



รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart)

โดย

นายสุภกิจ โพธิ์ไทรย์

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

รหัสนักศึกษา 5940505432

รายงานปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart)

โดย

นายสุภกิจ โพธิ์ไทรย์

หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

รหัสนักศึกษา 5940505432

ชื่อโครงการ	ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart)
ผู้จัดทำ	นายสุภกิจ โพธิ์ไทรย์ 5940505432
ปริญญาตรี	บริหารธุรกิจบัณฑิต (บธ.บ.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
ปีการศึกษา	2562
ที่ปรึกษาโครงการ	นางสาวแก้วกมล สติมัน
บริษัท	ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด

บทคัดย่อ

ปัจจุบันการเจริญเติบโตต่อเนื่องของธุรกิจอีคอมเมิร์ซในปี 2562 สูงถึง 680,000 ล้านบาท ทางบริษัท ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด ได้มองเห็นถึงโอกาสในการพัฒนาแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ เพื่อเป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อลูกค้ากับร้านค้า และมีฟังก์ชันที่ตอบโจทย์การขายของในยุคสมัยนี้ ดังนั้นจึงได้มีการจัดทำระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart) โดยมีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้ 1) เพื่อวิเคราะห์และออกแบบแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ 2) เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart) พัฒนาด้วยภาษา React js Framework และ Laravel Framework ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart) สามารถนำไปใช้ต่อยอดเพื่อเป็นรายได้ให้กับองค์กร และสามารถเป็นแนวทางให้กับองค์กรนำไปพัฒนาต่อยอดต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

โครงการฉบับนี้ สามารถดำเนินการสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี เพราะสามารถทำได้ตามวัตถุประสงค์ คณะผู้จัดทำ จึงใคร่ขอขอบพระคุณ นายพสุพัฒน์ สุริยวงศ์ษา ผู้บริหารบริษัท ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด นางสาวแก้วกมล สติมัน และทีมงาน บริษัท ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด ทุกท่านที่กรุณาให้ความรู้และคำปรึกษาต่าง ๆ เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาระบบงานและคำแนะนำเกี่ยวกับการออกแบบระบบพร้อมทั้งกรรมการโครงการ ทุกท่านที่ร่วมให้คำแนะนำในการจัดทำโครงการ ให้สัมฤทธิ์ผลไปได้ด้วยดี ตลอดจนอาจารย์นิเทศ ดร. ศุภชานันท์ วนภู และอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้มาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา ที่ให้การอุปการะเลี้ยงดู สนับสนุนและส่งเสริมให้ได้รับการศึกษาที่ดีรวมทั้งเป็นผู้ที่คอยให้กำลังใจเป็นอย่างดีและขอขอบคุณสำหรับกำลังใจจากเพื่อน ๆ นักศึกษาร่วมชั้นเรียนทุกท่านที่ได้เป็นส่วนร่วมในการทำโครงการนี้ และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็นประโยชน์กับท่านผู้สนใจและเกี่ยวข้อง

นายสุภกิจ โพธิ์ไทรย์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ.....	จ
บทที่ 1	1
1. ที่มาและความสำคัญ.....	1
2. วัตถุประสงค์ของโครงการการปฏิบัติงาน	2
3. ขอบเขตการดำเนินโครงการการปฏิบัติงาน.....	2
4. ผลที่คาดว่าจะได้รับและประโยชน์ที่คาดว่าจะสถานประกอบการได้รับ	2
บทที่ 2	3
1. รายละเอียดเกี่ยวกับสถานประกอบการ	3
2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
บทที่ 3	8
1. ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	8
2. กรอบแนวคิดการพัฒนาโครงการ.....	8
บทที่ 4	12
1. ผลการดำเนินงานโครงการ.....	12
บทที่ 5	21
1. สรุปผลการดำเนินโครงการ	21
2. วิเคราะห์ปัญหาจากการดำเนินโครงการ	21
3. ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขปัญหา	22

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ภาคผนวก.....	24
ภาคผนวก ก.	25
คู่มือการใช้งานระบบร้านค้าออนไลน์ eMart	25
ประวัติผู้จัดทำ	34

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 PayPal.....	5
2.2 Omise.....	6
2.3 Pay Solution.....	6
2.4 iPay88.....	7
3.1 ขั้นตอนทำงานของระบบ.....	10
3.2 สถาปัตยกรรมของระบบ.....	11
4.1 หน้าจอหลัก.....	12
4.2 หน้าจอเข้าสู่ระบบ.....	13
4.3 หน้าจอสมัครสมาชิก.....	13
4.4 หน้าจอแสดงข้อมูลร้านค้า.....	14
4.5 หน้าจอสินค้าทั้งหมดภายในร้านค้า.....	14
4.6 หน้าจอค้นหาสินค้า.....	15
4.7 หน้าจอโชว์รายละเอียดสินค้า.....	15
4.8 หน้าจอตะกร้าสินค้า.....	16
4.9 หน้าจอแจ้งชำระเงิน.....	16
4.10 หน้าจอตรวจสอบสถานะสินค้า.....	17
4.11 หน้าจอออเดอร์สินค้า.....	17
4.12 หน้าจอสร้างร้านค้า.....	18
4.13 หน้าจอข้อมูลส่วนตัว.....	18
4.14 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลหน้าร้าน.....	19
4.15 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลสินค้าทั้งหมด.....	19
4.16 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลวิธีการจัดส่ง.....	20
4.17 หน้าจอแก้ไขรายละเอียดสินค้า.....	20

บทที่ 1

1. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันข้อมูลของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) หรือ (ETDA) พบว่ามูลค่าอีคอมเมิร์ซในกลุ่มผู้ประกอบการ SMEs เติบโตต่อเนื่อง คาดว่าจะสูงถึง 680,000 ล้านบาทภายในปี 2562 นี้ คิดเป็น 20% ของมูลค่าค้าปลีกของไทย ปี 2559 มูลค่าค้าปลีกไทยอยู่ที่ 375,083 ล้านบาท ปี 2560 มูลค่าค้าปลีกไทยเพิ่มขึ้น 34% เป็น 504,229 ล้านบาท ปี 2561 มูลค่าค้าปลีกไทยเพิ่มขึ้น 20% เป็น 607,026 ล้านบาท ปี 2562 มูลค่าค้าปลีกไทยเพิ่มขึ้น 12% เป็น 680,000 ล้านบาท ข้อมูลจาก TMB ระบุว่าสำนักงานสถิติแห่งชาติเผยแพร่ข้อมูลปี 2561 ที่ผ่านมา พบว่าจำนวนผู้ซื้อปิ้ง Online มีมากถึง 12 ล้านคนที่มีการเปลี่ยนพฤติกรรมการซื้อปิ้งจาก Offline เป็น Online ปัจจุบัน SMEs เป็นเจ้าของร้านค้าออนไลน์มากกว่า 200,000 รายบนแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ เช่น Lazada, Shopee และ JD Central และอีกกว่า 300,000 รายที่ค้าขายบนโซเชียลคอมเมิร์ซ เช่น Facebook, LINE และ Instagram ซึ่งข้อดีของการทำอีคอมเมิร์ซ ได้แก่ มีต้นทุนในการขายที่ต่ำ ลดต้นทุนในการเดินทาง สะดวกในการโต้ตอบกับลูกค้า ง่ายต่อการประชาสัมพันธ์ เพียงมีอุปกรณ์สื่อสารที่สามารถเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตได้ สามารถทำเพียงคนเดียวได้ ไม่จำเป็นต้องลงทุนจ้างคน ช่วยประหยัดต้นทุนด้านแรงงาน มีเครื่องสื่อสารตรวจสอบสถิติที่เอื้ออำนวยต่อการปรับปรุงการสื่อสารกับลูกค้า ลูกค้าเข้าถึงได้ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องเสียเวลาเดินทางไปเอง เปิดร้านค้าขายได้ตลอด 24 ชั่วโมง ลงโฆษณา และขายได้ทั่วโลก รวมทั้งยังสามารถเลือกเจาะกลุ่มการโฆษณาไปยังลูกค้าเป้าหมายที่ต้องการได้ง่าย ลดการต่อรองต่างๆ ไม่จำเป็นต้องมีสต็อกสินค้า ก็สามารถสร้างร้านค้าขนาดใหญ่ได้อย่างที่ต้องการ

บริษัท ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด เป็นบริษัทด้านไอที และการพัฒนาระบบ ผลิตซอฟต์แวร์ครบวงจร เว็บไซต์ของบริษัทเป็นการเขียนขึ้นมาใหม่ ไม่ใช่เว็บไซต์สำเร็จรูป จึงพัฒนาได้ตามความต้องการของลูกค้าได้ทุกอย่าง พร้อมให้คำปรึกษา อัปเดตช่องทางทางการสื่อสารกับลูกค้า เพิ่มยอดขายให้ธุรกิจ เพิ่มความน่าเชื่อถือ และเพิ่มช่องทางการตลาด ให้เหนือคู่แข่ง ออกแบบเว็บไซต์ โดยทีมงานมืออาชีพ สวย โดดเด่น ใช้งานง่าย รองรับการทำ SEO ตอบโจทย์ทุกความต้องการในยุคออนไลน์ รองรับการใช้งานในทุกอุปกรณ์

ทางบริษัท ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด ได้มองเห็นถึงโอกาสในการพัฒนาแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ เพื่อเป็นตัวกลางในการเชื่อมต่อลูกค้ากับร้านค้า และมีฟังก์ชันที่ตอบโจทย์การขายของในยุคสมัยนี้ เช่น มีการให้เลือกวิธีการชำระเงินได้หลายวิธี สามารถสั่งซื้อสินค้าได้มากกว่า 1 ร้าน สามารถเลือกวิธีการจัดส่งของแต่ละร้านค้าตามที่ลูกค้าสะดวก และ อื่นๆ โดยเป็นการพัฒนาด้วย React js Framework และ Laravel Framework

2. วัตถุประสงค์ของโครงการการปฏิบัติงาน

- 2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ
- 2.2 เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ

3. ขอบเขตการดำเนินโครงการการปฏิบัติงาน

รูปแบบของระบบสร้างโดยใช้ React Js Framework โดยมีการทำงานดังต่อไปนี้

- 3.1 สามารถบันทึกข้อมูลลูกค้า
- 3.2 สามารถบันทึกข้อมูลร้านค้า
- 3.3 สามารถบันทึกข้อมูลสินค้า
- 3.4 สามารถบันทึกออเดอร์สินค้า
- 3.5 สามารถตรวจสอบสถานะสินค้า
- 3.6 มีระบบตะกร้าสินค้า
- 3.7 มีระบบแคตตาล็อกสินค้า
- 3.8 มีระบบการชำระเงินผ่าน Payment Gateway
- 3.9 มีระบบแจ้งชำระเงินผ่านธนาคาร

4. ผลที่คาดว่าจะได้รับและประโยชน์ที่คาดว่าจะสถานประกอบการได้รับ

- 4.1. ผลจากการพัฒนาแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซสามารถนำไปใช้ต่อยอดเพื่อเป็นรายได้ให้กับองค์กร
- 4.2. ผลจากการพัฒนาแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซสามารถเป็นแนวทางให้กับองค์กรนำไปพัฒนาต่อยอดต่อไป
- 4.3. ได้เรียนรู้ภาษา React js Framework และ Laravel Framework
- 4.4. ได้เรียนรู้ระบบจ่ายเงินผ่าน Payment Gateway

บทที่ 2

ข้อมูลสถานประกอบการและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

โครงการสหกิจศึกษา เรื่อง ระบบร้านค้าออนไลน์ E-Mart คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี ข้อมูลของสถานประกอบการ และตัวอย่างของระบบงานที่เกี่ยวข้องโดยเสนอเป็นประเด็น ดังต่อไปนี้

1. รายละเอียดเกี่ยวกับสถานประกอบการ

- 1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ
- 1.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร
- 1.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบ

2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- 2.1 แนวคิดทฤษฎีมูลค่าอีคอมเมิร์ซในกลุ่มผู้ประกอบการ SMEs
- 2.2 แนวคิดทฤษฎีชำระเงินผ่าน Payment Gateway

1. รายละเอียดเกี่ยวกับสถานประกอบการ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด

สำนักงานกรุงเทพฯ : 998/158 ซ.วชิรธรรมสาธิต 34 แขวงบางจาก เขตพระโขนง
กรุงเทพมหานคร 10260

สำนักงานนครราชสีมา : 136 หมู่ 12 บ้านสระตาราช ต.จอหอ อ.เมืองนครราชสีมา
จ.นครราชสีมา 30310

สำนักงานมหาสารคาม : ถนนนครสวรรค์ ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
44000

โทรศัพท์ : +669-5459-4941, +666-1792-9635

แฟกซ์ : +66-4408-6941

อีเมล : contact@tpse.co.th

1.2 ลักษณะการประกอบการให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์ จำกัด เป็นบริษัทด้านไอที และการพัฒนาระบบ ผลิตซอฟต์แวร์ ครบวงจร

- รับออกแบบกราฟฟิก (Graphic Design) โลโก้ แผ่นพับ แบนเนอร์ ป้ายโฆษณา Motion Graphic , Animation 2D/3D , ออกแบบผลิตภัณฑ์ ฯลฯ

- รับทำเว็บไซต์ (Website , Back Office) พร้อมระบบจัดการ E-Commerce ระบบทะเบียนวัดผล POS ,ERP ,CMS ,HRM ,WMS ,TMS ,CRM ,Logistics ,SET ,Tracking ,Transportation และ Booking Online เป็นต้น

- รับพัฒนาแอปพลิเคชัน (Mobile Application) Android / iOS ใช้งานได้ทั้งใน Google Play Store และ Apple App Store

- พัฒนา Internet of Thing (IoT) ฟังก์ชันการรับข้อมูลจาก Touch Screen การส่งข้อมูลไป Printer เพื่อพิมพ์ Receipt การรับข้อมูลจากอุปกรณ์อื่นใด ทาง Port RS232 การส่งข้อมูลไปเก็บใน Cloud Server เป็นต้น

1.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่นักศึกษาได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบ

- ตำแหน่งงาน คือ Web Developer

- ลักษณะงาน คือ สร้างระบบร้านค้าออนไลน์ E-Mart และ จัดทำเล่มรายงาน

2. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

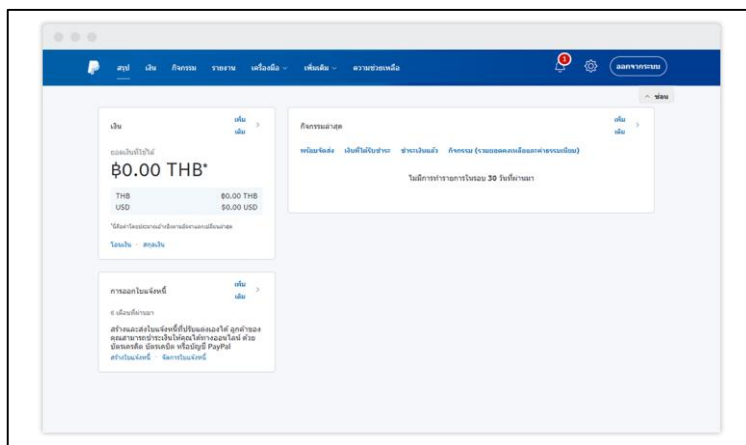
2.1 แนวคิดทฤษฎีมูลค่าอีคอมเมิร์ซในกลุ่มผู้ประกอบการ SMEs

ข้อมูลของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) หรือ (ETDA) พบว่ามูลค่าอีคอมเมิร์ซในกลุ่มผู้ประกอบการ SMEs เติบโตต่อเนื่อง คาดว่าจะสูงถึง 680,000 ล้านบาทภายในปี 2562 นี้ คิดเป็น 20% ของมูลค่าค้าปลีกของไทย ปี 2559 มูลค่าค้าปลีกไทยอยู่ที่ 375,083 ล้านบาท ปี 2560 มูลค่าค้าปลีกไทยเพิ่มขึ้น 34% เป็น 504,229 ล้านบาท ปี 2561 มูลค่าค้าปลีกไทยเพิ่มขึ้น 20% เป็น 607,026 ล้านบาท ปี 2562 มูลค่าค้าปลีกไทยเพิ่มขึ้น 12% เป็น 680,000 ล้านบาท ข้อมูลจาก TMB ระบุว่าสำนักงานสถิติแห่งชาติเผยแพร่ข้อมูลปี 2561 ที่ผ่านมา พบว่าจำนวนผู้ซื้อปิ้ง Online มีมากถึง 12 ล้านคนที่มีการเปลี่ยนพฤติกรรมการซื้อปิ้งจาก Offline เป็น Online ปัจจุบัน SMEs เป็นเจ้าของร้านค้าออนไลน์มากกว่า 200,000 รายบนแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ เช่น Lazada, Shopee และ JD

Central และอีกกว่า 300,000 รายที่ค้าขายบนโซเชียลคอมเมิร์ซ เช่น Facebook, LINE และ Instagram ร้านออนไลน์ขายบน Shopee, Lazada, JD.Com กว่า 2 แสนราย ร้านออนไลน์ขายบน Facebook, LINE และ Instagram กว่า 3 แสนราย ซึ่งข้อดีของการทำอีคอมเมิร์ซ ได้แก่ มีต้นทุนในการขายที่ต่ำ ลดต้นทุนในการเดินทาง สะดวกในการโต้ตอบกับลูกค้า ง่ายต่อการประชาสัมพันธ์ เพียงมีอุปกรณ์สื่อสารที่สามารถเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตได้ สามารถทำเพียงคนเดียวได้ ไม่จำเป็นต้องลงทุนจ้างคน ช่วยประหยัดต้นทุนด้านแรงงาน มีเครื่องมือสำรวจสถิติที่เอื้ออำนวยต่อการปรับปรุงการสื่อสารกับลูกค้า ลูกค้าเข้าถึงได้ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องเสียเวลาเดินทางไปเอง เปิดร้านค้าขายได้ตลอด 24 ชั่วโมง ลงโฆษณา และขายได้ทั่วโลก รวมทั้งยังสามารถเลือกเจาะกลุ่มการโฆษณาไปยังลูกค้าเป้าหมายที่ต้องการได้ง่าย ลดการต่อรองต่างๆ ไม่จำเป็นต้องมีสต็อกสินค้า ก็สามารถสร้างร้านค้าขนาดใหญ่ได้อย่างที่ต้องการ

2.2 แนวคิดทฤษฎีชำระเงินผ่าน Payment Gateway

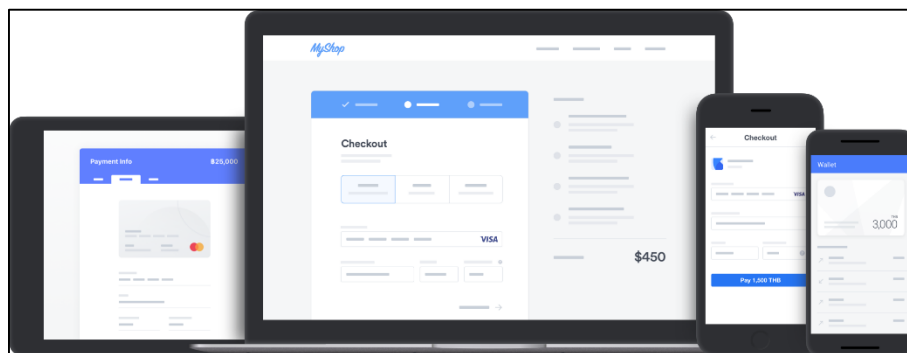
Payment Gateway คือ บริการชำระเงินออนไลน์ รวดเร็วและปลอดภัย ซึ่งเหมาะกับธุรกิจออนไลน์เป็นอย่างมาก ช่วยประหยัดเวลาในการส่งสินค้าให้ถึงมือลูกค้าอีกด้วย โดยในปัจจุบันจะมีการเลือกใช้บริการอยู่ 2 รูปแบบคือ ชำระเงินโดยการเชื่อมกับธนาคารโดยตรง เช่น K-payment, SCB payment เป็นต้น และอีก 1 รูปแบบ คือการชำระเงินโดยผ่านตัวกลาง โดยตัวกลางที่ให้บริการชำระเงินมีดังนี้



ภาพที่ 2.1 PayPal

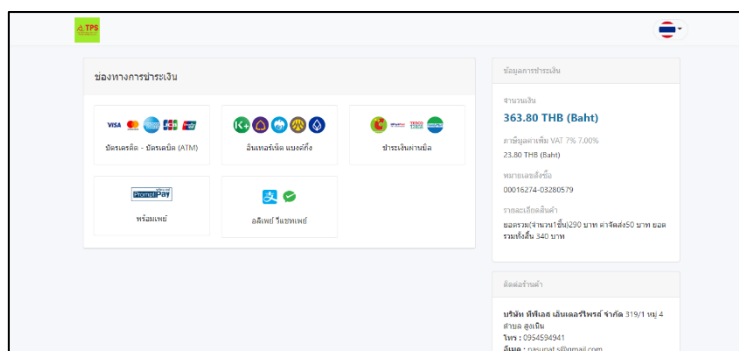
Paypal บริการชำระเงินออนไลน์ที่ได้รับความนิยม สามารถชำระเงินได้รวดเร็ว ชำระสินค้าสะดวกสบายและปลอดภัย โดยนำบัญชีธนาคารไปผูกไว้กับบัญชี Paypal นอกจากนี้ยังมีช่องทางที่

สามารถรับการชำระเงินจากผู้ที่ไม่ได้มีบัญชี paypal แต่มีบัตรเครดิตหรือเครดิตได้ด้วย ซึ่งเหมาะกับธุรกิจที่ลูกค้าต้องการชำระผ่านบัตรเครดิตอีกด้วย



ภาพที่ 2.2 Omise

Omise เป็นระบบรับชำระเงินและควบคุมเงินได้เองทุกอย่าง ตั้งแต่การออกแบบหน้าชำระเงินจนถึงเมื่อโอนเงินออกนอกระบบ ระบบนี้กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย สามารถชำระเงินได้ทั้งบัตรเครดิตและบัตรเครดิต โดยจะมีให้บริการแบบ 3rd Party



ภาพที่ 2.3 Pay Solution

Pay Solution บริการชำระเงินแห่งแรกของประเทศไทย ที่นิยมในหลายๆ ธุรกิจเช่นกัน เนื่องจากตัวระบบมีความเสถียร ไม่มีปัญหา ทั้งยังใช้ระบบความปลอดภัยจาก SSL ที่เป็นมาตรฐานสากล ซึ่งข้อดีคือค่าธรรมเนียมบัตรเครดิตถูกที่สุดเพียง 3.60% เท่านั้น

PAYMENT DETAILS

TOTAL PAYABLE AMOUNT: RM 156.00

Kindly choose one of the available payment options (RM): For Malaysian debit card holder, please pay with iPay88.

iPay88 via **Others**

PayPal via **Others**

Alipay via **Others**

I agree to SunChine's terms and conditions. Please be at the pick-up point at least 30 minutes before scheduled departure.

Proceed to Payment

Coach	C.S.110148 & Tours (Annual Express)
Seats	31,29
Notes	Tel: +65-4311202
Ticket Price	RM 156.00

PAYMENT SUMMARY	
Depart Journey Fare (E)	RM 80.00
Return Journey Fare (E)	RM 70.00
Processing Fee	RM 7.00
Discount	RM 7.00
TOTAL	RM 156.00

ภาพที่ 2.4 iPay88

iPay88 บริการชำระเงินน้องใหม่ ที่เป็นผู้ดำเนินการให้บริการด้านpayment ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยสามารถใช้บริการได้เยอะแยะมากมาย เช่น บัตรเดบิต บัตรเครดิต แรบบิท โอน เพย์ ทรูมันนี่ เป็นต้น

บทที่ 3

วิธีการดำเนินโครงการการปฏิบัติงาน

1. ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาการใช้งาน React js Framework และ Laravel Framework

ขั้นตอนที่ 2 วางแผนการออกแบบระบบให้มีการจัดวางแบบมีระเบียบ และมีรูปลักษณะที่

สวยงาม

ขั้นตอนที่ 3 ดำเนินการเขียนโปรแกรมโดยใช้ Visual Studio Code ในการจัดทำระบบร้านค้าออนไลน์ E-Mart ตามที่ได้วางแผนไว้

ขั้นตอนที่ 4 ทดสอบระบบร้านค้าออนไลน์ E-Mart ตรวจสอบ Error ต่างๆ

2. กรอบแนวคิดการพัฒนาโครงการ

ระบบร้านค้าออนไลน์ E-Mart เป็นระบบที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ในตัวระบบจะสามารถให้คนที่เข้ามาสร้างร้านค้าในระบบได้ และมีบริการจ่ายเงินผ่าน Payment Gateway และมีการทำงานดังนี้

1) ด้านเข้าสู่ระบบ

1. สามารถเข้าสู่ระบบโดยใช้ username และ password
2. สามารถเข้าสู่ระบบโดยใช้บัญชี Facebook
3. สามารถเข้าสู่ระบบโดยใช้บัญชี Google

2) ด้านการจัดเก็บข้อมูลด้านการจัดเก็บ

1. ระบบสามารถบันทึกข้อมูลของผู้ใช้ เช่น ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน ชื่อ-สกุล เบอร์โทร อีเมลล์
อื่นๆ

2. ระบบสามารถบันทึกข้อมูลร้านค้า เช่น ชื่อร้าน เบอร์โทร ที่อยู่ อื่นๆ

3. ระบบสามารถบันทึกข้อมูลสินค้า เช่น ชื่อสินค้า ราคาขาย ราคาทุน รูปสินค้า อื่นๆ

4. ระบบสามารถบันทึกข้อมูลการสั่งซื้อสินค้า เช่น ตะกร้าสินค้า ออเดอร์สินค้า

5. ระบบสามารถบันทึกข้อมูลหลักฐานการโอนเงิน เช่น รูปสลิปการโอนเงิน เวลาการ
โอนเงิน

6. ระบบสามารถบันทึกข้อมูลเลขพัสดุจัดส่งสินค้า

3) ด้านการค้นหาและแก้ไขข้อมูล

1. ระบบสามารถค้นหาสินค้า
2. ระบบสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ-สกุล รูปโปรไฟล์ ที่อยู่ อื่นๆ
3. ระบบสามารถแก้ไขข้อมูลร้านค้า เช่น ชื่อร้าน รูปร้าน อื่นๆ
4. ระบบสามารถแก้ไขข้อมูลการสั่งซื้อสินค้า เช่น จำนวนสินค้า อื่นๆ

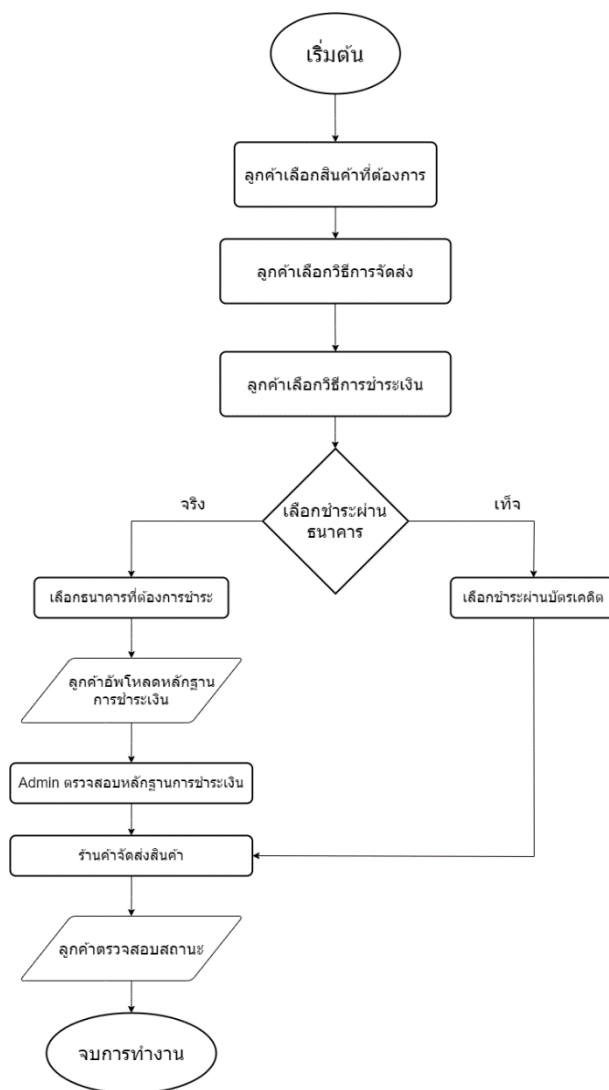
4) ด้านการประมวลผล

1. ระบบสามารถกรองสินค้าที่ค้นหา
2. ระบบสามารถชำระเงินผ่าน Payment Gateway
3. ระบบสามารถคำนวณราคาสินค้าทั้งหมด
4. ระบบสามารถคำนวณวิธีการจัดส่งแต่ละร้านค้า

5) ด้านการรายงานแสดงผล

1. ระบบสามารถรายงานแสดงผลสถานะสินค้า

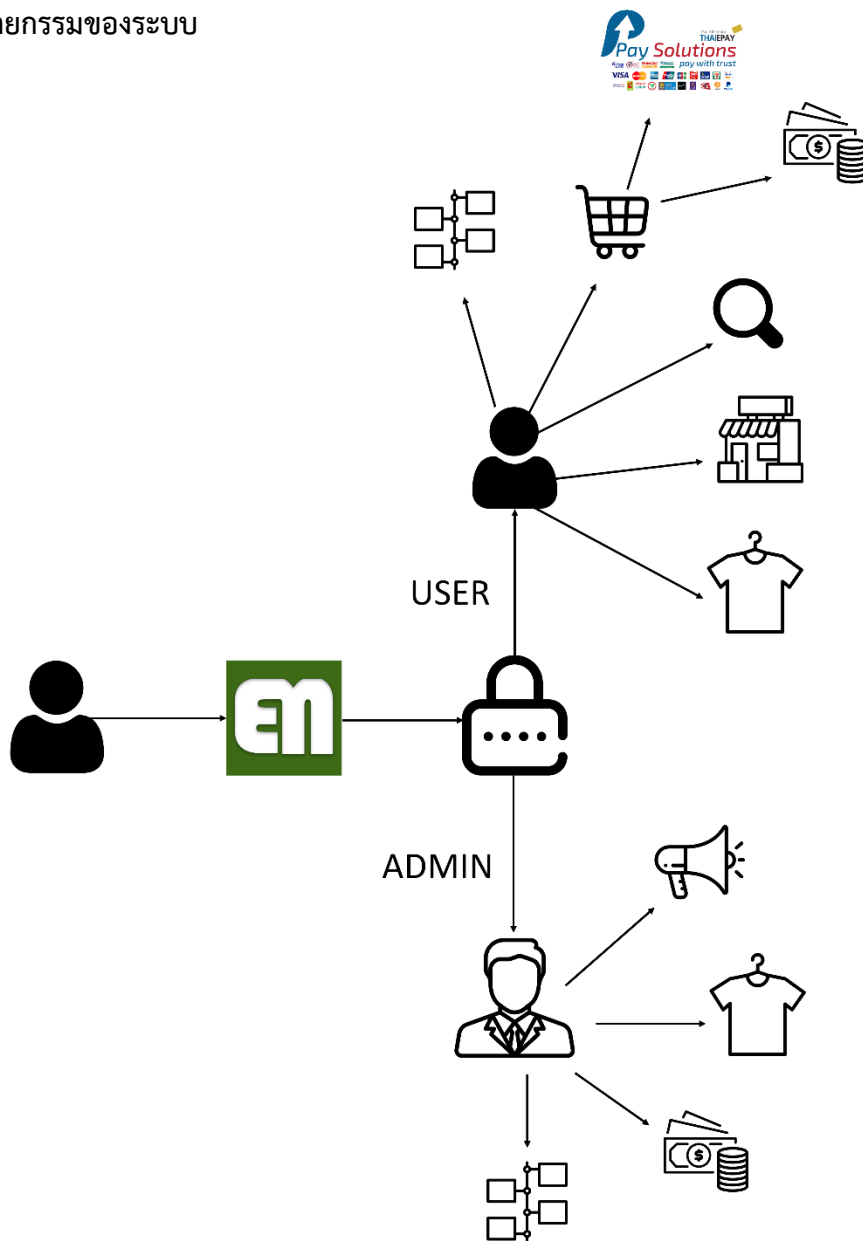
ขั้นตอนทำงานของระบบ



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนทำงานของระบบ

จากภาพที่ 3.1 เป็นภาพขั้นตอนการทำงานของระบบโดยเริ่มจากลูกค้าเลือกสินค้าที่ต้องการ ลูกค้าเลือกวิธีจัดส่ง ลูกค้าเลือกวิธีการชำระเงิน ถ้าลูกค้าเลือกชำระผ่านธนาคาร ลูกค้าต้องเลือกธนาคารที่จะชำระ เมื่อลูกค้าชำระเงินแล้วให้อัพโหลดหลักฐานการชำระเงิน Admin จะเข้าไปตรวจสอบการชำระเงิน ร้านค้าจะทำการจัดส่งสินค้า ถ้าลูกค้าเลือกวิธีการชำระเงินผ่านบัตรเครดิต ระบบจะทำการชำระผ่านระบบของ Pay solution ร้านค้าจะจัดส่งสินค้าให้กับลูกค้า

สถาปัตยกรรมของระบบ



ภาพที่ 3.2 สถาปัตยกรรมของระบบ

บทที่ 4

ผลการดำเนินโครงการการปฏิบัติงาน

1. ผลการดำเนินงานโครงการ

การทำงานของระบบ

ชื่อโปรแกรม : ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart)

วัตถุประสงค์ : เพื่อสร้างความสะดวกสบายให้กับร้านค้าและลูกค้า

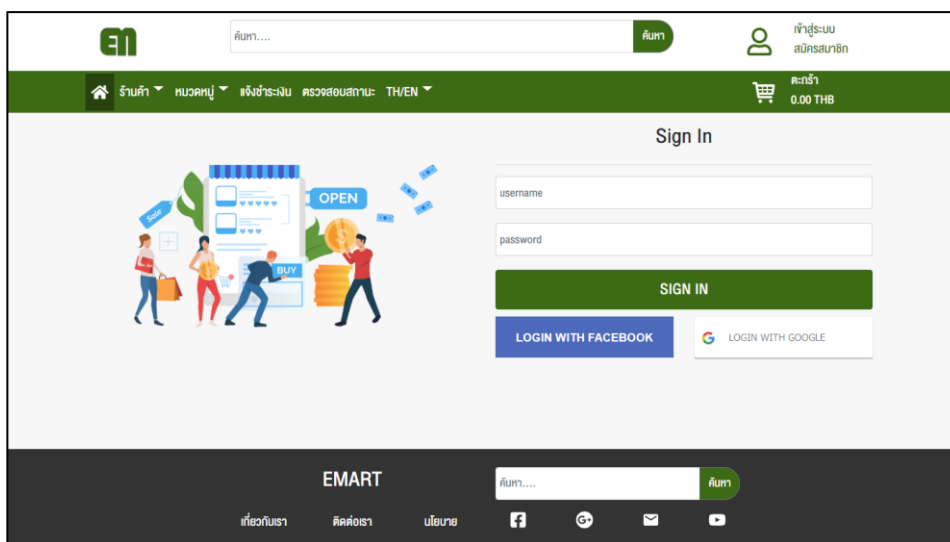
หน้าจอระบบ

1.1 หน้าจอหลัก เป็นหน้าจอที่แสดงสินค้า ร้าน ต่างๆที่อยู่ในระบบ รวมถึงประกาศต่างๆที่เกี่ยวข้องกับร้านค้าดังแสดงในภาพที่ 4.1



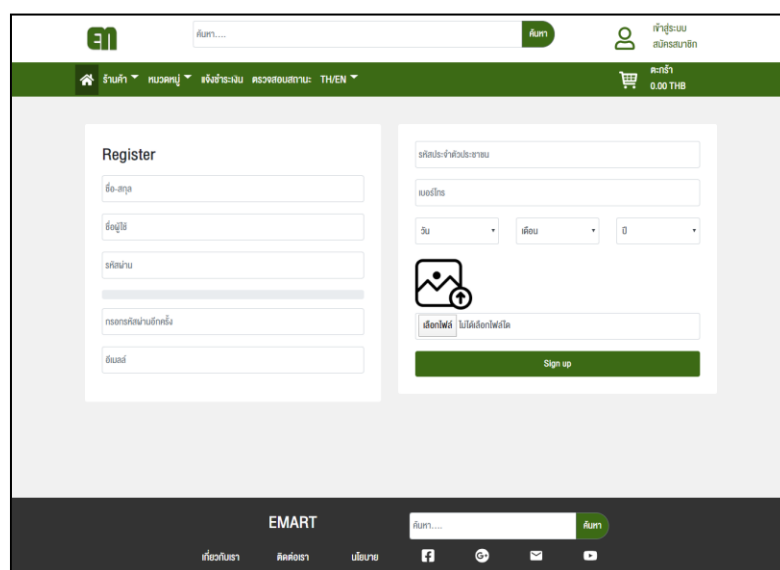
ภาพที่ 4.1 หน้าจอหลัก

1.2 หน้าจอเข้าสู่ระบบ เป็นหน้าจอสำหรับให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบโดยใส่ข้อมูล username และ password ดังแสดงในภาพที่ 4.2



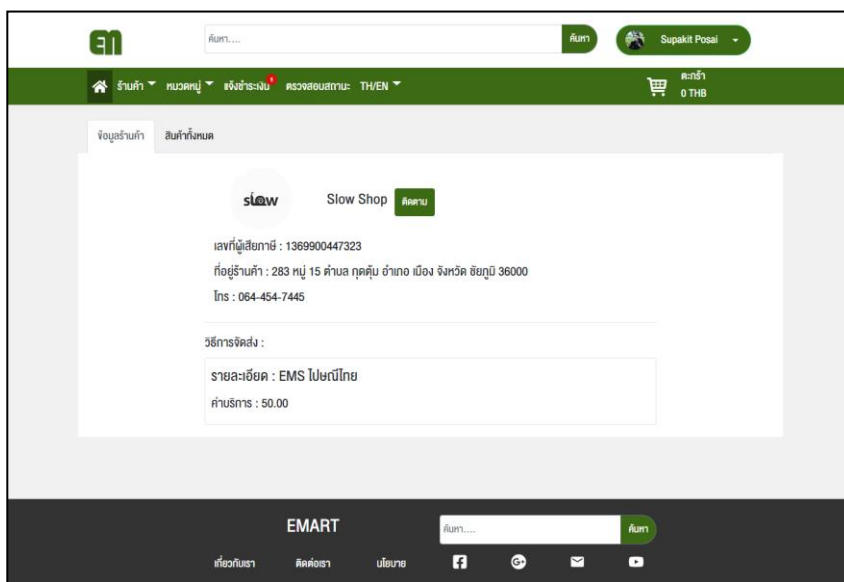
ภาพที่ 4.2 หน้าจอเข้าสู่ระบบ

1.3 หน้าจอสมัครสมาชิก เป็นหน้าที่ผู้ใช้งานกรอกข้อมูล ชื่อนามสกุล ชื่อผู้ใช้ รหัสผ่าน อีเมล รหัสประจำตัวประชาชน เบอร์โทร วัน เดือน ปีเกิด รูปโปรไฟล์ ให้ครบถ้วนเพื่อสมัครสมาชิกดังแสดงในภาพที่ 4.3



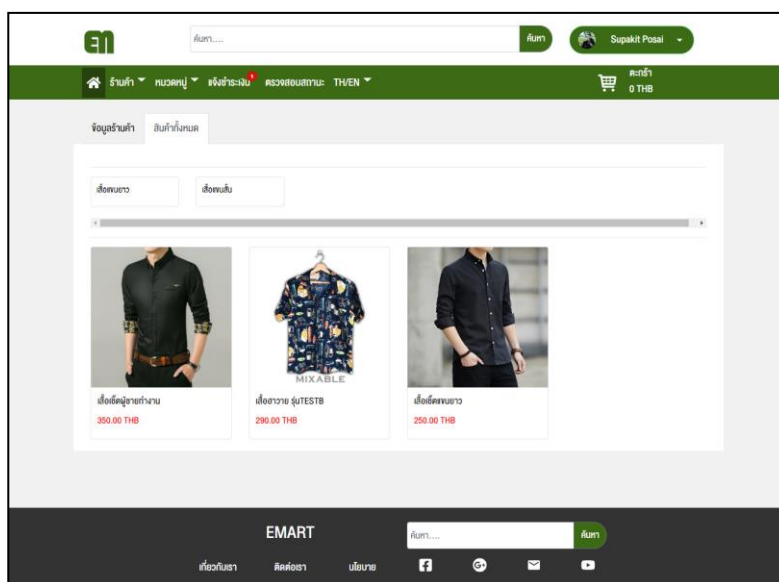
ภาพที่ 4.3 หน้าจอสมัครสมาชิก

1.4 หน้าจอแสดงข้อมูลร้านค้า เป็นหน้าที่แสดงข้อมูลร้านค้า เลขผู้เสียภาษี ที่อยู่ร้านค้า เบอร์โทรร้านค้า วิธีการจัดส่ง ดังแสดงในภาพที่ 4.4



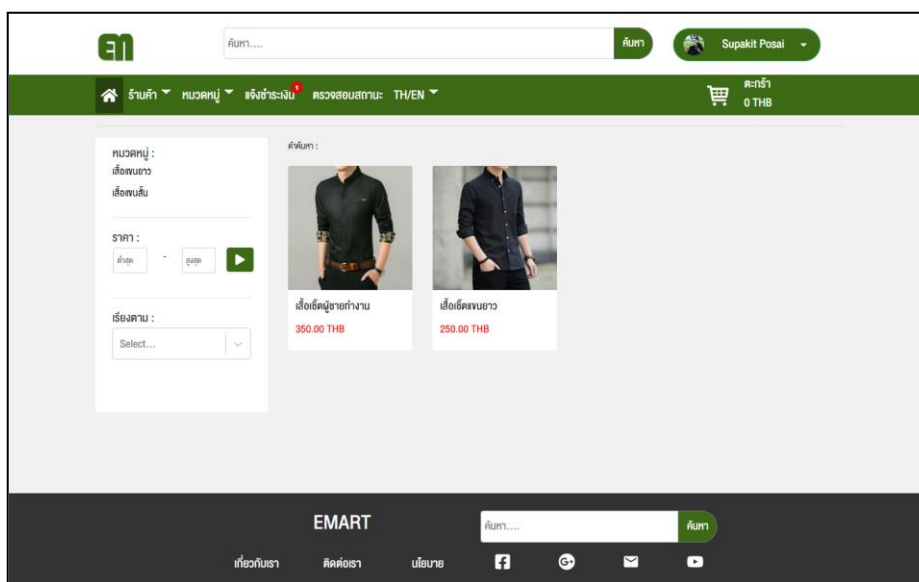
ภาพที่ 4.4 หน้าจอแสดงข้อมูลร้านค้า

1.5 หน้าจอสินค้าทั้งหมดภายในร้านค้า เป็นหน้าจอที่แสดงสินค้าและข้อมูลสินค้าภายในร้านค้า ชื่อสินค้า ราคาสินค้า ดังแสดงในภาพที่ 4.5



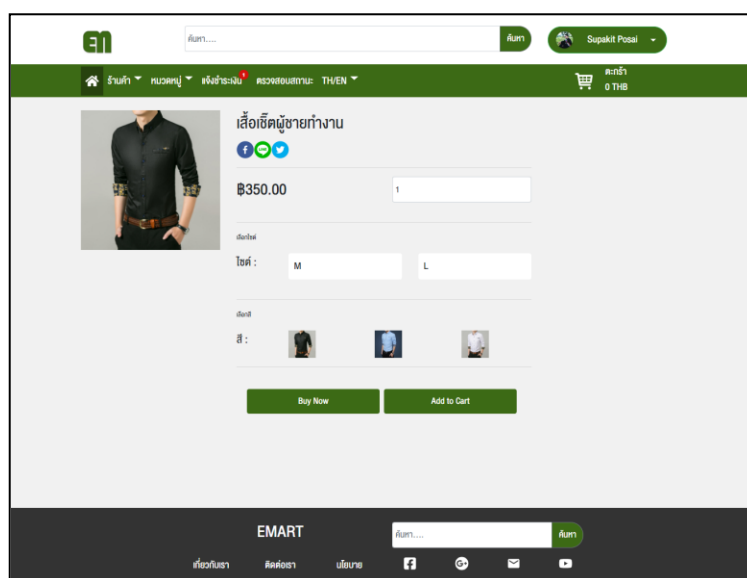
ภาพที่ 4.5 หน้าจอสินค้าทั้งหมดภายในร้านค้า

1.6 หน้าจอค้นหาสินค้า เป็นหน้าจอที่แสดงสินค้าในการค้นหา สามารถกรองสินค้า ตามหมวดหมู่ ตามราคาสินค้า เรียงตามลำดับ ดังแสดงในภาพที่ 4.6



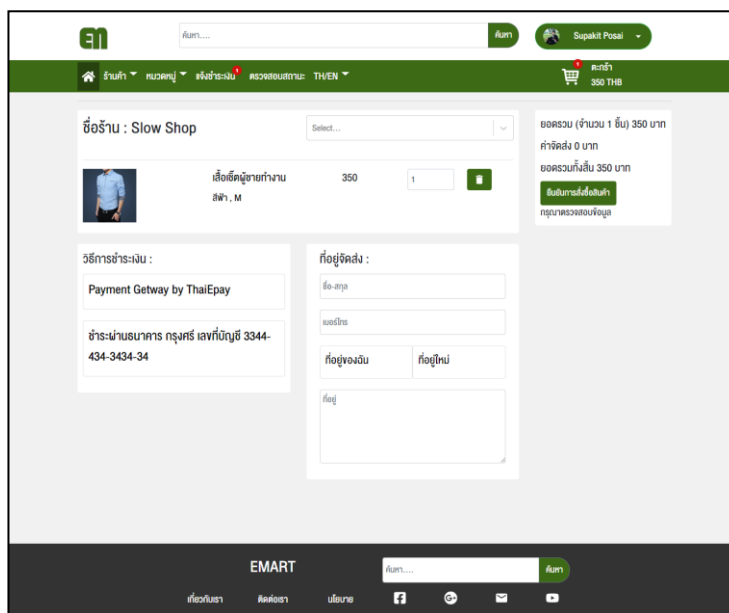
ภาพที่ 4.6 หน้าจอค้นหาสินค้า

1.7 หน้าจอโชว์รายละเอียดสินค้า เป็นหน้าจอที่แสดงข้อมูลรายละเอียดสินค้า ชื่อสินค้า ราคา สินค้า ขนาดสินค้า ดังแสดงในภาพที่ 4.7



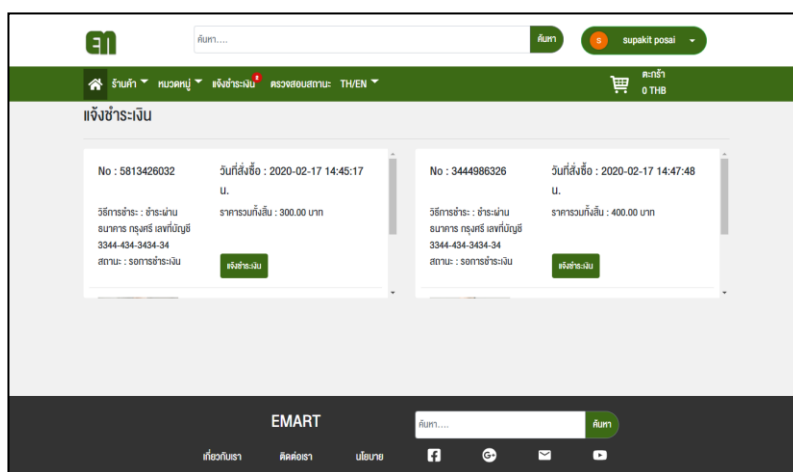
ภาพที่ 4.7 หน้าจอโชว์รายละเอียดสินค้า

1.8 หน้าจอตระกร้าสินค้า เป็นหน้าจอที่รวมสินค้าที่ผู้ใช้ต้องการสั่งซื้อ ในการสั่งซื้อผู้ใช้ต้องเลือกวิธีการจัดส่ง วิธีการชำระเงิน และใช้ข้อมูล ชื่อนามสกุล เบอร์โทร ที่อยู่ ดังแสดงในภาพที่ 4.8



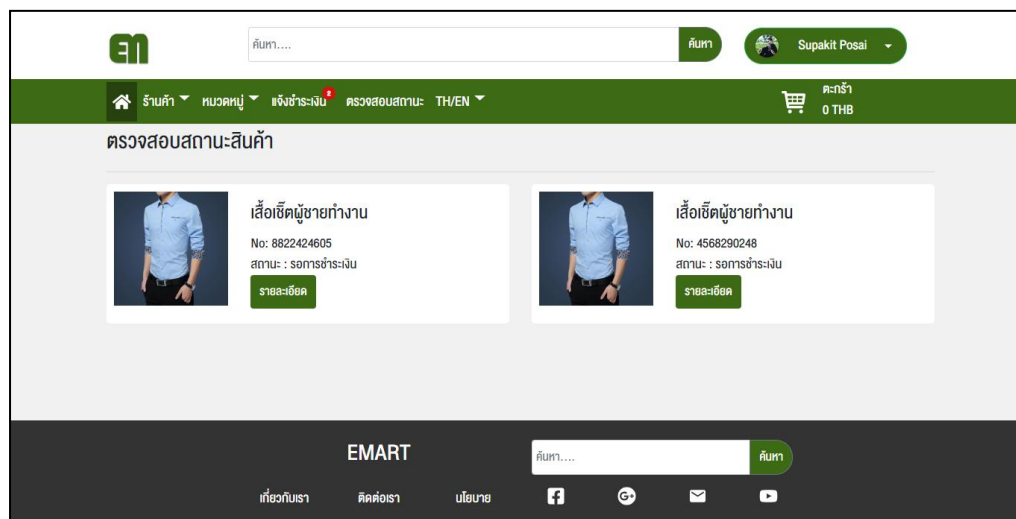
ภาพที่ 4.8 หน้าจอตระกร้าสินค้า

1.9 หน้าจอแจ้งชำระเงิน เป็นหน้าจอที่แสดงข้อมูล วันที่การสั่งซื้อ วิธีชำระเงิน ราคารวม สถานะของสินค้า ดังแสดงในภาพที่ 4.9



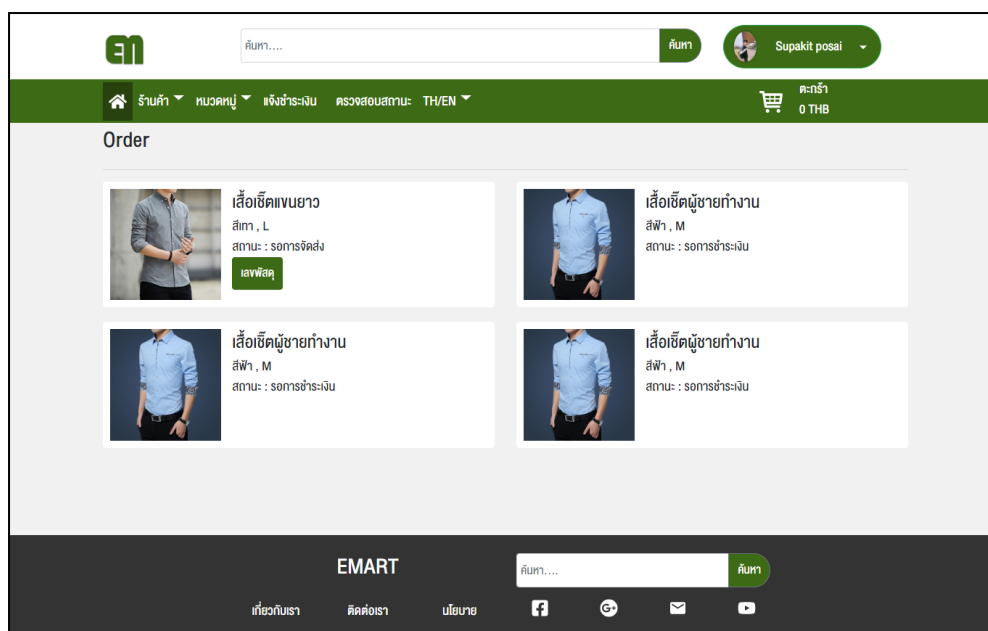
ภาพที่ 4.9 หน้าจอแจ้งชำระเงิน

1.10 หน้าจอตรวจสอบสถานะสินค้า เป็นหน้าจอที่แสดงข้อมูลชื่อสินค้า เลขที่สั่งซื้อ สถานะของสินค้า ดังแสดงในภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.10 หน้าจอตรวจสอบสถานะสินค้า

1.11 หน้าจอออเดอร์สินค้า เป็นหน้าจอที่แสดงสินค้าที่ถูกสั่งซื้อ ดังแสดงในภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.11 หน้าจอออเดอร์สินค้า

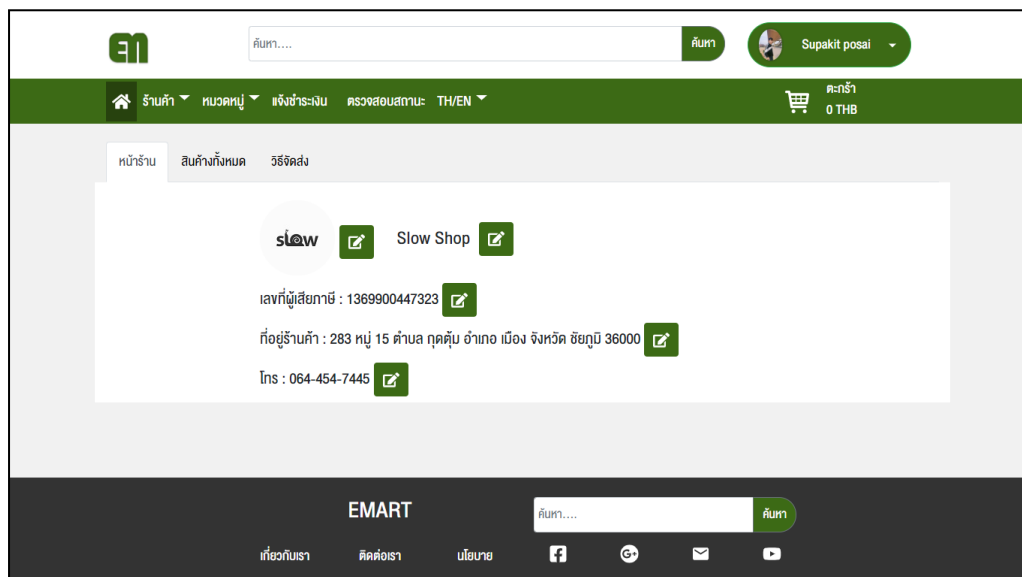
1.12 หน้าจอสสร้างร้านค้า เป็นหน้าจอที่ผู้ใช้งานต้องการสร้างร้านค้าต้องการกรอกข้อมูล รูปโปรไฟล์ร้านค้า ชื่อร้านค้า ที่อยู่ เลขที่ผู้เสียภาษี เบอร์โทร ดังแสดงในภาพที่ 4.12

ภาพที่ 4.12 หน้าจอสสร้างร้านค้า

1.13 หน้าจอข้อมูลส่วนตัว เป็นหน้าจอที่ผู้ใช้สามารถเข้ามาแก้ไขข้อมูล ชื่อนามสกุล อีเมล เบอร์โทร ที่อยู่ วันเดือนปีเกิด ดังแสดงในภาพที่ 4.13

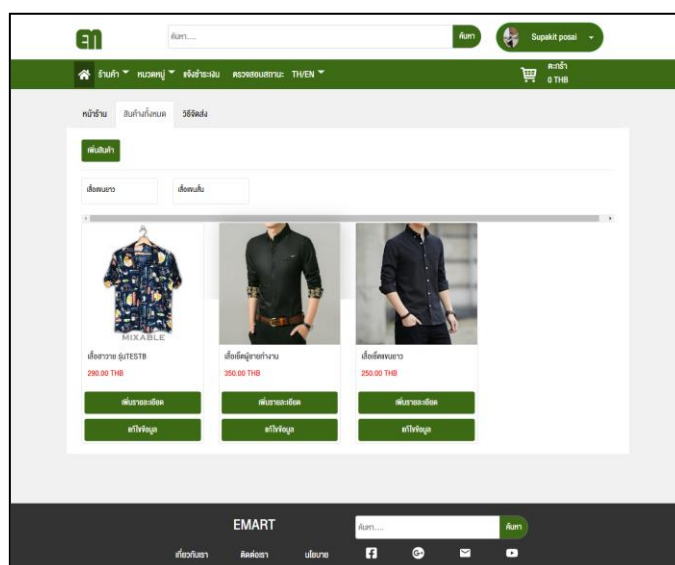
ภาพที่ 4.13 หน้าจอข้อมูลส่วนตัว

1.14 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลหน้าร้าน เป็นหน้าจอที่สามารถแก้ไขข้อมูล รูปโปรไฟล์ ชื่อร้านค้า เลขที่ผู้เสียภาษี ที่อยู่ เบอร์โทรร้านค้า ดังแสดงในภาพที่ 4.14



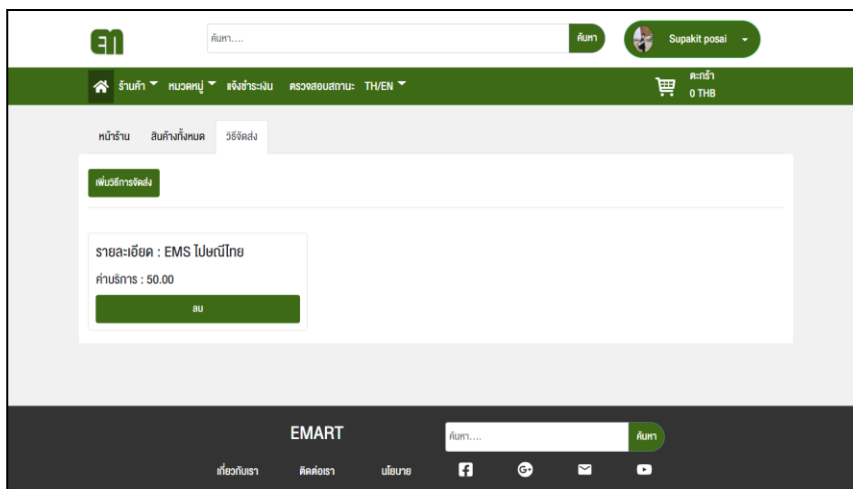
ภาพที่ 4.14 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลหน้าร้าน

1.15 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลสินค้าทั้งหมด เป็นหน้าจอที่สามารถเพิ่มข้อมูลสินค้า, เพิ่มรายละเอียด ดังแสดงในภาพที่ 4.15



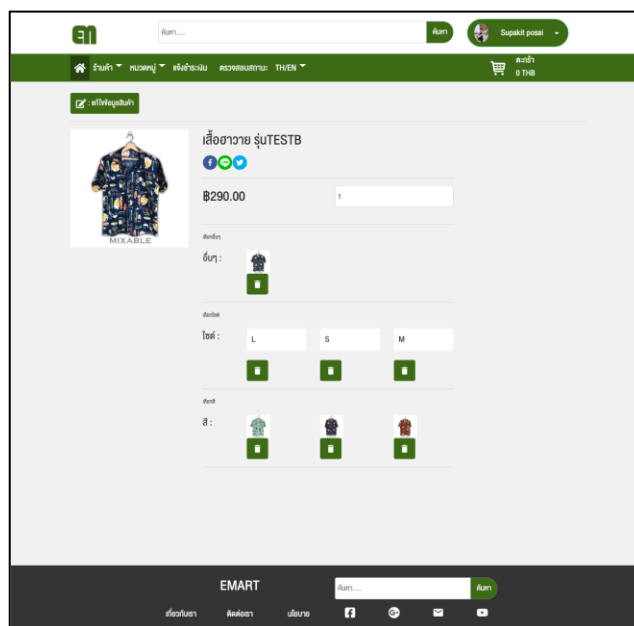
ภาพที่ 4.15 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลสินค้าทั้งหมด

1.16 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลวิธีการจัดส่ง เป็นหน้าจอที่สามารถเพิ่มข้อมูลวิธีการจัดส่ง, แก้ไขข้อมูลวิธีการจัดส่ง, ลบวิธีการจัดส่ง ดังแสดงในภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 หน้าจอร้านค้าของฉันแสดงข้อมูลวิธีการจัดส่ง

1.17 หน้าจอแก้ไขรายละเอียดสินค้า เป็นหน้าจอที่สามารถแก้ไข ชื่อสินค้า ราคาสินค้า ขนาดสินค้า ดังแสดงในภาพที่ 4.17



ภาพที่ 4.17 หน้าจอแก้ไขรายละเอียดสินค้า

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินการการปฏิบัติงาน

1. สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการวิเคราะห์และออกแบบระบบร้านค้าออนไลน์ E-Mart พบว่าสามารถอำนวยความสะดวกในการเป็นตัวกลางเชื่อมต่อร้านค้ากับลูกค้าให้สามารถซื้อขายสินค้าได้ตลอด 24 ชม. และเป็นการลดการใช้เงินสดในการซื้อสินค้า ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

- 1.1 ช่วยให้ร้านค้าและลูกค้าติดต่อกันได้ 24 ชม.
- 1.2 ช่วยประหยัดต้นทุนในการสร้างหน้าร้านค้า
- 1.3 ช่วยประหยัดต้นทุนในการสต็อกสินค้า
- 1.4 ช่วยให้ลูกค้าเข้าถึงได้ตลอดเวลา โดยไม่จำเป็นต้องเสียเวลาเดินทางไปเอง
- 1.5 ช่วยให้สะดวกในการโต้ตอบกับลูกค้า ง่ายต่อการประชาสัมพันธ์

2. วิเคราะห์ปัญหาจากการดำเนินโครงการ

ระบบร้านค้าออนไลน์ E-Mart จะสำเร็จตามคาดหวังได้ในระหว่างการทำงานก่อให้เกิดปัญหา มาก ปัญหาในการวิเคราะห์ข้อมูล ปัญหาความรู้การเขียนโปรแกรมมีน้อย ปัญหาเหล่านี้เกิดขึ้นได้ หลายสาเหตุ สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1. ปัญหาและอุปสรรคในการสหกิจศึกษา พบว่าช่วงแรกยังมีการล่าช้าในการทำงาน เพราะยัง ไม่มีความคล่องแคล่วในการใช้โปรแกรม ยังไม่มีความรู้มากพอเกี่ยวกับระบบ และการจ้องมองหน้าจอ ตลอดเวลาจนปวดตาทำให้การทำงานล่าช้า

2.2. ปัญหาความรู้ด้านโปรแกรม เนื่องจากต้องศึกษาการเขียนภาษา React js Framework และ Laravel Framework หาความรู้เพิ่มอีกพอสมควร

2.3 ผู้จัดทำมีประสบการณ์น้อยในการทำงานเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม จึงต้องทำงานค้นคว้า ศึกษาหาความรู้ เพิ่มเติมสอบถามข้อมูลจากพี่เลี้ยง ปรึกษาอาจารย์ และขอคำแนะนำผู้มีประสบการณ์ ทางด้านการวิเคราะห์และด้านการเขียนโปรแกรม

2.4 ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับระบบร้านค้าออนไลน์ เพื่อให้ได้ระบบที่เกี่ยวกับเงื่อนไขของทางบริษัท ต้องการ

3. ข้อเสนอแนะและแนวทางการแก้ไขปัญหา

3.1 ในการพัฒนา ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart) ควรมีการศึกษาระบบอีคอมเมิร์ซให้ครบถ้วนสมบูรณ์ ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart) ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

3.2 ในการพัฒนา ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart) ควรศึกษาเครื่องมือการใช้งานให้ครบถ้วน

3.3 ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart) เป็นแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซ สามารถนำไปพัฒนาในด้าน การตลาดต่อไปได้

3.4 ระบบร้านค้าออนไลน์ (e-Mart) สามารถนำข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าไปวิเคราะห์ต่อได้

บรรณานุกรม

- Brandinside. (2562). ปัญหาใหญ่ของร้านค้าออนไลน์ไทย. ค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://brandinside.asia/tmb-research-on-5-pain-points-of-online-shopping/>
- Ecommercebyssru. (2560). เปิดข้อดี-ข้อเสีย E-Commerce เมื่อผู้ประกอบการ SMEs. ค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.ecommercebyssru.com/2017/article-28/>
- Tpse. (2558). เราคือ ทีพีเอส เอ็นเตอร์ไพรส์. ค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.tpse.co.th/>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

คู่มือการใช้งานระบบร้านค้าออนไลน์ eMart

คู่มือการใช้งานระบบร้านค้าออนไลน์ eMart

1. วิธีการสมัครและเข้าสู่ระบบร้านค้าออนไลน์ eMart

กรอกข้อมูล ชื่อ, สกุล, ชื่อผู้ใช้, รหัสผ่าน, อีเมล, รหัสประจำตัวประชาชน, เบอร์โทร, วันเดือนปีเกิด, รูปประจำตัว ให้ครบถ้วน

กรอก username และ password เพื่อ login ใช้งานระบบ หรือสามารถ login ผ่าน facebook และ google ได้


2. วิธีการสร้างร้านค้าในระบบร้านค้าออนไลน์ eMart

2.1 คลิกที่ปุ่ม สร้างร้านค้า



2.2 กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน

Create Shop



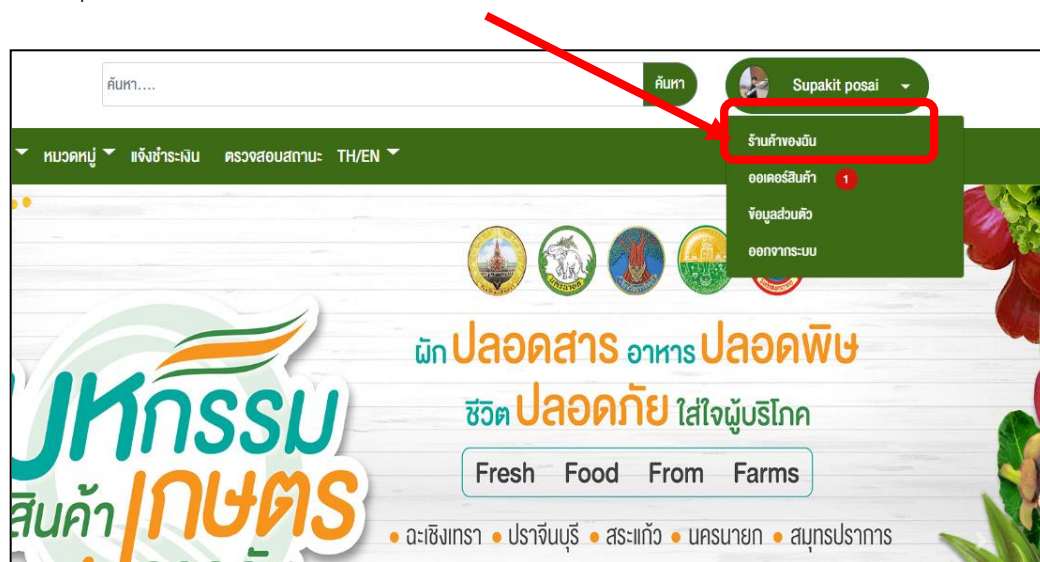
เลือกไฟล์ | โหลดตัวอย่าง

2.3 ถ้ามีปุ่ม ร้านค้าของฉัน ขึ้นมาถือว่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว

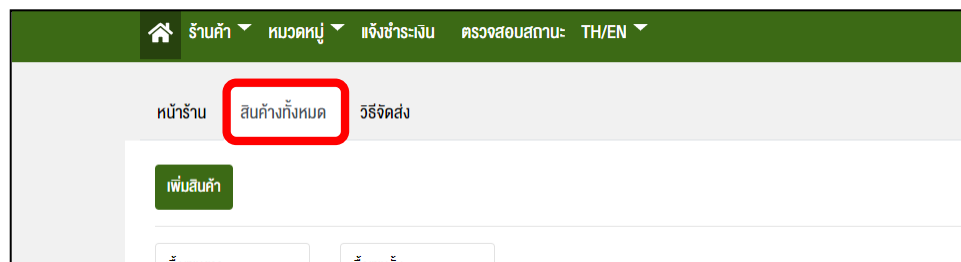


3. วิธีการเพิ่มสินค้าในระบบร้านค้าออนไลน์ eMart

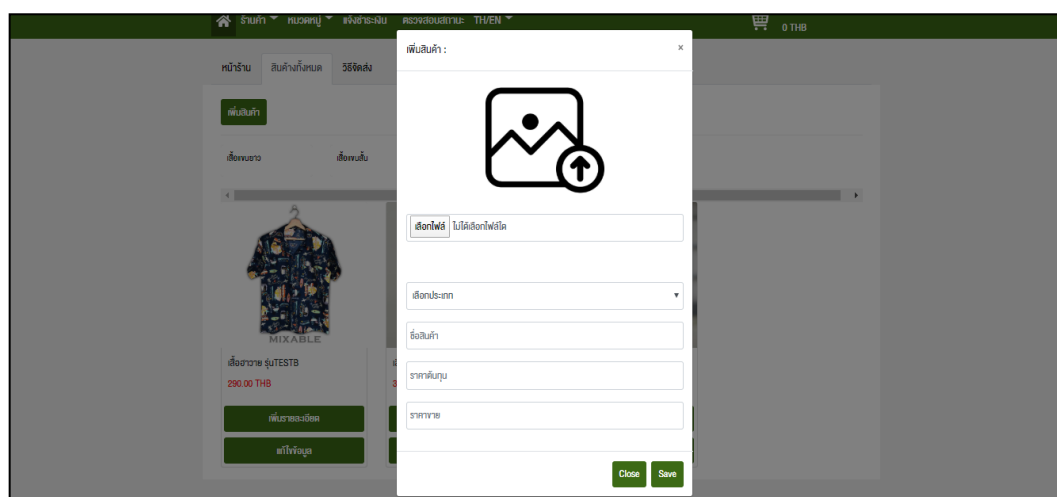
3.1 กดปุ่มร้านค้าของฉัน



3.2 เลือกเมนู สินค้าทั้งหมด

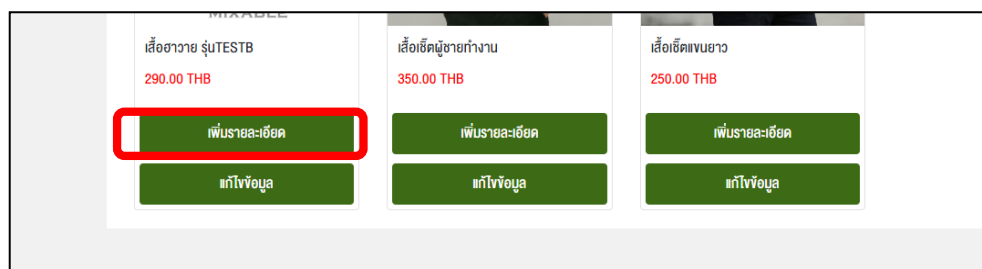


3.3 กดปุ่มเพิ่มสินค้า กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน และกดบันทึก



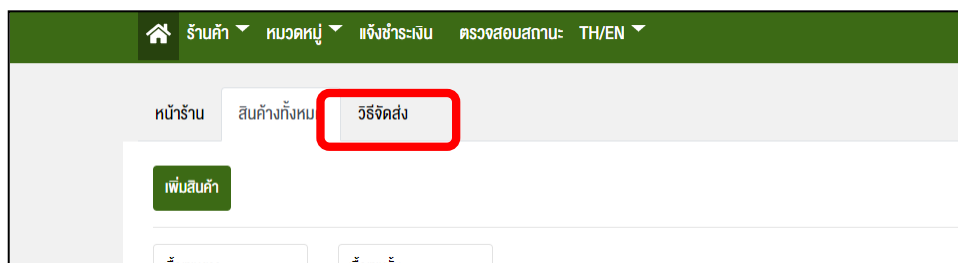
4. วิธีการเพิ่มสินค้ารายละเอียดสินค้าในระบบร้านค้าออนไลน์ eMart

4.1 กดปุ่ม เพิ่มรายละเอียด ของสินค้าที่เราต้องการเพิ่ม

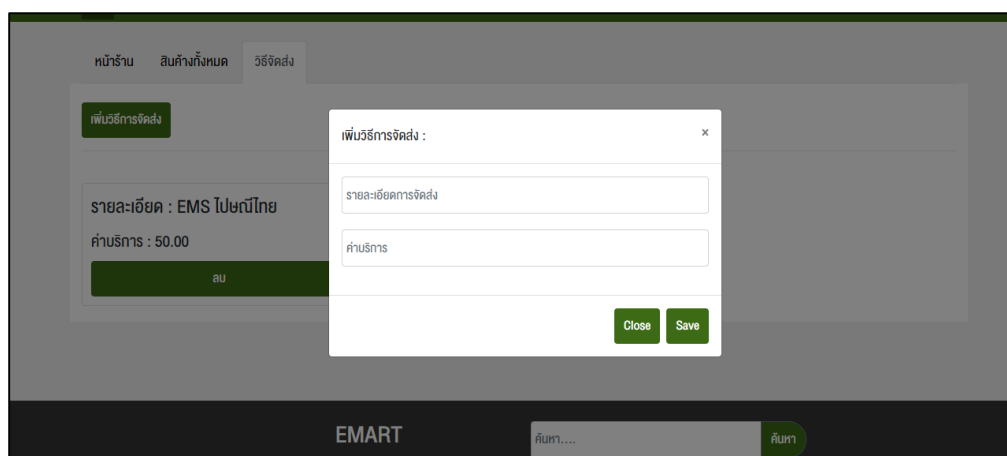


5. วิธีการเพิ่มวิธีการจัดส่งสินค้าในระบบร้านค้าออนไลน์ eMart

5.1 กดปุ่ม วิธีจัดส่ง

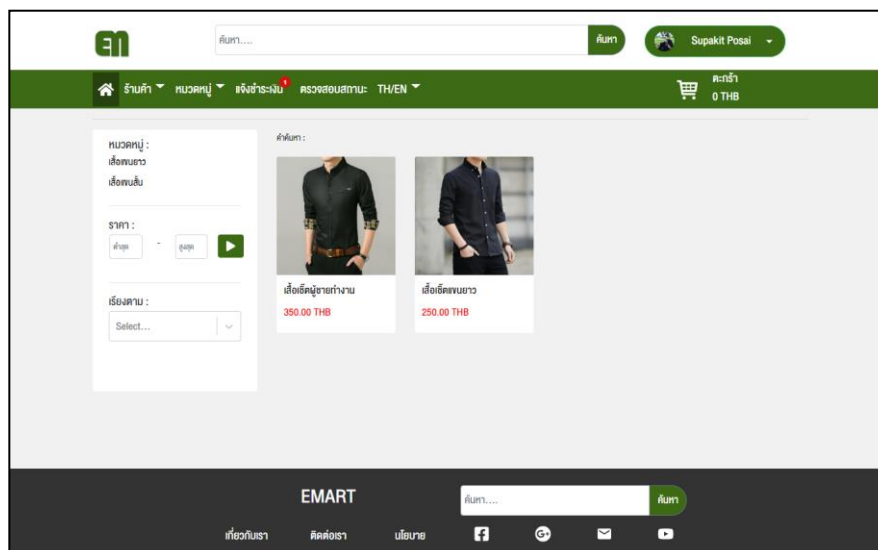


5.2 กรอกข้อมูลให้ครบถ้วนและกดบันทึก

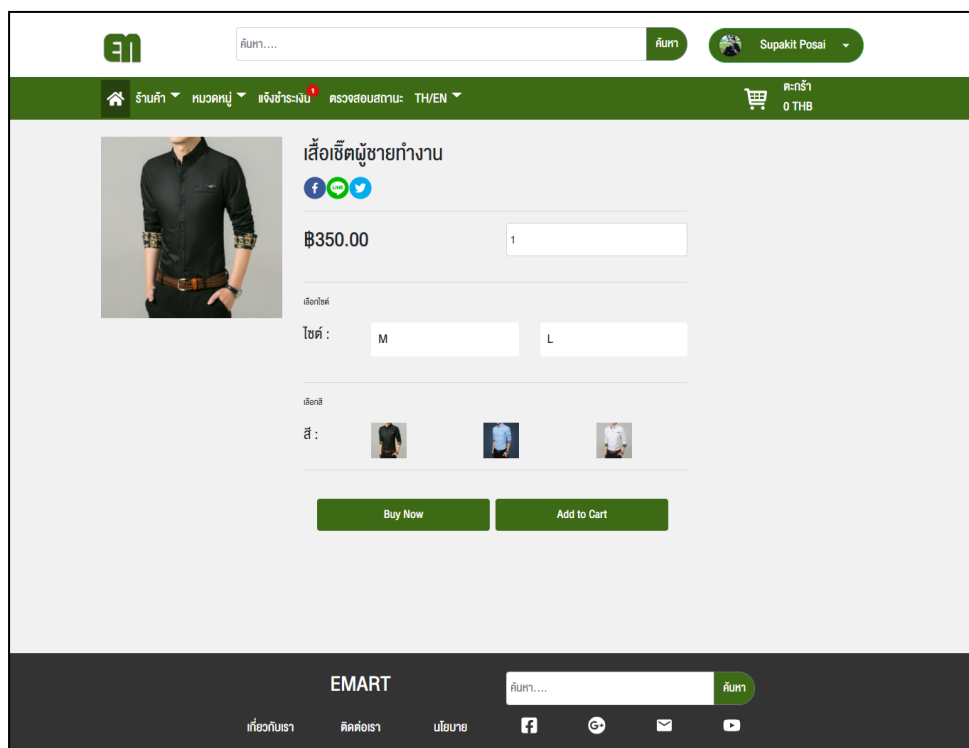


6. วิธีการสั่งซื้อสินค้าในระบบร้านค้าออนไลน์ eMart

6.1 ค้นหาสินค้าจากชองคั่น และเลือกสินค้าที่ต้องการ

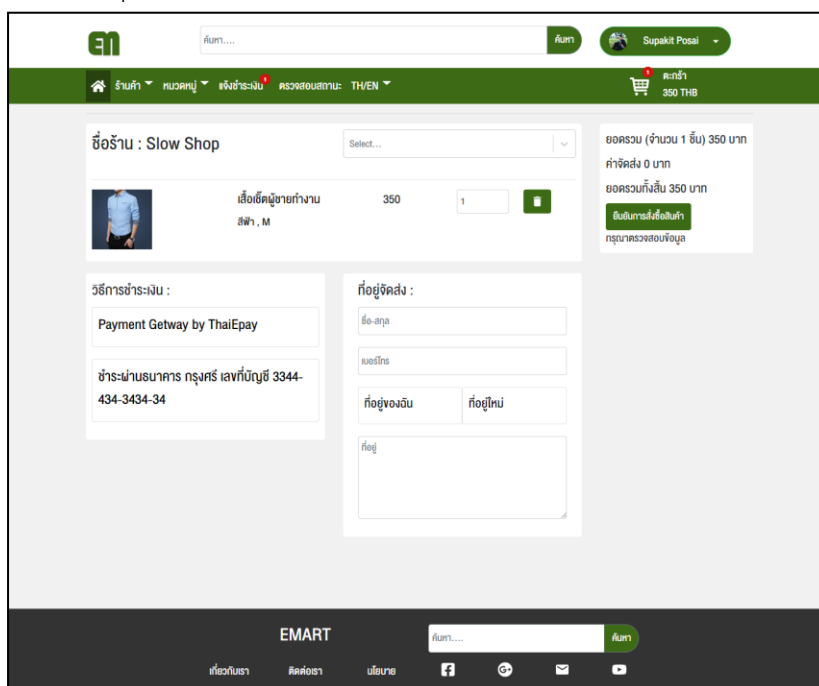


6.2 เลือกรายละเอียดสินค้า

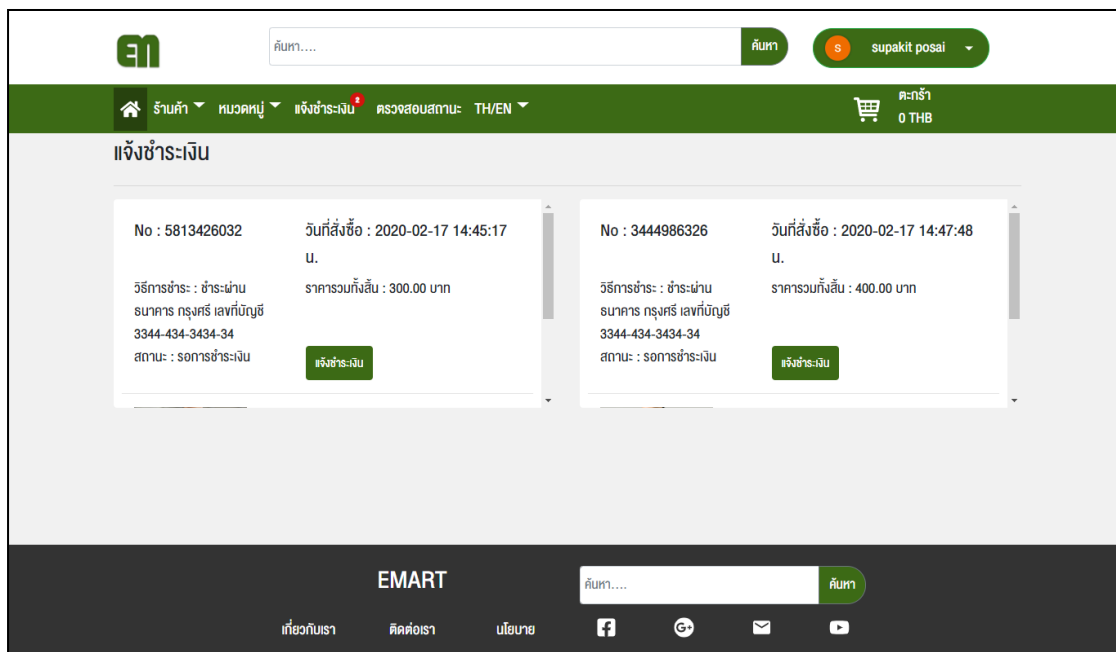


6.3 กรอกข้อมูลหน้าตะกร้าสินค้า

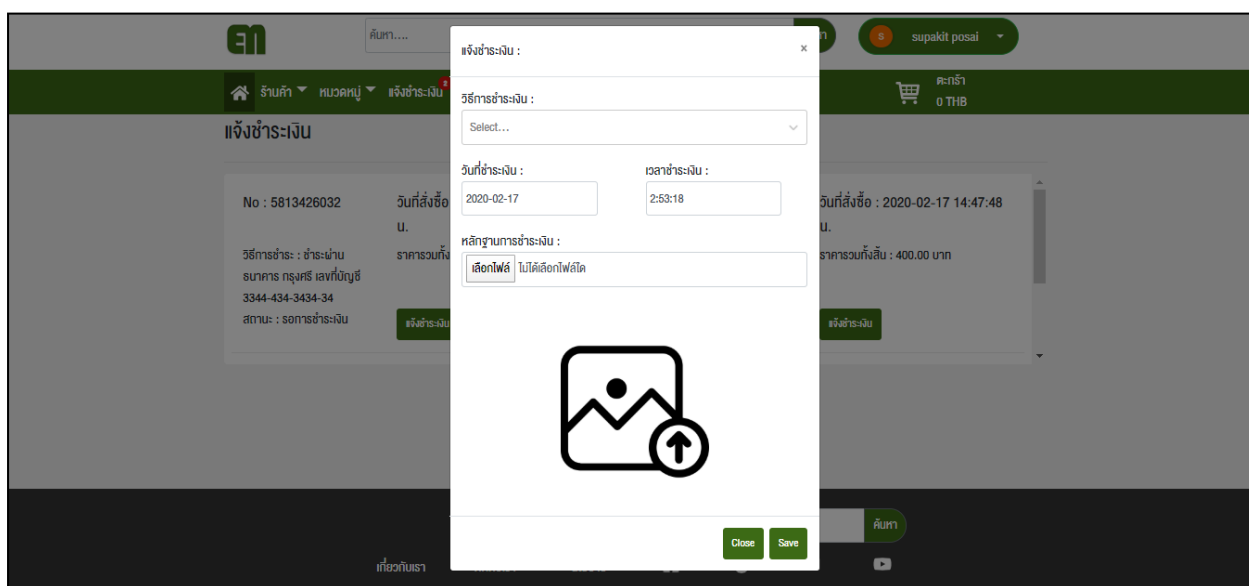
- 1) เลือกวิธีการจัดส่ง
- 2) เลือกวิธีการชำระเงิน
- 3) เพิ่มที่อยู่จัดส่ง
- 4) กดปุ่มยืนยันการสั่งซื้อ



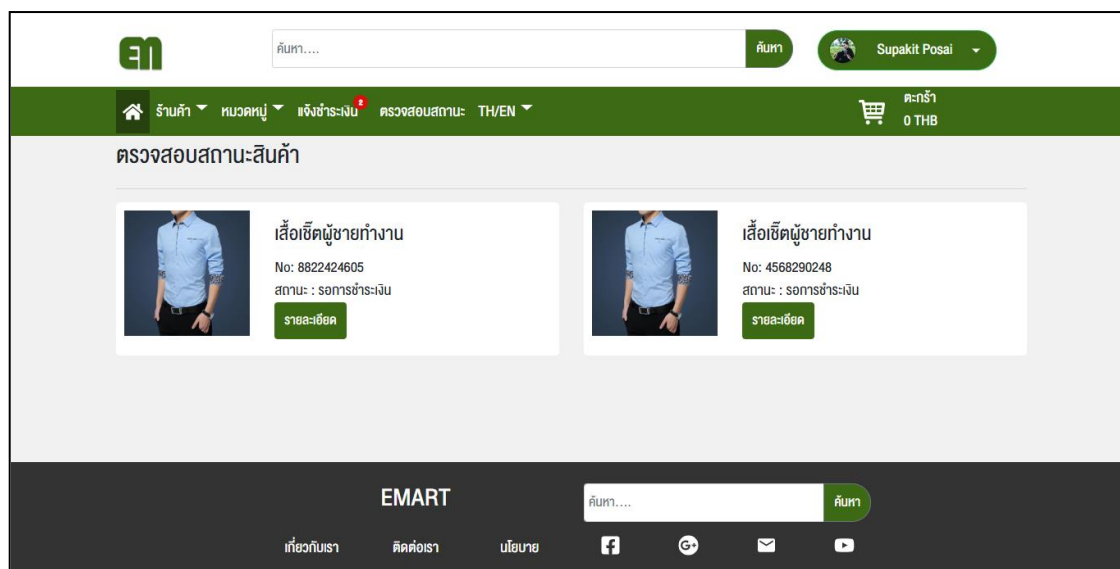
6.4 อพโหลดสลิปการโอนเงินที่หน้าแจ้งชำระเงิน



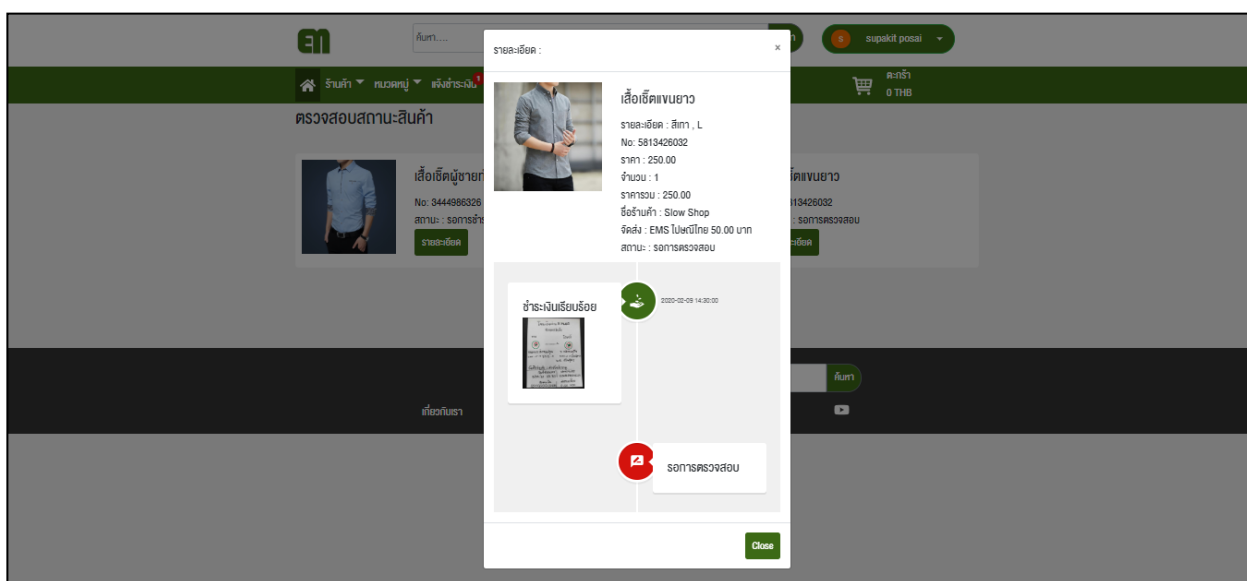
6.5 คลิกปุ่มแจ้งชำระเงิน กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน และกดบันทึก



6.6 สามารถตรวจสอบสถานะของสินค้าได้



6.7 คลิกที่ปุ่ม รายละเอียด จะแสดงสถานะสินค้า



ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ – สกุล	นายสุภกิจ โพธิ์ไทรย์
รหัสนักศึกษา	5940505432
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วัน เดือน ปีเกิด	22 พฤษภาคม 2541
หมายเลขโทรศัพท์ที่ติดต่อได้	064-4547445
ประวัติการศึกษา (ช่วยภูมิ)	สำเร็จการศึกษาระดับ มัธยมศึกษา จากโรงเรียนเมืองพญาแลวิทยา กำลังศึกษาที่มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา คณะวิทยาการจัดการ
หลักสูตร	บริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หน้าที่	พัฒนาเว็บไซต์ จัดทำเอกสารโครงการ