## TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG



# BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN Công nghệ Web và dịch vụ trực tuyến ĐỀ TÀI WEBSITE MUA BÁN ĐĨA GAME PLAYSTAION 4

Nhóm sinh viên: **Nhóm 5** 

Nguyễn Đông Tư: 20156827

Dương Văn Huy: 20155692

Lưu Văn Vũ : 20156881

Học kì: 20172

Giáo viên hướng dẫn: Đỗ Bá Lâm

Hà Nội, 10 Tháng 5 Năm 2018

## Lời nói đầu

Trong những năm gần đây, công nghệ thông tin không ngừng phát triển một cách mạnh mẽ và hiện đại. Sự ra đời của công nghệ thông tin làm phong phú bộ mặt xã hội, đời sống con người được nâng cao rõ rệt, đóng góp to lớn cho sự phát triển của nhân loại.

Với xu thế toàn cầu hoá nền kinh tế thế giới, đặc biệt là nhu cầu trao đổi hàng hoá của con người ngày càng tăng cả về số lượng và chất lượng, nhu cầu sử dụng Internet ngày càng nhiều và các hình thức kinh doanh trên mạng ngày càng đa dạng và phong phú rất được nhiều người sử dụng và ưa chuộng.

Vì vậy, nhiều cửa hàng đã áp dụng phương pháp bán hàng qua mạng để khách hàng dễ dàng tìm kiếm thông tin mà không cần tốn nhiều thời gian và chi phí. Các trang Web ra đời cung cấp thông tin về sản phẩm giá cả cũng như những phương thức thanh toán cho người dùng. Do Đó người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm sản phẩm mình mong muốn và lựa chọn cho mình một sản phẩm phù hợp.

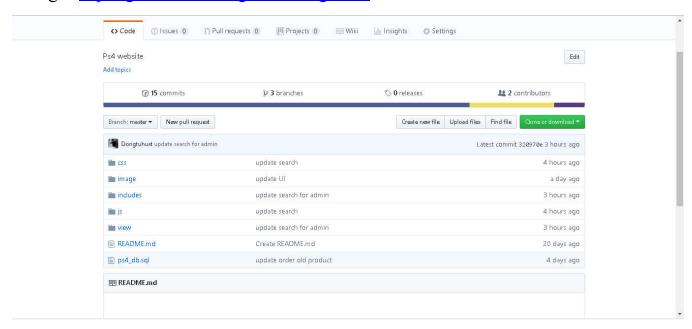
Từ những vấn đề đặt ra ở trên, nhóm chúng em đã chọn đề tài: "Xây dựng Website mua bán đĩa game cho máy Playstation" làm nội dung đề tài xây dựng để làm quen với việc lập trình Web đồng thời tìm hiểu cách thức xây dựng và hoạt động của một Website bán hàng trực tuyến.

## Phân công công việc

Thành viên	Công việc
Nguyễn Đông Tư	Front-end, chức năng giỏ hàng, chức năng của ng dùng(đăng bán, quản lý sản phẩm đăng, đổi mk)
Dương Văn Huy	Cơ sở dữ liệu , quản lý tài khoản đăng nhập đăng ký xóa tài khoản
Lưu Văn Vũ	Quản lý sản phẩm cũ mới (thêm sửa xóa) ,Quản lý đơn hàng (xác nhận giao hàng , hủy hàng), viết báo cáo

Nhóm có sử dụng github để trao đổi:

Link git: <a href="https://github.com/Dongtuhust/dongtuweb">https://github.com/Dongtuhust/dongtuweb</a>



## Mục lục

Chương	g 1. Giới thiệu	. 5
1.1	Mô tả yêu cầu bài toán	. 5
1.2	Đinh hướng công nghệ, công cụ sử dụng	. 5
Chương	g 2. Phân tích yêu cầu	.6
2.1.	Xác định tác nhân của hệ thống	.6
2.2.	Usecase ca sử dụng của hệ thống	.7
2.3.	Đặc tả các ca sử dụng của hệ thống	.8
2.3.1.	Usecase đặt mua đĩa	.8
2.3.2.	UC Xác nhận đơn hàng	.9
2.3.3.	UC đăng bán đĩa cũ	.9
2.3.4.	UC đăng nhập	10
2.3.5.	UC Đăng ký tài khoản	11
2.3.6.	UC cập nhật thông tin đĩa	12
Chương	g 3. Thiết kế cơ sở dữ liệu	13
3.1.	Thiết kế cơ sở dữ liệu	13
Chương	g 4. Giao diện chương trình	16
4.1.	Giao diện người sử dụng	16
4.2.	Giao diện nhà quản trị	23
Chương	5. Tổng kết	29
5.1.	Kết quả đạt được và chưa đạt được:	29
1.3	Định hướng phát triển trong tương lai:	29
Tài liêu	tham khảo	30

## Chương 1. Giới thiệu

#### 1.1 Mô tả yêu cầu bài toán

Hệ thống bán đĩa chơi game cho máy Playstation là một hệ thống cung cấp cho người sử dụng, người quản trị hệ thống những chức năng cần thiết để mua bán và quản lý hoạt động của cửa hàng.

Đối với người mua hàng, hệ thống cung cấp các chức năng tìm kiếm, xem thông tin sản phẩm. Ngoài ra người mua hàng có thể lựa chọn cho mình hình thức thanh toán và phương thức giao hàng cho phù hợp. Bên cạnh hệ thống cũng cung cấp cho người mua hàng chức năng giao bán lại các đĩa cũ đã qua sử dụng, quản lý sản phẩm mình giao bán, thông báo cho người dùng khi có người mua sản phẩm của mình bằng biểu tượng chuông notification góc trái

Đối với nhà quản lý thì ngoài những chức năng quản lý thông thường về đơn hàng, hay về sản phẩm thì còn phải cung cấp cách sắp xếp việc hiển thị các sản phẩm như "Mới, Hot" để người mua hàng có thể chú ý hơn. Quản lý tài khoản người dùng xóa tài khoản

#### 1.2 Đinh hướng công nghệ, công cụ sử dụng

Chương trình sử dụng ngôn ngữ PHP làm ngôn ngữ xử lý phía server. Ngoài ra còn sử dụng HTML, CSS3, JQuery, Bootstrap4 để thiết lập giao diện, tương tác phía client và có sử dụng Ajax để cập nhật lại dữ liệu

Công cụ sử dụng: Xampp, Sublime Text, VS Code, MySql Workbench

## Chương 2. Phân tích yêu cầu

#### 2.1. Xác định tác nhân của hệ thống

Có 4 tác nhân tham gia vào hoạt động của hệ thống

• Người dùng

Người truy cập Website nói chung. Có thể xem và tìm kiếm thông tin sản phẩm, đăng nhập, đăng ký hoặc đổi mật khẩu

Khách hàng

Người muốn sử dụng các dịch vụ khác của cửa hàng như mùa hàng, hay đăng bán sản phẩm cũ

Nhân viên bán hàng

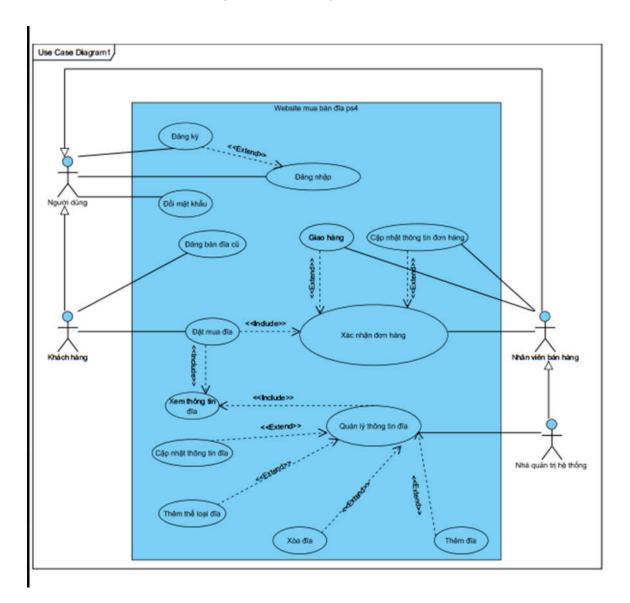
Nhân viên thường trực của cửa hàng có nhiêm vụ theo dõi các đơn hàng gửi đến rồi tiếp nhận và tiến hành xử lý

Nhà quản trị hệ thống

Người quản trị của cửa hàng có thể làm mọi việc mà nhân viên bán hàng có thể làm. Ngoài ra nhà quản trị có thể thêm, xóa, cập nhật các thông tin sản phẩm.

Nếu trong một cửa hàng nhỏ thì chúng ta có thể gôp cả nhà quản trị và nhân viên bán hàng là một

## 2.2. Usecase ca sử dụng của hệ thống



## 2.3. Đặc tả các ca sử dụng của hệ thống

#### 2.3.1. Usecase đặt mua đĩa

#### ĐẶC TẢ CA SỬ DỤNG

<b>Tên ca sử dụng:</b> Đặt mua sản phẩm	<b>ID:</b> 1	<b>Mức quan trọng:</b> Cao
Tác nhân chính: Khách hàng	Kiểu ca sử dụn	g: chi tiết, thiết yếu

#### Các nhân tố và mối quan tâm:

- Khách hàng: Muốn tìm kiếm thông tin và mua đĩa mới cung cấp bởi cửa hàng hoặc đĩa cũ do người dùng khác bán
- Nhân viên bán hàng: Tiếp nhận thông tin giao hàng, xác nhận lại tính chính xác của thông tin

Mô tả ngắn gọn: Ca sử dụng mô tả quá trình đặt mua đĩa mới của khách hàng

Kích hoạt: Khách hàng truy cập vào cửa hàng

Kiểu: ngoại

#### Các mối quan hệ:

- Liên quan: Khách hàng, nhân viên bán hàng
- Bao gồm: Xem thông tin đĩa, Xác nhận đơn hàng
- Mở rộng:
- Khái quát hóa:

#### Luồng sự kiện chính:

- 1. Khách hàng gửi một yêu cầu tìm kiếm đến hệ thống
- 2. Hệ thống hiển thị danh sách các đĩa cho khách hàng
- 3. Khách hàng lựa chọn một đĩa để xem thông tin chi tiết
- 4. Hệ thống cung cấp thông tin chi tiết về sản phẩm: tến sản phẩm, giá, nhà cung cấp, số lượng, mô tả,...
- 5. Khách hàng lựa chọn số lượng và thêm sản phẩm vào giỏ hàng
- 6. Hệ thống cập nhật lại thông tin giỏ hàng: số lượng sản phẩm mỗi loại, tổng tiền
- 7. Khách hàng lặp lại các thao tác 1 đến 6 cho đến khi đặt đủ món mình yêu cầu
- 8. Khách hàng quyết định sẽ tiến hành gửi đơn hàng đi
- 9. Khách hàng nhập các thông tin cần thiết để giao hàng: Tên người nhân, địa chỉ, số điện thoại liên hệ, ghi chú,...
- 10. Giao dịch viên tiến hành ca sử dụng xác nhận đơn hàng

#### Luồng sự kiện con:

#### Luồng sự kiện tương đương/ngoại lệ:

- 5.1.a Khách hàng tiến hành ca sử dụng đăng nhập nếu chưa đăng nhập
- 5.1.b Khách hàng chuyển ngay đến bước 8 nếu đó là sản phẩm cũ

#### 2.3.2. UC Xác nhận đơn hàng

#### ĐẶC TẢ CA SỬ DỤNG

<b>Tên ca sử dụng:</b> Xác nhận đơn hàng	<b>ID:</b> 2	<b>Mức quan trọng:</b> Cao
<b>Tác nhân chính:</b> Nhân viên bán hàng	Kiểu ca sử dụn	g: chi tiết, thiết yếu

#### Các nhân tố và mối quan tâm:

- Nhân viên bán hàng: xác thực lại thông tin của đơn hàng

- Khách hàng: Xác nhận lại thông tin với giao dịch viên

**Mô tả ngắn gọn:** Ca sử dụng mô tả cách nhân viên bán hàng tiến hành xác nhận đơn hàng

Kích hoạt: Có một đơn hàng chưa xử lý được gửi đến

Kiểu: ngoại

#### Các mối quan hệ:

- Liên quan: Nhân viên bán hàng, Khách hàng
- Bao gồm:
- Mở rộng: giao hàng, cập nhật thông tin đơn hàng
- Khái quát hóa:

#### Luồng sự kiện chính:

- 1. Hệ thống hiển thị các đơn hàng chưa được xác nhận (Với cả đơn hàng mua đĩa cũ và đĩa mới)
- 2. Nhân viên bán hàng lấy ra một trong số các đơn hàng để tiến hành xử lý
- 3. Hệ thống hiển thị thông tin đơn đặt hàng cho nhân viên bán hangs
- 4. Nhân viên kiểm tra hình thức thanh toán
  - a. Thanh toán bằng thẻ ATM:
  - b. Thanh toán bằng COD
    - i. Nhân viên kiểm tra mã giao dịch và trạng thái giao dịch. Nếu thành công chuyển tiếp bước 5
- 5. Nhân viên liên lạc với khách hàng xác nhận lại thông tin đơn hàng
- 6. Nhân viên chỉnh sửa lại thông tin giao hàng nếu cần thiết
- 7. Nhân viên liên lạc bên chuyển phát để tiến hành giao hàng
- 8. Nhân viên đánh dấu đơn hàng là đã giao

#### Luồng sự kiện con:

#### Luồng sự kiện tương đương/ngoại lệ:

- 5.1. Nếu trong thời gian dài không liên lạc được thì tiến hành hủy bỏ đơn đặt hàng
- 8.1. Nếu sản phẩm bị trả lại (không thể giao hàng) thì nhân viên tiến hành hủy bỏ đơn đặt hàng

#### 2.3.3. UC đăng bán đĩa cũ

#### ĐẶC TẢ CA SỬ DỤNG

<b>Tên ca sử dụng:</b> Đăng bán đĩa cũ	<b>ID:</b> 3	<b>Mức quan trọng:</b> Cao
Tác nhân chính: Khách hàng	Kiểu ca sử dụng	g: chi tiết, thiết yếu

#### Các nhân tố và mối quan tâm:

- Khách hàng muốn bán lại đĩa cũ đã qua sử dụng

- Nhân viên bán hàng: Kiểm tra chất lượng đĩa nhận đĩa và đăng lên trang web

Mô tả ngắn gọn: Ca sử dụng mô tả cách khách hàng đăng bán lại đĩa của mình

Kích hoạt: Có một đơn hàng chưa xử lý được gửi đến

Kiểu: ngoại

#### Các mối quan hệ:

- Liên quan: Khách hàng, Nhân viên bán hàng

- Bao gồm:
- Mở rộng:
- Khái quát hóa:

#### Luồng sự kiện chính:

- 1. Khách hàng tiến hành ca sử dung đăng nhập nếu chưa đăng nhập hệ thống
- 2. Khách hàng điền các thông tin về sản phẩm (Tên đĩa, mô tả, tình trạng, giá mong muốn,...)
- 3. Khách hàng gửi lại sản phẩm cho cửa hàng
- 4. Nhân viên bán hàng nhận đĩa cũ rồi đánh giá lại chất lượng sản phẩm
- 5. Nhân viên cập nhật thông tin sản phẩm lên trang web

#### Luồng sự kiện con:

Luồng sự kiện tương đương/ngoại lệ:

#### 2.3.4. UC đăng nhập

#### ĐĂC TẢ CA SỬ DUNG

<b>Tên ca sử dụng:</b> Đăng nhập	<b>ID:</b> 4	<b>Mức quan trọng:</b> Cao
Tác nhân chính: Người dùng	Kiểu ca sử dụng	g: chi tiết, thiết yếu

#### Các nhân tố và mối quan tâm:

- Người dùng: Đăng nhập để sử dụng những chức năng của hệ thống: mua, bán đĩa cũ, hay quản trị đối với admin

Mô tả ngắn gọn: Ca sử dụng mô tả quá trình xư lý khi người dùng đăng nhập

Kích hoạt: Người dùng điều hướng đến trang đăng nhập

Kiểu: ngoại

#### Các mối quan hệ:

- Liên quan: Người dùng

- Bao gồm:
- Mở rộng: Đăng ký Khái quát hóa:

#### Luồng sự kiện chính:

- 1. Người dùng điền thông tin tài khoản để đăng nhập (email, mật khẩu)
- 2. Người dùng gửi gửi thông tin dùng để đăng nhập đi
- 3. Hệ thống kiểm tra xem có tồn tại thông tin tài khoản đó không
- 4. Điều hướng người dùng về trang chính (đăng nhập thành công và người đó không phải admin)

#### Luồng sự kiện con:

#### Luồng sự kiện tương đương/ngoại lệ:

- 1.1. Người dùng tiến hành ca sử dung đăng ký tài khoản nếu chưa có tài khoản)
- 4.1.a. Điều hướng người dùng lại về trang đăng nhập nếu thông tin tài khoản không tồn tai
- 4.1.b. Điều hướng người dùng về trang admin nếu đăng nhập thành công và người đó là admin

#### 2.3.5. UC Đăng ký tài khoản

#### ĐẶC TẢ CA SỬ DỤNG

<b>Tên ca sử dụng:</b> Đăng ký tài khoản	<b>ID:</b> 5	<b>Mức quan trọng:</b> Cao
Tác nhân chính: Người dùng	Kiểu ca sử dụng	g: chi tiết, thiết yếu

#### Các nhân tố và mối quan tâm:

 Người dùng: muốn đăng ký một tài khoản đề sử dụng những chức năng của hệ thống

Mô tả ngắn gọn: Ca sử dụng mô tả cách đăng ký một tài khoản

Kích hoạt: Người dùng điều hướng đến trang đăng ký

Kiểu: ngoại

#### Các mối quan hệ:

- Liên quan: Người dùng
- Bao gồm:
- Mở rộng:
- Khái quát hóa:

#### Luồng sự kiện chính:

- 1. Người dùng nhập các thông tin cần thiết cho một tài khoản mới (email, tên tài khoản, mật khẩu, số điện thoại, địa chỉ,...)
- 2. Người dùng nhập thêm Adminpass nếu muốn đăng ký tài khoản admin (không bắt buộc)
- 3. Hệ thống thêm thông tin tài khoản vào csdl
- 4. Hệ thống điều hướng người dùng về trang đăng nhập

#### Luồng sự kiện con:

#### Luồng sự kiện tương đương/ngoại lệ:

4.1.a. Hệ thống đưa ra thông báo thông tin tài khoản đã tồn tại

#### 2.3.6. UC cập nhật thông tin đĩa

#### ĐẶC TẢ CA SỬ DỤNG

Tên ca sử dụng: Cập nhật thông tin đĩaID: 6Mức quan trọng: CaoTác nhân chính: Nhà quản trịKiểu ca sử dụng: chi tiết, thiết yếu

#### Các nhân tố và mối quan tâm:

- Nhà quản trị: muốn cập nhật lại thông tin sản phẩm

Mô tả ngắn gọn: Ca sử dụng mô tả cách nhà quản trị cập nhật thông tin đĩa

Kích hoạt: Nhà quản trị muốn thay đổi thông tin một sản phẩm

Kiểu: ngoại

#### Các mối quan hệ:

- Liên quan: Nhà quản trị

- Bao gồm:
- Mở rộng:
- Khái quát hóa:

#### Luồng sự kiện chính:

- 1. Hệ thống hiển thị danh sách các đĩa trong cửa hàng
- 2. Nhà quản trị lựa chọn 1 trong số các đĩa để xem thông tin chi tiết
- 3. Nhà quản trị lựa chọn thao tác "Sửa" thông tin đĩa
- 4. Nhà quản trị thay đổi các trường thông tin theo ý muốn (giá, số lướng, miêu tả, trạng thái (mới, hot,...)
- 5. Nhà quản trị lựa chọn thao tác "Lưu" để cập nhật thông tin này
- 6. Hệ thống hiển thị kết quả thực hiện thao tác

#### Luồng sự kiện con:

#### Luồng sự kiện tương đương/ngoại lệ:

# Chương 3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

## 3.1. Thiết kế cơ sở dữ liệu

#### ❖ Bảng user:

Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Mô tả
User_id	Int(11)	Khóa chính	Id người dùng
Username	Varchar(50)		Tên người dùng
Password	Varchar(50)		Mật khẩu
Email	Varchar(50)		Email đắng ký
Createddate	Datetime		Ngày đăng ký
Is_block	Tinyint(4)		Tài khoản có bị khóa không cho đăng nhập hay không
Permission	Tinyint(4)		Có phải admin hay không
Address	Varchar(50)		Địa chỉ
Phone	Int(10)		Số điện thoại

#### Bång product

Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Mô tả
Product_id	Int(10)	Khóa chính	Id sản phẩm
Product_name	Varchar(30)		Tên
Price_buy	Int		Giá bán của sản phẩm
Description	Varchar(500)		Mô tả về sản phẩm
Product_image	Varchar(20)		Đường dẫn đến ảnh đại diện mô tả về sản phẩm
Detail_image	Varchar(20)		Đường dẫn đến các hình ảnh khác mô tả về sản phẩm
Category_id	Int(2)	Khóa ngoài (bảng Category)	Id về thể loại của sản phẩm
Distributor_name	Varchar(30)		Tên nhà cung cấp
Quantity	Int(5)		Số lượng sản phẩm
Product_status	Varchar(10)		Trạng tái Mới, Hot, Cũ của sản phẩm
Updatetime	Date		Ngày cập nhật thông tin cho sản phẩm
Purchase_number	Int(11)		Số lượng người đã đặt mua của sản phẩm

#### ❖ Bảng category:

Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Mô tả

Category_id	Int(2)	Khóa chính	Id thể loại
Category_name	Varchar(20)		Tên thể loại
Image_uri	Varchar(45)		Ảnh đại diện cho thể loại
Title	Varchar(100)		Mô tả cho thể loại

## ❖ Bång product\_user

Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Mô tả
Product_id	Int(10)	Khóa chính	Id của sản phẩm cũ do người dùng
			bán
Product_name	Varchar(30)		Tên sản phẩm
Price_buy	Int(10)		Giá mua
Price_rent	Int(10)		Giá thuê (tháng)
Description	Varchar(500)		Mô tả
Product_img	Varchar(50)		Đường dẫn đến ảnh mô tả sản phẩm
Category	Varchar(30)		Thể loại của sản phẩm
User_email	Varchar(50)		Email của người bán sản phẩm
Status	Varchar(50)		Tỷ lệ cũ, mới của sản phẩm (%)
Notification	Varchar(30)		Trạng thái của sản phẩm (Đã bán
			hay chua)

## ❖ Bång order\_old\_product :

Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Mô tả
Order_id	Int(10)	Khóa chính	Id đơn hàng
Product_name	Varchar(20)		Tên sản phẩm
Username	Varchar(50)		Tên tài khoản mua hàng
Quantity	Int(10)		Số lượng mua

## ❖ Bång order\_customer:

Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Mô tả
Order_id	Int(10)	Khóa chính	Id đơn hàng
Seller	Varchar(30)		Tên người mua
Product_name	Varchar(30)		Tên sản phẩm
Total_money	Int(10)		Tổng tiền
Customer_name	Varchar(30)		Tên người mua
Gender	Varchar(10)		Giới tính
Customer_add	Varchar(50)		Địa chỉ giao hàng
Customer_phone	Int(10)		Số điện thoại người mua hàng
Order_date	Datetime		Ngày mua hàng
Payment	Varchar(20)		Phương thức thanh toán (COD, ATM)

Note	Varchar(50)	Ghi chú của người mua hàng
Status	Varchar(30)	Trạng thái (đang chò, đã giao)

#### ❖ Bång order customer

Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Mô tả
Order_id	Int(10)	Khóa chính	Id đơn hàng
Customer_name	Varchar(50)		Tên khách hàng
Customer_add	Varchar(50)		Địa chỉ giao hàng
Customer_phone	Int(10)		Số điện thoại người giao hàng
Total_money	Int(10)		Tổng tiền
Order_date	Datetime		Ngày mua hàng
Payment	Varchar(20)		Hình thức thanh toán (COD, ATM)
Gender	Varchar(10)		Giói tính
Note	Varchar(50)		Ghi chú của người mua hàng
Status	Varchar(30)		Trạng thái xử lý của đơn hàng (đang
			chò, đã giao, bị hủy)

#### ❖ Bång distributor

Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Mô tả
Distributor_id	Int(2)	Khóa chính	Id nhà cung cấp
Distributor_name	Varchar(50)		Tên nhà cung cấp

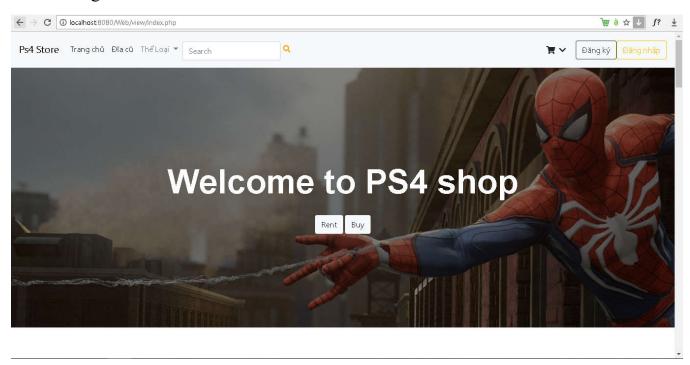
#### ❖ Tổng quát

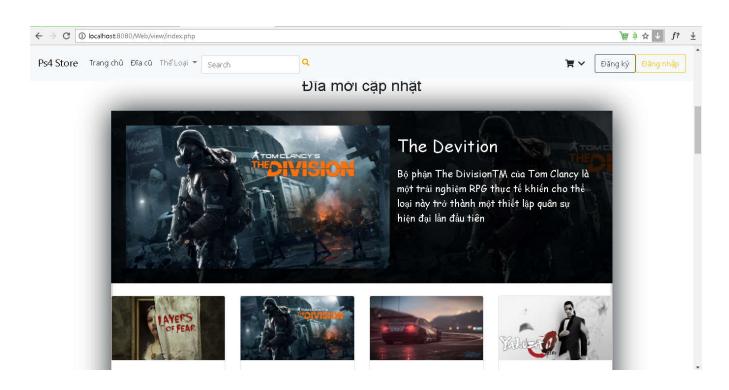


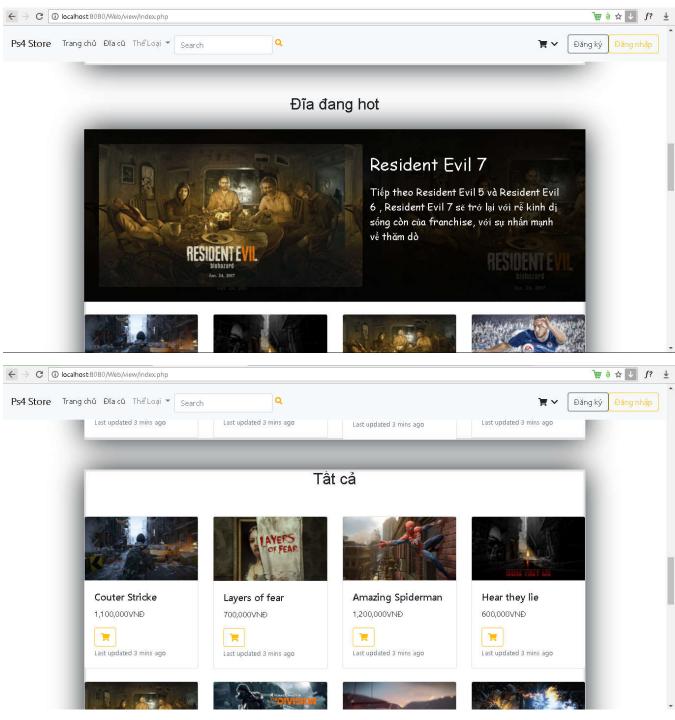
## Chương 4. Giao diện chương trình

#### 4.1. Giao diện người sử dụng

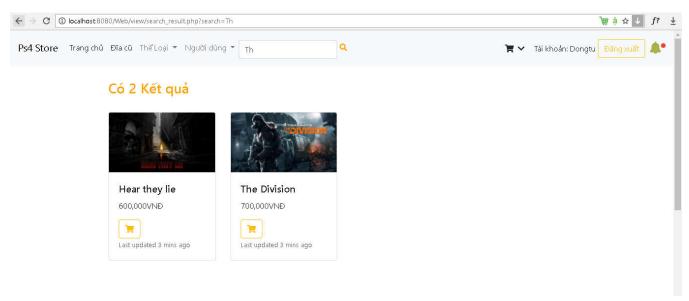
#### Trang chủ



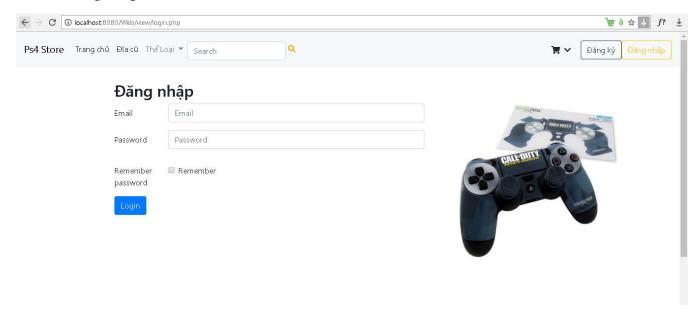




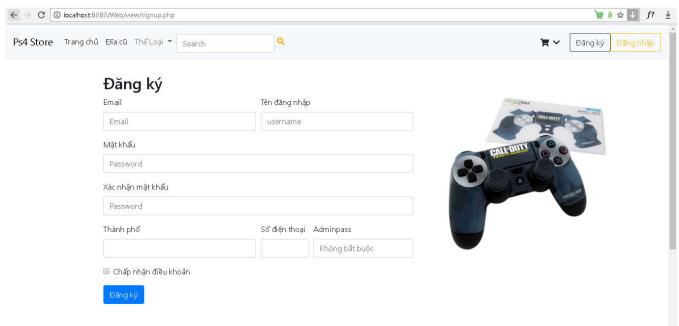
Người dùng search sản phẩm theo tên sản phẩm



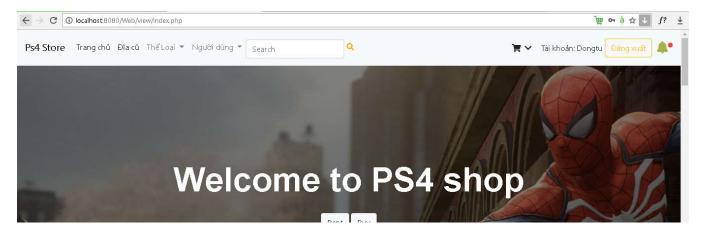
#### Đăng nhập



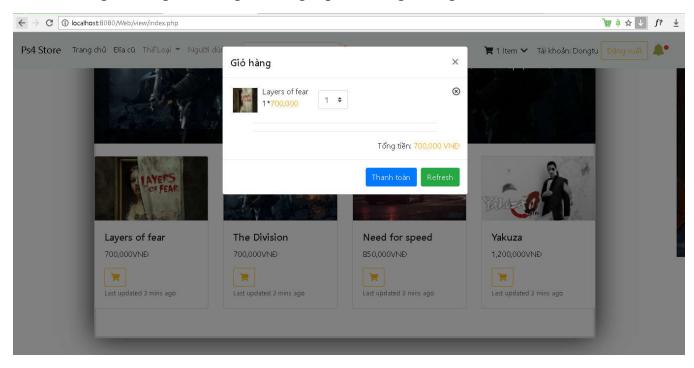
Đăng ký



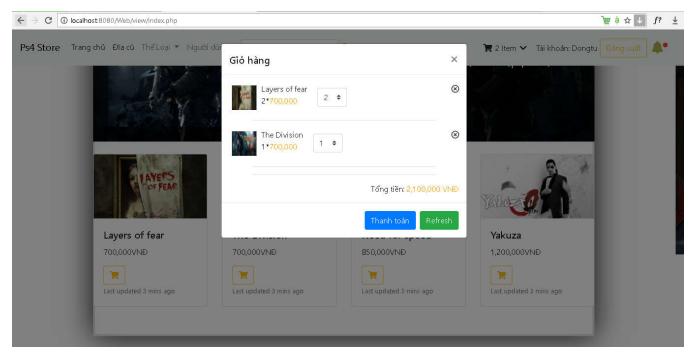
Khi đăng nhập thành công , Xuất hiện thêm ô chức năng cho người dùng và chuống thông báo notification :



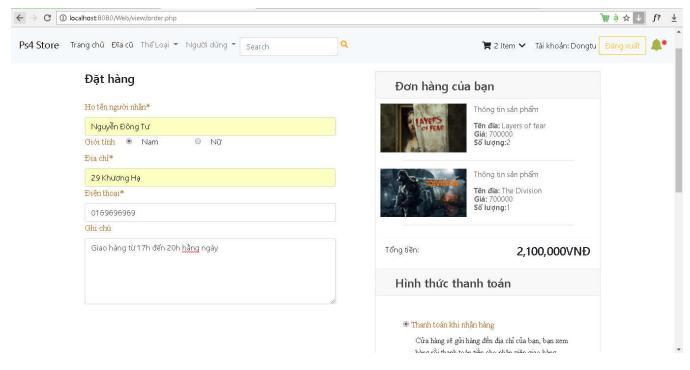
Khi người dùng mua hàng , tự động cập nhật lên giỏ hàng



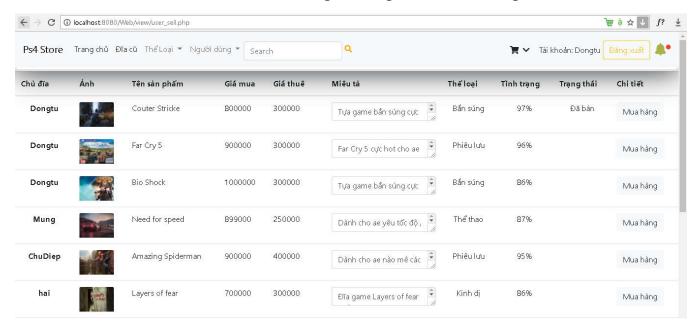
❖ Người dùng có thể mua thêm hoặc thay đổi số lượng trực tiếp trên dialog giỏ hàng

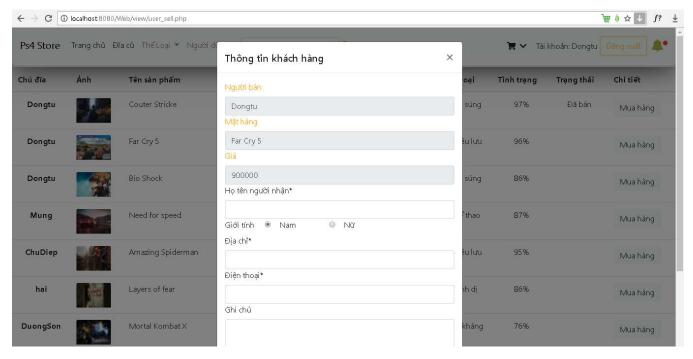


❖ Giao diện thanh toán, người dùng nhập thông tin và hình thức thanh toán

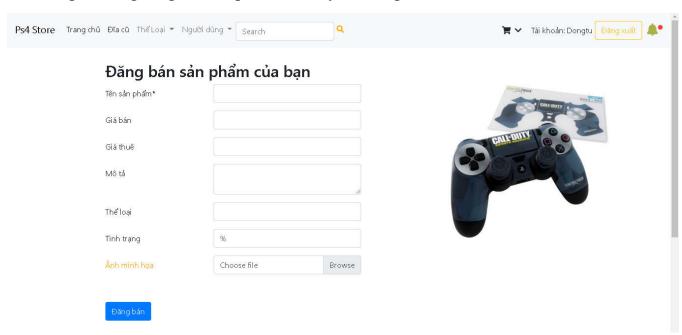


❖ Giao diện hiển thị danh sách đĩa cũ, người dùng xem và mua hàng

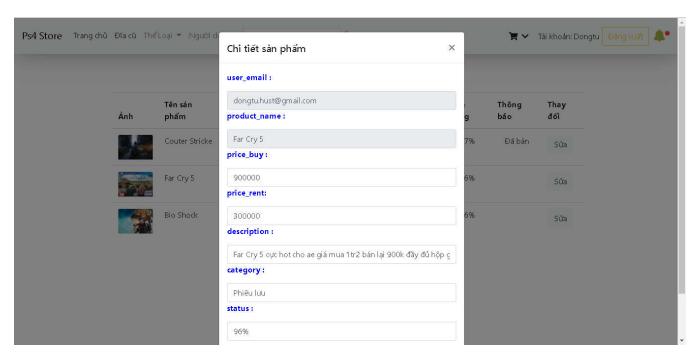




❖ Người dùng đăng bán sản phẩm điền đầy đủ thông tin:

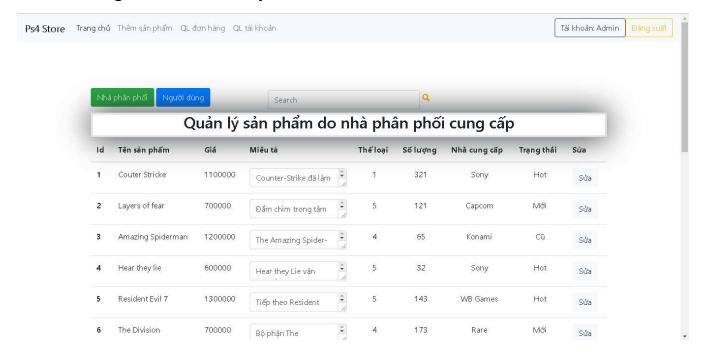


❖ Người dùng quản lý sản phẩm mình đăng lên (thêm sửa xóa)

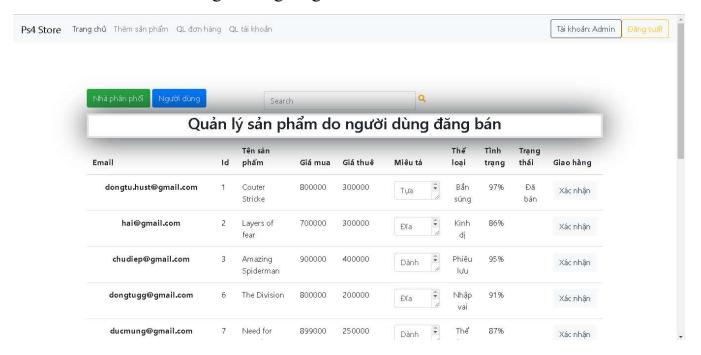


#### 4.2. Giao diện nhà quản trị

❖ Trang chính hiển thị thông tin sản phẩm gồm cũ và mới trong cơ sở dữ liệu : Sử dụng 2 nút button để chuyển



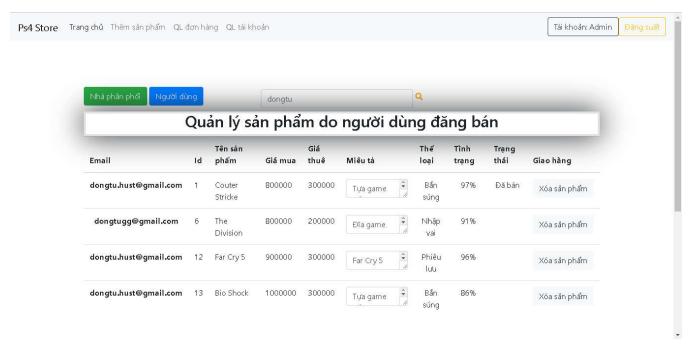
#### ❖ Danh sách đĩa cũ do người dùng đăng bán



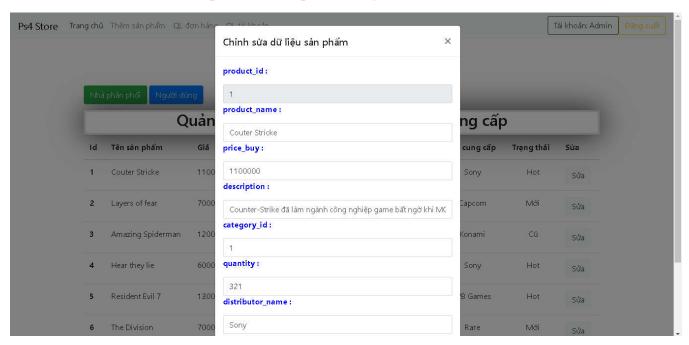
#### ❖ Tìm kiếm dữ liệu sản phẩm thông qua ô search



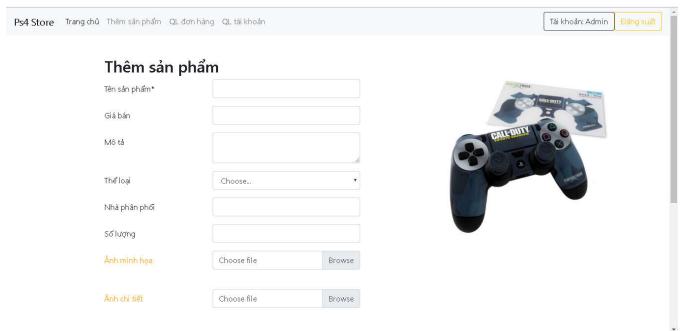
#### Tìm kiếm theo email người dùng



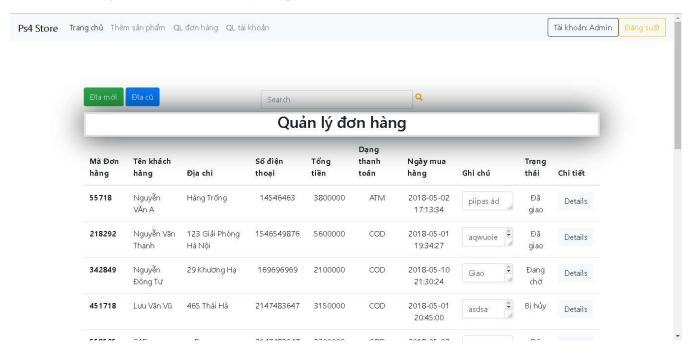
#### Chỉnh sửa dữ liệu sản phẩm trực tiếp trên trang



❖ Admin thêm sản phẩm điền đầy đủ thông tin, sau đó sản phẩm sau đó sẽ tự động cập nhật vào cơ sở dữ liệu



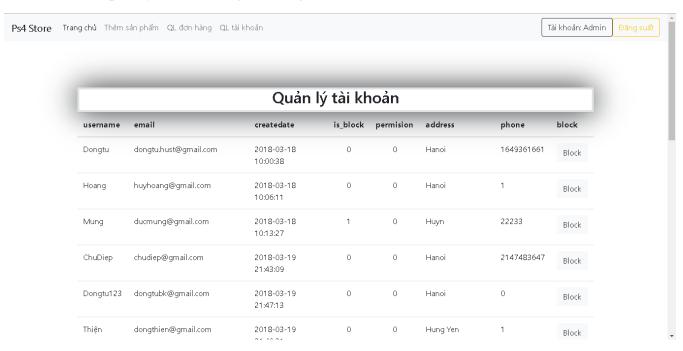
Admin quản lý đơn hàng gồm cả đĩa mới và đĩa cũ Sử dụng 2 nút button để chuyển qua lại



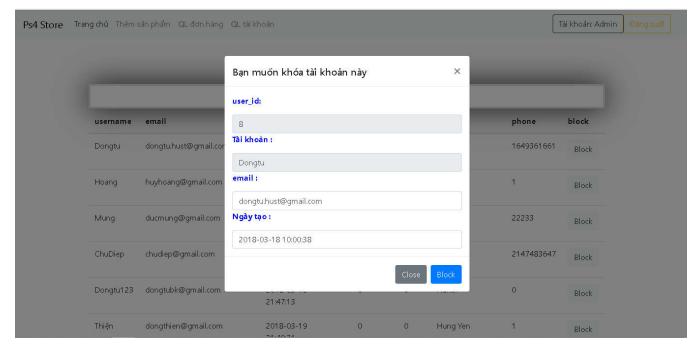
❖ Danh sách đơn hàng mua đĩa cũ



❖ Admin quản lý tài khoản người dùng có thể block tài khoản



❖ Block tài khoản người dùng không thể dùng tài khoản này để đăng nhập nữa



# Chương 5. Tổng kết

#### 5.1. Kết quả đạt được và chưa đạt được:

#### Kết quả đạt được:

- Biết vận dụng được nhiều kiến thức được học trên lớp
- Xây dựng được hệ cơ sở dữ liệu về quản trị website bán hàng
- Website nhìn chung có khá đủ chức năng của ng dùng và nhà quản trị

#### Kết quả chưa đạt được:

- Cơ sở dữ liệu vẫn còn thiếu nhiều do chưa đủ thời gian nhập thêm, lượng dữ liệu còn ít
- Một số chức năng chưa thực sự hoản thiện
- Chức năng cho thuê đang phát triển

#### 1.3 Định hướng phát triển trong tương lai:

- Nên phân tích và xây dựng lại hệ thống theo mô hình MVC để sau này có thể dễ nâng cấp và cải thiện
- Xây dựng hệ thống cơ sở dữ liệu đầy đủ hơn, hoàn thiện hơn,
- Nâng cao tốc độ xử lý và hiệu năng của hệ thống
- Tăng cường an toàn và bảo mật
- Mở rộng hệ thống: liên kết với các hệ thống quản lý khác như quản lý chi phí, quản lý nhân sư...
- Cải tiến giao diện

## Tài liệu tham khảo

- 1) Vietjack.com
- 2) W3schools.com
- 3) <a href="http://2school.vn/hoc-jquery-ajax/12/Bai-12--Viet-chuc-nang-gio-hang-hoan-chinh-voi-jquery-ajax.html">http://2school.vn/hoc-jquery-ajax/12/Bai-12--Viet-chuc-nang-gio-hang-hoan-chinh-voi-jquery-ajax.html</a>
- 4) <a href="https://getbootstrap.com/">https://getbootstrap.com/</a>