

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÀ RỊA – VŨNG TÀU

KHOA KỸ THUẬT – CÔNG NGHỆ



BÁO CÁO ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP
ĐỀ TÀI: THIẾT KẾ WEBSITE BÁN TƯỢNG

Giảng viên hướng dẫn:	Ths. Nguyễn Lan Hương
Trình độ đào tạo:	Đại học
Ngành đào tạo:	Công nghệ thông tin
Sinh viên thực hiện:	Võ Tấn Kiệt
Chuyên ngành:	Lập trình game và ứng dụng di động
MSSV:	21031198
Lớp:	DH21LT
Niên khóa:	2021 – 2025

Bà Rịa – Vũng Tàu, tháng 1 năm 2025

LỜI CẢM ƠN

Lời cảm ơn đầu tiên em xin gửi tới cô Nguyễn Lan Hương đã tận tình hướng dẫn, giúp đỡ và tạo điều kiện cho em có thể hoàn thành tốt đồ án. Trong suốt quá trình thực hiện đề tài, những góp ý từ cô là kiến thức, kinh nghiệm để em cố gắng và hoàn thiện bản thân hơn.

Với lòng biết ơn sâu sắc nhất, em xin cảm ơn quý thầy cô của trường Đại học Bà Rịa Vũng Tàu, đặc biệt quý thầy cô của Khoa Công nghệ Kỹ thuật đã tận tình dạy dỗ, truyền đạt kiến thức cũng như kinh nghiệm để em có đủ khả năng hoàn thành đồ án. Trong suốt thời gian từ khi bắt đầu học tập tại trường đến nay, em nhận được rất nhiều sự quan tâm và giúp đỡ của quý thầy cô và bạn bè.

Cuối cùng dù đã cố gắng hoàn thành đề tài đồ án trong phạm vi và khả năng của bản thân nhưng còn hạn chế về mặt kiến thức cũng như kinh nghiệm trong công việc, nên không thể tránh khỏi những thiếu sót của bản thân. Em rất mong những ý kiến đóng góp của thầy cô giúp em hoàn thiện đề tài hơn.

Em xin chân thành cảm ơn và kính chúc quý thầy cô thật nhiều sức khỏe.

Trân trọng cảm ơn!

Vũng Tàu, ngày 9 tháng 1 năm 2025

Võ Tấn Kiệt

CAM KẾT KẾT QUẢ

Em xin cam kết đồ án tốt nghiệp này được hoàn thành dựa trên kết quả nghiên cứu của em và các kết quả này của nghiên cứu chưa được dùng cho bất cứ đồ án cùng cấp nào khác.

Em xin cam đoan mọi sự giúp đỡ cho việc thực hiện đồ án này đã được cảm ơn và các tài liệu tham khảo trong đồ án đã được ghi rõ nguồn gốc.

Vũng Tàu, ngày 9 tháng 1 năm 2025

Sinh viên thực hiện

Võ Tấn Kiệt

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ThS. Nguyễn Lan Hương

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	1
CAM KẾT KẾT QUẢ	2
NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN	3
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	8
DANH MỤC BẢNG BIỂU	10
KÝ HIỆU VÀ THUẬT NGỮ VIẾT TẮT	10
LỜI MỞ ĐẦU.....	11
CHƯƠNG I: TỔNG QUAN.....	12
1.1. Lý do chọn đề tài:	12
1.2. Mục tiêu và các chức năng của hệ thống:.....	15
1.2.1. Mục tiêu:	15
1.2.2. Các chức năng của hệ thống:	15
1.3. Mô tả bài toán:	16
1.4. Ưu và nhược điểm của hệ thống:	19
CHƯƠNG II: CƠ SỞ LÝ THUYẾT	20
2.1. HTML & CSS:	20
2.2. Ngôn ngữ JavaScript:.....	20
2.3. Mô hình MVC:	21
2.4. ASP.Net Core:.....	23
2.5. Bootstrap:	24
CHƯƠNG III: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG	25
3.1. Xây dựng các chức năng hệ thống:	25
3.2. Xác định UseCase:	26
3.2.1. UseCase khách hàng chưa có tài khoản:.....	26
3.2.2. UseCase khách hàng đã có tài khoản:	27
3.2.3. UseCase Admin:.....	28
3.3. Mô tả chức năng hệ thống:	29
3.3.1. Chức năng đăng ký:	29
3.3.2. Chức năng đăng nhập:.....	30
3.3.3. Chức năng đăng xuất:.....	31
3.3.4. Chức năng quên mật khẩu:	31
3.3.5. Chức năng đổi mật khẩu:	32

3.3.6.	Chức năng xem danh sách sản phẩm:.....	33
3.3.7.	Chức năng xem thông tin chi tiết sản phẩm:.....	33
3.3.8.	Chức năng xem đánh giá sản phẩm:	34
3.3.9.	Chức năng đánh giá sản phẩm:	34
3.3.10.	Chức năng thêm sản phẩm và giỏ hàng:	35
3.3.11.	Chức năng xem giỏ hàng:.....	35
3.3.12.	Chức năng đặt hàng:	36
3.3.13.	Chức năng cập nhật thông tin cá nhân:.....	37
3.3.14.	Chức năng xem danh sách đơn hàng:.....	38
3.3.15.	Chức năng quản lý người dùng:.....	38
3.3.16.	Chức năng tìm kiếm người dùng:	39
3.3.17.	Chức năng sửa thông tin người dùng:	39
3.3.18.	Chức năng xóa người dùng:.....	40
3.3.19.	Chức năng xem danh sách sản phẩm:	41
3.3.20.	Chức năng thêm sản phẩm:	41
3.3.21.	Chức năng sửa thông tin sản phẩm:	42
3.3.22.	Chức năng xóa sản phẩm:.....	42
3.3.23.	Chức năng quản lý thông tin đơn hàng:.....	43
3.3.24.	Chức năng xem thông tin chi tiết của đơn hàng:.....	43
3.3.25.	Chức năng cập nhật trạng thái đơn hàng:	44
3.3.26.	Chức năng hủy đơn hàng:.....	44
3.3.27.	Chức năng mua lại đơn hàng:	45
3.3.28.	Chức năng đánh giá sản phẩm:.....	45
3.3.29.	Chức năng duyệt bài đánh giá:.....	46
3.3.30.	Chức năng gỡ bài đánh giá:	46
3.3.31.	Chức năng xóa bài đánh giá:	47
3.4.	Mô hình dữ liệu:.....	47
CHƯƠNG IV: THIẾT KẾ WEBSITE BÁN FIGURE		51
4.1.	Thiết kế giao diện:	51
4.2.	Thiết kế theo chức năng:.....	54
4.2.1.	Chức năng đăng ký:	54

4.2.2.	Chức năng đăng nhập:.....	56
4.2.3.	Chức năng quên mật khẩu:	58
4.2.4.	Chức năng đổi mật khẩu:	60
4.2.5.	Chức năng tìm kiếm sản phẩm:	61
4.2.6.	Chức năng lọc sản phẩm:	62
4.2.7.	Chức năng xem thông tin chi tiết sản phẩm:.....	63
4.2.8.	Chức năng xem đánh giá sản phẩm:	66
4.2.9.	Chức năng thêm vào giỏ hàng:.....	67
4.2.10.	Chức năng xem giỏ hàng:.....	69
4.2.11.	Chức năng đặt hàng:	70
4.2.12.	Chức năng xem thông tin cá nhân:	72
4.2.13.	Chức năng cập nhật thông tin cá nhân:.....	75
4.2.14.	Xem thông tin đơn hàng:.....	76
4.2.15.	Chức năng quản lý người dùng:	78
4.2.16.	Chức năng tìm kiếm người dùng:	80
4.2.17.	Chức năng sửa thông tin người dùng:	81
4.2.18.	Chức năng xóa người dùng:.....	83
4.2.19.	Chức năng quản lý sản phẩm:	84
4.2.20.	Chức năng thêm sản phẩm:	86
4.2.21.	Chức năng sửa thông tin sản phẩm:	89
4.2.22.	Chức năng xóa sản phẩm:.....	91
4.2.23.	Chức năng quản lý đơn hàng:	92
4.2.24.	Chức năng xem thông tin chi tiết đơn hàng:.....	94
4.2.25.	Chức năng cập nhật tình trạng đơn hàng:	96
4.2.26.	Chức năng hủy đơn hàng:.....	98
4.2.27.	Chức năng mua lại đơn hàng:	99
4.2.28.	Chức năng đánh giá sản phẩm:	100
4.2.29.	Chức năng duyệt bài đánh giá:.....	103
4.2.30.	Chức năng gỡ bài đánh giá:	104
4.2.31.	Chức năng xóa bài đánh giá:	105
4.2.32.	Chức năng xem thống kê doanh thu:	107

CHƯƠNG V: KIỂM THỬ VÀ ĐÁNH GIÁ	109
5.1. Giới thiệu:.....	109
5.1.1. Mục tiêu:	109
5.1.2. Phạm vi kiểm thử:	109
5.2. Chi tiết kế hoạch kiểm thử:.....	109
5.2.1. Các trường hợp kiểm thử:.....	109
5.2.2. Cách tiếp cận:	110
5.2.3. Tiêu chí kiểm thử thành công/ thất bại:.....	110
5.2.4. Tiêu chí đình chỉ và yêu cầu bắt đầu lại:	110
5.3. Quản lý kiểm thử:.....	110
5.3.1. Các hoạt động/ công việc được lập theo kế hoạch, tiến hành kiểm thử:.....	110
5.3.2. Môi trường:.....	110
5.3.3. Trách nhiệm và quyền hạn:.....	111
5.3.4. Giao tiếp giữa các nhóm liên quan:	111
5.3.5. Tài nguyên và sự cấp phát nhúng:.....	111
5.3.6. Huấn luyện:.....	111
5.4. Kịch bản kiểm thử:	112
5.5. Các trường hợp kiểm thử:	112
5.5.1. Chức năng đăng ký:	112
5.5.2. Chức năng đăng nhập:.....	112
5.5.3. Chức năng thêm sản phẩm:.....	112
5.6. Đánh giá kết quả kiểm thử:	113
CHƯƠNG VI: KẾT LUẬN.....	114
6.1. Kết quả đạt được:	114
6.1.1. Về lý thuyết:	114
6.1.2. Về thực hành:.....	114
6.2. Rút ra bài học:.....	115
6.3. Hạn chế của phần mềm:.....	115
6.4. Hướng phát triển:	115
TÀI LIỆU THAM KHẢO	117

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 2.1. Mô hình MVC	22
Hình 3.1. Mô hình các chức năng hệ thống	25
Hình 3.2. UseCase khách hàng chưa có tài khoản.....	26
Hình 3.3. UseCase khách hàng đã có tài khoản.....	27
Hình 3.4. UseCase Admin.....	28
Hình 3.5. Mô hình dữ liệu.....	47
Hình 4.1. Khung giao diện website.....	51
Hình 4.2. Khung giao diện đăng ký và đăng nhập.....	52
Hình 4.3. Khung giao diện xem danh sách sản phẩm.....	52
Hình 4.4. Khung giao diện xem thông tin chi tiết sản phẩm	53
Hình 4.5. Giao diện đăng ký	54
Hình 4.6. Sơ đồ xử lý giao diện đăng ký	55
Hình 4.7. Giao diện đăng nhập	56
Hình 4.8. Sơ đồ xử lý giao diện đăng nhập	57
Hình 4.9. Giao diện quên mật khẩu	58
Hình 4.10. Sơ đồ xử lý giao diện quên mật khẩu	59
Hình 4.11. Giao diện đổi mật khẩu	60
Hình 4.12. Sơ đồ xử lý giao diện đổi mật khẩu	61
Hình 4.13. Giao diện tìm kiếm sản phẩm	61
Hình 4.14. Sơ đồ xử lý giao diện tìm kiếm sản phẩm	62
Hình 4.15. Giao diện lọc sản phẩm.....	62
Hình 4.16. Sơ đồ xử lý giao diện lọc sản phẩm.....	63
Hình 4.17. Giao diện thông tin chi tiết sản phẩm	64
Hình 4.18. Sơ đồ xử lý giao diện thông tin chi tiết sản phẩm	65
Hình 4.19. Giao diện đánh giá sản phẩm.....	66
Hình 4.20. Sơ đồ xử lý giao diện xem đánh giá sản phẩm	67
Hình 4.21. Giao diện thêm sản phẩm vào giỏ hàng.....	67
Hình 4.22. Sơ đồ xử lý giao diện thêm sản phẩm vào giỏ hàng	68
Hình 4.23. Giao diện giỏ hàng	69
Hình 4.24. Sơ đồ xử lý giao diện giỏ hàng	70
Hình 4.25. Giao diện đặt hàng	71
Hình 4.26. Sơ đồ xử lý giao diện đặt hàng	72
Hình 4.27. Giao diện xem thông tin cá nhân	73
Hình 4.28. Sơ đồ xử lý giao diện xem thông tin cá nhân	74
Hình 4.29. Giao diện chỉnh sửa thông tin cá nhân.....	75
Hình 4.30. Sơ đồ xử lý giao diện chỉnh sửa thông tin cá nhân.....	76
Hình 4.31. Giao diện thông tin đơn hàng.....	77
Hình 4.32. Sơ đồ xử lý giao diện thông tin đơn hàng.....	78

Hình 4.33. Giao diện quản lý người dùng.....	78
Hình 4.34. Sơ đồ xử lý giao diện quản lý người dùng.....	79
Hình 4.35. Giao diện tìm người dùng	80
Hình 4.36. Sơ đồ xử lý giao diện tìm người dùng	80
Hình 4.37. Giao diện chỉnh sửa thông tin người dùng.....	81
Hình 4.38. Sơ đồ xử lý giao diện chỉnh sửa thông tin người dùng.....	82
Hình 4.39. Giao diện xóa người dùng.....	83
Hình 4.40. Sơ đồ xử lý giao diện xóa người dùng.....	84
Hình 4.41. Giao diện quản lý sản phẩm.....	84
Hình 4.42. Sơ đồ xử lý giao diện quản lý sản phẩm.....	86
Hình 4.43. Giao diện thêm sản phẩm.....	87
Hình 4.44. Sơ đồ xử lý giao diện thêm sản phẩm.....	88
Hình 4.45. Giao diện chỉnh sửa thông tin sản phẩm.....	89
Hình 4.46. Sơ đồ xử lý giao diện chỉnh sửa thông tin sản phẩm.....	91
Hình 4.47. Giao diện xóa sản phẩm.....	91
Hình 4.48. Sơ đồ xử lý giao diện xóa sản phẩm	92
Hình 4.49. Giao diện quản lý đơn hàng	93
Hình 4.50. Sơ đồ xử lý giao diện quản lý đơn hàng	94
Hình 4.51. Giao diện thông tin chi tiết đơn hàng	94
Hình 4.52. Sơ đồ xử lý giao diện thông tin chi tiết đơn hàng.....	96
Hình 4.53. Giao diện cập nhật tình trạng đơn hàng	96
Hình 4.54. Sơ đồ xử lý giao diện cập nhật tình trạng đơn hàng	97
Hình 4.55. Giao diện hủy đơn hàng.....	98
Hình 4.56. Sơ đồ xử lý giao diện hủy đơn hàng	98
Hình 4.57. Giao diện mua lại đơn hàng	99
Hình 4.58. Sơ đồ xử lý giao diện mua lại đơn hàng	100
Hình 4.59. Giao diện đánh giá sản phẩm.....	101
Hình 4.60. Sơ đồ xử lý giao diện đánh giá sản phẩm	102
Hình 4.61. Giao diện duyệt bài đánh giá	103
Hình 4.62. Sơ đồ xử lý giao diện duyệt bài đánh giá	104
Hình 4.63. Giao diện gỡ bài đánh giá	104
Hình 4.64. Sơ đồ xử lý giao diện gỡ bài đánh giá	105
Hình 4.65. Giao diện xóa bài đánh giá	105
Hình 4.66. Sơ đồ xử lý giao diện xóa bài đánh giá.....	106
Hình 4.67. Giao diện thông kê doanh thu	107
Hình 4.68. Sơ đồ xử lý giao diện xem thống kê doanh thu	108
Hình 5.1. Kịch bản kiểm thử.....	112
Hình 5.2. Kiểm tra chức năng đăng ký	112
Hình 5.3. Kiểm tra chức năng đăng nhập	112
Hình 5.4. Kiểm tra chức năng thêm sản phẩm.....	112

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 3.1. Bảng Products.....	48
Bảng 3.2. Bảng Users	49
Bảng 3.3. Bảng Carts	49
Bảng 3.4. Bảng Orders.....	49
Bảng 3.5. Bảng OrderDetails	50
Bảng 3.6. Bảng Comments	50

KÝ HIỆU VÀ THUẬT NGỮ VIẾT TẮT

STT	Thuật ngữ/Từ viết tắt	Mô tả
1	API	Application Programming Interface – Giao diện lập trình ứng dụng
2	CSDL	Cơ sở dữ liệu
3	UI	User Interface – Giao diện người dùng
4	MVC	Model – View – Controller
5	NoSQL	Hệ quản trị cơ sở dữ liệu phi quan hệ
6	JSON	JavaScript Object Notation
7	XML	Extensible Markup Language – Ngôn ngữ đánh dấu mở rộng
8	Figure	Mô hình nhân vật/ động vật trong các phim ảnh

LỜI MỞ ĐẦU

Với sự phát triển nhanh chóng của thương mại điện tử trong thời đại ngày nay, cùng với các hoạt động kinh doanh của các cá nhân và doanh nghiệp cũng ngày càng tăng, đã thúc đẩy nhu cầu làm ra các loại hình thức buôn bán với mục đích nhanh và tiện cho người đặt hàng. Ngày nay, Internet đã là một khái niệm không còn xa lạ với mọi người, và hầu hết các thiết bị công nghệ như điện thoại di động, máy tính bảng, laptop... được sử dụng rộng rãi và phổ biến. Do đó, việc có thể mua các mặt hàng trực tiếp trên mạng sẽ tiếp cận được với rất nhiều người mua ở khắp mọi nơi chỉ cần có thiết bị có thể truy cập Internet, hơn nữa việc mua một sản phẩm trên mạng còn dễ dàng, thuận tiện và tiết kiệm thời gian. Chính vì thế, sự ra đời của Website bán hàng nhằm giải quyết các vấn đề nêu trên.

Đề tài đồ án “Xây dựng website bán tượng” nhằm xây dựng một Website bán hàng với một số chức năng cơ bản đáp ứng được nhu cầu sử dụng của người dùng. Website sử dụng công nghệ ASP.Net Core, thư viện Bootstrap để xây dựng giao diện người dùng phía khách hàng và sử dụng Identity cùng với cơ sở dữ liệu SQLServer để xây dựng các chức năng ở phía server. Các nhóm người dùng trong hệ thống được chia thành khách hàng và quản trị viên. Tương ứng với từng nhóm người dùng sẽ có các chức năng riêng biệt được xây dựng nhằm đáp ứng được nhu cầu mua sản phẩm, tìm kiếm sản phẩm và xem thông tin của khách hàng, cũng như đáp ứng được nhu cầu quản lý và thống kê doanh thu của quản trị viên.

Từ khóa: Bán hàng, Website, ASP.Net Core, MVC, Bootstrap.

CHƯƠNG I: TỔNG QUAN

1.1. Lý do chọn đề tài:

Thị trường ngày nay rất đa dạng các mặt hàng hàng trưng bày, và Figure cũng là một trong các mặt hàng rất thu hút khách hàng. Action figure hay tượng nhân vật hành động, một tượng nhỏ mô tả nhân vật hư cấu trong phim hoạt hình/ truyện tranh bằng nhựa rắn có khớp nối có thể tạo dáng/tư thế (posable) để chụp ảnh. Với sự phát triển mạnh mẽ của mạng Internet, việc có một nền tảng trực tuyến không chỉ là cách tốt nhất để tiếp cận khách hàng mà còn tạo ra một không gian mua sắm thuận tiện, tiết kiệm thời gian cho họ. Bên cạnh đó, tính cạnh tranh cao trong ngành này đồng thời là động lực để bạn nâng cao chất lượng dịch vụ, tạo ra sự khác biệt và tạo lập danh tiếng cho thương hiệu của mình. Với tiềm năng lợi nhuận cao và khả năng mở rộng không giới hạn, việc xây dựng một website bán Figure không chỉ là việc làm kinh doanh mà còn là cơ hội để bạn thể hiện sự sáng tạo, kết nối với cộng đồng yêu hoạt hình, truyện tranh và đóng góp vào sự phát triển của ngành này.

Hiện nay có rất nhiều Website bán Figure được ưa chuộng ở Việt Nam như:

- mfigure: <https://mfigure.vn/>
- jhfigure: <https://jhfigure.com/>
- mohinhfigure: <https://mohinhfigure.com/>

Cả ba website—MFigure, JH Figure và Mô Hình Figure—đều chuyên cung cấp các sản phẩm mô hình anime chính hãng tại Việt Nam, với một số đặc điểm và chức năng nổi bật như sau:

- Website mfigure:

- Danh mục sản phẩm đa dạng: Bao gồm các loại figure như GamePrize, Scale, Nendoroid, Pop Up Parade, Figma và các sản phẩm NSFW.
- Hàng có sẵn và đặt trước: Cung cấp sản phẩm có sẵn và cho phép khách hàng đặt trước các sản phẩm.
- Công cụ tính giá order: Hỗ trợ khách hàng tính giá đặt hàng từ Nhật Bản, Trung Quốc và Mỹ thông qua các công cụ trực tuyến.
- Tin tức và hướng dẫn: Cập nhật tin tức về sản phẩm, các bài đánh giá và hướng dẫn liên quan đến mô hình anime.

- Website jhfigure:

- Giao diện hiện đại: Trang web có thiết kế hiện đại, dễ dàng tìm kiếm và duyệt qua các sản phẩm.
- Danh mục sản phẩm phong phú.
- Chương trình khuyến mãi: Cung cấp các chương trình giảm giá và flash sale hấp dẫn cho khách hàng.
- Hỗ trợ khách hàng: Cung cấp chính sách giao hàng và đổi trả, tra cứu đơn hàng đặt trước và mục FAQ giải đáp thắc mắc.

- Website mohinhfigure:
 - Sản phẩm đa dạng: Cung cấp nhiều loại mô hình với kích thước và giá cả khác nhau, phù hợp với nhu cầu của nhiều đối tượng khách hàng.
 - Thông tin liên hệ rõ ràng: Cung cấp địa chỉ, số điện thoại và email liên hệ cụ thể, tạo sự tin cậy cho khách hàng.

Những điểm cần cải thiện:

- Website mfigure: Trang web vẫn nên cải thiện về tốc độ tải trang và giao diện người dùng để tăng trải nghiệm khách hàng.
- Website jhfigure: Nên bổ sung thêm thông tin chi tiết về sản phẩm và đánh giá từ khách hàng để tăng độ tin cậy.
- Website mohinhfigure: Cần cải thiện giao diện trang web để trông chuyên nghiệp hơn và bổ sung chức năng giỏ hàng, thanh toán trực tuyến để thuận tiện cho khách hàng.

1.2. Mục tiêu và các chức năng của hệ thống:

1.2.1. Mục tiêu:

Mục tiêu của đề tài là “Xây dựng Website bán Figure” thỏa mãn các tiêu chí sau:

- Xây dựng một Website bán Figure với giao diện đơn giản, dễ sử dụng.
- Hỗ trợ người dùng mua hoặc tìm kiếm sản phẩm theo danh mục và giá tiền.
- Quản lý tài khoản khách hàng, đơn hàng và sản phẩm.

1.2.2. Các chức năng của hệ thống:

❖ Các chức năng dành cho khách hàng:

- Đăng ký, đăng nhập, đăng xuất, quên mật khẩu.
- Xem danh sách các sản phẩm.
- Xem thông tin chi tiết của sản phẩm.
- Lọc và tìm kiếm sản phẩm theo nhu cầu.
- Thêm sản phẩm vào giỏ hàng.
- Đánh giá sản phẩm.
- Quản lý giỏ hàng.
- Đặt hàng.
- Quản lý thông tin cá nhân.
- Xem thông tin đơn hàng của tài khoản.
- Có thể hủy đơn hàng nếu đơn hàng đang trong tình trạng “Đang xử lý”.

❖ Các chức năng của quản trị:

- Đăng ký, đăng nhập, đăng xuất, quên mật khẩu.
- Quản lý thông tin sản phẩm.
- Quản lý thông tin khách hàng.
- Quản lý thông tin đơn hàng.
- Quản lý đánh giá sản phẩm.
- Xem thống kê doanh thu.

1.3. Mô tả bài toán:

Đề tài “Xây dựng website bán Figure” được xây dựng nhằm đáp ứng nhu cầu mua sản phẩm, xem thông tin các sản phẩm trực tuyến và nhu cầu thu lợi nhuận từ các khách hàng mua sản phẩm cho người quản trị Website.

Khi khách hàng muốn mua sản phẩm, khách hàng phải vào xem chi tiết sản phẩm muốn mua và thêm vào giỏ hàng. Khi muốn mua sản phẩm, khách hàng phải đăng nhập vào hệ thống. Trong trường hợp chưa có tài khoản, khách hàng phải đăng ký tài khoản mới trên hệ thống và nhấn vào đường link được gửi tới trong gmail để xác nhận đăng ký. Khách hàng sẽ đăng nhập bằng các thông tin: email, mật khẩu. Nếu khách hàng muốn đặt hàng, khách hàng cần nhập các thông tin như địa chỉ, số điện thoại,... Sau khi điền đầy đủ thông tin xong, đơn hàng sẽ được cập nhật hiển thị trên thông tin cá nhân của khách hàng và trang quản trị.

Ngoài ra, nếu khách hàng muốn tìm kiếm sản phẩm thì có thể tìm kiếm sản phẩm theo các tiêu chí như danh mục, giá tiền.

Chi tiết các chức năng chính của hệ thống như sau:

- Các chức năng dành cho khách hàng:
 - Đăng nhập: Cho phép khách hàng đăng nhập vào hệ thống khi đã đăng ký hoặc có tài khoản (đã có nhấn xác nhận đăng ký từ link gửi đến gmail).

- Đăng ký: Cho phép khách hàng đăng ký tài khoản để trở thành thành viên và có thể sử dụng các chức năng của hệ thống.
- Đăng xuất: Cho phép khách hàng đăng xuất tài khoản khi đang có tài khoản đăng nhập vào hệ thống.
- Quên mật khẩu: Cho phép khách hàng lấy lại mật khẩu khi khách hàng nhập đúng email, mật khẩu sẽ được gửi về email.
- Tìm kiếm sản phẩm: Cho phép khách hàng có thể tìm kiếm sản phẩm muốn xem bằng từ khóa nhập vào hoặc chọn theo danh mục, giá tiền có sẵn trên trang.
- Xem chi tiết sản phẩm: Cho phép khách hàng có thể xem chi tiết về thông tin sản phẩm.
- Đánh giá sản phẩm: Cho phép khách hàng đánh giá và bình luận sản phẩm sau khi đăng nhập.
- Thêm sản phẩm vào giỏ hàng: Cho phép khách hàng đưa sản phẩm vào giỏ hàng với số lượng tùy ý, sau đó có thể xem sản phẩm khác và tiếp tục đưa sản phẩm khác vào giỏ hàng.
- Quản lý giỏ hàng: Cho phép khách hàng vào xem giỏ hàng, cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng.
- Đặt hàng: Khách hàng nhập thông tin đơn hàng và sau đó tiến hành thủ tục đặt hàng.
- Quản lý thông tin cá nhân: Cho phép khách hàng xem, cập nhật thông tin cá nhân, và đổi mật khẩu tài khoản.
- Xem thông tin đơn hàng: Khách hàng có thể tìm kiếm và xem thông tin chi tiết đơn hàng đã đặt.

- Các chức năng của người quản trị Website:
 - Quản lý sản phẩm: Cho phép người quản trị tìm kiếm, xem thông tin, thêm, sửa và xóa các sản phẩm.
 - Quản lý thông tin khách hàng: Cho phép người quản trị tìm kiếm, xem thông tin, sửa và xóa khách hàng.
 - Quản lý thông tin đơn hàng: Cho phép người quản trị tìm kiếm, xem thông tin, cập nhật trạng thái và xóa đơn hàng.
 - Quản lý đánh giá sản phẩm: Cho phép người quản trị xem thông tin đánh giá về một sản phẩm dựa vào tìm kiếm theo id sản phẩm, người quản trị có thể cho phép hiển thị hoặc xóa bài đánh giá sản phẩm.
 - Thống kê: Cho phép người quản trị có thể xem thông tin tổng doanh thu, tổng số đơn hàng, thông tin các đơn hàng.

Bằng việc triển khai các chức năng này, hệ thống sẽ cung cấp một nền tảng mua sắm trực tuyến đầy đủ tính năng và thuận tiện cho cả người dùng và quản trị viên.

1.4. Ưu và nhược điểm của hệ thống:

- Ưu điểm của hệ thống quản lý thông tin trên website bán tượng:

- Giảm chi phí và tối ưu hóa tài nguyên: Sử dụng hệ thống quản lý thông tin trên website giúp giảm chi phí vận hành, nhân công thực hiện các công việc quản lý thủ công. Đồng thời, tự động hóa quá trình quản lý hàng tồn kho và đơn hàng giúp tối ưu hóa sử dụng tài nguyên nhân lực và tài chính của doanh nghiệp.

- Tăng cường tiện ích và trải nghiệm người dùng: Hệ thống quản lý thông tin trên website giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm, lựa chọn và mua sắm sản phẩm một cách thuận tiện và nhanh chóng. Đồng thời, quản lý thông tin cá nhân và đơn hàng cũng được thực hiện một cách dễ dàng và linh hoạt.

- Nâng cao chất lượng dịch vụ: Hệ thống giúp quản trị viên dễ dàng quản lý sản phẩm, đơn hàng và khách hàng, từ đó cải thiện chất lượng dịch vụ và tăng sự hài lòng của khách hàng.

- Nhược điểm của hệ thống quản lý thông tin trên website bán Figure:

- Chi phí đầu tư ban đầu: Việc phát triển và triển khai hệ thống quản lý thông tin trên website đòi hỏi một khoản đầu tư ban đầu đáng kể cho việc phát triển, cấu hình và tùy chỉnh hệ thống.

- Độ phức tạp: Quá trình triển khai và vận hành hệ thống có thể đòi hỏi kiến thức chuyên sâu về công nghệ thông tin, đặc biệt là trong việc tích hợp và tương tác giữa các thành phần của hệ thống.

- Rủi ro về an ninh thông tin: Nâng cao cảnh giác và đảm bảo an ninh thông tin trên website là một thách thức, đặc biệt là trong việc bảo vệ thông tin cá nhân của khách hàng.

- Cần duy trì và cập nhật liên tục: Hệ thống cần được duy trì và cập nhật liên tục để đảm bảo tính ổn định, an toàn và hiệu suất hoạt động của website.

CHƯƠNG II: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

2.1. HTML & CSS:

HTML (HyperText Markup Language, hay “Ngôn ngữ Đánh dấu Siêu văn bản”) là một ngôn ngữ đánh dấu được thiết kế ra để tạo nên các trang web trên World Wide Web. Nó có thể được trợ giúp bởi các công nghệ như CSS và các ngôn ngữ kịch bản giống như JavaScript.

Các trình duyệt web nhận tài liệu HTML từ một web server hoặc một kho lưu trữ cục bộ và render tài liệu đó thành các trang web đa phương tiện. Các phần tử HTML là các khối xây dựng của các trang HTML. HTML cung cấp một phương tiện để tạo tài liệu có cấu trúc bằng cách biểu thị ngữ nghĩa cấu trúc cho văn bản như headings, paragraphs, lists, links, quotes và các mục khác. Các phần tử HTML được phân định bằng các tags, được viết bằng dấu ngoặc nhọn. Các trình duyệt không hiển thị các thẻ HTML, nhưng sử dụng chúng để diễn giải nội dung của trang.

CSS (Cascading Style Sheets) là một ngôn ngữ được sử dụng để tìm và định dạng lại các phần tử được tạo ra bởi các ngôn ngữ đánh dấu (HTML). Nói ngắn gọn hơn là ngôn ngữ tạo phong cách cho trang web. Có thể hiểu đơn giản rằng, nếu HTML đóng vai trò định dạng các phần tử trên website như việc tạo ra các đoạn văn bản, các tiêu đề, bảng... thì CSS sẽ giúp chúng ta có thể thêm style vào các phần tử HTML đó như đổi bố cục, màu sắc trang, đổi màu chữ, font chữ, thay đổi cấu trúc...

2.2. Ngôn ngữ JavaScript:

JavaScript là một ngôn ngữ lập trình kịch bản dựa vào đối tượng phát triển có sẵn hoặc tự định nghĩa. JavaScript được sử dụng rộng rãi trong các ứng dụng Website. JavaScript được hỗ trợ hầu như trên tất cả các trình duyệt như Firefox, Chrome, ... trên máy tính lẫn điện thoại.

Nhiệm vụ của JavaScript là xử lý những đối tượng HTML trên trình duyệt. Nó có thể can thiệp với các hành động như thêm, sửa, xóa các thuộc tính CSS

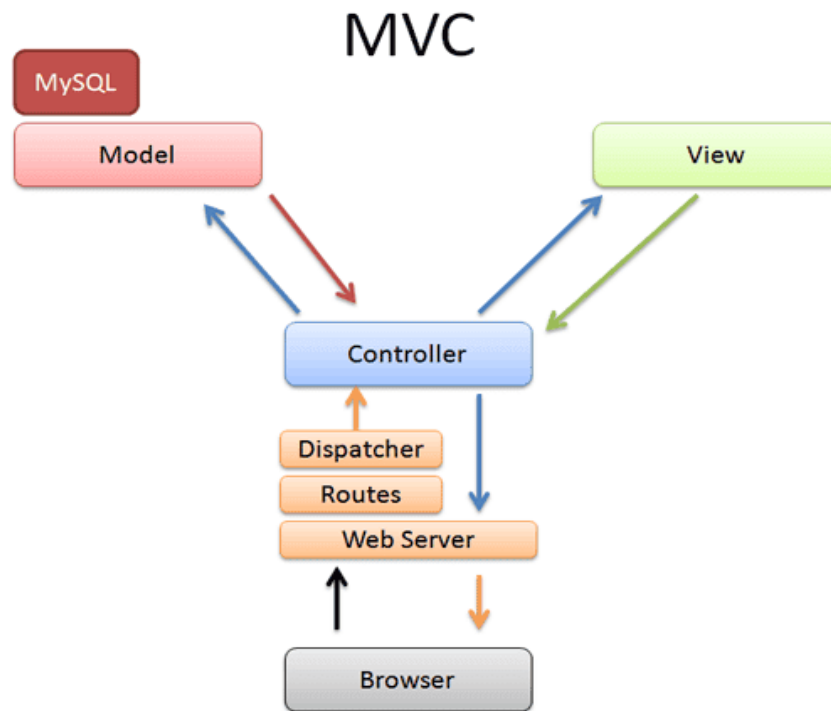
và các thẻ HTML một cách dễ dàng. Hay nói cách khác, Javascript là một ngôn ngữ lập trình trên trình duyệt ở phía client. Tuy nhiên, hiện nay với sự xuất hiện của NodeJS đã giúp cho JavaScript có thể làm việc ở backend.

2.3. Mô hình MVC:

MVC là viết tắt của Model – View – Controller. Là một mô hình thiết kế phần mềm thường được sử dụng để thiết kế phần mềm có giao diện người dùng. MVC tuy là một mô hình thiết kế phần mềm nhưng nó cũng được sử dụng rộng rãi trong web, sự khác biệt được tùy chỉnh liên quan đến sự có mặt của server – client.

Mô hình MVC bao gồm 3 thành phần chính là:

- Model: Là một dạng mẫu dữ liệu, có nhiệm vụ thao tác với cơ sở dữ liệu, nghĩa là nó sẽ chứa tất cả các hàm, các phương thức truy vấn trực tiếp với dữ liệu và Controller sẽ thông qua các hàm, phương thức đó để lấy dữ liệu rồi gửi qua View.
- View: Là các giao diện người dùng, có nhiệm vụ tiếp nhận dữ liệu từ Controller, là nơi chứa những giao diện như một nút bấm, khung nhập, menu, hình ảnh... nó đảm nhiệm nhiệm vụ hiển thị dữ liệu giúp người dùng tương tác với hệ thống.
- Controller: Là các hành vi, hành động, xử lý của hệ thống đóng vai trò trung gian giữa Model và View. Nó có nhiệm vụ tiếp nhận yêu cầu từ client sau đó xử lý request, load Model tương ứng và gửi data qua View tương ứng rồi trả kết quả về cho client.



Hình 2.1. Mô hình MVC

Hình trên cho ta thấy luồng xử lý trong mô hình MVC. Khi một yêu cầu từ máy khách (Client) gửi đến Server. Thì bị Controller trong MVC chặn lại để xem đó là URL request hay sự kiện. Sau đó, Controller xử lý input của user rồi giao tiếp với Model trong MVC. Model chuẩn bị data và gửi lại cho Controller. Cuối cùng, khi xử lý trong yêu cầu thì Controller gửi dữ liệu trở lại View và hiển thị cho người dùng trên trình duyệt. Ở đây, View không giao tiếp trực tiếp với Model. Sự tương tác giữa View và Model sẽ chỉ được xử lý bởi Controller.

Do được chia thành các thành phần độc lập nên mô hình MVC giúp phát triển ứng dụng cho code dễ đọc, dễ nâng cấp, bảo trì, thể hiện tính chuyên nghiệp trong việc tạo ứng dụng.

2.4. ASP.Net Core:

ASP.NET Core là một open-source mới và framework đa nền tảng (cross-platform) cho việc xây dựng những ứng dụng hiện tại dựa trên kết nối đám mây, giống như web apps, IoT và backend cho mobile. Ứng dụng ASP.NET Core có thể chạy trên .NET Core hoặc trên phiên bản đầy đủ của .NET Framework. Nó được thiết kế để cung cấp và tối ưu development framework cho những dụng cụ mà được triển khai trên đám mây (cloud) hoặc chạy on-premise.

ASP.NET Core bao gồm các thành phần theo hướng module nhằm tối thiểu tài nguyên và chi phí phát triển, như vậy bạn giữ lại được sự mềm dẻo trong việc xây dựng giải pháp của bạn. Bạn có thể phát triển và chạy những ứng dụng ASP.NET Core đa nền tảng trên Windows, Mac và Linux.

Đồng thời nó đã trở thành một mã nguồn mở. Đây là một thay đổi rất lớn và theo mình là quan trọng nhất của ASP.NET Core. Điều mà trước đây khó có một lập trình viên nào có thể nghĩ đến. Có lẽ đó cũng là một xu thế mà các ngôn ngữ lập trình hiện nay đang hướng tới.

ASP.NET Core được thiết kế để tích hợp một cách liên tục với nhiều client-side frameworks, bao gồm AngularJS, KnockoutJS và Bootstrap. ASP.NET Core còn được đánh giá cao khi mang trong mình nhiều lợi ích khác như:

- Là khung mẫu và gọn gàng hơn kiến trúc nhiều tầng.
- Là một khung công tác với mã nguồn mở.
- Dễ dàng tạo ứng dụng ASP.NET đa nền tảng trên Windows, Mac và Linux.
- Cấu hình là môi trường sẵn sàng cho đám mây.
- Khả năng lưu trữ trên: IIS, HTTP.sys, Kestrel, Nginx, Apache và Docker.

2.5. Bootstrap:

Bootstrap 5 là framework với mã nguồn mở cho phép mọi người sử dụng miễn phí trên ba ngôn ngữ phổ biến đó là HTML, CSS, Javascript. Nhờ có Bootstrap mà người dùng có thể thiết kế website sở hữu độ responsive trên các thiết bị.

Một trong những đặc điểm thay đổi nổi bật của Bootstrap là utility API được cải thiện. Sự thay đổi này được thể hiện qua hệ thống grid được nâng cấp, tầng xxl được tăng thêm. Ngoài ra, tùy chọn Layout được thay thế bằng grid mới và Bootstrap sẽ bổ sung class mới cho khoảng cách theo hướng dọc. Không chỉ vậy, giá trị position và relative không còn mặc định, người dùng có thể tùy chỉnh.

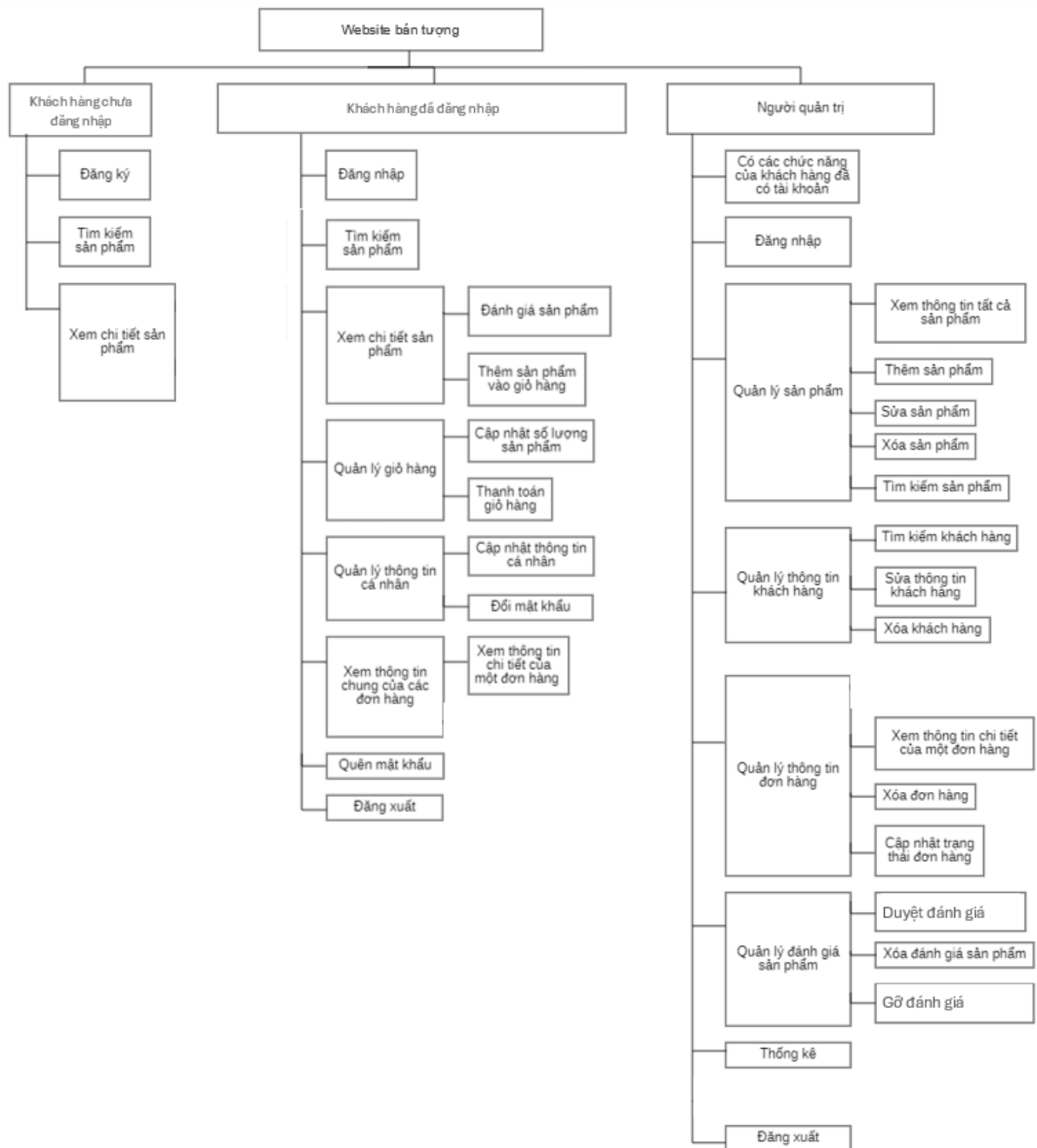
Sự thay đổi ấn tượng tiếp theo của Bootstrap đó là tùy biến CSS được cải thiện. Component.table với những biến cục bộ để lập trình viên thiết kế website dễ dàng hơn. Thêm một điểm cộng dành cho Bootstrap là bảng màu được mở rộng với các màu mới, độ tương phản màu cũng được cải thiện. Bootstrap đã trở nên dễ dàng để mọi người tiếp cận và sử dụng.

Bootstrap được thiết kế theo dạng module tích hợp dễ dàng với các mã nguồn mở như Joomla, WordPress, Magento,.. Bootstrap mang lại nhiều tính năng hấp dẫn như:

- Cho phép bạn tùy chỉnh framework của website trước khi tải xuống.
- Được tích hợp Glyphicons giảm thiểu việc sử dụng các hình ảnh biểu tượng và tăng tốc độ tải trang.
- Bootstrap cho phép truy cập vào thư viện dùng để tạo giao diện website như: font, typography, table, grid,...
- Bootstrap được tích hợp với JQuery.

CHƯƠNG III: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG

3.1. Xây dựng các chức năng hệ thống:



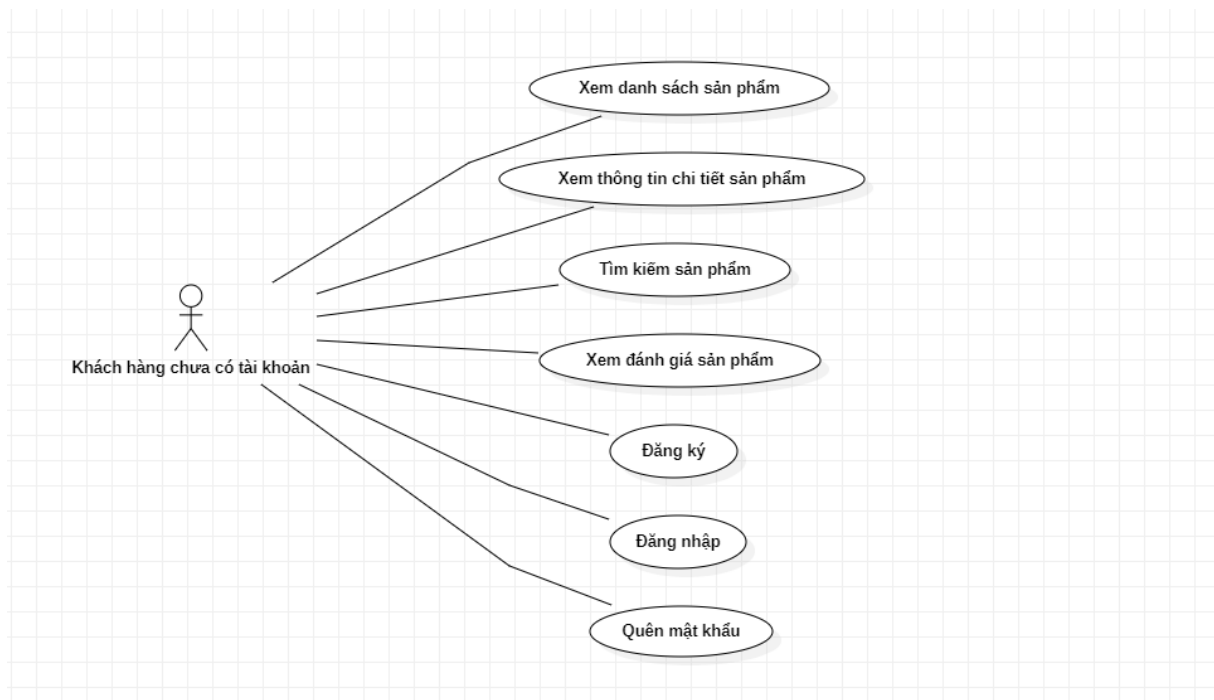
Hình 3.1. Mô hình các chức năng hệ thống

3.2. Xác định UseCase:

3.2.1. UseCase khách hàng chưa có tài khoản:

Là khách hàng đã có hoặc chưa có tài khoản và chưa đăng nhập trên hệ thống:

- Đăng ký/ đăng nhập
- Quên mật khẩu
- Xem danh sách sản phẩm
- Xem thông tin chi tiết sản phẩm
- Tìm kiếm sản phẩm
- Xem đánh giá sản phẩm



Hình 3.2. UseCase khách hàng chưa có tài khoản

3.2.2. UseCase khách hàng đã có tài khoản:

Là khách hàng đã có tài khoản và đã đăng nhập trên hệ thống:

- Đăng nhập/ đăng xuất
- Quên mật khẩu
- Đổi mật khẩu
- Xem danh sách sản phẩm
- Tìm kiếm sản phẩm
- Xem thông tin chi tiết sản phẩm
- Đánh giá sản phẩm
- Xem giỏ hàng
- Thêm sản phẩm vào giỏ hàng và đặt hàng
- Xem danh sách đơn hàng của bản thân
- Cập nhật thông tin cá nhân

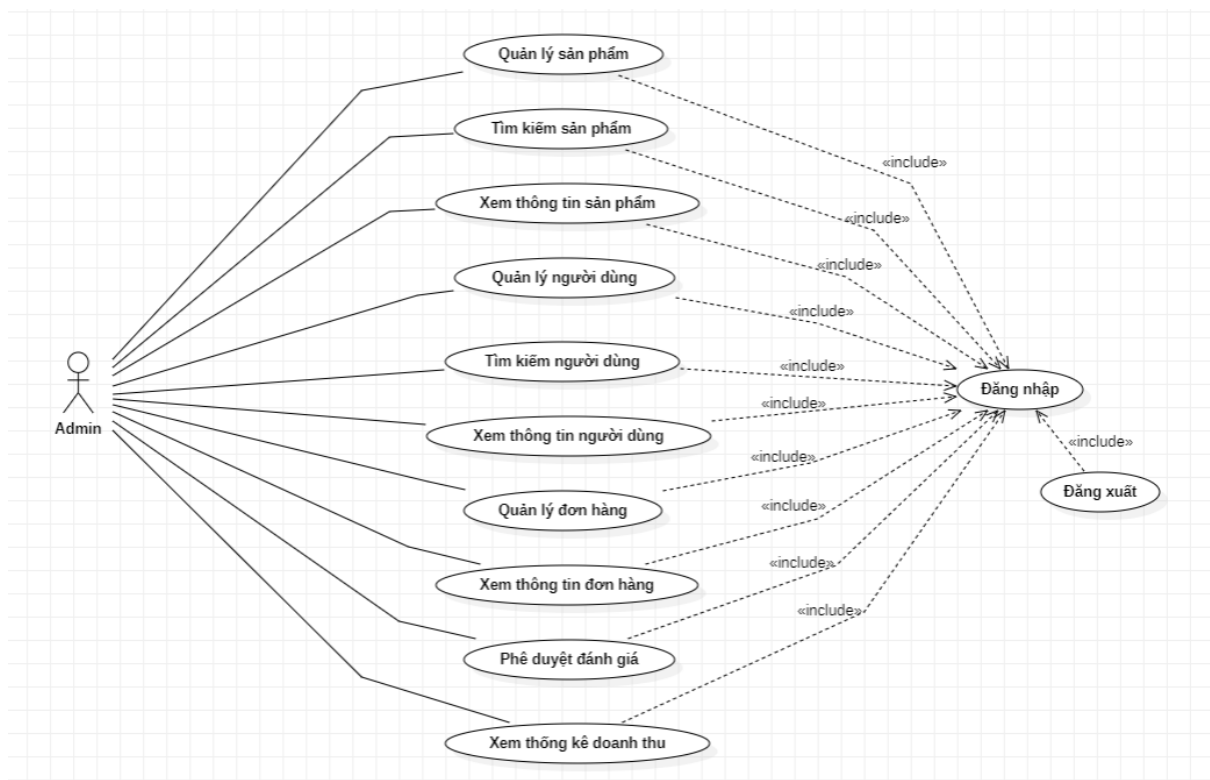


Hình 3.3. UseCase khách hàng đã có tài khoản

3.2.3. UseCase Admin:

Là người có toàn quyền trên hệ thống:

- Đăng ký/ đăng nhập/ đăng xuất
- Quên mật khẩu
- Đổi mật khẩu
- Quản lý danh sách sản phẩm
- Tìm kiếm sản phẩm
- Xem thông tin chi tiết sản phẩm
- Quản lý người dùng
- Tìm kiếm người dùng
- Xem thông tin người dùng
- Quản lý đơn hàng
- Xem thông tin đơn hàng
- Quản lý đánh giá
- Xem thống kê doanh thu



Hình 3.4. UseCase Admin

3.3. Mô tả chức năng hệ thống:

3.3.1. Chức năng đăng ký:

Tên use case: Đăng ký	ID: UC01
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản và khách hàng chưa có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng truy cập vào Website	
Mô tả tóm tắt: Cho phép Quản trị và Khách hàng đăng ký tài khoản	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng chọn “Đăng ký”. 2. Hệ thống hiển thị giao diện đăng ký. 3. Khách hàng chọn “Đăng ký”. 4. Hệ thống hiển thị giao diện đăng ký. 5. Khách hàng nhập đầy đủ thông tin, click nút đăng ký. 6. Hệ thống thông báo link xác nhận được gửi đến email và chuyển sang giao diện đăng nhập. 7. Khách hàng nhấn vào link xác nhận, hệ thống hiển thị giao diện xác nhận link và thông báo xác nhận tài khoản thành công. 8. Kết thúc sự kiện.	
Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện: 1. Người dùng nhập sai thông tin đăng ký. 2. Hệ thống báo lỗi và quay lại bước 5 của luồng xử lý bình thường. 3. Kết thúc sự kiện	

3.3.2. Chức năng đăng nhập:

Tên use case: Đăng nhập	ID: UC02
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị và Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị và Khách hàng đã có tài khoản	
Mô tả tóm tắt: Cho phép Quản trị và Khách hàng đăng nhập vào hệ thống	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Người dùng chọn “Đăng nhập”. 2. Hệ thống hiển thị giao diện đăng nhập. 3. Người dùng nhập email và mật khẩu, click nút đăng nhập. 4. Hệ thống kiểm tra email và mật khẩu. 5. Hệ thống thông báo đăng nhập thành công và tiếp tục truy cập website. 6. Kết thúc sự kiện.	
Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện 1: 1. Kết thúc bước 2. 2. Người dùng nhập email và mật khẩu, click nút đăng nhập. 3. Hệ thống kiểm tra thông tin nhập vào. 4. Hệ thống thông báo đăng nhập thành công và tiếp tục truy cập website. 5. Kết thúc sự kiện. Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện 2: 1. Người dùng nhập sai hoặc thiếu thông tin đăng nhập. 2. Hệ thống báo lỗi và quay lại bước 2 của luồng xử lý bình thường.	

3.3.3. Chức năng đăng xuất:

Tên usecase: Đăng xuất	ID: UC03
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị và Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị và Khách hàng đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép Quản trị và Khách hàng đăng xuất tài khoản ra khỏi hệ thống	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng chọn vào hình đại diện. 2. Hệ thống hiển thị ô lựa chọn đăng xuất. 3. Khách hàng chọn đăng xuất. 4. Kết thúc sự kiện.	

3.3.4. Chức năng quên mật khẩu:

Tên use case: Quên mật khẩu	ID: UC04
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị và Khách hàng đã có tài khoản và khách hàng chưa có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị và Khách hàng truy cập vào Website	
Mô tả tóm tắt: Cho phép Quản trị và Khách hàng tạo lại mật khẩu khi quên	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng chọn “Đăng nhập”. 2. Hệ thống hiển thị giao diện đăng nhập. 3. Khách hàng chọn “Quên mật khẩu”. 4. Hệ thống hiển thị giao diện quên mật khẩu. 5. Người dùng nhập email mà quên mật khẩu và ấn nút gửi đến email. 6. Hệ thống gửi đến email mà khách hàng dùng để tạo lại mật khẩu. 7. Khách hàng ấn vào link tạo lại mật khẩu. 8. Hiển thị giao diện để tạo lại mật khẩu.	

9. Khách hàng nhập thông tin để tạo lại và ấn nút xác nhận.
10. Hệ thống thông báo tạo lại thành công và quay về giao diện đăng nhập.
11. Kết thúc sự kiện.

Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện:

1. Khách hàng nhập mật khẩu yếu.
2. Hệ thống báo lỗi và quay lại bước 9.
3. Kết thúc sự kiện.

3.3.5. Chức năng đổi mật khẩu:

Tên use case: Đổi mật khẩu	ID: UC05
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị và Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị và Khách hàng đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép Quản trị và Khách hàng đổi mật khẩu	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Người dùng ấn vào hình đại diện. 2. Hình đại diện hiện ra ô lựa chọn “Thông tin cá nhân”. 3. Người dùng chọn “Thông tin cá nhân”. 4. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin cá nhân. 5. Người dùng chọn “Đổi mật khẩu”. 6. Người dùng nhập mật khẩu cũ, mật khẩu mới và bấm xác nhận. 7. Hệ thống thông báo đổi mật khẩu thành công. 8. Kết thúc sự kiện.	
Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện: 1. Người dùng nhập mật khẩu không đủ mạnh. 2. Hệ thống thông báo lỗi và quay lại về bước 6. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.6. Chức năng xem danh sách sản phẩm:

Tên use case: Xem danh sách sản phẩm	ID: UC06
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị, Khách hàng đã có tài khoản và khách hàng chưa có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị và Khách hàng truy cập vào Website	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng xem danh sách sản phẩm	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào “Sản phẩm”. 2. Hệ thống hiển thị giao diện danh sách sản phẩm. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.7. Chức năng xem thông tin chi tiết sản phẩm:

Tên use case: Xem chi tiết sản phẩm	ID: UC07
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản và khách hàng chưa có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng truy cập vào Website	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng xem chi tiết của một sản phẩm	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào ảnh của sản phẩm. 2. Hệ thống hiển thị giao diện chi tiết sản phẩm. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.8. Chức năng xem đánh giá sản phẩm:

Tên use case: Xem đánh giá sản phẩm	ID: UC08
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có và chưa có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng chưa đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng xem các đánh giá về sản phẩm	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào xem chi tiết sản phẩm. 2. Hệ thống hiển thị giao diện chi tiết sản phẩm và các đánh giá sản phẩm. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.9. Chức năng đánh giá sản phẩm:

Tên use case: Đánh giá sản phẩm	ID: UC09
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng đánh giá sản phẩm	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào xem chi tiết sản phẩm. 2. Hệ thống hiển thị giao diện chi tiết sản phẩm. 3. Khách hàng gõ văn bản vào phần “Bình luận”. 4. Khách hàng nhấn gửi. 5. Hệ thống sẽ lưu lại và đợi người Quản trị duyệt. 6. Sau khi được duyệt, bài đánh giá sẽ được hiển thị; Còn nếu chưa duyệt, bài đánh giá sẽ nằm trong hàng chờ duyệt. 7. Kết thúc sự kiện.	

3.3.10. Chức năng thêm sản phẩm và giỏ hàng:

Tên use case: Thêm sản phẩm vào giỏ hàng	ID: UC10
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng truy cập vào Website	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng thêm sản phẩm vào giỏ hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào xem chi tiết sản phẩm. 2. Hệ thống hiển thị giao diện chi tiết sản phẩm. 3. Khách hàng chọn số lượng và thêm vào giỏ hàng. 4. Hệ thống đưa sản phẩm khách hàng vừa thêm vào giỏ hàng của khách hàng. 5. Kết thúc sự kiện.	

3.3.11. Chức năng xem giỏ hàng:

Tên use case: Xem giỏ hàng	ID: UC11
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản và khách hàng chưa có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng truy cập vào Website	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng vào xem giỏ hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào giỏ hàng. 2. Hệ thống hiện ra giao diện giỏ hàng. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.12. Chức năng đặt hàng:

Tên use case: Đặt hàng	ID: UC12
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng tiến hành các thủ tục đặt hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào giỏ hàng. 2. Hệ thống hiện ra giao diện giỏ hàng. 3. Khách hàng chọn “Đặt hàng”. 4. Hệ thống hiện ra giao diện nhập thông tin đơn hàng. 5. Khách hàng nhập địa chỉ và số điện thoại cho đơn hàng. 6. Khách hàng chọn xác nhận đặt hàng. 7. Hệ thống chuyển qua giao diện danh sách đơn hàng. 8. Kết thúc sự kiện.	
Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện: 1. Khách hàng nhập thiếu thông tin. 2. Hệ thống báo lỗi lùi lại bước 5. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.13. Chức năng cập nhật thông tin cá nhân:

Tên use case: Cập nhật thông tin cá nhân	ID: UC13
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép người dùng chỉnh sửa thông tin cá nhân	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Người dùng ấn vào tên bản thân. 2. Giao diện hiện ra ô lựa chọn “Thông tin cá nhân”. 3. Người dùng chọn “Thông tin cá nhân”. 4. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin cá nhân. 5. Người dùng chọn “Cập nhật thông tin cá nhân”. 6. Hệ thống hiện ra giao diện Cập nhật thông tin cá nhân. 7. Người dùng cập nhật thông tin cá nhân mong muốn và chọn cập nhật. 8. Hệ thống cập nhật lại dữ liệu và đưa về giao diện thông tin cá nhân. 9. Kết thúc sự kiện.	
Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện: 1. Người dùng chọn không đúng loại hình ảnh. 2. Hệ thống báo lỗi và quay lại về bước 7. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.14. Chức năng xem danh sách đơn hàng:

Tên use case: Xem danh sách đơn hàng	ID: UC14
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng xem thông tin của các đơn hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Người dùng ấn vào hình đại diện. 2. Hình đại diện hiện ra ô lựa chọn “Đơn hàng”. 3. Người dùng chọn “Đơn hàng”. 4. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các đơn hàng đã đặt của tài khoản. 5. Kết thúc sự kiện.	

3.3.15. Chức năng quản lý người dùng:

Tên use case: Quản lý thông tin người dùng	ID: UC15
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị xem thông tin của các khách hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị nhấn vào “Người Dùng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin của các người dùng trong hệ thống. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.16. Chức năng tìm kiếm người dùng:

Tên use case: Tìm kiếm người dùng	ID: UC16
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị tìm kiếm người dùng bằng từ khóa	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị nhấn vào “Người Dùng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin của các người dùng trong hệ thống. 3. Quản trị nhập từ khóa vào ô tìm kiếm dựa dựa theo các thông tin ở bảng. 4. Hệ thống hiện ra thông tin của các người dùng dựa vào từ khóa đã nhập. 5. Kết thúc sự kiện.	

3.3.17. Chức năng sửa thông tin người dùng:

Tên use case: Sửa thông tin người dùng	ID: UC17
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị chỉnh sửa thông tin tài khoản của người dùng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị nhấn vào “Người Dùng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin của các người dùng trong hệ thống. 3. Quản trị ấn vào hình biểu tượng hình bút chì của người dùng muốn thay đổi. 4. Hệ thống hiện ra giao diện sửa thông tin khách hàng. 5. Quản trị thay đổi thông tin muốn thay đổi và ấn cập nhật. 6. Hệ thống cập nhật lại dữ liệu và chuyển sang giao diện người dùng. 7. Kết thúc sự kiện.	

Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện:

1. Quản trị nhập sai mẫu email.
2. Hệ thống thông báo lỗi và quay lại về bước 5.
3. Kết thúc sự kiện.

3.3.18. Chức năng xóa người dùng:

Tên use case: Xóa người dùng	ID: UC18
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị xóa tài khoản người dùng ra khỏi hệ thống.	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị nhấn vào “Người Dùng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin của các người dùng trong hệ thống. 3. Quản trị ấn vào biểu tượng thùng rác của người dùng muốn xóa. 4. Hệ thống hiển thị cảnh báo hỏi quản trị muốn xóa hay không. 5. Khách hàng chọn nút “Đồng ý” để xóa. 6. Hệ thống cập nhật lại dữ liệu và chuyển về giao diện quản lý người dùng. 7. Kết thúc sự kiện.	

3.3.19. Chức năng xem danh sách sản phẩm:

Tên use case: Xem danh sách sản phẩm	ID: UC19
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị xem thông tin của các sản phẩm	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Sản phẩm”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin của tất cả sản phẩm. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.20. Chức năng thêm sản phẩm:

Tên use case: Thêm sản phẩm	ID: UC20
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị thêm sản phẩm vào hệ thống	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Sản phẩm”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin tất cả sản phẩm. 3. Quản trị chọn “Thêm mới”. 4. Hệ thống hiện ra giao diện thêm mới sản phẩm. 5. Quản trị nhập các thông tin yêu cầu để thêm sản phẩm và chọn xác nhận. 6. Kết thúc sự kiện.	
Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện: 1. Quản trị nhập sai thông tin yêu cầu để thêm sản phẩm. 2. Hệ thống báo lỗi và quay lại về bước 5. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.21. Chức năng sửa thông tin sản phẩm:

Tên use case: Sửa sản phẩm	ID: UC21
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị sửa sản phẩm	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Sản phẩm”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin của tất cả sản phẩm. 3. Quản trị chọn “Chỉnh sửa”. 4. Hệ thống hiện ra giao diện sửa thông tin sản phẩm. 5. Quản trị sửa thông tin sản phẩm theo mong muốn và chọn xác nhận. 6. Hệ thống cập nhật lại dữ liệu và chuyển về giao diện quản lý sản phẩm. 7. Kết thúc sự kiện.	
Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện: 1. Quản trị nhập sai thông tin yêu cầu. 2. Hệ thống báo lỗi và quay lại về bước 5. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.22. Chức năng xóa sản phẩm:

Tên use case: Xóa sản phẩm	ID: UC22
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị xóa sản phẩm	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Sản phẩm”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin của tất cả sản phẩm.	

3. Quản trị chọn nút “Xóa” của sản phẩm muốn xóa.
4. Hệ thống hiển thị cảnh báo hỏi quản trị muốn xóa hay không.
5. Quản trị chọn nút “Đồng ý” để xóa.
6. Kết thúc sự kiện.

3.3.23. Chức năng quản lý thông tin đơn hàng:

Tên use case: Quản lý thông tin đơn hàng	ID: UC23
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị vào trang quản lý và xem thông tin các đơn hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Đơn hàng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các đơn hàng. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.24. Chức năng xem thông tin chi tiết của đơn hàng:

Tên use case: Xem thông tin chi tiết của một đơn hàng	ID: UC24
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị xem thông tin chi tiết của một đơn hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Đơn hàng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các đơn hàng. 3. Quản trị chọn nút “Xem chi tiết” của đơn hàng muốn xem. 4. Hệ thống hiện ra thông tin chi tiết đơn hàng vừa chọn. 5. Kết thúc sự kiện.	

3.3.25. Chức năng cập nhật trạng thái đơn hàng:

Tên use case: Cập nhật trạng thái đơn hàng	ID: UC25
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị cập nhật trạng thái của một đơn hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Đơn hàng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các đơn hàng. 3. Quản trị chọn trạng thái đơn hàng muốn cập nhật và chọn cập nhật. 4. Kết thúc sự kiện.	
Luồng xử lý rẽ nhánh của sự kiện: 1. Khi trạng thái của đơn hàng là đã giao (do khách hàng xác nhận). 2. Hệ thống báo lỗi đơn hàng đã được giao. 3. Kết thúc sự kiện.	

3.3.26. Chức năng hủy đơn hàng:

Tên use case: Hủy đơn hàng	ID: UC26
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng hủy đơn hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào “Đơn hàng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các đơn hàng. 3. Khách hàng chọn nút “Hủy” của đơn hàng muốn hủy. 4. Kết thúc sự kiện.	

3.3.27. Chức năng mua lại đơn hàng:

Tên use case: Mua lại đơn hàng	ID: UC27
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng mua lại đơn hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào “Đơn hàng”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các đơn hàng. 3. Khách hàng chọn nút “Mua lại” của đơn hàng muốn mua lại (chỉ được phép nhấn mua lại với các đơn hàng đã hủy). 4. Kết thúc sự kiện.	

3.3.28. Chức năng đánh giá sản phẩm:

Tên use case: Đánh giá sản phẩm	ID: UC28
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Khách hàng đã có tài khoản	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Khách hàng đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép khách hàng đánh giá các sản phẩm	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Khách hàng ấn vào ảnh sản phẩm để xem thông tin chi tiết sản phẩm. 2. Khách hàng gõ bình luận và chọn nút “Gửi bình luận”. 3. Hệ thống cập nhật lại thông tin. 4. Kết thúc sự kiện.	

3.3.29. Chức năng duyệt bài đánh giá:

Tên use case: Duyệt bài đánh giá	ID: UC29
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị duyệt các đánh giá của khách hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Quản lý bình luận”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các bình luận. 3. Quản trị chọn nút “Duyệt” của đánh giá được phép hiển thị. 4. Kết thúc sự kiện.	

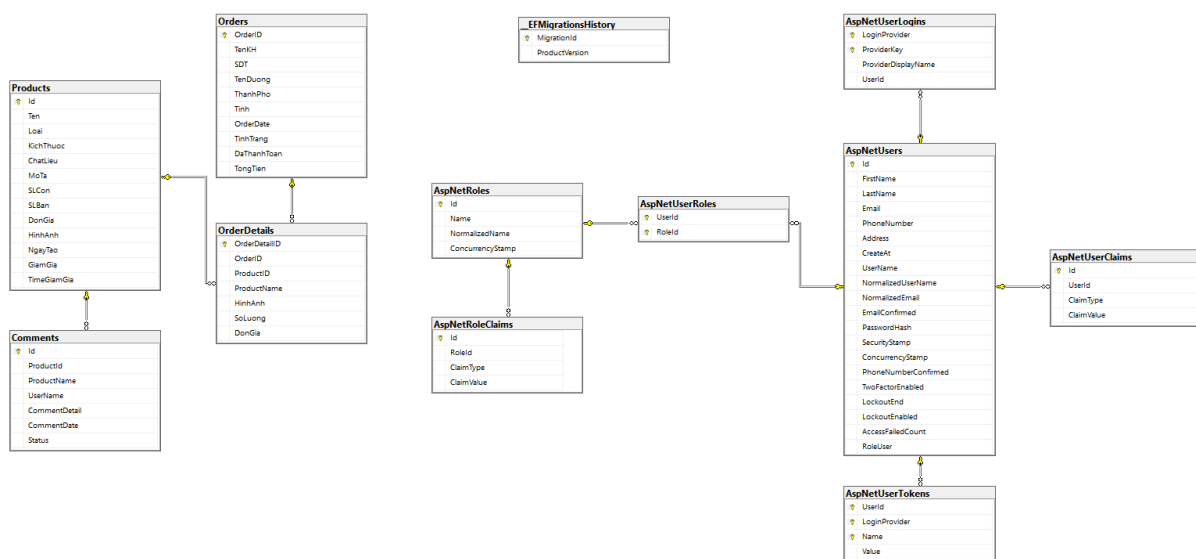
3.3.30. Chức năng gỡ bài đánh giá:

Tên use case: Gỡ bài đánh giá	ID: UC30
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị gỡ các đánh giá của khách hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: 1. Quản trị ấn vào “Quản lý bình luận”. 2. Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các bình luận. 3. Quản trị chọn nút “Gỡ” của đánh giá muốn dừng hiển thị. 4. Kết thúc sự kiện.	

3.3.31. Chức năng xóa bài đánh giá:

Tên use case: Xóa bài đánh giá	ID: UC31
	Mức độ cần thiết: Bắt buộc
Actor: Quản trị	Phân loại: Trung bình
Điều kiện: Quản trị đã đăng nhập vào hệ thống	
Mô tả tóm tắt: Cho phép quản trị xóa các đánh giá của khách hàng	
Luồng xử lý bình thường của sự kiện: - Quản trị ấn vào “Quản lý bình luận”. - Hệ thống hiện ra giao diện thông tin các bình luận. - Quản trị chọn nút “Xóa” của đánh giá muốn xóa. - Kết thúc sự kiện.	

3.4. Mô hình dữ liệu:



Hình 3.5. Mô hình dữ liệu

Mô tả các bảng dữ liệu:

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa chính	Khóa ngoại	Not Null	Ghi chú
ID	INT	X		X	Id sản phẩm
Ten	STRING			X	Tên sản phẩm
Loai	STRING			X	Loại sản phẩm
KinhThuoc	STRING			X	Kích thước sản phẩm
ChatLieu	STRING			X	Chất liệu sản phẩm
MoTa	STRING			X	Mô tả sản phẩm
SLCon	INT			X	Số lượng còn lại của sản phẩm
SLBan	INT			X	Số lượng đã bán của sản phẩm
DonGia	DECIMAL			X	Đơn giá của sản phẩm
HinhAnh	STRING			X	Hình ảnh của sản phẩm
NgayTao	DATETIME			X	Ngày tạo sản phẩm
GiamGia	INT			X	% Giảm giá cho sản phẩm
TimeGiamGia	DATETIME				Thời hạn giảm giá của sản phẩm

Bảng 3.1. Bảng Products

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa chính	Khóa ngoại	Not Null	Ghi chú
ID	INT	X		X	Id người dùng
FirstName	STRING			X	Họ người dùng
LastName	STRING			X	Tên người dùng
Email	STRING			X	Email người dùng
PhoneNumber	STRING			X	Số điện thoại người dùng
Address	STRING			X	Địa chỉ người dùng

CreateAt	DATETIME			X	Ngày đăng ký tài khoản
EmailConfirmed	BOOL			X	Tài khoản đã được xác thực hay chưa
RoleUser	STRING			X	Chức vụ người dùng

Bảng 3.2. Bảng Users

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa chính	Khóa ngoại	Not Null	Ghi chú
CartItemID	INT	X		X	Id giỏ hàng
Product	OBJECTID		X	X	Thông tin chi tiết sản phẩm
Quantity	INT			X	Số lượng sản phẩm

Bảng 3.3. Bảng Carts

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa chính	Khóa ngoại	Not Null	Ghi chú
OrderID	INT	X		X	Id đơn hàng
TenKH	STRING			X	Tên khách hàng
SDT	STRING			X	Số điện thoại khách hàng
TenDuong	STRING			X	Tên đường
ThanhPho	STRING			X	Tên thành phố
Tinh	STRING			X	Tên tỉnh
OrderDate	DATETIME			X	Ngày đặt hàng
TinhTrang	BOOL			X	Tình trạng đơn hàng
TongTien	DECIMAL			X	Tổng tiền của đơn hàng
OrderDetails	OBJECTID		X	X	Thông tin chi tiết đơn hàng

Bảng 3.4. Bảng Orders

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa chính	Khóa ngoại	Not Null	Ghi chú
OrderDetailsID	INT	X		X	Id chi tiết đơn hàng
OrderID	INT			X	Id đơn hàng
ProductID	INT			X	Id sản phẩm
ProductName	STRING			X	Tên sản phẩm
HinhAnh	STRING			X	Hình ảnh của sản phẩm
SoLuong	INT			X	Số lượng sản phẩm
DonGia	DECIMAL			X	Đơn giá của sản phẩm
Order	OBJECTID		X	X	Thông tin đơn hàng
Product	OBJECTID		X	X	Thông tin sản phẩm

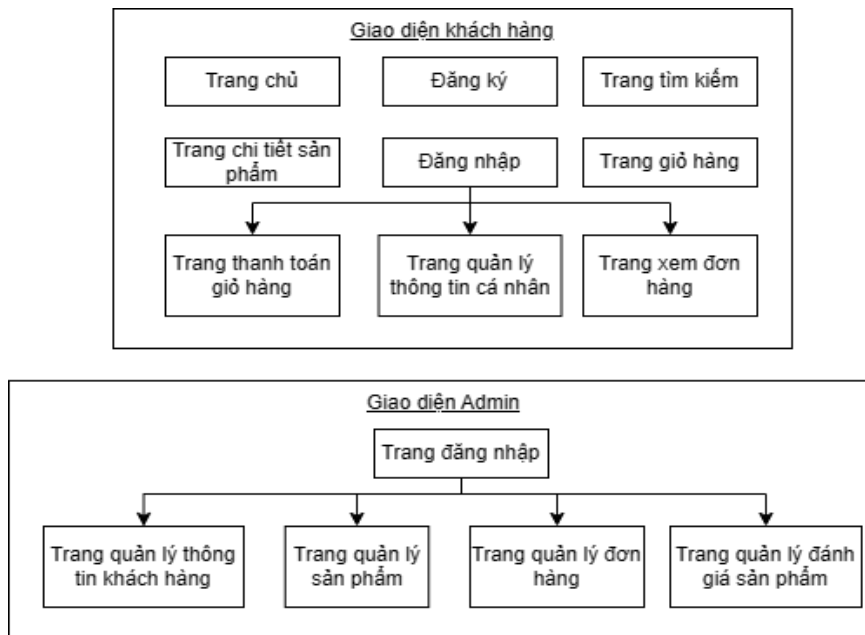
Bảng 3.5. Bảng OrderDetails

Tên trường	Kiểu dữ liệu	Khóa chính	Khóa ngoại	Not Null	Ghi chú
Id	INT	X		X	Id bài đánh giá
ProductId	INT			X	Id sản phẩm
ProductName	STRING			X	Tên sản phẩm
UserName	STRING			X	Người gửi đánh giá
CommentDetail	STRING			X	Nội dung bài đánh giá
CommentDate	DATETIME			X	Ngày đăng bài đánh giá
Status	BOOL			X	Tình trạng bài đánh giá
Product	OBJECTID		X	X	Thông tin sản phẩm

Bảng 3.6. Bảng Comments

CHƯƠNG IV: THIẾT KẾ WEBSITE BÁN FIGURE

4.1. Thiết kế giao diện:



Hình 4.1. Khung giao diện website

Trang chủ là trang bắt đầu khi người dùng truy cập vào Website trên trình duyệt web. Trang chủ có phần Header chứa logo, thanh tìm kiếm, nút đăng nhập và giỏ hàng.

Register

First name

Last name

Email

Phone number

Address

Password

Confirm password

☐ Hiện mật khẩu

Login

Email

Mật Khẩu

☐ Remember me ?

[Quên mật khẩu](#)

Hình 4.2. Khung giao diện đăng ký và đăng nhập

Logo

Các chức năng của người dùng

Giỏ hàng

Đăng ký/ đăng nhập

Lọc sản phẩm

Loại

Khoảng giá

Danh sách sản phẩm

Footer

Hình 4.3. Khung giao diện xem danh sách sản phẩm

Logo	Các chức năng của người dùng	Giỏ hàng	Đăng ký/ đăng nhập
------	------------------------------	----------	--------------------

Hình ảnh sản phẩm	Tên sản phẩm Giá tiền
	Mô tả ngắn Số lượng hàng còn
	Add cart
	Mô tả chi tiết sản phẩm
	Nhập bình luận ...
	Danh sách bình luận

Sản phẩm liên quan

Hình 4.4. Khung giao diện xem thông tin chi tiết sản phẩm

Giao diện của khách hàng cho phép khách hàng xem tin chi tiết của sản phẩm, tìm kiếm sản phẩm, xem giỏ hàng, đặt hàng, xem thông tin các đơn hàng, cập nhật thông tin cá nhân. Những giao diện như đặt hàng, xem thông tin các đơn hàng, quản lý thông tin cá nhân được áp dụng cho khách hàng đã có tài khoản. Nếu khách hàng đã đăng ký tài khoản thì khách hàng có thể đăng nhập và đánh giá sản phẩm. Đối với giỏ hàng, khách hàng có thể chỉnh sửa số lượng sản phẩm, khi đặt hàng thì khách hàng sẽ phải nhập các thông tin như là địa chỉ nhận hàng, số điện thoại liên lạc.

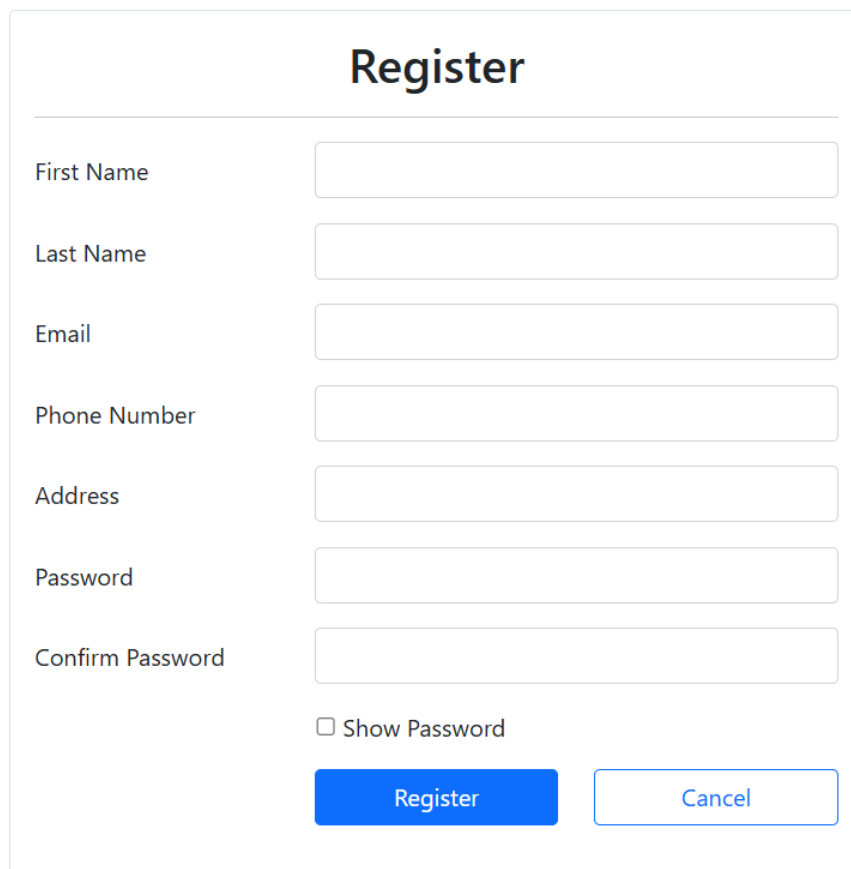
4.2. Thiết kế theo chức năng:

4.2.1. Chức năng đăng ký:

Mục đích: Tạo tài khoản trên hệ thống

Đối tượng: Người dùng.

Giao diện:

A registration form titled "Register" with a light gray border. It contains several input fields: "First Name", "Last Name", "Email", "Phone Number", "Address", "Password", and "Confirm Password". Below the "Confirm Password" field is a checkbox labeled "Show Password". At the bottom right are two buttons: a blue "Register" button and a white "Cancel" button with a blue border.

Register

First Name

Last Name

Email

Phone Number

Address

Password

Confirm Password

☐ Show Password

Register

Hình 4.5. Giao diện đăng ký

Các thành phần giao diện:

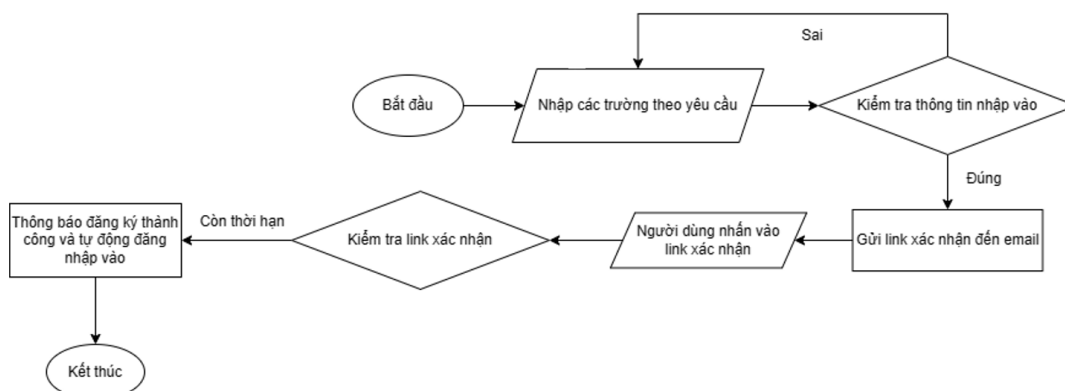
STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	First Name	Họ	
2	Last Name	Tên	
3	Email	Email	

4	Phone Number	Số điện thoại	
5	Address	Địa chỉ	
6	Password	Mật khẩu	
7	Confirm Password	Xác nhận mật khẩu	
8	Show Password	Hiển thị/ ẩn mật khẩu	
9	Register	Xác nhận đăng ký	
10	Cancel	Hủy đăng ký	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS	X			

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.6. Sơ đồ xử lý giao diện đăng ký

Bắt đầu, người dùng nhập thông tin đăng ký vào các trường rồi bấm nút “Đăng ký”. Hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu nhập vào, nếu hợp lệ, hệ thống sẽ gửi link xác nhận vào email mà người dùng đăng ký. Người dùng nhấn vào

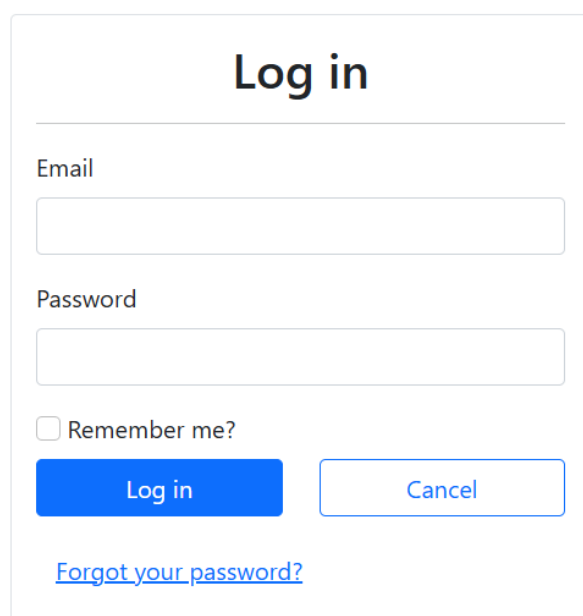
link xác nhận, hệ thống sẽ kiểm tra và tự động đăng nhập tài khoản người dùng. Kết thúc sự kiện.

4.2.2. Chức năng đăng nhập:

Mục đích: Đăng nhập vào hệ thống.

Đối tượng: Người dùng đã có tài khoản.

Giao diện:



The image shows a login interface with the title "Log in". Below the title are two input fields: "Email" and "Password". Below the "Password" field is a checkbox labeled "Remember me?". At the bottom of the form are two buttons: a blue "Log in" button and a white "Cancel" button. Below the buttons is a link that says "Forgot your password?".

Hình 4.7. Giao diện đăng nhập

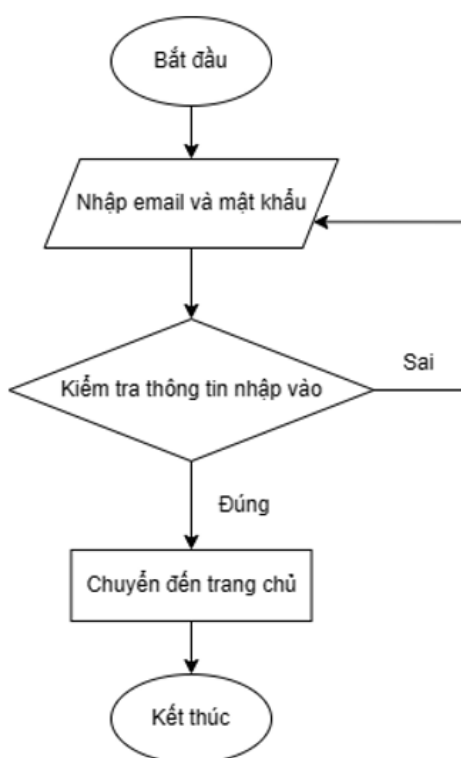
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Email	Nhập email	
2	Password	Nhập mật khẩu	
3	Remember me?	Ghi nhớ tài khoản đăng nhập	
4	Login	Đăng nhập	
5	Cancel	Hủy đăng nhập	
6	Link	Chuyển qua giao diện quên mật khẩu	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.8. Sơ đồ xử lý giao diện đăng nhập

Bắt đầu, người dùng có thể nhập thông tin đăng nhập vào các trường rồi bấm nút “Đăng nhập”. Hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu nhập vào, nếu hợp lệ, hệ thống sẽ chuyển đến trang chủ và kết thúc sự kiện. Nếu email hoặc mật khẩu bị sai thì sẽ yêu cầu nhập lại.

4.2.3. Chức năng quên mật khẩu:

Mục đích: Tìm lại mật khẩu của tài khoản.

Đối tượng: Người dùng đã có tài khoản.

Giao diện:

Quên mật khẩu

Email

votankietbv@gmail.com

Gửi liên kết đặt lại mật khẩu

Hình 4.9. Giao diện quên mật khẩu

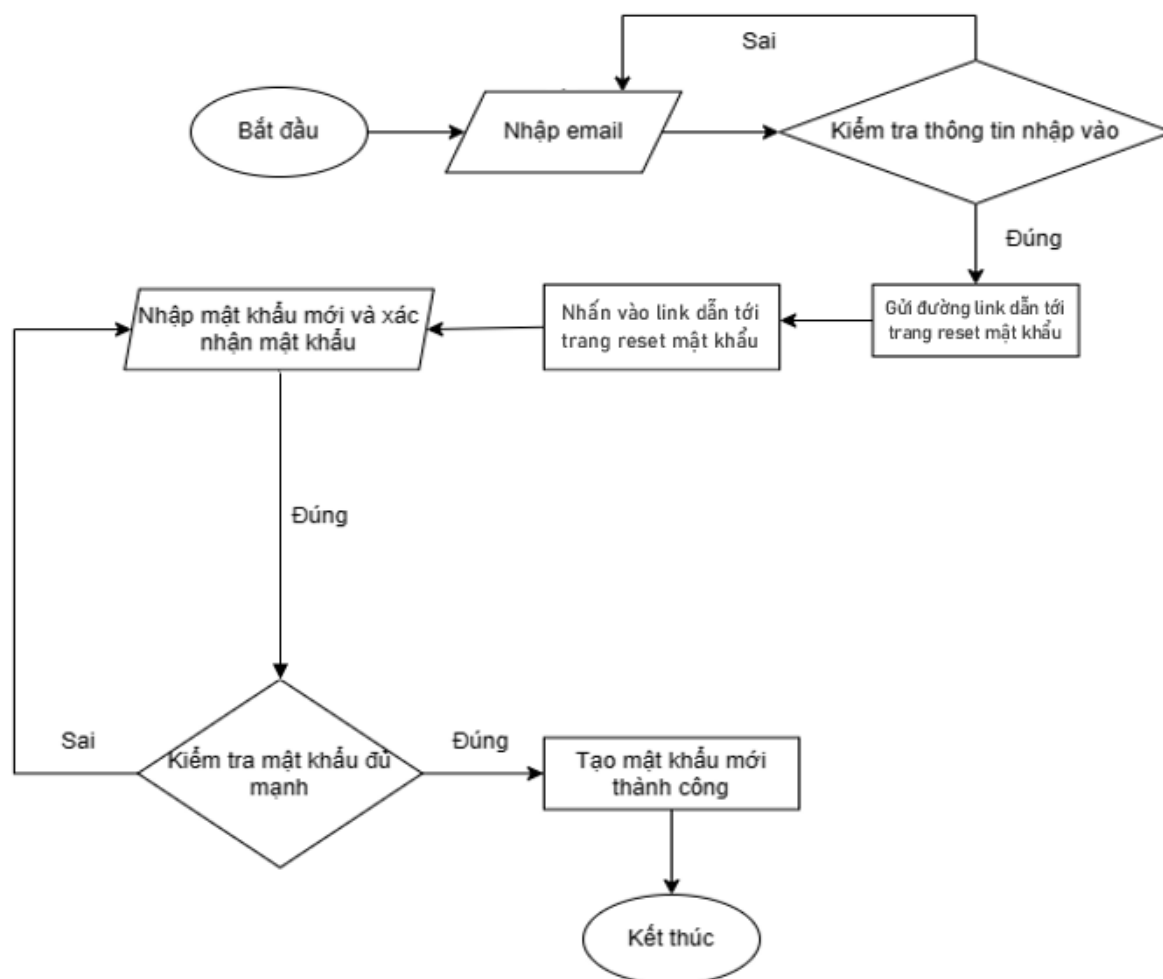
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Email	Nhập email	
2	Reset Password	Gửi liên kết đặt lại mật khẩu	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS		X		X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.10. Sơ đồ xử lý giao diện quên mật khẩu

Bắt đầu, người dùng nhập email, bấm nút “Đặt lại mật khẩu”, hệ thống sẽ gửi một đường link về email. Người dùng nhấn vào đường link sẽ được chuyển đến giao diện “Đặt lại mật khẩu”. Người nhập mật khẩu mới và xác nhận mật khẩu mới rồi nhấn “Xác nhận”. Hệ thống sẽ cập nhật lại thông tin và chuyển hướng đến giao diện đăng nhập. Kết thúc sự kiện.

4.2.4. Chức năng đổi mật khẩu:

Mục đích: Thay đổi mật khẩu của tài khoản.

Đối tượng: Người dùng đã đăng nhập tài khoản.

Giao diện:

Thay đổi mật khẩu

Mật khẩu hiện tại

Mật khẩu mới

Xác nhận mật khẩu mới

☐ Show Password

Thay đổi mật khẩu

Hình 4.11. Giao diện đổi mật khẩu

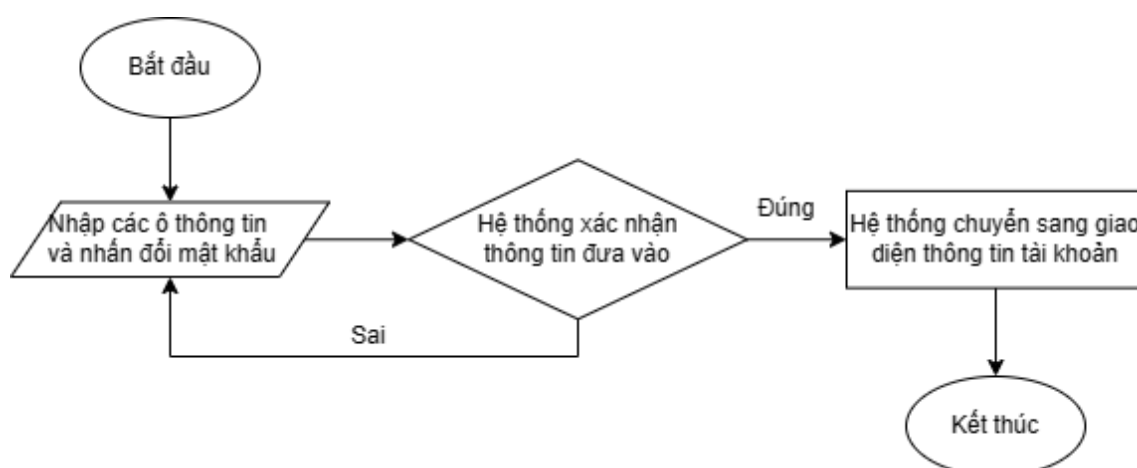
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Current Password	Mật khẩu hiện tại	
2	New Password	Mật khẩu mới	
3	Confirm new Password	Xác nhận mật khẩu mới	
4	Update password	Xác nhận thay đổi mật khẩu	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS		X		X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.12. Sơ đồ xử lý giao diện đổi mật khẩu

Bắt đầu, người dùng nhập đầy đủ các thông tin yêu cầu, bấm nút “Cập nhật mật khẩu” để xác nhận thay đổi mật khẩu. Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin nhập vào có hợp lệ và đủ mạnh hay chưa. Nếu chưa thì yêu cầu nhập lại, ngược lại, nếu rồi thì cập nhật lại dữ liệu và chuyển hướng đến giao diện thông tin cá nhân. Kết thúc sự kiện.

4.2.5. Chức năng tìm kiếm sản phẩm:

Mục đích: Tìm kiếm sản phẩm.

Đối tượng: Khách hàng.

Giao diện:

Hình 4.13. Giao diện tìm kiếm sản phẩm

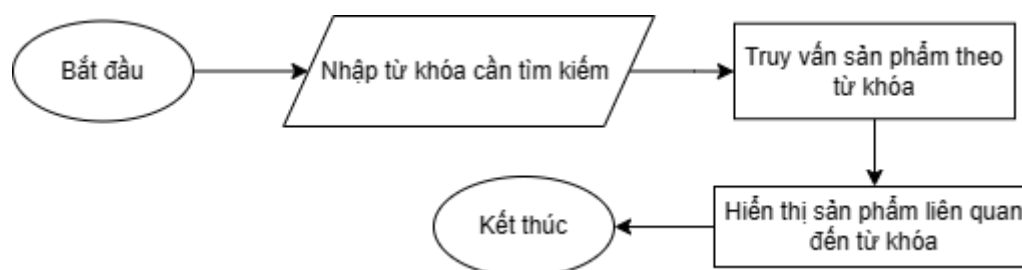
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Nhập từ khóa	
2	Button	Thực hiện tìm kiếm	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.14. Sơ đồ xử lý giao diện tìm kiếm sản phẩm

Bắt đầu, người dùng nhập từ khóa vào thanh tìm kiếm rồi bấm nút “Tìm kiếm”. Hệ thống sẽ hiển thị sản phẩm liên quan đến từ khóa cần tìm và kết thúc sự kiện.

4.2.6. Chức năng lọc sản phẩm:

Mục đích: Lọc sản phẩm đã tìm kiếm dựa theo các danh mục.

Đối tượng: Khách hàng.

Giao diện:

Lọc sản phẩm

Loại sản phẩm:

Tất cả loại

Khoảng giá:

Tất cả

Hình 4.15. Giao diện lọc sản phẩm

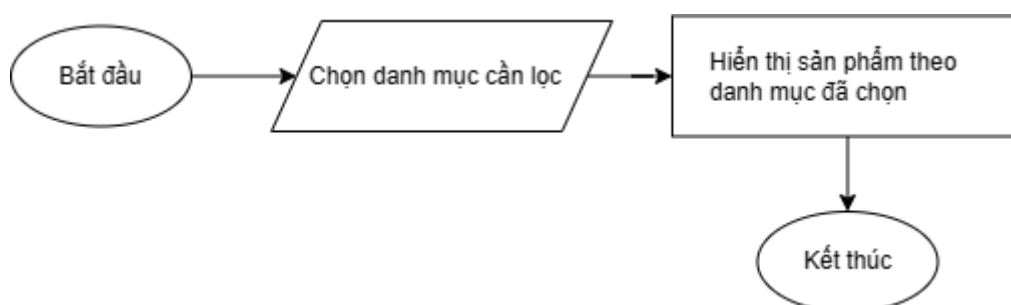
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	List	Chọn loại sản phẩm	Tất cả
2	List	Chọn khoảng tiền	Từ 0 đồng đến 2 triệu đồng

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.16. Sơ đồ xử lý giao diện lọc sản phẩm

Bắt đầu, người dùng có thể chọn danh mục hoặc khoảng tiền để lọc. Hệ thống sẽ hiển thị sản phẩm dựa theo thông tin đã chọn.

4.2.7. Chức năng xem thông tin chi tiết sản phẩm:

Mục đích: Xem thông tin chi tiết sản phẩm.

Đối tượng: Khách hàng.

Giao diện:



Jing Yuan

400,000đ

500,000đ

Kích thước: Cao ~7cm tối đa
 Chất liệu: ABS cao cấp
 Loại: Chibi
 Số lượng còn: 7
 Mô tả ngắn: Jing Yuan chibi

Add To Cart

Sản phẩm chính hãng.
Trước khi bạn đặt mua: vui lòng check lại giá hiện tại với admin, vì khả năng giá đã thay đổi so với lần cập nhật gần nhất, hoặc hết hàng, hết suất order. Do giới hạn số lượng, figure sẽ hiếm dần theo thời gian, dẫn tới giá tăng.

Với sản phẩm **CÓ SẴN**, bạn sẽ được giao ngay.
 Với sản phẩm **ĐẶT TRƯỚC**, bạn cần cọc 50% giá trị sản phẩm.
 Hàng về VN khoảng 2-3 tuần sau khi phát hành. Lịch phát hành dự kiến như thông tin chi tiết bên dưới.

Giao hàng tận nơi
 Miễn phí ship với các đơn hàng > 1000K
 Vui lòng kiểm tra sản phẩm khi nhận bưu kiện

Nhập bình luận của bạn
 

Gửi bình luận

Tran Quang Khai (01/06/2025) (Đang chờ xử lý)
 Sản phẩm chất lượng và rất đẹp

Hình 4.17. Giao diện thông tin chi tiết sản phẩm

Các thành phần giao diện:

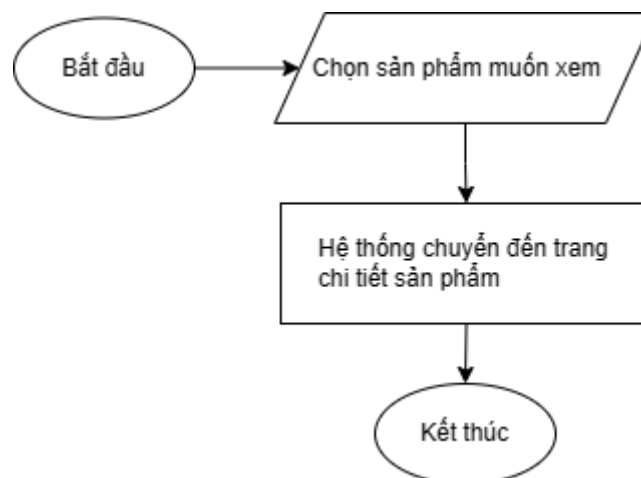
STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Tên sản phẩm	
2	Text	Đơn giá hiện tại	
3	Text	Đơn giá gốc	
4	Text	Kích thước sản phẩm	
5	Text	Chất liệu sản phẩm	
6	Text	Loại sản phẩm	
7	Text	Số lượng còn	
8	Text	Mô tả ngắn sản phẩm	

9	Button	Thêm vào giỏ hàng	
10	Text	Ghi chú	
11	Form	Đánh giá sản phẩm	
12	Button	Gửi bình luận	
13	List	Danh sách bình luận	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.18. Sơ đồ xử lý giao diện thông tin chi tiết sản phẩm

Bắt đầu, người dùng chọn sản phẩm muốn xem. Hệ thống sẽ hiển thị trang thông tin chi tiết của sản phẩm đó và danh sách bình luận (bài đánh giá), kết thúc sự kiện.

4.2.8. Chức năng xem đánh giá sản phẩm:

Mục đích: Xem đánh giá sản phẩm.

Đối tượng: Khách hàng.

Giao diện:

Tran Quang Khai (01/04/2025)
yahu

Hình 4.19. Giao diện đánh giá sản phẩm

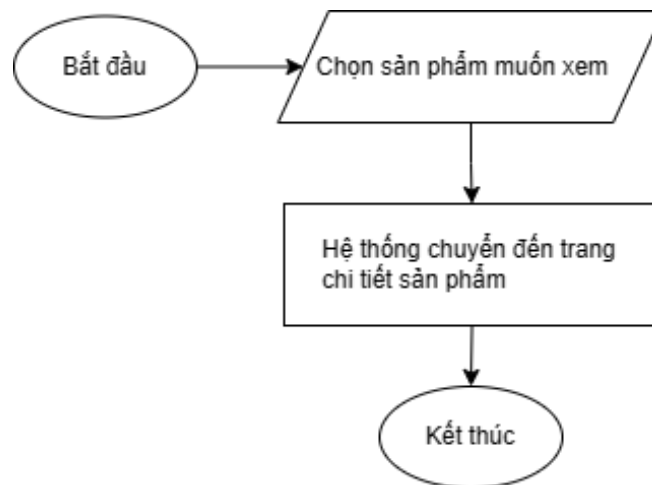
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	List	Danh sách bình luận	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS				X
2	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.20. Sơ đồ xử lý giao diện xem đánh giá sản phẩm

Bắt đầu, người dùng chọn sản phẩm muốn xem. Hệ thống sẽ hiển thị giao diện thông tin chi tiết và danh sách bình luận của sản phẩm. Kết thúc sự kiện.

4.2.9. Chức năng thêm vào giỏ hàng:

Mục đích: Thêm sản phẩm vào giỏ hàng.

Đối tượng: Khách hàng.

Giao diện:

Jing Yuan

400,000đ

~~500,000đ~~

Kích thước: Cao ~7cm tối đa

Chất liệu: ABS cao cấp

Loại: Chibi

Số lượng còn: 7

Mô tả ngắn: Jing Yuan chibi

Add To Cart

Hình 4.21. Giao diện thêm sản phẩm vào giỏ hàng

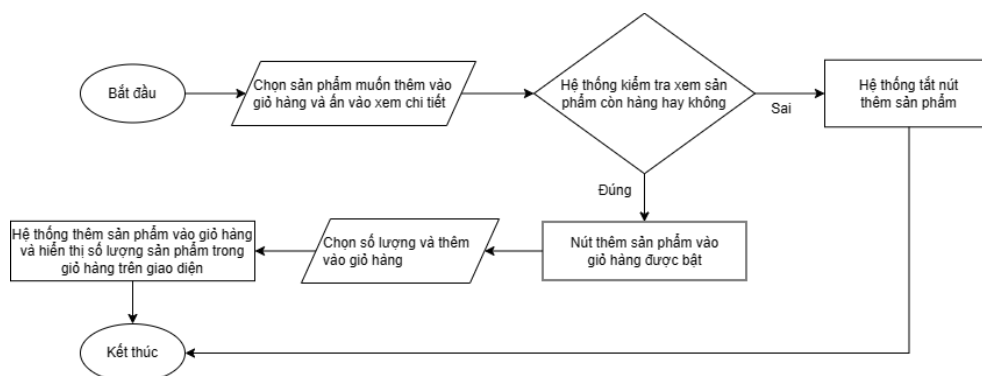
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Tên sản phẩm	
2	Text	Đơn giá hiện tại	
3	Text	Đơn giá gốc	
4	Text	Kích thước sản phẩm	
5	Text	Chất liệu sản phẩm	
6	Text	Loại sản phẩm	
7	Text	Số lượng còn	
8	Text	Mô tả ngắn sản phẩm	
9	Button	Thêm vào giỏ hàng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS				X
2	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.22. Sơ đồ xử lý giao diện thêm sản phẩm vào giỏ hàng

Bắt đầu, người dùng chọn xem chi tiết của sản phẩm muốn thêm vào giỏ hàng. Hệ thống kiểm tra xem sản phẩm còn hàng hay không. Nếu còn hàng thì nút thêm sản phẩm sẽ được bật và tiếp tục sự kiện, còn ngược lại thì nút thêm sản phẩm sẽ bị tắt và kết thúc sự kiện.

4.2.10. Chức năng xem giỏ hàng:

Mục đích: Vào xem giỏ hàng.

Đối tượng: Khách hàng đã đăng nhập tài khoản.

Giao diện:

Clear

List Products

Check out

Item	Quantity	Price	Subtotal	
Jing Yuan	2 + -	400,000đ	800,000đ	Remove
Bronya	1 + -	431,100đ	431,100đ	Remove
Total:			1,231,100đ	

Hình 4.23. Giao diện giỏ hàng

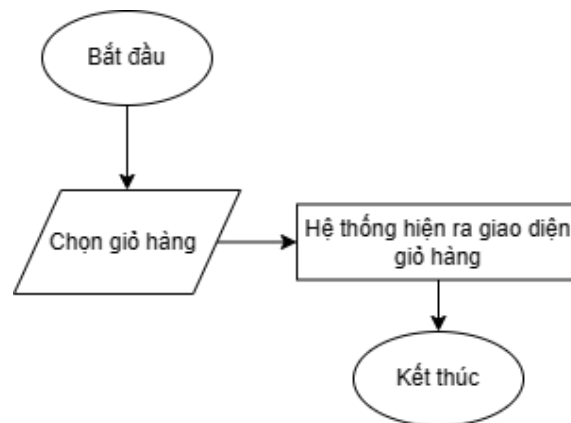
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Tên sản phẩm	
2	Text	Số lượng sản phẩm	1
3	Text	Đơn giá	
4	Text	Tổng tiền	
5	Button	Xóa	
6	Text	Tổng tiền các sản phẩm	
7	Button	Xóa toàn bộ sản phẩm có trong giỏ hàng	
8	Button	Trở về giao diện danh sách sản phẩm	
9	Button	Đặt hàng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS				X
2	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.24. Sơ đồ xử lý giao diện giỏ hàng

Bắt đầu, người dùng ấn vào giỏ hàng. Hệ thống hiển thị trang giỏ hàng và kết thúc sự kiện.

4.2.11. Chức năng đặt hàng:

Mục đích: Đặt hàng.

Đối tượng: Khách hàng đã đăng nhập tài khoản.

Giao diện:

ĐẶT HÀNG

Chuyển đến

Tên người nhận:

Tran Quang Khai

Số điện thoại:

0355712247

Địa chỉ

Tên đường:

Đường Bình Giả

Thành phố:

Vũng Tàu

Tỉnh:

Bà Rịa - Vũng Tàu

Complete Order

Hình 4.25. Giao diện đặt hàng

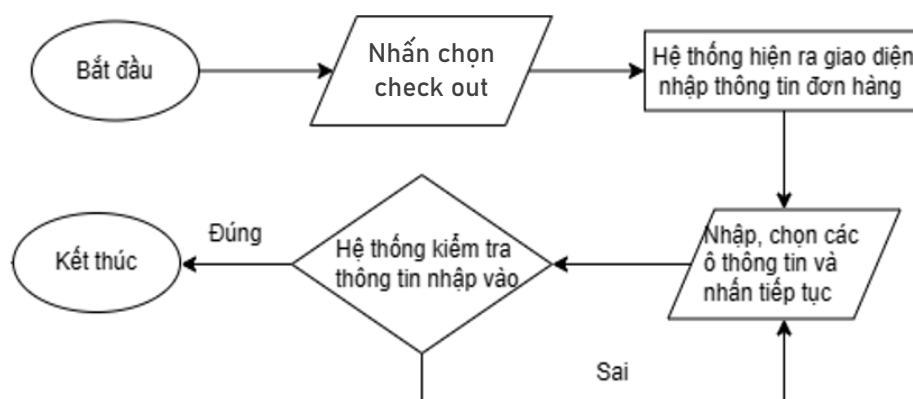
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Tên khách hàng	
2	Text	Số điện thoại	
3	Text	Tên đường	
4	Text	Tên thành phố	
5	Text	Tên tỉnh	
6	Button	Xác nhận đặt hàng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS		X		X
2	USERS				X
3	ORDERS	X			

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.26. Sơ đồ xử lý giao diện đặt hàng

Bắt đầu, người dùng chọn “Check out” trong giỏ hàng, hệ thống hiển thị trang nhập thông tin đơn hàng. Người dùng nhập thông tin đơn hàng và nhấn “Complete Order”, hệ thống sẽ kiểm tra thông tin nhập vào, nếu hợp lệ, hệ thống sẽ lưu lại thông tin và kết thúc.

4.2.12. Chức năng xem thông tin cá nhân:

Mục đích: Xem trang thông tin cá nhân.

Đối tượng: Người dùng đã có tài khoản.

Giao diện:


Tran Quang Khai ▼

Thông tin cá nhân

Đăng xuất

Thông tin cá nhân

Chỉnh sửa thông tin cá nhân

Thay đổi mật khẩu

Thông tin cá nhân

Họ tên: Tran Quang Khai

Email: my0*****@gmail.com

Số điện thoại: 0355712247

Địa chỉ: Vũng Tàu

Ngày đăng ký: 06-01-2025 14:13

Hình 4.27. Giao diện xem thông tin cá nhân

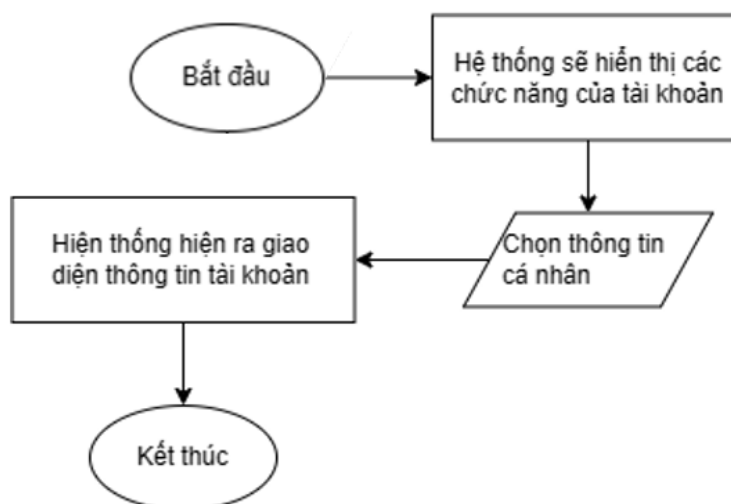
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Họ tên người dùng	
2	Text	Email người dùng	
3	Text	Số điện thoại	
4	Text	Địa chỉ	
5	Text	Ngày đăng ký tài khoản	
6	Button	Nút chuyển sang trang xem thông tin cá nhân	
7	Button	Nút chuyển sang trang chỉnh sửa thông tin cá nhân	
8	Button	Nút chuyển sang trang thay đổi mật khẩu	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.28. Sơ đồ xử lý giao diện xem thông tin cá nhân

Bắt đầu, người dùng ấn vào tên bản thân, hệ thống sẽ hiển thị ra các chức năng của tài khoản để lựa chọn. Người dùng chọn “Thông tin cá nhân”, hệ thống sẽ hiển thị trang thông tin cá nhân và kết thúc sự kiện.

4.2.13. Chức năng cập nhật thông tin cá nhân:

Mục đích: Cập nhật thông tin cá nhân.

Đối tượng: Khách hàng đã có tài khoản.

Giao diện:

Chỉnh sửa thông tin cá nhân

FirstName

Tran Quang

LastName

Khai

PhoneNumber

0355712247

Address

Vũng Tàu

Save

Cancel

Hình 4.29. Giao diện chỉnh sửa thông tin cá nhân

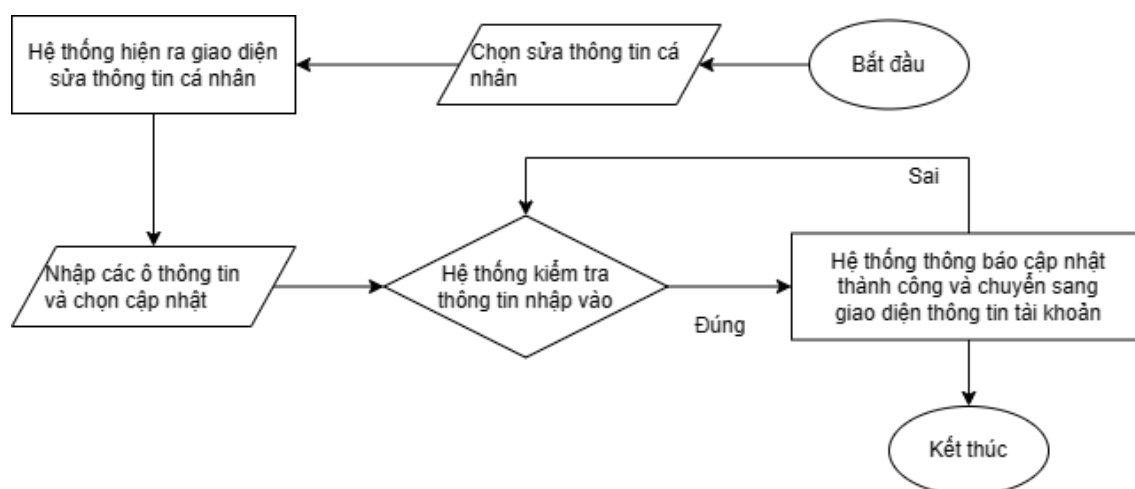
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Họ người dùng	
2	Text	Tên người dùng	
3	Text	Số điện thoại	
4	Text	Địa chỉ	
5	Button	Cập nhật thay đổi thông tin	
6	Button	Hủy và rời khỏi trang	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS		X		X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.30. Sơ đồ xử lý giao diện chỉnh sửa thông tin cá nhân

Bắt đầu, người dùng chọn “Chỉnh sửa thông tin cá nhân”, hệ thống sẽ hiển thị trang sửa thông tin cá nhân. Người dùng có thể chọn sửa thông tin tên và số điện thoại và địa chỉ, sau đó ấn “Xác nhận”. Hệ thống kiểm tra thông tin người dùng vừa sửa, nếu hợp lệ, hệ thống sẽ cập nhật lại thông tin và chuyển sang giao diện xem thông tin cá nhân, kết thúc sự kiện.

4.2.14. Xem thông tin đơn hàng:

Mục đích: Xem thông tin của các đơn hàng.

Đối tượng: Khách hàng đã có tài khoản.

Giao diện:

STT	Image	Date	Product Name	Quantity	Price	Status	Action
1		01/08/2025 16:04:10	Jing Yuan	2	400,000đ	Đang giao	<button>Hủy</button>
2		01/08/2025 16:04:24	Bronya	1	431,100đ	Đang xử lý	<button>Hủy</button>

Hình 4.31. Giao diện thông tin đơn hàng

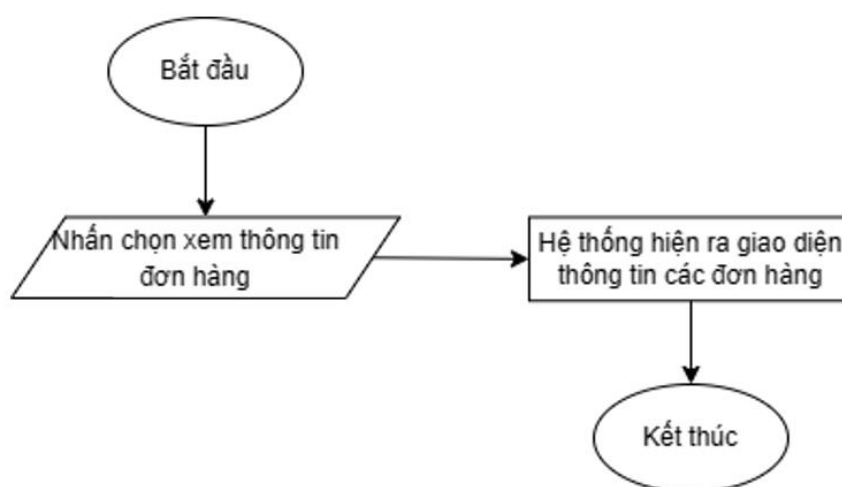
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Column	Số thứ tự	
2	Column	Ảnh sản phẩm	
3	Column	Ngày đặt hàng	
4	Column	Tên sản phẩm	
5	Column	Số lượng	
6	Column	Đơn giá	
7	Column	Tình trạng hóa đơn	
8	Button	Hủy đơn hàng/ Mua lại đơn hàng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	ORDERS				X
2	PRODUCTS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.32. Sơ đồ xử lý giao diện thông tin đơn hàng

Bắt đầu, người dùng nhấn vào “Đơn hàng”. Hệ thống sẽ hiển thị trang thông tin các đơn hàng của tài khoản và kết thúc sự kiện.

4.2.15. Chức năng quản lý người dùng:

Mục đích: Quản lý thông tin của tất cả người dùng.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

STT	Tên người dùng	Email	Số điện thoại	Địa chỉ	Ngày tạo	Chức vụ	Action
1	Tran Quang Khai	my09102k3@gmail.com	0355712247	Vũng Tàu	01/06/2025	client	<button>Chỉnh sửa</button> <button>Xóa</button>
2	Vo Tan Kiet	votankietbv@gmail.com	0933912463	Bà Rịa	01/06/2025	admin	<button>Chỉnh sửa</button> <button>Xóa</button>

Hình 4.33. Giao diện quản lý người dùng

Các thành phần giao diện:

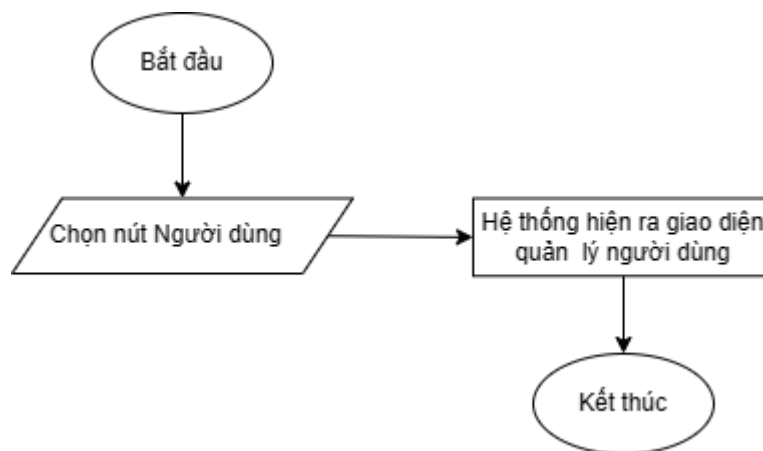
STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Column	Số thứ tự	
2	Column	Tên người dùng	
3	Column	Email người dùng	
4	Column	Số điện thoại người dùng	

5	Column	Địa chỉ người dùng	
6	Column	Ngày đăng ký	
7	Column	Chức vụ người dùng	
8	Button	Cập nhật thông tin người dùng	
9	Button	Xóa người dùng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.34. Sơ đồ xử lý giao diện quản lý người dùng

Bắt đầu, quản trị chọn nút “Người dùng”, hệ thống sẽ hiện thị giao diện quản lý người dùng và kết thúc sự kiện.

4.2.16. Chức năng tìm kiếm người dùng:

Mục đích: Tìm kiếm người dùng.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

Tìm kiếm

Hình 4.35. Giao diện tìm người dùng

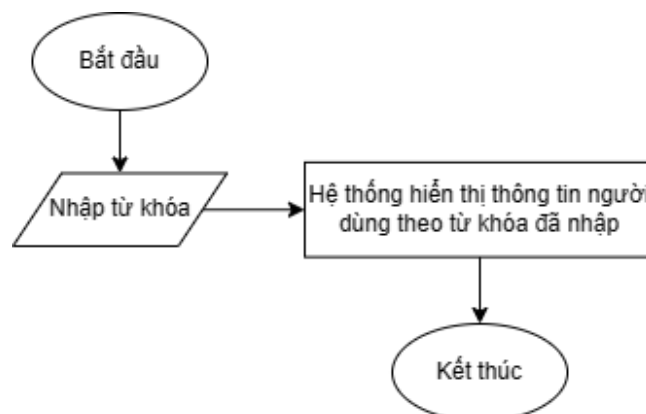
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Nhập tên người dùng cần tìm	
2	Button	Tìm kiếm người dùng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.36. Sơ đồ xử lý giao diện tìm người dùng

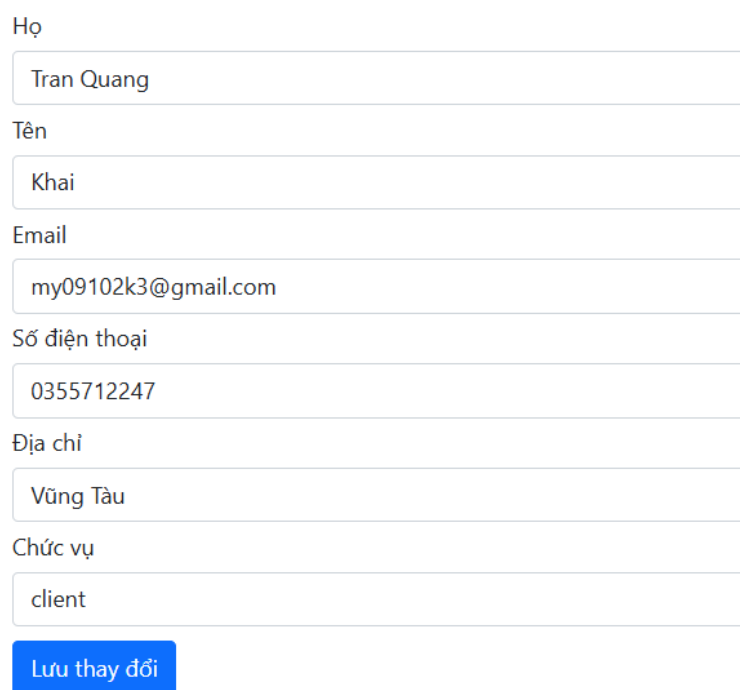
Bắt đầu, quản trị nhập từ khóa để tìm kiếm, hệ thống hiển thị thông tin người dùng theo từ khóa và kết thúc sự kiện.

4.2.17. Chức năng sửa thông tin người dùng:

Mục đích: Sửa thông tin khách hàng.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:



Họ

Tran Quang

Tên

Khai

Email

my09102k3@gmail.com

Số điện thoại

0355712247

Địa chỉ

Vũng Tàu

Chức vụ

client

Lưu thay đổi

Hình 4.37. Giao diện chỉnh sửa thông tin người dùng

Các thành phần giao diện:

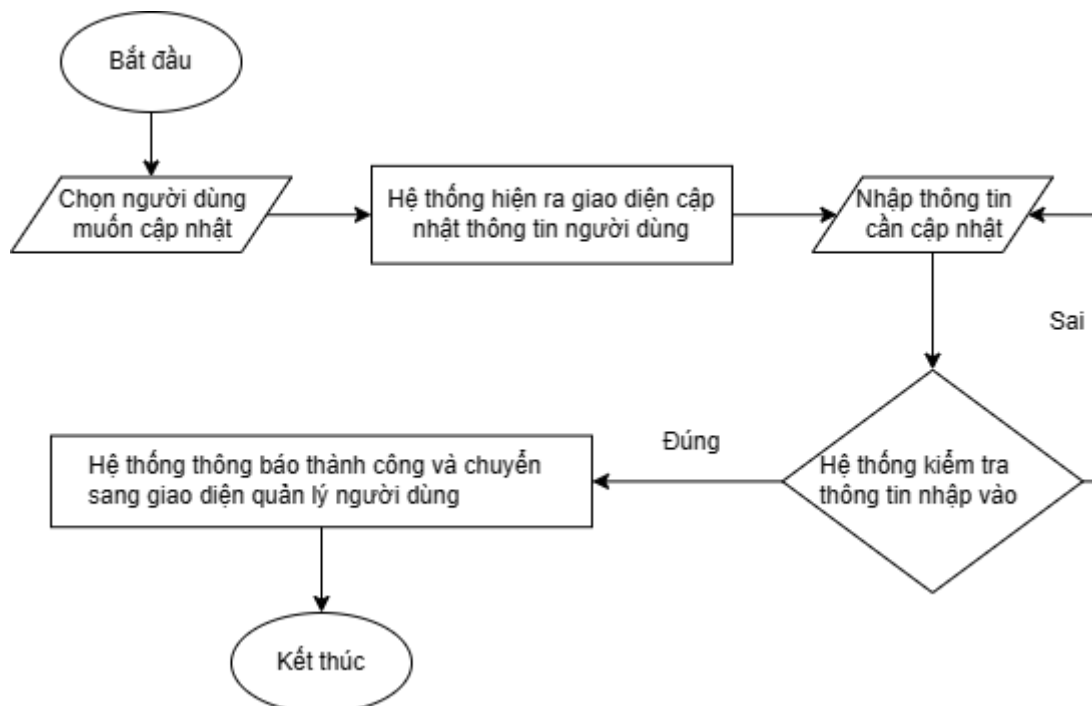
STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Họ người dùng	
2	Text	Tên người dùng	
3	Text	Email người dùng	
4	Text	Số điện thoại người dùng	
5	Text	Địa chỉ người dùng	

6	Text	Chức vụ người dùng	
7	Button	Cập nhật thông tin người dùng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS		X		X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.38. Sơ đồ xử lý giao diện chỉnh sửa thông tin người dùng

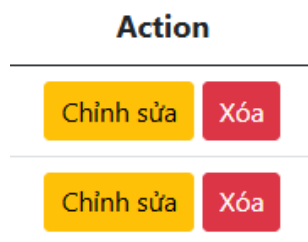
Bắt đầu, quản trị chọn thao tác cập nhật vào người dùng, hệ thống hiện ra giao diện cập nhật thông tin người dùng. Quản trị nhập thông tin muốn cập nhật và ấn “Cập Nhật”, hệ thống kiểm tra thông tin nhập vào, nếu hợp lệ, hệ thống sẽ chuyển sang giao diện quản lý người dùng. Kết thúc sự kiện.

4.2.18. Chức năng xóa người dùng:

Mục đích: Xóa người dùng.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:



Hình 4.39. Giao diện xóa người dùng

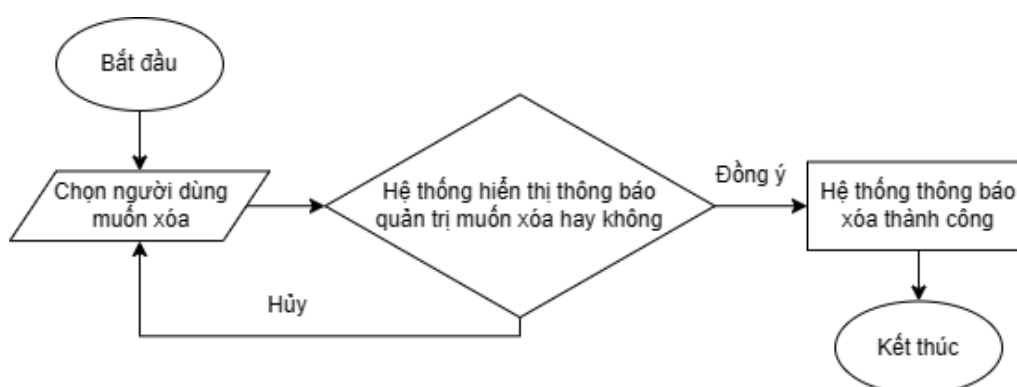
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Button	Chỉnh sửa thông tin người dùng	
2	Button	Xóa người dùng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	USERS			X	X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.40. Sơ đồ xử lý giao diện xóa người dùng

Bắt đầu, quản trị chọn người dùng muốn xóa và bấm vào thao tác “Xóa”. Hệ thống sẽ hiển thị thông báo hỏi quản trị muốn xóa hay không. Quản trị chọn “Đồng ý” để xóa người dùng. Hệ thống sẽ cập nhật lại danh sách người dùng và kết thúc sự kiện.

4.2.19. Chức năng quản lý sản phẩm:

Mục đích: Quản lý thông tin các sản phẩm.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

ID	Tên	Loại	Kích thước	Chất liệu	Số lượng còn	Số lượng đã bán	Đơn giá	Hình ảnh	Ngày tạo	Giảm giá	Thời hạn giảm giá	Action
13	Jing Yuan	Chibi	Cao ~7cm tối đa	ABS cao cấp	8	2	500,000đ		12/31/2024	20%	01/10/2025	Edit Delete
14	Bronya	Chibi	Cao ~7cm tối đa	ABS cao cấp	9	1	479,000đ		12/31/2024	10%	01/11/2025	Edit Delete
15	Goku	Chibi	Cao ~7cm tối đa	ABS cao cấp	10	0	300,000đ		01/02/2025	0%	01/02/2025	Edit Delete
16	Ahri	Game	1/6 H42 x W35 x D30cm	Nhựa PVC, ABS cao cấp	10	0	999,000đ		01/02/2025	9%	01/11/2025	Edit Delete

Hình 4.41. Giao diện quản lý sản phẩm

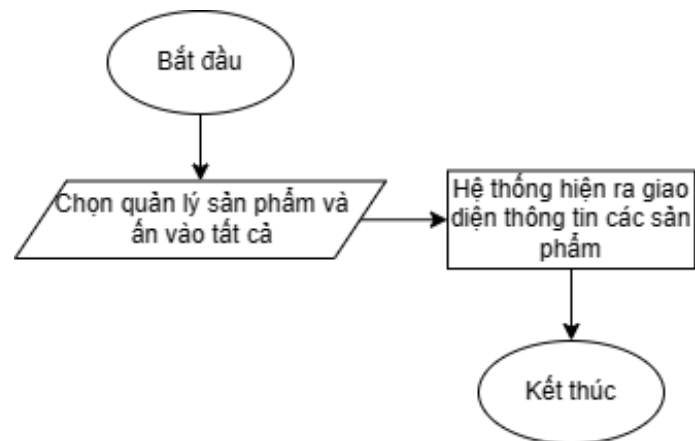
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Column	Số thứ tự	
2	Column	Tên sản phẩm	
3	Column	Loại sản phẩm	
4	Column	Kích thước sản phẩm	
5	Column	Chất liệu sản phẩm	
6	Column	Số lượng còn lại của sản phẩm	
7	Column	Số lượng đã bán của sản phẩm	0
8	Column	Đơn giá của sản phẩm	
9	Column	Ảnh của sản phẩm	
10	Column	Ngày tạo sản phẩm	
11	Column	% Giảm giá của sản phẩm	0
12	Column	Thời hạn giảm giá của sản phẩm	
13	Button	Chỉnh sửa thông tin sản phẩm	
14	Button	Xóa sản phẩm	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.42. Sơ đồ xử lý giao diện quản lý sản phẩm

Bắt đầu, quản trị chọn sản phẩm, hệ thống sẽ hiển thị giao diện quản lý sản phẩm và kết thúc sự kiện.

4.2.20. Chức năng thêm sản phẩm:

Mục đích: Thêm sản phẩm mới.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

New Product

Tên

Loại

Kích thước

Chất liệu

Mô tả

Số lượng còn

Đơn giá

Hình ảnh



Chọn tệp

Không có tệp nào được chọn

Giảm giá

Thời hạn giảm giá

Submit

Cancel

Hình 4.43. Giao diện thêm sản phẩm

Các thành phần giao diện:

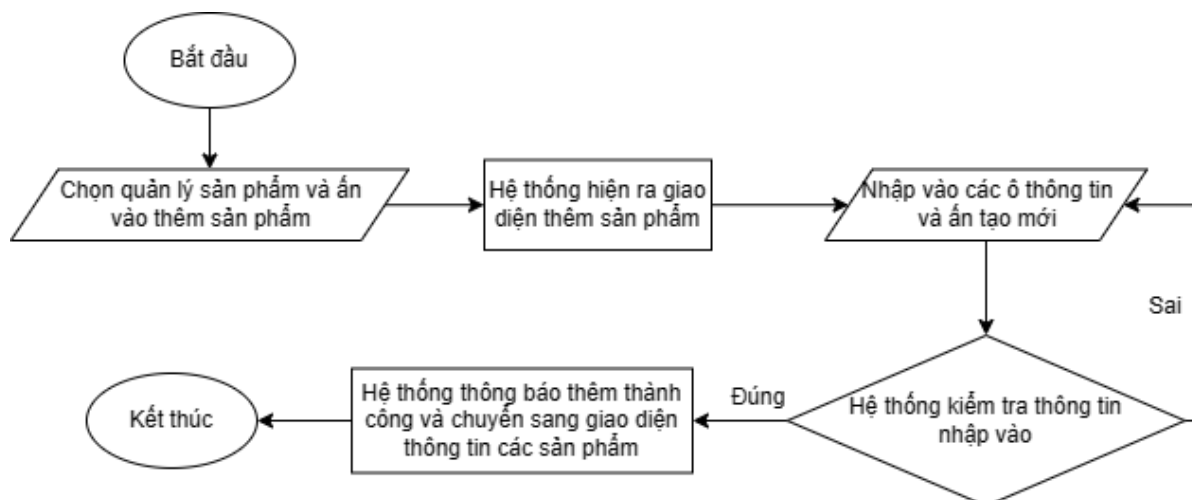
STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Tên sản phẩm	
2	Text	Loại sản phẩm	
3	Text	Kích thước sản phẩm	
4	Text	Chất liệu sản phẩm	
5	Text	Mô tả sản phẩm	
6	Text	Số lượng còn lại của sản phẩm	
7	Text	Đơn giá của sản phẩm	
8	File	Ảnh của sản phẩm	

9	Text	Ngày tạo sản phẩm	
10	Column	% Giảm giá của sản phẩm	0
11	Column	Thời hạn giảm giá của sản phẩm	
12	Button	Cập nhật thông tin sản phẩm	
13	Button	Hủy và trở về trang trước	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS	X			

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.44. Sơ đồ xử lý giao diện thêm sản phẩm

Bắt đầu, quản trị chọn vào ô sản phẩm sau đó chọn “Thêm mới”. Hệ thống sẽ hiển thị giao diện thêm mới sản phẩm, quản trị nhập các thông tin của sản phẩm và ấn “Tạo mới”. Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin nhập vào, nếu hợp lệ, hệ thống sẽ thông báo thêm mới thành công và chuyển sang giao diện quản lý sản phẩm. Kết thúc sự kiện.

4.2.21. Chức năng sửa thông tin sản phẩm:

Mục đích: Sửa thông tin sản phẩm.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

Edit Product

ID	13
Tên	Jing Yuan
Loại	Chibi
Kích thước	Cao ~7cm tối đa
Chất liệu	ABS cao cấp
Mô tả	Jing Yuan chibi
Số lượng còn	8
Đơn giá	500000.00
Hình ảnh	 Chọn tệp 20240605210014941.png
Ngày tạo	12/31/2024
Giảm giá	20
Thời hạn giảm giá	01/10/2025
Submit Cancel	

Hình 4.45. Giao diện chỉnh sửa thông tin sản phẩm

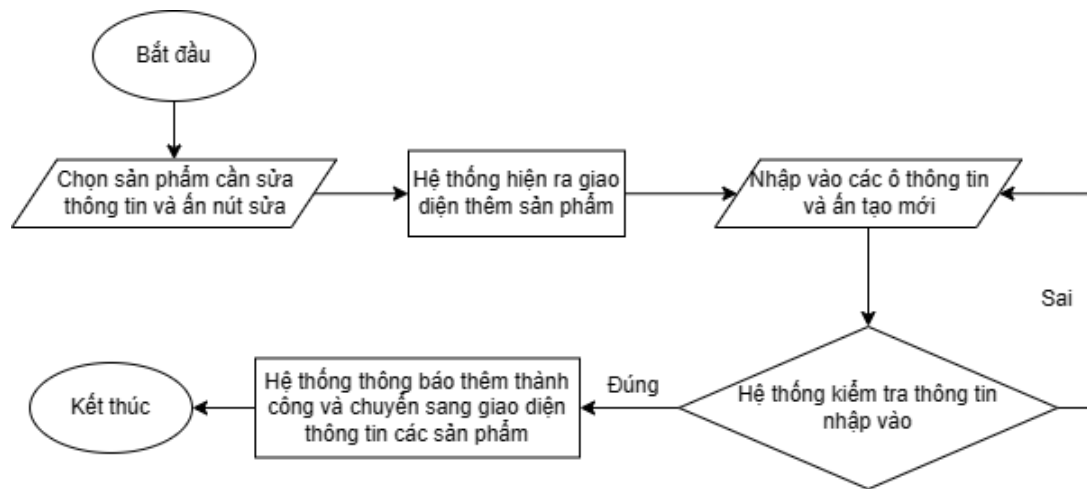
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Tên sản phẩm	
2	Text	Loại sản phẩm	
3	Text	Kích thước sản phẩm	
4	Text	Chất liệu sản phẩm	
5	Text	Mô tả sản phẩm	
6	Text	Số lượng còn lại của sản phẩm	
7	Text	Đơn giá của sản phẩm	
8	File	Ảnh của sản phẩm	
9	Text	Ngày tạo sản phẩm	
10	Column	% Giảm giá của sản phẩm	
11	Column	Thời hạn giảm giá của sản phẩm	
12	Button	Cập nhật thông tin sản phẩm	
13	Button	Hủy và trở về trang trước	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS		X		X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.46. Sơ đồ xử lý giao diện chỉnh sửa thông tin sản phẩm

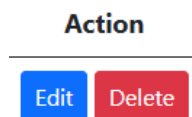
Bắt đầu quản trị chọn sản phẩm muốn sửa thông tin và bấm nút “Chỉnh sửa”. Hệ thống sẽ hiển thị giao diện sửa thông tin sản phẩm, quản trị nhập thông tin muốn sửa và ấn “Cập nhật”. Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin nhập vào, nếu hợp lệ, hệ thống sẽ cập nhật thông tin và chuyển sang giao diện quản lý sản phẩm.

4.2.22. Chức năng xóa sản phẩm:

Mục đích: Xóa sản phẩm.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:



Hình 4.47. Giao diện xóa sản phẩm

Các thành phần giao diện:

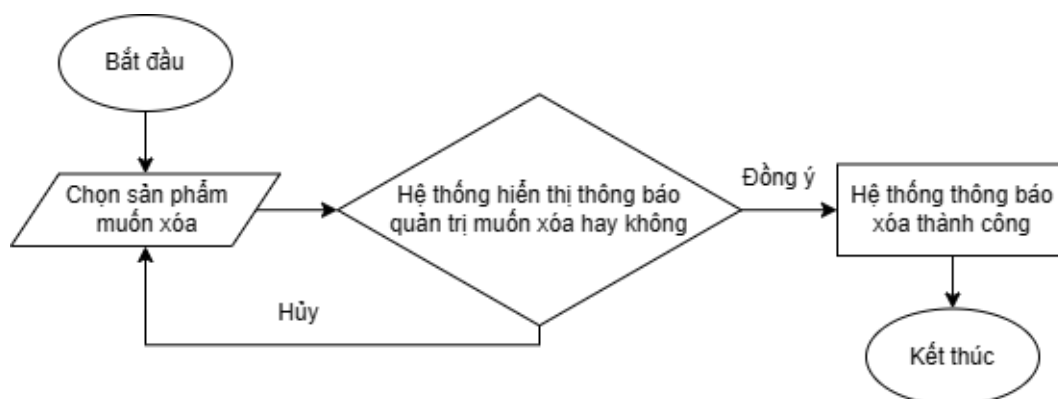
STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Button	Chỉnh sửa thông tin sản phẩm	

2	Button	Xóa sản phẩm	
---	--------	--------------	--

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	PRODUCTS			X	X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.48. Sơ đồ xử lý giao diện xóa sản phẩm

Bắt đầu, quản trị chọn sản phẩm muốn xóa và ấn nút “Xóa”. Hệ thống sẽ hiển thị thông báo hỏi quản trị muốn xóa hay không. Quản trị chọn “Đồng ý” để xóa người dùng. Hệ thống sẽ tiến hành xóa sản phẩm, cập nhật lại danh sách sản phẩm và kết thúc sự kiện.

4.2.23. Chức năng quản lý đơn hàng:

Mục đích: Quản lý thông tin các đơn hàng.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

ID	User Name	Image	Date	Product Name	Quantity	Price	Status	Action
20	Tran Quang Khai		01/08/2025 16:04:10	Jing Yuan	2	400,000đ	Đang xử lý	Submit Cancel
21	Tran Quang Khai		01/08/2025 16:04:24	Bronya	1	431,100đ	Đang xử lý	Submit Cancel

Hình 4.49. Giao diện quản lý đơn hàng

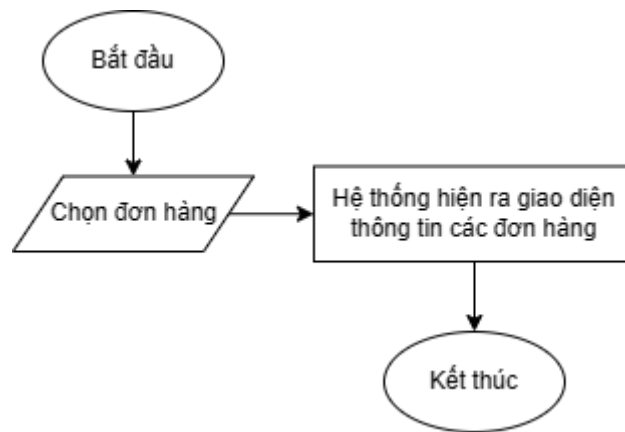
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Column	Mã đơn hàng	
1	Column	Tên khách hàng	
2	Column	Ảnh sản phẩm	
3	Column	Ngày đặt hàng	
4	Column	Tên sản phẩm	
5	Column	Số lượng sản phẩm	
6	Column	Đơn giá của sản phẩm	
7	List	Tình trạng của hóa đơn	Đang xử lý
8	Button	Cập nhật tình trạng hóa đơn	
9	Button	Hủy hóa đơn	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	ORDERS				X
2	ORDERDETAILS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.50. Sơ đồ xử lý giao diện quản lý đơn hàng

Bắt đầu, quản trị chọn “Danh sách đặt hàng”, hệ thống sẽ hiển thị giao diện quản lý đơn hàng và kết thúc sự kiện.

4.2.24. Chức năng xem thông tin chi tiết đơn hàng:

Mục đích: Xem thông tin chi tiết của đơn hàng.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

Danh sách đơn hàng

Mã đơn hàng	Ngày đặt hàng	Khách hàng	Tổng tiền	Chi tiết												
20	01/08/2025	Tran Quang Khai	800,000đ	Xem chi tiết												
<table><tr><th>Sản phẩm</th><th>Số lượng</th><th>Đơn giá</th><th>Thành tiền</th></tr><tr><td>Jing Yuan</td><td>2</td><td>400,000đ</td><td>800,000đ</td></tr></table>					Sản phẩm	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền	Jing Yuan	2	400,000đ	800,000đ				
Sản phẩm	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền													
Jing Yuan	2	400,000đ	800,000đ													
21	01/08/2025	Tran Quang Khai	431,100đ	Xem chi tiết												
<table><tr><th>Sản phẩm</th><th>Số lượng</th><th>Đơn giá</th><th>Thành tiền</th></tr><tr><td>Bronya</td><td>1</td><td>431,100đ</td><td>431,100đ</td></tr></table>					Sản phẩm	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền	Bronya	1	431,100đ	431,100đ				
Sản phẩm	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền													
Bronya	1	431,100đ	431,100đ													
22	01/08/2025	Tran Quang Khai	1,751,310đ	Xem chi tiết												
<table><tr><th>Sản phẩm</th><th>Số lượng</th><th>Đơn giá</th><th>Thành tiền</th></tr><tr><td>Bronya</td><td>2</td><td>431,100đ</td><td>862,200đ</td></tr><tr><td>Naruto</td><td>1</td><td>889,110đ</td><td>889,110đ</td></tr></table>					Sản phẩm	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền	Bronya	2	431,100đ	862,200đ	Naruto	1	889,110đ	889,110đ
Sản phẩm	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền													
Bronya	2	431,100đ	862,200đ													
Naruto	1	889,110đ	889,110đ													

Hình 4.51. Giao diện thông tin chi tiết đơn hàng

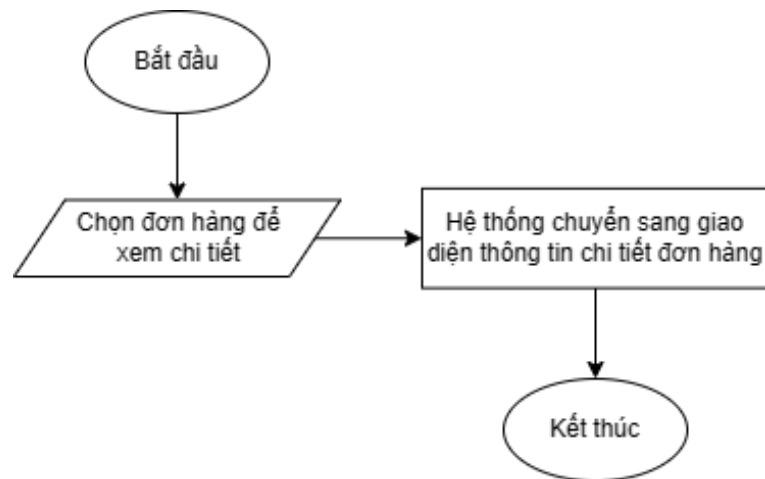
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Mã đơn hàng	
2	Text	Ngày đặt hàng	
3	Text	Tên khách hàng	
4	Text	Tổng tiền hóa đơn	
5	Button	Bật/ tắt xem thông tin chi tiết của sản phẩm	
6	Column	Tên sản phẩm	
7	Column	Số lượng sản phẩm	
8	Column	Đơn giá của sản phẩm	
9	Column	Tổng tiền	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	ORDERS				X
2	ORDERDETAILS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.52. Sơ đồ xử lý giao diện thông tin chi tiết đơn hàng

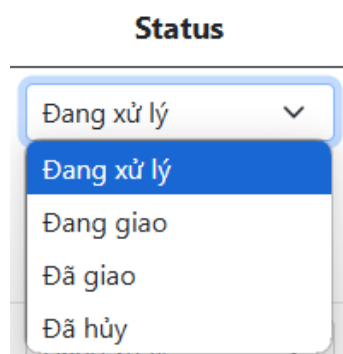
Bắt đầu, quản trị nhân chọn “Doanh thu”, chọn đơn hàng muốn xem chi tiết và ấn “Xem chi tiết”. Hệ thống sẽ hiển thị thông tin chi tiết đơn hàng và kết thúc sự kiện.

4.2.25. Chức năng cập nhật tình trạng đơn hàng:

Mục đích: Cập nhật tình trạng đơn hàng.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:



Hình 4.53. Giao diện cập nhật tình trạng đơn hàng

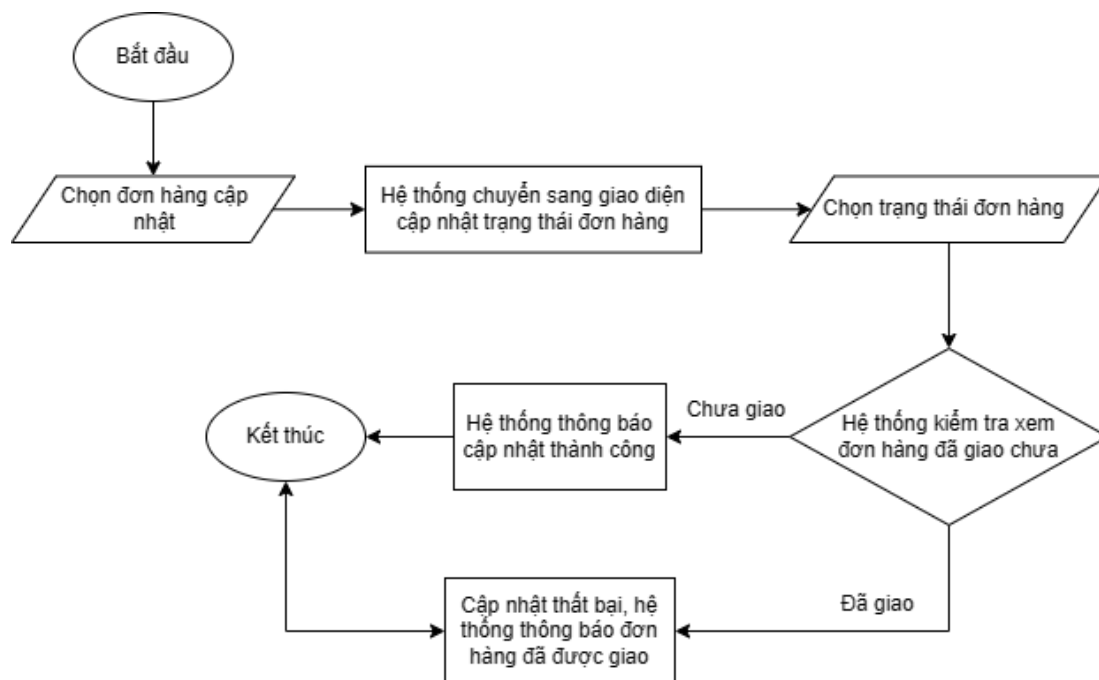
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Option	Chọn trạng thái đơn hàng	
2	Button	Cập nhật trạng thái đơn hàng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	ORDER		X		X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.54. Sơ đồ xử lý giao diện cập nhật tình trạng đơn hàng

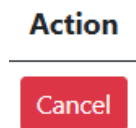
Bắt đầu, quản trị chọn đơn hàng muốn cập nhật, quản trị chọn trạng thái và ấn cập nhật, hệ thống sẽ kiểm tra đơn hàng đang trong trạng thái đã giao hay chưa, nếu chưa giao, hệ thống sẽ cập nhật lại dữ liệu và kết thúc sự kiện.

4.2.26. Chức năng hủy đơn hàng:

Mục đích: Hủy đơn hàng.

Đối tượng: Khách hàng.

Giao diện:



Hình 4.55. Giao diện hủy đơn hàng

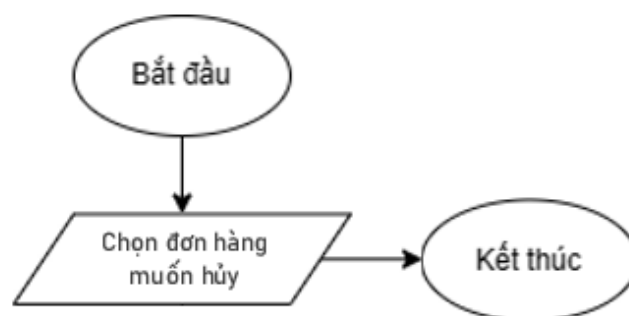
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Button	Hủy đơn hàng	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	ORDERS		X		X
2	PRODUCTS		X		X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.56. Sơ đồ xử lý giao diện hủy đơn hàng

Bắt đầu, khách hàng chọn đơn hàng muốn hủy và ấn nút “Hủy”. Hệ thống sẽ tiến hành hủy đơn hàng, cập nhật lại danh sách đơn hàng, cập nhật lại số lượng bán và số lượng còn của sản phẩm và kết thúc sự kiện.

4.2.27. Chức năng mua lại đơn hàng:

Mục đích: Mua lại đơn hàng do khách hàng đã hủy.

Đối tượng: Khách hàng.

Giao diện:

3		01/08/2025 17:41:44	Bronya	2	431,100đ	Đã hủy	Mua lại
4		01/08/2025 17:41:44	Naruto	1	889,110đ	Đã hủy	Mua lại

Hình 4.57. Giao diện mua lại đơn hàng

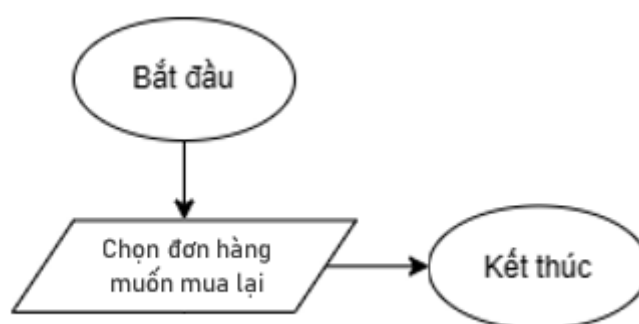
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Column	Số thứ tự	
2	Column	Ảnh sản phẩm	
3	Column	Ngày đặt hàng	
4	Column	Tên sản phẩm	
5	Column	Số lượng sản phẩm	
6	Column	Đơn giá của sản phẩm	
7	Column	Tình trạng của đơn hàng	
8	Button	Mua lại sản phẩm	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	ORDERS		X		X
2	PRODUCTS		X		X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.58. Sơ đồ xử lý giao diện mua lại đơn hàng

Bắt đầu, khách hàng chọn đơn hàng muốn mua lại và ấn nút “Mua lại”. Hệ thống sẽ cập nhật lại danh sách đơn hàng, cập nhật lại thông tin sản phẩm và kết thúc sự kiện.

4.2.28. Chức năng đánh giá sản phẩm:

Mục đích: Đánh giá sản phẩm.

Đối tượng: Khách hàng.

Giao diện:

Nhập bình luận của bạn

Gửi bình luận

Vo Tan Kiet (01/04/2025)
yahu

Hình 4.59. Giao diện đánh giá sản phẩm

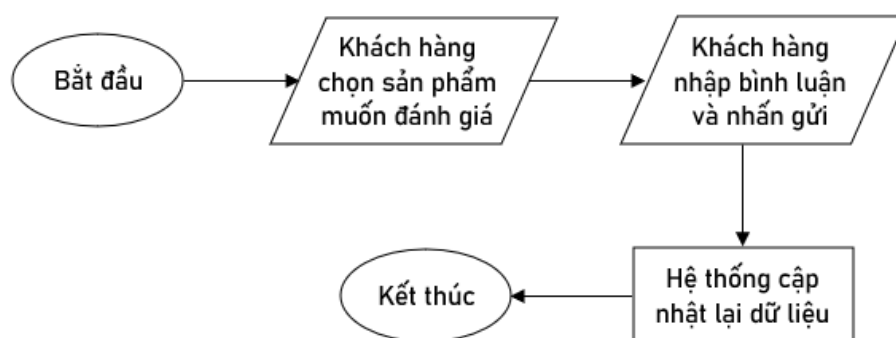
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Text	Nhập bình luận	
2	Button	Gửi bình luận	
3	List	Danh sách bình luận	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	COMMENTS	X			
2	PRODUCTS				X
3	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.60. Sơ đồ xử lý giao diện đánh giá sản phẩm

Bắt đầu, khách hàng chọn sản phẩm muốn đánh giá, gõ bình luận và ấn nút “Gửi bình luận”. Hệ thống sẽ cập nhật lại danh sách bình luận và gửi đến phía quản trị. Sau khi bình luận đó được quản trị duyệt, hệ thống sẽ cập nhật lại thông tin và cho phép bình luận đó được hiển thị, kết thúc sự kiện.

4.2.29. Chức năng duyệt bài đánh giá:

Mục đích: Duyệt bài đánh giá.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

STT	Product Name	User Name	Comment	Date	Action
1	Jing Yuan	Tran Quang Khai	Sản phẩm chất lượng và rất đẹp	01/06/2025	<button>Duyệt</button> <button>Xóa</button>
2	Jing Yuan	Vo Tan Kiet	yahu	01/04/2025	<button>Gỡ</button> <button>Xóa</button>

Hình 4.61. Giao diện duyệt bài đánh giá

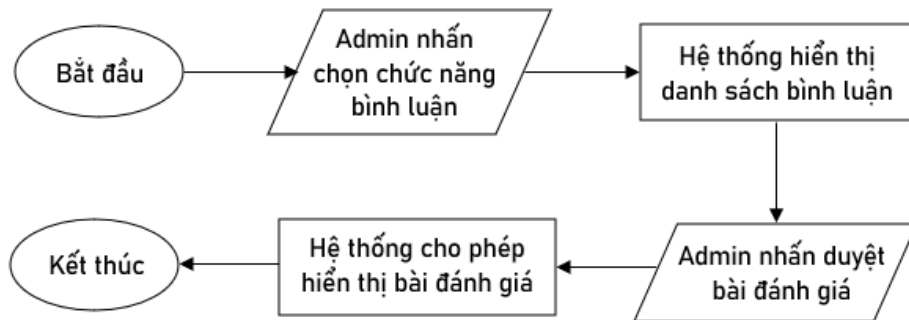
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Column	Số thứ tự	
2	Column	Tên sản phẩm	
3	Column	Tên khách hàng	
4	Column	Lời đánh giá của khách hàng	
5	Column	Ngày đánh giá	
6	Button	Duyệt đánh giá	
7	Button	Xóa đánh giá	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	COMMENTS		X		
2	PRODUCTS				X
3	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.62. Sơ đồ xử lý giao diện duyệt bài đánh giá

Bắt đầu, quản trị chọn bình luận muốn duyệt và ấn nút “Duyệt”. Hệ thống sẽ cập nhật lại thông tin. Hệ thống sẽ cho phép bình luận đó được hiển thị, kết thúc sự kiện.

4.2.30. Chức năng gỡ bài đánh giá:

Mục đích: Gỡ bài đánh giá.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:



Hình 4.63. Giao diện gỡ bài đánh giá

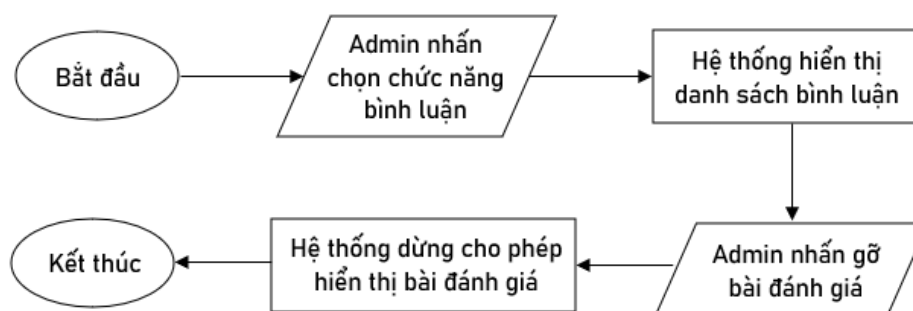
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Button	Duyệt đánh giá	
2	Button	Xóa đánh giá	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	COMMENTS		X		
2	PRODUCTS				X
3	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.64. Sơ đồ xử lý giao diện gỡ bài đánh giá

Bắt đầu, quản trị chọn bình luận muốn gỡ và ấn nút “Gỡ”. Hệ thống sẽ cập nhật lại thông tin. Hệ thống sẽ ngừng cho phép bình luận đó được hiển thị, kết thúc sự kiện.

4.2.31. Chức năng xóa bài đánh giá:

Mục đích: Xóa bài đánh giá.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:



Hình 4.65. Giao diện xóa bài đánh giá

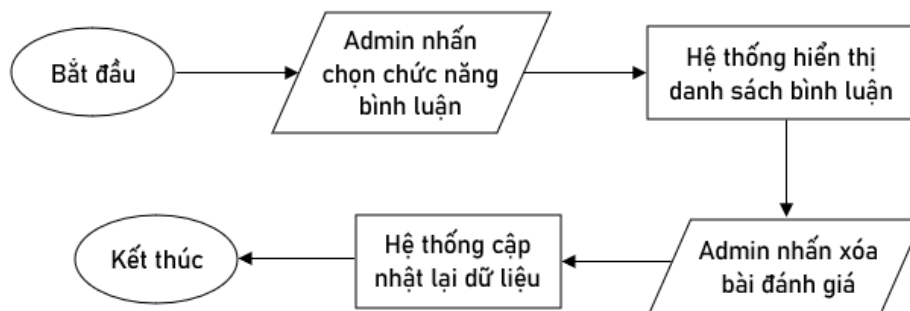
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Button	Duyệt đánh giá	
2	Button	Xóa đánh giá	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	COMMENTS			X	
2	PRODUCTS				X
3	USERS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.66. Sơ đồ xử lý giao diện xóa bài đánh giá

Bắt đầu, quản trị chọn bình luận muốn xóa và ấn nút “Xóa”. Hệ thống sẽ cập nhật lại thông tin, kết thúc sự kiện.

4.2.32. Chức năng xem thống kê doanh thu:

Mục đích: Xem thống kê doanh thu.

Đối tượng: Quản trị.

Giao diện:

Từ ngày:

dd/mm/yyyy

Đến ngày:

dd/mm/yyyy

Lọc

Tổng quan 1 tháng gần đây

Tổng số đơn hàng: 3

Tổng doanh thu: 2,982,410đ

Danh sách đơn hàng

Mã đơn hàng	Ngày đặt hàng	Khách hàng	Tổng tiền	Chi tiết
20	01/08/2025	Tran Quang Khai	800,000đ	Xem chi tiết
21	01/08/2025	Tran Quang Khai	431,100đ	Xem chi tiết
22	01/08/2025	Tran Quang Khai	1,751,310đ	Xem chi tiết

Hình 4.67. Giao diện thông kê doanh thu

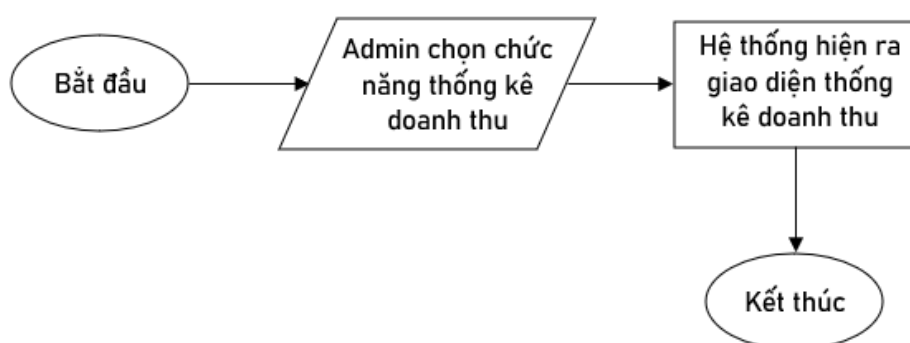
Các thành phần giao diện:

STT	Loại điều khiển	Nội dung thực hiện	Giá trị mặc định
1	Option	Chọn ngày bắt đầu	
2	Option	Chọn ngày kết thúc	
3	Button	Lọc hóa đơn theo khoảng ngày	
4	Text	Tổng số đơn trong 1 tháng gần đây	0
5	Text	Tổng tiền trong 1 tháng gần đây	0
6	Column	Mã đơn hàng	
7	Column	Ngày đặt hàng	
8	Column	Tên khách hàng	
9	Column	Tổng tiền hóa đơn	
10	Button	Xem chi tiết hóa đơn	

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng	Phương thức			
		Thêm	Sửa	Xóa	Truy vấn
1	ORDERS				X
2	ORDERDETAILS				X

Cách xử lý được thể hiện trong sơ đồ sau:



Hình 4.68. Sơ đồ xử lý giao diện xem thống kê doanh thu

Bắt đầu, quản trị chọn chức năng thống kê doanh thu. Hệ thống sẽ hiển thị trang thống kê doanh thu, kết thúc sự kiện.

CHƯƠNG V: KIỂM THỬ VÀ ĐÁNH GIÁ

5.1. Giới thiệu:

5.1.1. Mục tiêu:

- Phát hiện lỗi và kiểm tra hệ thống có hoạt động đúng theo yêu cầu đã nêu ra trong đặc tả hay chưa.
- Liệt kê kết quả có được sau khi kiểm thử.
- Làm tài liệu cho giai đoạn bảo trì.

5.1.2. Phạm vi kiểm thử:

Quy trình kiểm thử được thực hiện qua các công đoạn:

- Kiểm thử thiết kế: kiểm tra giao diện thiết kế có đúng với đặc tả.
- Kiểm thử chấp nhận: kiểm thử chức năng hệ thống có hoạt động và đáp ứng đặc tả yêu cầu.
- Kiểm thử chức năng: kiểm thử chức năng có xử lý đúng dữ liệu.
- Kiểm thử cài đặt: tìm và sửa các lỗi xảy ra khi kiểm thử.

5.2. Chi tiết kế hoạch kiểm thử:

5.2.1. Các trường hợp kiểm thử:

- Chức năng đăng ký.
- Chức năng đăng nhập.
- Chức năng thêm sản phẩm.

5.2.2. Cách tiếp cận:

Với mỗi tính năng chính hay các nhóm tính năng sẽ được kiểm thử theo thứ tự từ trên xuống dưới và từ trái qua phải để đảm bảo rằng sẽ kiểm thử không bỏ sót chức năng cần kiểm thử.

5.2.3. Tiêu chí kiểm thử thành công/ thất bại:

- Tiêu chí kiểm thử thành công là kết quả thực hiện chức năng đúng với mong đợi, phù hợp với đặc tả yêu cầu.
- Tiêu chí kiểm thử thất bại là kết quả không như mong đợi, xuất hiện lỗi, không phù hợp với các yêu cầu đặc tả.

5.2.4. Tiêu chí đình chỉ và yêu cầu bắt đầu lại:

- Tiêu chí đình chỉ là dừng việc hiện công việc khi một chức năng thông báo lỗi.
- Yêu cầu bắt đầu lại khi chức năng đình chỉ đã được sửa lỗi.

5.3. Quản lý kiểm thử:

5.3.1. Các hoạt động/ công việc được lập theo kế hoạch, tiến hành kiểm thử:

- Lập kế hoạch kiểm thử.
- Tạo các testcase.
- Tiến hành kiểm thử.
- Báo cáo kết quả.

5.3.2. Môi trường:

- Nền tảng phần cứng:
 - Bộ vi xử lý: Intel core i7
 - RAM: 16GB
 - SSD: 258GB

- Phần mềm:
 - Hệ điều hành windows 10 – 64 bit.
 - Hệ cơ sở dữ liệu SQL Server.
 - Trình duyệt Microsoft Edge.
 - Visual Studio Code.

5.3.3. Trách nhiệm và quyền hạn:

Họ tên	Công việc					
	Quản lý	Thiết kế	Chuẩn bị	Thực hiện	Chứng kiến	Kiểm tra
Võ Tấn Kiệt	X	X	X	X	X	X

5.3.4. Giao tiếp giữa các nhóm liên quan:

Đề tài được thực hiện bởi cá nhân nên không có sự giao tiếp giữa các nhóm liên quan.

5.3.5. Tài nguyên và sự cấp phát nhúng:

Laptop.

5.3.6. Huấn luyện:

Tìm hiểu tài liệu và học hỏi kinh nghiệm của những người từng kiểm thử.

Tên rủi ro	Mức độ	Kế hoạch
Thiếu nhân sự kiểm thử	Cao	Tăng số lượng kiểm thử
Kiểm thử không đúng tiến độ	Thấp	Tăng tiến độ kiểm thử
Kiểm thử không hiệu quả	Trung bình	Tham khảo các nguồn tài liệu kiểm thử

5.4. Kịch bản kiểm thử:

Test scenario	Vị trí trong tài liệu	Mô tả	Số lượng Test Cases
TS01	Chức năng UC01	Người dùng có đăng ký được tài khoản không?	5
TS02	Chức năng UC02	Người dùng có đăng nhập được tài khoản không?	2
TS03	Chức năng UC20	Quản trị có thêm sản phẩm được không?	3

Hình 5.1. Kịch bản kiểm thử

5.5. Các trường hợp kiểm thử:

5.5.1. Chức năng đăng ký:

Test Case ID	Kịch bản	Tiêu đề	Các bước/ Hành động	Kết quả mong đợi	Kết quả thực tế	Dữ liệu kiểm thử	Kết quả	Loại Test Case
TC01	TS01	Kiểm tra với thông tin đăng ký không hợp lệ	1. Chọn đăng ký	Bảo lỗi	Như mong đợi	Họ, Tên, Email, ...	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút đăng ký					
TC02	TS01	Kiểm tra đăng ký với Email đã tồn tại	1. Chọn đăng ký	Bảo lỗi	Như mong đợi	Họ, Tên, Email, ...	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút đăng ký					
TC03	TS01	Kiểm tra đăng ký với xác nhận mật khẩu không trùng khớp với mật khẩu	1. Chọn đăng ký	Bảo lỗi	Như mong đợi	Họ, Tên, Email, ...	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút đăng ký					

Hình 5.2. Kiểm tra chức năng đăng ký

5.5.2. Chức năng đăng nhập:

Test Case ID	Kịch bản	Tiêu đề	Các bước/ Hành động	Kết quả mong đợi	Kết quả thực tế	Dữ liệu kiểm thử	Kết quả	Loại Test Case
TC01	TS02	Kiểm tra với thông tin đăng nhập không hợp lệ	1. Chọn đăng nhập	Bảo lỗi	Như mong đợi	Email, mật khẩu	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút đăng nhập					
TC02	TS02	Kiểm tra đăng nhập với Email không tồn tại	1. Chọn đăng nhập	Bảo lỗi	Như mong đợi	Email, mật khẩu	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút đăng nhập					
TC03	TS02	Kiểm tra đăng nhập với Email chưa được xác nhận	1. Chọn đăng nhập	Bảo lỗi	Như mong đợi	Email, mật khẩu	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút đăng nhập					

Hình 5.3. Kiểm tra chức năng đăng nhập

5.5.3. Chức năng thêm sản phẩm:

Test Case ID	Kịch bản	Tiêu đề	Các bước/ Hành động	Kết quả mong đợi	Kết quả thực tế	Dữ liệu kiểm thử	Kết quả	Loại Test Case
TC01	TS03	Kiểm tra với thông tin sản phẩm không hợp lệ	1. Chọn thêm mới	Bảo lỗi	Như mong đợi	Tên, hình ảnh, đơn giá, loại, chất liệu,...	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút thêm mới					
TC02	TS03	Kiểm tra với thông tin sản phẩm bỏ trống	1. Chọn thêm mới	Bảo lỗi	Như mong đợi	Tên, hình ảnh, đơn giá, loại, chất liệu,...	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút thêm mới					
TC03	TS03	Kiểm tra với thông tin sản phẩm hợp lệ	1. Chọn thêm mới	Bảo lỗi	Như mong đợi	Tên, hình ảnh, đơn giá, loại, chất liệu,...	Thành công	Chức năng
			2. Nhập thông tin vào các trường					
			3. Nhấn nút thêm mới					

Hình 5.4. Kiểm tra chức năng thêm sản phẩm

5.6. Đánh giá kết quả kiểm thử:

- Chức năng đăng nhập hoạt động đúng với yêu cầu mong đợi.
- Chức năng đăng ký hoạt động đúng với yêu cầu mong đợi.
- Chức năng tìm kiếm sản phẩm hoạt động đúng với yêu cầu mong đợi.
- Chức năng đặt hàng hoạt động đúng với yêu cầu mong đợi.
- Chức năng thêm sản phẩm hoạt động đúng với yêu cầu mong đợi.

CHƯƠNG VI: KẾT LUẬN

6.1. Kết quả đạt được:

6.1.1. Về lý thuyết:

- Qua quá trình nghiên cứu và thực hiện đề tài giúp em củng cố những kiến thức về phân tích đặc tả yêu cầu hệ thống, thiết kế kiến trúc hệ thống, thiết kế cơ sở dữ liệu và kiểm thử. Đồng thời cũng giúp cho bản thân em có kinh nghiệm trong việc tìm kiếm tra cứu tài liệu và viết báo cáo.

- Hiểu được quy trình hoạt động của một Website quảng cáo, cũng như các yêu cầu chức năng, thiết kế được các chức cơ bản và giao diện cho Website.

- Củng cố kiến thức về kiến trúc mô hình MVC, các công nghệ ASP.Net Core, Bootstrap, cơ sở dữ liệu SQL Server.

6.1.2. Về thực hành:

Xây dựng được Website bán hàng với các chức năng cơ bản đáp ứng các yêu cầu chính đặt ra cho 3 nhóm người dùng:

Khách hàng đã có tài khoản: Có các chức năng như đăng nhập, đăng ký, tìm kiếm sản phẩm, thêm sản phẩm vào giỏ hàng, xem giỏ hàng, cập nhật số lượng giỏ hàng, đặt hàng, xem thông tin tài khoản, cập nhật thông tin tài khoản, đổi mật khẩu, xem thông tin các đơn hàng, tìm kiếm đơn hàng và xem thông tin chi tiết của một đơn hàng.

Khách hàng chưa có tài khoản: Có các chức năng như đăng nhập, đăng ký, tìm kiếm sản phẩm, thêm sản phẩm vào giỏ hàng, xem giỏ hàng, cập nhật số lượng giỏ hàng.

Quản trị viên: Có các chức năng như đăng nhập, xem thống kê, xem thông tin các sản phẩm, tìm kiếm sản phẩm, thêm sản phẩm, cập nhật thông tin sản phẩm, xóa sản phẩm, xem thông tin các đơn hàng, xem thông tin chi tiết của một đơn hàng, cập nhật trạng thái đơn hàng, xóa đơn hàng, xem

thông tin các người dùng, cập nhật thông tin người dùng, xóa người dùng, tìm kiếm đánh giá của một sản phẩm, tìm kiếm đánh giá theo bảng và xóa đánh giá.

6.2. Rút ra bài học:

- Trong quá trình thực hiện đồ án, em đã rút ra bài học sau:
- Học hỏi thêm cách thiết kế kiến trúc cho hệ thống từ tổng quan đến chi tiết.
- Học hỏi thêm cách thiết kế cơ sở dữ liệu phù hợp cho hệ thống.
- Học hỏi thêm cách thiết kế giao diện người dùng từ tổng quan đến chi tiết.

6.3. Hạn chế của phần mềm:

- Website chỉ bao gồm những chức năng cơ bản cho các nhóm người dùng trong hệ thống.
- Chưa tích hợp được hình thức đặt hàng online.
- Còn một số tính năng mà công nghệ khó sử dụng như các dạng biểu đồ phức tạp dùng cho việc thống kê.
- Giao diện trên thiết bị điện thoại chưa được tối ưu.
- Một vài chức năng chưa được tối ưu hóa cũng như ràng buộc dữ liệu chưa chặt chẽ.

6.4. Hướng phát triển:

- Thêm giao diện trên thiết bị di động, máy tính bảng.
- Xây dựng thêm các nhóm người dùng quản lý ở phía Admin để việc quản lý dễ dàng hơn.
- Thêm nhiều tiêu chí hơn trong chức năng tìm kiếm.
- Tích hợp thêm nhiều hình thức đặt hàng online để khách hàng có thể lựa chọn.

- Tích hợp thêm chức năng thanh toán bằng QR Scan.
- Thêm chức năng in hóa đơn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Le Van Liem, "[Phần 1] Tìm hiểu Express js Framework".
Available: <https://viblo.asia/p/phan-1-tim-hieu-express-js-framework-Qbq5Qq7m5D8>.
- [2] Neo Ighodaro, "Understanding Redux: A tutorial with examples".
Available: <https://blog.logrocket.com/understanding-redux-tutorial-examples/>.
- [3] Vũ, "Tìm hiểu mô hình MVC là gì? Ví dụ về cách sử dụng mô hình MVC".
Available: <https://vietnix.vn/tim-hieu-mo-hinh-mvc-la-gi/>.
- [4] Nguyễn Văn Thanh, "Xác thực bằng gmail khi đăng kí tài khoản asp.net Identity - Phần 3".
Available: <https://youtu.be/UYfXLUAmrJ0?si=7R1nUTjbSzVyuUjD>
- [5] CodAffection, "Asp.Net Core MVC & Identity UI - User Registration and Login".
Available: https://youtu.be/wzaoQiS_9dI?si=y5TNT4edsSsj7nq3
- [6] Codinblue, "ASP.NET Core Web App - Authentication and Authorization using Identity - Razor Pages and SQL Server".
Available: https://youtu.be/dyN_LB8nWWM?si=pQ-2FxBBThR70IrR
- [7] TIN HỌC THẦY CUƠNG, "Tạo Trang Admin Thêm Chức năng Login và Phân Quyền Nhóm".
Available: <https://youtu.be/jvjj8clJKkI?si=LKnb8VkhxCRpMaYP>
- [8] Codinblue, "CRUD Operations using ASP.NET Core MVC, Entity Framework and SQL Server | Create Read Update delete".
Available: <https://youtu.be/SfWuOFEatYc?si=tz7SZZ0kV6P-sQNk>