

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 18 ต.ค. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2. นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรม	

เอกสารประกอบความต้องการของระบบ CuteboyShop

1. บทนำ

ในปัจจุบันมีสถานการณ์ไวรัสระบาด covid-19 ทำให้การออกไปจำหน่ายสินค้าอย่างเสื้อผ้าเป็นไปอย่างยากลำบากและจึงมีการซื้อขายเสื้อผ้าออนไลน์เป็นจำนวนมากเพื่อความสะดวกและสิ่งที่ผู้ซื้อควรทราบคือ รายละเอียดเสื้อ ราคา ไซส์ รูป เพื่อประกอบการตัดสินใจในการซื้อทำให้ยากในการตัดสินใจซื้อ

จากเหตุผลข้างต้น ทางคณะผู้จัดทำจึงนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจ โดยได้จัดทำเว็บไซต์ขึ้นมาเพื่อรองรับการให้ข้อมูล รายละเอียดเกี่ยวกับเสื้อผ้า Cuteboy และผู้สนใจสามารถสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy ผ่านระบบ โดยได้ลำดับขั้นตอนที่จะช่วยเอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจมากที่สุด ซึ่งเกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. ผู้สนใจ สามารถเข้าสู่ข้อมูลผ่านระบบได้ 24 ชั่วโมง
2. ระบบสามารถเสนอรายละเอียดเสื้อ Cuteboy ได้ครบถ้วนชัดเจน
3. ลดภาระงาน ในส่วนของงานประชาสัมพันธ์
4. ผู้สนใจสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy สามารถสั่งซื้อผ่านระบบได้ด้วยตนเอง

1.1 วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการให้สามารถนำซอฟต์แวร์ไปใช้ในการบริหารจัดการให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารงาน และมีการดำเนินงานที่เป็นมาตรฐานสากล โดยมีเป้าหมายดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ได้ระบบที่เหมาะสมกับการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy และสามารถนำไปพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องทำในองค์กรเกิดความน่าเชื่อถือ
2. เพื่อให้การจัดการระบบฐานข้อมูลการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy เป็นปัจจุบัน ตั้งแต่รายละเอียดเสื้อ ราคา ไซส์ รูป รวมถึงข้อมูลต่างๆ ที่ผู้สนใจอยากทราบ
3. เพื่อให้เกิดต้นแบบในการพัฒนาซอฟต์แวร์ในเชิงอุตสาหกรรมขนาดเล็กขึ้น โดยใช้เอกสารประกอบการพัฒนาที่ได้มาจากการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 18 ต.ค. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2. นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

1.2 ขอบเขต

ศึกษาปัญหาและความต้องการของระบบจากผู้ขายเสื้อ Cuteboy โดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML จากปัญหาและความต้องการของระบบ ดำเนินการพัฒนาระบบ CuteboyShop ตามผลการศึกษาความต้องการและความเป็นไปได้ และทดสอบปรับปรุงแก้ไขระบบ เพื่อให้ระบบสามารถ ทำได้อย่างถูกต้อง จัดทำคู่มือการติดตั้งและการใช้งานระบบ

1.3 นิยามศัพท์

นิยามศัพท์	ความหมาย
UML	ย่อมาจาก Unified Modeling Language เป็นภาษาเชิงบรรยายที่ใช้สัญลักษณ์ภาพ กราฟิกในการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
Actor	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อกำหนดผู้ใช้งานของระบบหรือระบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบ
Use Case	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อแสดงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในระบบ
Java	เป็นโปรแกรมภาษาที่ใช้ในการสร้างเว็บแอปพลิเคชันที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต
Web-based application	เป็นซอฟต์แวร์โปรแกรมที่มีการประมวลผลการทำงานโดยใช้ world wide web.
World wide web	ผู้ใช้และทรัพยากรต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตที่มีการทำงานผ่านโปรโตคอลแบบ Hypertext Transfer Protocol (HTTP)
WWW	ย่อมาจากคำว่า World Wide Web

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 18 ต.ค. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2. นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

1.4 เอกสารอ้างอิง

ร พิมพ์ครั้งที่.การวิเคราะห์และออกแบบระบบด้วยยูเอ็มแอล .รังสิต ศิริรังษี.ศ.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.

1.5 ภาพรวมของเอกสาร

เอกสาร SRS ฉบับนี้ถูกแบ่งออกเป็นส่วนๆ โดยส่วนแรกใช้สำหรับแสดงรายละเอียดความต้องการของระบบ รวมไปถึงกฎเกณฑ์และข้อบังคับต่างๆ ของระบบ ส่วนที่สองเป็นการแสดงรายละเอียดเบื้องต้นของระบบ เช่นความต้องการทางด้านฟังก์ชันการทำงานของระบบ และข้อจำกัดของระบบ ตลอดจนรายละเอียดทั่วไปของระบบ และกลไกในการติดต่อกับระบบ เช่น กลไกการติดต่อกับผู้ใช้ กลไกการติดต่อกับซอฟต์แวร์ เป็นต้น นอกจากนั้นในส่วนนี้ยังแสดงความต้องการในการทำงานของระบบอื่น ๆ อีกด้วย