

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CẦN THƠ
TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & TRUYỀN THÔNG**



**NIÊN LUẬN CƠ SỞ
NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Đề tài

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN QUẦN ÁO

Sinh viên: ĐỖ NGỌC TẤN

Mã số: B2014697

Khóa: K46

Cần Thơ, 29/2024

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CẦN THƠ
TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & TRUYỀN THÔNG
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**NIÊN LUẬN CƠ SỞ
NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Đề tài

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN QUẦN ÁO

**Người hướng dẫn
TS. BÙI VÕ QUỐC BẢO**

**Sinh viên thực hiện
ĐỖ NGỌC TẤN
MSSV: B2014697
Khóa: K46**

Cần Thơ, 29/2024

LỜI CẢM ƠN

Để hoàn thành được bài niên luận này, em xin chân thành cảm ơn quý thầy, cô thuộc Trường Công nghệ thông tin và truyền thông – Trường Đại Học Cần Thơ đã tạo cơ hội cho em được học tập, nghiên cứu và tích lũy kiến thức để thực hiện bài niên luận cơ sở. Trên hết, em xin được gửi lời cảm ơn chân thành nhất đến giảng viên thầy Bửu Võ Quốc Bảo đã tận tình chỉ dẫn và đưa ra nhiều lời khuyên bổ ích giúp em hoàn thành bài tiểu luận này một cách tốt nhất.

Do kiến thức của bản thân còn nhiều hạn chế và thiếu kinh nghiệm thực tiễn nên nội dung bài tiểu luận khó tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được những lời góp ý thêm từ quý thầy cô. Trân trọng.

Cần Thơ, ngày 26 tháng 04 năm 2024

Người viết

Đỗ Ngọc Tấn

Mục Lục

LỜI CẢM ƠN	3
PHẦN GIỚI THIỆU	8
I. Đặt Vấn Đề	8
II. LỊCH SỬ GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.....	8
III. MỤC TIÊU ĐỀ TÀI	8
IV. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU	8
1. Đối tượng nghiên cứu:	8
2. Phạm vi nghiên cứu:	8
V. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU:	9
VI. NHỮNG ĐÓNG GÓP CHÍNH CỦA ĐỀ TÀI	9
VII. BỐ CỤC CỦA NIÊN LUẬN	9
PHẦN GIỚI THIỆU	9
PHẦN NỘI DUNG.....	10
CHƯƠNG 1: Đặc tả yêu cầu	10
CHƯƠNG 2: Thiết kế giải pháp /Kết quả thực hiện	10
CHƯƠNG 3: Kiểm thử và đánh giá	10
PHẦN KẾT LUẬN	10
PHẦN NỘI DUNG	11
CHƯƠNG 1. ĐẶC TẢ YÊU CẦU	11
CHƯƠNG 2. THIẾT KẾ GIẢI PHÁP/ CƠ SỞ LÝ THUYẾT	12
I. Cơ sở lý thuyết.....	12
1. HTML	12
2. CSS	12
3. JAVASCRIPT	13
4. BOOTSTRAP	14
5. PHP	15
6. MYSQL	15
II. Thiết kế giải pháp	16
1. Các nhóm chức năng chính của hệ thống	16
I. Use case	17
1.1.1 Đặc tả chức năng	17
I. Use case khách hàng không có tài khoản.....	18
2.3 Sơ đồ usecase khách hàng có tài khoản	19
2.4 Sơ đồ usecase quản trị viên	20
3. Xây dựng bảng thực thể liên kết	21
4. Thiết kế cơ sở dữ liệu	24

4.1. Sơ đồ CDM.....	24
CHƯƠNG 3. CÀI ĐẶT GIẢI PHÁP/ KẾT QUẢ THỰC HIỆN	25
I. Cài đặt giải pháp	25
1. Yêu cầu phần mềm	25
2. Phần cứng	25
3. Hệ điều hành.....	25
II. Kết quả thực hiện.....	26
CHƯƠNG 4. KIỂM THỬ VÀ ĐÁNH GIÁ	28
I. Giao diện khách hàng	28
1. Giao diện trang chủ:	28
2. Giao diện trang sản phẩm mới:	30
2.1 Giao diện trang sản phẩm Nam:.....	30
2.2 Giao diện trang sản phẩm Nữ:	31
3.1 Giao diện trang chi tiết sản phẩm:	33
4. Giao diện trang đăng ký và đăng nhập:.....	33
5. Giao diện trang giỏ hàng:	36
.....	36
6. Giao diện trang thanh toán:	37
7. Giao diện trang sau khi đồng ý đặt hàng:.....	38
II. Giao diện admin:	39
1. Giao diện trang chủ:	39
2. Giao diện trang quản lí sản phẩm:	40
3. Giao diện trang quản lí khách hàng:.....	42
4. Giao diện trang danh sách đơn hàng:	42
PHẦN KẾT LUẬN	44
I. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC.....	44
1. Về kiến thức	44
2. Về kỹ năng	44
II. HẠN CHẾ	44
III. HƯỚNG PHÁT TRIỂN	44
TÀI LIỆU THAM KHẢO	45

Danh mục hình ảnh

Hình 1: Sơ đồ usecase tổng quát

Hình 2: Sơ đồ usecase khách hàng không có tài khoản

Hình 3: Sơ đồ usecase có tài khoản

Hình 4: Sơ đồ usecase quản trị viên

Hình 5: Sơ đồ CDM

Hình 6: Laragon

Hình 7: Visual studio Code

Hình 8: Giao diện Trang chủ 1

Hình 9: Giao diện Trang chủ 2

Hình 10: Giao diện Trang chủ 3

Hình 11: Giao diện Trang chủ 4

Hình 12: Giao diện trang sản phẩm mới

Hình 13: Giao diện trang sản phẩm nam

Hình 14: Giao diện trang sản phẩm nữ

Hình 15: Giao diện trang chi tiết sản phẩm

Hình 16: Giao diện trang đăng ký

Hình 17: Giao diện trang đăng nhập

Hình 18: Giao diện trang sau khi đăng nhập

Hình 19: Giao diện trang đăng nhập của admin

Hình 20 : Giao diện cập nhật tài khoản

Hình 21 : Giao diện quên mật khẩu

Hình 22 : Giao diện trang giỏ hàng

Hình 23 : Giao diện trang thanh toán

Hình 24 : Giao diện trang sau khi đồng ý đặt hàng

Hình 25 : Giao diện trang admin

Hình 26 : Giao diện trang thêm sản phẩm

Hình 27 : Giao diện trang thêm Danh Mục

Hình 28: Giao diện trang quản lí sản phẩm

Hình 29: Giao diện trang sửa sản phẩm

Hình 30: Giao diện trang quản lý khách hàng

Hình 31: Giao diện trang quản lý đơn hàng

Danh mục bảng

Bảng 1: Tài Khoản

Bảng 2: Sản Phẩm

Bảng 3: Danh mục

Bảng 4: Cart

Bảng 5: Bill

PHẦN GIỚI THIỆU

I. Đặt Vấn Đề

Trong những năm qua càng ngày Internet càng thâm nhập, lan rộng và trở thành một phần không thể thiếu trong đời sống con người. Vì vậy đã có nhiều doanh nghiệp, công ty đã sử dụng thương mại điện tử để phát triển phạm vi kinh doanh, thu hút thêm nhiều khách hàng ở mọi lứa tuổi, mọi tầng lớp trong xã hội. Ngày nay thông qua điện thoại, Internet khách hàng có thể ngồi tại nhà và nhắc điện thoại lên hay click chuột máy tính lướt qua những trang website là có thể được phục vụ đến tận nhà. Ưu việt hơn điện thoại một website bán hàng giúp cho việc giao dịch giữa khách hàng và doanh nghiệp thân thiện hơn, tiện lợi hơn. Vì khách hàng tuy ở nhà nhưng có thể thấy hết mọi sản phẩm cũng như các tính năng của sản phẩm mà không phải đến tận cửa hàng.

II. LỊCH SỬ GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Website bán quần áo là website góp phần trong việc phát triển lĩnh vực thương mại điện tử và đang được sử dụng phổ biến hiện nay. Nên đã được rất nhiều doanh nghiệp và anh chị khóa trên phân tích và thiết kế.

III. MỤC TIÊU ĐỀ TÀI

Nhằm xây dựng một hệ thống website hỗ trợ cho việc bán quần áo trực tuyến trên Internet. Từ đó, cung cấp cho người dùng một môi trường mua, bán thuận tiện có tính bảo mật cao, dễ dàng lựa chọn và tìm kiếm sản phẩm đa dạng, uy tín, chất lượng. Ngoài ra, việc tạo ra hệ thống còn giúp giảm bớt chi phí cho việc phải đầu tư mặt bằng và phải tốn thêm chi phí thuê nhân công. Không những vậy, nó còn giúp cho chủ sở hữu có được một môi trường làm việc hiệu quả, năng suất suốt thông qua việc quản lý online từ đó góp phần tạo nên sự thành công trong mua bán, góp phần thúc đẩy doanh thu tăng vọt.

IV. ĐỐI TƯỢNG VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU

1. Đối tượng nghiên cứu:

Đối tượng nghiên cứu chính của đề tài là việc xoay quanh việc khách hàng hoặc những người tiêu dùng có nhu cầu mua đồng hồ trực tuyến trên toàn quốc.

2. Phạm vi nghiên cứu:

Phạm vi nghiên cứu đề tài sẽ là việc nghiên cứu ngôn ngữ lập trình điển hình như là HTML, CSS, PHP, JS, ... để tạo ra một số chức năng hữu ích như là quản lý đơn hàng, quản lý tài khoản, ...

V. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU:

Phương thức thực hiện:

-Phân tích: thực hiện cuộc khảo sát thị trường, thực trạng liên quan đến đề tài suốt quá trình khảo sát để đánh giá, nhìn nhận và đưa ra hướng đi phù hợp để đặc tả thiết kế.

-Thiết kế: sau khi thực hiện xong công đoạn phân tích sẽ tiến hành chuyển sang quá trình thiết kế.

-Cài đặt: Laragon để hỗ trợ tạo máy chủ kết nối PHP tới MySQL.

VI. NHỮNG ĐÓNG GÓP CHÍNH CỦA ĐỀ TÀI

Đề tài góp phần thêm sự đa dạng trong công cuộc nghiên cứu của các nhà lập trình web ở hiện tại và trong tương lai, là nguồn tài liệu rộng mở cho tân sinh viên sau này có thể học hỏi và phát triển thêm.

Đề tài còn giúp bản thân tôi hiểu biết rõ hơn các nguồn tài liệu rộng mở về các ngôn ngữ lập trình trong những cuốn giáo trình, bài giảng và các bài học trên mạng. Giúp tạo việc tìm kiếm, nghiên cứu, mở rộng tư duy, nâng cao vốn hiểu biết và cải thiện kỹ năng lập trình.

VII. BỐ CỤC CỦA NIÊN LUẬN

PHẦN GIỚI THIỆU

Giới thiệu chủ đề nghiên cứu của niên luận để làm rõ tầm quan trọng cũng như ý nghĩa của chủ đề. Nội dung bao gồm bối cảnh, đặt ra các giả thuyết và mục tiêu nghiên cứu sẽ đạt được. Phần này bao gồm các mục như sau:

I Đặc vấn đề: Nêu lý do và sự cần thiết để thực hiện đề tài xây dựng website bán quần áo trực tuyến.

II. Mục tiêu đề tài: Nêu lên mục tiêu định hướng để phát triển đề tài.

III. Đối tượng nghiên cứu và phạm vi nghiên cứu: Nêu ra những đối tượng có thể sử dụng hoặc liên quan đến đề tài và nêu ra phạm vi sẽ nghiên cứu và những chức năng của nó.

IV. Nội dung nghiên cứu: Nêu ra các nội dung, cách thức thực hiện để có thể thiết kế, tạo ra 1 website bán đồng hồ.

V. Những đóng góp chính của đề tài: Nêu được đề tài có những đóng góp gì cho công cuộc đổi mới và phát triển xã hội.

VI. Bố cục niên luận.

PHẦN NỘI DUNG

CHƯƠNG 1: Đặc tả yêu cầu

CHƯƠNG 2: Thiết kế giải pháp /Kết quả thực hiện

CHƯƠNG 3: Kiểm thử và đánh giá

PHẦN KẾT LUẬN

I. Kết quả đạt được

II. Hạn chế

III. Hướng phát triển

PHẦN NỘI DUNG

CHƯƠNG 1. ĐẶC TẢ YÊU CẦU

Website bán quần áo thông minh là một hệ thống website hỗ trợ mua hàng online thay thế cho offline để thuận tiện và đáp ứng nhu cầu của khách hàng trong thực tiễn. Với mỗi chức năng này đều do admin website và khách hàng thành viên thực hiện bao gồm những trang cụ thể như sau:

- + Trang đăng nhập/đăng ký: giúp người dùng đăng ký và đăng nhập vào hệ thống.

- + Trang chủ là trang tổng hợp bao gồm các trang gồm sản phẩm, giới thiệu, liên hệ, giỏ hàng, đăng ký, đăng nhập.

- + Trang sản phẩm mới là trang hiển thị sản phẩm admin vừa nhập vào

- + Trang sản phẩm nam là trang hiển thị sản phẩm dành cho nam

- + Trang sản phẩm nữ là trang hiển thị sản phẩm dành cho nữ

- + Trang thông tin tài cá nhân: nơi chứa thông tin cá nhân người dùng. Bên cạnh đó nó còn hỗ trợ chức năng cập nhật lại mật khẩu dành cho người dùng quên mật khẩu nếu cung cấp được email.

- + Trang giỏ hàng: nơi chứa đựng thông tin cụ thể về những sản phẩm mà khách hàng đã chọn để mua. Trong đó, khách hàng có thể dễ dàng cập nhật lại số lượng sản phẩm theo ý muốn trước khi tiến đến phần thanh toán hoặc xóa nó khỏi danh sách giỏ hàng.

- + Trang lịch sử đơn hàng: hiển thị thông tin chi tiết nhất về các sản phẩm đã đặt mua. Hơn nữa, nó còn là nơi để khách hàng có thể xác nhận đơn hàng hoặc xóa đơn hàng trước khi được admin website kiểm duyệt.

- + Sau khi khách hàng đã lựa chọn xong, tiếp đến là công đoạn của admin. Admin sẽ tiếp nhận đơn hàng kiểm tra thông tin khách hàng có hợp lệ không, nếu không hợp lệ thì admin có thể liên hệ lại khách hàng hoặc hủy đơn hàng đó. Ngược lại, admin sẽ tiến hành xử lý cho đơn hàng, giao hàng đến khách hàng và khách hàng sẽ thanh toán, xác nhận cho đơn hàng đó. Bên cạnh những chức năng chính, trang chủ admin còn có thể quản lý thanh trượt, quản lý đơn hàng, quản lý sản phẩm, quản lý tài khoản,..

CHƯƠNG 2. THIẾT KẾ GIẢI PHÁP/ CƠ SỞ LÝ THUYẾT

I. Cơ sở lý thuyết

1. HTML

HTML (viết tắt của từ Hypertext Markup Language, hay là “Ngôn ngữ Đánh dấu Siêu văn bản”) là một ngôn ngữ đánh dấu được thiết kế ra để tạo nên các trang web trên World Wide Web. Nó có thể được trợ giúp bởi các công nghệ như CSS và các ngôn ngữ kịch bản giống như JavaScript.

Cha đẻ của HTML là Tim Berners – Lee – nhà vật lý học, là người nghĩ ra ý tưởng dựa trên hệ thống hypertext trên nền internet.

Năm 1991, xuất bản phiên bản đầu tiên của HTML gồm 18 tag HTML.

Năm 1998, HTML phiên bản 4.01 ra đời.

Năm 2000, các phiên bản HTML được thay thế bằng XHTML.

Năm 2014, HTML được nâng cấp lên HTML5 với sự cải tiến rõ rệt.

Ưu điểm:

+ HTML được ra đời từ rất lâu, do đó HTML có nguồn tài nguyên khổng lồ, hỗ trợ một cộng đồng người dùng lớn. Bên cạnh đó, cộng đồng HTML ngày càng phát triển trên thế giới.

+ Mã nguồn của HTML là mã nguồn mở, do đó người dùng có thể sử dụng hoàn toàn miễn phí.

+ HTML được sử dụng và được sử dụng trên nhiều trình duyệt được nhiều người dùng ưa chuộng hiện nay như Internet Explorer, Chrome, FireFox, Cốc Cốc,... *Nhược điểm:*

+ Nhược điểm lớn nhất của HTML đó chính là chỉ có thể web tĩnh, web tĩnh có thể hiểu là những trang web chỉ hiện thông tin mà không có sự tương tác cho người dùng. Do đó, khi xây dựng tính năng động hoặc xây dựng hệ thống website có sự tương tác với người dùng, lập trình viên cần phải dùng thêm JavaScript hoặc ngôn ngữ backend của bên thứ ba.

+ HTML thường chỉ có thể thực thi những thứ logic và cấu trúc nhất định, HTML không có khả năng tạo sự khác biệt và mới mẻ.

+ Một số trình duyệt vẫn còn chậm trong viết hỗ trợ các phiên bản mới của HTML, đặc biệt là HTML5.

+ Một số trình duyệt không thể render những tag mới trong HTML5.

2. CSS

CSS là ngôn ngữ tạo phong cách cho trang web – Cascading Style Sheet language. Nó dùng để tạo phong cách và định kiểu cho những yếu tố được viết dưới

dạng ngôn ngữ đánh dấu, như là HTML. Nó có thể điều khiển định dạng của nhiều trang web cùng lúc để tiết kiệm công sức cho người viết web. Nó phân biệt cách hiển thị của trang web với nội dung chính của trang bằng cách điều khiển bố cục, màu sắc, và font chữ.

CSS được phát triển bởi W3C (World Wide Web Consortium) vào năm 1996, vì một lý do đơn giản. HTML không được thiết kế để gắn tag để giúp định dạng trang web. Bạn chỉ có thể dùng nó để “đánh dấu” lên site.

Ưu điểm:

- + Khả năng tiết kiệm thời gian.
- + CSS giúp khả năng tải trang nhanh chóng.
- + Dễ dàng khi thực hiện bảo trì.
- + CSS sở hữu thuộc tính rộng.
- + Khả năng tương thích tốt.

Nhược điểm:

- + CSS hoạt động khác biệt cho từng trình duyệt.
- + Khá khó khăn cho người mới.
- + Định dạng của web có khả năng gặp rủi ro.

3. JAVASCRIPT

JavaScript được tạo trong mười ngày bởi Brendan Eich, một nhân viên của Netscape, vào tháng 9 năm 1995. Được đặt tên đầu tiên là Mocha, tên của nó được đổi thành Mona rồi LiveScript trước khi thật sự trở thành JavaScript nổi tiếng như bây giờ. Phiên bản đầu tiên của ngôn ngữ này bị giới hạn độc quyền bởi Netscape và chỉ có các tính năng hạn chế, nhưng nó tiếp tục phát triển theo thời gian, nhờ một phần vào cộng đồng các lập trình viên đã liên tục làm việc với nó.

Trong năm 1996, JavaScript được chính thức đặt tên là ECMAScript. ECMAScript 2 phát hành năm 1998 và ECMAScript 3 tiếp tục ra mắt vào năm 1999. Nó liên tục phát triển thành JavaScript ngày nay, giờ đã hoạt động trên khắp mọi trình duyệt và trên khắp các thiết bị từ di động đến máy tính bàn.

JavaScript liên tục phát triển kể từ đó, có lực đạt đến 92% website đang sử dụng JavaScript vào năm 2016. Chỉ trong 20 năm, nó từ một ngôn ngữ lập trình

riêng trở thành công cụ quan trọng nhất trên bộ công cụ của các chuyên viên lập trình web.

Nếu bạn đang dùng internet, vậy chắc chắn bạn đã từng sử dụng JavaScript rồi.

Ưu điểm:

+ Bạn không cần một compiler vì web browser có thể biên dịch nó bằng HTML.

+ Nó dễ học hơn các ngôn ngữ lập trình khác.

+ Lỗi dễ phát hiện hơn và vì vậy dễ sửa hơn.

+ Nó có thể được gắn trên một số element của trang web hoặc event của trang web như là thông qua click chuột hoặc di chuột tới.

+ JS hoạt động trên nhiều trình duyệt, nền tảng,...

+ Bạn có thể sử dụng JavaScript để kiểm tra input và giảm thiểu việc kiểm tra thủ công khi truy xuất qua database.

+ Nó giúp website tương tác tốt hơn với khách truy cập.

+ Nó nhanh hơn và nhẹ hơn các ngôn ngữ lập trình khác.

Nhược điểm:

+ Dễ bị khai thác.

+ Có thể được dùng để thực thi mã độc trên máy tính của người dùng.

+ Nhiều khi không được hỗ trợ trên mọi trình duyệt.

+ JS code snippets lớn.

+ Có thể bị triển khai khác nhau tùy từng thiết bị dẫn đến việc không đồng nhất.

4. BOOTSTRAP

Bootstrap là một nền tảng (framework) miễn phí, mã nguồn mở, dựa trên HTML, CSS và Javascript, nó được tạo ra để xây dựng các giao diện Website tương thích với tất cả các thiết bị có kích thước màn hình khác nhau.

Bootstrap bao gồm những cái cơ bản có sẵn như: typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels và nhiều thứ khác. Nó cũng có nhiều.

Component, Javascript hỗ trợ cho việc thiết kế Responsive của bạn dễ dàng, thuận tiện và nhanh chóng hơn.

Hiện nay Bootstrap là một trong những framework được sử dụng nhiều nhất

trên thế giới để tạo ra các Responsive Website. Bootstrap đã tạo ra một tiêu chuẩn riêng, và rất được các lập trình viên ưu chuộng. Về cơ bản Bootstrap có 3 ưu điểm:

- + Dễ sử dụng: Vì Bootstrap được xây dựng trên HTML, CSS và Javascript.
- + Responsive: Bootstrap đã xây dựng sẵn các "Responsive Css" tương thích với các thiết bị khác nhau, vì vậy bạn chỉ cần học cách sử dụng chúng. Tính năng này giúp tiết kiệm rất nhiều thời gian cho các người dùng khi tạo ra các Website thân thiện.
- + Tương thích với các trình duyệt: Nó tương thích với tất cả các trình duyệt (Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari, Opera). Tuy nhiên, với IE, Bootstrap 4 chỉ hỗ trợ từ IE10 trở lên.

5. PHP

PHP là ngôn ngữ script được tạo cho các giao tiếp phía server. Do đó, nó có thể xử lý các chức năng phía server như thu thập dữ liệu biểu mẫu, quản lý file trên server, sửa đổi cơ sở dữ liệu và nhiều hơn nữa. Ngôn ngữ này ban đầu được tạo ra bởi Rasmus Lerdorf để theo dõi khách truy cập vào trang chủ cá nhân của anh ấy. Khi đã trở nên phổ biến hơn, Lerdorf phát hành nó thành dự án nguồn mở. Quyết định này đã khuyến khích các nhà phát triển sử dụng, sửa chữa, cải thiện code và cuối cùng biến nó thành ngôn ngữ script mà chúng ta sử dụng ngày nay.

Mặc dù PHP được coi là ngôn ngữ script vì mục đích chung, nhưng nó được sử dụng rộng rãi nhất để phát triển web. Điều này do một trong những tính năng nổi bật của nó – khả năng nhúng vào file HTML.

Nếu không muốn người khác xem mã nguồn của mình, bạn có thể ẩn bằng ngôn ngữ script này. Đơn giản chỉ cần bạn viết code vào file PHP, nhúng nó vào HTML thì mọi người sẽ không bao giờ biết được nội dung gốc.

Lợi ích khác của tính năng đặc biệt này là khi phải sử dụng cùng một lần đánh dấu HTML. Thay vì viết đi viết lại nhiều lần, chỉ cần viết code vào file PHP. Bất cứ khi nào cần sử dụng HTML, bạn hãy chèn file PHP và bạn có thể chạy rất tốt.

6. MYSQL

MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu tự do nguồn mở phổ biến nhất thế giới và được các nhà phát triển rất ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. Vì MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển, hoạt động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích rất mạnh. Với tốc độ và tính bảo mật cao, MySQL rất thích hợp cho các ứng dụng có truy cập CSDL trên internet. Người dùng có thể tải về MySQL miễn phí từ trang chủ. MySQL có nhiều phiên bản cho các hệ điều hành khác nhau: phiên bản Win32 cho các hệ điều hành dòng Windows, Linux, Mac OS X, Unix,

FreeBSD, NetBSD, Novell NetWare, SGI Irix, Solaris, SunOS,.. MySQL là một trong những ví dụ rất cơ bản về Hệ Quản trị Cơ sở dữ liệu quan hệ sử dụng Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (SQL).

MySQL được sử dụng cho việc hỗ trợ NodeJs, PHP, Perl, và nhiều ngôn ngữ khác, làm nơi lưu trữ những thông tin trên các trang web viết bằng NodeJs, PHP hay Perl,...

II. Thiết kế giải pháp

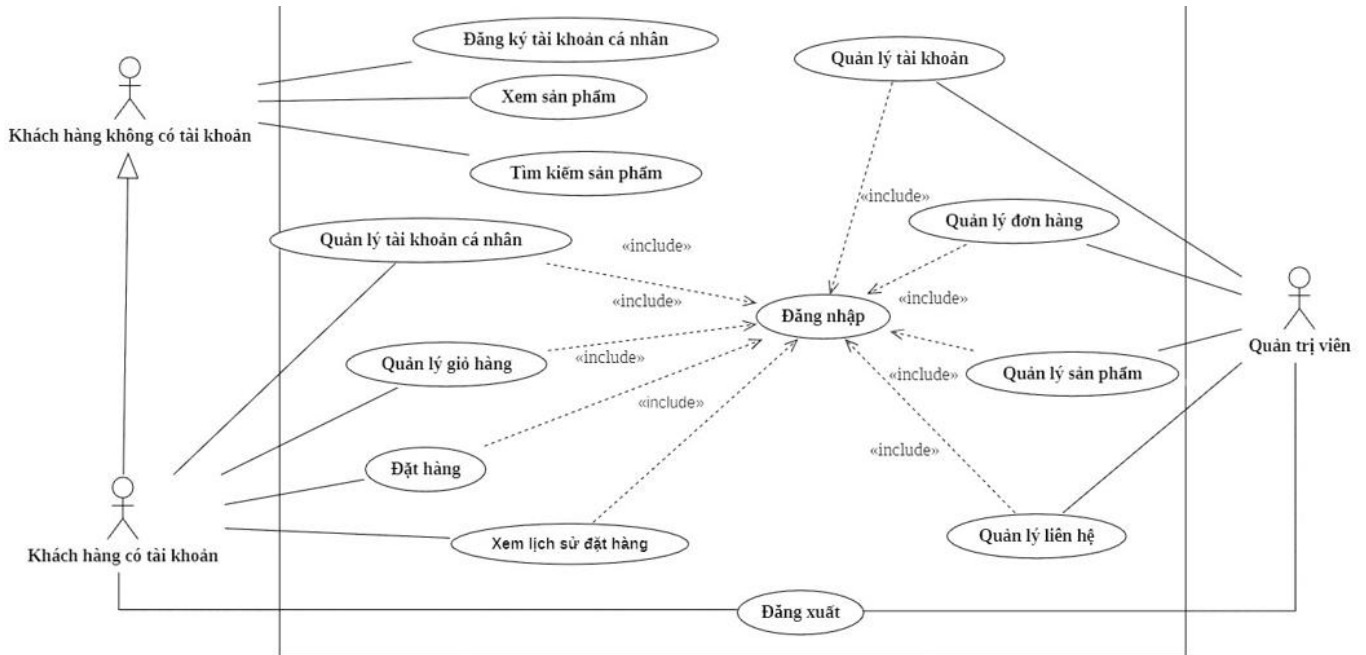
1. Các nhóm chức năng chính của hệ thống

Chức năng của hệ thống được chia thành các nhóm chức năng chính như sau:

- + Nhóm chức năng đăng ký thành viên, đăng nhập.
- + Nhóm chức năng xem thông tin bao gồm xem thông tin giỏ hàng, xem thông tin đơn hàng, xem thông tin sản phẩm.
- + Nhóm chức năng quản lý thông tin bao gồm quản lý thông tin khách hàng, quản lý danh mục sản phẩm, quản lý sản phẩm.
- + Nhóm chức năng mua hàng, tiếp nhận và xử lý đơn hàng.

I. Use case

Use case là sơ đồ mô tả các tình huống sử dụng của người dùng trong hệ thống. Theo yêu cầu của website chúng ta có thể phác thảo sơ đồ use case như sau



Hình 1: Sơ đồ usecase tổng quát

Hiển thị thông tin chi tiết của mặt hàng được chọn bởi khách hàng và các mặt hàng cùng loại có gắn liên kết đến trang chi tiết hàng hóa để khách hàng có thể xem luôn mà không cần phải trở lại trang liệt kê hàng hóa.

Quản lý tài khoản

Đăng ký

Đăng ký thành viên mới với vai trò là khách hàng, tức không được phép sử dụng các chức năng trong phần quản trị.

Đăng nhập

Đăng nhập để có thể thực hiện được các chức năng: cập nhật thông tin tài khoản, quên mật khẩu, lưu thông tin người dùng.

Đăng xuất

Chọn chức năng này để trở thành người dùng nặc danh, tức không được phép gửi bình luận, đổi mật khẩu, cập nhật thông tin tài khoản.

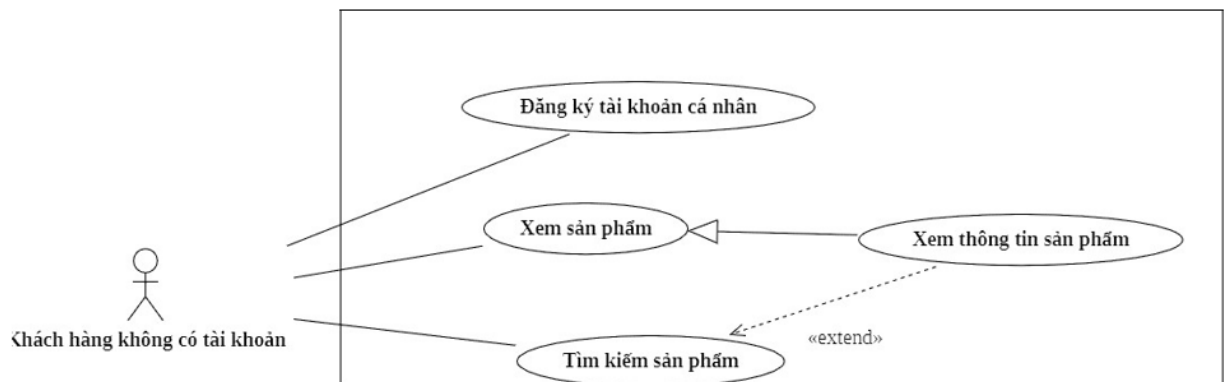
Quên mật khẩu

Tìm lại mật khẩu dựa vào tên đăng nhập và email. Sau khi xác minh đúng sẽ gửi mật khẩu qua email đã đăng ký trước đó để đảm bảo độ bảo mật.

Cập nhật thông tin tài khoản

Cập nhật lại thông tin tài khoản của mình

I. Use case khách hàng không có tài khoản



Hình 2: Sơ đồ usecase khách hàng không có tài khoản

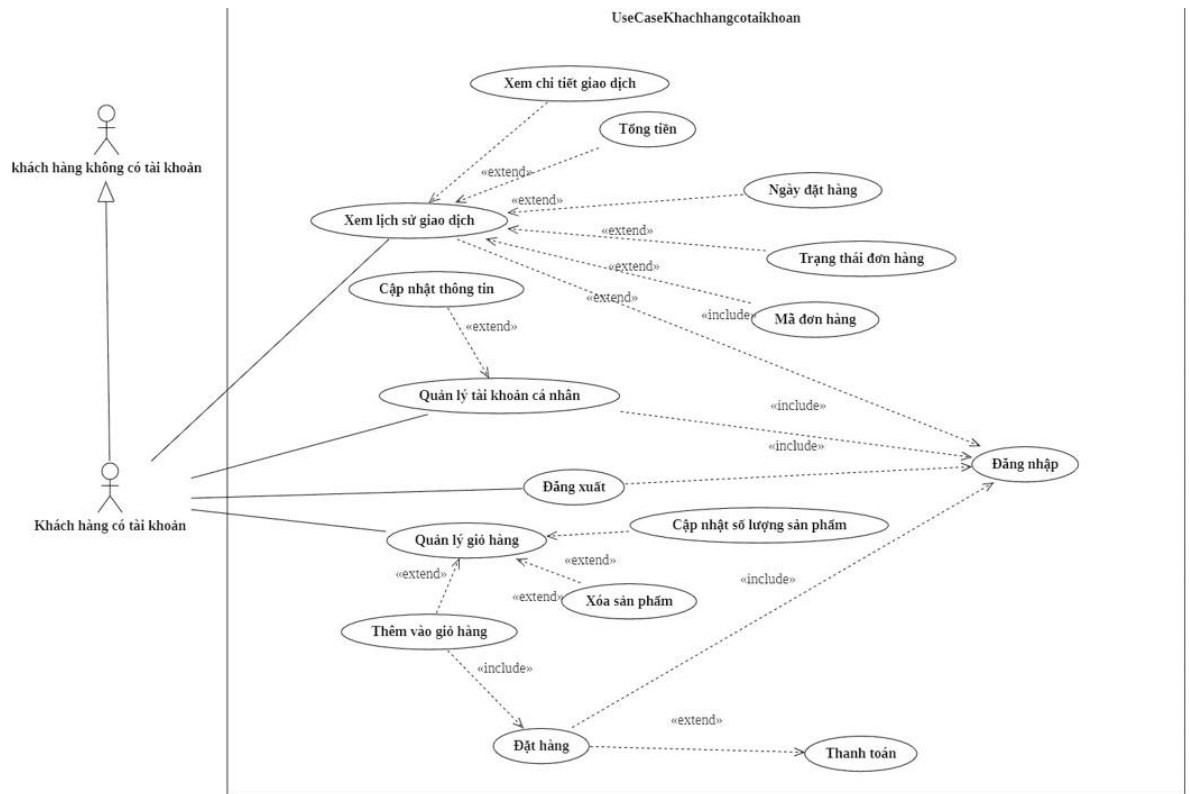
Khách hàng không có tài khoản là những khách người không có tài khoản ghé thăm hệ thống, actor này sẽ có những chức năng được thể hiện như trên, cụ thể như sau:

+Về chức năng đăng ký: cho phép khách hàng không có tài khoản đăng ký tài khoản để trở thành khách hàng có tài khoản.

+Về chức năng xem thông tin sản phẩm: cho phép khách hàng xem thông tin sản phẩm.

+Về chức năng tìm kiếm: cho phép khách hàng tìm kiếm thông tin sản phẩm theo tên sản phẩm.

2.3 Sơ đồ usecase khách hàng có tài khoản



Hình 3: Sơ đồ usecase có tài khoản

Khách hàng cần phải đăng nhập vào hệ thống để thực hiện các chức năng của mình như thể hiện trong Hình 2.3. Sau khi đăng nhập vào hệ thống thì ngoài các chức năng của khách hàng không có tài khoản, khách hàng còn được cung cấp thêm một số quyền và chức năng khách của hệ thống:

+Về chức năng quản lý tài khoản cá nhân: cho phép khách hàng cập nhật lại thông tin mà khách hàng đăng ký trước đó.

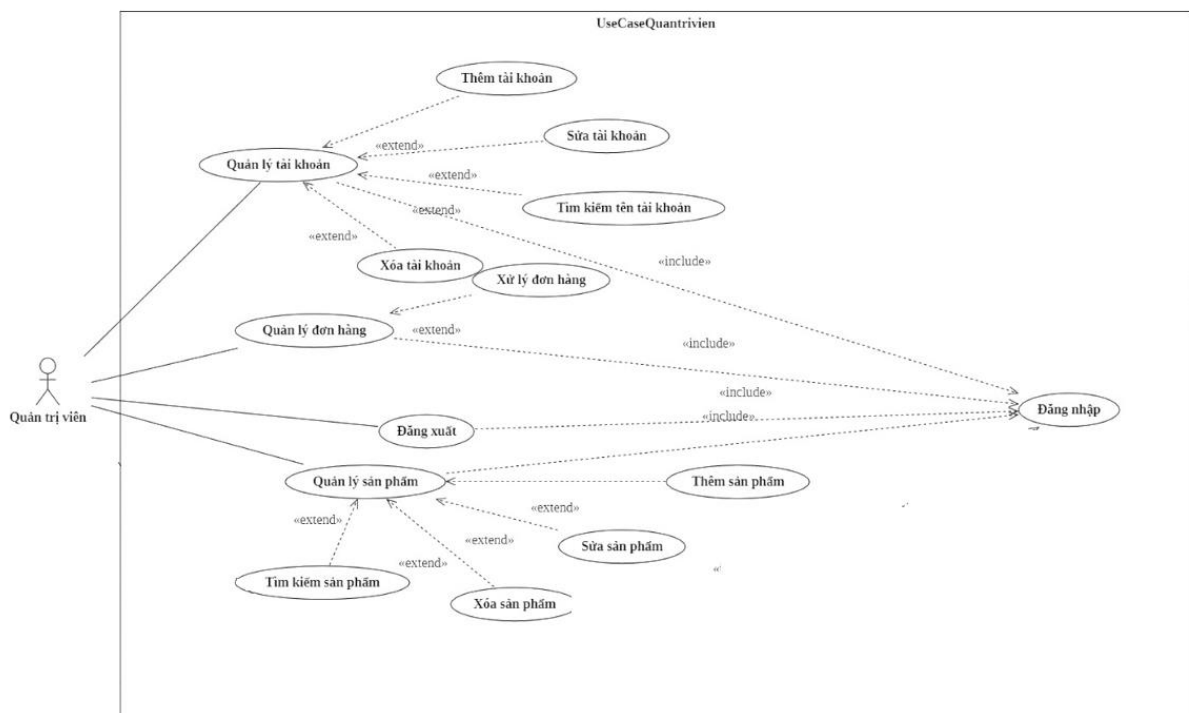
+Về chức năng quản lý giỏ hàng: cho phép khách hàng có thể thêm sản phẩm vào trong giỏ hàng. Trong đó, khách hàng có thể hiện chức năng cập nhật số lượng và xóa sản phẩm.

+Về chức năng đặt hàng: cho phép khách hàng có thể thực hiện việc đặt hàng thông qua việc thanh toán trong giỏ hàng.

+Về chức năng đăng nhập: cho phép khách hàng đăng nhập bằng tài khoản đã đăng ký trước đó.

+Về chức năng đăng xuất: cho phép khách hàng đăng xuất tài khoản ra khỏi hệ thống.

2.4 Sơ đồ usecase quản trị viên



Hình 4: Sơ đồ usecase quản trị viên

Quản trị viên cần đăng nhập vào hệ thống để xác nhận quyền quản trị của mình. Sau khi đăng nhập thành công, quản trị viên có thể thực hiện một số công việc của mình như thể hiện trong Hình 2.4, cụ thể như sau:

+ Quản lý sản phẩm: cho phép quản trị viên có thể thêm, sửa, xóa sản phẩm để hiển thị ra ngoài giao diện web cho khách hàng có thể lựa chọn để đặt hàng.

+ Quản lý tài khoản: cho phép xóa, tìm kiếm các tài khoản có trong hệ thống.

+ Quản lý đơn hàng: cho phép quản trị viên xem lại đơn hàng mà khách hàng đã đặt, bên cạnh đó có thể nhập tình trạng đơn hàng.

3. Xây dựng bảng thực thể liên kết

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
id	Int(11)	Khóa chính	Id user
user	Varchar(50)	Not null	Tên người dùng
pass	Varchar(50)	Not null	Mật khẩu
email	Varchar(50)	Not null	Email
address	Varchar(50)	null	Địa chỉ
tel	Varchar(20)	null	Số điện thoại
role	tinyint	Not null	Cấp quyền 0-user 1-admin

Bảng 1: Tài Khoản

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
id	Int(11)	Khóa chính	Id sản phẩm
name	Varchar(255)	Not null	Tên sản phẩm
price	Int(10)	Not null	Giá sản phẩm
img	Int(10)	Not null	Ảnh sản phẩm
size	Int(10)	Not null	Size sản phẩm (S,M,XL,...)
iddm	Int(5)	Khóa ngoại	Id danh mục

Bảng 2: Sản Phẩm

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
id	Int(11)	Khóa chính	Id danh mục
name	Varchar(255)	Not null	Tên danh mục

Bảng 3: Danh mục

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
id	Int(11)	Khóa chính	Id giỏ hàng
iduser	Int(11)	Khóa ngoại	Id khách hàng
idpro	Varchar(100)	Khóa ngoại	Id sản phẩm
img	Varchar(100)	null	Ảnh sản phẩm
name	Varchar(100)	null	Tên sản phẩm
price	Int(20)	Not null	Giá sản phẩm
soluong	Int(20)	Not null	Số lượng
thanhtien	Int(20)	Not null	Thành tiền
idbill	Int(20)	Khóa ngoại	Id bill

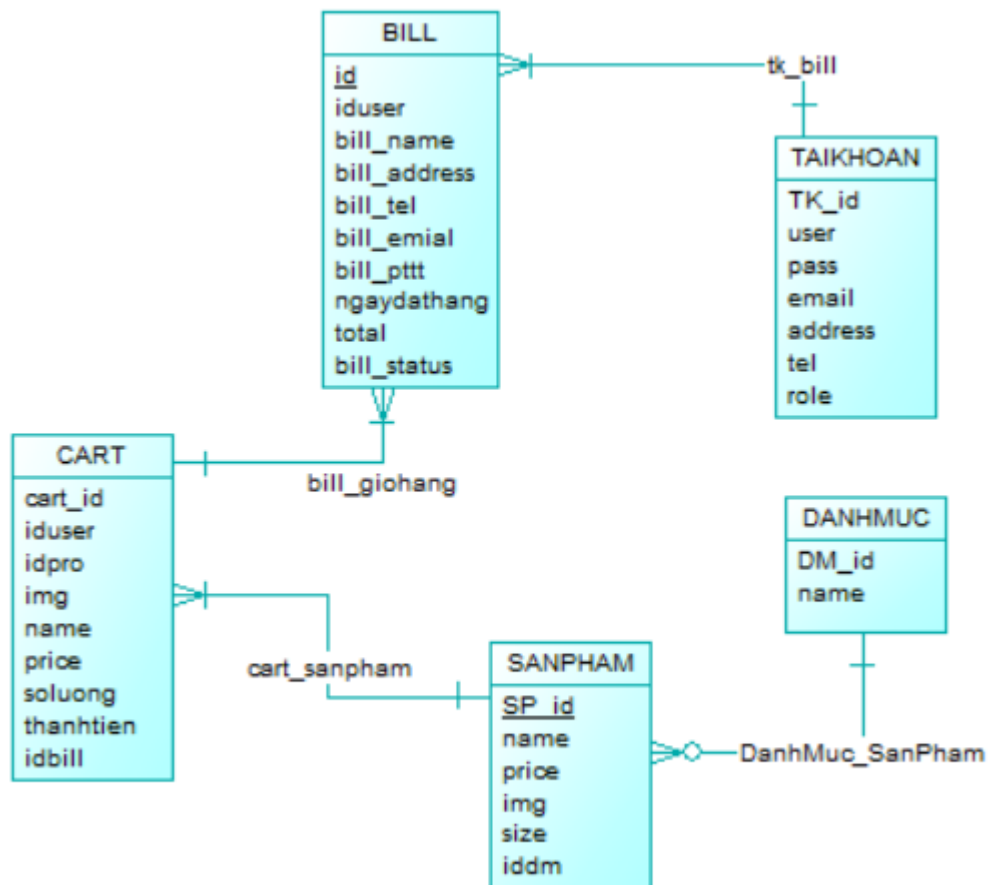
Bảng 4: Cart

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
id	Int(11)	Khóa chính	Id bill
iduser	Int(11)	Khóa ngoại	Id khách hàng
bill_name	Varchar(100)	Not null	Tên người mua
bill_address	Varchar(100)	Not null	Địa Chỉ
bill_tel	Varchar(50)	Not null	Số điện thoại
bill_email	Varchar(100)	Not null	Email
bill_pttt	Int(1)	Not null	Phương Thức Thanh Toán
ngaydathang	Varchar(50)	null	Ngày Đặt Hàng
total	Int(11)	Not null	Tổng
bill_status	Tinyint(1)	Not null	Trạng thái đơn hàng

Bảng 5: Bill

4. Thiết kế cơ sở dữ liệu

4. Sơ đồ CDM.



Hình 5.Sơ đồ CDM

CHƯƠNG 3. CÀI ĐẶT GIẢI PHÁP/ KẾT QUẢ THỰC HIỆN

I. Cài đặt giải pháp

1. Yêu cầu phần mềm

Cài đặt Laragon để kết nối hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL.

Cài đặt Visual Studio Code để lập trình PHP.

Cài đặt Laravel, Livewire, npm để lập trình PHP tốt hơn.

2. Phần cứng

Các thiết bị phần cứng phải thỏa mãn các yêu cầu:

Bộ xử lý: Pentium III 1.8 Ghz trở lên.

RAM: 2 GB trở lên.

HDD: 80 GB trở lên.

Cấu hình mạng: Có Internet.

Độ phân giải màn hình: 960 x 640.

Phải đảm bảo rằng các thiết bị phần cứng có đủ khả năng phục vụ hệ thống hoạt động hiệu quả và nhanh chóng.

3. Hệ điều hành

Hệ thống phải tương tác tốt với các phần mềm sau:

Hệ điều hành: Mọi hệ điều hành.

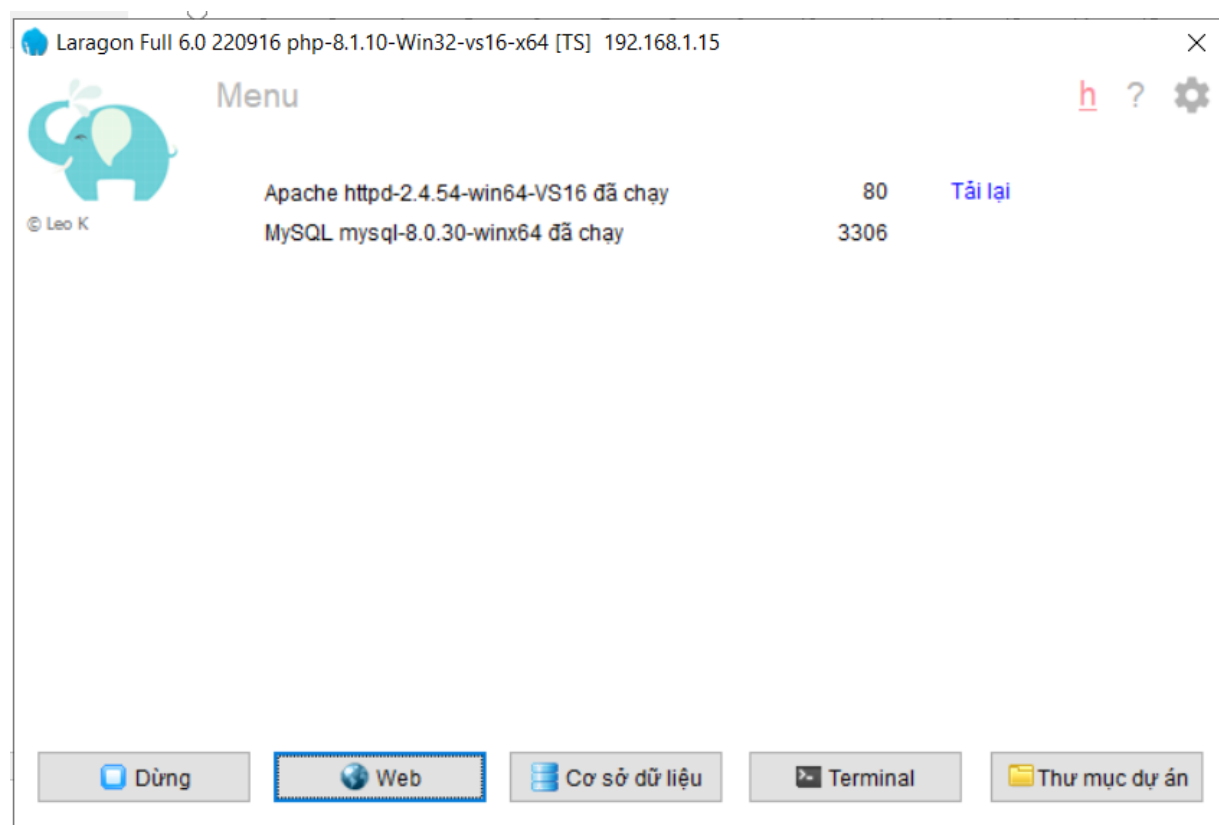
Webserver: giả lập với Apache.

Hệ cơ sở dữ liệu MySQL hoạt động trên Laragon

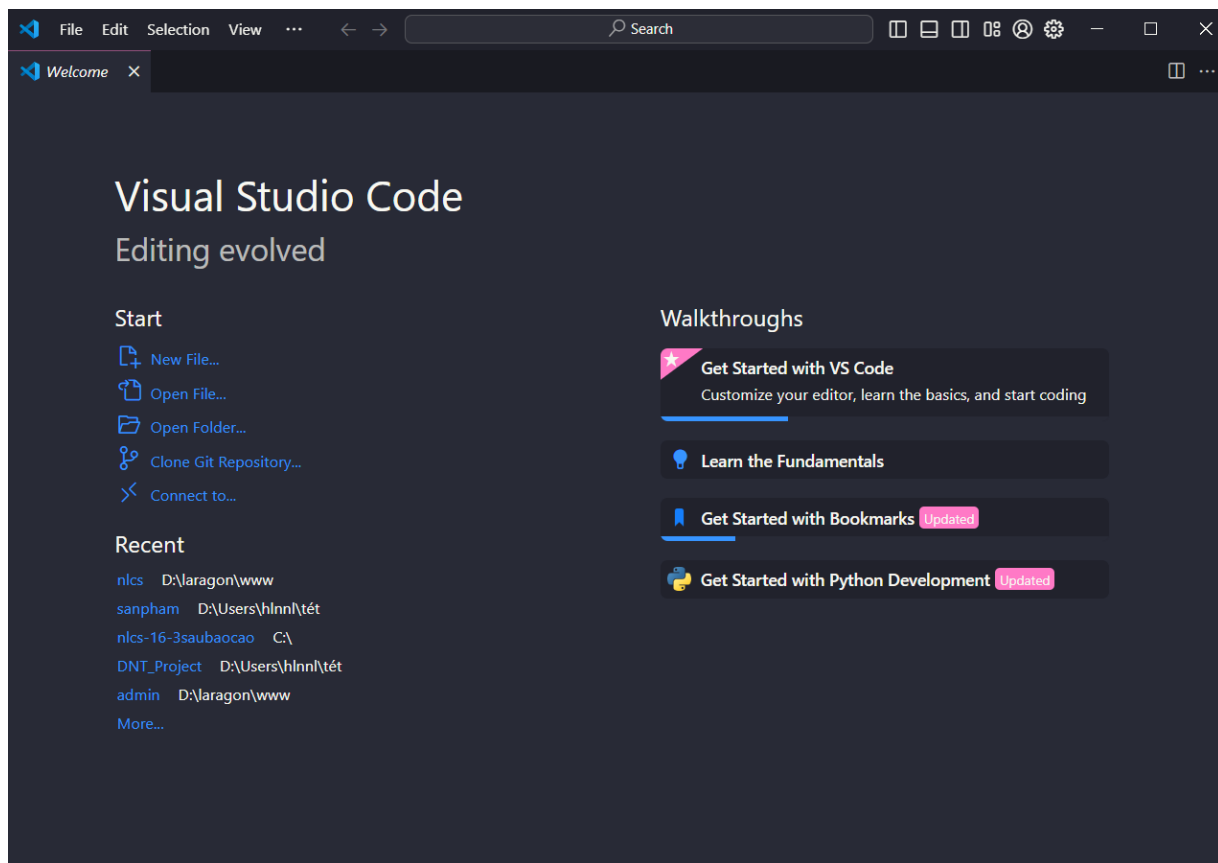
Ngôn ngữ lập trình: PHP, CSS, HTML, Javascript,...

Hệ thống có thể chạy tốt với các trình duyệt: Chrome, Cốc Cốc, Firefox...

II. Kết quả thực hiện



Hình 6 :Laragon



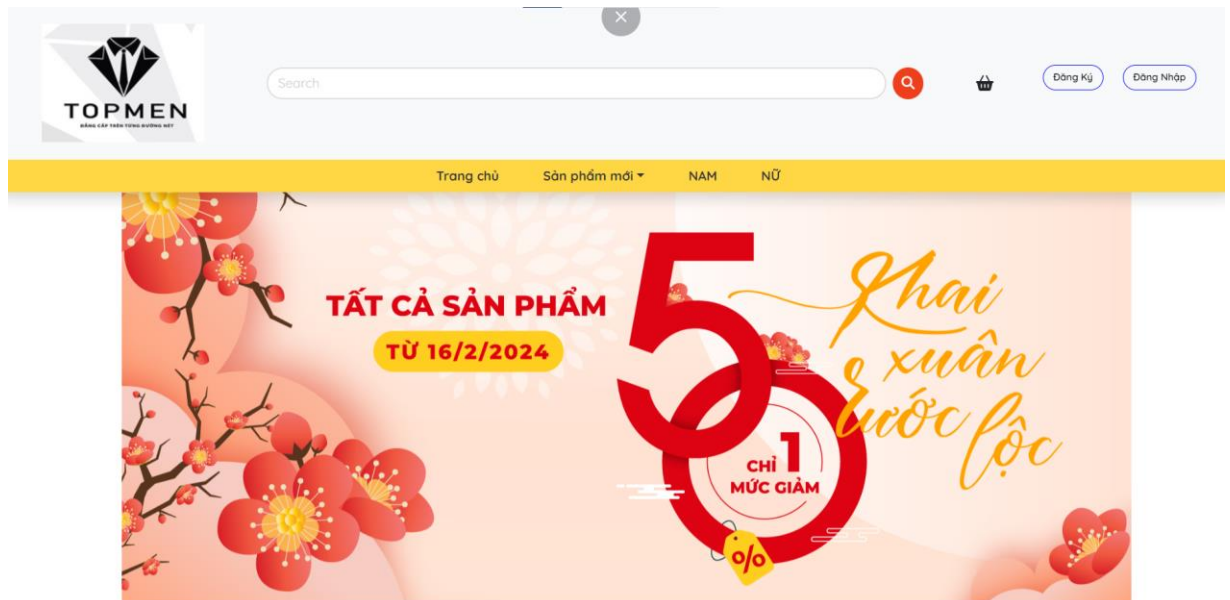
Hình 7: Visual studio Code

CHƯƠNG 4. KIỂM THỬ VÀ ĐÁNH GIÁ

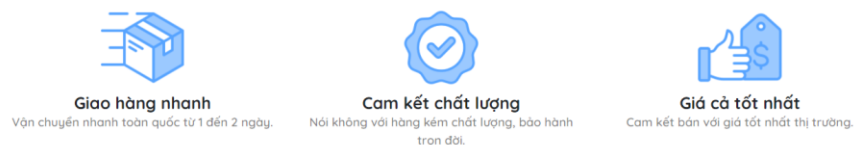
I. Giao diện khách hàng

1. Giao diện trang chủ:

Khi người dùng truy cập vào trang web sẽ hiển thị ra quần áo hiện có, quần áo mới ra mắt.



Hình 8 : Giao diện Trang chủ 1












NGƯỜI BẠN ĐỒNG HÀNH TIN CẬY TRÊN NHỮNG CHẶNG ĐƯỜNG

Để có những chuyến đi êm ái không thể thiếu một bộ đồ đẹp.
Ở đây chúng tôi có những Quần Áo chính hãng và chất lượng với giá siêu mềm.

Hình 9: Giao diện Trang chủ 2







Sản phẩm mới ra mắt

 <p>3.829.000đ</p> <p>Áo Khoác Dạ Nam</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>4.109.000đ</p> <p>SO MI LỤA CỔ V KẼM NƠ EO</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>3.829.000đ</p> <p>ÁO KHOÁC TWILL DÁNG LỪNG</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>
 <p>4.409.000đ</p> <p>QUẦN BAGGY GẤP GẤU</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>4.109.000đ</p> <p>ĐẦM LỤA CỔ V THÂN XẾP</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>4.109.000đ</p> <p>ÁO THUN ƠM XẾP LY CHÉO</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>
 <p>4.109.000đ</p> <p>JSET BỘ QUIETLUXURY</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>5.279.000đ</p> <p>ÁO THUN TAY DÀI PHỐI KHUY</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>3.829.000đ</p> <p>SET BỘ ÁO BLAZER SƯỚNG</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>

Hình 10: Giao diện Trang chủ 3

MUA SẺ HẾT Ý KHÔNG LO ĐAU VÍ

Sản phẩm chúng tôi cam kết luôn có giá cả tốt nhất thị trường, cùng với dịch vụ bảo hành trọn đời. Cam kết đổi mới 100% đối với sản phẩm lỗi do nhà sản xuất trong vòng 15 ngày đầu và bảo hành hờ keo trọn đời.

Đăng ký để nhận được thông tin mới nhất

Đăng Ký Đăng Nhập

ĐỊA CHỈ

Khu I, D. 30/4, Hưng Lợi, Ninh Kiều, Cần Thơ
Khu II, D. 3/2, Xuân Khánh, Ninh Kiều, Cần Thơ


HOTLINE

0123456789
0987654321

EMAIL

Topmentshop1@gmail.com
Topmentshop2@gmail.com

© 2022 Copyright: Topmentshop.com

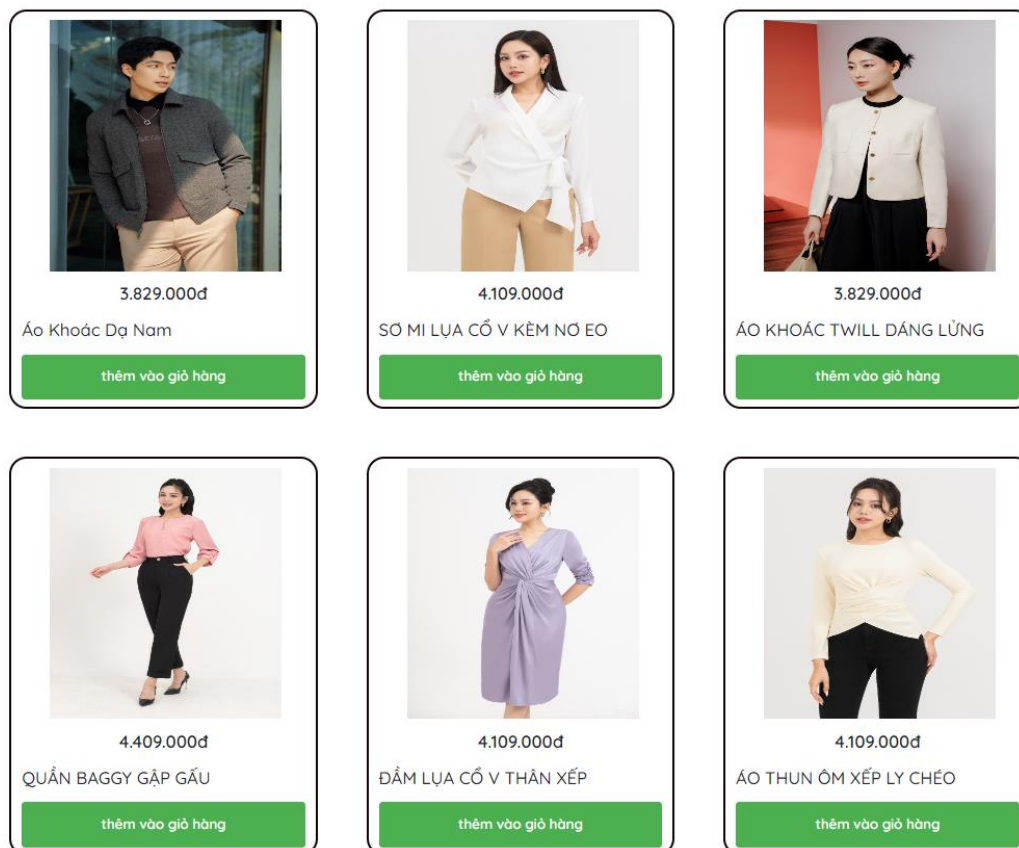


Hình 11: Giao diện Trang chủ 4

2. Giao diện trang sản phẩm mới:

Khi người dùng truy cập vào trang sản phẩm mới sẽ hiển thị ra các loại quần áo mới về trong hệ thống.

Sản phẩm mới ra mắt

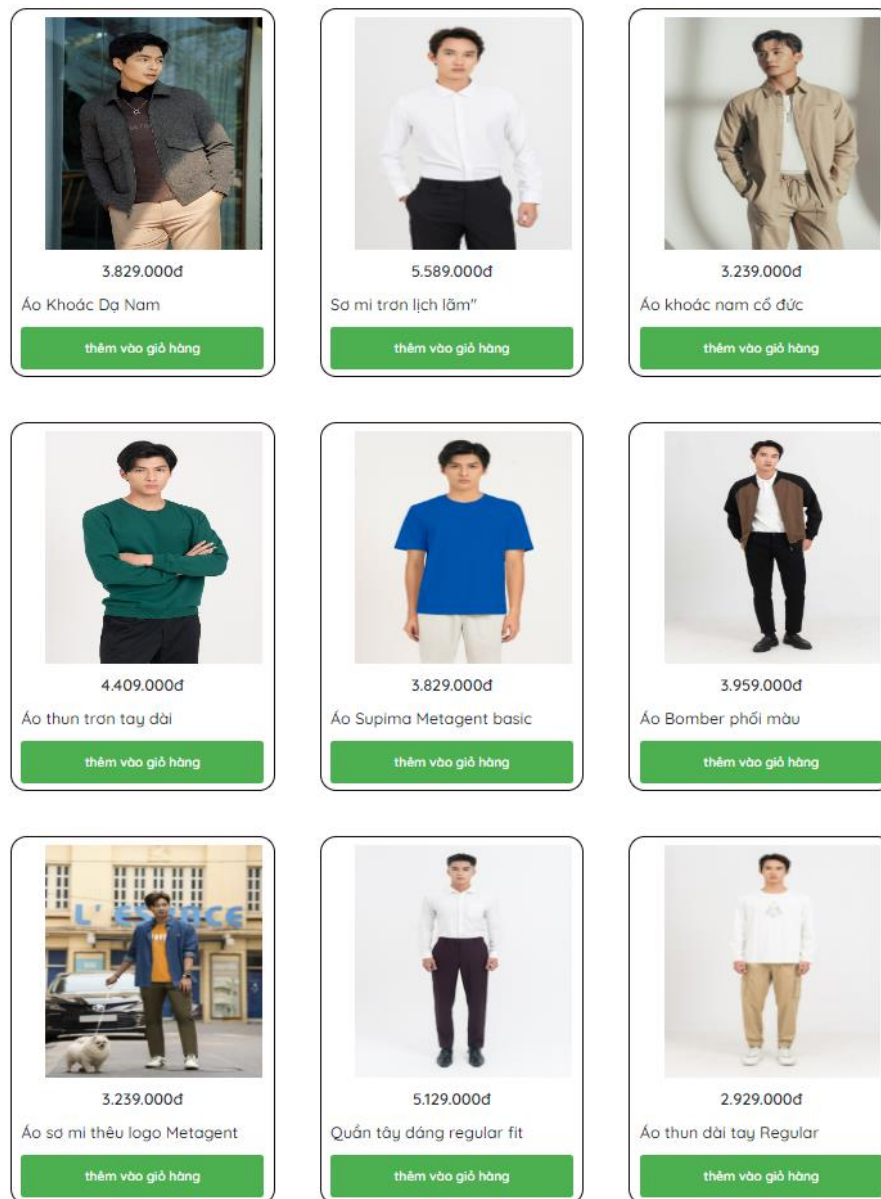


Hình 12: Giao diện trang sản phẩm mới

2.1 Giao diện trang sản phẩm Nam:

Khi người dùng truy cập vào trang sản phẩm Nam sẽ hiển thị ra các loại quần áo Nam có trong hệ thống.

Sản Phẩm Nam












Hình 13 : Giao diện trang sản phẩm nam

2.2 Giao diện trang sản phẩm Nữ:

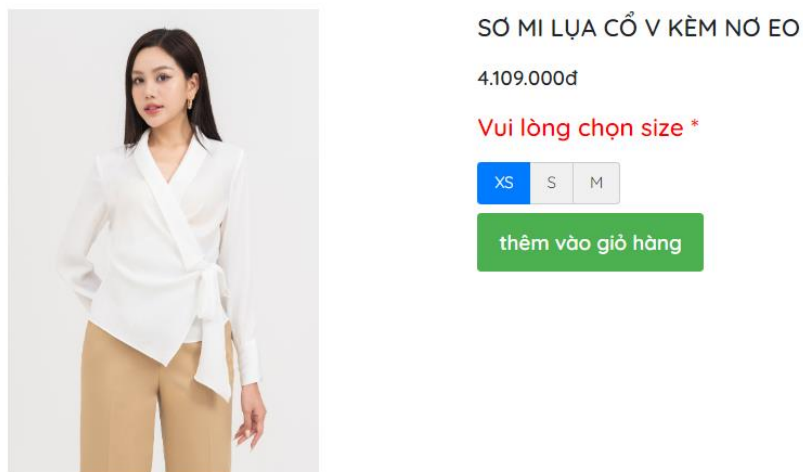
Khi người dùng truy cập vào trang sản phẩm Nữ sẽ hiển thị ra các loại quần áo Nữ có trong hệ thống.

Sản Phẩm Nữ

 <p>4.109.000đ</p> <p>SƠ MI LỤA CỔ V KẼM NÓ EO</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>3.829.000đ</p> <p>ÁO KHOÁC TWILL DÁNG LỪNG</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>4.409.000đ</p> <p>QUẦN BAGGY GẬP GẤU</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>
 <p>4.109.000đ</p> <p>ĐẦM LỤA CỔ V THÂN XẾP</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>4.109.000đ</p> <p>ÁO THUN ÔM XẾP LY CHÉO</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>4.109.000đ</p> <p>JSET BỘ QUIETLUXURY</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>
 <p>5.279.000đ</p> <p>ÁO THUN TAY DÀI PHỐI KHUY</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>3.829.000đ</p> <p>SET BỘ ÁO BLAZER SUÔNG</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>	 <p>4.109.000đ</p> <p>ÁO SƠ MI LỤA CỔ KIỂU</p> <p>thêm vào giỏ hàng</p>

Hình 14: Giao diện trang sản phẩm nữ

3. Giao diện trang chi tiết sản phẩm:



Hình 15 : Giao diện trang chi tiết sản phẩm

4. Giao diện trang đăng ký và đăng nhập:

Đây là giao diện để cho người dùng có thể đăng ký tài khoản để trở thành thành viên chính thức của hệ thống. Sau khi đã có tài khoản hoặc đã đăng ký trước đó thì người dùng có thể đăng nhập để thực hiện được những chức năng chính của cửa hàng.

A screenshot of a user registration and login form. The form is titled 'Đăng ký thành viên' in a large, bold font. It contains three input fields: 'Email:', 'Tên Đăng Nhập:', and 'Mật khẩu:'. Below these fields is a green button labeled 'Đăng ký'. At the bottom of the form, there is a blue link labeled 'Đăng Nhập'.

Hình 16 : Giao diện trang đăng ký

Đăng Nhập thành viên

Tên Đăng Nhập:

Mật khẩu:

☐ Ghi Nhớ Tài Khoản

Đăng Nhập

[Quên mật khẩu](#)

[Đăng Ký Thành Viên](#)

Hình 17 : Giao diện trang đăng nhập

Khi user đăng nhập

Đăng Nhập thành viên

xin chao 3333

[Quên mật khẩu](#)

[Cập nhật tài khoản](#)

[Thoát](#)

Hình 18 : Giao diện trang đăng nhập của user

Khi người dùng đăng nhập với tư cách admin sẽ có phần quản trị admin để vào trang chủ admin.

Đăng Nhập thành viên

xin chao admin

[Quên mật khẩu](#)

[Quản Trị \(ADMIN\)](#)

[Cập nhật tài khoản](#)

[Thoát](#)

Hình 19 : Giao diện trang đăng nhập của admin

Người dùng có thể click vào cập nhật tài khoản hoặc click vào tên tài khoản để vào trang thay đổi thông tin tài khoản

Search

3333 | Thoát

Trang chủ Sản phẩm mới NAM NỮ

Đăng Nhập thành viên

xin chào 3333

[Quên mật khẩu](#)

[Cập nhật tài khoản](#)

[Thoát](#)

Cập Nhật Tài Khoản

Email:

me333@example.com

Tên Đăng Nhập:

3333

Mật khẩu:

Địa chỉ

29A Phan Đăng Lưu Kp4 tp Rạch Giá tỉnh Kiên Giang

Điện Thoại

0828220445

Cập Nhật

[Đăng Nhập](#)

Hình 20 : Giao diện cập nhật tài khoản

Đây là giao diện trang quên mật khẩu, tại đây người dùng có thể cung cấp email để lấy lại mật khẩu.

Quên Mật Khẩu

Email:

Gửi

[Đăng Nhập](#)
[Thoát](#)


Mật khẩu của bạn là: 963

Hình 21 : Giao diện quên mật khẩu

5. Giao diện trang giỏ hàng:

Đây là giao diện trang giỏ hàng. Người dùng có thể xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng hoặc tiếp tục đặt hàng.

Giỏ hàng của bạn

Hình ảnh	Tên sản phẩm	Đơn giá	Số lượng	Thành tiền	Thao tác
	SƠ MI LỤA CỔ V KÈM NỐ EO	4.109.000vnd	<input type="text" value="1"/>	4.109.000vnd	<div>Xóa</div>
Tổng Đơn Hàng				4.109.000vnd	

Tiếp Tục đặt hàng

Xóa giỏ hàng

Hình 22 : Giao diện trang giỏ hàng

6. Giao diện trang thanh toán:

Đây là giao diện trang thanh toán. Nếu người dùng đã đăng nhập thì sẽ hiển thị thông tin người dùng còn chưa đăng nhập thì có thể điền thông tin vào. Sau đó chọn phương thức thanh toán.


Thông Tin Người Đặt Hàng

Tên người đặt hàng	admin
Địa chỉ	rach gia
Email	me@example.com
Số Điện Thoại	12345678

Phương Thức Thanh Toán

☒ Trả tiền khi nhận hàng
☐ Chuyển khoản ngân hàng
☐ Thanh toán trực tuyến

Giỏ hàng của bạn

Hình ảnh	Tên sản phẩm	Đơn giá	Số lượng	Thành tiền
	Áo Khoác Dạ Nam	3.829.000vnd	1	3.829.000vnd
Tổng Đơn Hàng				3.829.000vnd

Đồng Ý Đặt Hàng

Hình 23 : Giao diện trang thanh toán

7. Giao diện trang sau khi đồng ý đặt hàng:

khi người dùng đồng ý đặt hàng sẽ hiển thị mã đơn hàng ,ngày đặt hàng và phương thức thanh toán.Thông tin người đặt hàng,...

cảm ơn quý khách đã đặt hàng


Thông tin đơn hàng

Mã Đơn Hàng: TAN-66
Ngày đặt hàng: 10:48:11am 27/04/2024
Phương thức thanh toán: Trả tiền khi nhận hàng

Thông Tin Người Đặt Hàng

Tên người đặt hàng	admin
Địa chỉ	rach gia
Email	me@example.com
Số Điện Thoại	12345678

Giỏ hàng của bạn

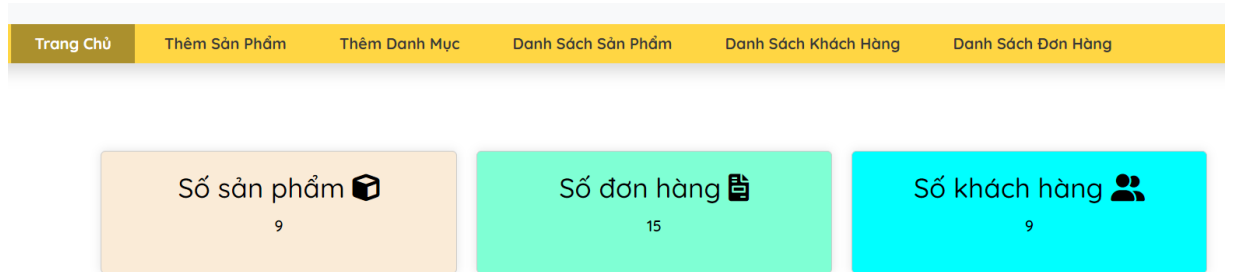
Hình ảnh	Tên sản phẩm	Đơn giá	Số lượng	Thành tiền
	Áo Khoác Dạ Nam	3.829.000vnd	1	3.829.000vnd
Tổng Đơn Hàng				3.829.000vnd

Hình 24 : Giao diện trang sau khi đồng ý đặt hàng

II. Giao diện admin:

1. Giao diện trang chủ:

Đây là giao diện sau khi đã đăng nhập với tư cách admin vào hệ thống. Từ đây admin có thể dễ dàng thực hiện được những chức năng của mình. Bao gồm thêm ,sửa ,xóa sản phẩm.



Hình 25 : Giao diện trang admin

Đây là giao diện trang thêm sản phẩm tại đây có thể chọn loại sản phẩm,tên,giá ,hình,size của sản phẩm.

Hình 26 : Giao diện trang thêm sản phẩm

Đây là giao diện thêm danh mục ,tại đây có thể thêm nhiều loại danh mục để dễ dàng quản lí sản phẩm.

Danh Mục Hàng Hóa






	Mã Loại	Tên Loại	
<input type="checkbox"/>	41	Sản Phẩm Mới	<div>Sửa</div> <div>Xóa</div>
<input type="checkbox"/>	40	Nữ	<div>Sửa</div> <div>Xóa</div>
<input type="checkbox"/>	39	Nam	<div>Sửa</div> <div>Xóa</div>

THÊM DANH MỤC

Hình 27 : Giao diện trang thêm Danh Mục

2. Giao diện trang quản lí sản phẩm:

Đây là trang giao diện quản lí sản phẩm từ đây. Từ đây admin có thể tìm tên sản phẩm ,lọc sản phẩm theo danh mục,sửa và xóa sản phẩm

Danh Sách Sản Phẩm					
<input type="text"/>		Tất cả	▼	GO	
	Mã Loại	Tên Sản Phẩm	Hình	Giá	
<input type="checkbox"/>	69	Áo Khoác Dạ Nam		3.829.000đ	<div>Sửa</div> <div>Xóa</div>
<input type="checkbox"/>	68	SƠ MI LỤA CỔ V KẼM NƠ EO		4.109.000đ	<div>Sửa</div> <div>Xóa</div>
<input type="checkbox"/>	55	ÁO KHOÁC TWILL DÁNG LỬNG		3.829.000đ	<div>Sửa</div> <div>Xóa</div>
<input type="checkbox"/>	53	QUẦN BAGGY GẤP GẤU		4.409.000đ	<div>Sửa</div> <div>Xóa</div>
					<div>Sửa</div>

Hình 28: Giao diện trang quản lý sản phẩm

Đây là giao diện trang sửa sản phẩm khi click vào nút sửa.

Cập Nhật Loại Sản Phẩm

Nam

Tên sản phẩm

Áo Khoác Dạ Nam


Giá

3829000

Hình

Chọn tệp

Chưa có tệp nào được chọn



size

XS, S, M, L, XL

Cập Nhật

Nhập lại

DANH SÁCH

Hình 29: Giao diện trang sửa sản phẩm

3. Giao diện trang quản lí khách hàng:

Đây là giao diện trang quản lí khách hàng tại đây admin có thể dễ dàng quản lý tài khoản của khách hàng

Danh Sách Khách Hàng							
	Mã TK	TÊN ĐĂNG NHẬP	MẬT KHẨU	EMAIL	ĐỊA CHỈ LIÊN HỆ	ĐIỆN THOẠI	VAI TRÒ
<input type="checkbox"/>	31	admin	963	me@example.com	rach gia	12345678	1
<input type="checkbox"/>	30	777	777	meee@example.com	777	777	0
<input type="checkbox"/>	24	abcccc	963	test@example.com	kien giang	1231234	1

Hình 30: Giao diện trang quản lí khách hàng

4. Giao diện trang danh sách đơn hàng:

Đây là giao diện trang quản lí đơn hàng tại đây admin có thể dễ dàng quản lý đơn hàng của khách hàng, tìm mã đơn hàng.

Nhập Mã đơn Hàng

Go

Mã Đơn Hàng	Khách hàng	số lượng hàng	Giá trị đơn hàng	Tình trạng đơn hàng	Ngày Đặt Hàng
<input type="checkbox"/> DAM-26	admin me@example.com rach gia 12345678	1	4	Đơn Hàng Mới	12:48:20pm 29/03/2024
<input type="checkbox"/> DAM-25	admin me@example.com rach gia 123456789	0	0	Đơn Hàng Mới	07:48:22am 29/03/2024
<input type="checkbox"/> DAM-24	admin me@example.com rach gia 123456789	3	12	Đơn Hàng Mới	07:43:41am 29/03/2024
<input type="checkbox"/> DAM-23	admin me@example.com rach gia 123456789	3	12	Đơn Hàng Mới	07:25:54am 29/03/2024
<input type="checkbox"/> DAM-22	admin me@example.com rach gia 123456789	3	12	Đơn Hàng Mới	07:19:43am 29/03/2024

Hình 31: Giao diện trang quản lý đơn hàng

PHẦN KẾT LUẬN

I. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

1. Về kiến thức

Được củng cố và tiếp thu thêm các kiến thức về lập trình web(HTML, CSS, PHP, BOOSTRAP, JS,...) Mở rộng thêm kiến thức và biết thêm được nhiều kiến thức mới.

2. Về kỹ năng

Phát triển các kỹ năng phân tích và thiết kế hệ thống, hiểu được quy trình thiết kế một dự án. Nâng cao kỹ năng tay nghề và các ngôn ngữ để sau này có thể vận dụng.

II. HẠN CHẾ

Do sử dụng công nghệ mới và tài liệu có phần hạn chế nên một số chức năng chưa thể hoàn thiện được.

III. HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Nhằm hỗ trợ tốt hơn cho khách hàng website có thể mở rộng thêm các chức năng như cho người dùng đăng ký và đăng nhập thông qua việc kết nối đa nền tảng như facebook, google,... Đồng thời cho khách hàng thanh toán trực tuyến thông qua tài khoản ngân hàng hay một số ví điện tử như : momo, zalopay,... Đặc biệt là kết hợp giữa AI vào những sản phẩm trưng bày nhằm nâng cao sự tin cậy, uy tín đến với khách hàng. nhằm thuận lợi cho việc tương tác giữa khách hàng với quản lý.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] : <https://getbootstrap.com/docs/5.2/getting-started/introduction/>
- [2] : <https://www.w3schools.com/>
- [3] : <https://laravel.com/docs/10.x/>
- [4] : <https://fptcloud.com/html-la-gi/>
: <https://bizflycloud.vn/tin-tuc/css-la-gi-20211119180012449.htm>
- [5] : <https://boxhoidap.com/huong-dan-tim-hieu-ve-javascript>
- [6] : <https://itnavi.com.vn/blog/jquery-la-gi>
- [7] : <https://www.hostinger.vn/huong-dan/php-la-gi>
- [8] : <https://dbahire.com/tong-quan-ve-he-quan-tri-co-so-du-lieu-mysql>