

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT
VIỆN KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ**



**ĐỒ ÁN MÔN HỌC
LẬP TRÌNH WEB**

**XÂY DỰNG WEBSITE BÁN SÁCH CHO HIỆU
SÁCH ĐẠI AN**

GVHD: NGUYỄN HỮU VĨNH

SVTH: PHẠM MINH TRÍ

MSSV: 1924801030309

LỚP: D19PM02

BÌNH DƯƠNG – 7/2021

TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT
VIỆN KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ



ĐỒ ÁN MÔN HỌC
LẬP TRÌNH WEB

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN SÁCH CHO HIỆU
SÁCH ĐẠI AN

GVHD: NGUYỄN HỮU VĨNH

SVTH: PHẠM MINH TRÍ

MSSV: 1924801030309

LỚP: D19PM02

BÌNH DƯƠNG – 7/2021

PHIẾU ĐÁNH GIÁ PROJECT

(Đánh giá quá trình thực hiện, báo cáo văn bản và sản phẩm)

Học phần: LẬP TRÌNH WEB

Họ và tên sinh viên (MSSV):

1. Phạm Minh Trí (1924801030309).....
2.
3.
4.

<i>Tiêu chí</i>		<i>Trọng số %</i>	<i>Tốt 100%</i>	<i>Khá 75%</i>	<i>Trung bình 50%</i>	<i>Kém 0%</i>
Thái độ tham gia tích cực	Nêu ý tưởng	05	Tích cực tìm kiếm và chủ động đưa ra ý tưởng mang tính mới	Tìm kiếm và đưa ra được ý tưởng khá tốt	Chọn ý tưởng trong số được đề nghị	Không quan tâm lựa chọn ý tưởng
	Lập kế hoạch thực hiện	05	Hoàn toàn hợp lý, không cần điều chỉnh	Khá hợp lý, điều chỉnh chút ít theo góp ý	Chưa hợp lý, có điều chỉnh theo góp ý	Không hợp lý và không điều chỉnh theo góp ý
Quá trình thực hiện	Giai đoạn	10	Chuẩn bị tốt mọi	Chuẩn bị được đa số	Chuẩn bị được một số điều	Không chuẩn bị

project nghiêm túc	chuẩn bị		điều kiện cho việc thực hiện project, có thể khởi động ngay	điều kiện cho việc thực hiện, có thể khởi động và bổ sung sau	kiện cho việc thực hiện nhưng cần bổ sung thêm mới có thể khởi động	được điều kiện nào
	Giai đoạn thực hiện	10	Thực hiện hoàn toàn đúng phương pháp	Thực hiện khá đúng phương pháp, sai sót nhỏ và có sửa chữa	Thực hiện tương đối đúng phương pháp, sai sót quan trọng và có sửa chữa	Thực hiện không đúng phương pháp, sai sót không sửa chữa
		10	Triển khai đúng kế hoạch	Triển khai khá đúng kế hoạch, có chậm trễ nhưng không gây ảnh hưởng	Triển khai tương đối đúng kế hoạch, có chậm trễ gây ảnh hưởng nhưng khắc phục được	Triển khai chậm trễ, gây ảnh hưởng không khắc phục được
	Mức độ đạt được mục tiêu thành phần	20	Ghi rõ từng mục tiêu thành phần (ở mỗi giai đoạn của project) và thang điểm cụ thể			

Báo cáo kết quả bằng văn bản rõ ràng	Nội dung báo cáo	10	<ul style="list-style-type: none">- Báo cáo tiến trình thực hiện- Thuyết minh sản phẩm- Bài học rút ra
	Trình bày báo cáo	10	<ul style="list-style-type: none">- Format nhất quán- Văn phong phù hợp
Chất lượng sản phẩm đáp ứng các tiêu chí đề ra		20	<ul style="list-style-type: none">- Xây dựng đầy đủ chức năng
ĐIỂM PROJECT NHÓM	ĐIỂM CỦA NHÓM: GÓP Ý LĨNH VỰC CẦN CẢI TIẾN: <ul style="list-style-type: none">- Về phương pháp học tập, suy nghĩ, xử lý vấn đề:- Về kiến thức, kỹ năng, thái độ:- Khác:- Phương pháp cải tiến:- Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ: TÊN HỌ VÀ CHỮ KÝ XÁC NHẬN CỦA GV: Nguyễn Hữu Vĩnh		
Phần 2: Đánh giá cá nhân làm việc nhóm			
Làm việc nhóm <i>Hướng dẫn: Nhóm họp thảo luận đánh giá lẫn nhau. Kết quả này sẽ được sử dụng để qui đổi từ điểm của nhóm thành điểm của mỗi cá nhân, tùy theo % mỗi cá nhân đạt được</i> 1) Thành viên có tham gia họp đầy đủ: 40% Đầy đủ: 40% Vắng họp dưới 2 lần: 20% Vắng họp hơn 2 lần: 0% 2) Thành viên nộp sản phẩm được giao đúng hạn: 40%			

<p>Đúng hạn: 40%</p> <p>Trễ dưới 2 ngày: 20%</p> <p>Trễ trên 2 ngày: 0%</p> <p>3) Thành viên có tham gia giải quyết vấn đề, đóng góp ý kiến cải tiến: 20%</p> <p>Đóng góp đạt hiệu quả: 20%</p> <p>Có quan tâm đóng góp: 10%</p> <p>Không quan tâm: 0%</p>	
<p>ĐIỂM THÀNH VIÊN NHÓM (do nhóm ghi)</p>	<p>Danh sách thành viên của Nhóm:</p> <p>1. (Tên họ): Điểm làm việc nhóm (%):</p> <p>2. (Tên họ): Điểm làm việc nhóm (%):</p> <p>3. (Tên họ): Điểm làm việc nhóm (%):</p> <p>4. (Tên họ): Điểm làm việc nhóm (%):</p> <p>TÊN HỌ VÀ CHỮ KÝ XÁC NHẬN CỦA CÁC THÀNH VIÊN TRONG NHÓM:</p> <p>SV1 SV2</p>
<p>ĐIỂM CỦA CÁ NHÂN (do GV ghi)</p>	<p>Danh sách thành viên của Nhóm:</p> <p>1. (Tên họ): Điểm cá nhân:</p> <p>2. (Tên họ): Điểm cá nhân:</p> <p>3. (Tên họ): Điểm cá nhân:</p> <p>TÊN HỌ VÀ CHỮ KÝ XÁC NHẬN CỦA GV:</p> <p>Nguyễn Hữu Vĩnh</p>

<p>Ghi nhận của GV (phần này do GV ghi và lưu riêng để theo dõi, tư vấn cho cá nhân SV, không phổ biến cho lớp, nhóm)</p>	<p>GÓP Ý CẢI TIẾN CHO CÁ NHÂN:</p> <p>1) Tên SV: GÓP Ý LĨNH VỰC CẦN CẢI TIẾN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Về phương pháp học tập, suy nghĩ, xử lý vấn đề: - Về kiến thức, kỹ năng, thái độ: - Khác: - Phương pháp cải tiến: - Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ: <p>2) Tên SV: GÓP Ý LĨNH VỰC CẦN CẢI TIẾN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Về phương pháp học tập, suy nghĩ, xử lý vấn đề: - Về kiến thức, kỹ năng, thái độ: - Khác: - Phương pháp cải tiến: - Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ: <p>3) Tên SV: GÓP Ý LĨNH VỰC CẦN CẢI TIẾN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Về phương pháp học tập, suy nghĩ, xử lý vấn đề: - Về kiến thức, kỹ năng, thái độ: - Khác: - Phương pháp cải tiến: - Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ: <p>4) Tên SV: GÓP Ý LĨNH VỰC CẦN CẢI TIẾN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Về phương pháp học tập, suy nghĩ, xử lý vấn đề: - Về kiến thức, kỹ năng, thái độ: - Khác: - Phương pháp cải tiến: - Nơi có thể cung cấp sự hỗ trợ:
--	---

MỞ ĐẦU

Trong những năm gần đây, công nghệ thông tin không ngừng phát triển một cách mạnh mẽ và hiện đại. Sự ra đời của công nghệ thông tin làm phong phú bộ mặt xã hội, đời sống con người được nâng cao rõ rệt, đóng góp to lớn cho sự phát triển của nhân loại. Với xu thế toàn cầu hoá nền kinh tế thế giới, đặc biệt là nhu cầu trao đổi hàng hoá của con người ngày càng tăng cả về số lượng và chất lượng, nhu cầu sử dụng Internet ngày càng nhiều và các hình thức kinh doanh trên mạng ngày càng đa dạng và phong phú rất được nhiều người sử dụng và ưa chuộng. Vì vậy, nhiều cửa hàng sách đã áp dụng phương pháp bán hàng qua mạng để khách hàng dễ dàng tìm kiếm thông tin mà không cần tốn nhiều thời gian và chi phí. Cửa hàng sách Đại An ra đời mang thông tin đến với mọi người với mục đích chính là giúp khách hàng có thể đặt mua sách qua mạng một cách nhanh chóng, tiện lợi và tiết kiệm chi phí. Khách hàng đến với chúng tôi có thể lựa chọn một kho báu kiến thức khổng lồ bao gồm hàng ngàn cuốn sách từ sách giáo khoa cho đến sách khoa học cơ bản như sách lịch sử, sách địa lý, sách thiên văn học, sách ngoại ngữ..v.v.

Qua đó, em đã thực hiện đề án “***XÂY DỰNG WEBSITE BÁN SÁCH ONLINE***” cho hiệu sách Đại An. Người chủ cửa hàng đưa các sản phẩm đó lên website của mình và quản lý bằng website đó. Khách hàng có thể đặt mua hàng trên website mà không cần đến cửa hàng. Chủ cửa hàng sẽ gửi sản phẩm cho khách hàng khi nhận được tiền.

Với sự hướng dẫn tận tình của giảng viên **Nguyễn Hữu Vĩnh** em đã hoàn thành bài báo cáo đề án này. Tuy đã cố gắng hết sức tìm hiểu, phân tích thiết kế và cài đặt hệ thống nhưng chắc rằng không tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự thông cảm và góp ý của quý Thầy cô. Em xin chân thành cảm ơn.

MỤC LỤC

DANH MỤC HÌNH.....	x
DANH MỤC BẢNG.....	xi
DANH SÁCH CÁC KÝ TỰ, CHỮ VIẾT TẮT.....	xii
CHƯƠNG 1. KHẢO SÁT VÀ XÁC ĐỊNH YÊU CẦU.....	1
1.1. Phân tích yêu cầu đề tài.....	1
1.1.1. Tên đề tài.....	1
1.1.2. Chức năng.....	1
1.1.3. Yêu cầu đặt ra.....	1
1.2. Phân tích và thiết kế hệ thống.....	2
1.2.1. Khảo sát hiện trạng và xây dựng hệ thống.....	2
1.2.2. Phân tích hệ thống.....	2
1.3. Sơ đồ phân cấp chức năng của khách hàng.....	3
1.4. Sơ đồ phân cấp chức năng của admin.....	5
CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG.....	7
2.1. Biểu đồ Use Case.....	7
2.1.1. Biểu đồ Use Case tổng quát.....	8
2.1.2. Đặc tả Use Case.....	8
2.2. Biểu đồ tuần tự (Sequence Diagram).....	12
2.2.1. Biểu đồ tuần tự Đăng nhập.....	12
2.2.2. Biểu đồ tuần tự Thêm sản phẩm.....	12
2.2.3. Biểu đồ tuần tự Chỉnh sửa sản phẩm.....	13
2.2.4. Biểu đồ tuần tự Xóa sản phẩm.....	13
2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu.....	14
2.3.1. Lược đồ quan hệ thực thể.....	14
2.3.2. Bảng ADMIN.....	14
2.3.3. Bảng khách hàng.....	15
2.3.4. Bảng hóa đơn.....	15
2.3.5. Bảng thông tin sách.....	16
CHƯƠNG 3. GIAO DIỆN WEBSITE HIỆU SÁCH ĐẠI AN.....	17

3.1. Một số giao diện người dùng.....	17
3.1.1. Giao diện trang chủ	17
3.1.2. Giao diện trang đăng ký.....	18
3.1.3. Giao diện trang đăng nhập.....	19
3.1.4. Giao diện chi tiết sản phẩm.....	20
3.1.5. Giao diện trang thanh toán.....	21
3.2. Một số giao diện trang Admin.....	21
3.2.1. Giao diện trang quản lí sản phẩm.....	22
CHƯƠNG 4. ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN.....	23
4.1. Kết quả đạt được.....	23
4.2. Hạn chế của đề tài.....	23
4.3. Hướng phát triển của đề tài.....	23
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	24

DANH MỤC HÌNH

Hình 2.1 Sơ đồ chức năng khách hàng.....	3
Hình 2.2 Sơ đồ quản lý khách hàng.....	5
Hình 2.3 Sơ đồ quản lý sản phẩm.....	6
Hình 2.4 Usecase tổng quát	8
Hình 2.5 Biểu đồ tuần tự đăng nhập.....	12
Hình 2.6 Biểu đồ tuần tự Thêm sản phẩm.....	12
Hình 2.7 Biểu đồ tuần tự Chỉnh sửa sản phẩm.....	13
Hình 2.8 Biểu đồ tuần tự Xóa sản phẩm	13
Hình 2.9 Lược đồ quan hệ thực thể	14
Hình 2.10 CSDL Admin.....	14
Hình 2.11 CSDL khách hàng.....	15
Hình 2.12 CSDL hóa đơn	15
Hình 2.13 CSDL thông tin sách	16
Hình 2.14 Giao diện trang chủ	17
Hình 2.15 Giao diện trang đăng ký	18
Hình 2.16 Giao diện trang đăng nhập.....	19
Hình 2.17 Giao diện trang chi tiết sản phẩm	20
Hình 2.18 Giao diện trang thanh toán	21
Hình 2.19 Giao diện trang quản lý sản phẩm	22

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2.1 Danh sách các Actor.....	7
Bảng 2.2 Danh sách các Usecase.....	7

DANH SÁCH CÁC KÝ TỰ, CHỮ VIẾT TẮT

Từ viết tắt	Giải thích
Tiếng Việt	
CSDL	Cơ sở dữ liệu
DM	Danh mục
Tiếng Anh	
UC	Use Case

CHƯƠNG 1. KHẢO SÁT VÀ XÁC ĐỊNH YÊU CẦU

1.1. Phân tích yêu cầu đề tài

1.1.1. Tên đề tài

- Xây dựng website bán sách cho hiệu sách Đại An.

1.1.2. Chức năng

- Đây là một website bán và giới thiệu sản phẩm của cửa hàng, công ty đến người tiêu dùng với các chi tiết mặt hàng với giá cả chính xác.

Có các chức năng sau:

- Cho phép cập nhật hàng vào CSDL.
- Hiện thị danh sách các mặt hàng theo từng loại.
- Cập nhật hàng hoá, nhà sản xuất, loại hàng.
- Xử lý đơn hàng.

1.1.3. Yêu cầu đặt ra

- Hệ thống có 2 phần:
 - Thứ nhất: Phần khách hàng
 - Khách hàng là những người có nhu cầu mua sắm hàng hóa, họ sẽ tìm kiếm các mặt hàng cần thiết từ hệ thống và đặt mua các mặt hàng này. Vì thế phải có các chức năng sau:
 - Hiện thị danh sách các mặt hàng của cửa hàng để khách hàng xem, lựa chọn và mua.
 - Khách hàng xem các thông tin, khuyến mãi trên trang web.
 - Thứ hai: Phần admin
 - Admin có quyền kiểm soát mọi hoạt động của hệ thống. Người này được cấp username và password để đăng nhập hệ thống thực hiện chức năng của mình:
 - Chức năng cập nhật, sửa, xoá các mặt hàng, loại hàng, nhà sản xuất, tài khoản khách hàng, slider.
 - Tiếp nhận kiểm tra đơn đặt hàng của khách hàng. Hiện thị đơn đặt hàng.

- Ngoài các chức năng trên thì trang Web phải được thiết kế sao cho dễ hiểu, giao diện mang tính dễ dùng đẹp mắt và làm sao cho khách hàng thấy được thông tin cần tìm, cung cấp các thông tin quảng cáo hấp dẫn, các tin tức khuyến mãi để thu hút khách hàng. Điều quan trọng là phải đảm bảo an toàn tuyệt đối thông tin khách hàng trong quá trình đặt mua qua mạng. Đồng thời trang Web phải luôn đổi mới, hấp dẫn.

1.2. Phân tích và thiết kế hệ thống

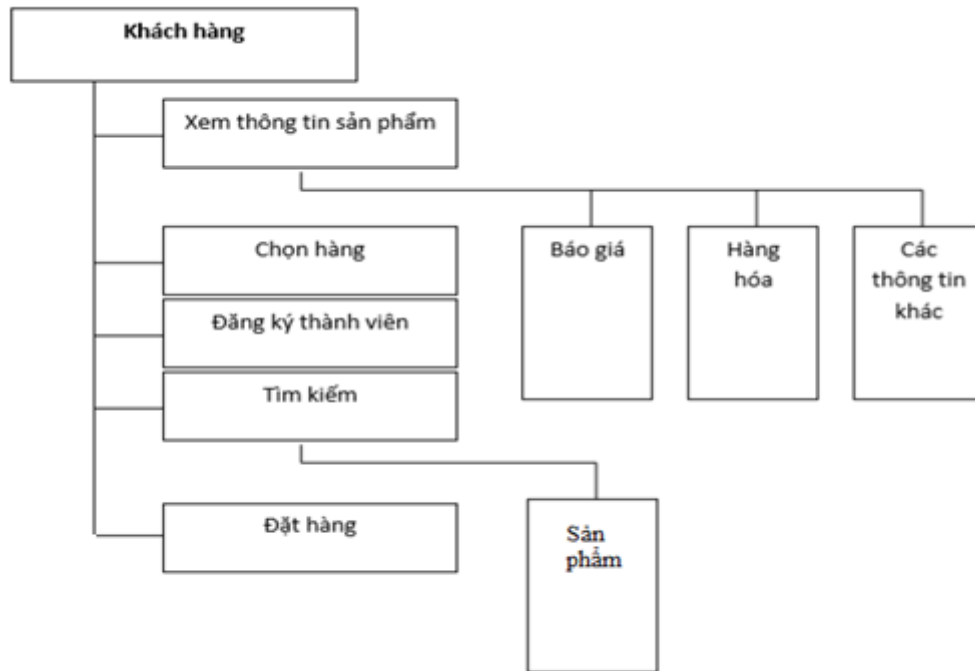
1.2.1. *Khảo sát hiện trạng và xây dựng hệ thống*

- Sau khi khảo sát em đã nắm bắt được các thông tin :
 - Quản lý sản phẩm: Mã hàng hoá, tên hàng hoá, đơn giá, số lượng, hình ảnh, chi tiết, mã loại hàng, tên loại hàng.

1.2.2. *Phân tích hệ thống*

- Sau khi khảo sát hiện trạng của hệ thống và xây dựng hệ thống thì em đã đưa ra các tệp CSDL của “Xây dựng website bán sách”.
- Qua quá trình khảo sát, phân tích thực trạng và xây dựng hướng phát triển cho hệ thống mới em đã xây dựng cấu trúc của hệ thống “Xây dựng Website bán sách”.

1.3. Sơ đồ phân cấp chức năng của khách hàng



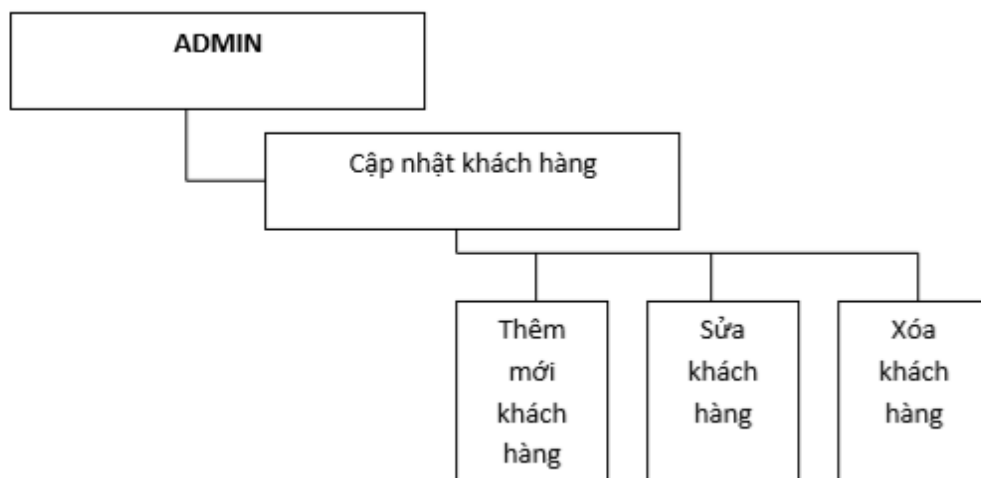
Hình.1.1 Sơ đồ chức năng khách hàng

- Chức năng xem thông tin sản phẩm
 - Cho phép xem các thông tin liên quan đến sản phẩm .
- Chức năng chọn hàng
 - Liệt kê danh mục mặt hàng sản phẩm theo nhóm, chủng loại , chi tiết...cho phép khách hàng có thể lựa chọn ,bổ xung mặt hàng vào giỏ hàng.
 - Đầu vào: Các thông tin liên quan đến sản phẩm : Tên mặt hàng
 - Các quá trình cần thực hiện:
 - Module liệt kê,hiển thị danh mục mặt hàng theo nhóm, loại, chi tiết.
 - Module thêm mặt hàng vào giỏ hàng .
 - Module loại bỏ mặt hàng trong giỏ hàng .
 - Module hiển thị danh mục mặt hàng hiện có trong giỏ hàng.
 - Đầu ra: Danh mục mặt hàng định đặt mua.

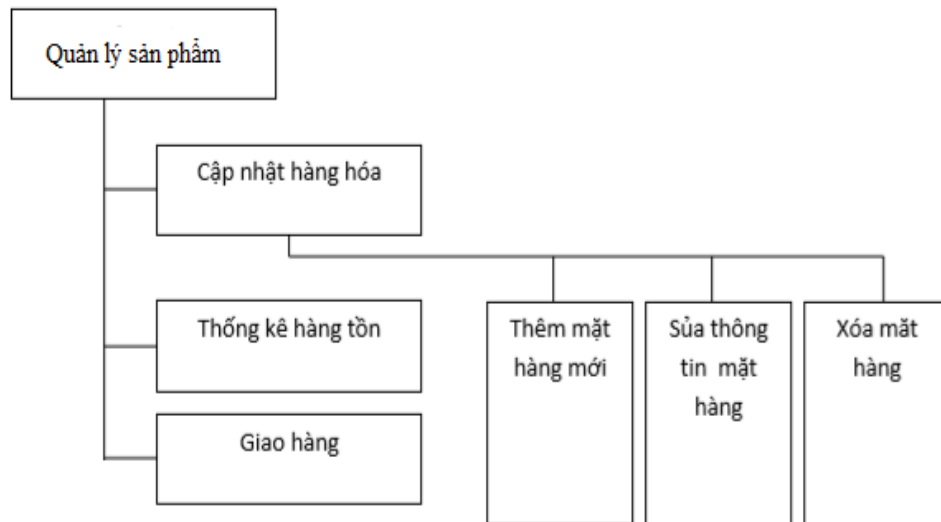
- Chức năng đăng ký
 - Khách hàng có thể đăng ký để trở thành khách hàng thường xuyên (thành viên) của cửa hàng và được cấp một tài khoản người dùng (Account) để đăng nhập khi cần đặt hàng , thanh toán...
 - Đầu vào :
 - Các thông tin cá nhân của khách hàng.
 - User name.
 - Password.
 - Họ tên đầy đủ
 - Địa chỉ.
 - Email.
 - Số ĐT.
 - Các quá trình thực hiện :
 - Module nhập thông tin cá nhân của khách hàng .
 - Module xác nhận thông tin vừa nhập .
 - Module thông báo cho khách hàng và yêu cầu nhập lại tài khoản người dùng nếu tài khoản đó đã có người đăng ký .
 - Module lưu thông tin khách hàng vừa đăng ký vào CSDL .
 - Đầu ra :
 - Thông báo cho khách hàng và yêu cầu nhập lại tài khoản hoặc Email nếu tài khoản hoặc Email đó đã tồn tại trong CSDL .
 - Thông báo và yêu cầu nhập lại thông tin trong trường hợp thông tin nhập vào không chính xác, không phù hợp .
 - Chuyển sang trang đăng nhập.
- Chức năng tìm kiếm
 - Tìm kiếm thông tin về sản phẩm
 - Đầu vào :
 - Từ hoặc cụm từ cần tìm kiếm.
 - Dạng tìm kiếm (tìm kiếm sản phẩm).
 - Các quá trình thực hiện :
 - Module tìm kiếm trong CSDL .

- Module hiển thị kết quả tìm kiếm .
 - Đầu ra : Kết quả tìm kiếm.
- Chức năng thanh toán
 - Sau khi khách hàng chọn những sản phẩm cần mua đặt vào giỏ hàng, khách hàng có thể đặt mua hàng chính thức thông qua Website .
 - Đầu vào:
 - Danh mục mặt hàng trong giỏ hàng .
 - Thông tin cá nhân của khách hàng (Mã khách hàng, Họ tên, mật khẩu,...).
 - Thông tin liên quan đến việc mua hàng (ngày mua, số lượng mỗi mặt hàng đặt mua.
 - Các quá trình thực hiện :
 - Module hiển thị đầy đủ thông tin liên quan đến sản phẩm khách hàng đã chọn.

1.4. Sơ đồ phân cấp chức năng của admin



Hình 2.2 Sơ đồ quản lý khách hàng



Hình 2.3 Sơ đồ quản lý sản phẩm

CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ VỚI UML

2.1. Biểu đồ Use Case

- Danh sách các Actor

Bảng Error! No text of specified style in document..1 *Danh sách các Actor*

STT	Tên Actor	Ý nghĩa
1	Admin	Người quản lý là người có toàn quyền tương tác với hệ thống, quyền sử dụng tất cả các chức năng mà website xây dựng, điều khiển và kiểm soát mọi hoạt động của website.
2	Người dùng	Người dùng ở đây là những người truy cập vào website, có thể đăng kí làm thành viên hoặc không. Người dùng chỉ có một số quyền nhất định đối với website.

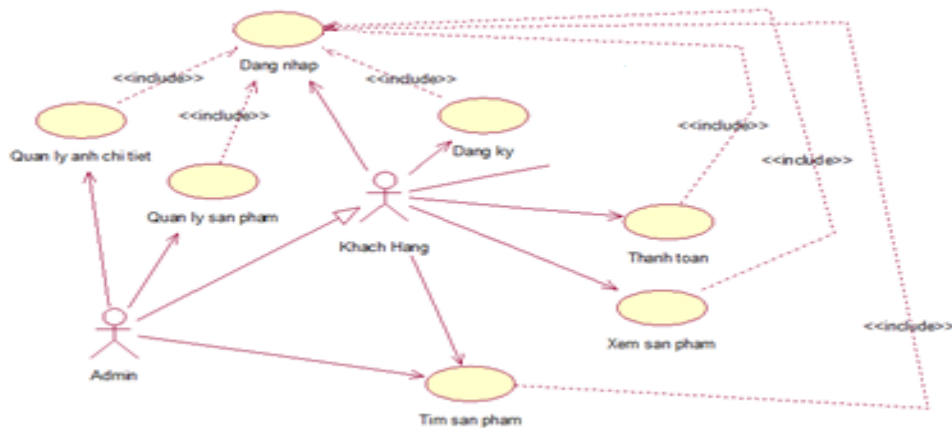
- Danh sách các Usecase

Bảng .2 *Danh sách các Usecase*

STT	Tên Usecase	Ý nghĩa
1	Đăng nhập	UC này mô tả chức năng đăng nhập vào hệ thống của người dùng hoặc Admin.
2	Đăng ký	UC này mô tả chức năng đăng ký tài khoản làm thành viên của người dùng và Admin.
3	Đặt mua	UC này mô tả chức năng đặt mua sản phẩm tại website của người dùng.
4	Thanh toán	UC này mô tả chức năng thanh toán tiền của người dùng.
4	Xem thông tin sản phẩm	UC này mô tả chức năng xem thông tin sản phẩm có trên website của người dùng.

5	Tìm kiếm sản phẩm	UC này mô tả chức năng tìm kiếm các sản phẩm trên website của người dùng.
6	Quản lý thông tin	UC này mô tả chức năng quản lý các thông tin như quản lý người dùng, sản phẩm, nhà cung cấp của Admin.
7	Tìm kiếm thông tin	UC này mô tả chức năng tìm kiếm các thông tin như: sản phẩm, khách hàng, nhà cung cấp, hãng sản xuất của Admin.

2.1.1. Biểu đồ Use Case tổng quát



Hình 2.4 Usecase tổng quát

2.1.2. Đặc tả Use Case

➤ Use Case đăng nhập

- Đối tượng sử dụng (actor) bao gồm: khách hàng, admin.
- Use case này mô tả các bước đăng nhập của các actor vào hệ thống.
- Các bước thực hiện:
 - Hệ thống yêu cầu actor cung cấp thông tin đăng nhập gồm: tên đăng nhập và mật khẩu.
 - Actor nhập xong thông tin đăng nhập và click nút đăng nhập.

- Hệ thống check lại thông tin đăng nhập và thông báo thành công/thất bại cho actor. Nếu đăng nhập thành công hệ thống dựa trên thông tin đăng nhập sẽ đồng thời phân quyền tùy theo loại nhân viên. Nếu đăng nhập thất bại, hệ thống sẽ hiện thông báo cho người dùng và yêu cầu đăng nhập lại.
- Use Case đăng ký
 - Actor Người dùng là người sử dụng Use Case này. Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng đăng kí tài khoản của người dùng. Sau khi đăng kí tài khoản, lúc đó Người dùng mới có thể đăng nhập vào website và thực hiện được các chức năng như là: Thanh toán tiền.
 - Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng chọn chức năng đăng ký từ trang chủ của website.
 - 2) Trang chủ sẽ mở đến trang đăng ký.
 - 3) Người dùng nhập đầy đủ thông tin tài khoản và thông tin cá nhân.
 - 4) Hệ thống xác nhận thông tin và lưu lại.
 - 5) Hiện thị thông báo.
 - 6) Kết thúc Use Case.
 - Các dòng sự kiện khác
 - 1) Người dùng hủy yêu cầu đăng ký.
 - 2) Hệ thống bỏ qua trang đăng kí, trở lại trang hiện tại.
 - 3) Kết thúc Use Case.
 - Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use Case
 - Trường hợp đăng ký thành công: hệ thống hiện thị trang đăng nhập để người dùng có thể đăng nhập vào website.
 - Trường hợp đăng ký thất bại: Hệ thống đưa ra thông báo đăng ký không thành công.

➤ Use Case chi tiết sản phẩm

- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng xem thông tin sản phẩm của người dùng. Sau khi truy cập vào website người dùng có thể xem thông tin các sản phẩm có tại website.
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng truy cập vào website và nhấn chọn sản phẩm.
 - 2) Trang chủ sẽ mở đến trang chi tiết sản phẩm.
 - 3) Người dùng xem thông tin sản phẩm.
 - 4) Kết thúc Use Case.

➤ Use Case thanh toán

- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng thanh toán tiền cho sản phẩm đã đặt mua. Sau khi đã đặt mua sản phẩm, giỏ hàng của người dùng đã tồn tại một hoặc nhiều sản phẩm, nếu muốn có trong tay các sản phẩm này người dùng cần phải chọn UC này để thanh toán.
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng đang xem chi tiết sản phẩm
 - 2) Người dùng xem và nhấn vào nút “Thanh toán”.
 - 3) Hệ thống xác nhận thông tin và hiển thị trang thanh toán.
 - 4) Người dùng nhập đầy đủ thông tin.
 - 5) Hệ thống đưa ra thông báo và quay trở lại trang giỏ hàng.
 - 6) Kết thúc Use Case.

➤ Use Case Tìm kiếm

- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng tìm kiếm sản phẩm. Với chức năng này, Người dùng có thể tìm kiếm sản phẩm

mà mình yêu thích và xem sản phẩm đó có tồn tại trong website hay không.

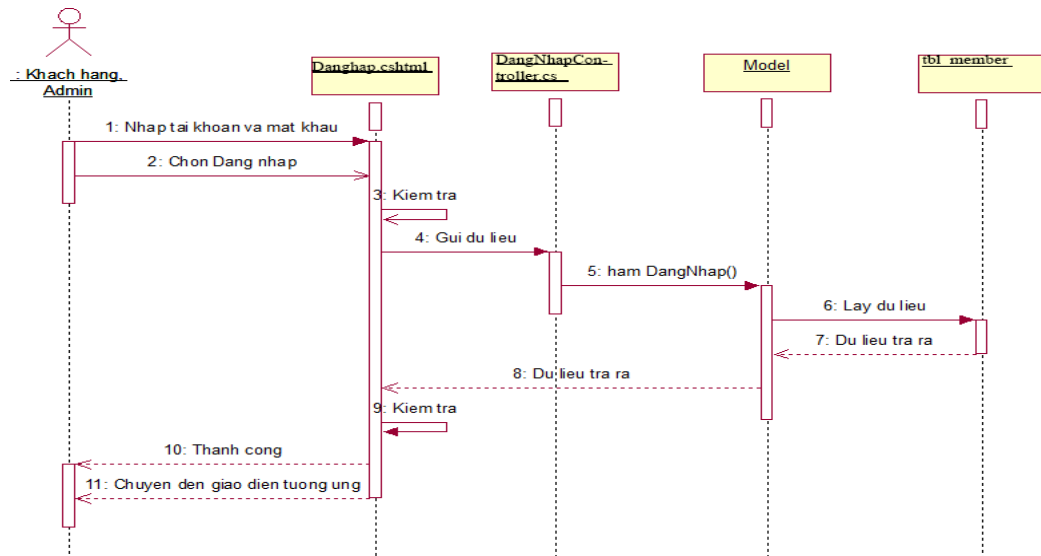
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Người dùng chọn chức năng tìm kiếm từ trang chủ .
 - 2) Người dùng nhập thông tin tìm kiếm.
 - 3) Hệ thống xác nhận thông tin và thực hiện tìm kiếm.
 - 4) Hệ thống trả về thông tin tìm kiếm.
 - 5) Kết thúc Use Case.

➤ Use Case Quản lý

- Use Case này được sử dụng để thực hiện chức năng quản lý thông tin của Admin. Sau khi đăng nhập vào hệ thống, Admin có thể thêm, cập nhật thông tin, xóa các đối tượng có trong hệ thống như: sản phẩm, slide...
- Dòng sự kiện
 - Dòng sự kiện chính
 - 1) Admin chọn chức năng quản lý thông tin từ trang chủ quản trị.
 - 2) Hệ thống hiển thị trang quản lý thông tin.
 - 3) Admin nhập đầy đủ thông tin của các đối tượng.
 - 4) Hệ thống kiểm tra và lưu thông tin.
 - 5) Hiển thị thông báo.
 - 6) Hiển thị trang quản lý thông tin
 - 7) Kết thúc Use Case.

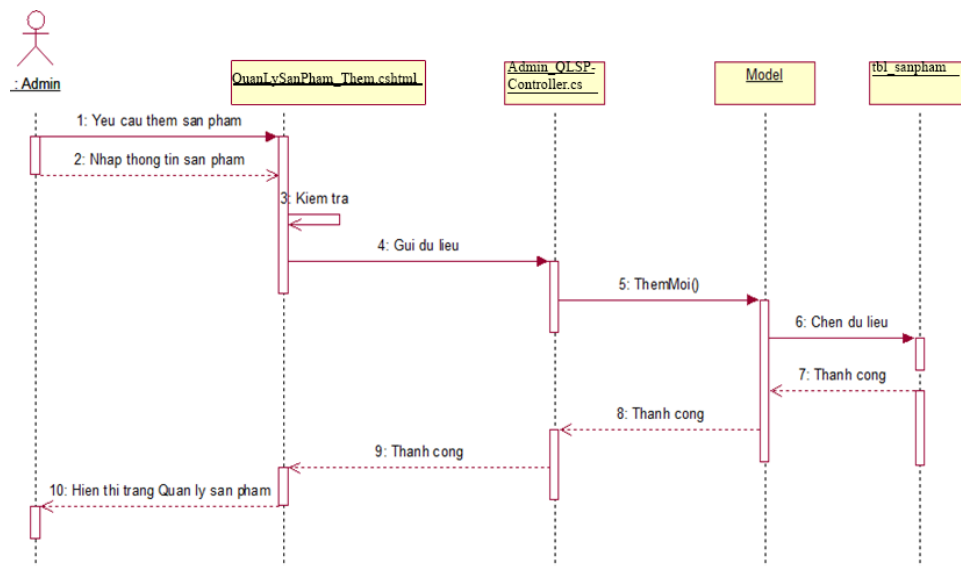
2.2. Biểu đồ tuần tự (Sequence Diagram)

2.2.1. Biểu đồ tuần tự Đăng nhập



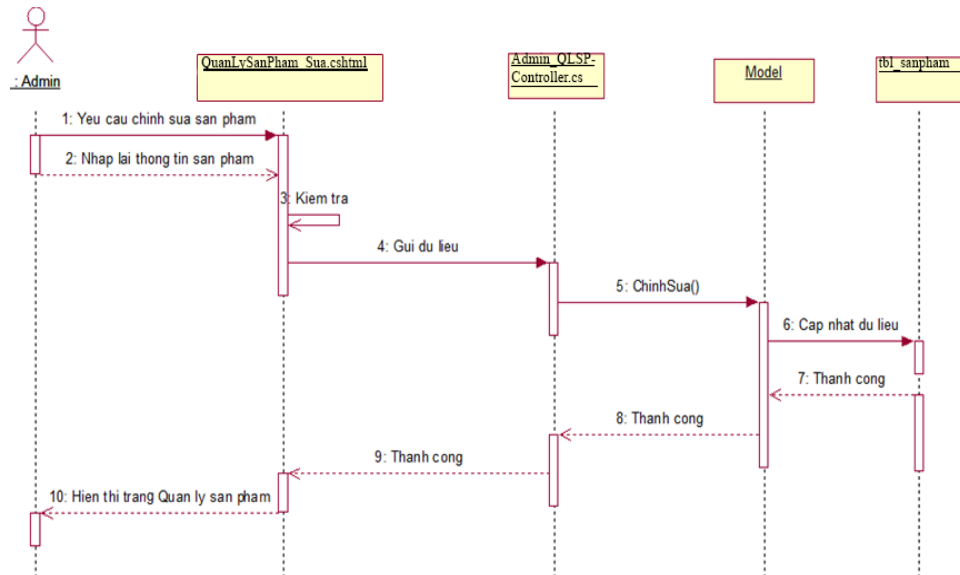
Hình 2.5 Biểu đồ tuần tự đăng nhập

2.2.2. Biểu đồ tuần tự Thêm sản phẩm



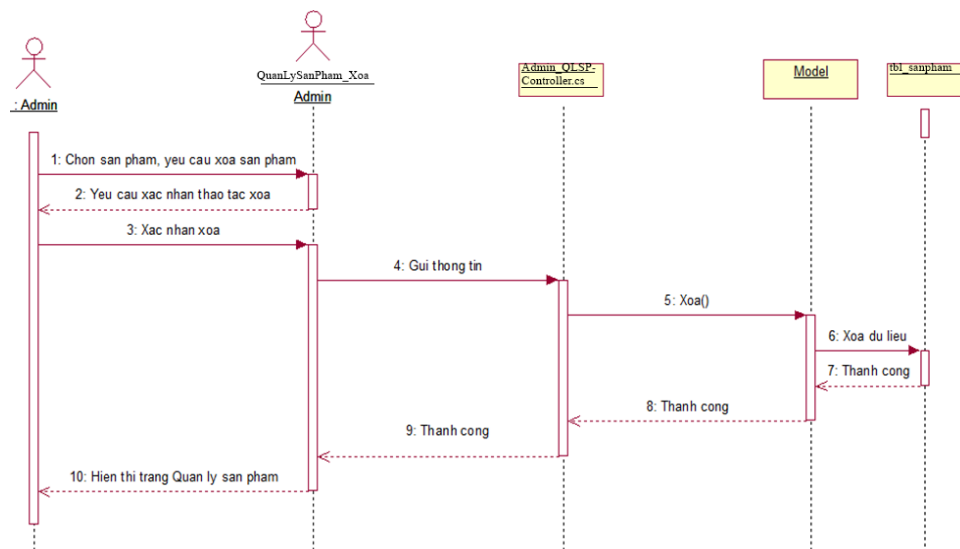
Hình 2.6 Biểu đồ tuần tự Thêm sản phẩm

2.2.3. Biểu đồ tuần tự *Chỉnh sửa sản phẩm*



Hình 2.7 Biểu đồ tuần tự *Chỉnh sửa sản phẩm*

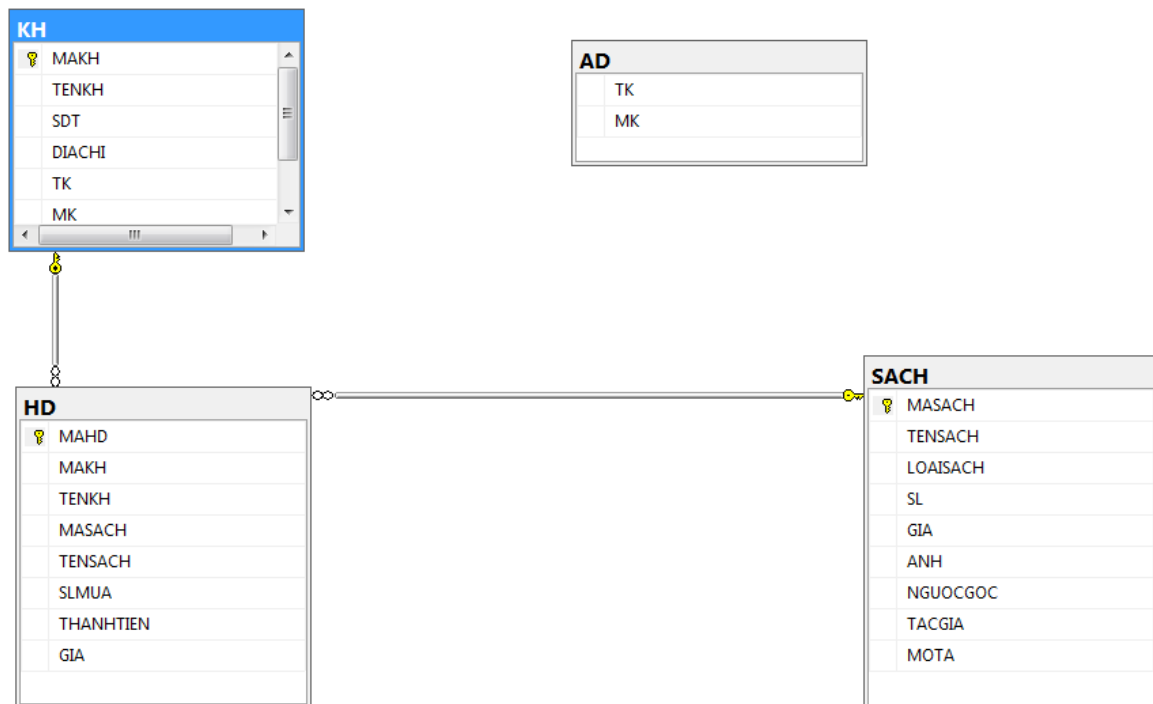
2.2.4. Biểu đồ tuần tự *Xóa sản phẩm*



Hình 2.8 Biểu đồ tuần tự *Xóa sản phẩm*

2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

2.3.1. *Lược đồ quan hệ thực thể*



Hình 2.9 Lược đồ quan hệ thực thể

2.3.2. *Bảng Admin*

Column Name	Data Type	Allow Nulls
TK	nchar(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
MK	nchar(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

Hình 2.10 CSDL Admin

2.3.3. *Bảng khách hàng*

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
🔑	MAKH	int	<input type="checkbox"/>
	TENKH	nvarchar(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	SDT	char(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	DIACHI	nvarchar(100)	<input checked="" type="checkbox"/>
	TK	char(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	MK	char(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	ONLINESTATUS	int	<input checked="" type="checkbox"/>
▶			<input type="checkbox"/>

Hình 2.11 CSDL khách hàng

2.3.4. *Bảng hóa đơn*

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶🔑	MAHD	int	<input type="checkbox"/>
	MAKH	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	TENKH	nvarchar(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	MASACH	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	TENSACH	nvarchar(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	SLMUA	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	THANHTIEN	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	GIA	int	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Hình 2.12 CSDL hóa đơn

2.3.5. Bảng thông tin sách

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶	MASACH	int	<input type="checkbox"/>
	TENSACH	nvarchar(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	LOAISACH	nvarchar(20)	<input checked="" type="checkbox"/>
	SL	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	GIA	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	ANH	nchar(100)	<input checked="" type="checkbox"/>
	NGUOCGOC	nvarchar(30)	<input checked="" type="checkbox"/>
	TACGIA	nvarchar(30)	<input checked="" type="checkbox"/>
	MOTA	nvarchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

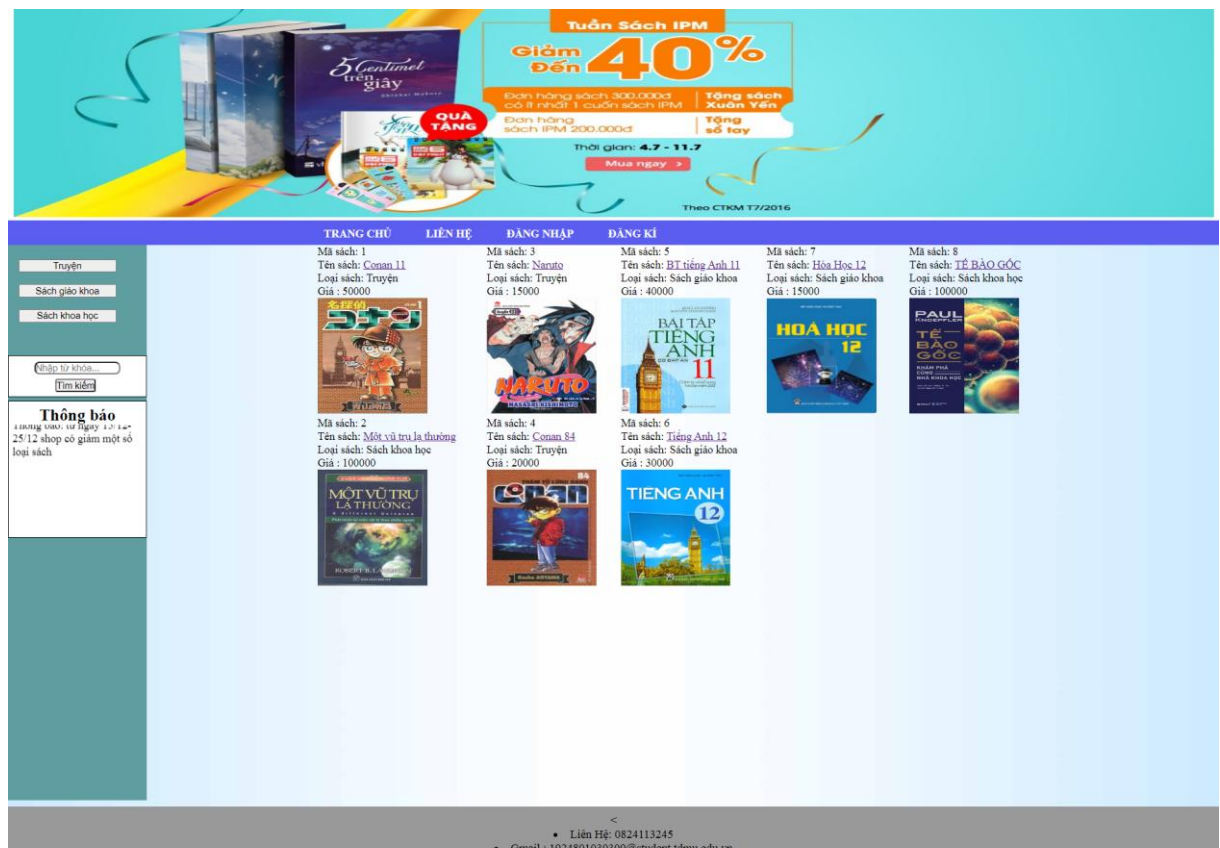
Hình 2.13 CSDL thông tin sách

CHƯƠNG 3. GIAO DIỆN WEBSITE HIỆU SÁCH ĐẠI AN

3.1. Một số giao diện người dùng

3.1.1. *Giao diện trang chủ*

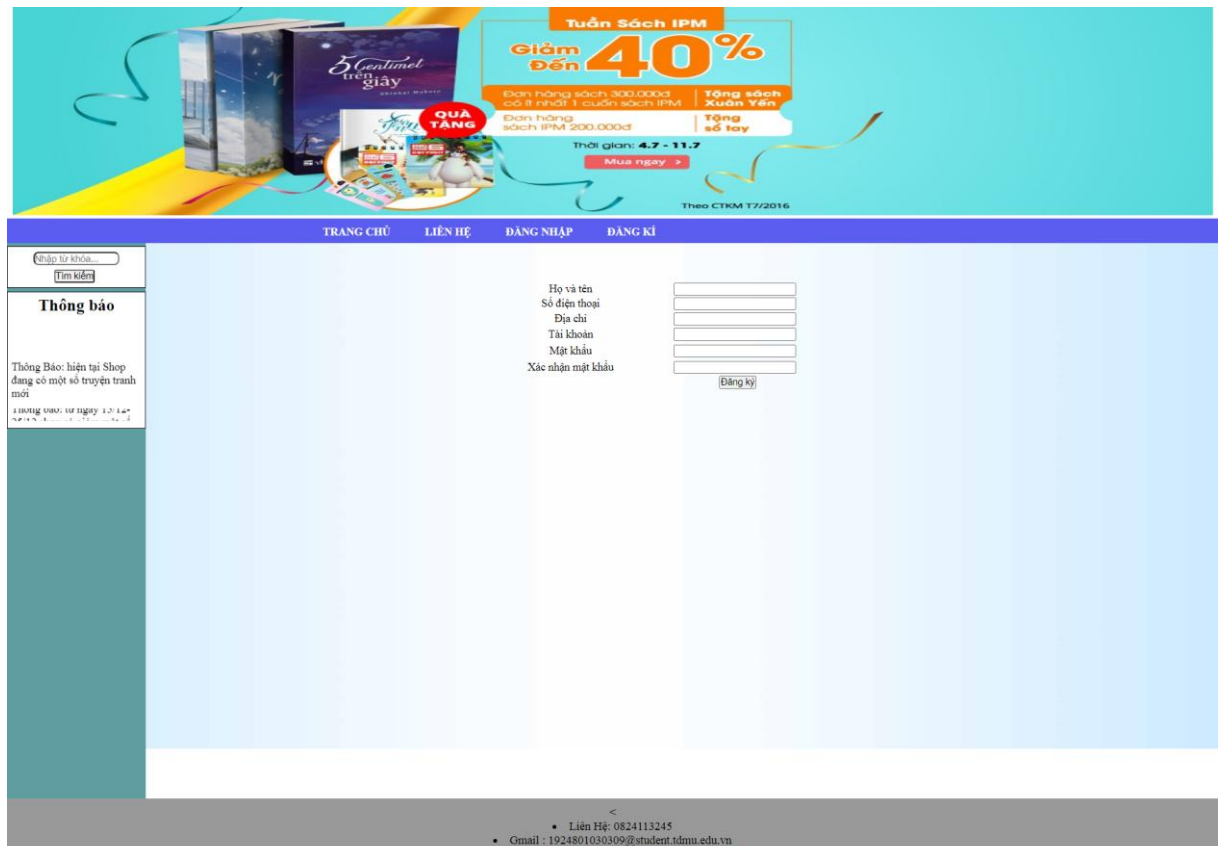
Nơi khách hàng tham gia mua sắm, tại đây khách hàng có thể lọc sách theo thể loại cũng như xem chi tiết sản phẩm qua các thao tác vào những chữ gạch chân.



Hình 2.14 Giao diện trang chủ

3.1.2. *Giao diện trang đăng ký*

Là nơi khách hàng tạo tài khoản cho mình, tại đây khách hàng phải cung cấp đầy đủ thông tin và hợp lệ để hệ thống lưu tài khoản. Với tài khoản khách hàng có thể đăng nhập và tham gia mua sách trực tuyến ở trang chủ



Tuần Sách IPM
Giảm Đến 40%
Đơn hàng sách 300.000đ
Số 12/2021 1 cuốn sách IPM
Đơn hàng sách IPM 200.000đ
Tặng sách Xuân Vẹn
Tặng sổ tay
Thời gian: **4.7 - 11.7**
Mua ngay >
Theo CTKM T7/2016

TRANG CHỦ LIÊN HỆ ĐĂNG NHẬP ĐĂNG KÝ

Shop từ khóa...
Tìm kiếm

Thông báo

Thông Báo: hiện tại Shop đang có một số truyện tranh mới
đang vào: từ ngày 1.7.2021

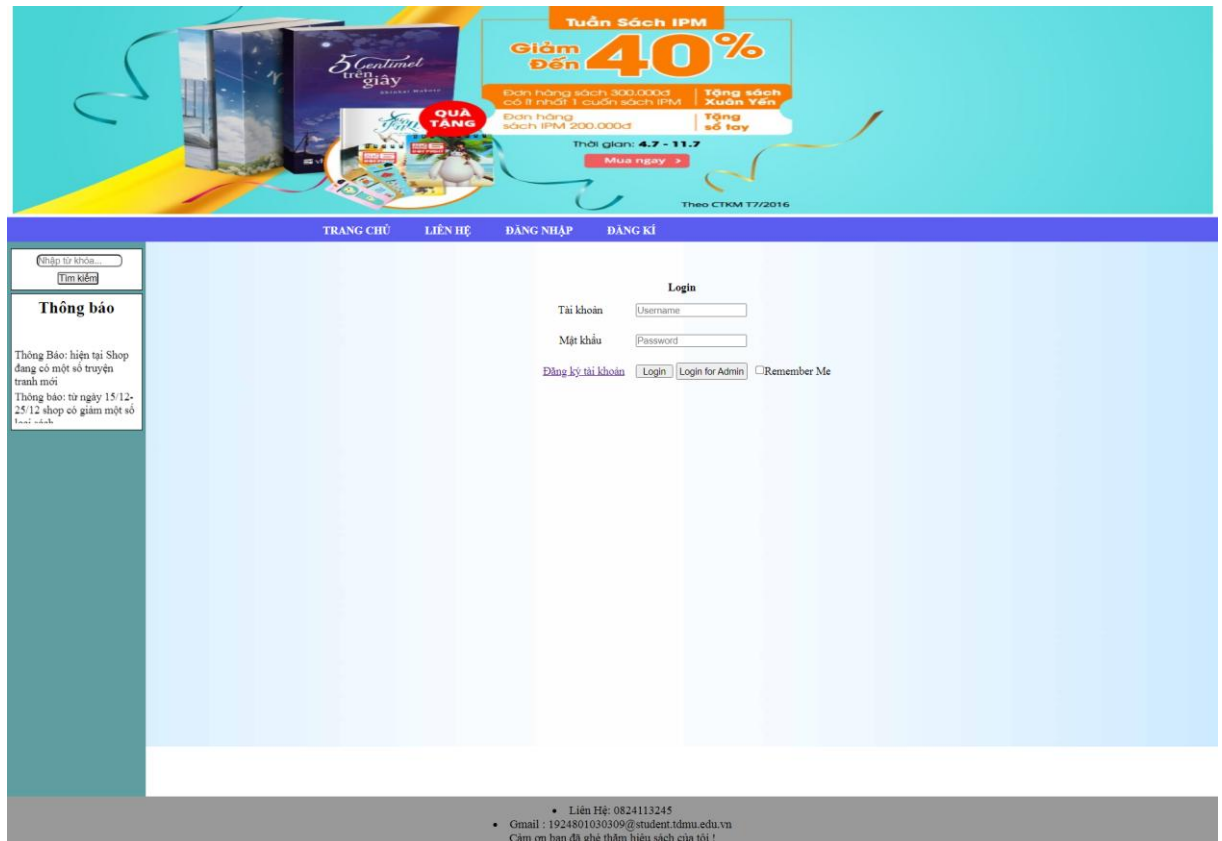
Họ và tên
Số điện thoại
Địa chỉ
Tài khoản
Mật khẩu
Xác nhận mật khẩu

<
• Liên Hệ: 0824113245
• Email: 1924801030309@student.sdnu.edu.vn
Cảm ơn bạn đã ghé thăm hiệu sách của tôi !

Hình 2.15 Giao diện trang đăng ký

3.1.3. Giao diện trang đăng nhập

Là nơi đăng nhập của khách hàng và admin, tại đây khách hàng hoặc admin phải nhập đúng tên tài khoản và mật khẩu đã lưu trong CSDL, nếu khách hàng chưa có tài khoản có thể sử dụng chức năng đăng ký tài khoản ngay tại đây.



Hình 2.16 Giao diện trang đăng nhập

3.1.4. *Giao diện chi tiết sản phẩm*

Là nơi khách hàng có thể xem toàn bộ thông tin chi tiết của sản phẩm



Hình 2.17 Giao diện trang chi tiết sản phẩm

3.1.5. Giao diện trang thanh toán

Là giao diện xử lý việc thanh toán của khách hàng, tại đây khách hàng nhập số lượng muốn mua, hệ thống sẽ xử lý thông tin, cập nhật lại số lượng sản phẩm đang có và hiển thị ra số tiền của đơn hàng.

Sách Ngoại Ngữ Từ A - Z
Từ Cơ Bản Đến Nâng Cao... all for you
Cập nhật liên tục và mới nhất tại Newshop.vn
MUA NGAY

TRANG CHỦ LIÊN HỆ ĐĂNG NHẬP ĐĂNG KÝ

Đăng từ khóa:
Tìm kiếm

Thông báo
mời
Thông báo: từ ngày 15/12-25/12 shop có giảm một số loại sách

Mã KH:
Tên KH:
Mã sách:
Tên sách:
Giá:
Số lượng:
Thanh toán

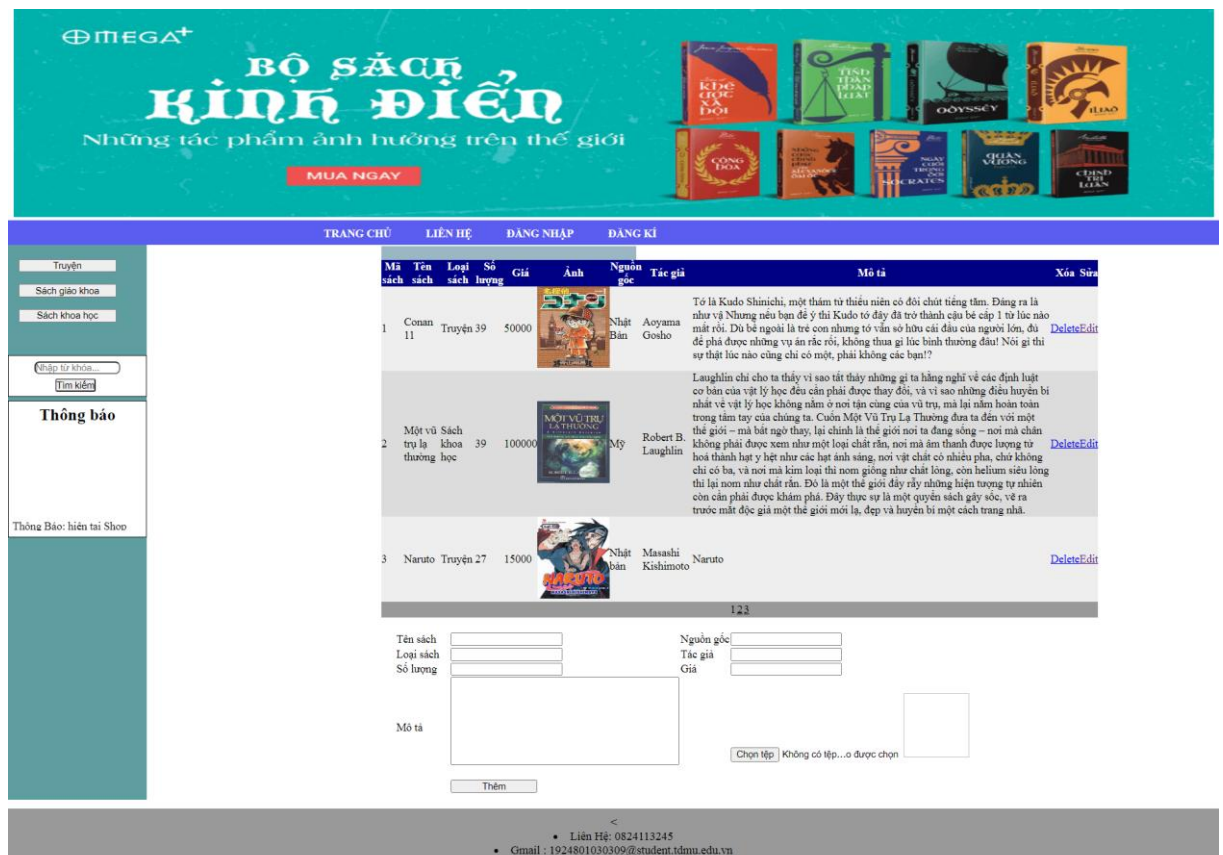
Liên Hệ: 0824113245
Email: 1924801030309@student.tdmu.edu.vn
Cảm ơn bạn đã ghé thăm hiệu sách của tôi!

Hình 2.18 Giao diện trang thanh toán

3.2. Một số giao diện trang Admin

3.2.1. Giao diện trang quản lý sản phẩm

Là nơi Admin thực hiện việc thêm, xóa, sửa thông tin sản phẩm



Hình 2.19 Giao diện trang quản lý sản phẩm

CHƯƠNG 4. ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

4.1. Kết quả đạt được

- Đối với khách hàng
 - Xem chi tiết thông tin sản phẩm.
 - Cho phép khách hàng đăng ký thông tin để thực hiện việc mua sản phẩm.
 - Kiểm tra tính hợp lệ của khách hàng đăng nhập hệ thống.
 - Tạo đơn đặt hàng.
- Đối với admin
 - Xem thông tin của các đề mục cần quản lý như: sản phẩm, đơn đặt hàng...
 - Có thể sửa đổi, cập nhật các dữ liệu trên.
 - Trong việc thêm mới sản phẩm chương trình tự động sinh mã sản phẩm, điều này tiện lợi cho người quản trị và dữ liệu luôn đồng nhất.
 - Các chức năng này được thực hiện thông qua giao diện web.

4.2. Hạn chế của đề tài

- Do kiến thức về lập trình chưa vững nên còn nhiều chức năng chưa được cài đặt, giao diện đơn giản khó thu hút người dùng.

4.3. Hướng phát triển của đề tài

Xây dựng thêm quyền tham gia quản lý tài khoản của khách hàng cho Admin

Xây dựng thêm tính năng thêm vào giỏ hàng, hỗ trợ thanh toán qua bên thứ 3

Thêm thanh trạng thái đăng nhập cũng như biểu tượng đăng xuất khỏi hệ thống

Mặc dù đã cố gắng hoàn chỉnh các yêu cầu nhưng bài báo cáo còn rất nhiều thiếu sót mong nhận được sự chỉ bảo hướng dẫn của các thầy cô khác giúp đỡ xem xét, đề xuất thêm các ý kiến cũng như bổ sung các vấn đề phục vụ cho việc xây dựng Website để em có thể hoàn chỉnh hơn. Em xin cảm ơn các quý thầy cô.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Dương Anh Đức, Giáo trình phân tích và thiết kế hướng đối tượng bằng UML.
2. Nguyễn Hữu Vĩnh, Võ Quốc Lương (2017), Bài tập thực hành Thiết kế và Lập trình web, Đại học Thủ Dầu Một.

Tiếng Anh

3. Belkheraz, Stephane; Polat, Engin (2018), ASP.NET Core MVC 2.0 cookbook : effective ways to build modern, interactive web applications with ASP.NET Core MVC 2.0, PACKT Publishing.

Website

1. <https://stackoverflow.com/>
2. <https://www.w3schools.com/>
3. <http://hiepsiit.com/khoa-hoc/apsnet/ngonnguasp.net/58/0>