



Software Requirements Specification

ระบบซื้อขายปลากัดออนไลน์

64-040626-3028-7

รัชวาลย์ แต่งเจริญ

64-040626-3006-6

ณัฏก จริงดี

64-040626-3005-8

ชาธิฟ เปาะจิ

64-040626-3035-0

เดชา บุญมาพาทรัพย์

64-040626-3040-6

ธนัชชัย สารคุณ

เสนอ

Asst.Prof.Sathit Prasomphan

040613302 Software Engineering, Semester 2/2022

Department of Computer and Information Science, Faculty of Applied Science

King Mongkut's University of Technology North Bangkok

สารบัญ

บทที่

หน้า

1. กล่าวนำ (Introduction).....	1-3
1.1 จุดประสงค์ (Purpose).....	1
1.2 ขอบเขต (Scope)	2
1.3 ความหมายของคำนิยามและคำย่อ (Definition Acronyms and Abbreviations)	2
1.4 ภาพรวมของเอกสาร (Overview).....	3
2. รายงานความต้องการของผู้ใช้ (User Requirements).....	4-5
3. ข้อกำหนดความต้องการเชิงหน้าที่ (Functional Requirements Specification).....	6-23
3.1 มุมมองของระบบที่พัฒนา (Product Perspective)	6-12
3.1.1 แบบจำลองการทำงาน (System model)	6
3.1.2 แผนภาพสถาปัตยกรรม (System architecture diagram).....	6
3.1.3 ต้นแบบ (User Interface Prototype)	7-12
3.2 กระบวนการทำงานที่เกี่ยวข้อง (Business Process)	13-14
3.2.1 แผนภาพกระบวนการทางธุรกิจและคำอธิบาย	13-14
3.3 แผนภาพการทำงานของระบบ (Use Case Model)	15
3.4 คำอธิบายผู้ใช้งานระบบ (Actor Description).....	16
3.5 รายละเอียดของระบบงานแต่ละส่วน (Use case Detail)	16
3.5.1 Use Case Description	16

3.5.2 Class Diagram	20
3.5.3 Activity Diagram	21
3.5.4 ER Diagram	22
3.6 ข้อจำกัดทั่วไป (General Constraints)	23
3.7 สมมุติฐานและความเกี่ยวข้องในการทำงาน (Assumptions and Dependencies)	23
4. ข้อกำหนดความต้องการด้านคุณภาพ(Quality Attributes)	24
5. รายการความต้องการที่จะกำหนดในภายหลัง(TBD List)	25-26

1. กล่าวนำ (Introduction)

ข้อกำหนดความต้องการของระบบ (System Requirement Specification) คือเอกสารที่สรุปความต้องการของผู้ใช้ระบบ, ความต้องการเชิงหน้าที่, ความต้องการเฉพาะเจาะจงและข้อจำกัดต่างๆ ซึ่งการสรุปความต้องการต่างๆ มาจากข้อกำหนดรวมกับความต้องการของลูกค้าที่ได้ทำการสำรวจ

ขอบเขตการนำเสนอจะนำเสนอในรูปแบบของ Diagram ซึ่งประกอบไปด้วย Class Diagram, Use Case Diagram, Activity Diagram, E-R Diagram ของระบบที่จะทำการพัฒนารวมทั้งบรรยายความต้องการเจาะจงและข้อจำกัดต่างๆ เพื่อให้เกิดการตกลงและเข้าใจกันระหว่างผู้พัฒนาและผู้ใช้ระบบ

1.1 จุดประสงค์ (Purpose)

จุดประสงค์ของการจัดทำเอกสารฉบับนี้เพื่อให้เป็นไปตามข้อกำหนดมาตรฐานการพัฒนาระบบงาน และเพื่อใช้ประโยชน์ในออกแบบและพัฒนาโปรแกรมและอ้างอิงในการทำงานต่อเนื่องจากการพัฒนาโปรแกรมรวมทั้งการตรวจรับระบบงาน

ข้อกำหนดความต้องการระบบในเอกสารฉบับนี้จะใช้ประกอบการออกแบบและพัฒนาระบบขายปลีกอัตโนมัติ

1.2 ขอบเขต (Scope)

เอกสารฉบับนี้เป็นเอกสารข้อตกลงในการทำงานและโต้ตอบ ตลอดจนโครงสร้างที่ระบุในเอกสารจะถูกนำไปใช้ออกแบบและใช้ในการทดสอบระบบ โดยความต้องการอื่นใดที่อยู่นอกเหนือจากเอกสารฉบับนี้จะไม่นับเป็นข้อกำหนดของระบบ เว้นแต่เป็นความต้องการที่มีการปรับแก้ได้ผ่านการพิจารณาแล้วว่าอยู่ในเงื่อนไขที่สามารถปรับแก้ไขได้ โดยขึ้นอยู่กับการตกลงเป็นกรณีๆ ไปผลที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาระบบตามข้อตกลงในเอกสารฉบับนี้ จะได้ระบบ “ระบบขายปลากัดออนไลน์” ที่มีความสามารถดังนี้

- ระบบสามารถแสดงจำนวนปลากัดที่ยังคงเหลือในสต็อกได้
- ระบบสามารถให้ผู้ขายสามารถเช็คจำนวนปลากัดที่ยังคงเหลือในสต็อกได้
- ระบบสามารถสรุปยอดขายตามระยะเวลาที่กำหนดได้
- ระบบสามารถจัดเก็บข้อมูล (เช่น ชื่อ, ที่อยู่, เบอร์โทรศัพท์) เพื่อใช้ในการจัดส่งสินค้าในอนาคตได้
- ระบบสามารถทำงานได้ตลอดเวลา 24 ชั่วโมง

1.3 ความหมายของคำนิยามและคำย่อ (Definition Acronyms and Abbreviations)

คำจำกัดความ	ความหมาย
User interface prototype	การสร้างตัวอย่างหน้าจอแอปพลิเคชันโดยใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถทดสอบและปรับปรุงการใช้งานก่อนที่จะสร้างซอฟต์แวร์

1.4 ภาพรวมของเอกสาร (Overview)

เอกสารฉบับนี้จัดทำขึ้นโดยมีเนื้อหา ดังนี้

- หัวข้อที่ 1 กล่าวนำ ซึ่งกล่าวถึงวัตถุประสงค์ ขอบเขต และภาพรวมของระบบ
- หัวข้อที่ 2 รายการความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งจะแจกแจงความต้องการของผู้ใช้งานที่ได้จากการสำรวจความต้องการและสัมภาษณ์จากผู้ใช้งานระบบ
- หัวข้อที่ 3 ข้อกำหนดความต้องการเชิงหน้าที่ ซึ่งแสดงรายละเอียดของงานแต่ละส่วนพร้อมคำอธิบาย
- หัวข้อที่ 4 ข้อกำหนดความต้องการที่ต้องเจาะจง ซึ่งแสดงความต้องการในด้านต่างนอกเหนือจากความต้องการเชิงหน้าที่
- หัวข้อที่ 5 รายการความต้องการที่จะกำหนดขึ้นมาในภายหลัง

2. รายงานความต้องการของผู้ใช้(User Requirements)

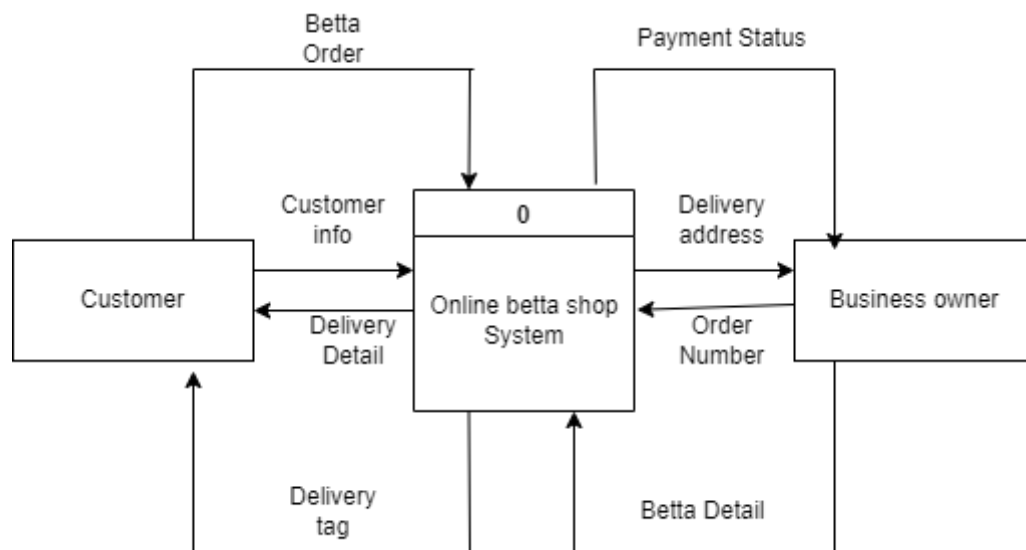
หมายเลข	รายการความต้องการ	คำอธิบาย	ลำดับ ความสำคัญ	แหล่งที่มา
STRQ1	ลูกค้าสามารถล็อกอินเข้าระบบได้	ลูกค้าที่จะเข้ามาใช้งานWeb application จะต้องล็อกอินเข้าสู่ระบบก่อน	1	ผู้ใช้งานระบบ
STRQ2	เจ้าของร้านสามารถลงขายปลากัดหรือแก้ไขรายละเอียดปลากัดได้	เจ้าของร้านสามารถเพิ่มปลากัดโดยใส่รายละเอียดเช่น รหัสปลากัด , สี , เพศ , ขนาด , ราคา เป็นต้น	1	ผู้ดูแลระบบ
STRQ3	ระบบสามารถทำงานได้ตลอด 24 ชั่วโมง	ลูกค้าสามารถเข้าใช้งานWeb applicationได้ตลอดเวลา	1	ผู้ดูแลระบบ
STRQ4	ลูกค้าสามารถเลือกสินค้าที่ต้องการลงตะกร้าสินค้าได้	ลูกค้าทำการเลือกปลากัดจากหน้าเว็บไซต์ใส่ตะกร้าสินค้า โดยระบบจะแสดง	1	ผู้ใช้งานระบบ

		ราคารวมที่ต้อง จ่าย		
STRQ5	ระบบสามารถใช้งานได้ บนระบบการปฏิบัติการ Window	ลูกค้าที่ใช้ ระบบปฏิบัติการ Window ต้อง สามารถเข้าใช้ ระบบนี้ได้	2	ผู้ดูแลระบบ
STRQ6	แสดงสถานะคำสั่งซื้อของ ลูกค้าได้	ระบบที่พัฒนา ต้องแสดงรายการ คำสั่งซื้อได้	1	ผู้ดูแลระบบ
STRQ7	ผู้ขายสามารถเช็คได้ว่า คำสั่งซื้อใดบ้างที่ถูกยืนยัน แล้ว	เมื่อเจ้าของร้าน ต้องการดูสถานะ คำสั่งซื้อระบบ ต้องแสดงรายการ ที่ถูกยืนยันและไม่ ยืนยัน	1	ผู้ดูแลระบบ

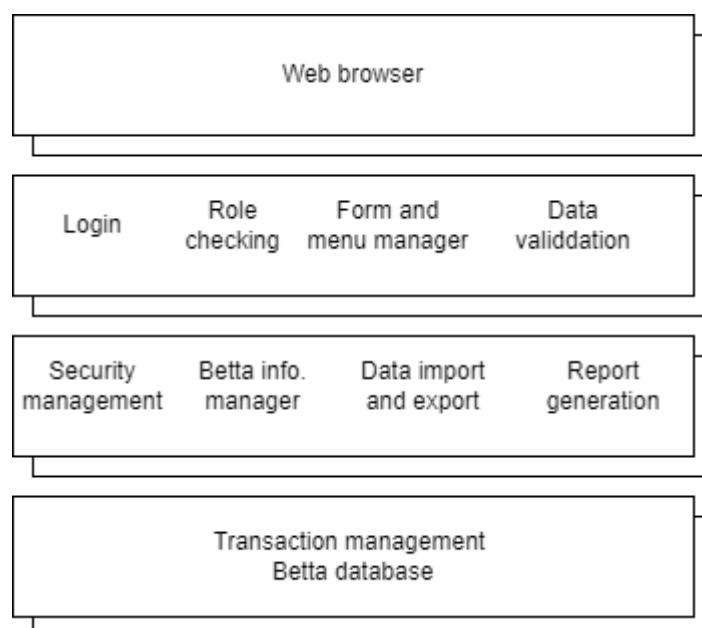
3. ข้อกำหนดความต้องการเชิงหน้าที่(Functional Requirements Specification)

3.1 มุมมองของระบบที่พัฒนา (Product Perspective)

3.1.1 แบบจำลองการทำงาน (System model)



3.1.2 แผนภาพสถาปัตยกรรม (System architecture diagram)



3.1.3 ต้นแบบ (User Interface Prototype)

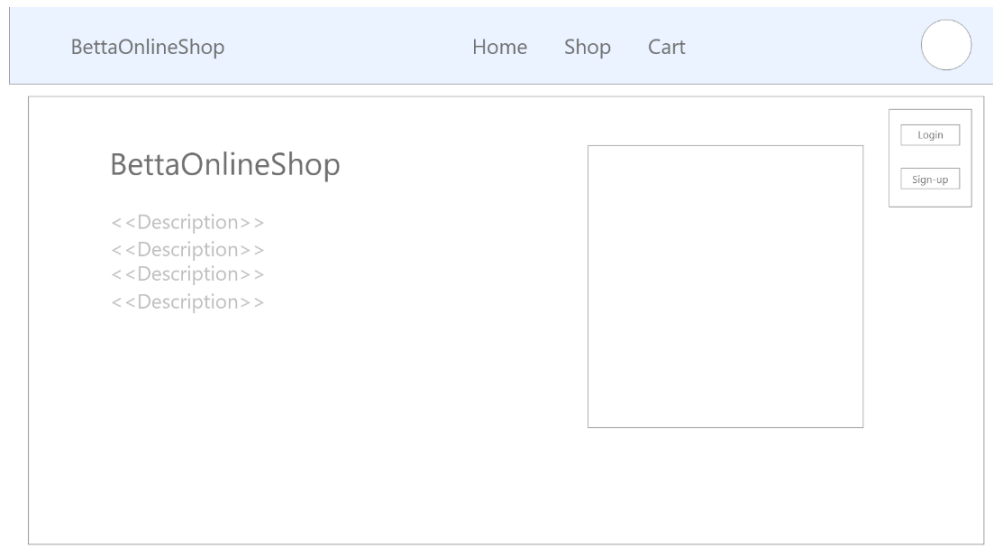
หน้าจอที่ใช้สำหรับการล็อกอินเข้าสู่ระบบ

The image shows a web browser window with a light blue header bar. The header contains the text "BettaOnlineShop" on the left, and "Home", "Shop", and "Cart" in the center. On the right side of the header is a circular profile icon. The main content area is white and contains a "Login" form. The form is a light blue rounded rectangle with a white border. It has the title "Login" at the top. Below the title are two input fields: "Enter your e-mail" and "Enter your password". Below these fields is a "Login" button. At the bottom of the form, there is a link "Don't have an account??" followed by a link "Create an account!!!".

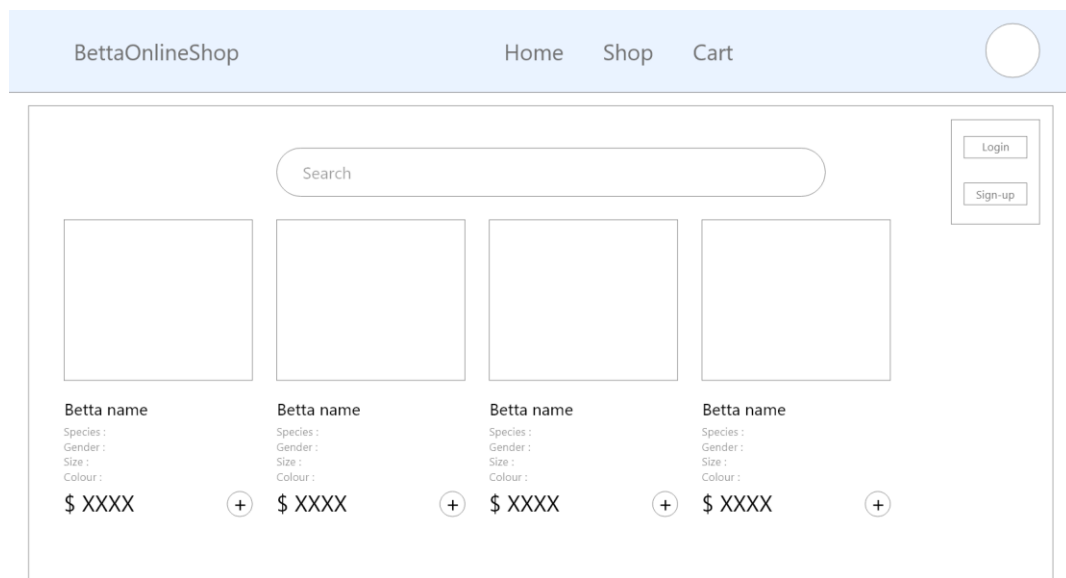
หน้าจอที่ใช้สำหรับการสมัครบัญชีใหม่

The image shows a web browser window with a light blue header bar. The header contains the text "BettaOnlineShop" on the left, and "Home", "Shop", and "Cart" in the center. On the right side of the header is a circular profile icon. The main content area is white and contains a "Sign-up" form. The form is a light blue rounded rectangle with a white border. It has the title "Sign-up" at the top. Below the title are three input fields: "Enter your e-mail", "Enter your username", and "Enter your password". Below these fields is a "Create an account" button. At the bottom of the form, there is a link "Already have an account??" followed by a link "Login here!!".

หน้าโฮมเพจ (หน้าแรกของระบบ)



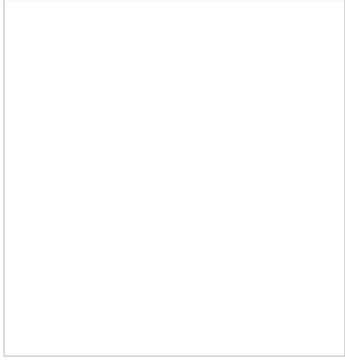
หน้าจอร้านค้า



หน้าจอรายละเอียดปลากัด

BettaOnlineShop

Home Shop Cart



Betta name

Species :
Gender :
Size :
Colour :

\$ XXXX

<<Description about betta>>
<<Description about betta>>
<<Description about betta>>

Add to cart

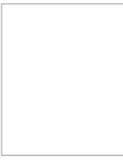

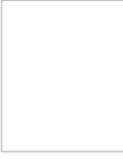

Login

Sign-up

หน้าจอตระกร้าสินค้า

BettaOnlineShop

Home Shop Cart

Image	Name	Price	Qty.	Delete	Subtotal	\$XXXX
	Betta #1	\$ xxxx	1			
	Betta #2	\$ xxxx	1			

Continue Shopping

Checkout

Login

Sign-up

Taxes and shipping fee will calculate in checkout

หน้าจอสรุปรายการสินค้าก่อนที่จะชำระเงิน

BettaOnlineShop
Home
Shop
Cart

Billing Information

Enter your Name
Enter your e-mail
Phone number
Street / Address
City
Postal Code
Country

Total Qty : xxx
Subtotal : xxx
Total Cost : xxx.xx

Place an order

หน้าจ Dashboard ที่เจ้าของร้านสามารถตรวจสอบ/เช็คสถานะได้

BettaOnlineShop
Search

Dashboard
Add betta
All betta
Order
User

Total Sales
\$XXXX

Order
\$XXXX

Total Protect
\$XXXX

Total User
\$XXXX

หน้าจอที่เจ้าของร้านสามารถใช้เพิ่มปลากัดที่จะลงขายได้

BettaOnlineShop

Dashboard
Add betta
All betta
Order
User

Betta ID

Betta Name

Gender

Size



Colour

Date of Birth

Prices

Upload Betta Picture




หน้าจอแสดงสถานะของปลากัดที่เจ้าของร้านลงขาย

<div> BettaOnlineShop <input type="text" value="Search"/> </div> <div> Dashboard Add betta All betta Order User </div>							
Image	Title	Category	DOB	Colour	Size	Price	Action
	Betta #1	Type1	dd/mm/yy	Blue	7.2cm	\$200	<button>Delete</button>
	Betta #2	Type2	dd/mm/yy	Red	3.7cm	\$300	<button>Delete</button>

หน้าต่างแสดงคำสั่งซื้อ

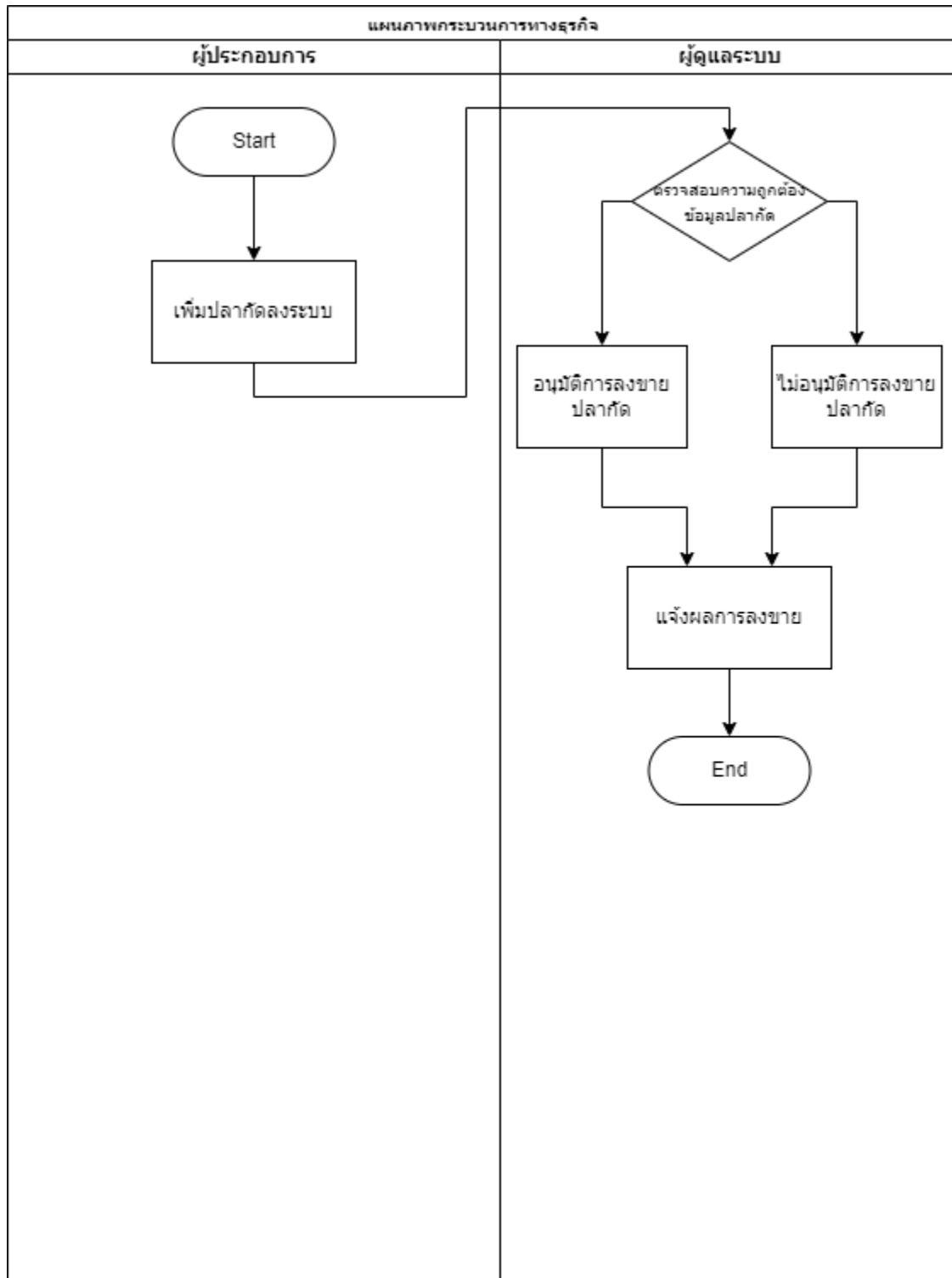
BettaOnlineShop							
Search							
Dashboard Add betta All betta Order User							
ID-Order	Username	Email	Address	Phone	Price	Quantity	Action
JrJ3HHFnXBMHTM0	MrAzujisan	Azuji_Araiwa@gmail.com	852/25 Pacharat 1 Rd Bangsue Bangkok 10800	0928429822	\$1000	5	Show
AmD69XdSwaGh0l4	sarif	sarifpochi747@gmail.com	127/5 Rama5 Bangkok Thailand 11150	0805149999	\$1000	5	Show

หน้าต่างแสดงรายชื่อของลูกค้าในระบบ

BettaOnlineShop			
Search			
Dashboard Add betta All betta User			
Image	Username	E-mail	Action
	MrAzujisan	Azuji_Araiwa@gmail.com	Delete
	sarif	sarifpochi747@gmail.com	Delete
	admin	admin@gmail.com	Delete

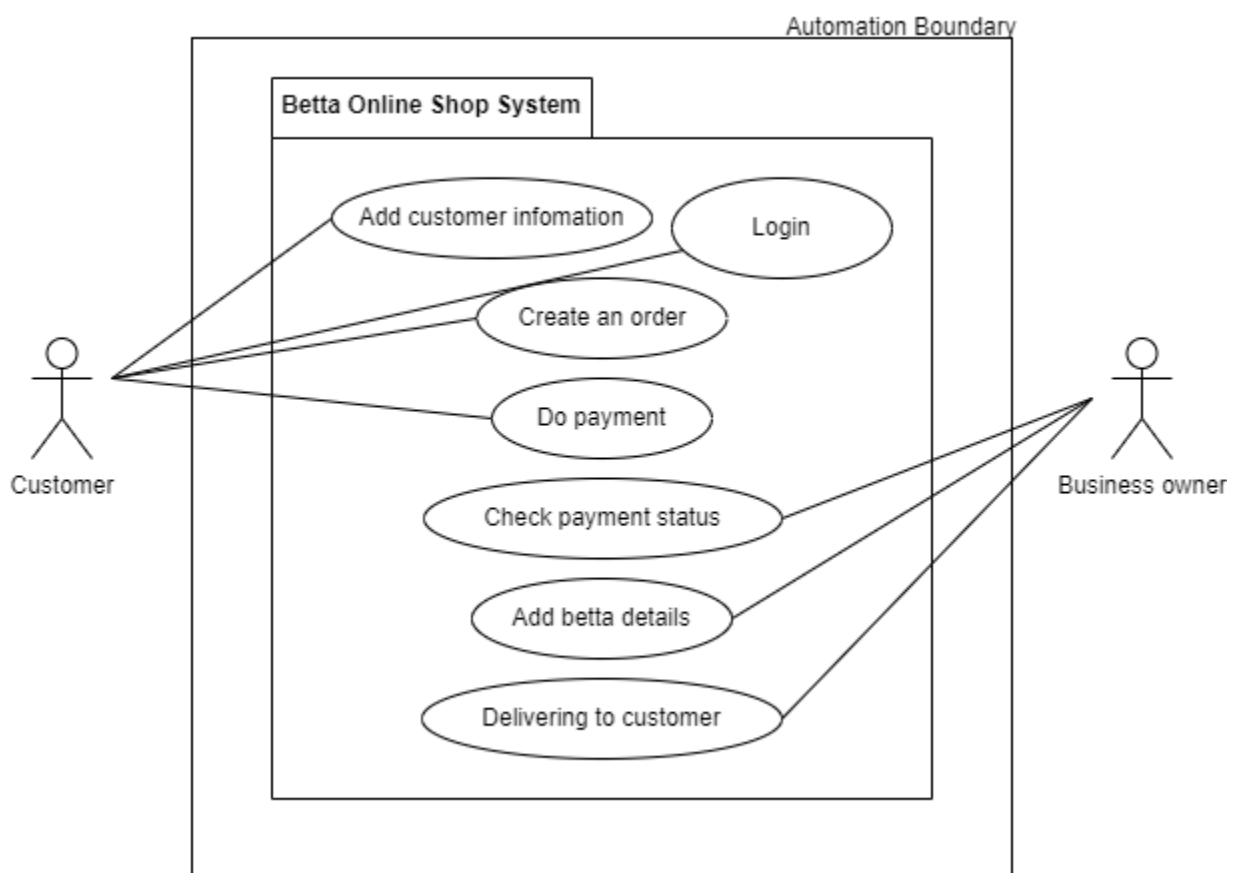
3.2 กระบวนการทำงานที่เกี่ยวข้อง (Business Process)

3.2.1 แผนภาพกระบวนการทางธุรกิจและคำอธิบาย



ขั้นตอน	คำอธิบาย	Input	Output
เพิ่มปลากัดลงระบบ	ผู้ประกอบการเพิ่มปลากัดลงระบบ	รายละเอียดขนาดปลากัด รายละเอียดDOBปลากัด รายละเอียดสีปลากัด รายละเอียดราคาปลากัด รายละเอียดเพศปลากัด รายละเอียดราคาปลากัด	รายละเอียดของปลากัด
ตรวจสอบความถูกต้องข้อมูลปลากัด	ผู้ดูแลระบบตรวจสอบความถูกต้องข้อมูลปลากัด	รายละเอียดของปลากัด	ผลการตรวจสอบ
อนุมัติการลงขายปลากัด	ผู้ดูแลระบบตรวจสอบข้อมูลว่าถูกต้องหรือไม่	ผลการตรวจสอบ	แจ้งผลการลงขาย
ไม่อนุมัติการลงขายปลากัด	ผู้ดูแลระบบตรวจสอบข้อมูลว่าถูกต้องหรือไม่	ผลการตรวจสอบ	แจ้งผลการลงขาย
แจ้งผลการลงขาย	ผู้ดูแลระบบทำการแจ้งผลการลงขายปลากัดแก่ผู้ประกอบการ	ผลการตรวจสอบ	Email แจ้งผลการอนุมัติ

3.3 แผนภาพการทำงานของระบบ (Use Case Model)



3.4 คำอธิบายผู้ใช้งานระบบ (Actor Description)

- 3.4.1 Actor ลูกค้า หมายถึงลูกค้าที่จะเข้ามาใช้งานระบบขายปลากัดออนไลน์ โดยลูกค้าสามารถเลือกสั่งซื้อปลากัดและชำระเงินออนไลน์ได้
- 3.4.2 Actor เจ้าของร้าน หมายถึง เจ้าของร้านที่สามารถแก้ไขรายละเอียดและลงขายปลากัดได้

3.5 รายละเอียดของระบบงานแต่ละส่วน (Use case Detail)

3.5.1 Use Case Description

ชื่อ Use case: เพิ่มรายละเอียดของลูกค้า

ผู้ใช้งานระบบ	ลูกค้า
รายละเอียดการทำงาน	1. สร้างบัญชีใหม่ของลูกค้า 2. ลูกค้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัว 3. ระบบตรวจสอบบัญชีที่กรอก 4. ระบบส่งอีเมลให้ลูกค้า
ตัวกระตุ้น	เมื่อมีการล็อกอินเข้าระบบครั้งแรก/ ลูกค้าต้องการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว
เงื่อนไขขั้นต้น	3. ถ้าลูกค้าสมัครบัญชีไม่สำเร็จ a. ให้ลูกค้า สมัครอีกครั้ง

ชื่อ Use case : สร้างออเดอร์

ผู้ใช้งานระบบ	ลูกค้า
รายละเอียดการทำงาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ลูกค้าล็อกอินเข้าสู่ระบบถ้าลูกค้าเป็นลูกค้าใหม่ให้ไปยังหน้าสมัครบัญชี 2. ลูกค้าเลือกปลากัดและใส่ลงตะกร้าสินค้า 3. ระบบยืนยันออเดอร์
ตัวกระตุ้น	เมื่อเกิดเหตุการณ์ลูกค้าเลือกซื้อปลากัดลงตะกร้า
เงื่อนไขขั้นต้น	<ol style="list-style-type: none"> 2. ถ้าปลากัดไม่พร้อมให้บริการ <ol style="list-style-type: none"> a. ให้ลูกค้าเลือกใหม่อีกครั้ง b. เลือกที่จะไม่ซื้อปลากัดตัวนั้น

ชื่อ Use case: ทำการชำระเงิน

ผู้ใช้งานระบบ	ลูกค้า
รายละเอียดการทำงาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. เพิ่มปลากัดลงในตะกร้าสินค้า 2. ระบบคำนวณราคารวม 3. ลูกค้าทำการชำระเงิน
ตัวกระตุ้น	เมื่อลูกค้าเลือกปลากัดเสร็จแล้วต้องการชำระเงินค่าสินค้า
เงื่อนไขขั้นต้น	<ol style="list-style-type: none"> 3. ถ้าลูกค้าชำระเงินไม่สำเร็จ <ol style="list-style-type: none"> a. ให้ลูกค้าออเดอร์ใหม่อีกครั้ง b. ยกเลิกออเดอร์

ชื่อ Use case: เช็คสถานะการชำระเงิน

ผู้ใช้งานระบบ	เจ้าของร้าน
รายละเอียดการทำงาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ได้รับออเดอร์จากลูกค้า 2. ลูกค้าทำการชำระเงิน 3. ลูกค้ายืนยันออเดอร์ที่สั่ง
ตัวกระตุ้น	เมื่อเจ้าของร้านต้องการเช็คสถานะการชำระเงิน
เงื่อนไขขั้นต้น	<ol style="list-style-type: none"> 2. ถ้าลูกค้าไม่ชำระเงินในช่วงเวลาที่กำหนด <ol style="list-style-type: none"> a.ระบบยกเลิกรายการออเดอร์นั้น b.แจ้งเตือนลูกค้าว่าออเดอร์นั้นถูกยกเลิกเพราะการชำระเงินไม่ผ่าน

ชื่อ Use case: ล็อกอิน

ผู้ใช้งานระบบ	ลูกค้า
รายละเอียดการทำงาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. ลูกค้าเข้าใช้งานเว็บไซต์ 2. ลูกค้าทำการใส่Username และรหัสผ่าน
ตัวกระตุ้น	เมื่อลูกค้าต้องการจะเลือกซื้อปลา
เงื่อนไขขั้นต้น	<ol style="list-style-type: none"> 2. ถ้าลูกค้าไม่เคยมีบัญชี <ol style="list-style-type: none"> a.ลูกค้าต้องสมัครบัญชีใหม่

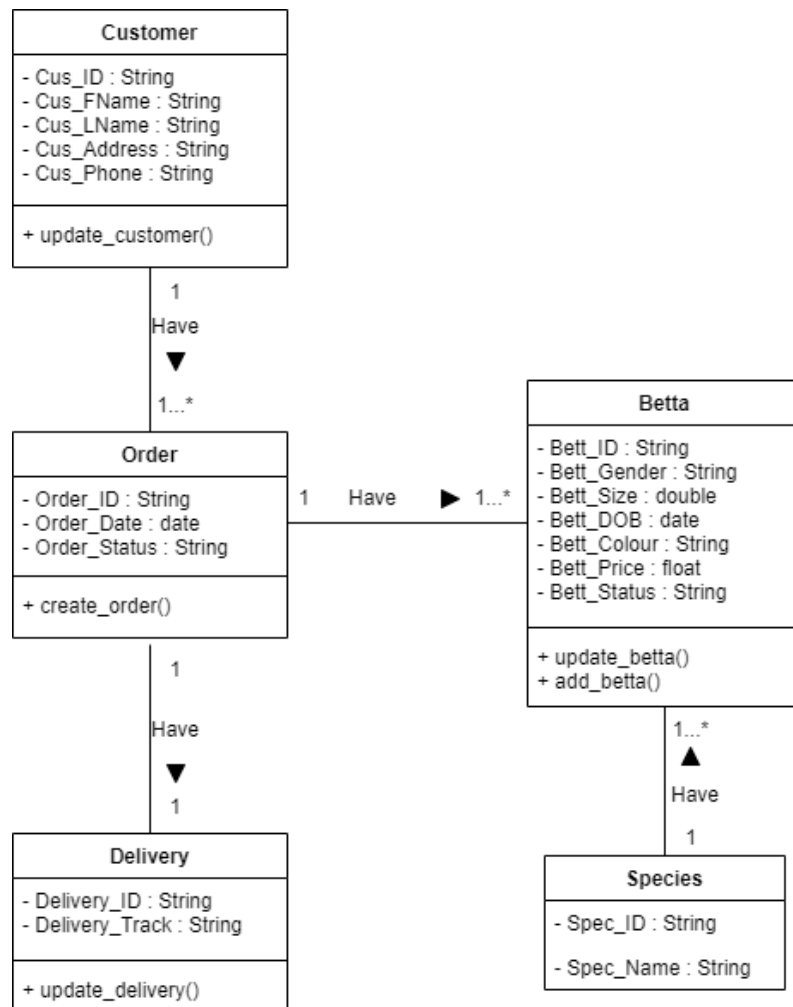
ชื่อ Use case: เพิ่มรายละเอียดปลากัด

ผู้ใช้งานระบบ	เจ้าของร้าน
รายละเอียดการทำงาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. เจ้าของร้านเพิ่มข้อมูลปลากัด 2. ข้อมูลปลากัดถูกเพิ่มในระบบ 3. ปลากัดและรายละเอียดถูกแสดงบนเว็บไซต์ว่าพร้อมให้บริการ
ตัวกระตุ้น	เมื่อเจ้าของร้านต้องการเพิ่มปลากัดที่จะลงขาย
เงื่อนไขขั้นต้น	<ol style="list-style-type: none"> 2. ถ้าปลากัดไม่แสดงผลบนเว็บไซต์ <ol style="list-style-type: none"> a. เจ้าของร้านเพิ่มข้อมูลปลากัดอีกครั้ง

ชื่อ Use case: จัดส่งสินค้าให้ลูกค้า

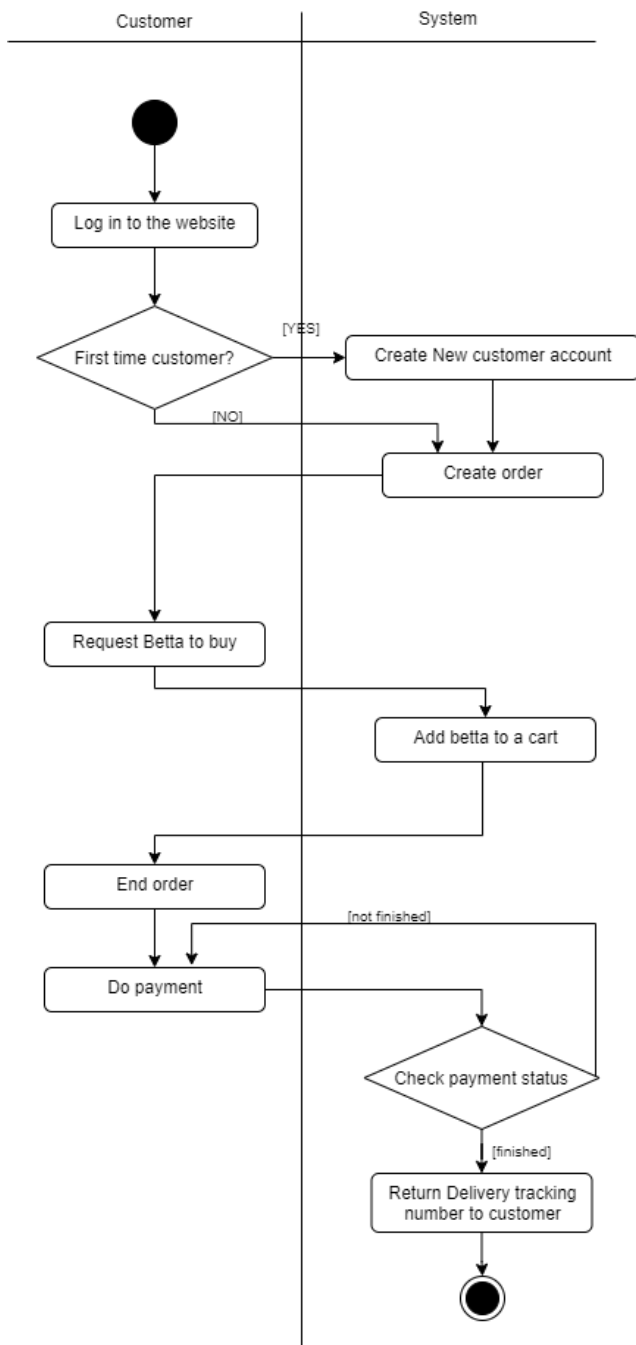
ผู้ใช้งานระบบ	เจ้าของร้าน
รายละเอียดการทำงาน	<ol style="list-style-type: none"> 1. สรุปรายการของลูกค้า 2. ทำการจัดส่งสินค้า 3. ลูกค้าได้รับสินค้า 4. ระบบยืนยันการจัดส่งสำเร็จ
ตัวกระตุ้น	เมื่อมีการจัดส่งสินค้า
เงื่อนไขขั้นต้น	<ol style="list-style-type: none"> 1. ถ้าลูกค้าไม่ได้ใส่ที่อยู่ <ol style="list-style-type: none"> a. ระบบแจ้งเตือนว่าลูกค้ายังไม่ได้ใส่ที่อยู่ในการจัดส่ง

3.5.2 Class Diagram

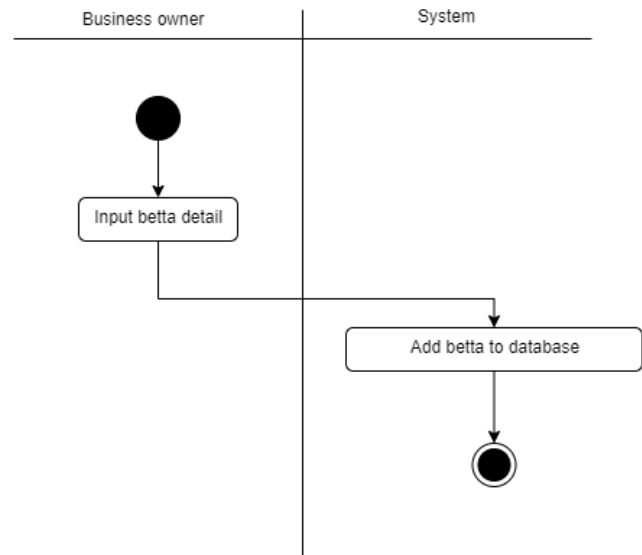


3.5.3 Activity Diagram

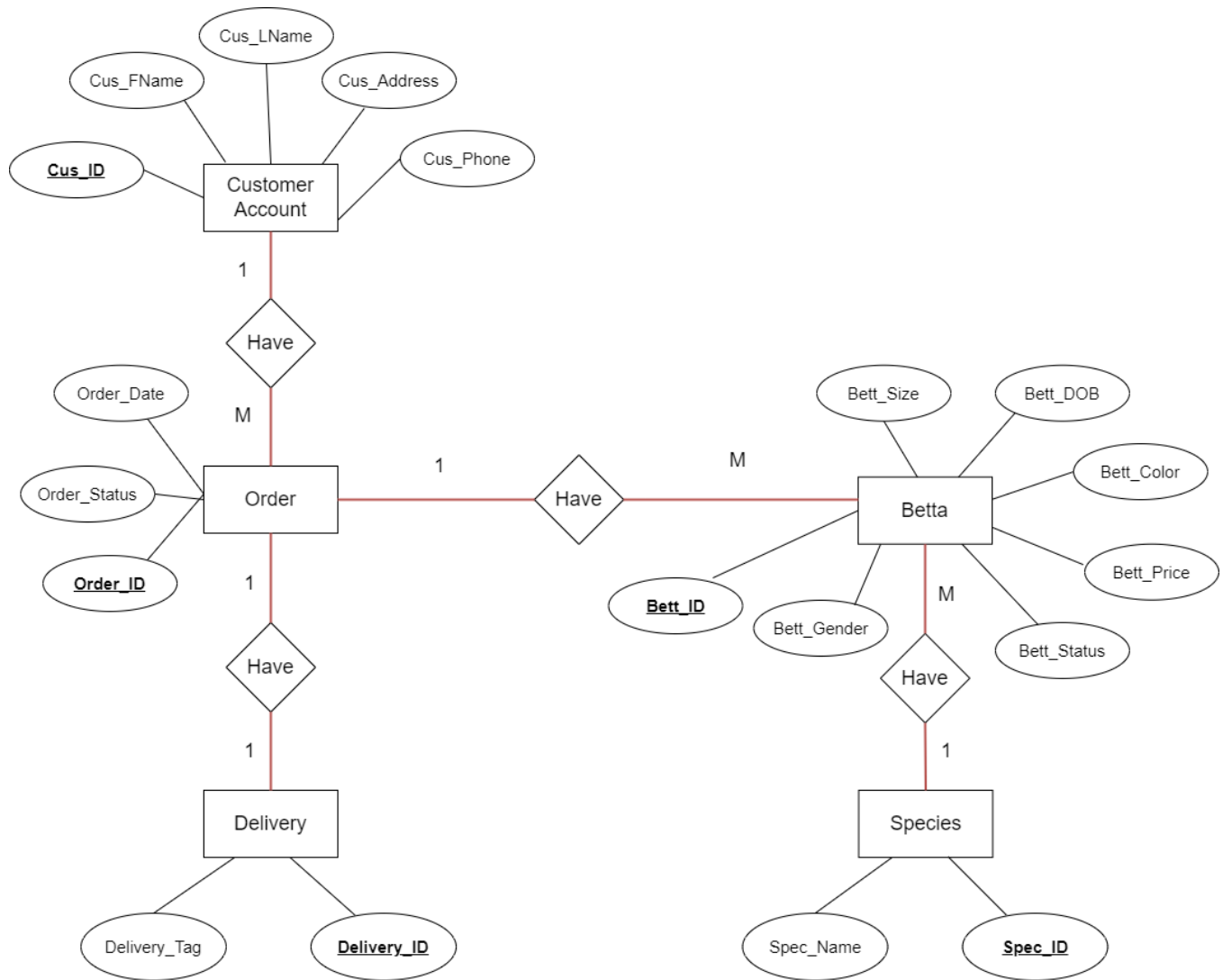
Create an account and make an order



Add betta data to system database



3.5.4 ER Diagram



3.6 ข้อจำกัดทั่วไป (General Constraints)

ข้อจำกัดทางด้านฮาร์ดแวร์(Hardware limitations)

ระบบขายปลากัดออนไลน์ต้องใช้อินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วสูงเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงระบบได้อย่างรวดเร็ว

ข้อจำกัดในการตรวจสอบได้(Audit functions)

การพัฒนาแบบนี้เกิดไม่สามารถตรวจสอบการชำระเงินผ่านทางออนไลน์ได้ โดยปกติจะต้องขอAPIจากธนาคารจึงจะตรวจสอบการชำระเงินทางออนไลน์ จึงแก้ไขโดยการปรับเปลี่ยนเป็นการสร้าง QR Code ในการชำระเงินแทน

3.7 สมมติฐานและความเกี่ยวข้องในเชิงการทำงาน (Assumptions and Dependencies)

สมมติฐาน

- ลูกค้ามีความรู้และสามารถในการใช้งานเว็บไซต์การช้อปปิ้งออนไลน์และมีทักษะพื้นฐานในการใช้คอมพิวเตอร์
- ลูกค้าต้องมีวิธีการชำระเงินที่ถูกต้อง เพื่อทำการซื้อสินค้า
- เว็บไซต์ต้องมีการทำงานได้24ชั่วโมง ยกเว้นในกรณีที่เกิดปัญหาหรือการบำรุงรักษา
- ลูกค้าต้องมีบัญชีและรหัสผ่านสำหรับการเข้าใช้ระบบ

4. ข้อกำหนดความต้องการด้านคุณภาพ(Quality Attributes)

หมายเลขความต้องการ	คำอธิบาย	ประเภท	ลำดับความสำคัญ
USE-FNF-01	ลูกค้าสามารถล็อกอินเข้าระบบได้	Usability	1
USE-FNF-02	ผู้ขายสามารถลงขายปลากัดหรือแก้ไขรายละเอียดปลากัดได้	Usability	1
PER-NFN-01	ระบบสามารถทำงานได้ตลอด 24 ชั่วโมง	Performance	1
USE-FNF-03	ผู้ซื้อสามารถเลือกสินค้าที่ต้องการลงตะกร้าสินค้าได้	Usability	1
PER-NFN-02	ระบบสามารถใช้งานได้บนระบบการปฏิบัติการ Window	Performance	2
USE-FNF-03	แสดงสถานะคำสั่งซื้อของลูกค้าได้	Usability	1
USE-FNF-04	ผู้ขายสามารถเช็คได้ว่าคำสั่งซื้อใดบ้างที่ถูกยืนยันแล้ว	Usability	1

5. รายการความต้องการที่จะกำหนดในภายหลัง(TBD List)

User Acceptance test

หมายเลข	หัวข้อ	รายละเอียดการทดสอบ	ผลลัพธ์ที่คาดหวัง	ผลลัพธ์ที่ได้	การยอมรับจากผู้ใช้
1	User registration	ทดสอบการลงทะเบียน ลงทะเบียน ผู้ใช้งานใหม่	การลงทะเบียน ผู้ใช้งานใหม่จะ ประสบผลสำเร็จ	ลงทะเบียน ผู้ใช้งานได้ ถูกต้อง	ยอมรับ
2	Login/Logout	ทดสอบการ เข้าสู่ระบบ โดย ใช้username และรหัสผ่าน	เข้าสู่ระบบได้ ถูกต้อง	เข้าใช้งานระบบ ได้ปกติ	ยอมรับ
3	Add to cart	ทดสอบการ เพิ่มสินค้าลง ตะกร้า	สามารถเพิ่มสินค้า ลงตะกร้าได้ ถูกต้อง	เพิ่มสินค้าและ คำนวณราคา รวมได้ถูกต้อง	ยอมรับ
4	Payment	ทดสอบการ ชำระเงินทาง ออนไลน์	ชำระเงินสำเร็จ และสามารถดู สถานะการชำระ เงินได้	สามารถชำระ เงินได้แต่ต้องรอ ให้เจ้าของธุรกิจ ตรวจสอบเอง	ยอมรับ
5	Delivery	ทดสอบการ จัดส่งสินค้า	สามารถจัดแสดง ข้อมูลการจัดส่ง สินค้าได้ถูกต้อง	ระบบแสดง ข้อมูลการจัดส่ง ได้ปกติ	ยอมรับ
6	Product search	ทดสอบการ ค้นหาโดยใช้ คำค้นหา	สามารถค้นหา สินค้าได้ถูกต้อง	ค้นหาพลาการ์ดที่ ต้องการได้ ถูกต้อง	ยอมรับ

7	Add Betta to DB	ทดสอบการเพิ่มสินค้าลงขายบนเว็บไซต์	เพิ่มข้อมูลปลากัดได้ถูกต้องและมีปลากัดที่เพิ่มอยู่บนรายการวางขายบนเว็บไซต์	เพิ่มรายสินค้าได้ถูกต้อง	ยอมรับ
8	OS Performance	ทดสอบการรันบน OS	สามารถรันบน Window ได้	ระบบใช้งานบนระบบปฏิบัติการ Window ได้ปกติ	ยอมรับ
9	Time Performance	ทดสอบเวลาที่ระบบสามารถให้บริการได้	สามารถให้บริการได้ 24 ชั่วโมง	ระบบทำงานได้ 24 ชั่วโมง ยกเว้นกรณีการบำรุงรักษา	ยอมรับ