

РОЗРОБКА СИСТЕМИ ЕЛЕКТРОННОГО МАРКЕТПЛЕЙСУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ТЕХНІКИ

Грицай М.О.

Науковий керівник – доцент каф. СТ, к.т.н., Ситнікова П.Е.

Харківський національний університет радіоелектроніки

61166, Харків, просп. Науки 14, каф. СТ

тел.: +38(50) 132-65-81, email: mykyta.hrytsai @nure.ua

This work is devoted to the development of an e-commerce marketplace system for computer components. The server and client parts of the system for viewing products and income information have been developed. With the help of this system companies can create account in this system and sell their services, simple users can choose product and add them to their shopping carts, place orders, manage their personal accounts and orders and contact company employers or assistants if necessary.

В період швидкого розвитку інформаційних технологій, більшість магазинів та постачальників різних типів послуг, переходять на електронну версію комерції.

Тому створення електронного маркетплейсу для офіційних постачальників послуг позитивно вплине на розвиток бізнесу і збільшить обсяг клієнтів і відповідно обороту магазину, а також дасть нові можливості для послуг.

Електронна комерція – це сфера цифрової економіки, яка включає всі фінансові і торгові транзакції, що здійснюються за допомогою комп'ютерних мереж, і бізнес-процеси, пов'язані з проведенням таких транзакцій.

У докладі розглядається зміст етапів проектування та реалізації інформаційної системи маркетплейсу комп'ютерної техніки. Система складається із клієнтської частини, за допомогою якої клієнти зможуть взаємодіяти із системою (веб-сторінки із зрозумілим інтерфейсом доступу до бази даних), а також серверної частини, тобто самої бази даних.

В системі визначено чотири доступні ролі для користувачів: «незареєстрований користувач», «зареєстрований користувач», «адміністратор», «продавець». Відповідно до кожної ролі користувачу надано можливість використовувати специфічний набір функцій системи.

Користувач з роллю «незареєстрований користувач» має можливість переглянути каталог товарів, а також пройти реєстрацію.

Користувач з роллю «зареєстрований користувач» окрім перегляду каталогу, може переглянути докладну інформацію про кожен товар, додати сортування за бажаним критерієм (ціна, назва, виробник, категорія, наявність), сформулювати список бажаних товарів, виконувати маніпуляції з корзиною товарів, оформлювати замовлення та зв'язуватись із адміністраторами магазину. Після успішного оформлення замовлення

клієнт отримує повідомлення та можливість переглядати інформацію про замовлення в особистому кабінеті (номер замовлення, список товарів, дані про доставку, оплату та статус замовлення).

Користувач з роллю «продавець» має доступ до функцій адміністрування маркетплейсу для конкретної компанії, в якій він числиться як працівник. Тобто він має можливість перегляду актуальних замовлень для його компанії, зв'язку із клієнтами для підтвердження замовлення, змінювати статус та видаляти замовлення.

Користувач з роллю «адміністратор» має такий самий список функцій, як і «продавець», але також має можливість додавати чи видаляти працівників в компанії на платформі. Користувач має здійснювати загальний контроль над системою.

До інформаційної системи електронного маркетплейсу з продажу комп'ютерної техніки були висунуті такі функціональні вимоги:

- система має перевіряти дані при реєстрації та авторизації;
- система має надавати можливість сортувати каталог товарів за обраними категоріями;
- система має надавати можливість взаємодії з корзиною товарів, а також декілька товарів оформлювати в одне замовлення;
- система надає можливість заносити інформацію про товари, користувачів та замовлення в базу даних.

Розробка інформаційної системи електронного маркетплейсу проводилась в інтегрованому середовищі розробки програмного забезпечення IntelliJ Idea. Мова програмування Java – мова загального призначення, що інтенсивно використовується для розробки веб-додатків.

Для розробки серверної частини системи електронного маркетплейсу використовувалась СУБД MySQL це система управління реляційними базами даних з відкритим вихідним кодом із моделлю клієнт-сервер. СУБД – це програмне забезпечення або служба, яка використовується для створення та керування базами даних на основі реляційної моделі. Обрана платформа надає можливість роботи з необмеженою кількістю користувачів, простоту в використанні, швидкість обробки та виконання запитів.

Список використаних джерел:

- 1 Кей Хортсман Java бібліотека професіонала том 1, Основи10–12.
<https://y.ua/key-horstmann-java-biblioteka-professionala-tom-1-osnovy-11-e-izdanie-714577/p714577/>.
2. Віктор Гольцман MySQL 5.0 Бібліотека програміста 3(3), 14–18.
<https://citforum.at.ua/MySQL.pdf>