



รายงานวิจัยสหกิจศึกษา

เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมบนมือถือสำหรับ Food Delivery
ปฏิบัติงาน ณ บริษัท ดีไอทีคอนซัลติ้ง เซอร์วิส จำกัด

นายพีรพงษ์ ก้านค้ำพล รหัสประจำตัว 6340207119

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชาสหกิจศึกษา
สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2562
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา
เรื่อง Mobile Application Development for Food Delivery

นายพีรพงษ์ ก้านค้างพลู รหัสประจำตัว 6340207119

ปฏิบัติงาน ณ บริษัท ดีไอที คอนซัลติ้ง เซอร์วิส จำกัด

โทรศัพท์ 0815550581

เลขที่ 80 ถนนประชาอุทิศ

แขวงบางมด เขตทุ่งครุ กรุงเทพมหานคร

รหัสไปรษณีย์ 10140

<https://www.facebook.com/dit.consultings>

กิตติกรรมประกาศ

ตามที่ข้าพเจ้านายพีรพงษ์ ก้านค้ำพล ได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท ดีไอที คอนซัลติ้ง เซอร์วิส จำกัด ในตำแหน่ง Full Stack Developer ระหว่างวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2567 ในระหว่างการทำงานข้าพเจ้าได้รับความรู้ ประสบการณ์ ต่างๆ ในการทำงานจริงอันหามิได้ จากมหาวิทยาลัย ทั้งการทำงานและการจัดทำรายงานฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดี ด้วยความช่วยเหลือ สนับสนุน ให้คำปรึกษาในปัญหาต่างๆ จากบุคลากรหลายฝ่าย ดังนี้

1. คุณดิษฐ์ สุทธิวงศ์ ตำแหน่ง Project executives
2. คุณภูรินทร์ อยู่บำรุงพงศ์ ตำแหน่ง Full Stack Developer

นอกจากนี้ยังมีบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวไว้ ณ ที่นี้ ซึ่งได้อบรมสั่งสอน ให้คำแนะนำที่ดี ในการทำงานและการจัดทำรายงานฉบับนี้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงและหาก เนื้อหารายงานฉบับนี้มีความผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้ากราบขออภัย มา ณ โอกาสนี้

นายพีรพงษ์ ก้านค้ำพล

ผู้จัดทำรายงาน

วันที่ 29 มีนาคม 2567

ชื่อรายงาน การพัฒนาโปรแกรมบนมือถือสำหรับ Food Delivery
ชื่อนักศึกษา นายพีรพงษ์ ก้านค้างพลู
รหัสนักศึกษา 6340207119
สาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.วิยดา ยะไวทย์
ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์พัฒนาแอปพลิเคชัน Food Delivery สำหรับสั่งอาหารแบบออนไลน์ โดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ ในการสร้างฐานข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการข้อมูลในคำสั่งอาหาร แนะนำรายการอาหารที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถใช้งานแอปพลิเคชันได้ผ่านทางอุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์

ในส่วนของกรออกแบบได้มีการนำ Data Flow Diagram Data Dictionary มาใช้งาน และใช้ Firebase ในการสร้างฐานข้อมูล

ผลการพัฒนาพบว่าแอปพลิเคชัน Food Delivery ที่พัฒนาขึ้นมานั้นทำงานได้ตรงตามการทดสอบฟังก์ชันที่ได้กำหนด

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
บทที่ 2 รายละเอียดของการปฏิบัติงาน	3
บทที่ 3 ผลการปฏิบัติงาน	5
บทที่ 4 สรุปผลการปฏิบัติงานและข้อเสนอแนะ	34
บรรณานุกรม	38
ประวัติของผู้จัดทำรายงาน	39

บทที่ 1

บทนำ

บริษัท ดีไอที คอนซัลติ้ง เซอร์วิส จำกัด เป็นบริษัทที่ให้บริการที่ปรึกษาในหลากหลายด้าน รวมถึงการสนับสนุนด้านโครงสร้างพื้นฐาน, การวิเคราะห์ธุรกิจ, การทดสอบซอฟต์แวร์ และการจัดการโครงการ เพื่อช่วยให้ธุรกิจเติบโตผ่านกลยุทธ์ทางธุรกิจที่น่าสนใจและโซลูชันที่มีคุณภาพและขยายขนาดได้. บริษัทมีเป้าหมายที่จะช่วยให้ลูกค้าบรรลุเป้าหมายผ่านการทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญและสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจ

วัตถุประสงค์ของการปฏิบัติงาน

1. เพื่อศึกษาเครื่องมือสมัยใหม่ ในการทำ Mobile Applications
2. เพื่อเข้าใจรูปแบบการทำงาน ในการทำงานทางด้านสาย Mobile Applications

ประวัติและรายละเอียดของหน่วยงาน

1. ชื่อและสถานที่ตั้งของสถานประกอบการ

บริษัท ดีไอที คอนซัลติ้ง เซอร์วิส จำกัด

เลขที่ 631 ตำบลหนองจะบก อำเภอ เมือง จังหวัด นครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30000

2. ตำแหน่งและลักษณะงานที่สถานประกอบการมอบหมาย

ตำแหน่ง Full Stack Developer

Full Stack Developer หรือ นักพัฒนาซอฟต์แวร์แบบเต็มรูปแบบ เปรียบเสมือนช่างซ่อมที่ดูแลทั้งระบบ ทั้งหน้าบ้านและหลังบ้านของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน พุดง่าย ๆ ก็คือทำงานได้ทั้งส่วนที่ผู้ใช้เห็น (Front-End) และส่วนที่ทำงานเบื้องหลัง (Back-End)

3. ชื่อ-ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา
นาย ดิษฐ์ สุทธิวงศ์
ตำแหน่ง Project executives
4. ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน
 - 4.1 ระยะเวลาในการปฏิบัติงาน
วันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2567
 - 4.2 วันในการปฏิบัติงาน
จันทร์ - ศุกร์
 - 4.3 เวลาในการปฏิบัติงาน
08:00 – 17:00

บทที่ 2

รายละเอียดของการปฏิบัติงาน

จากที่นักศึกษาได้เรียนรู้ทฤษฎี จากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จนกระทั่งได้มีโอกาสออกมา ฝึกประสบการณ์กับ บริษัท ดีไอที คอนซัลติ้ง เซอร์วิส จำกัด ก็ได้นำทฤษฎีที่เรียนมาใช้ในการทำงานใน หลายเรื่อง และได้ศึกษาเรื่องใหม่ควบคู่กับการทำงานไปด้วย

รายละเอียดของงานที่ปฏิบัติ

พัฒนาโปรแกรมบนมือถือสำหรับ Food Delivery เป็นงานที่ได้รับมอบหมาย จะมีระดับผู้ใช้งาน 2 ระดับ คือ ผู้ใช้งานทั่วไปและเจ้าของร้าน เริ่มจากการวิเคราะห์ความต้องการระบบ จากนั้น ออกแบบฐานข้อมูล ออกแบบหน้าจอ และ ออกแบบระบบการทำงาน จากนั้นทำการสร้างฐานข้อมูล โดยใช้ ฐานข้อมูล Firebase

ขั้นตอนในการปฏิบัติงาน

5. การวิเคราะห์ (System Analysis)

เป็นขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์ถึงขั้นตอนการดำเนินงานของ Food Delivery ซึ่งการออกแบบนั้นเป็นการออกแบบโดยภาพรวมว่า Food Delivery นั้น จะต้องใช้ ฐานข้อมูล อะไรบ้าง จัดเก็บข้อมูลแบบไหนถึงจะสะดวกและรวดเร็ว

6. การออกแบบ (Design)

2.1 การออกแบบ (ออกแบบหน้าจอ)

หลังจากที่ได้ออกแบบความต้องการของระบบและออกแบบฐานข้อมูล เรียบร้อยแล้วจะเข้าสู่กระบวนการ Design หน้าจอ เพื่อออกแบบหน้าต่างๆให้สวยงามและเหมาะสมในการทำงานและการเข้าใจ ว่าควรออกแบบไปในทิศทางที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่เข้าใจ

2.2 ออกแบบ (Database)

เมื่อทำการวิเคราะห์เสร็จสิ้นแล้วและได้แบบจำลองข้อมูล มาแล้วจะเข้าสู่ การออกแบบ database เพื่อบันทึกข้อมูลลงไปยังฐานข้อมูล

3. ดำเนินการทำงาน(Work in Progress)

Front-end ทำการใช้เครื่องมือในFlutterflow ออกแบบหน้าจอ ตามที่ได้
ออกแบบไว้

Back-end สร้างฐานข้อมูลลง Database ใช้ในการเก็บข้อมูลต่างๆ

4. สรุปและวัดผลการทดสอบ

ทำแบบทดสอบของระบบ และ สรุปการทำงานว่าเป็นไปตามที่ได้ออกแบบ
ไว้หรือไม่

โครงการพิเศษที่ได้รับมอบหมาย

การพัฒนาโปรแกรมบนมือถือสำหรับ Food Delivery

บทที่ 3

ผลการปฏิบัติงาน

รายงานวิจัยสหกิจศึกษา ณ บริษัท ดีไอที คอนซัลติ้ง เซอร์วิส จำกัด ระหว่างวันที่ 4 ธันวาคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2567 มีรายละเอียด ดังนี้

บทนำ

โครงการวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์พัฒนาโปรแกรมบนมือถือสำหรับ Food Delivery โดยการนำเทคโนโลยี Flutterflow เข้ามาใช้ และใช้ Firebase ในการสร้างฐานข้อมูลเกี่ยวกับการจัดการข้อมูล การเพิ่มเมนูรายการอาหารของฝั่งเจ้าของร้าน และ แสดงรายการอาหารให้ฝั่งลูกค้าเห็น

ระบบช่วยเหลือผู้ปลูกมันสำปะหลังที่ได้รับมอบหมาย จะมีระดับผู้ใช้งาน 2 ระดับ คือ ผู้ใช้งานทั่วไป และเจ้าของร้าน เริ่มจากการวิเคราะห์ความต้องการระบบ ในส่วนของการออกแบบได้มีการนำ Data Flow Diagram Data Dictionary มาใช้งาน และใช้ Firebase ในการสร้างฐานข้อมูล จากนั้นออกแบบฐานข้อมูล ออกแบบหน้าจอ และ ออกแบบระบบการทำงาน

ผลการพัฒนาพบว่าแอปพลิเคชัน Food Delivery ที่พัฒนาขึ้นมานั้นทำงานได้ตรงตามการทดสอบฟังก์ชันที่ได้กำหนด

แนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ส่วนของ Front-end

1. Flutterflow

FlutterFlow คือแพลตฟอร์มการพัฒนาแอปแบบ No-code ที่ช่วยให้คุณสร้างแอปพลิเคชันมือถือที่สวยงามและใช้งานได้จริงโดยไม่ต้องเขียนโค้ดแม้แต่บรรทัดเดียว เหมาะสำหรับบุคคลทั่วไป นักออกแบบ ผู้ประกอบการ และนักพัฒนาที่ต้องการสร้างแอปพลิเคชันโดยไม่ต้องใช้ทักษะการเขียนโค้ดที่ซับซ้อน

จุดเด่นของ FlutterFlow

- ใช้งานง่าย: มาพร้อมอินเทอร์เฟซแบบกราฟิกที่ใช้งานง่าย ช่วยให้คุณลากและวางองค์ประกอบต่างๆ บนหน้าจอเพื่อออกแบบแอปพลิเคชันของคุณ
- รวดเร็ว: สร้างแอปพลิเคชันได้รวดเร็วโดยไม่ต้องเขียนโค้ด เพียงแค่เลือกเทมเพลต ปรับแต่งการออกแบบ และเพิ่มฟังก์ชันการทำงาน

- สวยงาม: FlutterFlow ช่วยให้สามารถสร้างแอปพลิเคชันที่มีอินเทอร์เฟซผู้ใช้ที่สวยงามและทันสมัย
- มีประสิทธิภาพ: แอปพลิเคชันที่สร้างด้วย FlutterFlow นั้นทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพบนอุปกรณ์มือถือทุกรุ่น
- รองรับหลายแพลตฟอร์ม: สร้างแอปพลิเคชันเดียวที่สามารถใช้งานได้บนทั้ง iOS และ Android
- ราคาไม่แพง: FlutterFlow มีให้บริการทั้งแบบฟรีและแบบเสียเงิน เหมาะกับทุกงบประมาณ

ส่วนของ Back-end

1. Firebase

Firebase คือแพลตฟอร์มการพัฒนาแอปพลิเคชันแบบครบวงจร ที่นำเสนอเครื่องมือและบริการต่างๆ แก่นักพัฒนาเพื่อสร้าง แอปพลิเคชันมือถือและเว็บที่ใช้งานง่าย รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ

Firebase ทำหน้าที่เหมือน Backend-as-a-Service (BaaS) หมายความว่า นักพัฒนาไม่จำเป็นต้องจัดการกับเซิร์ฟเวอร์หรือโครงสร้างพื้นฐานด้วยตัวเอง Firebase ช่วยให้มุ่งเน้นไปที่การสร้างฟีเจอร์และประสบการณ์ผู้ใช้ที่ยืดหยุ่น โดยไม่ต้องกังวลเรื่องการจัดการระบบ Infrastructure

Firebase มีข้อดีหลายประการ ที่ทำให้เป็นตัวเลือกยอดนิยมสำหรับนักพัฒนา

- ใช้งานง่าย: มาพร้อมอินเทอร์เฟซผู้ใช้แบบกราฟิกที่ใช้งานง่าย ช่วยให้ นักพัฒนาเริ่มต้นใช้งานได้อย่างรวดเร็ว
- รวดเร็ว: ช่วยให้นักพัฒนาสร้างแอปพลิเคชันได้รวดเร็วโดยไม่ต้องเขียนโค้ด มากมีประสิทธิภาพ: โครงสร้างพื้นฐานของ Google รองรับแอปพลิเคชันที่มีขนาดใหญ่ และซับซ้อน
- ยืดหยุ่น: รองรับภาษาโปรแกรมและแพลตฟอร์มที่หลากหลาย
- ราคาไม่แพง: มีแผนบริการฟรีและแบบเสียเงิน เหมาะกับทุกงบประมาณ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิเคราะห์ (System Analysis)

สรุปกิจกรรมในขั้นตอนที่ 3 ได้ดังนี้

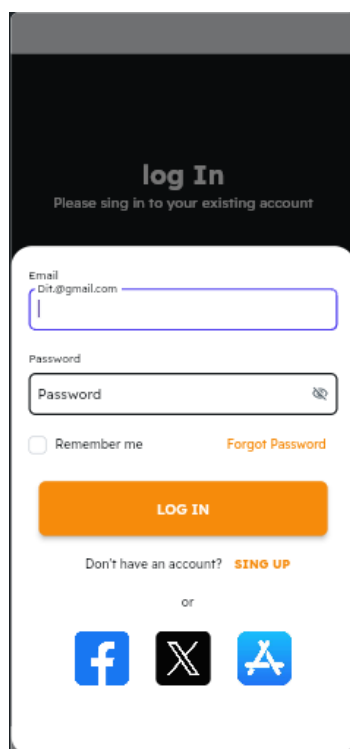
1. ศึกษาขั้นตอนการทำงานของระบบ Food Delivery
2. รวบรวมความต้องการของระบบและฐานข้อมูล
3. จำลองความต้องการที่รวบรวมได้

2. การออกแบบ

สรุปกิจกรรมในขั้นตอนนี้ได้ดังนี้

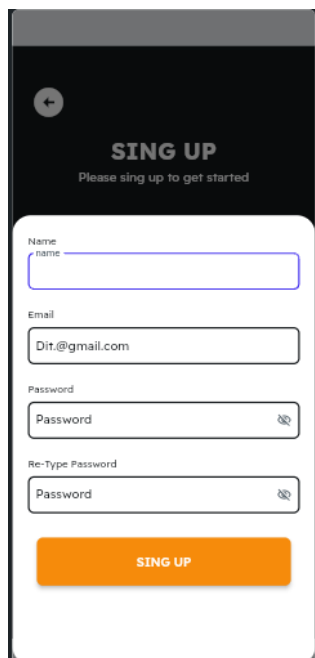
2.1 ออกแบบ โมบายแอปพลิเคชัน

2.1.1 หน้า login



ภาพที่ 1 หน้า Login

2.1.2 หน้าลงทะเบียน



←

SING UP

Please sing up to get started

Name
name

Email
Dit@gmail.com

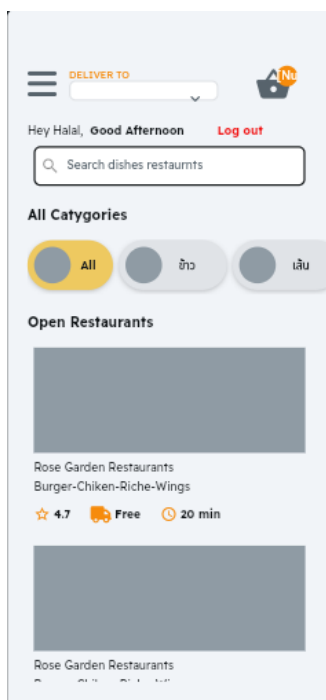
Password
Password

Re-Type Password
Password

SING UP

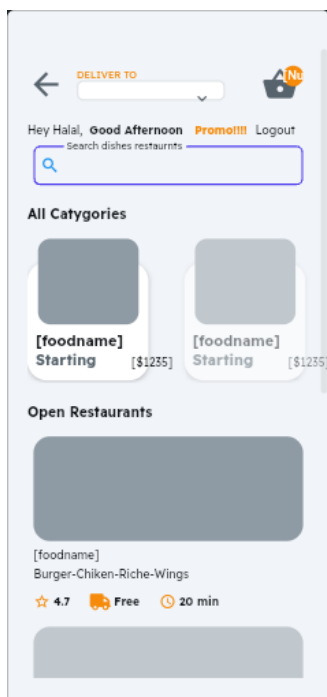
ภาพที่ 2 หน้า หน้าลงทะเบียน

2.1.3 หน้าเมนูหลักฝั่งลูกค้า



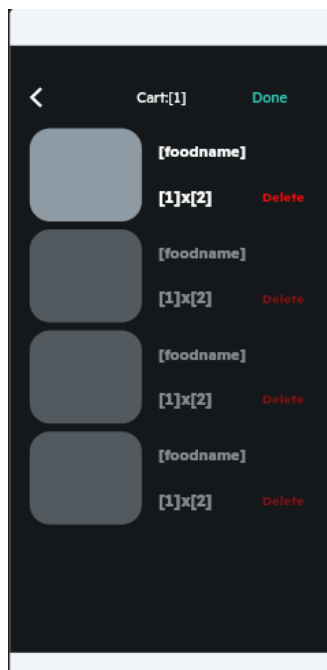
ภาพที่ 3 หน้าเมนูหลักฝั่งลูกค้า

2.1.4 หน้าแสดงรายการอาหาร



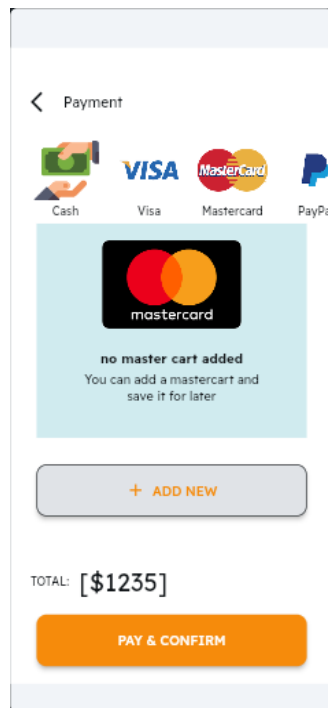
ภาพที่ 4 หน้าแสดงรายการอาหาร

2.1.5 หน้าแสดงรายการอาหารในตะกร้าสั่งซื้อ



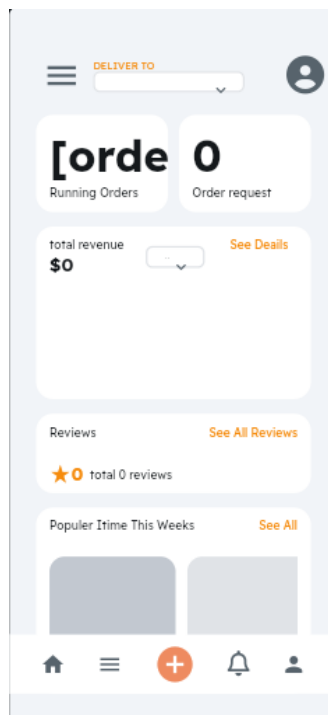
ภาพที่ 5 หน้าแสดงรายการอาหารในตะกร้าสั่งซื้อ

2.1.6 หน้าชำระเงินในการสั่งอาหาร



ภาพที่ 6 หน้าชำระเงินในการสั่งอาหาร

2.1.7 หน้าหลักฝั่งเจ้าของร้าน



ภาพที่ 7 หน้าหลักฝั่งเจ้าของร้าน

2.1.8 หน้าเพิ่มรายการอาหาร

The screenshot shows a mobile application interface for adding a new food item. At the top, there is a back arrow, the title "Add New Items", and a "RESET" button. Below this, the "ITEMS NAME" field contains the text "Mazafichiken Halim". Underneath is the "UPLOAD PHOTO/VIDEO" section, which includes a placeholder image and a cloud upload icon. The "PRICE" field is set to "\$50". There are two checked checkboxes: "Pick up" and "Delivery". Below these are three checked checkboxes labeled "ประเภท" (Type) with sub-labels "ข้าว" (Rice), "เส้น" (Noodles), and "ผัก" (Vegetables). A "DETAILS" section contains a large text input area with the placeholder text "DETAILS". At the bottom of the form is a prominent orange "SAVE CHANGES" button.

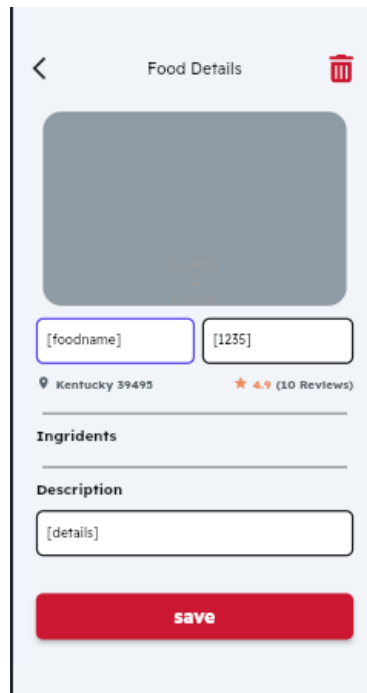
ภาพที่ 8 หน้าเพิ่มรายการอาหาร

2.1.9 หน้าดูรายการอาหารฝั่งเจ้าของร้าน

The screenshot displays the "Food Details" page. At the top, there is a back arrow, the title "Food Details", and an "EDIT" button. Below the title is a large grey placeholder for the food image. Underneath the image are two buttons: "Breakfast" and "Delivery". The food name is shown as "[foodname]" with a price of "[\$1235]". Below the name is the location "Kentucky 39495" and a rating of "4.9 (10 Reviews)". The page is divided into sections: "Ingridents" (sic) and "Description" with a placeholder "[details]". At the bottom of the screen is a navigation bar with icons for home, menu, add (+), notifications, and profile.

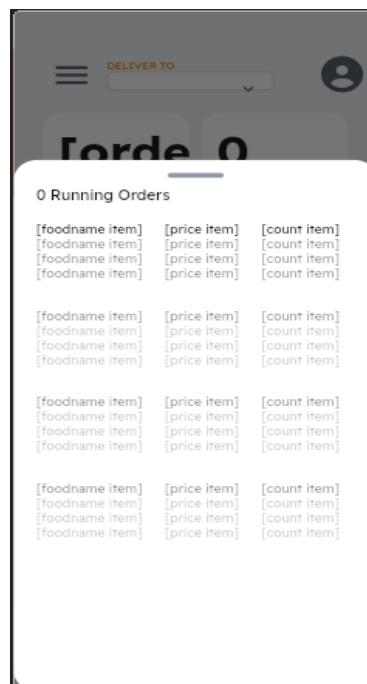
ภาพที่ 9 หน้าดูรายการอาหารฝั่งเจ้าของร้าน

2.1.10 หน้าแก้ไขรายการอาหารฝั่งเจ้าของร้าน



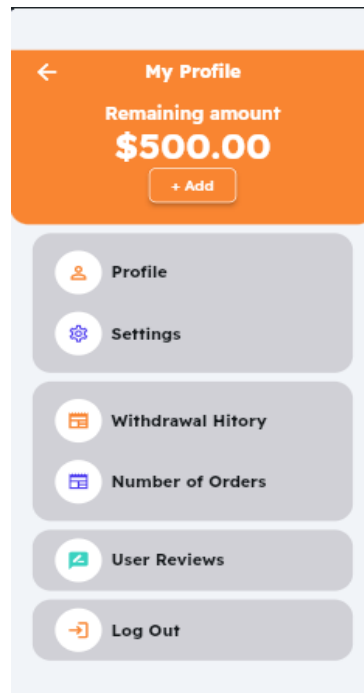
ภาพที่ 10 หน้าแก้ไขรายการอาหารฝั่งเจ้าของร้าน

2.1.11 หน้าดูออเดอร์ลูกค้า



ภาพที่ 11 หน้าดูออเดอร์ลูกค้า

2.1.12 หน้าตั้งค่า



ภาพที่ 12 หน้าตั้งค่า

2.1.13 หน้าโปรไฟล์และแก้ไขโปรไฟล์



ภาพที่ 13 หน้าโปรไฟล์และแก้ไขโปรไฟล์

2.2 การออกแบบฐานข้อมูล

ตารางที่ 1 users

table	Attribute	Description	Data Type	key
users	email	email ใช้ในการ login	string	
	display_name	ใช้เก็บชื่อผู้ใช้งาน	string	
	photo_url	ใช้เก็บรูปภาพผู้ใช้งาน	Image path	
	uid	ใช้เก็บ uid	string	
	Created_time	ใช้เก็บเวลาที่สร้าง	data time	
	seller	ใช้แยกสถานะผู้ใช้งาน	boolean	
	gender	ใช้เก็บเพศ	string	
	password	password ใช้ในการ login	number	

ตารางที่ 2 food

table	Attribute	Description	Data Type	key
food	delivery	ใช้เก็บสถานะ delivery	boolean	
	foodname	ใช้เก็บชื่ออาหาร	string	
	pickup	ใช้เก็บสถานะ pickup	boolean	
	price	ใช้เก็บจำนวนเงิน	double	
	details	ใช้เก็บคอมเม้น	string	
	image	ใช้เก็บรูปภาพอาหาร	Image path	
	rice	ใช้เก็บสถานะ rice	boolean	
	noodles	ใช้เก็บสถานะ noodles	boolean	
	vegetable	ใช้เก็บสถานะ vegetable	boolean	

ตารางที่ 3 cart

table	Attribute	Description	Data Type	key
cart	buyer_email	ใช้เก็บเมลล์ลูกค้า	string	FK
	foodname	ใช้เก็บชื่อรายการอาหาร	string	FK
	image	ใช้เก็บรูปภาพอาหาร	Image path	FK
	price	ใช้เก็บจำนวนเงิน	double	FK
	quantity	ใช้เก็บจำนวนสินค้า	integer	

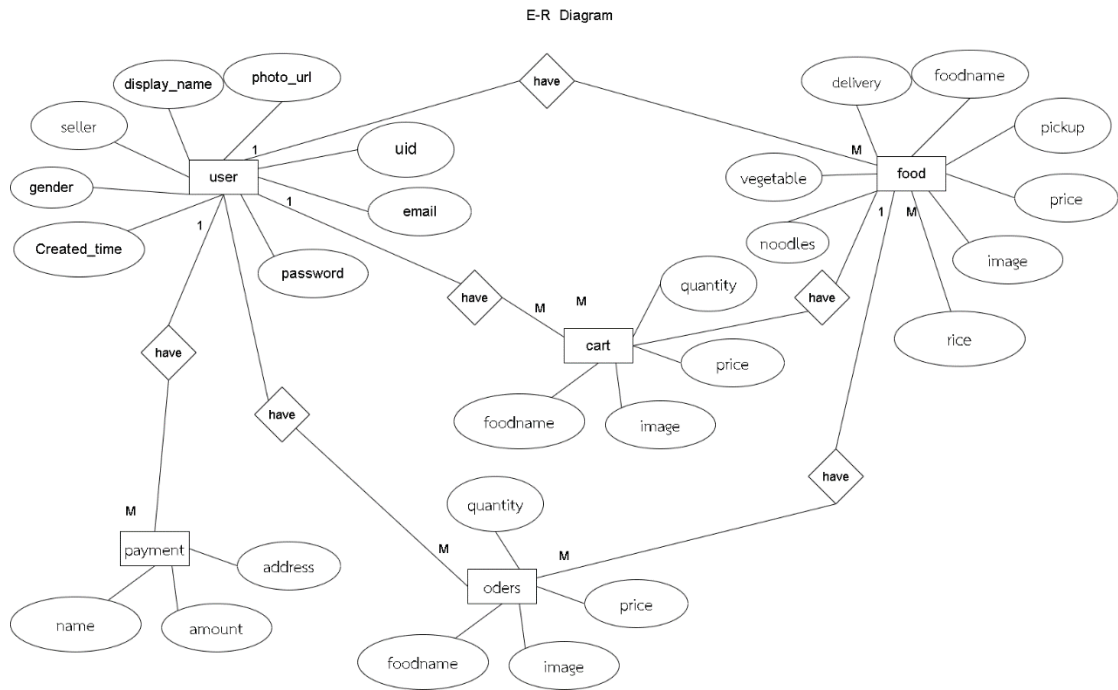
ตารางที่ 4 oders

table	Attribute	Description	Data Type	key
	foodname	ใช้เก็บชื่อรายการอาหาร	List< string >	FK
	images	ใช้เก็บรูปภาพอาหาร	List< Image path >	FK
	price	ใช้เก็บจำนวนเงิน	List< double >	
	quantity	ใช้เก็บจำนวนสินค้า	List< integer >	

ตารางที่ 5 payment

table	Attribute	Description	Data Type	key
payment	name	เก็บอีเมลล์	string	FK
	amount	จำนวนเงินรวม	double	
	address	เก็บที่อยู่	string	

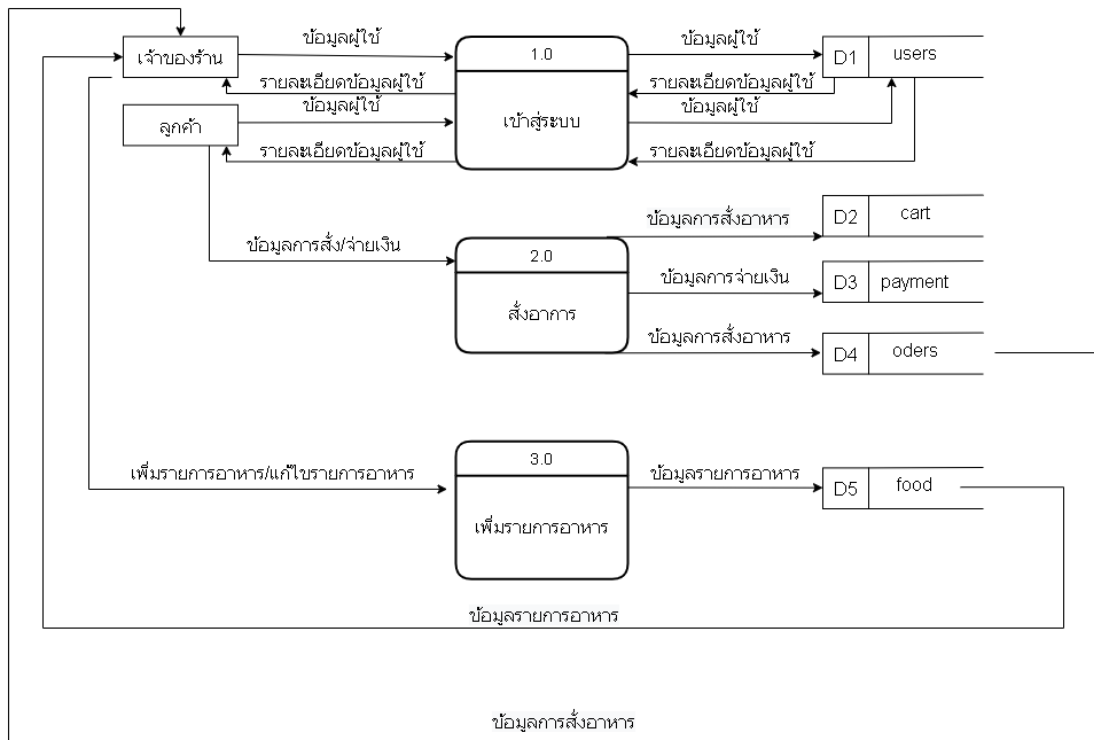
2.2 ผลการออกแบบ ER-Diagram



ภาพที่ 14 ผลการออกแบบ ER-Diagram

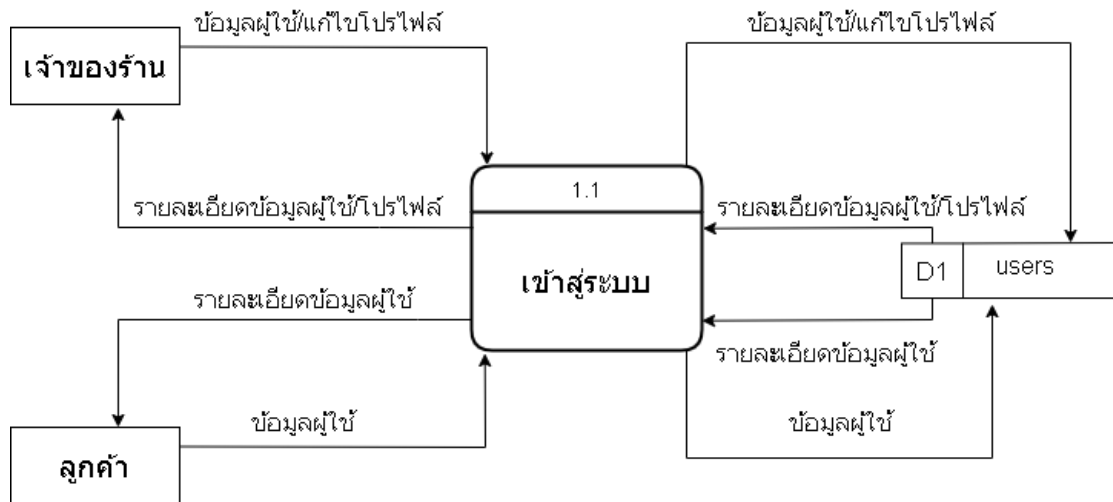
2.3 ผลการออกแบบระบบการทำงาน

2.3.1 DFD Level 0



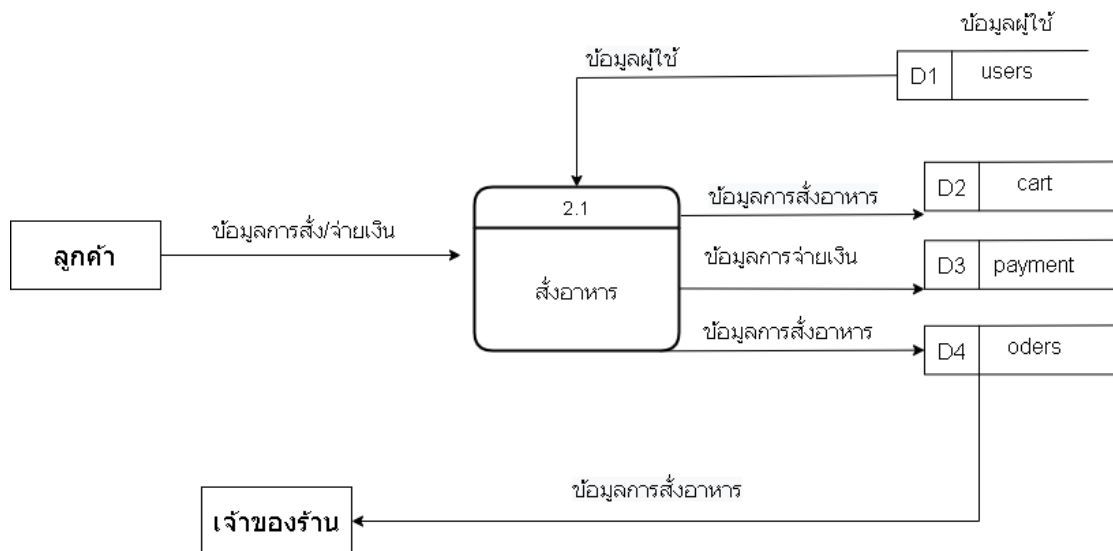
ภาพที่ 15 DFD Level 0

2.3.2 DFD Level 1.1 Login



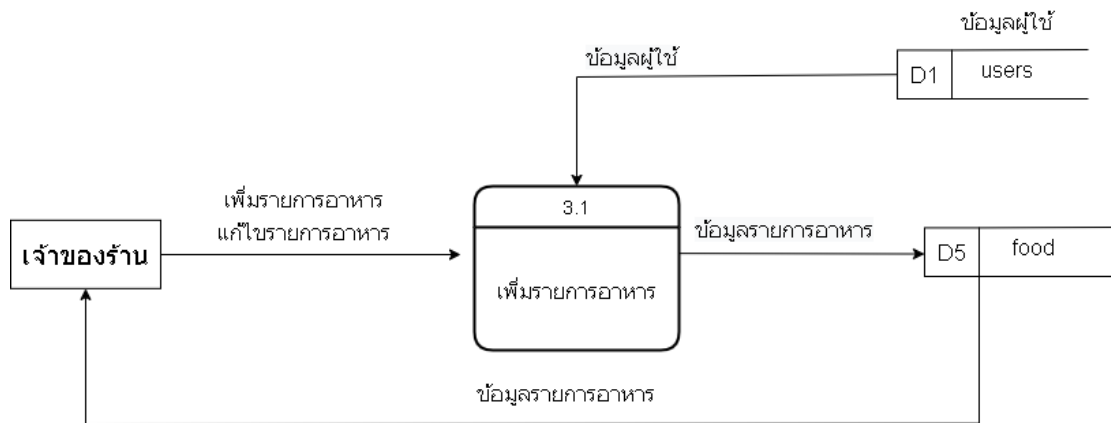
ภาพที่ 16 DFD Level 1.1

2.3.3 DFD Level 1.2



ภาพที่ 17 DFD Level 1.2

2.3.4 DFD Level 1.3



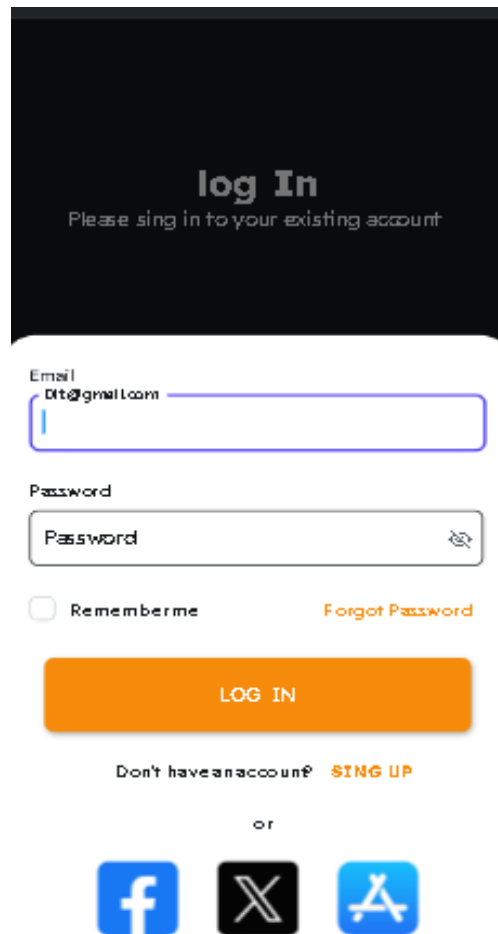
ภาพที่ 18 DFD Level 1.3

3. การพัฒนาระบบ

สรุปกิจกรรม ได้ดังนี้

1. ใช้ flutterflow ในการสร้างโมบายแอปพลิเคชัน
2. ทดสอบโปรแกรม (Testing)

ผลการพัฒนาระบบ



ภาพที่ 19 หน้าลงชื่อเข้าใช้

←

SING UP

Please sing up to get started

Name
name

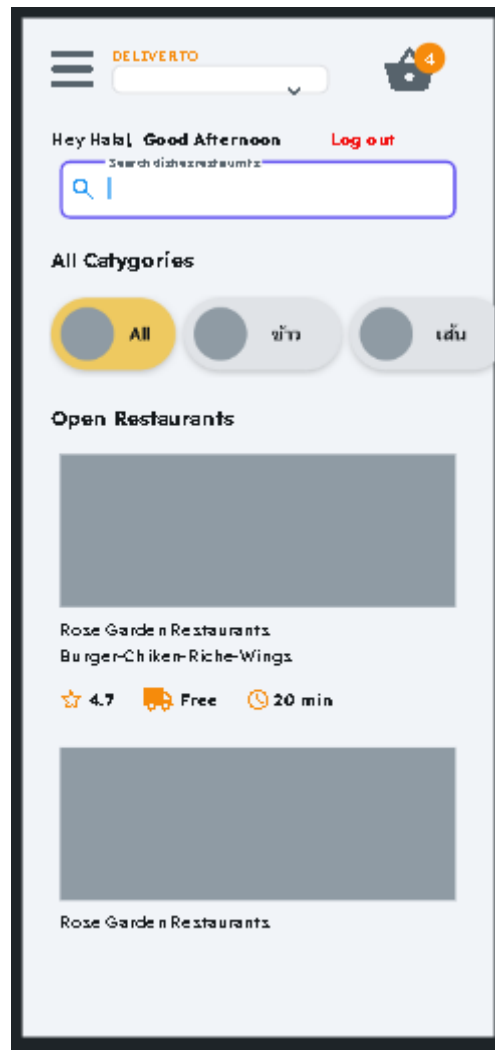
Email
Df@gmail.com

Password
Password

Re-Type Password
Password

SING UP

ภาพที่ 20 หน้าลงทะเบียน



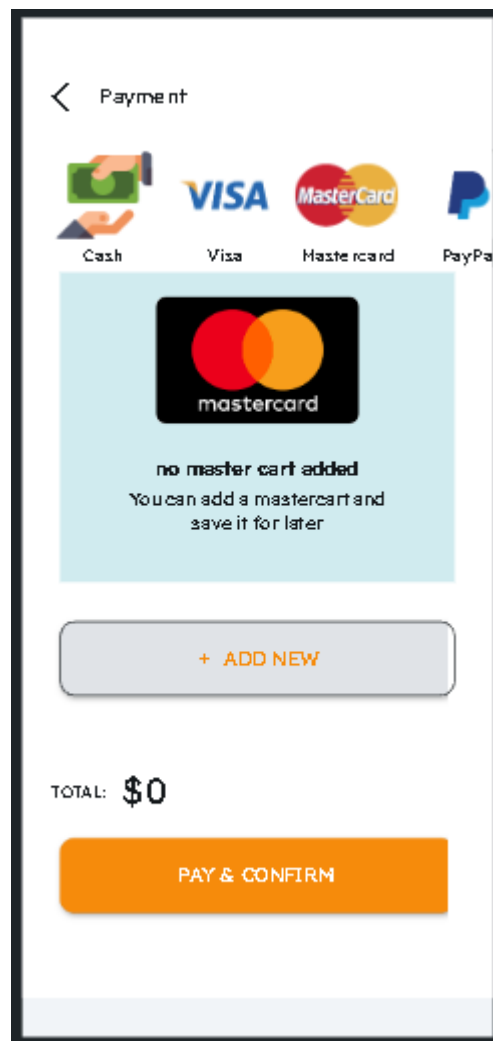
ภาพที่ 21 หน้าเมนูหลักฝั่งลูกค้า



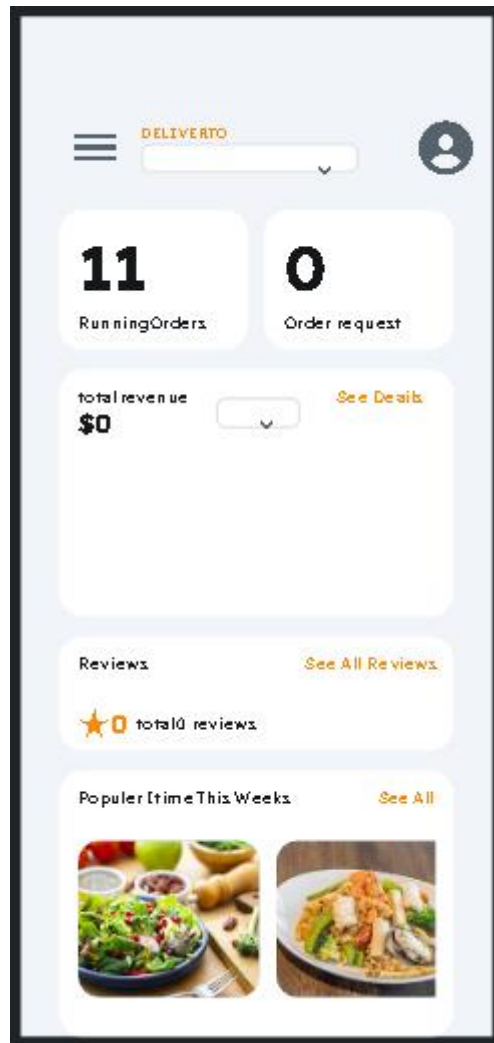
ภาพที่ 22 หน้าแสดงรายการอาหาร



ภาพที่ 23 หน้าแสดงรายการอาหารในตะกร้าสั่งซื้อ



ภาพที่ 24 หน้าชำระเงินในการสั่งอาหาร



ภาพที่ 25 หน้าหลักฝั่งเจ้าของร้าน

< Add New Items RESET

ITEMS NAME
MazaTofiken Halim

UPLOAD PHOTO/VIDEO

PRICE
\$50 Pick up Delivery

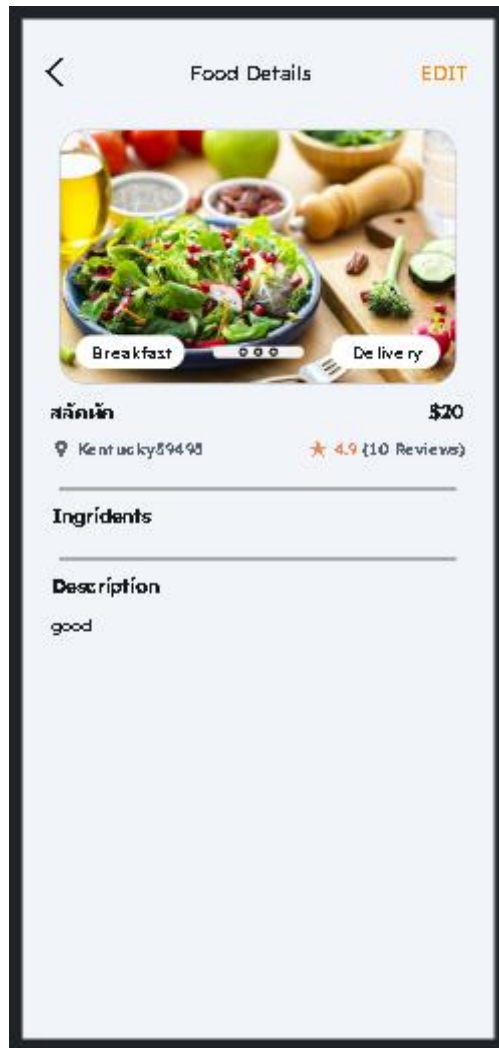
ประเภท ซักร เส้น หัด

DETAILS

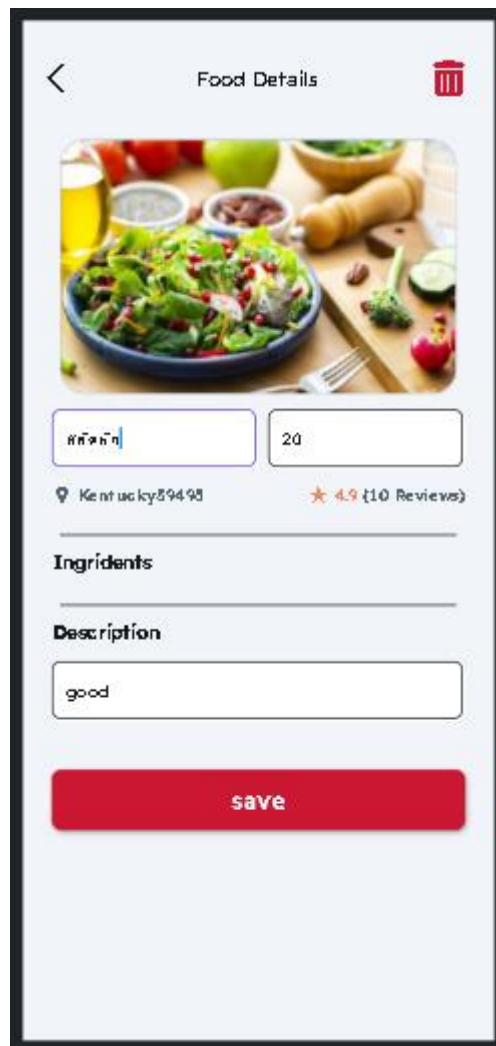
DETAILS

SAVE CHANGES

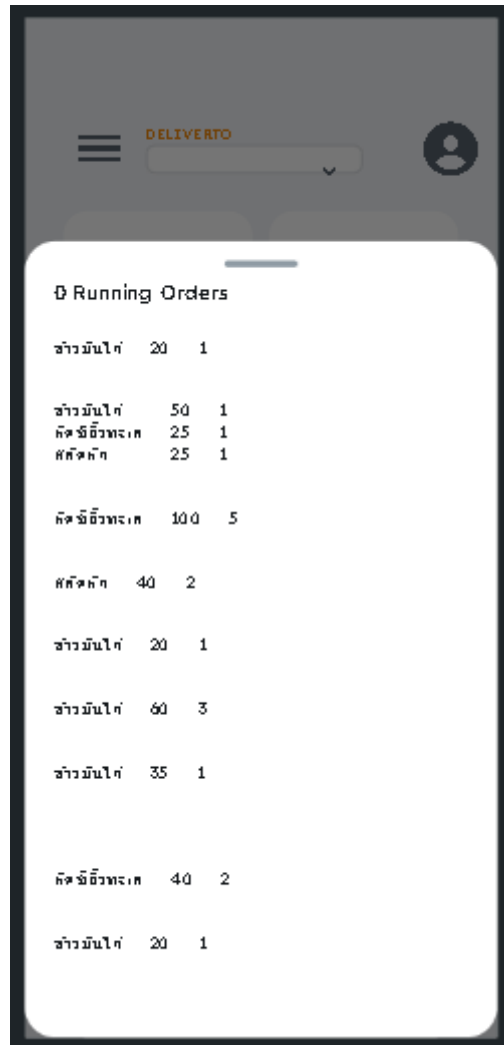
ภาพที่ 26 หน้าเพิ่มรายการอาหาร



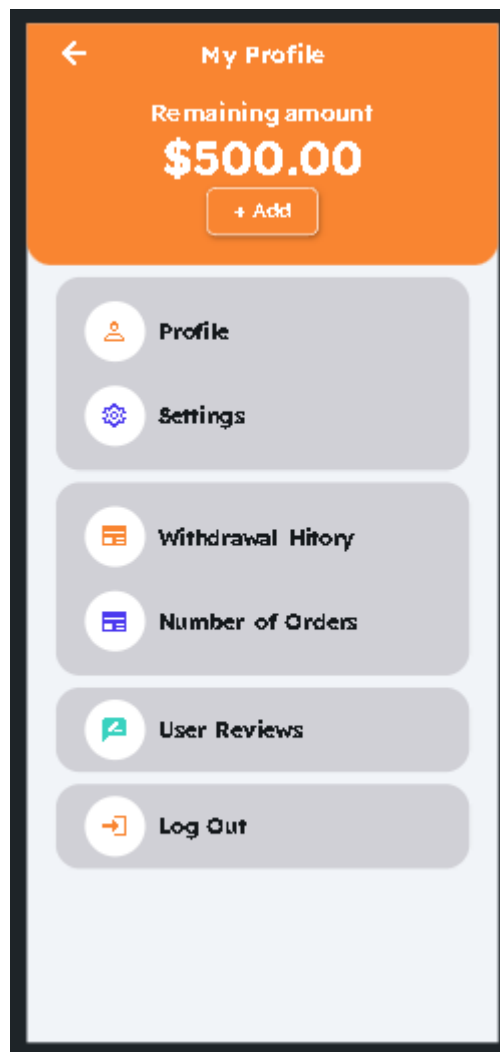
ภาพที่ 27 หน้าดูรายการอาหารฝั่งเจ้าของร้าน



ภาพที่ 28 หน้าแก้ไขรายการอาหารฝั่งเจ้าของร้าน



ภาพที่ 29 หน้าดูออเดอร์ลูกค้า



ภาพที่ 30 หน้าตั้งค่า



← Edit Profile



aaaa
man
mitoma@gmail.com

Name

Gender

Save

ภาพที่ 31 หน้าโปรไฟล์และแก้ไขโปรไฟล์

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผล

จากการทำโครงการครั้งนี้ Mobile Application Development for Food Delivery สามารถทำได้ตามฟังก์ชันที่ได้ กำหนดไว้ไม่ว่าจะเป็นการจัดกการข้อมูล เพิ่ม/ลบ/แก้ไข รวมถึงการแสดงผล ข้อมูลของแต่ละข้อมูล

2. ข้อเสนอแนะ

2.1 ศึกษาการทำงาน flutterflow ให้มากขึ้น

2.2 ศึกษาวิธีการทำ flutterflow โดยคำนึงถึงหลายๆ Platform เพื่อ

เข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้มากขึ้น

บทที่ 4

สรุปผลการปฏิบัติงานและข้อเสนอแนะ

จากที่นักศึกษาได้เรียนรู้ทฤษฎี จากมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จนกระทั่งได้มีโอกาสมอกมาฝึกประสบการณ์กับ บริษัท ดีไอที คอนซัลติ้ง เซอร์วิส จำกัด ก็ได้นำทฤษฎีที่เรียนมาใช้ในการทำงานในหลายเรื่อง และได้ศึกษาเรื่องใหม่ควบคู่กับการทำงานไปด้วย สามารถสรุปได้ดังนี้

สรุปผลการปฏิบัติงาน

1. ด้านคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติงาน

1.1 มีความซื่อสัตย์ต่อหน้าที่และงานที่ได้รับมอบหมาย ปฏิบัติงานด้วยความจริงใจและไม่คดโกงหรือหลอกลวงผู้อื่น จึงจะได้รับความไว้วางใจจากผู้ร่วมงาน

1.2 มีความเสียสละ ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว ไม่เห็นแก่ตัว รู้จักการให้และการแบ่งปัน ช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน เสียสละความสุขส่วนตัวเพื่อประโยชน์ส่วนรวม อุทิศตนเพื่อการทำงาน จึงจะได้รับความรักและศรัทธาจากผู้ร่วมงาน

1.3 มีความยุติธรรมในการทำงานต้องไม่ลำเอียงหรือยึดถือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีความเป็นกลาง ยึดถือความถูกต้องเป็นหลัก ไม่มีอคติกับเรื่องต่างๆ ที่ได้ยินหรือได้รับฟังจึงจะเป็นที่น่านับถือของผู้ร่วมงาน

1.4 มีความประหยัดในการทำงาน เรียนรู้จักอดออม ไม่ฟุ่มเฟือย ต้องคำนึงถึงคุณค่าในการใช้ทรัพยากร โดยการนำสิ่งที่เหลือใช้หรือสิ่งที่ไม่มีประโยชน์แล้วมาดัดแปลง ซ่อมแซม หรือแก้ไข เพื่อใช้ในการทำงาน ซึ่งเป็นการทำงาน ซึ่งเป็นการทำงานที่ไม่มีคุณค่ามากขึ้น

1.5 มีความขยันและอดทนในการทำงานเราจะต้องมีความมุ่งมั่นต่องานที่ได้รับมอบหมาย เพื่อให้งานนั้นบรรลุเป้าหมายตามที่ได้ตั้งไว้ เมื่อพบปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงานให้นำปัญหาหรืออุปสรรคนั้นมาปรับปรุงและแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น ซึ่งปัญหาหรืออุปสรรคเหล่านั้นจะเป็นบทเรียนที่ทำให้เราแข็งแกร่งและพร้อมที่จะก้าวสู่งานต่อไปได้อย่างมั่นคง

1.6 มีความรับผิดชอบในการทำงานต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายจากผู้ร่วมงาน ลูกค้ำ และสิ่งแวดล้อม โดยใช้เวลาปฏิบัติที่มีคุณภาพมาผลิตสินค้า รวมทั้งไม่ทำลายทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมด้วย

1.7 มีความตรงต่อเวลาเป็นวินัยพื้นฐานในการทำงาน มีความตรงต่อเวลา ไม่มาทำงานสายและต้องส่งงานที่ได้รับมอบหมายตามกำหนด เพราะถ้าเราไม่ส่งงานตามกำหนดจะทำให้ผู้

ที่ทำงานต่อจากเราได้รับผลกระทบ และจะทำให้งานนั้นไม่เสร็จตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งสร้างความเสียหายต่อองค์กร

2. ด้านการเรียนรู้การทำงานในสถานประกอบการ

2.1 การบริหารจัดการในเรื่องส่วนตัวต่างๆ ให้แล้วเสร็จเพื่อให้ตนเองไปฝึกงานได้ทัน ตามเวลาที่สถานประกอบการกำหนด

2.2 ระบบและขั้นตอนการทำงานของสถานประกอบการว่า มีขั้นตอนและระบบอย่างไร / การติดต่อและสื่อสารกันระหว่างหน่วยงานภายในสถานประกอบการ / ระบบตรวจสอบและป้องกันความผิดพลาดรวมถึงระบบประกันความสำเร็จ ในการทำงาน

2.3 ได้เพิ่มพูนทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในโปรแกรม Microsoft Word , Microsoft Excel , Microsoft PowerPoint

2.4 มารยาททางสังคมในการทำงานในสถานประกอบการรวมถึงมารยาทในการรับโทรศัพท์ติดต่องาน

2.5 แนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ในการทำงาน

2.6 การทำงานร่วมกับบุคคลต่างๆ ในสถานประกอบการซึ่งมีอายุแตกต่างกัน

2.7 การตรงต่อเวลามากขึ้น เพราะค่าวิทยุมีความเป็นระเบียบ

2.8 ทำให้เราได้รับความรู้ใหม่ๆ ที่นอกเหนือจากในบทเรียน สิ่งเหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่มีค่าและสามารถนำไปใช้เมื่อเข้าทำงานจริงได้

2.9 ได้เรียนรู้ถึงสภาพการทำงาน สังคม และวัฒนธรรมจากสถานประกอบการจริง

2.10 ทำให้เราเป็นคนตรงต่อเวลา เพราะถ้าเราไม่ตรงเวลาจะทำให้ถูกตำหนิและอาจทำงานไม่เสร็จได้

2.11 ได้เรียนรู้ถึงกระบวนการทำงานต่างๆ ของการทำงานหลังจากการที่ได้เข้ารับการฝึกงานในหน่วยงานที่ได้รับทราบถึงกระบวนการในการทำงานของฝ่ายอื่นๆ อีกด้วย และได้ทราบถึงบทบาท หน้าที่ และความสำคัญของการทำงาน

2.12 ได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น และเพิ่มทักษะการเรียนรู้ระบบการทำงานในองค์กรรวมถึงการฝึกฝนให้เป็นคนช่างสังเกตและรู้จักปรับปรุงการพัฒนาการทำงานของตน

2.13 ได้เรียนรู้โปรแกรมต่างๆ ที่หน่วยงานนำมาใช้ในการทำงาน

3. ด้านการใช้สติปัญญาแก้ปัญหาในการทำงาน

3.1 ได้เรียนรู้และปฏิบัติงานจริงและราบถึงขั้นตอนการทำงานขององค์กร

3.2 ได้รับรู้และเข้าใจถึงลักษณะของการทำงานที่แท้จริงในการทำงานจริงอย่าง

เต็มรูปแบบ

4. ด้านการทำงานร่วมกันในองค์กร

4.1 ได้ทำความรู้จักกับพนักงานหรือบุคคลที่เกี่ยวข้องภายในหน่วยงานและต่าง
หน่วยงานมากขึ้น

4.2 ได้มีสัมพันธ์ไมตรีร่วมกับบุคคลอื่นๆ พบเจอบุคคลที่หลายหลายที่มาร่วม
กิจกรรมขององค์กร ทั้งผู้ปฏิบัติงานร่วมกันและผู้เข้าร่วมในงาน

4.3 ได้เรียนรู้ถึงระบบการวางแผนการทำงาน การอยู่ในสังคมการทำงาน

5. ด้านการใช้เครื่องมือ เครื่องจักร อุปกรณ์ และสารสนเทศในการทำงาน

5.1 ฝั่ง Front-ent

5.1.1 ใช้ flutterflow ในการออกแบบหน้าจอ

5.2 ฝั่ง Back-ent

5.2.1 ใช้ firebase ในการออกแบบฐานข้อมูล

ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติงาน

1. ประโยชน์ต่อตนเอง

1.1 ประสบการณ์วิชาชีพตามสาขาวิชาที่เรียนเพิ่มเติมจากห้องเรียน

1.2 เรียนรู้และพัฒนาตนเอง ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น รับผิดชอบ และมั่นใจใน
ตนเองมากขึ้น ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่พึงประสงค์ของสถานประกอบการ

1.3 เรียนรู้และมีทักษะต่างๆ ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน

1.4 สามารถเลือกสายอาชีพได้ถูกต้องตรงตามความถนัดของตนเอง

2. ประโยชน์ต่อสถานประกอบการ

2.1 เกิดความร่วมมือทางวิชาการระหว่างผู้บริหารสถานประกอบการกับ
คณาจารย์ของมหาวิทยาลัยอย่างต่อเนื่อง

2.2 เกิดความสัมพันธ์อันดีและความร่วมมือทางวิชาการกับสถานศึกษา ซึ่งจะ
เป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กรในด้านของการส่งเสริมสนับสนุน
ทางการศึกษา

3. ประโยชน์ต่อมหาวิทยาลัย

- 3.1 คณาจารย์และผู้บริหารของคณะสามารถกำหนด หรือพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยและสอดคล้องตรงกับความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบัน
- 3.2 เป็นการเพิ่มศักยภาพของอาจารย์และเพิ่มประสบการณ์ในภาคปฏิบัติและสามารถนำปัญหาที่เกิดขึ้นมาประยุกต์ พัฒนา กับการเรียนการสอนภายในห้องเรียนได้
- 3.3 อาจารย์สามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ที่ได้รับมาบูรณาการกับการทำงานวิจัยได้

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะต่อตัวนักศึกษาที่จะออกปฏิบัติงานในภาคการศึกษาต่อไป
(ไม่มี)
2. ข้อเสนอแนะต่อสถานประกอบการ
(ไม่มี)
3. ข้อเสนอแนะต่ออาจารย์นิเทศ
(ไม่มี)
4. ข้อเสนอแนะต่อมหาวิทยาลัย
(ไม่มี)
5. ข้อเสนอแนะอื่นๆ
 - 5.1 การปฏิบัติงานจริงครั้งแรก ทำงานไม่คล่อง และมีข้อบกพร่อง เนื่องจากยังไม่คุ้นเคยกับเครื่องมือใหม่ๆ
 - 5.2 ในการปฏิบัติมีบางเครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่ไม่เคยใช้อยู่เป็นจำนวนมากจึงต้องทำการสอนการใช้งาน

บรรณานุกรม

ฉิชาวิษ เจริญศรีศิลป. (2564). ปัจจัยด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน Grab ที่ส่งผลต่อการ
ใช้งานของผู้บริโภค. มหาวิทยาลัยมหิดล
แหล่งที่มา:<https://archive.cm.mahidol.ac.th/bitstream/123456789/4494/1/TP%20MM.086%202564.pdf>

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ-นามสกุล	นายพีรพงษ์ ก้านค้างพลู	
สาขาวิชา	วิทยาการคอมพิวเตอร์	
คณะ	วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	
ประวัติการศึกษา	ระดับประถมศึกษา	โรงเรียนชุมชนหนองบัวโคก(ทองวิทยานุกูล)
	ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	โรงเรียนชุมชนหนองบัวโคก(ทองวิทยานุกูล)
	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนจตุรัสวิทยาคาร
	ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
สถานที่ติดต่อ	บ้านเลขที่ 106/2 หมู่ 1 ตำบลหนองบัวโคก อำเภอจตุรัส จังหวัดชัยภูมิ 36220	
โทรศัพท์	0624536205	
อีเมล	6340207119@nrru.ac.th	