng, mã ưu đãi, trạng thái, cpoint sử dụng và mã số địa chỉ) từ bảng DON_HANG và hiển thị lên màn hình.

2) Xem chi tiết đơn hàng:

Người dùng kích vào nút “Xem chi tiết” của đơn hàng. Hệ thống lấy ra thông tin chi tiết của đơn hàng bao gồm: mã đơn hàng, ngày đặt, mã phương thức thanh toán, mã khách hàng, mã ưu đãi, trạng thái, cpoint sửa dụng,

mã số địa chỉ, mã sản phẩm màu size và số lượng mua từ bảng DON_HANG, CHI_TIET_DON_HANG và hiển thị lên màn hình.

3) Cập nhập trạng thái đơn hàng.

a. Người quản trị kích chọn kích vào nút “cập nhập trạng thái đơn hàng”. Hệ thống sẽ hiển thị giao diện biểu mẫu chứa thông tin trạng thái của đơn hàng được kích chuột và kết nối bảng DON_HANG. Sau khi người quản trị điền các thông tin cần cập nhật của đơn hàng và kích chuột vào nút "Lưu thay đổi". Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận cập nhật tình trạng đơn hàng.

b. Người quản trị kích vào nút “xác nhận”. Hệ thống sẽ cập nhật lại đơn hàng được chọn vào bảng DON_HANG bao gồm các thông tin đã được sửa đổi sau đó hiển thị lại giao diện danh sách các đơn hàng sau khi được cập nhật.

4) Xóa thông tin đơn hàng

a. Người quản trị chọn một dòng đơn hàng muốn xóa và kích vào nút “Xóa đơn hàng”. Hệ thống sẽ hiển thị yêu cầu xác nhận xóa.

b. Người quản trị kích chọn nút “Đồng ý”, hệ thống sẽ xóa đơn hàng khỏi bảng DON_HANG và hiển thị thông báo đơn hàng đã xóa.

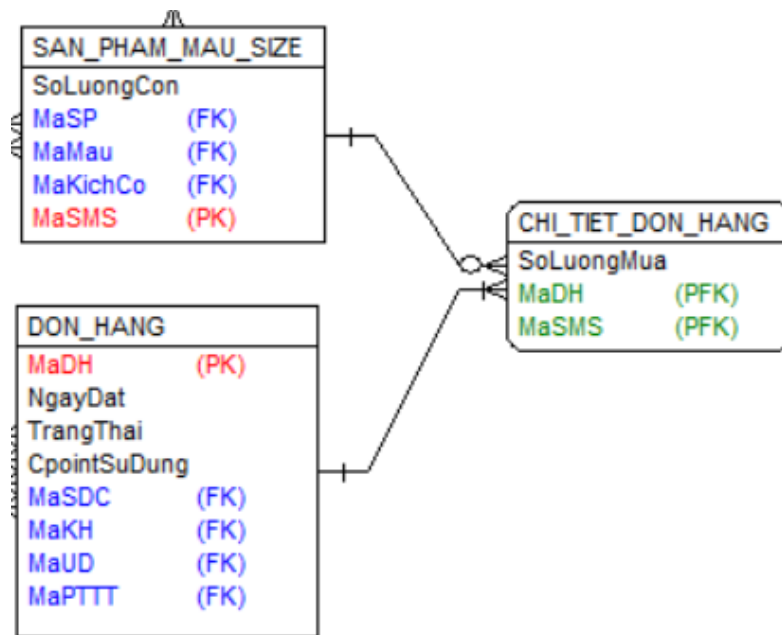
5) Xóa một sản phẩm khỏi đơn hàng.

a) Người quản trị chọn một hoặc nhiều sản phẩm cần xóa và kích vào nút “Xóa sản phẩm”. Hệ thống sẽ hiển thị yêu cầu xác nhận xóa.

b) Người quản trị kích chọn nút “Đồng ý”, hệ thống sẽ xóa sản phẩm ra khỏi bảng SAN_PHAM_MAU_SIZE và hiển thị lại danh sách sản phẩm trong đơn hàng.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.9 Mô tả use case Đăng nhập (Bùi Thị Hiền)

- **Luồng cơ bản**

Use case này bắt đầu khi:

- 1) Khách hàng kích chọn vào mục “Tài khoản” trên menu. Hệ thống hiển thị màn hình đăng nhập lên màn hình, và yêu cầu khách hàng nhập số điện thoại.
- 2) Khách hàng nhập số điện thoại và nhấn nút “Tiếp tục”. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình yêu cầu chọn phương thức nhận mã xác thực (gồm zalo, và tin nhắn SMS).
- 3) Khách hàng chọn phương thức nhận mã xác thực. Hệ thống sẽ gửi mã xác thực (OTP) cho người dùng qua phương thức xác thực khách hàng chọn và hiển thị màn hình yêu cầu nhập mã.
- 4) Khách hàng nhập mã xác thực và nhấn nút “xác nhận”. Hệ thống sẽ kiểm tra và hiển thị thông báo đăng nhập thành công lên màn hình.

- **Dữ liệu liên quan:**

KHACH_HANG	
MaKH	(PK)
TenKH	
GioiTinh	
SDT	
Email	
SinhNhat	
MaTheThanhVien	
Cpoint	
NgayBatDau	
NgayKetThuc	
HangThe	

1.2.10 Mô tả use case Quản lý tài khoản khách hàng (Bùi Thị Hiền)

- **Luồng cơ bản**

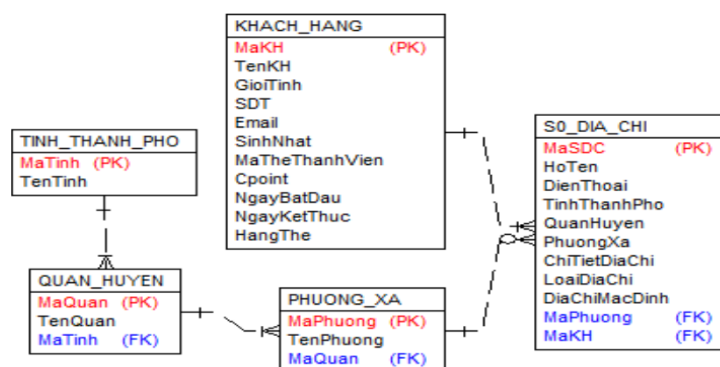
Use case này bắt đầu khi:

- 1) Người quản trị kích vào mục “Quản lý tài khoản” trên menu quản trị.
 Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các khách hàng (mã khách hàng, họ tên, giới tính, số điện thoại, email, sinh nhật, mã thẻ thành viên, cpoint, ngày bắt đầu, ngày kết thúc, hăng thẻ) từ bảng KHACH_HANG và thông tin số địa chỉ (tỉnh thành phố, quận huyện, phường xã, chi tiết địa chỉ, loại địa chỉ, địa chỉ mặc định) từ bảng SO_DIA_CHI, PHUONG_XA, QUAN_HUYEN, TINH_THANH_PHO trong CSDL và hiển thị lên màn hình cùng với các lựa chọn thêm, sửa, xóa thông tin khách hàng.
- 2) Thêm tài khoản:
 - a) Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách tài khoản. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình để nhập thông tin của khách hàng (như họ tên, giới tính, số điện thoại, email, sinh nhật, tỉnh thành phố, quận huyện, phường xã).
 - b) Người quản trị nhập thông tin cho khách hàng và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ hiển thị cửa sổ xác nhận.

- c) Người quản trị kích nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ lưu thông tin của khách hàng vào bảng KHACH_HANG, SO_DIA_CHI, và hiển thị lại danh sách các khách hàng được cập nhật.
- 3) Sửa thông tin tài khoản
- a) Người quản trị chọn một dòng khách hàng muốn sửa và kích vào nút “sửa”. Hệ thống hiển thị form sửa thông tin khách hàng.
- b) Người quản trị nhập thông tin mới cho tài khoản và kích vào nút “Lưu”. Hệ thống hiển thị cửa sổ xác nhận
- c) Người quản trị kích “Đồng ý”. Hệ thống sẽ cập nhật thông tin tài khoản vào bảng KHACH_HANG và bảng SO_DIA_CHI và hiển thị lại danh sách các khách hàng được cập nhật.
- 4) Xóa tài khoản khách hàng
- a) Người quản trị chọn một dòng khách hàng muốn xóa và kích vào nút “Xóa khách hàng”. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- b) Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống xóa khách hàng khỏi bảng KHACH_HANG, hiển thị lại danh sách các khách hàng đã được cập nhật.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

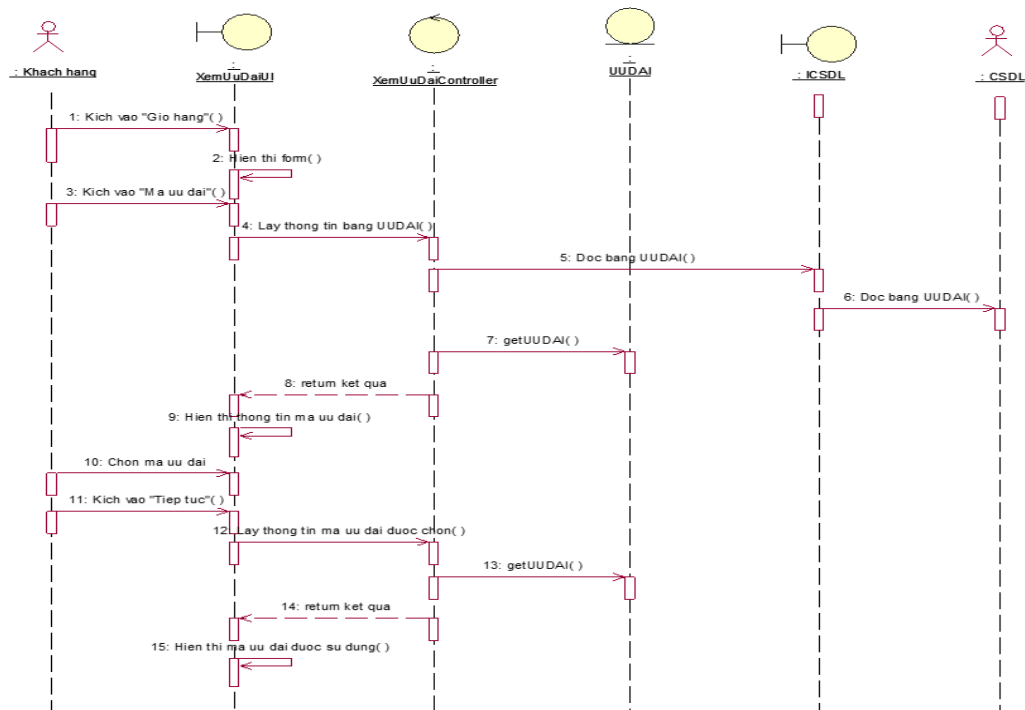


Chương 2. Phân tích use case

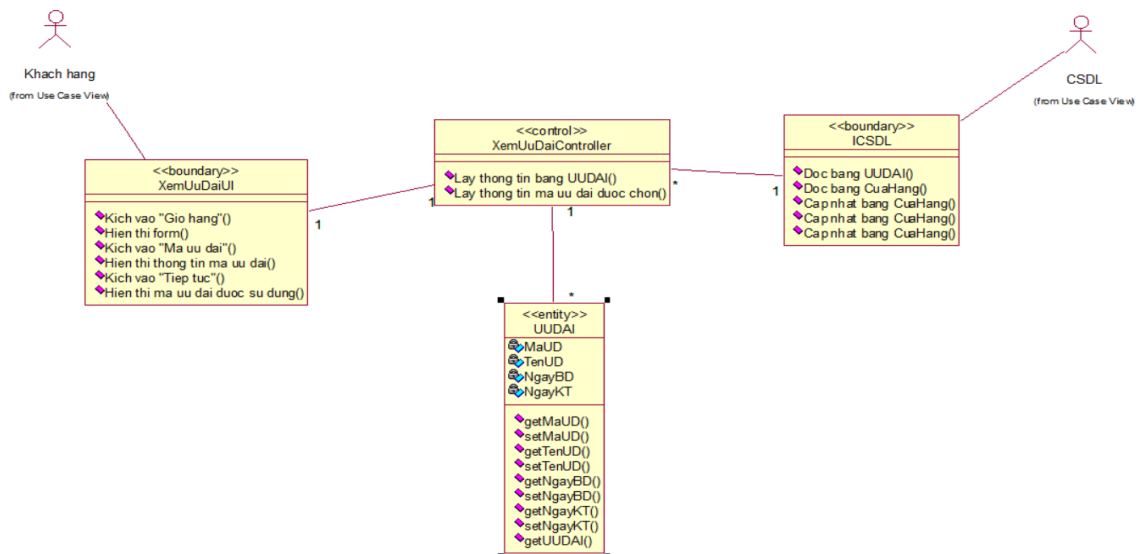
2.1 Phân tích các use case

2.1.1 Phân tích use case Xem ưu đãi (Vũ Thị Hồng)

2.1.1.1 Biểu đồ trình tự

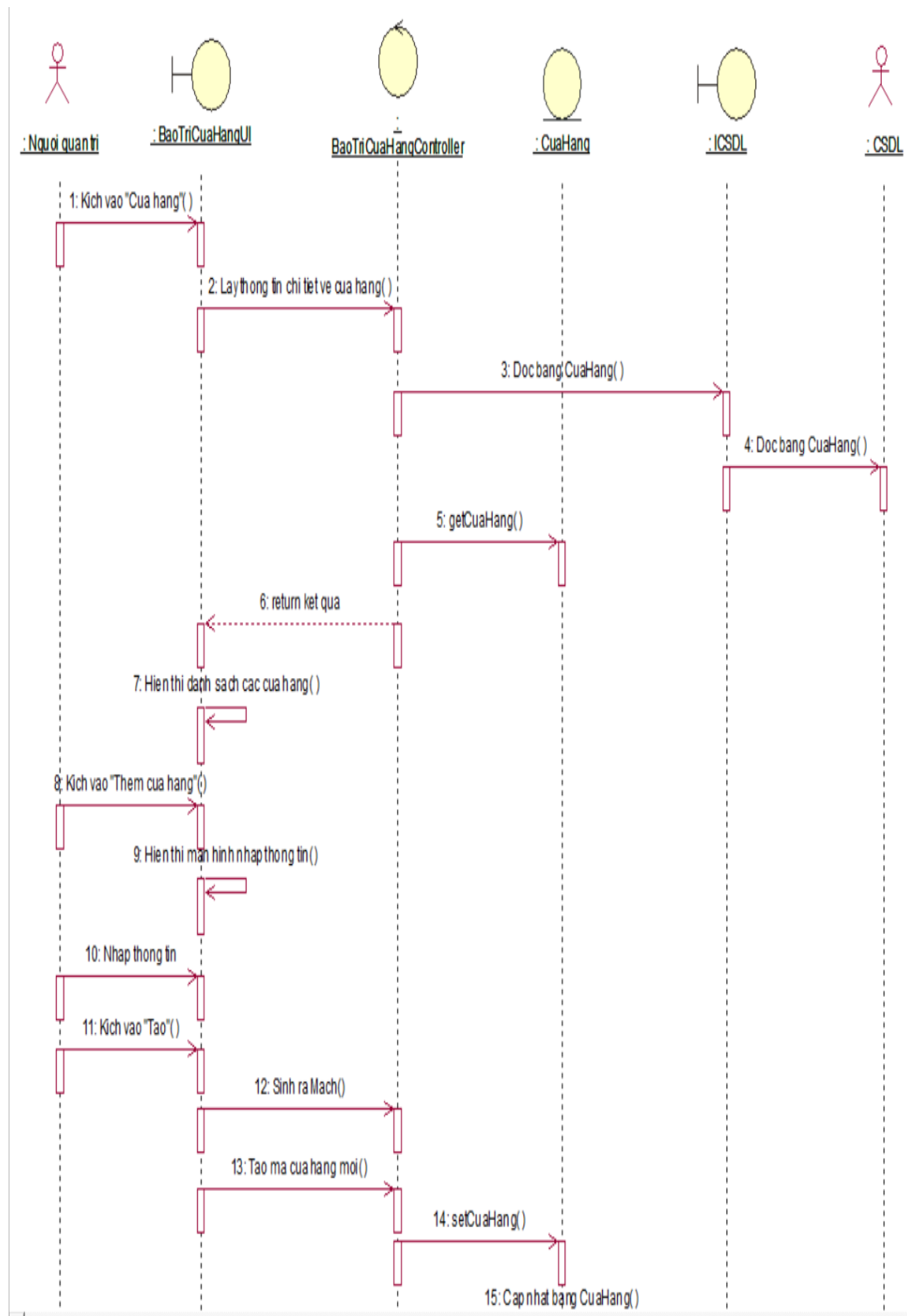


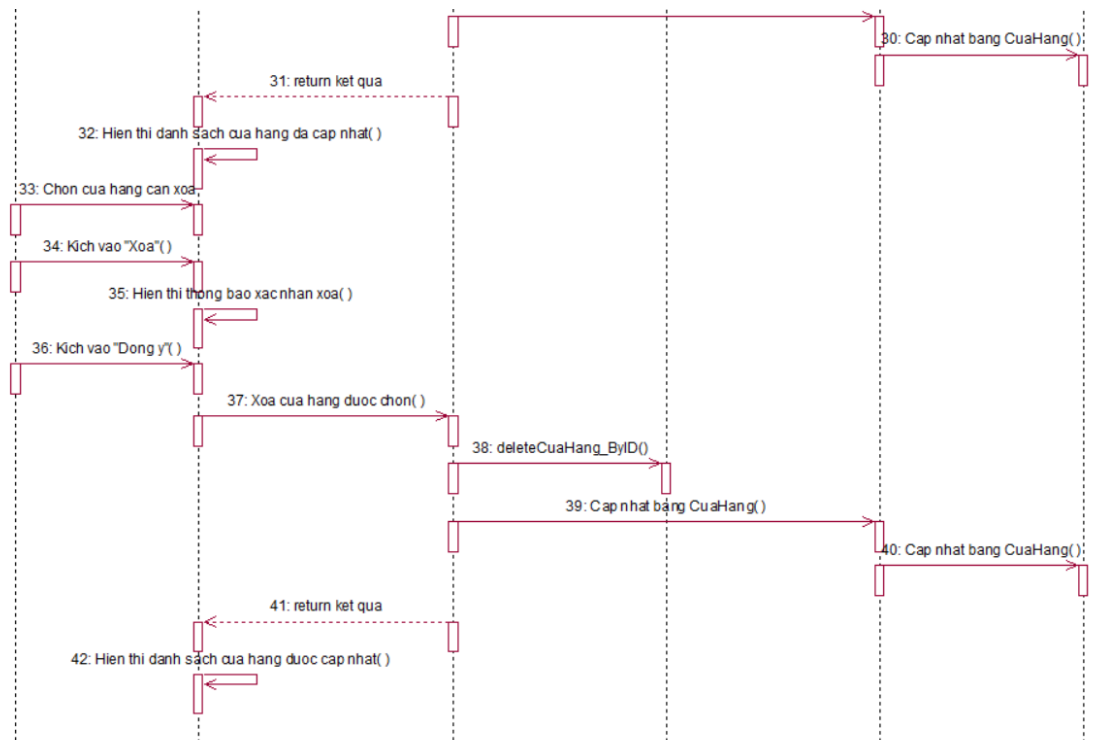
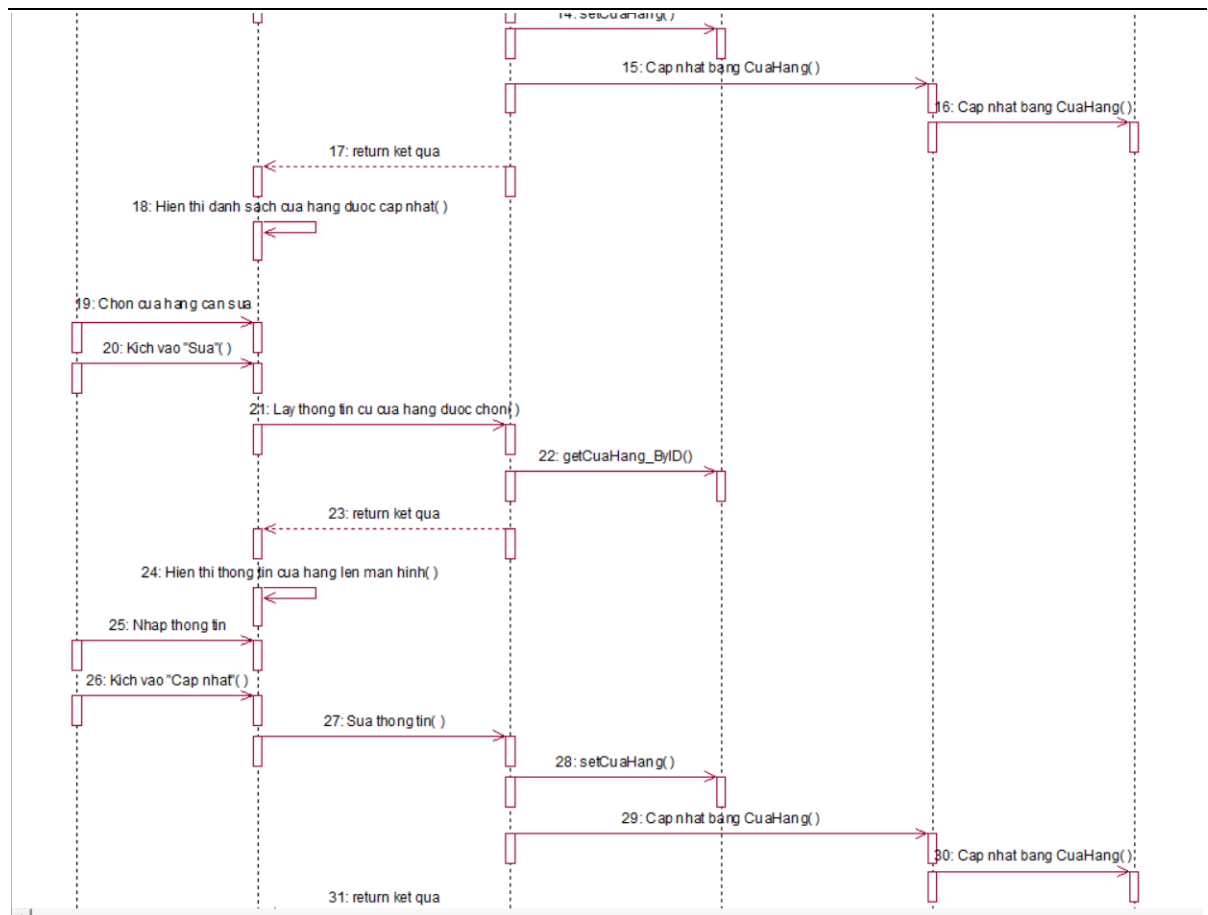
2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích



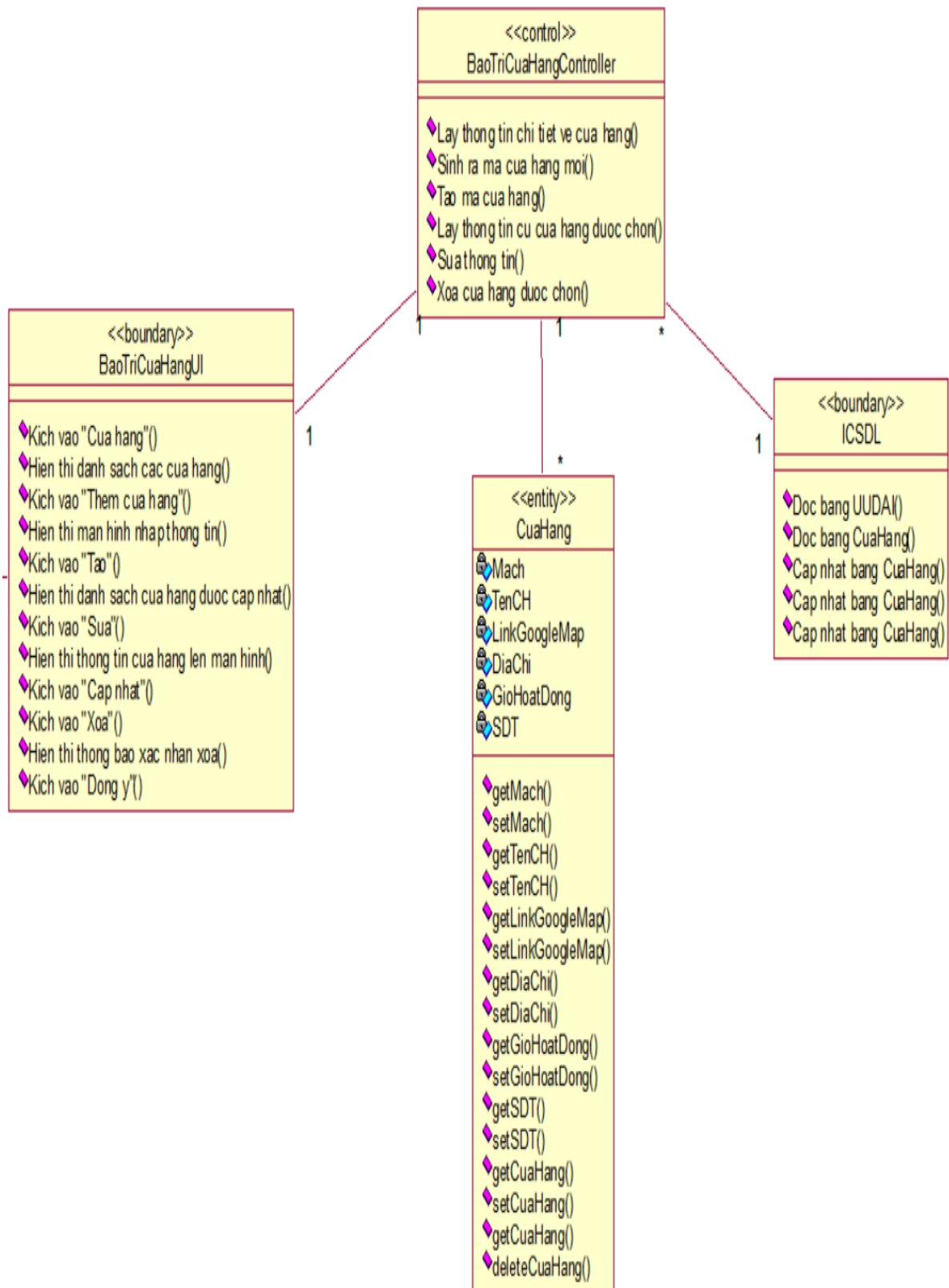
2.1.2 Phân tích use case **Bảo trì cửa hàng** (Vũ Thị Hồng)

2.1.2.1 Biểu đồ trình tự



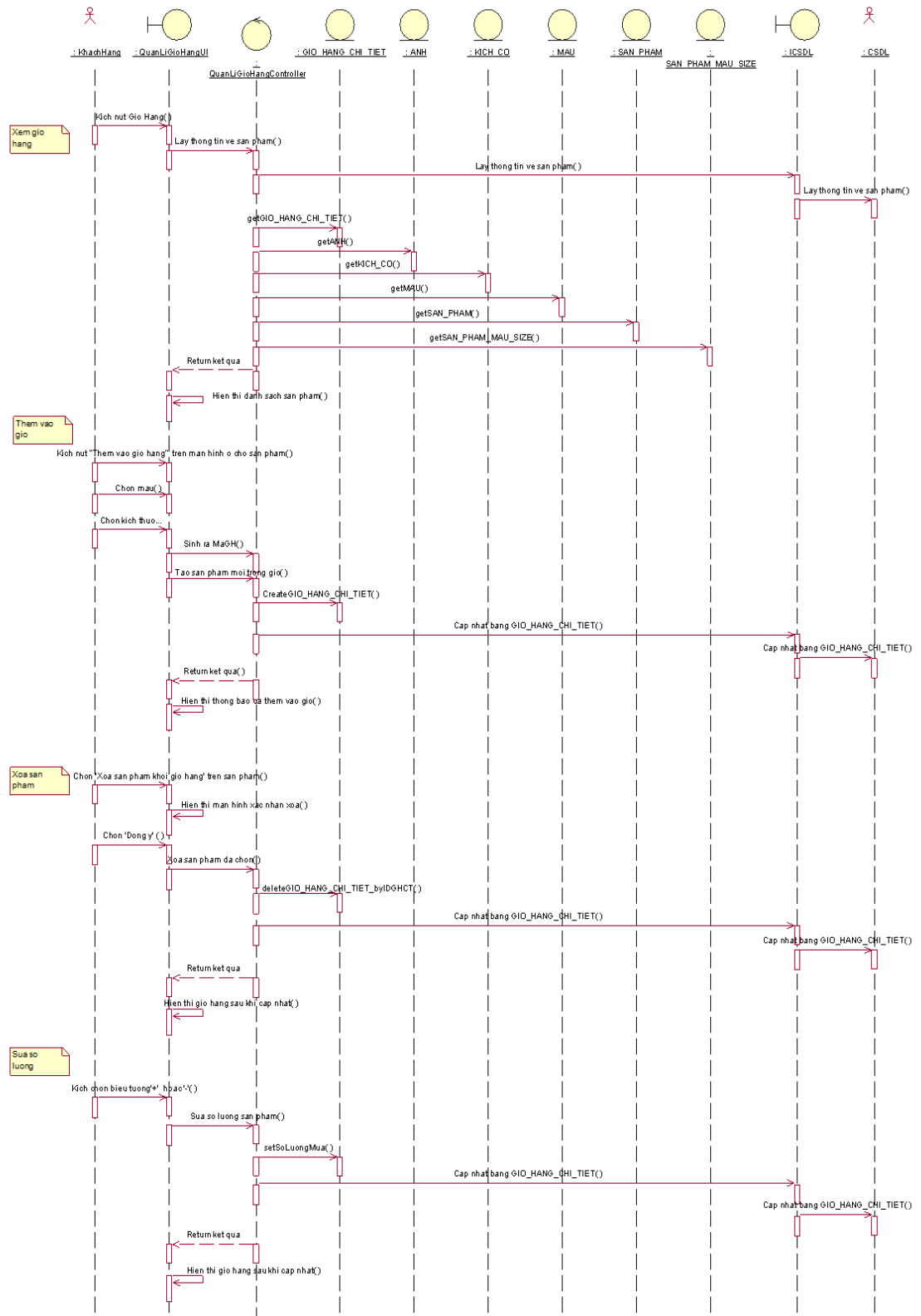


2.1.2.2 Biểu đồ lớp phân tích

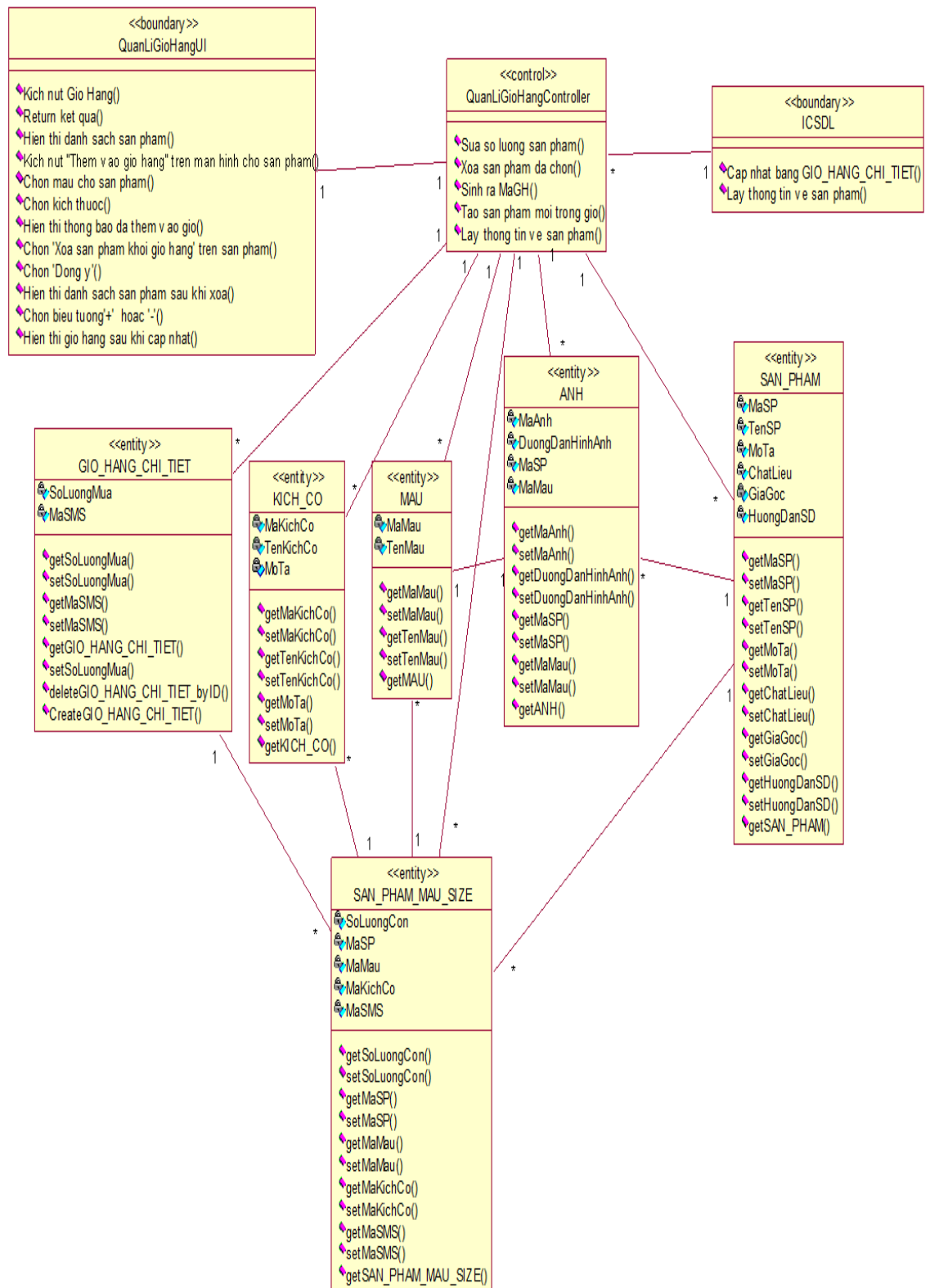


2.1.3 Phân tích use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Văn Anh)

2.1.3.1 Biểu đồ trình tự

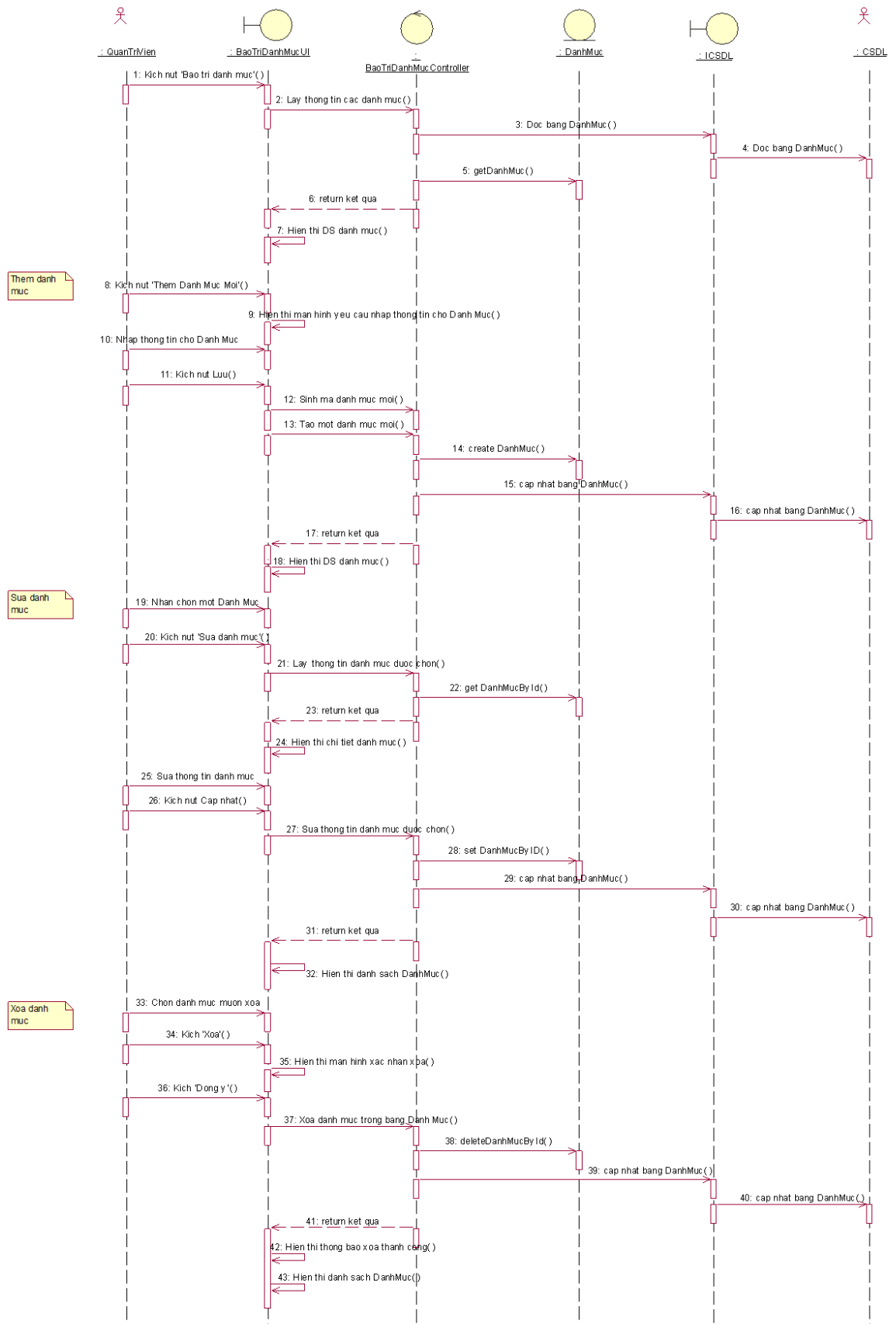


2.1.3.2 Biểu đồ lớp phân tích

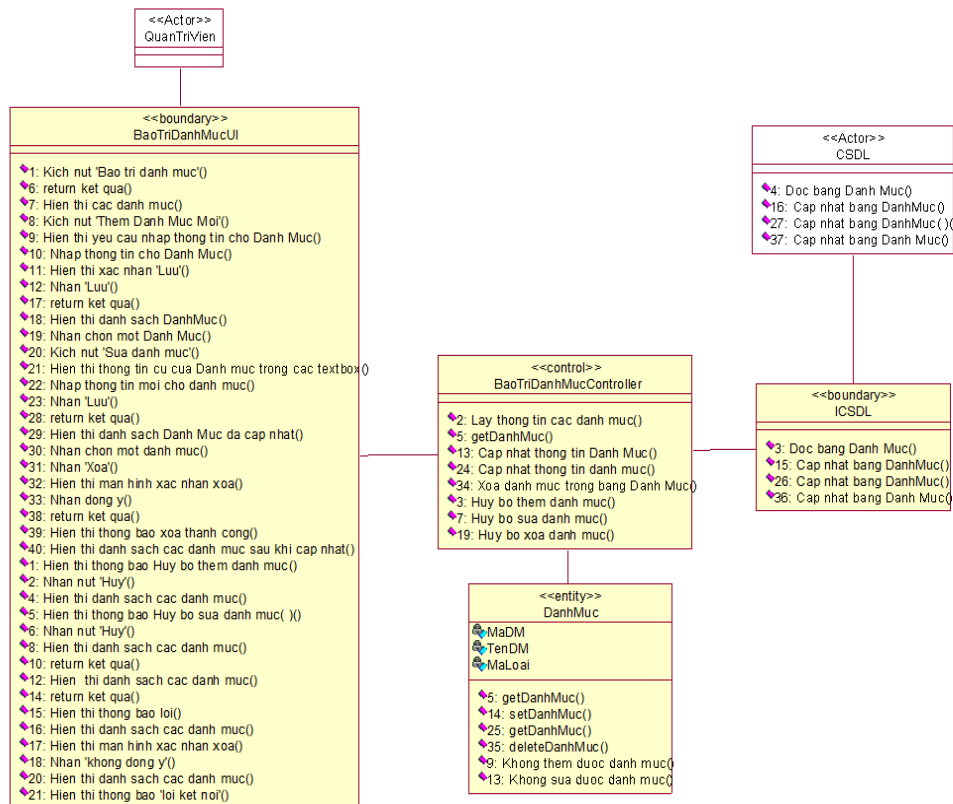


2.1.4 Phân tích use case Bảo trì danh mục (Nguyễn Văn Anh)

2.1.4.1 Biểu đồ trình tự

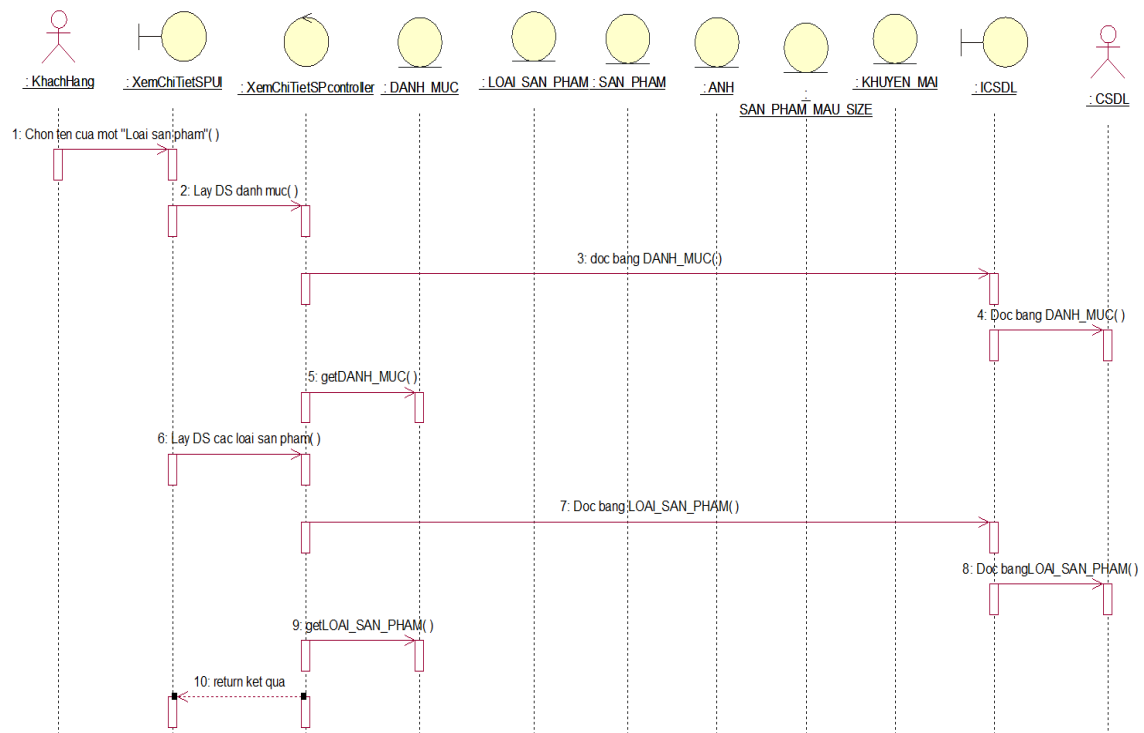


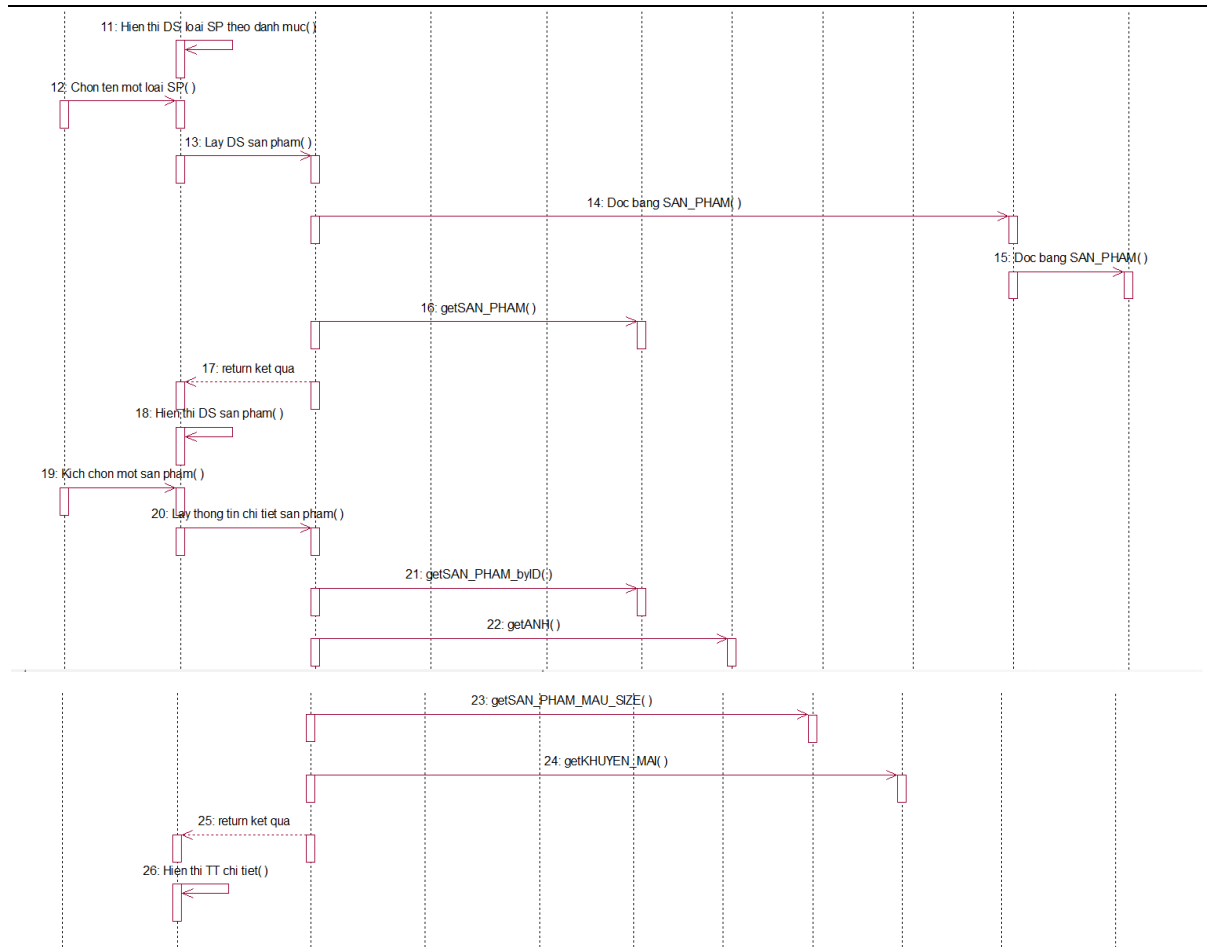
2.1.4.2 Biểu đồ lớp phân tích



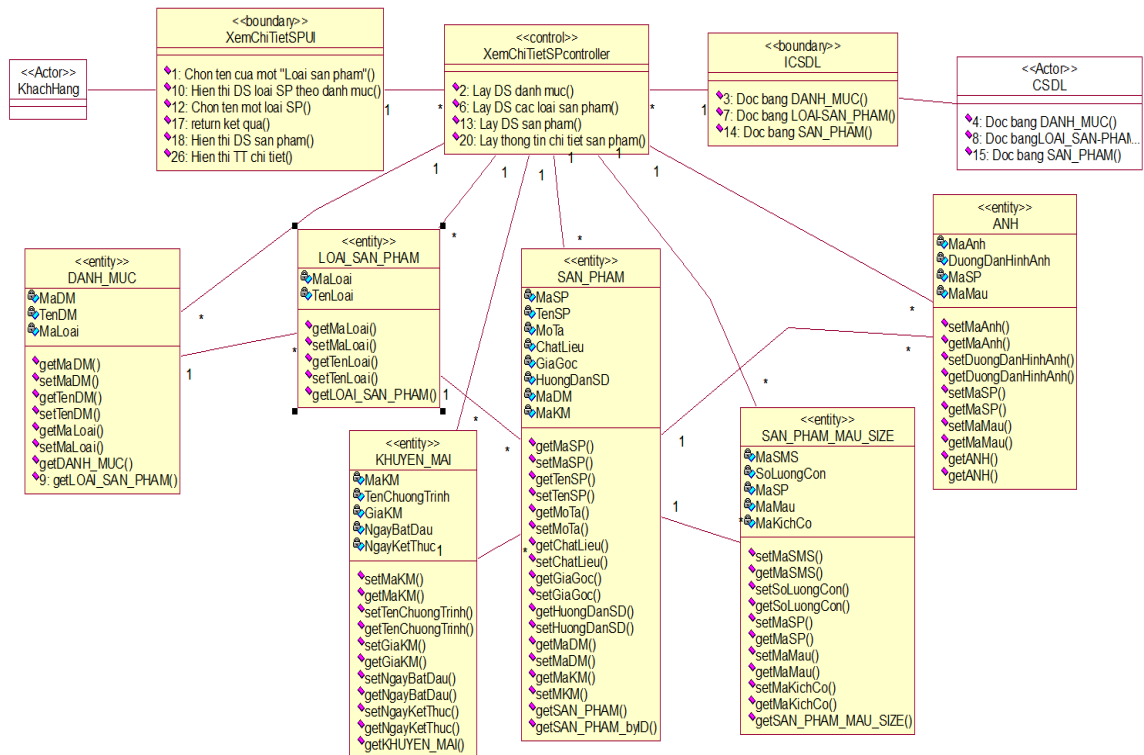
2.1.5 Phân tích use case Xem chi tiết sản phẩm (Vũ Thị Hồng Nhung)

2.1.5.1 Biểu đồ trình tự



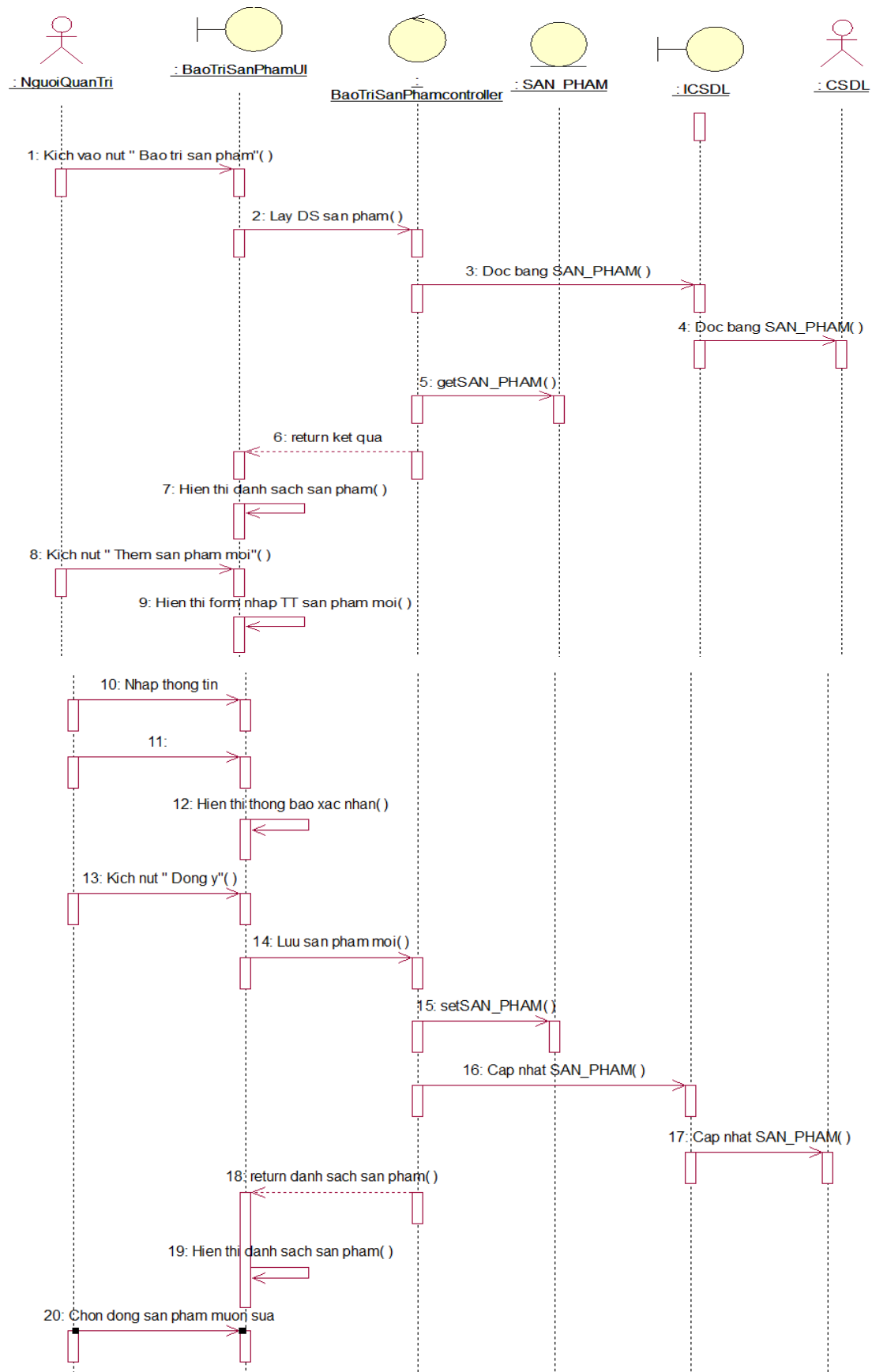


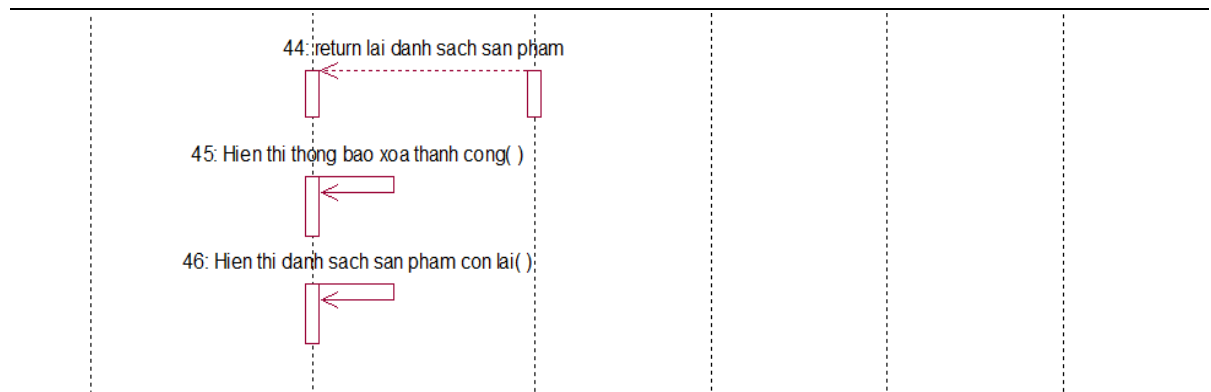
2.1.5.2 Biểu đồ lớp phân tích



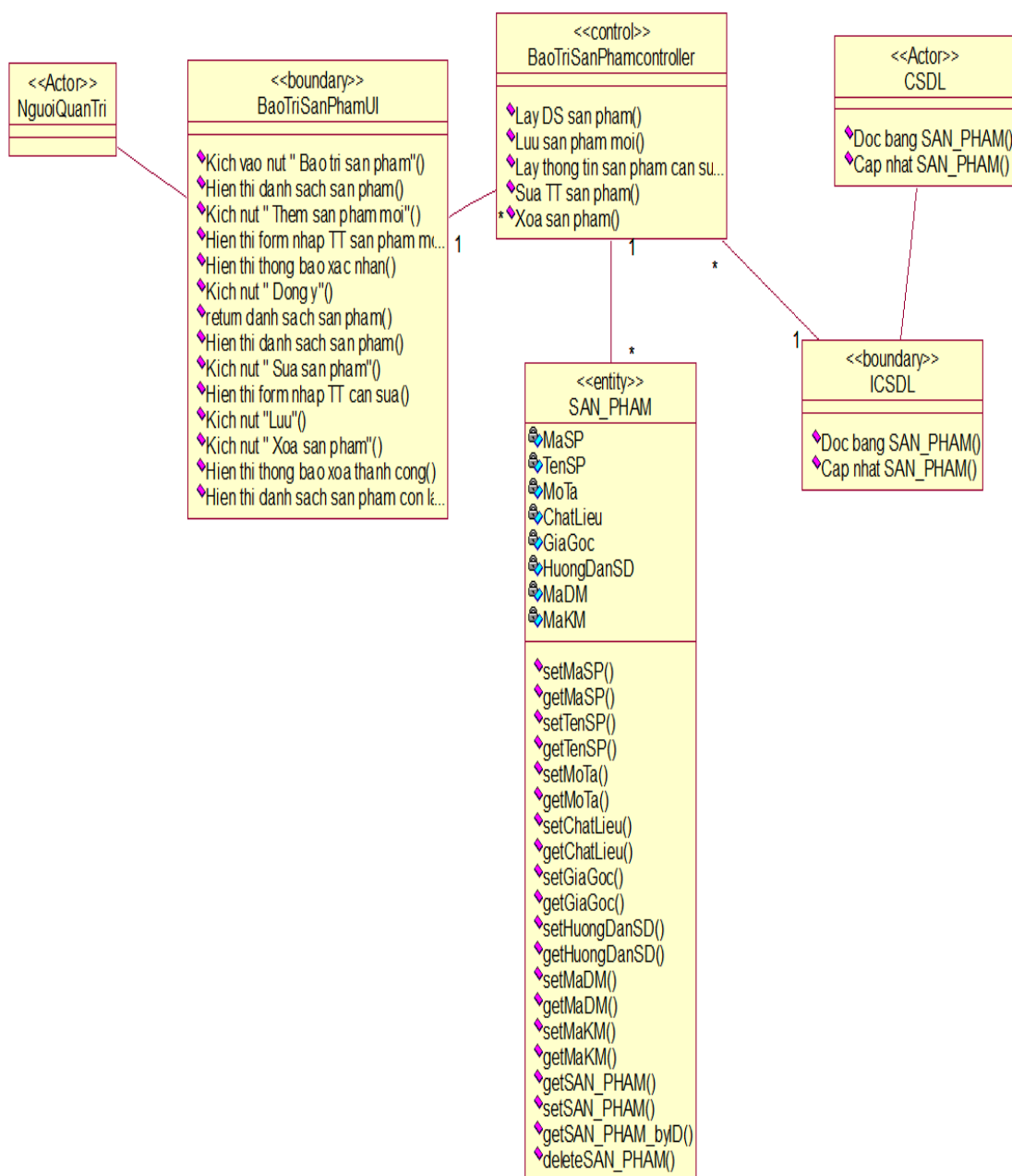
2.1.6 Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Vũ Thị Hồng Nhung)

2.1.6.1 Biểu đồ trình tự



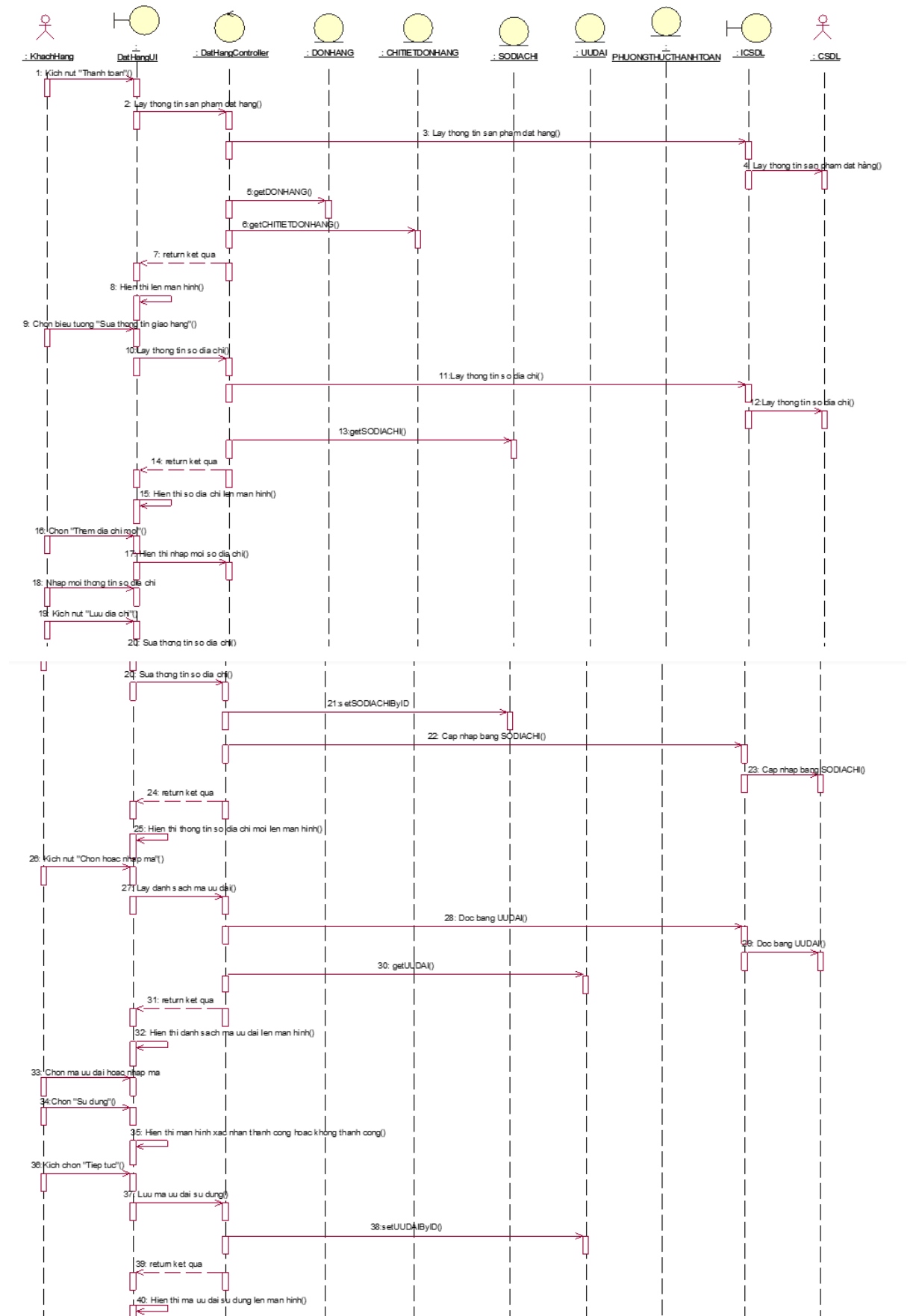


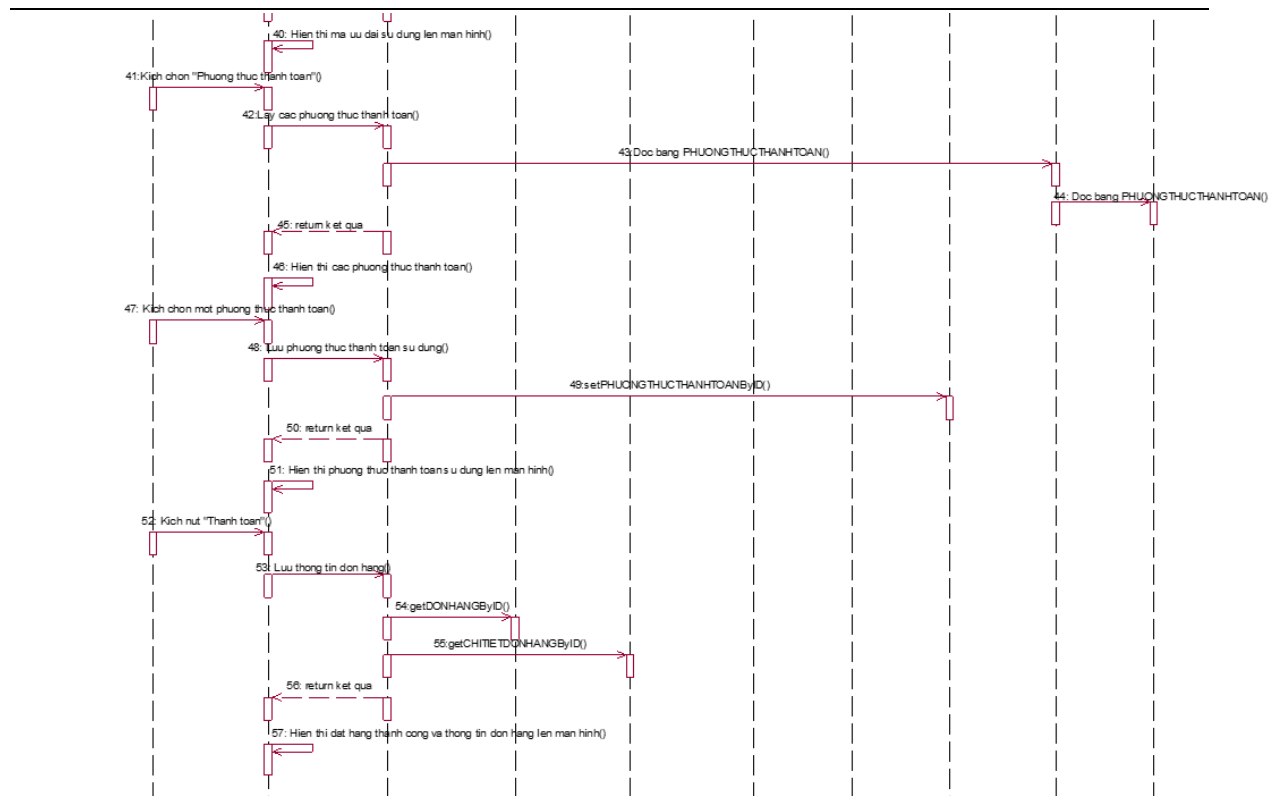
2.1.6.2 Biểu đồ lớp phân tích



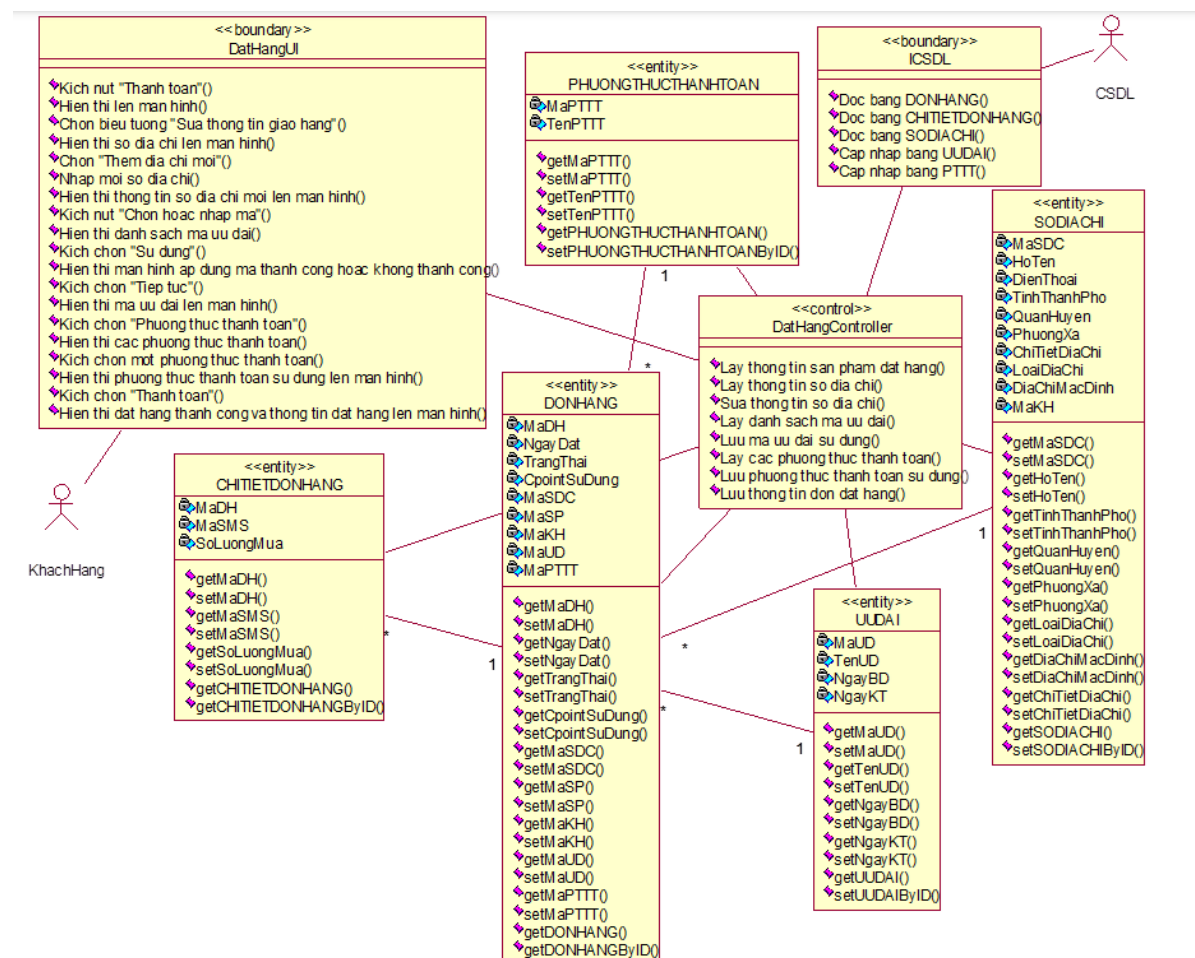
2.1.7 Phân tích use case Đặt hàng (Trần Thị Phương Thảo)

2.1.7.1: Biểu đồ trình tự



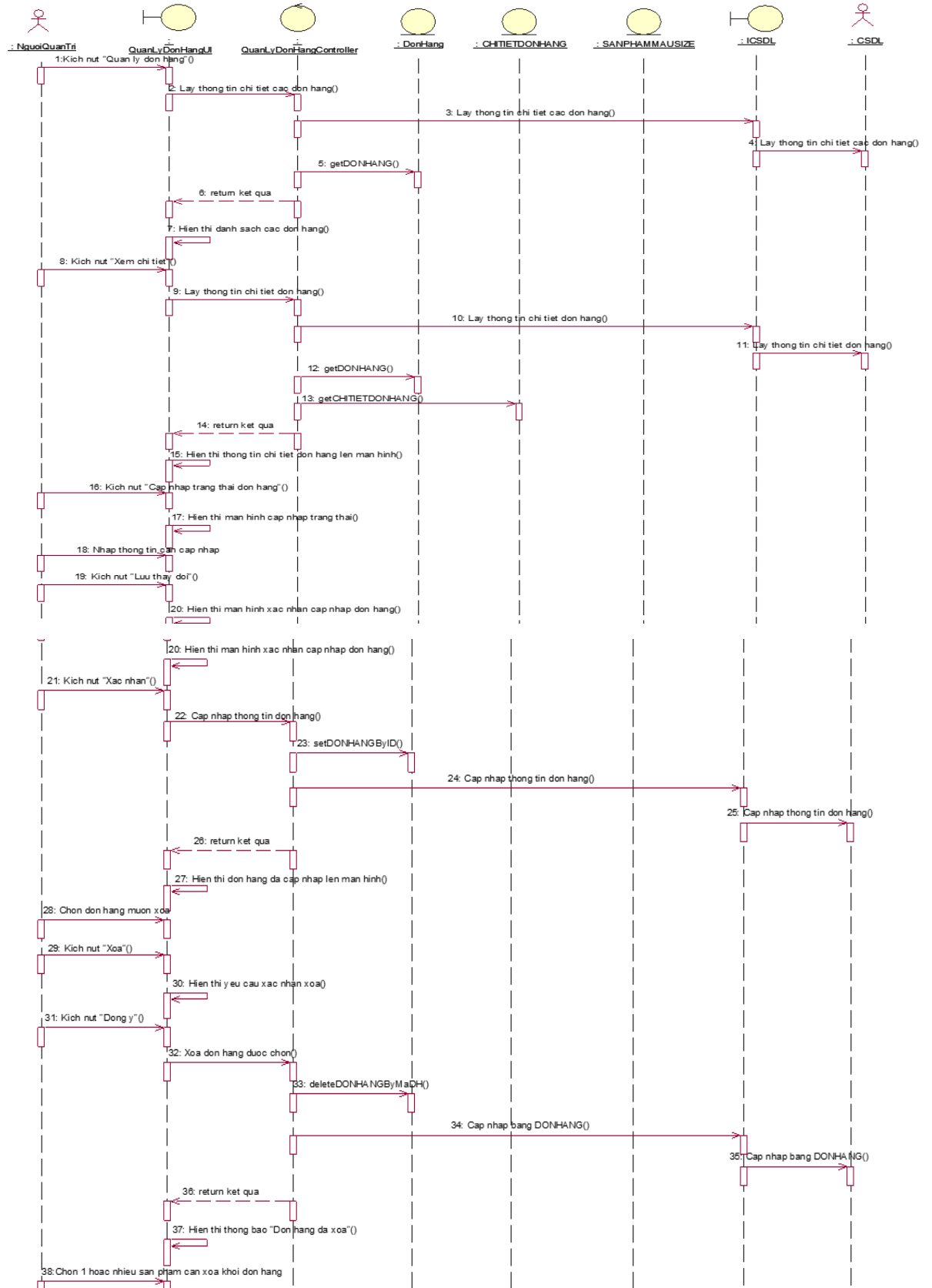


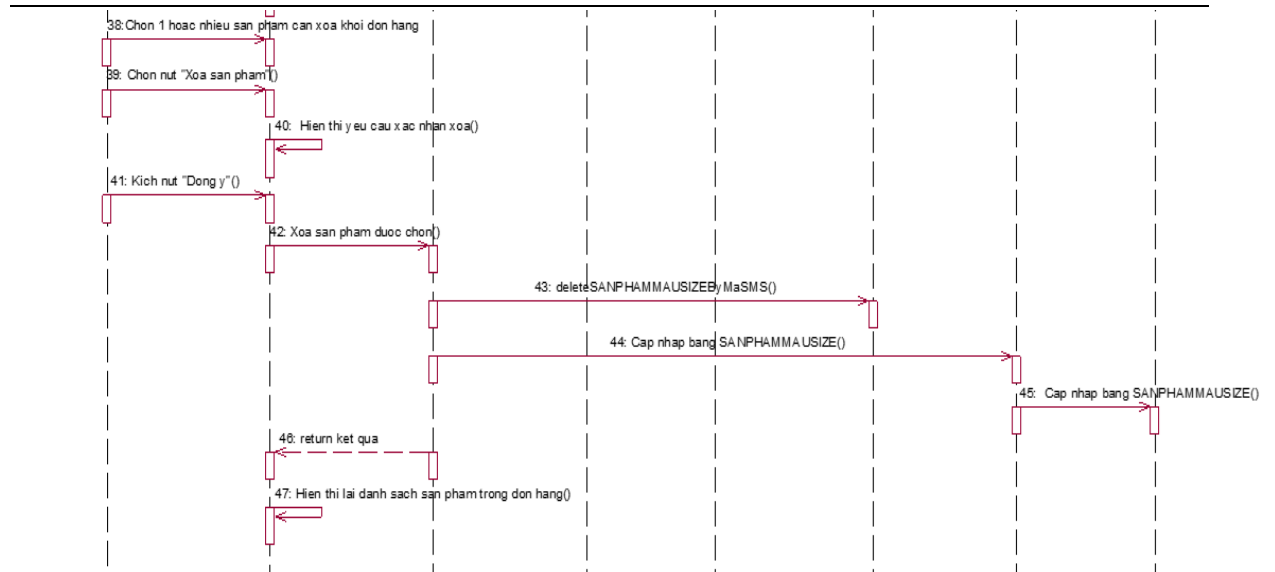
2.1.7.2: Biểu đồ lớp chi tiết



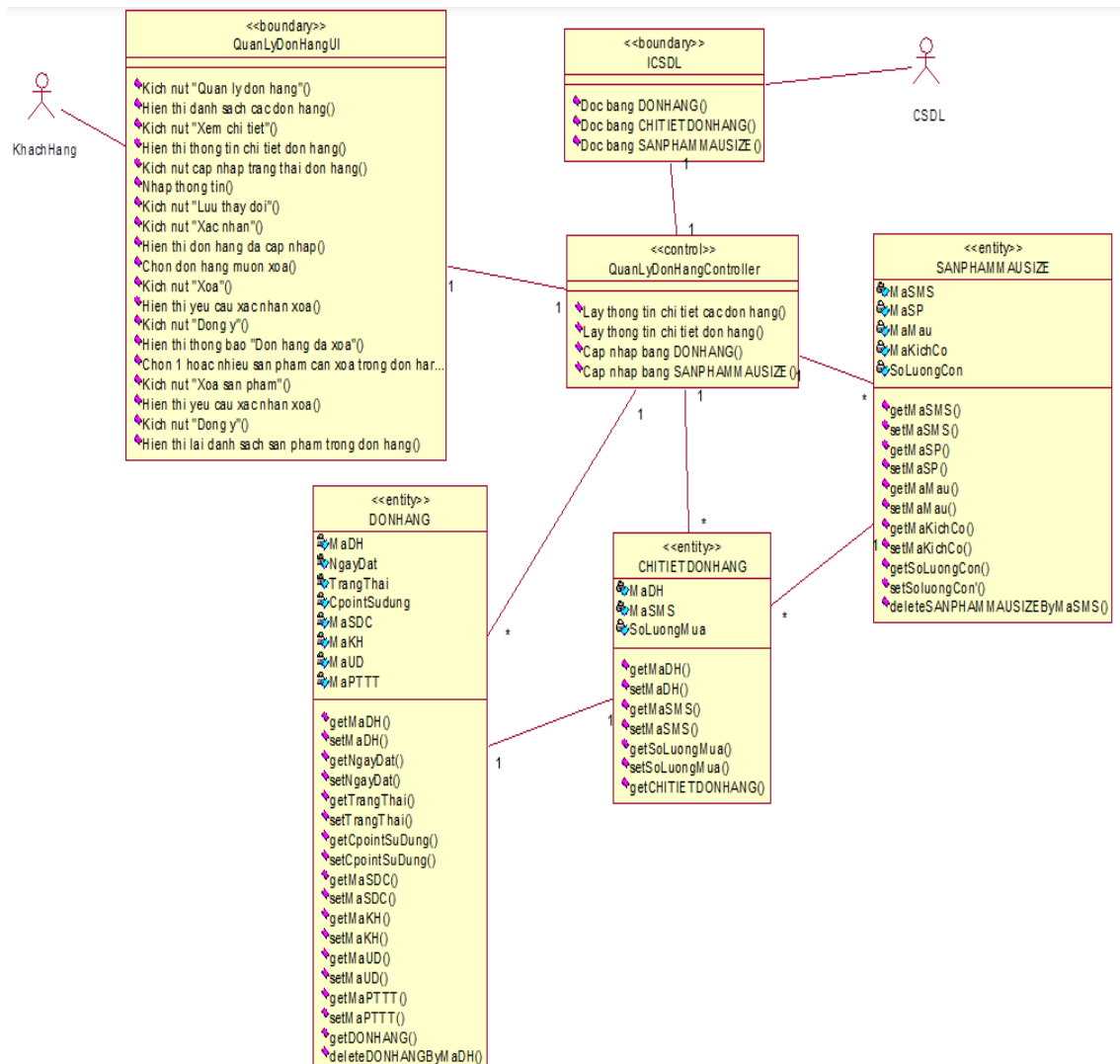
2.1.8 Phân tích use case Quản lý đơn hàng (Trần Thị Phương Thảo)

2.1.8.1: Biểu đồ trình tự



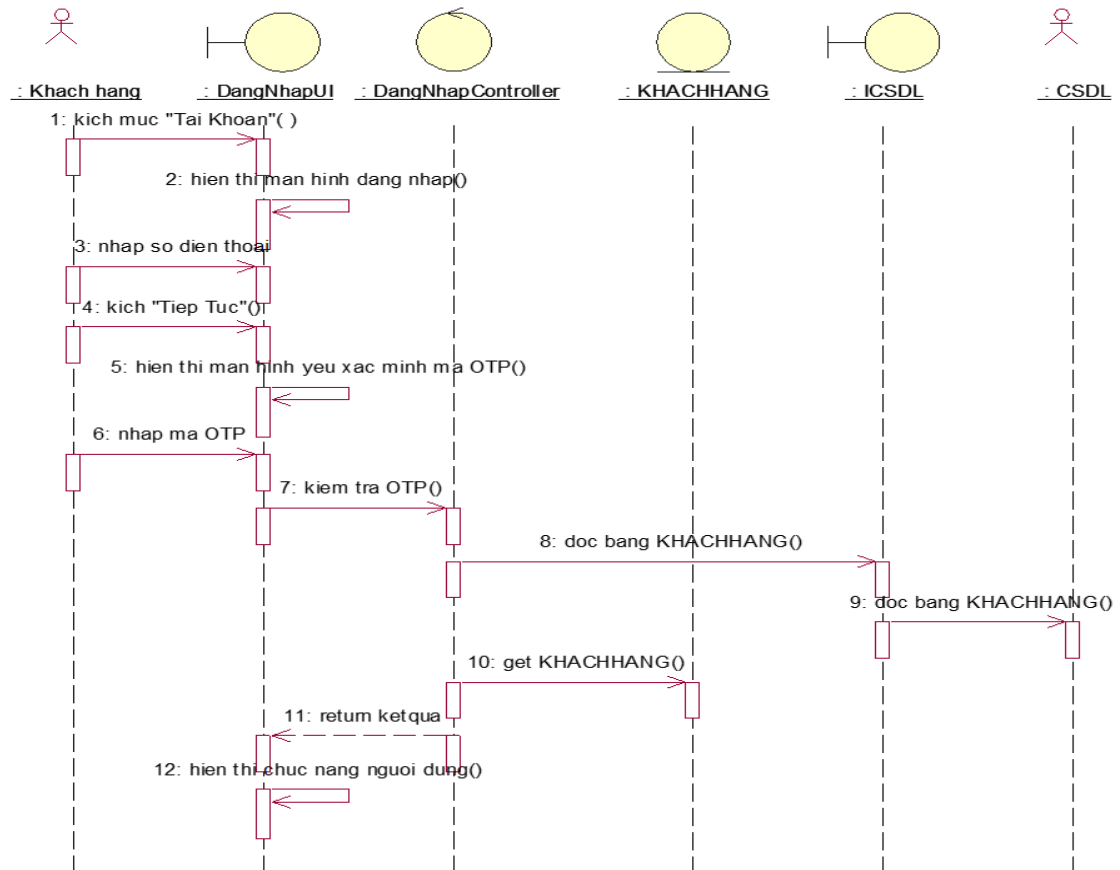


2.1.8.2: Biểu đồ lớp chi tiết

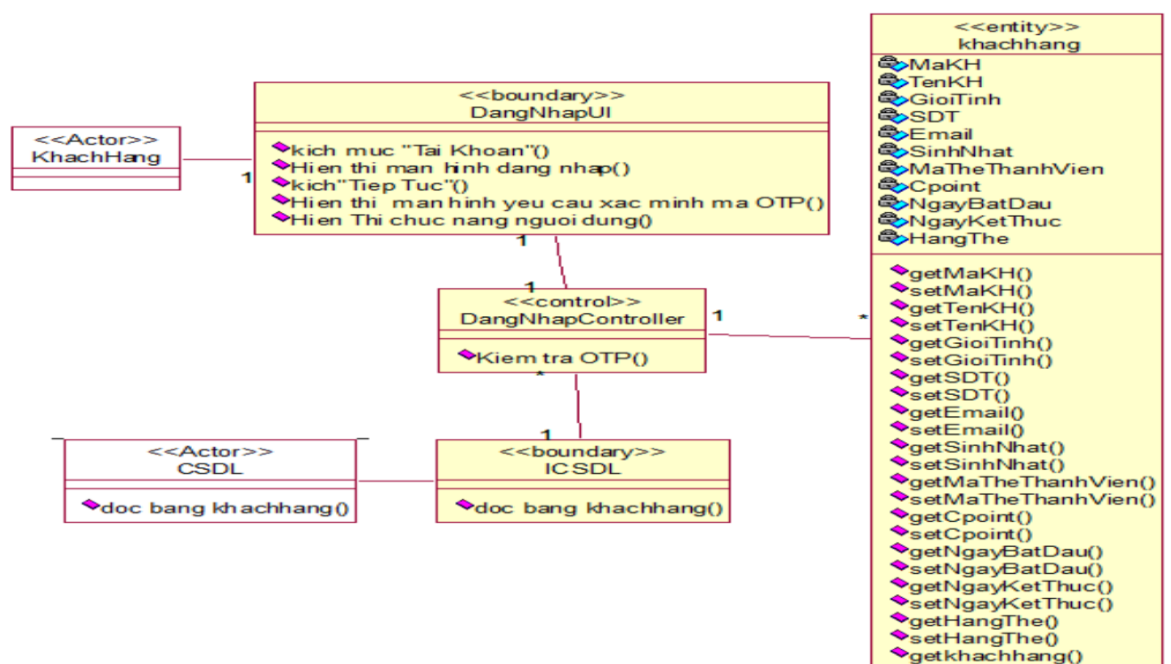


2.1.9 Phân tích use case đăng nhập (Bùi Thị Hiền)

2.1.9.1: Biểu đồ trình tự

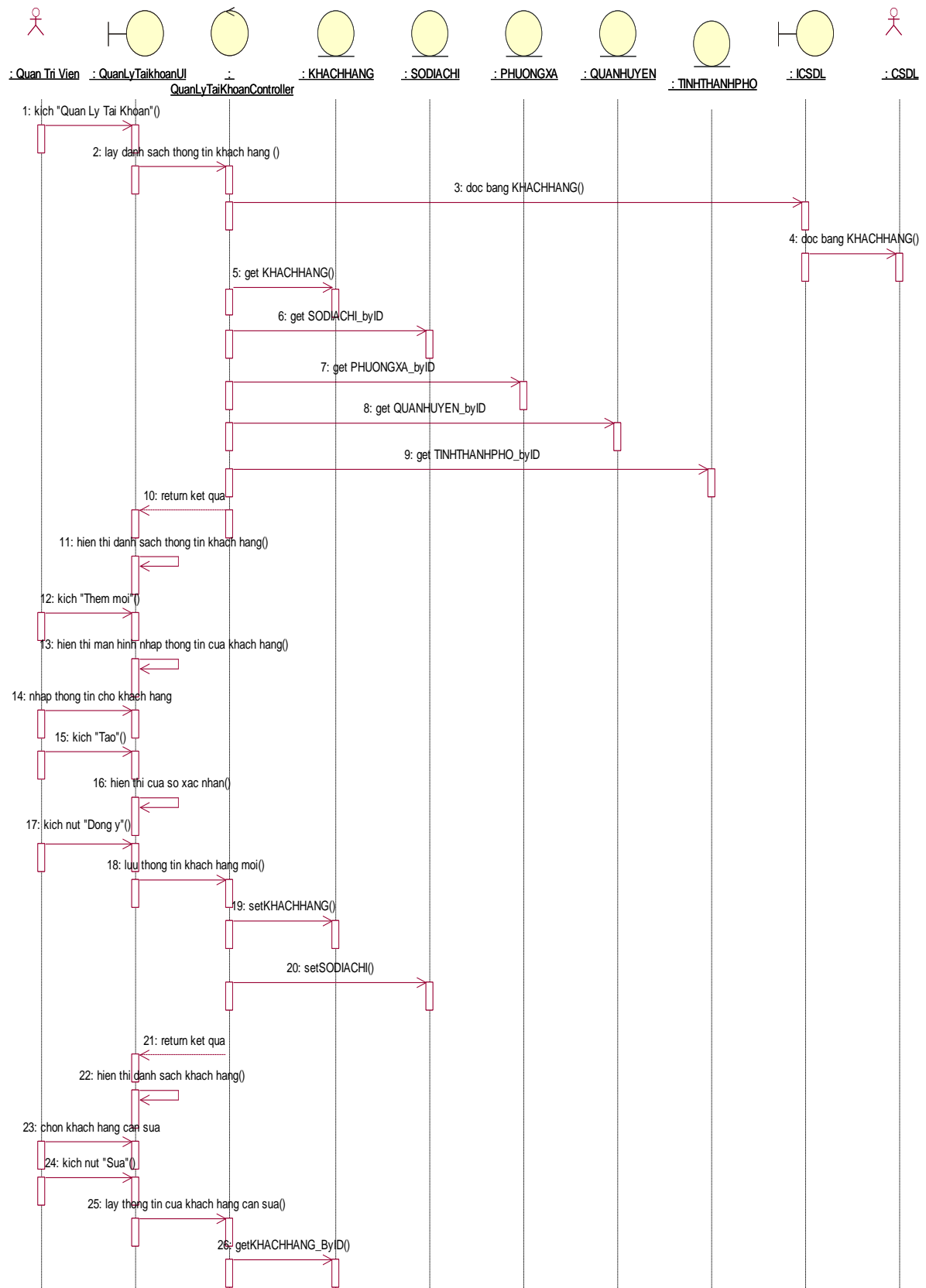


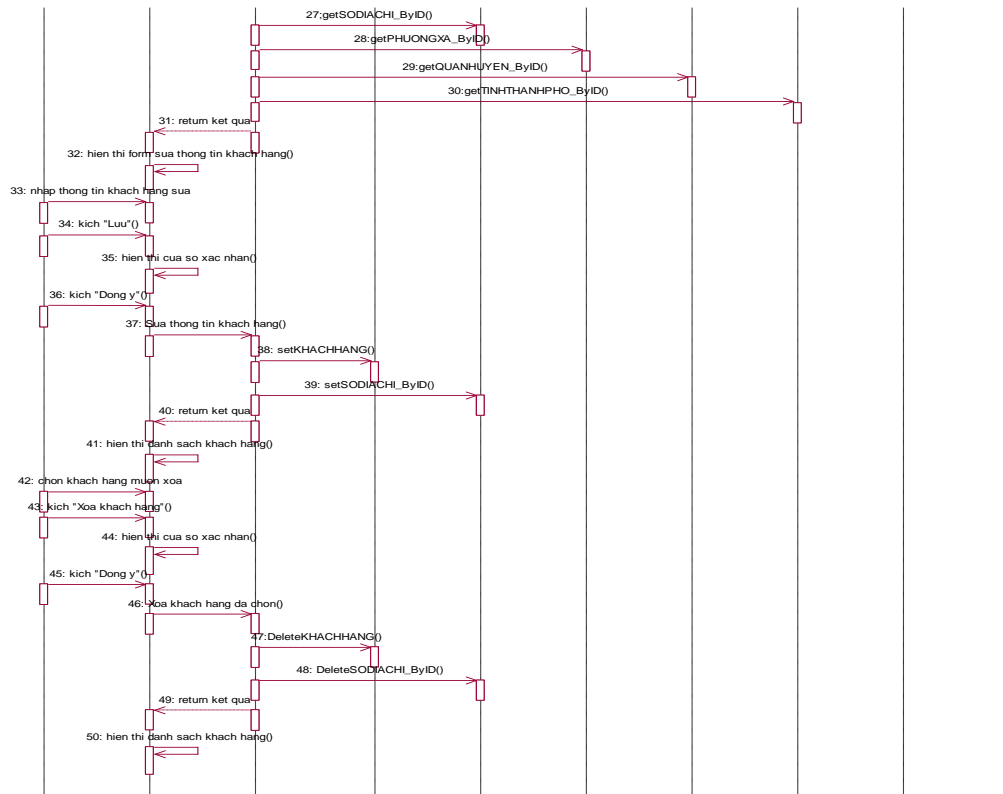
2.1.9.2: Biểu đồ lớp chi tiết



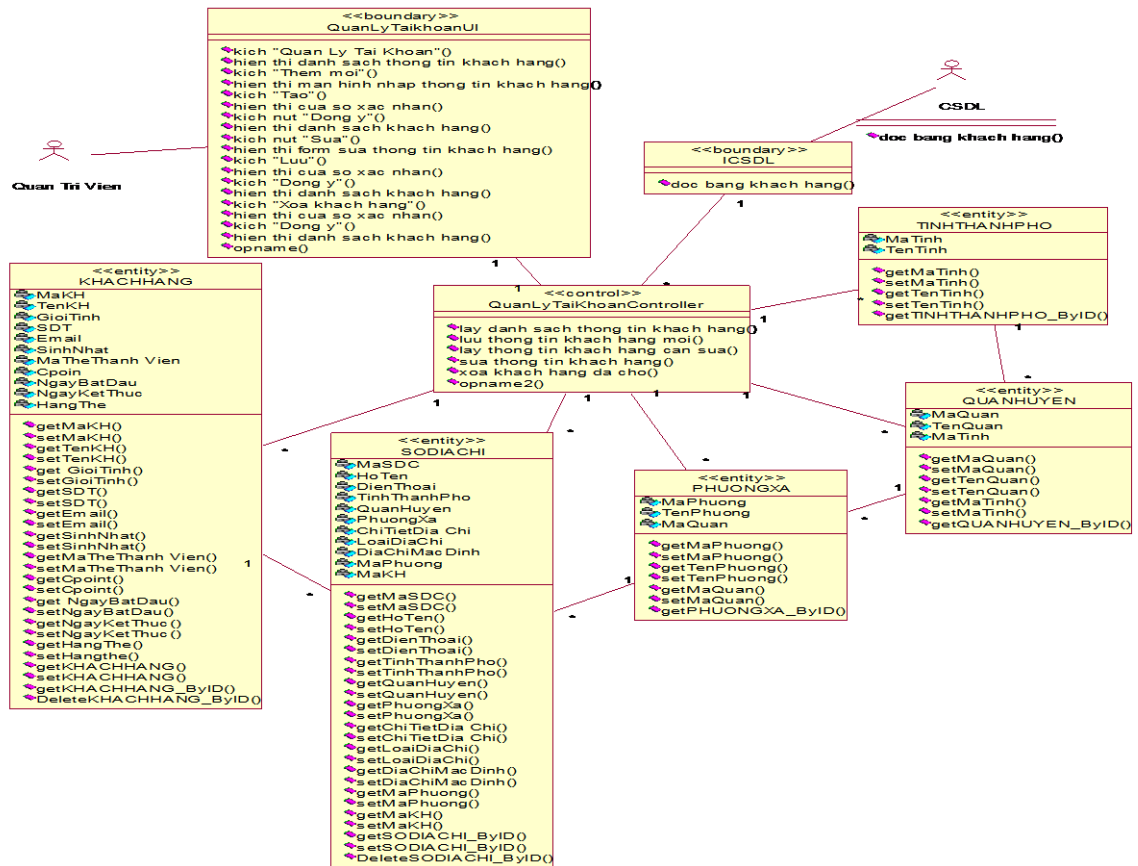
2.1.10 Phân tích use case Quản lý tài khoản (Bùi Thị Hiền)

2.1.10.1: Biểu đồ trình tự





2.1.10.2: Biểu đồ lớp chi tiết



2.2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case thứ cấp

