

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 เหตุผลและความเป็นมา

การทำระบบค้าขาย e-commerce เป็นระบบการค้าขายผ่านระบบโครงข่าย อินเทอร์เน็ต ซึ่งจะช่วยให้สามารถทำการซื้อขายสินค้าต่างๆ ได้ และยังช่วยอำนวยความสะดวกในการซื้อขายสินค้าระหว่างผู้บริโภคกับกิจการร้านค้า โดยระบบค้าขาย e-commerce จะจัดเก็บข้อมูลสินค้าต่างๆ ไว้ภายในระบบเพื่อช่วยในการจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ทั้งนี้การทำระบบ e-commerce จะช่วยลดต้นทุน ค่าใช้จ่ายจากการติดต่อกับลูกค้า โดยระบบดังกล่าวสามารถใช้งานได้ตลอด 24 ชั่วโมง ทำให้สามารถให้บริการกับลูกค้าที่ต้องการสั่งซื้อสินค้าได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ระบบจะทำการบันทึกการซื้อซึ่งจะช่วยทำให้สามารถยืนยันการซื้อ และช่วยป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้

แต่เดิมร้านเจษฎาแอร์ เป็นร้านค้าที่มีใช้ขายอะไหล่ และซ่อม เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ เช่น เครื่องซักผ้า แอร์ หรือ ตู้เย็น เป็นต้น แต่ทว่าเนื่องจากการพัฒนาของเทคโนโลยีต่างๆ และการลดจำนวนของพนักงาน ทำให้ร้านเจษฎาแอร์ เป็นเพียงร้านขายอะไหล่เท่านั้น เจ้าของร้าน นางอรุณี ศรีมูล ได้ทำการศึกษา มาคราเม่ (Macramé) ซึ่งเป็นรูปแบบการมัดหรือถักเชือกให้เกิดลวดลายต่าง ๆ แล้วนำไปทำเป็นสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์หรือที่เรียกกันว่า OTOP ซึ่งสามารถนำมาขายในท้องตลาดได้ แต่ทว่าเนื่องจากสินค้า OTOP นั้นต่างจากการขายของโดยทั่วไป ตรงที่ OTOP เป็นสินค้าที่ทำขึ้นมาเอง ผู้ผลิตจึงไม่ได้สนใจการขายแบบหน้าร้าน สินค้า OTOP จึงได้รับการสั่งซื้อ และ ทำการฝากขายแทน โครงการนี้จึงถูกจัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้ผลิตสินค้า OTOP สามารถใช้ e-commerce เพื่อเพิ่มโอกาสทางการตลาดในการขายสินค้า OTOP ซึ่งไม่ได้เป็นที่รู้จักมากนัก และยังช่วยในการลดต้นทุนในการสื่อสารกับลูกค้าได้ เนื่องจากแต่เดิมผู้ผลิตใช้วิธีการฝากขาย และการขายในตลาดนัด การทำระบบขายของผ่านเว็บไซต์จะทำให้ผู้ผลิตสามารถทำการขายสินค้า OTOP อย่างง่ายตายขึ้น สามารถเพิ่มโอกาสการหาลูกค้า การติดต่อ และการสั่งซื้อสินค้า ก็จะเป็นระบบยิ่งขึ้น

ปัจจุบันกิจการได้ผลิตสินค้าไว้จำนวนมากแต่ขาดการส่งเสริมการตลาดเพราะเป็นสินค้าเจ้าของคนเดียว มีผู้ร่วมทำผลิตภัณฑ์ เพียง 3 คน จึงได้แต่ผลิตสินค้า การจำหน่ายสู่ตลาดจึงไม่กว้างขวาง มีช่องทางการจำหน่ายสินค้าน้อย หากมีการเพิ่มช่องทางให้ลูกค้าได้เข้าถึงผู้ผลิตด้วยวิธีการสั่งซื้อที่ทันสมัย ทันเทคโนโลยี ด้านคอมพิวเตอร์ โดยการจัดการสร้าง

รหัสสินค้า ช่องทางการซื้อ วิธีการสั่ง วิธีการส่ง รับสินค้า การจ่ายเงิน ให้ครอบคลุมถึงสินค้าทุกชนิด ทุกชั้นจะทำให้ง่ายและบริการความสะดวกแก่ลูกค้าที่สนใจ และจากปัญหาจากเศรษฐกิจ และการแข่งขัน ธุรกิจมีการแข่งขันหลายด้านสินค้าบางชนิดไม่ใช่สินค้าที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน การแข่งขันสูงมีสินค้าคู่แข่งให้เลือกมากมาย แต่สินค้าขาดการโฆษณา การปรับปรุงให้ทันสมัย ทันเหตุการณ์ก็ไม่ก่อให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดความต้องการสินค้านั้น เมื่อผู้บริโภคได้รับข่าวสารใหม่ ก็จะมีคามอยากต้องการที่จะใช้สินค้า หากสินค้ามีวัตถุประสงค์ตรงตามที่ต้องการและมีรายละเอียดลงในสินค้าผ่านเว็บไซต์อาจจะเป็นที่น่าสนใจของผู้ที่ไม่เคยเห็นสินค้า ได้เห็นและสินค้าก็จะสามารถเข้าแข่งขันในตลาดได้

ผู้จัดทำได้เล็งเห็นประโยชน์ในการทำระบบจัดการ การขายสินค้า OTOP นี้ เพื่อเพิ่มโอกาสทางการค้า เพื่อช่วยในการขายสินค้าอย่างสะดวกยิ่งขึ้น และยังช่วยสร้างธุรกิจในการขายสินค้าออนไลน์ได้ โดยจะมีระบบจัดการการตระกร้าสินค้าให้สามารถสั่งสินค้าไม่ต่ำกว่าที่กำหนดไว้ และยังมีระบบสั่งทำสินค้าที่สามารถให้ลูกค้าได้

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ร้านอรุณีมาคราเม่

## 1.3 ประโยชน์ที่จะได้รับ

1.3.1 ได้ระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ร้านอรุณีมาคราเม่ เพื่อให้สามารถจัดการซื้อขายสินค้าอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 1.4 ขอบเขต แผนการดำเนินการ และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

### 1.4.1 ขอบเขต

#### 1.4.1.1 ผู้ดูแลระบบ

- 1) ส่วนการจัดการข้อมูลสมาชิก
  - สามารถกำหนดสิทธิ์ในการเข้าใช้ระบบ
  - สามารถเรียกดูรายงานสมาชิก
  - สามารถจัดการข้อมูลสมาชิกภายในระบบ
- 2) ส่วนรายงานการขายสินค้า
  - สามารถเรียกดูรายงานสินค้าคงเหลือ
  - สามารถเรียกดูรายงานการขายสินค้า
- 3) ส่วนจัดการแก้ไขข้อมูลข่าวสาร
  - สามารถจัดการแก้ไขข้อมูลข่าวสารได้

#### 1.4.1.2 เจ้าของกิจการ

- 1) ส่วนจัดการข้อมูลสมาชิก
  - สามารถกำหนดสิทธิ์ในการเข้าใช้ระบบ
  - สามารถจัดการข้อมูลส่วนตัว
- 2) ส่วนจัดการข้อมูลสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลหมวดหมู่สินค้า
  - สามารถเรียกดูรายงานสินค้าคงเหลือ
- 3) ส่วนจัดการข้อมูลการขาย
  - สามารถเรียกดูรายงานการขายสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลการสั่งซื้อ
  - สามารถจัดการข้อมูลการขายสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลใบเสร็จ
  - สามารถจัดการข้อมูลส่งสินค้า
- 4) ส่วนจัดการคูปอง
  - สามารถจัดการข้อมูลคูปอง

#### 1.4.1.3 พนักงาน

- 1) ส่วนจัดการข้อมูลสมาชิก
  - สามารถเข้าสู่ระบบได้
  - สามารถจัดการข้อมูลส่วนตัว
- 2) ส่วนจัดการข้อมูลสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลหมวดหมู่สินค้า
- 3) ส่วนจัดการข้อมูลการขาย
  - สามารถเรียกดูรายงานสินค้าคงเหลือ
  - สามารถเรียกดูรายงานการขายสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลการสั่งซื้อ
  - สามารถจัดการข้อมูลการขายสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลใบเสร็จ
  - สามารถจัดการข้อมูลส่งสินค้า

#### 1.4.1.4 สมาชิก

- 1) ส่วนจัดการข้อมูลส่วนตัว

- สามารถเข้าสู่ระบบได้
- สามารถจัดการข้อมูลส่วนตัว
- 2) ส่วนจัดการสั่งซื้อสินค้า
  - สามารถจัดการข้อมูลการสั่งซื้อ
  - สามารถแจ้งชำระเงิน
  - สามารถพิมพ์ใบเสร็จการสั่งซื้อสินค้า
  - สามารถเลือกรูปแบบการส่งสินค้า
  - สามารถแจ้งข้อมูลขนส่งสินค้าได้
- 3) ส่วนจัดการการใช้คูปอง
  - สามารถใช้งานคูปอง
- 4) ส่วนดูสินค้า
  - สามารถดูสินค้าได้
  - สามารถติดต่อสอบถามร้านค้าได้

#### 1.4.1.5 ลูกค้าทั่วไป

- 1) ส่วนดูสินค้า
  - สามารถดูสินค้าได้
- 2) ส่วนสมัครสมาชิก
  - สามารถสมัครสมาชิกได้

### 1.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

#### 1.4.2.1 โปรแกรมจำลองเซิร์ฟเวอร์ Xampp v3.2.2

- 1) โปรแกรมฐานข้อมูล MySQL 5.5.30
- 2) โปรแกรมภาษาในการพัฒนา PHP 5.2.0
- 3) โปรแกรมจำลองฐานข้อมูล phpMyAdmin 5.5.64
- 4) โปรแกรมซอฟต์แวร์สำหรับเปิดให้เซิร์ฟเวอร์ Apache 2.4

#### 1.4.2.2 ภาษา Java Script 1.8.5

#### 1.4.2.3 ภาษา CSS.

#### 1.4.2.4 โปรแกรม Adobe Photoshop CS5

#### 1.4.2.5 โปรแกรม FileZilla 3.26.1

### 1.5 สถานที่ใช้ในการดำเนินการศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1.5.1 ร้านเจษฎาแอร์ 18 หมู่ 3 ต.สันทราย อ.ฝาง จ.เชียงใหม่ ถ.โชตนา 50110

1.5.2 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่ 128 ต.ช้างเผือก อ.เมือง เชียงใหม่ จ.เชียงใหม่ ถ.ห้วยแก้ว 50300

### 1.6 ระยะเวลาในการดำเนินการ

แผนการดำเนินการ	2562			2563		
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1) ศึกษาและกำหนดความต้องการ	←→					
2) วิเคราะห์ออกแบบระบบและ สร้างฐานข้อมูล	←→	→				
3) เขียนและทดสอบโปรแกรม	←→				→	
4) ติดตั้ง ทดสอบ และ ปรับปรุงระบบ					←→	
5) ตรวจสอบระบบโดยรวม				←→	→	
6) ประเมินการใช้งานระบบ					←→	
7) จัดทำคู่มือการใช้งาน					←→	→
8) จัดทำเอกสารประกอบ โครงการ		←→				→