



เว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

นายอาทิตย์

สุวรรณสนธิ์

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี บุญมี

อาจารย์ฐานี

เพ็งสุข

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ปีการศึกษา 2563

เว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

นายอาทิตย์

สุวรรณสนธิ์

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี บุญมี

อาจารย์ฐานี

เพ็งสุข

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

ปีการศึกษา 2563

หัวข้อโครงการ เว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

ชื่อผู้เขียน นายอาทิตย์ สุวรรณสนธิ์

อาจารย์ที่ปรึกษา 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี บุญมี

2. อาจารย์ฐานันท์ เพ็งสุข

สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ปีการศึกษา 2563

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และออกแบบเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ซึ่งในการพัฒนาระบบได้มีการออกแบบฐานข้อมูลเพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลสินค้า ข้อมูลวัตถุดิบ ข้อมูลค่าใช้จ่าย ข้อมูลการขายสินค้าและออกรายงาน เพื่อสามารถจัดการข้อมูลและลดความซ้ำซ้อนของข้อมูล และออกแบบเว็บไซต์สำหรับจำหน่ายสินค้า เพื่อเพิ่มยอดขายและประชาสัมพันธ์ร้านตุ๊กตาระบายสี

ในการพัฒนาเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ได้นำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดการข้อมูลต่างๆ ให้เป็นระบบและออกแบบเว็บไซต์สำหรับการจำหน่ายสินค้า ซึ่งทำให้ง่ายต่อการค้นหา ลดความซ้ำซ้อนของข้อมูล และทำให้ลูกค้าสามารถเข้าถึงร้านค้าได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยดำเนินวิธีการวิเคราะห์และออกแบบระบบ ตามวงจรการพัฒนาระบบ (SDLC) อีกทั้งยังได้เลือกใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 มาช่วยในการออกแบบเว็บไซต์ร้านตุ๊กตาระบายสี

จากการพัฒนาระบบพบว่าสามารถบริหารจัดการข้อมูลพื้นฐาน เช่น ข้อมูลสินค้า ข้อมูลวัตถุดิบ ข้อมูลค่าใช้จ่าย โดยสามารถเพิ่ม ลบ แก้ไขได้ ทั้งยังสามารถบริหารรายการสั่งซื้อและการขายสินค้า โดยสามารถปรับสถานการณ์จัดส่งสินค้าได้ การออกรายงานและพิมพ์ใบเสร็จได้ตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

กิตติกรรมประกาศ

โครงการเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนวิชาโครงการ จากการศึกษาได้พัฒนาเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีจนสำเร็จโดยได้รับความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี บุญมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ฐานิ เพ็งสุข อาจารย์ที่ปรึกษารอง ที่ได้ให้คำแนะนำ แนวคิดและให้ความรู้ในการจัดทำโครงการคอมพิวเตอร์ธุรกิจนี้ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ จนโครงการนี้เสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาจึงได้ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณร้านตุ๊กตาระบายสี ที่คอยให้ความช่วยเหลือด้านการรวบรวมข้อมูลต่างๆ ในการทำรูปเล่มโครงการ และสละเวลาให้ความช่วยเหลือแนะนำการออกแบบหน้าจอจนรูปเล่มโครงการเสร็จสมบูรณ์

ท้ายสุดนี้คณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณอาจารย์คณะวิทยาการจัดการ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจทุกท่าน ที่ให้ความรู้ตลอดระยะเวลาที่ศึกษาโครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ดี คณะผู้จัดทำจะนำความรู้ที่ได้รับจากอาจารย์ทุกท่านไปต่อยอดใช้ประโยชน์ในอนาคต

นายอาทิตย์ สุวรรณสนธิ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญภาพ	ช
สารบัญตาราง	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.3 เป้าหมายของโครงการ	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ	2
1.5 การกำหนดสิทธิการใช้งานระบบ	4
1.6 เทคโนโลยีที่ใช้	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
1.8 นิยามศัพท์	5
1.9 แผนการดำเนินงาน	6
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	7
2.1 เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง	7
2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	12
2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	16
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	17
บทที่ 3 ผลการวิเคราะห์และออกแบบระบบ.....	20
3.1 ผลการวิเคราะห์ระบบงานปัจจุบัน	20
3.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้	22
3.3 ผลการศึกษาความเป็นไปได้	23
3.4 ผลการออกแบบระบบงานใหม่	25

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการพัฒนาระบบ.....	71
4.1 φόρμกำหนดสิทธิการใช้งาน.....	71
4.2 φόρμเมนู.....	73
4.3 φόρμข้อมูลสินค้า.....	74
4.4 φόρμข้อมูลวัตถุดิบ.....	76
4.5 φόρμข้อมูลค่าใช้จ่าย.....	78
4.6 φόρμรายการสั่งซื้อ.....	80
4.7 φόρμขายสินค้า.....	82
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	87
5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ.....	87
5.2 อภิปรายผลการดำเนินโครงการ.....	89
5.3 ปัญหาและข้อจำกัด.....	95
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	95
บรรณานุกรม.....	96
ภาคผนวก.....	98
ประวัติผู้เขียน.....	102

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL.....	12
ภาพที่ 2.2 วงจรการพัฒนาาระบบ หรือ SDLC.....	13
ภาพที่ 2.3 สมุดบันทึกรายรับ.....	16
ภาพที่ 2.4 แสดงหน้ายืนยันการจอง.....	17
ภาพที่ 2.5 หน้ารายการสั่งซื้อสินค้า.....	18
ภาพที่ 2.6 หน้าจอการจัดการข้อมูล ระบบสารสนเทศการซื้อ-ขายสินค้าOTOP.....	19
ภาพที่ 3.1 แสดงแผนภาพกระแสนงานขั้นตอนการจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ของงานปัจจุบัน.....	21
ภาพที่ 3.2 แสดงแผนภูมิแกงปลาแสดงปัญหาของการบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	22
ภาพที่ 3.3 ระบบจัดการข้อมูลพื้นฐาน(วัตถุดิบ).....	26
ภาพที่ 3.4 ระบบจัดการข้อมูลพื้นฐาน(สินค้า).....	27
ภาพที่ 3.5 ระบบการรับเข้าวัตถุดิบ.....	28
ภาพที่ 3.6 ระบบการรับเข้าสินค้า.....	29
ภาพที่ 3.7 ระบบการสั่งซื้อสินค้า.....	31
ภาพที่ 3.8 ระบบจัดการค่าใช้จ่าย.....	34
ภาพที่ 3.9 ระบบการออกรายงาน.....	35
ภาพที่ 3.10 ระบบการล็อกอิน.....	36
ภาพที่ 3.11 แผนผังบริบทของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	37
ภาพที่ 3.12 แผนภาพกระแสข้อมูลเว็บไซต์บริหารจัดการร้าน ระดับที่ 1.....	38
ภาพที่ 3.12 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 1.....	41
ภาพที่ 3.14 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 2.....	42
ภาพที่ 3.15 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 3.....	43
ภาพที่ 3.16 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 4.....	44
ภาพที่ 3.17 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 5.....	45
ภาพที่ 3.18 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 5.....	46
ภาพที่ 3.19 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 6.....	47
ภาพที่ 3.20 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 7.....	48
ภาพที่ 3.21 แผนภาพกระแสข้อมูล ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 8.....	49
ภาพที่ 3.22 แสดงแผนภาพความสัมพันธ์ของข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	54

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.23 แสดงโครงสร้างหน้าจอบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	58
ภาพที่ 3.24 แสดงหน้าแรก.....	59
ภาพที่ 3.25 แสดงหน้าจัดการข้อมูลพื้นฐาน.....	60
ภาพที่ 3.26 แสดงหน้ารับเข้าข้อมูลพื้นฐาน.....	61
ภาพที่ 3.27 แสดงหน้าจัดการค่าใช้จ่าย.....	62
ภาพที่ 3.28 แสดงหน้าขายสินค้าหน้าร้าน.....	63
ภาพที่ 3.29 แสดงหน้ารับคำสั่งซื้อ.....	64
ภาพที่ 3.30 แสดงหน้าเลือกซื้อสินค้า.....	65
ภาพที่ 3.31 แสดงหน้ากรอกข้อมูลผู้สั่งซื้อ.....	66
ภาพที่ 3.32 แสดงรายงานวัตถุดิบ.....	67
ภาพที่ 3.33 แสดงรายงานข้อมูลสินค้า.....	68
ภาพที่ 3.34 แสดงรายงานการรับเข้าวัตถุดิบ.....	68
ภาพที่ 3.35 แสดงรายงานการรับเข้าสินค้า.....	69
ภาพที่ 3.36 แสดงรายงานรายได้.....	69
ภาพที่ 3.37 แสดงรายงานค่าใช้จ่าย.....	70
ภาพที่ 3.38 แสดงรายงานรับคำสั่งซื้อ.....	70
ภาพที่ 4.1 ฟอรม์ล็อกอินหน้าผู้พัฒนาระบบ.....	71
ภาพที่ 4.2 หน้าล็อกอินเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	72
ภาพที่ 4.3 ฟอรม์เมนู.....	73
ภาพที่ 4.4 ฟอรม์แสดงข้อมูลสินค้า.....	74
ภาพที่ 4.5 ฟอรม์เพิ่มข้อมูลสินค้า.....	74
ภาพที่ 4.6 ฟอรม์แก้ไขข้อมูลสินค้า.....	75
ภาพที่ 4.7 ฟอรม์แสดงข้อมูลวัตถุดิบ.....	76
ภาพที่ 4.8 ฟอรม์เพิ่มข้อมูลวัตถุดิบ.....	76
ภาพที่ 4.9 ฟอรม์แก้ไขข้อมูลวัตถุดิบ.....	77
ภาพที่ 4.10 ฟอรม์แสดงข้อมูลค่าใช้จ่าย.....	78
ภาพที่ 4.11 ฟอรม์เพิ่มข้อมูลค่าใช้จ่าย.....	78
ภาพที่ 4.12 ฟอรม์แก้ไขข้อมูลค่าใช้จ่าย.....	79

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.13	ฟอร์มแสดงคำสั่งซื้อ.....	80
ภาพที่ 4.14	ฟอร์มรายละเอียดคำสั่งซื้อ.....	81
ภาพที่ 4.15	หน้าหลักเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	82
ภาพที่ 4.16	หน้าสมัครสมาชิกเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	83
ภาพที่ 4.17	หน้าสินค้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	84
ภาพที่ 4.18	หน้าตะกร้าสินค้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	85
ภาพที่ 4.19	หน้ารายการสั่งซื้อเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	86
ภาพที่ 5.1	หน้าแสดง เพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูล.....	87
ภาพที่ 5.2	หน้าจอขายสินค้า.....	88
ภาพที่ 5.3	หน้าจัดการรายการสั่งซื้อ.....	89
ภาพที่ 5.4	แสดงหน้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี.....	90
ภาพที่ 5.5	หน้าจอการจัดการข้อมูล ระบบสารสนเทศการซื้อ-ขายสินค้า OTOP.....	91
ภาพที่ 5.6	หน้าหลักเว็บไซต์.....	92
ภาพที่ 5.7	หน้าข้อมูลชาวประชาสัมพันธ์.....	93
ภาพที่ 5.8	หน้ารายการสั่งซื้อ.....	94
ภาพที่ 5.9	ฟอร์มการส่งสินค้าของระบบจัดการข้อมูลซื้อขายอุปกรณ์ทางการเกษตร.....	94

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 สิทธิการใช้งานเว็บไซต์.....	5
ตารางที่ 1.2 ตารางแสดงแผนการดำเนินงาน.....	6
ตารางที่ 3.1 ผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้เชิงเศรษฐศาสตร์.....	24
ตารางที่ 3.2 ระบบล็อกอิน.....	50
ตารางที่ 3.3 จัดการข้อมูลพื้นฐาน.....	50
ตารางที่ 3.4 รับเข้าวัตถุดิบ.....	51
ตารางที่ 3.5 รับเข้าสินค้า.....	51
ตารางที่ 3.6 สั่งซื้อสินค้า.....	52
ตารางที่ 3.7 รับคำสั่งซื้อ.....	52
ตารางที่ 3.8 จัดการค่าใช้จ่าย.....	53
ตารางที่ 3.9 พิมพ์รายงาน.....	53
ตารางที่ 3.10 แสดงรายชื่อตารางทั้งหมดในฐานข้อมูล.....	55
ตารางที่ 3.11 ตาราง Products_Type.....	56
ตารางที่ 3.12 ตาราง Products.....	56
ตารางที่ 3.13 ตาราง Import_H.....	56
ตารางที่ 3.14 ตาราง Import_Detail.....	57
ตารางที่ 3.15 ตาราง Expenses.....	57
ตารางที่ 3.16 ตาราง Sale_H.....	57
ตารางที่ 3.17 ตาราง Sale_Detail.....	57

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ร้านตุ๊กตาระบายสีได้จัดตั้งอยู่ที่สวนสาธารณะหนองหิน จังหวัดหนองคาย ซึ่งร้านตุ๊กตาระบายสีได้ดำเนินธุรกิจมานานกว่า 10 ปี โดยลูกค้าส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองพามาออกกำลังกาย โดยให้เด็กนั่งระบายสีที่ร้านแล้วผู้ปกครองก็ไปออกกำลังกายโดยทางร้านได้ซื้อตุ๊กตาระบายสีจากที่อื่นมาขายหน้าร้าน และทางร้านยังมีการซื้อวัตถุดิบมาทำเองด้วย โดยร้านตุ๊กตาระบายสีเป็นร้านที่มีลักษณะแบบตั้งร้านโดยราคาตุ๊กตาระบายสีจะมีตั้งแต่ราคา 30 บาทขึ้นไป จนถึงราคา 150 บาท โดยราคาขึ้นอยู่กับขนาดของตุ๊กตาที่ลูกค้าเลือก และทางร้านมีการจัดสีน้ำและพู่กันไว้ให้ใช้ฟรี สำหรับลูกค้าที่ระบายสีที่ร้านโดยลูกค้าที่ส่งกลับบ้านทางร้านก็มีสีจัดใส่ถุงให้กลับบ้านฟรี แต่พู่กันและจานสีทางร้านได้มีการขายในราคาชุดละ 20 บาท สำหรับสำหรับลูกค้าที่ซื้อกลับไประบายที่บ้าน

เนื่องจากร้านตุ๊กตาระบายสีปูนปลาสเตอร์ได้ดำเนินธุรกิจมานานกว่า 10 ปี แต่ทางร้านไม่มีระบบดูแลจัดการร้านและไม่มีความเป็นระบบในการจัดการร้านปัญหาของทางร้านคือลูกค้าน้อย และไม่ทราบค่าใช้จ่ายที่ลงทุนไปอย่างชัดเจนทางร้านตุ๊กตาระบายสีปูนปลาสเตอร์จึงจำเป็นต้องมีเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

จากปัญหาที่กล่าวมาข้างต้นของร้านระบายตุ๊กตาสีปูนปลาสเตอร์ การจัดทำเว็บไซต์บริหารจัดการร้านร้านตุ๊กตาระบายสีโดยนำโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6, Adobe Photoshop CS6, MySQL มาช่วยในการพัฒนาเว็บไซต์ให้กับร้านตุ๊กตาระบายสีปูนปลาสเตอร์ เพื่อให้ทางร้านมีความเป็นระบบในการดำเนินธุรกิจ โดยมีการจัดส่งเดลิเวอรี่ซึ่งส่งผ่านทางเว็บไซต์ที่เราจัดทำขึ้นมาให้โดยมีการชำระเงินปลายทาง โดยทางเราได้ออกแบบให้สั่งซื้อแบบเป็นเซตหรือเป็นตัวเดียวเพื่อต้องการเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายของร้านตุ๊กตาระบายสี

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบระบบบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี
- 1.2.3 เพื่อให้บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีมีความเป็นระบบมากยิ่งขึ้น
- 1.2.4 เพื่อลดความผิดพลาดในการจัดการค่าใช้จ่ายและกำไรสุทธิ
- 1.2.5 เพื่อเพิ่มช่องทางในการจัดจำหน่ายร้านตุ๊กตาระบายสี

1.3 เป้าหมายของโครงการ

- 1.3.1 ได้รับเว็บไซต์ขายตุ๊กตาระบายสี
- 1.3.2 ได้รับเว็บไซต์จัดการหลังร้านตุ๊กตาระบายสี
- 1.3.3 ได้รับเว็บไซต์จัดการค่าใช้จ่ายของกิจการของร้านตุ๊กตาระบายสี

1.4 ขอบเขตของโครงการ

ส่วนของผู้ดูแลระบบ

1.4.1 ระบบจัดการข้อมูลพื้นฐาน

1.4.1.1 ข้อมูลวัตถุดิบ

- 1) สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลวัตถุดิบได้
- 2) สามารถแสดงข้อมูลวัตถุดิบได้

1.4.1.2 ข้อมูลสินค้า

- 1) สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลสินค้าได้
- 2) สามารถแสดงข้อมูลสินค้าได้.

- สามารถแสดงข้อมูลสินค้าแบบเป็นเช็คได้ เช่น เช็คใหญ่ เลือกตุ๊กตาขนาดใหญ่ได้ 3 ตัว เช็คกลาง เลือกตุ๊กตาขนาดกลางได้ 3 ตัว เช็คเล็ก เลือกตุ๊กตาขนาดเล็กได้ 3 ตัว

เซ็คคละ เลือกตุ๊กตาขนาดใดก็ได้ 3 ตัว (ราคาตามขนาดของตุ๊กตา)

สามารถเลือกได้ว่าจะรับสีที่ทางร้านจัดให้หรือไม่ (ฟรี)

สามารถเลือกได้ว่าจะรับงานสีกับฟูกันหรือไม่ (คิดเงิน)

- สามารถแสดงรายละเอียดข้อมูลสินค้าแบบขึ้นเดียวได้

3) สามารถแสดงสถานะข้อมูลสินค้าได้

1.4.2 ระบบการรับเข้าวัตถุดิบ

- 1) สามารถบันทึกข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบได้
- 2) สามารถแสดงข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบได้
- 3) สามารถคำนวณและปรับปรุงวัตถุดิบคงเหลือได้

1.4.3 ระบบการรับเข้าสินค้า

- 1) สามารถบันทึกข้อมูลการรับเข้าสินค้าได้
- 2) สามารถแสดงข้อมูลการรับเข้าสินค้าได้
- 3) สามารถคำนวณและปรับปรุงสินค้าคงเหลือได้

1.4.4 ระบบการรับคำสั่งซื้อ

- 1) สามารถแสดงข้อมูลการสั่งซื้อของลูกค้าผ่านเว็บไซต์ได้
- 2) สามารถแสดงสถานะการขายสินค้าได้
- 3) สามารถจัดส่งสินค้าแบบเดลิเวอรี่ภายในจังหวัดหนองคายได้
(ชำระเงินปลายทาง)
- 4) สามารถเพิ่มข้อมูลการขายสินค้าหน้าร้านได้ เช่น ขายตุ๊กตาระบายสีไปกี่ตัว
ขายอะไรไปบ้าง เป็นต้น
- 5) สามารถบันทึกข้อมูลการขายสินค้าหน้าร้านได้
- 6) สามารถปรับปรุงสถานะการขายสินค้าได้
- 7) สามารถคำนวณปรับปรุงสินค้าคงเหลือได้

1.4.5 ระบบจัดการค่าใช้จ่าย

- 1) สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลค่าใช้จ่ายของร้านได้
- 2) สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลรายได้ของร้านได้
- 3) สามารถแสดงข้อมูลค่าใช้จ่ายได้

- 4) สามารถแสดงข้อมูลรายได้ของร้านได้
- 5) สามารถบันทึกค่าใช้จ่ายของร้านได้
- 6) สามารถบันทึกรายได้ของร้านได้

1.4.6 ระบบการออกรายงาน

- 1) สามารถออกรายงานข้อมูลวัตถุดิบ
- 2) สามารถออกรายงานการรับเข้าวัตถุดิบได้
- 3) สามารถออกรายงานข้อมูลสินค้าได้
- 4) สามารถออกรายงานการรับเข้าสินค้าได้
- 5) สามารถออกรายงานรายได้และค่าใช้จ่ายได้
- 6) สามารถออกรายงานการรับคำสั่งซื้อได้

ส่วนของผู้ใช้ระบบทั่วไป

1.4.7 ระบบการสั่งซื้อสินค้า

- 1) สามารถค้นหาสินค้าที่ต้องการสั่งซื้อได้
- 2) สามารถเพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลการสั่งซื้อตุ๊กตาได้
- 3) สามารถเลือกสินค้าตุ๊กตาเป็นเซตได้
- 4) สามารถเลือกสินค้าตุ๊กตาแบบชิ้นเดียวได้
- 5) สามารถเลือกได้ว่าจะรับสีของทางร้านหรือไม่ (ฟรี)
- 6) สามารถเลือกได้ว่าจะรับงานสี และพู่กันหรือไม่ (คิดตั้ง)
- 7) สามารถแสดงการสั่งซื้อได้
- 8) สามารถกรอกข้อมูลสถานที่ที่จะจัดส่งสินค้าแบบเดลิเวอรี่ได้
- 9) สามารถบันทึกรายการสั่งซื้อได้

1.5 การกำหนดสิทธิการใช้งานระบบ

- 1) ผู้ดูแลระบบ
- 2) ผู้ใช้ระบบทั่วไป

ตารางที่ 1.1 สรุปฟังก์ชันการทำงานและสิทธิการเข้าใช้งานเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

ฟังก์ชันการทำงานของระบบ	กลุ่มผู้มีสิทธิเข้าใช้งานระบบ	
	ผู้ดูแลระบบ	ผู้ใช้งานทั่วไป
1 ระบบจัดการข้อมูลพื้นฐาน	✍	×
2 ระบบรับเข้าวัตถุดิบ	✍	×
3 ระบบรับเข้าสินค้า	✍	×
4 ระบบรับคำสั่งซื้อ	✍	×
5 ระบบจัดการค่าใช้จ่าย	✍	×
6 ระบบออกรายงาน	✍	×
7 ระบบสั่งซื้อสินค้า	✍	✍

หมายเหตุ สัญลักษณ์ ✍ หมายถึง สามารถแก้ไขได้

👁 หมายถึง สามารถดูได้เท่านั้น

× หมายถึง ไม่สามารถเข้าถึงได้

1.6 เทคโนโลยีที่ใช้

1.6.1 โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ใช้ออกแบบหน้าจอบริษัท

1.6.2 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้สำหรับตกแต่งรูปภาพที่จะใช้ในเว็บไซต์

1.6.3 ระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL ใช้สำหรับจัดเก็บฐานข้อมูล

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้นำความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์

1.7.2 ได้รับเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

1.7.3 ช่วยเพิ่มช่องทางในการจัดจำหน่ายร้านตุ๊กตาระบายสีได้

1.7.4 เพื่อการทำงานของร้านที่เป็นระบบมากขึ้น

1.8 นิยามศัพท์

1.8.1 ตุ๊กตาระบายสี คือ ตุ๊กตาที่ทำมาจากปูนปลาสเตอร์โดยทำเป็นรูปตัวการ์ตูนต่างๆ

เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมความบันเทิงที่อยู่คู่กับเด็กๆและผู้ที่ยรักและชอบระบายสีตุ๊กตาปูนปลาสเตอร์

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

ในการจัดทำเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ณ สวนสาธารณะ อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย ได้มีการศึกษาเทคโนโลยี เอกสาร และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ในหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1 เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

2.1.2 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

2.1.3 ระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL

2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 วงจรการพัฒนาระบบและการออกแบบฐานข้อมูล

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

ปิยะดนัย วิเศียน (2558) ได้อธิบายว่า Adobe Dreamweaver เป็นโปรแกรมสำหรับพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งมีคุณสมบัติครอบคลุมตั้งแต่การออกแบบและสร้างเว็บและสร้างเว็บเพจ, การบริหารจัดการเว็บไซต์ ตลอดไปจนถึงการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันเบื้องต้น โปรแกรมนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเพราะมีคุณสมบัติเด่นคือใช้งานง่าย มีเครื่องมือสำหรับวางข้อความ ภาพกราฟิก ตารางแบบฟอร์ม มัลติมีเดีย รวมทั้งองค์ประกอบต่างๆ เพื่อโต้ตอบกับผู้ชมลงบนเว็บเพจได้ง่าย โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรู้จักภาษา HTML, CSS, JavaScript และภาษาสคริปต์อื่นๆ ดังนั้นจึงเหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นและผู้ใช้ทั่วไป นอกจากนี้ยังมีคุณสมบัติขั้นสูงอีกมากมายสำหรับนักพัฒนาเว็บไซต์มืออาชีพด้วยเช่นกัน Dreamweaver เป็นโปรแกรมที่ช่วยให้เขียนเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น แก้ไขได้ง่ายขึ้น และมีเครื่องมืออำนวยความสะดวกมากมายที่มีประโยชน์ในการทำเว็บไซต์

วิฑูล งามขำ (2558) ได้อธิบายว่า ได้ให้ข้อมูลในเรื่องเทคโนโลยี Dreamweaver CS6 ในการเขียนโปรแกรม Dreamweaver โดยใช้ภาษา PHP ร่วมกับ HTML เนื่องจากภาษา PHP มีลักษณะเป็น Embedded Script หมายถึง เราสามารถฝังคำสั่ง PHP ไว้ในเว็บเพจร่วมกับคำสั่ง(Tag) ของ HTML ได้ และสร้างไฟล์ที่มีนามสกุลเป็น .PHP ซึ่งไวยากรณ์ที่ใช้ใน PHP เป็นการนำรูปแบบของภาษาต่างๆ มารวมกัน ได้แก่ C, Perl และ Java

จากการศึกษาทฤษฎีข้างต้นของโปรแกรม Dreamweaver CS6 จึงสรุปได้ว่า การทำงานของโปรแกรม Dreamweaver CS6 สำหรับการออกแบบเว็บไซต์ในรูปแบบ WYSIWYG กับการควบคุมของส่วนแก้ไขรหัส HTML ในการพัฒนาโปรแกรมที่มีการรวมทั้งสองแบบเข้าด้วยกัน ในเรื่องการเขียนโปรแกรม Dreamweaver โดยใช้ภาษา PHP ร่วมกับ HTML เราสามารถฝังคำสั่ง PHP ไว้ในเว็บเพจร่วมกับคำสั่ง(Tag) ของ HTML ได้ และสร้างไฟล์ที่มีนามสกุลเป็น .PHP ซึ่งไวยากรณ์ที่ใช้ใน PHP เป็นการนำรูปแบบของภาษาต่างๆ มารวมกัน ได้แก่ C, Perl และ Java หรือเรียกอีกอย่างว่า Embedded Script

2.1.2 โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

จเร หัตถภูมิเกษตร (2557) ได้อธิบายว่า ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเทคโนโลยี Adobe Photoshop CS6 หมายถึง โปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ ด้านนิตยสาร ด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน ในการ Retouch ตกแต่งภาพต่างๆ และแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ โดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิทัศน์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุดโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จะประกอบไปด้วยโปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ Image Ready การที่จะเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ผู้ใช้ต้องมีเครื่องที่มีความสามารถสูงพอควร มีความเร็วในการประมวลผล และมีหน่วยความจำที่เพียงพอไม่เช่นนั้นการทำงานจะช้าและมีปัญหาตามมามากมาย

นอกจากนั้น มณีนรัตน์ สว่างจิตร์ (2557) ได้อธิบายว่า ยังได้ให้ข้อมูลในเรื่องเทคโนโลยี Adobe Photoshop CS6 หมายถึง โปรแกรมสำหรับใช้สร้างภาพ และตกแต่งภาพ ซึ่งเป็นลิขสิทธิ์ของ บริษัท Adobe ซึ่งบริษัท Adobe มีผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ที่เกี่ยวกับด้านกราฟิกมากมายเช่น Adobe illustrator สำหรับทำภาพเวกเตอร์ Adobe Pempiretor สำหรับตัดต่อภาพยนตร์ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมตกแต่งภาพที่ได้รับความนิยมมาก เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย และรองรับ Application เสริมได้มากมาย โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 photoshop นี้ถือได้ว่าเป็น โปรแกรมที่ดีที่สุด และนำใช้ที่สุดสำหรับการแก้ไขภาพ เรียกว่าถ้าพูดถึงการแก้ไขรูปภาพดิจิทัล ก็ต้องพูดถึงโปรแกรม Adobe Photoshop เป็นสิ่งแรก

จากการศึกษาทฤษฎีขั้นต้นของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 จึงสรุปได้ว่า เราสามารถใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ในการตกแต่งภาพรวมถึงการใส่ Effect ต่างๆให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายให้เป็นภาพเขียน หรือการนำภาพมารวมกัน และการ Retouch ตกแต่งภาพต่างๆ และแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ ในเรื่อง Adobe Photoshop หมายถึง โปรแกรมสำหรับการสร้างภาพและตกแต่งภาพ ซึ่งเป็นลิขสิทธิ์ของ บริษัท Adobe ซึ่งบริษัท Adobe มีผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์เกี่ยวกับด้านกราฟิก มากมายเช่น Adobe illustrator สำหรับใช้ทำ ภาพเวกเตอร์ Adobe Pempiretor สำหรับตัดต่อภาพยนตร์ ฯลฯ โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรม ตกแต่งภาพที่ได้รับความนิยม เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย และรองรับ Application เสริมได้มากมาย

2.1.3 ระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL

กิตติศักดิ์ เจริญโภคานนท์ (2537) ได้อธิบายว่า MySQL คือโปรแกรมระบบจัดการ ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database Management System หรือ RDBMS) เรียกว่าง่าย ๆ ก็คือ Database Server สามารถสนับสนุนการทำงานบนระบบปฏิบัติการ Linux หรือ Windows และที่เด่นไปกว่านั้น ตัวโปรแกรม MySQL ยังเป็นของแจกฟรีเพราะเป็นโปรแกรมประเภท Open Source ซึ่งเป็น ลิขสิทธิ์ในแบบ GPL

บัญชา ปะสีละเตสัง. (2550) ได้อธิบายว่า ฐานข้อมูล MySql เป็น Database Server ที่เหมาะกับองค์กรขนาดกลางที่มีข้อมูลไม่มากนัก และเป็นระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database Management System) ซึ่งเป็นฟรีแวร์ทางด้านฐานข้อมูลจึงได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน สามารถดาวน์โหลดซอร์สโคด (Source Code) ได้จากอินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องเสีย

ค่าใช้จ่าย และสามารถแก้ไขได้ตามความต้องการ พร้อมทั้งยังสนับสนุนการใช้งานบนระบบปฏิบัติการ Unix, Mac และ Windows นอกจากนี้ยังทำงานร่วมกับภาษา Java ภาษา C ภาษาC++ ภาษา ASP หรือภาษา Perl ได้ก่อนใช้ภาษา PHP ร่วมกับฐานข้อมูล MySQL ต้องกำหนดสิทธิ์ให้ผู้ที่เข้ามาใช้งานฐานข้อมูล MySQL ก่อนการสร้างฐานข้อมูล MySQL เป็น Database Server (คล้ายกับ SQL Server) สามารถรองรับฐานข้อมูลที่มีความแตกต่างกันได้สามารถสร้างฐานข้อมูลได้ที่ MySQL command prompt

1) ความสามารถของโปรแกรมฐานข้อมูล MySQL

- ระบบจัดการบัญชีผู้ใช้
- สิทธิต่าง ๆ ในการใช้งานฐานข้อมูล
- ระบบสำรองข้อมูล (Backup)
- ระบบคืนสภาพข้อมูล (Recovery)
- ระบบโอนถ่ายข้อมูลไปยังโปรแกรมฐานข้อมูลตัวอื่น ๆ
- จัดเก็บข้อมูลได้หลายชนิดข้อมูล เช่น รูปภาพ ข้อความ ตัวเลข และอื่น ๆ

2) การป้องกันความปลอดภัย

ในกรณีที่เราต้องการให้มีการกำหนดผู้มีสิทธิใช้งาน MySQL เพื่อความปลอดภัยในข้อมูล และป้องกันผู้ไม่มีสิทธิทำการแก้ไข

3) การสร้างฐานข้อมูลโดยใช้ MySQL

การสร้างฐานข้อมูล (Create Database)

รูปแบบ

```
CREATE DATABASE [ชื่อ]
```

4) คำสั่ง MySQL สำหรับการจัดการในเบื้องต้น

คำสั่งแสดงรายชื่อฐานข้อมูล

รูปแบบ

```
show databases
```

คำสั่งสร้างฐานข้อมูลใหม่

รูปแบบ

```
create database <ชื่อฐานข้อมูล>
```

คำสั่งเรียกใช้งานฐานข้อมูล

รูปแบบ

```
use <ชื่อฐานข้อมูล>
```

คำสั่งแสดงรายชื่อตารางในฐานข้อมูลที่ถูกเรียกใช้ขณะนั้น

รูปแบบ

```
show tables
```

คำสั่งสร้างตารางใหม่

รูปแบบ

```
CREATE TABLE<ชื่อตาราง>(<รายชื่อ>)
```

คำสั่งเรียกดูโครงสร้างตาราง

รูปแบบ

```
describe<ชื่อตาราง>
```

5) การเปิดการติดต่อกับฐานข้อมูล MySQL

การสร้าง Connection ในการเปิดการติดต่อกับฐานข้อมูล MySQL เราจะใช้ฟังก์ชัน Mysql-connect() โดยจะต้องระบุค่าอาร์กิวเมนต์ 3 ตัว คือ “ชื่อ Host”, “ชื่อผู้ใช้”, “รหัสผ่าน”

6) การเลือกฐานข้อมูลมาใช้งาน (Select Database)

หลังจากสร้าง Connection ได้แล้ว เราต้องเลือกฐานข้อมูลที่จะทำงานด้วย โดยการเรียกใช้งานฟังก์ชัน mysql_select_db() ซึ่งต้องระบุค่าอาร์กิวเมนต์ 2 ตัว คือ “ชื่อฐานข้อมูล”, “Connection ที่ได้สร้างไว้”

7) การปิดการติดต่อฐานข้อมูล MySQL

การยกเลิกหรือการเปิด Connection ที่ติดต่อกับฐานข้อมูล MySQL เราจะใช้ฟังก์ชัน `mysql_close()` โดยระบุค่าอาร์กิวเมนต์ 1 ตัว คือ “Connection” ที่ต้องการปิดการติดต่อ

จากการศึกษาทฤษฎีข้างต้นของระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL จึงสรุปได้ว่า MySQL สามารถจัดเก็บข้อมูลหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการจัดเก็บข้อมูล การอัปเดตข้อมูล การโอนย้ายข้อมูล และสามารถเก็บข้อมูลได้หลายชนิด โดยผู้พัฒนาระบบได้นำมาประยุกต์ใช้ให้ทางร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลของทางร้านผ่านเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีได้ เช่น เพิ่ม-ลด ราคาสินค้าได้, เพิ่ม-ลด จำนวน, เพิ่ม-ลด วัตถุดิบ เป็นต้น



The screenshot shows a web-based MySQL interface with a toolbar containing icons for opening, creating, SQL, search, refresh, and export. Below the toolbar is a table with the following structure:

	ฟิลด์	ชนิด	การเรียงลำดับ	แอตทริบิวต์	ว่างเปล่า (n)
☐	id	int(11)			ไม่
☐	name	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่
☐	surname	varchar(255)	utf8_general_ci		ไม่
☐	address	text	utf8_general_ci		ไม่
☐	phone	varchar(30)	utf8_general_ci		ไม่

At the bottom, there is a selection bar with the text "เลือกทั้งหมด / ไม่เลือกเลย ทำกับที่เลือก:" followed by icons for selecting all, none, and specific rows.

ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL

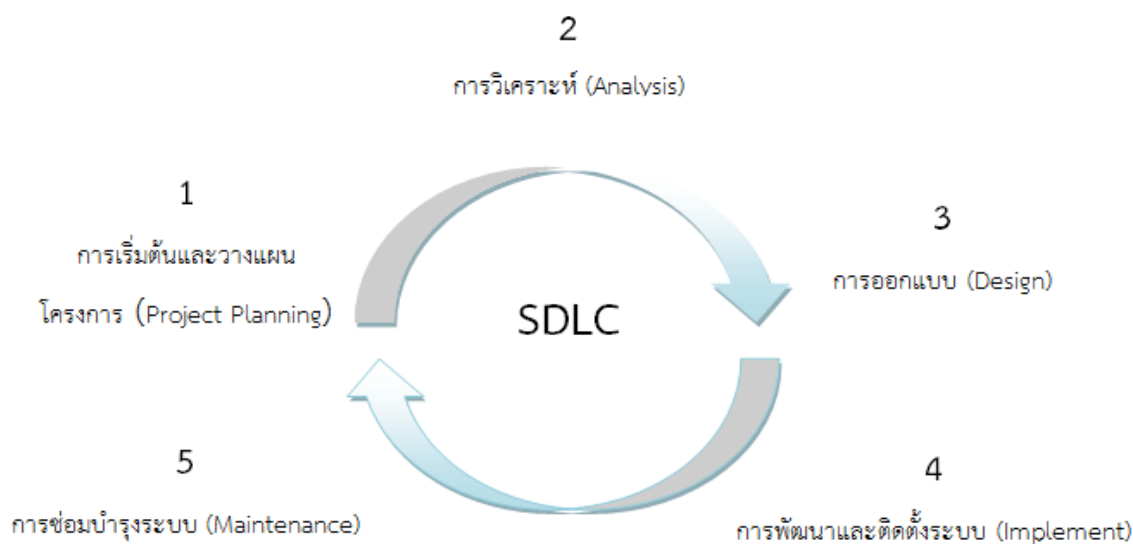
ที่มา http://www.sonfree.com/detail.php?page_id=8

2.2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 วงจรการพัฒนาและการออกแบบฐานข้อมูล

โอกาส เอี่ยมสิริวงษ์ (2555) ได้อธิบายว่า การวิเคราะห์และออกแบบระบบได้พัฒนางจรสารสนเทศ(Systems Development Life Cycle) ได้นำไปใช้ในหลายระบบซึ่งโดยทั่วไปการพัฒนาซอฟต์แวร์มักจะประกอบไปด้วยกลุ่มกิจกรรม 3 ส่วนคือ 1.การวิเคราะห์ 2.การออกแบบ 3.การนำไปใช้ โดยกิจกรรมทั้ง 3 นี้สามารถนำมาใช้งานกับโครงการซอฟต์แวร์ขนาดเล็กในขณะที่ยังขาด

โครงการซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่มักจำเป็นต้องใช้แบบแผนการพัฒนาการพัฒนาซอฟต์แวร์ตามแนวทางของ SDLC ซึ่งแสดงไว้ดังรูปที่ 2.1



ภาพที่ 2.2 วงจรการพัฒนาระบบ หรือ SDLC

ขั้นที่ 1 การเริ่มต้นและวางแผนโครงการ (Project Initiating and Planning System Development) เป็นขั้นตอนในการเริ่มต้นจัดทำโครงการด้วยการจัดตั้งทีมงาน กำหนดตำแหน่งหน้าที่ให้กับทีมงานแต่ละคนอย่างชัดเจน เพื่อร่วมกันสร้างแนวทางเลือกในการนำระบบใหม่มาใช้งาน และเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด จากนั้นจะร่วมกันวางแผนจัดทำโครงการกำหนดระยะเวลาในการดำเนินโครงการ ศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ และประมาณการต้นทุน และกำไรที่จะได้รับการลงทุนในโครงการพัฒนาระบบ เพื่อนำเสนอต่อผู้จัดการ เพื่อพิจารณาอนุมัติดำเนินการในขั้นตอนต่อไป โดยในขณะนำเสนอ โครงการอยู่นี้ถือเป็นการดำเนินงานในขั้นตอนที่ 1 ซึ่งใช้เทคนิคในการเก็บรวบรวมข้อเท็จจริงด้วยการสัมภาษณ์ (Interviewing) การออกแบบสอบถาม (Questionnaires) รวมทั้งพิจารณาจากเอกสารการทำงาน รายงานและแบบฟอร์มต่าง ๆ ของบริษัทประกอบด้วย สรุปกิจกรรมขั้นตอนที่ 1 ได้ดังนี้

1. เริ่มต้นโครงการ
2. เสนอแนวทางเลือกในการนำระบบใหม่มาใช้งาน
3. วางแผนโครงการ

จากการศึกษาขั้นที่1 ผู้พัฒนาระบบได้ร่วมกันวางแผนจัดทำโครงการและกำหนดระยะเวลาในการดำเนินโครงการโดยการลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์เจ้าของโรงสีข้าว และจึงได้จัดทำเอกสารเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

ขั้นที่ 2 การวิเคราะห์ (System Analysis)เป็นขั้นตอนในการศึกษาและวิเคราะห์ถึงขั้นตอนการดำเนินงานของระบบเดิม ซึ่งการที่จะสามารถดำเนินการในขั้นตอนนี้ได้จะต้องผ่านการอนุมัติในขั้นตอนที่ 2 ใน การนำเสนอโครงการหลังจากนั้นจะรวบรวมความต้องการในระบบใหม่ จากผู้ใช้ระบบ แล้วนำมาศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการเหล่านั้นด้วย การใช้เครื่องมือชนิดต่าง ๆ ได้แก่ แบบจำลองขั้นตอนการทำงานของระบบ (Process Modeling) โดยใช้แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram: DFD) และแบบจำลองข้อมูล (Data Modeling) โดยใช้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล (Entity Relationship Diagram: E-R Diagram) สรุปกิจกรรมในขั้นตอนที่ 2 ได้ดังนี้

1. ศึกษาขั้นตอนการทำงานของระบบเดิม
2. รวบรวมความต้องการในระบบใหม่จากผู้ใช้ระบบ
3. จำลองแบบความต้องการที่รวบรวมได้

จากการศึกษาขั้นที่ 2 ผู้พัฒนาระบบได้วิเคราะห์ถึงขั้นตอนดำเนินงานของระบบงานเดิมและปัญหาของระบบเดิมแล้วนำมาวิเคราะห์ความต้องการของเจ้าของโรงสี

ขั้นที่ 3 การออกแบบเชิงตรรกะ (Logical Design) เป็นขั้นตอนในการออกแบบลักษณะการทำงานของระบบตามทางเลือกที่ได้จากเลือกไว้จากขั้นตอน การวิเคราะห์ระบบโดยการออกแบบในเชิงตรรกะนี้ยังไม่ได้มีการระบุถึงคุณลักษณะ ของอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้ เพียงแต่กำหนดถึงลักษณะของรูปแบบรายงานที่เกิดจากการทำงานของระบบ ลักษณะของการนำข้อมูลเข้าสู่ระบบ และผลลัพธ์ที่ได้จากระบบ ซึ่งจะเลือกใช้การนำเสนอรูปแบบของรายงาน และลักษณะของจอภาพของระบบ จะทำให้สามารถเข้าใจขั้นตอนการทำงานของระบบได้ ชัดเจนขึ้น สรุปกิจกรรมในขั้นตอนที่ 3 ได้ดังนี้

1. ออกแบบแบบฟอร์มและรายงาน (Form/Report Design)
2. ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interfaces Design)
3. ออกแบบฐานข้อมูลในระดับ Logical

จากการศึกษาขั้นที่ 3 ผู้พัฒนาระบบขั้นตอนในการออกแบบลักษณะการทำงานและออกแบบลักษณะของหน้าจอโปรแกรม จะทำให้สามารถเข้าใจขั้นตอนในการทำงานมากขึ้น

ขั้นที่ 4 การพัฒนาและติดตั้งระบบ (System Implementation) เป็นขั้นตอนในการนำข้อมูลเฉพาะ ของการออกแบบมาทำการเขียนโปรแกรมเพื่อให้เป็นไปตามคุณลักษณะและรูปแบบต่างๆ ที่ได้กำหนดไว้ หลังจากเขียนโปรแกรมเรียบร้อยแล้วจะต้องทำการทดสอบโปรแกรม ตรวจสอบหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมา และสุดท้ายคือการติดตั้งระบบ โดยทำการติดตั้งตัวโปรแกรม ติดตั้งอุปกรณ์ พร้อมทั้งจัดทำคู่มือและจัดเตรียมหลักสูตรฝึกอบรมผู้ใช้งานที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ระบบใหม่สามารถใช้งานได้ สรุปกิจกรรมในขั้นตอนที่ 4 ได้ดังนี้

1. เขียนโปรแกรม (Coding)
2. ทดสอบโปรแกรม (Testing)
3. ติดตั้งระบบ (Installation)
4. จัดทำเอกสาร (Documentation)
5. จัดทำหลักสูตรฝึกอบรม (Training)
6. การบริการให้ความช่วยเหลือหลังการติดตั้งระบบ (Support)

จากการศึกษาขั้นที่ 4 ผู้พัฒนาระบบในการออกแบบได้ออกแบบการเขียนโปรแกรมเพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบที่วางไว้ หลังจากการเขียนโปรแกรมเรียบร้อยแล้วต้องทำการทดสอบโปรแกรม และตรวจสอบหาข้อผิดพลาดของโปรแกรมที่พัฒนาขึ้น

ขั้นที่ 5 การซ่อมบำรุงระบบ (System Maintenance) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของวงจรพัฒนาระบบ (SDLC) หลังจากระบบใหม่ได้เริ่มดำเนินการ ผู้ใช้ระบบจะพบกับ ปัญหาที่เกิดขึ้นเนื่องจากความไม่คุ้นเคยกับระบบใหม่ และค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหาเหล่านั้นเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้เองได้ สรุปกิจกรรมในขั้นตอนที่ 5 ได้ดังนี้

1. เก็บรวบรวมคำร้องขอให้ปรับปรุงระบบ
2. วิเคราะห์ข้อมูลคำร้องขอให้ปรับปรุงระบบ
3. ออกแบบการทำงานที่ต้องการปรับปรุง
4. ปรับปรุง

จากการศึกษาขั้นที่ 5 ผู้พัฒนาระบบจะต้องแก้ไขปัญหาระบบให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ระบบ

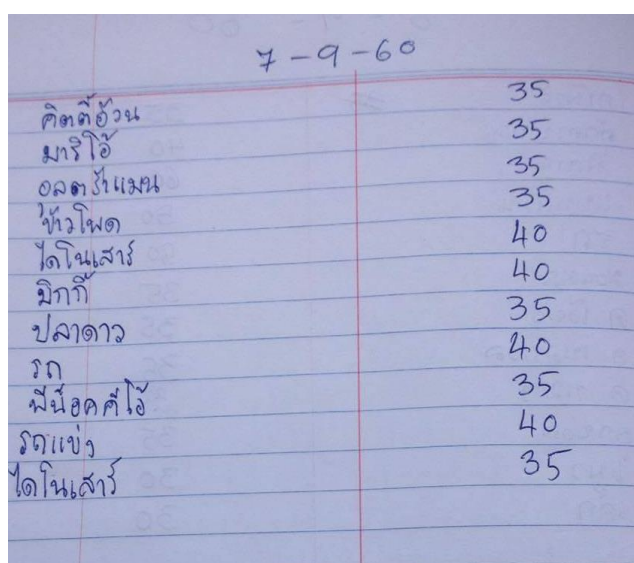
จากการศึกษาระบบ SDLC จึงนำมาเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีให้ดียิ่งขึ้นจึงนำขั้นตอน SDLC มาศึกษาเพื่อเป็นกระบวนการพัฒนาระบบเป็นระยะ ได้แก่ ระยะการวางแผน (Planning Phase) ระยะการวิเคราะห์ (Analysis Phase) ระยะการออกแบบ (Design Phase) ระยะการสร้างและพัฒนา (Implementation Phase) และการซ่อมบำรุง(Methodology) จึงนำระบบของ SDLC มาใช้เพื่อให้ขั้นตอนในวงจร SDLC วิเคราะห์ระบบสามารถดำเนินการได้อย่างมีแนวทางและเป็นขั้นตอนในการปฏิบัติงานของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีได้เป็นขั้นตอนและมีลักษณะคล้ายกับการตัดสินใจกับการแก้ปัญหา คือ การค้นหาปัญหา การค้นหาแนวทางแก้ไขปัญหา การประเมินผลแนวทางแก้ไขปัญหานั้นมาใช้งาน

2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

ร้านตุ๊กตาระบายสีได้ให้สัมภาษณ์ วันที่ 9 กันยายน 2560 ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับบัญชี ดังนี้

2.3.1 สมุดบันทึกรายรับ

สมุดบันทึกรายรับของร้านตุ๊กตาระบายสี ใช้จดบันทึกรายรับที่เกิดขึ้นในร้านตุ๊กตาระบายสีจัดเก็บจำนวนของตุ๊กตาระบายสีที่ขายไปในแต่ละวัน ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวางแผนการดำเนินงานของร้านตุ๊กตาระบายสีในครั้งต่อไปได้



7-9-60	
คิตตี้ฮ้วน	35
มาริโอ	35
อลองแมน	35
หัวโหด	40
ไดโนเสาร์	40
มิกกี้	35
ปลาฉลาม	40
รถ	35
ฟีน็อคส์ไอ	40
รถแข่ง	35
ไดโนเสาร์	35

ภาพที่ 2.3 สมุดบันทึกรายรับ

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิชากร พรหมจันทร์ และ คณะ (2557) ได้พัฒนาเว็บไซต์ระบบจองโรงแรม Princess Hotel ซึ่งในระบบจะประกอบไปด้วยผู้ดูแลระบบ (admin) และส่วนของลูกค้า ซึ่งในส่วนผู้ดูแลระบบ (admin) จะสามารถกดเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลห้องพัก ข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์ ยืนยันการจอง และตรวจสอบการชำระเงินของลูกค้า และ ในส่วนลูกค้าจะสามารถสมัครสมาชิก เรียกดูข่าวประชาสัมพันธ์ จองห้องพัก ทำการชำระเงิน นอกจากนี้ระบบยังมีการจัดเก็บข้อมูลที่เป็นระเบียบซึ่งผู้พัฒนาได้ใช้ภาษา PHP และใช้ฐานข้อมูล MySQL ในการ พัฒนาเว็บไซต์ส่งผลดีต่อผู้ใช้งานและผู้ดูแลระบบ ทำให้ข้อมูล ถูกเก็บอย่างปลอดภัย ทำให้ง่ายต่อการ ค้นหาและใช้งาน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการพัฒนาโครงการนี้ก็ เพื่อศึกษารูปแบบการทำงาน และวิเคราะห์ กระบวนการทำงานของระบบ เพื่อจำลองระบบจอง โรงแรม Princess Hotel ขึ้นมาตามขอบเขตการทำงาน ที่ตั้งไว้

จากโครงการพัฒนาเว็บไซต์ระบบจองโรงแรม Princess Hotel มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาเว็บไซต์การจองโรงแรม ทางกลุ่มผู้จัดทำ ได้นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาเว็บไซต์ การจองประชาสัมพันธ์ ให้กับร้านตุ๊กตาระบายสี เว็บไซต์สำหรับจำหน่ายสินค้า และการจัดการข้อมูลต่างๆ รวมทั้งการออกรายงานต่างๆ รวมทั้งในด้านการออกแบบหน้าจอของระบบ

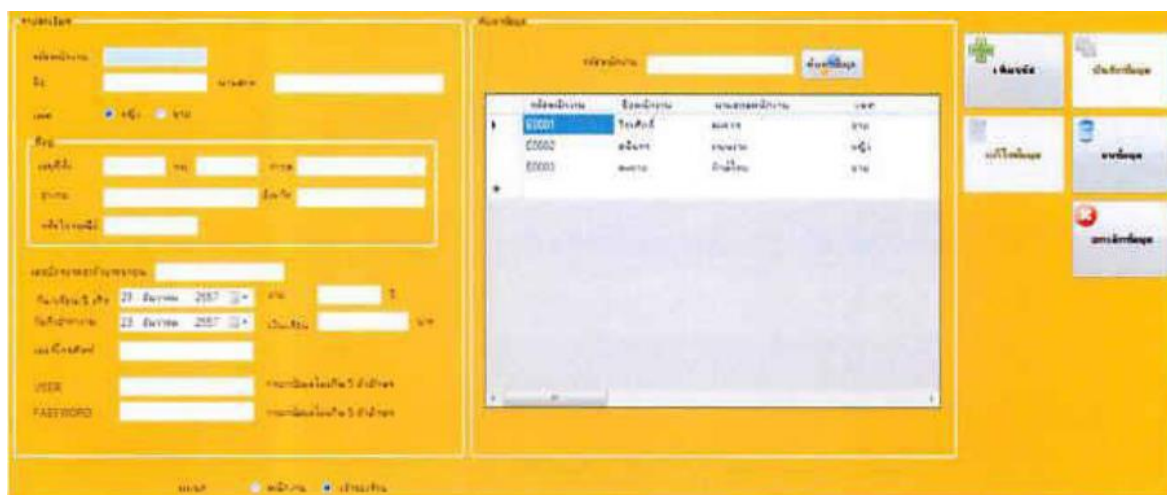
วันที่ การจอง	วันที่จอง	สถานะ	ชื่อ	ที่อยู่	เบอร์ โทรศัพท์	อีเมล	เครื่องมือ
8	07/04/2015	3	ธีร กรณ	23/23 , 2 อ.โพธิ์ ต.โพธิ์น้อย จ.นนทบุรี	029906214	oiuhgf@hotmail.com	ชำระเงิน เรียบร้อยแล้ว
9	07/04/2015	2	ธีร กรณ	23/23 , 2 อ.โพธิ์ ต.โพธิ์น้อย จ.นนทบุรี	029906214	oiuhgf@hotmail.com	ยืนยัน
10	09/04/2015	2	ธีร กรณ	23/23 , 2 อ.โพธิ์ ต.โพธิ์น้อย จ.นนทบุรี	029906214	oiuhgf@hotmail.com	ยืนยัน
11	09/04/2015	3	ปริญ า	94/6 ม.5 ต.ปากเกร็ด อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120	0886995514	nan@hotmail.com	ชำระเงิน เรียบร้อยแล้ว
15	09/04/2015	3	ปริญ า	94/6 ม.5 ต.ปากเกร็ด อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120	0886995514	nan@hotmail.com	ชำระเงิน เรียบร้อยแล้ว
16	09/04/2015	3	ปริญ า	94/6 ม.5 ต.ปากเกร็ด อ.ปากเกร็ด จ.นนทบุรี 11120	0886995514	nan@hotmail.com	ชำระเงิน เรียบร้อยแล้ว

ภาพที่ 2.4 แสดงหน้ายืนยันการจอง

ที่มา: (<http://gg.gg/dahuh>)

สุมาลี จันทรจินดา,กิตติพงศ์ หะวิเกตุ,จารุต บุศราทิจ, และ จุฑาภรณ์ นาทนฤมาณ (2559) นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์สำนักงาน,นักศึกษสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ได้พัฒนาระบบสารสนเทศการซื้อขายสินค้า OTOP และ ประเมินการ ยอมรับประสิทธิภาพระบบสารสนเทศเพื่อการซื้อ-ขายสินค้า OTOP กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยบุคลากรพนักงาน ลูกค้า ผู้จำหน่าย และเจ้าของร้าน จำนวน 30คน เครื่องมือที่ใช้คือระบบสารสนเทศการซื้อขายสินค้า OTOP แบบ ประเมินการยอมรับประสิทธิภาพระบบด้านการทำงานของระบบ ความง่ายต่อการใช้งานระบบ และความปลอดภัยของข้อมูลในระบบ สถิติที่ใช้คือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จากงานโครงการดังกล่าว ทางกลุ่มผู้พัฒนาระบบได้นำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี เพื่อช่วยในการจัดการฐานข้อมูลการสั่งซื้อไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อน โครงการที่ ศึกษานี้เป็นประโยชน์ต่อโครงการที่กำลังพัฒนาอยู่เป็นอย่างมาก



ภาพที่ 2.2 หน้าจอการจัดการข้อมูล ระบบระบบสารสนเทศการซื้อขายสินค้า OTOP
ที่มา : (http://202.29.22.73/conf/nctim_2016/)

บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

การทำโครงการครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี โดยมีผลการวิเคราะห์และออกแบบระบบดังกล่าว ตามลำดับหัวข้อ ดังต่อไปนี้

- 3.1 ผลการวิเคราะห์ระบบงานปัจจุบัน
- 3.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้
- 3.3 ผลการศึกษาความเป็นไปได้
- 3.4 ผลการออกแบบระบบงานใหม่

3.1 ผลการวิเคราะห์ระบบงานปัจจุบัน

3.1.1 ระบบงานปัจจุบัน

ร้านตุ๊กตาระบายสีเป็นร้านที่ดำเนินการขายตุ๊กตาระบายสีที่ สวนสาธารณะหนองอิน ทำการเปิดร้านตั้งแต่วเวลา 14.00 – 19.00 น. โดยตุ๊กตาระบายสีจะมีราคาแตกต่างกันไปตามขนาดของ ตุ๊กตา ทางร้านจะจัดสีและพู่กันให้ฟรีเมื่อระบายที่ร้าน หากลูกค้าสั่งกลับบ้านทางร้านจะมีการจัดใส่ถุง ให้ฟรี แต่พู่กันและจานสีทางร้านมีการจัดจำหน่ายในชุดละ 20 บาท โดยทางร้านตุ๊กตาระบายสีไม่มีระบบ บริหารจัดการร้าน

ร้านตุ๊กตาระบายสีในปัจจุบัน มีขั้นตอนการดำเนินงานและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องดังนี้

- 1) เจ้าของกิจการตรวจนับจำนวนสินค้าคงเหลือ
- 2) เจ้าของกิจการดำเนินการสั่งซื้อสินค้า
- 3) เจ้าของกิจการขายสินค้าให้ลูกค้า
- 4) จัดและบันทึกข้อมูลการขาย
- 5) สรุปยอดขายรายวัน

จากการศึกษาดังกล่าวสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับกระบวนการจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีได้ ดังภาพ 3.1



ภาพที่ 3.1 แสดงแผนภาพกระแสนงานขั้นตอนการจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ของงานปัจจุบัน

3.1.2 ปัญหาของระบบปัจจุบัน

จากการศึกษาร้านตุ๊กตาระบายสีได้พบปัญหาในการบริหารจัดการร้านดังนี้

1. ด้านข้อมูลนำเข้า
 - ไม่มีการตรวจสอบรับเข้าวัตถุดิบ
 - ไม่มีการตรวจสอบการรับเข้าสินค้า
2. ด้านเทคโนโลยี
 - ไม่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย
 - ร้านตุ๊กตาระบายสีไม่มีระบบบริหารจัดการร้าน

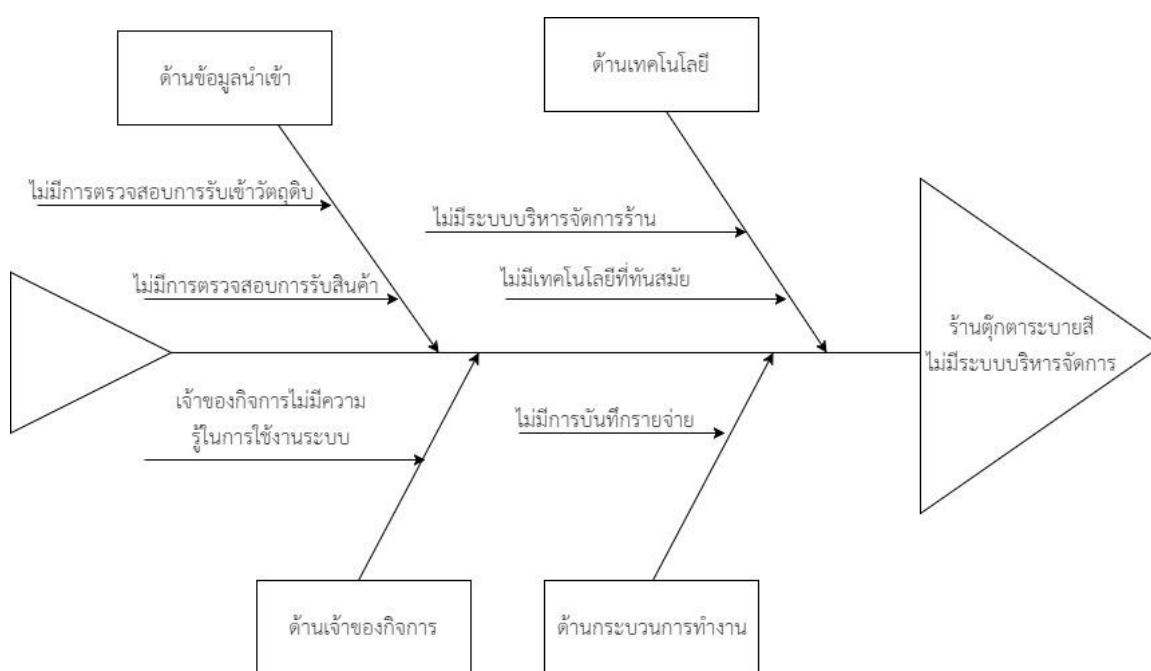
3. ด้านเจ้าของกิจการ

- ไม่มีความรู้ในการใช้ระบบบริหารจัดการ

4. ด้านกระบวนการทำงาน

- ไม่มีการบันทึกรายจ่าย

จากปัญหาดังกล่าวสามารถสรุปความสัมพันธ์ของสาเหตุของปัญหาและผลกระทบได้ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 แสดงแผนภูมิแก๊งปลาแสดงปัญหาของการบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

3.2 ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้

จากปัญหาของร้านตุ๊กตาระบายสี ปัจจุบันการรวบรวมความต้องการพัฒนาระบบและการสอบถามจากเจ้าของกิจการร้านตุ๊กตาระบายสี สามารถสรุปความต้องการได้ดังนี้

- 1) ต้องการระบบในการบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี
- 2) ต้องการเพิ่มช่องทางในการจัดจำหน่ายสินค้า

3.3 ผลการศึกษาความเป็นไปได้

จากการวิเคราะห์ขั้นตอนการทำงานและปัญหาของระบบงานเดิม การพัฒนาระบบร้านตุ๊กตาระบายสี คาดว่าจะสามารถช่วยปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานให้ดีขึ้น โดยผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการพัฒนาระบบใหม่ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.3.1 ความเป็นไปได้ทางเทคนิค (Technical Feasibility)

วัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางเทคนิคนั้น เพื่อดูความเป็นไปได้ในการพัฒนาระบบโดยเน้นที่การวิเคราะห์ความสามารถพัฒนาระบบ ทั้งทางเทคโนโลยี บุคลากร และกระบวนการที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาระบบ โดยมีเทคโนโลยีในการพัฒนาระบบ คือ โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ใช้สำหรับการสร้างและพัฒนาเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML, PHP โดยโปรแกรมนี้นี้ช่วยให้เขียนเว็บไซต์ได้ง่ายยิ่งขึ้น, โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการตกแต่งภาพและ กราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถใส่ Effect ให้กับภาพและตัวหนังสือเพื่อความสวยงามยิ่งขึ้น, โปรแกรมจัดการฐานข้อมูล MySQL เป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์หรือเรียกง่ายๆ คือ Database Sever โดยโปรแกรมนี้นี้สามารถจัดระเบียบของข้อมูลให้มีความเป็นระเบียบยิ่งขึ้น จากโปรแกรมที่กล่าวมาในข้างต้นซึ่งทางผู้จัดทำได้มีการศึกษาในชั้นเรียนศึกษาจากหนังสือ และศึกษาเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมต่าง ๆ เหล่านี้

3.3.2 ความเป็นไปได้ในการปฏิบัติงาน (Operational Feasibility)

วัตถุประสงค์ของการการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการปฏิบัติงานเพื่อพิจารณาโอกาสและอุปสรรคที่ส่งผลต่อการดำเนินงานในปัจจุบัน และใช้ระบบของผู้ใช้และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.3.3 ความเป็นไปได้ในเชิงเศรษฐศาสตร์ (Economic Feasibility)

วัตถุประสงค์ของการวิเคราะห์ความเป็นไปได้เชิงเศรษฐศาสตร์นั้นเพื่อพิจารณาความคุ้มค่าจากการลงทุนเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ทั้งด้านผลตอบแทนที่ประเมินมูลค่าได้ และผลตอบแทนที่ประเมินมูลค่าไม่ได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 3.1 ผลการวิเคราะห์ความเป็นไปได้เชิงเศรษฐศาสตร์ของร้านตุ๊กตาระบายสี

	ปีที่ 0	ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3	ยอดรวม
ผลตอบแทน					
ยอดขายเพิ่มขึ้น		20,000	45,000	50,000	115,000
ผลตอบแทนสะสมทั้งหมด Total Benefits		20,000	45,000	50,000	115,000
ต้นทุนด้านเทคโนโลยี					
เครื่องพิมพ์	2,500				2,500
รวมต้นทุนด้านเทคโนโลยี	2,500				2,500
ค่าใช้จ่ายในการทำกิจการ					
พู่กัน 2 ห่อ/ปี		540	540	540	1,620
พิมพ์ยางตุ๊กตาระบายสี		528	528	528	1,584
สีน้ำ 20 กระป๋อง/ปี		1,600	1,600	1,600	4,800
จานสี 4 โหล/ปี		240	240	240	720
ปูนปลาสเตอร์ 2 กระสอบ/ปี		1,800	1,800	1,800	5,400
ค่าไฟ		7,200	7,200	7,200	21,600
ค่าน้ำ		4,800	4,800	4,800	14,400
เสือ 4 ผืน/ปี		1,000	1,000	1,000	3,000
โต๊ะระบายสี 14 ตัว/ปี		2,800	2,800	2,800	8,400
รวมค่าใช้จ่ายในการทำกิจการ		20,508	20,508	20,508	61,524
ต้นทุนการปฏิบัติงาน					
ฮาร์ดแวร์และระบบสื่อสาร	3,000	3,000	3,000	3,000	12,000
ซอฟต์แวร์	3,200	3,200	3,200	3,200	12,800
รวมต้นทุนการปฏิบัติงาน	6,200	6,200	6,200	6,200	24,800
ต้นทุนสะสมทั้งหมด (Total Cost)	8,700	6,200	6,200	6,200	88,824
รายได้สุทธิ (Total Benefits- Total Cost)	8,700	6,200	6,200	6,200	88,824

กระแสเงินสด (รายได้สะสมสุทธิ)	(8,700)	(15,408)	2,884	26,176	26,176
IRR สภาพคล่องตัวทางการเงิน	59.64%				
ระยะเวลาคืนทุน (ปี)	1.84				

ระยะเวลาคืนทุน = $\frac{\text{รายได้สุทธิของปีนั้น} - \text{รายได้สุทธิสะสมของปีนั้น}}{\text{รายได้สุทธิของปีนั้น}}$

รายได้สุทธิของปีนั้น

สำหรับปีที่จะนำมาพิจารณานั้นให้คิดจากปีแรกที่เริ่มทำกำไรหรือมีกระแสเงินสดเป็นบวก ซึ่งก็คือปีที่ 2 ดังนั้นจุดคุ้มทุนของร้านตุ๊กตาระบายสี สามารถคำนวณได้จากสูตรนี้

ระยะเวลาคืนทุน = $(18,292 - 2,884) / 18,292$

= 0.842

ต่อมานำผลลัพธ์มาบวกเข้ากับปีที่คำนวณซึ่งคือปีที่ 2 แล้วหักลบด้วย 1 จะได้เท่ากับ

$0.84 + 2 - 1 = 1.84$ นั้นหมายความว่าร้านตุ๊กตาระบายสีต้องใช้ระยะเวลาประมาณ 1 ปีครึ่ง จึงจะถึงจุดคุ้มทุน และในปีที่ 2 เป็นต้นไป ร้านตุ๊กตาระบายสีจะได้กำไรจากการลงทุนครั้งนี้

3.4 ผลการออกแบบระบบงานใหม่

จากปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ระบบร้านตุ๊กตาระบายสี การพัฒนาระบบงานใหม่ จะมีการปรับขั้นตอนการทำงานดังนี้

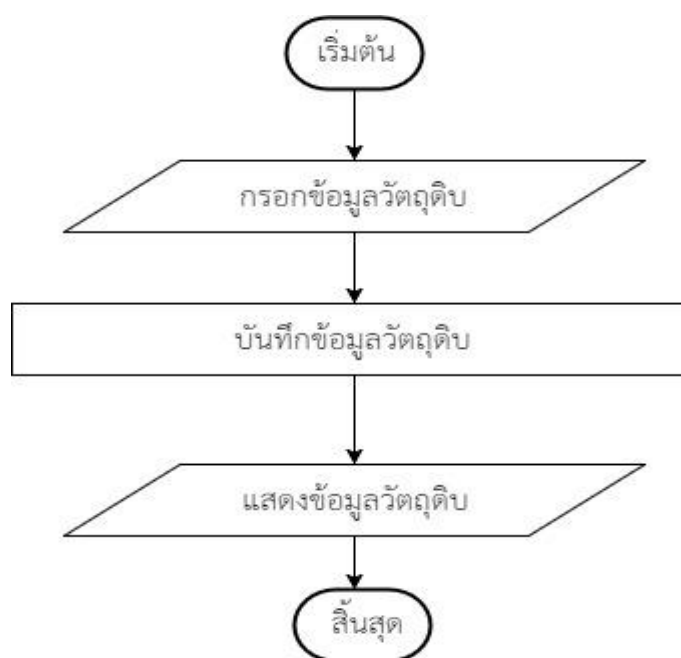
1. ระบบจัดการข้อมูลพื้นฐาน
2. ระบบการรับเข้าวัตถุดิบ
3. ระบบการสั่งซื้อสินค้า
4. ระบบการรับคำสั่งซื้อ
5. ระบบจัดการค่าใช้จ่าย
6. ระบบการออกรายงาน
7. ระบบล็อกอิน

แต่ละกระบวนการสามารถอธิบายขั้นตอนการทำงานของระบบได้ ดังนี้

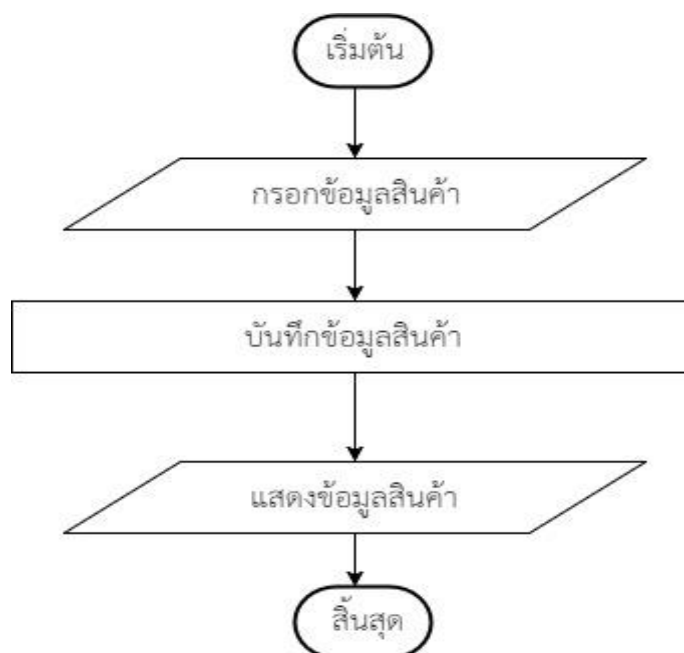
1. ระบบจัดการข้อมูลพื้นฐาน

- ข้อมูลวัตถุดิบ
 - 1) เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลวัตถุดิบ
 - 2) ระบบบันทึกข้อมูลวัตถุดิบ
 - 3) ระบบแสดงข้อมูลวัตถุดิบ
- ข้อมูลสินค้า
 - 1) เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลสินค้า
 - 2) ระบบบันทึกข้อมูลสินค้า
 - 3) ระบบแสดงข้อมูลสินค้า

จากการออกแบบระบบงานใหม่ดังกล่าวสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับกระบวนการจัดการข้อมูลพื้นฐานได้ ดังภาพที่ 3.3 ,3.4



ภาพที่ 3.3 ระบบจัดการข้อมูลพื้นฐาน(วัตถุดิบ)

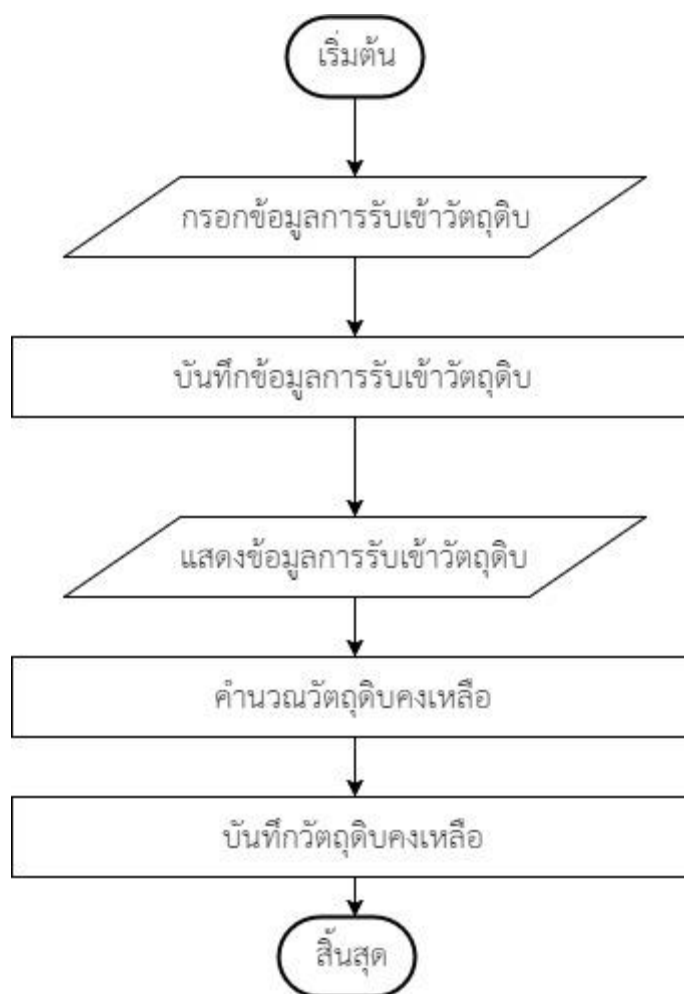


ภาพที่ 3.4 ระบบจัดการข้อมูลพื้นฐาน(สินค้า)

2. ระบบการรับเข้าวัตถุดิบ

- 1) เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบ
- 2) ระบบบันทึกการรับเข้าวัตถุดิบ
- 3) ระบบแสดงข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบ
- 4) ระบบคำนวณวัตถุดิบคงเหลือ
- 5) ระบบบันทึกวัตถุดิบคงเหลือ

จากการออกแบบระบบงานใหม่ดังกล่าวสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับ กระบวนการจัดการข้อมูลพื้นฐานได้ ดังภาพที่ 3.5

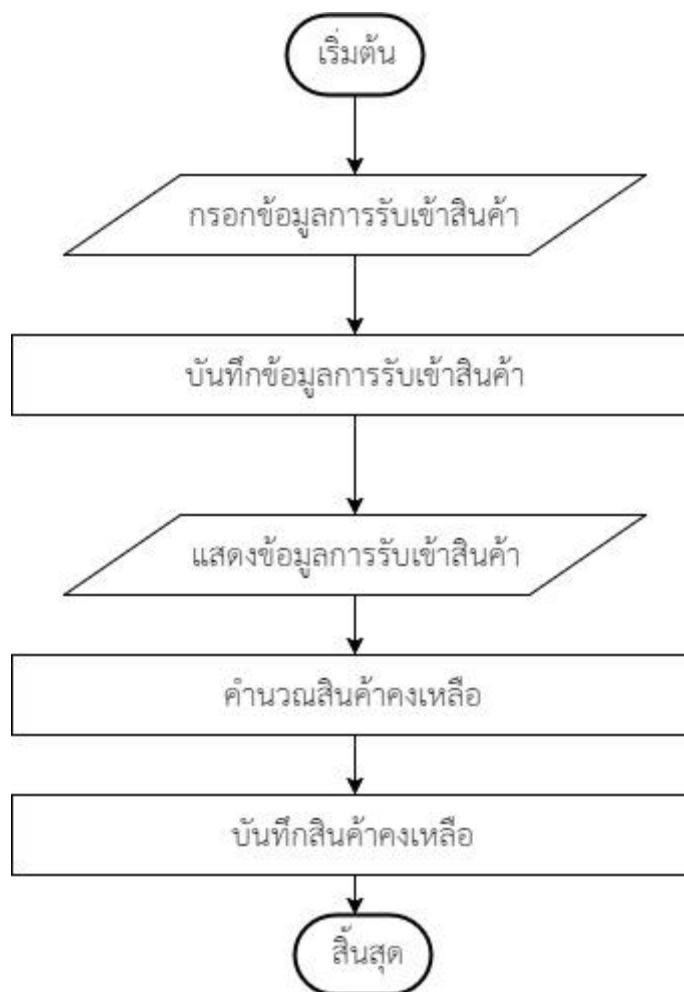


ภาพที่ 3.5 ระบบการรับเข้าวัสดุ

3. ระบบการรับเข้าสินค้า

- 1) เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลการรับเข้าสินค้า
- 2) ระบบบันทึกการรับเข้าสินค้า
- 3) ระบบแสดงข้อมูลการรับเข้าสินค้า
- 4) ระบบคำนวณสินค้าคงเหลือ
- 5) ระบบบันทึกสินค้าคงเหลือ

จากการออกแบบระบบงานใหม่ดังกล่าวสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับกระบวนการจัดการข้อมูลพื้นฐานได้ ดังภาพที่ 3.6



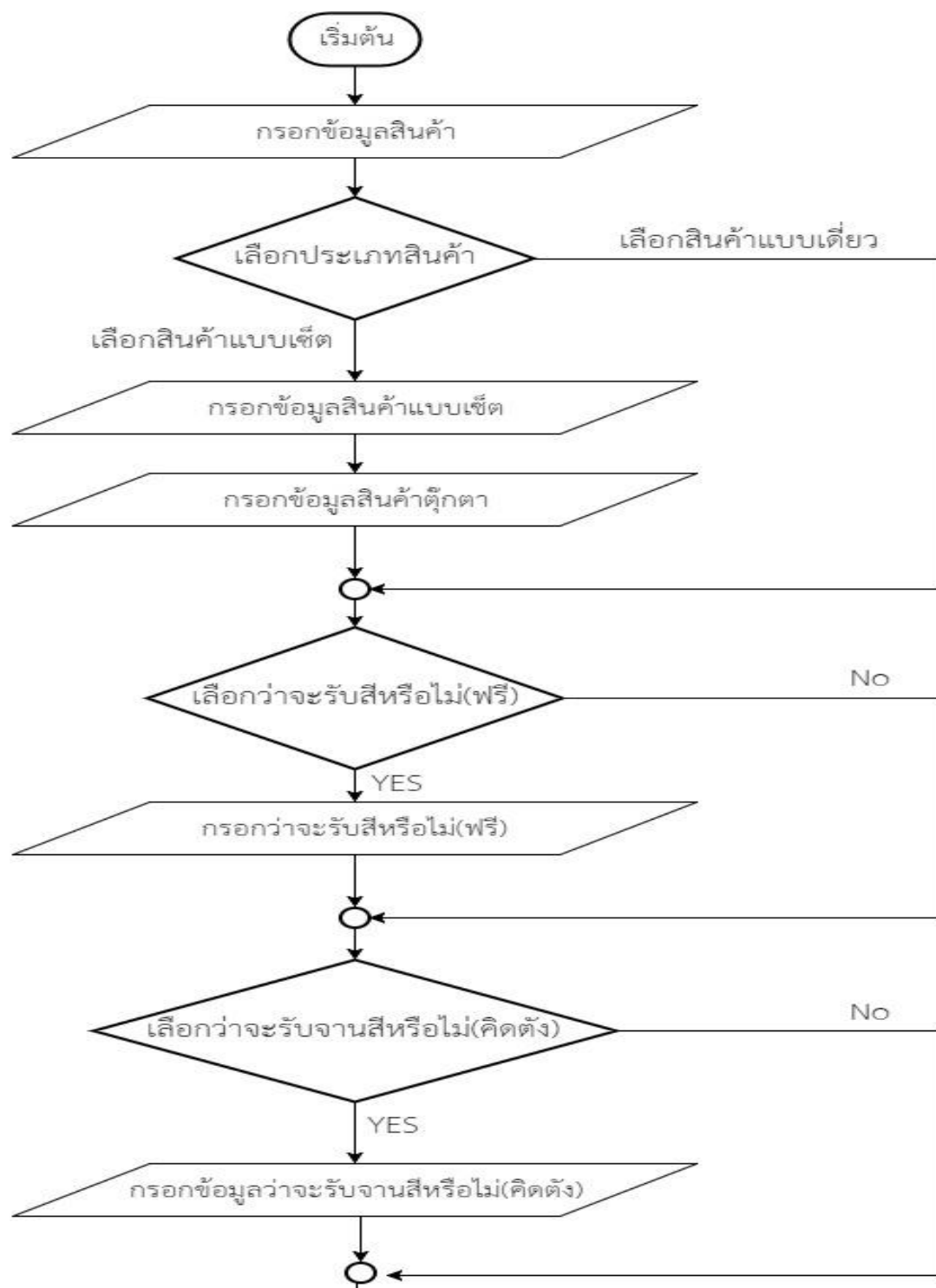
ภาพที่ 3.6 ระบบการรับเข้าสินค้า

4. ระบบการสั่งซื้อสินค้าและขายสินค้าหน้าร้าน

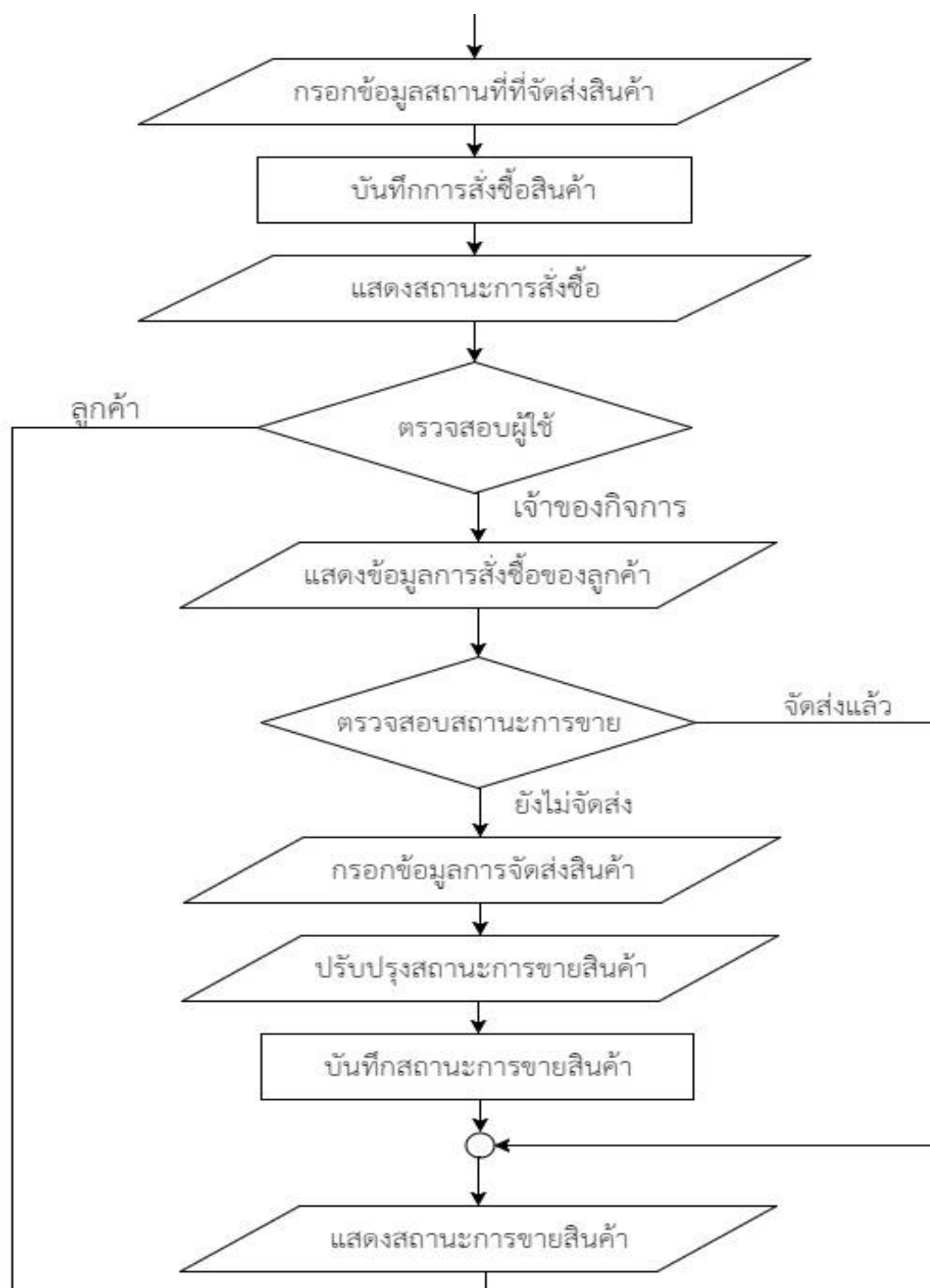
- 1) กรอกข้อมูลสินค้า
- 2) ระบบตัดสินใจเลือกประเภทสินค้าแบบเซตและแบบเดี่ยว
- 3) เลือกแบบเดี่ยวกรอกข้อมูลสินค้า, กรอกข้อมูลสินค้า
- 4) ระบบตัดสินใจเลือกกว่าจะรับสีหรือไม่(ฟรี)
- 5) กรอกข้อมูลเลือกรับสี
- 6) ระบบตัดสินใจเลือกกว่าจะจานสีและพู่กันหรือไม่(คิดเงิน)
- 7) กรอกข้อมูลสถานที่การจัดส่งสินค้า

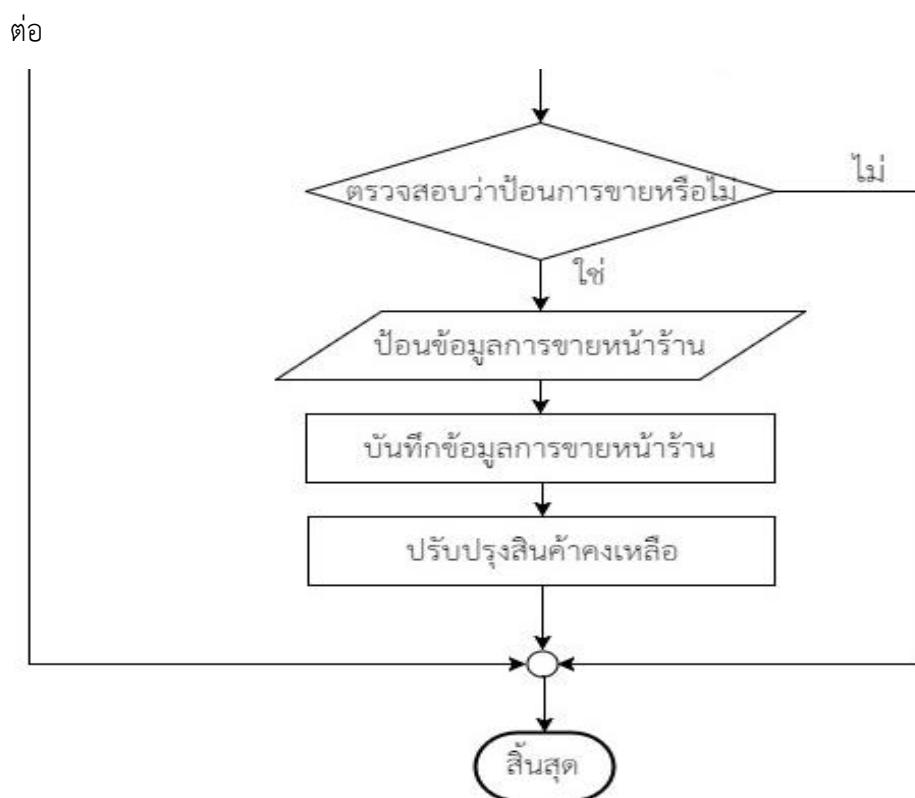
- 8) ระบบบันทึกรายการสั่งซื้อ
- 9) ระบบแสดงรายการสั่งซื้อ
- 10) ระบบตรวจสอบผู้ซื้อว่าเป็นลูกค้าหรือเจ้าของกิจการ
- 11) ถ้าเป็นเจ้าของกิจการแสดงข้อมูลการสั่งซื้อของลูกค้า
- 12) ระบบตรวจสอบสถานะการขายว่าจัดส่งแล้วหรือยังไม่ได้จัดส่ง
- 13) ถ้ายังไม่ได้จัดส่งเจ้าของกิจการกรอกข้อมูลการจัดส่ง
- 14) เจ้าของกิจการปรับปรุงสถานะการขาย
- 15) ระบบบันทึกสถานะการขาย
- 16) ระบบแสดงสถานะการขาย
- 17) ระบบตรวจสอบว่าจะป้อนการขายหรือไม่
- 18) เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลการขายสินค้าหน้าร้าน
- 19) ระบบบันทึกข้อมูลการขายสินค้าหน้าร้าน
- 20) ระบบปรับปรุงสินค้าคงเหลือ

จากการออกแบบระบบงานใหม่นี้ดังกล่าวสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับกระบวนการจัดการข้อมูลพื้นฐานได้ ดังภาพที่ 3.7



ต่อ



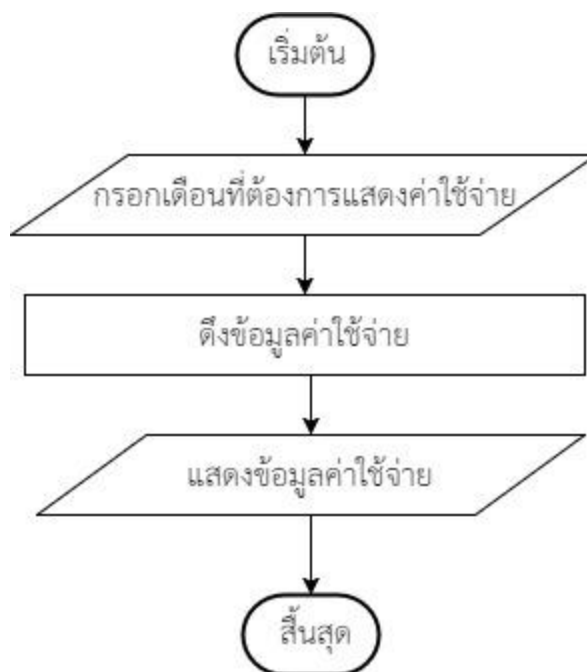


ภาพที่ 3.7 ระบบการสั่งซื้อสินค้า

5. ระบบจัดการค่าใช้จ่าย

- 1) เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลค่าใช้จ่ายของร้าน
- 2) เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลรายได้ของร้าน
- 3) ระบบบันทึกข้อมูลค่าใช้จ่ายของร้าน
- 4) ระบบแสดงข้อมูลรายได้ของร้าน
- 5) ระบบแสดงค่าใช้จ่ายของร้าน
- 6) ระบบแสดงรายได้ของร้าน

จากการออกแบบระบบงานใหม่ดังกล่าวสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับ
กระบวนการจัดการข้อมูลพื้นฐานได้ ดังภาพที่ 3.9

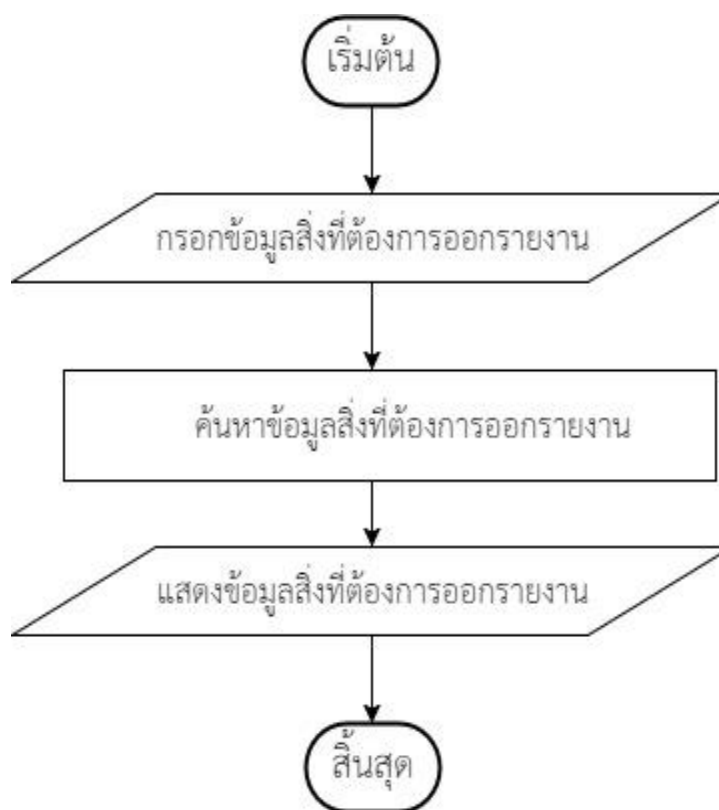


ภาพที่ 3.8 ระบบจัดการค่าใช้จ่าย

6. ระบบการออกรายงาน

- 1) ระบบออกรายงานข้อมูลวัตถุดิบ
- 2) ระบบออกรายงานการรับเข้าวัตถุดิบ
- 3) ระบบออกรายงานข้อมูลสินค้า
- 4) ระบบออกรายงานการรับเข้าสินค้า
- 5) ออกรายงานรายได้และค่าใช้จ่าย
- 6) ออกรายงานการรับคำสั่งซื้อ

จากการออกแบบระบบงานใหม่ดังกล่าวสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับกระบวนการจัดการข้อมูลพื้นฐานได้ ดังภาพที่ 3.9

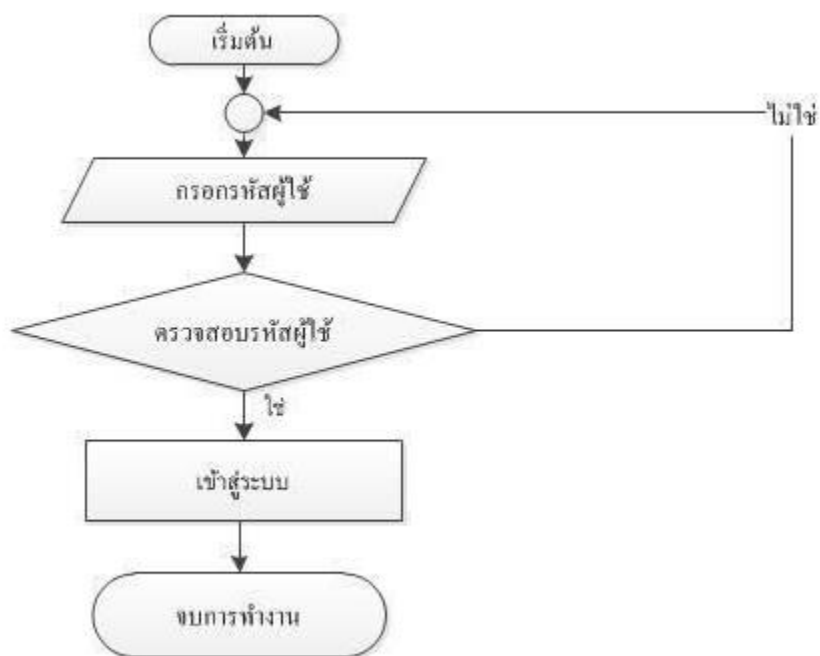


ภาพที่ 3.9 ระบบการออกรายงาน

7. ระบบล็อกอิน

- 1) กรอกรหัสผู้ใ้
- 2) ตรวจสอบรหัสผู้ใ้
- 3) เข้าสู่ระบบ

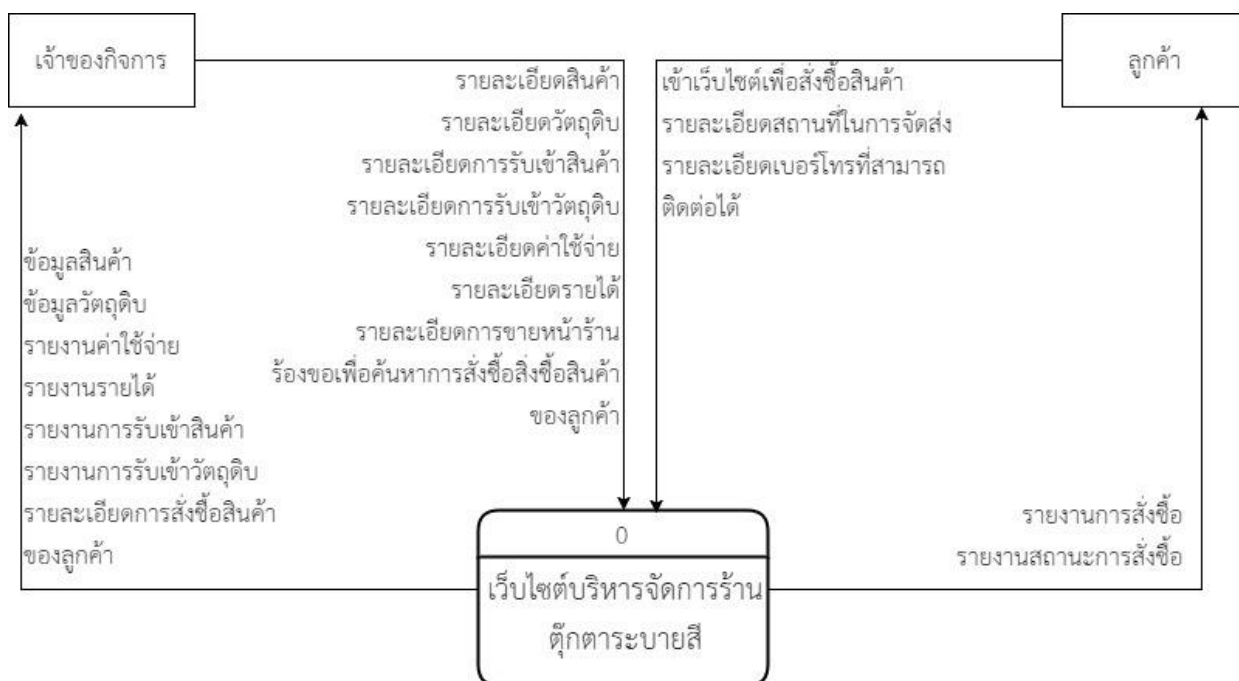
จากการออกแบบระบบงานใหม่ดังกล่าวสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการดำเนินงานสำหรับกระบวนการจัดการข้อมูลพื้นฐานได้ ดังภาพที่ 3.10



ภาพที่ 3.10 ระบบการล็อกอิน

3.4.1 แผนผังบริบท(Context Diagram)

แผนผังบริบทเป็นการออกแบบในระดับสูงสุดโดยแผนภาพ เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมของระบบขั้นตอนการทำงานความสัมพันธ์ระหว่างส่วนต่างๆ ในระบบกับสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเหตุการณ์หรือกระบวนการที่เกิดขึ้นในระบบ ดังแสดงในภาพที่ 3.11



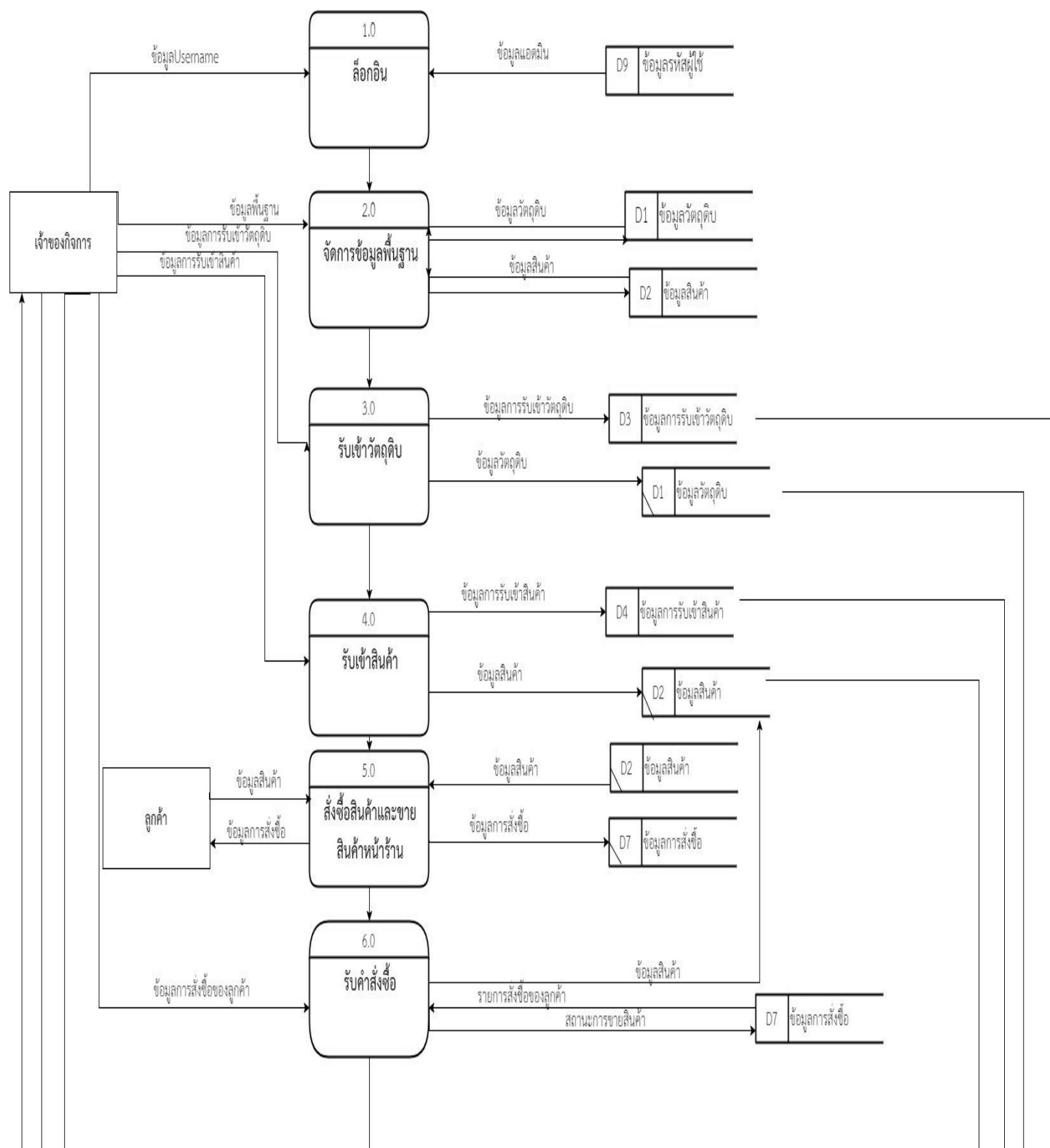
ภาพที่ 3.11 แผนผังบริบทของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

จากภาพที่ 3.11 แสดงถึงความเกี่ยวข้องระหว่างผู้ใช้กับระบบ และสามารถแบ่งผู้ใช้
ออกเป็น 2 กลุ่ม โดยมีหน้าที่ ดังนี้

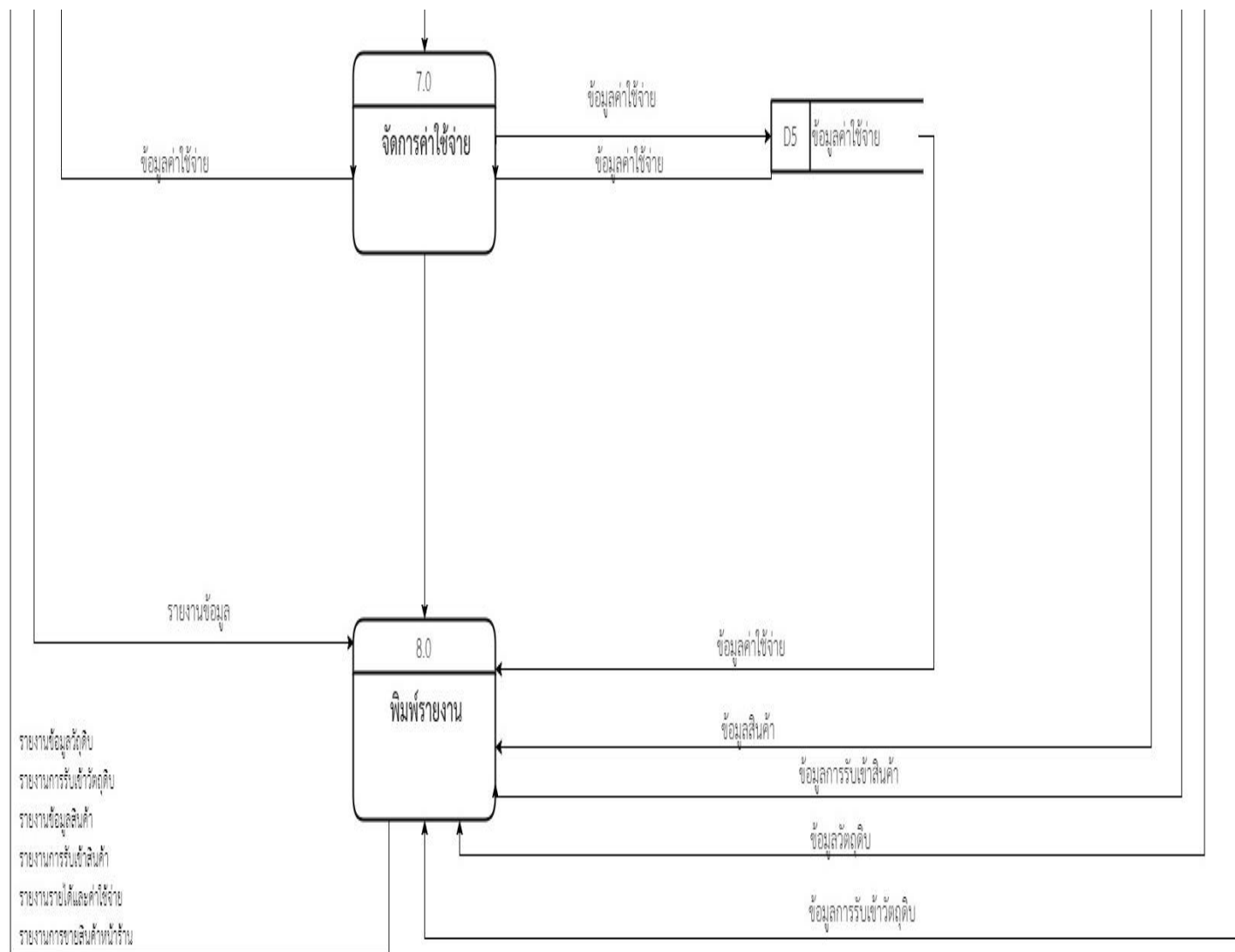
- 1) เจ้าของกิจการ
- 2) ลูกค้า

3.4.2 แผนภาพกระแสข้อมูลเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ระดับที่ 1

แผนภาพกระแสข้อมูลเป็นแผนภาพที่ใช้แสดงถึงการไหลของข้อมูลในระบบระหว่างกระบวนการต่างๆ จากแผนผังบริบทโดยข้อมูลในแผนผังกระแสข้อมูลทำให้ทราบว่าต้นทางของข้อมูลมา
ทิศทางของข้อมูลปลายทางข้อมูลเพิ่มจัดเก็บข้อมูลและเหตุการณ์ที่เกิดกับข้อมูลในระหว่างการไหลของ
ข้อมูลแผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี แสดงดังภาพที่ 3.12



ต่อ



ภาพที่ 3.12 แผนภาพกระแสข้อมูลเว็บไซต์บริหารจัดการร้าน ระดับที่ 1

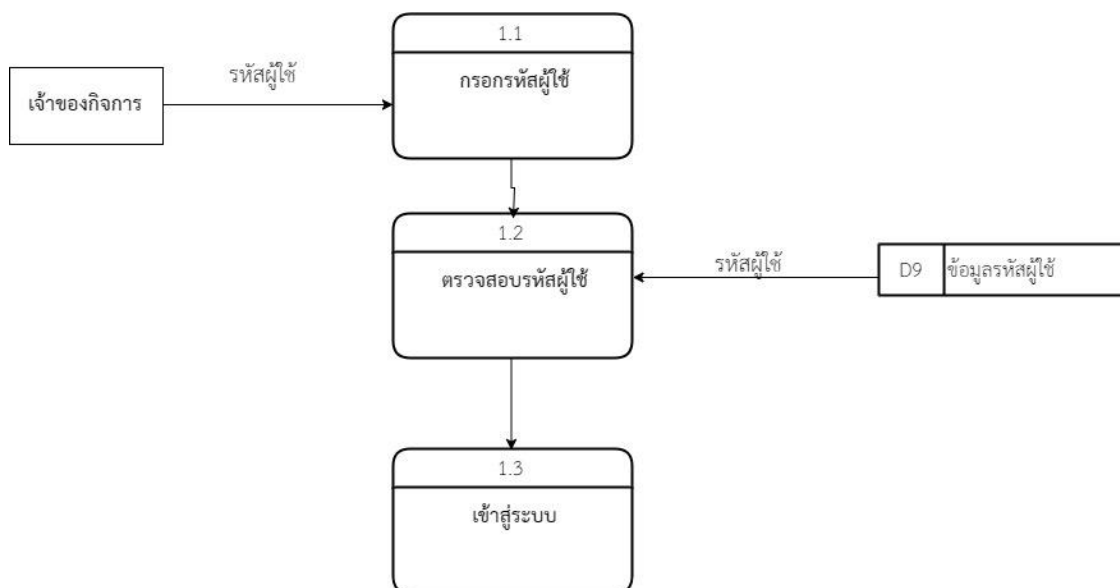
จากภาพที่ 3.12 เป็นแผนภาพกระแสข้อมูลระดับที่ 1 แสดงองค์ประกอบจากผังบริบท โดยสามารถแบ่งเป็นกระบวนการหลักของข้อมูลได้ 7 กระบวนการดังนี้

- 1) กระบวนการที่ 1.0 เจ้าของกิจการกรอกรหัสเพื่อเข้าสู่ระบบ
- 2) กระบวนการที่ 2.0 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลพื้นฐานโดยดึงข้อมูลจากแฟ้มข้อมูลวัตถุดิบและแฟ้มข้อมูลสินค้า
- 3) กระบวนการที่ 3.0 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลรับเข้าข้อมูลวัตถุดิบแล้วบันทึกข้อมูลไปที่แฟ้มข้อมูลวัตถุดิบและแฟ้มข้อมูลรับเข้าวัตถุดิบ
- 4) กระบวนการที่ 4.0 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลรับเข้าข้อมูลสินค้าแล้วบันทึกข้อมูลไปที่แฟ้มข้อมูลสินค้าและแฟ้มข้อมูลรับเข้าสินค้า
- 5) กระบวนการที่ 5.0 ลูกค้าสั่งซื้อสินค้าโดยดึงข้อมูลจากแฟ้มข้อมูลสินค้าแล้วแสดงข้อมูลการสั่งซื้อให้ลูกค้าจากนั้นทำการบันทึกไปที่แฟ้มข้อมูลการสั่งซื้อ
- 6) กระบวนการที่ 5.0 เจ้าของกิจการค้นหาการสั่งซื้อของลูกค้าโดยดึงข้อมูลจากแฟ้มข้อมูลการสั่งซื้อจากนั้นทำการส่งสินค้าแล้วปรับสถานะสินค้าไปที่แฟ้มข้อมูลการสั่งซื้อ
- 7) กระบวนการที่ 7.0 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลค่าใช้จ่ายโดยทำการดึงข้อมูลจากไฟล์เดอรัค่าใช้จ่ายแล้วทำการบันทึกไปที่แฟ้มข้อมูลค่าใช้จ่าย
- 8) กระบวนการที่ 8.0 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลการร้องขอออกรายงานโดยทำการดึงข้อมูลจากแฟ้มข้อมูลทุกแฟ้มข้อมูลแล้วทำการออกรายงานข้อมูลไปยังเจ้าของกิจการ

3.4.2 แผนภาพกระแสข้อมูลเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ระดับที่ 2

แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ระดับที่ 2

แต่ละกระบวนการมีดังต่อไปนี้

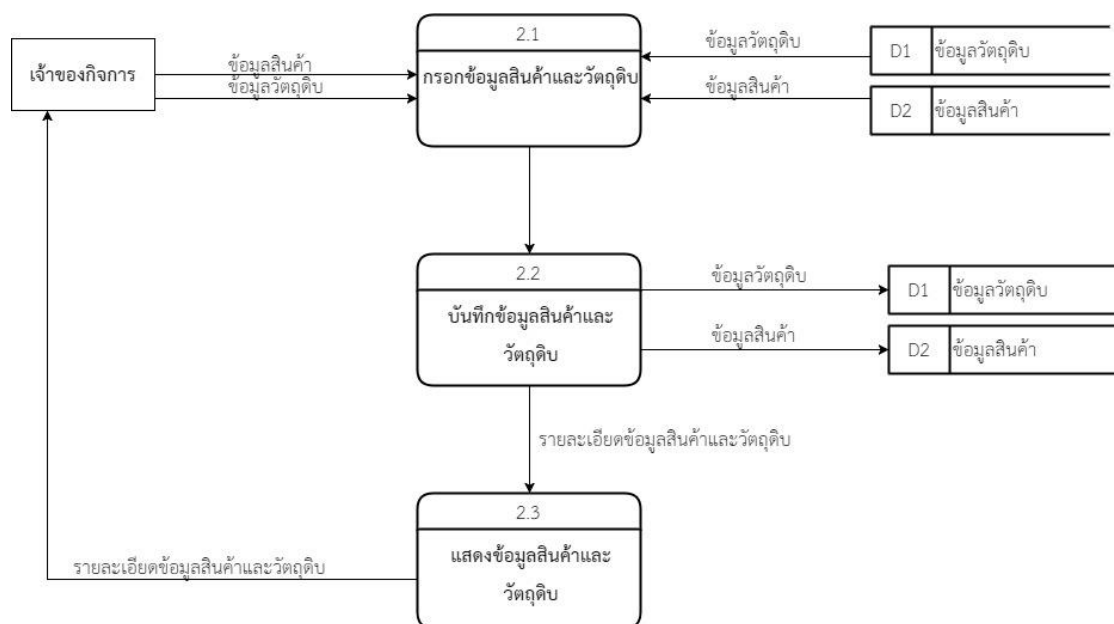


ภาพที่ 3.13 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 1

จากภาพที่ 3.13 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 1 ประกอบด้วย

3 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 1.1 เจ้าของกิจการกรอกรหัสผู้ใช้
2. กระบวนการที่ 1.2 ระบบตรวจสอบรหัสผู้ใช้โดยดึงข้อมูลจากแฟ้มข้อมูลผู้ใช้
3. กระบวนการที่ 1.3 เข้าสู่ระบบ

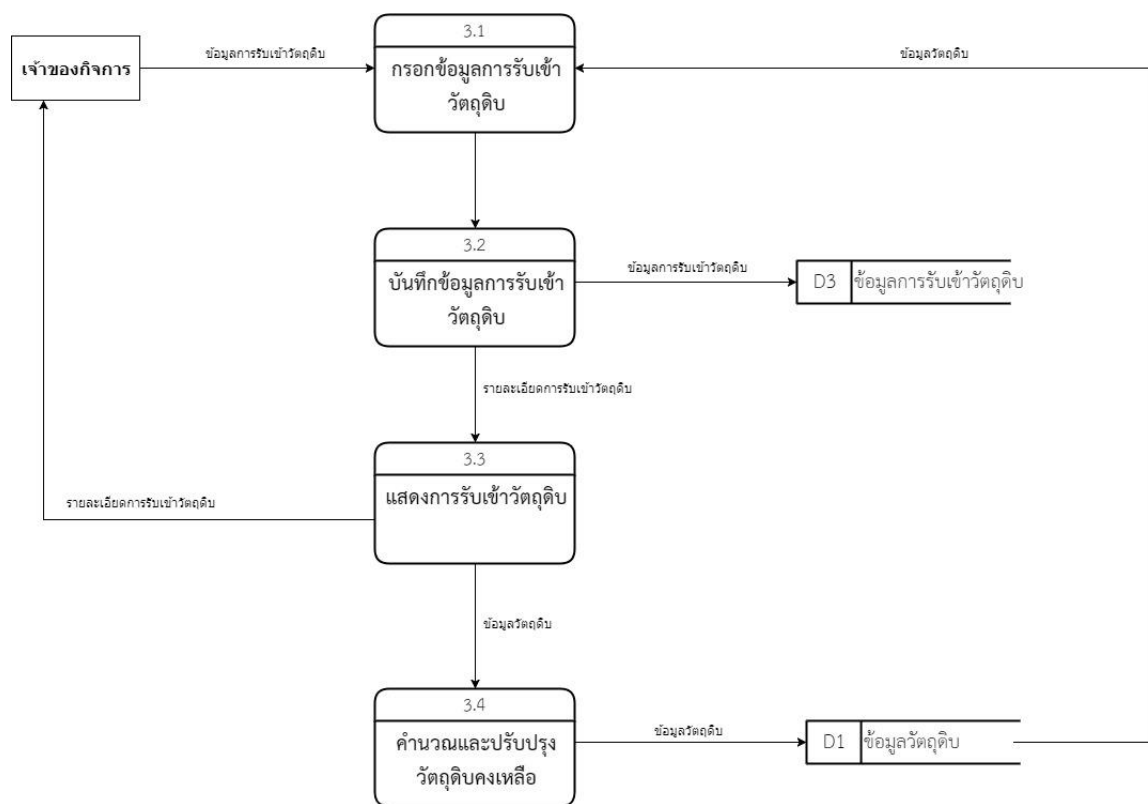


ภาพที่ 3.14 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 2

จากภาพที่ 3.14 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 2 ประกอบด้วย

3 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 2.1 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลพื้นฐานโดยดึงข้อมูลจากแฟ้มข้อมูลวัตถุดิบและแฟ้มข้อมูลสินค้า
2. กระบวนการที่ 2.2 บันทึกข้อมูลพื้นฐานโดยส่งไปยังแฟ้มข้อมูลวัตถุดิบและแฟ้มข้อมูลสินค้า
3. กระบวนการที่ 2.3 แสดงข้อมูลพื้นฐานไปยังเจ้าของกิจการ

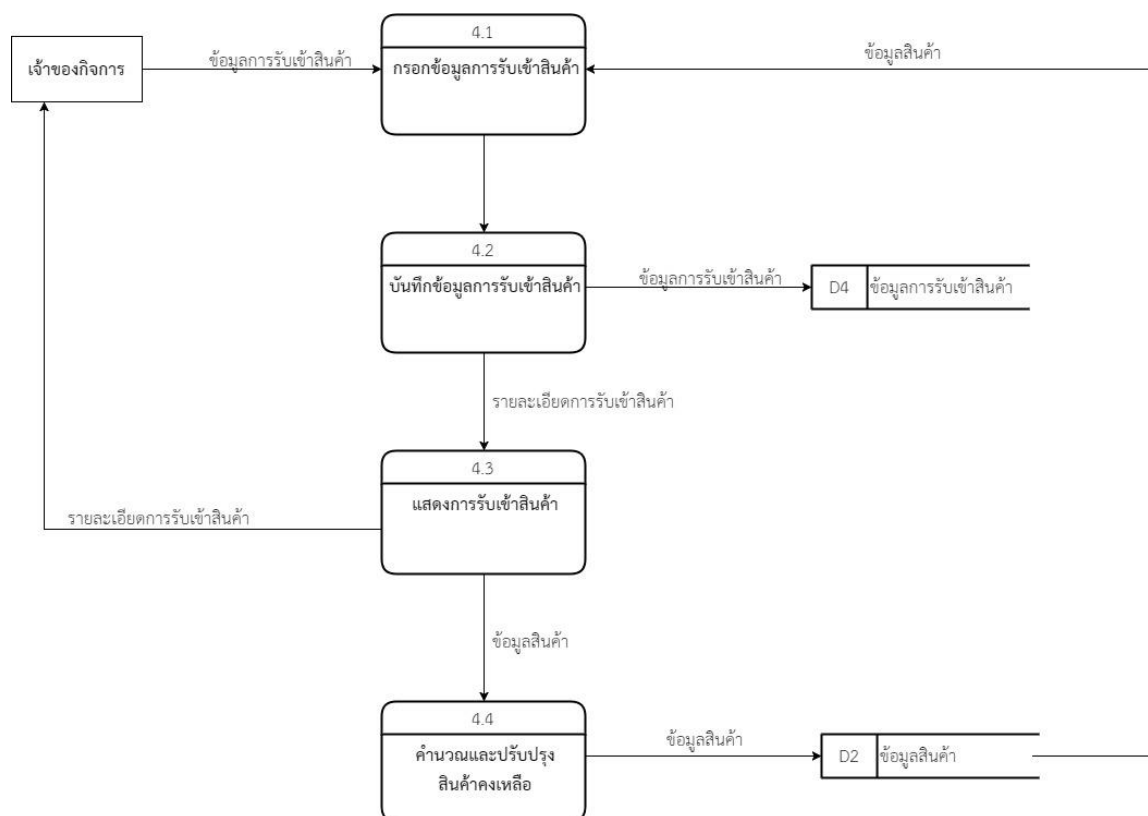


ภาพที่ 3.15 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๋กตาระบายสี่ ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 3

จากภาพที่ 3.15 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 3 ประกอบด้วย

4 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 3.1 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลรับเข้าวัตถุดิบโดยดึงข้อมูลจากแฟ้มวัตถุดิบ
2. กระบวนการที่ 3.2 บันทึกข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบไปยังแฟ้มข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบ
3. กระบวนการที่ 3.3 แสดงข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบไปยังเจ้าของกิจการ
4. กระบวนการที่ 3.4 คำนวณและปรับปรุงวัตถุดิบคงเหลือที่แฟ้มข้อมูลวัตถุดิบ

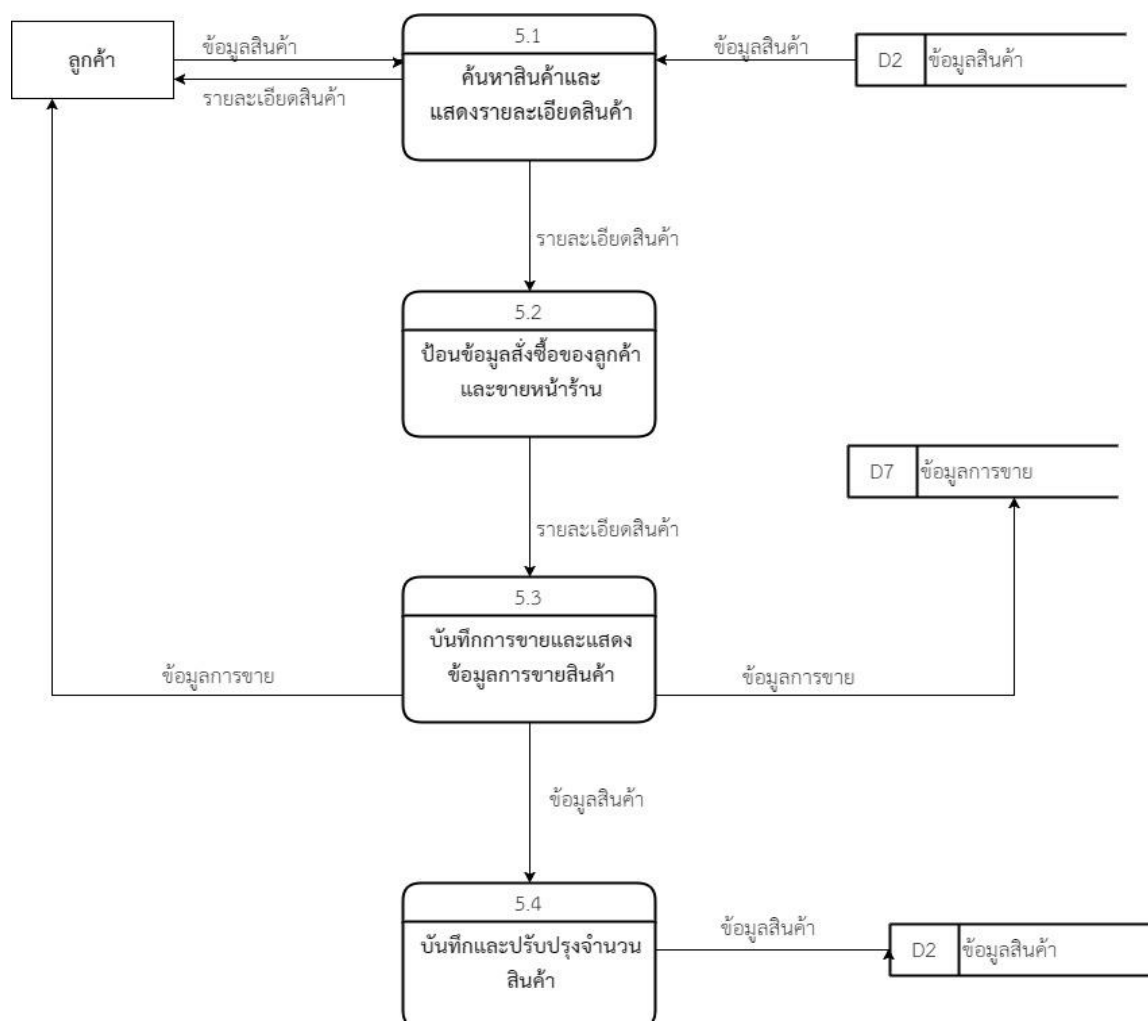


ภาพที่ 3.16 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๋กตาระบายสี ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 4

จากภาพที่ 3.16 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 4 ประกอบด้วย

4 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 4.1 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลการรับเข้าสินค้าโดยดึงข้อมูลจากแฟ้มสินค้า
2. กระบวนการที่ 4.2 บันทึกข้อมูลการรับเข้าสินค้าไปยังแฟ้มข้อมูลการรับเข้าสินค้า
3. กระบวนการที่ 4.3 แสดงการรับเข้าสินค้าไปยังเจ้าของกิจการ
4. กระบวนการที่ 4.4 คำนวณและปรับปรุงสินค้าคงเหลือไปยังแฟ้มข้อมูลสินค้า

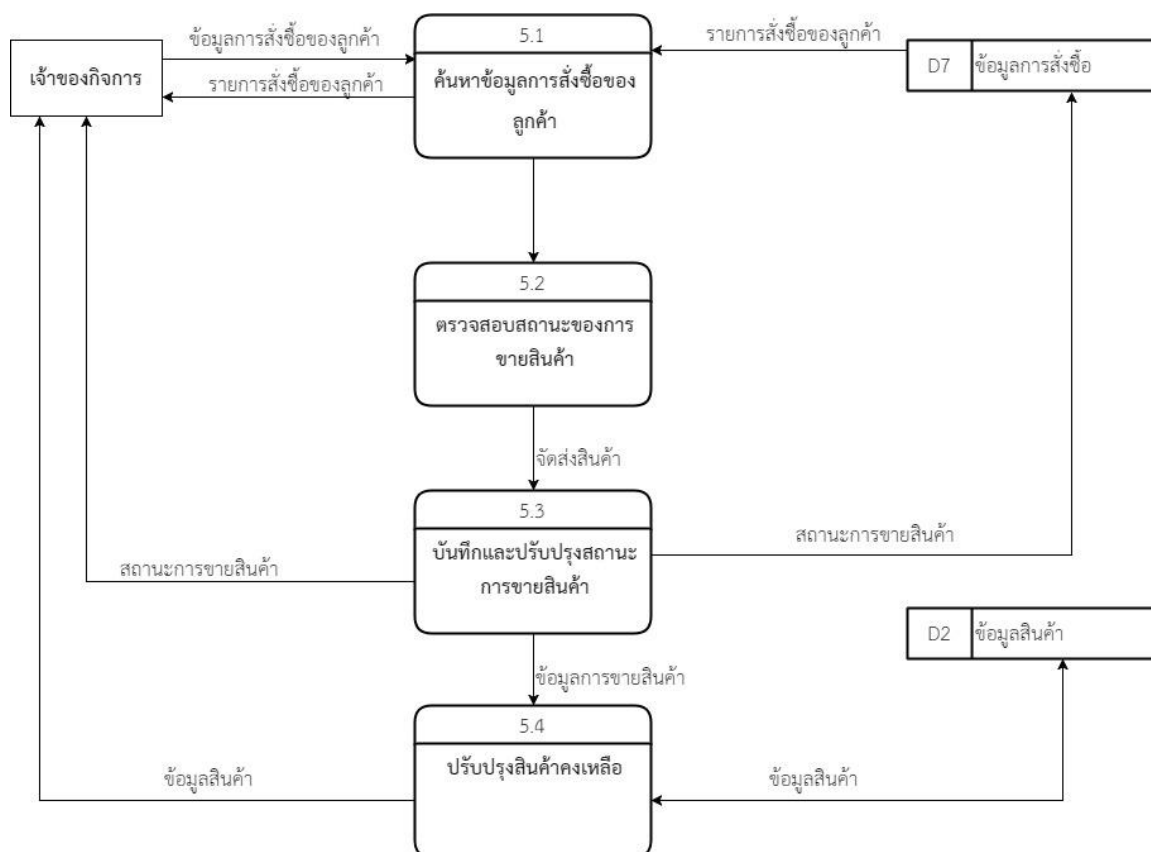


ภาพที่ 3.17 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 5

จากภาพที่ 3.17 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 5 ประกอบด้วย

4 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 5.1 ลูกค้าค้นหาสินค้าโดยดึงข้อมูลมาจากแฟ้มข้อมูลสินค้าและแสดงรายละเอียดสินค้า
2. กระบวนการที่ 5.2 ป้อนข้อมูลสั่งซื้อหรือข้อมูลสินค้า
3. กระบวนการที่ 5.3 บันทึกการขายไปยังแฟ้มข้อมูลการขายและแสดงข้อมูลการขาย
4. กระบวนการที่ 5.4 บันทึกและปรับปรุงจำนวนสินค้าคงเหลือ

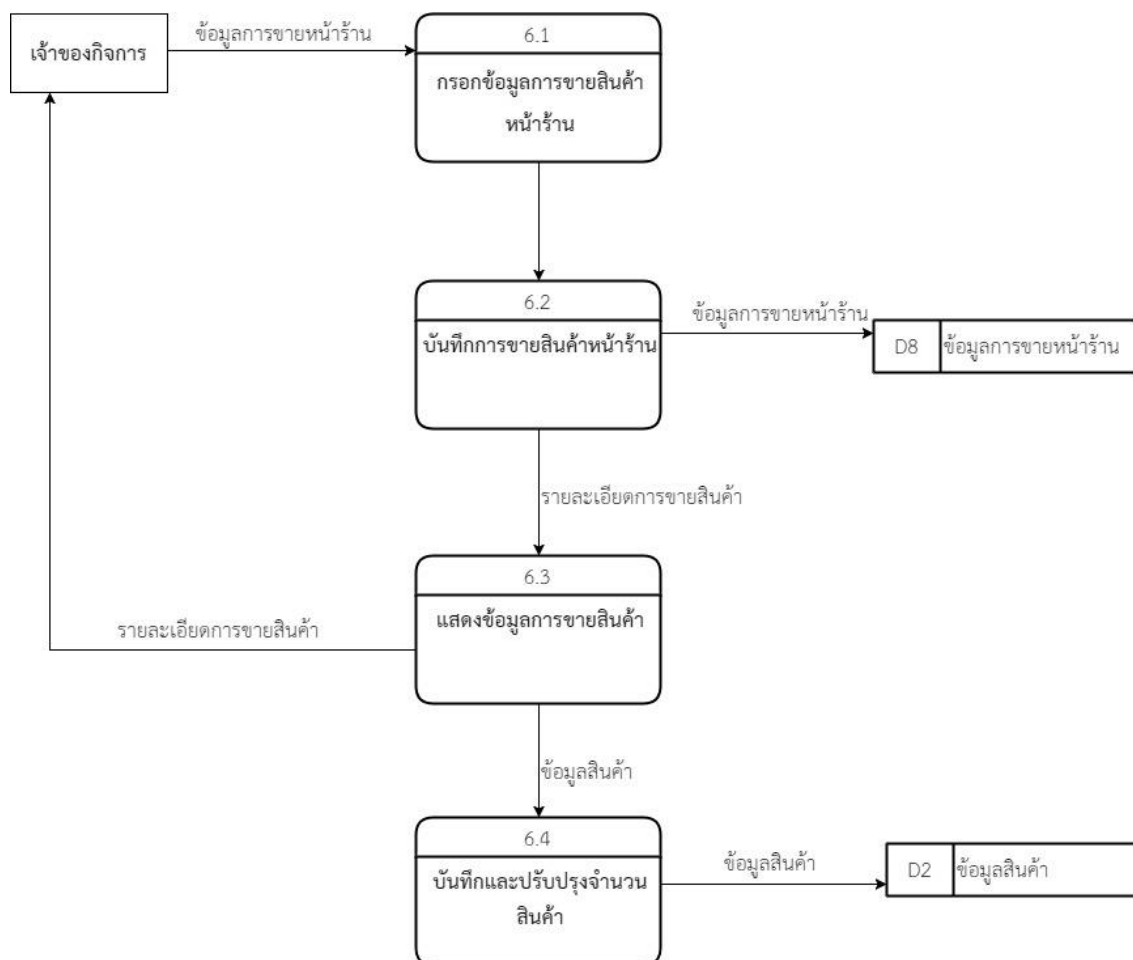


ภาพที่ 3.18 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านค้ากระจายสี ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 5

จากภาพที่ 3.18 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 6 ประกอบด้วย

4 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 5.1 เจ้าของกิจการค้นหาการสั่งซื้อของลูกค้าโดยดึงข้อมูลมาจากแฟ้มข้อมูลการสั่งซื้อ
2. กระบวนการที่ 5.2 แสดงรายการสั่งซื้อไปยังเจ้าของกิจการเพื่อตรวจสอบสถานะการขายสินค้า
3. กระบวนการที่ 5.3 บันทึกข้อมูลการขายไปยังแฟ้มข้อมูลการสั่งซื้อ
4. กระบวนการที่ 5.4 ปรับปรุงสินค้าคงเหลือส่งไปที่แฟ้มข้อมูลสินค้า

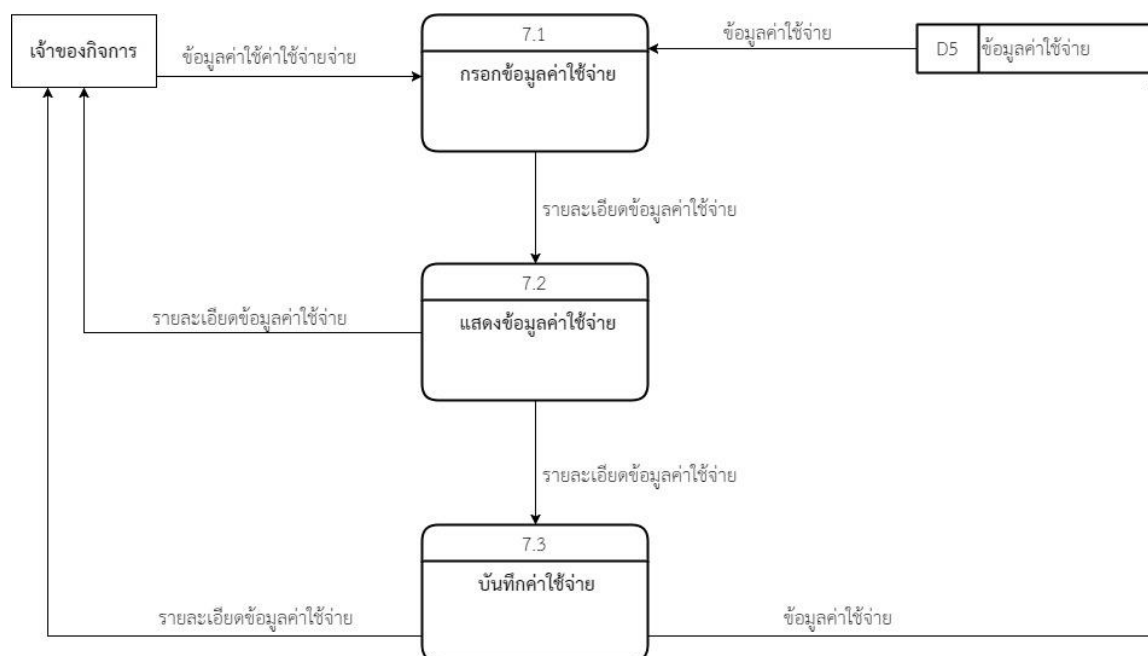


ภาพที่ 3.19 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 6

จากภาพที่ 3.19 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 6 ประกอบด้วย

4 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 6.1 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลการขายสินค้าหน้าร้าน
2. กระบวนการที่ 6.2 บันทึกการขายสินค้าหน้าร้านไปยังแฟ้มข้อมูลการขายหน้าร้าน
3. กระบวนการที่ 6.3 แสดงข้อมูลการสั่งซื้อไปยังเจ้าของกิจการ
4. กระบวนการที่ 6.4 คำนวณและปรับปรุงสินค้าไปยังแฟ้มข้อมูลสินค้า

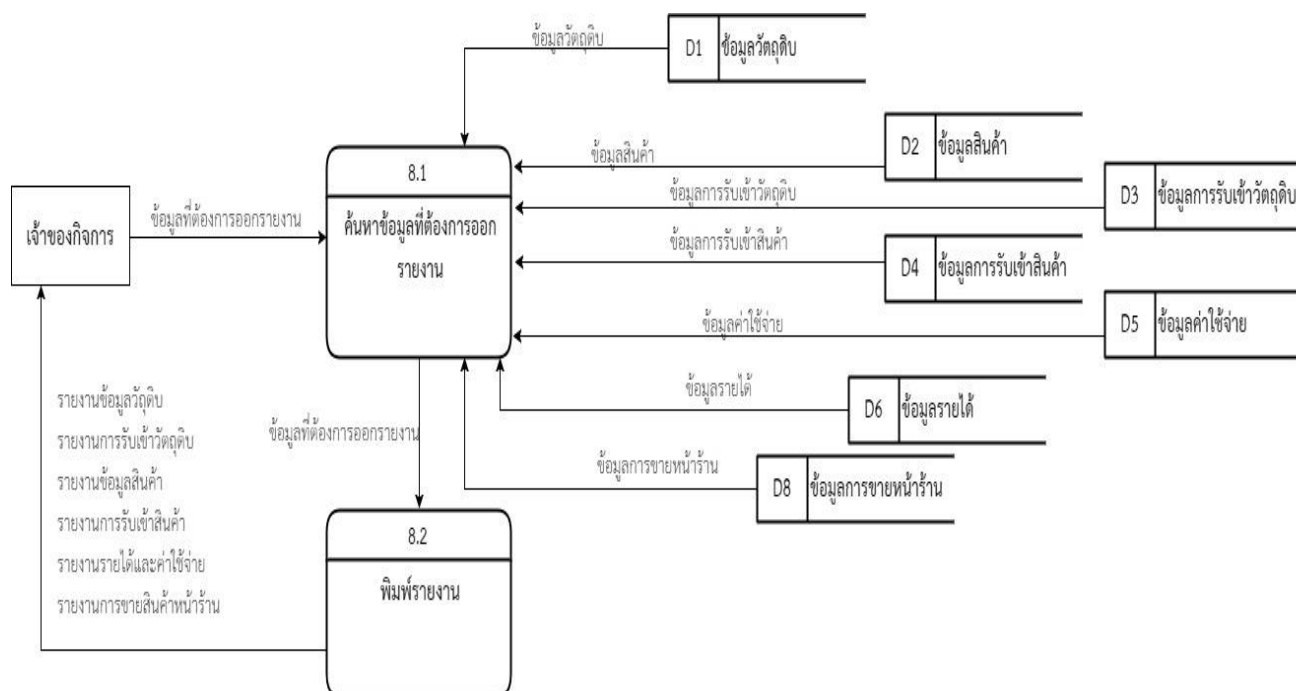


ภาพที่ 3.20 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๋กตาระบายสี ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 7

จากภาพที่ 3.20 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 7 ประกอบด้วย

3 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 7.1 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลค่าใช้จ่าจ่ายโดยดึงข้อมูลมาเพิ่มข้อมูลค่าใช้จ่าจ่าย
2. กระบวนการที่ 7.2 แสดงข้อมูลค่าใช้จ่าจ่ายไปยังเจ้าของกิจการ
3. กระบวนการที่ 7.3 บันทึกค่าใช้จ่าจ่ายไปยังเพิ่มข้อมูลค่าใช้จ่าจ่าย



ภาพที่ 3.21 แผนภาพกระแสข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ระดับที่ 2 ของกระบวนการที่ 8

จากภาพที่ 3.21 แสดงการไหลของข้อมูลในกระบวนการ 8 ประกอบด้วย

2 กระบวนการสามารถอธิบายการทำงานของแต่ละกระบวนการได้ดังนี้

1. กระบวนการที่ 8.1 เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลที่ต้องการออกรายงานโดยทำการดึงข้อมูลมาจากทุกแฟ้มข้อมูล
2. กระบวนการที่ 8.2 พิมพ์ออกรายงานไปยังเจ้าของกิจการ

3.4.4 คำอธิบายกระบวนการ (Process Description)

จากแผนภาพกระแสข้อมูลสามารถอธิบายกระบวนการทำงานของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีได้ดัง ตารางที่ 3.2 ถึง ตารางที่ 3.9

ตารางที่ 3.2 ระบบล็อกอิน

ชื่อกระบวนการ : จัดการข้อมูลพื้นฐาน หมายเลขกระบวนการ : 1.0 คำอธิบาย :	
ข้อมูลนำเข้า (Input Data)	ข้อมูลส่งออก(Output Data)
- ข้อมูลสินค้า - ข้อมูลวัตถุดิบ	- รายงานข้อมูลสินค้า - รายงานข้อมูลวัตถุดิบ
กิจกรรมและหน้าที่	
- เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลสินค้าและวัตถุดิบระบบบันทึกข้อมูลสินค้าและวัตถุดิบลงตารางข้อมูลสินค้าและตารางข้อมูลวัตถุดิบ	
ตารางข้อมูล	คำอธิบาย
-ตาราง D1 ข้อมูลสินค้า -ตาราง D2 ข้อมูลวัตถุดิบ	แฟ้มข้อมูลสินค้า แฟ้มข้อมูลวัตถุดิบ

ตารางที่ 3.3 จัดการข้อมูลพื้นฐาน

ชื่อกระบวนการ : จัดการข้อมูลพื้นฐาน หมายเลขกระบวนการ : 1.0 คำอธิบาย :	
ข้อมูลนำเข้า (Input Data)	ข้อมูลส่งออก(Output Data)
- ข้อมูลสินค้า - ข้อมูลวัตถุดิบ	- รายงานข้อมูลสินค้า - รายงานข้อมูลวัตถุดิบ
กิจกรรมและหน้าที่	
- เจ้าของกิจการกรอกข้อมูลสินค้าและวัตถุดิบระบบบันทึกข้อมูลสินค้าและวัตถุดิบลงตารางข้อมูลสินค้าและตารางข้อมูลวัตถุดิบ	
ตารางข้อมูล	คำอธิบาย
-ตาราง D1 ข้อมูลสินค้า -ตาราง D2 ข้อมูลวัตถุดิบ	แฟ้มข้อมูลสินค้า แฟ้มข้อมูลวัตถุดิบ

ตารางที่ 3.4 รับเข้าวัตถุดิบ

ชื่อกระบวนการ : รับเข้าวัตถุดิบ หมายเลขกระบวนการ : 2.0 คำอธิบาย :	
ข้อมูลนำเข้า (Input Data)	ข้อมูลส่งออก(Output Data)
-ข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบ	-ออกรายงานการรับเข้าวัตถุดิบ
กิจกรรมและหน้าที่	
- เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบระบบบันทึกข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบเข้าแฟ้ม D3 ระบบคำนวณและปรับปรุงวัตถุดิบคงเหลือ	
ตารางข้อมูล	คำอธิบาย
-ตาราง D1 ข้อมูลวัตถุดิบ	แฟ้มข้อมูลวัตถุดิบ
-ตาราง D3 การรับเข้าวัตถุดิบ	แฟ้มรับเข้าวัตถุดิบ

ตารางที่ 3.5 รับเข้าสินค้า

ชื่อกระบวนการ : รับเข้าสินค้า หมายเลขกระบวนการ : 3.0 คำอธิบาย :	
ข้อมูลนำเข้า (Input Data)	ข้อมูลส่งออก(Output Data)
-ข้อมูลการรับเข้าสินค้า	-ข้อมูลการรับเข้าสินค้า
กิจกรรมและหน้าที่	
- เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลการรับเข้าสินค้านระบบบันทึกข้อมูลการรับเข้าสินค้าเข้าแฟ้ม D4 ระบบคำนวณและปรับปรุงสินค้าคงเหลือ	
ตารางข้อมูล	คำอธิบาย
-ตาราง D2 ข้อมูลสินค้า	แฟ้มข้อมูลสินค้า
-ตาราง D4 การรับเข้าสินค้า	แฟ้มรับเข้าสินค้า

ตารางที่ 3.6 สั่งซื้อสินค้า

ชื่อกระบวนการ : สั่งซื้อสินค้า หมายเลขกระบวนการ : 4.0 คำอธิบาย :	
ข้อมูลนำเข้า (Input Data)	ข้อมูลส่งออก(Output Data)
-ข้อมูลสินค้า -ข้อมูลสถานที่จัดส่ง	- รายการการสั่งซื้อ
กิจกรรมและหน้าที่	
- ลูกค้านำร่องขอเพื่อค้นหาสินค้าระบบดึงข้อมูลสินค้ามาแสดงลูกค้าเลือกสินค้าและป้อนข้อมูลการจัดส่งระบบบันทึกข้อมูลการสั่งซื้อลงใน	
ตารางข้อมูล	คำอธิบาย
- ตารางข้อมูล D2 ข้อมูลสินค้า - ตารางข้อมูล D7 ข้อมูลการสั่งซื้อ	เพิ่มข้อมูลสินค้า เพิ่มการสั่งซื้อ

ตารางที่ 3.7 รับคำสั่งซื้อ

ชื่อกระบวนการ : รับคำสั่งซื้อ หมายเลขกระบวนการ : 5.0 คำอธิบาย :	
ข้อมูลนำเข้า (Input Data)	ข้อมูลส่งออก(Output Data)
- ร้องขอเพื่อขอรายการสั่งซื้อ	- รายการสั่งซื้อของลูกค้า - สถานะการขายสินค้า - ข้อมูลสินค้า
กิจกรรมและหน้าที่	
เจ้าของกิจการร้องขอเพื่อค้นหาข้อมูลการสั่งซื้อของลูกค้าระบบค้นหารายการสรสั่งซื้อเจ้าของกิจการตรวจสอบสถานะการขายสินค้าถ้ายังไม่จัดส่งดำเนินการจัดส่งสินค้าระบบบันทึกและปรับปรุงสถานะการขายระบบคำนวณและบันทึกสินค้าคงเหลือ	

ตารางข้อมูล	คำอธิบาย
- ตารางข้อมูล D2 ข้อมูลสินค้า	เพิ่มข้อมูลสินค้า
- ตารางข้อมูล D7 ข้อมูลการสั่งซื้อ	เพิ่มการสั่งซื้อ

ตารางที่ 3.8 จัดการค่าใช้จ่าย

ชื่อกระบวนการ : จัดการค่าใช้จ่าย หมายเลขกระบวนการ : 7.0 คำอธิบาย :	
ข้อมูลนำเข้า (Input Data)	ข้อมูลส่งออก(Output Data)
- ข้อมูลค่าใช้จ่าย	- รายงานค่าใช้จ่าย
กิจกรรมและหน้าที่	
เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลค่าใช้จ่ายระบบบันทึกเข้าข้อมูลค่าใช้จ่าย	
ตารางข้อมูล	คำอธิบาย
- ตารางข้อมูล D5 ข้อมูลค่าใช้จ่าย	เพิ่มค่าใช้จ่าย

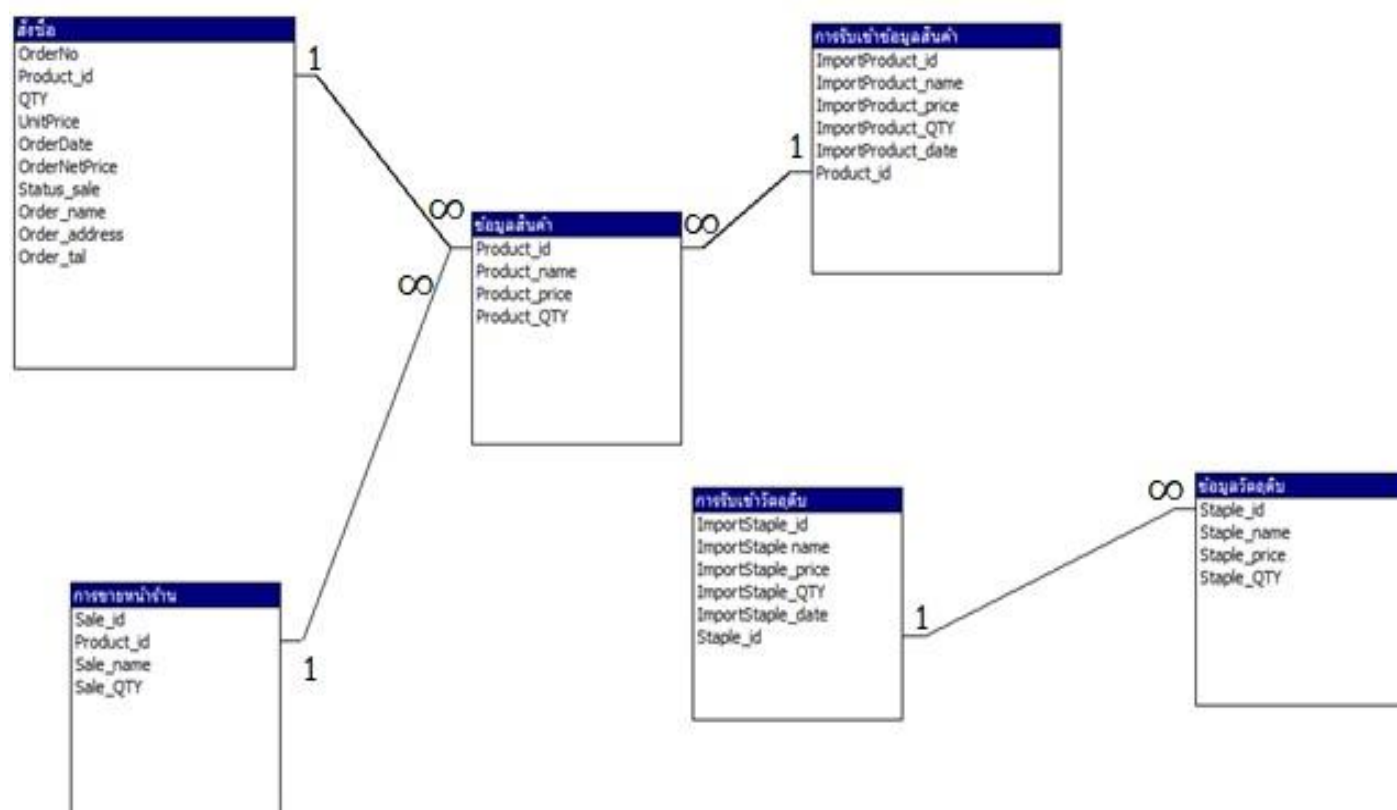
ตารางที่ 3.9 พิมพ์รายงาน

ชื่อกระบวนการ : พิมพ์รายงาน หมายเลขกระบวนการ : 8.0 คำอธิบาย :	
ข้อมูลนำเข้า (Input Data)	ข้อมูลส่งออก(Output Data)
- ป้อนข้อมูลที่ต้องการออกรายงาน	- ข้อมูลที่ต้องการออกรายงาน
กิจกรรมและหน้าที่	
- เจ้าของกิจการป้อนข้อมูลที่ต้องการออกรายงานระบบพิมพ์รายงานที่ต้องการ	
ตารางข้อมูล	คำอธิบาย
- ตารางข้อมูล D1 ข้อมูลวัตถุดิบ	เพิ่มข้อมูลวัตถุดิบ
- ตารางข้อมูล D2 ข้อมูลสินค้า	เพิ่มข้อมูลสินค้า
- ตารางข้อมูล D3 ข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบ	เพิ่มรับเข้าวัตถุดิบ

- ตารางข้อมูล D4 ข้อมูลการรับเข้าสินค้า	เพิ่มรับเข้าสินค้า
- ตารางข้อมูล D5 ข้อมูลค่าใช้จ่าย	เพิ่มค่าใช้จ่าย
- ตารางข้อมูล D7 ข้อมูลการสั่งซื้อ	เพิ่มการสั่งซื้อ

3.4.5 ความสัมพันธ์ของข้อมูล

จากแผนผังบริบท แผนภาพกระแสข้อมูล และคำอธิบายกระบวนการ สามารถนำมาจัดทำแผนภาพความสัมพันธ์ของข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ดังแสดงภาพที่ 3.22



ภาพที่ 3.22 แสดงแผนภาพความสัมพันธ์ของข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

จากภาพที่ 3.22 แสดงสามารถอธิบายแผนภาพได้ ดังนี้

- 1) การสั่งซื้อแต่ละครั้ง(Order_Detail) มีสินค้า(Product) ได้หลายรายการ
- 2) การขายสินค้าหน้าร้านแต่ละครั้ง(Sale) มีสินค้า(Product) ได้หลายรายการ
- 3) การรับเข้าสินค้าแต่ละครั้ง(Import_Product) มีสินค้า(Product) ได้หลายรายการ
- 4) การรับเข้าวัตถุดิบแต่ละครั้ง(Import_Staple) มีวัตถุดิบ(Staple) ได้หลายรายการ

3.4.6 พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary)

จากการอธิบายความสัมพันธ์ของข้อมูลด้วยแผนภาพความสัมพันธ์ของข้อมูล โดยใช้ระบบบริหารจัดการฐานข้อมูล Microsoft SQL Server 2010 สามารถแสดงรายชื่อตารางข้อมูลทั้งหมด และรายละเอียดโครงสร้างข้อมูลแต่ละตารางข้อมูลของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ดังตารางที่ 3.9 ถึงตารางที่ 3.17

ตารางที่ 3.9 แสดงรายชื่อตารางทั้งหมดในฐานข้อมูล

ตารางที่	ชื่อตาราง	รายละเอียดการเก็บข้อมูล	ประเภทตารางข้อมูล
1	Products_Type	ตารางประเภทสินค้า	Master File
2	Products	ตารางสินค้า	Master File
3	Import_H	ตารางนำเข้าสินค้า	Transaction File
4	Import_Detail	ตารางรายละเอียดนำเข้าสินค้า	Transaction File
5	Expenses	ตารางค่าใช้จ่าย	Transaction File
6	Sale_H	ตารางขายสินค้า	Transaction File
7	Sale_Detail	ตารางรายละเอียดขายสินค้า	Transaction File

ตารางที่ 3.10 ตาราง Products_Type

เขตข้อมูล	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	คีย์	ตารางอ้างอิง
Products_TypeID	รหัสประเภทสินค้า	Varchar(5)	PK	-
Products_TypeName	ชื่อประเภทสินค้า	Varchar(30)	-	-
Products_TypeSize	ประเภทขนาดวัตถุดิบ	Varchar(10)	-	-
Products_TypeUnit	ประเภทหน่วยนับ	Varchar(20)		

ตารางที่ 3.11 ตาราง Products

เขตข้อมูล	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	คีย์	ตารางอ้างอิง
Products_id	รหัสสินค้า	Varchar(5)	PK	-
Products_name	ชื่อสินค้า	Varchar(20)	-	-
Products_price	ราคาสินค้า	Decimal(8,2)	-	-
Products_setprice	ราคาสินค้าแบบเซต	Decimal(8,2)	-	-
Products_QTY	จำนวนสินค้าคงเหลือ	Integer(5)	-	-
Products_Unit	หน่วยนับ	Varchar(20)	-	-
Products_Type	ประเภทสินค้า	Varchar(30)	-	-
Products_Size	ขนาดสินค้า	Varchar(10)	-	-
Products_image1	รูปสินค้า 1			
Products_image1	รูปสินค้า 2			
Products_image1	รูปสินค้า 3			
Products_TypeID	รหัสประเภทสินค้า	Varchar(5)	FK	Products_Type

ตารางที่ 3.12 ตาราง Import_H

เขตข้อมูล	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	คีย์	ตารางอ้างอิง
Import_id	รหัสการรับเข้าวัตถุดิบ	Varchar(5)	PK	-
Import_date	ชื่อวัตถุดิบรับเข้า	DATE	-	-

ตารางที่ 3.13 ตาราง Import_Detail

เขตข้อมูล	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	คีย์	ตารางอ้างอิง
Import_id	รหัสการรับเข้าวัตถุดิบ	Varchar(5)	PK/FK	Import_H
Import_name	ชื่อสินค้านำเข้า	Varchar(20)	-	-
Import_price	ราคาสินค้านำเข้า	Decimal(8,2)	-	-
Import_QTY	จำนวนสินค้านำเข้า	Integer(5)	-	-
Products_id	รหัสสินค้า	Varchar(5)	FK	Product

ตารางที่ 3.14 ตาราง Expenses

เขตข้อมูล	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	คีย์	ตารางอ้างอิง
Expenses_id	รหัสค่าใช้จ่าย	Varchar(5)	PK	-
Expenses_name	ชื่อค่าใช้จ่าย	Varchar(30)	-	-
Expenses_price	ราคาค่าใช้จ่าย	Decimal(8,2)	-	-
Expenses_Date	วันที่จ่ายค่าใช้จ่าย	Date	-	-

ตารางที่ 3.16 ตาราง Sale_H

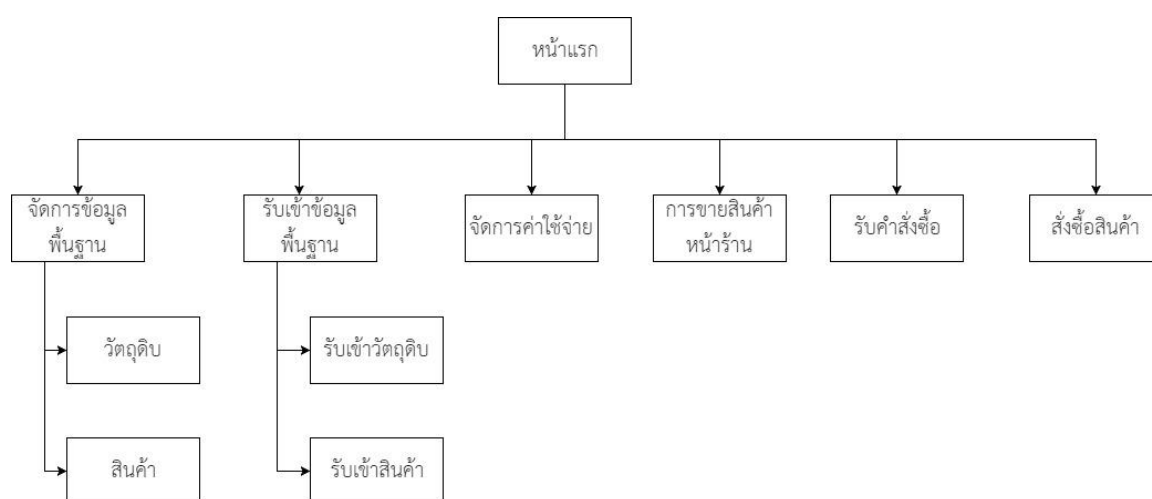
เขตข้อมูล	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	คีย์	ตารางอ้างอิง
Sale_No	รหัสการสั่งซื้อ	Varchar(5)	PK	-
Sale_Date	วันที่สั่งซื้อสินค้า	Date	-	-
Sale_NetPrice	จำนวนเงินรวม	Decimal(8,2)	-	-
Sale_Name	ชื่อผู้สั่งซื้อ	Varchar(50)		
Sale_Address	ที่อยู่จัดส่งสินค้า	Varchar(250)		
Sale_Tel	เบอร์โทรผู้สั่ง	Varchar(10)		
Status_Sale	สถานะการขาย	Varchar(10)	-	-

ตารางที่ 3.16 ตาราง Sale_Detail

เขตข้อมูล	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล	คีย์	ตารางอ้างอิง
Sales_No	รหัสการสั่งซื้อ	Varchar(5)	PK/FK	Sale_H
Product_id	รหัสสินค้า	Varchar(5)	PK/FK	Products
QTY	จำนวนหน่วยที่สั่งซื้อ	Integer(5)	-	-
UnitPrice	ราคาซื้อต่อหน่วย	Decimal(8,2)	-	-
NetPrice	จำนวนเงินรวม	Decimal(8,2)	-	-

3.4.7 การออกแบบส่วนนำเข้าสู่ข้อมูล

การออกแบบส่วนนำเข้าสู่ข้อมูลเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี เป็นการออกแบบจอภาพ โดยมีแนวทางการออกแบบที่เน้นความสะดวกในการใช้งาน ไม่ซับซ้อนและสามารถสื่อเข้าใจได้ง่าย รวมทั้งรายละเอียดต่างๆ ที่แสดงออกมามีความถูกต้องสมบูรณ์ โดยออกแบบหน้าจอการทำงานออกเป็นส่วนๆ ดังภาพที่ 3.23



ภาพที่ 3.23 แสดงโครงสร้างหน้าจอสเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

3.4.7.1 หน้าแรก

หน้าแรก เป็นหน้าจอที่แสดงเมนูการทำงานของระบบทั้งหมดในเว็บไซต์
 บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถแบ่งจอภาพเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังภาพที่ 3.24



ภาพที่ 3.24 แสดงหน้าแรก

จากภาพที่ 3.24 ได้แบ่งจอภาพหน้าแรก ออกเป็น 3 ส่วน ซึ่งสามารถอธิบายการทำงานในแต่ละส่วนได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนแสดงตราสัญลักษณ์และชื่อระบบ

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนแสดงเมนูการทำงานทั้งหมดของระบบ

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนแสดงข้อมูลแนะนำระบบ

3.4.7.2 หน้าจัดการข้อมูลพื้นฐาน

หน้าจัดการข้อมูลพื้นฐาน เป็นหน้าจอที่ให้นำเข้าข้อมูลสินค้าและวัตถุดิบ ในเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถแบ่งจอภาพเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังภาพที่ 3.25

จัดการข้อมูลพื้นฐาน

จัดการข้อมูลวัตถุดิบ **จัดการข้อมูลสินค้า** 1

รหัสสินค้า ราคาสินค้า Search... Go! 2

ชื่อสินค้า สินค้าคงเหลือ 3

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ราคา	จำนวน

เพิ่ม ลบ แก้ไข บันทึก ยกเลิก 5

ภาพที่ 3.25 แสดงหน้าจัดการข้อมูลพื้นฐาน

จากภาพที่ 3.25 ได้แบ่งจอภาพหน้าจัดการข้อมูลพื้นฐาน ออกเป็น 5 ส่วน ซึ่งสามารถอธิบายการทำงานในแต่ละส่วนได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนแสดงเมนูการทำงานของหน้าจอจัดการข้อมูลพื้นฐาน

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่ใช้ค้นหาข้อมูลสินค้า

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนที่แสดงข้อมูลสินค้าที่ค้นหา

ส่วนที่ 4 เป็นส่วนที่ใช้กรอกข้อมูลสินค้า

ส่วนที่ 5 เป็นส่วนที่เป็นปุ่มดำเนินการ

3.4.7.3 หน้ารับเข้าข้อมูลพื้นฐาน

หน้ารับเข้าข้อมูลพื้นฐาน เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับรับเข้าข้อมูลสินค้าและวัตถุดิบ ในเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถแบ่งจอภาพเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังภาพที่ 3.26

จัดการการรับเข้าข้อมูลพื้นฐาน

จัดการข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบ จัดการข้อมูลการรับเข้าสินค้า

รหัสสินค้า ราคาสินค้า Search... Go!

ชื่อสินค้า สินค้าคงเหลือ วันที่รับเข้าข้อมูล

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ราคา	จำนวน

เพิ่ม ลบ แก้ไข บันทึก ยกเลิก

ภาพที่ 3.26 แสดงหน้ารับเข้าข้อมูลพื้นฐาน

จากภาพที่ 3.26 ได้แบ่งจอภาพหน้ารับเข้าข้อมูลพื้นฐาน ออกเป็น 6 ส่วน ซึ่งสามารถอธิบายการทำงานในแต่ละส่วนได้ดังนี้

- ส่วนที่ 1 เป็นส่วนแสดงเมนูการทำงานของหน้าจอจัดการการรับเข้าข้อมูลพื้นฐาน
- ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่ใช้ค้นหาข้อมูลสินค้า
- ส่วนที่ 3 เป็นส่วนที่แสดงข้อมูลสินค้าที่ค้นหา
- ส่วนที่ 4 เป็นส่วนที่แสดงวันที่รับเข้าข้อมูล
- ส่วนที่ 5 เป็นส่วนที่ใช้กรอกข้อมูลสินค้า
- ส่วนที่ 6 เป็นส่วนที่เป็นปุ่มดำเนินการ

3.4.7.4 หน้าจัดการค่าใช้จ่าย

หน้าจัดการค่าใช้จ่าย เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับนำเข้าข้อมูลค่าใช้จ่ายและรายได้ ในเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถแบ่งจอภาพเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังภาพที่ 3.27

จัดการค่าใช้จ่าย

จัดการค่าใช้จ่าย จัดการรายได้ 1

วันที่รับเข้าข้อมูล 2

ชื่อรายการ	ราคา	จำนวน

3

เพิ่ม บันทึก ยกเลิก 4

ภาพที่ 3.27 แสดงหน้าจัดการค่าใช้จ่าย

จากภาพที่ 3.27 ได้แบ่งจอภาพหน้าจัดการค่าใช้จ่าย ออกเป็น 4 ส่วน ซึ่งสามารถอธิบายการทำงานในแต่ละส่วนได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนแสดงเมนูการทำงานของหน้าจอจัดการค่าใช้จ่าย

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่แสดงวันที่รับเข้าข้อมูล

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนที่ใช้กรอกข้อมูลค่าใช้จ่าย

ส่วนที่ 4 เป็นส่วนที่เป็นปุ่มดำเนินการ

3.4.7.5 หน้าขายสินค้าหน้าร้าน

หน้าขายสินค้าหน้าร้าน เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับนำเข้าสู่ข้อมูลสินค้าที่เจ้าของกิจการขายหน้าร้านนำมาลงระบบ ในเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถแบ่งจอภาพเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังภาพที่ 3.28

The screenshot shows a web interface for selecting products. It is divided into four numbered sections:

- Section 1:** 'เลือกสินค้า' (Select Product) with a sub-label 'สินค้าแบบเซต' (Set Product). It features an image of a chess set, a placeholder 'XXXX', a price 'ราคา XXX', and buttons for 'เลือก' (Select) and 'จำนวนอื่น' (Other Quantity).
- Section 2:** 'สินค้าแบบเดี่ยว' (Individual Product). It displays three identical doll icons, each with a placeholder 'XXXX', a price 'ราคา XXX', and buttons for 'เลือก' (Select) and 'จำนวนอื่น' (Other Quantity).
- Section 3:** Two checkboxes for additional options: 'รับสีหรือไม่ (ฟรี)' (Receive or not (free)) and 'รับลูกกันหรือไม่(คิดเงินเพิ่ม)' (Receive or not (add cost)).
- Section 4:** Two buttons at the bottom right: 'ขายสินค้าหน้าร้าน' (Sell product in front of the store) and 'ยกเลิก' (Cancel).

ภาพที่ 3.28 แสดงหน้าขายสินค้าหน้าร้าน

จากภาพที่ 3.28 ได้แบ่งจอภาพหน้าขายสินค้าหน้าร้าน ออกเป็น 4 ส่วน ซึ่งสามารถอธิบายการทำงานในแต่ละส่วนได้ดังนี้

- ส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่ใช้เลือกสินค้าแบบเซต
- ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่ใช้เลือกสินค้าแบบเดี่ยว
- ส่วนที่ 3 เป็นส่วนที่ใช้ว่าจะรับสีและลูกกันหรือไม่
- ส่วนที่ 4 เป็นส่วนที่เป็นปุ่มดำเนินการ

3.4.7.6 หน้ารับคำสั่งซื้อ

หน้ารับคำสั่งซื้อ เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับเช็คสถานะการณขายสินค้าของลูกค้า ว่าได้มีการจัดส่งสินค้าหรือไม่ ถ้าไม่ต้องจัดส่งสินค้าทันทีและปรับปรุงสถานะการณขายเมื่อจัดส่งสินค้าแล้ว ในเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถแบ่งจอภาพเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังภาพที่ 3.29

การรับคำสั่งซื้อ

Search... Go!

รหัสการสั่งซื้อ	รายละเอียดสินค้า	รายละเอียดผู้สั่งซื้อ	วันที่สั่งซื้อสินค้า	สถานะการขาย
xxxxxx	xxxxxx	xxxx	xxxx	ยังไม่จัดส่ง

แก้ไข บันทึก ยกเลิก

ภาพที่ 3.29 แสดงหน้ารับคำสั่งซื้อ

จากภาพที่ 3.29 ได้แบ่งจอภาพหน้ารับคำสั่งซื้อ ออกเป็น 4 ส่วน ซึ่งสามารถอธิบายการทำงานในแต่ละส่วนได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่ใช้ค้นหาข้อมูลสั่งซื้อ

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนที่แสดงข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าที่ค้นหา

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนที่ใช้แก้ไขสถานะการขาย

ส่วนที่ 4 เป็นส่วนที่เป็นปุ่มดำเนินการ

3.4.7.7 หน้าสั่งซื้อสินค้า

หน้าสั่งซื้อสินค้า เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับลูกค้าที่ต้องการสั่งซื้อสินค้า ในเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถแบ่งจอภาพเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังภาพที่ 3.30, 3.31

The screenshot displays a web form for selecting products. It includes a title 'เลือกสินค้า' (Select Product) and two main categories: 'สินค้าแบบเซต' (Set Product) and 'สินค้าแบบเดี่ยว' (Single Product). The 'Set Product' section shows a chess set with a placeholder image and text 'XXXX' and 'ราคา XXX'. The 'Single Product' section shows three identical elf dolls, each with a placeholder image, text 'XXXX', and 'ราคา XXX'. Below the single products, there are two checkboxes: 'รับสีหรือไม่ (ฟรี)' (Accept color or not (free)) and 'รับลูกกันหรือไม่(คิดเงินเพิ่ม)' (Accept child or not (extra charge)). At the bottom, there are two buttons: 'ส่ง' (Send) and 'ยกเลิก' (Cancel). The interface is annotated with four numbered circles: 1 points to the chess set, 2 points to the elf dolls, 3 points to the checkboxes, and 4 points to the bottom buttons.

ภาพที่ 3.30 แสดงหน้าเลือกซื้อสินค้า

จากภาพที่ 3.30 ได้แบ่งจอภาพหน้าเลือกซื้อสินค้า ออกเป็น 4 ส่วน ซึ่งสามารถอธิบายการทำงานในแต่ละส่วนได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนเลือกสินค้าแบบเซต

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนเลือกสินค้าแบบเดี่ยว

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนที่จะเลือกรับหรือรับพู่กัน

ส่วนที่ 4 เป็นส่วนที่เป็นปุ่มดำเนินการ

กรอกข้อมูลผู้สั่งซื้อ

ชื่อผู้ส่ง

ที่อยู่จัดส่ง

เบอร์โทรที่ติดต่อ

ตกลง ยกเลิก

ภาพที่ 3.31 แสดงหน้ากรอกข้อมูลผู้สั่งซื้อ

จากภาพที่ 3.31 ได้แบ่งจอภาพหน้ากรอกข้อมูลผู้สั่งซื้อ ออกเป็น 2 ส่วน ซึ่งสามารถอธิบายการทำงานในแต่ละส่วนได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้กรอกข้อมูลผู้สั่งซื้อ

ส่วนที่ 2 ส่วนที่เป็นปุ่มดำเนินการ

3.4.8 การออกแบบส่วนนำเสนอข้อมูล

การออกแบบส่วนนำเสนอข้อมูลเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี เป็นการออกแบบหน้าจอการแสดงผล และรายงานต่างๆ ของระบบ รวมถึงรายงานสรุปสำหรับผู้เจ้าของกิจการ โดยมีแนวทางการออกแบบที่เน้นความสะดวกการเข้าสู่ระบบ สะดวกในการเลือกใช้ ไม่ซับซ้อนและสามารถสื่อเข้าใจได้ง่าย ประกอบด้วยหน้าจอและรายงานทั้งหมด ดังนี้

- 1) รายงานข้อมูลวัดถุดิบ
- 2) รายงานข้อมูลสินค้า
- 3) รายงานการรับเข้าวัดถุดิบ
- 4) รายงานการรับเข้าสินค้า
- 5) รายงานรายได้
- 6) รายงานค่าใช้จ่าย
- 7) รายงานรับคำสั่งซื้อ

4.4.8.1 รายงานข้อมูลวัดถุดิบ

รายงานข้อมูลวัดถุดิบ เป็นรายงานที่ใช้สำหรับรายงานข้อมูลวัดถุดิบมีส่วนประกอบหลักดังภาพที่ 3.32

รายงานข้อมูลวัดถุดิบ

วันที่พิมพ์รายงาน วันที่..... เดือน.....ปี.....

รหัสวัดถุดิบ	ชื่อวัดถุดิบ	ราคา	จำนวนคงเหลือ
xxxxx	xxxxxxxx	xxx	xxxxxxxx

ภาพที่ 3.32 แสดงรายงานวัดถุดิบ

4.4.8.2 รายงานข้อมูลสินค้า

รายงานข้อมูลสินค้า เป็นรายงานที่ใช้สำหรับรายงานข้อมูลสินค้ามีส่วนประกอบหลัก

ดังภาพที่ 3.33

รายงานข้อมูลสินค้า			
วันที่พิมพ์รายงาน วันที่..... เดือน.....ปี.....			
รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ราคา	จำนวนคงเหลือ
xxxxx	xxxxxxxx	xxx	xxxxxxxx

ภาพที่ 3.33 แสดงรายงานข้อมูลสินค้า

4.4.8.3 รายงานการรับเข้าวัตถุดิบ

รายงานข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบ เป็นรายงานที่ใช้สำหรับรายงานข้อมูลการรับเข้าวัตถุดิบมี

ส่วนประกอบหลัก ดังภาพที่ 3.34

รายงานการรับเข้าข้อมูลวัตถุดิบ				
วันที่พิมพ์รายงาน วันที่..... เดือน.....ปี.....				
รหัสการรับเข้าวัตถุดิบ	ชื่อสินค้า	ราคา	จำนวน	วันที่รับเข้า
xxxxx	xxxxxxxx	xxx	xxxxxxxx	xx/xx/xx

ภาพที่ 3.34 แสดงรายงานการรับเข้าวัตถุดิบ

4.4.8.4 รายงานการรับเข้าสินค้า

รายงานข้อมูลการรับเข้าสินค้า เป็นรายงานที่ใช้สำหรับรายงานข้อมูลการรับเข้าสินค้ามีส่วนประกอบหลัก ดังภาพที่ 3.35

รายงานการรับเข้าข้อมูลสินค้า				
วันที่พิมพ์รายงาน วันที่..... เดือน.....ปี.....				
รหัสการรับเข้าสินค้า	ชื่อสินค้า	ราคา	จำนวน	วันที่รับเข้า
xxxxx	xxxxxxx	xxx	xxxxxxx	xx/xx/xx

ภาพที่ 3.35 แสดงรายงานการรับเข้าสินค้า

4.4.8.5 รายงานรายได้

รายงานข้อมูลรายได้ เป็นรายงานที่ใช้สำหรับรายงานข้อมูลรายได้มีส่วนประกอบหลัก ดังภาพที่ 3.36

รายงานรายได้			
วันที่พิมพ์รายงาน วันที่..... เดือน.....ปี.....			
ชื่อรายการ	ราคา	จำนวน	วันที่รับเข้า
xxxxxxx	xxx	xxxxxxx	xx/xx/xx

ภาพที่ 3.36 แสดงรายงานรายได้

บทที่ 4

ผลการพัฒนาระบบ

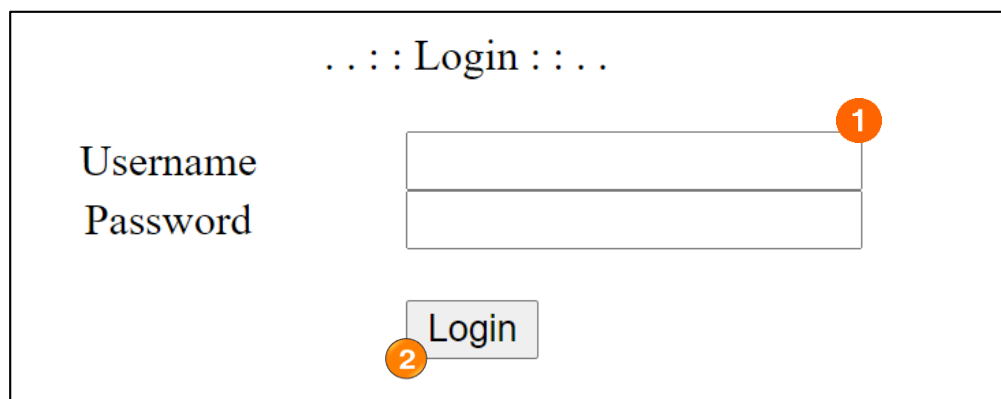
จากการดำเนินการวิเคราะห์และออกแบบระบบ ได้นำมาพัฒนาเป็นระบบที่สมบูรณ์ โดยมีองค์ประกอบของระบบบริหารจัดการร้านร้านตุ๊กตาระบายสี ดังต่อไปนี้

- 4.1 ฟอรมกำหนดสิทธิการใช้งาน
- 4.2 ฟอรมเมนู
- 4.3 ฟอรมข้อมูลสินค้า
- 4.4 ฟอรมข้อมูลวัตถุดิบ
- 4.5 ฟอรมข้อมูลค่าใช้จ่าย
- 4.6 ฟอรมรายการสั่งซื้อ
- 4.7 ฟอรมขายสินค้า

4.1 ฟอรมกำหนดสิทธิการใช้งาน

ฟอรมล็อกอินคือหน้าแรกในการเข้าจัดการข้อมูลต่างๆ ในระบบ โดยสามารถแยกผู้พัฒนาระบบ และผู้ใช้งานได้ดังนี้

4.1.1 ฟอรมล็อกอินสำหรับผู้พัฒนาระบบ



...:: Login ::...

Username

Password

Login

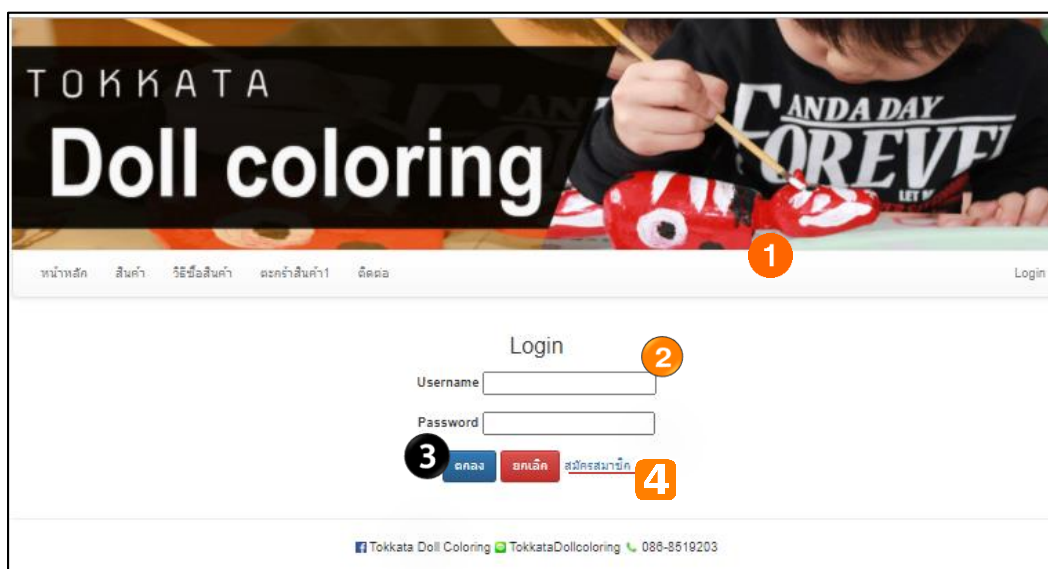
ภาพที่ 4.1 ฟอรมล็อกอินหน้าผู้พัฒนาระบบ

จากภาพที่ 4.1 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอล็อกอิน ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แสดงกล่องข้อความสำหรับกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน

ส่วนที่ 2 ส่วนของปุ่ม ปุ่มเข้าสู่ระบบ ใช้เพื่อเข้าสู่ระบบ และปุ่ม ยกเลิก

4.1.2 ฟอรั่มล็อกอินสำหรับผู้ใช้งาน



ภาพที่ 4.2 หน้าจอล็อกอินเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

จากภาพที่ 4.21 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอล็อกอินเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ในแต่ละส่วนประกอบด้วย การทำงานดังต่อไปนี้

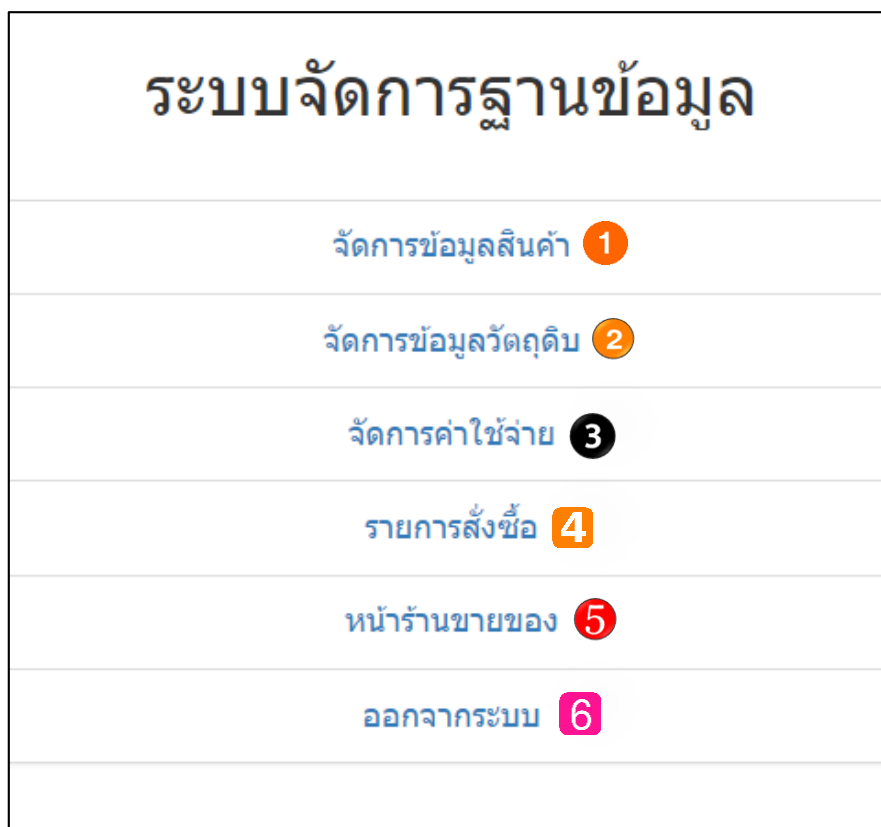
ส่วนที่ 1 ส่วนที่แสดงภาพปกเว็บไซต์และเมนู ได้แก่ หน้าหลัก สินค้าทั้งหมด วิธีซื้อสินค้า ตะกร้าสินค้า หน้าติดต่อ และหน้าจอล็อกอิน

ส่วนที่ 2 ส่วนที่แสดงกล่องข้อความสำหรับกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน

ส่วนที่ 3 ส่วนของปุ่มล็อกอินเข้าสู่ระบบ และปุ่มยกเลิกรายการ

ส่วนที่ 4 ส่วนของลิงค์ไปยังหน้าสมัครสมาชิก

4.2 ฟอรั่มเมนู



ภาพที่ 4.3 ฟอรั่มเมนู

จากภาพที่ 4.3 แสดงส่วนประกอบหน้าจอเมนู ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานแบ่งเป็น 6 ส่วน ดังต่อไปนี้

- ส่วนที่ 1 เมนูจัดการข้อมูลสินค้า
- ส่วนที่ 2 เมนูจัดการข้อมูลวัตถุดิบ
- ส่วนที่ 3 เมนูจัดการข้อมูลค่าใช้จ่าย
- ส่วนที่ 4 เมนูรายการสั่งซื้อ
- ส่วนที่ 5 เมนูขายสินค้า
- ส่วนที่ 6 ออกจากระบบ

4.3 ฟอรั่มข้อมูลสินค้า

ฟอรั่มข้อมูลสินค้า คือ ฟอรั่มที่จะแสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องของระบบจัดการข้อมูลสินค้า ซึ่งมีดังต่อไปนี้

4.3.1 ฟอรั่มแสดงข้อมูลสินค้า

จัดการข้อมูลสินค้า								
print								เพิ่มข้อมูล
ID PRODUCT	รหัสสินค้า	ชื่อ	ขนาด	รูป	ราคาต่อหน่วย	จำนวนคงเหลือ		
29	P007	มังกร	Size M		30.00	50	แก้ไข	ลบ
30	P008	อาราเส่	Size M		30.00	50	แก้ไข	ลบ
28	P006	โดเรมอน	Size M		30.00	50	แก้ไข	ลบ

ภาพที่ 4.4 ฟอรั่มแสดงข้อมูลสินค้า

จากภาพที่ 4.4 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอแสดงข้อมูลสินค้า ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนแสดงข้อมูลสินค้าได้แก่ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า ขนาด รูปภาพ ราคาต่อหน่วยและจำนวนคงเหลือ

ส่วนที่ 2 ส่วนของปุ่มหน้าแรก ปุ่มเพิ่ม ปุ่มแก้ไข และปุ่มลบ ข้อมูลสินค้า

4.3.2 ฟอรั่มเพิ่มข้อมูลสินค้า

เพิ่มข้อมูลสินค้า

รหัสสินค้า:

ชื่อสินค้า:

ขนาด:

รูปภาพ:

เลือกไฟล์

ไม่ได้เลือกไฟล์ใด

ราคา:

จำนวน:

เพิ่มข้อมูล

ภาพที่ 4.5 ฟอรั่มเพิ่มข้อมูลสินค้า

จากภาพที่ 4.5 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอเพิ่มข้อมูลสินค้า ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้ในการกรอกข้อมูลสินค้า โดยในส่วนที่ต้องกรอกข้อมูลได้แก่ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า ขนาด รูปภาพ ราคาและจำนวน

ส่วนที่ 2 ส่วนของ ปุ่มเพิ่มข้อมูล เพื่อเพิ่มข้อมูลสินค้าลงในฐานข้อมูล

4.3.3 ฟอรมแก้ไขข้อมูลสินค้า

รหัสสินค้า:	P007	1
ชื่อ:	มังกร	
ขนาด:	Size M	
รูปภาพ:	เลือกไฟล์ ไม่ได้เลือกไฟล์ใด m3.jpg	
ราคา:	30.00	
จำนวนคงเหลือ:	50	
	แก้ไข	2

ภาพที่ 4.6 ฟอรมแก้ไขข้อมูลสินค้า

จากภาพที่ 4.6 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอแก้ไขข้อมูลสินค้า ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้ในการกรอกแก้ไขข้อมูลสินค้า โดยในส่วนที่ต้องกรอกข้อมูลได้แก่ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า ขนาด ราคา จำนวน และรูปภาพสินค้า ซึ่งจะแสดงข้อมูลสินค้าที่มีอยู่เดิมตามฐานข้อมูล

ส่วนที่ 2 ส่วนของ ปุ่มแก้ไข

4.4 ฟอรั่มข้อมูลวัตถุดิบ

ฟอรั่มข้อมูลวัตถุดิบ คือ ฟอรั่มที่จะแสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องของระบบจัดการข้อมูลวัตถุดิบ ซึ่งมีดังต่อไปนี้

4.4.1 ฟอรั่มแสดงข้อมูลวัตถุดิบ

ข้อมูลวัตถุดิบ						
print						
รหัสวัตถุดิบ	ชื่อวัตถุดิบ	ราคา	จำนวนคงเหลือ	หน่วยนับ	แก้ไข	ลบ
156167	น้ำมัน	30	30	ลิตร	แก้ไข	ลบ
เพิ่มข้อมูล						

ภาพที่ 4.7 ฟอรั่มแสดงข้อมูลวัตถุดิบ

จากภาพที่ 4.7 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอแสดงข้อมูลวัตถุดิบ ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนแสดงข้อมูลสินค้าได้แก่ รหัสวัตถุดิบ ชื่อวัตถุดิบ ราคา จำนวนคงเหลือ และหน่วยนับ

ส่วนที่ 2 ส่วนของปุ่มหน้าแรก ปุ่มเพิ่ม ปุ่มแก้ไข และปุ่มลบ ข้อมูลวัตถุดิบ

4.4.2 ฟอรั่มเพิ่มข้อมูลวัตถุดิบ

เพิ่มข้อมูลวัตถุดิบ	
ชื่อวัตถุดิบ:	
ราคา:	
จำนวน:	
หน่วยนับ:	
เพิ่มข้อมูล	

ภาพที่ 4.8 ฟอรั่มเพิ่มข้อมูลวัตถุดิบ

จากภาพที่ 4.8 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอเพิ่มข้อมูลวัตถุดิบ ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้ในการกรอกข้อมูลวัตถุดิบ โดยในส่วนที่ต้องกรอกข้อมูลได้แก่ ชื่อวัตถุดิบ ราคา จำนวนและหน่วยนับ

ส่วนที่ 2 ส่วนของ ปุ่มเพิ่มข้อมูลวัตถุดิบ เพื่อเพิ่มข้อมูลวัตถุดิบลงในฐานข้อมูล

4.4.3 ฟอรั่มแก้ไขข้อมูลวัตถุดิบ

รหัสวัตถุดิบ:	156167
ชื่อ:	น้ำมัน 1
ราคา:	30
คงเหลือ:	30
หน่วยนับ:	ลิตร
	แก้ไข 2

ภาพที่ 4.9 ฟอรั่มแก้ไขข้อมูลวัตถุดิบ

จากภาพที่ 4.9 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอแก้ไขข้อมูลวัตถุดิบ ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้ในการกรอกแก้ไขข้อมูลวัตถุดิบ โดยในส่วนที่ต้องกรอกข้อมูลได้แก่ ชื่อวัตถุดิบ ราคา จำนวน และหน่วยนับ ซึ่งจะแสดงข้อมูลวัตถุดิบที่มีอยู่เดิมตามฐานข้อมูล

ส่วนที่ 2 ส่วนของ ปุ่มแก้ไข

4.5 ฟอรั่มข้อมูลค่าใช้จ่าย

ฟอรั่มข้อมูลค่าใช้จ่าย คือ ฟอรั่มที่จะแสดงข้อมูลที่เกี่ยวข้องของระบบจัดการข้อมูลค่าใช้จ่าย ซึ่งมีดังต่อไปนี้

4.5.1 ฟอรั่มแสดงข้อมูลค่าใช้จ่าย

จัดการค่าใช้จ่าย				
print				
รหัส	รายการ	จำนวนเงิน / บาท	แก้ไข	ลบ
3	ค่าไฟ	1000	แก้ไข	ลบ
4	ค่าน้ำ	50	แก้ไข	ลบ
5	ค่าที่	500	แก้ไข	ลบ
เพิ่มข้อมูล				

ภาพที่ 4.10 ฟอรั่มแสดงข้อมูลค่าใช้จ่าย

จากภาพที่ 4.10 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอแสดงข้อมูลค่าใช้จ่าย ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนแสดงข้อมูลสินค้าได้แก่ รหัสค่าใช้จ่าย รายการและจำนวนเงิน

ส่วนที่ 2 ส่วนของปุ่มหน้าแรก ปุ่มเพิ่ม ปุ่มแก้ไข และปุ่มลบ ข้อมูลค่าใช้จ่าย

4.5.2 ฟอรั่มเพิ่มข้อมูลค่าใช้จ่าย

เพิ่มรายการค่าใช้จ่าย

รายการค่าใช้จ่าย:

จำนวนเงิน / บาท:

[เพิ่มรายการ](#)

ภาพที่ 4.11 ฟอรั่มเพิ่มข้อมูลค่าใช้จ่าย

จากภาพที่ 4.11 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอเพิ่มข้อมูลค่าใช้จ่าย ในแต่ละส่วนประกอบด้วย การทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้ในการกรอกข้อมูลค่าใช้จ่าย โดยในส่วนที่ต้องกรอกข้อมูลได้แก่ รายการ ค่าใช้จ่าย และจำนวนเงิน

ส่วนที่ 2 ส่วนของ ปุ่มเพิ่มข้อมูลค่าใช้จ่าย เพื่อเพิ่มข้อมูลค่าใช้จ่ายลงในฐานข้อมูล

4.5.3 ฟอรั่มแก้ไขข้อมูลค่าใช้จ่าย

รหัสค่าใช้จ่าย:	3
ชื่อรายการ:	ค่าไฟ 1
ราคา:	1000
	2 แก้ไข

ภาพที่ 4.12 ฟอรั่มแก้ไขข้อมูลค่าใช้จ่าย

จากภาพที่ 4.12 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอแก้ไขข้อมูลค่าใช้จ่าย ในแต่ละส่วนประกอบด้วย การทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้ในการกรอกแก้ไขข้อมูลค่าใช้จ่าย โดยในส่วนที่ต้องกรอกข้อมูลได้แก่ ชื่อ รายการและ ราคา ซึ่งจะแสดงข้อมูลค่าใช้จ่ายที่มีอยู่เดิมตามฐานข้อมูล

ส่วนที่ 2 ส่วนของ ปุ่มแก้ไข

4.6 ฟอรั่มรายการสั่งซื้อ

ฟอรั่มรายการสั่งซื้อ คือ ฟอรั่มที่จะแสดงรายการสั่งซื้อสินค้าของลูกค้า สามารถแก้ไขสถานะการจัดส่งและพิมพ์ใบส่งของได้ดังต่อไปนี้

4.6.1 ฟอรั่มแสดงคำสั่งซื้อ

คำสั่งซื้อสินค้า									
print									
Order ID	วันที่สั่งซื้อ	ชื่อ - นามสกุล	ที่อยู่	เบอร์โทรศัพท์	ราคารวม	สถานะ			
59	2021-01-19 23:38:41	asdasd	ฟฟฟก	0868519203	1.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail
55	2021-01-18 21:56:43	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	190 190 190 190 190 อาทิตย์พทกมฟ	0868519203	545.50	จัดส่งเรียบร้อยแล้ว	Update	Delete	Detail
57	2021-01-19 23:33:31	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	asdasda	0868519203	415.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail
50	2021-01-15 19:24:30	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	190 ต.หนองกอมเกาะ อ.เมือง จ.หนองคาย 43000	0868519203	200.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail

ภาพที่ 4.13 ฟอรั่มแสดงคำสั่งซื้อ

จากภาพที่ 4.13 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอแสดงคำสั่งซื้อ ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้แสดงข้อมูลคำสั่งซื้อได้แก่ รหัสออเดอร์ วันที่สั่งซื้อ ชื่อผู้สั่ง ที่อยู่ในการจัดส่ง เบอร์โทรศัพท์ ราคาทั้งหมดและสถานะ

ส่วนที่ 2 ส่วนของปุ่ม แก้ไข ลบ และรายละเอียดของรายการสั่งซื้อ

4.6.3 ฟอรั่มรายละเอียดคำสั่งซื้อ

รายละเอียด Order

print

1

วันที่สั่งซื้อ 2021-01-19 23:38:41

ชื่อผู้ส่ง asdasd

ที่อยู่พหล

เบอร์โทร 0868519203

รหัสสินค้า	รายการ	จำนวน	ราคา / ชิ้น	2
P005	คิตตี้(2) Size S	100	15.00	รายละเอียด
P008	อาราเล่ Size M	10	30.00	รายละเอียด

ภาพที่ 4.14 ฟอรั่มรายละเอียดคำสั่งซื้อ

จากภาพที่ 4.14 แสดงส่วนประกอบของหน้าจอรายละเอียดคำสั่งซื้อ ในแต่ละส่วน ประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่ใช้แสดงข้อมูลผู้สั่งซื้อ ได้แก่ วันที่สั่งซื้อ ชื่อผู้ส่ง ที่อยู่ในการจัดส่ง และเบอร์โทรศัพท์

ส่วนที่ 2 ส่วนที่ใช้แสดงรายละเอียดในการสั่งซื้อ ได้แก่ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า ขนาดสินค้า จำนวนที่สั่ง และราคาสินค้าต่อชิ้น

4.7 ฟอรัมขายสินค้า

ฟอรัมขายสินค้า คือ หน้าเว็บไซต์ขายสินค้าของร้านตุ๊กตาระบายสี เพื่อจำหน่ายสินค้าแก่ลูกค้าที่มาใช้บริการ สามารถแยกแต่ละส่วนของระบบได้ดังนี้

4.7.1 หน้าหลัก



ภาพที่ 4.15 หน้าหลักเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

จากภาพที่ 4.15 แสดงส่วนประกอบของหน้าหลักเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ในแต่ละส่วนประกอบด้วย การทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่แสดงภาพปกเว็บไซต์และเมนู ได้แก่ หน้าหลัก สินค้าทั้งหมด วิธีซื้อสินค้า ตะกร้าสินค้า หน้าติดต่อ และหน้าล็อกอิน

ส่วนที่ 2 ส่วนที่ใช้แสดงรูปภาพสไลด์สำหรับประชาสัมพันธ์สินค้าและโปรโมชั่นต่างๆ

ส่วนที่ 3 ส่วนที่ใช้ในการนำเสนอวิดีโอประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับลูกค้าที่มาใช้บริการร้านตุ๊กตาระบายสี

4.7.1 หน้าสมัครสมาชิก

The screenshot shows the registration page of the Tokkata Doll coloring website. The header features the site's name 'TOKKATA Doll coloring' and a navigation menu with links: 'หน้าหลัก' (Home), 'สินค้า' (Products), 'วิธีซื้อสินค้า' (How to buy products), 'ตะกร้าสินค้า' (Shopping cart), and 'ติดต่อ' (Contact). A 'Login' link is also present. The main section is titled 'สมัครสมาชิก' (Registration) and contains a form with the following fields: 'Username' (with a placeholder 'ใส่ชื่อผู้ใช้'), 'Password' (with a placeholder 'ใส่รหัสผ่าน'), 'ชื่อ - นามสกุล' (with a placeholder 'ใส่ชื่อนามสกุล'), and 'ที่อยู่' (with a placeholder 'ใส่ที่อยู่ในการจัดส่ง'). Below these is a 'เบอร์โทรศัพท์' (Phone number) field with a placeholder 'ใส่เบอร์โทรศัพท์ที่สามารถติดต่อได้'. A blue 'สมัครสมาชิก' (Register) button is at the bottom of the form. At the very bottom of the page, there is a footer with social media links and a phone number: 'Tokkata Doll Coloring TokkataDollcoloring 086-8519203'.

ภาพที่ 4.16 หน้าสมัครสมาชิกเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

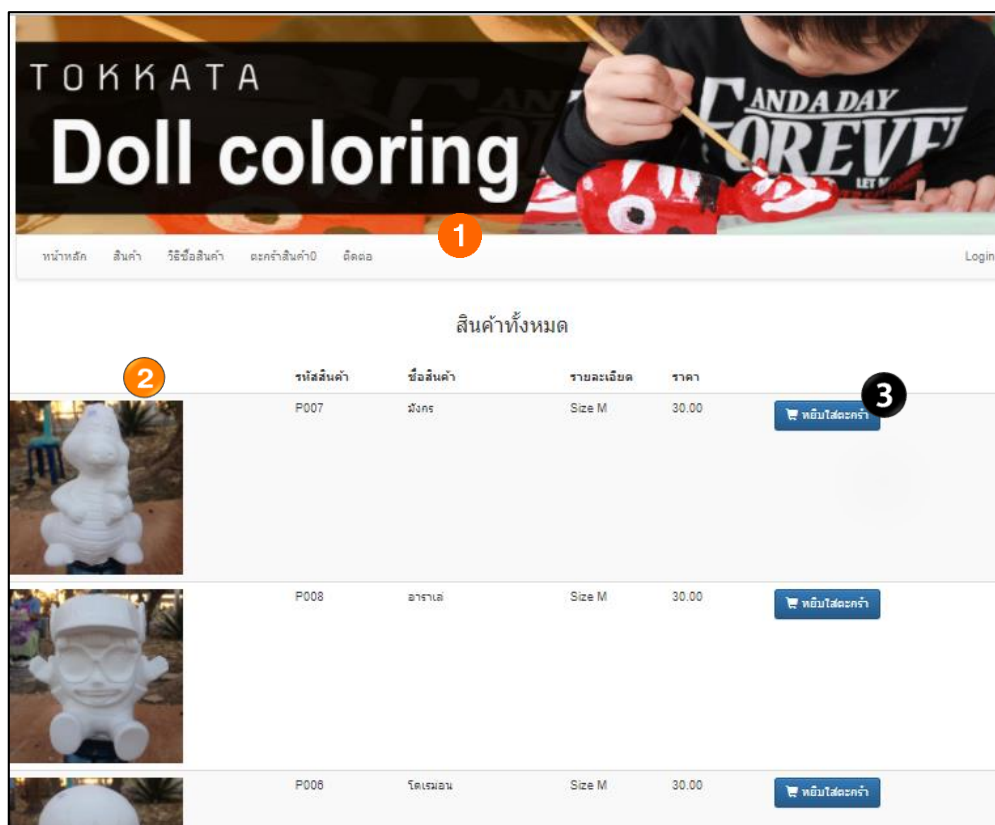
จากภาพที่ 4.16 แสดงส่วนประกอบของหน้าสมัครสมาชิกเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่แสดงภาพปกเว็บไซต์และเมนู ได้แก่ หน้าหลัก สินค้าทั้งหมด วิธีซื้อสินค้า ตะกร้าสินค้า หน้าติดต่อ และหน้าล็อกอิน

ส่วนที่ 2 ส่วนที่ใช้กรอกข้อมูลในการสมัครสมาชิก ได้แก่ ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน ชื่อ-นามสกุล ที่อยู่ในการจัดส่ง และเบอร์โทรศัพท์

ส่วนที่ 3 ส่วนของปุ่มบันทึกการสมัครสมาชิก

4.7.3 หน้าสินค้า



ภาพที่ 4.17 หน้าสินค้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

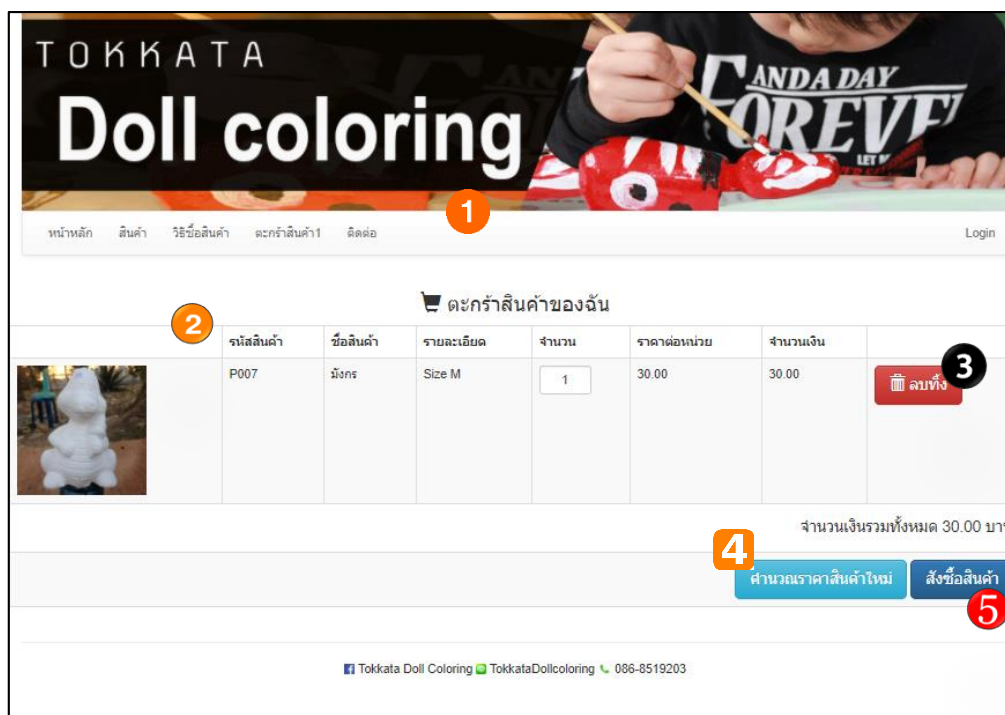
จากภาพที่ 4.17 แสดงส่วนประกอบของหน้าสินค้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่แสดงภาพปกเว็บไซต์และเมนู ได้แก่ หน้าหลัก สินค้าทั้งหมด วิธีซื้อสินค้า ตะกร้าสินค้า หน้าติดต่อ และหน้าล็อกอิน

ส่วนที่ 2 ส่วนที่ใช้แสดงสินค้าทั้งหมด ได้แก่ รูปภาพ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า ขนาด และราคา

ส่วนที่ 3 ส่วนของปุ่มสำหรับ เพิ่มสินค้าใส่ตะกร้า

4.7.4 หน้าตะกร้าสินค้า



ภาพที่ 4.18 หน้าตะกร้าสินค้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

จากภาพที่ 4.18 แสดงส่วนประกอบของหน้าตะกร้าสินค้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่แสดงภาพปกเว็บไซต์และเมนู ได้แก่ หน้าหลัก สินค้าทั้งหมด วิธีซื้อสินค้า ตะกร้าสินค้า หน้าติดต่อ และหน้าล็อกอิน

ส่วนที่ 2 ส่วนที่ใช้แสดงข้อมูลสินค้าในตะกร้า ได้แก่ รูปภาพ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า รายละเอียด จำนวน ราคาต่อหน่วย จำนวนเงินและจำนวนเงินรวมทั้งหมด

ส่วนที่ 3 ส่วนของปุ่มสำหรับ ลบ รายการในตะกร้าสินค้า

ส่วนที่ 4 ส่วนของปุ่มคำนวณราคาสินค้าใหม่ที่ใช้ในการคำนวณราคาสินค้า โดยการกรอกจำนวนสินค้าที่ต้องการเพิ่มหรือลดแล้วคลิกที่ปุ่มดังกล่าว

ส่วนที่ 5 ส่วนของปุ่ม สั่งซื้อสินค้า

4.7.5 หน้ารายการสั่งซื้อ

TOKKATA Doll coloring

หน้าหลัก สินค้า วิธีซื้อสินค้า ตะกร้าสินค้า ติดต่อ

Login

รายการสั่งซื้อ

ชื่อ-นามสกุล

ที่อยู่

โทรศัพท์มือถือ

โปรดอย่าใช้โทรศัพท์มือถือในการสั่งซื้อ

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	รายละเอียด	จำนวน	ราคาต่อหน่วย	จำนวนเงิน
P007	มังกร	Size M	1	30.00	30.00

จำนวนเงินรวมทั้งหมด 40.00 บาท

ย้อนกลับ บันทึกการสั่งซื้อสินค้า

Tokkata Doll Coloring TokkataDollcoloring 086-8519203

ภาพที่ 4.19 หน้ารายการสั่งซื้อเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

จากภาพที่ 4.19 แสดงส่วนประกอบของหน้ารายการสั่งซื้อเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ในแต่ละส่วนประกอบด้วยการทำงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ส่วนที่แสดงภาพปกเว็บไซต์และเมนู ได้แก่ หน้าหลัก สินค้าทั้งหมด วิธีซื้อสินค้า ตะกร้าสินค้า หน้าติดต่อ และหน้าล็อกอิน

ส่วนที่ 2 ส่วนที่ใช้สำหรับกรอกข้อมูลผู้สั่ง ได้แก่ ชื่อ ที่อยู่ในการจัดส่ง และเบอร์โทรศัพท์

ส่วนที่ 3 ส่วนที่แสดงรายการสินค้าที่สั่งซื้อ โดยดึงข้อมูลการสั่งมาจากหน้าตะกร้าสินค้า ได้แก่ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า รายละเอียด จำนวน ราคาต่อหน่วยและรวมเป็นเงิน

ส่วนที่ 4 ส่วนที่ใช้สำหรับคำนวณจำนวนเงินรวมทั้งหมด โดยหักค่าส่วนลดและเพิ่มค่าจัดส่ง แล้วคำนวณราคารวมสุทธิ (ถ้าราคาสินค้ารวมทั้งสิ้นมากกว่า 150 บาท จะได้ส่วนลด 5% แต่ถ้าราคาสินค้ารวมทั้งสิ้นมากกว่า 300 บาท จะได้ส่วนลด 10% และถ้าราคาสินค้ารวมทั้งสิ้นมากกว่า 500 บาท จะได้ส่วนลด 15%)

ส่วนที่ 5 ส่วนของปุ่มยกเลิกรายการ และบันทึกการสั่งซื้อ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการออกแบบและพัฒนาระบบบริหารจัดการร้านร้านตุ๊กตาระบายสี ซึ่งผ่านการตรวจสอบโดยคณะกรรมการประเมินโครงการแล้วนั้น สามารถสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ ได้ตามหัวข้อต่อไปนี้

- 5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ
- 5.2 อภิปรายผลการดำเนินโครงการ
- 5.3 ปัญหาและข้อจำกัด
- 5.4 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

การพัฒนาระบบบริหารจัดการร้านร้านตุ๊กตาระบายสี สามารถดำเนินงานได้ตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.1.1 เว็บไซต์บริหารจัดการร้านร้านตุ๊กตาระบายสี สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูลต่างๆ ดังภาพที่ 5.1

ข้อมูลวัตถุดิบ						
print						
รหัสวัตถุดิบ	ชื่อวัตถุดิบ	ราคา	จำนวนคงเหลือ	หน่วยนับ	แก้ไข	ลบ
156167	น้ำมัน	30	30	ลิตร	แก้ไข	ลบ
เพิ่มข้อมูล						

ภาพที่ 5.1 หน้าแสดง เพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูล

จากภาพ 5.1 การพัฒนาเว็บไซต์บริหารจัดการร้านร้านตุ๊กตาระบายสีสามารถแสดง เพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลสินค้าที่ต้องการโดยระบบจะดำเนินการบันทึก เพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูล

5.1.2 เว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

เว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นสามารถจัดการข้อมูลการขายสินค้า โดยบันทึกข้อมูลการขายสินค้า ซึ่งประกอบไปด้วย รหัสการออเดอร์ ชื่อลูกค้า ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ รายละเอียดสินค้า วันที่การขาย สถานะการจัดส่ง จำนวนทั้งหมด ยอดรวม ค่าจัดส่ง ยอดรวมสุทธิ ดังภาพที่ 5.2

The screenshot shows the 'รายการสั่งซื้อ' (Order List) page on the Tokkata Doll coloring website. The page has a header with the site name and navigation links. Below the header is a form for user registration or login, followed by a table of items in the cart. At the bottom, there are buttons for 'ย้อนกลับ' (Go Back) and 'บันทึกการสั่งซื้อสินค้า' (Save Order), along with social media links and contact information.

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	รายละเอียด	จำนวน	ราคาต่อหน่วย	จำนวนเงิน
P007	มังกร	Size M	1	30.00	30.00

สินค้ารวม = 30 บาท
ส่วนลด 0 % = 0 บาท
ค่าส่ง = 10 บาท
จำนวนเงินรวมทั้งหมด 40.00บาท

Tokkata Doll Coloring | TokkataDollcoloring | 086-8519203

ภาพที่ 5.2 หน้าจอขายสินค้า

จากภาพ 5.2 แสดงถึงเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ฟอรั่มขายสินค้า โดยมีการจัดเก็บ ชื่อลูกค้า ที่อยู่ในการจัดส่ง เบอร์โทรศัพท์ รายละเอียดสินค้าที่สั่ง จำนวนทั้งหมด ยอดรวม ค่าจัดส่ง ยอดรวมสุทธิ และสถานะการจัดส่ง เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลรายการขายและตรวจสอบข้อมูลการขายได้

5.1.3 เว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี สามารถจัดการรายการสั่งซื้อสินค้า และแก้ไขสถานะการสั่งซื้อได้ดังภาพที่ 5.3

คำสั่งซื้อสินค้า									
print									
Order ID	วันที่สั่งซื้อ	ชื่อ - นามสกุล	ที่อยู่	เบอร์โทรศัพท์	ราคารวม	สถานะ			
59	2021-01-19 23:38:41	asdasd	ฟฟฟก	0868519203	1.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail
55	2021-01-18 21:56:43	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	190 190 190 190 190 อาทิตย์พหภพ	0868519203	545.50	จัดส่งเรียบร้อยแล้ว	Update	Delete	Detail
57	2021-01-19 23:33:31	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	asdasda	0868519203	415.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail
50	2021-01-15 19:24:30	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	190 ด.หนองกอมเกาะ อ.เมือง จ.หนองคาย 43000	0868519203	200.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail

ภาพที่ 5.3 หน้าจัดการรายการสั่งซื้อ

จากภาพ 5.3 แสดงถึงฟอร์มจัดการรายการสั่งซื้อสินค้า ของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี สามารถตรวจสอบรายการสั่งซื้อ วันที่สั่งซื้อ หมายเลขออเดอร์ ชื่อผู้ส่ง ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ สถานะการจัดส่ง ซึ่งสามารถแก้ไขสถานะและออกรายงานได้

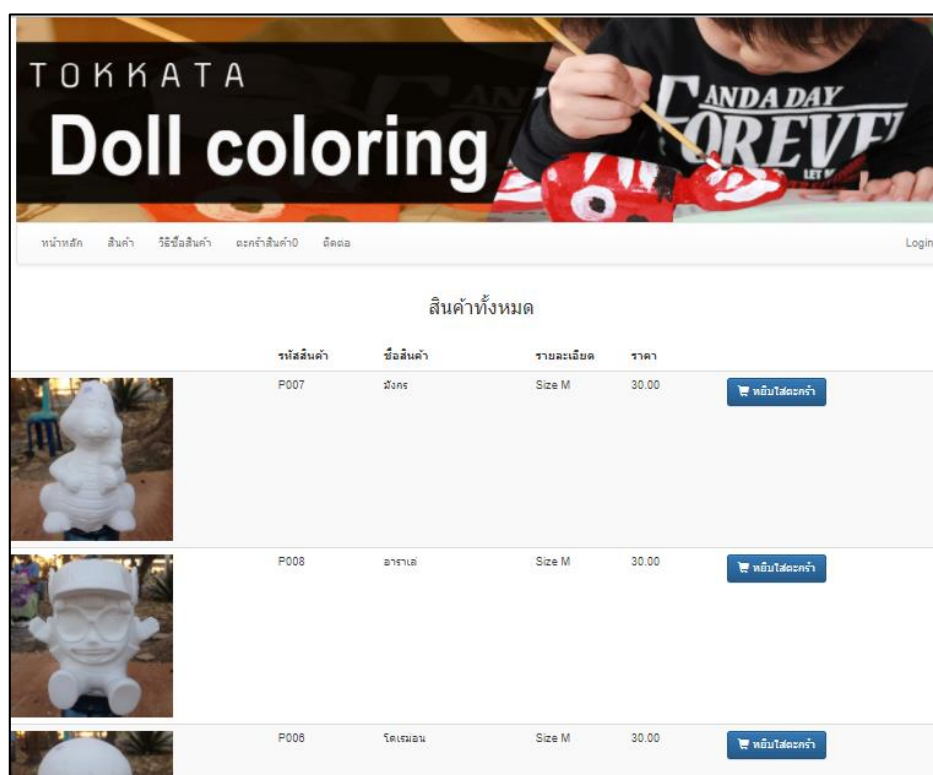
5.2 อภิปรายผลการดำเนินโครงการ

เว็บไซต์บริการจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ที่พัฒนาขึ้นมานั้น มีจุดเด่นในการจำหน่ายสินค้า เพื่อต้องการเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายของร้านตุ๊กตาระบายสี และการจัดการข้อมูลต่างๆ ภายในร้าน อย่างเป็นระบบ ลดการสูญหายของข้อมูลและง่ายต่อการค้นหา

การใช้โปรแกรม Dreamweaver CS6 ในการเขียนเว็บไซต์และใช้โปรแกรม MySQL เป็นฐานข้อมูลเพราะเป็นโปรแกรมที่ใช้แล้วเข้าใจได้ง่าย สามารถสร้างฐานข้อมูลเพื่อเก็บข้อมูลและสามารถใช้ในการเขียนเว็บไซต์ได้อย่างสะดวก มีประสิทธิภาพในการทำงาน โดยสามารถอธิบายผลการดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์

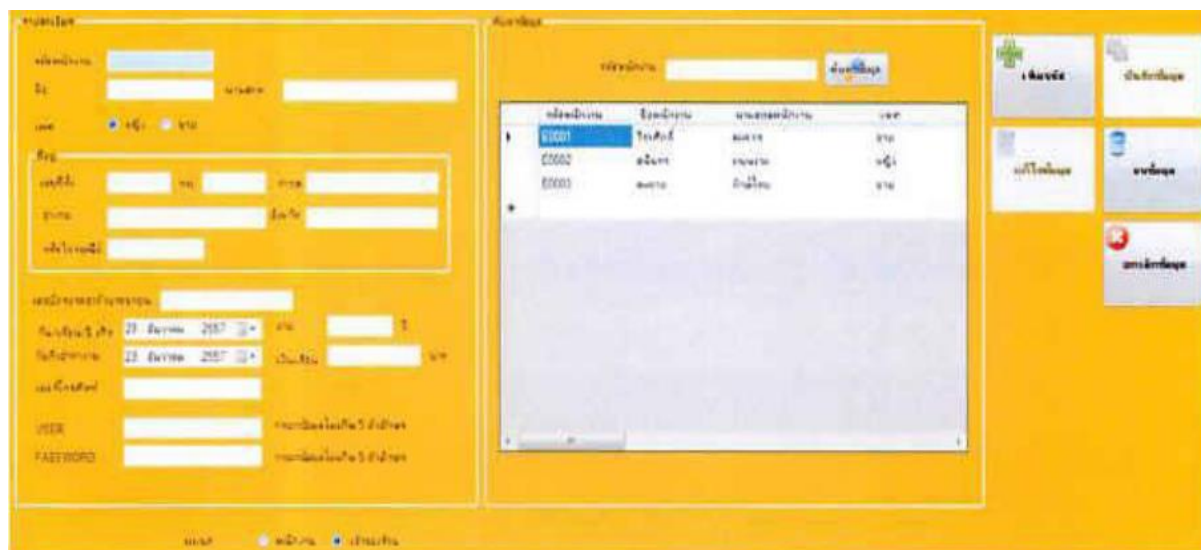
ในการพัฒนาเว็บไซต์บริการจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ต้องจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ให้มีการจัดการข้อมูลให้เป็นระบบ โดยการดำเนินงานในปัจจุบันทางร้านไม่มีระบบดูแลจัดการร้านและไม่มีความเป็นระบบในการจัดการร้านปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ลูกค้าน้อย และไม่ทราบค่าใช้จ่ายที่ลงทุนไปอย่างชัดเจนทางร้านตุ๊กตาระบายสี ในการจัดบันทึกข้อมูล อาจเกิดความผิดพลาดและไม่แม่นยำ ผู้ประกอบการร้านตุ๊กตาระบายสีจึงมีความต้องการเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ขึ้นมาเพื่อประชาสัมพันธ์ร้าน และเพิ่มช่องทางในการจัดจำหน่ายสินค้าของร้านตุ๊กตาระบายสี และเป็นการบริหารจัดการข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อลดปัญหาในการบริหารจัดการข้อมูลร้านที่ไม่เป็นระบบ ลดความคลาดเคลื่อนและสูญหายในการบันทึกข้อมูล คณะผู้จัดทำจึงมีความประสงค์ที่จะพัฒนาเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ดังต่อไปนี้

5.2.1 จากการพัฒนาระบบบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ได้พัฒนาในส่วนหน้าจอย่อยสินค้าเพื่อจำหน่ายสินค้าแก่ผู้ที่มาใช้บริการ ดังภาพที่ 5.4



ภาพที่ 5.4 แสดงหน้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี

จากภาพ 5.4 แสดงถึงหน้าเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี โดยมีจุดเด่นคือ เป็นเว็บไซต์ที่สามารถจำหน่ายสินค้าได้ โดยนำข้อมูลสินค้า รูปภาพ และรายละเอียดของสินค้ามาแสดงในหน้าเว็บไซต์มีความแตกต่างกับ ระบบระบบสารสนเทศการซื้อขายสินค้า OTOP ของคุณสุมาลี จันทร์จินดา, กิตติพงศ์ หะวิเกตุ, จารุต บุศราทิจ, และ จุฑาภรณ์ นาทนฤมาณ (2559) ดังภาพที่ 5.5



ภาพที่ 5.5 หน้าจอการจัดการข้อมูล ระบบระบบสารสนเทศการซื้อขายสินค้า OTOP
ที่มา : (http://202.29.22.73/conf/nctim_2016/)

5.2.2 หน้าหลักเว็บไซต์ ระบบบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ที่พัฒนาขึ้นมานั้น มีจุดเด่นในการประชาสัมพันธ์ และรีวิวสินค้าจากลูกค้าที่มาใช้บริการร้านตุ๊กตาระบายสี ได้ดังภาพ 5.7



ภาพที่ 5.7 หน้าหลักเว็บไซต์

จากภาพ 5.7 แสดงถึงฟอร์มหน้าหลักเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี โดยมีจุดเด่นคือ การพัฒนาระบบบริหารจัดการเว็บไซต์ เพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลสินค้าเพื่อเพิ่มยอดขาย ไม่ว่าจะเป็นจากการให้ส่วนลด หรือการรีวิวสินค้าจากลูกค้า ของร้านตุ๊กตาระบายสี ซึ่งมีลักษณะแตกต่างจากงานวิจัยของ นิชากร พรหมจันทร์ และ คณะ (2557) ดังภาพที่ 5.8



ภาพที่ 5.8 หน้าข้อมูลชาวประชาสัมพันธ์
ที่มา: ณิชกร พรหมจันทร์ และ คณะ (2557)

จากภาพที่ 5.8 แสดงถึงข่าวสารประชาสัมพันธ์ จุดเด่นคือการทำงานฟอร์มหน้าจอการค้นหาห้องพัก จะมีข้อมูลแสดงไว้แล้วทั้งหมด แสดงเข้าสู่ระบบ เมนูต่างๆ เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับข่าวสาร ห้องพัก ให้คลิกเลือกรายการตามปุ่ม ระบบจะทำการค้นหาข้อมูล และรูปห้องพัก จะเห็นได้ว่าการดำเนินงานดังกล่าวแตกต่างจากลักษณะงาน ของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ที่ผู้พัฒนาระบบได้พัฒนาขึ้น สามารถประชาสัมพันธ์ รูปสินค้า และโปรโมชั่นต่างๆ อีกทั้งยังแสดงวิดีโอลูกค้าที่มาใช้บริการร้านตุ๊กตาระบายสีได้

5.2.3 จากการพัฒนาระบบบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ได้พัฒนาในส่วนหน้ารายการสั่งซื้อ ดังภาพที่ 5.9

คำสั่งซื้อสินค้า									
print									
Order ID	วันที่สั่งซื้อ	ชื่อ - นามสกุล	ที่อยู่	เบอร์โทรศัพท์	ราคารวม	สถานะ			
59	2021-01-19 23:38:41	asdasd	ฟฟฟฟ	0868519203	1.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail
55	2021-01-18 21:56:43	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	190 190 190 190 190 อาทิตย์พหมพ	0868519203	545.50	จัดส่งเรียบร้อยแล้ว	Update	Delete	Detail
57	2021-01-19 23:33:31	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	asdasda	0868519203	415.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail
50	2021-01-15 19:24:30	อาทิตย์ สุวรรณสนธิ์	190 ต.หนองกอมเกาะ อ.เมือง จ.หนองคาย 43000	0868519203	200.00	รอจัดส่ง	Update	Delete	Detail

ภาพที่ 5.9 หน้ารายการสั่งซื้อ

จากภาพ 5.9 แสดงถึงฟอร์มรายการสั่งซื้อ ของเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี สามารถทำงาน ตรวจสอบรายการสั่งซื้อ วันที่สั่งซื้อ หมายเลขขอเตอร์ ชื่อผู้สั่ง ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ สถานการณ์สั่งซื้อ และดูรายละเอียดการสั่งซื้อได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับระบบจัดการข้อมูลซื้อขาย อุปกรณ์ทางการเกษตรของ ปองพล รูปทอง และ แก้วใจ อาภรณ์พิศาล (2561) ดังภาพที่ 5.9

คำสั่งซื้อ	วันที่สั่งซื้อ	ชื่อ - นามสกุล	ที่อยู่	เบอร์โทรศัพท์	ราคารวม	สถานะ
000318075127	20	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
000318074805	20	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318185356	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318185340	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318184321	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318184149	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318181701	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318181644	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318181339	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318181118	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318180831	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318175014	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318174502	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318173341	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318173340	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318173339	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗
190318173338	19	ฉันทนา	2561	[ดูรายละเอียด]		✗

ภาพที่ 5.10 ฟอร์มการสั่งซื้อสินค้าของระบบจัดการข้อมูลซื้อขายอุปกรณ์ทางการเกษตร
ที่มา : (<https://scholar.utcc.ac.th/handle/6626976254/3918>)

จากภาพที่ 5.10 แสดงถึงหน้าฟอร์มหน้ารายการสั่งซื้อสินค้าจากโปรแกรมระบบจัดการข้อมูลซื้อขายอุปกรณ์ทางการเกษตรผู้ดูแลระบบคลิกเพื่อดูรายการสั่งซื้อก็จะแสดงรายการสินค้าที่ลูกค้า สั่งซื้อเข้ามาในระบบและสามารถนำไปจัดสินค้าตามรายการสั่งซื้อเพื่อจัดส่งให้กับลูกค้า ส่วนของผู้ใช้งานหลังจากที่สมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้วจะแสดงหน้ารายการสินค้าที่มีอยู่ในร้าน พบว่ามีความสอดคล้องกับเว็บไซต์บริหารจัดการที่สามารถดึงข้อมูลรายการสั่งซื้อจากฐานข้อมูลขึ้นมาแสดงได้ และแตกต่างจากเว็บไซต์ในส่วนที่เว็บไซต์ที่พัฒนาสามารถแสดงวันที่สั่งซื้อ ชื่อ – นามสกุล ที่อยู่ในการจัดส่ง ราคารวมทั้งหมดสามารถแก้ไขสถานการณ์จัดส่งได้ และพิมพ์ใบสั่งซื้อได้ แต่โปรแกรมระบบจัดการข้อมูลซื้อขายอุปกรณ์ทางการเกษตรไม่มีการจัดการดังกล่าว

5.3 ปัญหาและข้อจำกัด

ปัญหาในการพัฒนาเว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ปัญหาในการตรวจสอบข้อมูลลูกค้าว่าเป็นที่อยู่ในการจัดส่งจริงหรือไม่
2. เว็บไซต์ยังไม่สามารถใช้งานออนไลน์ได้ เนื่องจากไม่ได้มีการจดโดเมนเนม (domain name)

จึงทำให้เว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสียังไม่สามารถทำการซื้อขายได้จริง

5.4 ข้อเสนอแนะ

จากปัญหาและข้อจำกัดของระบบบริหารจัดการร้านตุ๊กตาระบายสี สามารถพัฒนาให้เว็บไซต์บริหารจัดการมีศักยภาพและประสิทธิภาพในการทำงานเพิ่มขึ้น ตามรายละเอียดต่อไปนี้

1. พัฒนาให้เว็บไซต์มีการตรวจสอบที่อยู่ในการจัดส่งของลูกค้า
2. พัฒนาให้เว็บไซต์จดโดเมนเนม (domain name) เพื่อให้เว็บไซต์สามารถออนไลน์

และสามารถซื้อขายได้จริง

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ปิยะดนัย วิเคียน(2558) พื้นฐานโปรแกรม Adobe Dreamweaver[ออนไลน์].
เข้าถึงข้อมูลวันที่ 14 กันยายน 2560. จาก <https://krupiyadanai.wordpress.com/>
- วิหุล งามชา (2558) พื้นฐานโปรแกรม Adobe Dreamweaver ด้วยภาษา PHP[ออนไลน์]
เข้าถึงข้อมูลวันที่ 14 กันยายน 2560. จาก <https://krucom99.files.wordpress.com>
- จเร หัตถภูมิเกษตร. (2557). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Photoshop CS6[ออนไลน์].
เข้าถึงข้อมูลวันที่ 14 กันยายน 2560. จาก <http://teacherjaray.blogspot.com/2014/05/blog-post.html>
- มณีรัตน์ สว่างจิตร. (2557). คุณสมบัติพื้นฐานของโปรแกรม Photoshop [ออนไลน์].
เข้าถึง ข้อมูลวันที่ 14 กันยายน 2560. จาก <https://sites.com/site/khwamrurphunthan>

ภาคผนวก

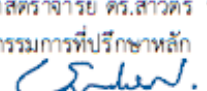
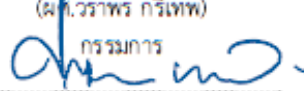
ภาคผนวก



ใบรับรองโครงการ

คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ปริญญา บริหารธุรกิจบัณฑิต (คอมพิวเตอร์ธุรกิจ)

ชื่อโครงการ เว็บไซต์บริหารจัดการร้านตุ๊กตารบายสี
ร้านตุ๊กตารบายสี ณ สวนสาธารณะหนองกิ้ง จ.หนองคาย
เสนอโดย 1. นายอาทิตย์ สุวรรณสมบัติ
สาขาวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี บุญมี
2. อาจารย์ฐาปนี เพ็งสุข
ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบโครงการแล้ว

 (อาจารย์ฐาปนี เพ็งสุข) ประธานและกรรมการที่ปรึกษา	 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี บุญมี) กรรมการที่ปรึกษาหลัก
 (ผอ.วราพร กรีเทพ) กรรมการ	 (อาจารย์สุศักดิ์น หนองหารพิทักษ์) กรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ปณิธาน เมฆกมล) กรรมการ	

BC2.5 แบบฟอร์มประเมินเอกสารโครงการ

วิชา โครงการคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2 ภาคเรียนที่ 1/2563

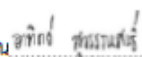
สำหรับโครงการทุกประเภทและทุกกลุ่ม

รหัสโครงการ 623105 ชื่อโครงการ เว็บไซต์บริการจัดการร้านสุกี้ตามแบบ

ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

1.รหัส 59000427113

นายอาทิตย์ สุวรรณแสนดี

ลายเซ็น 

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผศ.ดร.สาวิตรี บุญมี อาจารย์ที่ปรึกษารอง อาจารย์ฐานันท์ เพ็งสุข

หัวข้อ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	รายการแก้ไข
☐ บทที่ 4 (ส่งเอกสารบทที่ 1-4)	10 (ผศ.ดร.สาวิตรี)	8	แก้ไขเลขกำกับหน้าหน้า ของรูปถ่ายในบทที่ 4
☐ บทที่ 5 (ส่งเอกสารบทที่ 1-5)	10 (ผศ.ดร.สาวิตรี)	7.5	แก้ไข 5.3-5.4 หมวดคอม โน้ต
☐ รูปแบบเอกสาร (ส่งเล่มโครงการฉบับสมบูรณ์บทที่ 1-5 ที่ จัดรูปแบบถูกต้องตามคู่มือโครงการฯ แล้ว)	10 (ผศ.ดร.สาวิตรี)		

รวมเลข บทที่

① ทบทวนบทที่ 1-5

② รับรองโครงงาน

③ จัดส่งโครงงาน

④ บทคัดย่อ

⑤ สรุปลง , สรุปลง , สรุปลง

⑥ พิมพ์งานลงหน้า แก้ไข TH Sarabun 2006

⑦ นำโครงงานลงหน้า เสนอผลงานหน้าออก . ตรวจสอบ

⑧ จัดหน้า / แบ่งหน้าเอกสารให้เรียบร้อย ตามตารางหน้าหัวเล่ม 1 หน้า p. 27

⑨ พิมพ์งานหน้า

ลงชื่อ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี บุญมี)

กรรมการตรวจเอกสาร

แก้ไขรูปแบบเอกสารสำหรับ

ผู้สมัครรับทุนการศึกษา

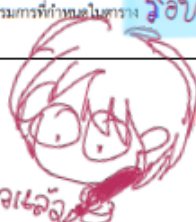
แก้ไขแบบฟอร์มให้สอดคล้อง

ใช้ระบบ: 3 กพ. 64

ข้อ 1

นักศึกษาแต่ละกลุ่มแบบเอกสารนี้โดยทำเครื่องหมายหัวข้อที่ส่งและแยกเอกสารส่งตามหัวข้อใบกรรมการที่ทำงานในตาราง

หลังจากผ่านการสอบไปคณะกรรมการเรียบร้อยแล้ว



BC2.5 แบบฟอร์มประเมินเอกสารโครงการ

วิชา โครงการคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2 ภาคเรียนที่ 1/2563

สำหรับโครงการทุกประเภทและทุกกลุ่ม

รหัสโครงการ 623105 ชื่อโครงการ เว็บไซต์บริหารจัดการร้านสุกี้ตามวัย

ชื่อสมาชิกในกลุ่ม

1.รหัส 59000427113

นายอาทิตย์ สุวรรณสนธิ

ลายเซ็น อาทิตย์ สุวรรณสนธิ

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผศ.ดร.สวีสรี บุญดี อาจารย์ที่ปรึกษารอง อาจารย์ฐานันท์ เพ็งสุข

หัวข้อ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	รายการแก้ไข
☐ บทที่ 4 (ส่งเอกสารบทที่ 1-4)	10 (อ.ฐานันท์)		6.6 บทที่ 4 5.5 บทที่ 5 9.5 Min Comment
☐ บทที่ 5 (ส่งเอกสารบทที่ 1-5)	10 (อ.ฐานันท์)		
☐ รูปแบบเอกสาร (ส่งเล่มโครงการฉบับสมบูรณ์บทที่ 1-5 ที่ จัดรูปแบบถูกต้องตามคู่มือโครงการฯ แล้ว)	10 (อ.ฐานันท์)		

ลงชื่อ

(อาจารย์ฐานันท์ เพ็งสุข)

กรรมการตรวจสอบเอกสาร

/ /

นักศึกษาแต่ละกลุ่มแนบเอกสารนี้โดยทำเครื่องหมายหัวข้อที่ส่งและแยกเอกสารส่งตามหัวข้อใบกรรมการที่กำหนดในตาราง
หลังจากผ่านการสอบไปเรียบร้อยแล้ว

ประวัติผู้เขียน

ประวัติผู้เขียน



ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ – สกุล	นายอาทิตย์ สุวรรณสนธิ์
วัน เดือน ปีเกิด	17 มีนาคม พ.ศ.2539
ที่อยู่	190 หมู่ 2 ตำบลหนองกอมเกาะ อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย 43000
เบอร์โทรศัพท์	086-8519203
E-mail	artit.suwannason@gmail.com
คณะวิชา	วิทยาการจัดการ
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา	โรงเรียนอนุบาลหนองคาย
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนปทุมเทพวิทยาคาร
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	วิทยาลัยอาชีวศึกษาหนองคาย
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี