



PUBLIQUE DU SENEGAL

UN PEUPLE – UN BUT – Une foi

MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR DE LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION



UNIVERSITE NUMERIQUE CHEIKH HAMIDOU KANE (UN-CHK)



**NIVEAU MASTER 1**

**MICDA (MASTER EN CONCEPTION ET DEVELOPPEMENT  
D'APPLICATION WEB, FULL STACK ET GAMING)**

Thème:

**Conception d'une application e-commerce pour la vente  
d'articles**

**Shop bussi group (S.B.G)**

Présent par:  
AMADOU SOW  
MOUSSA MANE

Encadrer par:  
ABDOURAHMANE BALDE

## Table des matières

Présentation du sujet .....	10
1. Introduction .....	10
2. Problématique .....	10
3. Objectif .....	10
4. Contenu du travail .....	11
 Chapitre 2 : Technologies utilisées, environnement de travail et modélisation.....	7
I. Technologies utilisées et environnement de travail .....	12
II. Modélisation .....	12
Diagramme de cas d'utilisation .....	12
Diagramme de classe... ..	12
Chapitre 3 : réalisation de l'application ( <b>Shop Bussi Group</b> ) .....	8
Présentation de l'interface graphique de l'application... ..	13
Côté client... ..	13
a) Page accueil... ..	13
b) S'inscrire .....	13
c) Commande de produit... ..	13
d) Validation de commande... ..	13
e) M'informer .....	13
Côté administrateur .....	13
a) Authentification administrateur .....	13
b) Tableau de bord administrateur .....	13
c) Page d'ajout de produit .....	13
d) Page modifier de produit... ..	13
e) Page supprimer de produit.....	13

f) Page de confirmation .....	13
-------------------------------	----

## Chapitre 1 : Présentation General

### Présentation du sujet

#### 1. Introduction

Dans le contexte des nouvelles technologies de l'information et de la communication ont connu un bouleversement marqué par l'apparition de l'Internet et par sa croissance exponentielle et fixent l'entrée en scène du Commerce électronique comme un dossier prioritaire par de nombreuses organisations et des entreprises internationales. À ce titre notre e-commerce peut être une pratique commerciale qui vise à mettre en relation des marchands et des acheteurs sur internet dans l'objectif d'une transaction, qu'il s'agisse d'acheter un produit ou un service.

#### 2. Problématique

Les marchands rencontrent actuellement des difficultés pour vendre leurs produits, faute de maîtriser les nouvelles technologies de l'information et de la communication. Les acheteurs doivent se déplacer en magasin pour voir les produits, alors qu'en utilisant leurs outils numériques (téléphones, ordinateurs, tablettes, etc.), ils pourraient facilement les découvrir. Face à cette situation, plusieurs questions se posent : comment résoudre les problèmes de vente des produits ? Comment inciter les acheteurs à utiliser une application e-commerce ? Comment professionnaliser la livraison des produits ?

#### 3. Objectif

Dans ce projet, nous développons une application de e-commerce qui permet de rendre tous les produits d'une boutique disponibles en ligne et facilite leur consultation et leur achat sur Internet.

Pour ce faire, deux objectifs fondamentaux se dégagent dans les entrailles de ce sujet :

Premièrement, pour attirer le maximum de trafics : Mesurez le trafic de notre site.

Perfectionnez notre référencement naturel.

Créez du contenu qualitatif... et pertinent !

Exploitez les réseaux sociaux.

Pensez utilisateur : améliorez l'ergonomie de notre site ! Ne négligez pas l'email.

Deuxièmement, pour effectuer le maximum de ventes :

Être présent sur les comparateurs de prix.

Offrir la livraison.

Proposer le paiement en plusieurs fois.

Rassurer et fidéliser ses clients.

Relancer les paniers abandonnés.

#### 4. Contenance du travail

Dans ce qui suit, nous allons organiser le reste de notre mémoire autour des chapitres suivants :

Chapitre 2 : Technologies utilisées, environnement de travail et modélisation.

Chapitre 3 : Réalisation de l'application (**shop bussi group**)

## **Chapitre 2: Technologies utilisées, environnement de travail et modélisation**

.

### TECHNOLOGIES UTILISEES ET ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

Dans cette partie, nous présentons les technologies utilisées et l'environnement logiciel qui nous ont permis de réaliser de l'application e-commerce.

#### ➤ HTML 5

HTML est un langage informatique utilisé sur l'internet. Ce langage est utilisé pour créer des pages web.

#### ➤ CSS 3

Le terme CSS est l'acronyme anglais de Cascading Style Sheets qui peut se traduire par "feuilles de style en cascade".

#### ➤ JAVASCRIPT

JavaScript désigne un langage de développement informatique, et plus précisément un langage de script orienté objet.

#### ➤ BOOSTRAP

Bootstrap est une infrastructure de développement frontale, gratuite et open source pour la création de sites et d'applications Web.

➤ PHP

PHP est un langage de script côté serveur. Il est utilisé pour développer des sites web statiques ou dynamiques ou des applications web.

➤ MYSQL

MySQL, prononcé « MySQL » ou « My Sequel », est un système de gestion de base de données relationnelle open source.

➤ UML

Le langage UML (Unified Modeling Language) est constitué de diagrammes intégrés utilisés par les développeurs informatiques pour la représentation visuelle des objets, des états et des processus dans un logiciel ou un système.

➤ Canva (logo réalisé avec canva)

Canva est une plateforme de création graphique conçue pour faciliter la création de visuels et offrir aux entreprises la possibilité de garder une cohérence graphique au sein des différents pôles de leur organisation.



Logo : Shop Bussi Group

➤ VISUAL STUDIO CODE

Visual Studio Code est un éditeur de code open-source développé par Microsoft supportant un très grand nombre de langages grâce à des extensions. Il supporte l'auto complétion, la coloration syntaxique, le débogage, et les commandes git.

➤ XAMPP

XAMPP est un ensemble de logiciels permettant de mettre en place un serveur Web local, un serveur FTP et un serveur de messagerie électronique.

➤ APACHE

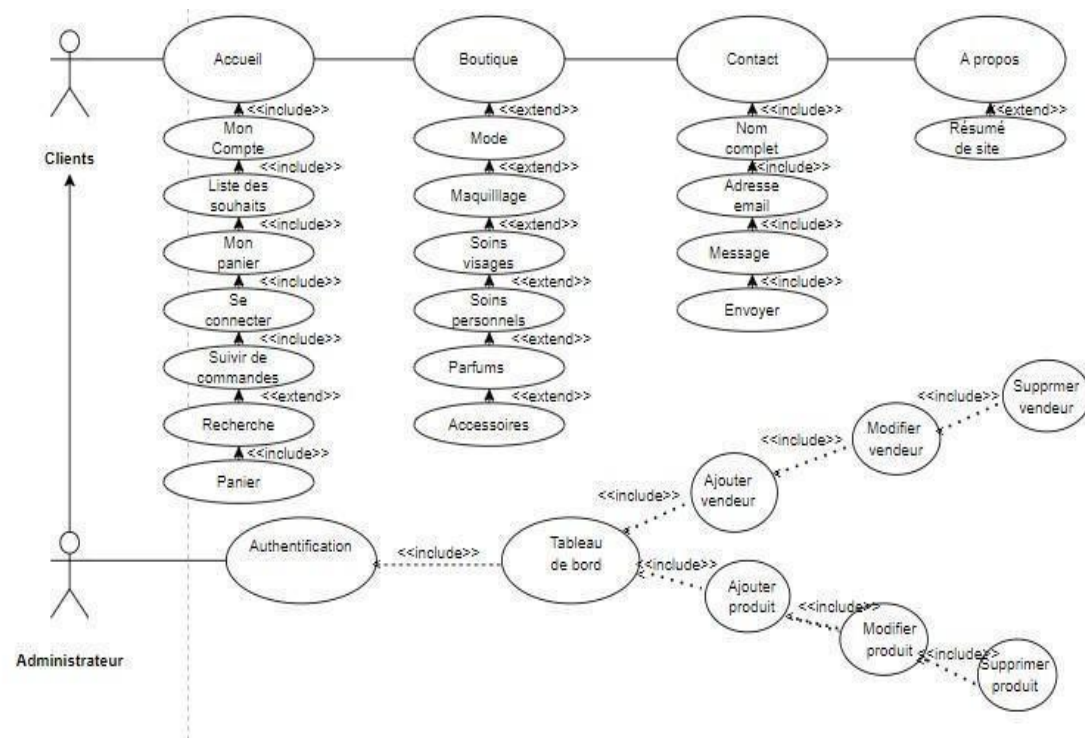
Apache est un logiciel de serveur web gratuit et open-source qui alimente environ 46% des sites web à travers le monde. Le nom officiel est Serveur Apache HTTP et il est maintenu et développé par Apache Software Fondation.

## ❖ Diagramme cas d'utilisation

Ce diagramme de cas d'utilisation modélise le comportement du système et permettent capturer les exigences du système.

Les diagrammes de cas d'utilisation décrivent les fonctions générales et la portée d'un système.

Ci –dessus notre application e-commerce modélise avec le diagramme de ca d'utilisation.



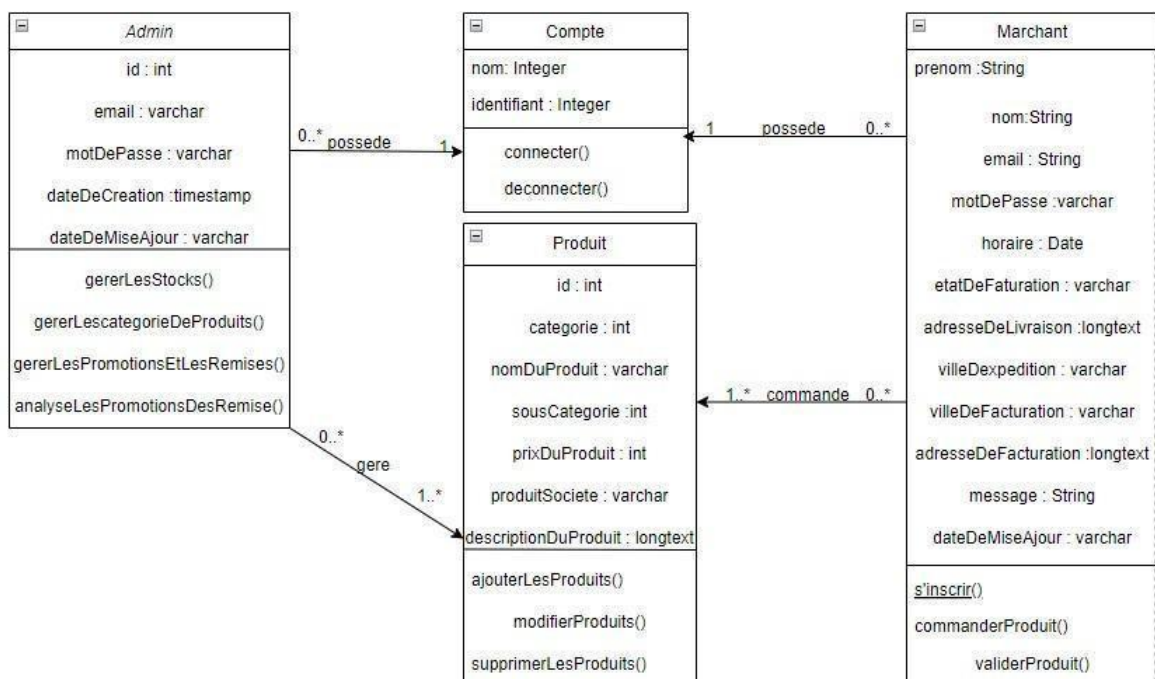
**Figure 1 :** diagramme de cas d'utilisation de l'application e-commerce (Shop Bussi Group).



## ❖ Diagramme de classe

Le diagramme de classes est un schéma utilisé en génie logiciel pour présenter les classes et les interfaces des systèmes ainsi que leurs relations. Ce diagramme fait partie de la partie statique d'UML, ne s'intéresse pas aux aspects temporels et dynamiques.

Ci - dessous notre application e - commerce modélisé avec le diagramme de classe.



**Figure 2** : diagramme de classe e-commerce (Shop Bussi Group).

Ici, c'est la page d'accueil de l'application. Dans cette partie, nous souhaitons d'abord souhaiter la bienvenue aux clients avec le slogan "Pour que nos objectifs se réalisent". Ensuite, nous leur expliquons le but du site.

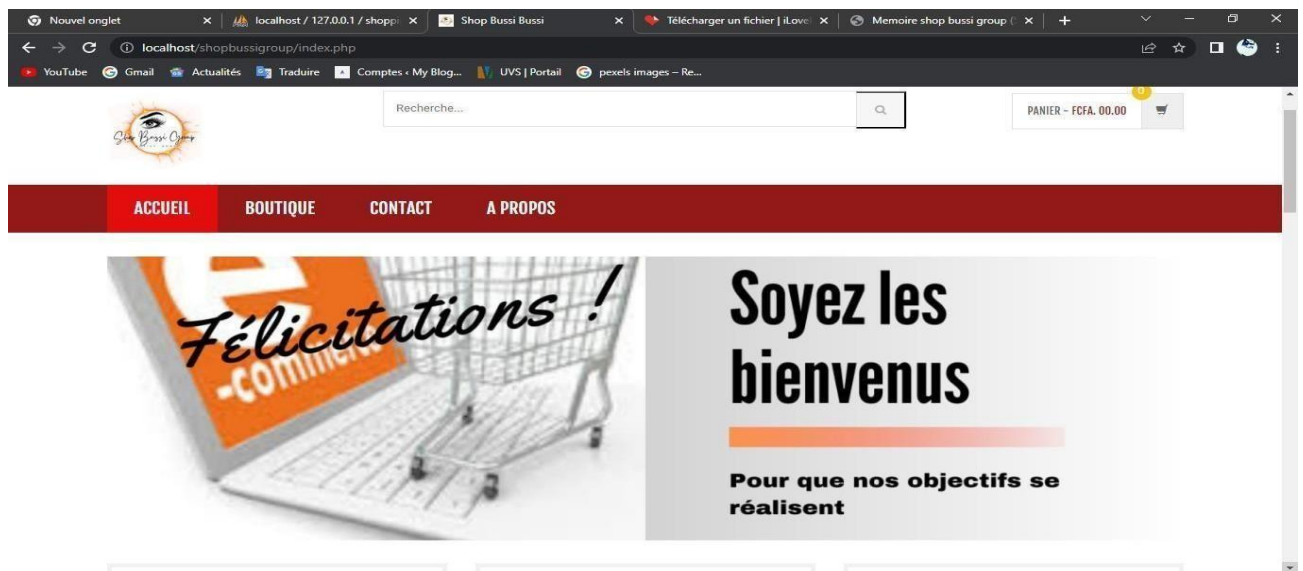
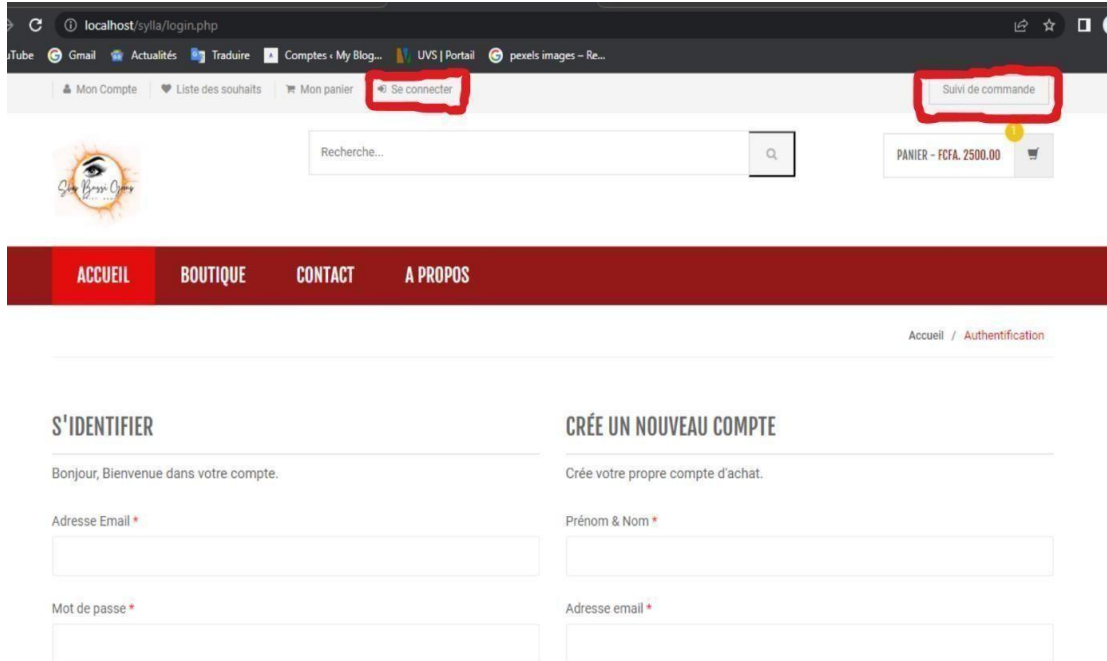


Figure 3: Page d'accueil de l'application e-commerce.

#### b) S'inscrire

Dans cette étape, les clients renseignent leurs coordonnées qui nous permettent de valider leurs demandes en fonction de nos publicités



localhost/sylla/login.php

Mon Compte Liste des souhaits Mon panier Se connecter Suivi de commande

Recherche...

PANIER - FCFA. 2500.00

ACCUEIL BOUTIQUE CONTACT A PROPOS

Accueil / Authentification

### S'IDENTIFIER

Bonjour, Bienvenue dans votre compte.

Adresse Email \*

Mot de passe \*

### CRÉE UN NOUVEAU COMPTE

Crée votre propre compte d'achat.

Prénom & Nom \*

Adresse email \*

Figure4 : Paged'inscription.

#### c) Commande de produit

Dans cette partie le client ajoutera le choix de son produit à acheter.

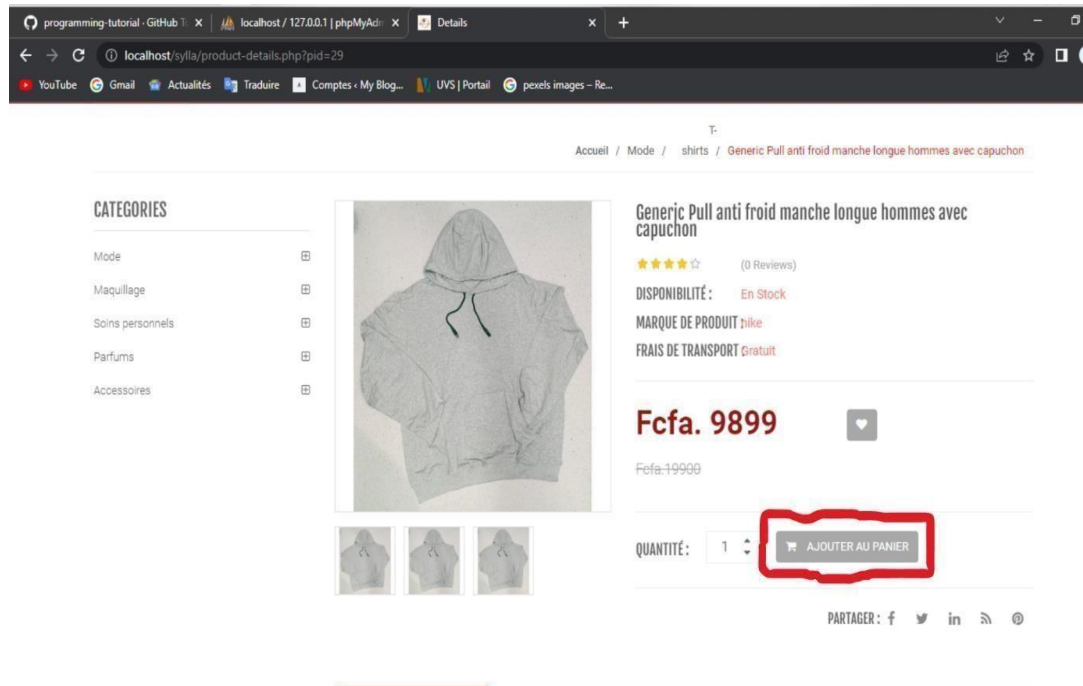


Figure5 : Pagede commande.

#### d) Validation de commande

Dans cette partie, le client termine son achat en validant le produit de son choix.

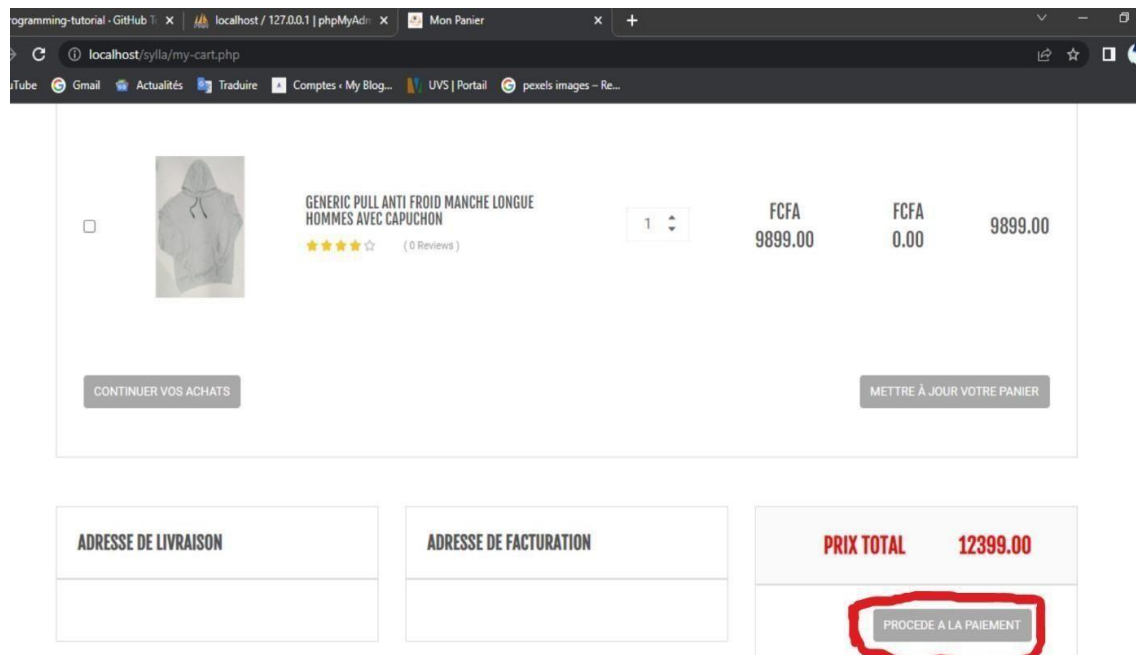
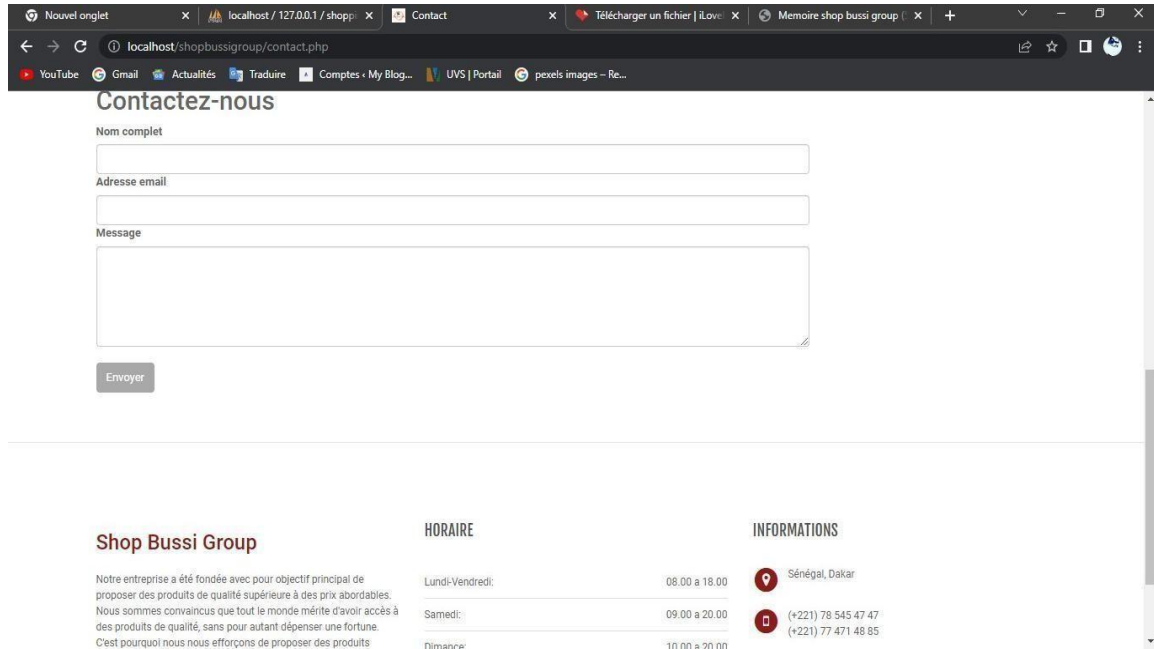


Figure6 : Page de validation.

e) M'informer

Dans cette partie les clients informons sur les produits de nos ventes.



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost/shopbussigroup/contact.php'. The page title is 'Contactez-nous'. Below the title, there is a contact form with three input fields: 'Nom complet', 'Adresse email', and 'Message'. A 'Envoyer' button is located below the 'Message' field. At the bottom of the page, there is a section with three columns: 'Shop Bussi Group', 'HORAIRE', and 'INFORMATIONS'.

**Shop Bussi Group**

Notre entreprise a été fondée avec pour objectif principal de proposer des produits de qualité supérieure à des prix abordables. Nous sommes convaincus que tout le monde mérite d'avoir accès à des produits de qualité, sans pour autant dépenser une fortune. C'est pourquoi nous nous efforçons de proposer des produits

**HORAIRE**

Lundi-Vendredi:	08.00 à 18.00
Samedi:	09.00 à 20.00
Dimanche:	10.00 à 20.00

**INFORMATIONS**

📍 Sénégal, Dakar

📞 (+221) 78 545 47 47  
(+221) 77 471 48 85

Figure 7 : Page d'information

## Côté administrateur

### a) Authentification administrateur

C'est le page d'authentification de l'administrateur de l'application shop bussi group.

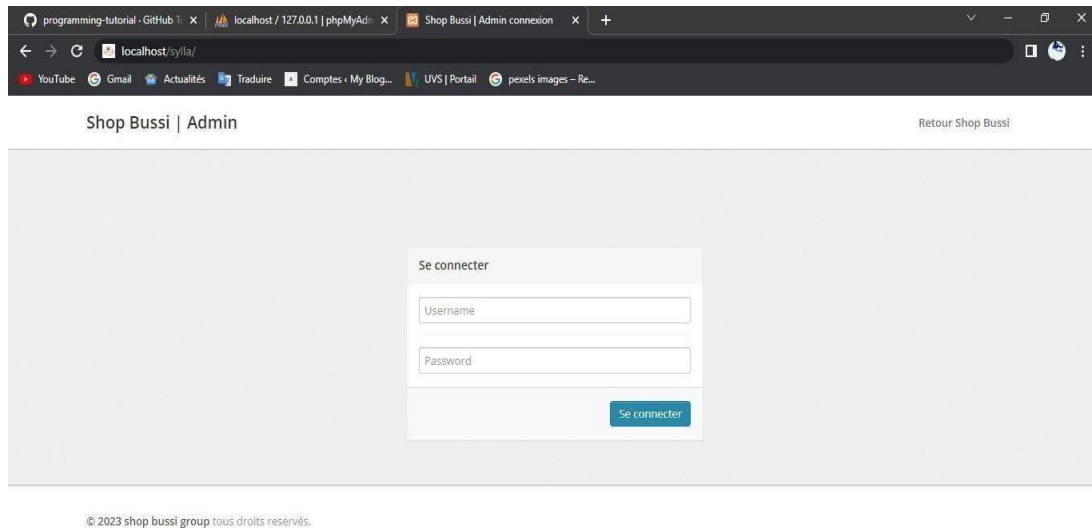
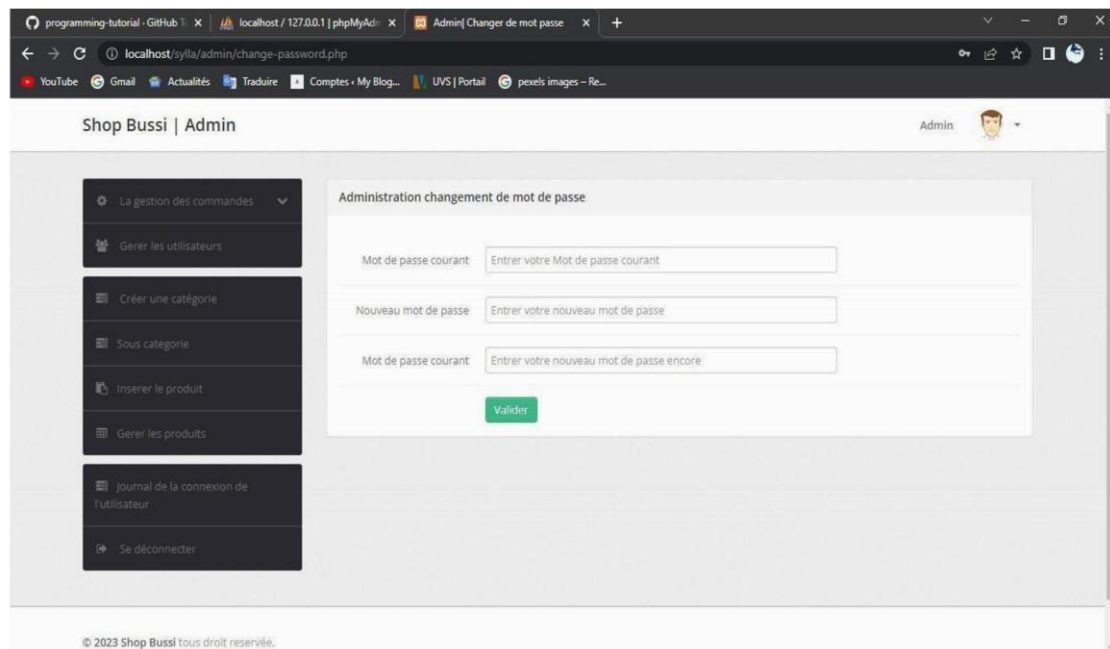


Figure 8 : Page d'authentification de l'administrateur

b) Tableau de bord de l'administrateur

Dans cette partie l'administrateur ajoutera de produit.



**Figure 9 :** Tableau de bord de l'administrateur

c) Page d'ajout de produit

Dans cette partie l'administrateur ajoute un nouveau produit en remplissant les informations dans les champs.



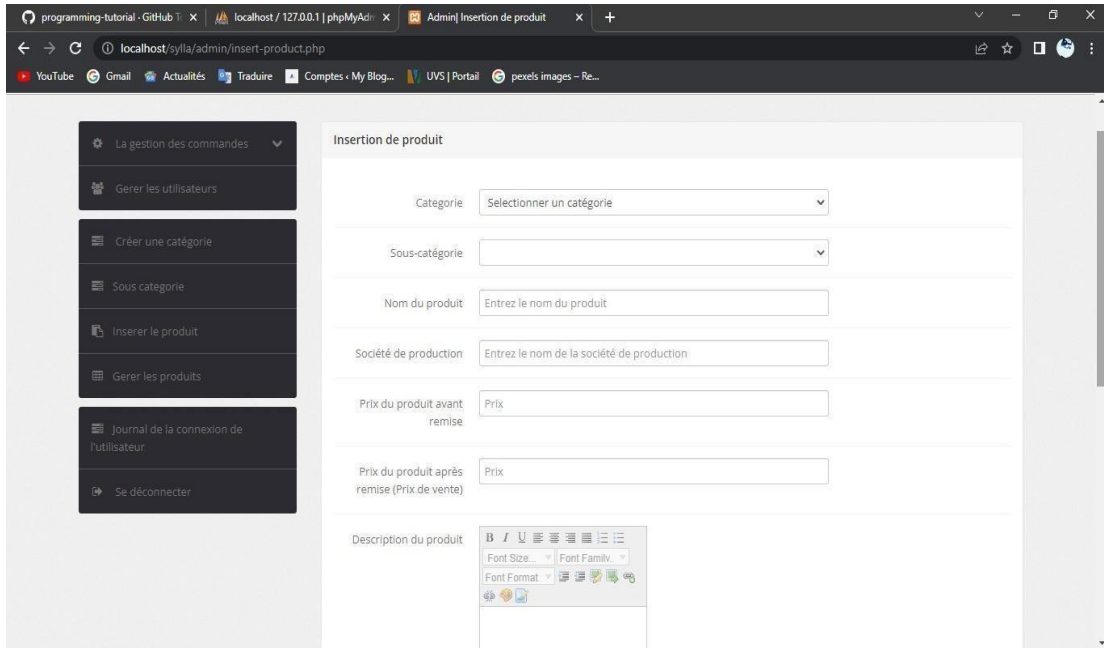


Figure10: Page d'ajout de produit

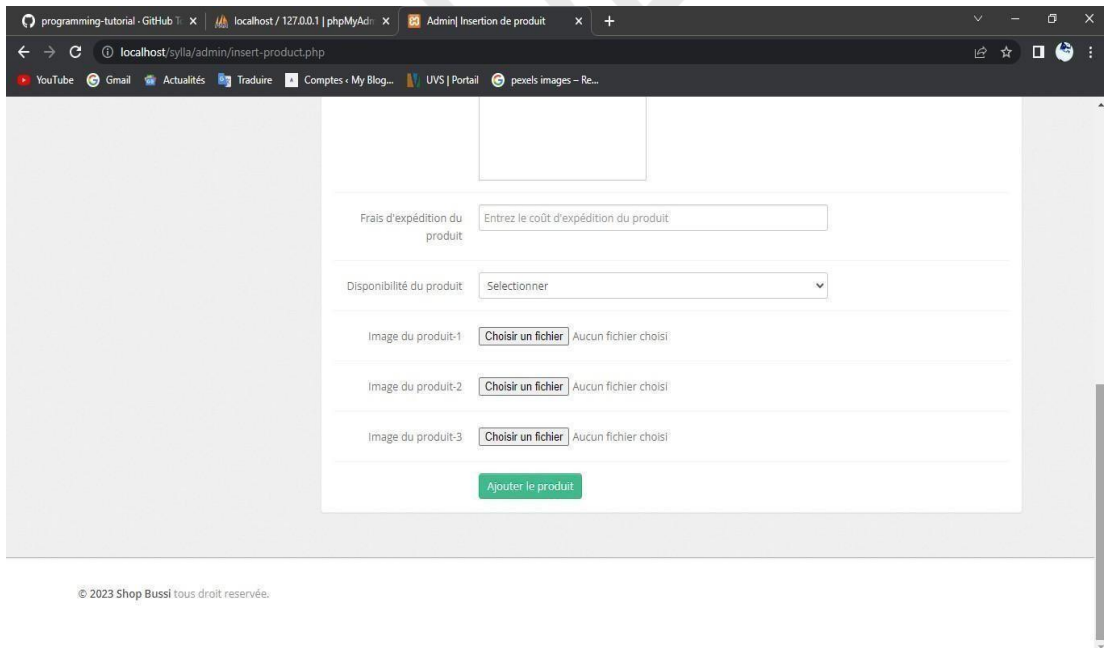
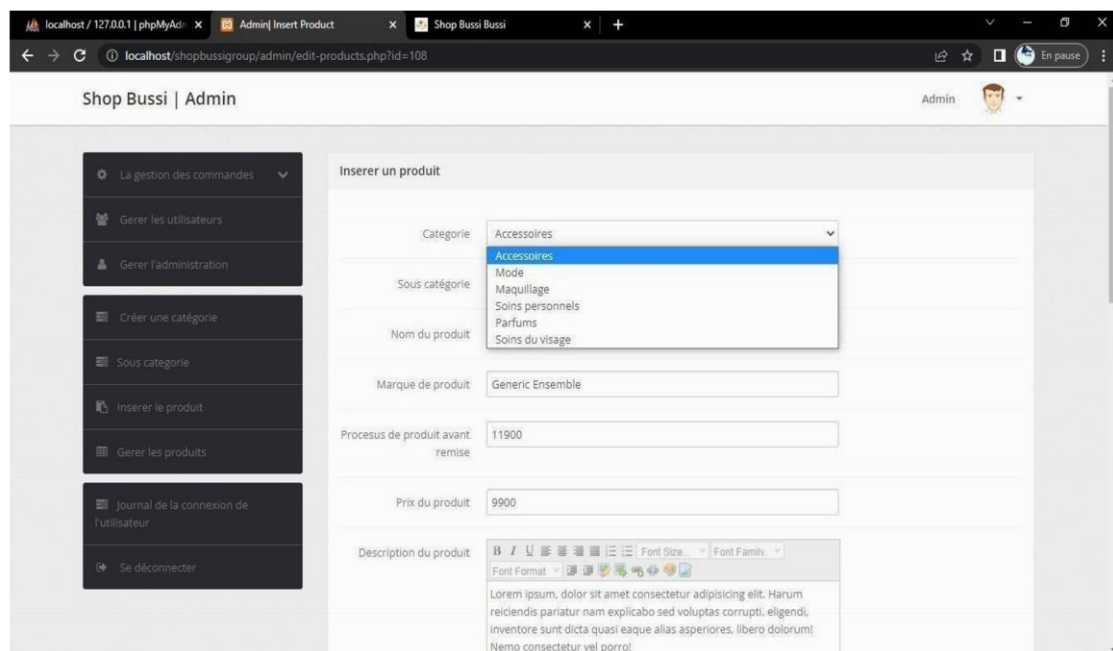


Figure 11 : Suite page d'ajout de produit

#### d) Page modifié de produit

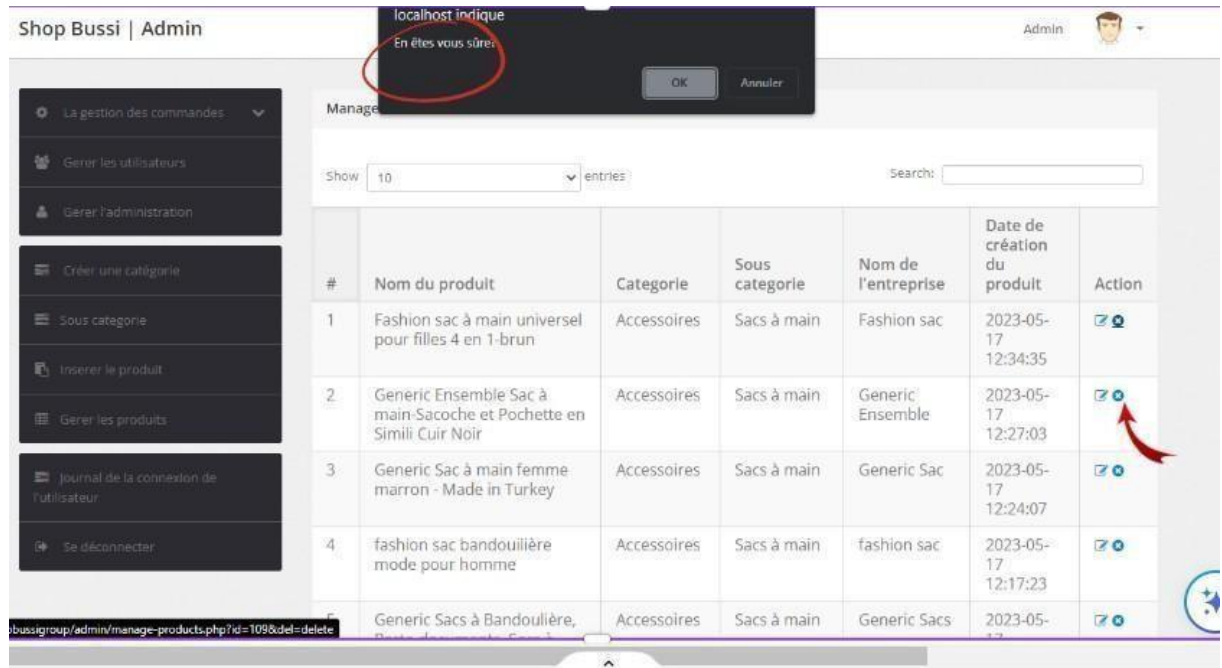
Cette page de modification permet à l'administrateur de modifier les produits insérés dans le site.



**Figure 12 :** Page modifier de produit

#### e) Page supprimé de produit

C'est la page permet à l'administrateur de supprimer les produits insérés dans le site.



**Figure13** : Page supprimé de produit

#### f) page de confirmation

Dans cette partie une fois l'enregistrement du produit termine l'administrateur reçoit un message de confirmation (Bien joué ! produit inséré avec succès !).

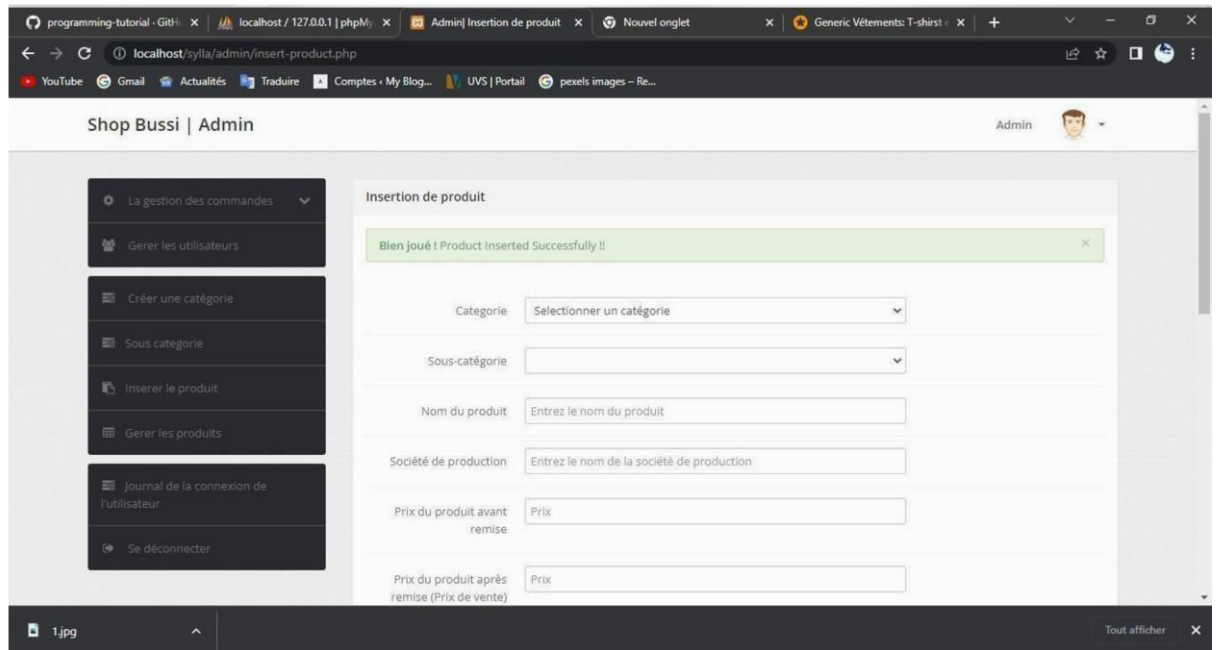


Figure 14 : Message de confirmation

## CONCLUSION

Nous voici arrivés au terme de notre travail portant sur la réalisation d'une application e-commerce pour la vente d'articles (Shop Bussi Group). Notre objectif principal était de développer une application en ligne permettant la gestion de tous les produits d'une boutique, facilitant ainsi leur consultation et leur achat sur Internet. Nous souhaitons également attirer un maximum de trafic et générer un maximum de ventes.

Dans cette optique, nous avons établi les limites de notre travail et avons cherché des réponses aux questions suivantes : comment résoudre les problèmes de vente des produits ? Comment inciter les acheteurs à utiliser une application de e-commerce ? Comment professionnaliser la livraison des produits ?

La conception d'une application e-commerce représente une solution adéquate pour résoudre certains problèmes rencontrés par les commerçants et les acheteurs. Bien sûr, nous n'affirmons pas avoir réalisé un travail parfait, mais nous espérons avoir apporté des éléments de réponse à notre problématique.

## Références webographies

[Bootstrap • La bibliothèque HTML, CSS et JS la plus populaire au monde. \(getbootstrap.com\)](https://getbootstrap.com/)

<https://www.canva.com/>

<https://code.visualstudio.com/>

<https://www.clubic.com/telecharger-fiche70674-xampp.html>

<https://www.php.net/manual/en/>

<https://www.w3schools.com/php/>

<https://phptherightway.com/>

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML>

<https://www.w3schools.com/html/>

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>

<https://www.w3schools.com/css/>

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>

<https://www.w3schools.com/js/>

<https://getbootstrap.com/docs/>

<https://www.w3schools.com/bootstrap/>

<https://dev.mysql.com/doc/>

<https://www.w3schools.com/sql/>

<https://www.uvs.sn/luniversite-2/presentation/>

[Meilleur framework php /](#)

<https://www.jumia.sn/>

<https://fr.wikipedia.org/>

