

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

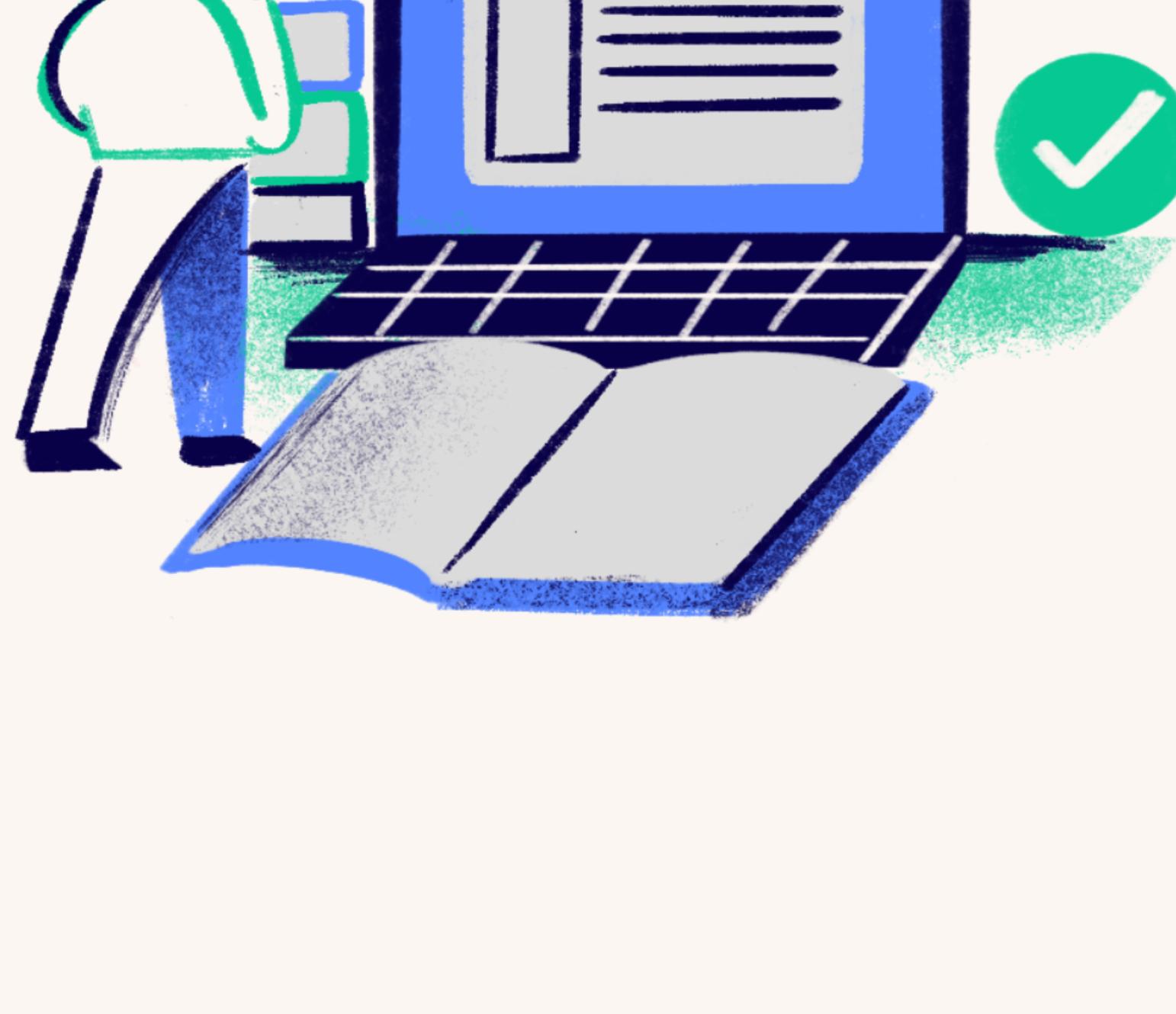
XÂY DỰNG ỨNG DỤNG KINH DOANH PHỤ KIỆN THÚ CƯNG CHO CỬA HÀNG THÚ CƯNG MƯA PET

SINH VIÊN THỰC HIỆN: TỔNG DUY ANH

MÃ SỐ SINH VIÊN: 2020607338

GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN: TS. PHẠM VĂN HÀ

Mục tiêu đề tài



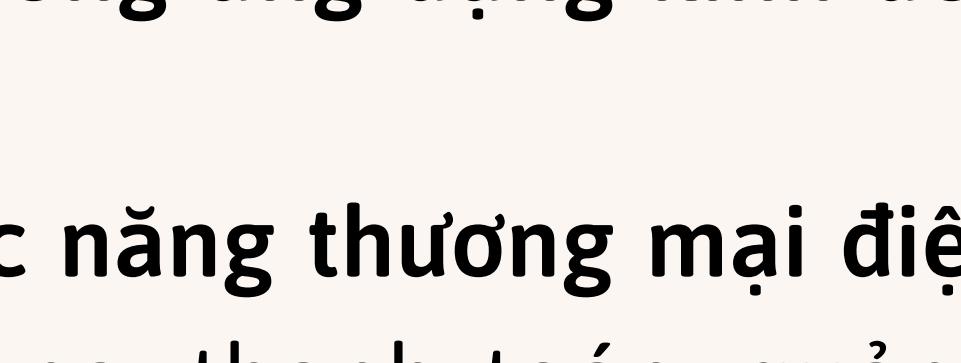
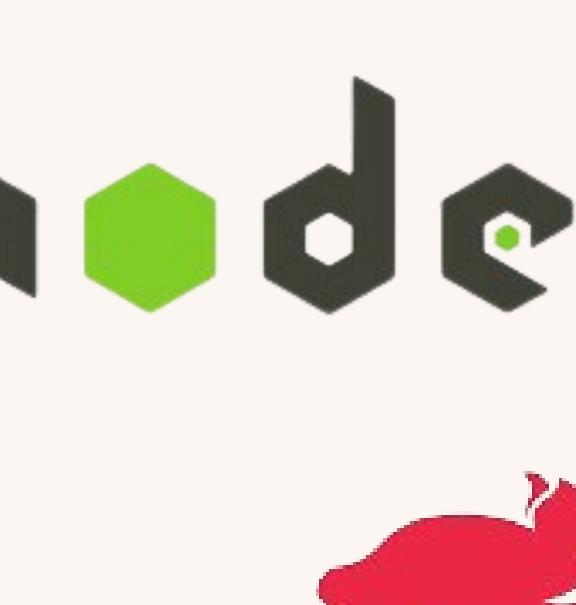
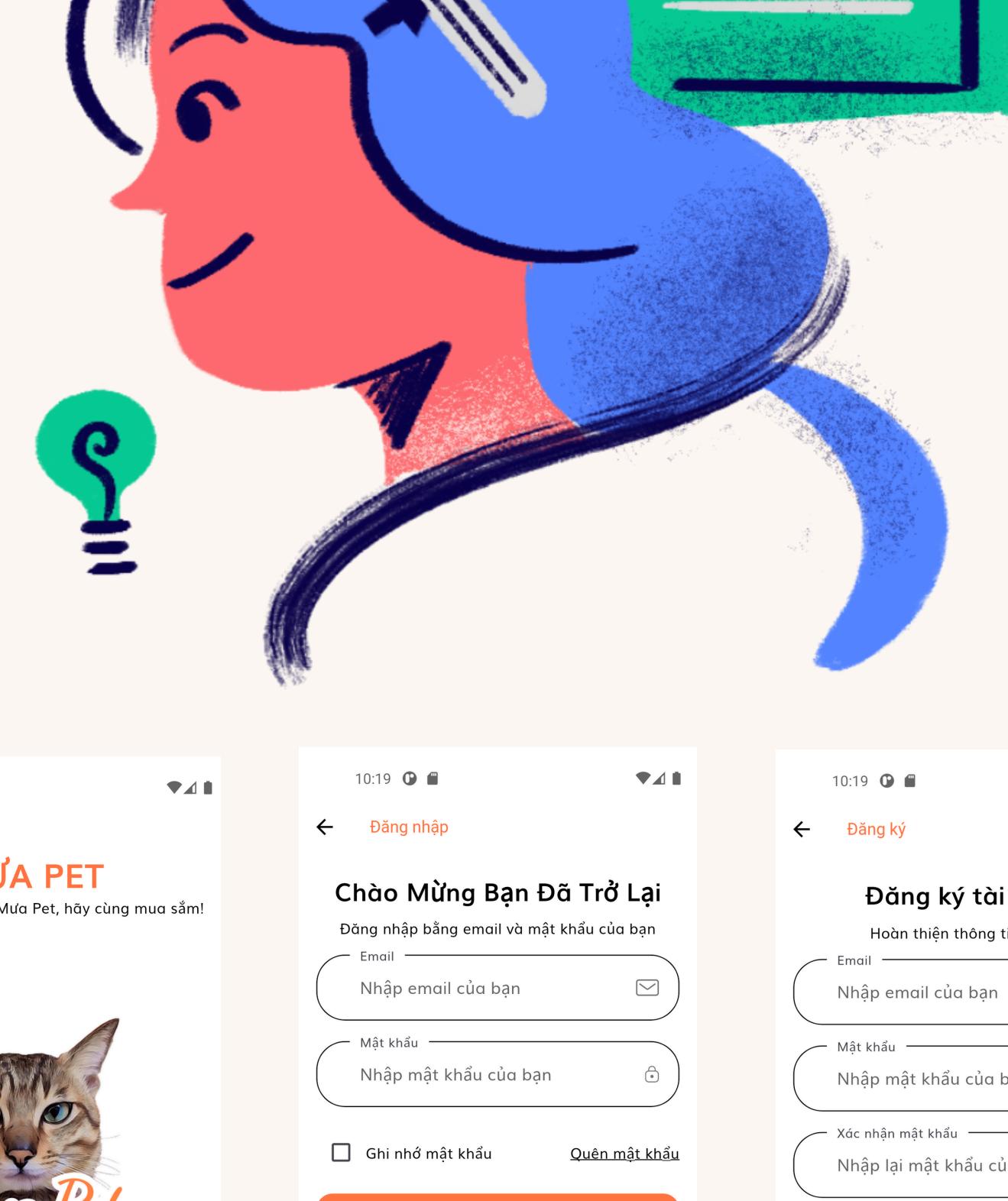
1. Xây dựng ứng dụng kinh doanh phụ kiện thú cưng với đầy đủ tính năng cơ bản của một hệ thống thương mại điện tử:

- Đăng ký, đăng nhập tài khoản
- Xem và tìm kiếm sản phẩm
- Quản lý giỏ hàng
- Đặt hàng và thanh toán
- Quản lý danh mục sản phẩm, đơn hàng và thống kê doanh thu

2. Áp dụng cho cửa hàng thú cưng Mưa Pet và các cửa hàng có quy mô và quy trình nghiệp vụ tương tự.

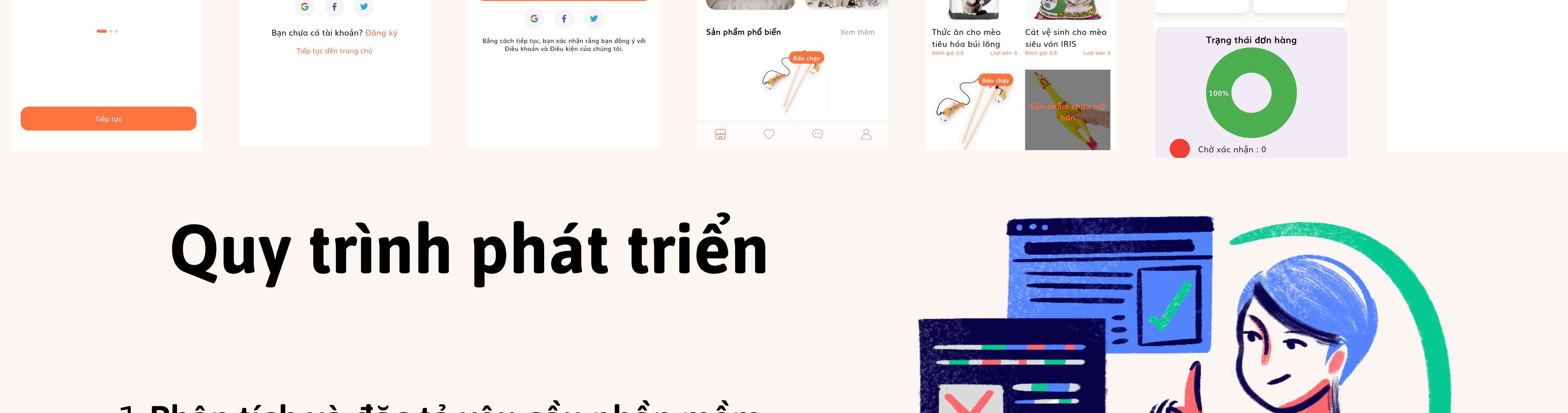
Công nghệ áp dụng

- Ngôn ngữ lập trình: TypeScript, Dart
- Nền tảng: Node.js, Flutter
- Công nghệ: Restful API, NestJS
- Cơ sở dữ liệu: PostgreSQL



Kết quả đạt được

- Xây dựng thành công ứng dụng kinh doanh phụ kiện thú cưng
- Tích hợp các chức năng thương mại điện tử như xem sản phẩm, đặt hàng, thanh toán, quản lý đơn hàng, quản lý sản phẩm
- Áp dụng thành công các kiến thức về Flutter, NestJS, PostgreSQL, Restful API

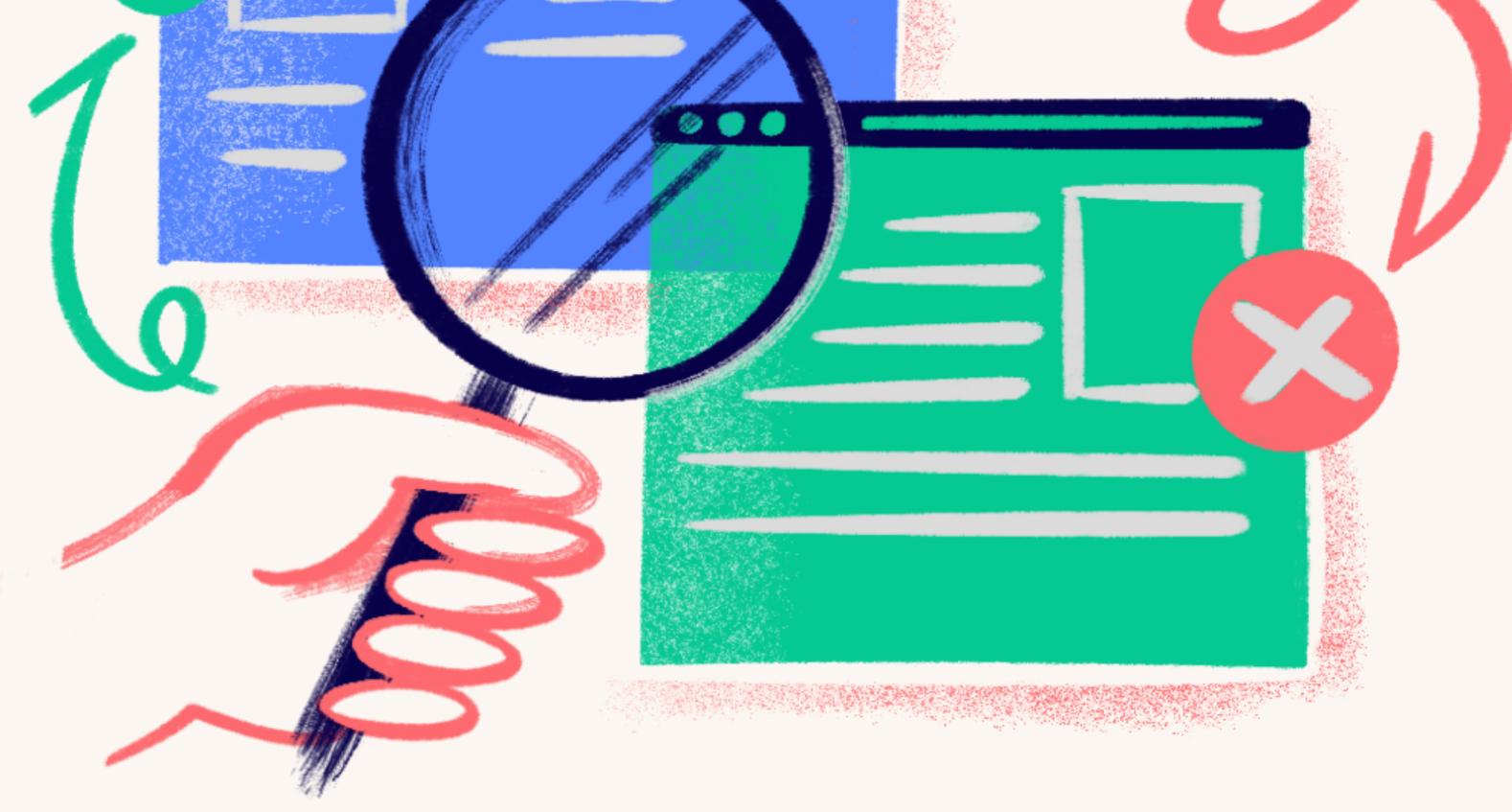


Quy trình phát triển

1. Phân tích và đặc tả yêu cầu phần mềm
2. Thiết kế hệ thống và giao diện người dùng
3. Cài đặt và triển khai hệ thống
4. Kiểm thử và đánh giá hệ thống



Ý nghĩa khoa học thực tiễn



- Áp dụng thành tựu công nghệ thông tin vào thương mại điện tử
- Hỗ trợ cửa hàng Mưa Pet quản lý và quảng bá sản phẩm hiệu quả
- Mang lại sự tiện lợi và an toàn cho khách hàng trong quá trình mua sắm