

SRS-03

Đặc tả giao diện người dùng

Hệ thống nền tảng giao dịch ngang hàng cho các sản phẩm/dịch vụ số

TP.HCM, 19/9/2025

1. Giới thiệu

1.1 Mục đích tài liệu

Tài liệu này được xây dựng nhằm mô tả chi tiết các yêu cầu và đặc tả giao diện người dùng (User Interface – UI) cho hệ thống website thương mại điện tử. Mục đích chính là cung cấp một chuẩn tham chiếu thống nhất cho đội ngũ thiết kế, phát triển, kiểm thử, và các bên liên quan, đảm bảo quá trình triển khai được đồng bộ, hạn chế sai sót, và duy trì sự nhất quán về trải nghiệm người dùng.

1.2 Phạm vi áp dụng

Website thương mại điện tử được phát triển nhằm cung cấp nền tảng trực tuyến cho phép người dùng tìm kiếm, lựa chọn và mua sắm sản phẩm từ nhiều danh mục khác nhau.

Tài liệu tập trung mô tả giao diện của các chức năng trọng yếu bao gồm:

- Trang chủ và điều hướng chính.
- Hệ thống tìm kiếm và lọc sản phẩm.
- Danh mục sản phẩm và chi tiết sản phẩm.
- Giỏ hàng và thanh toán.
- Quản lý tài khoản người dùng.
- Các trang hỗ trợ: giới thiệu, liên hệ, chính sách bán hàng.

Các yếu tố liên quan đến xử lý nghiệp vụ backend, cơ sở dữ liệu, hay kiến trúc hạ tầng không nằm trong phạm vi tài liệu này.

1.3 Đối tượng người dùng

Giao diện được thiết kế để phục vụ ba nhóm đối tượng chính:

- **Khách hàng:** Người mua sắm trực tuyến, ưu tiên trải nghiệm đơn giản, nhanh chóng, và an toàn.
- **Quản trị viên:** Người quản lý sản phẩm, đơn hàng, và dữ liệu người dùng.

1.4 Mục tiêu giao diện

Thiết kế giao diện của website hướng tới các mục tiêu sau:

- **Trực quan và thân thiện:** Người dùng dễ dàng thao tác, không cần hướng dẫn phức tạp.
- **Tăng khả năng chuyển đổi:** Khuyến khích người dùng hoàn tất quá trình mua hàng.
- **Thể hiện thương hiệu:** Đồng bộ với bộ nhận diện thương hiệu, đảm bảo tính chuyên nghiệp.
- **Đa nền tảng:** Hoạt động hiệu quả trên máy tính, máy tính bảng, và thiết bị di động.

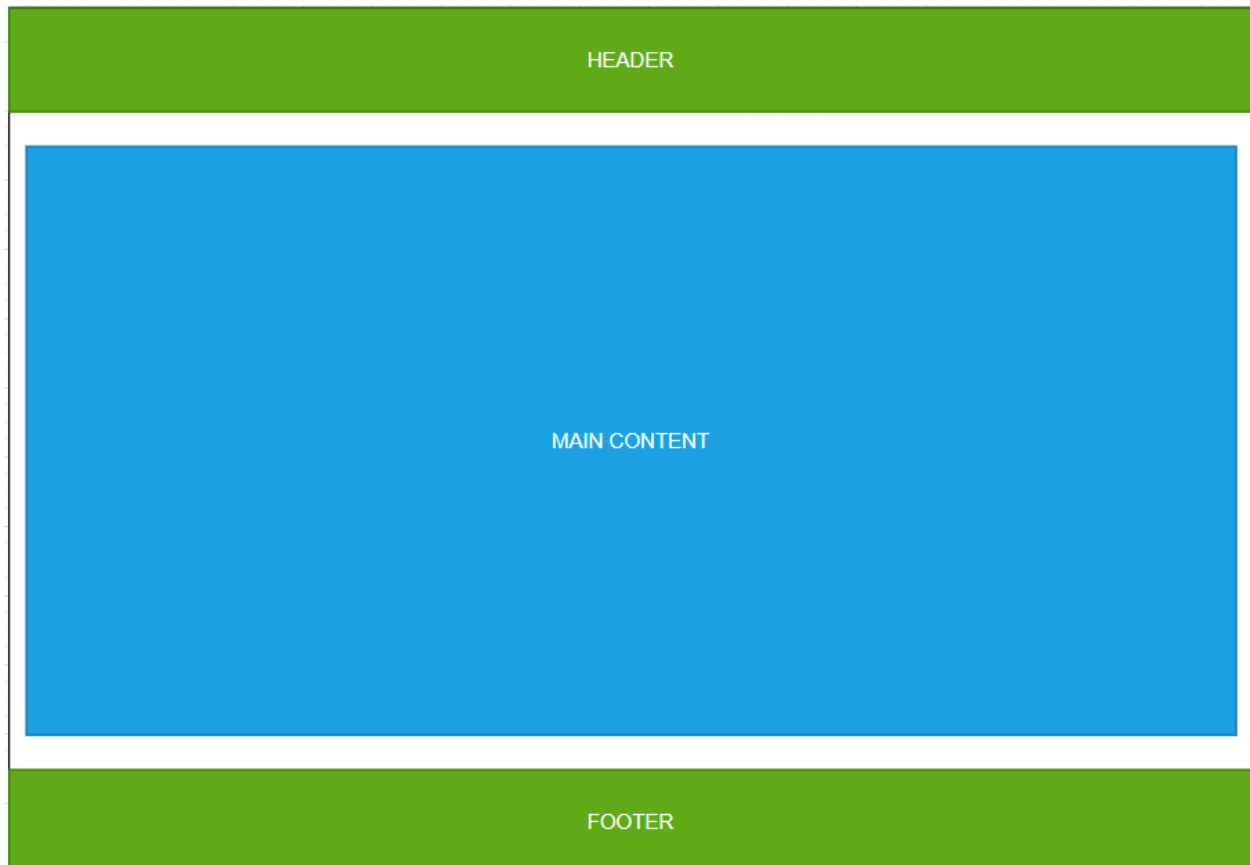
1.5 Thuật ngữ và định nghĩa

- UI (User Interface): Giao diện người dùng.
- UX (User Experience): Trải nghiệm người dùng.
- CTA (Call to Action): Thành phần kêu gọi hành động, ví dụ “Mua ngay”, “Thêm vào giỏ”.
- SKU (Stock Keeping Unit): Mã định danh sản phẩm trong kho.

2. Kiến trúc giao diện tổng quan

2.1 Bố cục chung

Website thương mại điện tử được thiết kế theo cấu trúc 3 vùng chính, xuất hiện xuyên suốt hầu hết các trang:



Ảnh 1. Layout tổng quát của website

2.1.1 Header (Banner / Thanh trên cùng)

- Logo thương hiệu , Thanh tìm kiếm.
- Liên kết đến tài khoản người dùng (Đăng nhập/Đăng ký hoặc Thông tin cá nhân).

- Biểu tượng giỏ hàng (hiển thị số lượng sản phẩm).
- Thanh điều hướng

2.1.2 Vùng nội dung (Content Area)

- Thay đổi tùy từng màn hình.
- Có thể bao gồm: danh sách sản phẩm, chi tiết sản phẩm, form thanh toán, dashboard quản trị.

2.1.3 Footer (Chân trang)

- Thông tin liên hệ, địa chỉ, hotline.
- Chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng.
- Liên kết mạng xã hội.

2.2 Sơ đồ điều hướng

1. Header (Thanh điều hướng trên cùng)

- **Vị trí:** Luôn hiển thị ở đầu trang trên mọi giao diện.
- **Chức năng:**
 - Logo, dẫn về trang chủ.
 - Thanh tìm kiếm sản phẩm toàn trang.
 - Menu danh mục sản phẩm chính (ví dụ: Game, Items, Tài khoản...).
 - Nút đăng nhập/đăng ký (hiện khi chưa đăng nhập) hoặc thông tin tài khoản (khi đã đăng nhập).
 - Đổi ngôn ngữ, tiền tệ.
 - Topbar với các liên kết như: "Bán hàng", "Trợ giúp"...

2. Sidebar (Chỉ xuất hiện ở User Center)

- **Vị trí:** Bên trái giao diện trang User Center (/user).
- **Chức năng:**
 - Quản lý tài khoản (thông tin, bảo mật, xác thực).
 - Quản lý đơn hàng (lịch sử mua bán).
 - Quản lý hoàn tiền và tranh chấp.
 - Các chức năng dành cho người bán nếu có.
 - Đăng xuất tài khoản.

3. Breadcrumb (Đường dẫn vị trí)

- **Vị trí:** Bên dưới Header, trên phần nội dung chính.
- **Chức năng:**
 - Hiện thị đường dẫn phân cấp vị trí hiện tại (ví dụ: Trang chủ > Danh mục > Sản phẩm).
 - Các phần của breadcrumb có thể bấm để quay về các trang trước.

4. Footer (Chân trang)

- **Vị trí:** Cuối mỗi trang.
- **Chức năng:**
 - Nhóm liên kết nhanh: Giới thiệu, Liên hệ, Tuyển dụng.
 - Hỗ trợ khách hàng: FAQ, Chính sách bảo mật, Điều khoản dịch vụ.
 - Thông tin bản quyền, liên hệ.
 - Các phương thức thanh toán chấp nhận.

Hành vi điều hướng chung của ứng dụng

1. Trang chủ là điểm bắt đầu

Người dùng truy cập ứng dụng sẽ được đưa đến trang chủ, nơi hiển thị các danh mục sản phẩm nổi bật, banner giới thiệu, và các tính năng tìm kiếm nhanh.

2. Điều hướng qua Header (Thanh điều hướng trên cùng)

- Người dùng sử dụng menu chính để chuyển nhanh đến các danh mục sản phẩm hoặc các trang tĩnh như Giới thiệu, Liên hệ, Tuyển dụng.
- Thanh tìm kiếm cho phép nhập từ khóa để truy cập trực tiếp đến danh sách hoặc chi tiết sản phẩm liên quan.

3. Điều hướng theo danh mục sản phẩm

- Khi chọn một danh mục, trang sẽ hiển thị danh sách sản phẩm thuộc danh mục đó.
- Người dùng có thể tiếp tục chọn từng sản phẩm để xem chi tiết, từ đó tiến hành các hành động mua, thêm vào giỏ hàng, hoặc thanh toán.

4. Điều hướng tài khoản và chức năng cá nhân

- Khi chưa đăng nhập, người dùng có thể nhấn vào nút Đăng nhập/Đăng ký để truy cập các trang xác thực.
- Sau khi đăng nhập, người dùng có thể truy cập User Center qua menu hoặc avatar, tại đây có các mục: quản lý đơn hàng, hoàn tiền, tranh chấp, cài đặt tài khoản, bảo mật...

5. Breadcrumb (Đường dẫn vị trí)

- Breadcrumb luôn hiển thị vị trí hiện tại của người dùng trên hệ thống, giúp quay lại các cấp điều hướng trước đó một cách thuận tiện.

6. Footer (Chân trang)

- Người dùng có thể truy cập nhanh các trang hỗ trợ, chính sách, tuyển dụng, hoặc đăng ký nhận bản tin thông qua các liên kết ở footer.

7. Điều hướng phản hồi và chuyển hướng tự động

- Sau các hành động như đăng nhập, đăng ký, thanh toán thành công, hệ thống sẽ tự động chuyển hướng người dùng đến trang phù hợp (ví dụ: chuyển về trang chủ, trang User Center, hoặc trang xác nhận đơn hàng).
- Nếu truy cập đường dẫn không hợp lệ, hệ thống sẽ chuyển hướng về trang 404 hoặc trang chủ.

3. Đặc tả chi tiết các màn hình

3.1 Phân hệ người dùng (Guest)

3.1.1 Cấu trúc chung

Vùng	Tên vùng	Mô tả nội dung màn hình
1	Header	<ul style="list-style-type: none">□ Logo thương hiệu □ Thanh tìm kiếm.□ Liên kết đến tài khoản người dùng (Đăng nhập/Đăng ký hoặc Thông tin cá nhân).□ Biểu tượng giỏ hàng (hiển thị số lượng sản phẩm).
		<ul style="list-style-type: none">□ Thanh điều hướng
2	Nội dung	<ul style="list-style-type: none">□ Tùy theo chức năng, trang mà phần này có nội dung khác nhau

3	Footer	<input type="checkbox"/> Thông tin liên hệ, địa chỉ, hotline. <input type="checkbox"/> Chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng. <input type="checkbox"/> Liên kết mạng xã hội.
---	--------	---

3.1.2 Mã màn hình: MH01-01-1

Tên màn hình: Đăng ký

Mục đích:

Cho phép khách truy cập (Guest) hoặc người dùng mới tạo tài khoản trong hệ thống, cung cấp thông tin cá nhân để trở thành người dùng hợp lệ.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm, liên kết đăng nhập/đăng ký, giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Form đăng ký gồm các trường: Họ tên, Email, Mật khẩu, Số điện thoại.
 - Nút “Đăng ký”.
 - Liên kết chuyển hướng sang “Đăng nhập”.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Nhập thông tin cá nhân và bấm nút “Đăng ký” → hệ thống kiểm tra tính hợp lệ (email chưa tồn tại, mật khẩu đủ mạnh).
- Nếu hợp lệ → tài khoản được tạo, hệ thống gửi email xác thực.
- Nếu sai → hiển thị thông báo lỗi ngay dưới trường nhập.
- Người dùng có thể click vào “Đăng nhập” → chuyển sang màn hình **MH01-01-2 – Đăng nhập**.

Điều kiện ràng buộc:

- Email phải có định dạng hợp lệ, chưa tồn tại trong hệ thống.
- Mật khẩu ít nhất 8 ký tự, bao gồm chữ hoa, chữ thường, số và ký tự đặc biệt.
- Số điện thoại phải hợp lệ (theo chuẩn hệ thống).

Liên kết điều hướng:

- MH01-01-2 – Đăng nhập
- UC05-010 – Nhận email xác nhận đăng ký

3.1.3 Mã màn hình: MH01-01-2

Tên màn hình: Đăng nhập

Mục đích:

Cho phép người dùng đã có tài khoản truy cập hệ thống bằng email/tên đăng nhập và mật khẩu để thiết lập phiên làm việc.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm, liên kết đăng nhập/đăng ký, giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Form đăng nhập gồm: Tên đăng nhập/Email, Mật khẩu.
 - Checkbox “Ghi nhớ đăng nhập”.
 - Nút “Đăng nhập”.
 - Liên kết “Quên mật khẩu?” → điều hướng đến MH01-01-3.
 - Liên kết “Đăng ký” → điều hướng đến MH01-01-1.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng nhập thông tin đăng nhập và bấm “Đăng nhập”.
 - Nếu thông tin đúng → hệ thống xác thực, tạo JWT + Cookie HttpOnly, chuyển hướng sang trang sản phẩm (MH02-01-1 – Danh sách sản phẩm).
 - Nếu sai → hiển thị thông báo lỗi ngay dưới form.
- Người dùng click “Quên mật khẩu?” → điều hướng sang MH01-01-3.
- Người dùng click “Đăng ký” → điều hướng sang MH01-01-1.

Điều kiện ràng buộc:

- Người dùng đã có tài khoản hợp lệ.
- JWT có thời hạn 3 giờ.
- Phiên làm việc hết hạn tự động sau khi logout hoặc sau 3 giờ.

Liên kết điều hướng:

- MH01-01-1 – Đăng ký
- MH01-01-3 – Quên mật khẩu
- MH02-01-1 – Danh sách sản phẩm

3.1.4 Mã màn hình: MH01-01-3

Tên màn hình: Quên mật khẩu

Mục đích:

Hỗ trợ người dùng khi quên mật khẩu, cho phép nhập email để nhận liên kết reset mật khẩu qua email.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm, liên kết đăng nhập/đăng ký, giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Trường nhập: Email đã đăng ký.
 - Nút “Gửi yêu cầu reset”.
 - Liên kết “Quay lại đăng nhập” → điều hướng đến MH01-01-2.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng nhập email và nhấn “Gửi yêu cầu reset”.
 - Nếu email hợp lệ → hệ thống gửi email chứa link reset mật khẩu (hết hạn sau 15 phút).
 - Nếu email không tồn tại → hiển thị thông báo lỗi.
- Người dùng click “Quay lại đăng nhập” → điều hướng sang MH01-01-2 – Đăng nhập.

Điều kiện ràng buộc:

- Người dùng phải nhập email đã đăng ký trong hệ thống.
- Link reset mật khẩu có hiệu lực trong 15 phút.

Liên kết điều hướng:

- MH01-01-2 – Đăng nhập
- MH01-02-3 – Đổi mật khẩu (khi click vào link trong email reset)
- UC05-020 – Nhận email reset mật khẩu

3.1.5 Mã màn hình: MH01-02-3

Tên màn hình: Đổi mật khẩu

Mục đích:

Cho phép người dùng đã đăng nhập hoặc truy cập từ link reset mật khẩu thay đổi mật khẩu cũ sang mật khẩu mới để đảm bảo an toàn tài khoản.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm, liên kết tài khoản (Đăng xuất hoặc Thông tin cá nhân), giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Trường nhập “Mật khẩu cũ” (nếu đổi trực tiếp trong hệ thống).
 - Trường nhập “Mật khẩu mới”.

- Trường nhập “Xác nhận mật khẩu mới”.
 - Nút “Lưu thay đổi”.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng nhập đầy đủ thông tin và bấm “Lưu thay đổi”.
 - Nếu mật khẩu mới hợp lệ → hệ thống cập nhật và thông báo “Đổi mật khẩu thành công”.
 - Nếu nhập sai mật khẩu cũ hoặc mật khẩu mới không hợp lệ → hiển thị lỗi ngay dưới trường tương ứng.
- Sau khi đổi mật khẩu thành công, người dùng có thể quay lại MH01-01-2 – Đăng nhập để đăng nhập lại bằng mật khẩu mới.

Điều kiện ràng buộc:

- Mật khẩu mới phải có tối thiểu 8 ký tự, bao gồm chữ hoa, chữ thường, số và ký tự đặc biệt.
- Token reset (nếu đổi mật khẩu qua email) chỉ có hiệu lực trong 15 phút.

Liên kết điều hướng:

- MH01-01-2 – Đăng nhập
- UC05-020 – Nhận email reset mật khẩu

3.1.6 Mã màn hình: MH01-02-1

Tên màn hình: Hồ sơ cá nhân

Mục đích:

Hiển thị thông tin cá nhân của người dùng đã đăng nhập và cho phép truy cập chức năng cập nhật thông tin.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm, menu tài khoản (Thông tin cá nhân, Đăng xuất), giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Hiển thị thông tin cá nhân hiện tại:
 - Họ tên
 - Email
 - Số điện thoại
 - Địa chỉ thanh toán
 - Avatar
 - Nút “Cập nhật thông tin” → điều hướng sang MH01-02-2.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng có thể xem toàn bộ thông tin hồ sơ của mình.
- Click “Cập nhật thông tin” → chuyển sang MH01-02-2 – Cập nhật thông tin.

Điều kiện ràng buộc:

- Người dùng phải đăng nhập hợp lệ mới truy cập được màn hình này.
- Dữ liệu hiển thị phải đồng bộ với cơ sở dữ liệu hiện tại.

Liên kết điều hướng:

- MH01-02-2 – Cập nhật thông tin
- UC03-030 – Tạo đơn hàng (nếu cập nhật địa chỉ thanh toán liên quan)

3.1.7 Mã màn hình: MH01-02-2

Tên màn hình: Cập nhật thông tin

Mục đích:

Cho phép người dùng chỉnh sửa và lưu lại thông tin hồ sơ cá nhân đã có trong hệ thống.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm, menu tài khoản (Thông tin cá nhân, Đăng xuất), giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Form cập nhật thông tin cá nhân:
 - Họ tên
 - Email
 - Số điện thoại
 - Địa chỉ thanh toán
 - Upload avatar (jpg/png, tối đa 2MB)
 - Nút “Lưu thay đổi”.
 - Nút “Huỷ bỏ” → quay lại MH01-02-1 – Hồ sơ cá nhân.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng nhập/chỉnh sửa thông tin và nhấn “Lưu thay đổi”.
 - Nếu hợp lệ → hệ thống cập nhật dữ liệu và hiển thị thông báo “Cập nhật thành công”.
 - Nếu sai định dạng (email, số điện thoại, dung lượng ảnh vượt quá) → hiển thị lỗi tại trường tương ứng.
- Người dùng có thể bấm “Huỷ bỏ” để quay lại MH01-02-1 mà không thay đổi dữ liệu.

Điều kiện ràng buộc:

- Email và số điện thoại phải có định dạng hợp lệ.
- Avatar chỉ cho phép jpg/png, kích thước $\leq 2\text{MB}$.

Liên kết điều hướng:

- MH01-02-1 – Hồ sơ cá nhân
- UC03-030 – Tạo đơn hàng (liên quan cập nhật địa chỉ thanh toán)

3.1.8 Mã màn hình: MH01-02-4

Tên màn hình: Cài đặt tùy chọn

Mục đích:

Cho phép người dùng tùy chỉnh các thiết lập cá nhân trong hệ thống để phù hợp với nhu cầu sử dụng.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm, menu tài khoản (Thông tin cá nhân, Đăng xuất), giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Form cài đặt tùy chọn gồm:
 - Chọn ngôn ngữ hiển thị (dropdown).
 - Bật/tắt nhận thông báo qua email (checkbox).
 - Chọn giao diện (theme sáng/tối).
 - Nút “Lưu cài đặt”.
 - Nút “Huỷ bỏ” → quay lại MH01-02-1 – Hồ sơ cá nhân.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng chọn/điều chỉnh các tùy chọn cá nhân.
- Nhấn “Lưu cài đặt”:
 - Hệ thống lưu lại tùy chọn và áp dụng ngay cho phiên làm việc.
 - Hiển thị thông báo “Cập nhật thành công”.
- Nhấn “Huỷ bỏ” → quay lại MH01-02-1 – Hồ sơ cá nhân.

Điều kiện ràng buộc:

- Người dùng đã đăng nhập hợp lệ.
- Các tùy chọn phải được lưu vĩnh viễn trong cơ sở dữ liệu để áp dụng cho các lần đăng nhập sau.

Liên kết điều hướng:

- MH01-02-1 – Hồ sơ cá nhân

3.1.9 Mã màn hình: MH01-01-4

Tên màn hình: Xác thực OTP / 2FA

Mục đích:

Cho phép người dùng nhập mã OTP khi bật xác thực hai lớp (2FA) hoặc khi đăng nhập, thực hiện giao dịch quan trọng cần bảo mật cao.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, liên kết tài khoản (nếu đã đăng nhập), giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Trường nhập OTP (6 số).
 - Đồng hồ đếm ngược thời gian hiệu lực OTP (5 phút).
 - Nút “Xác nhận”.
 - Nút “Gửi lại OTP”.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng nhập OTP và nhấn “Xác nhận”:
 - Nếu OTP hợp lệ và còn hiệu lực → hệ thống cho phép đăng nhập/tiếp tục giao dịch.
 - Nếu OTP sai hoặc hết hạn → hiển thị thông báo lỗi.
- Người dùng nhấn “Gửi lại OTP” → hệ thống gửi mã OTP mới qua SMS/email/app authenticator.

Điều kiện ràng buộc:

- OTP chỉ có hiệu lực trong 5 phút.
- Người dùng đã bật chế độ xác thực 2 lớp trong phần bảo mật.

Liên kết điều hướng:

- UC01-020 – Đăng nhập hệ thống
- UC01-060 – Quản lý bảo mật
- UC05-030 – Nhận OTP 2FA

3.2 Phân hệ sản phẩm

3.2.1 Mã màn hình: MH02-01-1

Tên màn hình: Danh sách sản phẩm

Mục đích:

Hiện thị danh sách tất cả sản phẩm trong hệ thống để người dùng (Buyer/Seller/Admin) có thể xem, tìm kiếm, lọc và chọn sản phẩm quan tâm.

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm sản phẩm, menu tài khoản, giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Danh sách sản phẩm hiển thị dạng lưới hoặc danh sách, mỗi sản phẩm gồm:
 - Ảnh sản phẩm
 - Tên sản phẩm
 - Giá sản phẩm (theo định dạng tiền tệ)
 - Trạng thái (còn hàng/hết hàng)
 - Nút “Xem chi tiết”
 - Bộ lọc sản phẩm: theo danh mục, giá, trạng thái.
 - Ô tìm kiếm nâng cao theo tên hoặc mã sản phẩm.
 - Phân trang (20 sản phẩm/trang).
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng chọn sản phẩm bất kỳ → chuyển sang MH02-01-2 – Chi tiết sản phẩm.
- Người dùng nhập từ khoá vào thanh tìm kiếm hoặc chọn bộ lọc → hệ thống hiển thị kết quả phù hợp.
- Người dùng chọn số trang → hệ thống tải sản phẩm theo trang tương ứng.

Điều kiện ràng buộc:

- Người dùng đã đăng nhập hợp lệ.
- Sản phẩm phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu và được Seller/Admin phê duyệt.

Liên kết điều hướng:

- MH02-01-2 – Chi tiết sản phẩm
- UC02-010 – Xem danh sách sản phẩm

3.2.2 Mã màn hình: MH02-01-2

Tên màn hình: Chi tiết sản phẩm

Mục đích:

Hiển thị thông tin chi tiết của một sản phẩm cụ thể để người dùng có thể xem đầy đủ mô tả, hình ảnh, giá, tồn kho và thực hiện hành động liên quan (mua hàng, thêm giỏ).

Thành phần giao diện:

- **Vùng 1 (Header):** Logo, thanh tìm kiếm, menu tài khoản, giỏ hàng.
- **Vùng 2 (Nội dung):**
 - Hình ảnh sản phẩm (có thể xem nhiều ảnh).
 - Tên sản phẩm.
 - Giá bán (theo định dạng tiền tệ).
 - Mô tả chi tiết và thông số kỹ thuật.
 - Trạng thái tồn kho (còn/hết hàng).
 - Tùy chọn biến thể (màu sắc, kích thước, phiên bản).
 - Nút “Thêm vào giỏ hàng”.
 - Nút “Mua ngay”.
- **Vùng 3 (Footer):** Thông tin liên hệ, chính sách bảo mật, điều khoản sử dụng, mạng xã hội.

Tương tác với người dùng:

- Người dùng click “Thêm vào giỏ hàng” → sản phẩm được đưa vào giỏ.
- Người dùng click “Mua ngay” → chuyển sang MH03-02-1 – Tạo đơn hàng.
- Người dùng có thể chọn biến thể sản phẩm trước khi mua.
- Người dùng click vào ảnh sản phẩm → hiển thị phóng to/slideshow.

Điều kiện ràng buộc:

- Sản phẩm phải tồn tại trong hệ thống.
- Giá, tồn kho, thông tin hiển thị phải đồng bộ với cơ sở dữ liệu.

Liên kết điều hướng:

- MH02-01-1 – Danh sách sản phẩm
- MH03-02-1 – Tạo đơn hàng
- UC02-020 – Xem chi tiết sản phẩm

Ảnh 6. Layout tổng quát màn hình cập nhật thông tin tài khoản

3.2.3 Mã màn hình: MH02-02-1

Tên màn hình: Thêm sản phẩm

Mục đích Màn hình này cho phép người bán (Seller) hoặc người quản trị (Admin) thêm một sản phẩm mới vào hệ thống.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác của hệ thống, bao gồm logo, menu, và thông tin liên hệ.
- **Vùng Nội dung:**
 - Các trường nhập liệu cho thông tin sản phẩm:
 - Tên sản phẩm.
 - Mô tả chi tiết.
 - Loại linh kiện.
 - Giá.
 - Hình ảnh sản phẩm.
 - Thông tin biến thể (nếu có).
 - Nút "Lưu" để hoàn tất việc thêm sản phẩm.

Tương tác với người dùng

- Người dùng nhập đầy đủ thông tin vào các trường bắt buộc.
- Sau khi nhập, người dùng nhấn nút

"Lưu".

- Hệ thống sẽ kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu đã nhập.
- Nếu dữ liệu hợp lệ, sản phẩm sẽ được lưu vào cơ sở dữ liệu.
- Hệ thống hiển thị thông báo "Thêm sản phẩm thành công".

Điều kiện ràng buộc

- Chỉ người bán hoặc quản trị viên mới có quyền truy cập vào màn hình này.
- Giá sản phẩm phải lớn hơn 0.
- Số lượng hình ảnh tối đa là 5, định dạng jpg hoặc png.

Liên kết điều hướng

- Từ màn hình này, người dùng có thể liên kết tới các chức năng:
 - UC02-060 (Quản lý hình ảnh sản phẩm) để thêm hình ảnh.
 - UC02-070 (Quản lý biến thể sản phẩm) để thêm các biến thể.

3.2.4

Mã màn hình: MH02-02-2

Tên màn hình: Cập nhật sản phẩm

Mục đích Màn hình này cho phép người bán (Seller) hoặc người quản trị (Admin) chỉnh sửa thông tin của một sản phẩm đã có sẵn trên hệ thống.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Giống với các màn hình khác của hệ thống.
- **Vùng Nội dung:**
 - Các trường nhập liệu đã được điền sẵn thông tin của sản phẩm hiện tại: tên sản phẩm, mô tả, giá, số lượng, hình ảnh, và biến thể.
 - Nút

"Lưu" để cập nhật thông tin.
 - Nút

"Xoá sản phẩm" để xoá sản phẩm khỏi hệ thống.

Tương tác với người dùng

- Người dùng chọn một sản phẩm từ danh sách và được chuyển đến màn hình này.
- Người dùng có thể chỉnh sửa các thông tin sản phẩm như tên, mô tả, giá, số lượng, hình ảnh, và biến thể.
- Khi người dùng nhấn nút

"Lưu", hệ thống kiểm tra dữ liệu và cập nhật thông tin sản phẩm.
- Khi người dùng nhấn nút

"Xoá sản phẩm", hệ thống sẽ yêu cầu xác nhận trước khi xoá sản phẩm khỏi cơ sở dữ liệu.

Điều kiện ràng buộc

- Chỉ người bán hoặc quản trị viên mới có quyền truy cập màn hình này.
- Sản phẩm phải tồn tại trong hệ thống.
- Không được để trống tên sản phẩm.
- Giá và số lượng sản phẩm phải hợp lệ.
- Sản phẩm chỉ có thể bị xoá nếu chưa được đặt mua bởi khách hàng.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với các chức năng khác:
 - UC02-060 (Quản lý hình ảnh) để cập nhật hình ảnh sản phẩm.
 - UC02-070 (Quản lý biến thể) để chỉnh sửa các biến thể của sản phẩm.
 - UC02-050 (Xoá sản phẩm) để thực hiện thao tác xoá.

3.2.5

Mã màn hình: MH02-02-3

Tên màn hình: Quản lý hình ảnh

Mục đích Màn hình này cho phép người bán (Seller) hoặc người quản trị (Admin) thêm, xóa hoặc cập nhật hình ảnh cho một sản phẩm đã có.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác của hệ thống.
- **Vùng Nội dung:**
 - Khu vực hiển thị các hình ảnh hiện có của sản phẩm, với tùy chọn xem trước.
 - Nút hoặc khu vực để tải lên hình ảnh mới.
 - Nút để xóa hình ảnh đã chọn.
 - Nút "Lưu" để xác nhận các thay đổi.

Tương tác với người dùng

- Người dùng có thể tải lên các tệp hình ảnh mới từ thiết bị của họ.
- Hệ thống sẽ kiểm tra định dạng và kích thước của các tệp này.
- Người dùng có thể chọn một hoặc nhiều hình ảnh hiện có để xóa.
- Sau khi hoàn tất, người dùng nhấn nút "**Lưu**" để lưu các thay đổi.
- Hệ thống hiển thị thông báo "Thành công" sau khi lưu trữ hình ảnh.

Điều kiện ràng buộc

- Chỉ người bán hoặc quản trị viên mới có quyền truy cập màn hình này.
- Kích thước tối đa cho mỗi hình ảnh là 5MB.
- Định dạng hình ảnh được hỗ trợ là JPG và PNG.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với các chức năng:
 - **UC02-030** (Thêm sản phẩm mới) khi người dùng đang trong quá trình tạo sản phẩm mới và muốn thêm hình ảnh.
 - **UC02-040** (Cập nhật sản phẩm) khi người dùng muốn thay đổi hình ảnh của một sản phẩm đã tồn tại.

3.2.6

Mã màn hình: MH02-02-4

Tên màn hình: Quản lý biến thể

Mục đích Màn hình này cho phép người bán (Seller) hoặc người quản trị (Admin) quản lý các biến thể của một sản phẩm, bao gồm thêm, sửa, xóa và liệt kê các tùy chọn khác nhau như màu sắc, kích thước, cấu hình, v.v. .

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác của hệ thống.
- **Vùng Nội dung:**
 - Danh sách các biến thể hiện có của sản phẩm, hiển thị các thông tin như tên biến thể, giá bán, số lượng tồn kho, và các thuộc tính khác (màu sắc, kích thước).
 - Nút

"Thêm biến thể" để tạo một biến thể mới.

- Tùy chọn để chỉnh sửa hoặc xóa từng biến thể trong danh sách .
- Chức năng lọc và sắp xếp danh sách biến thể theo tên, giá hoặc tồn kho.
- Các trường nhập liệu để thêm hoặc chỉnh sửa thông tin biến thể, bao gồm tên, giá, mô tả, hình ảnh và tồn kho.

Tương tác với người dùng

- **Thêm biến thể:** Người dùng nhấn nút "**Thêm biến thể**", nhập thông tin và nhấn "**Lưu**". Hệ thống sẽ kiểm tra tính hợp lệ và lưu biến thể mới vào cơ sở dữ liệu, đồng thời hiển thị thông báo "Thêm biến thể thành công" .
- **Sửa biến thể:** Người dùng chọn một biến thể để chỉnh sửa, thay đổi thông tin cần thiết và nhấn "**Lưu**". Hệ thống sẽ cập nhật dữ liệu và thông báo thành công .
- **Xóa biến thể:** Người dùng chọn biến thể muốn xóa và nhấn nút "**Xóa**". Sau khi xác nhận, hệ thống sẽ xóa biến thể khỏi cơ sở dữ liệu .
- Người dùng có thể lọc và sắp xếp danh sách biến thể để dễ dàng quản lý.

Điều kiện ràng buộc

- Người dùng phải là người bán hoặc quản trị viên và có quyền chỉnh sửa sản phẩm.
- Sản phẩm phải đã tồn tại trong hệ thống.
- Tên biến thể không được trùng nhau trong cùng một sản phẩm.
- Hệ thống sẽ thực hiện phân trang nếu số lượng biến thể lớn hơn 10.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này có thể liên kết với:
 - **UC02-030** (Thêm sản phẩm mới) khi người dùng muốn thêm biến thể trong quá trình tạo sản phẩm.
 - **UC02-040** (Cập nhật sản phẩm) khi người dùng muốn chỉnh sửa biến thể của một sản phẩm đã có.

3.2.7 Mã màn hình: MH02-02-5

Tên màn hình: Quản lý tồn kho

Mục đích Màn hình này cho phép người bán (Seller) hoặc người quản trị (Admin) quản lý và cập nhật số lượng tồn kho của một sản phẩm hoặc từng biến thể của sản phẩm.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác của hệ thống.
- **Vùng Nội dung:**
 - Hiển thị danh sách các sản phẩm/biến thể với thông tin về số lượng tồn kho hiện tại.
 - Các trường nhập liệu hoặc nút bấm để cập nhật số lượng tồn kho (ví dụ: tăng/giảm số lượng).
 - Lịch sử cập nhật tồn kho để theo dõi các thay đổi.
 - Chức năng cảnh báo khi tồn kho xuống dưới một ngưỡng nhất định.
 - Nút "**Lưu**" để xác nhận thay đổi.

Tương tác với người dùng

- Người dùng tìm kiếm và chọn một sản phẩm/biến thể cần quản lý tồn kho.
- Người dùng nhập số lượng tồn kho mới hoặc sử dụng các nút thao tác để điều chỉnh.
- Hệ thống sẽ kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu nhập (ví dụ: tồn kho không được là số âm).
- Người dùng nhấn nút "**Lưu**" để cập nhật số lượng tồn kho vào cơ sở dữ liệu.
- Hệ thống hiển thị thông báo "Cập nhật tồn kho thành công" và cập nhật lịch sử.

Điều kiện ràng buộc

- Chỉ người bán hoặc quản trị viên mới có quyền truy cập vào màn hình này.
- Số lượng tồn kho phải là một số nguyên không âm.
- Các thay đổi về tồn kho phải được ghi lại trong lịch sử để tiện theo dõi.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **UC02-030** (Thêm sản phẩm mới) để thiết lập tồn kho ban đầu.
 - **UC02-040** (Cập nhật sản phẩm) để điều chỉnh tồn kho của sản phẩm đã tồn tại.
 - **UC02-070** (Quản lý biến thể) để quản lý tồn kho cho từng biến thể cụ thể.

3.2.8

Mã màn hình: MH02-03-1

Tên màn hình: Quản lý danh mục

Mục đích Màn hình này cho phép người bán (Seller) hoặc người quản trị (Admin) quản lý và tạo các danh mục sản phẩm, giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm và duyệt sản phẩm hơn.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác của hệ thống.
- **Vùng Nội dung:**
 - Danh sách các danh mục hiện có, có thể hiển thị dưới dạng cây (tree view) để thể hiện danh mục con.
 - Nút "**Thêm danh mục**" để tạo danh mục mới.
 - Các nút "**Chỉnh sửa**" và "**Xoá**" cho mỗi danh mục trong danh sách.
 - Các trường nhập liệu để thêm hoặc chỉnh sửa thông tin danh mục, bao gồm tên danh mục và mô tả.

Tương tác với người dùng

- **Thêm danh mục:** Người dùng nhấn nút "**Thêm danh mục**", nhập tên và mô tả, sau đó nhấn "**Lưu**". Hệ thống sẽ kiểm tra và tạo danh mục mới.
- **Chỉnh sửa danh mục:** Người dùng chọn một danh mục, thay đổi thông tin và nhấn "**Lưu**". Hệ thống sẽ cập nhật danh mục đã chọn.
- **Xoá danh mục:** Người dùng chọn một danh mục để xoá. Hệ thống yêu cầu xác nhận và nếu đồng ý, danh mục sẽ bị xoá khỏi cơ sở dữ liệu.

Điều kiện ràng buộc

- Chỉ người bán hoặc quản trị viên mới có quyền truy cập màn hình này.
- Tên danh mục không được để trống.
- Một danh mục chỉ có thể bị xoá nếu không có sản phẩm nào thuộc danh mục đó.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **UC02-030** (Thêm sản phẩm mới) khi người dùng gán sản phẩm vào danh mục.
 - **UC02-040** (Cập nhật sản phẩm) để thay đổi danh mục cho một sản phẩm đã có.

3.2.9 Mã màn hình: MH03-02-1

Tên màn hình: Tạo đơn hàng

Mục đích Màn hình này cho phép người dùng tạo một đơn hàng mới từ các sản phẩm đã chọn trong giỏ hàng. Đây là bước đầu tiên trong quy trình thanh toán.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác của hệ thống.
- **Vùng Nội dung:**
 - Danh sách các sản phẩm trong giỏ hàng, hiển thị tên sản phẩm, số lượng, giá bán và tổng tiền tạm tính.
 - Các trường nhập liệu cho thông tin giao hàng: tên người nhận, số điện thoại, địa chỉ nhận hàng.
 - Tùy chọn phương thức vận chuyển và chi phí tương ứng.
 - Tổng kết đơn hàng: tổng tiền sản phẩm, phí vận chuyển và tổng tiền cuối cùng.
 - Các tùy chọn thanh toán (ví dụ: thanh toán khi nhận hàng, thanh toán qua ví điện tử).
 - Nút "**Đặt hàng**" để xác nhận và tạo đơn hàng.

Tương tác với người dùng

- Người dùng xem lại các sản phẩm và điều chỉnh số lượng nếu cần.
- Người dùng nhập đầy đủ và chính xác thông tin giao hàng.
- Người dùng chọn phương thức vận chuyển và phương thức thanh toán.
- Sau khi kiểm tra lại toàn bộ thông tin, người dùng nhấn nút "**Đặt hàng**".
- Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin, tạo đơn hàng mới và chuyển người dùng đến màn hình xác nhận hoặc thanh toán.

Điều kiện ràng buộc

- Giỏ hàng phải có ít nhất một sản phẩm.
- Các trường thông tin giao hàng phải được điền đầy đủ.
- Địa chỉ giao hàng phải hợp lệ.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **MH02-01-2** (Chi tiết sản phẩm) khi người dùng nhấn nút "**Mua ngay**".
 - **MH03-02-2** (Chi tiết đơn hàng) sau khi đơn hàng được tạo thành công.
 - **MH04-01-4** (Thanh toán bằng ví / Trạng thái thanh toán) nếu người dùng chọn thanh toán bằng ví.
 - **MH04-01-5** (Thanh toán VNPAY) nếu người dùng chọn thanh toán qua VNPAY.

3.2.10 Mã màn hình: MH03-02-2

Tên màn hình: Chi tiết đơn hàng

Mục đích Màn hình này hiển thị tất cả thông tin chi tiết của một đơn hàng cụ thể sau khi đã được tạo hoặc khi người dùng muốn xem lại.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Giống với các màn hình khác của hệ thống.

- **Vùng Nội dung:**

- Thông tin chung của đơn hàng: mã đơn hàng, ngày đặt hàng, trạng thái hiện tại (chờ xác nhận, đang giao, đã giao), và tổng tiền.
- Thông tin người nhận và địa chỉ giao hàng.
- Danh sách các sản phẩm trong đơn hàng, bao gồm tên sản phẩm, số lượng, giá và tổng tiền của từng mặt hàng.
- Thông tin về phương thức thanh toán và vận chuyển.
- Các nút chức năng tùy thuộc vào trạng thái đơn hàng (ví dụ: "Hủy đơn hàng", "Liên hệ người bán", "Xem lại bằng chứng thanh toán").

Tương tác với người dùng

- Người dùng có thể xem lại toàn bộ thông tin đơn hàng một cách rõ ràng.
- Tùy thuộc vào trạng thái đơn hàng, người dùng có thể thực hiện các hành động như hủy đơn hàng (nếu đơn hàng chưa được xử lý).
- Nếu đơn hàng đã được giao thành công, người dùng có thể xác nhận đã nhận hàng.
- Người dùng có thể liên kết đến màn hình khác để thực hiện các hành động liên quan (ví dụ: gửi yêu cầu tranh chấp).

Điều kiện ràng buộc

- Đơn hàng phải tồn tại trong hệ thống.
- Quyền truy cập màn hình phải thuộc về người đã tạo đơn hàng hoặc người quản trị.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **MH03-02-1** (Tạo đơn hàng) sau khi người dùng đặt hàng thành công.
 - **MH03-02-3** (Danh sách đơn hàng đã đặt) khi người dùng muốn xem chi tiết một đơn hàng cụ thể từ danh sách.
 - **MH03-03-1** (Trạng thái đơn hàng) để theo dõi chi tiết tình trạng đơn hàng.
 - **MH03-03-2** (Upload bằng chứng) nếu người dùng cần gửi bằng chứng thanh toán.
 - **MH03-03-3** (Tranh chấp & hoàn tiền) nếu có vấn đề phát sinh.

3.3 Phân hệ thanh toán

3.3.1 Mã màn hình: MH04-01-4

Tên màn hình: Thanh toán bằng ví / Trạng thái thanh toán

Mục đích Màn hình này được sử dụng để người dùng thực hiện thanh toán cho đơn hàng bằng cách sử dụng số dư trong ví điện tử của họ và hiển thị trạng thái của giao dịch đó.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác của hệ thống.
- **Vùng Nội dung:**
 - **Thông tin thanh toán:** Hiển thị tổng số tiền cần thanh toán cho đơn hàng.
 - **Thông tin ví:** Hiển thị số dư hiện tại của người dùng.
 - **Các nút chức năng:**
 - Nút "**Thanh toán**" để xác nhận và thực hiện giao dịch.
 - Nút "**Hủy**" để hủy bỏ giao dịch.
 - **Thông báo trạng thái:** Hiển thị thông báo về kết quả thanh toán (thành công, thất bại, đang chờ xử lý).
 - **Lịch sử giao dịch:** Liệt kê các giao dịch đã thực hiện.

Tương tác với người dùng

- Người dùng xác nhận thanh toán bằng cách nhấn nút "**Thanh toán**".
- Hệ thống kiểm tra số dư ví. Nếu đủ, giao dịch sẽ được thực hiện và thông báo "Thanh toán thành công" sẽ được hiển thị.
- Nếu số dư không đủ, hệ thống sẽ hiển thị cảnh báo và chuyển hướng người dùng đến màn hình nạp tiền hoặc chọn phương thức thanh toán khác.
- Sau khi thanh toán thành công, đơn hàng sẽ chuyển sang trạng thái "Đã thanh toán".

Điều kiện ràng buộc

- Người dùng phải có số dư trong ví đủ để thực hiện thanh toán.
- Kết nối mạng phải ổn định trong suốt quá trình giao dịch.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **MH03-02-1** (Tạo đơn hàng).
 - **MH04-01-2** (Nạp tiền).
 - **MH03-02-2** (Chi tiết đơn hàng).

3.3.2 Mã màn hình: MH04-01-5

Tên màn hình: Thanh toán VNPAY

Mục đích Màn hình này được thiết kế để xử lý việc thanh toán qua cổng thanh toán VNPAY, cho phép người dùng thanh toán đơn hàng một cách an toàn và tiện lợi.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác của hệ thống.

- **Vùng Nội dung:**
 - **Thông tin đơn hàng:** Tóm tắt chi tiết đơn hàng (mã đơn, tổng tiền).
 - **QR Code VNPAY:** Một mã QR được tạo tự động để người dùng quét và thanh toán qua ứng dụng ngân hàng.
 - **Link thanh toán:** Một đường dẫn để chuyển hướng đến trang web của VNPAY.
 - **Thông báo trạng thái:** Hiện thị thông báo về tình trạng thanh toán (đang chờ, đã thanh toán thành công, thất bại).
 - Nút "**Quay lại**".

Tương tác với người dùng

- Người dùng được chuyển đến màn hình này sau khi chọn phương thức thanh toán VNPAY.
- Người dùng có thể quét mã QR hoặc nhấn vào link để thực hiện thanh toán qua ứng dụng ngân hàng hoặc ví điện tử có liên kết với VNPAY.
- Sau khi thanh toán, VNPAY sẽ gửi kết quả giao dịch về hệ thống.
- Hệ thống sẽ cập nhật trạng thái đơn hàng và thông báo cho người dùng.

Điều kiện ràng buộc

- Người dùng phải có một ứng dụng ngân hàng hoặc ví điện tử hỗ trợ thanh toán qua VNPAY.
- Phải có kết nối internet ổn định trong suốt quá trình giao dịch.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **MH03-02-1** (Tạo đơn hàng).
 - **MH03-02-2** (Chi tiết đơn hàng) sau khi thanh toán thành công.

3.4 Phân hệ quản trị viên cao nhất (Admin)

3.4.1 Mã màn hình: MH06-01-1

Tên màn hình: Danh sách user

Mục đích Màn hình này cung cấp cho người quản trị (Admin) một cái nhìn tổng quan về tất cả người dùng trong hệ thống. Admin có thể xem, tìm kiếm, lọc và thực hiện các hành động quản lý cơ bản trên tài khoản người dùng.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác dành cho Admin.
- **Vùng Nội dung:**
 - Bảng hoặc danh sách hiển thị các thông tin cơ bản của người dùng: tên, email, vai trò (người mua/người bán), trạng thái tài khoản (đã duyệt, bị khóa, đang chờ duyệt).
 - Thanh tìm kiếm để lọc người dùng theo tên, email hoặc ID.
 - Các bộ lọc và tùy chọn sắp xếp (ví dụ: theo vai trò, trạng thái tài khoản).
 - Chức năng phân trang để quản lý danh sách người dùng lớn.
 - Các nút hành động nhanh như "Khóa tài khoản", "Mở khóa tài khoản".

Tương tác với người dùng

- Người quản trị có thể tìm kiếm người dùng cụ thể bằng cách nhập thông tin vào thanh tìm kiếm.
- Bằng cách nhấp vào tên người dùng, Admin có thể truy cập màn hình **MH06-01-2 (Chi tiết user)** để xem thông tin chi tiết và thực hiện các thao tác quản lý sâu hơn.
- Admin có thể thay đổi trạng thái của tài khoản trực tiếp từ màn hình này (ví dụ: khóa hoặc mở khóa tài khoản).

Điều kiện ràng buộc

- Chỉ những tài khoản có quyền Admin mới được phép truy cập màn hình này.
- Dữ liệu người dùng phải được bảo mật và chỉ những người có thẩm quyền mới được truy cập.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **MH06-01-2** (Chi tiết user) để quản lý tài khoản chi tiết.
 - **MH06-02-1**

3.4.2 Mã màn hình: MH06-01-2

Tên màn hình: Chi tiết user

Mục đích Màn hình này cho phép người quản trị xem thông tin chi tiết của một người dùng cụ thể và thực hiện các hành động quản lý chuyên sâu hơn.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác dành cho Admin.
- **Vùng Nội dung:**
 - **Thông tin cá nhân:** Hiển thị tên, email, số điện thoại, ngày đăng ký, và các thông tin cá nhân khác.
 - **Thông tin tài khoản:** Tình trạng hiện tại của tài khoản (đã duyệt, bị khóa, v.v.).
 - **Lịch sử hoạt động:** Nhật ký các hành động của người dùng (ví dụ: đăng nhập, thêm sản phẩm, đặt hàng).
 - Các nút hành động:
 - Nút "**Khóa/Mở khóa tài khoản**".
 - Nút "**Reset mật khẩu**".
 - Nút "**Xóa tài khoản**".

Tương tác với người dùng

- Admin xem xét thông tin chi tiết của người dùng để đánh giá hoạt động.
- Admin có thể reset mật khẩu cho người dùng nếu cần thiết.
- Admin có thể khóa tài khoản nếu phát hiện hoạt động bất thường.
- Admin có thể xóa tài khoản, nhưng cần có xác nhận để tránh nhầm lẫn.

Điều kiện ràng buộc

- Admin phải có quyền để thực hiện các hành động quản lý.
- Hệ thống cần ghi lại nhật ký (log) tất cả các hành động của Admin trên màn hình này.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **MH06-01-1** (Danh sách user) để quay lại danh sách người dùng.
 - **MH05-01-2** (Email reset) để gửi email reset mật khẩu.
 - **MH05-01-4** (Cảnh báo bảo mật) khi có hành động bất thường.

○

3.4.3 Mã màn hình: MH06-02-1

Tên màn hình: Quản lý sản phẩm

Mục đích Màn hình này cho phép người quản trị giám sát, duyệt và quản lý các sản phẩm được đăng bán bởi người bán.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác dành cho Admin.
- **Vùng Nội dung:**
 - Bảng hoặc danh sách hiển thị các sản phẩm, bao gồm: tên sản phẩm, tên người bán, trạng thái (đang chờ duyệt, đã duyệt, bị từ chối), và ngày đăng.
 - Thanh tìm kiếm để lọc sản phẩm theo tên hoặc người bán.
 - Các bộ lọc để xem sản phẩm theo trạng thái (chờ duyệt, đã duyệt, đã khóa).
 - Các nút hành động:
 - Nút "**Duyệt sản phẩm**".
 - Nút "**Từ chối**" hoặc "**Khóa**".

Tương tác với người dùng

- Admin xem xét danh sách sản phẩm mới để duyệt.
- Admin có thể kiểm tra chi tiết sản phẩm và quyết định duyệt hoặc từ chối.
- Khi duyệt, sản phẩm sẽ hiển thị công khai trên hệ thống. Khi từ chối, sản phẩm sẽ bị ẩn.

Điều kiện ràng buộc

- Chỉ tài khoản Admin mới có thể truy cập màn hình này.
- Dữ liệu sản phẩm phải đồng bộ với cơ sở dữ liệu.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **MH06-01-1** (Danh sách user) để chuyển đến quản lý người dùng.
 - **MH02-01-2** (Chi tiết sản phẩm) để xem thông tin chi tiết sản phẩm.

3.4.4 Mã màn hình: MH06-03-1

Tên màn hình: Giám sát giao dịch

Mục đích Màn hình này cho phép người quản trị giám sát và kiểm tra tất cả các giao dịch thanh toán và đơn hàng trên hệ thống.

Thành phần giao diện

- **Vùng Header và Footer:** Tương tự như các màn hình khác dành cho Admin.
- **Vùng Nội dung:**
 - Bảng hoặc danh sách hiển thị các giao dịch, bao gồm: mã giao dịch, thời gian, người gửi/người nhận, số tiền, và trạng thái (thành công, thất bại, đang chờ).
 - Thanh tìm kiếm và bộ lọc để lọc giao dịch theo thời gian, số tiền hoặc trạng thái.
 - Biểu đồ hoặc thống kê trực quan về số lượng giao dịch và doanh thu.
 - Nút "**Xem chi tiết**" cho mỗi giao dịch.

Tương tác với người dùng

- Admin xem lại các giao dịch để phát hiện gian lận hoặc lỗi.
- Admin có thể kiểm tra chi tiết từng giao dịch để hỗ trợ người dùng giải quyết tranh chấp.
- Màn hình này cung cấp cái nhìn tổng quan về tình hình kinh doanh của hệ thống.

Điều kiện ràng buộc

- Chỉ tài khoản Admin mới có thể truy cập.
- Tất cả giao dịch phải được ghi lại đầy đủ và chính xác.

Liên kết điều hướng

- Màn hình này liên kết với:
 - **MH03-02-2** (Chi tiết đơn hàng).
 - **MH04-01-1** (Số dư & lịch sử) để kiểm tra lịch sử giao dịch ví.