

รายงาน การวิเคราะห์และออกแบบระบบ การออกแบบหน้าเว็บไซต์ร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง

เสนอ รองศาสตรจารย์ ด็อกเตอร์สกาวรัตน์ จงพัฒนาการ

> จัดทำโดย นางสาวอรวราพิมพ์ศิริพัฒน์ ระหัสนิสิต 6421650821 หมู่เรียน 820 เลขที่ 17

วิชาการคิดเคราะห์และออกแบบระบบสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร ภาควิชาวิทยาศาสตร์การคำนวณและเทคโนโลยีดิจิตอล คณะศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2567

คำนำ

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 02739322 การวิเคราะห์และออกแบบระบบ สารสนเทศ Information System Analysis and Design ซึ่งรายงายเล่มนี้ถูกจัดขึ้นโดยมี วัตถุประสงค์พื่อออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ในระบบร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง และ ศึกษาจากการออกแบบเว็บไซต์ เพื่อให้

ผู้จัดทำหวังว่ารายงานเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน หากมีข้อผิดพลาดประการใด ทางผู้จัดทำขออภัยไว้ ณ ที่นี้

อรวรา พิมพ์ศิริพัฒน์

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่1 ระบบงาน	
Proposal	1
ชื่อเรื่อง	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์	1
ขอบเขตระบบ	1
ความต้องการระบบใหม่	2
แนวทางในการพัฒนาระบบ	2
แผนการดำเนินงาน	3
ระยะเวลาการดำเนินงาน	4
ประโยชน์ที่ได้จากระบบใหม่	4
Requirement	5
บทที่2 แบบจำลองกระบวนการ	
Context Diagram	6
Data Flow Diagram Level 0	7
Process Description	8
ER-Diagram	9
พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary)	10
ตารางที่ 1 ตารางProduct	10
ตารางที่ 2 ตารางtype	10
ตารางที่ 3 ตารางOrder	10
ตารางที่ 4 ตารางCustomer	11

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ 5 ตารางFeedback	11
ตารางที่ 6 ตารางMember	11
ตารางที่ 7 ตารางTransection	12
ตารางที่ 8 ตารางShipping	12
ตารางที่ 9 ตารางEmployee	12
ตารางที่ 10 ตารางStatus	13
Decision Tree	13
Decision Table	14
Use Case Diagram	15
Class Diagram	16
Sequence Diagram	17
Activity Diagram	18
Flow Chart การสั่งซื้อสินค้า	19
Diagrammatic HTA	20
บทที่3 การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้	
Website Design	21
Mobile application Design	41
บทที่4 แบบฟอร์มประเมินผลระบบ	
แบบฟอร์มประเมินผลระบบ	59

บทที่ 1

Proposal

ชื่อเรื่อง

โครงการออกแบบ UX/UI Website ร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหา

เนื่องจากร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยงแบบเดิม ผู้ซื้อสามารถซื้อสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง จากทางร้านโดยเดินทางไปซื้อได้ที่หน้าร้าน หรือสั่งผ่านระบบการโทรศัพท์เท่านั้น

สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบเดิมคือ

- ลูกค้าสามารถซื้อสินค้าได้ที่หน้าร้านเท่านั้น
- ข้อมูลของสินค้าสำหรับผู้ซื้อที่ซื้อทางไกลอาจไม่ครบถ้วน
- ไม่สามารถบริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง
- ไม่สามารถดูแลลูกค้าได้ครบทุกคน

ดังนั้น เจ้าของร้านจึงต้องการออกแบบหน้าตาของระบบร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง ขึ้นมา และให้นักพัฒนาเว็บไซต์สามารถพัฒนาได้ต่อ ด้วยการออกแบบหน้าตาของเว็บที่ใช้ง่าย เป็นมิตรต่อผู้ซื้อ และมีการออกแบบในส่วนต่างๆเพื่ออำนวยความสดวกต่อผู้ซื้อ ทั้งหน้าค้นหา หน้าแนะนำสินค้า หรือโปรโมชั่นในแต่ละช่วงเวลา รวมไปถึงออกแบบหน้าตา chat bot เพื่อ อำนวยความสะดวกและลดภาระต่อผู้ขายอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์

โครงการออกแบบระบบร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยงผ่านเว็บไซต์ มีวัตถุประสงค์ของ การดำเนินงานเพื่อพัฒนา UI ให้ประสบการณ์การใช้งานที่เรียบง่าย น่าสนใจและเป็นมิตรสำหรับ ผู้ใช้ เพิ่มความสะดวกสบายในการค้นหาและสั่งซื้อสินค้า ซึ่งโครงการนี้สามารถนำไปให้นักพัฒนา เว็บไซต์สามารถเขียนหน้าเว็บได้เลย

1.3 ขอบเขตระบบ

โครงการนี้ ได้มีการจัดทำขึ้น โดยทีมออกแบบ UX/UI ของบริษัท ความอดทนมี จำกัด ซึ่งได้กำหนดขอบเขตของระบบ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1. ออกแบบหน้าจอหลัก, หน้าสินค้า, ระบบค้นหา, ตะกร้าสินค้า, หน้าชำระเงิน และหน้าต่าง Chat bot
- 2. การออกแบบที่เป็นมิตรกับผู้ใช้ทั้งบนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เคลื่อนที่
- 3. หน้าตาระบบต้องสวยงาม

1.4 ความต้องการระบบใหม่

ความต้องการของระบบใหม่ ที่สามารถรวบรวมข้อมูลได้ มีดังนี้

- 1. หน้าตาของเว็บไซต์จะต้องดูแล้วเข้าใจง่าย
- 2. มีหน้าตาของระบบ Login
- 3. มีหน้าตาของระบบ cart หรือ เพิ่มสินค้าในตะกร้า
- 4. สามารถสั่งซื้อสินค้าได้หลายชนิดในครั้งเดียว
- 5. สามารถเพิ่มหรือลบสินค้าในตะกร้าได้
- 6. หน้าตาของระบบชำระเงินออนไลน์ที่หลากหลาย
- 7. มีหน้าตาของระบบแสดงสถานะการส่งสินค้า

1.5 ทีมงานผู้รับผิดชอบ

นางสาวอรวรา พิมพ์ศิริพัฒน์ ตำแหน่งผู้บริหารโครงการ และทีมงาน UX/UI designer ของบริษัท ความอดทนมี จำกัด เป็นผู้รับผิดชอบและดูและโครงการนี้จนเสร็จสิ้น

1.6 แนวทางในการพัฒนาระบบ

การพัฒนาระบบร้านขายหนังสือผ่านระบบอินเทอร์เน็ตนี้ มีขั้นตอนในการดำเนินงาน 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มต้นและวางแผนโครงการ

เป็นขั้นตอนเริ่มจัดทำโครงการ โดยผู้บริหารโครงการเป็นผู้รับผิดชอบ ได้กำหนดทีม ออกแบบระบบและกำหนดหน้าที่ให้กับทีมงานแต่ละคน และพิจารณาร่วมกันวางแผนจัดทำ โครงการ โดย การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการในด้านต่างๆ เช่น ทรัพยากร งบประมาณ บุคลากรของบริษัท และวิเคราะห์ต้นทุนของการทำโครงการนี้เสนอต่อผู้บริหารขององค์กรที่คาด ว่าจะมีการจัดจ้างหรือการ อนุมัติให้พัฒนาระบบใหม่ได้

2. การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้ระบบ

เมื่อเราได้รับข้อมูลผู้ใช้แล้ว เราจำเป็นต้องทำการประมวลผลและวิเคราะห์ โดยพยายาม จับรูปแบบและความคล้ายคลึงในข้อมูล ผลลัพธ์ที่ได้จากการเคราะห์นี้จะเป็นไปในทิศทางของ การรู้จักตัวตนของผู้ใช้ เราจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลนี้ภายในทีมออกแบบ เพื่อเตรียมตัวสำหรับ การออกแบบในขั้นตอนถัดไป ผลการวิจัยนี้จะนำเสนอแนวทางที่เราจะนำไปใช้ในกระบวนการ ออกแบบอย่างเหมาะสม

3. การออกแบบ

เราเริ่มด้วยการสร้างร่างอย่างง่ายบนกระดาษเพื่อให้เราแน่ใจว่าการออกแบบระหว่าง หน้าเว็บพื้นฐานถูกใจลูกค้า หลังจากทดสอบร่างแรกแบบไม่เป็นทางการและนำเสนอแนวทาง หลังจากนั้นจะทำการปรับแก้ตามที่จำเป็น แล้ววจึงเริ่มออกแบบหน้าต่างๆ ทีมจะนำเสนอการ ออกแบบตัวต้นแบบ และตามฟิดแบคจากร้านค้าเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบหน้าอื่นๆ

4. การทำให้เกิดผล

การนำหน้าต่างที่ออกแบบ มาทดสอบกับคน 5-10 คนว่าสามารถใช้ได้ หรือเข้าใจใน หน้าต่างนั้นๆหรือไม่ และพร้อมนำชิ้นงานมอบให้นักพัฒนาได้พัฒนต่อเป็นเว็บไซต์

1.7 แผนการดำเนินงาน

1. ประมาณการใช้งบประมาณ

-	ค่าตอบแทนสำหรับทีมออกแบบ	3,000 บาท
-	การออกแบบจำลอง ประกอบด้วย [12] หน้าจอ	18,000 บาท
-	การแก้ไข 3 ครั้ง	15,750 บาท
-	การออกแบบครั้งสุดท้าย [12] หน้าจอ	5,000 บาท
	รวมเป็น 41,750 บาท	

2. ประมาณระยะเวลาดำเนินงาน

ระยะเวลาดำเนินงานโครงการออกแบบระบบขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยงผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต จะใช้เวลาประมาณทั้งหมด 8 สัปดาห์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ระหัส	ชื่องาน	ระยะเวลา(สัปดาห์)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	วิเคราะห์ปัญหา								
2	วิเคราะห์ความต้องการ								
3	ออกแบบทางตรรกะ								
4	ออกแบบทางกายภาพ								
5	สร้างและทดสอบระบบ								
6	ทำเอกสารคู่มือการใช้								
7	ติดตั้ง								

รูปที่ 1.1 แผนภูมิแกนท์แสดงระยะเวลาดำเนินงานโครงการพัฒนาระบบร้านขายสินค้าสำหรับ สัตว์เลี้ยง

จากรูปที่ 1.1

หมายเหตุ

ส่วนประกอบทั้งหมดที่จำเป็นในการทำงานให้เสร็จสมบูรณ์แบบอักษร รูปภาพ และองค์ประกอบการสร้างแบรนด์ที่มีอยู่จะไม่ต้องจ่ายโดยทีมออกแบบ ลูกค้าจะชำระค่าสิ่งเหล่านี้และรักษาสิทธิ์ในการใช้งาน (ข้อตกลงนี้ไม่รวมถึงการออกแบบโลโก้ ลูกค้าจะต้องจัดเตรียมโลโก้เอง

1.8 ประโยชน์ที่จะได้รับจากระบบใหม่

ประโยชน์จากการนำระบบสารสนเทศของร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยงผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต มีดังต่อไปนี้

- 1. เพิ่มยอดขายและกำไรจากทางเว็บไซต์
- 2. การออกแบบระบบหน้าต่างแนะนำสินค้าและโปรโมชั่นพิเศษเพื่อกระตุ้นการซื้อ
- 3. ทำให้ร้านค้าเป็นที่น่าจดจำด้วยการออกแบบที่ใช้งานง่าย
- 4. ลดค่าจ้าง admin ของร้านค้า โดยมีหน้า Chat bot ที่สอบถามได้ 24 ชั่วโมง

1.9 Requirement

System :	ระบบการขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง	
Module :	การขายสินค้า	
Objective :	เพื่อสร้างระบบการขายสินค้าผ่านเครือข่ายอินเตอร์เน็ต	
UX/UI Designer:	อรวรา พิมพ์ศิริพัฒน์	

Requirements: นอกเหนือจากการให้ลูกค้าได้เลือกซื้อสินค้าที่หน้าร้านแล้ว ลูกค้าก็สามารถซื้อสินค้า สำหรับสัตว์เลี้ยงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อความรวดเร็ว และสะดวกสบาย โดยระบบนี้สามารถ เลือกซื้อสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยงแต่ละชนิด หรืออุปกรณ์เสริมต่างๆได้

การสืบค้นข้อมูลในระบบคือ

- แสดงรายละเอียดของสินค้า
- แสดงราคาสินค้า

สำหรับรายงานผลที่เกิดขึ้นในระบบ

- รายงานการชำระเงิน
- รายงานสถานะการจัดส่งสินค้า

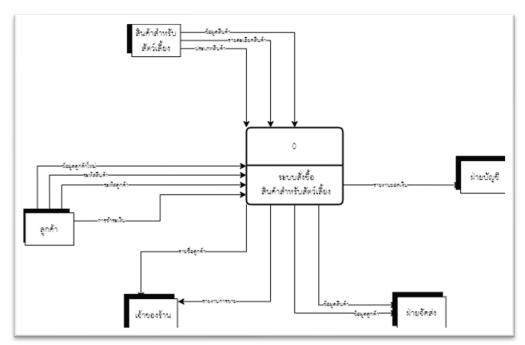
โดยผลจะรายงานและแสดงผลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

ฮาร์ดแวร์ที่ใช้คือคอมพิวเตอร์ CPU AMD Ryzen 5 3500 RAM 16.0 GB ซอฟต์แวร์ที่ใช้คือ Figma

บทที่ 2 การออกแบบ

2.1 แผนภาพบริบท (Context diagram)

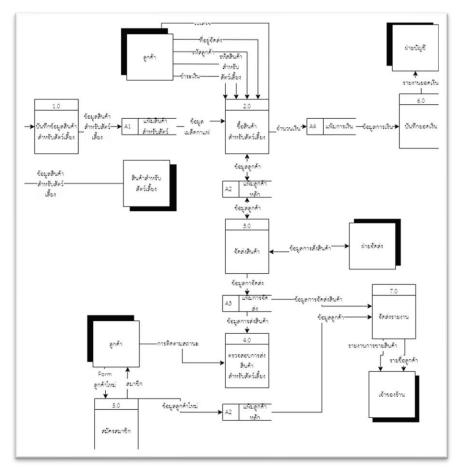
แผนภาพที่ใช้ในการแสดงภาพรวมของระบบ เพื่อให้เห็นภาพรวมของการทำงานของ ระบบอย่างง่ายและชัดเจน โดยแผนภาพบริบทประกอบด้วยกระบวนการ (Process) ระบบสั่ง สินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง 1 กระบวนการ และจะมีส่วนของเอนทิตี (Entity) ที่ติดต่อกับ กระบวนการเพื่อให้เห็นถึงการไหลของข้อมูล ดังภาพ



รูปที่ 2.1.1 แสดง Context Diagram ของระบบการสั่งซื้อสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง จากรูป เป็นกระบวนการของระบบสั่งซื้อโดยมี เอนททิตี จำนวน 5 รายการ คือ สินค้าสำหรับ สัตว์เลี้ยง ลูกค้า ฝ่ายบัญชี ฝ่ายจัดส่ง และผู้จัดการ ในส่วนนี้จะเป็นการให้เห็นถึงระบบว่ามีส่วน ใดบ้างที่รับข้อมูล

2.2 แผนภาพการไหลของข้อมูล

2.2.1 ระดับที่ 0 (Data Flow Diagram Level 0)



รูปที่ 2.2.1 แสดงแผนภาพ Data Flow Diagram Level 0 ของกระบวนการเก็บข้อมูล จากรูป ระบบร้านขายสินค้าเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงออนไลน์คือศูนย์กลางของกิจกรรมทั้งหมด เข้าถึง ได้ผ่านการสมัครสมาชิกและการเข้าสู่ระบบ ลูกค้าสามารถค้นหาข้อมูลสินค้าที่ต้องการและสั่งซื้อ ได้ ทำการจัดการข้อมูลพื้นฐานเช่น การจัดเก็บข้อมูลสมาชิก และสร้างรายงานต่าง ๆ เช่น รายงานการขาย หรือรายงานอื่น ๆ ตามความต้องการของธุรกิจ การเข้าถึงรายละเอียดของแต่ละ กระบวนการภายในระบบ ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงการถ่ายโอนข้อมูลและการประมวลผลข้อมูลใน ระบบได้อย่างชัดเจนและเป็นระเบียบ

2.6 คำอธิบายกระบวนการ (Process Description)

System: ระบบร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยงออนไลน์

Process 1 สั่งซื้อสินค้า

Date: 11 /03/2567

Task Of Activities: 1.1 สมัครสมาชิค

1.2 เข้าสู่ระบบ

1.3 กดเลือกจำนวนสินค้า
 1.4 เพิ่มสินค้าใส่รถเข็น

1.5 เลือกช่องทางการชำระเงิน

1.6 สั่งซื้อสินค้า

1.7 ติดตามสถานการณ์จัดส่งสินค้า

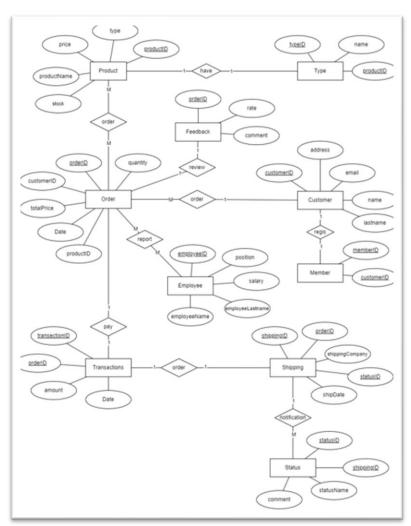
กระบวนการที่ 1 ประกอบด้วย 7 งานย่อย โดยอันดับแรกให้ลูกค้าใหม่ที่ยังไม่ได้สมัคร สมาชิก สมัครให้เรียบร้อยและเข้าสู่ระบบเพื่อเข้าสู่ร้านค้า จะสามารถดูสินค้า เลือกจำนวน และเพิ่มสินค้า ลงรถเข็นได้เลย จากนั้นเลือกช่องทางการชำระเงิน จากนั้นลูกค้าสามารถติดตามสถานะการจัดส่ง สินค้าได้เลย

รูปที่ 2.6.1 คำอธิบายของกระบวนการ Process Description

จากรูป เป็นคำอิบายกระบวนการของกระบวนการสั่งซื้อสินค้า เริ่มด้วยการแบ่งประเภทสินค้า จากนั้นจะเป็นการเข้าสู่ระบบ กดเลือกสินค้า กดเลือกจำนวนสินค้า ยืนยันการสั่งซื้อ ทำการชำระ เงิน ติดตามสถานการณ์จัดสั่ง และค้นหาสินค้า โดยที่ลูกเป็นสมาชิกอยู่แล้ว ทำการสั่งได้เลย แต่ ถ้ายังไม่เป็นสมาชิก ควรสมัครก่อนเพื่อเลือกสินค้าใส่ตะกร้า

2.3 แผนภาพ E-R (Entity Relationship Diagram หรือ ERD หรือ E-R Diagram)

เป็นแผนภาพที่ใช้สำหรับออกแบบจำลองข้อมูลที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ เกิดขึ้นในระบบ โดยแผนภาพประกอบด้วยเอนทีตี แสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลที่เกิดขึ้นใน ระบบทั้งหมด



รูปที่ 2.3.1 แผนภาพ E-R Diagram

หมายเหตุ จากรูป จะแสดงข้อมูลความสัมพันธ์ของระบบที่เกิดขึ้น โดยมี เอนทิตีทั้งหมด 9 เอนทิตี

ตารางที่ 2.1 แสดงพจนานุกรมข้อมูล

2.5 Data Dictionary

Product			
Name	Data type	Size	comment
productID	int	uniquenumber	PK
productName	varchar	255	
price	int		
stock	int		
type	varchar	255	

รูปที่ 2.5.1 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ของเอนทิตี Product

	ty	ре	
Name	Data type	Size	comment
typeID	int	uniquenumber	PK
name	varchar	255	
productID	int	uniquenumber	FK

รูปที่ 2.5.2 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ของเอนทิตี type

	0	rder	
Name	Data type	Size	comment
orderID	int	uniquenumber	PK
customerID	int	uniquenumber	FK
totalprice	int		
date	date		
prooductiD	int	uniquenumber	FK
quantity	int		

รูปที่ 2.5.3 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ของเอนทิตี Order

Customer			
Name	Data type	Size	comment
customerID	int	uniquenumber	PK
name	varchar	255	
lastname	varchar	255	
address	varchar	255	
email	varchar	255	

รูปที่ 2.5.4 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ของเอนทิตี Customer

	Fee	dback	
Name	Data type	Size	comment
orderID	int	uniquenumber	PK
rate	int		
comment	varchar	255	

รูปที่ 2.5.5 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ของเอนทิตี Feedback

	Men	nber	
Name	Data type	Size	comment
memberID	int	uniquenumber	PK
customerID	int	uniquenumber	FK

รูปที่ 2.5.6 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ของเอนทิตี Member

	Trans	ections	
Name	Data type	Size	comment
transectionID	int	uniquenumber	PK
orderID	int	uniquenumber	FK
amount	int		
date	date		

รูปที่ 2.5.7 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ของเอนทิตี Transection

	Shipp	ping	
Name	Data type	Size	comment
shippingID	int	uniquenumber	PK
shippingCompany	varchar	255	
statusID	int	uniquenumber	FK
shipDate	date		

รูปที่ 2.5.8 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ ของเอนทิตี้ Shipping

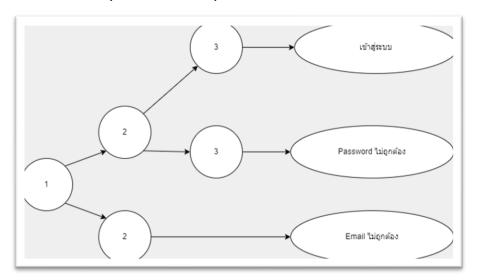
	Emplo	yee	
Name	Data type	Size	comment
employeeID	int	uniquenumber	PK
position	varchar	255	
salary	int		
employeeName	varchar	255	
employeeLastname	varchar	255	

รูปที่ 2.5.9 แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ ของเอนทิตี้ Employee

Status					
name	data type	Size	comment		
statusID	int	uniquenumber	PK		
shippingID	int	uniquenumber	FK		
statusName	varchar	255			
comment	varchar	255			

ร**ูปที่ 2.5.10** แสดงพจนานุกรมข้อมูลที่ใช้อธิบายรายละเอียดของแอตทริบิวต์ ของเอนทิตี้ Status

2.7 ต้นไม้การตัดสินใจ (Decision Tree)



รูปที่ 2.7.1 แสดงรูปแบบการเขียนต้นการตัดสินใจของกระบวนการ login จากรูป กรอกข้อมูลEmail หรือ Password ผิด ระบบจะไม่อณุญาติให้เข้าสู่ระบบได้ และเงื่อนไขในการเข้าสู่ระบบก็คือ ต้องกรอก ทั้ง Email และPassword ให้ผ่าน จึงจะเข้าสู่ระบบได้

2.8 ตารางการการตัดสินใจ (Decision Table)

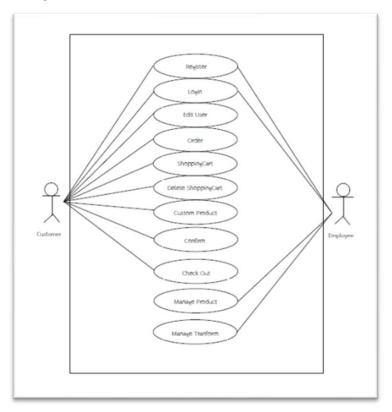
ตารางที่ 2.8.1 ตารางการตัดสินใจของร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยง

	หลักเกณฑ์							
เงื่อนไข	1	2	3	4	5	6	7	8
Email ถูก	Υ	Υ	N	N	Υ	Υ	N	Ν
Password ถูก	Υ	N	Υ	N	Υ	N	Υ	Ν
เข้าสู่ระบบ	Х				Х			
Email ผิด			Х	Х			Х	Х
Password ผิด		Х				X		

ตารางที่ 2.8.2 ตารางการตัดสินใจของร้านขายสินค้าสำหรับสัตว์เลี้ยงที่มีการรวมเงื่อนไข

เงื่อนไข	หลักเกณฑ์			
2/6/1820	1'	2'	3'	
Email ถูก	Υ	N	Υ	
Passwordถูก	Υ	-	Υ	
เข้าสู่ระบบ	Χ			
Email ผิด		Χ		
Password ผิด			Х	

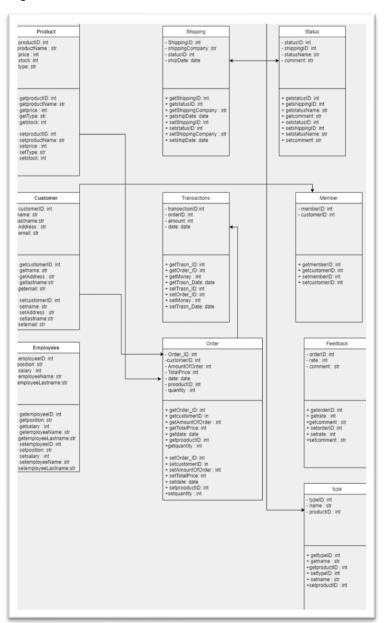
2.9 Use case Diagram



รูปที่ 2.9.1 แสดงรูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างลูกค้ากับพนักงาน

จากรูป แผนภาพที่ใช้ในการแสดงฟังก์ชันหรือบทบาทที่ผู้ใช้ (users) สามารถทำได้ในระบบซึ่ง มักจะ ถูกใช้ในขั้นตอนการวางแผนและออกแบบระบบโดยให้โฟกัสที่ความต้องการและประโยชน์ ของผู้ใช้จริง ซึ่งบทบาทของลูกค้ามีทั้งการสมัครสมาชิกเลือกซื้อสินค้าสั่งซื้อสินค้าและชำระเงิน บทบาทของ พนักงานมีทั้งบันทึกรายการสินค้าจัดส่งสินค้าและบันทึกยอดสินค้ารายการต่างๆ

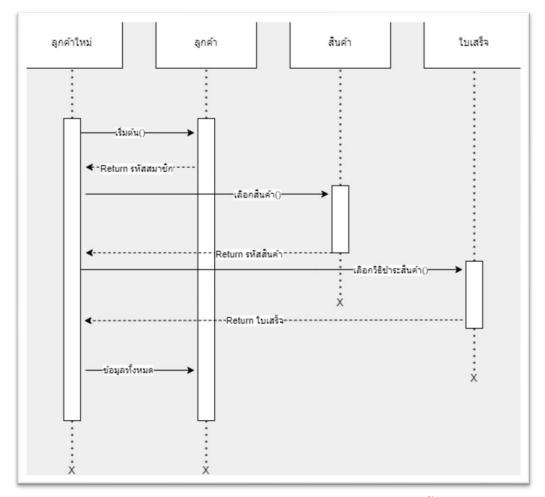
2.10 Class diagram



รูปที่ 2.10.1 แสดง Class Diagram ของการสั่งซื้อสินค้า

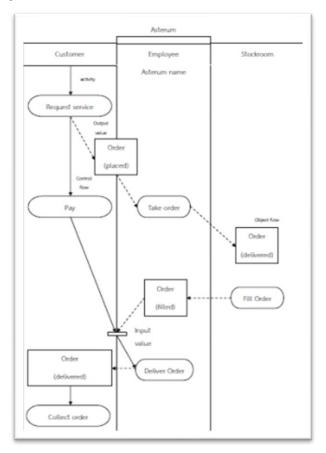
แผนภาพ Class diagram เป็นหนึ่งในแผนภาพที่ใช้ในการแสดงโครงสร้างของคลาสและ ความสัมพันธ์ระหว่างคลาสในระบบซึ่งการเชื่อมโยงช่วยให้ ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนา โปรแกรมหรือระบบสารสนเทศเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างคลาสและ ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นใน ระบบโดยง่ายขึ้น

2.11 Sequence Diagram



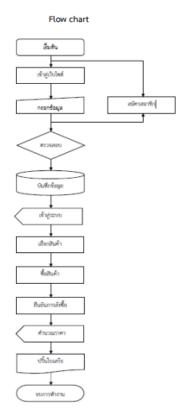
รูปที่ 2.11.1 แสดง Sequence Diagram เกี่ยวกับข้อมูลการสั่งซื้อสินค้า จากรูป Sequence diagram แผนภาพที่แสดงลำดับของการกระทำ (actions) หรือการโต้ตอบ (interactions) ระหว่างอ็อบเจกต์ (objects) ในระบบโปรแกรมหรือระบบสารสนเทศ โดยเน้นที่ การ เรียกใช้ (method calls) ระหว่างอ็อบเจกต์ต่าง ๆ ภายในระบบ

2.12 Activity Diagram



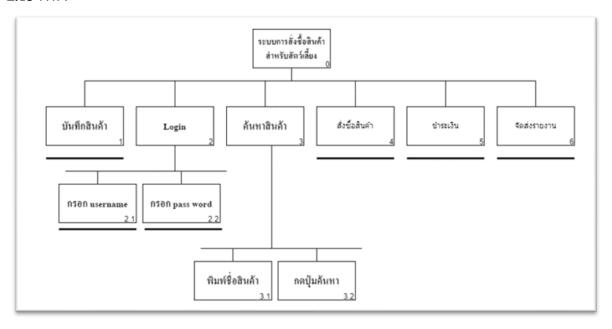
รูปที่ 2.12.1 แสดง Activity Diagram เกี่ยวกับกระบวนการสั่งซื้อ Process Order จากรูป Activity Diagram แผนภาพที่ใช้ในการแสดงลำดับของกิจกรรมหรือกระบวนการที่ เกิดขึ้น ในระบบหรือโปรแกรม โดยที่ลำดับของกิจกรรมนั้นแสดงอย่างชัดเจนซึ่งในส่วนของลูกค้า จะแสดง ขั้นตอนกระบวนการตั้งแต่การเพิ่มสินค้าทั้งสองเพิ่มไปยังรถเข็นและเพิ่มไปยังรายการ โปรดซึ่งสิ่งที่ ได้รับก็คือใบยืนยันการสั่งซื้อสินค้าเพื่อนำมาซื้อสินค้าในลำดับต่อไป

2.12 Flow Chart ระบบสั่งสินค้า



รูปที่ 2.12.1 แสดง Flow Chart ของระบบสั่งสินค้าเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงออนไลน์ จากรูป ในระบบสั่งสินค้า เป็นแผนภาพที่ใช้ในการแสดงกระบวนการหรือลำดับ ขั้นตอนที่ต้องทำ เมื่อมีการซื้อสินค้าในระบบแสดงลำดับการซื้อสินค้าตั้งแต่การ สมัครสมาชิกเพื่อเข้าใช้ระบบ

2.13 HTA



รูปที่ 2.13.1 แสดง HTA ของระบบสั่งสินค้าเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงออนไลน์ จากรูป แผนภาพ Diagrammatic HTA แสดงถึงขั้นตอนการวิเคราะห์และอธิบายกระบวนการ หรืองานที่ต้องทำอย่างละเอียด โดยแบ่งงานหรือกิจกรรมออกเป็นระดับย่อย จนถึงระดับที่เล็ก ที่สุด เพื่อทำความเข้าใจในกระบวนการต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการดำเนินงาน

บทที่3 การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้ (Graphical User Interface)

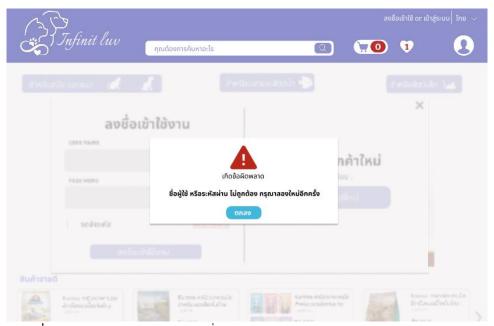
3.1 หน้า Website



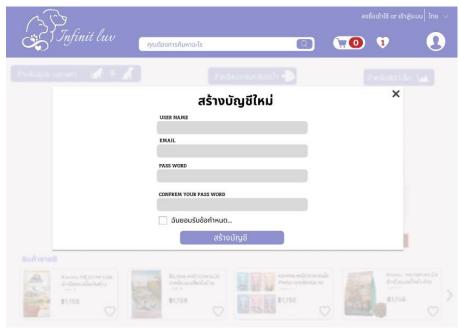
รูปที่ 3.1.1 หน้าหลักของเว็บไซต์ เมื่อคลิกไปที่ ลงชื่อเข้าใช้ or เข้าสู่ระบบ จะไปที่หน้า login

Infinit luv	คุณต้องการค้นหาอะไร		หมวดหมู่ สงชื่อเข้าใช้ or เข้าสู่	ระบบ ไทย 🗸
สำหรับสุนัย และแนว 🍂 🔒	ahi Sudan	และสิตร์น้ำ 👈	สาหรับสิตร์เล็ก	1 Table
	ข้าใช้งาน		×	
USER NAME				
		สำหรับลูกค้ [.]	าใหม่	
PASS WORD		ลงทะเบียน :		
		สร้างบัญชีใหเ	j l	
🦳 จดจำระหัส	<u>ลืบระหัสผ่าน</u>			
ลงชื่อเข้	ำใช้งาน			

รูปที่ 3.1.2 หน้า login สำหรับลูกค้าเพื่อใส่ username และ password



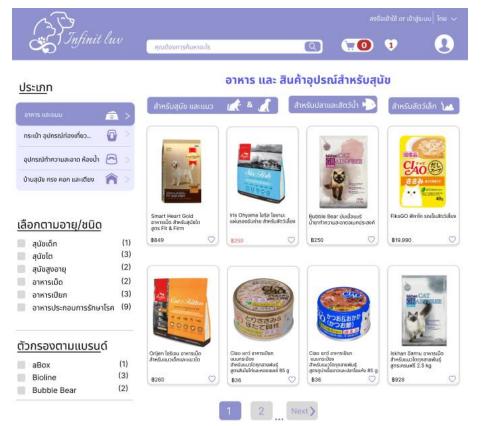
ร**ูปที่ 3.1.3** หน้าแจ้งเตือน error เมื่อ User กรอก username หรือ password ผิด



รูปที่ 3.1.4 หน้าสร้างบัญชี สำหรับลูกค้าใหม่เพื่อสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่



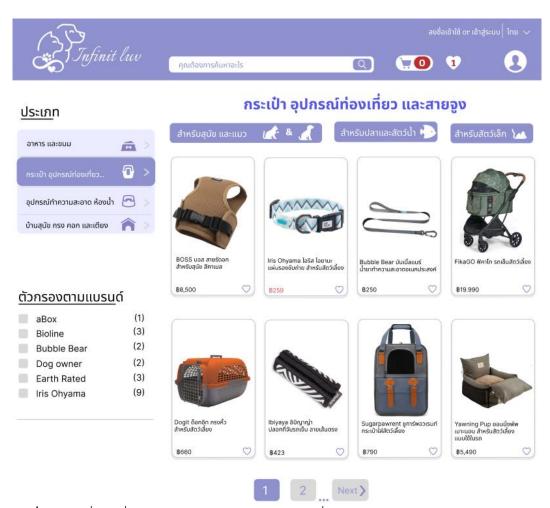
ร**ูปที่ 3.1.5** เมื่อกดลูกศรข้างๆคำว่า ไทย จะเป็นการเลือกภาษาของ website



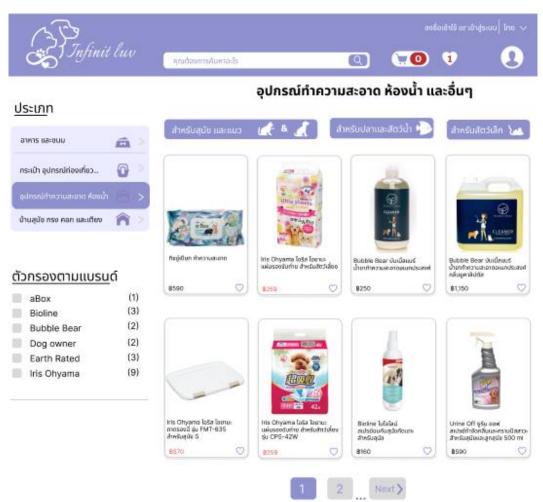
รูปที่ 3.1.6 เมื่อกดไอค่อน สำหรับสุนัข และแมวหน้าเว็บไซต์จะแสดงเมนูสำหรับสุนัข และแมว



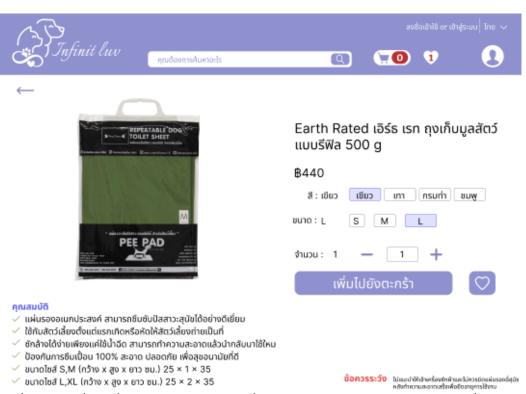
รูปที่ 3.1.7 เมื่อกดไอค่อนเลข 2 จะเป็นการเปลี่ยนหน้า



รูปที่ 3.1.8 เมื่อกดที่ไอคอนกรง ทางซ้ายมือ เป็นการเปลี่ยนประเภทของสินค้าเป็นหมวดกระเป๋า



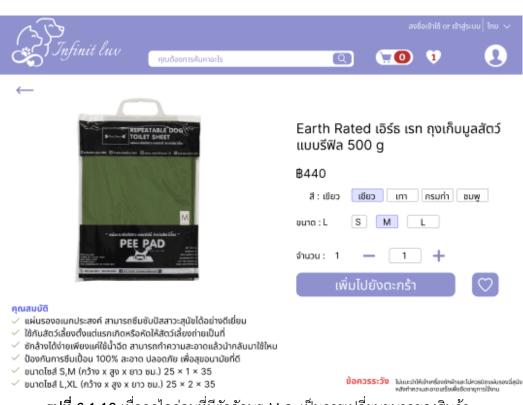
รูปที่ 3.1.9 เมื่อกดที่ไอคอนกระบะ ทางซ้ายมือ ประเภทจะเปลี่ยนเป็นอุปกรณ์ต่างๆ



รูปที่ 3.1.10 เมื่อกดที่รูปสินค้า หน้าต่างจะเปลี่ยนเป็นหน้ารายละเอียดสินค้า และการสั่งสินค้า



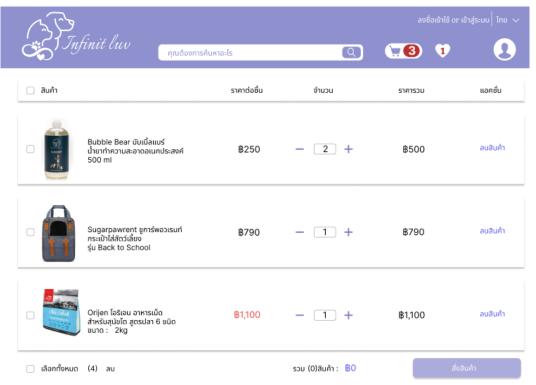
รูปที่ 3.1.11 เมื่อกดไอค่อนที่มีคำว่าเทา สินค้าก็จะเปลี่ยนสีตามไอค่อนที่เราเลือก



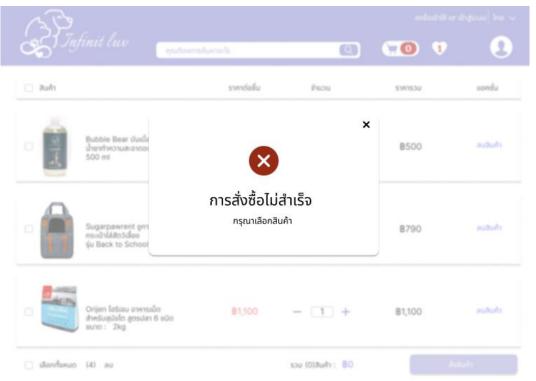
รูปที่ 3.1.12 เมื่อกดไอค่อนที่มีตัวอักษร M จะเป็นการเปลี่ยนขนาดของสินค้า



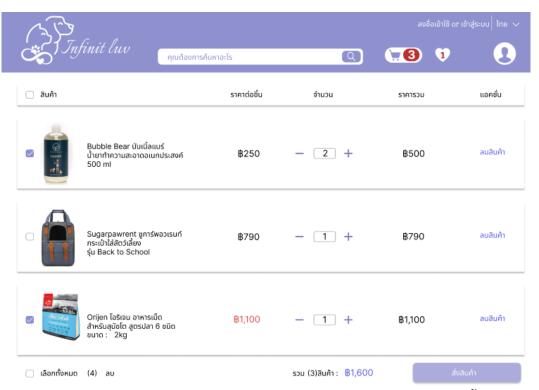
รูปที่ 3.1.13 เมื่อเลือกสินค้าที่เป็นอาหารเม็ด จะมีตัวเลือกขนาด เพิ่มขึ้นมา



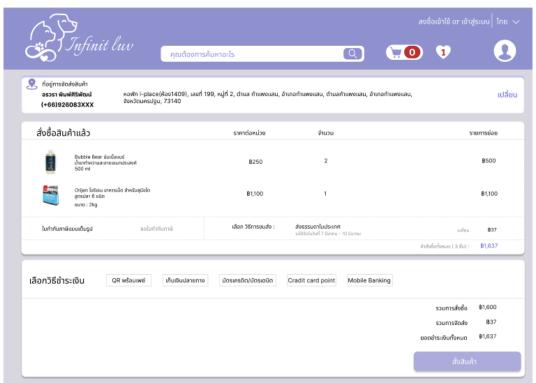
รูปที่ 3.1.14 เมื่อกดปุ่มเพิ่มไปยังตะกร้า สินค้าก็จะถูกเพิ่มไปหน้าต่างตะกร้า



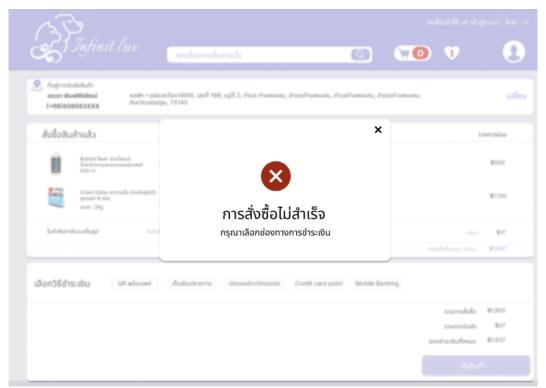
รูปที่ 3.1.15 เมื่อกดสั่งสินค้าโดยที่ยังไม่ได้เลือกสินค้าก่อน จะมีแจ้งเตือนขึ้นให้กดเลือกก่อน



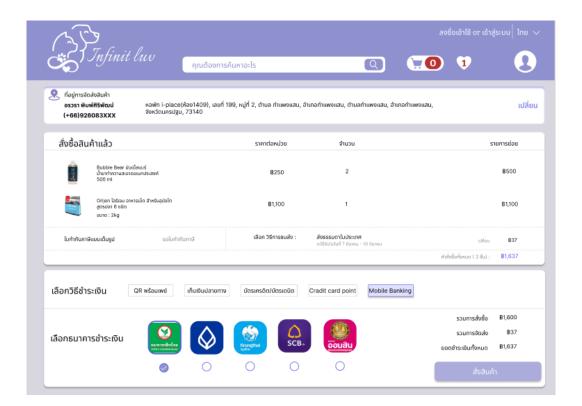
รูปที่ 3.1.16 เมื่อกดไปยังช่องว่างหน้าสินค้า จะเป็นการเลือกว่าเราจะสั่งสินค้านั้นๆ



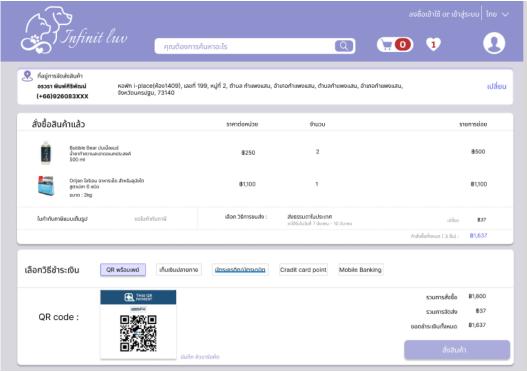
รูปที่ 3.1.17 เมื่อกดที่ปุ่มสั่งสินค้า หน้าต่างก็จะเปลี่ยนเป็นหน้าชำระเงิน



รูปที่ 3.1.18 เมื่อกดที่ปุ่มสั่งสินค้าโดยที่ยังไม่ได้เลือกวิธีการชำระเงิน จะมีหน้าต่างแจ้งเตือน



รูปที่ 3.1.19 เมื่อกดที่ไอค่อน Mobile Banking จะเป็นการเลือกวิธีการชำระเงินผ่านธนาคาร



ร**ูปที่ 3.1.20** เมื่อกดที่ไอค่อน QR พร้อมเพย์ จะเป็นการเลือกวิธีการชำระเงินผ่าน QR code



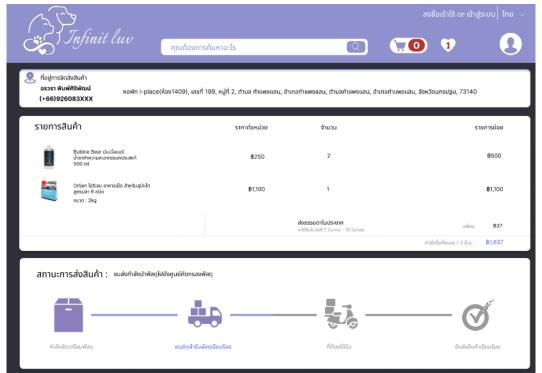
รูปที่ 3.1.21 เมื่อเลือกวิธีการชำระเงิน และกดสั่งสินค้าจะมีการแจ้งเตือนว่าการสั่งซื้อนั้นสำเร็จ



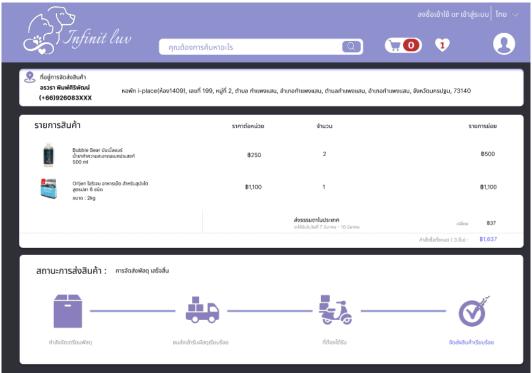
รูปที่ 3.1.21 เมื่อการซื้อสินค้าสำเร็จ เว็บไซต์จะพากลับมาที่หน้า Home



รูปที่ 3.1.22 เมื่อเลื่อนลงมาข้างล่างเราสามารถเลือกหัวข้อ ติดตามสถานการณ์สั่งซื้อได้

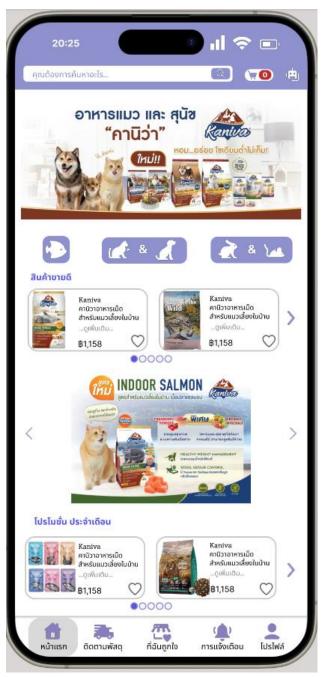


ร**ูปที่ 3.1.23** เมื่อเราเลือกหัวข้อติดตามสถานการณ์สั่งซื้อ ก็จะมายังหน้าต่างการติดตามพัสดุที่สั่ง



รูปที่ 3.1.23 หน้าต่างแสดงถึงสถานะเมื่อพัสดุถูกจัดส่งเรียบร้อยแล้ว

3.2 หน้าแอพลิเคชัน ในโทรศัพท์มือถือ



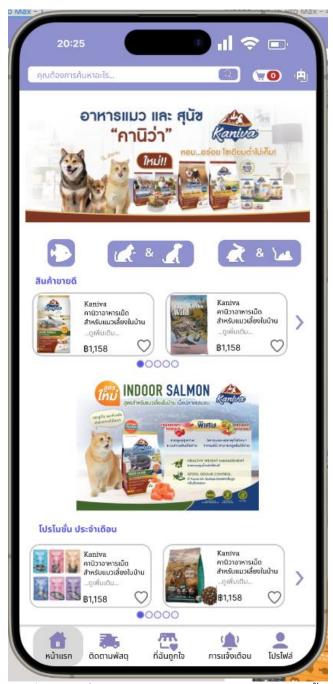
ร**ูปที่ 3.1.1** หน้าหลักของแอพลิเคชัน เมื่อกดไปที่โปรไฟล์ จะพาเราไปที่หน้า login หากเรายังไม่ login



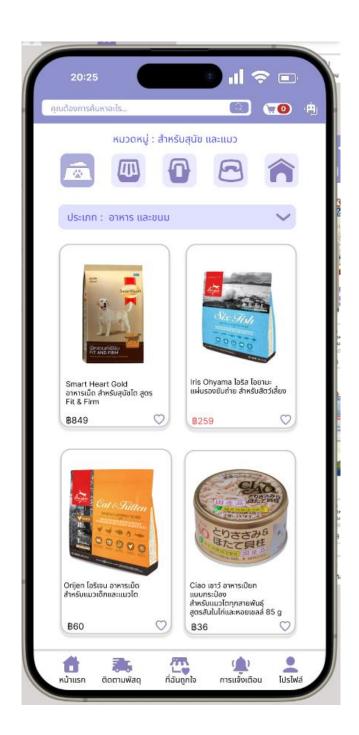
รูปที่ 3.2.2 หน้า login สำหรับลูกค้าเก่าเพื่อใส่ username และ password

2 < ຄ້ວນຄ	D:25 □ □ □	
	เข้าสู่ระบบ สมัครสมาชิก	
	สมัครสมาชิก ชื่อผู้ใช้	I
	อีเมล	I
	ระหัสผ่าน ยืนยันระหัสผ่าน	I
	เบอร์โทรศัพท์ วัน/เดือน/ปีเกิด	I
	สมัครสมาชิก	I
		I
кůпи	รก ติดตามพัสดุ ที่ฉันถูกใจ การแจ้งเดือน <mark>โปรโฟ</mark> ล์	

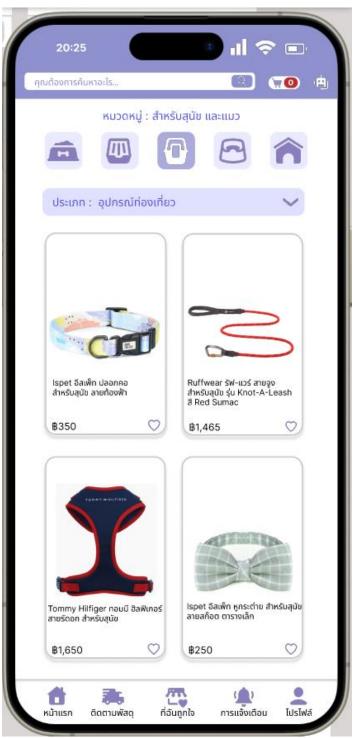
รูปที่ 3.2.3 หน้าสมัครสมาชิก สำหรับลูกค้าใหม่ที่ยังไม่มีบัญชีผู้ใช้



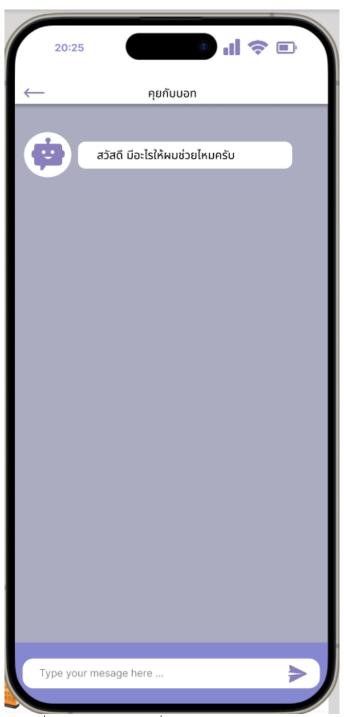
รูปที่ 3.2.4 เมื่อ loin แล้วก็จะกลับสู่หน้า home อีกครั้ง



รูปที่ 3.2.5 เมื่อกดที่ไอค่อนรูปสุนัข และแมวจะเป็นการเลือกหมวดหมู่สินค้าสำหรับสุนัข และแมว



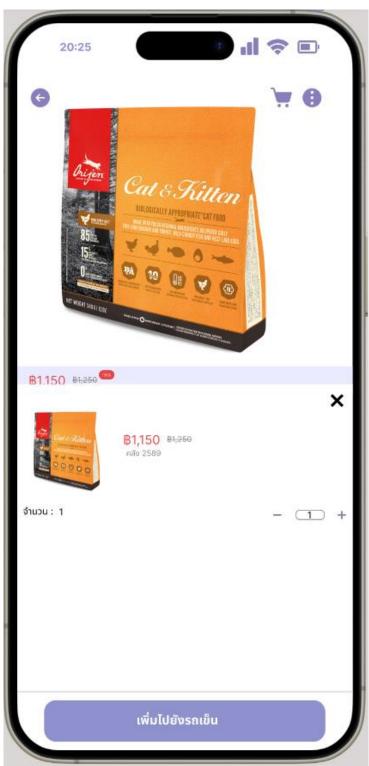
รูปที่ 3.2.6 เมื่อกดไอค่อน drop down จะเป็นการเลือกประเภทของสินค้า



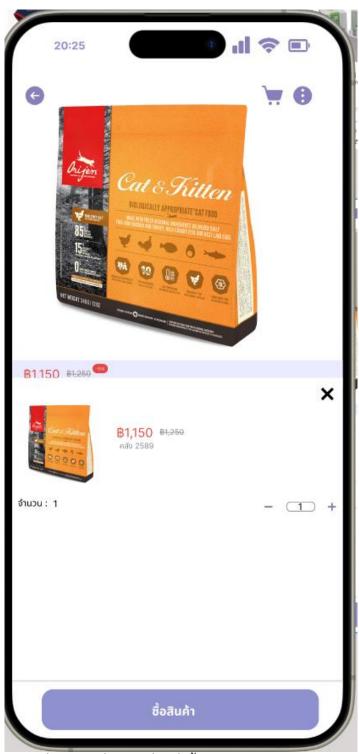
รูปที่ 3.2.7 เมื่อกดไอค่อนหุ่นยนต์ที่มุมซ้ายล่าง จะเป็นการเลือกคุยกับบอท



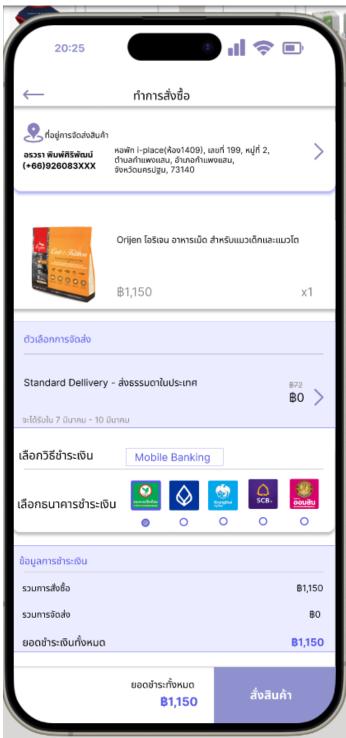
รูปที่ 3.2.8 เมื่อกดไปที่รูปสินค้า ก็จะเป็นการเข้าไปยังหน้าต่างรายละเอียดสินค้า



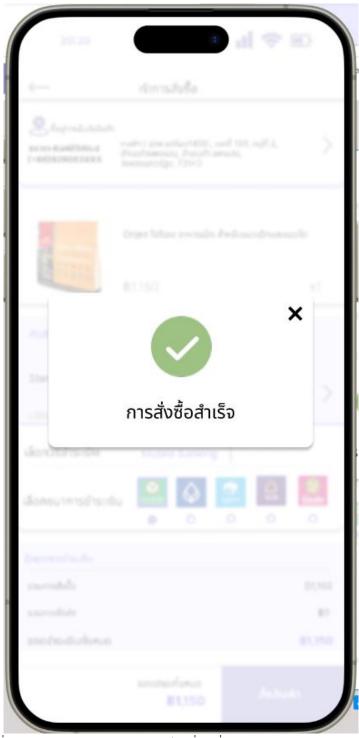
รูปที่ 3.2.9 เมื่อกดไปที่รูปตะกร้า จะเป็นการเข้าไปยังเมนูการเพิ่มสินค้าลงตะกร้า



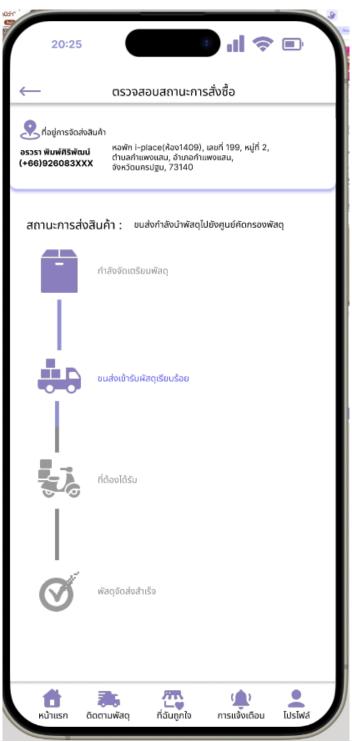
รูปที่ 3.2.10 จากรูปที่ 3.2.8 เมื่อกดไปที่ปุ่มสั่งซื้อ ก็จะเป็นการเข้าไปยังหน้าต่างรายละเอียด การซื้อสินค้า



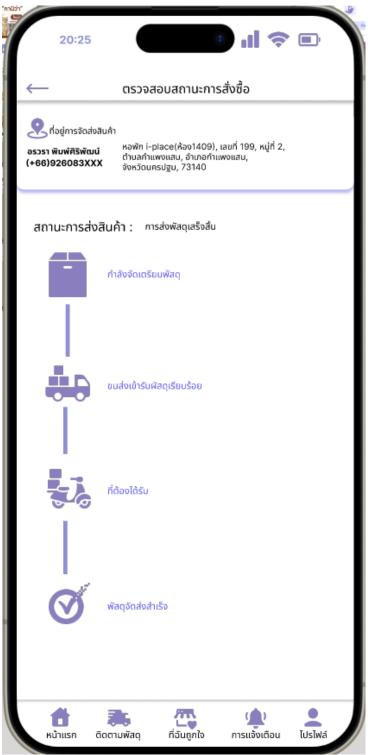
รูปที่ 3.2.11 เมื่อกดไปที่ปุ่มซื้อสินค้า ก็จะเป็นการเข้าไปยังหน้าต่างการสั่งซื้อ



รูปที่ 3.2.12 เมื่อเลือกวิธีชำระเงินแล้ว และกดไปที่ปุ่มสั่งสินค้า จะมีหน้าต่างแจ้งเตือนว่าเราทำ การสั่งซื้อสินค้าสำเร็จ



รูปที่ 3.2.13 เมื่อกดไปที่ไอค่อนติดตามพัสดุ จะเป็นส่วนหน้าต่างของสถานการณ์ส่งพัสดุ



รูปที่ 3.2.14 หน้าต่างของการติดตามพัสดุ เมื่อพัสดุส่งเรียบร้อยแล้ว

บทที่ 4 แบบฟอร์ม ประเมินผลระบบ

แบบประเมิน

1. รูปแบบของการเข้าถึงและสลับหมวดหมู่ของข้อมูล	5	4	3	2	1
1.1 ผู้ใช้สามารถเข้าถึงหน้าต่างของระบบต่าง ๆได้ง่าย					
1.2 ผู้ใช้สามารถกลับมายังหน้าแรกและสลับไปยัง					
หน้าต่าง ๆได้ไม่ว่าผู้ใช้จะอยู่ที่หน้าใดก็ตาม					
1.3 ผู้ใช้สามารถรับรู้ได้ว่าผู้ใช้กำลังใช้งานอยุในหน้าใด					
2. สีต่าง ๆของหน้าร้านค้ามีความเข้ากัน	5	4	3	2	1
2.1ความเหมาะสมของสีหน้าร้านค้า					
2.2 ความเหมาะสมของขนาดของตัวอักษรโดยรวม					
2.3 สีของตัวอักษรในหน้าต่าง ๆมีความชัดเจน					
2.4 รูปของสินค้า มีขนาดที่เหมาะสมไม่เล็กเกินไปหรือ					
ใหญ่เกินไป					
3. การแสดงการกระทำต่าง ๆ ในหน้าร้านค้า	5	4	3	2	1
3.1 เมนูต่าง ๆมีการแสดงให้เห็นว่ากำลังถูกใช้งานอยู่					
3.2 ผู้ใช้สามารถเข้าใจถึงการกระทำต่าง ๆผ่านสีได้เช่น					
การยกเลิก การตกลง การพิมพ์และแก้ไข					

แบบประเมิน (ต่อ)

4. การแสดงข้อมูล และรายละเอียดต่าง ๆ	5	4	3	2	1
4.1 หน้าร้านค้ามีข้อมูลต่าง ๆครบถ้วนตามที่ต้องการ					
4.2 สามารถเข้าใจข้อมูลที่จำเป็นของสินค้าได้ เช่น ราคา ชื่อสินค้า					
เป็นต้น โดยไม่จำเป็นต้องกดดูรายละเอียด					
4.2 สัญลักษณ์ต่าง ๆของหน้าร้านค้าสามารถเข้าใจได้ง่ายไม่สับสน					
4.3 หัวข้อต่าง ๆของสินค้ามีขนาดที่เหมาะสม					
4.4 การใช้สีของหัวข้อสินค้ารายละเอียด และราคามีความเหมาะสม					
4.5 จำนวนรูปในหน้าต่าง ๆ มีความแหมาะสม					
4.6 หน้าร้านค้ามีข้อมูลต่าง ๆครบถ้วนตามที่ต้องการ					
4.7 สามารถเข้าใจข้อมูลที่จำเป็นของสินค้าได้ เช่น ราคา ชื่อสินค้า					
เป็นต้น โดยไม่จำเป็นต้องกดดูรายละเอียด					
4.8 สัญลักษณ์ต่าง ๆของหน้าร้านค้าสามารถเข้าใจได้ง่ายไม่สับสน					
5. รูปแบบการวาง lay out ในหน้าร้านค้า	5	4	3	2	1
5.1 สามารถบอกได้ว่าส่วนไหนคือเมนูหลักและเมนุย่อย					
5.2 เมนูหลักนั้นมีการวางในตำแหน่งเหมาะสม มองได้ง่าย					
5.3 ขนาดของเมนูมีความสะดุดตาง่ายต่อการมอง					
5.4 ผู้ใช้สามารถจดจำตำแหน่งของเมนูต่าง ๆได้ง่ายและไม่สับสน					