



การวิเคราะห์และออกแบบระบบซื้อขายเครื่องเกม
ระบบซื้อขายเครื่องเกม

C-Game Shop

จัดทำโดยกลุ่ม อาจารย์น่ารักมากมายเลยครับ

- | | |
|---------------------------------|--------------------------|
| 1. นาย อนิวัตต์ ยานาบัว | เลขทะเบียน 2210511106003 |
| 2. นาย นนทประวิช แซ่ตั้ง | เลขทะเบียน 2210511106018 |
| 3. นาย เจตพัฒน์ วิไลศรีประเสริฐ | เลขทะเบียน 2210511106020 |

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากในปัจจุบันมีผู้คนที่สนใจเล่นเกมมากยิ่งขึ้นด้วยผลกระทบจาก Youtuber ที่มีชื่อเสียงทำให้ผู้คนสนใจอยากที่จะเล่นเกมตาม Youtuber ทำให้มีการตามหาซื้อเครื่องเกมต่างๆที่ผู้คนสนใจของเครื่องนั้นๆและมีการซื้อขายสินค้ามือสองแต่อาจมีปัญหาการโกงสินค้าและเงินเป็นจำนวนมาก ทางเราเลยคิดค้นเว็บไซต์นี้ขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนจำหน่ายเครื่องเกมต่างๆ กระทั่งรับพันธมิตรเครื่องให้อีกด้วยโดยการพันธมิตรจะให้ทางผู้คนที่ซื้อของจากเว็บของเราสามารถเลือกสายที่สนใจมาพิมพ์บนเครื่องเกมของตัวเองได้

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบระบบเว็บแอปพลิเคชันระบบซื้อขายเครื่องเกม

1.2.2 เพื่อออกแบบและพัฒนาตัวต้นแบบของเว็บแอปพลิเคชันระบบซื้อขายเครื่องเกม

1.3 ขอบเขตของการทำงาน

1.3.1 คนทั่วไป

1.3.1.1 สามารถท่องเว็บไซต์และดูสินค้าต่างๆได้

1.3.2 สมาชิก

1.3.2.1 สามารถท่องเว็บไซต์และดูสินค้าได้

1.3.2.2 สามารถสมัครสมาชิกได้

1.3.2.3 สามารถเข้าสู่ระบบได้

1.3.2.4 สามารถเลือกสินค้าได้

1.3.2.5 สามารถค้นหาสินค้าได้

1.3.2.6 สามารถ Custom สินค้าได้

1.3.2.7 เลือกสินค้าลงตะกร้าสินค้าได้

1.3.2.8 สามารถชำระเงินได้

1.3.2.9 สามารถดูสลิปสินค้าได้

1.3.2.10 สามารถติดตามสินค้าระหว่างรอการจัดส่งได้

1.3.2.11 สามารถรีวิวสินค้าได้

1.3.3 ผู้ดูแลระบบ

1.3.3.1 สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลได้

1.3.3.2 สามารถตรวจสอบคำวิจารณ์ของลูกค้าได้

1.3.3.3 สามารถควบคุมการเข้าถึงของระบบได้

1.3.3.4 สามารถเช็คออเดอร์สินค้าได้

1.3.3.5 สามารถตรวจสอบสถานะการจ่ายเงินของลูกค้าได้

1.4 ขั้นตอนและวิธีดำเนินการ

1.4.1 การวางแผน (Planning)

1.4.1.1 ศึกษาความเป็นไปได้ทางเทคนิค (Technical Feasibility)

1.4.1.2 ศึกษาความเป็นไปได้ทางด้านเศรษฐศาสตร์ (Economic Feasibility)

1.4.2 การวิเคราะห์ (Analysis)

1.4.2.1 จัดทำกลยุทธ์วิเคราะห์ (Analysis strategy)

1.4.2.2 การเก็บรวบรวมความต้องการ (Requirement gathering)

1.4.2.3 จัดทำข้อเสนอระบบ (System proposal)

1.4.3 การออกแบบ (Design)

1.4.3.1 จัดทำกลยุทธ์การออกแบบ (Design strategy)

1.4.3.2 การออกแบบสถาปัตยกรรม (Architecture design)

1.4.3.3 การทำรายละเอียดของฐานข้อมูลและไฟล์ (Database and file specification)

1.4.3.4 การออกแบบโปรแกรม (Program design)

1.4.4 การทำให้เกิดผล (Implementation)

1.4.4.1 การสร้างระบบ (System construction)

1.5 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้

อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดทำ

- เครื่องคอมพิวเตอร์จำนวน 1 เครื่อง
- เครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก 2 เครื่อง
- ความจุของหน่วยความจำหลักคอมพิวเตอร์ 16 GB
- ความจุของหน่วยความจำหลักคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก 8 GB
- ความจุของฮาร์ดดิสก์คอมพิวเตอร์ 1 TB
- ความจุของฮาร์ดดิสก์คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก 500 GB

คอมพิวเตอร์

Processor – CPU Intel® Core™ i3-10100F CPU @ 3.60 GHz

Ram – 16 GB

HDD – 1 TB

Solid State Drive – 240 GB

GPU - AMD Radeon™ RX 5600 XT

คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก AUS TUF GAMING F15

Processor – CPU Intel® Core™ i5-11400H CPU @ 2.70 GHz

Ram – 8 GB

Solid State Drive – 500 GB M.2

GPU – NVIDIA GeForce RTX 3050 Laptop

คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก Lenovo IdeaPad Gaming 3

Processor – CPU 11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-11320H @ 3.20GHz 3.19 GHz

Ram – 8.00 GB (7.79 GB usable)

Solid State Drive – 500 GB

GPU – NVIDIA GeForce RTX 3050 Laptop

ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการจัดทำ

- Windows 10
- Windows 11
- Microsoft Visual Studio Code
- Web Browser
- AppServ v.2.5.10
 - MySQL v.2.10.3
 - PHP My Admin v.2.10.3

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) เพิ่มช่องทางการซื้อขายเครื่องเกมปลอดภัย
- 2) ลดการเดินทางและลดความแออัดของประชากร

บทที่ 2 การวิเคราะห์ระบบ

2.1 ระบบงานปัจจุบัน

ตัวแทนจำหน่ายจะต้องสั่งของจากบริษัทมาเพื่อขายให้กับลูกค้าที่สนใจที่จะเล่นเกมในเครื่องเกมต่างๆ มีเพิ่มมากยิ่งขึ้น ลูกค้าบางคนก็เลือกที่จะซื้อของในกลุ่มต่างๆเป็นของมือสองซึ่งอาจจะมีการโกงสินค้าและเงินเป็นจำนวนมากขึ้นทำให้ลูกค้าไม่ได้รับสินค้าและสินค้าบางชิ้นก็มีการกดราคามากขึ้นเพราะว่าสินค้าชิ้นนั้นเป็นสินค้าที่ขายเฉพาะช่วงนั้น มีจำนวนจำกัดหรือไม่มีวางขายในประเทศนั้น

2.2 ระบบงานใหม่

ตัวแทนจำหน่ายจะส่งสินค้าจากบริษัทใหญ่มาเก็บสต็อกสินค้าและอัปเดตสินค้าขึ้นเว็บไซต์ซื้อขายของเราเพื่อขายสินค้าให้ลูกค้าที่ไม่สะดวกมาซื้อหน้าร้านของเราได้ทำการสั่งซื้อสินค้าของเราไปใช้ ยังมีบริการหลังการขาย กระทั่งสามารถรับพื้นที่เครื่องเกมได้อีกด้วยแต่เราจะไม่รับพื้นที่ตอนที่ลูกค้าสั่งแต่จะมีระบบให้ลูกค้าส่งเครื่องมาที่ร้านละเลือกพื้นที่ลายตามที่ตัวเองชอบได้ ลูกค้าก็สามารถรีวิวสินค้าทั้งตอนสั่งซื้อและหลังจากพื้นที่ลายเครื่องเสร็จได้แต่ลายเครื่องที่สั่งจากบริษัทใหญ่ยังมีอยู่แต่ทางเราจะไม่พื้นที่ลายจากทางบริษัทใหญ่ขาย

2.3. Gathering Requirement Technique

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลความต้องการ ผู้จัดทำได้จัดทำแบบสอบถามเพื่อเก็บรวบรวมความต้องการในการพัฒนาระบบงาน โดยวิธีการใช้แบบสอบถาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1.1 เพศ

- ☐ ชาย ☐ หญิง ☐ อื่นๆ

1.2 ช่วงอายุ

- ☐ ต่ำกว่า 12 ปี ☐ 13 – 20 ☐ 21 – 30
☐ 31 – 40 ☐ 41 – 50 ☐ มากกว่า 60 ปี

1.3 อาชีพ

- ☐ นักเรียน/นักศึกษา ☐ พนักงานบริษัท ☐ รับราชการ
☐ ธุรกิจส่วนตัว ☐ รับจ้างทั่วไป ☐ อื่นๆ

1.4 ความสนใจในเกี่ยวกับเกม

- ☐ มากที่สุด ☐ มาก ☐ ปานกลาง ☐ น้อย ☐ น้อยที่สุด

1.5 ท่านได้รับรายได้เท่าไรต่อเดือน

- ☐ ต่ำกว่า 9,000 ☐ 10,000 – 15,000
☐ 16,000-20,000 ☐ 21,000 – 25,000
☐ 26,000 – 30,000 ☐ มากกว่า 31,000

ส่วนที่ 2 ข้อมูลประสบการณ์ผู้ใช้

2.1 เคยซื้อเครื่องเกมผ่านช่องทางใดบ้าง

- ☐ ร้านขายเกม ☐ Facebook ☐ Shopee
☐ Lazada ☐ อื่นๆ...

2.2 ท่านมีความรู้สึกแบบใด ในระบบขายเกมผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ

เรื่อง	ดีมาก	ดี	เฉยๆ	ควรปรับปรุง	ไม่ควรมี
ระบบจ่ายเงิน					
ระบบสมาชิก					
บริการหลังการขาย					
ความเสถียรของระบบ					
รายละเอียดสินค้า					
การแจ้งเตือน					

ส่วนที่ 3 ข้อมูลความต้องการใช้ระบบ

3.1 ระบบซื้อขายเครื่องเกม ควรมีอะไรบ้าง

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> ระบบสมาชิก | <input type="checkbox"/> ระบบ Login |
| <input type="checkbox"/> ระบบเช็คออเดอร์สินค้า | <input type="checkbox"/> ระบบตะกร้า |
| <input type="checkbox"/> ระบบเช็คสถานะการจัดส่ง | <input type="checkbox"/> ระบบแนะนำสินค้า |
| <input type="checkbox"/> ระบบ Bot ตอบแชทลูกค้า | <input type="checkbox"/> อื่นๆ... |

3.2 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

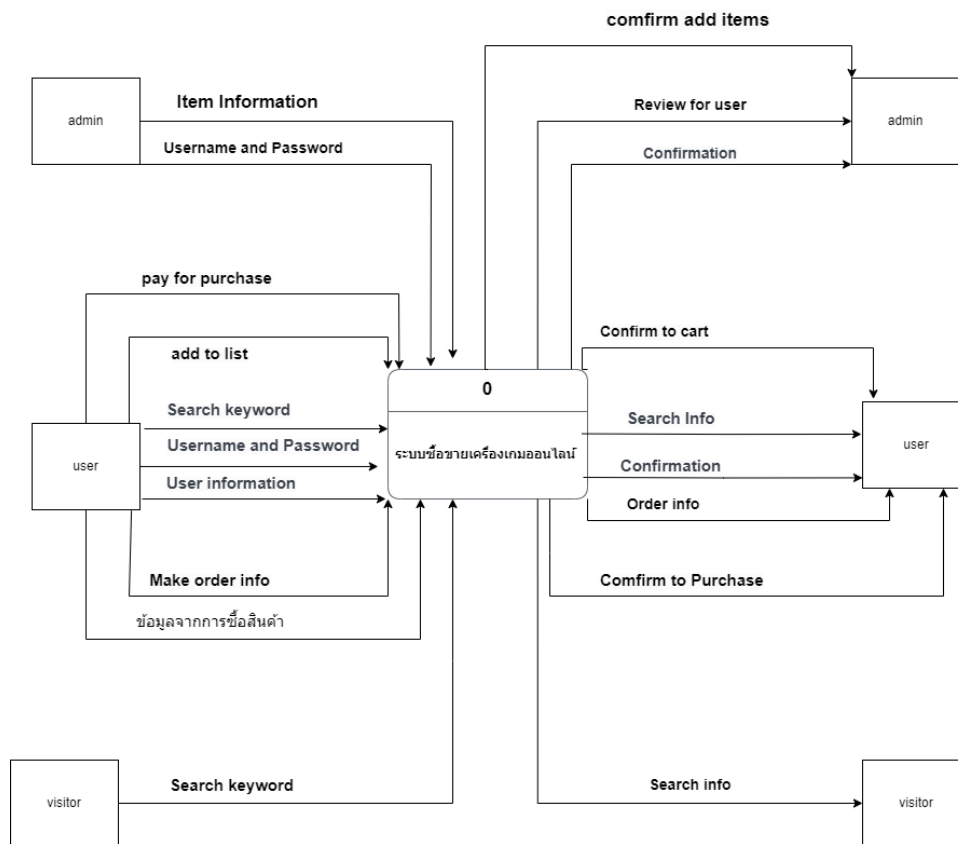
2.4 Functional Requirement และ Non-Functional Requirement

Functional Requirement และ Non-Functional Requirement ทั้งหมดของระบบงานใหม่ แสดงได้ดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 แสดง Functional Requirement และ Non Functional Requirement ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

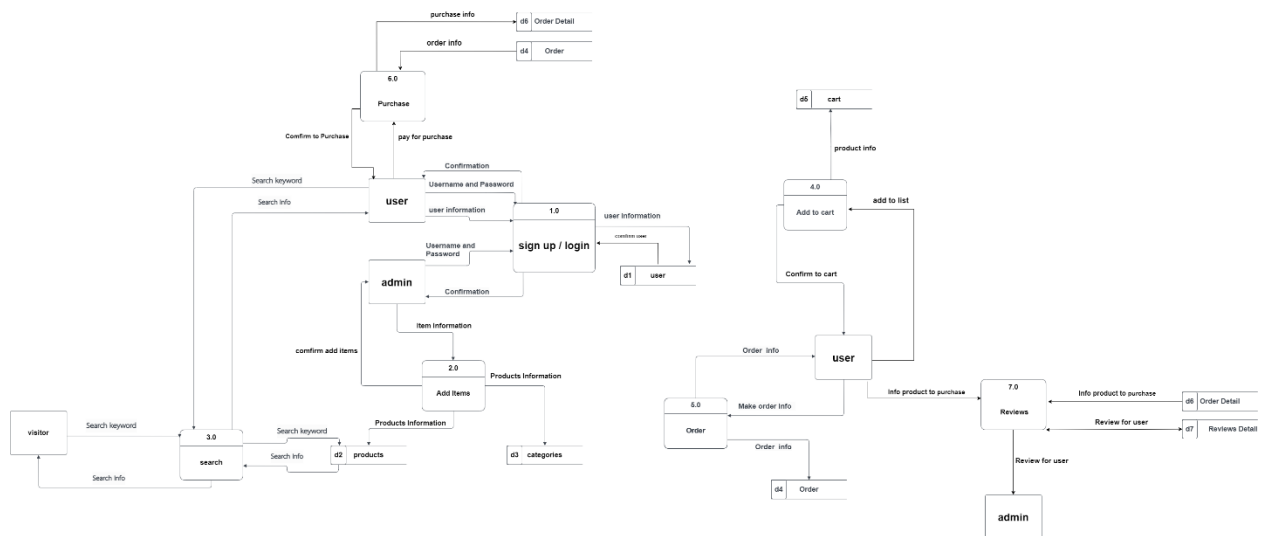
Functional Requirement	Non-Functional Requirement
สามารถสมัครสมาชิก สามารถค้นหาสินค้า สามารถจัดการสินค้าเพิ่ม ลบ และแก้ไขข้อมูลสินค้า สามารถเช็คสต็อกสินค้า ผู้ใช้สามารถเพิ่มสินค้าลงในตะกร้าสินค้า สามารถสั่งซื้อสินค้า สามารถชำระเงิน สามารถรีวิวสินค้า	เว็บไซต์ต้องโหลดได้รวดเร็ว เว็บไซต์ต้องใช้งานง่าย เว็บไซต์ต้องสามารถใช้งานได้บนอุปกรณ์ต่างๆ ผู้ใช้งานสามารถได้รับความช่วยเหลือหากมีปัญหา เว็บไซต์มีความเสถียร

2.5 Context Diagram



จากภาพที่ 2.1 แสดง Context Diagram ของระบบซื้อขายเครื่องเกม โดยประกอบไปด้วย 1 โปรเซส มีหมายเลขกำกับเป็นหมายเลขศูนย์มีชื่อโปรเซสว่า ระบบซื้อขายเครื่องเกมออนไลน์ มีเอนติตี้ภายนอก 3 ตัว คือ User Visitor Admin

2.6. Data Flow Diagram Level 0



ภาพที่ 2.2 แสดง Data Flow Diagram Level 0 ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

จากภาพที่ 2.2 แสดง Context Diagram ของระบบ ประกอบไปด้วย

โปรเซส 1 สมัครสมาชิกและเข้าสู่ระบบ มีการติดต่อกับเอนติตี้ภายนอกคือ ผู้ใช้และผู้ดูแลระบบ

- อินพุต: รับอินพุตข้อมูลการสมัครมาจากเอนติตี้ภายนอกผู้ใช้
รับอินพุตข้อมูลชื่อรหัสและรหัสผ่านจากเอนติตี้ภายนอกผู้ใช้
รับอินพุตข้อมูลชื่อรหัสและรหัสผ่านจากเอนติตี้ภายนอกผู้ดูแลระบบ
- เอาท์พุต: ส่งข้อมูลไปยังแหล่งเก็บข้อมูล D1
ส่งข้อมูลผู้ใช้และรหัสผ่านไปยังเอนติตี้ภายนอกผู้ใช้
ส่งข้อมูลผู้ใช้และรหัสผ่านไปยังเอนติตี้ภายนอกผู้ดูแลระบบ

โปรเซส 2 เพิ่มสินค้า มีการติดต่อกับเอนติตี้ภายนอกคือ ผู้ดูแลระบบ

- อินพุต: รับอินพุตข้อมูลสินค้ามาจากเอนติตี้ภายนอกผู้ดูแลระบบ
- เอาท์พุต: ส่งข้อมูลการยืนยันเพิ่มสินค้าไปยังเอนติตี้ภายนอกผู้ดูแลระบบ

โปรเซส 3 ค้นหาสินค้า มีการติดต่อกับเอนติตี้ภายนอกคือ ผู้เยี่ยมชมและผู้ใช้งาน

- อินพุต: รับอินพุตข้อความที่ต้องการค้นหาสินค้ามาจากเอนติตี้ภายนอกผู้เยี่ยมชม
รับอินพุตข้อความที่ต้องการค้นหาสินค้ามาจากเอนติตี้ภายนอกผู้ใช้งาน
- เอาท์พุต: ส่งข้อมูลการค้นหาจากข้อความไปยังเอนติตี้ภายนอกผู้เยี่ยมชม
ส่งข้อมูลการค้นหาจากข้อความไปยังเอนติตี้ภายนอกผู้ใช้งาน

โปรเซส 4 ตะกร้าสินค้า มีการติดต่อกับเอนติตี้ภายนอกคือ ผู้ใช้งาน

- อินพุต: รับอินพุตข้อมูลสินค้าที่เก็บไว้ในตะกร้ามาจากเอนติตี้ภายนอกผู้ใช้งาน
- เอาท์พุต: ส่งข้อมูลสินค้าเก็บไว้ในตะกร้าไปยังเอนติตี้ภายนอกผู้ใช้งาน

โปรเซส 5 รายการสินค้า มีการติดต่อกับเอนติตี้ภายนอกคือ ผู้ใช้งาน

- อินพุต: รับอินพุตข้อมูลรายการสินค้ามาจากเอนติตี้ภายนอกผู้ใช้งาน

- แอ้าท์พุต: ส่งข้อมูลรายการสินค้าไปยังเอนิตี้ภายนอกผู้ใช้งาน

โพรเซส 6 การชำระเงิน มีการติดต่อกับเอนิตี้ภายนอกคือ ผู้ใช้งาน

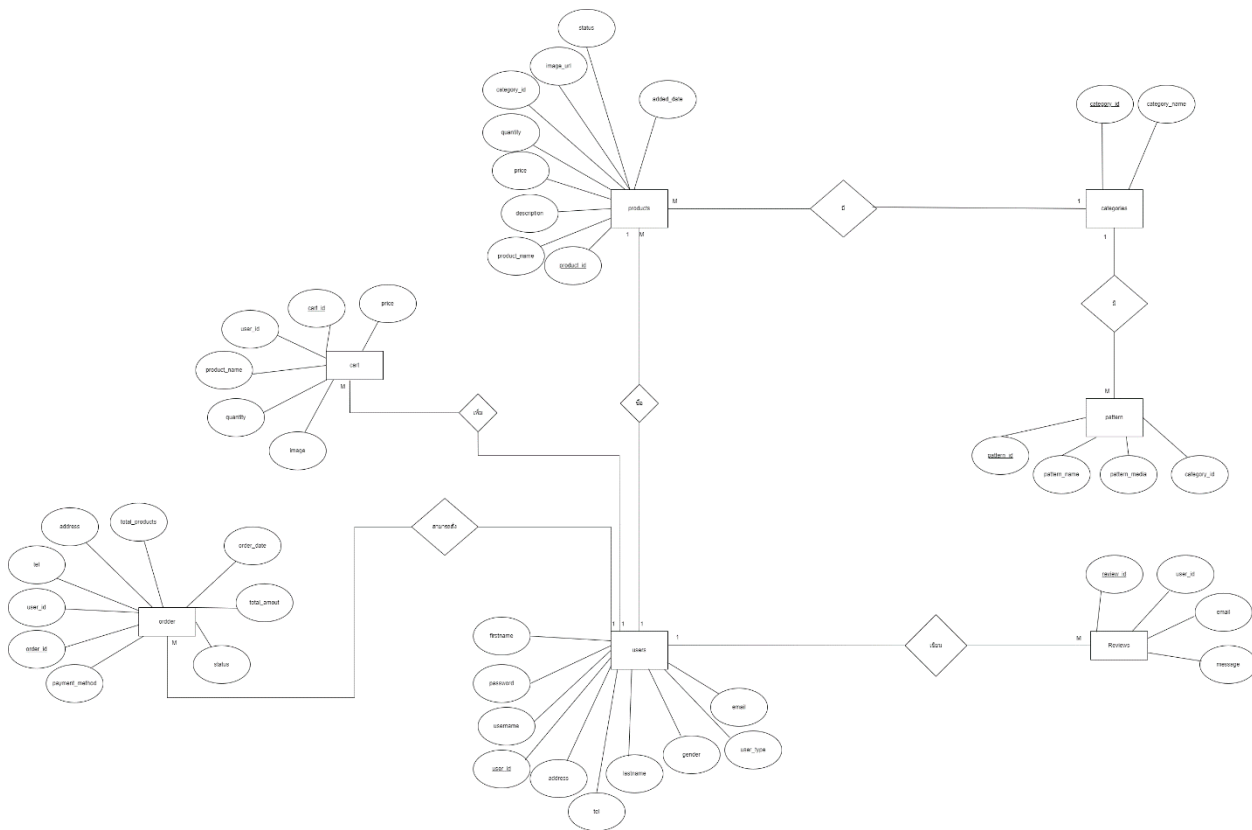
- อินพุต: รับอินพุตข้อมูลการชำระเงินจากเอนิตี้ภายนอกผู้ใช้งาน
- แอ้าท์พุต: ส่งข้อมูลการชำระเงินไปยังเอนิตี้ภายนอกผู้ใช้งาน

โพรเซส 7 การวิจารณ์ มีการติดต่อกับเอนิตี้ภายนอกคือ ผู้ใช้งานและผู้ดูแลระบบ

- อินพุต: รับอินพุตการวิจารณ์ข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าจากเอนิตี้ภายนอกผู้ใช้งาน
- แอ้าท์พุต: ส่งข้อมูลการวิจารณ์ข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าไปยังเอนิตี้ภายนอกผู้ดูแลระบบ

บทที่ 3 การออกแบบระบบ

3.1 ER diagram



ภาพที่ 3.1 แสดง ER Diagram ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

ตารางผู้ใช้งาน (users)

Name	Description	Data Type	Length	Key	Reference
user_id	เลขรหัสผู้ใช้งาน	Int	10	PK	
username	รหัสผู้ใช้งาน	Varchar	50		
password	รหัสผ่านผู้ใช้งาน	Varchar	50		
firstname	ชื่อของผู้ใช้งาน	Varchar	255		
lastname	นามสกุลของผู้ใช้งาน	Varchar	255		
gender	เพศ	Varchar	10		
email	อีเมล	Varchar	255		
address	ที่อยู่	Varchar	255		
tel	เบอร์โทรศัพท์	Varchar	10		
user_type	ลักษณะผู้ใช้งาน	Varchar	15		

ตารางสินค้า (Product)

Name	Description	Data Type	Length	Key	Reference
product_id	รหัสสินค้า	Int	11	PK	
product_name	ชื่อสินค้า	Varchar	50		
description	คำอธิบายสินค้า	text			
price	ราคาสินค้า	Decimal	10.2		
quantity	จำนวนสินค้า	Int	11		
category_id	รหัสประเภท	Int	11	FK	
image_url	รูปภาพสินค้า	Varchar	255		
status	สถานะสินค้า	Varchar	50		
added_date	วันที่เพิ่มสินค้า	date			

ตารางประเภทสินค้า (Categories)

Name	Description	Data Type	Length	Key	Reference
category_id	รหัสประเภทสินค้า	Int	11	PK	
category_name	ชื่อประเภทสินค้า	varchar	255		

ตารางลายเครื่อง (pattern)

Name	Description	Data Type	Length	Key	Reference
pattern_id	รหัสลาย	int	11	PK	
pattern_name	ชื่อลาย	varchar	255		
pattern_media	ลายรูปภาพ	varchar	255		
category_id	รหัสประเภทสินค้า	Int	11	FK	

ตารางรายการสินค้า (order)

Name	Description	Data Type	Length	Key	Reference
order_id	รหัสรายการสินค้า	int	10	PK	
user_id	รหัสผู้ใช้งาน	int	10	FK	
order_date	วันที่เพิ่มรายการสินค้า	date			
tel	เบอร์โทรศัพท์	varchar	10		
address	ที่อยู่	varchar	255		
total_products	ผลรวมจำนวนสินค้า	varchar	255		
total_amout	ผลรวมราคาสินค้า	int	6		
payment_method	วิธีการจ่ายเงิน	varchar	255		
status	สถานะการจัดส่ง	varchar	255		

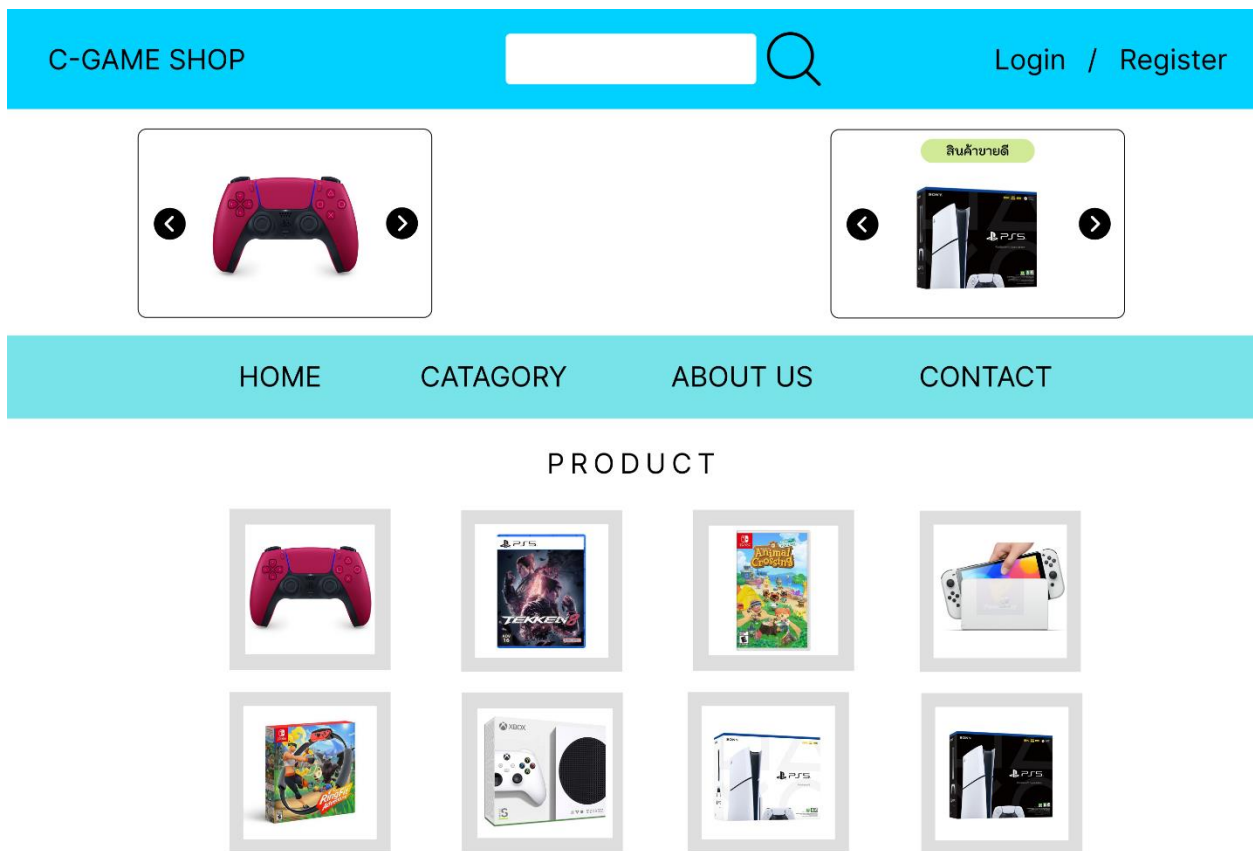
ตารางตะกร้าสินค้า (cart)

Name	Description	Data Type	Length	Key	Reference
cart_id	รหัสตะกร้าสินค้า	int	10	PK	
user_id	รหัสผู้ใช้งาน	int	10	FK	
product_name	ชื่อสินค้า	varchar	255		
price	ราคาสินค้า	int	10		
quantity	จำนวนสินค้า	int	10		
image	รูปภาพสินค้า	varchar	255		

ตารางวิจารณ์ (Reviews)

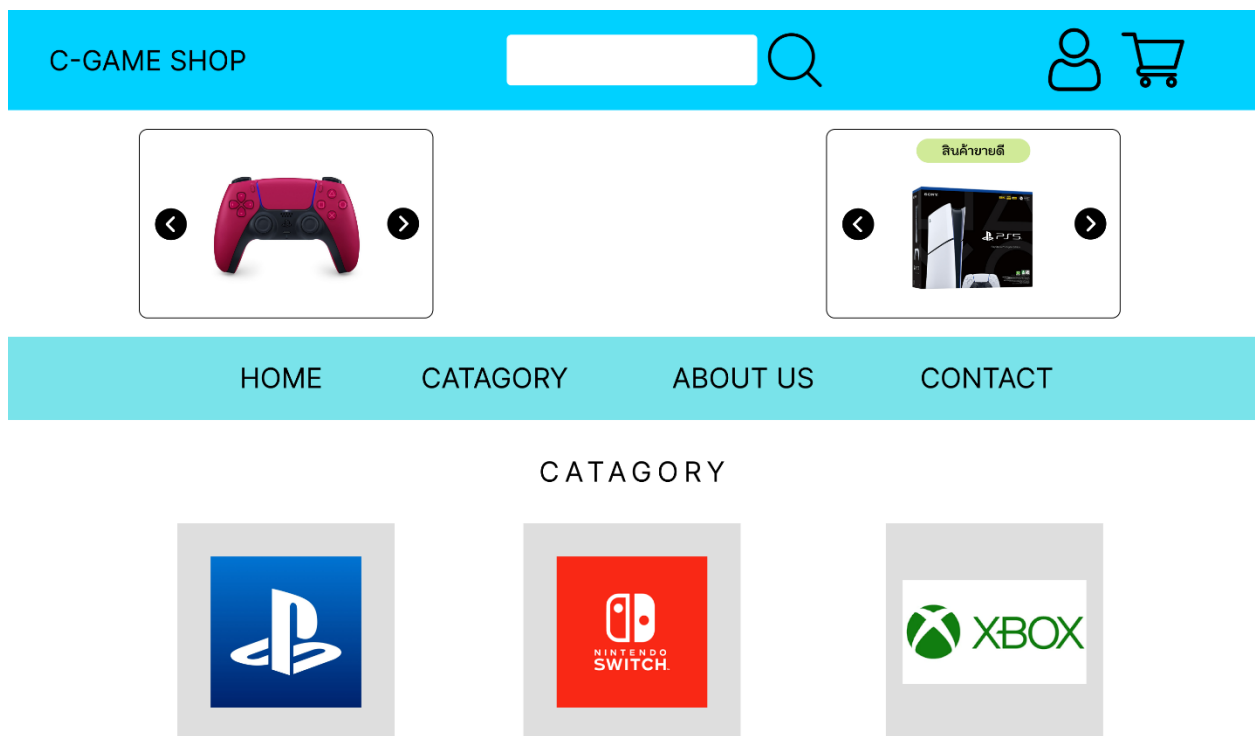
Name	Description	Data Type	Length	Key	Reference
review_id	รหัสวิจารณ์	int	10	PK	
user_id	รหัสผู้ใช้งาน	int	10	FK	
Email	อีเมล	varchar	255		
message	ข้อความ	text			

3.2 ตัวอย่างหน้าจอการทำงาน (Interface)



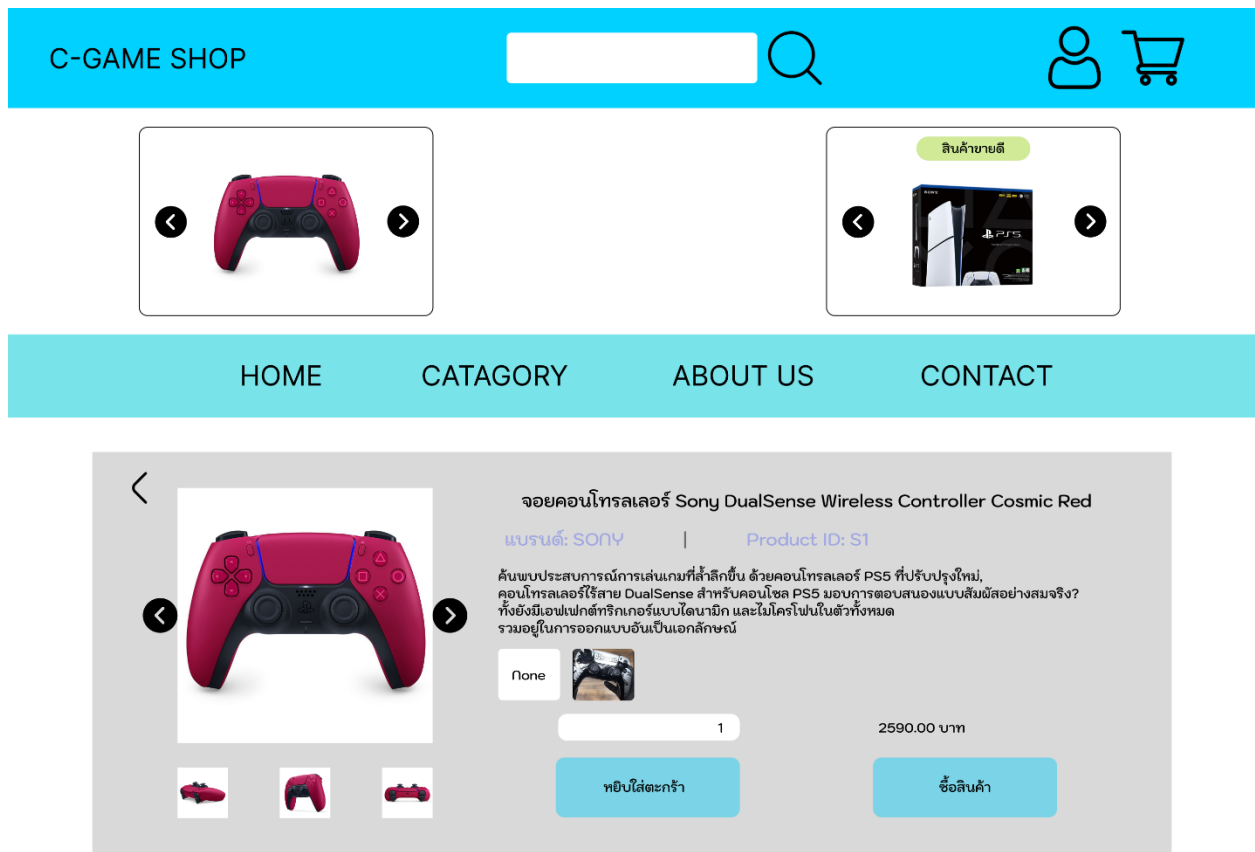
ภาพที่ 3.2 แสดงหน้าเว็บไซต์หน้าหลัก (Home) ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าหลักนี้จะแสดงรายการสินค้าทั้งหมดของเว็บไซต์สามารถเลือกสินค้าตามตัวผู้ใช้งานได้ตามต้องการและมีแถบไฮเตอร์มีช่องค้นหาเอาไว้ค้นหาสินค้าตามที่ผู้ใช้งานต้องการค้นหาและสามารถเลือกได้ว่าจะเข้าสู่ระบบถ้ามีรหัสผู้ใช้งานแต่ถ้าไม่สามารถสมัครสมาชิกได้ มีแถบนำทางเพื่อความสะดวกจะมีอยู่ด้วยกัน 4 ลิงค์ HOME CATEGORY ABOUT-US CONTACT เพื่อความสะดวกของผู้ใช้งานและยังมีสไลด์โชว์สินค้าที่เรียกว่า carosel สามารถคลิกแล้วจะเลื่อนสินค้าขึ้นต่อไปเรื่อยๆ



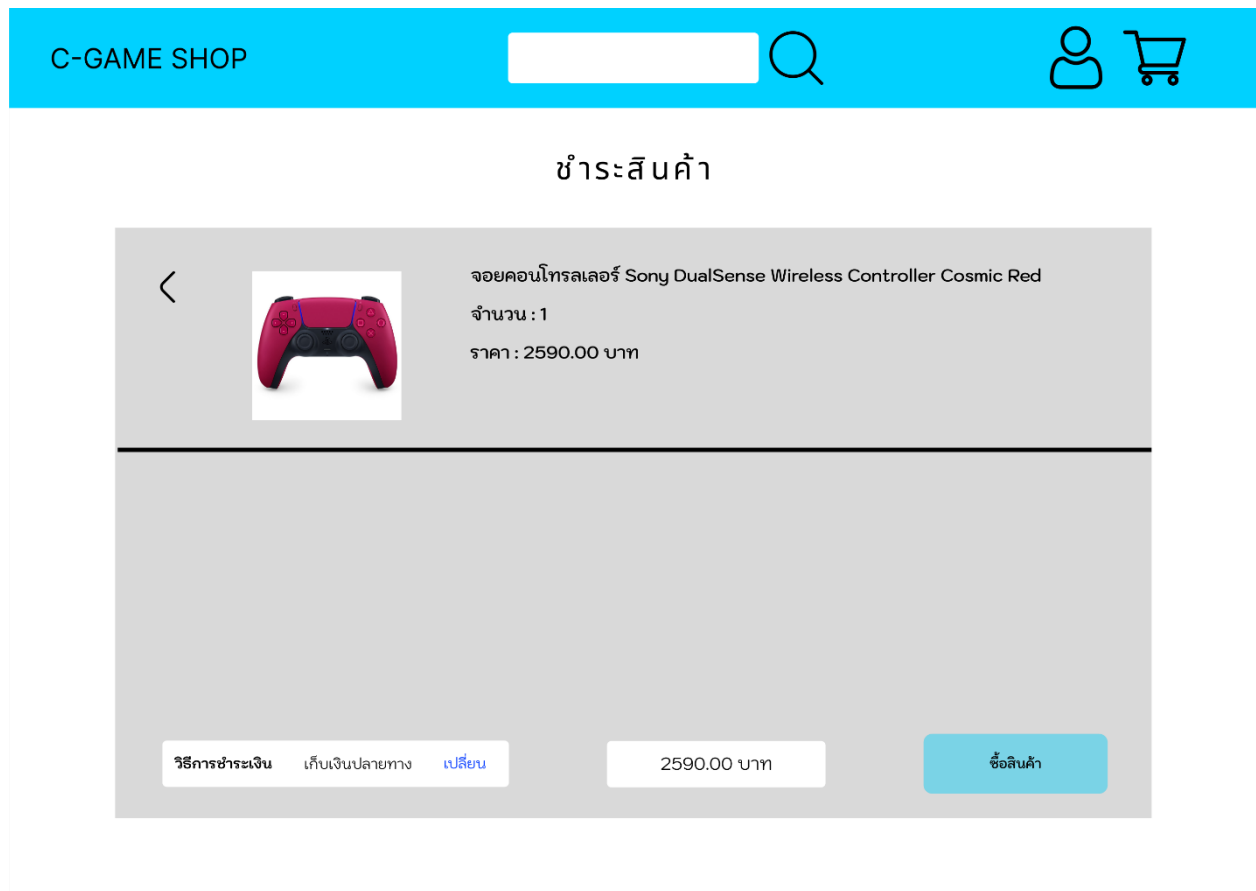
ภาพที่ 3.3 แสดงหน้าเลือกประเภทสินค้า (Catagory) ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าเลือกประเภทสินค้าจะแสดงประเภทสินค้าที่ขายในเว็บไซต์ของเราและสามารถคลิกเลือกประเภทสินค้าที่เราสนใจได้โดยไม่มีสินค้าอันอื่นมาปะปนกัน



ภาพที่ 3.4 แสดงหน้าเว็บที่เลือกสินค้าขึ้นนั้น ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าเว็บที่เลือกสินค้าขึ้นก่อนหน้าทางเว็บไซต์จะมีสินค้าแล้วให้ผู้เยี่ยมชมหรือผู้ใช้งานสามารถเลือกสินค้าที่สนใจจะซื้อหรือดูอย่างเดียวได้ ภายในเว็บเพจนี้จะมีการบอกชื่อสินค้ารหัสสินค้าประเภทสินค้าและรายละเอียดสินค้าของชิ้นนั้นๆ สามารถเลือกตามที่ต้องการได้หรือถ้าไม่สนใจก็สามารถไม่เลือกได้เช่นกัน มีปุ่ม “หยิบใส่ตะกร้า” และ “ซื้อสินค้า” กดปุ่ม “หยิบใส่ตะกร้า” สินค้าจะอยู่ในตะกร้าสินค้าแต่ถ้ากดปุ่ม “ซื้อสินค้า” จะไปยังหน้าจ่ายเงินได้เลย



ภาพที่ 3.4 แสดงหน้าเว็บที่จะชำระสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- แสดงหน้าเว็บที่จะชำระสินค้าจะมีการบอกจำนวนสินค้าที่สั่ง ราคาของสินค้าและซื้อสินค้ามีการเปลี่ยนวิธีการชำระเงินสามารถเลือกได้และมีปุ่มกดสั่ง "ซื้อสินค้า" เพื่อทำการซื้อสินค้านั้นๆ

Order

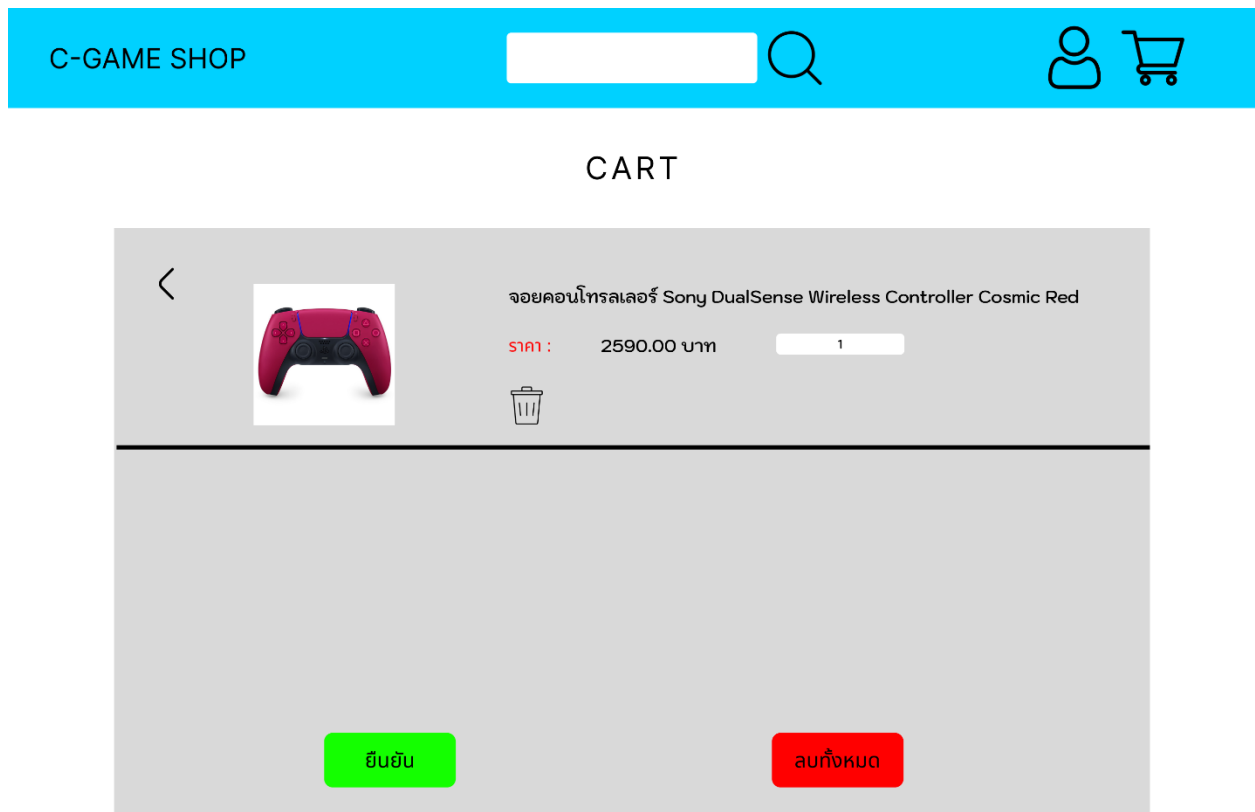
ชื่อสินค้า :	จอยคอนโทรลเลอร์ Sony DualSense Wireless Controller Cosmic Red
รหัสการสั่งซื้อ :	CGS879453178455
ราคา :	2590.00 บาท
จำนวน :	1
สถานะการชำระเงิน :	รอชำระเงิน
ที่อยู่ :	<input type="text"/>

ยืนยัน

ยกเลิก

ภาพที่ 3.5 แสดงหน้ารายการสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- แสดงหน้ารายการสินค้าที่คลิกมาจากปุ่ม “ซื้อสินค้า” ภายในเพจนี้มีการแสดงชื่อสินค้า รหัสการสั่งซื้อ ราคาของสินค้าจำนวนของสินค้าสถานะการชำระเงินและที่อยู่ให้ผู้ใช้กรอกที่อยู่ลงไปและทำการกดยืนยัน

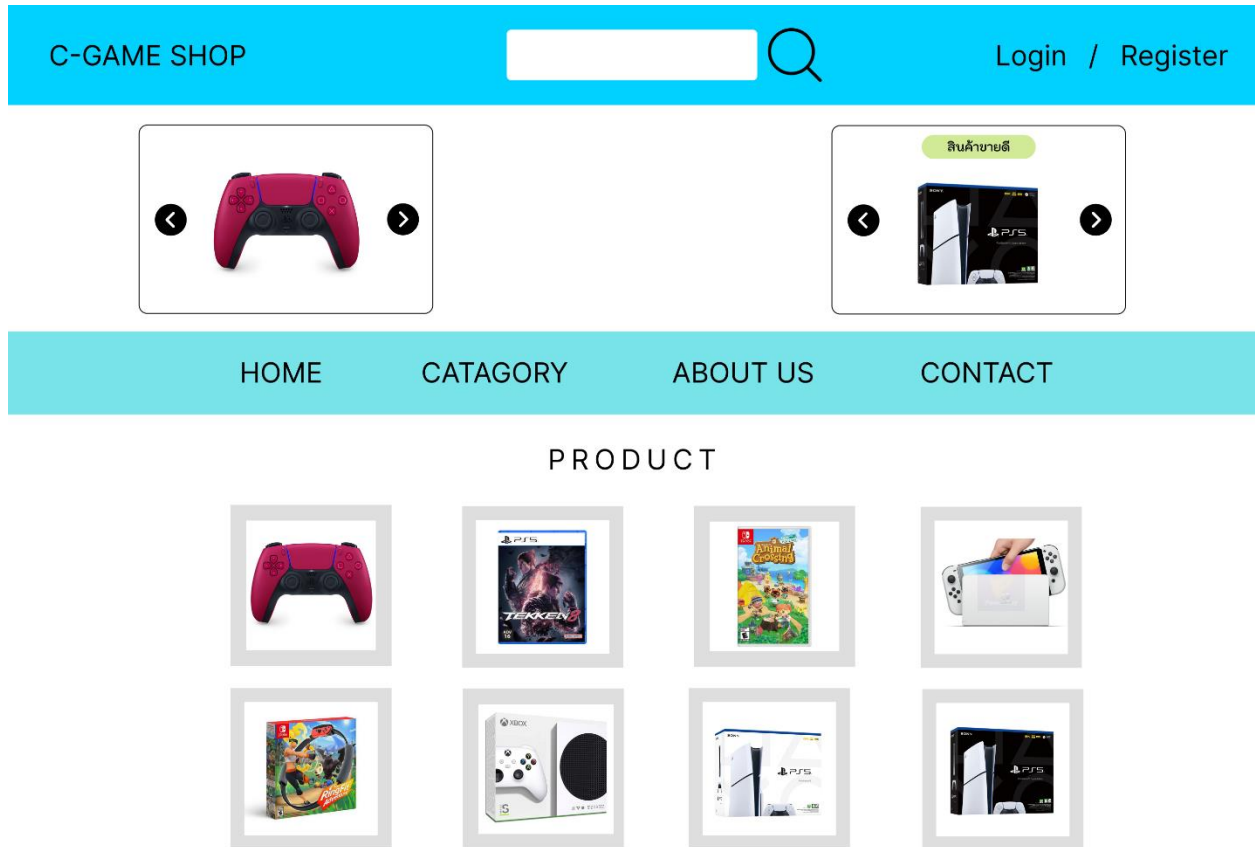


ภาพที่ 3.6 แสดงหน้าตะกร้าสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอแสดงตะกร้าสินค้า (CART) ผู้ใช้จะต้องเลือกไอคอนรูปตะกร้าสินค้าและระบบจะนำเข้าสู่หน้าตะกร้าสินค้าและจะมีรูปของสินค้า ชื่อสินค้า ราคาสินค้าและจำนวนสินค้าที่เราเลือกไว้ ผู้ใช้เลือกปุ่มยืนยันระบบจะนำไปยังหน้าจอแสดงรายการสินค้าเพื่อเข้าสู่การชำระเงินต่อไป ผู้ใช้เลือกถ้าสามารถเลือกลบสินค้าที่ไม่ต้องการได้หรือจะลบสินค้าทั้งหมดระบบจะทำการลบสินค้าที่ผู้ใช้เลือกไว้ทั้งหมดออก

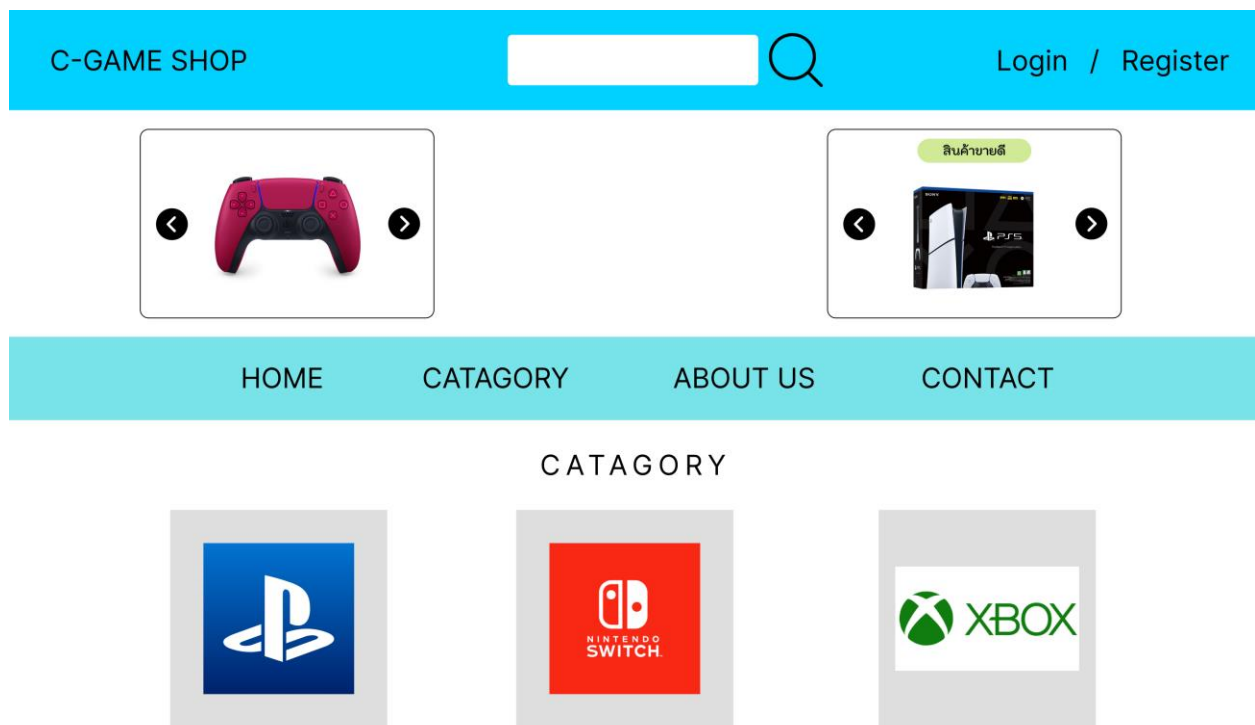
บทที่ 4 การพัฒนาระบบ

4.1 หน้าจอหลัก



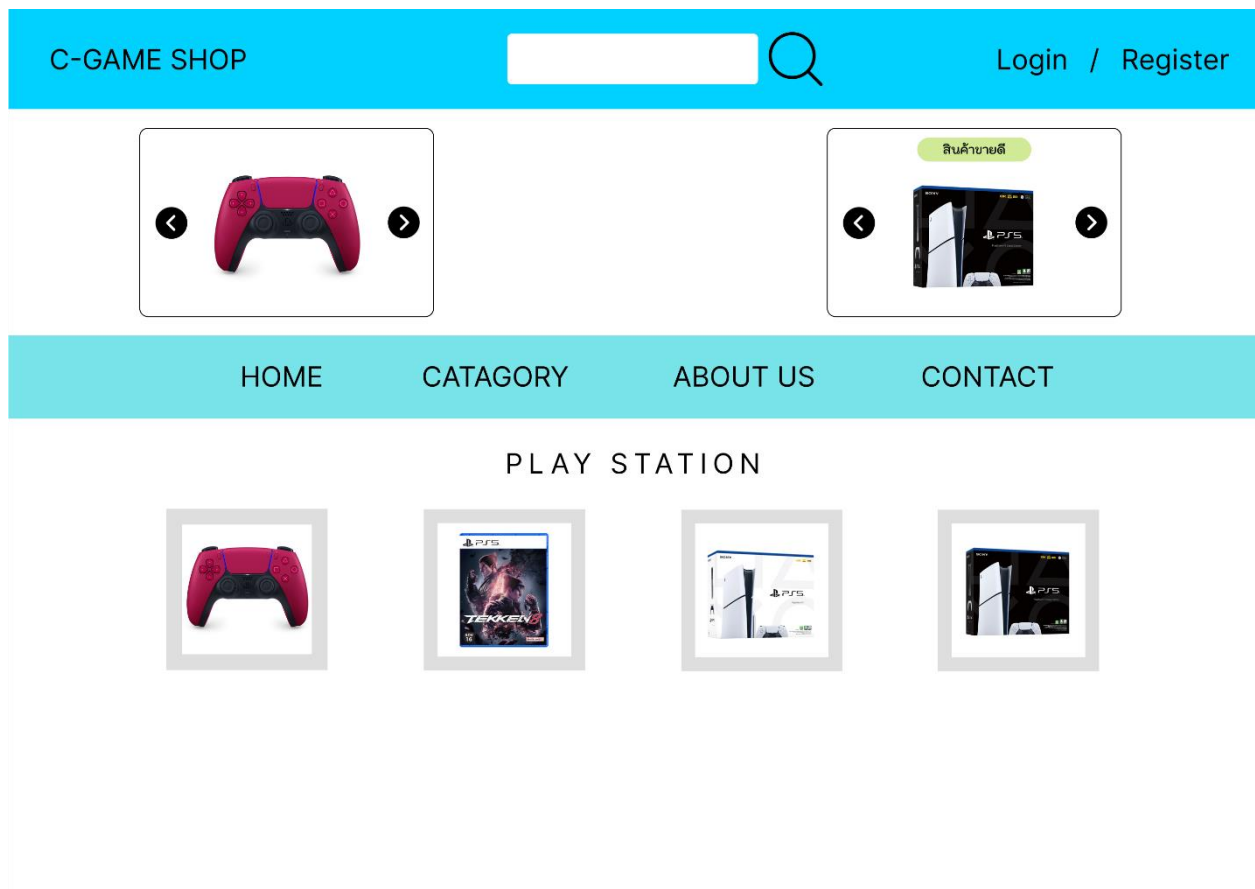
ภาพที่ 4.1 แสดงหน้าแรกก่อนเข้าสู่ระบบ ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าแรกก่อนเข้าสู่ระบบจะเป็นหน้าที่ทุกคนเมื่อเข้าเว็บมาจะเปิดหน้าจอนี้ก่อนเพื่อให้เข้าสู่ระบบหรือสมัครสมาชิก หากต้องการเป็นสมาชิกให้กดที่ปุ่ม Register หากต้องการเข้าสู่ระบบให้กดที่ปุ่ม Login และยังมีแถบนำทาง (Navigator) ที่สามารถกดคลิกแล้วไปยังหน้าที่ต้องการได้อีกด้วย



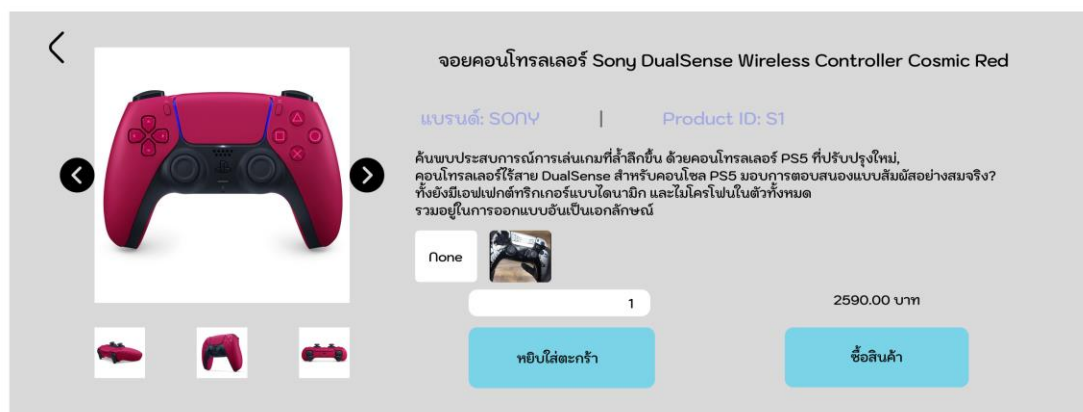
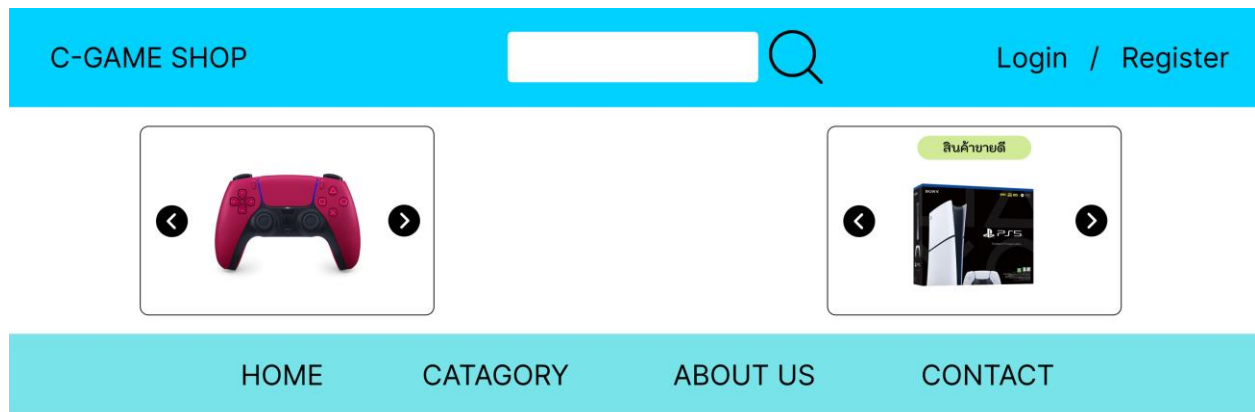
ภาพที่ 4.2 แสดงหน้าเลือกประเภทสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อมาหน้าเลือกประเภทสินค้าโดยทุกคนสามารถกดตรงปุ่ม CATAGORY เพื่อมายังหน้านี้ได้ และจะขึ้นประเภทสินค้าที่ทางเว็บไซต์มีจำหน่ายด้วยกัน 3 ประเภท คือ PlayStation NINTENDO และ XBOX



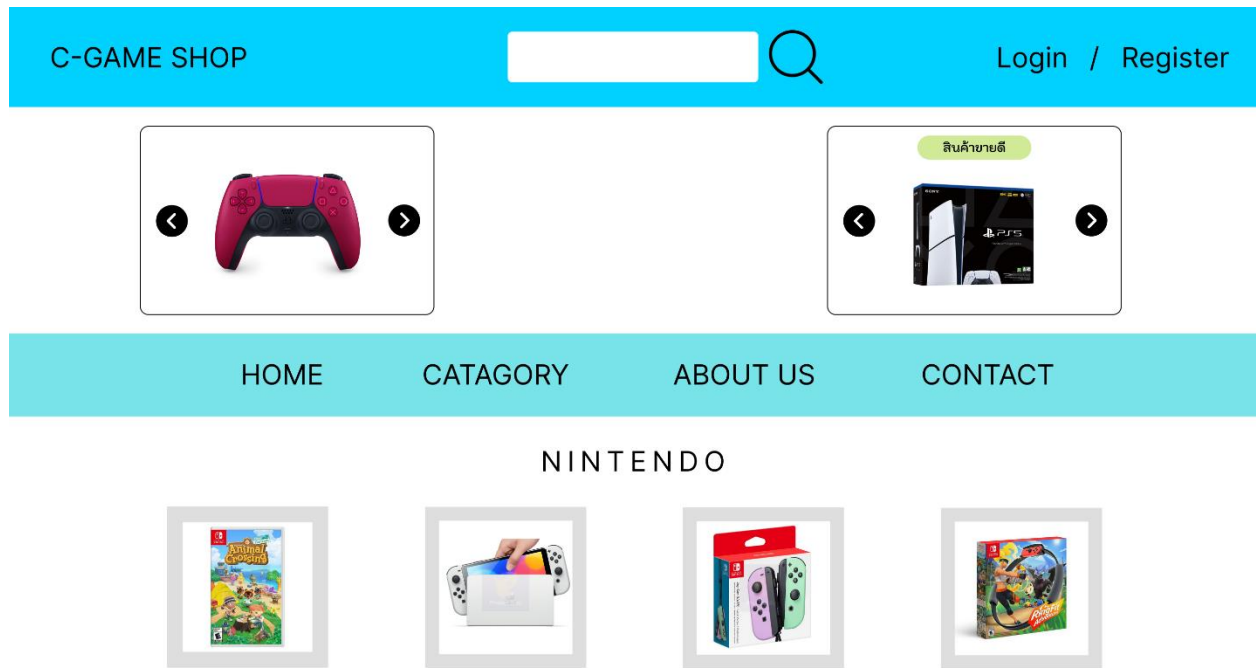
ภาพที่ 4.3 หน้าเลือกประเภทสินค้า PlayStation ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อมาถ้าผู้เยี่ยมชมเลือกเลือกประเภทสินค้าเป็น PlayStation จะเข้ามายังหน้าเว็บนี้จะแสดงแค่สินค้าของ PlayStation เท่านั้น



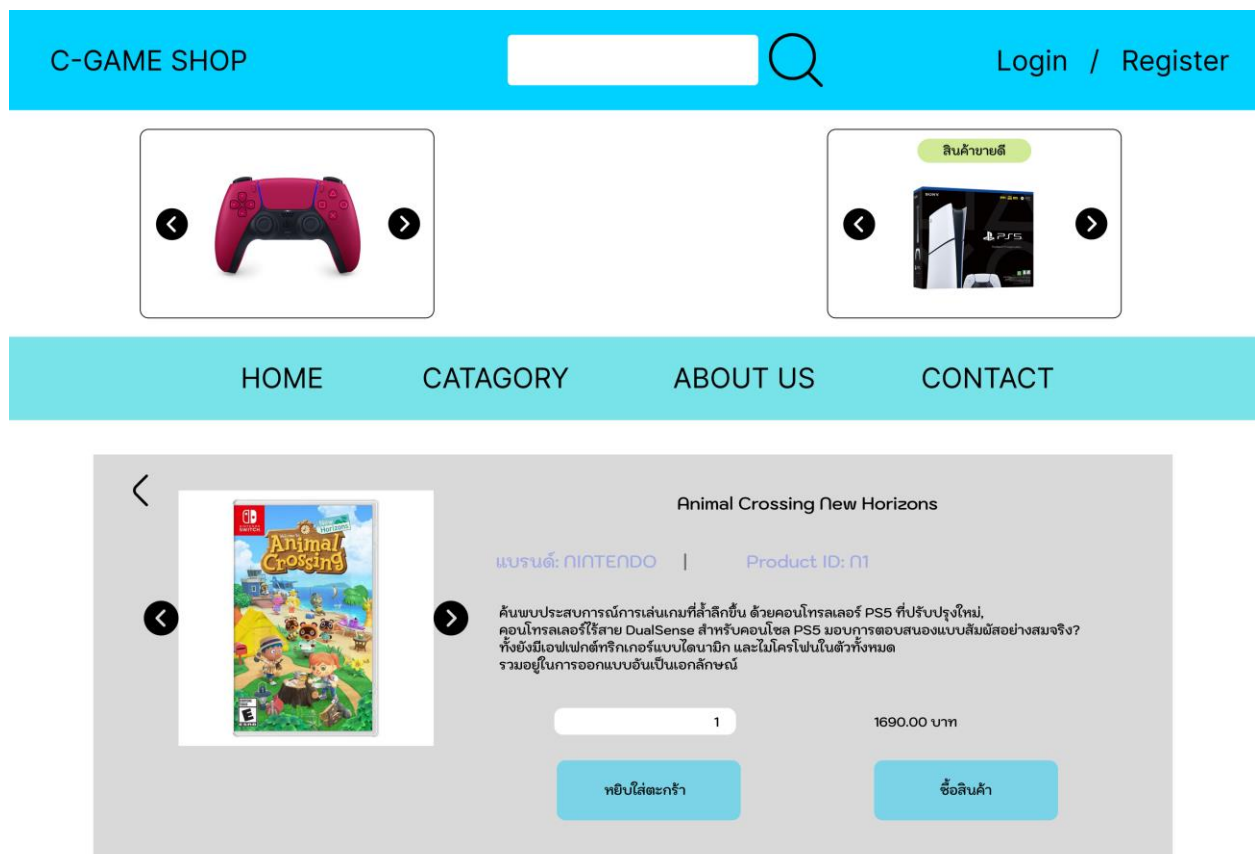
ภาพที่ 4.4 หน้าจอเมื่อคลิกสินค้า PlayStation ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อมาเมื่อกดเลือกสินค้าในประเภทของ PlayStation จะแสดงรูปภาพสินค้า ชื่อสินค้า ประเภทสินค้า รหัสสินค้า คำอธิบายสินค้า รายละเอียดของสินค้าชิ้นนั้น จำนวนสินค้า ราคาสินค้า ปุ่มหยิบใส่ตะกร้าและปุ่มซื้อสินค้า



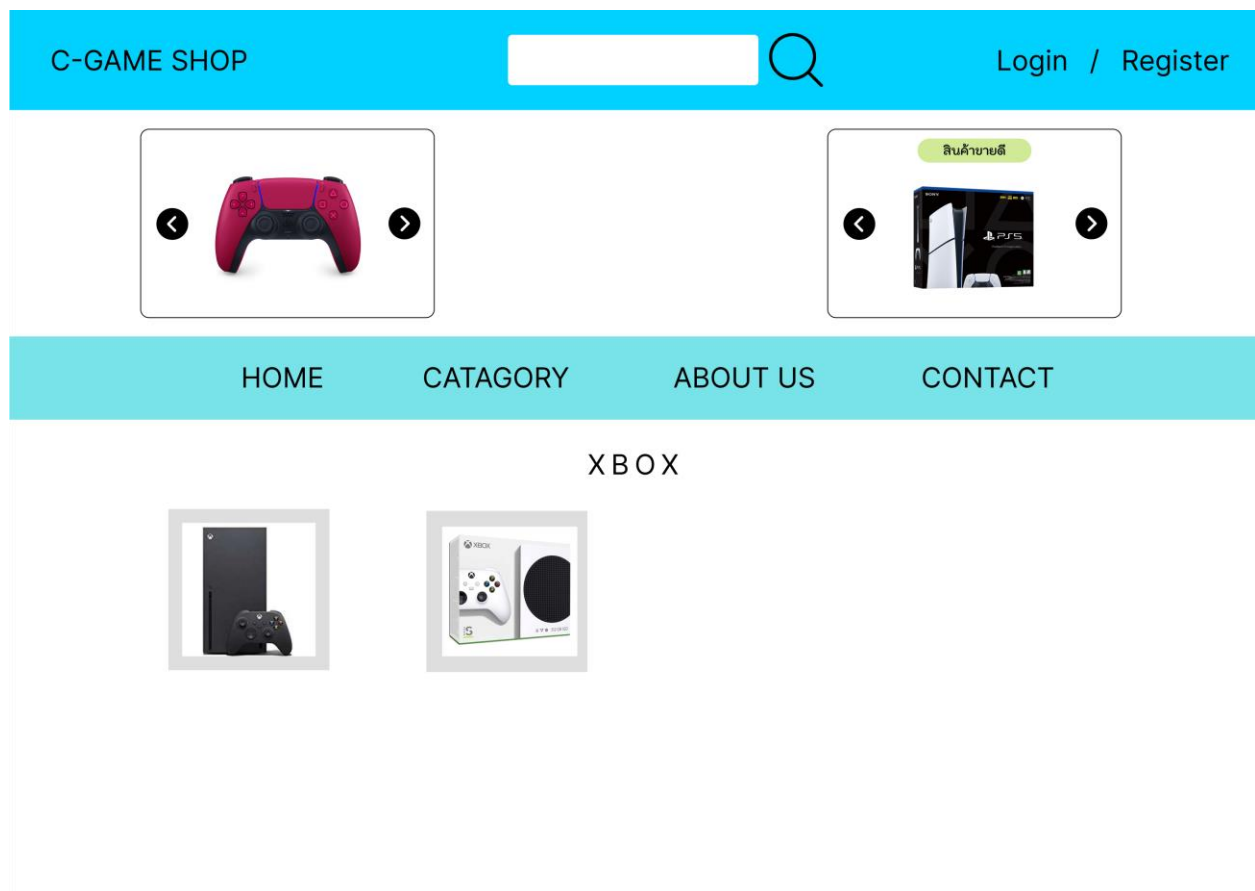
ภาพที่ 4.5 หน้าเลือกประเภทสินค้า NINTENDO ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อมาถ้าผู้เยี่ยมชมเลือกเลือกประเภทสินค้าเป็น NINTENDO จะเข้ามายังหน้าเว็บนี้จะแสดงแค่สินค้าของ NINTENDO เท่านั้น



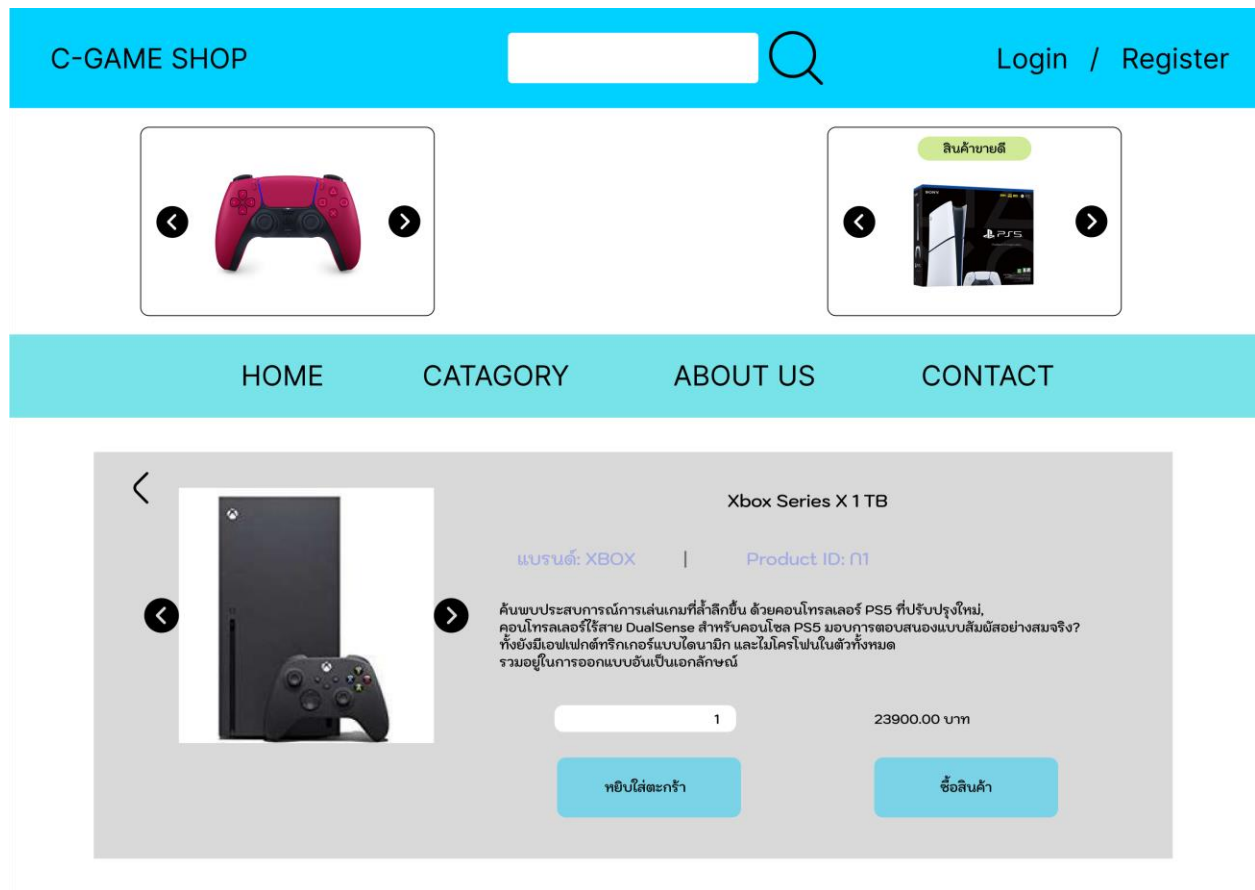
ภาพที่ 4.6 หน้าจอเมื่อคลิกสินค้า NINTENDO ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อมาเมื่อกดเลือกสินค้าในประเภทของ NINTENDO จะแสดงรูปภาพสินค้า ชื่อสินค้า ประเภทสินค้า รหัสสินค้า คำอธิบายสินค้า จำนวนสินค้า ราคาสินค้า ปุ่มหยิบใส่ตะกร้าและปุ่มซื้อสินค้า



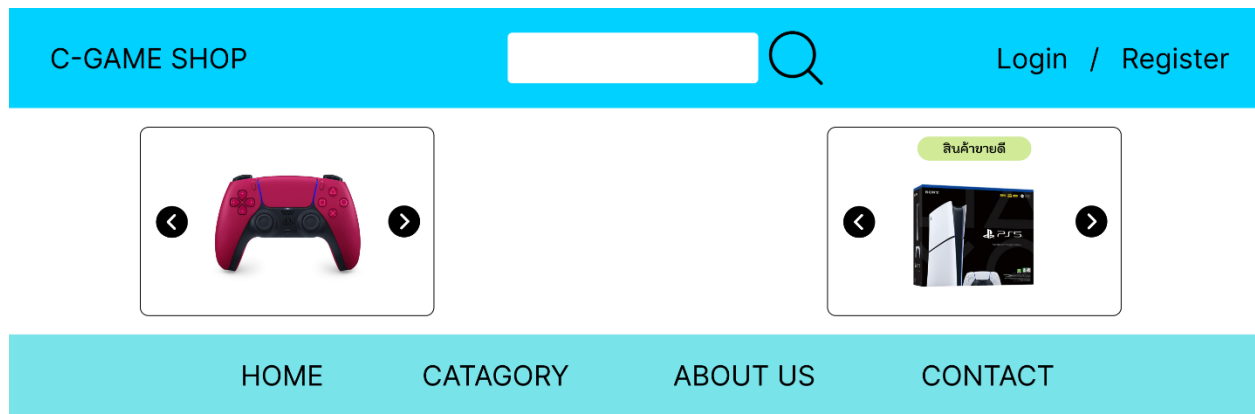
ภาพที่ 4.7 หน้าเลือกประเภทสินค้า XBOX ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อมาถ้าผู้เยี่ยมชมเลือกเลือกประเภทสินค้าเป็น XBOX จะเข้ามายังหน้าเว็บนี้จะแสดงแค่สินค้าของ XBOX เท่านั้น



ภาพที่ 4.8 หน้าจอเมื่อคลิกสินค้า XBOX ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อมาเมื่อกดเลือกสินค้าในประเภทของ XBOX จะแสดงรูปภาพสินค้า ชื่อสินค้าประเภทสินค้า รหัสสินค้า คำอธิบายสินค้า จำนวนสินค้า ราคาสินค้า ปุ่มหยิบใส่ตะกร้าและปุ่มซื้อสินค้า



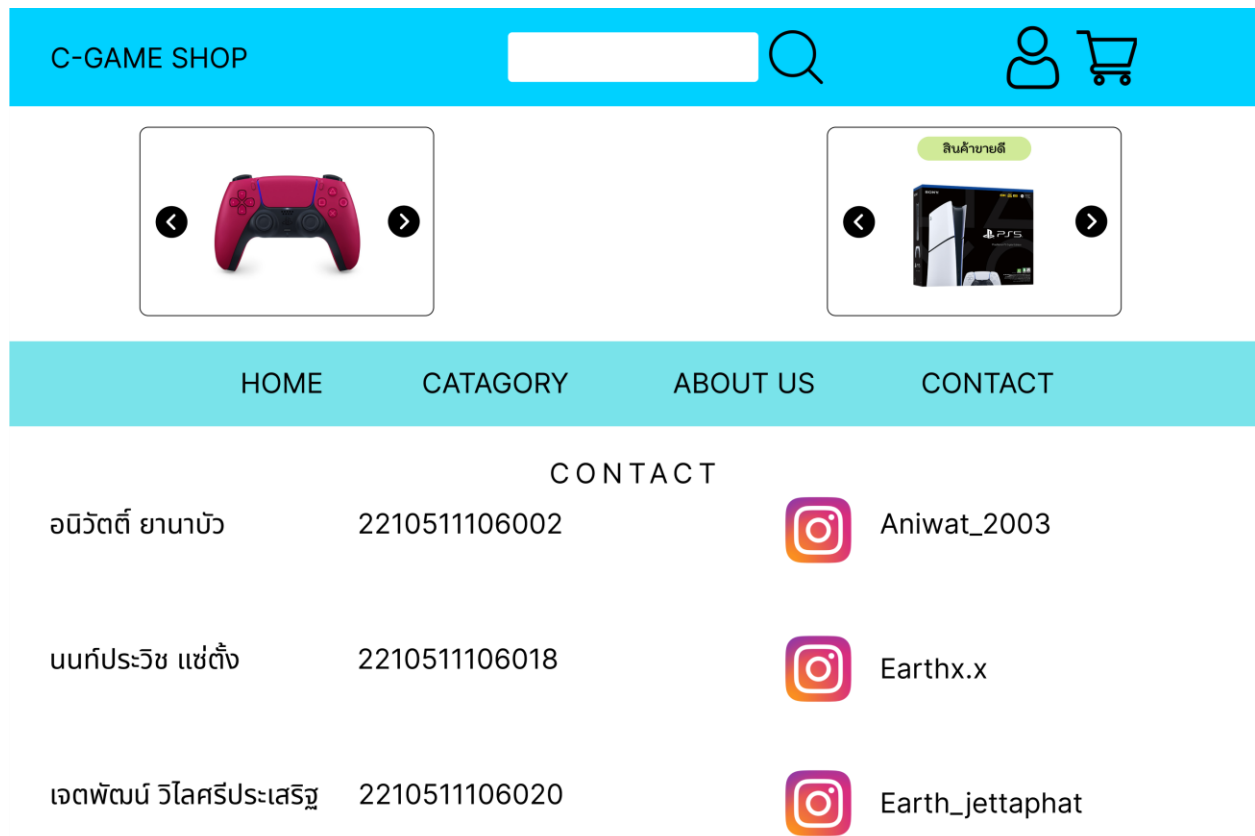
ABOUT US

เว็บไซต์นี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ วิชา SI 225 เว็บไซต์นี้จะเป็นแหล่งที่ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลและสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเครื่องเกม ได้อย่างง่ายดายและสะดวกสบาย ที่ให้บริการในหลากหลายด้านเกี่ยวกับเครื่องเกม เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเล่นเกมต่าง ๆ

นอกจากนี้ เว็บไซต์ของนี่ยังเป็นสถานที่ที่คนสามารถซื้อเครื่องเกมและอุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ได้มีการนำเสนอสินค้าที่หลากหลายและครอบคลุมทุกระดับราคาและความต้องการของผู้ใช้งาน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ที่มีความสนใจในเกมมีทางเลือกที่สะดวกและคุ้มค่าในการเลือกซื้อสินค้าที่ต้องการ และให้ประสบการณ์การช้อปปิ้งที่ดีที่สุดสำหรับลูกค้า

ภาพที่ 4.9 แสดงหน้าที่อธิบายเกี่ยวกับเว็บไซต์ของเรา ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อจะแสดงข้อความที่อธิบายเกี่ยวกับเว็บไซต์ระบบซื้อขายเครื่องเกมว่าสามารถทำอะไรได้บ้าง



ภาพที่ 4.10 แสดงหน้าการติดต่อของผู้ทำเว็บไซต์ ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อมาคือหน้าติดต่อ (Contact) จะแสดงข้อมูลของผู้ทำเว็บไซต์นี้ขึ้นมา

< **REGISTER**

username first name

password last name

confirm password

GENDER
☐ Male ☐ Female ☐ Other

telephone email

ENTER

Already have an account? [Login now](#)

ภาพที่ 4.11 แสดงหน้าสมัครสมาชิก ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- ผู้ใช้งานลงทะเบียนโดยการ กรอกชื่อจริง นามสกุล รหัสผู้ใช้งาน รหัสผ่านที่จะต้องตั้งยืนยัน รหัสผ่าน เพศ เบอร์โทรศัพท์และอีเมล จากนั้นกดยืนยันเพื่อยืนยันการลงทะเบียนแต่กดปุ่ม ลากศรเพื่อย้อนกลับไปหน้าก่อนหน้า หากผู้ใช้งานมีรหัสอยู่แล้วให้ทำการกดที่ Login now เพื่อ เข้าสู่ระบบ

< **LOGIN**

username

password

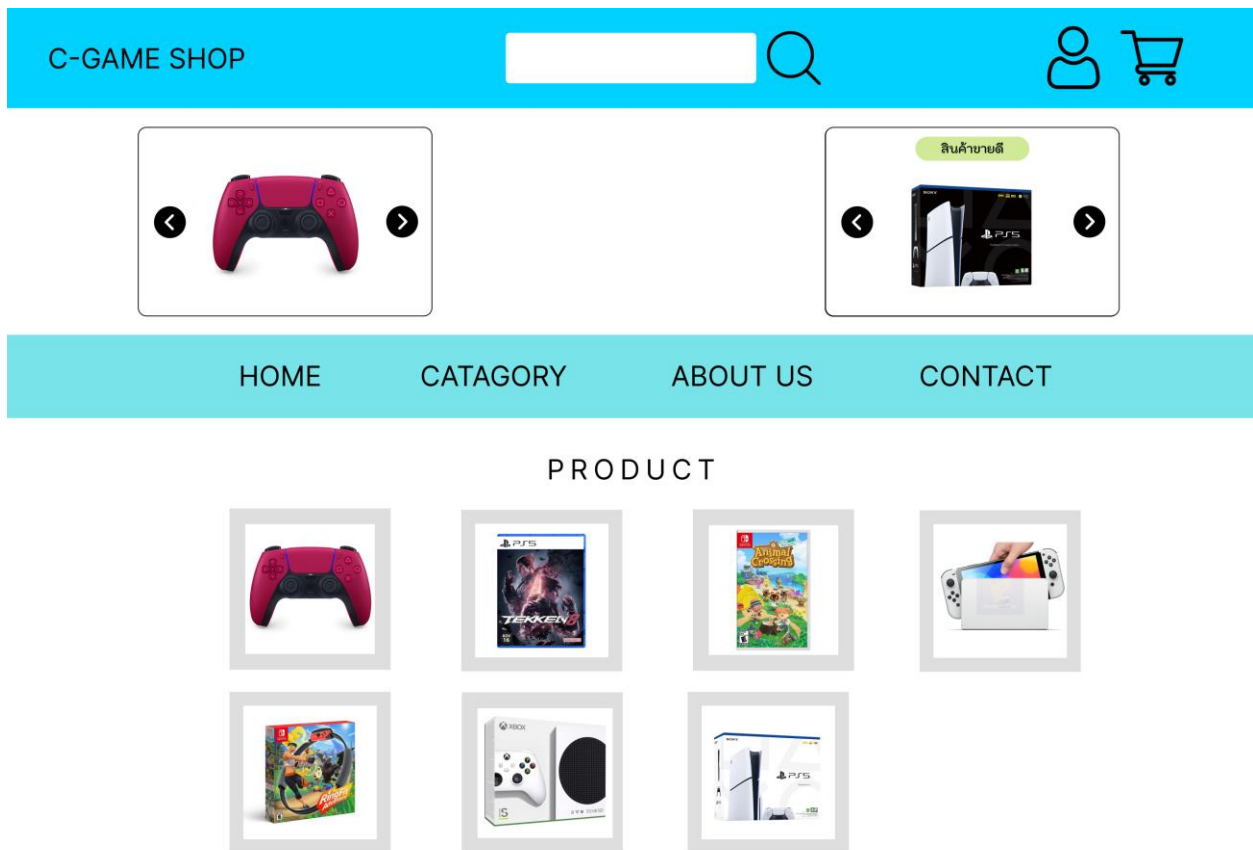
Login

Have you an account ? [Register](#)

ภาพที่ 4.12 แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

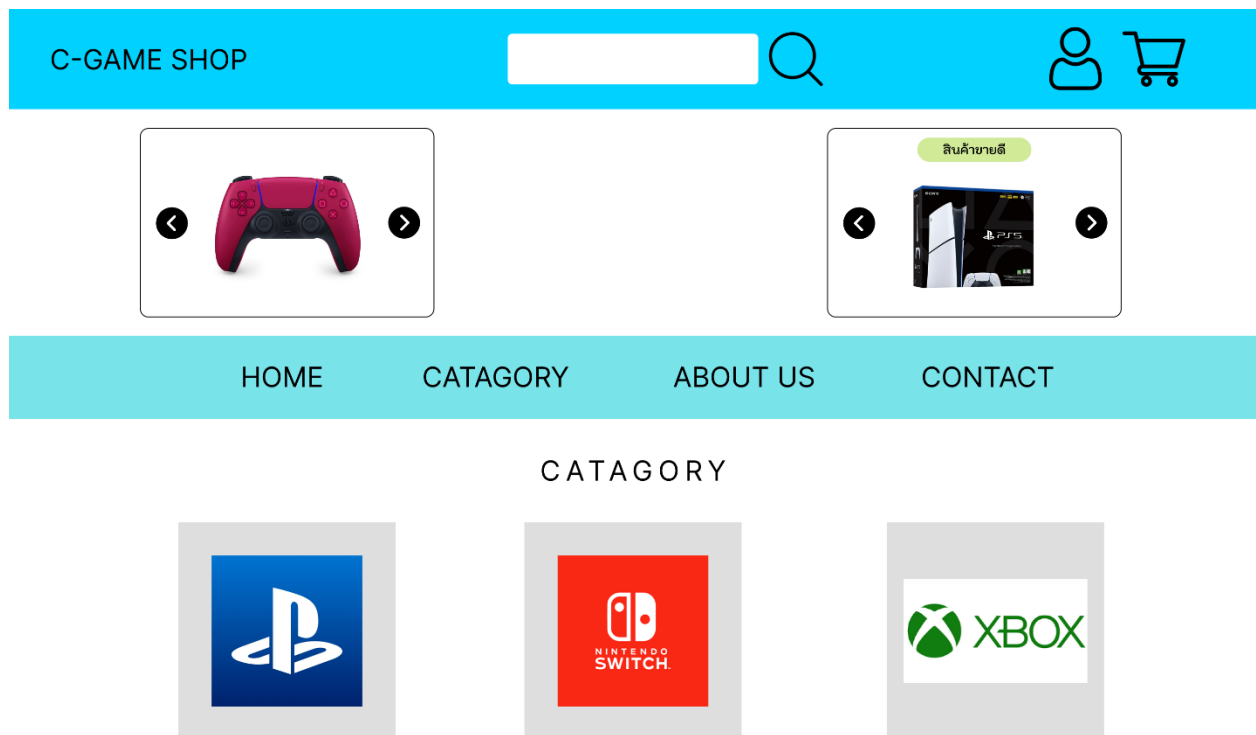
- ผู้ใช้งานและผู้ดูแลระบบ กรอกรหัสผู้ใช้งานและรหัสผ่าน จากนั้นกดเข้าสู่ระบบเพื่อเข้าสู่ระบบ หากท่านใดยังไม่ได้เป็นสมาชิกสามารถกดที่ปุ่ม Register เพื่อเข้าไปทำงานสมัครสมาชิกและลงชื่อเข้าสู่ระบบได้

4.2 หน้าจอหลักผู้ใช้งาน



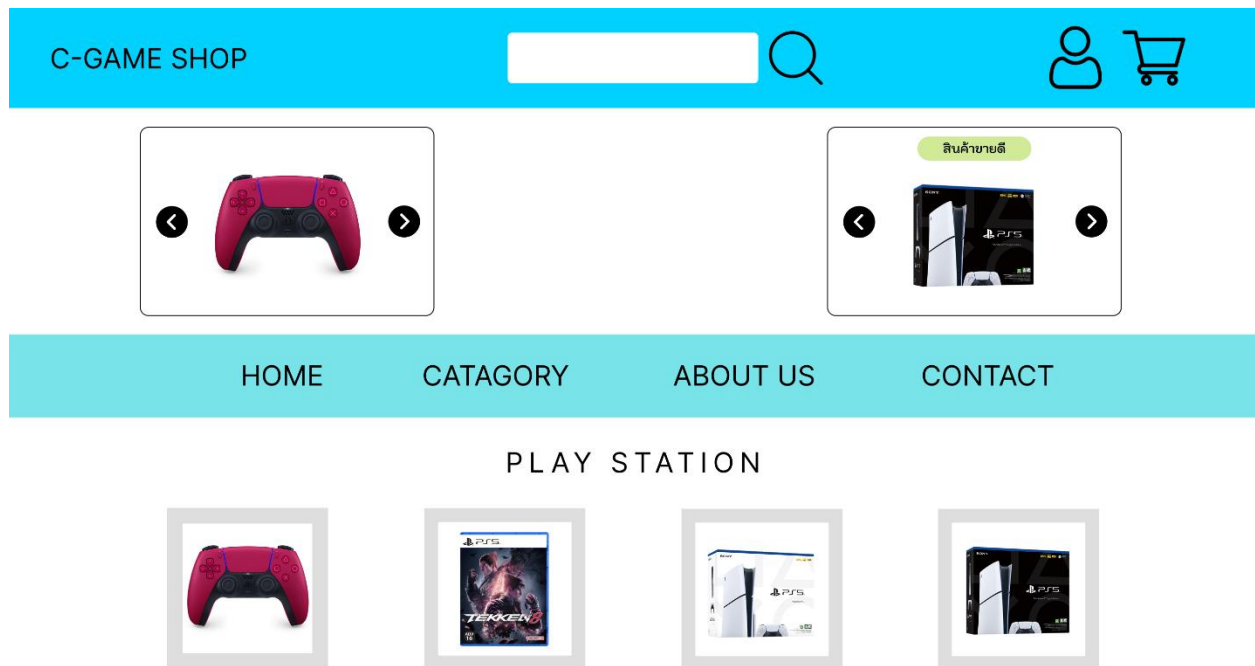
ภาพที่ 4.13 แสดงหน้าจอเมื่อเข้าสู่ระบบ ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- เมื่อผู้เยี่ยมชมเข้าสู่ระบบจะแสดงหน้าแรกโดยมีการแสดงสินค้าที่มีในเว็บไซต์และแสดงสินค้าที่ขายดีเป็นสไลด์ให้ผู้ใช้งานสามารถคลิกดูได้ หากต้องการเลือกสินค้าเฉพาะประเภทนั้นให้กดปุ่ม CATAGORY หากต้องการรู้จักกับเว็บไซต์มากขึ้นให้กดปุ่ม ABOUT US หากต้องการติดต่อให้เลือกที่ปุ่ม CONTACT และผู้ใช้งานสามารถค้นหาสินค้าที่ตัวเองต้องการให้กดช่องสี่เหลี่ยมเพื่อค้นหาสินค้าและกดไอคอนแว่นขยายเพื่อหาสินค้า



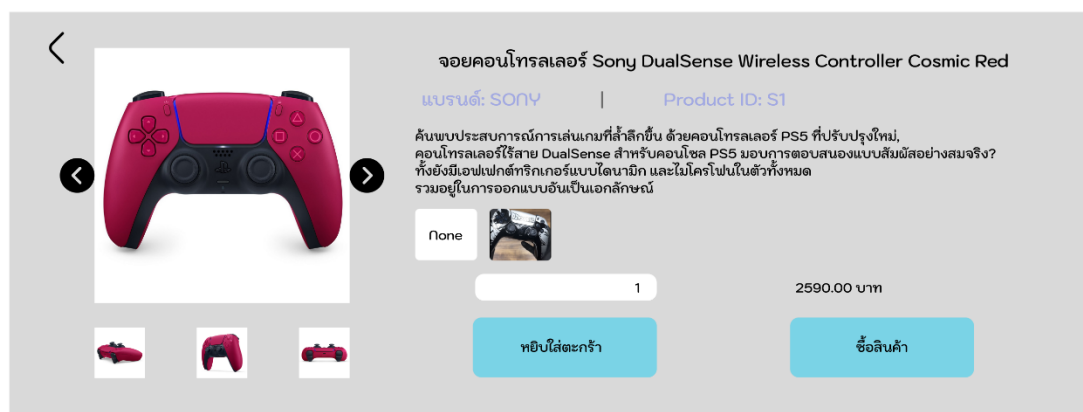
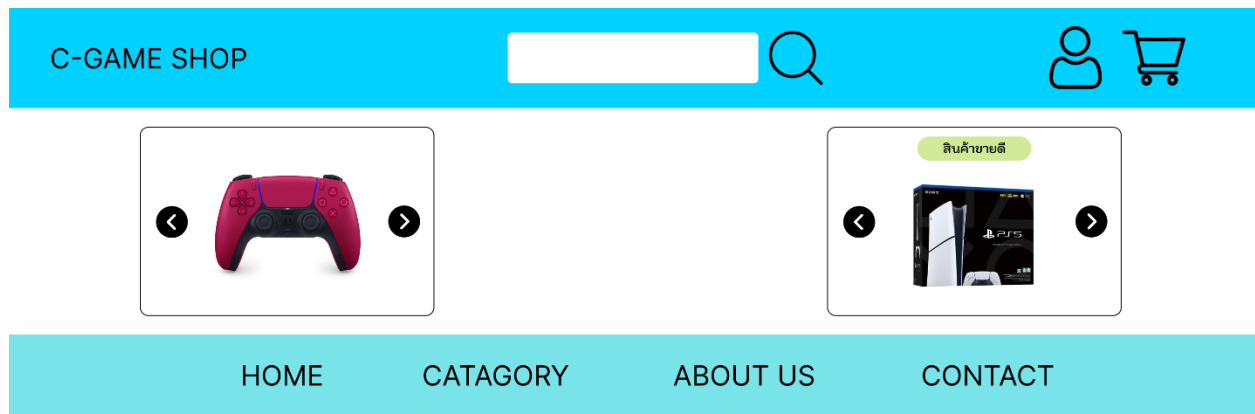
ภาพที่ 4.13 แสดงหน้าจอเลือกประเภทสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- แสดงหน้าประเภทสินค้า (CATAGORY) และมีหมวดหมู่ให้เลือกกว่าผู้ใช้งานสนใจสินค้าประเภทไหน



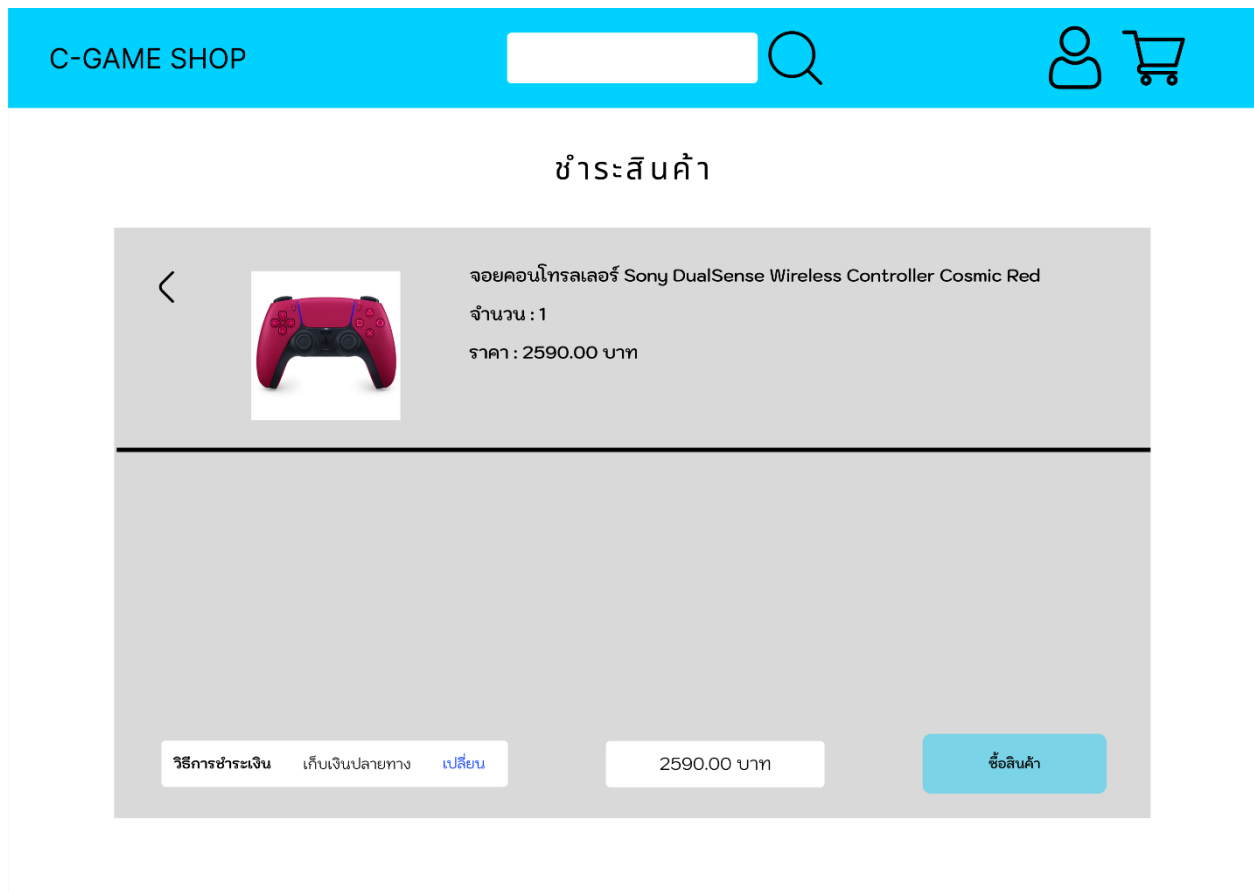
ภาพที่ 4.14 หน้าจอเมื่อกดประเภท PlayStation ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอแสดงสินค้าเฉพาะ PlayStation จะมีการแสดงสินค้าที่อยู่ในระบบซื้อขายเครื่องเกมถ้าผู้ใช้งานสนใจสินค้าชิ้นไหนก็สามารถเลือกสินค้าชิ้นนั้นได้



ภาพที่ 4.15 หน้าจอเลือกสินค้า PlayStation ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอเลือกสินค้า PlayStation มีการแสดงรูปภาพสินค้า ชื่อสินค้า ประเภทสินค้า รหัสสินค้า คำอธิบายสินค้า ลายสินค้า จำนวนสินค้า และราคาสินค้า หากผู้ใช้งานต้องการเอาสินค้าใส่ตะกร้าไว้ก่อนให้กดปุ่ม “หยิบใส่ตะกร้า” หากผู้ใช้งานต้องการซื้อสินค้าเลยให้กดปุ่ม “ซื้อสินค้า”



ภาพที่ 4.15 หน้าจอชำระสินค้า PlayStation ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอชำระสินค้าเมื่อผู้ใช้งานกดปุ่ม “ซื้อเลย” จะแสดงหน้าจอชำระสินค้าขึ้นมาภายในหน้าจอชำระสินค้าจะมีการแสดงชื่อสินค้า จำนวนและราคา ซึ่งจะทำการคำนวณเงินที่ต้องชำระออกมา หากผู้ใช้งานต้องการเปลี่ยนวิธีการชำระเงินก็สามารถเลือกได้ให้กดปุ่ม “เปลี่ยน” หากผู้ใช้งานไม่พอใจกับสินค้าที่ซื้อสามารถถอยนกลับได้ให้กดปุ่มลูกศร หากลูกค้าต้องการซื้อสินค้าเลยให้กดปุ่ม “ซื้อสินค้า”

Order

ชื่อสินค้า :	จอยคอนโทรลเลอร์ Sony DualSense Wireless Controller Cosmic Red
รหัสการสั่งซื้อ :	CGS879453178455
ราคา :	2590.00 บาท
จำนวน :	1
สถานะการชำระเงิน :	รอชำระเงิน
ที่อยู่ :	




ยืนยัน

ยกเลิก

ภาพที่ 4.16 หน้าจอรายการสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอชำระรายการสินค้าเมื่อผู้ใช้งานกดปุ่ม “ซื้อสินค้า” เว็บไซต์จะทำการส่งมายังหน้ารายการสินค้าเพื่อเช็คว่าคุณสินค้าที่ผู้ใช้งานสั่งมีอะไรจะแสดงรายละเอียดขึ้นมา ชื่อสินค้า รหัสสินค้า ราคา จำนวน สถานะการชำระเงินและที่อยู่ของผู้ใช้งาน หากลูกค้ามั่นใจแล้วให้กดปุ่ม “ยืนยัน” แล้วทางหน้าเว็บรายการสินค้าจะพาผู้ใช้งานกลับไปยังหน้าหลัก หากกดปุ่ม “ยกเลิก” จะพาผู้ใช้งานกลับไปยังหน้าหลัก

Check Order

		<p>จอยคอนโทรลเลอร์ Sony DualSense Wireless Controller Cosmic Red</p> <p>CGS879453178455</p>
		<p>Animal Crossing New Horizons</p> <p>CGS879453178455</p>

ภาพที่ 4.17 หน้าจอเช็ครายการสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอเช็ครายการสินค้าการที่เข้ามาเช็คหน้ารายการสินค้าต้องกดปุ่มไอคอนคนแล้วจะแสดงแถบขึ้นมาให้กดปุ่ม “order” แล้วจะแสดงข้อมูลการสั่งซื้อที่ผู้ใช้สั่งซื้อทั้งหมดหากผู้ใช้ต้องการกลับไปยังหน้าหลักให้กดปุ่ม “ถูกศร”

PROFILE

Name

Email

Telephone

Address

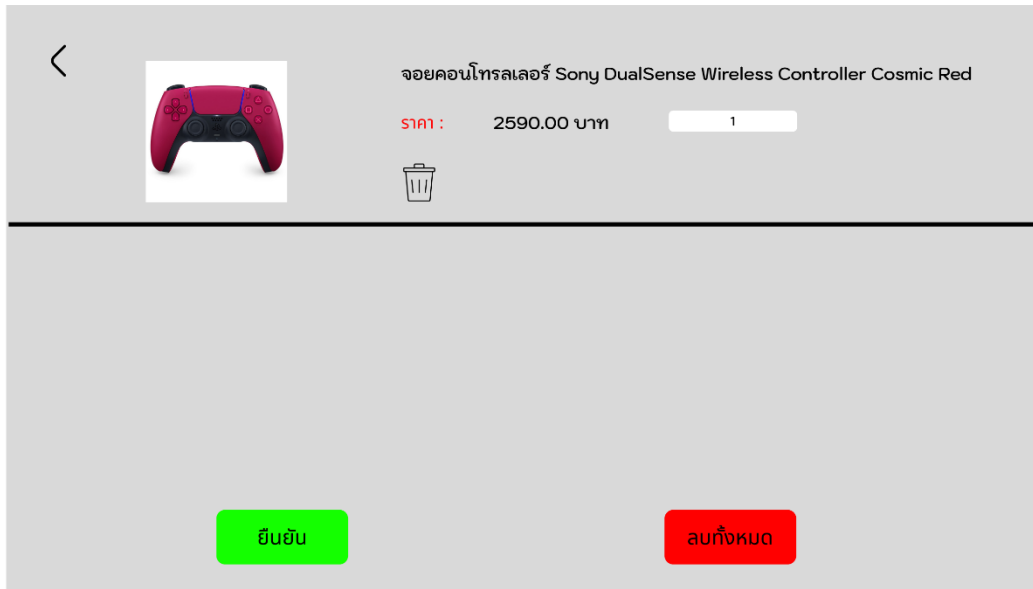
ยืนยัน

ยกเลิก

ภาพที่ 4.18 หน้าจอแก้ไขโปรไฟล์ ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

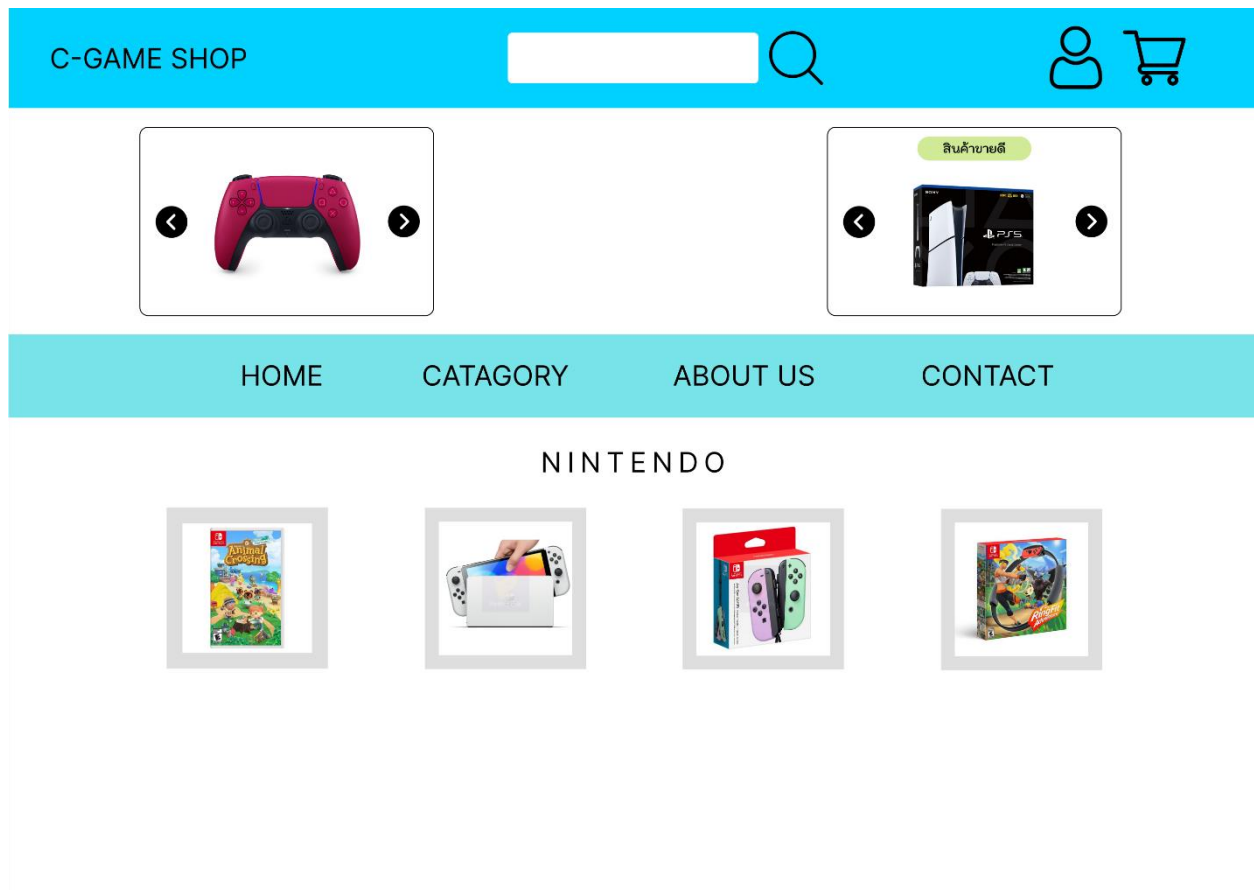
- หน้าจอแก้ไขโปรไฟล์การที่เข้ามาเช็คหน้ารายการสินค้าต้องกดปุ่มไอคอนคนแล้วจะแสดงแถบขึ้นมาให้กดปุ่ม “Edit” ภายในหน้าแก้ไขโปรไฟล์จะมีแสดงรูปภาพของผู้ใช้งาน ชื่อผู้ใช้งาน อีเมล เบอร์โทรศัพท์และที่อยู่ สามารถแก้ไขได้ตลอดหากต้องการเปลี่ยนข้อมูลของผู้ใช้งานให้กดปุ่ม “ยืนยัน” หากไม่ต้องการแก้ไขข้อมูลให้กดปุ่ม “ยกเลิก”

CART



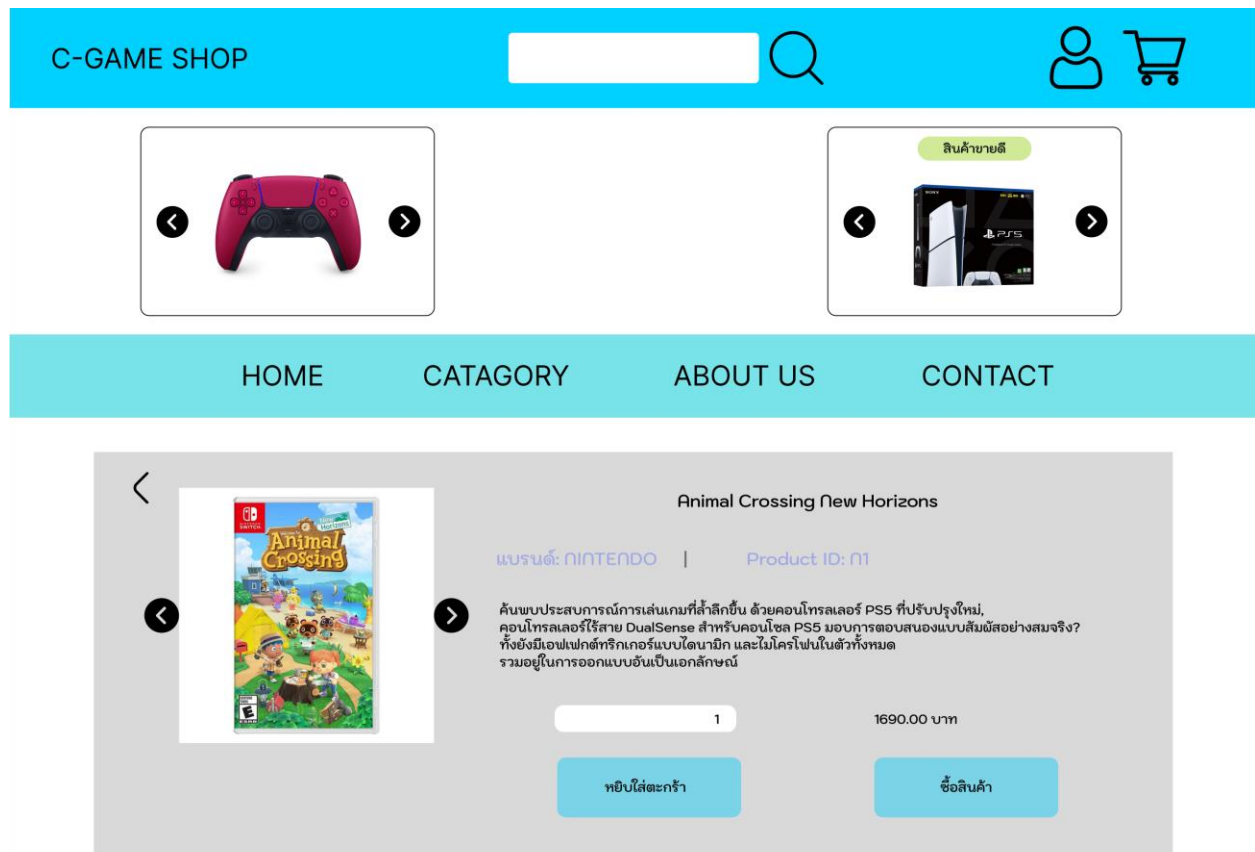
ภาพที่ 4.19 หน้าจอตะกร้าสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอตะกร้าสินค้าการที่เข้ามาหน้านี้ให้กดรูปไอคอนตะกร้าสินค้า ภายในตะกร้าสินค้าจะแสดงชื่อสินค้า ราคา จำนวนสินค้าและมีถึงขยะเอาไว้สำหรับลบสินค้าออก หากตัดสินใจซื้อสินค้าทั้งหมดในตะกร้าแล้วให้กดปุ่ม “ยืนยัน” หากต้องการลบสินค้าทั้งหมดให้กดปุ่ม “ลบทั้งหมด” หากต้องการย้อนกลับไปซื้อสินค้าต่อให้กดปุ่ม “ดูสรุป”



ภาพที่ 4.20 หน้าจอประเภท NINTENDO ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

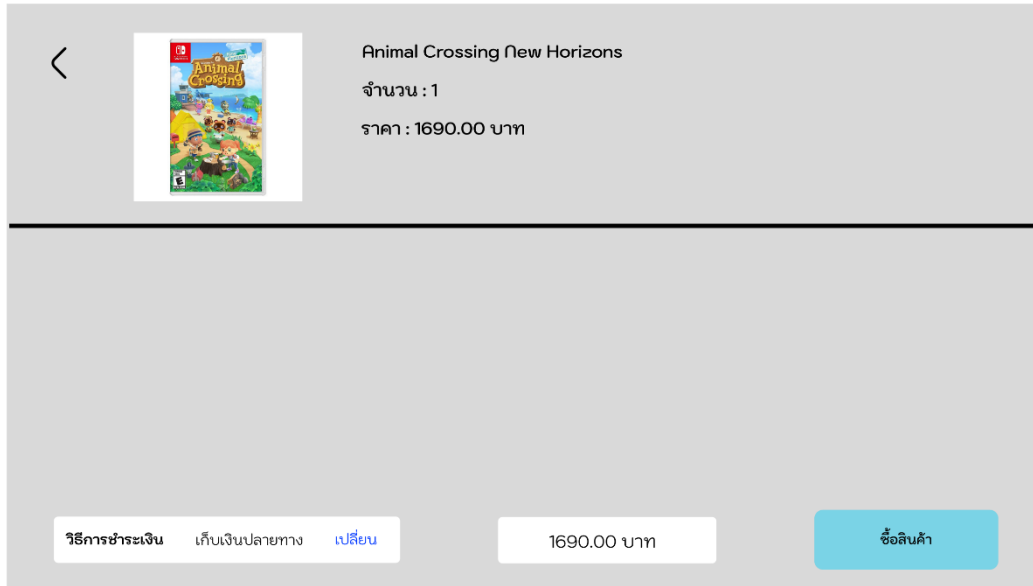
- หน้าจอประเภท NINTENDO จะแสดงสินค้าที่เฉพาะของ NINTENDO เท่านั้นสามารถเลือกสินค้าผู้ใช้งานสนใจ



ภาพที่ 4.21 หน้าจอเลือกสินค้า NINTENDO ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

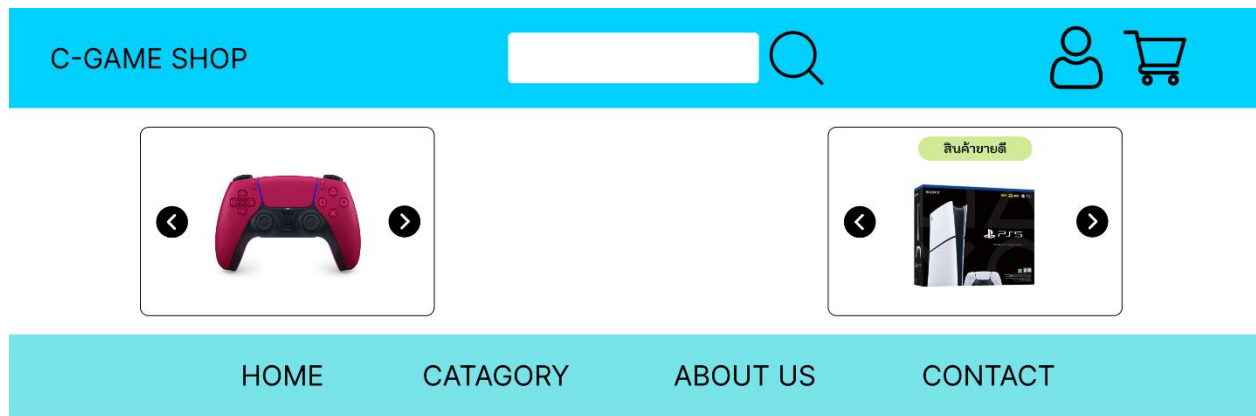
- หน้าจอเลือกสินค้า NINTENDO ภายในเว็บเพจนี้มีการบอกชื่อสินค้า รหัสสินค้า ประเภทสินค้า รายละเอียดสินค้า จำนวนและราคาสินค้า มีสินค้าบางชิ้นไม่สามารถเลือกได้ลายสินค้าได้ หากต้องการเอาสินค้าลงในตะกร้าให้กดปุ่ม “หยิบใส่ตะกร้า” หากต้องการซื้อสินค้าให้กดปุ่ม “ซื้อสินค้า”

ชำระสินค้า



ภาพที่ 4.22 หน้าจอชำระสินค้า NINTENDO ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอชำระสินค้าเมื่อผู้ใช้งานกดปุ่ม “ซื้อเลย” จะแสดงหน้าชำระสินค้าขึ้นมาภายในหน้าชำระสินค้าจะมีการแสดงชื่อสินค้า จำนวนและราคา ซึ่งจะทำให้การคำนวณเงินที่ต้องชำระออกมา หากผู้ใช้งานต้องการเปลี่ยนวิธีการชำระเงินก็สามารถเลือกได้ให้กดปุ่ม “เปลี่ยน” หากผู้ใช้งานไม่พอใจกับสินค้าที่ซื้อสามารถกดย้อนกลับได้ให้กดปุ่มลูกศร หากลูกค้าต้องการซื้อสินค้าเลยให้กดปุ่ม “ซื้อสินค้า”

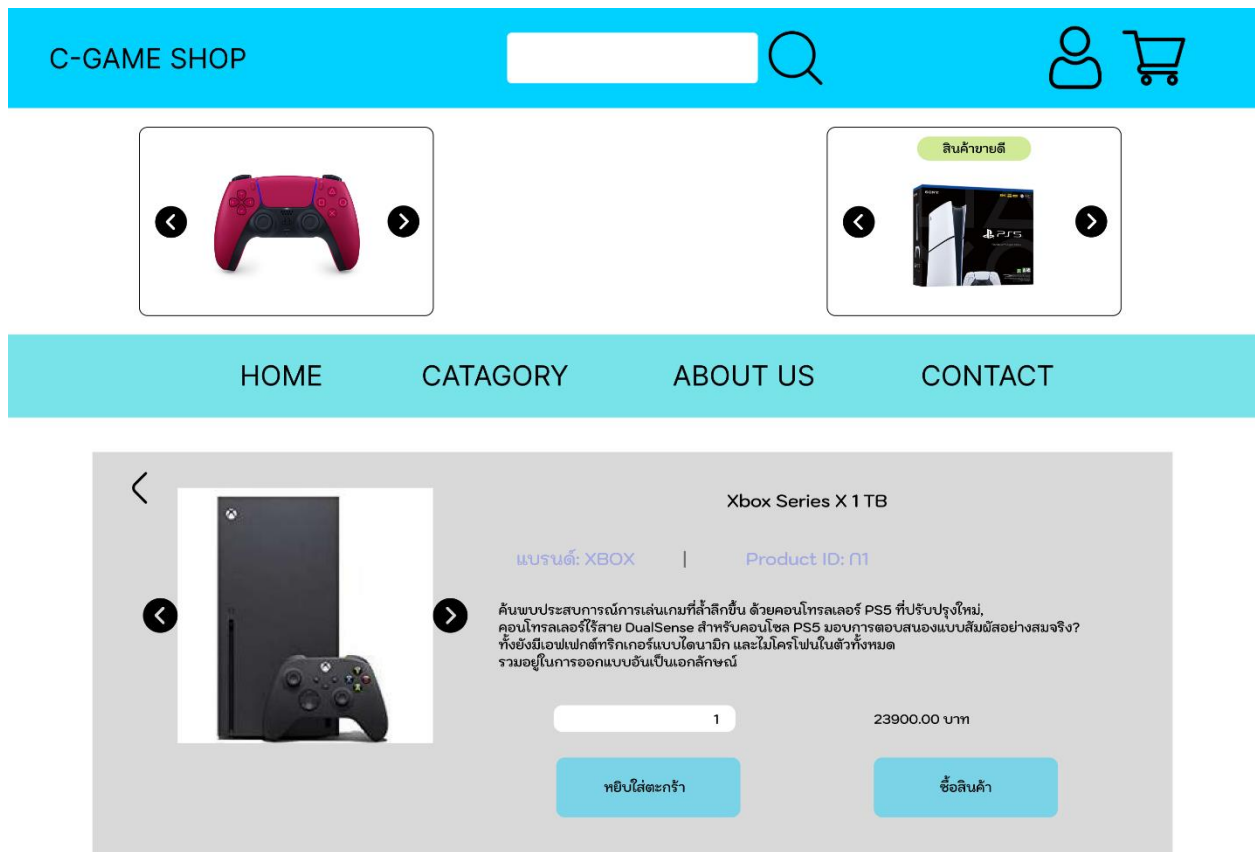


XBOX



ภาพที่ 4.23 หน้าจอเมื่อกดประเภท XBOX ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

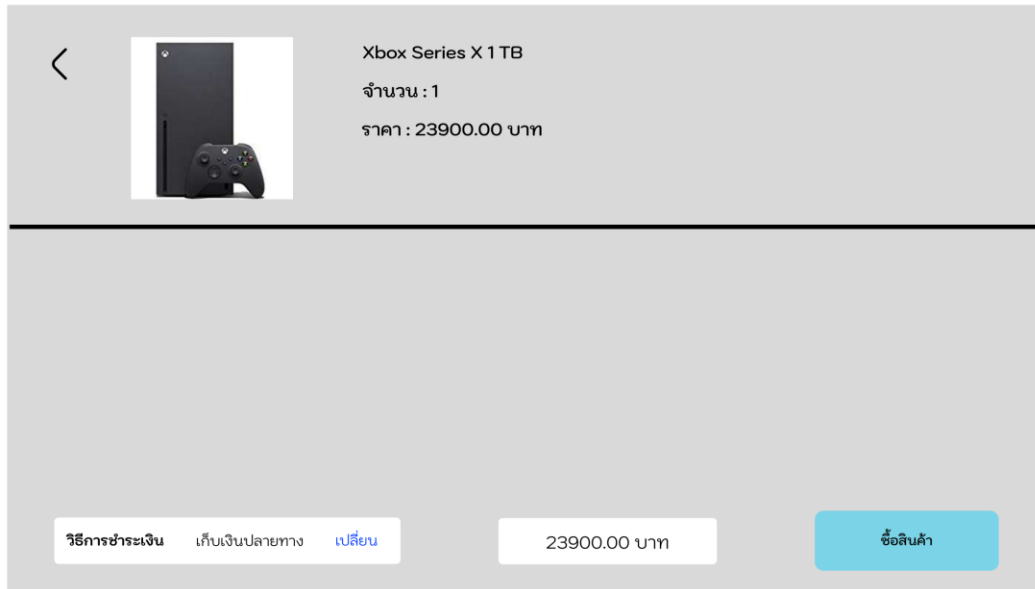
- หน้าจอแสดงสินค้าเฉพาะ XBOX จะมีการแสดงสินค้าที่อยู่ในระบบซื้อขายเครื่องเกมถ้าผู้ใช้งานสนใจสินค้าชิ้นไหนก็สามารถเลือกสินค้าชิ้นนั้นได้



ภาพที่ 4.24 หน้าจอเลือกสินค้า XBOX ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

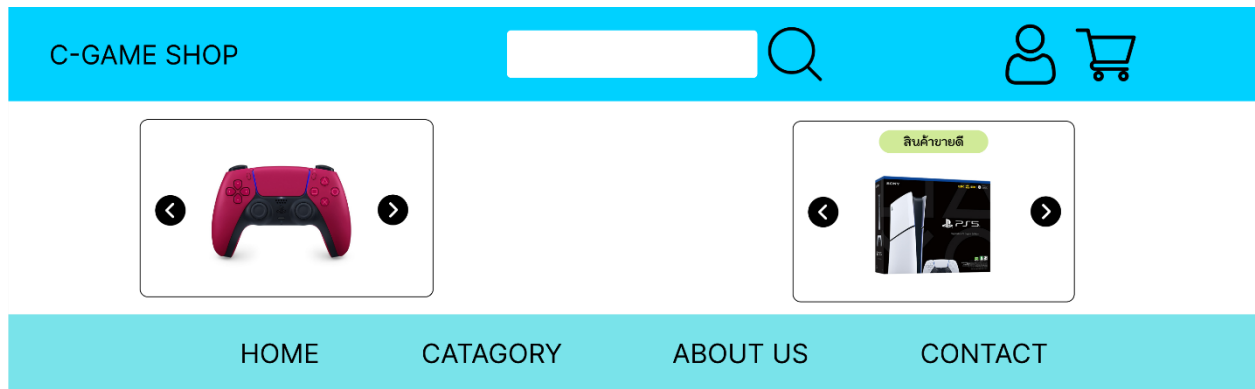
- หน้าจอเลือกสินค้า XBOX ภายในเว็บเพจนี้มีการบอกชื่อสินค้า รหัสสินค้า ประเภทสินค้า รายละเอียดสินค้า จำนวนและราคาสินค้า มีสินค้าบางชิ้นไม่สามารถเลือกได้ลายสินค้าได้ หากต้องการเอาสินค้าลงในตะกร้าให้กดปุ่ม “หยิบใส่ตะกร้า” หากต้องการซื้อสินค้าให้กดปุ่ม “ซื้อสินค้า”

ชำระสินค้า



ภาพที่ 4.25 หน้าจอชำระสินค้า XBOX ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอชำระสินค้าเมื่อผู้ใช้งานกดปุ่ม “ซื้อเลย” จะแสดงหน้าจอชำระสินค้าขึ้นมาภายในหน้าจอชำระสินค้าจะมีการแสดงชื่อสินค้า จำนวนและราคา ซึ่งจะทำการคำนวณเงินที่ต้องชำระออกมา หากผู้ใช้งานต้องการเปลี่ยนวิธีการชำระเงินก็สามารถเลือกได้ให้กดปุ่ม “เปลี่ยน” หากผู้ใช้งานไม่พอใจกับสินค้าที่ซื้อสามารถกดย้อนกลับได้ให้กดปุ่มลูกศร หากลูกค้าต้องการซื้อสินค้าเลยให้กดปุ่ม “ซื้อสินค้า”



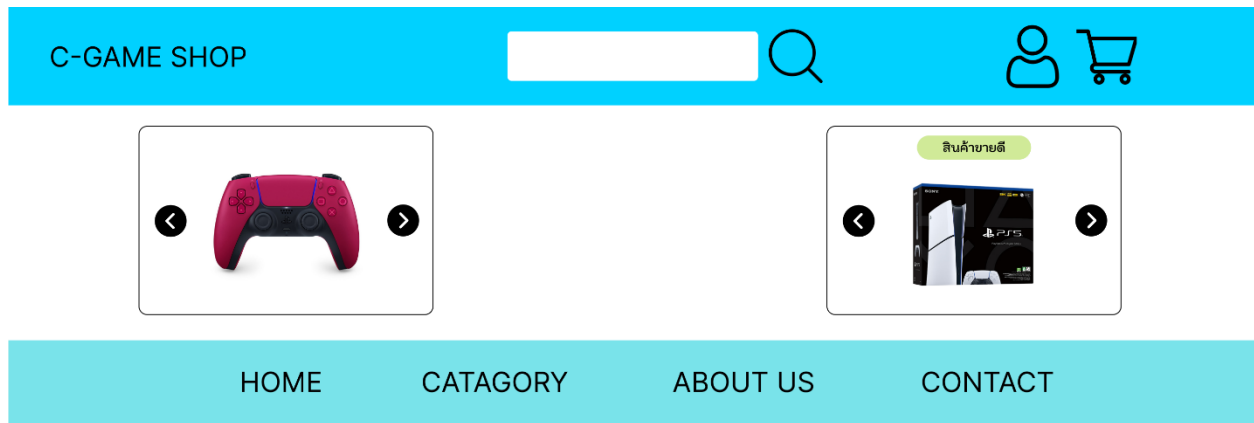
ABOUT US

เว็บไซต์นี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ วิชา SI 225 เว็บไซต์นี้จะเป็นแหล่งที่ทุกคนสามารถเข้าถึงข้อมูลและสินค้าที่เกี่ยวข้องกับเครื่องเกมได้อย่างง่ายดายและสะดวกสบาย ที่ให้บริการในหลากหลายด้านเกี่ยวกับเครื่องเกม เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเล่นเกมต่าง ๆ

นอกจากนี้ เว็บไซต์ของนี่ยังเป็นสถานที่ที่คนสามารถซื้อเครื่องเกมและอุปกรณ์เสริมต่าง ๆ ได้มีการนำเสนอสินค้าที่หลากหลายและครอบคลุมทุกระดับราคาและความต้องการของผู้ใช้งาน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ที่มีความสนใจในเกมมีทางเลือกที่สะดวกและคุ้มค่าในการเลือกซื้อสินค้าที่ต้องการ และให้ประสบการณ์การช้อปปิ้งที่ดีที่สุดสำหรับลูกค้า

ภาพที่ 4.26 แสดงหน้าที่อธิบายเกี่ยวเว็บไซต์ ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าต่อจะแสดงข้อความที่อธิบายเกี่ยวกับหน้าที่อธิบายว่าเว็บไซต์นี้ทำเกี่ยวกับอะไรและเพื่อจุดประสงค์อะไร



CONTACT

อนิวัตต์ ยานาบัว

2210511106002



Aniwat_2003

นนท์ประวิช แซ่ตั้ง

2210511106018



Earthx.x

เจตพัฒน์ วิไลศรีประเสริฐ

2210511106020



Earth_jettaphat

ภาพที่ 4.27 แสดงหน้าจอแสดงข้อมูลการติดต่อ ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าแสดงข้อมูลการติดต่อหน้านี้จะแสดงชื่อและช่องทางการติดต่อของผู้ทำเว็บไซต์


REVIEW




ภาพที่ 4.28 หน้าจอเลือกวิจารณ์สินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอเลือกวิจารณ์สินค้าภายในเว็บเพจนี้จะมีการแสดงสินค้าที่ผู้สั่งซื้อขึ้นมาให้ทำการกดที่สินค้าเพื่อวิจารณ์การใช้บริการของเว็บไซต์

REVIEW





ชื่อ: tester

จอยคอนโทรลเลอร์ Sony DualSense Wireless
Controller Cosmic Red

CGS879453178455

จัดส่งไวแพ็คสินค้ามาดี สินค้าชิ้นนี้เป็นของแท้

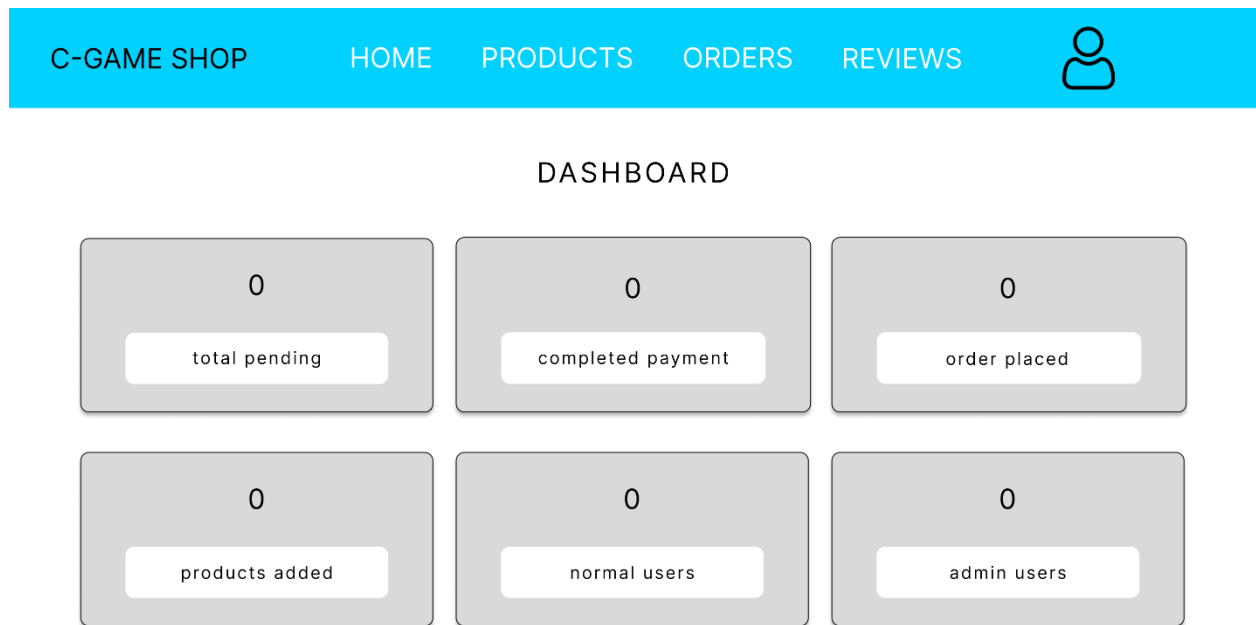
ยืนยัน

ยกเลิก

ภาพที่ 4.29 หน้าจอบริการสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอบริการสินค้าภายในเว็บเพจนี้จะแสดงข้อมูล ชื่อผู้ใช้ ชื่อสินค้า รหัสสินค้า และกล่องข้อความที่เอาไว้เขียนวิจารณ์การให้บริการของเว็บไซต์นี้

4.3 หน้าจอผู้ดูแลระบบ



ภาพที่ 4.30 หน้าจอแสดงกระดานข้อมูล ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอแสดงกระดานข้อมูลหน้าจอนี้จะแสดงแถบด้านบน(Navigator) เพื่อให้นำทางไปยังหน้าเพจต่างๆของผู้ดูแลระบบ ภายในหน้ากระดานข้อมูล จำนวนสินค้ากำลังจัดส่ง จำนวนการชำระเงินที่เสร็จสิ้น จำนวนรายการสินค้า จำนวนสินค้าที่เพิ่ม จำนวนผู้ใช้งานปกติ จำนวนผู้ดูแลระบบ



- หน้าจอการเพิ่มสินค้าภายในเว็บเพจนี้จะมีปุ่ม “add product” ไว้สำหรับเพิ่มข้อมูล เมื่อเพิ่มข้อมูลเสร็จสิ้นทางสินค้าจะแสดงผ่านตาราง หากต้องการเพื่อลายสินค้าต่างๆ ให้กดปุ่ม “add pattern”



ORDERS

ชื่อ	tester
รหัสการสั่งซื้อ	CGS879453178455
สินค้า	Sony DualSense Wireless Controller Cosmic Red
สถานะการชำระ	ชำระเรียบร้อยแล้ว
สถานะการจัดส่ง	จัดส่งแล้ว
ที่อยู่	xxxxx-xxxxxx
เบอร์โทรศัพท์	087-xxxxxxx

ชื่อ	tester
รหัสการสั่งซื้อ	CGS879453178455
สินค้า	Sony DualSense Wireless Controller Cosmic Red
สถานะการชำระ	ชำระเรียบร้อยแล้ว
สถานะการจัดส่ง	จัดส่งแล้ว
ที่อยู่	xxxxx-xxxxxx
เบอร์โทรศัพท์	087-xxxxxxx

ชื่อ	tester
รหัสการสั่งซื้อ	CGS879453178455
สินค้า	Sony DualSense Wireless Controller Cosmic Red
สถานะการชำระ	ชำระเรียบร้อยแล้ว
สถานะการจัดส่ง	จัดส่งแล้ว
ที่อยู่	xxxxx-xxxxxx
เบอร์โทรศัพท์	087-xxxxxxx

ภาพที่ 4.32 หน้าจอแสดงรายการสินค้า ของระบบซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอแสดงรายการสินค้าภายในหน้าเพจนี้จะแสดงข้อมูลรายการสินค้าของผู้ใช้งาน
ที่ได้สั่งซื้อสินค้าไปจะแสดงข้อมูลต่างๆเช่น ชื่อผู้ใช้ รหัสการสั่งซื้อ ชื่อสินค้า
สถานะการชำระเงิน สถานะการจัดส่ง ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์



REVIEWS



ภาพที่ 4.33 หน้าจอแสดงการวิจารณ์ ของระบบการซื้อขายเครื่องเกม

- หน้าจอแสดงการวิจารณ์ของระบบการซื้อขายเครื่องเกมภายในเว็บเพจนี้จะแสดงการวิจารณ์สินค้าที่ผู้ใช้งานได้สั่งซื้อไปจะแสดง ชื่อผู้ใช้ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า และบทความที่วิจารณ์

บรรณานุกรม

ชฎารัตน์ พิพัฒน์นันท. เอกสารประกอบการสอนวิเคราะห์และออกแบบระบบ. กรุงเทพฯ
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย; 2564

Gconner <https://www.gcorners.com> 15 อาคารเซนจูรี เดอะมูฟวี่พลาซ่า ชั้น 4 ห้อง 433-434
ถ.พญาไท แขวงถนนพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร 10400 ด