

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÀI GÒN**

**Mã dự án: HTTTDN\_Nhóm 8**

**Giáo viên hướng dẫn: ThS. Nguyễn Thị Uyên Nhi**

**XÂY DỰNG HỆ THỐNG THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ THEO MÔ HÌNH C2C**

**Thành viên nhóm:**

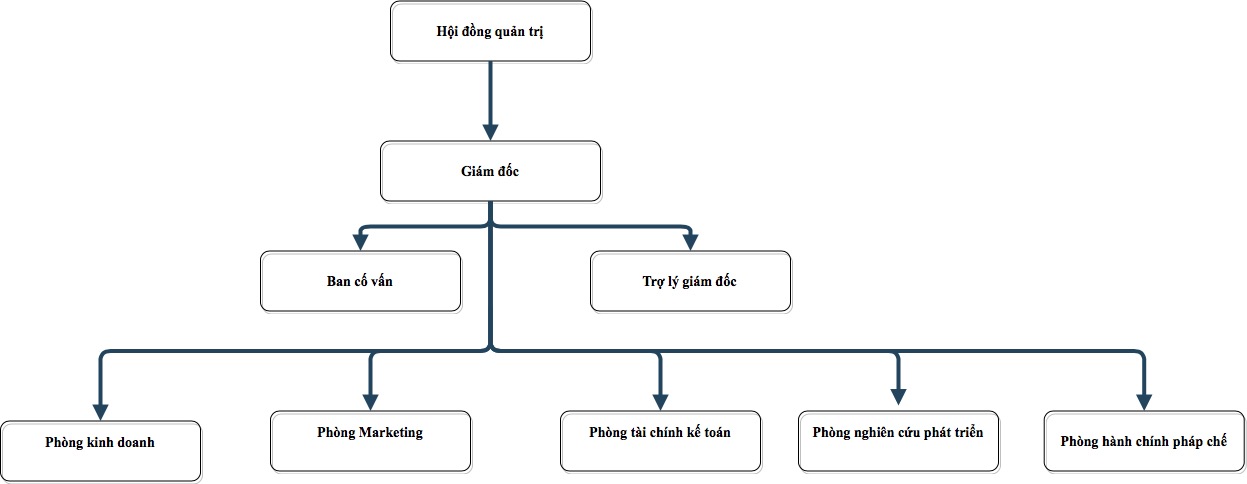
1. Hoàng Đăng Khoa (PM) 3115410058
2. Chung Trang Thảo (FE) 3115410139
3. Quách Đại Vĩ (DB) 3115410179
4. Phan Vương Hiếu Trung (BE) 3115410171
5. Nguyễn Thị Nho (BE) 3115410098
6. Nguyễn Thoại Thiên Kim (PO) 3114410074

**TPHCM, Ngày 16 tháng 10 năm 2018**

**HỆ THỐNG THÔNG TIN DOANH NGHIỆP**

1. **Giới thiệu chung**
   1. **Giới thiệu chung về doanh nghiệp**
      1. **Tổng quan về doanh nghiệp**

Thành lập từ năm 2010, Công ty hiện là doanh nghiệp sở hữu hệ thống nền tảng thương mại điện tử (TMĐT) đa ngành. Với mục tiêu tạo ra những trải nghiệm [mua sắm](http://tiki.vn/) tuyệt vời, doanh nghiệp luôn đề cao việc xây dựng đội ngũ nhân sự chất lượng cao cũng như không ngừng nỗ lực nâng cao chất lượng dịch vụ, gia tăng các tiện ích mua sắm với nền tảng công nghệ chuẩn toàn cầu.

* + 1. **Sơ đồ tổ chức doanh nghiệp**
  1. **Mục đích**
* HTTT được xây dựng nhằm phục vụ cho bộ phận Marketing và kinh doanh với nhiều mục đích và lợi ích khác nhau đem lại sự phát triển nhất định cho toàn bộ hệ thống.
* HTTT được phát triển nhằm phục vụ với các mục tiêu
* Mở rộng ngành hàng, nâng cao chất lượng dịch vụ, đa dạng hóa các mặt hàng song song với đảm bảo chất lượng sản phẩm giao đến tận tay khách hàng.
* Đẩy mạnh các xu thế mới của TMĐT, phát triển và ứng dụng những công nghệ mới để mang lại trải nghiệm mua sắm trực tuyến tốt hơn cho người dùng
* Tập trung rút ngắn thời gian giao hàng, cải tiến và tối ưu hóa quy trình vận hành.
  1. **Phạm vi của hệ thống**
* Thiết lập mối quan hệ: giữa các khách hàng và người cung cấp tiềm năng.
* Trao đổi thông tin: Các dịch vụ hỗ trợ trước và sau khi bán hàng (cung cấp các chi tiết về các sản phẩm và dịch vụ có mặt trên thị trường, sách hướng dẫn sử dụng, giải đáp các thắc mắc của khách hàng...)
* Bán hàng:Thanh toán qua mạng (bao gồm di chuyển vốn điện tử, thẻ tín dụng điện tử, séc điện tử, tiền điện tử)
  1. **Các định nghĩa, thuật ngữ viết tắt**
* HTTT: Hệ thống thông tin
* User/ Customer: Người sử dụng mua hàng trên hệ thống
* Merchant: Người sử dụng đăng bán sản phẩm trên hệ thống
* Webmaster: Người quản lý chính của hệ thống

1. **Mô tả chung về hệ thống**
   1. **Tổng quan về yêu cầu của hệ thống**

Hệ thống được tạo ra nhằm tạo môi trường thực hiện việc mua bán hàng hoá online cho người dùng (merchant, customer). Giúp dễ dàng quản lý nguồn lợi nhuận, quá trình thực hiện và các thoả thuận liên quan đến giao dịch.

* 1. **Chức năng yêu cầu của hệ thống**
     1. **Chức năng mua hàng**
* Tìm kiếm sản phẩm theo tên, theo người bán, theo khoảng giá.
* Quản lý giỏ hàng: Thêm, cập nhật số lượng sản phẩm, xoá sản phẩm.
* Quản lý đơn hàng: Sửa thông tin giao hàng, xem thông tin đơn hàng.
  + 1. **Chức năng bán hàng**
* Quản lý sản phẩm: Tìm kiếm, thêm, sửa, khoá sản phẩm, thống kê số lượng sản phẩm.
* Quản lý đơn hàng: Cập nhật trạng thái đơn hàng.
  + 1. **Chức năng quản lý**
* Quản lý đánh giá: Tìm kiếm, xem thông tin đối tượng đánh giá, thêm đánh giá.
* Quản lý quảng cáo: Tìm kiếm thông tin quảng cáo, thêm, cập nhật thông tin quảng cáo, khoá quảng cáo.
* Quản lý gian hàng: Tìm kiếm gian hàng, cập nhật thông tin gian hàng, khoá gian hàng.
* Quản lý doanh thu: Thống kê, báo cáo doanh thu, lợi nhuận thu được.
* Quản lý người dùng: Thêm, cập nhật thông tin, khoá người dùng, tìm kiếm người dùng.
  1. **Đối tượng người dùng**
     1. **Webmaster**

Là người có quyền cao nhất trong hệ thống trực thuộc doanh nghiệp. Chịu trách nhiệm chung cho trang web và xử lý các vấn đề bất thường xảy đến với website.

Webmaster là người đảm nhận việc duy trì và cập nhật trang web.

Webmaster còn được coi là người trung gian tạo môi trường cho merchant và customer hoạt động.

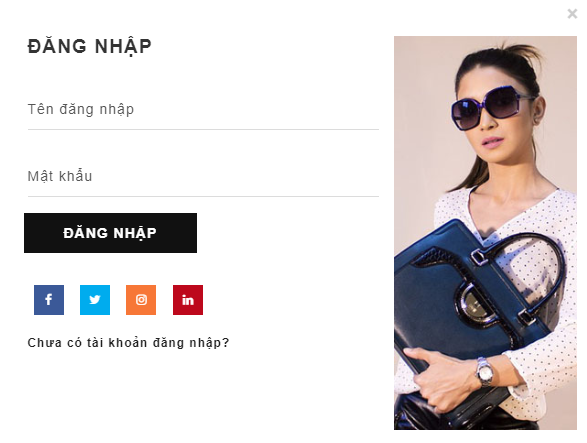
* + 1. **Customer**

Là người mua hàng từ trang web. Chịu trách nhiệm cho đơn hàng mình đã đặt, trả tiền và nhận hàng theo đúng thoả thuận.

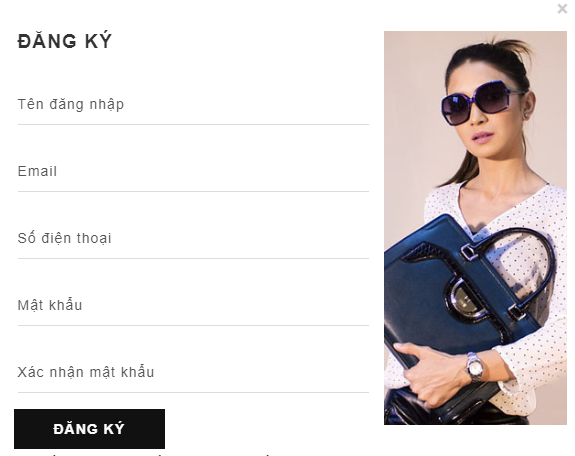
* + 1. **Merchant**

Là người đăng bán sản phẩm lên trang web. Chịu trách nhiệm cho các sản phẩm, quảng cáo và khuyến mãi được đăng lên. Tạo độ tin cậy cho khách hàng và cho webmaster.

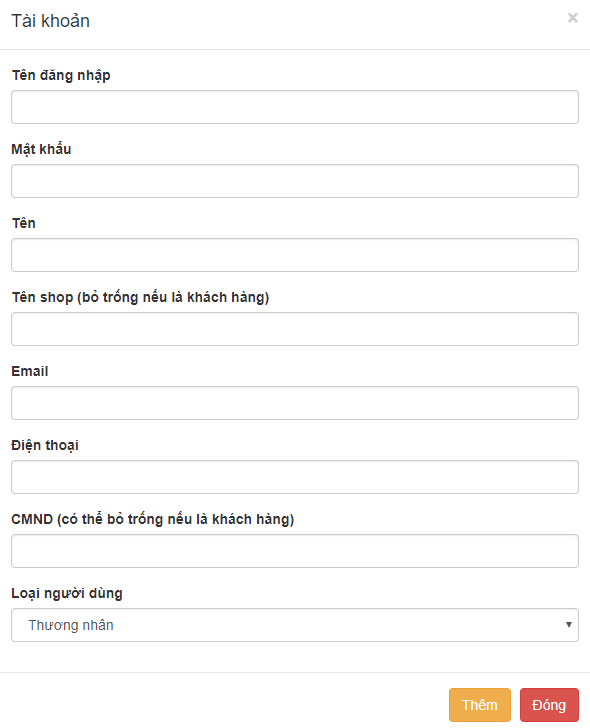
* 1. **Ràng buộc tổng thể**
     1. **Phần cứng:**
* Doanh nghiệp có tổng số PC là 10 máy ( không bao gồm laptop cá nhân )
* Cấu hình tối thiểu của máy là :
  + Vi xử lý: Intel® Core™ i5-4200U CPU @ 1.60GHz(4CPUs),~2.3Ghz.
  + RAM: 4096MB
  + Hệ điều hành: Windows 7
    1. **Phần mềm:**
* Các loại phần mềm doanh nghiệp đang sử dụng gồm có
  + Phần mềm cơ sở dữ liệu: Microsoft SQL sever 2012
  + Trình duyệt web: Chrome, Microsoft Edge
    1. **Mạng:**
* Server: Cloud Server
* Dữ liệu: 3Kb
* Tốc độ băng thông: 200Mbps
* Mạng WAN với tốc độ tối thiểu là 64Kb/s
  + 1. **Con người:**
* Doanh nghiệp có bộ phận IT riêng trực thuộc phòng Nghiên cứu và phát triển.
* Nhân viên có độ tuổi từ 20-40.
* Các nhân viên đều sử dụng máy tính thành thạo.
  1. **Yêu cầu về giao diện (cho các đối tượng người dùng)**
* Giao diện sử dụng hình ảnh tĩnh dưới các định dạng jpeg, png.
* Yêu cầu về các mẫu form của công ty:
  + Đăng nhập



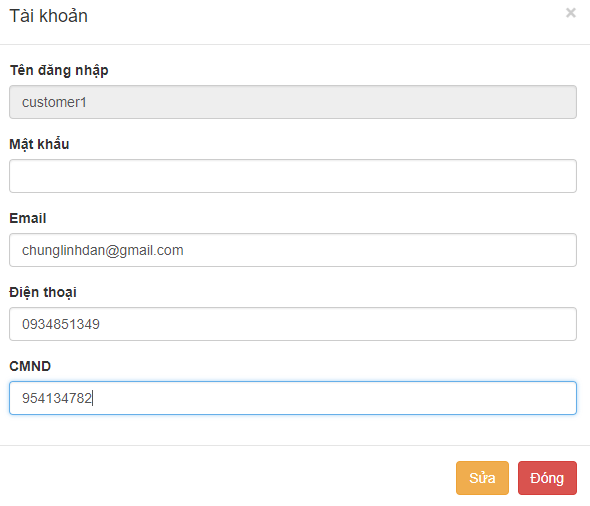
* + Đăng ký

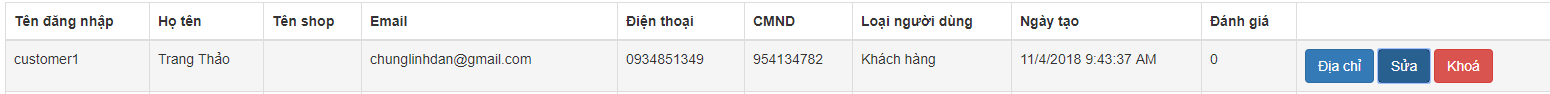


* + Thêm (tài khoản)



* + Sửa



* + Khoá

1. **Yêu cầu về công nghệ, tài chính, thời gian của hệ thống**

Công nghệ: ASP.NET, Enity framework, Mô hình MVC

Tài chính: 40.000.000 VNĐ

Thời gian thực hiện: 7 tuần

1. **Xác định tính khả thi của hệ thống**

* Tính khả thi về công nghệ:
  + Tái sử dụng lại công nghệ và đường truyền server của công ty
* Tính khả thi về tài chính:
  + Sau khi kháo sát các chức năng của hệ thống xét thấy tài chính nằm trong mức độ cho phép.
* Tính khả thi về thời gian:
  + Thời gian nằm trong mức cho phép.

1. **Đề xuất thêm dành cho hệ thống**

* Tích hợp thanh toán thông qua phí điện tử Paypal
* Thêm tính năng khuyến mãi dành cho Merchant

1. **Tổng kết yêu cầu của hệ thống**
   1. **Quản lý người dùng**

* Khi người dùng (customer hoặc merchant) đăng ký thông tin thông qua trang đăng ký thì thông tin của người dùng sẽ được lưu lại nhằm giúp admin (webmaster) có thể dễ dàng kiểm soát thông tin, tìm kiếm và cập nhật user.
* Webmaster xem rating của user, nếu rating của user dưới mức 2 sao webmaster sẽ gừi thông báo cảnh báo đến user, đồng thời khoá user.
* Merchant và customer có thể xem lại thông tin tài khoản của bản thân và thay đổi nếu cần thiết, riêng số cmnd không được thay đổi.
  1. **Quản lý doanh thu**
* Hiển thị thống kê doanh thu theo khoảng thời gian được chọn, in xuất ra file excel.
  1. **Quản lý quảng cáo**
* Webmaster cung cấp thông tin về vị trí quảng cáo và giá tiền cho merchant.
* Merchant đăng ký thông tin quảng cáo cho webmaster.
* Sau khi duyệt thông tin quảng cáo của merchant và nhận được tiền quảng cáo do merchant chuyển khoản hoặc thanh toán trực tiếp, webmaster sẽ đẩy quảng cáo lên vị trí quảng cáo mà merchant đã đăng ký.
  1. **Quản lý sản phẩm**
* Merchant thêm thông tin sản phẩm và ấn đăng bán, sau khi thông tin sản phẩm được duyệt. Sản phẩm sẽ được đăng bán trên trang của merchant
* Merchant có thể sửa lại thông tin hoặc khoá sản phẩm nếu có sai sót xảy ra hoặc khi merchant không muốn bán sản phẩm đó nữa.
  1. **Quản lý đơn đặt hàng**
* Khi customer mua sản phẩm, đơn đặt hàng sẽ được tạo ra và lưu dưới tình trạng đơn hàng là đang xử lý. 30 phút sau nếu customer không huỷ đơn hàng, đơn hàng sẽ được thành lập.
* Merchant xem thông tin đơn hàng và chọn ngày giao hàng mà mình muốn và ấn yêu cầu lấy hàng.Khi ấn yêu cầu lấy hàng trạng thái đơn hàng sẽ được đổi thành đang giao hàng. Sau 2 ngày nếu merchant không chọn ngày giao hàng đơn hàng sẽ bị huỷ và thông báo lại đến customer.
* Sau khi yêu cầu lấy hàng được thành lập, bên thứ 3 (bên giao hàng) sẽ liên lạc đến merchant để xác nhận thông tin.
* Bên thứ 3 có nghĩa vụ giao hàng và trả tiền hàng lại cho merchant.
* Sau khi merchant nhận tiền hàng, merchant sẽ chuyển đổi thông tin đơn hàng thành giao hàng thành công
* Customer sau khi nhận được sản phẩm có thể chọn yêu cầu trả sản phẩm hoặc xác nhận là đã nhận hàng.
* Nếu customer chọn yêu cầu trả sản phẩm đơn hàng sẽ được đổi sang trạng thái huỷ (trả lại hàng). Customer chọn lý do, thêm hình ảnh để chứng thực yêu cầu đổi trả.
  1. **Quản lý giỏ hàng**
* Khi customer chọn mua hàng, sản phẩm sẽ được chuyển vào trong giỏ hàng và được lưu lại trong vòng 10 phút. Qua 10 phút giỏ hàng sẽ chuyển trạng thái thành giỏ hàng rỗng.
* Customer có thể thêm, bớt, xoá sản phẩm trong giỏ hàng.Customer phải đăng nhập để có thể mua hàng. Khi customer ấn thanh toán đơn đặt hàng sẽ được thành lập. Customer có thể đổi địa chỉ đơn hàng nếu muốn và ấn xác nhận.
* Đơn hàng lúc này sẽ đc lưu lại trong phần quản lý đơn hàng của customer, customer có thể theo dõi đơn hàng của mình.
  1. **Quản lý gian hàng**
* Khi merchant đăng ký tài khoản xong sẽ được chọn gói gian hàng theo các mức phí: 400.000đ, 780.000đ, 2.200.000đ, 4.200.000đ theo thứ tự 1 tháng, 2 tháng, 6 tháng và 1 năm.
* Merchant đăng ký gói gian hàng và chuyển tiền về lại cho webmaster hoặc có thể trực tiếp tới doanh nghiệp để đóng tiền.
* Merchant đăng ký gian hàng xong mới được đăng bán sản phẩm trên gian hàng của mình. Khi sắp hết thời hạn của gói Webmaster sẽ gửi thông báo đến cho Merchant để gia hạn hoặc huỷ gói, đối với các sản phẩm còn dư lại sẽ bị ẩn hoàn toàn trên giao diện trang web. Nếu Merchant gia hạn gói các sản phẩm sẽ hiện lên lại.