

**PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ và tên** | **Nội dung công việc** |
| 1 | Nguyễn Tấn Hòa |  |
| 2 | Lê Đăng Hoài Nam |  |
| 3 | Nguyễn Phú Quý |  |
| 4 | Huỳnh Anh Tuấn |  |
| 5 | Nguyễn Tấn Hoàng long |  |

Contents

[LỜI MỞ ĐẦU 4](#_Toc73606522)

[Chương I: Tổng quan về công nghệ hỗ trợ thiết kế website 6](#_Toc73606523)

[**1. Giới thiệu về Servlet** 6](#_Toc73606524)

[**2. Ưu điểm của Servlet** 9](#_Toc73606525)

[**3. Môi trường thực hiện Servlet** 10](#_Toc73606526)

[**3.1 Mô tơ Servlet đơn** 11](#_Toc73606527)

[**3.2 Mô tơ Servlet gộp** 11](#_Toc73606528)

[**3.3 Mô tơ Servlet nhúng** 12](#_Toc73606529)

[**4.1 Môi trường chạy ứng dụng** 12](#_Toc73606530)

[CHƯƠNG 2 : PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG WEBSITE 13](#_Toc73606531)

[**2.1. Phân tích yêu cầu của hệ thống** 13](#_Toc73606532)

[2.2. Các sơ đồ thiết kế hệ thống 14](#_Toc73606533)

[CHƯƠNG 3 : XÂY DỰNG GIAO DIỆN WEBSITE KINH DOANH CỬA HÀNG TRUYỆN TRANH 17](#_Toc73606534)

[Kết Luận 18](#_Toc73606535)

# LỜI MỞ ĐẦU

**1. Lý do chọn đề tài**

Ngày nay với sự bùng nổ và pháp triển mạnh mẽ của lĩnh vực Công nghệ thông tin đặc biệt với sự ra đời của Internet, nó đang dần trở thành một phần không thể thiếu của cuộc sống con người.Công nghệ thông tin đang được phát triển và ứng dụng mạnh mẽ trong các lĩnh vực quản lý sản suất,quản  
lý kinh doanh,dịch vụ,quản lý xã hội cũng như tất cả các lĩnh vực khác và quản lý bán hàng là một trong những lĩnh vực đó,thực tế đã cho thấy hiệu quả của tin học khi áp dụng vào công tác quản lý,nó đã làm giảm bớt công tác bàn giấy đồng thời góp phần đáng kể trong việc thống kê tránh những sai sót trong kinh doanh.Có thể nói tin học đã trở thành một công cụ hữu hiệu đem lại hiệu  
quả trong công tác quản lý và kinh doanh.Đối với công việc Quản lý một cửa hàng bán truyện tranh là tương đối phức tạp bao gồm nhiều công việc khác nhau với những nghiệp vụ khác nhau, điều đó là cho công việc quản lý trở lên khó khăn hơn,cần nhiều nhân lực và thời gian để giải quyết công việc và không tránh khởi những sai sót nhầm lẫn. Do đó cần có một phương án tốt hơn,tối ưu hơn để đem lại hiệu quả trong công việc quản lý một cửa hàng bán sách.Trên thị trường hiện nay có nhiều sản phẩm phần mềm quản lý bán hàng nhưng hầu hết đều rất chung chung, chưa đáp ứng được yêu cầu cụ thể của công việc quản lý và kinh doanh của một cửa hàng do đó yêu cầu đặt ra là cần một phần mềm được thiết kế dựa trên thực tế nghiệp vụ của cửa hàng để có khả năng đáp ứng và hỗ trợ tốt cho công việc quản lý và kinh doanh của cửa hàng, tránh nhầm lẫn sai sót và giảm chi phí quản lý, đồng thời hỗ trợ truy cập tìm kiếm lấy thông tin nhanh chóng chính xác, đưa ra các báo cáo cần thiết cho nhà quản lý lập kế hoạch kinh doanh trong thời gian tới.Chương trình được thiết kế với giao diện thân thiện dễ sử dụng cho người dùng nhằm phục vụ những người quản lý và nhân viên.Từ những nhận định trên là lý do em chọn chọn đề tài “Xây dựng Quản lý cửa hàng truyện tranh”.

**2.Mục tiêu đề tài**

• Xem thông tin chi tiết về cửa hàng:giá bán,các loại truyện

• Đặt mua hàng khi đã tìm được hàng mình cần

• So sánh các loại truyện với các thông tin để tìm ra loại truyện phù hợp với khả năng của mình.

Website còn hỗ trợ khách hàng trong việc đăng ký, đặt hàng qua Website, cập nhật thông tin về những sản phẩm hiện có và sắp ra mắt trên thị trường một cách nhanh nhất… đem lại sự hài lòng cao nhất từ phía khách hàng.

# Chương I: Tổng quan về công nghệ hỗ trợ thiết kế website

## **1. Giới thiệu về Servlet**

Hiện nay, trong lập trình có một xu hướng rất quan trọng đang được tập trung phát triển ứng dụng, đó là xây dựng các chương trình dịch vụ Java ở phía máy chủ (Server).

Servlet là thành phần chính được sử dụng để phát triển các chương trình dịch vụ Java ở phía máy chủ. Các Servlet là các chương trình Java thực hiện ở các ứng dụng Server (tên gọi “Servlet” cũng gần giống như “Applet” ở phía máy Client) để trả lời cho các yêu cầu của Client. Các Servlet không bị ràng buộc chặt với một giao thức Client-Server cụ thể nào cả, nhưng giao thức thường được sử dụng là HTTP, do vậy, khi nói tới Servlet nghĩa là nói tới HTTP Servlet. Servlet là sự phát triển mở rộng của CGI để đảm bảo Server thực hiện được các chức năng của mình. Ta có thể sử dụng Servlet của Java để tuỳ chỉnh lại một dịch vụ bất kỳ, như Web Server, Mail Server, v.v.

Web Server hiển thị các tư liệu được viết trong HTML và *hồi đáp* cho yêu cầu của người sử dụng qua HTTP. Các tư liệu HTML chứa các văn bản được đánh dấu (định dạng) để các trình duyệt như IE, Netscape đọc được.

Một trình duyệt chấp nhận đầu vào ở dạng HTML, khi người sử dụng nhấn một nút để yêu cầu một số thông tin nào đó, một Servlet đơn giản được gọi để xử lý các yêu cầu đó. Các công việc chính của Servlet được mô tả khái quát trong hình 1, bao gồm:

* Đọc các dữ liệu tường minh được Client gửi đến từ các yêu cầu (dữ liệu theo các khuôn dạng – form data).
* Đọc các dữ liệu không tường minh được Client gửi đến từ các yêu cầu (dữ liệu trong phần đầu của yêu cầu – request headers).
* Xử lý và lưu trữ các dữ liệu được cung cấp dưới dạng HTML.
* Gửi trả lời dữ liệu tường minh cho Client (dạng HTML), cung cấp các nội dung động, ví dụ trả lời yêu cầu Client về các câu truy vấn vào các CSDL.
* Quản lý các thông tin trạng thái và trả lời dữ liệu không tường minh cho Client (các mã trạng thái và các phần đầu của trả lời).

HTTP

Servlet

Web Server

Client

CSDL

Chương trình ứng dụng

Chương trình Java

Chương trình B2B

. . .

JDBC

JNI

RMI

XML

Servlet

Hình 1. Vai trò của Servlet

Viết một Servlet là tương đối dễ. Ta chỉ cần có Tomcat, nó là tổ hợp của Java Server PagesTM 1.1 và Servlets 2.2. Tomcat có thể nạp miễn phí từ <http://java.sun.com/products/jsp/tomcat/>, phần cài đặt sẽ được mô tả ở phần sau.

Các Servlet cũng được sử dụng thay cho kịch bản giao diện cổng chung CGI Script. Khi tạo ra một trang Web, ta cũng sẽ tạo ra một ứng dụng Web.

Trước khi sử dụng Servlet để tạo ra các ứng dụng Web, chúng ta đi tìm hiểu xem có những khả năng lựa chọn nào khác để phát triển những ứng dụng Web.

* **CGI**: Theo cách thông thường, để bổ sung các chức năng vào cho một Web Server người ta hay sử dụng [Common Gateway Interface](http://hoohoo.ncsa.uiuc.edu/cgi/overview.html) (CGI), một giao diện độc lập với ngôn ngữ cho phép một Server khởi động một tiến trình ngoại để nhận thông tin được yêu cầu thông qua các biến môi trường. Mỗi yêu cầu được trả lời bởi một tiến trình riêng thông qua một đại diện riêng của một chương trình CGI hoặc bởi một kịch bản CGI (thường được viết bằng ngôn ngữ thông dịch như Perl).
* **Fast CGI**: Open Marked đã phát triển một chuẩn khác thay cho CGI được gọi là Fast CGI. Fast CGI hành động giống như CGI. Nó khác ở chỗ, Fast CGI tạo ra một tiến trình bền vững cho từng chương trình.
* Một số chương trình ứng dụng khác như ASP và Java Script cũng hỗ trợ để tạo ra các ứng dụng Web. ASP được Microsoft phát triển để tạo ra các nội dung cho các trang Web động. Trong ASP, trang HTML có thể nhúng những phần nhỏ được viết bằng VBScript hoặc JScript. Netscape đưa ra kỹ thuật được gọi là JavaScript, cho phép đưa các phần mã lệnh nhỏ nhúng vào trang HMTL, nhằm tạo ra những nội dung Web động một cách linh họat hơn. Ngoài ra, Netscape còn cung cấp NSAPI, Microsoft đưa ra ISAPI cho các Web Server của họ.

Servlet có một số ưu điểm so với CGI:

* Một Servlet không làm việc trong một tiến trình riêng. Điều này loại bỏ được việc phải tạo ra quá nhiều tiến trình mới cho mỗi yêu cầu.
* Một Servlet sẽ thường trực trong bộ nhớ giữa các yêu cầu, trong khi các chương trình CGI cần phải tải xuống và được khởi động cho từng yêu cầu CGI.
* Chỉ cần một Servlet trả lời đồng thời cho tất cả các yêu cầu. Điều này cho phép tiết kiệm được bộ nhớ và đảm bảo nó dễ dàng quản lý được dữ liệu một cách thống nhất.
* Một Servlet có thể thực hiện bởi một Servlet Engine trong phạm vi kiểm soát Sandbox để đảm bảo an toàn trong việc sử dụng các Servlet.

Các lớp Servlet của Java có thể được nạp tự động để mở rộng các chức năng của Server. Các Servlet của Java thực hiện bên trong JVM. Chúng được đảm bảo an toàn và chuyển đổi tương thích giữa các hệ điều hành và giữa các Server với nhau. Điều này khác với các Applet, Servlet chỉ thao tác được trong miền của một Server.

Servlet API được phát triển dựa trên những điểm mạnh của Java platform nhằm giải quyết vấn đề của CGI và Server API. Nó là một API đơn giản, hỗ trợ tất cả các Web server và thậm chí cho phép các ứng dụng máy chủ dùng để kiểm tra và quản lý các công việc trên Server. Nó giải quyết vấn đề thực thi bằng việc thực hiện tất cả các yêu cầu như các luồng Thread trong quá trình xử lý, hoặc việc cân bằng tải trên một Server trong các cụm máy tính Cluster. Các Servlet dễ dàng chia sẻ tài nguyên với nhau.

Trong định nghĩa Servlet, vấn đề bảo mật được cải tiến theo nhiều cách. Trước hết, bạn hiếm khi thực thi được các câu lệnh trên Shell với dữ liệu cung cấp bởi người dùng mà Java API đã cung cấp với những khả năng truy cập đến tất cả các hàm thông dụng. Bạn có thể sử dụng Java Mail để đọc và gửi mail, kết nối vào các CSDL (thông qua JDBC), tệp lớp (.class) và những lớp liên quan để truy cập hệ thống tệp, CSDL, RMI, CORBA, Enterprise Java Beans (EJB), …

## **2. Ưu điểm của Servlet**

Servlet được sử dụng để thay thế cho những công nghệ Web động. Việc sử dụng Servlet mang lại những lợi thế:

* *Dễ di chuyển.* Servlet được viết bằng Java nên nó có tính di động cao, thực hiện được trên nhiều hệ điều hành, trên các Web Server khác nhau. Khái niệm “Viết một lần, chạy ở mọi nơi” cũng rất đúng với Servlet.
* *Mạnh mẽ.* Servlet hỗ trợ rất hiệu quả cho việc sử dụng các giao diện lõi API như lập trình mạng, xử lý đa luồng, xử lý ảnh, nén dữ liệu, kết nối các CSDL, bảo mật, xử lý phân tán và triệu gọi từ xa RMI, CORBA, v.v. Nó cũng thích hợp để trao đổi tin, truyền thông giữa Client và Server một cách bình thường.
* *Hiệu quả.* Servlet có tính hiệu quả cao. Một khi được tải về, nó sẽ được lưu lại trong bộ nhớ của máy chủ. Servlet duy trì các trạng thái của nó, do vậy những tài nguyên ngoại như việc kết nối với CSDL cũng sẽ được lưu giữ lại.
* *An toàn.* Bởi vì Servlet được viết bằng Java nên nó kế thừa được tính an toàn của Java. Cơ chế tự động dọn rác và việc không sử dụng con trỏ của Java giúp cho Servlet thoát khỏi nhiều công việc quản lý bộ nhớ. Đồng thời nó xử lý các lỗi rất an toàn theo cơ chế xử lý ngoại lệ của Java.
* *Tính tích hợp.* Các Servlet được tích hợp với các Server. Chúng cộng tác với các Server tốt hơn các chương trình CGI.
* *Tính linh hoạt.* Các Servlet hoàn toàn mềm dẻo. Một HTTP Servlet được sử dụng để tạo ra một trang Web, sau đó ta có thể sử dụng thẻ <Servlet> để đưa nó vào trang Web tĩnh, hoặc sử dụng với các Servlet khác để lọc ra các nội dung cần thiết.

## **3. Môi trường thực hiện Servlet**

Các Servlet thường là sự mở rộng (kế thừa) các lớp chuẩn Java trong gói javax.servlet (chứa các khuôn mẫu cơ bản của Servlet) và javax.servlet.http (mở rộng các khuôn mẫu cơ bản của Servlet và các yêu cầu theo HTTP).

Servlet là một lớp Java và vì thế cần được thực thi trên một máy ảo Java (JVM) và bằng một dịch vụ được gọi là mô tơ Servlet (Servlet Engine). Servlet Engine tải lớp Servlet lần đầu tiên nó được yêu cầu, hoặc ngay khi Servlet Engine được bắt đầu. Servlet ngừng tải để xử lý nhiều yêu cầu khi Servlet Engine bị tắt hoặc nó bị dừng lại.

Như vậy, để dịch và thực hiện các Servlet, việc có các Servlet là chưa đủ, mà cần phải có một mô tơ Servlet để kiểm tra và triển khai chúng. Hiện nay một số mô tơ tương thích với nhiều loại Web Server khác nhau, nhưng nguyên lý hành động tương đối giống nhau. Người ta chia chúng thành ba loại.

* Mô tơ Servlet đơn
* Mô tơ Servlet gộp
* Mô tơ Servlet nhúng.

### **3.1 Mô tơ Servlet đơn**

Đây là loại Server được xây dựng để hỗ trợ cho các Servlet. Ưu điểm của nó là mọi thứ làm việc với các hộp kết quả đầu ra rất phong phú. Tuy nhiên, nó có nhược điểm là ta phải chờ những phiên bản mới của Web Server để nhận được những hỗ trợ mới nhất cho Servlet. Hiện nay có các loại mô tơ đơn sau:

* *Java Server Web Development (JSWDK) của Sun Microsystem:* được viết hoàn toàn bằng Java: <http://java.sun.com.products/servlet/>. Nó được sử dụng như là một Server độc lập để kiểm tra các Servlet và các trang JSP trước khi phát triển thành một Web Server thực sự.
* *Jagsaw Server của WWW Consortium,* cũng được viết bằng Java. Chi tiết hơn, xem <http://www.w3.org/Jigsaw>.
* *Netscape Enterprise Server.* Đây là Web Server rất nổi tiếng, nó hỗ trợ để xây dựng Servlet.
* *Lotus Domino Go WebServer.* Một loại Web Server khác cũng hỗ trợ để xây dựng Servlet.

### **3.2 Mô tơ Servlet gộp**

Servlet gộp là loại mô tơ được viết cho nhiều loại Server khác nhau, kể cả Apache, Fast Track Server, Enterprise Server của Netscape, Personal Web Server, v.v. Hiện nay có các loại sau:

* *Apache Tomcat:* Mô tơ này hỗ trợ thêm cho Apache. Nó được sử dụng như là một Server độc lập để kiểm tra các Servlet và các trang JSP, hoặc được tích hợp vào Apache Web Server, <http://java.sun.com.products/servlet/>.
* *.Jrun của Live Software:* Jrun là mô tơ cho Servlet và JSP, hỗ trợ đầy đủ Servlet API trong các Web Server phổ biến trên mọi hệ điều hành, <http://www.allaire.com.products/jrun/>.
* *WebSphere Application Server của IBM:* còn được gọi là ServletExpress.
* *ServletExec của New Atlanta:* ServletExec là mô tơ cho Servlet và JSP, hỗ trợ đầy đủ Servlet API trong các Web Server phổ biến trên mọi hệ điều hành, <http://newatlanta.com/>.

### **3.3 Mô tơ Servlet nhúng**

Loại mô tơ này có thể nhúng vào phần mềm ứng dụng khác. Hiện nay có các loại sau:

* *Java Server Engine của Sun*. Đây là loại mô tơ được viết hoàn toàn bằng Java và là Web Server đầu tiên hỗ trợ đầy đủ cho các đặc tả của Servlet 2.1 và JSP 1.0, <http://www.sun.com.software/jwebserver/>try.
* *Nexus Web Server của Anders Kristensen.* Nó có thể dễ dàng nhúng vào các chương trình ứng dụng Java.

### **4.1 Môi trường chạy ứng dụng**

* Source code : Netbean IDE 11.3
* MySQL Workbench 8.0 CE
* Browser : Cốc Cốc, Google Chrome…

# CHƯƠNG 2 : PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG WEBSITE

## **2.1. Phân tích yêu cầu của hệ thống**

- Tiếp nhận sản phẩm từ phía của hàng, trình bày sản phẩm lên website để giới thiệu với khách hàng.

- Cho phép theo dõi, quản lý các đơn đặt hàng của khách hàng mỗi khi khách hàng mua sản phẩm.

- Khi khách hàng vào mua hàng hệ thống sẽ cung cấp cho mỗi khách hàng một giỏ hàng để chứa mặt hàng cần mua. Khách hàng có thể bỏ mặt hàng đã chọn hay thêm một mặt hàng mới vào giỏ hàng. Khi khách hàng hoàn tất việc lựa chọn sản phẩm, hệ thống sẽ tiến hành tính tiền cho khách hàng và tiến hành quá trình thanh toán khi khách hàng yêu cầu.

- Website phải đảm nhận nhiệm vụ quản lý chương trình khuyến mại do cửa hàng đưa ra đối với khách hàng ở từng thời điểm.

- Qua việc mô tả yêu cầu của hệ thống, có thể dặt ra các yêu cầu của hệ thống với hai đối tượng chính tương tác với hệ thống như sau:

* **Đối với cửa hàng:**
* Có thể tiến hành cập nhập, sửa, xóa thông tin đói với bất kỳ một sản phẩm nào.
* Thêm, sửa, xóa cac tin tức về các chương trình khuyến mại.
* Quản lý các thông tin về các hóa đơn mua hàng của khách hàng.
* Cập nhập thông báo, quảng cáo, các bài viết của khách hàng.
* **Đối với khách hàng:**
* Xem thông tin về các mặt hàng đưa lên website.
* Chọn các mặt hàng cần mua và đặt mua hàng với cửa hàng. viết các bài viết, góp ý đối với các vấn đề gặp phải khai mua hàng trên website.
* Tìm kiếm thông tin về các sản phẩm.
* Nhận các thông báo qua email về các giao dịch của mình trên website.
* Nhận thông tin về các chương trình khuyến mại, bảo hành.

## 2.2. Các sơ đồ thiết kế hệ thống

BAN QU¶N TRÞ

KHÁCH

HÀNG

Yêu cầu

Đặt hàng

Gửi hàng

Thanh toán

Yêu cầu

Phản hồi

NCC

Giao dịch

Đặt hàng

Phản hồi

**Hình 2.1 Sơ đồ ngữ cảnh hệ thống**

**Cơ chế quản lý cửa hàng:**

Việc quản lý có thể chia thành 5 chức năng chính là:

* Chức năng quản lý sản phẩm: Bao gồm giới thiệu sản phẩm, cập nhập sản phẩm, quản lý loại sản phẩm.
* Chức năng quản lý bán hàng: Bao gồm việc đặt hàng của khách hàng, quản lý hóa đơn vào giao hàng cho khách.
* Chức năng quản lý thanh toán: Gồm các công việc như thanh toán giữa cửa hàng với nhà cung cấp, thanh toán khách hàng với cửa hàng, tổng hợp doanh thu và công nợ để báo cáo lên quản trị.
* Chức năng quản lý khách hàng: Chính là cập nhập thông tin về khách hàng sau khi khách hàng đăng ký với hệ thống và cập nhập những ý kiến đóng góp của khách hàng.
* Chức năng quản trị hệ thống: Tức là có nhiệm vụ phân quyền cho từng thành viên với từng công việc cụ thể.

**Chức năng quản lý sản phẩm**

* Giới thiểu sản phẩm để khách hàng có thể biết đến và tìm hiểu loại sản phẩm mà khách hàng đang tìm kiếm và muốn mua.
* Kế hoạch kinh doanh đã được vạch sẵn. Chính vì vậy chức năng này lưu các thông tin chủ yếu của các mặt hàng mua bán. Như vậy mỗi khi cửa hàng bỏ đi một loại sản phẩm hoặc thêm bớt một loại sản phẩm mới thì do chức năng cập nhập sản phẩm đảm nhiệm.

**Chức năng quản lý bán hàng**

* Đặt hàng: sau khi khách hàng xem danh mục các mặt hàng và đã chọn được sản phẩm cần mua. Khách hàng tiến hàng đặt hàng theo sản phẩm và số lượng của mỗi sản phẩm.
* Quản lý hóa đơn: Để có thể quản lý được tất cả hóa đơn thì chưc năng này cần lấy thông tin từ các kho hàng và các đơn hàng của khách.

**Chức năng thanh toán:** Quản lý thanh toán với khách hàng: Khi mà khách hàng đã chọn mua sản phẩm xong thì chức năng này sẽ tiến hành thanh toán cho khách hàng.

* Quản lý thanh toán với nhà cung cấp: cũng tương tự như việc quản lý thanh toán với khách hàng thì chức năng này đưa ra tổng hợp công nợ với nhà cung cấp.
* Báo cáo doanh thu: Thông qua các thông tin được ghi đầy đủ ở kho hóa đơn xuất và hóa đơn nhập, thì có thể đưa ra thống kê chính xác về doanh thu của cửa hàng trong một thời gian xác định như theo tháng, theo quý, theo năm. Từ đó ban quản trị của cửa hàng có kế hoạch chi tiết hơn cho việc kinh doanh trong thời gian tiếp theo.

**Chức năng quản lý khách hàng**

* Cập nhập khách hàng: Chức năng này làm nhiệm vụ lưu lại các thông tin về khách hàng mua hàng của cửa hàng. Các khách hàng này có những thông tin chi tiết để tiện cho việc lưu hóa đơn và tiện cho việc giao hàng khi khách hàng mua hàng tại cửa hàng.
* Cập nhập bài viết: trong mọi trường hợp không thể tránh khỏi những sai sót chính vì vậy mà chức năng này sẽ làm nhiệm vụ tổng hợp những ý kiến đóng góp của khách hàng để sửa đổi cho phù hợp với nhu cầu của khách hàng.

**Chức năng quản trị hệ thống**

* Quản trị người sử dụng: tức là các quản trị viên có quyền trực tiếp tham gia làm nhiệm vụ cập nhập thông tin về sản phẩm, thông tin về loại sản phẩm, quản trị tin tức… của cửa hàng.

# CHƯƠNG 3 : XÂY DỰNG GIAO DIỆN WEBSITE KINH DOANH CỬA HÀNG TRUYỆN TRANH

# Kết Luận

- Hệ thống WebSite phần lớn cung cấp được thông tin về sản phẩm, liên hệ, tin tức, xây dựng được chức năng giỏ hàng, đăng ký tài khoản khi khách hàng mua hàng tại Website.

- Xây dựng các module cho admin như: Quản lý sản phẩm, đơn hàng, xem liên hệ khách hang.

- Hệ thống hỗ trợ nhà quản trị trong việc chỉnh sửa, đăng thêm sản phẩm, cập nhật danh mục sản phẩm, xem thông tin liên hệ, đơn hàng của khách hàng một cách dễ dàng.

- Qua Website, doanh nghiệp có thể tiếp cận với lượng lớn khách hàng (dù đó là khách hàng ở xa), giúp giảm chi phí cho doanh nghiệp.

- Cung cấp các chính sách khuyến mãi một cách nhanh nhất đến khách hàng.

**Hướng phát triển:**

- Xây dựng thêm nhiều tiêu chí tìm kiếm.

- Thêm các chức năng hỗ trợ ngôn ngữ, đơn vị tiền tệ.

**-** Xây dựng giao diện đẹp hơn với các công cụ điều hướng hợp lý, thân thiện với người sử dụng.

- Xây dựng chức năng cho phép khách hàng cập nhật thông tin người dùng.

- Về phía quản trị: xây dựng thêm chức năng tìm kiếm, cập nhật thông tin người dùng.