



**TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI**  
**VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG**  
**SCHOOL OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY**



**HỌC PHẦN: PROJECT2**  
**ĐỀ TÀI: XÂY DỰNG WEBSITE BÁN LAPTOP ONLINE**

**Giảng viên hướng dẫn: Thầy Nguyễn Tuấn Dũng**

**Sinh viên thực hiện : Nguyễn Mạnh Trường**

**MSSV : 20177022**

**Hà Nội, 06/2020**

## MỤC LỤC

<b>LỜI MỞ ĐẦU.....</b>	<b>3</b>
<b>PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ.....</b>	<b>4</b>
1.1 Khảo sát hiện trạng.....	4
1.2 Các giải pháp đưa ra.....	4
<b>PHẦN II: ĐỊNH HƯỚNG GIẢI PHÁP.....</b>	<b>6</b>
2.1 Sublime Text .....	6
2.2 Xampp Control Panel .....	6
2.3 Laravel framework.....	7
2.4 Mô hình MVC.....	9
<b>PHẦN III: CÁC KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC.....</b>	<b>11</b>
3.1 Xây dựng chương trình .....	11
3.2 Phân tích và thiết kế hệ thống web bán laptop.....	11
3.2.1 Use-case tổng quát.....	11
3.2.2 Use-case phân rã .....	12
3.2.3 Activity Diagram.....	13
3.2.4 Sequence Diagram.....	18
3.2.5 Cơ sở dữ liệu.....	20
3.3 Chương trình minh hoạ .....	21
3.3.1 Giao diện đăng nhập Admin .....	21
3.3.2 Giao diện trang chủ Admin.....	21
3.3.3 Một số giao diện chính.....	25
<b>PHẦN IV : KẾT LUẬN.....</b>	<b>30</b>
4.1 Những kết quả đạt được.....	30
4.2 Những mặt hạn chế .....	30
4.3 Hướng phát triển .....	30
<b>PHẦN V : TÀI LIỆU THAM KHẢO .....</b>	<b>31</b>

## **LỜI MỞ ĐẦU**

Được sự phân công và cho phép của giáo viên hướng dẫn – Nguyễn Tuấn Dũng, em đã thực hiện và hoàn thành đề tài “Xây dựng website bán laptop online” – bài tập lớn môn Project 2.

Để hoàn thành bài tập lớn này, em xin chân thành cảm ơn thầy giáo Nguyễn Tuấn Dũng đã tận tình giúp đỡ em hoàn thành tốt đề tài này. Trong quá trình hướng dẫn em làm đề tài thầy đã chỉ bảo và hướng dẫn tận tình cho em những lý thuyết, cũng như các kỹ năng trong lập trình, cách giải quyết các vấn đề trong đề tài,... Thầy luôn là người truyền động lực cho em, đề xuất cho em những ý tưởng mới mẻ giúp em hoàn thành tốt đề tài của mình. Em cũng xin chân thành cảm ơn các bạn bè cùng các anh trong lớp đã giúp đỡ em hoàn thành tốt đề tài cùng báo cáo của mình.

Mặc dù em đã cố gắng hoàn thành đề tài trong phạm vi và khả năng cho phép nhưng chắc chắn sẽ không tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự thông cảm, góp ý và tận tình chỉ bảo của Thầy giáo và các bạn.

## **PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ**

### **1.1 Khảo sát hiện trạng**

Xã hội ngày càng phát triển, nhu cầu hiểu biết trên tất cả các lĩnh vực của con người ngày càng được nâng cao. Vì thế, việc lựa chọn cho bản thân mình một phương tiện phù hợp để tiếp nhận những thông tin đó là hết sức cần thiết; Cùng với sự phát triển mạnh mẽ của internet, đa phần mọi người lựa chọn một thiết bị điện tử ( laptop, điện thoại,...), đảm bảo cho việc tiếp cận với kiến thức nhanh chóng, thuận tiện. Đáp ứng yêu cầu này, ở Việt Nam nhiều cửa hàng bán laptop xuất hiện, nhưng đa phần các cửa hàng hiện nay đều tổ chức kinh doanh theo phương thức truyền thống gồm các quy trình cơ bản sau:

- Nhập hàng từ các nhà cung cấp: lập đơn đặt mua, gửi đơn đặt mua, nhận hàng từ nhà cung cấp, lưu hàng vào kho, thanh toán, quảng cáo và trưng bày sản phẩm mới...
- Bán laptop: trưng bày sản phẩm lên các giá theo thương hiệu, theo loại.
- Quy trình đăng ký mua laptop hay ký kết: được thực hiện khi có sự tiếp xúc trực tiếp giữa hai bên hoặc qua điện thoại.

- Thanh toán theo phương thức truyền thống: bằng tiền mặt.

Chính phương thức kinh doanh này đã trực tiếp dẫn đến những khó khăn sau:

- Cửa hàng phải tốn một diện tích lớn cho việc trưng bày sản phẩm.
- Khi một sản phẩm mới được xuất bản thì thời gian mà nó sẽ đến được với khách hàng thường khá lâu và phải qua các phương tiện quảng cáo đắt tiền như ti vi, báo chí...
- Không khai thác được tiềm năng to lớn về nhu cầu mua laptop của khách hàng vì có không ít khách hàng muốn mua sách nhưng họ không có điều kiện đến cửa hàng (như địa điểm, khoảng cách, ...).

- Việc quảng cáo sản phẩm của cửa hàng gặp nhiều khó khăn và tốn kém. Những khó khăn trên đó trực tiếp làm giảm đáng kể doanh thu của cửa hàng. Đặt ra cho các cửa hàng cần phải có một cách tiếp cận, thu hút mới có hiệu quả hơn.

### **1.2 Các giải pháp đưa ra**

Giải pháp áp dụng công nghệ thông tin vào trong quản lý, thương mại hiện nay là một xu thế tất yếu. Một hệ thống quản lý bán laptop trên mạng sẽ giúp cho cửa hàng giải

quyết được các khó khăn trên và điều quan trọng là đáp ứng được nhu cầu của đông đảo khách hàng có nhu cầu đặt mua laptop, và đây cũng chính là phương tiện quảng cáo sách cho cửa hàng tốt nhất, rẻ nhất và hiệu quả nhất. Điều này cũng đồng nghĩa với việc doanh thu của cửa hàng sẽ tăng lên. Với hệ thống này, cửa hàng cũng tạo được phương tiện để thu thập ý kiến từ phía khách hàng để giải quyết các sự cố cũng như cải thiện khả năng phục vụ khách hàng. Đồng thời, hệ thống phải đáp ứng được các yêu cầu cơ bản như sau:

- Giảm khối lượng ghi chép nhằm lưu trữ thông tin.
- Cập nhật dữ liệu nhanh chóng, chính xác và kịp thời.
- Thống kê được số lượng hàng hoá nhập xuất, thu chi và tình hình doanh thu của cửa hàng.
- Tự động in các hoá đơn cần thiết như: phiếu yêu cầu nhập hàng, hoá đơn nhập hàng, phiếu thu, phiếu chi,...
- Có khả năng lưu trữ thông tin lâu dài, đảm bảo truy vấn nhanh khi cần thiết.

## PHẦN II: ĐỊNH HƯỚNG GIẢI PHÁP

Chương trình “Xây dựng website bán laptop online” được thiết kế và xây dựng bằng Laravel framework, sử dụng mô hình MVC trên các công nghệ sau:

- Sublime Text
- XAMPP Control Panel

### 2.1 Sublime Text

#### Giới thiệu

- Sublime Text là một text editor được viết bằng ngôn ngữ lập trình Python và có thể được sử dụng trên nhiều nền tảng hệ điều hành khác nhau như Windows, Mac, Linux.
- Hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập trình phù hợp với nhu cầu của lập trình viên.
- Là một công cụ có thể sử dụng miễn phí và cũng có thể trả phí.
- Sublime Text hiện có hai phiên bản là Sublime Text 2 và phiên bản mới hơn là Sublime Text 3.

#### Ưu điểm

- Sublime Text khác với các IDE khác ở điểm rất nhẹ, linh hoạt, cài đặt dễ dàng, dễ sử dụng, cung cấp nhiều tính năng tiện lợi cho các lập trình viên.
- Thời gian khởi động của Sublime Text rất nhanh, rơi vào khoảng 1-2 giây, khác với các IDE khác chúng ta thường phải chờ tầm 10 giây để mở lên.
- Sublime Text cho phép chúng ta tùy biến thông qua việc cài đặt các Plugin hoặc các Automation Task bằng việc tùy biến các đoạn snippet.
- Sublime Text có giao diện người dùng trực quan, đơn giản, dễ sử dụng.
- Hỗ trợ nhiều chức năng mạnh mẽ có thể mở rộng thêm thông qua Package Control.
- Hỗ trợ nhận diện, tô màu từ khóa cho hơn 20 ngôn ngữ khác nhau như HTML, CSS, Javascript, PHP, ...
- Sublime Text hỗ trợ trên nhiều nền tảng hệ điều hành khác nhau.

### 2.2 Xampp Control Panel

#### Giới thiệu

Xampp là chương trình tạo máy chủ Web (Web Server) được tích hợp sẵn Apache, PHP, MySQL, FTP Server, Mail Server, và các công cụ như phpMyAdmin. Không như

Appserver, Xampp có chương trình quản lý khá tiện lợi, cho phép chủ động bật tắt hoặc khởi động lại các dịch vụ máy chủ bất kỳ lúc nào.

### **Ưu điểm**

- Xampp chính là một phần mềm giả lập hosting server cho phép bạn chạy thử website chính trên máy tính cá nhân của bạn mà không cần phải dùng đến hosting hay vps.

- Bạn có thể sử dụng và thực hành thiết kế web bán hàng, tin tức...mục đích chính giúp các bạn học tập. Với một số người dùng Xampp mục đích làm hoàn thành website hoàn chỉnh xong mới bắt đầu đưa lên host thật...

- Xampp viết tắt của các từ: X – Apache – MySQL – PHP – Perl. Trong đó: X là các hệ điều hành có thể sử dụng Xampp, Windown, Linux, Mac...

## **2.3 Laravel framework**

### **Giới thiệu**

Laravel là một PHP framework mã nguồn mở và miễn phí, được phát triển bởi Taylor Otwell và nhắm vào mục tiêu hỗ trợ phát triển các ứng dụng web theo kiến trúc model-view-controller (MVC). Những tính năng nổi bật của Laravel bao gồm cú pháp dễ hiểu – rõ ràng , một hệ thống đóng gói modular và quản lý gói phụ thuộc, nhiều cách khác nhau để truy cập vào các cơ sở dữ liệu quan hệ, nhiều tiện ích khác nhau hỗ trợ việc triển khai vào bảo trì ứng dụng.

### **Ưu điểm**

- Một trong những tính năng làm cho PHP Lararel framework trở nên nổi bật hơn tất cả đó là nó sử dụng tất cả các tính năng mới của PHP. Các framework khác không tận dụng được điều này.

- Tài liệu của Laravel rất thân thiện với nhà phát triển. Tất cả các phiên bản của Laravel được phát hành cùng với các tài liệu phù hợp, bạn sẽ tìm thấy những giải thích chi tiết về coding style, methods và classes.

- Các ứng dụng web bắt buộc phải thông báo cho người dùng về các deal và offer mới. Đăng ký người dùng mới cũng rất quan trọng (nghĩa là thông báo cho người dùng mới khi anh ấy/ cô ấy đăng ký). Framework được trang bị API sạch trên thư viện SwiftMailer. Và có các driver cho SMTP, Mailgun, SparkPost, Mandrill, PHP's "mail" function,

Amazon SES, và “sendmail” giúp bạn gửi thư qua các dịch vụ dựa trên đám mây hoặc dịch vụ local.

- Laravel framework hỗ trợ các cache backend như Memcached và Redis out-of-the-box. Bạn cũng có thể tùy chỉnh nhiều cấu hình cache.

- Công cụ dòng lệnh có tên Artisan giúp họ tạo khung code và quản lý hệ thống cơ sở dữ liệu hiệu quả. Artisan giúp tạo các tệp MVC cơ bản và quản lý tài sản, bao gồm cả các cấu hình tương ứng của chúng.

- Giảm đáng kể chu kỳ phát triển sản phẩm vì framework giúp tích hợp nhanh hơn, bên cạnh đó là cộng đồng hỗ trợ rất lớn – Laracasts.

- Được hưởng lợi ích từ npm package và bower package bằng cách kết hợp framework với Gulp và elixir, giúp trong việc sửa đổi tài nguyên. Việc tích hợp này sẽ giải quyết các phụ thuộc và là nguồn gói đáng tin cậy nhất trong thế giới PHP.

- Container IoC là một phương thức để tạo các đối tượng mới mà không phải khởi động bất kỳ thư viện bên ngoài nào. Nói cách khác, bạn có thể truy cập các đối tượng này từ bất cứ nơi nào bạn đang mã hóa, bạn sẽ không còn gặp khó khăn với các cấu trúc nguyên khối không linh hoạt.

- Reverse Routing là một tính năng rất hữu ích trong framework, bạn có thể tạo liên kết đến các route được đặt tên. Vì vậy, khi tạo các liên kết, bạn chỉ cần sử dụng tên của bộ định tuyến, framework sẽ tự động chèn URL chính xác. Nếu bạn cần thay đổi các route trong tương lai, những thay đổi sẽ tự động được thực hiện ở mọi nơi.

- Eloquent ORM là một trong những tính năng tốt nhất của Laravel, cung cấp một triển khai ActiveRecord đơn giản và hiệu quả, làm việc với cơ sở dữ liệu. Các mô hình bạn tạo trong MVC sẽ có một bảng tương ứng trong cơ sở dữ liệu. ORM có các mối quan hệ, nếu bạn thao tác một bảng trong cơ sở dữ liệu, bạn cũng sẽ quản lý các dữ liệu liên quan.

### **Nhược điểm**

- Không hỗ trợ tính năng thanh toán: Sẽ không đáng lo ngại nếu bạn không tự mình quản lý các khoản thanh toán, bởi vì bạn sẽ phải tuân thủ các quy tắc tuân thủ PCI. Trì hoãn các dịch vụ như Stripe và Paypal sẽ giải quyết vấn đề đó. Bạn cũng có thể thử bất kỳ trang web thương mại trực tuyến nào và xây dựng ứng dụng của mình trong kho template có sẵn,



hoặc sử dụng các thư viện của Framework cho phép bạn tích hợp các phương thức thanh toán. Tuy nhiên, hầu hết các nhà giao dịch điện tử nên được nhúng bộ xử lý thanh toán của bên thứ ba nhằm thuận tiện hơn.

- Thiếu sự liên tục giữa các phiên bản: Nếu cố cập nhật code, có thể sẽ phá vỡ ứng dụng.

- Thường không cung cấp sự phong phú cho ứng dụng di động: Việc tải lại toàn trang có thể hơi nặng trong các mobile app khi so sánh với các website. Trong những trường hợp như vậy, các nhà phát triển web có xu hướng chỉ sử dụng framework như backend JSON API.

## **2.4 Mô hình MVC**

### **Giới thiệu**

MVC là từ viết tắt bởi 3 từ Model – View – Controller. Đây là mô hình thiết kế sử dụng trong kỹ thuật phần mềm. Mô hình source code thành 3 phần, tương ứng mỗi từ. Mỗi từ tương ứng với một hoạt động tách biệt trong một mô hình.

**Model (M):** Là bộ phận có chức năng lưu trữ toàn bộ dữ liệu của ứng dụng. Bộ phận này là một cầu nối giữa 2 thành phần bên dưới là View và Controller. Model thể hiện dưới hình thức là một cơ sở dữ liệu hoặc có khi chỉ đơn giản là một file XML bình thường. Model thể hiện rõ các thao tác với cơ sở dữ liệu như cho phép xem, truy xuất, xử lý dữ liệu, ...

**View (V):** Đây là phần giao diện (theme) dành cho người sử dụng. Nơi mà người dùng có thể lấy được thông tin dữ liệu của MVC thông qua các thao tác truy vấn như tìm kiếm hoặc sử dụng thông qua các website. Thông thường, các ứng dụng web sử dụng MVC View như một phần của hệ thống, nơi các thành phần HTML được tạo ra. Bên cạnh đó, View cũng có chức năng ghi nhận hoạt động của người dùng để tương tác với Controller. Tuy nhiên, View không có mối quan hệ trực tiếp với Controller, cũng không được lấy dữ liệu từ Controller mà chỉ hiển thị yêu cầu chuyển cho Controller mà thôi. Ví dụ: Nút “delete” được tạo bởi View khi người dùng nhấn vào nút đó sẽ có một hành động trong Controller.

Controller (C): Bộ phận có nhiệm vụ xử lý các yêu cầu người dùng đưa đến thông qua view. Từ đó, C đưa ra dữ liệu phù hợp với người dùng. Bên cạnh đó, Controller còn có chức năng kết nối với model.

### **Ưu điểm**

- Kiểm tra dễ dàng: Với MVC, bạn có thể dễ dàng kiểm tra, rà soát lỗi phần mềm trước khi tới tay người tiêu dùng, đảm bảo chất lượng và độ uy tín cao hơn.

- Chức năng control: Trên các nền website thì ngôn ngữ lập trình như CSS, HTML, Javascript có một vai trò vô cùng quan trọng. Việc sử dụng mô hình MVC sẽ giúp bạn có một bộ control ưu việt trên nền tảng các ngôn ngữ hiện đại với nhiều hình thức khác nhau.

- View và size: View sẽ là nơi lưu trữ các dữ liệu. Càng nhiều yêu cầu được thực hiện thì kích thước càng tệp càng lớn. Khi đó, đường truyền mạng cũng giảm tốc độ load. Việc sử dụng mô hình MVC sẽ giúp bạn tiết kiệm được diện tích băng thông một cách tối ưu.

- Chức năng Soc (Separation of Concern): Chức năng này cho phép bạn phân tách rõ ràng các phần như Model, giao diện, data, nghiệp vụ.

- Tính kết hợp: Việc tích hợp ở mô hình MVC cho phép bạn thoải mái viết code trên nền tảng website. Khi đó, server của bạn sẽ được giảm tải khá nhiều.

- Đơn giản: Đây là một mô hình với kết cấu tương đối đơn giản. Dù bạn không có quá nhiều chuyên môn cũng có thể sử dụng được.

### **Nhược điểm**

MVC thường được sử dụng vào những dự án lớn. Do đó, với các dự án nhỏ, mô hình MVC có thể gây cồng kềnh, tốn thời gian trong quá trình phát triển cũng như thời gian trung chuyển dữ liệu.

## PHẦN III: CÁC KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

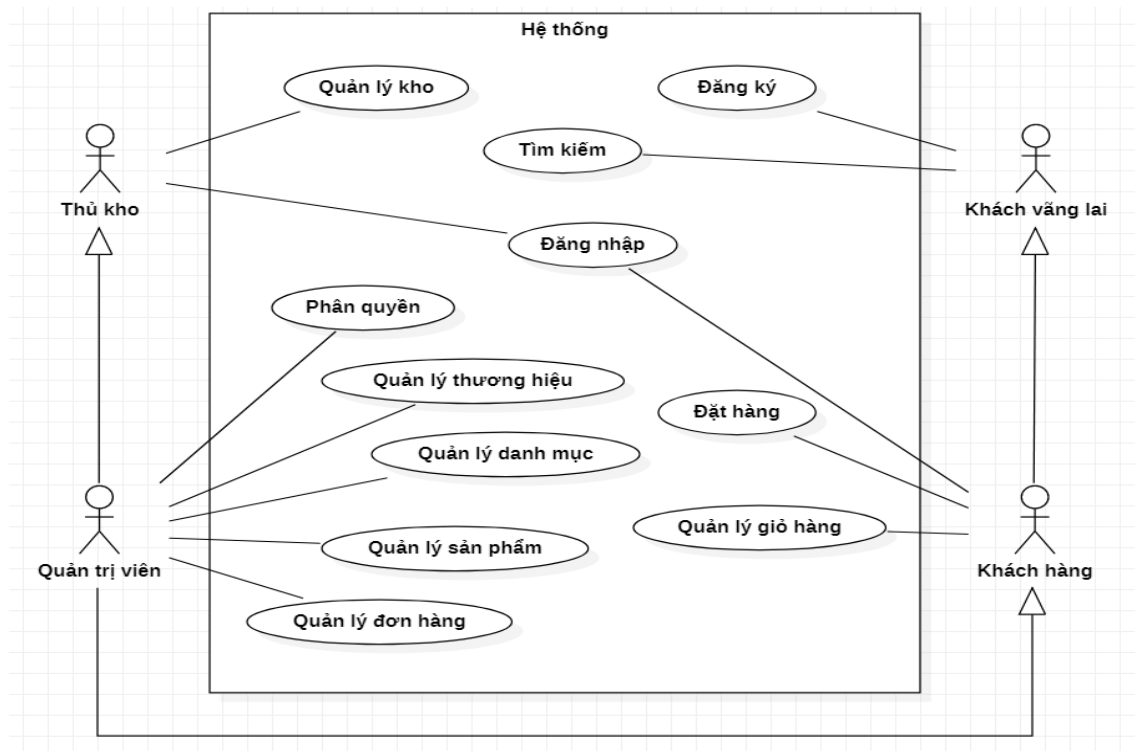
### 3.1 Xây dựng chương trình

Trong đề tài “Xây dựng website bán laptop online”, vận dụng kiến thức căn bản đã học, em đã xây dựng chương trình có thể đáp ứng được một số yêu cầu cơ bản sau:

- Chức năng đăng nhập cho Admin.
- Chức năng quản lý: thực hiện các chức năng sau:
  - + Quản lý thương hiệu sản phẩm: Thêm, sửa, xoá.
  - + Quản lý danh mục sản phẩm: Thêm, sửa, xoá.
  - + Quản lý sản phẩm: Thêm, sửa, xoá.
  - + Xem danh sách đơn hàng.
- Chức năng bán hàng: Thực hiện một số chức năng sau:
  - + Xem, tìm kiếm sản phẩm.
  - + Đăng ký, đăng nhập cho khách hàng.
  - + Mua sản phẩm.

### 3.2 Phân tích và thiết kế hệ thống web bán laptop

#### 3.2.1 Use-case tổng quát

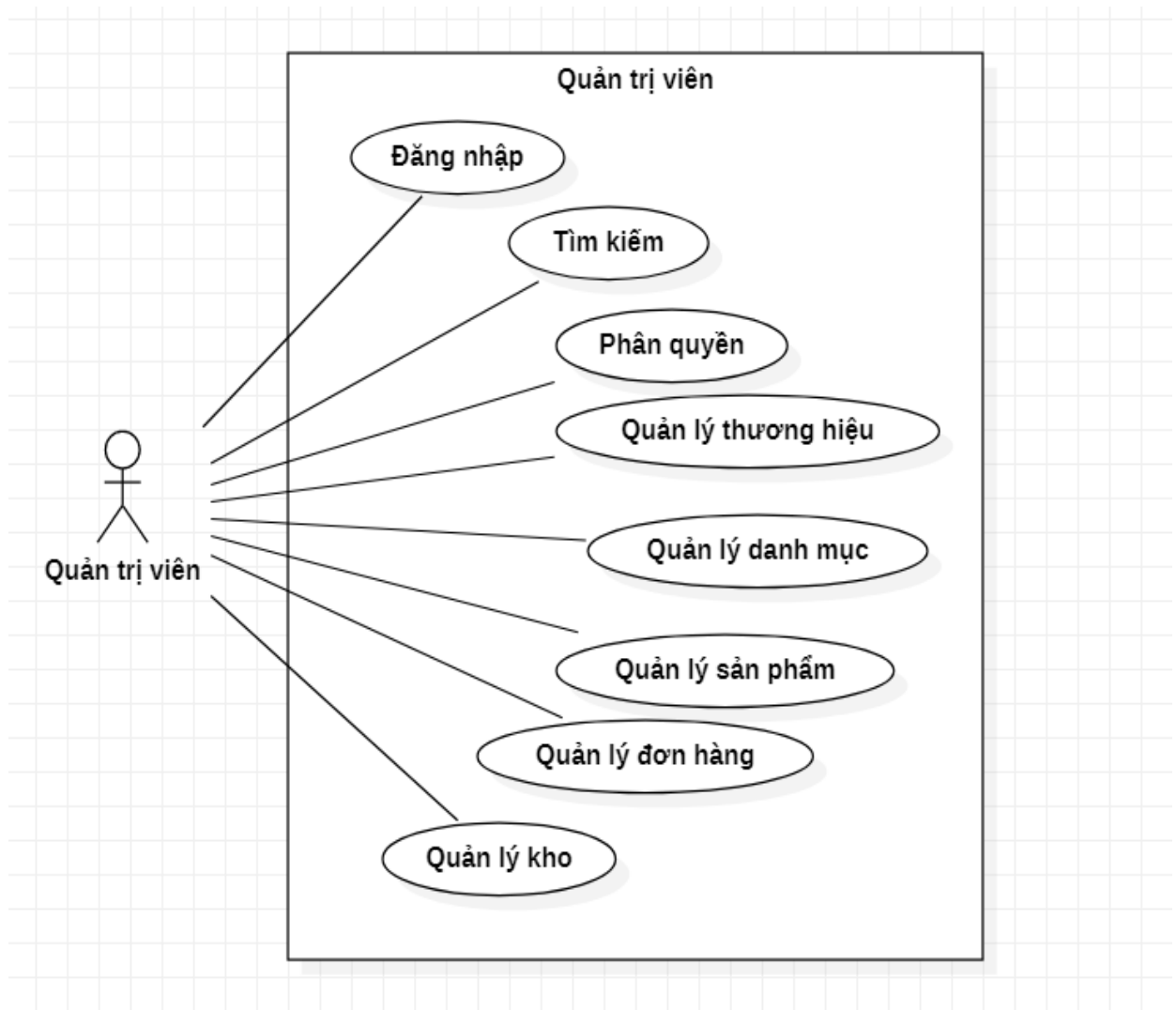


Hệ thống sẽ có 4 tác nhân chính là:

- Khách vãng lai: Những người chỉ vào xem và không có hoạt động
- Khách hàng: Là khách vãng lai đã có tài khoản
- Thủ kho: Người dùng được cấp quyền quản lí kho
- Quản trị viên: Người có quyền cao nhất đối với hệ thống, Quản trị viên được thừa hưởng tất cả thuộc tính của các tác nhân còn lại.

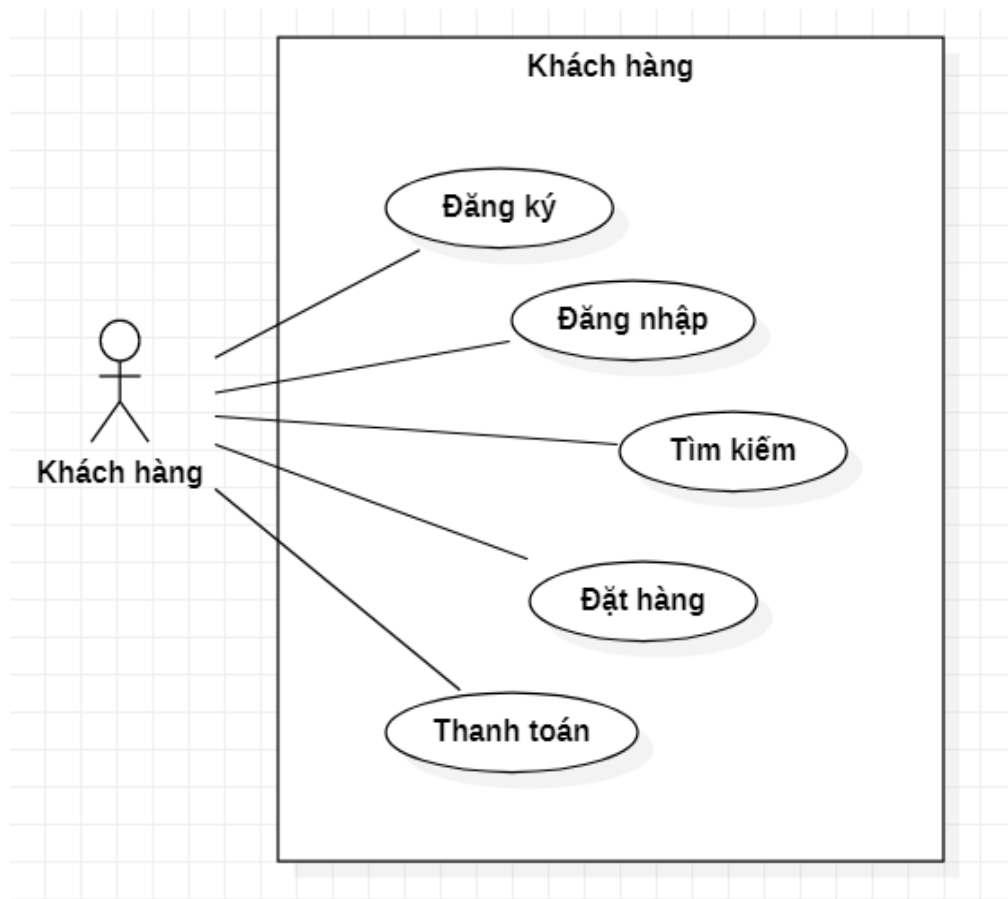
### 3.2.2 Use-case phân rã

- Use-case phân rã cho tác nhân quản trị viên



Quản trị viên là tác nhân có quyền cao nhất nên sẽ quản lý tất cả các chức năng trong hệ thống.

- Use-case phân rã cho tác nhân khách hàng

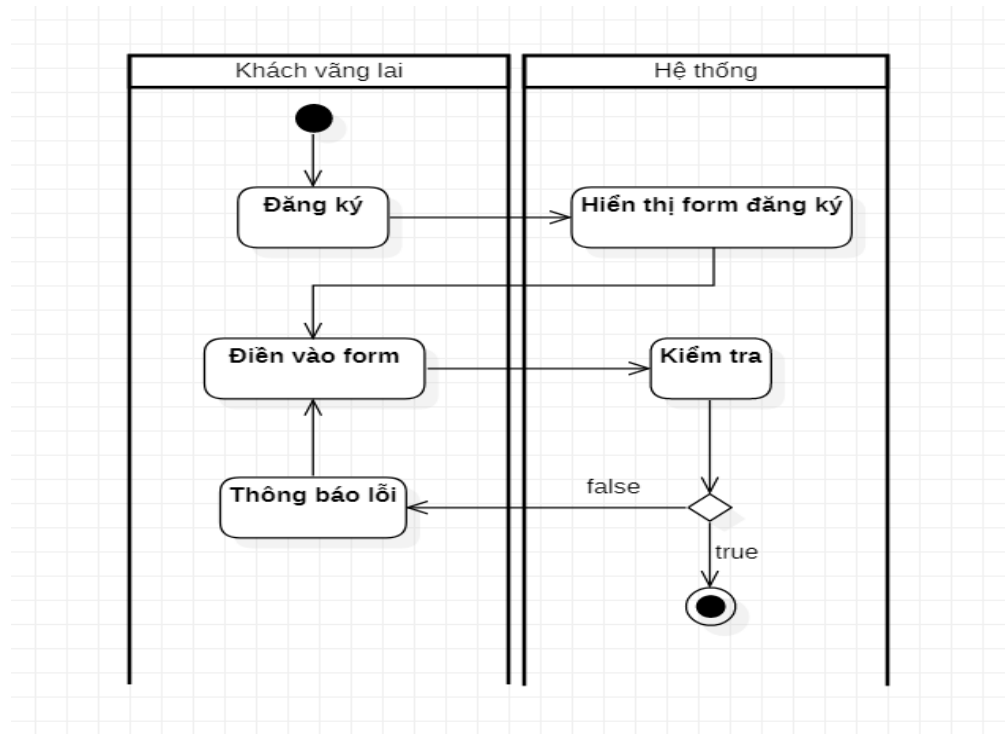


Khách vẫn lại sau khi đăng kí sẽ có tài khoản và trở thành khách hàng, khách hàng có thể đăng nhập, tìm kiếm và đặt hàng sản phẩm, chọn hình thức thanh toán.

### 3.2.3 Activity Diagram

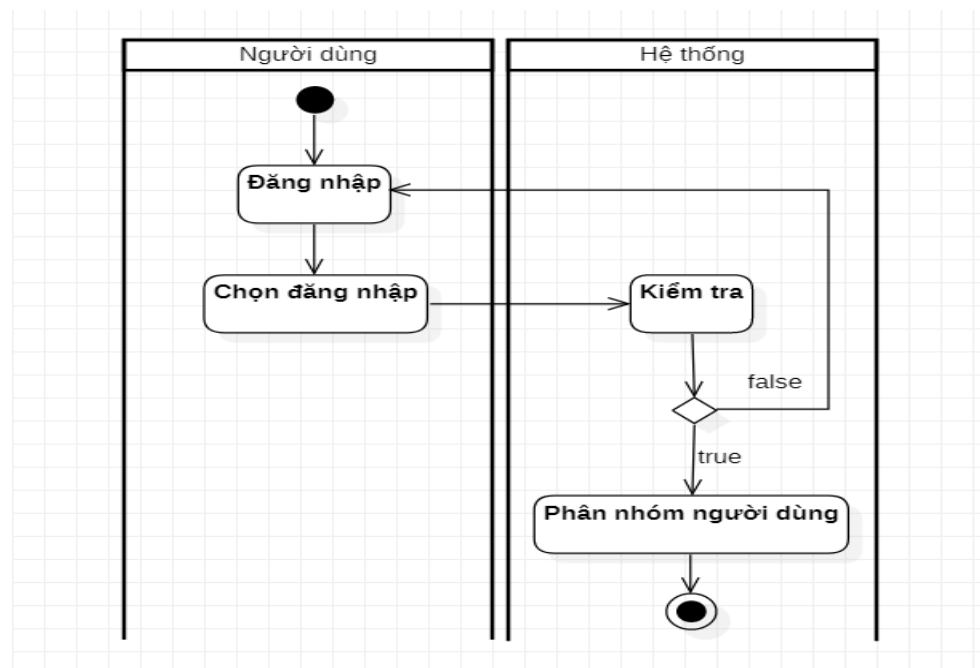
- Đăng ký

Khách vẫn lại muốn sử dụng các chức năng dành cho khách hàng khi đặt hàng thì phải đăng kí tài khoản.



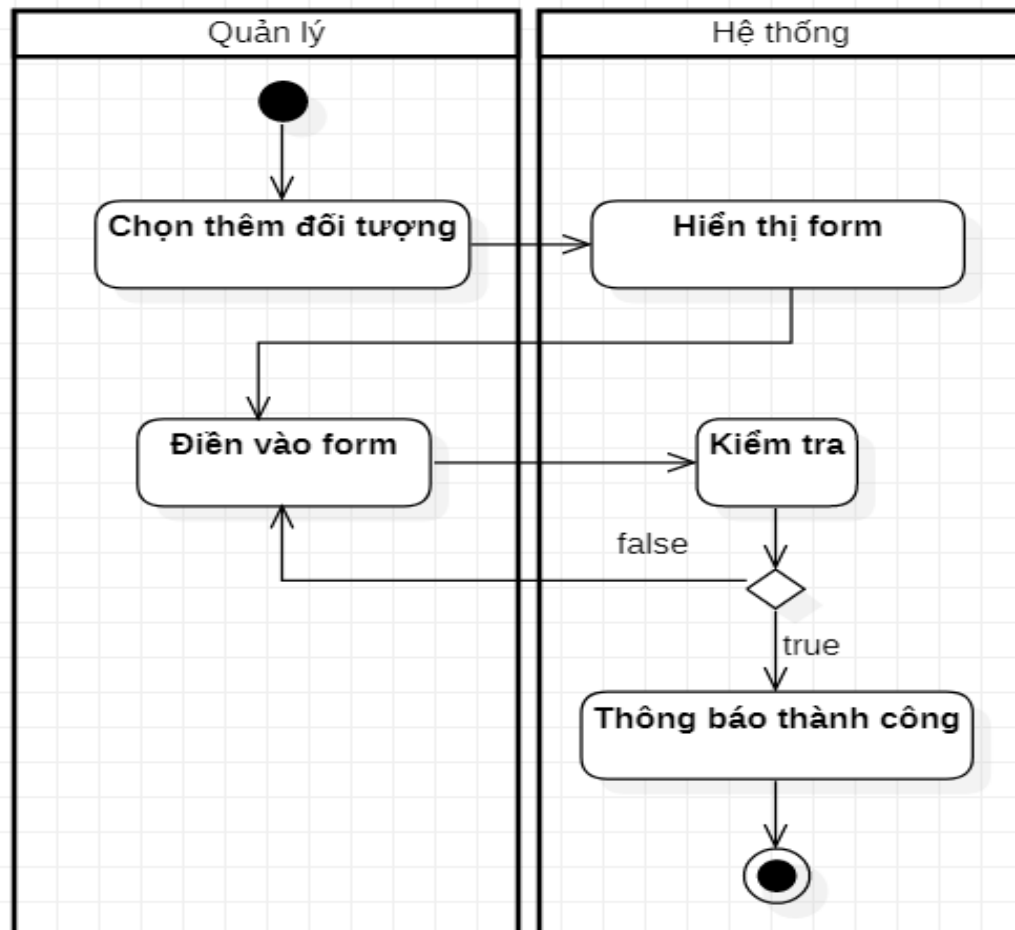
- Đăng nhập

Khách hàng đã có tài khoản muốn đặt hàng và sử dụng các chức năng được cấp quyền thì phải đăng nhập. Sau khi đăng nhập hệ thống sẽ dựa vào cơ sở dữ liệu để xác định người dùng thuộc nhóm nào và chuyển hướng sang giao diện chức năng của người dùng đã đăng nhập.



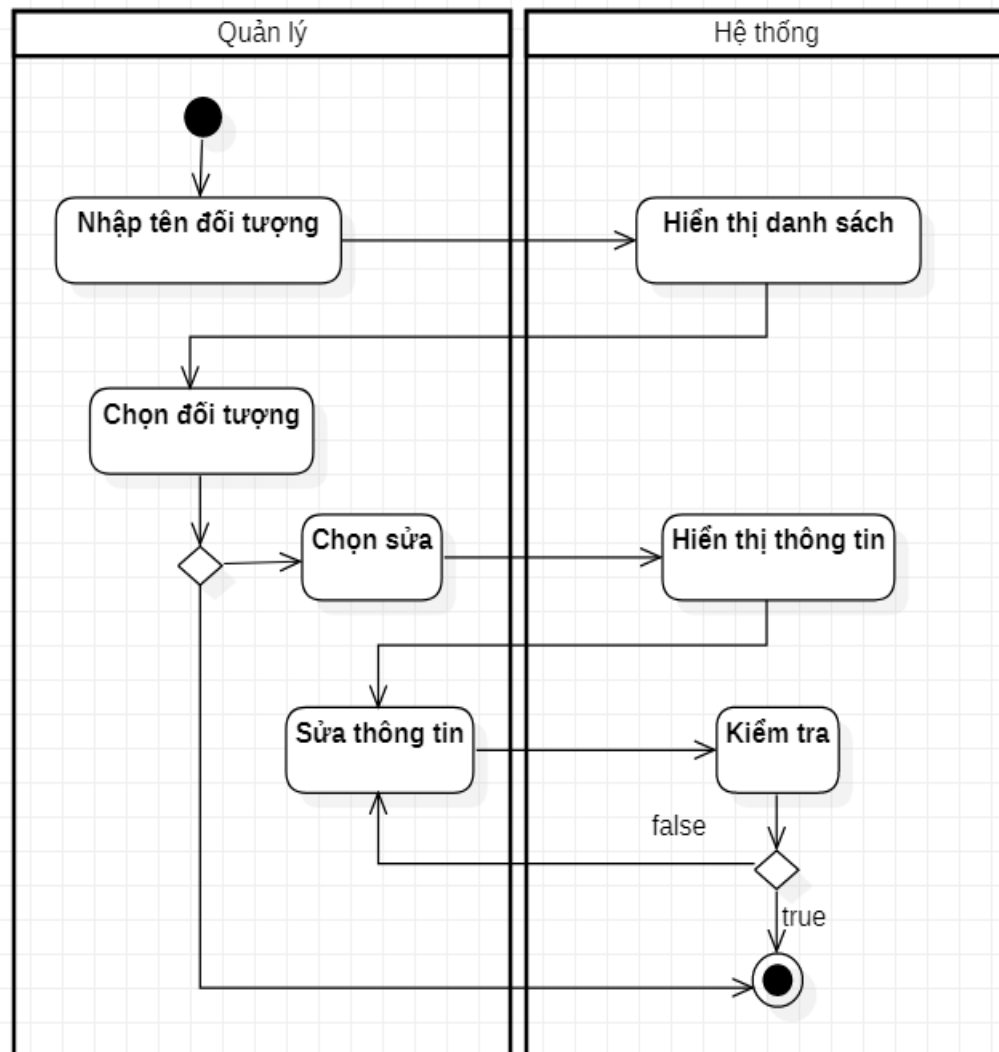
- Thêm đối tượng

Người dùng được cấp quyền quản trị chức năng bao gồm quản trị viên và thủ kho đều có quyền thêm đối tượng. Đối tượng có thể là thương hiệu, sản phẩm,...



- Tìm kiếm và chỉnh sửa đối tượng

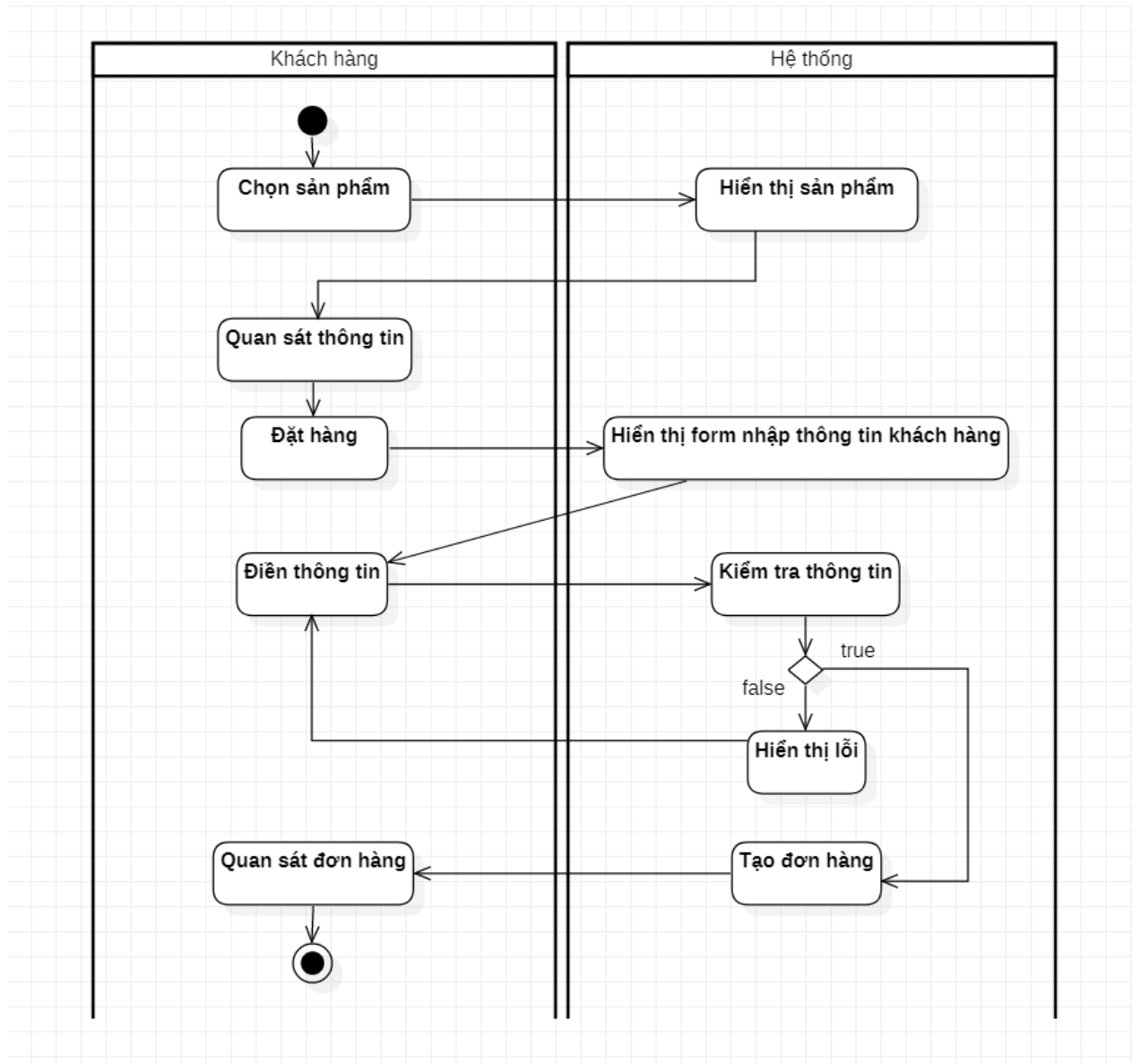
Người dùng được cấp quyền quản trị chức năng bao gồm quản trị viên, thủ kho đều có quyền tìm kiếm và chỉnh sửa đối tượng. Còn khách hàng chỉ tìm kiếm. Đối tượng có thể là thương hiệu hay sản phẩm cụ thể.





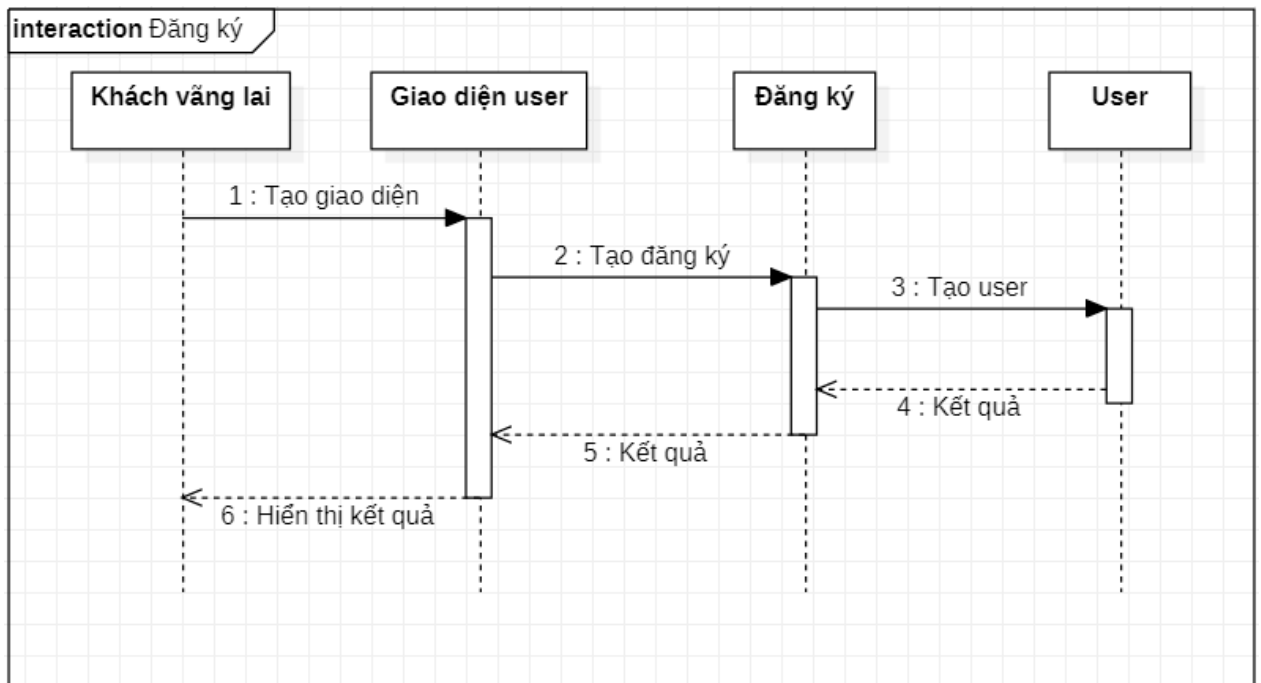
- Đặt hàng

Khách hàng sau khi đã đăng nhập và lựa chọn được sản phẩm phù hợp thì tiến hành đặt hàng và lựa chọn hình thức thanh toán.

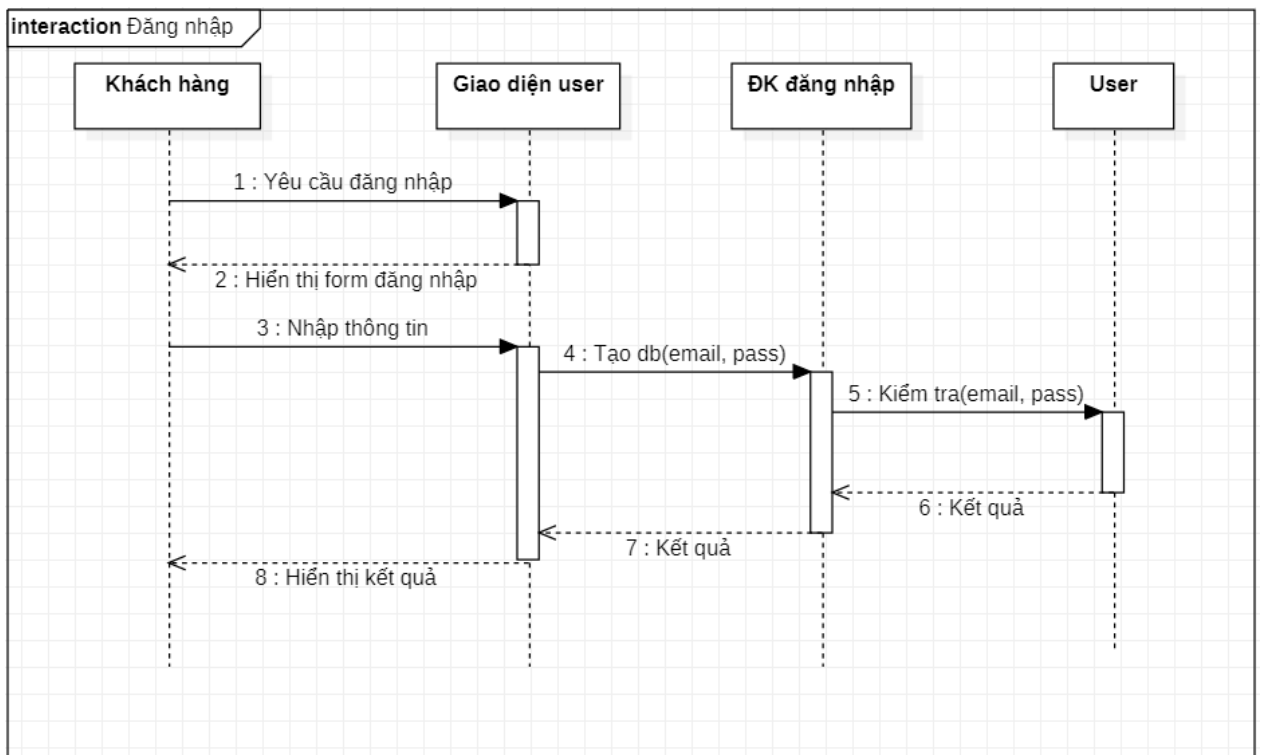


### 3.2.4 Sequence Diagram

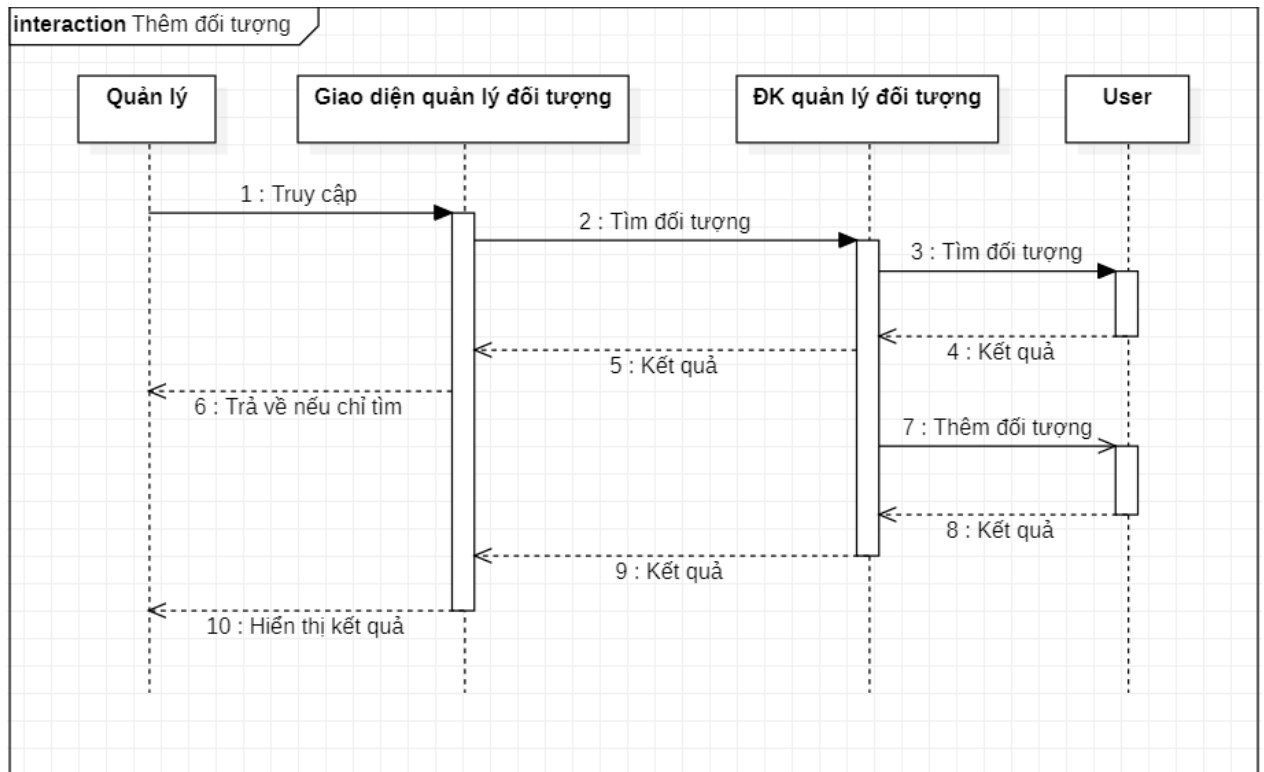
- Đăng ký



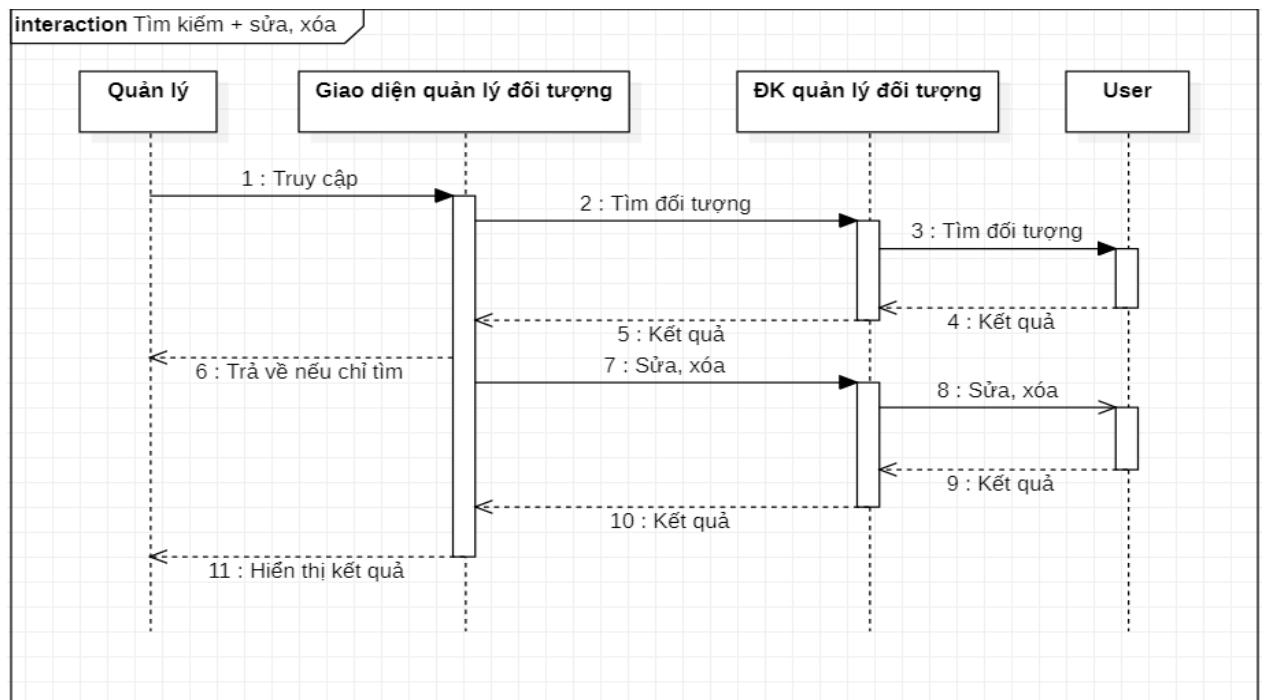
- Đăng nhập



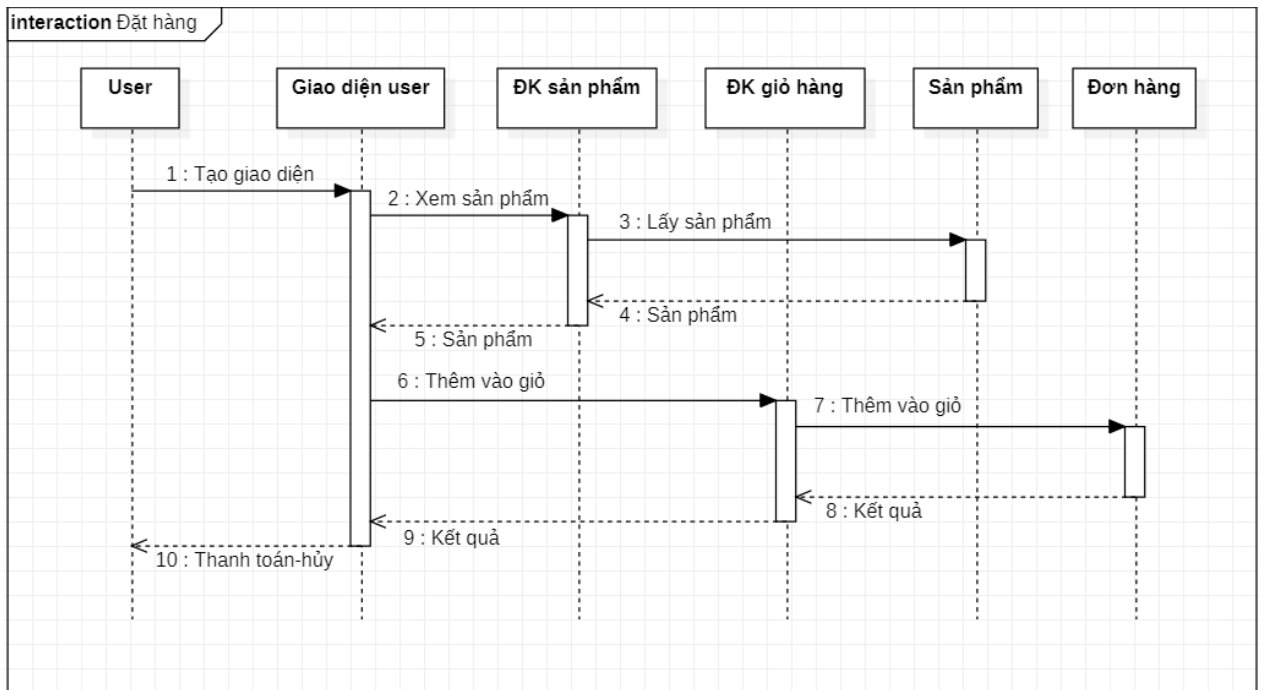
- Thêm đối tượng



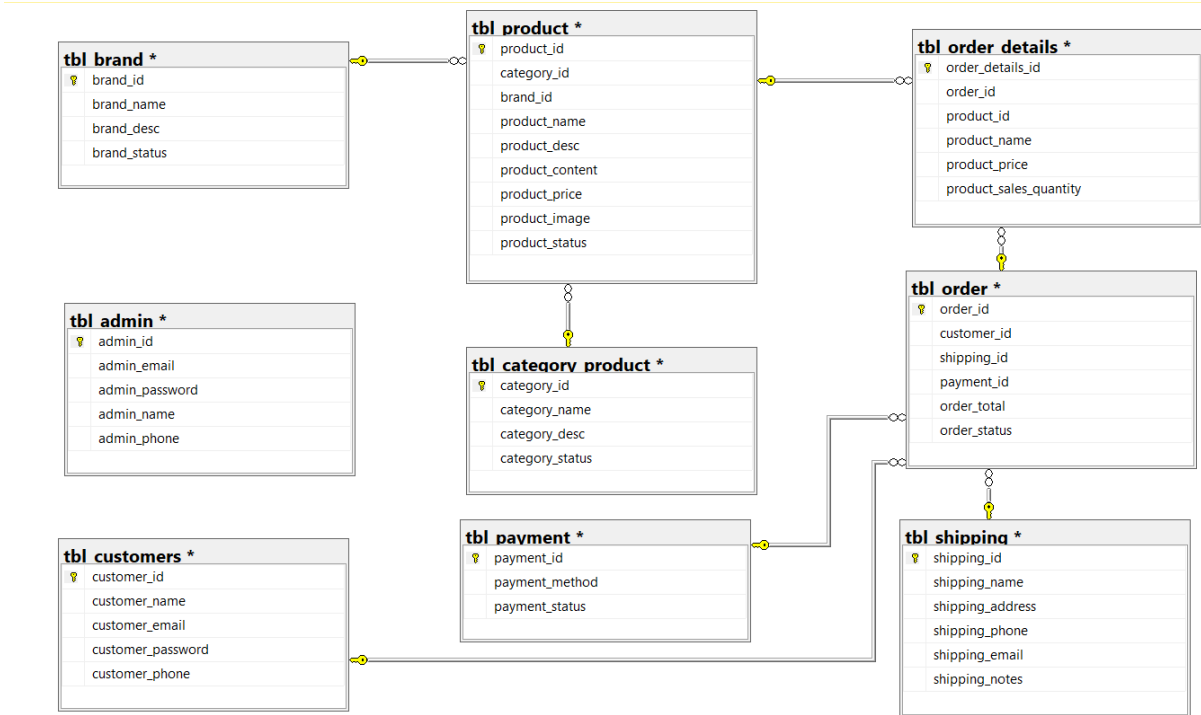
- Tìm kiếm và sửa, xóa



## • Đặt hàng



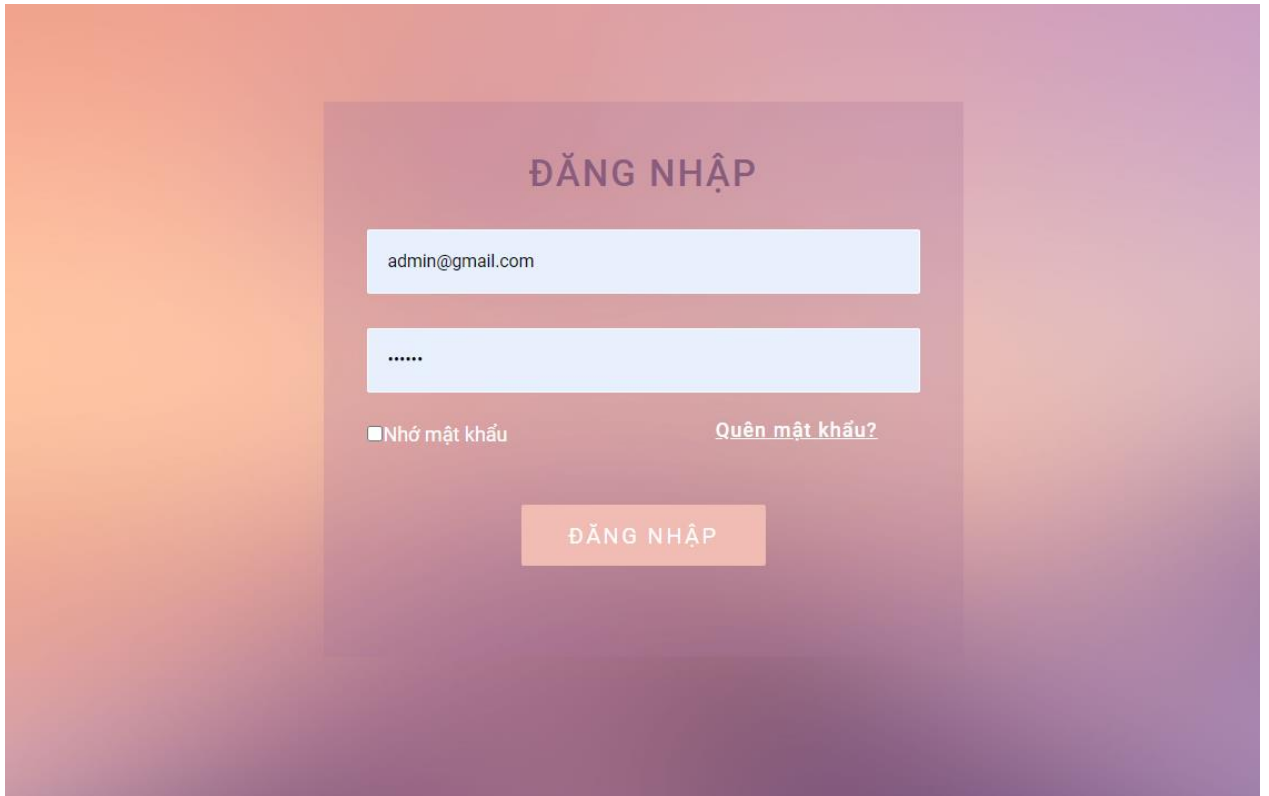
### 3.2.5 Cơ sở dữ liệu



### 3.3 Chương trình minh hoạ

#### 3.3.1 Giao diện đăng nhập Admin

Ở phần này, người quản lý sẽ phải đăng nhập vào tài khoản và mật khẩu đã được tạo ở cơ sở dữ liệu để sử dụng, quản lý ứng dụng.



Hình 3.1: Đăng nhập admin

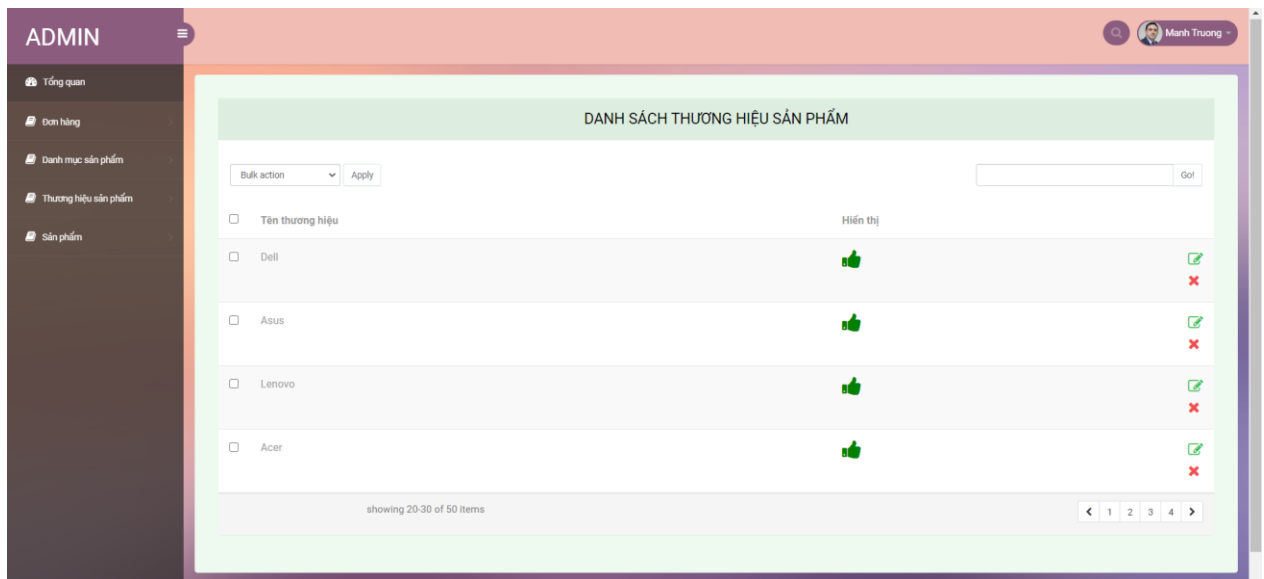
#### 3.3.2 Giao diện trang chủ Admin

Sau khi đăng nhập thành công vào trang chủ admin, người quản lý có thể thực hiện những công việc như thêm, sửa, xoá các thương hiệu sau:

##### a. Thương hiệu sản phẩm

Trong thương hiệu sản phẩm, người quản lý có thể xem, sửa, xoá những thương hiệu sản phẩm đã có và có thể thêm vào những thương hiệu mới.

- Xem, sửa, xoá:



Hình 3.2: Thương hiệu sản phẩm

- Thêm:

THÊM THƯƠNG HIỆU SẢN PHẨM

Tên thương hiệu

Mô tả thương hiệu

Hiện thị

Hiện thị

Thêm thương hiệu

Hình 3.3: Thêm thương hiệu sản phẩm

#### b. Danh mục sản phẩm

Tương tự như trong thương hiệu sản phẩm, người quản lý cũng có thể xem, sửa, xoá danh mục sản phẩm và có thể thêm những danh mục sản phẩm mới.

- Xem, sửa xoá:

DANH SÁCH DANH MỤC SẢN PHẨM			
<div>Bulk action <span>▼</span> <span>Apply</span></div>		<div><input type="text"/> <span>Go!</span></div>	
<input type="checkbox"/>	Tên danh mục	Hiển thị	
<input type="checkbox"/>	Laptop Gaming		
<input type="checkbox"/>	Laptop Dell		
<input type="checkbox"/>	Laptop Asus		
<input type="checkbox"/>	Laptop Lenovo		
<input type="checkbox"/>	Latop Acer		
showing 20-30 of 50 items			
<div><span>&lt;</span> <span>1</span> <span>2</span> <span>3</span> <span>4</span> <span>&gt;</span></div>			

Hình 3.4: Danh sách danh mục sản phẩm





- Thêm:

THÊM DANH MỤC SẢN PHẨM	
Tên danh mục	<input type="text"/>
Mô tả danh mục	<div></div>
Hiển thị	<div>Hiển thị <span>▼</span></div>
<div>Thêm danh mục</div>	

Hình 3.5: Thêm danh mục sản phẩm mới

c.Sản phẩm

- Xem, sửa, xoá:

DANH SÁCH SẢN PHẨM						
<div>Bulk action</div>		<div>Apply</div>		<div>Go!</div>		
<input type="checkbox"/>	Tên sản phẩm	Giá	Hình ảnh sản phẩm	Danh mục	Thương hiệu	Hiển thị
<input type="checkbox"/>	Dell Inspiron 7559	13890000		Laptop Gaming	Dell	<div><div></div><div></div></div>
<input type="checkbox"/>	Acer VX5 591G	13890000		Laptop Gaming	Acer	<div><div></div><div></div></div>
<input type="checkbox"/>	Lenovo Ideapad Y700	21369000		Laptop Gaming	Lenovo	<div><div></div><div></div></div>
<input type="checkbox"/>	Asus FX504GD-E4571T	15990000		Laptop Gaming	Asus	<div><div></div><div></div></div>

Hình 3.6: Danh sách sản phẩm

- Thêm:

THÊM SẢN PHẨM	
Tên sản phẩm	<input type="text"/>
Giá sản phẩm	<input type="text"/>
Hình ảnh sản phẩm	<div><div>Chọn tệp</div><div>Không tệp nào được chọn</div></div>
Mô tả sản phẩm	<input type="text"/>
Nội dung sản phẩm	<input type="text"/>
Danh mục sản phẩm	<div>Laptop Gaming</div>
Thương hiệu sản phẩm	<div>Dell</div>
Hiển thị	<div>Hiển Thị</div>
<div>Thêm sản phẩm</div>	

Hình 3.7: Thêm mới sản phẩm

#### d.Danh sách đơn hàng

Ở danh sách đơn hàng, người quản lý có thể xem danh sách những đơn hàng mà khách hàng đã đặt.



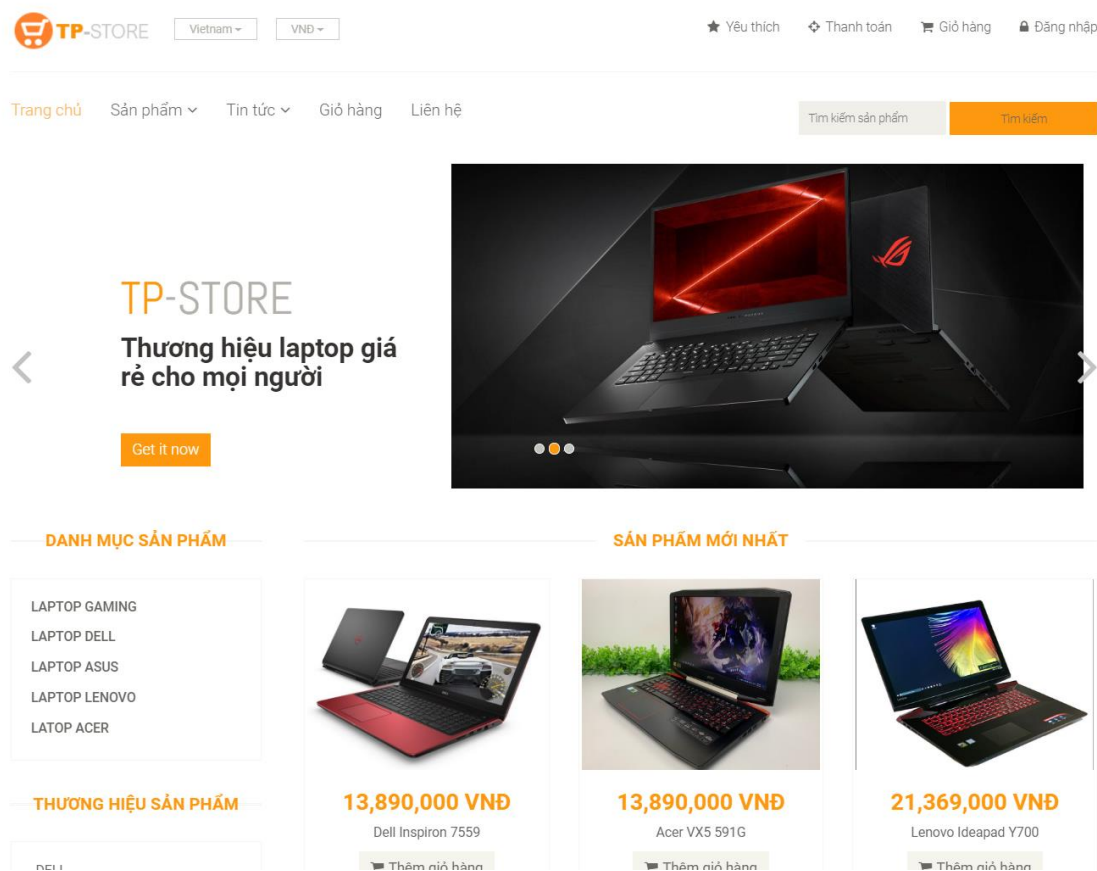
DANH SÁCH ĐƠN HÀNG			
Bulk action <input type="button" value="Apply"/>		<input type="text"/> <input type="button" value="Go"/>	
<input type="checkbox"/>	Tên người đặt hàng	Tổng giá tiền	Tình trạng đơn hàng
<input type="checkbox"/>	Mạnh Trường	18,150,000.00	Đang chờ xử lý
			Hiển thị <input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>
showing 20-30 of 50 items		<input type="button" value="←"/> <input type="button" value="1"/> <input type="button" value="2"/> <input type="button" value="3"/> <input type="button" value="4"/> <input type="button" value="→"/>	

Hình 3.8: Danh sách đơn hàng

### 3.3.3 Một số giao diện chính

#### a. Trang chủ


Đây là giao diện chính cho chức năng phục vụ khách hàng. Khách hàng có thể xem bao quát được những nội dung chính của website và sử dụng các chức năng như là: Xem thông tin sản phẩm theo thương hiệu, danh mục, tìm kiếm thông tin, đăng ký khách hàng, đăng nhập để đặt mua laptop...



Hình 3.9: Trang chủ

### b. Trang hiện thông tin chi tiết của laptop

Trang hiện thông tin chi tiết của một chiếc laptop đưa ra thông tin tổng quát về thông số, mô tả của chiếc laptop. Ngoài ra, còn giới thiệu một số những mẫu laptop liên quan, cùng thương hiệu sản phẩm, danh mục sản phẩm để khách hàng có thể tham khảo.



**Dell Inspiron 7559**  
Mã ID: 7




**13,890,000 VNĐ**

Số lượng:

[Thêm giỏ hàng](#)

Tình trạng: Còn hàng  
Điều kiện: Mới  
Thương hiệu: Dell  
Danh mục: Laptop Gaming

[ZOOM](#)



**MÔ TẢ** CHI TIẾT SẢN PHẨM ĐÁNH GIÁ

Laptop Dell Inspiron 7559 sở hữu chip Intel Core i5 và bộ nhớ RAM 8GB vừa tiết kiệm năng lượng, vừa giúp chạy tốt nhiều phần mềm một lúc. Laptop Dell Inspiron 7559 sở hữu card NVIDIA GeForce GTX960M 4GB giúp cho việc xử lý các ứng dụng game và các phần mềm đồ họa nặng mà vẫn vô cùng mượt mà.

### SẢN PHẨM LIÊN QUAN



Hình 3.10: Chi tiết sản phẩm

### c. Trang đăng ký khách hàng và đăng nhập vào hệ thống

Trang này cho phép khách hàng đăng ký thành viên trong website. Người dùng đăng ký tài khoản phải nhập vào bảng những thông tin cần thiết, chính xác để có thể được đăng

ký thành công. Sau khi đăng ký tài khoản, người dùng có thể đăng nhập vào hệ thống và có thể đặt mua laptop.

Đăng nhập tài khoản của bạn

admin@gmail.com

.....

☐ Ghi nhớ đăng nhập

Đăng nhập

Hoặc

Đăng ký

Manh Trường

admin@gmail.com

.....

0325647974


Đăng ký

Hình 3.11: Trang đăng nhập và đăng ký

#### d. Giỏ hàng

Người dùng sau khi đã đăng nhập có thể thêm sản phẩm vào giỏ hàng, xem sản phẩm trong giỏ hàng của mình.

Trang chủ Giỏ hàng

Hình ảnh	Mô tả	Giá	Số lượng	Tổng tiền
	Dell XPS 13 9380 Web ID: 1089772	37,500,000 VNĐ	1	Cập nhật

37,500,000 VNĐ

Tổng	45,375,000.00 VNĐ
Thuế	0.00 VNĐ
Phí vận chuyển	Free
Thành tiền	45,375,000.00 VNĐ

Thanh toán

Hình 3.12 : Giỏ hàng

e. Trang thanh toán

Sau khi người dùng vào giỏ hàng và muốn được mua hàng, người dùng phải thực hiện thanh toán đơn hàng của mình bằng việc chọn vào thanh toán. Hệ thống sẽ hiển thị trang thanh toán cho người dùng và người dùng nhập thông tin nhận hàng, hình thức thanh toán. Nếu chưa đăng nhập, hệ thống sẽ trả về trang đăng nhập để người dùng có thể đăng nhập vào hệ thống và sử dụng chức năng tương tự.

Điền thông tin gửi hàng

Email
Họ và tên
Địa chỉ
Số điện thoại
Ghi chú đơn hàng của bạn
Gửi

Xem lại giỏ hàng


☐ Thanh toán bằng thẻ ATM

☐ Thanh toán khi nhận hàng

Hình 3.13 : Thông tin gửi hàng

Trang chủ Thanh toán giỏ hàng

Xem lại giỏ hàng

Hình ảnh	Mô tả	Giá	Số lượng	Tổng tiền
	Dell XPS 13 9380 Web ID: 1089772	37,500,000 VNĐ	<input type="text" value="1"/> <a href="#">Cập nhật</a>	37,500,000 VNĐ

#### Chọn hình thức thanh toán

☐ Thanh toán bằng thẻ ATM ☐ Thanh toán khi nhận hàng

[Đặt hàng](#)



Hình 3.14 : Thanh toán đơn hàng

## **PHẦN IV : KẾT LUẬN**

### **4.1 Những kết quả đạt được**

- Tiếp cận được với bài toán thực tế.
- Xây dựng được một cơ sở dữ liệu chuẩn để lưu trữ số liệu.
- Xây dựng được một website bán laptop online.

### **4.2 Những mặt hạn chế**

- Hệ thống còn chưa có phần phản hồi của khách hàng.
- Hệ thống còn chưa có việc thanh toán quan nhiều hình thức như trả tiền mặt, qua thẻ ngân hàng...
- Hệ thống còn đơn giản, chưa có nhiều chức năng cụ thể.

### **4.3 Hướng phát triển**

- Hướng phát triển tiếp theo cho trang web là cần phải khắc phục những hạn chế chưa đạt được và thêm vào những phần mình chưa có như :
  - + Bổ sung thêm phần phản hồi của khách hàng.
  - + Hoàn thiện, bổ sung thêm phần thanh toán bằng nhiều cách như : thanh toán trực tiếp, thanh toán qua thẻ ngân hàng...
  - + Bổ sung thêm những chương trình khuyến mãi, thẻ khách hàng cho những người dùng mua nhiều ở trang web này...

## **PHẦN V : TÀI LIỆU THAM KHẢO**

- [1] Hiếu Tấn Tutorial – Lập trình website bán hàng bằng Laravel Framework.
- [2] <https://vietjack.com/php/index.jsp>
- [3] <https://www.w3schools.com/>