

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIA ĐỊNH
KHOA: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



TIẾU LUẬN

ĐỀ TÀI: Thiết kế và xây dựng
website bán sách trực tuyến

Ngành: **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**
Chuyên ngành : **KỸ THUẬT PHẦN MỀM**

Giảng viên hướng dẫn: **LÊ HUỲNH PHƯỚC**

Sinh viên thực hiện:

MSSV:

Lớp: **K15DCPM07**

TP. Hồ Chí Minh, tháng 4 năm 2024

Khoa: Công nghệ thông tin

NHẬN XÉT VÀ CHẤM ĐIỂM CỦA GIẢNG VIÊN

TIỂU LUẬN MÔN: Lập trình NodeJS

1. Họ và tên sinh viên:

2. **Tên đề tài:** Thiết kế và xây dựng website bán sách trực tuyến

3. Nhận xét:

a) Những kết quả đạt được:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

b) Những hạn chế:

.....
.....
.....
.....
.....

4. Điểm đánh giá (theo thang điểm 10, làm tròn đến 0.5):

Sinh viên:

Điểm số: Điểm chữ:

TP. HCM, ngày ... tháng ... năm 20.....

Giảng viên chấm thi

(Ký và ghi rõ họ tên)

MỤC LỤC

CHƯƠNG 1. HIỆN TRẠNG VÀ YÊU CẦU	1
1.1. Hiện trạng.....	1
1.2. Yêu cầu	1
1.3. Mô hình hóa yêu cầu	2
1.3.1. Xác định Actor và Use Case.....	2
1.3.2. Xác định Use Case.....	2
1.3.3. Sơ đồ Use Case.....	4
1.3.4. Mô tả các Use Case	6
CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH.....	57
2.1. Sơ đồ phân tích đối tượng	57
2.1.1. Khách hàng không đăng kí (Guest)	57
2.1.2. Khách hàng đã đăng kí (Customer)	57
2.1.3. Quản trị viên (Admin)	58
2.2. Sơ đồ ERD (Entity Relationship Diagram)	59
CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ	61
3.1. Kiến trúc phần mềm	61
3.1.1. Kiến trúc Client - Server	61
3.1.2. Kiến trúc phân lớp (Layered Architecture)	61
3.1.3. Kiến trúc hướng đối tượng (Object-Oriented Programming)	62
3.1.4. Kiến trúc RESTful API	62
3.2. Sơ đồ lớp	64
3.3. Sơ đồ tuần tự (Sequency Diagram)	65
3.3.1. Xem trang chủ	65
3.3.2. Xem danh sách	65
3.3.4. Xem giỏ hàng	66
3.3.5. Đăng ký tài khoản.....	66
3.3.6. Đăng nhập.....	67
3.3.7. Đăng xuất.....	67
3.3.8. Thanh toán giỏ hàng	68
3.3.9. Quản lý tài khoản cá nhân	68
3.3.10. Chính sửa tài khoản cá nhân.....	68
3.3.11. Quản lý đơn hàng cá nhân	68
3.3.12. Xem chi tiết đơn hàng cá nhân	69
3.3.14. Quản lý đơn hàng	69
3.3.15. Xem chi tiết đơn hàng	70
3.3.16. Cập nhật trạng thái đơn hàng.....	70
3.3.17. Quản lý tài khoản.....	70
3.3.18. Chính sửa tài khoản	71
3.3.19. Xóa tài khoản.....	71
3.3.20. Quản lý sản phẩm	72

3.3.21. Xem chi tiết sản phẩm	73
3.3.22. Thêm sản phẩm.....	73
3.3.23. Chính sửa sản phẩm.....	74
3.3.24. Xóa sản phẩm	74
3.4. Thiết kế giao diện	75
3.4.1. Sơ đồ màn hình Guest	75
3.4.2. Sơ đồ màn hình Customer	77
3.4.3. Sơ đồ màn hình Admin.....	79
CHƯƠNG 4. CÀI ĐẶT THỬ NGHIỆM	81
4.1. Cài đặt.....	81
4.2 Các thử nghiệm	81
4.2.1. Bảng dữ liệu CSDL	81
4.2.2. Chức năng xem trang chủ.....	83
4.2.3. Chức năng xem danh sách	84
4.2.5. Chức năng xem chi tiết.....	85
4.2.6. Chức năng thêm vào giỏ hàng	86
4.2.7. Chức năng xem giỏ hàng	87
4.2.8. Chức năng thêm.....	88
4.2.9. Chức năng chỉnh sửa số lượng	88
4.2.10. Chức năng đăng ký	89
4.2.11. Chức năng đăng nhập	92
4.2.12. Chức năng đăng xuất	93
4.2.13. Chức năng thanh toán giỏ hàng	95
4.2.15. Chức năng quản lý tài khoản cá nhân.....	97
4.2.15. Chức năng chỉnh sửa tài khoản cá nhân	97
4.2.16. Chức năng “Quản lý đơn hàng cá nhân”	98
4.2.17. Chức năng “Xem chi tiết đơn hàng cá nhân”	100
4.2.18. Chức năng xem “Trang chức năng của quản trị viên”	101
4.2.19. Chức năng “Quản lý đơn hàng”	102
4.2.21. Chức năng xem chi tiết đơn hàng.....	103
4.2.22. Chức năng quản lý tài khoản	104
4.2.23. Chức năng xóa tài khoản	105
4.2.24. Chức năng quản lý sản phẩm.....	106
4.2.25. Chức năng xen chi tiết sản phẩm.....	108
4.2.26. Chức năng chỉnh sửa sản phẩm	108
4.2.27. Chức năng xóa sản phẩm.....	111
4.2.28. Chức năng thêm sản phẩm	112
CHƯƠNG 5. TỔNG KẾT	115
5.1. Kết quả đạt được	115
5.2. Đánh giá ưu điểm, nhược điểm	116
5.2.1. Ưu điểm	116
5.2.2. Khuyết điểm	116
5.3. Hướng phát triển tương lai.....	117

CHƯƠNG 1. HIỆN TRẠNG VÀ YÊU CẦU

1.1. Hiện trạng

Theo một khảo sát của Bộ Thông tin và Truyền thông, chỉ có 30% số người Việt đọc sách thường xuyên, 26% không đọc sách và 44% thỉnh thoảng đọc sách. Trong đó, tỷ lệ người đọc sách thường xuyên ở nhóm tuổi thanh thiếu niên và trẻ em là thấp nhất.

Để cho sách thật sự tới với giới trẻ thì sự phổ biến của sách là không thể thiếu cũng như hệ thống mua bán sách trực tuyến là sự lựa chọn tối ưu cho việc bán sách.

Trang web bán sách là một website thương mại điện tử chuyên cung cấp sách cho người đọc. Trang web này cho phép người dùng dễ dàng tìm kiếm, lựa chọn và đặt mua sách trực tuyến, ngay tại nhà.

1.2. Yêu cầu

Trong đó người dùng không có tài khoản (**guest**) có thể xem danh sách sản phẩm, xem chi tiết một sản phẩm từ trang xem danh sách, khi chọn mua sản phẩm thì sẽ được thêm vào giỏ hàng, người dùng có thể xem và sửa số lượng trong giỏ hàng và có thể đăng ký tài khoản bằng email.

Người dùng có tài khoản (**customer**) có thể thực hiện các chức năng của người dùng không có tài khoản và có thể quản lý tài khoản, đơn hàng và thanh toán các sản phẩm trong giỏ hàng.

Người dùng (**admin**) thực hiện được chức năng của người dùng có tài khoản. Ngoài ra quản trị viên có thể tìm kiếm, quản lý thông tin sản phẩm, thông tin tài khoản người dùng và thông tin đơn hàng.

Quản lý thông tin sản phẩm gồm: xem danh sách, xem chi tiết, xóa, thêm và sửa sản phẩm.

Quản lý thông tin đơn hàng gồm: xem danh sách đơn hàng, xem chi tiết đơn hàng và cập nhật trạng thái đơn hàng.

Quản lý thông tin tài khoản người dùng gồm: xem danh sách thông tin tài khoản (không gồm mật khẩu), xóa tài khoản và sửa thông tin tài khoản.

1.3. Mô hình hóa yêu cầu

1.3.1. Xác định Actor và Use Case

Trong website bán sách trực tuyến, ba đối tượng chính tham gia là Khách hàng không đăng kí (**Guest**), Khách hàng (**Customer**) và Quản trị viên (**Admin**).

Guest là người dùng chưa đăng nhập vào hệ thống. Họ có khả năng xem danh sách sản phẩm và chi tiết từng cuốn sách. Guest có thể thêm sách vào giỏ hàng và xem nó mà không cần tài khoản. Chức năng tìm kiếm sách cũng được hỗ trợ để giúp họ dễ dàng tìm thấy các cuốn sách mong muốn.

Customer là những người dùng đã đăng nhập vào hệ thống với tài khoản cá nhân. Họ có thể quản lý thông tin cá nhân, quản lý giỏ hàng, thực hiện thanh toán và theo dõi lịch sử đơn hàng. Chức năng đăng xuất giúp họ bảo vệ thông tin tài khoản và đảm bảo an toàn cho việc sử dụng trang web.

Admin có quyền cao nhất trên hệ thống và chịu trách nhiệm quản lý toàn bộ trang web. Họ đăng nhập vào tài khoản quản trị để thực hiện các nhiệm vụ như quản lý sản phẩm (thêm, sửa, xóa), quản lý đơn hàng (xác nhận, hủy), và quản lý người dùng (xem, sửa thông tin).

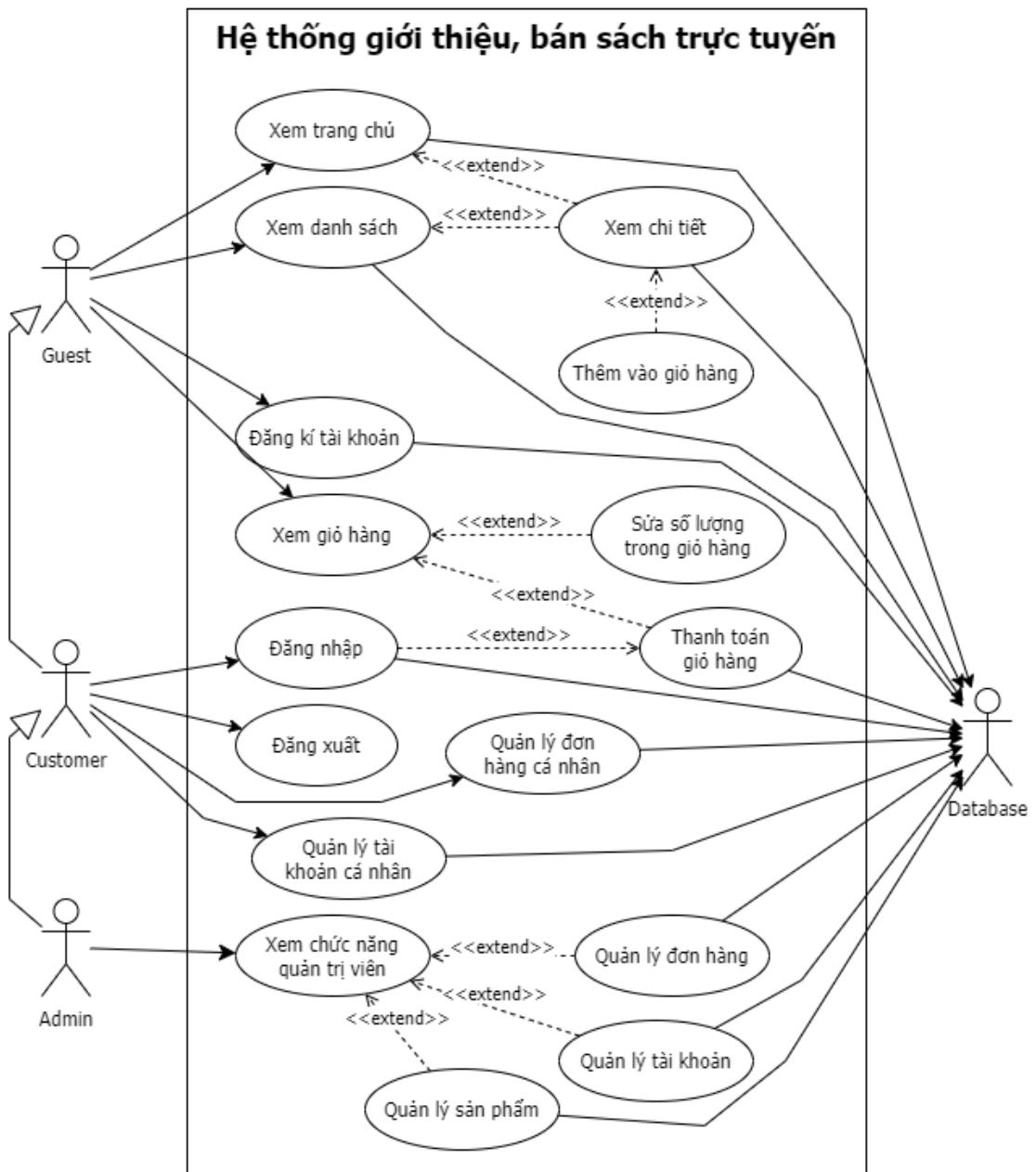
1.3.2. Xác định Use Case

Dựa trên yêu cầu của phần mềm và phân tích để tìm ra các tác nhân, ta xác định được các use case có trong phần mềm:

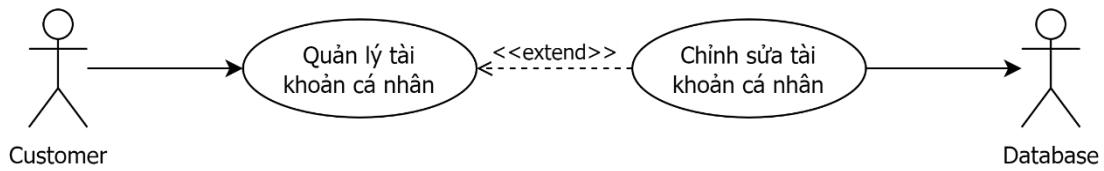
- Xem danh sách sản phẩm
- Xem chi tiết sản phẩm
- Thêm sản phẩm vào giỏ hàng
- Xem giỏ hàng
- Chính sửa số lượng trong giỏ hàng
- Xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng
- Đăng kí
- Đăng nhập
- Đăng xuất
- Thanh toán trong giỏ hàng
- Xem danh sách sản phẩm

- Xem chi tiết sản phẩm
- Thêm sản phẩm
- Xóa sản phẩm
- Sửa sản phẩm
- Xem danh sách đơn hàng
- Xem chi tiết đơn hàng
- Cập nhật trạng thái đơn hàng
- Xem danh sách tài khoản
- Xóa tài khoản người dùng
- Chính sửa thông tin tài khoản

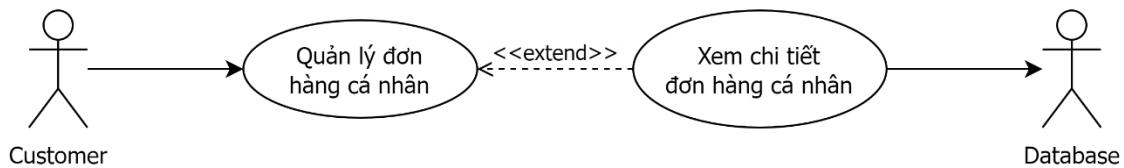
1.3.3. Sơ đồ Use Case



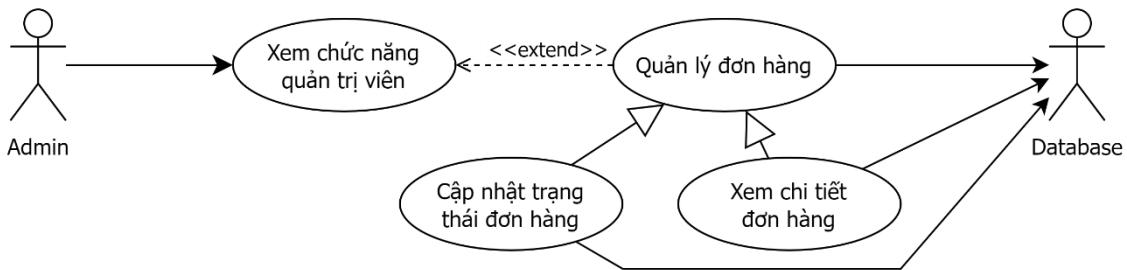
1.3.3.1. Sơ đồ phân ra use case cho chức năng “Quản lý tài khoản cá nhân”



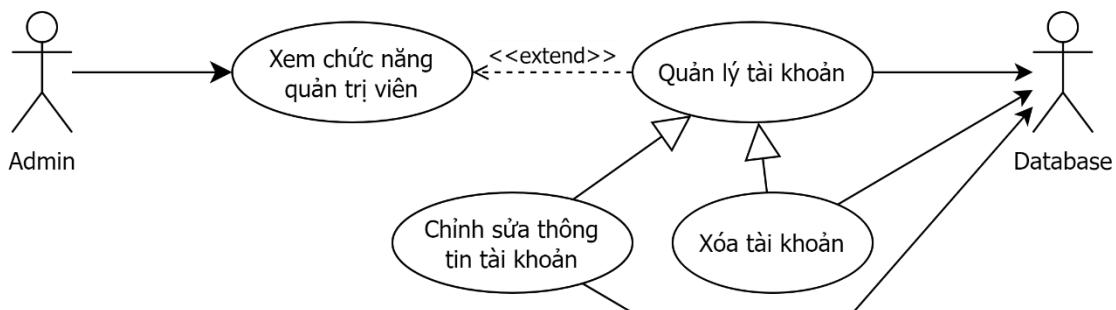
1.3.3.2. Sơ đồ phân ra use case cho chức năng “Quản lý đơn hàng cá nhân”



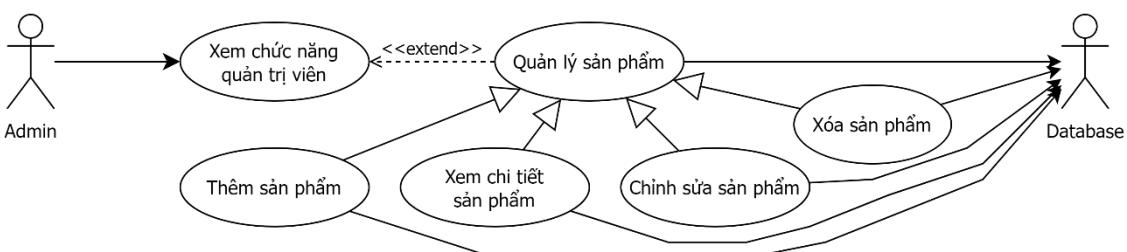
1.3.3.3. Sơ đồ phân ra use case cho chức năng “Quản lý đơn hàng”



1.3.3.4. Sơ đồ phân ra use case cho chức năng “Quản lý tài khoản”



1.3.3.5. Sơ đồ phân ra use case cho chức năng “Quản lý sản phẩm”



1.3.4. Mô tả các Use Case

1.3.4.1. Xem trang chủ

UC1: Xem trang chủ

Goals: Người dùng có thêm xem giao diện chính của website

Actors: Guest, Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào website

Pre-Condition: Người dùng đã truy cập website

Main path	Alternate path 1 (Người dùng chọn “Xem danh sách”)	Alternate path 2 (Người dùng chọn “Xem chi tiết”)
1. Website yêu cầu dữ liệu các cuốn sách		
2. CSDL trả về dữ liệu		
3. Website lấy dữ liệu trả về		
4. Website lấy các quyền sách doanh thu cao nhất		
5. Website điền ID cuốn sách vào giao diện		
6. Website hiển thị các chức năng		
7. Website điền dữ liệu còn lại vào giao diện	7.1. Người dùng nhấn vào nút “Xem danh sách” 7.2. Website thực hiện chức năng “Xem danh sách”	7.1.1. Người dùng nhấn vào nút “Xem chi tiết” 7.2.1. Website thực hiện chức năng “Xem chi tiết”
8. Website hiển thị danh sách sản phẩm		

Scenarios 1: Người dùng không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

Scenarios 2: Người dùng nhấn nút “Xem danh sách”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 7.2 - 8

Scenarios 3: Người dùng nhấn nút “Xem danh sách”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1.1 - 7.2.1 - 8

1.3.4.2. Xem danh sách

UC2: Xem danh sách

Goals: Người dùng có thể xem danh sách sản phẩm

Actors: Guest, Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhấn nút “Xem danh sách” ở trang chủ

Pre-Condition: Người dùng đang ở trang chủ

Main path	Alternate path 1 (Không có sản phẩm)	Alternate path 2 (Người dùng chọn “Xem chi tiết”)
1. Website yêu cầu dữ liệu các cuốn sách		
2. CSDL trả về dữ liệu		
3. Website lấy dữ liệu trả về		
4. Website kiểm tra dữ liệu		
5. Dữ liệu khác null, website điền ID cuốn sách vào giao diện	5.1. Dữ liệu null, website điền và thông báo “Không còn sản phẩm nào”	
6. Website hiển thị các chức năng		
7. Website điền dữ liệu còn lại vào giao diện		7.1. Người dùng nhấn vào nút “Xem chi tiết” 7.2. Website thực hiện chức năng “Xem chi tiết”
8. Website hiển danh sách sản phẩm		

Scenarios 1: Người dùng không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

Scenarios 2: CSDL không có sản phẩm

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 8

Scenarios 3: Người dùng nhấn nút “Xem chi tiết”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 7.2 - 8

1.3.4.3. Xem chi tiết sản phẩm

UC3: Xem chi tiết sản phẩm

Goals: Người dùng có thể xem chi tiết một sản phẩm

Actors: Guest, Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhấn nút “Xem chi tiết” ở trang chủ hoặc trang xem danh sách sản phẩm

Pre-Condition: Người dùng đã vào hệ thống

Main path	Alternate path 1 (Người dùng nhấn vào nút thêm vào giỏ hàng)
1. Website lấy ID cuốn sách được chọn	
2. Website yêu cầu dữ liệu chi tiết cuốn sách theo ID	
3. CSDL trả về dữ liệu	
4. Website nhận dữ liệu được trả về	
5. Website nhận dữ liệu trả về	
6. Website điền ID cuốn sách vào giao diện	
7. Website hiển thị nút “Thêm vào giỏ hàng”	
8. Website điền đầy đủ các thông tin còn lại	8.1. Người dùng nhấn vào nút “Thêm vào giỏ hàng” 8.2. Website thực hiện chức năng “Thêm vào giỏ hàng”
9. Website hiển thị chi tiết thông tin cuốn sách	

Scenarios 1: Người dùng không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Scenarios 2: Người dùng nhấn nút “Thêm giỏ hàng”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.1 - 8.2 - 9

1.3.4.4. Thêm giỏ hàng

UC4: Thêm vào giỏ hàng

Goals: Người dùng có thể thêm 1 sản phẩm vào giỏ hàng

Actors: Guest, Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhấn nút “Thêm vào giỏ hàng” ở trang “Chi tiết sản phẩm”

Pre-Condition: Người dùng đã vào hệ thống

Main path	Alternate path
1. Website lấy ID cuốn sách được chọn	
2. Website yêu cầu dữ liệu chi tiết cuốn sách theo ID	
3. CSDL trả về dữ liệu	
4. Website lưu thông tin vào Session của người dùng	
5. Website thông báo “Thêm vào giỏ hàng thành công”	
6. Người dùng nhấn “Đóng”	
7. Website thực hiện chức năng “Xem chi tiết”	

Scenarios 1: Thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7

1.3.4.5. Xem giỏ hàng

UC5: Xem giỏ hàng

Goals: Người dùng có thể xem danh sách sản phẩm trong giỏ hàng

Actors: Guest, Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào “Giỏ hàng”

Pre-Condition: Người dùng đã vào hệ thống

Main path	Alternate path 1 (Giỏ hàng trống)	Alternate path 2 (Người dùng chỉnh sửa số lượng)	Alternate path 3 (Người dùng thanh toán giỏ hàng)
1. Website yêu cầu dữ liệu giỏ hàng từ Session của người dùng			
2. Website kiểm tra dữ liệu			
3. Khác null, website điền hình và giá vào giao diện	3.1. Là null, website điền thông báo giỏ hàng trống vào giao diện		
4. Website hiển thị giao diện “Sửa số lượng” và “Thanh toán giỏ hàng”	4.1. Website hiển thị nút “Quay lại trang chủ”		
5. Website điền các dữ liệu còn lại vào giao diện		5.1. Người dùng chỉnh sửa số lượng	5.1.1. Người dùng nhấn “Thanh toán”

	5.2. Website thực hiện “Chỉnh sửa số lượng”	5.2.1. Website thực hiện chức năng “Thanh toán giỏ hàng”
6. Website hiển thị dữ liệu trả về		

Scenarios 1: Người dùng xem giỏ hàng mà không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Scenarios 2: Giỏ hàng không có sản phẩm

1 - 2 - 3.1 - 4.1 - 6

Scenarios 3: Người dùng chỉnh sửa số lượng sản phẩm

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 5.2 - 6

Scenarios 3: Người dùng nhấn “Thanh toán”

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1.1 - 5.2.1 - 6

1.3.4.6. Chỉnh sửa số lượng

UC6: Chỉnh sửa số lượng

Goals: Cho phép người dùng cập nhật số lượng của 1 sản phẩm

Actors: Guest, Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhập số lượng mới ở trang giỏ hàng

Pre-Condition: Người dùng đang ở trang “Giỏ hàng”

Main path	Alternate path 1 (Người dùng số lượng lớn hơn số lượng hiện tại)
1. Website kiểm tra số lượng người dùng vừa chỉnh	
2. Website kiểm tra số lượng vừa được nhập	
3. Website hiện số lượng mới	3.1. Website thông báo “Hiện giỏ hàng chỉ có thể giảm số lượng” 3.2. Website hiện số lượng cũ
4. Website cập nhật lại dữ liệu giỏ hàng vào Session của người dùng	
5. Website thực hiện chức năng “Xem giỏ hàng”	

Scenarios 1: Người dùng cập nhật số lượng sản phẩm thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Scenarios 2: Số lượng sản phẩm người dùng chỉnh vượt qua số sách tồn kho

1 - 2 - 3.1 - 3.2 - 4 - 5

1.3.4.7. Đăng ký tài khoản

UC7: Đăng ký tài khoản

Goals: Cho phép người dùng đăng ký tài khoản

Actors: Guest, Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào “Đăng ký”

Pre-Condition: Người dùng đã vào hệ thống

Main path	Alternate path 1 (Người dùng nhập thiếu thông tin)	Alternate path 2 (Email đã được sử dụng)
1. Website hiện form thu thập thông tin		
2. Người dùng nhập các thông tin		
3. Người dùng chọn đăng ký		
4. Website kiểm tra thông tin		
5. Website yêu cầu dữ liệu email đã đăng ký	5.1. Website yêu cầu nhập đầy đủ thông tin	
6. CSDL trả về dữ liệu		
7. Website nhận dữ liệu trả về		7.1. Trả về false, website hiển thị “Email này đã được sử dụng”
8. Website cập nhật vào CSDL		
9. Website chuyển đến trang “Đăng nhập”		

Scenarios 1: Người dùng đăng ký thành công thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Scenarios 2: Người dùng nhập thiếu thông tin

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 9

Scenarios 3: Email người dùng đã được đăng kí

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 9

1.3.4.8. Đăng nhập

UC8: Đăng nhập

Goals: Cho phép người dùng đăng nhập vào hệ thống

Actors: Customer, Admin

Trigger: Người dùng truy cập chức năng “Đăng nhập”

Pre-Condition: Người dùng đã có tài khoản

Main path	Alternate path 1: (Người dùng nhập thiếu thông tin)	Alternate path 2: (Người dùng nhập tài khoản không tồn tại)	Alternate path 3: (Người dùng nhập sai thông tin tài khoản)
1. Website hiện form đăng nhập			
2. Người dùng nhập tài khoản mật khẩu			
3. Người dùng nhấn “Đăng nhập”			
4. Website kiểm tra thông tin được nhập			
5. Website yêu cầu dữ liệu về tài khoản	5.1. Website thông báo nhập chưa đủ thông tin		
6. CSDL trả về dữ liệu			
7. Website kiểm tra thông tin			

8. Website lưu trạng thái đăng nhập vào Session người dùng		8.1. Website thông báo tài khoản không tồn tại	8.1.1. Website thông báo nhập sai thông tin
9. Website thông báo thành công			
10. Người dùng nhấn “Đóng”			
11. Website thực hiện chức năng “Xem trang chủ”			

Scenarios 1: Đăng nhập thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11

Scenarios 2: Người dùng nhập thiếu thông tin

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 10 - 11

Scenarios 3: Người dùng nhập tài khoản không tồn tại

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.1 - 10 - 11

Scenarios 4: Người dùng nhập sai thông tin tài khoản

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.1.1 - 10 - 11

1.3.4.9. Đăng xuất

UC9: Đăng xuất

Goals: Cho phép người dùng đăng xuất khỏi hệ thống

Actors: Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào “Đăng xuất”

Pre-Condition: Người dùng đã đăng nhập

Main path	Alternate path (Người dùng thay đổi)
1. Website yêu cầu xác nhận	
2. Người dùng nhấn “Có”	2.1. Người dùng nhấn “Không”
3. Website thực hiện đăng xuất	
4. Website đăng xuất khỏi tài khoản	
5. Website thực hiện chức năng “Xem trang chủ”	

Scenarios 1: Thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Scenarios 2: Người dùng đổi ý

1 - 2 .1 - 5

1.3.4.10. Thanh toán giỏ hàng

UC10: Thanh toán giỏ hàng

Goals: Cho phép người dùng thanh toán sản phẩm trong giỏ hàng

Actors: Customer, Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào “thanh toán”

Pre-Condition: Người dùng đang ở trang giỏ hàng và đã đăng nhập

Main path	Alternate path 1 (Người dùng đổi ý)	Alternate path 2 (Người dùng chọn COD)
1. Website lấy dữ liệu tài khoản theo ID		
2. CSDL trả về dữ liệu tài khoản		
3. Website nhận thông tin tài khoản		
4. Website hiển thị giao diện xác nhận đơn hàng		
5. Website điền thông tin vào mục “Thông tin khách hàng”		
7. Người dùng nhập địa chỉ giao hàng	7.1. Người dùng nhấn “Hủy”	
8. Người dùng chọn hình thức thanh toán		
9. Người dùng nhấn “Thanh toán”		9.1. Người dùng chọn “COD”
10. Người dùng thực hiện thanh toán	10.1. Người dùng không thực hiện thanh toán	10.1.1. Người dùng nhấn “Thanh toán”
14. Website thực hiện chức năng “Quản lý đơn hàng cá nhân”		

Scenarios 1: Đặt hàng (thanh toán online) thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14

Scenarios 2: Đặt hàng (COD) thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9.1 - 10.1.1 - 11 - 12- 13 - 14

Scenarios 3: Người dùng đổi ý từ đầu

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 12.1 - 13 - 14

Scenarios 3: Người dùng đổi ý khi thanh toán

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10.1 - 12 - 13 - 14

1.3.4.11. Quản lý tài khoản cá nhân

UC11: Quản lý tài khoản cá nhân

Goals: Cho phép người dùng xem, cập nhật thông tin tài khoản

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Quản lý tài khoản” ở thanh chức năng

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền customer

Main path	Alternate path 1 (Customer chọn chỉnh sửa)	Alternate path 2 (Customer chọn xóa)
1. Website lấy ID của tài khoản từ Session của người dùng		
2. Website yêu cầu dữ liệu tài khoản theo ID		
3. CSDL trả về dữ liệu		
4. Website nhận dữ liệu		
5. Website điền ID vào giao diện		
6. Website hiển thị ID và các chức năng		
7. Website điền dữ liệu còn lại vào giao diện	7.1. Người dùng nhấn nút “Chỉnh sửa thông tin” 7.2. Website thực hiện chức năng “Chỉnh sửa tài khoản cá nhân”	7.1.1. Người dùng nhấn nút “Xóa tài khoản” 7.2.1. Website thực hiện chức năng “Xóa tài khoản cá nhân”
8. Website hiển thị dữ liệu được trả về		

Scenarios 1: Người dùng không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

Scenarios 2: Người dùng nhấn nút “Chỉnh sửa thông tin”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 7.2 - 8

Scenarios 3: Người dùng nhấn nút “Xóa tài khoản”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1.1 - 7.2.1 - 8

1.3.4.12. Chính sửa tài khoản cá nhân

UC12: Chính sửa tài khoản cá nhân

Goals: Cho phép người dùng cập nhật thông tin tài khoản của mình

Actors: Customer

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Chỉnh sửa thông tin” ở trang “Quản lý tài khoản cá nhân”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền customer

Main path	Alternate path 1 (Customer đổi ý)	Alternate path 2 (Customer nhập thông tin không hợp lệ)
1. Website lấy ID của tài khoản được chọn		
2. Website yêu cầu dữ liệu tài khoản theo ID		
3. CSDL trả về câu dữ liệu		
4. Website nhận dữ liệu được trả về		
5. Website nhận dữ liệu trả về		
6. Website điền dữ liệu vào giao diện		
7. Website hiển thị thông tin hiện tại của tài khoản		
8. Người dùng cập nhật các thông tin cần chỉnh sửa		
9. Người dùng nhấn nút “Lưu”	9.1. Người dùng nhấn nút “Hủy”	
10. Website kiểm tra tính hợp lệ		

11. Website cập nhật lại thông tin lên CSDL		11.1. Website thông báo “Thông tin không hợp lệ” 11.2. Website thông báo “Không được để trống thông tin”
12. Website thực hiện chức năng “Quản lý tài khoản cá nhân”		

Scenarios 1: Người dùng cập nhật thông tin tài khoản thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12

Scenarios 2: Người dùng nhập thông tin không hợp lệ

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11.1 - 12

Scenarios 3: Người dùng xóa trống các thông tin

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11.2 - 12

Scenarios 4: Người dùng đổi ý, nhấn nút “Hủy”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9.1 - 12

1.3.4.13. Quản lý đơn hàng cá nhân

UC13: Quản lý đơn hàng cá nhân

Goals: Cho phép người dùng xem danh sách, xem chi tiết các đơn hàng

Actors: Customer

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Đơn hàng” ở trang “Quản lý tài khoản”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền customer

Main path	Alternate path 1 (Không có đơn hàng)	Alternate path 2 (Customer chọn xem chi tiết)
1. Website lấy ID của tài khoản		
2. Website yêu cầu dữ liệu các đơn hàng của tài khoản theo ID		
3. CSDL trả về dữ liệu		
4. Website lấy dữ liệu trả về		
5. Website kiểm tra dữ liệu		
6. Dữ liệu khác null, website điền ID đơn hàng vào giao diện	6.1. Trả về null, website điền “Hiện bạn không có đơn hàng nào” vào giao diện	
7. Website hiển thị nút “Xem chi tiết”		
8. Website điền dữ liệu còn lại vào giao diện		8.1. Người dùng chọn “Xem chi tiết” hoặc nhấn vào 1 đơn hàng

	8.2. Website thực hiện các chức năng “Xem chi tiết đơn hàng cá nhân”
9. Website hiển thị dữ liệu được trả về	

Scenarios 1: Người dùng không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Scenarios 2: Người dùng nhấn nút “Xem chi tiết”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.1 - 8.2 - 9

Scenarios 3: CSDL không có đơn hàng

1 - 2 - 3 - 4 - 6.1 - 9

1.3.4.14. Xem chi tiết đơn hàng cá nhân

UC14: Xem chi tiết đơn hàng cá nhân

Goals: Cho phép người dùng xem chi tiết một đơn hàng của mình

Actors: Customer

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Xem chi tiết” hoặc nhấn vào 1 đơn hàng ở trang quản lý đơn hàng

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền customer

Main path	Alternate path
1. Website lấy ID của đơn hàng được chọn	
2. Website yêu cầu dữ liệu đơn hàng theo ID	
3. CSDL trả về câu dữ liệu	
4. Website nhận dữ liệu được trả về	
5. Website điền các thông tin vào giao diện	
6. Website hiển thị chi tiết thông tin đơn hàng	

Scenarios 1: Người dùng xem chi ti

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

1.3.4.15. Trang chức năng quản trị viên

UC15: Trang chức năng quản trị viên

Goals: Cho phép người dùng truy cập các chức năng của quản trị viên

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn nút “Quản trị”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path
1. Website lấy dữ liệu session phân quyền	
2. Website kiểm tra phân quyền đăng nhập	2.1. Website chuyển hướng về trang chủ
3. Website hiển thị thanh chức năng của admin	
4. Website hiện trang chủ của admin	

Scenarios 1: Thành công

1 - 2 - 3 - 4

Scenarios 2: Người dùng không đăng nhập với phân quyền admin

1 - 2.1

1.3.4.16. Quản lý đơn hàng

UC16: Quản lý đơn hàng

Goals: Cho phép người dùng xem, sửa các đơn hàng

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Quản lý đơn hàng” ở trang chức năng của Admin

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Không có đơn hàng)	Alternate path 2 (Admin chọn xem chi tiết)	Alternate path 3 (Admin chọn cập nhật trạng thái)
1. Phần mềm yêu cầu dữ liệu các đơn hàng			
2. CSDL trả về dữ liệu			
3. Phần mềm lấy dữ liệu trả về			
4. Phần mềm kiểm tra dữ liệu			
5. Dữ liệu khác null, phần mềm điền ID đơn hàng vào giao diện	5.1. Trả về null, phần mềm hiển thị “Hiện tại không có đơn hàng nào”		
6. Phần mềm hiển thị các chức năng			

7. Phần mềm điền dữ liệu còn lại vào giao diện	7.1. Người dùng chọn “Xem chi tiết” hoặc nhấn vào 1 đơn hàng 7.2. Phần mềm thực hiện các chức năng “Xem chi tiết đơn hàng”	7.1.1. Người dùng chọn “Cập nhật trạng thái” 7.2.1. Phần mềm thực hiện chức năng “Cập nhật trạng thái đơn hàng”
8. Phần mềm hiển thị dữ liệu được trả về		

Scenarios 1: Người dùng không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

Scenarios 2: Người dùng nhấn nút “Xem chi tiết”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 7.2 - 8

Scenarios 3: Người dùng nhấn nút “Chỉnh sửa trạng thái”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1.1 - 7.2.1 - 8

Scenarios 4: CSDL không có đơn hàng

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 8

1.3.4.17. Xem chi tiết đơn hàng

UC17: Xem chi tiết đơn hàng

Goals: Cho phép người dùng xem chi tiết một đơn hàng

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Xem chi tiết” hoặc nhấn vào 1 đơn hàng ở trang quản lý đơn hàng

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Admin chọn chỉnh sửa)
1. Phần mềm lấy ID của đơn hàng được chọn	
2. Phần mềm yêu cầu dữ liệu đơn hàng theo ID	
3. CSDL trả về câu dữ liệu	
4. Phần mềm nhận dữ liệu được trả về	
5. Phần mềm nhận dữ liệu trả về	
6. Phần mềm điền ID đơn hàng vào giao diện	
7. Phần mềm hiển thị nút “Chỉnh sửa trạng thái”	
8. Phần mềm điền đầy đủ các thông tin còn lại	8.1. Người dùng chọn chức năng “Chỉnh sửa trạng thái” 8.2. Phần mềm thực hiện chức năng “Chỉnh sửa trạng thái”
9. Phần mềm hiển thị chi tiết thông tin đơn hàng	

Scenarios 1: Quản trị viên không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Scenarios 2: Quản trị viên nhấn nút “Chỉnh sửa số lượng mặt hàng”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.1 - 8.2 - 9

1.3.4.18. Cập nhật trạng thái đơn hàng

UC18: Cập nhật trạng thái đơn hàng

Goals: Cho phép người dùng cập nhật trạng thái của một đơn hàng

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Cập nhật trạng thái” ở trang “Quản lý đơn hàng” hoặc trang “Chi tiết đơn hàng”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path
1. Phần mềm yêu cầu trạng thái hiện tại của đơn hàng	
2. CSDL trả về dữ liệu	
3. Phần mềm nhận dữ liệu được trả về	
4. Phần mềm kiểm tra trạng thái hiện tại của đơn hàng	
5. Phần mềm hiển thị các trạng thái tiếp theo	
6. Người dùng chọn 1 trạng thái	
7. Người dùng nhấn “Lưu”	7.1. Người dùng nhấn “Hủy”
8. Phần mềm cập nhật trạng thái mới vào CSDL	
9. Phần mềm quay lại trang “Chi tiết đơn hàng”	

Scenarios 1: Quản trị viên cập nhật thành công trạng thái mới cho đơn hàng

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Scenarios 2: Quản trị viên đổi ý, không muốn cập nhật trạng thái mới cho đơn hàng

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 9

1.3.4.19. Quản lý tài khoản

UC19: Quản lý tài khoản

Goals: Cho phép người dùng xem, cập nhật và xóa tài khoản

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Quản lý tài khoản” ở trang “Chức năng của Admin”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Không có tài khoản)	Alternate path 2 (Admin chọn xem chi tiết)	Alternate path 3 (Admin chọn chỉnh sửa)	Alternate path 4 (Admin chọn xóa)
1. Phần mềm yêu cầu dữ liệu các tài khoản				
2. CSDL trả về dữ liệu				
3. Phần mềm lấy dữ liệu trả về				
4. Phần mềm kiểm tra dữ liệu				
5. Dữ liệu khác null, phần mềm điền ID tài khoản vào giao diện	5.1. Trả về null, phần mềm hiển thị “Hiện tại không có tài khoản nào”			
6. Phần mềm hiển thị các chức năng				

7. Phần mềm điền dữ liệu còn lại vào giao diện	7.1. Người dùng nhấn nút “Xem chi tiết” hoặc nhấn vào 1 tài khoản	7.1.1. Người dùng nhấn nút “Chỉnh sửa thông tin”	7.1.1.1. Người dùng nhấn nút “Xóa tài khoản”
8. Phần mềm hiển thị dữ liệu được trả về	7.2. Phần mềm thực hiện chức hiện các chức năng “Xem chi tiết tài khoản”	7.2.1. Phần mềm thực hiện chức năng “Chỉnh sửa thông tin tài khoản”	7.2.1.1. Phần mềm thực hiện chức năng “Xóa tài khoản”

Scenarios 1: Người dùng không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

Scenarios 2: Người dùng nhấn nút “Xem chi tiết”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 7.2 - 8

Scenarios 3: Người dùng nhấn nút “Chỉnh sửa thông tin”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1.1 - 7.2.1 - 8

Scenarios 4: Người dùng nhấn nút “Xóa tài khoản”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1.1.1 - 7.2.1.1 - 8

Scenarios 5: CSDL không có đơn hàng

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 8

1.3.4.20. Chính sửa tài khoản

UC20: Chính sửa tài khoản

Goals: Cho phép người dùng cập nhật thông tin của 1 tài khoản

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Chỉnh sửa thông tin” ở trang “Quản lý tài khoản” hoặc trang “Chi tiết tài khoản”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Admin đổi ý)	Alternate path 2 (Admin nhập thông tin không hợp lệ)
1. Phần mềm lấy ID của tài khoản được chọn		
2. Phần mềm yêu cầu dữ liệu tài khoản theo ID		
3. CSDL trả về câu dữ liệu		
4. Phần mềm nhận dữ liệu được trả về		
5. Phần mềm nhận dữ liệu trả về		
6. Phần mềm điền dữ liệu vào giao diện		
7. Phần mềm hiển thị thông tin hiện tại của tài khoản		
8. Người dùng cập nhật các thông tin cần chỉnh sửa		
9. Người dùng nhấn nút “Lưu”	9.1. Người dùng nhấn nút “Hủy”	
10. Phần mềm kiểm tra tính hợp lệ		

11. Phần mềm cập nhật lại thông tin lên CSDL		11.1. Phần mềm thông báo “Thông tin không hợp lệ” 11.2. Phần mềm thông báo “Không được để trống thông tin”
12. Phần mềm quay lại trang “Chi tiết tài khoản”		

Scenarios 1: Quản trị viên cập nhật thông tin tài khoản thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12

Scenarios 2: Quản trị viên nhập thông tin không hợp lệ

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11.1 - 12

Scenarios 3: Quản trị viên xóa trống các thông tin

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11.2 - 12

Scenarios 4: Người dùng đổi ý, nhấn nút “Hủy”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9.1 - 12

1.3.4.21. Xóa tài khoản

UC21: Xóa tài khoản

Goals: Cho phép người dùng xóa 1 tài khoản khỏi CSDL

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Xóa tài khoản” ở trang “Quản lý tài khoản” hoặc trang “Chi tiết tài khoản”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Admin đổi ý)	Alternate path 2 (Tài khoản đang có đơn hàng)
1. Phần mềm yêu cầu xác nhận		
2. Người dùng nhấn nút “Có”	2.1. Người dùng nhấn nút “Không”	
3. Phần mềm lấy ID tài khoản được chọn		
4. Phần mềm kiểm tra đơn hàng của tài khoản		
5. Phần mềm thực hiện xóa sản phẩm		5.1. Trả về false, phần mềm thông báo “Tài khoản này hiện có đơn hàng đang thực hiện”
6. Phần mềm thông báo xóa thành công		
7. Người dùng nhấn “Đóng”		
8. Phần mềm quay lại trang “Quản lý sản phẩm”		

Scenarios 1: Quản trị viên xóa tài khoản thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

Scenarios 2: Quản trị viên đổi ý, nhấn nút “Không”

1 - 2.1 - 8

Scenarios 3: Tài khoản không thể xóa

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 7 - 8

1.3.4.22. Quản lý sản phẩm

UC22: Quản lý sản phẩm

Goals: Cho phép người dùng xem, cập nhật và xóa sản phẩm

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Quản lý sản phẩm” ở trang “Chức năng của Admin”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Không có sản phẩm)	Alternate path 2 (Admin chọn xem chi tiết)	Alternate path 3 (Admin chọn thêm)	Alternate path 4 (Admin chọn chỉnh sửa)	Alternate path 5 (Admin chọn xóa)
1. Phần mềm yêu cầu dữ liệu các sản phẩm					
2. CSDL trả về dữ liệu					
3. Phần mềm lấy dữ liệu trả về					
4. Phần mềm kiểm tra dữ liệu					
5. Dữ liệu khác null,	5.1. Trả về null, phần				

phần mềm điền ID sản phẩm vào giao diện	mềm hiển thị “Hiện tại không có sản phẩm nào”				
6. Phần mềm hiển thị các chức năng					
7. Phần mềm điền dữ liệu còn lại vào giao diện		7.1. Người dùng nhấn nút “Xem chi tiết” hoặc nhấn vào 1 tài khoản	7.. 11. Người dùng nhấn nút “Thêm sản phẩm” 7.2.1. Phần mềm thực hiện chức năng “Thêm sản phẩm”	7.1.1.1. Người dùng nhấn nút “Chỉnh sửa thông tin”	7.1.1.1.1. Người dùng nhấn nút “Xóa sản phẩm” 7.2.1.1.1. Phần mềm thực hiện chức năng “Xóa sản phẩm”
8. Phần mềm hiển thị dữ liệu được trả về					

Scenarios 1: Người dùng không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

Scenarios 2: Người dùng nhấn nút “Xem chi tiết”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 7.2 - 8

Scenarios 3: Người dùng nhấn nút “Thêm sản phẩm”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1.1 - 7.2.1 - 8

Scenarios 4: Người dùng nhấn nút “Chỉnh sửa thông tin”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1.1.1 - 7.2.1.1 - 8

Scenarios 5: Người dùng nhấn nút “Xóa tài khoản”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1.1.1.1 - 7.2.1.1.1 - 8

Scenarios 6: CSDL không có đơn hàng

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 8

1.3.4.23. Xem chi tiết sản phẩm

UC23: Xem chi tiết sản phẩm

Goals: Cho phép người dùng xem thông tin chi tiết 1 sản phẩm

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Xem chi tiết” hoặc nhấn vào 1 sản phẩm ở trang “Quản lý sản phẩm”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Admin chọn chỉnh sửa)	Alternate path 2 (Admin chọn xóa)
1. Phần mềm lấy ID của sản phẩm được chọn		
2. Phần mềm yêu cầu dữ liệu sản phẩm theo ID		
3. CSDL trả về câu dữ liệu		
4. Phần mềm nhận dữ liệu được trả về		
5. Phần mềm nhận dữ liệu trả về		
6. Phần mềm điền ID sản phẩm vào giao diện		
7. Phần mềm hiển thị nút “Chỉnh sửa thông tin” và nút “Xóa sản phẩm”		
8. Phần mềm điền đầy đủ các thông tin còn lại	8.1. Người dùng nhấn nút “Chỉnh sửa thông tin” 8.2. Phần mềm thực hiện chức năng “Chỉnh sửa thông tin sản phẩm”	8.1.1. Người dùng nhấn nút “Xóa sản phẩm” 8.2.1. Phần mềm thực hiện chức năng “Xóa sản phẩm”

9. Phần mềm hiển thị chi
tiết thông tin sản phẩm

Scenarios 1: Quản trị viên không chọn chức năng khác

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

Scenarios 2: Quản trị viên nhấn nút “Chỉnh sửa thông tin”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.1 - 8.2 - 9

Scenarios 2: Quản trị viên nhấn nút “Xóa sản phẩm”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.1.1 - 8.2.1 - 9

1.3.4.24. Thêm sản phẩm

UC24: Thêm sản phẩm

Goals: Cho phép người dùng thêm 1 sản phẩm vào CSDL

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Thêm sản phẩm” ở trang “Quản lý sản phẩm”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Admin đổi ý)	Alternate path 2 (Admin nhập thông tin không hợp lệ)	Alternate path 3 (Admin nhập thông tin không hợp lệ)
1. Phần mềm hiện form thu thập thông tin			
2. Người dùng nhập các thông tin			
3. Người dùng chọn “Lưu”			
4. Phần mềm yêu cầu xác nhận			
5. Người dùng chọn “Có”	5.1. Người dùng chọn “Không”		
6. Phần mềm kiểm tra tính hợp lệ của thông tin			
7. Phần mềm lưu thông tin vào CSDL		7.1. Phần mềm thông báo “Thông tin không hợp lệ”	7.2. Phần mềm thông báo “Không được để trống thông tin”

8. Phần mềm thông báo thêm thành công			
9. Người dùng nhấn “Đóng”			
10. Phần mềm quay lại đầu trang “Thêm sản phẩm”			

Scenarios 1: Quản trị viên thêm sản phẩm thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Scenarios 2: Quản trị viên thông tin không hợp lệ

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.1 - 9 - 10

Scenarios 3: Quản trị viên để trống thông tin

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7.2 - 9 - 10

Scenarios 4: Người dùng đổi ý

1 - 2 - 3 - 4 - 5.1 - 10

1.3.4.25. Chính sửa sản phẩm

UC25: Chính sửa sản phẩm

Goals: Cho phép người dùng cập nhật thông tin của 1 sản phẩm

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Chỉnh sửa thông tin” ở trang “Quản lý sản phẩm” hoặc trang “Chi tiết sản phẩm”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path 1 (Admin đổi ý)	Alternate path 2 (Admin nhập thông tin không hợp lệ)	Alternate path 3 (Admin để trống thông tin)
1. Phần mềm lấy ID của sản phẩm được chọn			
2. Phần mềm yêu cầu dữ liệu sản phẩm theo ID			
3. CSDL trả về câu dữ liệu			
4. Phần mềm nhận dữ liệu được trả về			
5. Phần mềm điền dữ liệu vào giao diện			
6. Phần mềm hiển thị thông tin hiện tại của sản phẩm			

7. Người dùng chỉnh sửa các thông tin			
8. Người dùng nhấn nút “Lưu”	8.1. Người dùng nhấn nút “Hủy”		
9. Phần mềm kiểm tra tính hợp lệ			
10. Phần mềm cập nhật lại thông tin lên CSDL		10.1. Phần mềm thông báo “Thông tin không hợp lệ”	10.2. Phần mềm thông báo “Không được để trống thông tin”
11. Phần mềm thông báo thành công			
12. Người dùng nhấn “Đóng”			
13. Phần mềm quay lại trang “Chi tiết sản phẩm”			

Scenarios 1: Quản trị viên cập nhật thông tin sản phẩm thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13

Scenarios 2: Quản trị viên nhập thông tin không hợp lệ

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10.1 - 12 - 13

Scenarios 3: Quản trị viên xóa trống các thông tin

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10.2 - 12 - 13

Scenarios 4: Người dùng đổi ý, nhấn nút “Hủy”

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8.1 - 13

1.3.4.26. Xóa sản phẩm

UC26: Xóa sản phẩm

Goals: Cho phép người dùng xóa 1 sản phẩm khỏi CSDL

Actors: Admin

Trigger: Người dùng nhấn vào nút “Xóa tài khoản” ở trang “Quản lý sản phẩm” hoặc trang “Chi tiết sản phẩm”

Pre-Condition: Đăng nhập với phân quyền admin

Main path	Alternate path
1. Phần mềm yêu cầu xác nhận	
2. Người dùng nhấn nút “Có”	
3. Phần mềm lấy ID sản phẩm được chọn	
4. Phần mềm kiểm tra các đơn hàng có sản phẩm	
5. Trả về true, phần mềm thực hiện xóa sản phẩm	
6. Phần mềm quay lại trang “Quản lý sản phẩm”	

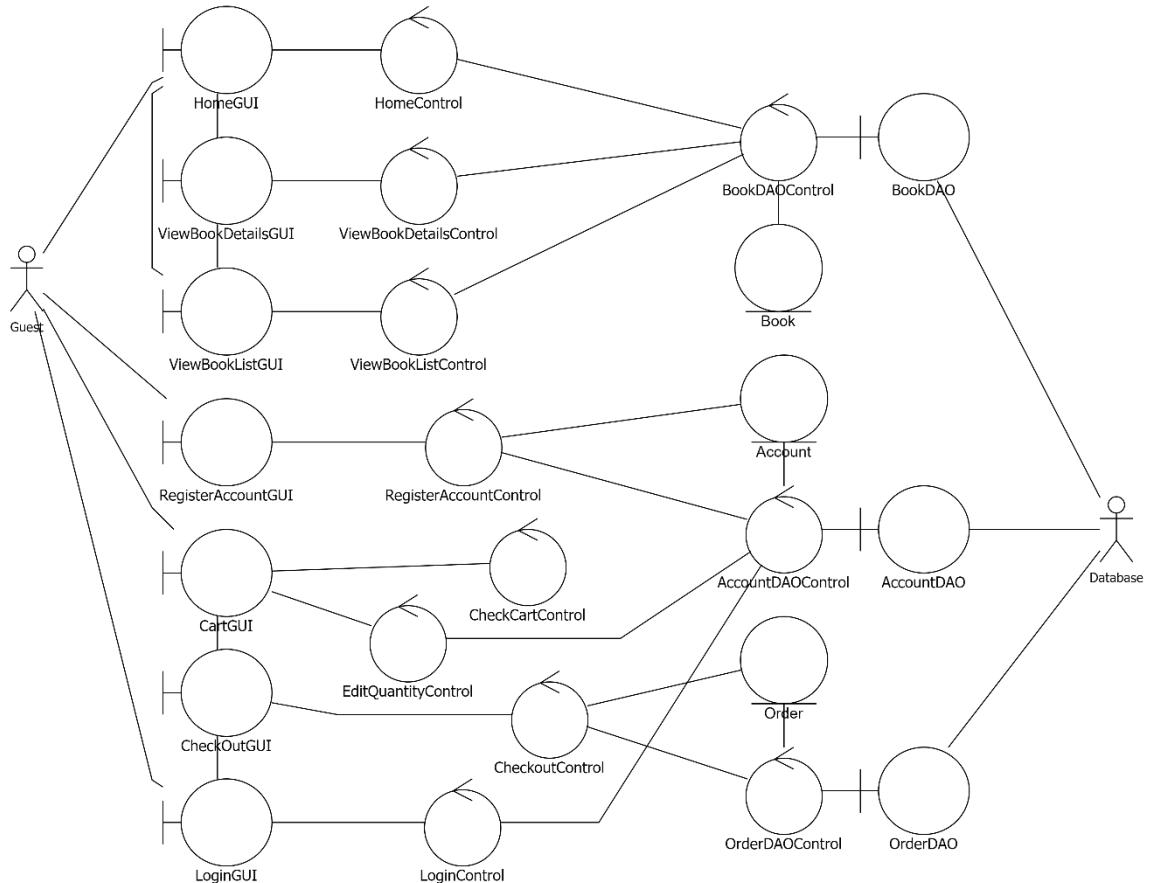
Scenarios 1: Quản trị viên xóa sản phẩm thành công

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

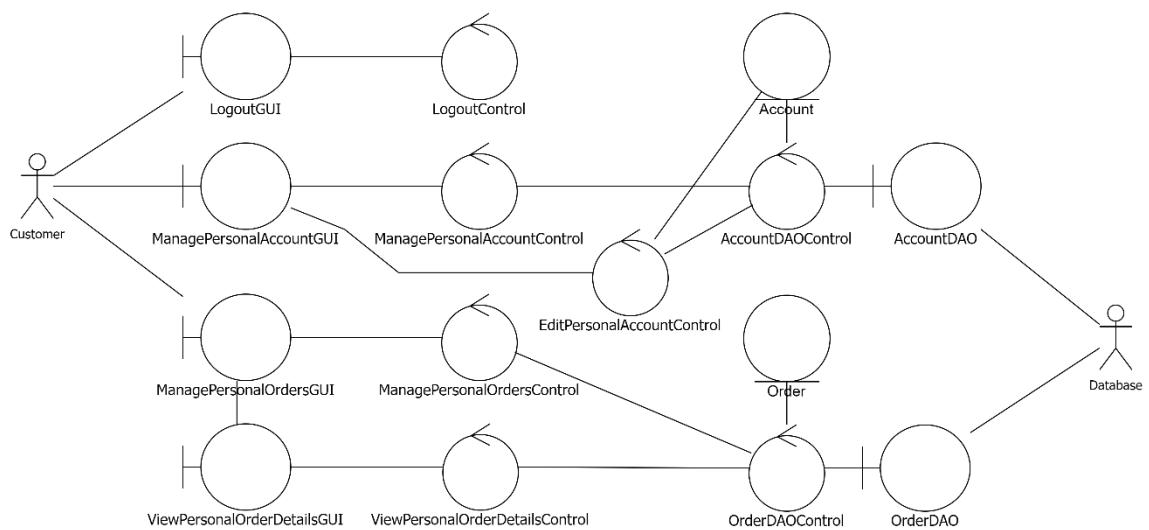
CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH

2.1. Sơ đồ phân tích đối tượng

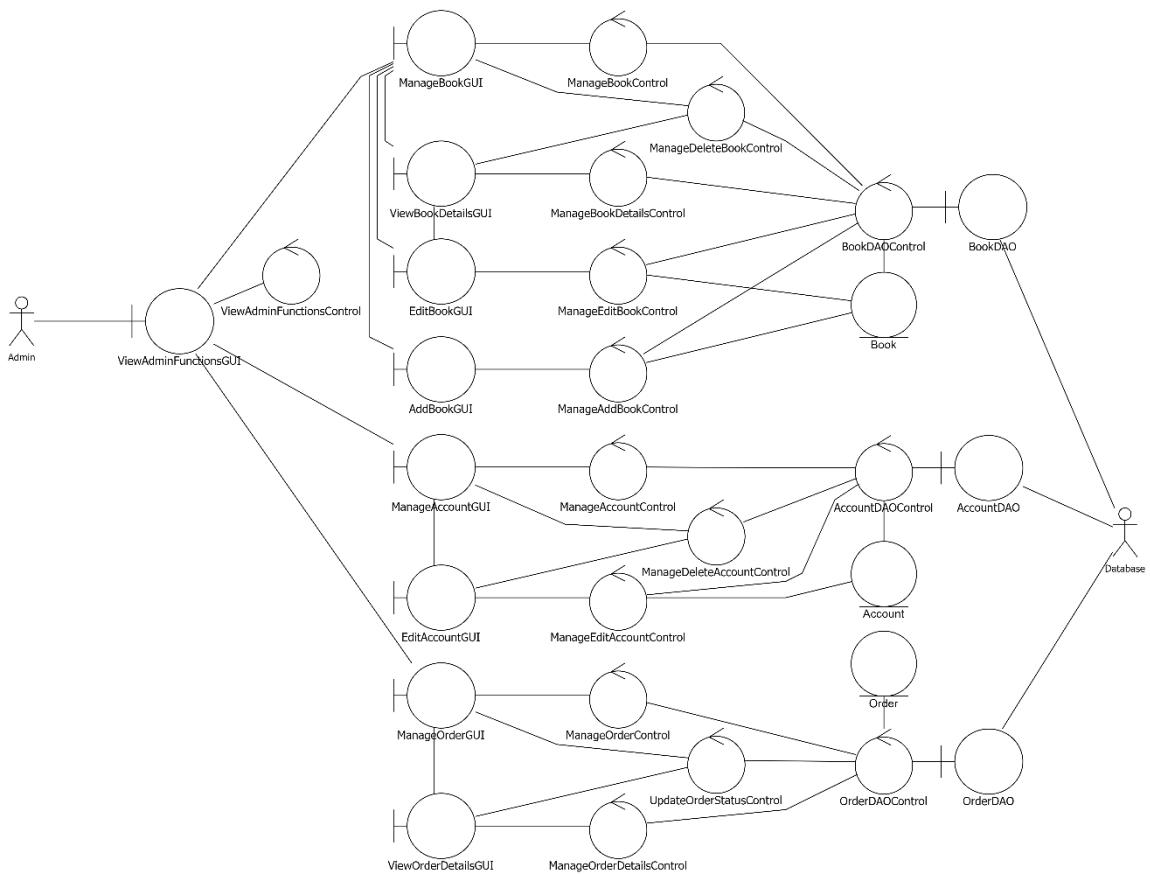
2.1.1. Khách hàng không đăng kí (Guest)



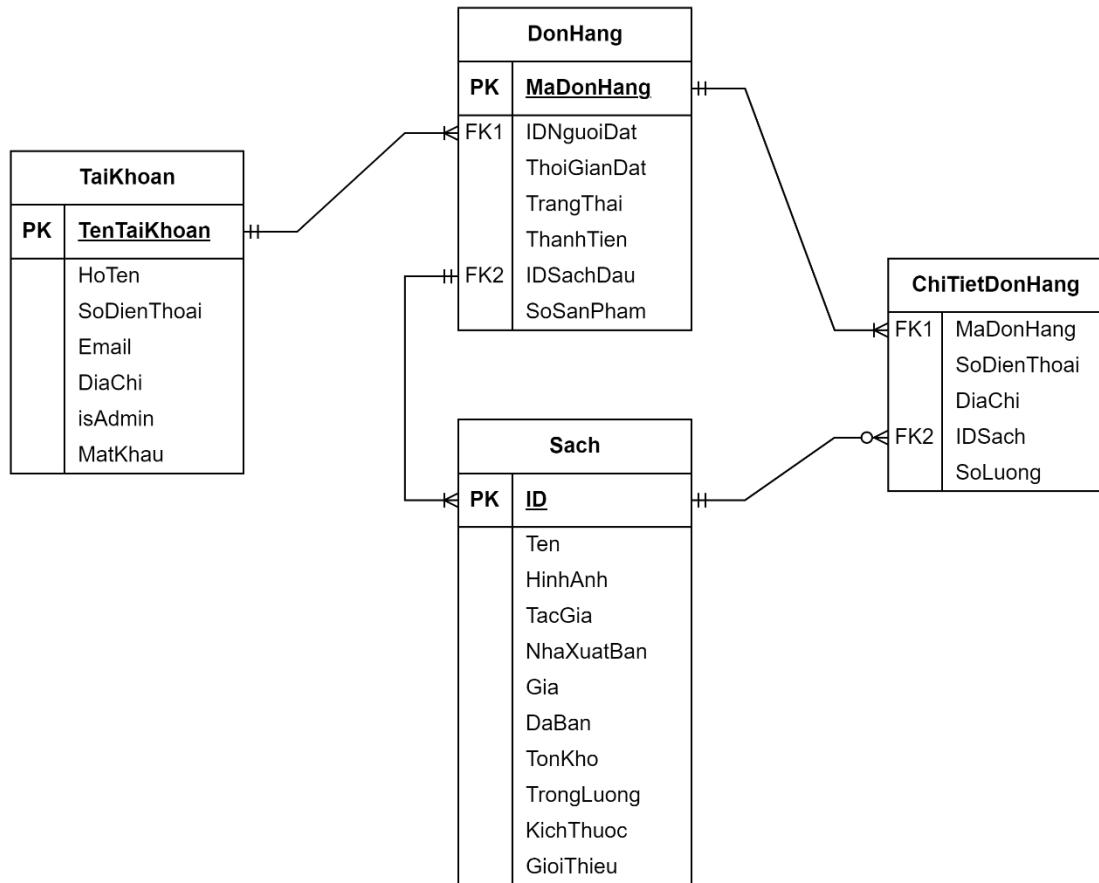
2.1.2. Khách hàng đã đăng kí (Customer)



2.1.3. Quản trị viên (Admin)



2.2. Sơ đồ ERD (Entity Relationship Diagram)



CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ

3.1. Kiến trúc phần mềm

3.1.1. Kiến trúc Client - Server

Kiến trúc Client-Server là một mô hình phần mềm quan trọng, tạo nên sự tương tác giữa hai thành phần chính: máy chủ và máy khách. Máy chủ, nơi chứa dịch vụ, tài nguyên, và dữ liệu, đảm nhận nhiều trách nhiệm như xử lý logic kinh doanh và quản lý cơ sở dữ liệu. Trong khi đó, máy khách là người sử dụng dịch vụ, tương tác trực tiếp với giao diện người dùng và gửi yêu cầu đến máy chủ.

3.1.2. Kiến trúc phân lớp (Layered Architecture)

Kiến trúc phân lớp là một mô hình thiết kế trong đó hệ thống được chia thành các lớp, mỗi lớp thực hiện một chức năng cụ thể. Các lớp tương tác với nhau thông qua các phương thức. Kiến trúc phân lớp là một kiến trúc phổ biến vì nó dễ hiểu và dễ bảo trì.

Trong kiến trúc phân lớp không quy định số lớp nhưng trong phần mềm này được thiết kế thành ba lớp chính:

- **Lớp trình bày (Presentation):** Lớp trình bày chịu trách nhiệm giao tiếp với người dùng và hiển thị dữ liệu.
- **Lớp nghiệp vụ (Domain):** Lớp logic nghiệp vụ chịu trách nhiệm thực hiện các nghiệp vụ của hệ thống.
- **Lớp cơ sở dữ liệu (Persistence):** Lớp cơ sở dữ liệu chịu trách nhiệm lưu trữ dữ liệu của hệ thống.

Các lớp trong kiến trúc phân lớp có thể tương tác với nhau thông qua các phương thức. Một phương thức là một hàm được định nghĩa trong một lớp và có thể được gọi từ các lớp khác. Các phương thức được sử dụng để truyền dữ liệu giữa các lớp và để thực hiện các nghiệp vụ của hệ thống.

Kiến trúc phân lớp có một số ưu điểm, bao gồm:

- **Dễ hiểu và dễ bảo trì:** Kiến trúc phân lớp dễ hiểu và dễ bảo trì vì hệ thống được chia thành các thành phần nhỏ, độc lập.

- **Linh hoạt và dễ mở rộng:** Kiến trúc phân lớp linh hoạt và dễ mở rộng vì các lớp có thể được thêm vào hoặc xóa khỏi hệ thống mà không ảnh hưởng đến các lớp khác.

Kiến trúc phân lớp là một kiến trúc phần mềm mạnh mẽ và linh hoạt, có thể được sử dụng để phát triển các hệ thống phần mềm hiệu quả.

3.1.3. Kiến trúc hướng đối tượng (Object-Oriented Programming)

Kiến trúc hướng đối tượng (OOP) là một phương pháp tiếp cận thiết kế phần mềm trong đó các hệ thống được mô hình hóa thành các đối tượng. Một đối tượng là một thực thể có trạng thái và hành vi. Trạng thái là dữ liệu mà đối tượng lưu trữ. Hành vi là các phương thức mà đối tượng có thể thực hiện.

3.1.4. Kiến trúc RESTful API

RESTful API là một kiểu kiến trúc API dựa trên các nguyên tắc của REST (Representational State Transfer), được sử dụng để thiết kế các dịch vụ web một cách đơn giản, linh hoạt và hiệu quả. RESTful API thường được sử dụng để tạo ra các dịch vụ web cho việc truy cập dữ liệu và thực hiện các thao tác trên dữ liệu thông qua các giao thức HTTP.

Các đặc điểm chính của RESTful API bao gồm:

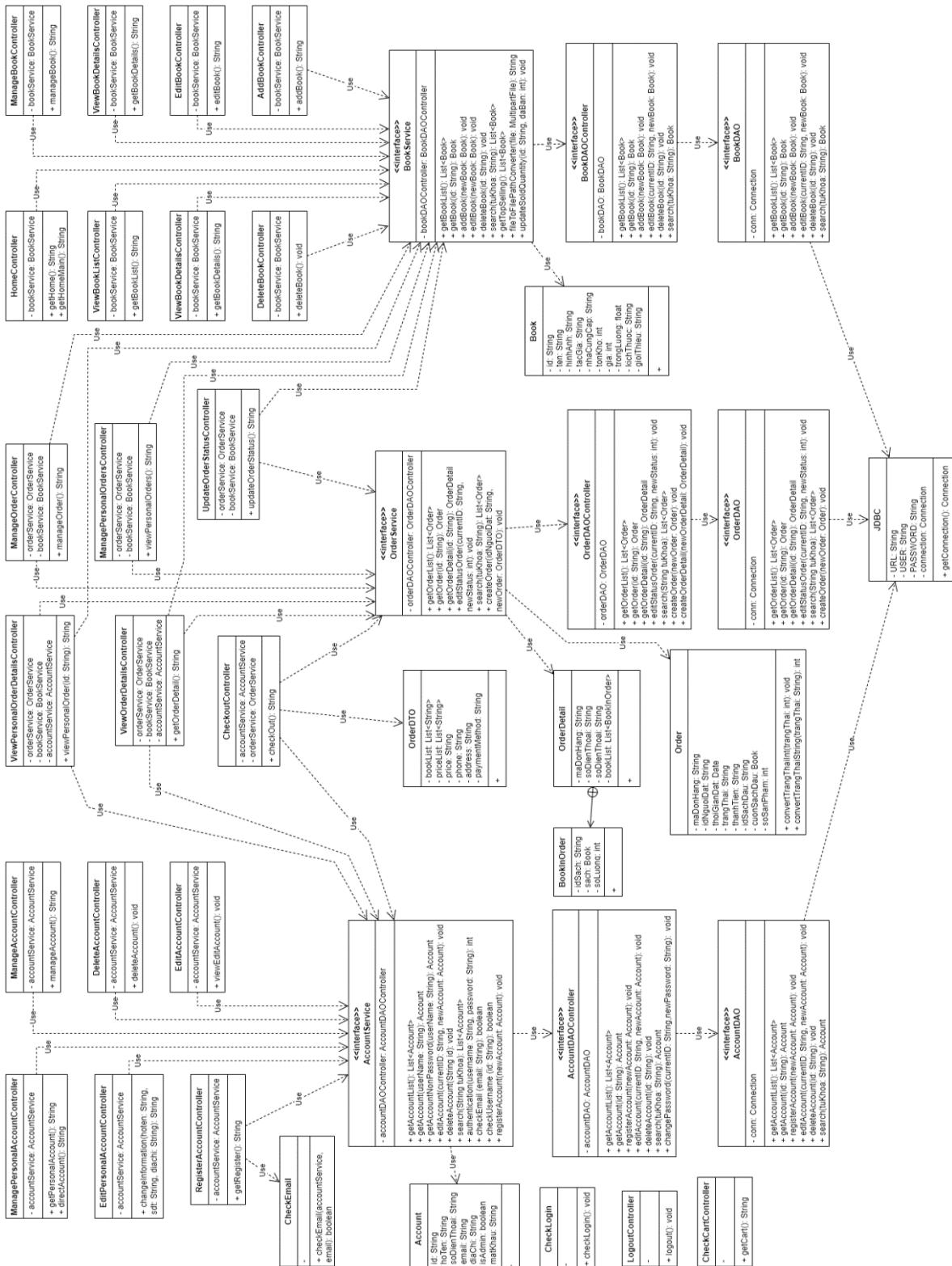
- Các Tài Nguyên (Resources): Trong RESTful API, các tài nguyên được xem như là các đối tượng hoặc dữ liệu mà người dùng có thể truy cập và thực hiện các thao tác trên chúng. Mỗi tài nguyên được định danh bằng một URI (Uniform Resource Identifier).
- Phương Thức HTTP: RESTful API sử dụng các phương thức HTTP như GET, POST, PUT, DELETE để thực hiện các thao tác khác nhau trên các tài nguyên. Ví dụ, GET được sử dụng để lấy thông tin về một tài nguyên, POST để tạo mới một tài nguyên, PUT để cập nhật một tài nguyên, DELETE để xóa một tài nguyên.
- Định Dạng Dữ Liệu: Dữ liệu truyền tải qua RESTful API thường được sử dụng các định dạng như JSON (JavaScript Object Notation) hoặc XML (eXtensible Markup Language) để đảm bảo tính linh hoạt và dễ đọc.

- Không Trạng Thái (Stateless): RESTful API không lưu trữ trạng thái của các yêu cầu trước đó của người dùng. Mỗi yêu cầu từ phía client phải chứa đủ thông tin cần thiết để server có thể hiểu và xử lý yêu cầu đó mà không cần dựa vào trạng thái trước đó.
- Có Tính Đại Diện (Representational): Dữ liệu được trả về từ RESTful API thường được biểu diễn theo định dạng phù hợp với client, ví dụ như JSON hoặc XML, để client có thể dễ dàng hiểu và xử lý.

Ưu điểm của RESTful API:

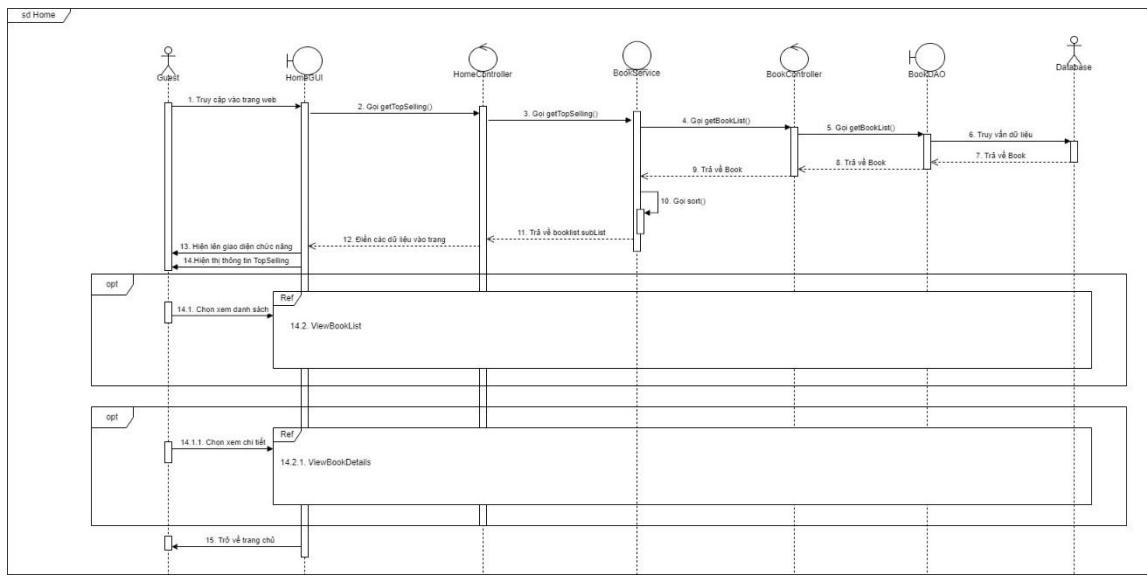
- Dễ Dàng Sử Dụng: RESTful API sử dụng các phương thức và tiêu chuẩn của HTTP, làm cho việc sử dụng và tích hợp trở nên dễ dàng.
- Tính Linh Hoạt và Mở Rộng: RESTful API cho phép mở rộng hệ thống một cách linh hoạt bằng cách thêm hoặc cập nhật các tài nguyên mà không cần thay đổi cấu trúc tổng thể của hệ thống.
- Tính Tương Thích: RESTful API có thể sử dụng được với nhiều loại ứng dụng và nền tảng khác nhau, từ web applications đến mobile apps và các dịch vụ IoT.
- RESTful API là một trong những kiểu kiến trúc API phổ biến nhất hiện nay, được sử dụng rộng rãi trong việc xây dựng các dịch vụ web và ứng dụng phần mềm.

3.2. Sơ đồ lớp

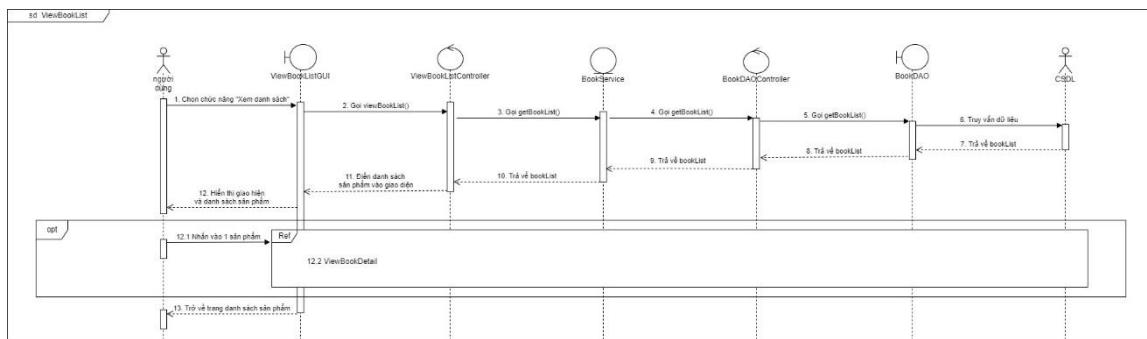


3.3. Sơ đồ tuần tự (Seqency Diagram)

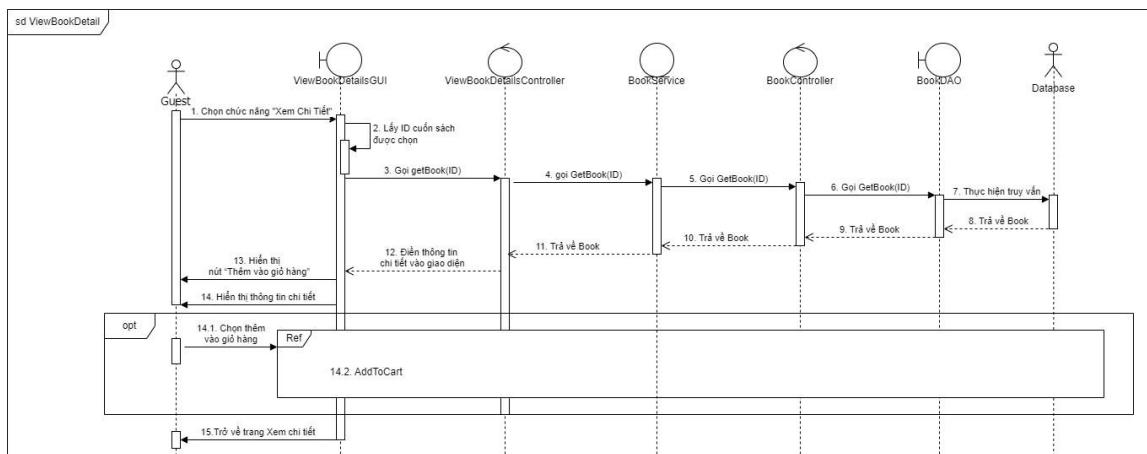
3.3.1. Xem trang chủ



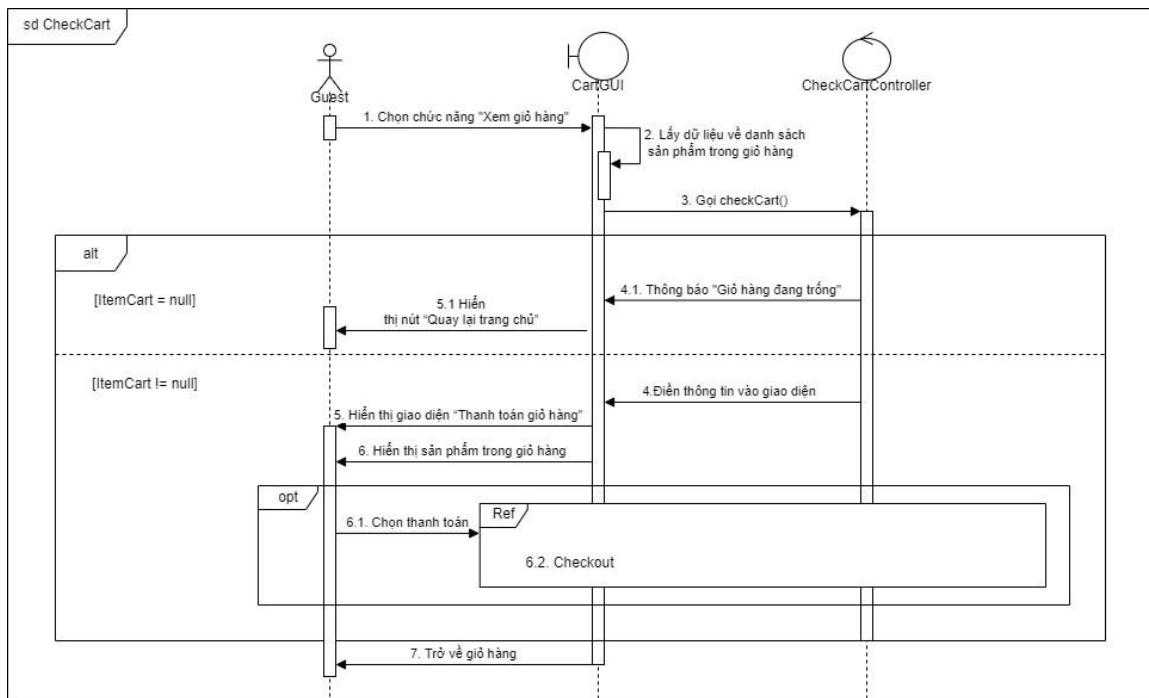
3.3.2. Xem danh sách



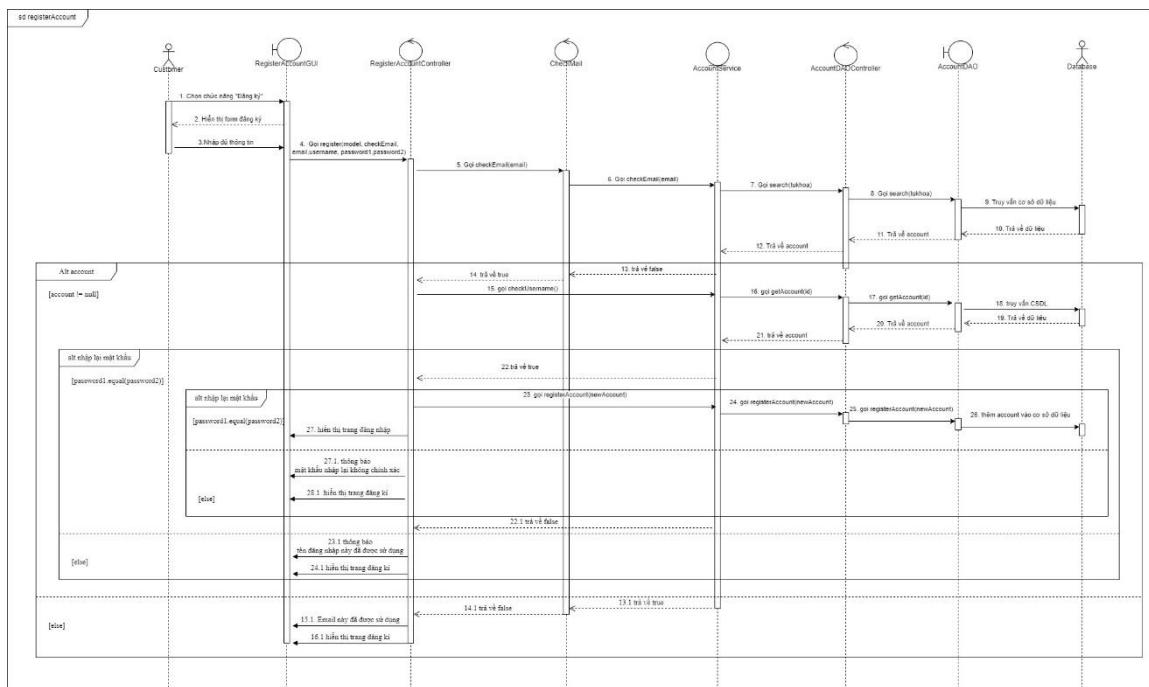
3.3.3. Xem chi tiết sản phẩm



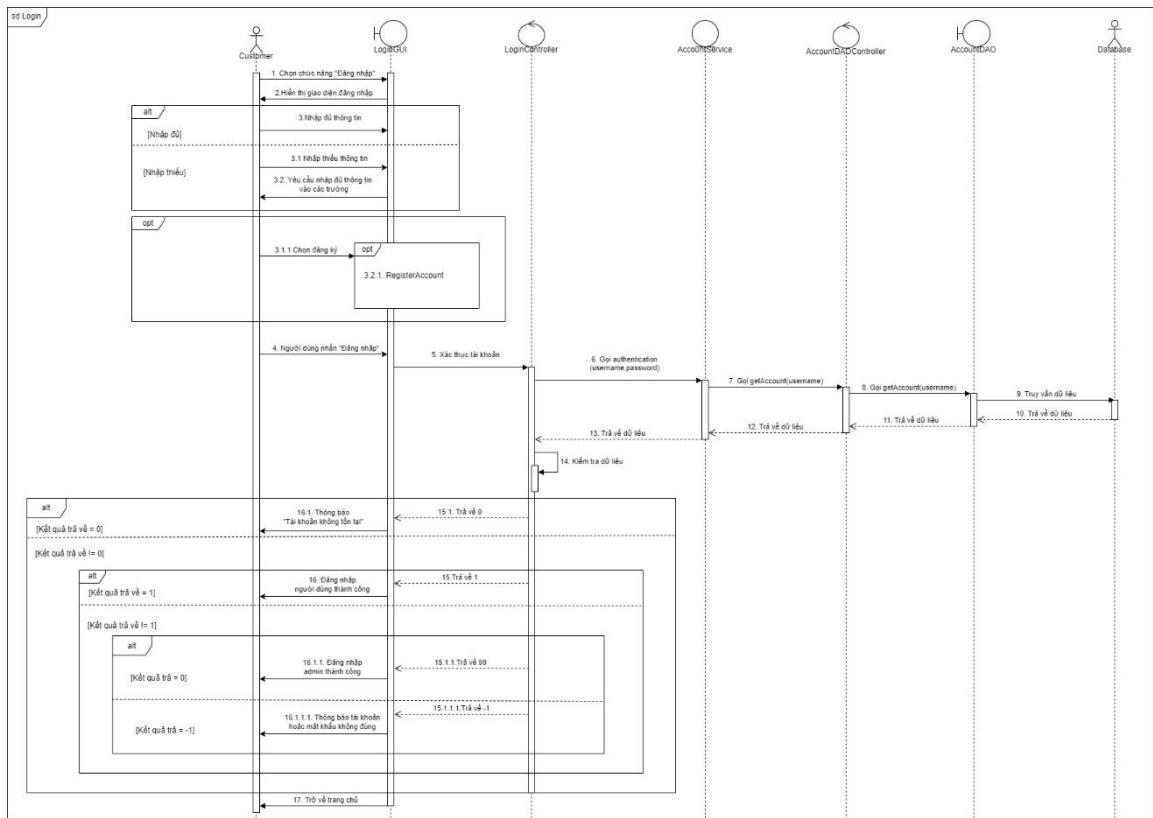
3.3.4. Xem giỏ hàng



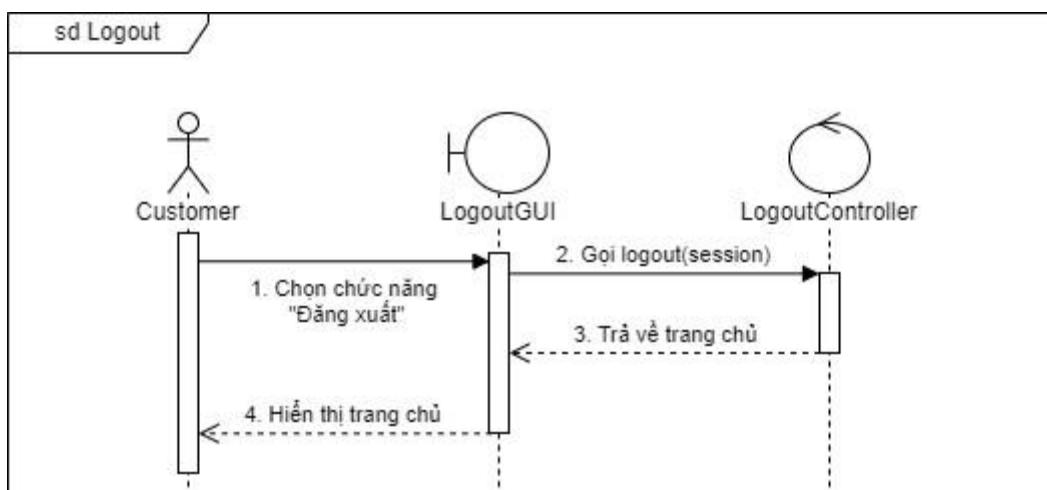
3.3.5. Đăng ký tài khoản



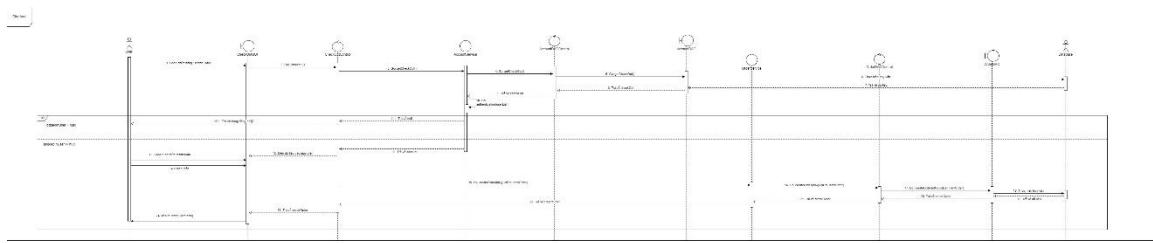
3.3.6. Đăng nhập



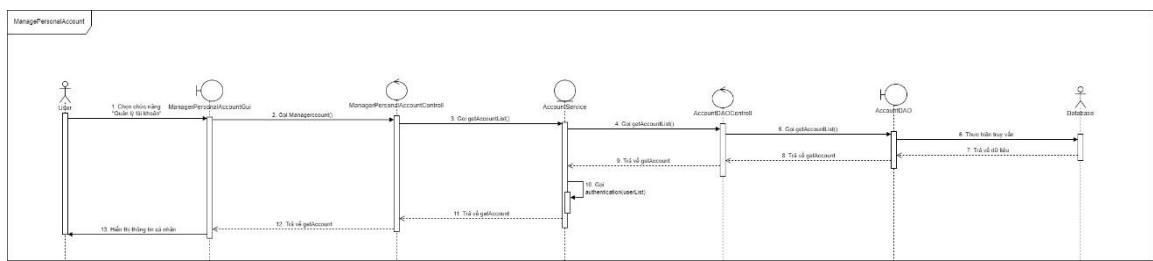
3.3.7. Đăng xuất



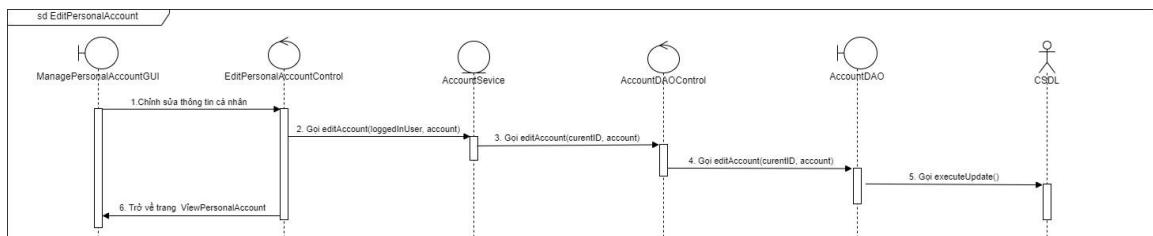
3.3.8. Thanh toán giỏ hàng



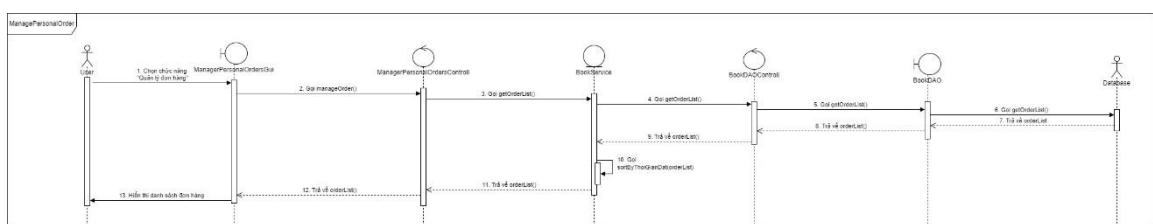
3.3.9. Quản lý tài khoản cá nhân



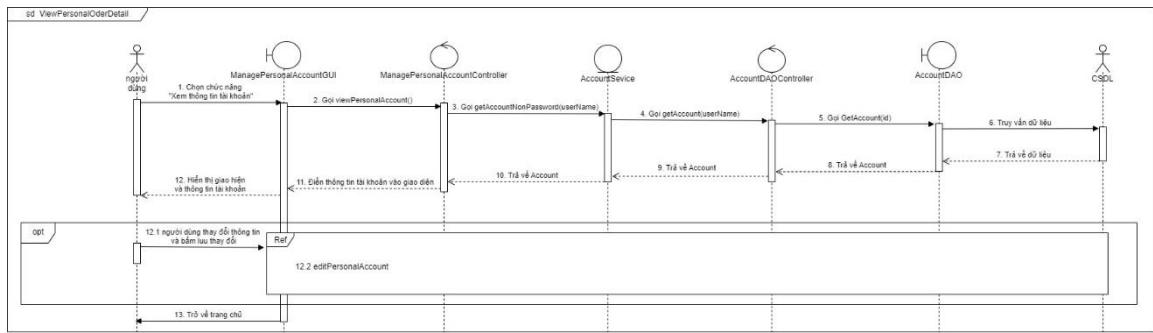
3.3.10. Chính sửa tài khoản cá nhân



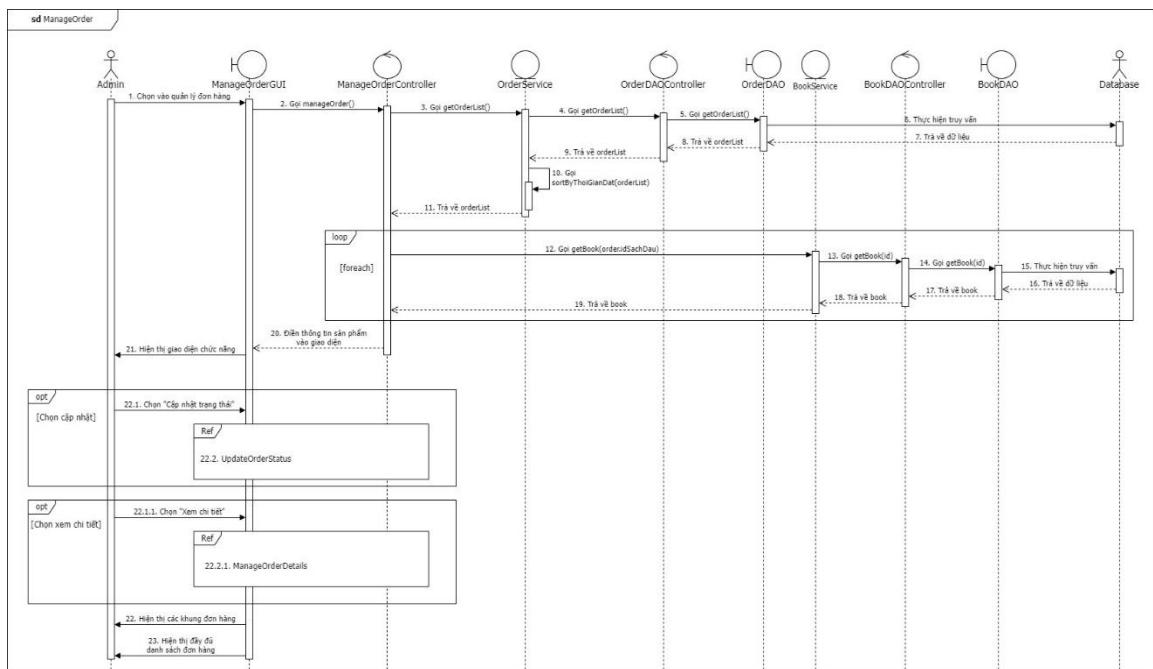
3.3.11. Quản lý đơn hàng cá nhân



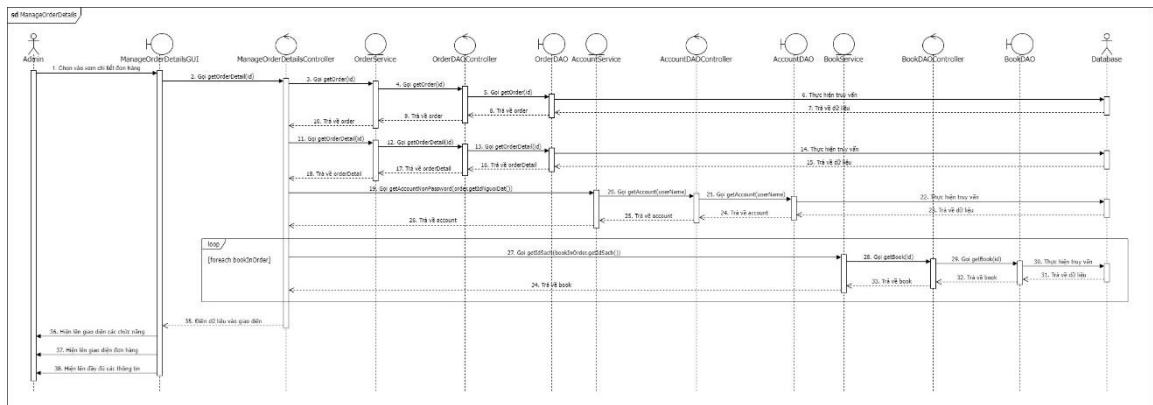
3.3.12. Xem chi tiết đơn hàng cá nhân



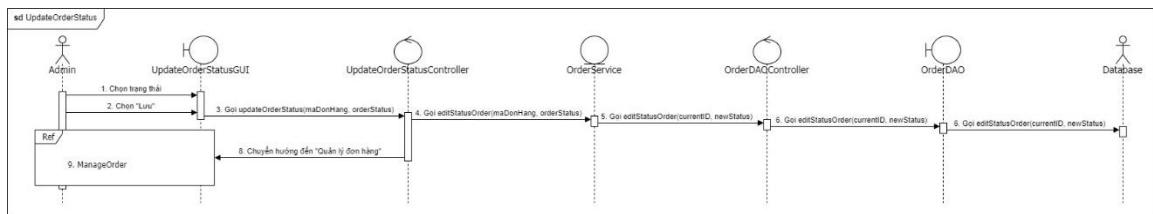
3.3.14. Quản lý đơn hàng



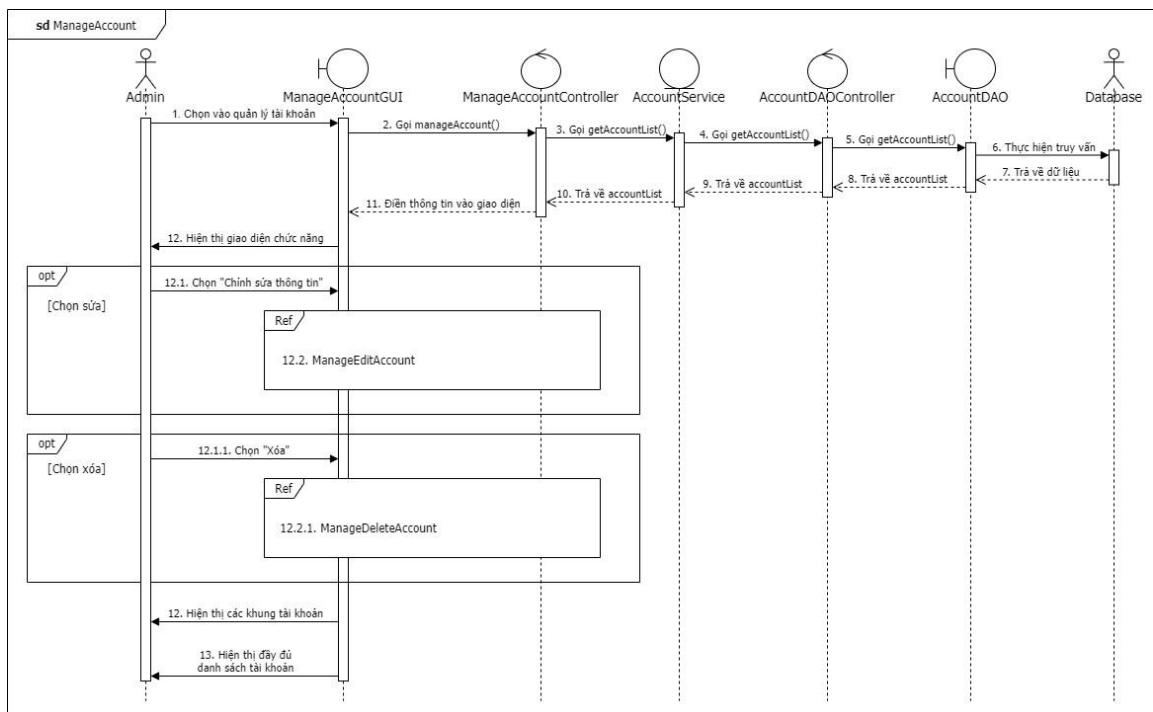
3.3.15. Xem chi tiết đơn hàng



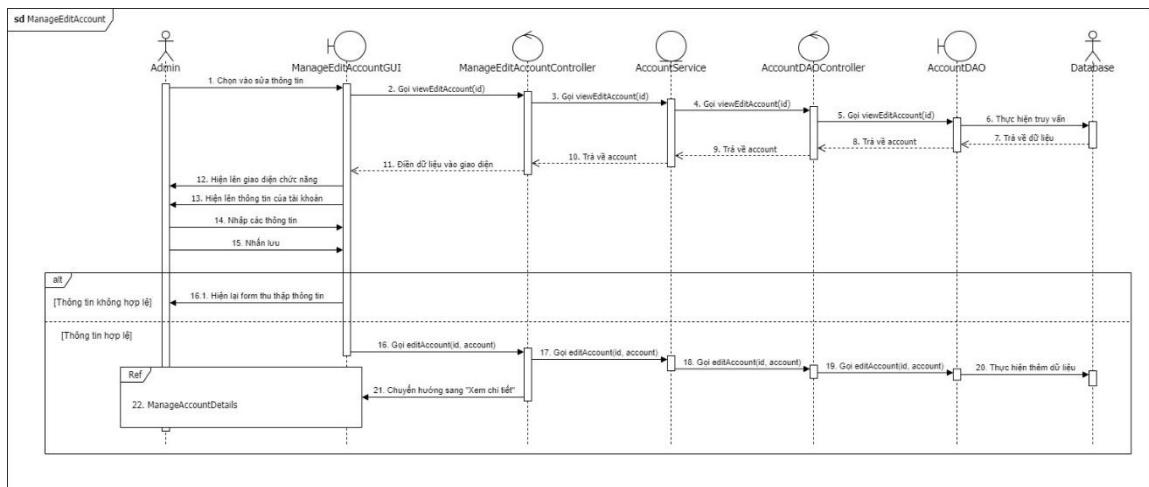
3.3.16. Cập nhật trạng thái đơn hàng



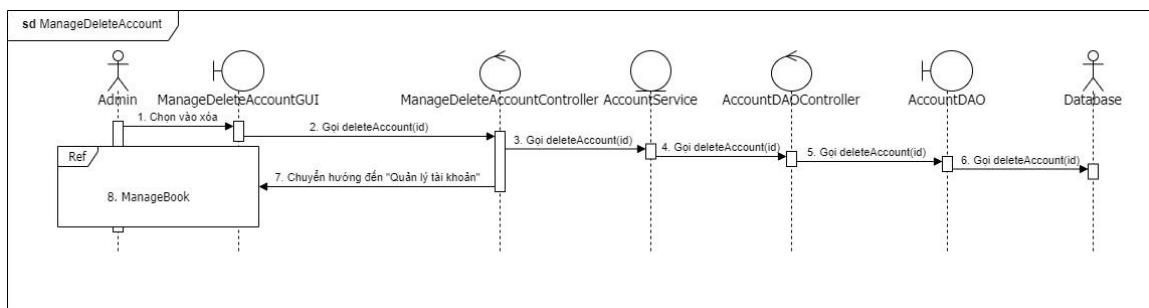
3.3.17. Quản lý tài khoản



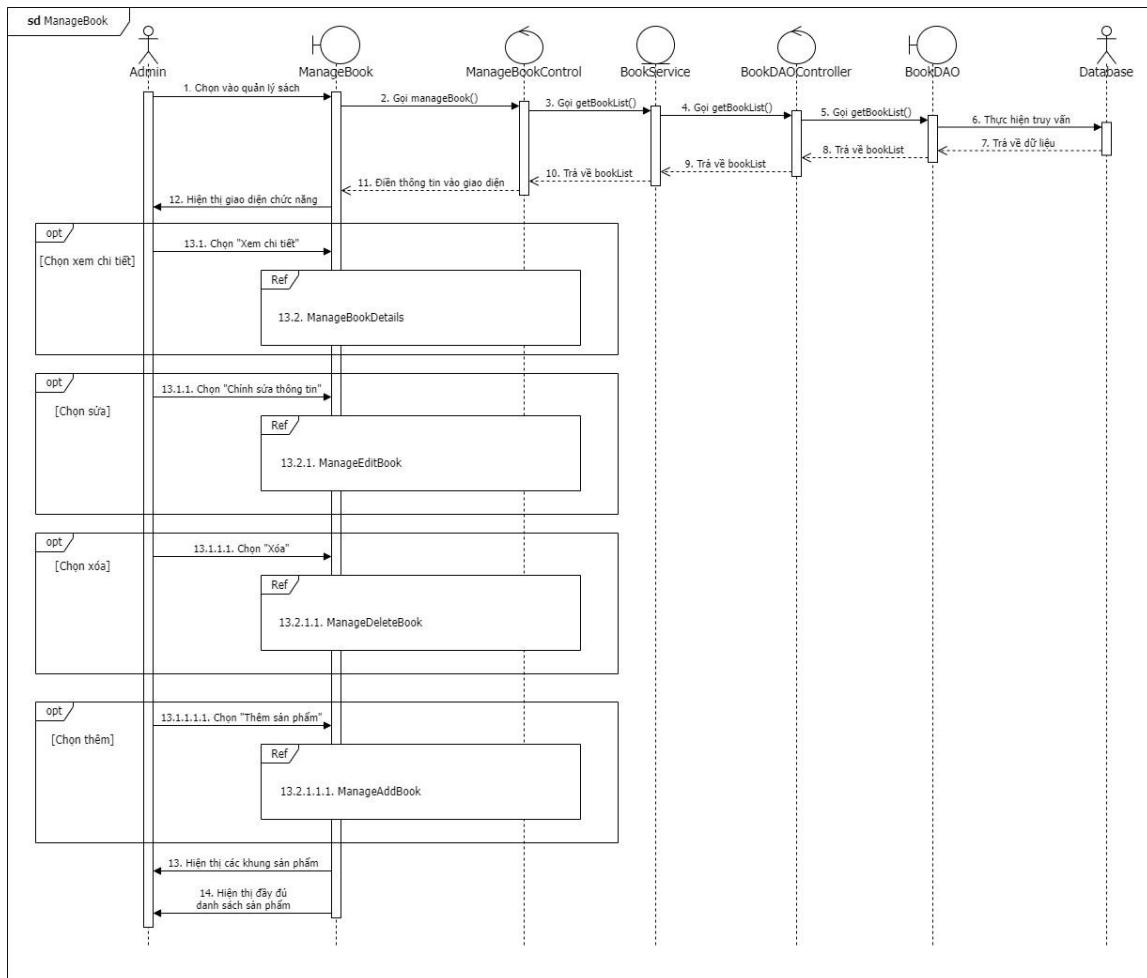
3.3.18. Chính sửa tài khoản



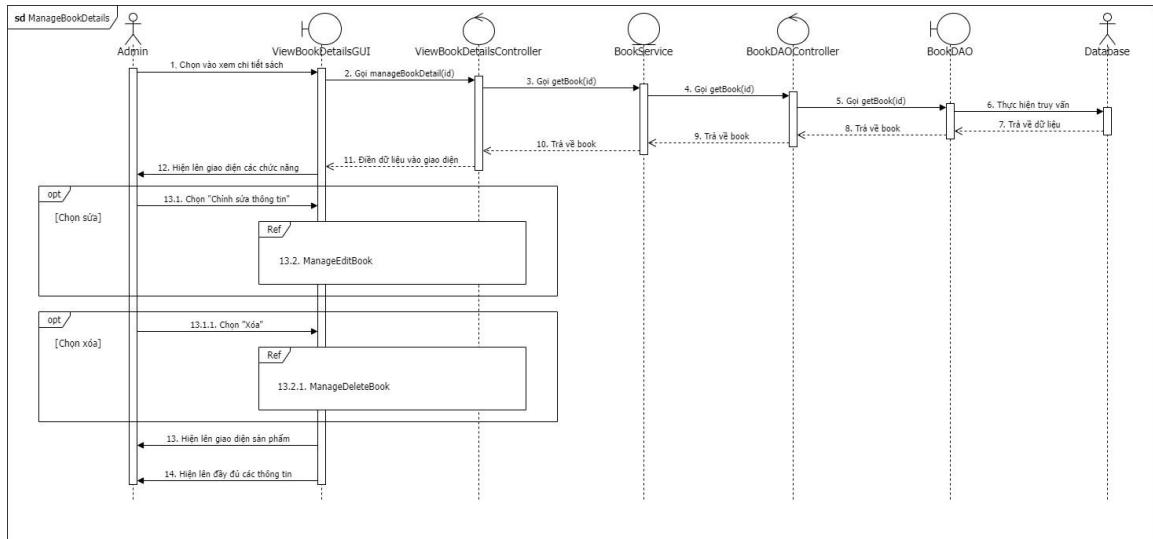
3.3.19. Xóa tài khoản



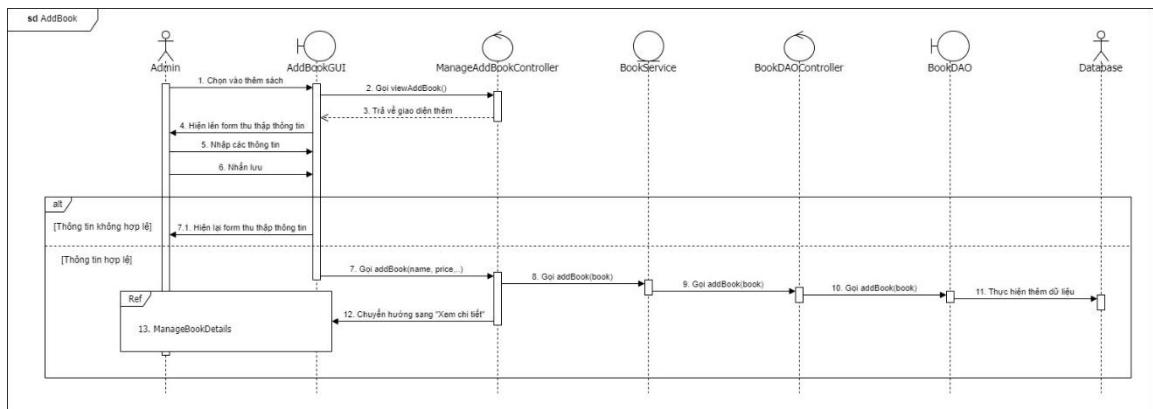
3.3.20. Quản lý sản phẩm



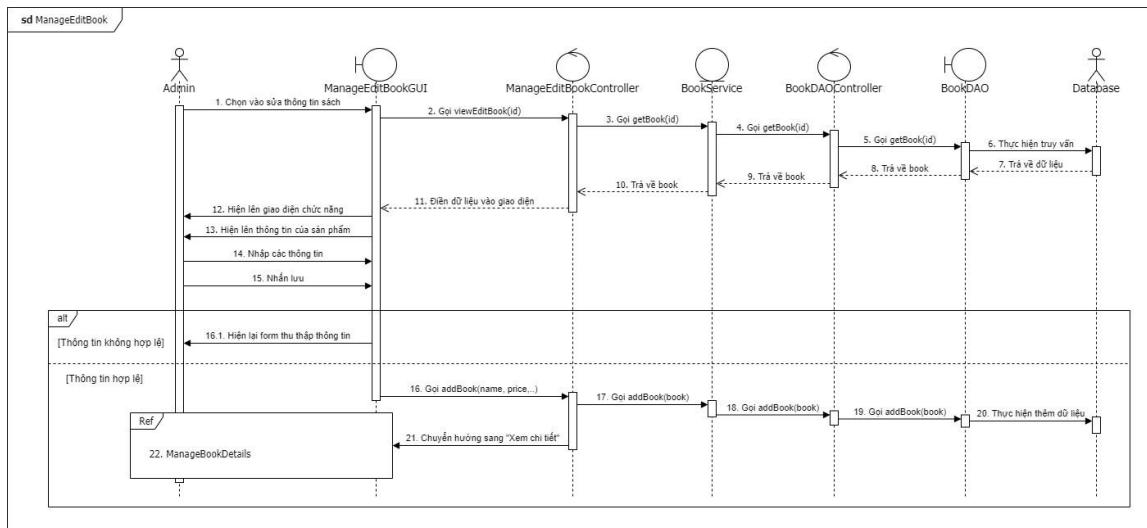
3.3.21. Xem chi tiết sản phẩm



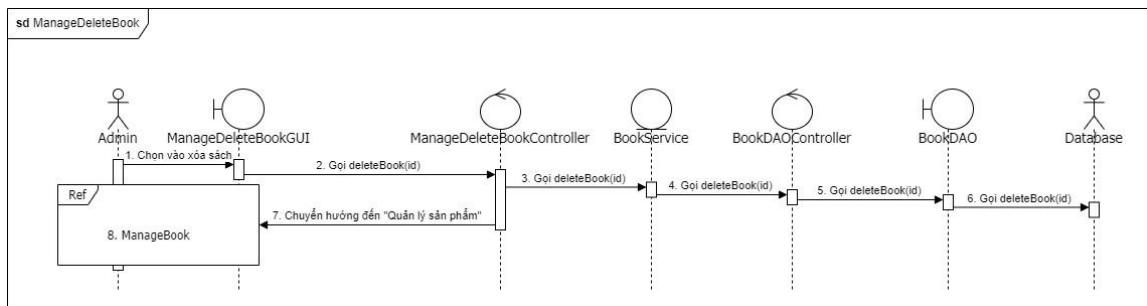
3.3.22. Thêm sản phẩm



3.3.23. Chính sửa sản phẩm



3.3.24. Xóa sản phẩm



3.4. Thiết kế giao diện

3.4.1. Sơ đồ màn hình Guest

3.4.1.1. Sơ đồ màn hình “Xem trang chủ”



3.4.1.2. Sơ đồ màn hình “Xem chi tiết”



3.4.1.3. Sơ đồ màn hình “Đăng ký”

Mẫu đăng ký:

Đăng ký	
Gmail	Nhập gmail
Tên	Nhập tên tài khoản
Mật khẩu	Nhập mật khẩu
	Nhập lại mật khẩu
Địa chỉ	Nhập địa chỉ
Số điện thoại	Nhập số điện thoại
Đăng ký	

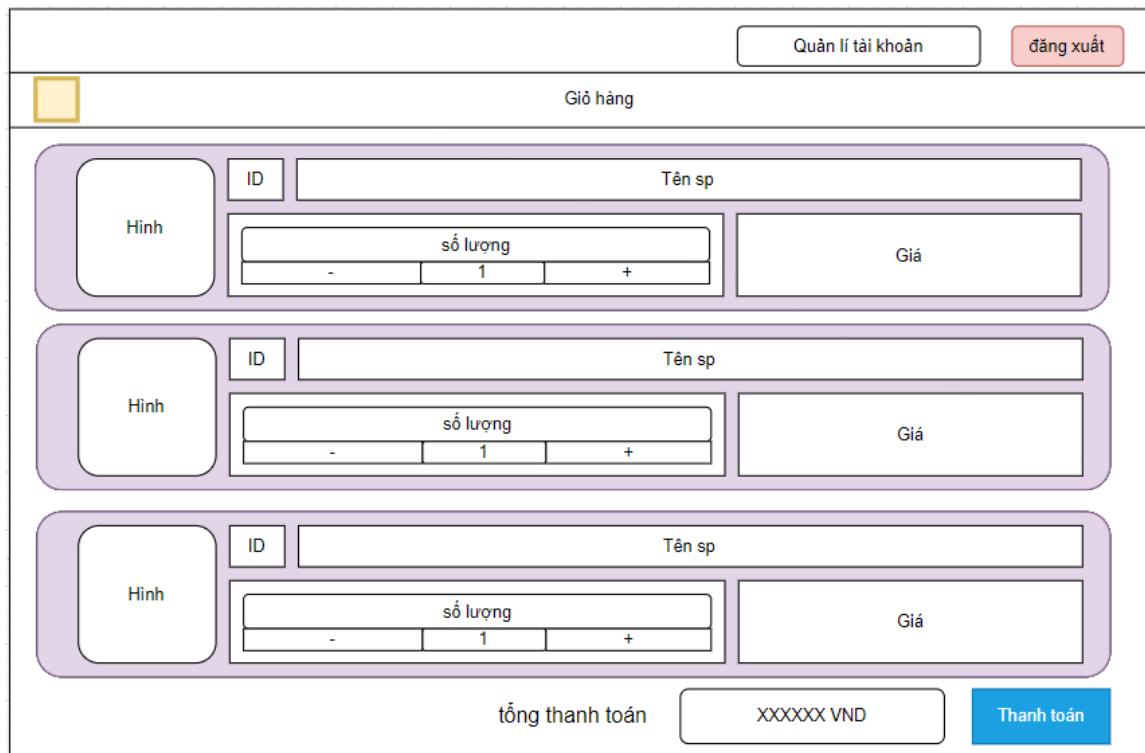
3.4.1.4. Sơ đồ màn hình “Đăng nhập”



Mô hình sơ đồ của giao diện đăng nhập. Giao diện có tiêu đề “Đăng nhập” ở trên cùng. Phía dưới là hai ô input: “Nhập tài khoản gmail” và “Nhập password”. Cuối cùng là một nút “Đăng nhập” màu xanh lá cây.

3.4.2. Sơ đồ màn hình Customer

3.4.2.1. Sơ đồ màn hình “Xem giỏ hàng”



Mô hình sơ đồ của giao diện Xem giỏ hàng. Giao diện có tiêu đề “Giỏ hàng” và hai nút “Quản lý tài khoản” và “đăng xuất” ở trên cùng. Dưới đây là danh sách các sản phẩm trong giỏ hàng, hiển thị 3 dòng. Mỗi dòng sản phẩm bao gồm ảnh (“Hình”), ID, tên sản phẩm (“Tên sp”), số lượng (máy tính) với nút điều chỉnh (“-”, “1”, “+”), và giá (“Giá”). Tuy nhiên, chỉ có “Hình” và “ID” là hiển thị rõ ràng. Cuối cùng là tổng thanh toán (“tổng thanh toán”), giá trị “XXXXXX VND”, và nút “Thanh toán”.

3.4.2.2. Sơ đồ màn hình “Thanh toán giỏ hàng”

The wireframe shows a payment screen with the following components:

- Header: "Quản lý tài khoản" and "đăng xuất".
- Title: "Thanh toán".
- Section: "Thông tin khách hàng" (Customer Information) containing:
 - Tên người nhận: Nguyễn Văn A
 - Gmail: ANguyen@gmail.com
 - Địa chỉ giao hàng: 2xx Quang Trung, Phường 10, Gò Vấp
 - Số điện thoại: 0123456789
- Section: "Chọn hình thức thanh toán" (Select payment method) containing:
 - MOMO
 - COD
- Buttons at the bottom:
 - Thanh toán (Green)
 - Hủy (Red)

3.4.2.3. Sơ đồ màn hình “Quản lý tài khoản”

The wireframe shows an account management screen with the following components:

- Header: "Quản lý tài khoản" and "đăng xuất".
- Title: "QUẢN LÝ TÀI KHOẢN".
- Profile picture placeholder: "avt".
- User information:
 - Tên: Nguyễn Văn A
 - Số điện thoại: 0123456789
 - Địa chỉ: 2xx Quang Trung, Phường 10, Gò Vấp
 - Gmail: ANguyen@gmail.com
- Action buttons:
 - Xóa tài khoản (Orange)
 - Chỉnh sửa thông tin (Green)
- Text at the bottom: "Màn hình quản lý tài khoản".

Chỉnh sửa thông tin

Tên tài khoản	Nguyễn Văn A
Địa chỉ	2xx Quang Trung, Phường 10, Gò Vấp
Số điện thoại	0123456789
Ảnh đại diện	<input type="file" value="chon file"/>

Bạn có chắc muốn xóa tài khoản này?

3.4.3. Sơ đồ màn hình Admin

3.4.3.1. Sơ đồ màn hình “Trang chủ Admin”

Quản lý tài khoản đăng xuất

QUẢN LÝ TÀI KHOẢN

avt

Nguyễn Văn A

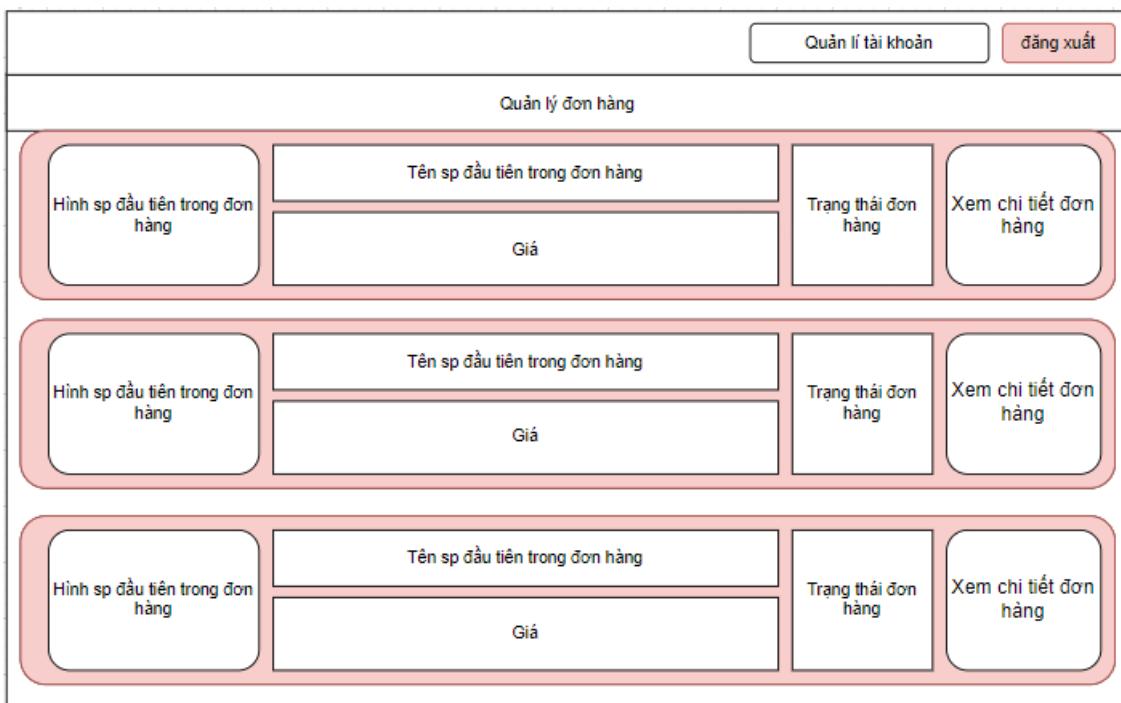
Số điện thoại: 0123456789

Địa chỉ: 2xx Quang Trung, Phường 10, Gò Vấp

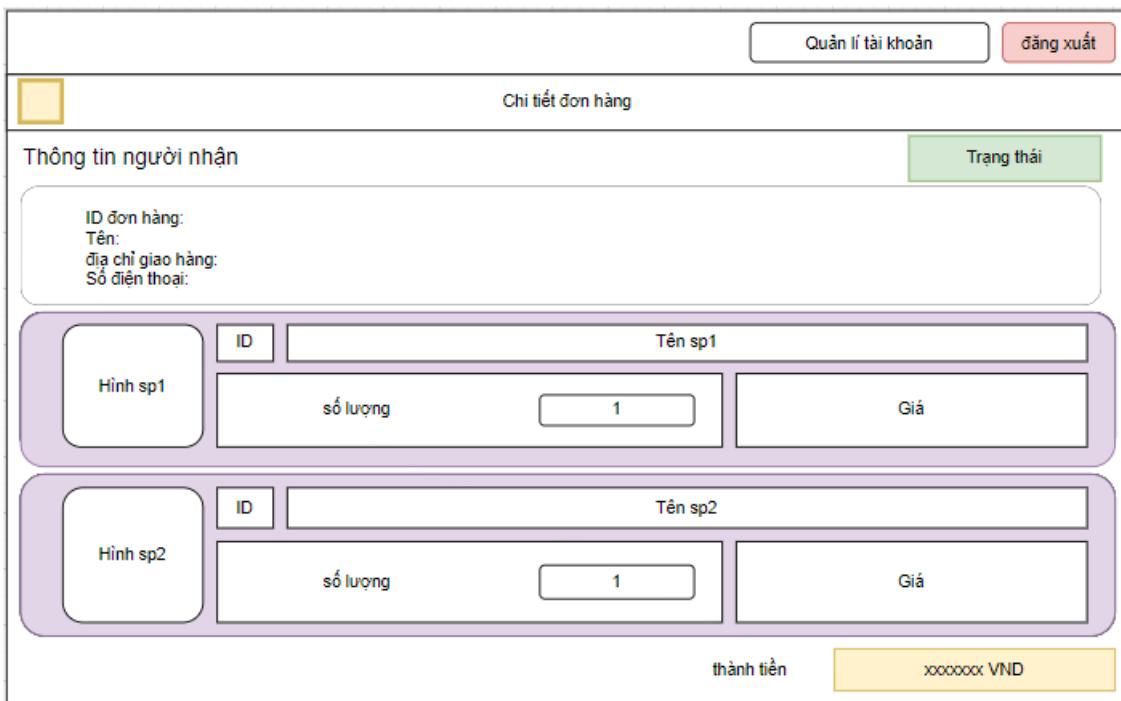
Gmail: ANguyen@gmail.com

Màn hình quản lý tài khoản

3.4.3.2. Sơ đồ màn hình “Quản lý đơn hàng”



3.4.3.4. Sơ đồ màn hình “Chi tiết đơn hàng”



CHƯƠNG 4. CÀI ĐẶT THỬ NGHIỆM

4.1. Cài đặt

– Bảng phân công cài đặt:

STT	Công việc	Người thực hiện
1	Thiết kế dữ liệu	Thịnh, Thuận
2	Thiết kế giao diện	Thuận
3	Thiết kế xử lý	Thịnh, Chiến, Dân
4	Cài đặt	Thịnh, Chiến, Dân, Thuận
5	Viết báo cáo	Chiến
6	Kiểm tra chương trình	Thịnh, Chiến, Dân, Thuận

– Danh sách tình trạng cài đặt các chức năng (mức độ hoàn thành):

STT	Chức năng	Mức độ hoàn thành	Ghi chú
1	Bộ chức năng của Guest	100%	
2	Bộ chức năng của Customer	100%	
3	Bộ chức năng của Adminim	100%	

4.2 Các thử nghiệm

4.2.1. Bảng dữ liệu CSDL

4.2.1.1. Bảng dữ liệu DonHang

Column Name	Datatype
MaDonHang	VARCHAR(8)
IDNguoiDat	VARCHAR(255)
ThoiGianDat	DATETIME
TrangThai	INT(11)
ThanhTien	INT(11)
IDSachDau	VARCHAR(8)
SoSanPham	INT(11)

Bảng dữ liệu này lưu trữ thông tin về các đơn hàng trong trang web bao gồm các thông tin quan trọng như mã đơn hàng (khóa chính), ID người đặt (khóa ngoại), thời gian đặt, trạng thái, thành tiền, ID sách đầu (khóa ngoại), số sản phẩm.

4.2.1.2. Bảng dữ liệu Sach

Column Name	Datatype
ID	VARCHAR(8)
Ten	VARCHAR(255)
HinhAnh	VARCHAR(255)
TacGia	VARCHAR(255)
NhaXuatBan	VARCHAR(255)
Gia	INT(11)
DaBan	INT(11)
TonKho	INT(11)
TrongLuong	DECIMAL(4,1)
KichThuoc	VARCHAR(255)
GioiThieu	VARCHAR(255)

Bảng dữ liệu này lưu trữ thông tin về cuốn sách có trong trang web bao gồm các thông tin quan trọng như ID (khóa chính), tên, hình ảnh, tác giả, nhà xuất bản, giá, đã bán, tồn kho, trọng lượng, kích thước, giới thiệu.

4.2.1.3. Bảng TaiKhoan

Column Name	Datatype
TenTaiKhoan	VARCHAR(255)
HoTen	VARCHAR(255)
SoDienThoai	VARCHAR(15)
Email	VARCHAR(255)
DiaChi	VARCHAR(255)
isAdmin	TINYINT(1)
MatKhau	VARCHAR(255)

Bảng dữ liệu này lưu trữ thông tin về các tài khoản bao gồm các thông tin quan trọng như tên tài khoản (khóa chính), họ tên, số điện thoại, email, đại chỉ, có phải admin hay không, mật khẩu.

4.2.1.4. Bảng ChiTietDonHang

Column Name	Datatype
MaDonHang	VARCHAR(8)
SoDienThoai	VARCHAR(15)
DiaChi	VARCHAR(255)
IDSach	VARCHAR(8)
SoLuong	INT(11)

4.2.2. Chức năng xem trang chủ

Người dùng truy cập vào trang website của cửa hàng TikiTaka

Giao diện này chứa các hình ảnh nổi bật của cửa hàng, ngoài ra giao diện còn chứa thêm 5 sản phẩm nổi bật của cửa hàng, giao diện trang chủ còn có các chức năng chính của cửa hàng như đăng nhập đăng ký,... Trang chủ còn chứa thêm thông tin cửa hàng như địa chỉ, chính sách hỗ trợ, chăm sóc khách hàng,....

The screenshot shows the homepage of the TikiTaka website. At the top, there is a navigation bar with a logo, a search bar, and buttons for 'Đăng nhập' (Login) and 'Đăng ký' (Register). Below the navigation bar is a promotional banner for ZaloPay and FahaSa with a discount code 'FHS20K'. The main content area features a section titled 'SÁCH MỚI NỔI BẬT' (New & Notable Books) displaying five book covers with their titles and prices (e.g., 'Computer Networking: Principles, Protocols and Practice' at 60,000đ). Below this is a 'Xem thêm' (View more) button. The footer contains links to various services like 'DỊCH VỤ' (Services), 'HỖ TRỢ' (Support), and 'TÀI KHOẢN CỦA TÔI' (My Account), along with social media icons and payment method logos (Momo).

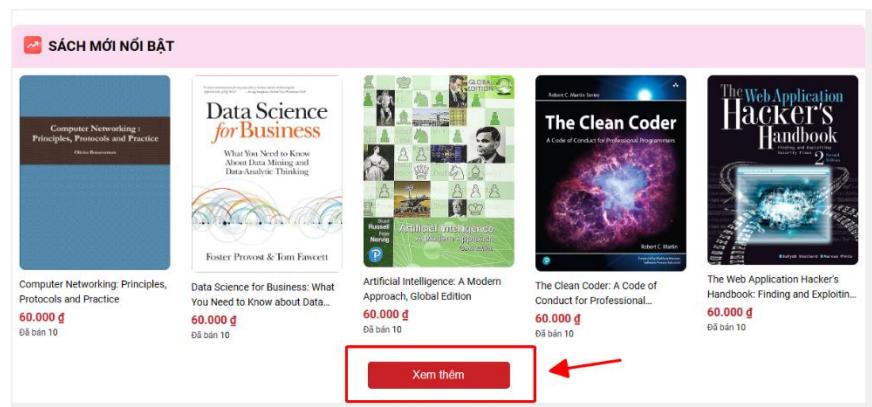
Ở trang chủ người dùng có thể dùng các chức năng cơ bản của trang web nhưng việc thanh toán giỏ hàng thì cần phải thực hiện chức năng đăng nhập.

Việc thêm sản phẩm vào giỏ hàng sẽ lưu vào session của trang web nên việc thêm vào giỏ hàng sẽ được sử dụng ngay cả khi không đăng nhập.

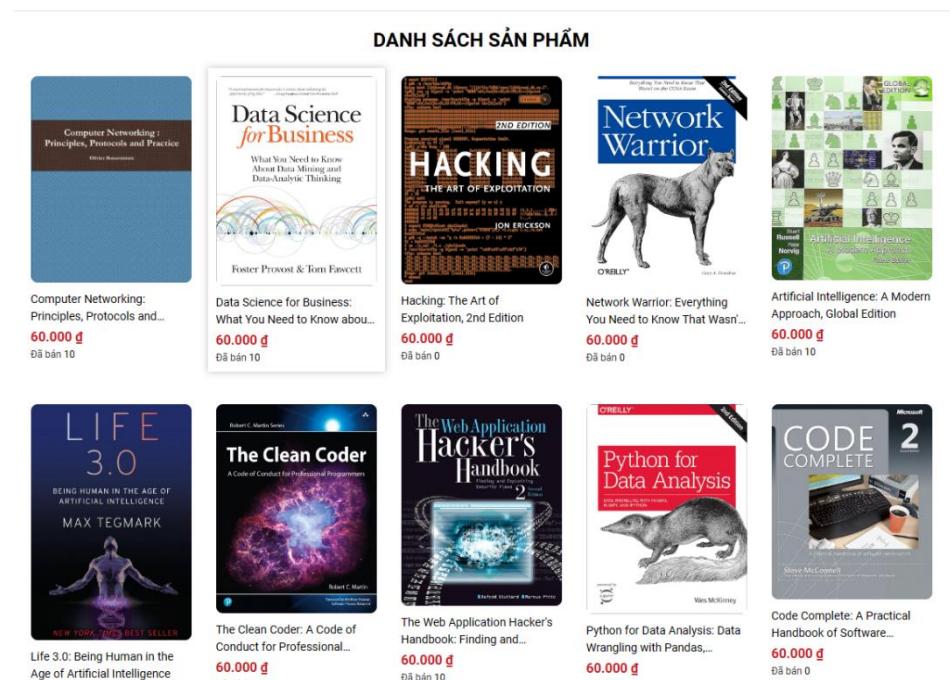
4.2.3. Chức năng xem danh sách

Chức năng "Xem danh sách" trong trang website cho phép người dùng hiển thị ra tất cả mặt hàng của shop đang được bày bán. Phần được hiển thị sẽ gồm tên cuốn sách, giá thành và số lượng đã bán

Khi thực hiện chức năng xem danh sách ta chỉ việc bấm vào “Xem thêm” ở cuối trang



Sau khi bấm vào xem thêm trang website sẽ trả về dữ liệu tất cả các sản phẩm của shop



4.2.5. Chức năng xem chi tiết

Chức năng “Xem chi tiết” có thể thực hiện ngay ở trang chủ hoặc xem danh sách sản phẩm.

Chức năng này cho phép người dùng có thể xem thông tin chi tiết của sản phẩm nào đó chỉ bằng cách bấm vào sản phẩm mà người dùng muốn xem. Xem chi tiết sẽ hiện ra tất cả thông tin của một cuốn sách ngoài ra người dùng có thể thực hiện cả chức năng thêm vào giỏ hàng ở trang xem chi tiết

Khi chọn di chuột vào sản phẩm người dùng muốn xem nó sẽ được đẩy lên.



Người dùng bấm vào cuốn sách để hiện ra thông tin chi tiết của cuốn sách

The screenshot shows the product detail page for 'Computer Networking: Principles, Protocols and Practice'. At the top, there is a navigation bar: Trang chủ > Danh sách sản phẩm > Computer Networking: Principles, Protocols and Practice. Below the navigation is the product thumbnail, title, author, price (60.000đ), and a 'Thêm vào giỏ hàng' button. To the right of the thumbnail, there is detailed product information: Nhà cung cấp: Nhà xuất bản 3, Tác giả: Tác giả 3, and a rating of ★★★★☆ Đánh Giá: 4/5. Below this is a table titled 'Thông tin sản phẩm' containing the following data:

Mã hàng	BEVKS715
Tên Nhà Cung Cấp	Nhà xuất bản 3
Tác giả	Tác giả 3
Trọng lượng (gr)	0.0
Kích Thước Bao Bì	
Giới thiệu	Giới thiệu cho cuốn sách 3

At the bottom of the page, there is a note: Giá sản phẩm trên TikiTaka.com đã bao gồm thuế theo luật hiện hành. Bên cạnh đó, tuỳ vào loại sản phẩm, hình thức và địa chỉ giao hàng mà có thể phát sinh thêm chi phí khác như phí đóng gói, phí vận chuyển, phí hàng cồng kềnh,... Chính sách khuyến mãi trên TikiTaka.com không áp dụng cho Hệ thống Nhà sách TikiTaka trên toàn quốc.

Ở trang xem chi tiết sẽ có tất cả thông tin của một cuốn sách như tên sách, nhà cung cấp, tác giả,..

4.2.6. Chức năng thêm vào giỏ hàng

Chức năng “Thêm giỏ hàng” chỉ có thể thực hiện khi người dùng đang ở trang chi tiết

Chức năng này cho phép người dùng có thể thêm cuốn sách mà mình yêu thích vào giỏ hàng để có thể lưu trữ cho lần sau có thể mua. Ngoài ra chức năng thêm giỏ hàng chính là chức năng ép buộc cho việc thanh toán sản phẩm.

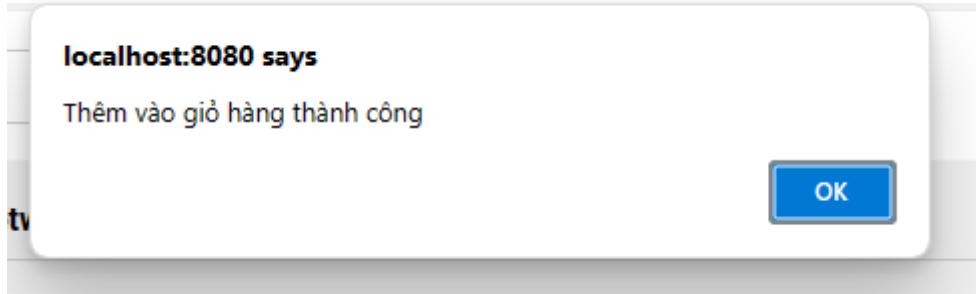
Chúng ta có thể thay đổi số lượng muốn sách thêm vào giỏ hàng bằng các mũi tên tương ứng



Sau khi chỉnh sửa số lượng như mong muốn thì ta bấm vào thêm giỏ hàng



Sau khi bấm vào giỏ hàng thì trang web sẽ hiển thị thông báo thêm sản phẩm thành công và đồng thời sản phẩm sẽ được lưu vào session của trang web và được hiển thị trong mục giỏ hàng



4.2.7. Chức năng xem giỏ hàng

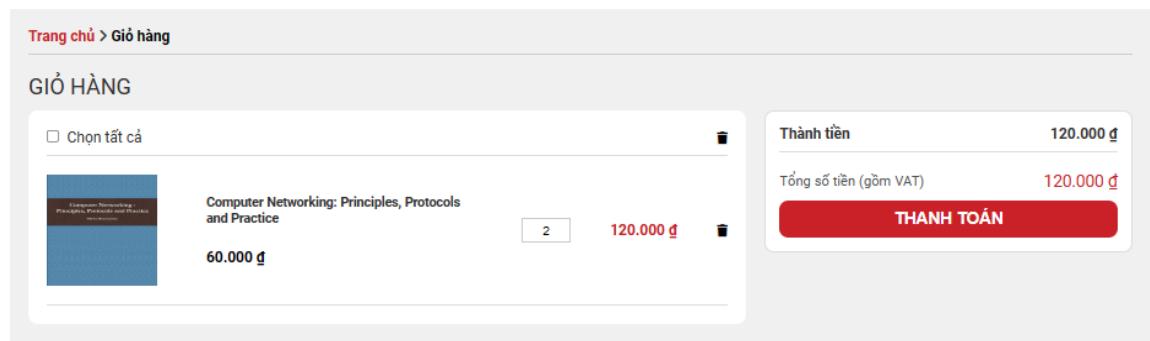
Chức năng “Thêm giỏ hàng” sẽ được thực hiện khi người dùng bấm vào icon giỏ hàng

Chức năng này cho phép người dùng xem các danh sách sản phẩm mà bản thân đã thêm giỏ hàng

Người dùng bấm vào icon giỏ hàng của trang website



Sau khi bấm vào thì tất cả sản phẩm trong giỏ hàng của bạn sẽ được hiện ra



Trang chủ > Giỏ hàng

GIỎ HÀNG

Chọn tất cả

Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

60.000 ₫

2 120.000 ₫

Thành tiền 120.000 ₫

Tổng số tiền (gồm VAT) 120.000 ₫

THANH TOÁN

Ở trang xem giỏ hàng thì sản phẩm chỉ hiện tên sản phẩm, giá bán và số lượng sách bạn muốn mua. Ngoài ra trong giỏ hàng còn hiện ra số tiền của đơn hàng, tổng số tiền của đơn hàng và chức năng thanh toán.

4.2.8. Chức năng thêm

Người dùng muốn xem chi tiết sản phẩm đó chỉ việc bấm vào cuốn sách

Trang chủ > Danh sách sản phẩm > Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

Computer Networking: Principles, Protocols and Practice
Nhà cung cấp: Nhà xuất bản 3
Tác giả: Tác giả 3
★★★★☆ Dánh Giá: 4/5
60.000 đ
- 1 +
Thêm vào giỏ hàng

Thông tin sản phẩm	
Mã hàng	BEVKS715
Tên Nhà Cung Cấp	Nhà xuất bản 3
Tác giả	Tác giả 3
Trọng lượng (gr)	0.0
Kích Thước Bao Bì	
Giới thiệu	Giới thiệu cho cuốn sách 3

Giá sản phẩm trên TikiTaka.com đã bao gồm thuế theo luật hiện hành. Bên cạnh đó, tuỳ vào loại sản phẩm, hình thức và địa chỉ giao hàng mà có thể phát sinh thêm chi phí khác như

Trang web sẽ hiển thị các thông tin cấu trúc cuốn sách như tên, nhà cung cấp, giá tiền,...

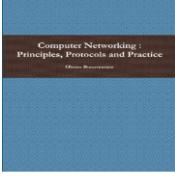
Ngoài ra ở xem chi tiết ta có thể thêm sách vào giỏ hàng với số lượng tùy ý của người dùng,

4.2.9. Chức năng chỉnh sửa số lượng

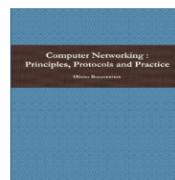
Chức năng “Chỉnh sửa số lượng” chỉ được thực hiện khi người dùng đang ở trong giỏ hàng và có sản phẩm trong giỏ hàng

Chức năng này cho phép người dùng chỉnh sửa số lượng của sản phẩm mà người dùng mong muốn, ngoài ra người dùng có thể xóa sản phẩm nếu như họ không có nhu cầu nữa

Chọn tất cả X

	Computer Networking: Principles, Protocols and Practice 60.000 ₫	1	120.000 ₫ X
---	---	----------	---

Chọn tất cả X

	Computer Networking: Principles, Protocols and Practice 60.000 ₫	2	120.000 ₫ X
---	---	----------	---



Chưa có sản phẩm trong giỏ hàng của bạn.

[MUA SẮM NGAY](#)

4.2.10. Chức năng đăng ký

Chức năng “đăng ký” sẽ được thực hiện khi người dùng bấm vào nút đăng ký

Chức năng này cho phép người dùng chưa có tài khoản đăng ký tài khoản của bản thân mình nhằm thực hiện được chức năng đăng nhập

Người dùng bấm vào button đăng ký



Trang web sẽ hiện ra form đăng ký

Đăng kí

Email*:

Tên đăng nhập*:

Mật khẩu*:

Nhập lại mật khẩu*:

Đã có tài khoản? [Đăng nhập tại đây](#)

Khi nhập thông tin hợp lệ và đăng ký thành công thì trang website sẽ chuyển hướng sang trang đăng nhập

Đăng ký

Email*:

chienpx2@gmail.com

Tên đăng nhập*:

chieen

Mật khẩu*:

.....

Nhập lại mật khẩu*:

.....

Đăng ký

Đã có tài khoản? [Đăng nhập tại đây](#)

[< Trở về trang chủ](#)

Đăng nhập

Email hoặc tên đăng nhập*:

Mật khẩu*:

Đăng nhập

Thành viên mới? [Đăng kí tại đây](#)

4.2.11. Chức năng đăng nhập

Chức năng “Đăng nhập” sẽ được thực hiện sau khi người dùng bấm vào button đăng nhập hoặc sau khi người dùng đăng kí thành công

Chức năng này cho phép người dùng đăng nhập vào hệ thống để dùng các dữ liệu cá nhân của bản thân và thực hiện các chức năng nâng cao so với khi chưa đăng nhập

Người dùng hiện đúng thông tin vào form đăng nhập thì trang web sẽ chuyển hướng về trang thông tin tài khoản nhằm mục đích cho người dùng mới có thể nhập đủ thông tin của bản thân

[< Trở về trang chủ](#)

Đăng nhập

Email hoặc tên đăng nhập*:

Mật khẩu*:

[Đăng nhập](#)

Thành viên mới? [Đăng ký tại đây](#)

TÀI KHOẢN

Thông tin tài khoản

Đơn hàng của tôi

THÔNG TIN TÀI KHOẢN

Họ và tên: Tester1

Số điện thoại: 0123456789

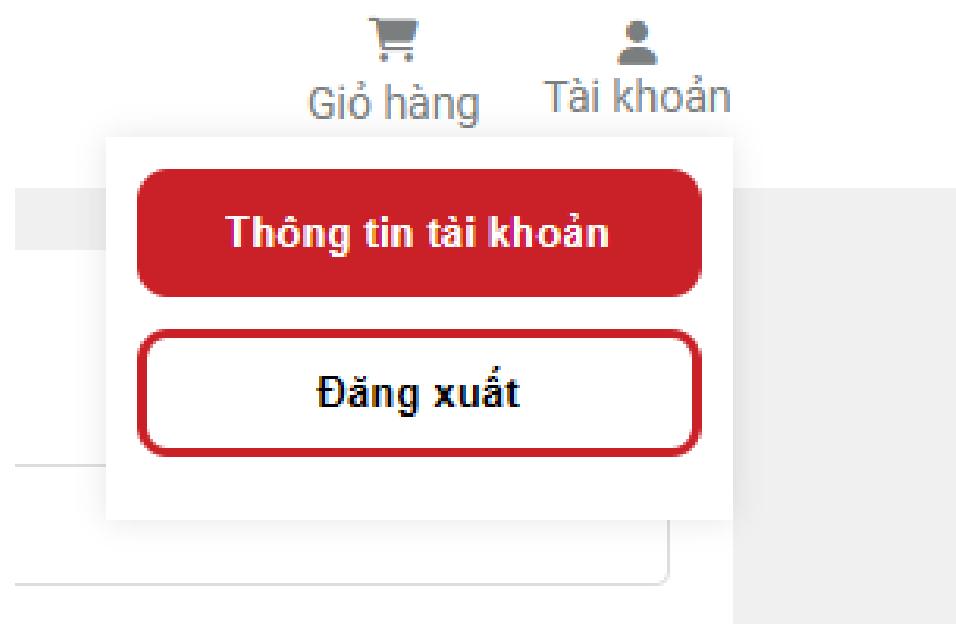
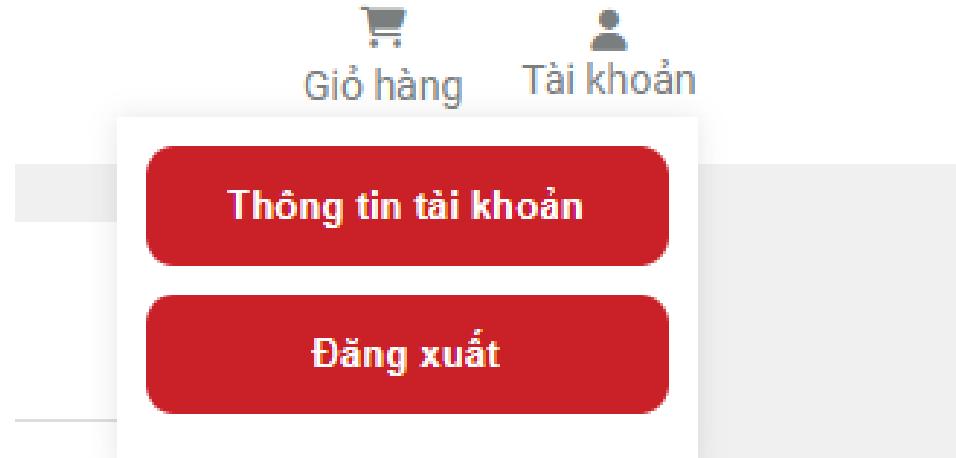
Địa chỉ: 371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q. Gò Váp, TP.HCM

Lưu thay đổi

4.2.12. Chức năng đăng xuất

Chức năng “Đăng xuất” sẽ được thực hiện nếu người dùng đăng nhập thành công. Chức năng đăng xuất sẽ được gọi tới khi người dùng trỏ tới mục tài khoản và chọn vào đăng xuất.

Sau khi đăng xuất tài khoản sẽ được thoát ra khỏi website nhưng người dùng vẫn tiếp tục sử dụng trang web với các tính năng cơ bản bình thường. Và sau khi đăng xuất trang web sẽ được chuyển tới trang xem danh sách



4.2.13. Chức năng thanh toán giỏ hàng

Chức năng “Thanh toán giỏ hàng” sẽ chỉ được thực thi khi người dùng đã đăng nhập thành công và có sản phẩm trong giỏ hàng

Ở chức năng này sẽ giúp người dùng thanh toán đơn hàng trong giỏ hàng

Người dùng có thể chọn 2 hình thức là thanh toán online hoặc cod, và có thể thay đổi lại thông tin nhận hàng

Sau khi đặt hàng thành công trang sẽ chuyên hướng qua trang đơn hàng để hiện thị thông tin của đơn hàng

Thành tiền	60.000đ
Tổng số tiền (gồm VAT)	60.000đ
THANH TOÁN	

Thông tin sản phẩm



Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

60.000 ₫ 1 60.000 ₫

Tạm tính: 60.000 ₫
Phí vận chuyển: 25.000đ
Tổng cộng: 85.000 ₫

THÔNG TIN THANH TOÁN

Họ và tên người nhận

phùng xuân chiến

Email

chienpx240503@gmail.com

Số điện thoại

0982451831

Địa chỉ

371, nguyen kiem, phuong 2 go vap

PHƯƠNG THỨC THANH TOÁN

Thanh toán khi nhận hàng (COD)

Momo

ĐẶT HÀNG



Tim kiem



Giỏ hàng Tài khoản

TÀI KHOẢN

Thông tin tài khoản

Đơn hàng của tôi

ĐƠN HÀNG CỦA TÔI

Mã đơn hàng: ORCYN729

Tình trạng: Chưa xác nhận

Ngày đặt: 2023-05-30 00:00:00



Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition

Và 5 cuốn sách khác

900.000 ₫

Xem chi tiết đơn hàng

Mã đơn hàng: OCFEI004

Tình trạng: Chưa xác nhận

Ngày đặt: 2023-01-15 00:00:00



Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition

Và 2 cuốn sách khác

360.000 ₫

Xem chi tiết đơn hàng

4.2.15. Chức năng quản lý tài khoản cá nhân

Chức năng “Quản lý tài khoản” chỉ được thực hiện khi người dùng đã đăng nhập vào website thành công và sẽ được thực hiện khi người dùng bấm vào icon tài khoản rồi click vào thông tin tài khoản.

Chức năng này hiển thị thông tin tài khoản của bản thân

The screenshot shows a user profile edit form with the following fields:

- Họ và tên: Tester1
- Số điện thoại: 0123456789
- Địa chỉ: 371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM
- Đổi mật khẩu (link)
- Lưu thay đổi (button)

4.2.15. Chức năng chỉnh sửa tài khoản cá nhân

Chức năng “Chỉnh sửa tài khoản cá nhân” sẽ được kích hoạt khi người dùng muốn thay đổi thông tin cá nhân khi đang ở trong form quản lý thông tin cá nhân

Chức năng cho phép người dùng thay đổi thông tin của bản thân

Sau khi bấm vào thông tin tài khoản trang web sẽ hiện lên trang thông tin của người dùng, người dùng có thể thay đổi thông tin mới của bản thân



Tim kiêm



Giỏ hàng Tài khoản

TÀI KHOẢN

Thông tin tài khoản

Đơn hàng của tôi

THÔNG TIN TÀI KHOẢN

Họ và tên: Tester2

Số điện thoại:

Địa chỉ: 371 Nguyễn Kiêm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM

Đổi mật khẩu

Lưu thay đổi

TÀI KHOẢN

Thông tin tài khoản

Đơn hàng của tôi

THÔNG TIN TÀI KHOẢN

Họ và tên: Tester1

Số điện thoại: 0123456789

Địa chỉ: 371 Nguyễn Kiêm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM

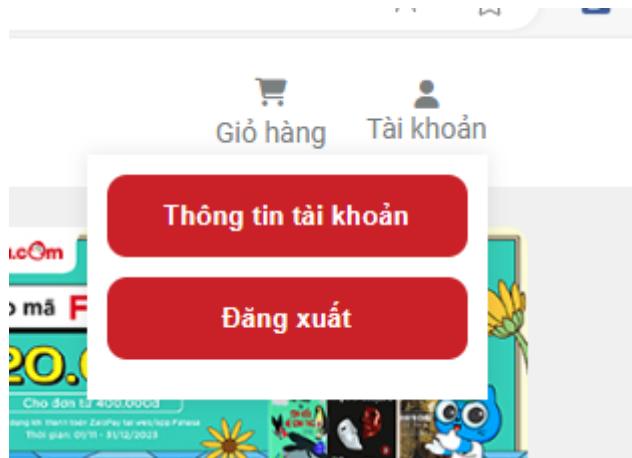
Đổi mật khẩu

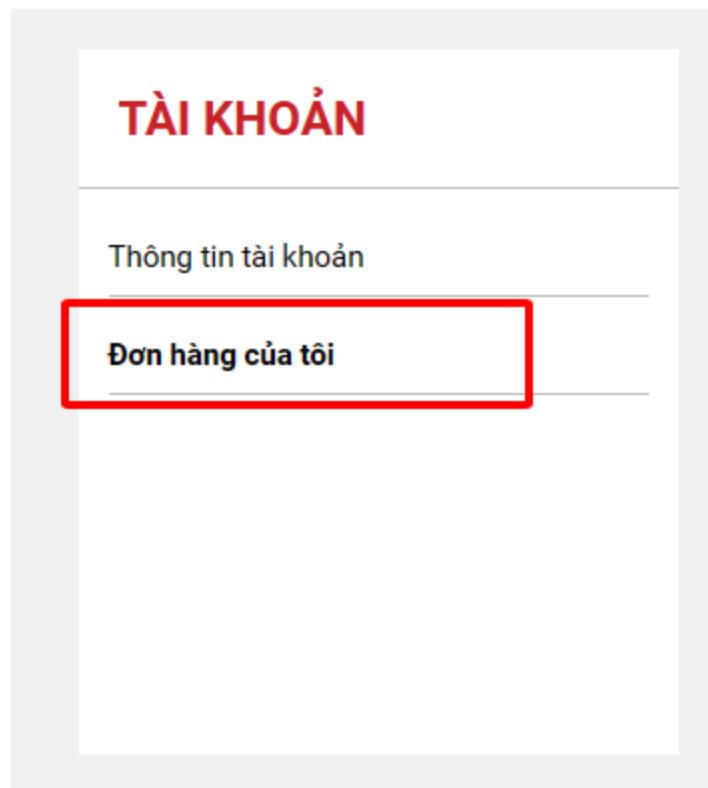
Lưu thay đổi

4.2.16. Chức năng “Quản lý đơn hàng cá nhân”

Chức năng quản lý đơn hàng cá nhân chỉ được thực hiện khi người dùng đã đăng nhập vào website thành công và sẽ được thực hiện khi người dùng bấm vào icon tài khoản rồi click vào thông tin tài khoản.

Chức năng này hiển thị thông tin đơn hàng của bản thân





The screenshot shows a web-based account dashboard with a light gray header bar containing a logo, a search bar, and navigation links for "Giỏ hàng" and "Tài khoản". The main content area has a white background. On the left, there's a sidebar with "TÀI KHOẢN" in red capital letters, followed by "Thông tin tài khoản" and "Đơn hàng của tôi". The main content area is titled "ĐƠN HÀNG CỦA TÔI". It lists three orders:

- Mã đơn hàng: OZHLF887** **Tình trạng: Đã xác nhận** **Ngày đặt: 2023-12-28 23:03:29.0**
Image: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice
Title: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice
Description: Và 0 cuốn sách khác
Price: 60.000 ₫
[Xem chi tiết đơn hàng](#)
- Mã đơn hàng: ORCYN729** **Tình trạng: Chưa xác nhận** **Ngày đặt: 2023-05-30 00:00:00.0**
Image: Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition
Title: Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition
Description: Và 5 cuốn sách khác
Price: 900.000 ₫
[Xem chi tiết đơn hàng](#)
- Mã đơn hàng: OCFEI004** **Tình trạng: Chưa xác nhận** **Ngày đặt: 2023-01-15 00:00:00.0**
Image: Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition
Title: Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition
Description: Và 2 cuốn sách khác
Price: 360.000 ₫
[Xem chi tiết đơn hàng](#)

4.2.17. Chức năng “Xem chi tiết đơn hàng cá nhân”

Chức năng xem chi tiết đơn hàng cá nhân chỉ được thực thi khi người dùng đã vào form quản lý đơn hàng cá nhân

Chức năng này cho phép người dùng xem chi tiết thông tin đơn hàng của bản thân mình

Người dùng bấm vào chi tiết đơn hàng thì trang web sẽ chuyển hướng tới trang hiện ra chi tiết của đơn hàng như tên, giá tiền, tình trạng đơn, ...

TÀI KHOẢN

Thông tin tài khoản

Đơn hàng của tôi

ĐƠN HÀNG CỦA TÔI

Mã đơn hàng: OZHLF887 Tình trạng: Đã xác nhận Ngày đặt: 2023-12-28 23:03:29.0

Computer Networking: Principles, Protocols and Practice
Và 0 cuốn sách khác
60.000 ₫

Xem chi tiết đơn hàng

Mã đơn hàng: ORCYN729 Tình trạng: Chưa xác nhận Ngày đặt: 2023-05-30 00:00:00.0

Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition
Và 5 cuốn sách khác
900.000 ₫

Xem chi tiết đơn hàng

Mã đơn hàng: OCFEI004 Tình trạng: Chưa xác nhận Ngày đặt: 2023-01-15 00:00:00.0

Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition
Và 2 cuốn sách khác
360.000 ₫

Xem chi tiết đơn hàng

The screenshot shows a web application interface for managing an order. At the top, there's a navigation bar with a logo, a search bar, and user account links for 'Giỏ hàng' (Cart) and 'Tài khoản' (Account). Below the header, a red button labeled 'Quay lại danh sách đơn hàng' (Return to order list) is visible. To its right, the order number 'Mã đơn hàng: OZHLF887' and a link 'Đã xác nhận' (Confirmed) are displayed. The main content area is titled 'Thông tin khách hàng' (Customer information), showing details like 'Tên khách hàng: Tester1', 'Số điện thoại: 0123456789', and 'Địa chỉ: 371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TPHCM'. To the right of this, a product thumbnail for 'Computer Networking: Principles, Protocols and Practice' is shown with a price of 60.000đ. Below the customer info, a table summarizes the order costs:

Tổng tiền	60.000đ
Phí vận chuyển	25.000đ
Tổng cộng	85.000đ

4.2.18. Chức năng xem “Trang chức năng của quản trị viên”

Chức năng “Trang chức năng của quản trị viên” chỉ được thực thi khi người dùng đăng nhập với tài khoản phân quyền ở admin

Chức năng cho phép admin dùng các chức năng nâng cao của bản thân mình

Người dùng đăng nhập với thông tin của admin thành công

The screenshot shows a login form titled 'Đăng nhập' (Login). It includes fields for 'Email hoặc tên đăng nhập*' containing 'admin' and 'Mật khẩu*' containing '*****'. A large green 'Đăng nhập' (Login) button is centered below the fields. At the bottom of the form, there's a link 'Thành viên mới? Đăng kí tại đây' (New member? Register here).

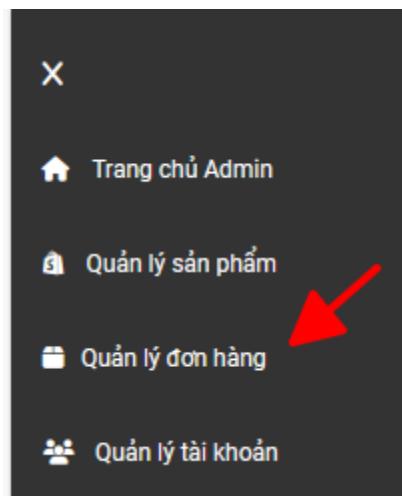
The screenshot shows the administrator dashboard. At the top, a message 'Chào mừng, Admin!' (Welcome, Admin!) and 'Hãy bắt đầu công việc quản lý !!!' (Start managing!!!) is displayed. Below this, a user profile icon of a man with glasses and a yellow shirt is shown. The dashboard has a dark header with various menu items and icons.

4.2.19. Chức năng “Quản lý đơn hàng”

Chức năng “Quản lý đơn hàng” chỉ được thực hiện khi người dùng đã đăng nhập tài khoản với phân quyền là admin

Chức năng cho phép admin quản lý tình trạng của đơn hàng

Admin bấm vào thanh công cụ và chọn vào quản lý đơn hàng, trang web sẽ đưa ra các đơn hàng và hiện thông tin của chúng



The screenshot shows a list of three orders under the heading "Quản lý đơn hàng".

- Mã đơn hàng:** OZHLF887
Tên sản phẩm: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice
Và 0 cuốn sách khác
Giá: 60.000 ₫
Trạng thái đơn hàng: Đã xác nhận
- Mã đơn hàng:** ORCYN729
Tên sản phẩm: Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition
Và 5 cuốn sách khác
Giá: 900.000 ₫
Trạng thái đơn hàng: Chưa xác nhận
- Mã đơn hàng:** OCFL004
Tên sản phẩm: Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition
Và 2 cuốn sách khác
Giá: 360.000 ₫
Trạng thái đơn hàng: Chưa xác nhận

Each order row has two buttons at the bottom: "Cập nhật trạng thái" and "Xem chi tiết".

[Quay lại danh sách đơn hàng](#)

Mã đơn hàng: OZHLF887 | **Đã xác nhận**

Địa Chỉ Nhận Hàng

Tên Khách hàng:	Tester1
Số điện thoại:	0123456789
Địa chỉ:	371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM



Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

Số lượng: 1

Giá: 60.000 đ

Tạm tính	60.000 đ
Phí vận chuyển	25.000đ
Tổng cộng	85.000 đ

4.2.20. Chức năng “Cập nhật trạng thái đơn hàng”

Chức năng “Cập nhật trạng thái đơn hàng” được thực thi khi người dùng đang ở trang quản lý đơn hàng

Chức năng cho phép admin thay đổi trạng thái của đơn hàng

Người dùng đang ở trang quản lý đơn hàng thì bấm vào cập trạng thái rồi trang web sẽ hiển thị các trạng thái cập nhật

Quản lý đơn hàng

Mã đơn hàng: OZHLF887
Tên sản phẩm: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice
Và 0 cuốn sách khác
Giá: 60.000 đ
Trạng thái đơn hàng: **Đã xác nhận**

Cập nhật trạng thái X

Trạng thái đơn hàng: **Chưa xác nhận** Lưu Hủy

Đã xác nhận
Đang vận chuyển
Hoàn thành
Hủy

Cập nhật trạng thái Xem chi tiết

Cập nhật trạng thái Xem chi tiết

Mã đơn hàng: ORCYN729

4.2.21. Chức năng xem chi tiết đơn hàng

Chức năng “Xem chi tiết đơn hàng” được thực hiện admin đang ở trang quản lý đơn hàng

Chức năng cho phép admin xem chi tiết sản phẩm

Admin bấm vào button xem chi tiết và trang web sẽ hiện ra thông tin chi tiết của đơn hàng

Mã đơn hàng: OZHLF887

Tên sản phẩm: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

Và 0 cuốn sách khác

Giá: 60.000 ₫

Trạng thái đơn hàng: **Đã xác nhận**

[Cập nhật trạng thái](#) [Xem chi tiết](#)



[Quay lại danh sách đơn hàng](#)

Mã đơn hàng: OZHLF887 | **Đã xác nhận**

Địa Chỉ Nhận Hàng	
Tên khách hàng:	Tester1
Số điện thoại:	0123456789
Địa chỉ:	371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM

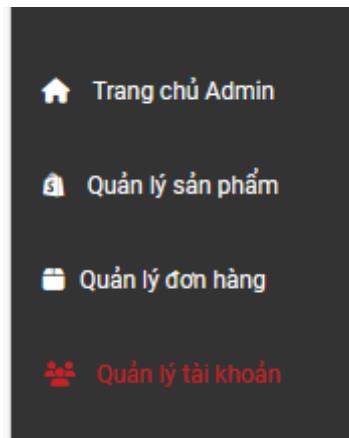
	Tạm tính	60.000 ₫
Phi vận chuyển		25.000đ
Tổng cộng		85.000 ₫

4.2.22. Chức năng quản lý tài khoản

Chức năng “Quản lý tài khoản” chỉ được thực hiện khi người dùng đã đăng nhập tài khoản với phân quyền là admin

Chức năng cho phép admin quản lý các tài khoản

Admin bấm vào thanh công cụ và chọn vào quản lý đơn hàng, trang web sẽ đưa ra các tài khoản và hiện thông tin của chúng



Quản lý tài khoản người dùng

ID:	chieen
Họ và tên:	
Email:	chienpx2@gmail.com
Số điện thoại:	
Địa chỉ	

Chỉnh sửa thông tin Xóa

ID:	user1
Họ và tên:	Tester1
Email:	
Số điện thoại:	0123456789
Địa chỉ	371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM

Chỉnh sửa thông tin Xóa

ID:	user2
Họ và tên:	Tester2
Email:	
Số điện thoại:	0987654321
Địa chỉ	371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM

Chỉnh sửa thông tin Xóa

4.2.23. Chức năng xóa tài khoản

Chức năng “Xóa tài khoản” được thực thi khi người dùng đang ở trang quản lý tài khoản

Chức năng cho phép admin xóa tài khoản khi tài khoản không có đơn hàng nào

Người dùng đang ở trang quản lý đơn hàng thì bấm vào xóa trang web sẽ hiển thị danh sách tài khoản mới

Quản lý tài khoản người dùng

ID:	user1
Họ và tên:	Tester1
Email:	
Số điện thoại:	0123456789
Địa chỉ	371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM

[Chỉnh sửa thông tin](#)

[Xóa](#)

ID:	user2
Họ và tên:	Tester2
Email:	
Số điện thoại:	0987654321
Địa chỉ	371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM

[Chỉnh sửa thông tin](#)

[Xóa](#)

Quản lý tài khoản người dùng

ID:	user1
Họ và tên:	Tester1
Email:	
Số điện thoại:	0123456789
Địa chỉ	371 Nguyễn Kiệm, P.3, Q.Gò Vấp, TP.HCM

[Chỉnh sửa thông tin](#)

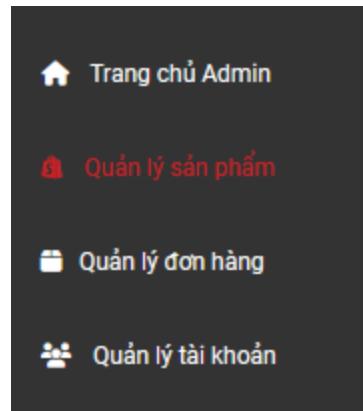
[Xóa](#)

4.2.24. Chức năng quản lý sản phẩm

Chức năng “Quản lý tài sản phẩm” chỉ được thực hiện khi người dùng đã đăng nhập tài khoản với phân quyền là admin

Chức năng cho phép admin quản lý sản phẩm

Admin bấm vào thanh công cụ và chọn vào quản lý sản phẩm, trang web sẽ đưa ra các sản phẩm và hiện thông tin của chúng



Quản lý sản phẩm

+ Thêm sản phẩm

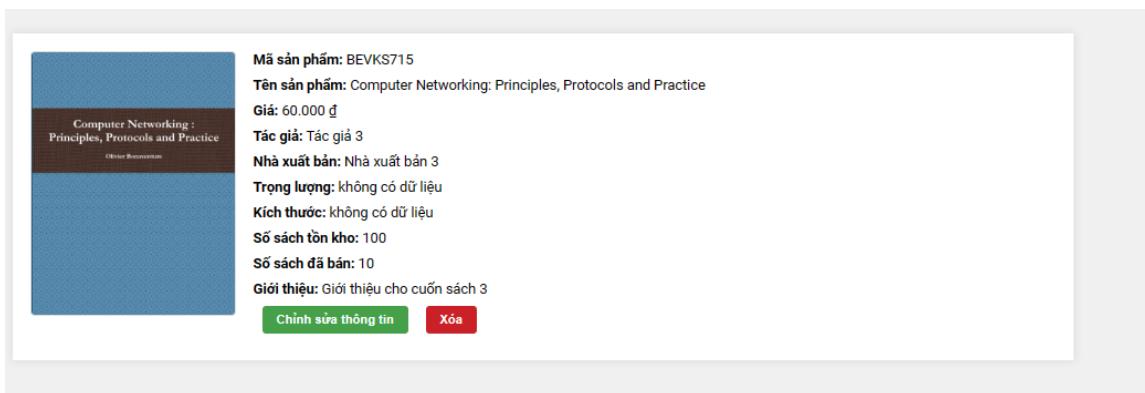
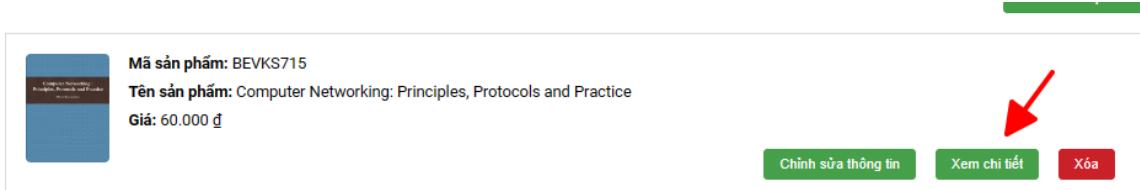
	<p>Mã sản phẩm: BEVKS715 Tên sản phẩm: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice Giá: 60.000 đ</p>	Chỉnh sửa thông tin	Xem chi tiết	Xóa
	<p>Mã sản phẩm: BGEHN704 Tên sản phẩm: Data Science for Business: What You Need to Know about Data Mining and Data-Analytic Thinking Giá: 60.000 đ</p>	Chỉnh sửa thông tin	Xem chi tiết	Xóa
	<p>Mã sản phẩm: BGRMC730 Tên sản phẩm: Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition Giá: 60.000 đ</p>	Chỉnh sửa thông tin	Xem chi tiết	Xóa
	<p>Mã sản phẩm: BHKKX073 Tên sản phẩm: Network Warrior: Everything You Need to Know That Wasn't on the CCNA Exam Giá: 60.000 đ</p>	Chỉnh sửa thông tin	Xem chi tiết	Xóa
	<p>Mã sản phẩm: BHXGU988 Tên sản phẩm: Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition Giá: 60.000 đ</p>	Chỉnh sửa thông tin	Xem chi tiết	Xóa

4.2.25. Chức năng xem chi tiết sản phẩm

Chức năng “Xem chi tiết sản phẩm” được thực hiện admin đang ở trang quản lý sản phẩm

Chức năng cho phép admin xem chi tiết sản phẩm

Admin bấm vào button xem chi tiết và trang web sẽ hiện ra thông tin chi tiết sản phẩm

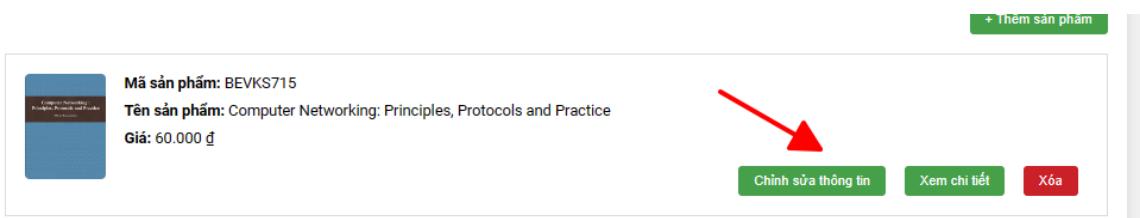


4.2.26. Chức năng chỉnh sửa sản phẩm

Chức năng “Chỉnh sửa sản phẩm” được thực hiện admin đang ở trang quản lý sản phẩm

Chức năng cho phép admin chỉnh sửa thông tin sản phẩm

Admin bấm vào button chỉnh sửa thông tin và trang web sẽ hiện ra thông tin chi tiết sản phẩm và admin có thể sửa thông tin mới



Chỉnh Sửa Sản Phẩm

Hình Ảnh:

No file chosen

Tên:

Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

Giá (vnđ):

60.000 ₫

Tác Giả:

Tác giả 3

Nhà xuất bản:

Nhà xuất bản 3

Trọng Lượng (kg):

0.0

Kích Thước:

Số tồn kho:

100

Giới thiệu:

Giới thiệu cho cuốn sách 3

Lưu

Hủy

Chỉnh Sửa Sản Phẩm

Hình Ảnh:

No file chosen

Tên:

Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

Giá (vnđ):

888.800 ₫

Tác Giả:

Tác giả 3

Nhà xuất bản:

Nhà xuất bản 3

Trọng Lượng (kg):

0.0

Kích Thước:

Số tồn kho:

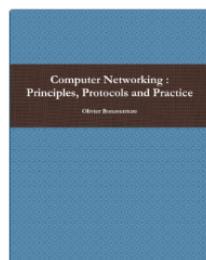
100

Giới thiệu:

Giới thiệu cho cuốn sách 3

Lưu

Hủy



Mã sản phẩm: BEVKS715

Tên sản phẩm: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

Giá: 888.800 ₫

Tác giả: Tác giả 3

Nhà xuất bản: Nhà xuất bản 3

Trọng lượng: không có dữ liệu

Kích thước:

Số sách tồn kho: 100

Số sách đã bán: 10

Giới thiệu: Giới thiệu cho cuốn sách 3

4.2.27. Chức năng xóa sản phẩm

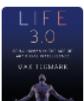
Chức năng “Xóa sản phẩm” được thực thi khi người dùng đang ở trang quản lý sản phẩm

Chức năng cho phép admin xóa sản phẩm

The screenshot shows a list of five products on a web page. Each product card includes the product ID, name, and price, along with a small thumbnail image. At the bottom of each card are three buttons: 'Chỉnh sửa thông tin' (Edit information), 'Xem chi tiết' (View details), and a red 'Xóa' (Delete) button. A large red arrow points from the text above to the 'Xóa' button of the first product card.

Mã sản phẩm	Tên sản phẩm	Giá	Actions
BEVKS715	Computer Networking: Principles, Protocols and Practice	888.800 ₫	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa
BGEHN704	Data Science for Business: What You Need to Know about Data Mining and Data-Analytic Thinking	60.000 ₫	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa
BGRMC730	Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition	60.000 ₫	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa
BHKKX073	Network Warrior: Everything You Need to Know That Wasn't on the CCNA Exam	60.000 ₫	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa
BHXGU988	Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition	60.000 ₫	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa

Người dùng đang ở trang quản lý sản phẩm thì bấm vào xóa trang web sẽ hiển thị danh sách tài khoản mới

	<p>Mã sản phẩm: BGEHN704 Tên sản phẩm: Data Science for Business: What You Need to Know about Data Mining and Data-Analytic Thinking Giá: 60.000 ₫</p>	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa
	<p>Mã sản phẩm: BGRMC730 Tên sản phẩm: Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition Giá: 60.000 ₫</p>	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa
	<p>Mã sản phẩm: BHKKX073 Tên sản phẩm: Network Warrior: Everything You Need to Know That Wasn't on the CCNA Exam Giá: 60.000 ₫</p>	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa
	<p>Mã sản phẩm: BHXGU988 Tên sản phẩm: Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition Giá: 60.000 ₫</p>	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa
	<p>Mã sản phẩm: BLSVL608 Tên sản phẩm: Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence Giá: 60.000 ₫</p>	Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa

4.2.28. Chức năng thêm sản phẩm

Chức năng “Thêm sản phẩm” được thực thi khi người dùng đang ở trang quản lý sản phẩm

Chức năng cho phép admin thêm sản phẩm

Người dùng đang ở trang quản lý sản phẩm thì bấm vào thêm, trang web sẽ form đăng ký thêm khi nhập thông tin hợp lệ sẽ hiện thị danh sách mới

Quản lý sản phẩm

+ Thêm sản phẩm



Mã sản phẩm: BEVKS715
Tên sản phẩm: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice
Giá: 888.800 ₫

Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa



Mã sản phẩm: BGEHN704
Tên sản phẩm: Data Science for Business: What You Need to Know about Data Mining and Data-Analytic Thinking
Giá: 60.000 ₫

Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa



Mã sản phẩm: BGRMC730
Tên sản phẩm: Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition
Giá: 60.000 ₫

Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa



Mã sản phẩm: BHKKX073
Tên sản phẩm: Network Warrior: Everything You Need to Know That Wasn't on the CCNA Exam
Giá: 60.000 ₫

Chỉnh sửa thông tin Xem chi tiết Xóa



Mã sản phẩm: BHXGU988

Thêm sản phẩm

Hình Ảnh:

No file chosen

Tên:

Giá (vnđ):

Tác Giả:

Nhà xuất bản:

Trọng Lượng (kg):

Kích Thước:

Số tồn kho:

Giới thiệu:

Thêm

Hủy

Hình Ảnh: No file chosen**Tên:**

Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

Giá (vnđ):

888.800 ₫

Tác Giả:

Tác giả 3

Nhà xuất bản:

Nhà xuất bản 3

Trọng Lượng (kg):

0.0

Kích Thước:**Số tồn kho:**

100

Giới thiệu:

Giới thiệu cho cuốn sách 3

Quản lý sản phẩm

Mã sản phẩm: BEVKS715

Tên sản phẩm: Computer Networking: Principles, Protocols and Practice

Giá: 888.800 ₫



Mã sản phẩm: BGEHN704

Tên sản phẩm: Data Science for Business: What You Need to Know about Data Mining and Data-Analytic Thinking

Giá: 60.000 ₫



Mã sản phẩm: BGRMC730

Tên sản phẩm: Hacking: The Art of Exploitation, 2nd Edition

Giá: 60.000 ₫



Mã sản phẩm: BHKKX073

Tên sản phẩm: Network Warrior: Everything You Need to Know That Wasn't on the CCNA Exam

Giá: 60.000 ₫



Mã sản phẩm: BHXGU988

Tên sản phẩm: Artificial Intelligence: A Modern Approach, Global Edition

Giá: 60.000 ₫

CHƯƠNG 5. TỔNG KẾT

5.1. Kết quả đạt được

Website TikiTaka chính là trang web của cửa hàng bán sách, trang web giúp việc buôn bán và tiếp cận khách hàng một cách nhanh chóng và hiệu quả nhất. Việc quảng bá, tìm kiếm sản phẩm cũng như đặt hàng và theo dõi đơn hàng một cách rất hiệu quả.

Trang web giúp cửa hàng tiết kiệm rất nhiều chi phí cũng giúp cho khách hàng thuận tiện mua sách đặt biệt cho khách hàng ở xa.

Kết quả đạt được:

- **Tăng cường độ hiệu quả:** Trang web giúp người bán dễ dàng tiếp cận với nhiều khách hàng, đặc biệt khách hàng từ xa. Trang web cũng tăng tính hiệu quả của việc marketing, khi có quảng cáo web hay các ưu đãi mới người dùng thay vì tới trực tiếp cửa hàng hay là liên lạc với shop tạo tính thụ động thì có thể trực tiếp lên website của cửa hàng để xem tin tức mới nhất và cũng dễ dàng hơn trong việc mua bán sách thay vì đi tới tận nơi tìm kiếm và mua hàng.
- **Tăng cường quản lý:** Chủ cửa hàng có thể dễ dàng quản lý đơn hàng ra vào cũng như số lượng tồn kho. Ngoài ra người dùng có thể lưu trữ các cuốn sách mình mong muốn thông qua giỏ hàng và cũng dễ dàng theo dõi tình trạng đơn hàng của bản thân đã đặt.
- **Tăng cường doanh thu:** Việc tạo ra một trang web đã giúp cửa hàng tiếp cận được nhiều khách hàng hơn cũng như tiết kiệm thêm nhiều chi phí mặt bằng nhân viên mà số lượng sách ra vẫn ở mức tốt.
- **Tăng tính cạnh tranh:** Việc cửa hàng có một trang web có độ thẩm mỹ cao sẽ giúp khách hàng gây thiện cảm hơn. Ngoài ra việc bán trên website cửa hàng có thể có các voucher khuyến mại kèm theo việc thuê KOL quảng bá cửa hàng dễ dàng hơn.
- **Cải thiện dịch vụ khách hàng:** Trang web có thể giúp cửa hàng cải thiện dịch vụ khách hàng bằng cách cung cấp cho khách hàng thông tin chính xác về tình trạng hàng tồn kho và thời gian giao hàng. Điều này có thể giúp cửa hàng giữ chân khách hàng và tăng doanh số bán hàng.

Nhìn chung, website này là một công cụ quan trọng có thể giúp cửa hàng tiết kiệm thời gian, tiền bạc, dễ dàng tiếp cận khách hàng và cải thiện hiệu quả dịch vụ kèm các ưu đãi một cách tối ưu

5.2. Dánh giá ưu điểm, nhược điểm

5.2.1. Ưu điểm

- Trang web có thiết kế đẹp kèm theo sự tinh tế
- Các chức năng đa dạng dễ dàng sử dụng, giao diện thân thiện với tất cả người dùng
- **Tăng tính hiệu quả:** Trang web tăng độ hiệu quả cho việc buôn bán cho nhiều lượng khách hàng, giảm thiểu chi phí cho cửa hàng
- **Tăng doanh thu:** Việc không phải đầu tư quá nhiều tiền cho việc mặt bằng mà chỉ việc thuê quảng cáo về trang web của cửa hàng giúp việc tiếp cận được nhiều khách hàng hơn mà chi tối ưu hơn
- **Nâng cao hiệu quả kinh doanh:** Việc buôn bán online là điều tối thiểu cho cửa hàng hiện nay. Trang web giúp ta bán sản phẩm ở đa dạng nền tảng khác giúp tăng doanh số.
- **Tăng tính chính xác:** Việc quản lý số lượng sách ra vào, cách khách hàng tiềm năng và quản lý tồn kho trở nên dễ dàng hơn với trang web.
- **Tăng khả năng tương tác:** Việc buôn bán online giúp ta tiếp cận được nhiều khách hàng hơn, ngoài ra trang web sẽ có các voucher, khuyến mãi cho các khách hàng cũ và việc trao đổi giữa cửa hàng và khách hàng trở nên dễ dàng và nhanh gọn
- **Tăng khả năng mở rộng:** Trang web có thể được mở rộng để đáp ứng theo sự phát triển của cửa hàng. Điều này có thể giúp cửa hàng đảm bảo rằng hệ thống trang web của mình có thể đáp ứng nhu cầu của họ trong tương lai trong tương lai

5.2.2. Khuyết điểm

Là một trang web do sinh viên tạo ra thì đang có nhiều hạn chế nhất định như:

- Phần mềm đang có thiết kế quá đơn điệu

- Hệ thống quản lý code của phần mềm chưa thực sự tối ưu gây khó khăn trong việc bảo hành code
- Tính bảo mật còn chưa thật sự tốt khi có thể dễ dàng bị tin tặc hack và tấn công
- Tính tương thích chưa chặt chẽ làm cho việc quản lý số lượng mặt hàng lớn gây nhiều khó khăn, nó chỉ phù hợp cho cửa hàng tư nhân hoặc nhỏ nếu cửa hàng thực sự phát triển thì trang web lại thật sự không tối ưu tốt về mặt dữ liệu
- Tính linh hoạt chưa cao khi trang web chưa được kết hợp với các nền tảng lớn làm hạn chế về mặt quảng cáo và khuyến mãi cho khách hàng.
- Độ an toàn bảo mật thông tin của người dùng cũng là một hạn chế khá lớn khi chủ cửa hàng có thể can thiệp quá sâu vào tài khoản của khách hàng.

5.3. Hướng phát triển tương lai

Về cơ bản, đề tài đã đạt được các mục tiêu đặt ra. Nhưng trong quá trình thực hiện, chúng em đã tìm hiểu và xác định được trang website có một hạn chế khá lớn là phạm vi quản lý vẫn còn quá hạn chế. Nhưng bán hàng trực tuyến là một lĩnh vực lớn và quan trọng trong xã hội hiện nay. Nên còn rất nhiều lĩnh vực trong kinh doanh, quản lý, dịch vụ và sự tối ưu là một vấn đề lớn

Vì thế trong tương lai, chúng em sẽ tối ưu hơn về giao diện, chức năng và tăng cường quản lý cho việc buôn bán. Sẽ tối ưu lại về dữ liệu giúp việc quản lý các đơn hàng, mặt hàng trở nên hiệu quả hơn nếu số lượng mặt hàng lớn hơn song song với sự phát triển của cửa hàng. Tăng cường thêm tính bảo mật của người dùng và hệ thống an toàn chống lại hacker