Trường Đại học Công nghệ Thông tin  
Đại học Quốc gia Tp.HCM  
Khoa Công nghệ Phần mềm  
Môn học Phát triển, vận hành và bảo trì phần mềm

Giảng viên hướng dẫn:  
ThS. Nguyễn Thị Thanh Trúc

Sinh viên thực hiện:  
Hồng Gia Lập – 16520654  
Nguyễn Hoài Thu – 16521200

Báo cáo môn học - Tài liệu Đề xuất dự án  
Phần mềm – Website Bán hàng Thực phẩm

Mục lục

**Giới thiệu đề tài và lí do chọn đề tài**

Trong cuộc sống tất bật hiện nay, mọi việc đều được đơn giản và tối ưu hóa thời gian thông qua việc ứng dụng công nghệ thông tin vào xử lý các công việc hàng ngày. Công nghệ thông tin đây đã có mặt ở nhiều phương diện trong cuộc sống hàng ngày của chúng ta, từ thương mại đến giải trí và thậm chí cả văn hóa, xã hội và giáo dục. Sự phát triển nhanh chóng của Công nghệ thông tin đã tác động mạnh đến mọi mặt trong đời sống kinh tế xã hội, mang đến vô vàn tiềm năng phát triển, con người có thể nhanh chóng giao tiếp và kết nối với nhau dễ dàng hơn thông qua nhiều loại dich vụ trên truyền thông trên Internet.

Thương mại điện tử Việt Nam đang được các chuyên gia nhìn nhận là đầy tiềm năng khi số người dùng Internet đang ngày càng tăng. Hầu hết các công ty, doanh nghiệp hiện này đều áp dụng thương mại điện tử cho các hoạt động kinh doanh của họ để tiếp cân gần hơn đến khách hàng. Tiềm năng lớn, sức hút cao các nhà đầu tư vào thương mại điện tử cho doanh nghiệp của họ ngày càng tăng và cuộc chiến thương mại điện tử tại Việt Nam vì thế cũng ngày càng khốc liệt. Có thể khẳng định thương mại điện tử trong nhịp sống văn hóa, xã hội, kinh tế và thời đại ngày nay có tầm ảnh hưởng, tác động rất lớn đến sự phát triển, ổn định của các doanh nghiệp. Vì vậy doanh nghiệp cần chú trọng đầu tư chủ lực vào trang thương mại điện tử.

Cùng với sự phát triển của thời đại công nghệ, các vấn đề trong cuộc sống cũng được người dân chú trọng cải thiện và nâng cấp từng ngày. Nhu cầu mua sắm thực phẩm qua Internet là một đề tài vô cùng hấp dẫn, đầy tìm năng để khai phá và phát triển vì nó phù hợp với nhu cầu thiết yếu của người tiêu dùng.Thấy được tầm quan trọng của thương mại điện tử hiện nay cùng với việc quan sát tìm hiểu nhu cầu mua sắm thực phẩm của đại đa số các khách hàng, nhóm chúng tôi quyết định chọn áp dụng thương mại điện tử cho hoạt động kinh doanh thực phẩm với đề tài: “Website bán hàng thực phẩm”.

**Mục tiêu đề tài**

Cung cấp một môi trường website thân thiện giúp nhà cung cấp thực phẩm giới thiệu về mặt hàng của họ đến với người tiêu dùng môt cách hiệu quả, nhanh chóng, chính xác về thông tin sản phẩm, giá cả.

Sau khi hoàn thiện, website sẽ đáp ứng được ít nhất các yêu cầu sau:

* Về phía nhà cung cấp: sở hữu tài khoản quản trị viên, có thể làm chủ mọi hoạt động trên website, thực hiện được các chức năng sau:
  + Thêm, sửa, xóa các thông tin về thực phẩm.
  + Cập nhật tình trạng, số lượng, giá bán của thực phẩm.
  + Quản lí thông tin khách hàng.
  + Kiểm tra, xử lý và cập nhật thông tin đơn hàng.
  + Lập báo cáo doanh thu.
* Về phía khách hàng:
  + Tìm kiếm và lựa chọn thực phẩm: Cung cấp giao diện thân thiện, dễ nhìn giúp cho khách hàng dễ dàng tìm kiếm được thông tin về thực phẩm phẩm họ cần, cũng như trình bày thông tin về danh sách thực phẩm một cách bắt mắt, hấp dẫn những khách hàng không có nhu cầu về một thực phẩm cụ thể.
  + Đặt mua hàng: Sau khi khách hàng lựa chọn xong các thực phẩm cần mua thì đơn đặt hàng sẽ được hiển thị để khách hàng nhập những thông tin cần thiết, tránh đòi hỏi quá nhiều thông tin để tạo sự riêng tư và thoải mái cho khách hàng.
  + Theo dõi tình trạng đơn hàng.
  + Đăng ký và đăng nhập: khách hàng có thể đăng ký tài khoản khách hàng và đăng nhập vào hệ thống, cập nhật và quản lí các thông tin (Thông tin giao hàng, theo dõi tình trạng đơn hàng) giúp cho các lần đặt hàng sau được thuận lợi và nhanh chóng.
  + Đóng góp ý kiến.

**Phạm vi ứng dụng và end-users**

Phạm vi ứng dụng: áp dụng cho các nhà cung cấp thực phẩm trong cả nước.

End-users: người dùng trong cả nước có khả năng truy cập internet và có nhu cầu về thực phẩm.

**Nhân lực nhóm thực hiện dự án**

* Nguyễn Hoài Thu
  + Trình độ chuyên môn: lập trình ứng dụng window form bằng C#, Visual Basic, lập trình app Android bằng Java, lập trình game cơ bản bằng directX
  + Kỹ năng lập trình: mô hình hóa hệ thống thông tin theo mô hình 3 lớp
  + Trải nghiệm dự án: các dự án môn học: Phần mềm quản lí nhà trẻ, game phản xạ. Các dự án thực tế: chưa có
* Hồng Gia Lập
  + Ngôn ngữ lập trình: C++, C#, Java, HTML, CSS, JavaScript, Visual Basic.
  + Công cụ phát triển: .NET Winform, ASP .NET MVC, MonoGame, Unity, DirectX, Cocos2D
  + Phần mềm đồ án môn học: Phần mềm Quản lý thời gian, Phần mềm Quản lý nhà sách, Game 2D trên Android,...

**Kế hoạch thực hiện dự án**

* Xác định đề tài: 1 tuần
* Nghiên cứu công cụ phát triển: 1 tuần
* Xác định yêu cầu phần mềm: 1 tuần
* Phân tích - thiết kế: 2 tuần
* Cài đặt - kiểm thử: 4 tuần
* Vận hành - bảo trì: 2 tuần

**Chi phí dự án**

* Chi phí nhân lực
  + 6h/ngày - 4 ngày/tuần
* Chi phí phần mềm
  + Microsoft Visual Studio
  + Microsoft SQL Server
* Chi phí phần cứng
  + Thuê server host, domain.

**Công nghệ lựa chọn**

* Ngôn ngữ lập trình
  + Lập trình Web: HTML, CSS, JavaScript
  + Lập trình API: C#
  + CSDL: Microsoft SQL Server
* Công nghệ lựa chọn
  + ASP .NET MVC
  + Bootstrap

**Môi trường làm việc**

- GitHub: Quản lý phiên bản

- Trello: Quản lý tác vụ

**Quy trình phát triển**

- WaterFall: đơn giản, thích hợp cho nhóm thực hiện ít thành viên.

**Kết luận khả thi năng lực**