

ร้านสมจิตของฝากออนไลน์
Somchit Online Souvenir Shop



นางสาวสุมิตา บุญปลื้ม 5704800067

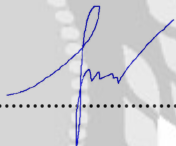
ปริญญาบัตรนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสยาม
ปีการศึกษา 2564

หัวข้อปริญญาโท
หัวข้อของปริญญาโท
รายชื่อผู้จัดทำ
อาจารย์ที่ปรึกษา
ระดับการศึกษา
ภาควิชา
ปีการศึกษา

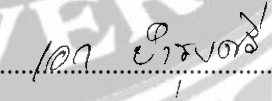
ร้านสมจิตของฝากออนไลน์
3 หน่วยกิต
นางสาวสุมิตา บุญปลื้ม 5704800067
อาจารย์เอก บำรุงศรี
วิทยาศาสตรบัณฑิต
วิทยาการคอมพิวเตอร์
2564

อนุมัติให้ปริญญาโทนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะกรรมการสอบปริญญาโท


.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทโยภาศ)


.....กรรมการ
(อาจารย์ธนาภรณ์ รอดชีวิต)


.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์เอก บำรุงศรี)

หัวข้อปริญญานิพนธ์	ร้านสมจิตของฝากออนไลน์
หน่วยกิตของปริญญานิพนธ์	3 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	นางสาวสุมิตา บุญปลื้ม 5704800067
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เอก บำรุงศรี
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตรบัณฑิต
ภาควิชา	วิทยาการคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

ปริญญานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์ในการจัดทำเพื่อพัฒนาระบบขายของฝากออนไลน์ กรณีศึกษาร้านสมจิตของฝากหลังสวน จากเดิมร้านสมจิตได้เปิดจำหน่ายที่หน้าร้านเพียงเท่านั้น ยังไม่มีการนำเอาเทคโนโลยีมาพัฒนาระบบการขายเพราะเป็นเรื่องที่ยุ่งยาก ขาดความรู้ความเข้าใจในการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ โดยระบบที่ผู้จัดทำพัฒนาขึ้นนี้จะช่วยการเพิ่มช่องทางการซื้อขายสินค้าให้มีมากขึ้นและยังเป็นการเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้บริโภค โดยระบบจะแสดงข้อมูลรายละเอียดสินค้าต่างๆ ผ่านระบบออนไลน์ ทำให้เปิดขายและรองรับผู้บริโภคได้ตลอด 24 ชั่วโมง ระบบแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1. ระบบสำหรับผู้ใช้ สามารถดูรายละเอียดสินค้า เลือกซื้อสินค้าต่างๆ ได้ 2. ระบบสำหรับผู้ดูแล จะมีฟังก์ชันการจัดการกับข้อมูลที่เป็นหลังร้าน เช่น จัดการออเดอร์ ข้อมูลสินค้า ข้อมูลผู้ใช้ ข้อมูลร้าน เป็นต้น พัฒนาซอฟต์แวร์ตามหลักการทฤษฎีเว็บแอปพลิเคชัน ด้วยภาษา PHP, HTML, CSS และ JavaScript ด้วยโปรแกรม NetBeans จัดการฐานข้อมูลด้วย phpMyAdmin

คำสำคัญ: สินค้า,เว็บแอปพลิเคชัน,ออนไลน์

Project title Somchit Online Souvenir Shop
Project credits 3 Units
Candidates Miss Sumita Boonpluem 5704800067
Advisor Mr. Eak Bamrungsri
Program Bachelor of Science
Field of study Computer Science
Academic year 2021

Abstract

The goal of this project was to create an online system for selling souvenirs. Langsuan's Somchit Souvenir Shop was originally opened for sales in front of the shop. Since developing a sales system was tough and there is no technology to handle it, along with their inability to utilize technology due to a lack of knowledge and comprehension, the student suggested a system that will help to expand the number of products available for purchase while also improving consumer convenience. Information regarding various product details would be displayed by the system, utilize the internet, and it would be available for purchase and provide customer service 24 hours a day. There are two parts to the system: 1. User-friendly system that can see product details and goods that are available to pick; 2. Administrators' system has a function to deal with information from behind the store, such as managing orders, product information, user information, shop information. It was developed with software based on the theory of web applications using PHP, HTML, CSS, and JavaScript with NetBeans, and database management using phpMyAdmin.

Keywords: shop/Online/Web application

Approved by

.....

Approved by

.....

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้นั้น ผู้จัดทำได้รับความอนุเคราะห์จากอาจารย์ผู้สอนทุกท่านที่ให้ข้อมูลต่างๆ ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ จนกระทั่งสามารถจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

อาจารย์ เอก บำรุงศรี อาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้จัดทำใคร่ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำสำคัญในการสอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้และผู้มีส่วนร่วมทุกท่าน รวมทั้งผู้ที่ไม่ได้กล่าวนาม ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลให้ความช่วยเหลือและเป็นที่ยปรึกษาให้คำแนะนำต่างๆ จนทำให้งานทุกอย่างประสบความสำเร็จไปด้วยดีและทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งผู้จัดทำ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นางสาว สุมิตา บุญปริ่ม

สารบัญ

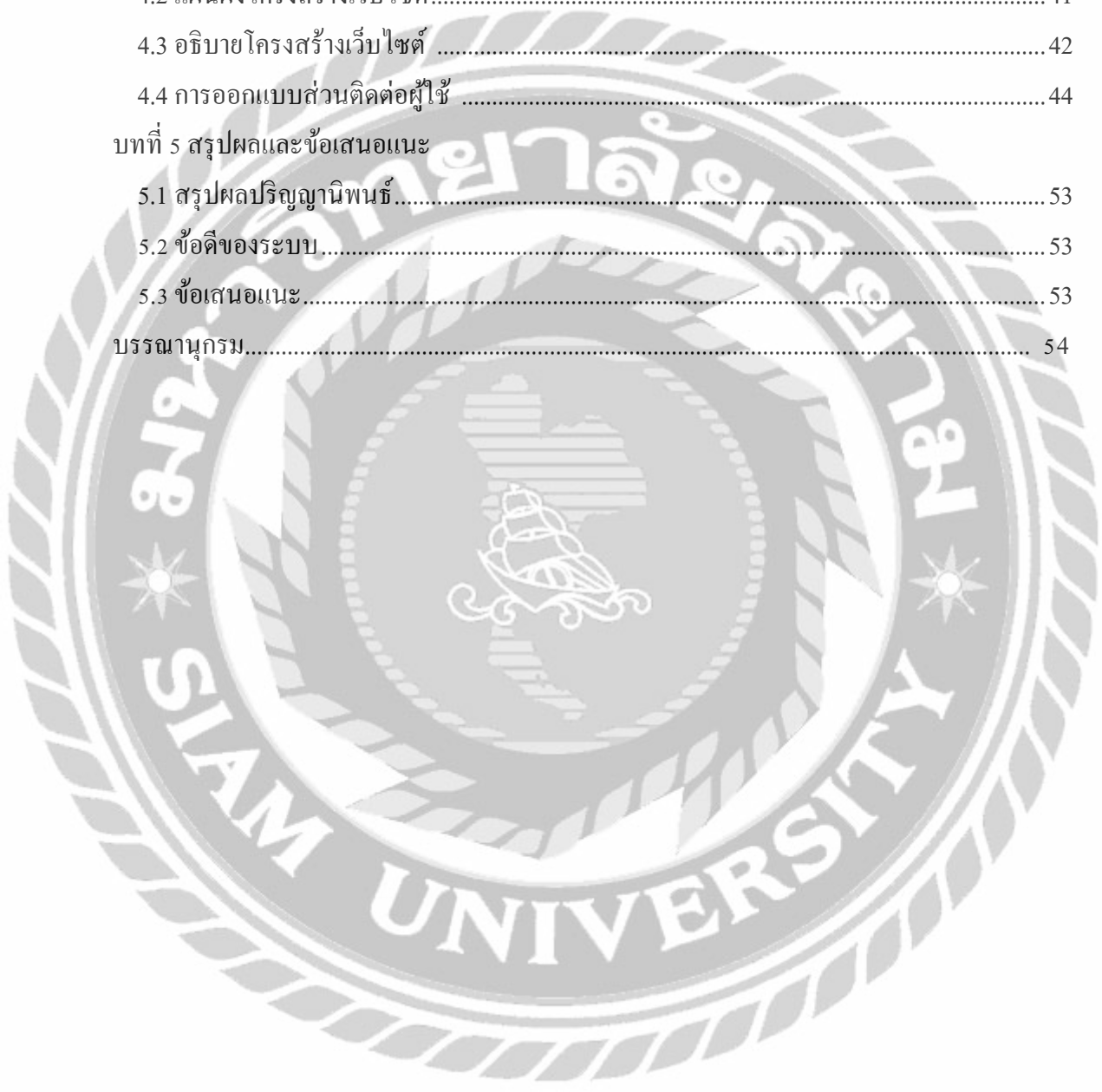
หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของปริญญาานิพนธ์	1
1.3 ขอบเขตปริญญาานิพนธ์.....	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานปริญญาานิพนธ์	2
1.6 แผนและระยะเวลาในการดำเนินปริญญาานิพนธ์	3
1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา.....	3
1.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่รองรับระบบ	4
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ทฤษฎีการใช้ภาษาพัฒนาระบบ.....	5
2.1.1 การจัดการฐานข้อมูล	5
2.1.2 MySQL	6
2.1.3 JavaScript	7
2.1.4 ภาษา PHP	8
2.1.5 Bootstrap	9
บทที่ 3 การวิเคราะห์และออกแบบระบบ	
3.1 รายละเอียดของปริญญาานิพนธ์.....	10
3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน	10
3.2.1 วิเคราะห์ระบบงานปัจจุบัน	10
3.2.2 วิเคราะห์ระบบงานใหม่	11
3.3 แสดงฟังก์ชันการทำงานของระบบด้วย Use Case Diagram	13
3.4 คำอธิบายรายละเอียดของยูสเคส Use Case Description	14
3.5 Sequence Diagram	26
3.6 Class Diagram.....	34
3.7 โครงสร้างของฐานข้อมูลและความสัมพันธ์ระหว่างเ็นที่ดี	35

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 รายละเอียดปริญญาโท	
4.1 การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design)	36
4.2 แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์	41
4.3 อธิบายโครงสร้างเว็บไซต์	42
4.4 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	44
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลปริญญาโท	53
5.2 ข้อดีของระบบ	53
5.3 ข้อเสนอแนะ	53
บรรณานุกรม	54



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1.1	แผนและระยะเวลาในการดำเนินงานปริญญาโท	3
ตารางที่ 3.1	แสดงรายละเอียด Use Case: User Login	14
ตารางที่ 3.2	แสดงรายละเอียด Use Case: Register	15
ตารางที่ 3.3	แสดงรายละเอียด Use Case: Cart	16
ตารางที่ 3.4	แสดงรายละเอียด Use Case: Delivery information	17
ตารางที่ 3.5	แสดงรายละเอียด Use Case: Confirmation order	18
ตารางที่ 3.6	แสดงรายละเอียด Use Case: Payment	19
ตารางที่ 3.7	แสดงรายละเอียด Use Case: Admin Login	20
ตารางที่ 3.8	แสดงรายละเอียด Use Case: Order	21
ตารางที่ 3.9	แสดงรายละเอียด Use Case: Category	22
ตารางที่ 3.10	แสดงรายละเอียด Use Case: Product	23
ตารางที่ 3.11	แสดงรายละเอียด Use Case: Shop config	24
ตารางที่ 3.12	แสดงรายละเอียด Use Case: User	25
ตารางที่ 4.1	ตารางข้อมูลผู้ใช้งาน	36
ตารางที่ 4.2	ตารางประเภทสินค้า	36
ตารางที่ 4.3	ตารางสินค้า	37
ตารางที่ 4.4	ตารางตะกร้าสินค้า	38
ตารางที่ 4.5	ตารางรายการสินค้า เมื่อมีคนสั่งซื้อ	38
ตารางที่ 4.6	ตารางการสั่งซื้อสินค้า	39
ตารางที่ 4.7	ตารางข้อมูลร้านค้า	40
ตารางที่ 4.8	อธิบายโครงสร้างของเว็บไซต์ฝั่งผู้ดูแลระบบ	42
ตารางที่ 4.9	อธิบายโครงสร้างของเว็บไซต์ฝั่งลูกค้า	43

สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปที่ 2.1	การทำงานของเว็บเพจและไฟล์ PHP	8
รูปที่ 3.1	Work Flow Diagram ของระบบงานปัจจุบัน	11
รูปที่ 3.2	Work Flow Diagram ระบบงานร้านออนไลน์	12
รูปที่ 3.3	Use Case Diagram ระบบงานร้านออนไลน์	13
รูปที่ 3.4	Sequence Diagram : Login	26
รูปที่ 3.5	Sequence Diagram : Register	26
รูปที่ 3.6	Sequence Diagram : Cart	27
รูปที่ 3.7	Sequence Diagram : Delivery information	28
รูปที่ 3.8	Sequence Diagram : Confirmation order	28
รูปที่ 3.9	Sequence Diagram : Payment	29
รูปที่ 3.10	Sequence Diagram : Login for Admin	29
รูปที่ 3.11	Sequence Diagram : Order	30
รูปที่ 3.12	Sequence Diagram : Category	31
รูปที่ 3.13	Sequence Diagram : Product	32
รูปที่ 3.14	Sequence Diagram : Shop config	23
รูปที่ 3.15	Sequence Diagram : User	33
รูปที่ 3.12	Class Diagram ของระบบงานร้านออนไลน์	34
รูปที่ 3.13	Entity Relationship Diagram ของระบบงานร้านออนไลน์	35
รูปที่ 4.1	แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์ฝั่งผู้ดูแลระบบ	41
รูปที่ 4.2	แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์ฝั่งลูกค้า	41
รูปที่ 4.3	แสดงหน้าเว็บ	44
รูปที่ 4.4	แสดงหน้าสมัครสมาชิก	45
รูปที่ 4.5	แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ	46
รูปที่ 4.6	แสดงหน้าสินค้า	46
รูปที่ 4.7	แสดงหน้าตะกร้าสินค้า	47
รูปที่ 4.8	แสดงหน้าข้อมูลการจัดส่ง	48
รูปที่ 4.9	แสดงหน้ายืนยันการสั่งซื้อสินค้า	49
รูปที่ 4.10	แสดงหน้าการสั่งซื้อสำเร็จ	50
รูปที่ 4.11	แสดงหน้าวิธีการชำระเงิน	51
รูปที่ 4.12	แสดงหน้าแจ้งชำระเงิน	51

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.13 แสดงหน้าติดต่อเรา	52
รูปที่ 4.14 แสดงหน้าข้อมูลส่วนตัว	52



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาของการพัฒนาระบบ

ร้านสมจิต มีที่มาจากคุณสมจิต มนูญผล ซึ่งเป็นผู้เริ่มกิจการ ปัจจุบันร้านสมจิตได้เปิดกิจการมาเป็นเวลากว่า 30 ปีแล้ว ร้านนี้เป็นจุดแหล่งซื้อของฝากในตัวอำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร นอกจากนี้ทางร้านยังเป็นผู้เริ่มการจำหน่ายผลไม้ท้องถิ่นแปรรูปโดยได้รับสูตรการแปรรูปมาจากคนรุ่นหลังผสมผสานกับความคิดของตนเอง ลักษณะเด่นของผลิตภัณฑ์จากร้านสมจิตจะเป็นสินค้าที่ใช้สูตรการผลิตมาแต่เดิม โดยไม่ใส่วัตถุกันเสียหรือสารเจือปนลงไป ทำให้สินค้ามีรสชาติอร่อยปลอดภัย มีคุณภาพ ราคาเป็นกันเอง ปัจจุบันร้านสมจิตได้เปิดจำหน่ายที่หน้าร้านเพียงเท่านั้น ซึ่งยังไม่มีมีการนำเอาเทคโนโลยีมาพัฒนาระบบการขายเพราะเป็นเรื่องที่ยุ่งยาก เนื่องจากขาดความรู้ความเข้าใจในการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ ซึ่งผู้จัดทำเล็งเห็นว่าการมีเว็บไซต์เพื่อขายสินค้า จึงเป็นการเพิ่มช่องทางการติดต่อซื้อสินค้าให้มีมากขึ้นและยังเป็นการเพิ่มความสะดวกสบายให้กับผู้บริโภคด้วย เพราะผู้บริโภคไม่จำเป็นต้องมาเลือกซื้อสินค้าถึงหน้าร้านที่จัดจำหน่ายด้วยตนเอง อีกทั้งเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นมายังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับร้านเล็กๆที่ไม่มีทุนในชุมชนได้

ดังนั้นผู้จัดทำจึงได้ทำการพัฒนาเว็บไซต์ขึ้นมาเพื่อเพิ่มโอกาสในการขาย ร้านค้ามีโอกาสเข้าถึงทุกคนที่มีอินเทอร์เน็ตได้ หมดปัญหาเรื่องการเดินทาง สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้กว้างขวาง และทำให้ลดค่าใช้จ่ายต่างๆ ในการดำเนินการได้เป็นอย่างดี โดยแสดงข้อมูลสินค้าต่างๆ ทำให้เปิดขายและรองรับผู้บริโภคได้ทุกวันตลอด 24 ชั่วโมง

1.2 วัตถุประสงค์ของปฏิญานิพนธ์

เพื่อพัฒนาระบบขายของออนไลน์ กรณีศึกษาร้านสมจิตของฝากหลังสวน

1.3 ขอบเขตของปฏิญานิพนธ์

1.3.1 ผู้ใช้

1.3.1.1 สมาชิกเพื่อซื้อสินค้าผ่านทางหน้าเว็บไซต์ได้ เช่น เลือกซื้อสินค้าลงในตะกร้า, เลือกวิธีการชำระเงิน, การยืนยันการสั่งซื้อ เป็นต้น

1.3.1.2 จัดการข้อมูลส่วนตัวได้

1.3.2 ผู้ดูแลระบบ(admin)

1.3.2.1 Login (ลงชื่อเข้าใช้ระบบ) เพื่อจัดการข้อมูลระบบได้

1.3.2.2 จัดการกับข้อมูลที่เป็นหลักฐาน เช่น จัดการออเดอร์, ข้อมูลสินค้า, ข้อมูลผู้ใช้, ข้อมูลร้าน เป็นต้น

1.3.2.3 เรียกดูรายการสั่งซื้อสินค้าได้

1.3.2.4 ตรวจสอบการชำระเงินของลูกค้า

1.3.2.5 สามารถออกข้อมูลการจัดส่งได้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เพิ่มความสะดวกรวดเร็ว ให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลสินค้าง่ายขึ้น

1.4.2 เจ้าของร้านสามารถเพิ่มช่องทางการจำหน่ายสินค้าได้

1.4.3 เพิ่มฐานลูกค้ารายใหม่

1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนิน

1.5.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล (Requirement gathering and study)

รวบรวมความต้องการ โดยการเก็บข้อมูลจากเจ้าของร้านเกี่ยวกับความต้องการว่าต้องการให้เว็บแอปพลิเคชันนั้นสามารถทำงานอะไรได้บ้าง ต้องการให้มีขอบเขตการทำงานอย่างไร ทำการศึกษาข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาเป็นเว็บแอปพลิเคชัน และรวบรวมปัญหาที่ได้จากการปฏิบัติงานเพื่อนำไปแก้ไขและปรับปรุงให้เว็บแอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพในการทำงานที่มีความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.5.2 การวิเคราะห์ระบบ (System Analysis)

นำข้อมูลที่ได้เก็บความต้องการมาเพื่อที่จะนำมาออกแบบส่วนต่างๆของโปรแกรมโดยนำเสนอผ่านทางแผนภาพต่างๆ ประกอบด้วย Use case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาระบบต่อไป

1.5.3 การออกแบบระบบ (System Design)

สำหรับในส่วนการพัฒนาระบบทางผู้จัดทำได้ทำการเลือกใช้สถาปัตยกรรมเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application Architecture) มีการออกแบบฐานข้อมูลโดยใช้สถาปัตยกรรมฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์(Relational Database)โดยมีการจัดการฐานข้อมูลด้วย MySQL

1.5.4 การพัฒนาระบบ (System Development)

ทำการพัฒนาโปรแกรม และฟังก์ชันต่างๆที่ได้ออกแบบไว้มาทำการพัฒนา ซึ่งทำการพัฒนาระบบด้วยภาษา PHP, HTML และ JAVA Script รวมถึงมีการจัดการฐานข้อมูลด้วย My SQL

1.5.5 การทดสอบระบบ (System Testing)

การทดสอบระบบจะควบคู่ไปกับการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อให้แน่ใจว่า จะไม่มีข้อผิดพลาดใดๆเกิดขึ้นและตรงตามเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อทำการพัฒนาเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงมีการทดสอบระบบอีกครั้ง โดยให้ผู้ที่ยังไม่เคยใช้งานระบบดังกล่าว ทดลองใช้งานระบบในฟังก์ชันต่างๆ เพื่อให้ทราบถึงว่า ระบบมีข้อแก้ไขปรับปรุงในจุดใดบ้าง พร้อมทั้งเป็นการตรวจสอบการทำงานของระบบในส่วนต่างๆว่าสามารถทำงานได้ตรงตามเป้าหมายที่ต้องการหรือไม่ หากพบข้อผิดพลาดผู้จัดทำระบบต้องดำเนินการแก้ไขข้อผิดพลาดนั้นๆ เพื่อให้ระบบสามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพอย่างสูงที่สุด

1.6 แผนและระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 แผนและระยะเวลาในการดำเนินงานปริญญาโท

กิจกรรม	2564								
	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.
1.ศึกษาและรวบรวมข้อมูล									
2.วิเคราะห์ระบบ									
3.การออกแบบระบบ									
4.การพัฒนาระบบ									
5.การทดสอบระบบ									
6.สรุปผลการวิจัย และจัดทำโครงการ									

1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

1.7.1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

1.7.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีหน่วยประมวลผล รุ่น Intel(R) Core(TM) i7-5500U
CPU @ 2.40GHz 2.40 GHz

1.7.2 ซอฟต์แวร์ (Software)

1.7.1.2.1 NetBeans IDE ใช้ในการออกแบบและพัฒนาระบบเว็บแอปพลิเคชัน

1.7.1.2.2 Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการออกแบบรูปภาพประกอบและหน้าจอบริบทเว็บแอปพลิเคชัน

1.7.1.2.3 AppServ 2.5.10 ใช้ในการจำลอง Server

1.7.1.2.4 phpMyAdmin สกริปต์ที่ใช้ติดต่อฐานข้อมูล

1.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่รองรับในการติดตั้งระบบ

1.8.1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

เครื่องคอมพิวเตอร์ รุ่น Intel(R) Core(TM) i7-5500U CPU ขึ้นไป

1.8.2 ซอฟต์แวร์ (Software)

1.8.2.1 ระบบปฏิบัติการ Windows

1.8.2.2 เบราว์เซอร์ Google Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge, Opera, Mozilla Firefox



บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีการใช้ภาษาพัฒนาระบบ

2.1.1 การจัดการฐานข้อมูล¹

การจัดการฐานข้อมูล(Database Management) คือ การบริหารแหล่งข้อมูลที่ถูกเก็บรวบรวมไว้ที่ศูนย์กลาง เพื่อตอบสนองต่อการใช้ของโปรแกรมประยุกต์อย่างมีประสิทธิภาพและลดการซ้ำซ้อนของข้อมูล รวมทั้งความขัดแย้งของข้อมูลที่เกิดขึ้นภายในองค์กร ในอดีตการเก็บข้อมูลมักจะเป็นอิสระต่อกันไม่มีการเชื่อมโยงของข้อมูลเกิดการ สิ้นเปลืองพื้นที่ในการเก็บข้อมูล เช่น องค์กรหนึ่งจะมีแฟ้มบุคคล (Personnel) แฟ้มเงินเดือน (Payroll) และแฟ้มสวัสดิการ (Benefits) อยู่แยกจากกัน เวลาผู้บริหารต้องการข้อมูลของพนักงานท่านใดจำเป็นจะต้องเรียกดูแฟ้มข้อมูลทั้ง 3 แฟ้ม ซึ่งเป็นการไม่สะดวก จึงทำให้เกิดแนวความคิดในการรวมแฟ้มข้อมูลทั้ง 3 เข้าด้วยกันแล้วเก็บไว้ที่ ศูนย์กลางในลักษณะฐานข้อมูล (Database) จึงทำให้เกิดระบบการจัดการฐานข้อมูล (Database Management system (DBMS) ซึ่งจะต้องอาศัยโปรแกรมเฉพาะในการสร้างและบำรุงรักษา (Create and Maintenance) ฐาน ข้อมูลและสามารถที่จะให้ผู้ใช้ประยุกต์ใช้กับธุรกิจส่วนตัวได้โดยการดึงข้อมูล (Retrieve) ขึ้นมาแล้วใช้โปรแกรมสำเร็จรูปอื่นสร้างงานขึ้นมาโดยใช้ข้อมูลที่มีอยู่ในฐานข้อมูล แสดงการรวมแฟ้มข้อมูล 3 แฟ้มเข้าด้วยกัน

โครงสร้างข้อมูล (Data Structure)

- บิต (Bit) หมายถึง หน่วยของข้อมูลที่มีขนาดเล็กที่สุด
- ไบต์ (Byte) หมายถึง หน่วยของข้อมูลที่เกิดจากการนำบิตมารวมกันเป็นตัวอักขระ (Character)
- เขตข้อมูล (Field) หมายถึง หน่วยของข้อมูลที่ประกอบขึ้นจากตัวอักขระตั้งแต่หนึ่งตัวขึ้นไปมารวมกันแล้วได้ความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ชื่อ ที่อยู่ เป็นต้น
- ระเบียน (Record) หมายถึง หน่วยของข้อมูลที่เกิดจากการนำเอาเขตข้อมูลหลาย ๆ เขตข้อมูลมารวมกัน เพื่อเกิดเป็นข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
- แฟ้มข้อมูล (File) หมายถึงหน่วยของข้อมูลที่เกิดจากการนำข้อมูลหลาย ๆ ระเบียนที่เป็นเรื่องเดียวกันมารวมกัน เช่น แฟ้มข้อมูลนักศึกษา แฟ้มข้อมูลลูกค้า แฟ้มข้อมูลพนักงาน
- ระบบฐานข้อมูล (Database System) หมายถึง โครงสร้างสารสนเทศที่ประกอบด้วยรายละเอียดของข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันที่จะนำมาใช้ในระบบต่าง ๆ ร่วมกัน

¹ <https://sites.google.com/a/nongki.ac.th/apinya-punyawut/kar-cadkar-than-khxmul>

2.1.2 MySQL²

MySQL คือ โปรแกรมระบบจัดการฐานข้อมูล มีหน้าที่เก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลที่ต้องใช้ร่วมกับเครื่องมือ เพื่อให้ได้ระบบงานที่รองรับความต้องการของผู้ใช้เช่น ทำงานร่วมกับเครื่องบริการเว็บ (Web Server) เพื่อให้บริการแก่ภาษาสคริปต์ที่ทำงานฝั่งเครื่องบริการ (Server-Side Script) เช่น ภาษา php ภาษา asp.net หรือภาษาเจเอสพีเป็นต้น โดยฐานข้อมูลมีลักษณะเป็น โครงสร้างของการเก็บรวบรวมข้อมูล การที่จะเพิ่มเติมเข้าถึงหรือประมวลผลข้อมูลที่เก็บในฐานข้อมูลจำเป็นต้องอาศัยระบบจัดการฐานข้อมูล ซึ่งจะทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการจัดการกับข้อมูลในฐานข้อมูลทั้งสำหรับการใช้งานเฉพาะ

MySQL เป็นฐานข้อมูลที่มีการจัดการฐานข้อมูลแบบ โครงสร้าง ซึ่งข้อมูลที่ได้รวบรวมมา จะอยู่ในรูปแบบของตารางเพื่อช่วยให้สามารถค้นหาและสืบค้นข้อมูลได้ง่ายกว่าการเก็บข้อมูลเป็นไฟล์ ซึ่งการเก็บข้อมูลแบบตารางนั้นส่งผลให้การทำงานของ MySQL นั้นทำงานได้รวดเร็วและยืดหยุ่น และข้อมูลทุกๆตารางจะเชื่อมโยงกันทำให้สามารถจัดการข้อมูลต่างๆได้ตามต้องการ

ประโยชน์ของฐานข้อมูล MySQL

โปรแกรม MySQL นั้นเป็นโปรแกรมจัดการฐานข้อมูลที่มีด้วยกัน 2 แบบคือ Open Source License แบบใช้งานได้ฟรีและแบบ Commercial License แบบธุรกิจ ซึ่งเราสามารถเลือกใช้งานได้ตามลักษณะการใช้งาน

โดยประโยชน์และความสามารถของ MySQL ส่งผลให้สามารถใช้งานได้หลายด้านด้วยกันเริ่มจากการใช้ร่วมกับเครื่องบริการเว็บ (Web Server) ซึ่ง MySQL ถูกออกแบบให้สามารถทำงานร่วมกับฮาร์ดแวร์ตัวอื่น ๆ ได้ พร้อมกันนั้นยังรองรับภาษาคอมพิวเตอร์ได้อย่างหลากหลาย อีกทั้ง MySQL ยังสามารถจัดการข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ได้เป็นอย่างดีจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ทุกคนเลือกใช้ MySQL เป็นโปรแกรมจัดการฐานของข้อมูลภายในเครื่อง Server

การใช้งานด้านกราฟฟิก(Graphical) เป็นอีกหนึ่งในความสามารถของ MySQL ที่รองรับการทำงานด้านกราฟฟิก(GUI)โดยมีโปรแกรมต่าง ๆรองรับมากมายอาทิเช่น phpMyAdmin, Navicat, OpenOffice.org, SQLBuddy, Sequel Pro, SQLYog, Toad for MySQL, Adminer, DaDaBIK นอกจากนี้โปรแกรมที่กล่าวมาแล้วนั้นยังมีอีกหลายโปรแกรมที่ให้การสนับสนุนการทำงาน of MySQL

² <https://www.xn--12cg1cxchd0a2gzc1c5d5a.net/mysql/>

2.1.3 JavaScript³

ภาษา JavaScript หรือย่อ JS เป็นภาษาเขียนโปรแกรมที่ถูกพัฒนาและปฏิบัติตามข้อกำหนดมาตรฐานของ ECMAScript; ภาษา JavaScript นั้นเป็นภาษาระดับสูง คอมไพล์ในขณะที่โปรแกรมรัน (JIT) และเป็นภาษาเขียนโปรแกรมแบบหลายกระบวนการทันที เช่น การเขียนโปรแกรมเชิงขั้นตอน การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ หรือการเขียนโปรแกรมแบบ Functional; ภาษา JavaScript มีไวยากรณ์ที่เหมือนกับภาษา C ใช้วงเล็บเพื่อกำหนดบล็อกของคำสั่ง นอกจากนี้ JavaScript ยังเป็นภาษาที่มีประเภทข้อมูลแบบไดนามิกส์ เป็นภาษาแบบ Prototype-based และ First-class function

ภาษา JavaScript นั้นถือว่าเป็นเทคโนโลยีหลักของการพัฒนาเว็บไซต์ (World Wide Web) มันทำให้หน้าเว็บสามารถตอบโต้กับผู้ใช้ได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องรีเฟรชหน้าใหม่ (Dynamic website) เว็บไซต์จำนวนมากใช้ภาษา JavaScript สำหรับควบคุมการทำงานที่ฝั่ง Client-side นั้นทำให้เว็บเบราว์เซอร์ต่างๆ มี JavaScript engine ที่ใช้สำหรับประมวลผลสคริปของภาษา JavaScript ที่รันบนเว็บเบราว์เซอร์ เนื่องจากภาษา JavaScript เป็นภาษาเขียนโปรแกรมแบบหลายกระบวนการทันที ทำให้มันรองรับการเขียนโปรแกรมทั้งแบบ Event-driven, Functional และแบบลำดับขั้นตอน มันมีไลบรารี (APIs) สำหรับทำงานกับข้อความ วันที่ Regular expression และ โครงสร้างข้อมูลพื้นฐานอย่าง Array และ Map หรือแม้กระทั่ง Document Object Model (DOM) ซึ่งเป็น API ที่โดยทั่วไปแล้วสามารถได้บนเว็บเบราว์เซอร์

อย่างไรก็ตาม ตัวของภาษา JavaScript เองไม่ได้มีฟังก์ชันสำหรับอินพุต/เอาต์พุต (I/O) ที่มากับภาษา เช่น ฟังก์ชันเกี่ยวกับ Network การงานกับไฟล์ หรือไลบรารีเกี่ยวกับกราฟิก โดยทั่วไปแล้วสิ่งเหล่านี้จะถูกให้มาโดย Host environment (สภาพแวดล้อมที่รันภาษา JavaScript) เช่น เว็บเบราว์เซอร์ หรือ Node.js) ซึ่งจะแตกต่างกันออกไป ยกตัวอย่างเช่น การรับค่าในเว็บเบราว์เซอร์จะผ่านฟังก์ชัน prompt ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ Browser Object Model (BOM) หรือรับค่าจาก HTML ฟอรัมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ Document Object Model (DOM) ขณะที่บน Node.js เราสามารถรับค่าได้จาก Input/Output Stream ของ Command line ถึงแม้ว่ามันจะมีความคล้ายคลึงกันระหว่างภาษา Java และ JavaScript ภาษา Java เป็นภาษาที่มีประเภทข้อมูลแบบคงที่ (Static-typing) ในขณะที่ภาษา JavaScript มีประเภทข้อมูลแบบไดนามิกส์ (Dynamic-typing) ภาษา Java ถูกคอมไพล์เป็น Byte-code ก่อนที่จะรัน ในขณะที่ภาษา JavaScript จะคอมไพล์ในตอนทีโปรแกรมรัน ภาษา Java เป็นภาษาแบบ Class-based ในขณะที่ภาษา JavaScript เป็นภาษาแบบ Prototype-based

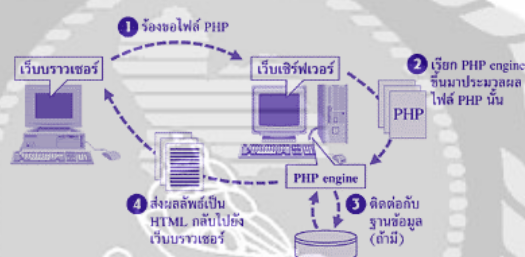
³ <http://marcuscode.com/lang/javascript/introducing-to-javascript>

2.1.4 ภาษา PHP⁴

PHP เป็นภาษาสคริปต์ (Scripting Language) คำสั่งต่างๆ จะเก็บในรูปแบบของข้อความ (Text) อาจเขียนแทรกอยู่ในภาษา HTML หรือใช้งานอิสระก็ได้ แต่ในการใช้งานจริงมักใช้งานร่วมกับภาษา HTML ดังนั้นการเขียนโปรแกรมนี้ต้องมีความรู้ด้านภาษา HTML เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามเราสามารถใช้อุปกรณ์มาช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างงานได้

PHP คือ ภาษาคอมพิวเตอร์ Server-Side Script ซึ่งใช้ในการจัดทำเว็บไซต์และสามารถประมวลผลออกมาในรูปแบบ HTML โดยมีรากฐานโครงสร้างคำสั่งมาจากภาษา ภาษาซี ภาษาจาวา และ ภาษาเพิร์ล เป้าหมายหลักของภาษา PHP คือให้นักพัฒนาเว็บไซต์สามารถเขียนเว็บเพจ ที่มีความตอบโต้ได้อย่างรวดเร็ว

การทำงานของเว็บเพจและไฟล์ PHP สำหรับไฟล์เว็บเพจที่มีภาษา PHP รวมอยู่ด้วยนั้น เมื่อเราเปิดเว็บเบราว์เซอร์ที่มีไฟล์ PHP จะทำงานดังนี้



รูปที่ 2.1 การทำงานของเว็บเพจและไฟล์ PHP

1. โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์จะมีการร้องขอไฟล์ PHP ไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์
2. เครื่องเซิร์ฟเวอร์ก็จะเรียก PHP engine ขึ้นมาแปลไฟล์ PHP
3. ติดต่อกับฐานข้อมูล
4. ส่งผลลัพธ์ที่ได้จากการแปลและประมวลผลเป็นภาษา HTML ทั้งหมดกลับไปยังเว็บเบราว์เซอร์

⁴ <https://sites.google.com/site/kanpattanawebdouypasapeaspe/bth-reiyn/bth-thi-1-thakhwam-rucak-kab-php/php-khux-xari>

2.1.5 Bootstrap⁵

Bootstrap คือ Frontend Framework ที่รวม HTML, CSS และ JS เข้าด้วยกันสำหรับพัฒนา Web ที่รองรับทุก Smart Device หรือเรียกว่า Responsive Web จุดเด่นของ Bootstrap คือ เรียนรู้ง่าย ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีความรู้ขั้นสูงในเรื่อง HTML หรือ CSS อีกทั้งยังรองรับการพัฒนาเว็บไซต์ให้แสดงผลได้หลากหลายแพลตฟอร์มได้หลากหลายแพลตฟอร์ม

สิ่งที่ Bootstrap ให้มา มี 4 อย่าง ดังนี้ครับ

- Scaffoldinggrid system จำนวน 12 คอลัมน์ สามารถเลือกใช้ได้ทั้งแบบ fixed และแบบ fluid
- Base CSSstyle sheets สำหรับ html elements พื้นฐาน เช่น typography, tables, forms และ images
- Componentsstyle sheets สำหรับสิ่งที่เราต้องใช้อย่างน้อยๆ ไม่ว่าจะเป็น navigation, breadcrumbs รวมไปถึง pagination
- JavaScriptjQuery plugins ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น modal, carousel หรือ tooltip

⁵ <http://www.siamhtml.com/bootstrap>

บทที่ 3

การวิเคราะห์และออกแบบระบบ

3.1 รายละเอียดของปัญญานิพนธ์

ร้านสมจิตของฝากหลังสวนเป็นจุดแหล่งซื้อของฝากในตัวอำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร ปัจจุบันร้านสมจิตได้เปิดจำหน่ายที่หน้าร้านเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ซึ่งยังไม่มีการนำเอาเทคโนโลยีมาพัฒนาระบบการขายเพราะเป็นเรื่องที่ยุ่งยาก เนื่องจากขาดขาดความรู้ความเข้าใจในการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

3.2.1 วิเคราะห์ระบบงานปัจจุบัน

3.2.1.1. ปัญหาของระบบงานปัจจุบัน

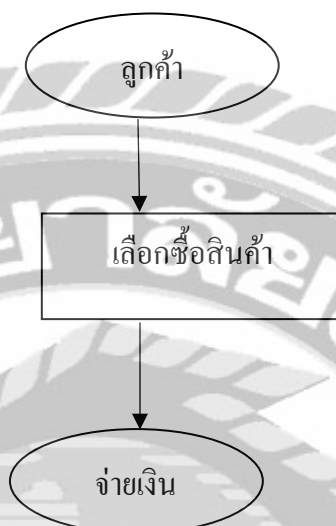
ไม่มีช่องทางการขายสินค้าอื่นนอกจากซื้อสินค้าผ่านทางหน้าร้านเท่านั้น

3.2.1.2. แนวทางการแก้ไข้ปัญหา

ผู้จัดทำจึงได้ทำการพัฒนาเว็บไซต์ขึ้นมาเพื่อเพิ่มโอกาสในการขาย ร้านค้ามีโอกาสเข้าถึงทุกคนที่มีอินเทอร์เน็ตได้ จึงสามารถมีผู้บริโภครได้จากทั้งประเทศและทั่วโลก หมดปัญหาเรื่องการเดินทาง สามารถเข้าถึงผู้บริโภครได้กว้างขวางและทำให้ลดค่าใช้จ่ายต่างๆ ในการดำเนินการได้เป็นอย่างดี สามารถแสดงข้อมูลต่างๆ พร้อมระบบที่สามารถทำการซื้อขายได้อัตโนมัติ หรือติดต่อทางร้านได้ผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เปิดขายและรองรับผู้บริโภครได้ทุกวันตลอด 24 ชั่วโมง

3.2.1.3. Work Flow Diagram ระบบงานปัจจุบัน

ระบบงานปัจจุบันเป็นระบบหน้าร้าน

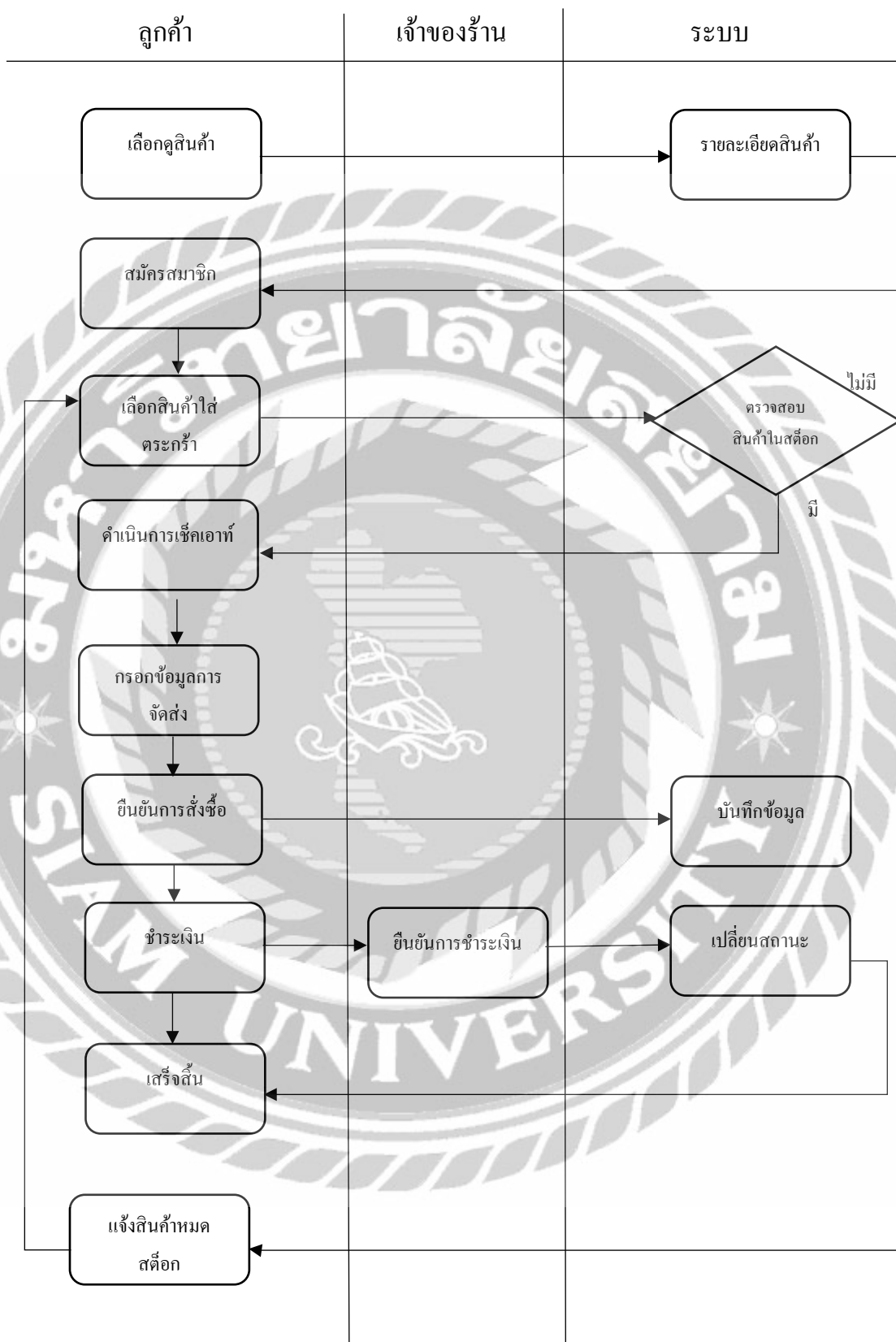


รูปที่ 3.1 Work Flow Diagram ระบบงานปัจจุบัน

3.2.2 วิเคราะห์ระบบงานใหม่

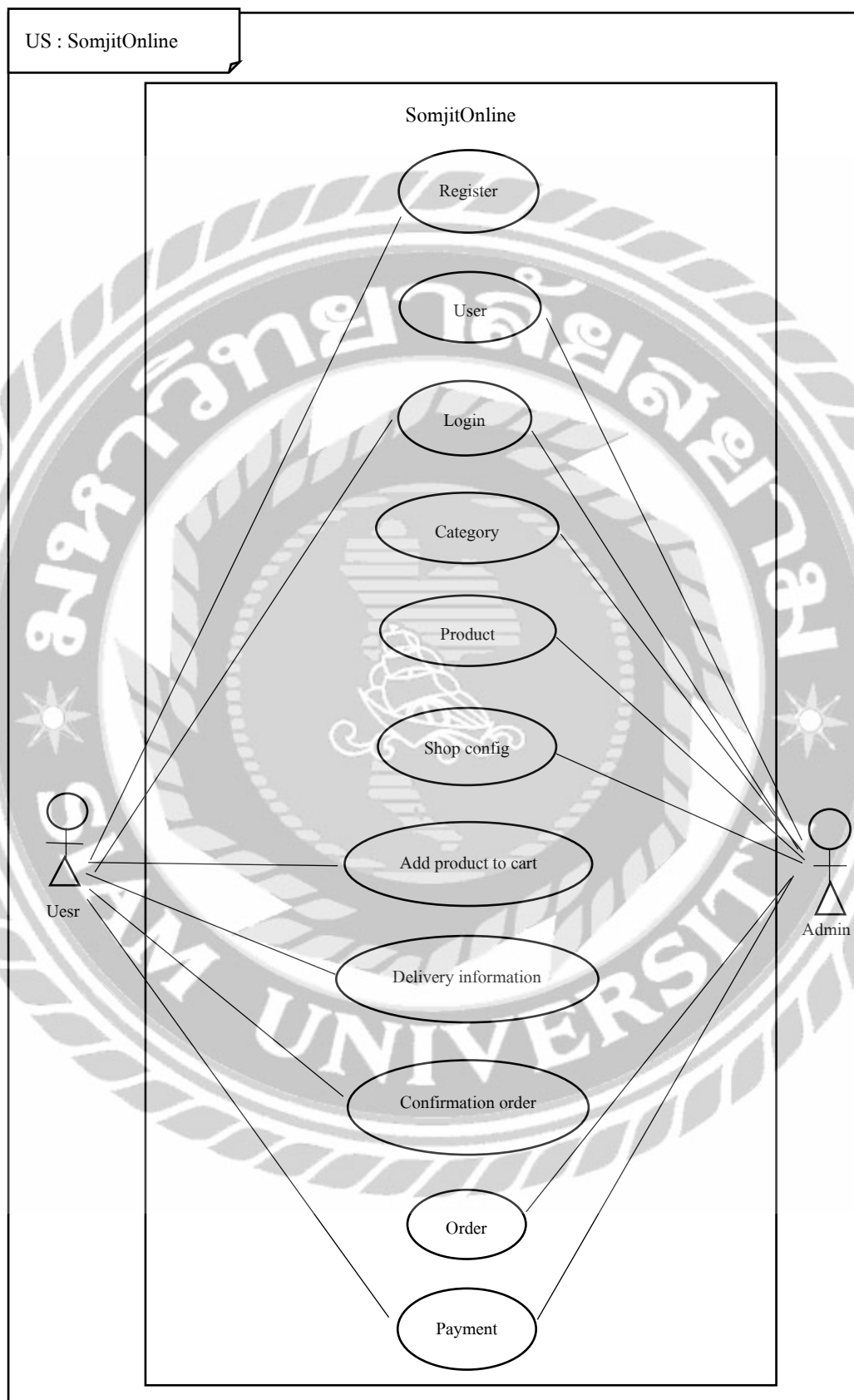
ระบบขายของออนไลน์ร้านสมจิตของฝากหลังสวน ได้นำระบบสารสนเทศเข้ามาช่วยในการจัดการการขายของ โดยอยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ สำหรับขั้นตอนการวิเคราะห์ระบบงานใหม่นั้นผู้พัฒนาได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลระบบงานปัจจุบันของร้านสมจิตของฝากหลังสวนเพื่อนำมาวิเคราะห์และหากกลยุทธ์ในการตอบสนองความต้องการของร้านสมจิตของฝากหลังสวน

3.2.2.1. Work Flow Diagram ระบบงานใหม่



รูปที่ 3.2 Work Flow Diagram ระบบงานร้านออนไลน์

3.3 แสดงฟังก์ชันการทำงานของระบบด้วย Use Case Diagram



รูปที่ 3.3 Use Case Diagram ระบบงานร้านออนไลน์

3.4 คำอธิบายรายละเอียดของยูสเคส Use Case Description

ตารางที่ 3.1 แสดงรายละเอียด Use Case: Login

Use Case Name	Login
Use Case ID	UC01
Brief Descriptions	เข้าสู่ระบบ
Primary Actors	User
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ User เลือกเข้าใช้งาน</p> <p>2. ระบบจะแสดงหน้าสำหรับป้อน Username และ Password</p> <p>3. ถ้า Userกรอกข้อมูล Username และ Password ถูกต้อง</p> <p> 3.1 ระบบจะแสดงหน้าหลักของการใช้งาน</p> <p>4. else</p> <p> 4.1 ระบบจะแสดง Dialogแจ้งว่า Username หรือ Password ไม่ถูกต้อง</p>
Post Conditions	User สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันของระบบได้
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.2 แสดงรายละเอียด Use Case: Register

Use Case Name	Register
Use Case ID	UC02
Brief Descriptions	สมัครสมาชิก
Primary Actors	User
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ User เลือกเข้าใช้งานสมัครสมาชิก</p> <p>2. ระบบจะแสดงหน้าสำหรับการป้อน Username และ Password ,ชื่อ-นามสกุล , อีเมล, เบอร์โทรศัพท์, ที่อยู่, เบอร์โทรศัพท์, ตำบล,อำเภอ,จังหวัด,รหัสไปรษณีย์</p> <p>3. ถ้า User ป้อน Username และ E-mail ไม่ซ้ำกัน ในระบบฐานข้อมูล</p> <p> 3.1 ระบบจะแสดง Dialog แจ้งว่าสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว</p> <p>4. Else</p> <p> 4.1 ระบบจะแสดง Dialog แจ้งสมาชิกว่า Username นี้มีการใช้งานแล้ว</p>
Post Conditions	User สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันของระบบได้
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.3 แสดงรายละเอียด Use Case: Cart

Use Case Name	Cart
Use Case ID	UC03
Brief Descriptions	ตะกร้าสินค้า
Primary Actors	User
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ User เจอสินค้าที่ต้องการแล้วเลือกสินค้าใส่ตะกร้า</p> <p>2. ระบบจะแสดงตรวจสอบว่ามีสินค้าในสต็อกตามจำนวนที่ลูกค้าต้องการ</p> <p>2.1 ถ้า มี ลูกค้าก็ดำเนินการเช็คเอาท์</p> <p>3. Else</p> <p>3.1 ระบบจะแจ้งว่าจำนวนสินค้าที่คุณต้องการมากกว่าจำนวนสินค้าที่มีอยู่ในสต็อก</p>
Post Conditions	User สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันของระบบได้
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.4 แสดงรายละเอียด Use Case: Delivery information

Use Case Name	Delivery information
Use Case ID	UC04
Brief Descriptions	ข้อมูลการจัดส่ง
Primary Actors	User
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main Flow :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ User เจอสินค้าที่ต้องการแล้วเลือกสินค้าใส่ตะกร้าแล้วกดดำเนินการเช็คเอาท์ 2. ระบบจะแสดงข้อมูลการจัดส่งถ้าถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 2.1 กดดำเนินการ 3. Else <ol style="list-style-type: none"> 3.1 ระบบจะแจ้งให้กรอกข้อมูล 	
Post Conditions	User สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันของระบบได้
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.5 แสดงรายละเอียด Use Case: Confirmation order

Use Case Name	Confirmation order
Use Case ID	UC05
Brief Descriptions	ยืนยันการสั่งซื้อ
Primary Actors	User
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main Flow :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ User ข้อมูลการจัดส่งถ้าถูกต้องแล้วกดดำเนินการ 2. ระบบจะแสดงข้อมูลรายการสินค้าที่ท่านได้สั่งไว้กับทางร้าน ข้อมูลการจัดส่งและวิธีการโอนเงินถ้าถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 2.1 กดยืนยันการสั่งซื้อ 3. Else <ol style="list-style-type: none"> 3.1 กลับไปแก้ไขข้อมูลการจัดส่ง 	
Post Conditions	User สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันของระบบได้
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียด Use Case: Payment

Use Case Name	Payment
Use Case ID	UC06
Brief Descriptions	ชำระเงิน
Primary Actors	User
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ User กดแจ้งชำระเงิน</p> <p>2. ระบบจะแจ้งวิธีการชำระเงิน ถ้าใส่รายละเอียดเสร็จ</p> <p>2.1 กดแจ้งชำระเงิน</p>
Post Conditions	User สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันของระบบได้
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.7 แสดงรายละเอียด Use Case: Login

Use Case Name	Login
Use Case ID	UC07
Brief Descriptions	เข้าสู่ระบบ
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ Admin เลือกเข้าใช้งานเข้าสู่ระบบ</p> <p>2. ระบบจะแสดงหน้าสำหรับป้อน Username และ Password</p> <p>3. ถ้า Adminกรอกข้อมูล Username และ Password ถูกต้อง</p> <p> 3.1 ระบบจะแสดงหน้าหลักของการใช้งาน</p> <p>4. else ระบบจะแสดง Dialogแจ้งว่า Username หรือ Password ไม่ถูกต้อง</p>
Post Conditions	ข้อมูลจะถูกอัปเดตไปยังระบบ
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.8 แสดงรายละเอียด Use Case: Order

Use Case Name	Order
Use Case ID	UC010
Brief Descriptions	การสั่งซื้อ
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	ต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อน
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ Admin เลือกเข้าใช้เมนูออเดอร์</p> <p>2. ระบบจะแสดงหน้าออเดอร์ต่างๆที่ลูกค้าสั่งซื้อ</p> <p>3. Adminคลิกเลขออเดอร์เพื่อเปลี่ยนสถานะการสั่งซื้อ</p> <p>3.1 ระบบจะแสดงรายละเอียดการสั่งซื้อ รายการสั่งซื้อ ข้อมูลการจัดส่ง บ้านที่กของผู้ซื้อ</p> <p>3.2 เมื่อเปลี่ยนสถานะการสั่งซื้อเสร็จ Admin จะกดบันทึก</p>
Post Conditions	ข้อมูลจะถูกอัปเดตไปยังระบบ
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.9 แสดงรายละเอียด Use Case: Category

Use Case Name	Category
Use Case ID	UC08
Brief Descriptions	ประเภทสินค้า
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	ต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อน
<p>Main Flow :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ Admin เลือกเข้าใช้เมนูประเภทสินค้า 2. ระบบจะแสดงหน้าประเภทสินค้าต่างๆที่มีอยู่และแสดงปุ่มแก้ไข ลบและเพิ่มประเภทสินค้า 3. ถ้า Adminคลิกปุ่มแก้ไข <ol style="list-style-type: none"> 3.1 ระบบจะแสดงชื่อ คำอธิบาย และรูปของประเภทสินค้า 3.2 เมื่อแก้ไขเสร็จ Admin จะกดบันทึก 4.ถ้า Adminคลิกปุ่มลบ <ol style="list-style-type: none"> 4.1ระบบจะแสดง Dialog ว่า การลบประเภทสินค้าจะเป็นการสินค้าทั้งหมดในนั้นด้วย? 4.2 ถ้า Admin เลือก ใช่ <ol style="list-style-type: none"> 4.2.1 ระบบจะทำการลบข้อมูลที่ Admin เลือก 4.3 Else <ol style="list-style-type: none"> 4.3.1 ระบบจะแสดงหน้าประเภทสินค้า 5.ถ้า Adminคลิกปุ่มเพิ่มประเภทสินค้า <ol style="list-style-type: none"> 5.1 ระบบจะให้ใส่ชื่อ คำอธิบาย และรูปของประเภทสินค้า 5.2 เมื่อเพิ่มประเภทสินค้าเสร็จ Admin จะกดบันทึก 	
Post Conditions	ข้อมูลจะถูกอัปเดตไปยังระบบ
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.10 แสดงรายละเอียด Use Case: Product

Use Case Name	Product
Use Case ID	UC09
Brief Descriptions	สินค้า
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	ต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อน
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ Admin เลือกเข้าใช้เมนูสินค้า</p> <p>2. ระบบจะแสดงหน้าสินค้าต่างๆที่มีอยู่และแสดงปุ่มแก้ไข ลบและเพิ่มสินค้า</p> <p>3. ถ้า Adminคลิกปุ่มแก้ไข</p> <p> 3.1 ระบบจะแสดงประเภทสินค้า ชื่อ คำอธิบาย ราคา จำนวนในสต็อก รูปสินค้า</p> <p> 3.2 เมื่อแก้ไขเสร็จ Admin จะกดบันทึก</p> <p>4.ถ้า Adminคลิกปุ่มลบ</p> <p> 4.1ระบบจะแสดง Dialog ว่า การลบสินค้านี้?</p> <p> 4.2 ถ้า Admin เลือก ใช่</p> <p> 4.2.1 ระบบจะทำการลบข้อมูลที่ Admin เลือก</p> <p> 4.3 Else</p> <p> 4.3.1 ระบบจะแสดงหน้าสินค้า</p> <p>5.ถ้า Adminคลิกปุ่มเพิ่มประเภทสินค้า</p> <p> 5.1 ระบบจะให้ใส่ประเภทสินค้า ชื่อ คำอธิบาย ราคา จำนวนในสต็อก รูปสินค้า</p> <p> 5.2 เมื่อเพิ่มสินค้าเสร็จ Admin จะกดบันทึก</p>
Post Conditions	ข้อมูลจะถูกอัปเดตไปยังระบบ
Alternative Flows	-

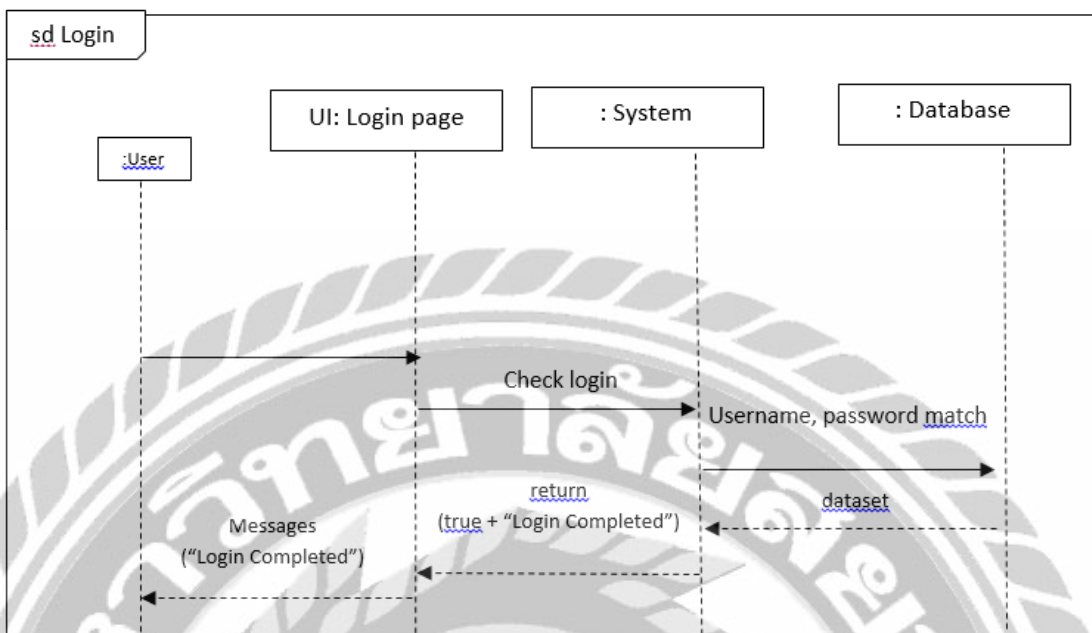
ตารางที่ 3.11 แสดงรายละเอียด Use Case: Shop config

Use Case Name	Shop config
Use Case ID	UC011
Brief Descriptions	ข้อมูลร้าน
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	ต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อน
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ Admin เลือกเข้าใช้เมนูข้อมูลร้าน</p> <p>2. ระบบจะแสดงหน้าข้อมูลร้าน ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ อีเมล และกำหนดค่าขนส่ง</p> <p>3. เมื่อแก้ไขเสร็จ Admin จะกดอัปเดตการกำหนดค่า</p>
Post Conditions	ข้อมูลจะถูกอัปเดตไปยังระบบ
Alternative Flows	-

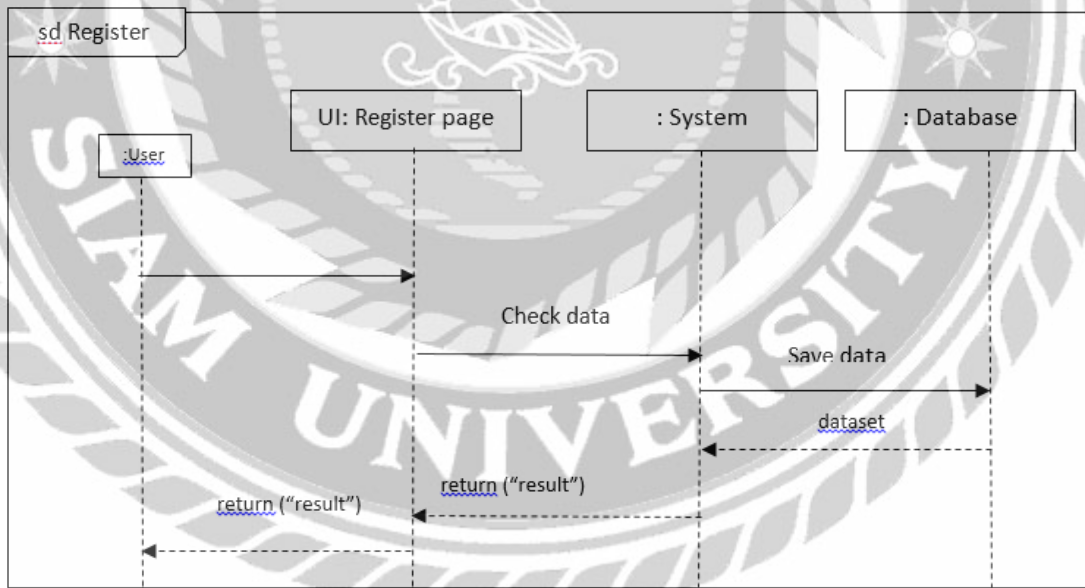
ตารางที่ 3.12 แสดงรายละเอียด Use Case: User

Use Case Name	User
Use Case ID	UC012
Brief Descriptions	ผู้ใช้
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	ต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อน
Main Flow :	<p>1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อ Admin เลือกเข้าใช้เมนูผู้ใช้</p> <p>2. ระบบจะแสดงหน้าข้อมูลผู้ใช้ทั้งหมด</p>
Post Conditions	Admin สามารถดูข้อมูลต่างๆของลูกค้าได้
Alternative Flows	-

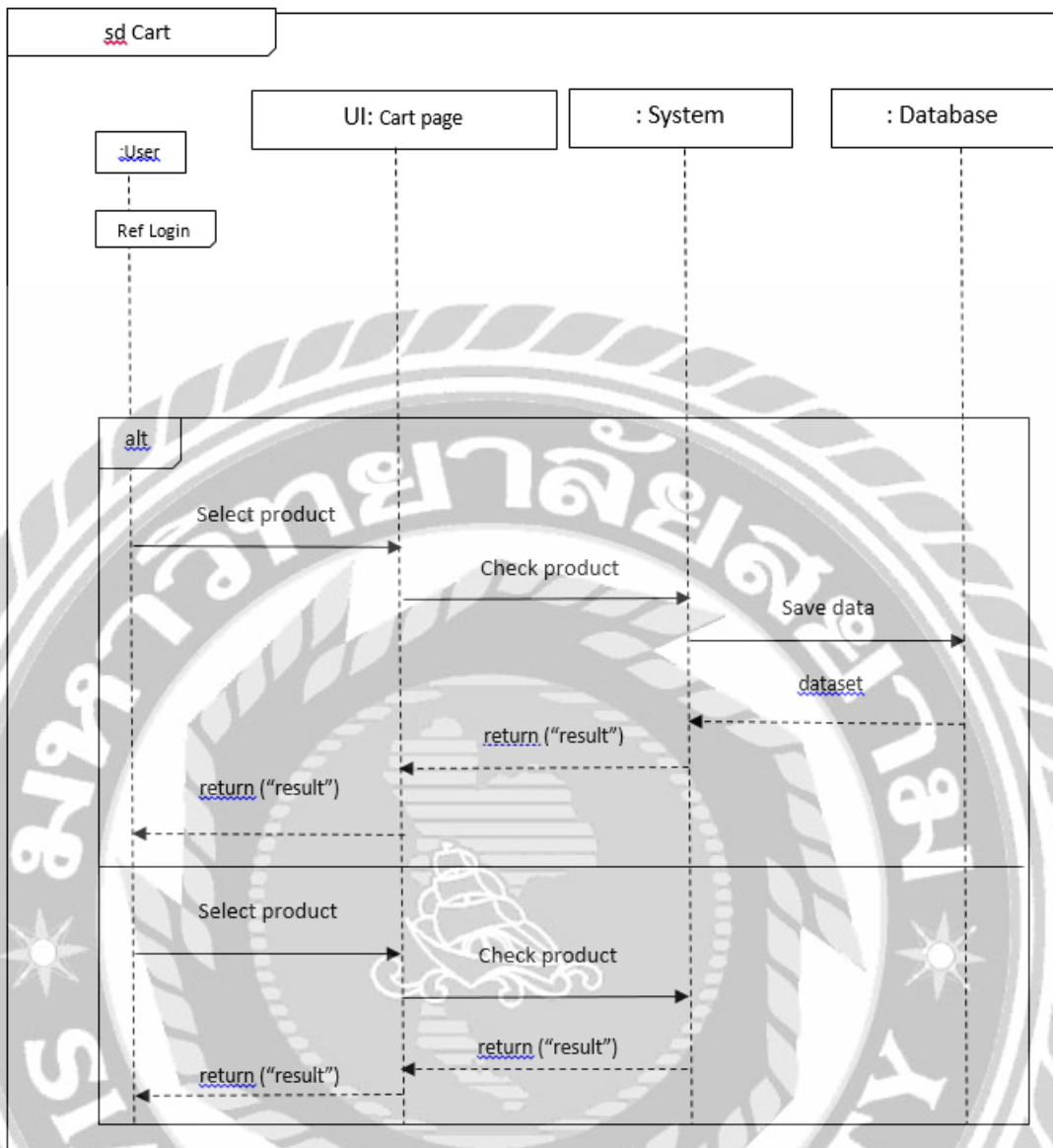
3.5 Sequence Diagram



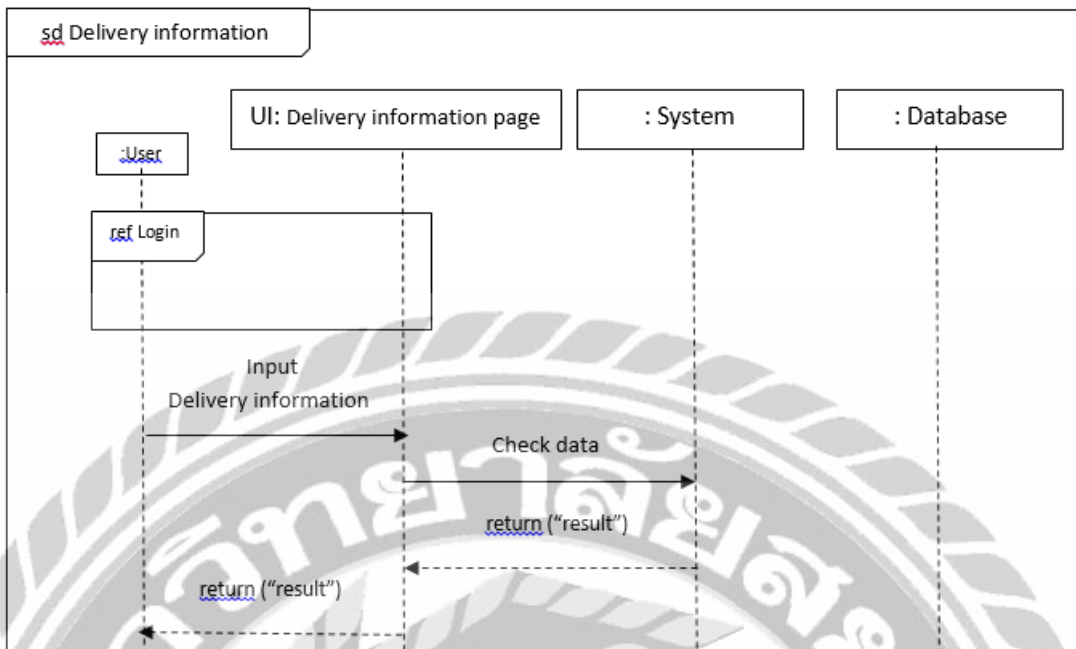
รูปที่ 3.4 Sequence Diagram : Login



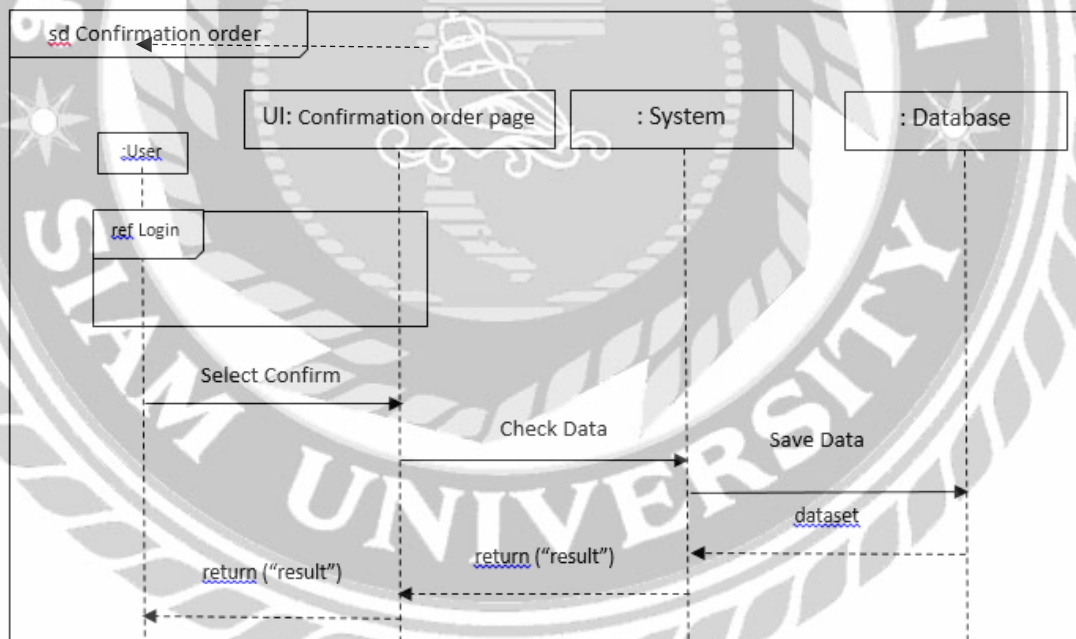
รูปที่ 3.5 Sequence Diagram : Register



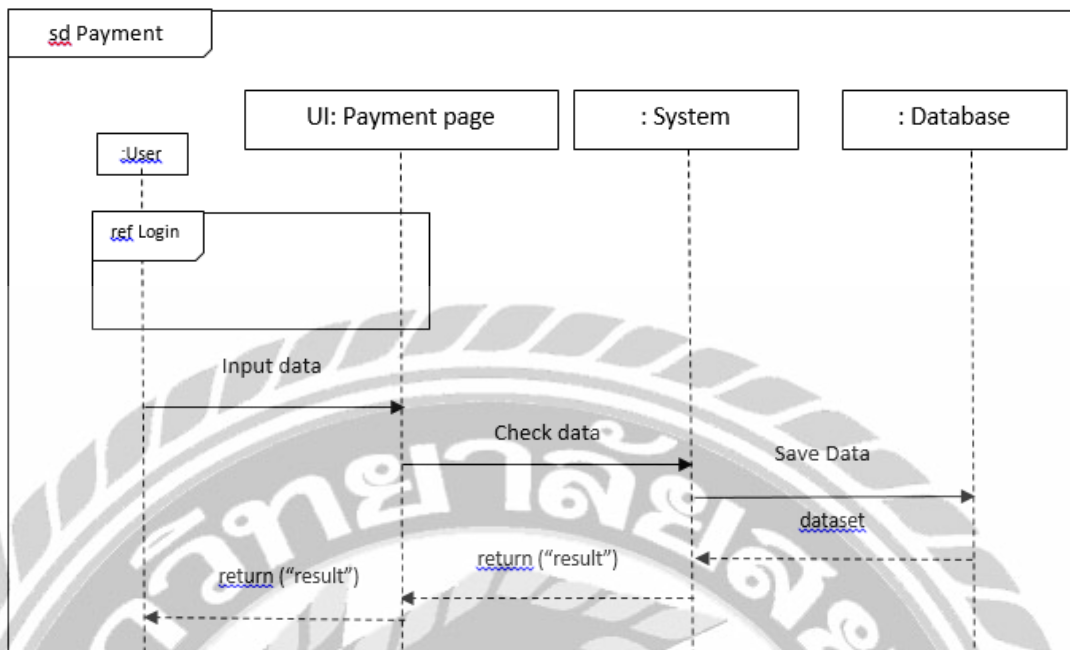
รูปที่ 3.6 Sequence Diagram : Cart



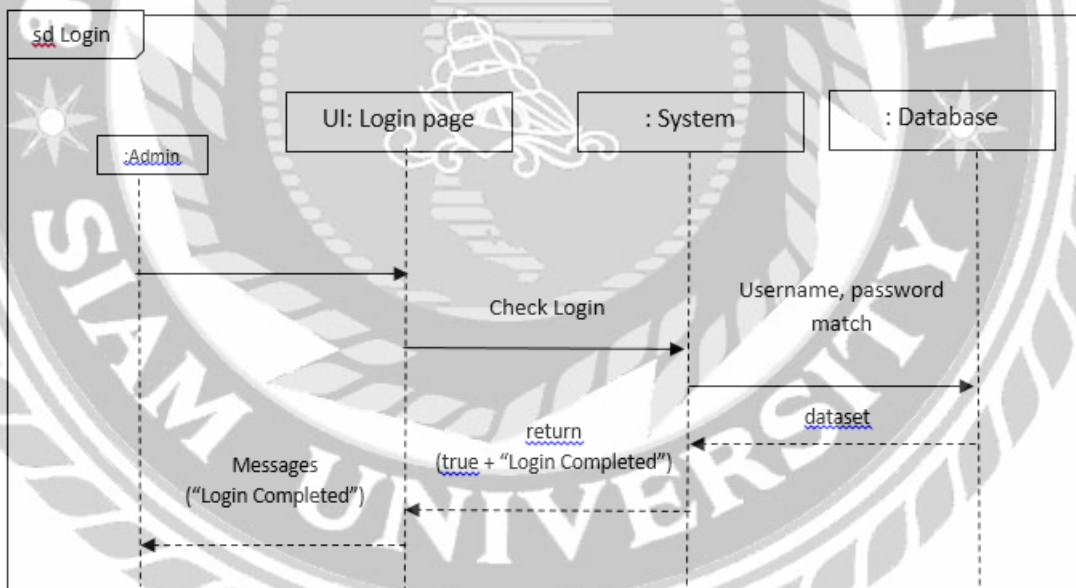
รูปที่ 3.7 Sequence Diagram : Delivery information



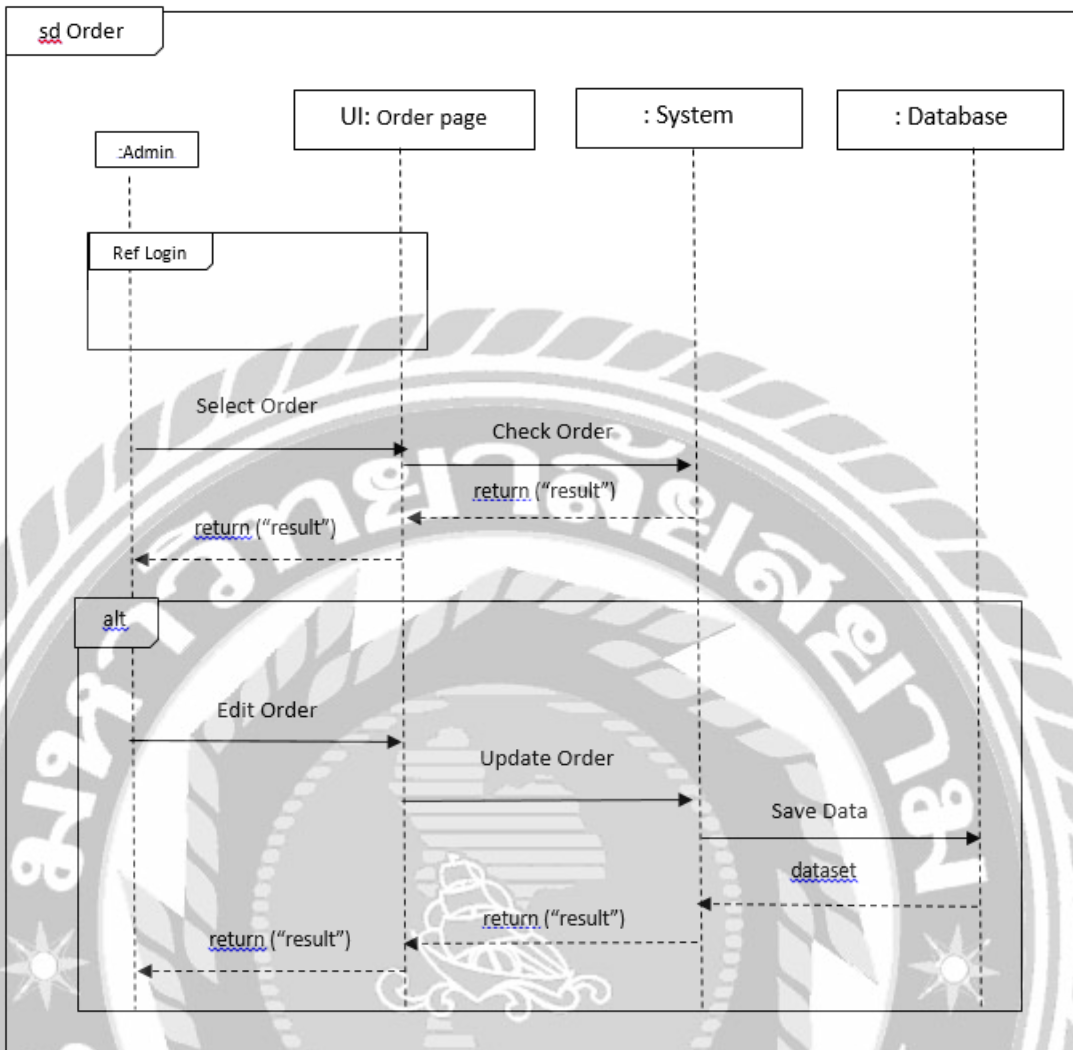
รูปที่ 3.8 Sequence Diagram : Confirmation order



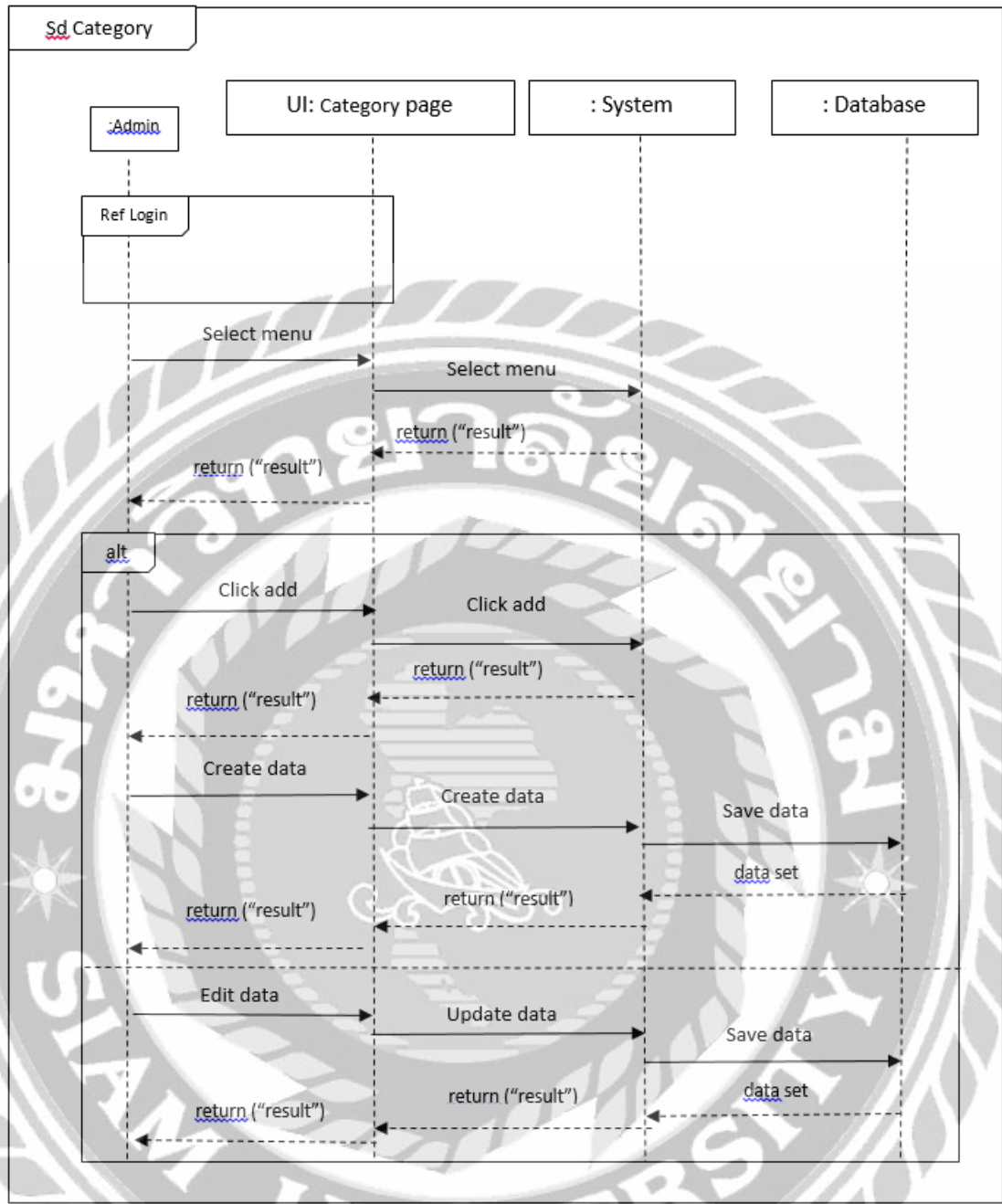
รูปที่ 3.9 Sequence Diagram : Payment



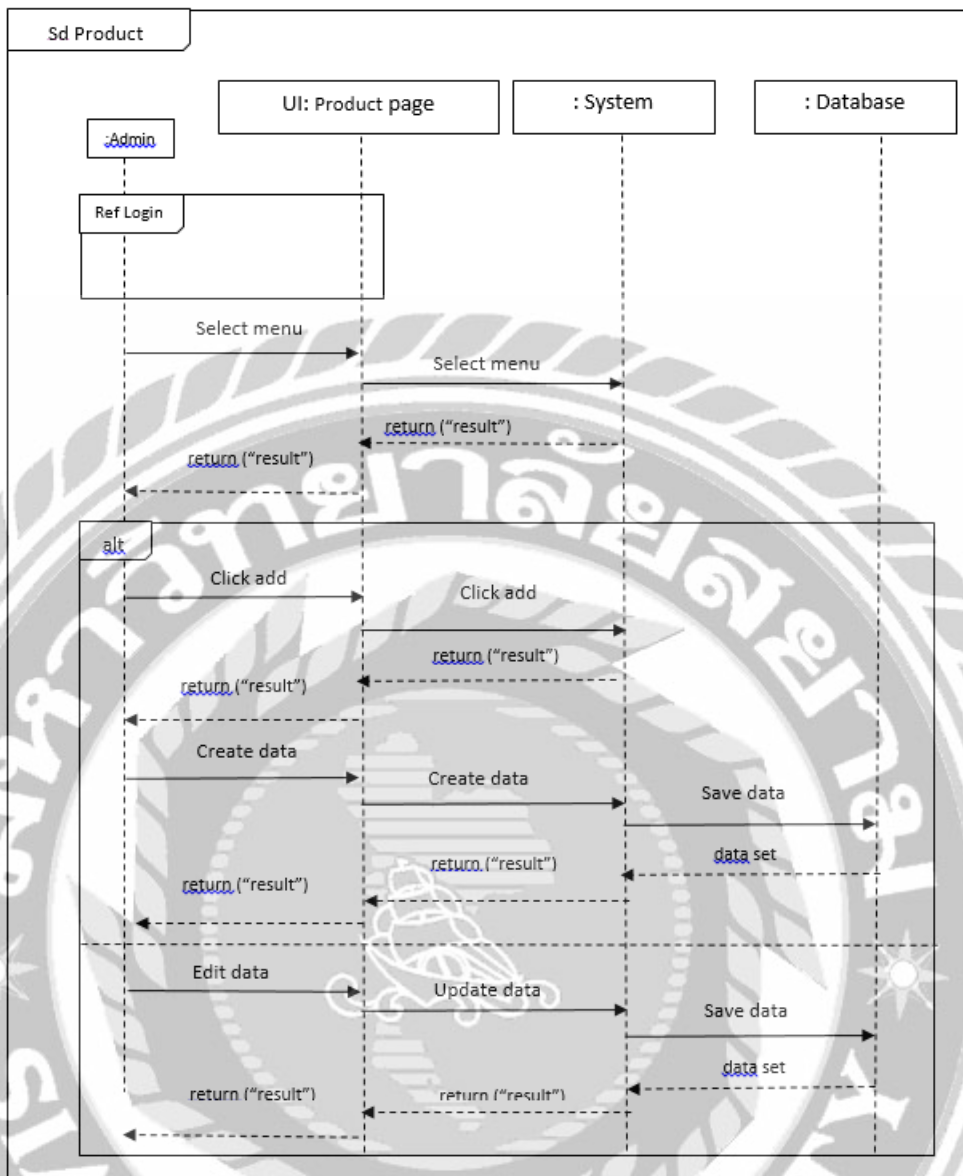
รูปที่ 3.10 Sequence Diagram : Login for Admin



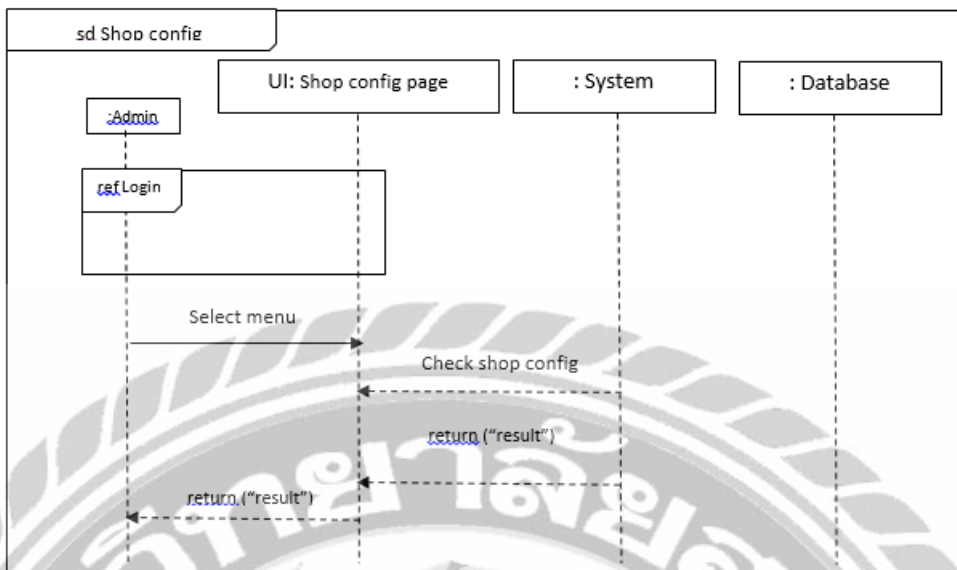
รูปที่ 3.11 Sequence Diagram : Order



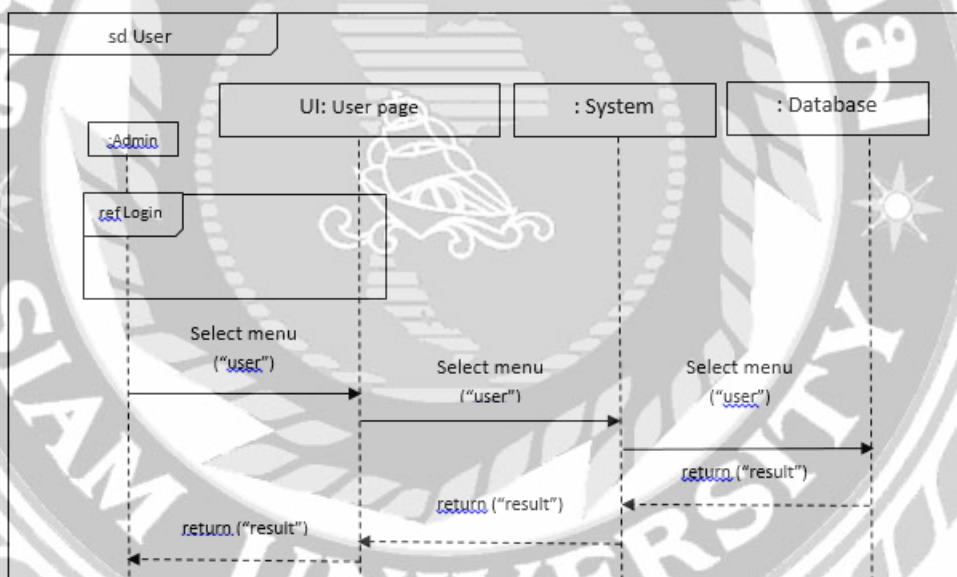
รูปที่ 3.12 Sequence Diagram : Category



รูปที่ 3.13 Sequence Diagram : Product

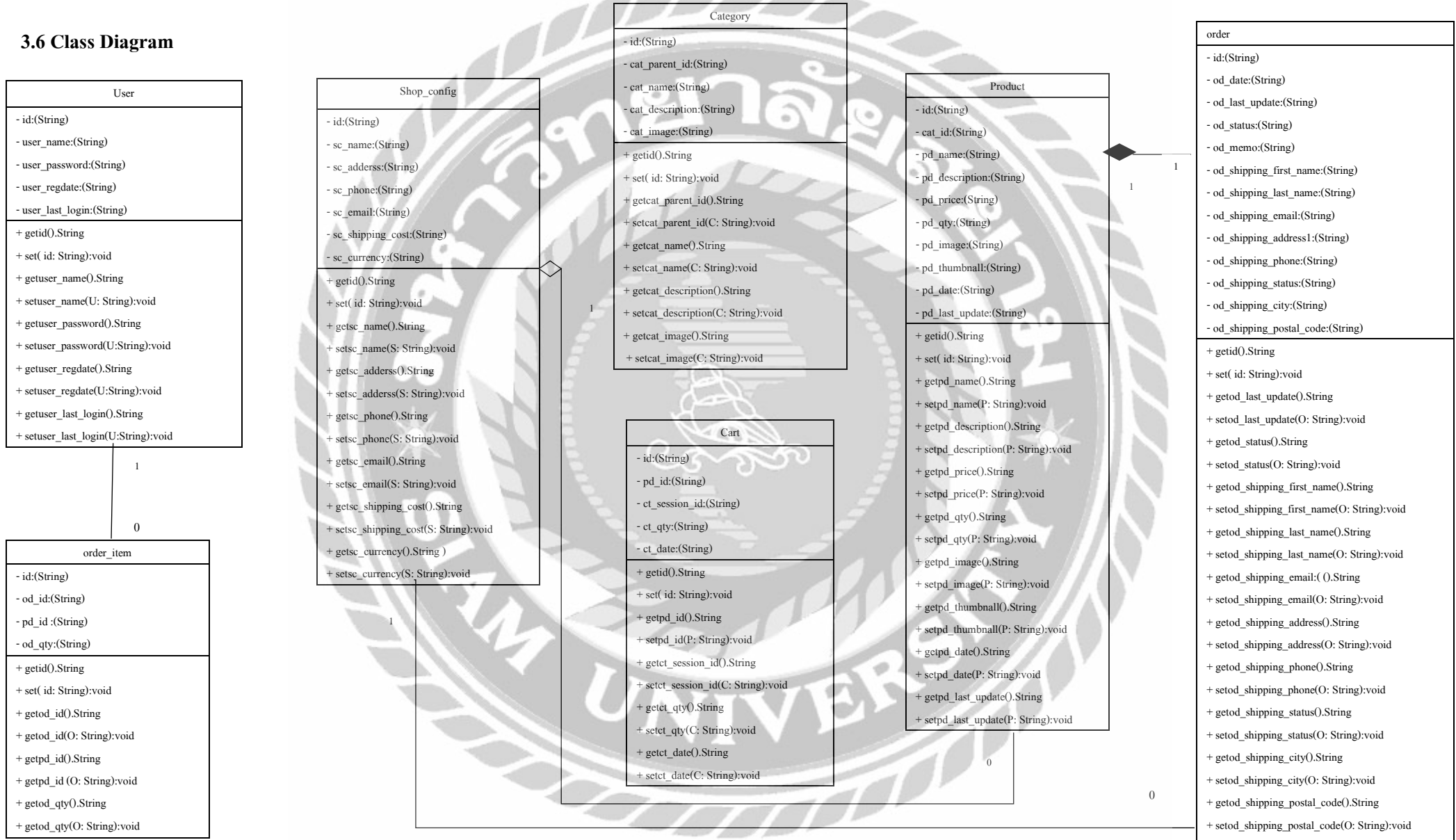


រូបភាព 3.14 Sequence Diagram : Shop config



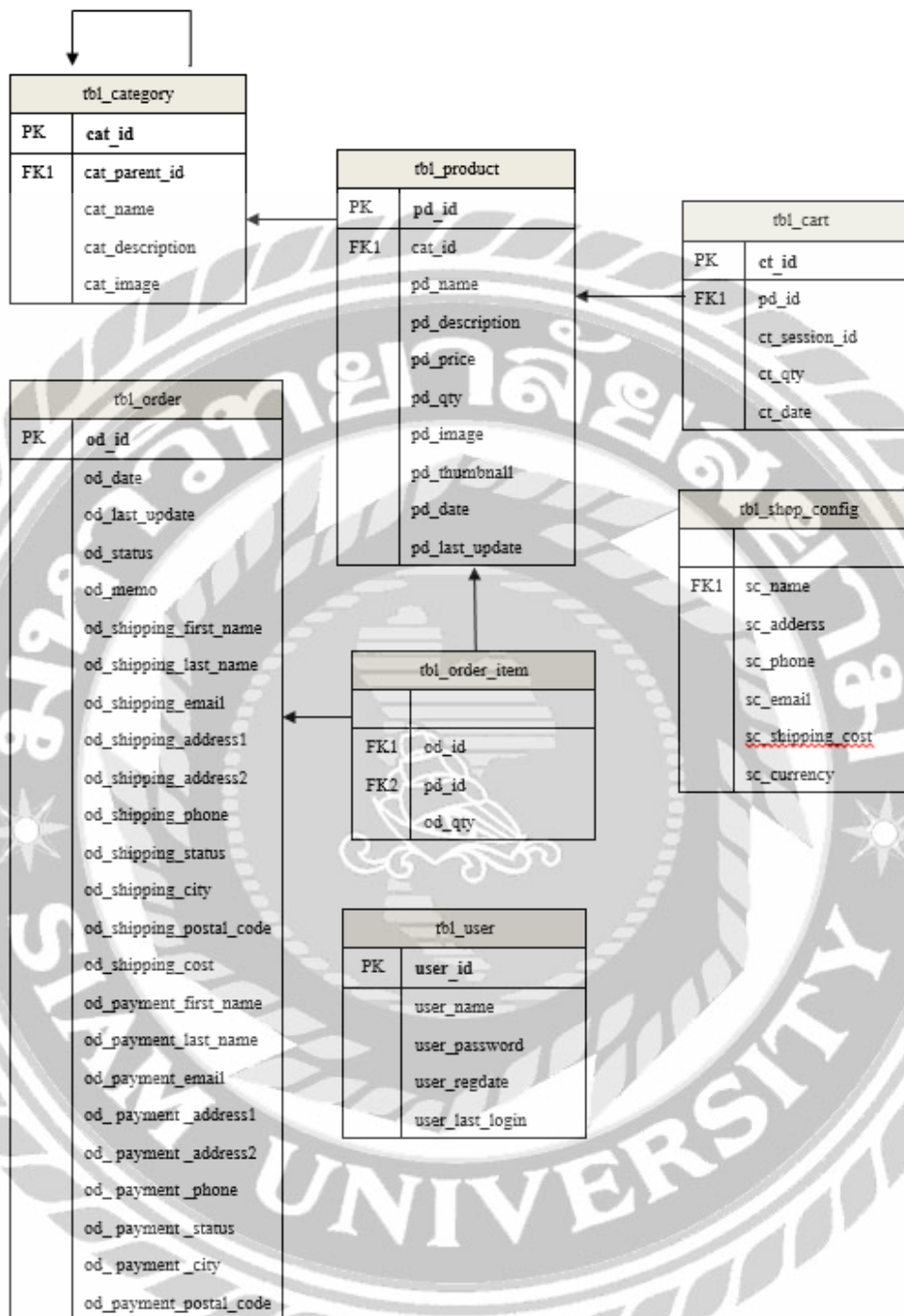
រូបភាព 3.15 Sequence Diagram : User

3.6 Class Diagram



รูปที่ 3.16 Class Diagram

3.7 โครงสร้างของฐานข้อมูลและความสัมพันธ์ระหว่างเอนทิตี



รูปที่ 3.17 Entity Relationship Diagram

บทที่ 4

การออกแบบทางกายภาพ

4.1 การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design)

การออกแบบฐานข้อมูล (Database Design) เป็นวิธีการสร้างฐานข้อมูลในลักษณะรูปแบบความสัมพันธ์ของข้อมูล และลักษณะการออกแบบฐานข้อมูลเป็นการจัดการข้อมูลต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบของตารางโดยส่วนของฐานข้อมูลจะเป็นการเก็บข้อมูลโดยใช้ MySQL Database โดยรายละเอียดของตารางข้อมูลมีดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางข้อมูลผู้ใช้งาน

Relation: User						
Attribute	Description	Attribute Domain	Type	PK	FK	Reference
user_id	รหัสผู้ใช้งาน		int(10)	YES		
user_name	ชื่อผู้ใช้		varchar(20)			
user_password	รหัสผ่าน		varchar(32)			
user_regdate	เข้าระบบครั้งแรก		datetime			
user_last_login	เข้าระบบครั้งล่าสุด		datetime			
user_role	สิทธิ์การใช้งาน		enum('customer', 'admin')			
user_first_name	ชื่อ		varchar(50)			
user_last_name	นามสกุล		varchar(50)			
user_email	อีเมล		varchar(50)			
user_address	ที่อยู่		varchar(100)			
user_phone	เบอร์โทรศัพท์		varchar(32)			
user_city	จังหวัด		varchar(32)			
user_status	สถานะ		varchar(32)			
user_postal_code	รหัสไปรษณีย์		varchar(10)			

ตารางที่ 4.2 ตารางประเภทสินค้า

Relation: category						
Attribute	Description	Attribute Domain	Type	PK	FK	Reference
cat_id	รหัสประเภทสินค้า		int(10)	YES		
cat_parent_id	รหัสประเภทสินค้า ย่อย		int(11)		YES	
cat_name	ชื่อประเภท		varchar(50)			
cat_description	คำอธิบาย		varchar(200)			
cat_image	รูปประเภทสินค้า		varchar(255)			

ตารางที่ 4.3 ตารางสินค้า

Relation: product						
Attribute	Description	Attribute Domain	Type	PK	FK	Reference
pd_id	รหัสสินค้า		int(10)	YES		
cat_id	รหัสประเภทสินค้า		int(10)		YES	
pd_name	ชื่อสินค้า		varchar(100)			
pd_description	คำอธิบาย		text			
pd_price	ราคาสินค้า		decimal(9,2)			
pd_qty	จำนวนสินค้า		smallint (5)			
pd_image	รูปสินค้า		varchar(200)			
pd_thumbnail	รูปสินค้าตัวอย่าง		varchar(200)			
pd_date	วันที่ลงสินค้า		varchar(200)			
pd_last_update	อัปเดตสินค้าล่าสุด		datetime			

ตารางที่ 4.4 ตารางตะกร้าสินค้า

Relation: cart						
Attribute	Description	Attribute Domain	Type	PK	FK	Reference
ct_id	รหัสตะกร้าสินค้า		int(10)	YES		
pd_id	รหัสสินค้า		int(10)		YES	
ct_qty	จำนวนสินค้าในตะกร้า		mediumint(8)			
ct_session_id	ข้อมูลตะกร้าสินค้า		char(32)			
ct_date	วันที่ตะกร้าสินค้า		datetime			

ตารางที่ 4.5 ตารางรายการสินค้า เมื่อมีคนสั่งซื้อ

Relation: order_item						
Attribute	Description	Attribute Domain	Type	PK	FK	Reference
od_id	รหัสสั่งซื้อสินค้า		int(10)		YES	
pd_id	รหัสสินค้า		int(10)		YES	
od_qty	จำนวนสินค้าในตะกร้า		int(10)			

ตารางที่ 4.6 ตารางการสั่งซื้อสินค้า

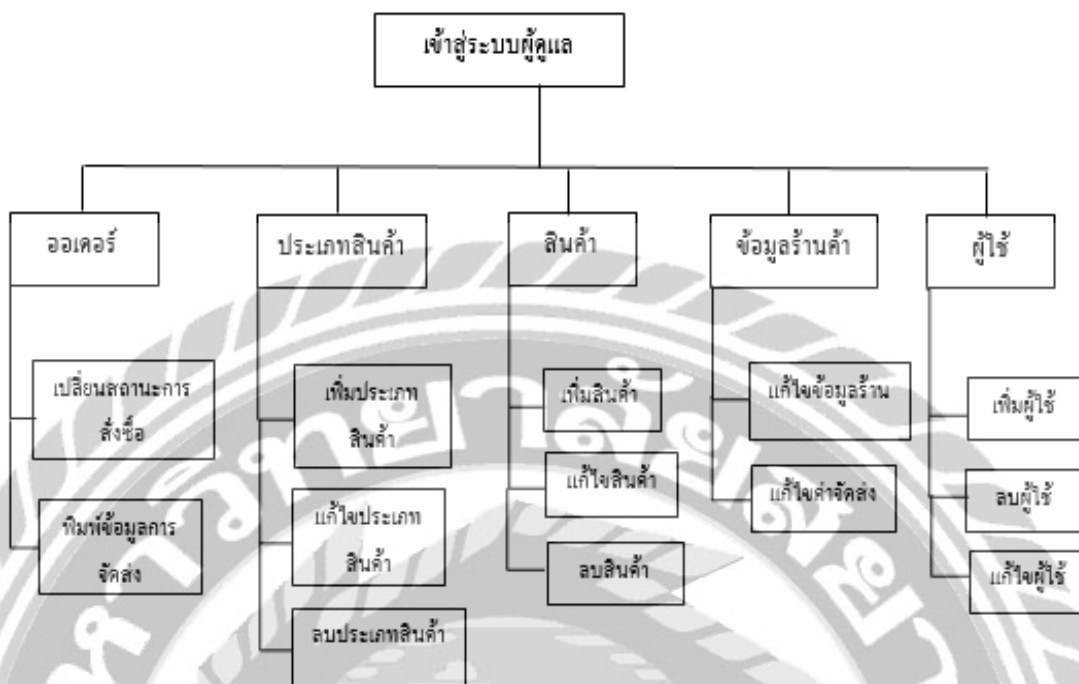
Relation:						
Attribute	Description	Attribute Domain	Type	PK	FK	Reference
od_id	รหัสสั่งซื้อ สินค้า		int(10)	YES		
od_date	วันที่สั่งซื้อ สินค้า		datetime			
od_last_update	สั่งซื้อสินค้า อัปเดต ล่าสุด		datetime			
od_status	สถานะการ สั่งซื้อสินค้า		enum('New','Paid', 'Shipped','Completed', 'Cancelled')			
od_memo	บันทึกผู้ซื้อ		varchar(255)			
od_shipping_first_name	ชื่อ		varchar(50)			
od_shipping_last_name	นามสกุล		varchar(50)			
od_shipping_email	อีเมล		varchar(50)			
od_shipping_address1	ที่อยู่1		varchar(100)			
od_shipping_address2	ที่อยู่2		varchar(100)			
od_shipping_phone	เบอร์โทร		varchar(32)			
od_shipping_state	เมือง		varchar(100)			
od_shipping_city	จังหวัด		varchar(32)			
od_shipping_postal_code	รหัส ไปรษณีย์		varchar(10)			
od_shipping_cost	ค่าจัดส่ง		decimal(5,2)			
od_payment_first_name	ชื่อ		varchar(50)			
od_payment_last_name	นามสกุล		varchar(50)			
od_payment_email	อีเมล		varchar(50)			
od_payment_address1	ที่อยู่1		varchar(100)			

od_payment_address2	ที่อยู่2		varchar(100)			
od_payment_phone	เบอร์โทร		varchar(32)			
od_payment_state	เมือง		varchar(100)			
od_payment_city	จังหวัด		varchar(32)			
od_payment_postal_code	รหัสไปรษณีย์		varchar(10)			

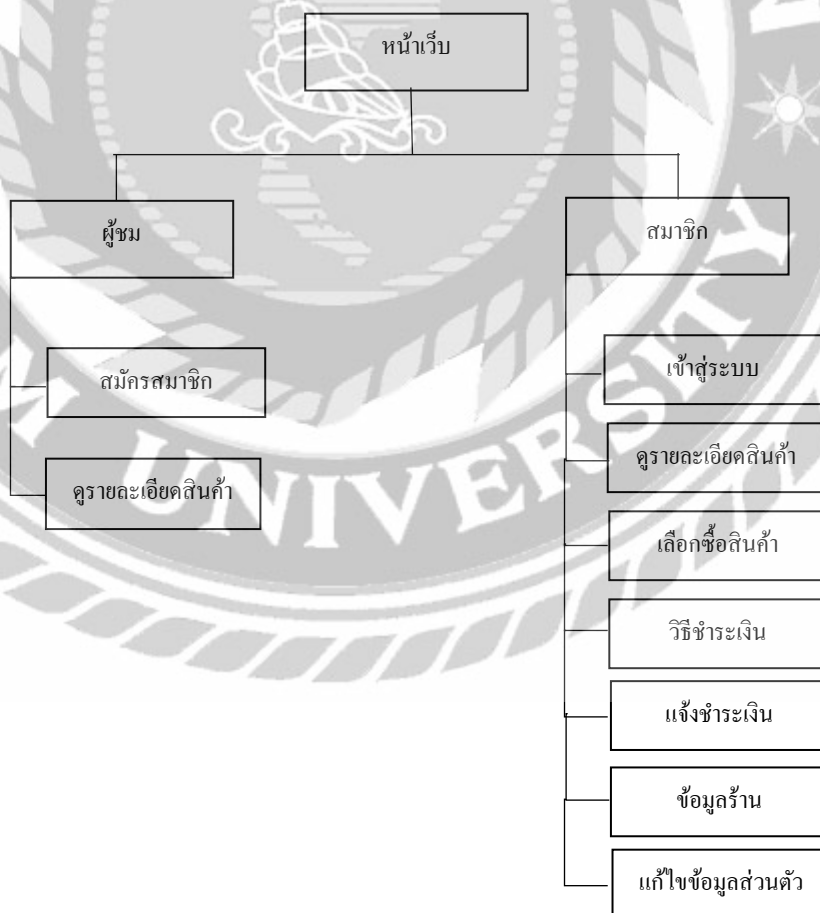
ตารางที่ 4.7 ตารางข้อมูลร้านค้า

Relation: order_						
Attribute	Description	Attribute Domain	Type	PK	FK	Reference
sc_name	ชื่อ		varchar(50)		YES	
sc_address	ที่อยู่		varchar(100)			
sc_phone	เบอร์โทร		varchar(30)			
sc_email	อีเมล		varchar(30)			
sc_shipping_cost	ค่าขนส่ง		decimal(5,2)			

4.2 แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์



รูปที่ 4.1 แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์ฝั่งผู้ดูแลระบบ



รูปที่ 4.2 แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์ฝั่งลูกค้า

4.3 อธิบายโครงสร้างเว็บไซต์

ตารางที่ 4.8 อธิบายโครงสร้างของเว็บไซต์ฝั่งผู้ดูแลระบบ

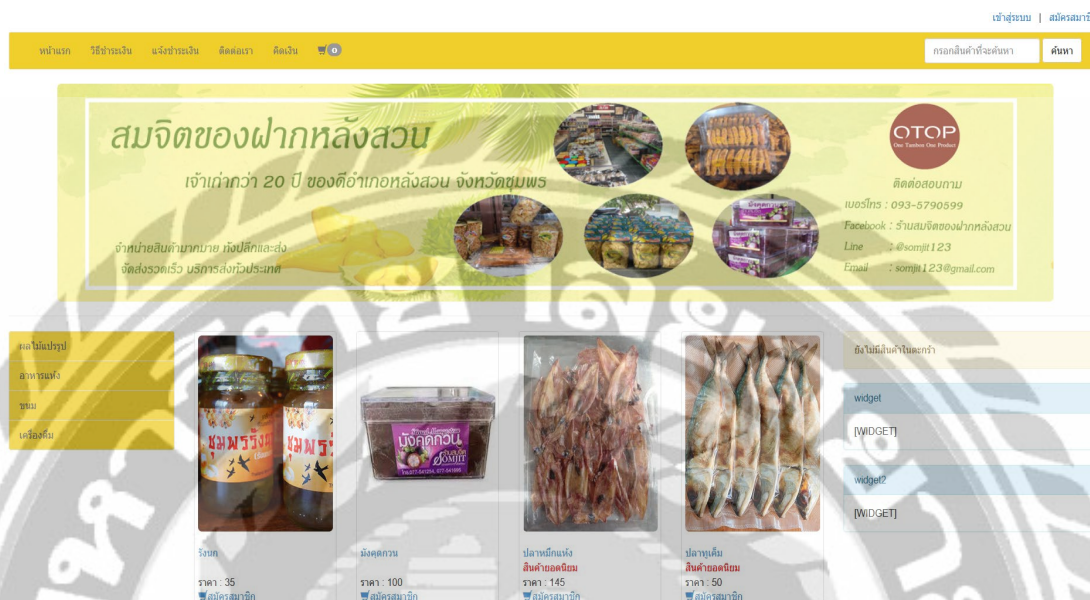
ลำดับที่	หัวข้อ	อธิบาย
1	เข้าสู่ระบบ	แสดงหน้าลงชื่อเข้าใช้ระบบ
2	เมนู	แสดงเมนูต่างๆของระบบ
3	ออเดอร์	แสดงหน้ารายการสั่งซื้อสินค้า
4	เปลี่ยนสถานะการสั่งซื้อ	แสดงหน้ารายละเอียดการสั่งซื้อ
5	พิมพ์ข้อมูลการจัดส่ง	แสดงหน้าข้อมูลการจัดส่ง
6	ประเภทสินค้า	แสดงหน้าประเภทสินค้า
7	เพิ่มประเภทสินค้า	แสดงหน้าเพิ่มประเภทสินค้า
8	แก้ไขประเภทสินค้า	แสดงหน้าแก้ไขประเภทสินค้า
9	ลบประเภทสินค้า	แสดงหน้าลบประเภทสินค้า
10	สินค้า	แสดงหน้าสินค้า
11	เพิ่มสินค้า	แสดงหน้าเพิ่มสินค้า
12	แก้ไขสินค้า	แสดงหน้าแก้ไขสินค้า
13	ลบสินค้า	แสดงหน้าลบสินค้า
14	ข้อมูลร้าน	แสดงหน้าข้อมูลร้าน
15	แก้ไขข้อมูลร้าน	แสดงหน้าแก้ไขข้อมูลร้าน
16	แก้ไขข้อมูลค่าจัดส่ง	แสดงหน้าแก้ไขข้อมูลค่าจัดส่ง
17	ผู้ใช้	แสดงหน้าผู้ใช้
18	เพิ่มผู้ใช้	แสดงหน้าเพิ่มผู้ใช้
19	แก้ไขผู้ใช้	แสดงหน้าแก้ไขผู้ใช้
20	ลบผู้ใช้	แสดงหน้าลบผู้ใช้

ตารางที่ 4.9 อธิบายโครงสร้างของเว็บไซต์ฝั่งลูกค้า

ลำดับที่	หัวข้อ	อธิบาย
1	หน้าเว็บ	แสดงหน้าเว็บ
2	ผู้ชม	แสดงหน้าเว็บ
3	สมัครสมาชิก	แสดงหน้าสมัครสมาชิก
4	สินค้า	แสดงหน้าสินค้า
5	สมาชิก	แสดงหน้าเว็บ
6	เข้าสู่ระบบ	แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ
7	เลือกซื้อสินค้า	แสดงหน้าสินค้า
8	ข้อมูลการจัดส่ง	แสดงหน้าข้อมูลการจัดส่ง
9	วิธีการชำระเงิน	แสดงหน้าวิธีการชำระเงิน
10	แจ้งชำระเงิน	แสดงหน้าแจ้งชำระเงิน
11	ติดต่อเรา	แสดงหน้าติดต่อเรา
12	แก้ไขข้อมูลส่วนตัว	แสดงหน้าข้อมูลส่วนตัว

4.4 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้

1. แสดงหน้าเว็บ



รูปที่ 4.3 แสดงหน้าเว็บ

จากรูปที่ 4.3 แสดงหน้าเว็บสำหรับผู้เยี่ยมชมทั่วไป ถ้าต้องการจะเลือกซื้อสินค้าจะต้องสมัครสมาชิกก่อน

- มุมขวามือสุด จะเป็นเมนูสำหรับเข้าสู่ระบบ ออกจากระบบ หรือสมัครสมาชิก
- ถัดมาคือเมนูหลัก ที่ใช้กดเพื่อไปยังหน้าต่างๆของเว็บไซต์
- ด้านล่างของเมนูจะเป็นส่วน Top ที่ใช้แสดงแบนเนอร์ โฆษณาประชาสัมพันธ์ สไลด์ โลโก้ของเว็บ
- ด้านซ้ายมือจะแสดงรายการประเภทสินค้าทั้งหมดที่มีอยู่ในร้าน เมื่อคลิกประเภทสินค้านั้นๆ ก็จะพบสินค้าทั้งหมดในประเภทนั้นๆ
- ด้านขวา จะเป็นที่แสดงตะกร้าสินค้า หรืออาจจะเป็นวิกเจกอื่นๆ ที่เป็นเป็น โฆษน์กับผู้เข้าชม
- ด้านล่าง จะเป็น footer ที่ใช้แสดงข้อมูลของเว็บไซต์

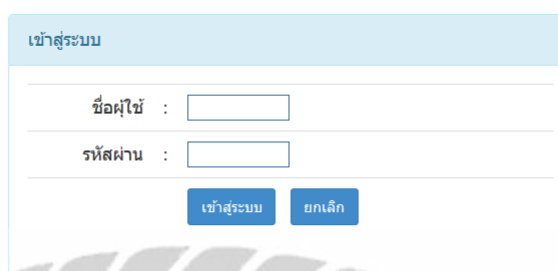
2. แสดงหน้าสมัครสมาชิก

เมนูไม่ปรากฏ	ลงทะเบียนสมาชิก	ยังไม่มีการแจ้งเตือน
อาหารแม่	ชื่อผู้ใช้ <input type="text" value="admin"/>	widget
ขนม	รหัสผ่าน * <input type="password" value="*****"/> <small>* สามารถตั้งได้ยาวถึง 8 ตัวอักษรขึ้นไป</small>	[WIDGET]
เครื่องดื่ม	ยืนยันรหัสผ่าน * <input type="password"/>	widget2
	อีเมล * <input type="text"/>	[WIDGET]
	ชื่อ <input type="text"/>	
	นามสกุล <input type="text"/>	
	โทรศัพท์ <input type="text"/>	
	ที่อยู่ <input type="text"/>	
	ที่อยู่เพิ่มเติม <input type="text"/>	
	ตำบล <input type="text" value="โปรดเลือกตำบล"/>	
	เขต/อำเภอ <input type="text" value="โปรดเลือกอำเภอ"/>	
	จังหวัด <input type="text" value="โปรดเลือกจังหวัด"/>	
	รหัสไปรษณีย์ <input type="text"/>	
	กรอกรหัสยืนยันภาพ * <input type="text" value="46756"/>	
	<input type="button" value="ลงทะเบียน"/> <input type="button" value="ยกเลิก"/>	

รูปที่ 4.4 แสดงหน้าสมัครสมาชิก

จากรูปที่ 4.4 แสดงหน้าสมัครสมาชิก ที่ด้านบนเหนือเมนูหลักจะมีลิงค์สำหรับเข้าสู่ระบบ และลิงค์สำหรับสมัครสมาชิก แต่ถ้าล็อกอินอยู่ก็จะแสดงชื่อผู้ใช้และเมนูออกจากระบบแทน กรณีที่ลูกค้าคลิกลิงค์สมัครสมาชิก ก็จะไปยังไฟล์หน้าสมัครสมาชิกเพื่อให้กรอกข้อมูลต่างๆ เมื่อลูกค้ากดปุ่มสมัครสมาชิก ระบบจะตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่ลูกค้ากรอก เพื่อให้แน่ใจว่าถูกต้อง และสามารถเก็บลงในฐานข้อมูลได้โดยไม่มีปัญหา

3. แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 4.5 แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ

จากรูปที่ 4.5 แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ ผู้ใช้จะต้องกรอก ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน ระบบจะตรวจสอบว่าชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านที่ลูกค้ากรอกตอนล็อกอินนั้นถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้องจะกำหนด SESSION ขึ้นมา พร้อมจะส่งข้อความกลับไปว่าล็อกอินสำเร็จหรือไม่ หากลูกค้ากรอกไม่ถูกต้องก็แสดงข้อความให้ลูกค้าทราบ แต่ถ้าสำเร็จก็จะกลับไปยังหน้าเว็บไซต์

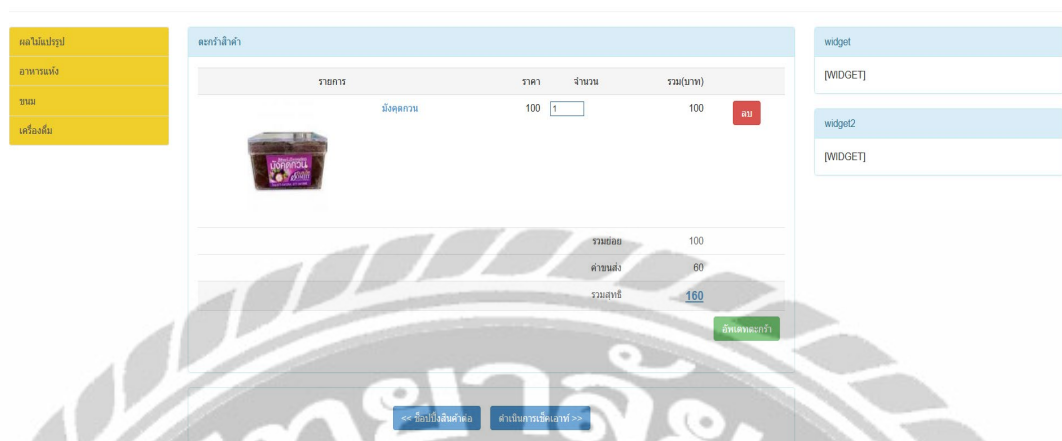
4. แสดงหน้าสินค้า



รูปที่ 4.6 แสดงหน้าสินค้า

จากรูปที่ 4.6 แสดงหน้าสินค้า สามารถเลือกแสดงสินค้าทั้งหมดหรือเลือกแสดงตามประเภทสินค้าโดยจะมีรูปสินค้า ชื่อสินค้า ราคา และสินค้าขอดีนิยม เมื่อคลิกเข้าไปที่สินค้านั้นๆ จะแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับสินค้าเช่นชื่อ รายละเอียด ราคา จำนวนสินค้าที่มี เป็นต้น และถ้าสนใจสินค้าชิ้นไหนก็สามารถเลือกกดปุ่มใส่ตะกร้า เมื่อมีการเพิ่มสินค้าลงในตะกร้าสินค้าก็จะแสดงตะกร้าสินค้าแบบย่อทางด้านขวามือ

5. แสดงหน้าตะกร้าสินค้า



รูปที่ 4.7 แสดงหน้าตะกร้าสินค้า

จากรูปที่ 4.7 แสดงหน้าตะกร้าสินค้า จะแสดงรายละเอียดการสั่งซื้อ โดยสามารถเพิ่มจำนวนสินค้าที่ต้องการสั่งซื้อได้ในหน้านี้ การอัปเดตจำนวนสินค้าจะมีระบบป้องกันไม่ให้สินค้าเกินจำนวนที่มีอยู่ในสต็อก หรือจะไม่เอาสินค้าขึ้นไหนก็สามารถคลิกที่ปุ่มลบได้เช่นกัน เมื่อทำการเสร็จก็คลิกที่ปุ่มอัปเดตตะกร้า และตรวจสอบรายละเอียดการสั่งซื้อให้เรียบร้อย ถ้าต้องเลือกซื้อสินค้าเพิ่มให้คลิกที่ปุ่มซื้อเพิ่มสินค้าต่อ แต่ถ้าเลือกซื้อสินค้าพอแล้วก็ให้คลิกดำเนินการเช็คเอาท์

6. แสดงหน้าข้อมูลการจัดส่ง

คลิกไปรูป

อาหารแห้ง

ขนม

เครื่องดื่ม

ขั้นตอนที่ 1 จาก 3 : กรณารอกข้อมูลของผู้รับสินค้า และ ผู้ส่งสินค้า

ข้อมูลของผู้รับสินค้า

ชื่อ*

นามสกุล*

อีเมล*

ที่อยู่*

ที่อยู่เพิ่มเติม

เบอร์โทรศัพท์*

เขต/อำเภอ*

จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

ข้อมูลของผู้ชำระเงิน

ใช้ข้อมูลเดียวกับผู้รับสินค้าด้านบน

ชื่อ*

นามสกุล*

Email*

ที่อยู่*

ตรวจสินค้า (บาท)

1 x มิถุนายน	100
	ยอดรวม 100
	ค่าจัดส่ง 60
	รวมทั้งหมด 160

[ไปส่งตรวจสินค้า](#)

widget

[WIDGET]

widget2

[WIDGET]

รูปที่ 4.8 แสดงหน้าข้อมูลการจัดส่ง

จากรูปที่ 4.8 แสดงหน้าข้อมูลการจัดส่ง ผู้ใช้งานจะต้องกรอกข้อมูลเกี่ยวกับชื่อที่อยู่ของผู้ส่งชื่อสินค้า และชื่อที่อยู่ผู้รับสินค้าซึ่งปกติจะเหมือนกัน หากกรอกข้อมูลไม่ครบหรือไม่ถูกต้องระบบจะแจ้งเตือน รวมถึงเลือกวิธีการชำระเงิน ในขั้นตอนนี้ระบบจะยังไม่เซฟข้อมูลการสั่งซื้อนี้ลงฐานข้อมูล

7. แสดงหน้ายืนยันการสั่งซื้อสินค้า

สถานีเบปรูป
อาหารบึง
ขนม
เครื่องดื่ม

ขั้นตอนที่ 2 จาก 3 : ยืนยันการสั่งซื้อสินค้า

รายการสินค้าที่ท่านได้สั่งไว้กับทางร้าน

รายการ	ราคาสินค้า	รวมย่อย
1 x มังคุดหวาน	100	100
รวม		100
ค่าขนส่ง		60
รวมสุทธิ		160

ผลกรวสินค้า (บาท)	
1 x มังคุดหวาน	100
ค่าขนส่ง	100
ค่าจัดส่ง	60
รวมทั้งยอด	160

ไปยังการชำระเงิน

ข้อมูลของผู้รับสินค้า

ชื่อ	การควรี
นามสกุล	บุญพันธ์
อีเมล	sumatad589@gmail.com
ที่อยู่	154
ที่อยู่เพิ่มเติม	
โทรศัพท์	0937390615
เขต / อำเภอ	ชนบท
จังหวัด	พิจิตร
รหัสไปรษณีย์	86110

widget

[WIDGET]

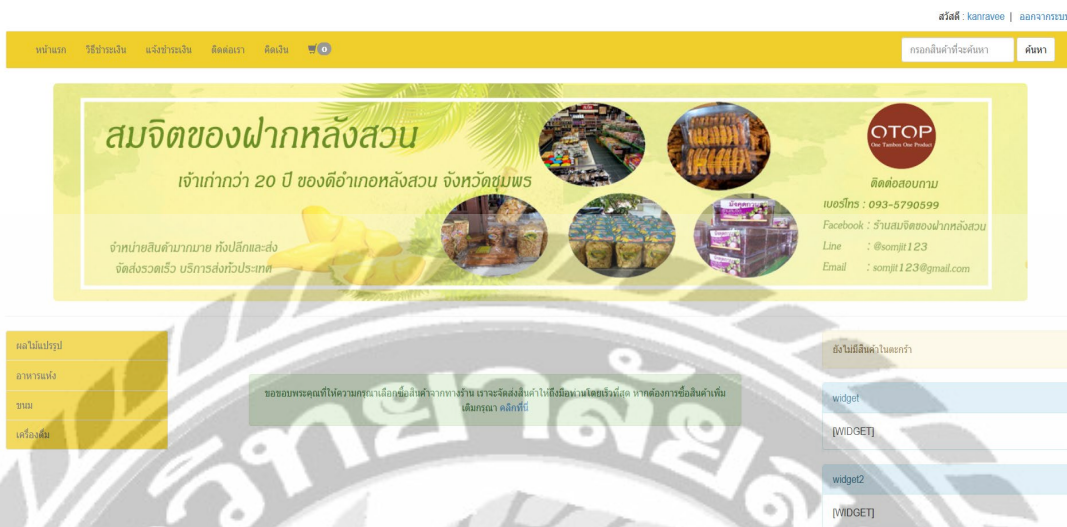
widget2

[WIDGET]

รูปที่ 4.9 แสดงหน้ายืนยันการสั่งซื้อสินค้า

จากรูปที่ 4.9 แสดงหน้ายืนยันการสั่งซื้อสินค้า หลังจากที่ลูกค้ากรอกชื่อที่อยู่ของผู้สั่งซื้อ ขั้นตอนต่อไปคือการยืนยันข้อมูลจากลูกค้า ระบบจะแสดงรายการสินค้า ราคาสุทธิ ข้อมูลของผู้สั่งซื้อ ข้อมูลของผู้รับสินค้า และวิธีการชำระเงิน เพื่อให้ผู้ใช้ตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งในหน้าจอนี้ จะมีปุ่มสำหรับย้อนกลับไปแก้ไขข้อมูลใหม่อีกครั้งหรือยืนยันการสั่งซื้อสินค้าต่อไป

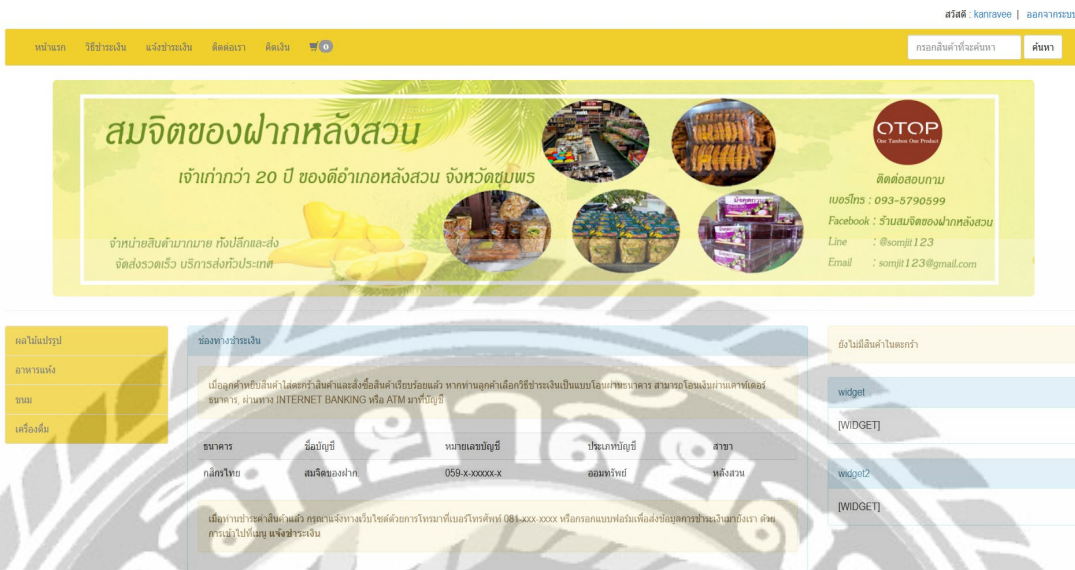
8.แสดงหน้าการสั่งซื้อสำเร็จ



รูปที่ 4.10 แสดงหน้าการสั่งซื้อสำเร็จ

รูปที่ 4.10 แสดงหน้าการสั่งซื้อสำเร็จ ระบบจะบันทึกรายการสั่งซื้อสินค้าลงในฐานข้อมูล หากลูกค้าเลือกชำระเงินโดยการโอนผ่านธนาคาร ก็จะแสดงหน้าขอบคุณที่มาใช้บริการ แต่ถ้าเลือกชำระเงินผ่านระบบ paypal ก็จะส่งข้อมูลไปยังเซิร์ฟเวอร์ของ paypal หากชำระเงินเรียบร้อยก็จะส่งข้อมูลมาทางเว็บไซต์

9. แสดงหน้าวิธีการชำระเงิน



รูปที่ 4.11 แสดงหน้าวิธีการชำระเงิน

จากรูปที่ 4.11 แสดงหน้าวิธีการชำระเงิน จะแสดงรายละเอียดช่องทางการชำระเงินผ่านเลขบัญชีธนาคาร

10. แสดงหน้าแจ้งชำระเงิน



รูปที่ 4.12 แสดงหน้าแจ้งชำระเงิน

จากรูปที่ 4.12 แสดงหน้าแจ้งชำระเงิน เมื่อผู้ใช้ได้โอนเงินผ่านทางธนาคารเพื่อชำระค่าสินค้าไปแล้วระบบจะให้กรอกรายละเอียดการชำระเงิน เช่น ชื่อ,เบอร์โทร,อีเมล,ชื่อธนาคารที่โอน,เวลาที่โอน,จำนวนเงิน เป็นต้น

10. แสดงหน้าติดต่อเรา

ติดต่อเรา

หากท่านมีข้อสงสัย หรือมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทางเว็บไซต์ สามารถเสนอความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มต่อไปนี้ได้

ชื่อ *

ชื่อ *

โทรศัพท์

อีเมล *

ข้อความที่ส่งข้อเสนอแนะ *

คลิกเพื่อดูตัวอย่างรูปภาพ *

รูปที่ 4.13 แสดงหน้าติดต่อเรา

จากรูปที่ 4.13 แสดงหน้าติดต่อเรา หากท่านมีข้อสงสัย หรือมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทางเว็บไซต์ สามารถเสนอความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มต่อไปนี้ได้

11. แสดงหน้าข้อมูลส่วนตัว

ข้อมูลส่วนตัว : setawut

Username

อีเมล

ชื่อ

นามสกุล

โทรศัพท์

ที่อยู่

เขต/อำเภอ

จังหวัด

รหัสไปรษณีย์

รูปที่ 4.14 แสดงหน้าข้อมูลส่วนตัว

จากรูปที่ 4.14 แสดงหน้าข้อมูลส่วนตัว ผู้ใช้จะสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ในหน้านี้

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลปริญญานิพนธ์

การพัฒนาเว็บไซต์ร้านสมจิตของฝากออนไลน์เพื่อเพิ่มโอกาสในการขาย โอกาสเข้าถึงทุกคนที่มีอินเทอร์เน็ต หมดปัญหาเรื่องการเดินทาง สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้กว้างขวางและทำให้ลดค่าใช้จ่ายต่างๆ ในการดำเนินการได้เป็นอย่างดี โดยแสดงข้อมูลสินค้าต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เปิดขายและรองรับผู้บริโภคได้ตลอด 24 ชั่วโมง อีกทั้งเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นมายังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับร้านเล็กๆที่ไม่มีทุนในชุมชนได้อีกด้วย

5.2 ข้อดีของระบบ

5.2.1 สามารถซื้อสินค้าได้ตลอด 24 ชั่วโมง

5.2.2 เพิ่มความสะดวกและรวดเร็วในซื้อสินค้า

5.3 ข้อเสนอแนะ

หากภายในอนาคตหากมีการพัฒนาระบบต่ออาจมีการปรับปรุงหรือเพิ่มฟังก์ชันการทำงานในส่วนของ

- เพิ่มระบบให้ลูกค้าสามารถตรวจสอบสถานะการสั่งซื้อได้
- เพิ่มฟังก์ชันการชำระเงินปลายทาง
- เพิ่มเมนูการแจ้งชำระเงินสำหรับระบบหลังร้าน

บรรณานุกรม

เกร็ดความรู้คอมพิวเตอร์. (2560). *MySQL คืออะไร*. เข้าถึงได้จาก <https://www.xn--12cg1cxchd0a2gzc1c5d5a.net/mysql/>

ครุหภูมิ. (2559). *การจัดการฐานข้อมูล*. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/a/nongki.ac.th/apinyapunyawut/kar-cadkar-than-khxmul>

บทเรียนออนไลน์. (2562). *PHP คืออะไร*. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/Kanpattanawebdouypasapeaspe/bth-reiyn/bth-thi-1-thakhwam-rucak-kab-php/php-khux-xari>

มาคัสโค้ด. (2562). *แนะนำภาษา JavaScript*. เข้าถึงได้จาก <http://marcuscode.com/lang/javascript/introducing-to-javascript>

มีเดียม. (2562). *Bootstrap คืออะไร*. เข้าถึงได้จาก <https://medium.com/siamhtml>

