

## **LỜI CẢM ƠN**

Em xin chân thành cảm ơn TS Nguyễn Hoài Thu, người đã tận tình hướng dẫn, luôn luôn động viên em những lúc gặp khó khăn, tạo điều kiện giúp đỡ em về mọi mặt để em có thể hoàn thành đề tài này.

Em xin chân thành cảm ơn các thầy, cô trong Bộ môn công nghệ thông tin – Đại học Dân Lập Hải Phòng và gia đình, bạn bè đã tạo điều kiện giúp đỡ em rất nhiều trong suốt thời gian học khóa học tại trường.

Tôi xin gửi lời cảm ơn đến các bạn trong lớp, những người đã đóng góp ý kiến, giúp đỡ tôi, tạo điều kiện cho tôi trong quá trình làm đề tài tốt nghiệp, để tôi có thể hoàn thành đề tài này.

Em xin chân thành cảm ơn!

## MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN .....	1
MỞ ĐẦU .....	4
Chương I: GIỚI THIỆU VỀ THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ .....	5
1.1. Giới thiệu tổng quan về thương mại điện tử: .....	5
1.1.1. Định nghĩa thương mại điện tử.....	5
1.1.2. Các đặc trưng của thương mại điện tử .....	5
1.1.3. Các cơ sở để phát triển thương mại điện tử.....	6
1.1.4. Các loại giao dịch chủ yếu trong thương mại điện tử .....	7
1.1.5. Những thuận lợi và khó khăn trong thương mại điện tử .....	8
1.2. Cơ sở pháp lý cho việc phát triển thương mại điện tử .....	9
1.2.1. Sự cần thiết phải xây dựng khung pháp lý cho việc triển khai thương mại điện tử.....	9
1.2.2 Luật thương mại điện tử .....	10
1.2.3. Luật bảo vệ sự riêng tư trong thương mại điện tử .....	12
1.2.4. Luật bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ .....	13
1.3. Các hình thức thanh toán trong thương mại điện tử .....	13
1.3.1. Thanh toán thông qua thẻ tín dụng .....	13
1.3.2. Thanh toán thông qua nhà trung gian thứ ba .....	13
1.3.3. Thanh toán thông qua các ISP.....	14
1.3.4. Thanh toán ngay trên trang web của doanh nghiệp .....	14
1.3.5. Thanh toán thông qua các hình thức giản đơn trong nước .....	14
1.4. Các hình thức bảo mật trong thương mại điện tử .....	15
1.4.1 Hacker và các thủ đoạn tấn công của hacker.....	15
1.4.2 Các hình thức bảo mật.....	17
Chương II : HỆ THỐNG THÔNG TIN QUẢN LÝ.....	19
2.1. Khái niệm chung về hệ thống .....	19
2.2. Hệ thống kinh doanh. ....	19
2.2.1.Khái niệm: .....	19
2.2.2.Phân loại: .....	19
2.3. Hệ thống thông tin quản lý. ....	19
2.3.1.Khái niệm.....	19
2.3.2.Các phương pháp xử lý thông tin.....	19
2.4. Phân loại hệ thống thông tin quản trị .....	20
2.4.1Khái niệm.....	20
2.4.2.Các hệ thống thông tin quản lý .....	21
2.5. Các tài nguyên của hệ thống thông tin.....	22
2.5.1. Tài nguyên về phần mềm .....	22
2.5.2. Tài nguyên về nhân lực .....	22
2.5.3. Tài nguyên về dữ liệu.....	22
2.5.4. Tài nguyên về phần cứng.....	22

<b>Chương III: TÌM HIỂU NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH ASP</b> .....	23
<b>3.1 Giới thiệu ngôn ngữ lập trình web động ASP</b> .....	23
3.1.1 Sơ lược về website tĩnh, website động .....	23
3.1.2 Cài đặt và chạy ứng dụng ASP trên server IIS .....	25
3.1.3. Các cú pháp căn bản JavaScript .....	26
<b>Chương IV: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG VÀ VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỀ MÔ</b> .....	34
4.1 Đặt vấn đề .....	34
4.2 Phân tích tổ chức .....	35
4.2.1 Ban điều hành .....	35
4.2.2 Bộ phận hành chính .....	35
4.2.3 Bộ phận bán hàng .....	36
4.2.4 Bộ phận kỹ thuật .....	36
4.2.5 Bộ phận kho .....	36
4.2.6 Bộ phận kế toán thống kê .....	38
4.2.7 Bộ phận quản trị .....	39
4.3 Phân tích quy trình .....	39
4.4 Thiết kế .....	40
4.4.1 Sơ đồ phân rã chức năng .....	40
4.4.2 Sơ đồ ngữ cảnh .....	41
4.4.3 Mức đỉnh .....	42
4.4.4 Mức dưới mức đỉnh ( Một số sơ đồ chính của hệ thống ) .....	43
4.4.5 Mô hình E - R .....	46
4.4.6 Table List (Danh sách các bảng) .....	46
4.4.7 Reference List (Danh sách tham chiếu) .....	47
4.4.8 Danh sách các cột .....	47
4.4.9 Thông tin chi tiết các bảng .....	48
4.5 Các đoạn mã xử lý chính .....	49
4.5.1 Quyền quản trị .....	49
4.5.2 Giỏ hàng .....	51
4.5.3 Tìm kiếm .....	58
4.6 Một số giao diện chính của chương trình .....	61
4.6.1 Đăng nhập quản trị .....	61
4.6.2 Sản phẩm chính .....	61
4.6.3 Thông tin tìm kiếm .....	62
4.6.4 Thông tin giỏ hàng .....	62
4.6.5 Giới thiệu công ty .....	63
<b>KẾT LUẬN</b> .....	64
<b>TÀI LIỆU THAM KHẢO</b> .....	65

## **MỞ ĐẦU**

Internet với sự phát triển vượt bậc đã đem lại cho đời sống chúng ta rất nhiều tiện ích thiết thực. Đáp ứng những nhu cầu của cuộc sống hiện đại ngày nay việc mua bán qua mạng Internet ngày càng trở lên thông dụng và thiết thực hơn đối với những trang Web thương mại điện tử .

Những hình thức mua bán, trao đổi trực tiếp bằng tiền mặt, vừa tốn thời gian vừa khó khăn trong việc đi lại, mà những chủ doanh nghiệp, cửa hàng..., khó quản lí, không cập nhật được thông tin thường xuyên .

Website thương mại điện tử là nơi mua bán, trao đổi các sản phẩm thông qua thương mại điện tử. Công nghệ thương mại điện tử đã hình thành nên kinh tế Internet và không ngừng thay đổi những tiện ích và dần hoàn thiện để giúp đỡ các nhà doanh nghiệp kinh doanh theo phương pháp Nhanh-gọn và hiệu quả. Chính vì vậy em chọn vấn đề Xây dựng Web Site quản lý các sản phẩm thương mại điện tử làm đề tài tốt nghiệp khoá học.

Do thời gian có hạn, và điều kiện nghiên cứu chưa nhiều nên chương trình Demo còn nhiều tính năng chưa hoàn chỉnh như mong muốn. Vậy kính mong Thầy, Cô và các bạn cho những ý kiến chỉ bảo và góp ý để chương trình thiện hơn, với những khả năng ứng dụng rộng rãi và hữu ích hơn.

Em xin chân thành cảm ơn !

## Chương I

# GIỚI THIỆU VỀ THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

### 1.1. Giới thiệu tổng quan về thương mại điện tử

#### 1.1.1. Định nghĩa thương mại điện tử

Thương mại điện tử là hình thức mua bán hàng hóa và dịch vụ thông qua mạng máy tính toàn cầu, việc trao đổi thông tin thương mại thông qua các phương tiện điện tử và không cần phải viết ra giấy bất cứ công đoạn nào của quá trình giao dịch.

Thương mại điện tử theo nghĩa rộng được định nghĩa trong Luật mẫu về thương mại điện tử của Ủy ban Liên Hợp quốc về Luật Thương mại Quốc tế (UNCITRAL), “Thuật ngữ Thương mại cần được diễn giải theo nghĩa rộng để bao quát các vấn đề phát sinh từ mọi quan hệ mang tính chất thương mại dù có hay không có hợp đồng. Các quan hệ mang tính thương mại bao gồm các giao dịch sau đây: bất cứ giao dịch nào về thương mại nào về cung cấp hoặc trao đổi hàng hóa hoặc dịch vụ; thỏa thuận phân phối; đại diện hoặc đại lý thương mại, ủy thác hoa hồng; cho thuê dài hạn; xây dựng các công trình; tư vấn; kỹ thuật công trình; đầu tư; cấp vốn; ngân hàng; bảo hiểm; thỏa thuận khai thác hoặc tô nhượng; liên doanh các hình thức khác về hợp tác công nghiệp hoặc kinh doanh; chuyên chở hàng hóa hay hành khách bằng đường biển, đường không, đường sắt hoặc đường bộ.” (Trích Luật mẫu của UNCITRAL)

#### 1.1.2. Các đặc trưng của thương mại điện tử

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 thường 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 phương tiện viễn thông như: fax, telex,... chỉ được sử dụng để trao đổi số liệu kinh doanh. Tuy nhiên, việc sử dụng các phương tiện điện tử trong thương mại truyền thống chỉ để chuyển tải thông tin một cách trực tiếp giữa hai đối tác của cùng một giao dịch.

- Thương mại điện tử cho phép mọi người cùng tham gia từ các vùng xa xôi hẻo lánh đến các khu vực đô thị lớn, tạo điều kiện cho tất cả mọi người ở khắp mọi

nơi đều có cơ hội ngang nhau tham gia vào thị trường giao dịch toàn cầu và không đòi hỏi nhất thiết phải có mối quen biết với nhau từ trước.

- 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.

- Thương mại điện tử càng phát triển, thì máy tính cá nhân trở thành cửa sổ cho doanh nghiệp hướng ra thị trường trên khắp thế giới. Với thương mại điện tử, một doanh nhân dù mới thành lập đã có thể kinh doanh ở Nhật Bản, Pháp và Mỹ ..., mà không hề phải bước ra khỏi nhà, một công việc trước kia phải mất nhiều thời gian.

- 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.

- Trong thương mại điện tử, ngoài các chủ thể tham gia quan hệ giao dịch giống như giao dịch thương mại truyền thống đã xuất hiện một bên thứ ba đó là nhà cung cấp dịch vụ mạng, các cơ quan chứng thực...là những người tạo môi trường cho các giao dịch thương mại điện tử. Nhà cung cấp dịch vụ mạng và cơ quan chứng thực có nhiệm vụ chuyển đi, lưu giữ các thông tin giữa các bên tham gia giao dịch thương mại điện tử, đồng thời họ cũng xác nhận độ tin cậy của các thông tin trong giao dịch thương mại điện tử.

- Đối với thương mại truyền thống thì mạng lưới thông tin chỉ là phương tiện để trao đổi dữ liệu, còn đối với thương mại điện tử thì mạng lưới thông tin chính là thị trường.

- Thông qua thương mại điện tử, nhiều loại hình kinh doanh mới được hình thành. Ví dụ: các dịch vụ thanh toán giữa các công ty thông qua Ebay, Ebay đã đóng vai trò là nhà trung gian ảo trên mạng là nơi trao đổi thông tin giữa các giữa các đối tác với nhau.

### ***1.1.3. Các cơ sở để phát triển thương mại điện tử***

Để phát triển thương mại điện tử cần phải có hội đủ một số cơ sở :

- Hạ tầng kỹ thuật internet phải đủ nhanh, mạnh đảm bảo truyền tải các nội dung thông tin bao gồm âm thanh, hình ảnh trung thực và sống động. Một hạ tầng

Internet mạnh cho phép cung cấp các dịch vụ như: xem phim, xem tivi, nghe nhạc,... trực tuyến. Chi phí kết nối Internet phải rẻ để đảm bảo số người dùng Internet phải lớn.

- Hạ tầng pháp lý: phải có luật về thương mại điện tử công nhận tính pháp lý của các chứng từ điện tử, các hợp đồng điện tử ký qua mạng, phải có luật bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ, bảo vệ sự riêng tư, bảo vệ người tiêu dùng,... để điều chỉnh các giao dịch qua mạng.

- Phải có cơ sở thanh toán điện tử an toàn bảo mật. Thanh toán điện tử qua thẻ tín dụng, qua tiền điện tử, qua thẻ ATM trên nền web. Các ngân hàng trong nước phải triển khai hệ thống thanh toán này rộng khắp.

- Phải có hệ thống cơ sở chuyển phát hàng nhanh chóng, kịp thời và tin cậy.

- Phải có hệ thống an toàn bảo mật cho các giao dịch, chống xâm nhập trái phép, chống virus, chống thoái thác.

- Phải có nhân lực am hiểu kinh doanh, công nghệ thông tin, thương mại điện tử để triển khai tiếp thị, quảng cáo, xúc tiến, bán hàng và thanh toán qua mạng.

#### ***1.1.4. Các loại giao dịch chủ yếu trong thương mại điện tử***

Trong thương mại điện tử có ba chủ thể tham gia: Doanh nghiệp (B) giữ vai trò động lực phát triển thương mại điện tử, người tiêu dùng (C) giữ vai trò quyết định sự thành công của thương mại điện tử và khối chính phủ (bao gồm đối tượng ngân hàng)(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 thương mại điện tử: B2B, B2C, B2G, C2G, C2C ... trong đó B2B và B2C là hai loại hình giao dịch thương mại điện tử quan trọng nhất. Trong xuyên suốt nghiên cứu này tôi chỉ giới hạn mô hình ở B2C và B2C.

Business-to-business (B2B): Mô hình thương mại điện tử giữa các doanh nghiệp với doanh nghiệp.

Thương mại điện tử B2B (Business-to-business) là việc thực hiện các giao dịch giữa các doanh nghiệp với nhau trên mạng. Ta thường gọi 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 thương mại điện tử giữa doanh nghiệp và người tiêu dùng.

Đây là mô hình bán lẻ trực tiếp đến người tiêu dùng. Trong thương mại điện tử, 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...Mô hình kinh doanh bán lẻ có thể phân loại theo quy mô các loại hàng hoá bán (Tổng hợp, chuyên ngành), theo phạm vi địa lý (toàn cầu, khu vực), theo kênh bán (bán trực tiếp, bán qua kênh phân bố).

### **1.1.5. Những thuận lợi và khó khăn trong thương mại điện tử**

#### **1.1.5.1 Thuận lợi**

- Do môi trường Internet của chúng ta đi sau sự phát triển của thế giới hơn 10 năm nên chúng ta có thể đúc kết được những kinh nghiệm thất bại của những người đi trước.

- Chính phủ cũng có sự quan tâm đến sự phát triển của thương mại điện tử trong nước và chúng ta có thể thấy được là sự ra đời của luật giao dịch điện tử (trong đó có Luật thương mại điện tử). Tuy văn bản pháp lý này chưa thực sự hoàn chỉnh và còn phải làm nhiều việc phải làm để đi vào áp dụng thực tiễn nhưng nó cũng phần nào nói lên sự can thiệp kịp thời của Nhà nước vào định hướng tương lai cho sự phát triển thương mại điện tử nước nhà.

- Các ngân hàng trong nước cũng đang tìm cách hợp tác để có sự thống nhất chung trong hệ thống thanh toán liên ngân hàng và đây cũng là tiền đề cho sự phát triển và ứng dụng hình thức thanh toán trong thương mại điện tử được linh hoạt, đáp ứng yêu cầu của thời đại mới. Từ năm (2007) đã có hình thức thanh toán thông qua thẻ ATM của một số ngân hàng lớn trong nước trên nền web, đây là ứng dụng tiền đề cho hình thức thanh toán bằng thẻ tín dụng quốc tế .

#### **1.1.5.2 Khó khăn**

- Cũng chính vì Internet ở nước ta có sau so với các nước trên thế giới nên các doanh nghiệp- phần lớn còn rất ngỡ ngàng với hình thức kinh doanh mới mẻ này.

- Khó khăn về mặt nhân lực trong thương mại điện tử. Nhân lực không đủ mạnh, không có hiểu biết rõ ràng và nhận thức đúng mức về tác hại lớn của tội phạm mạng thì sẽ trở nên nguy hiểm.

- Tội phạm mạng ngày càng có xu hướng phát triển theo hướng tiền hoá: tấn công vì tiền và các website về thương mại điện tử là đích nhắm. Đơn giản vì cơ sở dữ



liệu của các website này chứa hàng ngàn thông tin về thẻ tín dụng và nếu đánh cắp được họ có thể sử dụng nó cho các mục đích phi pháp. Thông thường là dùng vào việc mua hàng trên mạng hay đăng ký vào các dịch vụ có trả tiền như tải nhạc, tải phim, xem phim online, mua software, mua hosting, domain,... Chính các hoạt động này của một phần nhỏ các hacker Việt Nam làm cho các công ty thanh toán qua mạng không chấp nhận giao dịch với đối tác là người Việt Nam (do dãy IP của Việt Nam có phần mở rộng là 203.162.xxx.xxx). Điều này làm kiềm hãm khả năng tương tác của hoạt động thương mại điện tử trong nước và thế giới.

- Chúng ta có Luật giao dịch điện tử (chính thức có hiệu lực ngày 1/03/2006) nhưng chúng ta chưa có các văn bản dưới luật hướng dẫn áp dụng vào thực tiễn.

- Hệ thống ngân hàng hiện nay chưa có sự thông thương nên việc thanh toán liên ngân hàng của khách hàng gặp nhiều khó khăn.

- Các hình thức tấn công làm ngưng hoạt động máy chủ, tấn công từ chối dịch vụ (DOS và DDOS) ngày các trở nên đa dạng hơn và cách thức tiến hành tấn công cũng tinh vi hơn làm các site thương mại điện tử bị tổn thất nặng nề.



*Hình 01: Bị DDOS website của doanh nghiệp phải đóng cửa*

## **1.2. Cơ sở pháp lý cho việc phát triển thương mại điện tử**

### **1.2.1. Sự cần thiết phải xây dựng khung pháp lý cho việc triển khai thương mại điện tử**

Sự phát triển của thương mại điện tử trên thế giới đã làm thay đổi cách thức kinh doanh thương mại. Tuy nhiên nguy cơ gặp những rủi ro quá trình giao dịch là có nên đòi hỏi phải có các giải pháp không chỉ về mặt kỹ thuật mà còn cần một cơ sở pháp lý đầy đủ. Những kinh nghiệm thực tế trên thế giới cho thấy để thúc đẩy thương mại điện tử phát triển thì vai trò của nhà nước phải được thể hiện rõ nét trên hai lĩnh vực: cung ứng dịch vụ điện tử và xây dựng một hệ thống pháp luật đầy đủ, thống nhất và cụ thể để điều chỉnh các quan hệ thương mại điện tử. Nếu như chúng ta thiếu đi một cơ sở pháp lý vững chắc cho thương mại điện tử hoạt động thì các doanh nghiệp và người tiêu dùng sẽ rất lúng túng trong việc giải quyết các vấn đề có

liên quan và về phía các cơ quan nhà nước cũng sẽ rất khó có cơ sở để kiểm soát được các hoạt động kinh doanh thương mại điện tử. Hơn thế nữa thương mại điện tử là một lĩnh vực mới mẻ cho nên tạo được niềm tin cho các chủ thể tham gia vào các quan hệ thương mại điện tử là một việc làm có tính cấp thiết mà một trong những hạt nhân là phải tạo ra được một sân chơi chung với những quy tắc được thống nhất một cách chặt chẽ. Trong tiến trình hội nhập với thế giới với tư cách là thành viên của APEC, Việt nam đang tích cực tham gia và ủng hộ "Chương trình hành động chung" mà khối này đã đưa ra về thực hiện "Thương mại phi giấy tờ" vào năm 2005 đối với các nước phát triển và năm 2010 đối với các nước đang phát triển. Việt nam cũng tích cực tham gia vào lộ trình tự do hoá của hiệp định khung e-ASEAN và thực hiện theo "Các nguyên tắc chỉ đạo thương mại điện tử " mà các nước trong khối đã thông qua. Chính vì thế chúng ta phải đáp ứng những đòi hỏi của pháp lý quốc tế để có thể hoà nhập và theo kịp các nước trong khu vực và trên thế giới.

### **1.2.2 Luật thương mại điện tử**

#### **1.2.2.1. Giá trị pháp lý của các chứng từ điện tử**

Hiện nay theo các quy định của pháp luật Việt nam hình thức văn bản được sử dụng như là một trong những hình thức chủ yếu trong các giao dịch dân sự, thương mại và đặc biệt là trong các hợp đồng kinh tế nó là một yếu tố bắt buộc. Thương mại điện tử đặt ra vấn đề phải công nhận tính pháp lý của các giao dịch điện tử, các chứng từ điện tử. Nhà nước phải công nhận về mặt pháp lý đối với giá trị của văn bản giao dịch thông qua phương tiện điện tử. Pháp lệnh thương mại điện tử đang được soạn thảo để giải quyết vấn đề này. Nó phải đưa ra khái niệm văn bản điện tử và có những quy định riêng đối với loại văn bản này. Nó phải coi các hình thức thông tin điện tử như là các văn bản có giá trị tương đương với văn bản viết nếu như chúng đảm bảo được các yếu tố:

- Khả năng chứa thông tin, các thông tin có thể được lưu giữ và tham chiếu lại khi cần thiết.
- Đảm bảo được tính xác thực của thông tin.
- Đảm bảo được tính toàn vẹn của thông tin.

#### **1.2.2.2. Giá trị pháp lý của chữ ký điện tử**

Từ trước tới nay chữ ký là phương thức phổ biến để ghi nhận tính xác thực của thông tin được chứa đựng trong văn bản. Chữ ký có một đặc trưng cơ bản là:

- Chữ ký nhằm xác định tác giả của văn bản.

- Chữ ký thể hiện sự chấp nhận của tác giả với nội dung thông tin chứa đựng trong văn bản. Trong thương mại điện tử, người ta cũng dùng hình thức chữ ký điện tử.

Chữ ký điện tử trở thành một thành tố quan trọng trong văn bản điện tử. Một trong những vấn đề cấp thiết đặt ra là về mặt công nghệ và pháp lý thì chữ ký điện tử phải đáp ứng được sự an toàn và thể hiện ý chí rõ ràng của các bên về thông tin chứa đựng trong văn bản điện tử. Hiện nay trên thế giới đã có rất nhiều công trình nghiên cứu và đã được ứng dụng rộng rãi nhằm nhận dạng và chứng thực cá nhân. Luật pháp điều chỉnh lĩnh vực này sẽ tập trung vào việc đặt ra các yêu cầu về nhận dạng chữ ký điện tử cho phép các bên không liên quan hoặc có ít thông tin về nhau có thể xác định được chính xác chữ ký điện tử của các bên đối tác. Và trong trường hợp này để xác định được độ tin cậy của chữ ký điện tử người ta trừu tượng hình thành một cơ quan trung gian nhằm chứng thực tính xác thực và đảm bảo độ tin cậy của chữ ký điện tử. Cơ quan này hình thành nhằm cung cấp một dịch vụ mang nhiều ý nghĩa về mặt pháp lý hơn là về mặt công nghệ.

Đối với Việt nam vấn đề chữ ký điện tử vẫn còn là một vấn đề mà chúng ta mới có những bước đi đầu tiên. Tháng 3/2002 Chính phủ đã có quyết định số 44/2002/QĐ-TTg về chấp nhận chữ ký điện tử trong thanh toán liên ngân hàng do Ngân hàng Nhà nước Việt nam đề nghị. Có thể coi đây là văn bản pháp lý cao nhất quy định về chữ ký điện tử hiện đang được áp dụng tại Việt nam. Chúng ta vẫn còn nhiều việc phải làm để hoàn thiện và nhân rộng để chữ ký điện tử trở thành phổ biến trong các giao dịch thương mại điện tử.

Thủ tướng Chính phủ ban hành quyết định 222/2005/QĐ-TT ngày 15/9/2005 phê duyệt kế hoạch tổng thể phát triển thương mại điện tử giai đoạn 2006 - 2010. Từ nay, thương mại điện tử chính thức được pháp luật Việt Nam thừa nhận. Thông tin dưới dạng điện tử có giá trị pháp lý tương đương dạng giấy thông thường.

### *1.2.2.3. Văn bản gốc*

Vấn đề "bản gốc" có liên quan chặt chẽ đến vấn đề "chữ ký" và "văn bản" trong môi trường kinh doanh điện tử. Bản gốc thể hiện sự toàn vẹn của thông tin chứa đựng trong văn bản. Trong môi trường giao dịch qua mạng thì vấn đề bản gốc được đặt gắn liền với việc sử dụng chữ ký điện tử. Do đó chữ ký điện tử không những chỉ xác định người ký mà còn nhằm xác minh cho tính toàn vẹn của nội

dung thông tin chứa trong văn bản. Việc sử dụng chữ ký điện tử đồng nghĩa với việc mã hoá tài liệu được ký kết.

Về mặt nguyên tắc thì văn bản điện tử và văn bản truyền thống có giá trị ngang nhau về mặt pháp lý. Vấn đề này được làm rõ sẽ là cơ sở cho việc xác định giá trị chứng cứ của văn bản điện tử. Việc công nhận giá trị chứng cứ của văn bản điện tử đóng một vai trò quan trọng trong sự phát triển của thương mại điện tử. Chỉ khi giá trị của văn bản điện tử được đặt ngang hàng với văn bản viết truyền thống thì các chủ thể trong giao dịch thương mại điện tử mới sử dụng một cách thường xuyên văn bản điện tử thay cho văn bản viết truyền thống. Tuy vậy giá trị của văn bản điện tử cũng chỉ được xác nhận khi nó đảm bảo được các thành tố mà đã được nêu ở phần trên.

Có thể nói vấn đề xây dựng khung pháp lý làm cơ sở cho thương mại điện tử phát triển là một việc làm mang tính cấp thiết. Dẫu là còn nhiều vấn đề mà chúng ta phải bàn về nó song một thực tế là thương mại điện tử không thể phát triển mạnh và hoàn thiện nếu như không có môi trường pháp lý đầy đủ cho nó hoạt động. Theo kế hoạch năm 2005 Việt Nam công bố Chính phủ Pháp lệnh về thương mại điện tử, tháng 3 năm 2006 sẽ chính thức có Luật giao dịch điện tử (bao gồm cả Luật thương mại điện tử).

### ***1.2.3. Luật bảo vệ sự riêng tư trong thương mại điện tử***

Sự riêng tư là những bí mật cá nhân, không vi phạm đến luật pháp, được pháp luật bảo vệ. Quyền riêng tư có tính tương đối, nó phải cân bằng với xã hội và quyền lợi của xã hội bao giờ cũng phải cao hơn của từng cá nhân.

Cá nhân, tổ chức khi tham gia vào thương mại điện tử phải đảm bảo sự riêng tư, bí mật về hàng hoá mua bán, về thanh toán,... mà cả người mua và người bán phải tôn trọng.

Thương mại điện tử là hình thức kinh doanh qua mạng nên việc bảo vệ sự riêng tư là một vấn đề quan trọng đặt ra cho cả khía cạnh pháp lý và công nghệ.

Nguy cơ lộ bí mật riêng tư trong thương mại điện tử rất lớn, doanh nghiệp có thể lợi dụng nắm các bí mật riêng tư của khách hàng để: Lập kế hoạch kinh doanh, có thể bán cho doanh nghiệp khác, hoặc sử dụng vào các mục đích khác.

Nguy cơ bí mật riêng tư có thể bị lộ qua cookies. Cookies là một phần dữ liệu rất nhỏ thường trao đổi qua lại giữa Web site và trình duyệt khi người sử dụng

đạo trên internet. Nó cho phép các sites có thể theo dõi người sử dụng mà không cần phải hỏi trực tiếp. Người ta có thể dùng cookies để xâm nhập vào sự riêng tư của khách để nắm bắt các thông tin cá nhân và sử dụng bất hợp pháp mà người sử dụng không hề biết.

#### **1.2.4. Luật bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ**

Intellectual property (IP) – là quyền sở hữu sáng tạo các công trình, phát minh, tác phẩm văn học nghệ thuật, âm nhạc, thương hiệu, hình ảnh dùng trong kinh doanh thương mại. Thương mại điện tử cần phải đảm bảo được quyền sở hữu trí tuệ, cấm sao chép lậu, hàng giả hàng nhái.

Copyright – quyền sở hữu được nhà nước công nhận cho phép sử dụng, nhân bản, phân phối, trình diễn. Bản quyền được nhà nước bảo hộ, cá nhân hay tổ chức nào sử dụng phải được phép của tác giả.

Trademarks – là thương hiệu của doanh nghiệp để gắn vào hàng hoá và dịch vụ của mình. Nhà nước tổ chức đăng ký bản quyền và bảo vệ bằng luật pháp. Cho phép doanh nghiệp độc quyền sử dụng thương hiệu đã đăng ký, ngăn ngừa sự sử dụng trái phép thương hiệu từ cá nhân hay doanh nghiệp khác.

Patent – bằng sáng chế cho phép người sở hữu có quyền sử dụng và khai thác trong một số năm.

### **1.3. Các hình thức thanh toán trong thương mại điện tử**

#### **1.3.1. Thanh toán thông qua thẻ tín dụng**

Trong thương mại điện tử thế giới hình thức thanh toán này được áp dụng nhiều nhất vì vừa đơn giản vừa nhanh gọn. Khách hàng chỉ cần gửi thông tin thẻ tín dụng của mình cho nhà thanh toán trung gian bằng một form nhập liệu (đã được mã hoá SSL) và thông tin này sẽ được gửi đến ngân hàng dữ liệu chịu trách nhiệm thanh toán bù trừ (trung tâm thanh toán thẻ) và nếu thông tin về thẻ là hợp lệ thì giao dịch sẽ được thực hiện. Về cơ bản chúng ta có các hình thức thanh toán qua thẻ tín dụng như sau:

#### **1.3.2. Thanh toán thông qua nhà trung gian thứ ba**

Thanh toán qua nhà trung thứ 3 phải thoả mãn các tiêu chí sau:

- Nhà trung gian này phải có uy tín trên thế giới về thanh toán qua mạng, có áp dụng các hình thức bảo mật và đảm bảo an toàn trong các giao dịch.

- Cung cấp thông tin chính xác kịp thời nếu trong trường hợp có đơn đặt hàng từ phía khác hàng là người nước ngoài. Điều này rất quan trọng, nếu thông tin đặt hàng không đến khách hàng kịp thời rất có thể doanh nghiệp sẽ không chuẩn bị kịp thời

lượng hàng hoá cần thiết để giao dịch, và như thế sẽ gây mất uy tín với khách hàng và phía đối tác. Đây là điều không mong muốn trong làm ăn với đối tác là người nước ngoài vì đối với họ thời gian luôn rất quan trọng.

- Chi phí cho những lần giao dịch là thấp nhất và chất lượng dịch vụ là tốt nhất, nếu có hỗ trợ và có liên hệ với hệ thống ngân hàng trong nước thì sẽ rất tiện lợi cho các giao dịch sau này.

Như vậy chọn đối tác làm nhà thanh toán trung gian đòi hỏi doanh nghiệp phải có hiểu biết về các cách thức bảo mật, phải tìm hiểu kỹ đối tượng và nhất là sự tin cậy vào đối tác trong hình thức thanh toán. Một số nhà thanh toán trung gian nổi tiếng và uy tín trên thế giới doanh nghiệp có thể giao dịch được như: E-gold, 2Checkout, Paypal, Worldpay,...

### ***1.3.3. Thanh toán thông qua các ISP***

ISP là những nhà cung cấp dịch vụ giải pháp mạng và trong nhiều trường hợp thì họ cũng đóng vai trò là nhà thanh toán trung gian cho doanh nghiệp và khách hàng. Vì vậy doanh nghiệp khi lựa chọn hình thức thanh toán này thì phải chú ý các yêu cầu sau:

- Cấu hình hệ thống trên máy chủ web phải đảm bảo an toàn, tránh những sơ suất trong cấu hình dẫn hacker khai thác dễ dàng dữ liệu trên host.

- Phải thường xuyên theo dõi hoạt động của hệ thống mạng, kịp thời khắc phục những sự cố xảy ra để hệ thống luôn đảm bảo trong tình trạng ổn định.

- Cập nhật các chương trình chống Virus, Spy,... bản vá lỗi (patch) của hệ điều hành mà hosting đang sử dụng.

- Hỗ trợ doanh nghiệp kịp thời khắc phục các sự cố có thể xảy ra.

### ***1.3.4. Thanh toán ngay trên trang web của doanh nghiệp***

Chỉ dành cho các doanh nghiệp có hệ thống thanh toán có thể thực hiện thanh toán bù trừ giữa công ty mình và trung tâm bù trừ. Thông thường đây là các tổ chức lớn, có uy tín, trình độ bảo mật cao, công nghệ hiện đại. Bởi vì đây là vấn đề nhạy cảm, nhất là các thông tin về thẻ tín dụng vì vậy nếu chọn hình thức thanh toán này doanh nghiệp nên cân nhắc kỹ trước khi quyết định.

### ***1.3.5. Thanh toán thông qua các hình thức giản đơn trong nước***

#### ***1.3.5.1. Thanh toán thông qua thẻ ATM và chuyển khoản ngân hàng***

Đây là trường hợp khách hàng thanh toán thông qua thẻ ATM của ngân hàng ngoại thương (Vietcombank - VCB) hay từ bất kỳ một hệ thống máy ATM của ngân hàng nào chấp nhận cho chuyển khoản qua hệ thống của VCB và ngược lại. Ngoài cách

chuyển khoản này còn có hình thức chuyển khoản số tiền tương đối lớn ngay tại quầy giao dịch thay vì chuyển bằng thẻ ATM.

#### *1.3.5.2. Thanh toán thông qua chuyển tiền bưu điện*

Thanh toán bằng gửi thư bảo đảm (chuyển phát nhanh): Đối với hình thức này thường áp dụng cho các giao dịch với số lượng hàng hoá và số tiền không quá lớn. Ở Việt Nam hình thức này cũng thịnh hành và phổ biến, nó rất thuận lợi, nhanh chóng vừa chính xác vừa an toàn.

#### *1.3.5.3. Thanh toán thông qua thẻ do doanh nghiệp phát hành*

Doanh nghiệp có thể phát hành các loại thẻ với các mệnh giá khác nhau, ví dụ: loại 50.000 VND, 100.000 VND, 200.000 VND,.. và bán các loại thẻ này ở các đại lý của doanh nghiệp cũng giống như các loại thẻ điện thoại di động của các nhà cung cấp dịch vụ mạng di động. Mỗi loại thẻ phát hành sẽ bao gồm loại thẻ, mệnh giá, màu sắc, hạn dùng, tên công ty phát hành, số xác nhận. Mỗi loại thẻ khác nhau sẽ có mệnh giá khác nhau để phân biệt và màu sắc cũng khác nhau để phân biệt với các loại khác. Các loại thẻ này sẽ do công ty quản lý cẩn thận trong CSDL và cập nhật một cách cẩn thận vào trong mọi hoạt động giao dịch của khách hàng sau mỗi giao dịch. Thanh toán bằng phương thức này trình duyệt sẽ yêu cầu bạn nhập vào 4 số ngẫu nhiên trong tổng số 10 ký tự trên thẻ ở các vị trí tương ứng trong thẻ. Vd: trình duyệt yêu cầu bạn nhập vào số thẻ ở vị trí 1, 4, 5, 9 trong thẻ. Bạn xem trên thẻ và nhập vào tương ứng các số ở vị trí này. Nếu trong quá trình thanh toán nạp vào thẻ xảy ra sự cố, trang web sẽ yêu cầu bạn nhập vào 4 số ở các vị trí khác nhau và khác lần trước. Có nghĩa là mỗi lần mua hàng sẽ nhập vào 4 số ở các vị trí khác nhau.

#### *1.3.5.4. Giao hàng và nhận tiền ngay*

Đây là phương thức thanh toán truyền thống và rất thịnh hành trong ở Việt Nam hiện nay. Kiểu thanh toán “tiền trao cháo múc” rất được người dân chúng ta hoan nghênh, vừa nhanh gọn vừa sòng phẳng. Tuy nhiên trong tương lai hình thức này sẽ dần dần được thay bởi các hình thức trên.

### **1.4. Các hình thức bảo mật trong thương mại điện tử**

#### ***1.4.1 Hacker và các thủ đoạn tấn công của hacker***

Hacker là một thuật ngữ dùng để chỉ những người có hiểu biết sâu rộng về hệ thống máy tính nói chung, là người có nhiều công sức đóng góp vào sự phát triển của cộng đồng tin học và được cộng đồng này thừa nhận. Như vậy xét về khía cạnh này thì

hacker là người tài và đáng trân trọng nếu hoạt động của họ là công hiến vì sự phát triển tin học. Tuy nhiên bên cạnh còn có một lớp thế lực khác chuyên sử dụng tài năng của mình mục đích không tốt. Đây chính là vấn đề mà thương mại điện tử gặp phải và phải tìm cách sống chung. Tuy nhiên muốn sống chung được thì chúng ta phải có những nhận thức nhất định về họ và tìm hiểu các thủ thuật khai thác của họ,... từ đó tìm cách ngăn chặn và hạn chế tác hại.

Một số cách thức mà hacker thường sử dụng để tấn công vào mạng doanh nghiệp:

- Khai thác từ những ứng dụng web (Web Applications): Ứng dụng web là một ứng một chương trình chạy trên hệ thống máy chủ (phía Server) để đáp ứng yêu cầu nào đó của doanh nghiệp. Nếu một ứng dụng web tồi, có độ bảo mật kém thì hacker có thể khai thác dễ dàng và từ đó “leo thang đặc quyền” chiếm luôn hosting và nắm toàn quyền kiểm soát hệ thống. Thông thường các lỗi này xuất hiện ngay trên bản thân của ứng dụng như các lỗi SQL Injection (truy vấn dữ liệu nhập từ người dùng), lỗi khai báo includes path (tức khai báo biến đầu vào không đúng),...Đều cho phép khai thác sâu vào server. Bởi vì một đặc điểm chung hầu như của các nhà quản trị là đặt pass của ứng dụng web và server là giống nhau.

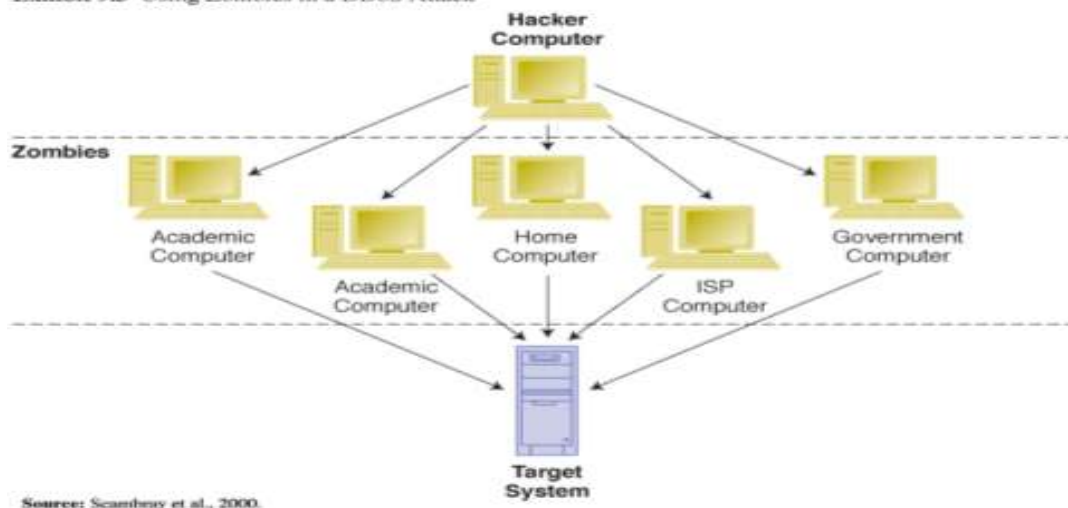
- Khai thác từ chính hệ thống của Server: đây là những lỗi của hệ thống máy phục vụ (dùng để điều khiển ứng dụng web), những lỗi này đặc biệt nguy hiểm và khả năng chiếm dụng Server là rất cao. Một vài lỗi liên quan đến hệ thống như: lỗ hổng bảo mật của hệ điều hành (OS) như Linux hay Windows, lỗi IIS phiên bản 5.0 (Internet Information Server của Microsoft), Apache (mã nguồn mở), Perl, (mã nguồn mở),...

- Khai thác từ chính người quản trị hệ thống: Hacker sẽ lợi dụng những sơ hở của người quản trị trong việc thiết lập cấu hình (config) máy chủ không đúng, đặt pass dễ đoán ra, đặt pass thông qua số điện thoại, số nhà,...

- Nếu các cách tấn công trên không như mong đợi thì giải pháp cuối cùng là hacker sẽ DOS hay DDOS website của doanh nghiệp làm cho “chết” mạng. DOS (Denial of Service) hay DDOS (Distributed Denial of Service)



Exhibit 9.3 Using Zombies in a DDoS Attack

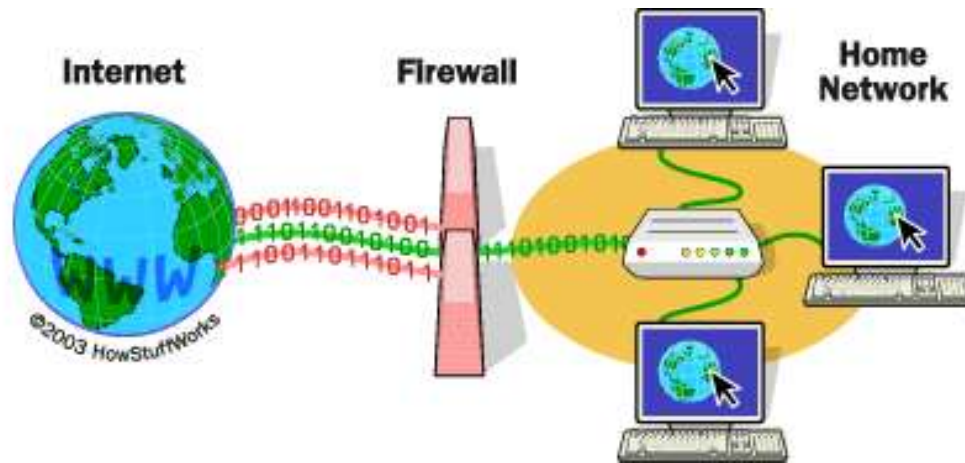


Hình 02: Mô hình tấn công DDOS (Hacker tấn công mục tiêu bằng cách huy động các zombies (phần mềm có thể biến máy tính bị nhiễm thành cỗ máy dưới tay điều khiển của hacker) để tấn công)

#### 1.4.2 Các hình thức bảo mật

Bảo mật trong việc ứng dụng thương mại điện tử vào kinh doanh trên mạng là điều không thể không quan tâm. Bảo mật sẽ giúp cho doanh nghiệp tránh những sự cố đáng tiếc có thể xảy ra, nếu xảy ra thì khả năng phục hồi sẽ nhanh hơn.

- Xây dựng tường lửa (firewall): Firewall là một loạt các chương trình có liên quan đến nhau được đặt tại máy chủ như là một network gateway (cổng gác giữa mạng doanh nghiệp và bên ngoài internet) để bảo đảm các nguồn thông tin riêng cho người dùng bên trong mạng doanh nghiệp. Ví dụ: một công ty truy cập internet cần cài đặt firewall để không cho người ngoài truy cập các dữ liệu của công ty đó. Firewall cũng dùng để quản lý những dữ liệu mà nhân viên trong công ty được phép truy cập trên internet. Firewall ngày càng ảnh hưởng có tính quyết định đối với hoạt động thương mại điện tử, nhất là trong thời điểm hiện nay các loại tội phạm mạng không ngừng tăng cao và hoạt động hết sức tinh vi. Một trong những chức năng quan trọng nhất của firewall là ngăn chặn và hạn chế đến mức thấp nhất khả năng tấn công DOS hay DDOS.



Hình 03: Mô hình hoạt động và kiểm soát thông tin của tường lửa (mọi thông tin ra vào đều phải qua sự kiểm soát chặt chẽ của tường lửa nhằm đảm bảo an toàn tuyệt đối cho doanh nghiệp)

- Thiết lập các giao thức bảo mật cần thiết cho website như giao thức SSL (Secure Socket Layer) trong quá trình đăng nhập vào quản trị hệ thống nhằm tránh khả năng bị hacker “Nghe trộm” thông tin truyền đi trên mạng.

- Mã hoá cơ sở dữ liệu tránh đến mức thấp nhất khả năng nhận dạng thông tin nếu hệ thống bị xâm nhập. Các dữ liệu cần thiết lập mã hoá là thông tin về password của người quản trị hệ thống cũng như của khách hàng.

- Trong quá trình thiết lập website thương mại điện tử cho doanh nghiệp chú ý khả năng bị khai thác các lỗi như đã được đề cập trên. Hệ thống máy chủ phải đảm bảo luôn trong tình trạng được cập nhật mới, có cài đặt các trình diệt virus và trojan, các phần mềm độc hại khác.

## Chương II

# HỆ THỐNG THÔNG TIN QUẢN LÝ

### 2.1. Khái niệm chung về hệ thống

Hệ thống là một tập hợp nhiều phần tử có những mối ràng buộc nhau để cùng thực hiện mục tiêu nào đó, các phần tử của hệ thống được hiểu là các phần tử hợp thành của nó, được hiểu theo nghĩa rất rộng, các phần tử đó có thể rất đa dạng. VD: Hệ mặt trời gồm mặt trăng, trái đất... phần tử của hệ thống có thể lại là một hệ thống con

### 2.2. Hệ thống kinh doanh

**2.2.1. Khái niệm:** là hệ thống mang lại lợi ích, lợi nhuận.

**2.2.2. Phân loại:** Hệ thống được chia thành 3 hệ thống con.

- Hệ thống tác nghiệp: Bao gồm người, phương tiện, phương pháp, quy trình tham gia trực tiếp vào việc thực hiện mục tiêu kinh doanh, Trong nhà máy, xí nghiệp, đây chính là hệ thống sản xuất trực tiếp.

- Hệ thống quản lý: Bao gồm người, phương pháp, quy trình tham gia vào việc đề xuất các quyết định trong kinh doanh.

- Hệ thống thông tin: Bao gồm người, phương pháp, quy trình tham gia vào việc xử lý các thông tin kinh doanh.

### 2.3. Hệ thống thông tin quản lý

#### 2.3.1. Khái niệm

Là hệ thống nhằm cung cấp thông tin cần thiết cho sự quản lý, điều hành của một doanh nghiệp hay một tổ chức kinh tế. Hạt nhân của hệ thống thông tin quản lý là một hệ cơ sở dữ liệu chứa các thông tin phản ánh tình trạng hiện thời và hoạt động kinh doanh hiện thời của doanh nghiệp. Hệ thống thu thập các thông tin từ môi trường của doanh nghiệp, kết hợp với các thông tin trong cơ sở dữ liệu để đưa ra các thông tin mà nhà quản lý cần đồng thời thường xuyên cập nhật dữ liệu để giữ cho các thông tin ở đó luôn phản ánh đúng thực trạng hiện thời của doanh nghiệp.

#### 2.3.2. Các phương pháp xử lý thông tin

Có nhiều phương pháp để xử lý thông tin trên máy tính điện tử. Tùy theo trường hợp cụ thể mà ta có thể sử dụng phương pháp hoặc tổ hợp phương pháp sau.

##### 2.3.2.1 Xử lý tương tác và xử lý giao dịch

- Xử lý tương tác: Là xử lý được thực hiện xen kẽ giữa phần thực hiện bởi người sử dụng hoặc giữa người sử dụng với máy tính điện tử, hai bên trao đổi với nhau như đối thoại. Ở đây con người không chỉ đưa ra yêu cầu xử lý và cung cấp bổ xung thông tin khi cần mà còn đưa ra các quyết định dẫn dắt quy trình đó đi tới kết quả cuối cùng.

- Xử lý giao dịch: Xuất phát từ yêu cầu của con người, máy tính thực hiện một mạch không ngừng cho tới khi đạt kết quả cuối cùng.

#### *2.3.2.2 Xử lý theo lô*

Là thông tin được gom lại cho đủ số lượng nhất định mới được đem ra xử lý. Xử lý theo lô thường được áp dụng cho các xử lý có tính chất định kỳ (hàng tháng, năm...) cho các thống kê, các báo cáo cho việc in các chứng từ với khối lượng lớn. VD: in hoá đơn tiền điện hàng tháng...

#### *2.3.2.3 Xử lý trực tuyến*

Xử lý trực tuyến: là thông tin đến được đem ra xử lý ngay tức khắc một cách cá thể bất kể lúc nào. Được áp dụng cho việc hiển thị, xử lý nội dung các tệp dữ liệu trên máy tính, cho việc phục vụ các giao dịch với khối lượng không nhiều, cần thực hiện ngay tại chỗ và cần có trả lời ngay. VD: bán vé máy bay, tàu hoả...

#### *2.3.2.4 Xử lý thời gian thực*

Ở đây máy tính thường được gắn với một hệ thống bên ngoài với tư cách là điều khiển hoạt động của hệ thống bên ngoài.

#### *2.3.2.5 Xử lý theo phân tán*

Là việc xử lý được thực hiện trên mạng máy tính ở đây mỗi nút mạng là một máy tính thông tin đến có thể được xử lý một phần ở một máy rồi được xử lý tiếp ở máy khác. Các cơ sở dữ liệu có thể đặt rải rác ở các nút mạng.

### **2.4. Phân loại hệ thống thông tin quản trị**

#### **2.4.1 Khái niệm**

Có nhiều phương pháp phân loại hệ thống thông tin kinh tế khác nhau, trong đó có hai phương pháp phân loại khá thông dụng.

-Phân loại theo lĩnh vực hoạt động của thông tin như thông tin kinh tế trong sản xuất và thông tin kinh tế trong quản lý.

-Phân loại theo nội dung mà nó phản ánh VD: thông tin kế hoạch, đầu tư, lao động, tiền lương, lợi nhuận của doanh nghiệp...

Phương pháp phân loại thứ nhất có ưu điểm là phân định miền hoạt động của các hệ thống thông tin, nhưng có nhược điểm là chưa đề cập đến nội dung của các quá trình mà thông tin hướng tới phục vụ. Phương pháp phân loại 2 khắc phục được nhược điểm của phương pháp 1, nó dựa trên cơ sở nội dung và thông tin phục vụ, theo phương pháp phân loại này người ta phân chia thành 4 hệ thống :

- Hệ thống thông tin dự báo.
- Hệ thống thông tin kế hoạch.
- Hệ thống thông tin khoa học và kỹ thuật.
- Hệ thống thông tin thực hiện.

#### **2.4.2. Các hệ thống thông tin quản lý**

##### **2.4.2.1 Hệ thống thông tin dự báo**

Dự báo là giả định đi trước của quá trình lập kế hoạch. Công tác dự báo cung cấp thông tin chính xác cho các nhà phân tích kinh tế và vạch ra các định hướng trong tương lai. Hệ thống thông tin dự báo bao gồm các thông tin liên quan đến sản xuất kinh doanh, tiêu thụ sản phẩm của doanh nghiệp trong một khoảng thời gian tương lai. Nội dung của hệ thống thông tin dự báo gồm: dự báo dài hạn, trung hạn, ngắn hạn. Về các vấn đề liên quan đến doanh nghiệp như: dự báo các tiến bộ khoa học và công nghệ, dự báo về quy mô sản xuất, về nhu cầu thị trường...

##### **2.4.2.2 Hệ thống thông tin kế hoạch**

Bao gồm toàn bộ thông tin các công tác kế hoạch của doanh nghiệp, các kế hoạch được đề cập đến ở 3 mức độ: kế hoạch chiến lược( dài hạn), kế hoạch trung hạn, kế hoạch ngắn hạn( kế hoạch tác nghiệp). Bao quát tất cả các lĩnh vực hoạt động của doanh nghiệp bao gồm cả lĩnh vực sản xuất và quản lý.

##### **2.4.2.3 Hệ thống thông tin khoa học và kỹ thuật**

Bao gồm các thông tin khoa học cơ bản, khoa học kỹ thuật, khoa học kinh tế, khoa học nhân văn, từ môi trường rộng lớn của khoa học kỹ thuật, hệ thống thông tin khoa học kỹ thuật thu thập thông tin liên quan đến sản xuất, kinh doanh, ứng dụng thành quả mới nhất của khoa học kỹ thuật để phục vụ cho việc nâng cao hiệu quả hoạt động của doanh nghiệp.

##### **2.4.2.4 Hệ thống thông tin thực hiện**

Sử dụng các công cụ kế toán thống kê để kiểm tra, đánh giá, phân tích các quá trình thực hiện kế hoạch, tiến độ thực hiện kế hoạch trên cơ sở dữ liệu của hệ thống

thông tin thực hiện, lãnh đạo quản lý có thể điều chỉnh bổ xung các kế hoạch sản xuất và kinh doanh của doanh nghiệp.

## **2.5. Các tài nguyên của hệ thống thông tin**

### **2.5.1. Tài nguyên về phần mềm**

Phần mềm là các chương trình được sử dụng trên máy tính

- Tài nguyên về phần mềm bao gồm: phần mềm, hệ thống, ứng dụng của hệ thống thông tin quản lý.

- Phần mềm hệ thống là hệ điều hành.

- Phần mềm hệ thống ứng dụng là các hệ quản trị cơ sở dữ liệu. Đó là các chương trình chuyên dụng.

### **2.5.2. Tài nguyên về nhân lực**

Là chủ thể sử dụng và điều hành MIS, bao gồm 2 nhóm

- Những người sử dụng hệ thống thông tin trong công việc hàng ngày của mình, đó là: các nhà quản lý, các nhân viên trong phòng ban...

- Những người xây dựng và bảo trì MIS đó là phân tích viên hệ thống, lập trình viên, kỹ sư bảo hành máy.

Phân tích viên hệ thống là người quan trọng nhất.

### **2.5.3. Tài nguyên về dữ liệu**

Tài nguyên dữ liệu bao gồm toàn bộ dữ liệu, dữ liệu phải được thu thập, lựa chọn và tổ chức một cách khoa học theo mô hình có cấu trúc xác định, tạo điều kiện cho người dùng có thể truy cập một cách dễ dàng, thuận tiện và nhanh chóng. Cơ sở dữ liệu trong quản lý gồm: nhân lực, kế toán, công nghệ, kinh doanh.

### **2.5.4. Tài nguyên về phần cứng**

Phần cứng là phần cơ khí điện tử phục vụ cho việc thu thập, xử lý và truyền đạt thông tin. Tài nguyên về phần cứng là máy tính điện tử và mạng máy tính.

## Chương III

### TÌM HIỂU NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH ASP

#### 3.1 Giới thiệu ngôn ngữ lập trình web động ASP

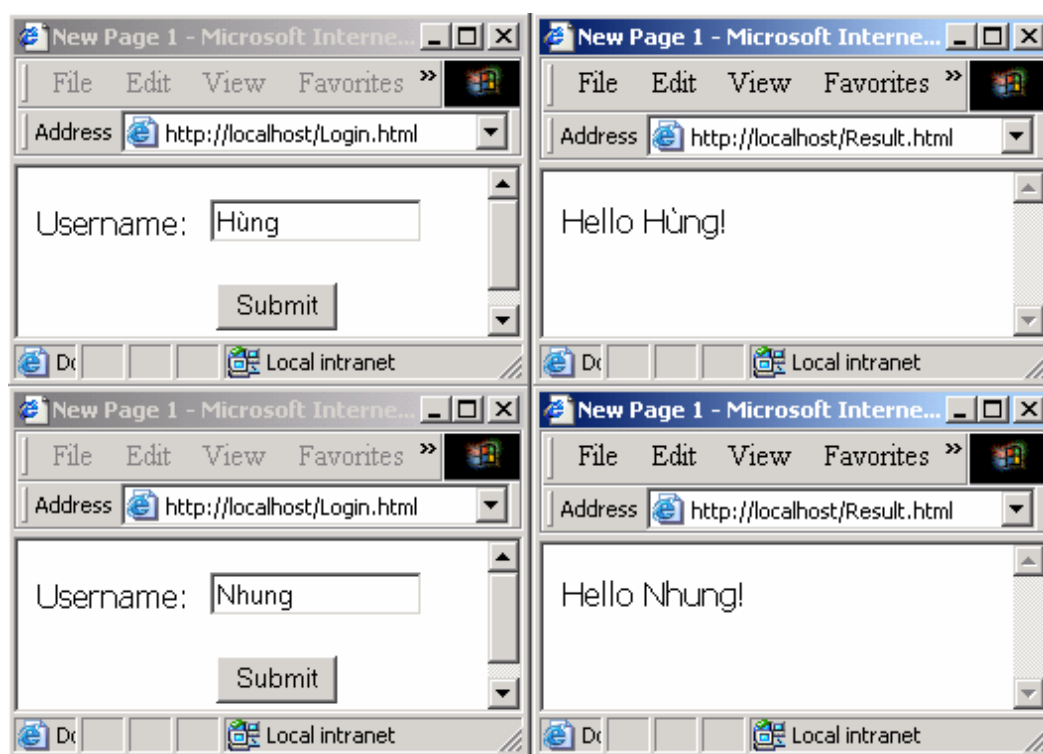
##### 3.1.1 Sơ lược về website tĩnh, website động

Các website thuở ban đầu chỉ bao gồm các trang web tĩnh dưới dạng các file HTML, tất cả những gì cần hiển thị trên trang web thì người thiết kế phải tạo sẵn trên trang đó. Các trang web tĩnh có đuôi là .htm hoặc .html. Chẳng hạn muốn tạo một trang web có hiển thị chữ “Hello” với màu chữ đỏ người ta viết file index.html với nội dung như sau:

```
<html>
<head>
<title>index</title>
</head>
<body>
<p><font color="red">Hello</font></p>
</body>
</html>
```

Trang web sau đó sẽ được lưu trên Web Server. Khi người dùng muốn xem trang web này họ sẽ dùng trình duyệt gửi một yêu cầu đến server bằng cách gõ vào địa chỉ lúc này Web Server nhận được yêu cầu sẽ tìm trong kho dữ liệu của nó trang web index.html tương ứng rồi gửi về cho client, sau đó trang web này sẽ được hiển thị ra bởi trình duyệt đó là cách hoạt động của web tĩnh. Trang web tĩnh tuy rất tiện lợi nhưng không thể đáp ứng được mọi nhu cầu của ứng dụng web, đặc biệt là những yêu cầu tương tác giữa client và web server. Có nhiều tình huống mà nội dung trang web không phải lúc nào cũng có thể soạn thảo và lưu trữ sẵn được mà đôi khi nó cần được sinh ra một cách tự động tùy thuộc vào ngữ cảnh; hoặc có những xử lý phức tạp hơn việc server chỉ đơn giản trả về trang html khi nhận được yêu cầu từ người dùng, ví dụ như phải thu thập thông tin mà người dùng gửi lên qua URL hay form, hoặc truy cập dữ liệu trong database. Lấy ví dụ nếu chúng ta muốn xây dựng một trang web Login.htm yêu cầu người sử dụng nhập tên username, sau khi submit web server sẽ gửi về người dùng trang web Result.html có nội dung : Welcome username!

Để dàng thấy rằng trang Result.htm không thể soạn thảo sẵn được vì ứng với mỗi username mà người dùng nhập vào, trang này có nội dung khác nhau.



Hình 1.2 Trang Result.html có nội dung khác nhau tùy vào tương tác giữa client và webserver. Nó không thể soạn thảo sẵn

Nghĩa là các trang web tĩnh không có khả năng tương tác với người dùng. Trong thực tế có rất nhiều trường hợp chúng ta thường gặp trong thế giới web đòi hỏi sự tương tác mà web tĩnh không thể giải quyết được ( chat, forums, web mail, trang tin tức, giỏ hàng, thông tin thời tiết từng ngày, tỷ giá ngoại tệ hàng ngày). Để giải quyết vấn đề này người ta sử dụng các ngôn ngữ lập trình web để hỗ trợ sự tương tác giữa client và server. Chúng là những file có chứa các mã lập trình, có thể tạo ra các trang web động, cho phép trả về cho client trang web có nội dung có thể thay đổi một cách linh động ứng với những ngữ cảnh cụ thể, thu thập và phản hồi với thông tin mà người dùng gửi lên server (thông qua form hay URL), truy cập dữ liệu trong database...

Một số ngôn ngữ lập trình web động phổ biến gồm ASP, PHP, Java, .net ... ASP (Active Server Pages) là ngôn ngữ lập trình web được viết bởi hãng Microsoft, rất phổ biến trên hệ điều hành Microsoft Windows. Các trang web viết bằng ngôn ngữ này có phần mở rộng là .asp (ví dụ HelloWorld.asp) thay vì .htm hay .html. Nội dung file ASP về cơ bản rất giống file html bình thường, nó bao gồm



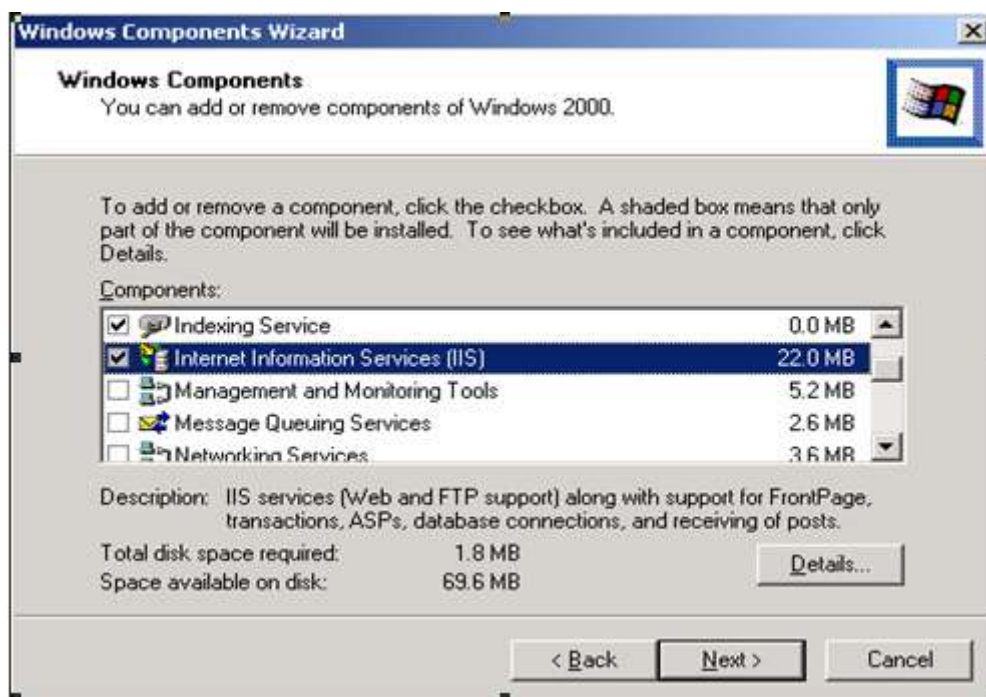
các cú pháp html trộn lẫn các mã lập trình ASP (còn gọi là các script, được viết bằng VBScript hay JavaScript). Các Script trong ASP thực thi trên server. Có thể nói trang ASP là sự kết hợp các thẻ html, các script và các ActiveX Component. Script có thể trộn lẫn giữa các thẻ html và nằm trong cặp dấu <% %>

### 3.1.2 Cài đặt và chạy ứng dụng ASP trên server IIS

#### 3.1.2.1 Web Server IIS

Thông thường người ta dùng ASP với Web Server có tên là Internet Information Services (IIS) của Microsoft. Đây là thành phần có sẵn trong hệ điều hành Windows 2000 hoặc XP.

Nếu máy tính chưa cài đặt thì chúng ta có thể vào Control Panel => Add/remove programs=> Add/remove Windows Components=>Internet Information Services (IIS) và chọn cài đặt thành phần là:



#### 3.1.2.2 Cài đặt và chạy ứng dụng ASP đầu tiên

Để bắt đầu chạy một website viết bằng ngôn ngữ ASP đầu tiên chúng ta thực hiện các bước sau:

- Cài đặt web server IIS ( ở phần trên) và start II
- Cấu hình cho website bằng cách tạo Virtual Directory trên Web Server
- Viết các file ASP và save vào thư mục đã được cấu hình cho website trên server

•Dùng trình duyệt (như Internet Explorer) trên client yêu cầu file ASP và hiển thị kết quả trả về.

### **3.1.2.3 Cấu hình cho Website trên IIS**

Sau khi start IIS mặc định web server sẽ phục vụ ở địa chỉ <http://localhost> (địa chỉ trên máy local, cũng giống như một địa chỉ website kiểu như <http://www.yahoo.com> trên Internet) Chúng ta tạo một thư mục ảo (Virtual Directory) trên web server để chứa ứng dụng web, ví dụ <http://localhost/test> ở đây “test” còn được gọi là Alias của Virtual Directory này. Vậy để lưu trữ các trang ASP trên server trước hết ta sẽ tạo một Virtual Directory với một Alias và thư mục tương ứng rồi upload các file ASP vào thư mục này, sau đó truy cập các trang ASP này thông qua địa chỉ <http://localhost/Alias> Cách tạo một Virtual Directory trong IIS:

Vào Web Server từ Control Panel=> Administrative Tools=>Internet Services Manager (hoặc Computer Management)=> Default Website (nếu thấy nó đang stop thì start nó lên) => New=> Virtual Directory (làm theo wizard, chọn các tham số Alias: tên Virtual Directory của mình ví

dụ “test”, Directory: thư mục chứa Website ví dụ “C:\Web”). Sau khi kết thúc wizard này chúng ta đã có một Virtual Directory sẵn sàng trên web server. Hãy save các trang asp vào thư mục “c:\Web”. Địa chỉ truy cập vào website trong trường hợp này sẽ là: <http://localhost/test/>. Một cách khác cũng tương tự và dễ thao tác hơn là nhấn chuột phải vào thư mục C:\web, chọn Properties => Web sharing => Share this folder=> Add Alias.

### **3.1.3. Các cú pháp căn bản JavaScript**

JavaScript là một ngôn ngữ lập trình dựa trên nguyên mẫu với cú pháp phát triển từ C. Giống như C, JavaScript có khái niệm từ khóa, do đó, JavaScript gần như không thể được mở rộng. Trên trình duyệt, rất nhiều trang web sử dụng JavaScript để thiết kế trang web động và một số hiệu ứng hình ảnh thông qua DOM. JavaScript được dùng để thực hiện một số tác vụ không thể thực hiện được với chỉ HTML như kiểm tra thông tin nhập vào, tự động thay đổi hình ảnh,... dưới đây là các thành phần cú pháp chính của JavaScript:

#### **3.1.3.1 Khoảng trắng**

Dấu cách, tab và ký tự dòng mới sử dụng bên ngoài một chuỗi ký tự được gọi là khoảng trắng. Khoảng trắng trong JavaScript có thể ảnh hưởng trực tiếp tới ý nghĩa

của câu lệnh. Sử dụng phương pháp "tự động thêm dấu chấm phẩy", bất cứ một dòng JavaScript nào thích hợp sẽ được coi là một câu lệnh hợp lệ (giống như có dấu chấm phẩy trước ký tự dòng mới).

### *3.1.3.2 Biến*

Trước khi sử dụng biến trong JavaScript, chúng ta không nhất thiết phải khai báo biến. Có hai cách để định nghĩa biến trong JavaScript. Một là sử dụng cú pháp var để khai báo biến:

```
<script language="JavaScript">
    var tên_biến;
</script>
```

Ngoài ra, ta có thể chỉ việc gán cho biến một giá trị để sử dụng biến đó. Biến được định nghĩa ngoài tất cả các hàm hoặc được sử dụng mà không khai báo với cú pháp var sẽ được coi là biến toàn cục, những biến này có thể sử dụng trên toàn trang web. Biến được khai báo với var bên trong một hàm là biến cục bộ của hàm đó và chỉ có thể sử dụng được bên trong hàm đó.

### *3.1.3.3 Đối tượng*

Đối tượng trong JavaScript là một thực thể có tên xác định và có thuộc tính trả về giá trị, hàm hoặc cũng có thể là một đối tượng khác. Có nghĩa là, đối tượng trong JavaScript là một mảng kết hợp (associative array) JavaScript có một số đối tượng định nghĩa sẵn, bao gồm mảng (Array), đối tượng đại số Bool (Boolean), đối tượng ngày tháng (Date), đối tượng hàm (Function), đối tượng toán học (Math), đối tượng số (Number), đối tượng đối tượng (Object), đối tượng biểu thức tìm kiếm (RegExp) và đối tượng chuỗi ký tự (String). Các đối tượng khác là đối tượng thuộc phần mềm chủ (phần mềm áp dụng JavaScript - thường là trình duyệt). Người lập trình có thể thêm hoặc xóa thuộc tính hoặc hàm trong đối tượng sau khi đối tượng đã được tạo.

Vd:

```
<script language="JavaScript">
function samplePrototype()
{
    this.attribute1 = "someValue"; // thêm một thuộc tính cho đối tượng
    this.attribute2 = 234; // thêm thuộc tính nữa cho đối tượng
    this.function1 = testFunction; // thêm một hàm vào đối tượng
}
```

```
}  
function testFunction()  
{  
  alert(this.attribute2); //hiển thị 234  
}  
var sampleObject = new samplePrototype; // khởi tạo một đối tượng  
sampleObject.function1(); // gọi hàm function1 của đối tượng sampleObject  
sampleObject.attribute3 = 123; // thêm một thuộc tính nữa cho đối tượng sampleObject  
delete sampleObject.attribute1; // xóa bỏ 1 thuộc tính  
delete sampleObject; // xóa bỏ đối tượng  
</script>
```

#### 3.1.3.4 Cấu trúc dữ liệu

Một cấu trúc dữ liệu tiêu điểm là mảng (Array), mảng trong JavaScript là một bảng liên kết chỉ mục đến giá trị. Trong JavaScript, tất cả các đối tượng đều có thể liên kết chỉ mục đến giá trị, nhưng mảng là một đối tượng đặc biệt có thêm nhiều tính năng xử lý chỉ mục và dữ liệu đặc biệt (ví dụ: push, join, v.v.)

Mảng trong JavaScript có thuộc tính length. Thuộc tính length của JavaScript luôn luôn lớn hơn số chỉ mục lớn nhất trong mảng một đơn vị. Mảng trong JavaScript là mảng rải rác,

Một số ví dụ về mảng:

```
<script language="JavaScript">  
  var test = new Array(10); // Tạo một mảng 10 chỉ mục  
  var test2 = new Array(0,1,2,,3); // Tạo một mảng với bốn giá trị và 5 chỉ mục  
  var test3 = new Array();  
  test3["1"] = 123; // Hoàn toàn đúng cú pháp  
</script>
```

Người lập trình cũng có thể định nghĩa cấu trúc bằng đối tượng như sau:

```
<script language="JavaScript">  
  var myStructure = {  
    name: {  
      first: "Mel",
```

```
    last: "Smith"  
  },  
  age: 33,  
  hobbies: [ "chess", "jogging" ]  
};  
</script>
```

### 3.1.3.5 Cấu trúc điều khiển

#### a) Rẽ nhánh theo điều kiện với *if ... else*

Cú pháp *if ... else* dùng trong trường hợp muốn rẽ nhánh theo điều kiện. Cú pháp này tương đương với nếu x thì làm y, còn nếu không thì làm z. Các câu lệnh *if ... else* có thể lồng trong nhau.

Cú pháp:

```
<script language="JavaScript">  
  if (biểu thức 1)  
  {  
    khối lệnh được thực hiện nếu biểu thức 1 đúng;  
  }  
  else if (biểu thức 2)  
  {  
    khối lệnh được thực hiện nếu biểu thức 2 đúng;  
  }  
  else  
  {  
    khối lệnh được thực hiện nếu cả hai biểu thức trên đều không đúng;  
  }  
</script>
```

#### b) Toán tử điều kiện

Toán tử điều kiện còn được biết đến với tên gọi toán tử tam phân. Cú pháp của toán tử này như sau:

```
<script language="JavaScript">  
  điều_kiện biểu thức đúng : biểu thức sai;  
</script>
```

Toán tử này sẽ trả lại giá trị là kết quả của biểu thức đúng nếu điều\_kiện có giá trị bool bằng true, ngược lại nó sẽ trả lại giá trị bằng biểu thức sai.

**c) Vòng lặp while**

Vòng lặp while có mục đích lặp đi lặp lại một khối lệnh nhất định cho đến khi biểu thức điều kiện trả về false. Khi dùng vòng lặp while phải chú ý tạo lối thoát cho vòng lặp (làm cho biểu thức điều kiện có giá trị false), nếu không đoạn mã nguồn sẽ rơi vào vòng lặp vô hạn, là một lỗi lập trình. Vòng lặp while thường được dùng khi người lập trình không biết chính xác cần lặp bao nhiêu lần. Cú pháp của vòng lặp while như sau:

```
<script language="JavaScript">
  while (biểu thức điều kiện)
  {
    khối lệnh cần thực hiện nếu biểu thức điều kiện trả về true;
  }
</script>
```

**d) Vòng lặp do ... while**

Về cơ bản, vòng lặp do ... while gần như giống hệt như vòng lặp while. Tuy nhiên, trong trường hợp biểu thức điều kiện trả về false ngay từ đầu, khối lệnh trong vòng lặp while sẽ không bao giờ được thực hiện, trong khi đó, vòng lặp do ... while luôn đảm bảo khối lệnh trong vòng lặp được thực hiện ít nhất một lần.

Cú pháp của vòng lặp do ... while như sau:

```
<script language="JavaScript">
  do
  {
    khối lệnh;
  }
  while (biểu thức điều kiện);
</script>
```

**e) Vòng lặp for**

Vòng lặp for thường được sử dụng khi cần lặp một khối lệnh mà lập trình viên biết trước sẽ cần lặp bao nhiêu lần. Cú pháp của vòng lặp for như sau:

```
<script language="JavaScript">
  for (biểu thức khởi tạo; biểu thức điều kiện; biểu thức thay đổi giá trị)
```

```
{  
    Khối lệnh cần lặp;  
}  
</script>
```

Khi bắt đầu vòng lặp for, người lập trình cần khởi tạo một biến nhất định bằng biểu thức khởi tạo để dùng trong biểu thức điều kiện, nếu biểu thức điều kiện trả về true, khối lệnh cần lặp sẽ được thực hiện, sau khi thực hiện xong khối lệnh cần lặp, biểu thức thay đổi giá trị sẽ được thực hiện, tiếp theo, biểu thức điều\_kiện sẽ lại được kiểm tra, cứ như vậy cho đến khi biểu thức điều kiện trả về false, khi đó vòng lặp sẽ kết thúc.

#### **f) Vòng lặp for ... in**

Vòng lặp for ... in dùng để lặp qua tất cả các thuộc tính của một đối tượng (hay lặp qua tất cả các phần tử của một mảng). Cú pháp của vòng lặp này như sau:

```
<script language="JavaScript">  
    for (biến in đối tượng)  
    {  
        khối lệnh cần thực hiện;  
    }  
</script>
```

#### **g) Cú pháp switch**

Cú pháp switch cũng là cú pháp điều kiện như if ... else hay toán tử tam phân. Tuy nhiên, cú pháp switch thường được dùng khi chỉ cần so sánh bằng với số lượng kết quả cần kiểm tra lớn. Cách sử dụng cú pháp switch:

```
<script language="JavaScript">  
    switch (biểu_thức_điều_kiện)  
    {  
        case kết_quả_1 :  
            khối_lệnh_cần_thực_hiện_nếu_biểu_thức_điều_kiện_bằng_kết_quả_1;  
            break;  
        case kết_quả_2 :  
            khối_lệnh_cần_thực_hiện_nếu_biểu_thức_điều_kiện_bằng_kết_quả_2;  
            break;  
    }
```

default :

khởi lệnh cần thực hiện nếu biểu thức điều kiện cho ra một kết quả khác;

}

</script>

### 3.1.3.6 Hàm

Hàm là một khối các câu lệnh với một danh sách một hoặc nhiều đối số (có thể không có đối số) và thường có tên (mặc dù trong JavaScript hàm không nhất thiết phải có tên). Hàm có thể trả lại một giá trị. Cú pháp của hàm như sau:

```
<script language="JavaScript">
```

```
function tên_hàm(đối số 1, đối số 2)
```

```
{
```

```
    các câu lệnh cần thực hiện mỗi khi hàm được gọi;
```

```
    return giá trị cần trả về;
```

```
}
```

```
Tên_hàm(1, 2); //Gọi hàm tên_hàm với hai đối số 1 và 2 ứng với đối số 1 và đối số 2
```

```
Tên_hàm(1); // Gọi hàm tên_hàm với đối số 1 có giá trị 1, đối số 2 có giá trị
```

```
undefined
```

```
</script>
```

Trong JavaScript, khi gọi hàm không nhất thiết phải gọi hàm với cùng số đối số như khi định nghĩa hàm, nếu số đối số ít hơn khi định nghĩa hàm, những đối số không được chuyển cho hàm sẽ mang giá trị undefined.

Các kiểu cơ bản sẽ được chuyển vào hàm theo giá trị, đối tượng sẽ được chuyển vào hàm theo tham chiếu.

Hàm là đối tượng hạng nhất trong JavaScript. Tất cả các hàm là đối tượng của nguyên mẫu Function. Hàm có thể được tạo và dùng trong phép toán gán như bất kỳ một đối tượng nào khác, và cũng có thể được dùng làm đối số cho các hàm khác. Do đó, JavaScript hỗ trợ hàm cấp độ cao. Ví dụ:

```
<script language="JavaScript">
```

```
Array.prototype.fold =
```

```
function (value, functor) {
```

```
    var result = value;
```



```
for (var i = 0; i < this.length; i++) {  
    result = functor(result, this[i]);  
}  
return result;  
}  
var sum = [1,2,3,4,5,6,7,8,9,10].fold(0, function (a, b) { return a + b })  
</script>
```

### 3.1.3.7 Quản lý lỗi

Tùy theo môi trường phát triển, sửa lỗi JavaScript có thể sẽ rất khó khăn. Với JavaScript dùng trên trang web, hiện tại, các trình duyệt dựa trên Gecko (như Mozilla, Mozilla Firefox) có công cụ tìm diệt lỗi rất tốt. Các phiên bản mới hơn của JavaScript (như bản dùng trên Internet Explorer 5 và Netscape 6) hỗ trợ mệnh đề quản lý lỗi try ... catch ... finally, mệnh đề này bắt nguồn từ Java giúp lập trình viên quản lý lỗi thời gian chạy hoặc quản lý ngoại lệ xuất phát từ cú pháp throw. Cú pháp của mệnh đề này như sau:

```
<script language="JavaScript">  
try  
{  
    Khối lệnh cần thực hiện có thể gây lỗi;  
}  
catch (error)  
{  
    Khối lệnh cần thực hiện trong trường hợp có lỗi;  
}  
finally  
{  
    Khối lệnh luôn được thực hiện;  
}  
</script>
```

## **Chương IV**

# **PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG VÀ VIẾT CHƯƠNG TRÌNH ĐỀ MÔ**

### **4.1 Đặt vấn đề**

Thương mại điện tử là nơi diễn ra các hoạt động kinh doanh về sản phẩm của các doanh nghiệp và hoàn toàn được phục vụ trên mạng. Đây là hình thức đơn giản nhất mà nó cho phép sản phẩm của các công ty được trưng bày trên web để khách hàng có thể xem và tham khảo.

Đối với khách hàng, web Site sẽ cho phép dễ dàng thao tác, thông tin được cung cấp một cách có hiệu quả hỗ trợ cho việc mua sắm trước đây, giúp người dùng mua sắm trực tuyến trên Internet một cách nhanh chóng tiết kiệm.

Như vậy, website quản lý các sản phẩm thương mại điện tử trực tuyến được xây dựng theo mô hình 3 lớp . Mô hình này có các ưu điểm như sau :

Mỗi lớp dịch vụ có thể được phát triển, bảo trì và nâng cấp một cách động lập với nhau. Khi muốn thay đổi một lớp dịch vụ nào thì không ảnh hưởng đến hai lớp kia. Đây là tính động lập chương trình .

Vì mỗi lớp có tính động lập do đó dễ triển khai trong môi trường phân tán nhiều server. Do các thành phần hoạt động độc lập nên việc nâng cấp sẽ dễ dàng. Trong giao tác thương mại điện tử, yêu cầu của mỗi thành viên phải có tính riêng biệt. Bởi vì trên Internet mỗi thành viên sẽ phải giải quyết với các dữ liệu thông tin mà chắc chắn rằng dữ liệu đó phải được bảo mật. Cách quản lý bảo mật ở đây có nhiều cách nhằm để mã hóa thông tin giữa khách hàng và website đồng thời kết hợp giữa hệ điều hành, phần mềm ứng dụng và cơ sở dữ liệu.

Hệ thống định hướng đến thực hiện như sau:

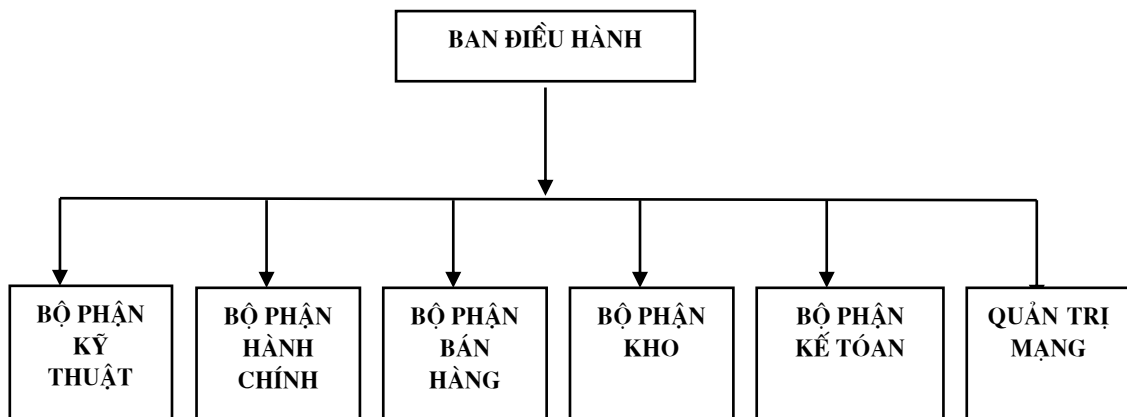
- Hệ thống cho phép nhiều người dùng truy cập cùng một lúc trên Internet.
- Hệ thống cho phép tra cứu tất cả các thông tin về hàng hóa, tra cứu nhanh về khách hàng, tìm hiểu về hệ thống, tra cứu những thông tin liên quan đến công ty trên mạng giảm thiểu thời gian tìm kiếm.
- Hệ thống cho phép người dùng truy cập thường xuyên . Đòi hỏi chương trình tổ chức cơ sở dữ liệu lưu trữ thông tin sao cho tối ưu hiệu quả, tránh thiếu sót, mất mát và kết quả sai.

- Hệ thống cho phép người quản trị thay đổi, cung cấp thông tin đến người dùng.
- Chương trình có khả năng dễ nâng cấp, thay đổi trong tương lai,

#### 4.2 Phân tích tổ chức

Trong công ty bán các sản phẩm thương mại điện tử trực tuyến hệ thống tổ chức các bộ phận có sự hỗ trợ lẫn nhau bao gồm : Bộ phận điều hành, bộ phận kho, bộ phận bán hàng, bộ phận kế toán, bộ phận tài chính, bộ phận kỹ thuật và người quản trị .

##### 4.2.1 Ban điều hành



- Quản lý phân phối hoạt động của công ty.
- Quản lý và điều hành hoạt động của nhân viên.
- Phân loại khách hàng.
- Quyết định giá cả cho từng loại mặt hàng. Tuy nhiên giá được chia theo từng loại vào loại khách hàng khác nhau.
- Nhận báo cáo từ các bộ phận khác.

##### 4.2.2 Bộ phận hành chính

- Ghi chép những chi phí về vận chuyển mua bán hàng hóa từ nhà cung cấp, chế độ tiền lương cho nhân viên.
- Ghi chép trong việc chi trả cho khách hàng được thưởng, khuyến mãi, hậu mãi.
- Xem năng suất để có chế độ khen thưởng đối với những cá nhân có thành tích góp phần phát triển công ty hoặc kỷ luật đối với những cá nhân không hoàn thành nhiệm vụ hay có biểu hiện tiêu cực.

- Theo dõi thông tin thị trường để có thể đưa ra những điều chỉnh thích hợp cho từng loại mặt hàng .

#### **4.2.3 Bộ phận bán hàng**

Trên mạng, các loại sản phẩm linh kiện được sắp xếp, phân chia thành nhiều phân khu và mỗi phân khu có nhiều loại khác nhau riêng biệt để giúp cho người dùng dễ sử dụng, tham khảo, giúp cho người quản trị dễ thay thế, thêm bớt sản phẩm. Trong hoạt động này người dùng chỉ cần chọn một loại sản phẩm từ trong danh sách. Bên cạnh đó là giỏ hàng điện tử trong đó chứa các thông tin về hàng hóa lẫn số lượng khách mua và hoàn toàn được cập nhật trong giỏ. Khi khách hàng muốn đặt hàng thì hệ thống hiển thị sẽ xác lập đơn đặt hàng cùng thông tin về khách hàng và hàng hóa. Và cuối cùng là do khách hàng tùy đặt hàng hay không.

Công việc cụ thể của bộ phận này như sau:

- Theo dõi hàng trong kho.
- Nhập những thông tin cần thiết của từng mặt hàng vào cùng mã số riêng của họ.
- Nhập thông tin khách hàng với mã số riêng biệt.
- Theo dõi, xác định thời gian giao hàng.
- Lập phiếu bảo hành sản phẩm cho khách hàng.

#### **4.2.4 Bộ phận kỹ thuật**

- Tìm hiểu về tính năng của các sản phẩm, nắm rõ từng đặc điểm cụ thể của nó, những sai sót của từng loại sản phẩm.
- Bảo trì sửa chữa các sản phẩm mà công ty bán.
- Giao hàng đúng thời hạn, thời gian yêu cầu.

#### **4.2.5 Bộ phận kho**

Chức năng chính của bộ phận kho là nhập hàng, xuất hàng cho bộ phận bán hàng, bộ phận kỹ thuật và theo dõi số lượng hàng tồn.

Nhân viên phải thường xuyên kiểm tra để biết được số lượng hàng hóa bị hư hỏng, sắp hết hay quá hạn sử dụng, khi đó phải đề xuất với ban điều hành để có kế hoạch xử lý.

Quản lý hàng hóa:

- Nguồn hàng được nhập từ các công ty khác, những nhà cung cấp tư nhân, các dịch vụ trong nước hay ngoài nước.
- Các mặt hàng kinh doanh đều phải có một loại mã số riêng để phân biệt với hàng hóa khác. Các mặt hàng đều phải có đầy đủ các thông tin như :tên hàng, chi tiết hàng, giá cả, thông tin nhà sản xuất.
- Các quy định về mã số của công ty thường được lưu trữ nội bộ do bộ phận quản lý đặt.

Quá trình đặt hàng với nhà cung cấp

Hàng ngày nhân viên kho sẽ kiểm tra hàng hoá trong kho và đề xuất lên ban điều hành cần xử lý về những mặt hàng cần nhập. Trong quá trình đặt hàng thì ban điều hành sẽ có trách nhiệm xem xét các đề xuất về những mặt hàng yêu cầu và quyết định loại hàng, số lượng hàng và phương thức đặt hàng với nhà cung cấp.

Quá trình nhập kho

- Khi bắt đầu mua hàng .
- Do bị trả lại từ quầy bán hàng.
- Do khách hàng trả lại .
- Do đơn hàng không hợp lệ .
- Sau khi nhận được yêu cầu đặt hàng nhà cung cấp sẽ giao hàng cho công ty có kèm theo hóa đơn hay bảng thống kê chi tiết các mặt hàng. Thủ kho sẽ kiểm tra hàng và nếu hàng hóa không đúng yêu cầu đặt hàng hay hàng kém chất lượng thì hàng sẽ được trả lại cho nhà cung cấp .

Quá trình xuất kho

- Xuất hàng nội bộ để bán trên mạng.

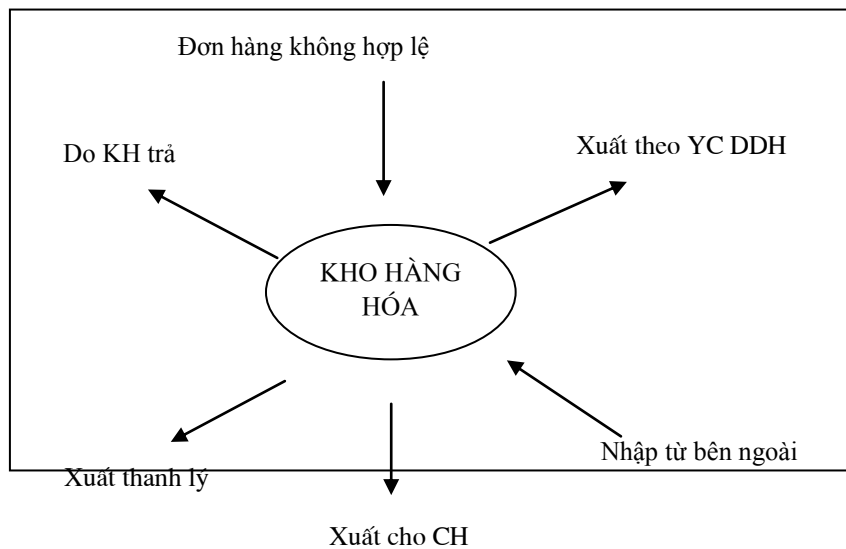
- Trả lại nhà cung cấp trong trường hợp không đạt yêu cầu.
- Xuất hàng để thanh lý vì quá hạn hay hư hỏng.
- Đưa ra các hình thức khuyến mãi, tùy thuộc vào tình hình thị trường hay công ty để đưa ra các hình thức khác nhau.

Định giá:

Việc định giá cho từng mặt hàng tùy vào sự quyết định của bộ phận kho, giá không đúng với giá khung khi nhập vào mà cộng thêm các chi phí phát sinh khác.

Sơ đồ thể hiện quá trình xuất nhập hàng.

#### **4.2.6 Bộ phận kế toán thống kê**



- Công việc của bộ phận này là thực hiện các nhiệm vụ thống kê như: thống kê các hóa đơn bán hàng, các phiếu nhập kho, các đơn đặt hàng và doanh số thu chi của công ty vào cuối mỗi kỳ.

- Báo cáo giá trị thành tiền của toàn bộ hàng hóa, báo cáo số tiền mỗi nhân viên bán được...

- Thống kê hàng hóa, kiểm tra quá trình nhập xuất hàng, thống kê các mặt hàng bán chạy nhất, chậm nhất...

- Thống kê năng suất của các nhân viên trong từng bộ phận.

#### **4.2.7 Bộ phận quản trị**

Công việc của bộ phận này là thực hiện các nghiệp vụ quản trị mạng, quản lý về nhân viên, củng cố mạng và đảm bảo cơ sở dữ liệu luôn được cập nhật.

#### **4.3 Phân tích quy trình**

- Trước khi bắt đầu đăng nhập, hệ thống yêu cầu xác nhận xem người dùng là khách hàng quen hay lạ.

- Khi người dùng thực hiện đăng nhập vào hệ thống phải thông qua các bước sau:  
Nhập tên đăng nhập (UserMame) và Mật khẩu (Password).

- Nếu người dùng là lần đầu tiên thì yêu cầu đăng ký khách hàng và được gán một mã số riêng biệt.

- Khách hàng cần cung cấp những thông tin như sau: họ tên, password, địa chỉ số điện thoại...

Nếu là người dùng trước đây thì chỉ cần nhập đúng tên và mật khẩu.

- Các chứng từ được thông qua các loại đơn sau : hóa đơn bán hàng, phiếu nhập, phiếu xuất, giấy ghi nhận, giấy bảo hành.

- Khi có thông tin về hàng hóa mới công ty có bảng báo giá, quảng cáo, khuyến mãi.

- Các hóa đơn phải ghi ngày tháng nhập, xuất, số lượng, thời gian bảo hành nhằm để quản lý thông tin.

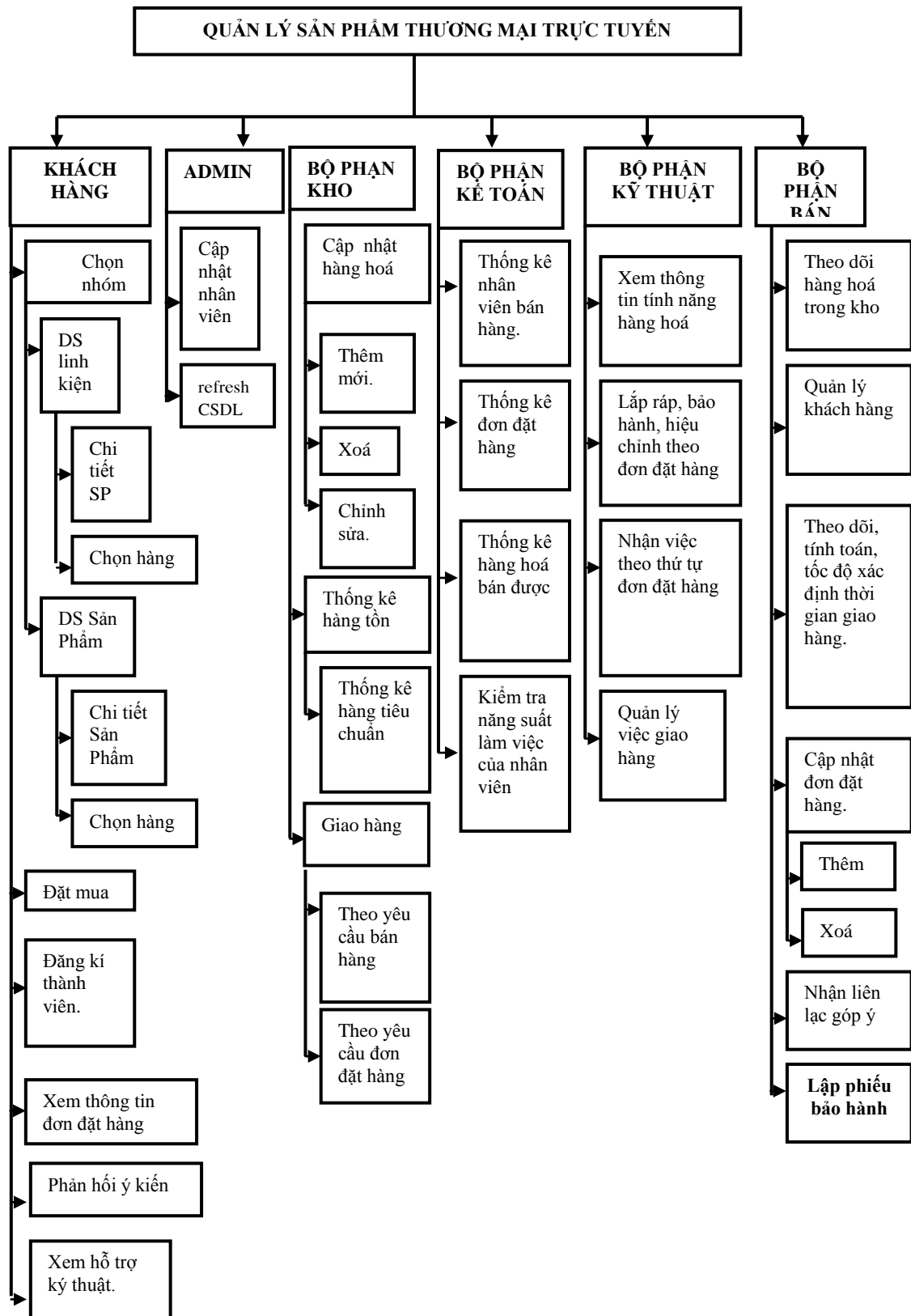
- Thời gian giao hàng tùy thuộc vào ngày đăng ký của khách hàng trên mạng.

- Các loại tính toán trên phải tính thêm thuế.

Đây là mô hình minh họa mối quan hệ giữa các phần trong công ty trong hoạt động mua bán trên Inernet.

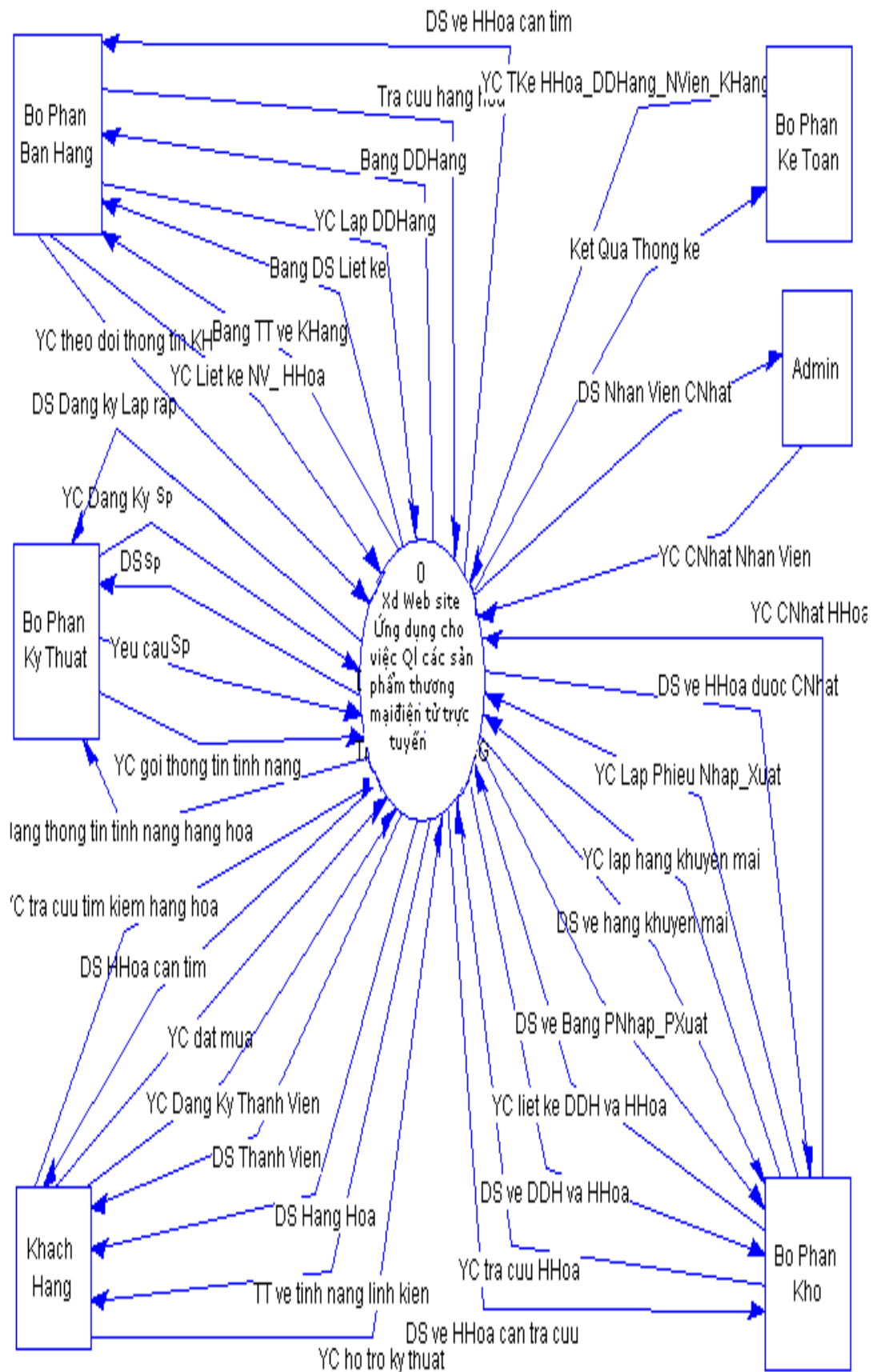
## 4.4 Thiết kế

### 4.4.1 Sơ đồ phân rã chức năng.

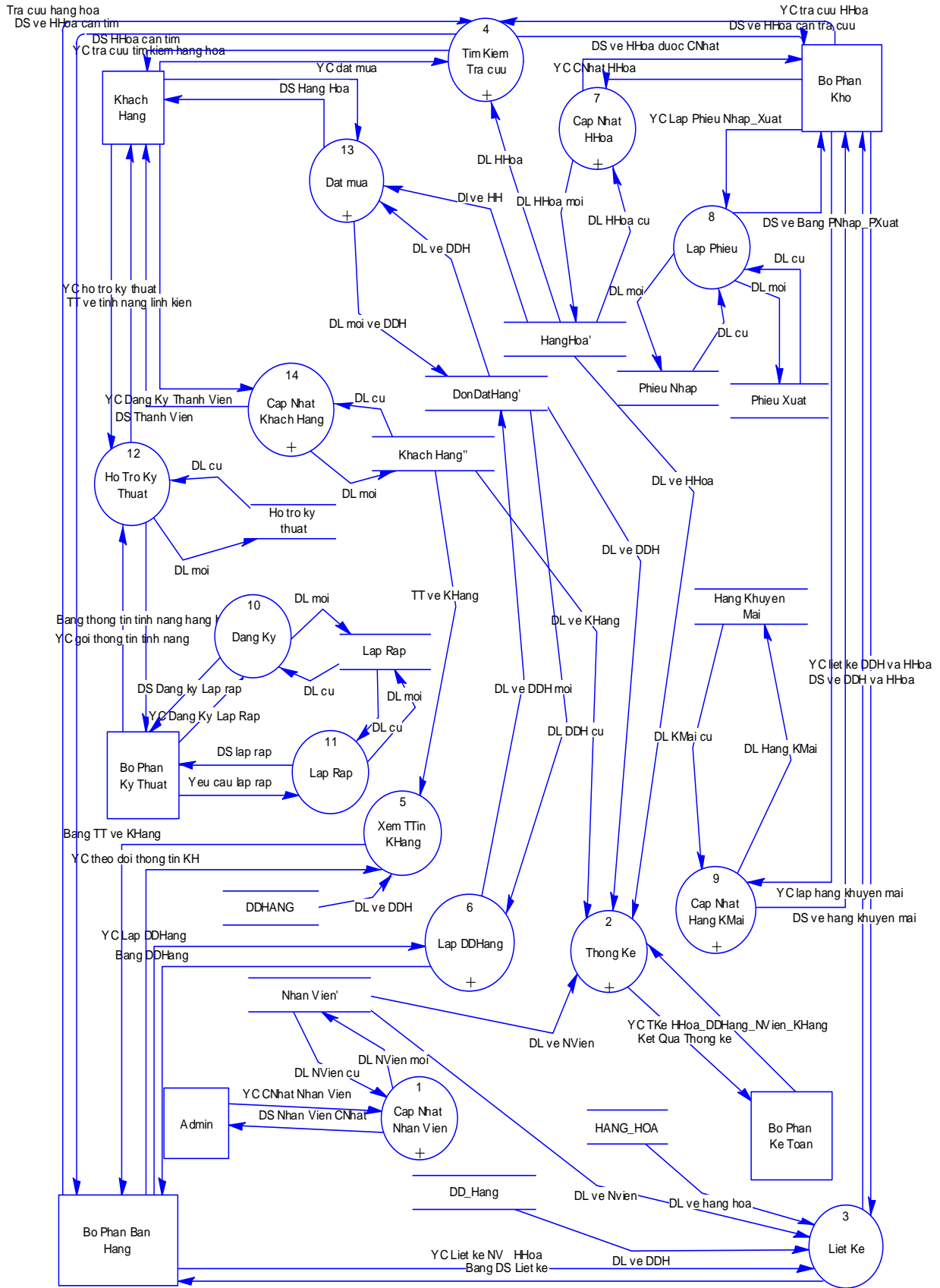




4.4.2 Sơ đồ ngữ cảnh

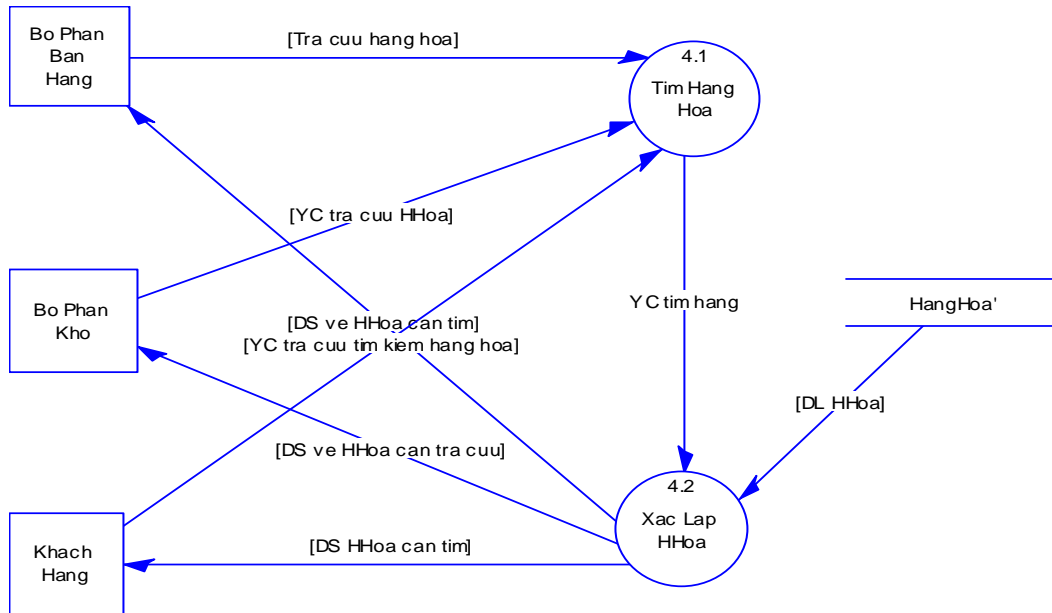


4.4.3 Mức đỉnh

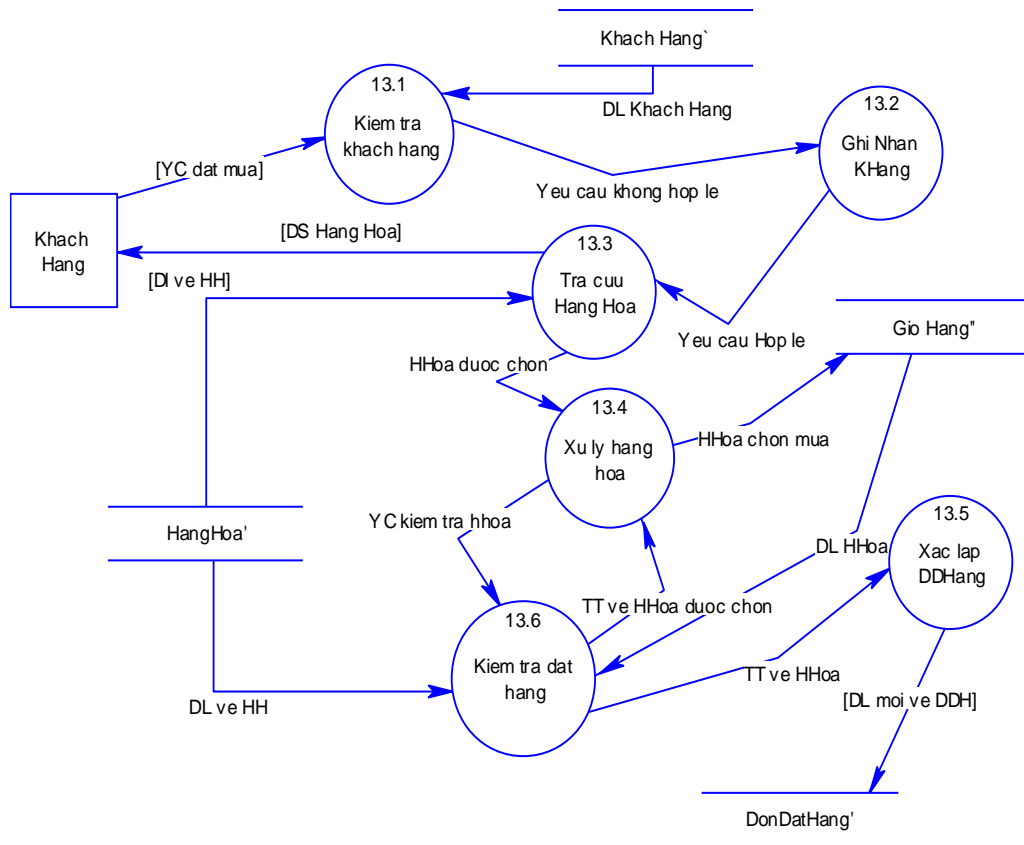




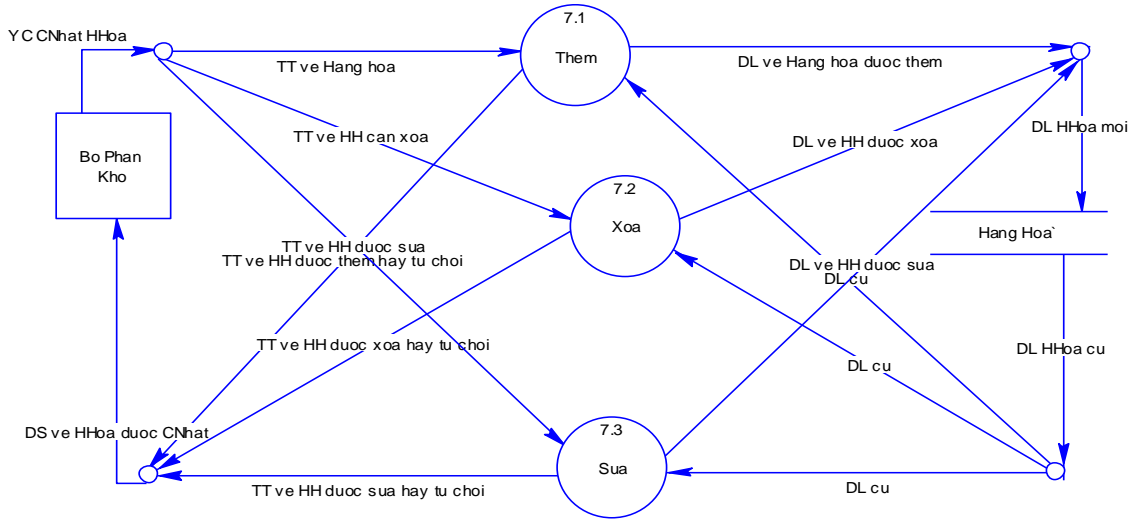
4.4.4.3 Xử lý tra cứu sản phẩm



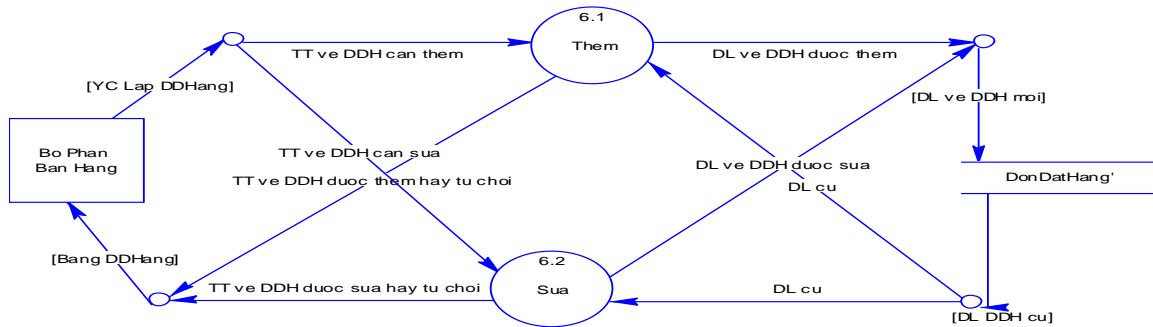
4.4.4.4 Xử lý đặt mua hàng



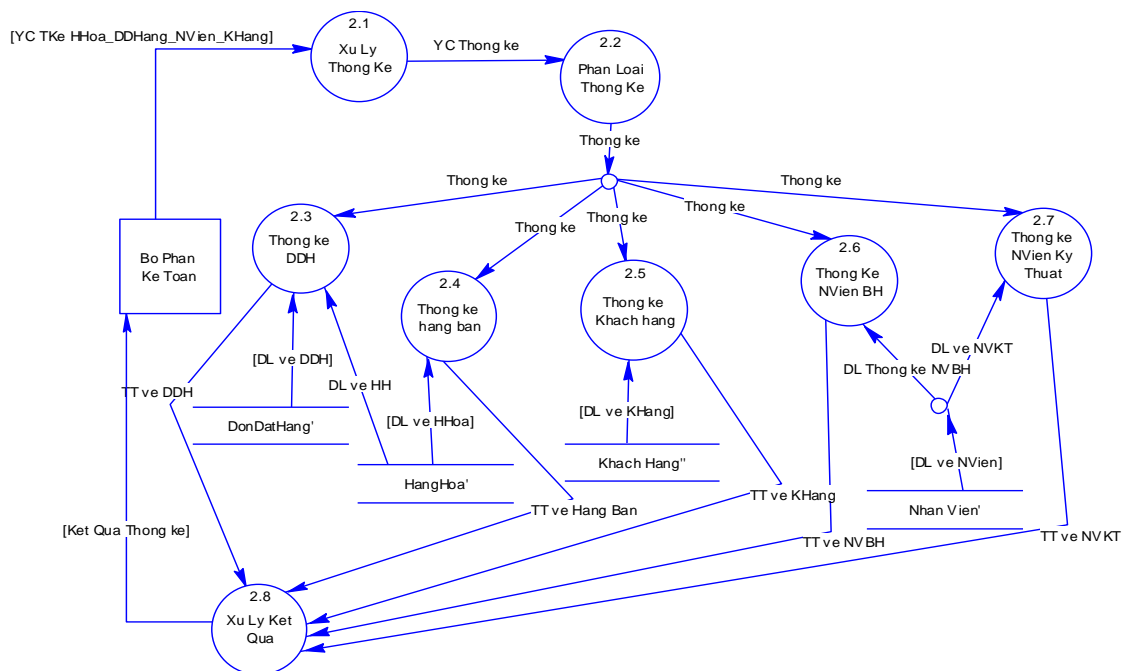
4.4.4.5 Cập nhật hàng



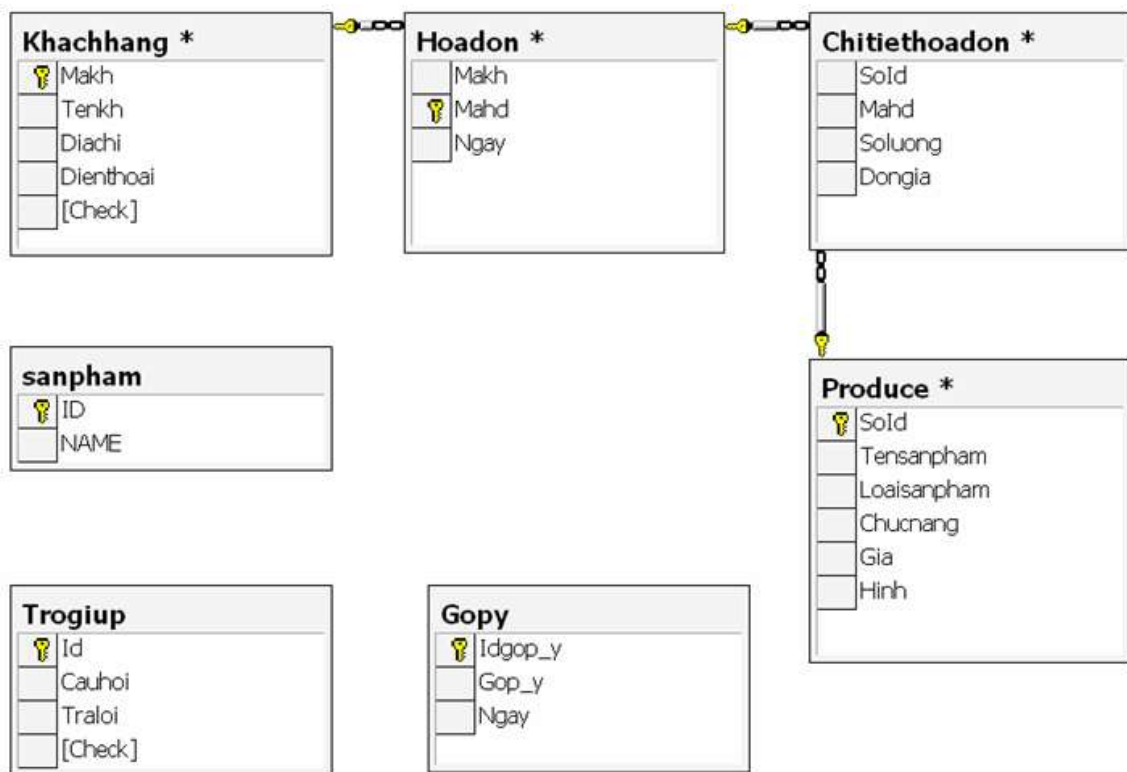
4.4.4.6 Lập đơn hàng



4.4.4.7 Sơ đồ xử lý thống kê



#### 4.4.5 Mô hình E - R



#### 4.4.6 Table List (Danh sách các bảng)

Name	Code	Number
CHITIETHOADON	CHITIETHOADON	0
GOP_Y	GOP_Y	0
HOADON	HOADON	0
KHACHHANG	KHACHHANG	0
TROGIUP	TROGIUP	0
SANPHAM	SANPHAM	0
PRODUCE	PRODUCE	0

#### 4.4.7 Reference List (Danh sách tham chiếu)

Reference Name	Reference Code	Parent	Child
BAOGOM	BAOGOM	HOADON	CHITIETHOADON
CO	CO	KHACHHANG	HOADON
THUOC	THUOC	PRODUCE	CHITIETHOADON

#### 4.4.8 Danh sách các cột

Column Code	Type	Diễn tả
CAUHOI	Nchar	Câu hỏi
CHECK	YesNo	Kiểm tra khách hàng
CHECK	Int	Kiểm tra kỹ thuật
CHUCNANG	Nchar	Chức năng
DAICHI	Nchar	Địa chỉ
DIENTHOAI	Char	Điện thoại
DONGIA	Float	Đơn giá
EMAIL	Nchar	Thư điện tử
GIA	Number	Giá
GOP_Y	Nchar	Góp ý
HINH	Nchar	Hình ảnh
ID	Char	Thứ tự
ID_L	Char	Thứ tự sản phẩm
IDGOP_Y	Char	Thứ tự góp ý
LOAISANPHAM	Nchar	Loại sản phẩm
MAHD	Char	Mã hoá đơn
MAKH	Char	Mã khách hàng
NAME	Nchar	Tên
NGAY	DateTime	Ngày
SOID	Char	Số thứ tự nhà sản xuất
SOLUONG	Int	Số lượng sản phẩm
TENKHACHHANG	Nchar	Tên khách hàng
TENSANPHAM	Nchar	Tên sản phẩm

Column Code	Type	Diễn tả
TRALOI	Nchar	Trả lời kỹ thuật

#### 4.4.9 Thông tin chi tiết các bảng

Bảng CHITIETHOADON:

Name	Code	Type	Diễn tả
SOID	SOID	Char	Khoá chính
MAHD	MAHD	Char	Khoá ngoại
SOLUONG	SOLUONG	Int	Số lượng hoá đơn
DONGIA	DONGIA	Float	Đơn giá

Bảng GOP\_Y:

Name	Code	Type	Diễn tả
IDGOP_Y	IDGOP_Y	Char	Khoá chính
GOP_Y	GOP_Y	Nchar	Góp ý
NGAY	NGAY	DateTime	Ngày

Bảng HOADON:

Name	Code	Type	Diễn tả
MAHD	MAHD	Char	Khoá chính
MAKH	MAKH	Char	Mã khách hàng
NGAY	NGAY	DateTime	Ngày nhận HĐ

Bảng KHACHHANG

Name	Code	Type	Diễn tả
MAKH	MAKH	Char	Khoá chính
TENKHACHHANG	TENKHACHHANG	Nchar	Tên KH
DIACHI	DAICHI	Nchar	Địa chỉ KH
DIENTHOAI	DIENTHOAI	Char	Điện Thoại KH
EMAIL	EMAIL	Nchar	Thư điện tử KH



Name	Code	Type	Diễn tả
CHECK	CHECK	YesNo	Kiểm tra KH

Bảng TROGIUP

Name	Code	Type	Diễn tả
ID	ID	Char	Khoá chính
CAUHOI	CAUHOI	Nchar	Câu hỏi kỹ thuật
TRALOI	TRALOI	Nchar	Trả lời kỹ thuật
CHECK	CHECK	Int	Kiểm tra câu hỏi KT

Bảng SANPHAM

Name	Code	Type	Diễn tả
ID	ID_L	Char	Khoá chính
NAME	NAME	Nchar	Tên sản phẩm

Bảng PRODUCE

Name	Code	Type	Diễn tả
SOID	SOID	Char	Khoá chính
TENSANPHAM	TENSANPHAM	Nchar	Tên sản phẩm
LOAISANPHAM	LOAISANPHAM	Nchar	Loại sản phẩm
CHUCNANG	CHUCNANG	Nchar	Chức năng
GIA	GIA	Munber	Giá thành
HINH	HINH	Nchar	Hình ảnh

## 4.5 Các đoạn mã xử lý chính

### 4.5.1 Quyền quản trị

```

function validateForm()
{
formObj=document.login;
if (formObj.Username.value=="")
{

```

```
    alert("Hãy nhập vào Username ! ");
    formObj.Username.focus();
    return false;
}
else
if (formObj.Password.value=="")
{
    alert("Hãy nhập vào password !");
    formObj.Password.focus();
    return false;
}
return true;
formObj.Username.focus
}
function cancellogin()
{
window.document.location="gioithieu.asp";
}
```

.....

```
Dim intTimerID
sec=10
Sub HandleTime
if sec=0 then
    endtime
else
    sec=sec-1
    'status=sec
    intTimerID=setTimeout("HandleTime",950, "VBScript")
end if
End Sub
```

**Sub endtime**

**cleartimeout intTimerID**

**'status = "Your Time Ended"**

**msgbox "Hết thời gian Đăng Nhập! (Qui Định 10s)"**

**window.location=("gioithieu.asp")**

**end sub**

**'status=sec**

**intTimerID=setTimeOut("HandleTime",950, "VBScript")**

**-->**

**.....**

**<SCRIPT LANGUAGE="vbscript">**

**Sub Window\_OnLoad()**

**login.Username.focus**

**End Sub**

**</script>**

#### 4.5.2 Giỏ hàng

**<% @CodePage = 65001%>**

**<% Session.CodePage = 65001%>**

**<!-- #include file="./include/Connection.inc" -->**

**<%**

**Dim soluongtoida**

**soluongtoida = session("soluongtoida")**

**Const thuoctinh = 5**

**Const cSoid = 1**

**Const cTen = 2**

**Const cChucnang = 3**

**Const cGia = 4**

**Const cSoluong = 5**

**%>**

**<%**

```
ID = Request.Form("ID")
soluongsanpham = Request.Form("txtsoluong")
Giohang = Session("Giohang")
soluongdangmua = Session("soluong")
Dim d,flag
    flag=0
if ID <> "" then
    for d = 1 to soluongdangmua
        if giohang(cSoid,d)= ID then

giohang(cSoluong,d)=giohang(cSoluong,d)+CLng(soluongsanpham)
            flag=1
        end if
    next
if flag = 0 then
    If soluongdangmua < soluongtoida Then
        soluongdangmua = soluongdangmua + 1
    else
        dim mangnho
        mangnho = session("Giohang")
        soluongtoida = soluongtoida + 10
        session("soluongtoida") = soluongtoida
        redim arrgiohang(thuocinh,soluongtoida)
        Session("giohang") = arrgiohang
        Giohang=session("Giohang")
        Dim n
            n = 1
            While n <= (UBound(giohang,2)-10)
                For x = 1 to UBound(giohang,1)
                    giohang(x,n) = mangnho(x,n)
                Next
                n = n + 1
```

**Wend**

**soluongdangmua = soluongdangmua + 1**

**End If**

**End If**

**if flag = 0 then**

**Session("soluong") = soluongdangmua**

**Set rs = Server.CreateObject("ADODB.Recordset")**

**strSQL = " select \* from produce where SoID='"&ID&'"**

**rs.Open strSQL,conn**

**If Not rs.EOF Then**

**giohang(cSoid,soluongdangmua) = rs("SoID")**

**giohang(cTen,soluongdangmua) = rs("Tensanpham")**

**giohang(cChucnang,soluongdangmua) = rs("chucnang")**

**giohang(cGia,soluongdangmua) = rs("Gia")**

**giohang(cSoluong,soluongdangmua)**

**=**

**CLng(soluongsanpham)**

**Session("giohang") = giohang**

**rs.Close**

**conn.Close**

**End If**

**End if**

**Else**

**chon = UCase(Left(Request.Form("clear"),5))**

**Select Case chon**

**Case "CLEAR"**

**For i = 1 to soluongdangmua**

**Dim danhdao**

**danhdao = Request.Form("notselected" & CStr(i))**

**If danhdao = "no" Then**

**soluongdangmua = soluongdangmua - 1**

**Dim x**

**For x = 1 to UBound(giohang,1)**

```
giohang(x,i) = ""
Next
Dim k
k = i
While k < UBound(giohang,2)
For x = 1 to UBound(giohang,1)
giohang(x,k) = giohang(x,k + 1)
giohang(x,k + 1) = ""
Next
k = k + 1
Wend
End If
Next
if Session("soluong")= soluongdangmua then
%>
<script language="vbscript" >
MsgBox "Bá0;n chÆ°a chá»• n hã ng Ä‘á»f xoÃ¡!!! "
</script>
<% end if
Session("soluong") = soluongdangmua
Session("Giohang") = giohang
End Select
end if
%>
<script>
function initArray(n)
{
this.length = n;
for (var i =1; i <= n; i++)
{
this[i] = ''
}
}
```

```
}
slide = new initArray(1);
slide[0]="Đã có mặt tại cửa hàng của chúng tôi " + "<%=session("user") %>+"
bạn truy cập vào trang web này!";
slide[1]="NS For Future - Chuyên bán BUỔI, bán Lẩu cá
lính giá rẻ mới tinh, Táo nh, chuối, giá rẻ há»£p 1/2";
var delay1 = 3
var delay2 = 3000;
var text = slide[0] + " ";
var str = " ";
var leftmsg = "";
var nextmsg = 0;
function setMessage()
{
if (str.length == 1)
{ while (text.substring(0, 1) == " ")
{
leftmsg += str;
str = text.substring(0, 1);
text = text.substring(1, text.length);
}
leftmsg += str;
str = text.substring(0, 1);
text = text.substring(1, text.length);
for (var x = 0; x < 120; x++)
{ str = " " + str };
}
else
{
str = str.substring(10, str.length);
}
}
window.status = leftmsg + str;
```

```
if (text == "")
{
str = " " ;
nextmsg++ ;
    if (nextmsg > slide.length)
        {
            nextmsg = 0;
        }
text = slide[nextmsg] + " " ;
leftmsg = "" ;
setTimeout('setMessage()',delay2);
}
else
{
setTimeout('setMessage()',delay1);
}
}
setMessage();
.....
<%
    sotien = 0
    for i=1 to soluongdangmua
    %>
.....
<script language="vbscript">
Function form1_onsubmit
    <% if Session("soluong")=0 then %>
        MsgBox "Khã'ng cã³ hã'ng nã' o cá'£",vbInformation
        form1_onsubmit=false
    <% else
        Dim dem
        dem=0
```



```
For i = 1 to soluongdangmua
    Dim dau
    dau = Request.Form("notselected" & CStr(i))
    If dau <> "no" Then
        dem=dem+1
    end if
next
if dem=0 then %>
    MsgBox "Bá0jn chÆ°a chá»• n hÃ ng Ä'á»f
xÃ³a",vbInformation
    form1_onsubmit=false
<% else %>
    if MsgBox ("Bá0jn cÃ³ chá° c chá° n IÃ xÃ³a hÃ ng
nÃ y khÃ ´ng ?",vbQuestion+vbOKCancel+vbDefaultButton2,"Xin
há»• i")=vbCancel then
        form1_onsubmit=false
    end if
<% end if
end if %>
End Function

.....
<script language="vbscript">
Function kiểmtra
    <% if Session("soluong")=0 then %>
        MsgBox "Bá0jn chÆ°a chá»• n hÃ ng Ä'á»f Ä'á°t
",vbInformation
        kiểmtra=false
    <% elseif Session("soluong")>0 then %>
        if MsgBox ("Bá0jn cÃ³ chá° c chá° n IÃ mua sá»‘ hÃ ng
nÃ y khÃ ´ng ?",vbQuestion+vbOKCancel+vbDefaultButton2,"Xin
há»• i")=vbOK then
            window.document.location.href "dangky.asp"
```

```
        end if
    <% End if %>
End Function
Function Mua_onclick
    window.document.location.href
"Monitor.asp?pagesize=4&pagenum=1"
end function
</script>
```

#### 4.5.3 Tìm kiếm

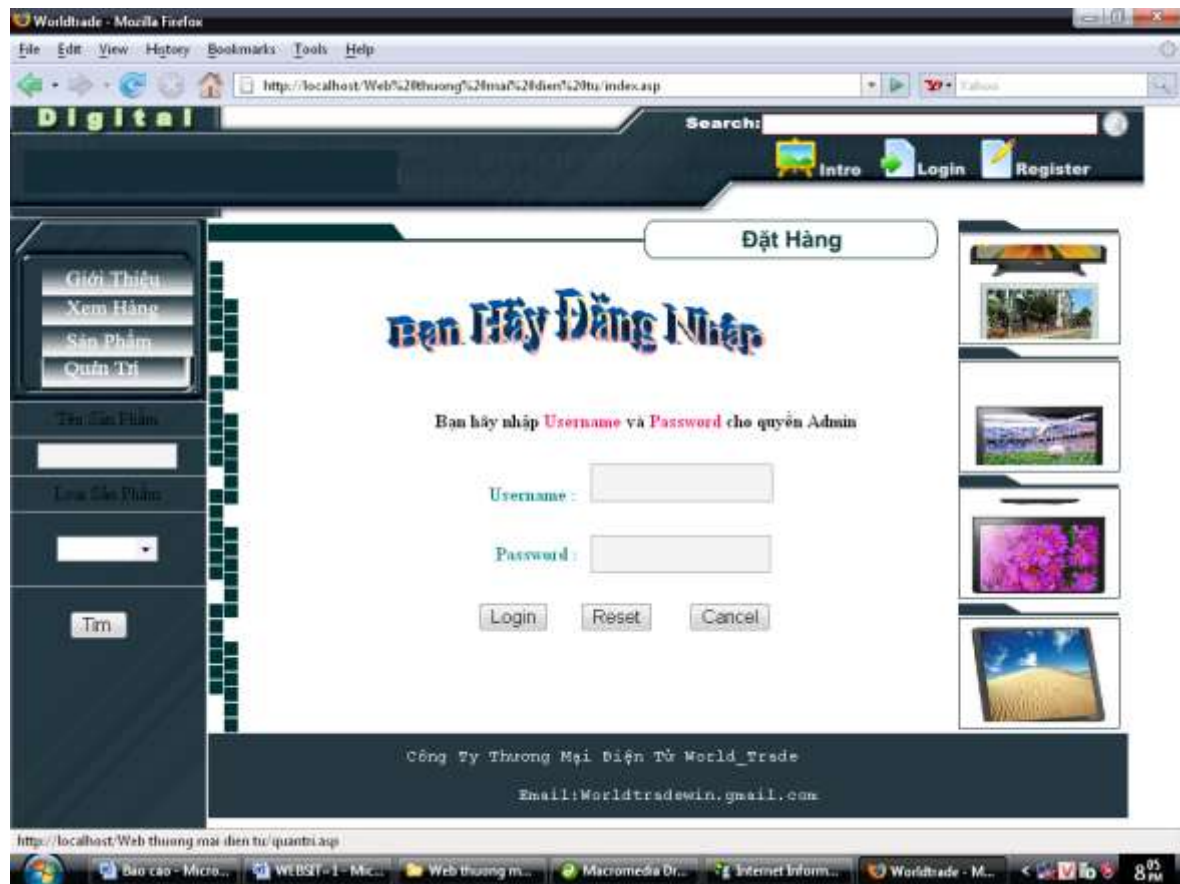
```
<%
pagenum =request("pagenum")
if (pagenum = "") then
    pagenum =1
else
    pagenum =Cint(pagenum)
end if
pagesize =request("pagesize")
pagesize=Cint(pagesize)
if pagenum=1 then
    if          replace(Request("txtsearch"), "", "")<>""          or
Request("name")<>"" then
        Tn = replace(Request("txtsearch"), "", "")
        Ten=Ucase(Tn)
        Loai=Request("name")
        session("Tn")=Tn
        session("Ten")=Ten
        session("Loai")=Loai
    else
        Tn=session("Tn")
        Ten=session("Ten")
        Loai=session("Loai")
    end if
```

```
else
Tn=session("Tn")
Ten=session("Ten")
Loai=session("Loai")
end if
set rs = Server.CreateObject("ADODB.Recordset")
sPicPath = "images/"
strSQL = "SELECT * FROM produce WHERE "
if Ten<>"" then
    if Loai <> "" then
        strSQL = strSQL & "tensanpham LIKE " & "" & Ten & "%'"
        strSQL = strSQL & "AND Loaisanpham LIKE" & "" & Loai & "%'"
    else
        strSQL = strSQL & "tensanpham LIKE " & "" & Ten & "%'"
    end if
else
    strSQL = strSQL & "Loaisanpham LIKE " & "" & Loai & "%'"
end if
strSQL = strSQL & "order by [gia]"
%>
<%
    rs.CursorType=3
rs.CursorLocation=3
rs.ActiveConnection = Conn
rs.Open strSQL
if (rs.EOF) or (rs.BOF) then
    response.Redirect"xulysearch.asp"
end if
rs.Pagesize=Pagesize
rs.Absolutepage=PageNum
    TotalPage=Cint(rs.PageCount)
i=0
```

```
do while (not rs.EOF) AND (i<pagesize)
%>
    <tr>
        <td width="146" height="38" align="center"><%=
replace(rs("tensanpham"), Ten, "<font color=red>" & Ten & "</font>", 1,-
1,1) %> </td>
        <td width="252" height="38" align="center"><%=
replace(rs("loaisanpham"), Loai, "<font color=red>" & Loai & "</font>",
1,-1,1)%></td>
        <td width="311" height="38"
align="center"><%response.write rs("chucnang")%> </td>
        <td width="65" height="38" align="center"><%response.write
rs("gia")%> </td>
        <td width="248" height="38" align="center">"></td>
    <%
sURL=Request.ServerVariables("SCRIPT_NAME")
sURL=sURL+"&?Pagesize="&Pagesize
for i=1 to Totalpage
    if i<10 then
        response.write "<a target=_self href ='"&sURL&
"&pagenum="&i&">"&"0"& i &"</a>"& " "
    else
        response.write "<a target=_self href ='"&sURL&
"&pagenum="&i&">"& i &"</a>"& " "
    end if
next
rs.close
set rs=nothing
Conn.close
set Conn=nothing
%>
```

## 4.6 Một số giao diện chính của chương trình

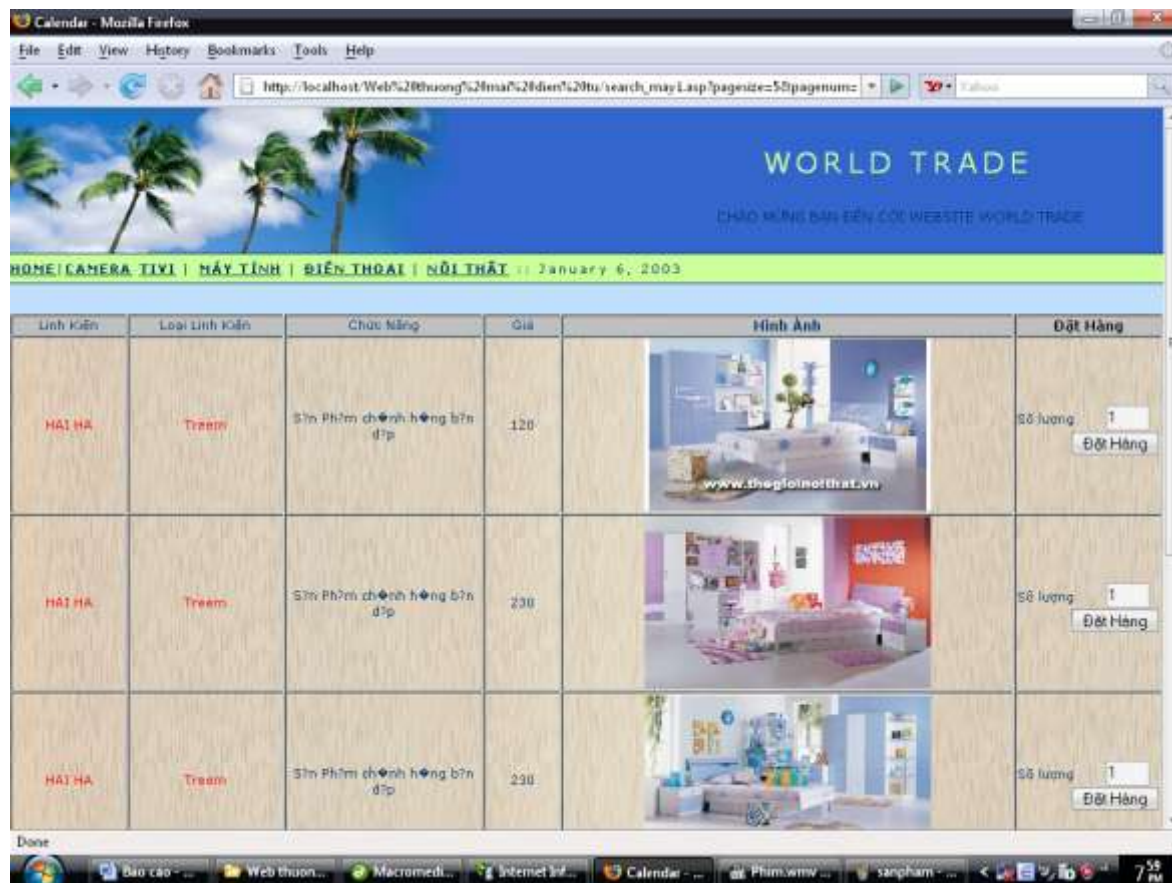
### 4.6.1 Đăng nhập quản trị



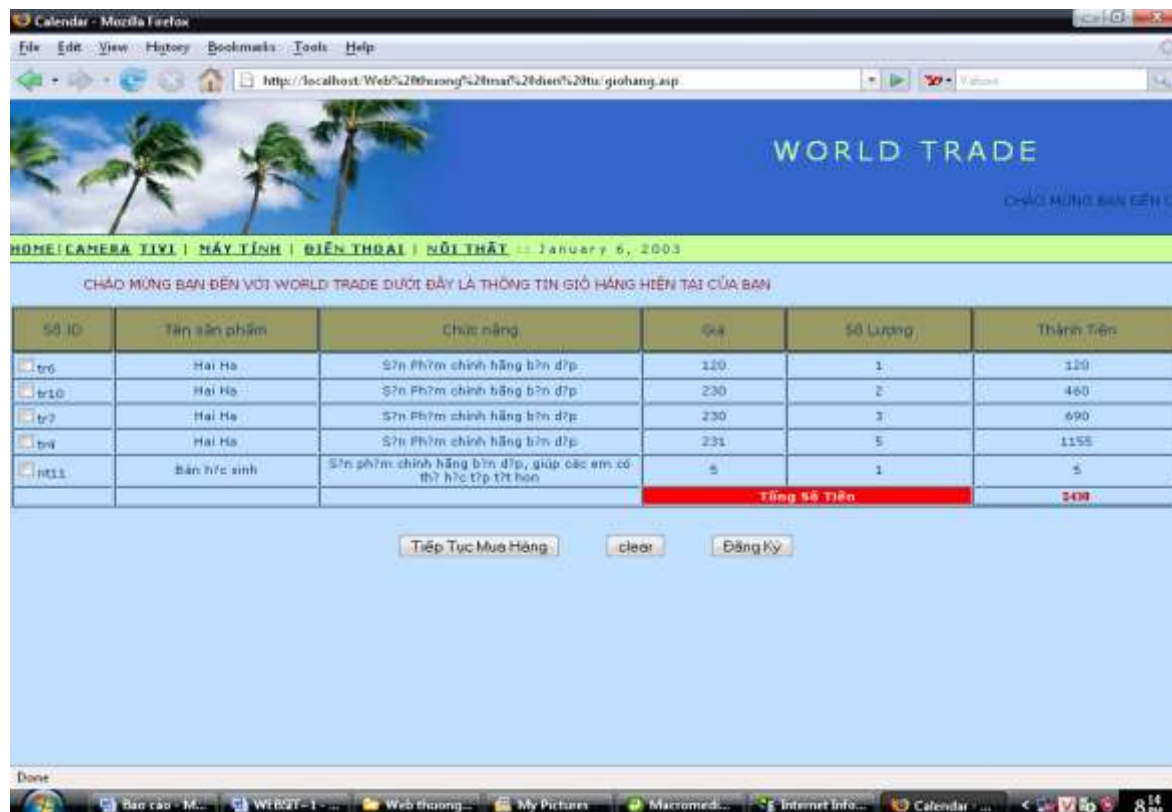
### 4.6.2 Sản phẩm chính



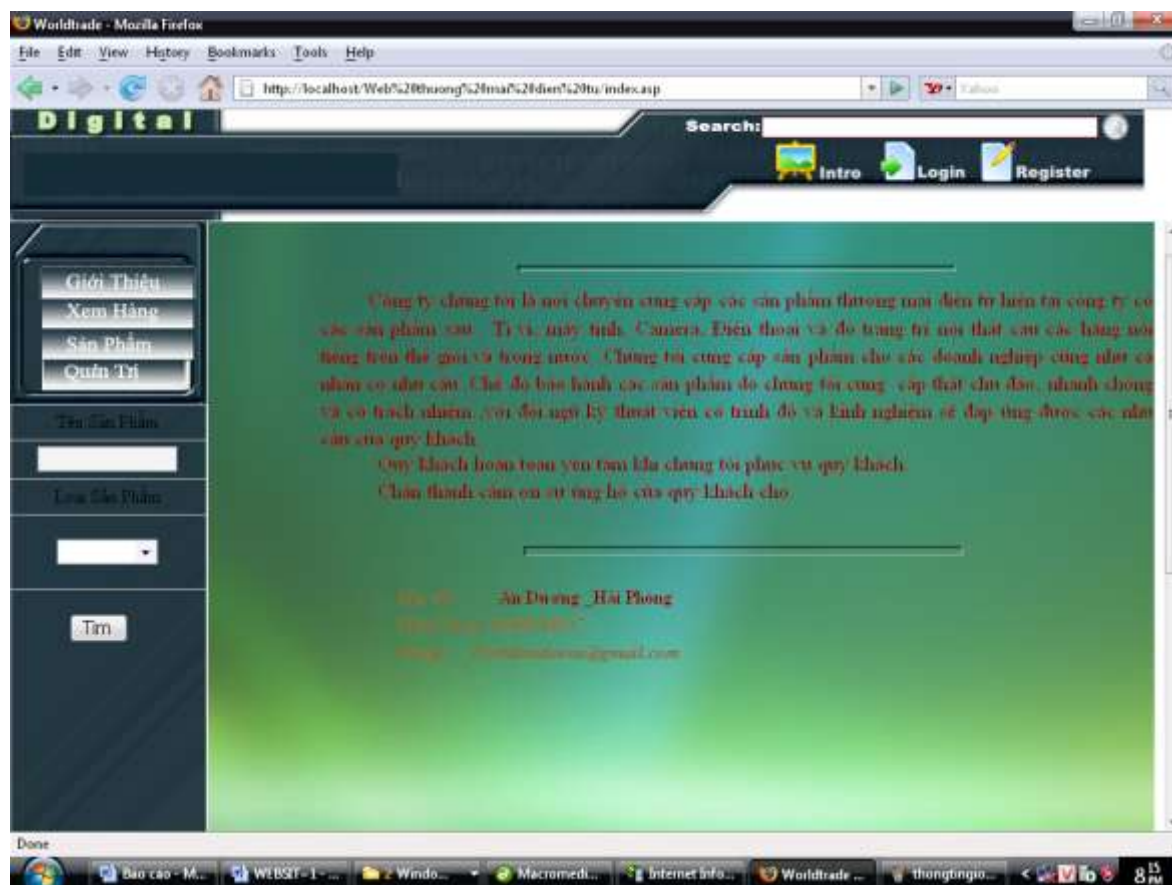
### 4.6.3 Thông tin tìm kiếm



### 4.6.4 Thông tin giỏ hàng



#### 4.6.5 Giới thiệu công ty



## **KẾT LUẬN**

Ngày nay với sự phát triển mạnh mẽ của hệ thống công nghệ thông tin, việc đưa những ứng dụng công nghệ thông tin vào thực tế đã góp phần mang lại hiệu quả rõ rệt trên nhiều lĩnh vực kinh tế và đời sống xã hội.

Với nhu cầu cuộc sống hiện nay thì việc phát triển các hình thức kinh doanh trực tuyến qua Internet là rất cần thiết. Vì vậy các trang Web thương mại điện tử trực tuyến sẽ đem lại cho người sử dụng rất nhiều những tiện ích thiết thực, rút ngắn được nhiều rủi ro cũng như thời gian trong công việc mua bán.

Với thời gian hạn chế và kinh nghiệm thực tế chưa nhiều chắc chắn luận văn này chưa thể mô tả đầy đủ các khía cạnh của vấn đề, ở đây luận văn mới chỉ là tập hợp thông tin cần thiết, nghiên cứu xây dựng một chương trình mô phỏng việc quản lý các sản phẩm thương mại điện tử trực tuyến. Do vậy chương trình còn có một số hạn chế sau:

Chưa thanh toán được bằng thẻ tín dụng hay chuyển khoản.

Chưa đáp ứng được toàn bộ nhu cầu của khách hàng như việc mua sản phẩm trả góp...

Chưa đáp ứng được đầy đủ các nhu cầu thực tế trong việc thống kê.

Trong việc trợ giúp khách hàng thông tin còn hạn chế chưa đáp ứng được toàn bộ những thắc mắc của khách hàng.

Việc tìm kiếm chưa kết hợp được nhiều điều kiện tìm kiếm với nhau mà mới chỉ là tìm kiếm đơn thuần.

Nếu như có điều kiện nghiên cứu, luận văn sẽ được tiếp tục hoàn thiện theo hướng nghiên cứu xây dựng như :

Tìm kiếm sản phẩm sẽ linh hoạt và nhanh gọn hơn kết quả sẽ gần nhất với yêu cầu của người sử dụng.

Áp dụng hình thức thanh toán trực tuyến cho Web site.

Em xin chân thành cảm ơn các thầy, cô



## **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

### Sách

- Phân tích và thiết kế của TS. Nguyễn Văn Vy
- ASP& kỹ thuật lập trình Web-Nhà xuất bản trẻ(Tác giả:Trần Ngọc Anh-Trương Thanh Thùy-Nguyễn nguyên lâm).
- Giáo trình lý thuyết & lập trình ứng dụng web bằng ASP(Tác giả:Lê Đình Duy).
- Những bài thực hành ASP – Nhà xuất bản thống kê (Tổng hợp và biên soạn: VN-GUIDE).

### *Sách điện tử*

- E-Commerce in 21 days.
- Visual Basic in 21 days.
- Professional Active Server Page 2.0.
- Professional JavaScript.
- Javascript in a week.

### *Tham khảo trên Internet:*

- [www.haiphongit.com](http://www.haiphongit.com)
- [www.quantrimang.com](http://www.quantrimang.com)
- [www.mobivi.vn](http://www.mobivi.vn)
- Các trang web mua bán trên mạng.