

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทสำคัญการใช้ชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก หลายๆธุรกิจสามารถเติบโตเป็นไปได้อย่างรวดเร็วโดยการใช้สื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ เพราะการดำรงชีวิตจำเป็นใช้สอยในปัจจุบันทำได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น ผู้บริโภคสนใจสิ่งไหนก็สามารถเข้าอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์เพื่อค้นหาข้อมูล พร้อมเปรียบเทียบราคาสินค้าออนไลน์ ตกลงสั่งซื้อและรับของได้ภายในไม่กี่ชั่วโมงอย่างง่ายดาย ทั้งหมดนี้ทำให้ผู้บริโภคสามารถซื้อได้โดยไม่ต้องออกเดินทางไปยังหน้าร้าน ทำให้ประหยัดเวลา และ สะดวกมากขึ้น จากความสะดวกสบายในการซื้อของออนไลน์ และสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด19 (COVID-19) ในประเทศไทย เป็นแรงผลักดันให้ผู้บริโภคหันมาซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์มากขึ้น ส่งผลให้ธุรกิจกลุ่ม E-Commerce มีแนวโน้มเติบโตขึ้นทุกปี คาดการณ์มูลค่าตลาด E-Commerce ปี 2020 อาจมีมูลค่าสูงถึง 220,000 ล้านบาท หรือเติบโตขึ้น 35% จากปีก่อนหน้าเลยทีเดียว

ในประเทศไทยแน่นอนว่าพ่อค้าแม่ค้าที่มีอยู่ในปัจจุบันนั้นจะขายแค่ช่องทางเดียวนั้นคงไม่เพียงพออีกต่อไป เพราะปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทเกือบจะทุกอย่างของมนุษย์ เพราะฉะนั้นการที่เปิดช่องทางการขายมากกว่าหนึ่งช่องทาง จึงเป็นการเข้าถึงผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น โอกาสที่จะขยายชื่อเสียงและสินค้าก็มีมากขึ้นตามมา

ทางผู้จัดทำจึงได้เกิดความคิดที่จะทำตัวกลางที่ใช้ในการทำธุรกิจออนไลน์ขึ้นมา นั่นก็คือระบบซื้อ - ขายสินค้าออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต ที่มีระบบจำเป็นในการทำร้านค้าออนไลน์ เช่น ระบบสมาชิก ระบบจัดการการสั่งซื้อ ระบบคลังสินค้า และระบบอื่นๆที่จำเป็น เพื่อเป็นอีกหนึ่งช่องทาง ในการทำธุรกิจออนไลน์ของพ่อค้าแม่ค้า และ ผู้ที่ต้องการที่จะทำธุรกิจออนไลน์ ในยุคปัจจุบันที่ทุกคนต่างก็จำเป็นใช้สอยกันผ่านทางอินเทอร์เน็ต ทำให้สร้างกลุ่มผู้บริโภคที่มากขึ้น ไม่เพียงแต่ได้รับรายได้จากผู้บริโภคที่หน้าร้านเท่านั้น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อสร้างระบบซื้อ - ขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบซื้อ - ขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต

1.3 นิยามศัพท์

E-Commerce ย่อมาจากคำว่า Electronic Commerce แปลเป็นภาษาไทยได้ว่า การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ คือการทำธุรกิจโดยซื้อขายสินค้าหรือโฆษณาผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่นิยมคือ วิทยุ โทรทัศน์ และที่มีการใช้งานมากที่สุดในปัจจุบันก็คืออินเทอร์เน็ต โดยสามารถใช้ทั้งข้อความ เสียง ภาพ และคลิปวิดีโอในการทำธุรกิจได้ การทำธุรกิจแบบ E-commerce สามารถเข้าถึงลูกค้าได้กว้างขวางและทำให้ลดค่าใช้จ่ายต่างๆ ในการดำเนินการได้เป็นอย่างดี

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1.4.1 โครงสร้างต่างๆ ของระบบ

1.4.1.1 การแสดงผลหน้าหลัก (Home page)

- 1) การแสดงผลการโฆษณาสินค้า
- 2) หน้าแสดงผลสินค้า
- 3) ระบบค้นหาสินค้า

1.4.1.2 ระบบจัดการสมาชิก (User)

- 1) การสมัครสมาชิกใหม่
- 2) การเข้าสู่ระบบ
- 3) การแก้ไขข้อมูลสมาชิก
- 4) ระบบถูกใจสินค้า

1.4.1.3 ระบบสั่งซื้อสินค้า (Order)

- 1) ระบบตะกร้าสินค้า
- 2) การคำนวณราคาสินค้าของสินค้าอัตโนมัติ
- 3) มีการแก้ไข หรือยกเลิกสินค้าในตะกร้าสินค้า
- 4) มีการยืนยันการสั่งซื้อสินค้า
- 5) มีการแสดงสถานะคำสั่งซื้อสินค้า

1.4.1.4 ระบบชำระเงิน (Payment)

- 1) มีช่องทางการชำระเงิน
- 2) มีการตรวจสอบการชำระเงิน

1.4.1.5 ระบบบริหารจัดการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

- 1) ระบบรายงานผล
 - ก) มีการแสดงยอดขาย
 - ข) มีการแสดงผลการเข้าชมสินค้า
 - ค) มีการแจ้งเตือนเมื่อมีการสั่งซื้อสินค้าผ่าน LINE
- 2) ระบบจัดการสมาชิก
 - ก) มีการเพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหาข้อมูลสมาชิก
- 3) ระบบจัดการสินค้า
 - ก) มีการเพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหารายละเอียดสินค้า
 - ข) มีการเก็บข้อมูลการสั่งซื้อสินค้า
 - ค) มีการจัดการและอนุมัติการจัดส่ง

1.4.2 ภาษาที่ใช้ในการเขียนระบบ

1.4.2.1 HTML & CSS

1.4.2.2 JavaScript

1.4.2.3 PHP

1.4.2.4 SQL

1.4.2.5 Library ที่ใช้

- 1) Bootstrap
- 2) jQuery

1.4.3 ซอฟต์แวร์ที่ใช้

1.4.3.1 Web Browser

1.4.3.2 Visual Studio Code

1.4.3.3 Xampp

1.4.3.4 Line Notify

1.4.4 คู่มือการใช้งาน

1.4.4.1 คู่มือการใช้งานสำหรับผู้ดูแล (Admin)

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ได้ระบบซื้อ – ขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต

1.5.2 ได้ผลความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบซื้อ – ขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ต