

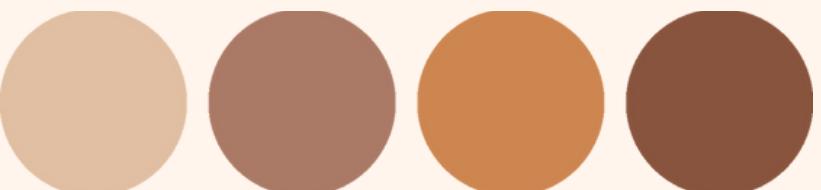
Sci-KMITL easy pay

START

System Acquisition Strategies & Alternative Matrix

แนวทางในการเลือกพัฒนา

1. Customer Development โดยใช้ความรู้ภายในองค์กร
2. Outsourcing โดยใช้แหล่งพัฒนาจากภายนอก
3. Packaged Software ระบบสำเร็จรูปมาปรับใช้กับข้อมูลที่มี

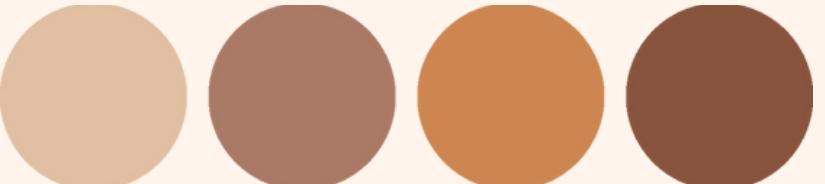


Technical issue

Evaluation Criteria	Relative Importance (Weight)	Alternative 1: Skill in house	Score (1-5)*	Weighted Score	Alternative 2: With Consult	Score (1-5)*	Weighted Score	Alternative 3 : Package Software	Score (1-5)*	Weighted Score
Technical issue:										
มี Developer ที่สามารถดูแลระบบภายในได้	30	พัฒนาระบบและดูแลความปลอดภัยได้เองภายในองค์กร	3	90	ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านระบบมาช่วยจัดการดูแลเชิงพาณิชย์	5	150	ใช้ซอฟต์แวร์ที่มีฐานข้อมูลและดูแลระบบสำหรับผู้ใช้งานทั่วไปที่มี	4	120
มี Marketing ที่มีความเข้าใจของฐานลูกค้า	20	มีฝ่ายการตลาดที่สามารถดึงออกโฆษณาและทำกิจกรรมทางการตลาดได้เอง	3	60	ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดมาแนะนำการทำกิจกรรมทางการตลาด	4	80	ใช้ซอฟต์แวร์ที่มีระบบวิเคราะห์จากบิ๊กเดชน์สำหรับในการทำกิจกรรมทางการตลาด	2	40

แนวทางในการเลือกพัฒนาให้ดีขึ้น

1. Customer Development การพัฒนาโดยใช้ความรู้ภายในองค์กร
2. Outsourcing การพัฒนาโดยใช้แหล่งพัฒนาจากภายนอก
3. Packaged Software การนำระบบสำเร็จรูปมาปรับใช้กับข้อมูลที่มี



Economic issue

Evaluation Criteria	Relative Importance (Weight)	Alternative 1: Skill in house	Score (1-5)*	Weighted Score	Alternative 2: With Consult	Score (1-5)*	Weighted Score	Alternative 3 : Package Software	Score (1-5)*	Weighted Score
Economic issue:										
ค่าใช้จ่าย	20	ใช้จ่ายไม่มากเมื่อเทียบ กับค่าใช้จ่ายต่างๆ	5	100	ค่าใช้จ่ายต่อหน่วยสูง เมื่อเทียบกับค่าใช้จ่ายต่างๆ	2	40	ค่าใช้จ่ายไม่แพงมากแต่ ต้องมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม	3	60

แนวทางในการเลือกพัฒนาให้ดีขึ้นตามเงินทุน

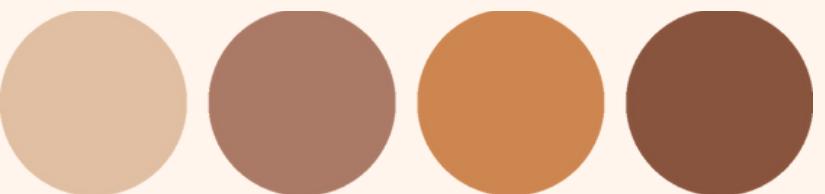
1. Customer Development การพัฒนาโดยใช้ความรู้ภายในองค์กรจะประหยัดงบประมาณและค่าใช้จ่ายต่างๆเนื่องจากใช้ทรัพยากรและบุคลากรภายในองค์กร
2. Outsourcing การพัฒนาโดยใช้แหล่งพัฒนาจากภายนอกจากผู้เชี่ยวชาญยอมมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูงแต่แลกมาด้วยคุณภาพที่ดี
3. Packaged Software การนำระบบสำเร็จรูปมาปรับใช้อาจจะมีค่าใช้จ่ายเป็นรายปีหรือรายเดือนเนื่องจากการศึกษาการใช้งานโปรแกรมและเข้าใจการทำงานของระบบนั้นๆอย่างชัดแจ้ง

Organization issue

Evaluation Criteria	Relative Importance (Weight)	Alternative 1: Skill in house	Score (1-5)*	Weighted Score	Alternative 2: With Consult	Score (1-5)*	Weighted Score	Alternative 3 : Package Software	Score (1-5)*	Weighted Score
Organization issues:										
ความน่าสนใจของ แพทย์ผู้เชี่ยวชาญ	15	ออกแบบด้วยตนเอง	3	45	ให้นักออกแบบช่วยออกแบบ ให้ตรงความต้องการและ เหมาะสมกับการใช้	5	75	ใช้โปรแกรมในการเขียน กราฟฟิกหรือใช้ Template ในการสร้าง	4	60
ความคุ้มค่าและความ น่าสนใจในการซื้อ	15	กำหนดโดยรับฟังความต้อง การ	4	60	ให้นักการตลาดช่วยจัด โปรแกรมที่น่าสนใจ	5	75	ใช้โปรแกรมวิเคราะห์ ข้อมูลการซื้อ-ขายและ กำหนดโดยรับฟังความต้อง	4	60

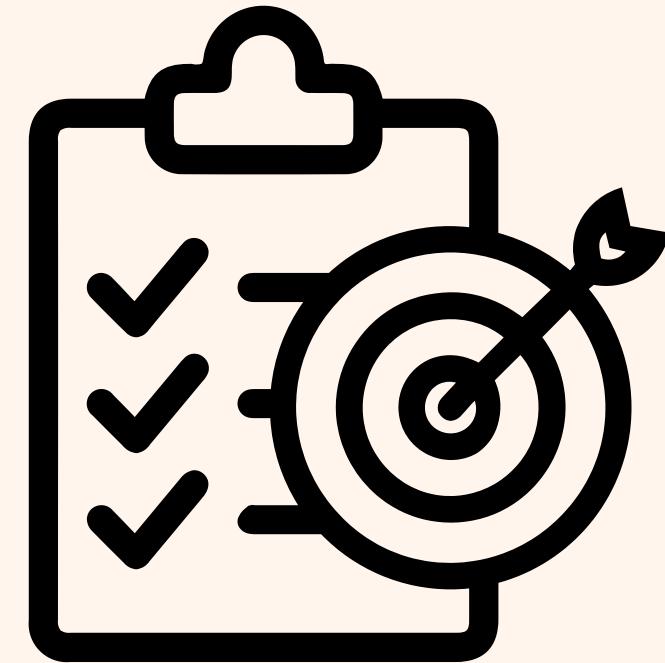
แนวทางในการเลือกพัฒนาให้ดีขึ้นตามปัญหาในองค์กร

1. Customer Development การพัฒนาโดยใช้ความรู้ภายในองค์กรอาจใช้เวลาและ
ความสามารถอย่างมาก
2. Outsourcing การพัฒนาโดยใช้แหล่งพัฒนาจากภายนอกจะทำให้มีผลลัพธ์ที่ดีเนื่องจาก
มีผู้มีประสบการณ์มาตัดสินใจและแก้ปัญหา
3. Packaged Software การนำระบบสำเร็จรูปมาปรับใช้เพื่อช่วยการตัดสินใจของผู้ใช้งาน
ผลลัพธ์ที่คอมพิวเตอร์ได้ประมวลผลออกมา



Architecture Design & Hardware and Software Specification

Requirements	Server-Based	Client-Based	Thin Client-Server	Thick Client-Server
Operational Requirements				
ระบบจะต้องมีการทำงานที่รองรับทั้งระบบปฏิบัติการ iOS และ Android	✓			
Performance Requirements				
ระบบควรพร้อมใช้งานได้ตลอด 24 ชั่วโมง	✓			
การแจ้งเตือนการเติมเงินและการจ่ายเงินไม่ควรเกิน 5 วินาที			✓	✓
การตอบโต้ระหว่างผู้ใช้ กับระบบไม่ควรเกิน 2 วินาที			✓	✓
Security Requirements				
เฉพาะเจ้าของบัญชี และเจ้าหน้าที่ระดับสูงเท่านั้น ที่สามารถดูข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ได้	✓			
มีระบบการยืนยันตัวตนก่อนเข้าใช้งาน	✓		✓	
มีระบบแจ้งเตือนเมื่อมีการเข้าสู่ระบบจากอุปกรณ์อื่น			✓	✓
ระบบจะต้องมีการป้องกันไวรัส ได้แก่ Viruses, Malware, Worm	✓			
Cultural and Political Requirements				
ข้อมูลส่วนบุคคลต้องได้รับการคุ้มครองตามกฎหมาย	✓		✓	✓

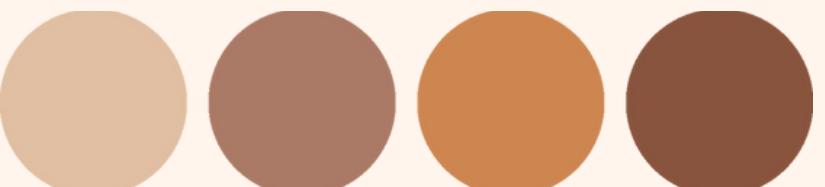


Operating System

	Standard Client	Standard Application Server	Standard Database Server
Operating System	1.ios 2.Android	1.Windows	1.Windows

แนวทางในการเลือกระบบในการทำงาน

1. Standard Client เนื่องจากเป็นแอพพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนจึงรองรับทั้ง Android และ IOS
2. Standard Application Server เลือกใช้ Windows เพราะการทำงาน Server ใน Window จะสะดวกกว่าเนื่องจากความเคยชินการใช้ Windows
3. Standard Database Server เลือกใช้ Windows เพราะการทำงาน Database ใน Window จะสะดวกกว่าเนื่องจากความเคยชินการใช้ Windows

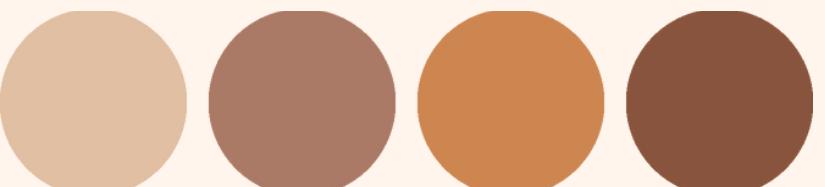


Special Software

	Standard Client	Standard Application Server	Standard Database Server
Special Software	1.Figma 2.Visual Studio code	1.Flutter	1.mysql

แนวทางในการเลือกระบบในการทำงาน

1. Standard Client เลือกใช้ Figma เพราะสะดวกต่อการใช้งาน
2. Standard Application Server เลือกใช้ Flutter เพราะสามารถใช้งานได้ดี และมีความนิยมในการใช้พัฒนาแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟนอย่างมาก
3. Standard Database Server เลือกใช้ MySQL เพราะการทำงานใน MySQL สะดวกในการใช้กับแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟน



Hardware System

	Standard Client	Standard Application Server	Standard Database Server
Hardware	1.512 GB Disk drive 2.Intel-Core i7-9750H 3.15.6 inch Full HD(1920 x 1080)	1.512 GB Disk drive 2.6 core Xeon	1.1 TB Disk drive 2.RAID

แนวทางในการเลือกระบบในการทำงาน

1. Standard Client เลือกใช้อุปกรณ์มีความจุ 512GB ระบบ CPU Core i7 และ มอนิเตอร์ 15.6 นิ้ว
2. Standard Application Server เลือกใช้อุปกรณ์มีความจุ 512GB และระบบปฏิบัติ การ Intel Xeon ซึ่งเป็นระบบเฉพาะทางเพื่อนำมาเป็นเครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server)
3. Standard Database Server เลือกใช้อุปกรณ์มีความจุ 1 TB และเลือกการเก็บ ข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยี Raid โดยประโยชน์หลักๆ ของการทำ RAID ก็คือการป้องกัน การเสียหายของข้อมูลและเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่าน/เขียนของข้อมูล

Network System

	Standard Client	Standard Application Server	Standard Database Server
Network	1.Always on Broadband	1.Dual 500 Mbps Ethernet	1.Dual 500 Mbps Ethernet

แนวทางในการเลือกระบบเครือข่าย

1. Standard Client เลือกใช้เครือข่ายที่ On Broadband (ทำงานตลอด)
2. Standard Application Server เลือกใช้ Ethernet ระบบ LAN ความเร็วการส่งข้อมูล 500 Mbps
3. Standard Database Server เลือกใช้ Ethernet ระบบ LAN ความเร็วการส่งข้อมูล 500 Mbps

User Interface Design

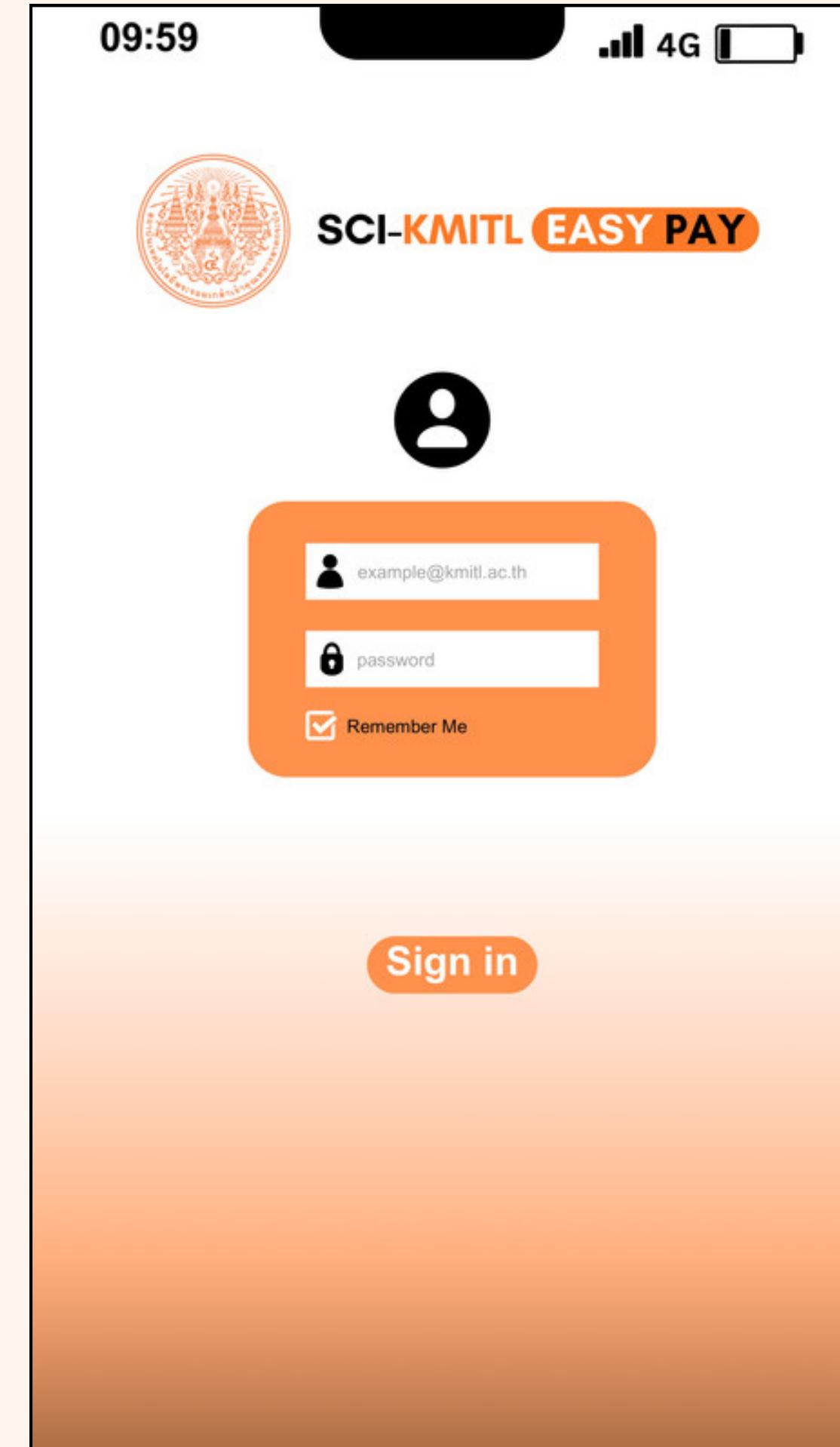
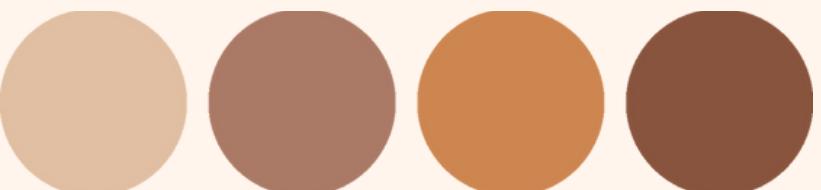
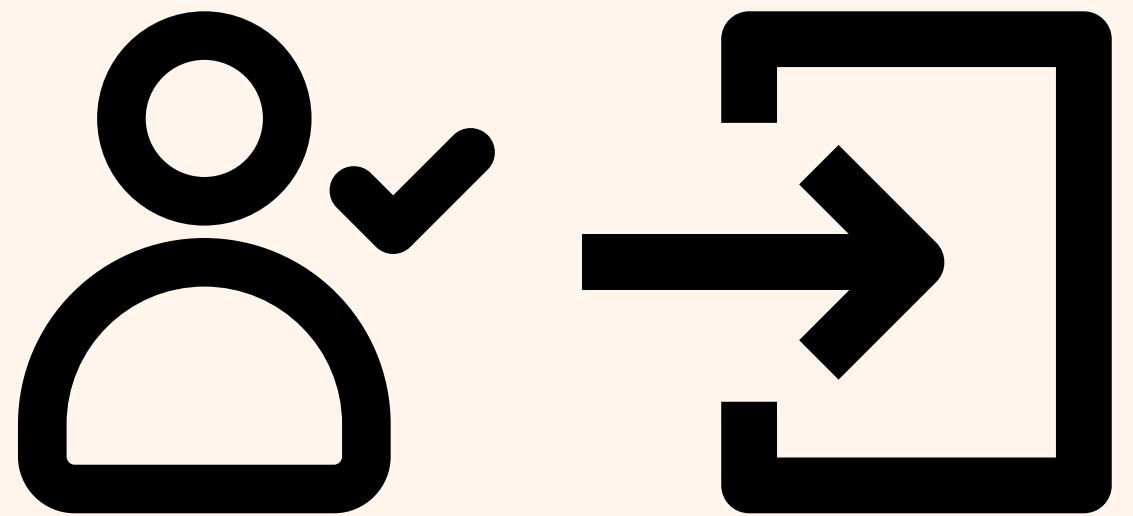
The screenshots illustrate the user interface design of the SCI-KMITL EASY PAY app across four main screens:

- Sign in Screen (09:59):** Shows the SCI-KMITL logo and a sign-in form with fields for email, password, and a 'Remember Me' checkbox. A 'Sign in' button is at the bottom.
- Home Screen (10:00):** Displays a summary of the user's wallet balance (1,283.00 THB) and a promotional offer for a daily draw. Below this are four items labeled A, B, C, and D, each with a small icon and a brief description.
- Withdrawal Screen (10:02):** Shows the current withdrawal amount (0.00 THB), a placeholder for a withdrawal bank account number (XXX-X-XXXXXX-X), and a list of banking partners for withdrawal.
- Deposit Screen (10:01):** Shows the current deposit amount (0.00 THB) and a list of banking partners for deposit.
- Statement Screen (10:03):** Displays the user's current balance (1,283.00 THB), a barcode, a QR code, and the timestamp 10:03.
- Transaction History Screen (10:04):** Lists recent transactions, including deposits and withdrawals, with their dates, times, amounts, and transaction IDs.

A large, bold 'UI' icon is positioned in the upper right corner, partially overlapping the screens.

การเข้าสู่ระบบ Log In

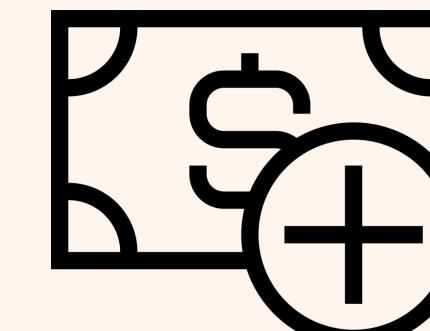
การเข้าสู่ระบบเริ่มต้นจากการป้อนรหัสนักศึกษาของผู้ใช้และรหัสผ่านเพื่อเข้าสู่ระบบเมื่อกรอกข้อมูลเสร็จเรียบร้อย ให้กดปุ่ม Sign In เพื่อเข้าสู่ระบบโดยเราสามารถบันทึกรหัสได้เพื่อว่าในคราวต่อไปต้องการใช้งานอีก



ອຣີບາຍໜ້າຫລັກ

ໜ້າຫລັກແວພພຶເຄີບນຈະປຣາກຸບຂຶ້ນຫລັງຈາກທີ່ເຮົາໄດ້
ເຂົ້າສູ່ຮະບບເຣີຍບຮ້ອຍແລ້ວ ໂດຍໃນໜ້າຫລັກການໃຊ້ງານນີ້
ຈະມີສ່ວນປະກອບຫລັກ 3 ສ່ວນ

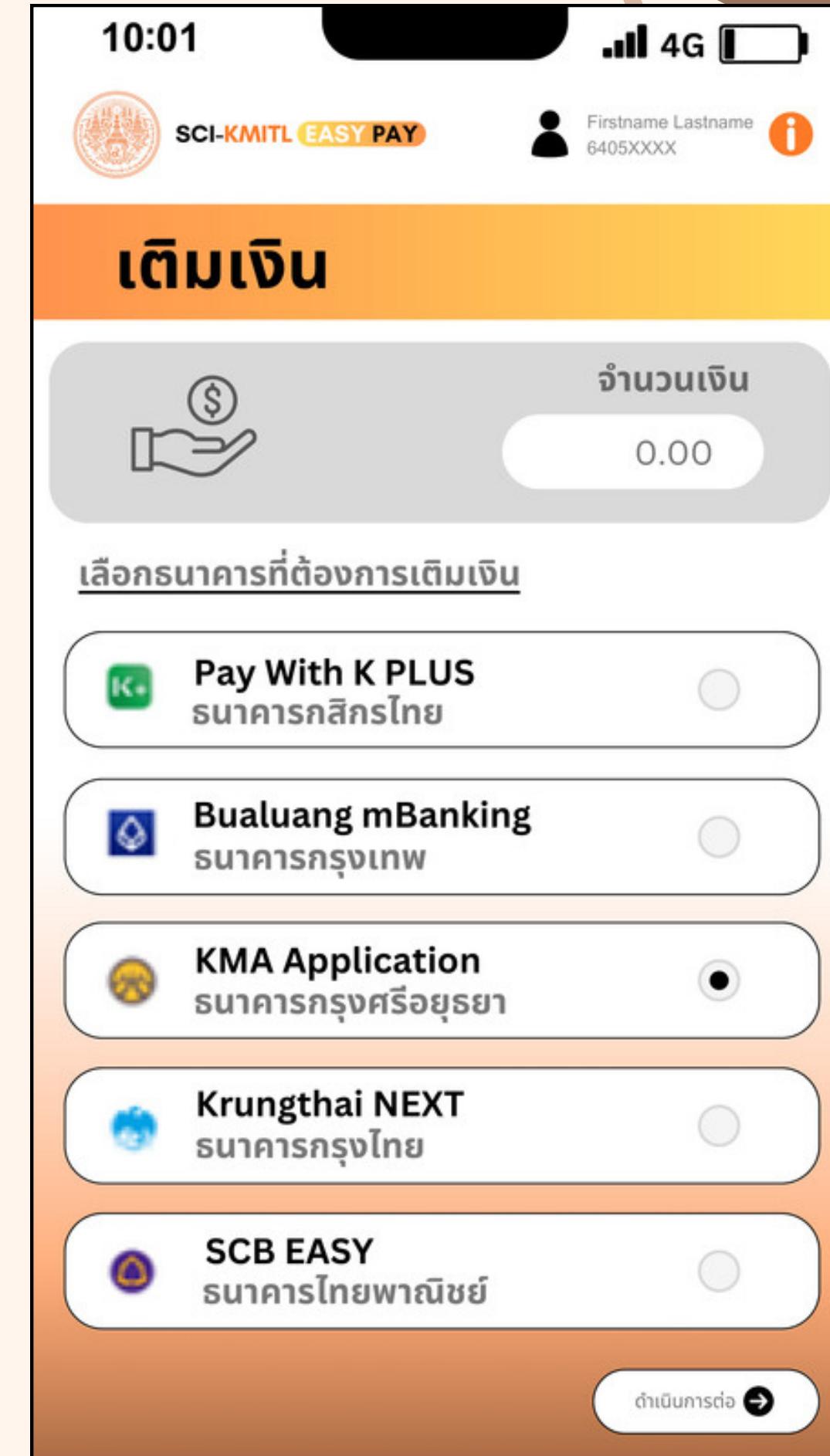
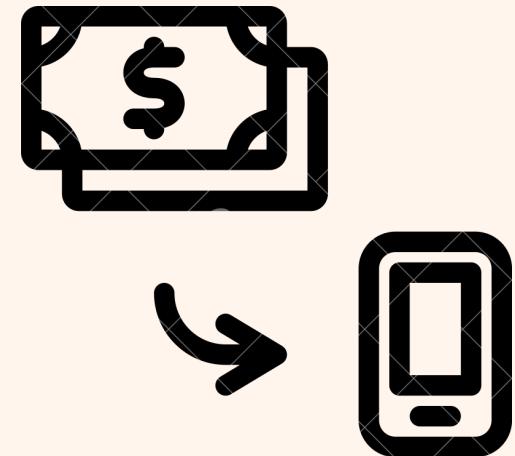
1. ສ່ວນຂໍ້ມູນຜູ້ໃຊ້ດ້ານບນເພື່ອບອກວ່າການໃຊ້
ແວພພຶເຄີບນີ້ໃຊ້ User ຂອງໃຄຣ
2. ສ່ວນການໃຊ້ງານຈະມີຝຶງກໍບັນກາຣເຕີມເງິນ, ກາຣຄອນ
ເງິນ, ກາຣໜໍາຮັງເງິນແລ້ວປະວັດກາຣກໍາຮ່າຍກາຣ
3. ສ່ວນຂອງກາຣປະຈາສັມພັນຮສິ່ງທີ່ນ່າສັນໃຈຮ້ອໂປຣ
ໂມຊັ້ນຂອງຮ້ານຄ້າຕ່າງໆ



เติมเงิน

การเติมเงินจะมีส่วนสำคัญ 2 ส่วน

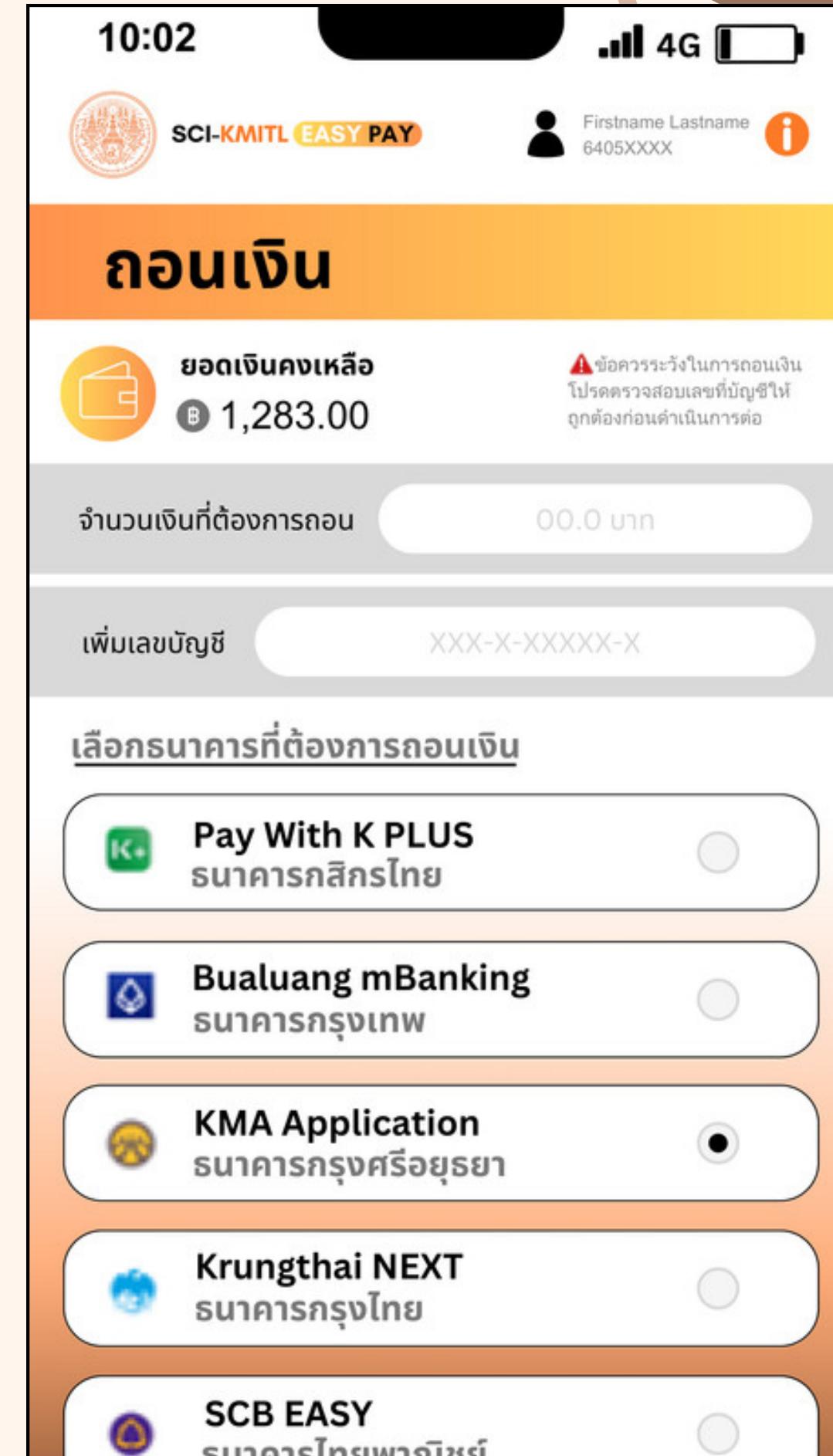
1. ส่วนที่กำหนดจำนวนเงินที่ต้องการเติมเข้าสู่ในระบบ
2. ส่วนที่เลือกรนาการให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ว่าต้องการใช้รนาการใดในการเติมเงินเข้าสู่ระบบ โดยถ้าเลือกรนาการที่มีแอพพลิเคชันในอุปกรณ์อยู่แล้วระบบจะนำไปยังหน้าการชำระเงินตามแอพพลิเคชันนั้นๆที่ได้เลือกไว้



ถอนเงิน

การถอนเงินจะมีส่วนสำคัญ 3 ส่วน

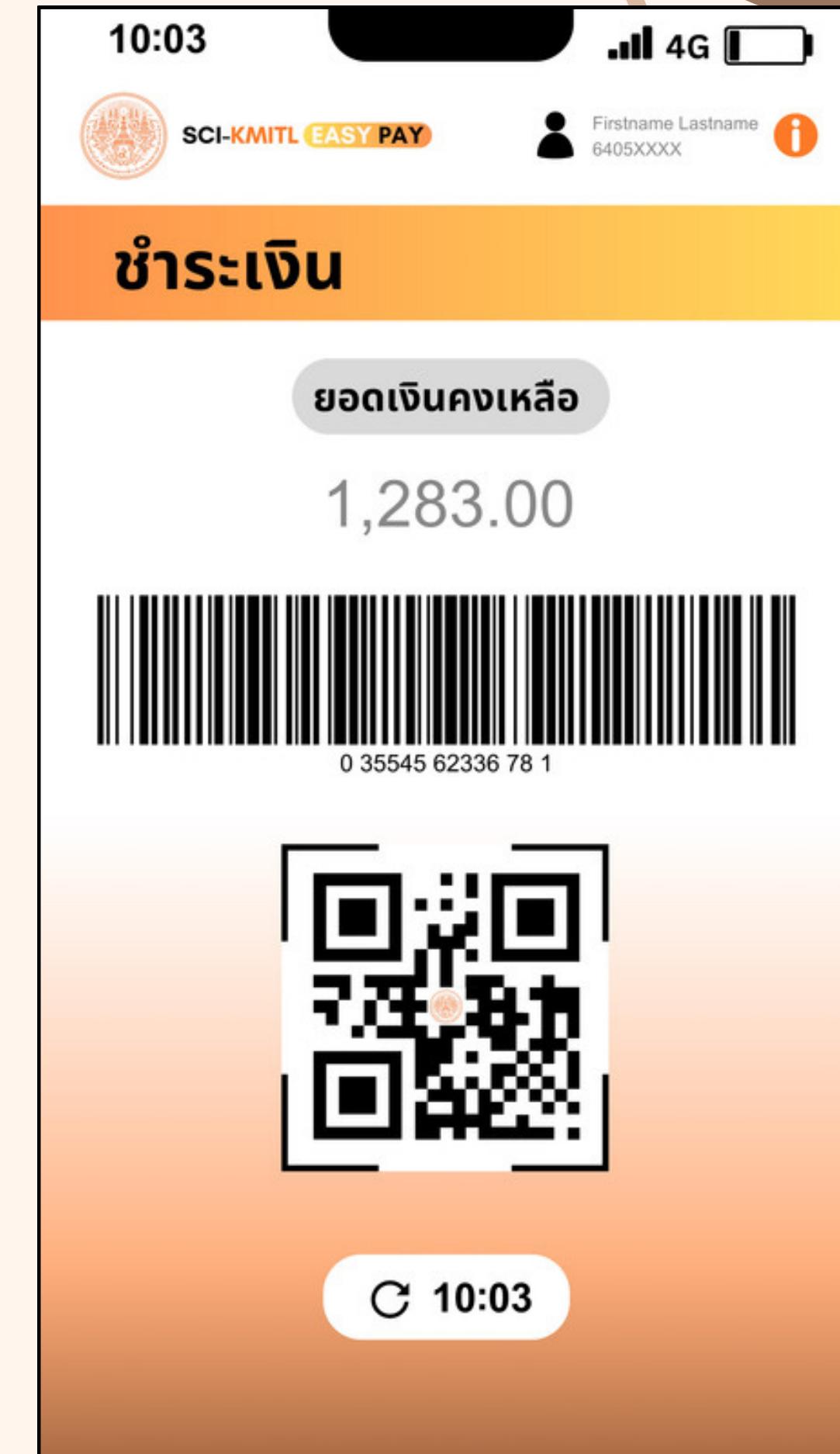
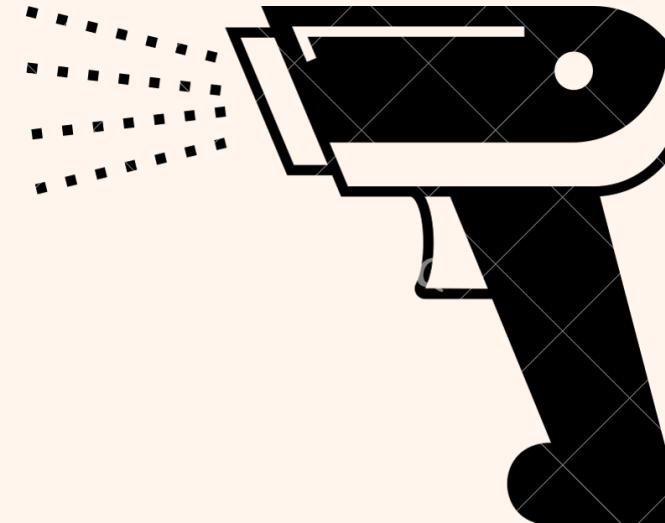
1. ส่วนที่กำหนดจำนวนเงินที่ต้องการถอนออกจากระบบโดยจะต้องไม่มากเกินกว่ายอดเงินคงเหลือ
2. ส่วนที่กรอกเลขบัญชีเพื่อต้องการให้ระบบถอนเงินออกจากแอพพลิเคชันไปยังบัญชีตามเลขที่ได้กรอกไว้
3. ส่วนการเลือกรนาค่าให้ตรงกับเลขบัญชีที่ได้กรอกไว้ตอนต้น



ชำระเงิน

การชำระเงินจะมีส่วนสำคัญ 2 ส่วน

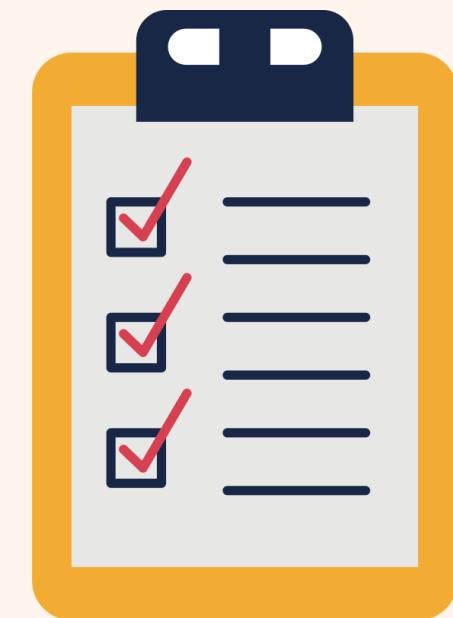
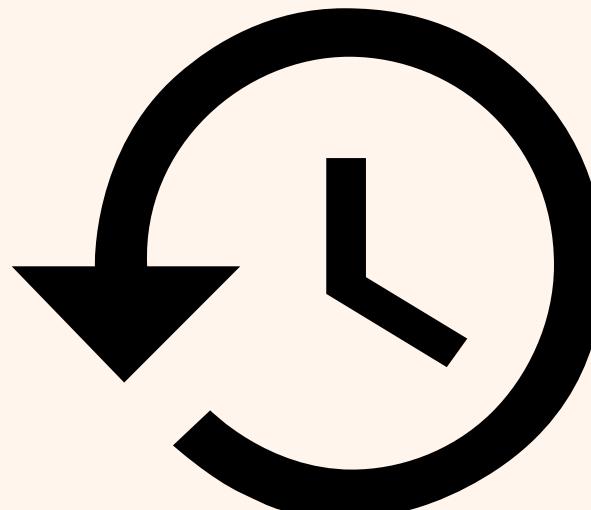
- ส่วนที่กำหนดยอดเงินคงเหลือที่สามารถใช้ได้
- ส่วนที่เป็น Barcode และ QR code เพื่อให้ร้านค้าได้ใช้อุปกรณ์ในร้านค้าสแกนมาที่ Barcode หรือร้านสามารถใช้โทรศัพท์เพื่อสแกน QR code ใน การชำระเงินได้



ดูประวัติการทำรายการ

การดูประวัติการทำรายการจะมีส่วนสำคัญ 2 ส่วน

- ส่วนที่เลือกช่วงเวลาที่ต้องการดูประวัติการทำรายการโดยจะเลือกได้เป็นช่วงแต่ละเดือน
- ส่วนของประวัติการทำรายการต่างๆในแต่ละเดือนตามช่วงเวลาที่ได้เลือกไว้



A screenshot of a smartphone displaying a transaction history. The screen shows the following details:

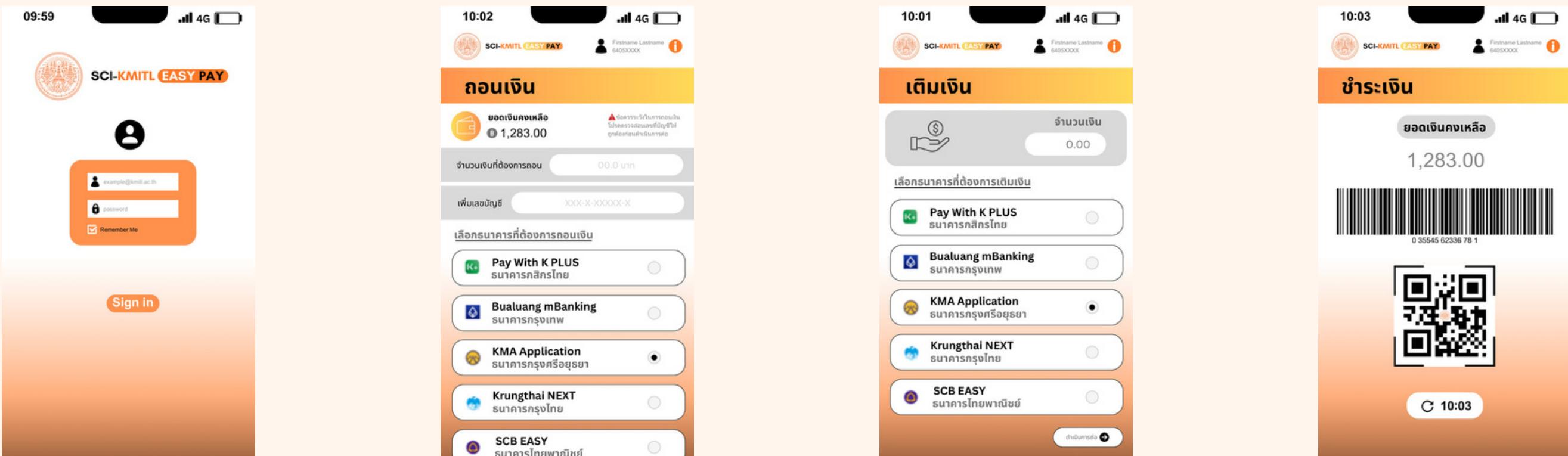
Time: 10:04
Network: 4G
User: Firstname Lastname 6405XXXX
Information: SCI-KMITL EASY PAY

Section: ประวัติ

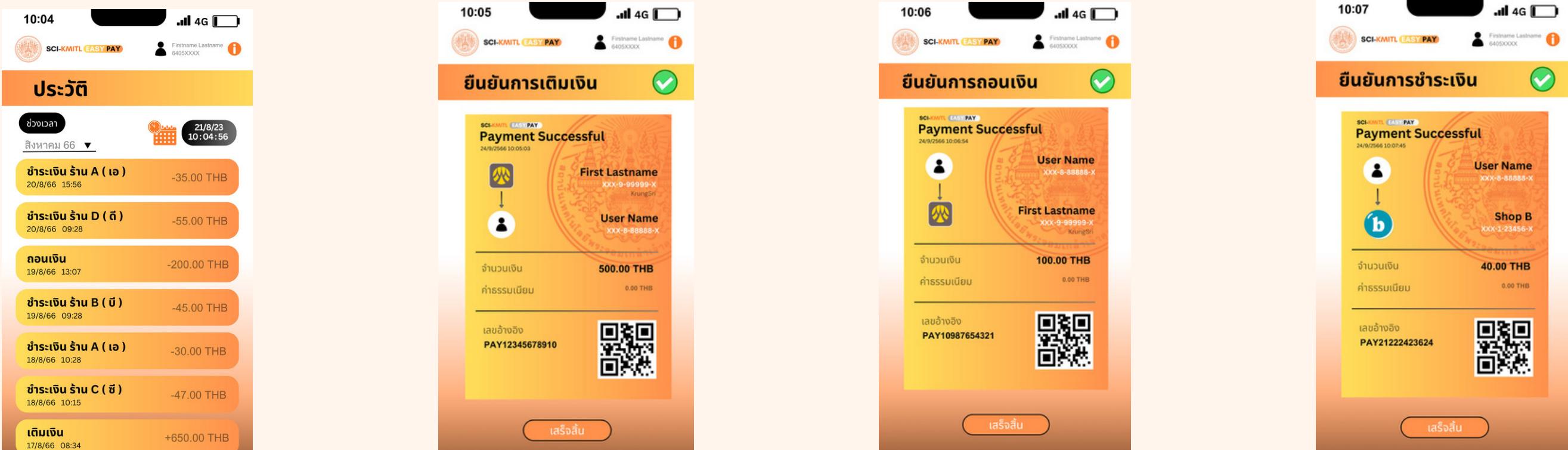
Filter: ช่วงเวลา (Selected: สิงหาคม 66) | 21/8/23 10:04:56

รายการ	จำนวน
ชำระเงิน ร้าน A (เอ) 20/8/66 15:56	-35.00 THB
ชำระเงิน ร้าน D (ดี) 20/8/66 09:28	-55.00 THB
ถอนเงิน 19/8/66 13:07	-200.00 THB
ชำระเงิน ร้าน B (บี) 19/8/66 09:28	-45.00 THB
ชำระเงิน ร้าน A (เอ) 18/8/66 10:28	-30.00 THB
ชำระเงิน ร้าน C (ซี) 18/8/66 10:15	-47.00 THB
เติมเงิน 17/8/66 08:34	+650.00 THB

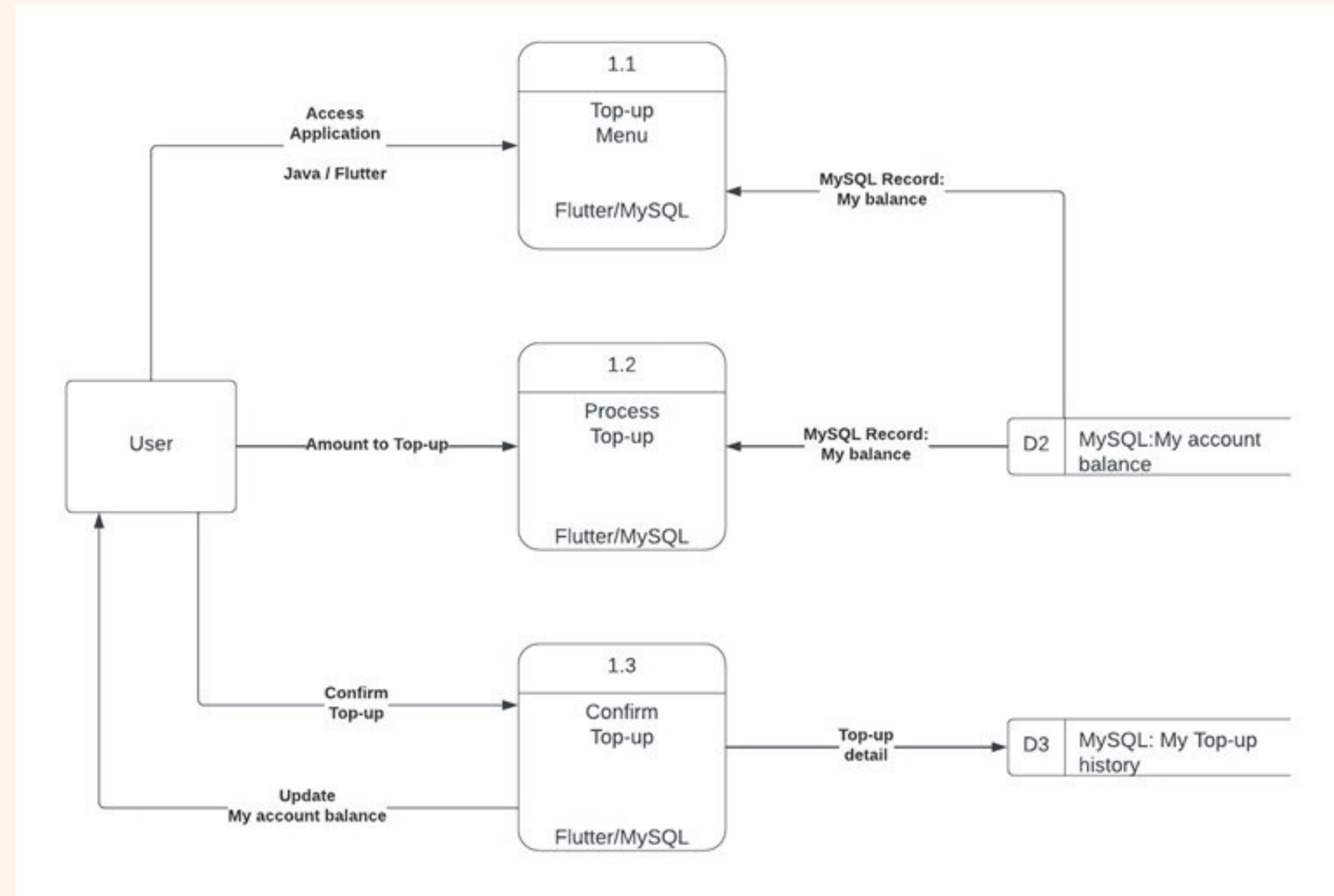
Input Design



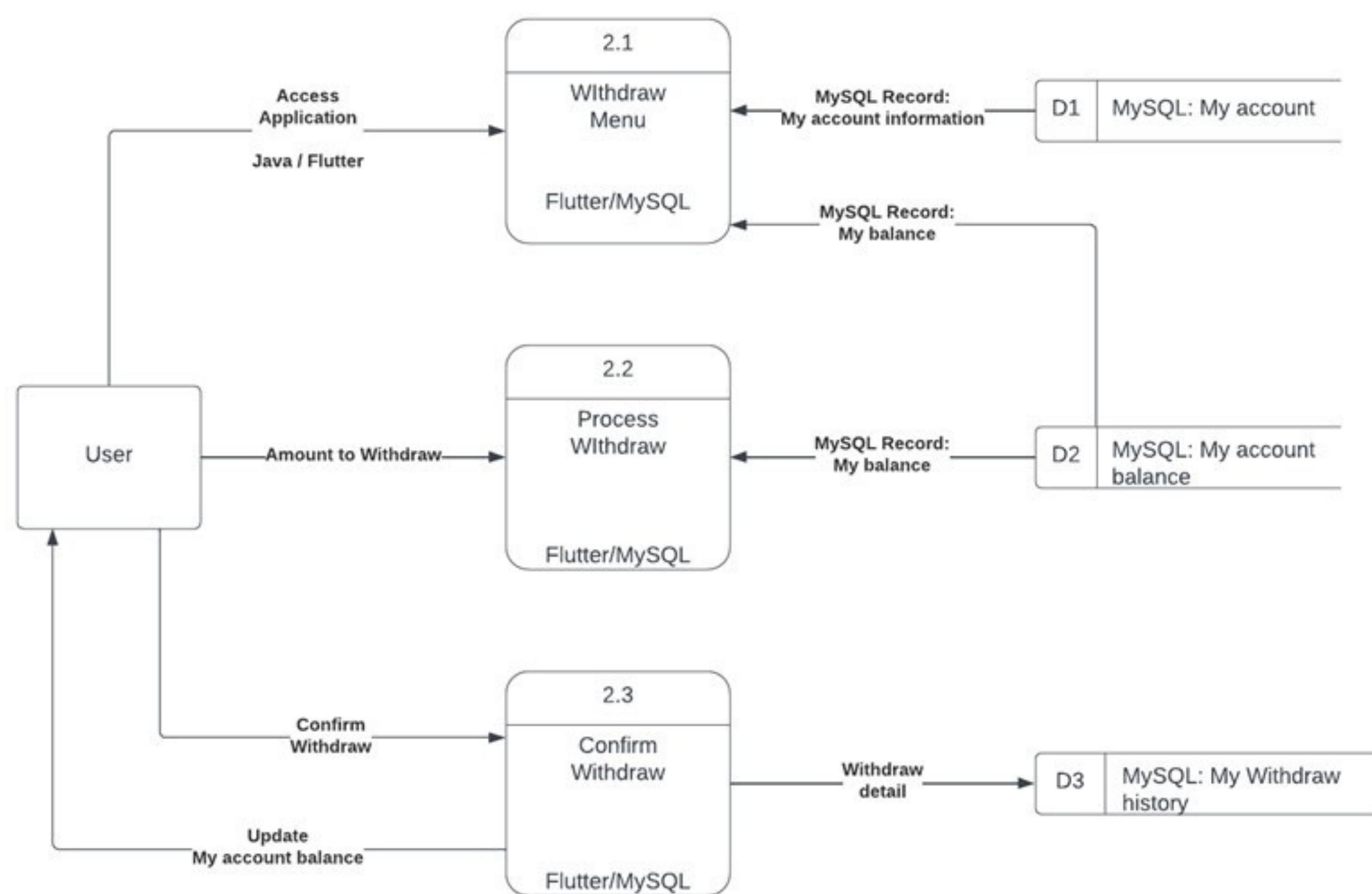
Output Design



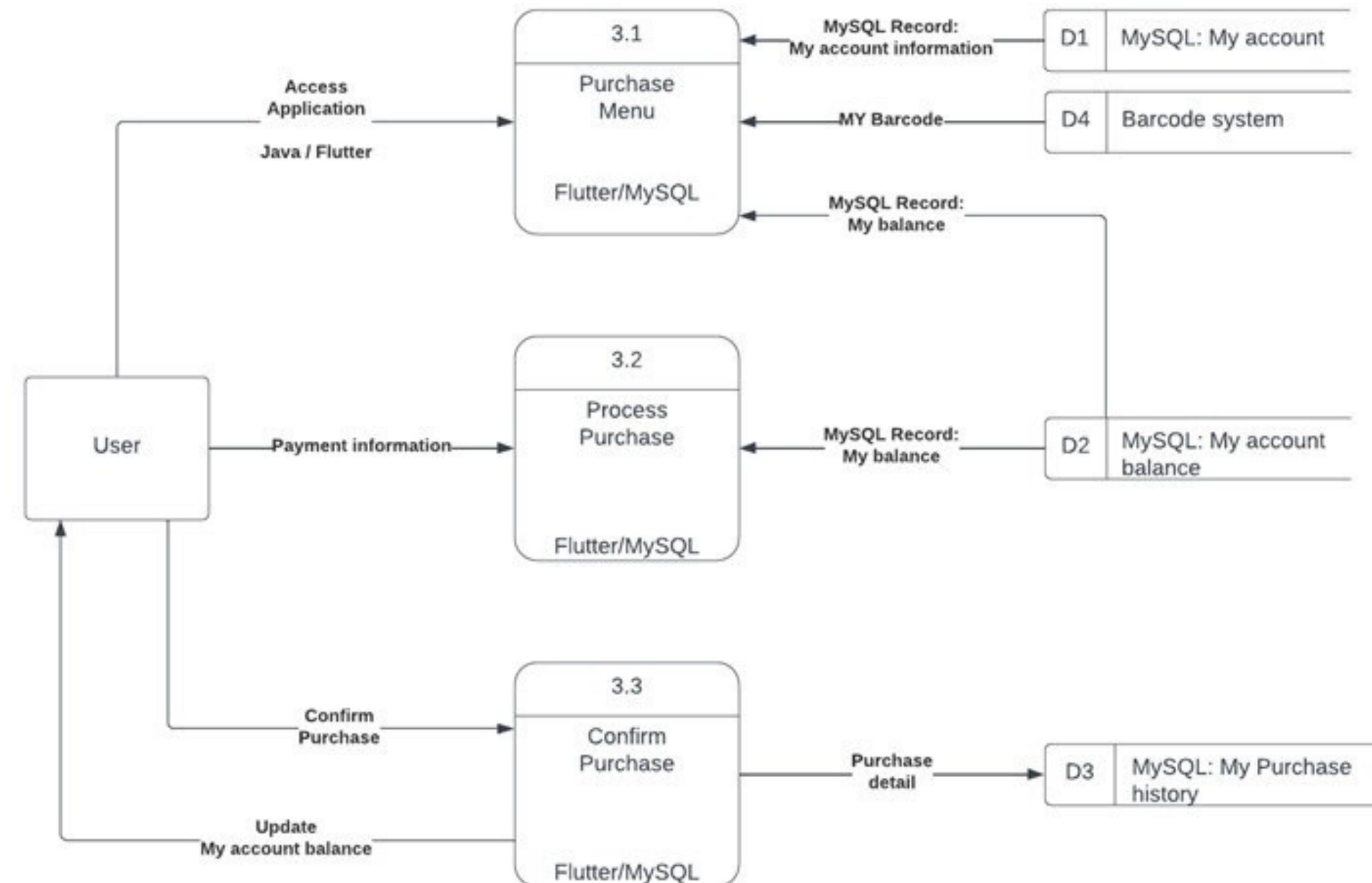
Physical DFD : การเติมเงิน



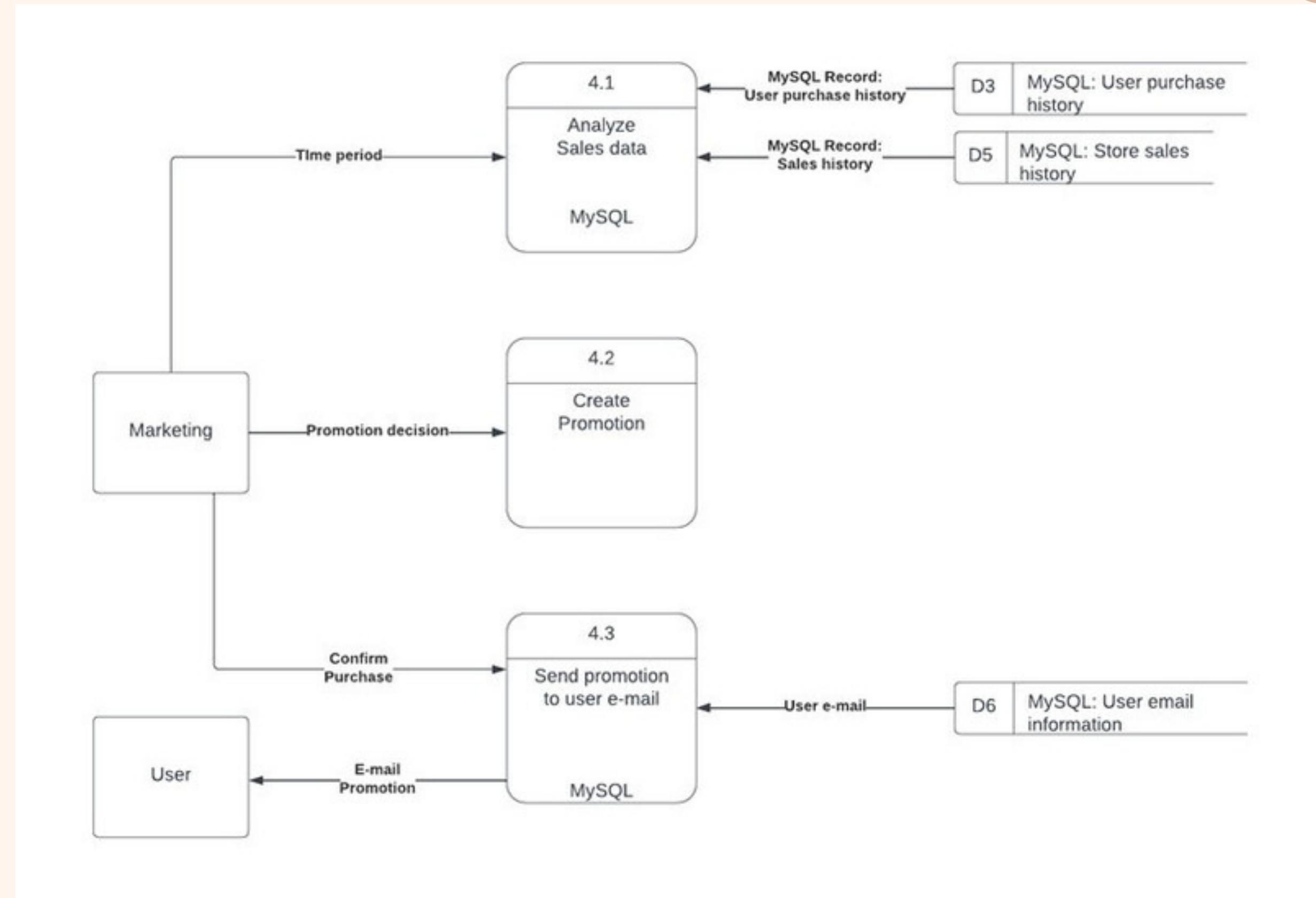
Physical DFD : การถอนเงิน



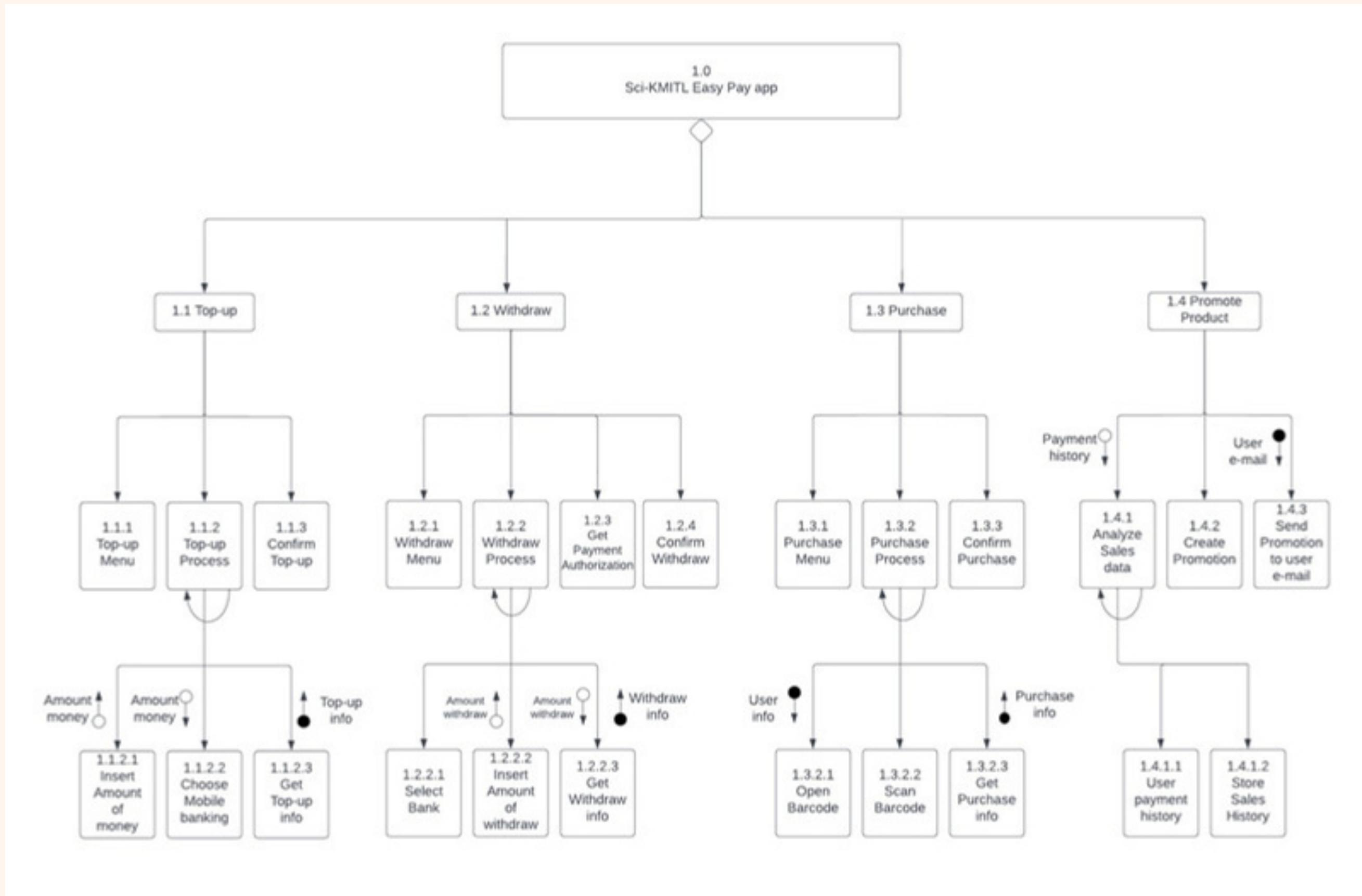
Physical DFD : การซื้อของ



Physical DFD : การโฆษณาสินค้า



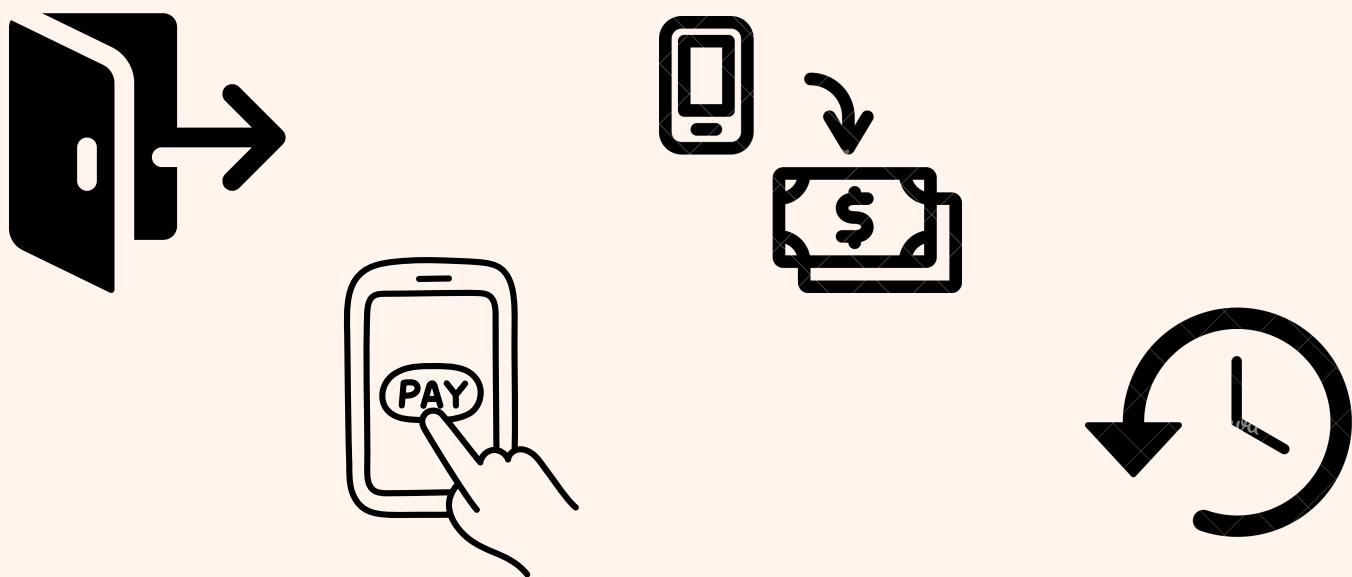
Structure Chart



គុម៉ែងដ្ឋាន

គ្រឿងរបៀបចាប់ផ្តើមការងារជាមួយ 5 ប្រធានបទ

1. ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ
 2. ขั้นตอนการเติมเงิน
 3. ขั้นตอนการถอนเงิน
 4. ขั้นตอนการชำระบิล
 5. ขั้นตอนการดูประวัติการทำรายการ



10:07

4G

SCI-KMITL EASY PAY

USER DOCUMENTATION

User Guide

ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ

- 1.เพิ่มอีเมลสถาบัน (Example@kmitl.ac.th)
- 2.กรอกรหัสของอีเมลสถาบัน
- 3.กด Sign In เพื่อเข้าสู่ระบบ

ขั้นตอนการเติมเงิน

- 1.เลือกเมนูเติมเงิน
- 2.กรอกจำนวนเงินที่ต้องการ
- 3.เลือกรายการที่ต้องใช้เติมเงิน
- 4.กดปุ่มดำเนินการต่อเพื่อไปยังหน้ารายการและทำการเติมเงินเข้าสู่ระบบ

ขั้นตอนการถอนเงิน

- 1.เลือกเมนูถอนเงิน
- 2.กรอกจำนวนเงินที่ต้องการถอน
- 3.กรอกเลขบัญชีธนาคารที่ต้องการถอนเงิน
- 4.เลือกรายการให้ตรงกับเลขบัญชี
- 5.กดดำเนินการต่อระบบจะดำเนินการถอนเงิน

ขั้นตอนการชำระเงิน

- 1.เลือกเมนูการชำระเงิน
- 2.เปิดหน้า QR Code และ Barcode
- 3.ยื่นหน้าแอปให้ร้านสแกนชำระเงิน

ขั้นตอนการดูประวัติ

- 1.เลือกเมนูประวัติ
- 2.เลือกช่วงเวลาที่ต้องการค้นหาประวัติ
- 3.เลื่อนขึ้นลงเพื่อดูประวัติ

Test Plan : การเข้าสู่ระบบ

Test case ID	SKEP_01	Test Case Description	ทดสอบการเข้าสู่ระบบแอพพลิเคชัน		
Created By	ณัฐกี้ทร	Reviewed By	ชนิชดิ, พันธุ์ธร	Version	1
QA Tester's Log		เข้าสู่ระบบแอพพลิเคชัน SCI-KMITL easy pay			
Tester's Name	พันธุ์ธร	Date Tested	01/10/2023	Test case	Pass
Order	Prerequisites				
1	ทำการยืนยันด้วย Email สถาบัน				
2	ยืนยัน Password และ เข้าสู่แอพพลิเคชัน				
Order	Prerequisites				
1	Email = 64050582@kmitl.ac.th				
2	Password = All4004				

Test Scenario	การเข้าสู่ระบบ SCI-KMITL easy pay App			
Step	Step Details	Expected Results	Actual Results	Pass/Fail/Not-executed/Suspended
1	เข้าสู่ Android Application	เปิด SKEP ใน Android	เปิด SKEP ใน Android	Pass
	เข้าสู่ IOS Application	เปิด SKEP ใน IOS	เปิด SKEP ใน IOS	Pass
2	กรอก Email ของผู้ใช้งาน ในสถาบัน	สมัครสำเร็จ	สมัครสำเร็จ	Pass

Test Plan : การเติมเงิน

Test case ID	SKEP_01	Test Case Description	ทดสอบการเติมเงินเข้าแอพพลิเคชัน		
Created By	ณัฐกัพว์	Reviewed By	ชนิชต์ พันธุรัต	Version	1
QA Tester's Log	การเติมเงินเข้าสู่บัญชีของ SCI-KMITL easy pay App				
Tester's Name	พันธุรัต	Date Tested	01/10/2023	Test case	Pass
Order	Prerequisites	Order	Prerequisites		
1	ทำการเลือกธนาคาร	1	เลือกธนาคารที่ต้องการใช้เติมเงินเข้าสู่ระบบ		
2	ทำการระบุจำนวนเงิน	2	ใส่จำนวนเงินลงช่อง = 500		
3	ทำการยืนยันการเติมเงิน	3	กดยืนยันการเติมเงิน		

Test Scenario	การเติมเงินเข้าในแอพพลิเคชัน			
Step	Step Details	Expected Results	Actual Results	Pass/Fail/Not-executed/Suspended
1	เข้าสู่ Android Application	เปิด SKEP ใน Android	เปิด SKEP ใน Android	Pass
	เข้าสู่ IOS Application	เปิด SKEP ใน IOS	เปิด SKEP ใน IOS	Pass
2	เลือกธนาคารสำหรับการเติมเงินเข้าแอพพลิเคชัน	เลือกธนาคาร สำเร็จ	เลือกธนาคาร สำเร็จ	Pass
	ระบุจำนวนเงินที่ต้องการเติม	จำนวนเงิน 500	จำนวนเงิน 500	Pass
3	กดยืนยันการเติมเงินเข้าบัญชี	เงินในบัญชี เพิ่มขึ้น	เงินในบัญชี เพิ่มขึ้น	Pass

Test Plan : การถอนเงิน

Test case ID	SKEP_01	Test Case Description	ทดสอบการถอนเงินจากแอพพลิเคชัน		
Created By	ณัฐกี้ท์	Reviewed By	ชนิชดี, พันธุรัตน์	Version	1
QA Tester's Log		การถอนเงินจากแอพพลิเคชัน SCI-KMITL easy pay			
Tester's Name	พันธุรัตน์	Date Tested	01/10/2023	Test case	Pass

Order	Prerequisites
1	ทำการระบุจำนวนเงินที่ต้องการจะถอน
2	ทำการกรอกเลขบัญชี = 0300020356
3	เลือกธนาคารที่ต้องการใช้ถอนเงินเข้าสู่ระบบ
4	กดยืนยันการถอนเงิน

Order	Prerequisites
1	ระบุจำนวนเงิน = 500
2	กรอกเลขบัญชี = 0300020356
3	เลือกธนาคารที่ต้องการใช้ถอนเงินเข้าสู่ระบบ
4	กดยืนยันการถอนเงิน

Test Scenario	การถอนเงินจากแอพพลิเคชัน			
	Step	Step Details	Expected Results	Actual Results
1	เข้าสู่ Android Application	เปิด SKEP ใน Android	เปิด SKEP ใน Android	Pass
2	เข้าสู่ IOS Application	เปิด SKEP ใน IOS	เปิด SKEP ใน IOS	Pass
3	ระบุจำนวนเงินที่ต้องการถอน	เงินในบัญชีลดลง	เงินในบัญชีลดลง	Pass
4	เลือกธนาคารสำหรับการถอนเงินจากแอพพลิเคชัน	เลือกธนาคารสำเร็จ	เลือกธนาคารสำเร็จ	Pass
5	กดยืนยันการถอนเงินออกจากระบบ	เงินในบัญชีลดลง	เงินในบัญชีลดลง	Pass

Test Plan : การชำระเงิน

Test case ID	SKEP_01	Test Case Description	ทดสอบการชำระเงินในแอพพลิเคชัน		
Created By	ณัฐกิจ	Reviewed By	ชนิชชาติ, พันธุ์ชัย	Version	1

QA Tester's Log	การชำระเงินในแอพพลิเคชัน SCI-KMITL easy pay				
-----------------	---	--	--	--	--

Tester's Name	พันธุ์ชัย	Date Tested	01/10/2023	Test case	Pass
---------------	-----------	-------------	------------	-----------	------

Order	Prerequisites
1	ทำการเปิดบาร์โค้ดเพื่อชำระเงิน
2	ชำระเงินด้วยบาร์โค้ด

Order	Prerequisites
1	แสดงบาร์โค้ดบนหน้าจอ
2	ชำระเงินด้วยบาร์โค้ด

Test Scenario	การชำระเงินในแอพพลิเคชัน				
	Step	Step Details	Expected Results	Actual Results	Pass/Fail/Not-executed/Suspended
1	เข้าสู่ Android Application	เปิด SKEP ใน Android	เปิด SKEP ใน Android	เปิด SKEP ใน Android	Pass
	เข้าสู่ IOS Application	เปิด SKEP ใน IOS	เปิด SKEP ใน IOS	เปิด SKEP ใน IOS	Pass
2	เปิดบาร์โค้ดเพื่อชำระเงิน	บาร์โค้ดแสดงบนหน้าจอ	บาร์โค้ดแสดงบนหน้าจอ	บาร์โค้ดแสดงบนหน้าจอ	Pass
	ชำระเงินด้วยบาร์โค้ด	ชำระเงินสำเร็จ	ชำระเงินสำเร็จ	ชำระเงินสำเร็จ	Pass

Our Team



Tanachot Lukvisaitdee



Natthapat Yang



Phanthathon Jumpolpakdee