

TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN  
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



# XÂY DỰNG WEBSITE SIÊU THỊ THỰC PHẨM TRỰC TUYẾN SLT



## THUYẾT MINH DỰ ÁN (PROPOSAL)

Version 2.0

**Thành viên trong nhóm**

<i>Hồ Văn Anh Sơn</i>	<i>2321129860</i>
<i>Nguyễn Nhật Linh</i>	<i>23211210028</i>
<i>Lê Trọng Tài</i>	<i>2321712654</i>

Đà Nẵng, 10/2021

## THÔNG TIN DỰ ÁN

<b>Tên viết tắt Dự án</b>			
<b>Tên Dự án</b>	Xây dựng website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT		
<b>Ngày Bắt đầu</b>	01/10/2021	<b>Ngày Kết thúc</b>	09/12/2021
<b>Khoa</b>	Khoa CNTT, Đại học Duy Tân		
<b>Người Hướng dẫn</b>	TS.Trương Tiến Vũ Email: truongtienvu@dtu.edu.vn Phone: 0914083188		
<b>Quản lý Dự án</b>	Hồ Văn Anh Sơn Email: sonmartin1999@gmail.com Phone: 0777960874		
<b>Đơn vị Hỗ trợ</b>			
<b>Thành viên</b>	Hồ Văn Anh Sơn	sonmartin1999@gmail.com	0777960874
	Nguyễn Nhật Linh	nguyennhatlinh1003@gmail.com	0776122861
	Lê Trọng Tài	trongtaile11@gmail.com	0794240185

## THÔNG TIN TÀI LIỆU

<b>Dự án</b>	Xây dựng Website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT
<b>Tên tài liệu</b>	Thuyết minh dự án
<b>Người tạo</b>	Hồ Văn Anh Sơn

## LỊCH SỬ THAY ĐỔI TÀI LIỆU

Phiên bản	Người tạo	Ngày	Mô tả
1.0	Hồ Văn Anh Sơn	01/10/2021	Tạo mới tài liệu
1.1			

**DUYỆT TÀI LIỆU**

Họ tên	Vai trò	Ngày	Chữ ký
TS.Trương Tiến Vũ	Mentor	10/2021	
Hồ Văn Anh Sơn	Scrum Master/ Product Owner	10/2021	
Nguyễn Nhật Linh	Team Member	10/2021	
Lê Trọng Tài	Team Member	10/2021	

**MỤC LỤC**

1.	Giới thiệu .....	5
1.1.	Mục đích .....	5
1.2.	Phạm vi .....	5
1.3.	Tài liệu tham khảo .....	5
2.	Tổng quan dự án .....	6
2.1.	Định nghĩa .....	6
2.2.	Nhu cầu sử dụng .....	6
2.3.	Giải pháp Thuyết minh dự án .....	7
2.3.1.	Mục tiêu của dự án .....	7
2.3.2.	Đánh giá sản phẩm .....	7
2.3.3.	Hạng mục công nghệ .....	8
3.	Chức năng tổng quát của hệ thống .....	9
3.1.	Biểu đồ tổng quát của hệ thống .....	9
3.2.	Mô tả .....	10
3.3.	Các chức năng cơ bản của hệ thống .....	10
4.	Quy trình phát triển .....	10
4.1.	Quy trình Scrum .....	10
4.2.	Các cột mốc chính .....	12
4.3.	Quản lý tổ chức .....	12
4.4.	Ước tính chi phí .....	13

## 1. Giới thiệu

### 1.1. Mục đích

Tài liệu này cung cấp:

- Một cái nhìn tổng quan của dự án bao gồm các mục đích và phạm vi của dự án.
- Cung cấp giải pháp cho nhu cầu kinh doanh và cung cấp cho các tổng quan về kiến trúc hệ thống.
- Cái nhìn tổng quan về các nguồn tài nguyên, lịch trình, rủi ro, giải pháp và ngân sách cho dự án.

Ngoài ra, xác định nhu cầu kinh doanh, các vấn đề hoặc tình huống liên quan đến các dự án khởi tạo, xây dựng và các rủi ro khi triển khai dự án.

### 1.2. Phạm vi

- Tài liệu này cung cấp một cái nhìn tổng quan của dự án sẽ được phát triển. Nó bao gồm về các sản phẩm, quá trình và về nhóm dự án.
- Tài liệu này cung cấp một kế hoạch cho từng giai đoạn của quá trình phát triển phần mềm dựa trên quá trình Scrum bao gồm: thời gian bắt đầu, kết thúc và số ngày làm việc. Đây là kế hoạch chung và sẽ được cập nhật chi tiết trong quá trình phát triển phần mềm trong các tài liệu tiếp theo.
- Ngoài ra, tài liệu cũng xét đến tổng chi phí ước tính, thời gian hoàn vốn, khối lượng v.v... cho dự án theo từng giai đoạn triển khai khác nhau.

### 1.3. Tài liệu tham khảo

No.	Tài liệu	Nguồn thông tin tài liệu
1	Scrum process	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum">https://en.wikipedia.org/wiki/Scrum</a>
		<a href="https://scrum.org">https://scrum.org</a> ELCN.ProjectProposal
2	Tool and Technical	<a href="https://laravel.com/docs/5.8">https://laravel.com/docs/5.8</a>
		<a href="https://www.w3schools.com/">https://www.w3schools.com/</a>
3	Information	Tài liệu yêu cầu của giáo viên hướng dẫn cung cấp

Bảng 1. Tài liệu tham khảo

## 2. Tổng quan dự án

### 2.1. Định nghĩa

Ứng dụng “Xây dựng Website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT” là một phần mềm phát triển trên React & Node(Javascript), nhằm giúp cho người dùng dễ dàng tìm và đặt mua hàng trên website, đem lại sự tiện lợi cho cả tất cả mọi người. Không cần phải đi mua trực tiếp một cách vất vả, mà chỉ cần một vài thao tác với chiếc máy tính hoặc điện thoại có kết nối mạng và ta có thể lựa chọn được theo mong muốn mà đỡ mất thời gian. Từ đó, chúng ta có thể đưa thông tin đơn hàng của mình đến hàng triệu người có nhu cầu mua hàng trên website này.

### 2.2. Nhu cầu sử dụng

#### Giới thiệu dự án (Lý do)

Ngày nay, công nghệ số đang trở thành xu thế phát triển mạnh mẽ trên tất cả các ngành và các quốc gia trên thế giới. Trong một xã hội phát triển, khi mà tất cả những gì con người làm và trao đổi chỉ bằng 1 thao tác click chuột, hay những thông tin chia sẻ, quảng cáo đều có thể nhanh chóng và dễ dàng tìm được qua Internet. Và cho đến bây giờ không ai có thể phủ nhận được tính tiện dụng của Internet, tất nhiên cũng phải có những dịch vụ mới ra đời để tận dụng được sức mạnh của Internet đem lại tiện ích cho các hoạt động của con người. Về ý nghĩa và mục đích của nó là rất rộng lớn, ở đây chúng tôi chỉ nêu ra một khía cạnh nhỏ, đơn giản và dễ hiểu nhất được áp dụng trong ngành thương mại giao dịch hàng hóa, sản phẩm trên mạng. Đó là một mô hình cho phép khách hàng có thể tìm hiểu rõ thông tin của sản phẩm và những dịch vụ mà một công ty, hoặc một cá nhân, tổ chức nào đó cung cấp trên mạng. Ngoài ra, khách hàng có thể đặt mua, nhận hàng và thanh toán hay nhận sự hỗ trợ dịch vụ từ nhà cung cấp. Tất cả giao dịch đó đều được thực hiện trên dựa trên nền tảng ứng dụng Web. Trong điều kiện Internet phổ biến rộng rãi như hiện nay, việc đưa một thông tin nhà đất đến nhiều người có nhu cầu là việc hết sức dễ dàng, đem lại sự tiện lợi cho cả đôi bên. Không cần phải tốn nhiều thời gian đi từng nơi để xem xét lựa chọn mà chỉ cần một vài thao tác với chiếc

máy tính kết nối mạng, chúng ta có thể đưa thông tin của mình đến hàng mọi người có nhu cầu thông qua website Xây dựng website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT.

Trước thực trạng đó, chúng tôi chọn đề tài “Xây dựng website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT” nhằm tạo ra một môi trường mua bán một cách tiện lợi qua Internet một cách dễ dàng với giao diện người mua và người bán được xây dựng thân thiện, dễ sử dụng.

## **2.3. Giải pháp Thuyết minh dự án**

“Xây dựng Website siêu thị thực phẩm trực tuyến SLT” bao gồm các tính năng thông dụng cho người sử dụng: Đặt hàng, thêm vào giỏ hàng, số lượng đơn hàng, Tìm kiếm sản phẩm, quản lý đơn hàng, liên hệ.

### **2.3.1. Mục tiêu của dự án**

Xây dựng các chức năng cơ bản cho khách hàng tham gia mua hàng, như:

- Đăng kí
- Đăng nhập
- Đăng xuất
- Tìm kiếm sản phẩm
- Xem chi tiết sản phẩm
- Thêm vào giỏ hàng
- Thanh toán Paypal
- Xem lịch sử giao hàng
- Cho phép quản trị viên quản lý sản phẩm
- Cho phép quản trị viên quản lý danh mục sản phẩm
- Cho phép quản trị viên quản lý đặt hàng
- Cho phép quản trị viên quản lý liên hệ.

### **2.3.2. Đánh giá sản phẩm**

Các web tương tự:

- Siêu thị tiện lợi Vinmart ( <https://winmart.vn/>)
- Bách hoá xanh ( <https://www.bachhoaxanh.com/>)

- **Ưu điểm:** Giúp được khách hàng đặt đơn hàng theo ý muốn, có thể số lượng đơn hàng cần đặt, và thanh toán online.

- **Nhược điểm:**

- Chưa có chatbot hỗ trợ khách hàng

Chúng tôi tạo ra trang web để khắc phục những nhược điểm mà các hệ thống tương tự tồn tại.

### 2.3.3. Hạng mục công nghệ

#### Công nghệ để phát triển dự án

- Ngôn ngữ lập trình:
  - + Web Client: HTML&CSS, ReactJs
  - + Web Server: NodeJs

#### Môi trường phát triển

- Hệ điều hành: Windows hoặc MacOS
- Công cụ lập trình: Visual studio code.
- Cơ sở dữ liệu: MongoDB.
- Mô hình: MVC
- Môi trường: React & Node(Javascript)

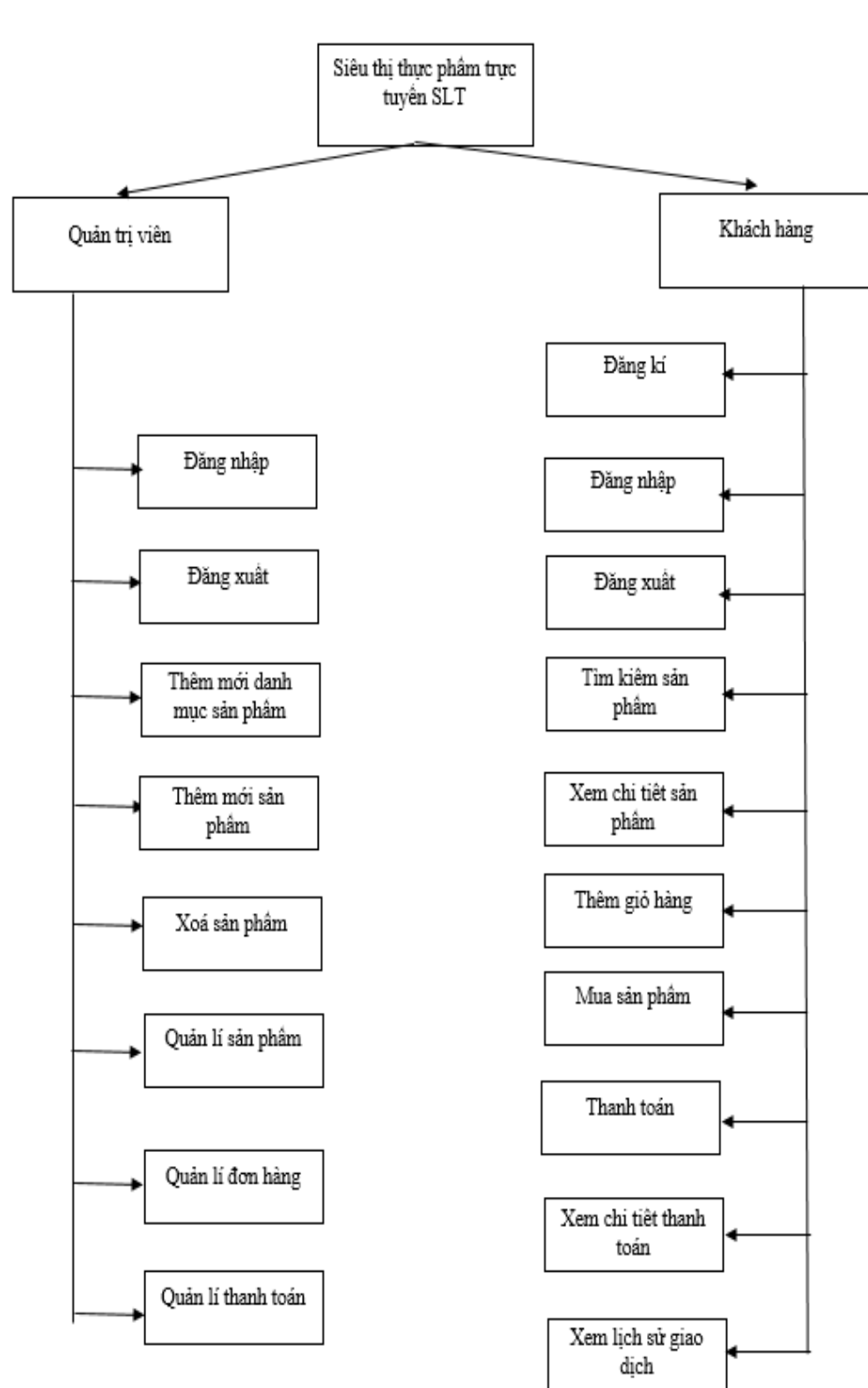
#### Hạng mục khác

- Tài nguyên con người: 3 người.
- Ngân sách: Hạn chế.
- Thời gian: Dự án phải được hoàn tất trong vòng 2 tháng



### 3. Chức năng tổng quát của hệ thống

#### 3.1. Biểu đồ tổng quát của hệ thống



Hình 1. Sơ đồ tổng quát hệ thống

### 3.2. Mô tả

- Người dùng có thể tìm kiếm và đặt mua hàng.
- Quản trị quản lý mua hàng và quản lý sản phẩm.

### 3.3. Các chức năng cơ bản của hệ thống

- **Quản trị viên**

- Đăng nhập
- Đăng xuất
- Thêm mới danh mục sản phẩm
- Thêm mới sản phẩm
- Xoá sản phẩm
- Quản lý sản phẩm
- Quản lý giao dịch
- Quản lý thanh toán

- **Khách hàng**

- Đăng kí
- Đăng nhập
- Đăng xuất
- Tìm kiếm sản phẩm
- Xem chi tiết sản phẩm
- Thêm giỏ hàng
- Mua sản phẩm
- Thanh toán
- Xem chi tiết thanh toán
- Xem lịch sử giao dịch

## 4. Quy trình phát triển

### 4.1. Quy trình Scrum

- Scrum là một trong những khung làm việc linh hoạt và không kém phần phổ biến nhất hiện nay
- Scrum được dùng để quản lý các dự án phát triển phần mềm, ngoài ra

- Scrum còn được dùng trong các công việc khác với độ phức tạp và tính sáng tạo rất đa dạng. Dựa trên lý thuyết quản lý thực nghiệm: Scrum sử dụng kỹ năng lặp và tăng dần để tối ưu hóa sự hiệu quả và kiểm soát rủi ro.



Hình 2: Quy trình Scrum

- Ưu điểm :
  - Điểm mạnh nhất đó là việc linh hoạt, dự án không được cố định từ đầu về thời gian hoàn thành hay những yêu cầu mà nó sẽ được xác định khi phát triển thực tế.
  - Phân phối sản phẩm mềm dẻo: nội dung sản phẩm chuyển giao được xác định linh hoạt theo môi trường sử dụng thực tế. Thời gian biểu linh hoạt: có thể muộn hoặc sớm hơn so với kế hoạch ban đầu.
  - Chất lượng sản phẩm tốt và giảm rủi ro sản xuất, chi phí thấp. Khả năng trao đổi giữa khách hàng và nhà phát triển, giữa những thành viên trong đội được đặt lên mức cao.
  - Tốc độ phát triển nhanh, tiết kiệm thời gian. Việc chuẩn bị hành động cho những thay đổi trong quá trình phát triển tốt hơn vì hầu như hàng ngày luôn có những buổi họp đánh giá lại ở những vòng lặp phát triển.
  - Các bugs (lỗi) và các vấn đề được phát hiện sớm hơn rất nhiều so với các phương pháp truyền thống bởi vì khách hàng được tham gia đánh giá rất nhiều và đầu ra của sản phẩm rất nhanh. Và khi đi sai hướng, có thể hủy ngay sprint đó để quay lại với bản kế hoạch.

#### 4.2. Các cột mốc chính

STT	Tên công việc	Thời gian	Bắt đầu	Kết thúc
<b>1</b>	<b>Khởi động</b>	<b>14 ngày</b>	<b>01/10/2021</b>	<b>14/10/2021</b>
1.1	Họp khởi động dự án	0.5 ngày	01/10/2021	01/10/2021
1.2	Thảo luận về ý tưởng dự án	0.5 ngày	01/10/2021	01/10/2021
1.3	Tạo tài liệu	13 ngày	02/10/2021	14/10/2021
<b>2</b>	<b>Phát triển</b>	<b>54 ngày</b>	<b>15/10/2021</b>	<b>07/12/2021</b>
2.1	Giai đoạn 1	30 ngày	15/10/2021	13/11/2021
2.2	Giai đoạn 2	24 ngày	14/11/2021	07/12/2021
<b>3</b>	<b>Họp dự án</b>	<b>1 ngày</b>	<b>08/12/2021</b>	<b>08/12/2021</b>
<b>4</b>	<b>Phát hành</b>	<b>1 ngày</b>	<b>09/12/2021</b>	<b>09/12/2021</b>

Bảng 2. Các mốc thời gian thực hiện

#### 4.3. Quản lý tổ chức

Họ tên	Số điện thoại	Email	Chức vụ
Hồ Văn Anh Sơn	0777960874	sonmartin1999@gmail.com	Scrum Master Product owner
Nguyễn Nhật Linh	0776122861	nguyennhatlinh1003@gmail.com	Member
Lê Trọng Tài	0794240185	trongtaile11@gmail.com	Member

Bảng 3. Quản lý tổ chức

**4.4. Ước tính chi phí**

STT	Tiến trình	Mã tiến trình	Giờ làm việc (Giờ)	Giá Tiền (20.000VNĐ/giờ)
1	Khởi động	INI	4	80,000
2	Bắt đầu	STU	78	1,560,000
3	Phát triển	DEV	430	
3.1	Gia đoạn 1	SPR1	239	4,780,000
3.2	Gia đoạn 2	SPR2	191	3,820,000
4	Hợp dự án	PM	8	160,000
5	Phát hành	FR	8	160,000
	<b>TỔNG</b>		528	10,560,000

**Mô tả:**

Mô tả	Số lượng	Đơn vị
Số lượng thành viên	3	Người
Số lượng giờ làm việc	5	Giờ
Giá tiền trong một giờ	20.000	VNĐ

**- Giải thích:**

- Chi phí = Số giờ làm việc \* Chi phí cho mỗi thành viên mỗi giờ.