

ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

----- o0o -----

NGUYỄN VĂN HUY

XÂY DỰNG ỨNG DỤNG BÁN ĐỒ CÔNG NGHỆ
CHO NHÃN HÀNG HYPERWORK

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH KỸ THUẬT PHẦN MỀM

THÁI NGUYÊN – 2024

ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

----- o0o -----



Ảnh 3 x 4

ĐỒ ÁN
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH KỸ THUẬT PHẦN MỀM

Đề tài:

**XÂY DỰNG ỨNG DỤNG BÁN ĐỒ CÔNG NGHỆ
CHO NHÃN HÀNG HYPERWORK**

Sinh viên thực hiện:

NGUYỄN VĂN HUY

Lớp: KTPM K18-ĐT

HỆ CHÍNH QUY

Giáo viên hướng dẫn:

ThS. NGUYỄN LAN OANH

THÁI NGUYÊN – 2024

LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan rằng tất cả các nội dung và chức năng được triển khai trong “*ứng dụng bán đồ công nghệ cho nhãn hàng HyperWork*” đều là kết quả của sự nghiên cứu và công sức cá nhân của chính em. Em đã tự mình tìm hiểu về các công nghệ liên quan, bao gồm cả framework Flutter, ngôn ngữ Dart, áp dụng các kỹ năng lập trình và thiết kế, và áp dụng kiến thức đó để phát triển ứng dụng.

Mọi mô tả về sản phẩm, danh mục sản phẩm, giá cả, mô tả sản phẩm và các tính năng khác trong ứng dụng đều được tạo ra dựa trên thông tin công bố và đánh giá độc lập của tôi về các sản phẩm công nghệ của HyperWork. Em không sao chép hoặc sử dụng bất kỳ tài liệu hoặc mã nguồn nào từ nguồn bên ngoài mà không có sự cho phép hoặc sự tham khảo. Nếu có gì sai, em xin chịu sự kỷ luật của Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông Thái Nguyên – Đại học Thái Nguyên.

Thái Nguyên, năm 2024

Sinh viên

Nguyễn Văn Huy

LỜI CẢM ƠN

Lời đầu tiên, em muốn bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến cô Nguyễn Lan Oanh về sự hướng dẫn và sự giúp đỡ của cô trong suốt quá trình thực hiện đồ án tốt nghiệp của mình. Sự kiên nhẫn, tận tình và kiến thức sâu rộng của cô đã là nguồn động viên lớn lao cho em trong suốt thời gian qua.

Em xin được gửi lời cảm ơn cô đã dành thời gian để lắng nghe và chia sẻ kiến thức của em. Những lời khuyên và phản hồi của cô không chỉ giúp em hiểu rõ hơn về đề tài mà còn giúp em phát triển kỹ năng và sự tự tin trong việc thực hiện dự án.

Em cũng muốn gửi lời cảm ơn đến Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông Thái Nguyên vì đã cung cấp một môi trường học tập và nghiên cứu tuyệt vời. Sự hỗ trợ và cơ hội mà nhà trường đã mang lại đã giúp em có cơ hội phát triển và trưởng thành không chỉ về mặt học vấn mà còn về mặt cá nhân.

Cuối cùng, em muốn bày tỏ lòng biết ơn đến gia đình, bạn bè và những người thân yêu đã luôn ở bên cạnh và ủng hộ em trong suốt quá trình này.

Em xin chân thành cảm ơn!

Thái Nguyên, năm 2024

Sinh viên

Nguyễn Văn Huy

MỤC LỤC

LỜI MỞ ĐẦU	1
CHƯƠNG 1: CỞ SỞ LÝ THUYẾT	2
1.1. Giới thiệu Dart	2
1.2. Giới thiệu về Framework Flutter	2
1.3. Giới thiệu về POSTMAN	11
1.4. Tổng quan về UML.....	12
1.5. Tổng quan về PHP và MYSQL	13
1.6. Tổng quan về Visual Studio Code	14
CHƯƠNG 2: KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG	16
2.1. Khảo sát hiện trạng	16
2.1.1. Giới thiệu về HyperWork	16
2.1.2. Giới thiệu hệ thống.....	16
2.1.3. Mô tả bài toán.....	18
2.2. Yêu cầu về hệ thống.....	19
2.2.1. Yêu cầu phi chức năng	19
2.2.2. Yêu cầu chức năng	19
2.3. Phân tích, thiết kế	20
2.3.1. Kiến trúc hệ thống	20
2.3.2. Biểu đồ UseCase	22
2.3.3. Đặc tả UseCase và biểu đồ trình tự UseCase tương ứng	23
2.3.4. Biểu đồ lớp	37
2.3.5. Mô hình hóa cơ sở dữ liệu.....	37
2.3.6. Biểu đồ hoạt động.....	41
CHƯƠNG 3: XÂY DỰNG ỨNG DỤNG BÁN ĐỒ CÔNG NGHỆ CHO NHÃN HÀNG HYPERWORK	46
3.1. Màn hình “trang chủ”	46
3.2. Màn hình “trang tìm kiếm”.....	47
3.3. Màn hình “trang danh sách sản phẩm theo danh mục”	48
3.4. Màn hình “trang chi tiết sản phẩm”	49
3.5. Màn hình “trang giỏ hàng”	50

3.6. Màn hình “trang đặt hàng”	51
3.7. Màn hình “trang đăng nhập”	52
3.8. Màn hình “trang đăng ký tài khoản”	53
3.9. Màn hình “trang quản lý sản phẩm ưa thích”	54
3.10. Màn hình “trang lịch sử đặt hàng”	55
3.11. Màn hình “trang tài khoản cá nhân”	56
3.12. Màn hình “trang cập nhật tài khoản cá nhân”	57
3.13. Màn hình “trang Dashboard quản trị viên”	58
3.14. Màn hình “trang quản lý đơn hàng”	59
3.15. Màn hình “trang quản lý sản phẩm”	60
3.16. Màn hình “trang quản lý danh mục”	61
3.17. Màn hình “trang quản lý tài khoản người dùng”	62
KẾT LUẬN	63
TÀI LIỆU THAM KHẢO	65
NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN	66

DANH MỤC BẢNG

Bảng 2.1: Bảng danh sách các tác nhân và UseCase theo tác nhân.....	22
Bảng 2.2: Bảng đặc tả chức năng “đăng nhập”	23
Bảng 2.3: Bảng đặc tả chức năng “đăng ký”	25
Bảng 2.4: Bảng đặc tả chức năng “xem danh sách sản phẩm theo danh mục”	26
Bảng 2.5: Bảng đặc tả chức năng “tìm kiếm sản phẩm”	27
Bảng 2.6: Bảng đặc tả chức năng “thêm sản phẩm vào giỏ”	28
Bảng 2.7: Bảng đặc tả chức năng “quản lý giỏ hàng”	29
Bảng 2.8: Bảng đặc tả chức năng “đặt hàng”	29
Bảng 2.9: Bảng đặc tả chức năng “xem lịch sử đặt hàng”	31
Bảng 2.10: Bảng đặc tả chức năng “quản lý thông tin cá nhân”	32
Bảng 2.11: Bảng đặc tả chức năng “quản lý đơn hàng”	33
Bảng 2.12: Bảng đặc tả chức năng “quản lý sản phẩm”	35

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 2. 1: Kiến trúc MVC app HyperWork	20
Hình 2. 2: Biểu đồ UseCase chi tiết	23
Hình 2. 3: Biểu đồ trình tự chức năng “Đăng nhập”	24
Hình 2. 4: Biểu đồ trình tự chức năng “Đăng ký”	26
Hình 2. 5: Biểu đồ trình tự chức năng “Xem danh sách sản phẩm theo danh mục”	27
Hình 2. 6: Biểu đồ trình tự chức năng “Tìm kiếm sản phẩm”	28
Hình 2. 7: Biểu đồ trình tự chức năng “thêm sản phẩm vào giỏ”	28
Hình 2. 8: Biểu đồ trình tự chức năng “Đặt hàng”	30
Hình 2. 9: Biểu đồ trình tự chức năng “Xem lịch sử đặt hàng”	32
Hình 2. 10: Biểu đồ trình tự chức năng “cập nhật tài khoản”	33
Hình 2. 11: Biểu đồ trình tự cho chức năng “Duyệt đơn hàng”	35
Hình 2. 12: Biểu đồ trình tự “Chức năng cập nhật sản phẩm”	36
Hình 2. 13: Biểu đồ lớp toàn hệ thống	37
Hình 2. 14: Mô hình hóa cơ sở dữ liệu	37
Hình 2. 15: Bảng “users”	38
Hình 2. 16: Bảng “products”	39
Hình 2. 17: Bảng “orders”	39
Hình 2. 18: Bảng “product_orders”	39
Hình 2. 19: Bảng “images”	40
Hình 2. 20: Bảng “categories”	40
Hình 2. 21: Bảng “colors”	40
Hình 2. 22: Bảng “product_color”	41
Hình 2. 23: Biểu đồ hoạt động "đăng nhập"	41
Hình 2. 24: Biểu đồ hoạt động "đăng ký"	43
Hình 2. 25: Biểu đồ hoạt động "tìm kiếm sản phẩm"	44
Hình 2. 26: Biểu đồ hoạt động "thêm sản phẩm vào giỏ hàng"	44
Hình 2. 27: Biểu đồ hoạt động "Đặt hàng"	45
Hình 2. 28: Biểu đồ hoạt động "Duyệt đơn hàng"	45
Hình 3. 1: Màn hình “trang chủ”	46
Hình 3. 2: Màn hình "trang tìm kiếm"	47

Hình 3. 3: Màn hình “ trang danh sách sản phẩm theo danh mục”	48
Hình 3. 4: Màn hình “ trang chi tiết sản phẩm”	49
Hình 3. 5: Màn hình “trang giỏ hàng”	50
Hình 3. 6: Màn hình “trang đặt hàng”	51
Hình 3. 7: Màn hình “trang đăng nhập”	52
Hình 3. 8: Màn hình "trang đăng ký tài khoản"	53
Hình 3. 9: Màn hình “trang sản phẩm yêu thích”	54
Hình 3. 10: Màn hình "trang lịch sử đặt hàng"	55
Hình 3. 11: Màn hình "trang tài khoản cá nhân"	56
Hình 3. 12: Màn hình "Trang cập nhật tài khoản cá nhân"	57
Hình 3. 13: Màn hình "trang Dashboard quản trị viên"	58
Hình 3. 14: Màn hình "trang quản lý đơn hàng"	59
Hình 3. 15: Màn hình "trang quản lý sản phẩm"	60
Hình 3. 16: Màn hình “trang quản lý danh mục"	61
Hình 3. 17: Màn hình "trang quản lý tài khoản người dùng"	62

LỜI MỞ ĐẦU

Trong thời đại công nghệ hiện đại, việc sử dụng điện thoại di động không chỉ là phương tiện để kết nối mạng xã hội, trò chuyện với bạn bè, mà còn là cánh cửa mở ra một thế giới của sự tiện lợi và sự kết nối. Với sự phát triển không ngừng của công nghệ, nhu cầu sở hữu các sản phẩm công nghệ tiên tiến ngày càng tăng cao, từ smartphone, máy tính bảng đến các thiết bị gia dụng thông minh.

Trong bối cảnh này, việc xây dựng một ứng dụng di động dành cho việc mua bán đồ công nghệ không chỉ là một cơ hội kinh doanh tiềm năng mà còn là một cách tiếp cận mới và hiệu quả để đáp ứng nhu cầu của người tiêu dùng trong thị trường ngày càng cạnh tranh và phát triển này.

Đồ án này tập trung vào việc phân tích, thiết kế và triển khai một ứng dụng di động hoàn chỉnh để bán đồ công nghệ. Trong quá trình này, chúng tôi sẽ tập trung vào việc nghiên cứu thị trường, phân tích yêu cầu của Khách hàng, thiết kế giao diện Khách hàng thân thiện và tích hợp các tính năng và công nghệ mới nhất để mang lại trải nghiệm mua sắm tốt nhất cho Khách hàng.

Đồ án này sẽ không chỉ tập trung vào mặt kỹ thuật mà còn sẽ đề cập đến các vấn đề về thiết kế sản phẩm, trải nghiệm Khách hàng và chiến lược kinh doanh để đảm bảo rằng ứng dụng sẽ đạt được thành công không chỉ trong việc thu hút Khách hàng mà còn trong việc duy trì và phát triển cộng đồng Khách hàng.

Hy vọng rằng, đồ án này sẽ cung cấp cho độc giả cái nhìn tổng quan và sâu sắc về quy trình phát triển một ứng dụng di động trong lĩnh vực bán đồ công nghệ.

Nội dung chia làm 3 chương:

Chương 1: Tổng quan về cơ sở lý thuyết

Chương 2: Khảo sát, phân tích thiết kế hệ thống

Chương 3: Xây dựng và demo chương trình