

Project Name : ซาฟารีเวอร์ล

Project ID : ETA

Release version : 1.0

Release Date : 10-3-2566

Developed/Maintained By : นายพงศธร พันธุ์ศรี

นายเกียรติศักดิ์ เสือไหล

การอนุมัติเอกสาร (DOCUMENT APPROVAL)

ให้เซ็นเอกสารนี้ตามชื่อที่ระบุไว้เพื่อเป็นการอนุมัติเอกสารนี้

APPROVED BY :	_____	_____
	ดร. ณัฐติญา ไชติยากุล	Date
	_____	_____
	นายพงษ์ธร พันธุ์ศรี , Project Manager	Date
	_____	_____
	นายเกียรติศักดิ์ เสือไหล , System Analyst	Date

การควบคุมการเปลี่ยนแปลงเอกสาร						
ชื่อเอกสาร						
เวอร์ชันปัจจุบัน		1.0				
วันที่ที่แก้ไขเวอร์ชันล่าสุด		10-3-2566				
ผู้จัดทำเอกสาร		นายพงศธร พันธุ์ศรี และ นายเกียรติศักดิ์ เสือไหล				
เวอร์ชัน	วันที่	หมายเลขเอกสาร Charge Request Form	A B D	หมายเหตุ	ผู้แก้ไข	รายการที่ทำการแก้ไข
1.0	10-3-2566	-	-	-	นายพงศธร พันธุ์ศรี และ นาย เกียรติศักดิ์ เสือไหล	เวอร์ชันแรก

Note :

- 1) ประเภทของการเปลี่ยนแปลงข้อมูลในเอกสารนี้ A=เพิ่ม, B=แก้ไข, D=ลบ
- 2) รูปแบบของเวอร์ชัน คือ <X.Y> โดยเริ่มตั้งแต่ 1.0 ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งมีการอนุมัติ
 - X จะมีค่าเพิ่มขึ้นก็ต่อเมื่อเอกสารนี้มีการเปลี่ยนแปลงในหัวข้อหลักๆ
 - Y จะมีค่าเพิ่มขึ้นก็ต่อเมื่อเอกสารนี้มีการเปลี่ยนแปลงในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ เช่น การแก้ไขคำผิด เป็นต้น

1. บทนำ

จากการรวบรวมข้อมูลและปัญหาที่เกิดขึ้นในสวนสัตว์ซาฟารีเวิลด์ ผู้จัดทำได้ทำการสร้างแอปพลิเคชันนี้ขึ้นมา เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่นักท่องเที่ยวที่เข้ามาชมสวนสัตว์ซาฟารีเวิลด์ ซึ่งแอปพลิเคชันนี้ได้มีการออกแบบที่เป็นระบบและใช้งานง่าย สะดวกแก่ผู้ใช้งาน จึงได้จัดทำแอปซาฟารีเวิลด์ขึ้น โดยเนื้อหาของเอกสารนี้จะประกอบไปด้วย บทนำ ภาพรวมของระบบ รายละเอียดของแผนภาพ Use Cases ความต้องการการเชื่อมต่อกับระบบภายนอก และความต้องการของระบบที่ไม่ใช่หน้าที่การงาน

1.1 ขอบเขตของโครงการ

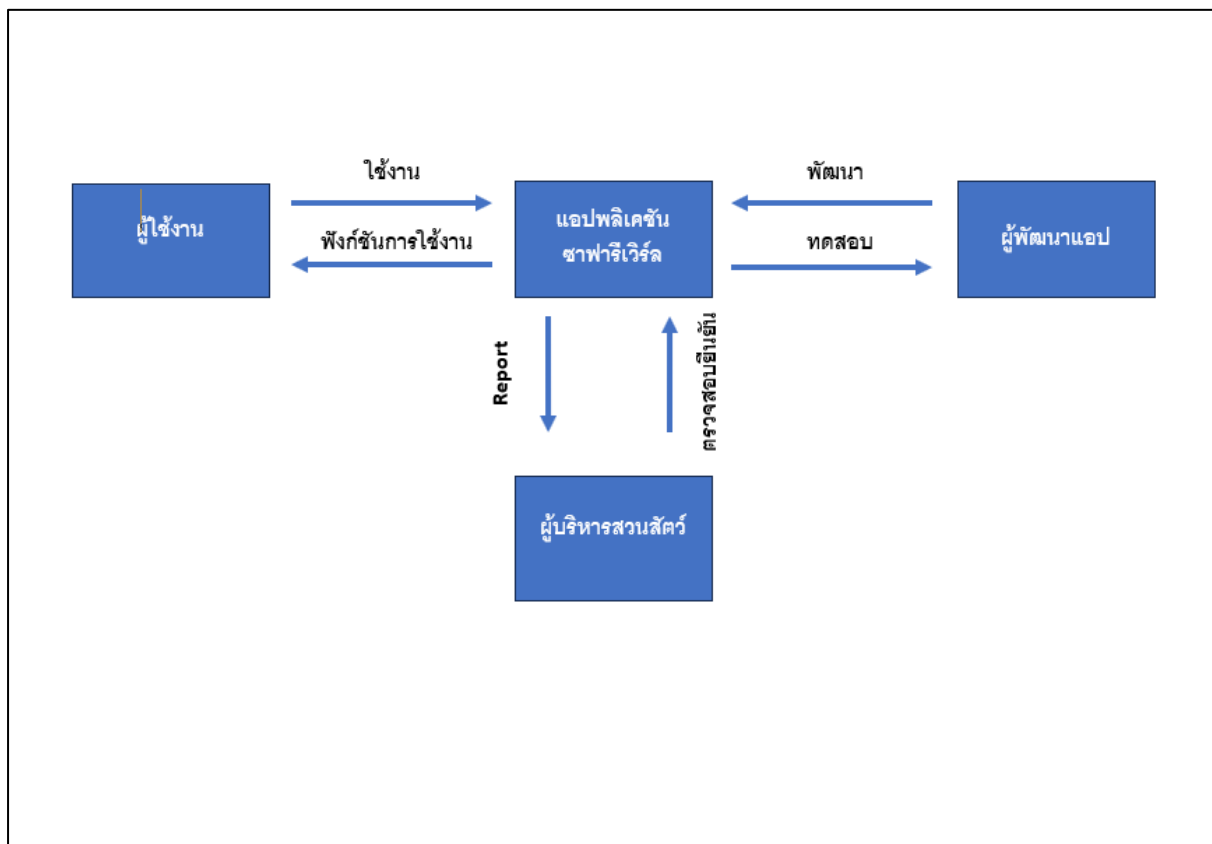
1.1.1 เป็นแอปพลิเคชันนำเที่ยวในสวนสัตว์ซาฟารีเวิลด์

1.1.2 เป็นแอปพลิเคชันซื้อบัตรเข้าสวนสัตว์ บัตรแสดงโชว์สัตว์ หรือกิจกรรมเพิ่มเติม

2. ภาพรวมของระบบ

2.1 คำอธิบายของระบบ

แอปพลิเคชัน ซาฟารีเวิร์ล จัดทำขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกแก่นักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติที่มาเที่ยวเข้าชมสวนสัตว์ซาฟารีเวิร์ล ภายในแอปพลิเคชันมีฟังก์ชันที่สะดวกและใช้งานง่าย ประกอบไปด้วย ระบบบริการซื้อบัตรเข้าชมสวนสัตว์ ระบบบริการจองบัตรเข้าชมโชว์สัตว์ต่างๆ ระบบบริการซื้อบัตรเข้ากิจกรรมเพิ่มเติมอื่นๆ ระบบบอกตำแหน่งที่อยู่ปัจจุบัน ระบบบริการร้านอาหาร



2.2 คุณสมบัติของระบบ

- 2.2.1 มีฟังก์ชันชำระค่าบัตรเข้าชมสวนสัตว์
- 2.2.2 มีฟังก์ชันจองบัตรเข้าเข้าชมโชว์สัตว์ต่างๆ
- 2.2.3 มีฟังก์ชันชำระค่าบัตรเข้ากิจกรรมเพิ่มเติมอื่นๆ
- 2.2.4 มีฟังก์ชันบอกตำแหน่งที่อยู่ปัจจุบัน
- 2.2.5 มีฟังก์ชันชำระค่าอาหารและเครื่องดื่ม

2.3 การกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้งานระบบ

User Cases	Characteristics
ผู้ใช้งาน	-สามารถเข้าสู่แอปพลิเคชัน ผ่านระบบ Android , IOS -สามารถเติมเงินเข้าแอปพลิเคชัน -สามารถแจ้งปัญหาที่พบเจอในระบบ
ผู้บริหารอุทยานประวัติศาสตร์	-ตรวจสอบยืนยันตัวตนของผู้ขาย -ตรวจสอบความเหมาะสมของราคา
ผู้พัฒนาแอป	-สามารถเข้าดูแลระบบ ปรับปรุงแก้ไขระบบ

2.4 สภาวะแวดล้อมของการทำงาน

เครื่องมือที่ใช้พัฒนาแอปพลิเคชันสามารถสรุปรายการแสดง ดังนี้

Design Interface	● Figma
Design Use case	● Visual Paradigm Online
Design StoryBoard	● Figma
Presentation	● Video
Document	● Microsoft Word

2.5 การออกแบบและข้อจำกัดของการทำงานของระบบ

เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานบนระบบปฏิบัติการ Android และ IOS

2.6 เอกสารของผู้ใช้งาน

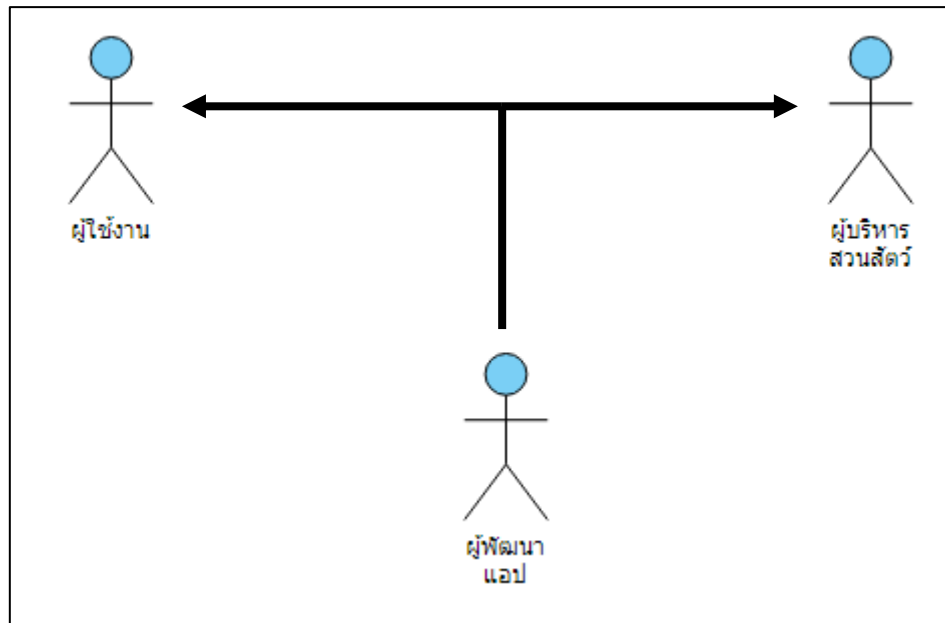
N/A

2.7 ข้อตกลงร่วมกันของการพัฒนาโครงการ

จัดทำ Storyboard และ User Interface ของแอปพลิเคชัน

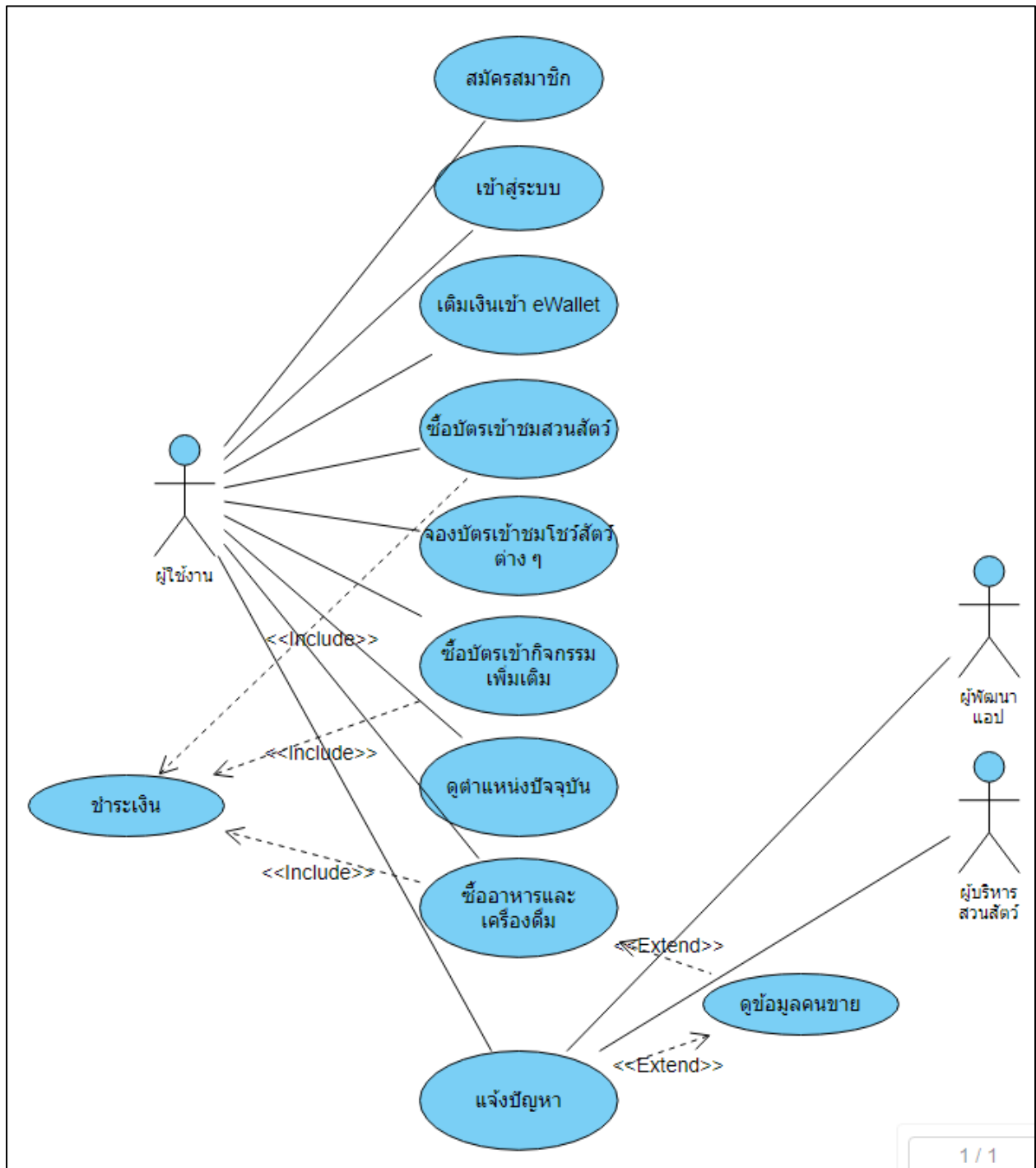
3. รายละเอียดแผนภาพของ Use Cases

3.1 ผู้ที่เกี่ยวข้องกับระบบ (Actors)



Actors		Description
1.	ผู้ใช้งาน	ใช้งานระบบ
2.	ผู้บริหารสวนสัตว์	ตรวจสอบยืนยันตัวตนของผู้ขายและราคาสินค้า และรับเรื่องร้องเรียน
3.	ผู้พัฒนาแอป	ดูแล และแก้ไขระบบ

3.2 แผนภาพ Use Cases



3.2 คำอธิบายแผนภาพ Use Cases

Use Cases Description

1. สมัครสมาชิก

Use Case ID	1
Use Case Name	สมัครสมาชิก
Actor(S)	ผู้ใช้งาน
Purpose	เพื่อให้ผู้ใช้งานมีบัญชีในการใช้งานแอปพลิเคชัน
Preconditions	ต้องกรอกข้อมูลการสมัครให้ครบถ้วน
Post condition	ผู้ใช้งานมีบัญชีในการเข้าสู่ระบบ
Main Flows	1. ผู้ใช้งานคลิกสมัครสมาชิก 2. ผู้ใช้งานกรอกข้อมูลในการสมัคร
Alternate condition	ผู้ใช้งานกรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน

2. เข้าสู่ระบบ

Use Case ID	2
Use Case Name	เข้าสู่ระบบ
Actor(S)	ผู้ใช้งาน
Purpose	เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานแอปได้
Preconditions	กรอกชื่อและรหัสผ่านถูกต้อง
Post condition	ผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชันได้
Main Flows	1. ผู้ใช้งานกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน 2. ผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบ
Alternate condition	กรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านผิด

3. เติมเงินเข้า e-Wallet

Use Case ID	3
Use Case Name	เติมเงินเข้า e-Wallet
Actor(S)	ผู้ใช้งาน
Purpose	เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถจ่ายภายในแอปพลิเคชันได้
Preconditions	-
Post condition	ผู้ใช้งานมียอดเงินสำหรับใช้จ่ายภายในแอปพลิเคชัน
Main Flows	<ol style="list-style-type: none">1. ผู้ใช้งานกดเลือกรูปกระเป๋าตัง2. ผู้ใช้งานเลือกวิธีเติมเงิน<ol style="list-style-type: none">2.1 เติมเงินผ่าน KBank2.2 เติมเงินผ่าน SCB2.3 อื่น ๆ
Alternate condition	ผู้ใช้งานมีจำนวนเงินไม่พอ

4.