**บทที่ 1**

**บทนำ**

* 1. **ชื่อโครงงาน**

ระบบขายหนังสือการ์ตูนสำหรับร้านน้องหลิว

Comic Book System For Nong Lew(CBSFNL)

* 1. **ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา**

ร้านน้องหลิวเป็นร้านขายหนังสือการ์ตูนที่อยู่ในตัวเมืองลำพูน ภายในร้านมีหนังสือการ์ตูนค่อนข้างเยอะพอสมควร แต่มีเจ้าของร้านกับพนักงานอีก 1 คนเท่านั้นที่ทำการขายหนังสือ เนื่องจากระบบการทำงานของทางร้านทำการซื้อขายแบบจดบันทึกซึ่งทำให้การทำงานต่าง ๆ เป็นไปได้อย่างล้าช้า ไม่รวดเร็วทันใจลูกค้า ทำให้เสียเวลาลูกค้า เสียเวลาพนักงานขาย และมีโอกาสที่การจดบันทึกผิดพลาดหรือแม้กระทั่งอ่านตัวหนังสือไม่ออก

ร้านน้องหลิวเป็นร้านขายหนังสือการ์ตูนที่อยู่ในตัวเมืองลำพูน ภายในร้านมีหนังสือการ์ตูนค่อนข้างเยอะพอสมควร แต่มีเจ้าของร้านกับพนักงานอีก 1 คนเท่านั้นที่ทำการขายหนังสือ เนื่องจากระบบการทำงานของทางร้านทำการซื้อขายแบบจดบันทึกซึ่งทำให้การทำงานต่าง ๆ เป็นไปได้อย่างล้าช้า ไม่รวดเร็วทันใจลูกค้า ทำให้เสียเวลาลูกค้า เสียเวลาพนักงานขาย และมีโอกาสที่การจดบันทึกผิดพลาดหรือแม้กระทั่งอ่านตัวหนังสือไม่ออก

จึงนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุคใช้ในระบบ การประกอบธุรกิจในปัจจุบันใช้คอมพิวเตอร์เป็นสือการในการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้าโดยผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นช่องทางหนึ่งในการผลักดันให้ธุรกิจของตัวเองได้เป็นที่ยอมรับและเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ความได้เปรียบทางเทคโนโลยีจะเป็นโอกาศที่จะเหนือกว่าคู่แข่งเป็นความได้เปรียบทางการค้า

เนื่องจากปัญหาดังกล่าวผู้พัฒนาจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาระบบขายหนังสือการ์ตูน เพื่อเพิ่มความรวดเร็วให้แก่ลูกค้าในการค้นหาหนังสือการ์ตูน การเลือกซื้อหนังสือการ์ตูน การสั่งซื้อหนังสือการ์ตูน และช่วยเพิ่มความรวดเร็วให้แก่พนักงานในการทำงานทางด้านการขายหนังสือการ์ตูน การคำนวณราคา การสรุปยอดขาย และการทำการจัดการหนังสือภายในร้าน

* 1. **วัตถุประสงค์**
     1. เพื่อพัฒนาระบบขายหนังสือการ์ตูนสำหรับร้านน้องหลิว
     2. เพื่อศึกษากระบวนการทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ด้วยกระบวนการ prototype model
  2. **ขอบเขตของโครงงาน**
     1. **ลูกค้า**
        + สามารถค้นหาหนังสือการ์ตูน
        + สามารถดูรายการสินค้าขายดี
        + สามารถเลือกหนังสือการ์ตูนที่ต้องการจะซื้อ
        + ระบบสามารถคำนวณราคาหนังสือการ์ตูน
        + สามารถพิมพ์ใบสั่งซื้อหนังสือการ์ตูน
     2. **ผู้ดูแลระบบ**
        + สามารถดูรายการสั่งซื้อได้
        + สามารถพิมพ์ใบสั่งซื้อหนังสือการ์ตูนจากลูกค้า
        + สามารถเลือกหนังสือการ์ตูนที่ต้องการจะซื้อ
        + ระบบสามารถคำนวณราคาหนังสือการ์ตูน
        + สามารถขายหนังสือการ์ตูนและพิมพ์ใบเสร็จ
        + สามารถทำการจัดการหนังสือการ์ตูนในคลังสินค้าได้
        + สามารถค้นหาและตรวจสอบจำนวนของหนังสือการ์ตูนที่คงเหลือในคลังสินค้าได้
        + ระบบสามารถเตือนเมื่อหนังสือการ์ตูนมีจำนวนต่ำกว่าจุดสั่งซื้อ
        + สามารถเลือกหนังสือการ์ตูนและพิมพ์ใบสั่งซื้อหนังสือการ์ตูนที่ต้องการจะซื้อจากตัวแทนจำหน่ายได้
        + สามารถพิมพ์ยอดขายหนังสือการ์ตูนทั้งหมดได้
        + สามารถยกเลิกการจองหนังสือการ์ตูนเมื่อลูกค้าไม่มารับหนังสือการ์ตูน
        + ระบบสามารถแจ้งเตือนเมื่อมีลูกค้าสั่งสินค้า
  3. **ตารางการดำเนินงาน**
     1. ศึกษาหัวข้อและรวบรวมข้อมูล
     2. วิเคราะห์ความต้องการ
     3. ออกแบบไดอะแกรม
     4. ออกแบบ prototype
     5. เสนอลูกค้า
     6. พัฒนาโปรแกรม
     7. ทดสอบระบบ
     8. ทำเอกสารและคู่มือ
     9. ส่งมอบ

**ตารางการดำเนินงาน**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ขั้นตอนการทำงาน | ระยะเวลา | | | |
| 2557 | | | |
| กันยายน | ตุลาคม | พฤศจิกายน | ธันวาคม |
| 1. ศึกษาหัวข้อและรวบรวมข้อมูล |  |  |  |  |
| 2. วิเคราะห์ความต้องการ |  |  |  |  |
| 3. ออกแบบไดอะแกรม |  |  |  |  |
| 4. ออกแบบ prototype |  |  |  |  |
| 5. เสนอลูกค้า |  |  |  |  |
| 6. พัฒนาโปรแกรม |  |  |  |  |
| 7. ทดสอบระบบ |  |  |  |  |
| 8. ทำเอกสารและคู่มือ |  |  |  |  |
| 9. ส่งมอบ |  |  |  |  |

ตารางที่ 1.1 ตารางการดำเนินงาน

* 1. **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**
     1. ลูกค้าได้รับความสะดวกสบายในการสั่งซื้อ
     2. พนักงานทำการขายได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น
     3. พนักงานทำการคำนวณราคาหนังสือได้ถูกต้องแม่นยำและรวดเร็ว
  2. **เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา** 
     1. **ซอฟต์แวร์ (Software)**
* โปรแกรมพัฒนาภาษา JSP และ HTML
* โปรแกรมพิมพ์เอกสาร
* โปรแกรมตกแต่งรูปภาพ
* โปรแกรมออกแบบไดอะแกรม
* โปรแกรมจำลองฐานข้อมูล
  + 1. **ฮาร์ดแวร์ (Hardware)**
* Notebook Dell Vostro 3400 Core (TM) i5 CPU M460 @ 2.53GHz

Ram 3 GB