

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**  
**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

=====\*\*\*=====



**BÁO CÁO BTL THUỘC HỌC PHẦN:**  
**THIẾT KẾ PHẦN MỀM**

**THIẾT KẾ WEBSITE CANIFA**

<b>GVHD:</b>	<b>Ths.Nguyễn Thị Thanh Huyền</b>
<b>Nhóm - Lớp:</b>	<b>2 - 20241IT6096005</b>
<b>Thành viên:</b>	<b>Thừa Văn An</b> <b>Nguyễn Khắc Minh Đức</b> <b>Hoàng Ngọc Sơn Hà</b> <b>Nguyễn Đại Dương</b>

**Hà nội, Năm 2024**

---

## LỜI MỞ ĐẦU

**Thiết kế website bán hàng quần áo Canifa, tìm hiểu các yêu cầu cần thiết để website hoạt động tốt. Nghiên cứu các phương pháp tối ưu hệ thống website để đáp ứng nhu cầu của Công ty cổ phần Canifa. Các ưu tiên cần được thực hiện:**

- Thu thập đầy đủ thông tin, yêu cầu, hiểu rõ các giới hạn khi tạo ra trang web bán hàng.
- Thiết kế cơ sở dữ liệu hiệu quả và an toàn.
- Có liên kết giữa người sử dụng và người quản lý cửa hàng.

---

## MỤC LỤC

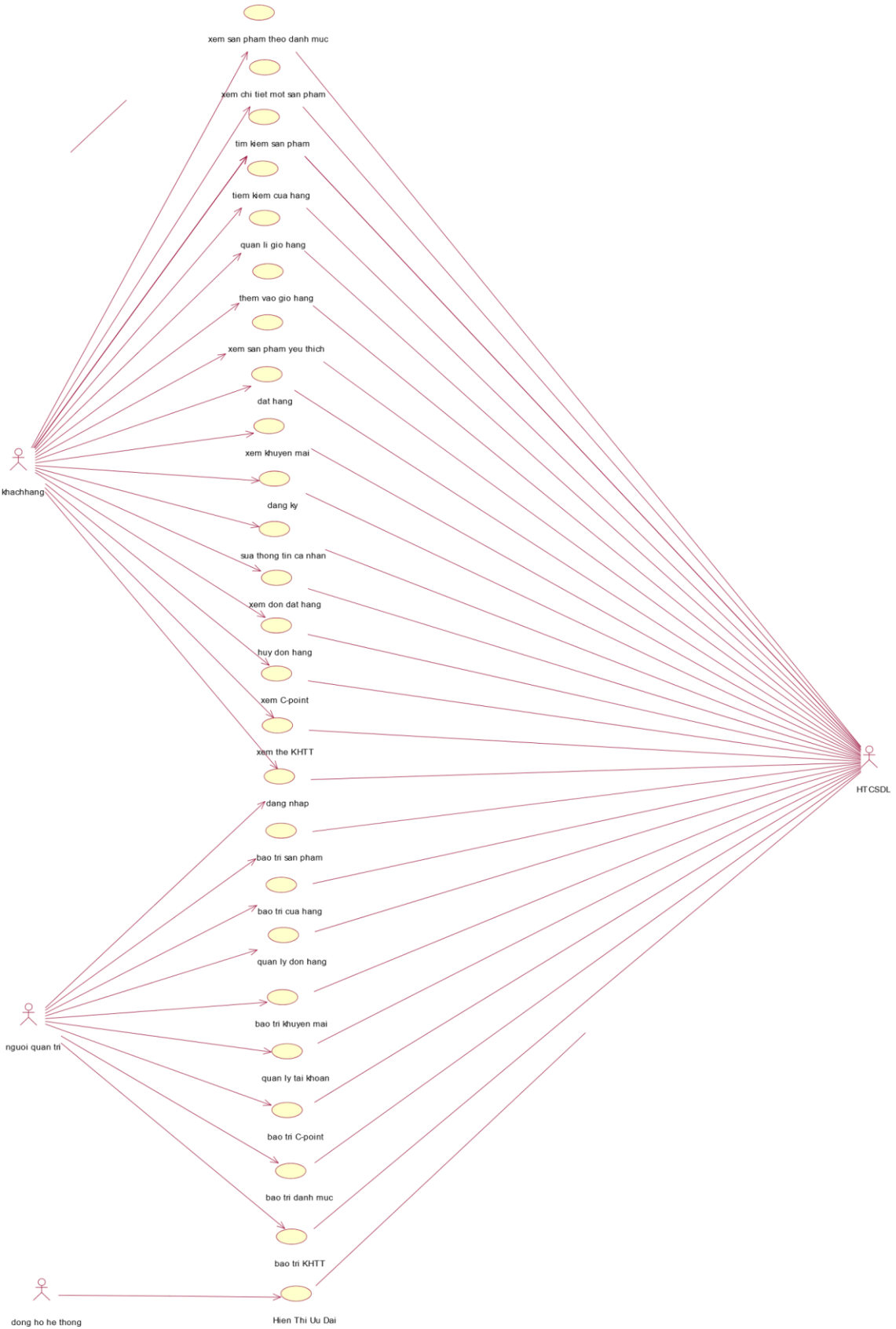
<b>CHƯƠNG 1. MÔ TẢ CHỨC NĂNG .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1 Biểu đồ use case .....</b>	<b>5</b>
1.1.1 Các use case phần front end .....	6
1.1.2 Các use case phần back end .....	7
<b>1.2 Mô tả use case .....</b>	<b>7</b>
1.2.1 Mô tả use case XemChiTietMotSP(Thừa Văn An).....	7
1.2.2 Mô tả use case bảo trì cửa hàng (Thừa Văn An) .....	8
1.2.3 Mô tả use case xem khuyến mại (Nguyễn Khắc Minh Đức).....	9
1.2.4 Mô tả use case bao tri khuyen mai(Nguyễn Khắc Minh Đức) ..	10
1.2.5 Mô tả use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương).....	11
1.2.6 Mô tả use case quản lý đơn hàng (Nguyễn Đại Dương) .....	11
1.2.7 Mô tả use case xem đơn đặt hàng (Hoàng Ngọc Sơn Hà).....	12
1.2.8 Mô tả use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà) .....	13
<b>CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH USE CASE .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Phân tích use case .....</b>	<b>15</b>
2.1.1 Phân tích use case XemChiTietMotSP(Thừa Văn An).....	15
2.1.2 Phân tích use case bảo trì cửa hàng (Thừa Văn An) .....	17
2.1.3 Phân tích use case xem khuyến mại (Nguyễn Khắc Minh Đức)	19
2.1.4 Phân tích use case bao tri khuyen mai(Nguyễn Khắc Minh Đức)	21
2.1.5 Phân tích use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương).....	23

---

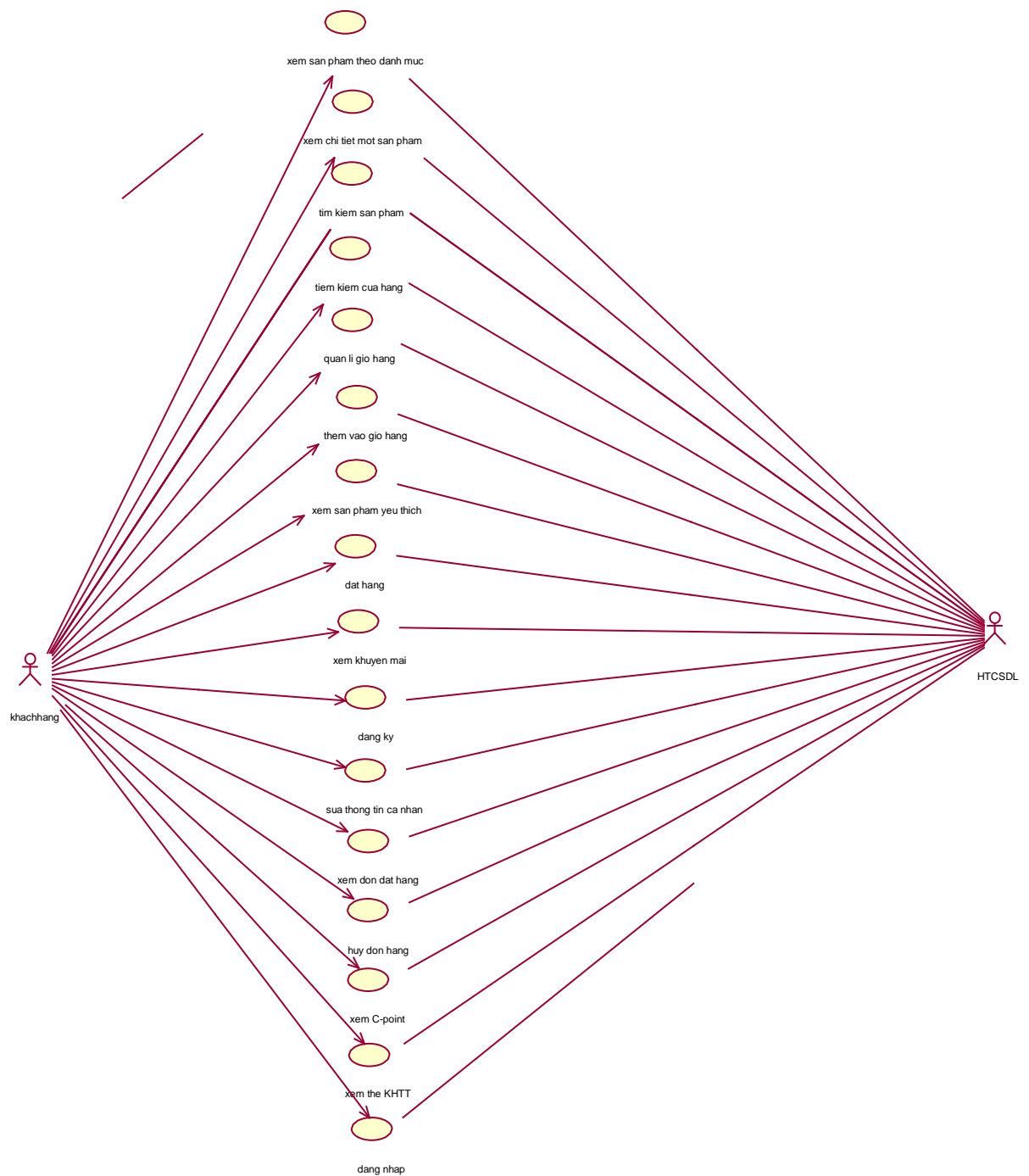
2.1.6 Phân tích use case quản lý đơn hàng (Nguyễn Đại Dương) .....	25
2.1.7 Phân tích use case xem đơn đặt hàng (Hoàng Ngọc Sơn Hà)... ..	28
2.1.8 Phân tích use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà) .....	29
2.2 Các biểu đồ tổng hợp.....	31
2.2.1 Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống .....	31
2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống .....	32
<b>CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Thiết kế màn hình .....	33
3.1.1 Giao diện use case XemChiTietMotSP (Thừa Văn An) .....	33
3.1.2 Giao diện use case Bảo trì cửa hàng (Thừa Văn An).....	35
3.1.3 Giao diện use case Xem khuyến mãi (Nguyễn Khắc Minh Đức) .....	37
3.1.4 Giao diện use case BaoTriKhuyenMai (Nguyễn Khắc Minh Đức) .....	38
3.1.5 Giao diện use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương) .....	40
3.1.6 Giao diện use case HuyDonHang.....	42
3.1.7 Giao diện xem đơn đặt hàng(Hoàng Ngọc Sơn Hà).....	44
3.1.8 Giao diện use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà).....	46
3.2 Các biểu đồ tổng hợp.....	49
3.2.1 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính .....	49
3.2.2 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp ....	49

# CHƯƠNG 1. MÔ TẢ CHỨC NĂNG

## 1.1 Biểu đồ use case



### 1.1.1 Các use case phần front end



### 1.1.2 Các use case phần back end



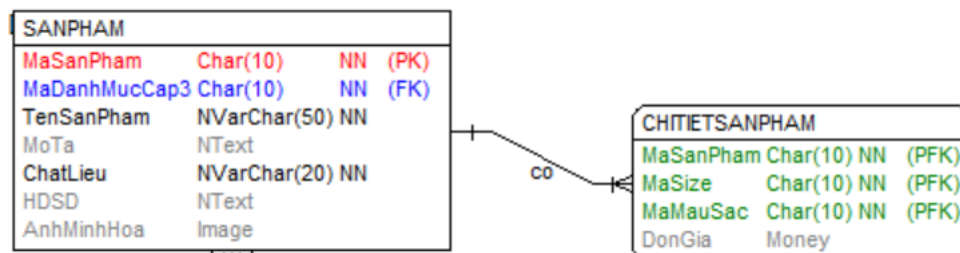
## 1.2 Mô tả use case

### 1.2.1 Mô tả use case XemChiTietMotSP(Thừa Văn An)

- **Luồng cơ bản:**

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng kích vào tên 1 sản phẩm bất kì.
2. Hệ thống sẽ lấy ảnh minh họa ,tên sản phẩm, mã sản phẩm , mã màu sắc, tên màu sắc, kích thước, mô tả, chất liệu , hướng dẫn sử dụng , đơn giá từ bảng SANPHAM và CHITIETSANPHAM hiển thị lên màn hình. Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



**Hình 1.1 Bảng SANPHAM và CHITIETSANPHAM**

---

### 1.2.2 Mô tả use case bảo trì cửa hàng (Thừa Văn An)

- **Luồng cơ bản:**

1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “cửa hàng” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của cửa hàng (mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ) từ bảng CUAHANG trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các cửa hàng lên màn hình.
2. Thêm cửa hàng:
  - a. Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách cửa hàng. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho cửa hàng (mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ).
  - b. Người quản trị nhập thông tin tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ sinh một mã cửa hàng mới, tạo một cửa hàng trong bảng CUAHANG và hiển thị danh sách các cửa hàng đã được cập nhật.
2. Sửa cửa hàng:
  - a. Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng cửa hàng. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của cửa hàng được chọn gồm: mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ từ bảng CUAHANG và hiển thị lên màn hình.
  - b. Người quản trị nhập thông tin mới cho cửa hàng: tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của cửa hàng được chọn trong bảng CUAHANG và hiển thị danh sách cửa hàng đã cập nhật.
3. Xóa cửa hàng:
  - a. Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng cửa hàng. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.



- b. Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa cửa hàng được chọn khỏi bảng CUAHANG và hiển thị danh sách các cửa hàng đã cập nhật. Use case kết thúc.

• Dữ liệu liên quan:

CUAHANG		
MaCuaHang	Char(10)	NN (PK)
TenCuaHang	NVarChar(100)	NN
SDT	Char(11)	NN
DiaChi	NVarChar(100)	NN
GioMoCua	NVarChar(100)	NN
BanDo	Image	NN

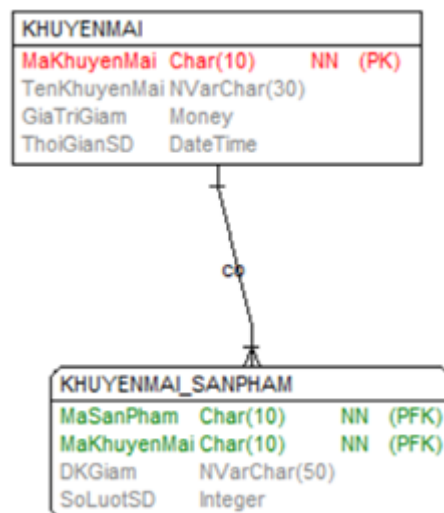
Hình 1.2 Bảng CUAHANG

### 1.2.3 Mô tả use case xem khuyến mại (Nguyễn Khắc Minh Đức)

• Luồng cơ bản:

1. Use case bắt đầu khi khách hàng kích vào mục khuyến mại trên menu. Hệ thống sẽ lấy tên khuyến mại, giá trị giảm, thời gian sử dụng từ bảng KHUYENMAI
2. Khách hàng kích vào 1 tên khuyến mại hệ thống sẽ lấy mã khuyến mại, mã sản phẩm, tên khuyến mại, thời hạn sử dụng, điều kiện giảm, giá trị giảm, số lần sử dụng từ bảng KHUYENMAI, KHUYENMAI\_SANPHAM.
3. Use case kết thúc

• Dữ liệu liên quan:



---

### Hình 1.3 Bảng KHUYENMAI,KHUYENMAI\_SANPHAM

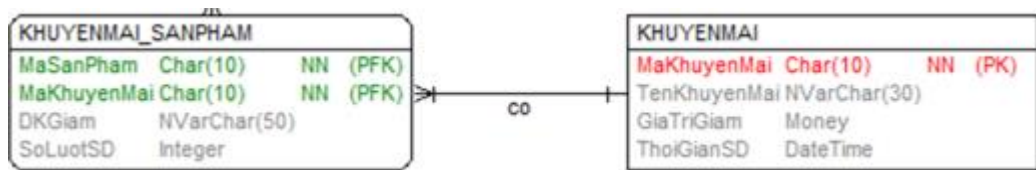
#### 1.2.4 Mô tả use case bao tri khuyến mai(Nguyễn Khắc Minh Đức)

- Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “khuyến mai” trên menu quản trị.Hệ thống sẽ lấy ra mã khuyến mai, tên khuyến mai, giá trị giảm, ngày sử dụng, điều kiện giảm, số lượng sử dụng từ bảng KHUYENMAI, KHUYENMAI\_SANPHAM trong cơ sở dữ liệu hiển thị lên màn hình.
2. Thêm khuyến mai
  - a) Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách khuyến mai. Hệ thống hiển thị lên màn hình yêu cầu nhập mã khuyến mai,tên khuyến mai,gia trị giảm,ngày sử dụng,điều kiện giảm,số lượt giảm.
  - b) Người quản trị nhập thông tin cho một khuyến mãi và kích nút “thêm mới” và xác nhận. Hệ thống sẽ sinh ra một khuyến mai mới, tạo ra một khuyến mai trong bảng KHUYENMAI, KHUYENMAI\_SANPHAM và hiển thị các khuyến mai được thêm mới.
3. Sửa khuyến mai :
  - a) Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên 1 dòng của khuyến mãi. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của khuyến mãi được chọn gồm mã khuyến mãi,tên khuyến mãi,gia trị giảm,ngày sử dụng,số lượt sử dụng,điều kiện giảm từ bảng KHUYENMAI,KHUYENMAI\_SANPHAM và hiển thị lên màn hình.
  - b) Người quản trị nhập thông tin mới cho khuyến mai và kích vào nút “cập nhật”.Hệ thống sẽ sửa thông tin của sản phẩm được chọn trong bảng KHUYENMAI,KHUYENMAI\_SANPHAM và hiển thị danh sách khuyến mãi đã sửa lại.
4. Xóa khuyến mai

- a) Người quản trị kích vào nút “Xóa “ trên một dòng khuyến mại .Hệ thống sẽ hiện thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- b) Người quản trị kích nút ”xác nhận”.Hệ thống sẽ xóa khuyến mãi ra khỏi bảng KHUYENMAI,KHUYENMAI\_SANPHAM và hiển thị lại danh sách khuyến mãi sau khi xóa.

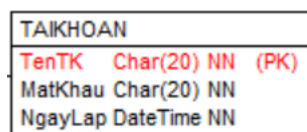
- Dữ liệu liên quan:



**Hình 1.4 Bảng KHUYENMAI, KHUYENMAI\_SANPHAM**

### 1.2.5 Mô tả use case ĐăngNhập(Nguyễn Đại Dương)

- Luồng cơ bản:
  1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “đăng nhập” trên menu quản trị.Hệ thống sẽ hiển thị form đăng nhập lên màn hình.
  2. Người quản trị điền tài khoản và mật khẩu rồi kích vào nút “tiếp tục”.Hệ thống sẽ kiểm tra tài khoản mật khẩu trong bảng TAIKHOAN. Nếu đúng với dữ liệu trong CSDL hệ thống sẽ hiển thị menu quản trị. Use case kết thúc.
- Dữ liệu liên quan:



**Hình 1.5 Bảng TAIKHOAN**

### 1.2.6 Mô tả use case quản lý đơn hàng (Nguyễn Đại Dương)

- Luồng cơ bản:
  1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “đơn hàng” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của đơn hàng (mã đơn hàng, phương thức thanh toán, mã giảm giá, C-point-SD, mã khách hàng, mã sản phẩm)

---

từ bảng DONHANG trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các đơn hàng lên màn hình. **Người quản trị kích vào mặt hàng cần xem chi tiết trong một đơn hàng**, hệ thống sẽ **lấy thông tin chi tiết các mặt hàng** (tên mặt hàng, số lượng, đơn giá, mô tả, tổng tiền) từ bảng **CHITIETSANPHAM** và hiển thị các mặt hàng của đơn hàng đó.

2. Sửa trạng thái đơn hàng:

- a) Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng đơn hàng. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của đơn hàng được chọn gồm: mã đơn hàng, phương thức thanh toán, mã giảm giá, C-point-SD, mã khách hàng, số lượng mua từ bảng DONHANG và hiển thị lên màn hình.
- b) Người quản trị nhập thông tin mới cho đơn hàng: phương thức thanh toán, mã giảm giá, mã khách hàng, số lượng mua từ bảng DONHANG và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của đơn hàng được chọn trong bảng DONHANG và hiển thị danh sách cửa hàng đã cập nhật.

- Dữ liệu liên quan:

DONHANG		
MaDonHang	Char(10)	NN (PK)
PhuongThucThanhToan	NVarChar(30)	
MaGiamGia	Char(10)	
ThongTinGioHang	NVarChar(30)	
C-point-SD	Integer	
MaKH	Char(10)	NN (FK)
NgayLap	DateTime	

**Hình 1.6 Bảng DONHANG**

**1.2.7 Mô tả use case xem đơn đặt hàng (Hoàng Ngọc Sơn Hà)**

- Luồng cơ bản:



---

2. Thêm sản phẩm:

- a) Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách sản phẩm . Hệ thống hiển thị lên màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho sản phẩm gồm mã sản phẩm, tên sản phẩm , mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng , ảnh minh họa, size , đơn giá , số lượng còn .
- b) Người quản trị nhập thông tin của sản phẩm và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ sinh ra một mã sản phẩm mới , tạo một sản phẩm trong bảng SANPHAM , CHITIETSANPHAM , CUAHANG\_SANPHAM và hiển thị danh sách các sản phẩm được cập nhật.

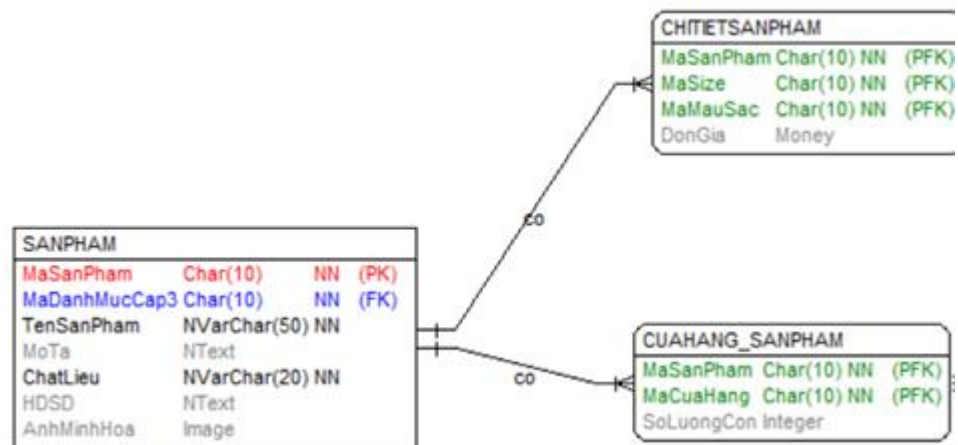
3. Sửa sản phẩm:

- a) Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên 1 dòng của sản phẩm . Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của sản phẩm được chọn gồm mã sản phẩm, tên sản phẩm , mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng , ảnh minh họa, size , đơn giá , số lượng còn từ bảng SANPHAM , CHITIETSANPHAM , CUAHANG\_SANPHAM và hiển thị lên màn hình .
- b) Người quản trị nhập thông tin mới cho sản phẩm và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của sản phẩm được chọn trong bảng SANPHAM , CHITIETSANPHAM , CUAHANG\_SANPHAM và hiển thị danh sách sản phẩm đã cập nhật.

4. Xóa sản phẩm:

- a) Người quản trị kích vào nút “Xóa “ trên một dòng sản phẩm . Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- b) Người quản trị kích vào nút “đồng ý “. Hệ thống sẽ xóa sản phẩm được chọn ra khỏi bảng SANPHAM , CHITIETSANPHAM , CUAHANG\_SANPHAM và hiển thị danh sách các sản phẩm đã cập nhật.
- c) Use case kết thúc.

- Dữ liệu liên quan:



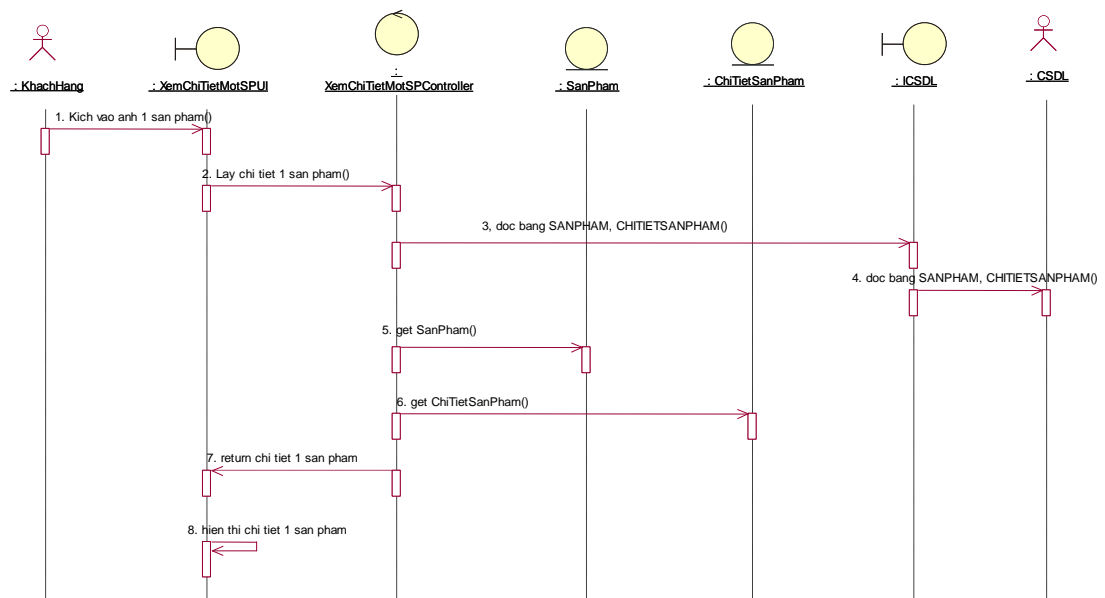
**Hình 1.8 Bảng SANPHAM, CHITIETSANPHAM, CUAHANG\_SANPHAM**

## CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH USE CASE

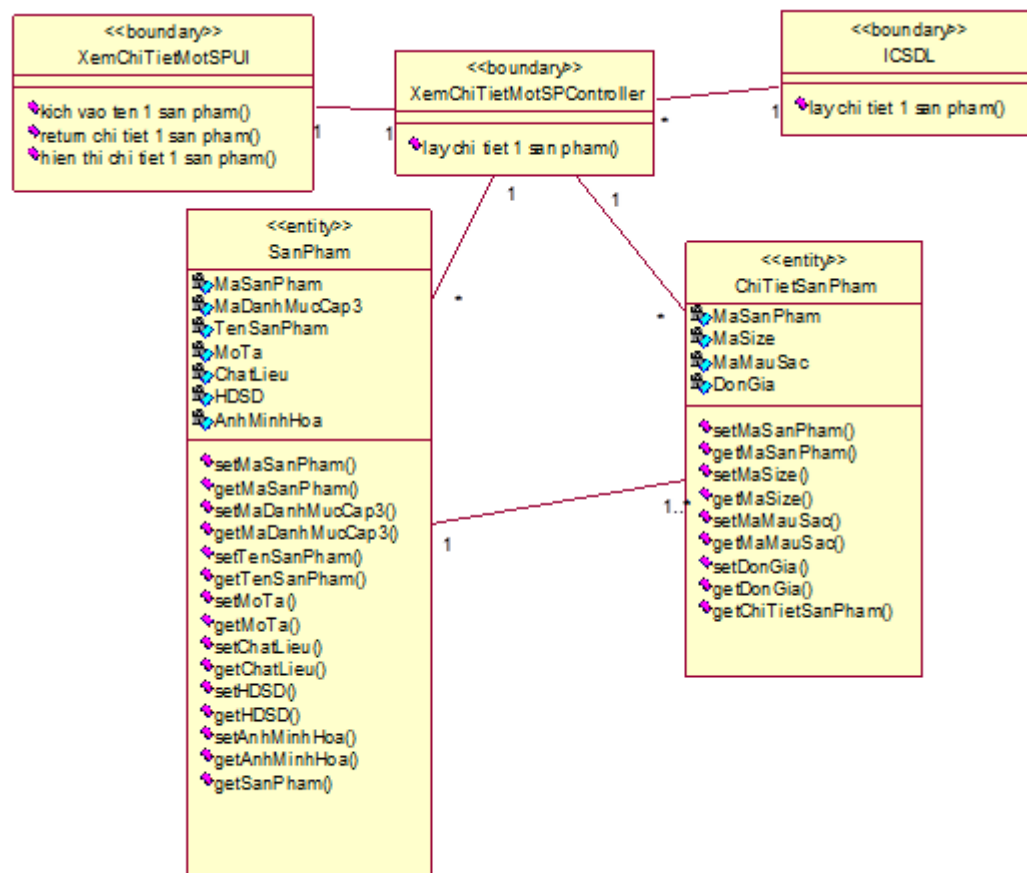
### 2.1 Phân tích use case

#### 2.1.1 Phân tích use case XemChiTietMotSP(Thừa Văn An)

##### 2.1.1.1 Biểu đồ trình tự



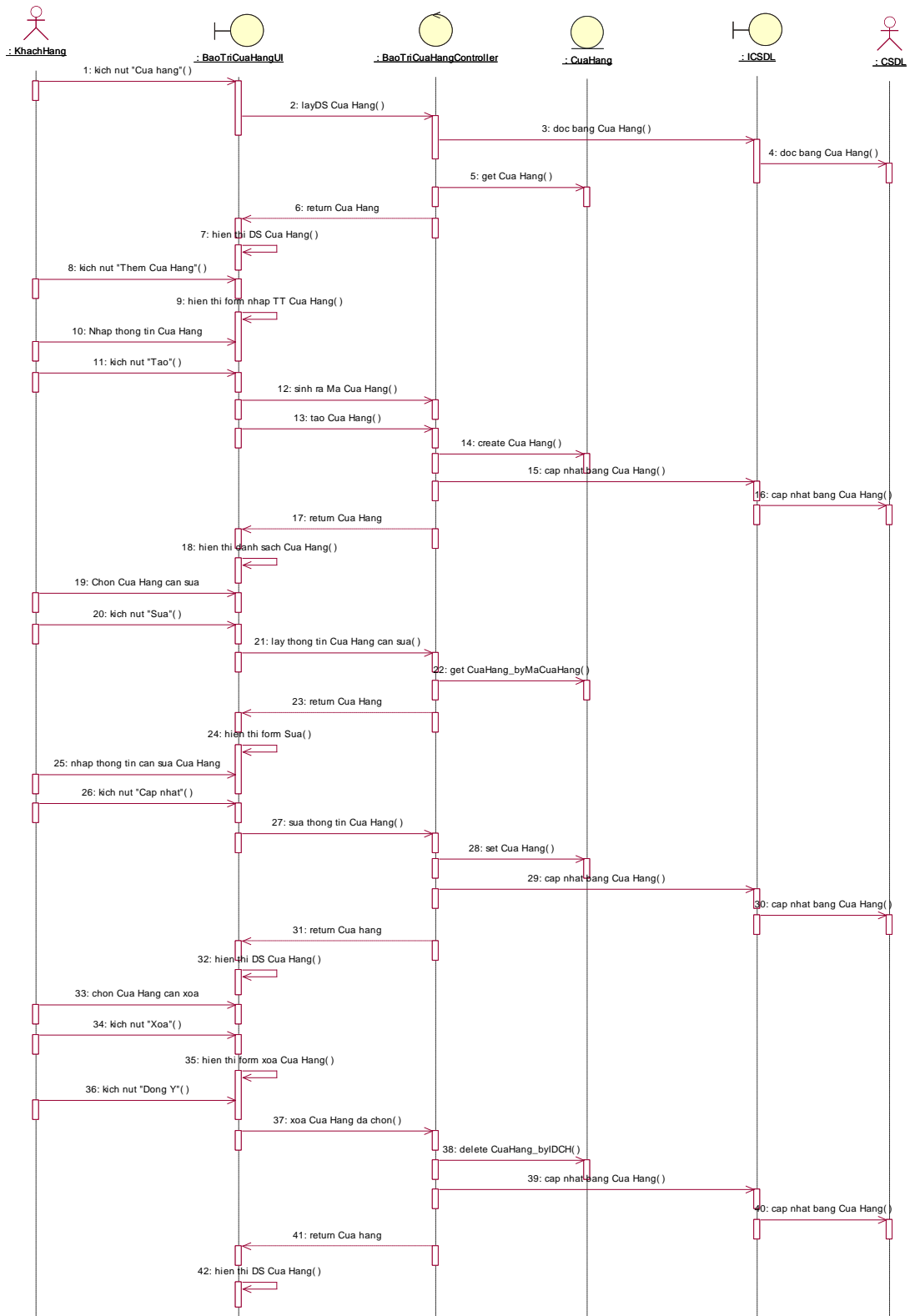
### 2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích



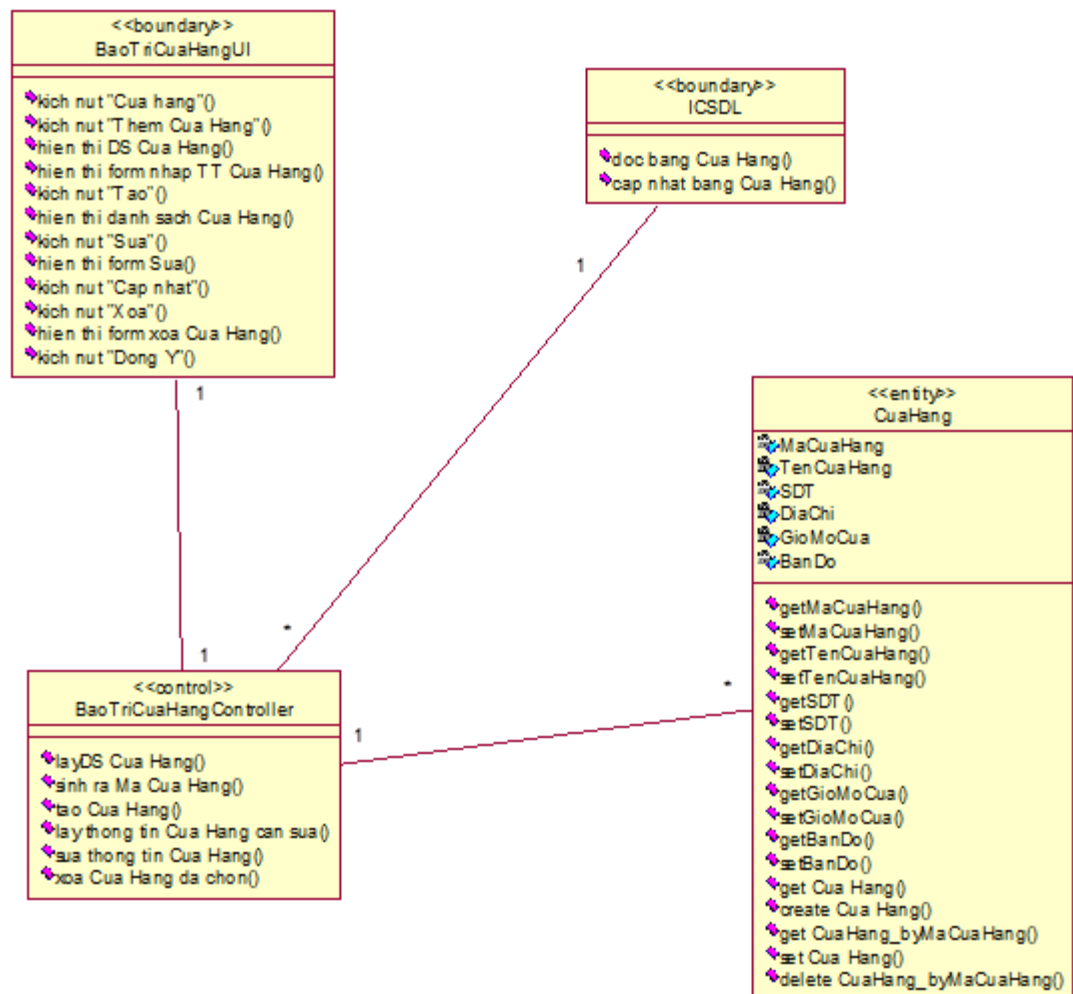


## 2.1.2 Phân tích use case bảo trì cửa hàng (Thừa Văn An)

### 2.1.1.1 Biểu đồ trình tự

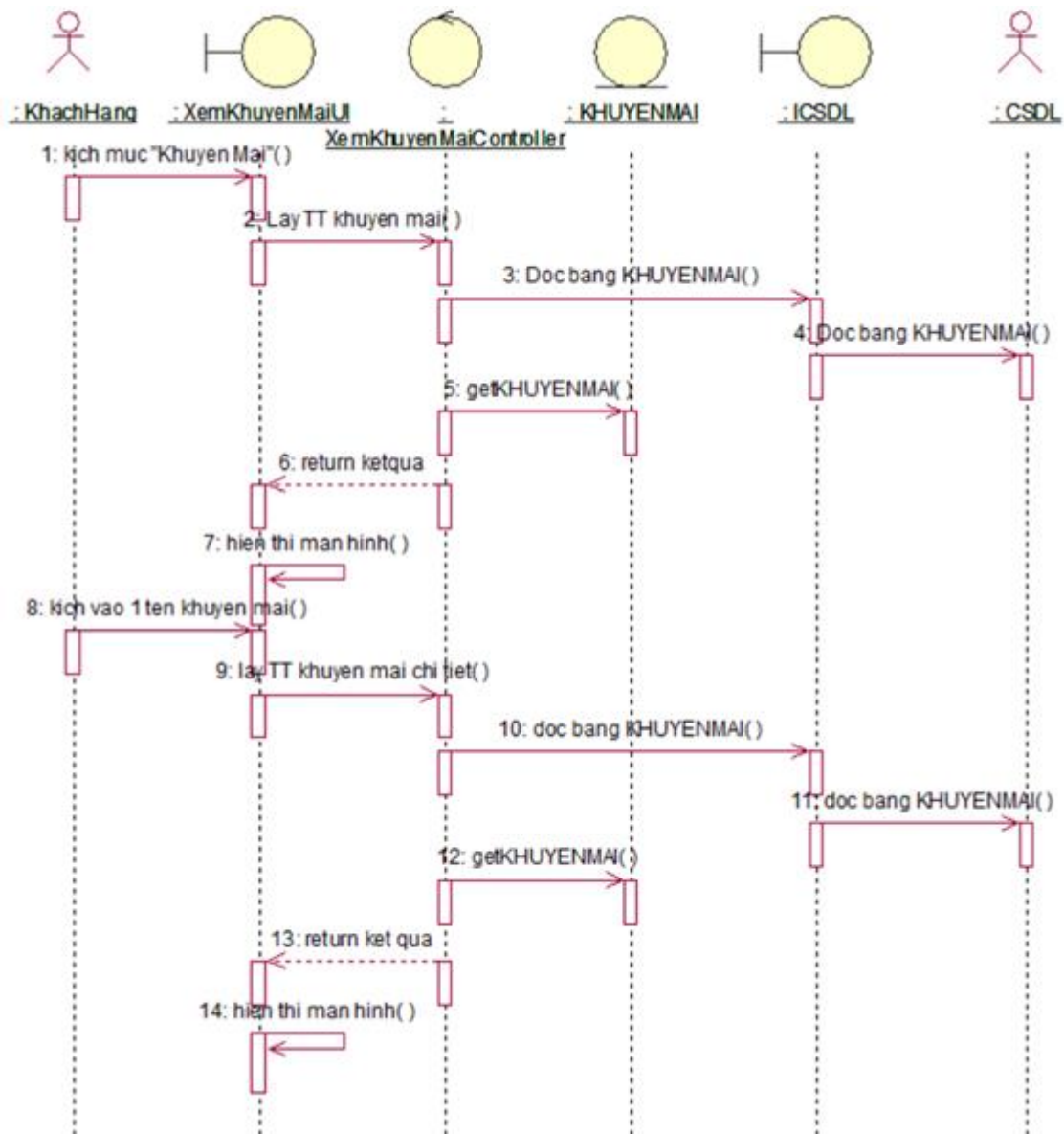


### 2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích

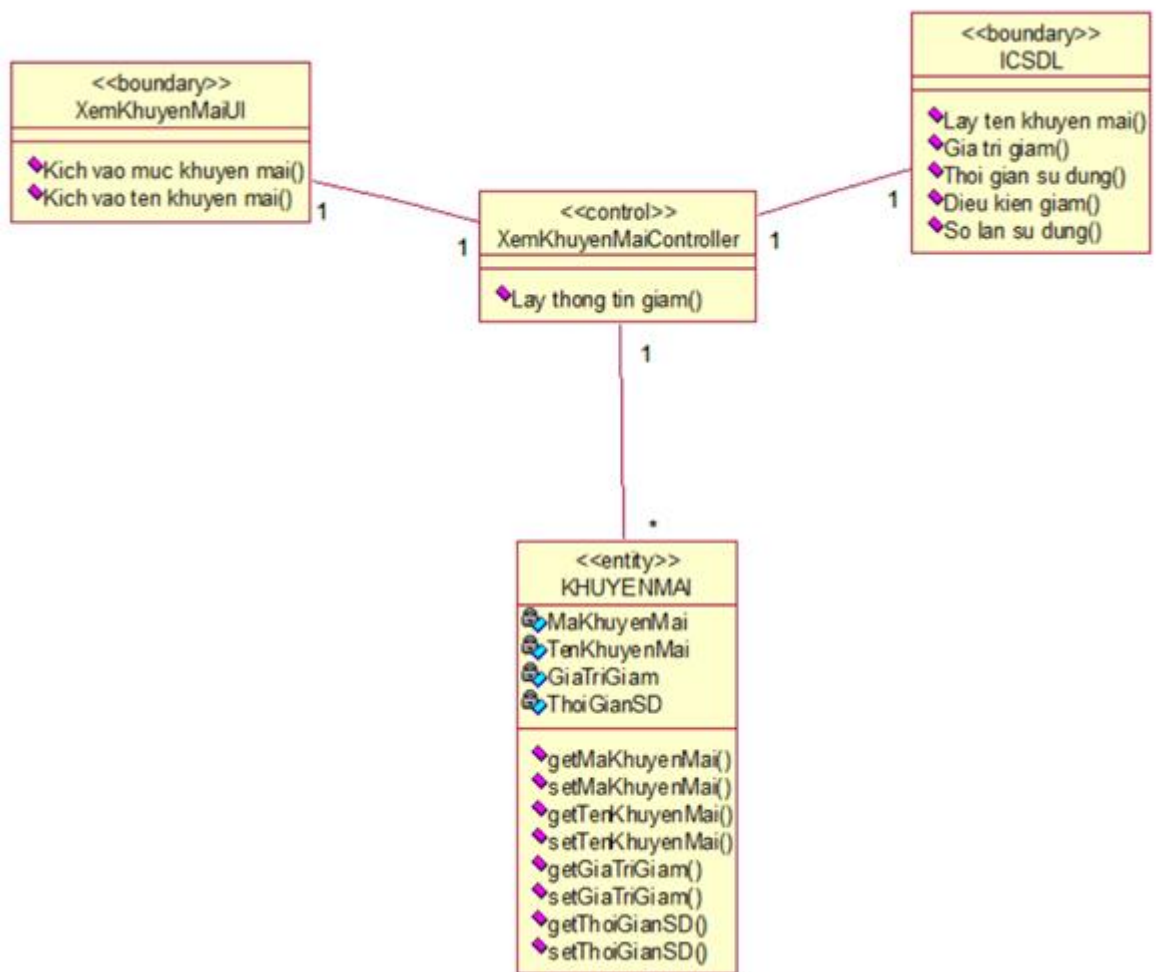


### 2.1.3 Phân tích use case xem khuyến mại ([Nguyễn Khắc Minh Đức](#))

#### 2.1.3.1 Biểu đồ trình tự

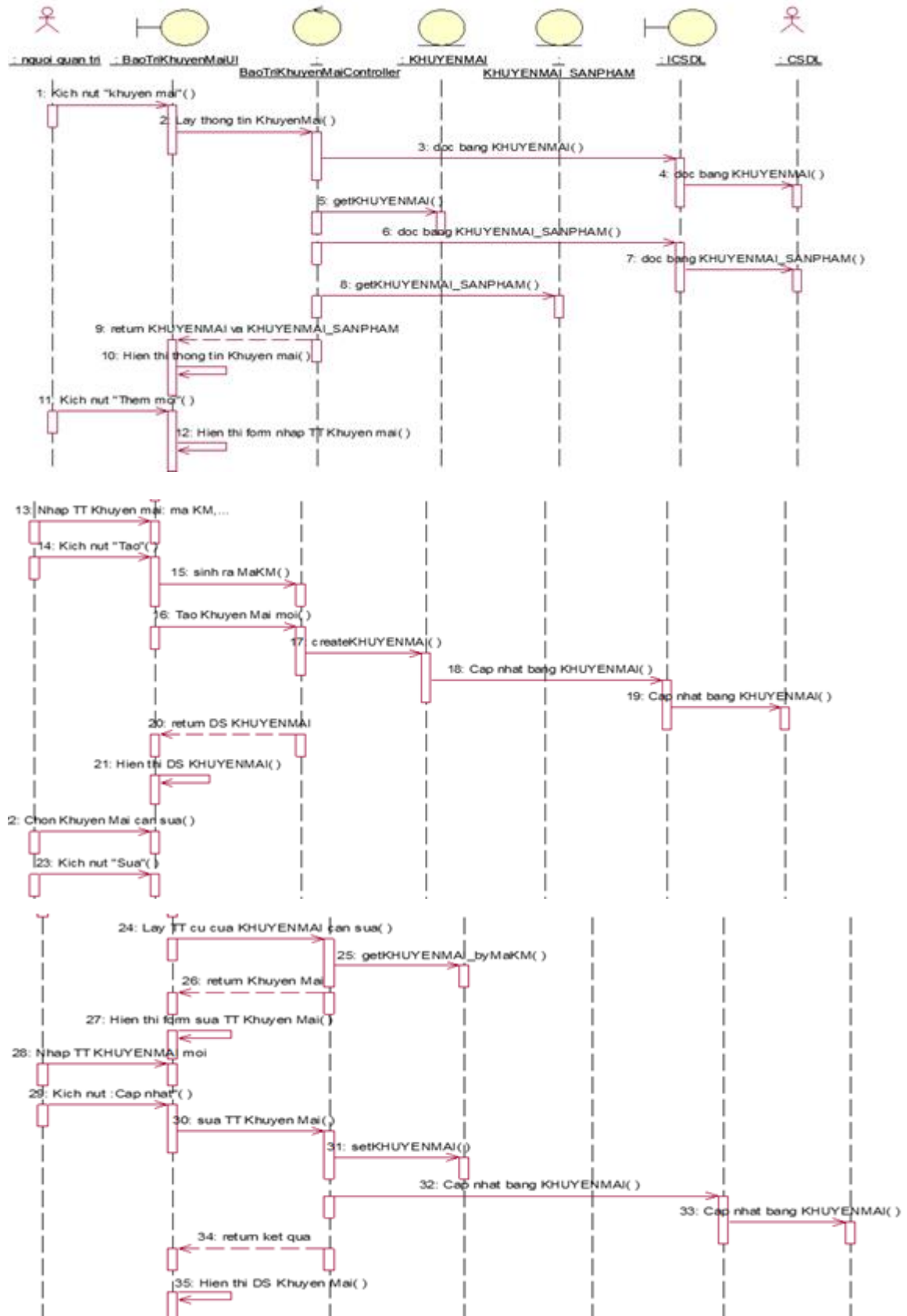


### 2.1.3.2 Biểu đồ lớp phân tích



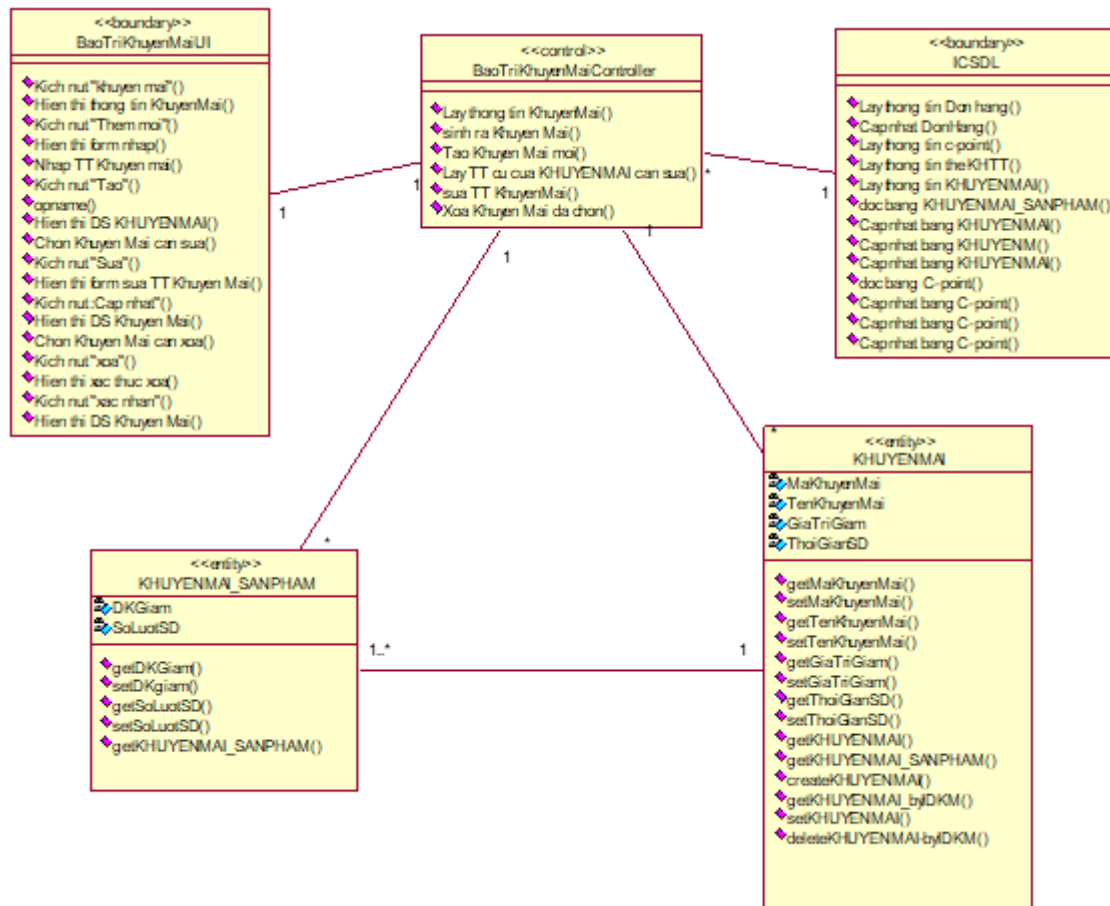
## 2.1.4 Phân tích use case bao tri khuyen mai(Nguyễn Khắc Minh Đức)

### 2.1.4.1 Biểu đồ trình tự



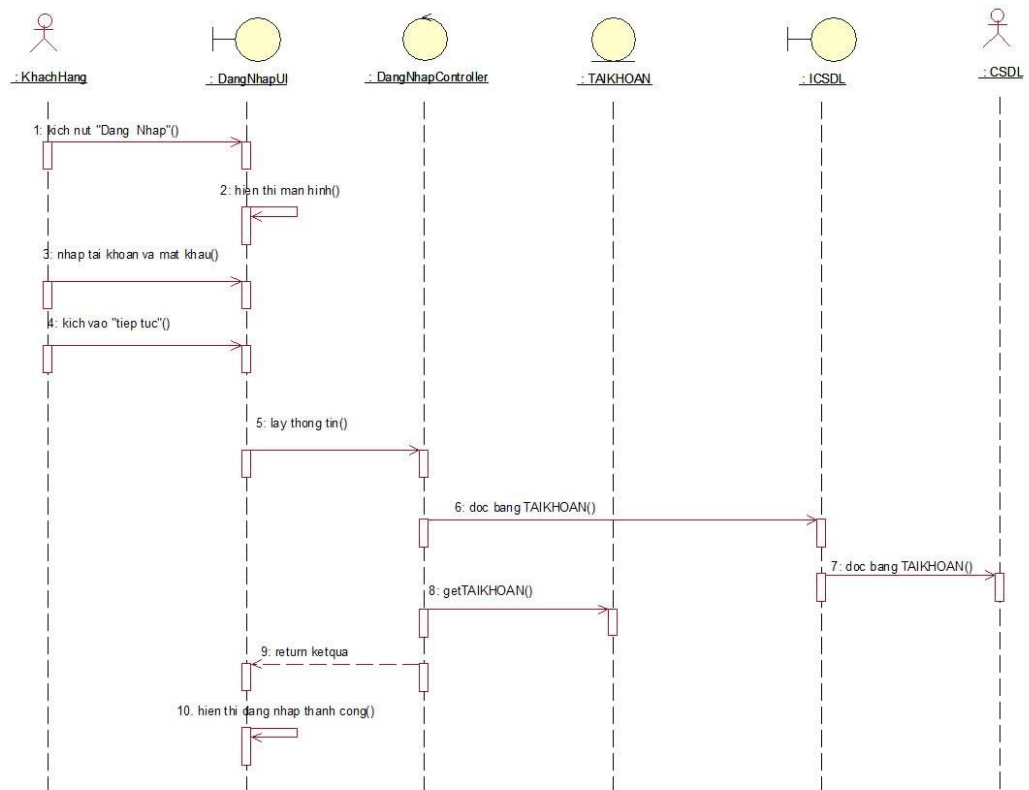


#### 2.1.4.2 Biểu đồ lớp phân tích

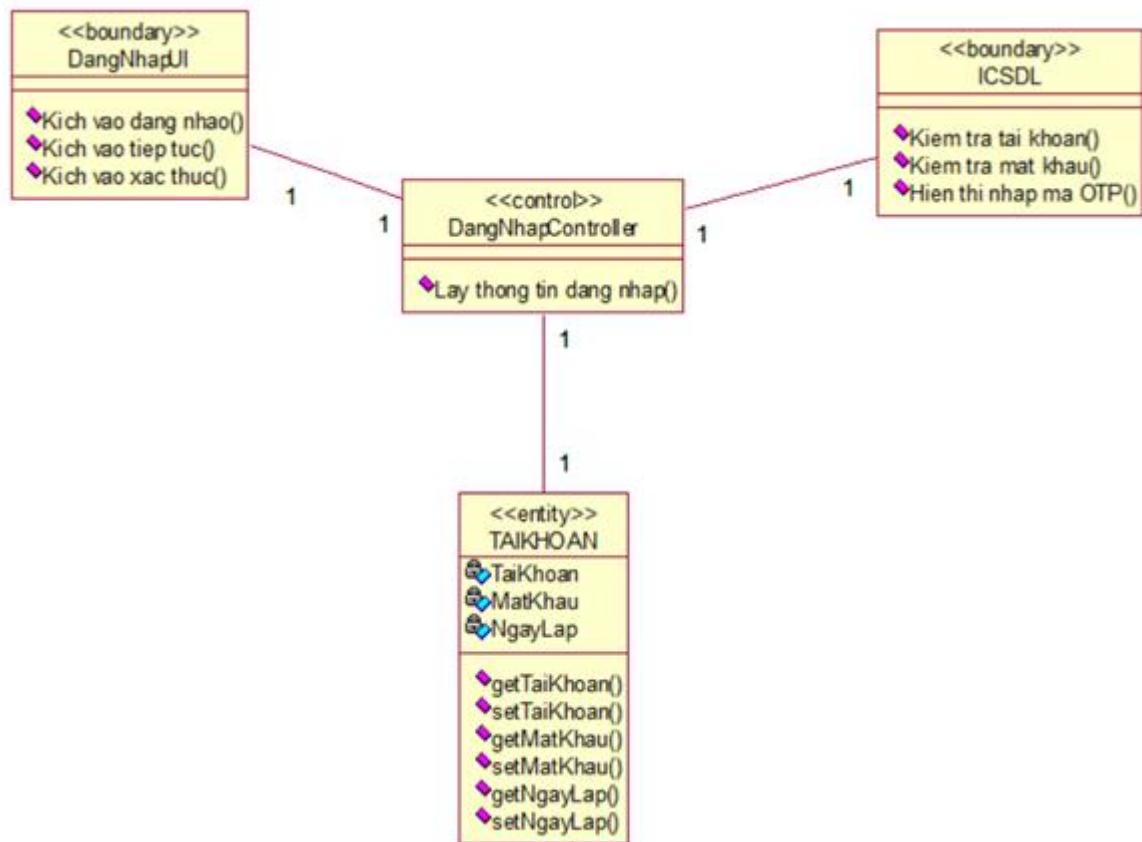


## 2.1.5 Phân tích use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương)

### 2.1.5.1 Biểu đồ trình tự



### 2.1.5.2 Biểu đồ lớp phân tích

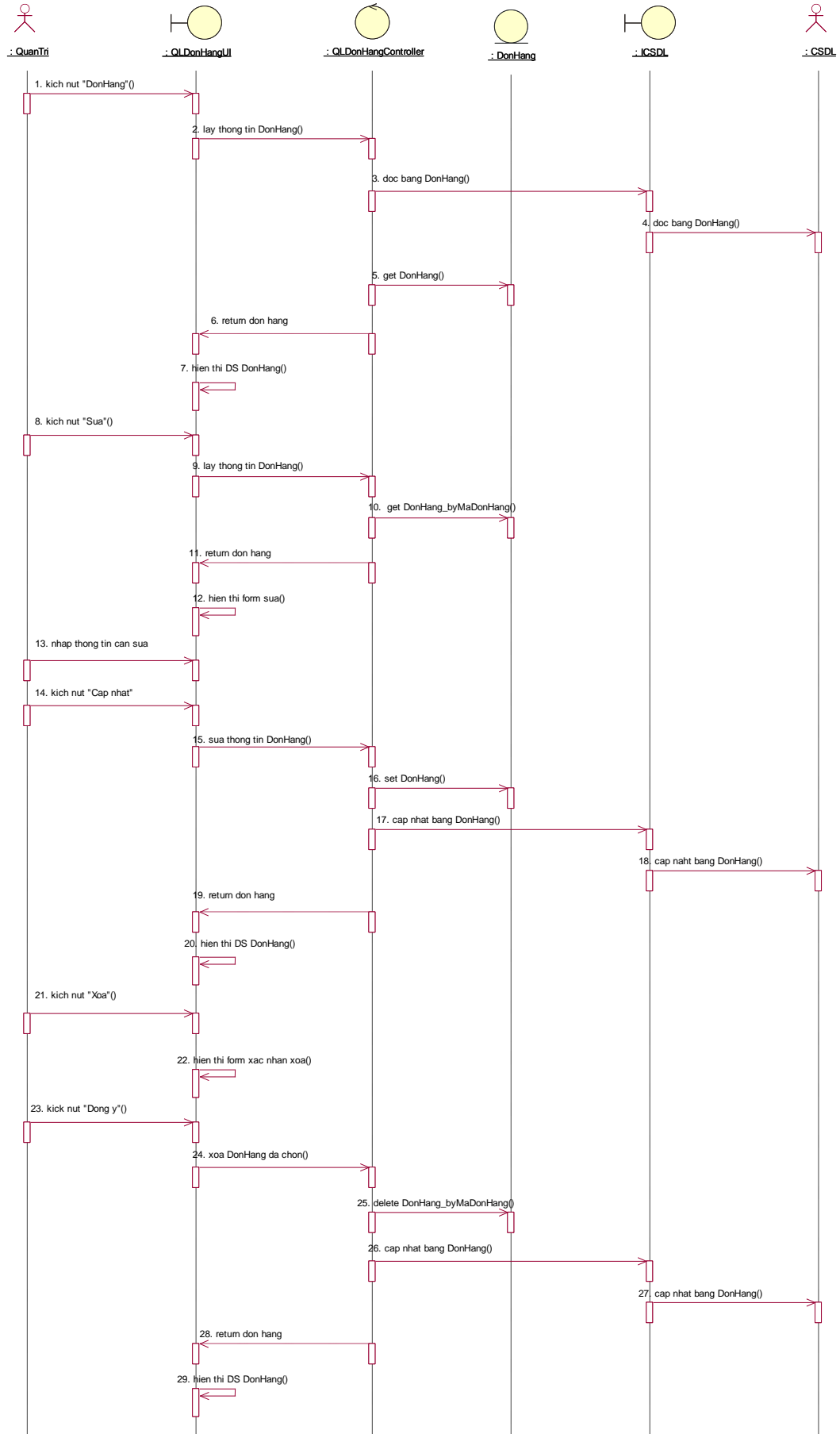




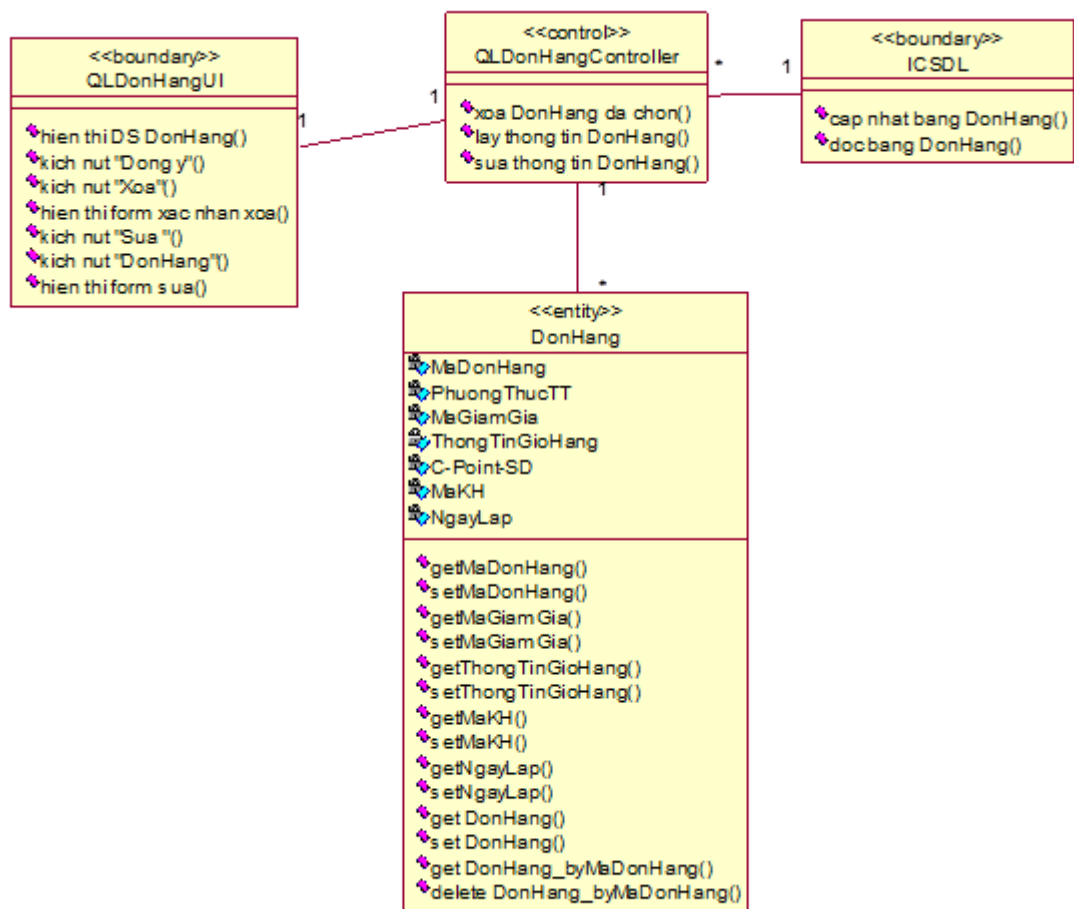
---

## **2.1.6 Phân tích use case quản lý đơn hàng (Nguyễn Đại Dương)**

### **2.1.6.1 Biểu đồ trình tự**

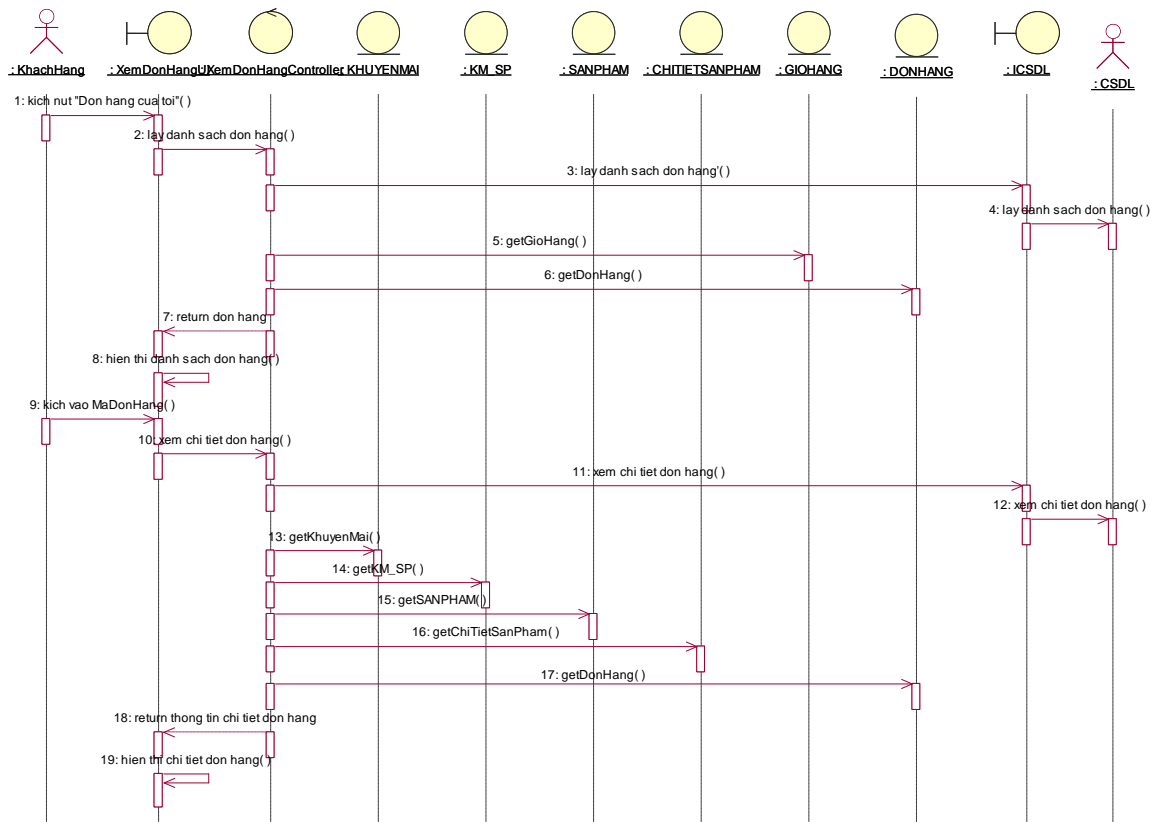


### 2.1.6.2 Biểu đồ lớp phân tích

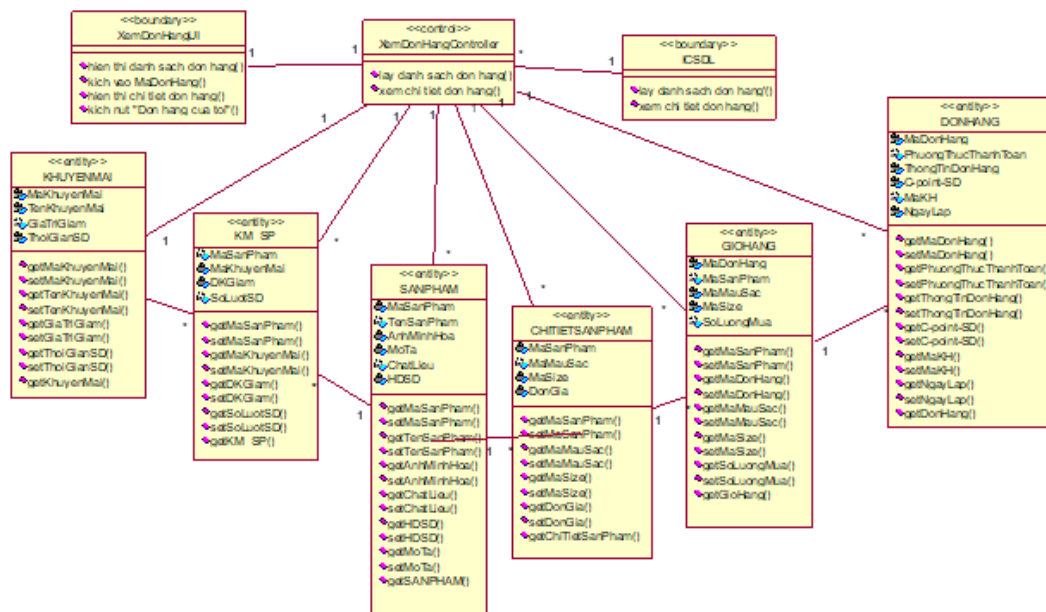


## 2.1.7 Phân tích use case xem đơn đặt hàng (Hoàng Ngọc Sơn Hà)

### 2.1.7.1 Biểu đồ trình tự

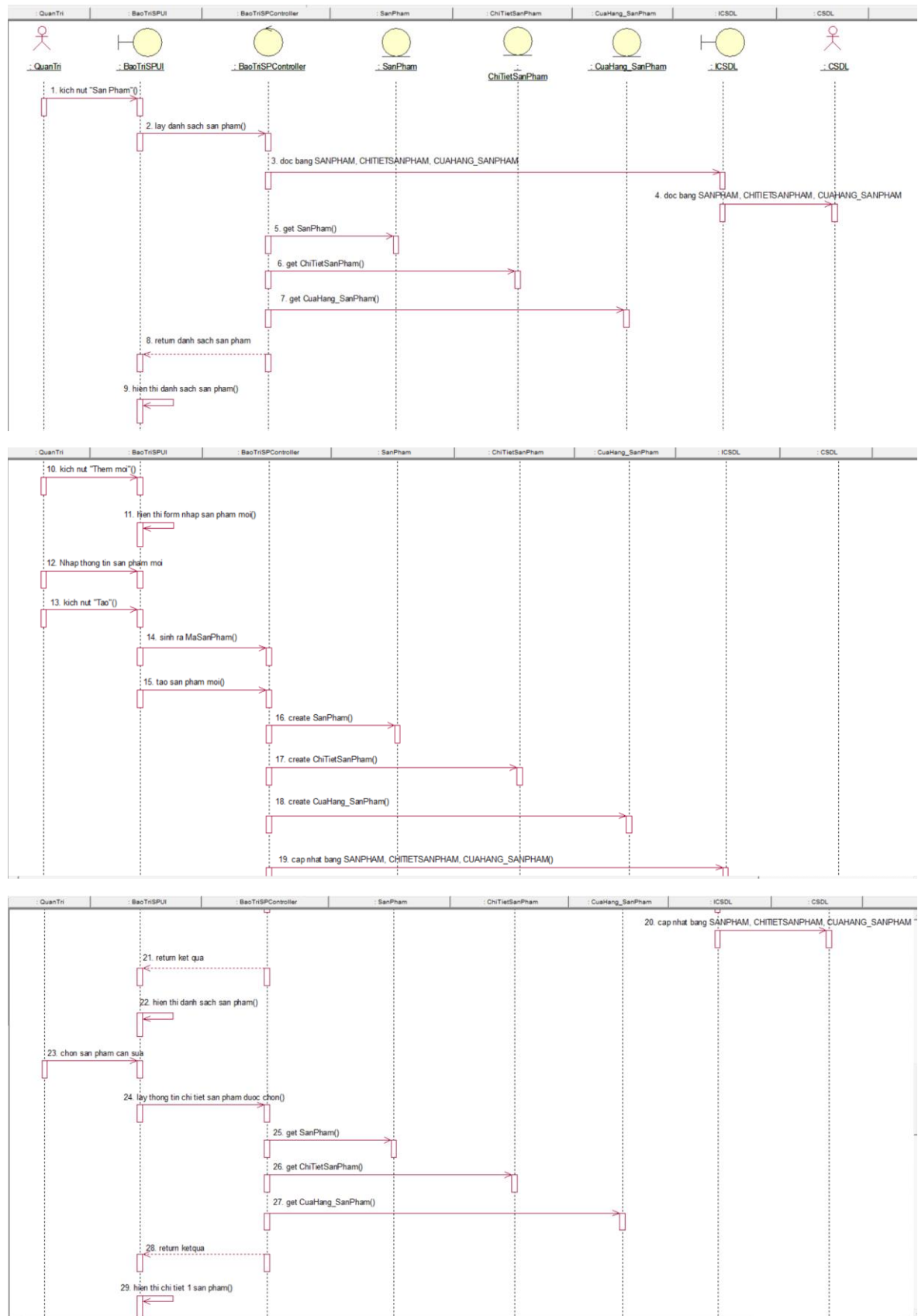


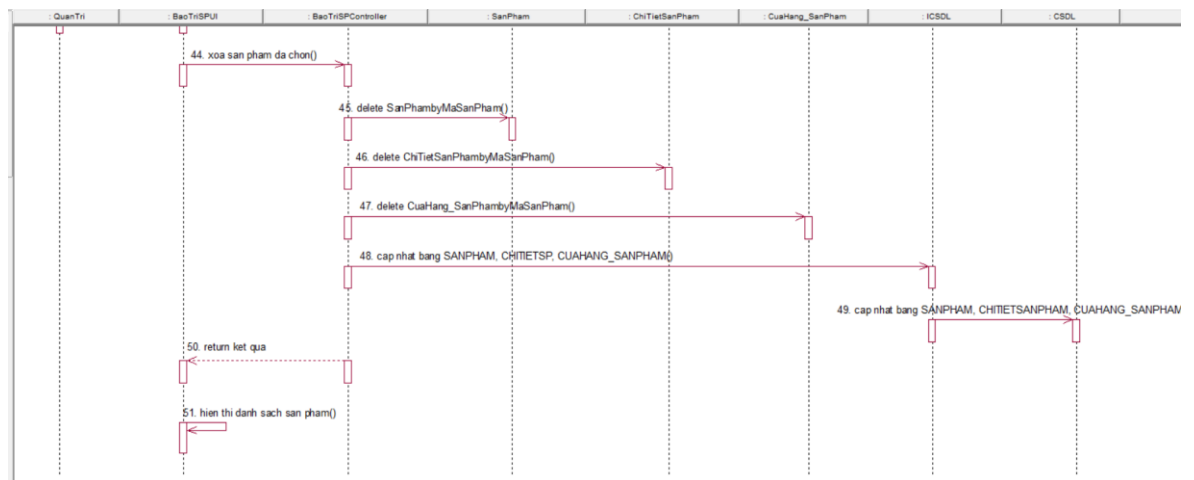
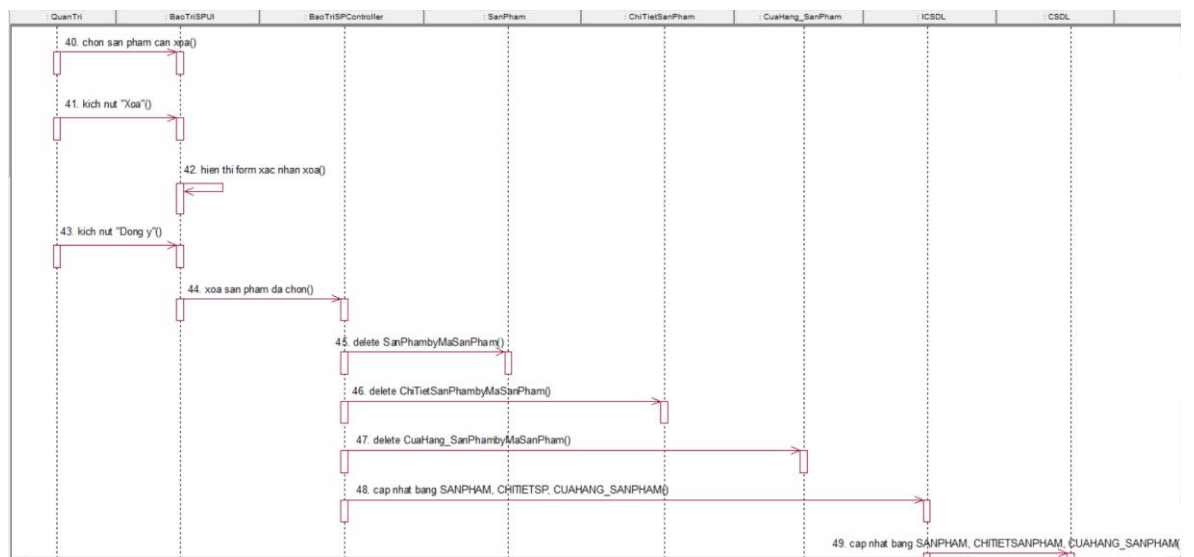
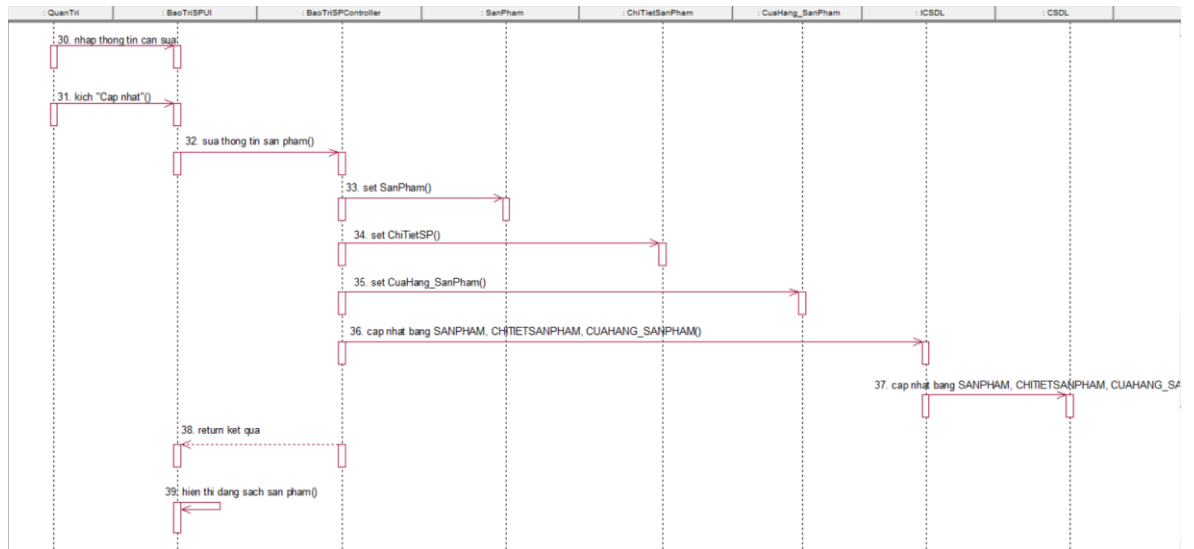
### 2.1.7.2 Biểu đồ lớp phân tích



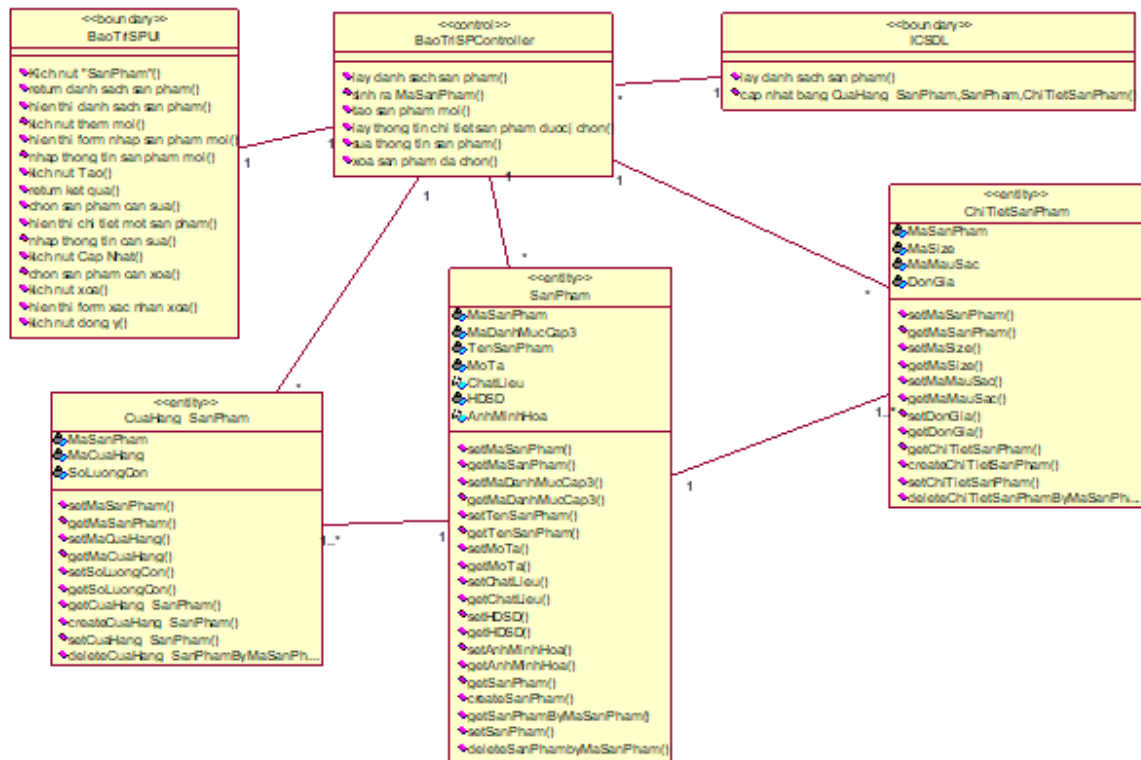
## 2.1.8 Phân tích use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà)

### 2.1.8.1 Biểu đồ trình tự



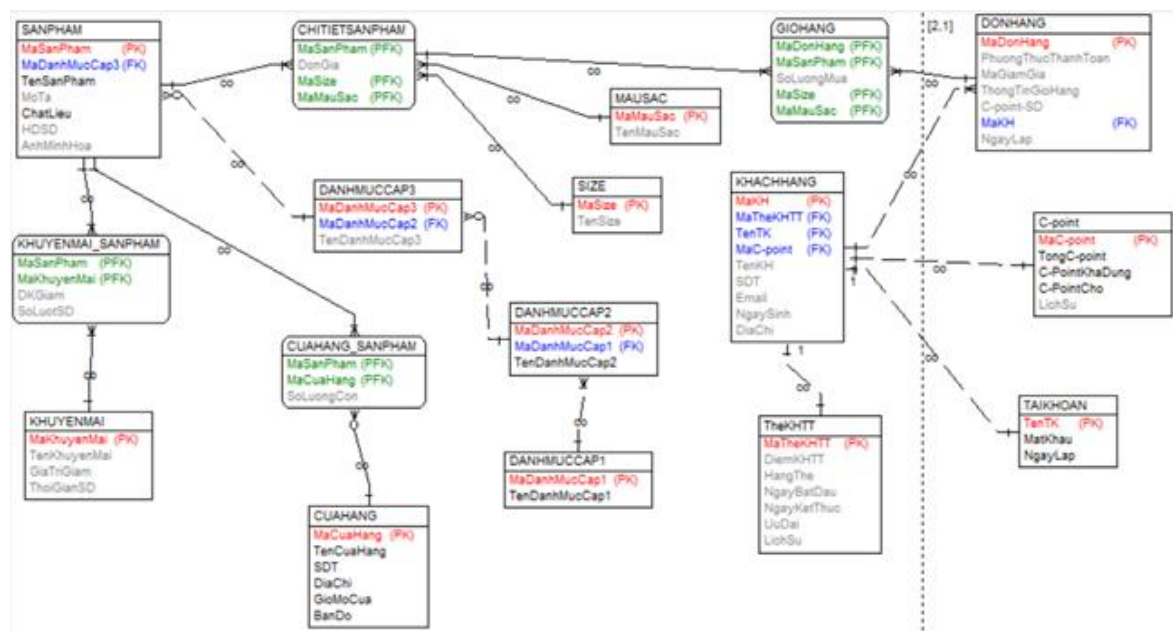


### 2.1.8.2 Biểu đồ lớp phân tích



## 2.2 Các biểu đồ tổng hợp

### 2.2.1 Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống





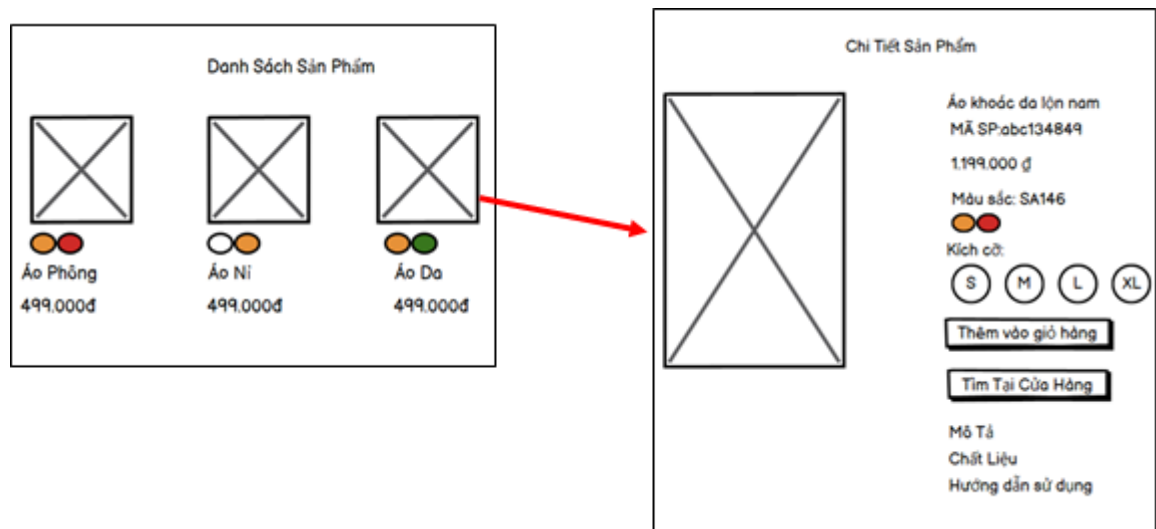


## CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

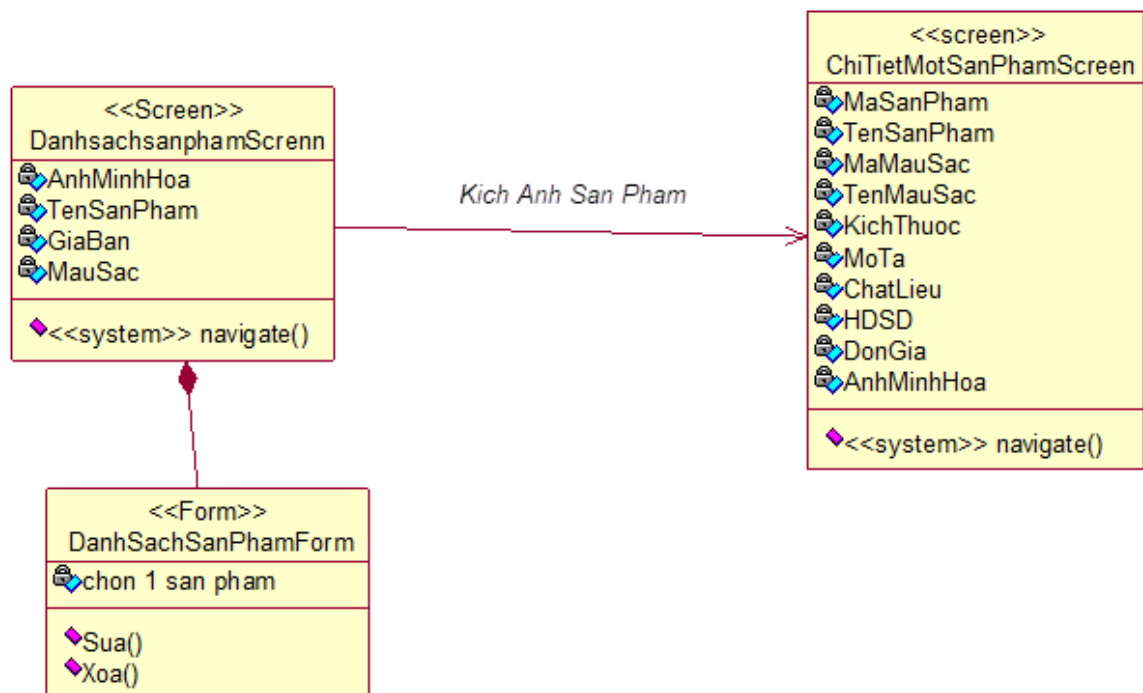
### 3.1 Thiết kế màn hình

#### 3.1.1 Giao diện use case XemChiTietMotSP (Thừa Văn An)

##### 3.1.1.1 Hình dung màn hình

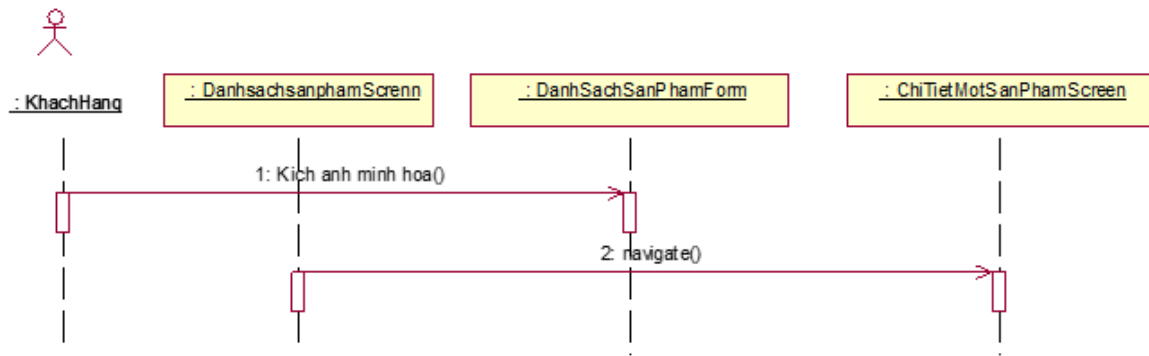


##### 3.1.1.2 Biểu đồ lớp màn hình



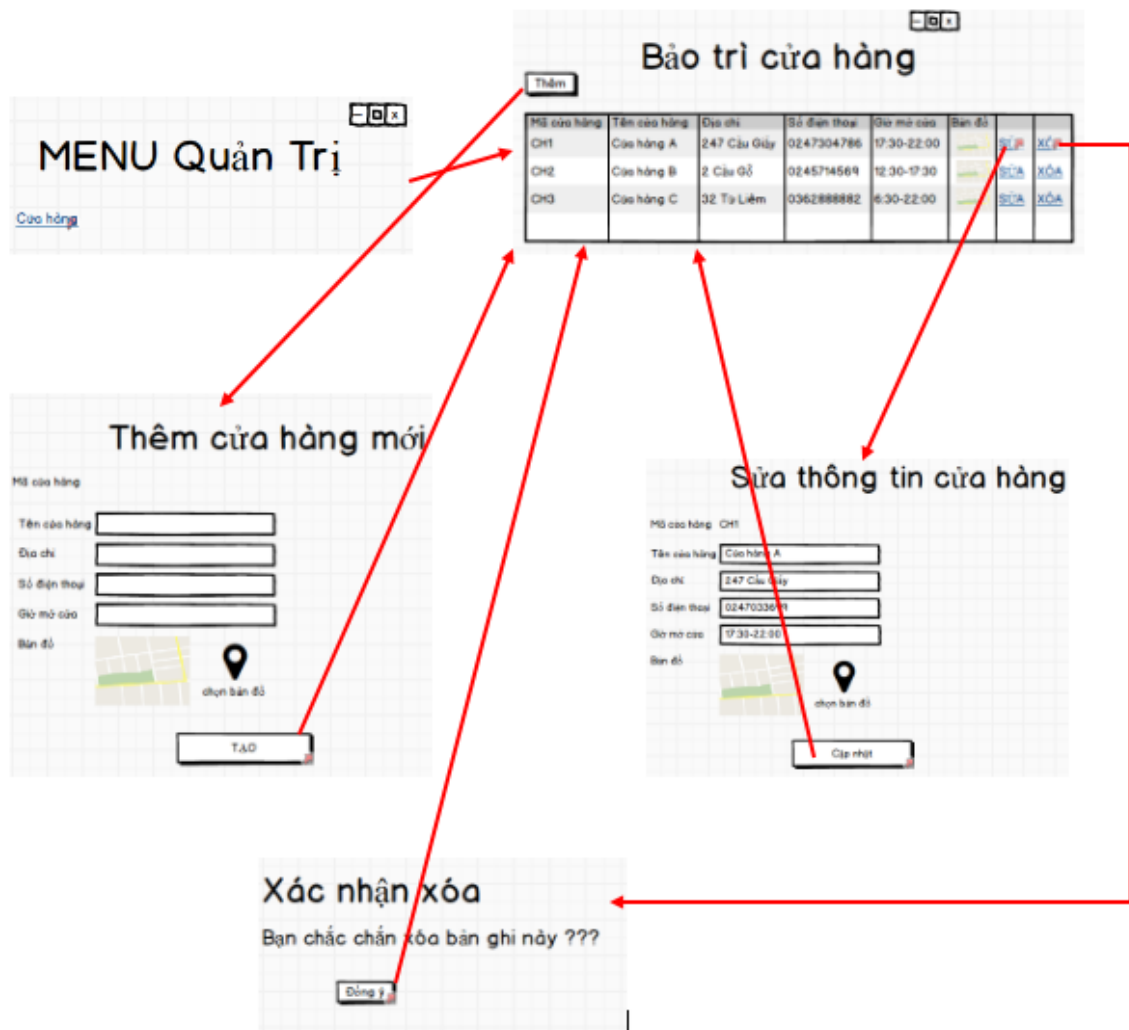
---

### 3.1.1.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

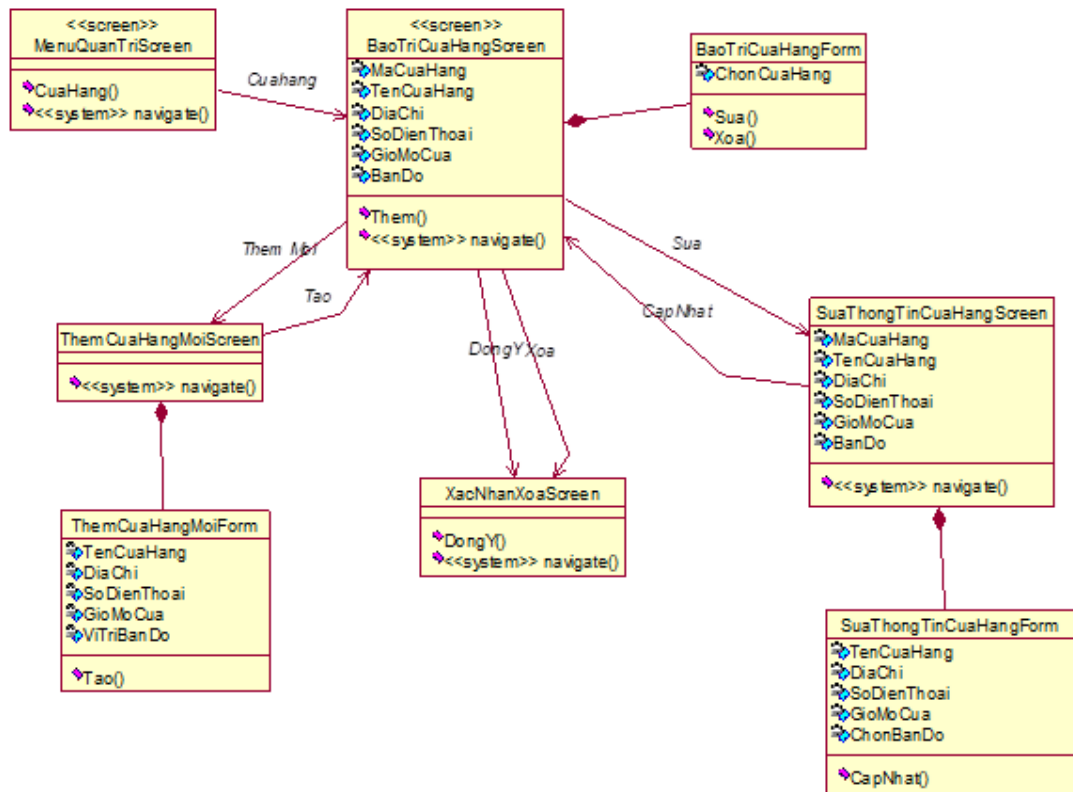


### 3.1.2 Giao diện use case Bảo trì cửa hàng (Thừa Văn An)

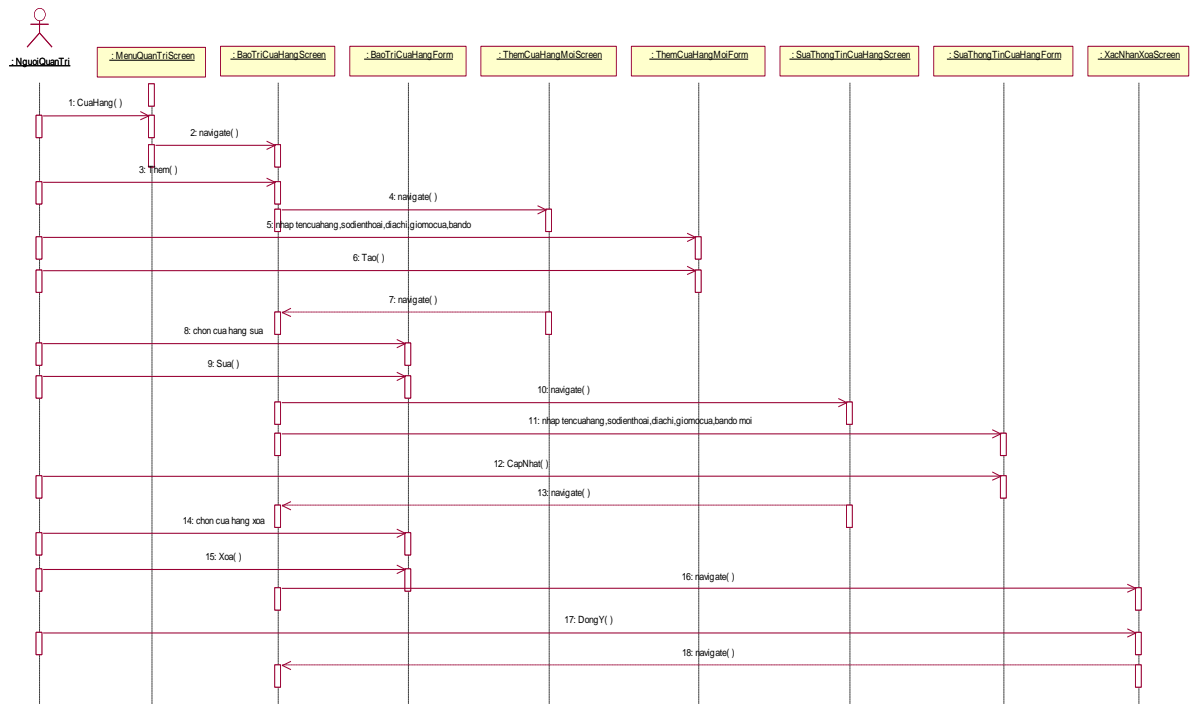
#### 3.1.2.1 Hình dung màn hình



### 3.1.2.2 Biểu đồ lớp màn hình



### 3.1.2.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

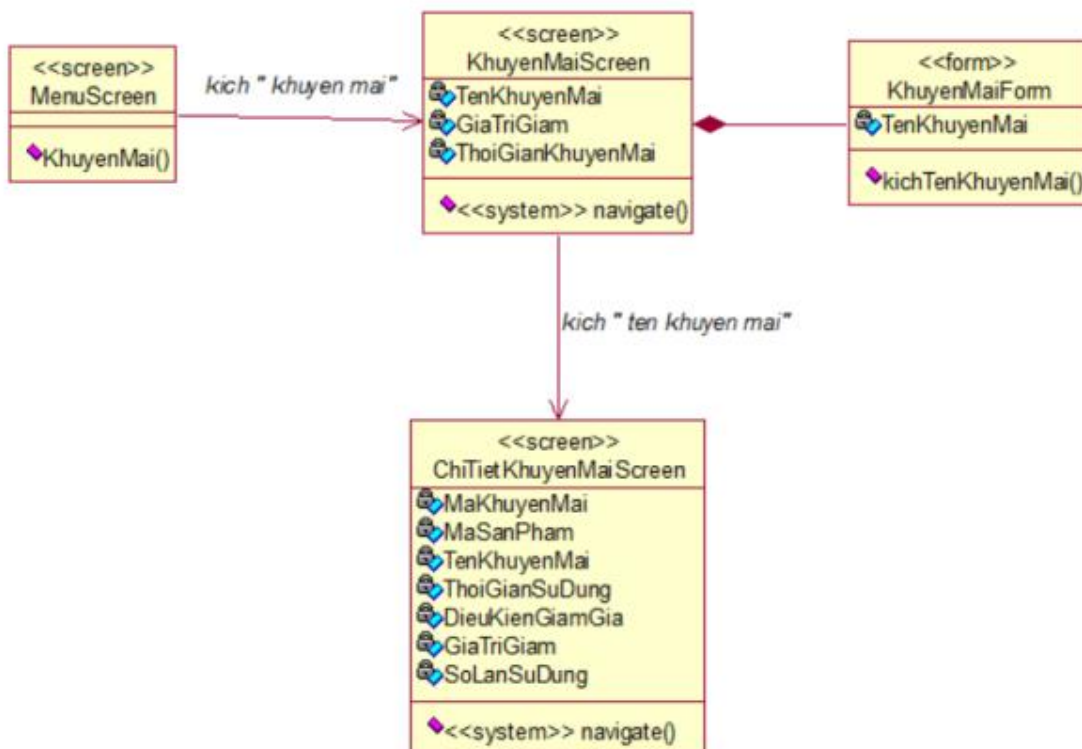


### 3.1.3 Giao diện use case Xem khuyến mãi (Nguyễn Khắc Minh Đức)

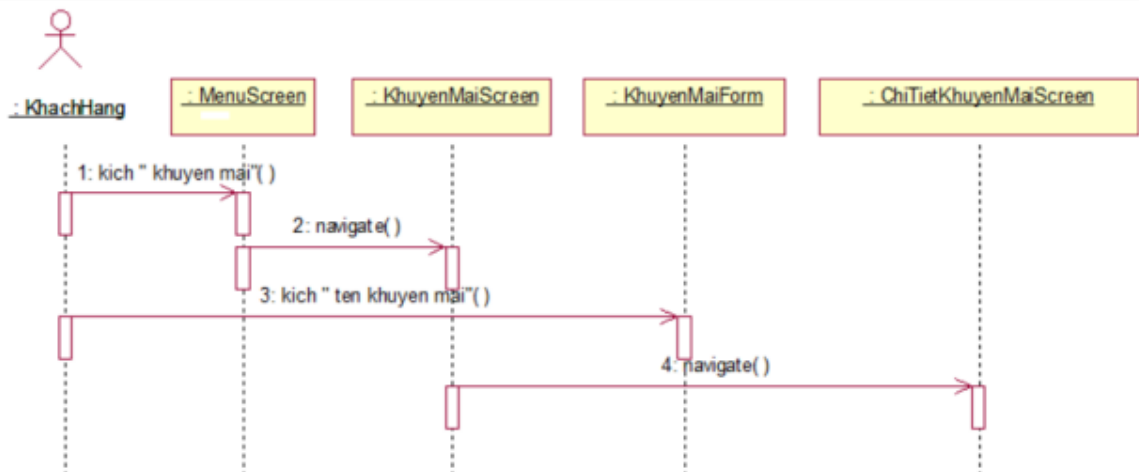
#### 3.1.3.1 Hình dung màn hình



#### 3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình

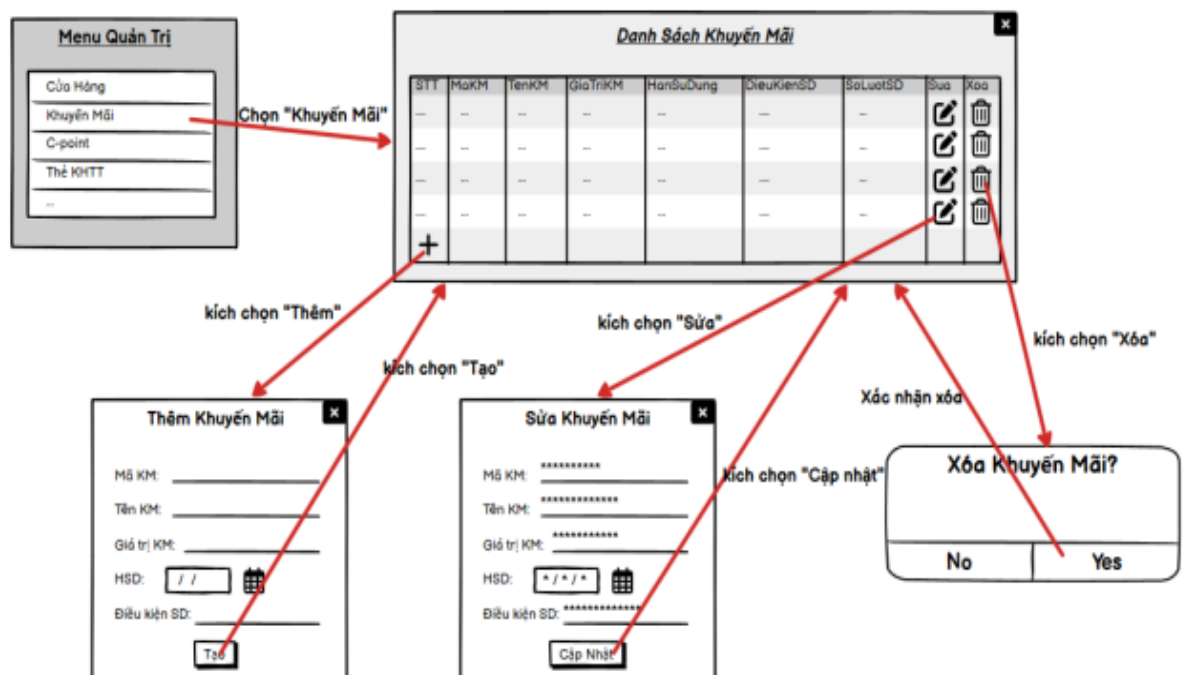


### 3.1.3.2 Biểu đồ cộng tác lớp màn hình

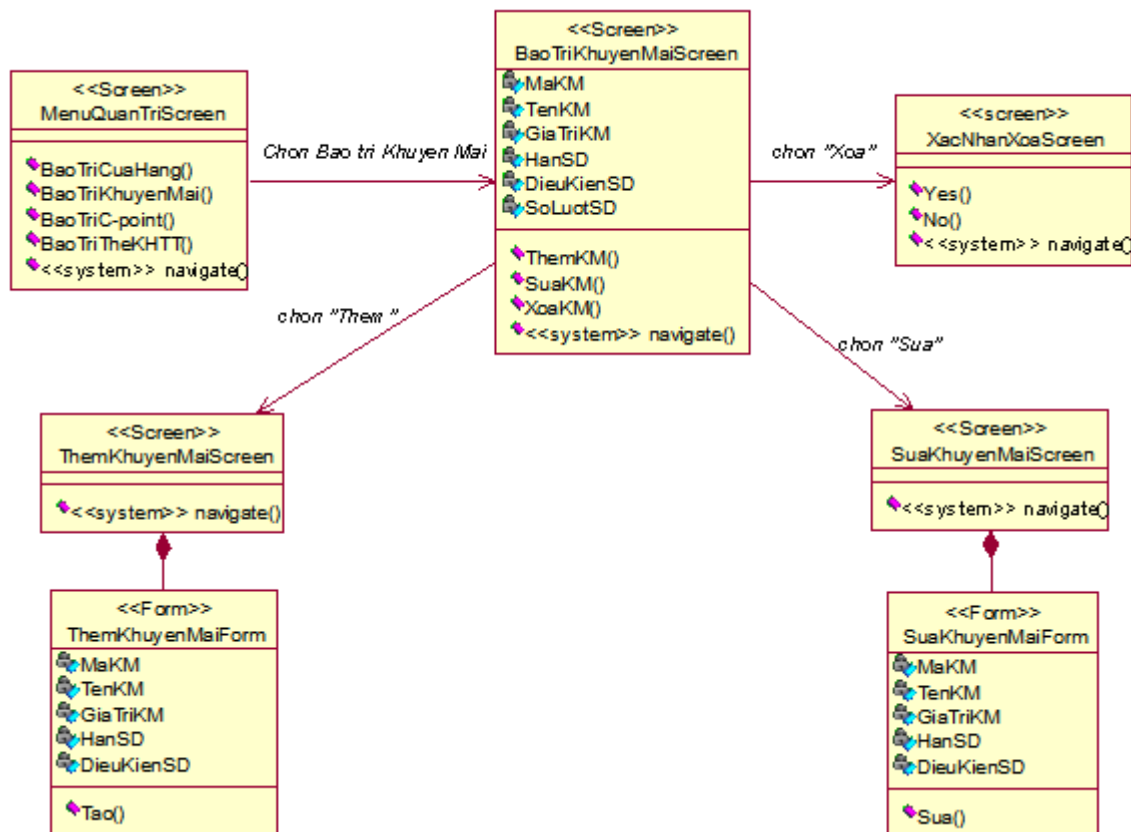


### 3.1.4 Giao diện use case BaoTriKhuyenMai (Nguyễn Khắc Minh Đức)

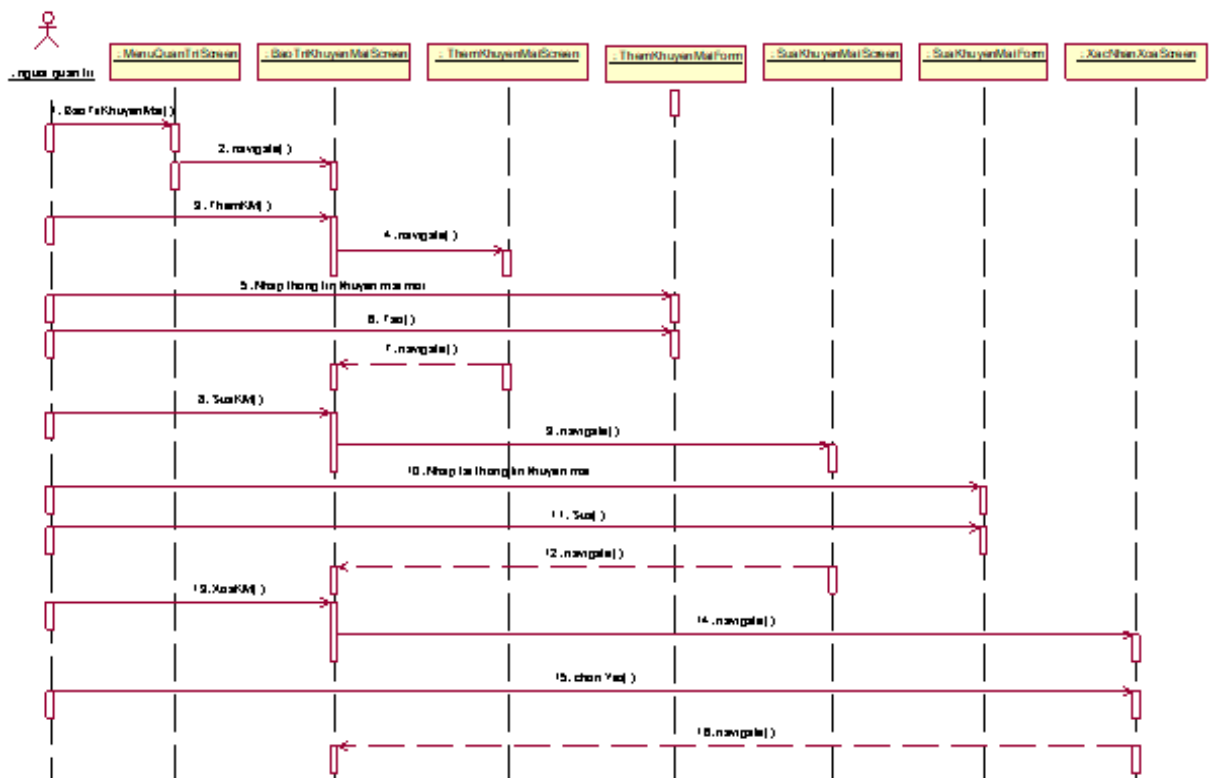
#### 3.1.4.1 Hình dung màn hình



### 3.1.4.2 Biểu đồ lớp màn hình



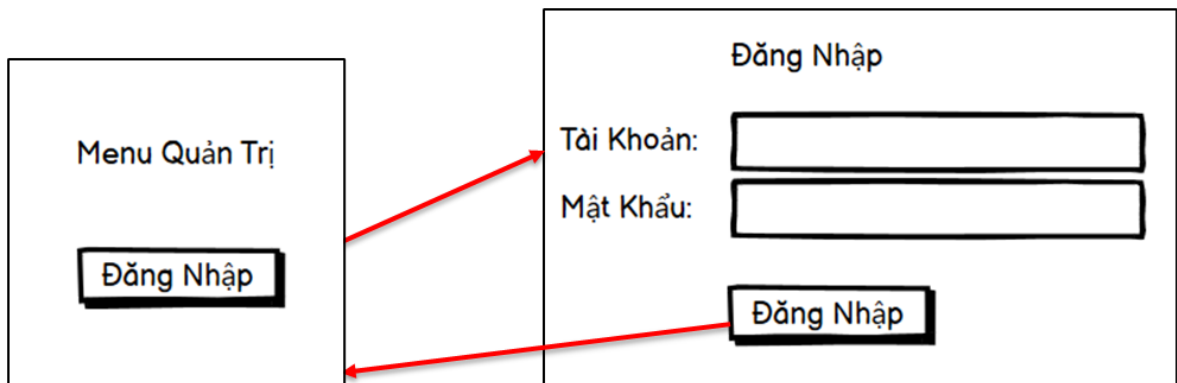
### 3.1.4.3 Biểu đồ cộng tác màn hình



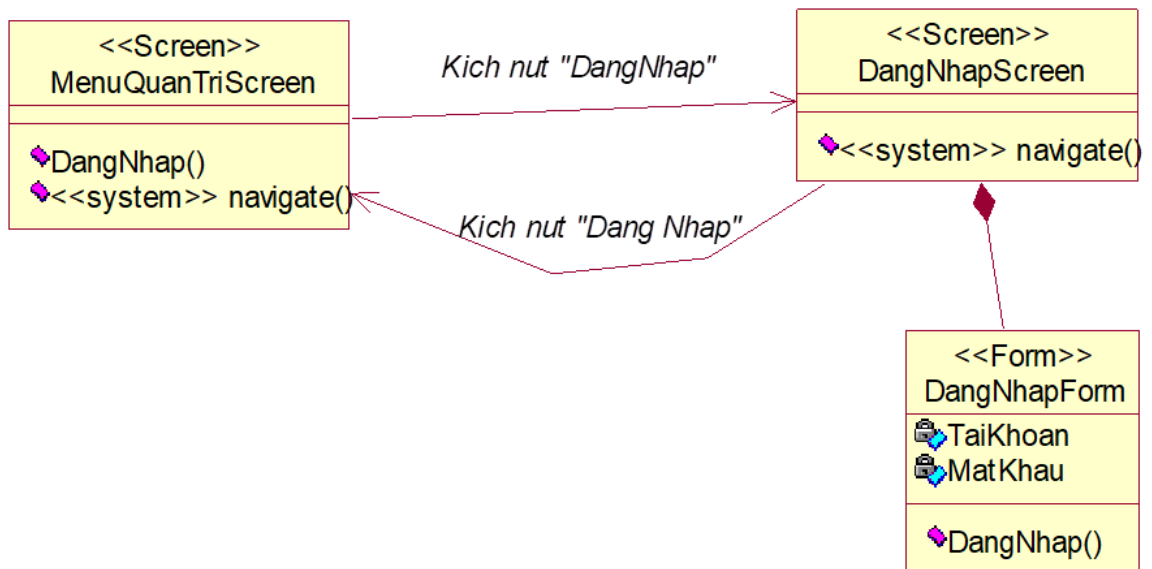
---

### 3.1.5 Giao diện use case Đăng Nhập(Nguyễn Đại Dương)

#### 3.1.5.1 Hình dung màn hình



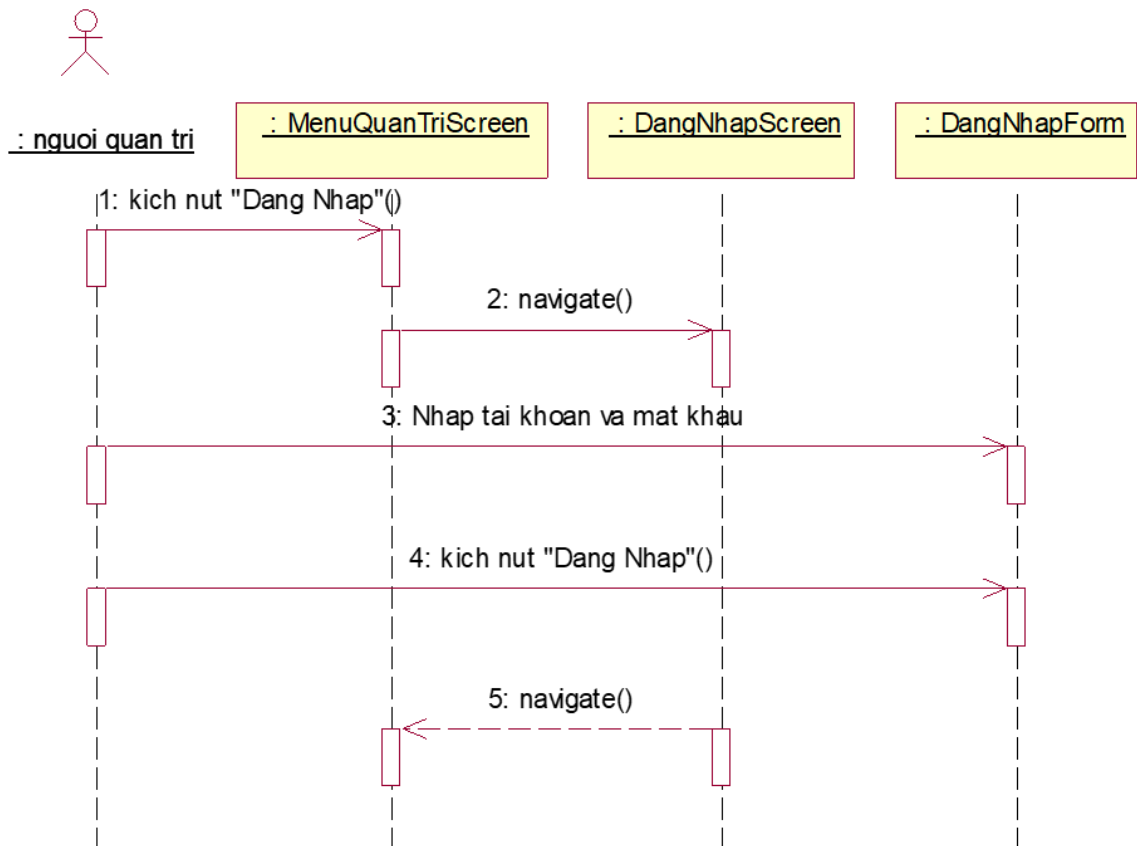
#### (a) 3.1.5.2 Biểu đồ lớp màn hình





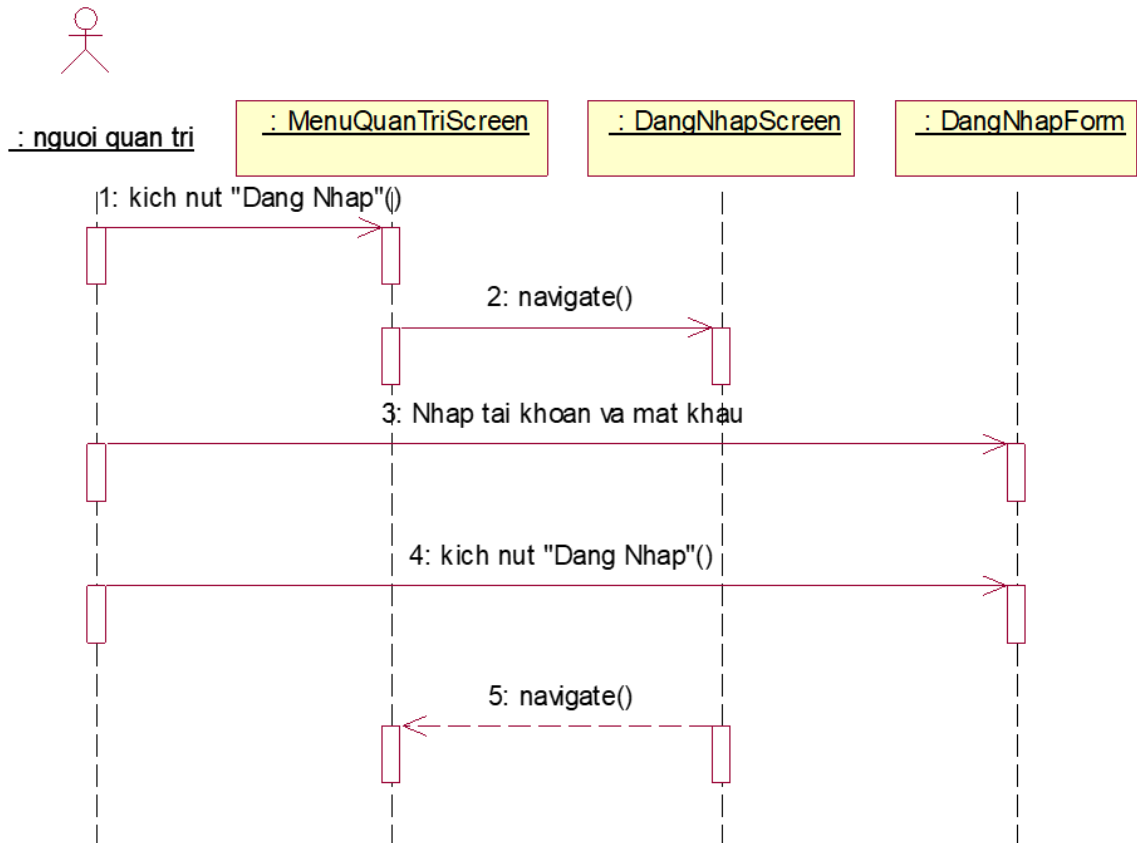
---

### 3.1.5.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

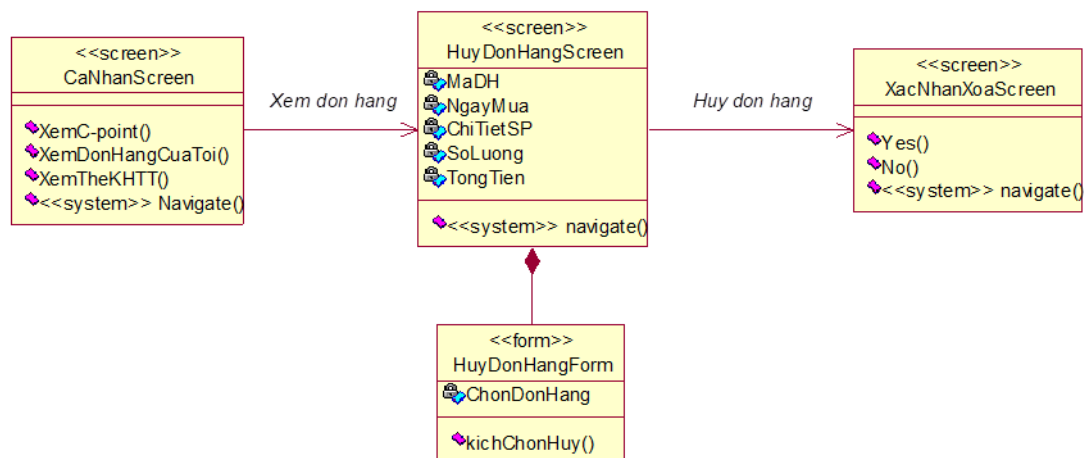


### 3.1.6 Giao diện use case HuyDonHang

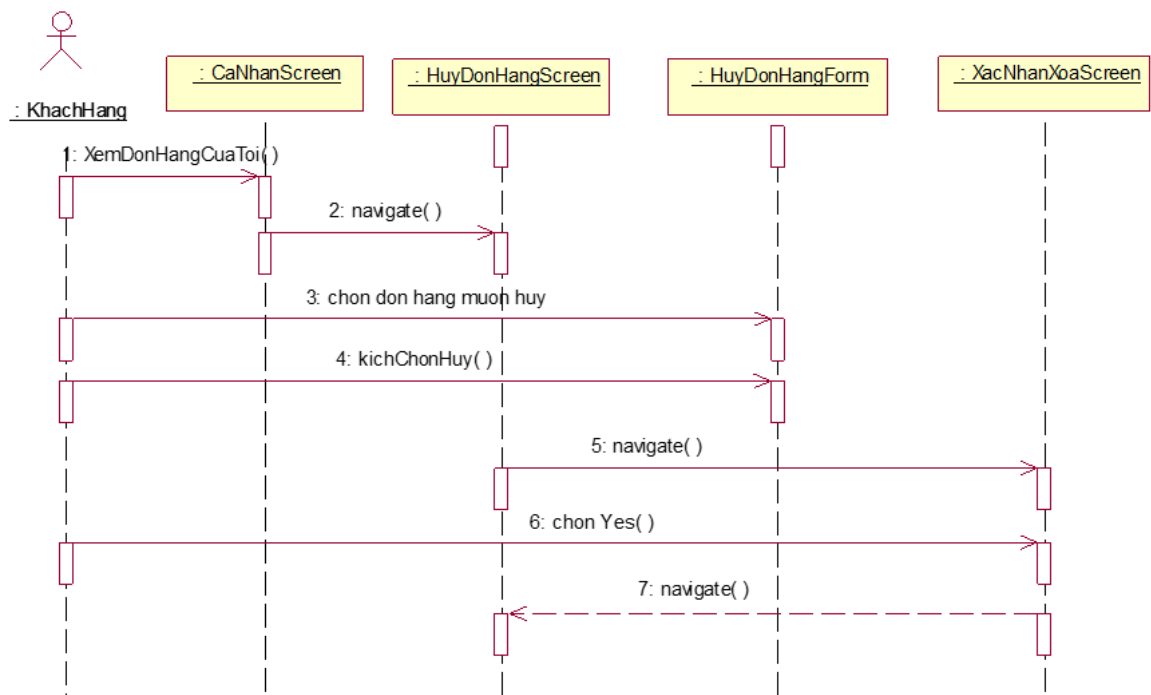
#### 3.1.6.1 Hình dung màn hình



#### 3.1.6.2 Biểu đồ lớp màn hình

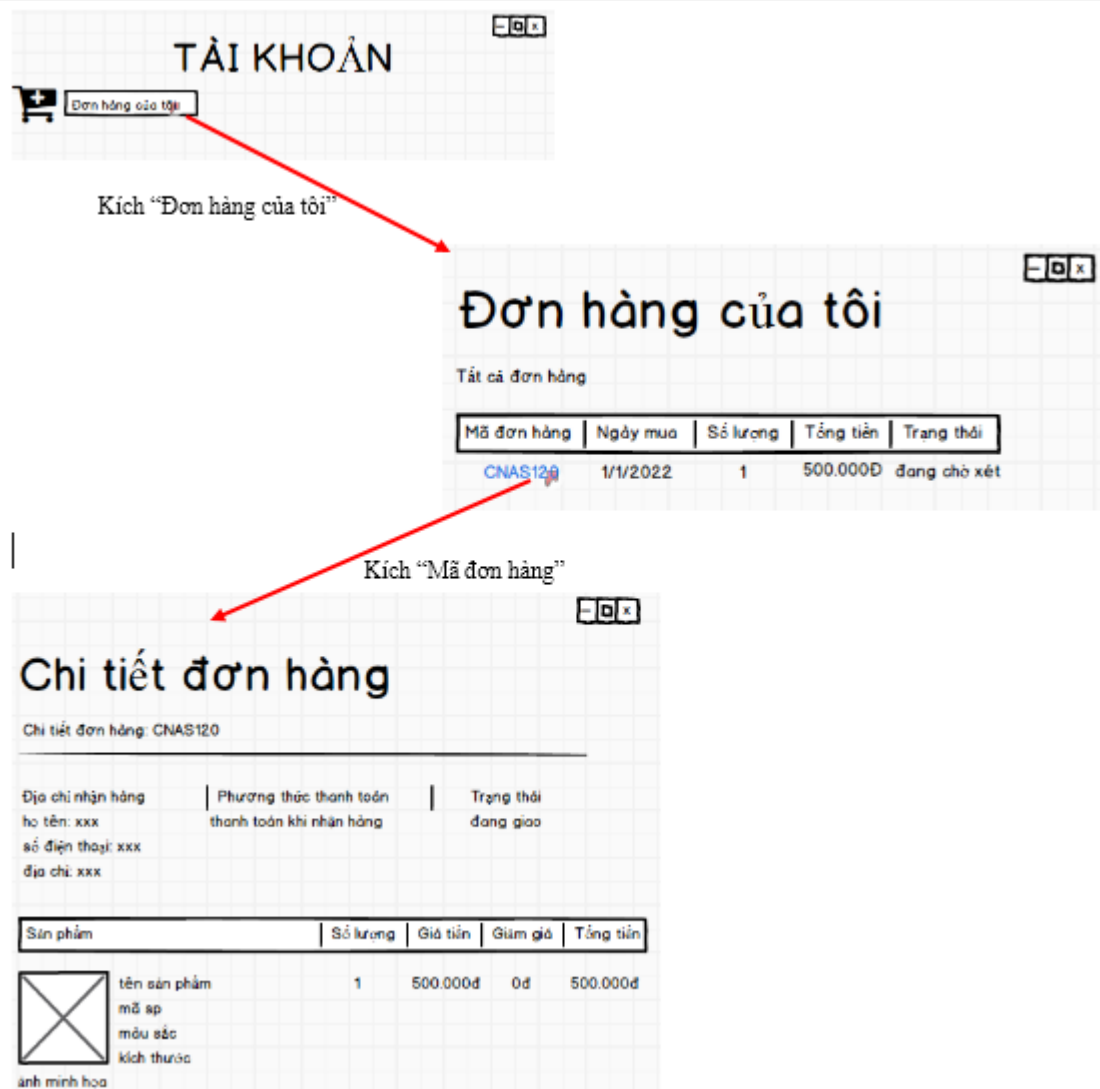


### 3.1.6.3 Biểu đồ cộng tác của màn hình

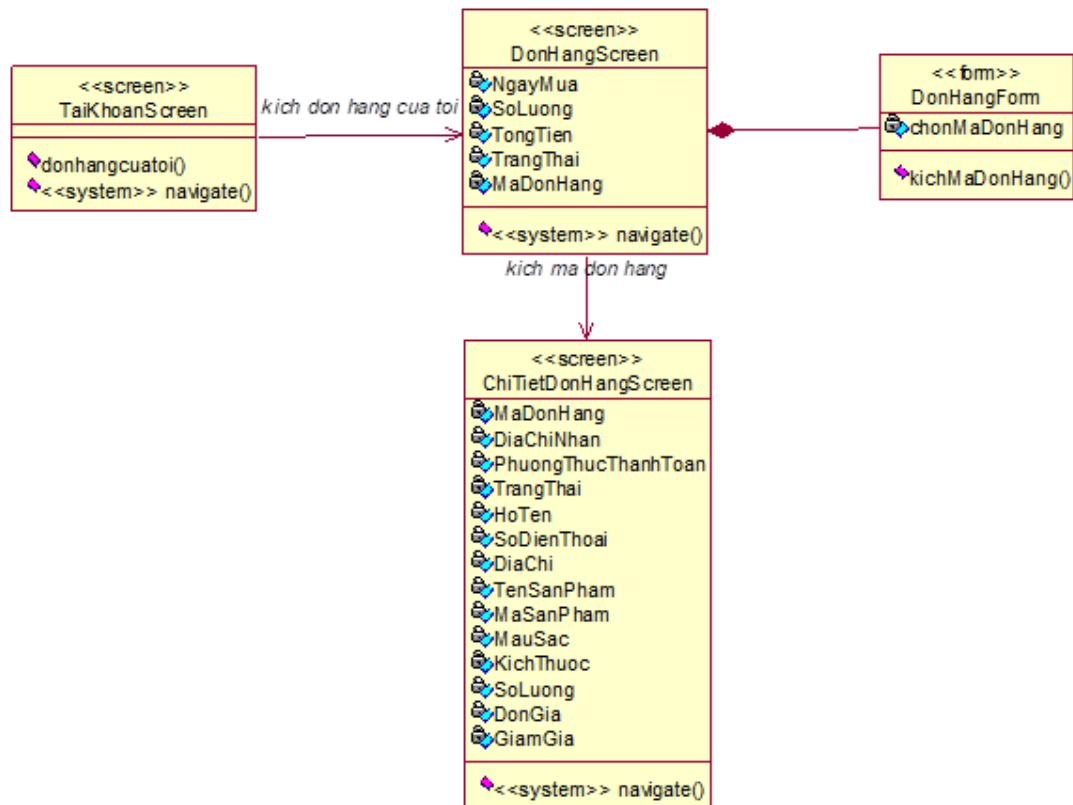


### 3.1.7 Giao diện xem đơn đặt hàng(Hoàng Ngọc Sơn Hà)

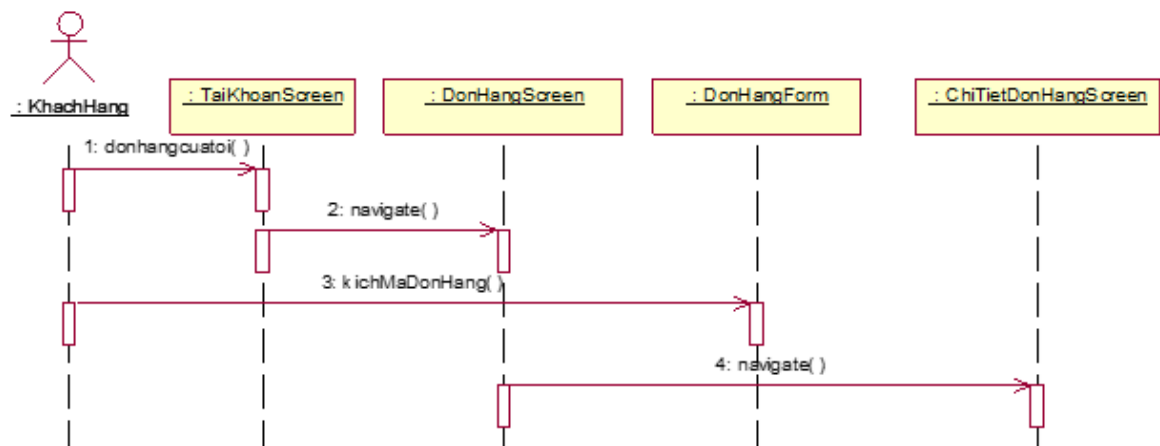
#### 3.1.7.1 Hình dung màn hình



### 3.1.7.2 Biểu đồ lớp màn hình

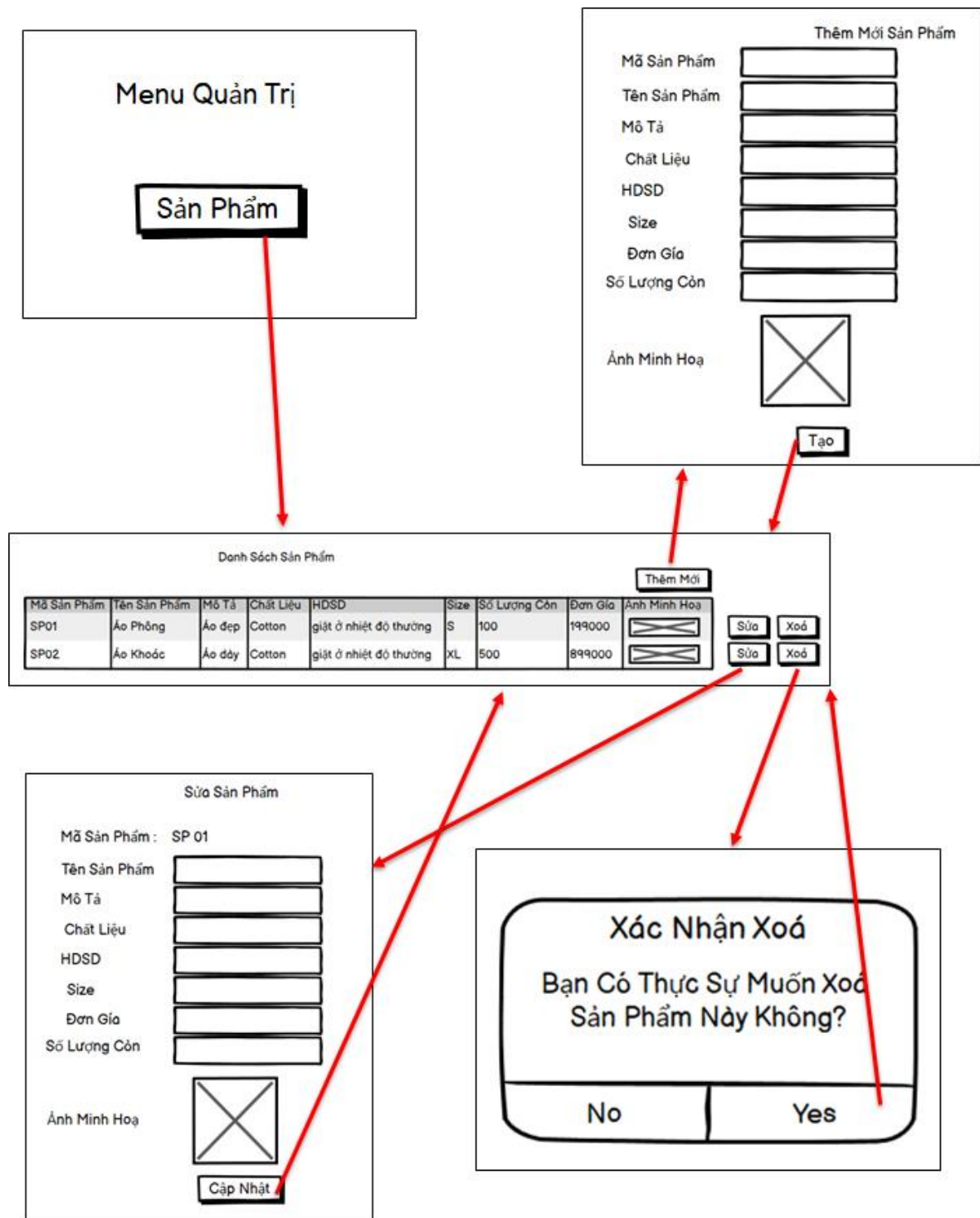


### 3.1.7.3 Biểu đồ cộng tác lớp màn hình

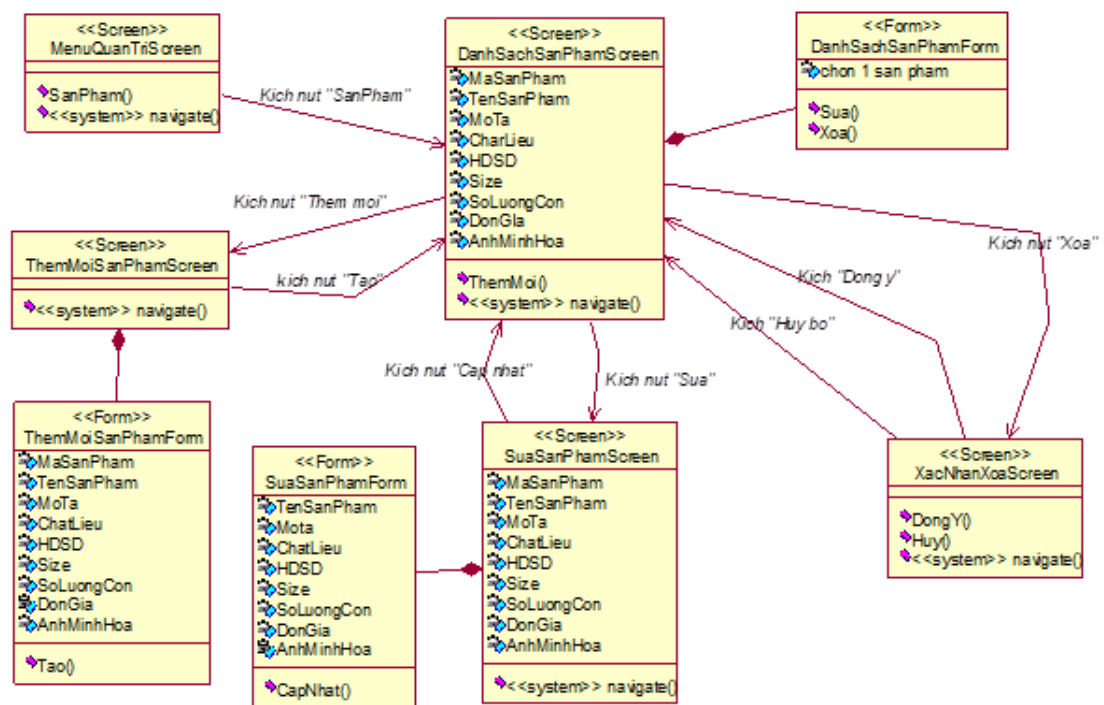


### 3.1.8 Giao diện use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà)

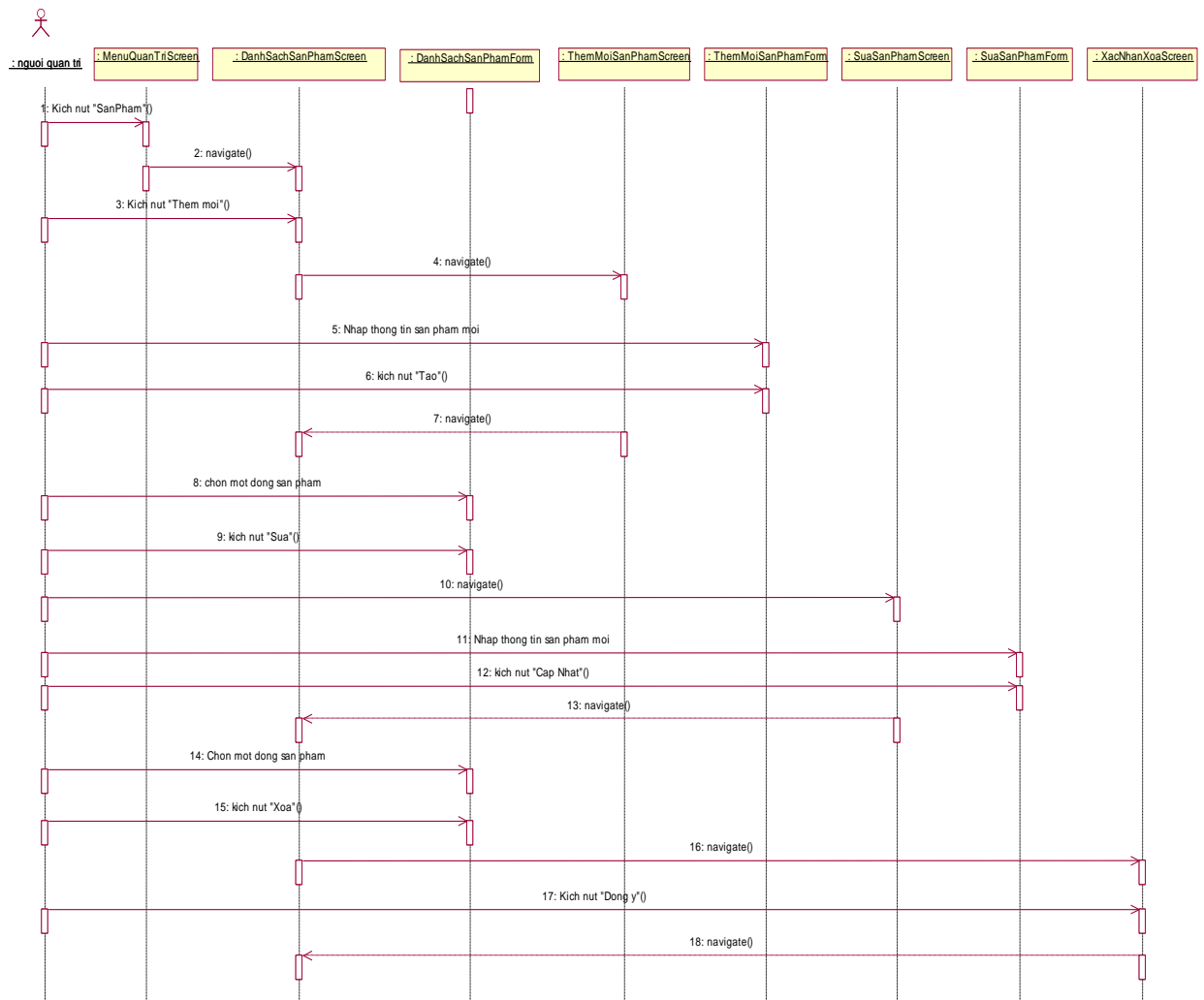
#### 3.1.8.1 Hình dung màn hình



### 3.1.8.2 Biểu đồ lớp màn hình

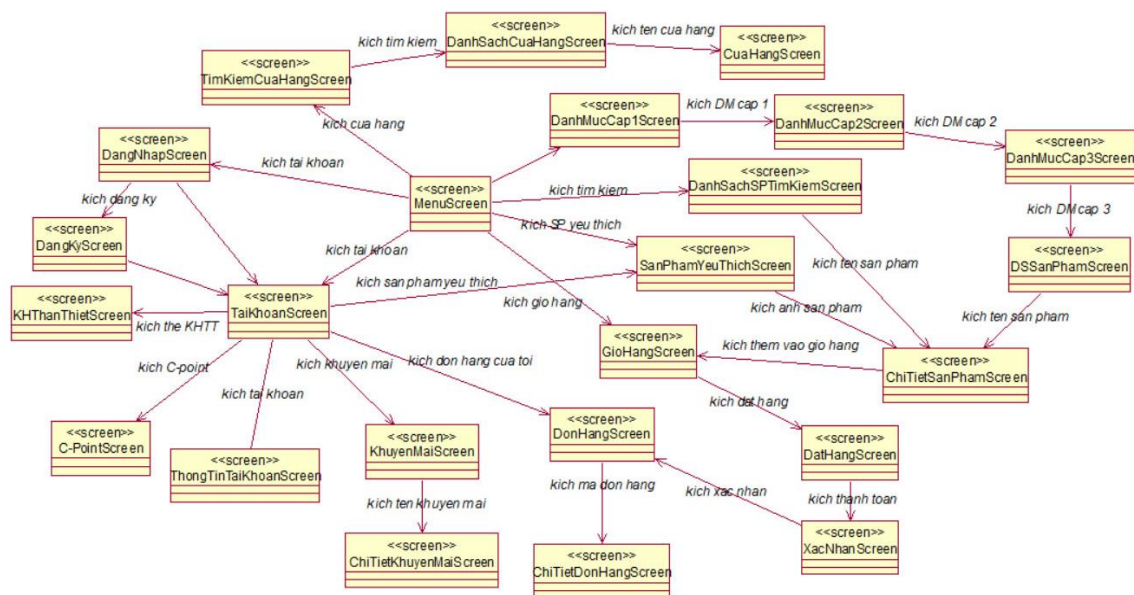


### 3.1.8.3 Biểu đồ cộng tác màn hình





### 3.2.1 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính



### 3.2.2 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp

