

**BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐIỆN LỰC
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



BÁO CÁO THỰC TẬP TỐT NGHIỆP

ĐỀ TÀI:

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN VÀ ORDER ĐỒ UỐNG

Sinh viên thực hiện : NGUYỄN HOÀNG SƠN
Giảng viên hướng dẫn : VŨ VĂN ĐỊNH
Ngành : CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Chuyên ngành : CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM
Lớp : D13CNPM1
Khóa : 2018- 2023

Hà Nội, tháng 2 năm 2023

PHIẾU CHẤM ĐIỂM

Sinh viên thực hiện:

Họ và tên	Chữ ký	Ghi chú
NGUYỄN HOÀNG SƠN (MSV : 18810210680)		

Giảng viên chấm:

Họ và tên	Chữ ký	Ghi chú
Giảng viên chấm 1 :		
Giảng viên chấm 2 :		
Giảng viên chấm 3 :		

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU.....	1
CHƯƠNG 1 : TỔNG QUANG VỀ ĐỀ TÀI “XÂY DỰNG WEBSITE BÁN VÀ ORDER ĐỒ UỐNG”.....	2
1.1. Khảo sát hiện trạng.....	2
1.1.1. Tổng quan.....	2
1.1.2. Phân tích bài toán.....	2
1.2. Xác định yêu cầu.....	2
1.3. Kết luận.....	4
CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG.....	5
2.1. Biểu đồ UseCase.....	5
2.1.1. Các tác nhân.....	5
2.1.2. Các quyền sử dụng.....	5
2.1.3. Biểu đồ UseCase.....	6
2.1.3.1. Biểu đồ UseCase tổng quát.....	6
2.1.3.2. Đặc tả các ca sử dụng.....	7
2.2. Thiết kế hệ thống.....	11
2.2.1. Biểu đồ hoạt động hệ thống.....	11
2.2.1.1. Đăng nhập, đăng xuất.....	11
2.2.1.2. Tài khoản.....	12
2.2.1.3. Sản phẩm.....	12
2.2.1.4. Xem danh sách ship hàng.....	13
2.2.1.5. Đặt món.....	13
2.2.1.6. Thanh toán.....	13
2.2.2. Biểu đồ trình tự.....	15
2.2.2.1. Đăng nhập, đăng xuất.....	15
2.2.2.2. Thêm tài khoản.....	16
2.2.2.3. Cập nhập tài khoản.....	17
2.2.2.4. Xóa tài khoản.....	17
2.2.2.5. Thêm sản phẩm.....	18
2.2.2.6. Cập nhập sản phẩm.....	19
2.2.2.7. Xóa sản phẩm.....	19
2.2.2.8. Danh sách ship hàng.....	20
2.2.2.9. Gọi món.....	21
2.2.2.10. Thanh toán.....	21
2.4. Biểu đồ lớp.....	22

2.5. Cơ sở dữ liệu.....	24
2.6. Kết luận.....	27
CHƯƠNG 3: WEBSITE BÁN VÀ ORDER ĐỒ UỐNG.....	28
3.1. Thành phần giao diện.....	28
3.1.1. Đăng nhập.....	28
3.1.2.Trang chủ.....	29
3.1.3.Cửa hàng.....	30
3.3.4.Menu.....	31
3.3.5. Chi tiết sản phẩm.....	32
3.1.6.Giỏ hàng.....	32
3.1.7. Tin tức.....	33
3.1.8.Trang admin quản lý tài khoản.....	34
3.1.9.Trang admin quản lý hàng hóa.....	36
3.1.10.Trang admin quản lý đơn hàng.....	36
3.2. Một số công cụ để phát triển sản phẩm.....	36
3.2.1. Các công cụ.....	37
3.2.2. Các công nghệ.....	38
3.4. Kết luận.....	38
CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC.....	39
4.1. Kết quả đạt được.....	39
4.2. Ưu nhược điểm chương trình.....	39
4.3. Hướng phát triển.....	39
KẾT LUẬN.....	40
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	41

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 2. 1 – Biểu đồ UseCase tổng hợp.....	6
Hình 2. 2 – Biểu đồ hoạt động đăng nhập.....	11
Hình 2. 3 – Biểu đồ hoạt động đăng xuất.....	11
Hình 2. 4 – Biểu đồ hoạt động quản lý tài khoản.....	12
Hình 2. 5 – Biểu đồ hoạt động quản lý sản phẩm.....	12
Hình 2. 6 – Biểu đồ hoạt động quản lý đơn hàng.....	13
Hình 2. 7 – Biểu đồ hoạt động chọn món.....	13
Hình 2. 8 – Biểu đồ hoạt động thanh toán.....	14
Hình 2. 9 – Biểu đồ trình tự đăng nhập.....	15
Hình 2. 10 - Biểu đồ trình tự đăng xuất.....	15
Hình 2. 11 - Biểu đồ trình tự thêm tài khoản.....	16
Hình 2. 12 - Biểu đồ trình tự cập nhật tài khoản.....	17
Hình 2. 13 - Biểu đồ trình tự xóa tài khoản.....	17
Hình 2. 14 - Biểu đồ trình tự thêm sản phẩm.....	18
Hình 2. 15 - Biểu đồ trình tự cập nhật sản phẩm.....	19
Hình 2. 16 - Biểu đồ trình tự xóa sản phẩm.....	20
Hình 2. 17 - Biểu đồ trình tự danh sách đơn hàng.....	20
Hình 2. 18 - Biểu đồ trình tự gọi món.....	21
Hình 2. 19 - Biểu đồ trình tự thanh toán.....	21
Hình 2. 20 - Biểu đồ lớp.....	22
Hình 2. 21 – Cơ sở dữ liệu.....	24
Hình 3. 1 – Giao diện đăng nhập.....	28
Hình 3. 2 – Giao diện trang chủ.....	29
Hình 3. 3 – Giao diện danh sách cửa hàng.....	30
Hình 3. 4 – Giao diện trang danh sách sản phẩm.....	31
Hình 3. 5 - Giao diện trang chi tiết sản phẩm.....	32
Hình 3. 6 – Giao Diện trang giỏ hàng.....	33
Hình 3. 7 – Giao diện trang tin tức.....	34
Hình 3. 8- giao diện trang admin quản lý tài khoản.....	35
Hình 3. 9 – Giao diện trang admin quản lý sản phẩm.....	36

Hình 3. 10 – Giao diện trang admin quản lý đơn hàng.....	36
Hình 3. 11 - danh sách công cụ sử dụng trong dự án.....	37
Hình 3. 12 – danh sách công nghệ.....	38

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 1. 1 - Yêu cầu hệ thống.....	2
Bảng 1. 2 – Yêu cầu chú năng.....	3
Bảng 1. 3 – Yêu cầu phi chức năng.....	4
Bảng 2. 1 – Các tác nhân.....	5
Bảng 2. 2 – Các quyền sử dụng.....	5
Bảng 2. 3 – Bảng sanh sách các lớp đối tượng.....	23
Bảng 2. 4 – Bảng danh danh sách cửa hàng.....	24
Bảng 2. 5 – Bảng danh sách tin tức.....	25
Bảng 2. 6 – Bảng dang sách đơn hàng.....	25
Bảng 2. 7 - Bảng danh sách sản phẩm.....	25
Bảng 2. 8 – Bảng danh sách tài khoản.....	26
Bảng 2. 9 – Bảng danh sách điểm.....	26
Bảng 3. 1 – Bảng chức năng của công cụ.....	37

LỜI CẢM ƠN

Em xin gửi lời cảm ơn chân thành và sự tri ân sâu sắc đối với các thầy cô của trường Đại học Điện Lực, đặc biệt là các thầy cô Công Nghệ Thông Tin của trường đã tạo điều kiện cho em thực hiện báo cáo. Và em cũng xin chân thành cảm ơn thầy Vũ Văn Định đã nhiệt tình hướng dẫn hướng dẫn em hoàn thành tốt báo cáo.

Trong quá trình thực tập, cũng như là trong quá trình làm bài đồ án tốt nghiệp, khó tránh khỏi sai sót, rất mong các thầy, cô bỏ qua. Đồng thời do trình độ lý luận cũng như kinh nghiệm thực tiễn còn hạn chế nên bài báo cáo không thể tránh khỏi những thiếu sót, em rất mong nhận được ý kiến đóng góp thầy, cô để em học thêm được nhiều kinh nghiệm và sẽ hoàn thành tốt hơn bài báo cáo.

Sau cùng, chúng em xin kính chúc các thầy cô trong Khoa Công Nghệ Thông Tin dồi dào sức khỏe, niềm tin để tiếp tục thực hiện sứ mệnh cao đẹp của mình là truyền đạt kiến thức cho thế hệ mai sau.

Em xin chân thành cảm ơn!

Hà Nội, ngày tháng 2 năm 2023

Sinh viên thực hiện

Nguyễn Hoàng Sơn

LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay, với sự phát triển mạnh mẽ của khoa học - công nghệ 4.0 và những ứng dụng của nó. Ngành thương mại điện tử mỗi lúc một lớn mạnh, mỗi doanh nghiệp đều mong muốn sở hữu một website bán hàng dành riêng cho mình.

Theo số liệu thống kê của Bộ Thông tin và Truyền thông cho thấy, tính tới tháng 9/2022, số lượng người dùng Internet tại Việt Nam vào khoảng 70 triệu người, chiếm khoảng 70% dân số cả nước. Thì việc sở hữu một website bán hàng không chỉ giúp doanh nghiệp thu hút thêm một lượng lớn khách hàng, mà còn giúp các doanh nghiệp của hàng đẩy mạnh hoạt động marketing. Thông qua đây chúng ta có thể dễ dàng nhận thấy tính tất yếu của thương mại điện tử. Chỉ với một vài thao tác đơn giản trên máy tính hay điện thoại có kết nối internet, thì các nhà cung cấp dịch vụ sẽ mang đến tận tay bạn các dịch vụ và sản phẩm của họ.

Để tiếp cận và góp phần vào sự phổ biến của thương mại điện tử, em đã chọn phát triển đề tài “Xây dựng website bán và order đồ uống” với những chức năng hỗ trợ bán hàng, quản lý khách hàng hay cung cấp thông tin hữu ích về sản phẩm thông qua chuyên mục news.

CHƯƠNG 1 : TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI “XÂY DỰNG WEBSITE BÁN VÀ ORDER ĐỒ UỐNG”

1.1. Khảo sát hiện trạng

1.1.1. Tổng quan

Hiện nay, với sự phát triển của các ngành kinh tế, thì mức sống của con người cũng dần được cải thiện. Việc tận hưởng các sản phẩm đồ uống hấp dẫn mà không cần phải bước ra khỏi nhà đã trở thành xu thế

Việc bán hàng trên các ứng dụng đặt đồ ăn online sẽ làm mình phụ thuộc vào họ và tốn thêm một số các khoản chi phí. Vì lẽ đó bán hàng trên website của mình sẽ thuận tiện và chủ động hơn rất nhiều.

1.1.2. Phân tích bài toán

Qua việc tìm hiểu các website bán đồ uống hiện có trên mạng, em đã dự kiến web site có các chức năng sau:

- ☐ Đối với người phát triển, quản trị website:
 - o Thay đổi giao diện của website.
 - o Quản lý các thông tin và phân quyền cho người dùng.
- ☐ Đối với doanh nghiệp sở hữu:
 - o Có thể đăng sản phẩm của mình kèm theo các thông tin về sản phẩm (hình ảnh, giá bán, mô tả,...)
 - o Có thể quản lý về khách hàng, đơn hàng, hóa đơn mua hàng
 - o Có thể đăng tải bài viết ở trang news
- ☐ Đối với khách hàng:
 - o Có thể xem thông tin sản phẩm, mua hàng, xem giỏ hàng
 - o Có thể đăng kí thành viên

1.2. Xác định yêu cầu

1.2.1. Yêu cầu hệ thống

Bảng 1. 1 - Yêu cầu hệ thống

STT	Tên yêu cầu
1	Đăng nhập vào hệ thống quản trị

2	Hiển thị thông tin sản phẩm
3	Quản lý sản phẩm
4	Quản lý nạp điểm
5	Quản lý giỏ hàng
6	Quản lý lịch sử đặt hàng
7	Quản lý tài khoản
8	Quản lý ship hàng
9	Hiển thị thông báo

1.2.2. Yêu cầu chức năng:

Bảng 1. 2 – Yêu cầu chức năng

STT	Tên yêu cầu	Mô tả yêu cầu
I	Các yêu cầu chức năng nghiệp vụ	Là các chức năng mềm cần thiết đáp ứng các yêu cầu cần thiết của công việc thực tế tương ứng
1	Module gọi món	Hiển thị thông tin từ cơ bản tới chi tiết sản phẩm như: tên sản phẩm, chi tiết, giá. Ngoài ra còn các thao tác quản lý lịch công tác như thêm, sửa, xóa sản phẩm
2	Module bảo mật hệ thống	Cho phép admin có thể đăng nhập, đăng kí tài khoản để sử dụng hệ thống
3	Module quản lý giỏ hàng	Mỗi người sử dụng hệ thống sẽ có một giỏ hàng và lịch sử đặt hàng riêng. Tài khoản nào đăng nhập sẽ hiển thị giỏ hàng và lịch sử đặt hàng riêng
II	Các yêu cầu chức năng hệ thống	Là chức năng của phần mềm được phát sinh khi thực hiện công việc
1	Quản lý hệ thống	+ Quản lý thông tin tài khoản + Thêm tài khoản + Đăng nhập
2	Quản lý bán hàng	+ Quản lý sản phẩm

3	Quản lý kho kho hàng	+ Quản lý ship hàng

1.2.3. Yêu cầu phi chức năng

Bảng 1. 3 – Yêu cầu phi chức năng

STT	Tên yêu cầu	Mô tả yêu cầu
1	Giao diện	Giao diện hệ thống phải dễ sử dụng, đẹp, chuẩn mẫu thiết kế, trực quan, thông tin hiển thị đầy đủ, thân thiện với mọi người dùng, thuận tiện trong nhiều thao tác
2	Tốc độ xử lý	Hệ thống phải xử lý nhanh chóng và chính xác
3	Bảo mật dữ liệu	Tính bảo mật và độ an toàn cao, An toàn và bảo mật thông tin
4	Tương thích	Tương thích với đa phần trình duyệt web phổ biến

1.3. Kết luận

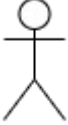
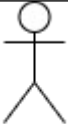
Chương 1 đã nói lên tổng quan của dự án, dự án gồm nhiều module và phân hệ, để đồ án đạt kết quả cao em xin tập trung vào quản lý người dùng, quản lý sản phẩm, quản lý đơn hàng, gọi món, hệ thống cửa hàng

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG

2.1. Biểu đồ UseCase

2.1.1. Các tác nhân

Bảng 2. 1 – Các tác nhân

STT	Tác Nhân	Diễn Giải
1	 Admin	Những người thuộc quyền này có thể tạo tài khoản người dùng và có thể thao tác trên toàn bộ hệ thống
2	 Member	Những người này không thể thao tác trên toàn bộ hệ thống, chỉ được theo tác trên chức năng mình được phép thao tác

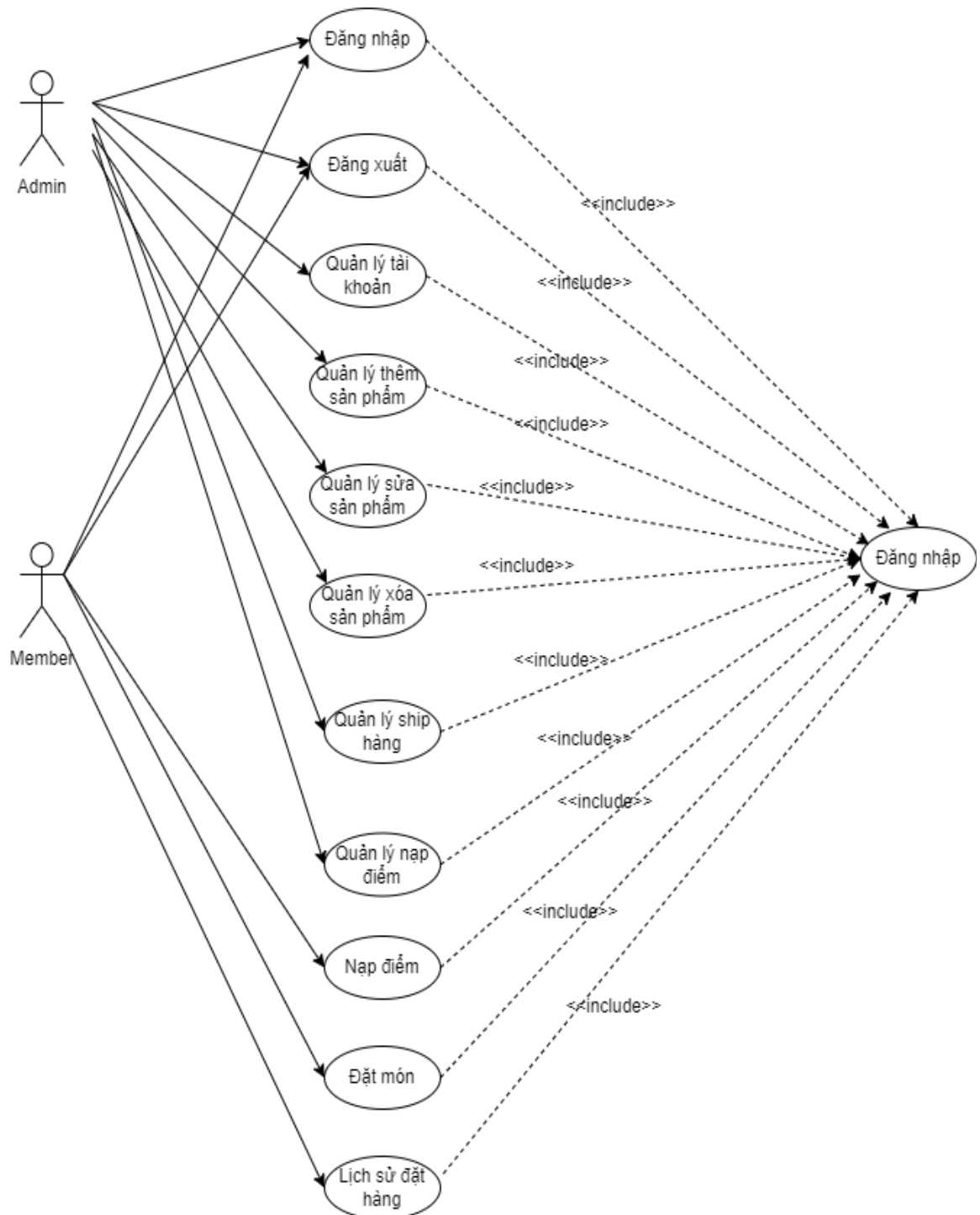
2.1.2. Các quyền sử dụng

Bảng 2. 2 – Các quyền sử dụng

STT	Tác Nhân Chính	Tên Use Case
1	Admin	Thực hiện các chức năng như quản lý tài khoản, hàng hóa, ship hàng, nạp điểm
2	Member	Thực hiện chức năng như mua sản phẩm, nạp điểm

2.1.3. Biểu đồ UseCase

2.1.3.1. Biểu đồ UseCase tổng quát



Hình 2. 1 – Biểu đồ UseCase tổng hợp

2.1.3.2. Đặc tả các ca sử dụng

□ Ca sử dụng đăng nhập

Tác nhân: Admin, Member

Mục đích: Đăng nhập và sử dụng

Mô tả: Usecase cho admin, member đăng nhập vào hệ thống

Đăng nhập

Luồng sự kiện chính:

- + Nhập thông tin đăng nhập ở màn hình đăng nhập
- + Hệ thống xác thực thông tin đăng nhập chuyển sang màn hình trang chủ

Luồng sự kiện phụ:

- + Nếu thông tin đăng nhập sai, hệ thống sẽ báo lỗi và không chuyển trang

□ Ca sử dụng quản lý tài khoản

Tác nhân: Admin

Mục đích: Quản lý tài khoản

Mô tả: Usecase cho Admin quản lý tài khoản

Thêm mới

Luồng sự kiện chính:

- + Chọn thêm mới trong form quản lý tài khoản
- + Hiện thị form nhập thông tin
- + Nhập thông tin tài khoản, lưu lại
- + Thêm mới thông tin vào bảng users

Luồng sự kiện phụ:

- + Kiểm tra thông tin được thêm mới, nếu thiếu hoặc không chính xác thì yêu cầu nhập lại.

Sửa

Luồng sự kiện chính:

- + Chọn Sửa trong form quản lý tài khoản
- + Hiện thị form sửa thông tin
- + Sửa thông tin tài khoản, lưu lại
- + Cập nhật thông tin vào bảng users

Luồng sự kiện phụ:

- + Kiểm tra thông tin sửa đổi, nếu thiếu hoặc không chính xác thì yêu cầu nhập lại.

Xóa

Luồng sự kiện chính:

- + Chọn Xóa trong form quản lý tài khoản
- + Xóa thông tin tài khoản ra khỏi cơ sở dữ liệu

□ Ca sử dụng quản lý sản phẩm

Tác nhân: Admin

Mục đích: Quản lý sản phẩm

Mô tả: Usecase cho Admin quản lý sản phẩm

Thêm mới

Luồng sự kiện chính:

- + Chọn thêm mới trong form quản lý hàng hóa
- + Hiện thị form nhập thông tin
- + Nhập thông tin sản phẩm, lưu lại
- + Thêm mới thông tin vào bảng products

Luồng sự kiện phụ:

- + Kiểm tra thông tin thêm mới, nếu thiếu hoặc không chính xác thì yêu cầu nhập lại.

Sửa

Luồng sự kiện chính:

- + Chọn Sửa trong form quản lý hàng hóa
- + Hiện thị form sửa thông tin
- + Sửa thông tin sản phẩm, lưu lại
- + Cập nhật thông tin vào bảng products

Luồng sự kiện phụ:

- + Kiểm tra thông tin đã được sửa đổi, nếu thiếu hoặc không chính xác thì yêu cầu nhập lại.

Xóa

Luồng sự kiện chính:

- + Chọn Xóa trong form quản lý hàng hóa
- + Xóa thông tin sản phẩm ra khỏi cơ sở dữ liệu

□ Ca sử dụng đặt món

Tác nhân: Member

Mục đích: Đặt món

Mô tả: Usecase cho Member đặt món

Đặt món

Luồng sự kiện chính:

- + Chọn sản phẩm mở màn gọi món
- + Chọn sản phẩm và số lượng thêm vào giỏ hàng

□ Ca sử dụng quản lý ship hàng

Tác nhân: Admin

Mục đích: Quản lý đơn hàng

Mô tả: Usecase cho Admin quản lý đơn hàng

Hiện thị

Luồng sự kiện chính:

- + Hiển thị form đơn hàng

- + Sau khi member đặt hàng thì sẽ hiện trong lịch sử đặt hàng và cập nhập thông tin vào bảng orders

□ **Ca sử dụng quản lý nạp điểm**

Tác nhân: Admin

Mục đích: Quản lý nạp điểm

Mô tả: Usecase cho phép Admin quản lý điểm nạp

Hiển thị

Luồng sự kiện chính:

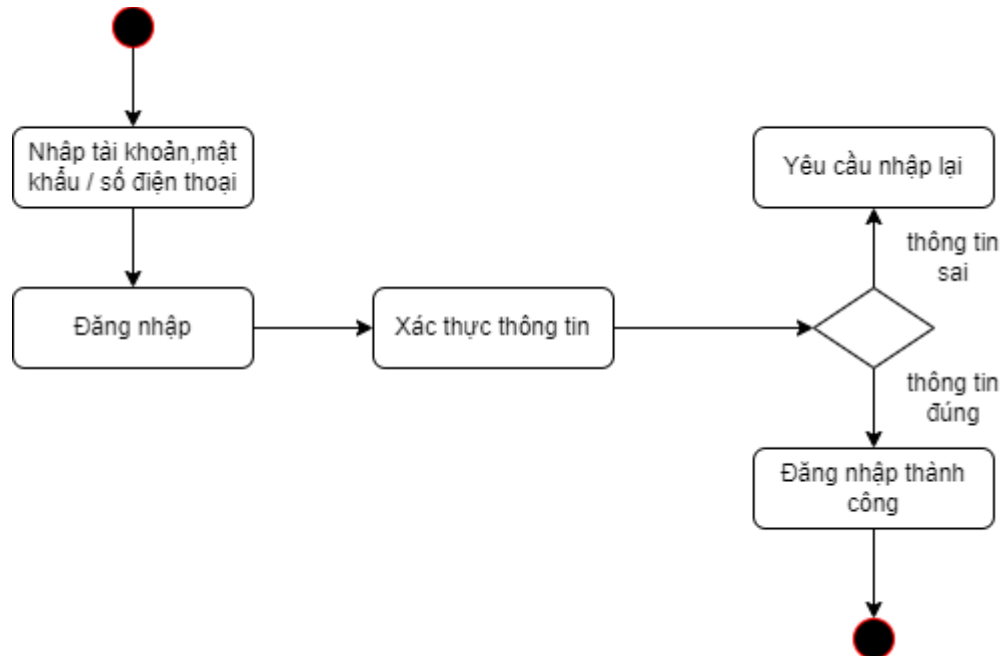
- + Hiển thị form nạp điểm

- + Sau khi member đăng nhập vào paypal xác nhận nạp tiền thì sẽ cập nhập thông tin vào bảng wallet

2.2. Thiết kế hệ thống

2.2.1. Biểu đồ hoạt động hệ thống

2.2.1.1. Đăng nhập, đăng xuất

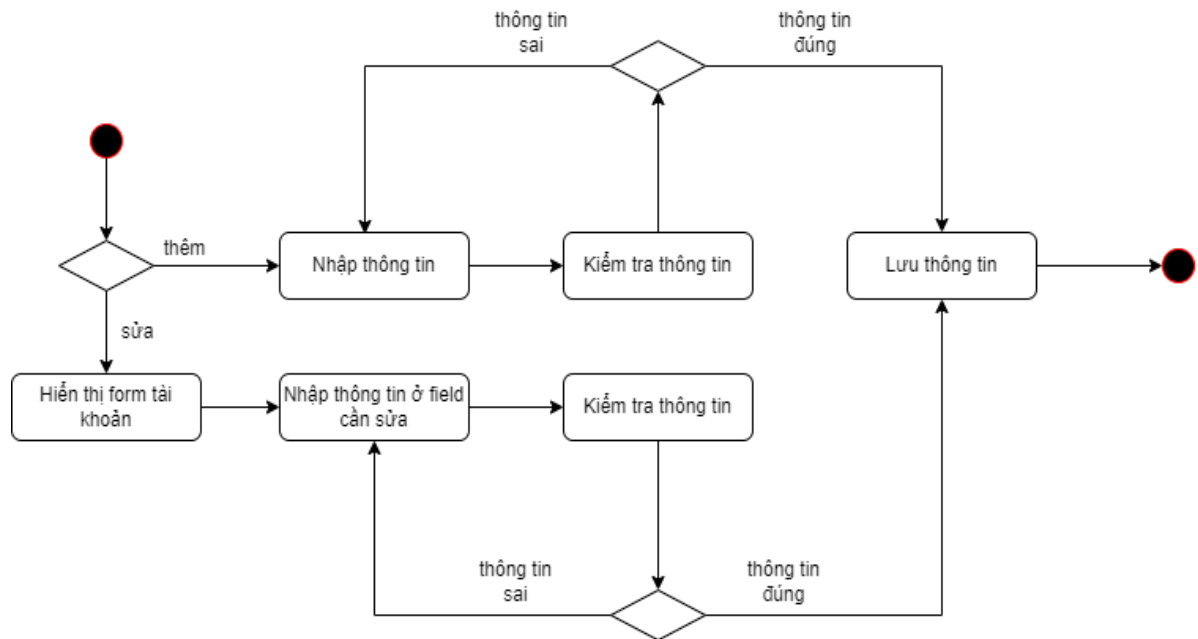


Hình 2. 2 – Biểu đồ hoạt động đăng nhập



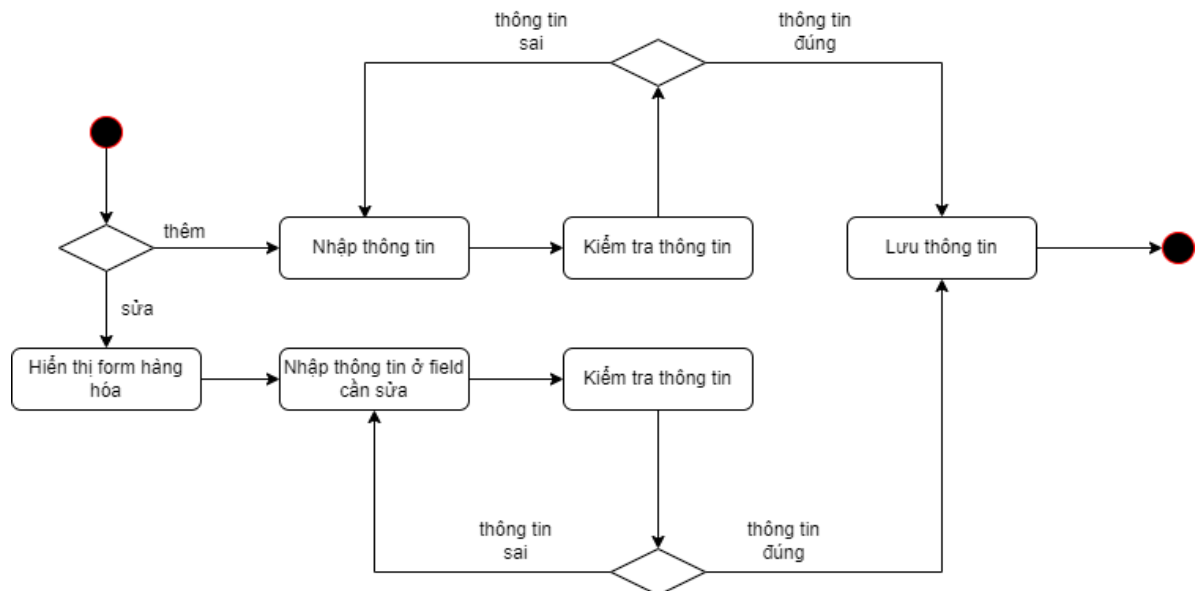
Hình 2. 3 – Biểu đồ hoạt động đăng xuất

2.2.1.2. Tài khoản



Hình 2. 4 – Biểu đồ hoạt động quản lý tài khoản

2.2.1.3. Sản phẩm



Hình 2. 5 – Biểu đồ hoạt động quản lý sản phẩm

2.2.1.4. Xem danh sách đơn hàng



Hình 2. 6 – Biểu đồ hoạt động quản lý đơn hàng

2.2.1.5. Đặt món



Hình 2. 7 – Biểu đồ hoạt động chọn món

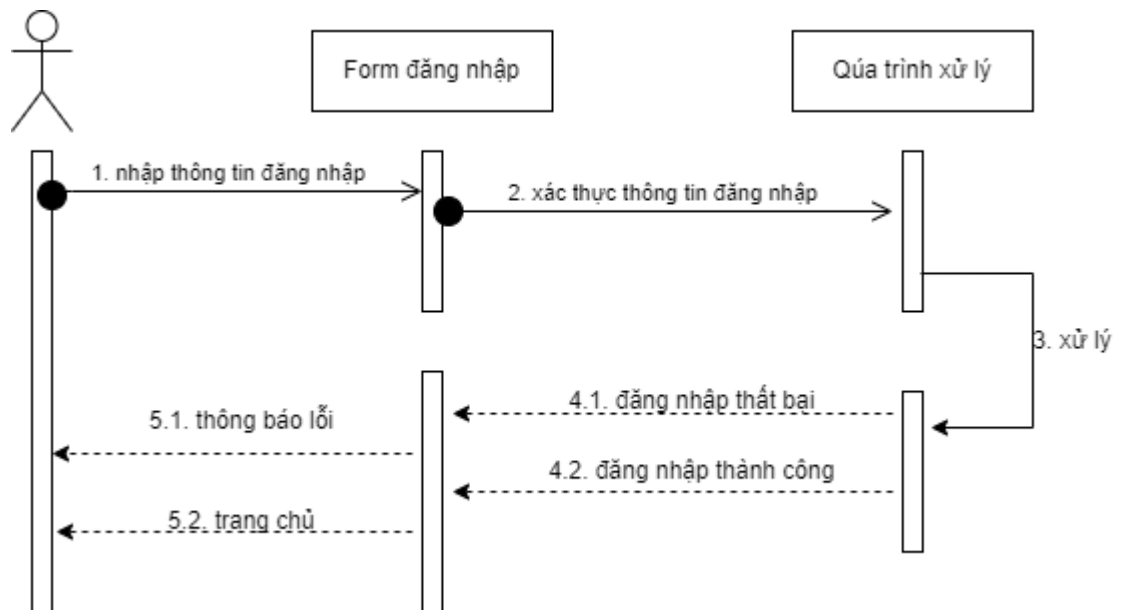
2.2.1.6. Thanh toán



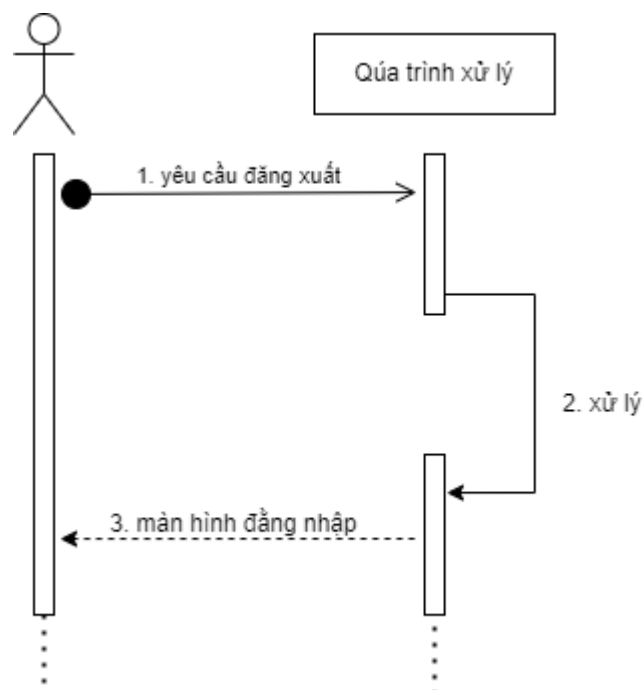
Hình 2. 8 – Biểu đồ hoạt động thanh toán

2.2.2. Biểu đồ trình tự

2.2.2.1. Đăng nhập, đăng xuất

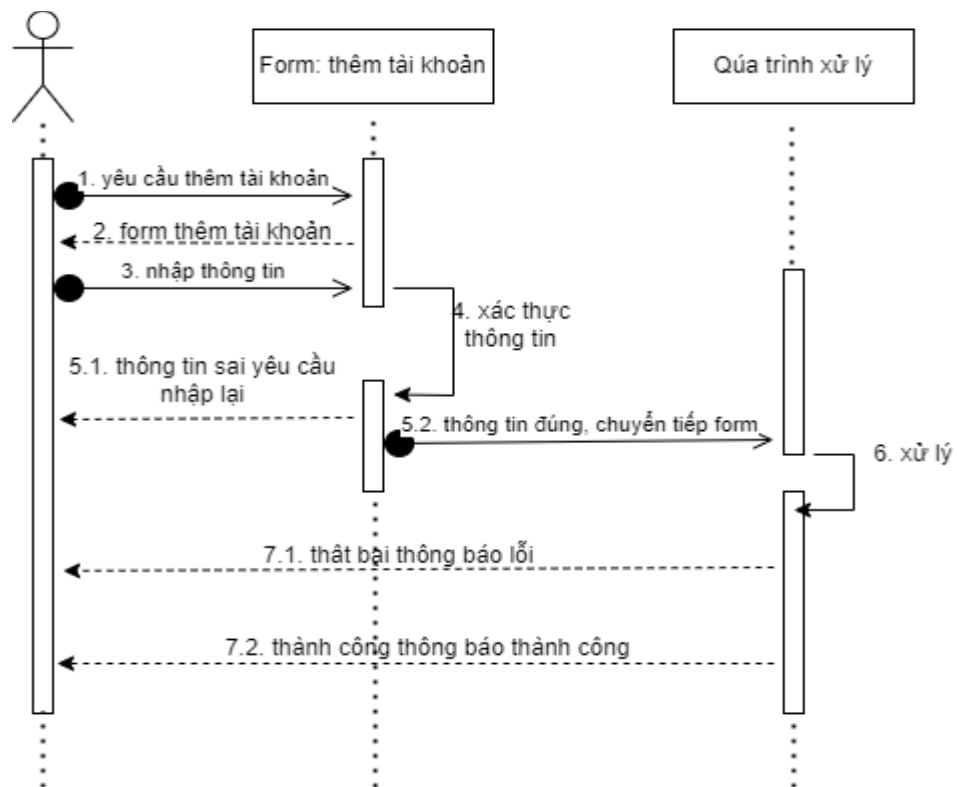


Hình 2. 9 – Biểu đồ trình tự đăng nhập



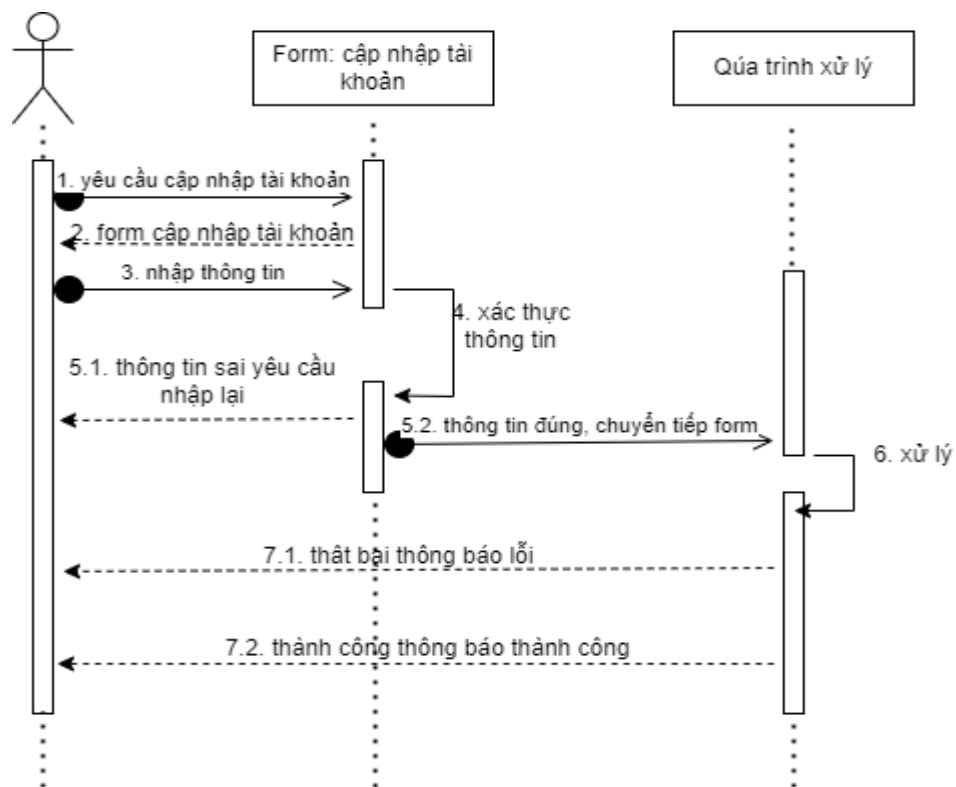
Hình 2. 10 - Biểu đồ trình tự đăng xuất

2.2.2.2. Thêm tài khoản



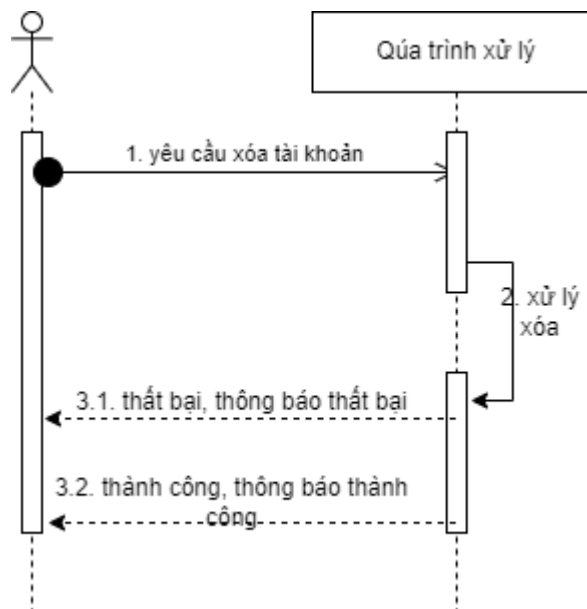
Hình 2. 11 - Biểu đồ trình tự thêm tài khoản

2.2.2.3. Cập nhật tài khoản



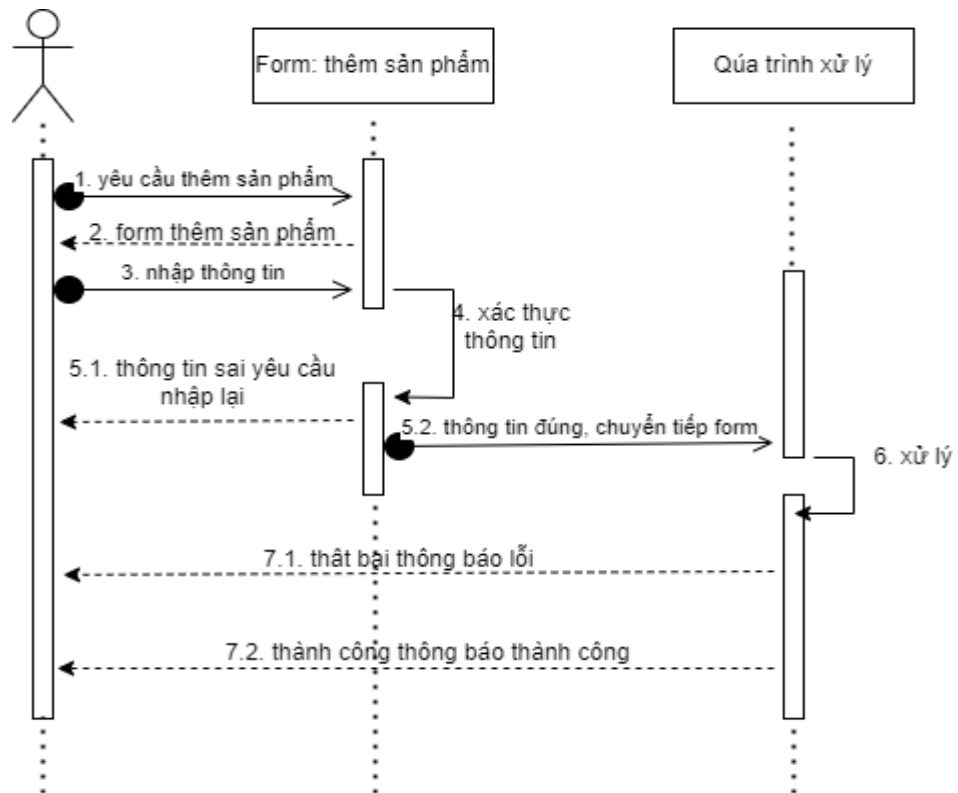
Hình 2. 12 - Biểu đồ trình tự cập nhật tài khoản

2.2.2.4. Xóa tài khoản



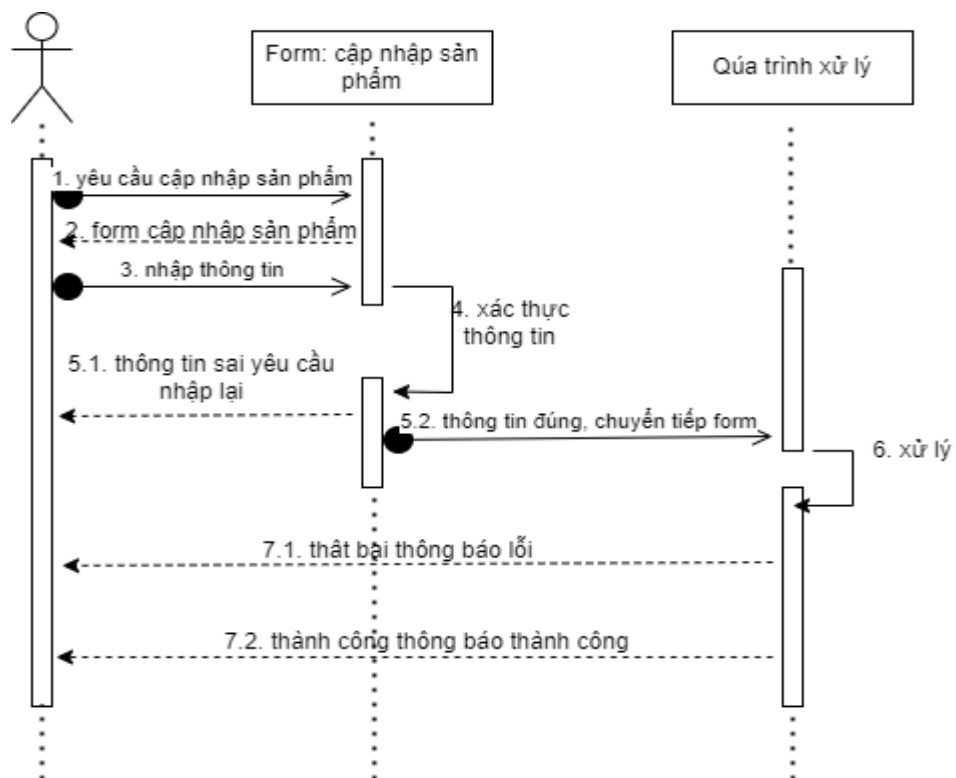
Hình 2. 13 - Biểu đồ trình tự xóa tài khoản

2.2.2.5. Thêm sản phẩm



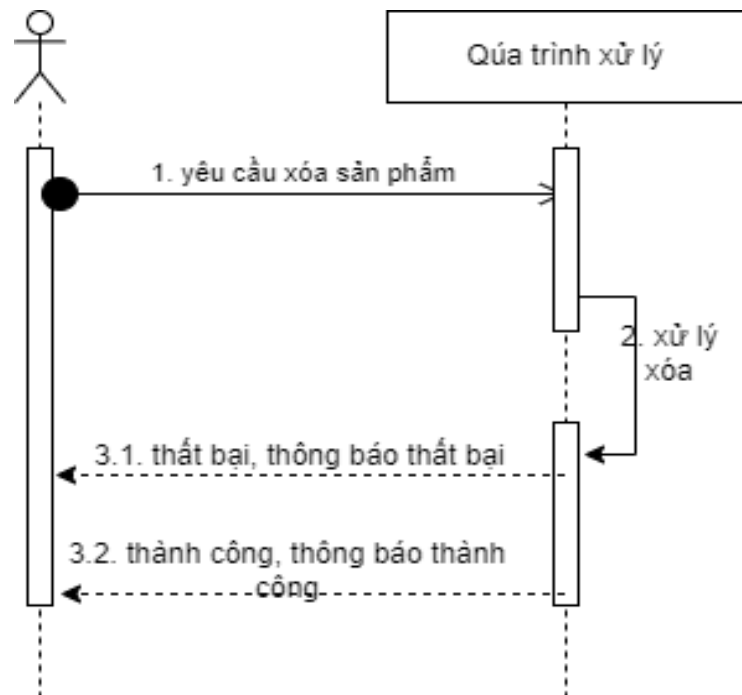
Hình 2. 14 - Biểu đồ trình tự thêm sản phẩm

2.2.2.6. Cập nhật sản phẩm



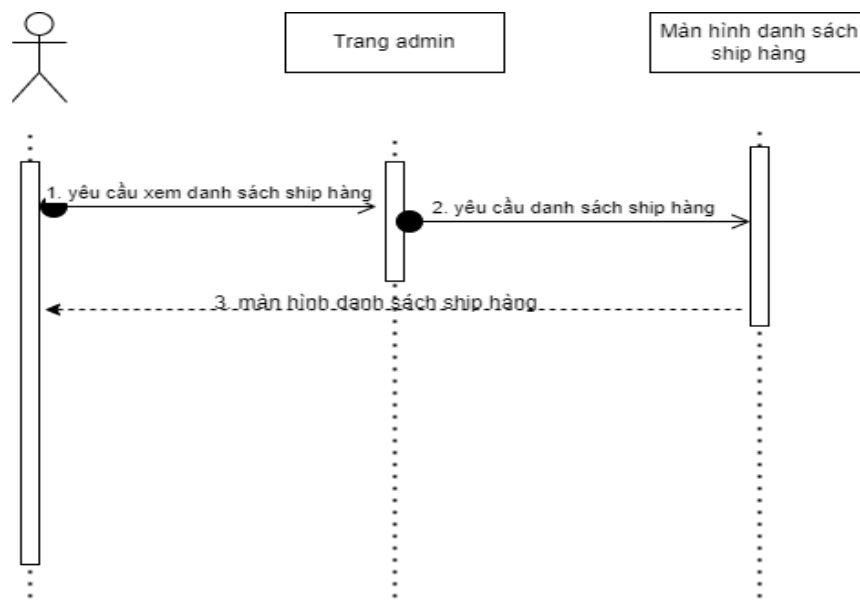
Hình 2. 15 - Biểu đồ trình tự cập nhật sản phẩm

2.2.2.7. Xóa sản phẩm



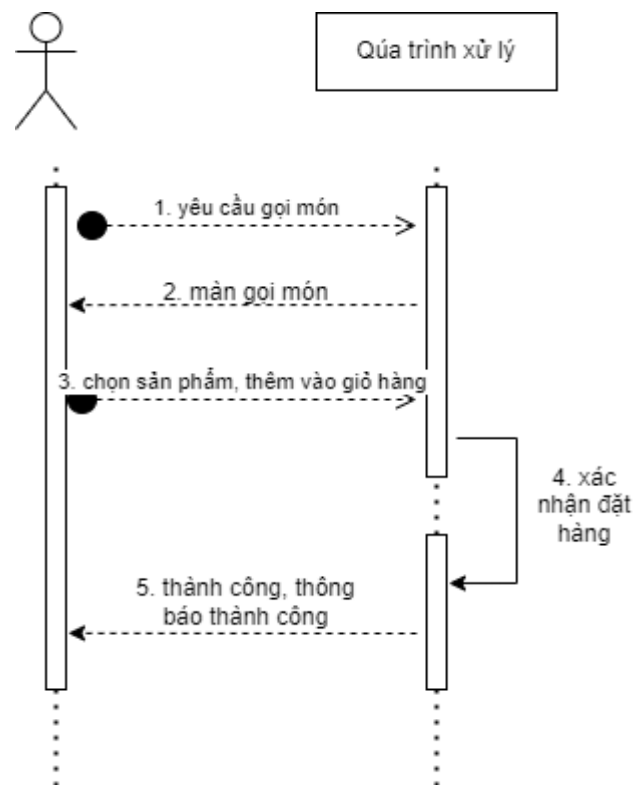
Hình 2. 16 - Biểu đồ trình tự xóa sản phẩm

2.2.2.8. Danh sách đơn hàng



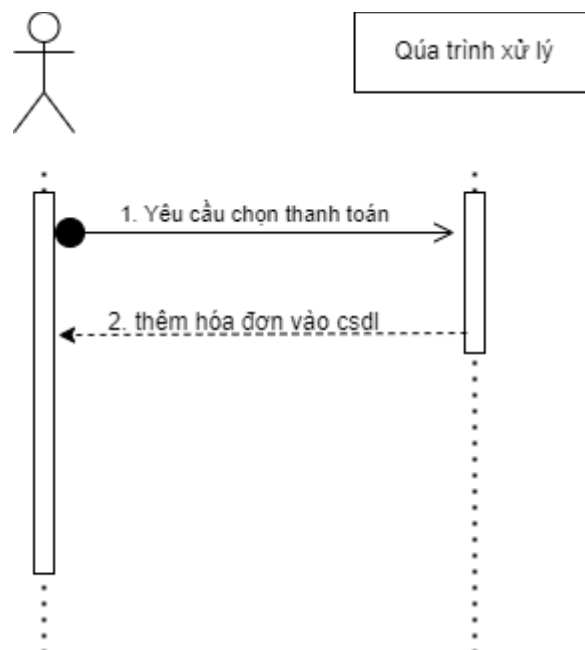
Hình 2. 17 - Biểu đồ trình tự danh sách đơn hàng

2.2.2.9. Gọi món



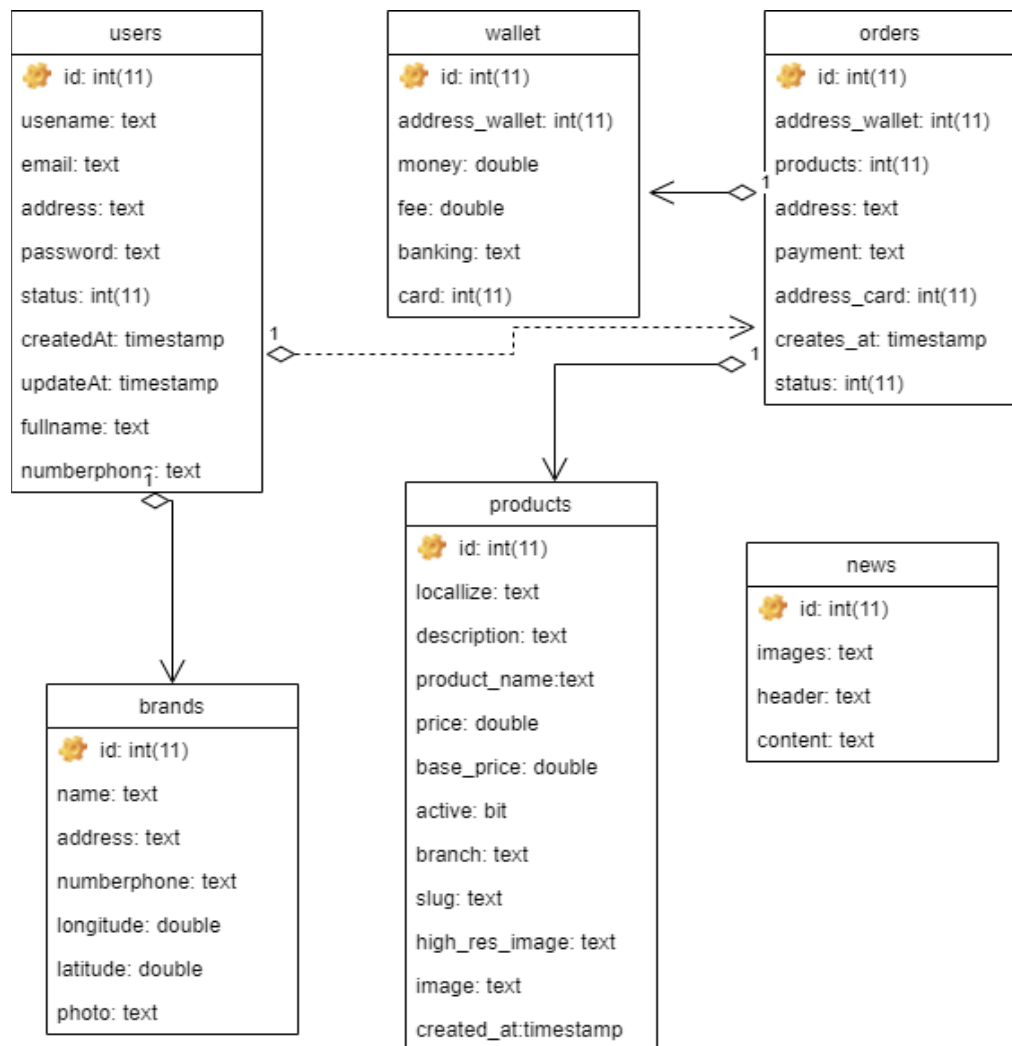
Hình 2. 18 - Biểu đồ trình tự gọi món

2.2.2.10. Thanh toán



Hình 2. 19 - Biểu đồ trình tự thanh toán

2.4. Biểu đồ lớp

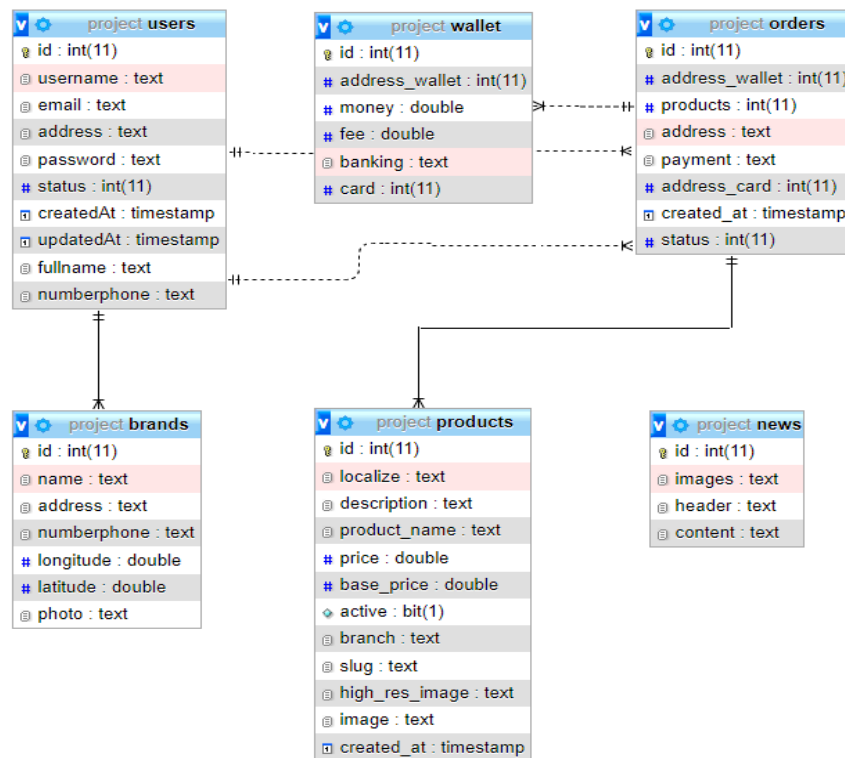


Hình 2. 20 - Biểu đồ lớp

Bảng 2. 3 – Bảng **sanh** sách các lớp đối tượng

STT	Tên thực thể	Mô tả
1	Users	Mô tả các thuộc tính và các phương thức liên quan tới nghiệp vụ quản lý tài khoản
2	Product	Mô tả các thuộc tính và các phương thức liên quan tới nghiệp vụ quản lý hàng hóa
3	Orders	Mô tả các thuộc tính và các phương thức liên quan tới nghiệp vụ quản lý đặt món
4	Brands	Mô tả các thuộc tính và các phương thức liên quan tới nghiệp vụ quản lý cửa hàng
5	Wallet	Mô tả các thuộc tính và các phương thức liên quan tới nghiệp vụ quản lý ví

2.5. Cơ sở dữ liệu



Hình 2. 21 – Cơ sở dữ liệu

Bảng brands:

Bảng 2. 4 – Bảng danh danh sách cửa hàng

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Int(11)	Not null	
2	name	text	null	
3	address	text	null	
4	numberphone	text	null	
5	longitude	double	null	
6	latitude	double	null	
7	photo	text	null	

Bảng news:

Bảng 2. 5 – Bảng danh sách tin tức

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Id(11)	Not null	
2	images	text	null	
3	header	text	null	
4	content	text	null	

Bảng orders:

Bảng 2. 6 – Bảng **dang** sách đơn hàng

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Int(11)	Not null	
2	Address_wallet	Int(11)	null	
3	products	Int(11)	null	
4	address	text	null	
5	payment	text	null	
6	Address_card	Int(11)	null	
7	Created_at	timestamp	Not null	
8	status	Int(11)	null	

Bảng products:

Bảng 2. 7 - Bảng danh sách sản phẩm

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Int(11)	Not null	
2	localize	text	null	
3	description	text	null	
4	Product_name	text	null	
5	price	double	null	

6	Base_price	double	null	
7	active	bit	Null	
8	branch	text	Null	
9	slug	text	Null	
10	High_res_image	text	Null	
11	image	text	null	
12	Created_ad	timestamp	Not null	

Bảng user:

Bảng 2. 8 – Bảng danh sách tài khoản

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Int(11)	Not null	
2	Username	Text	null	
3	Email	Text	null	
4	Address	Text	null	
5	Password	Text	null	
6	Status	text	null	
7	createAt	timestamp	Not null	
8	updateAt	timestamp	Not null	
9	fullname	Text	null	
10	numberphone	text	null	

Bảng wallet:

Bảng 2. 9 – Bảng danh sách điểm

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Int(11)	Not null	
2	Address_wallet	Int(11)	null	
3	money	double	null	
4	fee	double	null	

5	banking	text	null	
6	card	Int(11)	null	

2.6. Kết luận

Qua **chương** 2 này chúng ta đã có được cái nhìn tổng quan về hệ thống hiện tại, ưu điểm cũng như nhược điểm và cách tổ chức của hệ thống hiện tại. Bước đầu vạch ra các tính năng cần thiết để xây dựng hệ thống có hiệu suất và tính khả thi cao nhất

CHƯƠNG 3: WEBSITE BÁN VÀ ORDER ĐỒ UỐNG

3.1. Thành phần giao diện

3.1.1. Đăng nhập

The image shows a login form titled "login". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below these fields is an orange "Login" button. To the right of the "Login" button is a link that says "Quên mật khẩu". At the bottom of the form, there is a text line: "Bạn mới biết đến Shopee? [Đăng ký](#)". Four green callout boxes with numbers 1 through 4 point to specific elements: [1] points to the Username and Password input fields; [2] points to the Login button; [3] points to the "Quên mật khẩu" link; and [4] points to the "Đăng ký" link.

Hình 3. 1 – Giao diện **đăng** nhập

Chú thích:

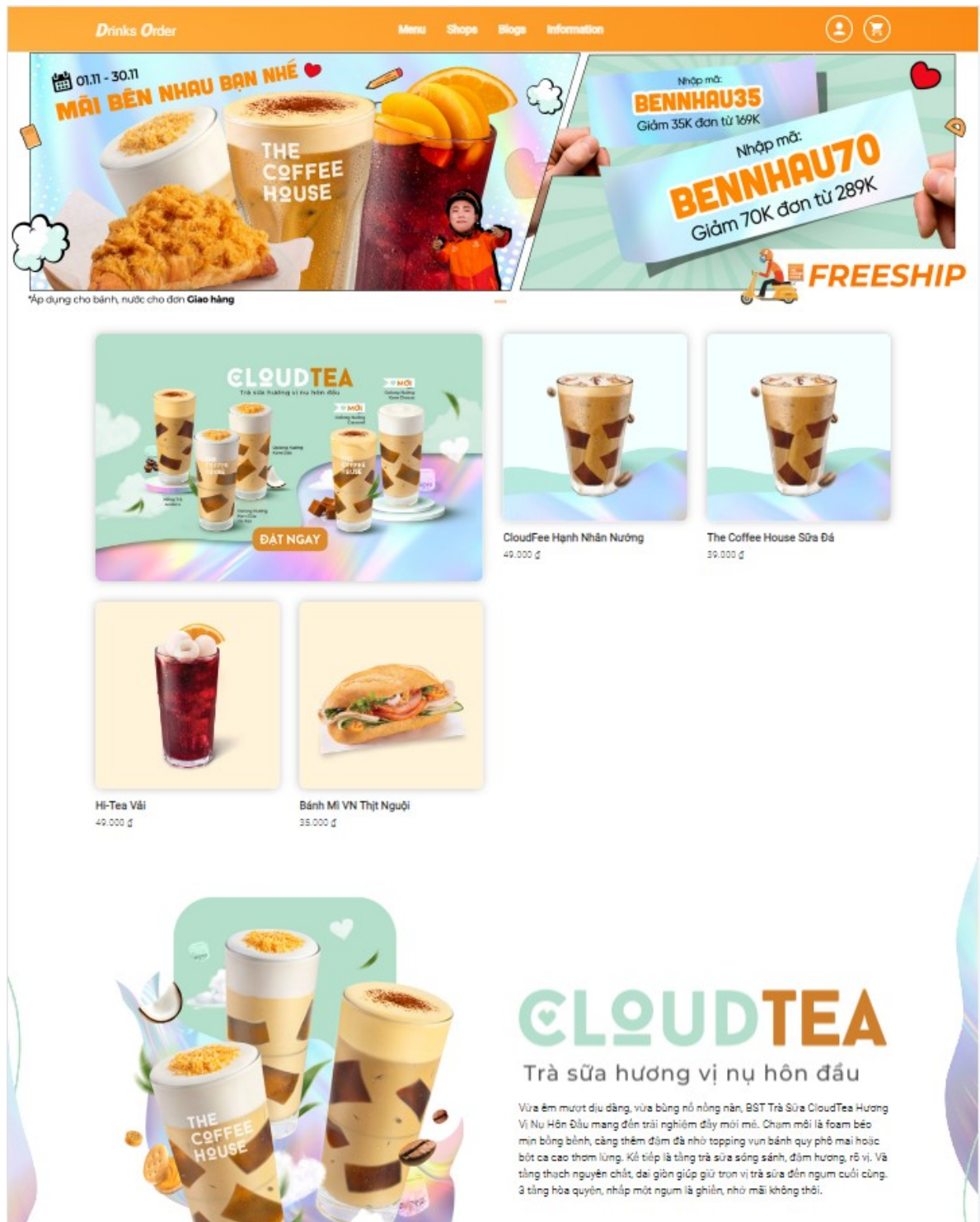
[1]: Vùng nhập thông tin tài khoản đăng nhập.

[2]: Nút đăng nhập vào tài khoản người dùng.

[3]: Khi người dùng không nhớ mật khẩu thì chọn vào quên mật khẩu, để lấy lại mật khẩu.

[4]: Nút tạo tài khoản người dùng.

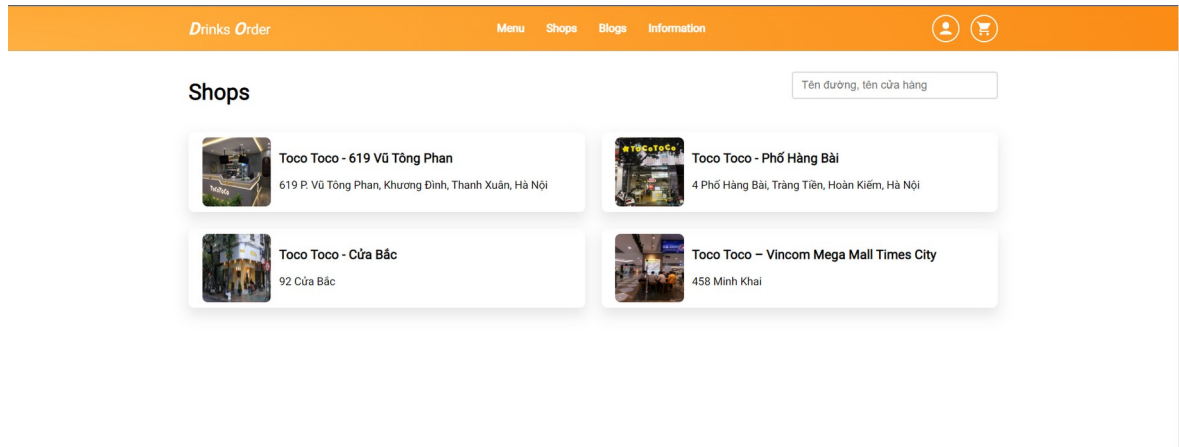
3.1.2. Trang chủ



Hình 3. 2 – Giao diện trang chủ

3.1.3.Cửa hàng

Khách hàng có thể tìm kiếm sản phẩm theo cách: Tìm kiếm theo tên sản phẩm: khách hàng nhập tên sản phẩm mà mình cần tìm, hệ thống sẽ tìm kiếm và trả về các sản phẩm có tên trùng với ký tự khách hàng nhập vào. Nếu không có cửa hàng thì thông báo “không tìm cửa hàng”

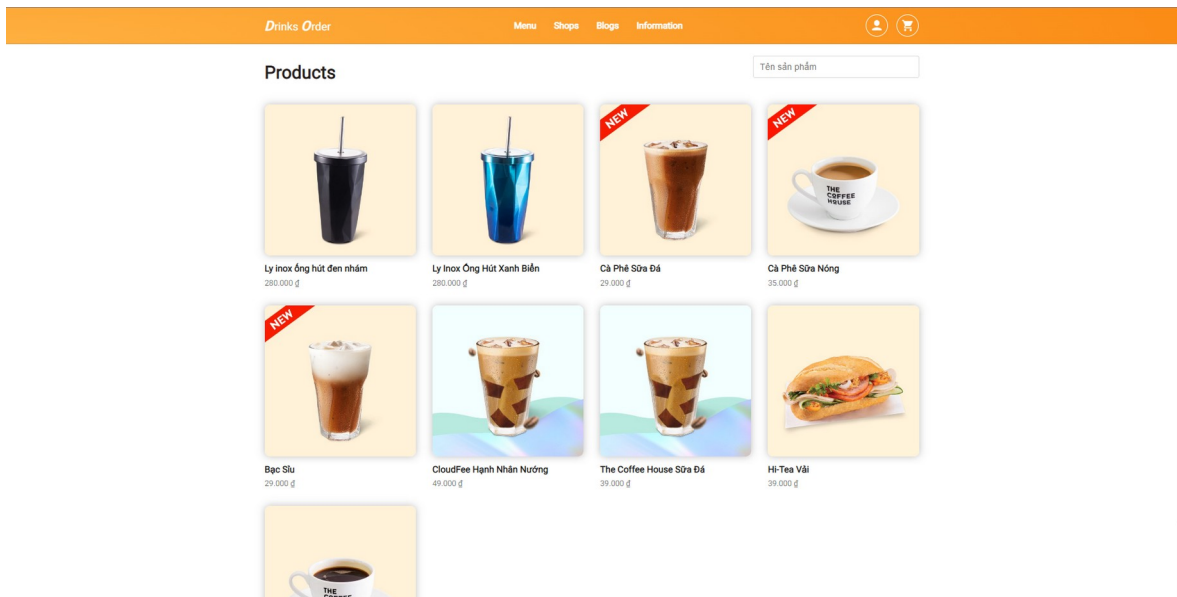


Hình 3. 3 – Giao diện danh sách cửa hàng

3.3.4. Danh sách sản phẩm

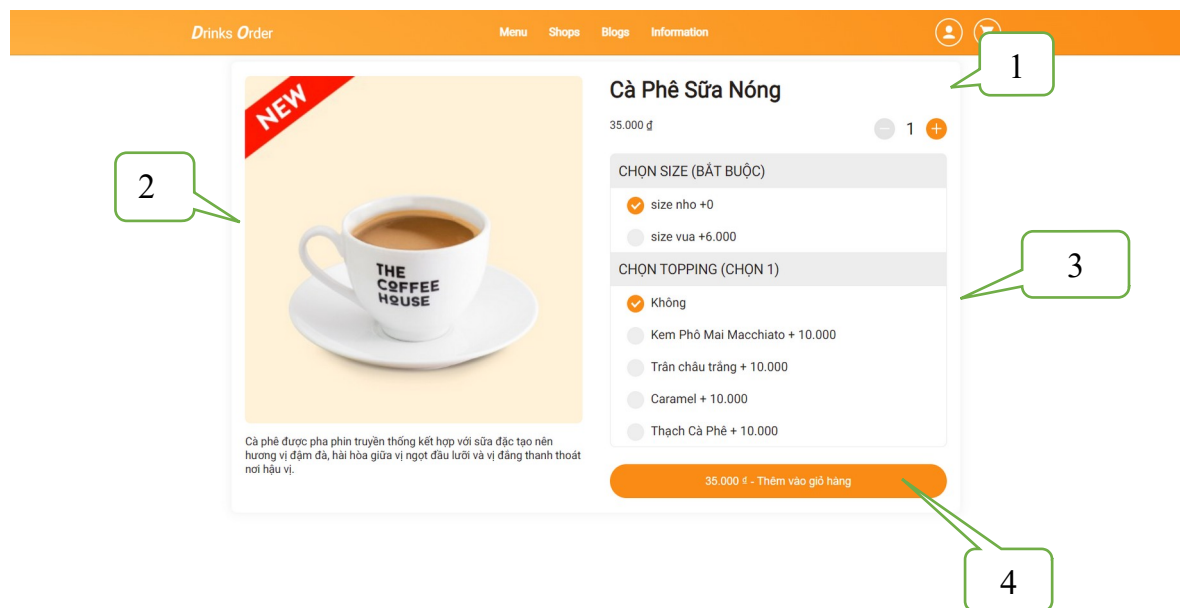
Khách hàng có thể tìm kiếm sản phẩm theo cách tìm kiếm theo tên sản phẩm: khách hàng nhập tên sản phẩm mà mình cần tìm, hệ thống sẽ tìm kiếm và trả về các sản phẩm có tên trùng với ký tự khách hàng nhập vào. Nếu không có sản phẩm thì thông báo “không tìm thấy sản phẩm”.

Khi ấn vào sản phẩm sẽ chuyển sang trang thông tin sản phẩm.



Hình 3. 4 – Giao diện trang danh sách sản phẩm

3.3.5. Chi tiết sản phẩm



Hình 3. 5 - Giao diện trang chi tiết sản phẩm

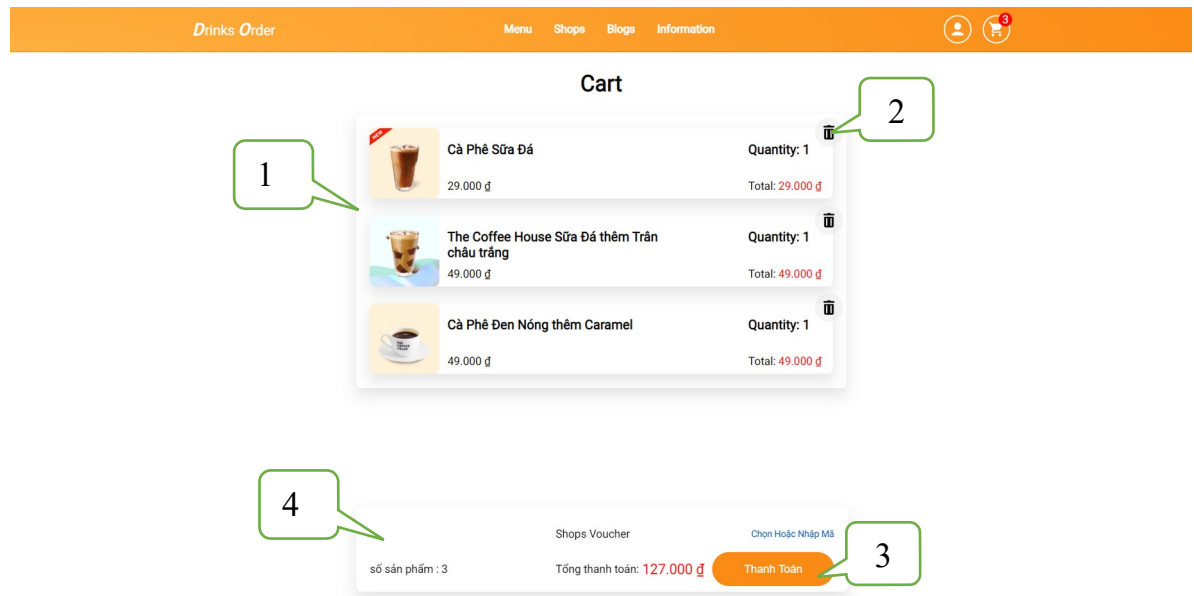
Chú thích:

- [1]: Vùng hiển thị thông tin sản phẩm.
- [2]: Vùng **hiện** thị hình ảnh của sản phẩm và giới thiệu sản phẩm.
- [3]: Vùng **hiển** các option của sản phẩm.
- [4]: Nút thêm sản phẩm vào giỏ hàng.

Khi ấn vào nút thêm vào giỏ hàng thì sản phẩm sẽ được thêm vào giỏ hàng.

3.1.6. Giỏ hàng

Sau khi khách hàng chọn mua sản phẩm, hệ thống sẽ lưu trữ vào trong giỏ hàng, khách hàng có thể cập nhật số lượng, hoặc xóa sản phẩm ra khỏi giỏ hàng theo ý mình.



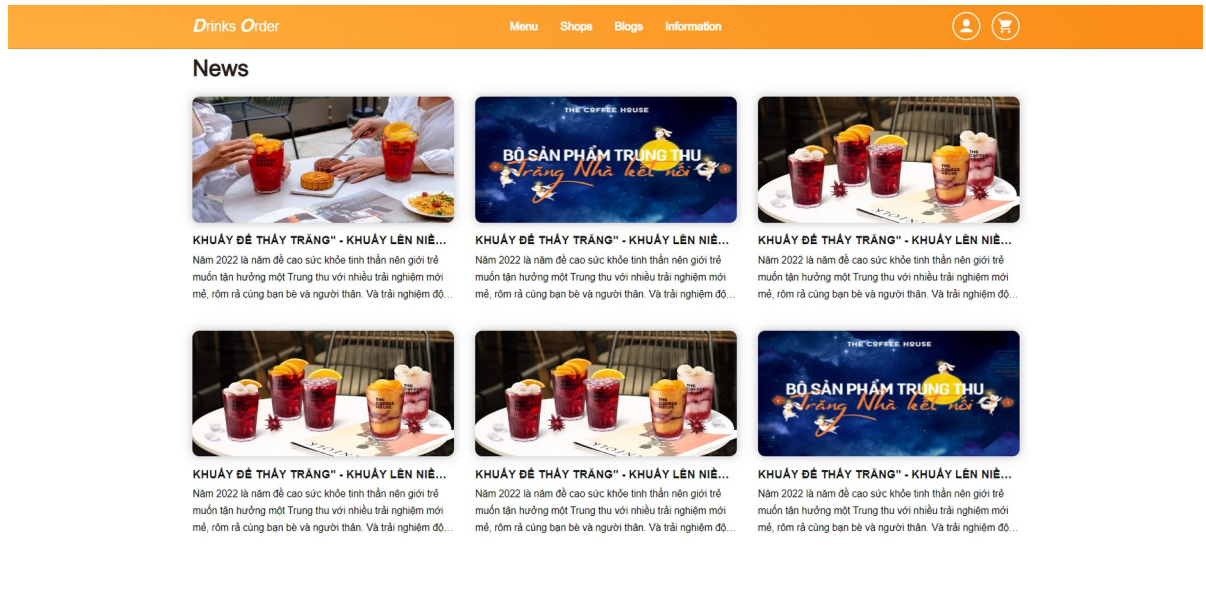
Hình 3. 6 – Giao Diện trang giỏ hàng

Chú thích:

- [1]: Vùng hiển thị thông tin sản phẩm.
- [2]: Nút ấn để xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng.
- [3]: Nút để chuyển sang trang thanh toán.
- [4]: Vùng hiển thị thông tin của đơn hàng và nhập voucher.

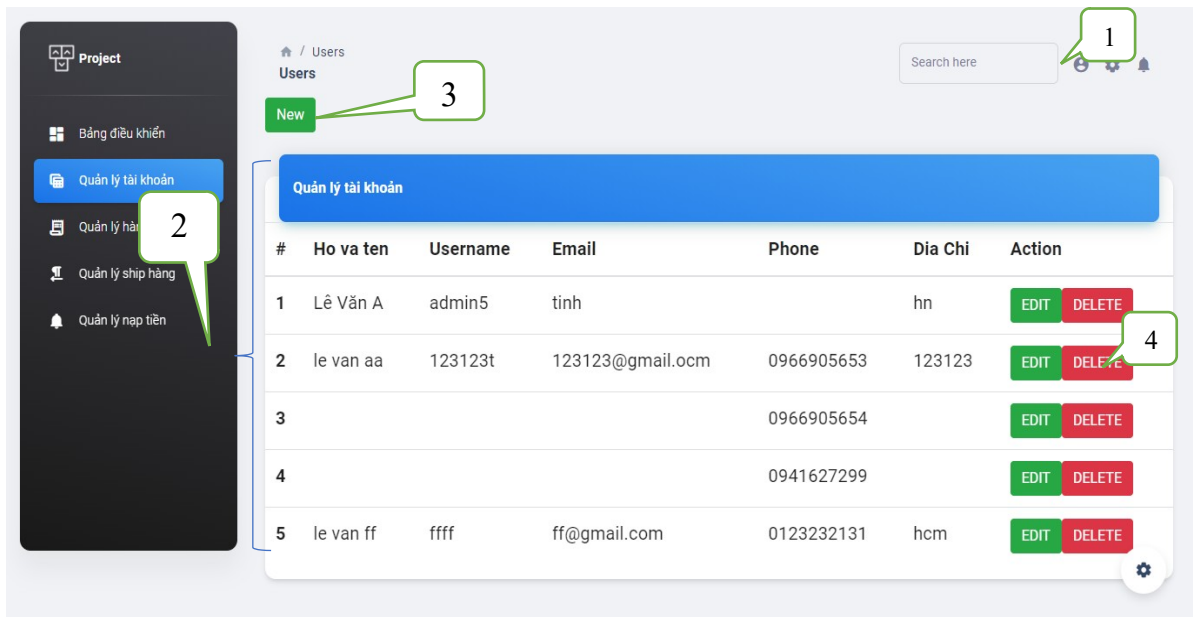
3.1.7. Tin tức

Trang chứa danh sách bài viết , khi chọn vào bài viết thì sẽ chuyển sang trang nội dung của bài viết đó



Hình 3. 7 – Giao diện trang tin tức

3.1.8. Trang admin quản lý tài khoản

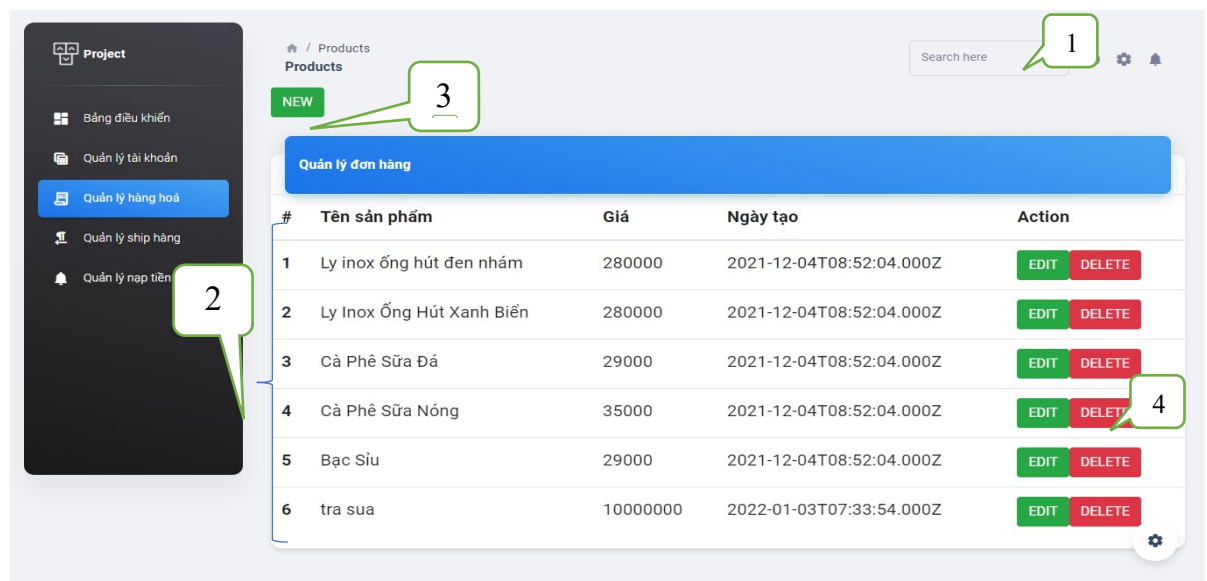


Hình 3. 8- giao diện trang admin quản lý tài khoản

Chú thích:

- [1]: Tìm kiếm theo thông tin tài khoản.
- [2]: Danh sách tài khoản.
- [3]: Nút chuyển sang trang thêm mới tài khoản.
- [4]: Nút sửa và xóa tài khoản.

3.1.9. Trang admin quản lý sản phẩm

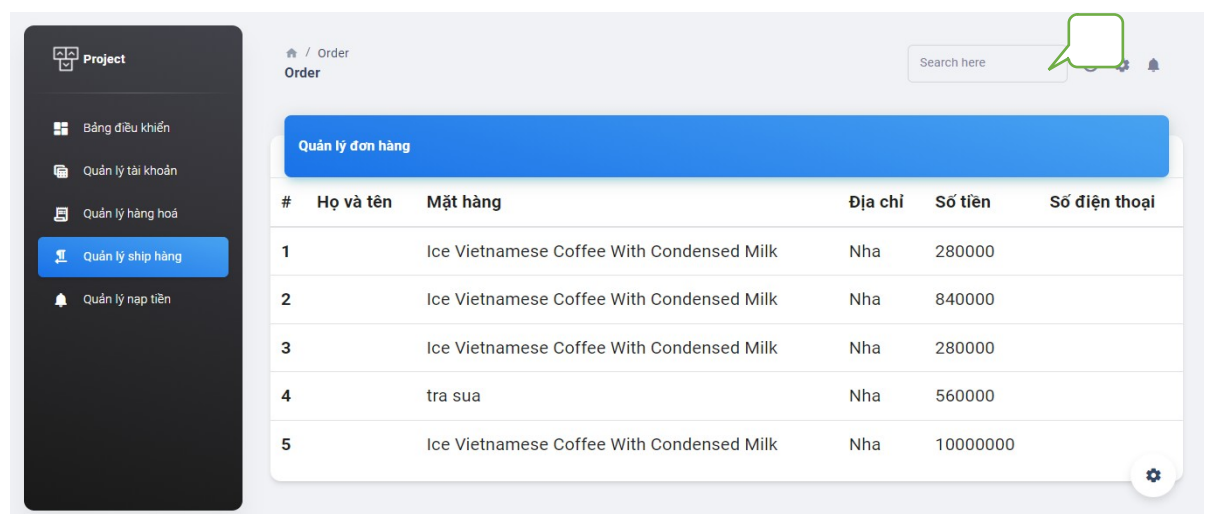


Hình 3. 9 – Giao diện trang admin quản lý sản phẩm

Chú thích:

- [1]: Tìm kiếm theo thông tin sản phẩm.
- [2]: Danh sách sản phẩm.
- [3]: Nút chuyển sang trang thêm mới sản phẩm.
- [4]: Nút sửa và xóa sản phẩm.

3.1.10. Trang admin quản lý đơn hàng



Hình 3. 10 – Giao diện trang admin quản lý đơn hàng

3.2. Một số công cụ để phát triển sản phẩm

3.2.1. Các công cụ

Các công cụ sử dụng trong dự án bao gồm :



Hình 3. 11 - danh sách công cụ sử dụng trong dự án

Bảng 3. 1 – Bảng chức năng của công cụ

Công cụ	Chức năng
Visual Studio Code	IDE
Postman	Test API
MySQL	Lưu cơ sở dữ liệu
Google Drive	Lưu trữ tài liệu
Github	Lưu trữ code

3.2.2. Các công nghệ

NEXT.js

Next js



React JS



Node Js



Redux, redux toolkit



MySQL



Express Js

|

Hình 3. 12 – danh sách công nghệ

CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

4.1. Kết quả đạt được

Quá trình nghiên cứu và thực hiện cài đặt chương trình theo sự khảo sát và yêu cầu của người dùng đã hoàn thành và đạt một số kết quả sau:

- Hiểu được nghiệp vụ của một ứng dụng bán hàng.
- Thông qua nghiệp vụ kết hợp với mục đích thực hiện tin học hóa, mô tả chức năng của từng hệ thống, xây dựng các biểu đồ UML.
- Xây dựng chương trình thông qua kết quả thu thập được qua quá trình khảo sát, phân tích hệ thống và đặc tả giao diện

4.2. Ưu nhược điểm chương trình

Ưu điểm:

- Ứng dụng có giao diện thuận tiện để sử dụng.
- Quản trị thuận tiện.
- Đã tối ưu css và javascript

Khuyết điểm:

Tốc độ chưa đạt hiệu quả tốt nhất

4.3. Hướng phát triển

Đây là một đề tài có tính thực tế cao. Với nhiệm vụ là phát triển một Ứng dụng trên điện thoại với nhiều tính năng, đề tài đã đáp ứng được một số yêu cầu cơ bản đặt ra. Tuy nhiên, để áp dụng được vào thực tế đáp ứng được đòi hỏi phải có thêm thời gian nghiên cứu, không chỉ với kiến thức về công nghệ thông tin mà còn đòi hỏi những kiến thức liên quan khác, sao cho hệ thống đáp ứng được hầu hết các nghiệp vụ phát sinh trong thực tế cũng như cung cấp đến mức tối đa các dịch vụ cho người sử dụng. Do đó hướng phát triển của đề tài như sau:

- Tối ưu hóa giao diện để tăng trải nghiệm người dùng.
- Cải thiện chất lượng các tính năng đã có.
- Thêm các tính năng mới ẩn được nhiều dạng dữ liệu hơn.
- Thêm nhiều kiểu khóa nữa để giúp nâng cao tính bảo mật và cá nhân.
- Phát triển thêm để thương mại hóa sản phẩm

KẾT LUẬN

Mặc dù đã rất cố gắng hoàn thiện đồ án với tất cả sự nỗ lực, nhưng với khả năng hiện tại và kinh nghiệm còn hạn chế, đồ án “**Xây dựng website bán và order đồ uống**” chắc chắn sẽ không thể tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự quan tâm, thông cảm và những đóng góp quý báu của các thầy cô và các bạn để đồ án này ngày càng phát triển hơn.

Một lần nữa, em xin trân thành cảm ơn và luôn mong nhận được sự đóng góp của mọi người.

Sau cùng, chúng em xin kính chúc các thầy cô trong Khoa Công Nghệ Thông Tin dồi dào sức khỏe, niềm tin để tiếp tục thực hiện sứ mệnh cao đẹp của mình là truyền đạt kiến thức cho thế hệ mai sau.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. <https://vtv.vn/cong-nghe/internet-day-2022-nguoi-dung-internet-viet-nam-dat-hon-70-dan-so-sau-25-nam-2022120411142802.htm>
- [2]. <https://nextjs.org/>
- [3]. <https://www.w3schools.com/>
- [4]. <https://redux-toolkit.js.org/>
- [5]. <https://stackoverflow.com/>
- [6]. <https://www.google.com/>
- [7]. <https://order.thecoffeehouse.com/cloud-fee>