โครงงานสถิติ

Senior Project

สาขา เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อธุรกิจ ภาควิชาสถิติ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรื่อง

51B15

ระบบการจัดการห้องพัก

Apartment Management System

โดย

484 20370 26 นฤตย์ รุ่งโรจห์รัตนากร

อาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร. อัษฎาพร ทรัพย์สมบูรณ์

คณะกรรมการ รศ.ปรีชา อัศวเดชานุกร

อ.ชัยสุทธิ์ จงถาวรวิทยา

ปีการศึกษา 2551

บทคัดย่อ

ปจจุบันนี้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทอย่างมากในวงการธุรกิจ และ
กลายเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งในการดำเนินงาน เนื่องจากคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ช่วยให้
การดำเนินงานเป็นไปด้วยความรวดเร็วขึ้น และที่สำคัญคือ ลดงานด้านเอกสารได้เป็นอย่างมาก ใน
โครงงานนี้ต้องการที่จะนำระบบสารสนเทศเข้าไปใช้ในการจัดการห้องพัก(Apartment) เนื่องจากว่าการ
บริหารงานห้องพักมีเอกสารหลายอย่างด้วยกัน และด้วยจำนวนห้องที่มากยิ่งทำให้มีเอกสารมากขึ้นที่
ต้องมีการจัดการให้เป็นระเบียบ เพื่อป้องกันการสูญหาย ชำรุดฉีกขาด และคันหาได้โดยง่าย โดยเพื่อให้
สามารถทำงานได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และแม่นยำมากขึ้น

ระบบสารสนเทศนี้ได้ถูกพัฒนาโดยใช้แนวคิดเชิงวัตถุโดยมีการวิเคราะห์และออกแบบระบบโดย ใช้ UML (Unified Modeling Language) และใช้ Microsoft Visual Studio .NET และ SQL Server 2005 ในการจัดการฐานข้อมูล

ระบบที่ได้พัฒนาขึ้นนี้ รองรับการใช้งานโดยครอบคลุม การจัดการห้องพัก 3 ส่วนด้วยกันคือ ส่วนที่ 1: Security System ประกอบไปด้วย การเข้าสู่ระบบ และการออกจากระบบ ส่วนที่ 2: Service Management System ประกอบไปด้วย การจองห้องล่วงหน้า, การยกเลิกการจอง, การทำสัญญาเช่า, การแก้ไขสัญญาเช่า, การยกเลิกสัญญาเช่า, การออกบิลค่าเช่า, การชำระเงินค่าเช่า, การขอย้ายห้อง, การยกเลิกขอย้ายห้อง, การขอยกเลิกเช่าห้อง, การยกเลิกขอย้ายออก, การเช็คสภาพห้อง และการรับ ชำระเงินค่าความเสียหาย และส่วนที่ 3: Data Management System ประกอบไปด้วย การเพิ่มชื่อ พนักงาน, การแก้ไขข้อมูลพนักงาน, การเพิ่มข้อมูลอัตราความเสียหาย และรายงานที่เกี่ยวกับการเช่า ห้องพัก โดยออกแบบให้มี 2 ผู้ใช้หลัก ได้แก่ ผู้ใช้ที่เป็นพนักงานที่ไม่สามารถใช้งานการปรับปรุงข้อมูล ห้องพัก(Data Management System) และรายงานที่เกี่ยวกับการเช่าห้องพัก และผู้ที่เป็นเจ้าของ ห้องพักซึ่งสามารถใช้งานได้ทุกฟังก์ชัน ซึ่งโปรแกรมนี้สามารถช่วยควบคุมเอกสารต่างๆ ที่มีการกำหนด เลขที่ และทำให้สะดวกรวดเร็วในการทำงานของพนักงาน

กิตติกรรมประกาศ

โครงงานฉบับนี้จะเสร็จสมบูรณ์ไม่ได้เลย หากไม่ได้รับการช่วยเหลือจากหลายๆ ท่านโดยเฉพาะ อย่างยิ่ง ผศ.ดร.อัษฎาพร ทรัพย์สมบูรณ์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยให้คำแนะนำ และคอยช่วยเหลือ ในการ ทำโครงงานนี้เป็นอย่างดีตลอดมา

ขอขอบคุณคณะกรรมการ อ.ชัยสุทธิ์ จงถาวรวิทยา และ รศ.ปรีชา อัศวเดชานุกร ทั้งสองท่านที่ กรุณาสละเวลามาเป็นคณะกรรมการ การสอบและได้ชี้แนะข้อผิดพลาด พร้อมทั้งแนะนำสิ่งต่างเพื่อนำไป ปรับปรุงแก้ไขให้โครงานนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และเป็นประโยชน์ในอนาคต

ขอขอบคุณ คุณพ่อ คุณแม่ที่คอยเป็นห่วง และเป็นกำลังใจให้ตลอดเวลา ในการจัดทำโครงงานนี้ จนประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณพี่ ๆ ทุกคนที่คอยเป็นห่วง และให้คำแนะนำเสมอมา ขอบคุณเพื่อน ๆ และ น้อง ๆ ทุกคนที่เป็นกำลังใจให้มาโดยตลอด สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณทุก ๆท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้อง และให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อ โครงงานนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

> ผู้จัดทำ นางสาวนฤตย์ รุ่งโรจน์รัตนากร 7 กุมภาพันธ์ 2552

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	
กิตติกรรมประกาศ	
สารบัญรูปภาพ	
- สารบัญตาราง	
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของโครงงาน	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน	2
1.3 ขอบเขตของโครงงาน	
1.4 วิธีการดำเนินงาน	
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	
1.6 นิยามศัพท์สำคัญ	
บทที่ 2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ	5
2.1 UML (Unified Modeling Language)	5
2.1.1 Diagram ใน UML	6
2.1.2 Use Case Diagram	6
2.1.3 Sequence Diagram	8
2.1.4 Class Diagram	8
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรม	
2.2.1 Microsoft Visual Studio .NET	9
2.2.2 Microsoft SQL Server 2005	11
2.2.3 Power Designer	13
บทที่ 3 การวิเคราะห์และออกแบบระบบ	14
3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับอพาร์ทเม้น	14
3.2 การวิเคราะห์ความต้องการของระบบ	16
3.3 การพัฒนาระบบงาน	41
3.4 การออกแบบระบบงาน	52

3	3.4.1	การออกแบบผลลัพธ์์ (Output Design)	52
3	3.4.2	การออกแบบข้อมูลเข้า (Input Design)	_ 55
3	3.4.3	การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design)	_ 59
3	3.4.4	การออกแบบการประมวลผล (Process Design)	60
3	3.4.5	การออกแบบส่วนของการรักษาความปลอดภัย (Security Design)	61
3	3.4.6	การออกแบบส่วนของการจัดการข้อมูล (Data Management Design)	62
บทที่ 4 บทสรุปแ	เละข้อ	บสหอแหะ	63
4.1 บทส	รุป		63
4.2 ปัญห	าและเ	อุปสรรค	63
4.3 ข้อเส	นอแน	စ 	64
บรรณานุกรม _			66
ภาคผนวก ก			_ 67
ภาคผนวก ข.			130

สารบัญรูปภาพ

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
บทที่ 2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ	
รูปที่ 2-1 ตัวอย่าง Use Case Diagram	7
รูปที่ 2-2 ตัวอย่าง Sequence Diagram	8
รูปที่ 2-3 ตัวอย่าง Class Diagram	9
บทที่ 3 การวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาระบบ	
รูปที่ 3-1 USE CASE DIAGRAM การจัดการห้องพัก	41
รูปที่ 3-2 SEQUENCE DIAGRAM การเข้าสู่ระบบ และการออกจากระบบ	42
รูปที่ 3-3 SEQUENCE DIAGRAM การจองห้องล่วงหน้า	42
รูปที่ 3-4 SEQUENCE DIAGRAM การยกเลิกการจอง	43
รูปที่ 3-5 SEQUENCE DIAGRAM การทำสัญญาเช่า	43
รูปที่ 3-6 SEQUENCE DIAGRAM การแก้ไขสัญญาเช่า	44
รูปที่ 3-7 SEQUENCE DIAGRAM การยกเลิกสัญญาเช่า	44
รูปที่ 3-8 SEQUENCE DIAGRAM การออกบิลค่าเช่า	45
รูปที่ 3-9 SEQUENCE DIAGRAM การชำระเงินค่าเช่า	45
รูปที่ 3-10 SEQUENCE DIAGRAM การขอย้ายห้อง	46
รูปที่ 3-11 SEQUENCE DIAGRAM การยกเลิกขอย้ายห้อง	46
รูปที่ 3-12 SEQUENCE DIAGRAM การขอย้ายออก	47
รูปที่ 3-13 SEQUENCE DIAGRAM การยกเลิกขอย้ายออก	47
รูปที่ 3-14 SEQUENCE DIAGRAM การเช็คสภาพห้อง	48
รูปที่ 3-15 SEQUENCE DIAGRAM การรับชำระเงินค่าความเสียหาย	48
รูปที่ 3-16 SEQUENCE DIAGRAM การเพิ่มชื่อพนักงาน	49
รูปที่ 3-17 SEQUENCE DIAGRAM การแก้ไขข้อมูลพนักงาน	49
รูปที่ 3-18 SEQUENCE DIAGRAM การเพิ่มข้อมูลอัตราความเสียหาย	50
รูปที่ 3-19 SEQUENCE DIAGRAM การแก้ไขข้อมูลอัตราความเสียหาย	50

ระบบการจัดการห้องพัก (Apartment Management System)

 สารบั	์ ญรูปภาพ
	หน้า
รูปที่ 3-20 CLASS DIAGRAM การจัดการห้องพัก	51
รูปที่ 3-21 ตัวอย่างการแสดงผลข้อมูลบนหน้าจอโดยใช้ DataGrid Control	53
รูปที่ 3-22 ตัวอย่างการแสดงผลข้อมูลทั้งหมดที่มีบนหน้าจอโดยใช้ DataGrid Control	53
รูปที่ 3-23 ตัวอย่างการแสดงเอกสารบนหน้าจอโดยใช้ Crystal Report	54
รูปที่ 3-24 ตัวอย่างการแสดงเอกสารบนหน้าจอโดยใช้ Crystal Report	55
รูปที่ 3-25 เมนูสำหรับการใช้งาน	56
รูปที่ 3-26 ตัวอย่างการเตือนเมื่อกรอกข้อมูลไม่ครบ	57
รูปที่ 3-27 ตัวอย่างการกรอกข้อมูลนำเข้า	58
รูปที่ 3-28 Entity Relationship Diagram ของฐานข้อมูล	59
รูปที่ 3-29 ตัวอย่างการตรวจสอบก่อนทำรายการ	60
รูปที่ 3-30 ตัวอย่างการยืนยันการทำรายากร	60
รูปที่ 3-31 การเข้าใช้ระบบ โดยพนักงานที่ไม่มีสถานะเป็นพนักงานแล้ว	61
รปที่ 3-32 การเข้าใช้ระบบ โดยพนักงานที่ยังมีสถานะเป็นพนักงานอย่	61

สารบัญตาราง

สารบัญตาราง

	หน้า
บทที่ 2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ	
ตาราง 2-1 การเขียน Use Case	6
ตาราง 2-2 ความต้องการขั้นต่ำสำหรับการติดตั้ง Visual Studio 2005	10
ตาราง 2-3 Hardware Requirement สำหรับการติดตั้ง SQL Server 2005	12
ตาราง 2-4 Software Requirement สำหรับการติดตั้ง SQL Server 2005	12
ภาคผนวก ข.	
ตาราง 3-1 Contract: เก็บข้อมูลสัญญาเช่า	128
ตาราง 3-2 Bill: เก็บข้อมูลบิลค่าเช่าห้อง	129
ตาราง 3-3 Booking: เก็บข้อมูลการจองห้อง	129
ตาราง 3-4 CheckingState: เก็บข้อมูลการเช็คสภาพห้อง	130
ตาราง 3-5 CheckDatail: เก็บข้อมูลรายย่อยการเช็คสภาพห้อง	130
ตาราง 3-6 CoTenant: เก็บข้อมูลผู้ร่วมเช่าห้อง	130
ตาราง 3-7 Employee: เก็บข้อมูลพนักงาน	131
ตาราง 3-8 MoveNote: เก็บข้อมูลการยกเลิกเช่าห้อง	131
ตาราง 3-9 Room: เก็บข้อมูลแต่ละห้องพัก	131
ตาราง 3-10 RoomMoveNote: เก็บข้อมูลการย้ายห้อง	132
ตาราง 3-11 RoomRate: เก็บข้อมูลอัตราห้องพัก	132
ตาราง 3-12 State: เก็บข้อมูลอัตราความเสียหาย	132

บทที่ 1 บทนำ

บทที่ 1 บทน้ำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของโครงการ

คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศได้รับการพัฒนาต่อเนื่องไปอย่างรวดเร็ว และเข้ามามี
บทบาทอย่างมากต่อการดำเนินชีวิต ทำให้ป[ั]จจุบันคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศได้กลายเป็น
สิ่งจำเป็นเพื่อช่วยให้การดำเนินชีวิตของมนุษย์ง่ายและรวดเร็วขึ้นมาก รวมไปถึงเรื่องของการนำ
เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วยในการดำเนินธุรกิจ ซึ่งช่วยให้การทำงานมีความสะดวก รวดเร็ว
ถูกต้องแม่นยำ ลดแรงงานคน และความผิดพลาดไปได้อย่างมาก แต่ถึงแม้จะสามารถช่วยอำนวยความ
สะดวกได้เพียงใด แต่ก็มักจะเกิดความผิดพลาดหรือล้าหลังตามยุคสมัยและเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปเสมอ
ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศจึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อลดความผิดพลาดและเข้ากับยุค
สมัย

ในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตเป็นต้นมาและตลอด หลายปีที่ผ่านมานี้ บางแนวคิดในการพัฒนาระบบก็ได้รับความนิยมลดน้อยลงเมื่อเกิดแนวคิดใหม่ๆ ที่ สามารถแก้ไขข้อบกพร่องบางอย่างของแนวคิดเดิม ซึ่งในปัจจุบันแนวคิดที่กำลังได้รับความนิยม คือ แนวคิดแบบ Object-Oriented

แนวคิดแบบ Object-Oriented คือ การมองว่าระบบประกอบไปด้วย object ต่างๆมีความ เกี่ยวข้องกันโดยอาศัยความสัมพันธ์เป็นตัวเชื่อมโยง และสามารถสื่อสารระหว่างกันเพื่อทำงานตามที่ ต้องการได้ โดยมี ภาษา UML เป็นเหมือนเครื่องมือที่ช่วยในการวิเคราะห์และออกแบบระบบเพื่อให้ ผู้พัฒนาสามารถจัดการกับระบบที่มีความซับซ้อนทุกขั้นตอนได้อย่างเป็นระบบระเบียบและมีความ ต่อเนื่อง แทนที่จะกระโดดเข้าไปพัฒนาโปรแกรมเลยซึ่งเป็นการเสียเวลามาก ซึ่งภาษา UML ก็คือ โมเดลมาตรฐานที่ใช้หลักการออกแบบระบบ รูปแบบของภาษา UML จะมีสัญลักษณ์ที่นำไปใช้ในการ สร้าง Model ต่างๆเพื่ออธิบายระบบ และ UMLจะมีข้อกำหนดกฎระเบียบต่างๆ โดยกฎระเบียบต่างๆ จะมีความหมายต่อการนำโมเดลไปเขียนโปรแกรม(Coding) ดังนั้นการใช้ ภาษา UML จะต้องทราบ ความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการตีความหมายของการออกแบบและ ออกแบบระบบ ก่อนนำไป Implement ระบบงานจริง

เนื่องจากอพาร์ทเม้น Hi-Life มีห้องพักเป็นจำนวนมาก และการจัดการเอกสารในส่วนของ ห้องพักยังขาดระบบคอมพิวเตอร์ช่วยในการทำงาน ซึ่งทำให้เกิดความยุ่งยากและง่ายที่จะเกิดความ ผิดพลาดขึ้นในการคันหา และจัดเก็บเอกสาร ดังนั้น ทางอพาร์ทเม้นจึงมีความต้องการระบบการจัดการ เกี่ยวกับห้องพักที่มีความเฉพาะเจาะจง และเข้ากับตัวอพาร์ทเม้นโดยตรง

จากการศึกษาระบบ ผู้พัฒนาได้เล็งเห็นถึงปัญหาต่าง ๆตามที่กล่าวมาข้างต้น จึงนำระบบ สารสนเทศเข้ามาช่วยพัฒนาระบบงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยใช้แนวคิดแบบ Object-Oriented และภาษา UML ซึ่งกำลังได้รับความสนใจ เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และออกบระบบ และพัฒนาแอพ พลิเคชันสำหรับใช้ในอพาทเมันท์โดยเฉพาะ เพื่อความเหมาะสมกับขนาดของอพาร์ทเมันท์ โดยใช้ Visual Studio 2005 และ SQL Server 2005

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1) ออกแบบระบบการจัดการห้องพัก เพื่อช่วยการบริหารจัดการห้องพัก ที่มีประสิทธิภาพ โดย ใช้การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ
- 2) พัฒนาโปรแกรมสำหรับการบริหารจัดการห้องพัก ให้สอดคล้องกับระบบการจัดการห้องพักที่ ได้ออกแบบไว้ในข้างต้น

1.3 ขอบเขตของโครงงาน

- 1) ศึกษาแนวคิดเชิงวัตถุและ การวิเคราะห์และออกแบบระบบงานเชิงวัตถุ เพื่อให้มีความเข้าใจ แนวคิดและกลไกการทำงานพื้นฐานก่อนที่จะวิเคราะห์และออกแบบระบบการจัดการห้องพัก
- 2) ใช้ MS Visual C# 2005 เป็นเครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมสำหรับการบริหารจัดการ ห้องพัก และใช้ระบบจัดการฐานข้อมูล MS SQL Server 2005

1.4 วิธีการดำเนินงาน

- 1) ศึกษาคันคว้าแนวคิดและหลักการ การวิเคราะห์และออกแบบระบบงานเชิงวัตถุ จากหนังสือ เอกสารต่างๆ เว็บไซต์ต่างๆ และแหล่งข้อมูลอื่นๆ
 - 2) ศึกษาตัวอย่างระบบงานที่วิเคราะห์และออกแบบโดยระบบงานเชิงวัตถุ
- 3) เก็บรวบรวมข้อมูลและความต้องการจากธุรกิจที่ต้องการศึกษา เพื่อนำมาวิเคราะห์และ ออกแบบระบบการจัดการห้องพัก
- 4) ศึกษาVisual C# 2005 และ SQL Server 2005 เพื่อใช้พัฒนาโปรแกรมสำหรับการบริหาร จัดการห้องพักและแก้ไขเพิ่มเติมได้ตามความต้องการ จากหนังสือ เอกสาร และบทความต่างๆทาง อินเตอร์เน็ต

- 5) พัฒนาโปรแกรมการบริหารจัดการห้องพัก
- 6) ทดสอบและปรับปรุงแก้ไขโปรแกรมการบริหารจัดการห้องพัก

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ฝึกทักษะการวิเคราะห์ระบบงาน
- 2) ได้เรียนรู้หลักการวิเคราะห์และออกแบบระบบงานเชิงวัตถุและลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งทำให้ ผู้เรียนมี

ความเข้าใจและสามารถใช้หลักการนี้ในการวิเคราะห์ระบบงานอื่นๆต่อไปได้ในอนาคต

- 3) ได้เรียนรู้หลักการและเทคนิคต่างๆของ Visual C# และ SQL Server 2005 เพื่อพัฒนา โปรแกรม ทำให้ผู้เรียนได้พบถึงปัญหาและหาทางแก้ด้วยตัวเอง ซึ่งช่วยให้เกิดความชำนาญและ เข้าใจมากยิ่งขึ้น
- 4) สามารถนำระบบที่ผู้เรียนได้พัฒนาไปใช้งานจริง และมีความเหมาะสมกับธุรกิจที่ศึกษานั้น

1.6 นิยามศัพท์สำคัญ

ออบเจ็คต์ (Object) คือ

- 1. สิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง
- 2. สิ่งต่างๆ ที่สัมผัสได้ เช่น รถของนาย ก
- 3. กระบวนการต่างๆ เช่น การจองห้องพัก การทดสอบรถยนต์
- 4. ความสัมพันธ์ต่างๆ เช่น สัญญาฉบับหนึ่ง
- 5. คำนามต่างๆ ซึ่งสามารถกำหนดนิยามได้
- 6. Cyberspace (Electronic money, cash etc.)

โมเดล (Model) ในที่นี้ คือ ความพยายามที่จะอธิบายการดำเนินการที่พัฒนาขึ้นมา โดยตัว โมเดลจะแสดงให้เห็นถึงออบเจ็คต์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง และความสัมพันธ์ระหว่างออบเจ็คต์เหล่านั้น โดยเรา จะใช้ไดอะแกรม ข้อความ รูป หรืออื่นๆ ซึ่งได้รับการยอมรับระหว่างผู้พัฒนาและผู้ใช้ระบบในการ นำเสนอโมเดลหนึ่งๆ ภาษาUML จะใช้ทั้งไดอะแกรมและข้อความในการนำเสนอโมเดล โดยโมเดลจะมี ลักษณะต่อเนื่องกันไปโดยแต่ละโมเดลจะมีมุมมองที่แตกต่างกันไป ในการสร้างโมเดลตัวใดจึงต้องอาศัย โมเดลที่สร้างขึ้นก่อนหน้า

บทที่ 1 บทนำ

ภาษา UML (Unified Modeling Language) คือ ภาษารูปภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการ วิเคราะห์ ออกแบบ และดำเนินการพัฒนา โดยมององค์ประกอบของระบบเป็น ความสัมพันธ์ระหว่าง ออบเจ็คต์ที่มีการติดต่อสื่อสารกันซึ่งทำให้เกิดการทำงาน

บทที่ 2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

ในการวิเคราะห์และออกแบบระบบ ผู้พัฒนาได้ใช้ภาษา UML เป็นตัวช่วยในการวิเคราะห์ ออกแบบระบบ โดยใช้ไดอะแกรมทั้งหมด 3 ไดอะแกรมในการอธิบายระบบการทำงาน นอกจากนี้ได้ใช้ Power Designer ในการวาดไดอะแกรมทั้งสาม และในการเขียนโปรแกรมได้เลือกใช้ Visual Studio C# 2005 ส่วนฐานข้อมูลใช้ SQL Server 2005 ในการจัดการข้อมูล

ซึ่งในบทนี้เนื้อหาจะแบ่งออกเป็น หัวข้อต่างๆดังนี้

- 2.1 UML (Unified Modeling Language)
 - 2.1.1 Diagram ใน UML
 - 2.1.2 Use Case Diagram
 - 2.1.3 Sequence Diagram
 - 2.1.4 Class Diagram
- 2.2 เทคโนโลยีที่ใช้พัฒนาโปรแกรม
 - 2.2.1 Microsoft Visual Studio .NET
 - 2.2.2 Microsoft SQL Server 2005
 - 2.2.3 PowerDesigner

2.1 UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) เป็นเครื่องมือใหม่ที่ได้รับการยอมรับเพิ่มขึ้น ตลอดเวลา เริ่มมีการประยุกต์ใช้กับระบบงานมากขึ้น เพราะเป็นเครื่องมือที่มีความหลากหลาย ในการแสดงโครงสร้างการทำงานของซอฟต์แวร์ ให้ออกมาในรูปแบบของโมเดลมาตรฐานที่ใช้ หลักการออกแบบ OOP (Object Oriented Programming) โดยแต่ละโมเดลจะต้องมีความ สอดคล้องกัน เป็นไปในแนวทางเดียวกัน และเหตุที่เรียก UMLเป็นภาษา เนื่องจากเหตุผล 2 ประการคือ UMLมีการกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่าง ๆของไดอะแกรม และมีกฏเกณฑ์ ระเบียบวิธีการเขียน ดังนั้นจึงคล้ายกับภาษาที่ต้องแสดงความสัมพันธ์ระหว่างประโยค ตลอดจน คำอย่างมีกฏเกณฑ์ ประการที่ 2 UMLใช้ในการสื่อสาร กล่าวคือ ผู้พัฒนาระบบได้ใช้ไดอะแกรม ต่าง ๆ และเอกสารที่ประกอบขึ้น สื่อสารภายในทีมงานพัฒนาระบบ และระหว่างทีมพัฒนาระบบ กับผู้ใช้

2.1.1 Diagram ใน UML

Diagrams ใน UML แบ่งออกได้เป็น 13 Diagram ดังนี้ คือ

Class Diagram, Component Diagram, Composite structure Diagram,
Deployment Diagram, Object Diagram, Package Diagram, Activities Diagram, State
Machine Diagram, Use case Diagram, Communication Diagram, Interaction overview
Diagram, Sequence Diagram และUML Timing Diagram

ในโครงการนี้ใช้ไดอะแกรมช่วยในการวิเคราะห์และออกแบบระบบทั้งหมด 3 ไดอะแกรม เพราะเป็นระบบที่มีขนาดไม่ใหญ่มากการใช้ไดอะแกรมเพียง 3 ไดอะแกรม คือ Use Case Diagram, Class Diagram และSequence Diagram จึงเพียงพอที่จะอธิบาย ระบบการทำงานได้แล้ว

2.1.2 Use Case Diagram

Use Case คือ การอธิบายสถานการณ์ทางธุรกิจที่เกิดขึ้นอย่างเป็นลำดับเพื่อเก็บ รวบรวมความต้องการของผู้ใช้ซึ่งในส่วนนี้มีความสำคัญมาก และจะทำในระยะแรกๆ ของการ พัฒนาระบบงานเสมอ โดย Actor (Actor คือ อะไรก็ตามที่สามารถส่งข้อมูลเพื่อให้ระบบทำงาน ซึ่งอาจจะเป็น คน หรือระบบงานอื่น) ทำงาน 1 อย่างจะถือเป็น 1 use case แต่ Actor สามารถ ทำงานได้หลายอย่าง ดังนั้นระบบหนึ่งจะมีได้หลาย use case ใน use case หนึ่งๆจะอธิบาย การทำงานของผู้ใช้ระบบในครั้งหนึ่งๆที่ทำงานได้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ และยังรวมถึง สถานการณ์ที่ทำงานไม่สำเร็จตามวัตถุประสงค์ด้วย

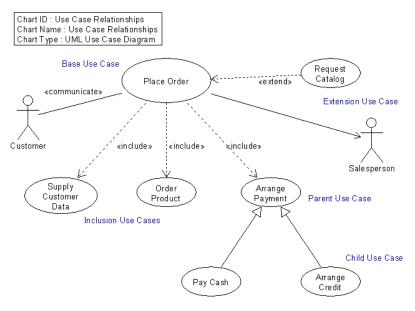
การเขียน Use Case จะแสดงรายละเอียดตามนี้

		a		
ตาราง	2_1	การเขียน	مءا ا	Casa

หัวข้อ	คำอธิบาย
Use Case Name	ชื่อของ Use Case ที่สื่อความหมายว่าเป็นการทำงานของ
	อะไร
Scope	ขอบเขตของระบบที่ Use Case นี้รวมอยู่
Primary Actor	ผู้ใช้งานหลัก Use Case นี้
Stakeholders and their	ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้งาน Use Case รวมทั้ง
interests	ผู้ใช้งานหลักด้วย โดยจะต้องระบุความต้องการใช้งานและ
	วัตถุประสงค์ด้วย
Precondition	สถานะของระบบที่จะต้องเป็นก่อนเริ่มทำงานตามUse

	Case นี้
Success Guarantee	สถานะของระบบเมื่อทำงานสำเร็จตาม Use Case นี้
(Post-Condition)	
Main Success Scenario	อธิบายขั้นตอนการใช้งานของ Actor และการตอบสนอง
	ของระบบต่อขั้นตอนการทำงานนั้น
Extensions	สถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งทำให้ไม่เกิดความสำเร็จตาม
	วัตถุประสงค์

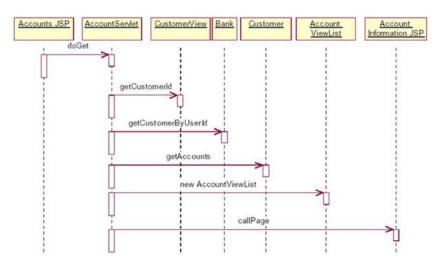
การค้นหาUse Case ต้องเริ่มต้นจากผู้ใช้งานหลักของระบบว่ามีใครบ้าง และต่อไปก็ ต้องวิเคราะห์ว่าผู้ใช้งานหลักแต่ละคนมีความต้องการใช้งานระบบเพื่อวัตถุประสงค์ใดบ้าง เมื่อ สามารถวิเคราะห์เรื่องราวออกมาเป็นแต่ละ Use Case ได้แล้ว จากนั้นจึงนำUse Case ทั้งหมด มาวาดภาพแสดงผลการวิเคราะห์ระบบเป็น Use Case Diagram ดังตัวอย่างนี้เป็นต้น



รูปที่ 2-1 ตัวอย่าง Use Case Diagram

2.1.3 Sequence Diagram

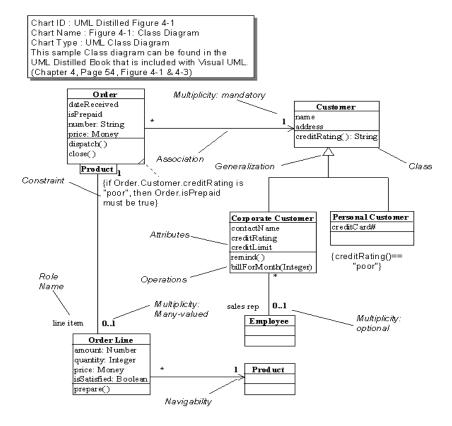
Sequence diagram คือ Diagram ซึ่งแสดงปฏิสัมพันธ์ (Interaction) ระหว่าง Object ตามลำดับของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ณ เวลาหนึ่งๆ ในแผนภาพหนึ่งๆของ Sequence Diagram จะแสดงเฉพาะออบเจ็คต์ที่ต้องมีการสื่อสารภายใต้เหตุการณ์ที่สนใจ โดยเรียงออบเจ็คต์ที่เกิด ความรับผิดชอบดำเนินงานก่อนไว้ทางซ้ายมือเรียงไปตามลำดับจากซ้ายไปขวา เหตุการณ์ที่ เกิดขึ้นภายในระบบซึ่งเป็นการส่งทอด Message ในการดำเนินงานเพื่อให้สำเร็จตามที่ผู้ใช้ ต้องการ ซึ่ง message ที่เกิดขึ้นระหว่างออบเจ็คต์จะสามารถนำไปสู่การสร้าง method ใน class ที่เกี่ยวข้องได้ ดังตัวอย่างนี้



รูปที่ 2-2 ตัวอย่าง Sequence Diagram

2.1.4 Class Diagram

Class เป็นนามธรรม เป็นสิ่งสมมติขึ้นมาเพื่ออธิบายกลุ่มของคุณสมบัติ ใช้เพื่อจำแนก แยกวัตถุออกเป็นกลุ่มเพื่อมอบหมายงานให้ทำ ซึ่งมีผลผลิตเป็นออบเจ็คต์หรือวัตถุ ในการสร้าง Class Diagram ก็เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมของระบบว่ามีClassใดบ้างที่มีความสัมพันธ์กันและ สัมพันธ์กันในรูปแบบใด ดังตัวอย่างนี้



รูปที่ 2-3 ตัวอย่าง Class Diagram

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรม

2.2.1 Microsoft Visual Studio .NET

Microsoft Visual Studio .NET ถูกพัฒนาขึ้นโดยไมโครซอฟท์ ถือเป็นเครื่องมือพัฒนา แอพพลิเคชันตัวแรกที่ออกมารองรับการทำงานตามแนวความคิดของสถาป[ั]ตยกรรม .NET Framework ซึ่งประกอบไปด้วยเครื่องมือต่างๆ ดังนี้

- Visual Basic .NET
- Visual C++ .NET
- Visual C# .NET
- ASP.NET

ภาษา Visual C# ถือเป็นภาษาที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับแนวความคิดของการเขียน โปรแกรมยุค .NET อาจจะกล่าวได้ว่า ภาษา Visual C# คือ ภาษาต้นแบบของการเขียน โปรแกรมใน .NET นั่นเอง โดยที่ภาษาอื่นๆ ที่เกิดขึ้นมาก่อนหน้านี้ จะต้องปรับตัวเข้าหา .NET

ทั้งหมด ซึ่งสามารถสังเกตได้จากไวยากรณ์การใช้งานของแต่ละภาษานั้น ล้วนแล้วแต่ถูกปรับ เปลี่ยนไปจากเวอร์ชันก่อนหน้านี้อย่างสิ้นเชิง และ Microsoft Visual Studio .NET ยังเป็น เครื่องมือที่รองรับการทำงานได้หลากหลายแพลตฟอร์ม เช่น PC, PDA และMobile Phone เป็น ต้น

Visual C# ถูกแนะนำครั้งแรกพร้อมกับ Visual Studio .NET ในชื่อของ Visual C# .NET เมื่อ Microsoftได้พัฒนา Visual Studio 2005 ขึ้นมาทำให้ Visual C# ได้รับการพัฒนา เป็น Visual C# 2005

ภาษา Visual C# 2005 เป็นภาษาที่ถูกออกแบบมาเพื่อรองรับการทำงานตาม แนวความคิดของ สถาปัตยกรรม .NET Framework โดยมีแนวของภาษาเป็นแบบการเขียน โปรแกรมเชิงวัตถุสมัยใหม่ (Modern Object Oriented Programming) เรียกสั้น ๆว่า OOP

การเขียนโปรแกรมในเชิงวัตถุ มีความยุ่งยาก และยากต่อการทำความเข้าใจ เพราะต้อง อาศัยความรู้หลาย ๆอย่างเข้ามาประกอบกัน แต่สำหรับ Visual C# 2005 ไม่ยุ่งยากเลย เนื่องจาก Visual C# 2005 ปรับปรุงไวยากรณ์มาจาก C/C++ และรวมเอาความง่ายของภาษา Visual Basic แนวความคิดของการเขียนโปรแกรมแบบ OOP เกิดจากการที่ไมโครซอฟท์ พัฒนาคลาส (Class) ต้นแบบต่าง ๆขึ้นมาที่เรียกว่า Base Class Library แล้วนำมาจัดหมวดหมู่ ให้เป็นระเบียบ เมื่อต้องการเรียกใช้งานคลาสใด ก็จะอาศัยระบบเนมสเปซ (Namespaces System) เข้ามาช่วยในการระบุคลาสตันแบบต่าง ๆ เพื่อให้ผู้พัฒนาสามารถนำออบเจ็กต์ต่าง ๆ ที่ อยู่ในคลาสนั้น ๆ ออกมาใช้งานได้โดยง่าย

ตาราง 2-2 ความต้องการขั้นต่ำสำหรับการติดตั้ง Visual Studio 2005

องค์ประกอบ	ความต้องการขั้นต่ำ	ความต้องการที่แนะนำ
CPU	CPU ที่มี Clock Speed ตั้งแต่ 600 MHz ขึ้น	ควรเป็น CPU ที่มี
	ไป	ความเร็ว 1GHz ขึ้นไป
Hard Disk	กรณีไม่ติดตั้ง MSDN:	ไดรว์ที่ติดตั้งไม่ว่าจะ
	 พื้นที่ว่างอย่างน้อย 1 GB สำหรับ 	เป็นระบบปฏิบัติการ
	ไดรว์ที่ติดตั้ง Windows	หรือที่ติดตั้ง Visual
	 พื้นที่ว่างอย่างน้อย 2 GB สำหรับ 	Studio ควรมีพื้นที่ว่าง
	ใดรว์ที่ติดตั้ง Visual Studio 2005	ก่อนติดตั้งให้มากกว่า
	กรณีติดตั้ง MSDN:	5 GB
	 พื้นที่ว่างอย่างน้อย 1 GB สำหรับ 	
	ไดรว์ที่ติดตั้ง Windows	

องค์ประกอบ	ความต้องการขั้นต่ำ	ความต้องการที่แนะนำ
	 พื้นที่ว่างอย่างน้อย 3.8 GB สำหรับ 	
	การติดตั้ง Visual Studio 2005 พร้อม	
	MSDN เต็มเวอร์ชัน	
	 พื้นที่ว่างอย่างน้อย 2.8 GB สำหรับ 	
	การติดตั้ง Windows พร้อม MSDN	
	เฉพาะที่จำเป็น	
RAM	ขั้นต่ำ 192 MB	512 MB ขึ้นไป
ระบบปฏิบัติการ	Windows XP Service Pack 2 ขึ้นไป หรือ	Windows XP Service
	Windows 2000 Professional Service Pack	Pack 2 ขึ้นไป
	4 ขึ้นไป หรือ Windows 2003 Server	
	Service Pack 1 ขึ้นไป กรณีเป็นการพัฒนา	
	แอพพลิเคชันระดับ 64 บิตให้ใช้ Windows XP	
	x64 หรือ Windows 2003 Server x64	

2.2.2 Microsoft SQL Server 2005

SQL Server 2005 ถูกพัฒนาขึ้นโดยไมโครซอฟท์ โดย SQL Server 2005 สามารถ ทำงานร่วมกับ Microsoft Visual Studio, Microsoft Office System และชุดเครื่องมือพัฒนารุ่น ใหม่ๆ อาทิเช่น Business Intelligence Development Studio เป็นต้น ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็น Database Server ที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้งานทั่วโลก เนื่องด้วยคุณสมบัติต่างๆที่สามารถ ทำงานรองรับต่อความต้องการที่หลากหลายได้ รวมถึงมีเสถียรภาพ-ความน่าเชื่อถือของข้อมูล สูง SQL Server 2005 ได้รับการปรับปรุงและพัฒนาศักยภาพในการทำงานให้เหนือกว่า SQL Server 2000 เป็นอันมาก ซึ่งจะเห็นได้จากคุณสมบัติใหม่ที่เพิ่มขึ้น โดย SQL Server 2005 ยัง ได้ผสมผสานระบบวิเคราะห์ ระบบทำรายงาน ระบบผสานข้อมูล และระบบแจ้งเตือนที่ดีที่สุดเข้า ไว้ด้วยกัน นอกจากนั้น

ตาราง 2-3 Hardware Requirement สำหรับการติดตั้ง SQL Server 2005

Monitor	ความละเอียดอย่างน้อย 1,024 x 768 pixel
ไดรฟ์	CD หรือ DVD (ใช้สำหรับลงโปรแกรมจากแผ่น)
หน่วยประมวลผล(CPU)	ความเร็วอย่างน้อย 600 MHz (แนะนำที่ 1 GHz หรือเร็วกว่า)
หน่วยความจำ(RAM)	SQL Server 2005 Enterprise Edition ต้องการอย่างน้อย 512 MB
	SQL Server 2005 Developer Edition ต้องการอย่างน้อย 512 MB
	SQL Server 2005 Standard Edition ต้องการอย่างน้อย 512 MB
	SQL Server 2005 Workgroup Edition ต้องการอย่างน้อย 512 MB
	SQL Server 2005 Express Edition ต้องการอย่างน้อย 192 MB
เนื้อที่ว่างในฮาร์ดดิสก์	อย่างน้อย 1.6 GB

ตาราง 2-4 Software Requirement สำหรับการติดตั้ง SQL Server 2005

Microsoft Internet Explorer	Microsoft Internet Explorer 6.0 SP1 หรือใหม่กว่า
Internet Information	IIS 5.0 หรือใหม่กว่า (ใช้สำหรับ Reporting Services)
Service(IIS)	
.NET Framework	.NET Framework 2.0 (ใช้ ASP.NET 2.0 สำหรับ Reporting
	Service)
Microsoft Windows Installer	Microsoft Windows Installer 3.1 หรือใหม่กว่า
Microsoft Data Access	Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.8 SP1 หรือ
Components (MDAC)	ใหม่กว่า
ระบบปฏิบัติการ (OS)	Windows Server 2003 Service Pack 1 หรือใหม่กว่า
	Windows Small Business Server 2003 Service Pack 1 หรือ
	ใหม่กว่า
	Windows 2000 Server Service Pack 4 หรือใหม่กว่า
	Windows XP Service Pack 2 หรือใหม่กว่า
	Windows 2000 Professional Service Pack 4 หรือใหม่กว่า

2.2.3 PowerDesigner

PowerDesigner เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับวิเคราะห์และออกแบบระบบงาน และ ฐานข้อมูล ซึ่งมีลักษณะเด่นหลายประการ เช่น ความสามารถในการปรับแต่งให้เหมาะสมกับ Design Metrology มาตรฐาน และสามารถจัดการกับ dependencies ให้ง่ายต่อการติดตาม วิเคราะห์ และรายงานผลอัติโนมัติ เป็นตัน ปัจจุบันPower Designerพัฒนาถึงเวอร์ชั่น 12.5

PowerDesigner เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้องค์กรสามารถจัดทำพิมพ์เขียวในการพัฒนา และออกแบบระบบ ที่ใช้ Platform .NET และอื่นๆ ได้โดยง่าย

บทที่ 3

การวิเคราะห์ ออกแบบและพัฒนาระบบ

ในบทนี้จะกล่าวถึงการวิเคราะห์ และออกแบบเพื่อพัฒนาระบบการจัดการห้องพัก โดยใช้ UML เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

ซึ่งในบทนี้เนื้อหาจะแบ่งออกเป็น หัวข้อต่างๆดังนี้

- 3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับอพาร์ทเม้น
- 3.2 การวิเคราะห์ความต้องการของระบบ
- 3.3 การพัฒนาระบบงาน
- 3.4 การออกแบบระบบงาน

3.1 ข้อมูลเกี่ยวกับอพาร์ทเม้น

อพาร์ทเม้น HiLife ได้เกิดขึ้นมาจากความมานะอุตสาหะของนางโศภิษฐ์ อักษรศรี ที่มีความ ตั้งใจที่จะทำอพาร์ทเม้นสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ บางนา เมื่อได้ที่ดินตามที่ต้องการแล้ว ก็ได้วางโครงการทุกอย่างเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการออกแบบ การคุมงานก่อสร้าง การตกแต่งภายใน การติดต่อกับทางมหาวิทยาลัย แต่โครงการยังไม่ทันจะเสร็จสมบูรณ์ดีก็มีนักศึกษาบางส่วนที่สนใจมา ติดต่อขอพัก นางโศภิษฐ์ อักษรศรีจึงให้ลูกชายเข้ามาช่วยจัดการในส่วนของการเช่าห้องพัก ไม่ว่าจะเป็น เรื่องจองห้องล่วงหน้า สัญญาเช่า หรือรายละเอียดอื่นๆที่เกี่ยวกับการเช่า จนกระทั่งปัจจุบันได้เสร็จ สมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว และมีนักศึกษาเข้าพักเต็มทุกห้อง

HiLife The Residence มี 1 อาคาร มีชั้นทั้งหมด 8 ชั้น มีห้องพักทั้งหมด 133 ห้องเปิดให้เช่าได้ ตั้งแต่ชั้น 2 ถึงชั้น 7 และชั้น 8 ทำเป็นที่พักอาศัยส่วนตัว แบ่งออกเป็น 8 แบบโดยห้องที่อยู่มุมของ อาคาร(side view)จะคิดราคาเพิ่มจากปกติ และจุดเด่นของที่นี่คือ มีที่สำหรับนั่งพักผ่อน อ่านหนังสือ หรือพบปะสังสรรค์กับเพื่อนให้ในหลาย ๆจุดคล้ายกับตามโรงแรมต่าง ๆ และอีกอย่างหนึ่งคือ เฟอร์นิเจอร์ ที่นี่จะ Build in และมีเครื่องใช้ไฟฟ้าให้ทุกห้องอีกด้วย สำหรับชั้น 1 จะเป็นร้านค้า ร้านอาหาร ฟิตเนส สปา ร้านตัดผม ร้านอินเตอร์เน็ต และ ร้านถ่ายเอกสารและเครื่องเขียน

การดำเนินงานของอพาร์ทเม้น

เมื่อลูกค้าเข้ามาติดต่อจองห้องพักล่วงหน้า พนักงานเช็คห้องพักที่ว่างก่อนการทำรายการจอง ล่วงหน้า เมื่อลูกค้าตกลงจองห้องพักพนักงานจึงทำรายการจองห้องพักล่วงหน้า ทางอพาร์ทเม้นจะเรียก เก็บเงินค่ามัดจำ 5,000 บาท และกำหนดให้มาทำสัญญาเช่าภายใน 7 วัน โดยให้ลูกค้าโอนเงินค่าเช่า ห้องและเงินประกันส่วนที่เหลือให้ผู้ให้เช่าก่อนวันที่นัดทำสัญญาเช่า เพื่อนำใบบันทึกการโอนเงินทาง ธนาคารมาเป็นหลักฐานในการทำสัญญาเช่า หากลูกค้ามาทำสัญญาเช่าเกินกำหนดเวลาทางอพาร์ทเม้น จะทำการยึดเงินมัดจำ ทางอพาร์ทเม้นจะออกใบจองห้องพักที่มีลายเซ็นพนักงานและลายเซ็นลูกค้า สำหรับลูกค้า 1 ใบและสำหรับอพาร์ทเม้น 1 ใบเพื่อใช้เป็นหลักฐานในการจองห้องพัก

ในการทำสัญญาเช่าห้องพัก ลูกค้าต้องนำใบบันทึกการโอนเงินมาเพื่อเป็นหลักฐาน โดยทาง อพาร์ทเม้นจะทำการถ่ายเอกสารใบบันทึกการโอนเงิน แล้วให้ลูกค้ารับรองสำเนาถูกต้องและเก็บเป็น หลักฐานแนบกับสัญญาเช่าห้องพัก โดยทางอพาร์ทเม้นจะเก็บสัญญาเช่าไว้ 1 ฉบับ และให้ผู้เช่าเก็บไว้ อีก 1 ฉบับ ที่มีลายเซ็นผู้เช่า ผู้ร่วมเช่า และพนักงาน

ทุกๆ สิ้นเดือนพนักงานจะพิมพ์ใบบันทึกการใช้น้ำ-ไฟฟ้า-โทรศัพท์ เพื่อจดบันทึกการใช้ของแต่ ละห้องพัก และทำการออกบิลค่าเช่าห้องในวันที่ 25 ของทุกเดือน โดยจะกำหนดให้ผู้เช่าต้องทำการ ชำระเงินค่าเช่าโดยโอนเงินเข้าบัญชีธนาคารภายในวันที่ 5 ของเดือนถัดไป และนำใบบันทึกการโอนเงิน มายื่นที่สำนักงานเพื่อใช้เป็นหลักฐาน ทางอพาร์ทเม้นจะถ่ายเอกสารใบบันทึกการโอนเงิน แล้วให้ลูกค้า รับรองสำเนาถูกต้องและเก็บเป็นหลักฐาน ในกรณีที่ผู้เช่าค้างค่าเช่าเกินตามกำหนดเวลาผู้เช่าจะต้องเสีย ค่าปรับวันละ 50 บาท

ในการย้ายออก/ย้ายห้อง ผู้เช่าจะต้องแจ้งขอย้ายออก/ย้ายห้องเป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้า 1 เดือน ในกรณีของการย้ายออกหากยังไม่ครบตามกำหนดในสัญญาเช่า ทางอพาร์ทเม้นจะยึดเงินประกัน ทั้งหมด ในวันที่ผู้เช่าย้ายออกหรือย้ายห้อง ทางอพาร์ทเม้นจะตรวจสภาพ และความสะอาดของห้องและ อุปกรณ์ต่างๆ ว่าอยู่ในสภาพดี ไม่เสียหาย สะอาด และเรียบร้อย โดยจะตรวจเช็คสภาพต่อหน้าผู้เช่า หากมีค่าความเสียหายเฉพราะกรณีของการย้ายออกทางอพาร์ทเม้นจะหักค่าความเสียหายจากเงิน ประกันและส่งคนเงินประกันที่เหลือโดยการโอนผ่านบัญชีธนาคาร ส่วนในกรณีของการย้ายห้องทาง อพาร์ทเม้นจะแจ้งยอดเงินค่าความเสียหายเพื่อให้ผู้เช่าโอนชำระเข้าบัญชีของทางอพาร์ทเม้น

3.2 การวิเคราะห์ความต้องการของระบบ

หลักจากได้ไปสัมภาษณ์การดำเนินงาน และความต้องการให้ระบบออกมามีลักษณะเป็นอย่างไร สามารถดำเนินงานในขั้นตอนต่าง ๆเป็นอย่างไร จึงสามารถวิเคราะห์และออกแบบฟังก์ชันการทำงานที่ ประกอบไปด้วย

ส่วนที่ 1: Security System

- 1. การเข้าสู่ระบบ
- 2. การออกจากระบบ

ส่วนที่ 2: Service Management System

- 3. การจองห้องล่วงหน้า
- 4. การยกเลิกการจอง
- 5. การทำสัญญาเช่า
- 6. การแก้ไขสัญญาเช่า
- 7. การยกเลิกสัญญาเช่า
- 8. การออกบิลค่าเช่า
- 9. การชำระเงินค่าเช่า
- 10. การขอย้ายห้อง
- 11. การยกเลิกขอย้ายห้อง
- 12. การขอยกเลิกเช่าห้อง
- 13. การยกเลิกขอย้ายออก
- 14. การเช็คสภาพห้อง
- 15. การรับชำระเงินค่าความเสียหาย

ส่วนที่ 3: Data Management System

- 16. การเพิ่มชื่อพนักงาน
- 17. การแก้ไขข้อมูลพนักงาน
- 18. การเพิ่มข้อมูลอัตราความเสียหาย
- 19. การแก้ไขข้อมูลอัตราความเสียหาย

USE CASE 1. การเข้าสู่ระบบ

Use case: การเข้าสู่ระบบ (Log in)

Scope: Security System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) ต้องการเข้าสู่ระบบได้

เจ้าของ(Owner) ต้องการตรวจสอบการเข้าใช้งานระบบ

Pre-Condition: มีข้อมูลพนักงานภายในระบบ

Success guarantee: พนักงานสามารถเข้าสู่ระบบ และทำรายการได้

Main success scenario:

1. พนักงานป้อนรหัสผู้ใช้งานและรหัสผ่านเข้าสู่ระบบ

2. ระบบคันหาตามรหัสผู้ใช้งานและรหัสรหัสผ่านที่ได้รับมา

ระบบตรวจสอบสิทธิ์การใช้งาน

4. พนักงานผ่านเข้าระบบและใช้งานได้

Extensions: 1a: กรณีที่รหัสผ่านไม่ถูกต้อง

1. ระบบแจ้งข้อผิดพลาดผิดพลาดไม่สามารถเข้าสู่ระบบได้

2. พนักงานป้อนรหัสผ่านใหม่อีกครั้ง

1b: กรณีที่พนักงานไม่มีสิทธิ์เข้าใช้ระบบแล้ว

1. ระบบแจ้งข้อผิดพลาดผิดพลาดไม่สามารถเข้าสู่ระบบได้

USE CASE 2. การออกจากระบบ

Use case: การออกจากระบบ (Log out)

Scope: Security System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) ต้องการออกจากระบบได้

เจ้าของ(Owner) ต้องการตรวจสอบการเข้าใช้งานระบบ

Pre-Condition: มีข้อมูลพนักงานภายในระบบ

Success guarantee: พนักงานสามารถออกจากระบบ

Main success scenario:

1. พนักงานออกจากระบบ

2. ระบบปิด

USE CASE 3. การจองห้องล่วงหน้า

Use case: การจองห้องพัก (booking)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) ต้องบันทึกการจองห้องได้อย่างถูกต้อง ไม่ ผิดพลาด

ลูกค้า(Customer) ต้องการทราบห้องที่ว่าง และจองห้องล่วงหน้า เจ้าของ(Owner) ต้องการให้ลูกค้าสนใจและจองห้อง และสามารถ ติดต่อกลับหาลูกค้าได้

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลห้องว่าง

Success guarantee: รายการจองถูกบันทึก ห้องถูกเปลี่ยนสถานะ

Main success scenario:

- 1. ลูกค้าเข้ามาติดต่อกับพนักงานเพื่อทราบห้องว่าง และจองห้องพัก
- 2. พนักงานเช็คห้องว่าง
- ระบบแสดงห้องพักทั้งหมดที่ว่าง
- 4. พนักงานแจ้งให้ลูกค้าทราบ
- 5. ลูกค้าแจ้งเลขห้องที่ต้องการทำการจองล่วงหน้า
- 6. พนักงานเปิดรายการจองห้องพัก
- 7. ลูกค้าแจ้งข้อมูลเพื่อทำการจอง แก่พนักงาน โดยมีชื่อผู้จอง เบอร์ โทรศัพท์
- 8. พนักงานป้อนข้อมูล
- 9. ระบบรับข้อมูล บันทึกรายการจอง และเปลี่ยนสถานะห้องพักที่ถูก จอง
- 10. ระบบพิมพ์ใบจองห้องพัก 2 ใบ(สำหรับอพาร์ทเม้น และลูกค้า)
- 11. พนักงานเซ็นชื่อรับจองห้องพัก และให้ลูกค้าลงชื่อจองห้องพัก
- 12. ลูกค้ารับใบจอง และเดินออกจากอพาร์ทเมัน

*a: ระบบล่ม **Extensions:**

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. พนักงานเริ่มการบันทึกการจองใหม่อีกครั้ง

3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ 6a: กรณีที่ลูกค้ายกเลิกการจองขณะนั้น

1. พนักงานปิดรายการจอง

USE CASE 4. การยกเลิกการจอง

Use case: การยกเลิกใบจอง (Cancel Booking)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) สามารถยกเลิกใบจองห้องที่ไม่มาทำสัญญาเช่า

เจ้าของ(Owner) ต้องการให้ยกเลิกใบจองที่ไม่มาทำสัญญาตามกำหนด

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

ข้อมูลใบจอง อยู่ในระบบ

Success guarantee: ใบจองที่ไม่มาทำสัญญาถูกยกเลิก

Main success scenario:

1. พนักงานเปิดรายการยกเลิกใบจอง

2. พนักงานป้อนเลขที่ห้อง

3. ระบบรับเลขที่ห้อง และค้นหาใบจอง

4. ระบบแสดงข้อมูลเกี่ยวกับใบจองนั้น

5. พนักงานยกเลิกใบจอง และระบบเปลี่ยนสถานะห้องพัก

Extensions: *a: ระบบล่ม

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. พนักงานเริ่มการยกเลิกใบจองใหม่อีกครั้ง

3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ไม่พบใบจอง

1. ระบบรายงานข้อผิดพลาดแก่พนักงาน

2. พนักงานป้อนเลขที่ห้องใหม่อีกครั้ง

USE CASE 5. การทำสัญญาเช่า

Use case: การทำสัญญาเช่า (Sign Contract)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) ต้องการทำสัญญาการเช่าได้ถูกต้อง ไม่ผิดพลาด

ลูกค้า(Customer) ต้องการทำสัญญาเช่า

เจ้าของ(Owner) ต้องการให้บันทึกการทำสัญญาถูกต้อง

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

กรณีที่มีการจองล่วงหน้าไว้ ต้องมีรายการจองในระบบ

มีข้อมูลห้องพัก

Success guarantee: สัญญาเช่าถูกบันทึก ห้องและใบจองถูกเปลี่ยนสถานะ

Main success scenario:

- 1. ลูกค้าเข้ามาติดต่อกับพนักงานเพื่อทำสัญญาเช่า
- 2. ลูกค้ายื่นใบจอง พร้อมสลิปโอนเงินมัดจำห้องพัก
- พนักงานป้อนเลขที่ห้อง
- 4. ระบบคันหารายการจองห้องพัก แสดงข้อมูลผู้ที่จองห้องไว้
- 5. พนักงานเปิดรายการทำสัญญาเช่า
- 6. พนักงานป้อนข้อมูลลูกค้า
- 7. พนักงานป้อนข้อมูลผู้ร่วมเช่าห้องพักแต่ละคน
- 8. ระบบรับข้อมูลผู้ร่วมเช่า และบันทึก
- 9. ระบบรับข้อมูลลูกค้า บันทึกข้อมูลการทำสัญญา เปลี่ยนสถานะ ห้องพักพร้อมทั้งพิมพ์สัญญาเช่า
- ระบบพิมพ์ใบสัญญาเช่าห้องพัก 2 ใบ (สำหรับอพาร์ทเม้น และ ลูกค้า)
- 11. พนักงานเซ็นชื่อ และให้ลูกค้าเซ็นชื่อ
- 12. ลูกค้ารับสัญญาเช่า และเดินออกจากอพาร์ทเม้น

Extensions: *a: ระบบล่ม

- 1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่
- 2. พนักงานเริ่มการบันทึกการทำสัญญาใหม่อีกครั้ง
- 3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

*b: เมื่อต้องการแก้ไขการบันทึกรายการ

- 1. พนักงานเข้ารายการแก้ไขสัญญาเช่า
- 2. พนักงานป้อนเลขที่ห้อง เพื่อค้นหาสัญญาเช่า
- 3. ระบบคันหาสัญญาเช่า และแสดงข้อมูลสัญญาเช่า
- 4. พนักงานแก้ไขข้อมูลที่ต้องการ
- 5. ระบบบันทึกการแก้ไขข้อมูล

2a: กรณีที่ลูกค้าไม่ได้จองห้องไว้ล่วงหน้า

- 1. พนักงานเปิดรายการทำสัญญาเช่า
- 2. พนักงานป้อนข้อมูลลูกค้า
- 3. พนักงานป้อนข้อมูลผู้ร่วมเช่าห้องพักแต่ละคน
- 4. ระบบรับข้อมูลลูกค้า บันทึกข้อมูลการทำสัญญา พร้อมทั้ง พิมพ์สัญญาเช่า
- 5. ระบบพิมพ์ใบสัญญาเช่าห้องพัก 2 ใบ (สำหรับอพาร์ทเมัน และลูกค้า)
- 6. พนักงานเซ็นชื่อ และให้ลูกค้าเซ็นชื่อ
- 7. ลูกค้ารับสัญญาเช่า และเดินออกจากอพาร์ทเม้น

3a: กรณีที่ไม่พบใบจองห้อง (ใส่เลขผิด และหมดเขตทำสัญญา)

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาดแก่พนักงาน
- 2. พนักงานป้อนเลขที่ห้องอีกครั้ง

5a: ลูกค้าต้องการยกเลิกการทำสัญญาเช่าขณะนั้น

1. พนักงานปิดรายการทำสัญญาเช่า

7a: กรณีที่มีข้อมูลผู้ร่วมอยู่แล้วในระบบ

1. ระบบทำการแก้ไขข้อมูลบางส่วนของผู้ร่วมเช่านั้น

USE CASE 6. การแก้ไขสัญญาเช่า

Use case: การแก้ไขสัญญาเช่า (Edit Contract)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: เจ้าของ

Stakeholder and their interests: -

Pre-Condition: เจ้าของได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลสัญญาเช่า อยู่ในระบบ

Success guarantee: สัญญาเช่าถูกแก้ไข

Main success scenario:

1. พนักงานเปิดรายการแก้ไขสัญญาเช่า

2. ป้อนเลขที่ห้อง

3. ระบบรับเลขที่ห้อง และค้นหาสัญญาเช่า

4. ระบบแสดงข้อมูลสัญญาเช่า

5. พนักงานแก้ไขข้อมูลที่ต้องการ

6. ระบบรับข้อมูลที่แก้ไขแล้ว พร้อมทั้งบันทึกข้อมูล

Extensions: *a: ระบบล่ม

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. พนักงานเริ่มการแก้ไขใหม่อีกครั้ง

3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ไม่พบสัญญาเช่า

1. ระบบรายงานข้อผิดพลาด

2. เจ้าของป้อนเลขที่ห้องใหม่อีกครั้ง

USE CASE 7. การยกเลิกสัญญาเช่า

Use case: การยกเลิกสัญญา (Cancel Contract)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) สามารถยกเลิกสัญญาเช่าห้องได้

เจ้าของ(Owner) ต้องการให้ยกเลิกสัญญาเช่าได้ถูกต้อง

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลสัญญาเช่า อยู่ในระบบ

Success guarantee: สัญญาเช่าถูกยกเลิก

Main success scenario:

1. พนักงานเปิดรายการยกเลิกสัญญาเช่า

2. พนักงานป้อนเลขที่ห้อง

3. ระบบรับเลขที่ห้อง และคันหาสัญญาเช่า

4. ระบบแสดงข้อมูลเกี่ยวกับสัญญาเช่านั้น

5. พนักงานยกเลิกสัญญาเช่า และระบบเปลี่ยนสถานะห้องพัก

Extensions: *a: ระบบล่ม

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. พนักงานเริ่มการยกเลิกสัญญาเช่าใหม่อีกครั้ง

3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ไม่พบสัญญาเช่า

1. ระบบรายงานข้อผิดพลาดแก่พนักงาน

2. พนักงานป้อนเลขที่ห้องใหม่

USE CASE 8. การออกบิลค่าเช่า

Use case: การออกบิลค่าเช่า (Bill)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) ต้องออกบิลค่าเช่าของแต่ละห้องได้อย่างถูกต้อง

ผู้เช่า(Tenant) ต้องการบิลค่าเช่าที่ถูกต้อง

เจ้าของ(Owner) ต้องการให้ออกบิลค่าเช่าได้อย่างถูกต้อง

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลสัญญาเช่าและอัตราค่าเช่าห้อง อยู่ในระบบ

Success guarantee: บิลค่าเช่าห้องพักถูกพิมพ์

Main success scenario:

- 1. พนักงานเปิดรายการการคิดค่าเช่า
- 2. พนักงานหมายเลขห้อง
- 3. พนักงานป้อนจำนวนหน่วยไฟฟ้า ป้อนจำนวนหน่วยน้ำ ป้อน จำนวนการใช้โทรศัพท์ ของแต่ละห้อง
- 4. ระบบรับข้อมูลของแต่ละห้องพัก คันหาสัญญาเช่าและอัตราค่าเช่า ห้องพัก
- 5. ระบบคำนวณค่าเช่าของแต่ละห้อง
- 6. ระบบบันทึกการเสร็จสิ้นการคิดค่าเช่า และพิมพ์บิลค่าเช่าห้อง
- 7. พนักงานนำส่งบิลค่าเช่าให้ผู้เช่าแต่ละห้อง

Extensions: *a: ระบบล่ม

- 1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่
- 2. พนักงานเริ่มการออกบิลค่าเช่าใหม่อีกครั้ง
- 3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ไม่พบสัญญาเช่าห้อง

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาดแก้พนักงาน
- 2. พนักงานป้อนข้อมูลใหม่อีกครั้ง

USE CASE 9. การชำระเงินค่าเช่า

Use case: การรับชำระเงินค่าเช่า (Receive Payment for Rental fee)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) สามารถรับชำระเงินได้

เจ้าของ(Owner) ต้องการรับชำเงินได้ถูกต้อง

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลใบค่าเช่าห้อง อยู่ในระบบ

Success guarantee: ใบค่าเช่าห้องถูกเปลี่ยนสถานะ

Main success scenario:

1. พนักงานเปิดรายการรับชำระเงินค่าเช่า

2. พนักงานป้อนเลขที่ห้อง

3. ระบบรับเลขที่ห้อง และค้นหาใบค่าเช่าห้อง

4. ระบบเปลี่ยนสถานะใบค่าเช่าห้อง

Extensions: *a: ระบบล่ม

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. พนักงานเริ่มการยกเลิกใบจองใหม่อีกครั้ง

3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

3a: กรณีที่ผู้เช่ามาชำระเงินช้ากว่ากำหนด

1. ระบบแจ้งจำนวนวันที่เกินกำหนด และยอดเงินค่าปรับ

2. พนักงานแจ้งให้ผู้เช่าทราบ

3. ผู้เช่าชำระเงินค่าปรับ

USE CASE 10. การขอย้ายห้องพัก

Use case: การขอย้ายห้องพัก (Notify to change room)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) ต้องสามารถเช็คห้องว่างให้ลูกค้าได้ และ

สามารถบันทึกการขอเลิกเช่าห้องได้ถูกต้อง

ผู้เช่า(Tenant) ต้องการขอย้ายห้องพักได้

เจ้าของ(Owner) ต้องการบริการลูกค้าตามที่ต้องการ และต้องการให้มี

การบันทึกการขอย้ายห้องอย่างถูกต้อง

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีรายการสัญญาเช่าและข้อมูลห้องพัก อยู่ในระบบ

Success guarantee: การขอย้ายห้องถูกบันทึก ห้องถูกเปลี่ยนสถานะ

Main success scenario:

- 1. ผู้เช่าเข้ามาติดต่อขอย้ายห้องพัก
- 2. พนักงานเช็คห้องพักที่ว่าง และแจ้งแก่ผู้เช่า
- 3. พนักงานเปิดรายการขอย้ายห้องพัก
- พนักงานป้อนเลขที่ห้องเก่า, เลขที่ห้องใหม่, เบอร์โทรศัพท์ผู้เช่า,
 วันที่ต้องการย้ายห้อง และเลขบัญชีผู้เช่า
- 5. ระบบรับข้อมูล ค้นหาสัญญาเช่า และแสดงข้อมูลสัญญาเช่า
- 6. ระบบันทึกการขอย้ายห้อง เปลี่ยนสถานะห้องพัก และพิมพ์ใบขอ ย้ายห้อง 2 ใบ(สำหรับอพาร์ทเม้น และผู้เช่า)
- 7. พนักงานเซ็นชื่อยืนยัน และให้ผู้เช่าลงชื่อยืนยัน
- 8. ผู้เช่ารับใบขอย้ายห้อง

Extensions: *a: ระบบล่ม

- 1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่
- 2. พนักงานเริ่มการย้ายห้องพักใหม่อีกครั้ง
- 3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

4a: กรณีที่ไม่พบสัญญาเช่า

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาด
- 2. พนักงานป้อนข้อมูลใหม่อีกครั้ง

4b: กรณีที่มีใบขอย้ายห้องอยู่แล้ว

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาด
- 2. พนักงานแจ้งให้ผู้เช่าทราบว่าได้ขอย้ายห้องแล้ว

4c: กรณีที่ห้องที่ต้องการไม่ว่าง

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาด
- 2. พนักงานแจ้งให้ผู้เช่าทราบ
- 3. ผู้เช่าเปลี่ยนห้องใหม่ที่ต้องการ และแจ้งให้พนักงานทราบ
- 4. พนักงานป้อนเลขที่ห้องที่ต้องการใหม่

USE CASE 11. การยกเลิกขอย้ายห้อง

Use case: การยกเลิกใบขอย้ายห้อง (Cancel Change Room)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) สามารถยกเลิกใบขอย้ายห้องได้

เจ้าของ(Owner) ต้องการให้ยกเลิกใบขอย้ายห้องได้ตามที่ผู้เช่า

ต้องการ

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

ข้อมูลใบขอย้ายห้อง อยู่ในระบบ

Success guarantee: ใบขอย้ายห้องถูกยกเลิก

Main success scenario:

1. พนักงานเปิดรายการยกเลิกใบขอย้ายห้อง

2. พนักงานป้อนเลขที่ห้อง

3. ระบบรับเลขที่ห้อง และค้นหาใบขอย้ายห้อง

4. ระบบแสดงข้อมูลเกี่ยวกับใบขอย้ายห้องนั้น

5. พนักงานยกเลิกใบขอย้ายห้อง และระบบเปลี่ยนสถานะห้องพัก

Extensions: *a: ระบบล่ม

- 1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่
- 2. พนักงานเริ่มการยกเลิกใบขอย้ายห้องใหม่อีกครั้ง
- 3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ไม่พบใบขอย้ายห้อง

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาดแก่พนักงาน
- 2. พนักงานป้อนเลขที่ห้องใหม่อีกครั้ง

USE CASE 12. การขอย้ายออก

Use case: การขอยกเลิกเช่าห้อง (Notify to move out)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) ต้องการบันทึกการขอเลิกเช่าห้องได้ถูกต้อง

ผู้เช่า(Tenant) ต้องการขอเลิกเช่าห้องล่วงหน้า

เจ้าของ(Owner) ต้องการให้มีการบันทึกการขอเลิกเช่าอย่างถูกต้อง

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีรายการสัญญาเช่าและข้อมูลห้องพัก อยู่ในระบบ

Success guarantee: การขอยกเลิกเช่าห้องถูกบันทึก ห้องถูกเปลี่ยนสถานะ

Main success scenario:

- 1. ผู้เช่าเข้ามาติดต่อขอยกเลิกเช่าห้องล่วงหน้า
- 2. พนักงานเปิดรายการขอย้ายออก
- 3. พนักงานป้อนเลขที่ห้อง ,วันที่ต้องการย้ายออก, เลขบัญชีผู้เช่า
- 4. ระบบรับข้อมูล ค้นหาสัญญาเช่า และแสดงข้อมูลสัญญาเช่า
- 5. ระบบบันทึกการขอย้ายออก เปลี่ยนสถานะห้องพัก และพิมพ์ใบขอ ย้ายออก 2 ใบ(สำหรับอพาร์ทเม้น และผู้เช่า)
- 6. พนักงานเซ็นชื่อยืนยัน และให้ผู้เช่าลงชื่อยืนยัน
- 7. ผู้เช่ารับใบขอย้ายออก

Extensions: *a: ระบบล่ม

- 1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่
- 2. พนักงานเริ่มการยกเลิกสัญญาเช่าใหม่อีกครั้ง
- 3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

3a: กรณีที่ไม่พบสัญญาเช่า

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาด
- 2. พนักงานป้อนเลขที่ห้องใหม่อีกครั้ง

3b: กรณีที่มีใบขอย้ายออกอยู่แล้ว

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาด
- 2. พนักงานแจ้งให้ผู้เช่าทราบว่าได้ขอย้ายห้องแล้ว

USE CASE 13. การยกเลิกขอย้ายออก

Use case: การยกเลิกย้ายออก (Cancel Move Out)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) สามารถยกเลิกใบขอย้ายออกได้

เจ้าของ(Owner) ต้องการให้ยกเลิกใบขอย้ายออกได้ตามที่ผู้เช่า

ต้องการ

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลใบขอย้ายออก อยู่ในระบบ

Success guarantee: ใบขอย้ายออกถูกยกเลิก

Main success scenario:

- 1. พนักงานเปิดรายการยกเลิกใบขอย้ายออก
- 2. พนักงานป้อนเลขที่ห้อง
- 3. ระบบรับเลขที่ห้อง และคันหาใบขอย้ายออก
- 4. ระบบแสดงข้อมูลเกี่ยวกับใบขอย้ายออกนั้น
- 5. พนักงานยกเลิกใบขอย้ายออก และระบบเปลี่ยนสถานะ ห้องพัก

MOVMII

Extensions: *a: ระบบล่ม

- 1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่
- 2. พนักงานเริ่มการยกเลิกใบขอย้ายออกใหม่อีกครั้ง
- 3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ไม่พบใบขอย้ายออก

- 1. ระบบรายงานข้อผิดพลาดแก่พนักงาน
- 2. พนักงานป้อนเลขที่ห้องใหม่อีกครั้ง

USE CASE 14. การเช็คสภาพห้อง

Use case: การเช็คสภาพห้อง (checking state)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) ต้องสามารถบันทึกการเช็คสภาพห้องพักได้ ถูกต้อง

ผู้เช่า(Tenant) ต้องการทราบสิ่งที่ชำรุดภายในห้องที่พัก และยอดเงินที่ ต้องชำระ

เจ้าของ(Owner) ต้องการแจ้งยอดรวมค่าของสิ่งชำรุดแก่ผู้เช่าได้

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลสัญญาเช่า และอัตราความเสียหาย อยู่ในระบบ

Success guarantee: การบันทึกการเช็คสภาพห้องถูกต้อง สามารถแจ้งยอดเงินแก่ผู้เช่าได้

Main success scenario:

- 1. ให้เจ้าหน้าที่ไปตรวจเช็คสภาพห้องต่างๆ พร้อมใบเช็คสภาพ ห้องพัก
 - 2. เจ้าหน้าที่ยื่นใบเช็คสภาพห้องให้พนักงาน
 - 3. พนักงานเปิดรายการคันหาสัญญาเช่า
 - 4. พนักงานป้อนหมายเลขสัญญาเช่า
 - 5. ระบบรับข้อมูล และค้นหาสัญญาเช่า
 - 6. พนักงานเปิดรายการเช็คสภาพห้อง
 - 7. พนักงานป้อนข้อมูลอัตราความเสียหายแต่ละรายการ
- 8. ระบบรับข้อมูล คำนวณยอดเงินแต่ละรายการ และบันทึกแต่ละ รายการย่อย
 - 9. พนักงานปิดรายการเช็คสภาพห้อง
 - ระบบบันทึกการเช็คสภาพห้อง และพิมพ์ใบเช็คสภาพห้อง 2 ใบ (สำหรับอพาร์ทเม้น และผู้เช่า)
 - 11. พนักงานนำใบเซ็คสภาพห้องส่งให้ผู้เช่า

Extensions: *a: ระบบล่ม

- 1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่
- 2. พนักงานเริ่มการเช็คสภาพห้องใหม่อีกครั้ง
- 3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

4a: กรณีที่ไม่พบสัญญา

- 1. ระบบแจ้งข้อผิดพลาดแก่พนักงาน
- 2. พนักงานป้อนเลขที่ห้องใหม่อีกครั้ง

USE CASE 15. การรับชำระเงินค่าความเสียหาย

Use case: การรับชำระเงินค่าความเสียหาย (Receive Payment for Checking State)

Scope: Service Management System

Level: user goal

Primary Actor: พนักงาน

Stakeholder and their interests:

พนักงาน(Employee) สามารถรับชำระเงินได้

เจ้าของ(Owner) ต้องการรับชำเงินได้ถูกต้อง

Pre-Condition: พนักงานได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลใบค่าความเสียหาย อยู่ในระบบ

Success guarantee: ใบค่าความเสียหายถูกเปลี่ยนสถานะ

Main success scenario:

1. พนักงานเปิดรายการรับชำระเงินค่าความเสียหาย

2. พนักงานป้อนเลขที่ห้อง

3. ระบบรับเลขที่ห้อง และค้นหาใบค่าความเสียหาย

4. ระบบเปลี่ยนสถานะใบค่าความเสียหาย

Extensions: *a: ระบบล่ม

- 1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่
- 2. พนักงานเริ่มการรับชำระเงินใหม่อีกครั้ง
- 3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ผู้เช่ามาชำระเงินช้ากว่ากำหนด

- 1. ระบบแจ้งจำนวนวันที่เกินกำหนด และยอดเงินค่าปรับ
- 2. พนักงานแจ้งให้ผู้เช่าทราบ
- 3. ผู้เช่าชำระเงินค่าปรับ

USE CASE 16. การเพิ่มชื่อพนักงาน

Use case: การเพิ่มพนักงาน (Add Employee)

Scope: Data Management System

Level: user goal

Primary Actor: เจ้าของ

Stakeholder and their interests: -

Pre-Condition: เจ้าของได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลพนักงาน อยู่ในระบบ

Success guarantee: ข้อมูลพนักงานถูกเพิ่ม

Main success scenario:

1. เจ้าของเปิดรายการเพิ่มพนักงาน

2. เจ้าของป้อนข้อมูลพนักงานใหม่

3. ระบบรับข้อมูล และเพิ่มพนักงาน

Extensions: *a: ระบบล่ม

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. พนักงานเริ่มการเพิ่มพนักงานใหม่อีกครั้ง

3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

USE CASE 17. การแก้ไขข้อมูลพนักงาน

Use case: การแก้ไขข้อมูลพนักงาน (Edit Employee)

Scope: Data Management System

Level: user goal

Primary Actor: เจ้าของ

Stakeholder and their interests: -

Pre-Condition: เจ้าของได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลพนักงาน อยู่ในระบบ

Success guarantee: ข้อมูลพนักงานถูกแก้ไข

Main success scenario:

1. เจ้าของเปิดรายการแก้ไขพนักงาน

2. เจ้าของป้อนเบอร์โทรศัพท์พนักงานที่ต้องการแก้ไขข้อมูล

3. ระบบรับรหัสพนักงาน และค้นหาข้อมูลพนักงาน

4. ระบบแสดงข้อมูลพนักงาน

5. เจ้าของทำการแก้ไขข้อมูล

6. ระบบบันทึกข้อมูล

Extensions: *a: ระบบล่ม

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. พนักงานเริ่มการแก้ไขใหม่อีกครั้ง

3. พนักงานบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ไม่พบข้อมูลพนักงาน

1. ระบบรายงานข้อผิดพลาด

2. เจ้าของป้อนเบอร์โทรศัพท์พนักงานใหม่อีกครั้ง

USE CASE 18. การเพิ่มข้อมูลอัตราความเสียหาย

Use case: การเพิ่มข้อมูลอัตราความเสียหาย (Add State)

Scope: Data Management System

Level: user goal

Primary Actor: เจ้าของ

Stakeholder and their interests: -

Pre-Condition: เจ้าของได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลความเสียหาย อยู่ในระบบ

Success guarantee: ข้อมูลความเสียหายถูกเพิ่ม

Main success scenario:

1. เจ้าของเปิดรายการเพิ่มอัตราความเสียหาย

2. เจ้าของป้อนข้อมูลอัตราความเสียหายใหม่

3. ระบบบันทึกข้อมูล

Extensions: *a: ระบบล่ม

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. เจ้าของเริ่มการเพิ่มอัตราความเสียหายใหม่อีกครั้ง

3. เจ้าของบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

USE CASE 19. การแก้ไขข้อมูลอัตราความเสียหาย

Use case: การแก้ไขข้อมูลอัตราความเสียหาย (Edit State)

Scope: Data Management System

Level: user goal

Primary Actor: เจ้าของ

Stakeholder and their interests: -

Pre-Condition: เจ้าของได้รับสิทธิ์การเข้าใช้ระบบ

มีข้อมูลความเสียหาย อยู่ในระบบ

Success guarantee: ข้อมูลความเสียหายถูกแก้ไข

Main success scenario:

1. เจ้าของเปิดรายการแก้ไขอัตราความเสียหาย

2. ป้อนเลขที่อัตราความเสียหาย

3. ระบบรับเลขที่ความเสียหาย และคันหาข้อมูลอัตราความเสียหาย

4. ระบบแสดงข้อมูลอัตราความเสียหาย

5. เจ้าของทำการแก้ไขข้อมูล

6. ระบบบันทึกข้อมูล

Extensions: *a: ระบบลิ่ม

1. restart เครื่องแล้ว login ใหม่

2. เจ้าของเริ่มการแก้ไขใหม่อีกครั้ง

3. เจ้าของบันทึกอาการของระบบ เพื่อแจ้งผู้ดูแลระบบ

2a: กรณีที่ไม่พบข้อมูลอัตราความเสียหาย

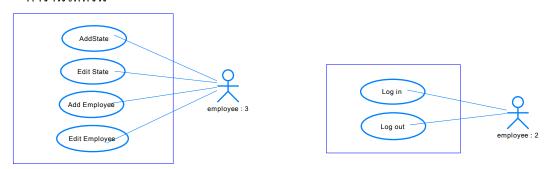
1. ระบบรายงานความผิดพลาด

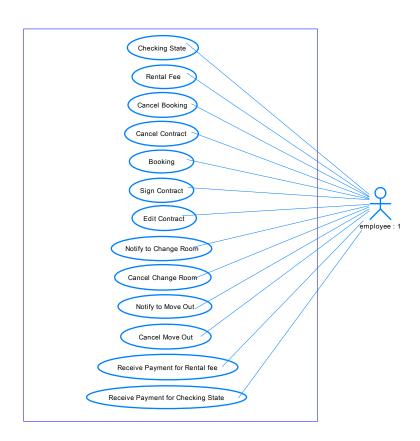
2. เจ้าของป้อนเลขที่ความเสียหายใหม่อีกครั้ง

3.3 การพัฒนาระบบงาน

3.3.1 Use Case Diagram

จาก Use Case Analysis ข้างต้นสามารถเขียนออกมาในรูปแผนภาพแสดงฟั้งก์ชันการ ทำงานได้ดังนี้

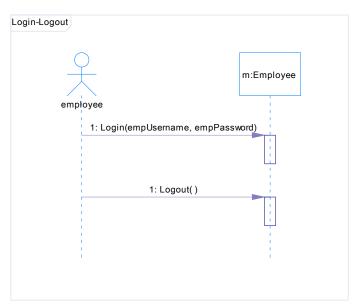




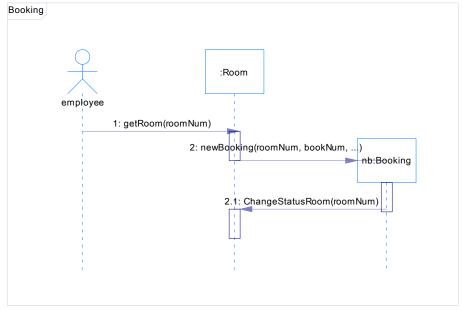
รูปที่ 3-1 USE CASE DIAGRAM การจัดการห้องพัก

3.3.2 Sequence Diagram

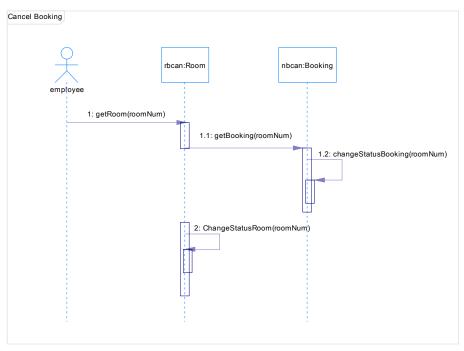
จากการวิเคราะห์ระบบสามารถเขียนออกมาในรูปแผนภาพแสดงการดำเนินงานในแต่ ละฟังก์ชันการทำงานตามลำดับของเวลาได้ดังนี้



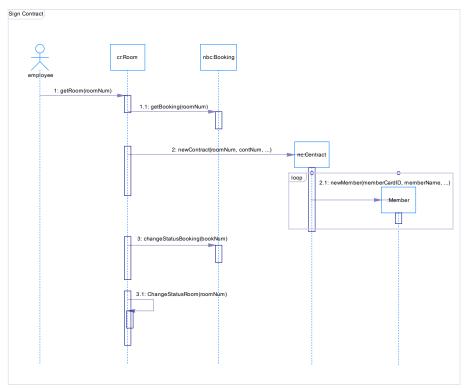
รูปที่ 3-2 SEQUENCE DIAGRAM การเข้าสู่ระบบ และการออกจากระบบ



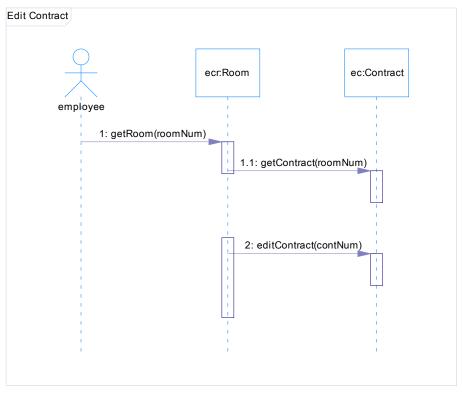
รูปที่ 3-3 SEQUENCE DIAGRAM การจองห้องล่วงหน้า



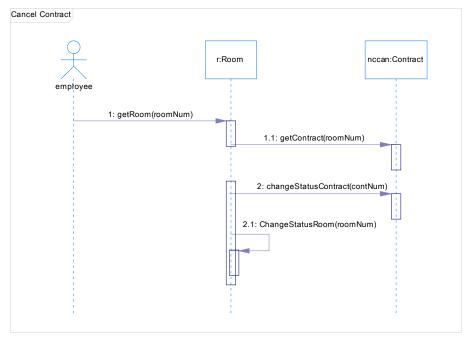
รูปที่ 3-4 SEQUENCE DIAGRAM การยกเลิกการจอง



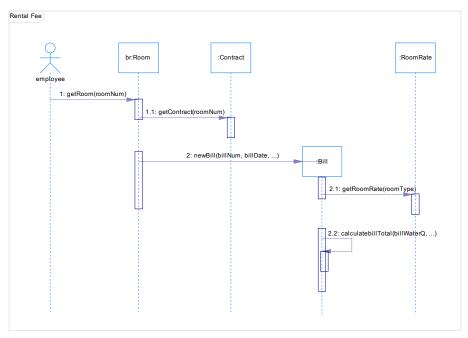
รูปที่ 3-5 SEQUENCE DIAGRAM การทำสัญญาเช่า



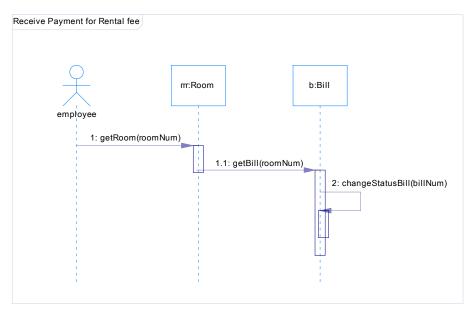
รูปที่ 3-6 SEQUENCE DIAGRAM การแก้ไขสัญญาเช่า



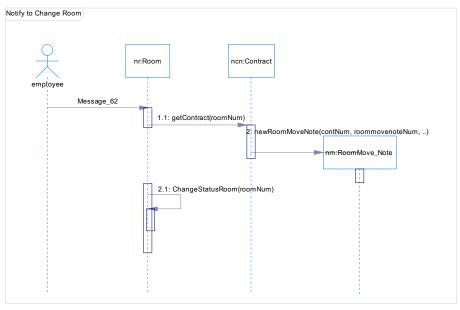
รูปที่ 3-7 SEQUENCE DIAGRAM การยกเลิกสัญญาเช่า



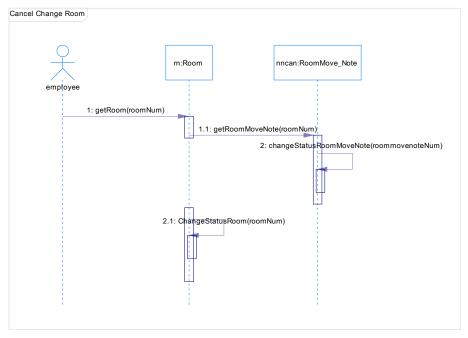
รูปที่ 3-8 SEQUENCE DIAGRAM การออกบิลค่าเช่า



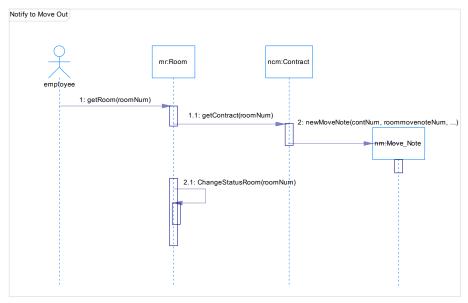
รูปที่ 3-9 SEQUENCE DIAGRAM การชำระเงินค่าเช่า



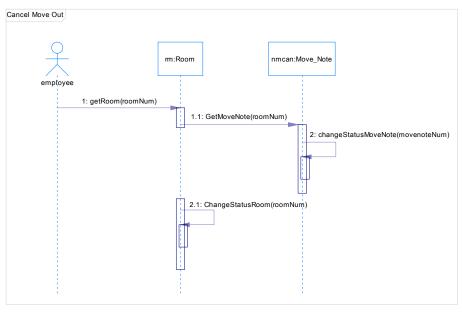
รูปที่ 3-10 SEQUENCE DIAGRAM การขอย้ายห้อง



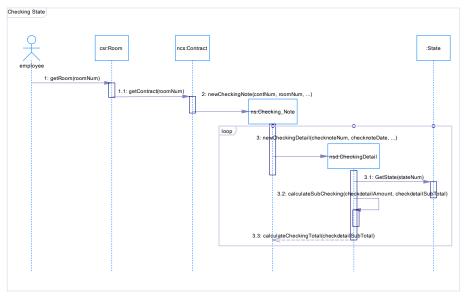
รูปที่ 3-11 SEQUENCE DIAGRAM การยกเลิกขอย้ายห้อง



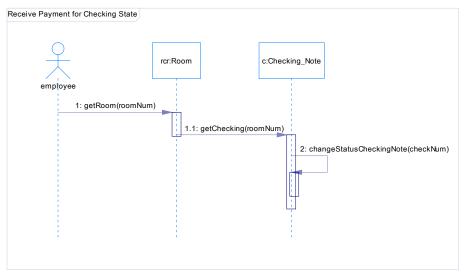
รูปที่ 3-12 SEQUENCE DIAGRAM การขอย้ายออก



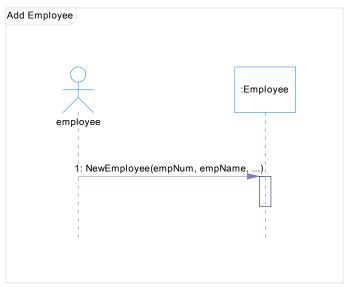
รูปที่ 3-13 SEQUENCE DIAGRAM การยกเลิกขอย้ายออก



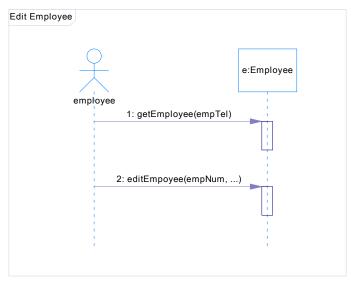
รูปที่ 3-14 SEQUENCE DIAGRAM การเช็คสภาพห้อง



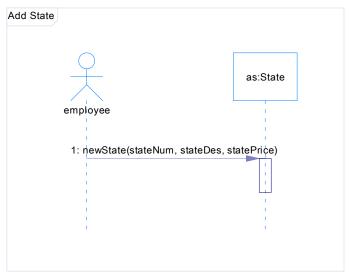
รูปที่ 3-15 SEQUENCE DIAGRAM การรับชำระเงินค่าความเสียหาย



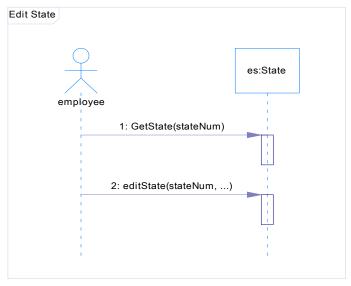
รูปที่ 3-16 SEQUENCE DIAGRAM การเพิ่มชื่อพนักงาน



รูปที่ 3-17 SEQUENCE DIAGRAM การแก้ไขข้อมูลพนักงาน



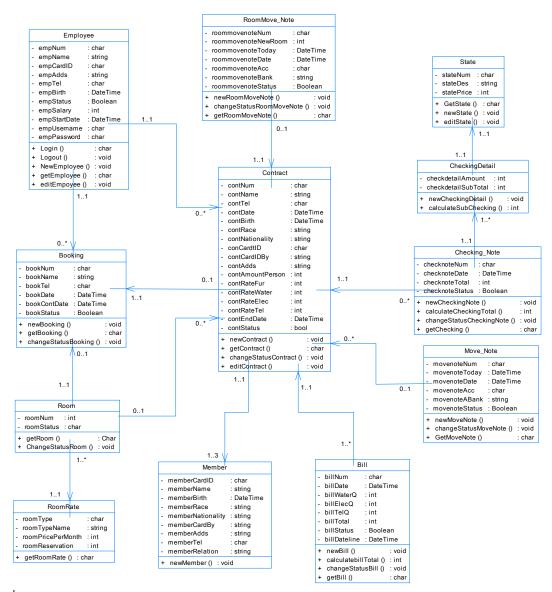
รูปที่ 3-18 SEQUENCE DIAGRAM การเพิ่มข้อมูลอัตราความเสียหาย



รูปที่ 3-19 SEQUENCE DIAGRAM การแก้ไขข้อมูลอัตราความเสียหาย

3.3.3 Class Diagram

จากการวิเคราะห์ระบบสามารถเขียนออกมาในรูปแผนภาพแสดงถึงความสัมพันธ์ของ องค์ประกอบในการดำเนินงานของระบบ ได้ดังนี้



รูปที่ 3-20 CLASS DIAGRAM การจัดการห้องพัก

3.4 การออกแบบระบบงาน

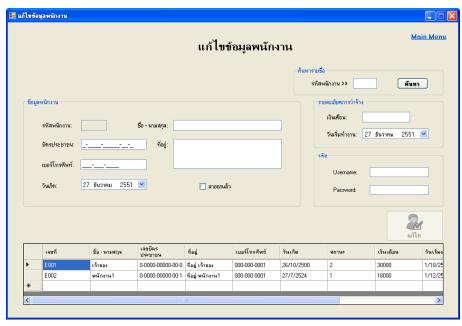
จากการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ความต้องการของระบบ สามารถออกแบบระบบงานโดยแบ่ง การออกแบบเป็น 5 ส่วน ดังนี้

- 3.4.1 การออกแบบผลลัพธ์ (Output Design)
- 3.4.2 การออกแบบข้อมูลเข้า (Input Design)
- 3.4.3 การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design)
- 3.4.4 การออกแบบการประมวลผล (Process Design)
- 3.4.5 การออกแบบส่วนของการรักษาความปลอดภัย (Security Design)
- 3.4.6 การออกแบบส่วนของการจัดการข้อมูล (Data Management Design)

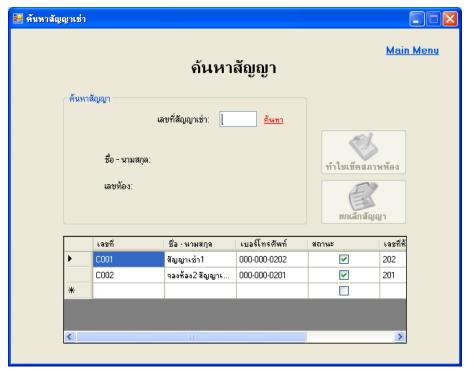
3.4.1 การออกแบบผลลัพธ์ (Output Design)

ผลลัพธ์ของระบบสามารถแสดงได้ทางจอภาพ

 การแสดงผลข้อมูลทางหน้าจอของระบบ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถตรวจสอบข้อมูลที่มีทั้งหมด ข้อมูลที่เพิ่ม ข้อมูลที่ลด หรือข้อมูลที่แก้ไขได้โดยทันที ซึ่งจะมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกันทั้ง ระบบ โดยจะแสดงข้อมูลที่มีจำนวนหลายเรคคอร์ด ด้วย DataGrid Control ที่มีรูปแบบเป็น ตาราง ดังรูปที่ 3-21, รูปที่ 3-22

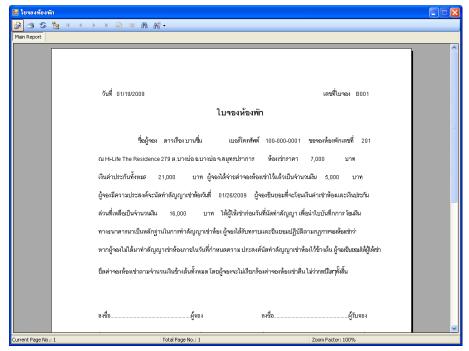


รูปที่ 3-21 ตัวอย่างการแสดงผลข้อมูลบนหน้าจอโดยใช้ DataGrid Control

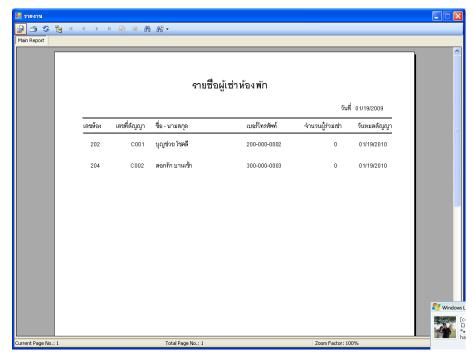


รูปที่ 3-22 ตัวอย่างการแสดงผลข้อมูลทั้งหมดที่มีบนหน้าจอโดยใช้ DataGrid Control

การแสดงเอกสารบนจอของระบบ และสั่งพิมพ์ออกทางเครื่องพิมพ์ ซึ่งจะมีรูปแบบที่
คล้ายคลึงกันทั้งหมดด้วย Crystal Report โดยเอกสารจะถูกออกแบบให้มีการระบุวันที่ออก
เอกสาร ดังรูปที่ 3-23, รูปที่ 3-24



รูปที่ 3-23 ตัวอย่างการแสดงเอกสารบนหน้าจอโดยใช้ Crystal Report



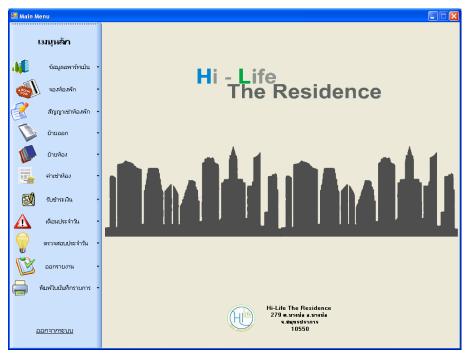
รูปที่ 3-24 ตัวอย่างการแสดงเอกสารบนหน้าจอโดยใช้ Crystal Report

3.4.2 การออกแบบข้อมูลเข้า (Input Design)

การออกแบบข้อมูลเข้า และการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้ (User Interface) ให้ สามารถเข้าใจและใช้งานได้ง่าย โดยข้อมูลที่นำเข้าใช้การนำเข้าข้อมูลผ่านทางแป้นพิมพ์ โดยตรง โดยมีประเด็นที่ต้องคำนึงถึงในการนำเข้าข้อมูล ดังนี้

1. ความสามารถเข้าใจ และใช้งานได้ง่าย

การออกแบบเมนูและหน้าจอจะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถทำรายการต่างๆได้อย่างรวดเร็ว สามารถใช้งานเมนูได้ตามสิทธิ์การใช้งานโปรแกรม ตัวอย่าง ดังรูปที่ 3-25



รูปที่ 3-25 เมนูสำหรับการใช้งาน

2. ความครบถ้วนของข้อมูล

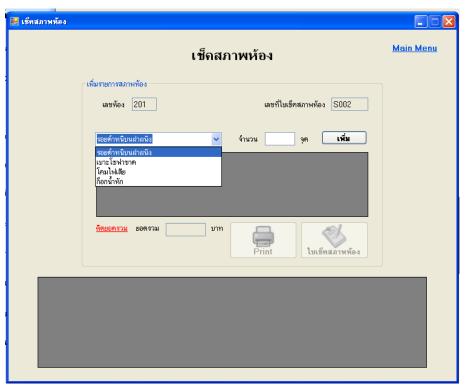
ระบบจะตรวจสอบว่าการนำข้อมูลเข้าในแต่ละครั้งมีความครบถ้วนตามที่ควรจะมีหรือไม่ โดยระบบจะทำการตรวจสอบจากช่องข้อมูลนำเข้า โดยหากกรอกไม่ครบระบบจะแสดงข้อความ เตือนให้กรอกข้อมูล ดังที่ 3-26



รูปที่ 3-26 ตัวอย่างการเตือนเมื่อกรอกข้อมูลไม่ครบ

3. ความถูกต้องของข้อมูล

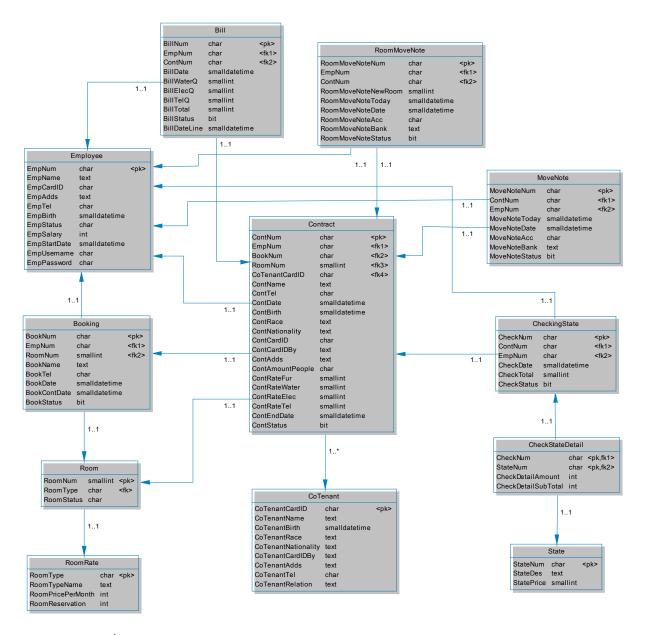
ระบบจะควบคุมการกรอกข้อมูลตามเงื่อนไขของแต่ละข้อมูลนำเข้า เพื่อป้องกันการ กรอกข้อมูลผิดพลาด โดยลดกรอกกรอกข้อมูลบางส่วนลง ใช้การเลือกแทน ดังรูปที่ 3-27



รูปที่ 3-27 ตัวอย่างการกรอกข้อมูลนำเข้า

3.4.3 การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design)

การออกแบบฐานข้อมูล เพื่อให้ฐานข้อมูลมีประสิทธิภาพ ไม่เกิดความซ้ำซ้อน เก็บ ข้อมูลที่มีความจำเป็นเท่านั้น และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวกรวดเร็ว ผู้พัฒนาได้ออกแบบ ฐานข้อมูลที่มีทั้งหมด 12 ตาราง ดังนี้

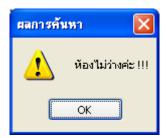


รูปที่ 3-28 Entity Relationship Diagram ของฐานข้อมูล

3.4.4 การออกแบบการประมวลผล (Process Design)

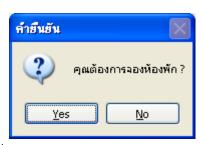
เมื่อได้ทำการออกแบบฐานข้อมูล และรวบรวมความต้องการของระบบเรียบร้อยแล้ว ใน ส่วนของการออกแบบการประมวลผลของข้อมูลได้ใช้ Sequence Diagram ในการอธิบายการ ทำงานของระบบว่าแต่ละฟังก์ชันมีการทำงานอย่างไร

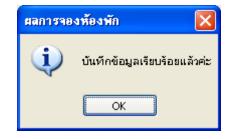
1. การประมวลผลข้อมูลได้มีการตรวจสอบข้อมูลก่อนทำรายการ เช่น ในการขอย้าย ห้อง ก่อนการย้ายห้องระบบจะตรวจสอบว่าห้องที่ต้องการย้ายไปนั้นอยู่ในสถานะว่าง จึงจะทำ รายการเสร็จสมบูรณ์ ดังรูปที่ 3-29



รูปที่ 3-29 ตัวอย่างการตรวจสอบก่อนทำรายการ

2. ในการทำรายการแต่ละครั้งระบบจะให้ผู้ใช้ยืนยันการทำรายการอีกครั้งก่อนที่จะทำ รายการ เพื่อป้องกันความผิดพลาดจากการสั่งทำรายการผิด ดังรูปที่ 3-30

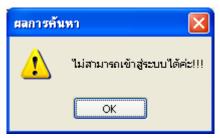




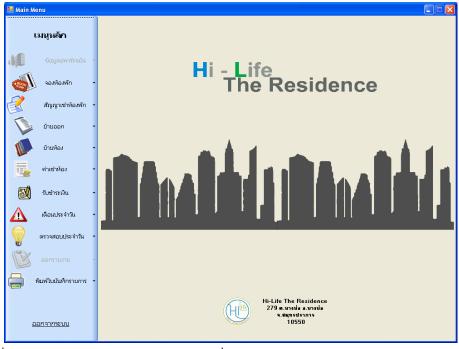
รูปที่ 3-30 ตัวอย่างการยืนยันการทำรายากร

3.4.5 การออกแบบส่วนของการรักษาความปลอดภัย (Security Design)

ในการใช้งานโปรแกรม จะกำหนดการเข้าใช้งานตามสถานะของผู้ใช้โดยเจ้าของจะ สามารถเข้าใช้งานได้ทุกเมนู ส่วนพนักงานที่ยังมีสถานะเป็นพนักงานอยู่จะไม่สามารถใช้งานใน บางเมนูได้ ส่วนพนักงานที่ไม่มีสถานะเป็นพนักงานแล้ว จะไม่สามารถเข้าสู่ระบบได้ ดังรูปที่ 3-31, รูปที่ 3-32



รูปที่ 3-31 การเข้าใช้ระบบ โดยพนักงานที่ไม่มีสถานะเป็นพนักงานแล้ว



รูปที่ 3-32 การเข้าใช้ระบบ โดยพนักงานที่ยังมีสถานะเป็นพนักงานอยู่

3.4.6 การออกแบบส่วนของการจัดการข้อมูล (Data Management Design)

ในส่วนของการจัดการข้อมูลภายในระบบพนักงานจะไม่สามารถทำรายการได้ โดย เจ้าของจะสามารถเข้าถึงข้อมูล เพิ่ม ลด แก้ไขข้อมูลได้ผู้เดียว ระบบจะทำการกำหนดสิทธิ์การ เข้าถึงข้อมูลนี้ตั้งแต่การเข้าสู่ระบบ

บทที่ 4 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

4.1 บทสรุป

ระบบการจัดการห้องพักนี้ได้พัฒนาขึ้นเพื่อช่วยในการจัดการด้านเอกสาร ไม่ว่าจะเป็นการ จัดเก็บ การคันหา การทำรายการให้มีความสะดวก รวดเร็ว และลดปัญหาเรื่องของการสูญหาย โดย โปรแกรมที่พัฒนาประกอบไปด้วยฟังก์ชันการทำงาน 3 ส่วนได้แก่

ส่วนที่ 1: Security System

ส่วนที่ 2: Service Management System

ส่วนที่ 3: Data Management System

พัฒนาโปรแกรมโดยใช้ Microsoft Visual Studio 2005 และภาษาที่ใช้คือ Visual C# ส่วนการ จัดการฐานข้อมูลใช้ Microsoft SQL Server 2005

โดยหลังจากการพัฒนา สามารถสรุปได้ว่า การทำโครงานนี้สามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ของ โครงงานที่ผู้พัฒนาได้นำเสนอไว้ ดังนี้

- 1. ได้ออกแบบระบบการจัดการห้องพัก โดยใช้หลักการการวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุใน การพัฒนา
- 2. ได้พัฒนาโปรแกรมช่วยในการจัดการเรื่องของการจัดเก็บเอกสารต่าง การค้นหาเอกสาร และอื่นๆ โดยมีความสอดคล้องกับระบบที่ได้ออกแบบไว้ข้างต้น

4.2 ปัญหาและอุปสรรค

1. ในส่วนของการเก็บข้อมูลความต้องการซึ่งเป็นส่วนที่มีความสำคัญอย่างมากจึงต้องมีการ ให้เวลาสำหรับส่วนนี้มากขึ้น เพื่อให้ได้ระบบตรงตามความต้องการของผู้ใช้ และ กระบวนการทำงานด้วย

- 2. เนื่องจากการพัฒนาระบบตามหลักการเชิงวัตถุ (OOP) ค่อนข้างเข้าใจยาก จึงทำให้ต้องใช้ เวลาในการศึกษาส่วนนี้มากขึ้น ทั้งค้นหาจากอินเตอร์เน็ต หนังสือต่างๆ และปรึกษาผู้ที่ เชี่ยวชาญในด้านนี้โดยตรง
- 3. ในการเขียนโปรแกรมสำหรับใช้งานนั้นได้ใช้ Visual C# ของ Microsoft ซึ่งใช้หลักการ เขียนโปรแกรมตามหลักการเชิงวัตถุ (OOP) ทำให้ผู้พัฒนาต้องให้เวลากับการศึกษาหลักการ เขียนโปรแกรมเพิ่ม
- 4. หลังจากได้พัฒนาระบบจนเสร็จสมบูรณ์ทำให้ผู้พัฒนาทราบว่าการออกแบบ User Interface ควรมีการออกแบบไว้อย่างคร่าวในช่วงของการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งาน เพราะจะเป็นการช่วยให้ผู้พัฒนาสามารถมองเห็นภาพของระบบมากยิ่งขึ้น และสามารถพัฒนา ระบบได้รวดเร็วขึ้นด้วย
- 5. ในการลงโปรแกรม SQL Server 2005 ต้องศึกษาวิธีการลงเป็นอย่างดีเนื่องจากมีข้อจำกัด หลายอย่างในการลงทำให้ผู้พัฒนาต้องทำการ Format เครื่องหลายครั้ง เนื่องจากลงไม่สำเร็จซึ่ง เสียเวลามากเช่นกัน

4.3 ข้อเสนอแนะ

- เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเวลาผู้พัฒนาจึงเลือกที่จะพัฒนาระบบเฉพาะส่วนของการ
 จัดการห้องพักเท่านั้น ซึ่งยังไม่ครอบคลุมงานทั้งหมด เช่น ส่วนของการทำงบการเงิน
 เงินเดือนพนักงาน เป็นตัน ซึ่งช่วยให้เจ้าของห้องพักสามารถมองเห็นภาพรวมของธุรกิจ
 และสามารถวางแผนการดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2. ในส่วนของการใช้ UML ในการอธิบายส่วนต่างๆของระบบ ควรมีการใช้ Diagram ในการ อธิบายระบบให้มากกว่านี้ เพื่อความเข้าใจในตัวระบบอย่างถ่องแท้ และสามารถวิเคราะห์ และออกแบบระบบได้ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพมากขึ้นรวมทั้งการออกแบบฐานข้อมูล ด้วย
- ในส่วนของรายงานสำหรับเจ้าของห้องพัก สามารถเพิ่มเติมรูปภาพ เช่น กราฟแสดง
 ข้อมูลเพื่อให้สามารถมองเห็นภาพของธุรกิจได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

บทที่ 4 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในการพัฒนาระบบให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเขียนโปรแกรมของผู้พัฒนา ระบบเพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องให้ความสำคัญกับความต้องการของผู้ใช้ระบบเป็นสำคัญด้วย การที่ โปรแกรมออกมามีฟังก์ชันการทำงานครบถ้วนดีพร้อม ไม่ได้แปลว่าโปรแกรมนั้นจะเป็นโปรแกรมที่ดี หากผู้ใช้ไม่สามารถใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆได้ครบหรือใช้งานได้อย่างถูกต้อง

ผู้พัฒนาได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการการออกแบบUser Interface อย่างคร่าว ๆในช่วงของ การวิเคราะห์ระบบงาน เพื่อนำการออกแบบนี้ไปปรับให้เข้ากับความต้องการของระบบ ซึ่งจะช่วยให้ ระบบที่วิเคราะห์กับโปรแกรม มีความสอดคล้องและไปในแนวทางเดียวกันมากขึ้น

สุดท้ายนี้ สำหรับระบบการจัดการห้องพักที่ออกแบบโดยใช้หลักการเชิงวัตถุ (OOP) ถือเป็น ประสบการณ์ที่ดีต่อผู้พัฒนาอย่างมาก ที่จะสามารถนำความรู้ที่เกิดจากการศึกษาคันคว้า และลงมือ ปฏิบัติด้วยตัวเองนี้ไปใช้ประโยช์ในการพัฒนาระบบอื่นต่อไป ทั้งนี้หากมีเวลาในการพัฒนามากกว่านี้ ผู้พัฒนาจะมีโอกาสที่จะนำระบบที่ได้พัฒนาขึ้นนี้ไปทดลองใช้งานจริง เพื่อแก้ไขข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น ได้

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- 1. "มีฝั้นเพื่อการศึกษา" [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: http://www.thaiall.com/uml/indexo.html. 2551.
- "UML Unified Modeling Language" [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:
 http://www.itmelody.com/tu/uml1.htm#deploymentdiagram.
- ผศ. ธวัชชัย งานสันติวงศ์. การวิเคราะห์และออกแบบระบบงานเชิงวัตถุ UML2.
 พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ 21เซ็นจูรี่ จำกัด, 2549
- 4. ศุภชัย สมพานิช. คู่<u>มือการเขียนโปรแกรมและใช้งาน Visual c# .NET ฉบับสมบูรณ</u>์. พิมพ์ ครั้งที่ 1. นนทบุรี: สำนักพิมพ์อินโฟเพรส และ Dev Book, 2546
- 5. สัจจะ จรัสรุ่งรวีวร. คู่<u>มือ Visual C# 2005 ฉบับสมบูรณ</u>์. พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: บริษัท ไอดีซี อินโฟดิสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์ จำกัด, 2550
- คุภชัย สมพานิช. <u>Database Programming ด้วย VB 2005 & VC# 2005 ฉบับสมบูรณ์</u>.
 พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: สำนักพิมพ์อินโฟเพรส และ Dev Book, 2549
- 7. เกษม กมลชัยพิสิฐ. <u>รอบรู้ ประยุกต์ใช้ SQL Server 2005</u>. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550
- ศุภชัย สมพานิช. พัฒนาระบบฐานข้อมูลด้วย VB 2005 & VC# 2005 ฉบับมืออาชีพ.
 พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี: สำนักพิมพ์อินโฟเพรส และ Dev Book, 2550

คู่มือการใช้งาน

คู่มือการใช้งานโปรแกรมระบบการจัดการห้องพัก

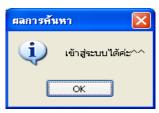
ในที่นี้จะอธิบายขั้นตอนการใช้งานของแต่ละฟังก์ชันในการทำงานเมื่อมีผู้เช่าเข้ามาติดต่อ โดยมี

- 1) การเข้าสู่ระบบ
- 2) ข้อมูลอพาร์ทเม้น
 - 2.1 ข้อมูลพนักงาน
 - 2.2 ข้อมูลอัตราความเสียหาย
- 3) การจองห้อง
- 4) การทำสัญญาเช่า
- 5) การยกเลิกการจอง
- 6) การทำสัญญาเช่าจากใบจอง
- 7) การแก้ไขสัญญาเช่า
- 8) การแก้ไขข้อมูลผู้ร่วมเช่าห้อง
- 9) การค้นหาสัญญาเช่า เพื่อทำใบเช็คสภาพห้องกับยกเลิกสัญญา
 - 9.1 การยกเลิกสัญญาเช่า
 - 9.2 การทำใบเช็คสภาพห้อง
- 10) การขอย้ายห้อง
- 11) การยกเลิกขอย้ายห้อง
- 12) การขอย้ายออก
- 13) การยกเลิกขอย้ายออก
- 14) การออกบิลค่าเช่าห้อง
- 15) การรับชำระเงินค่าเช่า
- 16) การรับชำระเงินค่าความเสียหาย
- 17) การออกรายงาน
- 18) การพิมพ์ใบบันทึกเช็คสภาพห้อง

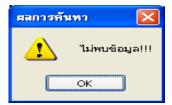
1) การเข้าสู่ระบบ



- 1. เปิดโปรแกรมเข้าสู่หน้า เข้าสู้ระบบ
- 2. ใส่ Username และ Password จากนั้นคลิกปุ่ม Log in



3. เมื่อ Username และ Password ถูกต้อง ระบบจะทำการตรวจสอบว่าผู้ใช้งานนั้นเป็น เจ้าของ หรือพนักงาน



4. กรณีที่ Username และ Password ไม่ถูกต้อง

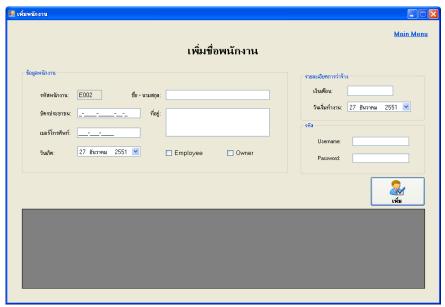


5. หน้าหลักของโปรแกรม

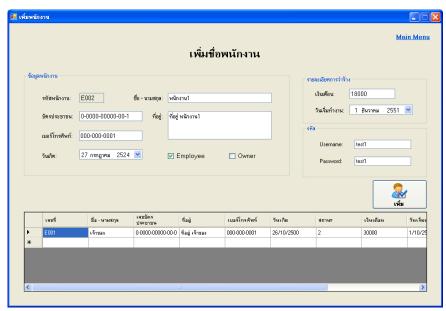
2) ข้อมูลอพาร์ทเม้น

2.1 ข้อมูลพนักงาน

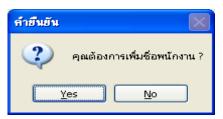
การเพิ่มชื่อพนักงาน

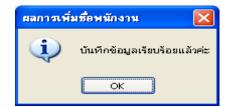


1. เลือกเมนูข้อมูลอพาร์ทเม้น -> เลือก ข้อมูลพนักงาน -> เลือก เพิ่มข้อมูลพนักงาน

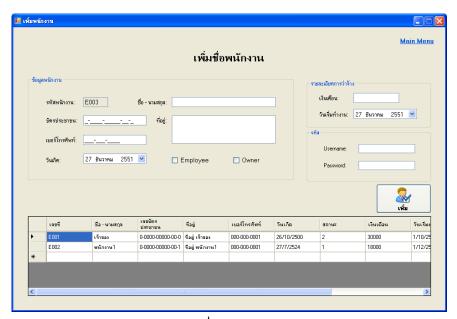


2. ป้อนข้อมูลพนักงานที่ต้องการเพิ่ม และ คลิกปุ่ม เพิ่ม เพื่อทำการบันทึกรายการ



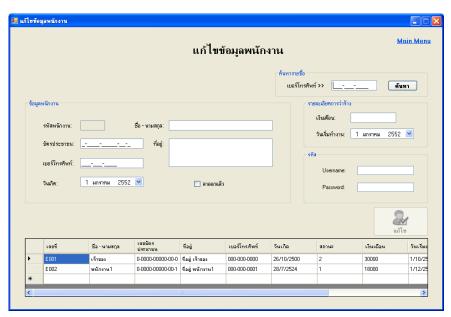


3. ยืนยันการทำรายการ

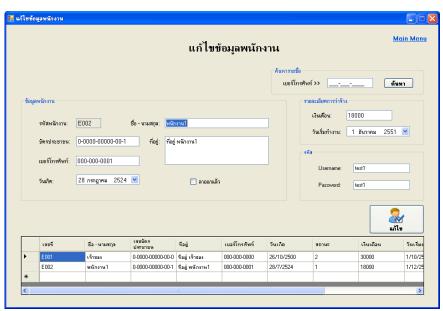


4. ระบบแสดงรายการพนักงานที่ได้บันทึกเรียบร้อยแล้ว

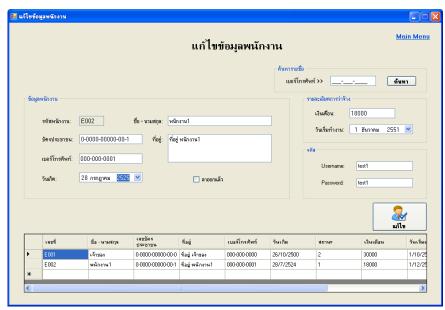
การแก้ไขข้อมูลพนักงาน



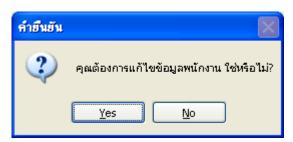
1. เลือกเมนูข้อมูลอพาร์ทเม้น -> เลือก ข้อมูลพนักงาน -> เลือก แก้ไขข้อมูลพนักงาน

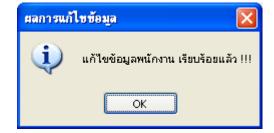


2. ป้อนเบอร์โทรศัพท์ แล้วคลิกปุ่มค้นหา ข้อมูลพนักงานจะแสดงในช่องใส่ข้อมูล

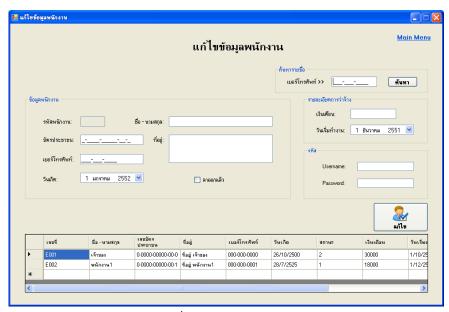


3. แก้ไขข้อมูลพนักงานในส่วนที่ต้องการคลิกปุ่มแก้ไขเพื่อทำการบันทึกการแก้ไขข้อมูล



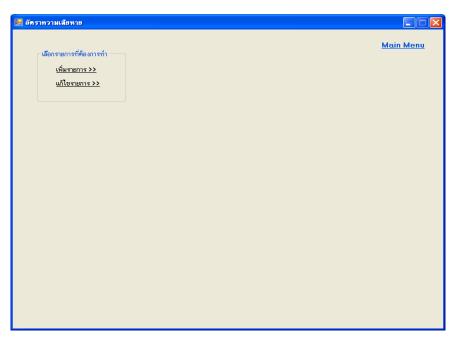


4. ยืนยันการทำรายการ



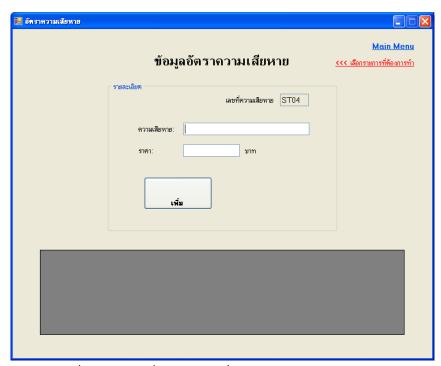
5. ระบบแสดงรายการพนักงานที่ได้แก้ไขข้อมูลเรียบร้อยแล้ว

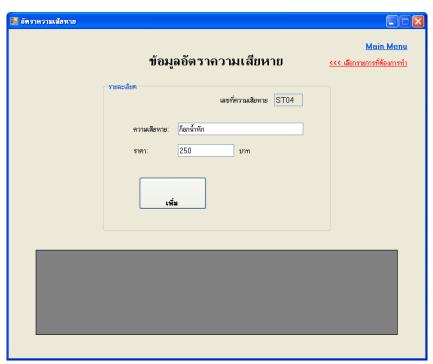
2.2 ข้อมูลอัตราความเสียหาย



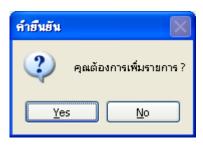
เลือกเมนูข้อมูลอพาร์ทเม้น -> เลือก ข้อมูลความเสียหาย

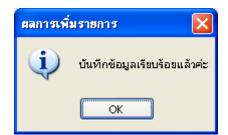
การเพิ่มรายการอัตราความเสียหาย



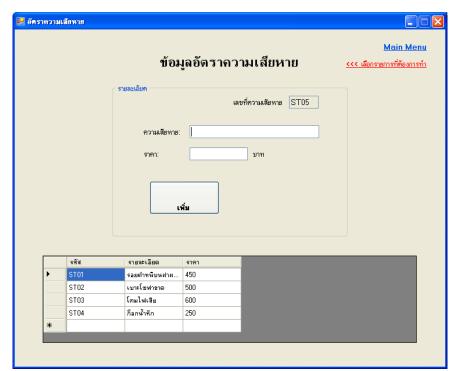


2. ป้อนข้อมูลอัตราความเสียหาย และ คลิกปุ่มเพิ่มเพื่อทำการบันทึกข้อมูล



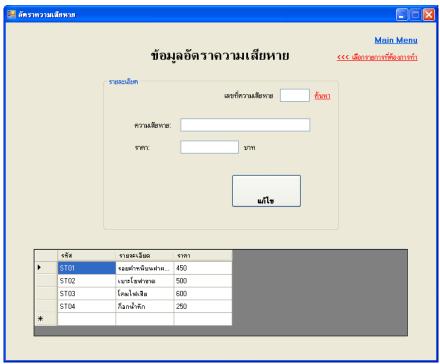


3. ยืนยันการทำรายการ

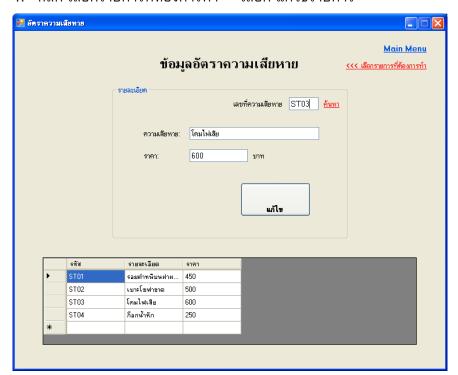


4. ระบบแสดงรายการอัตราความเสียหายที่ได้บันทึกเรียบร้อยแล้ว

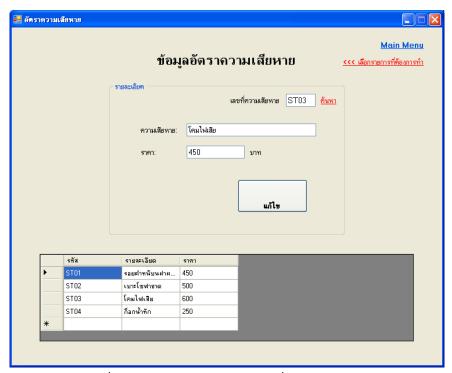
การแก้ไขรายการอัตราความเสียหาย



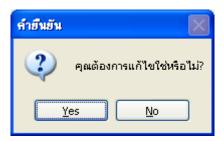
1. คลิก เลือกรายการที่ต้องการทำ -> เลือก แก้ไขรายการ



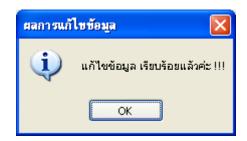
2. ป้อนเลขที่อัตราความเสียหาย แล้วคลิก ค้นหา

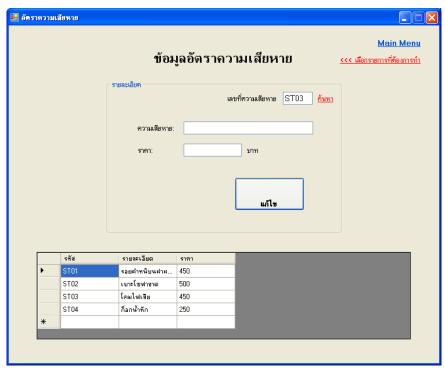


3. แก้ไขข้อมูลที่ต้องการ และ คลิกปุ่มแก้ไขเพื่อทำการบันทึกข้อมูล



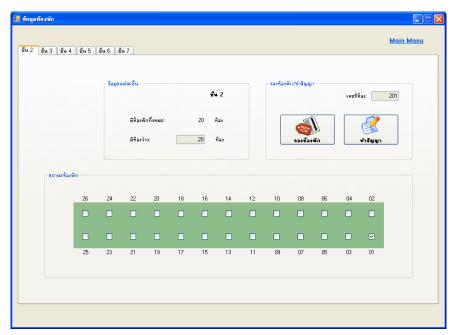
4. ยืนยันการทำรายการ





ระบบแสดงรายการอัตราความเสียหายที่ได้แก้ไขเรียบร้อยแล้ว

3) การจองห้อง



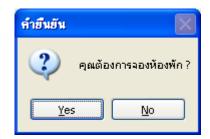
- 1. เลือกเมนูจองห้องพัก -> ข้อมูลห้องพัก/จองห้องพัก/ทำสัญญา
- 2. เลือกห้องที่ต้องการทำรายการ คลิกปุ่มจองห้องพัก

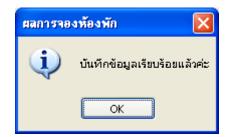


3. หน้าจอสำหรับทำรายการจอง

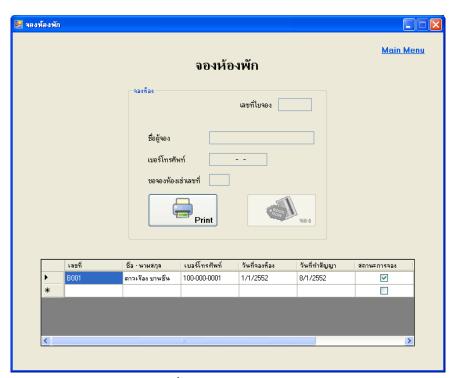


4. ป้อนข้อมูลการจองห้องพัก และ คลิกปุ่มจองเพื่อทำรายการจองห้อง





5. ยืนยันการทำรายการ

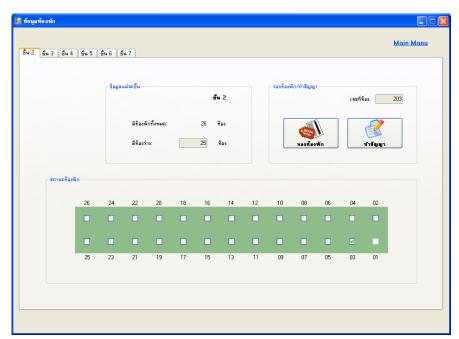


6. ระบบแสดงรายการจองที่บันทึกเรียบร้อยแล้ว และ คลิกปุ่มPrint

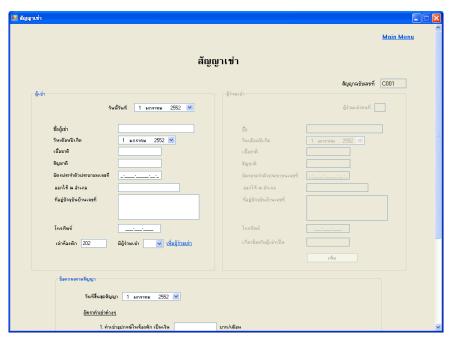


7. ระบบแสดงหน้าเอกสารที่ต้องทำการพิมพ์ และสั่งพิมพ์เอกสาร

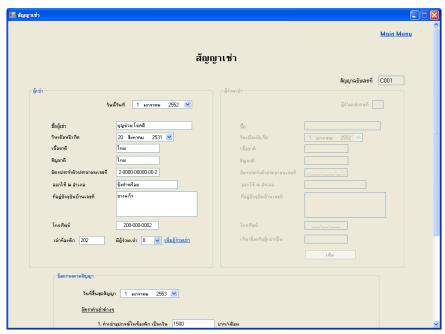
4) การทำสัญญาเช่า



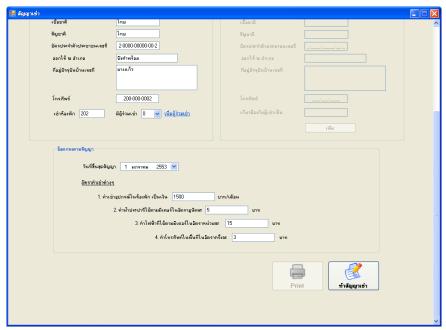
- 1. เลือกเมนูจองห้องพัก -> ข้อมูลห้องพัก/จองห้องพัก/ทำสัญญา
- 2. เลือกห้องที่ต้องการทำรายการ คลิกปุ่มทำสัญญา



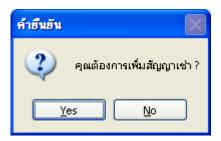
3. หน้าจอสำหรับทำสัญญาเช่า

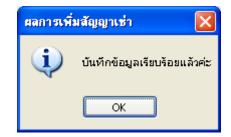


4. ป้อนข้อมูลการทำสัญญาเช่า

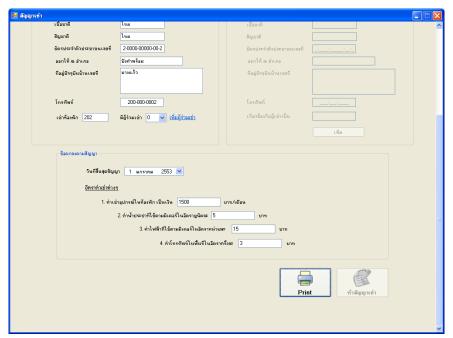


5. คลิกปุ่มทำสัญญาเช่า

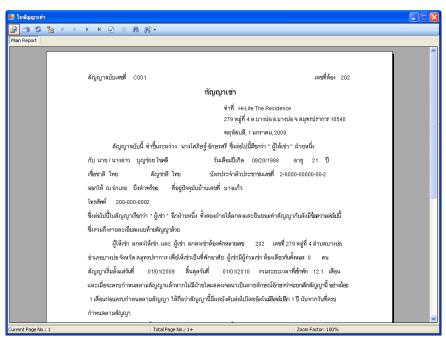




6. ยืนยันการทำรายการ

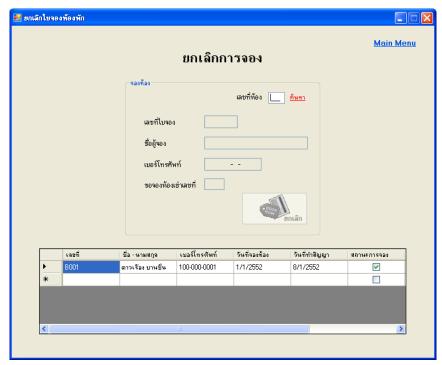


7. คลิกปุ่มPrint

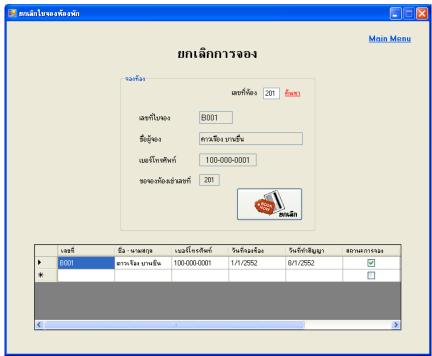


8. ระบบแสดงหน้าเอกสารที่ต้องทำการพิมพ์ และสั่งพิมพ์เอกสาร

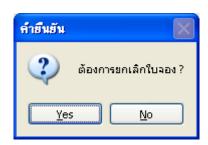
5) การยกเลิกการจอง

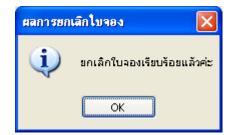


1. เลือกเมนูจองห้องพัก -> ยกเลิกใบจอง

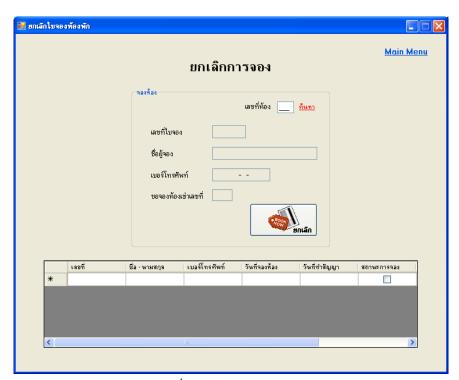


2. ป้อนเลขที่ห้อง แล้วคลิก ค้นหา



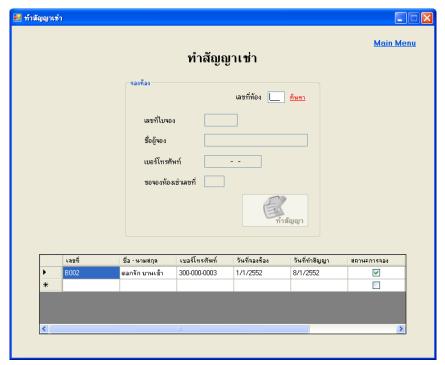


3. ยืนยันการทำรายการ

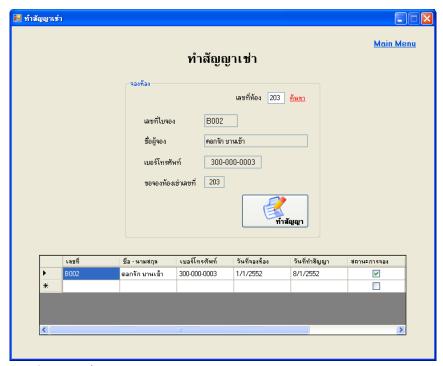


4. ระบบแสดงรายการจองที่ยกเลิกเรียบร้อยแล้ว

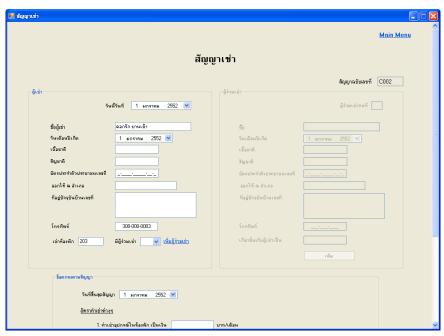
6) การทำสัญญาเช่าจากใบจอง



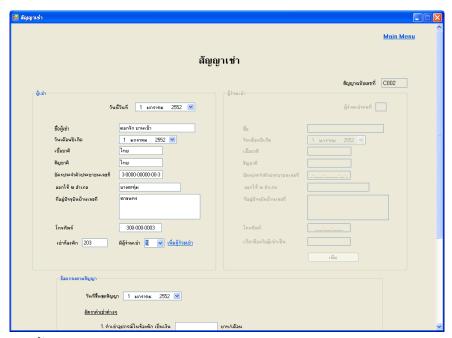
1. เลือกเมนู สัญญาเช่าห้องพัก -> เลือก ทำสัญญาเช่า -> เลือก จากใบจอง



2. ป้อนเลขที่ห้อง คลิก ค้นหา แล้วคลิกปุ่มทำสัญญาเช่า

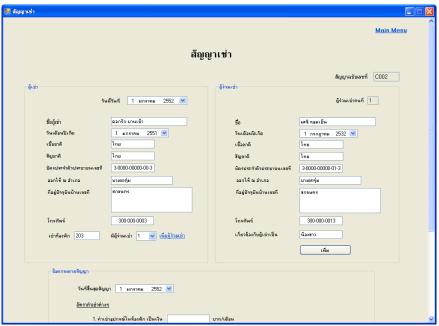


3. หน้าจอทำสัญญาเช่า

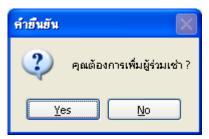


4. ป้อนข้อมูลสัญญาเช่าห้อง

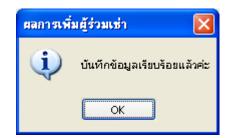
กรณีที่มีผู้ร่วมเช่า

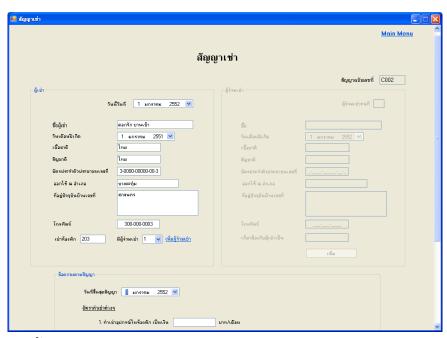


5. คลิก <u>เพิ่มผู้ร่วมเช่า</u> และป้อนข้อมูลผู้ร่วมเช่า แล้วคลิกปุ่มเพิ่ม

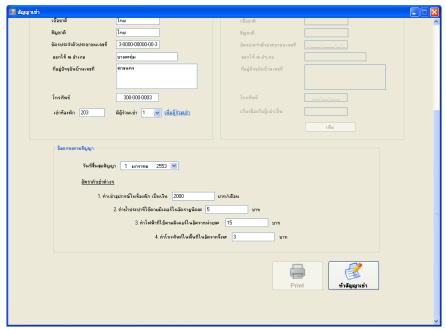




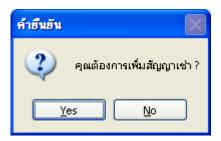


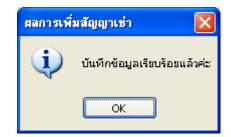


7. ป้อนข้อมูลผู้ร่วมเช่าจนครบจำนวน ผู้ร่วมเช่า

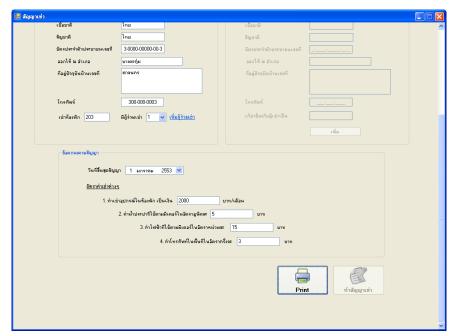


8. คลิกปุ่มทำสัญญาเช่า

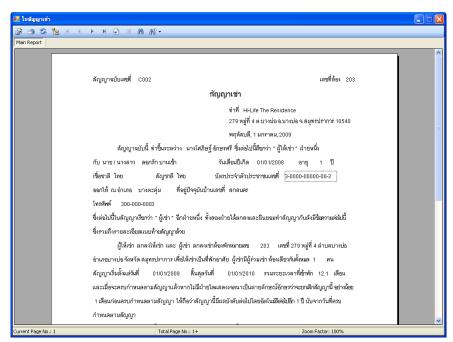




9. ยืนยันการทำรายการ

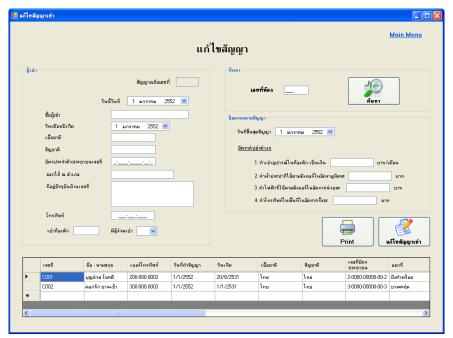


10. คลิกปุ่มPrint

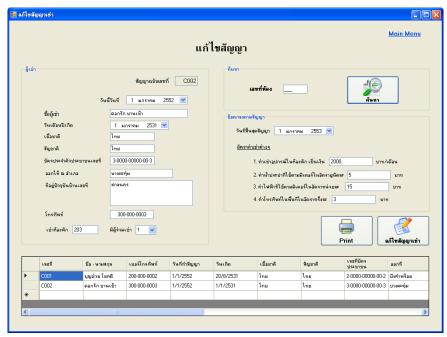


11. ระบบแสดงหน้าเอกสารที่ต้องทำการพิมพ์ และสั่งพิมพ์เอกสาร

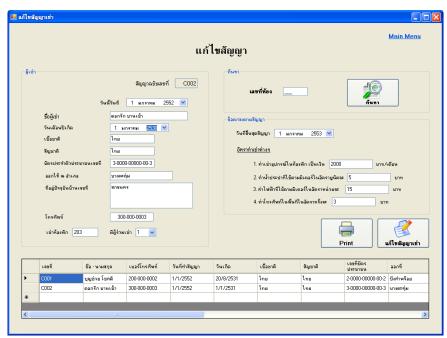
7) การแก้ไขสัญญาเช่า



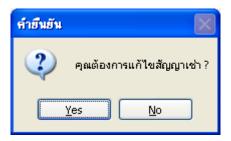
1. เลือกเมนู สัญญาเช่าห้องพัก -> เลือก แก้ไขสัญญา -> เลือก แก้ไขสัญญาเช่า



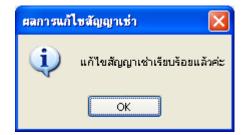
2. ป้อนเลขที่ห้อง แล้วคลิกปุ่มค้นหา

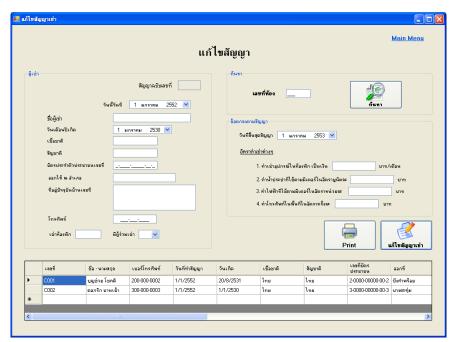


3. ทำการแก้ไขสัญญาเช่าต้องที่ต้องการ

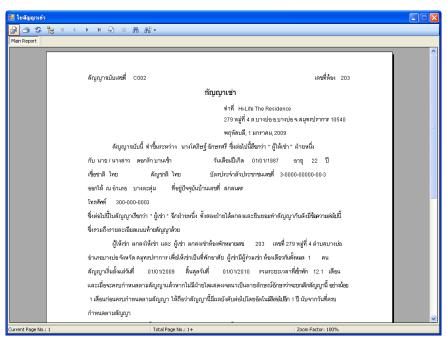


4. ยืนยันการทำรายการ



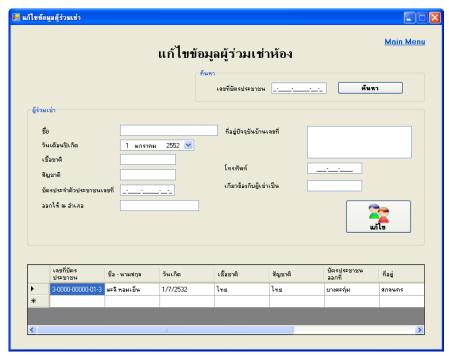


5. ระบบแสดงรายการสัญญาเช่าที่แก้ไขเรียบร้อยแล้ว

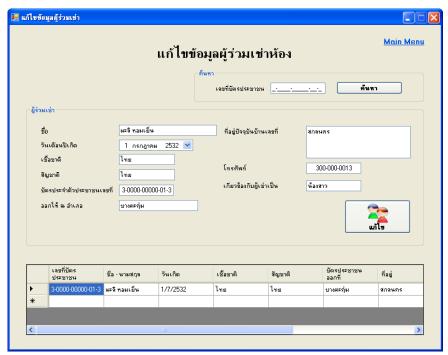


6. ระบบแสดงหน้าเอกสารที่ต้องทำการพิมพ์ และสั่งพิมพ์เอกสาร

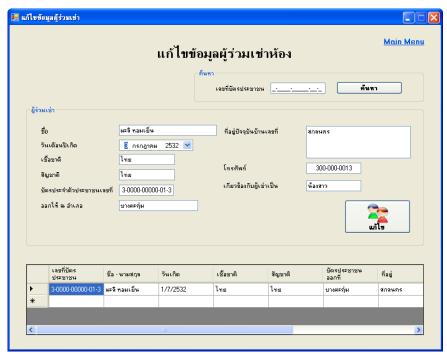
8) การแก้ไขข้อมูลผู้ร่วมเช่าห้อง



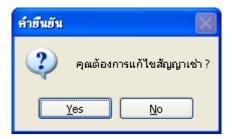
1. เลือกเมนู สัญญาเช่าห้องพัก -> เลือก แก้ไขสัญญา -> เลือก แก้ไขข้อมูลผู้ร่วมเช่า



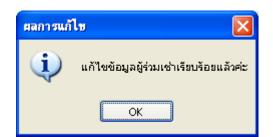
2. ป้อนหมายเลขบัตรประชาชนผู้ร่วมเช่า แล้วคลิกปุ่มค้นหา

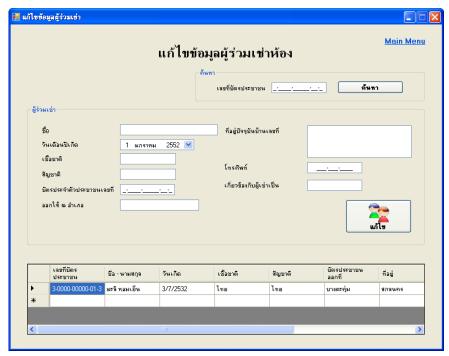


3. ทำการแก้ไขข้อมูตามที่ต้องการ



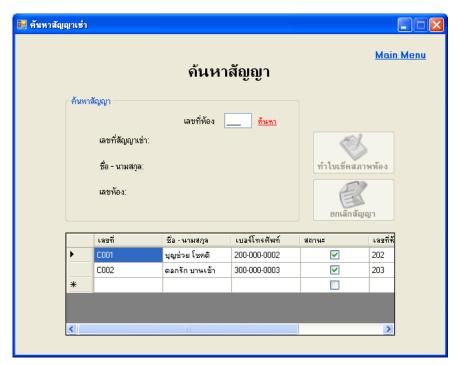
4. ยืนยันการทำรายการ



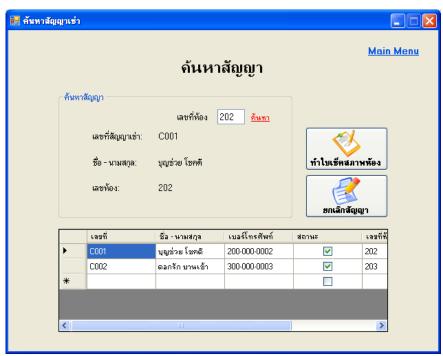


5. ระบบแสดงรายการผู้ร่วมเช่าที่แก้ไขเรียบร้อยแล้ว

9) การค้นหาสัญญาเช่า เพื่อทำใบเช็คสภาพห้องกับยกเลิกสัญญา



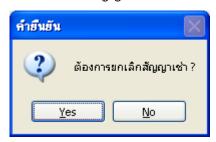
1. เลือกเมนู สัญญาเช่าห้องพัก -> เลือก ค้นหาสัญญาเช่า

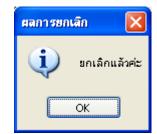


ป้อนเลขที่ห้อง แล้วคลิก ค้นหา

9.1 การยกเลิกสัญญาเช่า

เลือกยกเลิกสัญญาเช่า

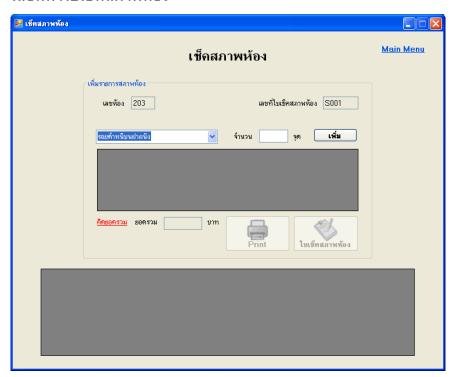




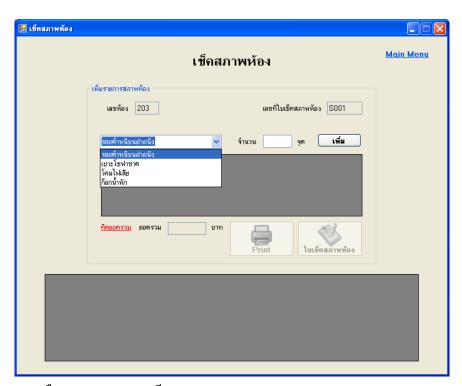
1. ยืนยันการทำรายการ

9.2 การทำใบเช็คสภาพห้อง

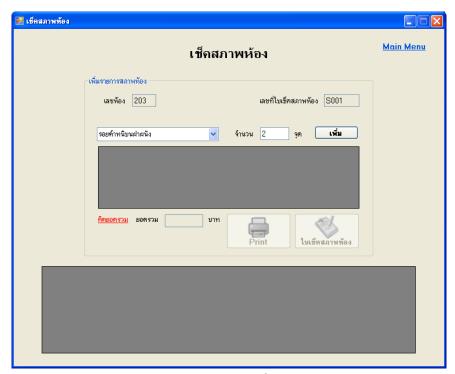
เลือกทำใบเช็คสภาพห้อง



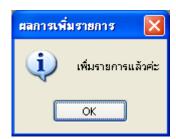
1. หน้าจอการทำใบเช็คสภาพห้อง



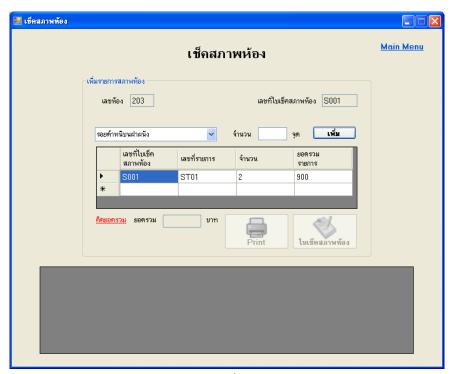
2. เลือกรายการความเสียหาย



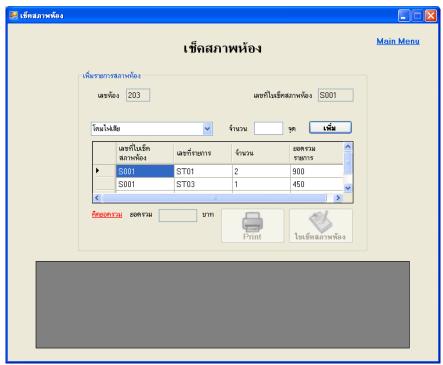
3. ใส่จำนวนความเสียหาย แล้วคลิกปุ่ม เพิ่ม



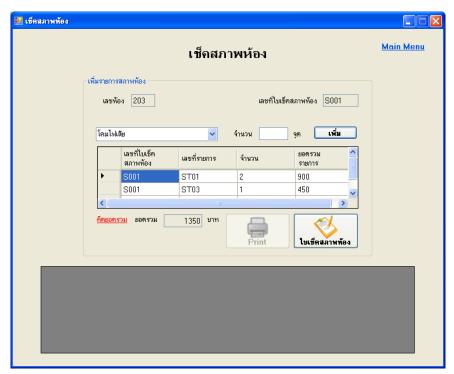
4. ระบบแจ้งการเพิ่มรายการ



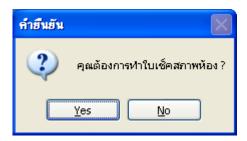
5. ระบบแสดงรายการความเสียหายที่บันทึก

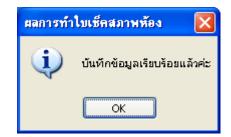


6. เพิ่มรายการความเสียหาย ถ้ามีมากกว่าหนึ่งรายการ โดยทำตามขั้นตอนที่ 2 – ขั้นตอนที่ 5

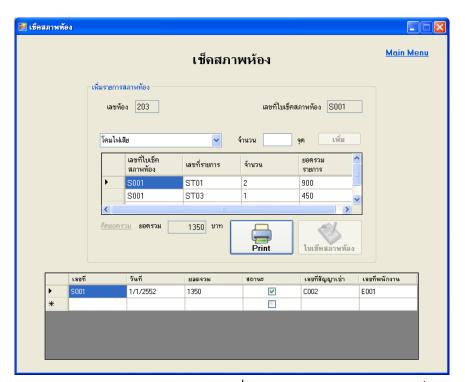


7. คลิก <u>คิดยอดรวม</u> แล้วคลิกปุ่ม ใบเช็คสภาพห้อง

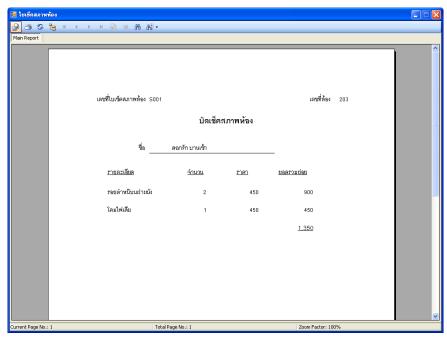




8. ยืนยันการทำรายการ



9. ระบบแสดงรายการเช็คสภาพห้องที่บันทึกเรียบร้อยแล้ว แล้วคลิกปุ่ม Print



10. ระบบแสดงหน้าเอกสารที่ต้องทำการพิมพ์ และสั่งพิมพ์เอกสาร

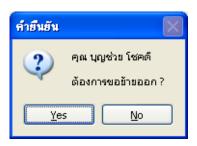
10) การขอย้ายห้อง

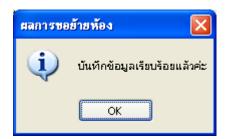


1. เลือกเมนู ย้ายห้อง -> เลือก ขอย้ายห้อง

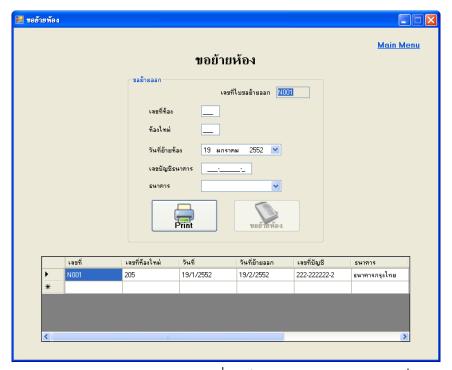


2. ป้อนข้อมูลใบขอย้ายห้อง แล้วคลิกปุ่มขอย้ายออก

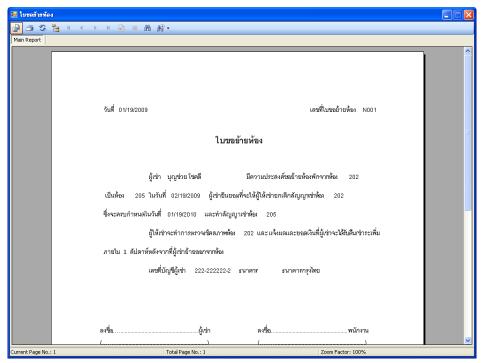




3. ยืนยันการทำรายการ



4. ระบบแสดงรายการขอย้ายห้องที่บันทึกเรียบร้อยแล้ว และ คลิกปุ่ม Print

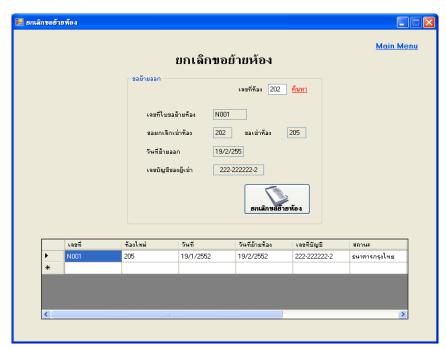


5. ระบบแสดงหน้าเอกสารที่ต้องทำการพิมพ์ และสั่งพิมพ์เอกสาร

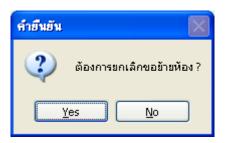
11) การยกเลิกขอย้ายห้อง

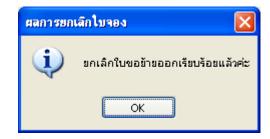


1. เลือกเมนู ย้ายห้อง -> เลือก ยกเลิกขอย้ายห้อง

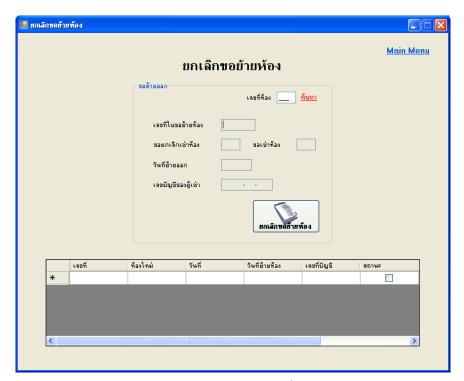


2. ป้อนเลขที่ห้อง คลิก <u>ค้นหา</u> แล้วคลิกปุ่ม ยกเลิกขอย้ายห้อง



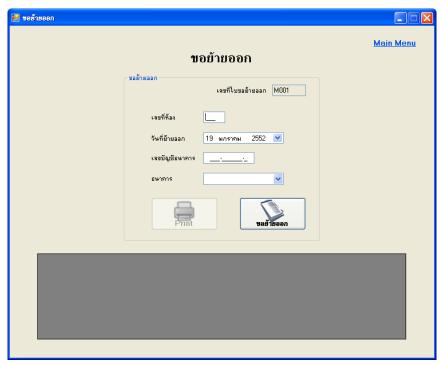


3. ยืนยันการทำรายการ

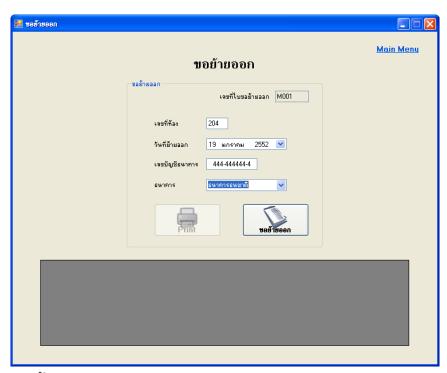


4. ระบบแสดงรายการการยกเลิกขอย้ายห้องเรียบร้อยแล้ว

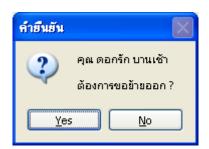
12) การขอย้ายออก

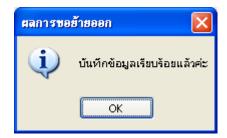


1. เลือกเมนู ย้ายออก -> เลือก ขอย้ายออก

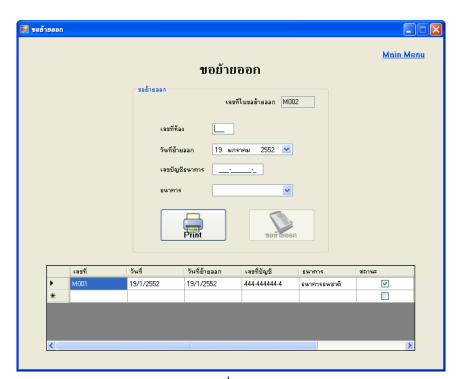


2. ป้อนข้อมูลใบขอย้ายออก แล้วคลิกปุ่มขอย้ายออก

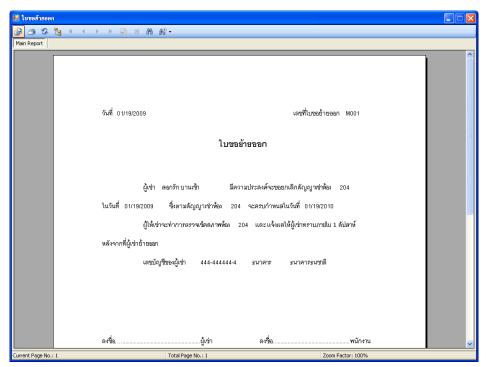




3. ยืนยันการทำรายการ

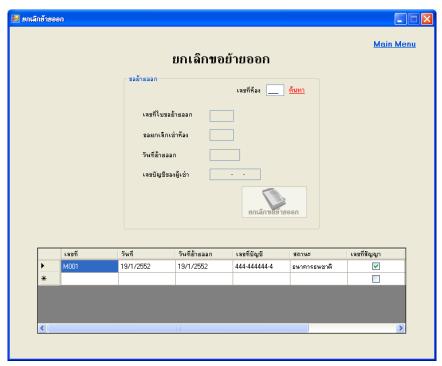


ระบบแสดงรายการขอย้ายออกที่บันทึกเรียบร้อยแล้ว

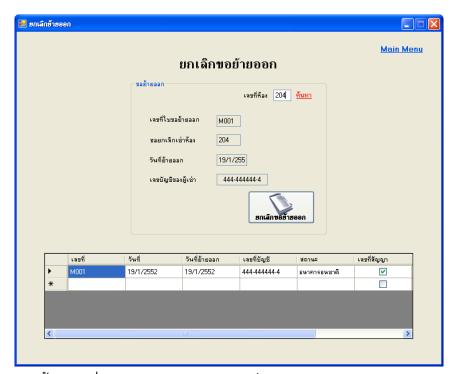


5. ระบบแสดงหน้าเอกสารที่ต้องทำการพิมพ์ และสั่งพิมพ์เอกสาร

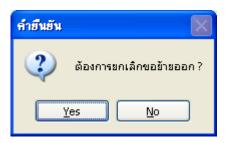
13) การยกเลิกขอย้ายออก

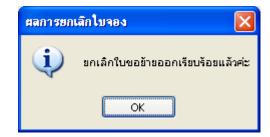


1. เลือกเมนู ย้ายออก -> เลือก ยกเลิกขอย้ายออก

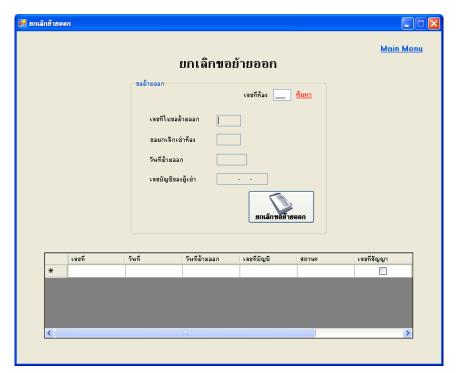


2. ป้อนเลขที่ห้อง คลิก <u>ค้นหา</u> แล้วคลิกปุ่ม ยกเลิกขอย้ายออก



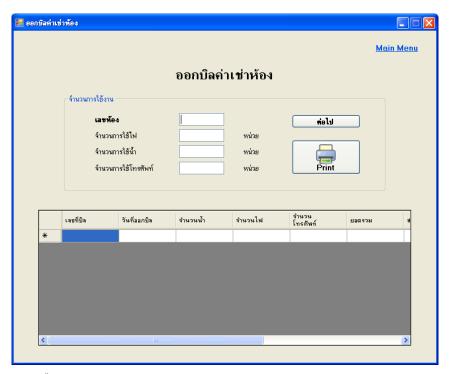


3. ยืนยันการทำรายการ

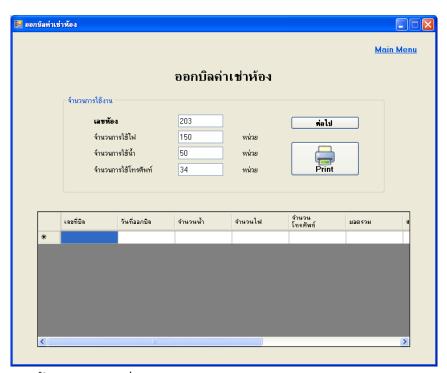


4. ระบบแสดงรายการการยกเลิกขอย้ายออกเรียบร้อยแล้ว

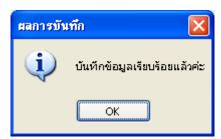
14) การออกบิลค่าเช่าห้อง



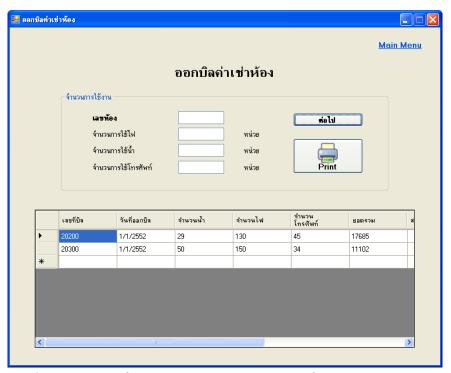
1. เลือกเมนู ค่าเช่าห้อง



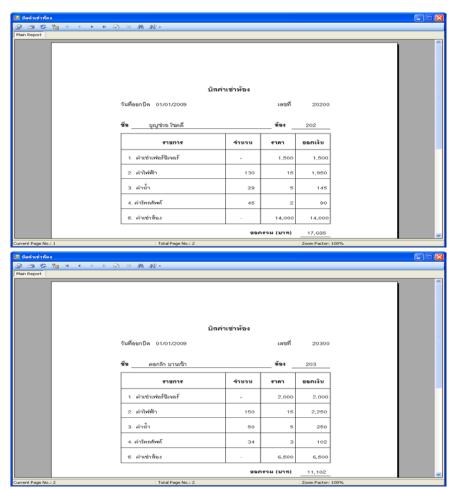
2. ป้อนข้อมูลห้องที่ต้องการออกบิลค่าเช่า แล้วคลิกปุ่ม ต่อไป



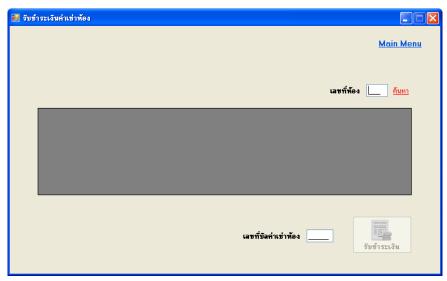
3. ยืนยันการทำรายการ



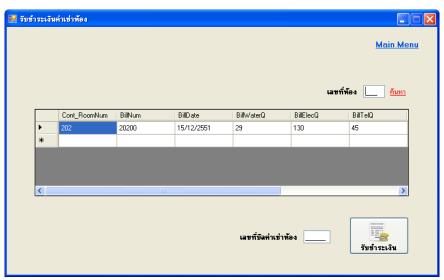
- 4. ป้อนข้อมูลห้องที่ต้องการออกบิลค่าเช่า ในกรณีที่มีหลายหมด จนกว่าจะครบทุกห้อง โดย ทำตามขั้นตอนที่ 2 – ขั้นตอนที่ 3
- 5. เมื่อป้อนข้อมูลจนครบทุกห้อง แล้วคลิกปุ่ม Print



15) การรับชำระเงินค่าเช่า

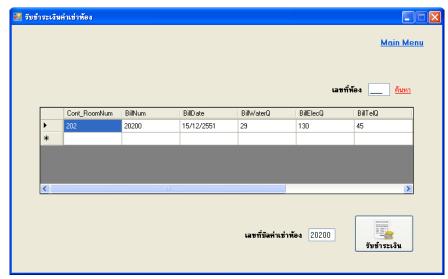


1. เลือกเมนู รับชำระเงิน -> เลือก รับชำระเงินค่าเช่า

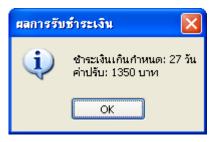


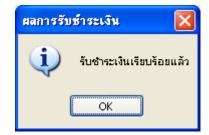
2. ป้อนเลขที่ห้องที่ต้องการชำระเงิน คลิกคันหา

กรณีที่ชำระเงินช้า



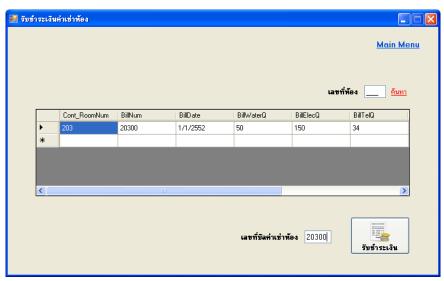
3. ป้อนเลขที่บิลค่าช่าห้อง แล้วคลิกปุ่ม รับชำระเงิน



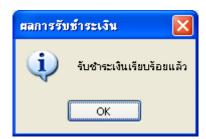


4. ระบบแจ้งการชำระเงินเกินกำหนด และยืนยันการทำรายการ

กรณีที่ชำระเงินตามกำหนด

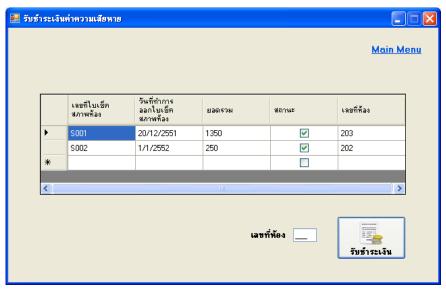


5. ป้อนเลขที่บิลค่าช่าห้อง แล้วคลิกปุ่ม รับชำระเงิน



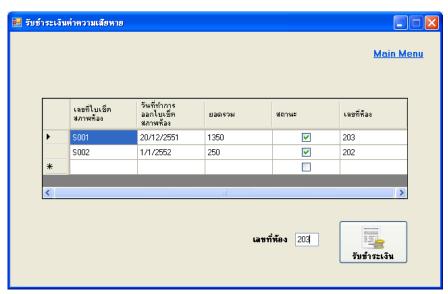
6. ยืนยันการทำรายการ

16) การรับชำระเงินค่าความเสียหาย

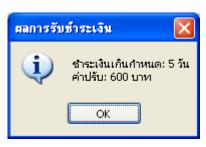


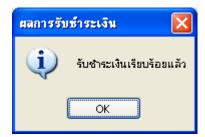
1. เลือกเมนู รับชำระเงิน -> เลือก รับชำระเงินค่าความเสียหาย

กรณีที่ชำระเงินช้า



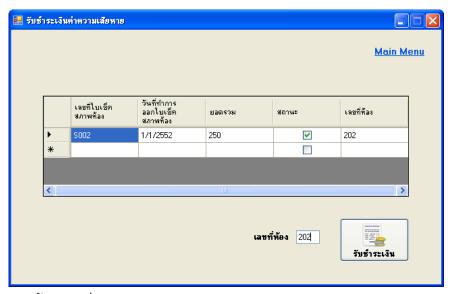
2. ป้อนเลขที่บิลค่าความเสียหาย แล้วคลิกปุ่ม รับชำระเงิน



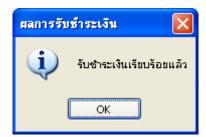


3. ระบบแจ้งการชำระเงินเกินกำหนด และยืนยันการทำรายการ

กรณีที่ชำระเงินตามกำหนด

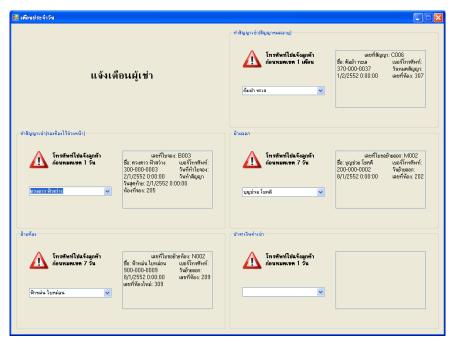


4. ป้อนเลขที่บิลค่าความเสียหาย แล้วคลิกปุ่ม รับชำระเงิน



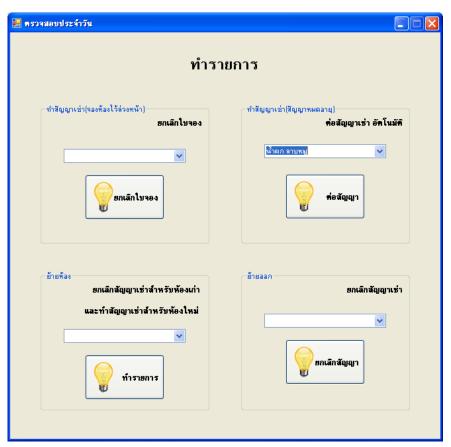
ยืนยันการทำรายการ

17) การเตือนประจำวัน



- 1. เลือกเมนู เตือนประจำวัน-> เลือก รับชำระเงินค่าความเสียหาย
- 2. โทรศัพท์ไปแจ้งเตือนลูกค้า

18) การตรวจสอบประจำวัน



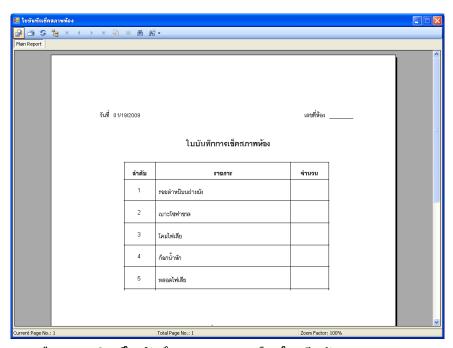
- 1. เลือกเมนู ตรวจสอบประจำวัน
- 2. ทำแต่ละรายการจนครบทุกรายการ

19) การออกรายงาน



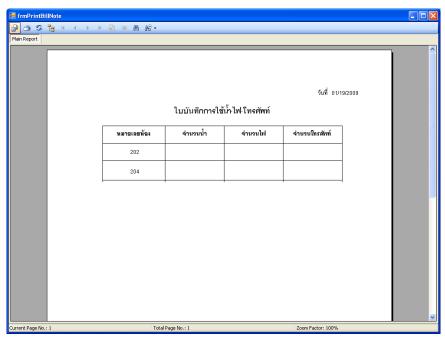
1. เลือกเมนู ออกรายงาน

20) การพิมพ์ใบบันทึกเช็คสภาพห้อง



1. เลือกเมนู พิมพ์ใบบันทึกรายการ และเลือกใบเช็คห้อง

21) การพิมพ์ใบบันทึกการใช้น้ำ-ไฟ-โทรศัพท์



1. เลือกเมนู พิมพ์ใบบันทึกรายการ และเลือกใบบันทึกการใช้น้ำ-ไฟ-โทรศัพท์

ภาคผนวก ข.

รายละเอียดของตารางในฐานข้อมูล

รายละเอียดของตารางในฐานข้อมูล(Data Dictionary) การจัดการห้องพัก ซึ่งประกอบไปด้วย ตารางทั้งหมด 12 ตารางด้วยกันดังนี้

ตาราง 3-1 Contract: เก็บข้อมูลสัญญาเช่า

Column name	type	Size	Key	Description
ContNum	nchar	4	<u>PK</u>	เลขที่สัญญา
Cont_RoomNum	smallint	3	FK	หมายเลขห้องที่ทำสัญญา
Cont_EmpNum	nchar	4	FK	รหัสพนักงานที่ทำสัญญา
Cont_BookNum	nchar	4	FK	เลขที่ใบจอง
ContName	text			ชื่อ-นามสกุลผู้เช่า
ContTel	nchar	12		หมายเลขโทรศัพท์
ContDate	smalldatetime			วันที่ทำสัญญา
ContBirth	smalldatetime			วันเกิดผู้เช่า
ContRace	text			เชื้อชาติผู้เช่า
ContNationality	text			สัญชาติผู้เช่า
ContCardID	nchar	17		เลขที่บัตรประชาชนผู้เช่า
ContCardIDBy	text			สถานที่ออกบัตรประชาชนผู้เช่า
ContAdds	text			ที่อยู่ผู้เช่า
ContAmountPeople	nchar	1		จำนวนผู้ร่วมเช่า
ContRateFur	smallint			อัตราค่าเช่าเฟอร์นิเจอร์/เดือน
ContRateWater	smallint			อัตราค่าน้ำ/ยูนิต
ContRateElec	smallint			อัตราค่าไฟ/ยูนิต
ContRateTel	smallint			อัตราค่าโทรศัพท์/ครั้ง
ContEndDate	smalldatetime			วันหมดสัญญา
ContStatus	Bit			สถานะสัญญา

ตาราง 3-2 Bill: เก็บข้อมูลบิลค่าเช่าห้อง

Column name	type	Size	Key	Description
BillNum	int	5	<u>PK</u>	เลขที่บิลค่าเช่าห้อง
Bill_ContNum	nchar	4	FK	เลขที่สัญญา
Bill_EmpNum	nchar	4	FK	รหัสพนักงานที่ออกบิลค่าเช่า
BillDate	smalldatetime			วันที่ออกบิลค่าเช่า
BillWaterQ	smallint			จำนวนน้ำที่ใช้/เดือน
BillElecQ	smallint			จำนวนไฟที่ใช้/เดือน
BillTelQ	smallint			จำนวนโทรศัพท์ที่ใช้/เดือน
BillTotal	int			ยอดรวมค่าเช่าประจำเดือน
BillStatus	bit			สถานะบิลค่าเช่าห้อง
BillDateline	smalldatetime			วันรับชำระเงินวันสุดท้าย

ตาราง 3-3 Booking: เก็บข้อมูลการจองห้อง

Column name	type	Size	Key	Description
BookNum	nchar	4	<u>PK</u>	เลขที่ใบจอง
Book_EmpNum	nchar	4	FK	รหัสพนักงานที่ทำใบจอง
Book_RoomNum	smallint	3	FK	หมายเลขห้องที่ถูกจอง
BookName	text			ชื่อผู้จอง
BookTel	nchar	12		เบอร์โทรศัพท์ผู้จอง
BookDate	smalldatetime			วันที่จองห้องล่วงหน้า
BookContDate	smalldatetime			วันที่ ที่จะมาทำสัญญาเช่า
BookStatus	bit			สถานะใบจอง

ตาราง 3-4 CheckingState: เก็บข้อมูลการเช็คสภาพห้อง

Column name	type	Size	Key	Description
CheckNum	nchar	4	<u>PK</u>	เลขที่ใบเช็คสภาพห้อง
Check_ContNum	nchar	4	FK	เลขที่สัญญาเช่า
Check_EmpNum	nchar	4	FK	รหัสพนักงานที่ทำใบเช็คสภาพห้อง
CheckDate	smalldatetime			วันที่ ที่ทำใบเช็คสภาพห้อง
CheckTotal	Int			ยอดรวมค่าความเสียหาย
CheckStatus	bit			สถานะใบเช็คสภาพห้อง

ตาราง 3-5 CheckDatail: เก็บข้อมูลรายย่อยการเช็คสภาพห้อง

Column name	type	Size	Key	Description
CheckDetail_CheckNum	nchar	4	PK,FK	เลขที่ใบเช็คสภาพห้อง
CheckDetail_StateNum	nchar	4	PK,FK	เลขที่อัตราความเสียหาย
CheckDetailAmount	int			จำนวนความเสียหาย/รายการ
CheckDetailSubTotal	int			ยอดรวมค่าความเสียหายแต่ละ
				รายการ

ตาราง 3-6 CoTenant: เก็บข้อมูลผู้ร่วมเช่าห้อง

Column name	type	Size	Key	Description
CoTenantCardID	nchar	17	<u>PK</u>	เลขที่บัตรประชาชนของผู้ร่วมเช่า
CoTenant_ContNum	nchar	4	FK	เลขที่สัญญาเช่า
CoTenantName	text			ชื่อ-นามสกุลผู้ร่วมเช่า
CoTenantBirth	smalldatetime			วันเกิดผู้ร่วมเช่า
CoTenantRace	text			เชื้อชาติผู้ร่วมเช่า
CoTenantNationality	text			สัญชาติผู้ร่วมเช่า
CoTenantCardIDBy	text			สถานที่ออกบัตรประชาชนผู้ร่วม
				เช่า
CoTenantAdds	text			ที่อยู่ผู้ร่วมเช่า
CoTenantTel	nchar	12		เบอร์โทรศัพท์ผู้ร่วมเช่า
CoTenantRelation	text			ความสัมพันธ์ของผู้เช่ากับผู้เช่า

ตาราง 3-7 Employee: เก็บข้อมูลพนักงาน

Column name	type	Size	Key	Description
EmpNum	nchar	4	<u>PK</u>	รหัสพนักงาน
EmpName	text			ชื่อ-นามสกุลพนักงาน
EmpCardID	nchar	17		เลขที่บัตรประชาชนพนักงาน
EmpAdds	text			ที่อยู่พนักงาน
EmpTel	nchar	12		เบอร์โทรศัพท์พนักงาน
EmpBirth	smalldatetime			วันเกิดพนักงาน
EmpStatus	nchar	1		สถานะพนักงาน
EmpSalary	int			เงินเดือนพนักงาน
EmpStartDate	smalldatetime			วันเริ่มทำงาน
EmpUsername	nchar	16		Usernameของพนักงาน
EmpPassword	nchar	16	-	Passwordของพนักงาน

ตาราง 3-8 MoveNote: เก็บข้อมูลการยกเลิกเช่าห้อง

Column name	type	Size	Key	Description
MoveNoteNum	nchar	4	<u>PK</u>	เลขที่ใบขอย้ายออก
MoveNote_ContNum	nchar	4	FK	เลขที่สัญญาเช่า
MoveNote_EmpNum	nchar	4	FK	รหัสพนักงานที่ทำใบขอย้ายออก
MoveNoteToday	smalldatetime			วันที่ทำใบขอย้ายออก
MoveNoteDate	smalldatetime			วันที่ต้องการขอย้ายออก
MoveNoteAcc	nchar	12		เลขที่บัญชีผู้เช่า
MoveNoteStatus	bit			สถานะใบขอย้ายออก

ตาราง 3-9 Room: เก็บข้อมูลแต่ละห้องพัก

Column name	type	Size	Key	Description
RoomNum	smallint	3	<u>PK</u>	เลขที่ห้อง
Room_RoomType	nchar	4	FK	ประเภทของห้องพัก
RoomStatus	nchar	1		สถานะห้องพัก

ตาราง 3-10 RoomMoveNote: เก็บข้อมูลการย้ายห้อง

Column name	type	Size	Key	Description
RoomMoveNoteNum	nchar	4	<u>PK</u>	เลขที่ใบขอย้ายห้อง
RoomMoveNote_ContNum	nchar	4	FK	เลขที่สัญญาเช่า
RoomMoveNote_EmpNum	nchar	4	FK	รหัสพนักงาน
RoomMoveNoteNewRoom	smallint	3		เลขที่ห้องใหม่
RoomMoveNoteToday	smalldatetime			วันที่ทำใบขอย้ายห้อง
RoomMoveNoteDate	smalldatetime			วันที่ต้องการย้ายห้อง
RoomMoveNoteAcc	nchar	12		เลขที่บัญชีผู้เช่า
RoomMoveNoteStatus	bit			สถานะใบขอย้ายห้อง

ตาราง 3-11 RoomRate: เก็บข้อมูลอัตราห้องพัก

Column name	type	Size	Key	Description
RoomType	nchar	4	<u>PK</u>	ประเภทของห้องพัก
RoomTypeName	text			ชื่อห้องพัก
RoomPricePerMonth	int			ราคาค่าเช่าห้องแต่ละห้อง
RoomReservation	int			ราคาค่าจองห้องพัก

ตาราง 3-12 State: เก็บข้อมูลอัตราความเสียหาย

Column name	type	Size	Key	Description
StateNum	nchar	4	<u>PK</u>	เลขที่อัตราความเสียหาย
StateDes	text			รายละเอียดอัตราความเสียหาย
StatePrice	smallint			ราคาอัตราความเสียหาย