

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่ออำนวยความสะดวกในการฝากเงิน
- 1.2.2 เพื่อเก็บข้อมูลการฝากเงินของนักเรียน
- 1.2.3 เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาให้มีการฝากเงิน
- 1.2.4 เพื่อช่วยพัฒนาระบบการฝากเงินให้มีความปลอดภัยมากขึ้น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ศึกษาลักษณะงานเรื่องระบบธนาคาร
 - 1.3.1.1 การจัดการข้อมูลธนาคารโรงเรียนอย่างปลอดภัย
 - 1.3.1.2 ระบบงานเดิมที่มีอยู่
 - 1.3.1.3 ระบบ gamification
 - 1.3.1.4 หลักการดีไซน์และออกแบบรูปแบบ UX/UI
- 1.3.2 พัฒนาและออกแบบระบบธนาคารโรงเรียน
 - 1.3.2.1 โปรแกรม Visual Studio Code ในการสร้าง web-application
 - 1.3.2.2 โปรแกรม Xampp สำหรับจำลองเซิร์ฟเวอร์
 - 1.3.2.3 โปรแกรม Adobe XD สำหรับออกแบบ web-application
- 1.3.3 ลักษณะระบบงานเว็บไซต์ธนาคารโรงเรียน
 - 1.3.3.1 สามารถฝากเงินได้อย่างปลอดภัยและถูกต้อง
 - 1.3.3.2 สามารถทำได้ตามรูปแบบของ gamification
 - 1.3.3.3 สามารถสะสมแต้มและนำไปใช้ในร้านค้าได้
- 1.3.4 อุปกรณ์ Hardware และ Software ที่คาดว่าจะใช้ในการพัฒนาระบบเว็บไซต์ธนาคารโรงเรียน
 - 1.3.4.1 Hardware ที่ใช้ในการพัฒนาระบบงานเว็บไซต์ธนาคารโรงเรียน
 - 1) CPU: Intel Core i5-7400
 - 2) Main Board: MSI H270 PC MATE
 - 3) RAM: DDR4 8GB
 - 4) VGA: Gigabyte GEFORCE GTX 1050 TI OC 4gb
 - 1.3.4.2 Software ที่ใช้ในการพัฒนาระบบงานเว็บไซต์ธนาคารโรงเรียน
 - 1) Visual Studio Code
 - 2) Xampp
 - 3) Adobe XD

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 สามารถอำนวยความสะดวกในการฝากเงิน
- 1.4.2 นำข้อมูลของนักศึกษาไปวิเคราะห์ในเชิงต่าง ๆ ได้
- 1.4.3 สร้างแรงจูงใจให้นักศึกษาให้มีการฝากเงิน
- 1.4.4 ช่วยพัฒนาระบบการฝากเงินให้มีความปลอดภัยมากขึ้น

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในโครงการ

- 1.5.1 ผู้ฝากเงิน หมายถึง นักศึกษาวิทยาลัย sbac ที่ทำการฝากเงินในระบบ SM Fin D
- 1.5.2 เพรอญิก หมายถึง ผู้ตรวจสอบการฝากเงินของนักศึกษาในห้อง
- 1.5.3 ธนาคารโรงเรียน หมายถึง เป็นธนาคารจำลอง ที่ดำเนินการโดยนักศึกษาในวิทยาลัย และมีอาจารย์รวมทั้งพนักงานของธนาคารออมสินเป็นที่ปรึกษา
- 1.5.4 บัญชีธนาคาร หมายถึง บัญชีเงินฝากของนักศึกษาวิทยาลัย sbac ที่เก็บอยู่ในระบบ
- 1.5.5 แด้ม หมายถึง แด้มที่ได้จากการฝากเงินซึ่งสามารถนำไปใช้แลกซื้อสินค้าในหน้าร้านค้าผ่านทาง web-application ได้