

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG VIỆT - HÀN KHOA KHOA HỌC MÁY TÍNH 🏖 🎞 🐟

SỬ DỤNG FRAMEWORK LARAVEL XÂY DỤNG WEBSITE BÁN HÀNG THỜI TRANG

TÓM TẮT ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP NGÀNH: LẬP TRÌNH MÁY TÍNH

Sinh viên thực hiện : Mai Văn Khải

Mã sinh viên : K13C05A004

Giảng viên hướng dẫn : TS. Nguyễn Văn Lợi

Khóa đào tạo : 2019 - 2022

MỞ ĐẦU

Trong những năm trở lại đây, xã hội ngày càng phát triển, đời sống của người dân được nâng cao thì những vấn đề về mua sắm trực tuyến luôn được mọi người quan tâm. Đặc biệt là những sản phẩm phục vụ cho nhu cầu về thời trang.

Hơn thế, với sự phát triển của CNTT và đại dịch Covid 19, mua sắm trực tuyến đang là xu thế và phát triển không ngừng. Nhận thấy tiềm năng của thị trường và nhu cầu mua sắm trực tuyến của người tiêu dùng, em đã xây dựng "WEBSITE BÁN HÀNG THỜI TRANG", hướng đến chất lượng sản phẩm và sức khỏe người tiêu dùng.

Với Shop Thời Trang, người dùng có thể xem sản phẩm, tìm kiếm sản phẩm, thêm sản phẩm vào giỏ hàng, thanh toán, theo dõi đơn hàng sản phẩm và liên hệ trực tiếp với cửa hàng.

Về phía quản trị sẽ có các chức năng như quản lý danh mục, quản lý người dùng, quản lý sản phẩm, thống kê.

Phạm vi dự án: Dự án nằm trong kiến thức các môn học, giải quyết các vấn đề cơ bản của một website bán hàng.

CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN

1.1. ĐẶT VẤN ĐỀ

❖ Giới thiệu bài toán

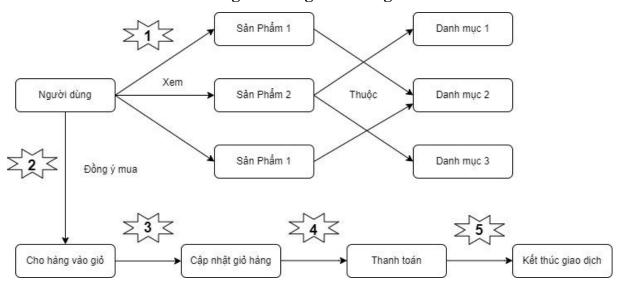
Mục tiêu của việc xây dựng trang web này nhằm giúp cho khách hàng có thể mua hàng trực tiếp từ xa thông qua mạng internet phổ biến. Khách hàng ở nhà hay tại công ty vẫn có thể dễ dàng tham khảo thông tin sản phẩm mình tìm, so sánh giá cả các mặt hàng và lựa chọn cho mình loại sản phẩm phù hợp nhu cầu của mình, giúp công việc mua sắm một cách nhanh chóng, tiện lợi, tiết kiệm thời gian, đáp ứng được nhu cầu thực tế. Hệ thống tìm kiếm dễ dàng, giao diện thân thiện. Chỉ cần đăng nhập vào hệ thống với tài khoản đã có (nếu khách hàng đã từng tạo tài khoản trên hệ thống của cửa hàng) hay chỉ cần vài thao tác đăng kí đơn giản là khách hàng có thể tự do chọn mua và tạo đơn đặt hàng tại hệ thống website.

1.2. GIẢI QUYẾT ĐỀ TÀI

❖ Mô tả

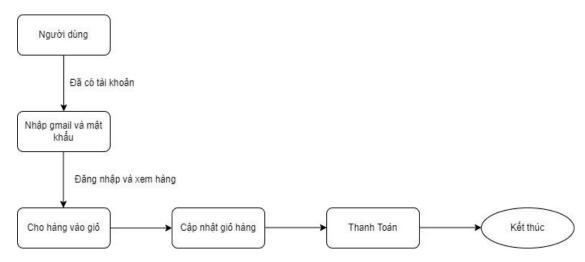
- Admin (Người quản lý): là người quản trị trang web, admin đăng nhập tài khoản có toàn quyền sử dụng và thêm xóa sửa dữ liệu, xem các chi tiết đơn hàng, quản lý các thông tin danh mục, sản phẩm, đơn đặt hàng, thống kê...
- ➤ User (Người dùng): là khách cần mua sản phẩm trên mạng. Họ có thể chọn từng sản phẩm ưa thích. Họ dạo quanh cửa hàng mua từng sản phẩm khác nhau, chọn sản phẩm bỏ vào giỏ hàng, và thanh toán.

❖ Mô hình hóa cửa hàng bán hàng thời trang



Hình 1.1. Mô hình hóa cửa hàng bán hàng thời trang

Mô hình được mô tả như sau:



Hình 1.2.2: Quy trình mua hàng của khách hàng

1.3. NHIỆM VỤ CỦA ĐỒ ÁN

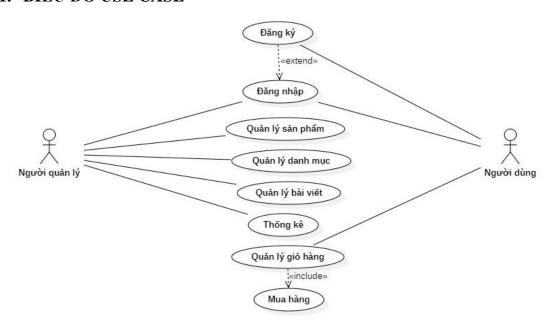
- ❖ Hệ thống website cho phép làm những công việc sau:
- ❖ Giao diện

1.4. CẤU TRÚC ĐÔ ÁN

- **❖** Chương I : Tổng quan
- Chương II: Phân tích thiết kế hệ thống
- Chương III: Triển khai xây dựng đề tài
- ❖ Chương IV: Kết Luận và hướng phát triển

CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG

2.1. BIỂU ĐỒ USE CASE



Hình 2.1. Use case tổng quát

2.2. BIỂU ĐÒ HOẠT ĐỘNG

2.3. CÁC LỚP ĐỐI TƯỢNG

Bảng 2.1. Danh mục

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa	Ghi chú
id	int	Khóa chính	Mã danh mục
name	varchar		Tên danh mục
images	varchar		Hình ảnh
created_at	timestamp		Ngày tạo
updated_at	timestamp		Ngày cập nhật

Bảng 2.2. Sản phẩm

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa	Ghi chú
id	int	Khóa chính	Mã sản phẩm
categories_id	int	Khóa ngoại	Mã danh mục
name	varchar		Tên sản phẩm
description	varchar		Mô tả
more_description	varchar		Mô tả chi tiết
avatar	varchar		Hình ảnh đại diện

img1	varchar	Hình ảnh 1
Img2	varchar	Hình ảnh 2
Img3	varchar	Hình ảnh 3
original_price	double	Giá gốc
promotion_price	double	Giá khuyến mãi
quantity	double	Số lượng
created_at	timestamp	Ngày tạo
updated_at	timestamp	Ngày cập nhật

Bảng 2.3. Giỏ hàng

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa	Ghi chú
id	int	Khóa chính	Mã giỏ hàng
user_id	varchar	Khóa ngoại	Mã người dùng
product_id	varchar	Khóa ngoại	Mã sản phẩm
size	varchar		Kích thước
color	varchar		Màu
quantity	int		Số lượng
created_at	Timestamp		Ngày tạo
updated_at	Timestamp		Ngày cập nhật

Bảng 2.4. Hóa đơn

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa	Ghi chú
id	int	Khóa chính	Mã giỏ hàng
user_id	int	Khóa ngoại	Mã người dùng
date_order	date		Ngày thánh toán
total	double		Tổng tiền
payment	varchar		Hình thức thanh
			toán
note	varchar		Ghi chú
status	varchar		Trạng thái
created_at	Timestamp		Ngày tạo
updated_at	Timestamp		Ngày cập nhật

Bảng 2.5. Bài viết

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa	Ghi chú
id	int	Khóa chính	Mã bài viết
categories_id	int		Mã danh mục
title	varchar		Chủ đề
images	varchar		Hình ảnh
content	text		Nôi dung
created_at	timestamp		Ngày tạo
updated_at	timestamp		Ngày cập nhật

Bảng 2.6. Đánh giá

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa	Ghi chú
id	int	Khóa chính	Mã đánh giá
user_id	int		Mã người dùng
product_id	int		Mã sản phẩm
rate	double		Đánh giá
description	text		Nôi dung
created_at	timestamp		Ngày tạo
updated_at	timestamp		Ngày cập nhật

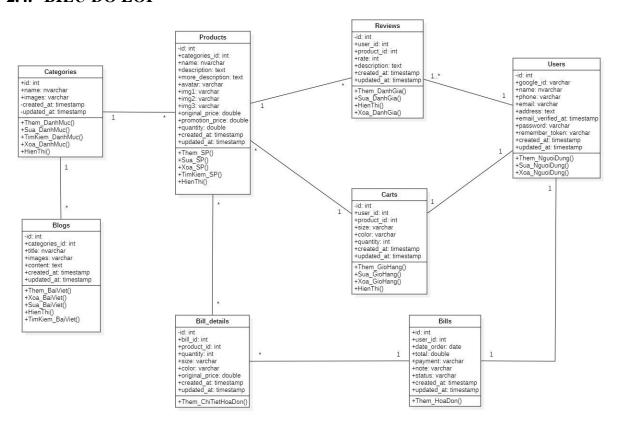
Bảng 2.7. Chi tiết hóa đơn

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa	Ghi chú
id	int	Khóa chính	Mã đánh giá
bill_id	int	Khóa ngoại	Mã hóa đơn
product_id	int	Khóa ngoại	Mã sản phẩm
quantity	int		Số lượng
size	varchar		Kích thước
color	varchar		Màu
original_price	double		Giá gốc
promotion_price	double		Giá khuyến mãi
created_at	timestamp		Ngày tạo
updated_at	timestamp		Ngày cập nhật

Bảng 2.8. Người dùng

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa	Ghi chú
id	int	Khóa chính	Mã người dùng
username	varchar		Tên đăng nhập
name	varchar		Tên người dùng
phone	varchar		SĐT
email	varchar		Email
email_verified_at	timestamp		Xác minh
password	varchar		Mật khẩu
remember_token	varchar		Nhớ token
created_at	timestamp		Ngày tạo
updated_at	timestamp		Ngày cập nhật

2.4. BIỂU ĐỒ LỚP



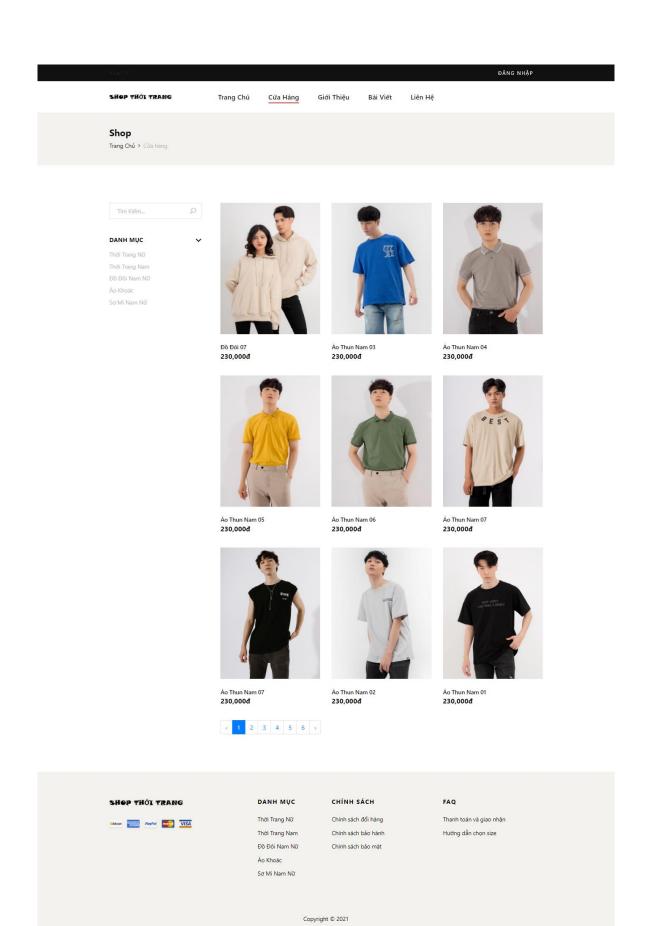
Hình 2.17. Biểu đồ lớp

CHƯƠNG 3. TRIỂN KHAI VÀ XÂY DỰNG

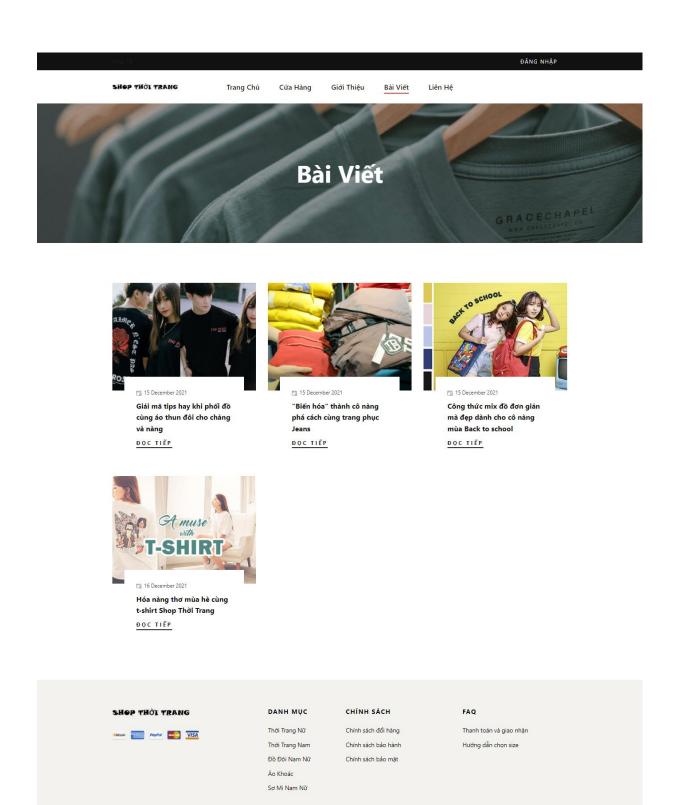
3.1. GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG



Hình 3.1. Giao diện trang chủ

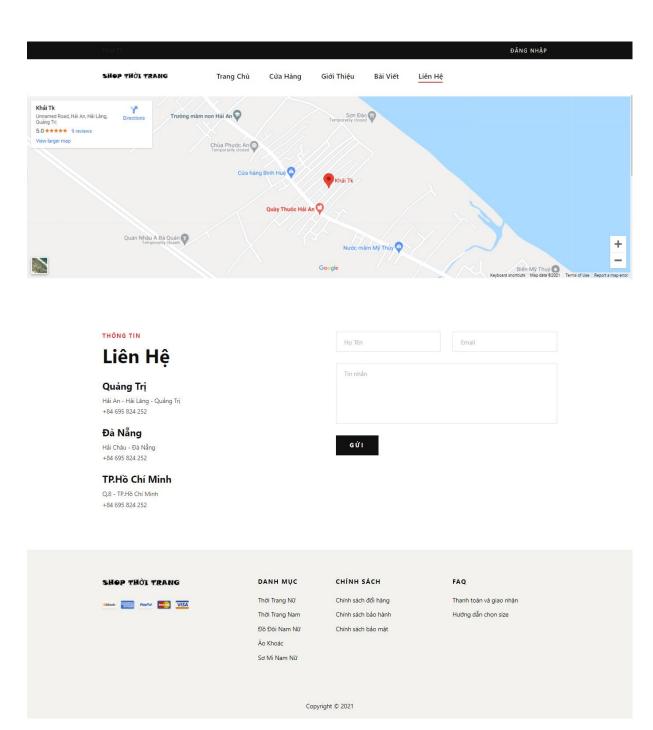


Hình 3.2: Giao diện trang sản phẩm

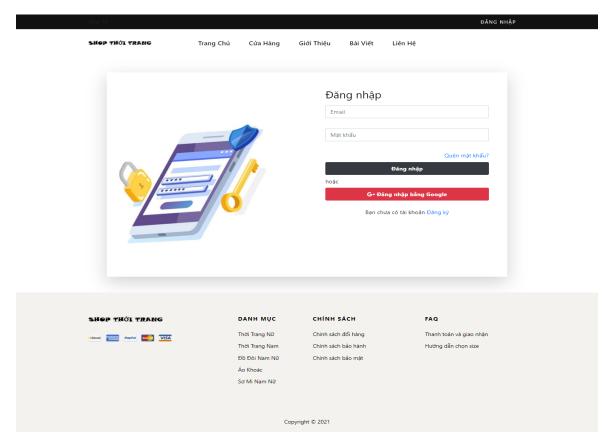


Hình 3.3. Giao diện bài viết

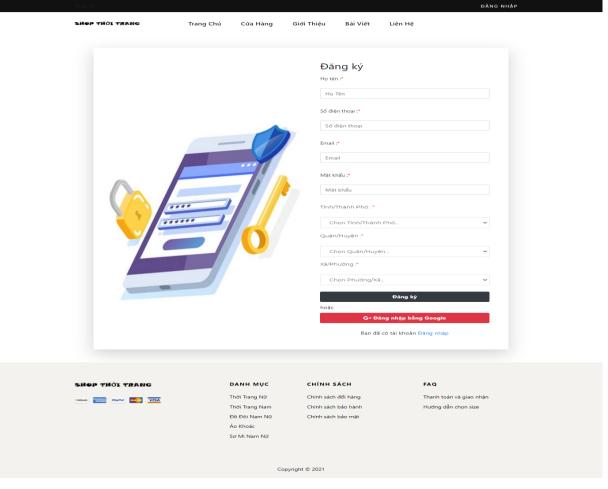
Copyright © 2021



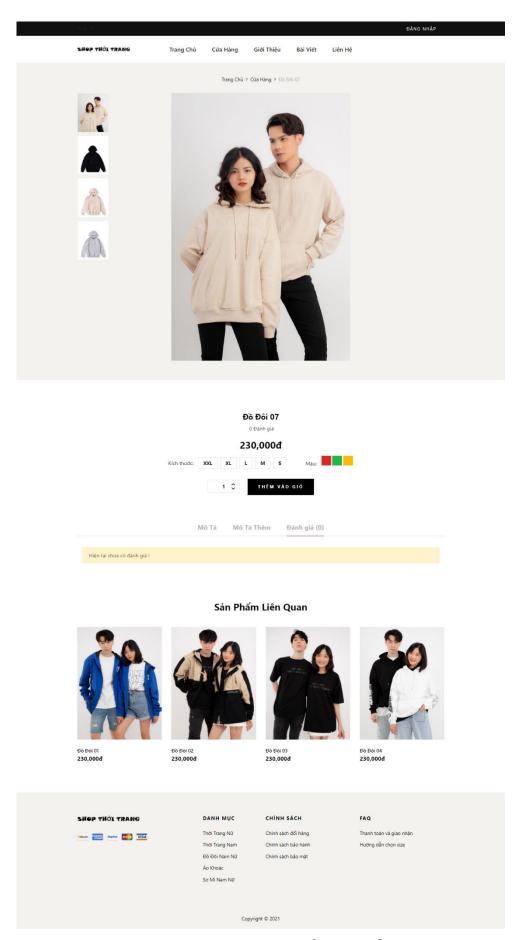
Hình 3.4. Giao diện liên hệ



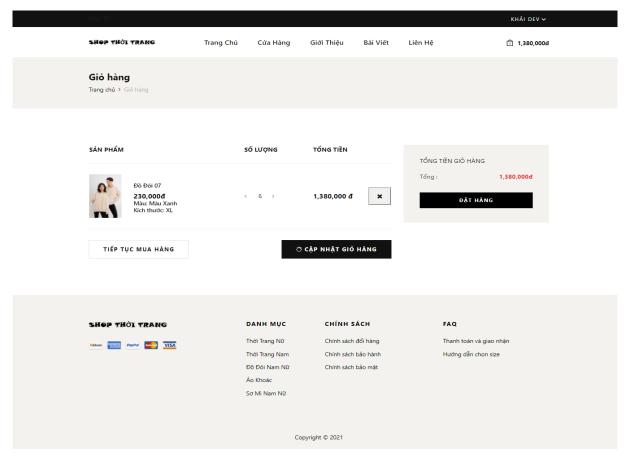
Hình 3.5. Giao diện đăng nhập



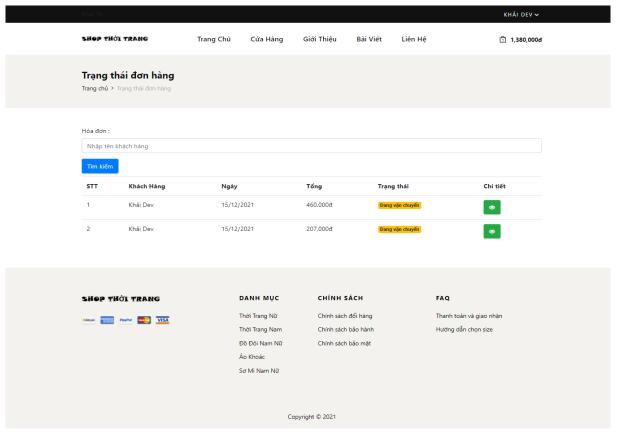
Hình 3.6. Giao diện đăng ký



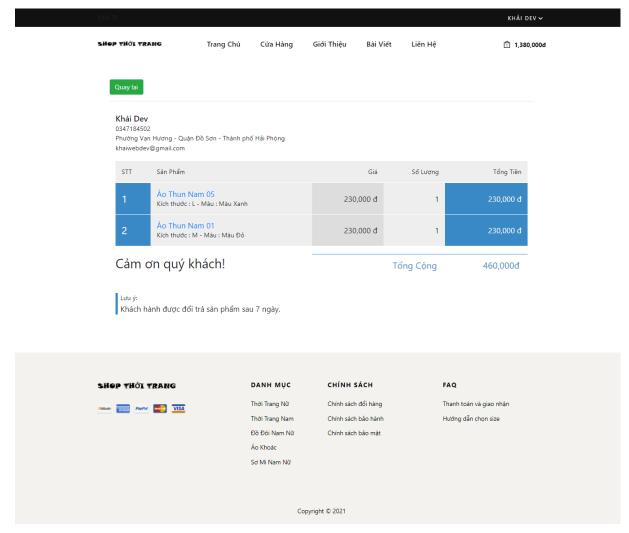
Hình 3.7. Giao diện chi tiết sản phẩm



Hình 3.8. Giao diện giỏ hàng

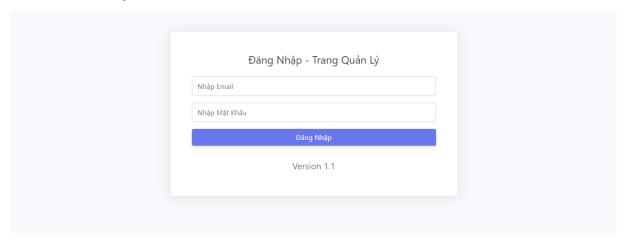


Hình 3.9. Giao diện trạng thái đơn hàng

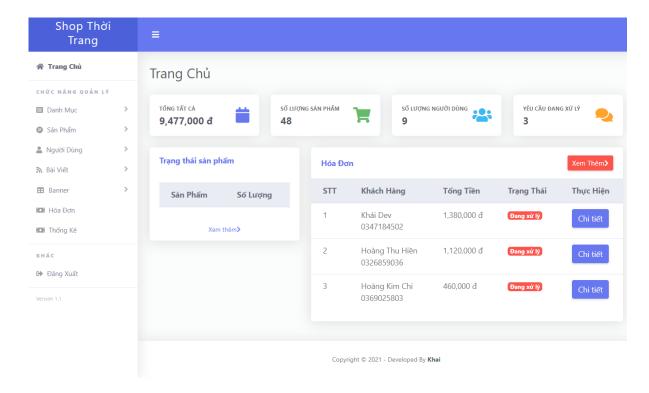


Hình 3.10. Giao diện chi tiết hóa đơn

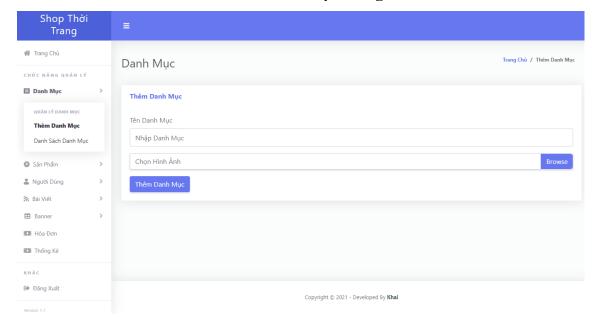
3.2. GIAO DIỆN QUẨN LÝ



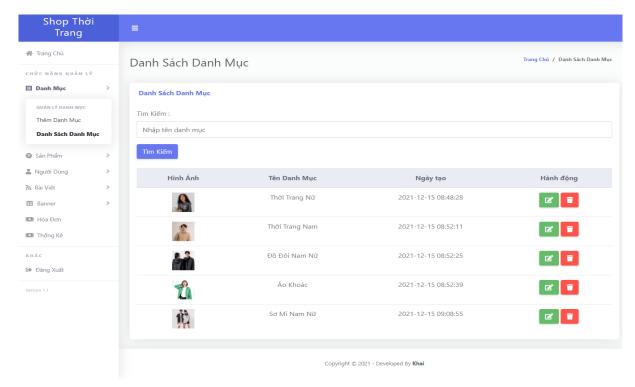
Hình 3.11. Giao diện đăng nhập



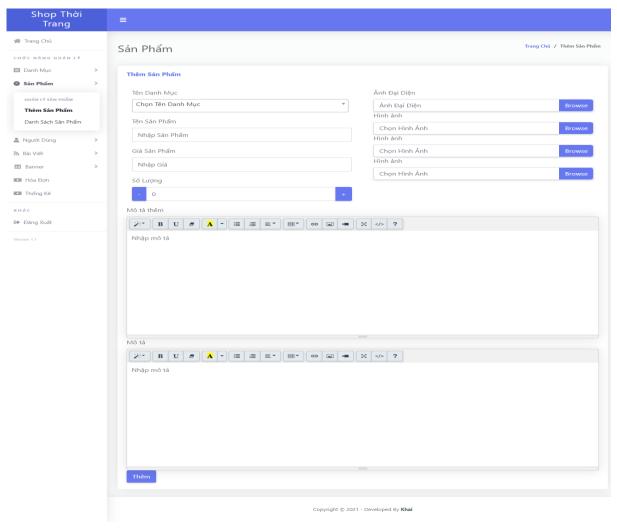
Hình 3.12. Giao diện trang chủ



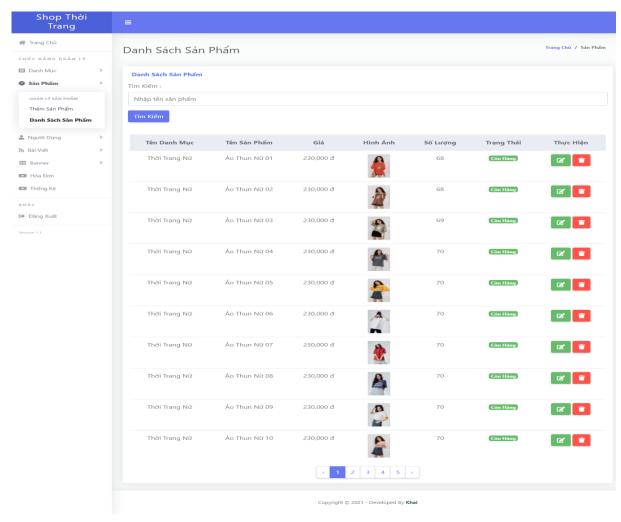
Hình 3.13. Giao diện thêm danh mục



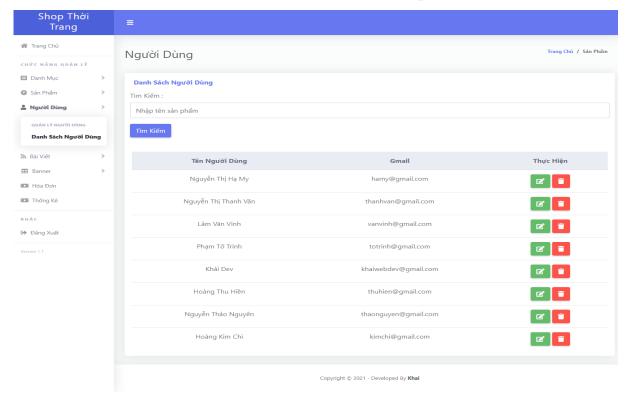
Hình 3.14. Giao diện hiển thị danh mục



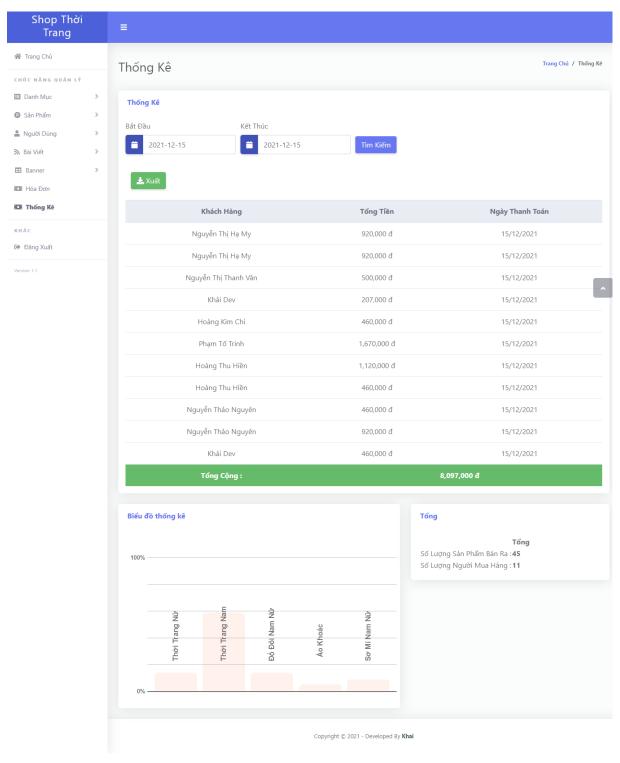
Hình 3.15. Giao diện thêm sản phẩm



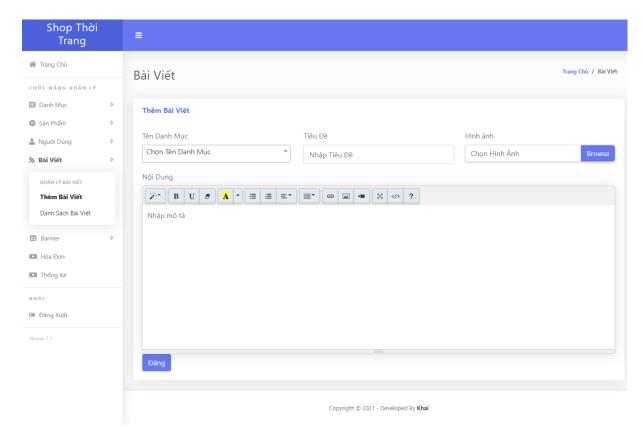
Hình 3.16. Giao diện hiển thị sản phẩm



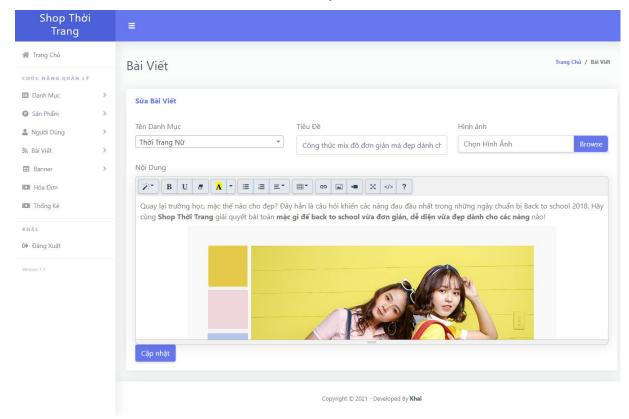
Hình 3.17. Giao diện hiển thị người dùng



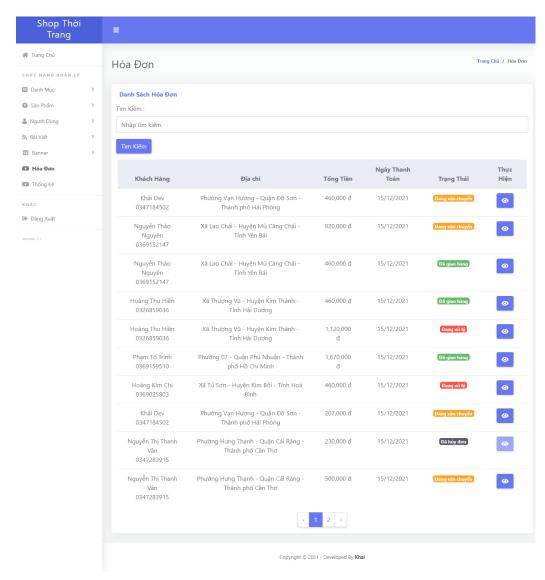
Hình 3.18. Giao diện thống kê



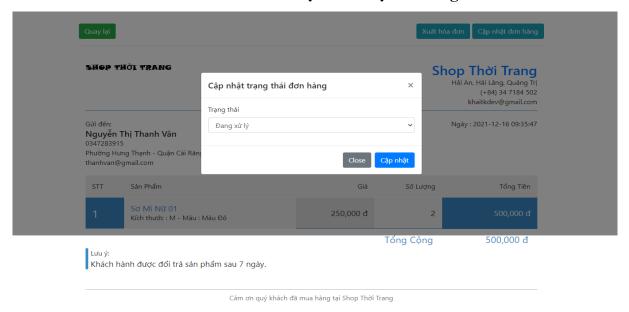
Hình 3.19. Giao diện thêm bài viết



Hình 3.20. Giao diện sửa bài viết



Hình 3.21. Giao diện hiển thị đơn hàng



Hình 3.22. Giao diện chi tiết đơn hàng

KIẾN LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Kết luận

- Kết quả đạt được:
- > Xây dựng được các chức năng cơ bản của một website bán hàng.
- Xây dựng được các chức năng quản lý admin: Quản lý sản phẩm, quản lý bài viết, quản lý hóa đơn...
- Thiết kế giỏ hàng giúp khách hàng chọn mua hàng dễ dàng và cập nhật giỏ hàng
- Người quản trị có các chức năng quản lý, có thể thêm, xóa, sửa một số bảng dữ liệu như: sản phẩm, danh mục, bài viết ...
 - ➤ Ưu điểm:
 - Giao diện website thân thiện với người dùng.
 - Hoàn thành đúng tiến độ được giao.
 - Nhược điểm:
 - Website chỉ giải quyết được những vấn đề cơ bản.
 - Vẫn còn nhiều thiếu sót.
 - Chưa giải quyết được những vấn đề khó.

Hướng phát triển

- > Từng bước hoàn thiện website, để người dùng vào xem và đặt hàng hiệu quả.
- Hoàn thiện hệ thống quản trị, giúp cho việc quản lý dễ dàng hơn nữa.
- Nghiên cứu, tìm hiểu các giải pháp bảo mật an toàn thông tin cho người sử dụng.
 - Sử dụng các design pattern để tối ưu code.
- Gia tăng các dịch vụ kinh doanh như: Tặng quà cho khách hàng thân thiết, tổ chức các chương trình khuyến mãi.
 - Xây dựng trang web quy mô lớn hơn với nhiều ứng dụng, chức năng...
- Cải tiến, hoàn thiện một số chức năng chưa hoàn chỉnh trong chương trình. Kết hợp chức năng thanh toán online.