

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 25/11/2563
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

เอกสารประกอบความต้องการของระบบ Keychron shop

1. บทนำ

ร้าน Keychron shop จำหน่ายคีย์บอร์ด ผ่านเว็บไซต์ออนไลน์ เนื่องจาก สถานการณ์ โควิด 19 ทำให้ต้องมีการทิ้งระยะห่างซึ่งกันและกัน หรือที่เรียกว่า Social distancing เป็นนโยบายของทางภาครัฐ ซึ่งต้องการให้ประชาชนชาวไทยเว้นระยะห่าง เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด 19

ทางคณะผู้จัดทำจึงนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจ โดยได้จัดทำเว็บไซต์ขึ้นมาเพื่อรองรับการให้ข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับการขายคีย์บอร์ด ดังกล่าว และผู้สนใจสามารถเข้ามาเลือกซื้อคีย์บอร์ด ผ่านระบบโดยได้ลำดับขั้นตอนที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจซื้อคีย์บอร์ดมากที่สุด ซึ่งเกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. ผู้สนใจ สามารถเข้าสู่ข้อมูลผ่านระบบได้ 24 ชั่วโมง
2. ระบบสามารถเสนอรายละเอียดขายคีย์บอร์ด (Keychron) ได้ครบถ้วนชัดเจน
3. ลดภาระงาน ในส่วนของงานประชาสัมพันธ์
4. ผู้สนใจ สามารถสั่งซื้อคีย์บอร์ดผ่านระบบได้ด้วยตนเอง

1.1 วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการให้สามารถนำซอฟต์แวร์ไปใช้ในการบริหารจัดการให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารงาน และมีการดำเนินงานที่เป็นมาตรฐานสากล โดยมีเป้าหมายดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ได้ระบบที่เหมาะสมกับการจำหน่ายคีย์บอร์ด (Keychron) และสามารถนำไปพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง ทำในองค์กรเกิดความน่าเชื่อถือ
2. เพื่อให้การจัดการระบบฐานข้อมูลการจำหน่ายคีย์บอร์ด (Keychron) เป็นปัจจุบัน ตั้งแต่รายละเอียดของคีย์บอร์ด รุ่น ราคา ชนิดของสวิตซ์ ขนาดของคีย์บอร์ด รวมถึงข้อมูลต่างๆ ที่ผู้สนใจอยากทราบ
3. เพื่อให้เกิดต้นแบบในการพัฒนาซอฟต์แวร์ในเชิงอุตสาหกรรมขนาดเล็กขึ้น โดยใช้เอกสารประกอบการพัฒนาที่ได้มาจากการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุประสงค์ด้วย UML

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 25/11/2563
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกัญตร	

1.2 ขอบเขต

ศึกษาปัญหาและความต้องการของระบบจากผู้สั่งซื้อคอมพิวเตอร์ (Keychron) โดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML จากปัญหาและความต้องการของระบบดำเนินการพัฒนาระบบ Training Reserve ตามผลการศึกษาความต้องการและความเป็นไปได้ และทดสอบปรับปรุงแก้ไขระบบเพื่อให้ระบบสามารถ ทำได้อย่างถูกต้องจัดทำคู่มือการติดตั้งและการใช้งานระบบ

1.3 นิยามศัพท์

นิยามศัพท์	ความหมาย
UML	ย่อมาจาก Unified Modeling Language เป็นภาษาเชิงบรรยายที่ใช้สัญลักษณ์ภาพกราฟิกในการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
Actor	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อกำหนดผู้ใช้งานของระบบหรือระบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบ
Use Case	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อแสดงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในระบบ

1.4 เอกสารอ้างอิง

- ร.ศ.รังสิต ศิริรังษี. การวิเคราะห์และออกแบบระบบด้วยยูเอ็มแอล.พิมพ์ครั้งที่ 1. 2551
- BlueJ - <http://www.bluej.org>
- UML - <http://www.itmelody.com/tu/uml1.htm>
- JDK - <http://www.java.com/en/download/index.jsp>
- Fowler, Martin ; Scott, Kendal. (1999) *UML Distilled* : Second Edition. Addison-Wesley Publishing Company.
- Rosenberg, Doug ; Scott, Kendall.(2001) *Applying Use Case Driven Object Modeling with UML: An Annotated e-Commerce Example* ; Addison-Wesley Publishing Company.

ระบบ Keychron shop	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 25/11/2563
ผู้จัดทำ 1. นาย เลิศพิสิฐ ชัยงามเมือง 2. นาย อัจฉริยะ วัฒนกิติบุตร	

1.5 ภาพรวมของเอกสาร

เอกสาร SRS ฉบับนี้ถูกแบ่งออกเป็นส่วนๆ โดยส่วนแรกใช้สำหรับแสดงรายละเอียดความต้องการของระบบ รวมถึงไปถึงกฎเกณฑ์และข้อบังคับต่าง ๆ ของระบบ ส่วนที่สองเป็นการแสดงรายละเอียดเบื้องต้นของระบบ เช่นความต้องการทางด้านฟังก์ชันการทำงานของระบบ และ ข้อจำกัดของระบบ ตลอดจนรายละเอียดทั่วไปของระบบ และ กลไกในการติดต่อกับระบบ เช่น กลไกการติดต่อกับผู้ใช้ กลไกการติดต่อกับซอฟต์แวร์ เป็นต้น นอกจากนี้ในส่วนนี้ยังแสดงความต้องการในการทำงานของระบบอื่น ๆ อีกด้วย