

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP. HỒ CHÍ MINH
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

TIỂU LUẬN

<XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ BÁN QUẦN ÁO>

Học phần: <COMP104403 – Nhập môn Công nghệ phần mềm>

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 21 tháng 06 năm 2021

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP. HỒ CHÍ MINH
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

TIỂU LUẬN

< XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ BÁN QUẦN ÁO >

Học phần: <COMP104403 – Nhập môn Công nghệ phần mềm>

Nhóm: PRINCESS

Danh sách sinh viên thực hiện:

- 1/ Lê Võ Huỳnh Nga
- 2/ Phạm Thảo Huyền

Giảng viên hướng dẫn: TS. Đặng Sơn Hải

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 21 tháng 06 năm 2021

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU.....	7
CHƯƠNG 1. KHẢO SÁT BÀI TOÁN	9
1.1 Mô tả yêu cầu bài toán	9
1.2 Khảo sát hiện trạng	9
1.3 Xác định thông tin cơ bản cho nghiệp vụ của bài toán	10
1.3.1 Xác định yêu cầu:	10
1.3.2 Phân tích yêu cầu.....	10
1.4 Xây dựng biểu đồ phân cấp chức năng	11
1.5 Xây dựng kế hoạch dự án	12
CHƯƠNG 2. ĐẶC TẢ YÊU CẦU BÀI TOÁN.....	13
2.1 Các tác nhân và các Use case cần thiết cho hệ thống	13
2.1.1 Xác định các Actor	13
2.1.2 Xác định Use Case.....	13
2.2 Biểu đồ Use Case tổng quan	14
CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH YÊU CẦU	15
3.1 Xây dựng mô hình quan niệm dữ liệu cho toàn hệ thống.....	15
3.2 Mô hình thực thể quan hệ.....	15
3.3 Mô tả đầy đủ các thuộc tính của các bảng trong mô hình PDM.....	16
CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ GIAO DIỆN.....	22
4.1 Thiết kế giao diện.....	22
4.1.1 Trang chủ	22
4.1.2 Giỏ hàng.....	22
4.2 Sơ đồ giao diện	24
4.3 Code minh họa	24
4.4 Link Github:	26
KẾT LUẬN	27
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	28

PHÂN CÔNG THÀNH VIÊN TRONG NHÓM

Họ và tên	Nội dung công việc thực hiện	Đánh giá
Lê Võ Huỳnh Nga	Chương 1, Chương 4, Code, Word, Thuyết trình, Đóng góp chỉnh sửa và hoàn thiện bài báo cáo	Hoàn thành 100%
Phạm Thảo Huyền	Chương 2, Chương 3, Word, PPT, Đóng góp chỉnh sửa và hoàn thiện bài báo cáo	Hoàn thành 100%

DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU

Bảng 1.1 Bảng kế hoạch thời gian dự án.....	12
Bảng 3.1 Bảng LOAIHANG	16
Bảng 3.2 Bảng HANGSX.....	16
Bảng 3.3 Bảng KHO.....	16
Bảng 3.4 Bảng HANG.....	17
Bảng 3.5 Bảng CHUCVU	17
Bảng 3.6 Bảng NHANVIEN	17
Bảng 3.7 Bảng NHACUNGCAP	18
Bảng 3.8 Bảng KHACHHANG	18
Bảng 3.9 Bảng PHIEUNHAP.....	18
Bảng 3.10 Bảng DONG_PHIEUNHAP	18
Bảng 3.11 Bảng PHIEUXUAT	19
Bảng 3.12 Bảng DONG_PHIEUXUAT.....	19
Bảng 3.13 Bảng PHIEUTRA	19
Bảng 3.14 Bảng DONG_PHIEUTRA.....	20
Bảng 3.15 Bảng PHIEUNHAPLAI.....	20
Bảng 3.16 Bảng DONG_PHIEUNHAPLAI	20
Bảng 3.17 Bảng KHACHDATHANG	20
Bảng 3.18 Bảng DONG_KHACHHANG.....	21
Bảng 3.19 Bảng PHIEUTHUNO	21

DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ

Hình 1.1 Khảo sát mức độ yêu thích giữa mua sắm trực tuyến và trực tiếp	9
Hình 1.2 Biểu đồ phân cấp chức năng BFD	11
Hình 2.1 Use Case tổng quan	14
Hình 3.1 Mô hình quan niệm dữ liệu cho toàn hệ thống	15
Hình 3.2 Mô hình thực thể quan hệ	15
Hình 4.1 Trang chủ	22
Hình 4.2 Thông báo thêm giỏ hàng thành công	22
Hình 4.3 Giao diện giỏ hàng	23
Hình 4.4 Sơ đồ giao diện	24
Hình 4.5 Xử lý giỏ hàng 1	24
Hình 4.6 Xử lý giỏ hàng 2	25
Hình 4.7 Xử lý giỏ hàng 3	25

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Ngày nay, ứng dụng công nghệ thông tin được xem là một trong những yếu tố mang tính quyết định trong các hoạt động của các chính phủ, tổ chức, cũng như của các công ty, nó đóng vai trò hết sức quan trọng, có thể tạo ra những bước đột phá mạnh mẽ.

Cùng với sự phát triển không ngừng về kỹ thuật máy tính và mạng điện tử, công nghệ thông tin cũng được những công nghệ có đẳng cấp cao và lần lượt chinh phục hết đỉnh cao này đến đỉnh cao khác. Mạng Internet là một trong những sản phẩm có giá trị hết sức to lớn và ngày càng trở nên như một công cụ không thể thiếu, là nền tảng chính cho sự truyền tải, trao đổi thông tin trên toàn cầu.

Giờ đây, nhờ sự trợ giúp của công nghệ thông tin, mọi việc đều trở nên thật dễ dàng: chỉ cần có một chiếc máy tính kết nối internet và một dòng dữ liệu truy tìm thì gần như lập tức... cả thế giới về vấn đề bạn quan tâm sẽ hiện ra, có đầy đủ thông tin, hình ảnh và thậm chí đôi lúc có cả những âm thanh nếu bạn cần.

Bằng Internet, chúng ta đã thực hiện được nhiều công việc với tốc độ nhanh hơn và chi phí thấp hơn nhiều so với cách thức truyền thống. Chính điều này, đã thúc đẩy sự khai sinh và phát triển của thương mại điện tử và chính phủ điện tử trên khắp thế giới, làm biến đổi đáng kể bộ mặt văn hóa, nâng cao chất lượng cuộc sống con người.

Trong hoạt động sản xuất, kinh doanh, giờ đây, thương mại điện tử đã khẳng định được vai trò xúc tiến và thúc đẩy sự phát triển của doanh nghiệp. Thông tin về khách hàng cũng như các mặt hàng được biến đổi hàng ngày mà sổ sách không thể cập nhật chính xác ngày lập tức được. Việc này cho thấy cần xây dựng một hệ thống thông tin quản lý kinh doanh trên máy tính, đáp ứng nhanh và hiệu quả các yêu cầu tra cứu tìm kiếm thống kê một cách chính xác và nhanh chóng.

Do đó, nhóm em đã thực hiện đồ án “*Xây dựng website bán quần áo*”.

2. Mục đích nghiên cứu

- Nghiên cứu cách cài đặt và chạy thử các chương trình.
- Quản lý các thông tin khách hàng, ban quản trị, nhân viên
- Cung cấp cho khách hàng những cập nhật mới nhất về sản phẩm và giá cả.

- Đưa ra được các thống kê, báo cáo, chính xác về số lượng sản phẩm và khách hàng

3. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Tìm hiểu quy trình quản lý bán hàng thông qua thực tế khảo sát
- Tìm hiểu các công cụ xây dựng hệ thống như: Visual Studio
- Demo hệ thống trên máy cục bộ.

4. Phương pháp nghiên cứu

- Khảo sát thực trạng
- Thu thập các yêu cầu từ phía người dùng.
- Phân tích thiết kế hệ thống theo yêu cầu của người dùng.
- Nghiên cứu các công cụ xây dựng hệ thống.

5. Kết cấu của đề tài

Nội dung bài tiểu luận được xây dựng gồm các phần sau:

- **Chương 1: Khảo sát bài toán**
- **Chương 2: Đặt tả yêu cầu bài toán**
- **Chương 3: Phân tích yêu cầu**
- **Chương 4: Thiết kế giao diện**
- **Chương 5: Kết luận**

CHƯƠNG 1. KHẢO SÁT BÀI TOÁN

1.1 Mô tả yêu cầu bài toán

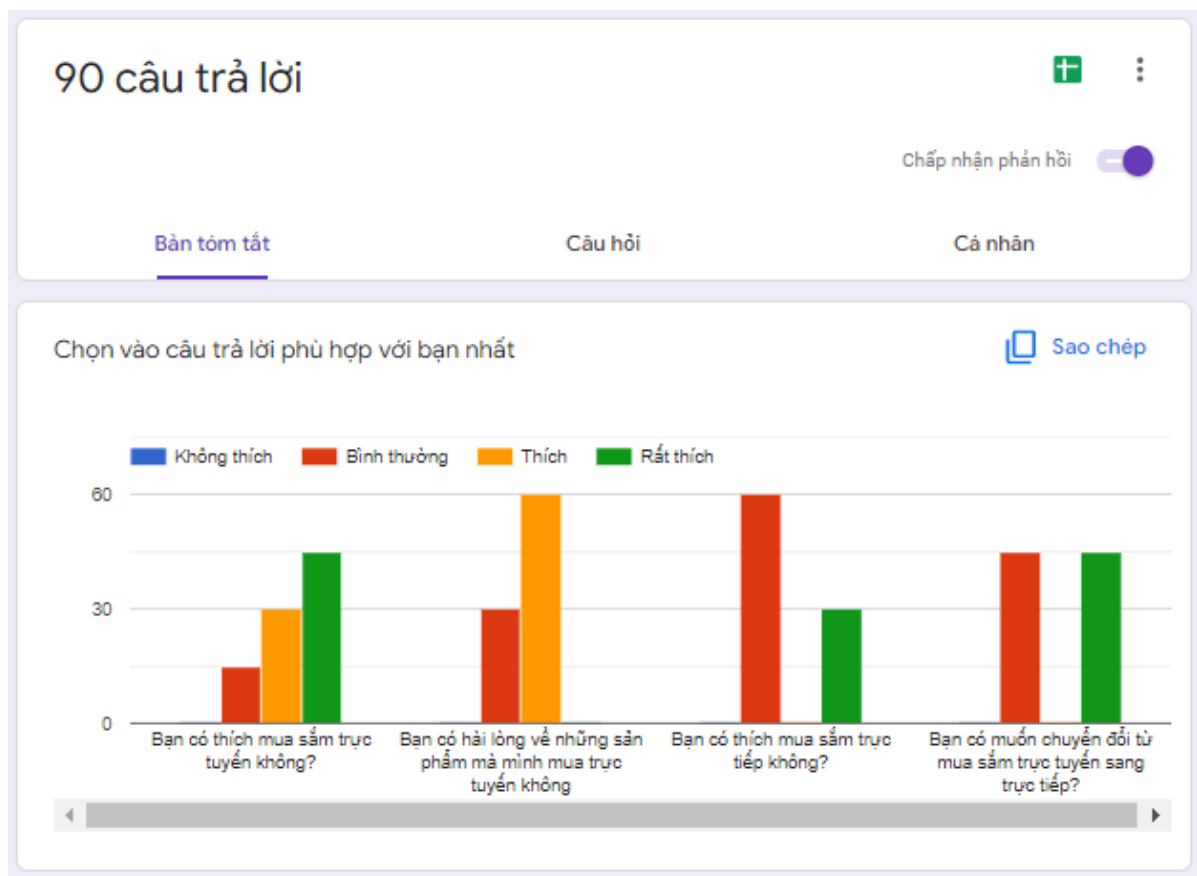
Xây dựng một website giúp cho việc theo dõi cũng như quản lý kinh doanh của cửa hàng quần áo trở nên dễ dàng, nhanh hơn về thời gian, chính xác hơn về việc xử lý dữ liệu.

Giúp cho nhân viên làm việc có chất lượng và đạt kết quả, hiệu suất cao. Giảm bớt công việc cho nhân viên.

Tổng hợp, báo cáo thống kê được thuận tiện nhanh chóng.

1.2 Khảo sát hiện trạng

Từ nhu cầu tiêu dùng sản phẩm, gắn với xu thế 4.0 và thương mại điện tử, nhóm chúng em tiến hành khảo sát 90 đối tượng trong độ tuổi từ 18 đến 25 và thu được kết quả đáng ghi nhận. Hình thức khảo sát thông qua Google Form. Thông số cụ thể như sau:



Hình 1.1 Khảo sát mức độ yêu thích giữa mua sắm trực tuyến và trực tiếp

Từ số liệu khảo sát, ta thấy rằng, người dùng ngày càng thấy được sự tiện lợi của việc mua hàng trên các nền tảng trực tuyến. Đặc biệt là thế hệ trẻ, đối tượng gần như tiên phong trong việc tiếp cận khoa học kỹ thuật mới, việc chuyển đổi hình thức mua hàng từ trực tiếp sang trực tuyến được xem là một bước chuyển mình quan trọng trong công cuộc hội nhập và đổi mới đất nước. Vì vậy, việc xây dựng một website bán quần áo online là hoàn toàn cần thiết trong thời đại “ngon cơm” thương mại điện tử đang đi tiên phong hơn bao giờ hết.

1.3 Xác định thông tin cơ bản cho nghiệp vụ của bài toán

Để “giải” được bài toán về xây dựng website quản lý bán hàng, nhóm chúng em xác định những thông tin cơ bản sau:

1.3.1 Xác định yêu cầu:

- Khách hàng:
 - + Tìm kiếm sản phẩm
 - + Chọn lựa sản phẩm
 - + Xem giá
 - + Mua hàng
 - + Cung cấp thông tin
 - + Thanh toán sản phẩm
- Chủ cửa hàng:
 - + Tùy chỉnh website
 - + Thay đổi banner, slideshow hình ảnh trang web
 - + Thêm xóa sửa sản phẩm
 - + Cập nhật sản phẩm nổi bật, sản phẩm mới
 - + Đăng thông tin về cửa hàng, thông báo...
 - + Quản lý hóa đơn khách hàng
 - + Xem thống kê các hóa đơn đã lập

1.3.2 Phân tích yêu cầu

- Chủ cửa hàng:
 - + Cung cấp sản phẩm: Cung cấp các sản phẩm quần áo theo chủng loại. Các mặt hàng được chia theo từng chủng loại khác nhau. Mỗi mặt hàng tương ứng với 1 chủng

loại, nếu mặt hàng nằm ngoài những chủng loại đã có thì chủ cửa hàng có thể thêm chủng loại mới. Tạo ra sự đa dạng trong mặt hàng

+ **Chỉnh sửa giao diện:** Chủ cửa hàng có thể tùy chỉnh giao diện trang web, thay đổi banner, slide show hình ảnh. Thêm sản phẩm nổi bật cũng như post những bài thông báo, hướng dẫn mua hàng.

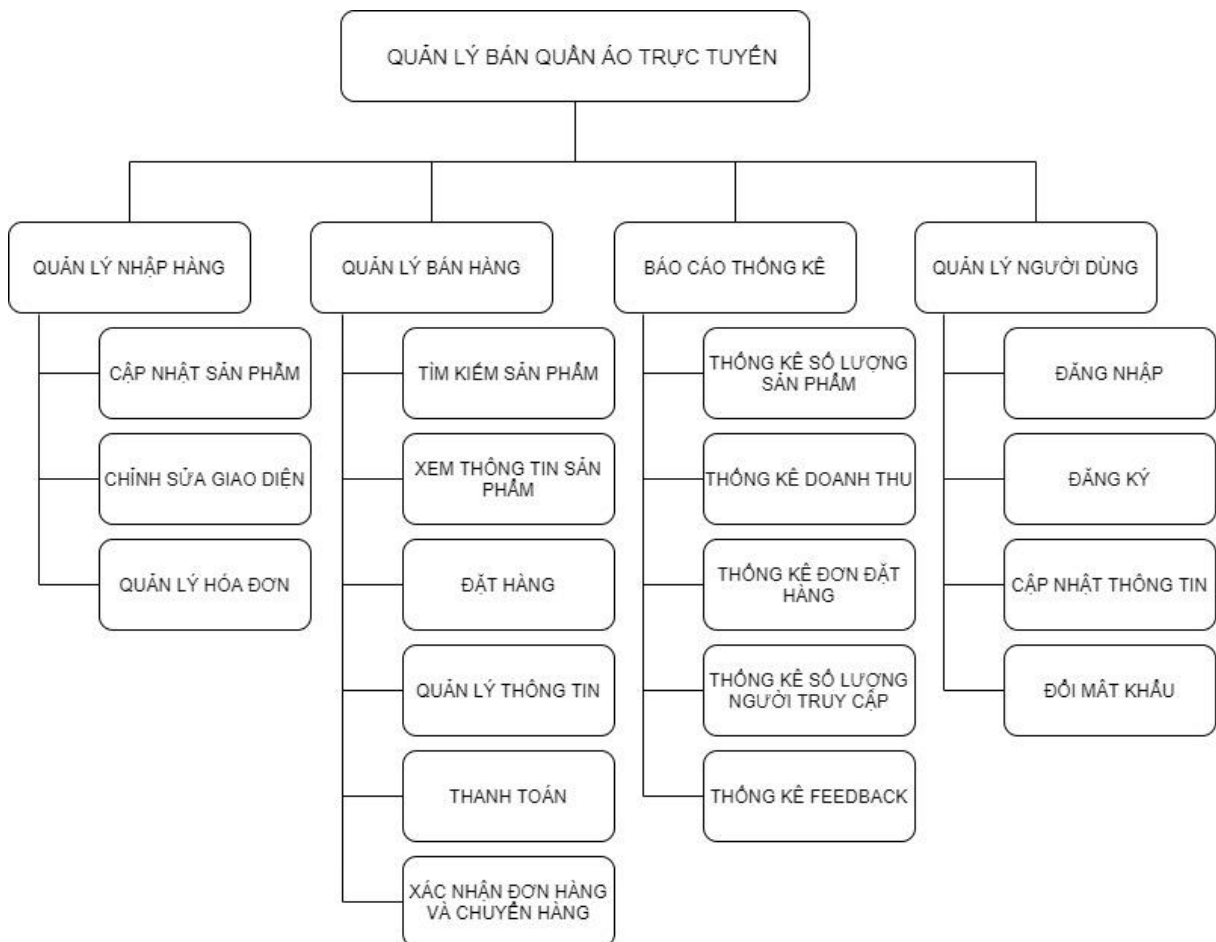
+ **Quản lý hóa đơn:** Xem những hóa đơn mà khách hàng đã gửi. Chỉnh sửa nếu có nhu cầu thay đổi từ khách hàng. Xóa nếu khách hàng hủy đơn hàng.

- **Khách hàng:**

+ **Tìm kiếm, lựa chọn sản phẩm từ cửa hàng cung cấp.** Để tiến hành mua hàng, khách hàng cho sản phẩm vào giỏ, chỉnh số lượng mặt hàng. Cung cấp thông tin cho cửa hàng. Sau khi gửi đơn hàng, cửa hàng sẽ gọi điện xác nhận và giao tận nhà cho khách qua hình thức COD.

+ Ngoài ra khách hàng có thể xem thông tin về cửa hàng, liên hệ đóng góp ý kiến cũng như phản hồi về các sản phẩm đã mua.

1.4 Xây dựng biểu đồ phân cấp chức năng



Hình 1.2 Biểu đồ phân cấp chức năng BFD

1.5 Xây dựng kế hoạch dự án

Dự án được lên ý tưởng và thực hiện trong 2 tuần. Cụ thể:

Công việc	08/06/2022 – 12/06/2022	13/06/2022 – 17/06/2022	18/06/2022 – 21/06/2022
Chọn đề tài và lên ý tưởng	x		
Khảo sát người dùng	x		
Xây dựng biểu đồ phân cấp chức năng	x		
Vẽ sơ đồ Use Case	x		
Xây dựng mô hình quan niệm dữ liệu	x		
Thiết kế giao diện phần mềm		x	
Xây dựng Website		x	
Thực hiện file Word báo cáo			x
Thực hiện file PPT			x
Thực hiện Video thuyết trình			x

Bảng 1.1 Bảng kế hoạch thời gian dự án

CHƯƠNG 2. ĐẶC TẢ YÊU CẦU BÀI TOÁN

2.1 Các tác nhân và các Use case cần thiết cho hệ thống

2.1.1 Xác định các Actor

– Những người muốn mua hàng vào website để xem thông tin. Những người này là **Khách hàng tiềm năng (Guest)**.

– Những người đã đặt hàng vào kiểm tra đơn hàng, thanh toán v.v... gọi là **Khách hàng (Customer)**.

Về phía đơn vị bán hàng, có những người sau đây tham gia vào hệ thống:

– **Người quản trị hệ thống**: quyết định nhập hàng, giá bán, quản lý tồn kho, doanh thu, chính sách khuyến mãi.

– **Người bán hàng**: Tư vấn cho khách hàng, theo dõi đơn hàng, thu tiền, theo dõi chuyển hàng cho khách.

Như vậy, chúng ta đã có các Actor của hệ thống gồm: Khách hàng tiềm năng, khách hàng, Người bán hàng, Người quản trị hệ thống.

2.1.2 Xác định Use Case

Với Actor “**Khách hàng tiềm năng**”, ta nhận thấy họ sử dụng các chức năng:

- Xem trang chủ
- Xem các sản phẩm theo:
 - + Theo chủng loại
 - + Nhà sản xuất
 - + Tìm kiếm theo văn bản gõ vào
- Xem chi tiết sản phẩm được chọn
- Xem khuyến mãi
- Xem so sánh
- Mua hàng
- Quản lý giỏ hàng
- Chat với người bán hàng
- Đăng ký tài khoản để trở thành khách hàng

Tiếp theo, xem xét Actor “**Khách hàng**” và nhận thấy họ sử dụng chức năng:

- Đăng nhập
- Xem đơn hàng
- Thanh toán

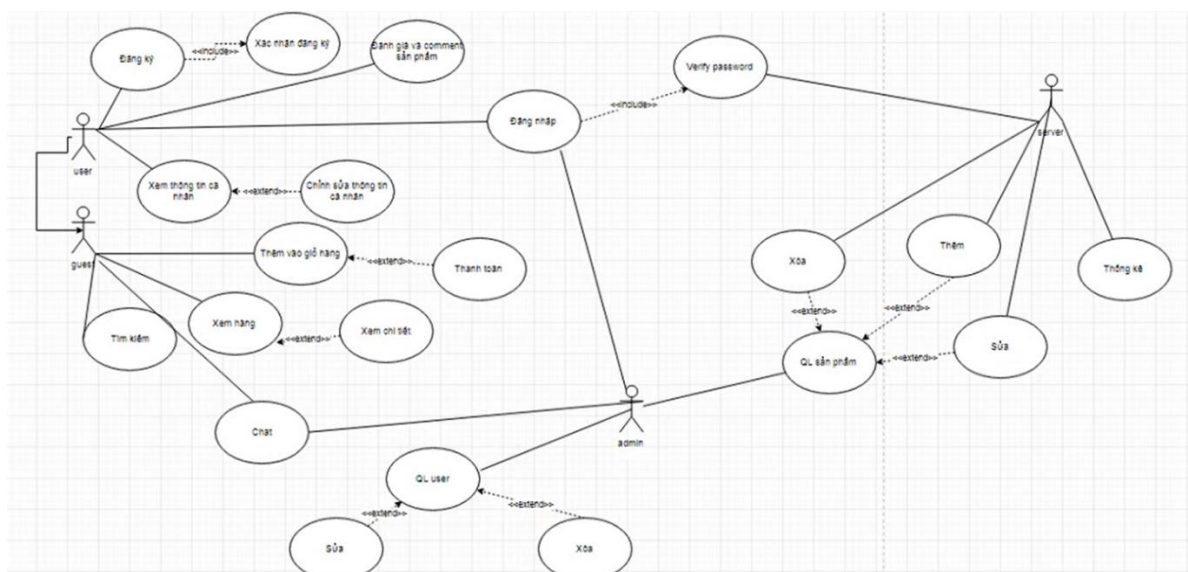
Tiếp theo, xem xét Actor “**Người bán hàng**” và họ có thể sử dụng các chức năng:

- Đăng nhập
- Chat với khách hàng
- Theo dõi đơn hàng
- Thu tiền
- Theo dõi chuyển hàng

Tiếp theo, xem xét Actor “**Quản trị hệ thống**” và họ có thể sử dụng các chức năng:

- Đổi mật khẩu
- Xóa
- Thêm
- Thống kê
- Sửa
- Quản lý sản phẩm

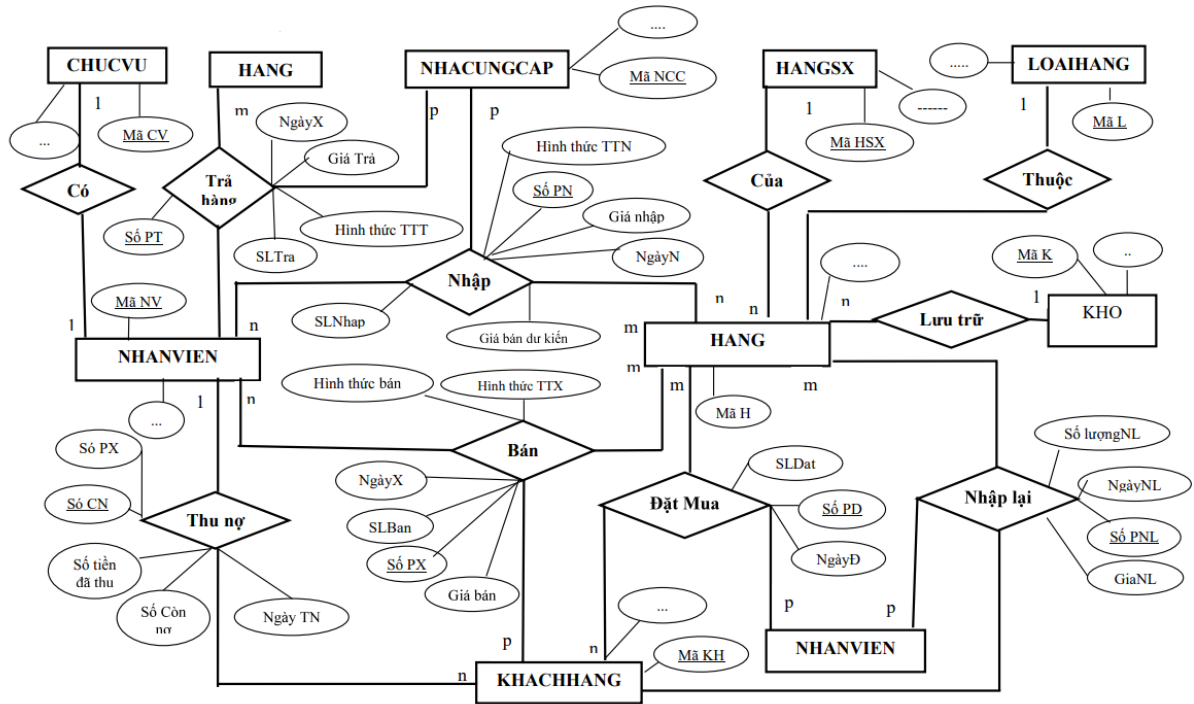
2.2 Biểu đồ Use Case tổng quan



Hình 2.1 Use Case tổng quan

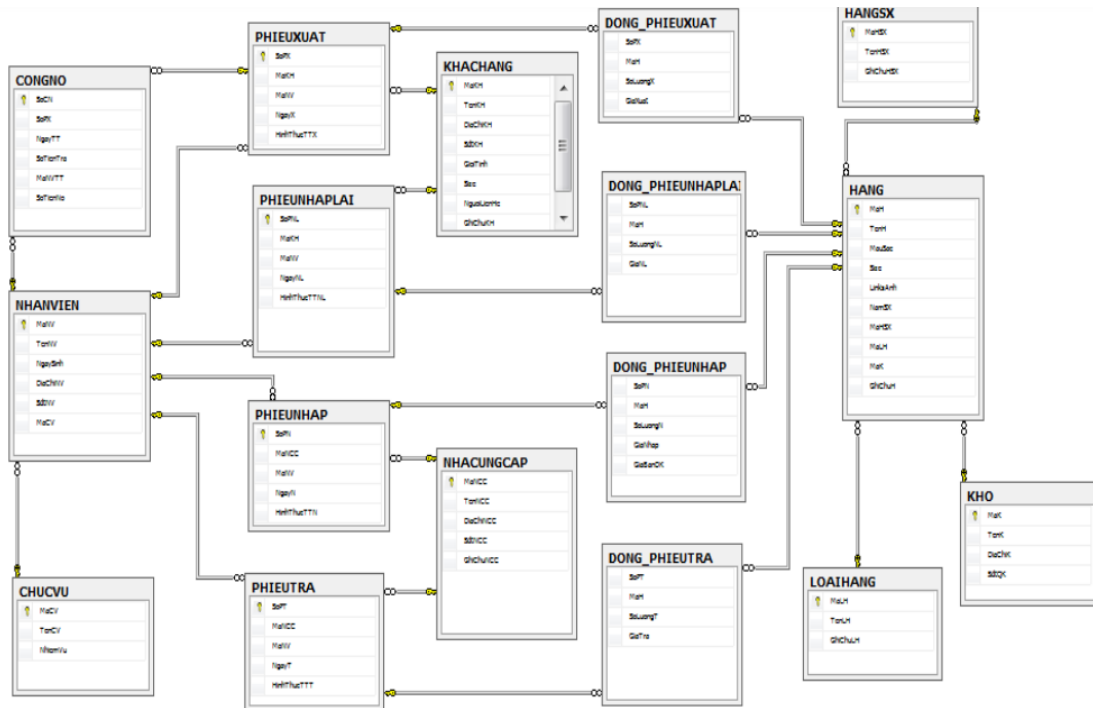
CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH YÊU CẦU

3.1 Xây dựng mô hình quan niệm dữ liệu cho toàn hệ thống



Hình 3.1 Mô hình quan niệm dữ liệu cho toàn hệ thống

3.2 Mô hình thực thể quan hệ



Hình 3.2 Mô hình thực thể quan hệ

3.3 Mô tả đầy đủ các thuộc tính của các bảng trong mô hình PDM

Bảng LOAIHANG: Dùng để lưu thông tin loại hàng

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
MaLH	Nvarchar	10	Khóa chính	Mã loại hàng
TenLH	Nvarchar	50		Tên loại hàng
GhiChuLH	Nvarchar	100		Ghi chú loại hàng

Bảng 3.1 Bảng LOAIHANG

Bảng HANGSX: Dùng để lưu thông tin Hãng sản xuất

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
MaHSX	Nvarchar	10	Khóa chính	Mã hãng sản xuất
TenHSX	Nvarchar	30		Tên hãng sản xuất
GhiChuHSX	Nvarchar	100		Ghi chú hãng sản xuất

Bảng 3.2 Bảng HANGSX

Bảng KHO: Dùng để lưu chi tiết thông tin kho hàng

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
MaK	Nvarchar	10	Khóa chính	Mã kho
TenK	Nvarchar	30		Tên kho
DiaChiK	Nvarchar	100		Địa chỉ kho
SdtQK	Nvarchar	15		Số điện thoại quản kho

Bảng 3.3 Bảng KHO

Bảng HANG: Dùng để lưu thông tin chi tiết của Hàng

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
MaH	Nvarchar	15	Khóa chính	Mã hàng
TenH	Nvarchar	30		Tên hàng
LinksAnh	Nvarchar	100		Link ảnh sản phẩm
NamSX	Int			Năm sản xuất
MaHSX	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã hãng sản xuất

MaLH	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã loại hàng
MaK	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã kho
GhiChuH	Nvarchar	100		Ghi chú hàng

Bảng 3.4 Bảng HÀNG

Bảng CHUCVU: Dùng để lưu thông tin Chức vụ của nhân viên

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
MaCV	Nvarchar	10	Khóa chính	Mã chức vụ
TenCV	Nvarchar	30		Tên chức vụ
NhiemVu	Nvarchar	100		Nhiệm vụ

Bảng 3.5 Bảng CHUCVU

Bảng NHANVIEN: Dùng để lưu thông tin Nhân viên

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
MaNV	Nvarchar	10	Khóa chính	Mã nhân viên
TenNV	Nvarchar	30		Tên nhân viên
NgaySinh	Date	8		Ngày sinh
DiaChiNV	Nvarchar	100		Địa chỉ nhân viên
SdtNV	Nvarchar	15		Số điện thoại NV
MaCV	nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã chức vụ

Bảng 3.6 Bảng NHANVIEN

Bảng NHACUNGCAP: Dùng để lưu thông tin Nhà cung cấp

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
MaNCC	Nvarchar	10	Khóa chính	Mã nhà cung cấp
TenNCC	Nvarchar	30		Tên nhà cung cấp
DiaChiNCC	Nvarchar	50		Địa chỉ nhà cung cấp
SdtNCC	Nvarchar	15		Số điện thoại nhà cung cấp
GhiChuNCC	Nvarchar	100		Ghi chú nhà cung cấp

Bảng 3.7 Bảng NHACUNGCAP

Bảng KHACHHANG: Dùng để lưu thông tin Khách hàng

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
MaKH	Nvarchar	10	Khóa chính	Mã khách hàng
TenKH	Nvarchar	30		Tên khách hàng
DiaChiKH	Nvarchar	50		Địa chỉ khách hàng
SdtKH	Nvarchar	15		Số điện thoại khách hàng
GioiTinh	Nvarchar	10		Giới tính
NguoiLienHe	Nvarchar	30		Người liên hệ
GhiChuKH	Nvarchar	100		Ghi chú khách hàng

Bảng 3.8 Bảng KHACHHANG

Bảng PHIEUNHAP: Dùng để lưu thông tin Phiếu nhập

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPN	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu nhập
MaNCC	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã nhà cung cấp
MaNV	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã nhân viên
NgayN	Date	8		Ngày nhập
HinhThucTTN	Nvarchar	50		Hình thức thanh toán

Bảng 3.9 Bảng PHIEUNHAP

Bảng DONG_PHIEUNHAP: Dùng để lưu thông tin chi tiết phiếu nhập

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPN	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu nhập
MaH	Nvarchar	15	Khóa ngoại	Mã hàng
SoLuongN	Int		Khóa ngoại	Số lượng nhập
GiaNhap	Int			Giá nhập
GiaBanDK	Int			Giá bán dự kiến

Bảng 3.10 Bảng DONG_PHIEUNHAP

Bảng PHIEUXUAT: Dùng để lưu thông tin Phiếu xuất

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPX	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu nhập
MaKH	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã khách hàng
MaNV	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã nhân viên
NgàyX	Date	8		Ngày xuất
HinhThucTTX	Nvarchar	50		Hình thức thanh toán
HinhThucB	Nvarchar	50		Hình thức bán

*Bảng 3.11 Bảng PHIEUXUAT***Bảng DONG_PHIEUXUAT: Dùng để lưu thông tin Chi tiết Phiếu xuất**

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPX	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu xuất
MaH	Nvarchar	15	Khóa ngoại	Mã hàng
SoLuongX	Int			Số lượng xuất
GiaXuat	Int			Giá xuất

*Bảng 3.12 Bảng DONG_PHIEUXUAT***Bảng PHIEUTRA: Dùng để lưu thông tin Phiếu trả**

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPT	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu trả
MaNCC	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã nhà cung cấp
MaNV	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã nhân viên
NgàyT	Date	8		Ngày trả
HinhThucTTT	Nvarchar	50		Hình thức thanh toán

*Bảng 3.13 Bảng PHIEUTRA***Bảng DONG_PHIEUTRA: Dùng để lưu thông tin Chi tiết Phiếu trả**

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPT	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu trả

MaH	Nvarchar	15	Khóa ngoại	Mã hàng
SoLuongT	Int			Số lượng trả
GiaTra	Int			Đơn giá hàng trả

Bảng 3.14 Bảng DONG_PHIEUTRA

Bảng PHIEUNHAPLAI: Dùng để lưu thông tin Phiếu nhập lại

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPNL	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu nhập lại
MaKH	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã khách hàng
MaNV	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã nhân viên
NgayNL	Date	8		Ngày nhập lại hàng
HinhThucTTNL	Nvarchar	50		Hình thức thanh toán

Bảng 3.15 Bảng PHIEUNHAPLAI

Bảng DONG_PHIEUNHAPLAI: Dùng để lưu thông tin chi tiết Phiếu nhập lại

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPNL	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu nhập lại
MaH	Nvarchar	15	Khóa ngoại	Mã hàng
SoLuongNL	Int			Số lượng hàng nhập lại vào kho
GiaNL	Int			Giá hàng nhập lại

Bảng 3.16 Bảng DONG_PHIEUNHAPLAI

Bảng KHACHDATHANG: Dùng để lưu thông tin danh sách phiếu khách hàng đặt trước hàng

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPD	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu đặt
MaKH	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã khách hàng
MaNV	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã nhân viên
NgayNhan	Date	8		Ngày nhận đơn đặt

Bảng 3.17 Bảng KHACHDATHANG

Bảng DONG_KHACHDATHANG: Dùng để lưu thông tin chi tiết phiếu khách hàng đặt trước hàng

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoPD	Nvarchar	10	Khóa chính	Số phiếu đặt
MaH	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã hàng
SoLuongD	Int			Số lượng đặt

Bảng 3.18 Bảng DONG_KHACHHANG

Bảng PHIEUTHUNO: Dùng để lưu thông tin công nợ

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Cỡ dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
SoCN	Nvarchar	10	Khóa chính	Số công nợ
SoPX	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Số phiếu xuất
NgayTN	Date	8		Ngày thu nợ
SoTienNo	Int			Số tiền nợ
SoDaTra	Int			Số tiền đã trả
MaNV	Nvarchar	10	Khóa ngoại	Mã nhân viên thu nợ

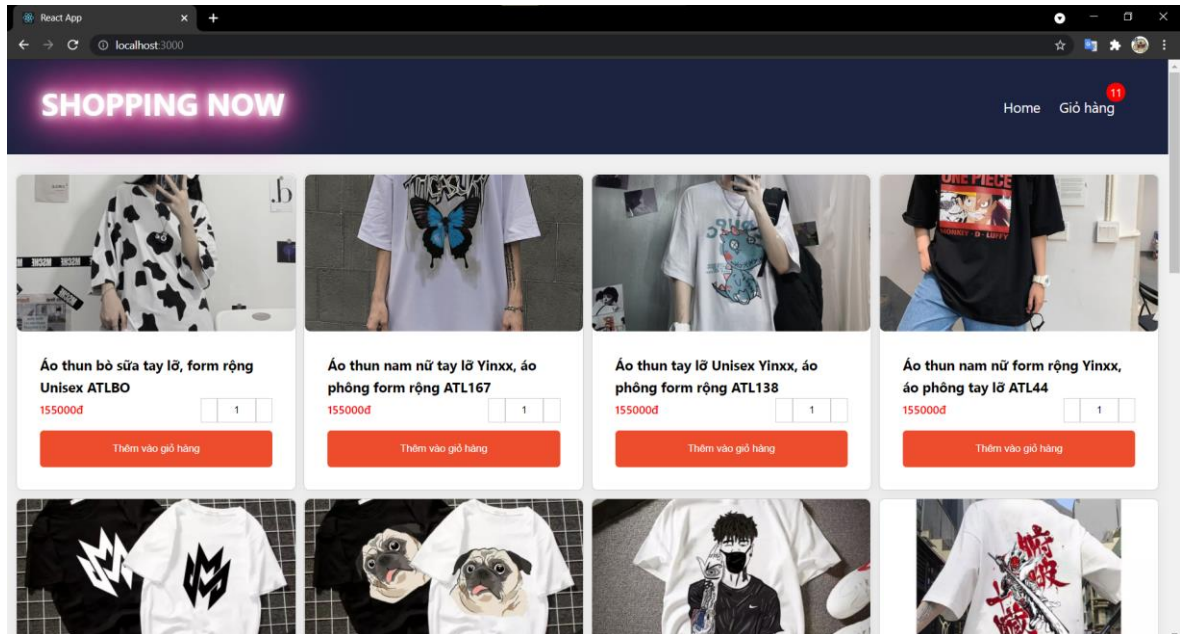
Bảng 3.19 Bảng PHIEUTHUNO

CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

4.1 Thiết kế giao diện

4.1.1 Trang chủ

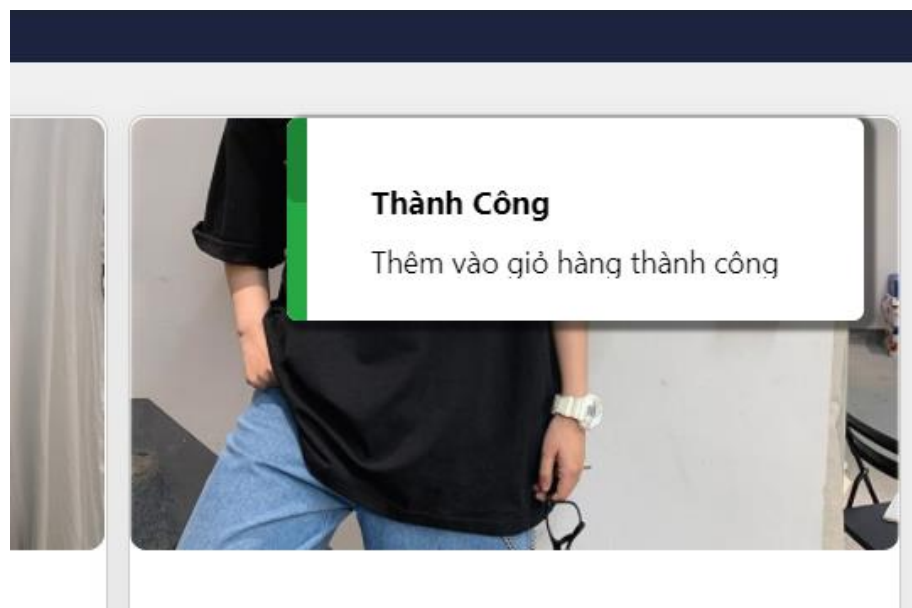
Trang chủ cho phép người dùng tiến đến “giỏ hàng” và “thêm sản phẩm mới”.



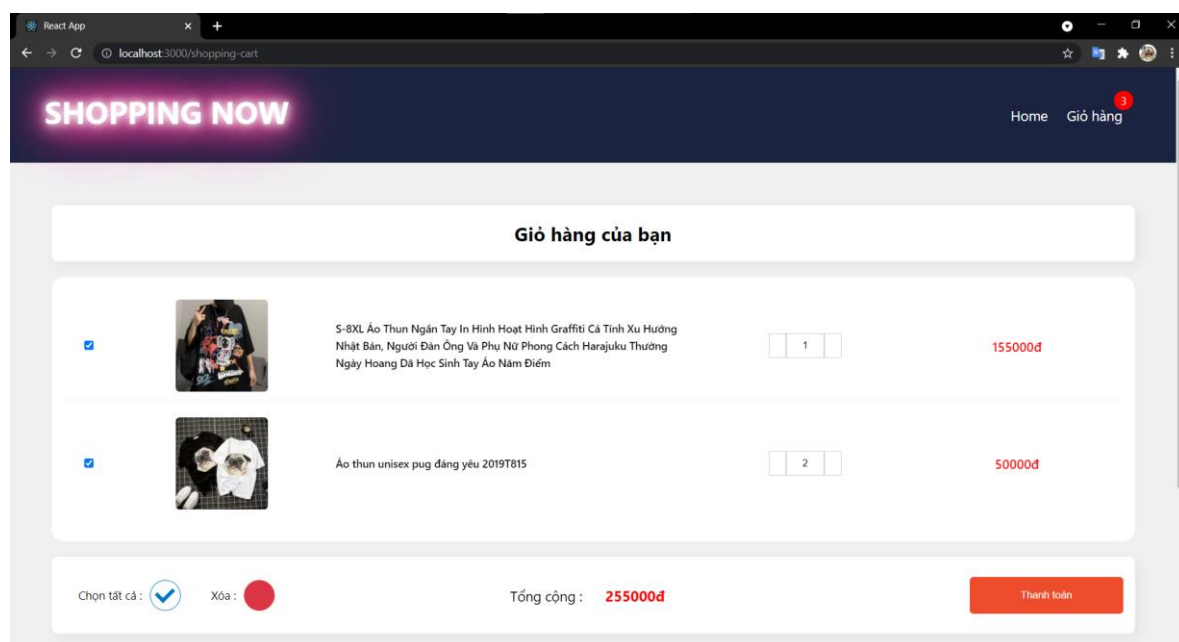
Hình 4.1 Trang chủ

4.1.2 Giỏ hàng

Người dùng có thể thanh toán, thêm hoặc xóa sản phẩm tại đây



Hình 4.2 Thông báo thêm giỏ hàng thành công



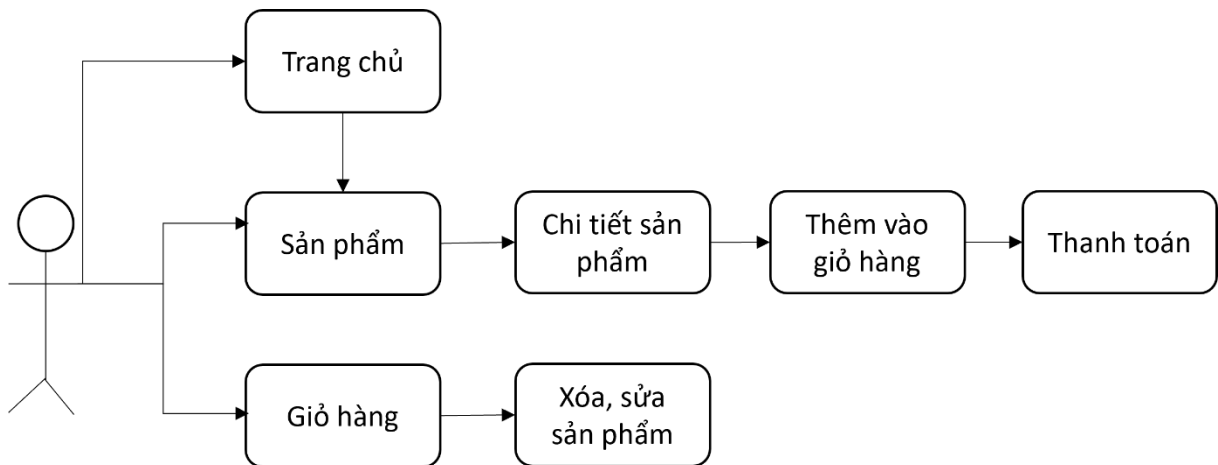
Hình 4.3 Giao diện giỏ hàng

Trong trang Giỏ Hàng bao gồm 2 phần, phần Giỏ Hàng chứa thông tin, số lượng và đơn giá những sản phẩm mà khách hàng đã chọn. Đồng thời tính tổng số tiền hiện tại có trong giỏ hàng. Ở đây khách hàng cũng có thể tùy chỉnh số lượng sản phẩm cần mua. Chọn sản phẩm và ấn xóa để bỏ khỏi giỏ hàng.

Phần tiếp theo là thông tin khách hàng. Ở đây khách hàng phải điền đầy đủ thông tin để tiến hành đặt hàng. Form thông tin bao gồm Tên Khách Hàng, Địa Chỉ, Email và Số Điện Thoại. Nếu để trống hệ thống sẽ báo lỗi.

Nút Thanh Toán sẽ tiến hành gửi đơn hàng vào hệ thống, nút Tiếp Tục Mua Hàng sẽ lưu lại trạng thái trang Giỏ Hàng rồi chuyển về Trang Chủ để người dùng tiếp tục chọn sản phẩm.

4.2 Sơ đồ giao diện



Hình 4.4 Sơ đồ giao diện

Mô tả: Khách hàng khi đến với trang web có thể lựa chọn sản phẩm ở ngay “Trang Chủ” hoặc vào danh mục “Sản Phẩm” để tìm quần áo mình muốn mua. Sau đó tiến hành chọn “thêm sản phẩm” vào giỏ hàng, tại đây khách hàng có thể tăng số lượng sản phẩm, hoặc xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng và tiến đến quá trình “thanh toán”.

4.3 Code minh họa

```

1  import React, { useCallback, useEffect, useRef } from "react";
2  import { shallowEqual, useDispatch, useSelector } from "react-redux";
3  import {
4    increaseCarts,
5    reductionCarts,
6    changeCartsTotal,
7  } from "../../actions/Cart";
8  import { createNotification } from "../../actions/Notification";
9  import "../ShoppingCart.css";
10 const ratioStyle = (_ratio) => ({
11   ["--ratio"]: _ratio,
12 });
13 function Cart({ mouseEnter, cart }) {
14   const dispatch = useDispatch();
15   const inputElm = useRef(null);
16   const idTimeout = useRef(null);
17   const _this = useRef(null);
18   const handleIncreaseCart = (id) => {
19     dispatch(increaseCarts(id));
20   };
21   const handleRuductionCart = (id) => {
22     dispatch(reductionCarts(id));
23   };
24   const handlChangeCart = (event) => {
25     let call = true;
26     if (!event.which >= 48 && event.which <= 57) {
27       event.preventDefault();
28       call = false;
29     }
30     if (call) {
31       if (idTimeout) {
32         clearTimeout(idTimeout.current);
33       }

```

Hình 4.5 Xử lý giỏ hàng 1


```

34  idTimeOut.current = setTimeout(() => {
35    if (event.target.value) {
36      dispatch(
37        changeCartsTotal({
38          id: cart.id,
39          total: parseInt(inputElm.current.value),
40        })
41      );
42    }
43  }, 500);
44  }
45  };
46  const handleGetOffsetTop = () => {
47    mouseEnter({ top: _this.current.offsetTop, id: cart.id });
48  };
49  const handleChangeCheckBox = (e) => {
50    const root = e.target.closest(".product-list_inner");
51    const checkBoxList = Array.from(
52      root.querySelectorAll(".cart-list input[type='checkbox']")
53    );
54    const checkAll = root.querySelector(".action-check");
55    if (checkAll.matches(".action-checked")) {
56      checkAll.classList.remove("action-checked");
57      checkAll.querySelector("input").checked = false;
58    }
59    console.log(checkBoxList);
60    if (
61      checkBoxList.length === checkBoxList.filter((item) => item.checked).length
62    ) {
63      checkAll.classList.add("action-checked");
64    }
65  };
66  return (

```

Hình 4.6 Xử lý giỏ hàng 2

```

67  <div ref={_this} className="cart-item" onMouseEnter={handleGetOffsetTop}>
68    <div style={ratioStyle(0.05)} className="cart-checkox cart-item-util">
69      <input type="checkbox" onClick={handleChangeCheckBox} />
70    </div>
71    <div style={ratioStyle(0.2)} className="cart-avatar cart-item-util">
72      <img src={cart.avatar} alt="ảnh sản phẩm" />
73    </div>
74    <div style={ratioStyle(0.35)} className="cart-name cart-item-util">
75      <span>{cart.name}</span>
76    </div>
77    <div
78      style={ratioStyle(0.2)}
79      className="cart-amounts_wrapper cart-item-util"
80    >
81      <div className="cart-amounts">
82        <button
83          disabled={cart.total === 1}
84          onClick={() => handleRuductionCart(cart.id)}
85          className="btn-cart_reduction"
86        >
87          <i className="fas fa-minus"></i>
88        </button>
89        <input
90          ref={inputElm}
91          onPress={handlelChangeCart}
92          className="cart-total_value"
93          value={cart.total}
94          type="text"
95        />
96        <button
97          onClick={() => handleIncreaseCart(cart.id)}
98          className="btn-cart_increase"
99        >

```

Hình 4.7 Xử lý giỏ hàng 3

4.4 Link Github:

<https://github.com/Zenobia-Le/PRINCESS.git>

KẾT LUẬN

Trong thời đại ngày nay, Công nghệ thông tin đang được phát triển mạnh mẽ, nhanh chóng và xâm nhập vào nhiều lĩnh vực khoa học, kỹ thuật cũng như trong cuộc sống. Nó trở thành công cụ đắc lực trong nhiều ngành nghề như giao thông, quân sự, y học.... và đặc biệt trong công tác quản lý nói chung và quản lý thuộc lĩnh vực thương mại điện tử nói riêng. Trước đây khi máy tính chưa được ứng dụng rộng rãi, các công việc bán hàng và quản lý bán hàng đều được làm thủ công nên rất mất thời gian và tốn kém về nhân lực cũng như tài chính. Ngày nay, sự phát triển công nghệ thông tin đã giúp cho công việc được tốt hơn.

Đề tài “Xây dựng Website quản lý bán quần áo” đã cho thấy được tầm quan trọng và những lợi ích tuyệt vời mà công nghệ mang lại. Kết hợp với những kiến thức đã được học và tìm hiểu, nhóm chúng em hy vọng đây sẽ là một bước đà quan trọng trên con đường học tập sau này của chúng em.

Do thời gian có hạn và sự hiểu biết về ngôn ngữ lập trình còn hạn chế nên chắc chắn bài làm không tránh khỏi những thiếu sót, rất mong được sự giúp đỡ và góp ý kiến của thầy. Chúng em xin chân thành cảm ơn!

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] Một số link tham khảo:

1. https://www.youtube.com/watch?v=gL5HBA_1bDQ&list=PLJ5qtRQovuEOoKffoCBzTfvzMTTORnoyp
3. https://www.youtube.com/watch?v=vok14zYNs7o&list=PLRhITlpDUWswrSLW_wYQCotCI3vGa8Ljz
4. <https://www.youtube.com/watch?v=377AQ0y6LPA>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=QmTuKsPmDpg>
8. <https://swizec.com/blog>
9. <https://www.robinwieruch.de/blog/>