

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 บทสรุปโครงการ

จากผลการดำเนินการพัฒนาระบบจัดการร้านค้าและการแข่งขันเกม กรณีศึกษาการ์ดไฟท์ แวนการ์ด Monnymon Shop เป็นระบบที่ช่วยลดปัญหาในการจัดเก็บข้อมูล จัดการข้อมูลสารสนเทศภายใน รวมถึงการจัดการจัดการลงทะเบียนการแข่งขัน การจัดการงานแข่งขัน การตั้งกระทู้สอบถาม การจัดเต็คจำลอง และการขายสินค้าได้เป็นระบบ แม่นยำและถูกต้อง พร้อมทั้งจัดการข้อมูลรายงานและรายละเอียดอื่นๆ ได้อย่างครอบคลุม เพื่อนำไปใช้งานได้จริงตามวัตถุประสงค์

ผู้พัฒนาได้วิเคราะห์และพัฒนาตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้จนสำเร็จลุล่วงเป้าหมาย มีผลการดำเนินงานดังนี้ โดยระบบดังกล่าวใช้งานอยู่ 3 ระดับ คือ เจ้าของกิจการ สมาชิก และผู้ใช้ทั่วไป

1) เจ้าของกิจการ สามารถล็อกอินเข้าสู่ระบบ ประกาศข่าวสารการแข่งขัน จัดการสมาชิก สืบค้นหารายชื่อสมาชิก ดูข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก ดูข้อมูลสถิติการแข่งขัน ดูประวัติการแข่งขันของสมาชิก ลบ แก้ไข ข้อมูลสมาชิก ทำการแบนหรือแบล็คลิสสมาชิก ค้นหาสินค้า เรียกดูรายละเอียดสินค้า ดูสถานะสินค้า เพิ่มของเข้าตะกร้าสินค้า สั่งซื้อสินค้าและผลิตภัณฑ์ เรียกดูรายการสั่งซื้อสินค้า เรียกดูรายการชำระเงิน เรียกดูสถานะการขนส่งสินค้าได้ เพิ่ม ลบ สินค้า เพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูลสินค้า ตรวจสอบจำนวนคงเหลือของสินค้า ตรวจสอบการสั่งซื้อของลูกค้า ตรวจสอบการชำระเงินของลูกค้า เปลี่ยนสถานะของการขาย(ยืนยัน/จัดส่งแล้ว) สร้างกิจกรรมการแข่งขัน เปิด-ปิดการลงทะเบียนแข่งขัน จัดการการจับคู่แข่งขัน จัดการผลการแข่งขัน สืบค้นข้อมูลการแข่งขัน ดูประวัติรายการการแข่งขัน ดูภาพรวมต่อรายการแข่งขัน เพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลการ์ด ข้อมูลการ์ด เพิ่ม ลบ แก้ไข เดค ของตนเอง กำหนดสถานะการเผยแพร่ เดค ที่ตนเองจัดได้ ให้คะแนน เดค ของตนเอง/สมาชิกคนอื่นได้ คอมเมนต์ เดค ของตนเอง/สมาชิกคนอื่นได้ ดูสถิติการแข่งขันในระยะเวลา 1เดือน/6เดือน/1ปี ดูสถิติจำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน ดูสถิติประเภทแคลนที่ใช้

ในการแข่งขัน คุณสฤติการสมัครสมาชิกในแต่ละเดือน ดูข้อมูลรางวัลและผู้ให้การสนับสนุน ดูรายรับ-รายจ่าย ดูค่าลงทะเบียน ออกรายงานสินค้าคงเหลือในคลัง ออกรายงานยอดขายสินค้า ออกรายงานยอดการสั่งซื้อสินค้า ออกรายงานรวมข้อมูลสินค้า ออกรายงานสถิติการแข่งขัน ออกรายงานสถิติจำนวนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน

2) สมาชิก สามารถล็อกอินเข้าสู่ระบบ ดูข่าวสารการประกาศของเว็บไซต์ จัดการข้อมูลส่วนตัว ดูข้อมูลส่วนตัวของตนเองได้ ดูประวัติการแข่งขันของตนเองได้ ดูสถิติการแข่งขันของตนเองได้ ค้นหาสินค้า เรียกดูรายละเอียดสินค้า ดูสถานะสินค้า เพิ่มของเข้าตะกร้าสินค้า สั่งซื้อสินค้าและผลิตภัณฑ์ เรียกดูรายการสั่งซื้อสินค้า เรียกดูรายการชำระเงิน เรียกดูสถานะการขนส่งสินค้าได้ ลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขันผ่านเว็บไซต์ ดูตารางการแข่งขัน ค้นหาตารางการแข่งขันตามชื่อรายการได้ ดูผลของการแข่งขันได้ ดูเดคที่สมาชิกจัดไว้ได้ เพิ่ม ลบ แก้ไข เดค ของตนเองได้ เผยแพร่ เดค ที่ตนเองจัดได้ คอมเมนต์ เดค ของสมาชิกคนอื่นได้

3) ผู้ใช้ทั่วไป สามารถสมัครสมาชิก ดูข่าวสารการประกาศของเว็บไซต์ ค้นหาสินค้า เรียกดูรายละเอียดสินค้า ดูสถานะสินค้า ดูตารางการแข่งขัน ค้นหาตารางการแข่งขันตามวันที่ได้ ผลของการแข่งขันได้ ดูเดคที่สมาชิกจัดไว้ได้

5.2 ข้อจำกัดของงาน

5.2.1 ระบบจัดการยังไม่มีความไม่เสถียรเล็กน้อยในหน้าแสดงผล

5.3 ปัญหาและอุปสรรคของงาน

5.3.1 เนื่องจากร้าน Monnymon Shop ยังไม่เคยมีระบบจัดการภายในมาก่อน ซึ่งเมื่อออกแบบและพัฒนาระบบขึ้นใหม่ ผู้จัดทำต้องรวบรวมรายละเอียดการ จัดการต่างๆ ในหลายรูปแบบ

5.3.2 การออกแบบฐานข้อมูลให้สอดคล้องกับระบบ มีความขัดข้องอย่างมาก เนื่องจากบางระบบเป็นระบบใหม่ที่ทางผู้จัดทำไม่เคยได้จัดทำมาก่อนจึงเกิดความล่าช้าในตัวงาน

5.4 ข้อเสนอแนะ

- 5.3.1 หน้าเว็บไซต์ยังดูออกแบบไม่น่าสนใจต่อผู้ใช้งานมากนักเพราะเป็นเว็บเกมส์
- 5.3.2 ควรมีการแจ้งเตือนหน้าเว็บในขณะที่มีแข่ง
- 5.3.3 ควรมีหน้าแจ้งรางวัลการแข่งขัน
- 5.3.4 ควรมีรายงานเกี่ยวกับรางวัลการแข่งขัน

5.5 บทสรุป

จากการศึกษาและจัดทำโครงการระบบจัดการร้านค้าและการแข่งขันเกม กรณีศึกษาการ์ดไฟท์แวนการ์ด Monnymon Shop มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดการ ข้อมูลต่างๆ โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาสนับสนุนการทำงาน ทำให้เกิดการคล่องตัว ทำงานอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันสำหรับการบริหารจัดการข้อมูลสารสนเทศภายใน ระบบจัดการร้านค้าและการแข่งขันเกม กรณีศึกษาการ์ดไฟท์แวนการ์ด Monnymon Shop เป็นการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application Responsive) แบบรีสปอนซีฟ (Responsive) ร่วมกับโปรแกรมจำลองฐานข้อมูลพีเอชพีมายเอดมิน (PHPMyAdmin) โปรแกรมฐานข้อมูลมายเอสคิวแอล (MySQL) โปรแกรมจำลองเซิร์ฟเวอร์ อพาเช่ (Apache)

จากการทำโครงการพัฒนาระบบจัดการร้านค้าและการแข่งขันเกม กรณีศึกษาการ์ดไฟท์แวนการ์ด Monnymon Shop เป็นระบบที่ช่วยลดปัญหาในการจัดเก็บข้อมูล จัดการข้อมูลสารสนเทศภายใน รวมถึงการจัดการจัดการลงทะเบียนการแข่งขัน การจัดการงานแข่งขัน การตั้งกระทู้สอบถาม การจัดโต๊ะจำลอง และการขายสินค้าได้เป็นระบบ แม่นยำและถูกต้อง พร้อมทั้งจัดการข้อมูลรายงานและรายละเอียดอื่นๆ ได้อย่างครอบคลุม และนำไปใช้งานได้จริงตามวัตถุประสงค์