

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ของเล่นแบ่งเป็นหลายประเภทเช่น ของเล่นฝึกพัฒนาการ ของเล่นฝึกสมอง ของเล่นเสริมสร้างประสบการณ์ เช่นหมากรุก , เกมส้ผูกเงื่อนไขกับตัวเลข เกมส้ไม้ จิ๊กซอว์ไม้ บล็อกไม้ หรือตัวต่อไม้ ฯลฯ และ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความบันเทิง และผ่อนคลายความเครียดของคนทุกๆ วัย และทุกๆ สมัย หลายๆ คนชอบเล่นเครื่องเล่นแนวเพื่อความบันเทิง และให้ความเพลิดเพลิน เช่นชิงช้า , ลูกข่าง , ล้อหมุน ฯลฯ อีกหลายๆ คนชอบเล่นอุปกรณ์ของเล่นเสริมทักษะ แต่ไม่ว่าจะเป็นของเล่นหรืออุปกรณ์เพื่อความบันเทิงใดๆ ก็ตาม ล้วนแล้วแต่เป็นประโยชน์เชิงสันทนาการ ช่วยฝึก และให้ความบันเทิง อีกทั้งยังเหมาะเป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้อีกด้วย สำหรับประวัติของเล่นนั้นยังไม่มีการระบุชัดเจนถึงของเล่นหรือเครื่องเล่นในยุคโบราณชิ้นแรกหรือสถานที่แรกที่ได้คิดค้นนำของเล่นมาให้ความบันเทิง แต่ตามที่ได้มีการบันทึกไว้โดยคร่าวนั้นคาดว่าของเล่นโบราณในยุคแรกนั้นได้เกิดขึ้นที่อารยธรรมของชนชาติอียิปต์โบราณโดยในยุคแรกๆ นั้นของเล่นที่นิยมก็คือของเล่นแบบเรียบง่ายที่ช่วยฝึกทักษะการคิดได้ด้นัก เช่น รถลากไม้โบราณ ลูกข่างโบราณ และลูกบอลแบบดั้งเดิม ในส่วนของอารยธรรมอียิปต์โบราณนั้นจะเป็นของเล่นที่มีการเลียนแบบบุคลิก, ลักษณะ สัตว์ป่าต่างๆ ที่อยู่ในธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นสิงโต,ม้า,สุนัข ฯลฯ และส่วนมากจะทำมาจากดิน,ไม้ แกะสลัก หรือหิน การทำของเล่นนอกจากจะเป็นของเล่นเด็กและของเล่นเสริมทักษะหรือของเล่นไม้เพื่อฝึกสมอง แล้วยังเป็นลักษณะของอุปกรณ์ที่ใช้เพื่อการบูชาหรือเป็นของศักดิ์สิทธิ์ของชนเผ่าต่างๆ ด้วย ที่เห็นได้ชัดจะเป็นของเล่นจำพวกตุ๊กตาต่างๆ ที่ทำขึ้นมาเพื่อใช้บูชาสำหรับลัทธิเช่น ตุ๊กตาดินเผา,ตุ๊กตาเทียนม้า ฯลฯ การละเล่นต่างๆ ของแต่ละชนชาติที่ถือว่าเป็นรากเหง้าที่สำคัญของอารยธรรมด้วยเช่นกัน เช่นประวัติศาสตร์ที่บันทึกเอาไว้ในมหากาพย์อิลิแอดของโฮเมอร์ ได้ระบุถึงการเล่นโบราณหลากหลายอย่างเช่น การแข่งม้า การชกมวย การวิ่งแข่ง การแข่งขันมวยปล้ำ การพุงแหวน ฯลฯ ซึ่งการละเล่นหลายๆ อย่างในยุคโบราณก็ได้เป็นที่มาของการแข่งขันที่ยิ่งใหญ่ต่อมาในยุคสมัยปัจจุบัน เช่น การแข่งขันโอลิมปิก เป็นต้น การละเล่นต่างๆ นั้นไม่ว่าจะเป็นการละเล่นอะไรก็ตามทางผู้ใหญ่อีกควรจะส่งเสริมเด็กๆ ที่เป็นลูก

หลานหรือคนในครอบครัวให้เล่นด้วยความเพลิดเพลิน และเล่นเพื่อเข้าสังคม และเป็นประโยชน์ อย่าได้เล่นเพื่อเป็นการเสพยาติดอย่างไรประโยชน์ ก็จะเป็นการเล่นของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะ เล่นของเล่นเพื่อเสริมพัฒนาการ และเป็นการเล่นของเล่นเพื่อฝึกสมอง และเสริมความก้าวหน้าให้กับชีวิตตนเองต่อไป

(กิตติพงศ์ ศศิทัศน์, <https://www.smartbomcrafts.biz/article>)

เทคโนโลยีในปัจจุบันมีความสำคัญกับด้านต่าง ๆ ทั้งการติดต่อสื่อสาร การทำธุรกรรมทางการเงิน การซื้อขายสินค้า การค้นคว้าข้อมูลหรือเพื่อความบันเทิง ซึ่งเทคโนโลยีมีอัตราการเติบโตที่สูงจึงมีธุรกิจหลากหลายธุรกิจนำเทคโนโลยีเข้าไปช่วยในการดำเนินงานในธุรกิจของตนเอง เพื่อให้ธุรกิจของตนเองนั้นทันสมัยมากขึ้น และทำให้ธุรกิจเติบโตได้ไว ร้านค้าหรือห้างไม่ว่าจะเป็นขนาดเล็ก กลาง หรือใหญ่ ก็นำเอาเทคโนโลยีเข้าไปช่วยในการดำเนินธุรกิจของตนเอง เพื่อบริหารจัดการสินค้าหรือการเงินภายในร้านเพื่อให้เกิดความถูกต้องและลดข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้ แต่เนื่องด้วยในอดีตการจะนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในร้าน บางระบบจำเป็นต้องใช้เงินทุนที่สูง จึงทำให้บางร้านค้าหลายแห่ง รู้สึกไม่คุ้มค่ากับการที่จะนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการบริการจัดการร้านหรือการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในร้านนั้นไม่มีความจำเป็น ร้านค้าส่วนใหญ่จึงทำการจดบันทึกหรือเก็บข้อมูลด้วยกระดาษ จึงอาจก่อให้เกิดความซ้ำซ้อนหรือเกิดขึ้นผิดพลาดจากการจดบันทึกบ่อยครั้ง ซึ่งอาจนำไปสู่ข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้ แต่ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันได้พัฒนาอย่างรวดเร็วทำให้เทคโนโลยีมีความทันสมัย สามารถเก็บบันทึกข้อมูลไว้บนอินเทอร์เน็ต เรียกใช้ได้ทุกที่เพียงเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทำให้ค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นจากการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้งานนั้นน้อยลงเป็นอย่างมาก ทำให้ร้านค้าหลายแห่งเริ่มสนใจที่จะนำเทคโนโลยีเข้าไปปรับใช้กับธุรกิจของตนเอง เช่น เว็บแอปพลิเคชันสำหรับการจัดการสินค้าภายในร้าน ระบบซื้อขายออนไลน์หรือระบบอื่น ๆ ทำให้การดำเนินธุรกิจเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ระบบของคิวในปัจจุบัน ล้วนเริ่มมีการใช้งานในระบบออนไลน์ซึ่งใช้งานได้ง่าย และสามารถใช้งานผ่าน ซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ที่ใช้ทำการจองคิวหรือ ซื้อขายระหว่างพ่อค้าแม่ค้าและลูกค้า โดยระบบมีหน้าที่บันทึกรายละเอียดเข้าสู่ฐานข้อมูลล่วงหน้า โดยที่ลูกค้าไม่ต้องมาติดต่อหน้างานให้เสียเวลา นำไปคำนวณกับเวลาและราคาที่ต้องจ่ายและออกใบเสร็จให้ลูกค้าหลังชำระเงิน ระบบจะทำงานได้ต้องเชื่อมต่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สนับสนุนอินเทอร์เน็ต เพื่อให้การทำงานสมบรณ์ยิ่งขึ้น โดยอุปกรณ์ของระบบ

โดยทั่วไปจะสามารถใช้งานทางเว็บไซต์ได้ หรืออุปกรณ์สื่อสารอื่น ๆ โดยมีการนำระบบ E – Commerce เข้ามาใช้กับธุรกิจ เนื่องมาจากอัตราการเติบโตของการใช้อินเทอร์เน็ตและการเพิ่มขึ้นของเว็บไซต์ทางธุรกิจที่มีอย่างต่อเนื่อง ทำให้การประกอบธุรกิจโดยเฉพาะธุรกิจบนอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการตลาดขนาดใหญ่ของโลกไร้พรมแดนที่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายได้โดยตรงอย่างรวดเร็ว ไร้ขีดจำกัดของเรื่องเวลาและสถานที่ การแข่งขันทางการค้าเสรีและระหว่างประเทศที่ต้องแข่งขันและชิงความได้เปรียบกันที่ “ความเร็ว” ทั้งการนำเสนอสินค้าผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีความสำคัญอย่างยิ่งในสังคมเศรษฐกิจฐานความรู้ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งของการประกอบธุรกิจในปัจจุบัน

(ภูเกเรียงไกร หน่อรักมิตร, <https://www.baanjomyut.com/>)

ร้านเกมส์ไม้ เชียงใหม่ เป็นร้านค้าปลีก อยู่บริเวณถนนช้างคลาน ตั้งแต่ฝั่ง ถ.ท่าแพ จนเกือบถึง ถ.ศรีดอนไชย อ.เมือง จ.เชียงใหม่ เป็นร้านของเล่นไม้ไทยแท้ เพื่อจำหน่ายสินค้าเกี่ยวกับของเล่นและของสะสม โดยมีของเล่นและของสะสมหลายประเภท เช่น ตัวต่อไม้ คอนโดไม้ ของสะสมไม้สลัก โดยมีการรับสินค้าในการขายมาจากลูกค้าจากหลายร้านโดยลูกค้าแต่ละร้านจะมีสินค้าไม่เหมือนกัน โดยการขายของร้านจะเป็นรูปแบบของการซื้อมาและขายไปเท่านั้น มีการตรวจเช็คและสั่งสินค้าเป็นรายสัปดาห์ การสั่งสินค้าแต่ละร้านจะมีระยะเวลาหรือความถี่ที่ไม่เท่ากัน ประเภทและจำนวนของสินค้าประเภทต่าง ๆ ก็จะขึ้นอยู่กับจำนวนที่เหลือในสต็อกและความต้องการของสินค้านั้นในช่วงระยะเวลานั้น ๆ ซึ่งยังไม่มีจัดการที่เป็นระเบียบที่ได้ประสิทธิภาพมากพอ ใช้ระบบการจัดทำบันทึกการขายด้วยการจดบันทึกลงสมุดบันทึกและการสต็อกสินค้าเองก็ใช้การบันทึกลงสมุดบันทึก ไม่มีระบบฐานข้อมูลไว้ใช้งานตายตัว ไว้จัดระเบียบการจัดการภายในร้าน รวมถึงการบันทึกรายละเอียดการสั่งสินค้าเข้ามาในสต็อก ก็ใช้การบันทึกลงสมุดเช่นกัน ทำให้การบริหารและการจัดการระบบร้านกระทำได้ลำบากขึ้น มีการค้นหาข้อมูลที่ยากลำบากและการทำข้อมูลศูนย์หาย ยังไม่มีระบบการออกรายงานที่ครอบคลุม ไม่มีการจัดการที่เป็นระบบตามยุคสมัยและการพัฒนาขึ้นของร้านค้า ทางร้านจึงต้องการระบบ การบริหารจัดการภายในร้านที่เป็นระบบ E-Commerce มาใช้งาน จากปัญหาที่เกิดขึ้นข้างต้น ผู้จัดทำมีความคิดที่จะพัฒนาเว็บไซต์บริหารและจัดการภายในร้านเกมส์ไม้ เชียงใหม่ โดยเว็บไซต์จะมีความทำงานหลัก ๆ คือ การจัดการข้อมูลการขาย การจัดการสต็อกสินค้า และการออกรายงาน พัฒนาด้วยภาษา HTML,PHP,CSS โดยเก็บข้อมูล

ด้วย MYSQL โดยมีการทำงานเป็นเว็บไซต์ที่จะทำงานผ่านเบราว์เซอร์และเชื่อมต่อกับระบบ อินเทอร์เน็ต ซึ่งระบบการทำงานหลัก ๆ ของเว็บไซต์ เช่น การจัดการสต็อกสินค้า การจัดทำ ระบบของนัดหมาย ระบุยอดขายในแต่ละวัน จัดการข้อมูลสินค้าและการออกรายงาน เพื่อ อำนวยความสะดวกสบายและทำให้การดำเนินธุรกิจเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาระบบขายสินค้าออนไลน์ กรณีศึกษา ร้านเกมส์ไม้ เชียงใหม่

1.3 ประโยชน์ที่จะได้รับ

ได้ระบบขายสินค้าออนไลน์ กรณีศึกษา ร้านเกมส์ไม้ เชียงใหม่

1.4 ขอบเขต

1.4.1 ขอบเขตระบบ เว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) บน พีซี (Pc)

1.4.1.1 ผู้ใช้งานทั่วไป

1) ส่วนงานสมัครสมาชิก

- สามารถสมัครสมาชิกได้

2) ส่วนงานข่าวประชาสัมพันธ์หน้าเว็บและโปรโมชัน

- สามารถดูข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์หน้าเว็บและโปรโมชัน

- สามารถดูรายละเอียดของสินค้าบนหน้าเว็บไซต์ได้

- สามารถค้นหารายการสินค้าได้

1.4.1.2 สมาชิก

1) ส่วนงานการเข้าสู่ระบบ

- สามารถเข้าสู่ระบบได้โดยมีชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน

- สามารถกู้คืนรหัสผ่านเมื่อลืมรหัสผ่านได้

2) ส่วนจัดการข้อมูลส่วนตัว

- สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้

- ดูข้อมูลส่วนตัวได้

3) ส่วนงานข่าวประชาสัมพันธ์หน้าเว็บและโปรโมชัน

- สามารถดูรายละเอียดข่าวสาร ประชาสัมพันธ์หน้าเว็บและ

โปรโมชัน

- สามารถดูรายละเอียดของสินค้าบนหน้าเว็บไซต์ได้

- สามารถค้นหารายการสินค้าได้

4) ส่วนงานการสั่งซื้อสินค้า

- สามารถหยิบสินค้าลงตะกร้าสินค้าได้
- สามารถดูรายละเอียดก่อนทำรายการสั่งซื้อ
- สามารถเลือกช่องทางการจัดส่งสินค้า
- สามารถแจ้งชำระเงินรายการสั่งซื้อ
- สามารถเรียกดูประวัติการสั่งซื้อ
- สามารถติดตามสถานะการจัดส่งได้
- สามารถเรียกดูใบเสร็จการสั่งซื้อได้

1.4.1.3 ผู้ดูแลระบบ

1) ส่วนการล็อกอินเข้าสู่ระบบ

- เข้าสู่ระบบโดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านได้
- สามารถกู้คืนรหัสผ่านเมื่อลืมรหัสผ่านได้

2) ส่วนงานการจัดการสมาชิก

- สามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข สมาชิก
- สามารถค้นหาสมาชิกได้

3) ส่วนของการจัดการหมวดหมู่สินค้า

- สามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข หมวดหมู่สินค้า

4) ส่วนของการจัดการสินค้า

- สามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข สินค้า
- สามารถค้นหาสินค้าได้

5) ส่วนของการจัดการโปรโมชั่น

- สามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข โปรโมชั่นและส่วนลด

6) ส่วนของระบบจัดการสั่งซื้อ

- สามารถค้นหารายการสั่งซื้อสินค้าได้
- สามารถดูรายละเอียดการสั่งซื้อได้
- สามารถเรียกดูใบเสร็จการสั่งซื้อได้
- สามารถแจ้งเลขพัสดุ ปรับสถานะ ยกเลิกคำสั่งซื้อ

7) ส่วนของการจัดการงานประชาสัมพันธ์

- เพิ่ม ลบ แก้ไข ข่าวสารประชาสัมพันธ์

8) ส่วนของการสรุปรายงาน

- สรุปรายงานการขายประจำวัน / สัปดาห์ / เดือน / ปี
- สรุปรายงานสินค้าขายดีประจำวัน / สัปดาห์ / เดือน / ปี
- สรุปรายงานสินค้าคงเหลือ
- สรุปรายงานยอดสมาชิกประจำวัน / สัปดาห์ / เดือน / ปี

1.4.1.4 ขอบเขตการวิเคราะห์ข้อมูล ความสัมพันธ์ของการซื้อสินค้า

- สามารถแนะนำสินค้าเพิ่มเติมร่วมกับสินค้าที่เลือกซื้อ

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโครงการ

1.5.1 เครื่องมือในการวิเคราะห์และออกแบบระบบ

- DFD, ER-Diagram

1.5.2 โปรแกรมในการพัฒนาระบบ

- Microsoft Visual Studio Code สำหรับพัฒนาโปรแกรม
- Microsoft Visio ออกแบบและพัฒนา DFD, ER-Diagram
- Figma ออกแบบโครงสร้าง mock up

1.5.3 โปรแกรมจำลองเซิร์ฟเวอร์และฐานข้อมูล

- Xampp เปิดใช้งานการจำลองเซิร์ฟเวอร์และ SQL,PHP
- MY SQL
- PHP MyAdmin

1.5.4 เครื่องมือสำหรับการให้บริการเว็บไซต์

- ระบบให้บริการเว็บไซต์ Rukcom สำหรับจัดตั้งและใช้งานเว็บไซต์

