

ระบบบริหารจัดการโครงการ
PROJECT MANAGEMENT SYSTEM



รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาระบบวิทยาสถาภิศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

ระบบบริหารจัดการโครงการ
PROJECT MANAGEMENT SYSTEM



โดย

ภिरายุ ทรงโยธิน

PHIRAYU SONGYOTHIN



เลขที่ 146240
เลขทะเบียน
รับ เดือน 1-2-5 ๒๕๖ 2560

b. 12840968
i.

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษารายวิชาสหกิจศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบบริหารจัดการโครงการ

โดย

ภิรายุ ทรงโยธิน



รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษารายวิชาสหกิจศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PROJECT MANAGEMENT SYSTEM



A REPORT SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR COOPERATING EDUCATION PROGRAM
THE DEGREE OF BACHELOR OF SCIENCE PROGRAM IN
INFORMATION TECHNOLOGY
FACULTY OF INTFORMATION TECHNOLOGY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG 1/2015

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2015

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABAN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบรับรองปริญญาโท ประจำปี 2558
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เรื่อง ระบบบริหารจัดการโครงการ

PROJECT MANAGEMENT SYSTEM

ผู้จัดทำ

1. นายภิราญ ทรงโยธิน รหัสประจำตัว 55070090

นส. เปรมพันธ์

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร. นต เปรมพันธ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการ	ระบบบริหารจัดการโครงการ
นักศึกษา	นายกริยาฯ ทรงโยธิน รหัสนักศึกษา 55070090
ปริญญา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2558
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร. นล เปรมชัยเชียร

บทคัดย่อ

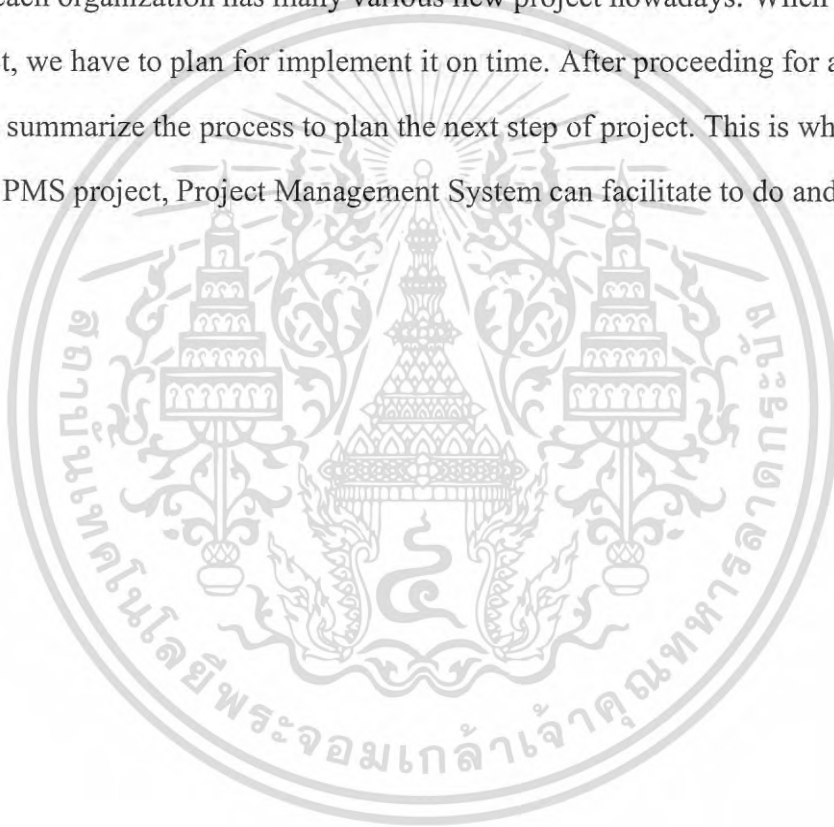
ปัจจุบันภายในองค์กรแต่ละองค์กรนั้น ได้มีการทำโครงการใหม่ๆ ต่างๆ มากมาย และเมื่อมีโครงการใหม่ๆ เกิดขึ้นมาจำเป็นต้องมีการวางแผนเพื่อดำเนินการให้แล้วเสร็จภายในระยะเวลาที่กำหนดจึงเกิด เมื่อดำเนินการไปได้ระยะหนึ่งจะต้องมีการสรุปผลความคืบหน้า เพื่อรายงานความคืบหน้า จะได้วางแผนขั้นต่อไป จึงได้เกิดระบบบริหารจัดการ โครงการขึ้นมาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการทำโครงการ และสามารถติดตามผลได้ง่าย



Project Title	PROJECT MANAGEMENT SYSTEM
Student	Mr.Phirayu Songyothin STUDENT ID 55070090
Degree	Bachelor of Science
Program	Information Technology
Academic Year	2015
Advisor	Dr.Nol Premasathian

ABSTRACT

In each organization has many various new project nowadays. When having a new project, we have to plan for implement it on time. After proceeding for a times, we have to summarize the process to plan the next step of project. This is why we have to develop PMS project, Project Management System can facilitate to do and monitor projects.



กิตติกรรมประกาศ

โครงการสหกิจศึกษาเรื่องระบบบริหารจัดการโครงการสำเร็จได้โดยได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน ทางผู้จัดทำจึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ บุคคลแรกคือ ดร.นล เปรมชัยเรือง ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาและสนับสนุน และขอขอบคุณ คุณสุริยา เอี่ยมเอิบ ผู้เป็นที่ปรึกษาและคอยให้การดูแล สนับสนุน และขอขอบคุณพนักงานทุกท่านที่คอยให้คำแนะนำเวลาปฏิบัติงาน และขอขอบคุณทุกท่านที่เกี่ยวข้องที่อาจไม่ได้กล่าวมา ณ ที่นี้ด้วย

หากโครงการนี้ผิดพลาดประการใดต้องขออภัยมาใน ณ ที่นี้ด้วย

นายภริยา ทรงโยธิน



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	I
ABSTRACT.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	III
สารบัญ.....	IV
สารบัญตาราง.....	VII
สารบัญรูป.....	VIII
บทที่ 1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของปัญหา และความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 วิธีดำเนินงาน.....	1
1.4 ขอบเขตของระบบงาน.....	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 JAVA.....	4
2.2 Hibernate Framework.....	4
2.3 Spring MVC Framework.....	4
2.4 HTML+CSS.....	4
2.5 JAVASCRIPT.....	5
2.6 SQL.....	5
2.5 JUNIT TEST Framework.....	5
2.5 GIT.....	5

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3. วิธีการดำเนินงาน	6
3.1 ศึกษาทักษะที่จำเป็น	6
3.2 อารมสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโปรเจค	6
3.3 ลำดับการดำเนินงาน.....	7
3.3.1 Use Case	9
3.3.2 Database.....	16
3.4 ส่วนติดต่อกับผู้ใช้	17
บทที่ 4. การพัฒนาระบบ	21
4.1 Project Maintenance	21
4.2 Modules Maintenance.....	22
4.3 Program Maintenance.....	23
4.4 Task Maintenance.....	24
4.5 Modules DashBoard	26
4.6 Plan Person	27
4.7 Project DashBoard.....	28
บทที่ 5 บทสรุป	29
5.1 สรุปผล.....	29
5.2 ปัญหาที่พบ	29
5.3 แนวทางการพัฒนาต่อ	29
บรรณานุกรม.....	30
ภาคผนวก	31
ภาคผนวก ก. แนะนำสถานประกอบการ	32
ประวัติผู้เขียน	35

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 ขั้นตอนดำเนินงาน	2
3.1 เข้าสู่ระบบ.....	11
3.2 คู่มือการใช้งาน	11
3.3 ใช้งาน	11
3.4 สร้าง Issue.....	12
3.5 คู่มือการใช้งาน.....	12
3.6 เพิ่ม แก้ไข ลบ โปรเจค	13
3.7 เพิ่ม แก้ไข ลบ โมดูล	13
3.8 เพิ่ม แก้ไข ลบ โปรแกรม	14
3.9 เพิ่ม แก้ไข ลบ งาน	14
3.10 มอบหมายงาน.....	15
3.11 คู่มือรูปผล	15
3.12 เพิ่ม User.....	15
3.13 เพิ่ม Menu.....	16

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 หลักการทำงาน Hibernate Framework	4
3.1 แผนภาพ Use Case.....	16
3.2 แผนภาพ Database	16
3.3 Project Maintenance	17
3.4 Modules Maintenance	17
3.5 Program Maintenance.....	18
3.6 Modules DashBoard(Program Type)	18
3.7 Modules DashBoard(Role).....	19
3.8 Modules DashBoard(Task).....	19
3.9 Task Maintenance.....	20
4.1 Project Maintenance	21
4.2 เพิ่มโปรเจก	21
4.3 แก้ไขโปรเจก	21
4.4 Modules Maintenance	22
4.5 เพิ่มโมดูล	22
4.6 Modules Maintenance 2	23
4.7 Program Maintenance.....	23
4.8 เพิ่มโปรแกรม.....	23
4.9 Task Maintenance Part 1	24
4.10 Task Maintenance Part 2	24
4.11 Button Listener	25
4.12 File Listener.....	25
4.13 Log Listener.....	25
4.14 Modules Dashboard (Program Type).....	26

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.15 Modules Dashboard (Role).....	26
4.16 Modules DashBoard (Task).....	27
4.17 Plan Person	27
4.18 Project DashBoard.....	28



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหา และความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันทางบริษัทมีการรับงานจากลูกค้ามากมาย ทำให้ต้องมีการบริหารจัดการที่ซับซ้อน แต่ทางบริษัทกลับใช้ Microsoft Excel ในการจัดการ และสรุปผลงาน แต่กลับไม่มีฟังก์ชันอะไรใส่เอาไว้เลย บริษัทจึงเล็งเห็นว่าจำเป็นต้องทำ Software ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้สะดวกในการบริหารจัดการ และสรุปผล

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ Software สามารถใช้งานได้จริง
2. เพิ่มประสิทธิภาพในการบริหาร โครงการ
3. เพื่อให้สามารถส่ง E-mail แจ้งให้ทราบเวลาได้รับมอบหมายงาน หรือเวลาเกิดปัญหา
4. เพื่อให้สามารถแสดงสมาชิกในทีม ติดตามงาน และแสดงส่วนที่มีปัญหาได้
5. เพื่อให้สามารถสรุปผลแต่ละโครงการได้

1.3 วิธีดำเนินงาน

1. อบรม เรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมในการทำงาน
2. สอบวัดผลการเรียนรู้
3. วางแผนเกี่ยวกับระบบ
4. เริ่มดำเนินการในส่วนแรก
5. ตรวจสอบผลของโปรแกรมในส่วนแรก
6. ดำเนินการในส่วนที่สอง
7. ตรวจสอบผลของโปรแกรมในส่วนที่สอง

ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนดำเนินงาน

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
1 เรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อม	■	■		
2 สอบวัดผลการเรียนรู้		■		
3 วางแผนเกี่ยวกับระบบ		■	■	
4 เริ่มดำเนินการในส่วนแรก			■	■
5 ตรวจสอบผลโปรแกรมส่วนแรก				■
6 ดำเนินการในส่วนที่สอง				■
7 ตรวจสอบผลโปรแกรมส่วนที่สอง				■

1.4 ขอบเขตของระบบงาน

ระบบบริหารจัดการ โครงการ (PMS) ได้มีการออกแบบและพัฒนาดังนี้

1. PMS จะจัดทำในรูปแบบของ Web Application โดยใช้ภาษา JAVA ในการพัฒนา
2. PMS สามารถสร้าง แก้ไข ลบ ลิสต์ โปรเจก โมดูล โปรแกรมใหม่ได้
3. PMS สามารถกำหนดเวลาที่คาดหวัง และเวลาที่ใช้งานจริงได้
4. PMS สามารถแนบไฟล์รายละเอียดของงานได้
5. PMS สามารถให้หัวหน้ามอบหมายงานให้ลูกน้องได้ โดยจะจัดการส่งการแจ้งเตือนไป

ทาง E-mail

6. PMS สามารถสรุปผลงานได้ และแสดงได้ว่างานทำเสร็จแล้วก็เปอร์เซ็นต์
7. PMS สามารถแจ้งปัญหาที่พบในขั้นการตรวจสอบได้
8. PMS สามารถให้หัวหน้าดูตารางงานของลูกน้องได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนาระบบบริหารจัดการโครงการ

1. ประโยชน์ต่อนักศึกษา: ทำให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เป็นการเตรียมพร้อมก่อนที่จะเริ่มทำงานในชีวิตจริง ทำให้ได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง เป็นการหาความรู้และประสบการณ์จากนอกห้องเรียน
2. ประโยชน์ต่อผู้ประกอบการ: ทำให้ได้ประสบการณ์ในการสอนงาน และได้ software ที่สามารถจัดการบริหารงานที่ทำอยู่ทุกวันนี้ได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาระบบ

2.1 JAVA

ภาษาจาวา (Java) คือ ภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ (Object Oriented) ที่มอง คิด ออกแบบ และเขียน โปรแกรมในลักษณะของเชิงวัตถุทั้งหมด [1]

2.2 Hibernate Framework

Hibernate เป็น Framework Java ใช้ในการจัดการข้อมูลแบบ ORM (Object/Relation Mapping) คือการ mapping Java Object กับ ข้อมูลจากฐานข้อมูลแบบอัตโนมัติกลับไปกลับมาได้ เพื่อความสะดวกในการทำงานต่างๆ เช่น การเข้าถึงข้อมูล การเรียกคืนข้อมูล ซึ่งจะช่วยให้เราทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ [2]



รูปที่ 2.1 หลักการของ Hibernate framework

2.3 Spring MVC Framework

Spring MVC framework คือ framework ในการสร้างเว็บ ที่รองรับแนวคิดแบบ MVC (Model , View ,Controller) นั่นเอง โดยหลักการทำงานของตัว Spring MVC framework จะออกแบบให้การทำงานทุกอย่างขึ้นอยู่กับ Servlet ที่ชื่อว่า DispatcherServlet ยกตัวอย่างเช่น เวลาที่มี Request จาก User Client เข้ามาตัว DispatcherServlet ก็จะต้องทำหน้าที่เป็น Operation รับ Request นั้นๆไว้ก่อน แล้วค่อยส่งต่อไปให้ตัว Controller อื่นๆทำงานต่อไป [3]

2.4 HTML+CSS

ใช้ในตกแต่งจัดรูปแบบหน้าตาเว็บไซต์ว่าผู้ใช้จะสามารถเห็นอะไรได้บ้างบนหน้าเว็บไซต์ที่เราสร้าง คอยดูแลในส่วนแสดงผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 JS+Jquery

มักจะใช้ร่วมกับภาษา เซชทีเอ็มแอล (HTML) ในการสร้างพัฒนาเว็บไซต์ โดยจะควบคุมในส่วนการเคลื่อนไหว หรือใช้ในการสร้างอนิเมชันช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเว็บไซต์

2.6 SQL

ระบบฐานข้อมูลเป็นสิ่งจำเป็นกับทุกๆระบบการทำงานเนื่องจากจะต้องมีการเก็บข้อมูลไว้ในฐานข้อมูล ยิ่งจัดระบบความสัมพันธ์ในฐานข้อมูลดีมากเท่าไรก็จะยิ่งช่วยลดความซ้ำซ้อนในการเก็บข้อมูล และระบบทำงานได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.7 Junit Test Framework

เป็น framework ที่ใช้ทำ Unit Testing ในภาษา JAVA มีความสำคัญในการขับเคลื่อนการทดสอบ โดยจะเน้นไปที่การทดสอบทีละหน่วย(Unit)

2.8 GIT (Version Control)

Git คือ Version Control ตัวหนึ่ง ซึ่งเป็นระบบที่มีหน้าที่ในการจัดเก็บการเปลี่ยนแปลงของไฟล์ในโปรเจกต์เรา มีการ backup code ให้เราสามารถที่จะเรียกดูหรือย้อนกลับไปดูเวอร์ชันต่างๆของโปรเจกต์ที่ใด เวลาใดก็ได้ หรือแม้แต่ดูว่าไฟล์นั้นๆ ใครเป็นคนเพิ่มหรือแก้ไข หรือว่าจะดูว่าไฟล์นั้นๆถูกเขียนโดยใครบ้างก็สามารถทำได้ ฉะนั้น Version Control ก็เหมาะอย่างยิ่งสำหรับนักพัฒนาไม่ว่าจะเป็นคนเดียวโดยเฉพาะอย่างยิ่งจะมีประสิทธิภาพมากหากเป็นการพัฒนาเป็นทีม [4]

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

วิธีการดำเนินงานนั้นเป็นไปตามขั้นตอนของบริษัท เพื่อความเป็นระเบียบและต้องการให้ผู้พัฒนา พัฒนาโปรแกรมได้อย่างมีคุณภาพ สามารถเรียบเรียงเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

3.1 ศึกษาทักษะที่จำเป็น

เป็นการเปิดอบรมนักศึกษาสหกิจ และพนักงานใหม่โดยจะอบรมทักษะทั้งหมดตั้งแต่ JAVA ,Hibernate Framework, Spring Framework และ อื่นๆ เพื่อให้ นักพัฒนาทุกคนสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 อบรมสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโปรเจค

อบรมสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโปรเจค เช่น โปรเจคนี้ทำอะไร ทำอะไรได้บ้าง แบ่งย่อยเป็นกี่โมดูล เพื่อให้ นักพัฒนาทุกคนเข้าใจในทางเดียวกัน และสามารถพัฒนาออกมาได้ตรงตามเป้าหมาย โดยข้อมูลโปรเจคที่ประชุมมีรายละเอียดดังนี้

3.2.1 PMS คืออะไร

PMS คือ Web Appilication ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อนำมาช่วยในการวางแผนพัฒนาโปรเจค ภายในองค์กร ซึ่ง PMS นั้น จะเข้ามาช่วยในการมอบหมายงาน ติดตามงาน ดูตารางงาน จัดสร้างทีม พัฒนา ตลอดจนปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการพัฒนา

3.2.2 User Scenario

1) ผู้ที่ต้องการมอบหมายงาน

การใช้ PMS คือเมื่อ log in เข้ามาในระบบ ให้ทำการเลือกเมนูที่ด้านซ้าย เลือกหน้า จัดการโปรเจค (Project Maintenance) จากนั้นให้ทำการเพิ่มโปรเจคในระบบ จากนั้นไปที่หน้าจัดการโมดูล (Modules Maintence) ทำการเพิ่มโมดูล โดยให้โมดูลอยู่ภายใต้โปรเจคนั้นๆ ขั้นตอนต่อไปให้ทำการเพิ่ม Program ในหน้าจัดการโปรแกรม แต่ในการเพิ่มโปรแกรมต้องทำการเลือกประเภทโปรแกรม และระดับความยากของโปรแกรมด้วย จากนั้นให้ไปที่หน้า จัดการงาน (Task Maintenance) ให้เพิ่ม Task เข้าสู่ระบบ หรือ จะใช้หน้า Task Multiple Apply ช่วยถ้า Task เหมือนกันหลายๆ โปรแกรม จากนั้นกด ปุ่มลูกศร เพื่อทำการเพิ่ม Estimate กับ Actual และสามารถมอบหมายงานได้เลยโดยระบบจะทำการส่ง E-mail ไปแจ้งผู้ที่ถูกมอบหมายงานให้ หรือ ไม่ก็สามารถมอบหมายให้ในหน้า Plan Person เพราะหน้านี้จะมองเห็นงานทั้งหมดที่บุคคลนั้น ได้รับมอบหมายอยู่ จะทำให้งานไม่ซ้ำกัน

2) พนักงานต้องการรับงาน

เมื่อพนักงาน log in เข้ามา จะมีหน้าแสดงงานทั้งหมดซึ่ง สามารถกรับงาน ณ ตรงนั้นได้เลย ซึ่งเมื่อกรับงานแล้ว จะมี alert ขึ้นมาเพื่อยืนยัน ถ้ากดยืนยันก็จะได้รับงานนั้นไปทำ

3.3 ลำดับการดำเนินงาน

การดำเนินการพัฒนานั้นแบ่งเป็น 2 Phase

Phase 1

1. Project Maintenance คือ หน้าที่ใช้จัดการโปรเจก (Insert/Update/Delete)

2. Modules Maintenance คือ หน้าที่ใช้จัดการกับ โมดูลซึ่งคือส่วนย่อยของโปรเจก (Insert/Update/Delete)

3. Program Maintenance คือ หน้าที่ใช้จัดการกับ โปรแกรม ซึ่งย่อยลงมาจากโปรเจกอีกที โดยโปรแกรมนั้นจะมีระดับความยากของโปรแกรม และประเภทของโปรแกรมอีกด้วย

4. Task Maintenance คือ หน้าที่ใช้จัดการกับ Task ซึ่งเป็นส่วนย่อยของโปรแกรม เช่น Design Coding Testing เป็นต้น และยังสามารถกำหนด ระยะเวลาที่คาดหวัง (Estimate) ระยะเวลาที่ใช้จริง (Actual) ดำเนินการเสร็จสิ้น (Progress) รวมทั้ง คนรับผิดชอบ วันที่ได้รับมอบหมาย และกำหนดส่ง

5. Modules Dashboard คือ หน้าที่ใช้แสดงข้อมูลโมดูล โดยจะแสดงข้อมูลเป็น 3 แบบ คือ

5.1 แสดงตาม Program Type

จะแสดงว่าในโมดูล มีโปรแกรมแต่ละประเภท ทั้งหมดกี่โปรแกรม และยังแสดงระยะเวลาที่คาดว่าจะเสร็จ (Estimate) เวลาที่ใช้จริง (Actual) เสร็จสิ้นแล้วก็เปอร์เซ็นต์ (Progress)

5.2 แสดงตาม Role

จะแสดงว่าในโมดูลนั้น มีหน้าที่อะไรที่รับผิดชอบอยู่บ้าง และแสดงระยะเวลาที่คาดหวัง (Estimate) ระยะเวลาที่ใช้จริง (Actual) และส่วนต่างของทั้งสอง (Remaining)

5.3 แสดงตามชื่อ Task

จะแสดงว่า มีการทำงานรูปแบบใดบ้าง (Ex. Design Coding) และ แสดงเวลาที่คาดหวัง (Estimate) และ เวลาที่ใช้จริง (Actual)

6. Program Dashboard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Phase 2

1. Plan Person คือ หน้าที่ใช้แสดงตารางงานของบุคคลนั้นๆ อีกทั้งยังสามารถมอบหมายงานผ่านหน้านี้ได้อีกด้วย
2. Issue Log คือ หน้าที่ใช้แสดงถึงปัญหาที่เกิดขึ้น และสามารถคอมเมนต์ เพื่อช่วยตอบปัญหากันได้
3. Index คือ หน้า que แสดงว่ามีงานอะไรบ้าง และพนักงานสามารถรับงานได้จากหน้านี้
4. Project Dashboard คือ หน้า Dashboard ที่มีไว้เพื่อนำเสนอเมนูที่เกี่ยวกับการจัดการโปรเจก อาทิ Auto Planing , Report Project , Report Detail , Organize Team , Modules Dashboard , Project Dashboard
5. Task Maintenance (เพิ่ม File Listener , Log Listener , ข้อมูลโปรแกรม) เป็นการเพิ่ม Function เข้าไปในหน้า Task Maintenance
 - 5.1. ข้อมูลโปรแกรม โดยจะสามารถแสดงสรุปข้อมูลของ Task ทั้งหมดในโปรแกรมนั้น และแสดงความคืบหน้าออกมาเป็นกราฟ
 - 5.2 File Listener เป็นการรวม Link Download ของ file รายละเอียดของงานในโปรแกรมนั้นๆ
 - 5.3 Log Listener เป็นการรวม Link ของ Issue Log ของ Program นั้นๆไว้ และบอกระดับความร้ายแรงของ Issue นั้น
6. Organize Team เป็นหน้าการสร้าง Team เพื่อทำงานใน Modules นั้นๆ โดยหน้าจะเป็นส่วนที่ใช้ UI ค่อนข้างมาก (drag & drop)
7. Holiday Maintenance เป็นหน้าที่ใช้จัดการกับวันหยุดต่างๆภายในองค์กร เพื่อจะได้วางแผนงานได้ง่ายขึ้น (Insert/Update/Delete)
9. Auto Planning เป็นหน้าที่ใช้ให้ระบบจัดการวางแผน มอบหมายงานโดยอัตโนมัติ เพื่อความสะดวกในการใช้งาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.1 แผนภาพยูสเคส (Use Case Diagram)

1. ผู้ที่เกี่ยวข้องในระบบ

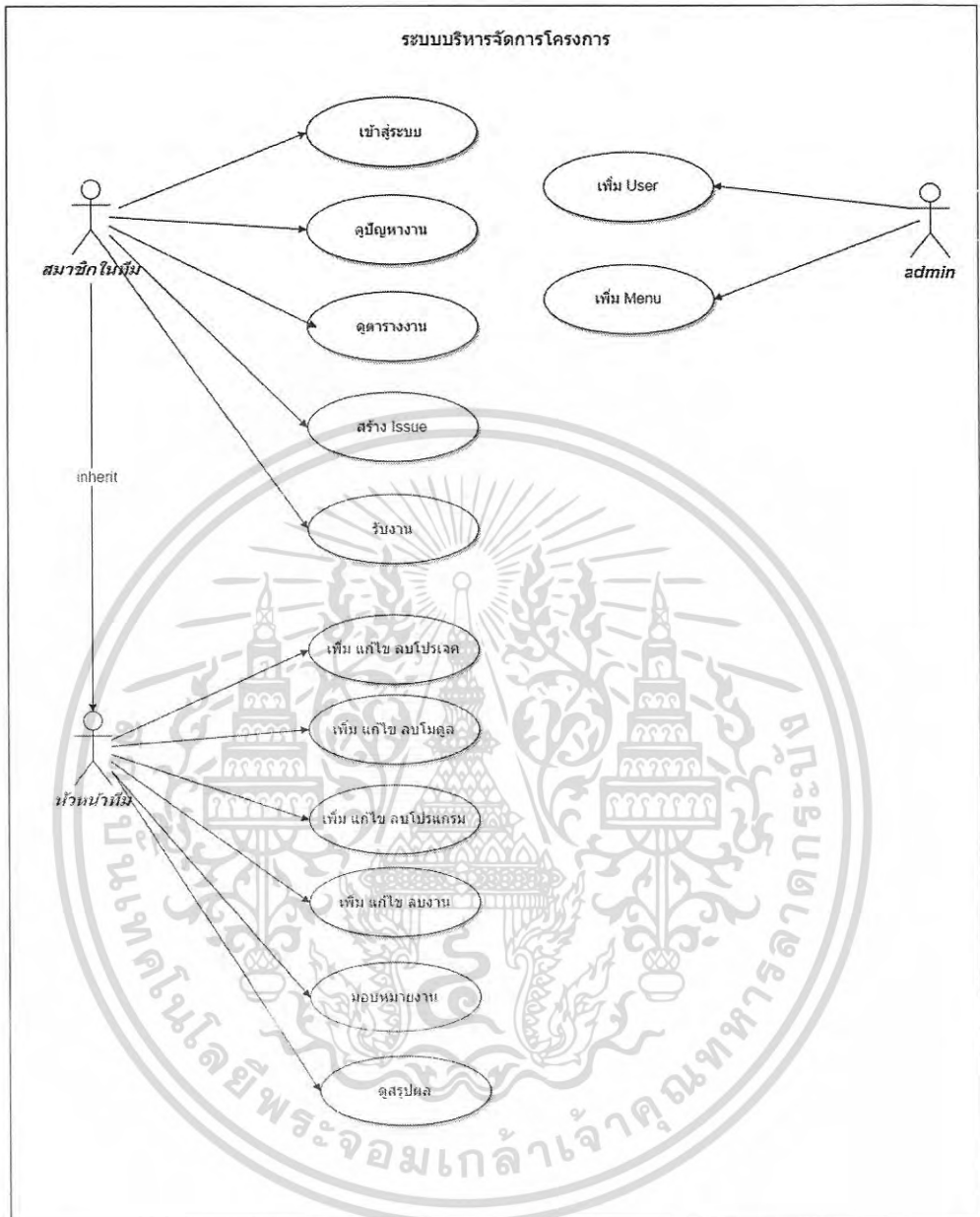
- หัวหน้าทีม
- สมาชิกในทีม
- admin

2. องค์ประกอบของยูสเคส

- เข้าสู่ระบบ
- ดูตารางงาน
- รับงาน
- สร้าง Issue
- ดู Issue
- สร้าง แก้ไข ลบ โปรเจค
- สร้าง แก้ไข ลบ โมดูล
- สร้าง แก้ไข ลบ โปรแกรม
- สร้าง แก้ไข ลบ งาน
- มอบหมายงาน
- ดูสรุปผล
- เพิ่ม User
- เพิ่ม Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แผนภาพยูสเคส



รูปที่ 3.1 แผนภาพยูสเคส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.1 เข้าสู่ระบบ

Use Case name	เข้าสู่ระบบ	ID: 1
Actor	สมาชิกในทีม,admin	
Trigger Event	-	
Flow of Event	1. เข้าสู่ Web 2. กรอก Username, password ให้ถูกต้อง	
Alternative Flow of Event	1. ถ้ากรอกผิดจะมีการแจ้งเตือนว่า กรอก User หรือ Pass ผิด	

ตารางที่ 3.2 ดูตารางงาน

Use Case name	ดูตารางงาน	ID: 2
Brief Description	ดูตารางงานของตนเอง	
Actor	สมาชิกในทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ	
Flow of Event	1. กดที่ Menu 2. เลือกหน้า Plan Person	
Alternative Flow of Event	-	

ตารางที่ 3.3 รับงาน

Use Case name	รับงาน	ID: 3
Brief Description	สมาชิกรับงานไปทำ	
Actor	สมาชิกในทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ ดูตารางงาน	
Flow of Event	1. ลากงานจากแถบด้านซ้ายไปใส่	
Alternative Flow of Event	1. ถ้าเป็นวันหยุดจะใส่ไม่ได้ 2. ถ้ามีงานอยู่แล้วจะใส่ไม่ได้	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.4 สร้าง Issue

Use Case name	สร้าง Issue	ID: 4
Brief Description	สร้าง Issue ที่พบ เพื่อแจ้งผู้พัฒนา	
Actor	สมาชิกในทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ	
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> 1. เลื่อนหน้า Issue Maintenance จาก Menu 2. ใส่ชื่อปัญหา 3. เลือก โปรเจค โมดูล โปรแกรม ที่พบปัญหา 4. กำหนดผู้รับผิดชอบ 5. กด “สร้าง” 6. ยืนยันการสร้าง กด “ตกลง” 	
Alternative Flow of Event	1. ชื่อปัญหาซ้ำในงานเดียวกันจะสร้างไม่ได้	

ตารางที่ 3.5 คู่มือรายงาน

Use Case name	คู่มือรายงาน	ID: 5
Brief Description	คู่มือแจ้งเตือนว่ามีปัญหาอะไรบ้าง	
Actor	สมาชิกในทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ	
Pre Condition	ทำการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต	
Post Condition	-	
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> 1. กดที่ Menu เลือก Task Maintenance 2. กดปุ่ม Issue Listener ที่ด้านขวาของหน้าจอ 	
Alternative Flow of Event	-	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.6 เพิ่ม แก้ไข ลบ โปรเจค

Use Case name	เพิ่ม แก้ไข ลบ โปรเจค	ID: 6
Brief Description	-	
Actor	หัวหน้าทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ	
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> กดที่ Menu เลือก Project Maintenance แล้วกดปุ่ม เพิ่ม ใส่ Code และ ชื่อภาษาอังกฤษ ภาษาไทย แล้วกด บันทึก แก้ไข ให้กดปุ่มรูปดินสอ หน้าชื่อ โปรเจค ลบ ให้เลือกที่กรอบสี่เหลี่ยมแล้วกดปุ่มลบ ที่อยู่บนลิสต์ 	
Alternative Flow of Event	ถ้า Code ซ้ำจะบันทึกไม่ได้	

ตารางที่ 3.7 เพิ่ม แก้ไข ลบ โมดูล

Use Case name	เพิ่ม แก้ไข ลบ โมดูล	ID: 7
Brief Description	โมดูลเป็นส่วนย่อยๆ ของโปรเจค	
Actor	หัวหน้าทีม	
Trigger Event	เพิ่ม โปรเจค	
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> กดที่ Menu เลือก Modules Maintenance แล้วกดปุ่ม เพิ่ม ใส่ Code ชื่อภาษาอังกฤษ ภาษาไทย และ โปรเจค แล้วกด บันทึก แก้ไข ให้กดปุ่มรูปดินสอ หน้าชื่อ โมดูล ลบ ให้เลือกที่กรอบสี่เหลี่ยมแล้วกดปุ่มลบ ที่อยู่บนลิสต์ 	
Alternative Flow of Event	ถ้า Code ซ้ำจะบันทึกไม่ได้	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.8 เพิ่ม แก้ไข ลบโปรแกรม

Use Case name	เพิ่ม แก้ไข ลบโปรแกรม	ID: 8
Brief Description	โปรแกรมเป็นส่วนย่อยของโมดูล	
Actor	หัวหน้าทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ ,เพิ่มโมดูล	
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> กดที่ Menu เลือก Program Maintenance แล้วกดปุ่ม เพิ่ม ใส่ Code ชื่อภาษาอังกฤษ ภาษาไทย ชนิดของโปรแกรม และโมดูล แล้วกด บันทึก แก้ไข ให้กดปุ่มรูปดินสอ หน้าชื่อโมดูล ลบให้เลือกที่กรอบสี่เหลี่ยมแล้วกดปุ่มลบ ที่อยู่บนลิสต์ 	
Alternative Flow of Event	ถ้า Code ซ้ำจะบันทึกไม่ได้	

ตารางที่ 3.9 เพิ่ม แก้ไข ลบงาน

Use Case name	เพิ่ม แก้ไข ลบงาน	ID: 9
Brief Description	งานเป็นส่วนย่อยของโปรแกรม	
Actor	หัวหน้าทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ เพิ่มโปรแกรม	
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> กดที่ Menu เลือก Task Maintenance แล้วกดปุ่ม เพิ่ม ใส่ข้อมูลของ task ทั้งหมด กด บันทึก แก้ไข ให้กดปุ่มรูปดินสอ หน้าชื่อโมดูล ลบให้เลือกที่กรอบสี่เหลี่ยมแล้วกดปุ่มลบ ที่อยู่บนลิสต์ 	
Alternative Flow of Event	ถ้า Code ซ้ำจะบันทึกไม่ได้	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.10 มอบหมายงาน

Use Case name	มอบหมายงาน	ID: 10
Brief Description	-	
Actor	หัวหน้าทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ	
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> กดที่ Menu เลือกหน้า Plan Person จากนั้นเลือก โปรเจค เลือกสมาชิกในทีม เพื่อดูเวลาว่าง ลากงานมาใส่วันที่ว่าง 	
Alternative Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> ถ้าวันที่ใส่งานมีงานอยู่แล้วจะใส่ไม่ได้ ถ้าเป็นวันหยุด จะใส่ไม่ได้ 	

ตารางที่ 3.11 ดูสรุปผล

Use Case name	ดูสรุปผล	ID: 11
Brief Description	ดูความคืบหน้าของ โครงการ	
Actor	หัวหน้าทีม	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ	
Flow of Event	1. กดปุ่ม Menu เลือก Modules Dashboard	
Alternative Flow of Event	1. ถ้าไม่มีข้อมูลจะเป็นหน้าว่าง	

ตารางที่ 3.12 เพิ่ม User

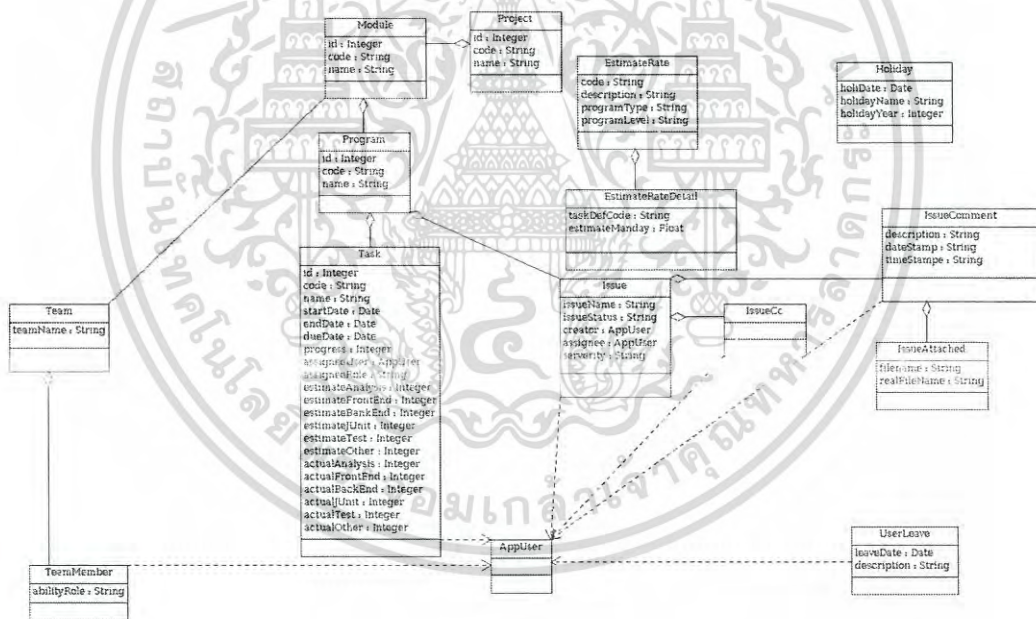
Use Case name	เพิ่ม User	ID: 12
Brief Description	-	
Actor	admin	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ	
Flow of Event	กดที่ Menu ไปที่ AppUser Maintenance กดเพิ่ม userใส่รายละเอียดแล้วกดบันทึก	
Alternative Flow of Event		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3.13 เพิ่ม Menu

Use Case name	เพิ่ม Menu	ID: 13
Brief Description	-	
Actor	Admin	
Trigger Event	เข้าสู่ระบบ	
Flow of Event	กดที่ Menu ไปที่ AppMenu Maintenance กดเพิ่ม Menu ใส่รายละเอียด แล้วกดบันทึก	
Alternative Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> มีข้อความขึ้นว่าแน่ใจว่าต้องการลบ กดยืนยันพฤติกรรมก็จะถูกลบออกจากบริเวณที่แสดง 	

3.3.2 Database



รูปที่ 3.2 แผนภาพ Database

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4. ส่วนติดต่อกับผู้ใช้

3.6.1 Project Maintenance

Main

รหัส ชื่อโปรเจก ค้นหา

+ เพิ่มโปรเจก - ลบโปรเจก

<input type="checkbox"/>	แก้ไข	รหัสโปรเจก	ชื่อโปรเจก	
<input type="checkbox"/>	E	HRMS	Human Resource Management System	...

รูปที่ 3.3 Project Maintenance

3.6.2 Modules Maintenance

Main > Human Resource Management System

รหัส ชื่อโมดูล โมดูล Human Resource Management System ค้นหา

+ เพิ่มโมดูล - ลบโมดูล

<input type="checkbox"/>	แก้ไข	รหัสโมดูล	ชื่อโมดูล	
<input type="checkbox"/>	F	PY	Payroll	<input type="checkbox"/>

รูปที่ 3.4 Modules Maintenance

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.3 Program Maintenance

Main > Human Resource Management System > Payroll

รหัสโปรแกรม โปรแกรม **Human Resource Management System**

ชื่อโปรแกรม โมดูล **Payroll**

+ เพิ่มโปรแกรม - ลบโปรแกรม

<input type="checkbox"/>	แก้ไข	รหัสโปรแกรม	ชื่อโปรแกรม
<input type="checkbox"/>	E	PYTX001	บันทึกปรับปรุงประวัติพนักงาน

รูปที่ 3.5 Program Maintenance

3.6.4 Modules Dashboard

Project **All**

Module **All**

Payroll Estimate : 60 Actual : 174 90%

Program Type				
Type	Program	Estimate	Actual	Progress
Master	5	0	20	100%
Transaction	5	0	20	70%
Information	5	0	0	0%
Report	5	0	0	95%
Service	5	0	0	100%
Process	5	0	0	0%

Role

Task

รูปที่ 3.6 Modules Dashboard(Program Type)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Project

Module

Payroll Estimate : 90 Actual : 130 80%

Program Type			
Role			
Role	Estimate	Actual	Require
SA	5	10	29
BA	5	10	29
DEV	5	10	29
USER	5	10	29
	20 sum	40 sum	116 sum

Task

รูปที่ 3.7 Modules Dashboard(Role)

Project

Module

Payroll Estimate : 90 Actual : 130 80%

Program Type			
Role			
Task			
Task	Estimate	Actual	Progress
Design	5	10	29
Test Scenario	5	10	29
Coding	5	10	29
Perform Test	5	10	29
	20 sum	40 sum	29 avg

รูปที่ 3.8 Modules Dashboard(Task)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.5 Task Maintenance

Main > Human Resource Management System > Payroll > บันทึกปรับปรุงประวัติพนักงาน

รหัสงาน: ไหว้จัด: Human Resource Management System
ชื่องาน: ไขว้ดู: Payroll
โปรแกรม: บันทึกปรับปรุงประวัติพนักงาน

< - Previous Next - >

บันทึกปรับปรุงประวัติพนักงาน code : BFTS01

ประเภทโปรแกรม : Master ระดับโปรแกรม : Easy
Estimate : 3 MD Actual : 3 MD
Estimate SA : 3 MD Actual SA : 3 MD
Estimate DEV : 3 MD Actual DEV : 3 MD
Estimate BA : 3 MD Actual BA : 3 MD
Estimate Tester : 3 MD Actual Tester : 3 MD

Progress : 75%

+ เพิ่มงาน - ลบงาน

<input type="checkbox"/>	รหัสงาน	ชื่องาน	ขั้นท้ง	
<input type="checkbox"/>	001	Design	60%	->

รหัสงาน: ความคืบหน้า: %

ชื่องาน:

	Estimate	Actual
Analysis	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Front End	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Back End	<input type="text"/>	<input type="text"/>
JUnit	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Test	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Other	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ผู้รับผิดชอบ: บทที่รับผิดชอบ: BA

กำหนดเริ่ม: C กำหนดส่ง: C
เริ่มงาน: C ให้งาน: C

ไฟล์งาน: upload download

หมายเหตุ:

บันทึก

File
Issue

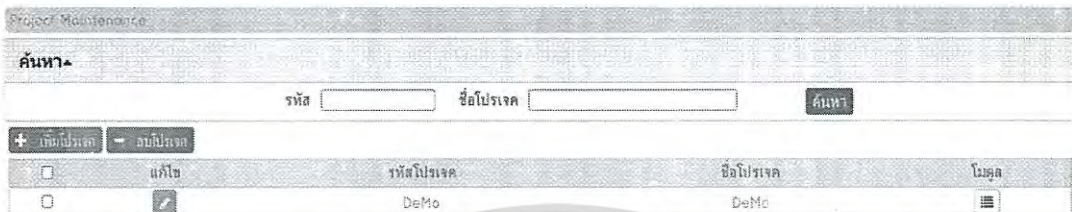
รูปที่ 3.9 Task Maintenance

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การพัฒนาระบบ

4.1 Project Maintenance



รูปที่ 4.1 Project Maintenance

เป็นหน้าแรกที่ต้องเข้ามาถ้ามีการเริ่ม โปรเจกต์ใหม่เพราะ เป็นหน้าที่สามารถเพิ่ม โปรเจกต์เข้าสู่ระบบ

function หลักๆ คือ

- 1.ปุ่มสีน้ำเงินเข้ม คือปุ่มค้นหาซึ่งสามารถค้นหาโปรเจกต์ ตามรหัส หรือ ชื่อได้
- 2.ปุ่มสีเขียว คือ ปุ่มเพิ่มโปรเจกต์เข้าสู่ระบบ เมื่อกดปุ่มจะมีกรอบขึ้นมาให้ใส่รหัส และ ชื่อ

โปรเจกต์

- 3.ปุ่มสีแดง คือ ปุ่มลบข้อมูลโปรเจกต์ ซึ่งจะต้องเลือกโปรเจกต์ที่จะลบซะก่อนจึงจะลบได้
- 4.ปุ่มสีฟ้า คือ แก้ไขข้อมูล ของ โปรเจกต์
- 5.ปุ่มสีขาว คือ เข้าสู่หน้า Modules Maintenance ที่อยู่ภายใต้โปรเจกต์นี้

The screenshot shows a form titled 'เพิ่ม' (Add). It has two input fields: 'รหัสโปรเจกต์' (Project Code) and 'ชื่อโปรเจกต์' (Project Name). Below the input fields, there are two buttons: 'บันทึก' (Save) and 'ยกเลิก' (Cancel).

รูปที่ 4.2 เพิ่มโปรเจกต์

The screenshot shows a form titled 'แก้ไข' (Edit). It has two input fields: 'รหัสโปรเจกต์' (Project Code) and 'ชื่อโปรเจกต์' (Project Name). Below the input fields, there are two buttons: 'บันทึก' (Save) and 'ยกเลิก' (Cancel).

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้รูปที่ 4.3 แก้ไขโปรเจกต์นี้ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Modules Maintenance

รูปที่ 4.4 Modules Maintenance

หลังจากเราเพิ่มโปรเจกต์ และกดปุ่มเพื่อมาหน้า Modules Maintenance แล้ว สิ่งที่ต้องทำต่อไปคือ เพิ่ม โมดูล ซึ่งเป็นส่วนย่อยของโปรเจกต์ โดยการกดปุ่มสีเขียว จากนั้นจะมีกรอกปรากฏขึ้น

รูปที่ 4.5 เพิ่ม โมดูล

หลังจากที่เราทำการใส่ข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็กดปุ่มบันทึกเพื่อบันทึกข้อมูล หลังจากนั้นระบบจะทำการแสดงข้อมูลที่บันทึกลงไปแล้ว

รูปที่ 4.6 Modules Maintenance 2

ส่วนเรื่องการแก้ไข และการลบนั้นเหมือนกับหน้า Project Maintenance ทุกประการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 Program Maintenance



รูปที่ 4.7 Program Maintenance

หลังจากที่เพิ่มโมดูลแล้ว ก็ยังหน้า Program Maintenance เพื่อเพิ่ม โปรแกรม ลงในระบบ แต่หน้านี้มีสิ่งที่ต้องใส่มากกว่าหน้า Modules Maintenance อยู่ที่ ระดับความยากของ โปรแกรม และประเภทของ โปรแกรม



รูปที่ 4.8 เพิ่มโปรแกรม

เมื่อเรากรอกข้อมูลครบทุกส่วนก็ทำการกดบันทึก เพื่อบันทึก โปรแกรมลงในระบบ ส่วน การแก้ไข และการลบ สามารถกระทำเหมือน Project Maintenance ได้ทุกประการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 Task Maintenance



รูปที่ 4.9 Task Maintenance Part 1

เป็นส่วนครึ่งบนของหน้า Task Maintenance โดยในครึ่งบน นี้จะมีส่วนที่ใช้ค้นหา Task และ ข้อมูลของ Task ที่ถูกสรุปออกมาภายใต้โปรแกรม



รูปที่ 4.10 Task Maintenance Part 2

ส่วนนี้จะเป็นส่วนที่ใช้เพิ่ม Task และใส่ค่าระยะเวลา รวมถึงกำหนดการต่างๆ และ ยังสามารถเพิ่มคนรับผิดชอบงาน หรือก็คือ มอบหมายงานให้นั่นเอง โดยถ้ามอบหมายงานให้แล้วระบบจะทำการส่ง E-mail แจ้ง ผู้ที่ได้รับมอบหมายงาน

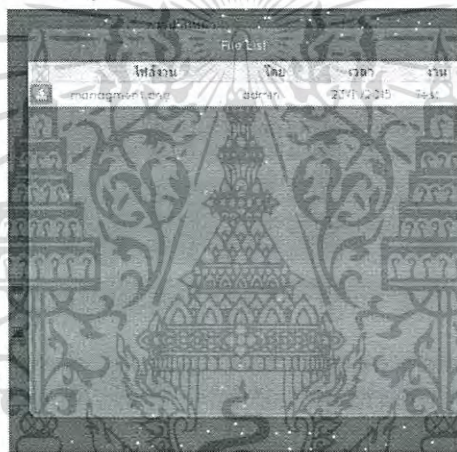
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.11 Button Listener

ถ้าสังเกตจากหน้า Task Maintenance จะเห็นว่ามียุ่มใหม่ขึ้นมา 2 ยุ่ม โดยยุ่มบนคือ File Listener และยุ่มล่าง คือ Log Listener

File Listener คือ ยุ่มที่เมื่อกดแล้วจะแสดงรายการ File Description ที่อยู่ในโปรแกรมนี้ให้เห็น และสามารถ download มาดูได้



รูปที่ 4.12 File Listener

Log Listener คือ ยุ่มที่รวบรวม Link ของ Issue ต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในโปรเจกต์นี้ และสามารถกดดู และกดเข้า Link ไปเพื่ออ่านปัญหาและช่วยตอบปัญหาได้

Issue ID	Topic	Severity	Detail
77615-2	1	Enhancement	
88311-1	5	Enhancement	
97544-2	1	Enhancement	
83794-7	1	Enhancement	
21294-2	1	Enhancement	
32362	1	Enhancement	
66601	1	Enhancement	
66947	1	Enhancement	
74745	1	Enhancement	
93742	1	Enhancement	
92942	1	Enhancement	
8899	1	Major	
9446	1	Critical	
1727	1	Major	

รูปที่ 4.13 Log Listener

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 Modules DashBoard

หน้า Modules DashBoard คือหน้าที่คำนวณความคืบหน้าโดยมองอยู่ในระดับ Modules ซึ่งสามารถดูได้ 3 รูปแบบ คือ

1. Program Type

Project: Pre Sale Mobility

Module: Meeting

Meeting Estimate: 14.00 Actual: 1.00 7.14%

Program Type							
Type	Program	Success	unSuccess	Estimate	Actual	Progress	
Master	1	0	0	0.000	0.000	0.000 %	
Transaction	0	0	0	0.000	0.000	0.000 %	
Information	0	0	0	0.000	0.000	0.000 %	
Report	0	0	0	0.000	0.000	0.000 %	
Service	0	0	0	0.000	0.000	0.000 %	
Process	0	0	0	0.000	0.000	0.000 %	
N/A	14	1	13	14.000	1.000	7.143 %	
	14	1	13	14.000	1.000	7.143 %	

Role

Task

รูปที่ 4.14 Modules DashBoard (Program Type)

Meeting Estimate: 14.00 Actual: 1.00 7.14%

Program Type				
Role				
Role	Estimate	Actual	remaining	
Systems Analyst	14.000	1.000	13.000	
	14.000	1.000	13.000	

Task

รูปที่ 4.15 Modules DashBoard (Role)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Task	Estimate	Actual
Meeting	14,000	1,000
	14,000	1,000

Estimate: 14,000 Actual: 1,000 7.14%

รูปที่ 4.16 Modules DashBoard (Task)

4.6 Plan Person

เป็นหน้าที่สามารถแสดงงานของแต่ละคนผ่านตารางเพื่อให้ผู้มอบหมายงานสามารถดูและเลือกคนได้อย่างเหมาะสม

โปรเจกต์: Nothing selected โมดูล: Nothing selected โปรแกรม: Nothing selected สมาชิก: suriyud_

งาน: < > 100%

December 2015

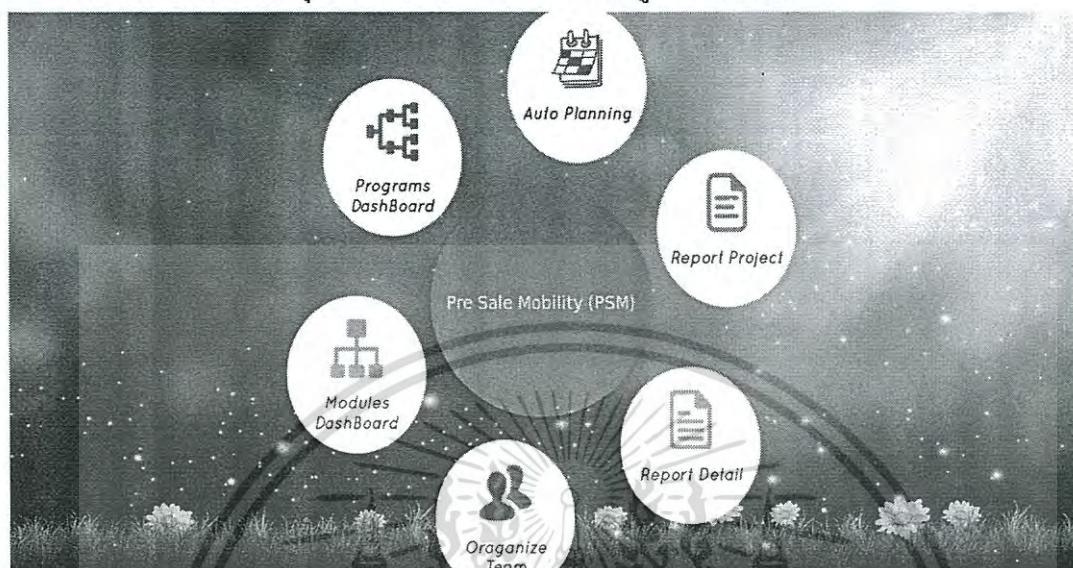
เพิ่มงาน ลบงาน ค้นหา

รูปที่ 4.17 Plan Person

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.7 Project Dashboard

Project Dashboard จะต่างจากหน้า Modules Dashboard คือ Project Dashboard จะเป็นหน้าที่ใช้สำหรับตอนประชุม เป็นเพียงหน้าที่รวบรวมเมนูเอาไว้เท่านั้น



รูปที่ 4.18 Project Dashboard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

บทสรุป

5.1 สรุปผลโครงการ

โครงการนี้เป็นโครงการที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ติดตามการทำงานของแต่ละโครงการ ภายในบริษัท Soft Square Group ซึ่งจะใช้เพื่อเก็บข้อมูลต่างๆ และจะทำให้สะดวกยิ่งขึ้นในตอนประชุมความคืบหน้า หรือประชุมสรุปผล และอำนวยความสะดวกในการมอบหมายงาน มีขั้นตอนการพัฒนา ดังนี้

1. ศึกษาทักษะที่จำเป็น
2. อบรมเกี่ยวกับโครงการ
3. ดำเนินการพัฒนา
4. นำมาให้ทดลองใช้งาน และแก้ไขข้อผิดพลาด
5. นำไปใช้จริง

5.2 ปัญหาที่พบ

1. เนื่องจากมีการสื่อสารยังไม่ดีพอบางครั้งทำให้เข้าใจไม่ตรงกัน
2. มีการเปลี่ยนแปลงสมาชิก จึงทำให้โครงการดำเนินไปได้ค่อนข้างช้า
3. เป็นโครงการภายใน ซึ่งความสำคัญยังไม่เท่ากับโครงการของลูกค้า จึงโดนขัดจังหวะอยู่บ่อยครั้ง

5.3 แนวทางการพัฒนาต่อ

1. ต้องทำให้เป็น Responsive Design ให้ครบทุกหน้า
2. เพิ่มช่องทางในการรับงานให้มากขึ้น
3. ควรมีระบบ Automatic ให้มากกว่านี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

- [1] wikipedia “**Java (programming language)**”[Online].Available:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Java_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Java_(programming_language)).2015.
- [2] tutorialspoint “**HIBERNATE TUTORIAL**”[Online].Available:
<http://www.tutorialspoint.com/hibernate/>. 2015
- [3] tutorialspoint “**Spring - MVC Framework Tutorial**”[Online].Available:http://www.tutorialspoint.com/spring/spring_web_mvc_framework.htm.2015
- [4] Chai Phonbopit “**Git คืออะไร**” [Online].Available:
<http://devahoy.com/posts/introduction-to-git-and-github/#step1> .2015
- [5] Hellomyweb “**ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ JavaScript**”[Online].Available:
<http://www.hellomyweb.com/index.php/main/content/131> .2010.
- [6] Bootstrap “**bootstrap**”[Online].Available: <http://getbootstrap.com/> .2015
- [7] W3schools “**JavaScript**”[Online].Available: <http://www.w3schools.com/> .2015



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SOFT SQUARE
GROUP OF COMPANIES



softplus
technology

บริษัทซอฟต์แวร์กรุ๊ป จำกัด ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2531 ด้วยจำนวนเงิน 300,000บาท มีทีมงานจำนวน 3 คน โดยมีคุณรามศวร์ ศิลปะพรหม เป็นผู้ก่อตั้ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บริการด้านจัดหาระบบคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อประโยชน์สูงสุดขององค์กรธุรกิจ โดยมุ่งเน้นการผลิตการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์แอปพลิเคชันให้มีความเหมาะสมตรงตามความต้องการของลูกค้า สามารถแก้ไขปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินงาน รวมถึงออกแบบให้ใช้งานง่ายต่อการใช้งาน ใช้เวลาในการพัฒนาสั้นและทันต่อความต้องการขององค์กรธุรกิจ บริษัทเครือข่าย 13 บริษัท ดังนี้

1. บริษัทซอฟต์แวร์พลัสเทคโนโลยี
2. บริษัท ขอนแก่น ซอฟต์แวร์
3. บริษัท ฮ่องสอน ซอฟต์แวร์ จำกัด
4. บริษัท เคซอฟต์แวร์ คอนซัลติ้ง จำกัด
5. บริษัท สามหมอก ซอฟต์แวร์ จำกัด
6. บริษัท ซอฟต์แวร์โปรเฟสชันเนล จำกัด
7. บริษัท ซอฟต์แวร์อินเทอร์เน็ตเนชั่นเนล จำกัด
8. บริษัท เอ็นเอสซี ซอฟต์แวร์ จำกัด
9. บริษัท โกลบอลเวบ(ไทยแลนด์) จำกัด
10. บริษัท ซอฟต์แวร์อินเทอร์เน็ต เชียงราย จำกัด
11. บริษัท รังสิตซอฟต์แวร์ จำกัด
12. บริษัท อีโปรเฟสชันเนล จำกัด
13. บริษัท อีโปรพลัส จำกัด

1.2 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท ซอฟต์แวร์กรุ๊ป จำกัด

เลขที่ 51/597 หมู่ที่ 7 หมู่บ้านเมืองเอก ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมืองปทุมธานี

จังหวัด ปทุมธานี รหัสไปรษณีย์ 12000

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 ภารกิจหลัก

ภารกิจในการให้บริการ เพื่อความสำเร็จของโครงการนั้น นอกเหนือจากการพัฒนาระบบที่ดีและเหมาะสมกับแต่ละองค์กรธุรกิจแล้ว ยังรวมถึงการแนะนำ และให้ความช่วยเหลือผู้ใช้ในการ implement ระบบงาน ซึ่งต้องอาศัยความในการบริหารธุรกิจและจิตวิทยาในการจัดการบุคลากรขององค์กร จึงเป็นการประสานระหว่างบุคลากรด้านคอมพิวเตอร์และบุคลากรด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจและการจัดการ เช่น ด้านการเงินและบัญชี เศรษฐศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และการบริหารธุรกิจ เป็นต้น ในการที่จะแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ในการทำงาน ด้วยการทำงานเป็นทีม เพื่อสร้างสรรค์สินค้าและบริการที่ก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ลูกค้า

1.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงาน java developer trainee

งานที่ได้รับมอบหมาย พัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน

1.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ คุณสุริยา เอี่ยมเอิบ

ตำแหน่ง System Analyst

1.6 ระยะเวลาปฏิบัติงาน

3 สิงหาคม – 30 พฤศจิกายน 2558

เวลาปฏิบัติงาน วันจันทร์ - ศุกร์ เวลา 8.30 – 17.30 น.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นายภิราญ ทรง โยธิน
วัน เดือน ปี	11 มกราคม 2537
สถานที่เกิด	ชลบุรี
ที่อยู่	85 ม.2 ต. หนงปลาไหล อ. บางละมุง จ. ชลบุรี 20150
โทรศัพท์	095-774-2712
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2558 วิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบบริหารจัดการโครงการ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สจล.

ภิรายุ ทรงโยธิน และ นล เปรมีษฐีเยียร

¹คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพฯ

Emails: jays.phirayu@gmail.com, nol@it.kmitl.ac.th

บทคัดย่อ

ปัจจุบันภายในองค์กรแต่ละองค์กรนั้นได้มีการทำโครงการใหม่ๆ ต่างๆมากมาย และเมื่อมีโครงการใหม่ๆเกิดขึ้นมา จำเป็นต้องมีการวางแผนเพื่อดำเนินการให้แล้วเสร็จภายใน ระยะเวลาที่กำหนดจึงเกิด เมื่อดำเนินการไปได้ระยะหนึ่งจะต้องมีการสรุปผลความคืบหน้า เพื่อรายงานความคืบหน้า จะได้ว่าวางแผนขั้นต่อไป จึงได้เกิดระบบบริหารจัดการโครงการขึ้นมาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการทำโครงการ และสามารถติดตามผลได้ง่าย

คำสำคัญ – JAVA,จัดการโปรเจค,บริหารจัดการโปรเจค

1. บทนำ

ปัจจุบันทางบริษัทมีการรับงานจากลูกค้ามากมาย ทำให้ต้องมีการบริหารจัดการที่ซับซ้อน แต่ทางบริษัทกลับใช้ Microsoft Excel ในการจัดการ และสรุปผลงาน แต่กลับไม่มีฟังก์ชันอะไรใส่เอาไว้เลย บริษัทจึงเล็งเห็นว่าจำเป็นต้องทำ Software ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้สะดวกในการบริหารจัดการ และสรุปผล

2. ทบทวนวรรณกรรม

JAVA

ภาษาจาวา (Java) คือ ภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ (Object Oriented) ที่มอง คิด ออกแบบ และเขียนโปรแกรมในลักษณะของเชิงวัตถุทั้งหมด

Hibernate Framework

Hibernate เป็น Framework Java ใช้ในการจัดการข้อมูลแบบ ORM (Object/Relation Mapping คือการ mapping Java Object กับ ข้อมูลจากฐานข้อมูลแบบอัตโนมัติกลับไปกลับมาได้) เพื่อความสะดวกในการทำงานต่างๆ เช่น การเข้าถึงข้อมูล การเรียกค้นข้อมูล ซึ่งจะช่วยให้เราทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Spring MVC Framework

Spring MVC framework คือ framework ในการสร้างเว็บ ที่รองรับแนวคิดแบบ MVC (Model , View ,Controller) นั่นเอง โดยหลักการการทำงานของตัวSpring MVC framework จะออกแบบให้การทำงานทุกอย่างขึ้นอยู่กับ Servlet ที่ชื่อว่า DispatcherServlet

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

HTML+CSS

ใช้ในตกแต่งจัดรูปแบบหน้าตาเว็บไซต์ว่าผู้ใช้จะสามารถเห็นอะไรได้บ้างบนหน้าเว็บไซต์ที่เราสร้าง คอยดูแลในส่วนแสดงผล

JS+Jquery

มักจะใช้ร่วมกับภาษา เซชทีเอ็มแอล (HTML) ในการสร้างพัฒนาเว็บไซต์ โดยจะควบคุมในส่วนการเคลื่อนไหว หรือใช้ในการสร้างอนิเมชันช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับเว็บไซต์

SQL

ระบบฐานข้อมูลเป็นสิ่งที่จำเป็นกับทุกๆระบบการทำงาน เนื่องจากจะต้องมีการเก็บข้อมูลไว้ในฐานข้อมูล ยิ่งจัดระบบความสัมพันธ์ในฐานข้อมูลดีมากเท่าไรก็จะยิ่งช่วยลดความซ้ำซ้อนในการเก็บข้อมูล และระบบทำงานได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

JUnit Test Framework

เป็น framework ที่ใช้ทำ Unit Testing ในภาษา JAVA มีความสำคัญในการขับเคลื่อนการทดสอบ โดยจะเน้นไปที่การทดสอบทีละหน่วย(Unit)

GIT (Version Control)

Git คือ Version Control ตัวหนึ่ง ซึ่งเป็นระบบที่มีหน้าที่ในการจัดเก็บการเปลี่ยนแปลงของไฟล์ในโปรเจกต์เรา มีการ backup code ให้เราสามารถที่จะเรียกดูหรือย้อนกลับไปดูเวอร์ชันต่างๆของโปรเจกต์ที่ใด เวลาใดก็ได้ หรือแม้แต่ว่าไฟล์นั้นๆใครเป็นคนเพิ่มหรือแก้ไข

3. วิธีการดำเนินงานวิจัย

3.1. ศึกษาทักษะที่จำเป็น

เป็นการเปิดอบรมนักศึกษาสหกิจ และพนักงานใหม่โดยจะอบรมทักษะทั้งหมดตั้งแต่ JAVA ,Hibernate Framework, Spring Framework และ อื่นๆ เพื่อให้ นักพัฒนาทุกคนสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2. อบรมสิ่งที่เกี่ยวข้องกับโปรเจค

PMS คือ Web Application ที่ถูกพัฒนาขึ้นมา เพื่อนำมาช่วยในการวางแผนพัฒนาโปรเจค ภายในองค์กร ซึ่ง PMS นั้น จะเข้ามาช่วยในการมอบหมายงาน ติดตามงาน ดูตารางงาน จัดสร้างทีมพัฒนา ตลอดจนปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการพัฒนา

3.3 Use Case Diagram

1. ผู้ที่เกี่ยวข้องในระบบ
 - หัวหน้าทีม
 - สมาชิกในทีม
 - admin
2. องค์กรประกอบของยูสเคส
 - เข้าสู่ระบบ
 - ดูตารางงาน
 - รับงาน
 - สร้าง Issue
 - ดู Issue
 - สร้าง แก้ไข ลบ โปรเจค
 - สร้าง แก้ไข ลบ โมดูล
 - สร้าง แก้ไข ลบ โปรแกรม
 - สร้าง แก้ไข ลบ งาน
 - มอบหมายงาน
 - ดูสรุปผล
 - เพิ่ม User
 - เพิ่ม Menu

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 Task Maintenance

Task คือตัวระบุงานเช่น อยู่ในชั้นนอกแบบ พัฒนา และอื่นๆ



รูปที่ 7 Task Maintenance Part1

รูปที่ 10 Modules Dashboard 2



รูปที่ 11 Modules Dashboard 3

4.6 Plan Person

เป็นหน้าที่สามารถแสดงงานของแต่ละคนผ่านตารางเพื่อให้ผู้มอบหมายงานสามารถดูและเลือกคนได้อย่างเหมาะสม

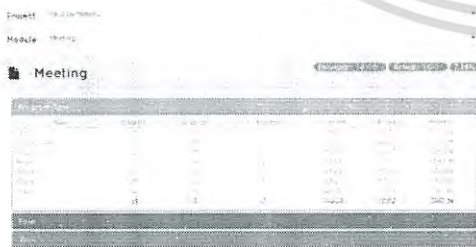


รูปที่ 8 Task Maintenance Part2

รูปที่ 12 Plan Person

4.5 Modules DashBoard

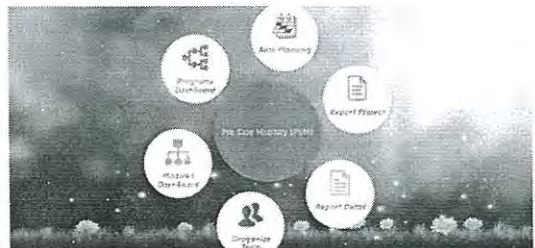
เป็นหน้าสรุปงานในโปรแกรมต่างๆ ว่าเสร็จสิ้นเท่าใดแล้ว มีปัญหาอะไรไหม ติดตามปัญหาที่ขึ้นตอนใด



รูปที่ 9 Modules Dashboard 1

4.7 Project DashBoard

Project DashBoard จะต่างจากหน้า Modules Dashboard คือ Project DashBoard จะเป็นหน้าที่ใช้สำหรับตอนประชุม เป็นเพียงหน้าที่รวบรวมเมนูเอาไว้เท่านั้น



รูปที่ 13 Project Dashboard

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5 บทสรุป

เอกสารอ้างอิง

5.1 สรุปผลโครงการ

โครงการนี้เป็นโครงการที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ติดตามการทำงานของแต่ละโครงการ ภายในบริษัท Soft Square Group ซึ่งจะใช้เพื่อเก็บข้อมูลต่างๆ และจะทำให้สะดวกยิ่งขึ้นในตอนประชุมความคืบหน้า หรือประชุมสรุปผล และอำนวยความสะดวกในการมอบหมายงาน มีขั้นตอนการพัฒนาดังนี้

1. ศึกษาทักษะที่จำเป็น
2. อบรมเกี่ยวกับโครงการ
3. ดำเนินการพัฒนา
4. นำมาให้ทดลองใช้งาน และแก้ไขข้อผิดพลาด
5. นำไปใช้จริง

5.2 ปัญหาที่พบ

1. เนื่องจากมีการสื่อสารยังไม่ดีพอบางครั้งทำให้เข้าใจไม่ตรงกัน
2. มีการเปลี่ยนแปลงสมาชิก จึงทำให้โครงการดำเนินไปได้ค่อนข้างช้า
3. เป็นโครงการภายใน ซึ่งความสำคัญยังไม่เท่ากับโครงการของลูกค้า จึงโดนขัดจังหวะอยู่บ่อยครั้ง

5.3 แนวทางการพัฒนาต่อ

1. ต้องทำให้เป็น Responsive Design ให้ครบทุกหน้า
2. เพิ่มช่องทางในการรับงานให้มากขึ้น
3. ควรมีระบบ Automatic ให้มากกว่านี้

[1] wikipedia “Java (programming language)”

[Online].Available:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Java_\(programming_language\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Java_(programming_language)).2015

[2] tutorialspoint “HIBERNATE

TUTORIAL”[Online].Available:

<http://www.tutorialspoint.com/hibernate/> . 2015

[3] tutorialspoint “Spring – MVC Framework

Tutorial”[Online].Available:

http://www.tutorialspoint.com/spring/spring_web_mvc_framework.htm .2015

[4] Chai Phonbopit .“Git คืออะไร”

[Online].Available:

<http://devahoy.com/posts/introduction-to-git-and-github/#step1> .2015

[5] Bootstrap “bootstrap”[Online].Available:

<http://getbootstrap.com/> .2015

[6] W3schools “JavaScript”[Online].Available:

<http://www.w3schools.com/> .2015