

KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ
BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



THỰC TẬP ĐỒ ÁN CƠ SỞ NGÀNH
HỌC KỲ 1, NĂM HỌC 2023-2024

THIẾT KẾ WEBSITE BÁN CÀ PHÊ

Giáo viên hướng dẫn:
Đoàn Phước Miền

Sinh viên thực hiện:
Họ tên: Lâm Ngọc Triệu
MSSV: 110121067
Lớp: DA21TTA

Trà Vinh, 08 tháng 01 năm 2024

KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ
BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



THỰC TẬP ĐỒ ÁN CƠ SỞ NGÀNH
HỌC KỲ 1, NĂM HỌC 2023-2024
THIẾT KẾ WEBSITE BÁN CÀ PHÊ

Giáo viên hướng dẫn:

Đoàn Phước Miền

Sinh viên thực hiện:

Họ tên: Lâm Ngọc Triệu

MSSV: 110121067

Lớp: DA21TTA

Trà Vinh, 08 tháng 01 năm 2024

NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

[illegible]

Trà Vinh, ngày tháng năm
Giáo viên hướng dẫn
(Ký tên và ghi rõ họ tên)

[illegible]

Thành viên hội đồng
(Ký tên và ghi rõ họ tên)

LỜI CẢM ƠN

Em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến các quý thầy cô Khoa Kỹ thuật và Công nghệ, Trường Đại học Trà Vinh, đặc biệt là thầy Đoàn Phước Miền vì đã không ngừng hỗ trợ và chỉ dẫn em. Sự hướng dẫn tận tâm của thầy đã giúp em có cơ hội học hỏi, áp dụng những kiến thức vào thực tiễn, và giải quyết những vấn đề gặp phải trong suốt quá trình học.

Nhờ vào sự hỗ trợ nhiệt tình từ thầy Đoàn Phước Miền, em đã có thể hoàn thành đồ án cơ sở ngành này. Em nhận thức rằng trong quá trình thực hiện, bài báo cáo của em còn có những thiếu sót và em rất mong muốn nhận được phản hồi cũng như góp ý từ quý thầy cô. Điều này không chỉ giúp em cải thiện bản thân mà còn chuẩn bị tốt hơn cho các bài báo cáo trong tương lai.

Em xin gửi lời cảm ơn chân thành nhất đến thầy cô và hy vọng sẽ tiếp tục nhận được sự hướng dẫn và hỗ trợ trong hành trình học vấn của mình.

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	1
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN	4
1.1. Đặt vấn đề:	4
1.2. Mục đích nghiên cứu:	4
CHƯƠNG 2: NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT	5
2.1. HTML (Hyper Text Markup Language).....	5
2.1.1. Giới thiệu.....	5
2.1.2. Lịch sử phát triển	6
2.2. CSS (Cascading Style Sheets)	6
2.2.1. Giới thiệu.....	6
2.2.2. Tác dụng của CSS:.....	7
2.2.3. Sử dụng CSS:	7
2.2.4. Thông tin:	8
2.2.5. Cú pháp	9
2.3. JavaScript.....	11
2.3.1. Giới thiệu.....	11
2.3.2. Ứng dụng.....	12
2.3.3. Các thành phần cú pháp chính	12
2.4. Bootstrap	13
2.5. W3.CSS.....	14
2.5.1. Giới thiệu:	14
2.5.2. Lịch sử phát triển	15
2.5.3. Tác động và vị thế hiện nay	15
2.6. SQL(Structured Query Language).....	15
CHƯƠNG 3: THỰC NGHIỆM.....	18
3.1. Mô tả bài toán:	18
3.1.1. Các tính năng và chức năng	18
3.1.2. Giao diện người dùng.....	18
3.2. Thiết kế dữ liệu:	18
3.2.1. Product:	19
3.2.2. Category:	20

3.2.3. User:	20
3.2.4. Discount:	20
3.3. Xây dựng giao diện:	21
3.3.1. Trang chủ:	21
3.3.2. Trang sản phẩm:	22
3.3.3. Trang chi tiết sản phẩm:	22
3.3.4. Trang giỏ hàng:	23
3.3.5. Trang đăng nhập:	23
3.3.6. Trang quản lý:	23
CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU	26
4.1. Trang chủ:	26
4.2. Trang sản phẩm:	27
4.3. Trang chi tiết sản phẩm:	27
4.4. Trang đăng nhập:	28
4.5. Trang quản lý:	28
4.6. Trang giỏ hàng:	30
CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN	31
5.1. Kết quả đạt được:	31
5.2. Nhược điểm:	31
5.3. Hướng phát triển:	31
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO	33

DANH MỤC HÌNH ẢNH – BẢNG BIỂU

Hình 2.1 Logo HTML	5
Hình 2.2 Logo CSS.....	7
Hình 2.3 Thông tin kiểu định dạng.....	8
Hình 2.4 Logo JavaScript	11
Hình 2.5 Logo Bootstrap	13
Hình 2.6 Logo W3CSS.....	14
Hình 2.7 Logo SQL	16
Hình 3.1 Mô hình Diagrams	18
Hình 3.2 Bảng Product	19
Hình 3.3 Bảng Category	20
Hình 3.4 Bảng User	20
Hình 3.5 Discount.....	21
Hình 4.1 Giao diện trang chủ	26
Hình 4.2 Trang sản phẩm	27
Hình 4.3 Giao diện trang chi tiết sản phẩm	27
Hình 4.4 Giao diện trang đăng nhập.....	28
Hình 4.5 Giao diện trang quản lý danh mục sản phẩm	28
Hình 4.6 Giao diện trang quản lý sản phẩm	29
Hình 4.7 Giao diện trang quản lý giảm giá	29
Hình 4.8 Giao diện trang quản lý người dùng	29
Hình 4.9 Giao diện trang giỏ hàng	30

TÓM TẮT

Bài báo cáo này em tập trung vào quá trình phát triển và thiết kế một website chuyên nghiệp dành cho việc bán cà phê, nhằm tối ưu hóa trải nghiệm mua sắm trực tuyến và thu hút một lượng lớn khách hàng.

Em sử dụng các ngôn ngữ lập trình như HTML, CSS, JavaScript,... kết hợp với Bootstrap framework để xây dựng trang web một cách linh hoạt và hiệu quả. Sử dụng cơ sở dữ liệu để quản lý thông tin sản phẩm và khách hàng.

Về giao diện em chú trọng vào việc phát triển giao diện người dùng thật đẹp mắt, thân thiện và dễ sử dụng. Sử dụng màu sắc hài hòa, hình ảnh chất lượng của sản phẩm để tạo ra trải nghiệm thú vị cho người dùng.

Tối ưu trải nghiệm người dùng thông qua cải thiện quy trình tìm kiếm sản phẩm nhanh chóng. Chú trọng vào khả năng tương tác trực tuyến và thuận tiện cho khách hàng.

Xây dựng hệ thống quản lý hiệu quả để quản lý sản phẩm và thông tin khách hàng.

MỞ ĐẦU

Trong thời đại công nghệ ngày nay, sự hiện diện trực tuyến đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển kinh doanh và tạo ra trải nghiệm người dùng tốt nhất. Để đáp ứng nhu cầu ngày càng tăng của thị trường và khách hàng, em quyết định lựa chọn đề tài “Thiết kế website bán cà phê” cho đề tài nghiên cứu của mình.

1. Lí do chọn đề tài:

Cà phê là một trong những loại đồ uống phổ biến nhất trên thế giới. Với nhu cầu tiêu dùng cà phê ngày càng tăng, việc thiết kế website giúp đáp ứng nhu cầu mua sắm trực tuyến, mở rộng khả năng tiếp cận khách hàng.

Thương mại điện tử đang trở thành một phần quan trọng của hệ thống kinh doanh, đặc biệt là trong lĩnh vực dịch vụ như công nghiệp cà phê. Một trang web bán cà phê sẽ cung cấp cho khách hàng một phương tiện thuận tiện để lựa và mua sắm.

Thiết kế website đúng cách không chỉ tạo ra một giao diện thuận lợi mà còn nâng cao trải nghiệm của khách hàng. Em quan tâm đặc biệt đến cách thiết kế có thể tạo ra không gian trực tuyến tương tác và thân thiện với người dùng.

Một website chuyên nghiệp còn là công cụ quảng bá thương hiệu mạnh mẽ. Nó giúp xây dựng hình ảnh, cung cấp thông tin, và thực hiện các chiến dịch marketing online hiệu quả.

Website hoạt động không ngừng, cho phép khách hàng mua cà phê bất cứ lúc nào. Là nơi tuyệt vời để thu thập phản hồi và đánh giá từ khách hàng. Khách hàng có thể tùy chỉnh đơn hàng của họ (ví dụ như: thêm hoặc giảm số lượng sản phẩm muốn mua, thay đổi sản phẩm mua).

Bán hàng trực tuyến giúp giảm chi phí vận hành so với cửa hàng truyền thống.

Thu thập và phân tích dữ liệu để hiểu rõ hơn về hành vi mua sắm của khách hàng.

Cơ hội để bán nhiều loại sản phẩm liên quan đến cà phê, không chỉ là cà phê mà còn là nhiều sản phẩm đa dạng khác.

Đễ dàng kết nối với các nền tảng mạng xã hội để mở rộng sự hiện diện trực tuyến.

Cung cấp dịch vụ giao hàng nhanh chóng và tiện lợi cho khách hàng.

Dễ dàng mở rộng kinh doanh sang các lĩnh vực liên quan như: bánh, trà, phụ kiện cà phê,...

Cung cấp thông tin chi tiết về sản phẩm, hướng dẫn sử dụng và hỗ trợ khách hàng trực tuyến.

2. Mục tiêu nghiên cứu:

Mục tiêu của nghiên cứu này là phân tích và thiết kế một website bán cà phê hiệu quả, đảm bảo sự thuận lợi cho cả khách hàng và doanh nghiệp.

Em sẽ tập trung vào các yếu tố như trải nghiệm người dùng, quản lý sản phẩm, và tích hợp các chức năng tìm kiếm sản phẩm thật thuận tiện.

Đánh giá tác động của việc tích hợp các tính năng thương mại điện tử như giỏ hàng, thanh toán và quản lý đơn hàng.

Xác định cách thiết kế và các chức năng của website.

3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu:

3.1 Đối tượng nghiên cứu:

Nghiên cứu này sẽ tập trung vào các doanh nghiệp cà phê có ý định mở rộng trực tuyến hoặc tạo mới một website để bán cà phê.

Đối tượng bao gồm các nhà quản lý kinh doanh, những người quản lý trang web, và khách hàng tiềm năng của họ.

3.2 Phạm vi nghiên cứu:

Phạm vi nghiên cứu sẽ bao gồm phân tích, thiết kế, và đánh giá hiệu suất của website.

Tập trung vào việc tạo và quản lý nội dung trang web.

Thiết kế và tích hợp các chức năng e-commerce như giỏ hàng, quản lý đơn hàng.

4. Phương pháp nghiên cứu:

4.1 Nghiên cứu lý thuyết:

Các nguyên tắc kỹ thuật thiết kế website hiệu quả.

Các xu hướng và công nghệ hiện đại trong lĩnh vực thiết kế website.

Nghiên cứu cách thiết kế, chức năng và tính năng của một số website bán cà phê thành công.

4.2 Nghiên cứu thực nghiệm:

Tạo một giao diện người dùng thân thiện và dễ dàng sử dụng, tăng cường tính tương tác và thuận tiện trong quá trình tìm kiếm sản phẩm và đặt hàng.

Cải thiện thời gian tải trang để đảm bảo việc duyệt web mượt mà và không làm mất kiên nhẫn của người dùng.

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN

1.1. Đặt vấn đề:

Trong thời đại công nghệ số, việc thiết kế một website bán cà phê không chỉ là một xu hướng mà còn là một nhu cầu thứ yếu. Em lựa chọn thiết kế website này nhằm đáp ứng nhu cầu ngày càng tăng của việc mua sắm trực tuyến và khao khát của người tiêu dùng với một trải nghiệm mua cà phê thuận tiện và nhanh chóng.

Công cụ mà em muốn áp dụng trong quá trình thiết kế bao gồm các nền tảng phát triển web hiện đại, hệ thống quản lý nội dung linh hoạt.

Kết quả mong muốn từ việc thiết kế này không chỉ dừng lại ở việc tạo ra một website thương mại điện tử chức năng mà còn hướng tới việc xây dựng một thương hiệu cà phê trực tuyến mạnh mẽ, cung cấp dịch vụ khách hàng xuất sắc và tạo ra một cộng đồng yêu thích cà phê trực tuyến.

1.2. Mục đích nghiên cứu:

Mục đích nghiên cứu không chỉ giới hạn ở việc phát triển một website bán cà phê mà còn nhằm vào việc khám phá cách thức công nghệ mới có thể tối ưu hóa kinh doanh và tạo ra giá trị gia tăng cho cả người bán và người mua.

Cũng nhằm mục đích quảng bá văn hóa cà phê, thông qua việc cung cấp nội dung giáo dục và truyền cảm hứng về cà phê. Mục tiêu cuối cùng là tạo ra một nền tảng mua sắm trực tuyến thuận tiện, nhanh chóng và đáng tin cậy, mang lại trải nghiệm mua cà phê tốt nhất cho khách hàng.

CHƯƠNG 2: NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT

Chương này cung cấp cái nhìn tổng quan về công nghệ và ngôn ngữ lập trình cơ bản mà em sử dụng trong việc thiết kế và phát triển website.

2.1. HTML (Hyper Text Markup Language)

2.1.1. Giới thiệu

HTML, viết tắt của “Hyper Text Markup Language” là ngôn ngữ cốt lõi trong việc tạo trang web trên World Wide Web. Nó xây dựng cấu trúc trang web thông qua các thẻ đánh dấu, và thường được kết hợp với CSS và JavaScript để tăng cường tính năng và thiết kế. Các trình duyệt web đọc tài liệu HTML từ máy chủ hoặc lưu trữ cục bộ để hiển thị các trang web đa phương tiện, HTML không chỉ mô tả cấu trúc ngữ nghĩa của trang mà còn cung cấp dấu hiệu ban đầu cho cách hiển thị tài liệu.



Hình 2.1 Logo HTML

Các phần tử HTML, là các khối xây dựng cơ bản, cho phép tích hợp hình ảnh, biểu mẫu tương tác, và nhiều đối tượng khác vào trang web. Các thẻ HTML, như `` và `<input/>`, trực tiếp đưa nội dung vào trang, trong khi thẻ như `<p>` bao quanh và cung cấp thông tin về văn bản. Các trình duyệt sử dụng các thẻ này để biểu diễn nội dung trang chứ không hiển thị chúng.

HTML cũng cho phép nhúng các chương trình scripting, ảnh hưởng đến hành vi và nội dung trang web. CSS, được khuyến khích sử dụng bởi World Wide Web Consortium (W3C) từ năm 1997, xác định giao diện và bố cục của nội dung. W3C từng là đơn vị bảo trì của HTML, hiện duy trì tiêu chuẩn CSS.

2.1.2. Lịch sử phát triển

HTML bắt nguồn từ đề xuất của nhà vật lý Tim Berners-Lee tại CERN vào năm 1980, dẫn đến việc ông phát triển HTML và phần mềm trình duyệt, máy chủ đầu tiên vào cuối những năm 1990. Mô tả công khai đầu tiên về HTML, “HTML Tags”, được Berners-Lee công bố vào cuối năm 1991, mô tả 18 phần tử trong thiết kế ban đầu của HTML,. Mười một trong số đó vẫn tồn tại trong HTML4.

HTML được xác định là một ứng dụng của SGML (Standard Generalized Markup Language) và được chính thức hóa bởi Internet Engineering Task Force (IETF) vào giữa năm 1993. Phiên bản đầu tiên, “HTML 2.0”, được hoàn thiện bởi IETF vào năm 1995.

Sự phát triển tiếp theo của HTML đã diễn ra dưới sự bảo trợ của W3C, bắt đầu từ năm 1996. Phiên bản quan trọng như HTML 4.01 được xuất bản vào cuối năm 1999, và HTML5, một phiên bản đột phá, được W3C hoàn thiện vào ngày 28 tháng 10 năm 2014.

HTML5 đã đánh dấu một bước ngoặt trong lịch sử phát triển của HTML, bằng cách giới thiệu nhiều tính năng mới và cải thiện đáng kể so với các phiên bản trước, nhấn mạnh vào khả năng tương tác và đa phương tiện.[1]

2.2. CSS (Cascading Style Sheets)

2.2.1. Giới thiệu

Cascading Style Sheets, hay CSS, là một ngôn ngữ định kiểu sử dụng để định rõ cách thức trình bày tài liệu viết bằng ngôn ngữ đánh dấu như HTML và XHTML. CSS còn được áp dụng cho các định dạng khác như XML, SVG, và XUL. Được duy trì và phát triển bởi World Wide Web Consortium (W3C), CSS giúp tách biệt nội dung và cách thức trình bày của tài liệu giúp quản lý và thiết kế web trở nên dễ dàng và hiệu quả hơn.

CSS hoạt động theo cơ chế “cascade”, nghĩa là các quy tắc áp dụng cho một phần tử cụ thể có thể kế thừa hoặc ghi đè từ các quy tắc khác, dựa trên các yếu tố như thứ tự khai báo và độ ưu tiên. Tính năng này giúp CSS trở thành công cụ mạnh mẽ kiểm soát và tùy chỉnh giao diện người dùng trên web.

Việc sử dụng CSS thay vì trực tiếp định kiểu trong tài liệu HTML, giúp tối ưu hóa việc quản lý kiểu dáng, làm cho mã nguồn dễ đọc và bảo trì hơn, đồng thời cải

thiện khả năng truy cập và tương thích trên các trình duyệt khác nhau. CSS cũng hỗ trợ thiết kế đáp ứng, cho phép trang web hiển thị đúng cách trên nhiều thiết bị và kích thước màn hình khác nhau.



Hình 2.2 Logo CSS

2.2.2. Tác dụng của CSS:

Hạn chế tối thiểu việc rời mã HTML của trang Web bằng các thẻ quy định kiểu dáng (chữ đậm, chữ in nghiêng, chữ có gạch chân, chữ màu_, khiến mã nguồn của trang web và định dạng hiển thị, dễ dàng cho việc cập nhật nội dung.

Tạo ra các kiểu dáng có thể áp dụng cho nhiều trang Web, giúp tránh phải lặp lại việc định dạng cho các trang Web giống nhau.

2.2.3. Sử dụng CSS:

Có 3 cách sử dụng CSS:

“Inline CSS”. Áp dụng trực tiếp trên một đối tượng nhất định bằng thuộc tính style:

```
<span style="font-weight:bold; text-decoration:underline; color:#FF0000;">Đoạn text cần in đậm, gạch chân, màu đỏ</span>
```

“Internal CSS”: Đặt CSS ở đầu trang Web để áp dụng kiểu dáng cho toàn bộ trang ấy. Khi đó chỉ cần đặt đoạn CSS vào trong cặp thẻ <style> rồi đặt vào trong phần header của Web (giữa <head> và </head>):

```
<style type="text/css"> body {font-family:verdana; color:#0000FF;}  
/* Kiểu chữ trong trang Web là "Verdana", màu chữ thông thường là màu  
xanh dương */ </style>
```

“External CSS”: Đặt các thuộc tính CSS vào một tệp tin riêng biệt (*.css), khi đó có thể tham chiếu đến từ nhiều trang Web khác nhau:

Ví dụ về nội dung tệp style.css:

```
body {font-family:verdana; color:#0000FF;}
```

Tham chiếu tới tệp tin CSS trên từ trang Web bằng đoạn mã (mã có thể nằm trong ngoài thẻ <head>):

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css"/>
```

2.2.4. Thông tin:

Thông tin về CSS có thể đến từ nhiều nguồn khác nhau, chẳng hạn từ trình duyệt, tác giả, hoặc từ chính người dùng. Những thông tin CSS từ tác giả có thể được tách thành tệp tin riêng hoặc chèn trực tiếp vào văn bản HTML. Nhiều tệp tin CSS có thể được sử dụng cùng một lúc. Tác giả có thể quy định những kiểu dáng khác nhau dựa trên thiết bị hiển thị của người dùng cuối, chẳng hạn cùng một trang web có thể hiển thị bố cục khác nhau khi truy cập trên điện thoại, máy tính bảng, hoặc máy tính cá nhân. Nhờ vậy, tác giả có thể tối ưu hóa văn bản của mình để thích hợp người sử dụng

Thông tin xác định kiểu dáng nào có mức độ ưu tiên cao nhất sẽ quyết định kiểu dáng của nội dung hiển thị. Mức độ ưu tiên này được sắp xếp như sau:

Mức độ ưu tiên	Kiểu nguồn	Miêu tả
1	Quan trọng (important)	Thẻ ' !important ' cho phép ghi đè lên các kiểu dáng trước
2	Trực tiếp (inline)	Kiểu dáng xác định trực tiếp cho một đối tượng HTML bằng thuộc tính style
3	Phương tiện (media)	Kiểu dáng chung xác định cho tất cả phương tiện trong văn bản, cho đến khi một kiểu dáng khác được xác định cho một loại phương tiện cụ thể
4	Người dùng chỉ định (user defines)	Một số trình duyệt hiện đại cho phép người dùng quyết định kiểu dáng cho nội dung hiển thị
5	Bộ chọn cụ thể (specific selector)	Kiểu dáng xác định bởi bộ chọn cụ thể trong từng tình huống (chẳng hạn #heading p) sẽ đè lên các kiểu dáng chung
6	Thứ tự thuộc tính (rule order)	Kiểu dáng ở cuối tệp tin sẽ có mức ưu tiên cao hơn kiểu dáng ở đầu tệp.
7	Thuộc tính kế thừa (parent inheritance)	Một thành phần không có kiểu dáng cụ thể nào được gán cho nó sẽ kế thừa kiểu dáng của thuộc tính mẹ
8	Kiểu dáng ở đầu trang HTML	Kiểu dáng được đặt ở trong cặp thẻ <style> trong phần <head> của một trang HTML có mức độ ưu tiên cao hơn kiểu dáng mặc định của trình duyệt
9	Mặc định của trình duyệt	Nếu một thành phần không có bất cứ kiểu dáng nào sẽ sử dụng kiểu dáng mặc định của trình duyệt

Hình 2.3 Thông tin kiểu định dạng

2.2.5. Cú pháp

Bỏ chọn (Selectors): Định nghĩa phần tử HTML nào sẽ được áp dụng các quy tắc CSS. Ví dụ: bỏ chọn thẻ áp dụng cho tất cả các thẻ HTML cùng loại: `p{color: blue;}`.

Ví dụ: bỏ chọn class áp dụng cho tất cả các phần tử class cụ thể: `.class-name { font-size: 12px; }`.

Ví dụ: bỏ chọn phức hợp kết hợp nhiều lựa chọn: `div.class-name { background: red; }`.

Thuộc tính và giá trị (Properties and Values): Định nghĩa các phần tử được định kiểu.

Ví dụ: `selector {
 property: value;
 another-property: another-value;
}`

Chú thích (Comments): Dùng để ghi chú hoặc giải thích trong mã, không hiển thị trên trình duyệt.

Ví dụ: `/* chú thích */`.

Nhóm bộ chọn (Grouping Selectors): Áp dụng cùng một quy tắc cho nhiều bộ chọn.

Ví dụ: `h1, h2, h3 {
 font-family: Arial;
}`

Pseudo-class và Pseudo-element: Định nghĩa trạng thái đặc biệt hoặc chọn phần tử con.

Ví dụ: `a:hover {
 color: red;
}`

`p::first-line {
 font-weight: bold;
}`

Thừa kế ưu tiên (Inheritance and Specificity): Một số thuộc tính CSS được thừa kế từ phần tử cha, trong khi đó độ ưu tiên (specificity) quyết định quy tắc nào sẽ áp dụng khi có xung đột.

Media Queries: Áp dụng các quy tắc CSS dựa trên điều kiện như kích thước màn hình hoặc loại thiết bị.

```
Ví dụ: @media (max-width: 600px) {  
  .class-name {  
    background: pink;  
  }  
}
```

Animations và Transitions: Tạo hiệu ứng động cho phần tử.

```
Ví dụ; @keyframes example {  
  from {background-color: red;}  
  to {background-color: yellow;}  
}
```

```
div {  
  animation-name: example;  
  animation-duration: 4s;  
}  
  
div {  
  transition: width 2s;  
}
```

Flexbox và Grid: Hệ thống bố trí linh hoạt và lưới cho việc định vị và căn chỉnh phần tử.

```
Ví dụ: .container {  
  display: flex;  
  justify-content: space-between;  
}  
  
.grid-container {  
  display: grid;  
  grid-template-columns: auto auto;  
}
```

CSS rất mạnh mẽ và linh hoạt, cho phép tạo ra các trang web đẹp mắt và phản hồi tốt với người dùng.[2]

2.3. JavaScript

2.3.1. Giới thiệu

JavaScript, hiện là một trong những ngôn ngữ lập trình chủ đạo, ban đầu được Brendan Elch tại Netscape phát triển dưới tên Mocha, sau đó đổi thành LiveScript, và cuối cùng là JavaScript. Mặc dù có cú pháp giống C, JavaScript phát triển dựa trên nguyên lý của ngôn ngữ lập trình Self hơn là java. Tập tin mã nguồn JavaScript thường có đuôi là .js.



Hình 2.4 Logo JavaScript

Hiện tại, JavaScript được chuẩn hóa dưới tên ECMAScript 12. ECMAScript là bản chuẩn của JavaScript. Phiên bản Mozilla 1.8 beta 1 đã hỗ trợ một phần E4X, một mở rộng cho JavaScript giúp làm việc với XML, dựa trên chuẩn ECMA-357.

Khi Netscape đưa Java vào sử dụng trong trình duyệt của mình, LiveScript đã được đổi tên thành JavaScript để thu hút sự chú ý hơn, do sự phổ biến của Java vào thời điểm đó. JavaScript được tích hợp vào trình duyệt Netscape từ phiên bản 2.0b3 vào tháng 12 năm 1995. JavaScript không phát triển từ Java, mà chỉ mượn tên từ Java. JavaScript hoạt động theo hai mô hình: phía máy khách (client-server) và phía máy chủ (web-server).

Microsoft sau đó phát triển Jscript, một ngôn ngữ tương thích với JavaScript, và tích hợp vào Internet Explorer từ phiên bản 3.0 ra mắt vào tháng 8 năm 1996.

DOM (Document Object Model) thường được liên kết với JavaScript nhưng thực tế không phải là một phần của ECMAScript; đó là một chuẩn riêng, gắn liên kết với XML.

JavaScript là ngôn ngữ lập trình dựa trên nguyên mẫu, với cú pháp lấy cảm hứng từ C. Giống như C, JavaScript có từ khóa và không dễ mở rộng. Cũng giống C, JavaScript không có hệ thống xuất/nhập riêng, mà phụ thuộc vào môi trường lập trình.

2.3.2. Ứng dụng

JavaScript được sử dụng rộng rãi trong việc phát triển trang web động và hiệu ứng hình ảnh qua DOM. Tại Việt Nam, JavaScript còn được dùng để phát triển bộ gõ tiếng Việt, giống như trên Wikipedia tiếng Việt. Tuy nhiên, do sự khác biệt trong việc áp dụng JavaScript giữa các trình duyệt, các lập trình viên thường phải viết nhiều phiên bản mã cho một tính năng để đảm bảo tương thích. Công nghệ nổi bật sử dụng JavaScript bao gồm DHTML, Ajax và SPA.

Kể từ khi Node.js xuất hiện vào năm 2009, JavaScript đã trở thành ngôn ngữ đa nền tảng, có thể hoạt động cả trên máy chủ và các môi trường nhúng. Mỗi ứng dụng cung cấp một mô hình đối tượng riêng nhưng đều dựa trên cùng ngôn ngữ lập trình JavaScript.

2.3.3. Các thành phần cú pháp chính

Trong JavaScript, dấu cách, tab, và ký tự xuống dòng được xem là khoảng trắng. Khác với C, khoảng trắng ở đây có thể ảnh hưởng đến cách mà mã được hiểu. JavaScript tự động thêm dấu phẩy ở cuối mỗi dòng, giúp xác định kết thúc của một câu lệnh. Mặc dù không luôn cần thiết, nhưng việc sử dụng dấu chấm phẩy giúp mã nguồn rõ ràng và dễ đọc hơn.

Chú thích trong JavaScript tương tự như trong C++, có thể là chú thích một dòng với `//` hoặc chú thích nhiều dòng bằng `/* ... */`.

JavaScript cho phép khai báo biến mà không cần từ khóa khai báo trước. Tuy nhiên, từ ECMAScript 5 trở đi, 'var' là cách truyền thống để khai báo biến, trong khi ECMAScript 6 giới thiệu 'let' và 'const' cho biến có thể thay đổi giá trị và hằng số.

JavaScript cung cấp đa dạng toán tử, bao gồm toán tử số học (như +, -, *, /, %), toán tử quan hệ (==, !=, ===, !==, >, <, >=, <=), toán tử luận lý (&&, ||, !), và toán tử đặc biệt như toán tử điều kiện (? :).

Cú pháp if...else cho phép xử lý các tình huống dựa trên điều kiện. Ngoài ra, 'switch...case' thích hợp cho việc kiểm tra nhiều trường hợp.

JavaScript cung cấp các vòng lặp như ‘while’, ‘do...while’, và ‘for’, mỗi loại đều có cách sử dụng riêng.

Hàm trong JavaScript có thể được tạo với hoặc không có tên, có thể trả về giá trị, và có thể nhận một số lượng đối số linh hoạt. Hàm có thể được khai báo theo cách truyền thống hoặc dưới dạng hàm mũi tên (arrow functions) trong ECMAScript 6.

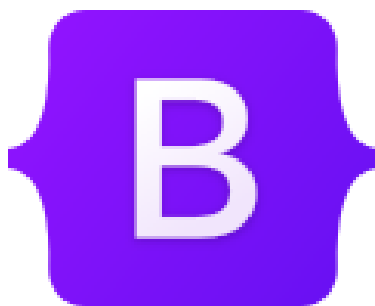
Mảng trong JavaScript là các bảng liên kết chỉ mục đến giá trị và có nhiều phương thức và thuộc tính hữu ích.

Đối tượng trong JavaScript có thể chứa các thuộc tính và phương thức và là cơ sở của mô hình đối tượng trong ngôn ngữ này.

Các mệnh đề như ‘try...catch...finally’ giúp xử lý lỗi và ngoại lệ trong quá trình thực thi mã.[3]

2.4. Bootstrap

Bootstrap là một khung công cụ phát triển web, bao gồm bộ sưu tập các mẫu mã HTML, CSS và JavaScript. Nó được thiết kế để hỗ trợ tạo ra các trang web đáp ứng linh hoạt, tối ưu hóa trải nghiệm người dùng trên các thiết bị khác nhau. Bootstrap cung cấp một loạt các thành phần giao diện người dùng tiêu chuẩn như kiểu chữ, biểu mẫu, nút bấm, bảng, hệ thống lưới, thanh điều hướng, và carousel hình ảnh, giúp quá trình thiết kế web trở nên nhanh chóng và hiệu quả hơn.



Hình 2.5 Logo Bootstrap

Khung công cụ này là một tài nguyên mã nguồn mở, cho phép các nhà thiết kế và lập trình viên dễ dàng tùy chỉnh các thuộc tính giao diện như kích thước, màu sắc, và chiều cao, tạo ra các sản phẩm web độc đáo mà vẫn tiết kiệm được thời gian. Bootstrap được Mark Otto và Jacob Thornton Twitter phát triển và lần đầu tiên được công bố và ngày 19 tháng 8 năm 2011 dưới tên “Twitter Blueprint” trên GitHub.

Phiên bản thứ hai của Bootstrap, ra mắt vào ngày 31 tháng 1 năm 2012, bao gồm một hệ thống lưới 12 cột có khả năng tùy chỉnh cho nhiều kích thước màn hình. Bootstrap 3, được công bố vào ngày 19 tháng 8 năm 2013, tập trung vào sự tương thích với các thiết bị di động. Bootstrap nhanh chóng trở thành dự án hàng đầu trên GitHub và tiếp tục phát triển với việc giới thiệu Bootstrap 4 và các phiên bản cập nhật.[4]

2.5. W3.CSS

W3.CSS là một thư viện CSS được phát triển bởi W3Schools, một trong những trang web giáo dục lập trình và phát triển web phổ biến nhất. Đây là công cụ thiết kế web đơn giản nhưng mạnh mẽ. Được thiết kế để tạo ra các trang web đẹp mắt, đáp ứng và tối ưu hóa hiệu suất.



Hình 2.6 Logo W3CSS

2.5.1. Giới thiệu:

Mục đích: W3.CSS được tạo ra với mục đích cung cấp một bộ thư viện CSS nhẹ dễ sử dụng và đáp ứng. Nó giúp người dùng, đặc biệt là những người mới bắt đầu có thể nhanh chóng tạo ra các trang web hiện đại mà không cần phải đối mặt với độ phức tạp của các thư viện khác nhau như Bootstrap hay Foundation.

Đặc điểm: W3.CSS tập trung vào việc cung cấp các lớp CSS tiền định và mẫu thiết kế, giúp người dùng dễ dàng áp dụng và tùy chỉnh. Nó hỗ trợ thiết kế đáp ứng, tương thích với HTML5 và CSS3, và không phụ thuộc vào JavaScript.

2.5.2. Lịch sử phát triển

Ra đời: W3.CSS được giới thiệu lần đầu bởi W3Schools, một nguồn tài nguyên học tập và lập trình web nổi tiếng. Không rõ ngày chính xác ra mắt, nhưng nó đã nhanh chóng trở thành một phần quan trọng trong hệ sinh thái học tập của W3Schools.

Phát triển và cập nhật: Kể từ khi ra mắt, W3.CSS liên tục được cập nhật và cải thiện. Các phiên bản thường xuyên được phát hành với tính năng mới, cải thiện hiệu suất, và tối ưu hóa cho các xu hướng thiết kế web mới nhất.

Sự chấp nhận và sử dụng: W3.CSS đã được cộng đồng lập trình web chấp nhận nhanh chóng nhờ vào sự hiệu quả và đơn giản của nó. Nó đặc biệt phổ biến trong các dự án web nhỏ và cá nhân, nơi mà nguồn lực và kỹ năng lập trình có thể hạn chế.

2.5.3. Tác động và vị thế hiện nay

Ứng dụng: W3.CSS được sử dụng rộng rãi trong việc xây dựng các trang web giáo dục, cá nhân, và nhỏ lẻ. Nó giúp tạo ra các trang web nhanh chóng và hiệu quả mà không cần đầu tư nhiều vào phát triển front-end.

So sánh với các thư viện khác: Trong khi không phải là thư viện CSS lớn nhất hay phức tạp nhất, W3.CSS vẫn giữ vị thế nhất định nhờ vào sự đơn giản và hiệu suất cao của nó, đặc biệt khi so sánh với các thư viện như Bootstrap hay Foundation.[5]

2.6. SQL(Structured Query Language)

SQL là ngôn ngữ truy vấn cơ sở dữ liệu, cho phép lưu trữ, truy xuất và quản lý dữ liệu. Thiết kế website bán cà phê, SQL sẽ được sử dụng để quản lý cơ sở dữ liệu sản phẩm, đơn hàng, và thông tin khách hàng đóng vai trò quan trọng trong việc quản lý và phân tích dữ liệu.

SQL viết tắt của Structured Query Language), dịch là Ngôn ngữ truy vấn mang tính cấu trúc, là một loại ngôn ngữ máy tính phổ biến để tạo, sửa, và lấy dữ liệu từ một hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ. Ngôn ngữ này phát triển vượt xa so với mục đích ban đầu là để phục vụ các hệ quản trị cơ sở dữ liệu đối tượng-quan hệ. Nó là một tiêu chuẩn ANSI/ISO.



Hình 2.7 Logo SQL

Ngày 6/1970, tạp chí Communications of the ACM công bố bài báo của tiến sĩ Edgar F. Codd với tựa đề “Mô hình quan hệ cho dữ liệu trong ngân hàng dữ liệu chia sẻ lớn”. Bài báo này đặt nền móng cho mô hình dữ liệu quan hệ, trở thành chuẩn mực trong hệ thống quản lý cơ sở dữ liệu quan hệ.

Trong những năm 1970, IBM tại trung tâm nghiên cứu San Jose đã phát triển hệ thống cơ sở dữ liệu “Hệ thống R”, dựa trên mô hình của Codd. Ngôn ngữ truy vấn “SEQUEL” (Structured English Query Language) ra đời để quản lý dữ liệu trong hệ thống R. Do tranh chấp về nhãn hiệu, SEQUEL sau đó được đổi tên thành SQL. SQL được thiết kế bởi Donald D. Chamberlin và Raymond F. Boyce, không phải tiến sĩ Codd.

Năm 1974, phiên bản cơ sở dữ liệu đầu tiên không thương mại và không hỗ trợ SQL được phát triển tại U.C. Berkeley (Ingres).

IBM bắt đầu thử nghiệm thực tế vào năm 1978 và sau đó phát triển sản phẩm thương mại với SQL, bao gồm System/38 (1978), SQL/DS (1981), và DB2 (1983).

Cùng thời gian này, Relational Software, Inc. (nay là Oracle Corporation) nhận ra tiềm năng của mô hình này và phát triển phiên bản hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ của riêng mình. Oracle V2, phiên bản thương mại đầu tiên hỗ trợ SQL cho máy tính VAX, được ra mắt vào mùa hè 1979. Oracle nhanh chóng trở thành đối thủ cạnh tranh của IBM.

IBM đã chậm trễ trong việc phát triển SQL và sản phẩm quan hệ, có thể do lo ngại ảnh hưởng đến thị trường máy tính lớn và Unix. Trong khi đó, Oracle tiếp tục phát triển.

SQL chính thức trở thành tiêu chuẩn của ANSI và năm 1986 và của ISO năm 1987. “SQL” được phát âm chính thức là “ess kyoo ell”, nhưng nhiều người vẫn gọi nó là “sequel”. [6]

CHƯƠNG 3: THỰC NGHIỆM

3.1. Mô tả bài toán:

Thiết kế và phát triển một website bán cà phê chuyên nghiệp, hấp dẫn và thuận tiện cho khách hàng. Mục tiêu là tạo ra một nền tảng trực tuyến giúp khách hàng dễ dàng tìm kiếm và mua sắm các sản phẩm cà phê.

3.1.1. Các tính năng và chức năng

Tích hợp hệ thống quản lý sản phẩm để cập nhật thông tin về cà phê, bao gồm hình ảnh, giá và mô tả.

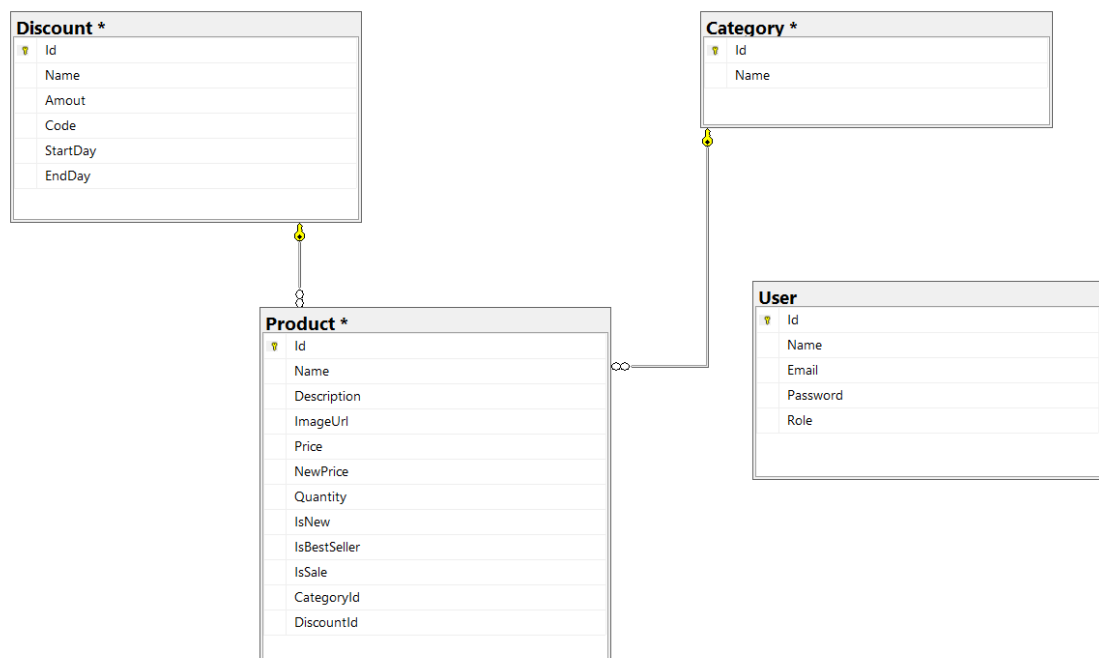
Danh mục sản phẩm được hiển thị rõ ràng để giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm.

3.1.2. Giao diện người dùng

Sử dụng màu sắc phù hợp và hình ảnh chất lượng để tạo ra một trang web có thể làm cho người dùng cảm thấy thích thú.

Hiển thị sản phẩm cà phê theo cách thật hấp dẫn và thú vị.

3.2. Thiết kế dữ liệu:



Hình 3.1 Mô hình Diagrams

3.2.1. Product:

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
PK	Id	int	<input type="checkbox"/>
	Name	nvarchar(100)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Description	nvarchar(500)	<input checked="" type="checkbox"/>
	ImageUrl	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Price	decimal(8, 0)	<input checked="" type="checkbox"/>
	NewPrice	decimal(8, 0)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Quantity	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	IsNew	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
	IsBestSeller	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
	IsSale	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
	CategoryId	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	DiscountId	int	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.2 Bảng Product

Bảng Product dùng để lưu danh sách các sản phẩm gồm có các trường:

- Id: dùng để lưu mã sản phẩm có kiểu dữ liệu int và là khóa chính.
- Name: dùng để lưu tên cho sản phẩm và có kiểu dữ liệu là nvarchar.
- Description: dùng để lưu mô tả sản phẩm và có kiểu dữ liệu là nvarchar.
- ImageUrl: dùng để trữ đường dẫn hình ảnh và có kiểu dữ liệu là nvarchar.
- Price: dùng để lưu giá gốc của sản phẩm và có kiểu dữ liệu decimal.
- NewPrice: dùng để lưu giá mới của sản phẩm sau khi đã giảm giá và có kiểu dữ liệu là decimal.
- Quantity: dùng để lưu số lượng của sản phẩm và có kiểu dữ liệu là int.
- IsNew: cho biết có phải là sản phẩm mới hay không và có kiểu dữ liệu là int.
- CategoryId: dùng để lưu mã danh mục sản phẩm tương ứng với sản phẩm, có kiểu dữ liệu là int và là khóa ngoại.
- DiscountId: dùng để lưu mã giảm giá tương ứng với sản phẩm, có kiểu dữ liệu int và là khóa ngoại.

3.2.2. Category:

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
🔑	Id	int	<input type="checkbox"/>
	Name	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.3 Bảng Category

Bảng Category dùng để lưu danh mục sản phẩm và có hai trường:

- Id: dùng để lưu mã của danh mục sản phẩm có kiểu dữ liệu int và là khóa chính.
- Name: dùng để lưu tên cho danh mục sản phẩm và có kiểu dữ liệu là nvarchar.

3.2.3. User:

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
🔑	Id	int	<input type="checkbox"/>
	Name	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Email	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Password	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Role	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.4 Bảng User

Bảng User dùng để lưu tài khoản của người dùng và có các trường:

- Id: dùng để lưu mã người dùng, có kiểu dữ liệu là int và là khóa chính.
- Name: dùng để lưu tên người dùng và có kiểu dữ liệu là nvarchar.
- Email: dùng để lưu email của người dùng và có kiểu dữ liệu là nvarchar.
- Password: dùng để lưu mật khẩu người dùng và có kiểu dữ liệu là nvarchar.
- Role: dùng để lưu quyền của người dùng và có kiểu dữ liệu là nvarchar.

3.2.4. Discount:

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
PK	Id	int	<input type="checkbox"/>
	Name	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Amout	decimal(8, 0)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Code	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
	StartDay	datetime	<input checked="" type="checkbox"/>
	EndDay	datetime	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.5 Discount

Bảng Discount dùng để lưu mã giảm của sản phẩm và có các trường:

- Id: dùng để lưu mã giảm giá, có kiểu dữ liệu là nvarchar và là khóa chính.
- Name: dùng để lưu tên mã giảm giá, có kiểu dữ liệu nvarchar và là khóa chính.
- Amount: dùng để lưu số lượng mã giảm, có kiểu dữ liệu là decimal.
- Code: dùng để lưu phiếu giảm giá, có kiểu dữ liệu là nvarchar.
- StartDay: để lưu ngày mã giảm có hiệu lực, có kiểu dữ liệu là datetime.
- EndDay: để lưu ngày mã giảm hết hạn, có kiểu dữ liệu là datetime.

3.3. Xây dựng giao diện:

3.3.1. Trang chủ:

LOGO

Tìm

Đăng nhập

Trang chủ

Sản phẩm

Sản phẩm

Giá

Thêm vào giỏ hàng

Sản phẩm

Giá

Thêm vào giỏ hàng

Sản phẩm

Giá

Thêm vào giỏ hàng

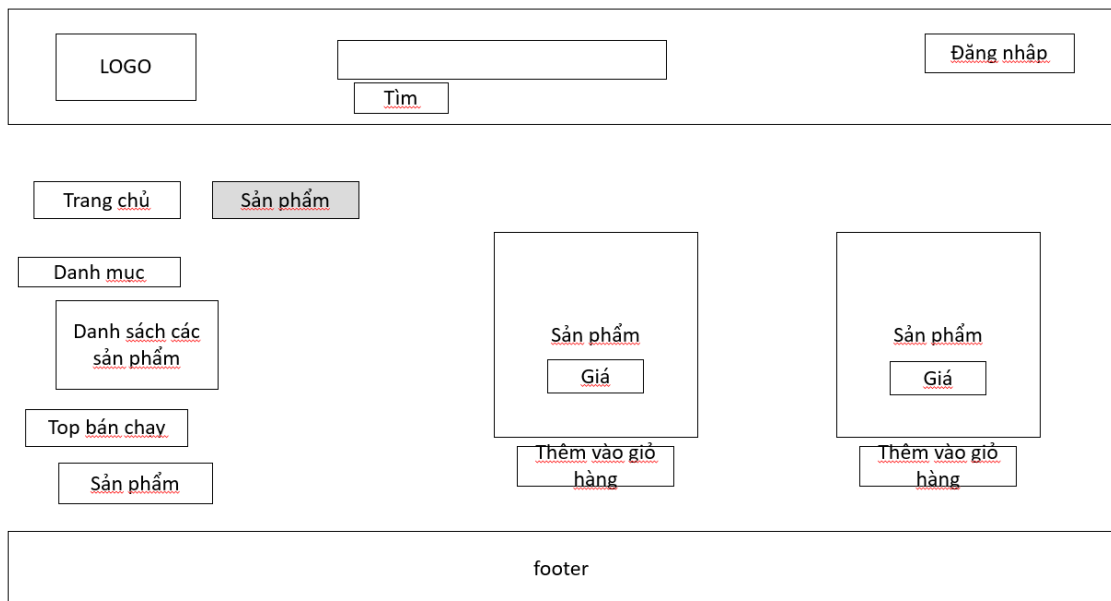
Sản phẩm

Giá

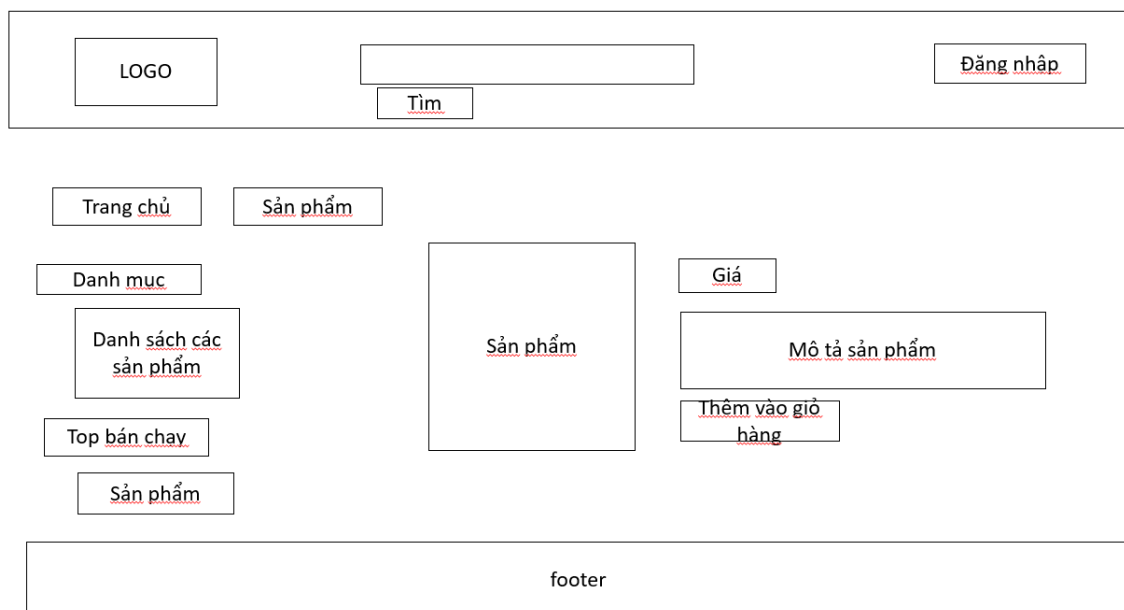
Thêm vào giỏ hàng

footer

3.3.2. Trang sản phẩm:



3.3.3. Trang chi tiết sản phẩm:



3.3.4. Trang giỏ hàng:

LOGO	<input type="text"/>	Đăng nhập
	Tìm	

Trang chủ	Sản phẩm
-----------	----------

Sản phẩm	Giá	Số lượng	Tổng tiền	Xóa	
Sản phẩm	Giá tiền	<input type="text"/>	Tổng tiền	X	Tóm tắt đơn hàng
					Thông tin đơn hàng
					Thanh toán

footer

3.3.5. Trang đăng nhập:

LOGO	<input type="text"/>	Đăng nhập
	Tìm	

Trang chủ	Sản phẩm
-----------	----------

Tên đăng nhập
<input type="text"/>
Mật khẩu
<input type="text"/>
Đăng nhập

footer

3.3.6. Trang quản lý:

Trang chủ	Danh mục	Sản phẩm	Giảm giá	Tài khoản
-----------	----------	----------	----------	-----------

Quản lý danh mục sản phẩm:

Trang chủ

Danh mục

Sản phẩm

Giảm giá

Tài khoản

Danh mục sản phẩm

Tạo mới

Tên

Hành động

Tên sản phẩm

Sửa

Chi tiết

Xóa

Quản lý sản phẩm:

Danh mục

Sản phẩm

Tài khoản

LOGO

Sản phẩm

Thêm sản phẩm mới

Tên

Mô tả

Hình ảnh

Giá

Số lượng

Tên sản phẩm

Sửa

Chi tiết

Xóa

Quản lý giá giảm

Trang chủ

Danh mục

Sản phẩm

Giảm giá

Tài khoản

Giảm giá

Thêm mã giảm

Tên

Số triển giảm

Mã giảm

Ngày bắt đầu

Ngày kết thúc

Hành động

Tên mã giảm

Sửa

Chi tiết

Xóa

Quản lý User:

Trang chủ

Danh mục

Sản phẩm

Giảm giá

Tài khoản

Tài khoản

Tạo mới

Tên

Email

Password

Chức vụ

Hành động

Tên người dùng

Sửa

Chi tiết

Xóa

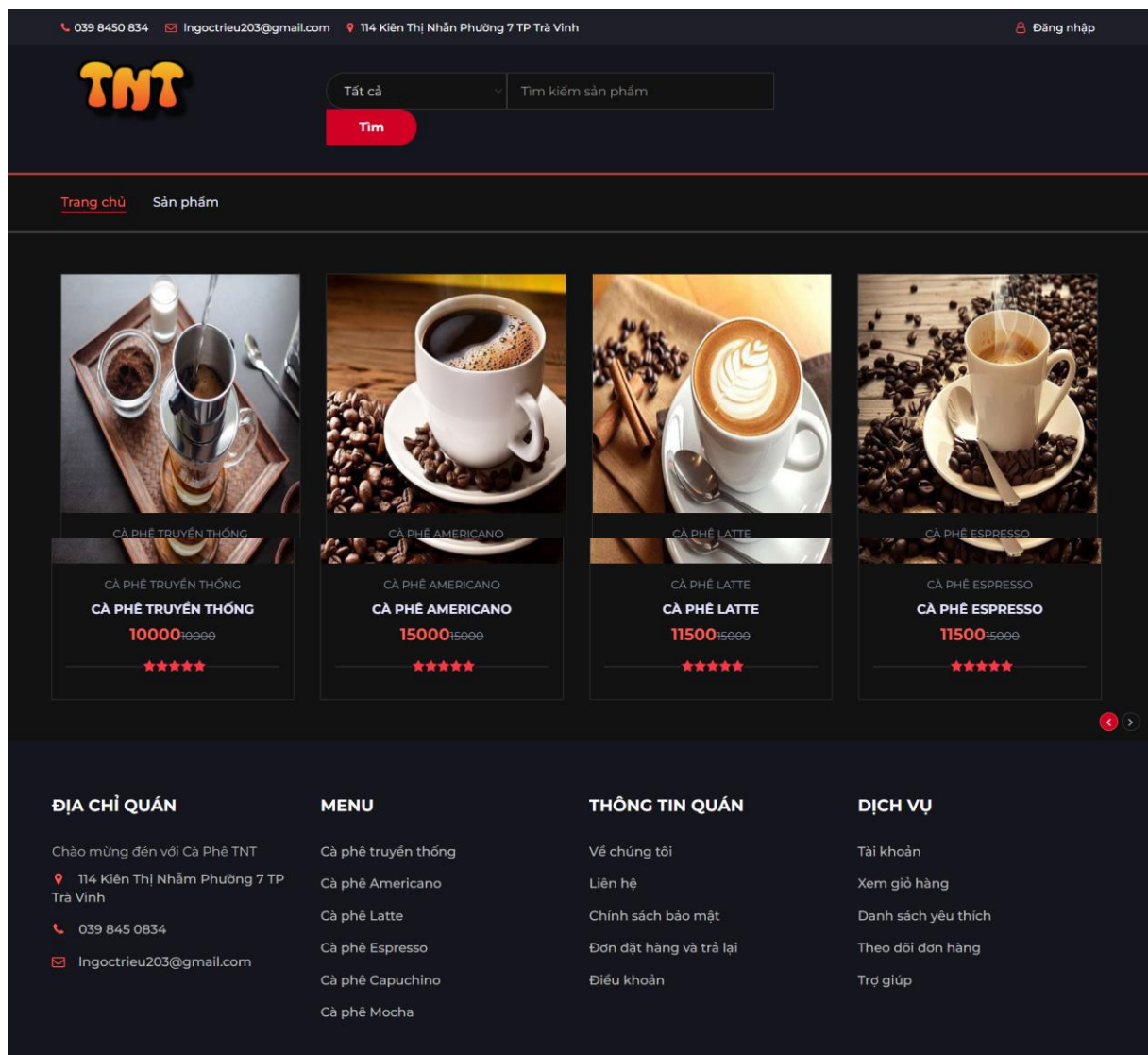
CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

Website Bán cà phê được thiết kế để cung cấp một trải nghiệm người dùng mượt mà và thông tin chi tiết thông qua các màn hình kết quả khác nhau. Dưới đây là mô tả chi tiết về các chức năng chính và màn hình kết quả tương ứng:

4.1. Trang chủ:

Hiện thị: Trang chủ cung cấp một cái nhìn tổng quan về các thông tin và sản phẩm của website, gồm hình ảnh các sản phẩm, địa chỉ quán, thanh tìm kiếm sản phẩm.

Chức năng: Dẫn dắt người dùng tới các phần khác của website như trang sản phẩm, trang chi tiết sản phẩm và trang đăng nhập.

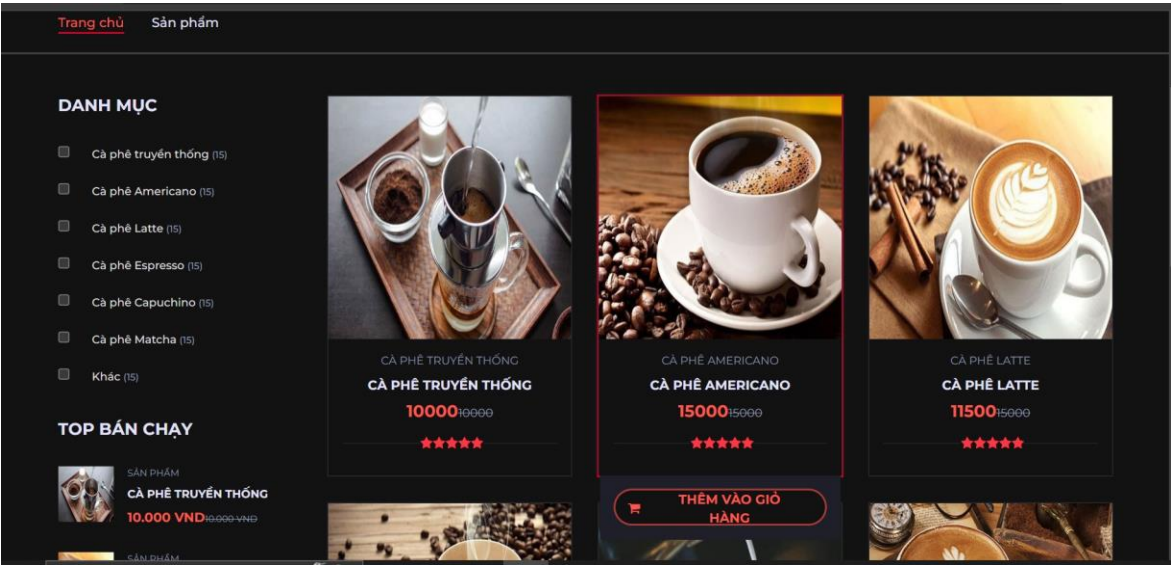


Hình 4.1 Giao diện trang chủ

4.2. Trang sản phẩm:

Hiển thị: Mỗi sản phẩm được trình bày với danh mục sản phẩm, top bán chạy, tên sản phẩm, giá sản phẩm, đánh giá từ người dùng.

Chức năng: Cho phép người dùng xem chi tiết sản phẩm và thêm vào giỏ hàng.

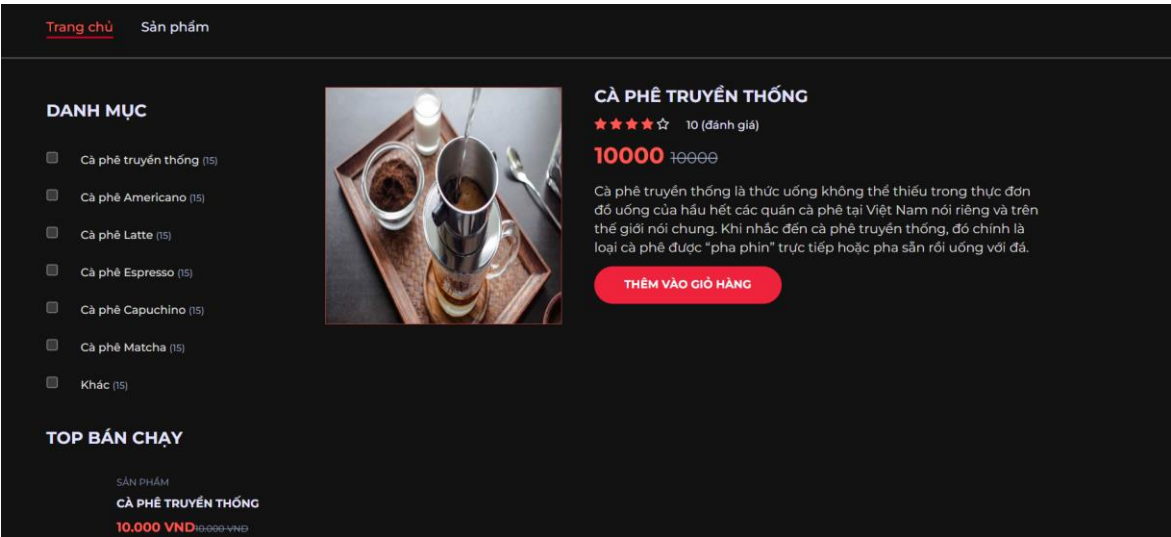


Hình 4.2 Trang sản phẩm

4.3. Trang chi tiết sản phẩm:

Hiển thị: Thông tin chi tiết sản phẩm, hình ảnh, đánh giá, giá bán.

Chức năng: Cho phép người dùng tìm hiểu thông tin chi tiết sản phẩm và thực hiện mua hàng.

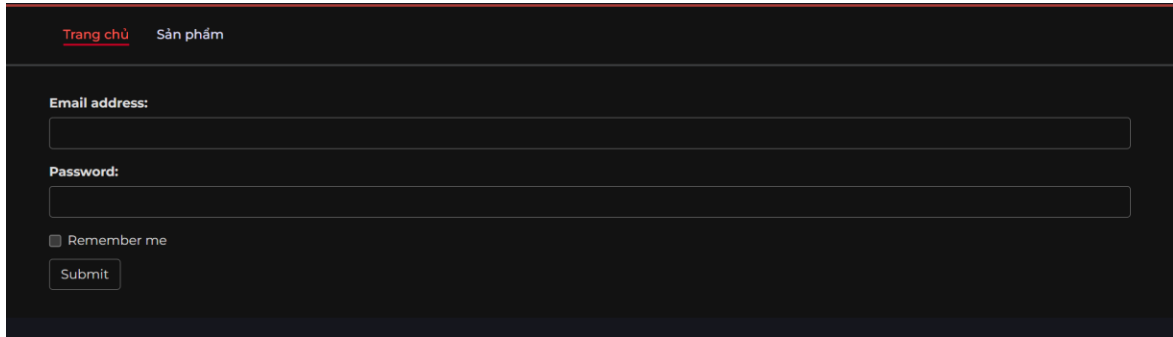


Hình 4.3 Giao diện trang chi tiết sản phẩm

4.4. Trang đăng nhập:

Hiện thị: Giao diện đơn giản với các trường nhập liệu: tên đăng nhập, mật khẩu.

Chức năng: Cho phép người dùng đăng nhập vào tài khoản.

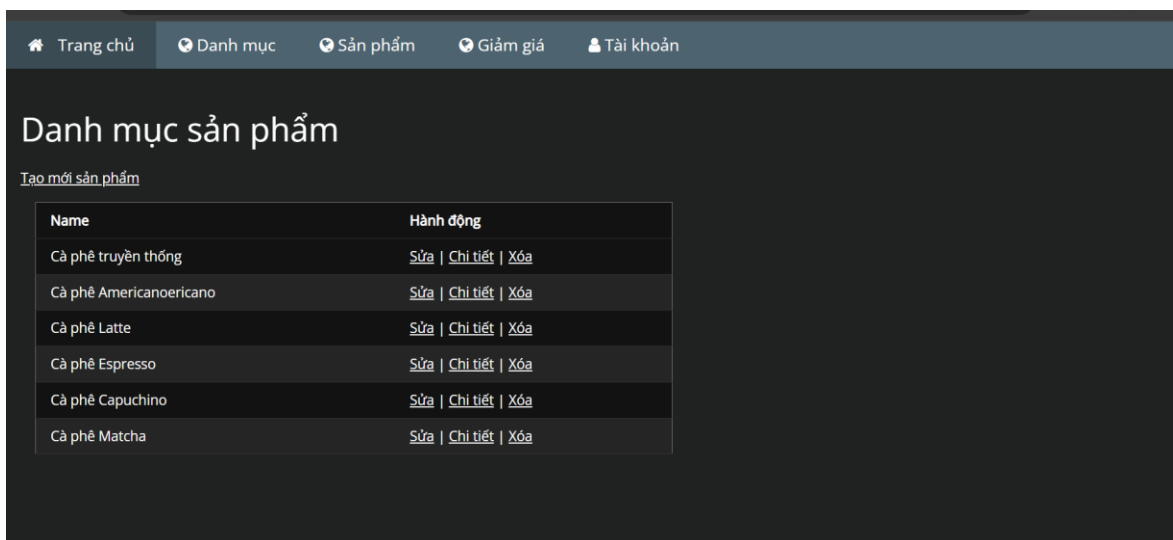


Hình 4.4 Giao diện trang đăng nhập

4.5. Trang quản lý:

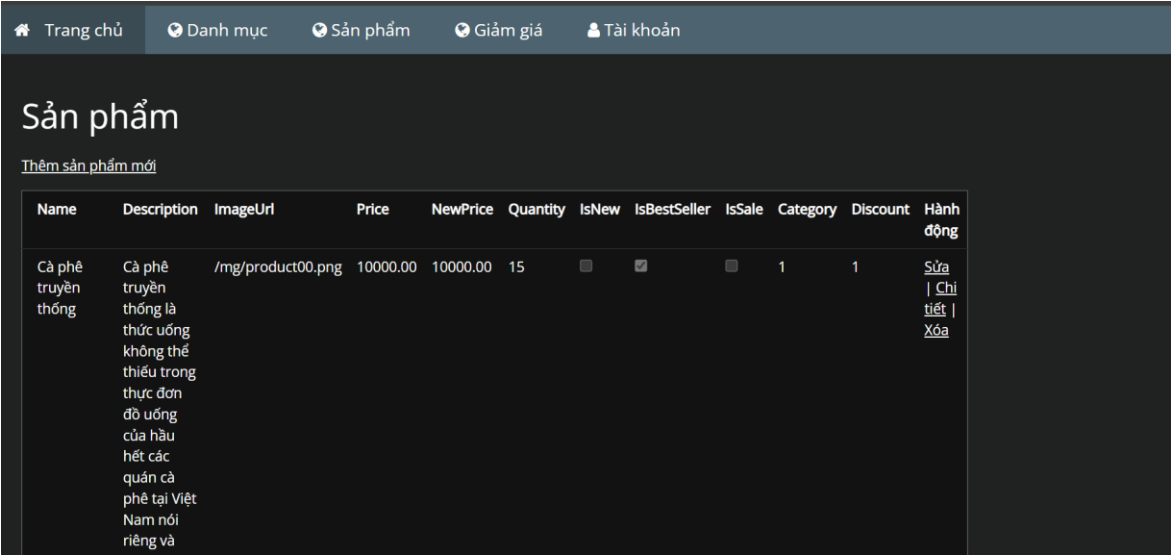
Hiện thị: Gồm có các trang như danh mục sản phẩm, sản phẩm, giảm giá, user.

Chức năng: Cho phép Admin thêm mới, sửa, xóa: danh mục sản phẩm, sản phẩm, giảm giá và tài khoản user.

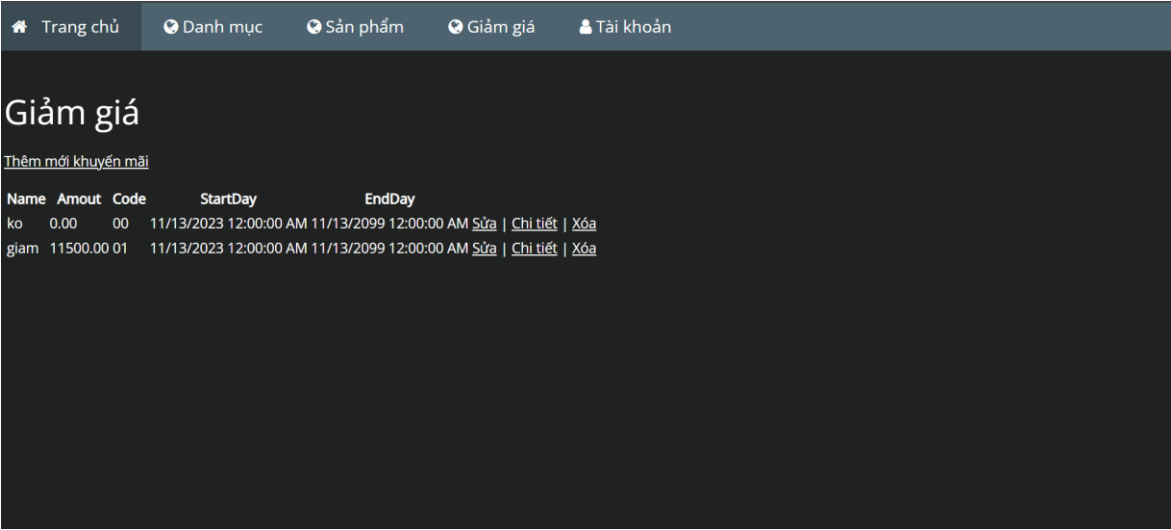


Name	Hành động
Cà phê truyền thống	Sửa Chi tiết Xóa
Cà phê Americanoericano	Sửa Chi tiết Xóa
Cà phê Latte	Sửa Chi tiết Xóa
Cà phê Espresso	Sửa Chi tiết Xóa
Cà phê Capuchino	Sửa Chi tiết Xóa
Cà phê Matcha	Sửa Chi tiết Xóa

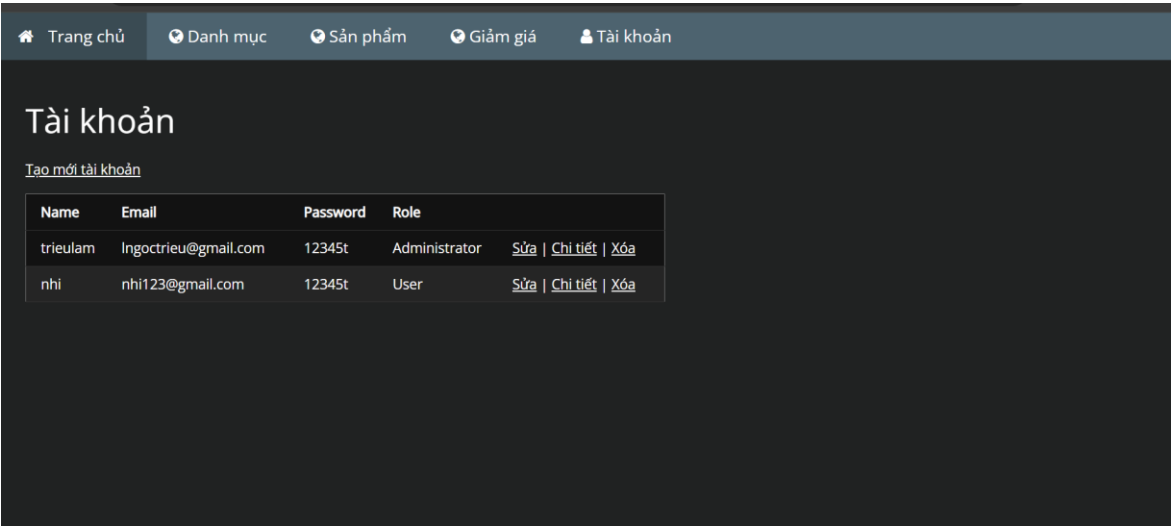
Hình 4.5 Giao diện trang quản lý danh mục sản phẩm



Hình 4.6 Giao diện trang quản lý sản phẩm



Hình 4.7 Giao diện trang quản lý giảm giá

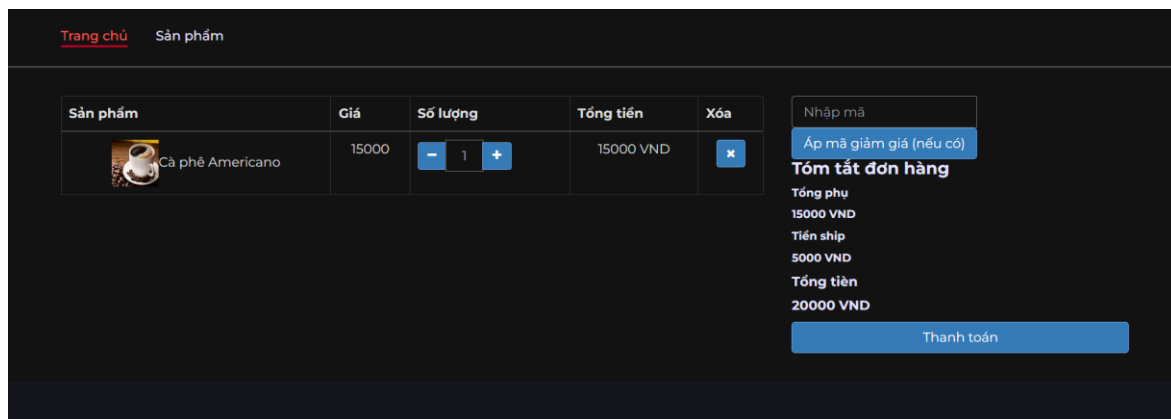


Hình 4.8 Giao diện trang quản lý người dùng

4.6. Trang giỏ hàng:

Hiển thị: Liệt kê tất cả các sản phẩm đã chọn với các thông tin như: giá, số lượng, phí giao hàng, tổng tiền.

Chức năng: Cho phép người dùng xem lại và chỉnh sửa các mặt hàng trong giỏ hàng trước khi thanh toán.[7]



Hình 4.9 Giao diện trang giỏ hàng

CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

5.1. Kết quả đạt được:

Trang chủ: Giao diện thu hút, cung cấp cái nhìn tổng quan về các sản phẩm giúp khách hàng dễ dàng tiếp cận và khám phá.

Trang sản phẩm: Trình bày rõ ràng, dễ dàng lướt xem các sản phẩm cà phê, giúp khách hàng tìm kiếm và lựa chọn sản phẩm nhanh chóng.

Trang chi tiết sản phẩm: Cung cấp thông tin chi tiết về từng sản phẩm, bao gồm hình ảnh, giá cả, và đánh giá của khách hàng.

Trang giỏ hàng: Quản lý sản phẩm mua sắm hiệu quả, dễ dàng điều chỉnh số lượng, xem tổng số tiền, và tiến hành thanh toán.

Trang quản lý: Cung cấp cho người quản lý giao diện tổng hợp để quản lý sản phẩm, quản lý danh mục sản phẩm, quản lý giá giảm và quản lý tài khoản người dùng.

Thanh tìm kiếm sản phẩm: Giúp khách hàng tìm kiếm nhanh chóng sản phẩm cụ thể thông qua từ khóa và danh sách sản phẩm tăng cường trải nghiệm mua sắm và khả năng tìm kiếm.

5.2. Nhược điểm:

Trang chủ: Không quá nhiều thông tin, giao diện khá đơn giản, thiếu sức hấp dẫn khách hàng..

Trang sản phẩm: Thiếu tính năng lọc sản phẩm theo các tiêu chí như: tìm giá theo đánh giá gây khó khăn trong việc tìm kiếm, nếu không cập nhật thường xuyên thông tin sản phẩm có thể lỗi thời.

Trang chi tiết sản phẩm: Thông tin không đủ chi tiết, hình ảnh không quá đa dạng và chất lượng hình ảnh khá kém.

Trang giỏ hàng: Không có tính năng thanh toán sản phẩm.

Trang quản lý: Giao diện chưa thực sự bắt mắt còn thô sơ.

Thanh tìm kiếm sản phẩm: Nếu nhập không chính xác có thể dẫn đến quá trình tìm kiếm không hiệu quả.

5.3. Hướng phát triển:

Trang chủ: Cải thiện thiết kế để tập trung vào các sản phẩm nổi bật, đảm bảo thông tin quan trọng dễ dàng nhận biết.

Trang sản phẩm: Cập nhật liên tục thông tin sản phẩm, bổ sung hình ảnh chất lượng cao hơn.

Trang chi tiết sản phẩm: Tăng cường chất lượng hình ảnh và thông tin sản phẩm, thêm phần đánh giá từ khách hàng.

Trang quản lý: Tối ưu hóa giao diện quản lý.

Thanh tìm kiếm sản phẩm: Nâng cấp công cụ tìm kiếm để trở nên thông minh và linh hoạt hơn.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Giới thiệu HTML, <https://vi.wikipedia.org/wiki/HTML>, [25/12/2023].
- [2] Giới thiệu CSS, <https://vi.wikipedia.org/wiki/CSS>, [26/12/2023].
- [3] Giới thiệu JavaScript, <https://vi.wikipedia.org/wiki/JavaScript>, [27/12/2023].
- [4] Giới thiệu Bootstrap, <https://vi.wikipedia.org/wiki/Bootstrap>, [28/12/2023].
- [5] Giới thiệu W3.css, <https://vi.wikipedia.org/wiki/W3.css>, [29/12/2023].
- [6] Giới thiệu SQL, <https://vi.wikipedia.org/wiki/SQL>, [30/12/2023].
- [7] Adam Freeman, Pro ASP.NET Core 6, [25/02/2022].