國立臺北商業大學

資 訊 管 理 系

112資訊系統專案設計

**系統手冊**

****

**組 別：第112403組**

**題 目：**

**指導老師：李文毅老師**

**組 長：10946009 陳品茹**

**組 員：10946003 吳宇晞 10946010 劉姿妘**

**10946013 趙晴 10946029 李嘉羚**

**中華民國112年5月10日**

目錄

[第一章 前言 4](#_Toc130381614)

[1-1 背景介紹 4](#_Toc130381615)

[1-2 動機 4](#_Toc130381616)

[1-3 系統目的與目標 4](#_Toc130381617)

[1-4 預期成果 4](#_Toc130381618)

[第二章 營運計畫 5](#_Toc130381619)

[2-1 可行性分析 5](#_Toc130381620)

[2-2 商業模式－Business model 5](#_Toc130381621)

[2-3 市場分析－STP 5](#_Toc130381622)

[2-4 競爭力分析SWOT-TOWS或五力分析 5](#_Toc130381623)

[第三章 系統規格 6](#_Toc130381624)

[3-1 系統架構：最好以圖示方式說明。 6](#_Toc130381625)

[3-2 系統軟、硬體需求與技術平台。 6](#_Toc130381626)

[3-3 使用標準與工具： 6](#_Toc130381627)

[第四章 專案時程與組織分工 7](#_Toc130381628)

[4-1 專案時程：甘特圖或PERT／CPM圖。 7](#_Toc130381629)

[4-2 專案組織與分工。 7](#_Toc130381630)

[第五章 需求模型 8](#_Toc130381631)

[5-1 使用者需求： 8](#_Toc130381632)

[5-2 使用個案圖(Use case diagram)。 8](#_Toc130381633)

[5-3 使用個案描述：使用活動圖(Activity diagram)描述之。 8](#_Toc130381634)

[5-4 分析類別圖(Analysis class diagram)，甚至分析物件圖(Analysis object diagram)。 8](#_Toc130381635)

[第六章 設計模型 9](#_Toc130381636)

[6-1 循序圖(Sequential diagram)或通訊圖(Communication diagram)。 9](#_Toc130381637)

圖目錄

表目錄

# 前言

## 背景介紹

## 動機(別人做不好的)

目前市面上旅遊相關的APP，以Funliday、TimePipe Go為例，兩者皆無提供使用者景點推薦以及景點篩選的功能。其中，Funliday沒有提供使用者導航的功能也無法選擇交通方式。而最重要的是這兩個APP皆沒有提供人潮資訊，較無法幫助使用者規劃旅遊行程。

透過這個系統，使用者不僅能夠省去複雜的規劃流程，同時也能夠更有效率地掌握旅遊時間和交通等資訊，減少意外和浪費，讓使用者可以在假日盡量避開人潮，旅途中也能夠更加輕鬆自在地享受美好的時光，達到愉悅的旅遊體驗。

## 系統目的與目標

## 預期成果

# 營運計畫

## 可行性分析

## 商業模式－Business model

## 市場分析－STP

## 競爭力分析SWOT-TOWS或五力分析

SWOT分析

|  |  |
| --- | --- |
| 優勢（Strength） | 劣勢（Weakness） |
| 1. 節省資料蒐集時間  2. 景點排序推薦  3. 顯示停留時間 | 1. 平日人潮不需使用此系統  2. 需有網路才可使用  3. 無廣泛使用，限定雙北地區 |
| 機會（Opportunity） | 威脅（Threat） |
| 1. 避開人潮  2. 及時定位  3. 使用方便 | 1. 網路訊號影響  2. 喜愛跟團旅遊者，不需自行安排行程  3. 無流量無廣告推薦 |

五力分析

|  |  |
| --- | --- |
| 供應商議價能力 | 高等供應商議價能力   1. 獨佔的供應商 |
| 消費者議價能力 | 中等消費者議價能力   1. 目前使用者數量不多 2. 網路資訊蒐集容易 3. 系統具差異性 |
| 替代品威脅 | 威脅力道高（旅行社）   1. 替代品轉換成本低 2. 替代品功能與此系統相似 |
| 潛在競爭者 | 中等的產業新進者力量   1. 進入門檻能力高 2. 使用者忠誠度不一 |
| 現有競爭者 | 強大的產業競爭力（Funliday、TimePipe Go）   1. 產品功能部分相似 2. 消費者轉換成本低 |

# 系統規格

## 系統架構：最好以圖示方式說明。

## 系統軟、硬體需求與技術平台。

## 使用標準與工具：

使用到哪些軟體工程標準或規範，例如：UML、UP等，即使用到哪些CASE tools，例如：Microsoft Project。

# 專案時程與組織分工

## 專案時程：甘特圖或PERT／CPM圖。

## 專案組織與分工。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 項目/組員 | | 10946003吳宇晞 | 10946009陳品茹 | 10946010劉姿妘 | 10946013趙晴 | 10946029李嘉羚 |
| 後端開發 | 資料庫建置 |  |  |  |  |  |
| 伺服器架設 |  |  |  |  |  |
| 功能A |  |  |  |  |  |
| 功能B |  |  |  |  |  |
| 功能C |  |  |  |  |  |
| 前端開發 | Template A |  |  |  |  |  |
| Template B |  |  |  |  |  |
| Template C |  |  |  |  |  |
| Template D |  |  |  |  |  |
| 美術設計 | UI/ UX |  |  |  |  |  |
| Web/APP介面設計 |  |  |  |  |  |
| 色彩設計 |  |  |  |  |  |
| Logo設計 |  |  |  |  |  |
| 素材設計 |  |  |  |  |  |
| TEST A |  |  |  |  |  |
| 文件撰寫 | 統整 |  |  |  |  |  |
| 第1章 前言 |  |  |  |  |  |
| 第2章 營運計畫 |  |  |  |  |  |
| 第3章 系統規格 |  |  |  |  |  |
| 第4章 專題時程與組織分工 |  |  |  |  |  |
| 第5章 需求模型 |  |  |  |  |  |
| 第6章 設計模型 |  |  |  |  |  |
| 第7章 實作模型 |  |  |  |  |  |
| 第8章 資料庫設計 |  |  |  |  |  |
| 第9章 程式 |  |  |  |  |  |
| 第10章 測試模型 |  |  |  |  |  |
| 第11章 操作手冊 |  |  |  |  |  |
| 第12章 使用手冊 |  |  |  |  |  |
| 報告 | 簡報製作 |  |  |  |  |  |
| 海報製作 |  |  |  |  |  |
| 影片製作 |  |  |  |  |  |

# 需求模型

(系統分析與設計應使用UML)

## 使用者需求：

需求清單及其說明，需分功能需求與非功能需求兩部分描述。

## 使用個案圖(Use case diagram)。

## 使用個案描述：使用活動圖(Activity diagram)描述之。

## 分析類別圖(Analysis class diagram)，甚至分析物件圖(Analysis object diagram)。

# 設計模型

## 循序圖(Sequential diagram)或通訊圖(Communication diagram)。

設計類別圖(Design class diagram)，甚至設計物件圖(Design object diagram)。