**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CẦN THƠ**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & TRUYỀN THÔNG**



**LUẬN VĂN TỐT NGHIỆP**

**NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**ĐỀ TÀI**

**XÂY DỰNG SÀN GIAO DỊCH THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ ĐỒ GỖ NỘI THẤT**

**Sinh viên thực hiện:**

Lê Anh Tuấn

B1507186

**Giáo viên hướng dẫn:**

Ths. Võ Huỳnh Trâm

Cần Thơ, tháng 12 năm 2019

# 

# MỤC LỤC

[MỤC LỤC i](#_Toc9188844)

[DANH MỤC HÌNH iii](#_Toc9188845)

[DANH MỤC BẢNG iv](#_Toc9188846)

[DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT v](#_Toc9188847)

[TÓM TẮT vi](#_Toc9188848)

[ABSTRACT vii](#_Toc9188849)

[PHẦN 1. GIỚI THIỆU 1](#_Toc9188850)

[I. ĐẶT VẤN ĐỀ 1](#_Toc9188851)

[II. LỊCH SỬ GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ 1](#_Toc9188852)

[III. MỤC TIÊU ĐỀ TÀI 1](#_Toc9188853)

[IV. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU 2](#_Toc9188854)

[1. Đối tượng nghiên cứu 2](#_Toc9188855)

[2. Phạm vi nghiên cứu 2](#_Toc9188856)

[V. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU 2](#_Toc9188857)

[VI. NHỮNG ĐÓNG GÓP CHÍNH CỦA ĐỀ TÀI 3](#_Toc9188858)

[VII. BỐ CỤC QUYỂN LUẬN VĂN 3](#_Toc9188859)

[PHẦN 2. NỘI DUNG 5](#_Toc9188860)

[CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT 5](#_Toc9188861)

[CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG 6](#_Toc9188862)

[I. MÔ TẢ HỆ THỐNG 6](#_Toc9188863)

[II. THIẾT KẾ THÀNH PHẦN DỮ LIỆU 6](#_Toc9188864)

[1. Mô hình dữ liệu mức quan niệm CDM 6](#_Toc9188865)

[2. Mô hình dữ liệu mức luận lý 6](#_Toc9188866)

[3. Mô hình dữ liệu mức vật lý 6](#_Toc9188867)

[4. Lưu đồ dòng dữ liệu DFD 6](#_Toc9188868)

[5. Sơ đồ chức năng 6](#_Toc9188869)

[6. Giải thuật 6](#_Toc9188870)

[CHƯƠNG 3: KIỂM THỬ VÀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ 7](#_Toc9188871)

[I. MỤC TIÊU KIỂM THỬ 7](#_Toc9188872)

[II. NỘI DUNG KIỂM THỬ 7](#_Toc9188873)

[III. ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ KIỂM THỬ 7](#_Toc9188874)

[CHƯƠNG 4: GIỚI THIỆU CHƯƠNG TRÌNH 8](#_Toc9188875)

[CHƯƠNG 5: PHẦN KẾT LUẬN 9](#_Toc9188876)

[I. KẾT LUẬN 9](#_Toc9188877)

[1. Kết quả đạt được 9](#_Toc9188878)

[2. Hạn chế 9](#_Toc9188879)

[3. Thuận lợi và khó khăn 9](#_Toc9188880)

[II. HƯỚNG PHÁT TRIỂN 9](#_Toc9188881)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 10](#_Toc9188882)

[PHỤ LỤC 1: MÔ HÌNH DỮ LIỆU MỨC VẬT LÝ (PDM) 11](#_Toc9188883)

[PHỤ LỤC 2: CÁC RÀNG BUỘC THAM CHIẾU 12](#_Toc9188884)

[PHỤ LỤC 3: LƯỢC ĐỒ CƠ SỞ DỮ LIỆU 13](#_Toc9188885)

# DANH MỤC HÌNH

# DANH MỤC BẢNG

# DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

# TÓM TẮT

# ABSTRACT

# 

# PHẦN 1. GIỚI THIỆU

## ĐẶT VẤN ĐỀ

Nội thất hay còn gọi là vật dụng, thiết bị nội thất được xem là điểm nhấn trang trí ấn tượng ở không gian phòng ngủ, phòng khách, phòng bếp hay văn phòng công ty. Hàng nội thất là tập hợp chung của rất nhiều sản phẩm khác nhau, chẳng hạn như ghế ngồi, bàn, giường, tủ đựng áo quần, tủ sách, tủ chè, chạn, ... Những sản phẩm này được thiết kế theo nhiều trường phái. Có thể là đơn giản, cách tân, tiện nghi thích hợp với không gian hiện đại. Cũng có thể thiết kế tinh xảo, trang nhã, mang theo hướng cổ điển. Dù là trường phái nào đi chăng nữa thì vật dụng nội thất cũng tôn vinh lên vẽ đẹp, sự sang trọng, giàu có của ngôi nhà. Đây chính là lý do, trải qua hàng trăm năm phát triển, hàng nội thất vẫn thịnh vượng vô cùng, nhất là các sản phẩm nội thất làm từ gỗ.

Xây dựng trang web sàn giao dịch chuyên về những mặt hàng đồ gỗ nội thất để nhằm đáp ứng nhu cầu của ngươi sử dụng Việt Nam về việc trang trí nhà cửa, văn phòng, công ty. Trang web cũng giúp tạo thêm một nơi mà người tiêu dùng có thể tìm thấy những sản phẩm chuyên biệt về sản phẩm đồ trang trí nội thất cho người mua và cũng là nơi tập trung các doanh nghiệp/cá nhân buôn bán mặt hàng này.

## LỊCH SỬ GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Hiện tại trên thị trường có rất nhiều trang web của các doanh nghiệp/cá nhân buôn bán mặt hàng này, trang web giúp các doanh nghiệp/cá nhân quảng bá và đem lại hiệu quả kinh tế rất cao. Tuy nhiên vẫn chưa có sàn giao dịch chuyên về đồ gỗ nội thất.

Các hệ thống thường có chức năng như:

* Trang chủ gồm hiển thị sản phẩm, đặt hàng, thanh toán sản phẩm, tìm kiếm sản phẩm, …
* Trang quản lý gồm quản lý sản phẩm, quản lý khuyến mãi, quản lý tồn kho, thống kê doang số …

## MỤC TIÊU ĐỀ TÀI

* Nghiên cứu Spring Boot để xây dựng sàn giao dịch mặt hàng đồ gỗ nội thất trên nền tảng web.
* Xây dựng hệ thống giúp người tiêu dùng có thể xem thông tin sản phẩm, đặt hàng và thanh toán một cách dễ dàng.
* Xây dựng hệ thống giúp doanh nghiệp/người dùng có thể đăng bán các sản phẩm một cách dễ dàng, thuận tiện cho việc đăng bán, quản lý và thống kê doanh số bán hàng.
* Tích hợp thanh toán trực tuyến vào ứng dụng.

## ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU

### Đối tượng nghiên cứu

### Phạm vi nghiên cứu

Xây dựng một website là sàn giao dịch thương mại điện tử phục vụ nhu cầu mua sắm sản phẩm nội thất làm từ gỗ và các doanh nghiệp/cá nhân kinh doanh ngành hàng này.

## NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

Về mặt lý thuyết:

Nghiên cứu framework Spring Boot.

Hiểu rõ phương thức hoạt động của sàn giao dịch.

Về mặt sản phẩm:

Xây dựng được mô hình hoạt động ổn định, phân tách dịch vụ hợp lý

Xây dựng ứng dụng thân thiện dễ sử dụng cho người dùng với các chức năng:

* Người quản trị:
* Đăng nhập
* Quản lý thông tin cửa hàng đăng bán sản phẩm
* Quản lý danh mục
* Quản lý tài khoản.
* Quản lý gói dịch vụ đăng bán sản phẩm.
* Thống kê doanh thu của trang web.
* Người bán:
* Đăng ký thông tin cửa hàng.
* Gia hạn thời gian cho phép đăng bán.
* Quản lý thông tin sản phẩm.
* Quản lý số lượng tồn kho.
* Quản lý khuyến mãi.
* Thống kê doanh số bán hàng.
* Trả lời câu hỏi của khách hàng.
* Quản lý đơn đặt hàng.
* Khách hàng:
* Đăng kí/đăng nhập.
* Quản lý thông tin cá nhân.
* Xem lịch sử đặt hàng và nhận xét.
* Xem câu hỏi và câu trả lời.
* Tìm kiếm sản phẩm.
* Xem thông tin sản phẩm.
* Xem thông tin cửa hàng.
* Đánh giá sản phẩm: Nhận xét, đánh giá.
* Đặt hàng và cập nhật giỏ hàng.
* Đặt câu hỏi cho mặt hàng.
* Tùy chọn hình thức thanh toán: tiền mặt, pay pal.

## NHỮNG ĐÓNG GÓP CHÍNH CỦA ĐỀ TÀI

## BỐ CỤC QUYỂN LUẬN VĂN

Nội dung của quyển luận văn gồm các phần sau đây:

**PHẦN GIỚI THIỆU**

Phần này trình bày các vấn đề phát sinh và lịch sử giải quyết vấn đề của đề tài, mục tiêu đề tài cũng như những nghiên cứu về đề tài. Bao gồm các phần:

* Đặt vấn đề.
* Lịch sử giải quyết vấn đề.
* Mục tiều đề tài.
* Đối tường và phạm vi nghiên cứu.
* Nội dung nghiên cứu.
* Những đóng góp chính của đề tài.

**PHẦN NỘI DUNG**

Phần này trình bày chi tiết cơ sở lý thuyết, phân tích và thiết kế hệ thống, đồng thời trình bài kiểm thử và đánh giá phần mềm. Bao gồm các phần:

* Cơ sở lý thuyết.
* Phân tích và thiết kế hệ thống.
* Kiểm thử và đánh giá kết quả.
* Giới thiệu chương trình.

**PHẦN KẾT LUẬN**

Phần này trình bày kết quả đặt được, những hạn chế sau khi thực hiện đề tài, cũng như hướng phát triển. Bao gồm các phần chính

* Kết quả đạt được.
* Hạn chế.
* Hướng phát triển

# PHẦN 2. NỘI DUNG

# CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

# CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## MÔ TẢ HỆ THỐNG

## THIẾT KẾ THÀNH PHẦN DỮ LIỆU

### Mô hình dữ liệu mức quan niệm CDM



### Mô hình dữ liệu mức luận lý

### Mô hình dữ liệu mức vật lý

### Lưu đồ dòng dữ liệu DFD

### Sơ đồ chức năng

### Giải thuật

# CHƯƠNG 3: KIỂM THỬ VÀ ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ

## MỤC TIÊU KIỂM THỬ

## NỘI DUNG KIỂM THỬ

## ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ KIỂM THỬ

# CHƯƠNG 4: GIỚI THIỆU CHƯƠNG TRÌNH

**.**

# CHƯƠNG 5: PHẦN KẾT LUẬN

## KẾT LUẬN

### Kết quả đạt được

### Hạn chế

### Thuận lợi và khó khăn

## HƯỚNG PHÁT TRIỂN

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1]

[2]

# PHỤ LỤC 1: MÔ HÌNH DỮ LIỆU MỨC VẬT LÝ (PDM)

**1.** **Bảng …..**

**2. Bảng…..**

# PHỤ LỤC 2: CÁC RÀNG BUỘC THAM CHIẾU

# PHỤ LỤC 3: LƯỢC ĐỒ CƠ SỞ DỮ LIỆU