

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	
MỤC LỤC.....	1
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	2
LỜI MỞ ĐẦU	3
CHƯƠNG 1 : CƠ SỞ LÝ THUYẾT	4
1.1. Tìm hiểu về HTML	4
1.1.1. Tổng quan về HTML	4
1.1.2 Các khái niệm cơ bản Trong HTML.....	5
1.2 Tìm hiểu về CSS	6
1.2.1 Tổng quan về CSS.....	6
1.2.2 Một số khái niệm cơ bản trong CSS	7
1.3 Tổng quan về Framework Bootstrap.....	8
1.3.1 Giới thiệu về Bootstrap	8
1.3.2 Lịch sử của Bootstrap.....	9
1.3.3 Các phiên bản của Bootstrap.....	9
CHƯƠNG 2: KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG.....	10
2.1 Khảo sát.....	10
2.1.1 Giới thiệu về Website bán giày cho cửa hàng MoonShoes	10
2.1.2 Đánh giá hiện trạng	10
2.1.3 Mục đích của website.....	12
2.1.4 Giải pháp xây dựng hệ thống	12
2.2 Phân tích và thiết kế hệ thống	12
2.2.1 Yêu cầu chi tiết về website	12
2.2.2 Biểu đồ	13
2.2.3 Thiết kế cơ sở dữ liệu.....	19
CHƯƠNG 3: XÂY DỰNG WEBSITE.....	22
3.1 Giao diện trang chủ	22
3.2 Giao diện đăng nhập tài khoản.....	24
3.3 Giao diện đăng ký tài khoản.....	25

3.4 Giao diện trang áo theo từng phân loại	25
3.5 Giao diện trang quản lý	32
3.6 Giao diện head và footer	34
3.7 Giao diện chi tiết sản phẩm	35
3.8 Giao diện giỏ hàng	36
KẾT LUẬN	37
TÀI LIỆU THAM KHẢO	37
NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN	

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 2.1. Biểu đồ usecase tổng quát	24
Hình 2.2. Biểu đồ usecase phân rã	25
Hình 2.3. Biểu đồ trình tự đăng nhập	26
Hình 2.4. Biểu đồ trình tự đăng ký	27
Hình 2.5. Biểu đồ trình tự tìm kiếm	27
Hình 2.6. Biểu đồ trình tự mua hàng	28
Hình 2.7. Biểu đồ chuyển trạng thái chức năng đăng nhập	28
Hình 2.8. Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng đăng ký	29
Hình 2.9. Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng tìm kiếm	29
Hình 2.10. Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng giỏ hàng	30
Hình 2.11. Biểu đồ lớp	30
Hình 3.1. Giao diện trang chủ	33
Hình 3.2. Giao diện đăng nhập tài khoản	34
Hình 3.3. Giao diện đăng ký tài khoản	34
Hình 3.4.1 Giao diện trang áo tees	35
Hình 3.4.2 Giao diện trang áo knitwear.....	35
Hình 3.4.3 Giao diện trang áo sweats.....	36
Hình 3.4.4 Giao diện trang áo outerwear	36
Hình 3.4.5 Giao diện trang áo descending by name	37
Hình 3.4.6 Giao diện trang áo descending by price.....	37

Hình 3.4.7 Giao diện trang áo descending by search ‘Camelot’	38
Hình 3.4.8 Giao diện trang áo by price (400-800)	38
Hình 3.4.9 Giao diện trang áo show 9 sản phẩm	39
Hình 3.4.10 Giao diện trang áo show 9 sản phẩm.....	39
Hình 3.5.1 Quản lý danh sách account.....	40
Hình 3.5.3 Thêm sản phẩm	40
Hình 3.5.4. Danh sách loại sản phẩm	41
Hình 3.5.5. Chi tiết về tài khoản	41
Hình 3.6.1. Giao diện Header cho Admin	41
Hình 3.6.2 Giao diện Header cho User.....	42
Hình 3.6.2 Giao diện Footer.....	42
Hình 3.7 Giao diện chi tiết sản phẩm	43
Hình 3.8 Giao diện giỏ hàng	43

LỜI MỞ ĐẦU

Hiện nay trên thế giới và Việt Nam thương mại điện tử đang phát triển rất mạnh mẽ. Kỹ thuật số giúp chúng ta tiết kiệm đáng kể các chi phí nhờ chi phí vận chuyển trung gian, chi phí giao dịch và đặc biệt là giúp tiết kiệm thời gian để con người đầu tư vào các hoạt động khác. Hơn nữa thương mại điện tử còn giúp con người có thể tìm kiếm tự động theo nhiều mục đích khác nhau, tự động cung cấp thông tin theo nhu cầu và sở thích của con người. Giờ đây, con người có thể ngồi tại nhà để mua sắm mọi thứ theo ý muốn và các website bán hàng trên mạng sẽ giúp ta làm được việc đó.

Chính vì vậy trong lần thực tập chuyên ngành này em đã chọn đề tài: **“Xây dựng website bán giày cho cửa hàng MOONSHOES”**.

CHƯƠNG 1 : CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. Tìm hiểu về HTML.

1.1.1. Tổng quan về HTML.

HTML(HyperText Markup Language) là ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản được thiết kế để tạo nên các trang web với các mẫu thông tin được trình bày trên World Wide Web. HTML được định nghĩa như là một ứng dụng đơn giản của SGML và được sử dụng trong các tổ chức cần đến các yêu cầu xuất bản phức tạp.

Tên gọi ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản có ý nghĩa như sau:

Đánh dấu(Markup): HTML là ngôn ngữ của các thẻ đánh dấu(tag). Các thẻ này xác định cách thức trình bày đoạn văn bản tương ứng trên màn hình.

Ngôn ngữ(Language): HTML là một ngôn ngữ tương tự như các ngôn ngữ lập trình, tuy nhiên đơn giản hơn. Nó có cú pháp chặt chẽ để viết các lệnh thực hiện việc trình diễn văn bản. Các từ khóa có ý nghĩa xác định được cộng đồng Internet thừa nhận và sử dụng lại. Ví dụ b= bold, ul= unordered list,...

Văn bản(Text): HTML đầu tiên và trước hết là để trình bày văn bản và dựa trên nền tảng là một văn bản. Các thành phần khác như hình ảnh, âm thanh, hoạt hình đều gắn vào một đoạn văn bản nào đó.

Siêu văn bản(HyperText): HTML cho phép liên kết nhiều trang văn bản rải rác ở khắp mọi nơi trên Internet. Nó có tác dụng che dấu sự phức tạp của Internet đối với người sử dụng. Người dùng Internet có thể đọc văn bản mà không cần biết đến văn bản

đó nằm ở đâu, hệ thống được xây dựng phức tạp như thế nào, HTML thực sự đã vượt ra ngoài khuôn khổ khái niệm văn bản cổ điển.

1.1.2 Các khái niệm cơ bản Trong HTML

Định nghĩa Các thẻ HTML cơ bản

Thẻ <head>...</head>: Tạo đầu mục trang

Thẻ <title>...</title>: Tạo tiêu đề trang trên thanh tiêu đề, đây là thẻ bắt buộc. Thẻ title cho phép bạn trình bày chuỗi trên thanh tựa đề của trang Web mỗi khi trang Web đó được duyệt trên trình duyệt Web.

Thẻ <body>...</body>: Tất cả các thông tin khai báo trong thẻ <body> đều có thể xuất hiện trên trang Web. Những thông tin này có thể nhìn thấy trên trang Web.

Các thẻ định dạng khác.

Thẻ <p>...</p>: Tạo một đoạn mới. **Thẻ ... :** Thay đổi phông chữ, kích cỡ và màu kí tự...

Thẻ định dạng bảng <table>...</table>: Đây là thẻ định dạng bảng trên trang Web. Sau khi khai báo thẻ này, bạn phải khai báo các thẻ hàng <tr> và thẻ cột <td> cùng với các thuộc tính của nó.

Thẻ hình ảnh : Cho phép bạn chèn hình ảnh vào trang Web. Thẻ này thuộc loại thẻ không có thẻ đóng.

Thẻ liên kết <a>... : Là loại thẻ dùng để liên kết giữa các trang Web hoặc liên kết đến địa chỉ Internet, Mail hay Intranet(URL) và địa chỉ trong tập tin trong mạng cục bộ (UNC).

Các thẻ Input: Thẻ Input cho phép người dùng nhập dữ liệu hay chỉ thị thực thi một hành động nào đó, thẻ Input bao gồm các loại thẻ như: text, password, submit, button, reset, checkbox, radio, image.

Thẻ Textarea: < Textarea>.... < \Textarea>: Thẻ Textarea cho phép người dùng nhập liệu với rất nhiều dòng. Với thẻ này bạn không thể giới hạn chiều dài lớn nhất trên trang Web.

Thẻ Select: Thẻ Select cho phép người dùng chọn phần tử trong tập phương thức đã được định nghĩa trước. Nếu thẻ Select cho phép người dùng chọn một phần tử trong danh sách phần tử thì thẻ Select sẽ giống như combobox. Nếu thẻ Select cho phép người

dùng chọn nhiều phần tử cùng một lần trong danh sách phần tử, thẻ Select đó là dạng listbox.

Thẻ Form: Khi bạn muốn submit dữ liệu người dùng nhập từ trang Web phía Client lên phía Server, bạn có hai cách để làm điều này ứng với hai phương thức POST và GET trong thẻ form. Trong một trang Web có thể có nhiều thẻ Form khác nhau, nhưng các thẻ Form này không được lồng nhau, mỗi thẻ form sẽ được khai báo hành động (action) chỉ đến một trang khác.

1.2 Tìm hiểu về CSS

1.2.1 Tổng quan về CSS

CSS – được dùng để miêu tả cách trình bày các tài liệu viết bằng ngôn ngữ HTML và XHTML. CSS là viết tắt của Cascading Style Sheets. CSS được hiểu một cách đơn giản đó là cách mà chúng ta thêm các kiểu hiển thị (font chữ, kích thước, màu sắc...) cho một tài liệu Web.

Tác dụng

- Hạn chế tối thiểu việc làm rối mã HTML của trang Web bằng các thẻ quy định kiểu dáng (chữ đậm, chữ in nghiêng, chữ có gạch chân, chữ màu...), khiến mã nguồn của trang web được gọn gàng hơn, tách nội dung của trang Web và định dạng hiển thị, dễ dàng cho việc cập nhật nội dung.
- Tạo ra các kiểu dáng có thể áp dụng cho nhiều trang web, giúp tránh phải lặp lại việc định dạng cho các trang Web giống nhau.

Để cho thuận tiện bạn có thể đặt toàn bộ các thuộc tính của thẻ vào trong một file riêng có phần mở rộng là ".css" CSS nó phá vỡ giới hạn trong thiết kế Web, bởi chỉ cần một file CSS có thể cho phép bạn quản lý định dạng và layout trên nhiều trang khác nhau.

Các nhà phát triển Web có thể định nghĩa sẵn thuộc tính của một số thẻ HTML nào đó và sau đó nó có thể dùng lại trên nhiều trang khác.

Có thể khai báo CSS bằng nhiều cách khác nhau. Bạn có thể đặt đoạn CSS của bạn phía trong thẻ <head>...</head>, hoặc ghi nó ra file riêng với phần mở rộng ".css", ngoài ra bạn còn có thể đặt chúng trong từng thẻ HTML riêng biệt Tuy nhiên tùy từng cách đặt khác nhau mà độ ưu tiên của nó cũng khác nhau. Mức độ ưu tiên của CSS sẽ theo thứ tự sau.

- Style đặt trong từng thẻ HTML riêng biệt
- Style đặt trong phần <head>
- Style đặt trong file mở rộng .css
- Style mặc định của trình duyệt
- Mức độ ưu tiên sẽ giảm dần từ trên xuống dưới.

1.2.2 Một số khái niệm cơ bản trong CSS

Định nghĩa các thuộc tính về chữ

Stt	Thuộc tính	Mô tả
1	font-size : 12px	Cỡ chữ tính theo pixel hoặc em
2	font-family : Arial, Helvetica, sans-serif	Loại font chữ
3	font-weight : bold	Chữ in đậm
4	font-style : italic	Chữ in nghiêng
5	text-decoration : underline	Chữ gạch chân
6	text-transform : uppercase	Chuyển sang chữ in hoa
7	color : red	Màu chữ

Định nghĩa các thuộc tính đề đối tượng

Các thuộc tính liên quan đến đối tượng như chiều dài, chiều cao, vị trí ...

Stt	Thuộc tính	Mô tả
1	width : 400px	Chiều dài của đối tượng
2	height : 200px	Chiều cao của đối tượng
3	background : url(images/bg.jpg)	Chèn ảnh nền vào website
4	background : #CCC	Chèn màu nền cho website
5	border : 1px dashed #F00	Đường viền, độ dày 1px, loại dashed màu viền là màu đỏ
6	margin : 5px 10px 15px 20px	Khoảng cách giữa 2 đối tượng
7	padding : 5px 10px 15px 20px	Khoảng cách từ đường viền đến đối tượng

Định nghĩa Các thuộc tính khác

Các thuộc tính khác hay dùng trong css.

Stt	Thuộc tính	Mô tả
1	float : left	Cố định (trôi) đối tượng về bên trái
2	clear : left	Ngược với float clear dùng để chống thả trôi
3	position : absolute	Căn đối tượng theo vị trí tuyệt đối
4	z-index : 100	Sắp xếp đối tượng theo lớp chồng nhau

1.4 Tổng quan về Framework Bootstrap

1.4.1 Giới thiệu về Bootstrap

Bootstrap là gì?

Bootstrap là 1 framework HTML, CSS, và JavaScript cho phép người dùng dễ dàng thiết kế website theo 1 chuẩn nhất định, tạo các website thân thiện với các thiết bị cầm tay như mobile, ipad, tablet,...

Tại sao lại như vậy?

Bootstrap bao gồm những cái cơ bản có sẵn như: typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels và nhiều thứ khác. Trong bootstrap có thêm nhiều Component, Javascript hỗ trợ cho việc thiết kế reponsive của bạn dễ dàng, thuận tiện và nhanh chóng hơn. ***Tại sao chúng ta nên sử dụng Bootstrap?***

Bootstrap là một trong những framework được sử dụng nhiều nhất trên thế giới để xây dựng nên một website. Bootstrap đã xây dựng nên 1 chuẩn riêng và rất được người dùng ưa chuộng. Chính vì thế, chúng ta hay nghe tới một cụm từ rất thông dụng "Thiết kế theo chuẩn Bootstrap".

Từ cái "chuẩn mực" này, chúng ta có thể thấy rõ được những điểm thuận lợi khi sử dụng Bootstrap.

- Rất dễ để sử dụng: Nó đơn giản vì nó được base trên HTML, CSS và Javascript chỉ cần có kiến thức cơ bản về 3 cái đó là có thể sử dụng bootstrap tốt.
- Responsive: Bootstrap xây dựng sẵn reponsive css trên các thiết bị Iphones, tablets, và desktops. Tính năng này khiến cho người dùng tiết kiệm được rất nhiều thời gian trong việc tạo ra một website thân thiện với các thiết bị điện tử, thiết bị cầm tay.

- Tương thích với trình duyệt: Nó tương thích với tất cả các trình duyệt (Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari, and Opera). Tuy nhiên, với IE browser, Bootstrap chỉ hỗ trợ từ IE9 trở lên. Điều này vô cùng dễ hiểu vì IE8 không support HTML5 và CSS3.

1.4.2 Lịch sử của Bootstrap

Bootstrap, ban đầu có tên là **Twitter Blueprint**, được phát triển bởi **Mark Otto** và **Jacob Thornton** tại **Twitter** như một khuôn khổ để khuyến khích sự nhất quán trên các công cụ nội bộ. Trước khi **Bootstrap**, các thư viện khác nhau được sử dụng để phát triển giao diện, dẫn đến sự thiếu nhất quán và gánh nặng bảo trì cao.

Sau một vài tháng phát triển bởi một nhóm nhỏ, nhiều nhà phát triển tại **Twitter** đã bắt đầu đóng góp cho dự án như một phần của Tuần lễ **Hack**, một tuần theo phong cách **hackathon** dành cho nhóm phát triển **Twitter**. Nó được đổi tên từ **Twitter Blueprint** thành **Bootstrap**, và được phát hành như một dự án nguồn mở vào ngày 19 tháng 8 năm 2011. Nó tiếp tục được duy trì bởi **Mark Otto**, **Jacob Thornton** và một nhóm nhỏ các nhà phát triển cốt lõi, cũng như một cộng đồng lớn người dùng.

1.4.3 Các phiên bản của Bootstrap

Phiên bản v1.0: Ngày phát hành 19/08/2011, đây là phiên bản đầu tiên của Bootstrap chưa hỗ trợ cho mobile

Phiên bản v2.0: Ngày phát hành 31/01/2012, bổ sung hệ thống Grid-Layout 12 cột. Thêm một số thành phần (compoment) mới. Và thay đổi một vài thành phần sẵn có. Vẫn chưa hỗ trợ mobile

Phiên bản v3.0: Ngày phát hành 19/08/2013, Các thành phần được thiết kế lại theo phong cách thiết kế phẳng(flat design). Và lần đầu tiên hỗ trợ các thiết bị mobile.

Phiên bản v4.0: Ngày phát hành 19/01/2018 Bootstrap 4 gần như viết lại hoàn toàn từ Bootstrap 3, và được đánh giá là dễ sử dụng hơn rất nhiều so với phiên bản trước.

CHƯƠNG 2: KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

2.1 Khảo sát

2.1.1 Giới thiệu về Website bán giày cho cửa hàng *Lewis_Shop*

Website bán áo cho cửa hàng LewisShop là website bán áo uy tín, chất lượng, có nhiều mẫu thiết kế cực đẹp, cực chất, cực phong cách, mang đến cho các bạn sử trẻ trung, năng động của tuổi trẻ.

2.1.2 Đánh giá hiện trạng

* Ưu điểm

- Website bán hàng giúp tiếp cận khách hàng tiềm năng

Dù khách hàng ở bất cứ nơi đâu trên thế giới này chỉ cần có kết nối mạng internet là có thể tìm thấy cửa hàng của doanh nghiệp, biết đến công ty bạn, sản phẩm bạn đang **kinh doanh online**, vì thế cơ hội để tiếp cận khách hàng của doanh nghiệp bạn đã mang tính toàn cầu chứ không chỉ riêng ở Việt Nam.

- Website bán hàng giúp doanh nghiệp tiết kiệm chi phí

Bạn không phải bỏ một số tiền lớn lên đến vài chục triệu để thuê một cửa hàng, mặt bằng tại một ngã tư trung tâm thành phố, bạn không cần thuê nhiều nhân viên phục vụ. Với website bán hàng online bạn chỉ cần 3 – 5 triệu để xây dựng website và khoảng 1 triệu đồng để vận hành nó mỗi tháng.

- Website bán hàng giúp tăng hiệu quả kinh doanh

Nếu doanh nghiệp biết tận dụng một số hình thức marketing online như: **SEO,google adwords, facebook adwords**,..thì hiệu quả kinh doanh online mang lại sẽ rất lớn kéo theo đó là thương hiệu, sản phẩm của công ty cũng được đông đảo người dùng biết đến thông qua công cụ tìm kiếm google và các trang mạng xã hội như: facebook, zalo,instagram,..

- Nâng cấp sản phẩm và thêm khách hàng mới

Khi mà đông đảo người tiêu dùng hiện nay đều sử dụng internet việc tiếp cận khách hàng dễ dàng thông qua website giúp doanh nghiệp thu thập ý kiến phản hồi của khách hàng để điều chỉnh sản phẩm dịch vụ sao cho phù hợp với nhu cầu của khách hàng, từ đó doanh nghiệp sẽ có thêm những sản phẩm chất lượng hơn trên thị trường **kinh doanh online** và có thêm nhiều khách hàng mới.

- Lợi nhuận tốt hơn khi có website bán hàng

Khi đã tiếp cận được nhiều hơn khách hàng tiềm năng đến với cửa hàng việc còn lại của doanh nghiệp là làm sao để đảm bảo về chất lượng sản phẩm, dịch vụ tốt, giá cả cạnh tranh, tư vấn và hỗ trợ nhiệt tình ắt lợi nhuận của doanh nghiệp sẽ tăng.

- Linh hoạt về thời gian và không gian

Bất cứ khi nào, bất cứ nơi đâu, bạn vẫn có thể lướt web, tìm kiếm khách hàng, quảng cáo, giao dịch với khách hàng. Bạn không có mặt bằng kinh doanh. Bạn có thể bán hàng ngay tại nhà của mình. Không phụ thuộc vào giờ mở cửa giống như các cửa hàng truyền thống và trung tâm mua sắm.

- Độ uy tín cao hơn
- Tiết kiệm thời gian cho người mua hàng

Với công việc bận rộn thì việc mua sắm trực tiếp tại các cửa hàng, siêu thị hay trung tâm mua sắm là một trở ngại lớn đối với khách hàng. Chính vì vậy người mua hàng sẽ tìm kiếm những sản phẩm được bán qua mạng để tiết kiệm thời gian mua sắm.

*** Nhược điểm**

- Bảo mật trên internet chưa thực sự an toàn

Bảo mật của internet ở nước ta còn ở mức thấp. Tội phạm có thể dễ dàng thâm nhập vào hệ thống mạng và gây bất lợi cho hệ thống mua bán hàng trực tuyến, các trang web bán hàng online.

- Sự thiếu tin tưởng của khách hàng về chất lượng sản phẩm

Đây là khó khăn mà tất cả các đơn vị bán hàng online gặp phải. Các sản phẩm được mô tả được đăng trên website đều có hình ảnh đẹp, chất lượng tốt nhưng khi sản phẩm đến tay khách hàng lại không được như vậy. Chính vì vậy nhiều khách hàng có tâm lý dè dặt khi mua hàng trên mạng.

- Người bán không hiểu về hệ thống thanh toán trực tuyến

2.1.3 Mục đích của website

Xây dựng được một hệ thống bán hàng trực tuyến đơn giản, thân thiện, dễ sử dụng, cho phép khách hàng xem thông tin và đặt hàng qua mạng, người quản trị quản lý các thông tin về sản phẩm cũng như người dùng.

Qua nghiên cứu tìm hiểu về các Website bán hàng có trên mạng như: Stussy, tiki.vn, sendo.vn ... em đã rút ra được các yêu cầu và mục đích mà trang web bán hàng cần đạt được:

2.1.4 Giải pháp xây dựng hệ thống

*** Chức năng**

- Xem sản phẩm
- Đăng ký
- Đăng nhập
- Tìm kiếm sản phẩm
- Giỏ hàng
- Thanh toán

*** Phi chức năng**

- Website có giao diện bắt kịp xu thế (flat design)
- Sản phẩm phong phú, đa dạng
- Giao diện hài hòa, đơn giản, thân thiện
- Cập nhật sản phẩm mới nhất
- Tra cứu và tìm kiếm nhanh chóng
- Hiệu suất website cao
- Bảo mật tốt

2.2 Phân tích và thiết kế hệ thống

2.2.1 Yêu cầu chi tiết về website

- Hiện thị danh mục sản phẩm
- Hiện thị chi tiết về từng sản phẩm

*** Đối với người dùng(user)**

- Cho phép xem thông tin sản phẩm
- Tìm kiếm thông tin sản phẩm

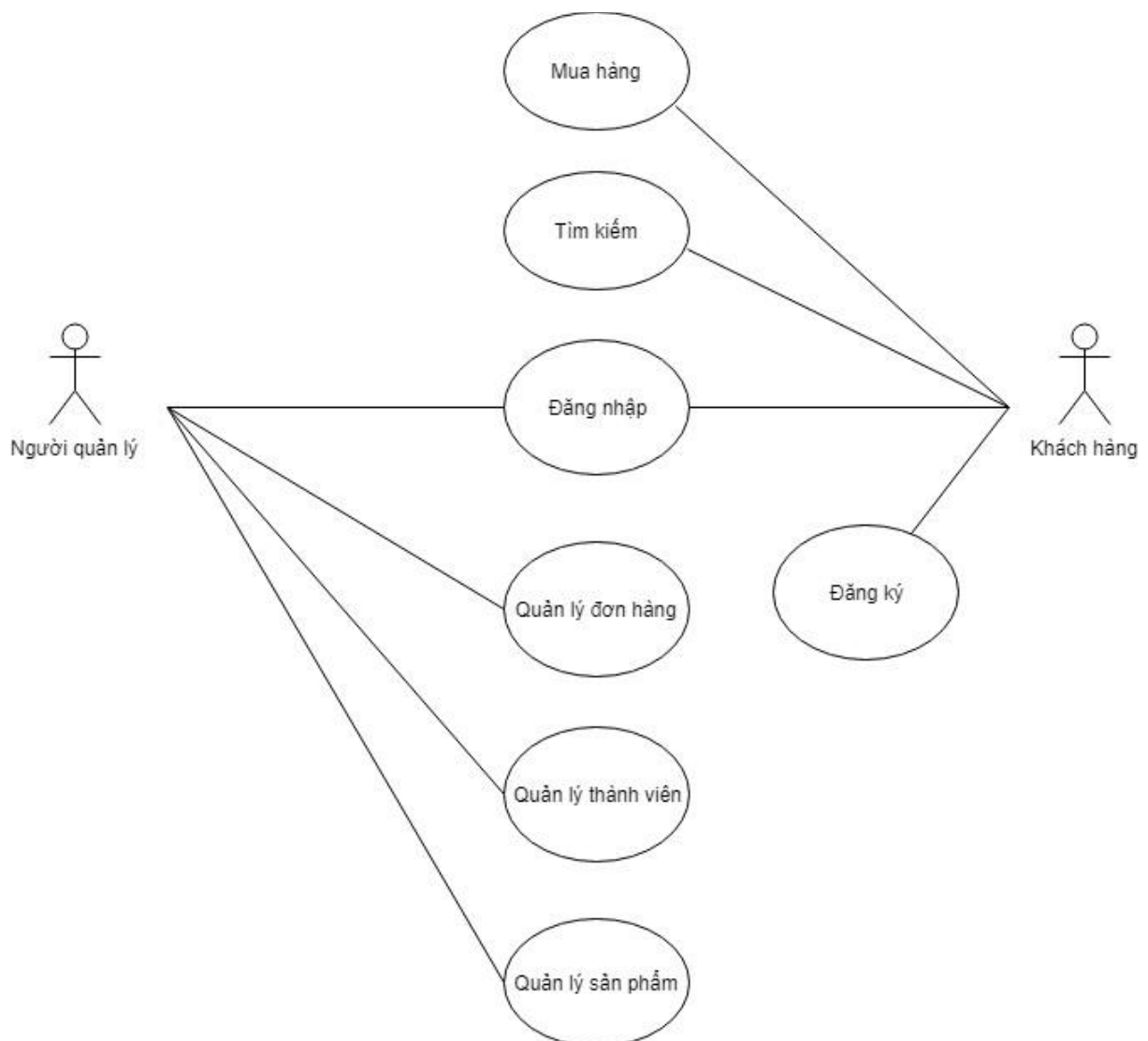
- Đăng nhập, đăng ký tài khoản
- Thanh toán
- Mua hàng

*** Đối với quản trị viên(admin)**

- Quản lý thành viên: Thêm, Xóa thành viên
- Quản lý sản phẩm: Thêm, Sửa, Xóa sản phẩm
- Quản lý đơn hàng

2.2.2 Biểu đồ

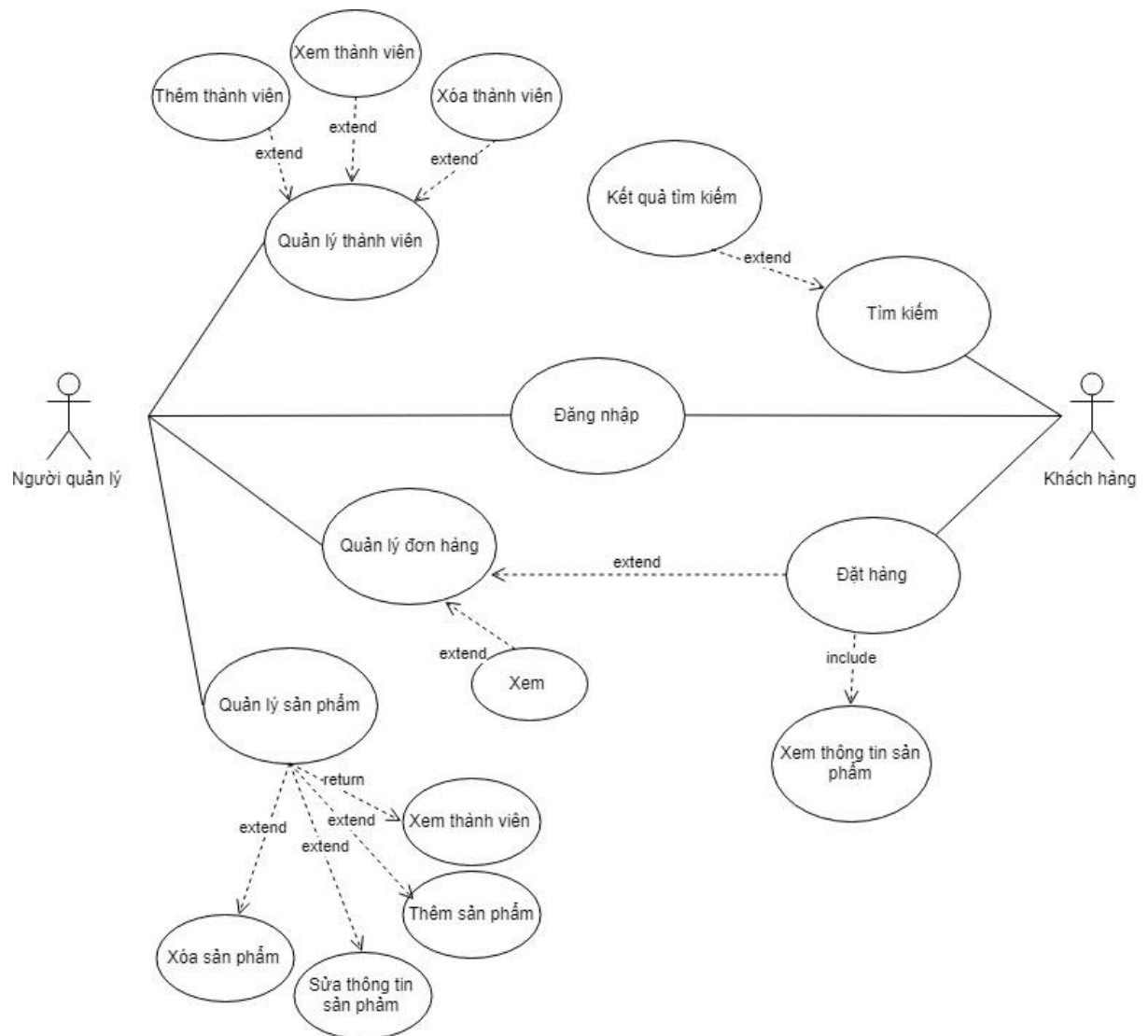
*** Biểu đồ Usecase**

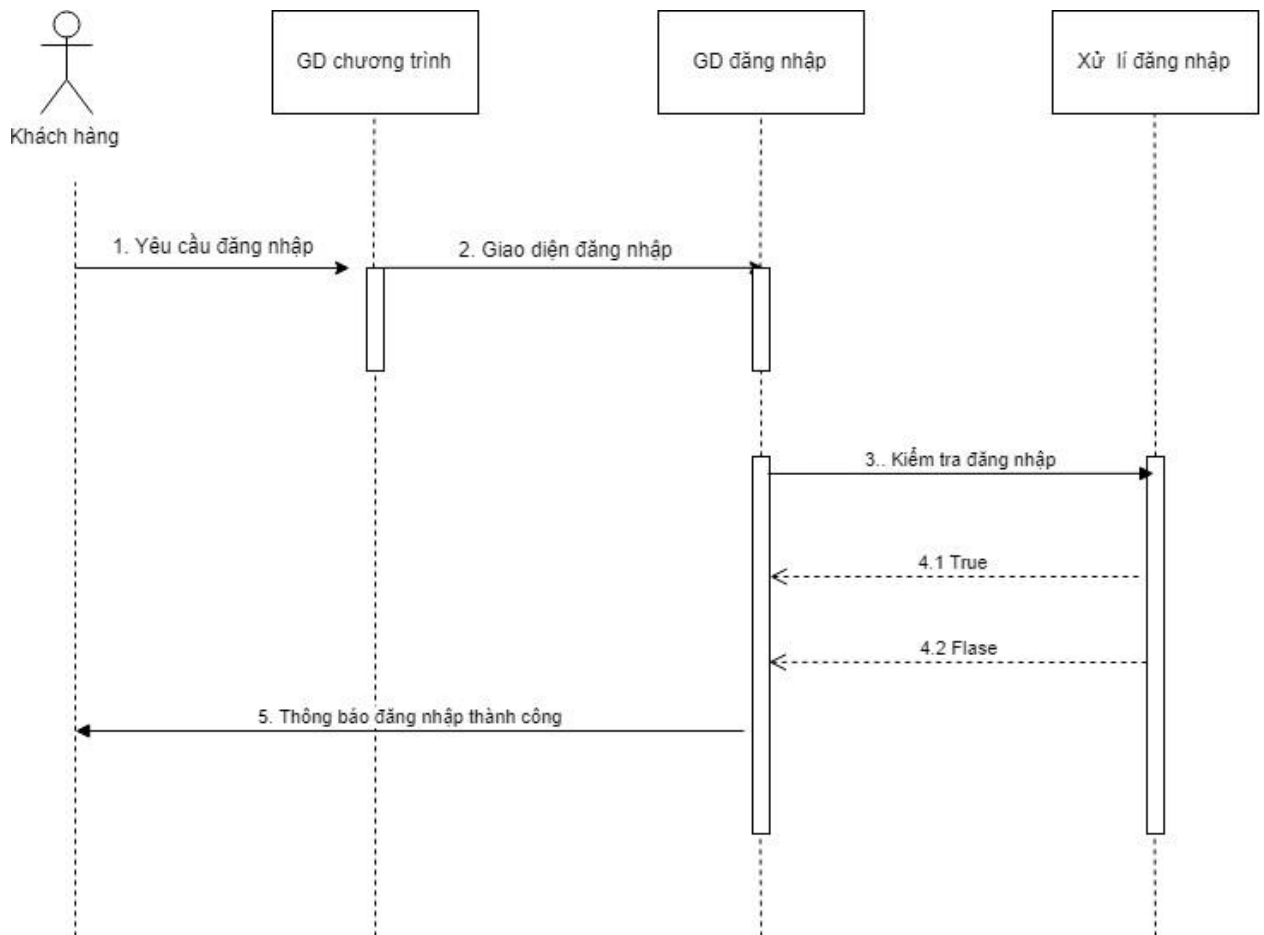


Hình 2.1. Biểu đồ usecase tổng quát

Mô tả:

*** Biểu đồ trình tự**

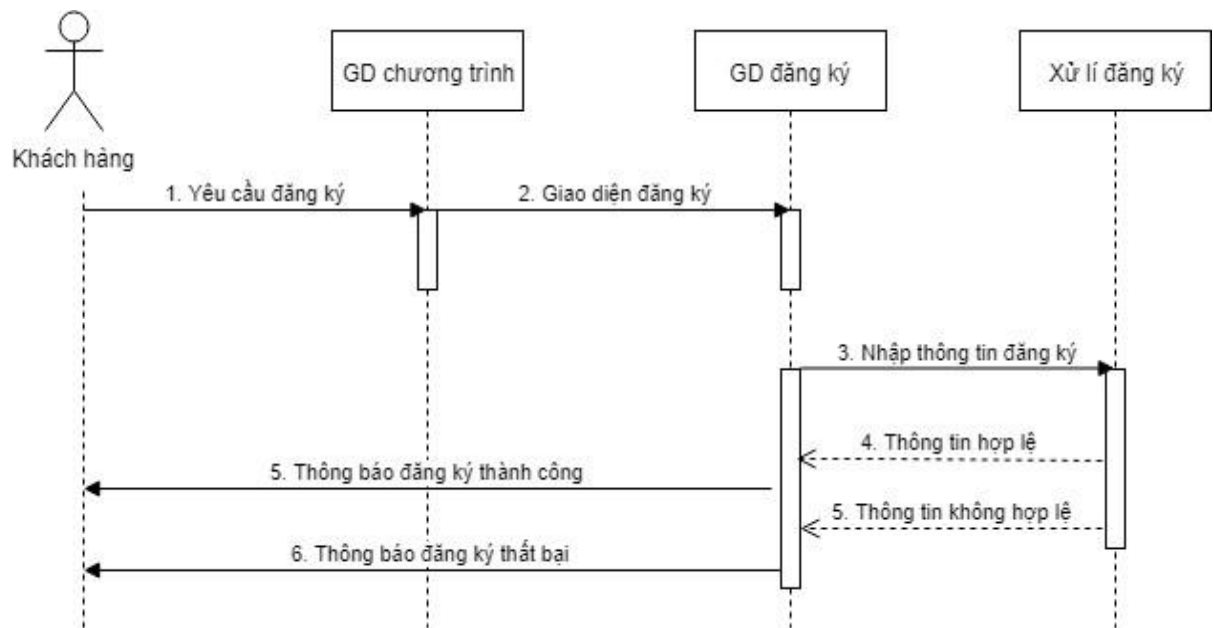




Hình 2.3. Biểu đồ trình tự đăng nhập

Mô tả:

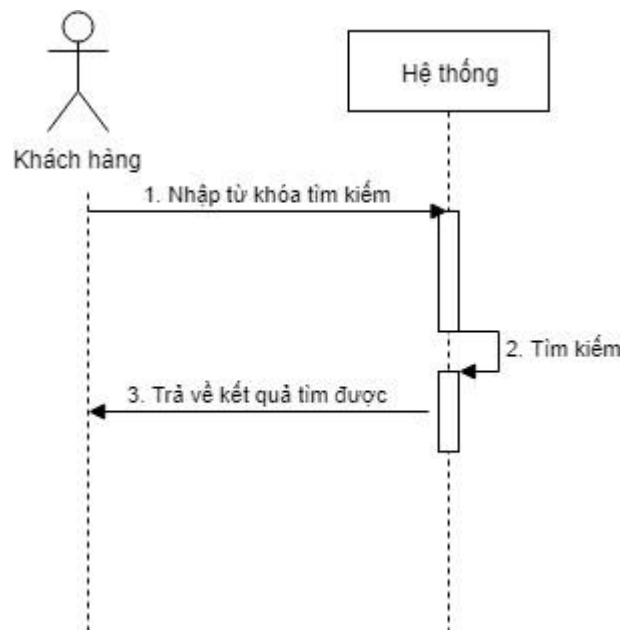
Khách hàng khi yêu cầu đăng nhập sẽ chuyển sang trang đăng nhập, hệ thống sẽ kiểm tra đăng nhập có đúng user và password không. Nếu đúng thì báo đăng nhập thành công, sai thì báo đăng nhập thất bại quay trở lại giao diện đăng nhập.



Hình 2.4. Biểu đồ trình tự đăng ký

Mô tả:

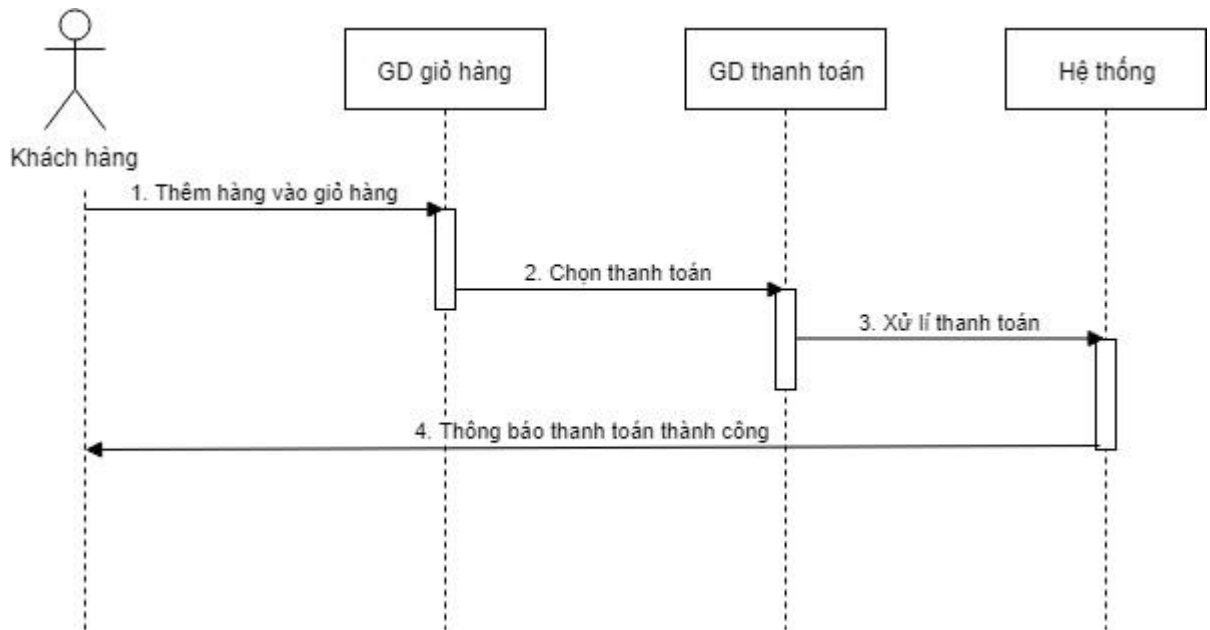
Người dùng khi yêu cầu đăng ký thành viên sẽ chuyển sang trang đăng ký, hệ thống sẽ kiểm tra thông tin nhập có hợp lệ không. Nếu hợp lệ thông báo đăng ký thành công, nếu thông tin nhập không hợp lệ báo đăng ký thất bại.



Hình 2.5. Biểu đồ trình tự tìm kiếm

Mô tả:

Khách hàng nhập từ khóa tìm kiếm, hệ thống xử lý rồi trả lại kết quả tìm được cho người dùng.

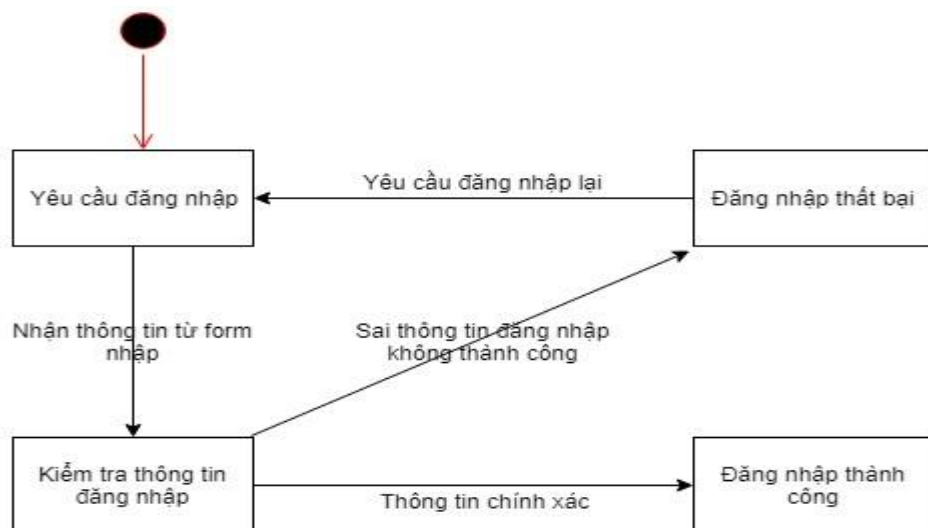


Hình 2.6. Biểu đồ trình tự mua hàng

Mô tả:

Khách hàng thêm hàng muốn mua vào giỏ hàng rồi chọn thanh toán và nhập thông tin cá nhân và địa chỉ nhận, phương thức thanh toán. Hệ thống xử lý thanh toán và thông báo cho người dùng thanh toán thành công.

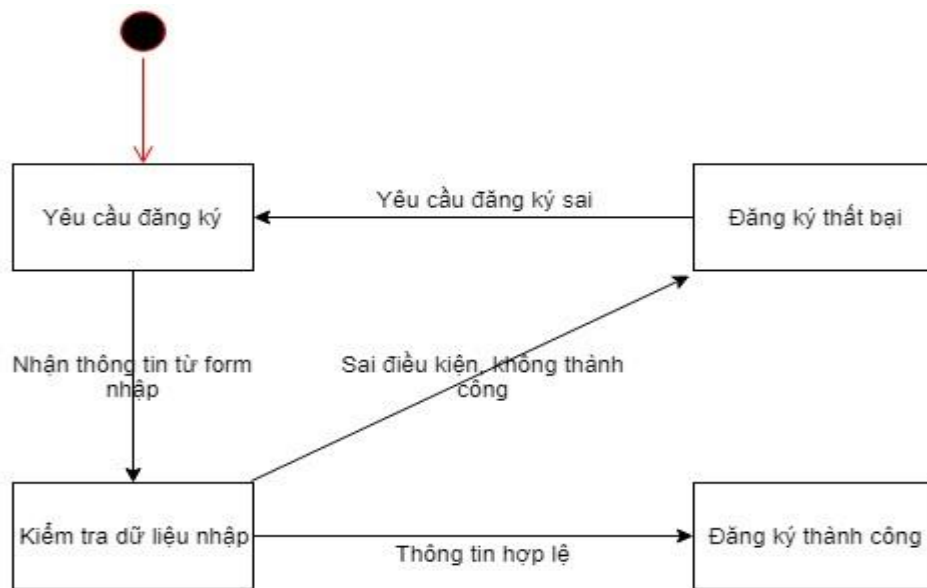
* Biểu đồ chuyển trạng thái



Hình 2.7. Biểu đồ chuyển trạng thái chức năng đăng nhập

Mô tả:

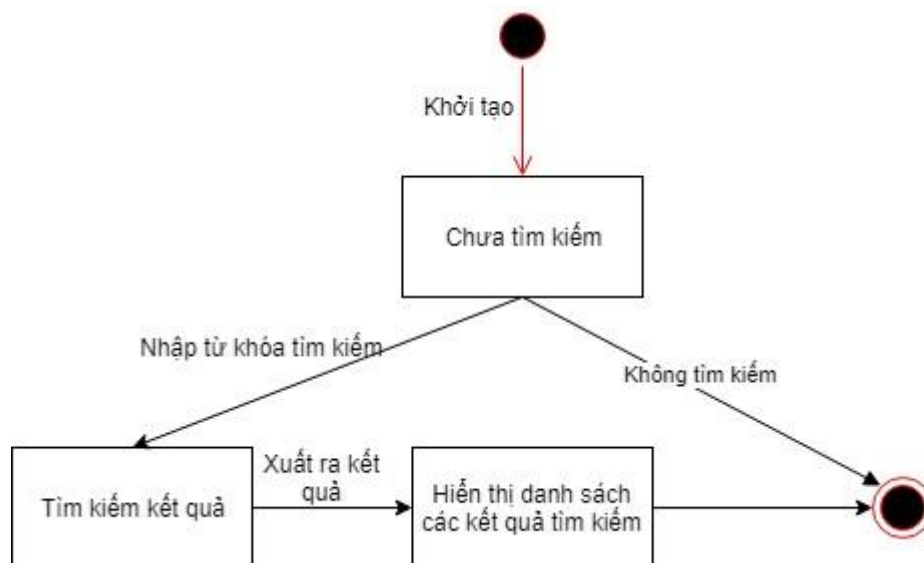
Người dùng yêu cầu đăng nhập và nhập thông tin vào form nhập nếu hệ thống xác thực thông tin nhập là chính xác thì báo đăng nhập thành công, còn nếu sai thông tin đăng nhập thì báo đăng nhập thất bại và yêu cầu đăng nhập lại.



Hình 2.8. Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng đăng ký

Mô tả:

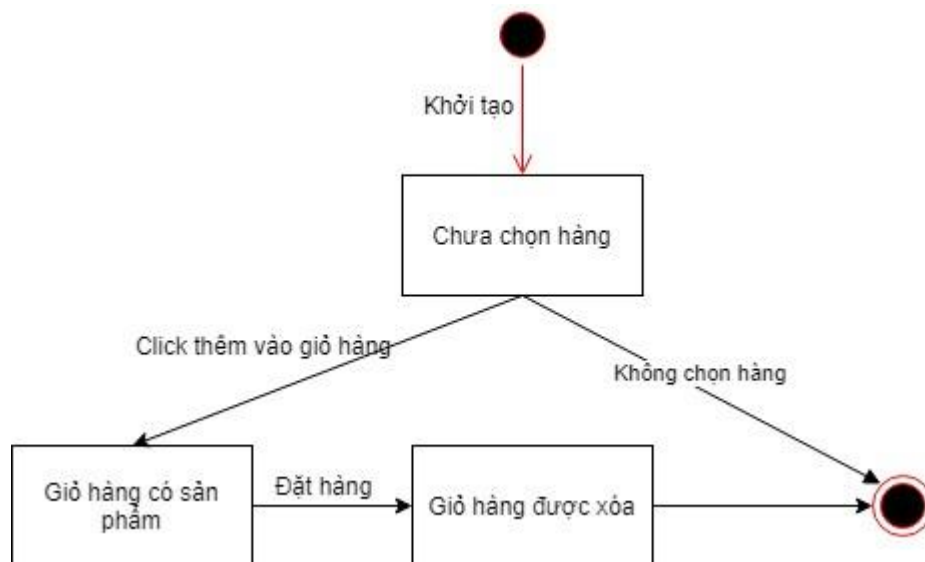
Người dùng yêu cầu đăng ký và nhập thông tin vào form nhập, nếu nhập thông tin đúng điều kiện thì thông báo đăng ký thành công, nếu sai điều kiện nhập thì đăng ký thất bại và yêu cầu đăng ký lại.



Hình 2.9. Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng tìm kiếm

Mô tả:

Người dùng nhập từ khóa tìm kiếm thì hệ thống tìm kiếm kết quả và hiển thị kết quả ra màn hình rồi kết thúc, còn không nhập từ khóa tìm kiếm thì kết thúc luôn.

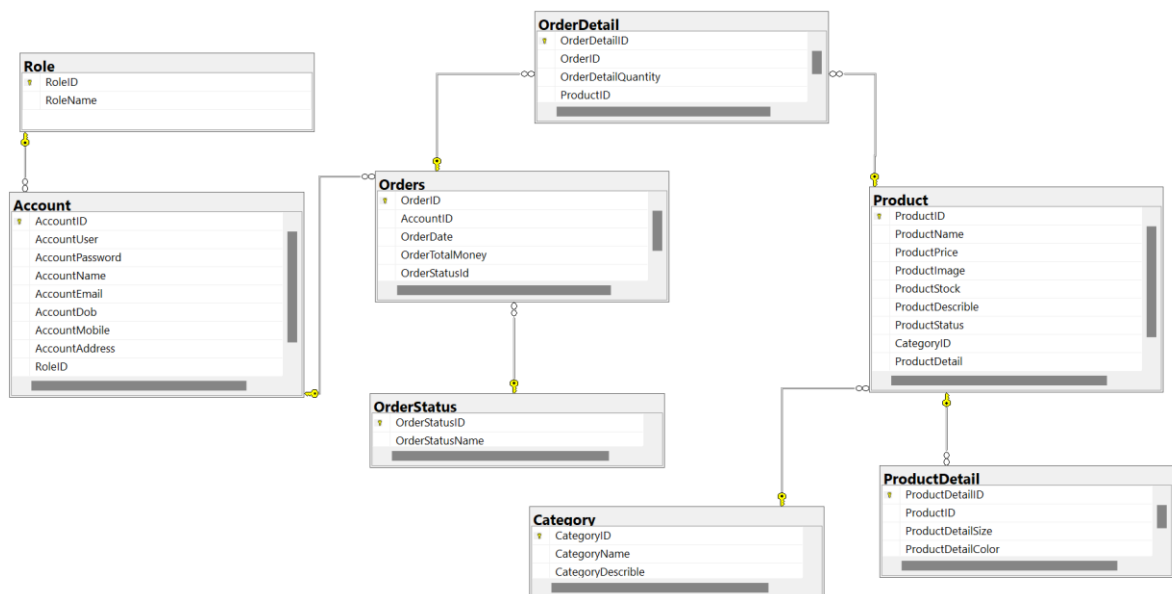


Hình 2.10. Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng giỏ hàng

Mô tả:

Người dùng thêm hàng vào giỏ hàng, giỏ hàng có sản phẩm có thể đặt hàng, sau khi đặt hàng thì giỏ hàng được xóa và kết thúc, nếu không có sản phẩm nào trong giỏ hàng thì kết thúc luôn phiên sử dụng.

* Biểu đồ lớp



Hình 2.11. Biểu đồ lớp

2.2.3 Thiết kế cơ sở dữ liệu

a. Bảng Account

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ghi chú
AccountID	int	Primary key
AccountUser	nvarchar(150)	
AccountPassword	nvarchar(150)	
AccountName	nvarchar(100)	
AccountEmail	nvarchar(100)	
AccountDob	date	
AccountMobile	nvarchar(20)	
AccountAddress	nvarchar(150)	
RoleID	int	Foreign key

b. Bảng Role

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ghi chú
RoleID	int	Khóa chính
RoleName	nvarchar(50)	

c. Bảng Product

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ghi chú
ProductID	int	Primary key
ProductName	nvarchar(150)	
ProductPrice	float	
ProductImage	ntext	
ProductStock	int	
ProductDescribe	nvarchar(MAX)	
ProductStatus	bit	
CategoryID	Int	Foreign key
ProductDetail	Int	Foreign key

d. Bảng ProductDeatail

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ghi chú
ProductDetailID	int	Primary key
ProductID	int	Foreign key
ProductDetailSize	nvarchar(50)	
ProductDetailColor	nvarchar(50)	

e. Bảng Category

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ghi chú
CategoryID	int	Primary key
CategoryName	nvarchar(150)	
CategoryDescribe	ntext	

f. Bảng Orders

Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ghi chú
OrderID	int	Primary key
AccountID	int	
OrderDate	date	
OrderTotalMoney	money	
OrderStatusId	int	Foregin key

g. Bảng OrderDetail

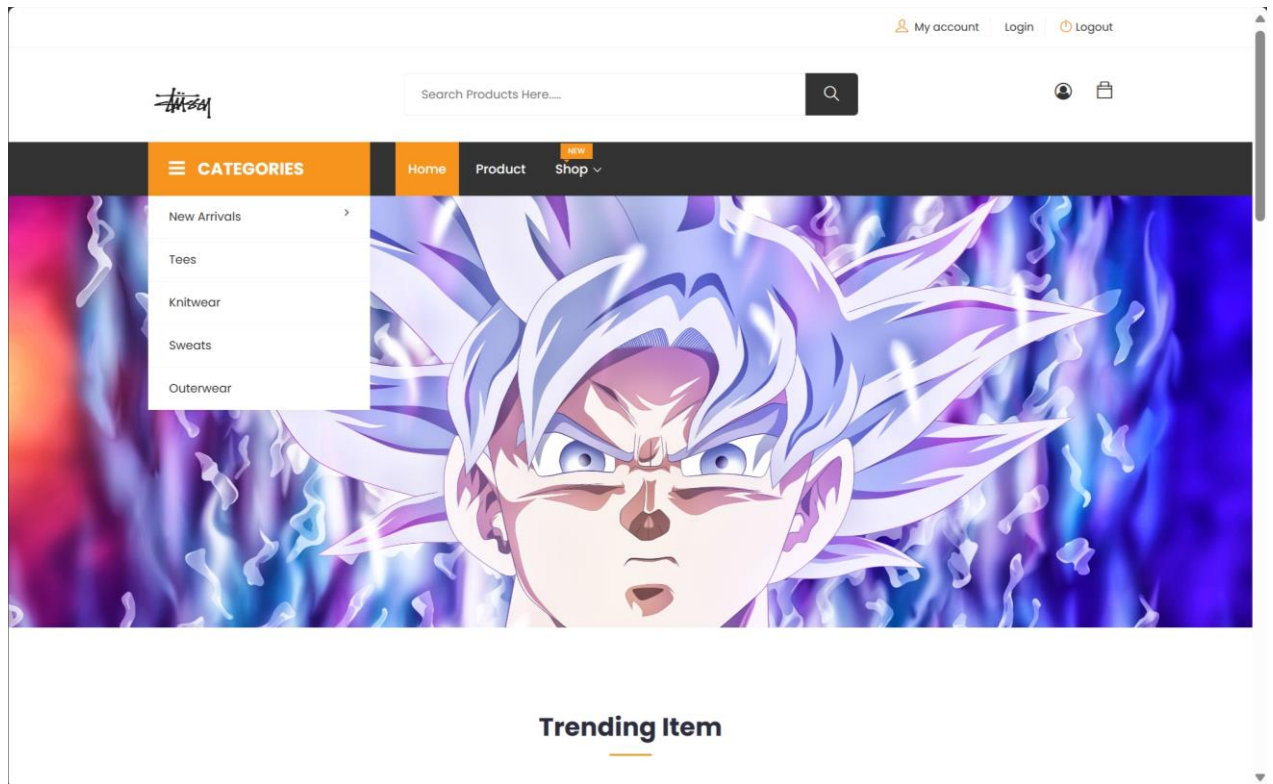
Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ghi chú
OrderDetailID	Int	Primary key
OrderID	Int	Foregin key
OrderDetailQuantity	Int	
ProductID	Int	Foregin key

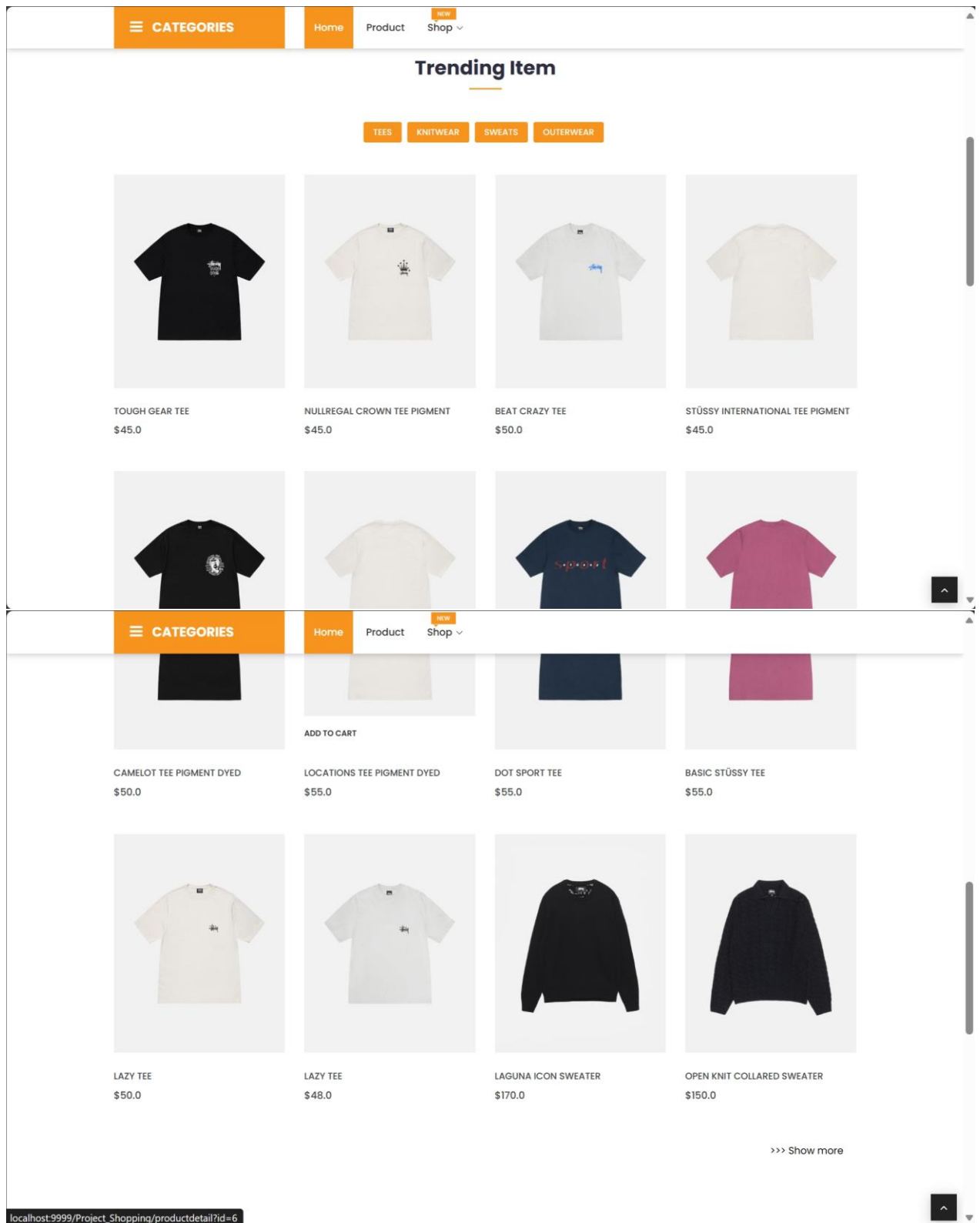
h. Bảng OrderStatus

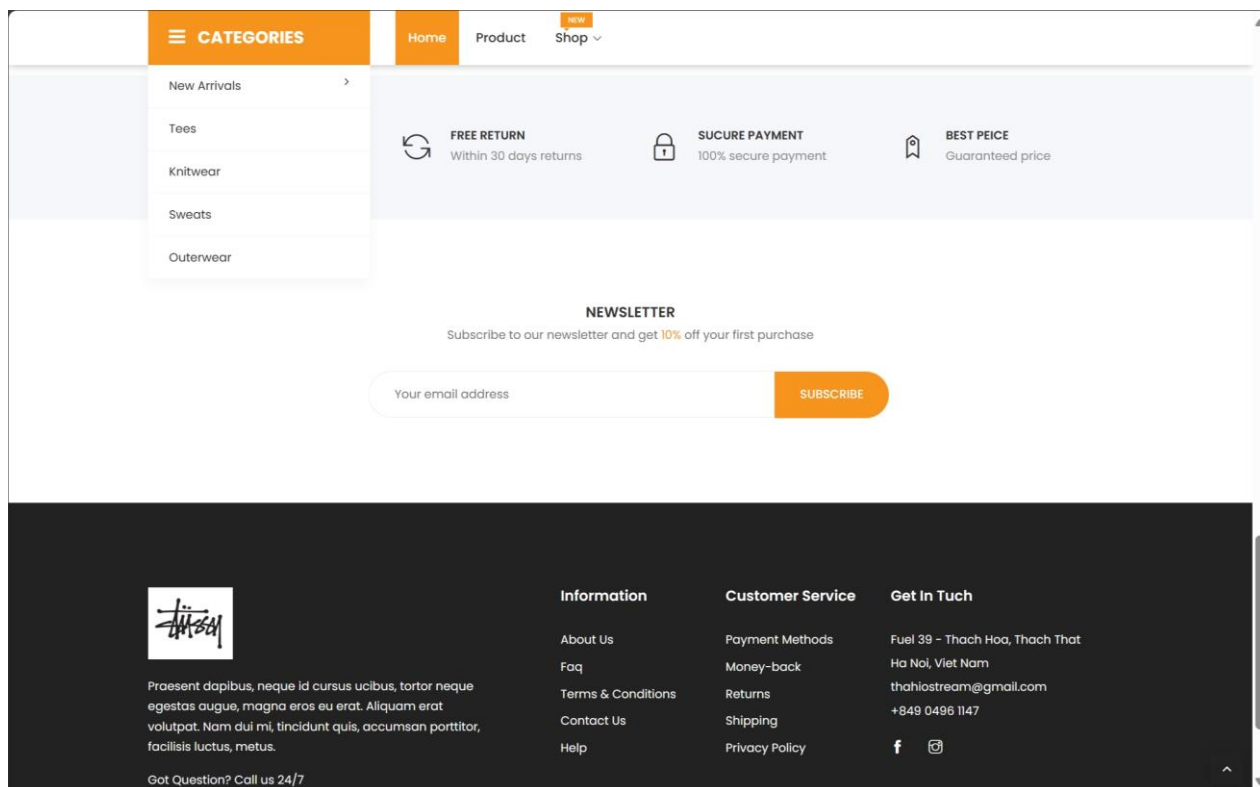
Tên thuộc tính	Kiểu dữ liệu	Ghi chú
OrderStatusID	Int	Primary key
OrderStatusName	nvarchar(50)	

CHƯƠNG 3: XÂY DỰNG WEBSITE

3.1 Giao diện trang chủ

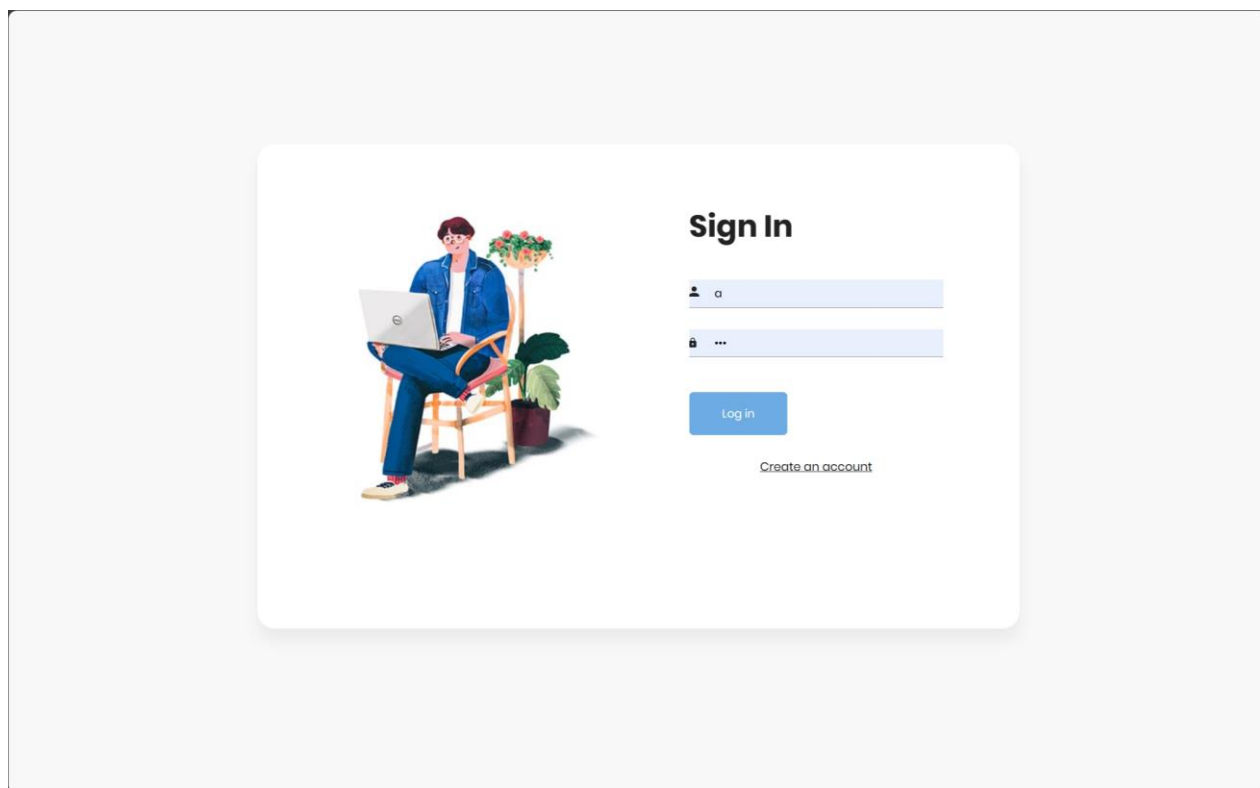






Hình 3.1. Giao diện trang chủ

3.2 Giao diện đăng nhập tài khoản



Hình 3.2. Giao diện đăng nhập tài khoản

3.3 Giao diện đăng ký tài khoản

Sign up

Your Name

User Name

Password

Email

mm/dd/yyyy

Your mobile

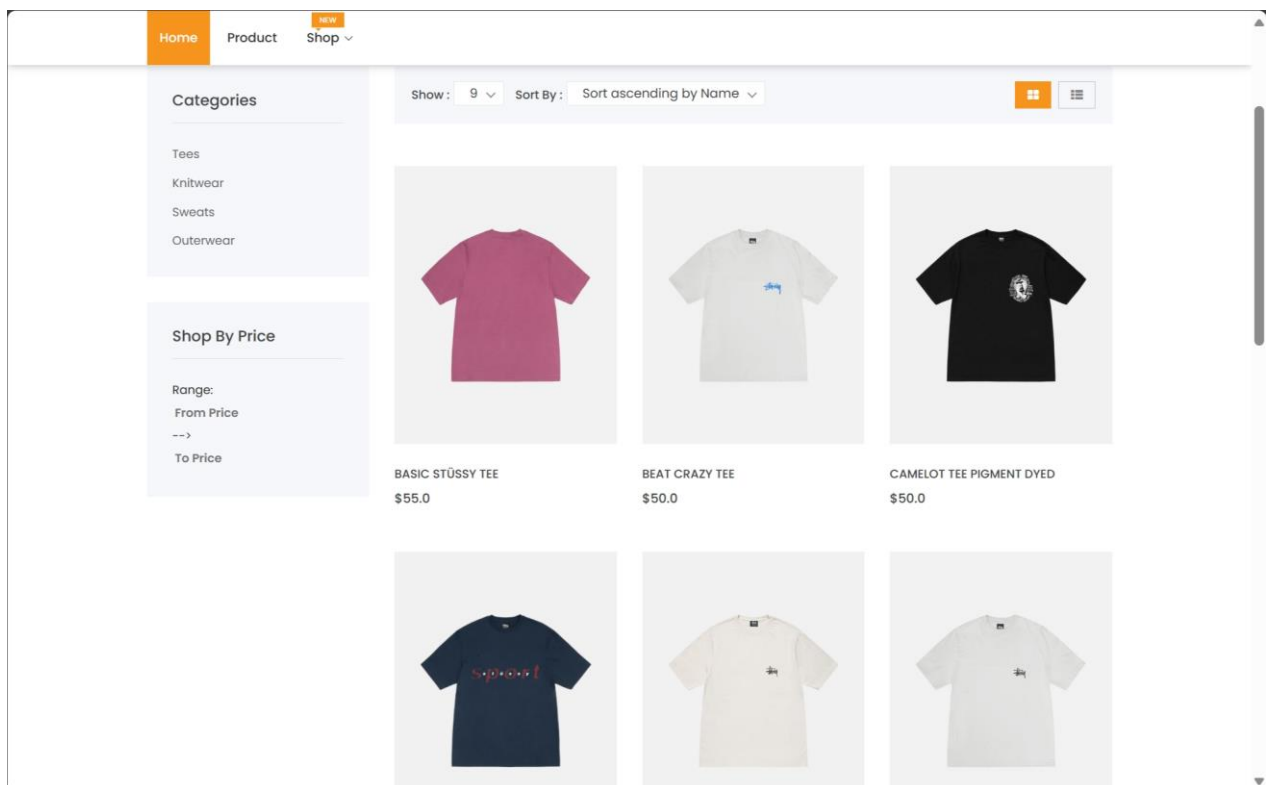
Your address

[Register](#)

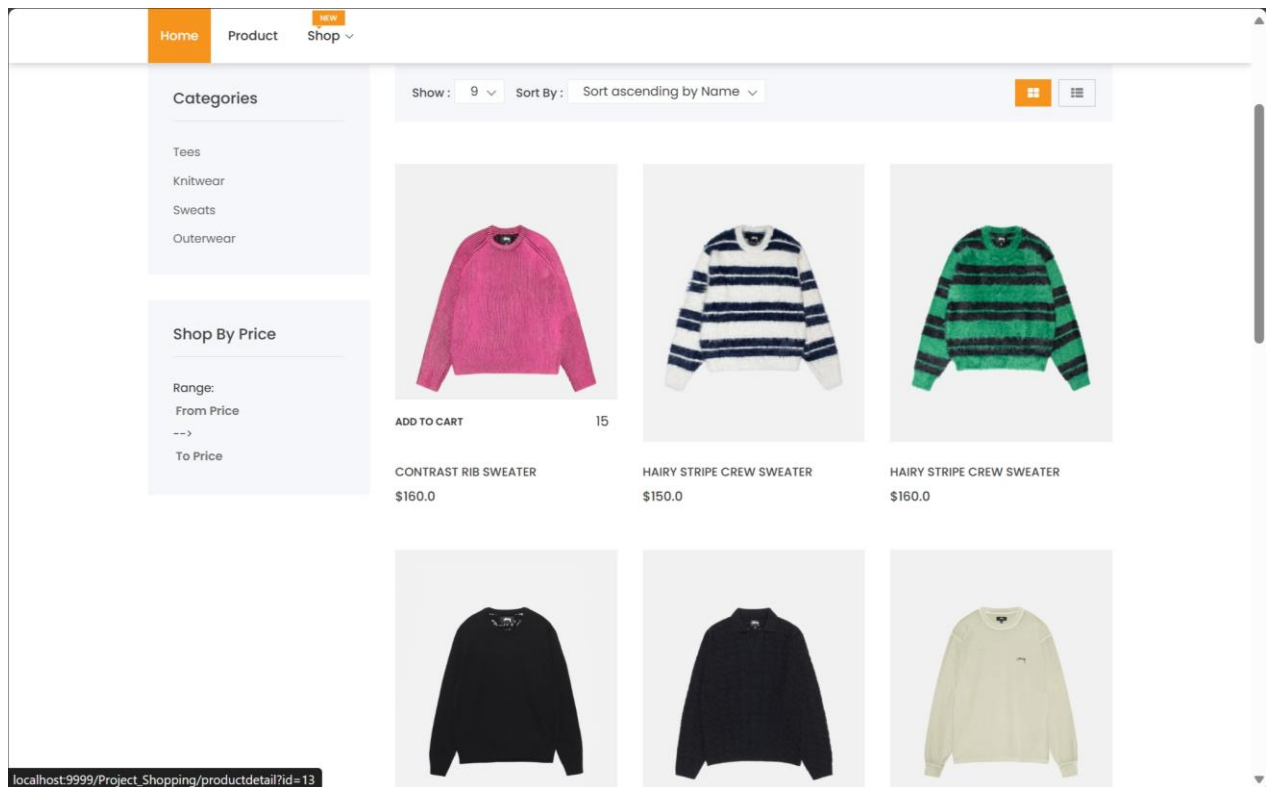
[Sign In](#)

Hình 3.3. Giao diện đăng ký tài khoản

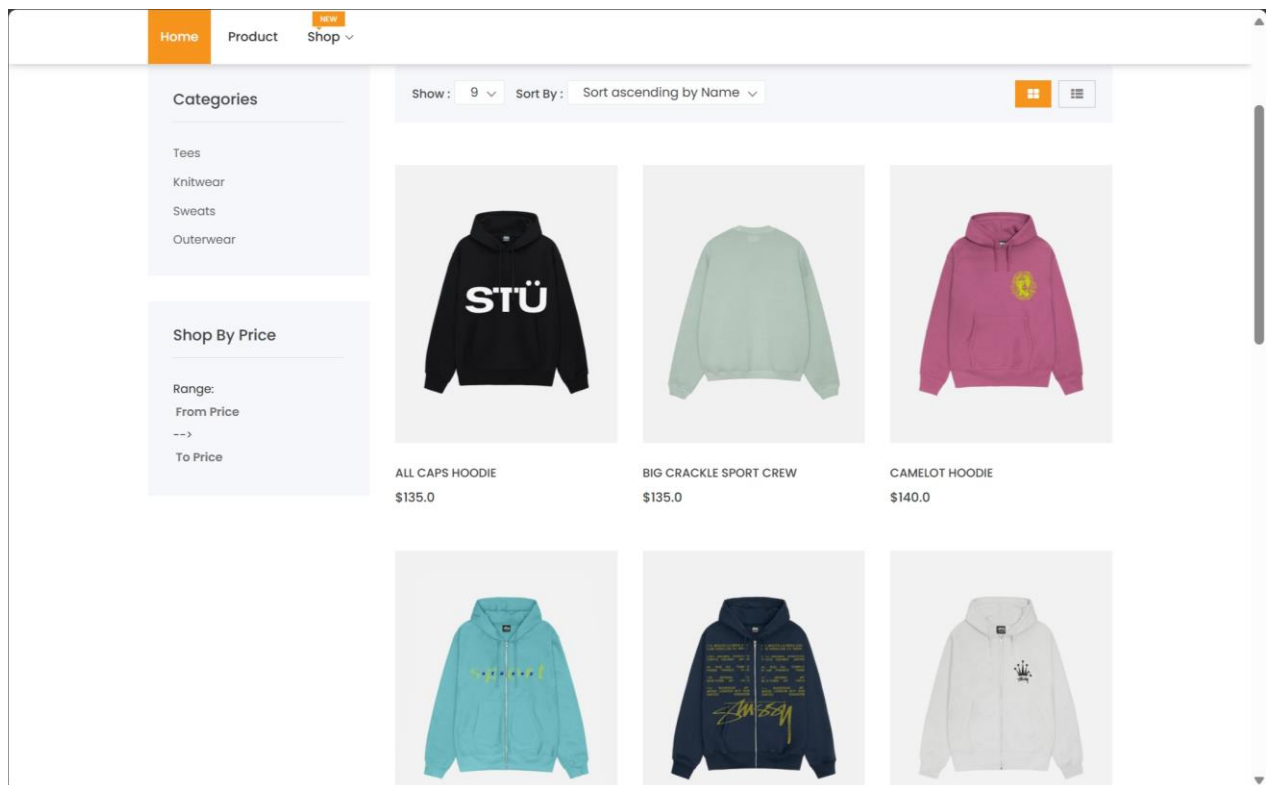
3.4 Giao diện trang áo theo chức năng



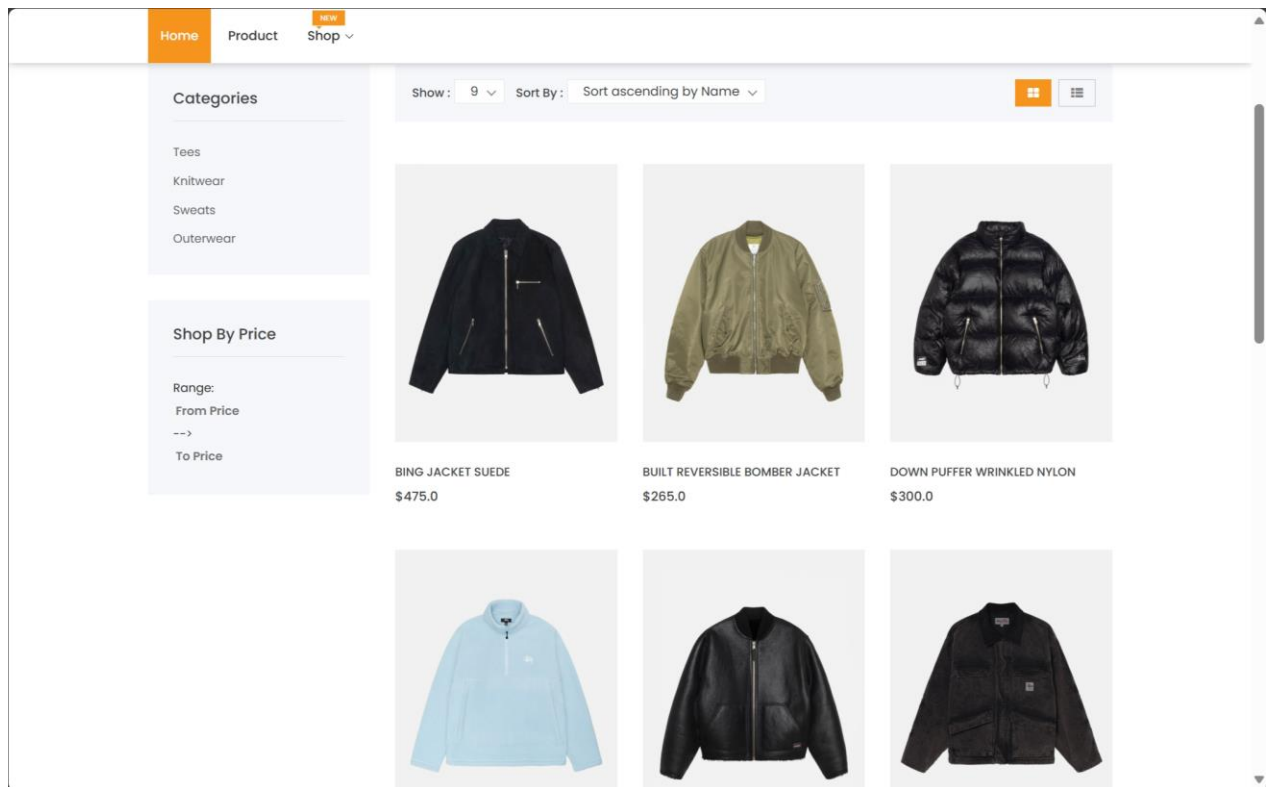
Hình 3.4.1 Giao diện trang áo tees



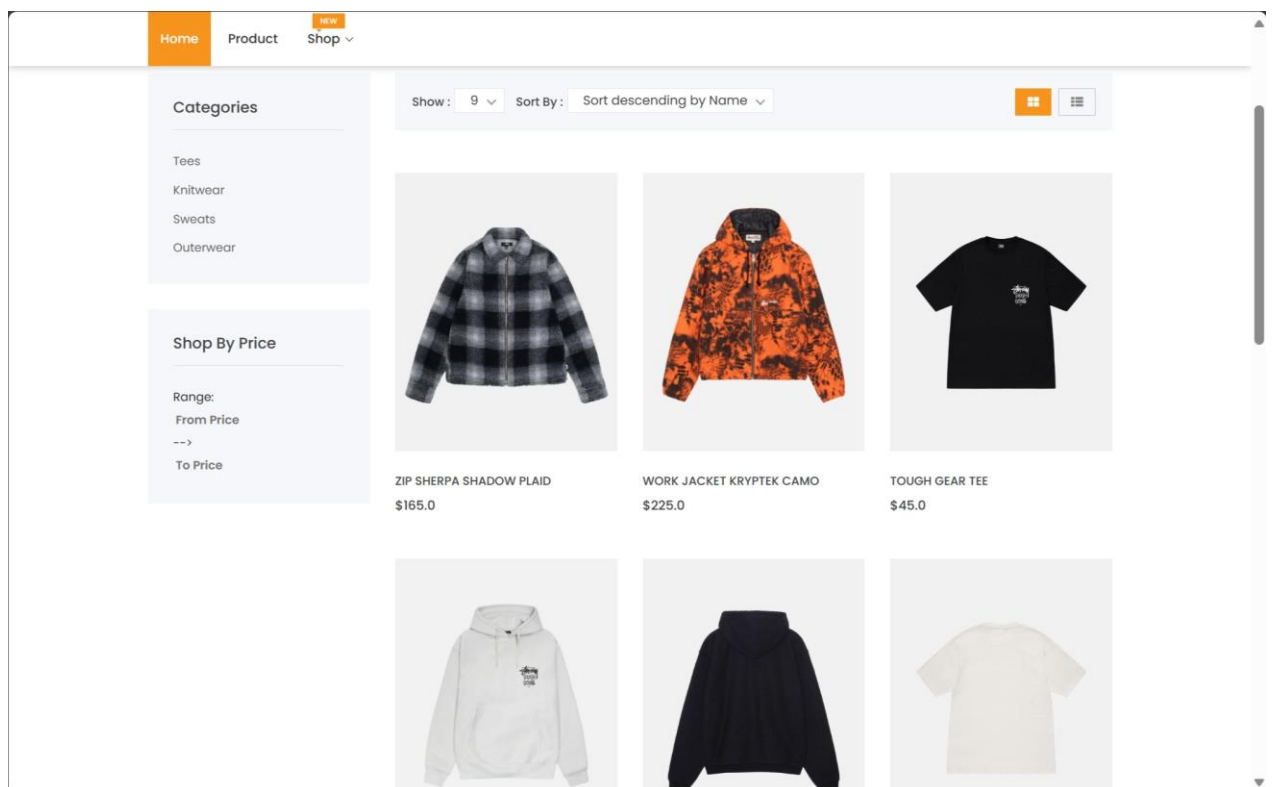
Hình 3.4.2. Giao diện trang áo knitwear



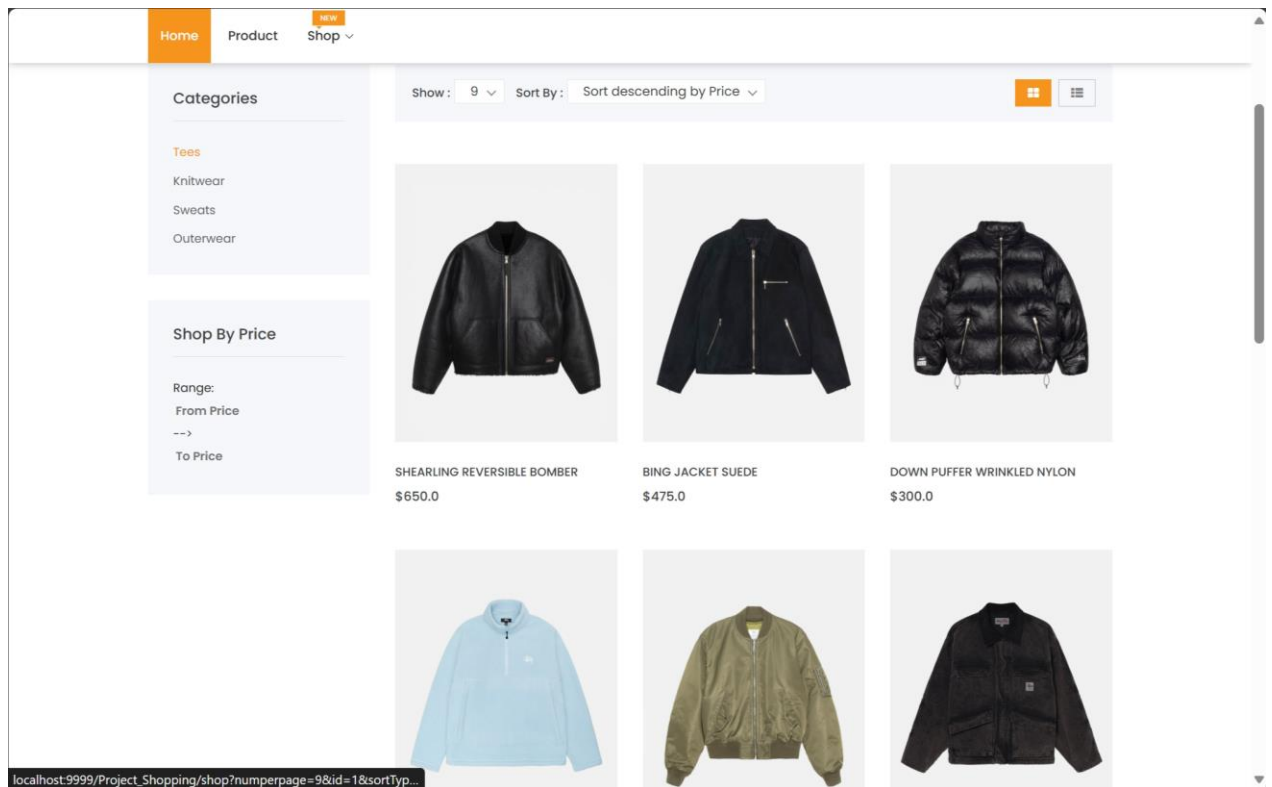
Hình 3.4.3. Giao diện trang áo sweats



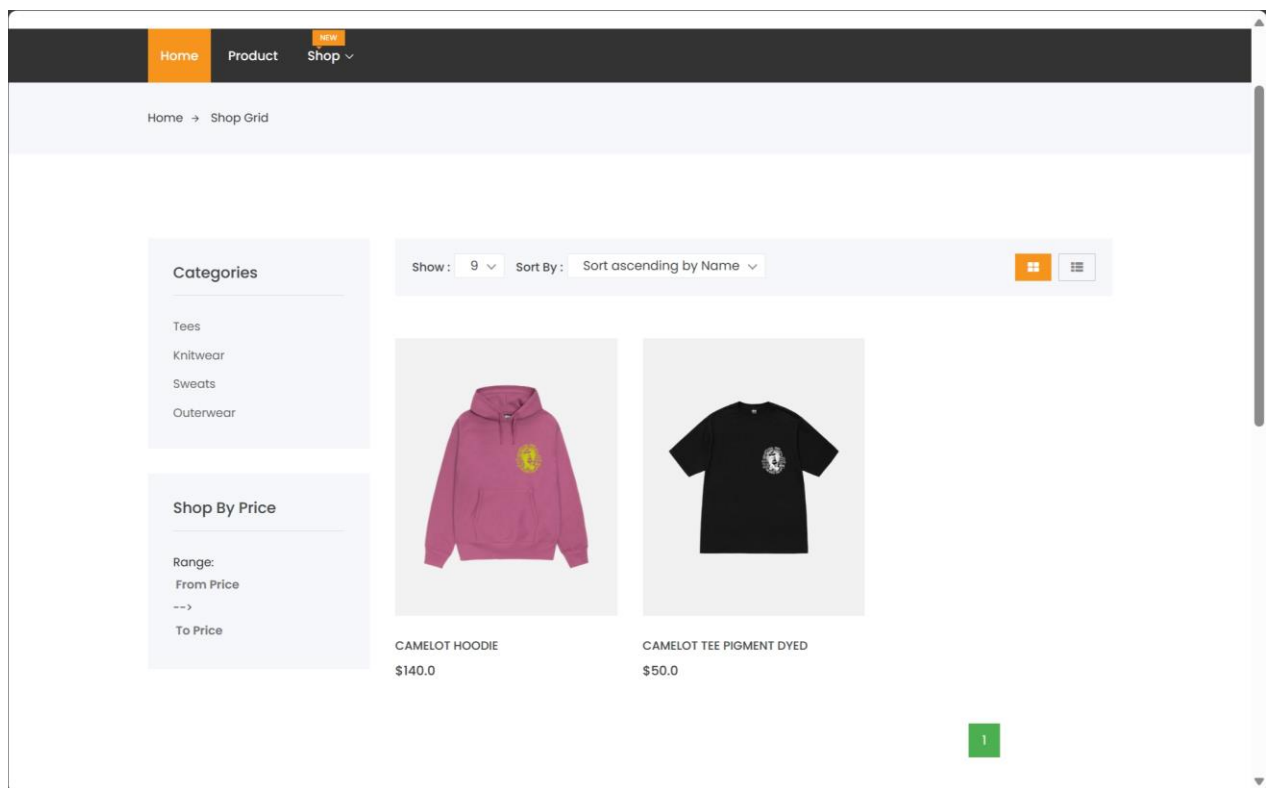
Hình 3.4.4. Giao diện trang áo outerwear



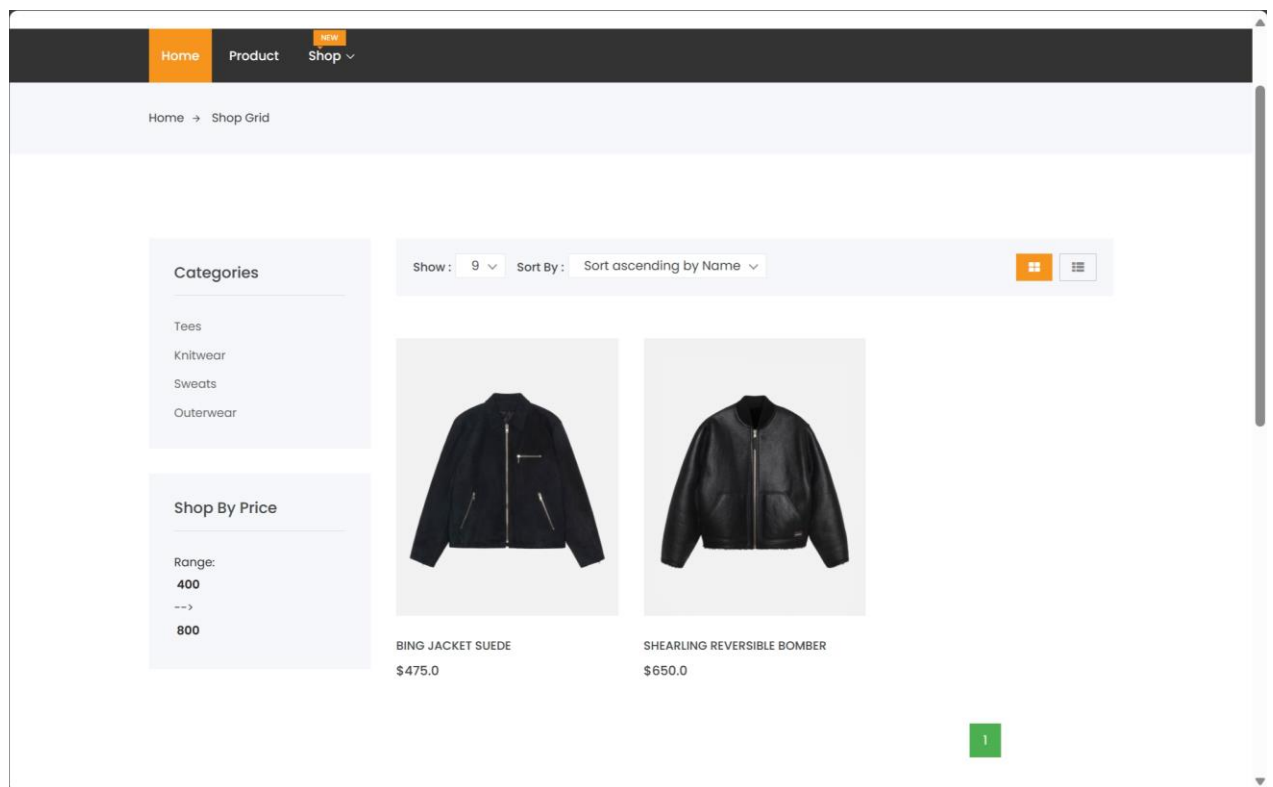
Hình 3.4.5. Giao diện trang áo descending by Name



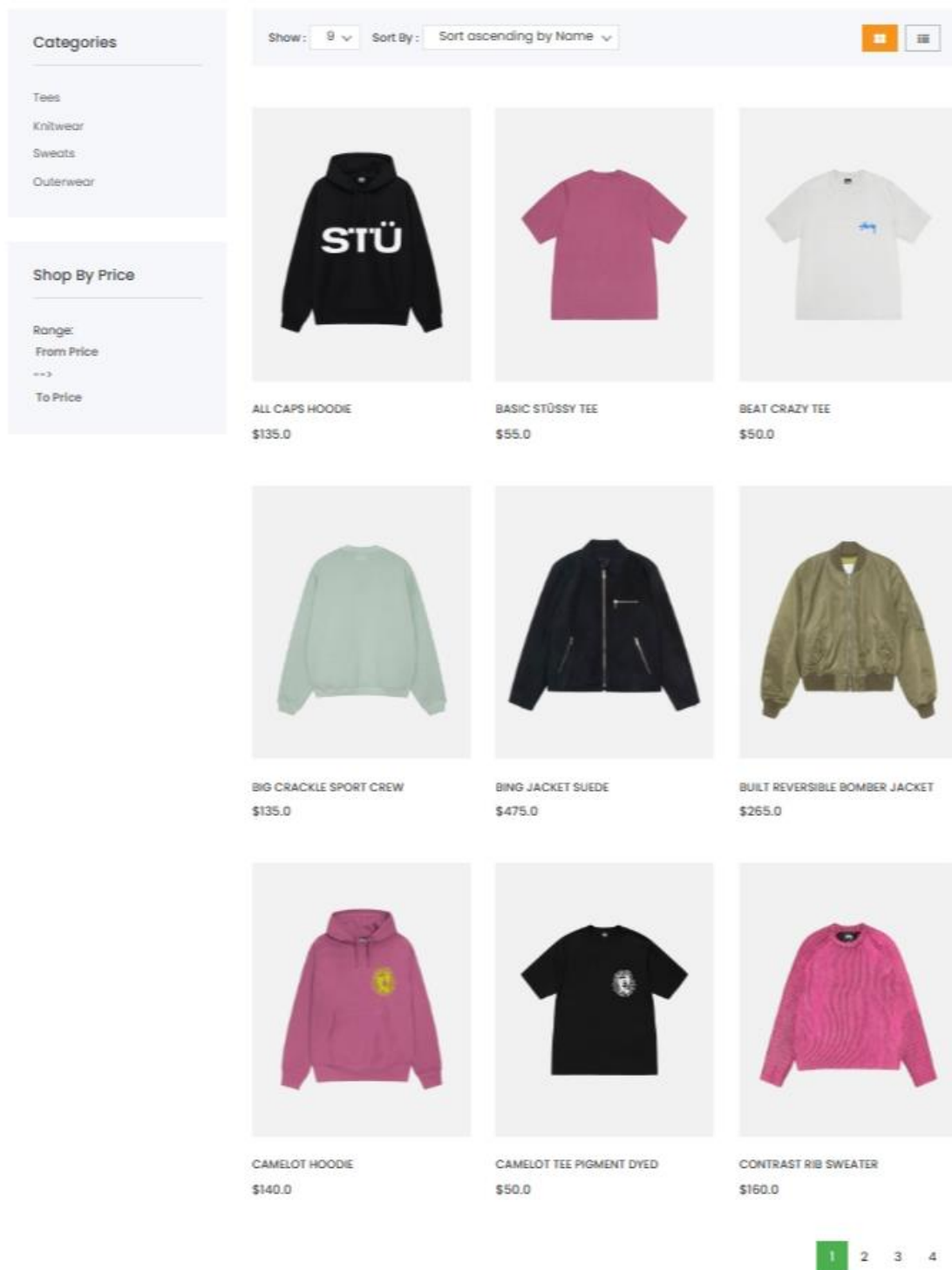
Hình 3.4.6. Giao diện trang áo descending by price



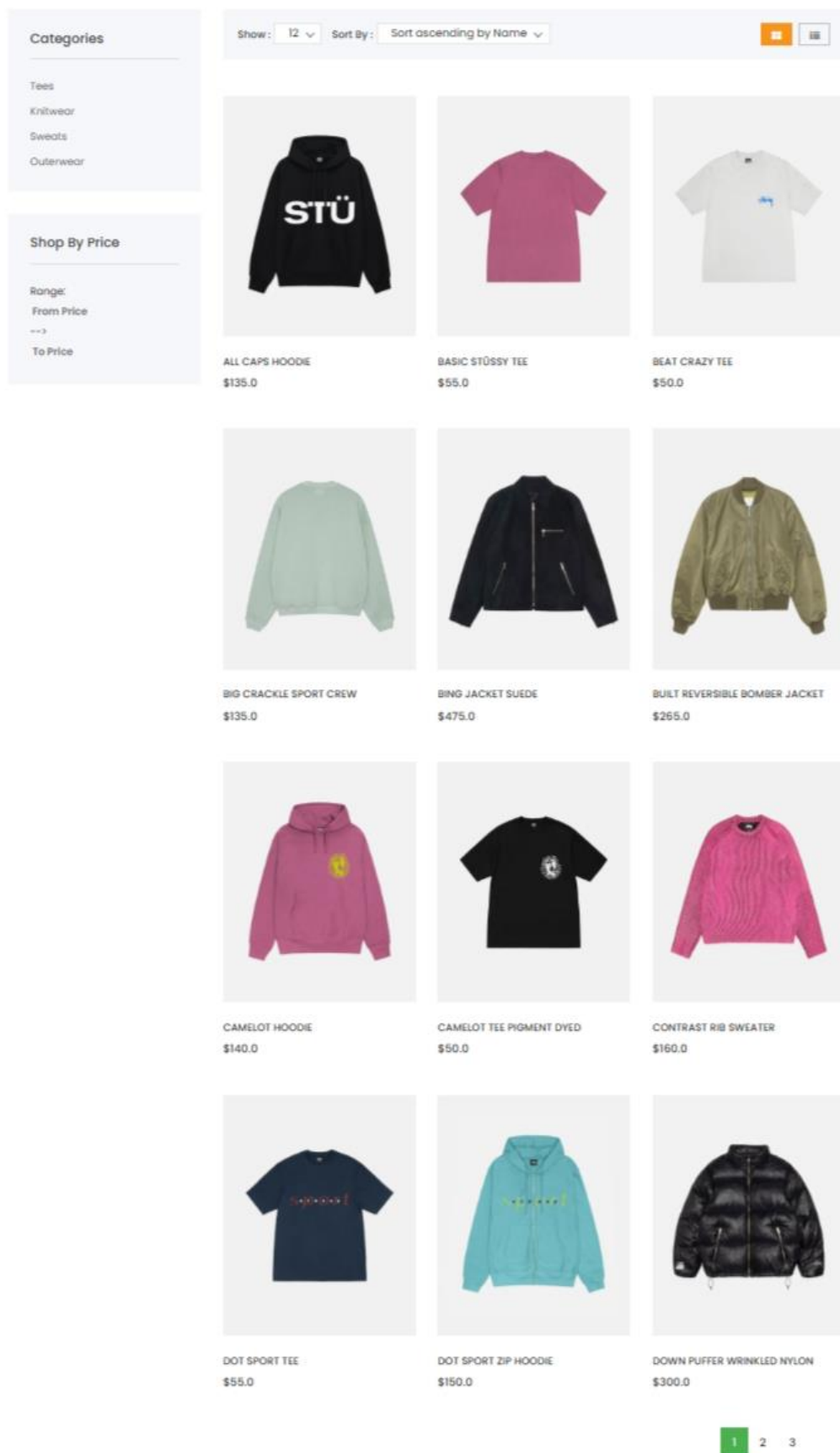
Hình 3.4.7 Giao diện trang áo by search name “Camelot”



Hình 3.4.8 Giao diện trang áo by Price(400-800)



Hình 3.4.9 Giao diện trang áo show 9 sản phẩm



Hình 3.4.10 Giao diện trang áo show 12 sản phẩm

3.5 Giao diện trang quản lý

Lewis Dashboard

User Profile

Account

Product

Category

OVERVIEW

Data Tables

Account

STT	User	Password	Name	Dob	Email	Mobile	Address	Action
1	admin	admin	Lewis	2003-02-05	thahiostream@gmail.com	0904961147	Bắc Ninh	Edit Delete
2	abc	123	Jim	2003-02-10	jim@gmail.com	0942861342	Hà Nội	Edit Delete
3	a	123	Huyền	2003-06-25	huyen@gmail.com	0543554334	Quảng Ninh	Edit Delete
4	b	123	Chu Thuý Quỳnh	2003-05-12	quynh@gmail.com	0789129228	Hải Phòng	Edit Delete
5	123	123	Chu Văn Thành	2024-03-15	thanhchu5203@gmail.com	0789129228	Điện Biên	Edit Delete

Hình 3.5.1 Quản lý danh sách account

Lewis Dashboard

User Profile

Account

Product

Category

OVERVIEW

Data Tables

Account

Add product

STT	Name	Price	URL Image	Stock	Describe	Size	Color	Action
1	TOUGH GEAR TEE	45	images/tees/st1.jpg	18	Oversized tee in piece dyed cotton with screenprinted graphics.	S M L XL XXL	White Black Green Blue Orange Purple	Edit Delete
2	NULLREGAL CROWN TEE PIGMENT	45	images/tees/st2.jpg	29	Oversized tee in piece dyed cotton with screenprinted graphics.	S M L XL XXL	White Black Green Blue Orange Purple	Edit Delete
3	BEAT CRAZY TEE	50	images/tees/st3.jpg	25	Oversized tee in piece dyed cotton with screenprinted graphics.	S M L XL XXL	White Black Green Blue Orange Purple	Edit Delete
4	STÜSSY INTERNATIONAL TEE PIGMENT	45	images/tees/st4.jpg	25	Oversized pigment dyed tee in midweight 6.5oz cotton jersey. Features screenprinted graphics.	S M L XL XXL	White Black Green Blue	Edit Delete

Hình 3.5.2 Quản lý danh sách sản phẩm

Lewis Profile

Name:

Lewis

Date of Birth:

2003-02-05

Email:

thahiostream@gmail.com

Phone:

0904961147

Address:

Bắc Ninh

Edit profile

Hình 3.5.4 Chi tiết về tài khoản

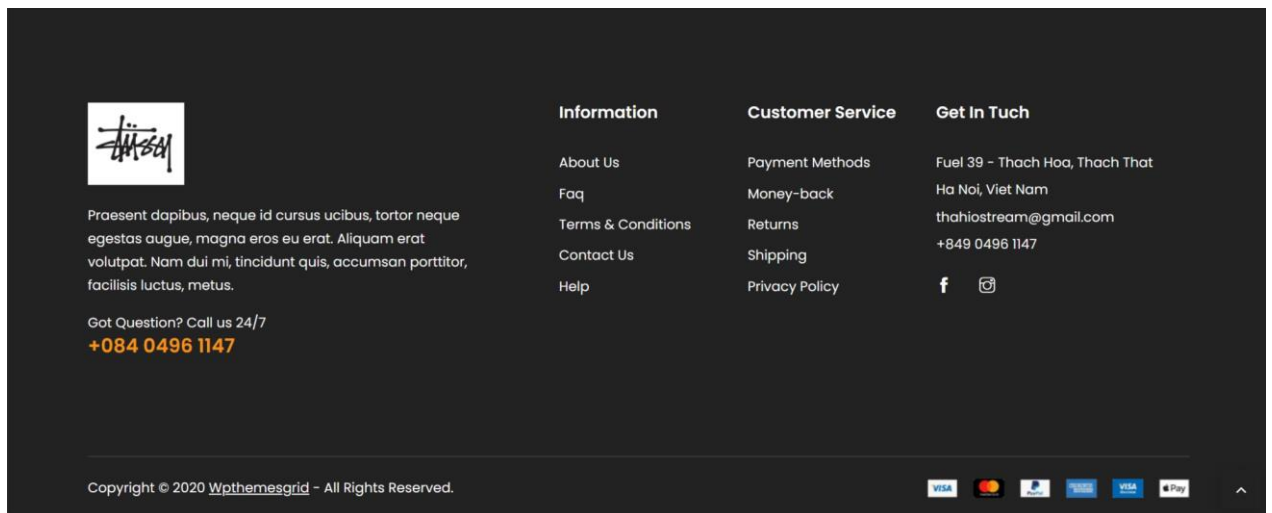
3.6 Giao diện head và footer



Hình 3.6.1 Giao diện Head cho Admin

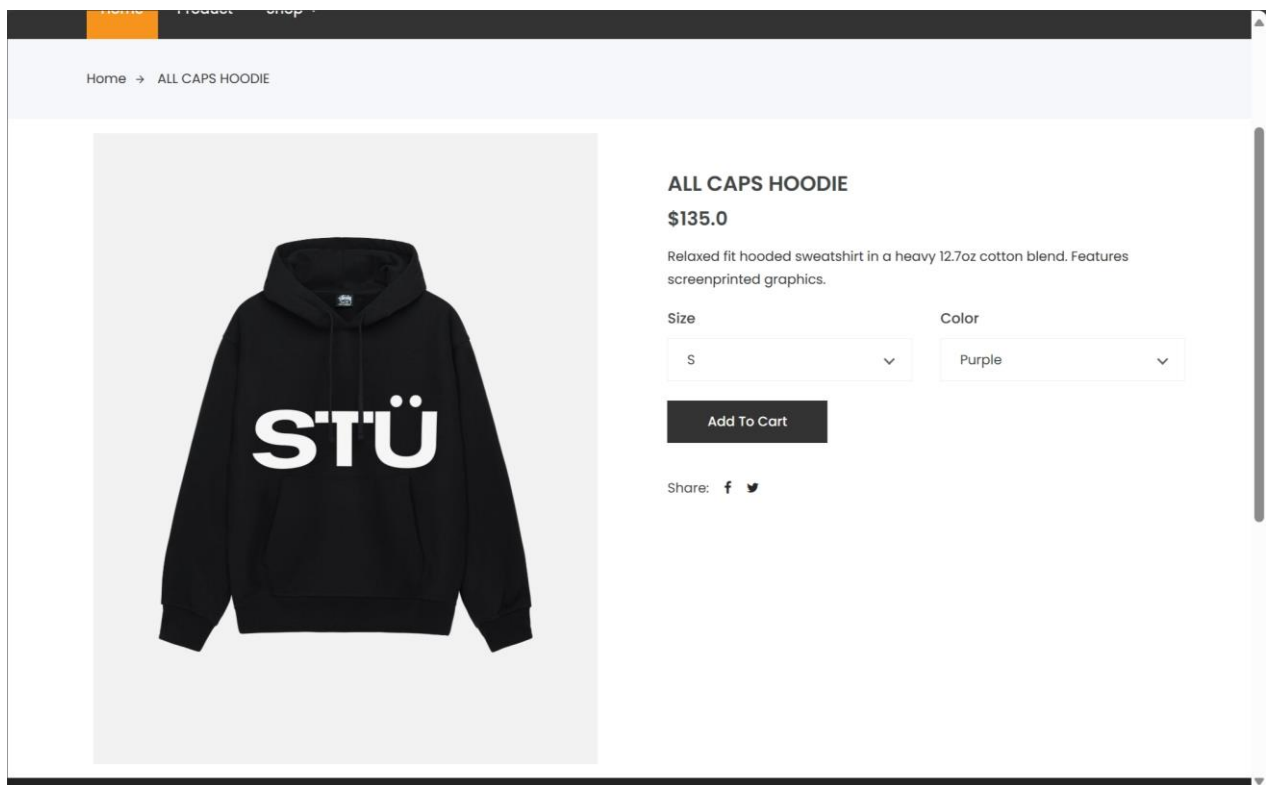


Hình 3.6.2 Giao diện Head cho User



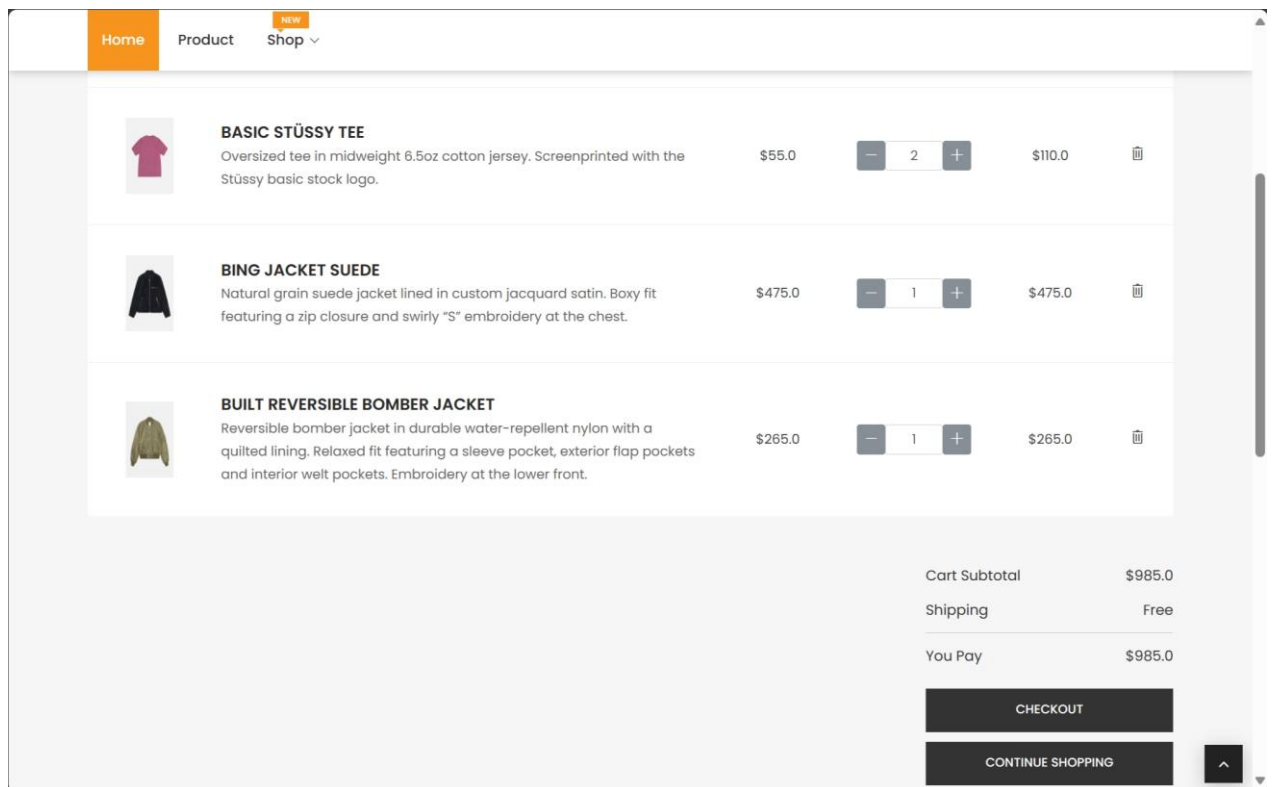
Hình 3.6.3 Giao diện Footer

3.7 Giao diện chi tiết sản phẩm



Hình 3.7 Giao diện chi tiết sản phẩm

3.8 Giao diện giỏ hàng



Hình 3.8. Giao diện giỏ hàng

KẾT LUẬN

Kết quả đạt được:

- Hệ thống đáp ứng được phần nào nhu cầu tin học hóa khâu quảng bá sản phẩm cho cửa hàng và xây dựng giỏ hàng của khách, tiện lợi hơn, tiết kiệm thời gian của cả hai bên mà hiệu quả không giảm.
- Hệ thống có giao diện đơn giản theo đúng xu hướng, gần gũi, thân thiện và dễ sử dụng cho cả người quản trị và khách hàng.

Hạn chế:

Hệ thống vẫn còn nhiều thiếu sót cả về chức năng và giao diện.

Khắc phục và phát triển:

- Hoàn thiện các chức năng còn thiếu và chưa hoàn chỉnh, các chức năng còn khá cơ bản.
- Tối ưu hóa code để cải thiện hiệu năng của website.
- Phát triển giỏ hàng để có thể thanh toán trực tuyến.
- Tăng khả năng bảo mật và chịu lỗi của website.
- Mở rộng thêm các module/plugin ứng dụng, thực hiện triển khai trên host, gắn tên miền.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] Trang web <http://w3schools.com>

[2] Trang web <http://getbootstrap.com>

[3] Các website bán hàng như: lazada.vn, sendo.vn, tiki.vn, capvirgo.com