**TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP**

**KHOA KINH TẾ VÀ QUẢN TRỊ KINH DOANH**

----------

# KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

# XÂY DỰNG WEBSITEBÁN PHỤ KIỆN ĐIỆN THOẠI BẰNG PHP VÀ MYSQL

**Ngành : HỆ THỐNG THÔNG TIN**

**Mã số : 7480104**

***Giáo viên hướng dẫn:*** ***Trần Xuân Hòa***

***Sinh viên thực hiện:*** ***Nguyễn Trường Sinh***

***Lớp:*** ***K61 – HTTT***

***Khóa học:*** ***2016 - 2020***

THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

**Hà Nội - 2020**

# LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay việc kinh doanh chung của các Shop là làm sao có thể bán được nhiều mặt hàng, quan hệ với nhiều đối tác và có nhiều khách hàng biết đến và mua sản phẩm của mình. Trong những năm qua, bên cạnh sự phát triển của môi trường giao tiếp thông tin, nhu cầu sử dụng các thiết bị điện tử và internet đã tăng cao, tạo nên một thị trường trên mạng sôi động không kém thực tế.

Thương mại điện tử là một hình thức mua bán và trao đổi thông tin qua internet. Shop bán hàng có thể giới thiệu tất cả sản phẩm của mình bằng hình ảnh và thông tin trên trang web để khách hàng có thể xem, than khảo và lựa chọn. Đây là hình thức kinh doanh tiện lợi, dễ dàng và đặc biệt đang phát triển, sẽ có cơ hội thuận lợi lớn cho các Shop đang trên đường phát triển tạo nên thành công và danh tiếng cho mình.

Trong bất cứ lĩnh vực nào, thương mại điện tử cũng có lợi thế. Nó không những làm giảm thời gian mà còn làm giảm chi phí cho mọi vấn đề giao dịch của con người. Việc kinh doanh qua mạng không chỉ đáp ứng nhu cầu của con người mà còn giúp cho người sử dụng so sánh giá ở nhiều nơi để mua những mặt hàng tốt, giá hợp lý. Với những kiến thức đã học và thời gian thực tế, em đã lựa chọn đề tài **"Xây dựng website bán phụ kiện điện thoại bằng PHP và MySQL"**.

Em xin cảm ơn thầy giáo **Trần Xuân Hòa** đã hướng dẫn, chỉ dạy tận tình để đồ án thực tập nghiệp vụ của em được hoàn thành.

**Em xin chân thành cảm ơn!**

Hà Nội, ngày 4 tháng 6 năm 2020

Sinh viên thực hiện

**Nguyễn Trường Sinh**

# MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU
MỤC LỤC
CÁC KÝ HIỆU VÀ TỪ VIẾT TẮT
DANH MỤC CÁC HÌNH
DANH MỤC CÁC BẢNG
CHƯƠNG 1 TỔNG QUÁT VỀ BÀI TOÁN ..... 1
1.1. Đặt vấn đề. ..... 1
1.1.1. Giới thiệu bài toán ..... 1
1.1.2. Tính khả thi của dự án ..... 1
1.1.3. Hướng giải quyết ..... 2
1.2. Mục tiêu chọn đề tài ..... 2
1.3. Mục đích nghiên cứu ..... 3
1.4. Đối tượng nghiên cứu ..... 3
1.5. Phạm vi nghiên cứu ..... 3
1.6. Ý nghĩa thực tiễn đề tài ..... 3
CHƯƠNG 2 CƠ SỞ LÝ THUYẾT ..... 4
2.1. Thương mại điện tử ..... 4
2.1.1. Khái niệm ..... 4
2.1.2. Các đặc chưng ..... 5
2.1.3. Các loại hình ..... 5
2.1.4 Mô hình lựa chọn cho đề tài ..... 6
2.2. Công nghệ web ..... 7
2.2.1. Khái niệm ..... 7
2.2.3. Các thành phần cấu tạo nên Công nghệ web ..... 7
2.3. Ngôn ngữ Laravel ..... 9
2.3.1. Khái niệm ..... 9
2.3.2. Ưu điểm ..... 9
2.3.3. Nhược điểm ..... 11

THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

2.4. CSS ..... 12
2.4.1. Khái niệm ..... 12
2.4.2. CSS cách thức hoạt động ..... 12
2.5. Bootstrap ..... 13
2.6. Javascript ..... 13
2.6.1. Khái niệm ..... 13
2.6.2. Ưu điểm ..... 13
2.6.3. Nhược điểm ..... 14
CHƯƠNG 3 PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG ..... 15
3.1. Phân tích và yêu cầu ..... 15
3.1.1. Phân tích bài toán ..... 15
3.1.2. Mô hình bán hàng của shop ..... 15
3.2. Phân tích và thiết kế ..... 16
3.2.1. Mô hình use case tổng quát ..... 16
3.2.2. Mô hình use case Administrator ..... 17
3.2.3. Mô hình use case khách hàng ..... 17
3.2.3. Mô hình tiến trình ..... 18
3.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu ..... 26
3.3.1. Mô hình dữ liệu ER ..... 26
3.3.2. Các bảng cơ sở dữ liệu ..... 26
3.4. Thiết kế cách xử lý ..... 30
3.4.1. Đăng ký ..... 30
3.4.2. Đăng nhập ..... 31
3.4.3. Đăng xuất ..... 31
3.3.4. Thêm mới sản phẩm ..... 32
3.3.5. Cập nhật thông tin sản phẩm ..... 32
3.3.6. Xóa sản phẩm ..... 33
3.3.7. Thêm mới loại sản phẩm ..... 34
3.3.8. Xóa loại sản phẩm ..... 34

3.3.9. Xem chi tiết sản phẩm ..... 35
3.3.10. Thêm sản phẩm vào giỏ hàng ..... 35
3.3.11. Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng ..... 36
3.3.12. Xóa sản phẩm trong giỏ hàng ..... 36
3.3.13. Thanh toán ..... 37
CHƯƠNG 4 LẬP TRÌNH VÀ KIỂM THỬ ..... 40
4.1. KẾT QUẢ XÂY DỰNG MỘT SỐ GIAO DIỆN CHÍNH ..... 40
4.1.1. Giao diện trang quản trị ..... 40
4.1.2. Giao diện đăng nhập trang quản trị ..... 40
4.1.3. Giao diện đăng nhập trang người dùng ..... 41
4.1.4. Giao diện đăng kí trang người dùng ..... 41
4.1.5. Giao diện trang quản lý sản phẩm ..... 43
4.1.6. Giao diện trang thêm mới sản phẩm ..... 43
4.1.7. Giao diện trang cập nhật thông tin sản phẩm ..... 44
4.1.8. Giao diện quản lý đơn hàng ..... 44
4.1.9. Giao diện chi tiết đơn hàng ..... 45
4.1.10. In đơn hàng ..... 46
4.1.11. Giao diện trang người dùng ..... 46
4.1.12. Giao diện giỏ hàng ..... 47
4.2. Kiểm thử ..... 48
KẾT LUẬN ..... 55
1. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC ..... 55
2. HẠN CHẾ ..... 56
3. HƯỚNG PHÁT TRIỂN ..... 56
TÀI LIỆU THAM KHẢO

# CÁC KÝ HIỆU VÀ TỪ VIẾT TẮT

| STT | TỪ VIẾT TẮT | Ý NGHĨA |
|---|---|---|
| 1 | HTML | HyperText Markup Language – Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản |
| 2 | CSS | Cascading Style Sheets |
| 4 | USE-CASE | Trường hợp sử dụng – Mô tả sự tương tác giữa người dùng và hệ thống |
| 5 | QTV | Quản trị viên |
| 6 | TMĐT | Thương mại điện tử |

THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

# DANH MỤC CÁC HÌNH

Hình 3.1 Mô hình usecase tổng quát ..... 16
Hình 3.2 Mô hình use case Administrator ..... 17
Hình 3.3 Mô hình use case khách hàng ..... 17
Hình 3.4 Tiến trình khách hàng đăng ký ..... 18
Hình 3.5 Tiến trình khách hàng đăng nhập ..... 18
Hình 3.6 Tiến trình khách hàng xem chi tiết sản phẩm ..... 19
Hình 3.7 Tiến trình thêm sản phẩm vào giỏ hàng ..... 19
Hình 3.8 Tiến trình xóa sản phẩm vào giỏ hàng ..... 20
Hình 3.9 Tiến trình khách hàng cập nhật trong giỏ sản phẩm ..... 20
Hình 3.10 Tiến trình Administrator đăng nhập ..... 21
Hình 3.11. Tiến trình Administrator cập nhật thông tin sản phẩm ..... 21
Hình 3.12. Tiến trình Administrator thêm sản phẩm ..... 22
Hình 3.13. Tiến trình Administrator xóa sản phẩm ..... 22
Hình 3.14. Tiến trình Administrator cập nhật hóa đơn ..... 23
Hình 3.15. Tiến trình Administrator xóa hóa đơn ..... 23
Hình 3.16. Tiến trình Administrator cập nhật danh mục ..... 24
Hình 3.17. Tiến trình Administrator thêm danh mục ..... 24
Hình 3.18. Tiến trình Administrator xóa danh mục ..... 25
Hình 3.19 Mô hình Class Diagram ..... 25
Hình 3.20 Mô hình dữ liệu ERM ..... 26
Hình 3.21. Đăng ký ..... 30
Hình 3.22. Đăng nhập ..... 31
Hình 3.23. Đăng xuất ..... 32
Hình 3.24. Thêm mới sản phẩm ..... 32
Hình 3.25. Cập nhật sản phẩm ..... 33
Hình 3.25. Xóa sản phẩm ..... 33
Hình 3.27. Thêm mới loại sản phẩm ..... 34
Hình 3.28. Xóa loại sản phẩm ..... 34

Hình 3.29. Xem chi tiết sản phẩm ..... 35
Hình 3.30. Thêm sản phẩm vào giỏ hàng..... 35
Hình 3.31. Cập nhật sản phẩm vào giỏ hàng..... 36
Hình 3.32. Xóa sản phẩm trong giỏ hàng..... 36
Hình 3.33. Thanh toán sản phẩm trong giỏ hàng ..... 37
Hình 3.34. Biểu đồ triển khai ..... 43
Hình 4.1. Giao diện trang quản trị ..... 40
Hình 4.2. Giao diện trang đăng nhập quản trị ..... 40
Hình 4.3. Giao diện trang đăng kí..... 42
Hình 4.4. Giao diện trang đăng nhập ..... 41
Hình 4.5. Giao diện trang quản lý sản phẩm ..... 43
Hình 4.6. Giao diện trang thêm mới sản phẩm..... 44
Hình 4.7. Giao diện trang cập nhật sản phẩm ..... 44
Hình 4.8. Giao diện quản lý đơn hàng ..... 45
Hình 4.9. Giao diện quản lý đơn hàng ..... 45
Hình 4.10. In đơn hàng..... 46
Hình 4.11. Giao diện trang người dùng ..... 47
Hình 4.12. Giao diện giỏ hàng..... 47

THƯ VIỆN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

# DANH MỤC CÁC BẢNG

Bảng 3.1. Bảng dữ liệu Customer ..... 26
Bảng 3.2. Bảng dữ liệu Products ..... 27
Bảng 3.3. Bảng dữ liệu Oders ..... 27
Bảng 3.4. Bảng dữ liệu Oders_detail ..... 28
Bảng 3.5. Bảng dữ liệu Category ..... 28
Bảng 3.6. Bảng dữ liệu Detail_img ..... 29
Bảng 3.7. Bảng dữ liệu Shipping ..... 29
Bảng 3.8 Bảng dữ liệu Adminítratos ..... 30

THƯ VIỆN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

# CHƯƠNG 1
# TỔNG QUÁT VỀ BÀI TOÁN

## 1.1. Đặt vấn đề.

### 1.1.1. Giới thiệu bài toán

Thực tế một người dùng điện thoại di động thường sắm thêm khá nhiều món phụ kiện đi kèm, như ốp lưng, miếng dán màn hình, bao da, tai nghe, gậy tự sướng,… vì vậy so với điện thoại thì đồ phụ kiện có nhu cầu cao hơn. Ngoài ra mặt hàng này có thời gian sử dụng không dài vì hầu hết đều là đồ Trung Quốc chất lượng kém, qua mấy tháng sẽ bị hư hại và cần phải thay mới.

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

### 1.1.2. Tính khả thi của dự án

Kinh doanh phụ kiện điện thoại lâu nay đã không còn là một lĩnh vực mới mẻ ở thị trường Việt Nam bởi nhu cầu sử dụng mặt hàng này ngày càng tăng cao và không hề có dấu hiệu "hạ nhiệt". Trên khắp các "mặt trận" kinh doanh trong những năm gần đây, phụ kiện điện thoại xuất hiện với tần suất tăng vọt chóng mặt, nhiều gấp đôi số lượng điện thoại thông minh được bán ra thị trường.

Chỉ cần bạn đã từng thay đổi ốp lưng điện thoại, kính cường lực màn hình và các phụ kiện khác thường xuyên thì chắc chắn bạn sẽ nhận ra rằng xu hướng phụ kiện điện thoại không ngừng "biến hình" và là một thế giới muôn hình, vạn trạng.

Tính đa dạng, phong phú các mặt hàng này đáp ứng đầy đủ nhu cầu của khách hàng, nhất là các bạn trẻ (đa số trong độ tuổi từ 18 – 25). Những khách

hàng này cũng có một "đam mê" đặc biệt là được "thay áo" thường xuyên cho "dế yêu". Khách hàng có thể thỏa sức trang trí cho chiếc điện thoại thông minh theo phong cách của riêng mình mà không cần phải bỏ ra chi phí quá cao. Ngoài ra, các loại kính cường lực, bao da, dây đeo, dây cuốn, tai nghe,… điện thoại cũng ngày càng trở nên phong phú hơn, thêm nhiều lựa chọn và trải nghiệm tuyệt vời.

### 1.1.3. Hướng giải quyết

Đây là website nhằm bán và giới thiệu rộng rãi các mặt hàng đến người tiêu dùng với các chi tiết mặt hàng và giá cả một cách nhanh chóng và chính xác nhất.

Giúp cho khách hàng tìm kiếm và lựa chọn từ xa sản phẩm mình cần, đặt mua hàng, theo dõi đơn hàng của mình.

Giúp nhà quản lý các sản phẩm một cách dễ dàng, kiểm tra và xử lý đơn đặt hàng, thống kê và báo cáo danh thu.

## 1.2. Mục tiêu chọn đề tài

Khi thời đại công nghệ bùng nổ, kinh doanh phụ kiện điện thoại là ý tưởng vô cùng hấp dẫn. Theo thống kê ở Việt Nam, 55% dân số đã sử dụng điện thoại thông minh và kết nối Internet. Rõ ràng, mobile đang là mảnh đất màu mỡ mà bất cứ doanh nghiệp nào cũng không nên bỏ qua. Sự phát triển của điện thoại thông minh kéo theo "những ngành ăn theo" như phụ kiện cũng dễ dàng "hốt bạc triệu".

Phụ kiện cho điện thoại không chỉ đòi hỏi về mặt thời trang, mà còn phải bền, hợp túi tiền, mang lại nhiều tiện ích. Đa phần mọi người thường tìm mua phụ kiện cho "dế yêu" đều biết cách lựa chọn sản phẩm hội tụ đầy đủ các tiêu chí. Chưa kể đến việc, sự phát triển công nghệ như vũ bão thúc đẩy sự ra đời liên tiếp của nhiều dòng smartphone mới. Muốn kinh doanh phụ kiện điện thoại, bạn nhất định phải có hiểu biết về các đời máy, tính năng của từng dòng để tư vấn khách hàng mua phụ kiện.

Với lí do trên và được sự hướng dẫn và giúp đỡ của thầy Trần Xuân Hòa, em đã chọn đề tài : **"Xây dựng website bán phụ kiện điện thoại bằng PHP và MySQL"** làm đề tài cho luận văn tốt nghiệp.

### 1.3. Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu ngôn ngữ lập trình Web PHP và MySQL để xây dựng thử nghiệm chương trình bán hàng trực tuyến trên mạng Internet cho đề tài **"Xây dựng website bán phụ kiện điện thoại bằng PHP và MySQL".**

### 1.4. Đối tượng nghiên cứu

Người tiêu dùng trên toàn quốc có nhu cầu mua hàng qua mạng.

### 1.5. Phạm vi nghiên cứu

**Về lý thuyết:**

- Nắm vững kỹ thuật thiết kế hệ thống thông tin.
- Nắm vững kỹ thuật lập trình theo mô hình MVC.
- Nắm vững các phương pháp tổ chức, phân tích và thiết kế cơ sở dữ liệu.
- Tham khảo một số website bán linh kiện điện thoại để hiểu rõ việc mua bán.

**Về kĩ thuật:**

- Dùng Power Designer để thiết kế các mô hình ứng dụng.
- Sử dụng ngôn ngữ PHP, framework Laravel để lập trình và cài đặt chương trình ứng dụng.
- Dùng hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL để tạo và quản lý cơ sở.
- Dùng Sublime Text để hỗ trợ lập trình và kiểm tra lỗi.
- Phần mềm hỗ trợ XAMPP.

### 1.6. Ý nghĩa thực tiễn đề tài

Tạo một website thân thiện, nhanh và hiệu quả hơn trong việc quản lý, hay bán sản phẩm bằng thủ công . Hoàn thành tốt luận văn tốt nghiệp đồng thời qua đó nâng cao trình độ của mình.

# CHƯƠNG 2
# CƠ SỞ LÝ THUYÊT

## 2.1. Thương mại điện tử

### 2.1.1. Khái niệm

Thương mại điện tử (còn gọi là thị trường điện tử, thị trường ảo, ECommerce hay E-Business) là quy trình mua bán ảo thông qua việc truyền dữ liệu giữa các máy tính trong chính sách phân phối của tiếp thị. Tại đây một mối quan hệ thương mại hay dịch vụ trực tiếp giữa người cung cấp và khách hàng được tiến hành thông qua Internet. Hiểu theo nghĩa rộng, thương mại điện tử bao gồm tất cả các loại giao dịch thương mại mà trong đó các đối tác giao dịch sử dụng các kỹ thuật thông tin trong khuôn khổ chào mời, thảo thuận hay cung cấp dịch vụ. Thông qua một chiến dịch quảng cáo của IBM trong thập niên 1990, khái niệm Electronic Business, thường được dùng trong các tài liệu, bắt đầu thông dụng.

Thương mại điện tử hiểu theo nghĩa rộng là các giao dịch tài chính và thương mại bằng phương tiện điện tử như: trao đổi dữ liệu điện tử, chuyển tiền điện tử và các hoạt động như gửi/rút tiền bằng thẻ tín dụng.

Ngày nay người ta hiểu khái niệm thương mại điện tử thông thường là tất cả các phương pháp tiến hành kinh doanh và các quy trình quản trị thông qua các kênh điện tử mà trong đó Internet hay ít nhất là các kỹ thuật và giao thức được sử dụng trong Internet đóng một vai trò cơ bản và công nghệ thông tin được coi là điều kiện tiên quyết. Một khía cạnh quan trọng khác là không còn phải thay đổi phương tiện truyền thông, một đặc trưng cho việc tiến hành kinh doanh truyền thống. Thêm vào đó là tác động của con người vào quy trình kinh doanh được giảm xuống đến mức tối thiểu. Trong trường hợp này người ta gọi đó là Thẳng đến gia công (Straight Through Processing). Để làm được điều này đòi hỏi phải tích hợp rộng lớn các các tính năng kinh doanh.

### 2.1.2. Các đặc chưng

So với các hoạt động Thương mại truyền thống, thương mại điện tử có một số điểm khác biệt cơ bản sau:

Các bên tiến hành giao dịch trong thương mại điện tử không tiếp xúc trực tiếp với nhau và không đòi hỏi phải biết nhau từ trước.

Trong Thương mại truyền thống, các bên thương gặp gỡ nhau trực tiếp để tiến hành giao dịch. Các giao dịch được thực hiện chủ yếu theo nguyên tắc vật lý như chuyển tiền, séc hóa đơn, vận đơn, gửi báo cáo.

Các giao dịch thương mại truyền thống được thực hiện với sự tồn tại của khái niệm biên giới quốc gia, còn thương mại điện tử được thực hiện trong một thị trường không có biên giới (thị trường thống nhất toàn cầu). Thương mại điện tử trực tiếp tác động tới môi trường cạnh tranh toàn cầu.

Trong hoạt động giao dịch thương mại điện tử đều có sự tham ra của ít nhất ba chủ thể, trong đó có một bên không thể thiếu được là người cung cấp dịch vụ mạng, các cơ quan chứng thực.

Các trang Web khá nổi tiếng như America Online hay Google đóng vai trò quan trọng cung cấp thông tin trên mạng. Các trang Web này đã trở thành các "khu chợ" khổng lồ trên Internet. Với mỗi lần nhấn chuột, khách hàng có khả năng truy cập vào hàng ngàn cửa hàng ảo khác nhau và tỷ lệ khách hàng vào hàng ngàn các cửa hàng ảo khác nhau và tỷ lệ khách hàng vào thăm rồi mua hàng là rất cao.

### 2.1.3. Các loại hình

Trong TMĐT có ba chủ thể tham gia: Doanh nghiệp (B) giữ vai trò động lực phát triển TMĐT, người tiêu dùng (C) giữ vai trò quyết định sự thành công của TMĐT và chính phủ (G) giữ vai trò định hướng, điều tiết và quản lý. Từ các mối quan hệ giữa các chủ thể trên ta có các loại giao dịch TMĐT: B2B, B2C, B2G, C2G, C2C … trong đó B2B và B2C là hai loại hình giao dịch TMĐT quan trọng nhất.

**Business-to-business (B2B):** Mô hình TMĐT giữa các doanh nghiệp với doanh nghiệp. TMĐT B2B (Business-to-business) là việc thực hiện các giao dịch giữa các doanh nghiệp với nhau trên mạng. Ta thường goi là giao dịch B2B. Các bên tham gia giao dịch B2B gồm: người trung gian trực tuyến (ảo hoặc click-and-mortar), người mua và người bán. Các loại giao dịch B2B gồm: mua ngay theo yêu cầu khi giá cả thích hợp và mua theo hợp đồng dài hạn, dựa trên đàm phán cá nhân giữa người mua và người bán.

**Business-to-consumer (B2C):** Mô hình TMĐT giữa doanh nghiệp và người tiêu dùng. Đây là mô hình bán lẻ trực tiếp đến người tiêu dùng. Trong TMĐT, bán lẻ điện tử có thể từ nhà sản xuất, hoặc từ một cửa hàng thông qua kênh phân phối. Hàng hoá bán lẻ trên mạng thường là hàng hoá, máy tính, đồ điện tử, dụng cụ thể thao, đồ dùng văn phòng, sách và âm nhạc, đồ chơi, sức khoẻ và mỹ phẩm, giải trí v.v.

Hai loại giao dịch trên là giao dịch cơ bản của TMĐT. Ngoài ra trong TMĐT người ta còn sử dụng các loại giao dịch: Govement-to-Business (G2B) là mô hình TMĐT giữa doanh nghiệp với cơ quan chính phủ, Government-to-citizens (G2C) là mô hình TMĐT giữa các cơ quan chính phủ và công dân còn goi là chính phủ điện tử, consumer- to-consumer (C2C) là mô hình TMĐT giữa các người tiêu dùng và mobile commerce (mcommerce) là TMĐT thực hiện qua điện thoại di động.

### 2.1.4 Mô hình lựa chọn cho đề tài

Thương mại điện tử khách hàng tới khách hàng B2C là thương mại giữa các cá nhân và người tiêu dùng.

Loại hình thương mại điện tử này được phân loại bởi sự tăng trưởng của thị trường điện tử và đấu giá trên mạng, đặc biệt với các ngành theo trục dọc nơi các công ty/doanh nghiệp có thể đấu thầu cho những cái họ muốn từ các nhà cung cấp khác nhau. Có lẽ đây là tiềm năng lớn nhất cho việc phát triển các thị trường mới.Nên em chọn loại hình này cho đề tài của em.

## 2.2. Công nghệ web

### 2.2.1. Khái niệm

Công nghệ web là một thuật ngữ chung đề cập đến nhiều ngôn ngữ và gói đa phương tiện được sử dụng kết hợp với nhau, để tạo ra các trang web. Mỗi công nghệ có chức năng riêng biệt và cần yêu cầu sử dụng kép ít nhất thêm một công nghệ khác. Do đó, có thể nói rằng tất cả các thành phần tạo nên một trang web phụ thuộc lẫn nhau.

### 2.2.3. Các thành phần cấu tạo nên Công nghệ web

#### 2.2.3.1. HTML

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

HTML giúp định dạng văn bản trong trang Web nhờ các thẻ. Hơn nữa , các thẻ html có thể liên kết từ  hoặc một cụm từ với các tài liệu khác trên Internet. Đa số các thẻ HTML có dạng thẻ đóng mở. Thẻ đóng dùng chung từ lệnh giống như thẻ mở, nhưng thêm dấu xiên phải (/). Ngôn ngữ HTML qui định cú pháp không phân biệt chữ hoa chữ thường.

Ví dụ,  có thể khai báo **<html>** hoặc **<HTML>.** Không có khoảng trắng trong định nghĩa thẻ.

#### 2.2.3.2. Cấu trúc chung của một trang HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
    <head>
        <title>Tiêu đề trang</title>
    </head>
    <body>
        <h1>Thân trang</h1>
    </body>
</html>
```

**Các thẻ HTML cơ bản:**

- **Thẻ <head>.... </head>:** Tạo đầu mục trang
- **Thẻ <title>... </title>:** Tạo tiêu đề trang trên thanh tiêu đề, đây là thẻ bắt buộc. Thẻ **title** cho phép bạn trình bày chuỗi trên thanh tựa đề của trang Web mỗi khi trang Web đó được duyệt trên trình duyệt Web.
- **Thẻ <body>... </body>:**Tất cả các thông tin khai báo trong thẻ **<body>** đều có thể xuất hiện trên trang Web. Những thông tin này có thể nhìn thấy trên trang Web.

**Các thẻ định dạng khác:**

- **Thẻ .. :** Tạo một đoạn mới
- **Thẻ <font>... </font>:** Thay đổi phông chữ, kích cỡ và màu kí tự.
- **Thẻ định dạng bảng <table>…</table>:** Đây là thẻ định dạng bảng trên trang Web. Sau khi khai báo thẻ này, bạn phải khai báo các thẻ hàng<tr> và thẻ cột <td> cùng với các thuộc tính của nó.
- **Thẻ hình ảnh <img>:** Cho phép bạn chèn hình ảnh vào trang Web. Thẻ này thuộc loại thẻ không có thẻ đóng.
- **Thẻ liên kết <a>...</a>:** Là loại thẻ dùng để liên kết giữa các trang Web hoặc liên kết đến địa chỉ Internet, Mail hay Intranet(URL) và địa chỉ trong tập tin trong mạng cục bộ (UNC).
- **Các thẻ <Input>**:Thẻ <**Input>** cho phép người dùng nhập dữ liệu hay chỉ thị thực thi một hành động nào đó, thẻ <**Input**> bao gồm các loại thẻ như: text, password, submit, button, reset, checkbox, radio, hiđen, image.
- **Thẻ <Select>**:Thẻ **<Select>** cho phép người dùng chọn phần tử trong tập phương thức đã được định nghĩa trước.

## 2.3. Ngôn ngữ Laravel

### 2.3.1. Khái niệm

Laravel là một PHP framework mã nguồn mở và miễn phí, được phát triển bởi Taylor Otwell và nhắm vào mục tiêu hỗ trợ phát triển các ứng dụng web theo kiến trúc model-view-controller (MVC). Những tính năng nổi bật của Laravel bao gồm cú pháp dễ hiểu – rõ ràng , một hệ thống đóng gói modular và quản lý gói phụ thuộc, nhiều cách khác nhau để truy cập vào các cơ sở dữ liệu quan hệ, nhiều tiện ích khác nhau hỗ trợ việc triển khai vào bảo trì ứng dụng.

### 2.3.2. Ưu điểm

❖ **Sử dụng các tính năng mới nhất của PHP:**

Một trong những tính năng làm cho PHP Lararel framework trở nên nổi bật hơn tất cả đó là nó sử dụng tất cả các tính năng mới của PHP. Các framework khác không tận dụng được điều này. Sử dụng Laravel 5 bạn sẽ sở hữu một số tính năng mới nhất mà PHP cung cấp, đặc biệt là trong Namespaces, Interfaces, Overloading, Anonymous functions và Shorter array syntax. Đã có rất nhiều bộ CMS nổi bật được viết trên nền Laravel framework ra đời, từ những bộ CMS đơn giản nhất đến những bộ "siêu mạnh", từ mã nguồn mở đến thương mại.

❖ **Tài liệu tuyệt vời:**

Tài liệu của Laravel rất thân thiện với nhà phát triển. Tất cả các phiên bản của Laravel được phát hành cùng với các tài liệu phù hợp, bạn sẽ tìm thấy những giải thích chi tiết về coding style, methods và classes.

❖ **Tích hợp với dịch vụ mail:**

Các ứng dụng web bắt buộc phải thông báo cho người dùng về các deal và offer mới. Đăng ký người dùng mới cũng rất quan trọng (nghĩa là thông báo cho người dùng mới khi anh ấy/ cô ấy đăng ký). Framework được trang bị API sạch trên thư viện SwiftMailer. Và có các driver cho SMTP, Mailgun, SparkPost,

Mandrill, PHP's "mail" function, Amazon SES, và "sendmail" giúp bạn gửi thư qua các dịch vụ dựa trên đám mây hoặc dịch vụ local.

❖ **Hỗ trợ cache backend phổ biến:**

Laravel framework hỗ trợ các cache backend như Memcached và Redis out-of-the-box. Bạn cũng có thể tùy chỉnh nhiều cấu hình cache.

❖ **Công cụ tích hợp cho dòng lệnh – Artisan:**

Các nhà phát triển thường thấy tẻ nhạt khi thực hiện các nhiệm vụ lập trình lặp đi lặp lại vì chúng rất tốn thời gian. Công cụ dòng lệnh có tên Artisan giúp họ tạo khung code và quản lý hệ thống cơ sở dữ liệu hiệu quả. Artisan giúp tạo các tệp MVC cơ bản và quản lý tài sản, bao gồm cả các cấu hình tương ứng của chúng.

❖ **Gói và nguồn lực sẵn có:**

Bạn sẽ được hưởng lợi ích từ npm package và bower package bằng cách kết hợp framework với Gulp và elixir, giúp trong việc sửa đổi tài nguyên. Việc tích hợp này sẽ giải quyết các phụ thuộc và là nguồn gói đáng tin cậy nhất trong thế giới PHP.

❖ **Giảm chu kỳ phát triển sản phẩm:**

Bạn có thể giảm đáng kể chu kỳ phát triển sản phẩm vì framwork giúp tích hợp nhanh hơn, bên cạnh đó là cộng đồng hỗ trợ rất lớn – Laracasts.

❖ **Container IoC:**

Còn được gọi là Inversion of Control, đây là một phương thức để tạo các đối tượng mới mà không phải khởi động bất kỳ thư viện bên ngoài nào. Nói cách khác, bạn có thể truy cập các đối tượng này từ bất cứ nơi nào bạn đang mã hóa, bạn sẽ không còn gặp khó khăn với các cấu trúc nguyên khối không linh hoạt.

❖ **Reverse Routing:**

Đây là một tính năng rất hữu ích trong framwork, bạn có thể tạo liên kết đến các route được đặt tên. Vì vậy, khi tạo các liên kết, bạn chỉ cần sử dụng tên của bộ định tuyến, framework sẽ tự động chèn URL chính xác. Nếu bạn cần thay đổi các route trong tương lai, những thay đổi sẽ tự động được thực hiện ở mọi nơi.

❖ **Eloquent ORM:**

Đây là một trong những tính năng tốt nhất của Laravel, cung cấp một triển khai ActiveRecord đơn giản và hiệu quả, làm việc với cơ sở dữ liệu. Các mô hình bạn tạo trong MVC sẽ có một bảng tương ứng trong cơ sở dữ liệu. ORM có các mối quan hệ, nếu bạn thao tác một bảng trong cơ sở dữ liệu, bạn cũng sẽ quản lý các dữ liệu liên quan. Các mối quan hệ đó là: one-to-one, one-to-many, many-to-many, has-many-through, polymorphic, và many-to-many polymorphic.

### 2.3.3. Nhược điểm

❖ **Không hỗ trợ tính năng thanh toán:**

Sẽ không đáng lo ngại nếu bạn không tự mình quản lý các khoản thanh toán, bởi vì bạn sẽ phải tuân thủ các quy tắc tuân thủ PCI. Trì hoãn các dịch vụ như Stripe và Paypal sẽ giải quyết vấn đề đó. Bạn cũng có thể thử bất kỳ trang web thương mại trực tuyến nào và xây dựng ứng dụng của mình trong kho template có sẵn, hoặc sử dụng các thư viện của Framework cho phép bạn tích hợp các phương thức thanh toán. Tuy nhiên, hầu hết các nhà giao dịch điện tử nên được nhúng bộ xử lý thanh toán của bên thứ ba nhằm thuận tiện hơn.

❖ **Thiếu sự liên tục giữa các phiên bản:**

Không có chuyển đổi liền mạch từ Laravel 4 sang 5. Nếu cố cập nhật code, bạn có thể sẽ phá vỡ ứng dụng.

❖ **Chất lượng:**

Một số thành phần trong framework không được thiết kế tốt. Ví dụ, dependency injection đôi khi trở nên phức tạp không cần thiết. Các tài liệu khá nặng. Bạn phải học hỏi nhiều trước khi bắt đầu xây dựng các ứng dụng.

❖ **Một số nâng cấp có thể có vấn đề:**

Đây không chỉ là vấn đề của Laravel mà là của các PHP framework. Vì vậy, các nhà phát triển nên có biện pháp phòng ngừa trước khi nâng cấp mobile application/website.

❖ **Thường không cung cấp sự phong phú cho ứng dụng di động:**

Việc tải lại toàn trang có thể hơi nặng trong các mobile app khi so sánh với các website. Trong những trường hợp như vậy, các nhà phát triển web có xu hướng chỉ sử dụng framework như backend JAVASCRIPTON API.

## 2.4. CSS

### 2.4.1. Khái niệm

**CSS** là ngôn ngữ tạo phong cách cho trang web – Cascading Style Sheet language. Nó dùng để tạo phong cách và định kiểu cho những yếu tố được viết dưới dạng ngôn ngữ đánh dấu, như là **HTML**. Nó có thể điều khiển định dạng của nhiều trang web cùng lúc để tiết kiệm công sức cho người viết web. Nó phân biệt cách hiển thị của trang web với nội dung chính của trang bằng cách điều khiển bố cục, màu sắc, và font chữ.

CSS về lý thuyết không có cũng được, nhưng khi đó website sẽ không chỉ là một trang chứa văn bản mà không có gì khác.

### 2.4.2. CSS cách thức hoạt động

CSS sử dụng cấu trúc tiếng Anh đơn giản để tạo ra một bộ các quy tắc bạn có thể tận dụng. Như đã nói ở trên, HTML không được dùng để tạo phong cách cho các yếu tố, nó chỉ đánh dấu từng phần để biết được yếu tố đó là gì thôi.

**Selector** sẽ trỏ về yếu tố HTML bạn cần muốn tạo phong cách. Block khai báo sẽ bao gồm một hay nhiều khai báo cách nhau bởi dấu chấm phẩy,

Mỗi khai báo bao gồm một tên **CSS** và giá trị, cách nhấu bởi dấu 2 chấm. Khai báo CSS luôn kết thúc bằng dấu chấm phẩn, và block khai báo được đặt trong dấu ngoặc nhọn.

Ví dụ khác, tất cả các yếu tố trong **<p>** sẽ được canh giữa, rộng 16x và màu hồng.

```
<style>
p {
text-align: center;
font-size: 16px;
color: pink;
}
</style>
```

## 2.5. Bootstrap

Bootstrap là một front-end framework miễn phí giúp quá trình phát triển web được nhanh và dễ dàng hơn.

Bootstrap bao gồm các mẫu thiết kế dựa trên HTML và CSS như typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels… cũng như các plugin JavaScript tùy chọn.

Bootstrap cũng cung cấp cho bạn khả năng tạo ra các responsive designs một cách dễ dàng.

## 2.6. Javascript

### 2.6.1. Khái niệm

Javascript là một ngôn ngữ lập trình kịch bản dựa vào đối tượng phát triển có sẵn hoặc tự định nghĩa ra, 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, ... thậm chí các trình duyệt trên thiết bị di động cũng có hỗ trợ.

### 2.6.2. Ưu điểm

Ít tương tác với máy chủ – Bạn có thể xác thực đầu vào của người dùng trước khi gửi trang đến máy chủ. Điều này giúp tiết kiệm lưu lượng máy chủ, có nghĩa là tải ít hơn trên máy chủ của bạn.

Phản hồi ngay lập tức cho khách truy cập – Họ không phải đợi tải lại trang để xem họ có quên nhập nội dung nào không.

Tăng tính tương tác – Bạn có thể tạo các giao diện phản ứng khi người dùng di chuột qua chúng hoặc kích hoạt chúng thông qua bàn phím.

Giao diện phong phú hơn – Bạn có thể sử dụng JavaScript để bao gồm các mục như các thành phần kéo và thả để trượt Giao diện phong phú cho khách truy cập trang web của bạn.

### 2.6.3. Nhược điểm

JavaScript phía máy khách không cho phép đọc hoặc ghi tệp. Điều này đã được giữ vì lý do an ninh.

JavaScript không thể được sử dụng cho các ứng dụng mạng vì không có hỗ trợ như vậy.

JavaScript không có bất kỳ khả năng đa luồng hoặc đa xử lý nào.

THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

# CHƯƠNG 3
# PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## 3.1. Phân tích và yêu cầu

### 3.1.1. Phân tích bài toán

Chúng ta có thể hình dung phương pháp bán hàng giống như ở các siêu thị. Đối với một shop bán loại phụ kiện điện thoại liên quan cũng tương tự như vậy nhưng chỉ khác một điểm cơ bản đó là khách hàng ở dây sẽ mua hàng gián tiếp qua mạng.

Chương trình cho phép shop thực hiện một số vấn đề sau:

- Quản lí các mặt hàng: thêm, sửa, xóa, cập nhật các loại sản phẩm mới.
- Quản lí các quyền đăng nhập vào hệ thống với các quyền: Quản trị, trực tuyến, bình thường.
- Quản lí cơ cấu tổ chức: thêm, xóa, sửa...
- Chương trình cho phép khách hàng lựa chọn các sản phẩm:
- Xem các loại sản phẩm và các phụ kiện mà mình quan tâm, tham khảo giá, xem các thông tin về kĩ thuật.
- Đặt hàng với shop.

### 3.1.2. Mô hình bán hàng của shop

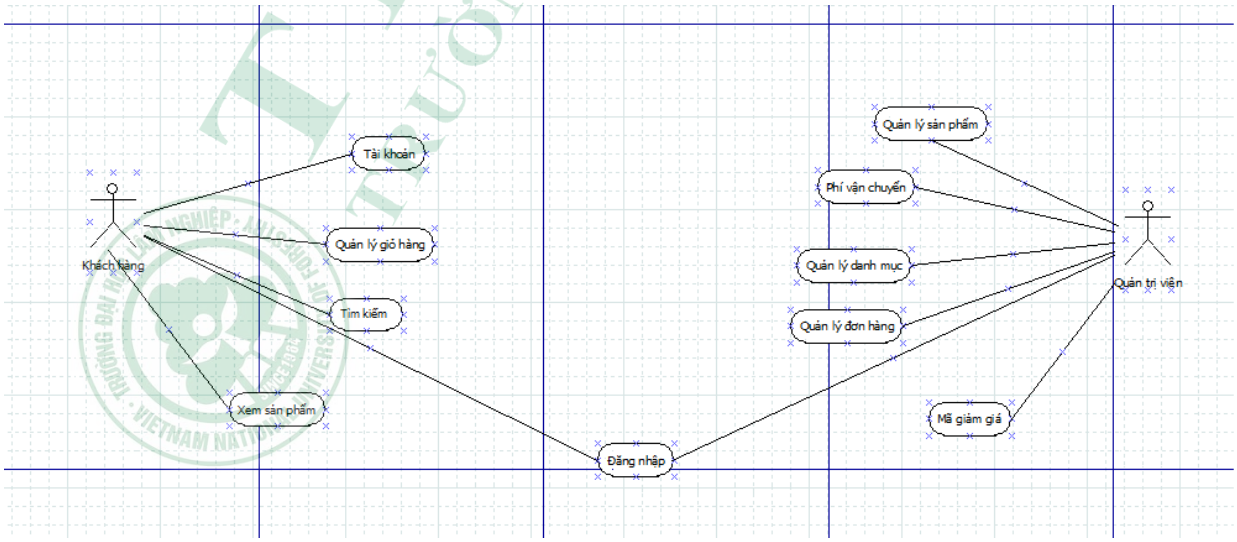
**Hệ thống được chia làm hai phần:**

- Hoạt động của khách hàng.
- Hoạt động của admin.

| Tác nhân | Chức năng |
|---|---|
| Khách hàng | Đăng kí<br>Đăng nhập<br>Tìm sản phẩm<br>Xem thông tin sản phẩm<br>Thêm, xóa, cập nhật thông tin giỏ hàng<br>Gửi đơn hàng |
| Người quản lý (Administrator) | Đăng nhập<br>Quản lý đơn hàng<br>Quản lý danh mục<br>Quản lý sản phẩm<br>Quản lý đơn hàng<br>Quản lý phí vẫn chuyển<br>Quản lý mã giảm giá |

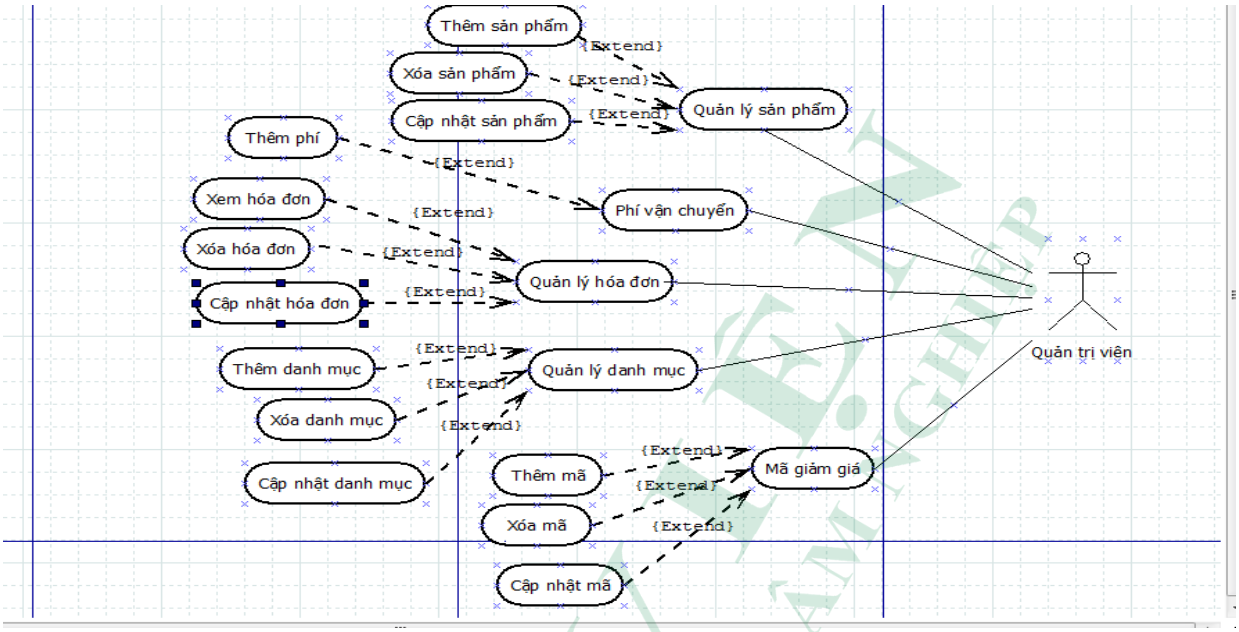
## 3.2. Phân tích và thiết kế

### 3.2.1. Mô hình use case tổng quát



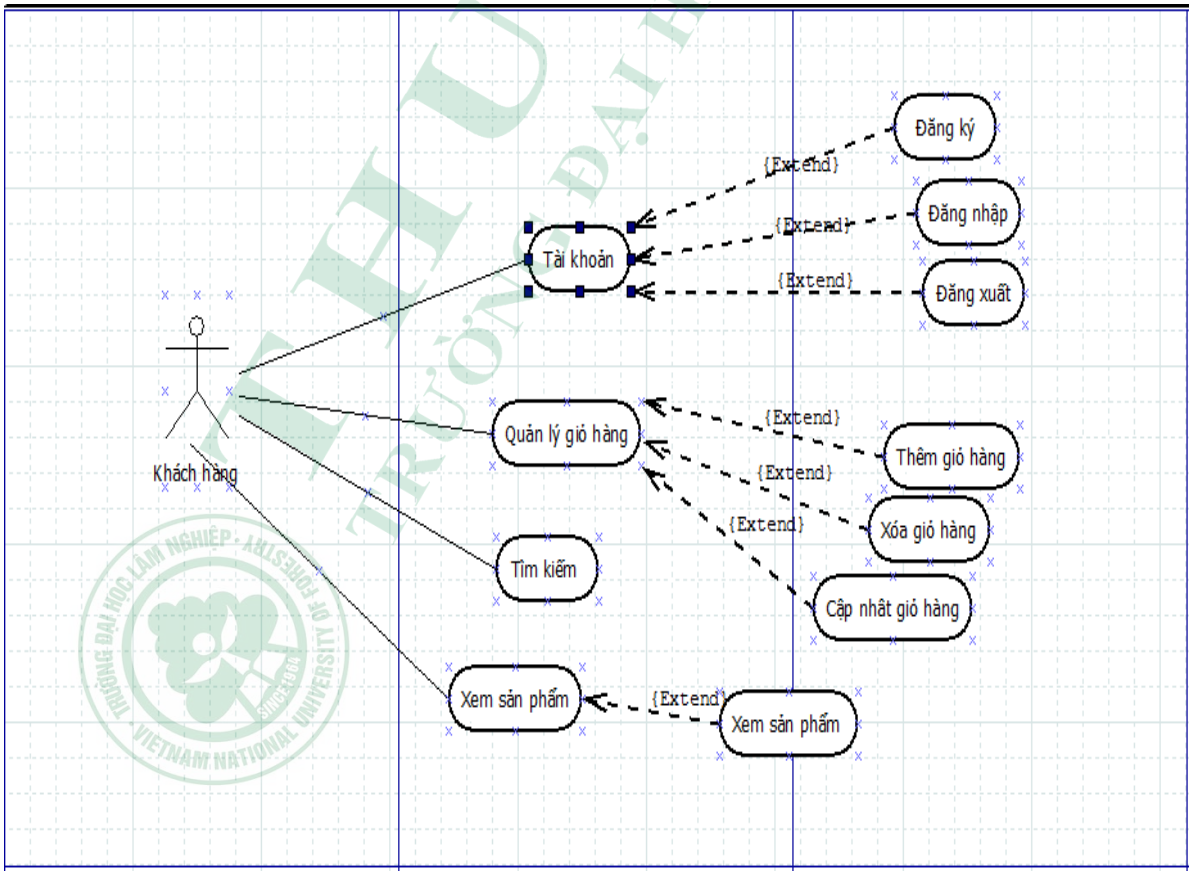

*Hình 3.1 Mô hình usecase tổng quát*

### 3.2.2. Mô hình use case Administrator




*Hình 3.2 Mô hình use case Administrator*

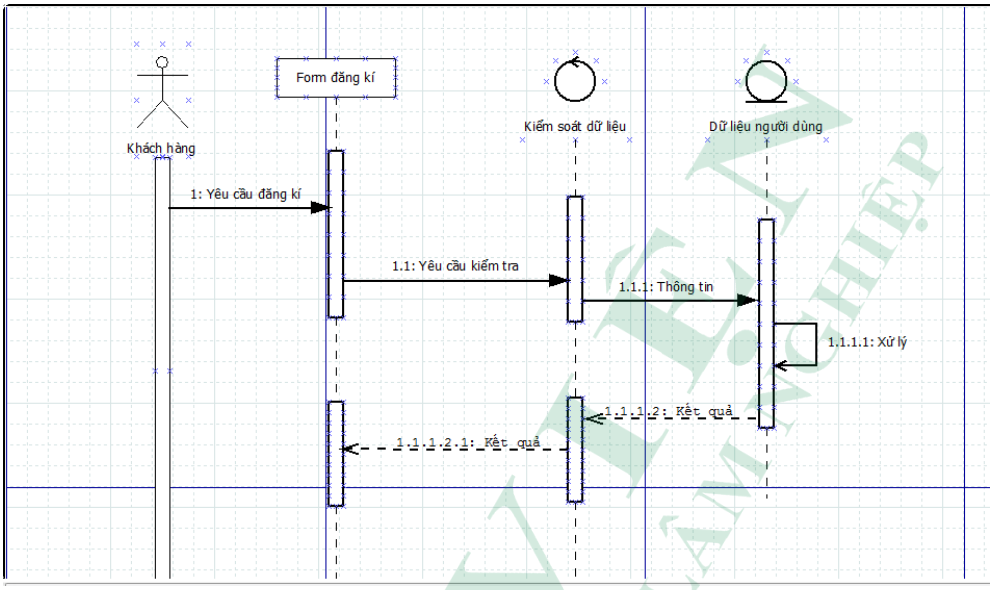
### 3.2.3. Mô hình use case khách hàng



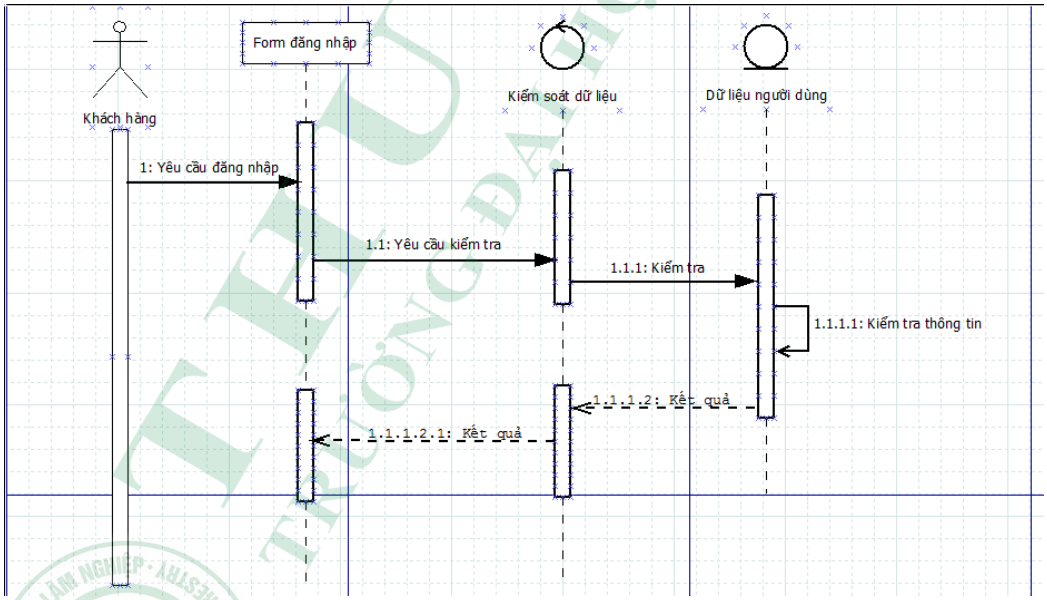

*Hình 3.3 Mô hình use case khách hàng*

### 3.2.3. Mô hình tiến trình

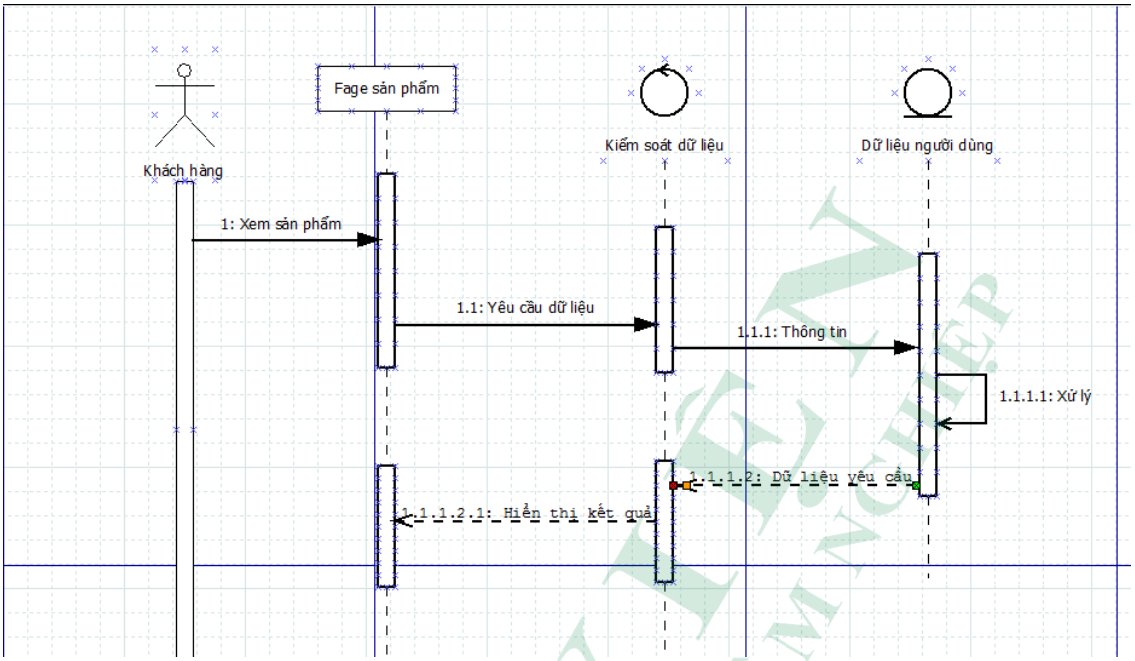
## a) Tác nhân khách hàng



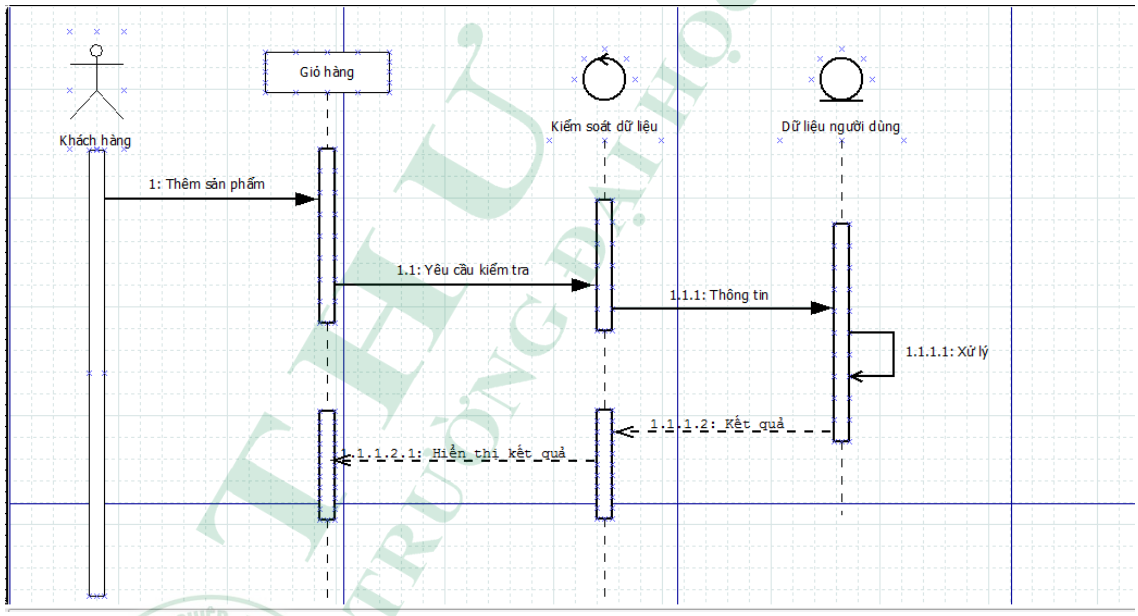

*Hình 3.4 Tiến trình khách hàng đăng ký*



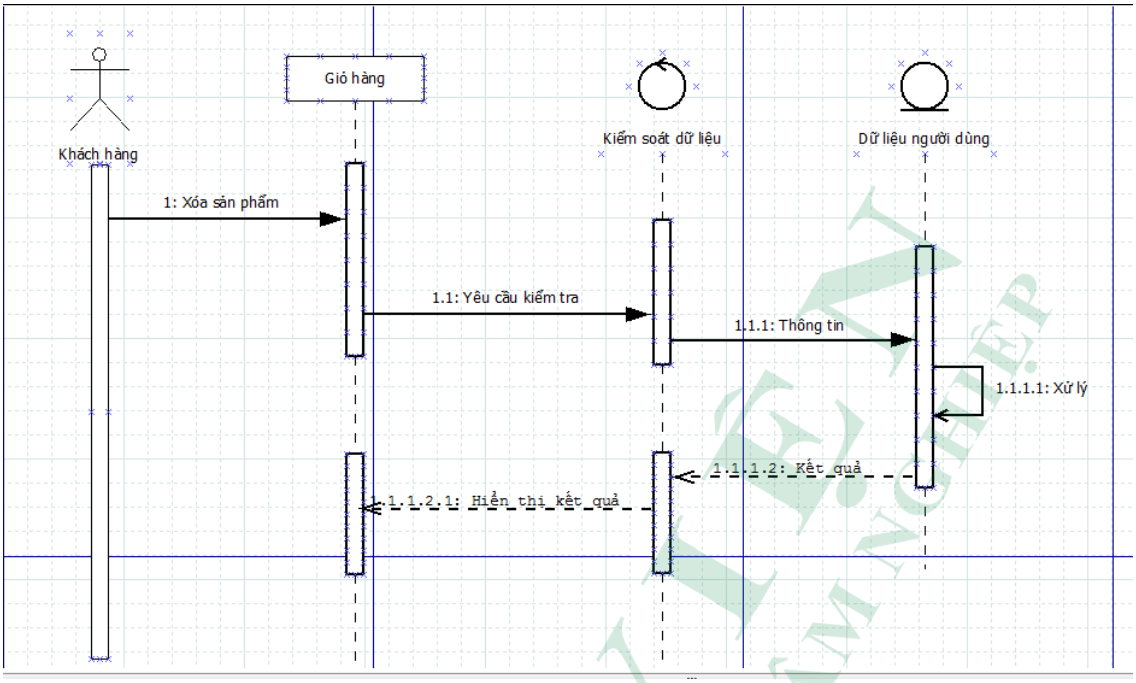

*Hình 3.5 Tiến trình khách hàng đăng nhập*



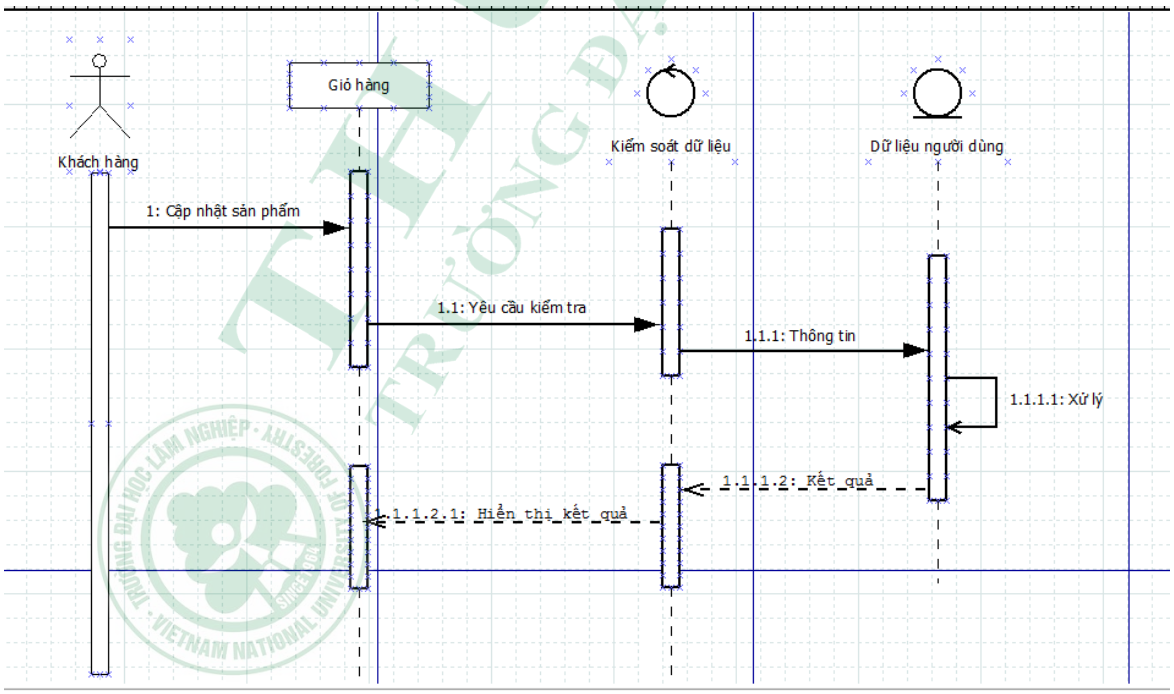

*Hình 3.6 Tiến trình khách hàng xem chi tiết sản phẩm*




*Hình 3.7 Tiến trình thêm sản phẩm vào giỏ hàng*

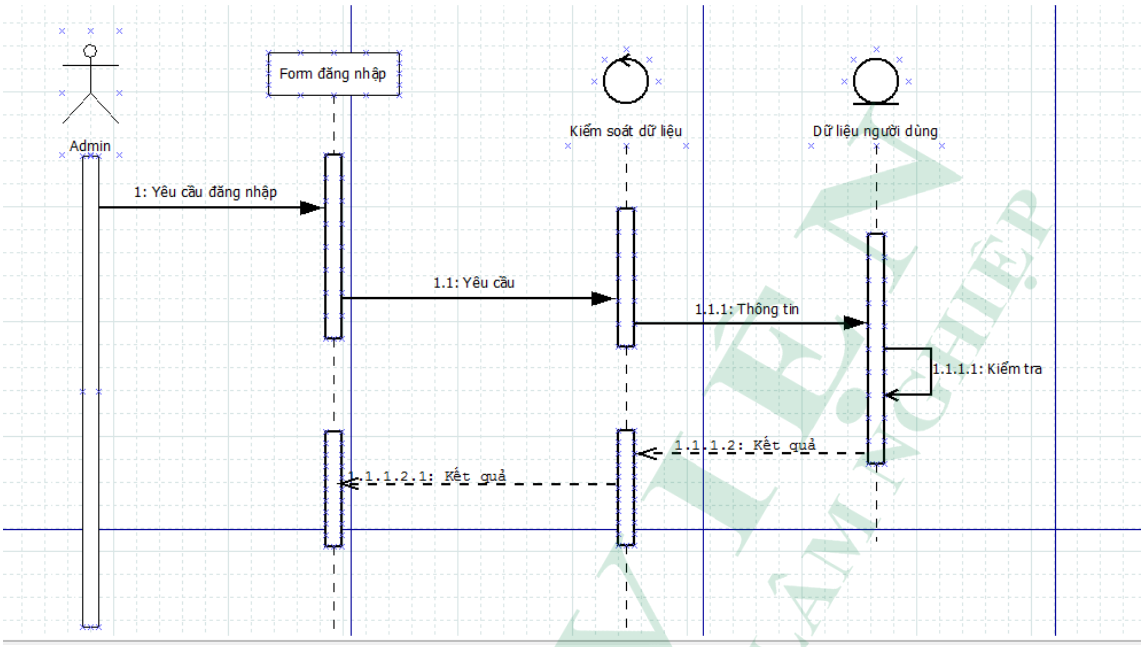



***Hình 3.8 Tiến trình xóa sản phẩm vào giỏ hàng***

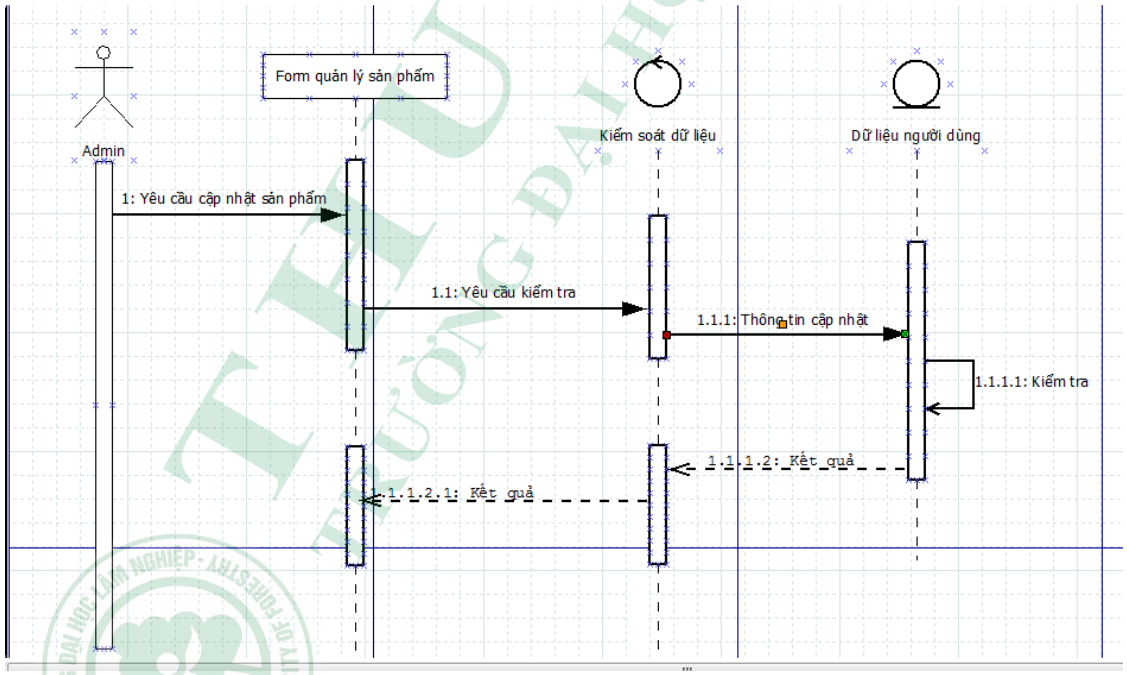



***Hình 3.9 Tiến trình khách hàng cập nhật trong giỏ sản phẩm***

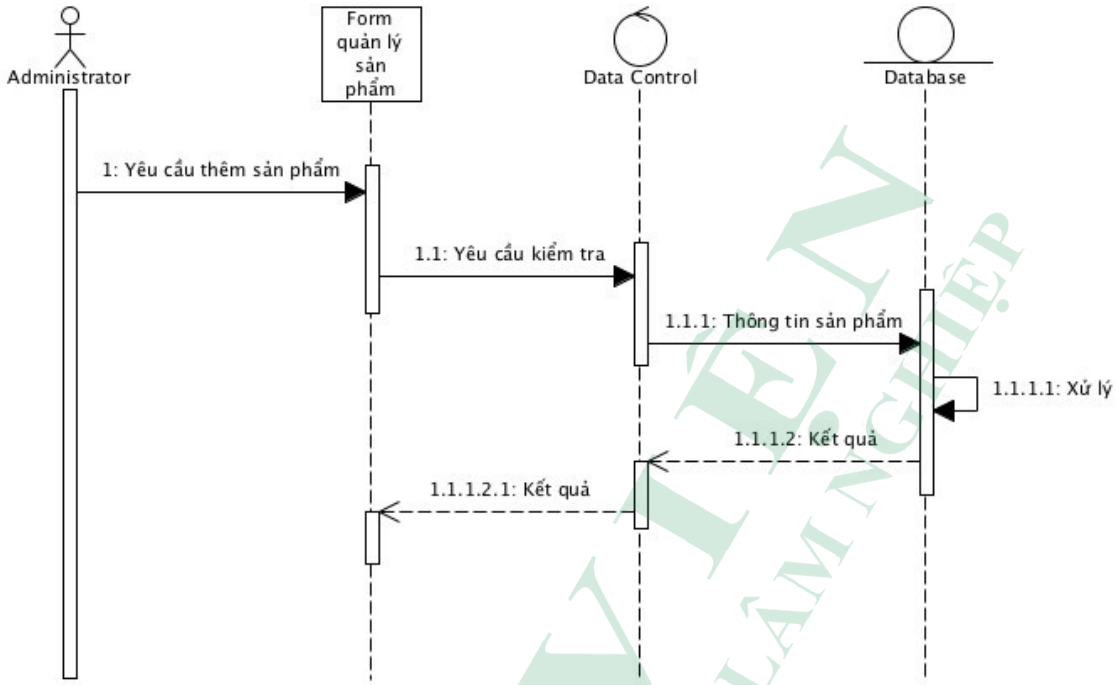
## b) Tác nhân Administrator



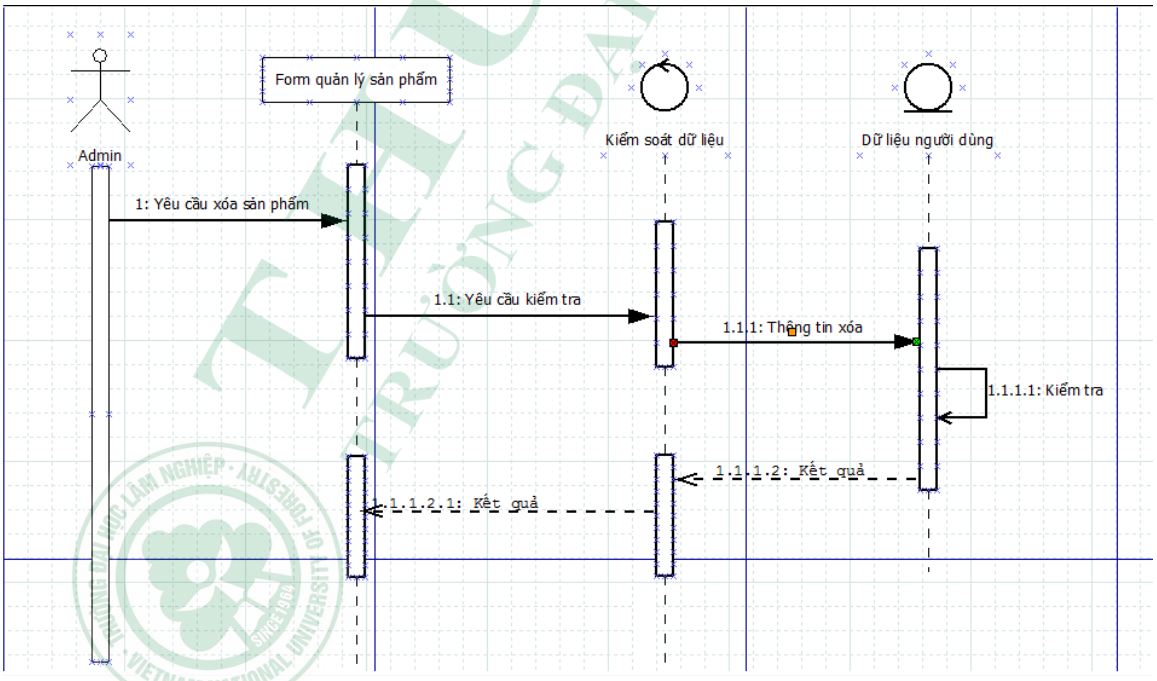

*Hình 3.10 Tiến trình Administrator đăng nhập*



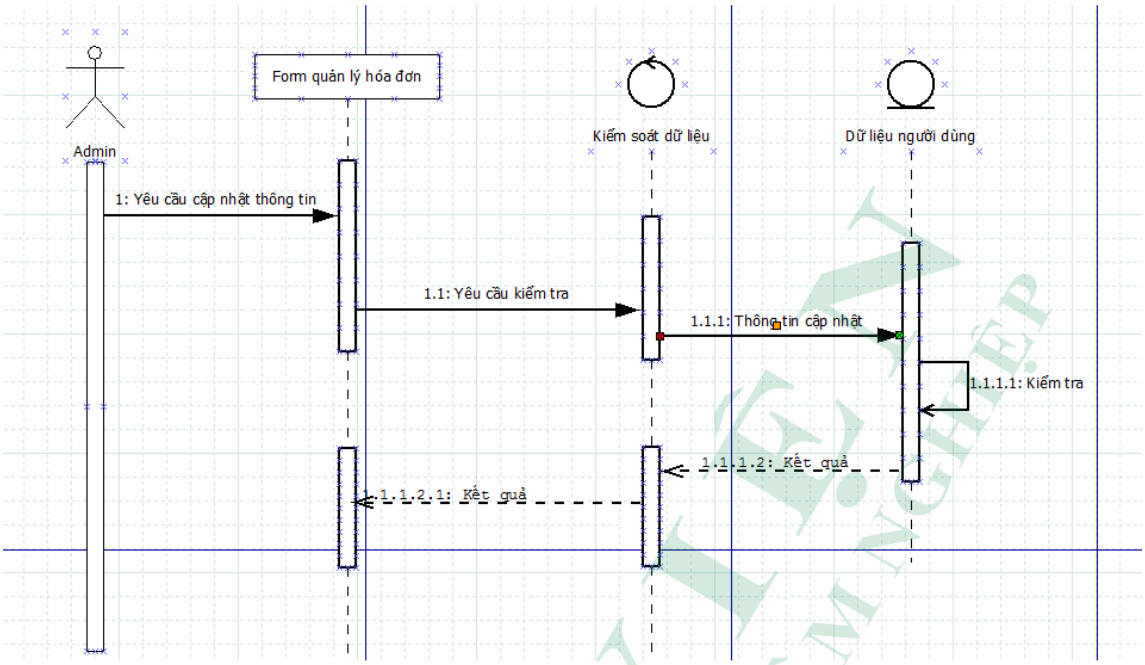

*Hình 3.11. Tiến trình Administrator cập nhật thông tin sản phẩm*



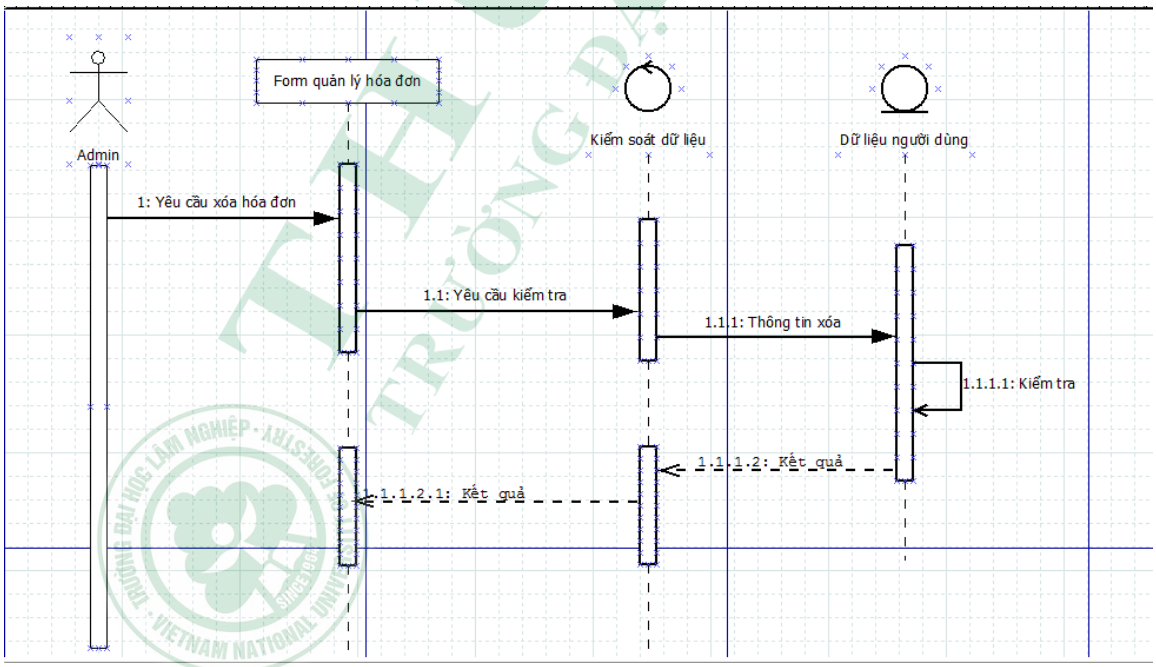

*Hình 3.12. Tiến trình Administrator thêm sản phẩm*



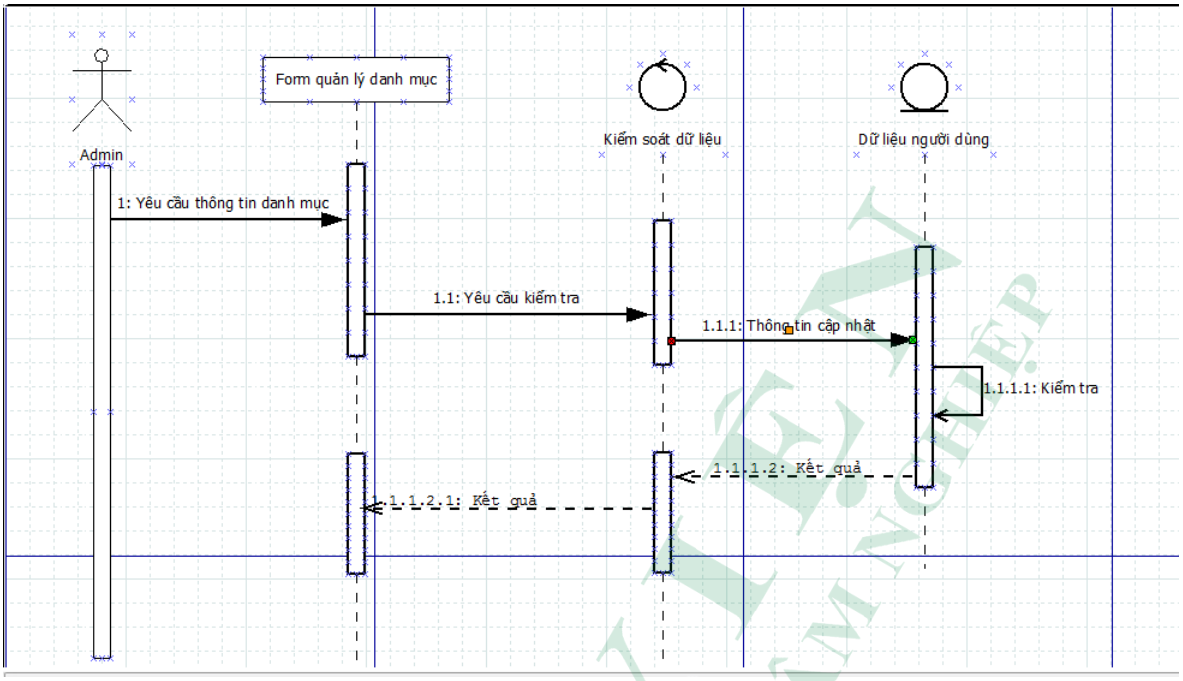

*Hình 3.13. Tiến trình Administrator xóa sản phẩm*



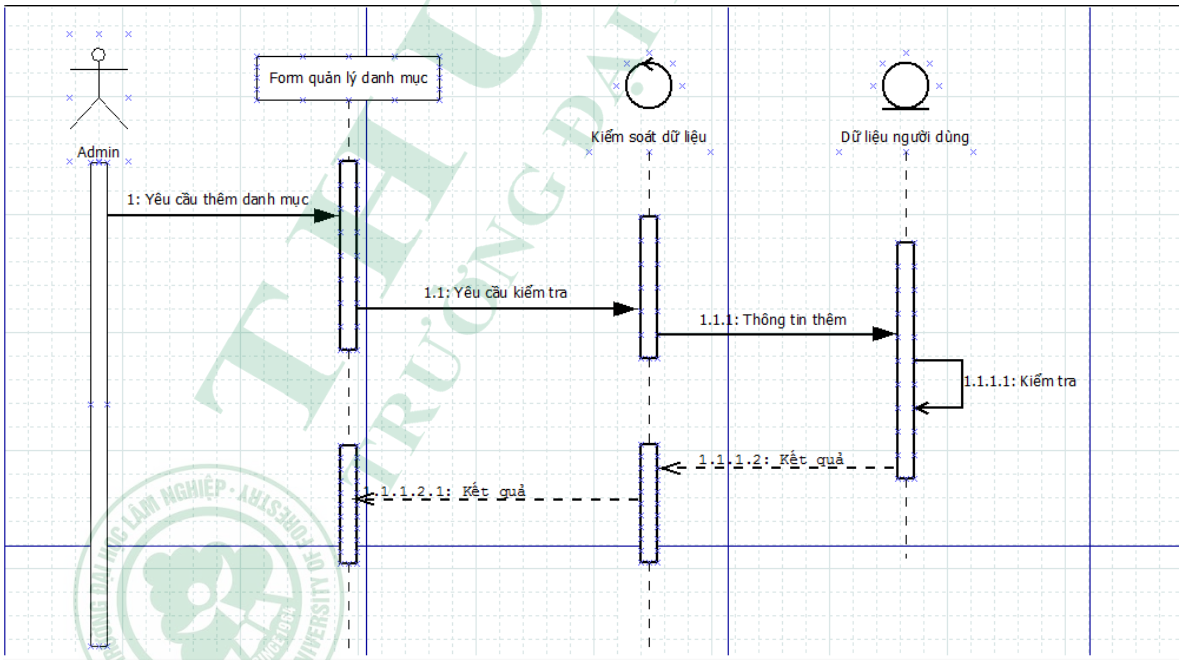

***Hình 3.14. Tiến trình Administrator cập nhật hóa đơn***



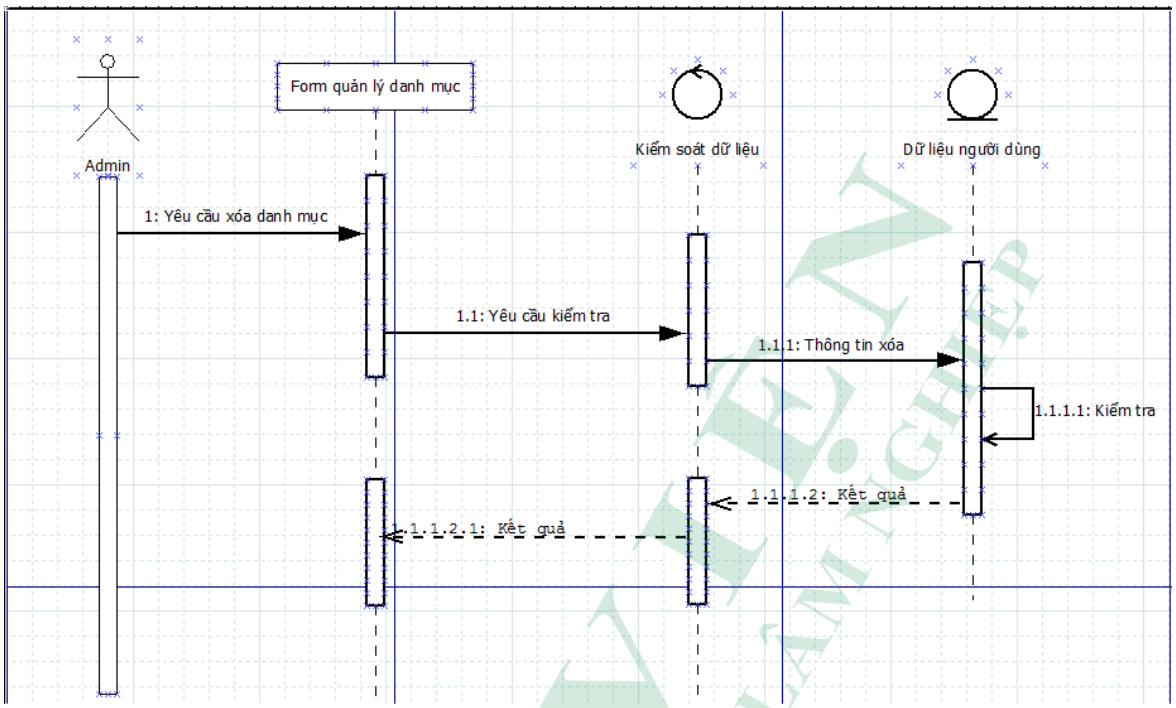

***Hình 3.15. Tiến trình Administrator xóa hóa đơn***




***Hình 3.16. Tiến trình Administrator cập nhật danh mục***

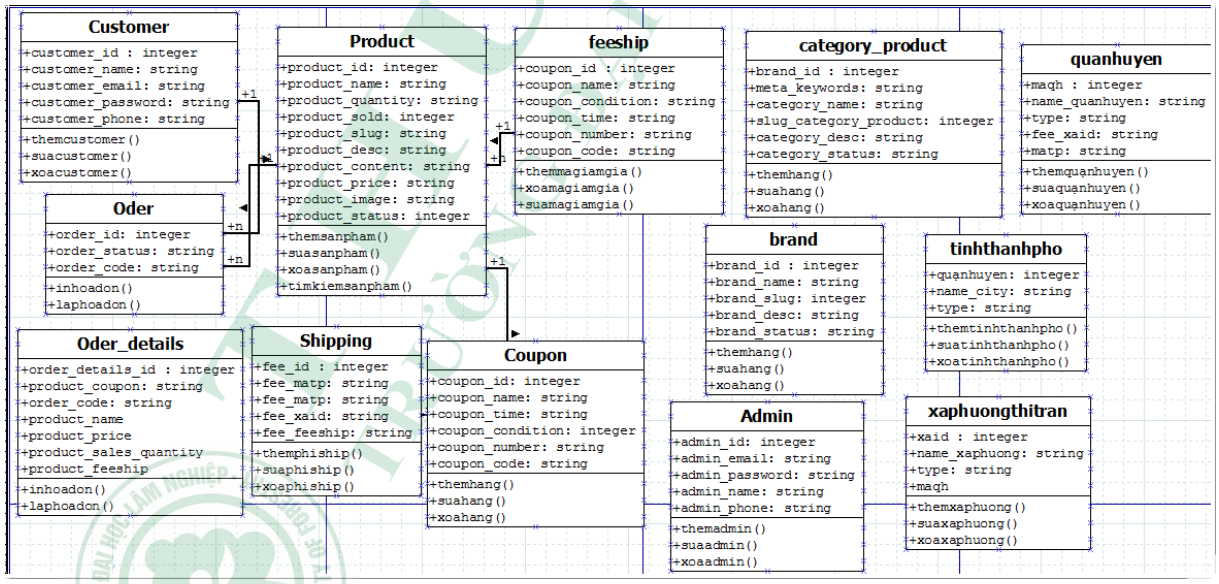



***Hình 3.17. Tiến trình Administrator thêm danh mục***




*Hình 3.18. Tiến trình Administrator xóa danh mục*

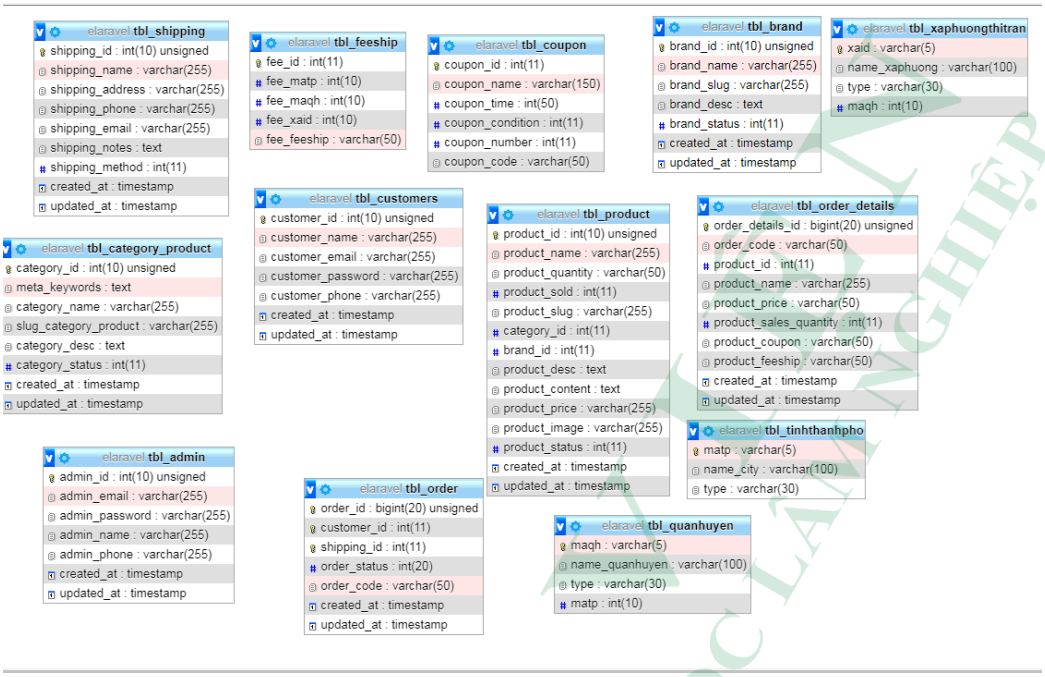
### 3.2.3. Mô hình Class Diagram




*Hình 3.19 Mô hình Class Diagram*

## 3.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

### 3.3.1. Mô hình dữ liệu ER




***Hình 3.20 Mô hình dữ liệu ER***

### 3.3.2. Các bảng cơ sở dữ liệu

- **Bảng dữ liệu Customer:**

***Bảng 3.1. Bảng dữ liệu Customer***

| STT | THUỘC TÍNH | KIỂU | KÍCH THƯỚC | RÀNG BUỘC | Ý NGHĨA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Customer_id | Int | 11 | Khóa chính | Mã khách hàng |
| 2 | Customer_name | varchar | 255 | | Tên khách hàng |
| 3 | Customer_email | varchar | 255 | | Email khách hàng |
| 4 | Customer_password | varchar | 255 | | Mật khẩu |
| 5 | Customer_phone | varchar | 255 | | SĐT |
| 6 | Cretated_at | timestamp | | | Ngày tạo |
| 7 | Updated_at | timestamp | | | Cập nhật ngày tạo |

- **Bảng dữ liệu Products**

***Bảng 3.2. Bảng dữ liệu Products***

| STT | THUỘC TÍNH | KIỂU | KÍCH THƯỚC | RÀNG BUỘC | Ý NGHĨA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Product_id | Int | 10 | Khóa chính | Mã sản phẩm |
| 2 | Product_name | Varchar | 255 | | Tên sản phẩm |
| 3 | Product_quantity | Varchar | 255 | | Số lượng |
| 4 | Product_sold | Int | 11 | | Sản phẩm đã bán |
| 5 | Product_slug | Varchar | 255 | | Từ khóa |
| 6 | Category_id | Int | 11 | | Mã thể loại |
| 9 | Brand_id | Int | 11 | | Mã thương hiệu |
| 10 | Product_desc | Text | | | Mô tả |
| 11 | Product_content | Text | | | Chi tiết |
| 12 | Product_price | Varchar | 255 | | Số tiền |
| 13 | Product_image | Varchar | 255 | | Ảnh |
| 14 | Product_status | Int | 11 | | |
| 15 | Cretated_at | Timestamp | | | Ngày tạo |
| 16 | Updated_at | Timestamp | | | Ngày cập nhật |

- **Bảng dữ liệu Oders**

***Bảng 3.3. Bảng dữ liệu Oders***

| STT | THUỘC TÍNH | KIỂU | KÍCH THƯỚC | RÀNG BUỘC | Ý NGHĨA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Order_id | Int | 20 | Khóa chính | Mã đơn hàng |
| 2 | Customer_id | Int | 10 | Khóa ngoại | Mã khách hàng |
| 3 | Shipping_id | Int | 11 | | Mã ship |
| 4 | Order_status | Float | 20 | | |
| 5 | Order_code | Varchar | 50 | | |
| 9 | Created_at | Timestamp | | | Ngày tạo |
| 10 | Updated_at | Timestamp | | | Ngày cập nhật |

-

- **Bảng dữ liệu Oders_detail**

***Bảng 3.4. Bảng dữ liệu Oders_detail***

| STT | THUỘC TÍNH | KIỂU | KÍCH THƯỚ | RÀNG BUỘC | Ý NGHĨA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | order_details_id | Int | 20 | Khóa chính | Mã chi tiết đơn |
| 2 | order_code | Varchar | 50 | | |
| 3 | Product_id | Int | 11 | Khóa ngoại | Mã sản phẩm |
| 4 | product_name | Varchar | 255 | | Tên sản phẩm |
| 5 | product_price | Varchar | 50 | | Số tiền |
| 6 | product_sales_quantity | Int | 11 | | Sản phẩm giảm giá |
| 7 | product_coupon | Varchar | 50 | | Tên mã giảm giá |
| 8 | product_freeship | Varchar | 50 | | Tiền ship |
| 9 | Created_at | Timestamp | | | Ngày tạo |
| 10 | Updated_at | Timestamp | | | Ngày cập nhật |

- **Bảng dữ liệu Category_product**

***Bảng 3.5. Bảng dữ liệu Category***

| STT | THUỘC TÍNH | KIỂU | KÍCH THƯỚC | RÀNG BUỘC | Ý NGHĨA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | category_id | Int | 10 | Khóa chính | Mã danh mục |
| 2 | meta_keywords | Text | | | Từ khóa |
| 3 | category_name | Varchar | 255 | | Tên danh mục |
| 4 | slug_category_produc | Varchar | 255 | | Từ khóa |
| 5 | category_desc | Text | | | Tên mục |
| 6 | category_status | Int | 11 | | |
| 7 | Created_at | Timestamp | | | Ngày tạo |
| 8 | Updated_at | Timestamp | | | Ngày cập nhật |

- **Bảng dữ liệu Slider**

***Bảng 3.6. Bảng dữ liệu Detail_img***

| STT | THUỘC TÍNH | KIỂU | KÍCH THƯỚC | RÀNG BUỘC | Ý NGHĨA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | slider_id | Int | 10 | Khóa chính | Mã slider |
| 2 | slider_name | Varchar | 255 | | Tên slider |
| 3 | slider_status | Int | 10 | | |
| 4 | slider_image | Varchar | 100 | | Ảnh slider |
| 5 | slider_desc | Varchar | 100 | | Tin slider |

- **Bảng dữ liệu Shipping:**

***Bảng 3.7. Bảng dữ liệu Shipping***

| STT | THUỘC TÍNH | KIỂU | KÍCH THƯỚC | RÀNG BUỘC | Ý NGHĨA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | shipping_id | Int | 11 | Khóa chính | Mã bài viết |
| 2 | shipping_name | Varchar | 255 | | Tên ship |
| 3 | shipping_address | Varchar | 255 | | Địa chỉ ship |
| 4 | shipping_phone | Varchar | 255 | | SĐT |
| 5 | shipping_email | Varchar | 255 | | Email |
| 6 | shipping_notes | Text | | | Ghi chú |
| 7 | shipping_method | Int | 11 | | |
| 8 | Cretated_at | Timestamp | | | Ngày tạo |
| 9 | Updated_at | Timestamp | | | Cập nhật ngày tạo |

- **Bảng dữ liệu Adminítratos**

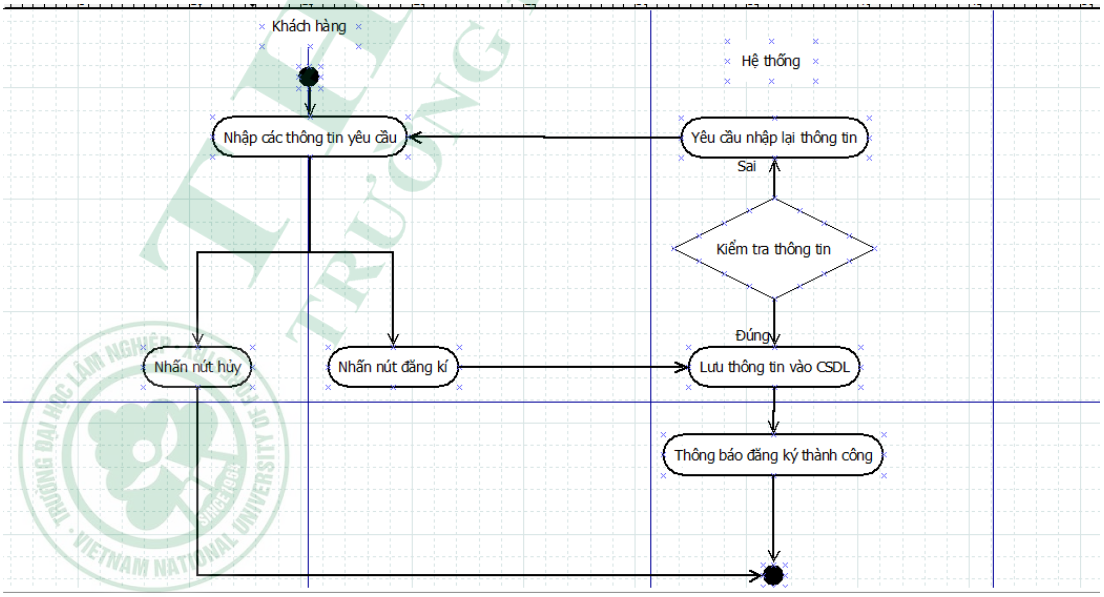
***Bảng 3.8 Bảng dữ liệu Adminítratos***

| STT | THUỘC TÍNH | KIỂU | KÍCH THƯỚC | RÀNG BUỘC | Ý NGHĨA |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | admin_id | Int | 11 | Khóa chính | Mã admin |
| 2 | admin_name | Varchar | 255 | | Tên admin |
| 3 | admin_email | Varchar | 255 | | Tên đăng nhập |
| 4 | admin_password | Varchar | 255 | | Mật khẩu |
| 5 | admin_phone | Varchar | 255 | | SĐT |
| 7 | Cretated_at | Timestamp | | | Ngày tạo |
| 8 | Updated_at | Timestamp | | | Cập nhật ngày tạo |

## 3.4. Thiết kế cách xử lý

### 3.4.1. Đăng ký

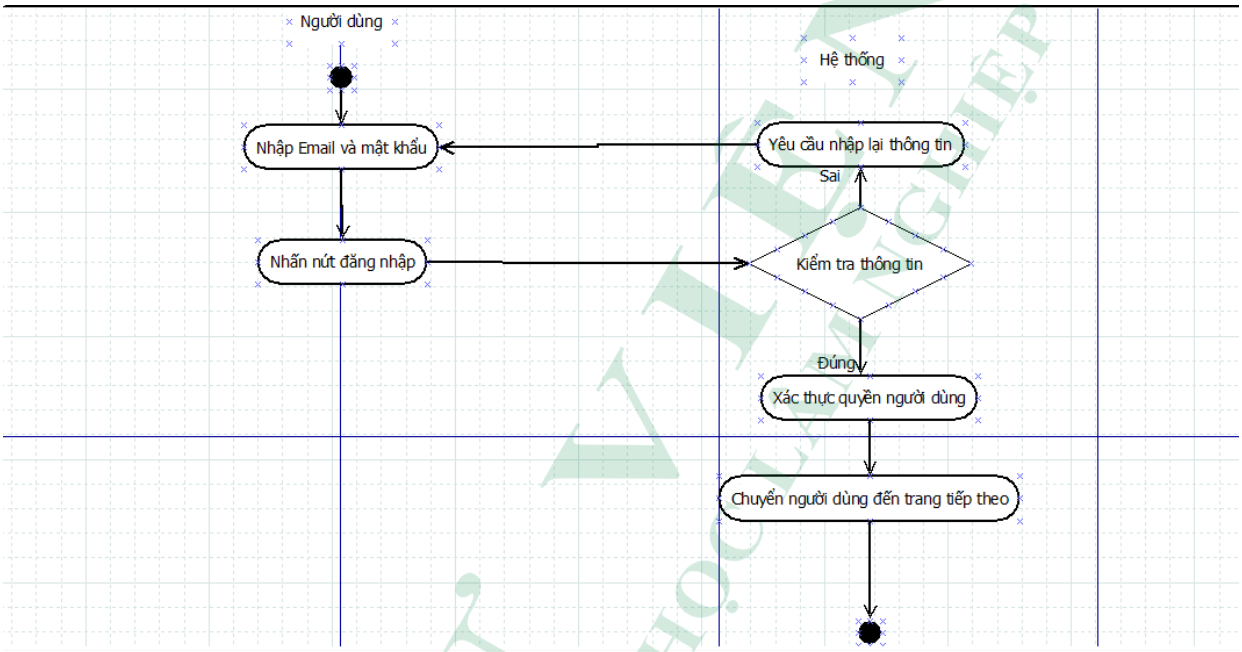
- **Mục đích:** Cho phép người dùng là khách hàng đăng ký mới một tài khoản.
- **Cách xử lý:**




***Hình 3.21. Đăng ký***

### 3.4.2. Đăng nhập

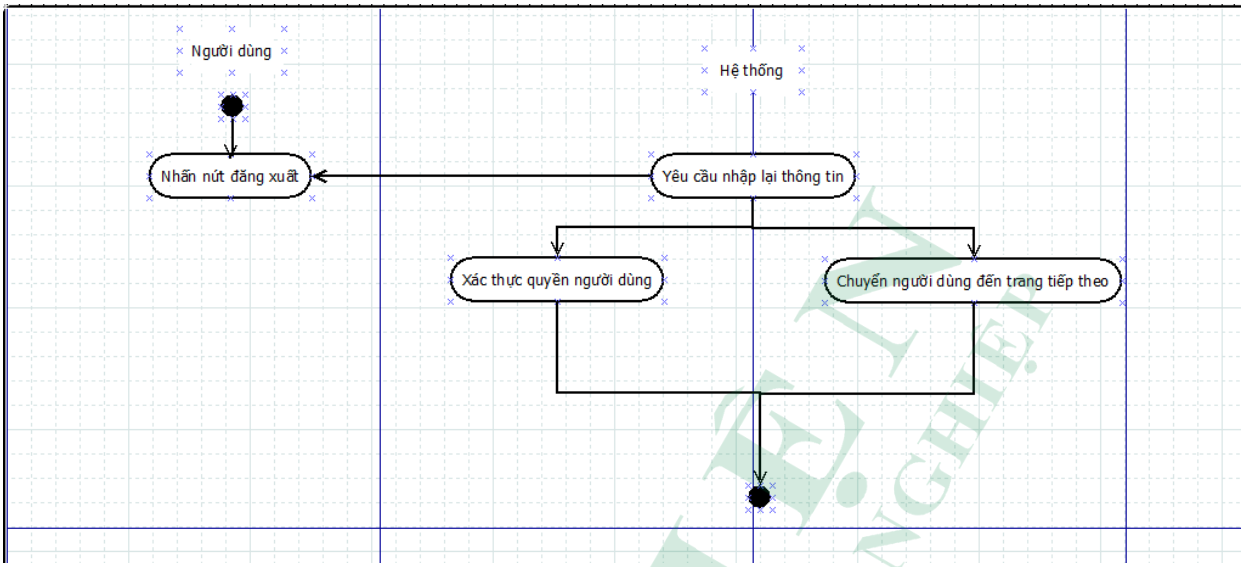
- **Mục đích:** Cho phép người dùng (tất cả các nhóm người dùng) thực hiện đăng nhập vào hệ thống.
- **Cách xử lý:**




*Hình 3.22. Đăng nhập*

### 3.4.3. Đăng xuất

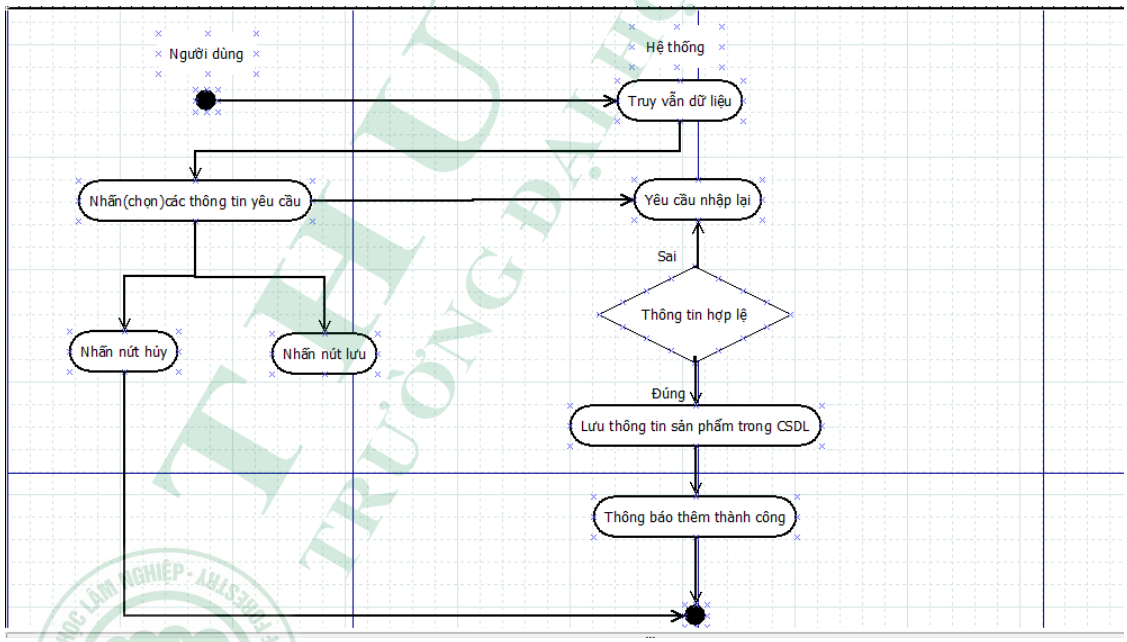
- **Mục đích:** Cho phép người dùng thực hiện đăng xuất khi kết thúc phiên làm việc.
- **Cách xử lý:**




*Hình 3.23. Đăng xuất*

### 3.3.4. Thêm mới sản phẩm

- **Mục đích:** Cho phép người dùng là QTV thêm mới một sản phẩm.
- **Cách xử lý:**

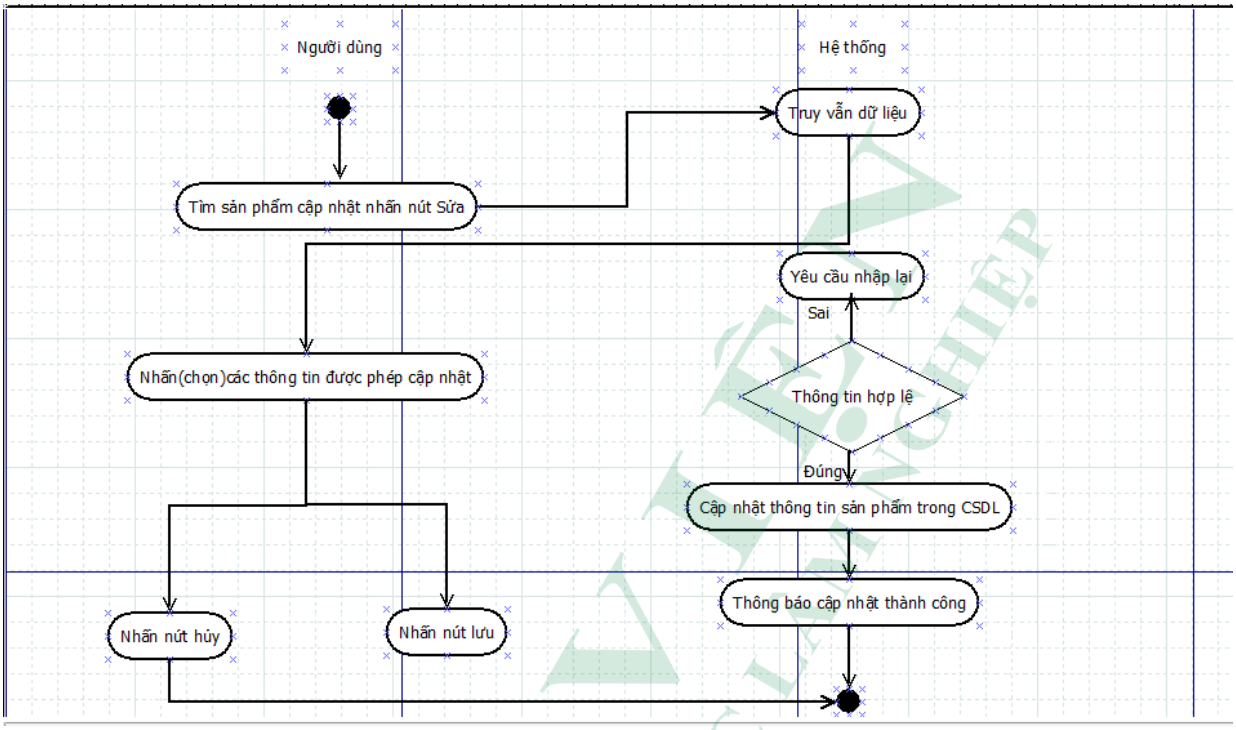



*Hình 3.24. Thêm mới sản phẩm*

### 3.3.5. Cập nhật thông tin sản phẩm

- **Mục đích:** Cho phép người dùng là QTV cập nhật lại thông tin sản phẩm.

- **Cách xử lý:**

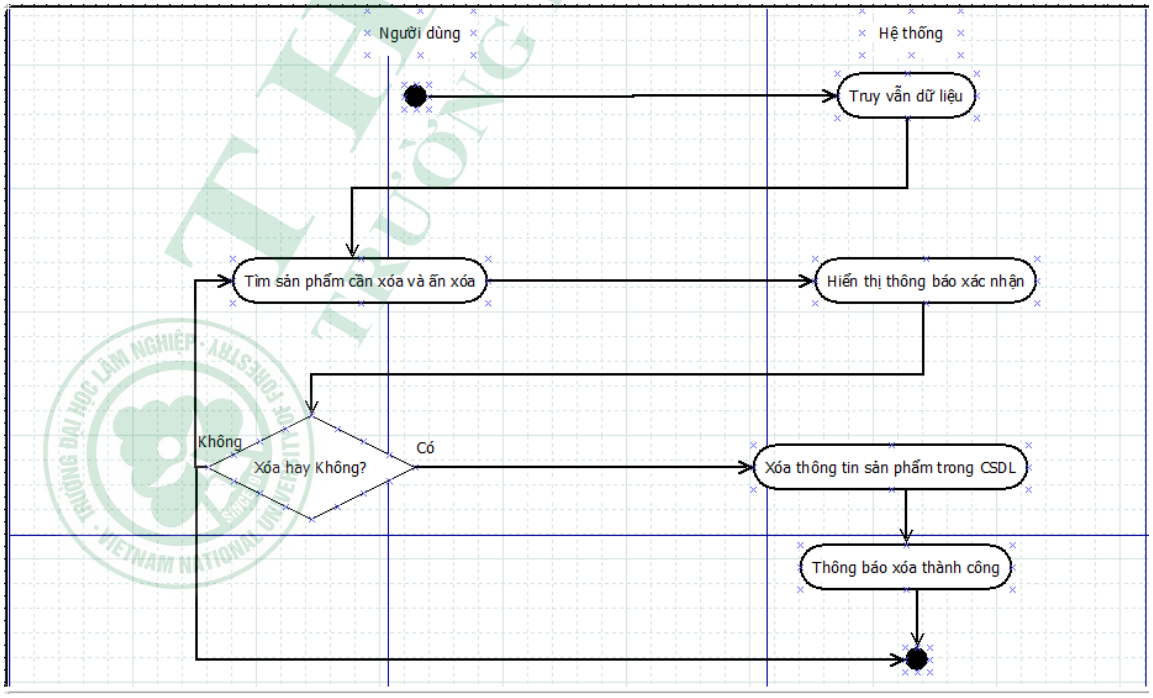



***Hình 3.25. Cập nhật sản phẩm***

### 3.3.6. Xóa sản phẩm

- **Mục đích:** Cho phép người dùng là QTV xóa một hoặc nhiều sản phẩm.

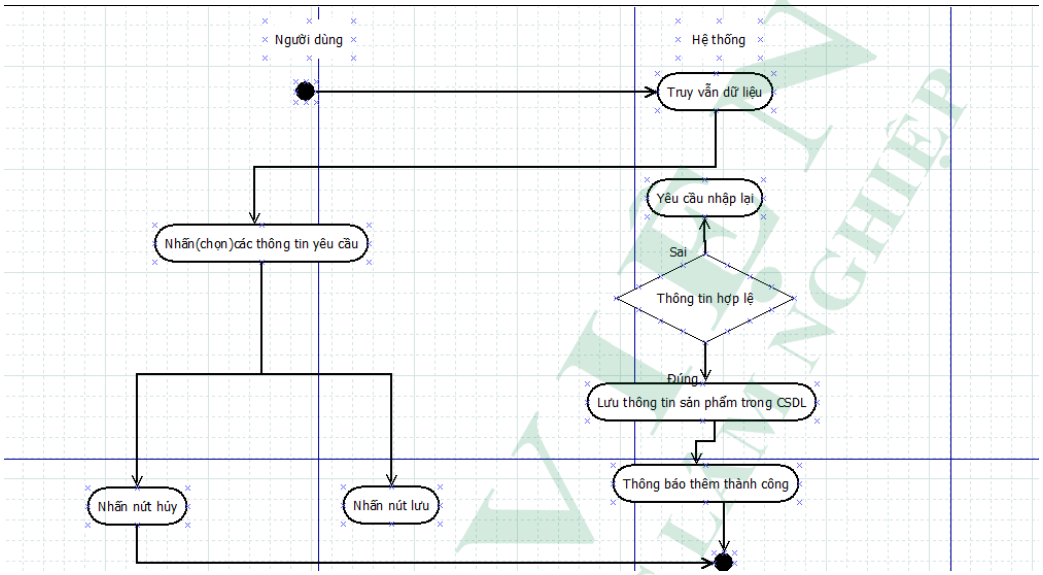
- **Cách xử lý:**




***Hình 3.25. Xóa sản phẩm***

### 3.3.7. Thêm mới loại sản phẩm

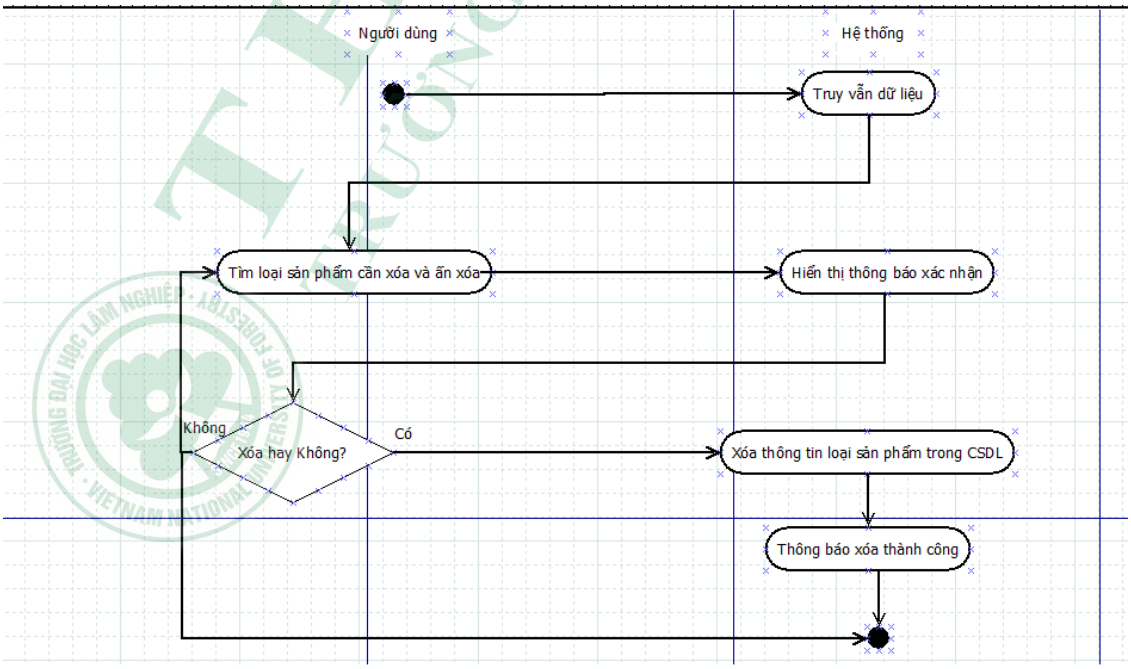
- **Mục đích:** Cho phép người dùng là QTV thêm mới loại sản phẩm.
- **Cách xử lý:**




*Hình 3.27. Thêm mới loại sản phẩm*

### 3.3.8. Xóa loại sản phẩm

- **Mục đích:** Cho phép người dùng là QTV xóa loại sản phẩm.
- **Cách xử lý:**

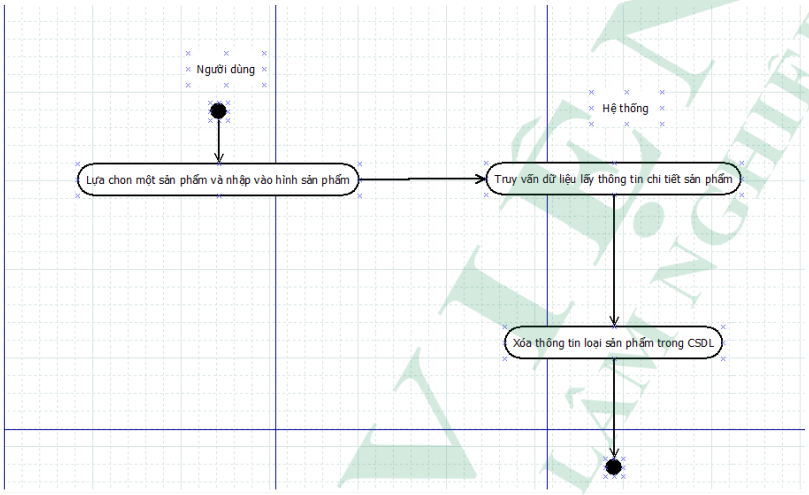



*Hình 3.28. Xóa loại sản phẩm*

### 3.3.9. Xem chi tiết sản phẩm

- **Mục đích:** Cho phép người dùng là Khách hàng xem thông tin chi tiết của một sản phẩm.

- **Cách xử lý:**

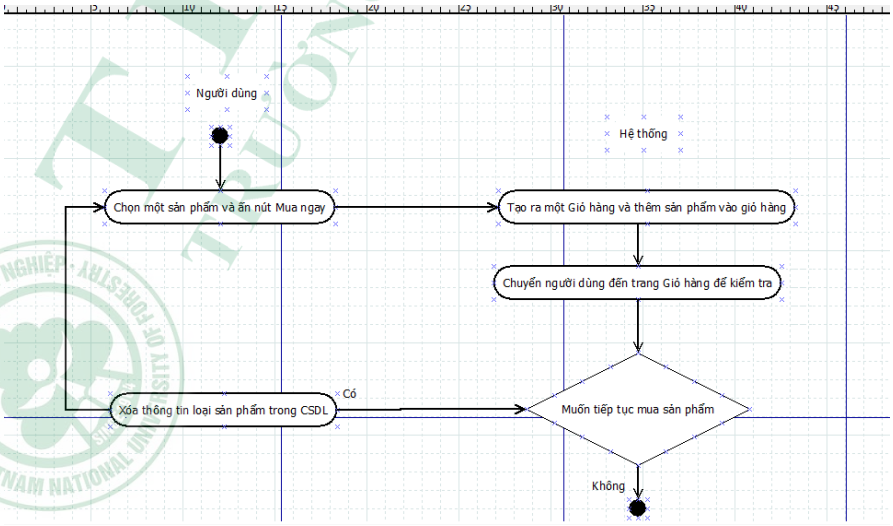



***Hình 3.29. Xem chi tiết sản phẩm***

### 3.3.10. Thêm sản phẩm vào giỏ hàng

- **Mục đích:** Cho phép người dùng là khách hàng thêm một hoặc nhiều sản phẩm vào giỏ hàng của mình.

- **Cách xử lý:**

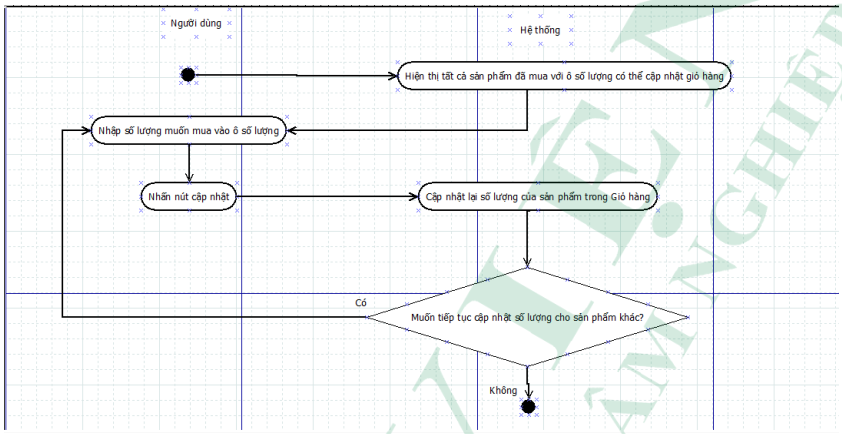



***Hình 3.30. Thêm sản phẩm vào giỏ hàng***

### 3.3.11. Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng

- **Mục đích:** Cho phép người dùng là Khách hàng cập nhật số lượng của sản phẩm trong giỏ hàng của mình.

- **Cách xử lý:**

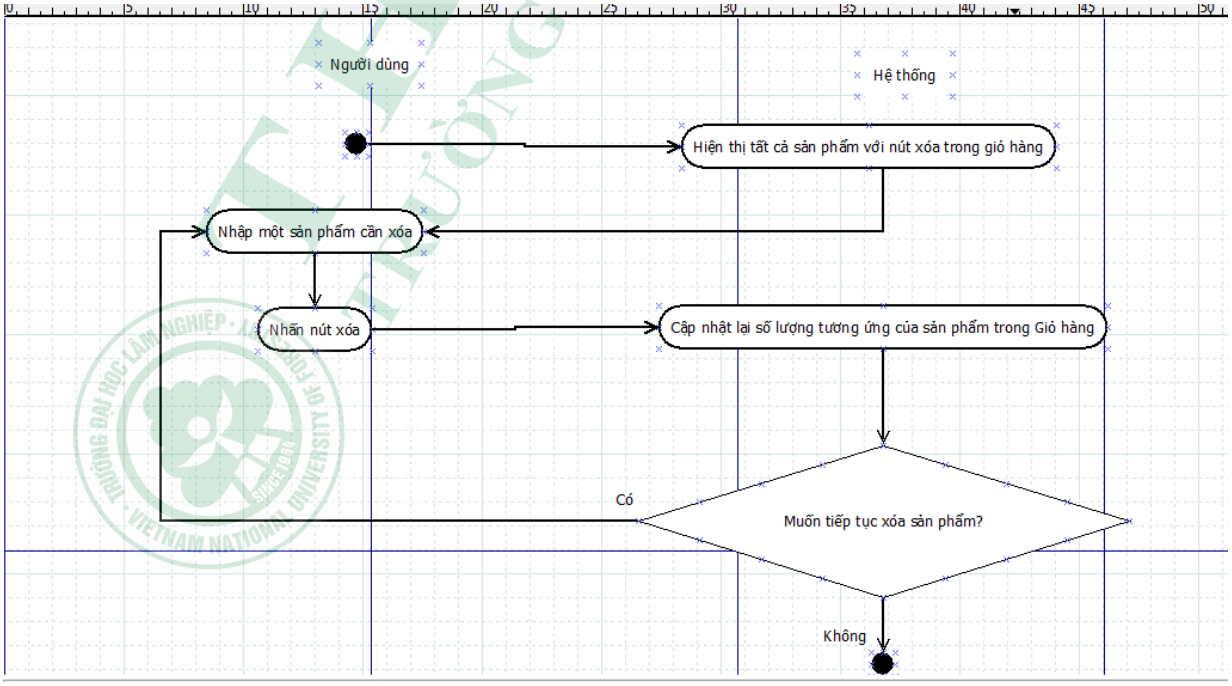



*Hình 3.31. Cập nhật sản phẩm vào giỏ hàng*

### 3.3.12. Xóa sản phẩm trong giỏ hàng

- **Mục đích:** Cho phép người dùng là Khách hàng xóa một sản phẩm ra khỏi giỏ hàng của mình.

- **Cách xử lý:**

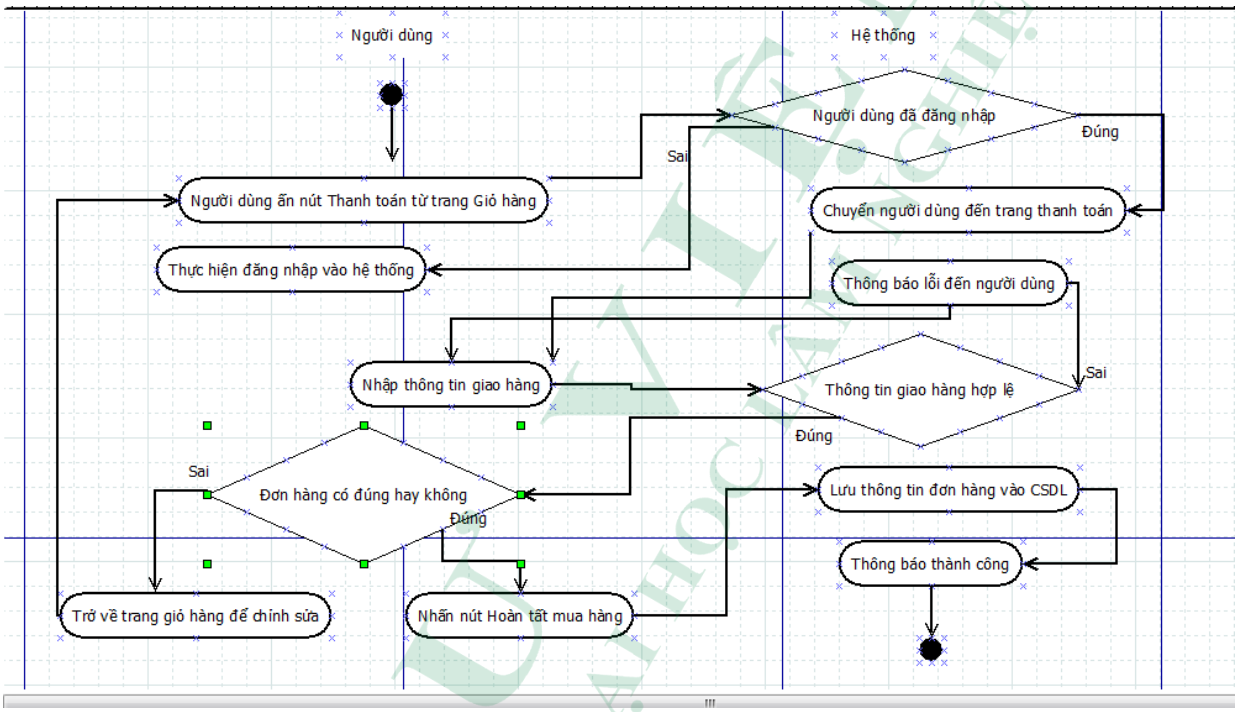



*Hình 3.32: Xóa sản phẩm trong giỏ hàng*

### 3.3.13. Thanh toán

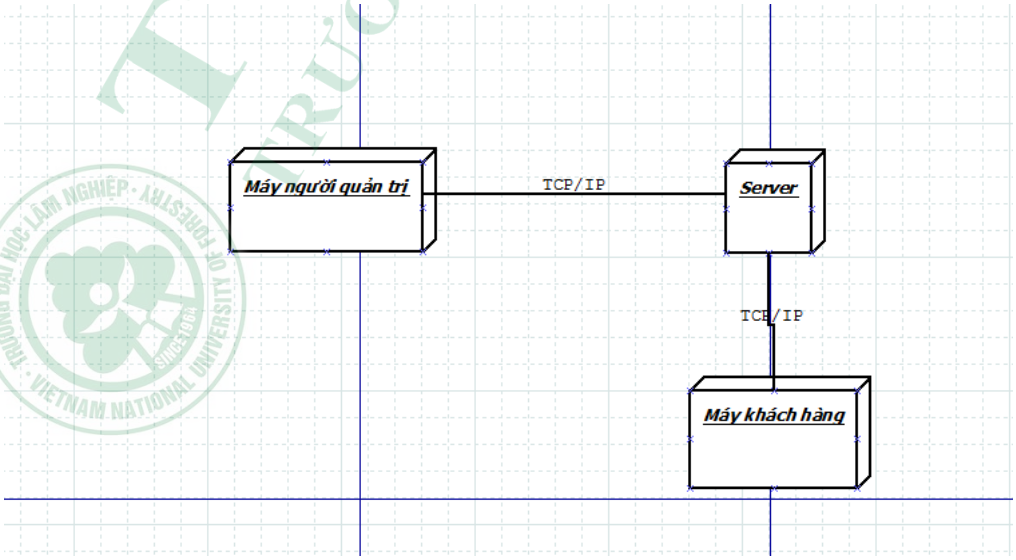
- **Mục đích:** Cho phép người dùng là Khách hàng tiến hành đặt hàng sau khi thêm đã có sản phẩm trong giỏ hàng.

- **Cách xử lý:**




*Hình 3.33: Thanh toán sản phẩm trong giỏ hàng*

## 3.5. Thiết kế triển khai




*Hình 3.34: Biểu đồ triển khai*

### 3.6. Thiết kế vật lý

**Yêu cầu phần cứng và phần mềm:**

- Một server cấu hình tối thiểu CPU i3, RAM 2GB, Hệ điều hành Win7.
- Hệ thống cài đặt quản trị cơ sở dữ liệu MySQL.

### 3.7. Thiết kế bảo mật

**Các khía cạnh của an toàn bảo mật:**

- **Sự riêng tư (Privacy):** Thông tin có thể được che dấu, và chỉ ở trạng thái sẵn sàng với những người dùng được phép tác động vào nó như xem hoặc chỉnh sửa. Điều này đảm bảo cho người sử dụng khai thác tài nguyên của hệ thống theo đúng chức năng, nhiệm vụ đã được phân cấp, ngăn chặn được sự truy nhập thông tin bất hợp pháp
- **Xác thực (Authentication):** Cần biết nơi mà phần thông tin được gửi đến để quyết định xem phần thông tin đó có đáng tin cậy hay không
- **Tính không thể bác bỏ được (Irrefutability):** Ngược với xác thực, tính không thể bác bỏ được nhằm đảm bảo rằng người tạo ra thông tin không thể phủ nhận rằng họ chính là người tạo ra nó. Điều này hữu ích cho chúng ta khi có bất kì sai sót xảy ra.
- **Tính toàn vẹn (Integrity):** Đảm bảo rằng thông tin không bị mất mát trên đường đi, bảo đảm sự nhất quán của dữ liệu trong hệ thống. Có thể đưa ra các biện pháp để ngăn chặn được việc thay đổi bất hợp pháp hoặc phá hoại dữ liệu.
- **Tính an toàn (Safety):** phải có thể điều khiển việc truy cập tài nguyên (như máy móc, tiến trình, cơ sở dữ liệu và các tệp) . Tính an toàn cũng được hiểu như là quyền hạn.

**Các quy luật cần phải được tuân thủ:**

- Ngăn chặn việc xâm nhập máy chủ khi không được phép.

- ❖ Đảm bảo thông tin khi đi ra bên ngoài không bị "nghe lén" trong quá trình truyền và chỉ có đúng người nhận mới có thể đọc được.
- ❖ Bảo vệ mật mã (password) của khách hàng và quản trị viên, nó không chỉ đơn thuần là chính sách bảo mật mà nó còn liên quan tính riêng tư cao.
- ❖ Bảo vệ tài nguyên hệ thống của client: bảo vệ client chống lại các truy cập tài nguyên bất hợp pháp và chống lại sự phá hoại từ bên ngoài. Vì chúng ta muốn cung cấp dịch vụ chất lượng tốt và không muốn bị kiện ra tòa do vài sai lầm.

**Các biện pháp an toàn và bảo mật áp dụng cho hệ thống:**

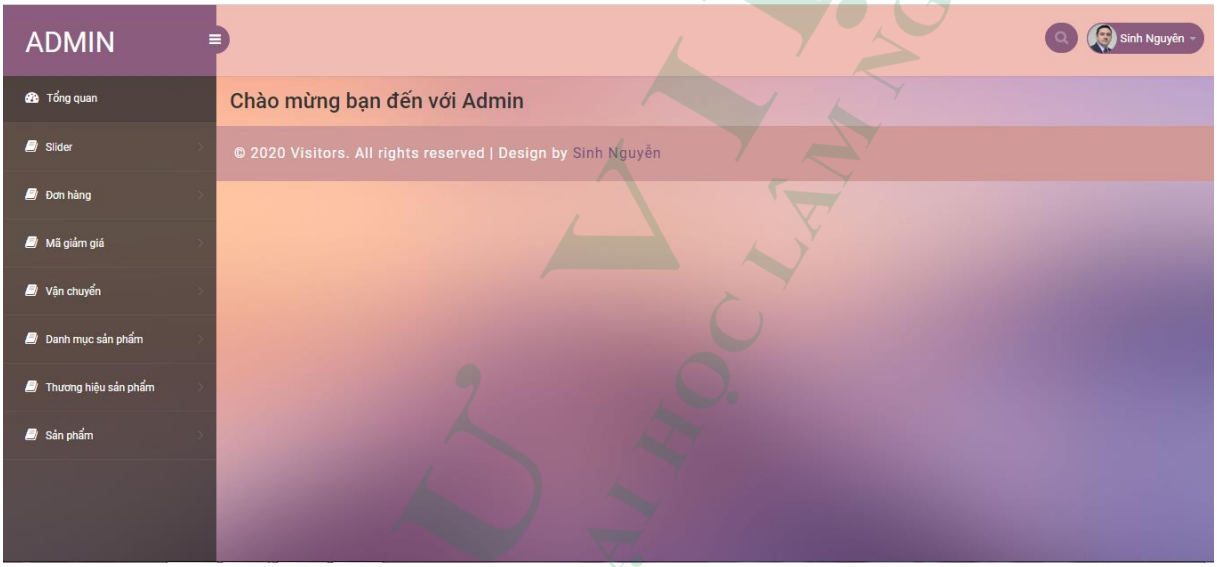
- ❖ Sử dụng mã hóa MD5 cho các thông tin quan trọng như tên tài khoản và mật khẩu.
- ❖ Mọi thay đổi về cơ sở dữ liệu đều phải được ghi vào trong một file nhật ký (file log) với các thông tin về dữ liệu được thay đổi, thời gian thay đổi và IP máy tính thực hiện yêu cầu thay đổi.
- ❖ Thường xuyên thực hiện việc sao lưu dữ liệu máy chủ, để phòng trường hợp bị tấn công.
- ❖ Mọi yêu cầu, câu lệnh của máy khách đều phải được ghi lại trong một file nhật ký, tránh trường hợp đường truyền mạng bị ngắt hoặc một số lỗi khác khiến yêu cầu không thực hiện được và phải gửi lại yêu cầu cho máy chủ.

# CHƯƠNG 4
# LẬP TRÌNH VÀ KIỂM THỬ

## 4.1. KẾT QUẢ XÂY DỰNG MỘT SỐ GIAO DIỆN CHÍNH

### 4.1.1. Giao diện trang quản trị

Khi đăng nhập website bằng tài khoản admin thì người dùng có thể truy cập vào trang quản trị của hệ thống.




*Hình 4.1. Giao diện trang quản trị*

### 4.1.2. Giao diện đăng nhập trang quản trị

Giao diện đăng nhập website bằng tài khoản admin thì người dùng có thể truy cập vào trang quản trị của hệ thống.

*Hình 4.2. Giao diện trang đăng nhập quản trị*

### 4.1.3. Giao diện đăng nhập trang người dùng

Người dùng muốn vào hệ thống của mình thì phải đăng nhập đúng theo tài khoản của mình đã được quản trị hệ thống cấp.

***Hình 4.4. Giao diện trang đăng nhập***

### 4.1.4. Giao diện đăng kí trang người dùng

Tại chức năng đăng kí người dùng nào chưa có tài khoản để đăng nhập vào hệ thống  và nhập đầy đủ các thông tin và đúng định dạng thì mới đăng ký thành công.

THƯ VIỆN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

***Hình 4.3. Giao diện trang đăng kí***

THƯ VIỆN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

### 4.1.5. Giao diện trang quản lý sản phẩm

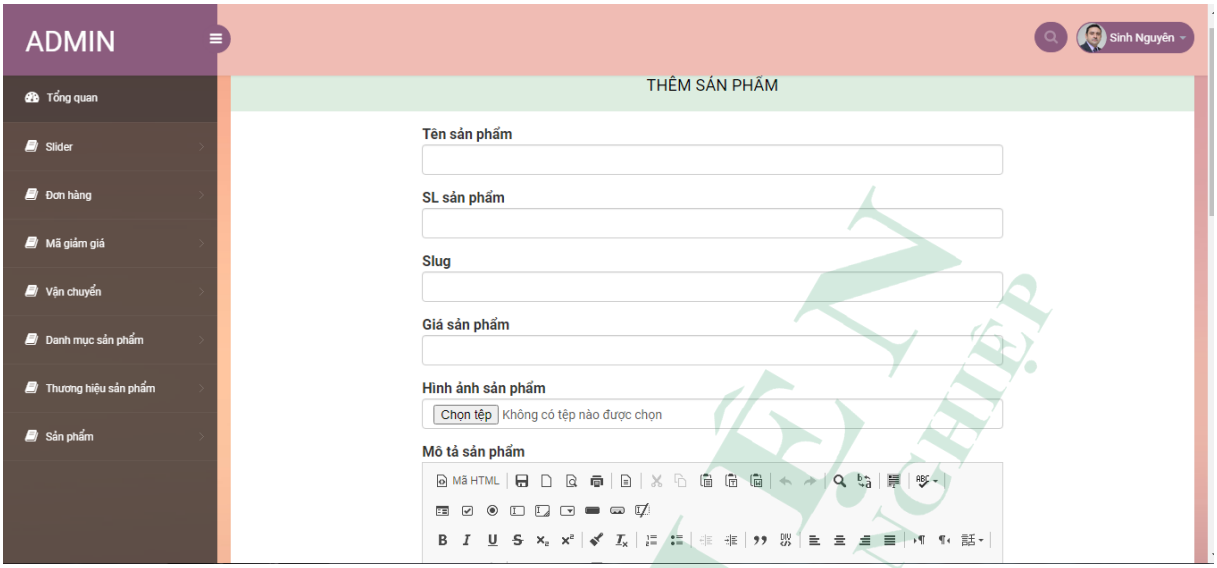
Tại giao diện này người quản trị có thể lựa chọn để quản trị các chức năng của website:

- ❖ Chức năng "Quản lý sản phẩm" để quản lý sản phẩm . Tại đây người quản trị có thể tìm kiếm tên sản phẩm hay hiển thị toàn bộ tên sản phẩm trong website; ngoài ra có thể cập nhật, thêm mới và xóa thông tin sản phẩm
- ❖ Click vào nút X có màu đỏ: Xóa sản phẩm
- ❖ Click vào nút bút vẽ : Xem hoặc sửa thông tin sản phẩm

***Hình 4.5. Giao diện trang quản lý sản phẩm***

### 4.1.6. Giao diện trang thêm mới sản phẩm

Trên giao diện "Thêm mới sản phẩm" người quản trị có thể nhập các thông tin, upload ảnh cho điện thoại. Sau đó click nút "Thêm mới" còn không muốn thêm sản phẩm click nút "Hủy".




*Hình 4.6. Giao diện trang thêm mới sản phẩm*

### 4.1.7. Giao diện trang cập nhật thông tin sản phẩm

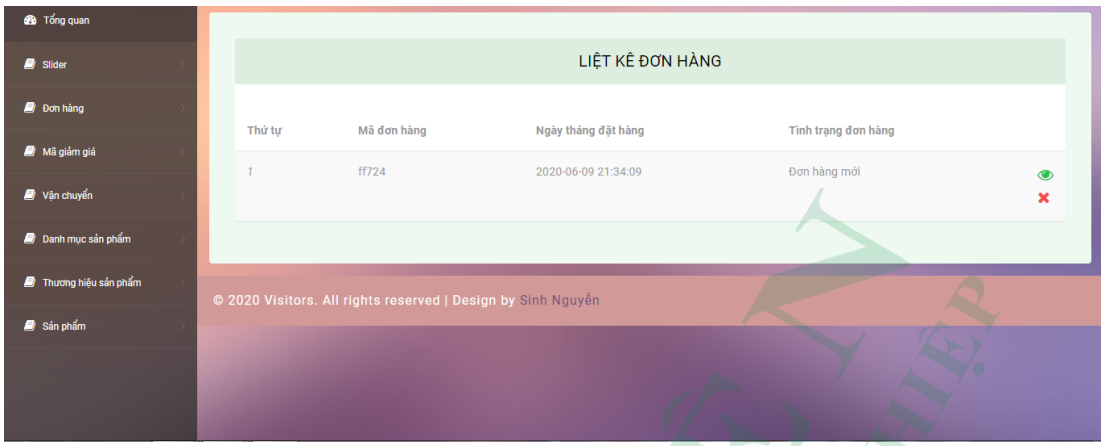
Trên giao diện "Cập nhật sản phẩm" người quản trị có thể nhập các thông tin, upload ảnh cho điện thoại. Sau đó click nút "Cập nhật" còn không muốn thêm sản phẩm click nút "Hủy".

*Hình 4.7. Giao diện trang cập nhật sản phẩm*

### 4.1.8. Giao diện quản lý đơn hàng

Chức năng "Đơn hàng" để quản lý đơn hàng của người dùng:

- Trên giao diện "Đơn hàng" muốn xóa đơn hàng thì click vào X.
- Muốn xem hay sửa đơn hàng thì click vào bút vẽ sau đó ấn nút "Cập nhật".



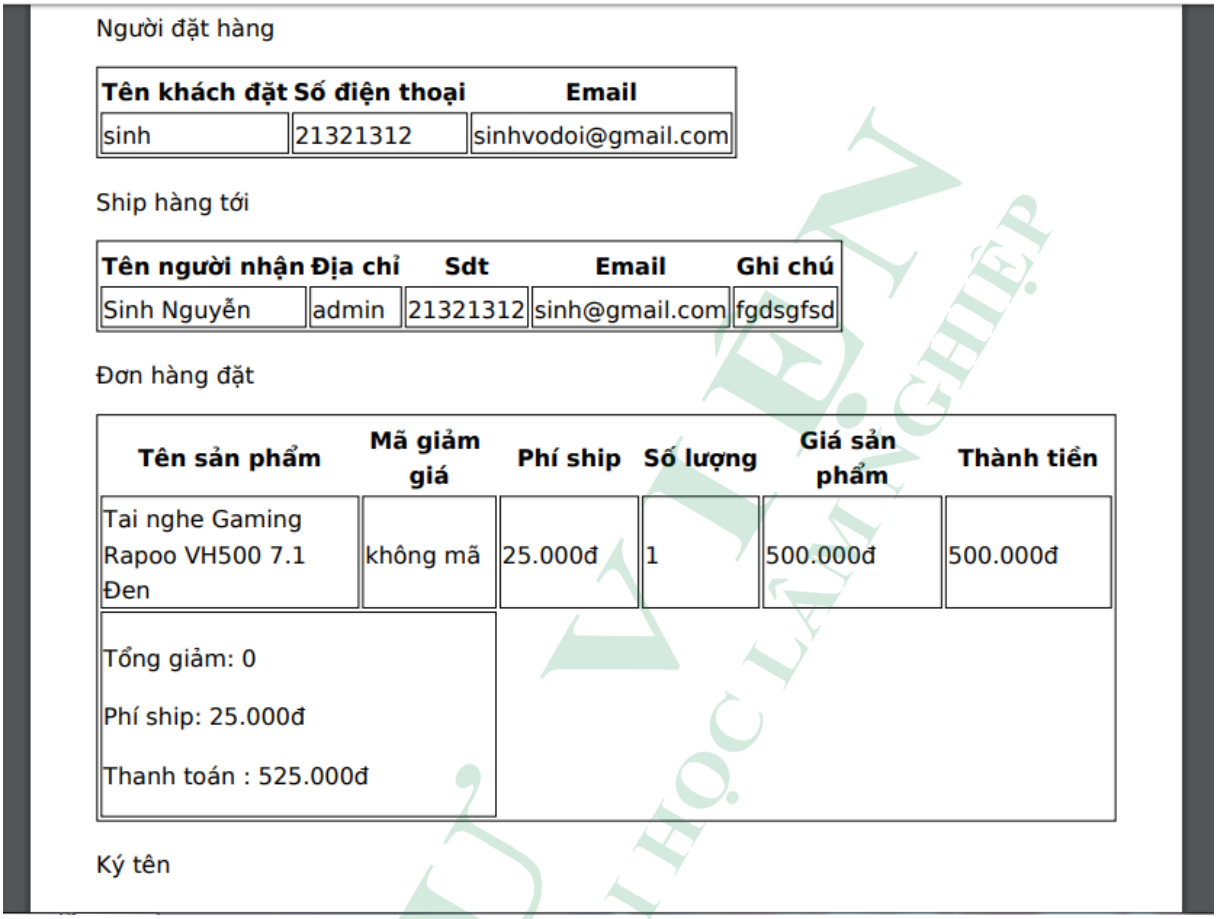

*Hình 4.8. Giao diện quản lý đơn hàng*

### 4.1.9. Giao diện chi tiết đơn hàng

*Hình 4.9. Giao diện chi tiết đơn hàng*

THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

### 4.1.10. In đơn hàng



Người đặt hàng

| Tên khách đặt | Số điện thoại | Email |
|---|---|---|
| sinh | 21321312 | sinhvodoi@gmail.com |

Ship hàng tới

| Tên người nhận | Địa chỉ | Sdt | Email | Ghi chú |
|---|---|---|---|---|
| Sinh Nguyễn | admin | 21321312 | sinh@gmail.com | fgdsgfsd |

Đơn hàng đặt

| Tên sản phẩm | Mã giảm giá | Phí ship | Số lượng | Giá sản phẩm | Thành tiền |
|---|---|---|---|---|---|
| Tai nghe Gaming Rapoo VH500 7.1 Đen | không mã | 25.000đ | 1 | 500.000đ | 500.000đ |

Tổng giảm: 0

Phí ship: 25.000đ

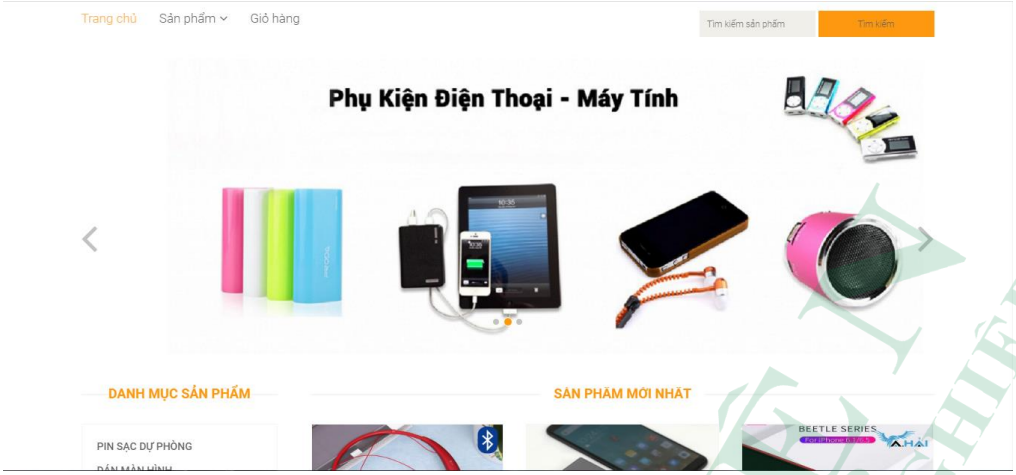
Thanh toán : 525.000đ

Ký tên

*Hình 4.10. In đơn hàng*

### 4.1.11. Giao diện trang người dùng

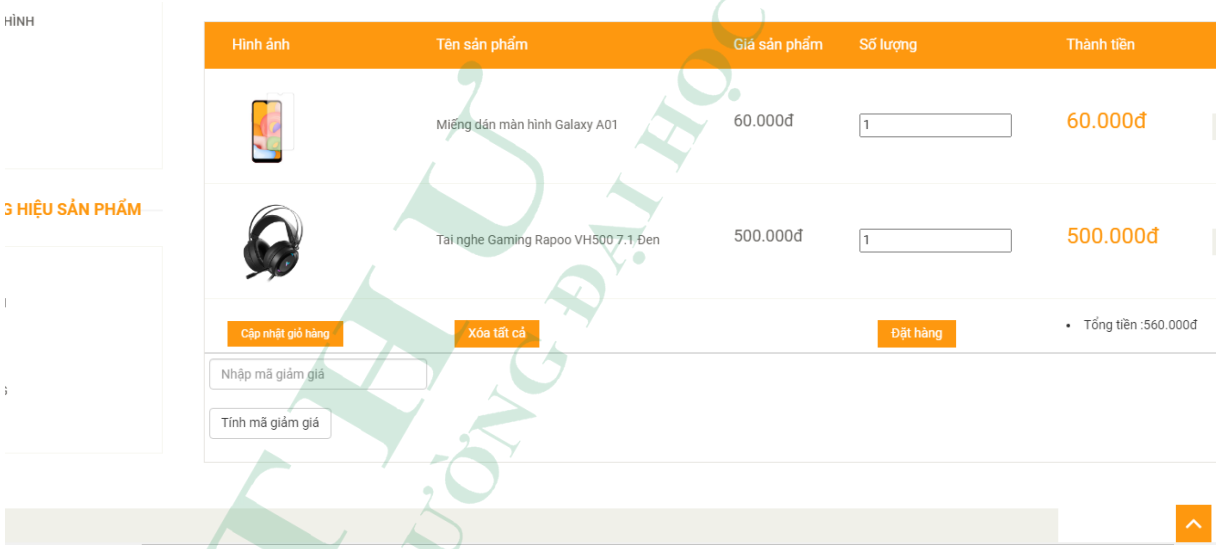
Giao diện chương trình hiển thị tất cả các menu chức năng của hệ thống cho phép người dùng thao tác với hệ thống. Tùy theo từng quyền của người dùng mà khi đăng nhập vào hệ thống mà chương trình hiển thị chức năng tương ứng. Những người không phải là admin của hệ thống thì không có quyền truy cập vào trang " Quản trị " của hệ thống.




*Hình 4.11. Giao diện trang người dùng*

### 4.1.12. Giao diện giỏ hàng

Mua hàng là nội dung chính của một website bán phụ kiện điện thoại. Khi người dùng muốn mua sản phẩm nào thì chỉ cần click vào nút "giỏ hàng"




*Hình 4.12. Giao diện giỏ hàng*

Khi người dùng đã thêm vào giỏ hàng những sản phẩm mình muốn, để xem thông tin về đơn hàng của mình, người dùng click vào chức năng "giỏ hàng". Ở đây sẽ lưu lại tất cả những sản phẩm mà người dùng đã chọn mua. Người dùng có thể :

- Thêm bớt số lượng muốn mua bằng cách: Trên giao diện giỏ hàng nhập số lượng muốn mua vào ô "số lượng" sau đó click vào nút "Cập nhật giỏ hàng"

- ❖ Thực hiện tiếp việc lựa chọn mua các mặt hàng khác bằng cách: Trên giao diện giỏ hàng click vào nút "Tiếp tục mua hàng".
- ❖ Thực hiện xóa các mặt hàng đã chọn mua trước đó bằng cách: Trên giao hiện giỏ hàng click vào nút "Xóa toàn bộ giỏ hàng"
- ❖ Khi người dùng đã có cho mình một đơn hàng vừa ý, muốn thanh toán đơn hàng thì trên giao diện giỏ hàng click vào nút "Thanh toán đơn hàng".

### 4.2. Kiểm thử

**Trường hợp 1: Đăng ký**

- *Mục tiêu:* Kiểm thử chức năng Đăng ký có hoạt động đúng đặc tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | Nhập đầy đủ thông tin yêu cầu (Tài khoản, Email, Mật khẩu, Xác nhận mật khẩu, Họ tên, Số điện thoại, Địa chỉ ), mật khẩu nhập lại trùng khớp, email đúng định dạng. |
| 2 | Nhập email không đúng định dạng. |
| 3 | Nhập lại mật khẩu không trùng khớp (Mật khẩu: sinh123; Mật khẩu nhập lại: sinh456) |
| 4 | Nhập không đầy đủ các thông tin yêu cầu. |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Đăng ký thành công, thông báo thành công đến người dung, chuyển người dùng về trang chủ với tài khoản vừa đăng ký. | Thành công |
| 2 | Xuất thông báo lỗi "Email không đúng định dạng" | Thành công |
| 3 | Xuất thông báo lỗi "Mật khẩu nhập lại không trùng khớp" | Thành công |
| 4 | Xuất thông báo lỗi "Vui lòng không để trống trường này" | Thành công |

**Trường hợp 2: Đăng nhập**

- *Mục tiêu:* Kiểm thử chức năng Đăng nhập có hoạt động đúng đặc tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | **DEMO 1** |
| 2 | **DEMO 2** |
| 3 | **DEMO 3** |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Đăng nhập thành công | Thành công |
| 2 | Xuất thông báo "Email chưa được đăng ký" | Thành công |
| 3 | Xuất thông báo "Mật khẩu không chính xác" | Thành công |

**Trường hợp 3: Xem chi tiết sản phẩm**

- *Mục tiêu*: Kiểm thử chức năng Xem chi tiết sản phẩm có hoạt động đúng đặc tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | Chọn sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" và nhấn vào tên sản phẩm |
| 2 | Chọn sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" và nhấn ảnh |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Chuyển đến trang chi tiết cho sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" | Thành công |
| 2 | Chuyển đến trang chi tiết cho sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" | Thành công |

**Trường hợp 4: Thêm sản phẩm vào giỏ hàng**

- *Mục tiêu*: Kiểm thử chức năng Thêm sản phẩm vào giỏ hàng có hoạt động đúng đặt tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | Chọn sản phẩm "Miếng dán màn hình Galaxy A01" và nhấp Thêm vào giỏ hàng |
| 2 | Chọn sản phẩm "Miếng dán màn hình Galaxy A01" và nhấp Thêm vào giỏ hàng |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Thêm sản phẩm "Miếng dán màn hình Galaxy A01" vào giỏ hàng thành công | Thành công |
| 2 | Thêm sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" vào giỏ hàng thành công | Thành công |

**Trường hợp 5: Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng**

- *Mục tiêu:* Kiểm thử chức năng Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng có đúng với đặt tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | Nhập lại số lượng là 2 cho sản phẩm "Miếng dán màn hình Galaxy A01"" và nhấp nút cập nhật |
| 2 | Nhập lại số lượng là 2 cho sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" và nhấp nút cập nhật |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Cập nhật lại số lượng, tổng tiền cho sản phẩm "Miếng dán màn hình Galaxy A01" | Thành công |
| 2 | Cập nhật lại số lượng, tổng tiền cho sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" | Thành công |

**Trường hợp 6: Xóa sản phẩm trong giỏ hàng**

- *Mục tiêu*: Kiểm thử chức năng Xóa sản phẩm trong giỏ hàng có đúng với đặt tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | Nhấn nút xóa tương ứng cho sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Xóa sản phẩm "Loa Bluetooth JBL Pulse 4 Đen" ra khỏi giỏ hàng | Thành công |

**Trường hợp 7: Thanh toán**

- *Mục tiêu:* Kiểm thử chức năng Thanh toán có đúng với đặt tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | Nhấn nút Thanh toán khi chưa đăng nhập |
| 2 | Nhấn nút Thanh toán khi đã đăng nhập<br>Nhập không đầy đủ các thông tin giao hàng |
| 3 | Nhấn nút Thanh toán khi đã đăng nhập<br>Nhập đầy đủ các thông tin giao hàng |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Chuyển người dùng về trang đăng nhập | Thành công |
| 2 | Xuất thông báo lỗi "Vui lòng không để trống trường này" trong Thông tin giao hàng | Thành công |
| 3 | Đặt hàng thành công | Thành công |

**Trường hợp 8: Thêm mới sản phẩm**

- *Mục tiêu:* Kiểm thử chức năng Thêm mới sản phẩm có đúng với đặt tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | Nhập(chọn) đầy đủ thông tin yêu cầu (Tên, Mô tả, Loại sản phẩm,Tiền..), chọn các tệp có đúng định dạng là ảnh. |
| 2 | Nhập không đầy đủ các thông tin yêu cầu. |
| 3 | Chọn các tệp không đúng định dạng là ảnh |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Thêm mới thành công, thông báo thành công đến người dùng, chuyển người dùng về trang danh sách sản phẩm. | Thành công |
| 2 | Xuất thông báo lỗi "Vui lòng không để trống trường này" trong trang thêm mới sản phẩm. | Thành công |
| 3 | Xuất thông báo lỗi "Vui lòng chọn đúng tệp có định dạng là ảnh" trong trang thêm mới sản phẩm. | Thành công |

**Trường hợp 9: Xóa sản phẩm**

- *Mục tiêu:* Kiểm thử chức năng Cập nhật sản phẩm có đúng với đặt tả hay không.
- *Kết nhập:*

| TRƯỜNG HỢP | INPUT |
|---|---|
| 1 | Tìm sản phẩm cần xóa và nhấn Xóa. Hộp thoại xác nhận hiện lên và chọn OK. |
| 2 | Tìm sản phẩm cần xóa và nhấn Xóa. Hộp thoại xác nhận hiện lên và chọn Hủy. |

- *Kết xuất:*

| TRƯỜNG HỢP | KẾT QUẢ MONG ĐỢI | KẾT QUẢ |
|---|---|---|
| 1 | Xóa thành công, thông báo thành công đến người dùng, tải lại trang danh sách sản phẩm. | Thành công |
| 2 | Không tiến hành xóa, thông tin sản phẩm vẫn hiện trong danh sách sản phẩm. | Thành công |

THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

# KẾT LUẬN

## 1. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

Trong quá trình thực hiện đề tài em đã cố gắng hết sức để tìm hiểu nghiệp vụ, quy trình bán hàng của shop phụ kiện để xây dựng và cài đặt chương trình nhưng vì thời gian có hạn nên chưa thể giải quyết được toàn bộ các vấn đề. Em mong nhận được sự cảm thông của thầy.

- ***Về công nghệ:***

- Tìm hiểu và nắm bắt được các công cụ thiết kế web.
- Biết được các thiết kế web động cũng như cách tổ chức cơ sở dữ liệu.
- Hiểu sâu hơn về Laravel Framework – php framework lớn nhất hiện nay.
- Hiểu sâu và vận dụng thành thạo mô hinh MVC, các kiến thức hổ trợ trong quá trình xây dụng hệ thống: CSS, HTML, MySQL, Javascript, Ajax,…
- Tích lũy được kinh nghiệm về xây dụng kế hoạch cho việc phát triển một phần mềm hoàn chỉnh, cách bố trì và quản lý thời gian sao cho hợp lý.
- Nâng cao khả năng thuyết trình, trình bào vấn đề. Rèn luyện được thêm kỹ năng viết tài liệu phần mềm đúng chuẩn.

- ***Về ứng dụng:***

- Xây dựng thành công hệ thống "Xây dựng website bán phụ kiện điện thoại" đáp ứng được nhu cầu bán của một shop phụ kiện giúp cho hoạt động mua bán ở cửa hàng diễn ra nhanh chóng và tiện lợi hơn.
- Giao diện thân thiện với người dùng.
- Giới thiệu các sản phẩm phụ kiện chính hãng trong và ngoài nước của cửa hàng đến với khách hàng.
- Cho phép tra cứu mặt hàng khi khách hàng có nhu cầu tìm hàng.
- Cho phép khách hàng thực hiện việc đặt hàng qua mạng.
- Tiếp nhận và xử lý đơn hàng của khách hàng.
- Xuất hóa đơn.
- Cập nhật: sản phẩm, nhà cung cấp, nhập hàng…

- Thống kê các mặt hàng theo nhiều tiêu chí.

**2. HẠN CHẾ**

- Khả năng làm việc thực tế còn nhiều hạn chế nhất là trong quá trình tiếp xúc, thu thập dữ liệu từ cửa hàng thực tế.

- Thời gian thực hiện còn khá ít nên một số vấn đề vẫn chưa được giải quyết hoặc giải quyết được tối ưu nhất.

- Hệ thống mới chỉ đáp ứng nhu cầu của một shop phụ kiện quy mô nhỏ, khả năng đáp ứng cho các cửa hàng lớn quy tắc nghiệp vụ phức tạp còn hạn chế.

- Một số chức năng của hệ thống chỉ đáp ứng một phần nào yêu cầu của người dùng, chưa có tính sáng tạo, đột phá trong cách giải quyết vấn đề.

- Khi đưa vào hoạt động thực tế trên host hệ thống chưa đáp ứng được nhu cầu về tốc độ tải.

**3. HƯỚNG PHÁT TRIỂN**

- Hoàn thiện thêm các chức năng đang còn hạn chế của hệ thống.

- Cho phép khách hàng mua hàng và thanh toán trực tiếp qua mạng thông qua thẻ ATM.

- Hoàn thiện hệ thống hơn để khi đưa vào vận hành thực tế có thể vận hành tốt nhất đáp ứng đủ các tiêu chí về web hiện nay.

- Xây dựng và mở rộng hệ thống cho phép các công ty, trường học có thể mua hàng với giá tốt nhất trực tiếp qua mạng.

THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

**Tài liệu:**


1. Nguyễn Văn Ba, *Phân Tích Và Thiết Kế Hệ Thống Thông Tin***,** Hà Nội, Đại Học Quốc Gia Hà Nội, 2005.
2. TS. Bùi Văn Danh, *Thương mại điện tử,*NXB Phương Đông,2011.
3. Phạm Hữu Khang, *Lập trình Web bằng PHP 5.3 và cơ sở dữ liệu MySQL 5.1*, NXB Phương Đông, 2010.


**Website:**


1. http://laptrinhphp.vn/framework-laravel/
2. **Laravel.org**


THƯ VIỆN TRƯỜNG ĐẠI HỌC LÂM NGHIỆP