

การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์กรณีศึกษาร้าน Pet toys Shop

DESIGN AND DEVELOPMENT OF E-COMMERCE WEBSITE

CASE STUDY : PET TOY SHOP

ธวัชรรัตน์ ศรีวิพัฒน์¹, พิชญชญา นาสองสี², สงกรานต์ จอนขุน³

Thawanrat Sriviphat¹, Pitchaya Nasongsri², Songkran Jonkhun³

¹คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา

²คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา

³คณะบริหารศาสตร์ มหาวิทยาลัยเฉลิมกาญจนา

¹Faculty of Law, Chulermkarnchana University

²Faculty of Political Science, Chulermkarnchana University

³Faculty of Administrative Sciences, Chulermkarnchana University

E-mail: research3@cnu.ac.th

บทคัดย่อ

ปัจจุบันนี้การขายสินค้าจะเป็นในลักษณะที่ลูกค้าเข้ามาซื้อสินค้าที่หน้าร้านเท่านั้น โดยยังไม่มีช่องทางการขายสินค้าออนไลน์ ทางผู้จัดทำโครงการจึงต้องเพิ่มช่องทางการขายให้กับร้าน Pet toy Shop เพื่อที่จะมีกลุ่มผู้บริโภคที่หลากหลายยิ่งขึ้น

ผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการนำระบบเว็บไซต์ visual studio code ซึ่งเป็นระบบการจัดการเนื้อหาเว็บไซต์ที่สามารถสร้างเว็บไซต์ และได้มีการใช้ Xampp เข้าช่วยในการจัดทำเว็บไซต์ให้ร้าน Pet toys Shop สามารถขายสินค้าออนไลน์ได้โดยที่ผู้บริโภคไม่ต้องมาซื้อสินค้าที่หน้าร้านโดยตรง

เว็บไซต์สำหรับจำหน่ายกระเป๋าออนไลน์โดยใช้โปรแกรม Visual Studio Code, สำหรับพัฒนาระบบงาน โปรแกรม XAMPP สำหรับฐานข้อมูลแบบทดสอบความพึงพอใจในการจัดทำ เว็บไซต์สำหรับจำหน่ายกระเป๋าออนไลน์การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการร้อยละ(%)ค่าเฉลี่ย(X)และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)โดยโปรแกรมสำเร็จรูป ผลการดำเนินโครงการพบว่าในการจัดทำ เว็บไซต์สำหรับจำหน่ายกระเป๋าออนไลน์มีความพึงพอใจเฉลี่ย3.21อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : ช่องทางการขาย, เว็บไซต์, Pet Toy Shop, Online Shop, ความพึงพอใจ

Abstract

Currently, the sale of products is limited to customers purchasing items directly at the store, without an online sales channel. Therefore, the project developers aim to add an online sales channel for the Pet Toy Shop to reach a more diverse consumer base.

The project team conducted research on building a website using Visual Studio Code, which is a platform for website content management capable of creating websites. Additionally, XAMPP was used to assist in developing the website, enabling the Pet Toy Shop to sell products online without consumers needing to visit the store in person.

The online sales website for bags was developed using Visual Studio Code for system development and XAMPP for the database. Customer satisfaction with the website was assessed using questionnaires, and data analysis was performed using percentage (%), mean ($\bar{X}$), and standard deviation (S.D.) through statistical software. The project results indicated that the website for online bag sales had an average satisfaction rating of 3.21, indicating a high level of satisfaction.

Keywords: Sales channel, Website, Pet Toy Shop, Online Shop, Satisfaction

บทนำ

ปัจจุบันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันมากขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกสบายให้แก่มนุษย์ซึ่งทุกวันนี้ประชากรส่วนมากได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นจำนวนมากหากรู้จักนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับองค์กรก็จะช่วยลดต้นทุนในการจ้างพนักงาน บุคลากรได้ไม่มากนักน้อย ด้วยเนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศมีการจัดการที่เป็นระบบซึ่งต่างจากมนุษย์เนื่องจากมีการทำงานได้ตลอดเวลาและมีการจัดทำงานอย่างมีระบบ

โดยปัจจุบันมีการใช้อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นจำนวนมากไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อค้นหาข้อมูลใช้เพื่ออ่านข่าวสารบนเว็บไซต์ หรือการใช้เพื่อซื้อขายสินค้าแบบออนไลน์หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) เข้ามาโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อลดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพขององค์กรโดยการลดบทบาทองค์ประกอบธุรกิจลงเช่น ที่ตั้งร้าน โกดังเก็บสินค้า ห้องแสดงสินค้า รวมถึงพนักงานขาย พนักงานแนะนำสินค้า ว่าพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce) นั้นได้มีบทบาทกับชีวิตมากขึ้น เพราะเป็นสิ่งที่คอยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้บริโภคและช่วยในการบริหารจัดการการขายสินค้าได้ง่ายขึ้น ซึ่งหากรู้จักนำมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับองค์กรก็จะช่วยให้จำหน่ายสินค้าให้แก่ลูกค้าที่ต่างสถานที่

ได้จึงลดข้อจำกัดของระยะทางและเวลาลงได้พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce) นั้นจะให้บริการด้านต่าง ๆ โดยที่ผู้บริโภคนั้นไม่ต้องเดินทางมาซื้อสินค้าด้วยตัวเองจึงมีความสะดวกสบายยิ่งขึ้นและการมีเว็บไซต์ขายสินค้านั้นยังช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือในการจำหน่ายสินค้าออนไลน์มีการเพิ่มรายได้และยอดขายให้กับองค์กร

โดยในโครงงานนี้จะออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ที่นำมาประยุกต์กับองค์กรโดยทางผู้จัดทำได้ใช้ระบบ VS Cord ที่ชื่อว่า visual studio code ในการจัดทำโครงงานและ ได้มีการใช้ Xampp ในการจัดทำเว็บไซต์ควบคู่มาช่วยในการจัดด้านการบริการต่าง ๆ ในการขายสินค้าเพื่อที่จะเพิ่มยอดขายให้กับองค์กรเนื่องจากปัจจุบันมีคนซื้อสินค้าออนไลน์เยอะขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ให้กับร้าน Pet toys Shop
2. เพื่อจัดทำช่องทางการขายสินค้าออนไลน์ให้กับร้าน Pet toys Shop
3. เพื่อเพิ่มช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างลูกค้ากับร้าน Pet toys Shop

สมมติฐาน

1. การพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ด้วย Visual Studio Code และ XAMPP สำหรับร้าน Pet toys Shop จะช่วยเพิ่มยอดขายสินค้าของร้านได้ เมื่อเปรียบเทียบกับการขายสินค้าหน้าร้านเพียงอย่างเดียว
2. เว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของร้าน Pet toys Shop และมีศักยภาพในการนำไปปรับปรุงและพัฒนาต่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของระบบการขายสินค้าออนไลน์

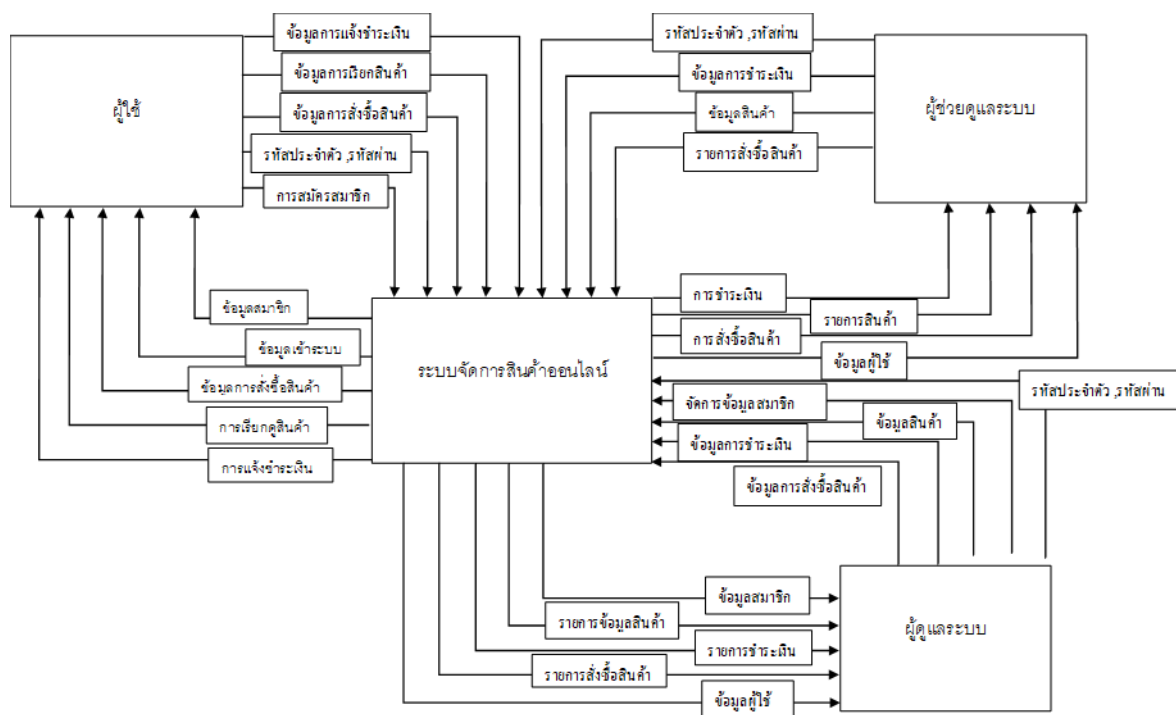
กรอบแนวคิดการวิจัย

ตัวแปรต้น	ข้อมูลการพัฒนาระบบ	ตัวแปรตาม
ปัจจัยทางเทคโนโลยี	การใช้ Visual Studio Code และ XAMPP ในการพัฒนาเว็บไซต์	ความสำเร็จในการสร้างเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์
ช่องทางการขาย	การพัฒนาเว็บไซต์เพื่อเพิ่มช่องทางการขาย	การเพิ่มยอดขายและฐานลูกค้า
การจัดการข้อมูล	การเก็บและจัดการฐานข้อมูลลูกค้า	ความสะดวกในการบริหารจัดการข้อมูลลูกค้าและปรับปรุงระบบ

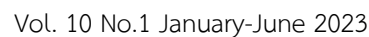
ปัจจัยด้านประสิทธิภาพ	การประเมินค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการใช้งาน	ระดับความพึงพอใจของลูกค้าต่อเว็บไซต์
การใช้งานจริง	การใช้งานเว็บไซต์ที่พัฒนาเพื่อตอบสนองความต้องการของร้าน	ความสามารถในการขยายการขายจากหน้าร้านไปสู่ออนไลน์

ระเบียบวิธีวิจัย

1. การวิเคราะห์ระบบ



ภาพที่ 1 แผนภาพบริบท (Context Diagram)



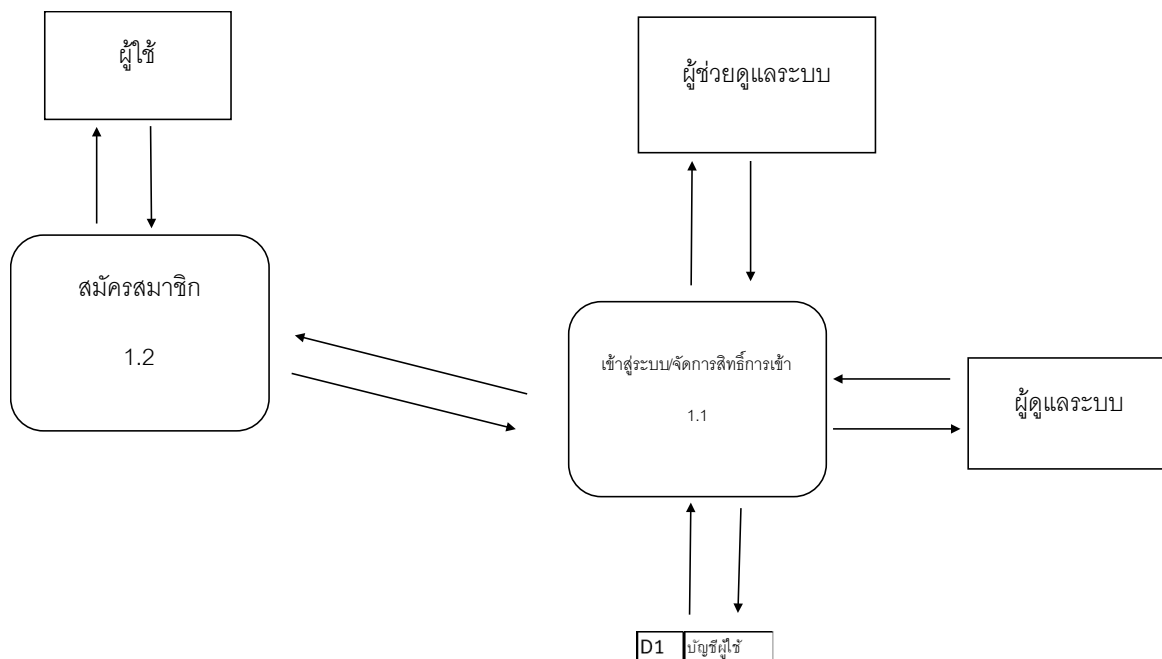
1.กระบวนการเข้าระบบ กระบวนการนี้เริ่มจากผู้ใช้เข้ามาสมัครสมาชิกกับทางระบบ ซึ่งจะ
ถูกบันทึกข้อมูลลงตารางฐานข้อมูล D1 บัญชีผู้ใช้โดยผู้ดูแลระบบจะเป็นผู้กำหนดสิทธิ์การใช้งานหลังจากมี
สิทธิ์ในการเข้าใช้ระบบ และหลังจากผู้ใช้ต้องทำการกรอกข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ เมื่อกรอกข้อมูลเสร็จ
ระบบจะทำการบันทึกข้อมูลต่อไปเมื่อเป็นสมาชิกหรือมีชื่ออยู่ในระบบแล้วก็สามารถเข้าไปแก้ไขข้อมูล
ส่วนตัวได้และถ้าหากระบบได้ตรวจสอบแล้วพบว่าไม่มีสิทธิ์เป็นผู้ช่วยดูแลระบบก็จะสามารถเข้าถึงการ
ทำงานของระบบในส่วนอื่น

2. กระบวนการจัดตะกร้าสินค้า กระบวนการนี้จะเริ่มต่อเมื่อมีผู้ใช้เลือกซื้อสินค้าลงในตะกร้าสินค้าซึ่งตะกร้าสินค้าได้เรียกข้อมูลจากตารางฐานข้อมูล D2 สินค้า โดยข้อมูลสินค้าก็จะส่งข้อมูลสินค้าออกไปให้ Process2.0 จัดการตะกร้าสินค้าแล้วจะส่งข้อมูลการสั่งซื้อให้แก่ผู้ใช้

3. กระบวนการจัดการข่าวสารกระบวนการนี้เริ่มต้นผู้ช่วยดูแลระบบและผู้ดูแลระบบสามารถส่งข้อมูลข่าวสารให้แก่ Process3.0 จัดการข่าวสาร Process3.0 จัดการข่าวสารก็จะส่งรายการข่าวสารให้แก่ตารางฐานข้อมูล D3 ข่าวสาร

4. กระบวนการแจ้งชำระเงิน กระบวนการนี้เกิดขึ้นต่อเมื่อผู้ใช้แจ้งชำระเงินสินค้าซึ่งผู้ซื้อต้องเลือกซื้อสินค้าก่อนเพื่อที่จะแจ้งการชำระเงินซึ่งจะถูกส่งไปใน Process4.0 การแจ้งชำระเงิน และ Process4.0 การแจ้งชำระเงินก็จะถูกส่งข้อมูลให้ตารางฐานข้อมูล D4 การชำระเงินเพื่อที่จะเก็บข้อมูลการชำระเงิน

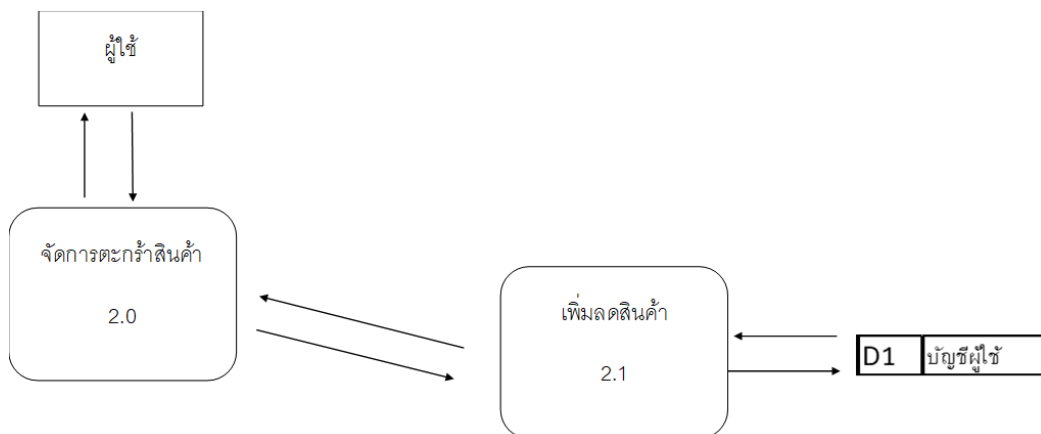
5. กระบวนการค้นหา กระบวนการนี้จะเริ่มต้นที่ผู้ดูแลระบบจัดการเพิ่มลดสินค้าในร้านค้าซึ่งทางผู้ดูแลระบบจะส่งข้อมูลเข้ามาใน Process5.0 การจัดส่งสินค้าและ Process5.0 จัดการสินค้าจะส่งข้อมูลสินค้าไปเก็บในตารางฐานข้อมูล D2 สินค้า



ภาพที่ 3 Data Flow Diagram Level 2 Process 1.0

กระบวนการเข้าระบบ แบ่งเป็น 2 กระบวนการย่อยคือ

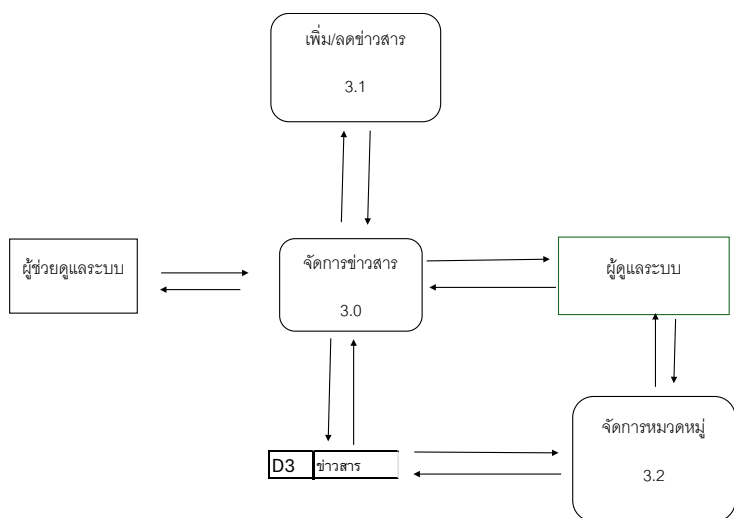
- 1) การสมัครสมาชิกนั้นผู้ใช้ทั่วไปที่เข้ามาในระบบสามารถสมัครสมาชิกได้
- 2) จัดการสิทธิ์ในการใช้ระบบ ในการใช้งานระบบ ซึ่งข้อมูลที่ได้รับการบันทึกแล้วจะถูกบันทึกไว้ในตารางงานข้อมูลบัญชีผู้ใช้



ภาพที่ 4 Data Flow Diagram Level 2 Process 2.0

กระบวนการย่อยของ การจัดการตะกร้าสินค้า แบ่งเป็น 2 กระบวนการดังนี้

- 1) ผู้ใช้ ในส่วนนี้เป็นส่วนของการที่ผู้ใช้สามารถส่งรายการสั่งซื้อสินค้าลงไปในตะกร้าสินค้าได้
- 2) เพิ่มลดสินค้าซึ่งในกระบวนการนี้ผู้ใช้สามารถที่จะแก้ไขตะกร้าสินค้าได้โดยสามารถเพิ่มสินค้าหรือลดสินค้าแล้วทาง Process จะส่งข้อมูลไปที่ตารางข้อมูลสินค้า



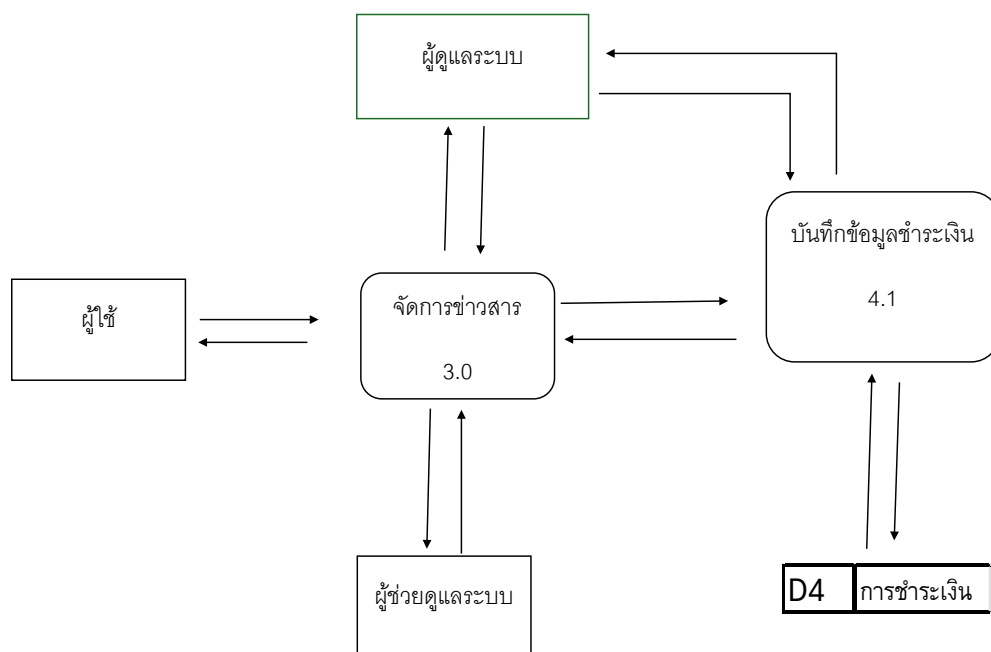
ภาพที่ 5 Data Flow Diagram Level 2 Process 3.0

กระบวนการย่อยของ การจัดการข่าวสารแบ่งเป็น 3 กระบวนการย่อยคือ

- 1) ผู้ช่วยดูแลระบบ ในส่วนนี้เป็นส่วนของการที่ผู้ช่วยดูแลระบบสามารถจัดการข่าวสารได้แต่ไม่สามารถจัดหมวดหมู่ข่าวสารได้

2) เพิ่มลดข่าวสารซึ่งในกระบวนการนี้สามารถที่จะแก้ไขข่าวสารได้โดยสามารถเพิ่มข่าวสารหรือลดข่าวสารแล้วทาง Process ก็จะส่งข้อมูลไปที่ตารางบานข้อมูลข่าวสาร

3) ผู้ดูแลสามารถสร้าง Process จัดการหมวดหมู่ข่าวสารเพื่อให้ผู้ช่วยดูแลระบบสามารถใส่ข่าวสารให้ตรงหมวดหมู่ได้



ภาพที่ 6 Data Flow Diagram Level 2 Process 4.0

กระบวนการย่อยของ การจัดการตะกร้าสินค้าแบ่งเป็น 2 กระบวนการย่อยคือ

1) ผู้ดูแลระบบ ในส่วนนี้เป็นส่วนของการที่ผู้ดูแลระบบต้องทำการเข้าสู่ระบบใน Process เพื่อที่สามารถจัดการสินค้าใน Process

2) ผู้ดูแลระบบ ในส่วนนี้เป็นส่วนของการที่ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการข้อมูลสินค้า Process แล้วส่งข้อมูลไปให้ตารางฐานข้อมูลสินค้า

2. Process Description

ตารางที่ 1 กระบวนการจัดการสมัคร

Process #1.0:การจัดการการสมัคร	
Description: กระบวนการจัดการสมัคร	
Input ผู้ดูแลระบบ , กระบวนการจัดการสมัคร สมัครเข้าใช้งานระบบ	Output ผู้ดูแลระบบ , ผู้ช่วยดูแลระบบ , ผู้ใช้ เข้าสู่ระบบ ID บัญชีผู้ใช้
Task/ Activities 1. กรอกข้อมูลการสมัครเข้าระบบ	

ตารางที่ 2 กระบวนการจัดการตะกร้าสินค้า

Process #2.0:การจัดการตะกร้าสินค้า	
Description: กระบวนการจัดการตะกร้าสินค้า	
Input ผู้ใช้ เพิ่มลดสินค้าในตะกร้าสินค้า D2 สินค้า	Output ผู้ใช้ ดูข้อมูลเพิ่มลดสินค้า D2 สินค้า
Task/ Activities 1. เพิ่มลดสินค้าในตะกร้าสินค้าของผู้ใช้	

ตารางที่ 3 กระบวนการจัดการข่าวสาร

Process #3.0:การจัดการจัดการข่าวสาร	
Description :กระบวนการเพิ่มลดข้อมูลข่าวสาร	
Input ผู้ดูแลระบบ , ผู้ช่วยดูแลระบบ เพิ่มลดข้อมูลและเพิ่มลดรายละเอียด ข่าวสารเข้าสู่ระบบ D3 ข่าวสาร	Output ผู้ดูแลระบบ , ผู้ช่วยดูแลระบบ ดูข้อมูลและเพิ่มลดข่าวสารในระบบ D3 ข่าวสาร
Task/ Activities 1. เพิ่มข้อมูลข่าวสารเข้าสู่เว็บไซต์	

ตารางที่ 4 กระบวนการแจ้งชำระเงิน

Process #4.0:การจัดการแจ้งชำระเงิน	
Description : กระบวนการเพิ่มลดข้อมูลข่าวสาร	
Input ผู้ดูแลระบบ , ผู้ช่วยดูแลระบบ , ผู้ใช้ แจ้งชำระเงิน D4 การชำระเงิน	Output ผู้ดูแลระบบ , ผู้ช่วยดูแลระบบ , ผู้ใช้ ได้รับเลขที่ใบเสร็จ D4 การชำระเงิน
Task/ Activities 1. ผู้ใช้แจ้งชำระเงินและเมื่อทำการชำระเงินจะได้เลขที่ใบเสร็จ	

ตารางที่ 5 กระบวนการบันทึกข้อมูลการชำระเงิน

Process #4.1:การจัดการบันทึกข้อมูลการชำระเงิน	
Description : กระบวนการบันทึกข้อมูลการชำระเงิน	
Input ผู้ดูแลระบบ , ผู้ช่วยดูแลระบบ ตรวจสอบการชำระเงิน D4 การชำระเงิน	Output ผู้ดูแลระบบ , ผู้ช่วยดูแลระบบ ดูข้อมูลบันทึกข้อมูลการชำระเงิน D4 การชำระเงิน
Task/ Activities 1. ผู้ดูแลระบบ , ผู้ช่วยดูแลระบบ ตรวจสอบข้อมูลการชำระเงิน	

ตารางที่ 6 กระบวนการจัดการสินค้า

Process #5.0:การจัดการจัดการสินค้า	
Description : กระบวนการจัดการสินค้า	
Input ผู้ดูแลระบบ เข้าสู่ระบบและจัดการสินค้า D1 บัญชีผู้ใช้ D2 สินค้า	Output ผู้ดูแลระบบ ข้อมูลผู้ใช้ระบบและข้อมูลจัดการสินค้า D1 บัญชีผู้ใช้ D2 สินค้า
Task/ Activities 1. ผู้ดูแลระบบจะทำการตรวจสอบไอดีผู้ดูแลระบบ 2. ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการสินค้า	

ผลการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์สำหรับร้าน Pet toys Shop โดยใช้ Visual Studio Code และ XAMPP นั้น ประสบความสำเร็จในการสร้างระบบที่สามารถตอบสนองความต้องการของร้าน Pet toys Shop ได้ โดยมีการพัฒนาและออกแบบระบบที่ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญดังนี้:

1. การออกแบบระบบเว็บไซต์: ใช้ Visual Studio Code และ XAMPP ในการสร้างเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับการขายสินค้าออนไลน์ โดยผู้จัดทำได้ออกแบบหน้าจอการใช้งานที่ครอบคลุมทุกฟังก์ชันการทำงาน เช่น หน้าจอเข้าสู่ระบบ หน้าจอจัดการข้อมูลสินค้า และการเพิ่มสินค้าบนเว็บไซต์ เพื่อรองรับการจัดการและการขายสินค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

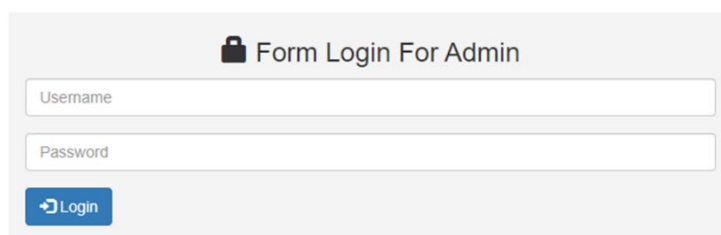
2. การออกแบบฐานข้อมูล: มีการออกแบบฐานข้อมูลโดยใช้ ER-Diagram เพื่อวางแผนระบบข้อมูลของเว็บไซต์ ช่วยลดความซ้ำซ้อนของข้อมูลและทำให้การจัดการข้อมูลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
3. การพัฒนาระบบสำหรับผู้ดูแล: มีการออกแบบหน้าจอและฟังก์ชันการทำงานที่เหมาะสมสำหรับผู้ดูแลระบบ เช่น การเข้าสู่ระบบ การจัดการข้อมูลสินค้า การตรวจสอบออเดอร์ และการเพิ่มข้อมูลสินค้าใหม่

การออกแบบข้อมูลของระบบ

การออกแบบข้อมูลของระบบแบ่งการทำงานออกเป็นดังนี้:

ส่วนของผู้ดูแลระบบ

1. หน้าจอการเข้าสู่ระบบ:



A screenshot of a login form titled "Form Login For Admin". It features a lock icon, a "Username" input field, a "Password" input field, and a blue "Login" button with a right-pointing arrow.

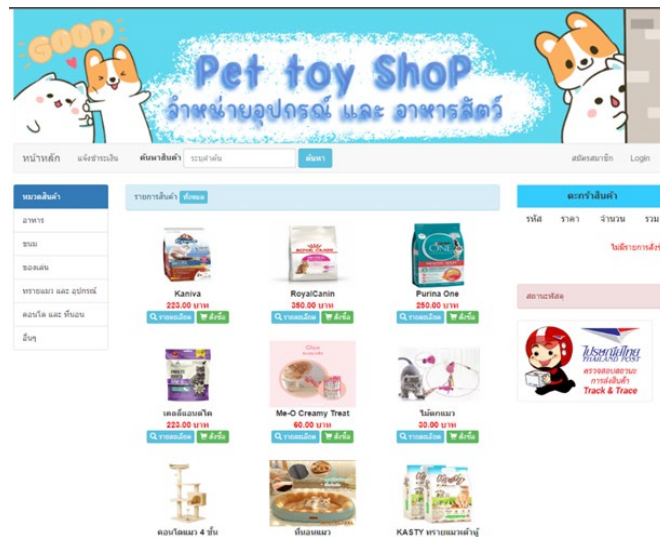
ภาพที่ 7 หน้าจอการเข้าสู่ระบบ: แสดงหน้าจอที่ผู้ใช้สามารถใช้ User name และ password เพื่อเข้าสู่ระบบหลังจากที่ได้สมัครสมาชิกไว้แล้ว

2. หน้าจอการใช้งานโปรแกรม Pet toy Shop พัฒนาเว็บไซต์:

หมวดสินค้า
อาหาร
ขนม
ของเล่น
ทรายแมว และ อุปกรณ์
คอนโด และ ที่นอน
อื่นๆ

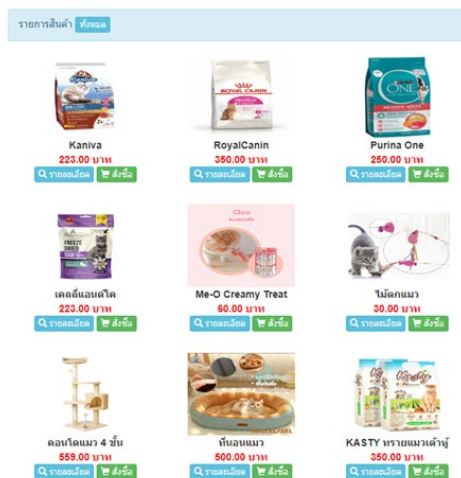
ภาพที่ 8 หน้าจอการใช้งานโปรแกรม Pet toy Shop พัฒนาเว็บไซต์: แสดงหน้าจอที่ใช้ในการจัดการข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับร้าน Pet toy Shop และฟังก์ชันการทำงานของเว็บไซต์

3. ระบบหน้าเว็บไซต์:



ภาพที่ 9 ระบบหน้าเว็บไซต์: หน้าจอที่ใช้ในการออกแบบหน้าตาและการจัดการองค์ประกอบต่าง ๆ ของหน้าเว็บไซต์ โดยผู้ดูแลระบบเป็นผู้ดำเนินการ

4. ระบบรายการสินค้า:



ภาพที่ 10 ระบบรายการสินค้า: หน้าจอที่แสดงรายการสินค้าที่ผู้ใช้งานซื้อ โดยผู้ดูแลระบบจะตรวจสอบยอดและจัดส่งสินค้าให้กับลูกค้า

5. ระบบเพิ่มสินค้า:

เพิ่มรายการสินค้า

ชื่อสินค้า :

ประเภทสินค้า : กรุณาเลือกประเภท ▼

รายละเอียดสินค้า :

B I U | Link | **Text Color** | **Background Color** | **Font Size** | **Font Family** | **Strikethrough** | **Subscript** | **Superscript** | **Source Code** | **Fullscreen** | **Print** | **Help**

Styles - Format - ?

ราคาขาย :

หมวดสินค้า : กรุณาเลือก ▼

รูปภาพสินค้า 1 : Choose File No file chosen

รูปภาพสินค้า 2 : Choose File No file chosen

เพิ่มสินค้า

ภาพที่ 11 ระบบเพิ่มสินค้า: หน้าจอสำหรับการเพิ่มสินค้าใหม่ลงในเว็บไซต์ โดยผู้ดูแลระบบจะเป็นผู้ทำการเพิ่มข้อมูลสินค้าในระบบ

การออกแบบระบบเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการข้อมูลและควบคุมการทำงานของเว็บไซต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ.

อภิปรายผล

จากการพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ให้กับร้าน Pet toys Shop โดยใช้ Visual Studio Code และ XAMPP พบว่าเว็บไซต์ที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองความต้องการของร้านได้ดี และทำให้ร้านสามารถเข้าถึงลูกค้ากลุ่มใหม่ ๆ ที่ไม่สามารถมาซื้อสินค้าที่หน้าร้านได้ ความสำเร็จนี้สอดคล้องกับหลักการของ SDLC (System Development Life Cycle) ที่ช่วยให้กระบวนการพัฒนาระบบเป็นไปอย่างเป็นขั้นตอน มีการวางแผน การพัฒนา การทดสอบ และการปรับใช้ ซึ่งช่วยให้สามารถสร้างระบบที่มีคุณภาพและยืดหยุ่นต่อการปรับปรุงในอนาคตได้

การวิเคราะห์ผลการพัฒนายังพบว่าการมีเว็บไซต์ทำให้ร้าน Pet toys Shop ได้ประโยชน์จากการทำธุรกรรมพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-commerce) ที่ช่วยเพิ่มยอดขายและขยายฐานลูกค้า เนื่องจากลูกค้าสามารถเข้าถึงสินค้าและสั่งซื้อได้ง่ายขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านการตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) ที่ระบุว่าการมีช่องทางการขายออนไลน์จะช่วยเพิ่มความสะดวกและสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูกค้าในการซื้อสินค้า

นอกจากนี้ ผลการใช้งานเว็บไซต์ยังแสดงถึงความสำคัญของการออกแบบ UX (User Experience) ที่มุ่งเน้นให้ผู้ใช้งานได้รับประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน โดยหน้าจอต่าง ๆ ถูกออกแบบมาให้ใช้งานง่ายและสะดวก ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลและทำการสั่งซื้อได้อย่างไม่ยุ่งยาก ซึ่งผลนี้ชี้ให้เห็นถึงประสิทธิภาพของการออกแบบและการพัฒนาระบบที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ.

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากการวิเคราะห์ออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์โดยผู้พัฒนาระบบมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่ใช้ระบบ visual studio code ในการสร้างให้แก่อร้าน Pet toys Shop โดยร้าน Pet toys Shop สามารถนำระบบเว็บไซต์ visual studio code ไปพัฒนาเว็บไซต์ให้ดีขึ้นได้โดย ระบบเว็บไซต์ visual studio code นี้สามารถพัฒนาให้ดีขึ้นไปอีกได้ตามความต้องการของร้าน

- 1) ควรมีการเพิ่มช่องทางชำระเงินด้วยระบบหักเงินจากบัตรเครดิตของผู้ใช้
- 2) ควรมีการเพิ่มช่องทางชำระเงินผ่าน PayPal เพื่อที่จะให้ผู้ที่อยู่ต่างประเทศสามารถชำระเงินได้ง่ายขึ้น
- 3) ควรมีการปรับปรุงตกแต่งให้เว็บไซต์ให้ดีขึ้น
- 4) ควรมีการพัฒนาในส่วนของผู้ใช้ให้สามารถสร้างรูปโปรไฟล์ได้เพื่อที่สะดวกในการให้ข้อเสนอแนะ

- 5) หน้าเว็บไซต์ควรสามารถเปลี่ยนภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อที่จะให้ผู้ใช้ต่างชาติสามารถเลือกซื้อสินค้าได้
- 6) ควรมีการรีวิวสินค้าแต่ละสินค้าเพื่อที่จะให้ผู้ใช้สามารถเพิ่มการตัดสินใจในการเลือกซื้อสินค้าได้

เอกสารอ้างอิง

ผดุงเกียรติ โลหะกฤษณะ. (2554). ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์. เข้าถึงได้จาก

<https://patamweb.blogspot.com/>

มหาวิทยาลัยรังสิต. (2565). E-Commerce มีรูปแบบใดบ้าง. เข้าถึงได้จาก <https://rbs.rsu.ac.th/e-commerce-มีรูปแบบใดบ้าง/>

รู้จักกับ Visual Studio Code (วิหวล สตุติโอ โค้ด) โปรแกรมฟรีจากค่ายไมโครซอฟท์. (2560). เข้าถึงได้จาก <https://code.visualstudio.com/docs>

วงจรการพัฒนาระบบ (System Development Life Cycle: SDLC). (2019). เข้าถึงได้จาก <https://dol.dip.go.th/th/category/2019-02-08-08-57-30/2019-03-15-11-06-29>

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น. (2559). เข้าถึงได้จาก

<http://library.tni.ac.th/thesis/upload/files/CRT%20IT%202016/rachata%20CRT%20IT%202016.pdf>

E-commerce อีคอมเมิร์ซ คืออะไร. (2024). เข้าถึงได้จาก <https://www.foxbith.com/blog/what-is-ecommerce>

Minphp. (2565). Xampp คืออะไร. เข้าถึงได้จาก <https://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร-2637-xampp-คืออะไร/>