



NHÓM 2

Báo cáo kết quả Dự án tốt nghiệp

Website bán tranh vẽ hội họa

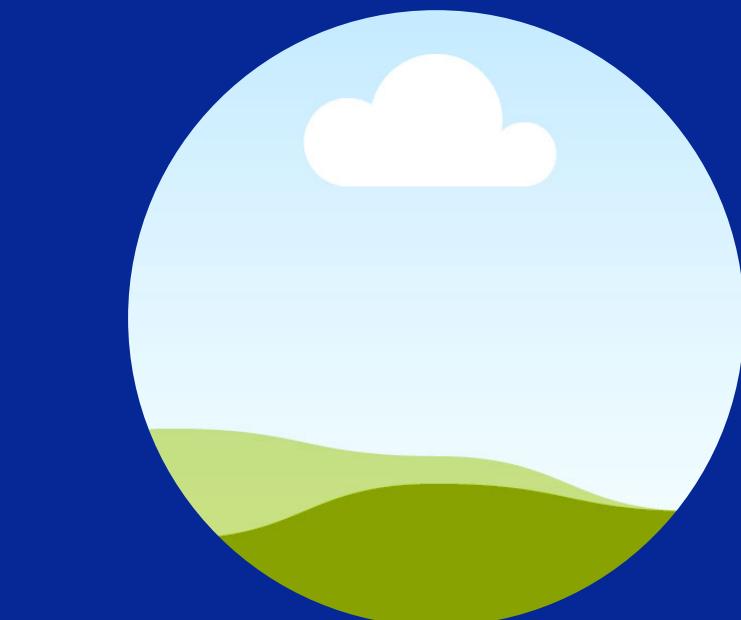
Thành viên nhóm

Giúp hoàn thành tiến độ dự án



Nguyễn Hoàng Việt

Phân tích dự án, Dev



Nguyễn Ngọc Thiên Phú

Phân tích dự án, Dev



Đào Tuấn Khanh

Phân tích dự án, Dev



Đinh Gia Phong

Phân tích dự án, Dev

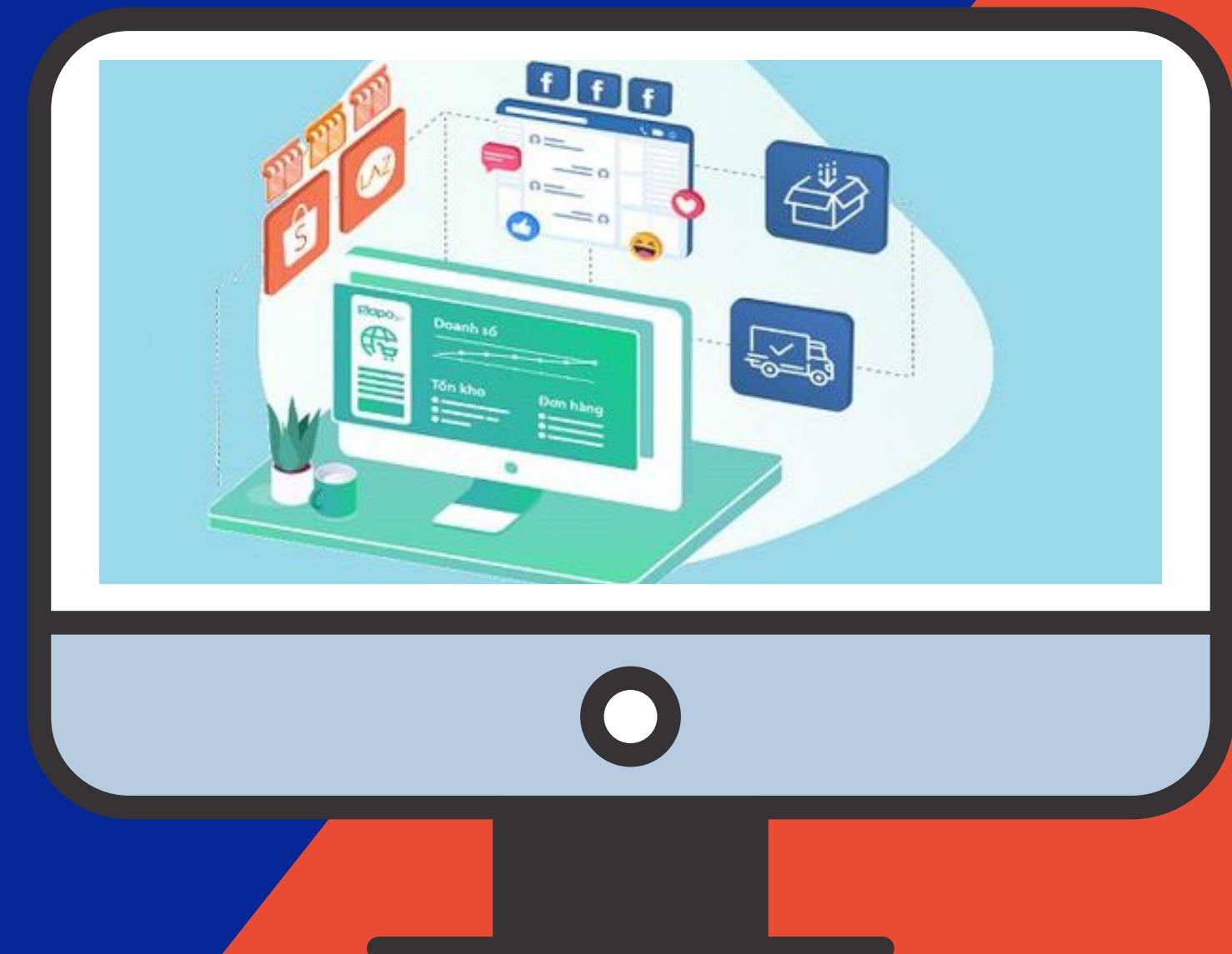
Nội dung báo cáo

Bảng báo cáo này bao gồm

1. Giới thiệu đề tài
2. Khảo sát yêu cầu
3. Phân tích hiện trạng
4. Thiết kế hệ thống
5. Thực hiện dự án
6. Kiểm thử

1. Giới thiệu đề tài

Chúng tôi đang làm gì





Dự án bán tranh vẽ hội họa

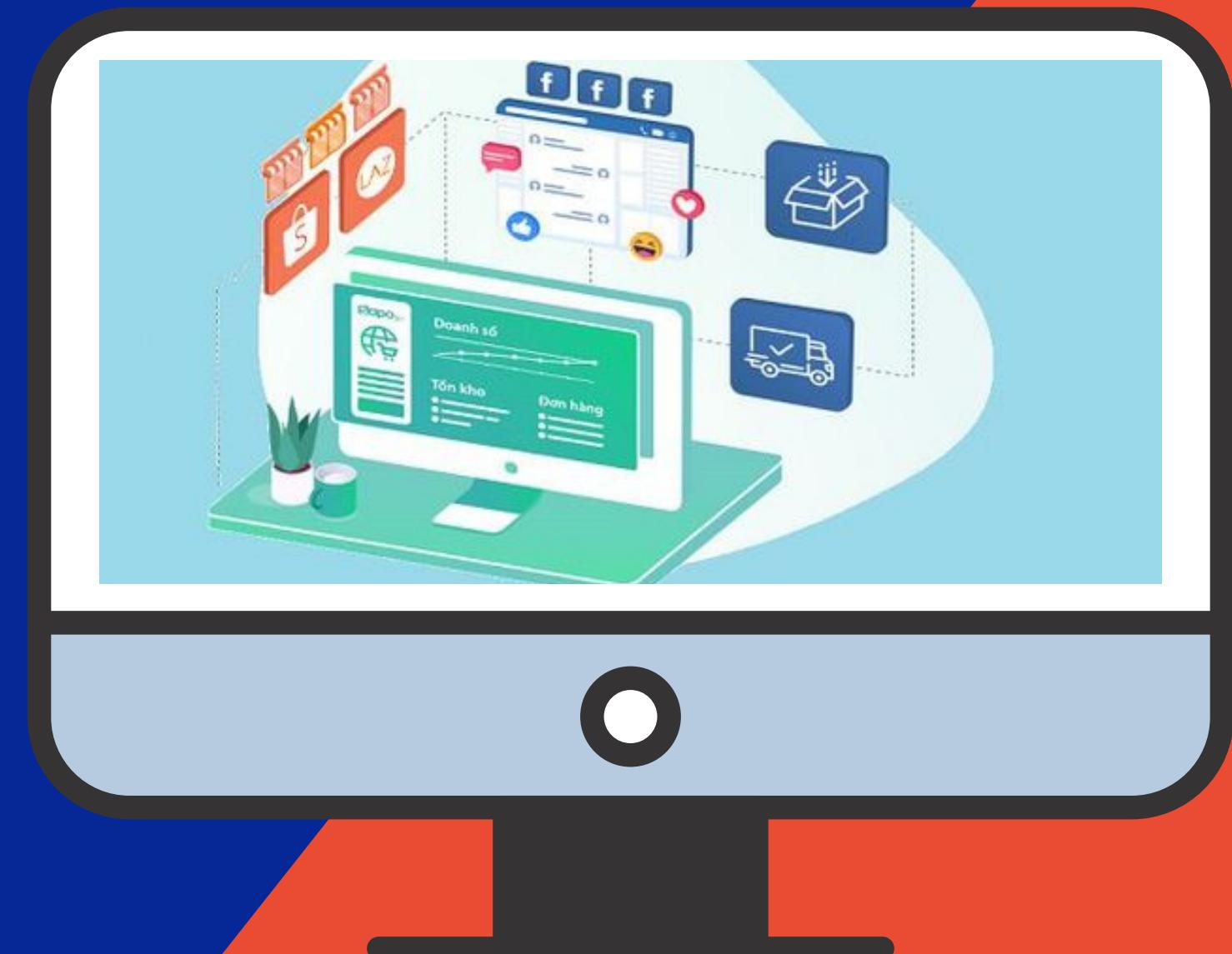
Nhóm Papers

Là nơi bạn có thể tìm thấy những bức tranh đẹp nhất từ các họa sĩ tài năng trên khắp thế giới

Website cung cấp đa dạng các thể loại tranh, tranh chất lượng cao, giá cả phải chăng, cùng với đội ngũ chuyên gia thẩm định tranh giàu kinh nghiệm. Với triết lý “ Tranh là một cách để thể hiện những gì không thể nói bằng lời” _ Pablo Picasso. Chúng tôi luôn sẵn sàng giúp bạn lựa chọn được những bức tranh phù hợp nhất với sở thích và phong cách của bạn.

2. Khảo sát yêu cầu

Chúng tôi đang làm gì



Khảo sát yêu cầu khách hàng

Yêu cầu về giao diện và nội dung

01

Giao diện đẹp mắt, chuyên nghiệp, phù hợp với khách hàng

02

Nội dung website đầy đủ, chính xác

03

Cách bố trí nội dung khoa học, hợp lý, giúp khách hàng dễ tìm kiếm và lựa chọn

Yêu cầu về chức năng

04

Trang web có đầy đủ chức năng cơ bản: trang chủ, danh mục, chi tiết sản phẩm

05

Trang web cần có chức năng thanh toán

Các chức năng của Admin

01

Chức năng Đăng nhập, đăng xuất

Là chức năng đăng
nhập để quản lý sản
phẩm, đơn hàng, ... và
đăng xuất

02

Chức năng Quản lý sản phẩm

Là chức năng dùng để
quản lý các thông tin
danh mục sản phẩm,
tên sản phẩm, giá sản
phẩm, tình trạng sản
phẩm

03

Chức năng Quản lý khách hang

Là chức năng dùng để
quản lý các thông tin
khách hàng như là:
tên khách hàng, mã
khách hàng, tình
trạng khách hàng

04

Chức năng Quản lý đơn hang

Là chức năng dùng để
quản lý các thông tin
như là: mã đơn hàng,
danh sách sản phẩm,
tổng số tiền đơn
hang, số lượng sản
phẩm, ...

05

Chức năng Tìm kiếm theo danh mục

Là chức năng tìm
kiếm sản phẩm qua ô
tìm kiếm để lọc theo
danh mục sản phẩm
nhằm để dễ kiểm soát
các sản phẩm tốt hơn

Các chức năng của Custom

01

Chức năng Đăng nhập, đăng xuất

Là chức năng đăng nhập để được mua hàng, đánh giá sản phẩm và đăng xuất

02

Chức năng Lọc sản phẩm

Là chức năng lọc sản phẩm như là: giá sản phẩm, loại sản phẩm, từ khóa sản phẩm, lượt xem sản phẩm để tiện hơn cho việc tìm kiếm và lựa chọn mua sản phẩm phù hợp.

03

Chức năng Tìm kiếm theo danh mục

Là chức năng tìm kiếm sản phẩm qua ô tìm kiếm để lọc theo danh mục sản phẩm nhằm để dễ kiểm soát các sản phẩm tốt hơn

04

Chức năng Phân trang

Là chức năng phân các trang con nhằm để các trang con ngắn gọn và đẹp mắt dễ nhìn hơn.

05

Chức năng Giỏ hàng

Là chức năng gồm có thêm sản phẩm vào giỏ hàng, validation số lượng, tăng giảm số lượng sản phẩm, cập nhập giá tiền sau khi tăng giảm số lượng sản phẩm, xóa sản phẩm.

Lập kế hoạch dự án

01

A. Khảo sát

02

B. Phân tích dự
án

03

C. Thiết kế ứng
dụng

04

D. Kiểm thử

05

E. Đóng gói và
triển khai

Lập kế hoạch dự án

01

A. Khảo sát

1	Khảo sát các website	02/10/23	16/10/23
1a	Website 1	03/10/23	16/10/23
1b	Website 2	04/10/23	16/10/23
1c	Website 3	05/10/23	16/10/23
2	Giải pháp CNTT	06/10/23	16/10/23
3	Kế hoạch thực hiện dự án	07/10/23	16/10/23

Lập kế hoạch dự án

02

B. Phân tích dự án

1	Sơ đồ Usecase	02/10/23	16/10/23
2	Đặc tả các yêu cầu hệ thống SRS:	03/10/23	16/10/23
2a	Các chức năng trong phần quản trị	04/10/23	16/10/23
2b	Các chức năng trong phần user	05/10/23	16/10/23
2c	Các chức năng bảo mật	06/10/23	16/10/23
3	Sơ đồ triển khai và yêu cầu hệ thống	07/10/23	16/10/23
3a	Sơ đồ triển khai	07/10/23	16/10/23
3b	Yêu cầu hệ thống	08/10/23	16/10/23

Lập kế hoạch dự án

03

C. Thiết kế ứng dụng

1	Kiến trúc công nghệ của ứng dụng	10/10/23	16/10/23
2	Sơ đồ ERD cấp 1	10/10/23	16/10/23
3	Sơ đồ ERD cấp 2	10/10/23	16/10/23
4	Chi tiết các thực hiện	11/10/23	16/10/23
4a	Thực thể Khách hàng	12/10/23	16/10/23
4b	Thực thể Loại hàng	13/10/23	16/10/23
4c	Thực thể Hàng hoá	14/10/23	16/10/23

Lập kế hoạch dự án

03

C. Thiết kế ứng dụng

5	Thiết kế giao diện	14/10/23	16/10/23
5a	Sơ đồ tổ chức giao diện	15/10/23	16/10/23
5b	Giao diện các trang trong phần site	16/10/23	16/10/23
5c	Giao diện các trang trong phần Admin	16/10/23	16/10/23

Lập kế hoạch dự án

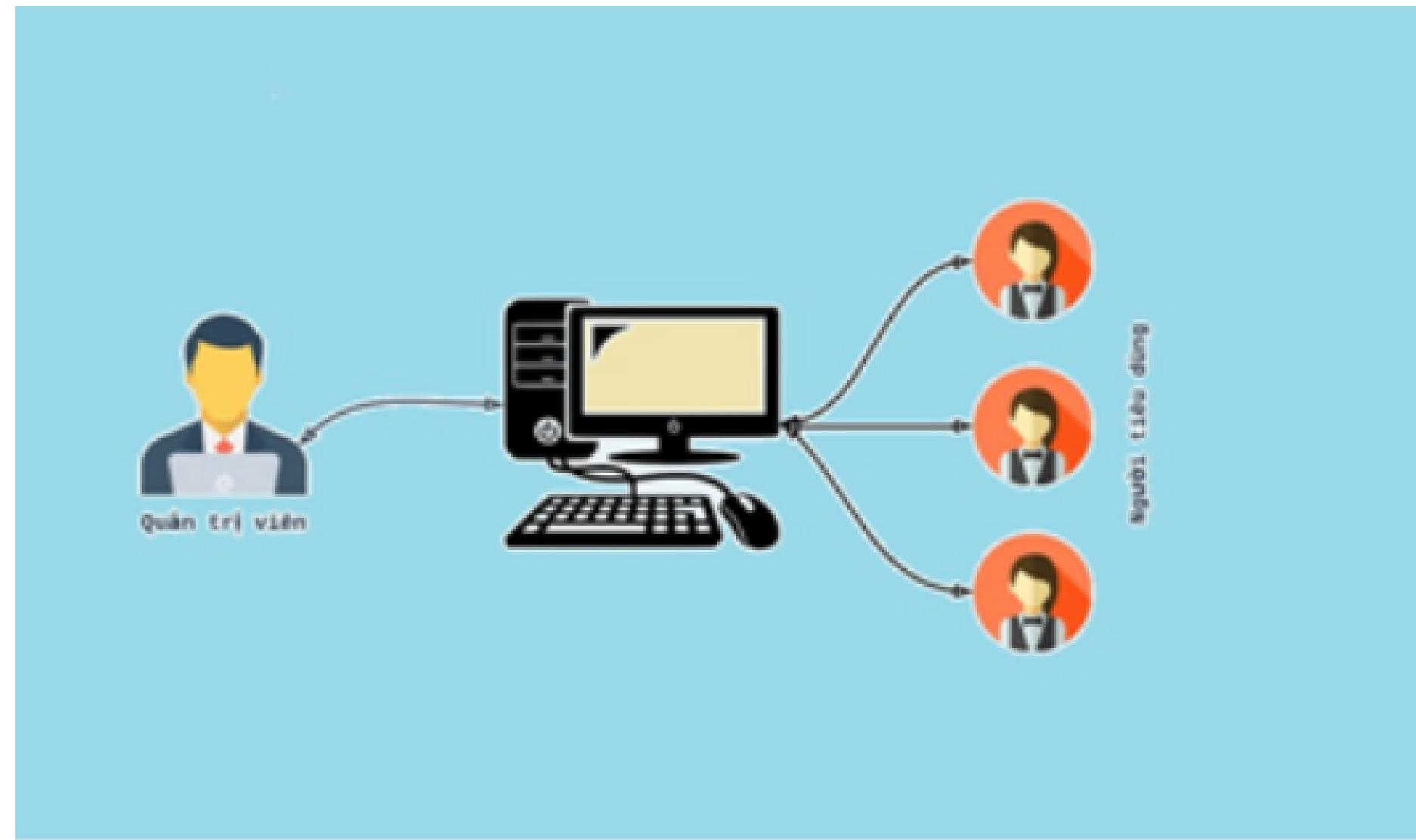
01

D. Kiểm thử

1	Kịch bản kiểm thử	01/11/23	31/11/23
2	Kết quả thực hiện	01/11/23	31/11/23

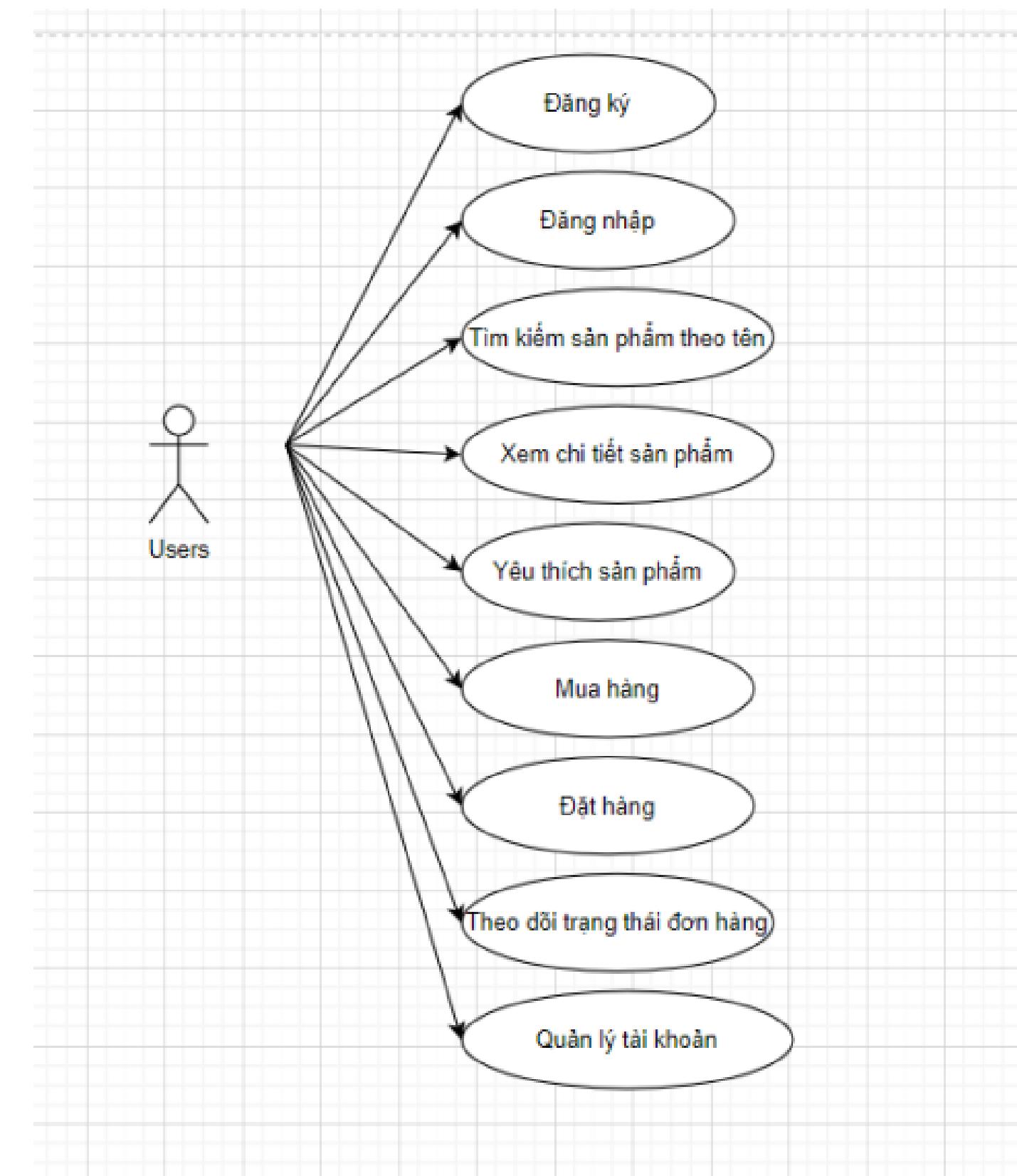
3. Phân tích hiện trạng

3.1 Mô hình triển khai hệ thống



3.2 Sơ đồ Use case

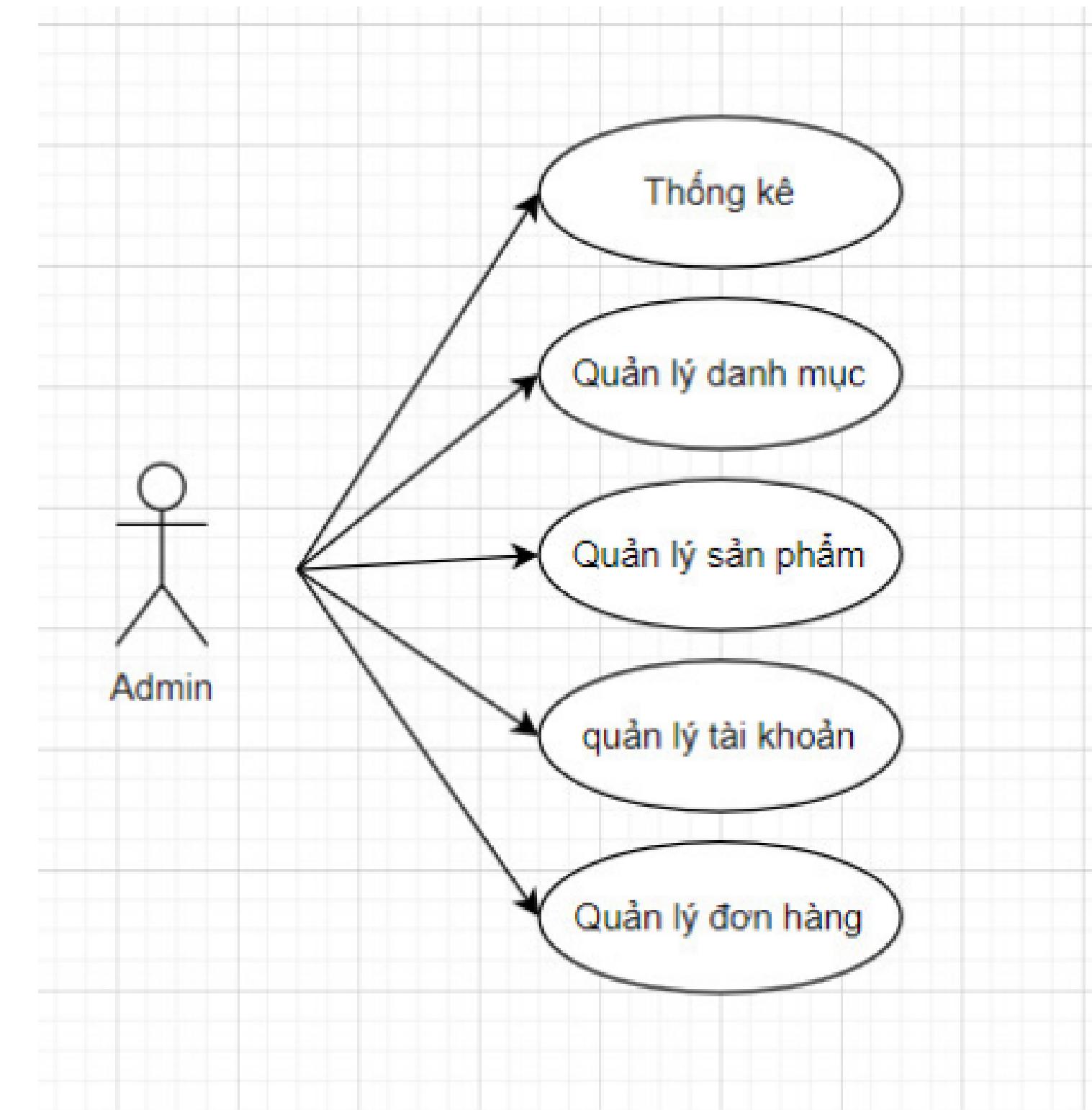
Sơ đồ use case là một loại sơ đồ UML được sử dụng để mô tả các kịch bản sử dụng có thể xảy ra khi một hệ thống được phát triển



Sơ đồ use case của users

3.2 Sơ đồ Use case

Sơ đồ use case là một loại sơ đồ UML được sử dụng để mô tả các kịch bản sử dụng có thể xảy ra khi một hệ thống được phát triển



Sơ đồ use case của Admin

3.3 ĐẶC TẢ YÊU CẦU KHÁCH HÀNG

Những yêu cầu từ khách hàng

Đăng nhập

Description	- Mô tả cách đăng nhập vào hệ thống quản lý hệ thống.
Input	- Tài khoản đăng nhập (username và password).
Process	- Kiểm tra sự tồn tại của tài khoản.
Output	- Thông báo lỗi nếu nhập sai tài khoản hoặc mật khẩu.- Trở vào trang chủ của Quản lý nếu là tài khoản Quản lý.- Trở vào trang chủ của nhân viên nếu là tài khoản nhân viên.- Trở vào trang của người dùng nếu là tài khoản của người dùng.
Role	- Quản lý, nhân viên, khách hàng.

3.3 ĐẶC TẢ YÊU CẦU KHÁCH HÀNG

Những yêu cầu từ khách hàng

Mua hàng

Description	- Khách hàng được xem, chọn, mua sản phẩm và hủy đơn hàng chỉ khi đơn hàng chưa được xử lí
Input	- Thông tin sản phẩm .
Process	- Click chọn mua sẽ put thông tin sản phẩm vào hóa đơn.- Click thanh toán sẽ gửi hóa đơn lên xét duyệt.
Output	- Thông tin về hóa đơn sẽ hiển thị trong chi tiết đơn hàng
Role	- Khách hàng.

3.3 ĐẶC TẢ YÊU CẦU KHÁCH HÀNG

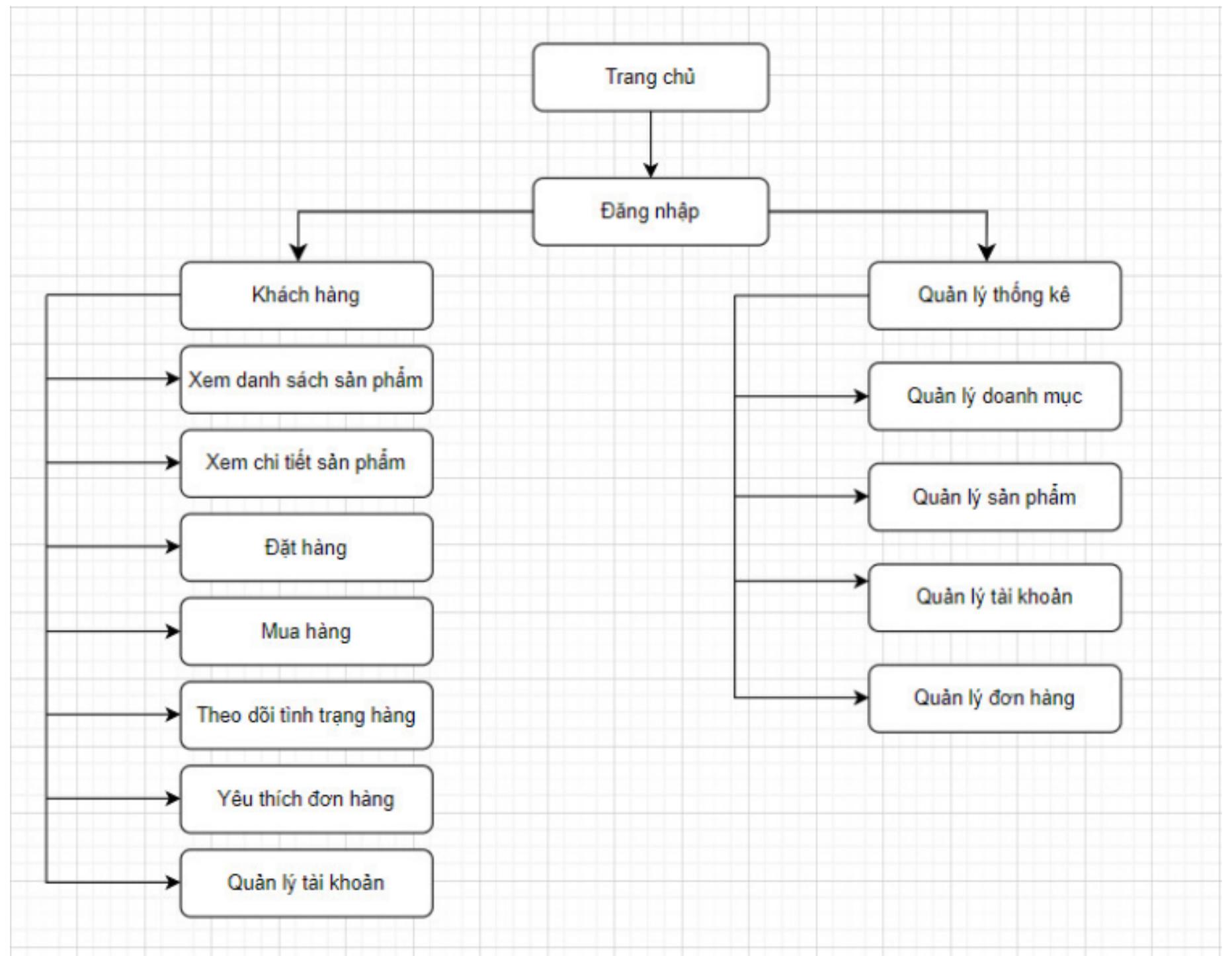
Những yêu cầu từ khách hàng

Quản lý tài khoản

Description	- Khách hàng tự quản lý tài khoản của chính mình- Nhân viên không được tự ý sửa đổi tài khoản- Quản lý được toàn quyền quản lý tất cả các tài khoản.
Input	- Nhập username, password, họ tên, email, số điện thoại, địa chỉ, giới tính, ngày sinh, hình ảnh, trạng thái, vai trò của tài khoản.
Process	- Kiểm tra tính hợp lệ và sự mâu thuẫn trong CSDL của các thông tin.- Thêm, sửa, xóa, tìm kiếm tài khoản
Output	- Hiển thị thông báo lỗi nếu các thông tin nhập vào không hợp lệ và đầy đủ, ngược lại thông tin sẽ được cập nhật vào CSDL khi tiến hành thêm, sửa, xóa.
Role	- Khách hàng, nhân viên, Quản lý.

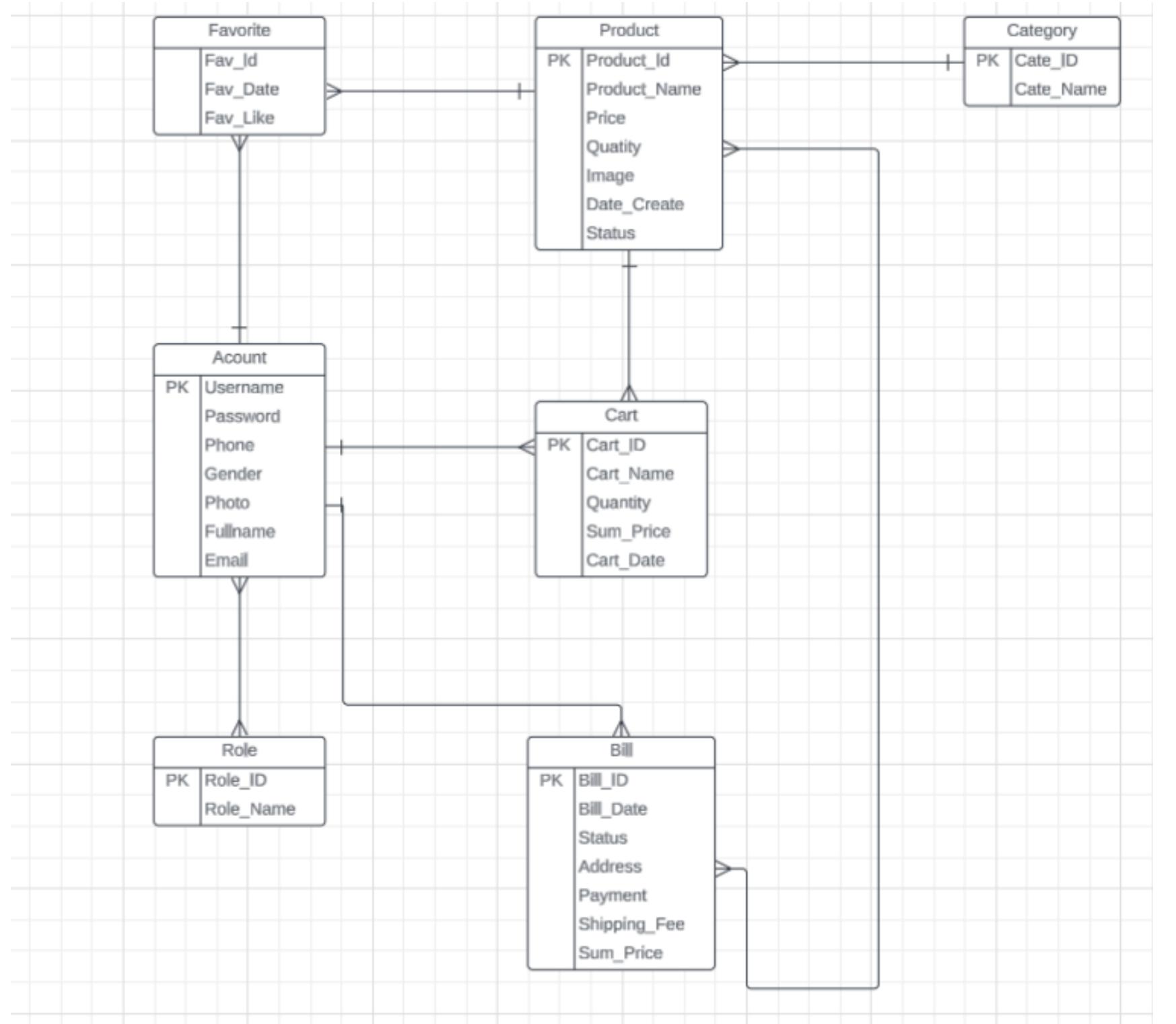
4. Thiết kế hệ thống

4.1 Mô hình ứng dụng



4. Thiết kế hệ thống

4.2 Mô hình thực thể



4. Thiết kế hệ thống

4.3 Chi tiết thực thể thực thể

TABLE ACCOUNT

Tên cột	Kiểu	Ràng buộc	Ghi chú
USERNAME	nvarchar(50)	PK,NN	Username của người dùng
PASSWORD	varchar(MAX)	NN	Password của người dùng
PHONE	nvarchar(12)		Số điện thoại
GENDER	Bit		Giới tính
PHOTO	nvarchar(MAX)		Ảnh
FULLNAME	nvarchar(MAX)		Họ và tên người dùng
EMAIL	nvarchar(MAX)		Email người dùng

4. Thiết kế hệ thống

4.3 Chi tiết thực thể thực thể

TABLE BILL

Tên cột	Kiểu	Ràng buộc	Ghi chú
BILLID	Int	PK,NN	ID của hóa đơn
BILLDATE	Date		Ngày xuất hóa đơn
STATUS	Int		Trạng thái hóa đơn
ADDRESS	nvarchar(MAX)		Địa chỉ
USERNAME	nvarchar(50)		Username người dùng
PAYMENTMT	Int		Thanh toán
SHIPFEE	Float		Phí vận chuyển
SUMPRICE	Float		Tổng chi phí

4. Thiết kế hệ thống

4.3 Chi tiết thực thể thực thể

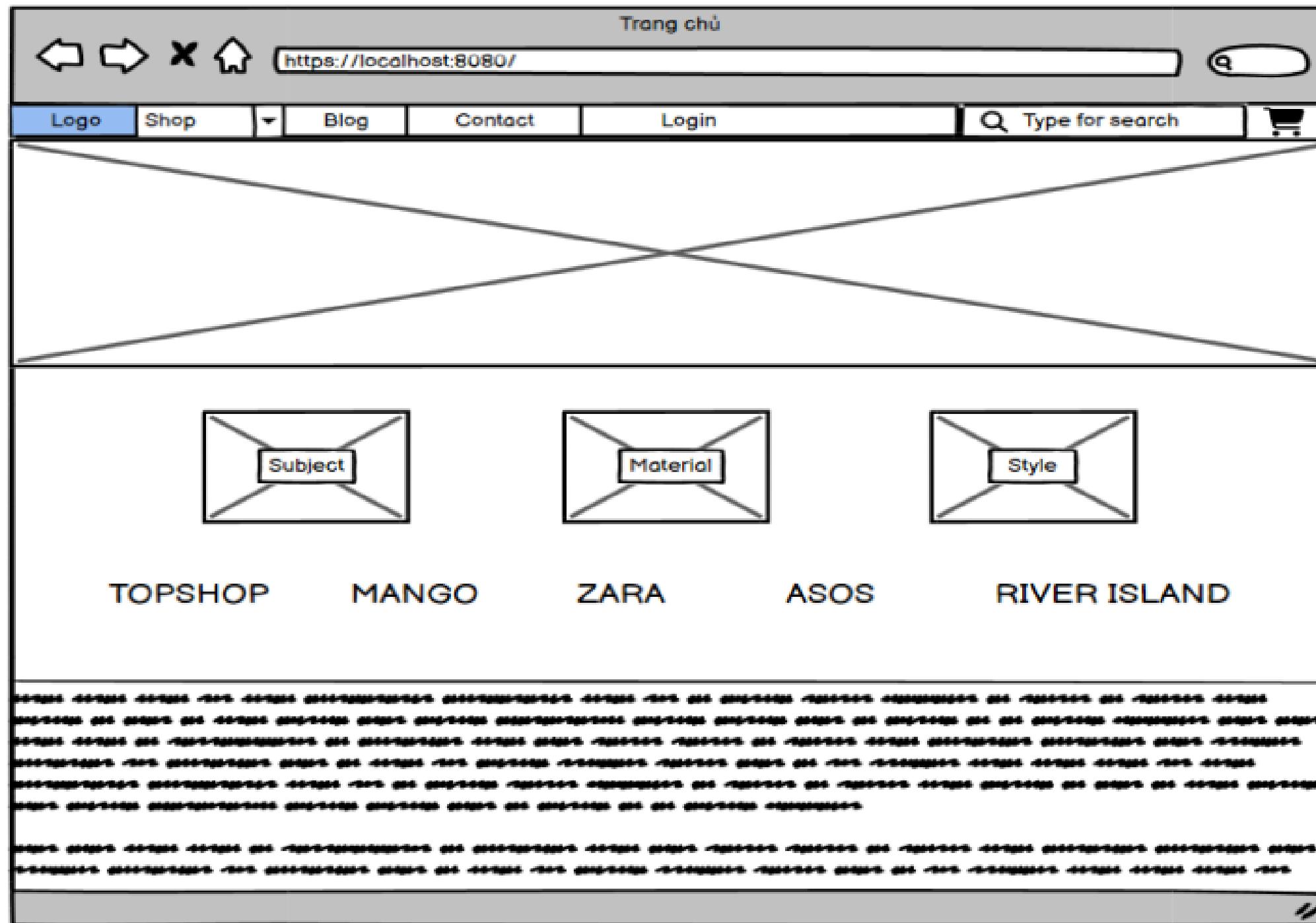
TABLE BILLDETAILS

Tên cột	Kiểu	Ràng buộc	Ghi chú
BILLDETAILID	Int	PK,NN	ID của hóa đơn chi tiết
SUMPRICE	Varchar(200)	NN	Tổng giá tiền
BILLID	Bigint		ID của hóa đơn
QUANTITY	Varchar(500)		Số lượng
PRODUCTID	Longtext		ID của sản phẩm

4. Thiết kế hệ thống

4.3 Thiết kế giao diện

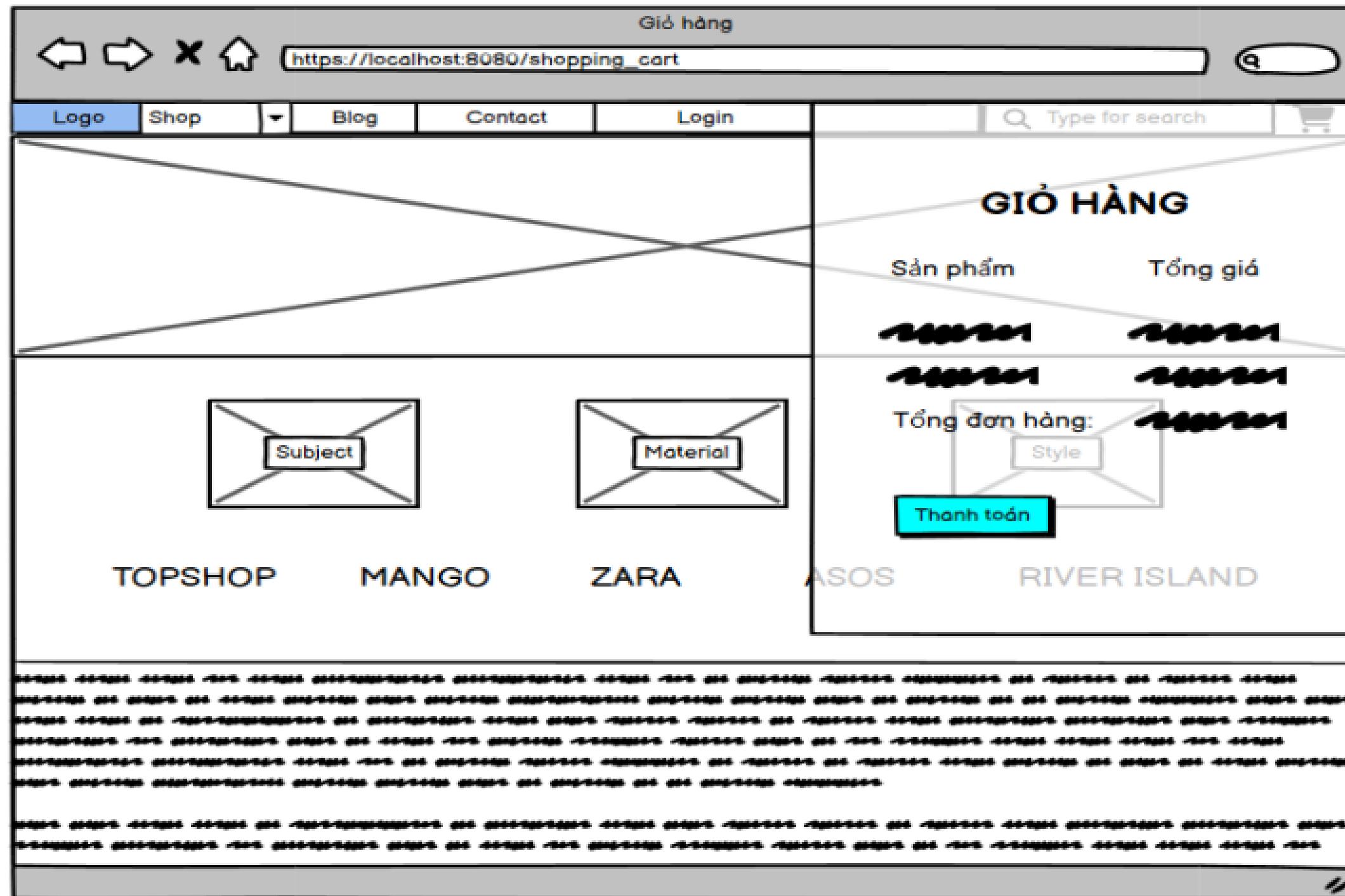
Giao diện chính



4. Thiết kế hệ thống

4.3 Thiết kế giao diện

Giao diện chính + giỏ hàng



5. Thực hiện dự án



5.1 Truy vấn dữ liệu

-Create table ACCOUNT

```
CREATE TABLE [ACCOUNT] (
    [USERNAME] [nvarchar](50) NOT NULL PRIMARY KEY,
    [PASSWORD] [varchar](max) NOT NULL,
    [PHONE] [nvarchar](12) NULL,
    [GENDER] [bit] NOT NULL,
    [PHOTO] [nvarchar](max) NULL,
    [FULLNAME] [nvarchar](max) NULL,
    [EMAIL] [nvarchar](max) NULL
)
```



5. Thực hiện dự án



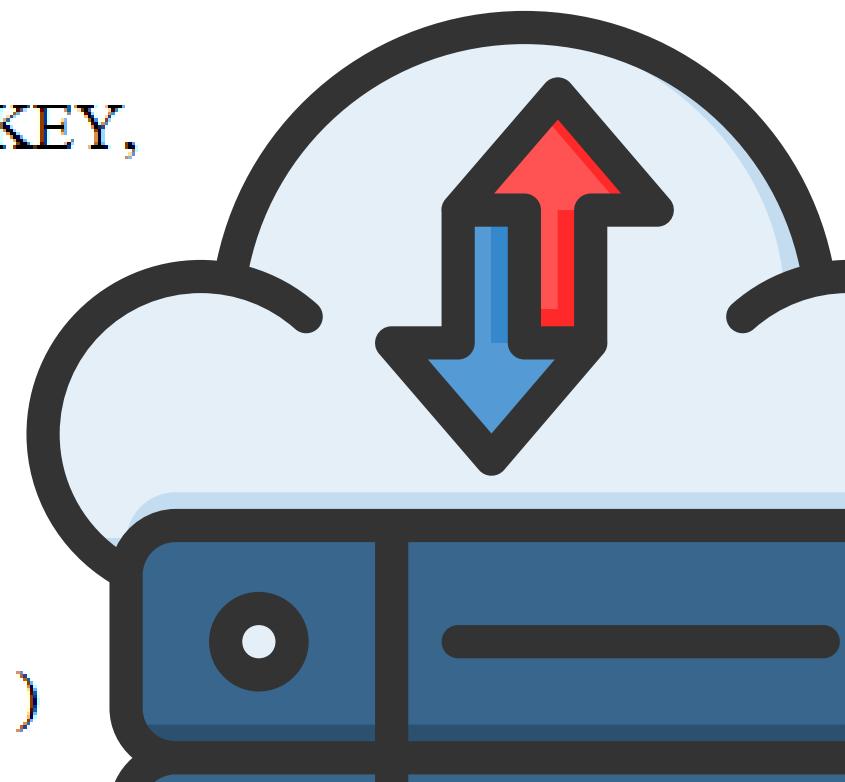
5.1 Truy vấn dữ liệu

-Create table ROLE

```
CREATE TABLE [ROLE]([ROLEID] [nvarchar](10) NOT NULL PRIMARY KEY,  
[ROLENAMESPACE] [nvarchar](max) NOT NULL  
)
```

-Create table ROLEACC

```
CREATE TABLE [ROLEACC]([ROLEACCID] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT NULL PRIMARY KEY,  
[USERNAME] [nvarchar](50) NOT NULL,  
[ROLEID] [nvarchar](10) NOT NULL,  
FOREIGN KEY ([USERNAME]) REFERENCES [ACCOUNT]([USERNAME]),  
FOREIGN KEY ([ROLEID]) REFERENCES [ROLE]([ROLEID]))
```



6. Kiểm thử

Liệu chúng ta có đạt được mục tiêu

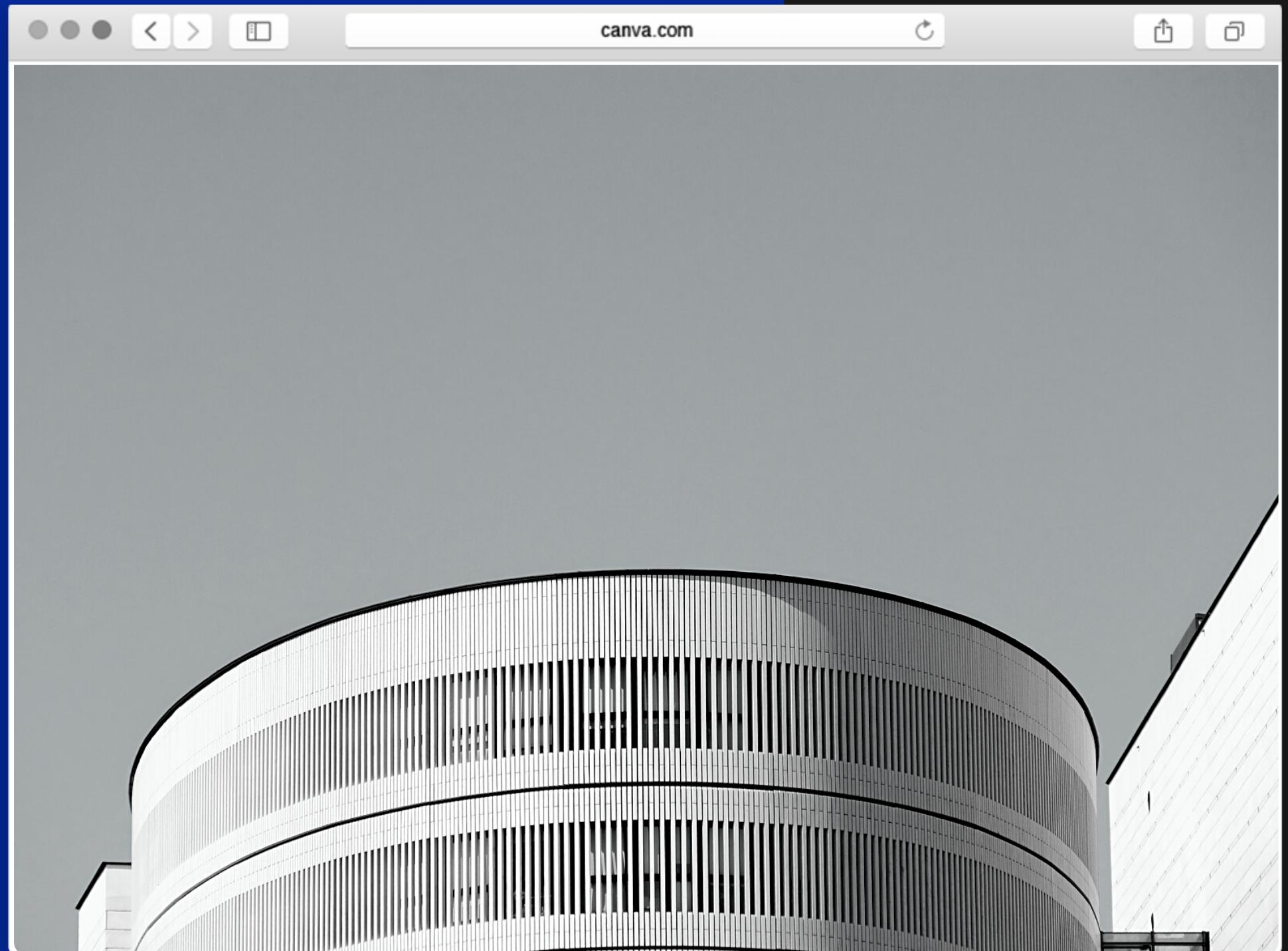
Cảm ơn!

Đừng ngần ngại liên hệ chúng tôi
nếu bạn có bất kỳ câu hỏi nào.



Dự báo doanh số

Chúng ta đang hướng đến mục tiêu gì



Dự báo doanh số

123

Dự báo đơn hàng tháng sau

Trình bày một cách dễ dàng và khiến bất kỳ khán giả nào thán phục với Bản Thuyết Trình Canva. Chọn từ hơn một nghìn mẫu để phù hợp với bất kỳ mục tiêu hoặc chủ đề nào.

123.456USD

Dự báo doanh thu tháng sau

Trình bày một cách dễ dàng và khiến bất kỳ khán giả nào thán phục với Bản Thuyết Trình Canva. Chọn từ hơn một nghìn mẫu để phù hợp với bất kỳ mục tiêu hoặc chủ đề nào.

Giá dịch vụ

Chúng tôi đưa ra một số bảng giá, tùy thuộc vào quy mô doanh nghiệp của bạn.

Đơn

Cực nhỏ

Nhỏ

Vừa

Doanh nghiệp

Đặc điểm



Đặc điểm



Đặc điểm

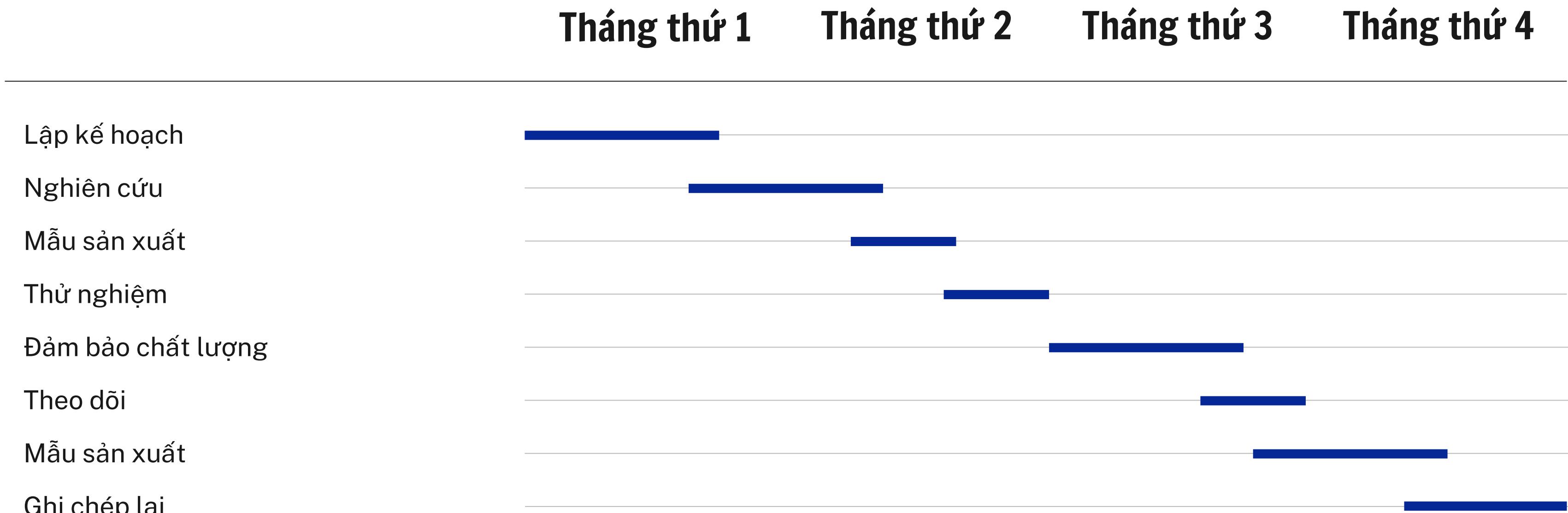


Đặc điểm



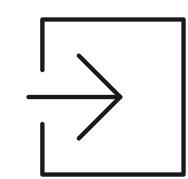
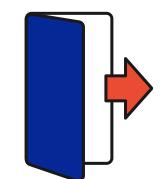
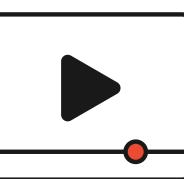
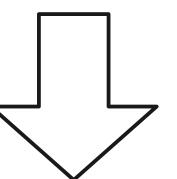
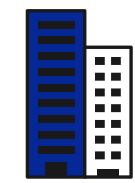
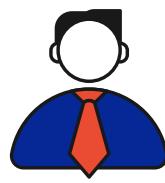
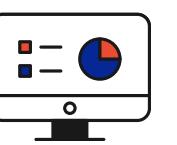
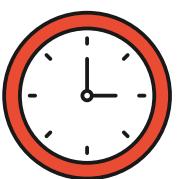
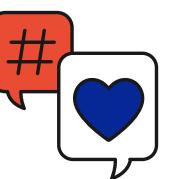
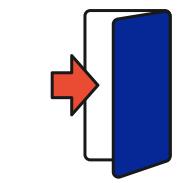
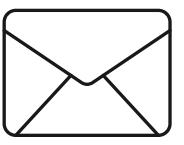
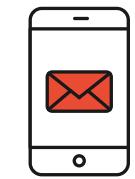
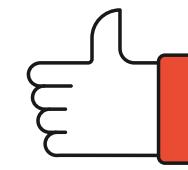
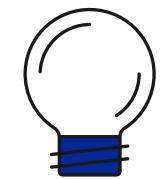
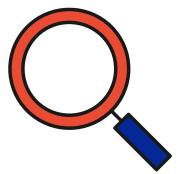
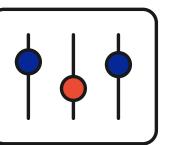
Thời gian biểu bán hàng

Chiến dịch bán hàng kỹ thuật số Giai đoạn 1 năm 2025



Trang tài nguyên

Hãy sử dụng những biểu tượng và minh họa này trong Bản Thuyết Trình Canva của bạn.
Thiết kế vui vẻ!



Trang tài nguyên

Tìm điều kỳ diệu và thú vị
khi trình bày với Bản
Thuyết Trình Canva. Nhấn
các phím sau khi ở chế độ
Trình bày!

- B để làm mờ
- C để tạo hoa giấy
- D để tạo tiếng trống
- O để tạo bong bóng
- Q để tắt tiếng
- X để đóng
- Bất kỳ số nào từ 0-9 để hẹn giờ