

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ในยุคนี้ที่โลกขับเคลื่อนด้วยข้อมูลดิจิตอลผ่านทางเครือข่ายเน็ตเวิร์ค และมีแนวโน้มที่ข้อมูลเหล่านั้นจะกระจายสู่สังคมอย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น เมื่อมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นทุกวัน มิหนำซ้ำเรื่องความครอบคลุมของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ยังถูกบรรจุไว้เป็นหนึ่งในวาระแห่งชาติอีกด้วย เนื่องจากแนวโน้มของระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งเติบโตอย่างต่อเนื่อง ประชากรจำนวนมากรับฟังข่าวสารจากระบบอินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลประโยชน์ องค์กรภาครัฐ หน่วยงานต่าง ๆ นิติบุคคล หรือกระทั่งบุคคลธรรมดา ลากອอาชีพหลายสาขาจึงให้ความสำคัญกับการสร้างสื่อทางอินเทอร์เน็ตจากสถานการณ์ปัจจุบัน พบว่ามีการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์มากมีการแข่งขันกันเป็นจำนวนมากทางคณภาพดัดทำเลยได้สร้างเว็บไซต์ E-commerce เพื่อจะที่ให้สั่งซื้อสินค้าได้สะดวกมากกว่าเดิมและเป็นช่องทางหารายได้ของบริษัททำให้บริษัทมีช่องทางในการขายสินค้าเพิ่มมากขึ้น การแข่งขันการค้าขายสินค้ามีเพิ่มมากขึ้น

และในปัจจุบันบริษัท SLC หรือบริษัท SELIA -Celestial Shop ต้องการการขายสินค้าออนไลน์มีช่องทางมากมายเช่น facebook line instagram และ เว็บไซต์ แต่ยังมีการซื้อสินค้าการค้าขายตามท้องถนนจำนวนมาก กว่าผู้ที่ขายตาม อินเตอร์เน็ตหรือเว็บไซต์ทำให้ซื้อขายสินค้าออนไลน์ ยังไม่ได้รับเป็นที่นิยมสำหรับผู้ที่ไม่ได้มีอินเตอร์เน็ตหรือผู้สูงอายุเท่าที่ควรเป็นเหตุผลที่ทำให้การซื้อขายสินค้าออนไลน์ยังมียอดขายที่ต่ำกว่าผู้ที่ขายตาม Market street แต่ยังมีผู้ที่ทำยอดขายได้มากกว่า Market street และทำได้ยอดน้อยกว่าที่ควร เพราะขายความหน้าเขื่องถือจากผู้ซื้อสินค้าและมีของคุณภาพต่ำ

ดังนั้นจากปัญหาที่พบและเทคโนโลยีที่จะเข้ามาใช้ในการจัดการปัญหา ทางคณภาพพัฒนาจึงได้พัฒนานวัตกรรมที่เป็น เว็บไซต์ E-commerce ให้กับทางผู้ประกอบการในรูปแบบการค้าขายสินค้าออนไลน์ โดยเน้น user interface เราได้ทำการพัฒนาเว็บไซต์ให้เข้ากับยุคสมัยใหม่มีความเข้าใจง่ายหลากหลายผู้สูงอายุก็สามารถใช้งานเว็บไซต์ของเราได้ง่ายมีความปลอดภัยต่อผู้ประกอบการและลูกค้าของบริษัททำการซื้อขาย อีกทั้งทำให้เกิดอาชีพใหม่ คือ พนักงานส่งสินค้า สามารถสร้างประสิทธิภาพในการสั่งซื้อของได้ ซึ่งเป็นการสั่งเสริมเศรษฐกิจไปในตัวด้วย พฤติกรรมในการซื้อของได้ ซึ่งเป็นการสั่งเสริมเศรษฐกิจไปในตัวด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อเข้าถึงผู้ใช้งานได้มากยิ่งขึ้น สะดวกรวดเร็วและใช้งานง่ายกว่าแบบเดิม
- 1.2.2 เพื่ออำนวยความสะดวกในการแสดงรายการสินค้าและรายการสั่งซื้อสินค้า
- 1.2.3 เพื่อสร้างช่องทางการขายที่ประยุกต์และมีคุณภาพ
- 1.2.4 เพื่อบริหารกระบวนการทางธุรกิจที่ซับซ้อนให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- 1.2.5 เพื่อให้ได้ข้อมูลจากกลุ่มบุคคล และปรับให้สอดคล้องกับการเลือกซื้อสินค้า

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ศึกษาลักษณะงานการใช้งาน

1.3.1.1 ด้านการสร้าง

- 1) Visual studio code 2020 ใช้เขียน Code
- 2) Adobe Photoshop cs6 ใช้ในการแต่งรูป
- 3) Xampp 3.2.4 ใช้ทำตัวจำลอง Database

1.3.1.2 ด้านการใช้งาน

- 1) มีความสะดวกสบายในการใช้งานด้านการซื้อสินค้าออนไลน์
- 2) ทำให้การสั่งซื้อเป็นไปได้จ่ายปลอดภัย
- 3) ทางสถานประกอบการได้รวมข้อมูลของทางผู้ใช้ได้ง่าย

- 1.3.2 พัฒนาและออกแบบระบบคูปองแกร็บ

1.3.2.1 โปรแกรม Visual studio code 2020 ใช้ในการทำ Code

1.3.2.2 โปรแกรม Xampp 3.2.4 ใช้ตัวจำลอง Database

1.3.2.3 โปรแกรม Adobe Photoshop cs6 ใช้ในการแต่งรูป

- 1.3.3 โปรแกรมในการพัฒนา

1.3.3.1 Visual studio code 2020 ใช้เขียน Code

1.3.3.2 Xampp 3.2.4 ใช้ทำตัวจำลอง Database

- 1.3.4 ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา Wep E-commerce

1.3.4.1 HTML คือ ภาษาหลักที่ใช้ในการเขียนเว็บเพจ

1.3.4.3 JavaScript คือ ทำให้ดูมีการเคลื่อนไหว สามารถตอบสนองผู้ใช้งาน

1.3.4.4 php คือ ภาษาคอมพิวเตอร์ในลักษณะเซิร์ฟเวอร์

1.3.4.5 css คือ ภาษาที่ใช้สำหรับตกแต่งเอกสาร พื้นหลัง สี เส้นขอบและอื่นๆ

- 1.3.5 ลักษณะงาน

1.3.5.1 สามารถซื้อของได้ตามที่ต้องการ

1.3.5.2 สามารถสั่งซื้อสินค้าตอนไหนก็ได้

1.3.5.3 สามารถประหยัดเวลาตอนออกใบซื้อสินค้า

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 สามารถเข้าถึงผู้ใช้งานได้มากยิ่งขึ้น สะดวกรวดเร็วใช้งานง่ายกว่าแบบเดิม
- 1.4.2 ได้รับความสะดวกในการแสดงรายการสินค้าและการสั่งซื้อสินค้า
- 1.4.3 มุ่งเน้นในการประหยัดงบ ควบคุมผลประโยชน์ได้อย่างมีคุณภาพ
- 1.4.4 สามารถบริหารกระบวนการทางธุรกิจที่ซับซ้อนให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- 1.4.5 ได้รับข้อมูลและผลประโยชน์จากข้อมูลของบุคคล

1.5 นิยามคำศัพท์ที่ใช้ในโครงการ

- 1.5.1 Login (ล็อกอิน) หมายถึง เข้าสู่ระบบเว็บไซต์ ระบบต่าง ๆ ที่มีการใส่ค่ายืนยันตัวตน
- 1.5.2 Supply Chain (ซัพพลายเชน) หมายถึง ห่วงโซ่อุปทาน หมายถึง กระบวนการต่างๆ ที่ทำให้เกิดสินค้าขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็น กระบวนการจัดซื้อ การผลิต การจัดเก็บ เทคโนโลยีสารสนเทศ การจัดจำหน่าย และการขนส่ง ตั้งแต่ก่อนและหลังการผลิตสินค้าจนไปถึงมือผู้บริโภค
- 1.5.3 Web Application (เว็บแอ�플ิเคชั่น) หมายถึง Application ที่ Webpage (เว็บเพจ) ต่าง ๆ ซึ่งถูกปรับแต่งให้แสดงผลแต่ส่วนที่จำเป็น เพื่อเป็นการลดการใช้การประมวลผล
- 1.5.4 Call Center (คอลเซ็นเตอร์) หมายถึง ศูนย์บริการข้อมูลลูกค้า ที่มีช่องทางการให้บริการด้วย โทรศัพท์ E-Mail Fax และ Internet ทำงานบนพื้นฐานของระบบคอมพิวเตอร์
- 1.5.5 Xampp (แคมป์) คืออะไร เป็นโปรแกรม Apache web server ไว้จำลอง web server เพื่อวิเคราะห์ ทดสอบ ศูนย์หรือเว็บไซต์ในเครื่องของเรา โดยที่ไม่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายใดๆ ง่ายต่อการติดตั้งและใช้งานโปรแกรม Xampp จะมาพร้อมกับ PHP ภาษาสำหรับพัฒนาเว็บแอ�플ิเคชั่นที่เป็นที่นิยม , MySQL ฐานข้อมูล, Apache จะทำหน้าที่เป็นเว็บ
- 1.5.6 Data Base (ดาต้าเบส) หมายถึง กลุ่มของข้อมูลที่ถูกเก็บรวบรวมไว้โดยมีความสัมพันธ์ซึ่งกัน และกันโดยไม่ได้บังคับว่าข้อมูลทั้งหมดนี้จะต้องเก็บไว้ในแฟ้มข้อมูลเดียวกันหรือต้องแยกเก็บหลาย ๆ แฟ้ม ข้อมูล เพื่อป้องกัน และรักษาความปลอดภัยกับข้อมูลระบบ
- 1.5.7 E-commerce (อีคอมเมิร์ซ) พานิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คือ การดำเนินธุรกิจโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางธุรกิจที่องค์กรได้วางไว้ เช่น การซื้อขายสินค้าและบริการ

บทที่ 2

ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีการดำเนินการ

2.1.1 ลักษณะงานเดิม

ปัจจุบันการประชากรจำนวนมากรับฟังข่าวสารจากระบบอินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นองค์กรไม่แสวงหาผลประโยชน์ องค์กรภาครัฐ หน่วยงานต่าง ๆ นิติบุคคล หรือองรหั่งบุคคล ธรรมดากลากອอาชีพหลายสาขาจึงให้ความสำคัญกับการสร้างสื่อทางอินเทอร์เน็ต จากสถานการณ์ปัจจุบัน พบว่ามีการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์มาก มีการแข่งขันกันเป็นจำนวนมากทางคณะผู้จัดทำพยายามได้สร้างเว็บไซต์ E-commerce เพื่อจะที่ให้สั่งซื้อสินค้าได้สะดวกมากกว่าเดิม และเป็นช่องทางหารายได้ของบริษัททำให้บริษัทมีช่องทางในขายสินค้าเพิ่มมากขึ้น การแข่งขันการค้าขายสินค้ามีเพิ่มมากขึ้น ข้อมูลໄว้ให้กับผู้ที่ต้องการทราบถึงข้อมูลของนักศึกษาฝึกงาน

2.1.1.1 ด้านการจัดเก็บข้อมูล

- 1) จัดเก็บข้อมูลส่วนตัว
- 2) จัดเก็บที่อยู่
- 3) จัดเก็บเบอร์โทรศัพท์

2.1.1.2 ด้านการสะดวก

- 1) ทำงานง่าย
- 2) เข้าถึงง่าย

2.1.1.3 ด้านการค้นหาข้อมูล

- 1) ค้นหาข้อมูลเก่า ๆ ได้ยาก
- 2) ข้อมูลนักศึกษาฝึกงานไม่ชัดเจน

2.1.2 ลักษณะงานใหม่

ผู้ใช้สามารถ Log in เข้าสู่ระบบ กรอกข้อมูลเกี่ยวกับนักศึกษาฝึกงานเข้ามาในโปรแกรมฐานข้อมูลการจัดเก็บข้อมูลนักศึกษาฝึกงาน พนักงานข้าราชการกองส่งกำลังบำรุง จะหาข้อมูล แก้ไข หรือค้นหา นักศึกษาฝึกงานได้เร็วขึ้น และง่ายขึ้น ต่อการจัดเก็บในแต่ละครั้ง ในรูปแบบของดิจิตอลที่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเป็นส่วนในการพัฒนาโปรแกรมการจัดเก็บข้อมูลนักศึกษาฝึกงานในครั้งนี้

2.1.2.1 ด้านการจัดเก็บข้อมูล

- 1) จัดเก็บข้อมูลแบบดิจิตอล
- 2) จัดเก็บข้อมูลลงดาต้าเบส

2.1.2.2 ด้านการสะทวក

- 1) ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ทันที
- 2) ผู้ดูแลสามารถเพิ่มหรือลบใบเสร็จและแก้ไขได้ได้ง่ายขึ้น
- 3) ผู้ใช้สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ง่าย
- 4) ผู้ใช้สามารถจ่ายเงินได้ทางระบบออนไลน์

2.1.2.3 ด้านการค้นหาข้อมูล

- 1) ค้นหาชื่อของนักศึกษาฝึกงาน
- 2) ค้นหาผ่านคอมพิวเตอร์
- 3) ค้นหาข้อมูลเก่า ๆ ได้ง่ายกว่า

2.2.1 Visual Studio

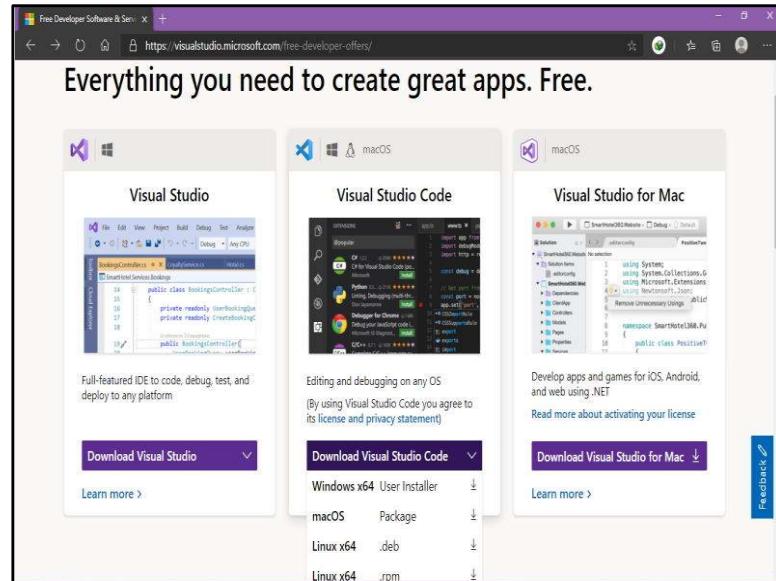
Visual Studio คือ VS Code หรือ Visual Studio Code เป็นโปรแกรม CodeEditor ที่ใช้ในการแก้ไขและปรับแต่งโค้ด โดยมาจากการค่ายไมโครซอฟท์ ที่มีการพัฒนาออกแบบมาในรูปแบบของ OpenSource จึงสามารถนำมาใช้งานได้แบบฟรี ๆ ที่สต็อกความเป็นมืออาชีพ ซึ่ง Visual Studio Code นั้นเหมาะสมสำหรับนักพัฒนาโปรแกรมที่ต้องการใช้งานกับแพลตฟอร์ม มีการรองรับ การใช้งานทั้งบน Windows , macOS และ Linux มีการสนับสนุนทั้งภาษา JavaScript, TypeScript และ Node.js สามารถเชื่อมต่อกับ Git ได้ สามารถนำมาใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน มีเครื่องมือส่วนขยายต่าง ๆ ให้เราเลือกใช้อย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น 1.การเปิดใช้งานภาษาอื่น ๆ ทั้งภาษา C++ , C# , Java , Python , PHP หรือ Go 2.Themes 3.Debugger 4.Commands เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างเว็บไซต์ ต่างๆ เช่น - โปรแกรมที่รันบนระบบปฏิบัติการ windows เช่น โปรแกรมคำนวนเลข - โปรแกรมฐานข้อมูล เช่น Microsoft access, Microsoft SQL server Xampp - คอมโพเนนต์ทางด้าน Active X - โปรแกรมที่รันบนอินเตอร์เน็ต

ส่วนประกอบของ Visual Basic โดยทั่วไป เราจะใช้ html ในการเขียนส่วนประกอบของ เว็บไซต์ Project Explorer คือ กลุ่มของ File ที่เราจะนำมาร่วมกันเพื่อสร้างโปรแกรมรายระเอียด ของส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าจอ - Menu bar - Tool bar - Tool box - Project explorer - Properties window – Form

2.1.1 การติดตั้ง Visual Studio Code

1) การติดตั้ง Visual Studio Code

2) ตั้งภาพด้านล่าง

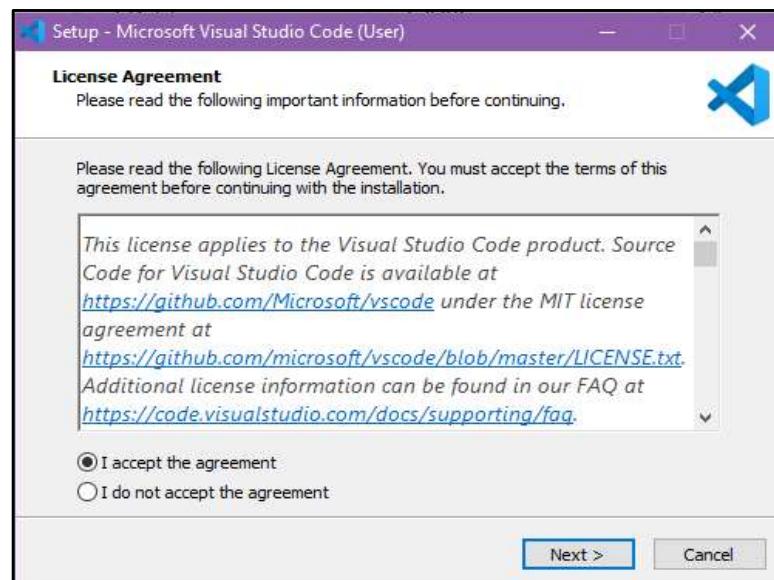


ภาพที่ 2.1 การติดตั้ง Visual Studio

3) การโหลดจะเริ่มขึ้น

4) กดติดตั้งโปรแกรม

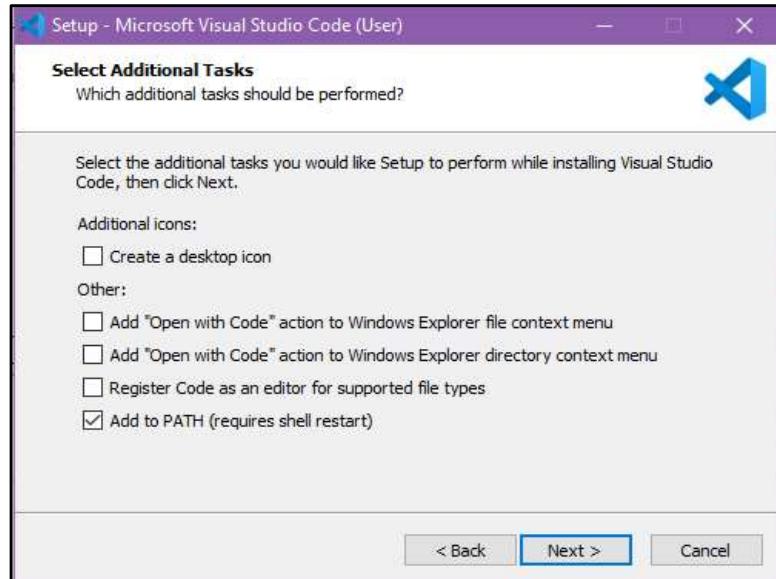
5) จะพบกับหน้าจอตั้งกล่าว



ภาพที่ 2.2 License Agreement

6) กด I accept the agreement เพื่อยืนยัน

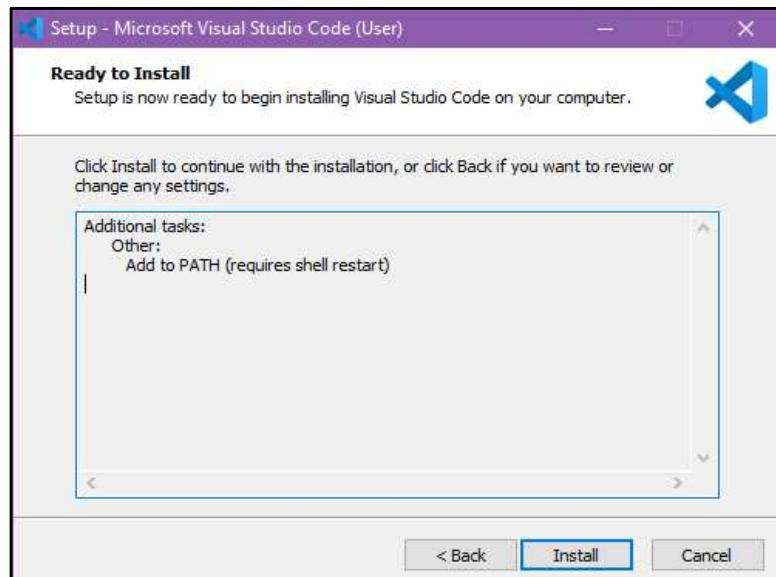
7) กด Next > เพื่อไปต่อ



ภาพที่ 2.3 Select Additional Task

8) เลือก Additional ที่ต้องการ

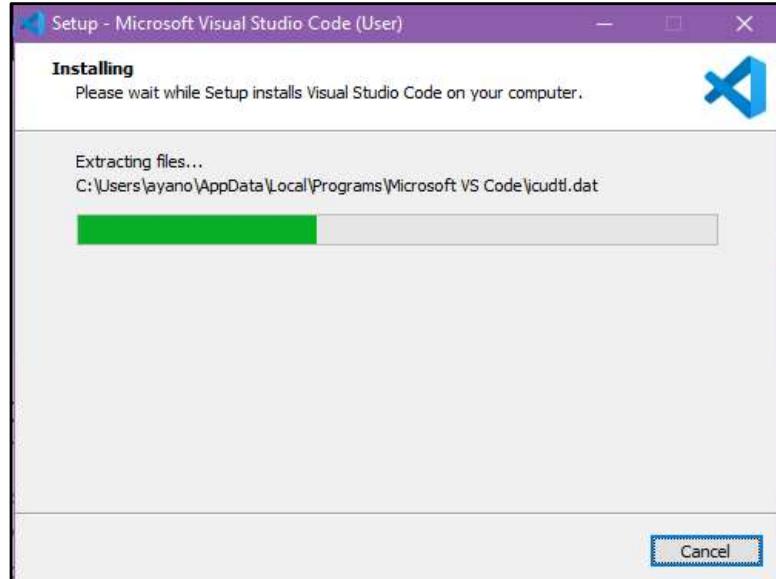
9) กด Next > เพื่อไปต่อ



ภาพที่ 2.4 Ready to Install

10) กด Install

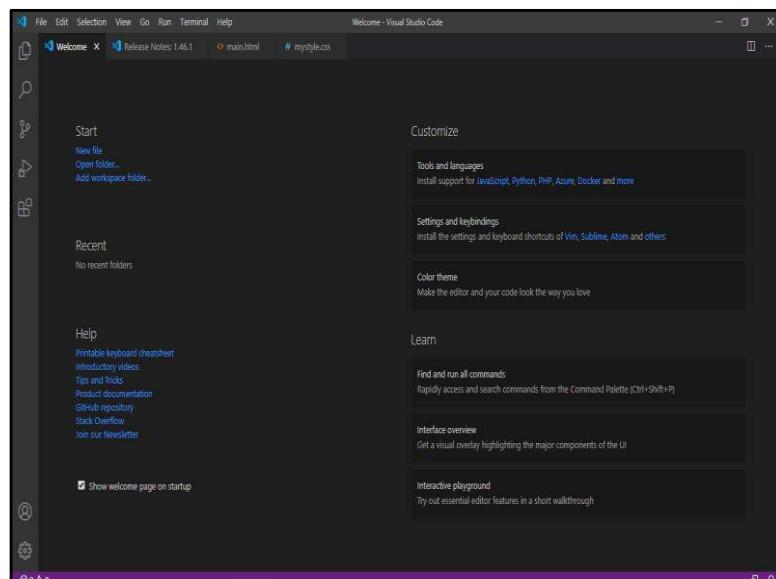
11) รอนิดตั้งเสร็จ



ภาพที่ 2.4 Ready to Install

11) ปิดหน้าจอ

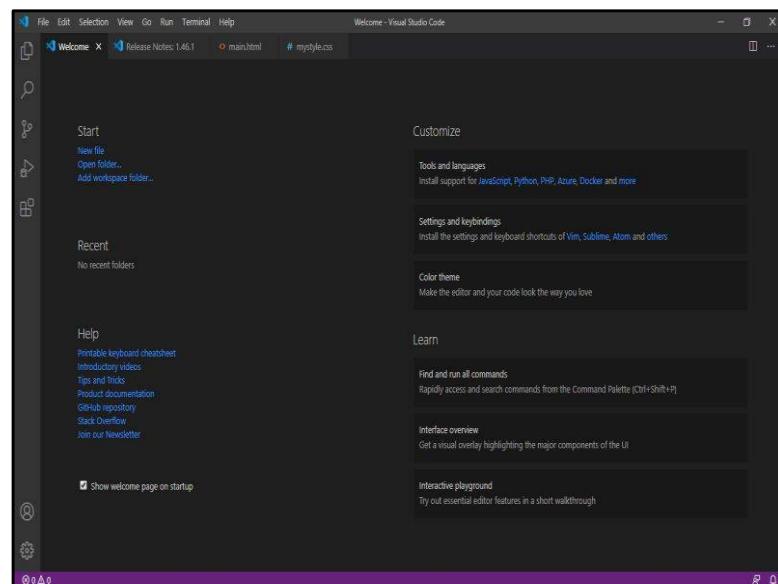
12) เข้าสู่โปรแกรม



ภาพที่ 2.5 เข้าสู่โปรแกรม

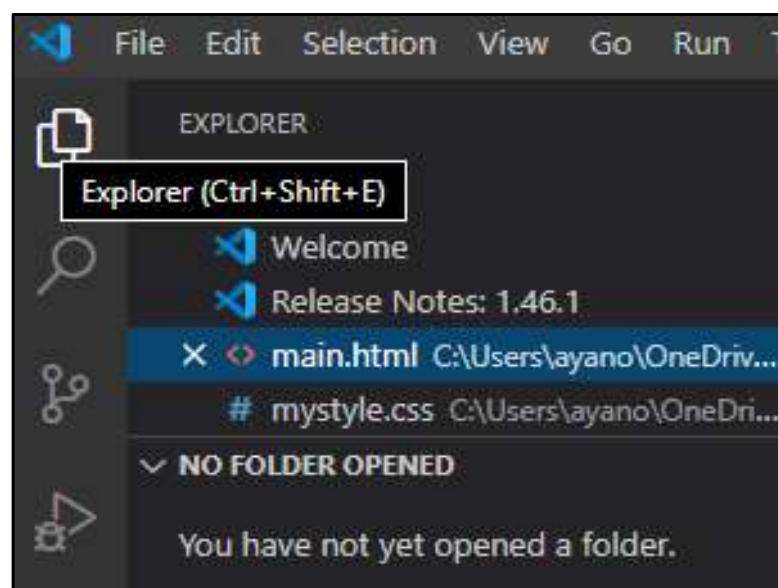
ส่วนประกอบ Visual Studio Code

- 1) New Project ไว้สร้างโปรเจคใหม่ในการเขียนโปรแกรม
- 2) Open Project เปิดโปรเจค ที่เราบันทึกเอาไว้ กลับมาแก้ไขใหม่ได้



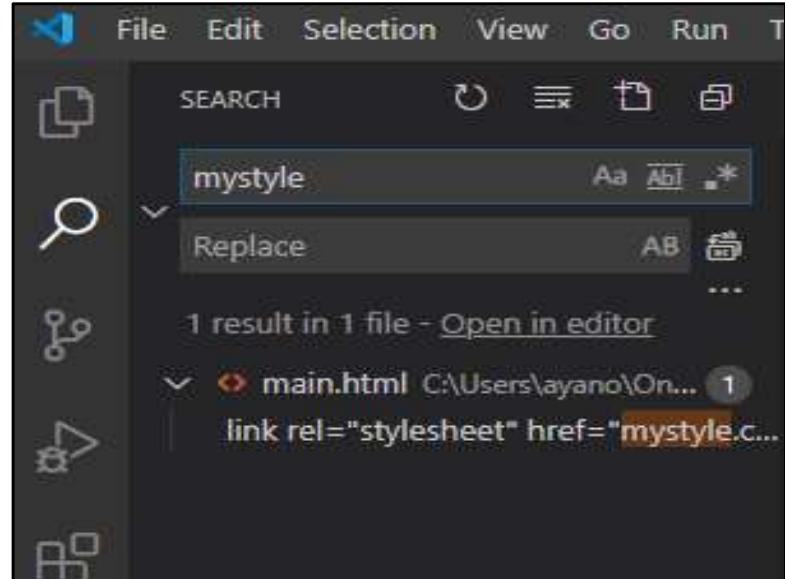
ภาพที่ 2.6 ส่วนประกอบหลัก

- 3) Add work space folder จะแสดงไฟล์เดอร์โดยเปิดมาล่าสุด
- 4) เลือก Explorer เพื่อดูไฟล์งาน



ภาพที่ 2.7 Explorer

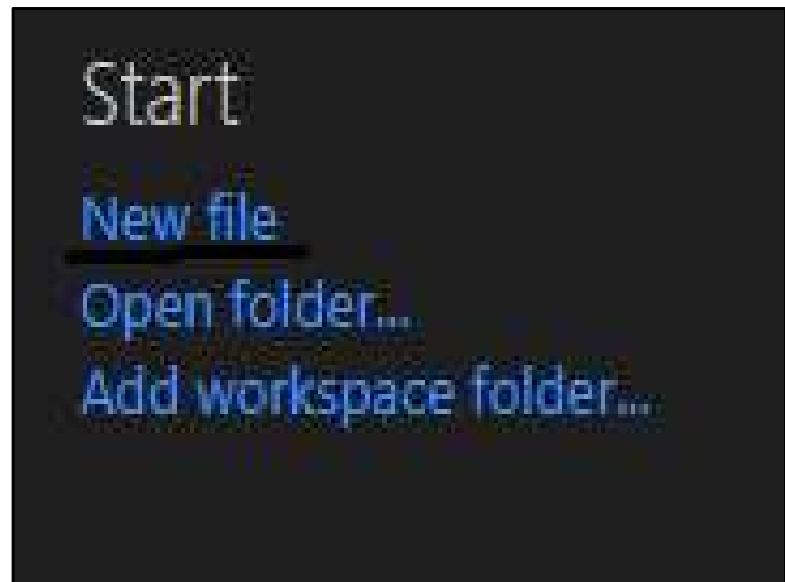
- 5) เลือก Search เพื่อค้นหา code ที่เขียนเอาไว้
- 6) แก้ไขและใช้งานได้



ภาพที่ 2.8 Search

2.2.1.3 เริ่มต้นเขียนเว็บ

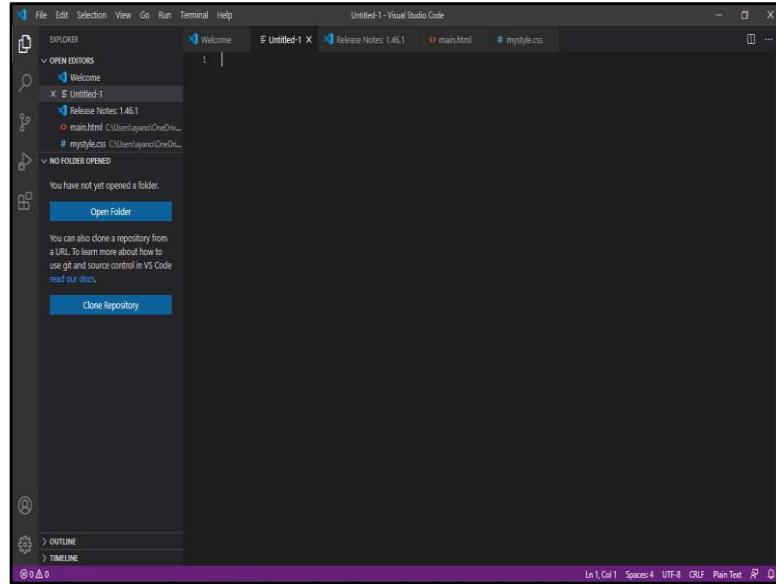
- 1) เริ่มโปรแกรม
- 2) กด New file



ภาพที่ 2.9 New file

3) จะได้หน้าต่างใหม่มาดังภาพ

4) สามารถแก้ไขได้



ภาพที่ 2.10 New tab

5) เขียนโครงสร้างของ html

6) ตรวจสอบการทำงาน

```

<html>
  <head></head>
  <body>
  </body>
</html>
  
```

 A screenshot of the Visual Studio Code interface showing a code editor with the following HTML structure:

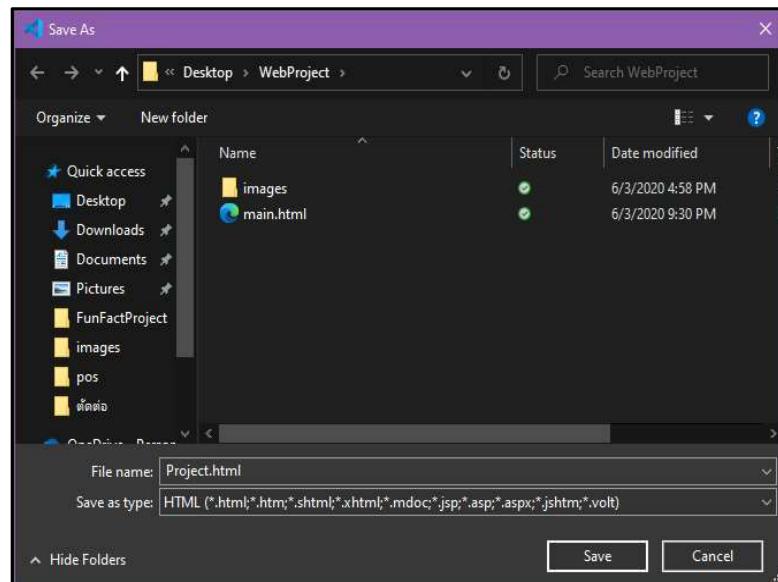

```

<html>
  <head></head>
  <body>
  </body>
</html>
  
```

 The title bar shows 'Welcome' and 'Untitled-1'. The status bar at the bottom indicates the code is in 'Plain Text' mode.

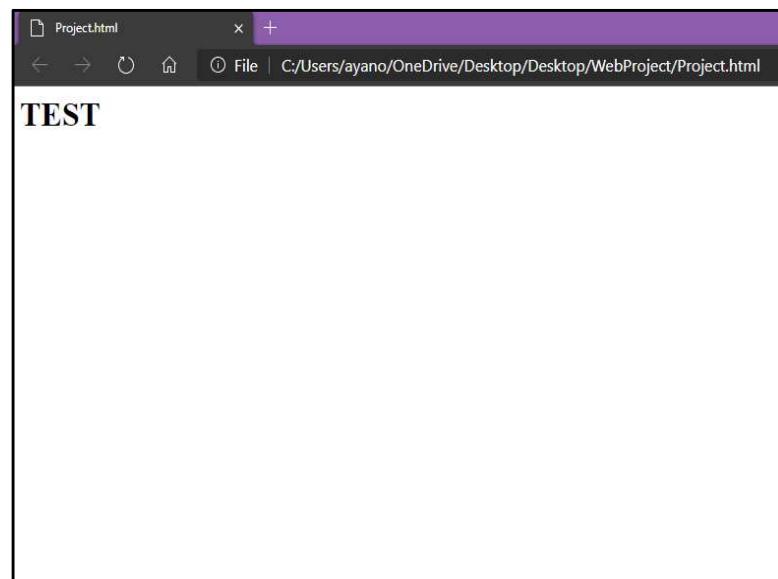
ภาพที่ 2.11 โครงสร้าง html

- 7) save file
- 8) ตั้งชื่อ file .html



ภาพที่ 2.12 Save File

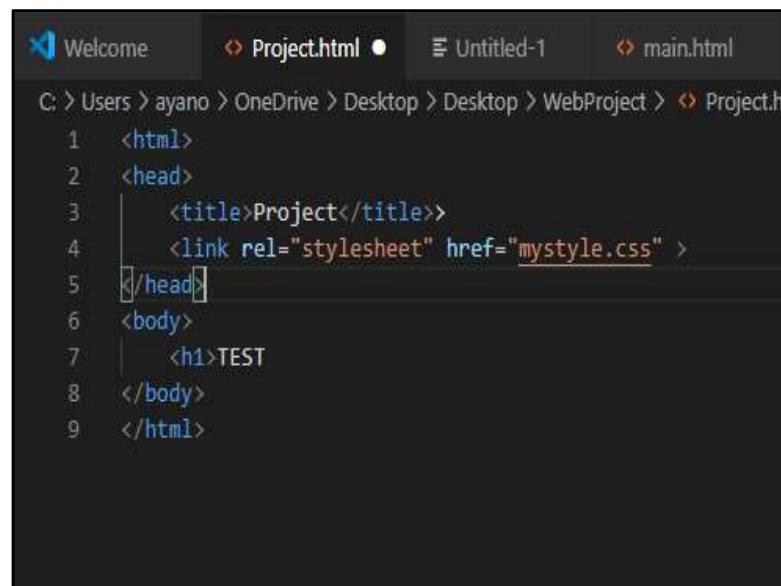
- 9) เปิดไฟล์งาน
- 10) เลือกเป็น web browser



ภาพที่ 2.13 เปิดไฟล์

11) เชื่อมต่อ CSS

12) พิมพ์คำสั่ง



```

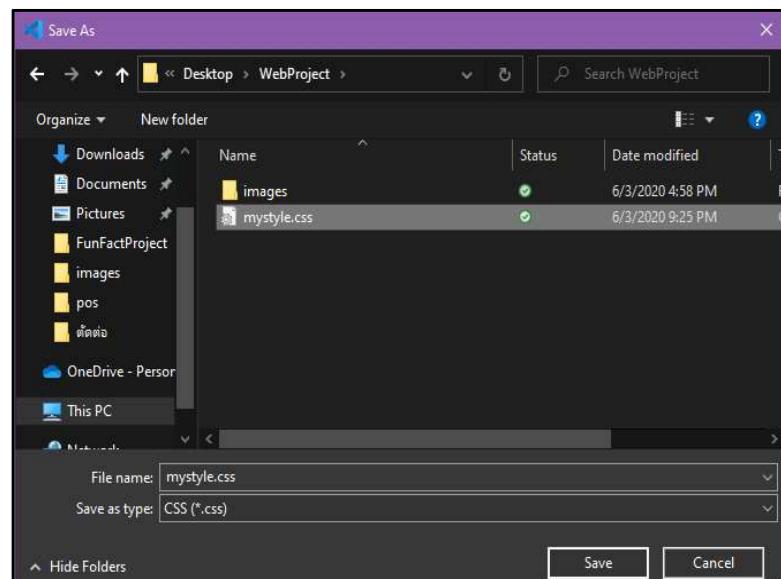
<html>
  <head>
    <title>Project</title>
    <link rel="stylesheet" href="mystyle.css" >
  </head>
  <body>
    <h1>TEST</h1>
  </body>
</html>

```

ภาพที่ 2.14 เชื่อมต่อ CSS

13) สามารถใช้งานได้ตามปกติ

14) สร้างไฟล์ .CSS



ภาพที่ 2.15 สร้างไฟล์ .css

2.2.1 Photoshop

Photoshop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถนำโปรแกรม Photoshop ในการแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพและตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำและการทำภาพถ่ายเป็นภาพขาวดำ การนำภาพต่างๆ มารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพเป็นต้น นอกจากนี้แล้ว โปรแกรม Photoshop ยังเป็นโปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพ โดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จักโปรแกรมตัวนี้ดี โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสนับสนุนการสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์ งานวิดีโอศิลป์ งานนำเสนอ งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ในชุดโปรแกรม Adobe Photoshop จะประกอบด้วยโปรแกรมสองตัวได้แก่ Photoshop และ Image Ready การที่จะใช้งานโปรแกรม Photoshop คุณต้องมีเครื่องที่มีความสามารถสูงพอควร มีความเร็วในการประมวลผล และมีหน่วยความจำที่เพียงพอ ไม่เช่นนั้นการสร้างงานของคุณคงไม่สนุกแน่

งานที่เหมาะสมกับการใช้งานโปรแกรม Photoshop CS6 มีหลากหลายมา แล้วแต่ความต้องการของผู้ออกแบบ เช่น งานรีทัชภาพ งานอาร์ทเวิร์ค งานโปสเตรอร์ โปรดัคชัน แบบเนอร์ เป็นต้น

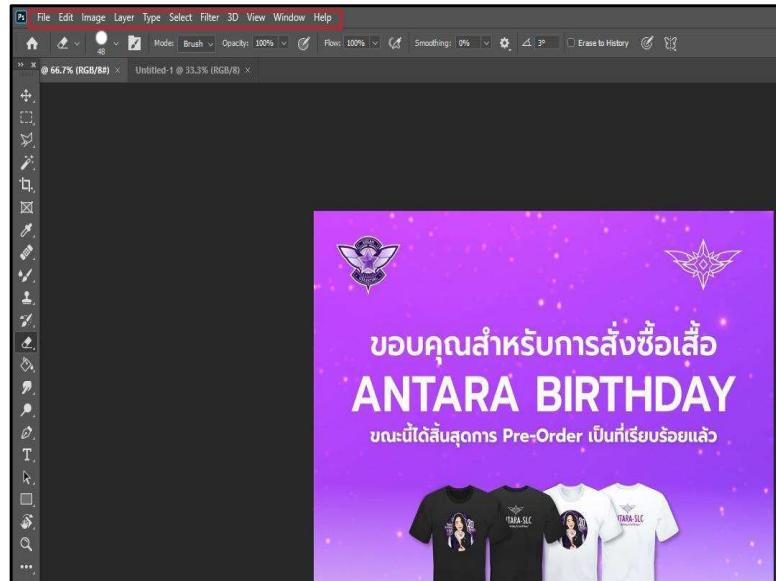
2.2.2.1 ส่วนประกอบ Photoshop

แถบเมนูคำสั่ง (Menu Bar) เป็นจุดรวมชุดคำสั่งที่ใช้สำหรับเรียกคำสั่งต่าง ๆ เพื่อใช้จัดการไฟล์ภาพหรือตกแต่งภาพ

- 1) File สำหรับจัดการกับไฟล์ภาพในลักษณะต่าง ๆ เช่น สร้างไฟล์งานใหม่ เปิดไฟล์ภาพ บันทึกไฟล์งาน นำเข้าหรือส่งออกไฟล์เพื่อทำงานในลักษณะอื่น ๆ
- 2) Edit สำหรับแก้ไขภาพ เช่น ตัด คัดลอก วาง รวมถึงปรับแต่งค่าเบื้องต้นของโปรแกรม
- 3) Image สำหรับจัดการภาพ เช่น แก้ไขความสว่างหรือสีของภาพให้สมดุลยิ่งขึ้น รวมถึงใช้สำหรับย่อขยายขนาดภาพ และกำหนดขนาดพื้นที่การทำงานของภาพ
- 4) Layer สำหรับจัดการเกี่ยวกับเลเยอร์ เช่น การสร้างเลเยอร์ใหม่ การรวมเลเยอร์ การแปลง เลเยอร์ การจัดการกับเลเยอร์ของไฟล์ลักษณะต่าง ๆ รวมถึงการจัดการรายละเอียดของภาพในเลเยอร์นั้น ๆ
- 5) Type สำหรับจัดการและปรับแต่งเกี่ยวกับข้อความ เช่น ปรับแต่งสีข้อความ ปรับแต่งขอบข้อความ หรือการเปลี่ยนข้อความให้เป็นภาพ

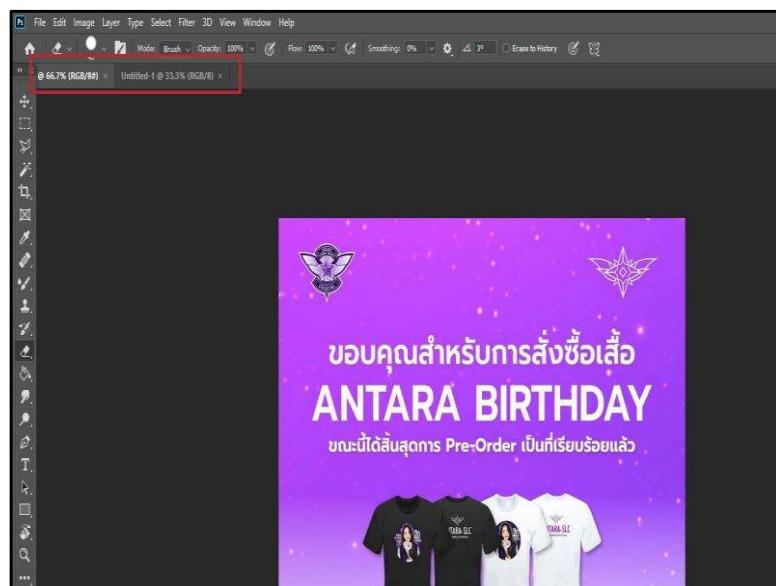
ແກບคำສັ່ງ Photoshop

- 1) ແກບคำສັ່ງ
- 2) ດັ່ງຮູບຕ່ອໄປນີ້



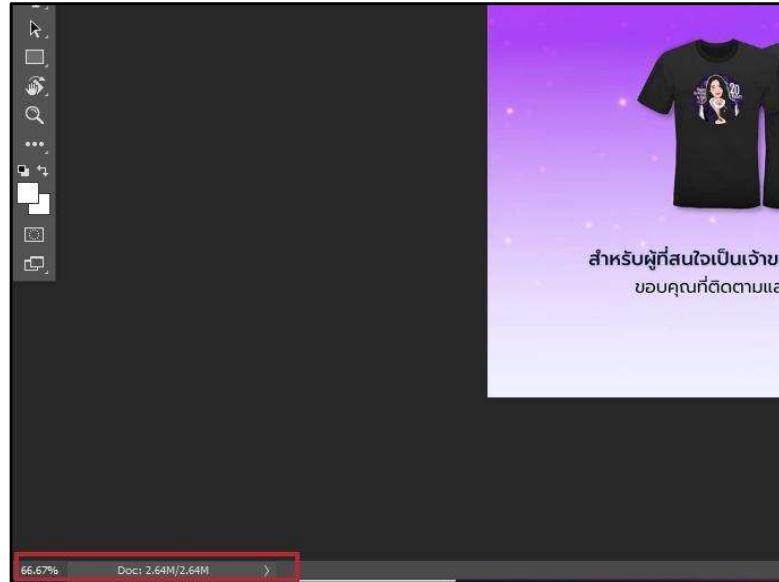
ກາພທີ 2.25 ພັນຈອເສດງແກບคำສັ່ງ

- 3) ຄລິກທີ່ແກບຂຶ້ນ
- 4) ເປັນສ່ວນທີ່ແສດງຂຶ້ນໄຟລ໌ພາພທີ່ເປີດໃຫ້ງານອຸ່ງ



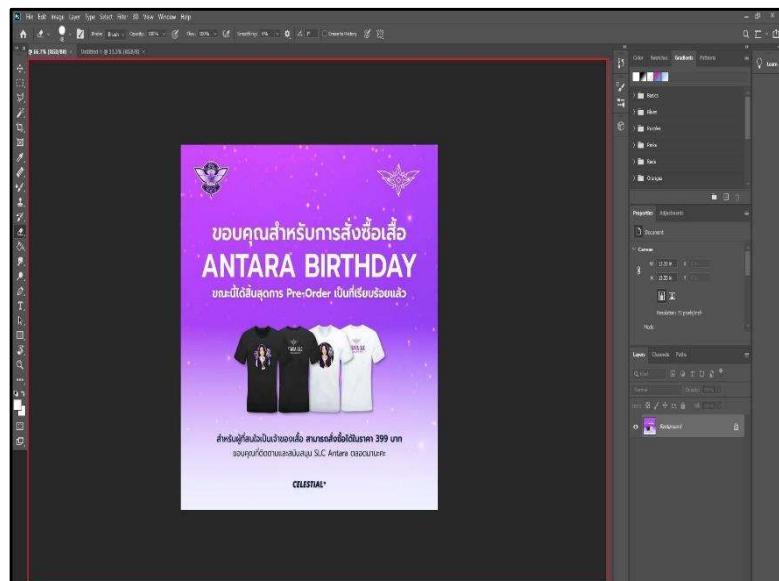
ກາພທີ 2.26 ພັນຈອແກບຂຶ້ນເວືອງ

- 5) คลิกที่แบบสถานะ
- 6) ส่วนที่แสดงคุณสมบัติเกี่ยวกับภาพ



ภาพที่ 2.27 หน้าแสดงแบบสถานะงาน

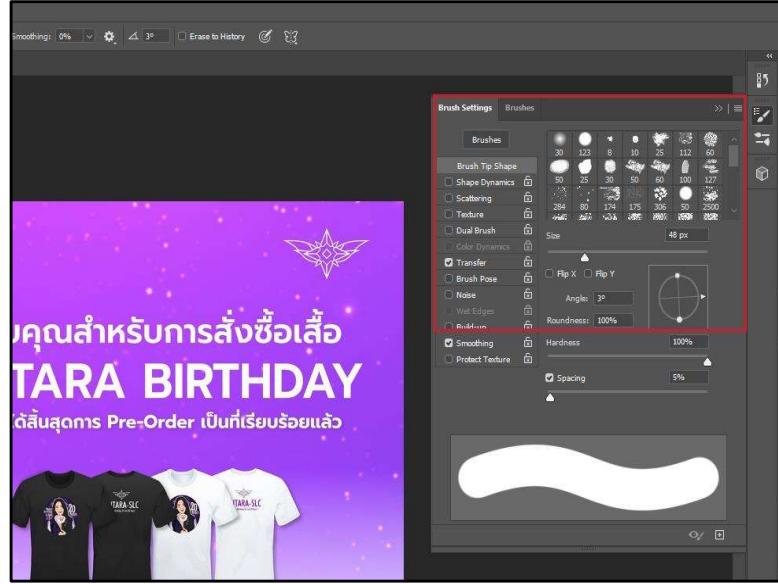
- 7) คลิกที่ Working Area
- 8) ใช้ในการสร้างงานกราฟิก



ภาพที่ 2.28 หน้าจอแสดงพื้นที่ทำงาน

9) คลิก Panel

10) สำหรับปรับแต่งความสว่าง

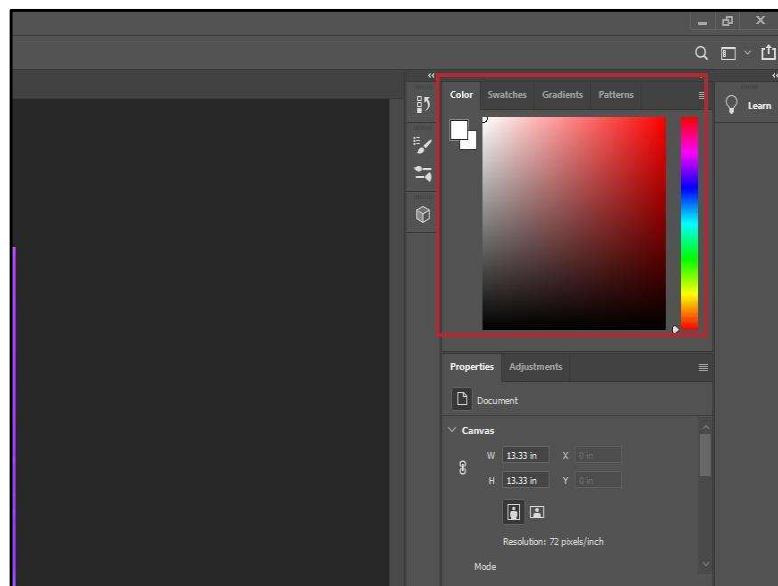


ภาพที่ 2.29 เลือก Brush

2.2.1 ในการกำหนดสี

1) คลิกที่ Bush

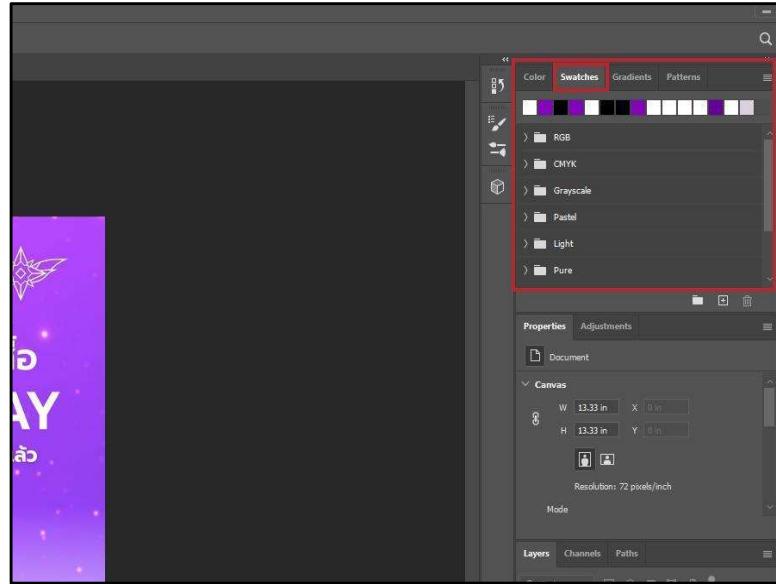
2) ใช้ตบแต่งงานของเรา



ภาพที่ 2.30 แสดงการกำหนดสีพื้นหลัง

3) คลิก Swatches สำหรับ

4) ใช้กำหนดสีแบบสำเร็จรูป

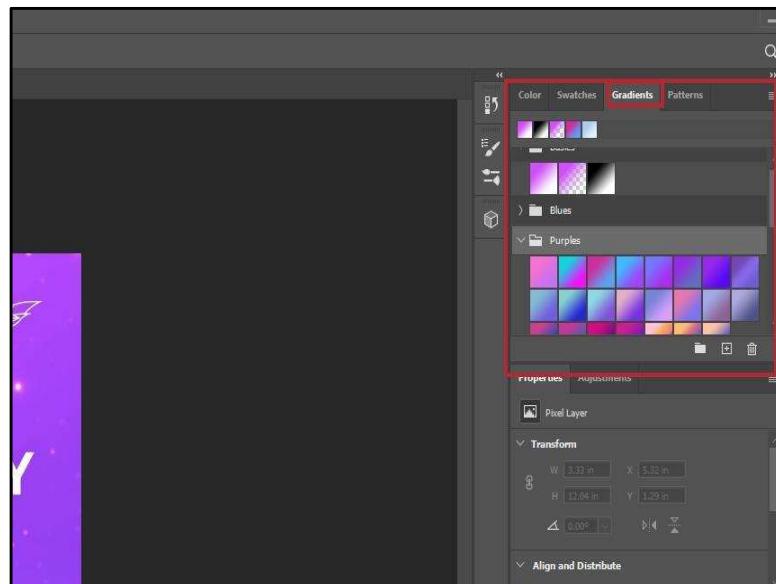


ภาพที่ 2.31 แสดงพาเนล Swatches

2.2.3 การตอบแต่งตัวอักษร Styles

1) คลิกปุ่ม Styles

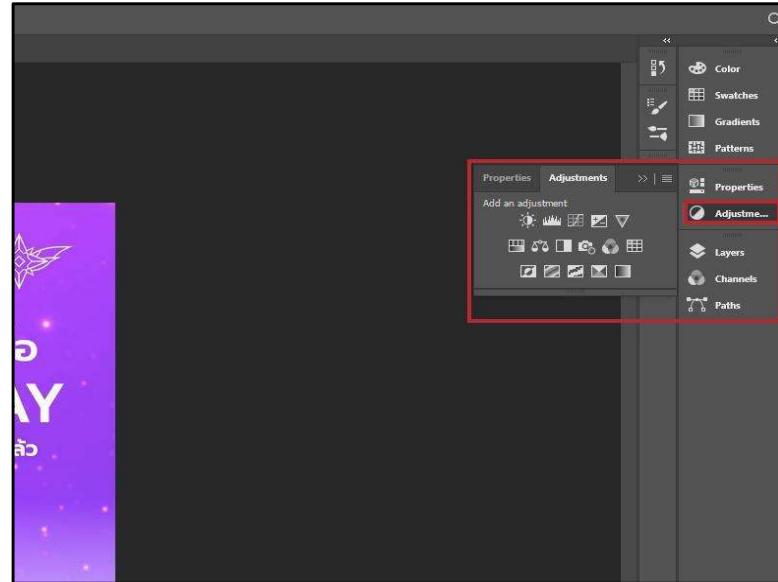
2) กำหนดการตกแต่งสีให้กับรูปแบบข้อความ



ภาพที่ 2.32 แสดงพาเนล Styles

2.2.2 แก้ไขสีด้วย Adjustments

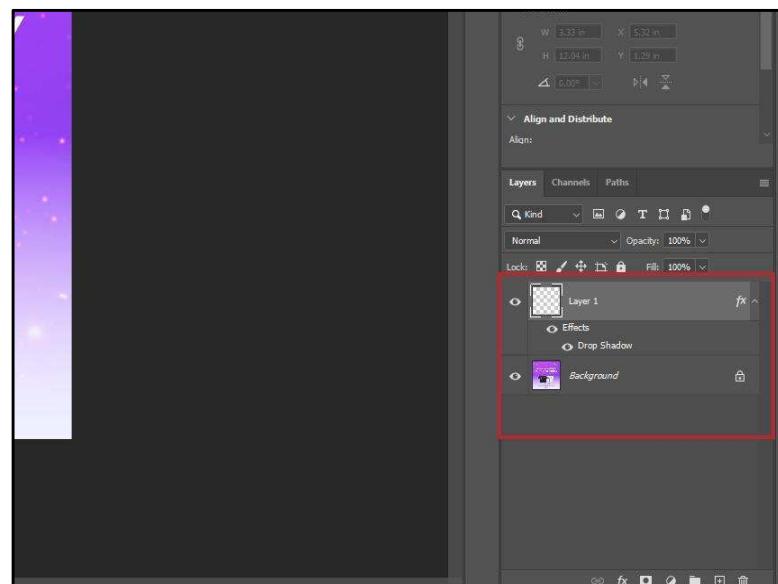
- 1) คลิก Adjustments
- 2) เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องหรือสีที่ผิดเพี้ยน



ภาพที่ 2.33 แสดงพาเนล Adjustments

2.2.2.6 การควบคุมเลเยอร์ Layers

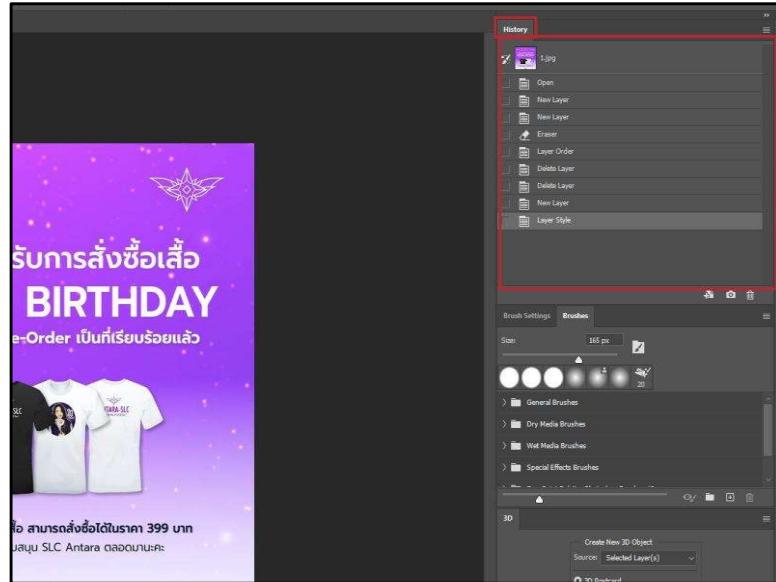
- 1) คลิก Layers
- 2) ใช้ควบคุมการใช้งานเลเยอร์ต่าง ๆ



ภาพที่ 2.34 แสดงพาเนล Layers

2.2.2.6 History สำหรับเก็บและอีดงาน

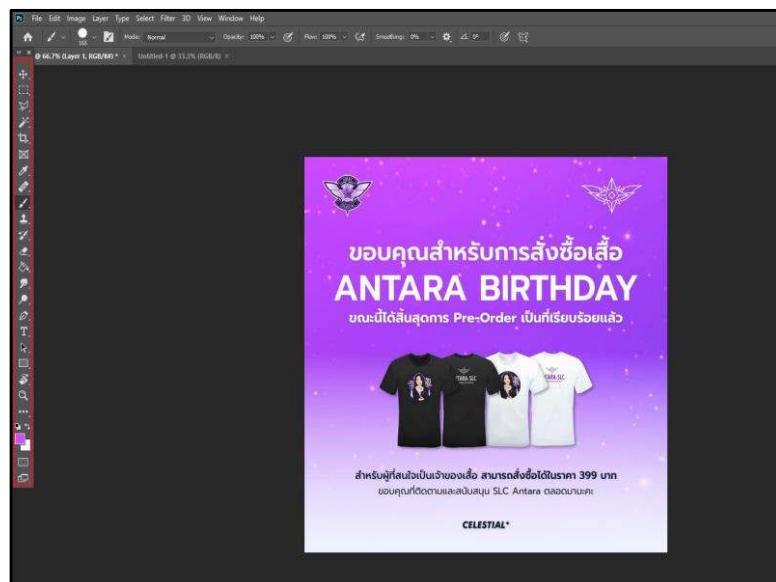
- 1) คลิก History เพื่อ
- 2) เก็บรายละเอียดขั้นตอนการทำงาน



ภาพที่ 2.35 หน้าจอ History เก็บรายละเอียด

2.2.2.8 กล่องเครื่องมือ (Toolbox)

- 1) เลือกกล่องเครื่องมือ
- 2) เพื่อที่ใช้เก็บเครื่องมือพื้นฐานในการทำงาน



ภาพที่ 2.36 หน้าจอกล่องเครื่องมือ

2.2.3 SQL Server หรือ Microsoft SQL Server

SQL Server หรือ Microsoft SQL Server คือระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (relational database management system หรือ RDBMS) ผลิตโดยบริษัท Microsoft เป็นระบบฐานข้อมูลแบบ Client/Server และรันอยู่บน Window NT ซึ่งใช้ภาษา T-SQL ในการดึงเรียกข้อมูล ด้วยเหตุที่ข้อมูลส่วนใหญ่ทั่วโลกเก็บไว้ในเครื่องที่ใช้ Microsoft Windows เป็น Operating System จึงทำให้เป็นการง่ายต่อ Microsoft SQL ที่จะนำข้อมูลที่อยู่ในรูป Windows Based มาเก็บและประมวลผล และ ประกอบกับการที่ราคาถูกและหาง่าย จึงเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ Microsoft SQL จึงเป็นระบบฐานข้อมูลที่มักจะถูกเลือกใช้

SQL ย่อมาจาก structured query language คือภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรม เพื่อจัดการกับฐานข้อมูลโดยเฉพาะ เป็นภาษามาตรฐานระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์และเป็นระบบเปิด (open system) หมายถึงเราสามารถใช้คำสั่ง SQL กับฐานข้อมูลชนิดใดก็ได้ และ คำสั่งงานเดียวกันเมื่อสั่งงานผ่าน ระบบฐานข้อมูลที่แตกต่างกันจะได้ ผลลัพธ์เหมือนกัน ทำให้เราสามารถเลือกใช้ฐานข้อมูล ชนิดใดก็ได้โดยไม่ติดยึดกับฐานข้อมูลใดฐานข้อมูลหนึ่ง นอกจากนี้แล้ว SQL ยังเป็นชื่อโปรแกรมฐานข้อมูล ซึ่งโปรแกรม SQL เป็นโปรแกรมฐานข้อมูลที่มีโครงสร้างของภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีประสิทธิภาพการทำงานสูง สามารถทำงานที่ซับซ้อนได้โดยใช้คำสั่งเพียงไม่กี่คำสั่ง โปรแกรม SQL จึงเหมาะสมที่จะใช้กับระบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ และเป็นภาษาหนึ่ง ซึ่งแบ่งการทำงานได้เป็น 4 ประเภท

ก่อนที่จะไปติดตั้งโปรแกรม XAMPP ก่อนอื่นเราต้องมาทำความรู้จักกับเจ้าโปรแกรม XAMPP กันก่อนครับ Xampp คือโปรแกรมสำหรับจำลองเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลของเราให้ทำงานในลักษณะของ Webserver ซึ่งเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราจะเป็นทั้งเครื่องแม่ และเครื่องลูกในเครื่องเดียวกัน เรียกได้ว่า 2in1 นั่นละครับ

โดยเจ้าโปรแกรมนี้มีติ่งที่ว่า ไม่ต้องเชื่อมต่อกับ Internet ก็สามารถทดสอบกับเว็บไซต์ที่เราสร้างขึ้นมาได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งยังประหยัดเวลาและไม่มีค่าใช้จ่ายใดๆ ทั้งสิ้น ซึ่งในปัจจุบันนี้ได้รับความนิยมจากผู้ใช้ CMS ในการสร้างเว็บไซต์ โดยในวันนี้ทาง Web Development จะมาสอนวิธี การติดตั้ง XAMPP ใน Windows ด้วย 10 ขั้นตอนที่แสนจะง่ายดาย

ข้อดีของ XAMPP ที่คุณควรรู้

- XAMPP สามารถเริ่มต้นทำงานเองได้แบบอัตโนมัติเมื่อคุณทำการเข้าสู่ระบบ
 - การทำงาน และการหยุดการทำงานไม่มีความเกี่ยวข้องกับเซสชันผู้ใช้ที่ระบุ
 - สามารถทำงานได้ในพื้นหลัง

- 1) เปิดเบราว์เซอร์ขึ้นมา
- 2) เข้าเว็บไซต์ www.apachefriends.org/index.html



ภาพที่ 2.37 เปิดเบราว์เซอร์

- 3) จากนั้นก็คลิกลิงก์ดาวน์โหลด
- 4) คลิกที่ XAMPP For Windows



ภาพที่ 2.38 คลิกลิงก์ดาวน์โหลด

- 5) กดตกลงเพื่อดาวน์โหลด
- 6) รอนระบบทำการดาวน์โหลดให้เสร็จเรียบร้อย



ภาพที่ 2.39 ระบบทำการดาวน์โหลด

- 7) เปิดไฟล์เดอร์ที่ดาวน์โหลด
- 8) คลิกโปรแกรมที่ดาวน์โหลดไว้



ภาพที่ 2.40 ทำการเปิดไฟล์

- 9) กดเปิดไฟล์
- 10) กด Next ไปเรื่อยๆ



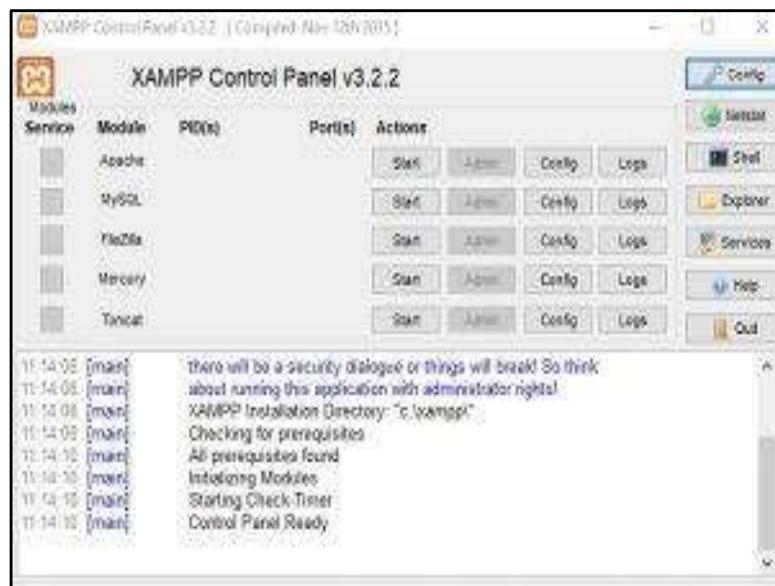
ภาพที่ 2.4.1 กดที่คำว่า Next

- 11) รอนั้นโปรแกรมทำงานเสร็จ
- 12) คลิก Finish



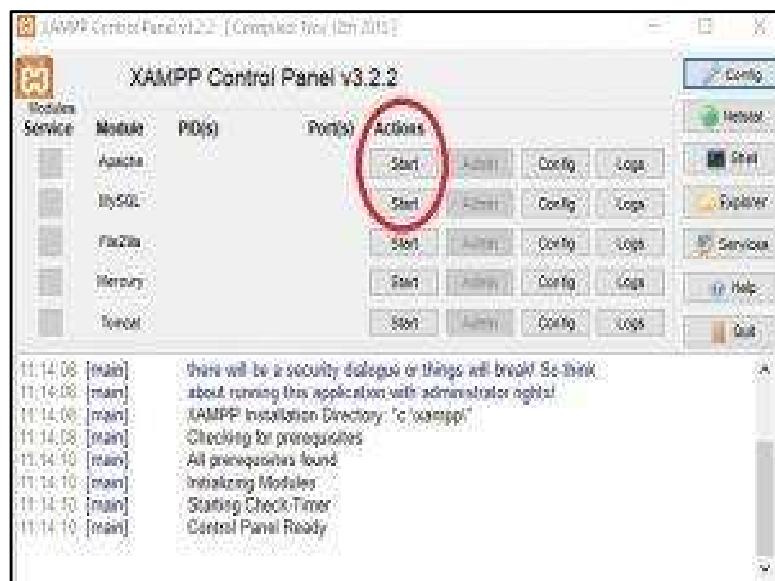
ภาพที่ 2.42 กดที่ Finish

- 13) เมื่อเรากดที่ Finish
- 14) หน้าต่างขึ้นมาให้อัปโนมัติ



ภาพที่ 2.43 เปิด Apache กับ MySQL

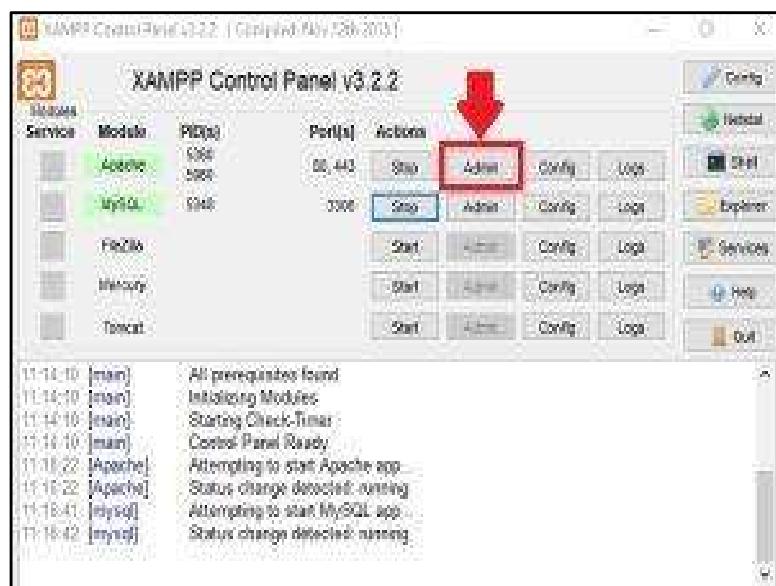
- 15) เปิด Apache กับ MySQL components.
- 16) ไปที่คำว่า Start



ภาพที่ 2.44 เปิด Apache กับ MySQL

17) ไปที่ admin

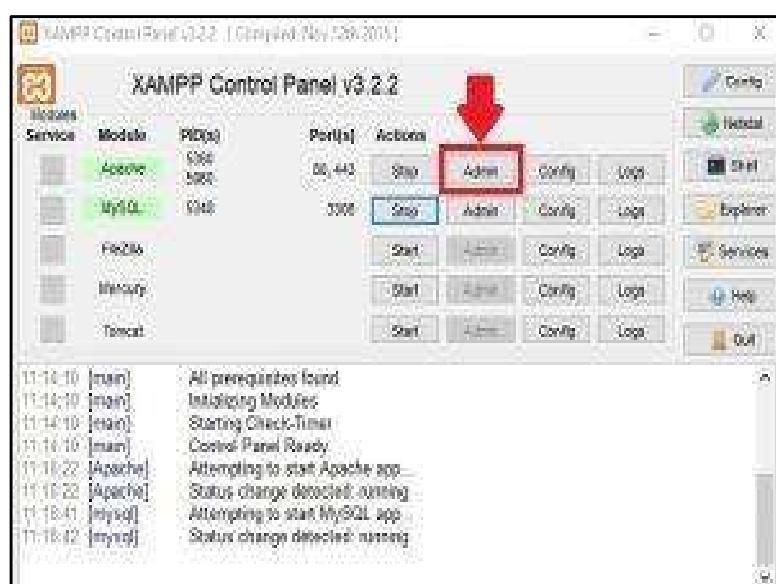
18) แล้วกดคลิก admin



ภาพที่ 2.45 ยืนยันการติดตั้ง Apache

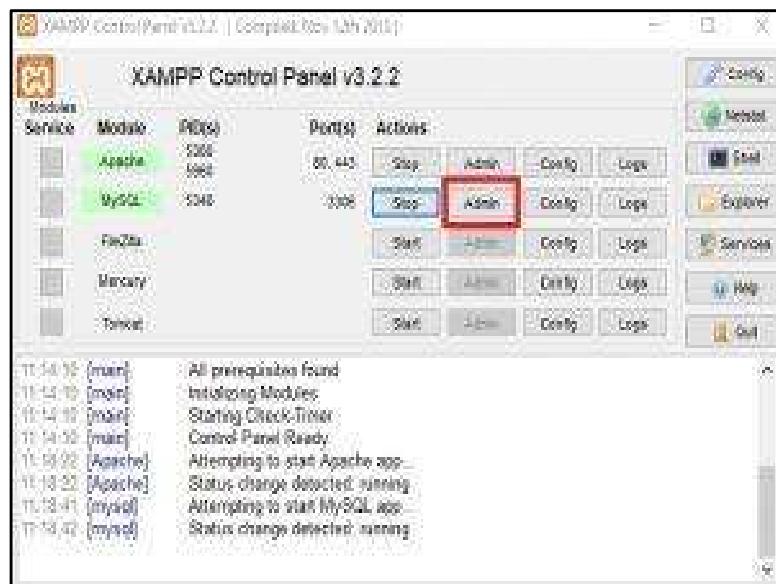
19) ยืนยันการติดตั้ง Apache

20) โดยคลิกไปที่ Admin ของ Apache ใน Control Panel



ภาพที่ 2.46 คลิกไปที่ Admin

- 21) คลิกไปที่ Admin ของ MySQL ใน XAMPP Control Panel
- 22) พิมพ์ “localhost” ในแถบ address



ภาพที่ 2.47 ลงในคอมพิวเตอร์เรียบร้อย

2.2.5.3 ขั้นตอนการใช้งาน Localhost

- 1) เข้า Browser Google Chrome
- 2) จากนั้นพิมพ์คำว่า Localhost แล้ว Enter



ภาพที่ 2.48 แสดงหน้าจอของโปรแกรม google

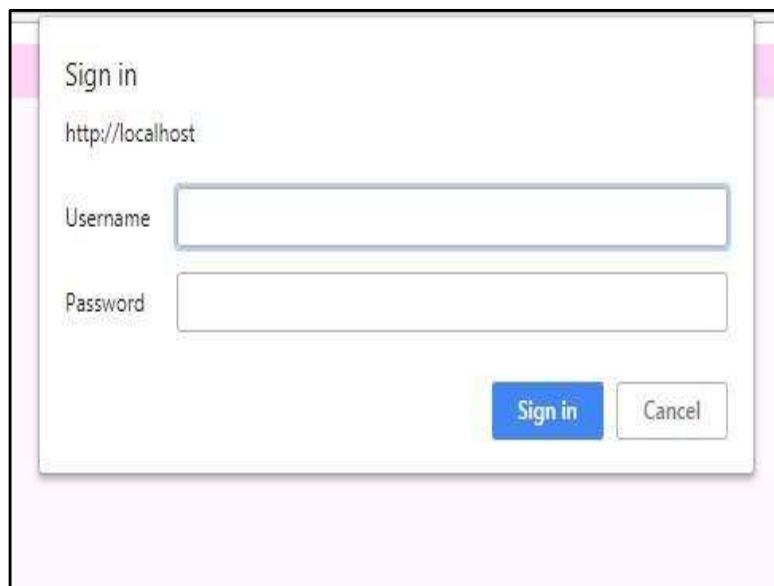
- 3) จะทำการเข้าสู่ Localhost
- 4) เข้าสู่แสดงหน้าต่าง Localhost



ภาพที่ 2.49 หน้าต่าง Localhost

ขั้นตอนการใช้งานการจัดการฐานข้อมูล

- 1) กดที่ phpMyadmin เพื่อเข้าการจัดการฐานข้อมูล
- 2) กดใส่ Username และ password



ภาพที่ 2.50 ระบบฐานข้อมูลในโปรแกรม

- 3) หน้าต่างโปรแกรม
- 4) โปรแกรม Localhost



ภาพที่ 2.51 หน้าจอแสดงโปรแกรม

ขั้นตอนการสร้างฐานข้อมูลใหม่

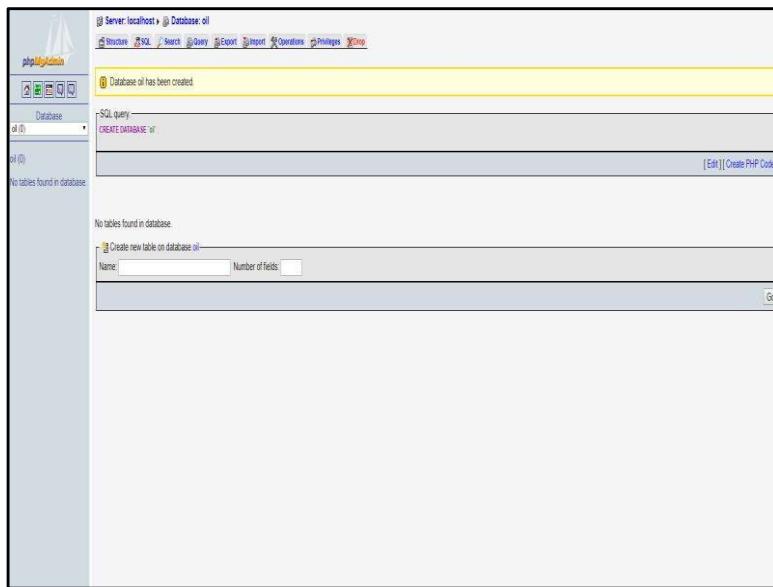
- 1) กด New เพื่อสร้างฐานข้อมูลใหม่
- 2) สร้างฐานข้อมูล



ภาพที่ 2.52 การสร้างฐานข้อมูลใหม่

3) กด Create เพื่อสร้าง Database

4) กำหนดพิวส์ในฐานข้อมูล

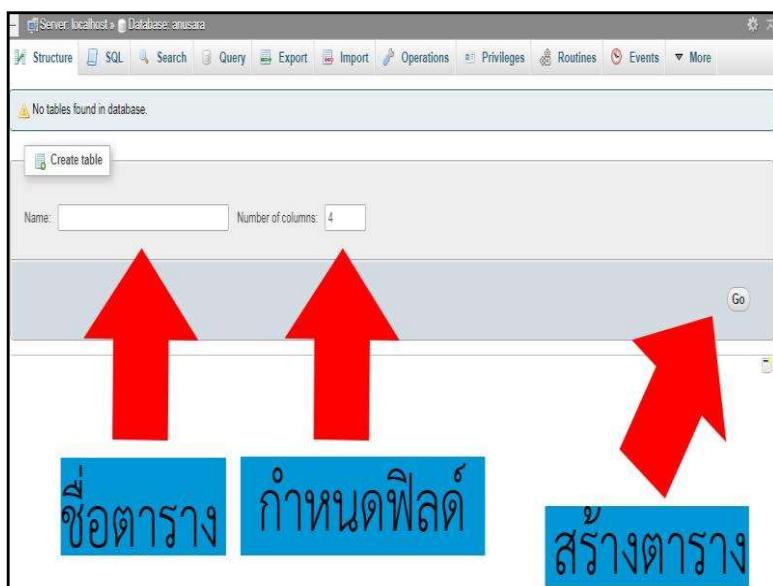


ภาพที่ 2.53 หน้าจอแสดงการสร้างตาราง.

5) กด Name

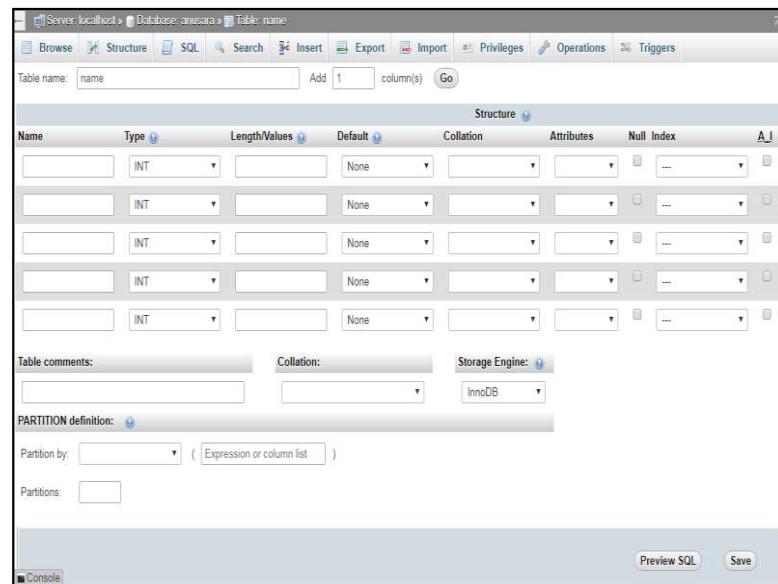
6) ตั้งชื่อตาราง

7) กำหนดขนาดฟิลด์



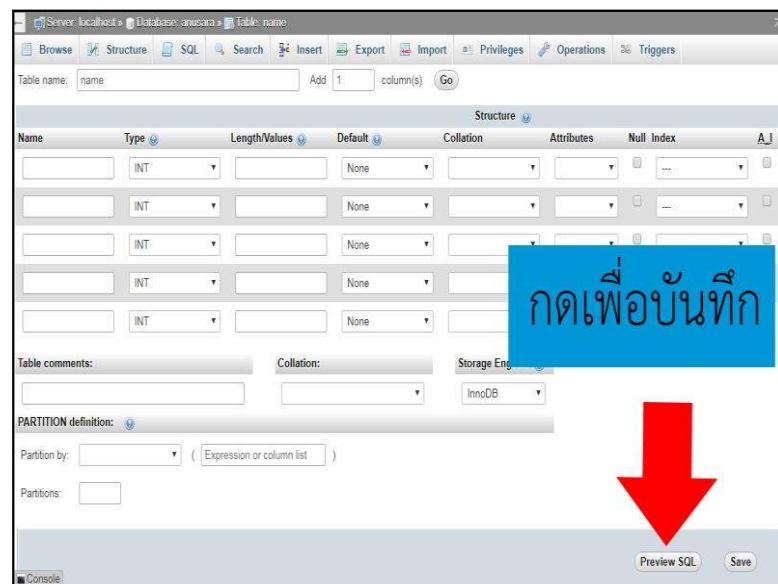
ภาพที่ 2.54 หน้าจอแสดงการตั้งชื่อตาราง

- 8) กดที่ Go เพื่อบันทึกตาราง
- 9) หน้าจอแสดงตาราง กรอกข้อมูลตามหัวข้อ



ภาพที่ 2.55 หน้าจอแสดงตาราง

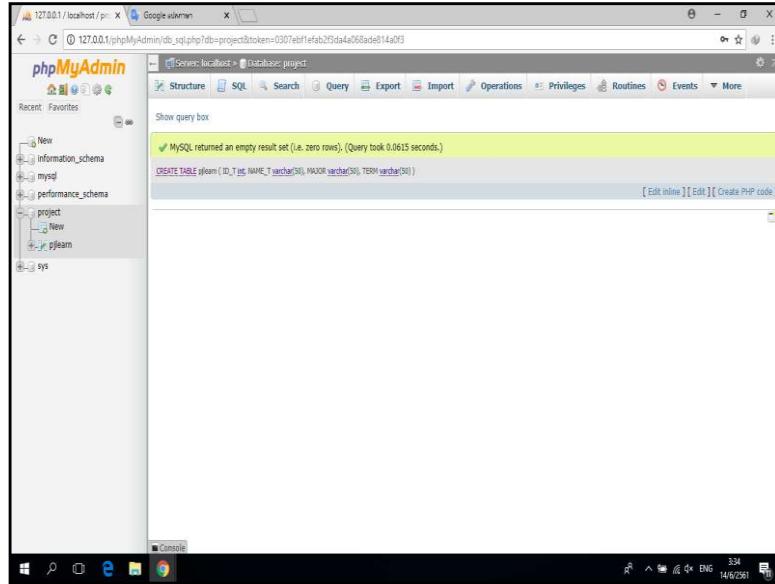
- 10) กดบันทึก
- 11) จะได้หน้าจอตามที่ปรากฏ



ภาพที่ 2.19 หน้าจอแสดงตารางที่สร้างเสร็จแล้ว

12) หน้าหลักหลังจากสร้างเสร็จ

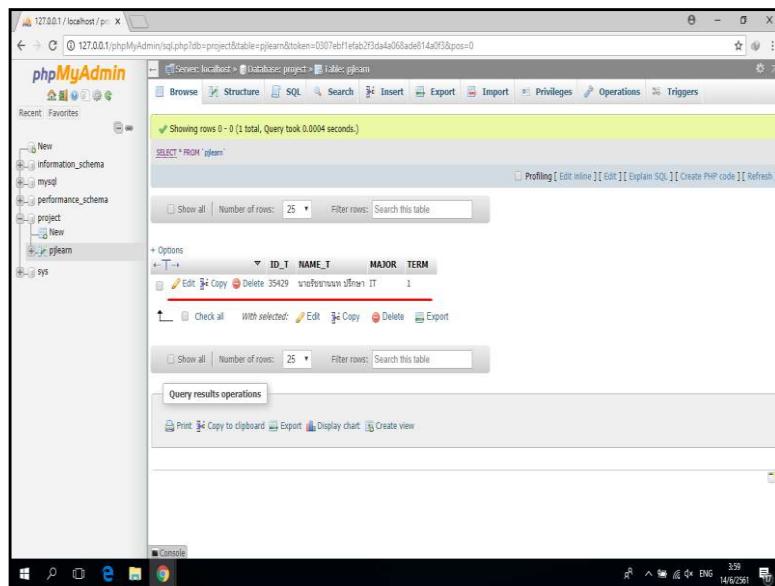
13) จากนั้นกลับมาหน้าหลัก



ภาพที่ 2.56 หน้าหลังจากสร้าง TABLE เสร็จ

14) หลังจากกด GO ก็จะมาแสดงหน้าที่เราทำ

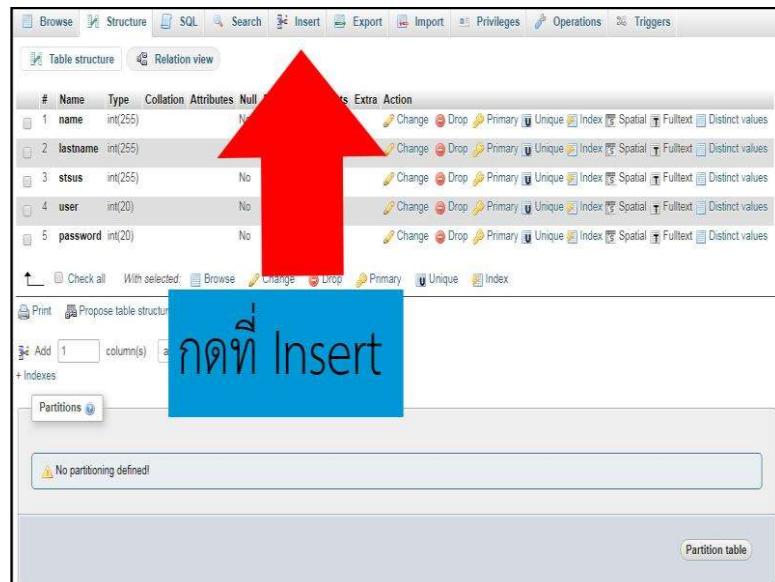
15) เราสามารถแก้ไขข้อมูลได้



ภาพที่ 2.57 แสดงข้อมูลที่กรอกไปใน TABLE

16) ดังภาพด้านล่าง

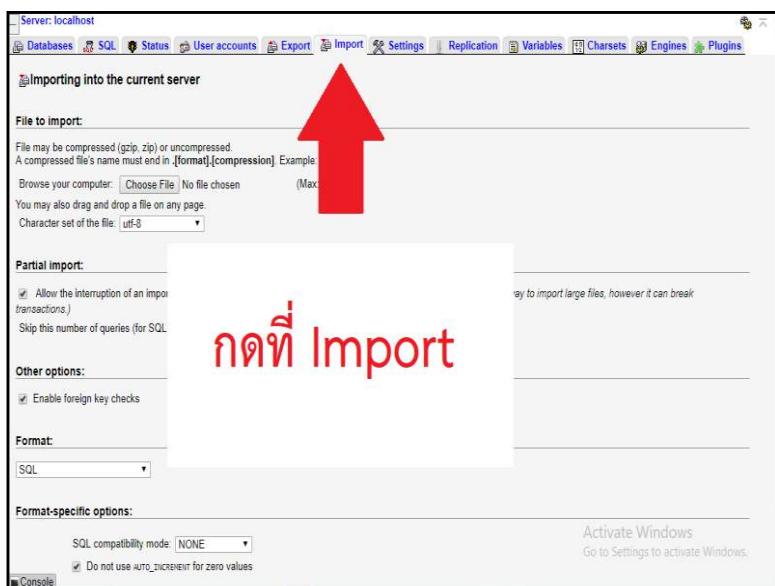
17) กดที่ Insert



ภาพที่ 2.58 หน้าจอแสดงการกำหนดค่า

ขั้นตอนการ Import ข้อมูล

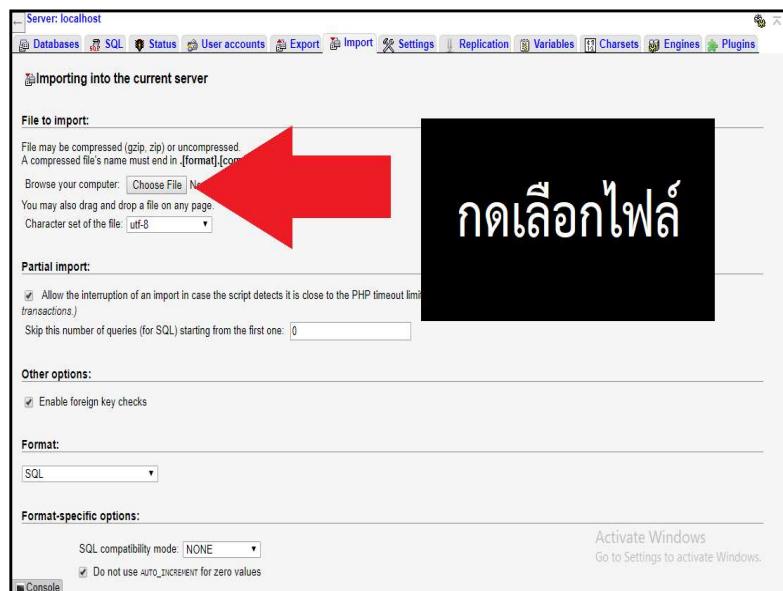
- 1) กดที่ Import
- 2) กดเลือกปุ่ม Support



ภาพที่ 2.59 การ Import ข้อมูล

3) กดที่ Choose File

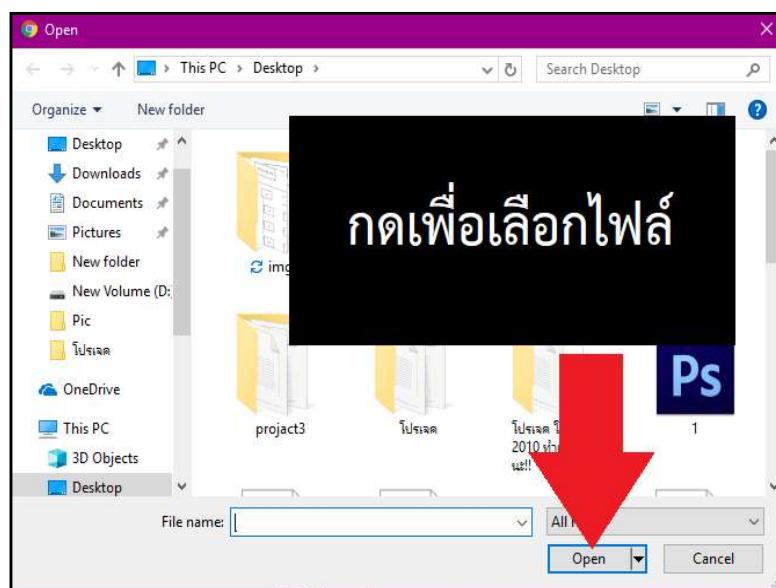
4) ดังภาพด้านล่าง



ภาพที่ 2.60 การ Import ข้อมูล

5) กดเลือกไฟล์ที่ต้องการ

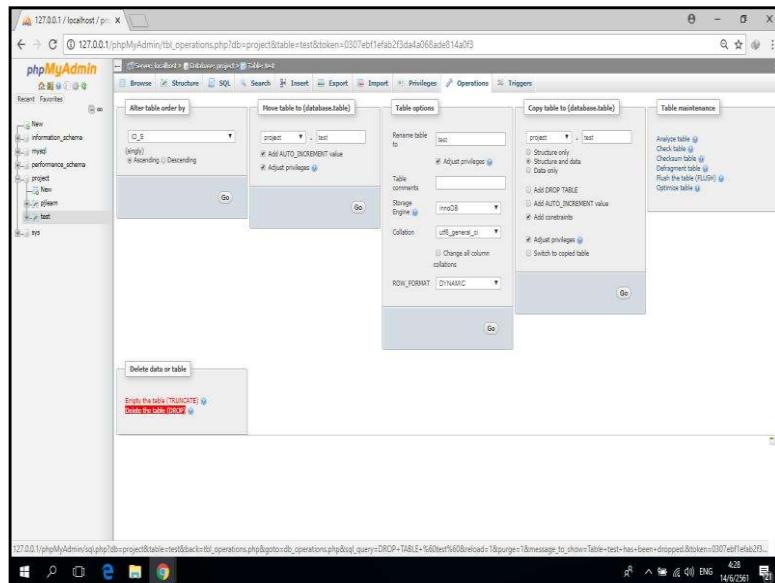
6) กด Open



ภาพที่ 2.62 การ Import ข้อมูล

2.2.5.7 วิธีการลบ TABLE

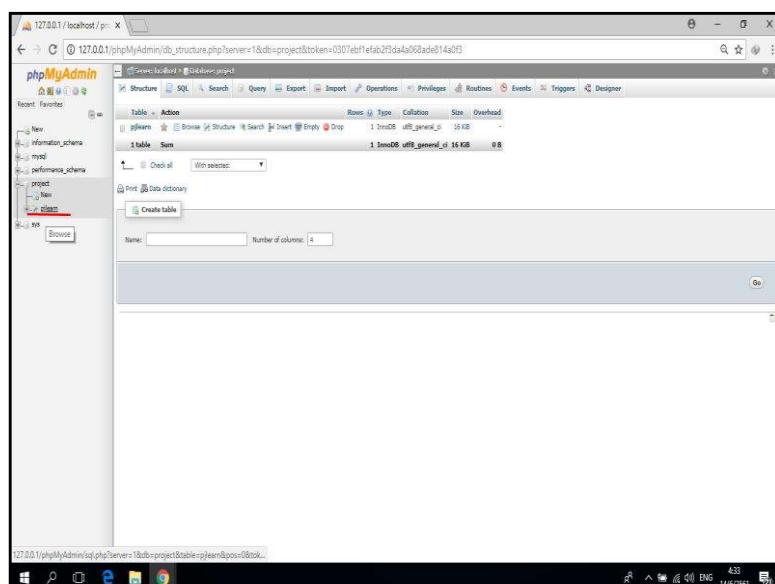
- 1) มองที่แท็บ Operation
- 2) กดคำว่า DROP เพื่อเป็นการ DELETE



ภาพที่ 2.63 แสดงหน้าต่าง TABLE ที่ต้องการลบ

2.2.5.8 วิธีการลบข้อมูลใน TABLE

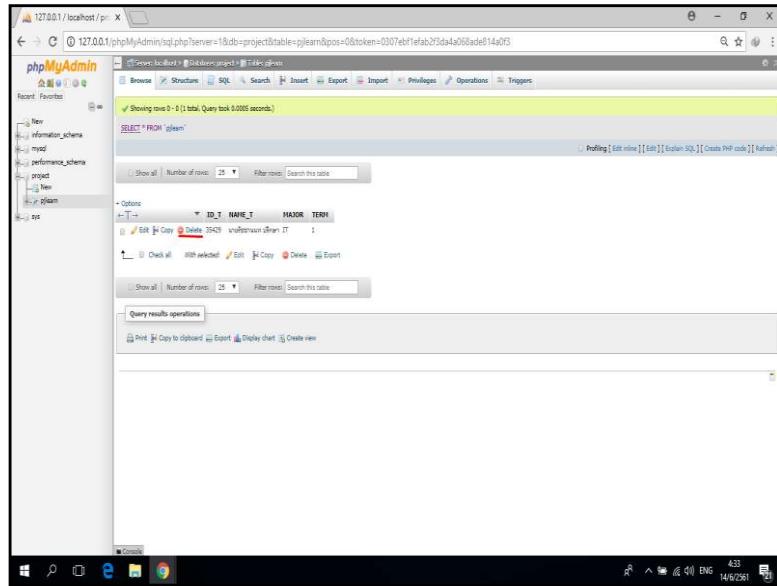
- 1) กดเข้าไปใน TABLE
- 2) ตั้งภาพด้านล่าง



ภาพที่ 2.64 แสดงภาพจากการนำเข้าไปวางที่ชื่นงาน

3) หลังจากนั้นกดที่ Browse

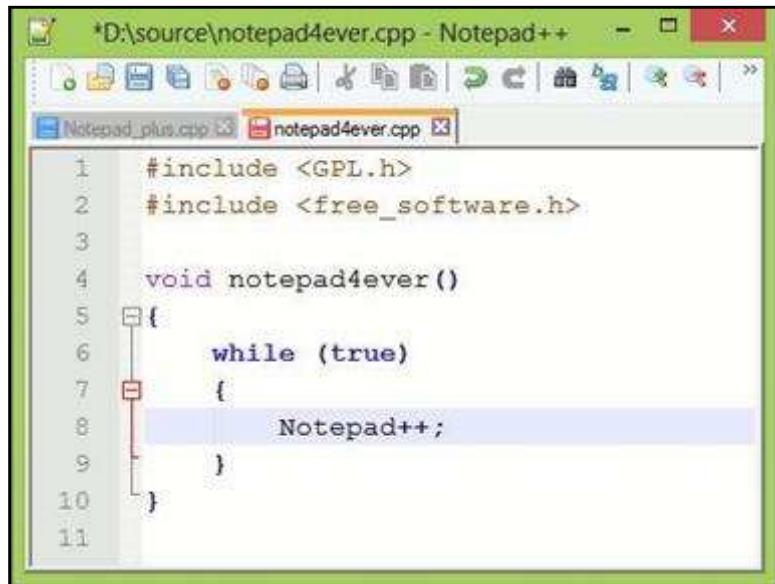
4) หลังจากนั้นกด DELETE



ภาพที่ 2.65 แสดงภาพ DELETE ในการแก้ไข

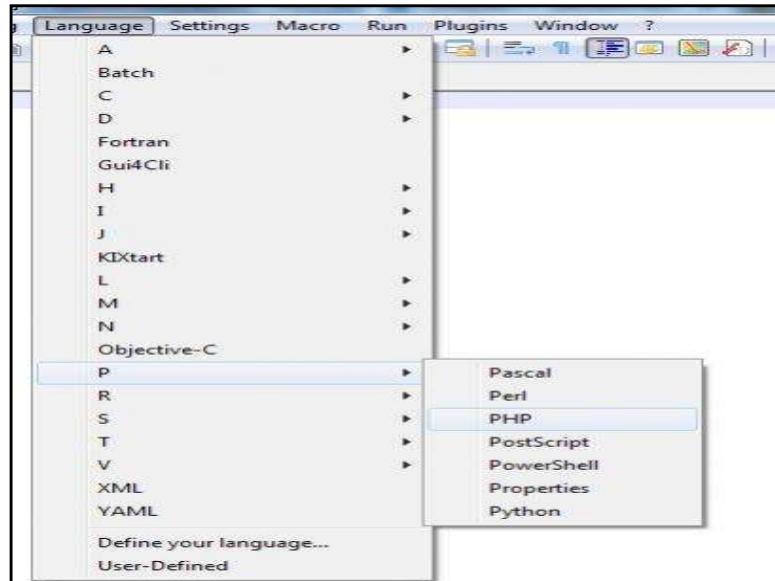
2.2.6.1 Feature พื้นฐาน

- 1) มี Syntax Highlighting และ Syntax Folding รองรับหลายภาษา
- 2) ตัวภาพด้านล่าง



ภาพที่ 2.66 ตัวอย่างของ Syntax Highlighting

- 3) กด Language เพื่อตั้งภาษาใน Notepad++
- 4) ตั้งภาพด้านล่าง



ภาพที่ 2.67 หน้าจอแสดงภาษาใน Notepad++

- 5) กดที่ช่องหน้าต่างของโปรแกรม
- 6) เลื่อนขึ้น เลื่อนลง เพื่อดู Folding

```

164 insert into #up3 (play_number)
165   select limit_number from (
166     select limit_number
167       from tb_limit_number
168      where dealer_id=@dealer_id and play_type=@play_type
169      union
170        select play_number
171          from (
172            select a.play_number, sum(isnull(a.dealer_rec,0))  dealer_rec
173              from tb_ticket_number a
174              inner join tb_ticket_key b on a.ticket_key_id=b.ticket_key_id
175              inner join tb_ticket c on b.ticket_id=c.ticket_id
176             where c.game_id=@game_id
177             and a.play_type=@play_type
178             group by play_number
179           ) a
180         where a.dealer_rec >=
181           case when @play_type=1 then @up2
182             when @play_type=2 then @up3
183             when @play_type=3 then @tod3
184             when @play_type=7 then @down2
185             when @play_type=5 then @runup
186             when @play_type=6 then @rundown
187             when @play_type=4 then @tod2
188           end
189         and
190           case when @play_type=1 then @up2
191             when @play_type=2 then @up3
192             when @play_type=3 then @tod3
193             when @play_type=7 then @down2
194             when @play_type=5 then @runup

```

The code is a complex SQL query with various folding scopes indicated by red boxes around specific sections. The code uses variables like @play_type, @game_id, and @dealer_id. It involves joins between tables tb_ticket_number, tb_ticket_key, and tb_ticket, and uses CASE statements for conditional logic.

ภาพที่ 2.68 การ Highlighting และ Folding Scope บน SQL

7) พิมพ์ Code ลงในหน้าต่างโปรแกรม

8) ดังภาพด้านล่าง

The screenshot shows a code editor window titled "myphp.php". The code being typed is:

```

1 <?php
2 session_start();
3
4 $arr = expl
5 ?>

```

A dropdown completion menu is open at the end of the word "expl", listing several PHP functions. The word "explode" is highlighted in blue, indicating it is the selected suggestion.

ภาพที่ 2.69 Auto-completion: Word completion, Function completion แสดง function ต่าง ๆ ในภาษาที่กำลังเขียนอยู่

9) พิมพ์ Code ลงในโปรแกรม จะมี function แสดงรายละเอียดให้ดู

10) ดังภาพด้านล่าง

The screenshot shows a code editor window titled "myphp.php". The code being typed is:

```

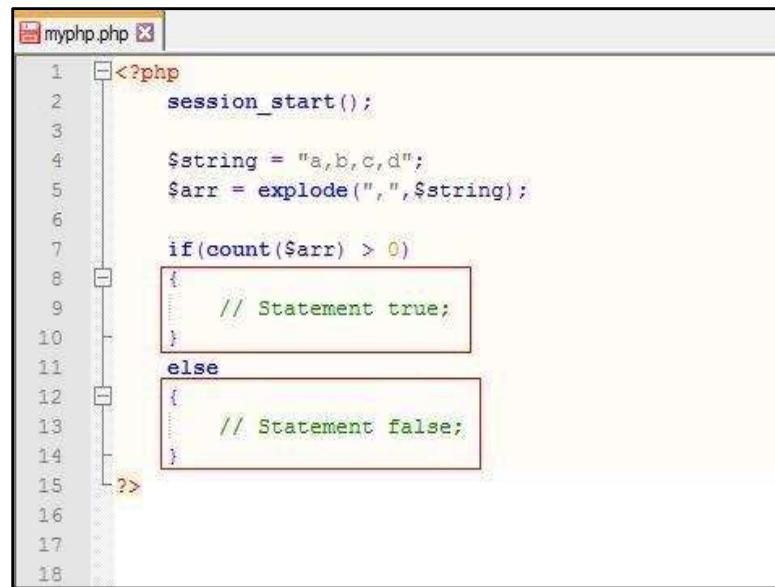
1 <?php
2 session_start();
3
4 $arr = explode()
5 ?>

```

A tooltip or parameter hint box is displayed next to the closing parenthesis of the "explode()" function call. It contains the text "array|false explode (string delimiter, string string, [int limit])". This provides information about the function's parameters and return type.

ภาพที่ 2.70 Function parameters hint แสดงรายการคำแนะนำในการส่งค่า Parameters

- 11) กด Ctrl +
- 12) ดังภาพด้านล่าง



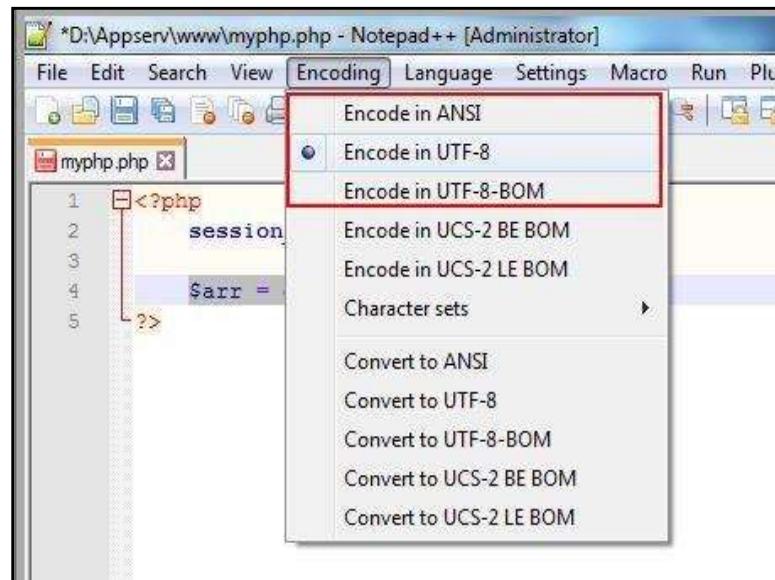
```

myphp.php
1 <?php
2 session_start();
3
4 $string = "a,b,c,d";
5 $arr = explode(",",$string);
6
7 if(count($arr) > 0)
8 {
9     // Statement true;
10 }
11 else
12 {
13     // Statement false;
14 }
15 ?>
16
17
18

```

ภาพที่ 2.72 ใช้ Visual studio มาเขียนภาษา C และ compile ภาษา C ได้

- 13) กดที่ Encoding เลือกที่ต้องการ
- 14) ดังภาพด้านล่าง



ภาพที่ 2.73 ใช้ Visual studio มาเขียนภาษา C และ compile ภาษา C ได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินงาน

3.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

ได้มีการสร้างเว็บแอพพลิเคชัน มาใช้ในการประกอบวิเคราะห์และออกแบบโดยขั้นตอนดังนี้

3.1.1 การศึกษาความเป็นไปได้ในการสร้างเว็บแอพพลิเคชัน

3.1.1.1 ศึกษาโปรแกรมในการสร้างเว็บแอพพลิเคชัน

3.1.1.2 รวบรวมข้อมูลจากการสอบถามสถานประกอบการณ์

3.1.1.3 ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นกับสถานประกอบการณ์

3.1.2 กำหนดความต้องการของระบบงาน

3.1.2.1 กำหนดแนวทางการแก้ไขปัญหา

3.1.2.2 ต้องการให้ผู้ใช้ได้เข้าถึงระบบหลังร้าน

3.1.2.3 ต้องการให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงเว็บไซต์โดยง่าย

3.1.3 การออกแบบระบบงาน

3.1.3.1 มีระบบหลังร้านให้ตรวจสอบสินค้า

3.1.3.2 มีระบบตະคล້າສินค้า

3.1.3.3 มีช่องทางการจ่ายเงินออนไลน์

3.1.4 การพัฒนาระบบงาน

3.1.4.1 มีระบบแก้ไขรหัสผ่าน

3.1.4.2 จัดเรียงรูปแบบเว็บไซต์ให้ดีขึ้น

3.1.5 ขั้นตอนการเข้าใช้ระบบงาน

3.1.5.1 เข้าเว็บไซต์ลิงค์

3.1.5.2 ใช้รหัสล็อกอินเข้าใช้ระบบ

3.1.6 ขั้นตอนทบทวน และการบำรุงรักษาระบบ

3.1.6.1 ทบทวนระบบงานใหม่ให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้

3.1.6.2 ประเมินผลกระทบใหม่ปรับปรุงระบบงานให้เหมาะสม

3.1.7 การจัดการทำเอกสารประกอบ

3.1.7.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด

3.1.7.2 ตรวจสอบข้อมูล และระบบ

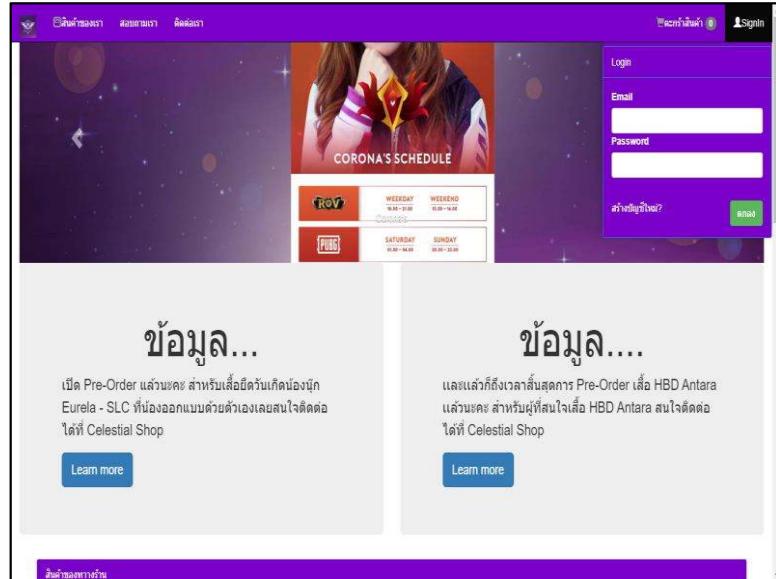
3.1.7.3 จัดทำเอกสารที่ตรวจสอบอย่างถ้วนแล้ว

3.2 ตารางงantt เวลาการดำเนินงานโครงการ
ตารางที่ 3.1 ระยะเวลาการดำเนินงานโครงการ (GANTTCHART)

โครงการและเวลาการดำเนินการโครงการ		โครงการ : เริ่ปไซต์ Seilah Celestial Shop		เริ่มดำเนินการ : 1 กรกฎาคม 2563 สิ้นสุดการดำเนินงาน : 31 ตุลาคม 2563 รวมระยะเวลาการดำเนินงาน : 4 เดือน	
ลำดับ	รายละเอียด	กรกฎาคม	สิงหาคม	กันยายน	ตุลาคม
1	การสั่งหัวขอครัวกับ ระบบงานรับจดทะเบียนและบัญชีให้เต็ม				
2	การจัดคราฟฟาร์มแบบใหม่ๆ ระบบงานบัญชี				
3	การออกแบบของบ้าน รับแบบใบใหม่ เอกสาร รายงาน				
4	การพัฒนากระบวนการขายและทดสอบ โปรแกรม				
5	ติดตั้งระบบ ทบทวนการทำการทดลองระบบ				
6	การอบรมฯและภารกิจประจำเดือน การทำงาน				
7	จัดทำเอกสารประจำรอบๆ จัดทำเอกสารประจำรอบๆ				

3.3 Layout Design

3.3.1 Layout หน้า Loing

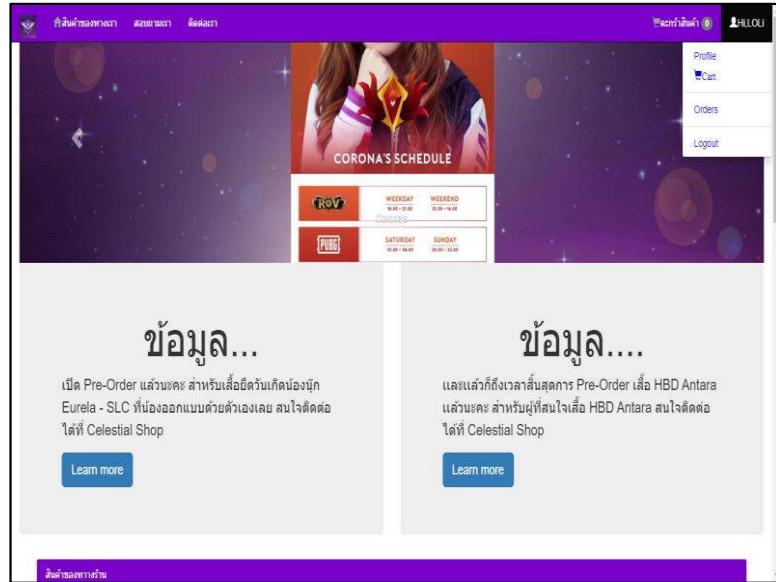


ภาพที่ 3.3.1 แสดงการ login เข้าสู่ระบบ

3.3.2 Layout หน้า สมัครสมาชิก

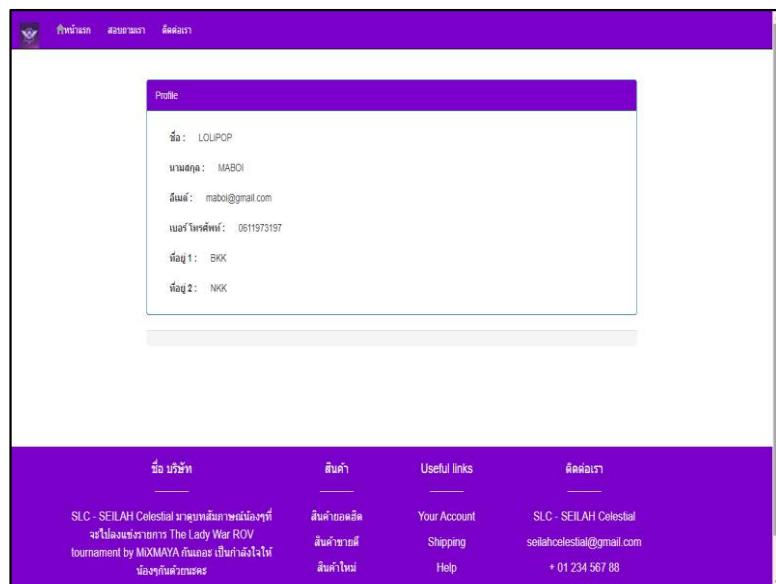
จากภาพที่ 3.3.2 ภาพแสดงการสมัครสมาชิกของทาง User

3.3.3 Layout หน้าแรกเมื่อเข้าสู่ล็อกอิน



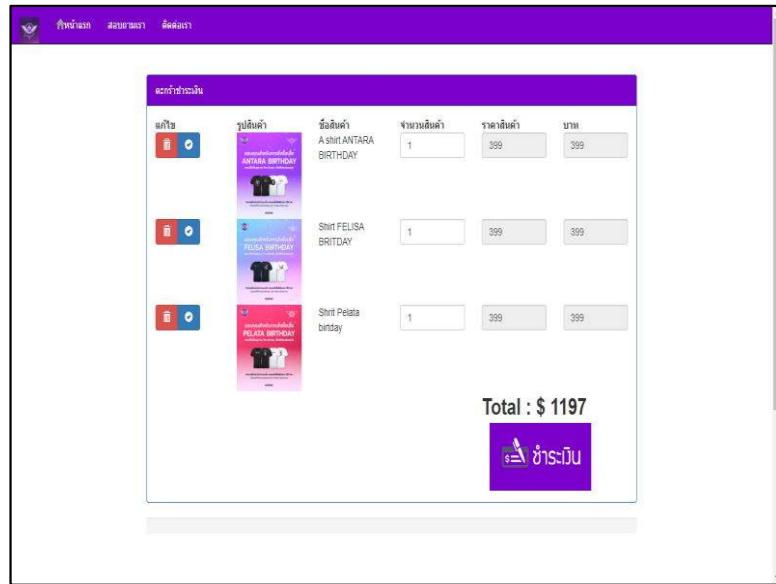
ภาพที่ 3.3.3 แสดงการ Home หน้าแรกเมื่อเข้าสู่ล็อกอินสำเร็จ

3.3.4 Layout หน้า Profile



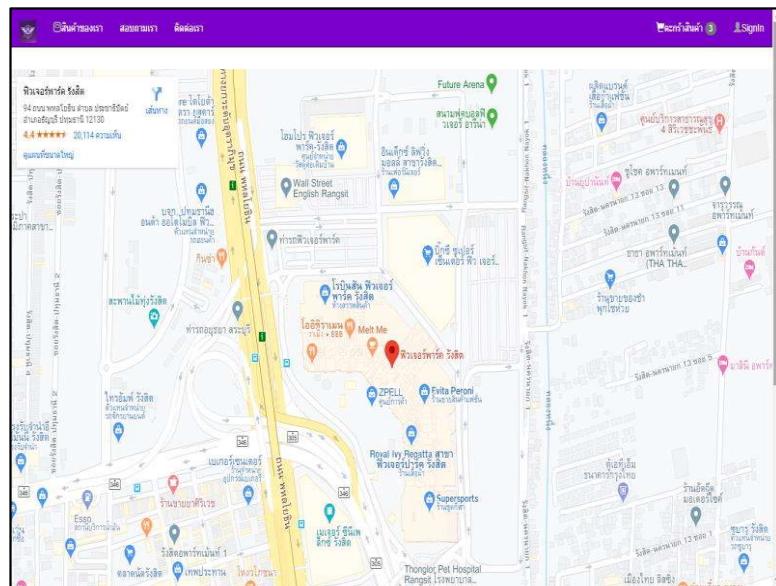
ภาพที่ 3.3.4 แสดงหน้า Profile

3.3.5 Layout หน้าตะกัลลสินค้า



ภาพที่ 3.3.5 แสดงหน้าตะกัลลสินค้า

3.3.6 Layout หน้า ติดต่อแสดงแผนที่



ภาพที่ 3.3.6 แสดงแผนที่

3.4 โครงสร้างเพิ่มข้อมูล

3.4.1 เพิ่มที่ 1 : โครงสร้างเพิ่มข้อมูลสมาชิก

ตารางที่ 3.2 เพิ่มข้อมูลสมาชิก

ลำดับ	รายการ	ตัวแปร	ชนิดข้อมูล	ขนาด	ตัวอย่าง
1	ไอดีผู้ใช้	User_id	int	10	26
2	ชื่อ	first_name	Varchar	100	teerakarn
3	นามสกุล	last_name	Varchar	100	petchrueanthong
4	อีเมล	email	Varchar	25	Sbac0330@gmail.com
5	เบอร์โทรศัพท์	mobile	Varchar	10	0611770964
6	ที่อยู่ 1	address 1	Varchar	50	แขวง จันทรเกษม เขตจตุจักร
7	ที่อยู่ 2	address 2	Varchar	5	กรุงเทพมหานคร 10900

Primary key : ไอดี

Relation : มีความสัมพันธ์กับเพิ่มตະກລ້າສິນຄ້າ

3.4.2 เพิ่มที่ 2 : โครงสร้างเพิ่มตະກລ້າສິນຄ້າ

ตารางที่ 3.3 เพิ่มข้อมูลตະກລ້າສິນຄ້າ

ลำดับ	รายการ	ตัวแปร	ชนิดข้อมูล	ขนาด	ตัวอย่าง
1	ไอดีตະກ້າ	cart_id	int	10	40
2	ไอดีສິນຄ້າ	product_id	int	10	11
3	ไอดีผู้ใช้	user_id	int	10	26
4	จำนวนสິນຄ້າ	product_qty	int	10	2

Primary Key : ไอดีตະກ້າ

Relation : มีความสัมพันธ์กับเพิ่มสິນຄ້າ

3.4.3 แฟ้มที่ 3 : โครงสร้างแฟ้มสินค้า

ลำดับ	รายการ	ตัวแปร	ชนิดข้อมูล	ขนาด	ตัวอย่าง
1	ไอดีสินค้า	product_id	int	25	11
2	ไอดีประเภทสินค้า	product_cat	int	25	13
3	ไอดีแบรนด์	product_brand	int	25	3
4	ไตเติลสินค้า	product_title	varchar	255	ANTARA BIRTHDAY
5	ราคาสินค้า	product_price	int	25	399
6	จำนวนสินค้า	product_qty	int	25	2

Primary Key : ไอดีสินค้า

Relation : มีความสัมพันธ์กับแฟ้มออเดอร์

3.4.4 แฟ้มที่ 3 : โครงสร้างแฟ้มสินค้าออเดอร์

ลำดับ	รายการ	ตัวแปร	ชนิดข้อมูล	ขนาด	ตัวอย่าง
1	ไอดีออเดอร์	order_id	Int	25	2
2	ไอดีผู้ใช้	user_id	Int	25	26
3	ไอดีสินค้า	product_id	Int	25	11
4	จำนวนสินค้า	product_qtv	int	25	2

Primary Key : ไอดีออเดอร์

ตารางที่ 3.4 ตารางແນಟອງຈຳນານຸກຮ່ມຂໍ້ອ່ານຸກ (DATADICTIONARY)

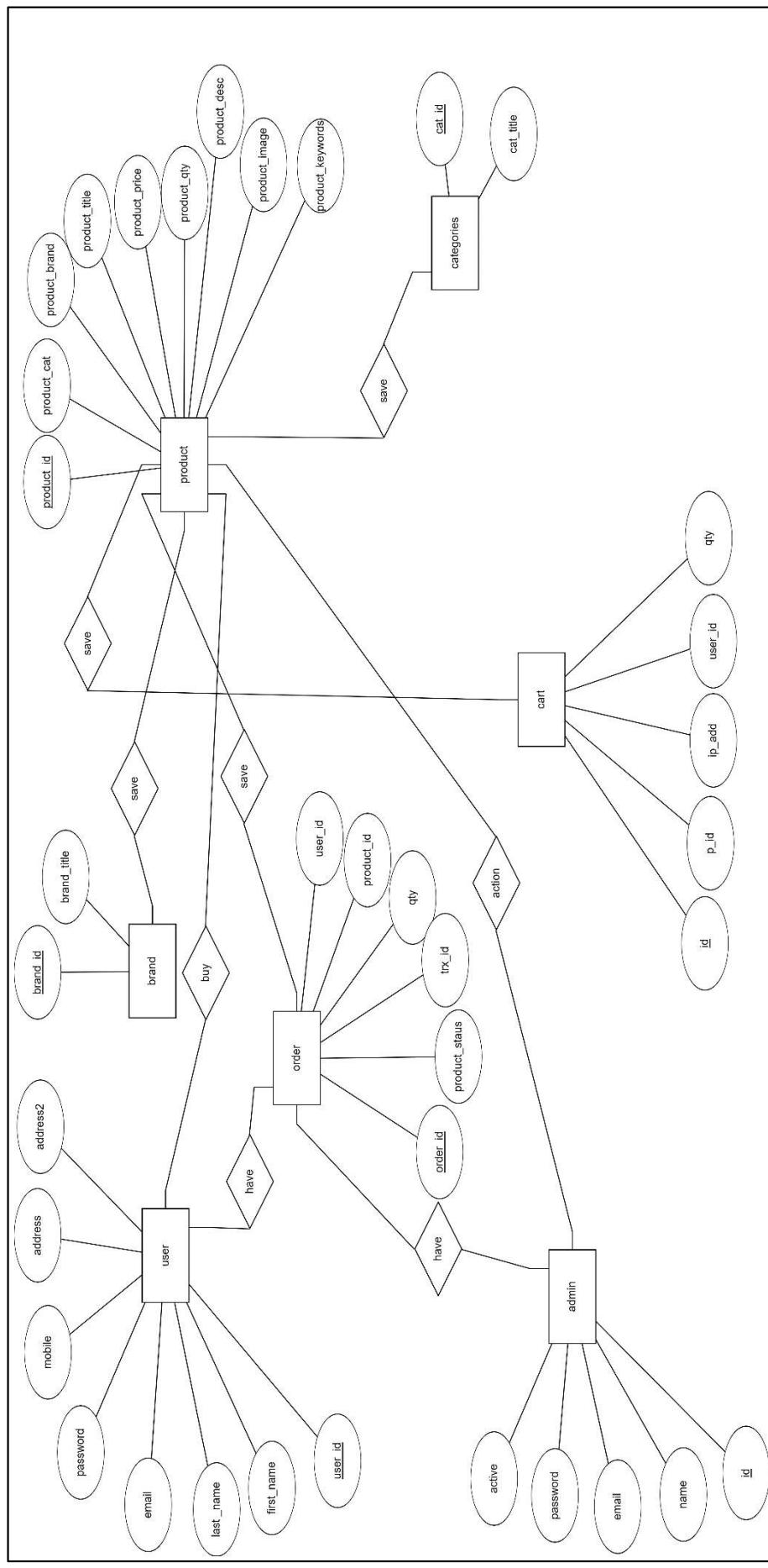
ENTITY	ATTRIBUTE	ATTRIBUTE	TYPE	LENGTH	FORMAT	RANGE	PK
ແອດມືນ	name	ຊື່ອ	Varchar	50	ສົ່ງ 50 ຕ້າວອັກເປີນ	ນາຍ ຮນານິນທ່າ	-
	Id	ເລກປະປະຈຳຕ້າງ	Int	11	ຮັບສປປະຈຳຕ້າງ Number	15	-
e-mail		ອື່ນເມດ	Varchar	100	ທີ່ອໝ່ອເມືນຄ 100 ຕ້າວອັກເປີນ	0951511155	-
password		ຮັບສຕ້ອກອືນ	Varchar	255	ຮັບສຕ້ອກອືນ 255 ຕ້າວອັກເປີນ	25443977	PK
is_active		ເລີບຕຳແໜ່ງ	Enum	(0,1)	ຮັບສຕ້າມເຫັນ 0 ຫຼື 1	0	-
ຮັບປສມາຝຶກ	firstname	ຊື່ອ	Varchar	100	ສົ່ງ 100 ຕ້າວອັກເປີນ	ນາຍ ຮນານິນທ່າ	-
	lastname	ນາມສະກິດ	Varchar	100	ນາມສະກິດ 100 ຕ້າວອັກເປີນ	ໃຈຈົກ	-
address		ທີ່ອຸ່ນ	Varchar	255	ທີ່ອຸ່ນ 255 ຕ້າວອັກເປີນ	71 ຕ.ບໍ່ນັດ ອ.ບາງຮັກ	-
address2		ທີ່ອຸ່ນສໍາຮອງ	Varchar	255	ທີ່ອຸ່ນສໍາຮອງ 255 ຕ້າວອັກເປີນ	ຈ.ກຽງທະພາ 12500	-
mobile		ເບີໂທຮັກສໍາພັກ	Varchar	10	ເບີໂທຮັກສໍາພັກ 10 ຕ້າວອັກເປີນ	212 ຈ.ກຽງທະພາ 12500	-
e-mail		ອື່ນເມດ	Varchar	50	ອື່ນເມດ 50 ຕ້າວອັກເປີນ	0951511155	-
user_id		ເລີບປະຈຳຕ້າງ	Int	10	ຮັບສປປະຈຳຕ້າງ Number	Sbacit2018@gmai.com	PK
password		ຮັບສຕ້ອກອືນ	Varchar	30	ຮັບສຕ້ອກອືນ 30 ຕ້າວອັກເປີນ	19	-

3.5 ພຈນານຸກຮ່ມຂໍ້ອ່ານຸກ

ENTITY	ATTRIBUTE	ATTRIBUTE	TYPE	LENGTH	FORMAT	RANGE	PK
ផែនកម្ម	brand_id	លេខឈ្មោះក្រុមហ៊ុយ	Int	100	រាយតម្លៃអំពី 100 ដល់រាយតម្លៃអំពី 53	SLC	PK
ផែនកម្ម	brand_title	ឈ្មោះក្រុមហ៊ុយខែ	text	-	ព័ត៌មានអំពីអ្នកទូទាត់ទូទាត់	-	-
ចំណាំសំណងជើង	Order_id	លេខបំពេញចិត្តទូទាត់	Int	11	រាយតម្លៃបំពេញចិត្តទូទាត់ 1.1 ព័ត៌មានអ្នកទូទាត់	2	PK
	User_id	លេខឈ្មោះឈ្មោះប្រើប្រាស់	Int	11	រាយតម្លៃប្រើប្រាស់ 11 ព័ត៌មានអ្នកទូទាត់	26	-
	Product_id	លេខឈ្មោះឈ្មោះផលិតផល	Int	11	រាយតម្លៃផលិតផល 11 ព័ត៌មានអ្នកទូទាត់	4	-
	Qty	ចំណាំសំណងជើង	Int	11	ចំណាំសំណងជើង 11 ព័ត៌មានអ្នកទូទាត់	5	-
	Trx_id	លេខឈ្មោះលទ្ធផល	Varchar	255	លេខឈ្មោះលទ្ធផល 255 ព័ត៌មានអ្នកទូទាត់	9L434522M7706801A	-
	Status	សភាអនុញ្ញាត	Varchar	20	សភាអនុញ្ញាត 20 ព័ត៌មានអ្នកទូទាត់	Completed	-
ប្រភពរបាយកម្ម	Categories_id	លេខប្រភពរបាយកម្ម	Int	100	រាយតម្លៃប្រភពរបាយកម្ម 100 ព័ត៌មានអ្នកទូទាត់	1	PK
	Categories_title	ឈ្មោះប្រភពរបាយកម្ម	text	-	ព័ត៌មានប្រភពរបាយកម្ម ឱ្យគ្មានក្នុង	-	-

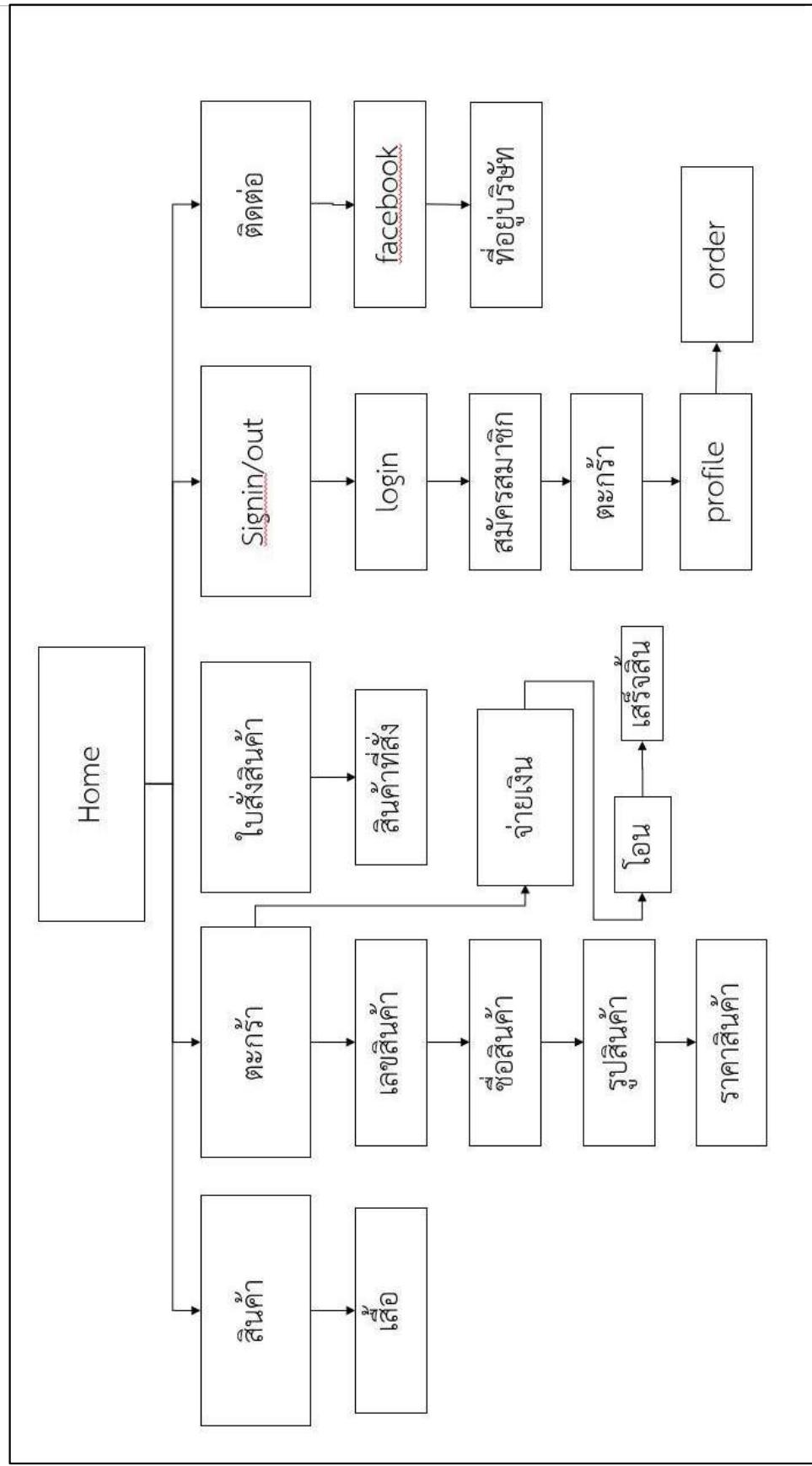
ENTITY	ATTRIBUTE	ATTRIBUTE	TYPE	LENGTH	FORMAT	RANGE	PK
ตั้งกร้า	Id	เลขประจำตัว เลขสินค้า	Int	10	เลขประจำตัว 10 ตัวอักษร	25	PK
	Ip_add	ที่อยู่เครื่อง	Int	10	เลขสินค้า 10 ตัวอักษร	5	-
	User_id	เลขผู้ใช้งาน	varchar	255	ที่อยู่เครื่อง 255 ตัวอักษร	1	-
	Qyt	จำนวน	Int	10	เลขผู้ใช้งาน 10 ตัวอักษร	1	-
					จำนวน 10 ตัวอักษร	5	-
สินค้า	Product_id	เลขสินค้า	Int	100	เลขสินค้า 100 ตัวอักษร	10	PK
	Product_cat	เลขประจำตัวสินค้า	Int	10	เลขประจำตัว 10 ตัวอักษร	13	-
	Product_brand	เลขยี่ห้อสินค้า	Int	10	เลขยี่ห้อสินค้า 10 ตัวอักษร	3	-
	Product_title	หัวข้อสินค้า	Varchar	255	หัวข้อสินค้า 255 ตัวอักษร	Shirt FELISA BRITDAY	-
	Product_price	ราคาสินค้า	Int	100	ราคาสินค้า 100 ตัวอักษร	399	-
	Product_qty	จำนวนสินค้า	Int	11	จำนวนสินค้า 11 ตัวอักษร	10	-
	Product_desc	รายละเอียดสินค้า	Text	-	รายละเอียดสินค้า ชื่อความรู้	ถีเสื้อ : ทำจากผ้ายีนส์	-
	Product_image	รูปภาพสินค้า	Text	-	รูปภาพสินค้า ชื่อความรู้	Picture1.png	-
	Product_keywords	คำหลักสินค้า	Text	-	คำหลักสินค้า ชื่อความรู้	เสื้อ SLC	-

3.6 ER Diagram



ภาพที่ 3.6 แสดงแผนผังความสัมพันธ์ขององค์กร

3.7 Site Map



ก้าพที่ 3.7 แสดงการทำงานในชีวิตประจำวัน