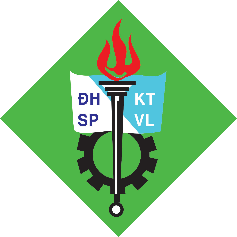
TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT VĨNH LONG

 **KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

**XÂY DỰNG PHẦN MỀM QUẢN LÍ**

**CỬA HÀNG BÁNH KẸO**

Sinh viên thực hiện:

Lớp: ĐH.CÔNG NGHỆ THÔNG TIN 2020

Khóa: 2020-2024

Người hướng dẫn: Th.S Trần Thu Mai

Vĩnh Long, tháng …/2023

**PHIẾU GIAO BÁO CÁO CHUYÊN NGÀNH**

Tên đề tài.

Nhiệm vụ:

Phương pháp đánh giá:  Báo cáo trước hội đồng.  Chấm thuyết minh. Ngày giao đồ án: *ngày….... tháng……năm………….*

Ngày hoàn thành đồ án: *ngày…... tháng ……năm………….*

Số lượng sinh viên thực hiện báo cáo:

Họ và tên sinh viên:

*Vĩnh Long, ngày……tháng……năm…….*

**Trưởng Khoa Người hướng dẫn**

*(Ký và ghi rõ họ tên) (Ký và ghi rõ họ tên)*

**NHẬN XÉT & ĐÁNH GIÁ ĐIỂM CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN**

Ý thức thực hiện:

...........................................................................................................................................

...........................................................................................................................................

...........................................................................................................................................

Nội dung thực hiện:

...........................................................................................................................................

...........................................................................................................................................

Hình thức trình bày:

...........................................................................................................................................

...........................................................................................................................................

Tổng hợp kết quả:

...........................................................................................................................................

...........................................................................................................................................

...........................................................................................................................................

* Tổ chức báo cáo trước hội đồng
* Tổ chức chấm thuyết minh

*Vĩnh Long, ngày……tháng……năm…….*

**Người hướng dẫn**

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

**LỜI CẢM ƠN**

Lời đầu tiên, chúng em xin bày tỏ sự kính trọng và lòng biết ơn sâu sắc nhất đến cô ..– giảng viên khoa Công Nghệ Thông Tin Trường.., thầy cô là người đã trực tiếp hướng dẫn, giúp đỡ cho chúng em để chúng em có thể hoàn thành báo cáo này.

Trong quá trình thực hiện đồ án, mặc dù đã cố gắn hết sức song do thời gian và thực lực có hạn nên không thể tránh khỏi những thiếu xót, vì vậy chúng em mong nhận được sự thông cảm, chỉ bảo và giúp đỡ của thầy cô.

**Em xin chân thành cảm ơn!**

**MỤC LỤC**

[MỤC LỤC HÌNH ẢNH VI](#_Toc160861806)

[LỜI NÓI ĐẦU VIII](#_Toc160861807)

[CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI 1](#_Toc160861808)

[1.1 Lý do chọn đề tài. 1](#_Toc160861809)

[1.2 Mục tiêu của dự án. 1](#_Toc160861810)

[1.3 Phương pháp nghiên cứu. 1](#_Toc160861811)

[CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT 2](#_Toc160861812)

[2.1 Giới thiệu về ngôn ngữ sử dụng. 2](#_Toc160861813)

[2.1.1 Ngôn ngữ HTML 2](#_Toc160861814)

[2.1.2 Ngôn ngữ PHP 2](#_Toc160861815)

[2.1.3 Ngôn ngữ Java Script 3](#_Toc160861816)

[2.1.4 Cơ sở dữ liệu phpMyAdmin 3](#_Toc160861817)

[CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG 8](#_Toc160861818)

[3.1 Mô tả bài toán. 8](#_Toc160861819)

[3.2 Sơ đồ phân cấp chức năng. 9](#_Toc160861820)

[3.3 Sơ đồ usecase 10](#_Toc160861821)

[3.4 Sơ đồ class 10](#_Toc160861822)

[CHƯƠNG 4: XÂY DỰNG GIAO DIỆN CỦA HỆ THỐNG 11](#_Toc160861823)

[4.1 Giao diện trang chủ. 11](#_Toc160861824)

[4.2 Giao diện trang đăng nhập. 12](#_Toc160861825)

[4.3 Giao diện trang đăng kí. 13](#_Toc160861826)

[4.4 Giao diện trang sản phẩm. 13](#_Toc160861827)

[4.5 Giao diện quản lý sản phẩm (Admin). 14](#_Toc160861828)

[4.6 Giao diện giỏ hàng. 16](#_Toc160861829)

[4.7 Giao diện thanh toán. 17](#_Toc160861830)

[4.8 Giao diện liên hệ. 18](#_Toc160861831)

[4.9 Giao diện thông tin người dùng. 20](#_Toc160861832)

[4.10 Giao diện lịch sử đơn hàng. 20](#_Toc160861833)

[4.11 Quản lý đơn hàng. 21](#_Toc160861834)

[4.12 Thống kê doanh thu. 21](#_Toc160861835)

[4.13 Quản lý bình luận. 22](#_Toc160861836)

[4.14 Tìm kiếm. 23](#_Toc160861837)

[CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN 24](#_Toc160861838)

[5.1 Kết luận. 24](#_Toc160861839)

[5.2 Kết quả đã đạt được. 24](#_Toc160861840)

[5.3 Hạn chế. 24](#_Toc160861841)

[5.4 Hướng phát triển. 24](#_Toc160861842)

[5.4.1 Định hướng phát triển. 24](#_Toc160861843)

[5.4.2 Định hướng mở rộng và cải tiến hệ thống. 25](#_Toc160861844)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 26](#_Toc160861845)

# MỤC LỤC HÌNH ẢNH

[Hình 2 1 Cơ sở dữ liệu phpMyAdmin 4](#_Toc160861895)

[Hình 3. 1 Sơ đồ phân cấp chức năng của người quản trị 9](#_Toc160861941)

[Hình 3. 2 Sơ đồ use case 10](#_Toc160861942)

[Hình 3. 3 Sơ đồ class 10](#_Toc160861943)

[Hình 4. 1 Giao diện trang chủ 11](#_Toc160861947)

[Hình 4. 2 Giao diện người dùng 11](#_Toc160861948)

[Hình 4. 3 Giao diện trang đăng nhập admin 12](#_Toc160861949)

[Hình 4. 4 Giao diện trang đăng nhâp người dùng 12](#_Toc160861950)

[Hình 4. 5 Giao diện trang đăng ký 13](#_Toc160861951)

[Hình 4. 6 Giao diện trang sản phẩm 13](#_Toc160861952)

[Hình 4. 7 Giao diện chi tiết sản phẩm. 14](#_Toc160861953)

[Hình 4. 8 Giao diện danh mục sản phẩm 15](#_Toc160861954)

[Hình 4. 9 Giao diện thương hiệu sản phẩm 15](#_Toc160861955)

[Hình 4. 10 Trang danh sách sản phẩm 16](#_Toc160861956)

[Hình 4. 11 Giao diện giỏ hàng trạng thái ban đầu. 16](#_Toc160861957)

[Hình 4. 12 Giao diện giỏ hàng 16](#_Toc160861958)

[Hình 4. 13 Giao diện thanh toán 17](#_Toc160861959)

[Hình 4. 14 Thanh toán khi nhận hàng. 17](#_Toc160861960)

[Hình 4. 15 Thanh toán qua ví VNpay 18](#_Toc160861961)

[Hình 4. 16 Liên kế ví VNPay 18](#_Toc160861962)

[Hình 4. 17 Giao diện liên hệ. 19](#_Toc160861963)

[Hình 4. 18 Giao diện thông tin cá nhân 20](#_Toc160861964)

[Hình 4. 19 Sửa thông tin cá nhân 20](#_Toc160861965)

[Hình 4. 20 Lịch sử đơn hàng 21](#_Toc160861966)

[Hình 4. 21 Lịch sử đơn hàng của khách 21](#_Toc160861967)

[Hình 4. 22 Giao diện quản lý đơn hàng 21](#_Toc160861968)

[Hình 4. 23 Thống kê doanh thu 22](#_Toc160861969)

[Hình 4. 24 Giao diện quản lý bình luận 22](#_Toc160861970)

[Hình 4. 25 Thanh tìm kiếm. 23](#_Toc160861971)

[Hình 4. 26 Kết quả tìm kiếm cho từ bánh 23](#_Toc160861972)

# LỜI NÓI ĐẦU

Trong những năm gần đây, sự phát triển mạnh mẽ của thương mại điện tử trên thế giới đã góp phần làm thay đổi cách thức kinh doanh, giao dịch truyền thống và đem lại những lợi ích to lớn cho xã hội. Sự ra đời của thương mại điện tử đã đánh dấu sự bắt đầu của một hệ thống mới nhằm phát triển kinh tế, một trong những điều kiện cơ bản và có ý nghĩa quyết định trong việc phát triển thương mại điện tử là việc hoàn thiện các dịch vụ thanh toán điện tử.

Thực tế đã chứng minh thanh toán điện tử là một trong những điều kiện cốt lõi để phát triển thương mại điện tử với vai trò là một khâu không thể tách rời của quy trình giao dịch và còn là biện pháp xác thực việc ký kết hợp đồng giữa người bán và người mua.

Thương mại điện tử giúp giảm thấp chi phí bán hàng và chi phí tiếp thị. Bằng Internet/web, một nhân viên bán hàng có thể giao dịch được với rất nhiều khách hàng, catalogue điện tử trên các trang web không những phong phú hơn mà còn thường xuyên được cập nhật so với các catalogue in ấn khuôn khổ giới hạn và luôn luôn lỗi thời.

Qua đó thương mại điện tử tạo điều kiện cho việc thiết lập và củng cố mối quan hệ giữa các nhân tố tham gia vào quá trình thương mại. Thông qua mạng, các đối tượng tham gia có thể giao tiếp trực tiếp và liên tục với nhau nhờ đó sự hợp tác lẫn sự quản lý đều được tiến hành nhanh chóng và liên tục

Vì những lý do trên chúng em quyết định chọn đề tài “Website bán bánh” áp dụng thương mại điện tử để hiểu thêm và đóng góp một phần nhỏ vào việc hoàn thiện và phát triển hệ thống thương mại điện tử ở Việt Nam. Về mặt thực tiễn, khi thực hiện đề tài chúng em đã học hỏi thêm được nhiều kiến thức về lập trình php, hiểu được cách thức vận hành của một ứng dụng di động cơ bản là như thế nào. Điều này góp phần nâng cao kiến thức của chúng em khi tạo ra một website thương mại điện tử tiếp theo.

# CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI

## 1.1 Lý do chọn đề tài.

* + Hiện nay, công nghệ tiên tiến ngày càng mạnh mẽ và được ứng dụng ngày càng nhiều vào các lĩnh vực kinh tế, sản xuất cũng như đời sống thường nhật của con người. Một điểm tiêu biểu trong việc phát triển các công nghệ đó phải kể đến việc ứng dụng công nghệ thông tin vào hầu khắp các hoạt động. Nhờ đó, các công việc được thực hiện nhanh, chính xác và đạt kết quả cao hơn.
  + Khi xã hội ngày càng phát triển, mức sống của người dân được nâng cao thu nhập kinh tế ngày càng được cải thiện thì người ta càng chăm sóc nhiều cho bản thân. Trong đó, thức ăn là một món đồ không thể thiếu cho cả nam và nữ trong cuộc sống. Với cuộc sống ngày càng bận rộn như hiện nay thì việc muốn mua một món thức ăn mà mình yêu thích hoặc cần sử dụng thì người tiêu dùng phải đến tận cửa hàng để chọn lựa vì thế sẽ mất khá nhiều thời gian và công sức.
  + Cùng với các lý do nêu trên, nhóm chúng em đã chọn xây dựng một “Website bán bánh ”, website này giúp cho khách hàng giảm bớt được thời gian và công sức, không cần phải chờ đợi khi gặp phải vấn đề hết hàng, mà chỉ cần ở nhà dùng chiếc máy tính hay chiếc điện thoại là có thể lướt website chúng ta và lựa chọn được những sản phẩm cần thiết phù hợp với bản thân của mình.

## 1.2 Mục tiêu của dự án.

* + Xây dựng một trang web thân thiện với người dùng.
  + Quản lý các thông tin khách hàng, nhân viên, người quản trị.
  + Cung cấp cho người dùng các loại sản phẩm, giá cả, thông tin khuyến mãi.

## Phương pháp nghiên cứu.

* + Khảo sát thực tế các trang web bán hàng trực tuyến.
  + Thu thập yêu cầu từ phía người dùng.
  + Phân tích thiết kế hệ thống theo yêu cầu của người dùng.
  + Nghiên cứu các công cụ và ngôn ngữ xây dựng hệ thống.

# CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## Giới thiệu về ngôn ngữ sử dụng.

### 2.1.1 Ngôn ngữ HTML

* Trang Web là sự kết hợp giữa văn bản và các thẻ HTML. HTML là chữ viết tắt của HyperText Markup Language được hội đồng World Wide Web Consortium (W3C) quy định. Một tập tin HTML chẳng qua là một tập tin bình thường, có đuôi .html hoặc

.htm. HTML giúp định dạng văn bản trong trang Web nhờ các thẻ. Hơn nữa, các thẻ html có thể liên kết từ hoặc một cụm từ với các tài liệu khác trên Internet.

* Một tài liệu HTML gồm 3 phần cơ bản:

+ Phần HTML: Mọi tài liệu HTML phải bắt đầu bằng thẻ <html> và kết thúc bằng thẻ đóng </html>.

+ Head: Phần đầu bắt đầu bằng thẻ <head> và kết thúc bởi thẻ </head>. Phần này chứa tiêu đề hiển thị trên thanh điều hướng của trang Web.

+ Body: Phần này nằm sau phần tiêu đề. Phần thân bao gồm văn bản, hình ảnh và các liên kết mà bạn muốn hiển thị trên trang Web của mình. Phần thân bắt đầu bằng thẻ <body> và kết thúc bằng thẻ </body>.

### 2.1.2 Ngôn ngữ PHP

* + - PHP (viết tắt của cụm từ Personal Home Page) là ngôn ngữ lập trình kịch bản (scripting language) mã nguồn mở được dùng phổ biến để ra tạo các ứng dụng web chạy trên máy chủ. Mã lệnh PHP có thể được nhúng vào trong trang HTML nhờ sử dụng cặp thẻ PHP <?php?>.
    - Để thiết kế Web động có rất nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau để lựa chọn, mặc dù cấu hình và tính năng khác nhau nhưng chúng vẫn đưa ra những kết quả giống nhau. Chúng ta có thể lựa chọn cho mình một ngôn ngữ: ASP, PHP, Java, Perl... và một số loại khác nữa. Vậy tại sao chúng ta lại nên chọn PHP. Rất đơn giản, có những lý do sau mà khi lập trình Web chúng ta không nên bỏ qua sự lựa chọn tuyệt vời này.
    - PHP được sử dụng làm Web động vì nó nhanh, dễ dàng, tốt hơn so với các giải pháp khác.
    - PHP có khả năng thực hiện và tích hợp chặt chẽ với hầu hết các cơ sở dữ liệu có sẵn, tính linh động, bền vững và khả năng phát triển không giới hạn.
    - Đặc biệt PHP là mã nguồn mở do đó tất cả các đặc tính trên đều miễn phí, và chính vì mã nguồn mở sẵn có nên cộng đồng các nhà phát triển Web luôn có ý thức cải tiến nó, nâng cao để khắc phục các lỗi trong các chương trình này.
    - PHP vừa dễ với người mới sử dụng vừa có thể đáp ứng mọi yêu cầu của các lập trình viên chuyên nghiệp, mọi ý tưởng của các bạn PHP có thể đáp ứng một cách xuất sắc.

### 2.1.3 Ngôn ngữ Java Script

Javascript là một ngôn ngữ lập trình kịch bản thực thi ở phía client được bổ sung vào HTML nhầm làm cho một trang web có khả năng được lập trình để tương tác và xử lý thông tin.

### 2.1.4 Cơ sở dữ liệu phpMyAdmin

* phpMyAdmin là phần mềm mã nguồn mở được viết bằng ngôn ngữ PHP nhằm giúp người dùng (thường là các nhà quản trị cơ sở dữ liệu database administrator) có thể quản lý CSDL MySQL thông qua giao diện web thay vì sử dụng giao diện của sổ dòng lệnh (command line interface). Sử dụng phpMyadmin người dùng có thể thực hiện nhiều thao tác khác nhau như khi sử dụng cửa sổ dòng lệnh. Các tác vụ này bao gồm việc tạo, cập nhật và xóa CSDL, các bảng, các trường, dữ liệu trên bảng, phân quyền và quản lý người dùng, …
* Sử dụng phpMyadmin giúp tăng hiệu quản lý cơ sở dữ liệu. Khi làm việc với phpMyadmin bạn sẽ thấy được hiệu quả tăng lên đáng kể so với sử dụng cửa sổ dòng lệnh. phpMyadmin được thiết kế để giúp thực hiện các công việc phổ biến như xem danh sách các cơ sở dữ liệu trên server, xem cấu trúc của một bảng, chèn dữ liệu vào bảng, thay đổi cấu trúc bảng một cách nhanh chóng. Bạn có thể thấy được điều này khi quan sát một giao diện cụ thể.
* phpMyadmin là mã nguồn mở do đó nó miễn phí bạn không cần phải trả tiền để dùng nó, hơn nữa nó có nhiều đóng góp từ cộng đồng lập trình viên trên thế giới nên yên tâm về độ bảo mật của nó.

Hình 2 1 *Cơ sở dữ liệu phpMyAdmin*



# CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## 3.1 Mô tả bài toán.

\* Việc mua bán mô hình sẽ được thực hiện như sau:

- Đối với người quản trị:

+ Người quản trị có nhiệm vụ quản lý tài khoản, quản lý thông tin khách hàng và nhân viên, phân quyền tài khoản, quản lý các loại thương hiệu, danh mục sản phẩm.

+ Người quản trị thông qua tính năng của web hoặc khách liên hệ đến để tư vấn hoặc giải quyết phản hồi về sản phẩm (nếu có) cho khách hàng.

+ Người quản trị có chức năng thêm, xóa, cập nhật thông tin loại hàng, thương hiệu, sản phẩm.

+ Khi tiếp nhận đơn hàng mà khách đặt, người quản trị sẽ kiểm tra lại thông tin khách hàng và xác nhận thanh toán đơn hàng. Sau khi gửi hàng người quản trị có thể kiểm tra tình trạng đơn.

+ Người quản trị có quyền bình luận và tư vấn giải quyết khiếu nại cho khách hàng.

+ Ngoài ra người quản trị có thể thu hút khách hàng bằng cách thêm các voucher giảm giá cho các sản phẩm cũng như cập nhật tin tức thường xuyên cho trang của mình.

- Đối với khách hàng:

+ Khách hàng sử dụng tính năng của website để đăng ký/đăng nhập và cập nhật thông tin cá nhân của mình để có thể lựa chọn mua các sản phẩm, tìm kiếm các mặt hàng.

+ Khách hàng có thể xem các thông tin sản phẩm trên trang chủ hoặc tìm kiếm các sản phẩm mong muốn và xem bình luận về sản phẩm để có thể đưa ra những lựa chọn khiến bản thân hài lòng nhất.

+ Khi khách hàng cảm thấy ưng ý sản phẩm thì sẽ thêm sản phẩm vào giỏ hàng sau đó chọn đặt hàng, trang web sẽ hiển thị khách hàng cần nhập thông tin địa chỉ giao hàng, chọn hình thức vận chuyển và phương thức thanh toán. Sau khi hoàn thành các bước thì sẽ xác nhận đơn hàng. Khách hàng có thể kiểm tra thông tin đơn ở mục đơn hàng mình đã đặt.

+ Khách hàng có thể trao đổi với nhân viên để được chăm sóc và giải quyết nếu xảy ra một số sự cố không mong muốn.

- Đối với nhân viên:

+ Nhân viên có tài khoản cá nhân riêng, có thể đăng nhập và cập nhật thông tin cá nhân của mình.

+ Cũng tương tự như người quản trị, nhân viên có thể thêm, xoá, sửa, cập nhật và phân loại các loại sản phẩm cũng như các danh mục.

+ Về phần đơn hàng, sau khi tiếp nhận đơn, nhân viên có nhiệm vụ kiểm tra số lượng sản phẩm, đóng gói và gửi hàng cho đơn vị vận chuyển.

+ Nhân viên có nhiệm vụ tư vấn và chăm sóc khách hàng. Khi có khiếu nại, nhân viên phải báo về phía quản trị để được giải quyết sớm nhất.

+ Hằng tháng, nhân viên sẽ thống kê danh thu, số lượng sản phẩm, hàng tồn và xuất thống kê báo cáo và gửi cho quản lý.

## 3.2 Sơ đồ phân cấp chức năng.

**A diagram of a company

Description automatically generated**

Hình 3. 1 *Sơ đồ phân cấp chức năng của người quản trị*

## 3.3 Sơ đồ usecase

A diagram with text and circles

Description automatically generated with medium confidence

Hình 3. 2 Sơ đồ use case

## 3.4 Sơ đồ class

A diagram of a computer program

Description automatically generated with medium confidence

Hình 3. 3 Sơ đồ class

# CHƯƠNG 4: XÂY DỰNG GIAO DIỆN CỦA HỆ THỐNG

## 4.1 Giao diện trang chủ.

* + Trang chủ: Trang chủ là trang đầu tiên mà khách hàng thấy khi truy cập vào website. Nó thường có mục đích giới thiệu và tạo ấn tượng ban đầu về thương hiệu và sản phẩm thức ăn. Trang chủ có thể hiển thị các sản phẩm nổi bật, thông tin về các chương trình khuyến mãi, tin tức mới nhất về thức ăn, và tạo sự hứng thú cho khách hàng để khám phá thêm.
  + Giao diện trang chủ admin:

*A white rectangular object with a black border

Description automatically generated*

Hình 4. 1 Giao diện trang chủ

* + Giao diện trang chủ người dùng:

A screenshot of a website

Description automatically generated

Hình 4. 2 Giao diện người dùng

## 4.2 Giao diện trang đăng nhập.

* + Là một phần giao diện của người dùng yêu cầu cung cấp thông tin đăng nhập của người dùng để truy cập vào hệ thống. Sau khi điền đầy đủ thông tin người dùng sẽ bấm đăng nhập hoặc xác nhận thông tin và gửi yêu cầu đăng nhập đến hệ thống. Sau đó hệ thống sẽ xác minh thông tin hợp lệ và cho phép đăng nhập. Gồm 2 trang giao diện:
  + Giao diện trang đăng nhập admin:

*A cupcake with pink frosting and white sprinkles

Description automatically generated*

Hình 4. 3 Giao diện trang đăng nhập admin

* + Giao diện trang đăng nhập người dùng:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4. 4 Giao diện trang đăng nhâp người dùng

## 4.3 Giao diện trang đăng kí.

*A screenshot of a computer

Description automatically generated*

Hình 4. 5 Giao diện trang đăng ký

## 4.4 Giao diện trang sản phẩm.

* + Trang sản phẩm: Trang sản phẩm cung cấp thông tin chi tiết về từng sản phẩm thức ăn. Nó bao gồm hình ảnh sản phẩm, mô tả chi tiết về tính năng, thành phần, cách sử dụng và lợi ích của sản phẩm đó. Trang này cũng thường hiển thị giá cả, chương trình khuyến mãi hiện có và đánh giá từ khách hàng khác. Đây là trang quan trọng giúp khách hàng xem xét và quyết định mua hàng.

**-** Giao diện trang sản phẩm:

A screenshot of a food

Description automatically generated

Hình 4. 6 Giao diện trang sản phẩm

*A screenshot of a computer

Description automatically generated*

Hình 4. 7 *Giao diện chi tiết sản phẩm.*

## 4.5 Giao diện quản lý sản phẩm (Admin).

* **Danh mục sản phẩm:**
  + Danh mục sản phẩm: Trang danh mục sản phẩm hiển thị các loại thức ăn được phân loại theo các tiêu chí khác nhau như chăm sóc da, trang điểm, chăm sóc tóc, chăm sóc cơ thể và nhiều hơn nữa. Chức năng này giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm và duyệt qua sản phẩm theo nhu cầu và sở thích của họ.
  + Giao diện danh mục:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4. 8 Giao diện danh mục sản phẩm

* **Thương hiệu sản phẩm:**
* Trang thương hiệu sản phẩm: Hiển thị tên của nhà sản xuất gắn lên mặt sản phẩm, lên bao bì hàng hoá nhằm khẳng định chất lượng và xuất xưởng sản phẩm. Thương hiệu gắn liền với quyền sở hữu của nhà sản xuất và thường được uỷ quyền cho người đại diện thương mại chính thức.
* Giao diện trang thương hiệu:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4. 9 Giao diện thương hiệu sản phẩm

* **Sản phẩm:**

**-** Trang sản phẩm:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4. 10 Trang danh sách sản phẩm

## 4.6 Giao diện giỏ hàng.

* + Giỏ hàng ở trạng thái ban đầu:

Hình 4. 11 *Giao diện giỏ hàng trạng thái ban đầu.*



* + Giỏ hàng sau khi được khách hàng nhấn nút mua thì sản phẩm sẽ được thêm vào giỏ hàng, khi khách nhấn tiếp tục mua hàng thì sẽ trở về trang chủ để khách hàng tiếp tục mua hàng. A screenshot of a computer

    Description automatically generated

Hình 4. 12 Giao diện giỏ hàng

## 4.7 Giao diện thanh toán.

* + Khi khách hàng nhấn kiểm tra thì sẽ hiện ra phương thức thanh toán.



Hình 4. 13 Giao diện thanh toán

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4. 14 *Thanh toán khi nhận hàng.*

*A screenshot of a computer

Description automatically generated*

Hình 4. 15 Thanh toán qua ví VNpay

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4. 16 Liên kế ví VNPay

## 4.8 Giao diện liên hệ.

* + Khách hàng có thể liên hệ qua qua số thoại trên web, qua email, có thể đến trực tiếp tại địa chỉ.

A screenshot of a map

Description automatically generated

Hình 4. 17 *Giao diện liên hệ.*

## 4.9 Giao diện thông tin người dùng.

* + Giao diện thông tin cá nhân:
  + A screenshot of a computer

    Description automatically generated

Hình 4. 18 Giao diện thông tin cá nhân

* + A screenshot of a computer

    Description automatically generated

Hình 4. 19 Sửa thông tin cá nhân

* + Khách hàng có thể thay đổi thông tin của mình.

## 4.10 Giao diện lịch sử đơn hàng.

* + Lịch sử đơn hàng khi ở trạng thái ban đầu.



Hình 4. 20 Lịch sử đơn hàng

* + Khi khách hàng đã đặt mua hàng.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4. 21 Lịch sử đơn hàng của khách

## 4.11 Quản lý đơn hàng.

**-** Các đơn hàng đã đặt được hiển thị bên trang Admin.

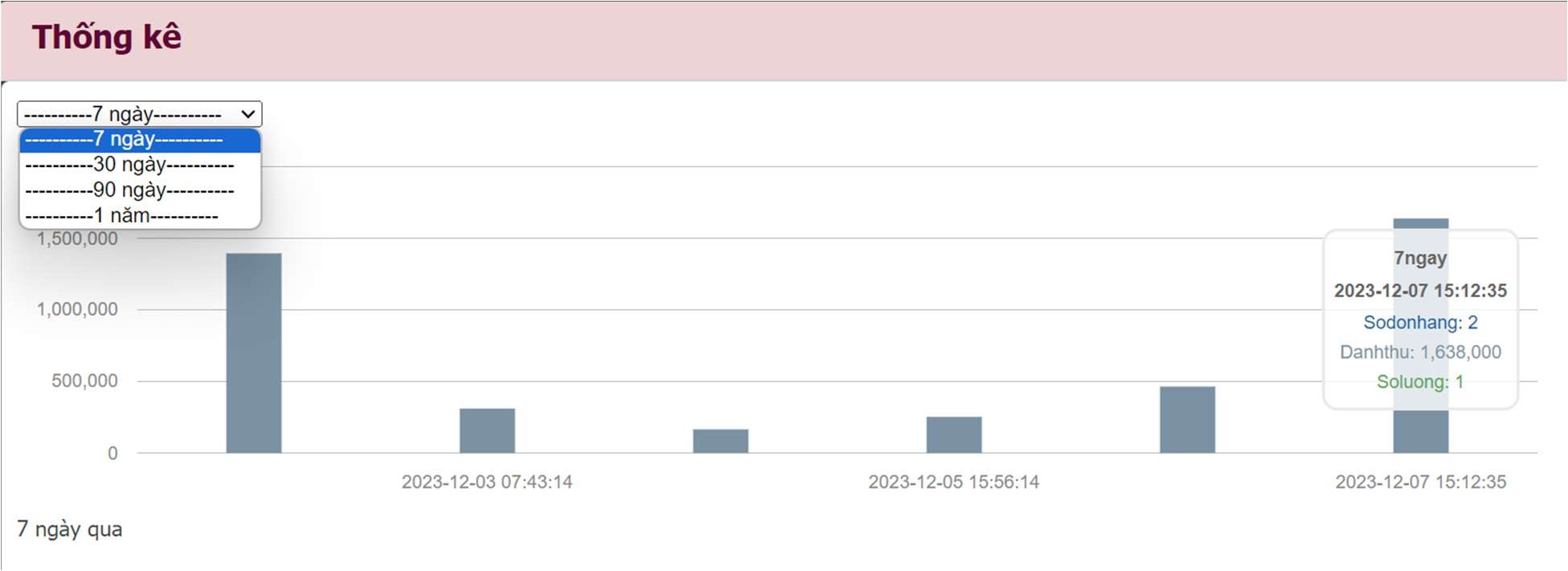
A close up of a screen

Description automatically generated

Hình 4. 22 Giao diện quản lý đơn hàng

## 4.12 Thống kê doanh thu.

* + Tại đây sẽ thống kê số lượng đơn hàng, doanh thu trong 7 ngày, 30 ngày, 90 ngày hay 1 năm.



Hình 4. 23 Thống kê doanh thu

## 4.13 Quản lý bình luận.

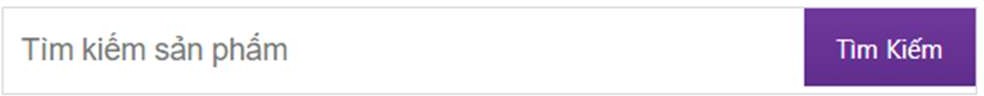
* + Hiển thị bình luận của khách hàng, admin có thể phản hồi bình luận hoặc xoá.

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Hình 4. 24 Giao diện quản lý bình luận

## 4.14 Tìm kiếm.



Hình 4. 25 *Thanh tìm kiếm.*

* + VD: Tìm kiếm từ khoá “Bánh”.

A screenshot of a food

Description automatically generated

Hình 4. 26 Kết quả tìm kiếm cho từ bánh

# CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

## 5.1 Kết luận.

* + Website bán thức ăn được xây dựng nhằm mục đích phục vụ cho việc kinh doanh bán hàng thương mại điện tử. Hy vọng sau khi được đưa vào sử dụng, website sẽ có thể đáp ứng được nhu cầu của khách hàng một cách tốt nhất.

## 5.2 Kết quả đã đạt được.

* + Sử dụng các template, js, html và bootstrap thành thạo hơn.
  + Hiểu và xây dựng được framework Laravel và kết hợp với MySQL.

**-** Website được thiết kế phần nào có thể đáp ứng được nhu cầu trải nghiệm của người dùng. Cung cấp thông tin chi tiết, hình ảnh chất lượng và thông tin chi tiết của sản phẩm giúp cho khách hàng thoải mái lựa chọn những loại sản phẩm phù hợp.

- Trang web cung cấp tính năng quản lý sản phẩm, quản lý đơn hàng, doanh thu và quản lý khách hàng, giúp ta có thể quản lý doanh nghiệp một cách dễ dàng và hiệu quả hơn.

## 5.3 Hạn chế.

* + Bên cạnh những mặt đã đạt được thì có một số hạn chế chúng em gặp phải. Vì lượng kiến thức còn hạn hẹp và thời gian thực hiện đề tài cũng có giới hạn, chúng em không thể hoàn thành tối đa những mục tiêu đã đặt ra, sau đây là những hạn chế của chúng em:
  + Giao diện còn chưa được đẹp mắt.
  + Các chức năng còn hạn chế, chưa thực sự tạo ra nhiều chức năng để phù hợp hơn với người sử dụng.
  + Mô hình hệ thống chưa được tối ưu nhiều.

## Hướng phát triển.

### 5.4.1 Định hướng phát triển.

* Với sự tìm hiểu cơ bản về các ngôn ngữ và công cụ, chúng em sẽ tiếp tục mài mò và tìm hiểu để nâng cao trình độ cũng như trau dồi kiến thức để xây dựng những website có quy mô lớn hơn. Từ đó, những ứng dụng hoàn thiện và đầy đủ tính năng sẽ được sinh ra để phục vụ những cá nhân, đối tượng cụ thể với mục đích tốt hơn. Khi viết ứng dụng chúng em cũng có cơ hội để thể hiện bản thân mình hơn, chúng em tin là sau khi làm tốt ứng dụng này.
* Về phần ứng dụng, chúng em sẽ tiếp tục hoàn thiện nó với hy vọng trong một tương lai không xa, website sẽ hoàn thiện và có thể phát triển thương mại điện tử.

### 5.4.2 Định hướng mở rộng và cải tiến hệ thống.

- Trong tương lai chúng em sẽ giải quyết các hạn chế còn vướng phải như nêu trên đồng thời cải tiến thêm những tính năng hay hơn và thiết kế trang ứng dụng đẹp, sinh động và trực quan hơn từ đó tính ứng dụng của ứng dụng sẽ được phát huy một cách tối đa và có hiệu quả.

1. https://github.com/

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. https://stackoverflow.com/
2. https://[www.w3schools.com/](http://www.w3schools.com/)
3. https://golmart.com.vn/
4. https://vlic.vn/