

DẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA
KHOA KHOA HỌC VÀ KỸ THUẬT MÁY TÍNH



Đồ án tổng hợp - hướng công nghệ phần mềm (CO3103)

ONLINE FOOD ORDERING SYSTEM - NOBORE

Giảng viên hướng dẫn:	Mai Đức Trung
	Lê Đình Thuận
Sinh viên thực hiện:	Huỳnh Tuấn Kiệt 2013565
	Bành Ngọc Phương Uyên 2012397
	Lưu Vũ Hà 2013039
	Trịnh Tiến Đạt 2012959
	Trần Sách Nhật 2014009

Thành phố Hồ Chí Minh, 9/2022



Mục lục

1 Giới thiệu về đề tài	3
2 Yêu cầu chức năng (Functional Requirements)	4
3 Yêu cầu phi chức năng (Non-Functional Requirements)	5
4 Use-case Diagram:	6
4.1 Whole System:	6
4.2 Login:	8
4.3 Update Infomation:	9
4.4 Order food:	10
4.5 Manage Order:	11
4.5.1 Manage Order:	11
4.5.2 Cancel Order:	12
4.6 Confirm Order:	13
4.7 Confirm Payment:	14
4.7.1 Confirm Payment:	14
4.7.2 View Feedback:	14
4.8 Manage Menu:	15
4.8.1 Manage Menu:	15
4.8.2 Create food:	16
4.8.3 Delete food:	17
4.8.4 Update food:	18
4.8.5 Browse Request:	19
4.9 Communicate:	20
4.10 Feedback:	21
4.11 Pay Bill:	22
5 Technology	23
5.1 Figma (for UI/UX)	23
5.1.1 Khái niệm:	23
5.1.2 Lịch sử hình thành:	23
5.1.3 Ưu điểm của Figma:	23
5.2 ReactJS (for coding)	24
5.2.1 ReactJS là gì?	24
5.2.2 Tại sao phải sử dụng ReactJs?	24
5.2.3 Ưu điểm của ReactJS:	24
6 Implementation - Sprint 1 (User Interface)	25
6.1 Mô tả:	25
6.2 Giao diện chính:	26
6.3 Đăng Nhập:	27
6.4 Thông tin cá nhân:	28
6.5 Đặt món ăn:	29
6.6 Thanh toán:	31
6.7 Feedback:	33
6.8 Quản lý đơn hàng:	34
6.9 Giao tiếp qua hệ thống:	37
6.10 Quản lý thực đơn:	38
6.10.1 Thêm món ăn vào menu:	39
6.10.2 Xóa món ăn khỏi menu:	41
6.10.3 Chính sửa thông tin món ăn:	42
7 Những đổi mới trong giao diện Web đã hiện thực	43
7.1 Giao diện chính	43
7.2 Giao diện quản lý thực đơn và đơn hàng	44



8 Tổng kết và tự đánh giá	46
9 Source Code:	46



1 Giới thiệu về đề tài

Trong bối cảnh xã hội ngày càng phát triển với làn sóng đô thị hiện đại, cùng với tình trạng sau đại dịch Covid 19, khiến cho nhịp sống của mọi người trở nên tất bật, không có nhiều thời gian rảnh. Đồng thời, một phần cũng là vì thói quen ăn uống của mọi người có sự thay đổi trong khoảng thời gian bùng dịch, xã hội cách ly nên phải dùng đến dịch vụ giao hàng tận nơi. Diễn hình là trong năm vừa qua, Việt Nam đã ghi nhận tăng trưởng mạnh về giao hàng thực phẩm trực tuyến do COVID-19, xu hướng này kéo dài trong suốt năm 2021 xét tới diễn biến hiện nay của COVID-19 và thái độ “lạc quan thận trọng” của người tiêu dùng. Dự báo tăng trưởng của ngành giao thức ăn trực tuyến sẽ đạt giá trị hơn 38 triệu USD và duy trì mức tăng trưởng bình quân 11% trong 5 năm tới. Cũng theo thống kê về việc sử dụng dịch vụ đặt đồ ăn trực tuyến, số lượng người sử dụng dịch vụ trong năm 2018 khoảng 5,3 triệu người, chủ yếu sử dụng dịch vụ Restaurant – to – Consumer Delivery (chiếm 92%). Và dự báo đến năm 2023, số lượng người sử dụng dịch vụ giao thức ăn tăng hơn gấp 2 lần là vào khoảng 13 triệu người. Do đó, việc sử dụng một hệ thống điểm bán hàng nhằm phục vụ nhu cầu ngày càng tăng nhanh của khách hàng và đồng thời để thuận tiện cho khách hàng có thể gọi món qua website, ..., sẽ giúp thu hút khách hàng và tăng lợi nhuận cho doanh nghiệp.

Các bên liên quan của dự án bao gồm:

- **Khách hàng:** Hệ thống được khách hàng sử dụng để đặt món ăn và cũng có thể thanh toán qua hệ thống. Đồng thời, thông tin của khách hàng được ghi lại sau mỗi lần sử dụng app để đặt món.
- **Cửa hàng:** Là người giao tiếp với khách hàng qua hệ thống để xác nhận đơn hàng,
- **Người điều hành:** Những người chịu trách nhiệm trong việc thiết lập, duy trì và bảo trì hệ thống.
- **Hệ thống duyệt tự động:** Chịu trách nhiệm trong việc duyệt các thao tác của cửa hàng trên trang hệ thống.



2 Yêu cầu chức năng (Functional Requirements)

- Người dùng có thể đăng ký mới hoặc đăng nhập trực tiếp bằng tài khoản facebook, google, số điện thoại (SMS).
- Khách hàng có thể xem, chỉnh sửa thông tin cá nhân của mình.
- Khách hàng có thể dễ dàng tìm kiếm, đặt món ăn từ app và theo dõi, quản lý đơn hàng của họ.
- Khách hàng có thể chọn thanh toán bằng ví điện tử, thẻ ngân hàng hoặc thanh toán khi nhận món ăn.
- Cửa hàng có thể tạo, chỉnh sửa, xóa món ăn từ thực đơn trong app khi cần thiết.
- Cửa hàng có thể kiểm tra, quản lý đơn hàng của khách hàng.
- Có trang feedback cho khách hàng đánh giá về chất lượng phục vụ.
- Hệ thống phải ghi nhận lại được thông tin của khách hàng, ghi lại nội dung, ngày giờ của đơn hàng.



3 Yêu cầu phi chức năng (Non-Functional Requirements)

- **Phần cứng tối thiểu (Hardware limitations):**

- Yêu cầu phần cứng tối thiểu cho hệ thống là 128MB Ram và ổ cứng trống 32MB.

- **Môi trường phần mềm (Environmental requirement):**

- Hệ thống chạy được trên mọi nền tảng hỗ trợ duyệt Internet.

- **Tốc độ, hiệu năng (Performance):**

- Hệ thống đáp ứng được 50 lượt truy cập cùng lúc mà không bị ảnh hưởng đến hiệu suất.
 - Thông tin món ăn cần phải được cập nhật ngay sau khi người dùng đặt hàng thành công hoặc từ phía cửa hàng bổ sung.
 - Các thao tác giữa người dùng và hệ thống phải được phản hồi trong vòng 5s.
 - Tin nhắn trong hệ thống được gửi đi với thời gian trễ không được vượt quá 1 giây.

- **Tính bản địa (Localization):**

- Hệ thống chỉ hỗ trợ tiếng Việt.

- **Khả năng sử dụng (Usability) và giao diện (Interface):**

- Dựa vào loại người dùng, hệ thống cung cấp cho người dùng giao diện cụ thể.

- **Tính đảm bảo (Robustness):**

- Khi có sự thay đổi hay lỗi từ 1 phía nào đó sẽ không ảnh hưởng đến toàn bộ quy trình.

- **Tính bảo mật (Security):**

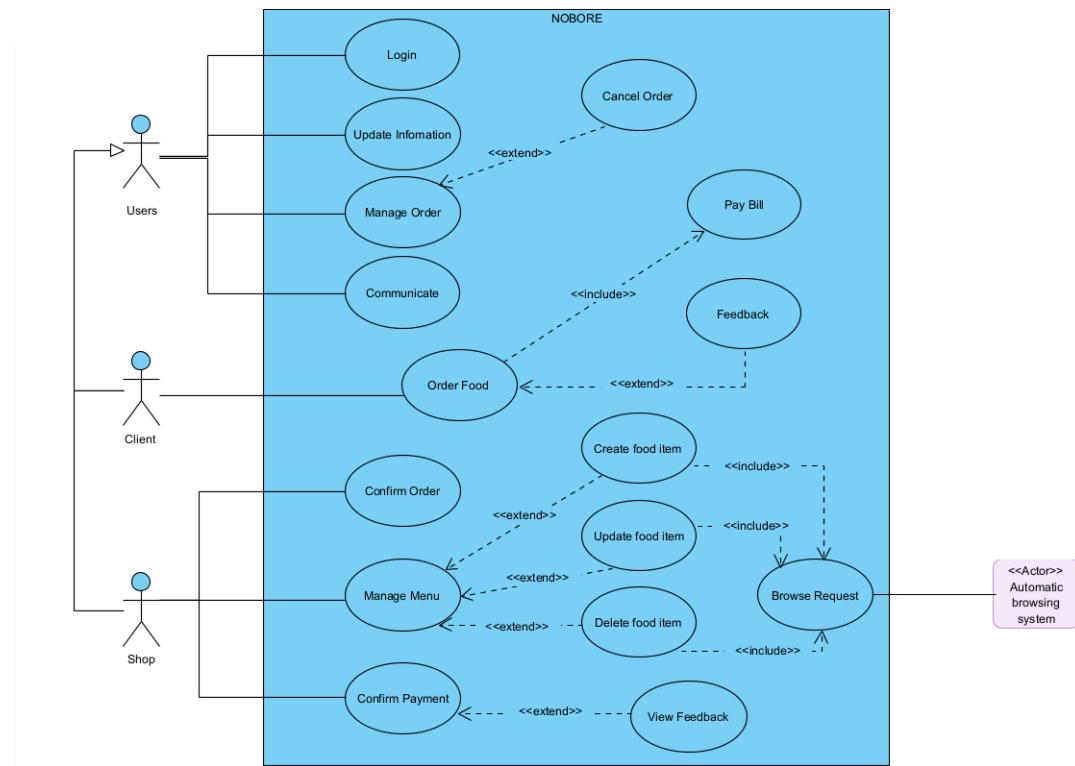
- Đảm bảo không làm rò rỉ thông tin của khách hàng.

4 Use-case Diagram:

4.1 Whole System:

Link Drive chứa ảnh:

<https://tinyurl.com/ucCNPM>



Hình 1: Use cases cả hệ thống

Bảng danh sách các actor:

Actor ID	Tên actor
1	Người dùng (Users)
2	Khách hàng (Client)
3	Cửa hàng (Shop)
4	Hệ thống duyệt tự động (Automatic browsing system)



Bảng mô tả các use case của hệ thống:

Use case ID	Tên use case	Mô tả
1	Login	Đăng nhập vào hệ thống
2	Communicate	Giao tiếp với nhau qua hệ thống bằng cách gửi/nhận tin nhắn
3	Update Infomation	Người dùng quản lý thông tin cá nhân
4	Manage Order	Người dùng quản lý đơn hàng
5	Order food	Đặt món ăn trong hệ thống
6	Cancel Order	Người dùng hủy đơn đặt hàng
7	Pay Bill	Thanh toán đơn hàng
8	Manage Menu	Quản lý thực đơn
9	Create food item	Thêm một món ăn mới vào thực đơn
10	Delete food item	Xóa một món ăn khỏi thực đơn
11	Update food item	Chỉnh sửa thông tin món ăn
12	Feedback	Gửi phản hồi
13	Confirm Order	Xác nhận đơn hàng
14	Confirm Payment	Xác nhận thanh toán
15	Browse Request	Duyệt yêu cầu
16	View feedback	Xem phản hồi của khách hàng



4.2 Login:

Use case name	Log in
Actor	Users
Description	Các User sử dụng chức năng này để đăng nhập vào tài khoản trên hệ thống.
Trigger	Khi User nhấp vào mục "Đăng nhập" trên giao diện hệ thống.
Pre-conditions	- Các User phải truy cập được vào hệ thống. - Các User phải có tài khoản
Post-conditions	Các User truy cập được vào tài khoản cá nhân
Normal Flow	1. User truy cập vào trang chủ hệ thống. 2. User nhấp vào "Đăng nhập". 3. User chọn đăng nhập bằng tài khoản Nobore. 4. User nhập tài khoản, mật khẩu 5. Hệ thống xác nhận đăng nhập. 6. Hệ thống chuyển sang giao diện màn hình chính của trang chủ.
Alternative Flow	* User đăng nhập bằng tài khoản Facebook: 3a. User chọn đăng nhập bằng Facebook. 3a1. Chuyển sang giao diện Facebook 4a. User nhập tài khoản, mật khẩu để đăng nhập vào Facebook 4a1. Facebook chấp nhận truy cập, hệ thống chuyển sang giao diện chính. <i>Use case tiếp tục bước 5.</i> * User đăng nhập bằng tài khoản Google: 3b. User chọn đăng nhập bằng Google. 3b1. Chuyển sang giao diện Google 4b. User nhập tài khoản, mật khẩu để đăng nhập vào Google 4b1. Google chấp nhận truy cập, hệ thống chuyển sang giao diện chính. <i>Use case tiếp tục bước 5.</i> * User đăng nhập bằng cách nhập số điện thoại: 3c. User chọn đăng nhập bằng SMS 3c1. Hệ thống chuyển sang giao diện nhập số điện thoại. 3c2. Hệ thống gửi mã SMS đến số điện thoại. 4c. User nhập mã SMS vào hệ thống. <i>Use case tiếp tục bước 5.</i>
Exception Flow	* User chưa có tài khoản: 2d. User nhấp vào "Đăng ký" 2d1. Hệ thống chuyển sang giao diện đăng ký 2d2. Use case kết thúc. * User nhập sai tài khoản, mật khẩu: 5f. Hệ thống không xác nhận đăng nhập 5f1. Use case kết thúc.



4.3 Update Infomation:

Use case name	Update Infomation
Actor	Users
Description	Usecase cho phép người dùng quản lý thông tin cá nhân.
Trigger	Khi người dùng bấm vào nút thông tin cá nhân trên giao diện hệ thống.
Pre-conditions	Người dùng phải vào được trang web.
Post-conditions	Người dùng update thành công thông tin cá nhân.
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none">1. Người dùng chọn vào thông tin cần update.2. Hệ thống hiện thị thông tin ra màn hình.3. Người dùng update thông tin và bấm lưu.4. Hệ thống lưu lại thông tin.5. Người dùng hoàn tất update.6. Hệ thống trả lại giao diện ban đầu.
Alternative Flow	* Người dùng muốn thêm thông tin một nhân viên mới: 1a. Người dùng chọn vào button thêm mới. 2a. Hệ thống hiện thị giao diện để người dùng thêm thông tin. <i>Use case tiếp tục bước 3.</i>
Exception Flow	* Người dùng không muốn update nữa: 3b. Bấm vào "Thoát". 3b1. Hệ thống sẽ quay lại trang hiện thị thông tin cá nhân.



4.4 Order food:

Use case name	Order
Actor	Client
Description	Cho phép Client thêm món ăn và lựa chọn số lượng vào giỏ hàng của mình.
Trigger	Client chọn nút “Thêm vào giỏ hàng”.
Pre-conditions	<ul style="list-style-type: none">- Thiết bị của Client có kết nối mạng.- Client phải có tài khoản trên Web-App.- Client phải đăng nhập thành công vào hệ thống.- Client đang ở giao diện Xem món ăn.
Post-conditions	Client thêm món ăn vào giỏ hàng thành công.
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none">1. Client lựa chọn cửa hàng trong hệ thống NOBORE và truy cập vào cửa hàng đó.2. Hệ thống sẽ hiển thị giao diện Xem món ăn của cửa hàng mà Client chọn.3. Client chọn số lượng của món ăn và nhấn chọn “Thêm vào giỏ hàng”.4. Hệ thống sẽ thêm món ăn vào giỏ hàng của Client.5. Hệ thống sẽ hiển thị một điều hướng dẫn đến giỏ hàng của Client.
Alternative Flow	<ul style="list-style-type: none">* Client muốn biết thêm chi tiết về món ăn. <ol style="list-style-type: none">3a. Client nhấn chọn món ăn để vào giao diện Xem chi tiết món ăn của món ăn muốn đặt. <i>Use case quay lại bước 3.</i>
Exception Flow	<ul style="list-style-type: none">* Shop hết món ăn mà Client lựa chọn. <ol style="list-style-type: none">3b. Hệ thống hiển thị tình trạng món ăn là “Hết hàng”. <i>Use case quay lại bước 2.</i>



4.5 Manage Order:

4.5.1 Manage Order:

Use case name	Manage Order
Actor	User
Description	Cho phép người dùng quản lý đơn hàng
Trigger	Người dùng chọn nút "Đơn hàng".
Pre-conditions	Thiết bị của người dùng có kết nối mạng. Người dùng phải có tài khoản trên Web-App. Người dùng phải đăng nhập thành công vào hệ thống.
Normal Flow	1. Hệ thống hiển thị trang chứa thông tin về các đơn hàng với các nút phân loại trạng thái như sau: CHỜ XÁC NHẬN, DANG GIAO, ĐÃ GIAO, ĐÃ HỦY. 2. Người dùng nhấn vào 1 trong 4 lựa chọn trên. 3. Hệ thống hiển thị danh sách các đơn hàng thuộc trạng thái người dùng đã chọn. 4. Người dùng hoàn tất hành động quản lý đơn hàng.
Alternative Flow	Alternative Flows 1 (tại bước 2): Shop muốn xác nhận đơn hàng 2a. Shop chọn "CHỜ XÁC NHẬN". 3a. Hệ thống sẽ hiển thị danh sách các đơn hàng đang chờ xác nhận của Shop. 3a1. Tiếp tục use case "Confirm Order". <i>Use case tiếp tục bước 4.</i> Alternative Flows 2 (tại bước 2): User muốn hủy đơn hàng. 2b. User chọn "CHỜ XÁC NHẬN". 3b. Hệ thống sẽ hiển thị danh sách các đơn hàng đang chờ xác nhận của User. 3b1. User chọn một hay nhiều đơn hàng muốn hủy. 3b2. User nhấn nút "Hủy đơn hàng" thì tiếp tục use case "Cancel Order". <i>Use case tiếp tục bước 4.</i>
Exception Flow	Không.



4.5.2 Cancel Order:

Use case name	Cancel Order
Actor	User
Description	Người dùng thực hiện xóa đơn hàng đã chọn khỏi danh sách đơn hàng đang chờ xác nhận.
Trigger	Người dùng chọn nút "Hủy đơn hàng".
Pre-conditions	Thiết bị của người dùng có kết nối mạng. Người dùng đang ở trong danh sách các đơn hàng đang chờ xác nhận.
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none">Hệ thống hiển thị danh sách các đơn hàng và yêu cầu người dùng chọn đơn hàng cần xóa.Người dùng chọn một hay nhiều đơn hàng muốn hủy trong danh sách bằng cách nhấn vào Checkbox bên cạnh các đơn hàng.Người dùng nhấn nút "Hủy đơn hàng".Hệ thống hiển thị một thông báo để xác nhận: "Bạn có chắc chắn muốn hủy đơn hàng này?"Người dùng chọn nút "OK" để xác nhận hành động.Hệ thống hiển thị thông báo đã xóa thành công.Hệ thống cập nhật lại danh sách các đơn hàng đang chờ xác nhận và chuyển đơn hàng vừa hủy vào danh sách "ĐÃ HỦY".
Alternative Flow	Alternative Flows 1: tại bước 5 5a. Nếu người dùng không muốn hủy đơn hàng này nữa thì nhấn nút "Hủy" để trở về giao diện hiển thị danh sách các đơn hàng <i>Use case quay lại bước 2.</i>
Exception Flow	Không.



4.6 Confirm Order:

Use case name	Confirm Order
Actor	Shop
Description	Use case giúp Shop có thể xác nhận đơn đặt hàng của khách hàng.
Trigger	Khi Shop nhấn vào "Xác nhận đơn hàng" trong giao diện "Quản lý đơn hàng"
Pre-Conditions	- Shop đăng nhập thành công vào hệ thống - Shop đã truy cập vào giao diện "Quản lý đơn hàng"
Post-Conditions	Đơn hàng được xác nhận đặt hàng thành công.
Normal Flow	1. Shop chọn vào đơn hàng cần xác nhận đặt hàng. 2. Shop nhấn nút "Xác nhận đơn hàng" 3. Hệ thống hiển thị tin nhắn "Bạn có muốn xác nhận đơn đặt hàng này không" 4. Shop nhấn vào nút "Đồng ý". 5. Hệ thống quay lại giao diện "Quản lý đơn hàng".
Alternative Flow	* Shop không muốn xác nhận đơn đặt hàng nữa: 4a. Shop nhấn vào nút "Hủy". <i>Use case tiếp tục bước 5.</i> * Shop muốn hủy đơn hàng: 2b. Shop nhấn vào nút "Hủy đơn hàng". <i>Use case tiếp tục bước 5.</i>
Exception Flow	* Khách hàng hủy đơn trước khi xác nhận: 4c. Hệ thống hiển thị tin nhắn "Đơn hàng đã bị hủy". 4c1. Use case kết thúc. * Không hiển thị bất cứ đơn hàng nào - <i>Lần 1:</i> 1d. Nhấn "F5" để refresh trang. <i>Use case tiếp tục bước 1.</i> - <i>Lần 2:</i> 1e. Use case kết thúc.



4.7 Confirm Payment:

4.7.1 Confirm Payment:

Use case name	Confirm Payment
Actor	Shop
Description	Use case giúp Shop xác nhận khách hàng đã thanh toán hay chưa.
Trigger	Khi Shop nhấn vào "Xác nhận thanh toán" trong giao diện "Quản lý đơn hàng"
Pre-Conditions	- Shop phải đăng nhập vào được hệ thống. - Shop đã truy cập vào giao diện "Quản lý đơn hàng".
Post-Conditions	Đơn hàng xác nhận thanh toán thành công.
Normal Flow	1. Shop chọn đơn hàng cần xác nhận thanh toán. 2. Shop nhấn vào nút "Xác nhận thanh toán" 3. Hệ thống hiển thị tin nhắn "Bạn có muốn xác nhận đơn hàng này đã thanh toán hay không." 4. Shop nhấn vào nút "Đồng ý". 5. Hệ thống quay lại giao diện "Quản lý đơn hàng".
Alternative Flow	* Shop không muốn xác nhận đơn đã thanh toán nữa: 4a. Shop nhấn vào nút "Hủy". <i>Use case tiếp tục bước 5.</i> * Shop muốn sửa lại thành đơn hàng chưa được thanh toán: 2b. Shop nhấn vào nút "Hủy xác nhận thanh toán". <i>Use case tiếp tục bước 5.</i>
Exception Flow	* Không hiển thị bất cứ đơn hàng nào: - <i>Lần 1:</i> 1c. Nhấn "F5" để refresh trang. <i>Use case tiếp tục bước 1.</i> - <i>Lần 2:</i> 1d. Use case kết thúc.

4.7.2 View Feedback:

Use case name	View Feedback
Actor	Shop
Description	Use case giúp Shop xem được feedback của khách hàng (nếu có).
Trigger	Khi Shop nhấn vào "Xem đánh giá" trong giao diện "Quản lý đơn hàng".
Pre-Conditions	- Shop phải đăng nhập vào được hệ thống. - Shop đã truy cập vào giao diện "Quản lý đơn hàng".
Normal Flow	1. Shop chọn đơn hàng cần xem feed back. 2. Shop nhấn vào nút "Xem đánh giá" 3. Hệ thống hiển thị đánh giá của khách hàng gồm số sao và hộp thoại tin nhắn đánh giá. 4. Shop gửi lại tin nhắn phản hồi 5. Shop nhấn "Gửi" 6. Hệ thống quay lại giao diện "Quản lý đơn hàng".
Alternative Flow	* Shop không muốn phản hồi feedback của khách hàng: 4a. Shop nhấn "X" để tắt hộp thoại tin nhắn. <i>Use case tiếp tục bước 6.</i> * Shop không muốn xem feedback nữa: 2b. Shop nhấn "Hủy". <i>Use case tiếp tục bước 6.</i>
Exception Flow	* Khách hàng không gửi feedback ở đơn hàng này: 3c. Hệ thống hiển thị tin nhắn "Đơn hàng này không có đánh giá". 3c1. Use case kết thúc



4.8 Manage Menu:

4.8.1 Manage Menu:

Use case name	Manage Menu
Actor	Shop
Description	Cho phép Shop quản lý thực đơn
Trigger	Chủ các quán ăn thực hiện các thao tác quản lý menu món ăn: thêm, sửa và xóa các món ăn trong menu.
Pre-conditions	Thiết bị của Shop có kết nối mạng. Shop phải đăng nhập thành công vào hệ thống.
Normal Flow	1. Shop nhấn vào "Menu". 2. Hệ thống hiển thị giao diện "Menu" với các lựa chọn: 2.1: "Thêm món ăn" 2.1: "Xóa món ăn" 2.1: "Sửa món ăn" 3. Shop nhấn vào một trong 3 lựa chọn trên. 4. Hệ thống chuyển sang giao diện hiển thị 1 trong 3 lựa chọn của Shop. 5. Shop hoàn tất hành động quản lý menu.
Alternative Flow	Không.
Exception Flow	Không.



4.8.2 Create food:

Use case name	Create food
Actor	Shop
Description	Cho phép Shop thực hiện tạo một món ăn mới trên gian hàng
Trigger	Shop nhấn vào nút “chỉnh sửa món ăn” trong giao diện “quản lí cửa hàng”, sau đó chọn nút “Tạo món ăn mới” .
Pre-conditions	Shop đã tạo 1 gian hàng trên hệ thống. Shop đang trong giao diện "Tạo món ăn".
Post-conditions	Tạo được món ăn mới và đưa nó lên gian hàng.
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none">Hệ thống hiển thị giao diện để shop nhập các thông tin của món ăn mới.Shop nhập các thông tin (văn bản, hình ảnh, giá,...) của món ăn mới .Shop chỉnh sửa bổ cục (thứ tự ảnh, giá theo từng mức của món ăn,...) và trình bày thông tin về món ăn mới trên hệ thống, đồng thời hệ thống demo giao diện hiện thị món ăn cho shop.Shop nhấn “Thêm” trên giao diện .Hệ thống hiển thị giao diện Confirm “Xác nhận thêm món ăn mới?” .Shop nhấn “Xác nhận”Hệ thống tiến hành lưu dữ liệu món ăn đóHệ thống hiển thị thông báo “Thêm món ăn thành công”Shop nhấn nút “OK”Hệ thống hiển thị lại giao diện chính
Alternative Flow	* Shop muốn hủy việc thêm món ăn mới vào menu: 6a. Shop nhấn nút "Hủy". 6a1. Hệ thống hiển thị giao diện Confirm “Xác nhận hủy thêm món ăn mới?” 6a2. Shop nhấn “Xác nhận” <i>Use case tiếp tục bước 10.</i>
Exception Flow	-Tại bước 3 3b. Quản lí nhấn “Thêm” trên giao diện, nhưng chưa điền đủ thông tin 3b1. Hệ thống hiển thị cảnh báo “Nhập đầy đủ thông tin món ăn” 3b2. Hệ thống hiển thị lại giao diện để quản lí nhập tiếp các thông tin của món ăn Use-case tiếp tục tại bước 3



4.8.3 Delete food:

Use case name	Delete food
Actor	Shop
Description	Cho phép Shop thực hiện xóa một món ăn mới trên gian hàng
Trigger	Shop nhấn vào nút “chỉnh sửa món ăn” trong giao diện “quản lí cửa hàng”, sau đó chọn món ăn cần xóa và chọn nút "Xóa món ăn"
Pre-conditions	Shop đã tạo 1 gian hàng trên hệ thống. Shop đã có món ăn trên gian hàng trên hệ thống Shop đang trong giao diện "Xóa món ăn".
Post-conditions	Món ăn đã xóa và được cập nhật lên hệ thống
Normal Flow	1. Hệ thống hiển thị món ăn với đầy đủ thông tin 2. Shop nhấn “Xóa món ăn” 3. Hệ thống hiển thị giao diện Confirm “Xác nhận xóa món ăn ra khỏi hệ thống?” 4. Quản lí nhấn “Xác nhận” 5. Hệ thống xóa toàn bộ dữ liệu món ăn đó 6. Hệ thống hiển thị thông báo “Xóa món ăn thành công” 7. Quản lí nhấn nút “OK” 8. Hệ thống hiển thị lại giao diện chính
Alternative Flow	* Shop muốn hủy việc xóa món ăn: 4a. Shop nhấn nút "Hủy" 4a1. Hệ thống hiển thị giao diện Confirm “Xác nhận hủy xóa món ăn?” 4a2. Shop nhấn “Xác nhận” <i>Use case tiếp tục bước 8.</i>
Exception Flow	Không



4.8.4 Update food:

Use case name	Update food
Actor	Shop
Description	Cho phép Shop thực hiện cập nhật thông tin món ăn
Trigger	Shop nhấn vào nút “chỉnh sửa món ăn” trong giao diện “quản lý cửa hàng”, sau đó chọn món ăn cần sửa và chọn nút “Sửa món ăn”.
Pre-conditions	Shop đã tạo 1 gian hàng trên hệ thống. Shop đã có món ăn trên gian hàng trên hệ thống Shop đang trong giao diện “Sửa món ăn”.
Post-conditions	Thông tin món ăn được cập nhật và được tải lại lên hệ thống
Normal Flow	1. Hệ thống hiển thị món ăn với đầy đủ thông tin 2. Shop tiến hành chỉnh sửa thông tin cần thiết 3. Shop nhấn “Cập nhật” 4. Hệ thống hiển thị giao diện Confirm “Xác nhận thay đổi thông tin của món ăn?” 5. Shop nhấn “Xác nhận” 6. Hệ thống cập nhật dữ liệu món ăn đó 7. Hệ thống hiển thị thông báo “Cập nhật thông tin thành công” 8. Shop nhấn nút “OK” 9. Hệ thống hiển thị lại giao diện chính
Alternative Flow	* Shop muốn khôi phục lại thông tin ban đầu và nhập lại: 3a. Shop nhấn “Khôi phục” 3a1. Hệ thống làm mới giao diện và hiển thị lại các thông tin cũ <i>Use case tiếp tục ở bước 2.</i> * Shop muốn hủy việc cập nhật: 5b. Shop nhấn “Hủy”. <i>Use case tiếp tục ở bước 9.</i>
Exception Flow	- Tại bước 3 3c. Quản lí nhấn “Cập nhật” trên giao diện, nhưng có mục chỉnh sửa bị xóa khiến chưa đầy đủ thông tin 3c1. Hệ thống hiển thị cảnh báo “Nhập đầy đủ thông tin món ăn” 3c2. Hệ thống hiển thị lại giao diện để quản lí nhập tiếp các thông tin của món ăn Use-case tiếp tục tại bước 3



4.8.5 Browse Request:

Use case name	Browse Request
Actor	Automatic browsing system
Description	Hệ thống sẽ tự động duyệt yêu cầu khi Shop xác nhận
Trigger	Khi Shop nhấn xác nhận
Pre-conditions	Hệ thống hoạt động không bị lỗi
Post-conditions	Khi duyệt yêu cầu thành công
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none">Shop nhấn xác nhận.Hệ thống sẽ tự động duyệt yêu cầu.Hệ thống hoàn tất việc duyệt yêu cầu.Hệ thống trả lại giao diện ban đầu.
Alternative Flow	Không.
Exception Flow	Không.



4.9 Communicate:

Use case name	Communicate
Actor	Users
Description	Usecase cho phép người dùng giao tiếp với nhau qua hệ thống bằng cách gửi/nhận tin nhắn
Trigger	Khi người dùng bấm vào nút message trên giao diện hệ thống.
Pre-conditions	Người dùng phải vào được trang web.
Post-conditions	Người dùng gửi và nhận tin nhắn thành công
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none">1. Người dùng nhấn vào nút message2. Hệ thống hiện thị giao diện tương ứng3. Người dùng nhập nội dung tin nhắn.4. Người dùng nhấn "Gửi".5. Hệ thống thực hiện gửi tin nhắn6. Người dùng hoàn tất gửi tin nhắn7. Hệ thống trả lại giao diện ban đầu.
Alternative Flow	* Người dùng không muốn gửi tin nhắn nữa: 4a. Người dùng nhấn "Thoát". <i>Use case tiếp tục bước 7..</i>
Exception Flow	Không.



4.10 Feedback:

Use case name	Feedback
Actor	Client
Description	Cho phép Client đánh giá đơn món ăn đã từng đặt trên hệ thống.
Trigger	Client chọn nút “Dánh giá” tại giao diện Lịch sử đơn hàng.
Pre-conditions	Thiết bị của Client có kết nối mạng. Client phải có tài khoản trên Web-App. Client phải đăng nhập thành công vào hệ thống. Client đã từng đặt hàng và thanh toán, thông tin đơn được lưu ở giao diện Lịch sử đơn hàng.
Post-conditions	Client đánh giá đơn hàng đã đặt thành công.
Normal Flow	1. Client truy cập thành công vào giao diện Lịch sử đơn hàng của hệ thống NOBORE. 2. Client lựa chọn đơn muốn đánh giá và nhấn chọn “Dánh giá”. 3. Hệ thống sẽ hiển thị giao diện Dánh giá món ăn. 4. Client thực hiện nhập các thông tin để đánh giá theo yêu cầu. 5. Client nhấn chọn “Gửi phản hồi”. 6. Hệ thống xác nhận đánh giá thành công từ Client và hiển thị thông báo trên màn hình.
Alternative Flow	
Exception Flow	- Client chưa từng đặt đơn hàng nào trước đây. 2a. Hệ thống hiển thị thông báo “Đơn hàng hiện tại đang trống” đến Client. 2a1. Client cần đặt hàng để tiếp tục Use Case.



4.11 Pay Bill:

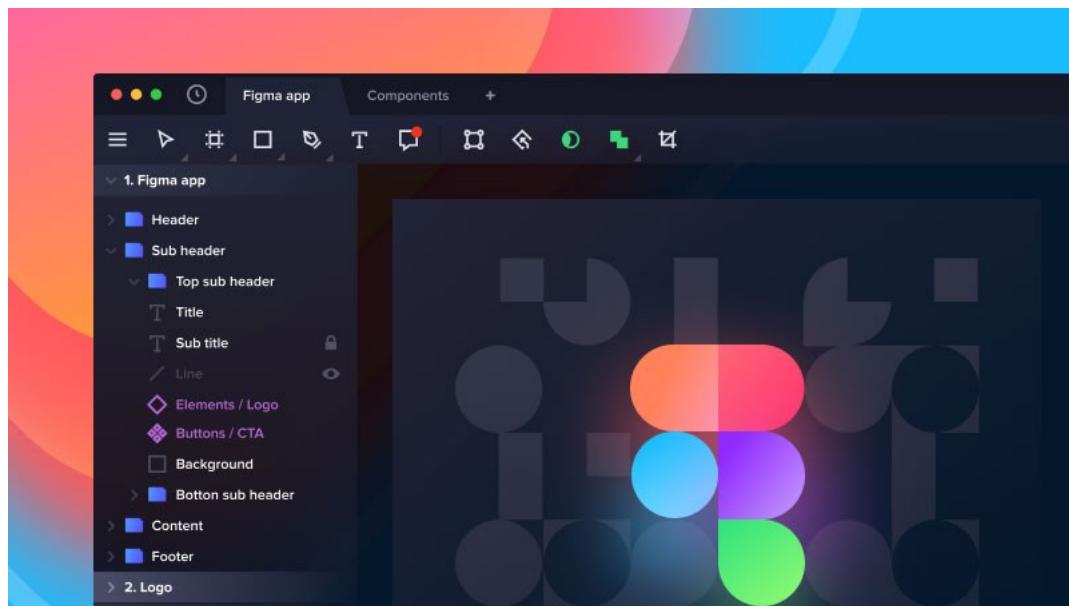
Use case name	Pay Bill
Actor	Client
Description	Cho phép Client thanh toán hoá đơn món ăn đã đặt trên hệ thống.
Trigger	Client chọn nút “Thanh toán” tại giao diện Giỏ hàng .
Pre-conditions	Thiết bị của Client có kết nối mạng. Client phải có tài khoản trên Web-App. Client phải đăng nhập thành công vào hệ thống. Client phải hoàn tất việc chọn món ăn cho đơn hàng và đang ở giao diện Giỏ hàng.
Post-conditions	Đơn hàng được thanh toán thành công hoá đơn và được xác nhận bởi Shop.
Normal Flow	1. Client truy cập thành công vào giao diện Giỏ hàng của hệ thống NOBORE. 2. Client nhấn chọn “Thanh Toán”. 3. Hệ thống hiển thị form điền địa chỉ giao hàng. 4. Client nhập thông tin theo yêu cầu (địa chỉ cần giao tới). 5. Client chọn hình thức thanh toán trực tuyến và xác nhận. 6. Hệ thống hiển thị danh sách các nhà cung cấp dịch vụ thanh toán trực tuyến có liên kết với hệ thống. 7. Client chọn nhà cung cấp dịch vụ thanh toán trực tuyến mà mình muốn sử dụng. 8. Hệ thống tự động điều hướng đến trang Web hoặc Mobile App của nhà cung cấp dịch vụ được chọn. 9. Client xác nhận thanh toán. 10. Hệ thống xác nhận thanh toán thành công từ nhà cung cấp dịch vụ được chọn và hiển thị xác nhận thanh toán đơn hàng.
Alternative Flow	- Client thanh toán trực tiếp khi nhận món ăn. 5a. Client chọn hình thức thanh toán trực tiếp khi nhận hàng và xác nhận. 5a1. Hệ thống xác nhận thanh toán khi nhận hàng thành công và hiển thị xác nhận thanh toán đơn hàng. -Client thanh toán trực tuyến không thành công. 10b. Hệ thống nhận được thông báo thanh toán không thành công từ nhà cung cấp dịch vụ thanh toán trực tuyến. 10b1. Client thanh toán lại hoặc thay đổi hình thức thanh toán bằng cách quay trở lại bước 5.
Exception Flow	- Hệ thống không thể điều hướng. 8c. Hiển thị thông báo lỗi đến Client.

5 Technology

5.1 Figma (for UI/UX)

5.1.1 Khái niệm:

Figma là một ứng dụng gồm nhiều công cụ thiết kế mạnh mẽ trên nền tảng website. Với Figma, bạn có thể sáng tạo không giới hạn giao diện người dùng (UI/UX), thiết kế tạo mẫu, tạo bài đăng trên các mạng xã hội và nhiều dự án thiết kế khác.



Hình 2: Figma

5.1.2 Lịch sử hình thành:

- Với thành công của phiên bản dùng thử vào cuối năm 2015, Figma đã chính thức ra mắt vào tháng 09 năm 2016 và tạo được vị trí riêng của mình trong cộng đồng thiết kế.
- Tháng 10 năm 2019, Figma Community ra đời. Từ đây, các nhà thiết kế có thể xuất bản tác phẩm của mình để người khác xem và phổi lại.
- Tháng 04 năm 2021, Figma phát triển FigJam, một công cụ cho phép người dùng sử dụng các công cụ ghi chú, vẽ hay thêm các biểu tượng cảm xúc vào các dự án cộng tác.

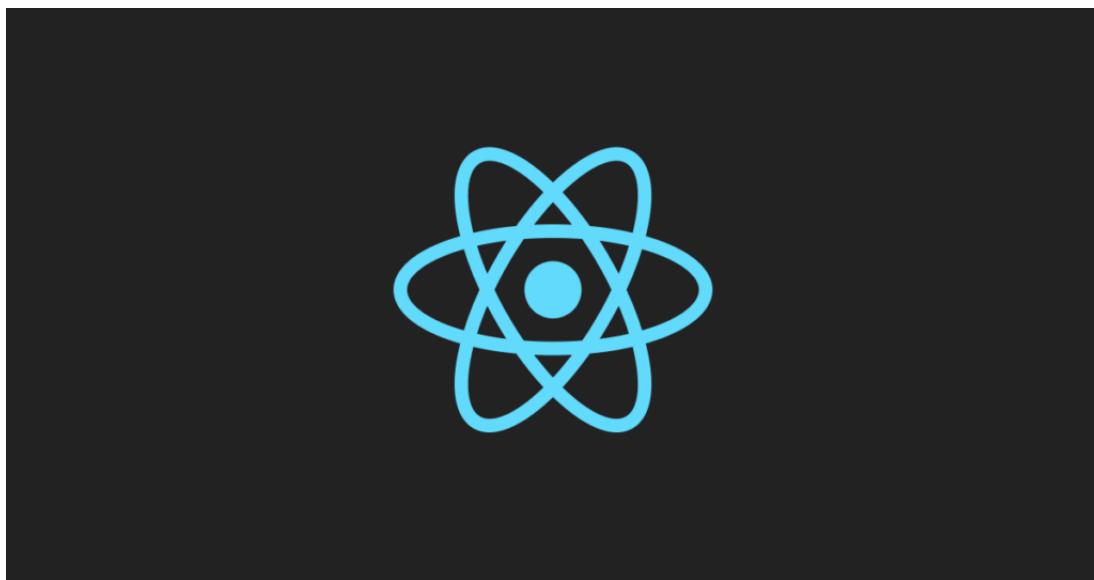
5.1.3 Ưu điểm của Figma:

- Giao diện đơn giản, dễ sử dụng.
- Khả năng tương thích cao.
- Tính công tác cao.
- Trang bị nhiều công cụ plugin mạnh mẽ.
- Thiết kế nhiều layout trong một sản phẩm.
- Xuất được đa dạng file ảnh cực sắc nét.
- Hỗ trợ lưu trữ đám mây.

5.2 ReactJS (for coding)

5.2.1 ReactJS là gì?

ReactJS là một opensource được phát triển bởi Facebook, ra mắt vào năm 2013, bản thân nó là một thư viện Javascript được dùng để xây dựng các tương tác với các thành phần trên website. Một trong những điểm nổi bật nhất của ReactJS đó là việc render dữ liệu không chỉ thực hiện được trên tầng Server mà còn ở dưới Client nữa.



Hình 3: *ReactJS*

5.2.2 Tại sao phải sử dụng ReactJs?

Trong lập trình ứng dụng front-end, lập trình viên thường sẽ phải làm việc chính trên 2 thành phần sau: UI và xử lý tương tác của người dùng. Trước khi có ReactJS, lập trình viên thường gặp rất nhiều khó khăn trong việc sử dụng “vanilla JavaScript”(JavaScript thuần) và JQuery để xây dựng UI. Điều đó đồng nghĩa với việc quá trình phát triển ứng dụng sẽ lâu hơn và xuất hiện nhiều bug, rủi ro hơn. Vì vậy vào năm 2011, Jordan Walke – một nhân viên của Facebook đã khởi tạo ReactJS với mục đích chính là cải thiện quá trình phát triển UI.

5.2.3 Ưu điểm của ReactJS:

- Hỗ trợ xây dựng giao diện nhanh.
- Hạn chế lỗi trong quá trình code, cải thiện performance website.
- Phù hợp với đa dạng thể loại website.
- Tái sử dụng các Component.
- Có thể sử dụng cho cả Mobile application.
- Thân thiện với SEO.
- Debug dễ dàng.
- Là công cụ phát triển web hot nhất hiện nay.



6 Implementation - Sprint 1 (User Interface)

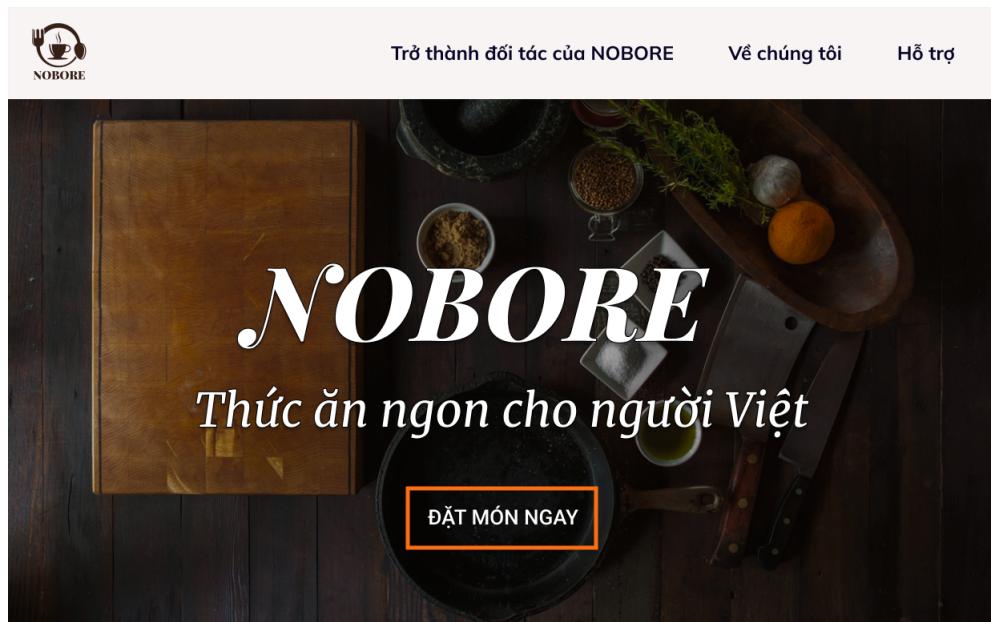
6.1 Mô tả:

Trong phần implementation của trang web có tổng cộng 9 giao diện gồm:

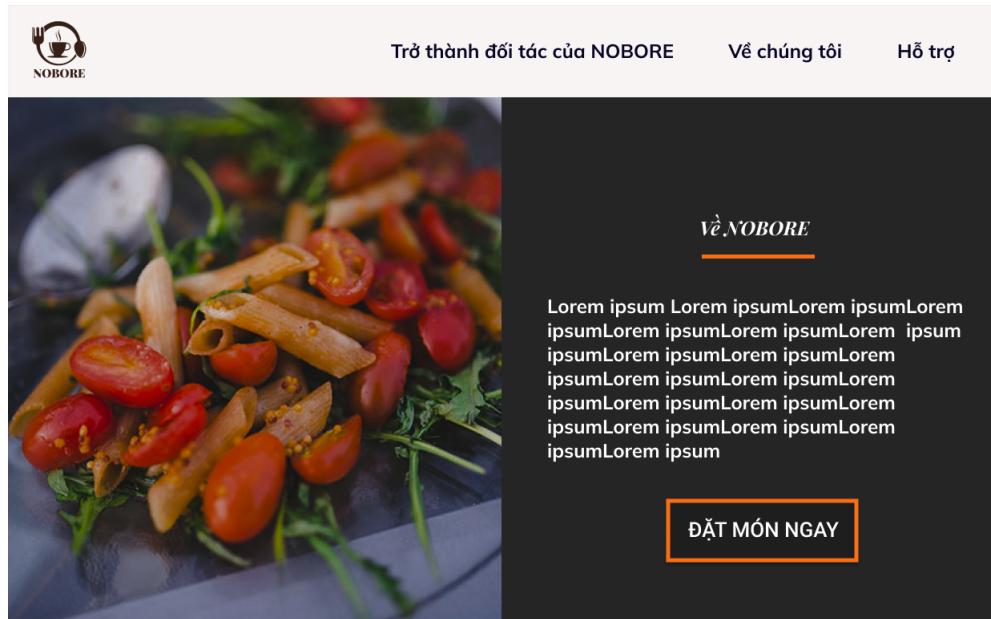
- **Giao diện chính (6.2):** Tại giao diện chính sẽ bao gồm các thông tin liên quan về trang web và button chính "Đặt món ngay". Sau khi click vào button "Đặt món ngay" sẽ chuyển sang giao diện phần Đăng nhập (6.3).
- **Đăng nhập (6.3):** Đây là giao diện để người dùng đăng nhập tài khoản để thao tác trên hệ thống. Sau khi nhấn "LOGIN", nếu đây là tài khoản mới, hệ thống sẽ chuyển sang giao diện nhập thông tin cá nhân (6.4). Nếu đã cập nhật thông tin thì chuyển sang giao diện Đặt món ăn (6.5).
- **Thông tin cá nhân (6.4):** Đây là giao diện cho người dùng nhập, chỉnh sửa thông tin cá nhân. Người dùng có thể chủ động trong việc truy cập giao diện này thông qua việc nhấn vào tài khoản của mình trên góc phải giao diện.
- **Đặt món ăn (6.5):** Đây là giao diện cho phép người dùng đặt món ăn từ trang web. Sau khi thực hiện đặt món ăn, món ăn sẽ được thêm vào giỏ hàng. Người dùng có thể chọn thanh toán ngay sau khi đặt món ăn hoặc thanh toán trong giỏ hàng.
- **Thanh toán (6.6):** Đây là giao diện cho người dùng thanh toán đơn hàng. Sau khi xác nhận thanh toán, hệ thống sẽ chuyển sang giao diện cho người dùng để lại feedback (6.7).
- **Feedback (6.7):** Đây là giao diện cho phép người dùng để lại đánh giá trải nghiệm sử dụng dịch vụ đặt món ăn. Người dùng có thể bỏ qua nếu không muốn để lại đánh giá.
- **Quản lý đơn hàng (6.8):** Đây là giao diện cho người dùng cái nhìn tổng quan nhất về các đơn hàng đã được thực hiện cũng như đang trong quá trình thực hiện. Giao diện này xuất hiện khi người dùng nhấn vào mục quản lý đơn hàng trên giao diện trang chủ. Người dùng có thể xem feedback của đơn hàng (nếu có) trong mục chi tiết của từng đơn hàng.
- **Giao tiếp qua hệ thống (6.9):** Đây là giao diện cho phép người dùng nhắn tin để trao đổi với shop mà mình muốn đặt món ăn.
- **Quản lý thực đơn (6.10):** Đây là giao diện cho phép Shop quản lý các món ăn của shop mình (thêm, sửa, xóa). Giao diện này xuất hiện khi Shop nhấn vào mục quản lý thực đơn trên giao diện trang chủ.



6.2 Giao diện chính:



Hình 4: Trang chủ

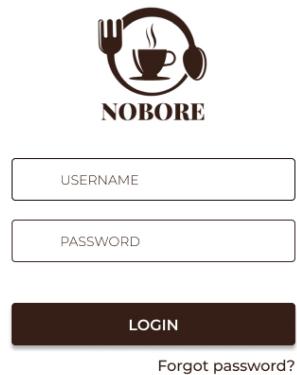


Hình 5: Về chúng tôi

STT	Tên	Mô tả
1	Đặt món ngay	Là 1 nút(button), Client nhấn vào hệ thống sẽ chuyển sang trang để silent đăng nhập, tìm kiếm và đặt món ăn.



6.3 Đăng Nhập:



Hình 6: Giao diện đăng nhập.

STT	Tên	Mô tả
1	USERNAME	Là 1 ô trống để user có thể nhập tên đăng nhập.
2	PASSWORD	Là 1 ô trống để user có thể nhập mật khẩu đăng nhập.
3	LOGIN	Là 1 nút(button) để user có thể hoàn thành đăng nhập.
4	Forgot Password	Người dùng nhấn vào để thực hiện các thao tác lấy lại mật khẩu.



6.4 Thông tin cá nhân:

The screenshot shows a user profile page with a placeholder photo labeled 'Tôi đang đợi'. Below it is a large orange button labeled 'Chọn Ảnh'. The main form area is titled 'Thông tin cá nhân' and contains the following fields:

- Họ và tên: Tôi đang đợi
- Email: doi.bung.qua@gmail.com
- Ngày sinh: 11/11/2002
- Số điện thoại: 0386300748
- Số CCCD: 012345678910
- Địa chỉ: KTX Khu A, ĐHQG TP - HCM

At the bottom are two buttons: 'Sửa hồ sơ' (Edit Profile) and 'Lưu' (Save).

Hình 7: Giao diện quản lý thông tin cá nhân

STT	Tên	Mô tả
1	Chọn Ảnh	Là 1 nút(button), người dùng nhấp vào để đổi ảnh đại diện.
2	Sửa hồ sơ	Là 1 nút(button), người dùng nhấp vào để sửa thông tin cá nhân.
3	Lưu	Là 1 nút(button), người dùng nhấp vào để hoàn tất việc sửa thông tin.



6.5 Đặt món ăn:

The screenshot shows the NOBORE website interface. At the top, there's a navigation bar with links for TP.HCM, Đồ ăn (Food), Bán chạy (Best Selling), Về chúng tôi (About us), Hỗ trợ (Support), a search icon, a user profile for 'Nhat', and a shopping cart icon labeled 'Giỏ hàng' (Cart). Below the header is a banner featuring five different dishes: Cốm rang dưa bò bà Dung, Cốm rang dưa bò + trứng ốc, Cơm rang hải sản, Phở xào hải sản + nước quất, Mỳ xào bò, and Cơm rang trứng ốc. Below the banner is a section titled 'Thực đơn hôm nay' (Today's menu) with various dish options and their prices. At the bottom, there are sections for 'Công ty' (Company), 'Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE', and 'Địa chỉ công ty' (Company address).

Công ty

- Giới thiệu
- Trung tâm trợ giúp
- Liên hệ
- Quy chế
- Điều khoản sử dụng
- Giải quyết khiếu nại
- Đăng ký quán

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE

Địa chỉ công ty

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, tòa nhà Jades1,
số 222 đường Công quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM
Giấy CN ĐKDN số: 0311828035
do Sở Kế hoạch đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn

 @ 2022 NOBORE

STT	Tên	Mô tả
1	Tất cả	Là 1 nút(button), Client nhấn vào hệ thống sẽ hiển thị tất cả món ăn có trong quán. Ngoài ra, Client có thể nhấn chọn loại thức ăn riêng (Deal 44k, Món ăn, Combo..) .
2	Số lượng	Là 1 nút(button), Client nhấn vào hệ thống sẽ tự động tăng số lượng món ăn được chọn.
3	Thêm món ăn	Là 1 nút(button), Client nhấn vào hệ thống sẽ thêm món ăn vào giỏ hàng.
4	Xem đánh giá	Là 1 nút(button), Client nhấn vào hệ thống sẽ hiển thị trang xem lượt đánh giá từ các khách hàng khác.
5	Chi tiết món ăn	Khi client nhấn vào ảnh món ăn,hệ thống sẽ hiển thị chi tiết món ăn đó.



NOBORE

TP.HCM ▾

Đồ ăn

Bán chạy

Về chúng tôi

Hỗ trợ

🔍

Nhat ▾

Giỏ hàng

Home >> TP.HCM >> Cơm rang dưa bò bà Dung

Cơm Rang Dưa Bò Bà Dung

Địa chỉ: Số 222 đường Công quỳnh, Phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM

Thời gian: 23:59

Ánh siêu đã cùng COCA-COLA

Phở xào gà + nước ngọt

30.000 đ

Giá trên đã bao gồm tiền hộp mang về

Món này đã được đặt 100 lần

Nguyên liệu chính: Bánh phở, thịt gà, tim gà, hành tây, nấm.

+ Thêm vào giỏ hàng

Món ăn	Giá	Số lượng	Tổng giá
Cơm rang dưa bò + trứng óc +...	90,000 đ	0 > +	0,000 đ
Cơm rang dưa bò + trứng óc +...	45,000 đ	0 > +	0,000 đ
Cơm rang trứng óc	40,750 đ	0 > +	0,000 đ
Cơm rang ba chỉ chả cá	48,000 đ	0 > +	0,000 đ
Cơm rang dưa lòng	50,200 đ	0 > +	0,000 đ
Phở xào tim bắp đục + nước ...	80,000 đ	0 > +	0,000 đ
Cơm rang sườn rim	90,000 đ	0 > +	0,000 đ
Phở xào gà + nước ngọt	30,000 đ	0 > +	0,000 đ

Công ty

Giới thiệu

Trung tâm trợ giúp

Liên hệ

Quy chế

Điều khoản sử dụng

Giải quyết khiếu nại

Đăng ký quán

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE

@ 2022 NOBORE

Địa chỉ công ty

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, tòa nhà Jades1,
số 222 đường Công quỳnh, Phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM
Giấy CN DKDN số: 0311828035
do Sở Kế hoạch Đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn



6.6 Thanh toán:

NOBORE

TP.HCM ▼

Đồ ăn

Bán chạy

Về chúng tôi

Hỗ trợ

Nhat ▼

Giỏ hàng

Thông tin thanh toán đơn hàng

Tên người nhận [7] _____ Số điện thoại _____
Địa chỉ giao hàng _____
Thêm voucher [5] Chọn voucher > _____
Ghi chú cho tài xế, quán ăn _____
Thời gian giao đơn [1] Giao ngay-(18:20) / Hôm nay (18/11) _____
[1] Thay đổi _____
Lấy dụng cụ ăn uống [6] Có _____ Không _____

	Cơm rang ba chỉ chả cháy cạnh Số lượng: 2	96,000 đ
	Phở xào gà + nước ngọt Số lượng: 1	30,000 đ
Phí giao hàng		18,000 đ
Tổng tiền		144,000 đ
Hình thức thanh toán	[3] Thanh toán trực tuyến	[2] Thanh toán trực tiếp khi nhận hàng
XÁC NHẬN [4]		

Công ty

Giới thiệu
Trung tâm trợ giúp
Liên hệ
Quy chế
Điều khoản sử dụng
Giải quyết khiếu nại
Đăng ký quán

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE


© 2022 NOBORE

Địa chỉ công ty

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, tòa nhà Jubes1,
số 222 đường Công Quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1,
TP HCM
Giấy CN ĐKDN số: 0311828035
do Sở Kế hoạch Đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn



STT	Tên	Mô tả
1	Thay đổi	Là 1 nút(button), Client nhấp vào sẽ chọn được thời gian giao hàng mong muốn.
2	Thanh toán trực tiếp khi nhận hàng	Là 1 nút(button), nằm trong segmented control với nút Thanh toán trực tuyến, Client nhấp vào để chọn lựa phương thức thanh toán phù hợp
3	Thanh toán trực tuyến	Là 1 nút(button), nằm trong segmented control với nút Thanh toán trực tiếp khi nhận hàng, Client nhấp vào để chọn lựa phương thức thanh toán phù hợp
4	Xác nhận	Là 1 nút(button), Client nhấp vào hệ thống sẽ xác nhận thanh toán
5	Chọn voucher	Là 1 nút(button), Client nhấp vào sẽ chọn voucher khi cần
6	Lựa chọn	Là 1 nút(button), segmented control với nút Có - Không, Client nhấp vào để chọn lựa dụng cụ ăn uống
7	Nhập thông tin	Là nơi Client điền thông tin thanh toán đơn hàng bao gồm (Tên, SDT, địa chỉ, ghi chú,...)



6.7 Feedback:

TP.HCM ▾

Đồ ăn

Bán chạy

Về chúng tôi

Hỗ trợ

Nhật ▾

Giỏ hàng

Đánh giá đơn hàng

NOBORE

[5] ★ ★ ★ ★ ★

Nhận xét từ bạn

(6)

Đánh giá ẩn danh [4]

Tên tài khoản bạn sẽ được hiển thị như: ****yn

[1] Thêm hình ảnh

[2] Thêm video

Ảnh/ Video được hiển thị tại đây

[3] GỬI ĐÁNH GIÁ

Công ty

Giới thiệu

Trung tâm trợ giúp

Liên hệ

Quy chế

Điều khoản sử dụng

Giải quyết khiếu nại

Đăng ký quản

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE

Địa chỉ công ty

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, toà nhà Jubes1,
số 222 đường Công Quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM
Giấy CN ĐKDN số: 0311828035
do Sở Kế hoạch đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn

@ 2022 NOBORE

STT	Tên	Mô tả
1	Thêm hình ảnh	Là 1 nút(button), Client nhấn vào sẽ thêm hình ảnh để đánh giá.
2	Thêm video	Là 1 nút(button), Client nhấn vào sẽ thêm video để đánh giá.
3	Gửi phản hồi	Là 1 nút(button), Client nhấn vào sẽ gửi thông tin phản hồi đến cửa hàng.
4	Dánh giá ẩn danh	Là 1 toggle button, Client chọn vào sẽ ẩn tài khoản khi đánh giá.
5	Chọn số sao	Là 1 rating button, Client đánh giá chất lượng đơn hàng, món ăn qua số sao từ 1-5.
6	Nhận xét	Là nơi để Client ghi nhận xét về đơn hàng, món ăn.



6.8 Quản lý đơn hàng:

NOBORE

TP.HCM ▾

Đồ ăn Bán chạy Vẽ chúng tôi Hỗ trợ Name ▾ Giỏ hàng

[1] Danh sách đơn [2] Chờ xác nhận [3] Đang giao [4] Đã giao [5] Đã hủy [10]

[9] All	STT	ID	Tổng số tiền	Ngày tạo	Trạng thái	Hủy	Trạng thái thanh toán	Trạng thái vận chuyển
<input type="checkbox"/>	1	ODxa2468x	285,000đ	5:20:19 PM 10/25/2022	Đã xác nhận		Đã thanh toán	Đã giao
<input type="checkbox"/>	2	ODy9861xy	90,000đ	7:37:54 PM 10/25/2022	Đã xác nhận		Xác nhận [8]	Đang giao
<input type="checkbox"/>	3	OD620p60h	128,000đ	8:20:05 AM 10/26/2022	Xác nhận [6]	Hủy	Xác nhận	Chờ xác nhận
<input type="checkbox"/>	4	ODlk129f	45,000đ	8:37:00 AM 10/26/2022	Xác nhận	Hủy [7]	Xác nhận	Chờ xác nhận
<input type="checkbox"/>	5	ODisz03c2	98,000đ	9:10:22 AM 10/26/2022	Xác nhận	Hủy	Xác nhận	Chờ xác nhận

Công ty Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE Địa chỉ công ty

Giới thiệu
Trung tâm trợ giúp
Liên hệ
Quy chế
Điều khoản sử dụng
Giải quyết khiếu nại
Đăng ký quán

© 2022 NOBORE

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, toà nhà Jubes1,
số 222 đường Công quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM
Giấy CN ĐKDN số: 0311828035
do Sở Kế hoạch đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn

Hình 8: Giao diện quản lý các đơn hàng.



STT	Tên	Mô tả
1	Danh sách đơn	Khi User click vào, hệ thống sẽ hiển thị danh sách toàn bộ đơn hàng.
2	Chờ xác nhận	Khi User click vào, hệ thống sẽ lọc ra danh sách các đơn hàng đang chờ xác nhận.
3	Đang giao	Khi User click vào, hệ thống sẽ lọc ra danh sách các đơn hàng đang giao.
4	Đã giao	Khi User click vào, hệ thống sẽ lọc ra danh sách các đơn hàng đã giao.
5	Đã hủy	Khi User click vào, hệ thống sẽ lọc ra danh sách các đơn hàng đã bị hủy.
6	Xác nhận trạng thái	Nút “Xác nhận” này chỉ hiển thị đối với shop, dùng để xác nhận đơn hàng. Đối với khách hàng, họ sẽ thấy trạng thái ở đây là “Chưa xác nhận”.
7	Hủy	Là 1 nút(button), Khi người dùng nhấn vào, đơn hàng sẽ bị hủy.
8	Xác nhận thanh toán	Nút “Xác nhận” này chỉ hiển thị đối với shop, dùng để xác nhận đơn hàng đã thanh toán. Đối với khách hàng, họ sẽ thấy trạng thái thanh toán ở đây là “Chưa thanh toán”.
9	Tick	Khi tick vào ô này, hệ thống sẽ tự động tick toàn bộ các đơn hàng.
10	Lịch	Là 1 nút(button), Dùng để lọc lại danh sách đơn hàng theo ngày.



The screenshot displays a detailed view of an order from NOBORE. At the top, there's a navigation bar with icons for TP.HCM, Delivery status, Search, Name, and Cart. Below the header, tabs for 'Danh sách đơn' (Order list), 'Chờ xác nhận' (Pending confirmation), 'Đang giao' (In delivery), 'Đã giao' (Delivered), and 'Đã hủy' (Cancelled) are visible. The main content area shows an order with ID ODy9861xy, created at 7:37:54 PM on 10/25/2022. The order consists of two items: 'Bún măng vịt' (order 1) and 'Bún tiêu' (order 2). The total amount is 90000đ. On the right side, a sidebar shows delivery status buttons: 'Đã giao' (Delivered), 'Đang giao' (In delivery), 'Chờ xác nhận' (Pending confirmation), and 'Chờ xác nhận' (Pending confirmation). At the bottom, there are links for order status, payment status, and delivery status, along with a 'Feedback' button. The footer contains sections for the company (Công ty), the website system (Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE), and company address (Địa chỉ công ty), including contact information and a 'ĐÃ ĐĂNG KÝ' (Registered) stamp.

Hình 9: Giao diện chi tiết của đơn hàng.

STT	Tên	Mô tả
12	Thanh cuộn	Dùng khi cần thể hiện hóa đơn chi tiết cho đơn hàng có nhiều hơn 2 món.
13	Feedback	Là 1 nút(button), Dùng để xem lại feedback của khách hàng (nếu có).



6.9 Giao tiếp qua hệ thống:

Nhắn tin:



Hình 10: Giao diện hộp thoại



6.10 Quản lý thực đơn:

Manage Menu:

Công ty

Giới thiệu
Trung tâm trợ giúp
Liên hệ
Quy chế
Điều khoản sử dụng
Giải quyết khiếu nại
Đăng ký quản

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE



@ 2022 NOBORE

Địa chỉ công ty

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, toà nhà Jaber1,
số 222 đường Công quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM
Giấy CN ĐKKD số: 0311828035
do Sở Kế hoạch đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn



Hình 11: Menu món ăn trên cửa hàng

STT	Tên	Mô tả
1	Tạo món mới	Là 1 nút(button), Client nhấp vào hệ thống sẽ chuyển sang giao diện thêm món ăn mới vào menu.
2	Xóa món ăn	Là 1 nút(button), Client nhấp vào hệ thống sẽ chuyển sang giao diện trang xóa món ăn khỏi menu.
3	Chỉnh sửa	Là 1 nút(button), Client nhấp vào hệ thống sẽ chuyển sang giao diện cho phép chỉnh sửa các thông tin liên quan tới món ăn trong menu.



6.10.1 Thêm món ăn vào menu:

The screenshot shows the NOBORE software interface for managing a restaurant's menu. The main title is "Quản Lý Cửa Hàng" (Manage Shop). On the left, there is a sidebar with navigation options: "Quản Lý Menu" (selected), "Tạo món mới" (Create new dish), "Xóa món ăn" (Delete dish), and "Chỉnh sửa" (Edit). Below this are "Quản Lý Đơn Hàng" (Order Management) and "Tin nhắn" (Messages).

The central part of the screen is titled "Tạo món mới" (Create new dish). It contains several input fields and dropdown menus:

- Danh mục:** A dropdown menu for selecting a category.
- Tên món ăn:** A text input field for the dish name.
- Thời gian mở cửa / Thời gian đóng cửa:** Two dropdown menus for opening and closing times.
- Đơn vị vận chuyển:** A dropdown menu for delivery services, currently set to "Grab".
- Mô tả:** A text area for describing the dish.
- Lựa chọn:** A section for selecting options, with a dropdown menu for "Tên lựa chọn" (Name of choice).
- Giá:** A text input field for price, with "VND" selected.
- Số lượng:** A dropdown menu for quantity, currently set to "1".
- Thêm** (Add) button: A green button to add the dish.
- Hình minh họa:** A placeholder for adding a photo, with a "Thêm hình" (Add image) button.
- Danh sách:** A table header for a list of existing dishes, with columns for "Option", "Giá" (Price), and "Số lượng" (Quantity).

Công ty

Giới thiệu
Trung tâm trợ giúp
Liên hệ
Quy chế
Điều khoản sử dụng
Giải quyết khiếu nại
Đăng ký quản

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE



@ 2022 NOBORE

Địa chỉ công ty

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, tòa nhà Jades1,
số 222 đường Công quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP-HCM
Giấy CN DKDN số: 031828035
do Sở Kế hoạch Đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn



Hình 12: Giao diện tạo món ăn



The screenshot shows the NOBORE website's 'Quản Lý Cửa Hàng' (Manage Store) section. On the left, there's a sidebar with links like 'Quản Lý Menu', 'Tạo món mới' (selected), 'Xóa món ăn', and 'Chỉnh sửa'. Below it are 'Quản Lý Đơn Hàng' and 'Tin nhắn'. The main area is titled 'Tạo món mới' (Create new dish). It includes fields for 'Danh mục' (Category), 'Hình minh họa' (Image), 'Tên món ăn' (Dish name), 'Thời gian' (Time), 'Đơn vị vẽ' (Drawing unit), 'Mô tả' (Description), 'Lựa chọn' (Options), 'Giá' (Price), 'Số lượng' (Quantity), and a 'Danh sách' (List) table. A modal dialog box is centered over the form, asking 'Are you sure?' with 'Yes' and 'Cancel' buttons.

Công ty

Giới thiệu
Trung tâm trợ giúp
Liên hệ
Quy chế
Điều khoản sử dụng
Giải quyết khiếu nại
Đăng ký quản

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE



© 2022 NOBORE

Địa chỉ công ty

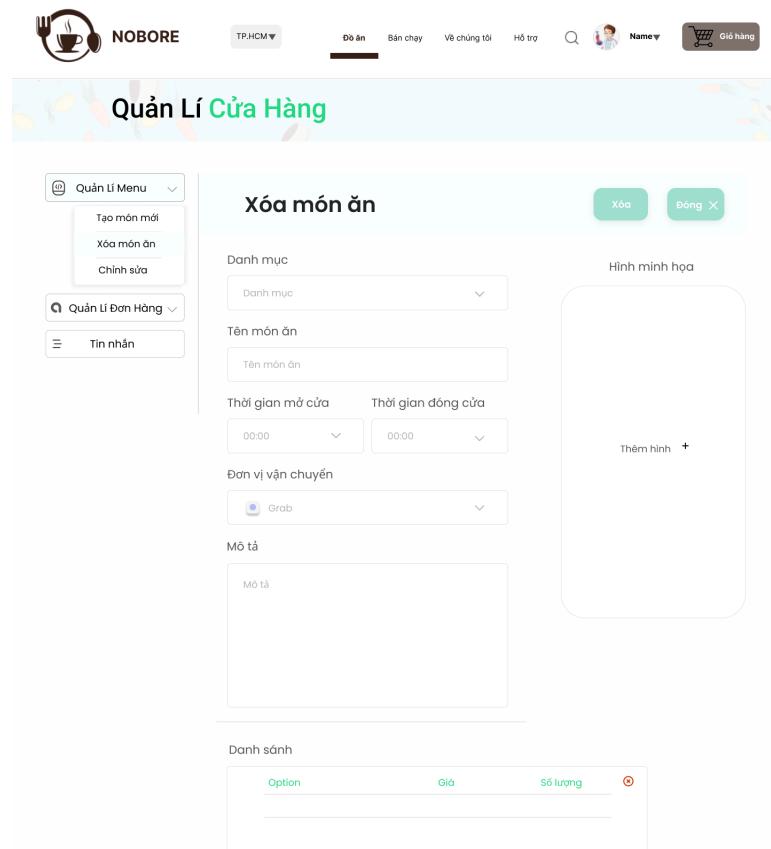
Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, toà nhà Jades1,
số 222 đường Công quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM
Giấy CN ĐKKD số: 031828035
do Sở Kế hoạch Đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn



Hình 13: Giao diện xác nhận tạo món ăn/hủy tạo món ăn/thoát



6.10.2 Xóa món ăn khỏi menu:



Công ty

Giới thiệu
Trung tâm trợ giúp
Liên hệ
Quy chế
Điều khoản sử dụng
Giải quyết khiếu nại
Đăng ký quản

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE



© 2022 NOBORE

Địa chỉ công ty

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, tòa nhà Jades1,
số 222 đường Công quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP-HCM
Giấy CN DKDN số: 031828035
do Sở Kế hoạch đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn



Hình 14: Giao diện xóa món ăn



6.10.3 Chỉnh sửa thông tin món ăn:

The screenshot shows the 'Quản Lý Cửa Hàng' (Shop Management) interface. On the left, there's a sidebar with 'Quản Lý Menu' (Menu Management) and 'Tin nhắn' (Messages). The main area is titled 'Chỉnh sửa' (Edit) and contains fields for 'Danh mục' (Category), 'Tên món ăn' (Food name), 'Thời gian mở cửa' (Opening time), 'Thời gian đóng cửa' (Closing time), 'Đơn vị vận chuyển' (Delivery unit), 'Mô tả' (Description), and 'Lưu' (Save) and 'Xóa' (Delete) buttons. Below these are sections for 'Lựa chọn' (Options), 'Giá' (Price), 'Số lượng' (Quantity), and 'Danh sách' (List). A large empty box labeled 'Hình minh họa' (Illustration) is present.

Công ty

Giới thiệu
Trung tâm trợ giúp
Liên hệ
Quy chế
Điều khoản sử dụng
Giải quyết khiếu nại
Đăng ký quản

Hệ thống Website đặt món ăn NOBORE



@ 2022 NOBORE

Địa chỉ công ty

Công ty cổ phần NOBORE
Lầu AF, toà nhà Jaber1,
số 222 đường Công quỳnh, phường Phạm Ngũ Lão, Quận 1, TP.HCM
Giấy CN ĐKKD số: 0311828035
do Sở Kế hoạch đầu tư TP.HCM cấp ngày 14/11/2022
Email: support@nobore.vn



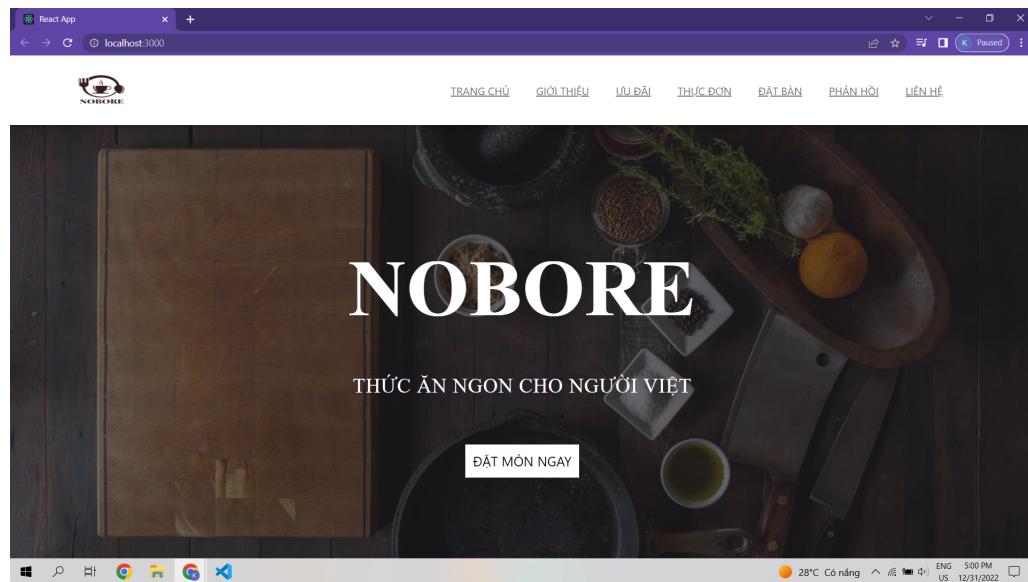
Hình 15: Giao diện sửa món ăn



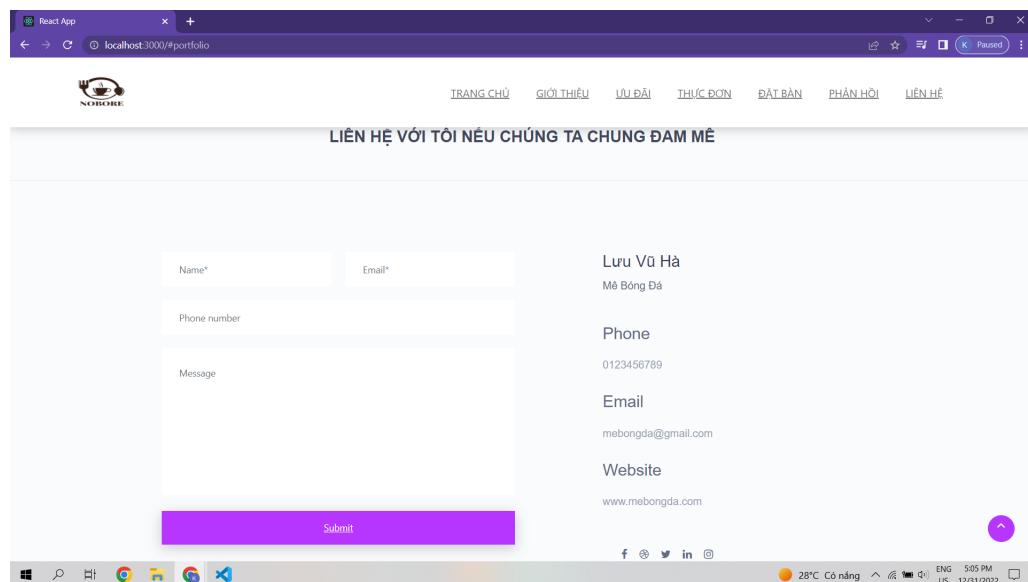
7 Những đổi mới trong giao diện Web đã hiện thực

7.1 Giao diện chính

Ở giao diện chính, nhóm chúng em có thêm vào một số lựa chọn mới ở navbar để người dùng có thể dễ dàng xem các thông tin về trang web. Bên cạnh đó, người dùng cũng có thể liên hệ để đưa ra ý kiến giúp trang web hoàn thiện hơn.



Hình 16: Giao diện chính.

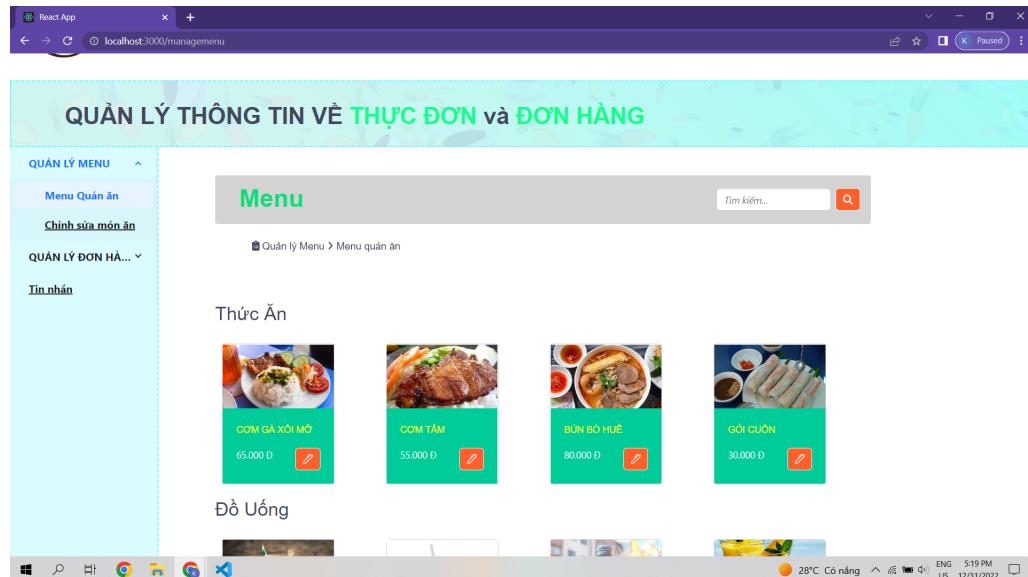


Hình 17: Giao diện liên hệ.

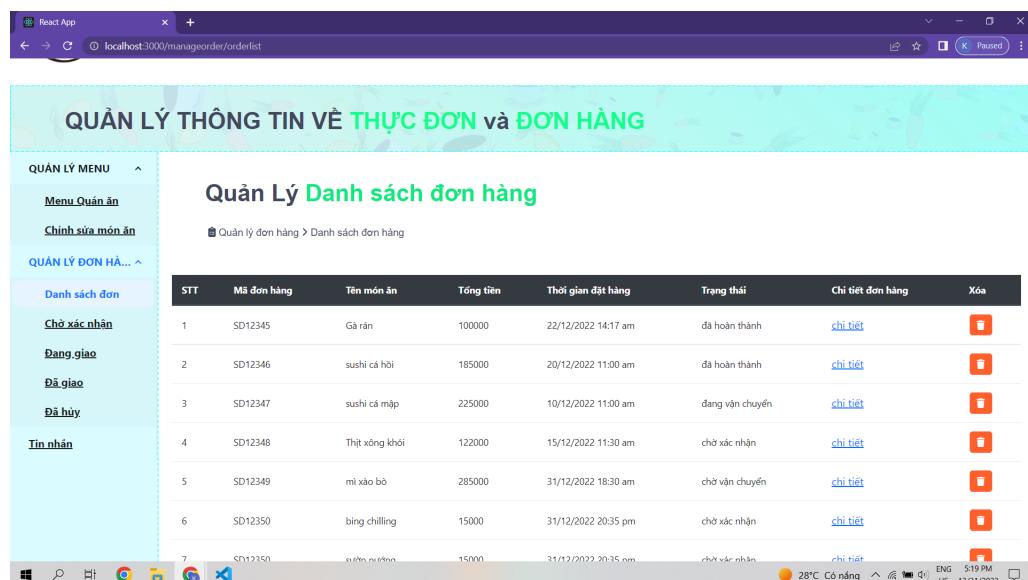


7.2 Giao diện quản lý thực đơn và đơn hàng

Ở giao diện quản lý thực đơn và đơn hàng, sau khi thảo luận, nhóm đã quyết định gom giao diện quản lý đơn hàng và quản lý thực đơn lại thành một giao diện chung và hiển thị theo phân quyền của người dùng. Việc này sẽ giúp giảm bớt sự phức tạp hóa và giúp người dùng có thể dễ dàng hơn trong việc quản lý thông tin về thực đơn và đơn hàng của họ



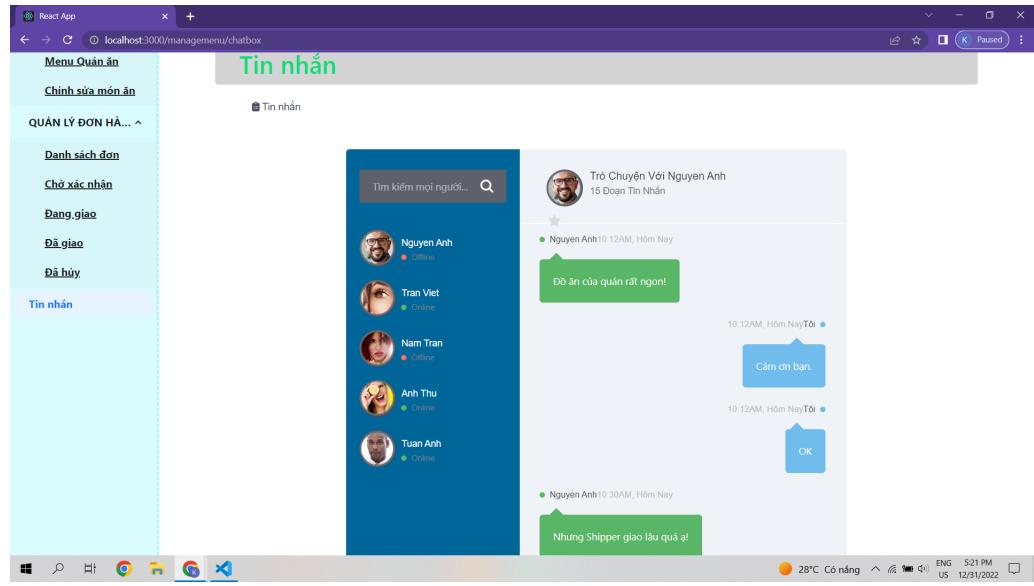
Hình 18: Giao diện quản lý thực đơn.



Hình 19: Giao diện quản lý đơn hàng.



Bên cạnh đó, giao diện nhắn tin cũng được đặt trong mục quản lý này để các cửa hàng có thể dễ dàng trao đổi trực tiếp với khách hàng về đơn hàng.



Hình 20: Giao diện nhắn tin.



8 Tổng kết và tự đánh giá

Xuyên suốt bài tập lớn này, nhóm đã thực hiện các giai đoạn trong quá trình phát triển một phần mềm, từ xác định các yêu cầu dữ liệu đến việc hiện thực hóa giao diện các tính năng chính của một trang web đặt đồ ăn. Cụ thể, nhóm đã xác định sơ bộ về mô hình, yêu cầu chức năng của từng đối tượng sử dụng và các yêu cầu phi chức năng cần có, sau đó tiếp tục đi vào mô hình hóa hệ thống và thiết kế kiến trúc.

Trong quá trình hiện thực bài tập lớn này, bên cạnh những thành quả là nội dung nghiên cứu được và MVP mà nhóm xây dựng, nhóm cũng gặp phải nhiều khó khăn. Lượng công việc nhiều, một số lần phân công không hợp lý và những kiến thức mới lạ đã đặt ra cho nhóm nhiều thách thức. Những vấn đề này đã phần nào ảnh hưởng đến chất lượng bài làm của nhóm ở thời điểm đó, thậm chí gây bất hòa giữa các thành viên. Tuy nhiên, nhóm đã vượt qua những khó khăn này và không bỏ cuộc, vấn đề đã được giải quyết sau những lần họp mặt và phối hợp làm việc. Trải qua những khó khăn này đã giúp các thành viên gắn kết với nhau hơn.

Qua đề tài này, nhóm đã học được nhiều điều bổ ích. Đầu tiên là những kiến thức chuyên ngành về quá trình phát triển một phần mềm, cách sử dụng các UML diagram, cách dùng github và một công cụ mới là Reactjs. Không dừng lại ở đó, những thử thách đặt ra trong quá trình làm việc đã giúp các thành viên rèn luyện kỹ năng tìm tòi tự học, cách phối hợp với nhau trong quá trình làm việc nhóm và cách phân công công việc, quản lý thời gian sao cho hợp lý. Bên cạnh đó, những kiến thức thực tế về quá trình vận hành một nhà hàng hay cách thiết kế giao diện sao cho đẹp mắt cũng là một trải nghiệm có ích cho công việc sau này.

Cuối cùng, nhóm cũng xin được gửi lời cảm ơn chân thành đến các thầy hướng dẫn đã kịp thời trả lời câu hỏi và có những buổi sửa bài sau mỗi phần. Nhờ đó, bài làm của nhóm được cải thiện và ngày một tốt hơn.

9 Source Code:

Link Github: <https://github.com/huynhtuankiet1805/ProjectCNPM>