



**รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา**

**ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการโรงเรียน**

**Dancing Hands Playroom**

**Management Information System for**

**Dancing Hands Playroom School**

**บริษัท ครีเอทีฟ ซีเอริ จำกัด**

**Creative Theory Company Limited**

โดย

นางสาวพัศราพร เสือเหลือง 6104800005

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษาสำหรับนักวิทยาการคอมพิวเตอร์

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์

มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2563

หัวข้อโครงการ : ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ โรงเรียน Dancing Hands  
Playroom  
Management Information System for Dancing Hands Playroom  
School

หน่วยกิต : 5 หน่วยกิต

รายชื่อผู้จัดทำ : นางสาวพัศราพร เตื่อเหลื่อง 6104800005

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

ภาควิชา : วิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะ : วิทยาศาสตร์

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาวิทยาการ  
คอมพิวเตอร์ ประจำปีการศึกษา 2563

คณะกรรมการสอบโครงการ

ลจจจ.....นางสาวจจจ.....อาจารย์ที่ปรึกษา  
( อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ )

.....พนักงานที่ปรึกษา  
( คุณกรินทร์ งามขจรวิวัฒน์ )

.....กรรมการกลาง  
( อาจารย์ขวัญชัย กังเจริญ )

.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา  
( ผศ.ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์ )

## จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 31 สิงหาคม พ.ศ. 2564

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา  
เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์  
อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ

ตามที่คุณผู้จัดทำ นางสาวพัศราพร เสือเหลือง นักศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะ  
วิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2564  
ถึงวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2564 ในตำแหน่ง Full-Stack Developer ณ บริษัท ศรีเอทีพี เจริญ จำกัด  
และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง “ระบบสารสนเทศเพื่อ  
บริหารจัดการ โรงเรียน Dancing Hands Playroom”

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ได้สิ้นสุดแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกัน  
นี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นางสาวพัศราพร เสือเหลือง

นักศึกษาศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์

## กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2564 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษานี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจาก ความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่ายดังนี้

1. คุณกรินทร์ งามขจรวิวัฒน์ ตำแหน่ง : ผู้ก่อตั้งโรงเรียน
2. คุณอเนชา บุญทองดี ตำแหน่ง : ที่ปรึกษาด้าน โปรแกรม
3. อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ ตำแหน่ง : อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็น ที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตการทำงานจริงซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นางสาวพัศราพร เสือเหลือง

ชื่อโครงการ : ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ โรงเรียน Dancing Hands Playroom

หน่วยกิต : 5 หน่วยกิต

ชื่อนักศึกษา : นางสาวพัศราพร เสือเหลือง 6104800005

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

สาขา : วิทยาการคอมพิวเตอร์

ภาควิชา : วิศวกรรมยานยนต์

คณะ : วิทยาศาสตร์

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 3 / 2563

### บทคัดย่อ

บริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด เป็นบริษัทที่ทำการออกแบบและพัฒนาระบบให้กับโรงเรียนพัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับเด็ก Dancing Hands Playroom ระบบรองรับการใช้งานทั้งเจ้าของโรงเรียน คุณครู เจ้าหน้าที่ และผู้ปกครอง โดยพัฒนาเป็นเว็บแอปพลิเคชันเพื่อให้สะดวกต่อการใช้งาน ระบบประกอบด้วย 2 ส่วนหลักๆ ได้แก่ ส่วนหน้าบ้านสำหรับผู้ใช้ในการเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตน และส่วนหลังบ้านสำหรับผู้ดูแลระบบในการบริหารจัดการระบบและฐานข้อมูลทางบริษัทได้มอบหมายให้ผู้จัดทำ ทำการพัฒนาระบบสำหรับการบริหารจัดการข้อมูล เพื่อให้การจัดการข้อมูลทำได้สะดวกและง่ายขึ้น สามารถนำข้อมูลไปออกรายงานต่างๆ ได้ โดยผู้จัดทำพัฒนาระบบด้วยภาษา PHP และ Laravel Framework เขียนชุดคำสั่งด้วยโปรแกรม Visual Studio Code พัฒนาแอปพลิเคชันด้วยหลักการ Model View Control (MVC) และบริหารจัดการฐานข้อมูลด้วย MySQL โดยระบบช่วยให้การดำเนินงานของโรงเรียน Dancing Hands Playroom มีความสะดวกรวดเร็ว และเป็นสื่อกลางระหว่างโรงเรียนและผู้ปกครองได้

คำสำคัญ : เว็บแอปพลิเคชัน, ระบบบริหารจัดการโรงเรียน, บริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด

**Project Title** : Management Information System for Dancing Hands Playroom  
School

**Credits** : 5 Units

**By** : Miss Phatsarapawn Suealueang 6104800005

**Advisor** : Miss Janya Yamcharoen

**Degree** : Bachelor of Science

**Major** : Computer Science

**Faculty** : Science

**Semester / Academic Year** : 3/2020

### Abstract

Creative Theory Company Limited is a software service provider that designs and develops systems for Dancing Hands Playroom School. The system supports the use of school owners, teachers, staff and parents. To develop a web application, the system consisted of two main parts: 1) front-end for users to access information related to their; and 2) back-end for system administrator to manage system and database. The cooperative internship student was assigned to develop the system for data management to be more convenient and easier with the ability to bring data into various reports. The system was developed with PHP and Laravel Framework, coding with Visual Studio Code, developed applications with Model View Control (MVC) principles, and manage databases with MySQL. The system allows the operations of the Dancing Hands Playroom school to be convenient, faster and a channel to communicate between the school and the parents.

**Keywords:** Web Application, Management Information System for School, Dancing Hands Playroom School, Creative Theory Company Limited

Approved by

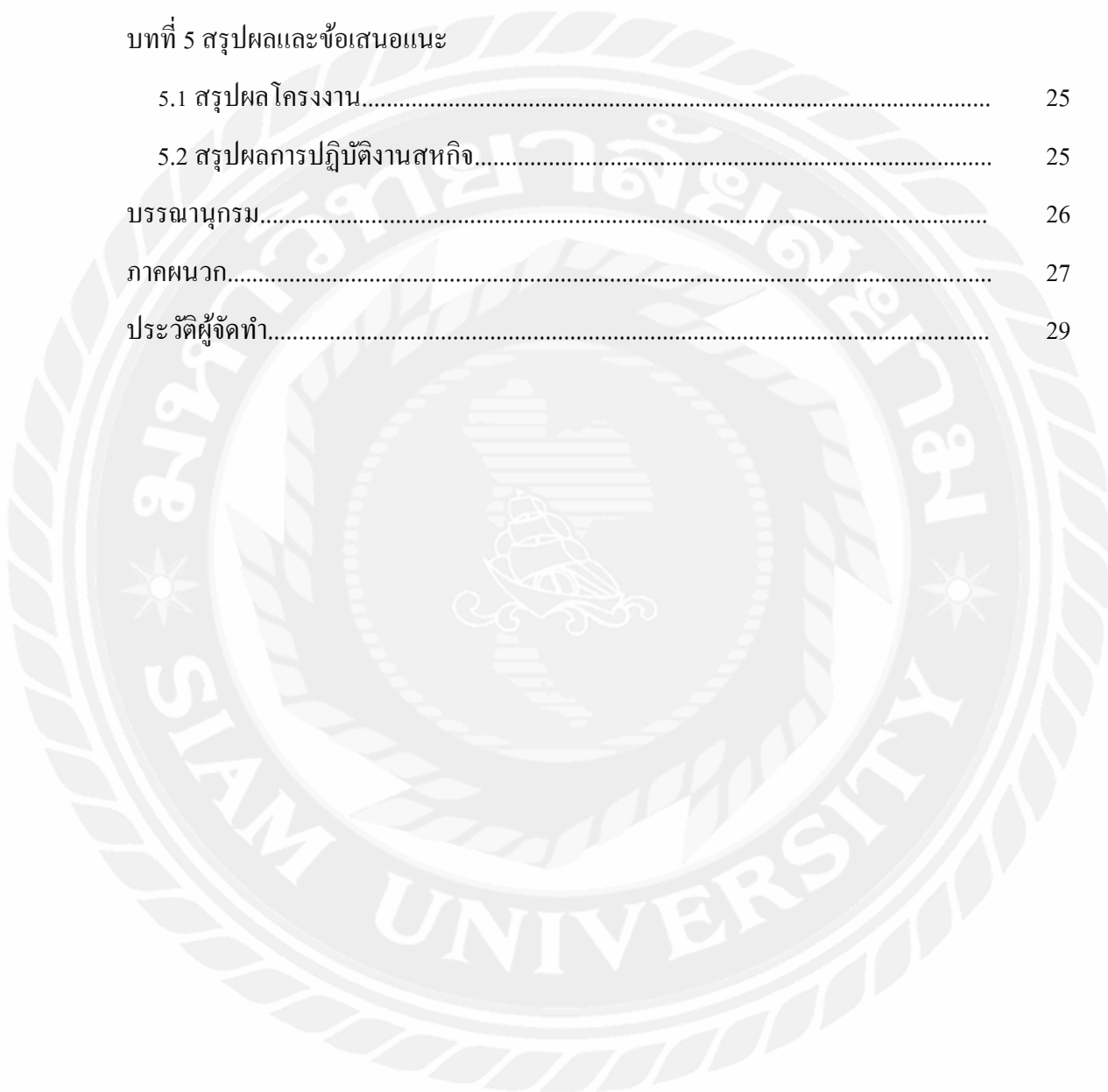
.....

## สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน โครงการ.....	2
1.6 แผนและระยะเวลาในการดำเนินงาน โครงการ.....	4
1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	4
บทที่ 2 การทบทวนเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 Laravel Framwork.....	5
2.2 Composer.....	5
2.3 เทคโนโลยี Git.....	6
2.4 Visual Studio Code.....	6
2.5 XAMPP.....	6
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	7
3.2 ลักษณะการประกอบการ ผลผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร.....	8
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	8
3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย.....	8
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	10
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	10

## สารบัญ (ต่อ)

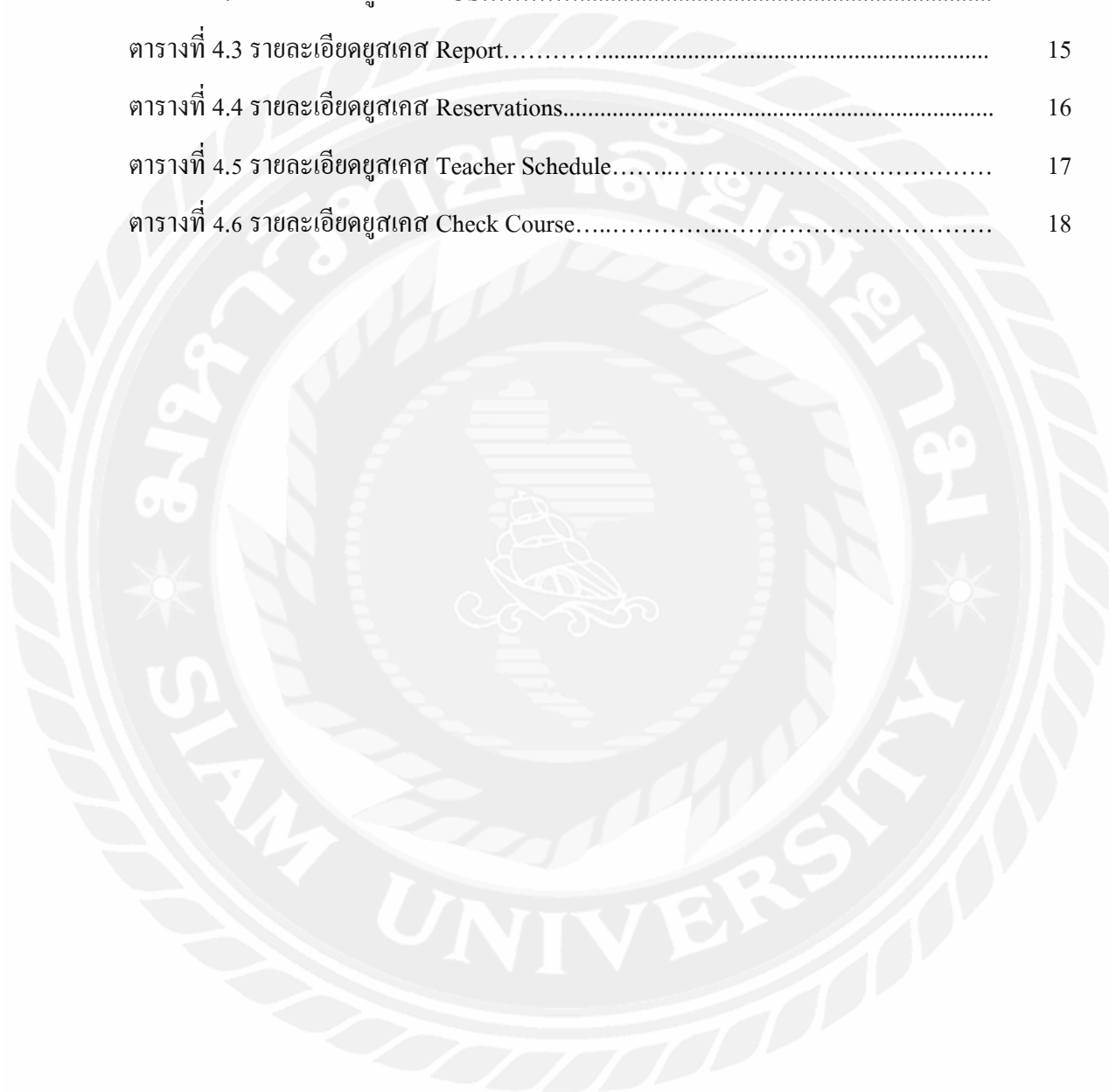
	หน้า
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ	
4.1 รายละเอียดของโครงการ.....	11
4.2 การทำงานของระบบ.....	12
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลโครงการ.....	25
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจ.....	25
บรรณานุกรม.....	26
ภาคผนวก.....	27
ประวัติผู้จัดทำ.....	29





## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินโครงการ.....	4
ตารางที่ 4.1 รายละเอียดบัญชี Payment.....	13
ตารางที่ 4.2 รายละเอียดบัญชี POS.....	14
ตารางที่ 4.3 รายละเอียดบัญชี Report.....	15
ตารางที่ 4.4 รายละเอียดบัญชี Reservations.....	16
ตารางที่ 4.5 รายละเอียดบัญชี Teacher Schedule.....	17
ตารางที่ 4.6 รายละเอียดบัญชี Check Course.....	18



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท ศรีเอทีฟ เอเชีย จำกัด.....	7
รูปที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์กรของบริษัท ศรีเอทีฟ เอเชีย จำกัด.....	8
รูปที่ 3.3 ตัวอย่างผลงานที่ได้รับมอบหมายจากบริษัท.....	9
รูปที่ 3.4 ตัวอย่างผลงานที่ได้รับมอบหมายจากบริษัท.....	9
รูปที่ 3.5 ตัวอย่างผลงานที่ได้รับมอบหมายจากบริษัท.....	10
รูปที่ 4.1 Use Case Diagram.....	12
รูปที่ 4.2 หน้า Login เข้าสู่ระบบ.....	19
รูปที่ 4.3 หน้าจอเมนู Dashboard.....	19
รูปที่ 4.4 หน้าจอรายละเอียดตารางสอน.....	20
รูปที่ 4.5 หน้าจอเพิ่มข้อมูลบัญชีธนาคาร.....	20
รูปที่ 4.6 หน้าจอแสดงรายงานการขาย.....	21
รูปที่ 4.7 หน้าจอแสดงรายงานการสอน.....	21
รูปที่ 4.8 หน้าจอเมนูของคลาสเรียน.....	22
รูปที่ 4.9 หน้าจอเมนูลงตารางงานของครู.....	23
รูปที่ 4.10 หน้าจอแสดงคอร์สที่ซื้อของลูกค้า.....	24

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

โรงเรียน Dancing Hands Playroom เป็นโรงเรียนเสริมสร้างทักษะพื้นฐานของเด็ก โดยมีบันทึกข้อมูลเด็กนักเรียน บันทึกการซื้อ-ขายคอร์สเรียนและสินค้า บันทึกตารางงานของครูในโรงเรียน และอื่นๆ เป็นไฟล์ Excel ดังนั้นเมื่อต้องการค้นหาข้อมูลใดๆ ทำให้เกิดความล่าช้า และเกิดข้อผิดพลาดได้ง่าย ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องปรับปรุงระบบงานในส่วนต่างๆ เพื่อให้การทำงานง่ายขึ้น และสะดวกต่อการนำข้อมูลมาใช้งานในอนาคต

โดยทางบริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด ได้พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อบริหารจัดการโรงเรียน ซึ่งเป็นเว็บแอปพลิเคชันที่ผู้ดูแลระบบสามารถบริหารจัดการข้อมูลเด็กนักเรียน ระบบ POS (Point Of Sales) และอื่นๆ เพื่อให้ผู้ใช้ได้ใช้งานง่าย เพิ่มความรวดเร็ว ยังสามารถจัดทำโปรโมชันที่เหมาะสมสำหรับลูกค้าแต่ละกลุ่มได้ โดยใช้ Framework Laravel ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ดังนั้น ทางบริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด จึงได้มอบหมายให้ผู้จัดทำออกแบบและพัฒนาในส่วนของบริษัทหลังบ้านสำหรับการเพิ่มลดข้อมูลธนาคาร, ตารางงานสำหรับพนักงาน, ระบบเช็คคอร์สสำหรับผู้ปกครอง, ระบบจองคลาสเรียน, ออกรายงานข้อมูลการขาย และรายงานข้อมูลพนักงาน โดยใช้ Framework Laravel ในการพัฒนาเป็นหลัก และมี MySQL เป็นระบบฐานข้อมูลจำลองภายในเครื่อง โดยเปิดผ่านซอฟต์แวร์ XAMPP เมื่อทำงานเสร็จมี Gitlab เป็นตัวจัดการเวอร์ชันของชุดคำสั่งเพื่อให้สามารถทำงานเป็นทีมได้

จากการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันทาง บริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด สามารถปรับแต่งข้อมูลต่างๆ ได้สะดวกและรวดเร็วเพิ่มมากขึ้น

### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ โรงเรียน Dancing Hands Playroom ในส่วนของ Back-end

### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 พัฒนาในส่วนของหลังบ้าน (Back-end)

1.3.2 ฟังก์ชันการทำงานแบ่งตามกลุ่มผู้ใช้ ได้แก่

1.3.1.1 ผู้ดูแลระบบ

1.3.1.1.1 สามารถเพิ่มบัญชีธนาคารได้

- 1.3.1.1.2 สามารถแก้ไขบัญชีธนาคารได้
- 1.3.1.1.3 สามารถลบบัญชีธนาคารได้
- 1.3.1.1.4 สามารถเรียกดูรายงานพนักงานได้
- 1.3.1.1.5 สามารถเรียกดูรายงานการขายได้
- 1.3.1.1.5 สามารถพิมพ์รายงานการขายได้
- 1.3.1.1.6 สามารถเพิ่มข้อมูลการจอบกลาสได้
- 1.3.1.1.7 สามารถเรียกดูข้อมูลการจอบกลาสได้
- 1.3.1.1.8 สามารถเพิ่มตารางเวลางานของครูได้
- 1.3.1.1.9 สามารถแก้ไขตารางเวลางานของครูได้
- 1.3.1.2 ผู้ใช้ระบบ (ครู)
  - 1.3.1.2.1 สามารถเรียกดูรายงานการขายได้
  - 1.3.1.2.2 สามารถเพิ่มข้อมูลการจอบกลาสได้
  - 1.3.1.2.3 สามารถเรียกดูข้อมูลการจอบกลาสได้
- 1.3.1.3 ผู้ใช้ระบบ (ผู้ปกครอง)
  - 1.3.1.3.1 สามารถตรวจสอบประวัติการซื้อคอร์ส และคอร์สคงเหลือได้

#### 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.4.1 ลดขั้นตอนและเวลาในการทำงาน
- 1.4.2 เพิ่มประสิทธิภาพในการปรับปรุงแก้ไขข้อมูล
- 1.4.3 สามารถตรวจสอบข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และแม่นยำ
- 1.4.4 สามารถนำไปใช้กับโรงเรียนต่างๆ ได้

#### 1.5 ขั้นตอนและวิธีดำเนินงาน

- 1.5.1 รวบรวมความต้องการและศึกษาข้อมูลของโครงการ

ผู้จัดทำได้ทำการรวบรวมความต้องการ โดยมีการประชุมร่วมกับพนักงานและหัวหน้าโครงการ และได้มีการพูดคุยกับผู้ใช้ระบบ โดยมีความต้องการให้เพิ่มระบบ Report, Booking, Schedule แก้ไขและปรับปรุงให้ระบบหลังบ้านเว็บแอปพลิเคชัน มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น ใช้งานง่ายขึ้น

- 1.5.2 วิเคราะห์ระบบงาน

นำข้อมูลต่างๆ และขอบเขตที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ และวางแผนปฏิบัติงานเพื่อทำการออกแบบเว็บแอปพลิเคชัน ให้สามารถตอบสนองความต้องการของโรงเรียน

อย่างสมบูรณ์ โดยวิเคราะห์จากความต้องการและขอบเขตการทำงานของเว็บแอปพลิเคชันและจากที่ผู้ใช้นำเสนอ

### 1.5.3 ออกแบบระบบงาน

ในขั้นตอนนี้จะทำการออกแบบเว็บแอปพลิเคชันที่จะนำมาใช้จริง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันที่จะต้องตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ให้ได้มากที่สุด

#### 1.5.3.1 ออกแบบฐานข้อมูล (Database Design)

ระบบฐานข้อมูลที่ใช้ในการพัฒนาเป็นระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ที่ความสัมพันธ์กันระหว่าง Table ใช้ MySQL Server เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการฐานข้อมูลของระบบ

#### 1.5.3.2 ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface Design)

ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้หรือหน้าจอ ให้สามารถกรอกข้อมูลที่มีในระบบฐานข้อมูลได้ครบถ้วน โดยเน้นให้ใช้งานง่าย

#### 1.5.3.3 ออกแบบการเข้าใช้งานของผู้ใช้ (User Experience Design)

ออกแบบส่วนการเข้าใช้งานผู้ใช้หรือการทำงานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อง่ายต่อความเข้าใจของผู้ใช้

### 1.5.4 พัฒนาระบบ

เป็นขั้นตอนในการพัฒนาระบบเป็นการนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการวิเคราะห์และออกแบบระบบไว้ มาพัฒนาและเขียนชุดคำสั่ง โดยใช้โปรแกรม Visual Studio Code ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) ใช้ MySQL Server ในการติดต่อกับฐานข้อมูล

### 1.5.5 ทดสอบและสรุปผล

ผู้จัดทำได้ทำการทดสอบและพัฒนาระบบไปพร้อมๆ กัน โดยใช้เว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome, Microsoft Edge, iOS และ Android ในการทดสอบเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) เพื่อตรวจสอบความผิดพลาดในการทำงานของระบบและการแสดงผล รวมทั้งตรวจสอบข้อมูลต่างๆ ภายในระบบว่ามีความผิดพลาดในการทำงานในขั้นตอนใดบ้าง ถ้าพบข้อผิดพลาดจะทำการแก้ไขให้ถูกต้อง และทำการทดสอบอีกครั้งหลังจากทำการแก้ไขเสร็จเรียบร้อยแล้ว

### 1.5.6 จัดทำเอกสาร

เป็นการจัดทำเอกสารแนวทางในการดำเนินโครงการ วิธีการและขั้นตอนการดำเนินโครงการ เพื่อนำเสนอรายงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และเป็นคู่มือการใช้งานสำหรับสถานประกอบการใช้อ้างอิงในอนาคต

## 1.6 แผนและระยะเวลาในการดำเนินงานโครงการ

ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ค. 64	มิ.ย. 64	ก.ค. 64	ส.ค. 64
1. รวบรวมความต้องการ	←→			
2. วิเคราะห์ระบบ		←→		
3. ออกแบบระบบ		←→		
4. พัฒนาระบบ		←→		
5. ทดสอบระบบ			←→	
6. จัดทำเอกสาร			←→	

## 1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

### 1.7.1 ฮาร์ดแวร์

เครื่องคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก Acer รุ่น nitro 5

- AMD Ryzen 5-4600H with Radeon Graphics 3.00 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 1650 Ti Graphics
- 15.6" FHD IPS 144Hz.
- RAM DDR4 8GB, 2400 MHz
- SSD PCIe NVMe 512GB

### 1.7.2 ซอฟต์แวร์

- ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 10
- โปรแกรม Visual Studio Code
- โปรแกรม GitLab
- โปรแกรม Composer
- โปรแกรม XAMPP
- เว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome

## บทที่ 2

### การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงการสหกิจศึกษานี้ ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี เทคโนโลยี และเครื่องมือต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงการ ประกอบด้วย

#### 2.1 Laravel Framework<sup>1</sup>

Laravel Framework เป็น Framework สำหรับพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ที่มีจุดเด่นและข้อดีคือ ทำให้การเขียนชุดคำสั่งดูสะอาด สามารถอ่านและแก้ไขได้ง่าย เป็น PHP Framework ที่ถูกออกแบบมาเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันต่างๆ ในรูปแบบ MVC (Model Views Controller) ซึ่งมีการแบ่งชุดคำสั่งของระบบออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ Model, View และ Controller ซึ่งแต่ละส่วนก็จะมีหน้าที่แตกต่างกันไป ดังนี้

- **Model** เป็นส่วนที่ใช้ในการติดต่อกับฐานข้อมูล ซึ่งทำหน้าที่ในการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูล และทำการจัดการรูปแบบต่างๆ เพื่อนำข้อมูลส่งไปยัง View ให้แสดงผลตามการออกแบบของ UI ที่ได้กำหนดไว้
- **View** เป็นส่วนที่จะนำข้อมูลจาก Model ไปแสดงผลให้ผู้ใช้ได้เห็นผลลัพธ์ในหน้าจอ
- **Controller** เป็นส่วนที่รับข้อมูลนำเข้า (Input) จาก Client แล้วนำคำสั่งข้อมูลและพารามิเตอร์ส่งเข้า Model เพื่อทำการค้นหาข้อมูลในฐานข้อมูล

#### 2.2 Composer<sup>2</sup>

การพัฒนาโปรแกรม PHP ในปัจจุบันอยู่ในยุคของการจัดการกับ Package และ Library ต่างๆ ที่เป็น Open Source ที่มีอยู่มากมายตามแหล่งต่างๆ ให้ความเป็นระบบเรียบร้อย มีความปลอดภัยในการดาวน์โหลดและนำมาใช้งาน เนื่องจากเดิมการใช้ Library ต่างๆ นั้นจะต้องใช้วิธีการดาวน์โหลดไฟล์จากแหล่งนั้นมาใช้งาน ซึ่งจะพบกับความเสี่ยงต่างๆ จากการดาวน์โหลด ไม่ว่าจะเป็นความปลอดภัยของข้อมูล ไวรัส มัลแวร์ ความน่าเชื่อถือ รวมทั้งไฟล์นั้นใช้งานตรงกับเวอร์ชันของ PHP ที่จะสามารถใช้งานได้หรือไม่ ซึ่งปัญหาเหล่านี้ได้ถูกแก้ไขและพัฒนาจนมาถึงปัจจุบัน โดย Composer มีแนวคิด คือ จะรวบรวมและจัดระเบียบ package และ library ต่างๆ ให้อยู่ในแหล่ง

<sup>1</sup> <https://medium.com/@yodsawatse/ทำความเข้าใจกับ-laravel-framework-กัน-34e8d39cb254>

<sup>2</sup> <https://www.thaicreate.com/community/php-composer.html>

เดียวกัน สามารถติดตั้ง Library ได้จาก Command ซึ่ง โปรแกรมจะทำการตรวจสอบและดาวน์โหลด Package นั้นๆ มาใช้งาน โดยผู้จัดทำได้นำ Composer มาใช้ในการพัฒนาระบบในส่วนของการจัดการระบบหลังบ้านของแอปพลิเคชัน และจัดการ Package ที่เป็น Open Source

### 2.3 เทคโนโลยี Git<sup>3</sup>

Git คือ Version Control ซึ่งเป็นระบบที่มีหน้าที่ในการจัดเก็บการเปลี่ยนแปลงของไฟล์ในโปรเจกต์ มีการ Backup Code ให้สามารถเรียกดูหรือย้อนกลับไปดูเวอร์ชันต่างๆ ของโปรเจกต์ที่ใดเวลาใดก็ได้ หรือแม้แต่ดูว่าไฟล์นั้น ๆ ใครเป็นคนเพิ่มหรือแก้ไข หรือว่าจะดูว่าไฟล์นั้นๆ ถูกเขียนโดยใครบ้างก็สามารถทำได้ ฉะนั้น Version Control ก็เหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับนักพัฒนาไม่ว่าจะเป็นคนเดียวโดยเฉพาะอย่างยิ่งจะมีประสิทธิภาพมากหากพัฒนาเป็นทีม

### 2.4 Visual Studio Code<sup>4</sup>

Visual Studio Code หรือ VS Code เป็น โปรแกรม Code Editor ที่ใช้ในการแก้ไขและปรับแต่งชุดคำสั่งจากไมโครซอฟท์ มีการพัฒนาออกมาในรูปแบบของ Open Source จึงสามารถนำมาใช้งานได้โดยไม่มีค่าลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ ซึ่ง Visual Studio Code นั้นเหมาะสำหรับนักพัฒนาโปรแกรมที่ต้องการใช้งานข้ามแพลตฟอร์ม รองรับการใช้งานทั้งบน Windows, macOS และ Linux สนับสนุนทั้งภาษา JavaScript, TypeScript และ Node.js สามารถเชื่อมต่อกับ Git ได้ นำมาใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อนมีเครื่องมือส่วนขยายต่าง ๆ ให้เลือกใช้

### 2.5 XAMPP<sup>5</sup>

XAMPP คือโปรแกรมสำหรับจำลองเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เป็น Web Server นั่นคือเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราจะสามารถเปิดตัวเองให้เป็น Internet ในการเปิดเว็บไซต์ที่ถูกจัดทำขึ้นมาภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยที่ไม่ต้องเชื่อมต่อกับ Internet ภายนอก ก็สามารถทดสอบเว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้นได้

<sup>3</sup> <https://devahoy.com/blog/2015/08/introduction-to-git-and-github/>

<sup>4</sup> <https://www.mindphp.com/บทความ/4829-visual-studio-code.html>

<sup>5</sup> <https://sites.google.com/a/satunatc.ac.th/kar-srang-websit-sux-kar-sxn/bthkhvam/details/webserverxamppkhuxxari>

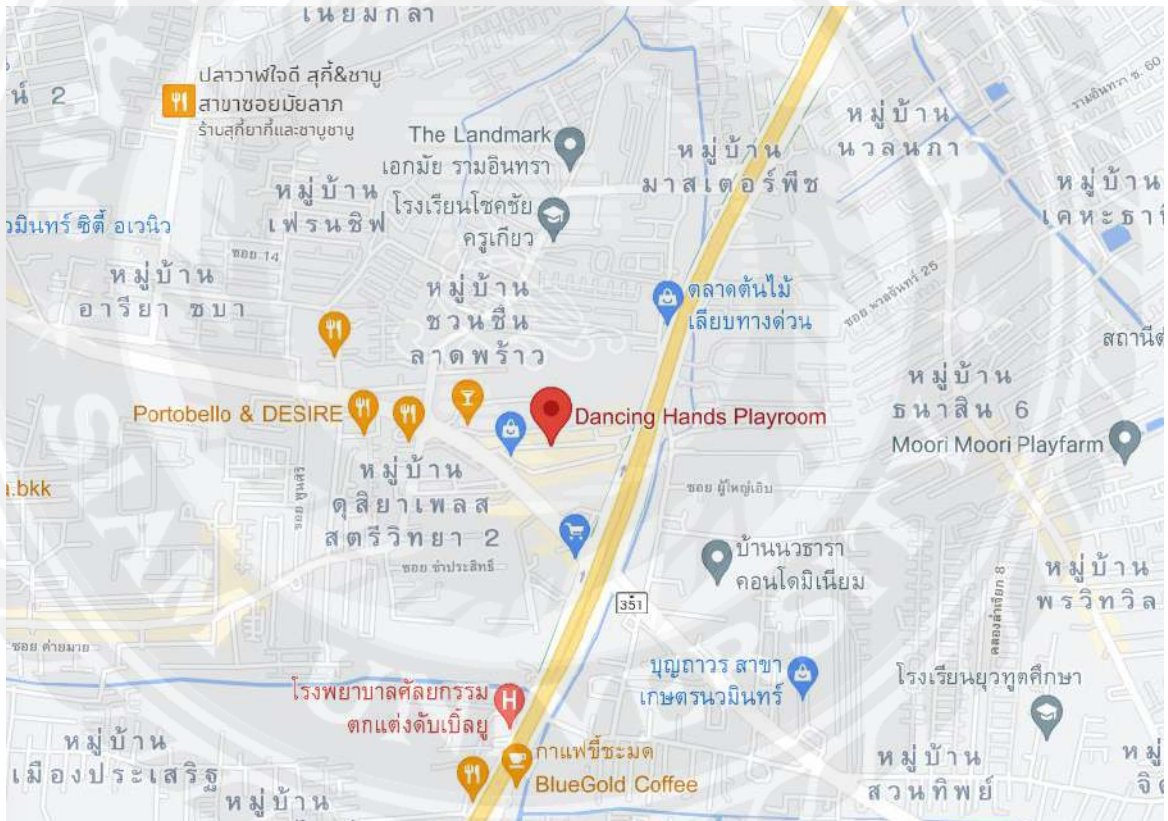


### บทที่ 3

#### รายละเอียดการปฏิบัติงาน

##### 3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท ครีเอทีฟ เชียร์ จำกัด  
ที่ตั้ง : 511/1 ถนนประเสริฐมุนีจิก แขวงลาดพร้าว เขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร  
โทรศัพท์ : 094-659-3693  
เวลาทำการ : วันจันทร์-วันอาทิตย์ เวลา 10.00-18.00 น.  
Email : dhpef21@gmail.com

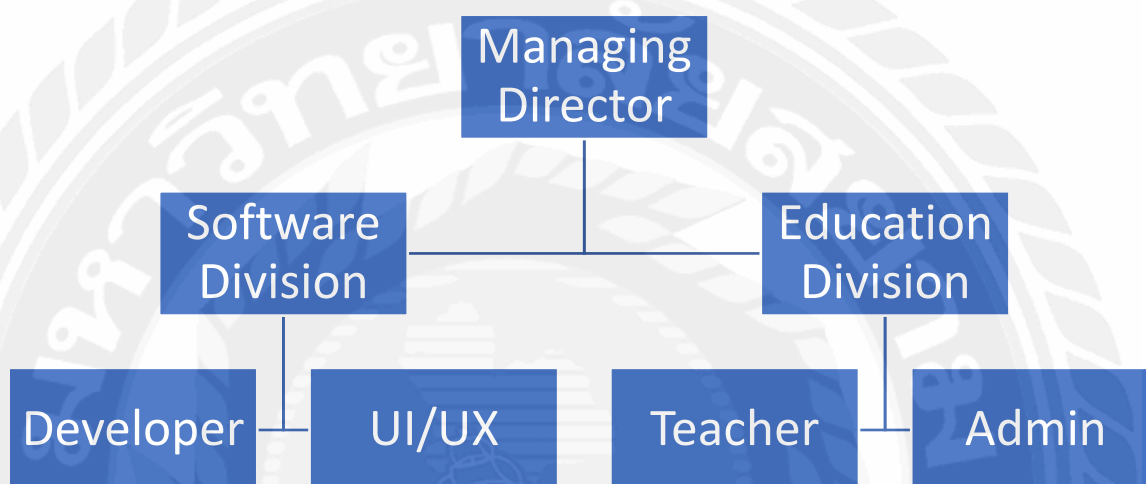


รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท ครีเอทีฟ เชียร์ จำกัด

### 3.2 ลักษณะการประกอบการ การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด จดทะเบียนวันที่ 10 เดือนมกราคม พ.ศ. 2562 เป็นบริษัท Software House ที่รับออกแบบ พัฒนาโปรแกรมและแอปพลิเคชันบนแพลตฟอร์มต่างๆ

### 3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



รูปที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์กรของบริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด

### 3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท ศรีเอทีพี เชียร์ จำกัด ในตำแหน่ง Full-Stack Developer ทำหน้าที่ออกแบบและพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันโดยใช้ PHP Laravel Framework ในการพัฒนา

ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

- ออกแบบ UX/UI ระบบต่าง ๆ
- พัฒนาระบบตาม Requirement เพื่อให้ตอบสนองต่อการใช้งานมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 3.3 ตัวอย่างผลงานที่ได้รับมอบหมายจากบริษัท

Teacher Schedule

Please select teacher..

Please select class type..

กรกฎาคม 2021

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

Edit Save

รูปที่ 3.4 ตัวอย่างผลงานที่ได้รับมอบหมายจากบริษัท

รูปที่ 3.5 ตัวอย่างผลงานที่ได้รับมอบหมายจากบริษัท

### 3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ-นามสกุล : นายกรินทร์ งามขจรวิวัฒน์

ตำแหน่ง : managing director

อีเมล : n.karin.k@gmail.com

### 3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ได้เข้ามาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท ศรีเอทีพี เซียร์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 17 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2564

## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

#### 4.1 รายละเอียดของโครงการ

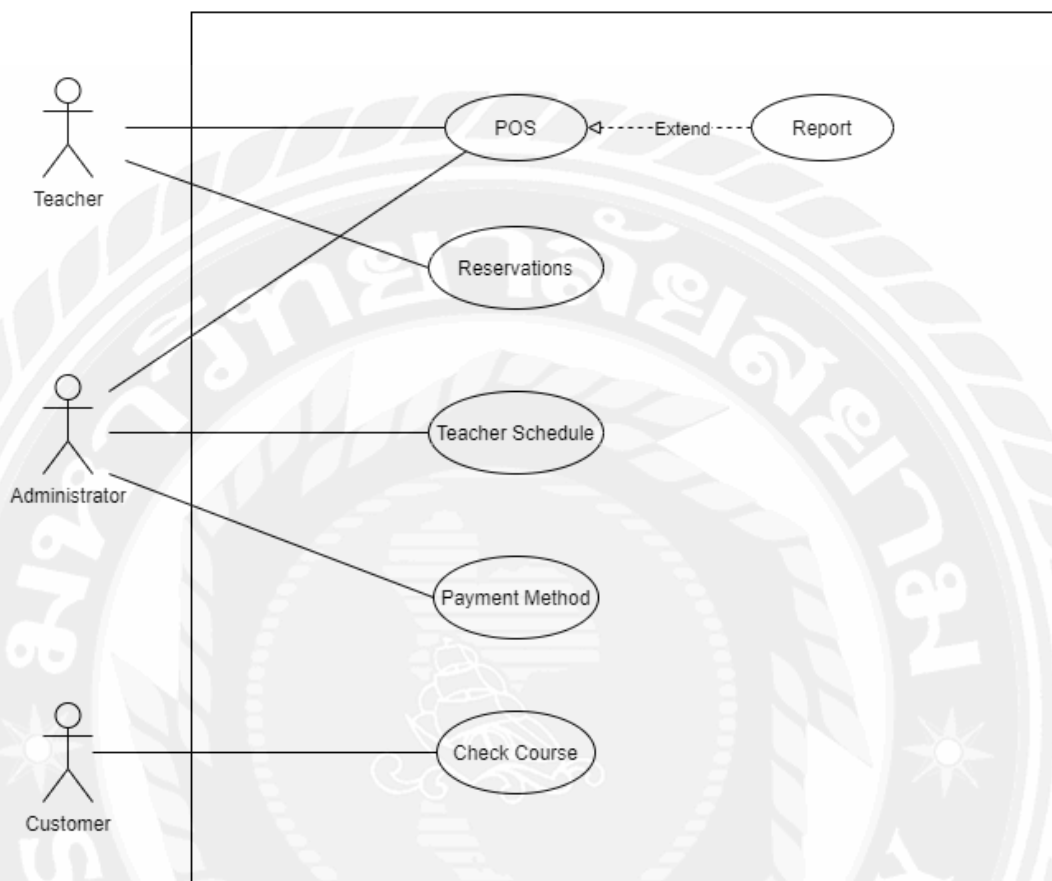
การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อบริหารจัดการ โรงเรียน Dancing Hands Playroom เพื่อช่วยลดขั้นตอนการทำงาน และลดระยะเวลาการทำงานให้แก่ผู้ดูแลระบบภายในองค์กร เป็นระบบฝั่งหลังบ้าน (Back-end) ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อรองรับการทำงานของระบบหน้าบ้าน (Front-end) รูปแบบใหม่ และลดความผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้ โดยมีหน้าที่ดังนี้

ในการพัฒนาระบบหลังบ้านจะนำข้อมูลต่างๆ ที่อยู่ในระบบฐานข้อมูล แสดงบนเว็บแอปพลิเคชันให้แก่ผู้ใช้ระบบ โดยใช้ซอฟต์แวร์ต่างๆ ได้แก่ Visual Studio Code และ XAMPP โดยใช้เว็บเบราว์เซอร์ในการทดสอบการเรียกข้อมูลต่างๆ ในการพัฒนาคือ Google Chrome และ Microsoft Edge ภาษาที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันคือ HTML, PHP, CSS และ JavaScript มีการจัดการระบบฐานข้อมูลด้วย MySQL และใช้สถาปัตยกรรมแบบ MVC และ OOP ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน

## 4.2 การทำงานของระบบ

### 4.2.1 การวิเคราะห์ระบบ

#### 4.2.1.1 Use Case Diagram



รูปที่ 4.1 Use Case Diagram ของเว็บแอปพลิเคชันการจัดการโรงเรียน

## 4.2.1.2 Use Case Description

ตารางที่ 4.1 รายละเอียดยูสเคส Payment

Use Case No.	UC001
Use Case Name	Payment
Actor	Administrator
Description	ฟังก์ชันสำหรับระบบจัดการ Payment Method
Pre-Conditions	ผู้ใช้งานต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อนถึงจะสามารถใช้งานได้
Post-Conditions	สามารถเพิ่ม, ลบ, แก้ไข, เรียกดู ข้อมูลบัญชีธนาคารได้
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกที่เมนู Bank บนแถบเมนู</li> <li>2. ผู้ใช้ระบบทำการดูรายละเอียดของบัญชีธนาคารได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เมื่อผู้ใช้ระบบทำการคลิกที่ปุ่ม Edit สามารถดูข้อมูลบัญชีได้</li> </ol> </li> <li>3. ผู้ใช้ระบบทำการสร้างบัญชีธนาคารใหม่ได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 เมื่อผู้ใช้ระบบทำการคลิกที่ปุ่ม สร้างระบบ โฉววีป้ออัพเพื่อทำการเพิ่มบัญชีธนาคารได้</li> </ol> </li> <li>4. ผู้ใช้ระบบทำการแก้ไขบัญชีธนาคารได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 เมื่อผู้ใช้ระบบทำการคลิกที่ปุ่ม Edit ระบบจะส่งข้อมูลไปที่หน้าแก้ไข</li> </ol> </li> <li>5. ผู้ใช้ระบบทำการลบบัญชีธนาคารได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 เมื่อผู้ใช้ระบบทำการคลิกที่ปุ่ม Remove ระบบจะทำการลบบัญชีธนาคารนั้นออกจากระบบฐานข้อมูล</li> </ol> </li> </ol>
Alternative Flows	-
Exceptions	-

## ตารางที่ 4.2 รายละเอียดยูสเคส POS

Use Case No.	UC002
Use Case Name	POS
Actor	Administrator, Teacher
Description	ฟังก์ชันสำหรับระบบจัดการข้อมูลการขาย
Pre-Conditions	ผู้ใช้งานต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อนถึงจะสามารถใช้งานได้
Post-Conditions	สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันรีพอร์ทได้
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกที่เมนู POS บนแถบเมนู</li> <li>2. ผู้ใช้ระบบทำการเลือกสินค้าที่ต้องการซื้อได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เมื่อผู้ใช้เลือกสินค้าที่ต้องการซื้อแล้วคลิกปุ่ม Pay สามารถคำนวณเงินทอนได้</li> <li>2.2 เมื่อผู้ใช้เลือกคลิกปุ่ม Enter คือการจ่ายชำระค่าสินค้า</li> </ol> </li> </ol>
Alternative Flows	-
Exceptions	-



ตารางที่ 4.3 รายละเอียดยูสเคส Report

Use Case No.	UC003
Use Case Name	Report
Actor	Administrator, Teacher
Description	ฟังก์ชันสำหรับออกรายงาน
Pre-Conditions	ผู้ใช้งานต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อนถึงจะสามารถใช้งานได้
Post-Conditions	-
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกที่ปุ่ม โครงการบนแถบเมนู</li> <li>2. ผู้ใช้ระบบทำการดูรายละเอียดของรายการขายแต่ละวันได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 เมื่อเลือกวันที่ที่ต้องการดูรายการขาย และคลิกปุ่ม Search ผู้ใช้ระบบสามารถดูข้อมูลรายการขาย, ยอดขายในแต่ละช่วงเวลา que เลือกได้</li> </ol> </li> <li>3. ผู้ใช้ระบบทำการ Export รายงานเป็นไฟล์ Excel ได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 เมื่อคลิกที่ปุ่ม Export to Excel ผู้ใช้ระบบสามารถออกรายงานเป็นไฟล์ Excel ได้</li> </ol> </li> <li>4. ผู้ใช้ระบบตรวจสอบรายรับของบัญชีธนาคารแต่ละบัญชีได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 เมื่อคลิกที่ปุ่ม Summary จะโชว์ข้อมูลรายรับของแต่ละบัญชี</li> </ol> </li> </ol>
Alternative Flows	-
Exceptions	-

ตารางที่ 4.4 รายละเอียดยูสเคส Reservations

Use Case No.	UC004
Use Case Name	Reservations
Actor	Administrator, Teacher
Description	ฟังก์ชันสำหรับระบบของคลาสเรียน
Pre-Conditions	ผู้ใช้งานต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อนถึงจะสามารถใช้งานได้
Post-Conditions	สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันของคลาสเรียนล่วงหน้าได้
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกที่เมนู Reservations บนแถบเมนู</li> <li>2. ผู้ใช้ระบบทำการเลือกวันและเวลาที่ต้องการจองคลาสเรียน</li> <li>3. ผู้ใช้ระบบสามารถเลือกนักเรียนที่ต้องการจองได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ผู้ใช้ระบบสามารถคลิกที่ปุ่ม Trial เพื่อกรอกข้อมูลสำหรับการจองเพื่อทดลองเรียน</li> </ol> </li> <li>4. ผู้ใช้ระบบสามารถเลือกครูผู้สอนได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 ผู้ใช้ระบบจะสามารถเคลื่อนย้าย Attribute เพื่อเลือกครูคนใดคนหนึ่งหรือไม่เลือกก็ได้</li> </ol> </li> </ol>
Alternative Flows	-
Exceptions	-

## ตารางที่ 4.5 รายละเอียดยูสเคส Teacher Schedule

Use Case No.	UC005
Use Case Name	Teacher Schedule
Actor	Administrator
Description	ฟังก์ชันสำหรับระบบลงตารางงาน
Pre-Conditions	ผู้ใช้งานต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อนถึงจะสามารถใช้งานได้
Post-Conditions	สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันลงตารางงานสำหรับครู
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกที่เมนู Teacher Scheule บนแถบเมนู</li> <li>2. ผู้ใช้ระบบทำการเลือกรายชื่อครูที่จะทำการลงตารางงานได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 ผู้ใช้สามารถคลิก Dropdown เพื่อเลือกรายชื่อที่จะทำการลงตารางงานได้</li> </ol> </li> <li>3. ผู้ใช้ระบบสามารถเลือก Type ของคลาสที่ผู้ใช้งานสามารถสอนได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 ผู้ใช้ระบบสามารถคลิกที่ Selection เพื่อเลือกไทม์ในการสอน ซึ่งสามารถเลือกได้มากกว่าหนึ่งไทม์ และต้องเลือกอย่างน้อยหนึ่งไทม์</li> </ol> </li> <li>4. ผู้ใช้ระบบสามารถระบุวันเวลาที่ต้องการลงตารางงานได้</li> <li>5. ผู้ใช้สามารถแก้ไขตารางงานของครูแต่ละคนได้ <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 เมื่อผู้ใช้งานคลิกปุ่ม Edit จะมีเมนูให้เลือกรายชื่อครูที่ต้องการแก้ไขตารางงาน</li> <li>5.2 เมื่อเลือกรายชื่อที่ต้องการแก้ไขตารางงาน จะโชว์ข้อมูลเดิมที่เคยลงตารางงานไว้แล้วโชว์ขึ้นมา ทำการคลิก 1 ครั้งเพื่อเลือกวันใหม่และคลิก 2 ครั้งเพื่อยกเลิกวันเดิม</li> <li>5.3 เมื่อเลิกตารางงานเรียบร้อยแล้วสามารถคลิกปุ่ม Save เพื่อทำการบันทึกข้อมูลใหม่</li> </ol> </li> </ol>
Alternative Flows	-
Exceptions	-

ตารางที่ 4.6 รายละเอียดยูสเคส Check Course

Use Case No.	UC006
Use Case Name	Check Course
Actor	Customer
Description	ฟังก์ชันสำหรับระบบแสดงข้อมูลคอร์สที่ลูกค้าซื้อไว้
Pre-Conditions	ผู้ใช้งานต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อนถึงจะสามารถใช้งานได้
Post-Conditions	สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันเพื่อเรียกดูรายช้อมูลจำนวนคอร์สได้
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อผู้ใช้งาน Login เพื่อใช้งานระบบในส่วนของ Customer</li> <li>2. ผู้ใช้ระบบสามารถเลือกดูเฉพาะคอร์สที่เหลืออยู่ได้</li> </ol>
Alternative Flows	-
Exceptions	-

#### 4.2.2 การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้

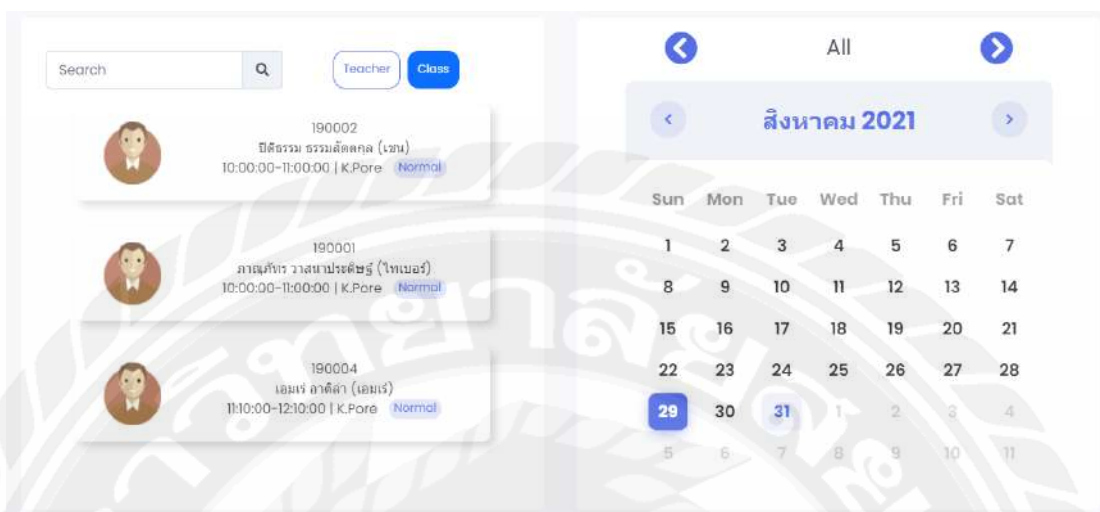
รูปที่ 4.2 หน้า Login เข้าสู่ระบบ

จากรูปที่ 4.2 แสดงหน้า Login เข้าสู่ระบบ โดยผู้ใช้ต้องกรอกข้อมูล ชื่อผู้ใช้ และ รหัสผ่าน ให้ถูกต้องก่อนทำการเข้าสู่ระบบ

Teacher	Slot	Student	INFO
K.Pore	10:00:00-11:00:00	1	[Info]
	11:00:00-12:10:00		
	12:20:00-13:20:00		
K.Piaw	10:00:00-11:00:00	1	[Info]
	11:00:00-12:10:00		
	12:20:00-13:20:00		

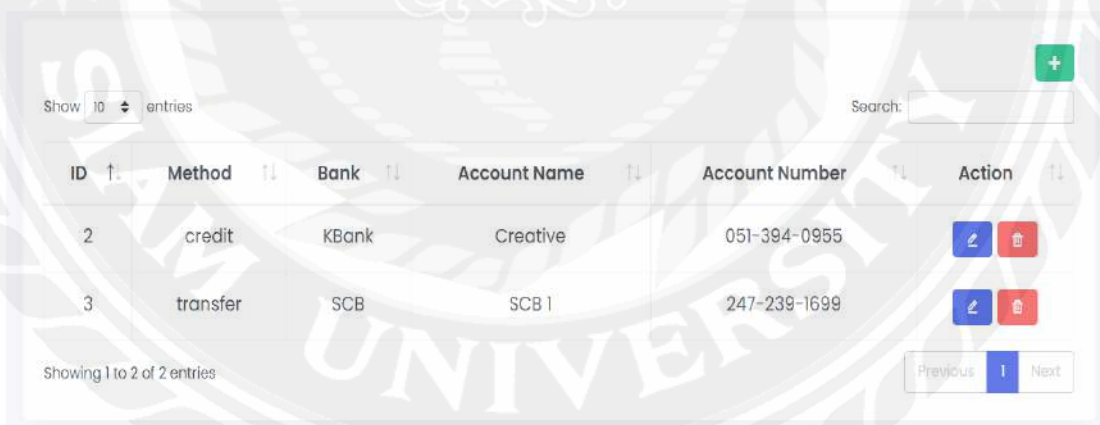
รูปที่ 4.3 หน้าจอเมนู Dashboard

จากรูปที่ 4.3 แสดงหน้าจอในส่วนของ Dashboard ผู้ใช้สามารถ สร้าง เรียกดู ตารางสอน ของคุณครูแต่ละคนได้



รูปที่ 4.4 หน้าจอรายละเอียดตารางสอน

จากรูปที่ 4.4 แสดงรายละเอียดของช่วงเวลาที่มีการจองคลาสเรียนไว้ สามารถกดดู รายละเอียดของนักเรียนแต่ละคนได้



รูปที่ 4.5 หน้าจอเพิ่มข้อมูลบัญชีธนาคาร

จากรูปที่ 4.5 แสดงข้อมูลบัญชีธนาคารประเภทของการรับชำระสามารถ เพิ่ม, ลบ และ แก้ไขข้อมูลบัญชีได้

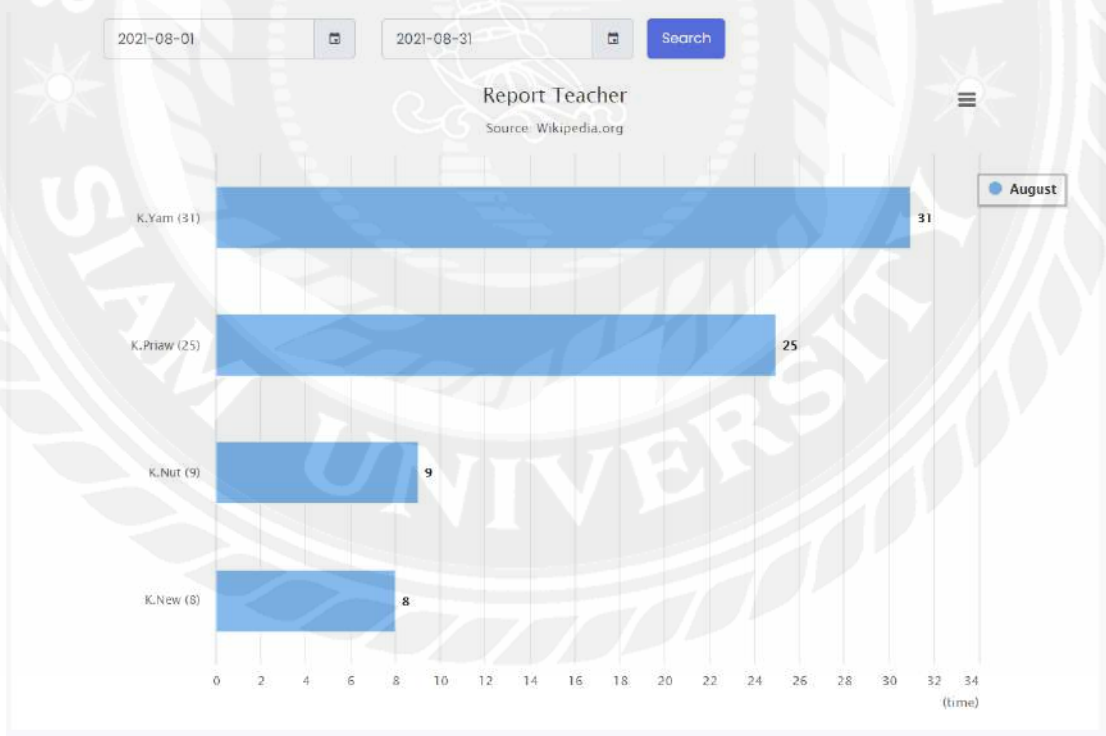
รายงานสรุปการขาย

2021-08-31      2021-08-31      Search      Export to Excel      Summary

Date/Time	Bill no	Item	Customer	Qty	Price	Discount(THB)	Discount(%)	Total	Remark	Payment	Bill Total	Remark
2021/08/31 09:56:48	00000218310017	Hour	ทีโอบ	1	650			650				
										credit-KBank-Creative	650	
2021/08/31 09:57:39	00000218310024	Little baby	ออล์ส	1	7,000			7,000				
2021/08/31 09:57:39	00000218310024	mini-Mix Art	ออล์ส	1	3,700			3,700				
										cash--	10,700	

รูปที่ 4.6 หน้าจอแสดงรายงานการขาย

จากรูปที่ 4.6 จะทำการนำข้อมูลที่บันทึกการขายสินค้ามาแสดง พร้อมการ Export to Excel และแยกรายรับของแต่ละบัญชีอย่างชัดเจน



รูปที่ 4.7 หน้าจอแสดงรายงานการสอน

จากรูปที่ 4.7 จะทำการนำข้อมูลที่บันทึกการสอนของครูแต่ละคนมา สร้างกราฟเพื่อแสดงจำนวนการสอนของครูแต่ละคน

The screenshot shows a user interface for booking a class. It is divided into several sections:

- Select Student:** Includes a 'Trial' toggle and a dropdown menu labeled 'Please select student...'.
- Select Class:** A dropdown menu labeled 'Please select class type...'.
- Select Time:** A dropdown menu labeled 'All Teacher' and seven time slot buttons: 10:00-11:00, 11:30-12:10, 12:20-13:20, 13:30-14:30, 14:40-15:40, 15:50-16:50, and 17:00-18:00.
- Teacher Details:** A text input field.
- Calendar:** A calendar for August 2021 (สิงหาคม 2021) with the 31st highlighted.
- Booking Details:** A summary section with fields for Student name, Date (31-08-2021), Time, Teacher, and Class, followed by a green 'Confirm' button.

รูปที่ 4.8 หน้าจอเมนูของคลาสเรียน

จากรูปที่ 4.8 แสดงหน้าจอในส่วนของการจองคลาสเรียน โดยที่ต้องทำการเลือกวันที่ ช่วงเวลา ชื่อนักเรียนที่ทำการจอง และกดปุ่ม Confirm เพื่อบันทึกการจอง



**Teacher Schedule**

Please select teacher..

Please select class type..

< สิงหาคม 2021 >

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

Edit Save

รูปที่ 4.9 หน้าจอเมนูลงตารางงานของครู

จากรูปที่ 4.9 บันทึกข้อมูลวันที่ ใ้ไปที่สอน และชื่อของครู เพื่อบันทึกเป็นเวลาทำงาน

Select Status All

**ภาคเรียนที่ ๑** **เดือนระยอง**

Show 10 entries

Course	Attendance	Status	Start Date	Due Date
Creative art	13/12	Expire	2019-03-23	2019-07-21
Creative art	12/12	Completed	2019-06-30	2019-10-28
Creative art	11/12	Expire	2019-07-07	2019-11-04
little baby	0/10	Waiting		
mini-Mix Art	0/5	Waiting		

Showing 1 to 5 of 5 entries

Previous 1 Next

**บรรมศิลป์** **เดือนระยอง**

Show 10 entries

Course	Attendance	Status	Start Date	Due Date
Clay art	14/12	Expire	2019-03-23	2019-07-21
Clay art	12/12	Completed	2019-06-30	2019-10-28
Clay art	10/12	Expire	2019-07-07	2019-11-04

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

รูปที่ 4.10 หน้าจอแสดงคอร์สที่ซื้อไปแล้วของฝั่งลูกค้า

จากรูปที่ 4.10 แสดงหน้าข้อมูลของการซื้อคอร์ส และข้อมูลคอร์สที่มคออายุ หรือคอร์สที่เรียนครบแล้ว

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลโครงการ

ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการ โรงเรียน Dancing Hands Playroom เป็นเว็บแอปพลิเคชันระบบหลังบ้านสำหรับจัดการข้อมูลของโรงเรียน สามารถช่วยให้เก็บข้อมูลนักเรียน พนักงานได้รวดเร็วขึ้น นำข้อมูลมาใช้ออกรายงานได้ง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้น ทำให้ลดระยะเวลาในการตรวจสอบข้อมูลต่างๆ และเพิ่มความสะดวกให้แก่ผู้ดูแลระบบในการตรวจสอบข้อมูลของแต่ละเมนู และลดความผิดพลาดอีกด้วย และระบบยังสามารถพัฒนาฟังก์ชันเพิ่มเติม หรือนำไปต่อยอดได้ง่าย เนื่องจากมีการพัฒนาระบบแบบ MVC แต่ละส่วนมีอิสระจากกันเพื่อความง่ายในการบำรุงรักษาระบบ

#### 5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

##### 5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

จากที่ได้มาปฏิบัติสหกิจทางผู้จัดทำได้รับความรู้จากการปฏิบัติงานทั้งด้าน Front-end และ Back-end ได้เรียนรู้ภาษาที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์เพิ่มมากขึ้น และยังเพิ่มทักษะในการทำงานที่สามารถทำงานได้จริง การกล้าแสดงออก กล้าเสนอความคิดเห็นหรือไอเดียใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อองค์กร รู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อให้งานออกมามีประสิทธิภาพสูงสุด

##### 5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ในช่วงแรกของการทำโครงการ เนื่องจากเป็น Framework ที่ไม่เคยใช้ทำให้การแก้ปัญหาต่างๆ ล่าช้า อีกทั้งยังต้องออกแบบหน้าเว็บไซต์ UX/UI และพัฒนาหลังบ้านไปพร้อมกัน ทำให้งานค่อนข้างยาก ผู้จัดทำจึงต้องใช้เวลาศึกษาเรื่องที่ยังไม่รู้และจัดการงานก่อน-หลัง เพื่อที่จะทำงานได้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ และส่งงานได้ทันเวลาโดยเกิดข้อผิดพลาดให้น้อยที่สุด

##### 5.2.3 ข้อเสนอแนะ

ควรศึกษาการเขียน โปรแกรมเชิงวัตถุ (Object-Oriented-Programming) สถาปัตยกรรมการเขียนโปรแกรมแบบ MVC (Model View Control) และ Framework อื่นๆ เพื่อช่วยให้การทำงานมีความรวดเร็วขึ้น และมีความปลอดภัย รวมถึงศึกษาเทคโนโลยี Git เพื่อช่วยให้การทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพ และภาษาที่ต้องใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์

## บรรณานุกรม

ชัย. (2558, 23 สิงหาคม). Git คืออะไร [เว็บไซต์]. เข้าถึงได้จาก

<https://devahoy.com/blog/2015/08/introduction-to-git-and-github/>

เทพท. (2564). พื้นฐาน JavaScript เบื้องต้น. เข้าถึงได้จาก

<https://dev.to/manalabpsu/javascript-39og>

ณัฐพงศ์ สุวรรณรัตน์. (2560). Web Server XAMPP คืออะไร?. เข้าถึงได้จาก

<https://sites.google.com/a/satunatc.ac.th/kar-srang-websit-sux-kar-sxn/bthkhvam/details/webserverxamppkhuxxari>

ไทยศรีเอท. (2560). การเรียนรู้ และการใช้ Composer. เข้าถึงได้จาก

<https://www.thaicreate.com/community/php-composer.html>

มายด์พีเอชพี. (2560). รู้จักกับ Visual Studio Code (วิซวล สตูดิโอ โค้ด) โปรแกรมฟรีจากค่าย

ไมโครซอฟท์. เข้าถึงได้จาก <https://www.mindphp.com/บทความ/4829-visual-studio-code.html>

มีเดียม. (2560, 27 กรกฎาคม). รู้จัก Laravel Framework เบื้องต้น [เว็บไซต์]. เข้าถึงได้จาก

<https://medium.com/@surachairomhuad/รู้จัก-laravel-framework-เบื้องต้น-84f0baced158>

เอ็มดีซอฟต์แวร์. (2564). เขียน JavaScript สะดวกและง่ายขึ้นด้วย jQuery. เข้าถึงได้จาก

[https://www.mdsoft.co.th/ความรู้/101-what-is\\_jquery.html](https://www.mdsoft.co.th/ความรู้/101-what-is_jquery.html)



ภาคผนวก

## ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6104800005  
ชื่อ-นามสกุล : นางสาว พัศราพร เสือเหลือง  
คณะ : วิทยาศาสตร์  
สาขาวิชา : วิทยาการคอมพิวเตอร์  
ที่อยู่ : 18 เดอะแนป เพชรเกษม 35  
แขวงบางหว้า เขตภาษีเจริญ  
จังหวัด กรุงเทพมหานคร  
10600  
ผลงาน : เว็บไซต์พลิเคชันการจัดการ  
โรงเรียน

