



ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu
Online Game Sales System Getem Gemu Case Study

นายวิศรุต งามวัน

นายสิริราช รักษาศิริ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

ปีการศึกษา 2560



ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu
Online Game Sales System Getem Gemu Case Study

นายวิศรุต งามวัน

นายสิริราช รักษาศิริ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต
สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชบุรี
ปีการศึกษา 2560



ใบรับรองโครงการงานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชบุรี

หัวข้อโครงการ ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu
Online Game Sales System Getem Gemu Case Study

ผู้ร่วมโครงการ นายวิศรุต งามวัน รหัสนิต 59101220003
นายสิริราช รักษาสิริ รหัสนิต 59101220004

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์พิชญาวี คณะผล

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชบุรี อนุมัติให้รับโครงการงานคอมพิวเตอร์ธุรกิจฉบับนี้เป็น
ส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต

คณะบดีคณะบริหารธุรกิจ

(รองศาสตราจารย์ศิริ ภู่งษ์วัฒนา)

คณะกรรมการสอบโครงการงานคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ประธานกรรมการ

(อาจารย์พิชญาวี คณะผล)

กรรมการ

(ผศ.ศิริพร อ่วมมีเพียร)

กรรมการ

(ผศ.วัลย์นุช สุกุลนุ้ย)

โครงการฉบับนี้เป็นลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏราชบุรี

ผู้จัดทำโครงการ	: นายวิศรุต งามวัน
	: นายสิริราช รักษาศิริ
หัวข้อโครงการ	: ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu
สาขา	: คอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์พิชญาวี คณะผล
ปีการศึกษา	: 2560

บทคัดย่อ

โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ สร้างระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu ซึ่งสามารถแยกออกได้เป็น 2 ส่วนหลัก ๆ คือ ส่วนของการจัดเก็บข้อมูล และส่วนของการสรุปออก รายงาน สรุปยอดขาย โดยส่วนของการจัดเก็บข้อมูลจะมีหน้าที่จัดเก็บข้อมูลที่สำคัญของร้าน geto gemu ให้เป็นระบบลงในฐานข้อมูล อาทิเช่น ข้อมูลลูกค้า ข้อมูลพนักงาน ข้อมูลการ สั่งซื้อ สินค้า ข้อมูลสถานะ และประเภท เกม เป็นต้น ส่วนในด้านของการออกรายงาน จะเป็นการสรุป รายการสั่งซื้อและจัดพิมพ์รายงาน ได้แก่ รายงานยอดขายรายวัน ทั้งหมด เป็นต้น และในส่วน ลูกค้า นั้น จะสามารถสั่งซื้อ สินค้า ค้นหาสินค้า พิมพ์ใบสั่งซื้อ และ แปะลิงค์ภาพหลักฐานการโอนเงินได้ เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยทำให้การติดต่อกับลูกค้ามีความสะดวกรวดเร็วขึ้น เพื่อให้เราเข้าถึงลูกค้าได้เร็ว ที่สุด และมีผลทำให้สามารถนำผลกำไรสู่ธุรกิจได้เป็นอย่างดี

ซึ่งในการจัดทำโครงการระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu นี้ได้มีการพัฒนา และออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS5 และใช้ PHP MyAdmin ในการสร้าง ฐานข้อมูล ซึ่งทั้ง 2 โปรแกรมนี้ถือว่าเป็นโปรแกรมที่ได้รับความนิยมสูงในปัจจุบัน

กิตติกรรมประกาศ

โครงการฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความช่วยเหลือจาก อาจารย์พิชญาวี คณะผล ที่ได้กรุณาเป็น อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ และได้ให้แนวคิดต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการทำงานโครงการตลอดจน สละเวลาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และการติดตามช่วยเหลือและคอยแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ คำแนะนำปรึกษาเป็นอย่างดี ขอขอบ ผศ.วลัยนุช สกุลนุ้ย อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ให้การสนับสนุนใน การจัดทำโครงการ สนับสนุนด้านข้อมูล และให้ข้าพเจ้าเข้าไปศึกษาและวิเคราะห์ระบบงาน ทำให้ สามารถวิเคราะห์และออกแบบระบบของโครงการได้ ทำให้สามารถจัดทำระบบได้อย่างสมบูรณ์ และท้ายที่สุดขอขอบคุณอาจารย์ทุก ๆ ท่านที่ได้ประสาทวิชาความรู้ให้แก่ผู้จัดทำและสอน วิชาการในด้านต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำมาใช้ประกอบการจัดทำโครงการครั้งนี้

วิศรุต งามวัน

สิริราช รักษาสิริ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย ข	
กิตติกรรมประกาศ ค	
สารบัญ ง	
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ ช	
บทที่ 1 บทนำ 1	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของระบบงาน	2
1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน	3
1.5 วิธีการดำเนินงาน	3
1.6 แผนการดำเนินงาน	5
1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ	5
บทที่ 2 แนวความคิดทฤษฎีและเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง	6
2.1 ข้อมูลการขายเกมออนไลน์	6
2.2 วงจรการพัฒนาระบบ	9
2.3 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)	13
2.4 แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram: DFD)	16
2.5 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาระบบ	18
บทที่ 3 การวิเคราะห์ระบบ	28
3.1 การออกแบบกระบวนการทำงานของระบบ	28
3.2 การออกแบบกระบวนการจัดเก็บข้อมูล	35
3.3 พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary)	36
บทที่ 4 การออกแบบระบบ	45
4.1 ส่วนของลูกค้า	45
4.2 ส่วนของผู้ดูแล	51

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ	57
5.1 สรุปผลดำเนินงาน	57
5.2 ปัญหาของระบบงาน	58
5.3 ข้อเสนอแนะ	58
บรรณานุกรม	59
ภาคผนวก ก	60
คู่มือการใช้งานระบบ	61
ประวัติผู้จัดทำ	77

สารบัญตาราง

ตารางที่ หน้า

1-1 ตารางแสดงระยะเวลาการดำเนินงาน	5
2-1 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql	24
2-2 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql ค้นหาข้อมูลง่ายๆ	25
2-3 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql ค้นหาข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล น้อยไปมาก	25
2-4 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql ค้นหาข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล มากไปน้อย	26
2-5 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql เพิ่มข้อมูลอีก 1 row	26
2-6 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql แก้ไขข้อมูล	27
3-1 ตารางแสดงข้อมูลข้อมูลผู้ดูแลระบบ(Admin)	36
3-2 ตารางแสดงข้อมูลสมาชิก (customer)	37
3-3 ตารางแสดงข้อมูลสินค้า (product)	38
3-4 ตารางแสดงข้อมูลประเภทขายสินค้า (order)	39
3-5 ตารางแสดงข้อมูลประเภทสินค้า (order detail)	40
3-6 ตารางแสดงข้อมูลประเภทสินค้า (type)	41
3-7 ตารางแสดงข้อมูลยืนยันการโอนเงิน (cuscon)	42
3-8 ตารางแสดงข้อมูลสถานะ (stats)	43
3-9 ตารางแสดงข้อมูลประเภท (type)	44

สารบัญภาพ

ภาพที่ หน้า

2-1	วงจรการพัฒนาาระบบ System Development Life (SDLC)	12
2-2	สัญลักษณ์ที่สร้าง Data Flow Diagram: DFD	16
2-3	แสดงสัญลักษณ์แทนการประมวลผล	17
2-4	แสดงสัญลักษณ์แทนกระแสข้อมูลเป็นลูกศร	17
2-5	แสดงสัญลักษณ์แทนแหล่งเก็บข้อมูลเป็นเส้นขนาน 2 เส้น โดยมีชื่อกำกับ	17
2-6	แสดงสัญลักษณ์แทนสิ่งที่ยอยู่นอกระบบ	17
2-7	แสดงหน้าโปรแกรม Adobe Dreamweaver	19
2-8	แสดงเครื่องมือต่างๆในโปรแกรม Adobe Dreamweaver	19
2-9	แสดง Insert Bar	20
2-10	แสดง Property inspector	21
2-11	แสดง docking panels	21
2-12	แสดง Status bar	22
2-13	แสดง Preference	22
3-1	Context Diagram เว็บไซต์ขายเกมส์ออนไลน์ geto gemu กรณีศึกษา geto gemu	29
3-2	การออกแบบแผนภาพการไหลของข้อมูล(Data Flow Diagram Level 0) กรณีศึกษา geto gemu	31
3-3	แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูลระดับที่ 1 (Data Flow Diagram Level 1) ของ กระบวนการที่ 1.0 การสมัครสมาชิก	33
3-4	แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูลระดับที่ 1 (Data Flow Diagram Level 1) ของกระบวนการที่ 5.0 จัดการข้อมูลพื้นฐาน	34
3-5	E-R Diagram ของระบบร้านขายเกมส์ออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu	35
4-1	แสดงหน้าระบบการขายหน้าแรกในส่วนของลูกค้า	44
4-2	แสดงหน้าสมัครสมาชิก	46
4-3	แสดงหน้าการสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว	46
4-4	แสดงหน้าการเข้าสู่ระบบ	47
4-5	แสดงหน้าการค้นหาข้อมูลสินค้า	47

สารบัญญภาพ (ต่อ)

4-6	แสดงหน้ารายละเอียดการค้นหาสินค้า	48
4-7	แสดงหน้าสินค้าตอนเลือกประเภทสินค้า	48
4-8	แสดงหน้ารายละเอียดสินค้าต่าง ๆ	49
4-9	แสดงหน้ารายละเอียดการสั่งซื้อสินค้าทั้งหมด	49
4-10	แสดงหน้ายืนยันการสั่งซื้อ	50
4-11	แสดงหน้าพิมพ์ใบสั่งซื้อ	50
4-12	แสดงหน้าเข้าสู่ระบบของผู้ดูแลระบบ	51
4-13	แสดงหน้าการเข้าสู่ระบบ	51
4-14	แสดงหน้าการเพิ่มประเภทสินค้า	52
4-15	แสดงหน้าการแก้ไขประเภทสินค้า	52
4-16	แสดงหน้าเพิ่มสินค้าใหม่	53
4-17	แสดงหน้าการแก้ไขสินค้า	53
4-18	แสดงหน้าสถานะสินค้า	54
4-19	แสดงหน้าปรับสถานะสินค้า	54
4-20	แสดงหน้ารายงานสินค้าคงเหลือ	55
4-21	แสดงหน้ายอดขาย	55
4-22	แสดงหน้ารายงานรายวัน	56

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ หน้า

ก-1	หน้าจอแรกของเว็บไซต์	61
ก-2	หน้าสมัครสมาชิก	62
ก-3	หน้า Error กรณีไม่กรอก Username	62
ก-4	หน้า Error กรณีไม่กรอก Password	62
ก-5	หน้า Error กรณีไม่กรอกชื่อ	63
ก-6	หน้า Error กรณีไม่กรอกนามสกุล	63
ก-7	หน้า Error กรณีไม่กรอก Email	63
ก-8	หน้า Error กรณีไม่กรอกเบอร์โทรศัพท์	63
ก-9	หน้าแสดงข้อความต้อนรับหลังจากสมัครสมาชิก	64
ก-10	ช่องสำหรับกรอกข้อมูลในการเข้าสู่ระบบของลูกค้า	64
ก-11	แถบด้านบนของหน้าเว็บไซต์หลังจากเข้าสู่ระบบ	65
ก-12	ช่องสำหรับใส่ข้อมูลในการค้นหา	65
ก-13	ผลลัพธ์หลังจากกดค้นหาคำว่า c	66
ก-14	ภาพรายละเอียดสินค้า	66
ก-15	ภาพตำแหน่งลิงค์สั่งซื้อ	67
ก-16	หน้าทำการเลือกจำนวนและสั่งซื้อ	67
ก-17	หน้ารายละเอียดการสั่งซื้อ	68
ก-18	หน้าสถานการณ์ชำระสินค้าขณะยังไม่เข้าสู่ระบบ	68
ก-19	หน้าแสดงการที่สั่งซื้อไว้แล้ว	69
ก-20	หน้าแสดงการสินค้าจากการเลือกประเภทสินค้า	69
ก-21	หน้าสำหรับในการยืนยันการชำระเงิน	70
ก-22	หน้าแสดงการสินค้าจากการเลือกประเภทสินค้า	70
ก-23	หน้าสำหรับให้ผู้ดูแลระบบเข้าสู่ระบบ	71
ก-24	หน้าสำหรับให้ผู้ดูแลระบบเลือกใช้งานต่างหลังจากเข้าสู่ระบบ	71
ก-25	หน้าสำหรับเพิ่มประเภทสินค้าและลบ	72
ก-26	หน้าสำหรับแก้ไขประเภทสินค้า	72
ก-27	หน้าสำหรับเพิ่มสินค้าและลบสินค้า	73

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ หน้า

ก-28	หน้าสำหรับแก้ไขสินค้า	73
ก-29	หน้าสำหรับแสดงสถานะ	74
ก-30	หน้าสำหรับปรับสถานะของรายการสั่งซื้อสินค้า	74
ก-31	หน้าสำหรับพิมพ์รายงานสินค้าคงเหลือ	75
ก-32	หน้าสำหรับพิมพ์รายงานยอดขายแต่ละรายการ	75
ก-33	หน้าสำหรับพิมพ์รายงานรายงานยอดขายแต่ละรายการโดยค้นหาจากข้อมูลวันที่	76

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีและการสื่อสารได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะการดำเนินการดำเนินธุรกิจประจำวันของมนุษย์ ระบบคอมพิวเตอร์ ถือเป็นกลยุทธ์สำคัญที่เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในการดำเนินธุรกิจในปัจจุบันทั้งภาคการค้าและภาคการบริการ และเพื่อให้ธุรกิจดำเนินต่อไปอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องตลอดจนให้เกิดประสิทธิภาพ ประสิทธิผล คุ่มค่ากับการดำเนินธุรกิจ จึงจำเป็นต้องอาศัยระบบคอมพิวเตอร์ช่วยสนับสนุนการดำเนินงาน

เกมคือโปรแกรมชนิดหนึ่งที่คุณได้สร้างขึ้นมาเพื่อคลายเครียดโดยเริ่มจากการผลิตเกมที่ต้องใช้เครื่องเล่นโดยเฉพาะจนพัฒนาจนถึงเกมที่สามารถเล่นเสมือนจริงที่สามารถทำให้คนรู้สึกราวกับว่าตัวเราได้เข้าไปควบคุมสิ่งนั้นจริงๆ โดยเกมแบ่งออกมามีอยู่ 3 ประเภทคือ 1) คอนโซลหรือเกม ที่ต้องใช้เครื่องเฉพาะสำหรับเล่นนั้น ๆ 2) Pc เป็นเกมที่อยู่ในเครื่องคอมโดยที่ อาจจะแปลงมาจากเกมคอนโซล 3) พกพาหรือ Mobile ก็จะเป็นเกมในโทรศัพท์หรือ Smartphone ซะส่วนใหญ่โดยเกมทุกประเภทนั้นมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือการให้คนสนใจและอุดหนุนเกมของตน แต่ในทางกลับกันเกมส่วนใหญ่เป็นสินค้าที่ไม่ได้ผลิตในประเทศจึงมีค่าใช้จ่ายในการขนส่งสูงและ การตั้งร้านขายก็มีน้อยพร้อมกับราคาเกมที่ไม่ตรงกับอัตราารายรับจ่ายของคนไทยทำให้คนไทยหลายคนไม่สามารถซื้อได้เลย จึงหันไปหาการซื้อเกมเถื่อนที่มีราคาถูกกว่าถึงครึ่งหรือเท่าตัวเลย เลยทำให้คนไทยเคยชินกับการใช้เกมหรือซอฟต์แวร์เถื่อนแต่มีบริษัทที่ชื่อ Valve ได้ทำเว็บไซต์ที่มีชื่อว่า Steam ออกมาเพื่ออำนวยความสะดวกในการซื้อเกมและได้ปรับเปลี่ยนราคาเกมให้เหมาะสมกับอัตราเงินของคนไทย จึงทำให้มีคนหันมาสนใจการซื้อเกมและโปรแกรมของแท้มากยิ่งขึ้นแต่ยังคงต้องใช้บัตรเครดิตในการจ่ายค่าสินค้าหรือเกมจึงทำให้คนบางกลุ่มยังไม่สามารถอุดหนุนเกมจากทางผู้ผลิตโดยตรงได้

ดังนั้นทางผู้จัดทำได้คิดที่จะจัดทำเว็บไซต์เพื่อให้สามารถเลือกซื้อเกมได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยให้มีการชำระได้หลากหลายทางเช่น การใช้บัตรเครดิต เงิน บัตรเครดิตและการชำระผ่านทางระบบออนไลน์

เพื่อให้สะดวกต่อการเลือกซื้อสินค้าและจะมีการจัดกิจกรรมและส่วนลดของสินค้าเพื่อให้ทางลูกค้าสามารถซื้อเกมได้ในราคาถูกลง

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อสร้างระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu
- 1.2.2 เพื่อให้ลูกค้าได้รับการบริการที่ดี มีความสะดวกรวดเร็ว
- 1.2.3 เพื่อประชาสัมพันธ์ทางสื่อออนไลน์ เพื่อเป็นที่รู้จักมากขึ้น

1.3 ขอบเขตของระบบงาน

1.3.1 ขอบเขตของผู้ใช้ จำแนกกลุ่มผู้ใช้ได้ 2 ส่วนดังนี้

1.3.1.1 ผู้ดูแลระบบ (Admin)

- ก) สามารถเข้าสู่ระบบได้
- ข) สามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหาข้อมูลของประเภทสินค้าได้
- ค) สามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหาข้อมูลสินค้าได้
- ง) สามารถปรับสถานะการชำระเงินได้
- จ) สามารถพิมพ์รายงาน ยอดขาย รายวันได้
- ฉ) สามารถพิมพ์รายงานสินค้าคงเหลือได้

1.3.1.2 ลูกค้า (Customer)

- ก) สามารถสมัครสมาชิกได้
- ข) สามารถเข้าสู่ระบบได้
- ค) สามารถค้นหาสินค้าได้
- จ) สามารถสั่งซื้อสินค้าได้
- ง) สามารถยกเลิกการสั่งซื้อสินค้า (กรณียังไม่ยืนยัน)
- ฉ) สามารถตรวจสอบการชำระเงิน
- ช) สามารถพิมพ์ใบสั่งซื้อสินค้า

1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินงาน

1.4.1 ด้านฮาร์ดแวร์ (Hardware) ที่ใช้พัฒนามีดังต่อไปนี้

1.4.1.1 คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก CPU Core i3-3110M(2.40GHz)

1.4.1.2 หน่วยความจำหลัก (RAM) 2 GB

1.4.1.3 หน่วยความจำสำรอง (Hard Disk) อย่างน้อย 640 GB

1.4.1.4 Graphic Card AMD Radeon HD 7610M

1.4.2 ด้านซอฟต์แวร์ (Software) ที่ใช้พัฒนามีดังนี้

1.4.2.1 ระบบปฏิบัติการ Windows 7

1.4.2.2 ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา PHP

1.4.2.3 ระบบฐานข้อมูล Mysql

1.4.2.4 โปรแกรมตกแต่งภาพ Adobe Photoshop CS3

1.5 วิธีการดำเนินงาน

1.5.1 การวางแผนโครงการ (Project Planning Phase)

1.5.1.1 ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ความต้องการของเว็บไซต์ โดยการวิเคราะห์ปัญหาของการทำงานว่ามีปัญหาอย่างไรบ้าง และรวบรวมไว้เป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ความเป็นไปได้ในการพัฒนาเว็บไซต์

1.5.1.2 ศึกษาขั้นตอนการเว็บไซต์ เมื่อทราบปัญหาของระบบแล้วก็นำข้อมูลที่ได้มา มาศึกษาขั้นตอนการพัฒนาเว็บไซต์ใหม่ว่าจะทำอะไรบ้างเพื่อการทำงานที่มีประสิทธิภาพและสามารถแก้ปัญหาแบบเดิมได้อย่างแท้จริง

1.5.1.3 ศึกษาเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ โดยศึกษาว่าเว็บไซต์จำเป็นต้องใช้เครื่องมืออะไรบ้างในการพัฒนา เพื่อที่จะสามารถนำเครื่องมือเหล่านั้นมาใช้ได้ถูกต้องและสอดคล้องกับความต้องการของเว็บไซต์มากที่สุด

1.5.2 การวิเคราะห์ระบบ (System Analysis)

1.5.2.1 ศึกษาความต้องการของผู้ใช้เว็บไซต์ โดยรวบรวมความต้องการในด้านต่าง ๆ และนำมาวิเคราะห์เพื่อสรุปเป็นข้อมูลความต้องการที่ชัดเจน พร้อมทั้งนำข้อมูลความต้องการ เหล่านั้นมาพัฒนาเป็นความต้องการของเว็บไซต์ต่อไป

1.5.2.2 สร้างแบบจำลองกระบวนการทำงานของเว็บไซต์ด้วยการวาดภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram : DFD)

1.5.2.3 สร้างแบบจำลองข้อมูล ด้วยการวาดอีอาร์ไดอะแกรม

(Entity Relationship Diagram: E-R Diagram)

1.5.3 การออกแบบระบบ (System Design)

1.5.3.1 ออกแบบฐานข้อมูล เป็นการกำหนดโครงสร้างของฐานข้อมูล ก่อนที่จะนำโครงสร้างที่ได้ไปพัฒนาเว็บไซต์ ให้เป็นฐานข้อมูลที่จัดเก็บอยู่จริงบนหน่วยความจำสำรอง

1.5.3.2 ข้อมูลเข้า (Input) ข้อมูลที่นำเข้าสู่ระบบเพื่อประมวลผลโดยผ่านหน้าเว็บต่าง ๆ โดยออกแบบให้มีแต่ข้อมูลที่จำเป็นต่อการใช้งานเท่านั้น เช่น ข้อมูลลูกค้า ข้อมูลสินค้า รายการที่ส่งโปรโมชั่น เป็นต้น

1.5.3.3 ข้อมูลออก (Output) สารสนเทศที่ได้จากการประมวลผล โดยอาจแสดงในรูปแบบของรายงานต่างๆ เช่น สรุปยอดการขาย ค่าใช้จ่ายทั้งหมด ซึ่งจะรวบรวมข้อมูลเหล่านี้ไว้เป็นโยชน์ในด้านอื่นๆต่อไป

1.5.4 การพัฒนาระบบ (System Development)

เริ่มสร้างเว็บไซต์ขึ้นมาโดยการเขียนเว็บร่วมกับระบบฐานข้อมูล Web hosting

1.5.5 การทดสอบและปรับปรุงระบบ (Test and maintenance)

1.5.5.1 ทำการทดสอบเว็บไซต์ เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องของเว็บโดยผู้จัดทำโครงการเอง หลังจากนั้นถ้าระบบเกิดปัญหาก็จะดำเนินการแก้ไขปรับปรุง โดยขอคำแนะนำ จากอาจารย์ที่ปรึกษาช่วยพิจารณาเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขให้มีประสิทธิภาพ

1.5.6 การจัดทำเอกสารและคู่มือระบบ (System documentation and manuals)

1.5.6.1 จัดทำเอกสารและคู่มืออธิบายขั้นตอนการใช้งานของระบบอย่างละเอียด เพื่อประโยชน์ของผู้ใช้ระบบ

1.6 แผนการดำเนินงาน

ตารางที่ 1-1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ระยะเวลา (ปี พ.ศ.) การดำเนินงาน	2560						2561		
	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1. การวางแผนระบบ									
2. การวิเคราะห์ระบบ									
3. การออกแบบระบบ									
4. การพัฒนาระบบ									
5. การทดสอบและ ปรับปรุงระบบ									
6. การจัดทำเอกสารและ คู่มือระบบ									

1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.7.1 ได้ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu
- 1.7.2 ลูกค้าได้รับการบริการที่ดี มีความสะดวกรวดเร็ว
- 1.7.3 ช่วยประชาสัมพันธ์ทางสื่อออนไลน์ เพื่อเป็นที่รู้จักมากขึ้น

บทที่ 2

แนวความคิดทฤษฎีและเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าโครงงานเรื่อง ระบบการ ขายเกม ออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาแนวความคิดทฤษฎีและเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานและแนวทาง ประกอบการจัดทำโครงงาน ดังต่อไปนี้

- 2.1 ข้อมูลการขายเกมออนไลน์
- 2.2 วงจรการพัฒนาเว็บ (PHP Hypertext Preprocessor)
- 2.3 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)
- 2.4 แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram: DFD)
- 2.5 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

2.1 ข้อมูลการขายเกมออนไลน์

เกม เป็นลักษณะของกิจกรรมของมนุษย์เพื่อประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อความ สนุกสนานบันเทิง เพื่อฝึกทักษะ และเพื่อการเรียนรู้ เป็นต้น และในบางครั้งอาจใช้เพื่อประโยชน์ทาง การศึกษาได้เกมประกอบด้วยเป้าหมาย กฎเกณฑ์ การแข่งขันและปฏิสัมพันธ์เกมมักจะเป็นการ แข่งขันทางจิตใจหรือด้านร่างกาย หรือทั้งสองอย่างรวมกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดพัฒนาการของทักษะ ใช้ เป็นรูปแบบของการออกกำลังกาย หรือการศึกษา บทบาทสมมุติและจิตศาสตร์ เป็นต้น

เกมเป็นกิจกรรมของมนุษย์ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน Royal Game of Ur, Senet และ Mancala เป็นเกมที่ได้ชื่อว่าเก่าแก่ที่สุดในประวัติศาสตร์มนุษย์ โดยสามารถย้อนไปได้ถึง 2,600 ปีก่อน คริสตกาล

เกมจะต้องประกอบด้วย

ผู้เล่นตามจำนวนของเกมนั้น ๆ ที่กำหนด บางเกมหากผู้เล่นไม่ครบตามจำนวนก็ไม่สามารถเล่นได้

อุปกรณ์การเล่นเกมนั้น ๆ

เป้าหมายของเกม ซึ่งอาจมีเป้าหมายเดียวหรือหลายเป้าหมาย โดยผู้เล่นสามารถเลือกวิธีการเล่นได้

กฎ กติกา และแนวทางของเกม ที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม

เกมการเล่นเกิดจากการสืบทอดทางวัฒนธรรมของในแต่ละพื้นที่นั้น ๆ โดยจะมีจุดประสงค์หลักเพื่อการสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน ซึ่งจะมีผู้เล่นจำนวนมากเข้ามาร่วมเล่นได้ การเล่นเกมจะมีคุณลักษณะพิเศษแตกต่างกันออกไปจุดมุ่งหมายของเกมกระดาน ส่วนใหญ่เพื่อวัตถุประสงค์ในการฝึกทักษะ และ การคิดวางแผน

เกมพินจุดมุ่งหมายของเกมพิน ส่วนใหญ่เพื่อใช้ในการพิน หรือใช้ในการตัดสินใจสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยอาจมีเดิมพันหรือไม่มีเดิมพัน แล้วแต่ผู้เล่นจะตกลงกัน

เกมไพ่ เป็นเกมที่ใช้ไพ่เป็นอุปกรณ์ ซึ่งสามารถถือเป็นเกมฝึกสมองถ้าไม่มีการวางเดิมพันเกมการ์ดเป็นเกมแนวใหม่ที่พัฒนามาจากเกมไพ่ โดยเกมการ์ดนั้นจะมีชุดการ์ดที่สร้างขึ้นเป็นพิเศษ แตกต่างจากเกมไพ่ธรรมดาที่ใช้ชุดไพ่ป็อกในการเล่น เกมการ์ดแบ่งออกเป็น เกมการ์ดชุดเดี่ยว (standalone card game) การ์ดทั้งหมดจะรวมอยู่ในชุดเดียวกัน ทำให้ได้การ์ดทั้งหมดโดยไม่มีเพิ่มเติม (ยกเว้นมีชุดเสริม) มีการ์ดเหมือนกันทุกกล่อง และเกมการ์ดสะสม (collectible card game) ผู้เล่นจะต้องหาซื้อการ์ดเข้ามาสะสมในกองของตัวเองเพื่อให้มีความสามารถสูงขึ้น ในแต่ละกล่องหรือซองมีการ์ดไม่เหมือนกัน การ์ดแต่ละใบหาได้ยากง่ายต่างกัน การ์ดที่หายากมักจะเป็นการ์ดที่เก่ง และมักมีราคาสูง มักนำเนื้อเรื่องจากนิยายและภาพยนตร์ที่โด่งดังมาเป็นจุดขาย เช่น การ์ดสตาร์ วอร์ส การ์ดยูกิโอ การ์ดแฮรี่ พอตเตอร์ เป็นต้น มักมีการจัดชุดการ์ด เรียกว่า เด็ค (deck) เพื่อสร้างชุดการ์ดของตนเอง แล้วนำไปต่อสู้กับชุดการ์ดของผู้เล่นคนอื่น ๆ มีการใช้การ์ดตั้งแต่สองใบขึ้นไปร่วมกันจนเกิดผลที่ยิ่งใหญ่กว่าเดิมเรียกว่าการทำ Combo

เกมบุคหรือ เกมหนังสือ เป็นเกมที่ใช้หนังสือในการเล่น มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัย และมีตัวเลือกให้ผู้เล่นเลือก ซึ่งแต่ละตัวเลือกจะนำผู้เล่นไปตามหน้าต่าง ๆ ของหนังสือ ที่มีจุดจบแตกต่างกันออกไป ในไทยเคยจัดพิมพ์ชุด ผจญภัยตามใจเลือก (Choose your own adventure) แต่ไม่ได้รับความนิยมมากนัก ในต่างประเทศเคยโด่งดังในยุคที่ยังไม่มีเกมคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตาม เกมบุค ถือได้ว่าเป็นบรรพบุรุษของเกมสวมบทบาท (Role playing game) และเกมคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ส่วนซีรีส์ในอดีตที่เคยโด่งดังประกอบด้วย Fighting Fantasy, Lone wolf, Fable land เป็นต้น ล่าสุดนานมีบุ๊คส์ ได้นำเกมบุคในซีรีส์ Fighting Fantasy มาจัดพิมพ์เป็นภาษาไทยในชื่อชุด เกมปริศนาท้าความตาย จำนวน 4 เล่มด้วยกัน เช่น ชุมทรัพย์พอมดเขาอัคคี (Warlock of the firetop mountain) เป็นต้น

เกมอิเล็กทรอนิกส์เป็นอุปกรณ์เกมสมัยใหม่ที่ใช้เครื่องไฟฟ้าอิเล็กทรอนิกส์เข้ามาเป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น โดยจะมีความสามารถในการเปลี่ยนเกมจากเกมหนึ่งไปอีกเกมหนึ่งได้ สามารถเล่นเกมได้ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ด้วยอุปกรณ์ใดๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อเครื่องเกมนั้นๆ ซึ่งสร้างความหลากหลายและความสมจริงได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยอาจแบ่งได้โดยตามคุณลักษณะเด่น ดังนี้

เกมเครื่องพื้นฐาน (Console) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะ ที่ใช้สื่อเฉพาะในการนำเข้าสู่ข้อมูล และแสดงผล ซึ่งมีหลายบริษัทที่ผลิตเกมเครื่องพื้นฐาน โดยจะมีค่ายผลิตเกม คอยผลิตเกมให้กับบริษัทผู้ผลิตเกมเครื่องพื้นฐาน ตัวอย่างเครื่องเล่นเกมประเภทนี้เช่น เครื่องเล่นเกมเพลย์สเตชันของบริษัทโซนี่ เครื่องX-Box ของไมโครซอฟท์ หรือเครื่องเกมคิวบ์ของนินเทนโด เป็นต้น

เกมเครื่องพกพา (Handheld) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะคล้ายกับเกมเครื่องพื้นฐาน แต่จะเน้นไปที่การพกพาได้สะดวก โดยคุณสมบัติโดยรวมอาจด้อยกว่าเล็กน้อย แต่แนวทางของเกมเป็นแนวทางเดียวกัน ปัจจุบันกำลังเป็นที่นิยมแพร่หลาย เนื่องจากมีคุณภาพใกล้เคียงกับเครื่องเกมพื้นฐาน (Console) แต่สามารถนำติดตัวไปเล่นที่ใดก็ได้ ตัวอย่างเช่นเครื่อง Nintendo DS ของนินเทนโด หรือ PSP ของโซนี่

เกมคอมพิวเตอร์ (PC Games) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ทรงประสิทธิภาพมากในปัจจุบัน เพราะมีความสามารถที่หลากหลาย และการพัฒนาไม่หยุดยั้งของบริษัทผู้ผลิตต่าง ๆ ที่มีแนวโน้มการแข่งขันที่สูงขึ้นทุกปี เนื่องจากคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันกลายเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการดำเนินธุรกิจต่าง ๆ รวมถึง เป็นสื่อในการให้ความบันเทิงด้วย ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์จะมีความหลากหลาย และแตกต่างจากเกมเครื่องพื้นฐาน เกมคอมพิวเตอร์จะใช้สิ่งที่เรียกว่า ซอฟต์แวร์ ในการนำเข้าสู่ข้อมูล เพื่อใช้ในการประมวลผลและแสดงผลออกมาเกมคอมพิวเตอร์ยังคงมีความสลับซับซ้อนสูงกว่าเครื่องเกมพื้นฐาน เนื่องจากคอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์อเนกประสงค์ (Multi Functions) ซึ่งจะทำให้ส่วนประกอบทางด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์มีมากและซับซ้อนกว่า อีกทั้งยังมีอุปกรณ์เสริมอีกมากมายที่เข้ามาช่วยพัฒนาการทำงาน หรือการแสดงผลของเครื่องคอมพิวเตอร์

เกมตู้ (Arcade) เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เฉพาะเช่นเดียวกันแต่จะเป็นอุปกรณ์ที่จัดสร้างขึ้นเพื่อสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง ผู้เล่นมักไม่สามารถเลือกเล่นเกมได้ ตู้เกมโดยทั่วไปจะใช้บริการหยอดเหรียญในการเข้าเล่น ตู้เกมมักมีขนาดหน้าจอกว้างใหญ่ และมีแผงบังคับที่เล่นได้สะดวกสบาย เกมประเภทนี้มักเป็นเกมที่เล่นจบได้ในเวลาอันสั้น

2.1.1 ประเภทของเกมมี 5 ประเภท

1. เกมแอคชั่นแบบ FPS (Action First Person Shooters Games) เป็นเกมยิงปืนที่ผู้เล่นเป็นตัวเอกไล่ยิงผู้ร้าย ไปจนถึงสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ตามระดับการเล่น มีทั้งเล่นแบบคนเดียวและเล่นเป็นกลุ่ม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ Doom,Half-Life,Quake III

2. เกม RPG (Role-Playing) เป็นเกมที่ผู้เล่นสามารถสร้างหรือเลือก character ของตัวละครให้ตรงกับความต้องการของตัวเอง แล้วเล่นไปตามเนื้อเรื่องของเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ได้แก่ Racknaroc,Diablo II

3. เกมวางแผน (Strategy Games) เกมที่ใช้ความคิด นำกลยุทธ์มาใช้เพื่อเอาชนะ เกมมีเรื่องราวเป็นนิทาน หรือตำนาน มีตัวละครนำและการผูกเรื่องเข้ากับการต่อสู้และวางแผนในเกม ตัวอย่างเกมประเภทนี้ ได้แก่ checkers, Age of Mythology

4. เกมกีฬาและการแข่งขัน (Sport & Racing Games) วัตถุประสงค์ของเกมเพื่อการเป็นที่หนึ่งของการแข่งขัน เช่น แข่งรถ แข่งฟุตบอล เช่น FIFA Soccer

5. เกมเลียนแบบหรือการจำลอง (Simulation Games) เช่น SIMS ซึ่งเป็นเกมที่พยายามเลียนแบบเหตุการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เล่น เช่น การฝึกบินจำลอง การขับรถจำลอง ตัวอย่างเกมประเภทนี้ คือ Flight SIM

2.2 วงจรการพัฒนา ระบบ System Development Life (SDLC)

วัฏจักรการพัฒนา ระบบงาน System development Life Cycle : SDLC ในการพัฒนา ระบบสารสนเทศในองค์กรจะต้องมีการวิเคราะห์กระบวนการทำงานขององค์กรเราเรียกว่า System development Life Cycle (SDLC) การพัฒนาระบบในองค์กรเป็นหน้าที่ของนักวิเคราะห์ระบบที่จะต้องทำการติดต่อกับหน่วยงานที่ต้องการพัฒนาระบบสารสนเทศว่าการทำงานมีองค์ประกอบอะไรบ้าง เช่น ขนาดขององค์กร รายละเอียดการทำงาน ถ้าเป็นบริษัทขนาดใหญ่ นักวิเคราะห์จะต้องเข้าใจให้ชัดเจนเกี่ยวกับมาตรฐานการทำงาน กระบวนการทำงาน

System development Life Cycle : SDLC หมายถึง ขั้นตอนหรือกระบวนการในการพัฒนาระบบงานซึ่งมีจุดเริ่มต้นในการทำงานและจุดสิ้นสุดของการปฏิบัติงาน

การพัฒนาซอฟต์แวร์ตามปกติแล้วจะประกอบไปด้วยกลุ่มกิจกรรม 3 ส่วนหลัก ๆ ด้วยกัน คือ การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) และการนำไปใช้ (Implementation) ซึ่งกิจกรรมทั้งสามนี้สามารถใช้งานได้ดีกับโครงการซอฟต์แวร์ขนาดเล็ก ในขณะที่โครงการซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่ มักจำเป็นต้องใช้แบบแผนการพัฒนาซอฟต์แวร์ตามแนวทางของ SDLC จนครบทุกกิจกรรม

วงจรการพัฒนา ระบบ (System Development Life Cycle : SDLC) ระบบสารสนเทศทั้งหลายมีวงจรชีวิตที่เหมือนกันตั้งแต่เกิดจนตายวงจรนี้จะเป็นขั้นตอนที่เป็นลำดับตั้งแต่ต้นจนเสร็จเรียบร้อยเป็นระบบที่ใช้งานได้ซึ่งนักวิเคราะห์ระบบต้องทำความเข้าใจให้ดีว่าในแต่ละขั้นตอนจะต้องทำอะไรและทำอย่างไร ขั้นตอนการพัฒนา ระบบมีอยู่ด้วยกัน 7 ขั้นตอน ด้วยกัน คือ

1. เข้าใจปัญหา (Problem Recognition)
2. ศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study)
3. วิเคราะห์ (Analysis)
4. ออกแบบ (Design)
5. สร้างหรือพัฒนาระบบ (Construction)

6. การปรับเปลี่ยน (Conversion)

7. บำรุงรักษา (Maintenance)

ขั้นที่ตอน 1 เข้าใจปัญหา (Problem Recognition)

ระบบสารสนเทศจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้บริหารหรือผู้ใช้ตระหนักว่าต้องการระบบสารสนเทศหรือระบบจัดการเดิมได้แก่ระบบเอกสารในตู้เอกสารไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอที่ตอบสนองความต้องการ ในปัจจุบันปัจจุบันผู้บริหารตื่นตัวกันมากที่จะให้มีการพัฒนาระบบสารสนเทศมาใช้ในหน่วยงานของตนในงานธุรกิจอุตสาหกรรมหรือใช้ในการผลิตตัวอย่างเช่น บริษัทของเรา จำกัดติดต่อซื้อสินค้าจากผู้ขายหลายบริษัทซึ่งบริษัทของเรามีระบบ MIS ที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับหนี้สินที่บริษัทขอเราติดค้างผู้ขายอยู่ แต่ระบบเก็บข้อมูลผู้ขายได้เพียง 1,000 รายเท่านั้นแต่ปัจจุบันผู้ขายมีระบบเก็บข้อมูลถึง 900 รายและอนาคตอันใกล้นี้จะเกิน 1,000 รายดังนั้นฝ่ายบริหารจึงเรียกนักวิเคราะห์ระบบเข้ามาศึกษาแก้ไขระบบงาน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility Study)

จุดประสงค์ของการศึกษาความเป็นไปได้ก็คือ การกำหนดว่าปัญหาคืออะไรและตัดสินใจว่าการพัฒนาสร้างระบบสารสนเทศ หรือการแก้ไขระบบสารสนเทศเดิมมีความเป็นไปได้หรือไม่โดยเสียค่าใช้จ่ายและเวลาน้อยที่สุดและได้ผลเป็นที่น่าพอใจได้ทางเทคนิคและบุคลากรปัญหาทางเทคนิคก็จะเกี่ยวข้องกับเรื่องคอมพิวเตอร์ และโดยเครื่องมือ เก่า ๆ ถ้ามี รวมทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ด้วยตัวอย่างคือ คอมพิวเตอร์ที่ใช้อยู่ในบริษัทเพียงพอ หรือไม่ คอมพิวเตอร์อาจจะมีเนื้อที่ของฮาร์ดดิสก์ไม่เพียงพอรวมทั้งซอฟต์แวร์ว่าอาจจะต้องซื้อใหม่หรือพัฒนาขึ้นใหม่ เป็นต้น ความเป็นไปได้ทางด้านบุคลากรคือบริษัทมีบุคคลที่เหมาะสมที่จะพัฒนาและติดตั้งระบบเพียงพอหรือไม่ถ้าไม่มีจะหาได้หรือไม่จากที่ใด เป็นต้น นอกจากนั้นควรจะให้ความ สนใจว่าผู้ใช้ระบบมีความคิดเห็นอย่างไรกับการเปลี่ยนแปลง รวมทั้งความเห็นของผู้บริหารด้วย

ขั้นตอนที่ 3 การวิเคราะห์ (Analysis)

เริ่มเข้าสู่การวิเคราะห์ระบบ การวิเคราะห์ระบบเริ่มตั้งแต่การศึกษาระบบ บทำงานของ ธุรกิจนั้น ในกรณีที่เราศึกษานั้นเป็นระบบสารสนเทศอยู่แล้วจะต้องศึกษาว่าทำงานอย่างไร เพราะเป็นการยากที่จะออกแบบระบบใหม่โดยที่ไม่ทราบว่ารระบบเดิมทำงานอย่างไร หรือธุรกิจ ดำเนินการอย่างไร หลังจากนั้นกำหนดความต้องการของระบบใหม่ ซึ่งนักวิเคราะห์ระบบจะต้องใช้ เทคนิคในการเก็บข้อมูล (Fact-Gathering Techniques) ดังรูปได้แก่ ศึกษาเอกสารที่มีอยู่ตรวจสอบวิธีการทำงานในปัจจุบันสัมภาษณ์ผู้ใช้และผู้จัดการที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับระบบเอกสารที่มีอยู่ได้แก่ คู่มือการใช้งานแผนผังใช้งานขององค์กรรายงานต่าง ๆ ที่หมุนเวียนใน ระบบการศึกษา วิธีการทำงานในปัจจุบัน จะทำให้นักวิเคราะห์ระบบรู้ว่าระบบจริงๆทำงานอย่างไรซึ่งบางครั้งค้นพบข้อผิดพลาดได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อบริษัทได้รับใบเรียกเก็บเงินจะมีขั้นตอนอย่างไรในการจ่ายเงินขั้นตอนที่เสมือนป้อนใบเรียก

เก็บเงินอย่างไรเผื่อสังเกตุการณ์ทำงานของผู้เกี่ยวข้องเพื่อให้เข้าใจและ เห็นจริงๆ ว่าขั้นตอนการทำงานเป็นอย่างไรซึ่งจะทำให้นักวิเคราะห์ระบบค้นพบจุดสำคัญของระบบว่าอยู่ที่ใดการสัมภาษณ์เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่นักวิเคราะห์ระบบควรจะต้องมีเพื่อเข้ากับผู้ใช้ได้ง่ายและสามารถดึงสิ่งที่ต้องการจากผู้ใช้ได้เพราะว่าความต้องการของระบบคือ สิ่งสำคัญที่จะใช้ในการออกแบบต่อไปถ้าเราสามารถกำหนดความต้องการได้ถูกต้องการพัฒนาในระบบในขั้นตอนต่อไปก็จะง่ายขึ้นเมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจะนำมาเขียนรวมเป็นรายงานการทำงานของระบบซึ่งควรแสดงหรือเขียนออกมาเป็นรูปแบบที่จะบรรยายออกมาเป็นตัวหนังสือการแสดงผลภาพจะทำให้เราเข้าใจ ได้ดีและง่ายขึ้น หลังจากนั้นนักวิเคราะห์ระบบ อาจจะนำข้อมูลที่รวบรวมได้นำมาเขียนเป็นแบบทดลอง (Prototype) หรือตัวต้นแบบ แบบทดลองจะเขียนขึ้นด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ และที่ช่วยให้ง่ายขึ้นได้แก่ ภาษายุคที่ 4 (Fourth Generation Language) เป็นการสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาเพื่อใช้งานตามที่เราต้องการได้ดังนั้นแบบทดลองจึงช่วยลดข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้นได้

ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบ (Design)

ในระยะแรกของการออกนักวิเคราะห์ระบบจะนำการตัดสินใจของฝ่ายบริหารที่ได้จากการขั้นตอนการวิเคราะห์การเลือกซื้อคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ด้วย (ถ้ามีหรือเป็นไปได้) หลังจากนั้นนักวิเคราะห์ระบบจะนำแผนภาพต่าง ๆ ที่เขียนขึ้นในขั้นตอนการวิเคราะห์มาแปลงเป็นต้นแบบ แผนภาพขั้นตอนนี้มีรูปร่างต่าง ๆ เพื่อให้มองเห็นภาพลักษณะที่แน่นอนของโปรแกรมว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไรและโปรแกรมอะไรบ้างที่จะต้องเขียนในระบบหลังจากนั้นก็เริ่มตัดสินใจว่าควรจัดโครงสร้างจากโปรแกรมอย่างไรการเชื่อมระหว่างโปรแกรมควรทำอย่างไรในขั้นตอนการวิเคราะห์นักวิเคราะห์ระบบต้องหาว่าและต้องทำอะไรแต่ในขั้นตอนการออกแบบต้องรู้ว่าต้องทำอย่างไรในการออกแบบโปรแกรมต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของระบบด้วยเพื่อป้องกันการผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น เช่น รหัสสำหรับผู้ใช้ที่มีสิทธิ์สำรองไฟล์ข้อมูลทั้ง เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 การพัฒนาระบบ (Construction)

ในขั้นตอนนี้โปรแกรมเมอร์จะเริ่มเขียนและทดสอบโปรแกรมว่าทำงานถูกต้องหรือไม่ต้องมี การทดสอบกับข้อมูลจริงที่เลือกแล้วถ้าทุกอย่างเรียบร้อยเราจะได้โปรแกรมที่พร้อมที่จะนำไปใช้งาน จริงต่อไปหลังจากนั้นต้องเตรียมคู่มือการใช้และการฝึกอบรมผู้ใช้งานจริงของระบบระยะแรกใน ขั้นตอนนี้ นักวิเคราะห์ระบบต้องเตรียมสถานที่สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วจะต้องตรวจสอบว่า คอมพิวเตอร์ทำงานเรียบร้อยดีโปรแกรมเมอร์เขียนโปรแกรมตามข้อมูลที่ได้จากเอกสารข้อมูลเฉพาะ ของการออกแบบ (Design Specification) ปกติแล้วนักวิเคราะห์ระบบไม่มีหน้าที่เกี่ยวข้องในการ เขียนโปรแกรม แต่ถ้าโปรแกรมเมอร์คิดว่าการเขียนอย่างอื่นดีกว่าจะต้องปรึกษานักวิเคราะห์ระบบ 1 เสียก่อน เพื่อที่ว่านักวิเคราะห์จะบอกได้ว่าโปรแกรมที่จะแก้ไขนั้นมีผลกระทบกับระบบทั้งหมดหรือไม่ โปรแกรมเมอร์เขียนเสร็จแล้วต้องมีการทบทวนกับนักวิเคราะห์ระบบและผู้ใช้งานเพื่อค้นหา

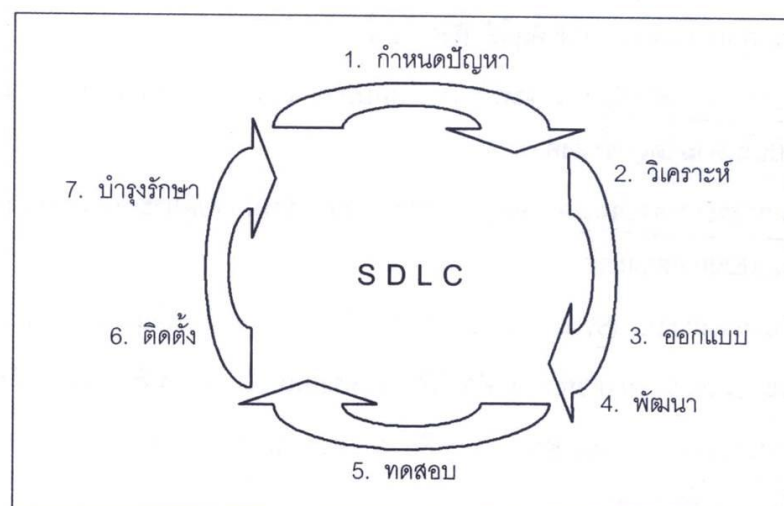
ข้อผิดพลาดวิธีการนี้เรียกว่า “Structure Walkthrough” การทดสอบโปรแกรมจะต้องทดสอบกับข้อมูลที่เลือกแล้วชุดหนึ่งซึ่งอาจจะเลือกโดยผู้ใช้งานทดสอบเป็นหน้าที่ของโปรแกรมเมอร์แต่นักวิเคราะห์ระบบต้องแน่ใจว่าโปรแกรมทั้งหมดจะต้องไม่มีข้อผิดพลาด

ขั้นตอนที่ 6 การปรับเปลี่ยน (Construction)

ขั้นตอนนี้บริษัทนำระบบใหม่มาใช้แทนของเก่าภายใต้การดูแลของนักวิเคราะห์ระบบการ บ้อนข้อมูลต้องทำให้เรียบร้อย และในที่สุดบริษัทเริ่มต้นใช้งานระบบใหม่นี้ได้รับการนำระบบเข้ามาควร จะทำอย่างค่อยเป็นค่อยไปที่ละน้อยที่ดีที่สุดคือใช้ระบบใหม่ควบคู่ไปกับระบบเก่าไปสักระยะหนึ่งโดยใช้ข้อมูลชุดเดียวกันแล้วเปรียบเทียบผลลัพธ์ว่าตรงกันหรือไม่ถ้าเรียบร้อยก็เอาระบบเก่าออกได้แล้วใช้ระบบใหม่ต่อไป

ขั้นตอนที่ 7 บำรุงรักษา (Maintenance)

การบำรุงรักษาได้แก่ การแก้ไขโปรแกรมหลังจากการใช้งานแล้วสาเหตุที่ต้องแก้ไขโปรแกรม หลังจากใช้งานแล้ว สาเหตุที่ต้องแก้ไขระบบส่วนใหญ่มี 2 ข้อ คือ 1. มีปัญหาในโปรแกรม (Bug) และ 2. การดำเนินงานในองค์กรหรือธุรกิจเปลี่ยนไป จากสถิติของระบบที่พัฒนาแล้วทั้งหมดประมาณ 40% ของค่าใช้จ่ายในการแก้ไขโปรแกรม เนื่องจากมี “Bug” ดังนั้นนักวิเคราะห์ระบบควรให้ความสำคัญกับการบำรุงรักษา ซึ่งปกติจะคิดว่าไม่มีความสำคัญมากนัก เมื่อธุรกิจขยายตัวมากขึ้น ความต้องการของระบบอาจจะเพิ่มมากขึ้น เช่น ต้องการรายงานเพิ่มขึ้น ระบบที่ดีควรจะแก้ไขเพิ่มเติมสิ่งที่ต้องการได้การบำรุงรักษาระบบ ควรจะอยู่ภายใต้การดูแลของนักวิเคราะห์ระบบ เมื่อผู้บริหารต้องการแก้ไขส่วนใดนักวิเคราะห์ระบบต้องเตรียมแผนภาพต่าง ๆ และศึกษาผลกระทบต่อระบบ และให้ผู้บริหารตัดสินใจต่อไปว่าควรจะแก้ไขหรือไม่



ภาพที่ 2-1 วงจรการพัฒนา ระบบ System Development Life (SDLC)

2.3 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

E-Commerce หรือ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คือ การดำเนินธุรกิจโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางธุรกิจที่องค์กรได้วางไว้ เช่น การซื้อขายสินค้าและบริการ การโฆษณาผ่าน สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์ โทรทัศน์ วิทยุ หรือแม้แต่อินเทอร์เน็ต เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดค่าใช้จ่าย และเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กร โดยการลดบทบาทขององค์ประกอบทางธุรกิจลง เช่น ท่าเล ที่ตั้ง อาคารประกอบการ โกดังเก็บสินค้า ห้องแสดงสินค้า รวมถึงพนักงานขาย พนักงานแนะนำสินค้า พนักงานต้อนรับลูกค้า เป็นต้น จึงลดข้อจำกัดของระยะทางและเวลาลงได้ E-Commerce ช่วยอำนวยความสะดวกให้นักธุรกิจได้หลายด้าน ดังนี้

1. ทำงานแทนพนักงานขายได้ โดยสามารถทำการค้าแบบอัตโนมัติ ได้อย่างรวดเร็ว
2. ทำให้เปิดหน้าร้านขายของ ให้คนทั่วโลกได้ และเปิดขายได้ทุกวันโดยไม่มีวันหยุดตลอด 24 ชั่วโมง เช่น การขายโดยใช้ระบบ Shopping Cart ทำให้ลูกค้าสามารถสั่งซื้อสินค้าได้เอง ตลอดเวลา ผ่านเว็บไซต์
3. เก็บเงินและนำฝากเข้าบัญชีให้คุณได้โดยอัตโนมัติ
4. ทำให้ประหยัดค่าใช้จ่าย ในการจัดพิมพ์แคตตาล็อกออกมาเป็นเล่ม ๆ และไม่ ต้องมาเสียเงิน และเวลาในการจัดส่งให้ลูกค้าทางไปรษณีย์อีก
5. แทนได้ทั้งหน้าร้าน (Showroom) หรือบูธ (Booth) แสดงสินค้าของคุณที่มีคนทั่วโลกมองเห็น ไม่ต้องเสียค่าเครื่องบิน ไปออกงานแสดงสินค้าในต่างประเทศ
6. แทน และเพิ่มประสิทธิภาพ การบริหารธุรกิจ ภายในของเราได้อีกมากมาย

2.3.1 ประเภทของ E-Commerce

2.3.1.1 การทำการค้าระหว่าง Customer (ผู้บริโภคหรือผู้ซื้อ กับ Business ผู้ทำการค้า) เช่น ลูกค้าต้องการซื้อหนังสือกับทางร้าน

2.3.1.2 การทำการค้าระหว่าง Business (ผู้ทำการค้า กับ Business ผู้ทำการค้า) เช่น หนังสือค้าต้องการสั่งซื้อหนังสือจากโรงพิมพ์

2.3.1.3 การทำการค้าระหว่าง Business ผู้ทำการค้า กับ Customer ผู้บริโภคหรือผู้ซื้อ) เช่น โรงพิมพ์ต้องการซื้อต้นฉบับจากผู้เขียนการทำค้าระหว่าง Customer ผู้บริโภคหรือผู้ซื้อ กับ Customer ผู้บริโภคหรือผู้ซื้อด้วยกัน เช่น ผู้บริโภคต้องการขายรถยนต์ของตนเองให้กับผู้บริโภคท่านที่สนใจ

ข้อดี

1. เปิดดำเนินการค้า 24 ชั่วโมง
2. ดำเนินการค้าอย่างไร้พรมแดนทั่วโลก
3. ใช้งบประมาณลงทุนน้อย

4. ตัดปัญหาด้านการเดินทาง
5. ง่ายต่อการประชาสัมพันธ์โดย สามารถประชาสัมพันธ์ได้ทั่วโลก

ข้อเสีย

1. ต้องมีระบบรักษาความปลอดภัยที่มีประสิทธิภาพ
2. จำเป็นต้องมีกฎหมายรองรับอย่างมีประสิทธิภาพ
3. การดำเนินการด้านภาษีต้องชัดเจน
4. ผู้ซื้อและผู้ขายจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานในเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

อุปกรณ์และวิธีการทำ E-commerce

อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศประกอบด้วย ระบบสื่อสารโทรคมนาคม ระบบคอมพิวเตอร์ และระบบฐานข้อมูล ระบบสื่อสารอาจเป็นระบบพื้นฐานทั่วไป เช่นระบบโทรศัพท์ โทรสาร หรือวิทยุ โทรทัศน์ แต่ระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งเชื่อมโยงถึงกันได้ทั่วโลก เป็นระบบเปิดกว้าง โดยเป็นระบบเครือข่ายของเครือข่าย ที่เรียกว่า world wide web มาจากความเป็นเอกลักษณ์คือสามารถสร้างให้มี hyperlink จากหน้าหนึ่งไปอีกหน้าหนึ่งไป webpage อื่นหรือไป website อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ยังสามารถสื่อได้ทั้งภาพ เสียง และภาษาหนังสือที่หลากหลายซับซ้อน สามารถมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ทันทีทันใด ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์สามารถบันทึกเก็บไว้หรือนำใช้ต่อเนื้อได้ การประยุกต์ใช้ และกระแสตอบรับธุรกิจบนอินเทอร์เน็ตจึงแพร่หลายภายในระยะเวลาอันสั้น

E-Commerce ใช้ติดต่อกับลูกค้าได้หลายระดับ ธุรกิจกับลูกค้า ธุรกิจกับธุรกิจ ธุรกิจกับภาครัฐ สาระของการติดต่อจะมี 4-5 ประการ คือ

การขาย รวมการโฆษณา แสดงสินค้า เสนอราคา สั่งซื้อ คำนวณราคาการชำระเงินการตกลงวิธีชำระเงิน สั่งโอนเงิน ให้ข้อมูลบัญชีธนาคารที่ใช้ตัดบัญชีตลอดจนเงินดิจิทัลรูปแบบใหม่ ๆ

การขนส่ง แจ้งวิธีการส่งมอบของ ค่าขนส่ง และสถานที่ติดต่อและระบบติดตามสินค้าที่ส่ง บริการหลังการขาย การติดต่อภายในบริษัท เช่นระบบบัญชี คลังสินค้า ระบบสั่งซื้อสินค้าและวัตถุดิบ สิ่งผลิต ตลอดจนบริการลูกค้าหลังการขาย บทบาทภาครัฐกับ E-Commerce

เนื่องจากการทำธุรกิจดังกล่าวมีการแข่งขันกันรุนแรงส่วนใหญ่อยู่ในรูปข้อมูล อิเล็กทรอนิกส์ โดยเป็นไปได้ที่คู่ค้าอาจไม่เคยรู้จักติดต่อกันมาก่อนปัจจัยสนับสนุนสำคัญจากภาครัฐ ได้แก่ แผนกลยุทธ์การค้าอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศเพื่อมิให้เสียเปรียบเชิงการค้าในระดับโลก โครงสร้างการสื่อสารที่ดีและเพียงพอกฎหมายรองรับข้อมูลและหลักฐานการค้าที่ไม่อยู่ในรูปเอกสาร ระบบความปลอดภัยข้อมูลบนเครือข่ายและระบบการชำระเงิน

E-Government เป็นอีกมิติหนึ่งของการให้บริการภาครัฐออนไลน์ที่จะเอื้อให้ธุรกิจ ประชาชนติดต่อใช้บริการในกรอบบริการงานแต่ละด้านของส่วนราชการต่าง ๆ เช่น ธนาคารแห่ง

ประเทศไทยให้บริการโอนเงินอิเล็กทรอนิกส์แก่สถาบันการเงินกรมทะเบียนการค้าให้บริการจดทะเบียนการค้าเป็นต้น นอกจากนี้การทำ E-Procurement เพื่อการจัดซื้อจัดหาภาครัฐก็เป็นบริการที่ควรดำเนินการเพราะจะช่วยให้เกิดความโปร่งใสและเป็นไปตามกรอบนโยบายของที่ประชุม เอเปคด้วยความปลอดภัยกับ E-Commerce

ระบบความปลอดภัยนับเป็นเรื่องที่โดดเด่นที่สุด และมีเทคโนโลยี Public Key ซึ่งมีองค์กรรับรองความถูกต้องเรียกว่า CA (Certification Authority) ระบบนี้ใช้หลัก คณิตศาสตร์คำนวณรหัสคีย์ข้อความจากผู้ส่งและผู้รับอย่างเฉพาะเจาะจงได้ จึงสามารถพิสูจน์ตัวตน ของผู้รับผู้ส่ง (Authentication) รักษาความปลอดภัยของข้อมูล (Confidentiality) ความถูกต้องไม่คลาดเคลื่อนของข้อมูล (Integrity) และผู้ส่งปฏิเสธความเป็นเจ้าของข้อมูลไม่ได้ (Non-repudiation) เรียกว่าลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Signature) ที่สำคัญอีกประการหนึ่งคือการมีกฎหมาย รองรับการทำธุรกรรมบนเครือข่าย ประเทศในยุโรปและประเทศสหรัฐอเมริกาได้ออกกฎหมายรับรอง การใช้ลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ และกฎหมายรองรับการทำธุรกิจดังกล่าว สำหรับในประเทศไทยก็เร่งจัดการออกกฎหมายเทคโนโลยีสารสนเทศ 6 ฉบับ โดยกฎหมาย 2 ฉบับแรกที่จะออกใช้ได้ก่อนคือกฎหมายธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์และกฎหมายลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ การชำระเงินบน E-Commerce จากผลการวิจัยพบว่า วิธีการชำระเงินที่สำคัญสำหรับธุรกิจกับธุรกิจ ร้อยละ 70 ใช้วิธีหักบัญชีธนาคารขณะที่ธุรกิจกับผู้บริโภคร้อยละ 65 ชำระด้วยบัตรเครดิต

สำหรับในประเทศไทย ผลการสำรวจพบว่าผู้ส่งสินค้าบนอินเทอร์เน็ตร้อยละ 40-60 ใช้บัตรเครดิตอีกร้อยละ 40 ใช้วิธีโอนเงินในบัญชีซึ่งหมายความรวมถึง Direct Debit, Debit Card และ Fund Transfer เพื่อสร้างความเชื่อมั่นแก่ระบบการชำระเงินบนอินเทอร์เน็ตมีแนวทางการพัฒนาเพื่อบริการชำระเงินดังนี้

1. บริการ internet banking และ/หรือธุรกิจประเภท Payment Gateway จะเป็น hyperlink ระหว่าง website ของร้านค้ากับระบบของธนาคารและธนาคารสามารถดำเนินการตามข้อมูลที่ได้รับเพื่อตัดโอนเงินในบัญชีของลูกค้าหรือส่งเป็นคำสั่งโอนเข้าระบบการชำระเงินระหว่างธนาคารที่มีมาตรการรักษาความปลอดภัยที่ได้มาตรฐาน

2. สำหรับการชำระเงินที่เป็น Micro Payment การใช้เงินดิจิทัลซึ่งบันทึกบนบัตรเครดิต หรือเครื่องคอมพิวเตอร์สามารถส่งเสริมระบบความปลอดภัยให้มั่นใจได้เหนือกว่าระบบบัตรเครดิตและบัตรเครดิตทั่วไปจึงเป็นแนวโน้มเทคโนโลยีที่น่าสนใจและเหมาะสม

2.4 แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram: DFD)

แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram: DFD) หรือเรียกอีกอย่างว่าแผนภาพการไหล ของข้อมูลและการประมวลผลต่าง ๆ ในระบบให้สัมพันธ์กับแหล่งข้อมูลที่ใช้โดยแผนภาพนี้จะเป็นสื่อที่ ช่วยในการวิเคราะห์เป็นไปได้ง่ายและมีความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้วิเคราะห์ระบบเอง







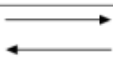
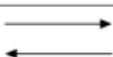
2.4.1 ประโยชน์ที่ใช้ในการใช้แผนภาพกระแสข้อมูล มีดังนี้

2.4.1.1 มีความอิสระในการใช้งานไม่ต้องมีเทคนิคอื่นมาช่วย

2.4.1.2 เป็นสื่อที่ต่อการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างระบบใหญ่ระบบย่อยซึ่งจะทำความ เข้าใจความสัมพันธ์ต่างได้ดี

2.4.1.3 เป็นสื่อที่ช่วยในการวิเคราะห์ระบบให้เป็นไปได้ง่ายและมีความเข้าใจตรงกัน ระหว่างผู้วิเคราะห์ระบบเอง

2.4.1.4 ช่วยในการวิเคราะห์ระบบให้สะดวกโดยสามารถเห็นข้อมูลต่างเป็นแผนภาพ สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนแผนภาพกระแสข้อมูลนั้นประกอบด้วย 4 สัญลักษณ์ที่แสดงถึงการ ประมวลผล การไหลของข้อมูล และสิ่งที่อยู่นอกระบบ

DeMarco & Yourdon	Gane & Sarson	ความหมาย
		Process : ขั้นตอนการทำงาน ภายในระบบ
		Data Store : แหล่งข้อมูลสามารถ เป็นได้ทั้งไฟล์ข้อมูลและฐานข้อมูล (File or Database)
		External Agent : บัญชีหรือ สภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อ ระบบ
		Data Flow : เส้นทางการไหลของ ข้อมูล แสดงทิศทางของข้อมูลจาก ขั้นตอนการทำงานหนึ่งไปยังอีก ขั้นตอนหนึ่ง

ภาพที่ 2-2 สัญลักษณ์ที่สร้าง Data Flow Diagram: DFD

ส่วนประกอบของ DFD

มีองค์ประกอบ 4 อย่าง ซึ่งใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ แทนดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์แทนการประมวลผล (Process) เป็นวงกลม



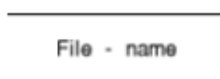
ภาพที่ 2-3 แสดงสัญลักษณ์แทนการประมวลผล

2. สัญลักษณ์แทนกระแสข้อมูลเป็นลูกศร



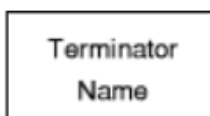
ภาพที่ 2-4 แสดงสัญลักษณ์แทนกระแสข้อมูลเป็นลูกศร

3. สัญลักษณ์แทนแหล่งเก็บข้อมูลเป็นเส้นขนาน 2 เส้น โดยมีชื่อกำกับ



ภาพที่ 2-5 แสดงสัญลักษณ์แทนแหล่งเก็บข้อมูลเป็นเส้นขนาน 2 เส้น โดยมีชื่อกำกับ

4. สี่เหลี่ยมผืนผ้าเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งที่อยู่นอกระบบ



ภาพที่ 2-6 แสดงสัญลักษณ์แทนสิ่งที่อยู่นอกระบบ

การประมวลผลโพรเซส (Process) คืองานที่จะต้องทำแทนด้วยวงกลมและมีชื่ออยู่ในวงกลมเนื่องด้วยลักษณะการเขียนแผนภาพกระแสข้อมูลประกอบด้วยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีความในตัวเอง ดังนั้นการเขียนแผนภาพกระแสข้อมูลจึงต้องกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อแสดงถึงความถูกต้องในการเขียนแผนภาพ ดังนี้

2.4.2 สัญลักษณ์การประมวลผล (Process Symbol) การประมวลผลเป็นการเปลี่ยนแปลงข้อมูล จากรูปแบบหนึ่ง (Input) ไปเป็นอีกรูปแบบหนึ่ง (Output) เช่นการคำนวณราคาค้าสินค้า จะต้องประกอบด้วยข้อมูล นำเข้าที่เป็น “การสั่งซื้อสินค้า” และ “จำนวนที่สั่งซื้อ” เมื่อผ่านการประมวลผลแล้วจะได้ “ราคาสินค้าสุทธิ”

ตัวอย่างการประมวลผล

2.4.2.1 คำนวณราคาสินค้า

2.4.2.2 การสมัครสมาชิก

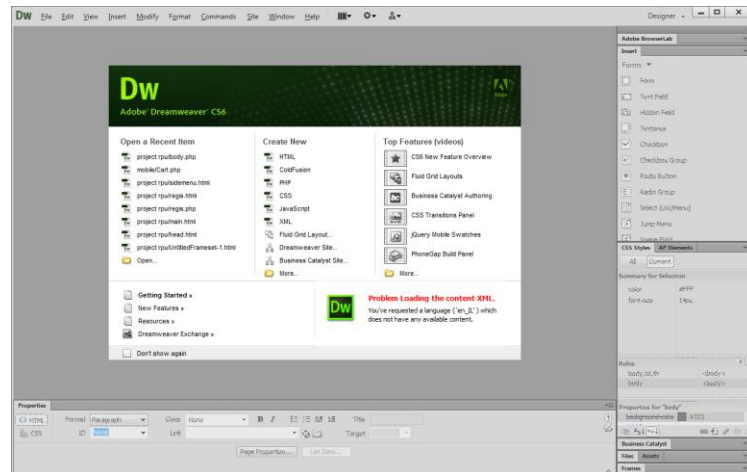
2.4.2.3 การตรวจสอบการสั่งซื้อ

ต้องใช้สัญลักษณ์การประมวลผลคู่กับสัญลักษณ์ กระแสข้อมูล (Data Flow: DFD) เสมอ โดยที่ลูกศรชี้เข้าหมายถึงเป็นข้อมูลนำเข้าถ้าลูกศรชี้ออกหมายถึงการนำข้อมูลออกจากการประมวลผลซึ่งการประมวลผลสามารถมีข้อมูลนำเข้ามากกว่า 1 เส้น หรือข้อมูลออกมากกว่า 1 เส้นได้ การตั้งชื่อของการประมวลผลนั้นควรเป็นวลีเดียวกันที่อธิบายการทำงานได้ทั้งหมด

2.5 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

2.5.1 Adobe Dreamweaver

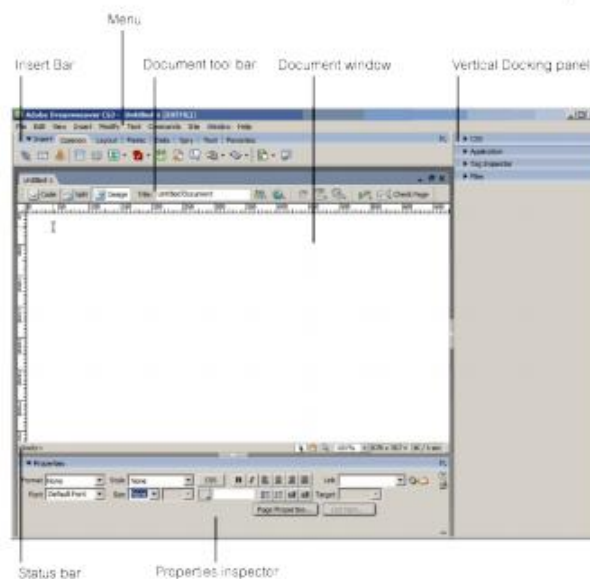
Dreamweaver คือโปรแกรมสร้างเว็บเพจแบบเสมือนจริงของค่าย Adobe ซึ่งช่วยให้ผู้ที่ต้องการสร้างเว็บเพจไม่ต้องเขียนภาษา HTML หรือโค้ดโปรแกรมเอง หรือที่ศัพท์เทคนิคเรียกว่า "WYSIWYG" โปรแกรม Dreamweaver มีฟังก์ชันที่ทำให้ผู้ใช้สามารถจัดวางข้อความ รูปภาพ ตาราง ฟอรัม วิดีโอ รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในเว็บเพจได้อย่างสวยงามตามที่ผู้ใช้งานต้องการโดยไม่ต้องใช้ภาษาสคริปต์ที่ยุ่งยากซับซ้อนเหมือนก่อน Dreamweaver มีทั้งในระบบปฏิบัติการแมคอินทอช และไมโครซอฟท์วินโดวส์ Dreamweaver ยังสามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการแบบยูนิกซ์ ผ่านโปรแกรมจำลองอย่าง WINE ได้ เวอร์ชันล่าสุดของโปรแกรมตัวนี้คือ Adobe Dreamweave



ภาพที่ 2-7 แสดงหน้าโปรแกรม Adobe Dreamweaver

เครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม Dreamweaver

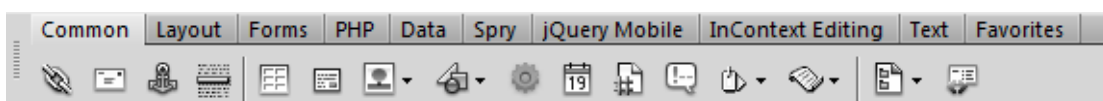
สำหรับ Dreamweaver เป็นโปรแกรมสร้างโฮมเพจแบบเสมือนจริง โดยไม่ต้อง เขียนภาษา HTML หรือที่ศัพท์เทคนิคเรียกว่า “WYSIWYG” สามารถใช้หน้าจอเสมือนจริงของ Dreamweaver ในการทำเว็บเพจได้เลยโดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่มีมาให้ตั้งแสดงในรูปด้านล่างหน้าต่างของโปรแกรม Dreamweaver และชื่อเรียกเครื่องมือต่าง ๆ



ภาพที่ 2-8 แสดงเครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver

สามารถอธิบายเครื่องมือต่าง ๆ ได้ดังนี้

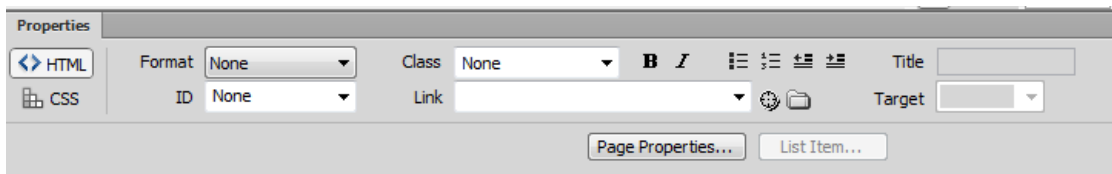
1. Document window เป็นส่วนที่ใช้การแสดงผลเว็บเพจที่กำลังสร้างอยู่ ซึ่งแสดงผลได้ทั้งแบบ Code และ แบบเสมือนจริงที่แสดงผลบน web browser หรือจะแสดงควบคู่ไปก็ได้ และใช้ในการท างานแก้ไขตัวอักษร รูปภาพต่าง ๆ ในเว็บเพจด้วยโดยอาศัยเครื่องมือต่าง ๆ ที่แสดงอยู่ในรูปข้อเสียของ Dreamweaver ยังไม่อยู่บ้างคือหน้าจอที่แสดงผลเสมือนจริงกับการแสดงผลจริงใน web browser อาจไม่ตรงกันขึ้นอยู่กับ web browser ที่ใช้ด้วย



ภาพที่ 2-9 แสดง Insert Bar

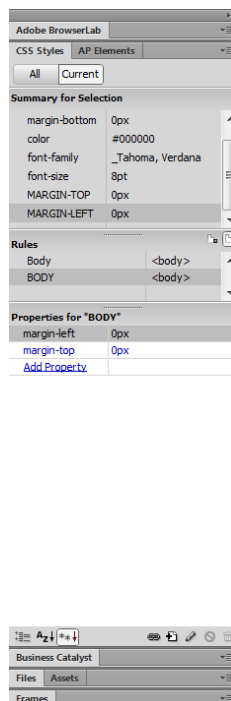
ประกอบด้วยคำสั่งต่าง ๆ แยกย่อยดังนี้

1. Common ในแถบนี้จะประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้งานบ่อย ๆ เช่น สร้างตาราง , สร้าง ลิงค์ หรือใส่รูปในเว็บเพจ
2. Layout ในแถบนี้จะเป็นเครื่องมือที่เกี่ยวกับการแสดงผลแบบ div , ตาราง และ frame สำหรับใช้สร้างเว็บเพจ แบบ layout
3. Forms ในแถบนี้ประกอบด้วยคำสั่งที่ใช้ในการสร้าง form เช่น radio , check box เป็นต้น
4. Data เป็นแถบที่ใส่สำหรับ Dynamic เว็บไซต์ ใช้จัดการกับระบบ data base จะใช้มากในการพัฒนา web application บนเว็บไซต์ เช่นการเขียนระบบ web board ระบบสมาชิก
5. Spry เป็นแถบใหม่ของ Dreamweaver ที่หลายคนจะต้องชอบ เพราะเป็นเครื่องมือที่ รวม javascript กับ HTML , CSS เข้าด้วยกัน ทำให้เว็บไซต์มีความน่าสนใจ และมีความสะดวกใน การใช้งานมากขึ้น
6. Text ในนี้จะเป็นเครื่องมือที่ใช้จัดการกับตัวอักษรทั้งหมด เช่นใส่สัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ
7. Favorites แถบอันนี้สามารถเพิ่มเครื่องมือต่าง ๆ โดยการคลิกขวาสำหรับผู้ที่ต้องการเก็บเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้งานบ่อยไว้



ภาพที่ 2-10 แสดง Property inspector

property inspector เป็นแถบเครื่องมือที่จะเปลี่ยนแปลงตามวัตถุที่เลือกอยู่เช่น ถ้าคลิกที่ รูป property inspector ก็จะเป็นคุณสมบัติเกี่ยวกับรูปนั้นเช่น ขนาดรูป , ชื่อรูป, ลิงค์ของรูป ถ้าเลือก ที่ ตารางอยู่ ก็จะเป็นคุณสมบัติของตาราง เช่น ขนาดตาราง จำนวนแถวและหลักของตาราง เป็นต้น



ภาพที่ 2-11 แสดง docking panels

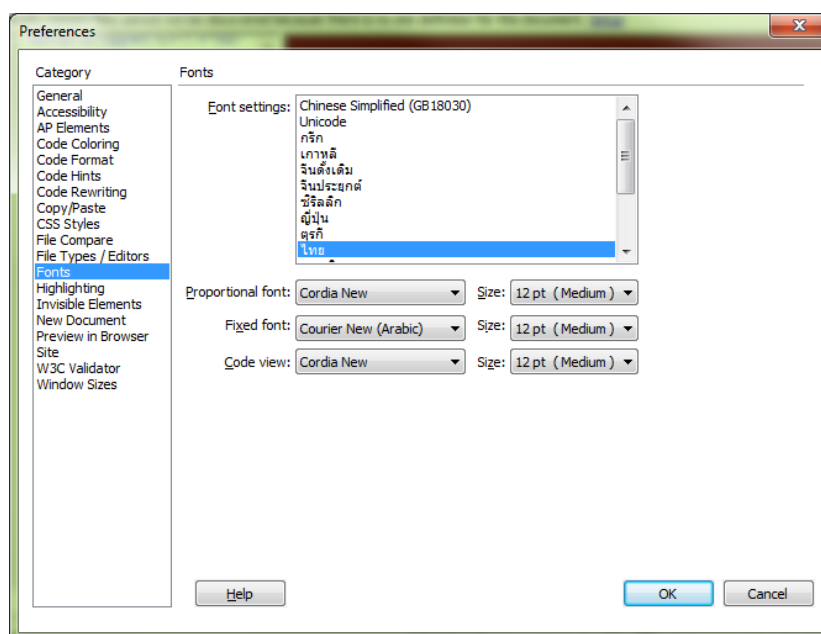
เครื่องมือตัวนี้เป็นเครื่องมือที่จะต้องใช้อย่างมาก เพราะใช้แสดง file ที่อยู่ในเว็บไซต์ , ไฟล์ CSS และใช้แก้ไข CSS รวมถึงเครื่องมือที่ใช้แสดงภาพ และเครื่องมือ ftp เราสามารถปิด/เปิด แถบนี้ได้ โดยการคลิกที่รูปลูกศรด้านซ้ายมือของ panels

8. menu เป็นคำสั่งที่เห็นอยู่ทั่วไปในโปรแกรมทั่วไป จะมีคำสั่งที่ใช้ที่เหมือนกับเครื่องมือต่างที่แสดงอยู่ใน Insert bar, Property inspector, panels แต่มีบางคำสั่งที่แสดงเฉพาะใน menu ด้วย
9. Status bar



ภาพที่ 2-12 แสดง Status bar

ทางซ้ายมือสุดจะเป็นคำสั่ง ใช้เปลี่ยนการแสดงผลของ document window อันแรกจะ แสดงเฉพาะ code อันต่อมาจะแสดงทั้ง code และ หน้าออกแบบ อันสุดท้ายจะแสดงหน้าออกแบบ เท่านั้น และยังมือเครื่องมือที่ใช้กำหนด Title ของหน้าเว็บเพจอีกด้วยหน้าต่างต่อไปที่จะลืมไม่ได้คือ Preference การเปิดหน้าต่างนี้ทำได้โดยคลิกที่ Edit > Preferences เป็นหน้าต่างที่ใช้ในการปรับระบบต่าง ๆ ของ Dreamweaver ให้ตรงกับความต้องการ



ภาพที่ 2-13 แสดง Preference

2.5.2 PHP Hypertext Preprocessor

เป็นภาษาจำพวก scripting language คำสั่งต่าง ๆ จะเก็บอยู่ในไฟล์ที่เรียกว่าสคริปต์ (script) และเวลาใช้งานต้องอาศัยตัวแปลชุดคำสั่งตัวอย่างของภาษาสคริปต์ก็เช่น JavaScript, Perl เป็นต้น ลักษณะของ PHP ที่แตกต่างจากภาษาสคริปต์แบบอื่น ๆ คือ PHP ได้รับการพัฒนาและ

ออกแบบมา เพื่อใช้งานในการสร้างเอกสารแบบ HTML โดยสามารถสอดแทรกหรือแก้ไขเนื้อหาได้ โดยอัตโนมัติตั้งนั้นจึงกล่าวว่า PHP เป็นภาษาที่เรียก ว่า server-side หรือ HTML-embedded scripting language เป็นเครื่องมือที่สำคัญชนิดหนึ่งที่สามารถสร้างเอกสารแบบ Dynamic HTML ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีลูกเล่นมากขึ้นถ้าใครรู้จัก Server Side Include (SSI) ก็จะสามารถเข้าใจการทำงานของ PHP ได้ไม่ยากสมมุติว่าต้องการจะแสดงวันเวลาปัจจุบันที่ผู้เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ในขณะนั้นในตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งในเอกสาร HTML ที่ต้องการ อาจจะใช้คำสั่งในรูปแบบนี้เช่น อนุมัติ ก่อนที่จะส่งไปยังผู้อ่านอีกทีหนึ่งอาจจะกล่าวได้ว่า PHP ได้รับการพัฒนาขึ้นมา เพื่อแทนที่ SSI รูปแบบเดิมๆ โดยให้มีความสามารถและมีส่วนเชื่อมต่อกับเครื่องมือชนิดอื่นมากขึ้น เช่น ติดต่อกับคลังข้อมูลหรือ database เป็นต้น

PHP ได้รับการเผยแพร่เป็นครั้งแรกในปี .ศ.1994 จากนั้นก็มีการพัฒนาต่อมาตามลำดับ เป็นเวอร์ชัน 1 ในปี 1995 เวอร์ชัน 2 (ตอนนั้นใช้ชื่อว่า PHP/FI) ในช่วงระหว่าง 1995-1997 และ เวอร์ชัน 3 ช่วง 1997 ถึง 1999 จนถึงเวอร์ชัน 4 ในปัจจุบัน

PHP เป็นผลงานที่เติบโตมาจากกลุ่มของนักพัฒนาในเชิงเปิดเผยแพร่สต้นฉบับหรือ OpenSource ดังนั้น PHP จึงมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและแพร่หลายโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้ ร่วมกับ Apache Web Server ระบบปฏิบัติการอย่างเช่น Linux หรือ FreeBSD เป็นต้น ในปัจจุบัน 23 PHP สามารถใช้ร่วมกับ Web Server หลายๆตัวบนระบบปฏิบัติการอย่างเช่น Windows 95/98/NT เป็นต้น

2.5.3 My SQL

MySQL คือโปรแกรมระบบจัดการฐานข้อมูลที่พัฒนาโดยบริษัท MySQL AB มีหน้าที่เก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบรองรับคำสั่ง SQL เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลที่ต้องใช้ร่วมกับเครื่องมือหรือโปรแกรมอื่นอย่างบูรณาการเพื่อให้ได้ระบบงานที่รองรับความต้องการของผู้ใช้ เช่นทำงานร่วมกับเครื่องบริการเว็บ (Web Server) เพื่อให้บริการแก่ภาษาสคริปต์ที่ทำงานฝั่งเครื่องบริการ (Server-Side Script) เช่น ภาษา php ภาษา aps.net หรือภาษาเจเอสพี เป็นต้น หรือทำงานร่วมกับโปรแกรมประยุกต์ (Application Program) เช่น ภาษาวิซวลเบสิกดอทเน็ต ภาษาจาวา หรือ ภาษาซีชาร์ป เป็นต้น โปรแกรมถูกออกแบบให้สามารถทำงานได้บนระบบปฏิบัติการที่หลากหลายและเป็นระบบฐานข้อมูลโอเพนซอร์ซ (Open Source) ที่ถูกนำไปใช้งานมากที่สุด

ความสามารถและการทำงานของโปรแกรม MySQL มีดังต่อไปนี้

MySQL ถือเป็นระบบจัดการฐานข้อมูล (DataBase Management System (DBMS) ฐานข้อมูลมีลักษณะเป็นโครงสร้างของการเก็บรวบรวมข้อมูลการที่จะเพิ่มเติมเข้าถึงหรือประมวลผลข้อมูลที่เก็บในฐานข้อมูลจำเป็นจะต้องอาศัยระบบจัดการฐานข้อมูลซึ่งจะทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการจัดการกับข้อมูลในฐานข้อมูลทั้งสำหรับการใช้งานเฉพาะและรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันอื่น ๆ ที่ต้องการใช้งานข้อมูลในฐานข้อมูลเพื่อให้ได้รับความสะดวกในการจัดการกับข้อมูลจำนวนมาก

MySQL ทำหน้าที่เป็นทั้งตัวฐานข้อมูลและระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลแบบ relational ฐานข้อมูลแบบ relational จะทำการเก็บข้อมูลทั้งหมดในรูปแบบของตารางแทนการเก็บข้อมูลทั้งหมดลงในไฟล์เพียงไฟล์เดียวทำให้ทำงานได้รวดเร็วและมีความยืดหยุ่น นอกจากนี้แต่ละตารางที่เก็บข้อมูลสามารถเชื่อมโยงเข้าหากันทำให้สามารถรวมหรือจัดกลุ่มข้อมูลได้ตามต้องการ โดยอาศัยภาษา SQL ที่เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรม MySQL ซึ่งเป็นภาษามาตรฐานในการเข้าถึงฐานข้อมูล MySQL แจกจ่ายให้ใช้งานแบบ Open Source นั่นคือผู้ใช้งาน MySQL ทุกคนสามารถใช้งานและปรับแต่งการทำงานได้ตามต้องการสามารถดาวน์โหลดโปรแกรม MySQL ได้จากอินเทอร์เน็ตและนำมาใช้งานโดยไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ 24 ในระบบปฏิบัติการ Red Hat Linux นั้นมีโปรแกรมที่สามารถใช้งานเป็นฐานข้อมูลให้ผู้ดูแลระบบสามารถเลือกใช้งานได้หลายโปรแกรม เช่น MySQL และ PostgreSQL ผู้ดูแลระบบสามารถเลือกติดตั้งได้ทั้งในขณะที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการ Red Hat Linux หรือจะติดตั้งภายหลังจากที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการก็ได้ อย่างไรก็ตามสาเหตุที่ผู้ใช้งานจำนวนมากนิยมใช้งานโปรแกรม MySQL คือ MySQL สามารถทำงานได้อย่างรวดเร็ว น่าเชื่อถือและใช้งานได้ง่ายเมื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการทำงานระหว่างโปรแกรม MySQL และ PostgreSQL โดยพิจารณาจากการประมวลผลแต่ละ คำสั่งได้ผลลัพธ์ดังรูปที่ 1 นอกจากนี้ MySQL ถูกออกแบบและพัฒนาขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่เป็นเครื่องให้บริการรองรับการจัดการกับฐานข้อมูลขนาดใหญ่ซึ่งการพัฒนา ยังคงดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่องส่งผลให้มีฟังก์ชันการทำงานใหม่ ๆ ที่อำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นอยู่ตลอดเวลา รวมไปถึงการปรับปรุงด้านความต่อเนื่องความเร็วในการทำงาน และความปลอดภัยทำให้ MySQL เหมาะสมต่อการนำไปใช้งานเพื่อเข้าถึงฐานข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ตัวอย่างคำสั่ง SQL ที่ใช้ง่ายบ่อย ๆ ตัวอย่าง database ดังนี้

ตารางที่ 2-1 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql

Book_id	Book_name	Book_price
1	Vb.net 2008	50
2	Vb.net 2010	100
3	Vb.net 2011	200
4	Vb.net 2012	500

5	Vb.net 2013	500
---	-------------	-----

ตารางที่ 2-2 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql ค้นหาข้อมูลง่ายๆ

คำสั่ง SQL นี้ ค้นหาข้อมูลง่ายๆ ที่ book_id = 1

" SELECT * FROM tbl_book WHERE book_id = 1 "

Book_id	Book_name	Book_price
1	Vb.net 2008	50

ตารางที่ 2-3 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql ค้นหาข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล น้อยไปมาก

คำสั่ง SQL นี้ ค้นหาข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล น้อยไปมาก

" SELECT * FROM tbl_book ORDER BY book_id "

Book_id	Book_name	Book_price
1	Vb.net 2008	50
2	Vb.net 2010	100
3	Vb.net 2011	200
4	Vb.net 2012	500
5	Vb.net 2013	500

ตารางที่ 2-4 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql ค้นหาข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล มากไปน้อย

คำสั่ง SQL นี้ ค้นหาข้อมูล เรียงลำดับข้อมูล มากไปน้อย

" SELECT * FROM tbl_book ORDER BY book_id DESC "

Book_id	Book_name	Book_price
5	Vb.net 2013	500
4	Vb.net 2012	500
3	Vb.net 2011	200
2	Vb.net 2010	100
1	Vb.net 2008	50

ตารางที่ 2-5 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql เพิ่มข้อมูลอีก 1 row

คำสั่ง SQL นี้ เพิ่มข้อมูล อีก 1 row

```
" INSERT INTO tbl_book (book_id , book_name, book_price) VALUES (6, 'AAA',20) "
```

Book_id	Book_name	Book_price
1	Vb.net 2008	50
2	Vb.net 2010	100
3	Vb.net 2011	200
4	Vb.net 2012	500
5	Vb.net 2013	500
6	AAA	20

ตารางที่ 2-6 ตารางแสดงตัวอย่างคำสั่ง sql แก้ไขข้อมูล

คำสั่ง SQL แก้ไขข้อมูล

```
" UPDATE tbl_book SET
```

```
book_name = 'Vb.net' ,
```

```
book_price = 111
```

```
WHERE book_id = 1 "
```

Book_id	Book_name	Book_price
1	Vb.net	111

บทที่ 3

การวิเคราะห์ระบบ

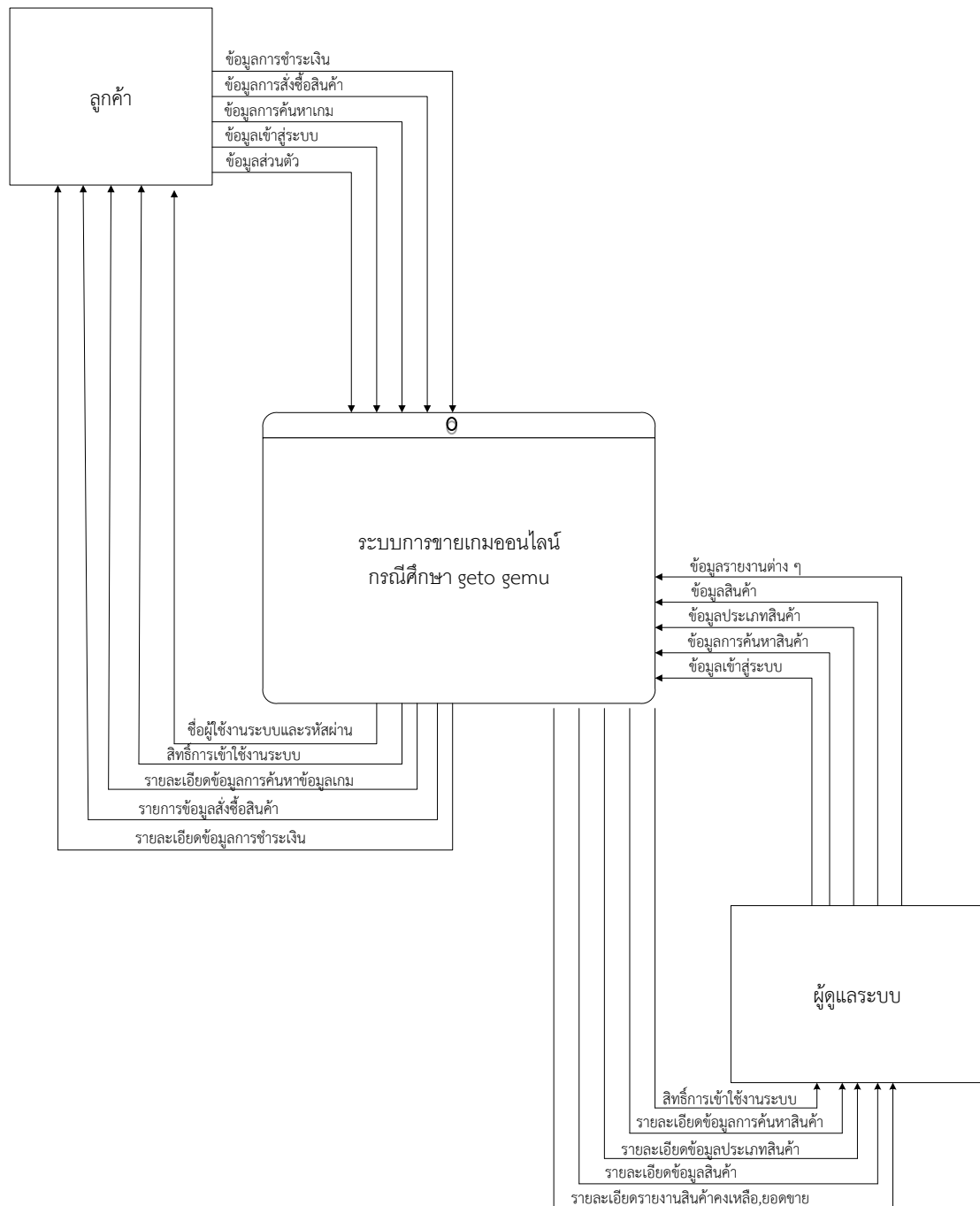
เพื่อสร้างระบบ การขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu จำเป็นต้องมีการศึกษาและวิเคราะห์ถึงขั้นตอนการดำเนินงานของระบบเดิม หลังจากนั้น ทำการรวบรวมความต้องการในระบบใหม่แล้วนำมาศึกษาและวิเคราะห์ด้วยการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ได้แก่ แบบจำลองขั้นตอนการทำงานของระบบ (Process Modeling) ใช้แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล (Entity Relationship Diagram : ER Diagram) และวิเคราะห์ออกแบบระบบเป็นขั้นตอนในการออกแบบลักษณะการทำงานของระบบการกำหนดลักษณะของรูปแบบรายงานที่เกิดจากการทำงานของระบบลักษณะการนำข้อมูลเข้าสู่ระบบและผลลัพธ์ที่ได้จากระบบและเลือกใช้รูปแบบการนำเสนอของรายงานเป็นลักษณะของจอภาพทำให้สามารถเข้าใจขั้นตอนการทำงานของระบบได้ชัดเจนขึ้น ซึ่งสามารถสรุปขั้นตอนการทำงานได้ดังนี้

3.1 การออกแบบกระบวนการทำงานของระบบ

3.1.1 การออกแบบแผนภาพบริบท (Context Diagram) แผนภาพบริบท (Context Diagram) จะแสดงให้เห็นถึงภาพรวมของการทำงานของระบบอย่างคร่าว ๆ ในกระบวนการในส่วนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในขั้นตอนการทำงานของระบบจัดเก็บข้อมูลการส่งออกซึ่งกระบวนการจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

3.1.1.1 ลูกค้าจะต้องทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบ โดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน ซึ่งสามารถสมัครสมาชิกได้ แก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ สามารถค้นหาข้อมูลสินค้าได้ สั่งซื้อสินค้าได้ และสามารถดูรายละเอียดการสั่งซื้อสินค้าได้

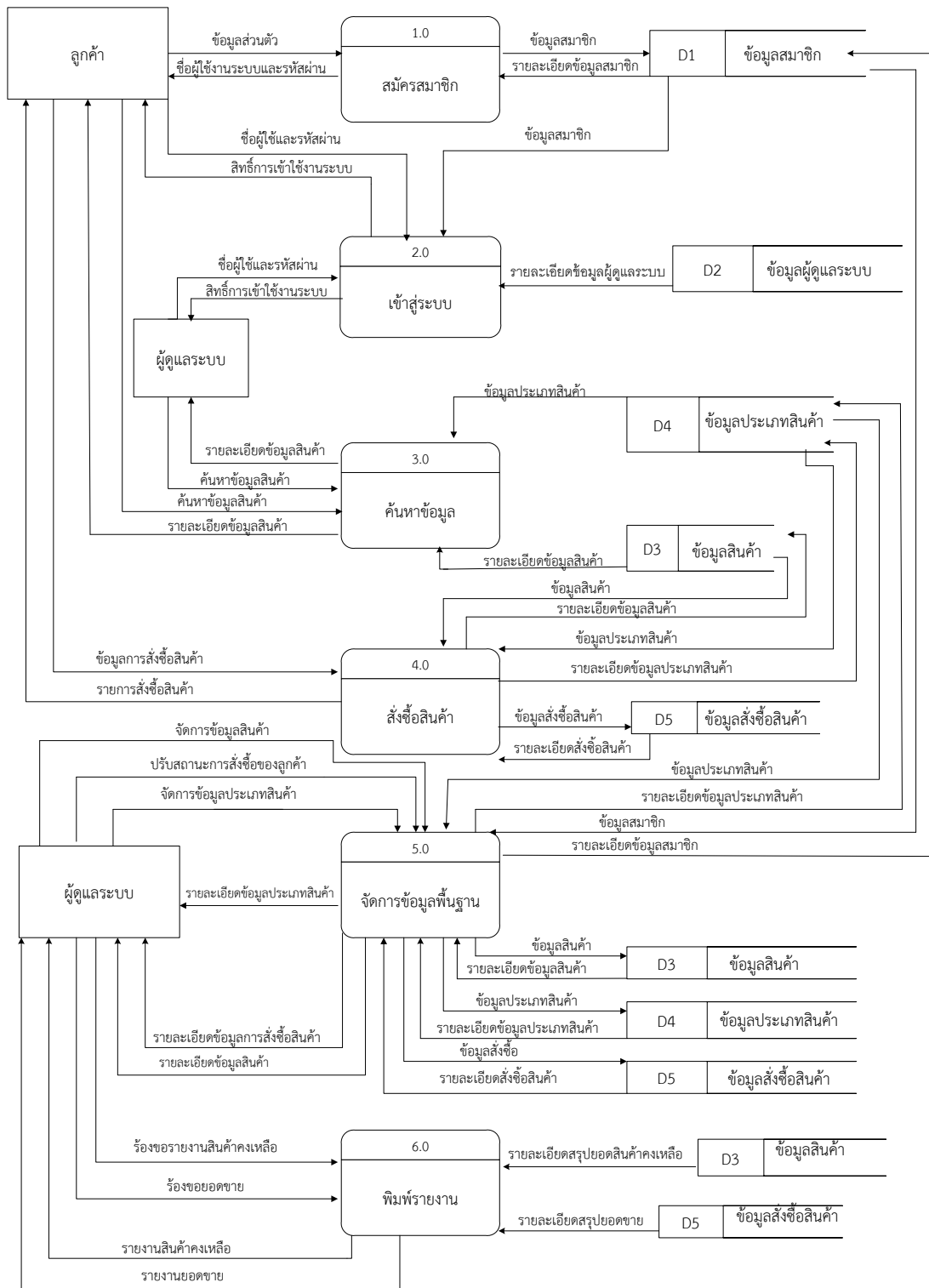
3.1.1.2 ผู้ดูแลระบบทำการล็อกอินระบบ โดยใช้ชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่าน ซึ่งเมื่อเข้าสู่ระบบแล้วจะทำหน้าที่ ลบ ค้นหา ข้อมูลลูกค้าได้ เพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหา ข้อมูลประเภทสินค้า ข้อมูลสินค้าได้ เป็นการออกแบบแผนภาพการไหลของข้อมูลระดับบนสุด ที่แสดงภาพรวมการทำงานของระบบที่มีความสัมพันธ์กับเอนทิตีที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับระบบ ดังภาพที่ 3-1



ภาพที่ 3-1 Context Diagram ระบบการขายเกมออนไลน์ igrณีศึกรษา geto gemu

จากการออกแบบแผนภาพบริบทแผนภาพกระแสการไหลของระดับบนสุดที่แสดงถึงภาพรวมการทำงาน
 ของระบบร้านขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu ซึ่ง สัญลักษณ์ Process ใช้แทนการ
 ทำงานทุกขั้นตอนของระบบได้แก่ ผู้ดูแลระบบ และลูกค้า ซึ่งมีข้อมูล รับเข้าและส่งออกระหว่าง
 เอนทิตีที่เกี่ยวข้องกับระบบที่ทำให้ทราบโดยภาพรวม ระบบร้านขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto
 gemu มีการทำงานในส่วนของลูกค้าสมัครสมาชิกและเข้าสู่ระบบโดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านเข้าสู่
 ระบบ เพื่อทำการค้นหาข้อมูลสินค้า ข้อมูลการสั่งซื้อ ข้อมูลการชำระเงิน ส่วนของผู้ดูแลระบบ เข้าสู่
 ระบบโดยใช้ชื่อ ผู้ใช้และรหัสผ่านเข้าสู่ระบบจัดการข้อมูลประเภทสินค้า ค้นหาข้อมูลสินค้า และพิมพ์
 รายงานสรุปยอดสินค้าคงเหลือ

3.1.2 การออกแบบแผนภาพการไหลของข้อมูล (Data Flow Diagram Level 0) ของระบบที่
 แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนการทำงานหลักของระบบทั้งหมดแสดงทิศทางการไหลของข้อมูลและแสดง
 รายละเอียดแหล่งจัดเก็บข้อมูล ดังภาพที่ 3-2



ภาพที่ 3-2 การออกแบบแผนภาพการไหลของข้อมูล (Data Flow Diagram Level 0)

ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu

3.1.2.1 กระบวนการที่ 1 สมัครสมาชิก ลูกค้ากรอกข้อมูลส่วนตัวสมัครสมาชิก เมื่อยืนยันการสมัครสมาชิก ระบบจะดึงข้อมูลลูกค้าไปจัดเก็บไปเพิ่มข้อมูลสมาชิก และระบบจะส่งข้อมูลยืนยันการสมัครสมาชิกกลับสู่ลูกค้า

3.1.2.2 กระบวนการที่ 2 เข้าสู่ระบบ ลูกค้าใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านเข้าใช้ระบบ ตรวจสอบข้อมูลจากเพิ่มข้อมูลลูกค้าและให้สิทธิ์ในการเข้าใช้งานระบบผู้ดูแลระบบใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านเข้าใช้ระบบระบบตรวจสอบข้อมูลผู้ดูแลระบบจากเพิ่มข้อมูลผู้ดูแลระบบ

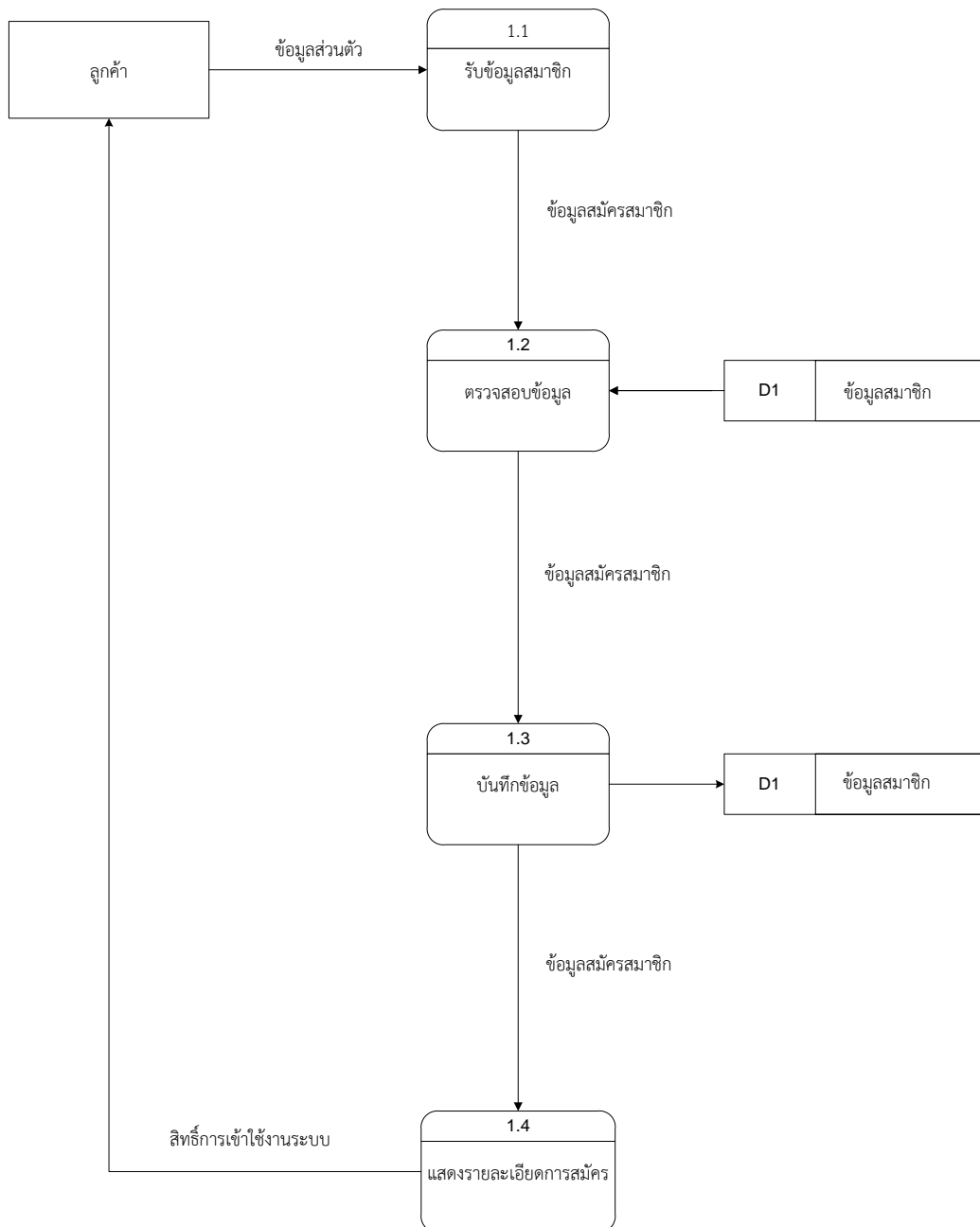
3.1.2.3 กระบวนการที่ 3 ค้นหาข้อมูล ลูกค้าป้อนข้อมูลสินค้า ระบบดึงข้อมูลไปค้นหาในข้อมูลเพิ่มข้อมูลประเภทสินค้า เพิ่มข้อมูลสินค้า และระบบจะทำการส่งข้อมูลสินค้าส่งกลับสู่ลูกค้าผู้ดูแลระบบป้อนข้อมูลค้นหาข้อมูลลูกค้าจากนั้นระบบดึงข้อมูลในเพิ่มข้อมูลลูกค้าและส่งข้อมูลกลับสู่ผู้ดูแลระบบ

3.1.2.4 กระบวนการที่ 4 การสั่งซื้อสินค้า ลูกค้าทำรายการสั่งซื้อสินค้าระบบดึงข้อมูลมาตรวจสอบว่าลูกค้าสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้วถ้าสมัครสมาชิกแล้วระบบจะดึงข้อมูลจากเพิ่มข้อมูลสินค้าเพื่อมาตรวจสอบสินค้าจากนั้นข้อมูลที่ลูกค้าทำการสั่งซื้อสินค้าจะถูกจัดเก็บไว้ที่เพิ่มข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าและระบบจะดึงข้อมูลรายละเอียดการสั่งซื้อสินค้าทั้งหมดกลับสู่ลูกค้า

3.1.2.5 กระบวนการที่ 5 จัดการข้อมูลพื้นฐาน ลูกค้าส่งข้อมูลสินค้ามายังระบบจากนั้นระบบดึงข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าผู้ดูแลระบบเพื่อเปลี่ยนสถานะส่งเข้ามายังแก้ไขข้อมูลการขายเกมออนไลน์

3.1.2.6 กระบวนการที่ 6 พิมพ์รายงาน ผู้ดูแลระบบร้องขอรายงานยอดสินค้าคงเหลือระบบส่งรายงานข้อมูลสินค้าคงเหลือให้ผู้ดูแลระบบผู้ดูแลระบบสามารถพิมพ์สรุปยอดขายสินค้าได้

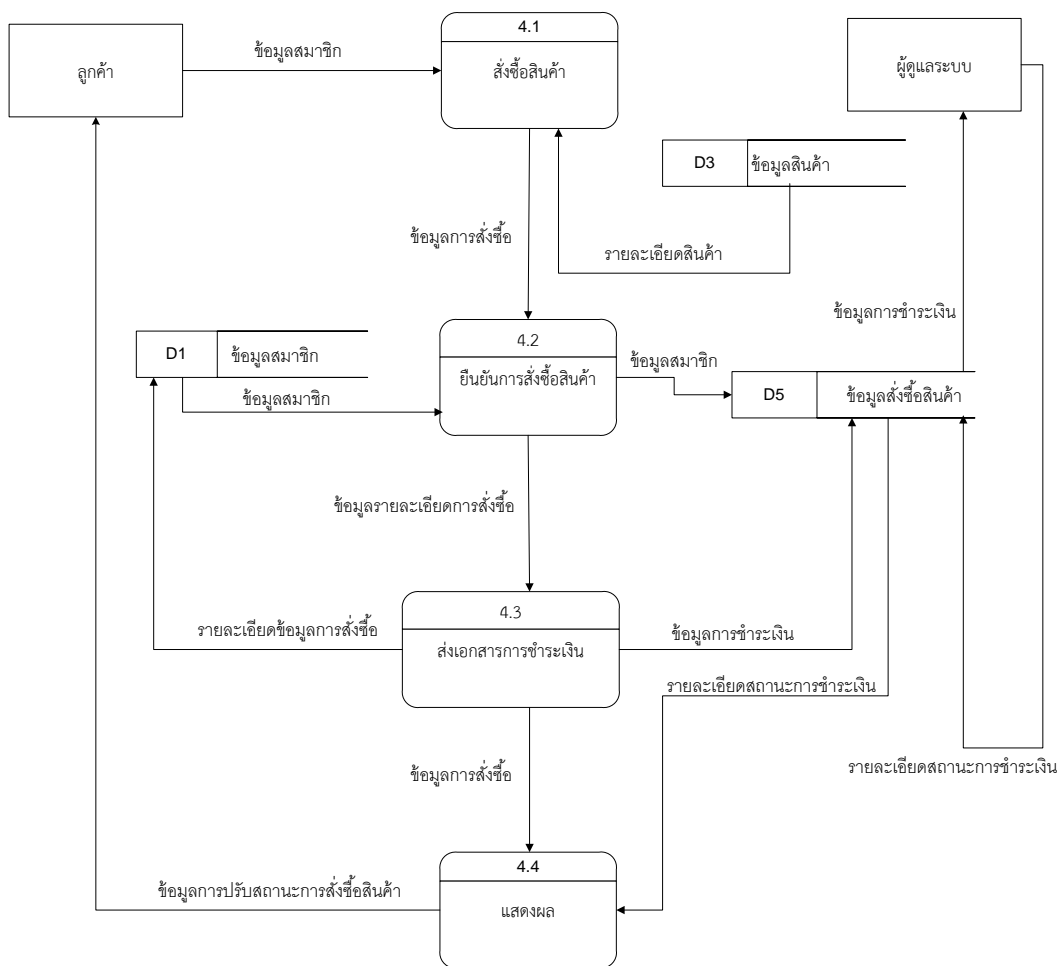
3.1.3 แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูลระดับที่ 1 (Data Flow Diagram Level 1)
ของกระบวนการที่ 1.0 การสมัครสมาชิก



ภาพที่ 3-3 แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูลระดับที่ 1 (Data Flow Diagram Level 1)
ของกระบวนการที่ 1.0 การสมัครสมาชิก

จากภาพเป็นการอธิบายกระบวนการสมัครสมาชิกของลูกค้าซึ่งทำการกรอกข้อมูลส่วนตัวเพื่อสมัครสมาชิกเข้าสู่ระบบระบบจะส่งข้อมูลไปยังแฟ้มข้อมูลลูกค้าระบบทำการตรวจสอบข้อมูลและแสดงรายละเอียดการสมัครสมาชิก เช่น การยืนยันการสมัครเมื่อยืนยันแล้วระบบจะทำการบันทึกข้อมูลลูกค้าและดึงข้อมูลสมัครสมาชิกไปจัดเก็บไว้ที่แฟ้มข้อมูลลูกค้าจากนั้นระบบจะส่งข้อมูลการยืนยันสมัครสมาชิกกลับสู่ลูกค้า

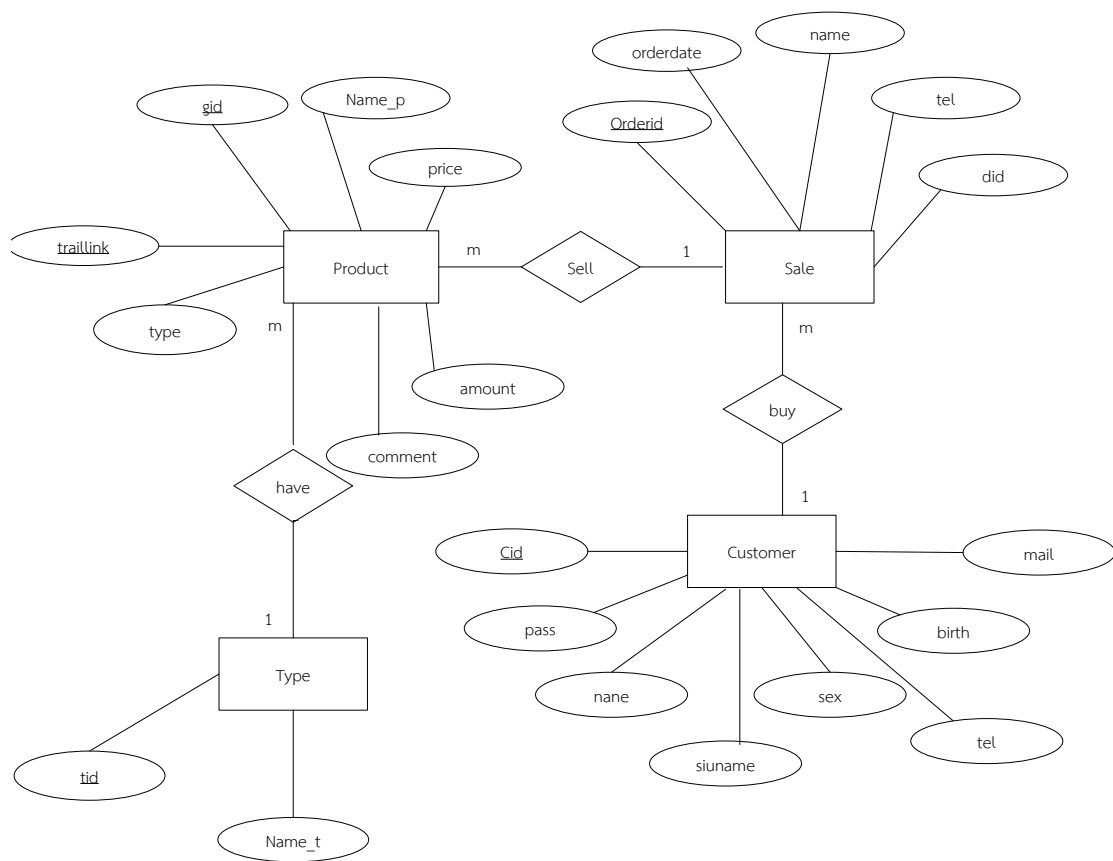
3.1.4 แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูลระดับที่ 1 (Data Flow Diagram Level 1) ของกระบวนการที่ 5.0 จัดการข้อมูลพื้นฐาน



ภาพที่ 3-4 แผนภาพกระแสการไหลของข้อมูลระดับที่ 1 (Data Flow Diagram Level 1) ของกระบวนการที่ 4.0 สั่งซื้อสินค้า

จากภาพเป็นการอธิบายการระบวนการจัดการข้อมูลพื้นฐานการเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลลูกค้า แล้วจัดเก็บไว้ในแฟ้มข้อมูลลูกค้า การเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลสินค้าแล้วจัดเก็บไว้ในแฟ้มข้อมูลสินค้า การเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าแล้วจัดเก็บไว้ในแฟ้มข้อมูล

3.2 การออกแบบกระบวนการจัดเก็บข้อมูล



ภาพที่ 3-5 E-R Diagram ของระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu

3.3 พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary)

3.3.1 ตารางข้อมูล(Data Table) เป็นการอธิบายรายละเอียดของข้อมูลที่อยู่ในระบบที่ผู้สร้างระบบได้ทำการกำหนดโครงสร้างเพิ่มข้อมูลไว้ในตารางข้อมูลโดยประกอบไปด้วย 7 แฟ้มข้อมูลโดยมีรายละเอียดและโครงสร้างดังต่อไปนี้

ชื่อตาราง ข้อมูลผู้ดูแลระบบ (Admin)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลผู้ดูแลระบบ

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลการสั่งซื้อ (order)

ตารางที่ 3-1 ตารางแสดงข้อมูลข้อมูลผู้ดูแลระบบ (Admin)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	aid	ไอดีแอดมิน	30	Varchar	-	pk
2	pass	รหัสผ่าน	30	Varchar	-	-
3	no	ลำดับ	3	Int	-	-
4	Name_a	ชื่อ	30	Varchar	-	-

ชื่อตาราง ข้อมูลสมาชิก (customer)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลลูกค้า

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลการสั่งซื้อ (order)

ตารางที่ 3-2 ตารางแสดงข้อมูลสมาชิก (customer)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	cid	ไอดีสมาชิก	20	Varchar	-	pk
2	pass	รหัสผ่าน	20	Varchar	-	-
3	name	ชื่อ	30	Varchar	-	-
4	surname	นามสกุล	30	Varchar	-	-
5	sex	เพศ	10	Varchar	-	-
6	birthday	เดือนเกิด	-	Varchar	-	-
7	e-mail	อีเมลล์	20	Varchar	-	-
8	tel	เบอร์โทร	10	Varchar	-	-

ชื่อตาราง ข้อมูลสินค้า (product)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลสินค้า

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลรายละเอียดประเภทสินค้า (product)

ตารางที่ 3-3 ตารางแสดงข้อมูลสินค้า (product)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	gid	ไอดีเกมส์	5	int	-	pk
2	Name_p	ชื่อ	30	Varchar	-	-
3	price	ราคา	4	int	-	-
4	amount	จำนวน	3	int	-	-
5	type	แบบประเภท	3	int	-	-
6	Comment	ความคิดเห็น	150	Varchar	-	-
7	Trailink	ตัวอย่างเกม	500	Varchar	-	-

ชื่อตาราง ข้อมูลขายสินค้า (order)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลประเภทขายสินค้า

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลสินค้า (product), ข้อมูลสมาชิก (customer)

ตารางที่ 3-4 ตารางแสดงข้อมูลประเภทขายสินค้า (order)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	Orderid	ไอดีขาย	5	int	-	pk
2	orderdate	วันที่ขาย	50	Varchar	-	-
3	name	ไอดีสมาชิก	50	Varchar	-	-
4	tel	เบอร์โทร	10	int	-	-
5	did	สถานะ	3	int	-	-

ชื่อตาราง ข้อมูล รายละเอียดการขาย (order_detail)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลประเภทขายสินค้า

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลสินค้า (product),ข้อมูลสมาชิก (customer),สถานะ (stats)

ตารางที่ 3-5 ตารางแสดงข้อมูลประเภทขายสินค้า (order_detail)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	Detailid	รหัส รายละเอียด	5	int	-	pk
2	orderid	รหัสการขาย	5	date	-	-
3	pid	รหัสสินค้า	5	int	-	-
4	qty	จำนวน	5	int	-	-

ชื่อตาราง ข้อมูลประเภทสินค้า (type)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลประเภทสินค้า

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลสินค้า (order)

ตารางที่ 3-6 ตารางแสดงข้อมูลประเภทสินค้า (type)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	Name_t	ชื่อประเภท	30	Varchar	-	-
2	tid	ไอดีประเภท	3	Varchar	-	pk

ชื่อตาราง ข้อมูล ยืนยันการโอนเงิน (cuscon)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลประเภทขายสินค้า

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลสมาชิก (customer)

ตารางที่ 3-7 ตารางแสดงข้อมูลยืนยันการโอนเงิน (cuscon)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	sid	ไอดีขาย	5	int	-	-
2	Piclink	ลิงก์ภาพยืนยัน	100	Varchar	-	-

ชื่อตาราง ข้อมูล สถานะ (stats)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลประเภทขายสินค้า

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลสมาชิก (customer)

ตารางที่ 3-8 ตารางแสดงข้อมูลสถานะ (stats)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	sid	ไอดีสถานะ	5	int	-	-
2	text	ข้อมูลสถานะ	50	Varchar	-	-

ชื่อตาราง ข้อมูล ประเภท (type)

วัตถุประสงค์ เก็บรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลประเภทขายสินค้า

แฟ้มที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลสินค้า (product)

ตารางที่ 3-9 ตารางแสดงข้อมูลประเภท (type)

ลำดับ (Sequence No.)	คุณสมบัติ (Attribute)	คำอธิบาย (Description)	ขนาด (width)	ประเภท (Type)	ค่าเบื้องต้น (Default)	ประเภทคีย์ (Key Type)
1	tid	ไอดีประเภท	3	int	-	-
2	name	ชื่อประเภท	30	Varchar	-	-

บทที่ 4

การออกแบบระบบ

ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu ได้ทำการสร้างและออกแบบระบบหน้าเว็บไซต์โดยจำแนกส่วนต่าง ๆ ของการทำงาน และมีการใช้งาน 2 ส่วนสำคัญ ดังนี้

- 4.1 ส่วนของลูกค้า
- 4.2 ส่วนของผู้ดูแลระบบ

4.1 ส่วนของลูกค้า

4.1.1 หน้าแรก จะเป็นการประชาสัมพันธ์และแนะนำรายการสินค้าทั้งหมดของหน้าเว็บไซต์ โดยหน้าเว็บไซต์เป็นหน้าหลักที่มีการเข้ามาใช้งานทุกครั้งในส่วนของลูกค้า ดังภาพที่ 4-1



ภาพที่ 4-1 แสดงหน้าระบบการขายหน้าแรกในส่วนของลูกค้า

4.1.2 หน้าสมัครสมาชิก ลูกค้าจะต้องสมัครสมาชิกก่อนการสั่งซื้อ โดยมีส่วนและรายละเอียดในการสมัครสมาชิกโดยหน้ากรอกข้อมูลและรายละเอียด เป็นการกรอกรายละเอียดข้อมูลของลูกค้าในการซื้อสินค้ากับทางเว็บไซต์ ดังภาพที่ 4-2

ภาพที่ 4-2 แสดงหน้าสมัครสมาชิก

4.1.3 เมื่อทำการสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้วระบบแสดงข้อความ “เข้าสู่ระบบเพื่อสั่งซื้อได้เลย” ดังภาพที่ 4-3



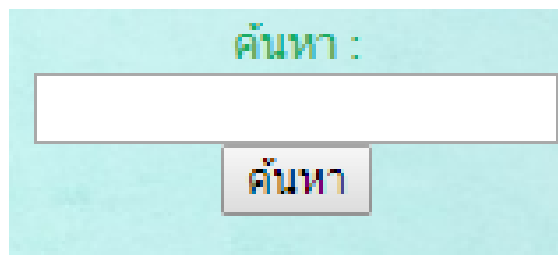
ภาพที่ 4-3 แสดงหน้าการสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว

4.1.4 หน้าเข้าสู่ระบบ เมื่อทำการสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว สามารถใช้งานได้ทันทีและเมื่อเข้าสู่ระบบแล้ว ระบบจะแสดงชื่อของผู้ใช้งาน หรือสมาชิกที่ทำกาเข้าสู่ระบบและ ระบบจะทำการแสดงหน้าจอในส่วนของหน้าหลัก ดังภาพที่ 4-4



ภาพที่ 4-4 แสดงหน้าการเข้าสู่ระบบ

4.1.5 ช่องสำหรับค้นหาสินค้าโดยค้นหาจากชื่อของสินค้า โดยการกรอกข้อมูลที่ต้องการค้นหา เช่น ชื่อเกมที่ต้องการแล้วคลิกปุ่ม ค้นหา ดังภาพที่ 4-5



ภาพที่ 4-5 แสดงหน้าการค้นหาข้อมูลสินค้า

4.1.6 หน้าแสดงรายละเอียดจากการค้นหาสินค้า ดังภาพที่ 4-6

รหัสเกม	ชื่อเกม	ราคา	รายละเอียด	สั่งซื้อ
1	CSGO	399	รายละเอียด	สั่งซื้อ
2	Overwatch	1600	รายละเอียด	สั่งซื้อ
5	cuphead	599	รายละเอียด	สั่งซื้อ
15	Rocket League	369	รายละเอียด	สั่งซื้อ

ภาพที่ 4-6 แสดงหน้ารายละเอียดการค้นหาสินค้า

4.1.7 หน้าแสดงรายการสินค้าจากการเลือกประเภทสินค้า ดังภาพที่ 4-7

รหัสเกม	ชื่อเกม	ราคา	รายละเอียด	สั่งซื้อ
1	CSGO	399	รายละเอียด	สั่งซื้อ
8	Dragonball FighterZ	1590	รายละเอียด	สั่งซื้อ
14	PlayerUnknown'sBattleGrounds	559	รายละเอียด	สั่งซื้อ
17	pokemon	1000	รายละเอียด	สั่งซื้อ

หน้าหลัก

action

roleplay

strategy

sport

Indy

test

song

ช่องทางชำระ

กสิกร 012-1-73039-1

ชื่อ นายสิริราช รักชาติ

ช่องทางแจ้งการชำระเงิน

Line : Jayrockitc

Email : Jayrockitc@gmail.com



ภาพที่ 4-7 แสดงหน้าสินค้าตอนเลือกประเภทสินค้า

4.1.8 หน้ารายละเอียดสินค้า จะแสดงรายละเอียดต่าง ๆ ของสินค้า เช่น ชื่อ วิดีโอตัวอย่าง รายละเอียดของสินค้า และราคาของสินค้า และสามารถคลิกสั่งซื้อสินค้าได้ ดังภาพที่ 4-8



ภาพที่ 4-8 แสดงหน้ารายละเอียดสินค้าต่าง ๆ

4.1.9 หน้ารายละเอียดการสั่งซื้อ จะแสดงรายละเอียดการสั่งซื้อทั้งหมด สาดังภาพที่ 4-9

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	รวม	ลบ
9	The Sims4	1990	1	1,990.00	x
Sum Total				1,990.00	

[Go to Product](#) | [CheckOut](#)

ภาพที่ 4-9 แสดงหน้ารายละเอียดการสั่งซื้อสินค้าทั้งหมด

4.1.10 หน้าการยืนยันการสั่งซื้อ เมื่อลูกค้าเลือกสินค้าแล้ว ข้อมูลจะถูกส่งมาหน้านี้ และให้ลูกค้าเลือกจำนวนสินค้า แล้วกดยืนยันการสั่งซื้อ เพื่อส่งข้อมูลไปยังผู้ดูแลระบบ ดังภาพที่ 4-10



ภาพที่ 4-10 แสดงหน้ายืนยันการสั่งซื้อ

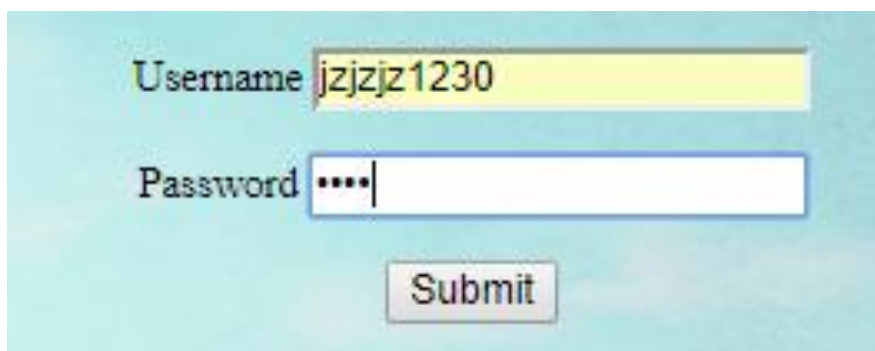
4.1.11 หน้าพิมพ์ใบสั่งซื้อ สินค้าทั้งหมดจากลูกค้าโดยจะแสดงข้อมูลของลูกค้าและข้อมูลสินค้าที่สั่งซื้อ ดังภาพที่ 4-11



ภาพที่ 4-11 แสดงหน้าพิมพ์ใบสั่งซื้อ

4.2 ส่วนของผู้ดูแลระบบ

4.2.1 หน้าเข้าสู่ระบบของผู้ดูแลระบบ เป็นหน้าเว็บไซต์แสดงในการใช้งานของผู้ดูแลระบบโดยมีชื่อผู้ใช้งาน (Username) และรหัสผ่าน (Password) ที่กำหนดไว้ในระบบ โดยในกรณีศึกษานี้จะใช้ชื่อผู้ใช้งาน (Username) คือ "jzjzjz1230" และรหัสผ่าน (Password) คือ "1234" ดังภาพที่ 4-12



ภาพที่ 4-12 แสดงหน้าเข้าสู่ระบบของผู้ดูแลระบบ

4.2.2 หลังจากเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้วจะเป็นหน้าเว็บไซต์แสดงการจัดการข้อมูลภายในระบบทั้งหมด ดังภาพที่ 4-13

[ประเภท](#) [สินค้า](#) [ปรับสถานะ](#) [พิมพ์รายงาน](#) [logout](#)

หน้าสำหรับเปลี่ยนตามเมนูด้านบน

ภาพที่ 4-13 แสดงหน้าการเข้าสู่ระบบ

4.2.3 หน้าเพิ่มประเภทสินค้าใหม่ เป็นการเพิ่มประเภทสินค้าและรายละเอียดต่าง ๆ ของสินค้า ผู้ดูแลระบบจะสามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข สินค้าใหม่ได้โดย พิมพ์ชื่อประเภทสินค้า และ การคลิกที่ “เพิ่มประเภท” ดังภาพที่ 4-14

name	tid		
action	1	ลบ	แก้ไข
roleplay	2	ลบ	แก้ไข
stategy	3	ลบ	แก้ไข
sport	4	ลบ	แก้ไข
Indy	5	ลบ	แก้ไข
test	9	ลบ	แก้ไข
song	10	ลบ	แก้ไข

กรอกข้อมูลด้านล่างเพื่อเพิ่มข้อมูล

Name:

ภาพที่ 4-14 แสดงหน้าการเพิ่มประเภทสินค้า

4.2.4 หน้าการแก้ไขประเภทสินค้า ผู้ดูแลระบบจะสามารถทำการแก้ไขสินค้าได้โดยทำการคลิก “แก้ไขประเภทสินค้า” ดังภาพที่ 4-15

ประเภท สินค้า **ปรับสถานะ** พิมพ์รายงาน logout

Name:

รหัสประเภท2

ภาพที่ 4-15 แสดงหน้าการแก้ไขประเภทสินค้า

4.2.5 หน้าเพิ่มสินค้าใหม่ เป็นการเพิ่มสินค้าและรายละเอียดต่าง ๆ ของสินค้า เช่น ชื่อ ราคา จำนวน ประเภท โดยผู้ดูแลระบบจะสามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข สินค้าใหม่ได้ ดังภาพที่ 4-16

15	Rocket League	369	5	5	PC	</iframe> <iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/embed/VawwyZeu5sA" frameborder="0" allow="autoplay; encrypted-media" allowfullscreen></iframe>	Delete Update
17	pokemon	1000	8	1			Delete Update
18	test	1000	5	3	hskifhksh	ssxujjx	Delete Update

เพิ่มข้อมูลกรณารอกด้านล่าง

Name:

Price:

Amount:

Type: action

Comment:

trailer:

ภาพที่ 4-16 แสดงหน้าเพิ่มสินค้าใหม่

4.2.6 หน้าแก้ไขสินค้า ผู้ดูแลระบบจะสามารถทำการแก้ไขสินค้าได้ ดังภาพที่ 4-17

ประเภท สินค้า ปรับสถานะ พิมพ์รายงาน logout

แก้ไขข้อมูลด้านล่าง

รหัสสินค้า: 1

ชื่อสินค้า:

ราคา:

จำนวน:

ประเภท: action

Comment:

Trailer:

ภาพที่ 4-17 แสดงหน้าการแก้ไขสินค้า

4.2.7 หน้าสถานะสินค้า ผู้ดูแลระบบจะสามารถเลือกว่า ลบ แก้ไข สถานะ ของสินค้าได้ โดยคลิกที่ปุ่มปรับสถานะ ดังภาพที่ 4-18

รหัสการขาย	วันที่ซื้อ	ชื่อผู้ซื้อ	email	tel	สถานะ	
1	2018-03-19	jay	asdfsdfasdfsdfsd	1234567890	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
2	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
3	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
4	2018-03-19	nan	asdasdas			ลิงค์สำหรับปรับสถานะการสั่งซื้อสินค้า
5	2018-03-19	nan	asdasdas			ละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
6	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
7	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
8	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
9	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
10	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
11	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
12	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
13	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
14	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
15	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
16	2018-03-19	adasadasd	adasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
17	2018-03-19	test01	test@gmail.com	801911150	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
18	2018-03-19	ajnan	1234@hotmail.com	112233445	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ
19	2018-03-20	ajnan	1234@hotmail.com	112233445	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่งซื้อ> ปรับสถานะ

ภาพที่ 4-18 แสดงหน้าสถานะสินค้า

4.2.8 หน้าปรับสถานะสินค้า ผู้ดูแลระบบจะสามารถปรับสถานะของสินค้าทั้งหมด มี 3 สถานะ 1.รอการชำระเงิน 2.กำลังดำเนินการ 3.ดำเนินการเสร็จสิ้น โดยผู้ดูแลระบบจะทำการปรับสถานะให้ โดยคลิกเลือก สถานะ เลือกสถานะที่ต้องแล้วกดปุ่มแก้ไขข้อมูล ดังภาพที่ 4-19

เลขที่สั่งซื้อ: 2

วันที่สั่งซื้อ: 2018-03-19

ชื่อผู้ใช้งาน: nan

Email: asdasdasdasda

Tel: 0

สถานะ: รอการชำระเงิน ▼

แก้ไขข้อมูล

ภาพที่ 4-19 แสดงหน้าปรับสถานะสินค้า

4.2.9 หน้ารายงานสินค้าคงเหลือ การออกรายงานสินค้าคงเหลือ ผู้ดูแลระบบจะสามารถพิมพ์รายงานสินค้าคงเหลือได้โดยคลิกที่ “print” ดังภาพที่ 4-20



สินค้าคงเหลือ

Example: YYYY-MM-DD

จำนวน เกมคงเหลือ

print

รหัสสินค้า	ชื่อเกม	ราคาต่อหน่วย	จำนวน
1	CSGO	399	2
2	Overwatch	1600	2
3	mario ordyssey	2100	5
4	fifa18	1590	3
5	cuphead	599	3
6	mario-rabbit the kingdom batti	1690	3
7	Rainbow Six Siege	999	1
8	Dragonball FighterZ	1590	1
9	The Sims4	1990	7
10	Bayonetta	599	4
11	Zelda BOTW	2190	5
12	ARMS	1790	10
13	forza horizon 6	2190	1
14	PlayerUnknown'sBattleGrounds	559	15
15	Rocket League	369	5
17	pokemon	1000	8
18	test	1000	5

ภาพที่ 4-20 แสดงหน้ารายงานสินค้าคงเหลือ

4.2.10 หน้ายอดขาย สามารถออกรายงานยอดขายสินค้าทั้งหมด ผู้ดูแลระบบจะสามารถออกรายงานยอดขายสินค้าได้โดยทำการคลิกที่ “print” ดังภาพที่ 4-21



ยอดขาย

Example: YYYY-MM-DD

ยอดขายในแต่ละครั้ง

print

รหัสการขาย	รหัสสินค้า	รหัสลูกค้า	จำนวนที่ซื้อ	ราคาสุทธิ	วันที่ซื้อ
1	1	ajnan	1	399	2018-03-13
2	8	test01	1	1590	2018-03-13
3	9	test01	1	1990	2018-03-13
4	18	ajnan	5	5000	2018-03-13
5	14	ajnan	1	559	2018-03-13
6	18	test01	1	1000	2018-03-14
7	8	ajnan	3	4770	2018-03-15
8	14	ajnan	1	559	2018-03-15
10	1	test01	4	1596	2018-03-15
13	11	test01	3	6570	2018-03-15
14	14	ajnan	4	2236	2018-03-15
15	14	ajnan	4	2236	2018-03-15
16	17	ajnan	4	4000	2018-03-15
17	10	ajnan	3	1797	2018-03-15
18	1	ajnan	3	1197	2018-03-15
19	1	ajnan	4	1596	2018-03-15
20	11	ajnan	4	8760	2018-03-15

ภาพที่ 4-21 แสดงหน้ายอดขาย

4.2.11 หน้ารายงานรายวัน ผู้ดูแลระบบสามารถเลือกวันที่ต้องการพิมพ์รายงานยอดขาย รายวัน ได้โดยพิมพ์วันที่ที่ต้องการพิมพ์รายงาน จากนั้นจะปรากฏหน้ารายงานยอดขายรายวัน ได้โดยทำการคลิกที่ “print” ดังภาพที่ 4-22



รหัสการขาย	รหัสสินค้า	รหัสลูกค้า	จำนวนที่ซื้อ	ราคาสุทธิ	วันที่ซื้อ
1	1	ajnan	1	399	2018-03-13
2	8	test01	1	1590	2018-03-13
3	9	test01	1	1990	2018-03-13
4	18	ajnan	5	5000	2018-03-13
5	14	ajnan	1	559	2018-03-13
6	18	test01	1	1000	2018-03-14
7	8	ajnan	3	4770	2018-03-15
8	14	ajnan	1	559	2018-03-15
10	1	test01	4	1596	2018-03-15
13	11	test01	3	6570	2018-03-15
14	14	ajnan	4	2236	2018-03-15
15	14	ajnan	4	2236	2018-03-15
16	17	ajnan	4	4000	2018-03-15
17	10	ajnan	3	1797	2018-03-15
18	1	ajnan	3	1197	2018-03-15
19	1	ajnan	4	1596	2018-03-15
20	11	ajnan	4	8760	2018-03-15

ภาพที่ 4-22 แสดงหน้ารายงานรายวัน

บทที่ 5

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการดำเนินงานที่ได้ในส่วน of ระบบที่สร้างเสร็จสมบูรณ์ ผู้จัดทำทำการทดสอบประสิทธิภาพของระบบ ประกอบกับข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลก่อให้เกิดผลสรุปการทำงานของระบบ สรุปปัญหาที่พบในการจัดทำระบบรวมถึงข้อเสนอแนะในการสร้างระบบให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นโดยแยกย่อยดังนี้

5.1 สรุปผลการดำเนินการ

5.2 ปัญหาของระบบงาน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการรวบรวมและศึกษาระบบสารสนเทศการจัดการข้อมูลระบบ การขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu เมื่อได้สร้างระบบการขายเกมออนไลน์ แล้วสามารถค้นหา สินค้าได้ โดย ค้นหาได้จากใน ฐานข้อมูลของ สินค้า ตรวจสอบ สถานะการสั่งซื้อ บันทึกรายการขายสินค้าได้ บันทึกรายการขายได้ โดยมีการคำนวณสินค้า ออกรายงานยอดขายสินค้า สินค้าคงเหลือได้ และ ออกใบสั่งซื้อได้ ทำให้เป็นโปรแกรมที่ที่ใช้ในระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการข้อมูลได้ดี

ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu จากการทดสอบระบบนั้นระหว่างการพัฒนา ระบบนั้นเกิดปัญหา ข้อผิดพลาดขึ้นมากมาย แต่ก็สามารถที่จะแก้ไขปัญหาไปได้ด้วยดี ในการทดสอบ ระบบมีการทดสอบและแก้ไขพัฒนาระบบจนเสร็จสมบูรณ์นั้น พบว่าระบบสามารถที่จะใช้งานได้จริง และตรงตามความต้องการของผู้ใช้งาน

ระบบใหม่ที่ได้จัดทำขึ้นนี้ สามารถลดเวลาและขั้นตอนการทำงาน ลดความซ้ำซ้อนของระบบ ได้อีกทั้งยังอำนวยความสะดวกให้แก่ลูกค้าและเจ้าของกิจการ การให้บริการทางด้านข้อมูลรวดเร็วขึ้น ลด เวลาการทำงานในปริมาณมากให้ รวดเร็วยิ่งขึ้น ลดค่าใช้จ่ายของทรัพยากรภายใน กิจการ ช่วยให้ ทำงานในปริมาณมากได้อย่างรวดเร็ว เพิ่มมาตรฐานในการทำงาน เป็นไปอย่างถูกต้อง รวดเร็ว

5.2 ปัญหาของระบบงาน

5.2.1 การแสดงข้อความหรือรูปภาพไม่อยู่ในที่เรากำหนดจึงทำให้การวางข้อความ หรือ รูปภาพ เป็นไปได้ยากแก้ไขโดยการสร้างตารางและใส่ข้อความหรือรูปภาพลงในตารางเพื่อไม่ให้ข้อความหรือ รูปภาพเคลื่อนที่

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ควรมีการสำรองข้อมูลเพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูลที่สำคัญของกิจการด้วยวิธีการ จัดเก็บสำรองข้อมูลไว้ในทุก ๆ หนึ่งปี โดยการ Backup ข้อมูลเพราะมีความสำคัญต่อระบบ ในการ วิเคราะห์โปรแกรมขึ้นให้เหมาะสมกับเดือนนั้นๆ

5.3.2 ควรทำการจัดรูปแบบโค้ดให้สามารถทำงานได้หลายรูปแบบในหน้าเดียวเพื่อป้องกันการส่ง ข้อมูลผิดพลาด

บรรณานุกรม

- Jinama จินามา (ม.ป.ป.) การสร้างฟอร์มลือคอิน และรายงาน อย่างรวดเร็ว..คั่นเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2560 จากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=cGobuucBcs8>
- Panisara Wongma เพิ่ม/ลบ/แก้ไข/ค้นหา/แสดง ข้อมูลด้วย (PHP,SQL) Dreamweaver CS6 คั่นเมื่อ 9 พฤศจิกายน 2560 <https://www.youtube.com/watch?v=iZexM3kdGok>
- Jinama จินามา (ม.ป.ป.) การสร้างหน้าเว็บสินค้า. คั่นเมื่อ 15 มกราคม 2561, จากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=38cXrFFhrGg>
- สุวัฒนา พรหมสุวรรณ 23 เม.ย 57 เนื้อหาข้อมูลประเภทเกมต่างๆ คั่นเมื่อ 22 กันยายน 2560, จากเว็บไซต์ <https://guru.sanook.com/27010/>
- devbanban (ม.ป.ป.) ตะกร้าสินค้า php, Dreamweaver คั่นเมื่อ 9 ธันวาคม 2560, จากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=vnu1DtjkjX0&t=205s>
- ส่งคำ Recordset แบบ advance คั่นเมื่อ 1 มีนาคม 2561 จากเว็บไซต์ <http://www.chiangkham.ac.th/krudui/30249/10.pdf>
- SAMI (ม.ป.ป.) ดึงข้อมูลจาก ตารางมา แสดง php mysql คั่นเมื่อ 31 มกราคม 2561, จากเว็บไซต์ <http://www.thaicreate.com/php/forum/121684.html>
- Guest (ม.ป.ป.) ปุ่ม search php คั่นเมื่อ 16 ตุลาคม 2560, จากเว็บไซต์ <http://www.thaicreate.com/php/forum/084103.html>
- DwThai.Com 21 ธ.ค. 2013 สร้างโปรแกรมสั่งซื้อสินค้ามีช่องกำหนดจำนวน คั่นเมื่อ 28 กุมภาพันธ์ 2561, จากเว็บไซต์ <https://www.youtube.com/watch?v=0M2HSxR7zK8>

ภาคผนวก ก
คู่มือการใช้ระบบ

คู่มือในการใช้งานเว็บไซต์ซื้อขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา Geto Gemu

คู่มือการใช้งานแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ คู่มือการใช้งานเว็บไซต์ของลูกค้า และคู่มือการใช้งานเว็บไซต์ของผู้ดูแลระบบ

คู่มือการใช้งานของลูกค้า

1. ลูกค้า

1.1 หน้าแรกของเว็บไซต์ เป็นหน้าจอที่จะแสดงข้อมูลต่าง ๆ เช่น วิดีโอข่าวสาร ช่องทางติดต่อผู้ดูแล ประเภทของเกมด้านซ้าย ด้านล่างจะมีข้อมูลช่องทางชำระเงินและช่องทางแจ้งการชำระเงิน ด้านขวาจะมีช่องทางการชำระเงินเพิ่มเติมพร้อม QR-CODE ทางด้านบนจะมีเมนูสำหรับเข้าหน้า ส่วนของผู้ดูแลระบบ มีช่องสำหรับกรอกชื่อสินค้าที่จะใช้ค้นหาพร้อมกับปุ่มในการค้นหา ปุ่มในการเข้าหน้าสมัครสมาชิก ลิงค์ที่จะดูสถานะของสินค้า และช่องสำหรับเข้าสู่ระบบของสมาชิกเพื่อใช้ในการสั่งซื้อสินค้า ดังภาพที่ ก-1



ภาพที่ ก-1 หน้าจอแรกของเว็บไซต์

1.2 หน้าจอสำหรับสมัครสมาชิกที่ลูกค้าจะต้องกรอกข้อมูลตามข้อมูลในช่องที่กำหนดให้ดังนี้ Username และ Password ใช้ในการเข้าสู่ระบบ ชื่อ และ นามสกุล ใช้ในการอ้างอิงเวลาพิมพ์ ใบเสร็จ เพศและ เดือนที่เกิดจะเป็นหัวข้อให้เลือก ใช้สำหรับในการจัดกิจกรรมหรือโปรโมชั่น Email และ เบอร์โทรติดต่อ ใช้ในการติดต่อและส่งสินค้า ดังภาพที่ ก-2

แบบฟอร์มสมัครสมาชิก
กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน

Username: _____
 Password: _____
 ชื่อ: _____
 นามสกุล: _____
 เพศ: ชาย หญิง
 เดือนที่เกิด: January ▾
 Email: _____
 เบอร์โทรติดต่อ: _____
 สมัครสมาชิก

ภาพที่ ก-2 หน้าสมัครสมาชิก

1.3 หน้าที่จะแสดงถึงไม่ได้ใส่ข้อมูลลงในช่อง Username จะต้องกด Back เพื่อกลับไปกรอกข้อมูลใหม่ให้ครบถ้วน ดังภาพที่ ก-3

Column 'cid' cannot be null

ภาพที่ ก-3 หน้า Error กรณีไม่กรอก Username

1.4 หน้าที่จะแสดงถึงไม่ได้ใส่ข้อมูลลงในช่อง Password จะต้องกด Back เพื่อกลับไปกรอกข้อมูลใหม่ให้ครบถ้วน ดังภาพที่ ก-4

Column 'pass' cannot be null

ภาพที่ ก-4 หน้า Error กรณีไม่กรอก Password

1.5 หน้าที่จะแสดงถึงไม่ได้ใส่ข้อมูลลงในช่อง ชื่อ จะต้องกด Back เพื่อกลับไปกรอกข้อมูลใหม่ให้ครบถ้วน ดังภาพที่ ก-5

Column 'name' cannot be null

ภาพที่ ก-5 หน้า Error กรณีไม่กรอกชื่อ

1.6 หน้าที่จะแสดงถึงไม่ได้ใส่ข้อมูลลงในช่อง นามสกุล จะต้องกด Back เพื่อกลับไปกรอกข้อมูลใหม่ให้ครบถ้วน ดังภาพที่ ก-6

Column 'surname' cannot be null

ภาพที่ ก-6 หน้า Error กรณีไม่กรอกนามสกุล

1.7 หน้าที่จะแสดงถึงไม่ได้ใส่ข้อมูลลงในช่อง นามสกุล จะต้องกด Back เพื่อกลับไปกรอกข้อมูลใหม่ให้ครบถ้วน ดังภาพที่ ก-7

Column 'email' cannot be null

ภาพที่ ก-7 หน้า Error กรณีไม่กรอก Email

1.8 หน้าที่จะแสดงถึงไม่ได้ใส่ข้อมูลลงในช่อง นามสกุล จะต้องกด Back เพื่อกลับไปกรอกข้อมูลใหม่ให้ครบถ้วน ดังภาพที่ ก-8

Column 'tel' cannot be null

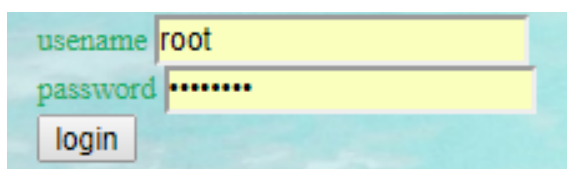
ภาพที่ ก-8 หน้า Error กรณีไม่กรอกเบอร์โทรศัพท์

1.9 หน้าที่จะแสดงข้อความต้อนรับว่าลูกค้าได้ทำการสมัครสมาชิกเป็นที่เรียบร้อยแล้วและจะตั้งกลับไปหน้าหลักแต่ถ้าหากไม่ต้องการรอด้านซ้ายบนมีลิงค์สำหรับกลับไปหน้าเริ่มต้น ดังภาพที่ ก-9



ภาพที่ ก-9 หน้าแสดงข้อความต้อนรับหลังจากสมัครสมาชิก

1.10 หน้าจอหลังจะมีช่องสำหรับเข้าสู่ระบบอยู่ที่กรอก Username และ Password ที่ได้ทำการสมัครไว้หากไม่ถูกต้องจะถูกส่งกลับมาให้กรอกอีกครั้ง ดังภาพที่ ก-10



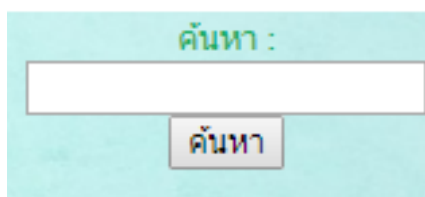
ภาพที่ ก-10 ช่องสำหรับกรอกข้อมูลในการเข้าสู่ระบบของลูกค้า

1.11 หน้าจอส่วนบนจะเปลี่ยนแปลงหลังจากเข้าสู่ระบบได้สำเร็จจะมี ช่องสำหรับค้นหาสินค้าจากชื่อสินค้า ข้อความต้อนรับพร้อมกับชื่อของลูกค้า ลิ้งสำหรับเช็คสถานะของสินค้าที่ลูกค้าสั่งไปแล้ว และปุ่มออกจากระบบ ดังภาพ ก-11



ภาพที่ ก-11 แถบด้านบนของหน้าเว็บไซต์หลังจากเข้าสู่ระบบ

1.12 ช่องสำหรับกรอกข้อมูลในการค้นหาซื้อสินค้าโดยสามารถใช้งานได้ไม่ว่าจะเข้าสู่ระบบหรือไม่ หากกดค้นหา ดังภาพ ก-12



ภาพที่ ก-12 ช่องสำหรับใส่ข้อมูลในการค้นหา

1.13 หน้าจอที่จะแสดงผลหลังจากการค้นหาจากหัวข้อ 1.12 โดยการป้อนชื่อสินค้า แล้วกดค้นหาจะแสดงรายละเอียดของสินค้า ดังภาพ ก-13

รหัสเกม	ชื่อเกม	ราคา		
1	CSGO	399	รายละเอียด	สั่งซื้อ
2	Overwatch	1600	รายละเอียด	สั่งซื้อ
5	cuphead	599	รายละเอียด	สั่งซื้อ
15	Rocket League	369	รายละเอียด	สั่งซื้อ

ภาพที่ ก-13 ผลลัพธ์หลังจากกดค้นหา

1.14 หน้าจอรายละเอียดสินค้าที่จะบอกชื่อสินค้าทางด้านบน ถัดมาจะเป็นวิดีโอตัวอย่างของสินค้านั้น ๆ และจะมีข้อความเกี่ยวกับเกมนั้น ๆ พร้อมราคา ดังภาพ ก-14



ภาพที่ ก-14 ภาพรายละเอียดสินค้า

1.15 หน้าจอรายละเอียดการสั่งซื้อสินค้าจะปรากฏขึ้นมาหลังจากกดคำว่าสั่งซื้อที่มีอยู่ใต้รายละเอียดสินค้าและหลังรายชื่อสินค้าที่แสดง ดังภาพ ก-15

รหัสเกม	ชื่อเกม	ราคา	รายละเอียด	สั่งซื้อ
1	CSGO	399	รายละเอียด	สั่งซื้อ
2	Overwatch	1600	รายละเอียด	สั่งซื้อ
5	cuphead	599	รายละเอียด	สั่งซื้อ
15	Rocket League	369	รายละเอียด	สั่งซื้อ

เกมยิงปืนสุดคลาสสิก ที่
แข่งขันไม่ต่ำกว่า 3000\$
399
สั่งซื้อ

ภาพที่ ก-15 ภาพตำแหน่งลิงค์สั่งซื้อ

1.16 หน้าจอรายละเอียดการสั่งนั้นจะมีรายละเอียดต่าง ๆ ของสินค้า จำนวน ราคา ชื่อ ราคารวม และ ปุ่ม x สำหรับลบสินค้าหากต้องการซื้อเพิ่มให้ไปที่ Go to product และหากต้องการคิดเงินให้ไปที่ Checkout ดังภาพ ก-16

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ราคาต่อหน่วย	จำนวน	รวม	ลบ
9	The Sims4	1990	1	1,990.00	x
Sum Total				1,990.00	

[Go to Product](#) | [CheckOut](#)

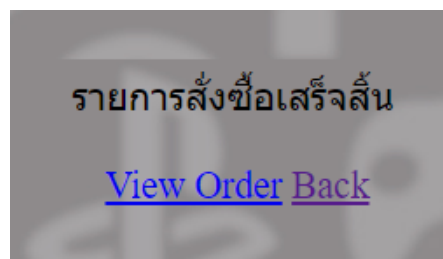
ภาพที่ ก-16 หน้าทำการเลือกจำนวนและสั่งซื้อ

1.17 หน้าจอรายละเอียดการสั่งซื้อที่จะแสดงข้อมูลของลูกค้าจะต้องกดสั่งซื้อเพื่อทำการยืนยันการสั่งซื้อ ดังภาพ ก-17



ภาพที่ ก-17 หน้ารายละเอียดการสั่งซื้อ

1.18 เมื่อสั่งซื้อเสร็จแล้วเว็บจะให้ดูรายการที่สั่ง โดยคลิก View Order หรือกลับไปหน้าหลัก โดยคลิก Back ดังภาพ ก-18



ภาพที่ ก-18 หน้าสถานการณ์หลังการสั่งซื้อ

1.19 หน้าสถานะของสินค้าที่ได้เข้าสู่ระบบแล้วจะแสดงเฉพาะของลูกค้าคนนั้น ๆ ที่เข้าสู่ระบบไว้ และจะสามารถพิมพ์รายงานออกมาได้ ดังภาพ ก-19

Geto Gemu

เลขที่สั่งซื้อ 19
 ชื่อผู้ใช้งาน ajnan
 Tel 112233445
 Email 1234@hotmail.com

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ราคาต่อ ชิ้น	จำนวน ที่สั่ง	รวม
9	The Sims4	1990	1	1,990.00
8	Dragonball FighterZ	1590	1	1,590.00
Total				3,580.00

ช่องทางชำระ:
 กลีกร 012-1-73039-1
 ชื่อ นายสิริราช รักชาติ

ช่องทางจัดการชำระเงิน
 Line : Jayrockite
 Email : Jayrockite@gmail.com

www.Pay

ภาพที่ ก-19 หน้าสถานะการณ้ชำระสินค้าขณะเข้าสู่ระบบ

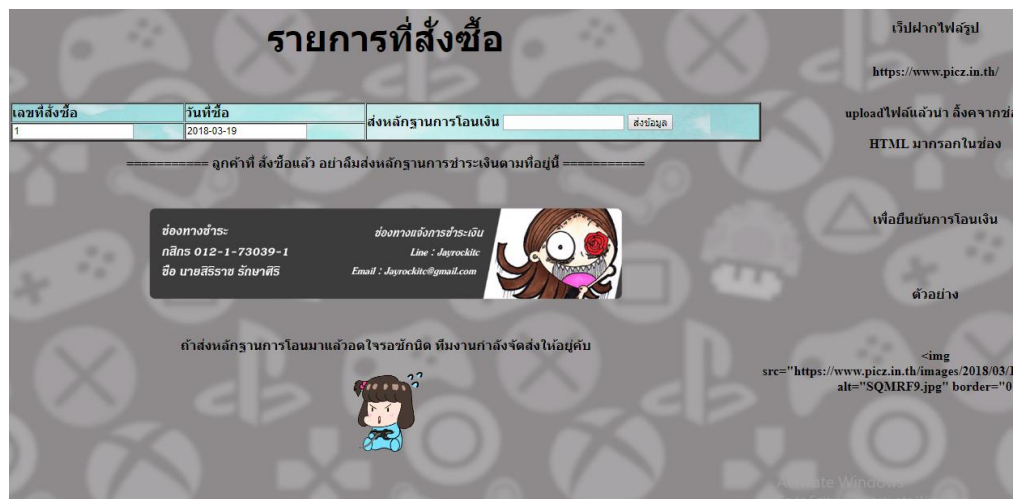
1.20 หน้าสำหรับดูรายการสั่งซื้อทั้งหมดโดยเข้าได้ทางลิ้งค์ด้านบนบนสามารถ ดูรายละเอียด โดยจะแสดงเฉพาะรายการที่ยังไม่ได้ดำเนินการและสามารถอัปโหลดได้ ดังภาพ ก-20

รายการที่สั่งซื้อ				
เลขที่สั่งซื้อ	วันที่ซื้อ	สถานะ		ส่งหลักฐานการโอนเงิน
1	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
2	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
3	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
4	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
5	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
6	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
7	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
8	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
9	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload
10	2018-03-19	รอการชำระเงิน	ดูรายละเอียดการสั่ง	Upload

===== ลูกค้าที่ สั่งซื้อแล้ว อย่าลืมส่งหลักฐานการชำระเงินตามที่อยู่นี้ =====

ภาพที่ ก-20 หน้าแสดงการที่สั่งซื้อไว้แล้ว

1.21 หน้าที่จะใช้สำหรับในการอัพโหลดถึงภาพสำหรับยืนยันในการสั่งซื้อสินค้าในรอบบิลนั้นๆโดยทางขวาจะมีลิงสำหรับฝากไฟล์ และ วิธีการในการส่งข้อมูล ดังภาพ ก-21



ภาพที่ ก-21 หน้าสำหรับในการยืนยันการชำระเงิน

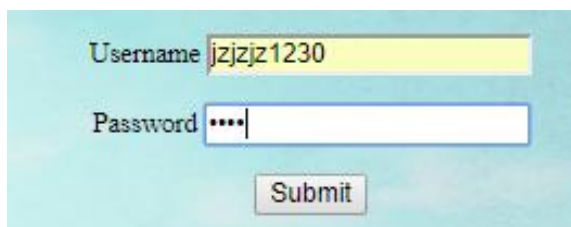
1.22 หน้าจอที่จะแสดงสินค้าตามหมวดหมู่ที่ได้เลือก ดังภาพ ก-22



ภาพที่ ก-22 หน้าแสดงการสินค้าจากการเลือกประเภทสินค้า

2. การใช้งานของผู้ดูแลระบบ

2.1 หน้าแรกของหลังร้านหรือส่วนของ Admin ผู้ดูแลระบบจำเป็นต้องเข้าสู่ระบบก่อนเพื่อใช้งานระบบ ดังภาพ ก-23



ภาพที่ ก-23 หน้าสำหรับให้ผู้ดูแลระบบเข้าสู่ระบบ

2.2 หน้าจอหลังจากเข้าสู่ระบบนั้นจะมีการแบ่งเป็น 2 ส่วนบนล่างหากเลือกเมนูส่วนบนแล้ว ส่วนล่างจะเปลี่ยนไปตามหัวข้อส่วนบน โดยมีหัวข้อดังต่อไปนี้ ประเภทสามารถเพิ่มลบแก้ไขประเภทของสินค้า สินค้า สามารถเพิ่มลบแก้ไขสินค้า ปรับสถานะสามารถลบและแก้ไขสถานะของการสั่งซื้อของลูกค้า พิมพ์รายงานสามารถพิมพ์รายงานต่าง ๆ ได้ และ [logout](#) เพื่อออกจากระบบ ดังภาพ ก-24

[ประเภท](#) [สินค้า](#) [ปรับสถานะ](#) [พิมพ์รายงาน](#) [logout](#)

หน้าสำหรับเปลี่ยนตามเมนูด้านบน

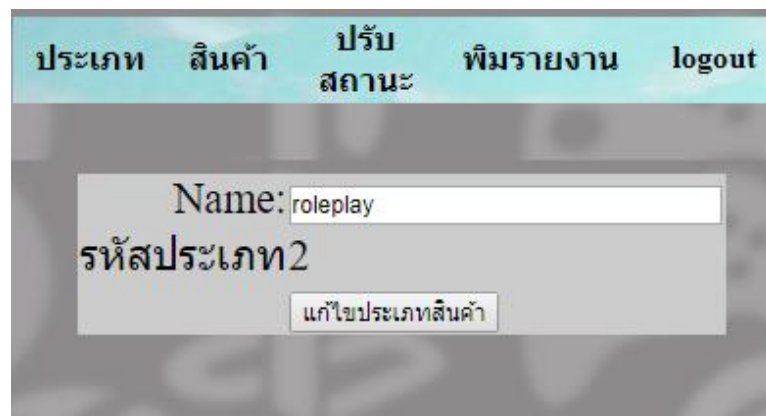
ภาพที่ ก-24 หน้าสำหรับให้ผู้ดูแลระบบเลือกใช้งานต่างหลังจากเข้าสู่ระบบ

2.3 หน้าจอในการเพิ่มประเภทสินค้าและดูประเภทสินค้าที่มีอยู่ สามารถเข้าถึงได้สำหรับแก้ไขและลบประเภทสินค้า ดังภาพ ก-25



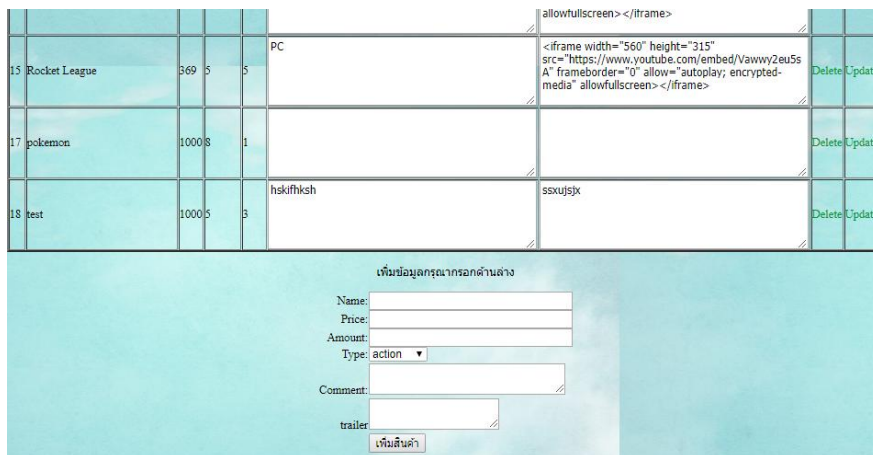
ภาพที่ ก-25 หน้าสำหรับเพิ่มประเภทสินค้าและลบ

2.4 หน้าจอในการแก้ไขประเภทสินค้าจะมีช่องให้กรอกและกดปุ่มสำหรับยืนยัน ดังภาพ ก-26



ภาพที่ ก-26 หน้าสำหรับแก้ไขประเภทสินค้า

2.5 หน้าจอแสดงและเพิ่มสินค้าโดยเพิ่มรายละเอียดต่าง ๆ ของสินค้าเข้าไปด้วยและสามารถเข้าถึงลิงค์ไปแก้ไขรายละเอียดและลบสินค้าได้อีกด้วย ดังภาพ ก-27



ภาพที่ ก-27 หน้าสำหรับเพิ่มสินค้าและลบสินค้า

2.6 หน้าจอในการแก้ไขสินค้าจะมีช่องให้กรอกและตัวเลือกประเภทให้เลือกหาเสร็จสิ้นให้กดเพิ่มข้อมูลเพื่อยืนยัน ดังภาพ ก-28

ประเภท สินค้า ปรับสถานะ พิมพ์งาน logout

แก้ไขข้อมูลด้านล่าง

รหัสสินค้า: 1

ชื่อสินค้า: CSGO

ราคา: 399

จำนวน: 2

ประเภท: action

Comment: เกมยิงปืนสุดคลาสสิก ที่โด่งดังตลอดกาล การันตีด้วยผู้เล่นกว่า สิบล้านคน

Trailer: <iframe width="560" height="315" src="https://www.youtube.com/em

ภาพที่ ก-28 หน้าสำหรับแก้ไขสินค้า

2.7 หน้าจอแสดงสถานะและลบการสั่งซื้อของลูกค้าแต่ละรายการและรายละเอียดที่อยู่ของภาพในการยืนยันการชำระเงิน พร้อมกับลิงค์ที่จะแก้ไขสถานะ ดังภาพที่ ก-29

รหัสการขาย	วันที่ซื้อ	ชื่อผู้ซื้อ	email	tel	สถานะ	
1	2018-03-19	pay	asdasdfasdfasd	1234567890	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
2	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
3	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input checked="" type="checkbox"/> ปรับสถานะ
4	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
5	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0		สั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
6	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0		สั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
7	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0		สั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
8	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0		สั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
9	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
10	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
11	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
12	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
13	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
14	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
15	2018-03-19	nan	asdasdasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
16	2018-03-19	adasadasd	adasdasda	0	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
17	2018-03-19	test01	test@gmail.com	801911150	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
18	2018-03-19	njan	1234@hotmail.com	112233445	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ
19	2018-03-20	njan	1234@hotmail.com	112233445	รอการชำระเงิน	<ดูรายละเอียดการสั่ง> <input type="checkbox"/> ปรับสถานะ

ลิงค์ปรับสถานะ

รหัสการขายที่อยู่รูป	
1	https://www.picz.in.th/image/SbfQ6E
2	https://www.picz.in.th/image/SbfQ6E
3	https://www.picz.in.th/image/SbfQ6E

ภาพที่ ก-29 หน้าสำหรับแสดงสถานะ

2.8 หน้าจอแก้ไขสถานะสั่งซื้อของลูกค้าโดยจะมีให้เลือก 3 ประเภทคือ 1. รอการชำระเงิน
2. กำลังดำเนินการ 3. และเสร็จสิ้น แล้วกดแก้ไขข้อมูล เพื่อแก้ไขสถานะ ดังภาพ ก-30

เลขที่สั่งซื้อ: 2

วันที่สั่งซื้อ: 2018-03-19

ชื่อผู้ใช้งาน: nan

Email: asdasdasdasda

Tel: 0

สถานะ: รอการชำระเงิน ▼

ช่องสำหรับเปลี่ยนสถานะ

ภาพที่ ก-30 หน้าสำหรับปรับสถานะของรายการสั่งซื้อสินค้า

2.9 หน้าจอพิมพ์รายงานจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ ๆ โดยส่วนแรกนั้นคือ สิ้นค้าคงเหลือจะแสดง ข้อมูลเกมคงเหลือและสามารถพิมพ์รายงาน ได้โดยทำการคลิก ที่ “print“ เป็นรายงานออกมาได้ ดังภาพ ก-31

รหัสสินค้า	ชื่อเกม	ราคา	จำนวน
1	CSGO	399	2
2	Overwatch	1600	2
3	mario ordyssey	2100	5
4	fifa18	1590	3
5	cuphead	590	3
6	mario-rabbit the kingdom battl	1690	3
7	Rainbow Six Siege	999	1
8	Dragonball FighterZ	1590	1
9	The Sims4	1990	7
10	Bayonetta	590	4
11	Zelda BOTW	2190	5
12	ARMS	1790	10
13	forza horizon 6	2190	1
14	PlayerUnknown'sBattleGrounds	559	15
15	Rocket League	360	5
17	pokemon	1000	8
18	test	1000	5

ภาพที่ ก-31 หน้าสำหรับพิมพ์รายงานสิ้นค้าคงเหลือ

2.10 หน้าจอพิมพ์รายงานส่วนที่ 2 นั้นคือ ยอดขาย สามารถพิมพ์รายงานและสามารถพิมพ์ รายงานได้โดยทำการคลิกที่ “print“ เป็นรายงานออกมาได้ดังภาพ ก-32

รหัสการขาย	รหัสสินค้า	รหัสลูกค้า	จำนวนที่ซื้อ	ราคาต่อหน่วย	วันที่ซื้อ
1	1	ajnan	1	399	2018-03-13
2	8	test01	1	1590	2018-03-13
3	9	test01	1	1990	2018-03-13
4	18	ajnan	5	5000	2018-03-13
5	14	ajnan	1	559	2018-03-13
6	18	test01	1	1000	2018-03-14
7	8	ajnan	3	4770	2018-03-15
8	14	ajnan	1	559	2018-03-15
10	1	test01	4	1596	2018-03-15
13	11	test01	3	6570	2018-03-15
14	14	ajnan	4	2236	2018-03-15
15	14	ajnan	4	2236	2018-03-15
16	17	ajnan	4	4000	2018-03-15
17	10	ajnan	3	1797	2018-03-15
18	1	ajnan	3	1197	2018-03-15
19	1	ajnan	4	1596	2018-03-15
20	11	ajnan	4	8760	2018-03-15

ภาพที่ ก-32 หน้าสำหรับพิมพ์รายงานยอดขายแต่ละรายการ

2.11 หน้าจอพิมพ์รายงานส่วนสุดท้ายนั้นคือ ค้นหาโดยการกรอกวันที่ตามตัวอย่างทางด้านบน แล้วกดค้นหาก็จะแสดงรายการสั่งซื้อ และสามารถพิมพ์รายงานได้โดยทำการคลิกที่ “print” ออกมาได้ ดังภาพ ก-33

รหัสการขาย	รหัสสินค้า	รหัสลูกค้า	จำนวน	ยอดขาย	วันที่ขาย
7	8	ajnan	3	4770	2018-03-15
8	14	ajnan	1	559	2018-03-15
10	1	test01	4	1596	2018-03-15
13	11	test01	3	6570	2018-03-15
14	14	ajnan	4	2236	2018-03-15
15	14	ajnan	4	2236	2018-03-15
16	17	ajnan	4	4000	2018-03-15
17	10	ajnan	3	1797	2018-03-15
18	1	ajnan	3	1197	2018-03-15
19	1	ajnan	4	1596	2018-03-15
20	11	ajnan	4	8760	2018-03-15
21	18	ajnan	4	4000	2018-03-15
22	7	ajnan	4	3996	2018-03-15
23	14	test01	4	2236	2018-03-15
24	14	test01	2	1118	2018-03-15

ภาพที่ ก-33 หน้าสำหรับพิมพ์รายงานยอดขายแต่ละรายการโดยค้นหาจากข้อมูลวันที่

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ : นายวิศรุต งามวัน
หัวข้อโครงการ : ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu
Online Game Sales System Geto Gemu Case Study
สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะ : บริหารธุรกิจ

ประวัติ

เกิดวันที่ 22 มีนาคม พ.ศ.2538 ที่อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 92/127 หมู่ 5 ตำบลบางศรีเมือง
อำเภอเมืองนนทบุรี นนทบุรี 11000 จบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจาก โรงเรียนวัด
เขมาภิรตาราม นนทบุรี และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจาก วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ
สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงจาก วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมล
บริหารธุรกิจสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรี หลักสูตร 2 ปี สาขาวิชา
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

ประวัติผู้จัดทำ

ชื่อ : นายสิริราช รักษาศิริ
หัวข้อโครงการ : ระบบการขายเกมออนไลน์ กรณีศึกษา geto gemu
Online Game Sales System Geto Gemu Case Study
สาขาวิชา : คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
คณะ : บริหารธุรกิจ

ประวัติ

เกิดวันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2539 ที่อยู่ปัจจุบัน เลขที่ 2212/8 ซอยเบญจมิตร แขวงวงศ์สว่าง เขตบางซื่อ กรุงเทพฯ 10800 จบการศึกษาชั้นระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจาก โรงเรียนผดุงศิษย์พิทยา กรุงเทพฯ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จากวิทยาลัยเทคโนโลยีวมลบริหารธุรกิจ และระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงจาก วิทยาลัยเทคโนโลยีวมลบริหารธุรกิจ ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี หลักสูตร 2 ปี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจ วิทยาลัยราชพฤกษ์