

ระบบจองสนามฟุตบอล
Reservation Football System

ศุภฤกษ์ จันมณี

สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิทยาการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร
ปีการศึกษา 2555

หัวข้อ	ระบบจองสนามฟุตบอล
	Reservation Football System
ชื่อนักศึกษา	ศุภฤกษ์ จันมณี
รหัสนักศึกษา	5317680006
หลักสูตร	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2555
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร.วรพล ลีลาเกียรติสกุล

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของระบบจองสนามฟุตบอล เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับลูกค้าที่ต้องการจะจองสนามฟุตบอล และสำหรับลูกค้าใหม่ที่ต้องการทราบเกี่ยวกับข้อมูลของสนามฟุตบอล และอำนวยความสะดวกให้กับผู้ดูแลในเรื่องของการจัดเก็บข้อมูลลูกค้า จัดบันทึกการจอง มาทำการจัดเก็บในระบบฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์แทน

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์นี้ได้พัฒนาจนสำเร็จได้ เพราะความกรุณา ความช่วยเหลือ และกำลังใจจาก
เพื่อนๆ และคนใกล้ชิด ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร. วรพล ลีลาเกียรติสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการที่คอยชี้แนะ
และให้คำแนะนำ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ช่วยประสิทธิประสาทวิชา สอนและให้ความรู้และ
ชี้แนะแนวทางต่างๆ แก่ผู้จัดทำโครงการ

ขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ และญาติผู้ดูแลอุปการคุณ ทำให้ผู้จัดทำมีกำลังใจในการทำสาร
นิพนธ์เล่มนี้สำเร็จ

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	II
สารบัญ	III
สารบัญรูป	VI
สารบัญตาราง	IX
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 กล่าวนำ	1
1.2 ปัญหาและแรงจูงใจ	1
1.3 แนวทางในการแก้ไขปัญหา	2
1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน	2
1.6 ขอบเขตของโครงการ	2
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
1.8 โครงสร้างของสารนิพนธ์	3
บทที่ 2 ความรู้พื้นฐานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 โครงสร้างของสนามฟุตบอล	4
2.2 วิเคราะห์ระบบงานปัจจุบันและปัญหา	4
2.3 ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาในรูปแบบของ Web Application	5

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.4 ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Visual Studio 2012	5
2.5 เทคโนโลยี IIS ซึ่งใช้ในการรันเว็บไซต์	5
2.6 ระบบฐานข้อมูล Microsoft Office Access 2003	7
2.7 ภาษาและเทคโนโลยี asp.net	8
2.8 ภาษาที่ใช้พัฒนา ภาษา C#	8
2.9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบการจองสนามฟุตบอล	9
บทที่ 3 การออกแบบระบบ	10
3.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล	10
3.2 วิเคราะห์และออกแบบระบบ	11
3.3 Dataflow Diagram	12
3.4 การออกแบบความสัมพันธ์	16
3.5 Entity-Relationship Diagram	17
3.6 Mapping Entity-Relationship Diagram	18
3.7 พจนานุกรมข้อมูล	18
บทที่ 4 ผลการทำงานและการวิเคราะห์ผลการทำงาน	20
4.1 หน้าจอหลักของระบบจองสนามฟุตบอล	20
4.2 หน้าจอการสมัครสมาชิก	21
4.3 หน้าจอหลังการล็อกอินของระบบจองสนามฟุตบอล	22
4.4 หน้าจอการแก้ไขข้อมูลสมาชิก	22

	หน้า
4.5 หน้าจอการเปลี่ยนรหัสผ่าน (ข้อมูลสมาชิก)	23
4.6 หน้าจอข้อมูลการจองสนาม	23
4.7 หน้าจอข้อมูลการจอง (มีข้อมูลการจอง)	24
4.8 หน้าจอเกี่ยวกับเรา (About)	25
4.9 หน้าจอกฎข้อบังคับ (Rules)	25
4.10 หน้าจอติดต่อเรา	26
4.11 หน้าจอส่วนของผู้ดูแลระบบ	30
4.12 หน้าจอของผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลอัตราค่าบริการ	31
4.13 หน้าจอของผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลกฎข้อบังคับ	32
4.14 หน้าจอของผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลเกี่ยวกับเรา	32
4.15 หน้าจอของผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลติดต่อเรา	33
4.16 หน้าจอผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลสนาม	33
4.17 หน้าจอผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลการจองสนาม	34
บทที่ 5 บทสรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินงาน	36
5.1 สรุปผลการทำโครงการ	36
5.2 แนวทางในการพัฒนาระบบ	36
เอกสารอ้างอิง	38

สารบัญ

รูปที่	หน้า
2.1 ขั้นตอนการติดตั้ง IIS บน Windows 7	6
2.2 ขั้นตอนการติดตั้ง IIS บน Windows 7	6
2.3 ขั้นตอนการติดตั้ง IIS บน Windows 7	7
2.4 ขั้นตอนการติดตั้ง IIS บน Windows 7	7
3.1 Context Diagram	11
3.2 Data Flow Diagram Level 0 ระบบการจองสนาม	12
3.3 Data Flow Diagram Level 1 Process 1 จัดการข้อมูลสนาม	13
3.4 Data Flow Diagram Level 1 of Process 2 จัดการข้อมูลสมาชิก	14
3.5 Data Flow Diagram Level 1 Process 3 จัดการข้อมูลตารางเวลา	15
3.6 Data Flow Diagram Level 1 Process 4 จัดการข้อมูลการจอง	16
3.7 ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกกับใบจอง	17
3.8 Entity-Relationship Diagram	17
3.9 Mapping Entity-Relationship Diagram	18
4.1 หน้าจอหลักของระบบจองสนามฟุตบอล	20
4.2 หน้าจอการสมัครสมาชิก	21
4.3 หน้าจอหลังการล็อกอินของระบบจองสนามฟุตบอล	22
4.4 หน้าจอการแก้ไขข้อมูลสมาชิก	22

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.5 หน้าจอการเปลี่ยนรหัสผ่าน (ข้อมูลสมาชิก)	23
4.6 หน้าจอข้อมูลการจองสนาม	23
4.7 หน้าจอข้อมูลการจอง (มีข้อมูลการจอง)	24
4.7.1 ข้อมูลการจองสนาม	24
4.7.2 ข้อมูลการจองสนาม	24
4.8 หน้าจอเกี่ยวกับเรา (About)	25
4.9 หน้าจอกฎข้อบังคับ (Rules)	25
4.10 หน้าจอติดต่อเรา	26
4.11 หน้าจอส่วนของผู้ดูแลระบบ	26
4.12 หน้าจอการจองสนาม	27
4.13 ภายในเมนูการจองสนาม	27
4.14 ภายในเมนูการจองสนาม	28
4.15 ภายในเมนูการจองสนาม	29
4.16 ภายในเมนูการจองสนาม	29
4.16.1 ภายในเมนูการจองสนาม	29
4.17 หน้าจอหลักผู้ดูแลระบบ	30
4.18 หน้าจอผู้ดูแลระบบ	30
4.19 หน้าจอผู้ดูแลระบบจัดการอัตราค่าบริการ	31
4.20 หน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลกฎข้อบังคับ	32

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
4.21 หน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลเกี่ยวกับเรา	32
4.22 หน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลติดต่อเรา	33
4.23 หน้าจอผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลสนาม	33
4.24 จัดการข้อมูลสนาม	34
4.25 จัดการข้อมูลสนาม	34
4.26 จัดการข้อมูลการจองสนาม	35
4.26.1 ภายในจัดการข้อมูลการจองสนาม	35
4.26.2 ภายในจัดการข้อมูลการจองสนาม	35

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ตารางสมาชิก (member)	18
3.2 ตารางสนาม (Ground)	18
3.3 ตารางเวลา (Time Booking)	19
3.4 ตารางข้อมูลการจอง (Order Booking)	19

บทที่ 1

บทนำ

1.1 กล่าวนำ

ในปัจจุบันนี้สังคมทั่วโลกเป็นสังคมของ “เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology : IT)” ซึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศมีวิวัฒนาการ มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และมีความซับซ้อนเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ก็เพื่อการพัฒนาประเทศให้สอดคล้องกับยุคไอทีและปรับตัวเพื่อเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน(Asian Economics Community) ดังนั้นเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการใช้ชีวิตของประชาชนมากขึ้น ซึ่งเห็นได้จากการนำเทคโนโลยีต่างๆ มาประยุกต์ใช้ในด้านต่างๆ อาทิเช่นทางด้านอุตสาหกรรม การศึกษา ด้านธุรกิจ การคลัง การติดต่อสื่อสารและการสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันทางการค้ากับประเทศต่างๆ เป็นต้น ประเทศไทยก็เป็นหนึ่งในประเทศที่ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อนำพาประเทศไทยให้เจริญก้าวหน้าไปสู่การเป็นเศรษฐกิจและสังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (Knowledge-based Economy) โดยการสนับสนุนให้มีการนำเทคโนโลยีไปใช้ในกิจกรรมต่างๆ ทั้งในส่วนของภาครัฐและเอกชน

จากความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศจึงได้ถูกนำมาใช้ช่วยทำให้ชีวิตในด้านต่างๆ นั้นง่ายขึ้นในการทำธุรกิจอะไรก็ตามถ้ามีการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาช่วย ธุรกิจนั้นก็ทำงานได้ง่ายมากขึ้น และยังเป็นตัวทำให้ธุรกิจนั้นสามารถเป็นที่รับรู้สู่คนภายนอกได้ง่ายอีกทางหนึ่ง เนื่องจากธุรกิจสนามฟุตบอลในปัจจุบันนั้นมีการแข่งขันกันที่สูงมาก ปัจจุบันสนามฟุตบอลมีตัวเลือกเกิดขึ้นมากมาย จึงต้องมีการอำนวยความสะดวกแก่ลูกค้าได้มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นระบบการจอง การให้ข้อมูลต่างๆ รวมไปถึงการจัดแคมเปญต่างๆ เพื่อดึงดูดใจลูกค้า

ดังนั้นจึงได้นำเอาเทคโนโลยีเข้ามาช่วยจัดการในด้านต่างๆ ให้มีความสะดวกในการจองสนามของลูกค้าและเพิ่มประสิทธิภาพของระบบงานให้ดียิ่งขึ้น มีความเป็นระเบียบ น่าเชื่อถือ ทั้งยังช่วยประหยัดเวลาในการจัดการข้อมูล การให้ข้อมูล การจอง และอื่นๆ

1.2 ปัญหาและแรงจูงใจ

จากเดิมระบบการจองสนามฟุตบอลนั้นจะเป็นการที่ลูกค้าที่มีความต้องการที่จะใช้สนามฟุตบอล ลูกค้าต้องการทราบถึงรายละเอียดต่างๆ ลูกค้าต้องใช้วิธีการโทรศัพท์ติดต่อ แต่การใช้โทรศัพท์นั้นอาจจะโทรไม่ติด หรือสายไม่ว่าง ทำให้ลูกค้าเปลี่ยนใจและอาจจะนำไปสู่การเลือกใช้

สนามฟุตบอลอื่น จึงได้มีการคิดนำเอาอินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนช่วยในการจองสนามฟุตบอล และเป็นตัวเผยแพร่ให้สมาชิกที่อยากจะออกกำลังด้วยการเล่นฟุตบอลได้ทราบถึงรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับสนามฟุตบอล อัตราค่าบริการ และอื่นๆ

1.3 แนวทางในการแก้ไขปัญห

จึงได้มีการนำเอาความรู้เกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ นำมาจัดทำเป็นระบบจองสนามฟุตบอล ขึ้นเพื่อช่วยในการจองสนามฟุตบอล บอกรายละเอียดต่างๆของสนามบอล อัตราค่าเช่า กฎระเบียบต่างๆ และยังสามารเป็นอีกช่องทางหนึ่ง นอกเหนือจากการโทรศัพท์เพื่อจองสนาม และถามข้อมูลเกี่ยวกับสนามอีกด้วย

1.4 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อเพิ่มช่องทางในการจองสนามจากระบบเดิม
2. เพื่อให้ลูกค้าสามารถทราบถึงรายละเอียดของสนามฟุตบอล
3. เพื่อให้ลูกค้าทราบถึงช่วงเวลา และสนามที่ว่าง
4. เพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการจองสนามฟุตบอล

1.5 ขั้นตอนในการดำเนินงาน

1. ศึกษาข้อมูลของระบบงานเดิม
2. วิเคราะห์ระบบและวางแผนการดำเนินระบบจองสนามฟุตบอล
3. ออกแบบฐานข้อมูล
4. เขียนโปรแกรม
5. ทดสอบระบบและประเมินผล

1.6 ขอบเขตของโครงการ

ขอบเขตของโครงการจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.6.1 ส่วนของสมาชิก

1. สามารถสมัครสมาชิก และแก้ไขข้อมูลส่วนตัว
2. สามารถจองสนามฟุตบอลผ่านทางหน้าเว็บแอปพลิเคชัน
3. สามารถตรวจสอบข้อมูลการจองของตัวเองได้

1.6.2 ส่วนของผู้ดูแลระบบ

1. สามารถจัดการข้อมูลอัตราค่าบริการ
2. สามารถจัดการข้อมูลกฎและข้อบังคับ
3. สามารถจัดการข้อมูลเกี่ยวกับสนาม
4. สามารถจัดการข้อมูลติดต่อเรา
5. สามารถจัดการข้อมูลสนาม
6. สามารถจัดการข้อมูลการจองสนาม

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ลูกค้าสามารถจองสนามฟุตบอลผ่านระบบจองสนามทางหน้าเว็บได้
2. สามารถลดเวลาในการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสนาม
3. สามารถจัดการข้อมูลการจองได้อย่างมีระบบ

1.8 โครงสร้างของสารนิพนธ์

บทที่ 1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา, ปัญหา, แรงจูงใจ, ขอบเขตการศึกษา และวัตถุประสงค์ของสารนิพนธ์

บทที่ 2 กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการทำโครงการ

บทที่ 3 กล่าวถึงการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่ใช้ในโครงการ

บทที่ 4 กล่าวถึงผลการทดลองและการดำเนินงานตามที่ได้พัฒนา

บทที่ 5 สรุปผลโครงการ ระบบจองสนามฟุตบอล

บทที่ 2

ความรู้พื้นฐานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาระบบจองสนามฟุตบอลนั้นมีข้อมูลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการใช้พัฒนาระบบซึ่งใช้เทคโนโลยีที่ประกอบไปด้วยดังนี้

- 2.1 โครงสร้างของสนามฟุตบอล
- 2.2 วิเคราะห์ระบบงานปัจจุบันและปัญหา
- 2.3 ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาในรูปแบบของ Web Application
- 2.4 ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Visual Studio 2012
- 2.5 เทคโนโลยี IIS ซึ่งใช้ในการเป็น Server
- 2.6 ระบบฐานข้อมูล Access sever 2003
- 2.7 เทคโนโลยี asp.net
- 2.8 ภาษา C#
- 2.9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการจอง

2.1 โครงสร้างของสนามฟุตบอล

การดำเนินงานของสนามฟุตบอล ซึ่งสนามฟุตบอลนั้นจะเป็นสนามหญ้าจริงทั้งหมด และมีทั้งหมด 4 สนาม โดยจะมีสนามที่สามารถเล่นได้ 7 คน อยู่ 3 สนาม และสนามที่สามารถเล่นได้ 9 คน อีก 1 สนาม สนามฟุตบอลโรจนมินเปิดให้บริการทุกวัน ตั้งแต่เวลา 9.00 น. – 1.00 น. ในการดูแลสนามฟุตบอลในส่วนต่าง ๆ นั้น จะมีทั้งหมด 2 ส่วนได้แก่

2.1.1 ส่วนของออฟฟิศซึ่งจะจัดการเกี่ยวกับ รับการจองทางโทรศัพท์และคอยจัดบันทึกตารางการจองสนามบอล

2.1.2 ส่วนของผู้ดูแลสนามฟุตบอล ซึ่งเป็นผู้คอยดูแลในเรื่องอุปกรณ์สนาม น้ำดื่มสำหรับลูกค้า และอื่นๆ

2.2 วิเคราะห์ระบบงานปัจจุบันและปัญหา

ในการดำเนินงานของสนามฟุตบอลนั้นเวลาที่มีลูกค้าที่ต้องการจะเข้าสนามเพื่อใช้ในการเตะฟุตบอล ลูกค้าจำเป็นจะต้องมีการโทรศัพท์เข้ามาเพื่อสอบถามถึงรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับสนามฟุตบอล ในส่วนของสนามที่ว่าง ช่วงเวลาที่ว่าง หากลูกค้าไม่มีการโทรศัพท์มาเพื่อสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลสนามที่ว่าง ช่วงเวลาที่ว่างก่อน อาจจะทำให้เสียเวลาได้เนื่องจากสนามในช่วงเวลานั้นๆอาจจะไม่ว่างเลย ซึ่งในจุดนี้เป็นปัญหาในเรื่องของการเสียเวลาของลูกค้า ในส่วนของผู้ดูแลการจองสนามนั้น ปัจจุบันจะใช้แค่การให้ลูกค้าโทรศัพท์เข้ามาจองทั้งในส่วนของสนาม และช่วงเวลา ซึ่งบางครั้งการจองในลักษณะนี้อาจจะทำให้เกิดการสับสน ว่า

ลูกค้าคนไหนที่โทรศัพท์เข้ามาจอง และจองเป็นสนามที่เท่าไร เวลาไหน จนบางครั้ง เกิดการจองซ้ำกัน และนำไปสู่การเสียเวลาทั้งสองฝ่าย

จากการศึกษาและทำการวิเคราะห์กระบวนการดำเนินงานในปัจจุบัน พบว่ามีปัญหาค่อนข้างมาก โดยเฉพาะเรื่องการจัดการข้อมูลการจองสนามให้มีประสิทธิภาพ ดังนั้นจึงนำเอาระบบเทคโนโลยีเข้ามาช่วยพัฒนาและเพิ่มประสิทธิภาพให้การจองสนามฟุตบอล โดยจะทำการจัดเก็บข้อมูลไว้ในคอมพิวเตอร์แทนการจดจำและจดบันทึก

2.3 ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาในรูปแบบของ Web Application [1]

ส่วนใหญ่แล้วผู้ใช้งานทั่วไปจะคุ้นเคยกับ Application หรือ โปรแกรมที่ติดตั้งบนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลมากกว่า เช่น โปรแกรมพื้นฐานทั่วไปที่ใช้ตามสำนักงาน เช่น Microsoft Office ซึ่งจำเป็นต้องติดตั้งในคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่จำเป็นต้องใช้งานโปรแกรม หากมีผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก ก็จะเสียเวลาในการติดตั้งโปรแกรมเป็นเวลานาน

Web Application เป็นโปรแกรมที่ติดตั้งบนเครื่อง Server เพียงเครื่องเดียว และใช้โปรแกรม Browser ที่ติดตั้งมาพร้อมระบบปฏิบัติการที่มีมาด้วยอยู่แล้วทำการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลกับ Web Server เช่น Internet explorer ทำการเชื่อมต่อเพื่อใช้งานได้ และ เนื่องจากไม่จำเป็นต้องทำการติดตั้ง client ที่เครื่องของผู้ใช้ จึงทำให้ประหยัดเวลาในการติดตั้งและเวลาที่ต้องการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงโปรแกรมสามารถทำได้เลยที่เครื่อง Server ได้ในทันที

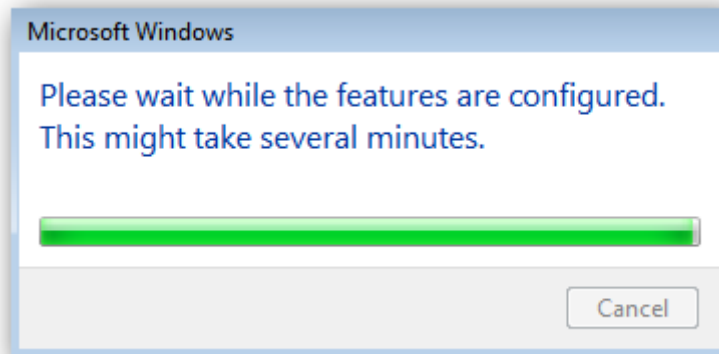
2.4 ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Visual Studio 2012 [2]

โปรแกรม Visual Studio 2012 นั้นเป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาโดยบริษัท ไมโครซอฟท์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่เอาไว้ให้นักพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์ เว็บแอปพลิเคชัน และ เว็บเซอร์วิส ระบบที่รองรับการทำงานนั้นมีไมโครซอฟท์ วินโดวส์ ฟ็อคเกตพีซี Smartphone และ เว็บเบราร์เซอร์ ในปัจจุบัน วิศวลสตูดิโอั้นสามารถใช้ภาษาโปรแกรมที่เป็นภาษาดอตเน็ต ในโปรแกรมเดียวกัน เช่น VB.NET C++ C# J# เป็นต้น

2.5 เทคโนโลยี IIS ซึ่งใช้ในการรันเว็บไซต์[3]

เทคโนโลยี IIS หรือชื่อเต็มเรียกว่า Internet Information Service เป็นโปรแกรมสำหรับการจำลองเครื่องของเราให้กลายเป็นเครื่องเว็บเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งมีไว้ให้บริการด้าน Server ในรูปแบบต่างๆของ Internet เช่น Web server ,SMTP Server และอื่นๆ ในระบบปฏิบัติการวินโดวส์ และที่สำคัญคือการทำงานมันจะถูกติดตั้งโดยเป็นค่ามาตรฐานพร้อมกับระบบปฏิบัติการ ซึ่งทำให้เกิดปัญหาด้านความปลอดภัยและเป็นช่องทางการระบาดของไวรัสต่างๆ เช่น Code Red และ Nimda ดังนั้น บนวินโดวส์เซิร์ฟเวอร์ 2003 นั้น IIS 6.0 จะไม่ทำการติดตั้งโดยดีฟอลท์พร้อมกับระบบปฏิบัติการแต่ผู้ใช้ต้องทำการติดตั้งเองเมื่อต้องการใช้งาน และนอกจากนี้ IIS 6.0

3. รอระบบติดตั้ง IIS ให้สักครู่



รูปที่ 2.3 ขั้นตอนการติดตั้ง IIS บน Windows 7

4. หลังจากนั้น Browser ก็จะปรากฏหน้า Page `http://localhost` ขึ้นมา ถ้าปรากฏดังภาพก็แสดงว่าการติดตั้ง IIS ได้เสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 2.4 ขั้นตอนการติดตั้ง IIS บน Windows 7

2.6 ระบบฐานข้อมูล Microsoft Office Access 2003 [4]

โปรแกรมฐานข้อมูล Access เป็นส่วนหนึ่งของ โปรแกรม Microsoft Office ดังนั้น อินเทอร์เน็ตพื้นฐานต่างๆ เช่น เมนู แถบเครื่องมือ กล่องโต้ตอบ เป็นสิ่งที่มีความคุ้นเคยในกรณีที่เคยใช้ผลิตภัณฑ์ของ Office หรือโปรแกรม Microsoft Windows อื่นๆ อย่างไรก็ตาม Access มีมิติมากกว่าโปรแกรมส่วนใหญ่เหล่านี้ ดังนั้นในช่วงแรกจึงอาจซับซ้อน แต่ปัญหาจะหมดไปเมื่อคุณมีความคุ้นเคยตัวอย่างนี้จะแนะนำถึงแนวความคิดของฐานข้อมูล อธิบายเล็กน้อยเกี่ยวกับ Access กับ Access ตรงไหนในการสร้างฐานข้อมูลของคุณเอง หลังจากสำรวจโครงสร้างของฐานข้อมูล และทำการสร้างฐานข้อมูลขึ้นมาโดยแต่ละรายการนี้จะจัดอยู่ใน ตาราง

คอลัมน์และแถว โดยแต่ละคอลัมน์ จะเก็บชนิดข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับพนักงาน: ชื่อ นามสกุล วันที่จ้าง และอื่นๆ ในแต่ละแถว จะมีข้อมูลเกี่ยวกับพนักงานต่างๆในกรณีที่ฐานข้อมูลเป็นเพียงการเก็บข้อมูลในตาราง ก็จะถือว่ามิประโยชน์เทียบเท่ากับบันทึกข้อมูลไว้ในกระดาษ แต่เนื่องจากฐานข้อมูลดังกล่าวเก็บข้อมูลในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ คุณจึงสามารถควบคุมข้อมูลในวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการใช้งานให้ได้มากที่สุดตัวอย่างเช่น สมุดโทรศัพท์ประจำเมืองอาจวางอยู่บนชั้นห่างจากคุณสองสามฟุต ในกรณีที่คุณต้องการหาชื่อบุคคลหรือธุรกิจที่อยู่ในเมือง คุณก็สามารถทำได้ เนื่องจากข้อมูลในสมุดโทรศัพท์นี้มีการจัดระเบียบข้อมูลในรูปแบบที่สามารถเข้าใจได้ แต่หากคุณต้องการติดต่อบุคคลที่อยู่นอกเมืองออกไป คุณจะต้องไปที่ห้องสมุดสาธารณะและใช้ชุดสมุดโทรศัพท์ที่มีเมืองต่างๆ ในเขตพื้นที่ที่คุณต้องการ อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่คุณต้องการค้นหาเบอร์โทรศัพท์ของผู้คนทั้งหมดในเขตพื้นที่นี้โดยหาชื่อตามนามสกุล หรือกรณีที่คุณต้องการหมายเลขโทรศัพท์ของคุณย่าของเพื่อนบ้านของคุณ สมุดโทรศัพท์เหล่านี้จะใช้ได้ไม่ค่อยดีนักเนื่องจากมีการจัดระเบียบข้อมูลในรูปแบบที่จะหาข้อมูลดังกล่าวได้ไม่มากนัก แต่เมื่อข้อมูลที่พิมพ์อยู่ในสมุดโทรศัพท์ได้รับการจัดเก็บไว้ในฐานข้อมูล ซึ่งใช้พื้นที่น้อยกว่า และค่าใช้จ่ายน้อยกว่าในการทำซ้ำและเผยแพร่ และในกรณีที่มีการออกแบบฐานข้อมูลได้อย่างถูกต้อง คุณก็จะสามารถเรียกข้อมูลดังกล่าวนี้ได้หลายวิธี ประสิทธิภาพที่แท้จริงของฐานข้อมูลมิใช่อายุที่การเก็บข้อมูลเท่านั้น แต่อยู่ที่ความสามารถในการเรียกใช้ข้อมูลที่สมบูรณ์ได้อย่างรวดเร็วเมื่อคุณต้องการข้อมูลในฐานข้อมูลเป็นต้น

2.7 ภาษาและเทคโนโลยี asp.net

ASP.NET เป็นภาษาที่ทำงานอยู่บนฝั่ง เซิร์ฟเวอร์เรียกว่า Server Side Script พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟท์ ปัจจุบันเป็นเวอร์ชัน ASP.NET 4.0 หมายความว่า เป็นภาษาที่รันบน .NET Framework 4.0 ซึ่งมาพร้อมกับ Visual Studio 2010 สามารถเขียน ASP.NET ได้ 2 ภาษา คือ

1. ภาษา VB 2010
2. ภาษา VC# 2010

เมื่อเราสร้างเว็บไซต์ด้วย ASP.NET แล้ว สคริปต์ของ ASP.NET Server นั้นจะถูกส่งกลับมายังเบราว์เซอร์ ในรูปแบบของภาษา HTML เพื่อให้ผู้ใช้งานเห็นเป็นเว็บเพจ หรือสามารถสรุปได้ว่า ผู้ใช้งาน (ฝั่ง Client) ร้องขอ (Request) เว็บเพจ (*.aspx) ไปยัง Web Server (ฝั่ง Server) Web Server (ฝั่ง Server) แปลสคริปต์ ASP.NET ได้ผลลัพธ์เป็น HTML ตอบสนอง (Response) มายังผู้ใช้งาน (ฝั่ง Client) แสดงผลในเบราว์เซอร์

2.8 ภาษาที่ใช้พัฒนา ภาษา C#

ภาษา C# นั้นเป็นภาษาที่ถูกพัฒนามาจากภาษา C,C++ โดยนำมาพัฒนาให้มีการทำงาน

ได้ง่ายมากขึ้นกว่าเดิม โดยภาษา C# นั้นสามารถใช้อย่างง่ายดายเหมือนภาษา Visual Basic ทำให้สามารถพัฒนา แอปพลิเคชันในระดับที่สูงได้ดียิ่งกว่าการใช้ภาษา Visual Basic

2.9 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบการจองสนามฟุตบอล

ระบบการจองนั้นในแต่ละประเภทก็แตกต่างกันออกไป บางประเภทการจองอาจจะต้องมีการมัดจำ แต่บางประเภทก็ไม่จำเป็นต้องมีการมัดจำ อย่างเช่นการจองสนามฟุตบอลนี้ เป็นการจองที่สามารถทำได้ง่ายไม่จำเป็นต้องมีการมัดจำ แต่จะต้องมีการสมัครสมาชิกก่อนถึงจะทำการจองได้โดยมีวิธีดังต่อไปนี้

1. ต้องทำการสมัครสมาชิกก่อน
2. ต้องทำการเลือกสนาม
3. เลือกช่วงเวลาที่ต้องการใช้สนาม

หมายเหตุ ไม่สามารถเลือกสนามและช่วงเวลาที่มีบุคคลเลือกอยู่ก่อนแล้ว นอกจากว่ามีการยกเลิกการจองนั้นๆ

บทที่ 3

การออกแบบระบบ

การออกแบบเว็บไซต์ระบบจองสนามฟุตบอล ได้มีการแบ่งวิธีการดำเนินงานออกเป็น ส่วนต่าง ๆ ดังนี้

3.1 ศึกษารวบรวมข้อมูล

3.2 วิเคราะห์และออกแบบระบบ

3.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

การศึกษาสภาพปัญหาการให้บริการสนามฟุตบอล โดยวิเคราะห์จากการลูกค้าที่เข้ามาใช้บริการ และการบันทึกการจองสนาม โดยปัจจุบันยังมีการทำงานในรูปแบบของการจดจำ และจดบันทึกด้วยกระดาษ จึงทำให้เกิดปัญหาเรื่องของการความสับสนทั้งในเรื่องของ ลูกค้าที่จองไว้ก่อน กับลูกค้าที่เข้ามาติดต่อที่สนามโดยตรง ทำให้เกิดปัญหาในเรื่องของสนามไม่ว่าง และเสียลูกค้าไปโดยปริยาย ดังนั้นจึงได้มีการทำระบบจองสนามผ่านทางเว็บไซต์ โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1.1 ระบบงานจากของเดิมที่ใช้แค่การจดจำชื่อลูกค้า สนาม และเวลา หรือจดไว้บนกระดาษบ้าง จึงจำเป็นที่จะต้องเปลี่ยนจากระบบเดิมมาเป็นการเก็บผ่าน MS Access ซึ่งเป็นโปรแกรมจัดเก็บข้อมูล และสามารถทำได้โดยง่าย

3.1.2 ศึกษาเครื่องมือแบบต่าง ๆ ที่ใช้ในการพัฒนา

3.1.2.1 โปรแกรม Visual Studio 2012

3.1.2.2 ภาษาและเทคโนโลยี ASP.NET ใช้ในการพัฒนาระบบ

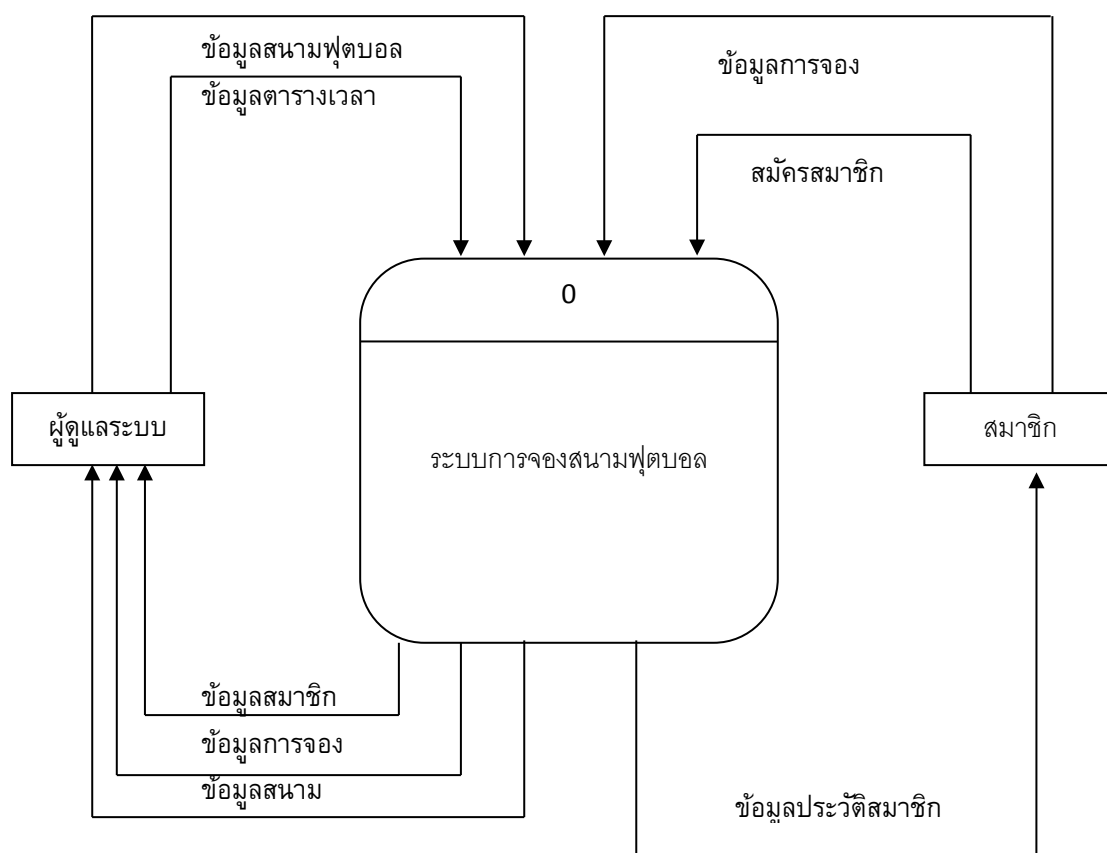
3.1.2.3 ภาษา C# เป็นภาษาที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

3.1.2.4 ฐานข้อมูล MS Access 2003 ใช้ในการเก็บข้อมูล

3.2 วิเคราะห์และออกแบบระบบ

หลังจากที่นำเอาปัญหาที่พบบ่อยมาออกแบบระบบของสนามฟุตบอลโดยมีการออกแบบให้ลูกค้าสามารถที่จะจองผ่านหน้าเว็บไซต์ได้ โดยที่ลูกค้าที่จะใช้บริการจำเป็นจะต้องมีการสมัครสมาชิกก่อนถึงจะทำการจองสนามได้ โดยมีการออกแบบดังนี้

3.2.1 Context Diagram

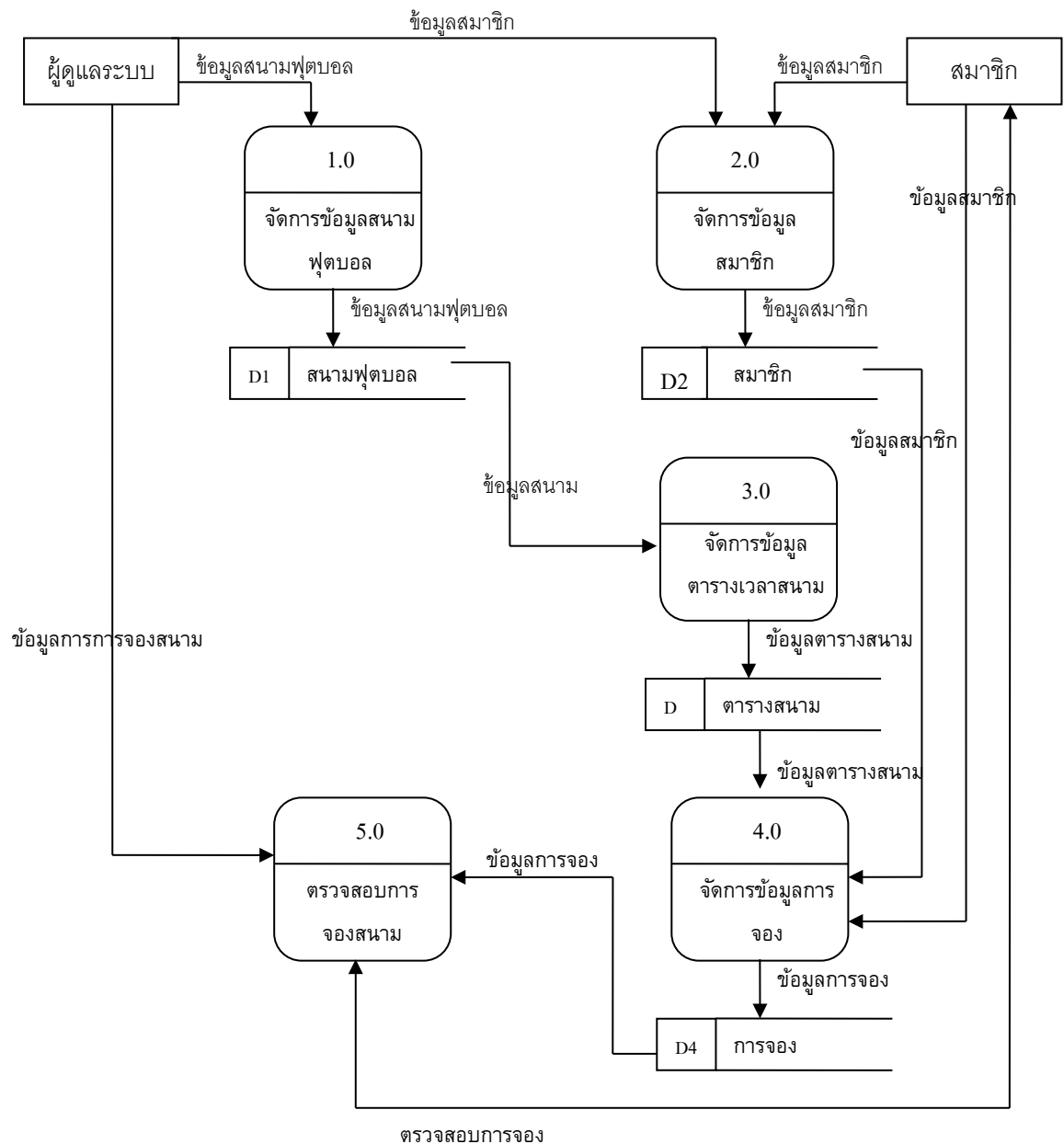


รูปที่ 3.1 แผนภาพ Context Diagram

จากรูปที่ 3.1 เป็นภาพรวมของการทำงานในระบบทั้งหมด ว่ามีอะไรบ้าง โดยจะแบ่งออกเป็นสองส่วนคือในส่วนของผู้ดูแลระบบ และ สมาชิก โดยที่ผู้ดูแลระบบสามารถที่จะบอกเกี่ยวกับข้อมูลสนาม ตารางเวลา ข้อมูลการจองของลูกค้า ข้อมูลสมาชิก ส่วนของสมาชิกนั้น

หลังจากที่ทำการสมัครสมาชิกแล้วสมาชิกจะสามารถ แก้ไขข้อมูลสมาชิกเอง จองสนามและ
ช่วงเวลาได้

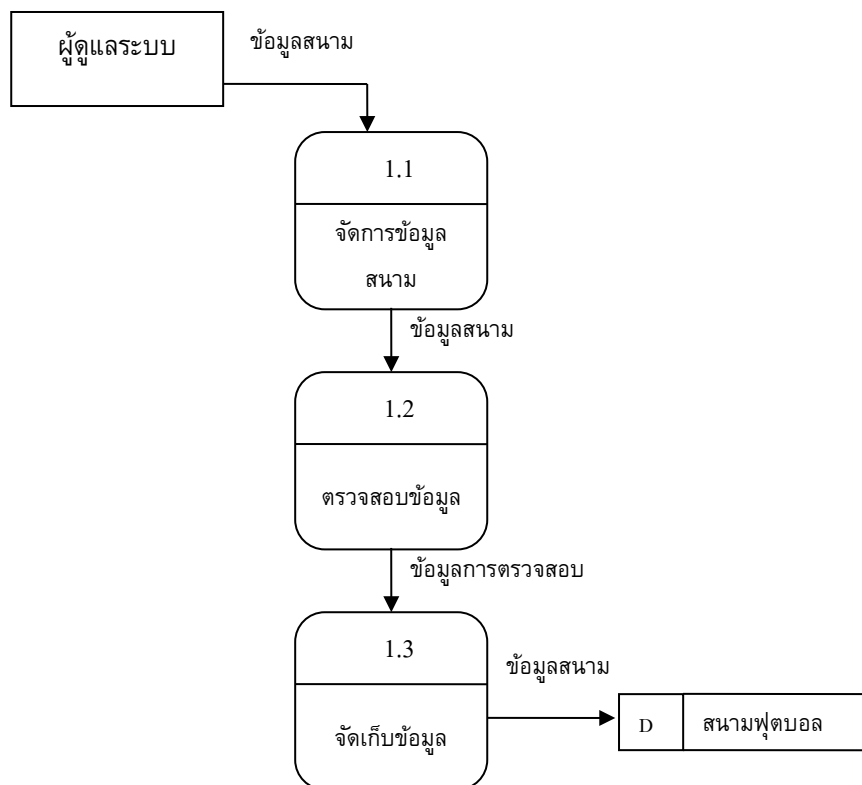
3.3 Dataflow Diagram level 0 ระบบการจองสนามฟุตบอล



รูปที่ 3.2 แสดง DFD ของระบบการจองสนามฟุตบอล

จากรูปที่ 3.2 เป็นภาพ Dataflow Diagram level 0 แสดงให้เห็นถึงภาพรวมของโปรแกรมทั้งหมดว่ามีการไหลของข้อมูลอย่างไรบ้าง

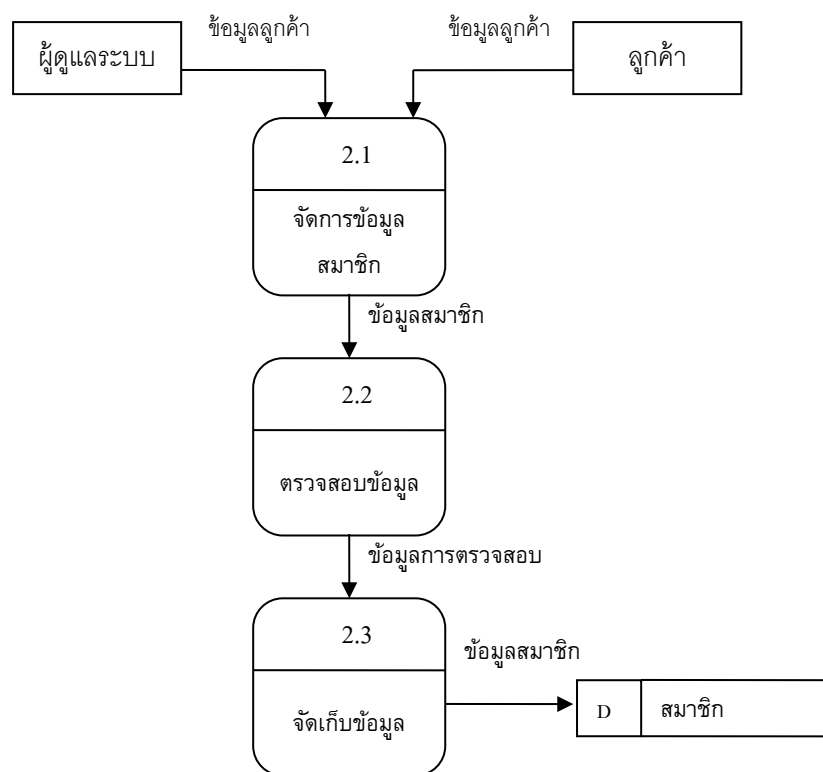
Data Flow Diagram Level 1 of Process 1 จัดการข้อมูลสนาม



รูปที่ 3.3 แสดง Data Flow Diagram Level 1 Process 1 จัดการข้อมูลสนาม

จากรูปที่ 3.3 เป็นการแสดงข้อมูลการไหลของ การจัดการข้อมูลสนาม โดยผู้ดูแลระบบจะเป็นผู้ที่ใส่ข้อมูลเกี่ยวกับสนาม จัดการข้อมูลการจองสนาม ตรวจสอบการจองสนาม และจัดเก็บข้อมูลการจองสนาม โดยข้อมูลนั้นจะถูกจัดเก็บเข้าไปที่ ฐานข้อมูลสนามฟุตบอล

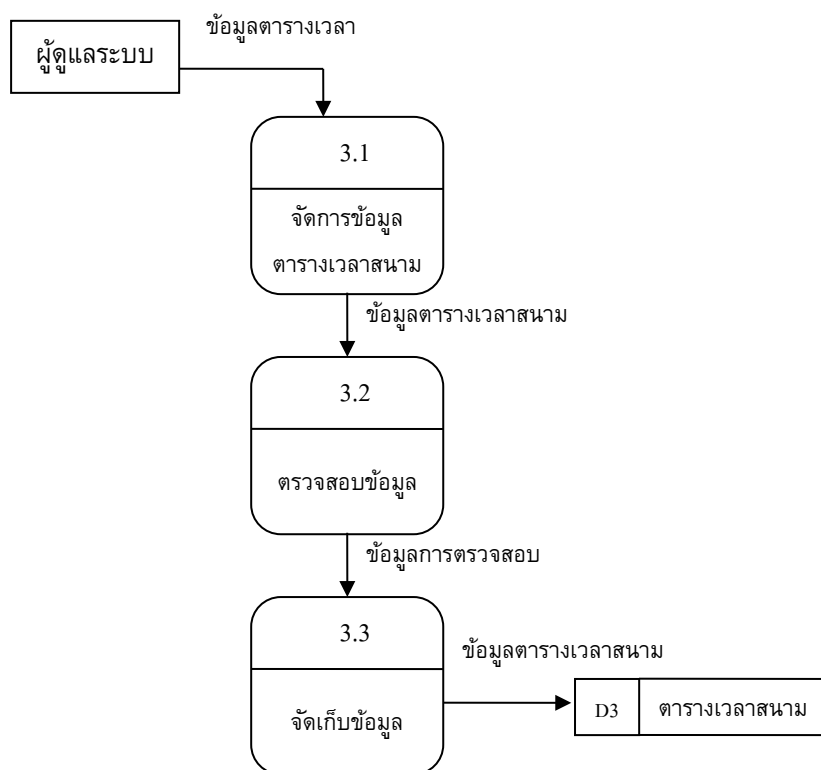
Data Flow Diagram Level 1 Process 2 จัดการข้อมูลสมาชิก



รูปที่ 3.4 แสดง Data Flow Diagram Level 1 of Process 2 จัดการข้อมูลสมาชิก

จากรูปที่ 3.4 เป็นการแสดงการทำงานของข้อมูลการไหลของ การทำงานของระบบสมัครสมาชิก โดยผู้ดูแลระบบนั้นสามารถจัดการข้อมูลของสมาชิกได้ และลูกค้าที่สมัครสมาชิกแล้วก็สามารถเข้ามาแก้ไขในส่วนข้อมูลส่วนตัวได้เช่นกัน

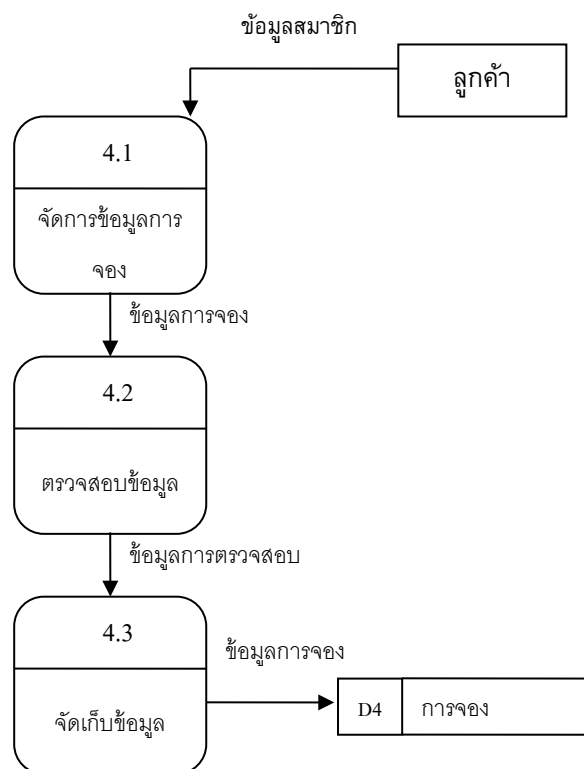
Data Flow Diagram Level 1 Process 3 จัดการข้อมูลตารางเวลาสนามฟุตบอล



รูปที่ 3.5 แสดง Data Flow Diagram Level 1 Process 3 จัดการข้อมูลตารางเวลา

จากรูปที่ 3.5 ผู้ดูแลระบบนำข้อมูลตารางเวลาสนามเข้าสู่ระบบทาง
 แอปพลิเคชันผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลตารางเวลาสนาม ตรวจสอบ จัดเก็บข้อมูลตารางเวลาสนาม
 และผู้ดูแลระบบสามารถเรียกดูข้อมูลตารางเวลาสนามได้

Data Flow Diagram Level 1 Process 4 จัดการข้อมูลการจอง



รูปที่ 3.6 แสดง Data Flow Diagram Level 1 Process 4 จัดการข้อมูลการจอง

จากรูปที่ 3.6 สมาชิกทำการจองสนามฟุตบอลตามตารางเวลา ตรวจสอบ จัดเก็บข้อมูลการจองและสมาชิกสามารถเรียกดูข้อมูลการจองได้

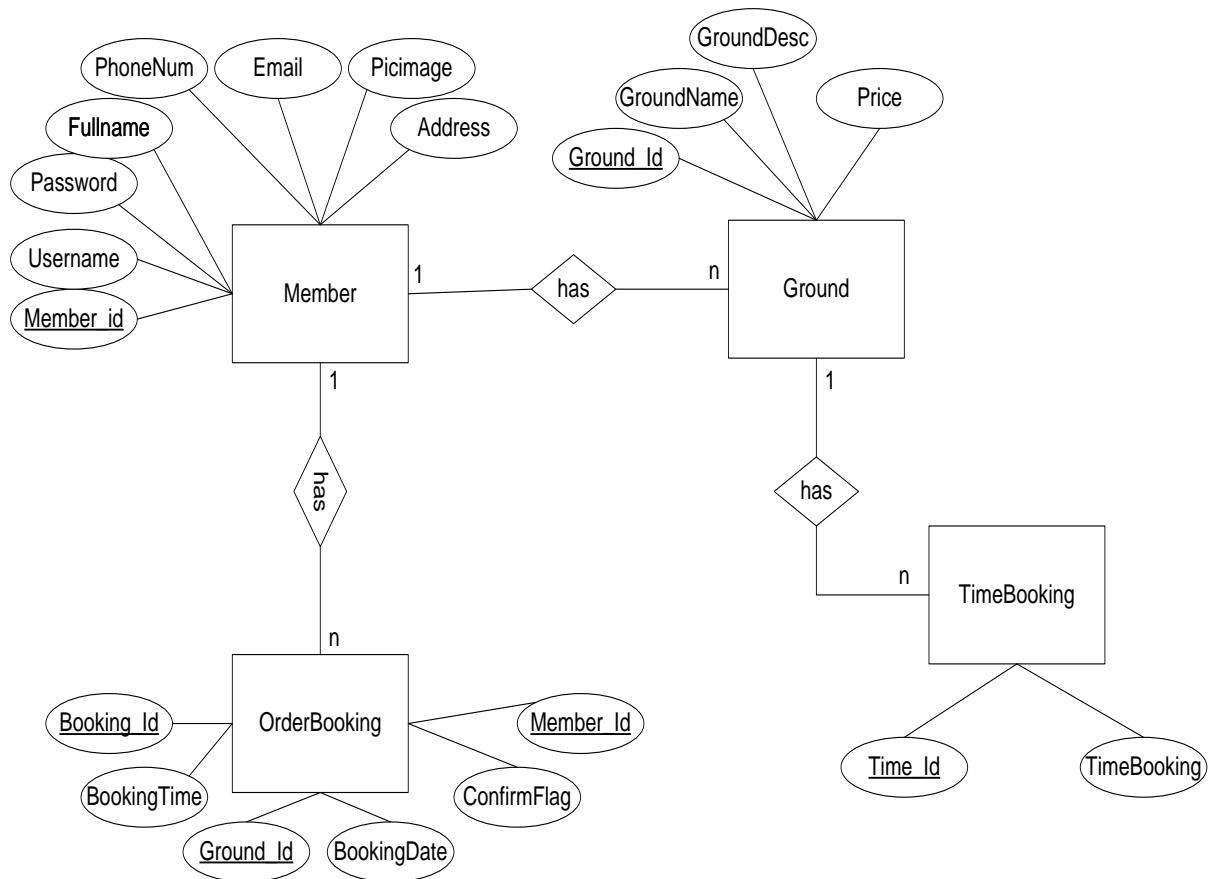
3.4 การออกแบบความสัมพันธ์

1. ความสัมพันธ์ระหว่าง สมาชิกกับใบจอง เป็นความสัมพันธ์แบบ 1 : n กล่าวคือ สมาชิก 1 คนสามารถมีใบจองได้หลายใบ และใบจอง 1 ใบเป็นของสมาชิกได้แค่ 1 คน ดังรูป



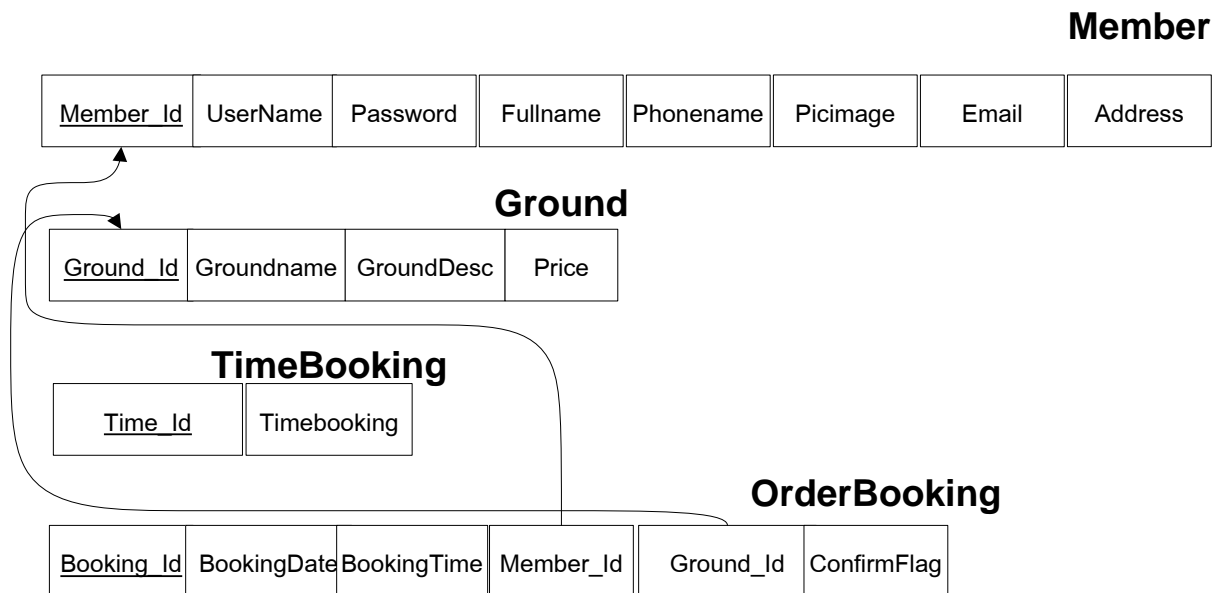
รูปที่ 3.7 ความสัมพันธ์ระหว่าง สมาชิกกับใบจอง

3.5 Entity-Relationship Diagram



រូបថត 3.8 Entity-Relationship Diagram

3.6 Mapping Entity-Relationship Diagram



រូបថត 3.9 Mapping Entity-Relationship Diagram

3.7 พจนานุกรมข้อมูล

ตารางที่ 3.1 ตารางสมาชิก (member)

Field Name	Type	Size	Description	Key
Member_id	AutoNumber	10	รหัสสมาชิก	PK
Username	Text	20	รหัสเข้าใช้งาน	
Password	Text	20	รหัสผ่าน	
Fullname	Text	40	ชื่อ-สกุล	
PhoneNum	Text	20	เบอร์โทรศัพท์	
Picimage	Text	255	รูปประจำตัว	
Email	Text	30	อีเมลล์	
Address	Text	150	ที่อยู่สมาชิก	

ตารางที่ 3.2 ตารางสนาม (Ground)

Field Name	Type	Size	Description	Key
Ground_Id	AutoNumber	10	รหัสสนาม	PK
Groundname	Text	20	ชื่อสนาม	
GroundDesc	Text	50	รายละเอียดสนาม	
Price	Number	10	ราคา	

ตารางที่ 3.3 ตารางเวลา (Time Booking)

Field Name	Type	Size	Description	Key
Time_Id	AutoNumber	10	รหัสสนาม	PK
TimeBooking	Text	20	ชื่อสนาม	

ตาราง 3.4 ตารางข้อมูลการจอง (Order Booking)

Field Name	Type	Size	Description	Key
Booking_Id	AutoNumber	10	รหัสการจอง	PK
BookingDate	Text	20	วันที่จอง	

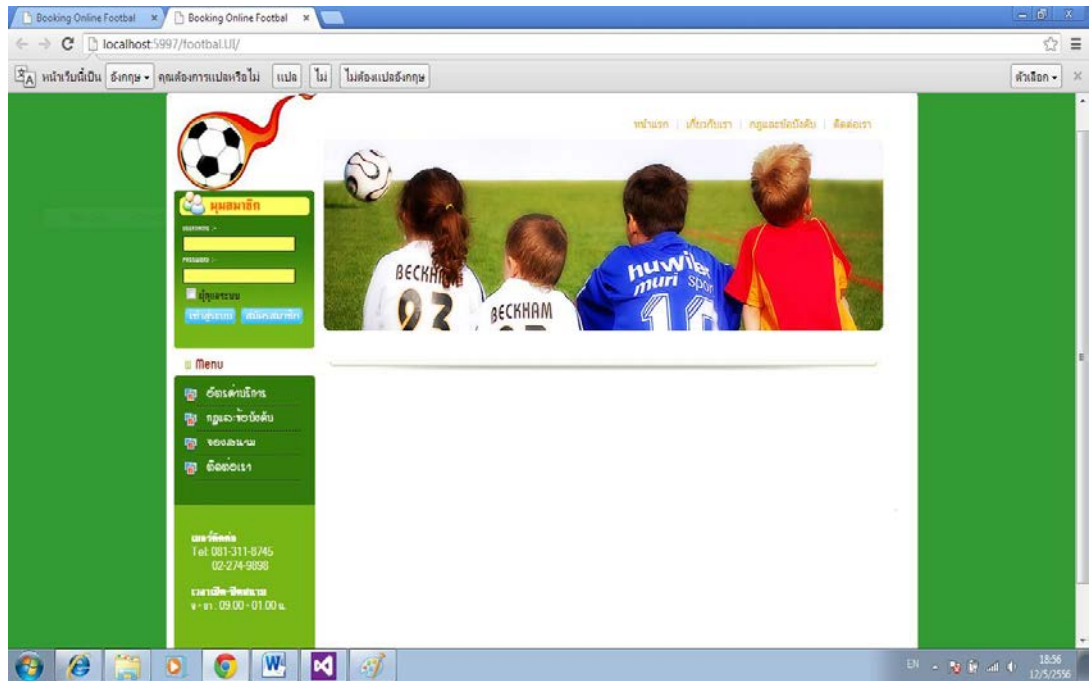
BookingTime	Number	50	รหัสเวลาที่จอง	
Member_Id	Number	10	รหัสสมาชิก	
Ground_Id	Number	10	รหัสสนามที่จอง	
ConfirmFlag	Text	2	สถานการณ์จอง	

บทที่ 4

ผลการทำงานและการวิเคราะห์ผลการทำงาน

ระบบจองสนามฟุตบอลมีการออกแบบหน้าจอได้ออกมาเป็นดังนี้

4.1 หน้าจอหลักของเว็บไซต์ระบบจองสนามฟุตบอล

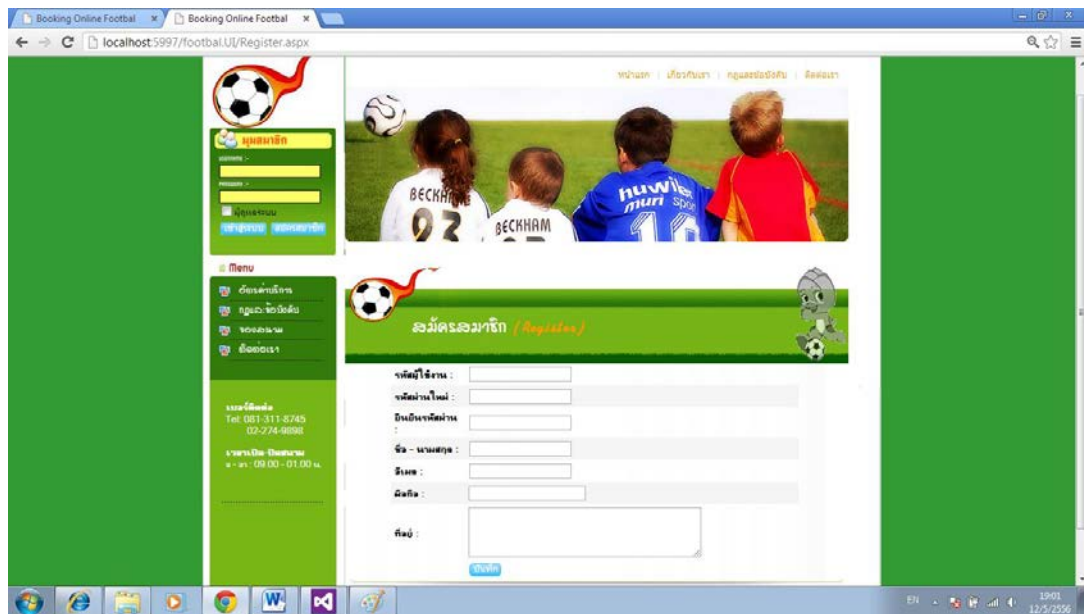


รูปที่ 4.1 หน้าจอหลักของระบบจองสนามฟุตบอล

หน้าจอหลักของระบบจองสนามฟุตบอลประกอบไปด้วย 7 เมนูลึก

- 4.1.1 เมนู “สมาชิก” ซึ่งอยู่ทางด้านบนซ้าย เมนูนี้เอาไว้สมัครสมาชิก เข้าใช้งานของสมาชิก
- 4.1.2 เมนู “หน้าแรก” ซึ่งอยู่ทางด้านบน เมนูนี้ใช้สำหรับการกลับไปสู่หน้าแรก
- 4.1.3 เมนู “เกี่ยวกับเรา” ซึ่งอยู่ทางด้านบน เมนูนี้ใช้สำหรับบอกข้อมูลเกี่ยวกับสนาม
- 4.1.4 เมนู “กฎระเบียบ” ซึ่งอยู่ทางด้านบน เมนูนี้ใช้สำหรับบอกเกี่ยวกับกฎระเบียบต่าง ๆ
- 4.1.5 เมนู “ติดต่อเรา” ซึ่งอยู่ทางด้านบน เมนูนี้ใช้สำหรับบอกที่อยู่สนาม
- 4.1.6 เมนู “อัตราค่าบริการ” ซึ่งอยู่ทางด้านซ้ายมือ เมนูนี้ใช้สำหรับบอกราคาต่างๆ
- 4.1.7 เมนู “จองสนาม” ซึ่งอยู่ทางด้านซ้ายมือ เมนูนี้ใช้สำหรับการจองสนาม

4.2 หน้าจอการสมัครสมาชิก

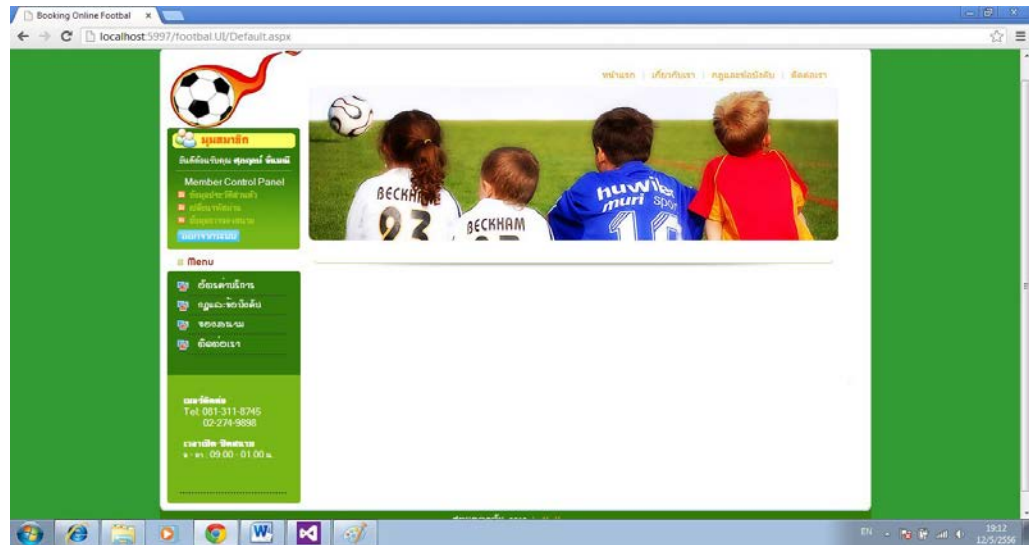


รูปที่ 4.2 หน้าจอการสมัครสมาชิก

รูปที่ 4.2 เป็นส่วนของหน้าจอการสมัครสมาชิกนั้น จะประกอบไปด้วยดังนี้

- 4.2.1 รหัสผู้ใช้งาน
- 4.2.2 รหัสสมาชิก
- 4.2.3 ยืนยันรหัสผ่าน
- 4.2.4 ชื่อ-นามสกุล
- 4.2.5 อีเมลล์
- 4.2.6 มือถือ
- 4.2.7 ที่อยู่

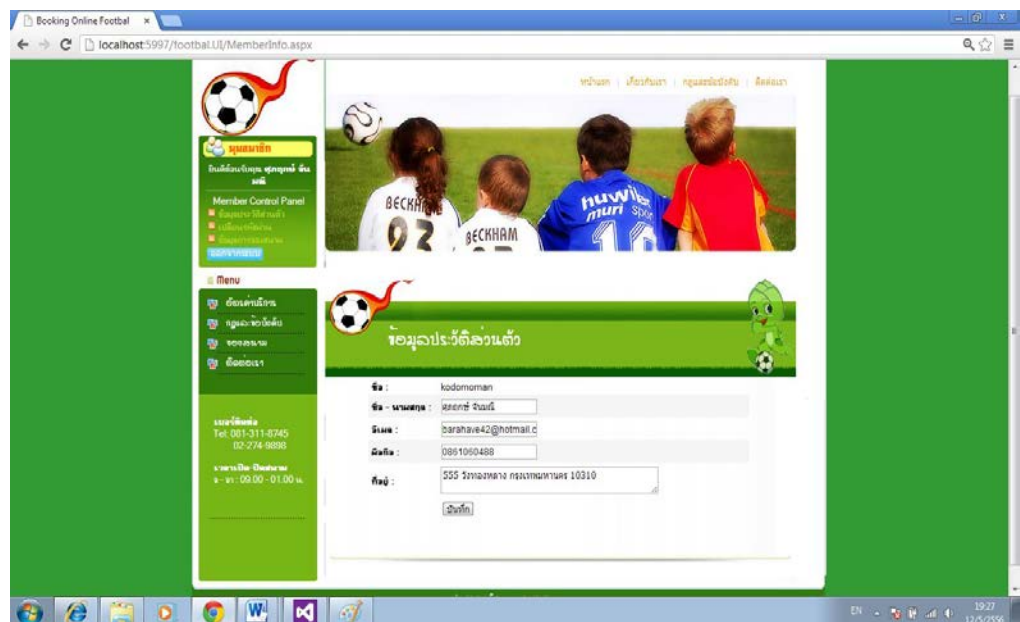
4.2 หน้าจอหลังการล็อกอินของระบบจองสนามฟุตบอล



รูปที่ 4.3 หน้าจอหลังการล็อกอินของระบบ

หลังจากการล็อกอินเข้าสู่ระบบ ถ้าระบบมีข้อมูลอยู่แล้วจะเข้าสู่หน้าจอ ดังรูปที่ 4.3 สมาชิกจะเปลี่ยนจากเดิม กลายเป็นชื่อของสมาชิกแทน

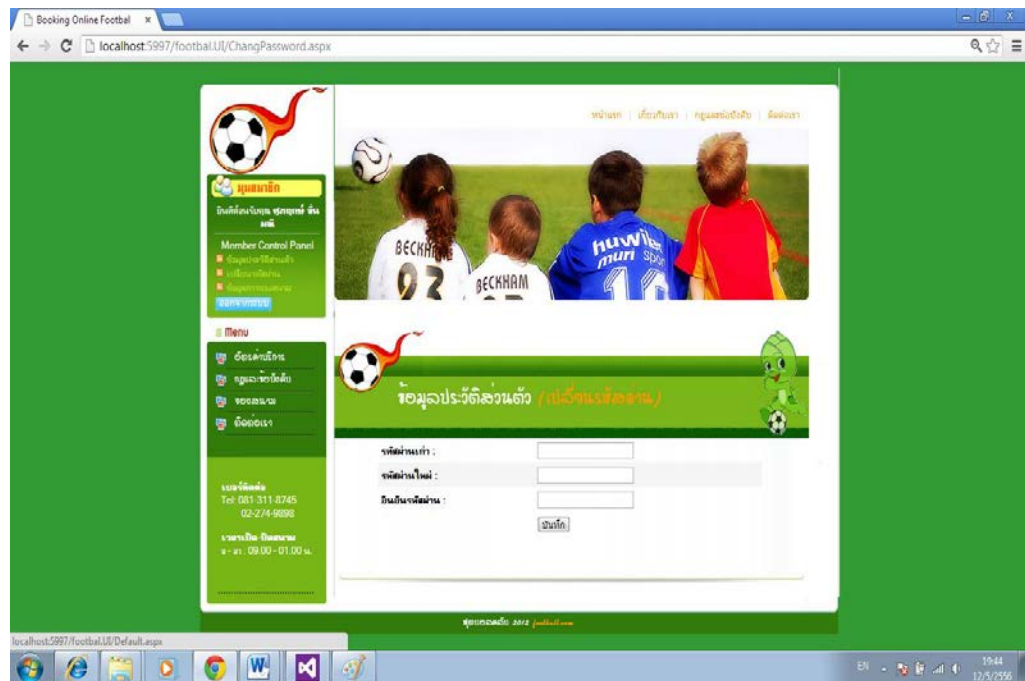
4.3 หน้าจอการแก้ไขข้อมูลสมาชิก



รูปที่ 4.4 หน้าจอการแก้ไขข้อมูลสมาชิก

หลังจากแก้ไขข้อมูลเรียบร้อยแล้วต้องกดบันทึกด้วย ข้อมูลที่ถูกแก้ไขจึงจะถูกเก็บเข้าสู่ฐานข้อมูล

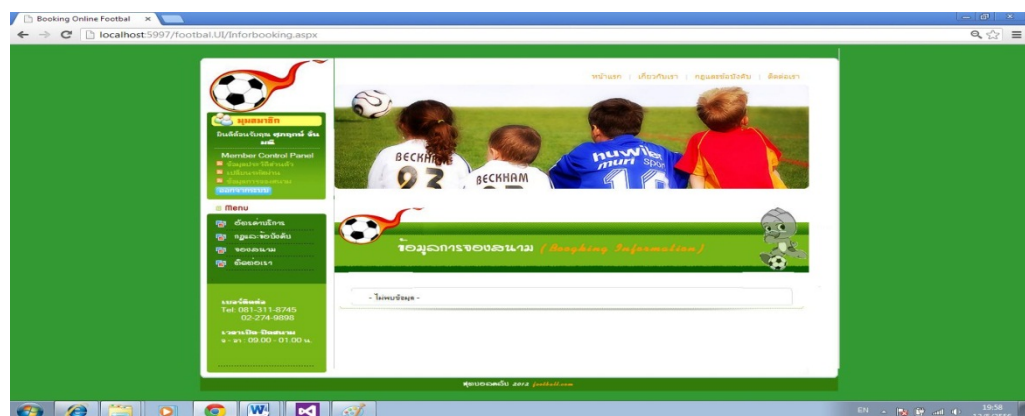
4.4 หน้าจอการเปลี่ยนรหัสผ่าน (ข้อมูลสมาชิก)



รูปที่ 4.5 หน้าจอการเปลี่ยนรหัสผ่าน (สมาชิก)

ในหน้าจอนี้จะประกอบไปด้วย ส่วนของการใส่รหัสผ่านเก่า รหัสผ่านใหม่ที่ต้องการจะเปลี่ยน ยืนยันรหัสผ่านใหม่ โดยที่ต้องกดบันทึกด้วย เพื่อที่ข้อมูลรหัสใหม่จะได้ถูกส่งไปยังฐานข้อมูล

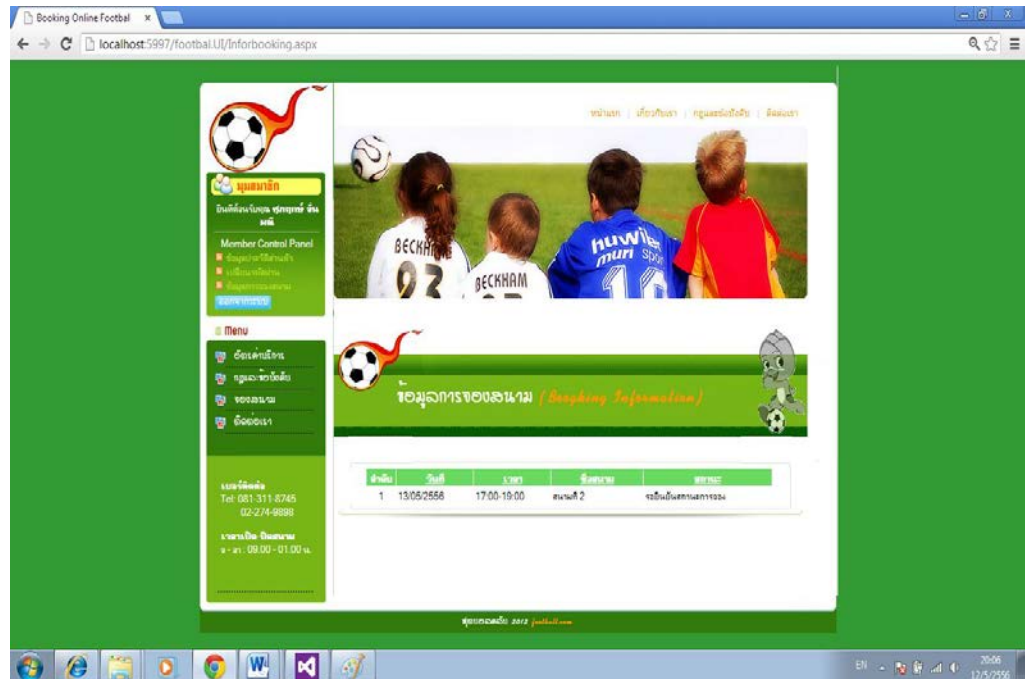
4.5 หน้าจอข้อมูลการจองสนาม



รูปที่ 4.6 หน้าจอข้อมูลการจองสนาม

ดังในรูปที่ 4.6 นั้นข้อมูลการจองสนามของสมาชิกท่านนี้ยังไม่มีการจองจึงยังไม่มีข้อมูลแสดงการจองสนามใดๆ

4.6 หน้าจอข้อมูลการจองสนาม (มีข้อมูลการจอง)



รูปที่ 4.7 หน้าจอข้อมูลการจองสนาม (มีข้อมูลการจอง)

ลำดับ	วันที่	เวลา	ชื่อสนาม	สถานะ
1	13/05/2556	17:00-19:00	สนามที่ 2	รอยืนยันสถานะการจอง

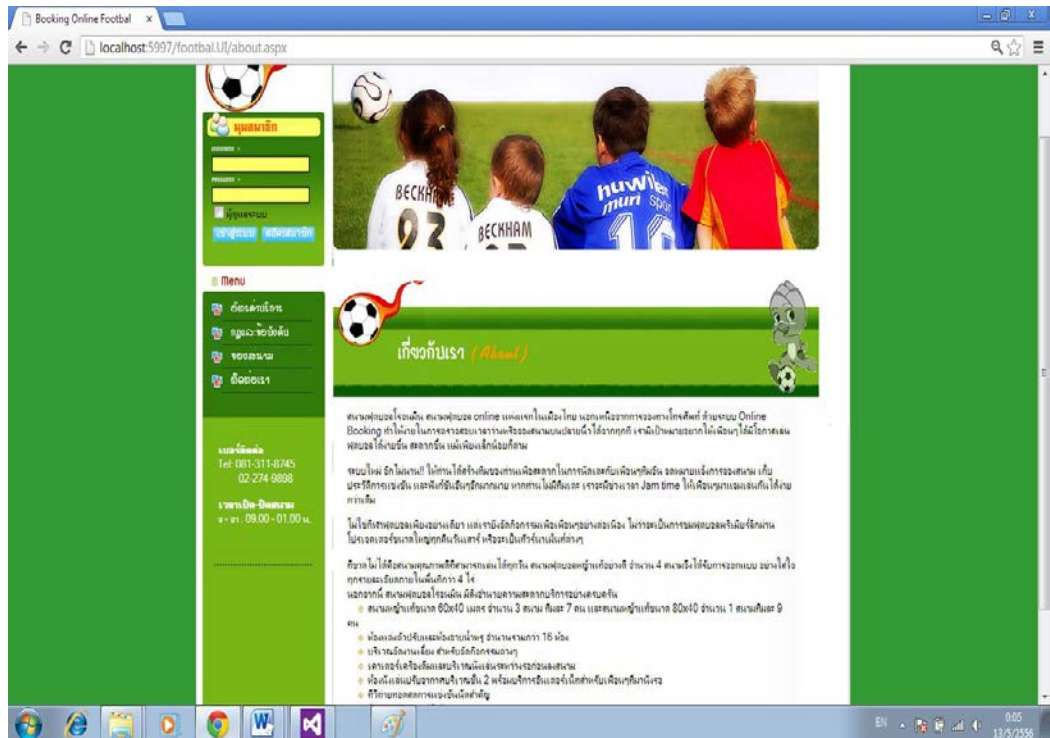
รูปที่ 4.7.1 ข้อมูลการจองสนาม

ลำดับ	วันที่	เวลา	ชื่อสนาม	สถานะ
1	13/05/2556	17:00-19:00	สนามที่ 2	ยืนยันการจองเรียบร้อยแล้ว

รูปที่ 4.7.2 ข้อมูลการจองสนาม

ดังในรูปที่ 4.7 จะเป็นการแสดงผลหน้าจอของข้อมูลการจองสนาม โดยรูปที่ 4.7.1 ในส่วนของการจองสนามนั้นช่องของสถานะจะยังคงเป็นการ “รอยืนยัน สถานะการจอง” ผู้ดูแลจะเข้ามาบันทึกเปลี่ยนแปลงเป็นยืนยันการจอง สถานะจึงจะเปลี่ยนเป็นดังรูปที่ 4.7.2 โดยในช่องสถานะจะเปลี่ยนเป็น “ยืนยันการจองเรียบร้อยแล้ว”

4.8 หน้าจอเกี่ยวกับเรา (About)



รูปที่ 4.8 หน้าจอเกี่ยวกับเรา

หน้าจอเมนูเกี่ยวกับเรานั้นจะเป็นการบอกถึงสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆในสนามที่เพียบพร้อม อาทิเช่น ร้านกาแฟ โปรเจคเตอร์ถ่ายทอดบอลในคืนวันเสาร์ อาทิตย์ เป็นต้น

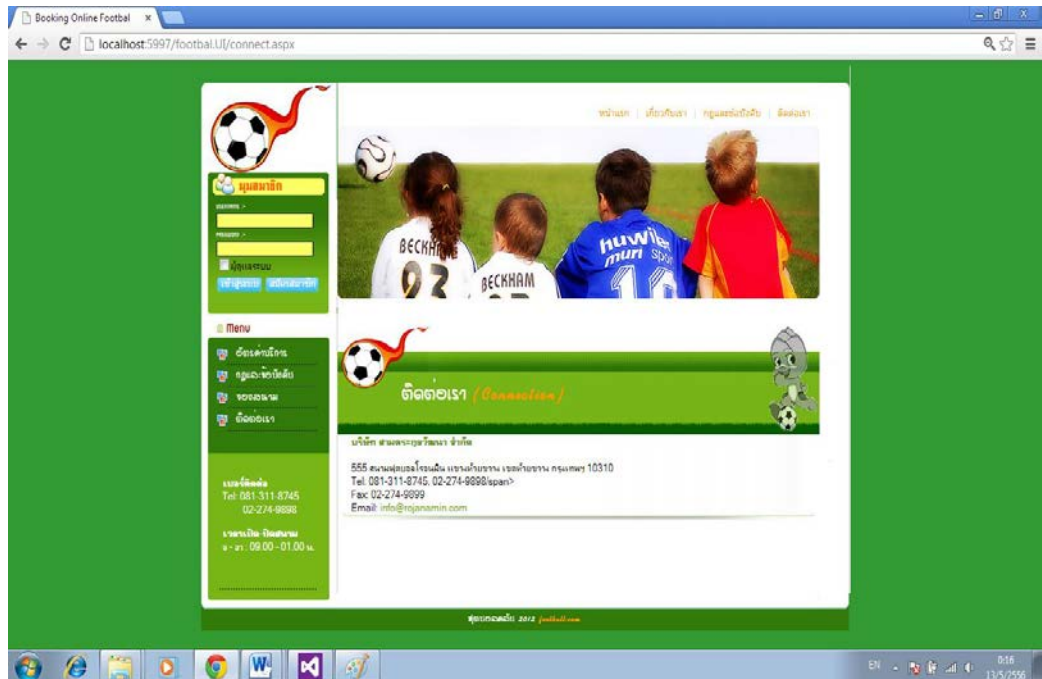
4.9 หน้าจอกฎข้อบังคับ (Rules)



รูปที่ 4.9 หน้าจอกฎข้อบังคับ

ดังในรูปที่ 4.9 นั้นจะเป็นหน้าจอเกี่ยวกับกฎข้อบังคับที่ทางสนามได้ตั้งเอาไว้ อย่างเช่น ห้ามสูบบุหรี่ในสนาม ห้ามเล่นการพนันและห้ามมีเรื่องทะเลาะวิวาท เป็นต้น

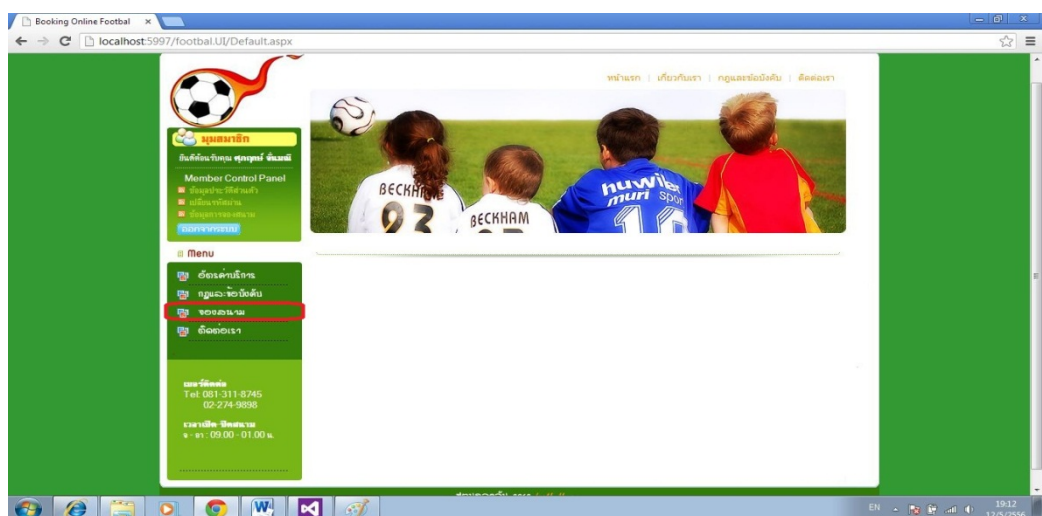
4.10 หน้าจอตีตต่อเรา



รูปที่ 4.10 หน้าจอตีต่อเรา

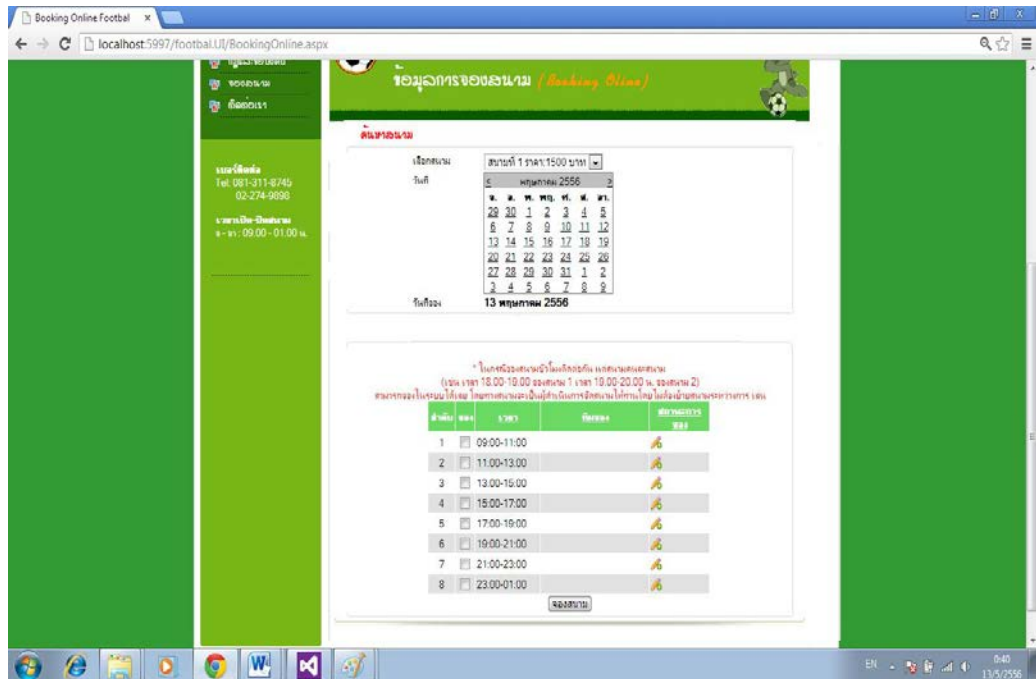
ดังในรูป 4.10 นั้นจะเป็นหน้าจอกเกี่ยวกับการบอกที่อยู่ในการติดต่อกับทางสนามฟุตบอลโดยจะมีรายละเอียด ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ และอีเมลล์สนาม เป็นต้น

ในส่วนของการจองสนามนั้นหลังจากที่เราได้มีการสมัครสมาชิกแล้ว ทางด้าน
ซ้ายมือของเว็บไซต์จะมีส่วนที่เขียนว่า "จองสนามฟุตบอล" ดังในรูปที่ 4.10



รูปที่ 4.11 เมนูทางเข้าจองสนามบอล

หลังจากที่กดเมนูการจองสนามแล้วเว็บไซต์จะเข้าสู่หน้าของการจองสนามดังรูปที่ 4.12



รูปที่ 4.12 หน้าจอการจองสนาม

หลังจากที่สมาชิกทำการกดเมนูจองสนามดังในรูปที่ 4.11 แล้ว หน้าจอของเว็บไซต์จะพาสมาชิกเข้ามายังหน้าจอรูปที่ 4.12 ส่วนของการจองสนามโดยในหน้าการจองนั้นจะประกอบไปด้วย 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1

เลือกสนาม

วันที่

สนามที่ 1 ราคา: 1500 บาท

< พฤษภาคม 2556 >

จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.	อา.
29	30	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9

วันที่จอง

13 พฤษภาคม 2556

รูปที่ 4.13 ภายในเมนูการจองสนาม

ดังในรูปที่ 4.13 นี้จะเป็นส่วนของการเลือกสนามที่จะจอง และเลือกวันที่ เดือน ที่ จะจองสนามโดยดักเลือกบนปฏิทินได้เลย

ส่วนที่ 2

ลำดับ	ช่อง	เวลา	ทีมจบ	สถานะ-การ จบ
1	<input type="checkbox"/>	09:00-11:00		
2	<input type="checkbox"/>	11:00-13:00		
3	<input type="checkbox"/>	13:00-15:00		
4	<input type="checkbox"/>	15:00-17:00		
5	<input type="checkbox"/>	17:00-19:00		
6	<input type="checkbox"/>	19:00-21:00		
7	<input type="checkbox"/>	21:00-23:00		
8	<input type="checkbox"/>	23:00-01:00		

จองสนาม

รูปที่ 4.14 ภายในเมนูการจองสนาม

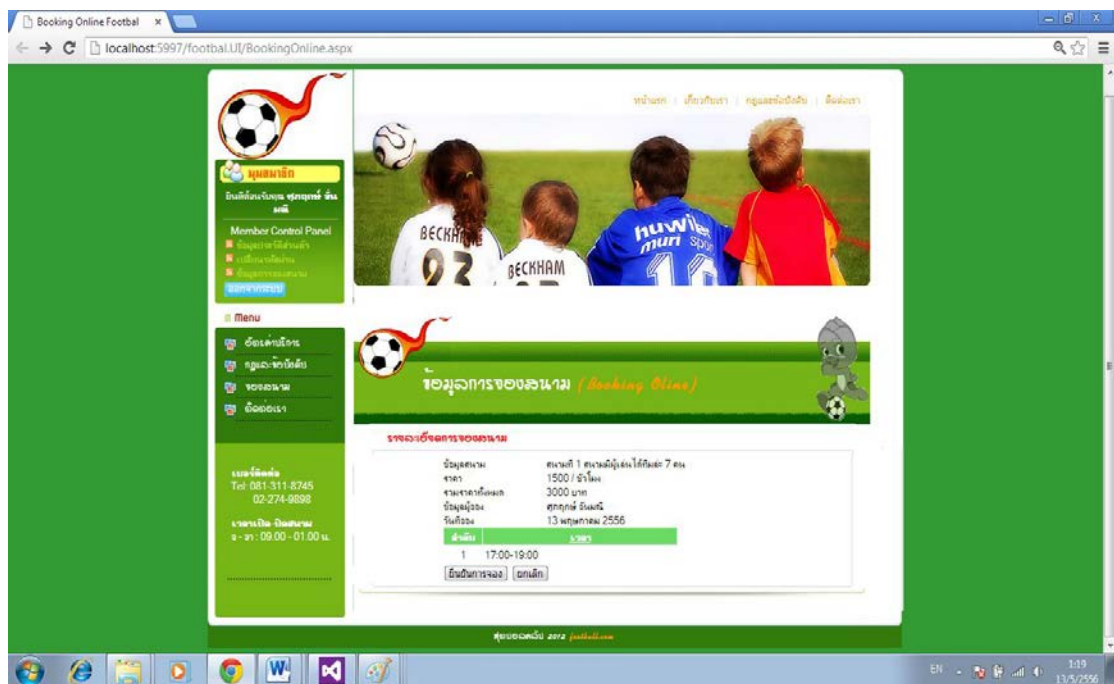
ดังในรูปที่ 4.14 นั้นจะเป็นในส่วนของการเลือกช่วงเวลาที่ทำการจองโดยให้คลิกเลือกในช่องของช่วงเวลาที่ต้องการจองสนาม โดยถ้าหากว่าช่วงเวลาใด ๆ มีการถูกจองไว้ก่อนแล้วโดยลูกค้าท่านอื่น จะปรากฏดังรูปที่ 4.15

ลำดับ	ช่อง	เวลา	ทีมแข่ง	สถานะการ แข่ง
1	<input type="checkbox"/>	09:00-11:00		
2	<input type="checkbox"/>	11:00-13:00		
3	<input type="checkbox"/>	13:00-15:00		
4	<input type="checkbox"/>	15:00-17:00		
5	<input type="checkbox"/>	17:00-19:00	ศุภฤกษ์ จันทน์	
6	<input type="checkbox"/>	19:00-21:00		
7	<input type="checkbox"/>	21:00-23:00		
8	<input type="checkbox"/>	23:00-01:00		

รูปที่ 4.15 ภายในแผนการจูงสนาม

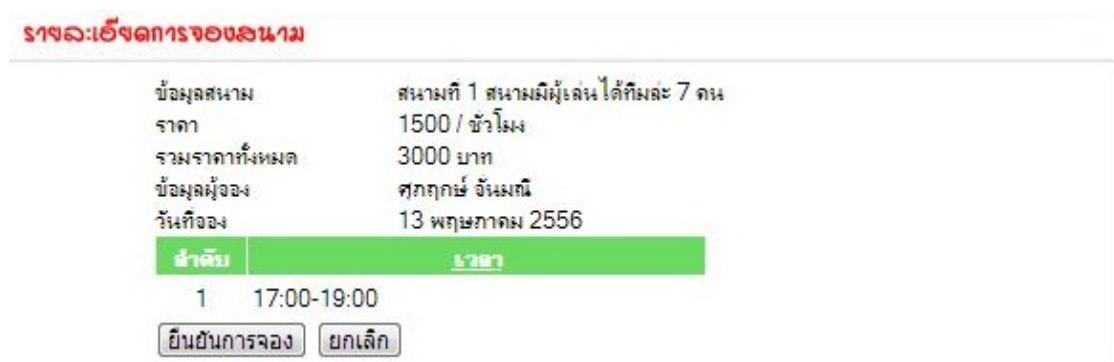
ดังในรูปที่ 4.15 นั้นในช่วงเวลาที่มีการจองไว้ก่อนแล้วลูกค้าท่านถัดมาจะไม่มีสิทธิในการเลือกช่วงเวลาที่สามารถได้ในสนามเดียวกัน

หลังจากที่มีการกดปุ่มจองสนามแล้วเว็บไซต์จะพาเข้าไปสู่หน้าข้อมูลการจองสนาม รายละเอียดการจองดังในรูปที่ 4.16



รูปที่ 4.16 ภายในเมนูการจองสนาม

แสดงรายละเอียดในหน้าของข้อมูลการจองสนามดังรูปที่ 4.16.1

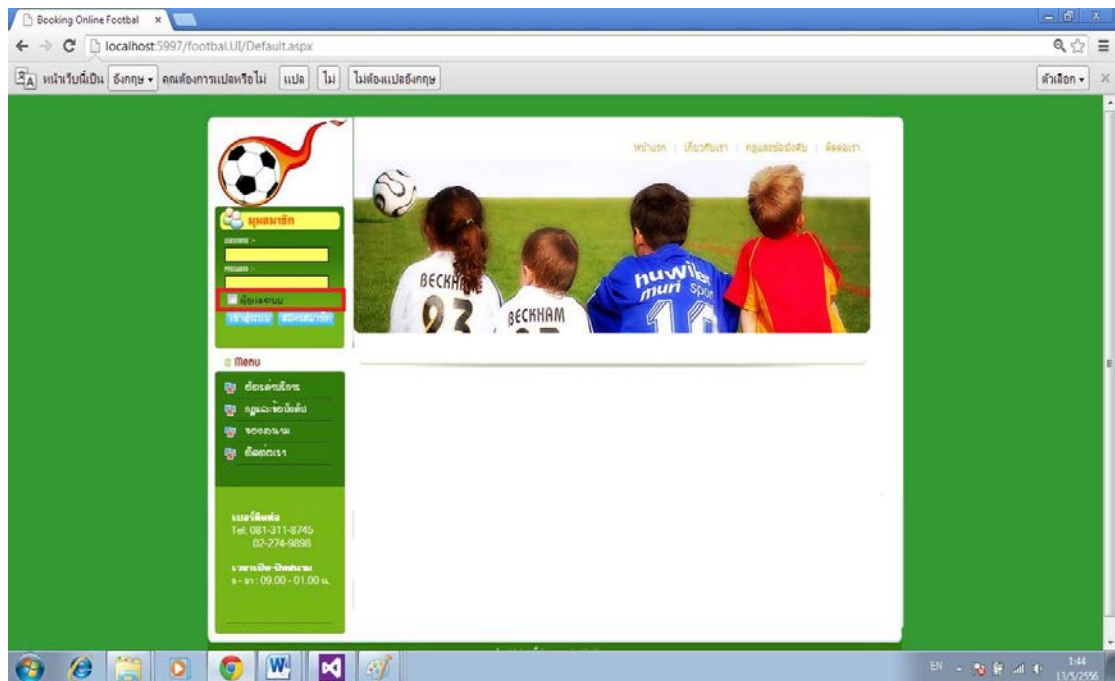


รูปที่ 4.16.1 ภายในเมนูการจองสนาม

ดังในรูปที่ 4.16.1 นั้นเป็นการแสดงรายละเอียดการจองสนามโดยมีรายละเอียดบอกเกี่ยวกับสนามที่จอง ราคา รวมราคาทั้งหมด ข้อมูลของผู้ที่จอง และวันที่จอง เป็นต้น

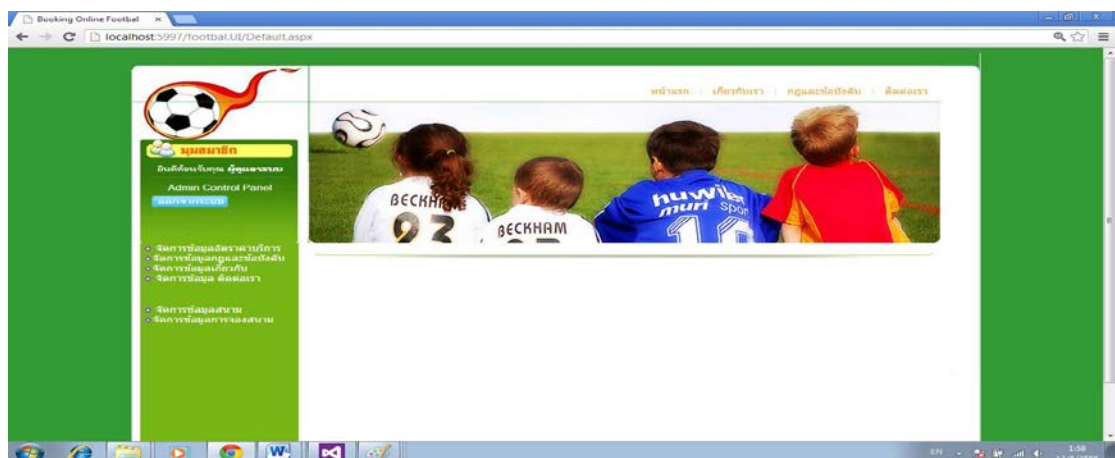
4.11 หน้าจอส่วนของผู้ดูแลระบบ

ในส่วนของผู้ดูแลระบบนั้น หน้าจอทางเข้าของผู้ดูแลระบบจะเป็นหน้าจอเดียวกันกับสมาชิกแต่จะมีการติ๊กในส่วนของผู้ดูแลระบบ ดังในรูปที่ 4.17



รูปที่ 4.17 หน้าจอหลักของผู้ดูแลระบบ

ดังในรูปที่ 4.17 นั้นวงสีแดงเป็นส่วนของการติ๊กเพื่อที่จะเข้าสู่หน้าของผู้ดูแลระบบ โดยจะใช้ USERNAME ว่า Admin และ ใช้ PASSWORD ว่า admin โดยจะต้องพิมพ์ตัวอักษรให้ถูกต้องตามที่เขียนไว้ หลังจากนั้นเว็บไซต์จะนำเข้าสู่หน้าจอของผู้ดูแลระบบโดยมีลักษณะดังรูปที่ 4.18

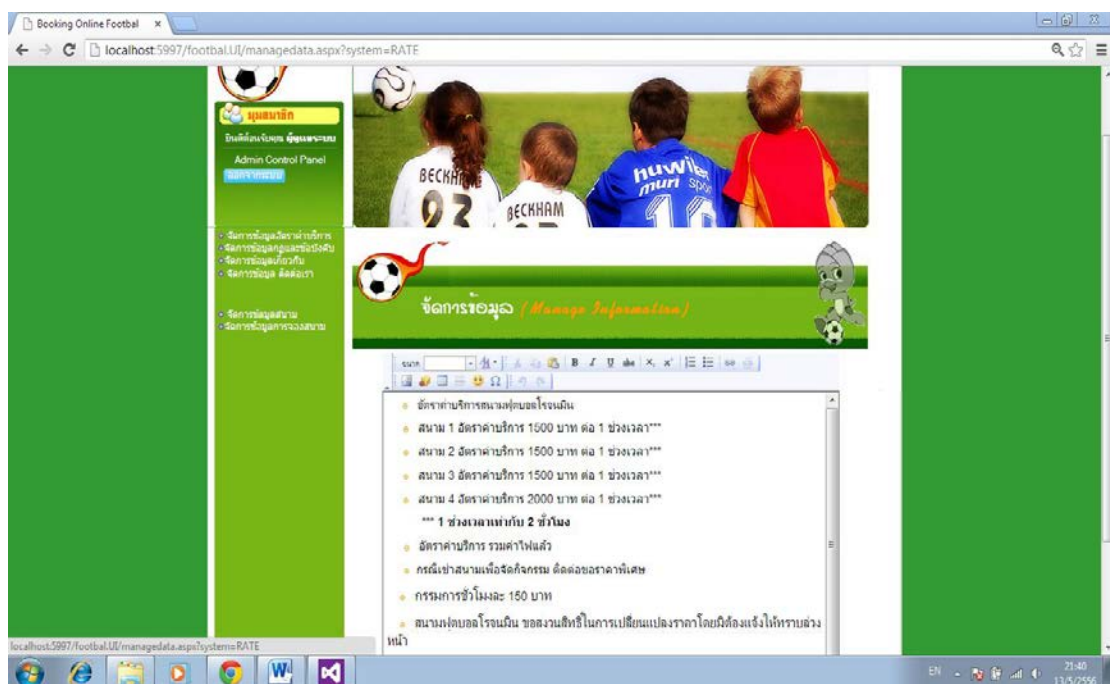


รูปที่ 4.18 หน้าจอผู้ดูแลระบบ

ส่วนของผู้ดูแลระบบจะประกอบไปด้วยเมนูต่างๆที่ใช้ในการจัดการเว็บไซต์และข้อมูลการจองของสมาชิกโดยจะประกอบไปด้วยเมนูดังนี้

1. เมนู “จัดการข้อมูลอัตราค่าบริการ ”
2. เมนู “จัดการข้อมูลกฎและข้อบังคับ ”
3. เมนู “จัดการข้อมูลเกี่ยวกับ ”
4. เมนู “จัดการข้อมูล ติดต่อเรา ”
5. เมนู “จัดการข้อมูลสนาม ”
6. เมนู “จัดการข้อมูลการจองสนาม ”

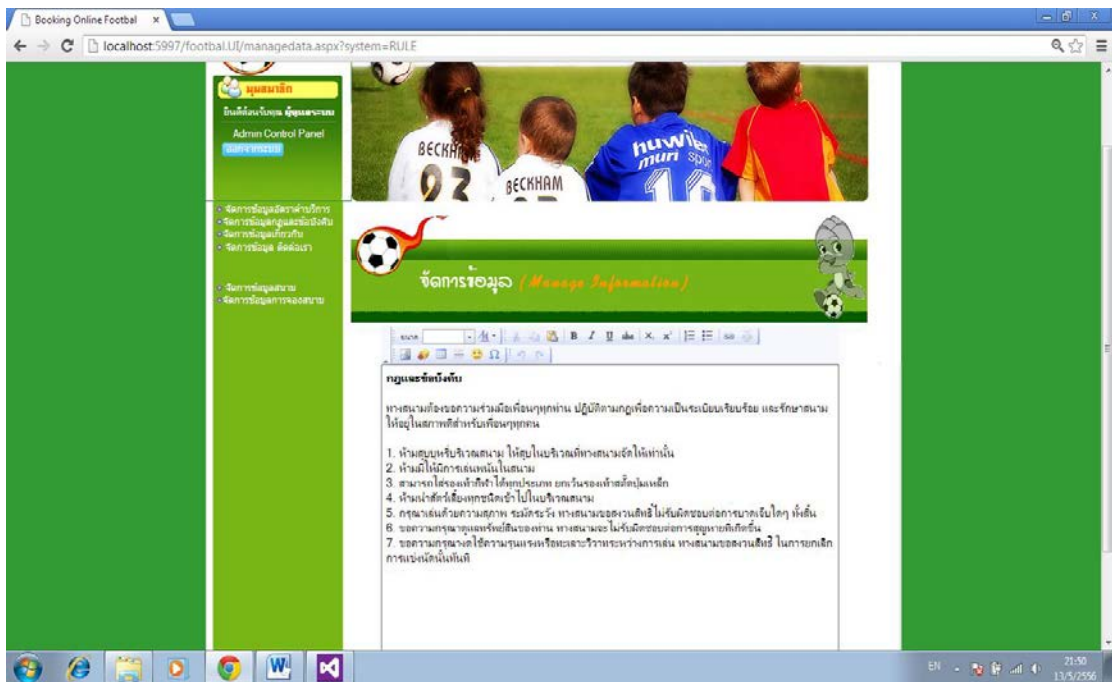
4.12 หน้าจอของผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลอัตราค่าบริการ



รูปที่ 4.19 หน้าจอผู้ดูแลระบบจัดการอัตราค่าบริการ

ดังในรูปที่ 4.19 นั้นเป็นหน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการอัตราค่าบริการ โดยรายละเอียดต่างๆของหน้านี้ ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆผ่านทางหน้านี้ได้เลย หลังจากที่เราแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลแล้วจะต้องกดปุ่มบันทึกที่อยู่ด้านล่างด้วยข้อมูลจึงจะถูกบันทึก

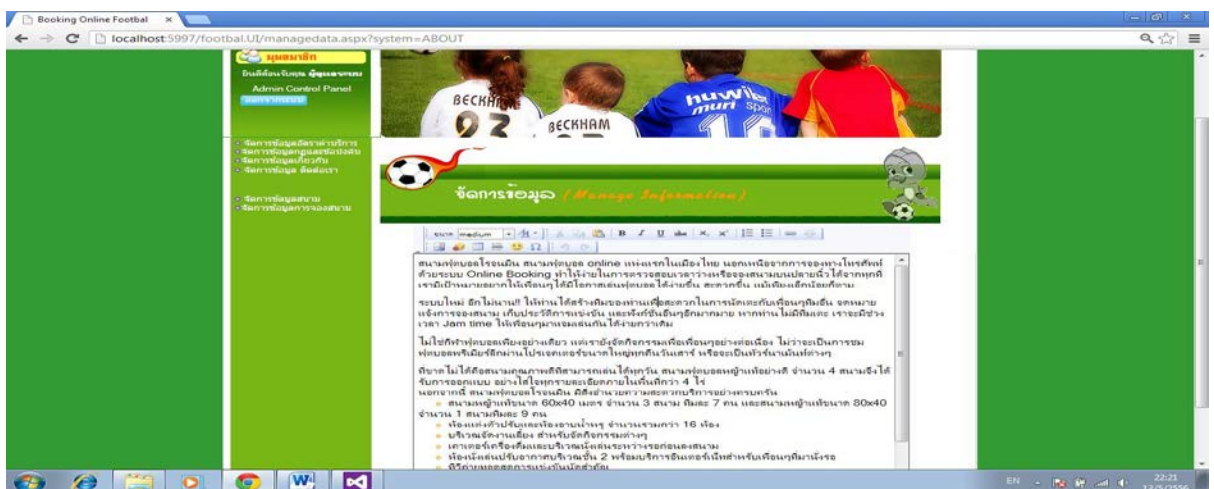
4.13 หน้าจอของผู้ดูแลระบบบริหารจัดการข้อมูลกฎข้อบังคับ



รูปที่ 4.20 หน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลกฎข้อบังคับ

ดังในรูปที่ 4.20 นั้นเป็นหน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลกฎข้อบังคับ โดยรายละเอียดต่าง ๆ ของหน้านี้ ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางหน้านี้ได้เลย หลังจากที่แก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลแล้วจะต้องกดปุ่มบันทึกที่อยู่ด้านล่างด้วยข้อมูลจึงจะถูกบันทึก

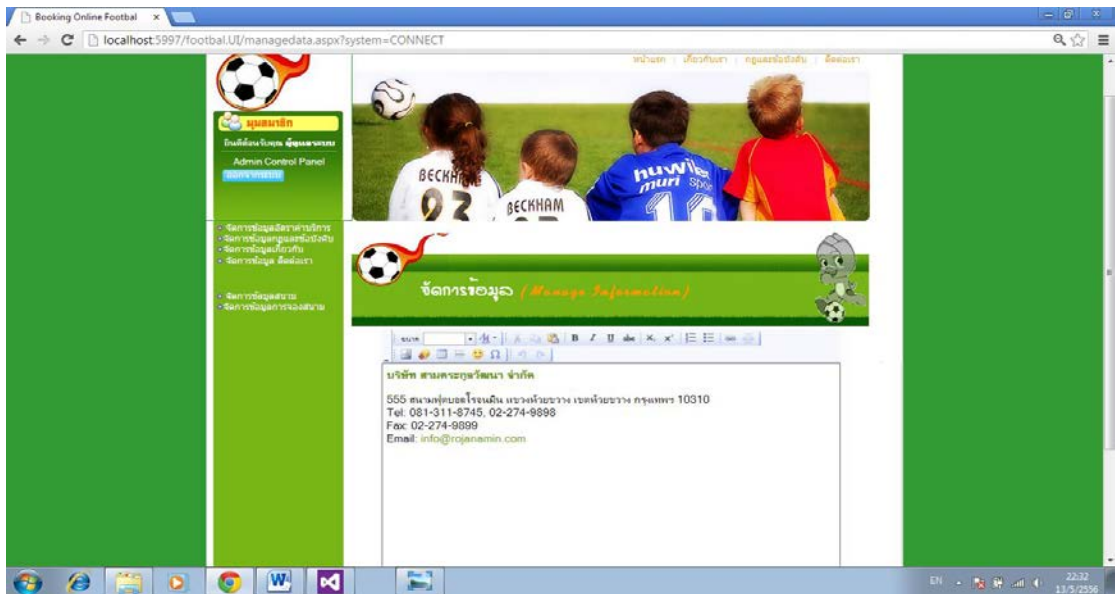
4.14 หน้าจอของผู้ดูแลระบบบริหารจัดการข้อมูลเกี่ยวกับเรา



รูปที่ 4.21 หน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลเกี่ยวกับเรา

ดังในรูปที่ 4.21 นั้นเป็นหน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลเกี่ยวกับ โดยรายละเอียดต่างๆของหน้านี้ ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆผ่านทางหน้านี้ได้เลย หลังจากที่เราแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลแล้วจะต้องกดปุ่มบันทึกที่อยู่ด้านล่างด้วยข้อมูลจึงจะถูกบันทึก

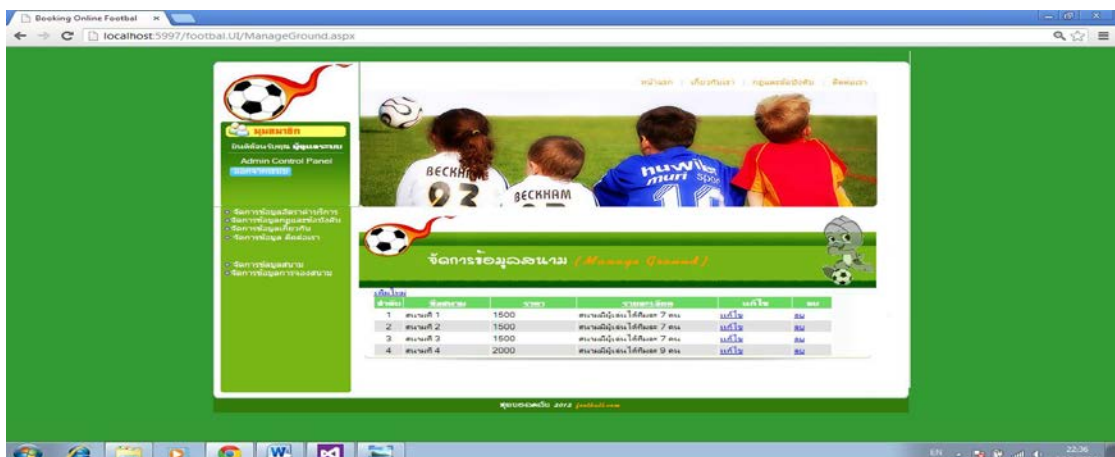
4.15 หน้าจอของผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลติดต่อเรา



รูปที่ 4.22 หน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลติดต่อเรา

ดังในรูปที่ 4.22 นั้นเป็นหน้าจอของผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลเกี่ยวกับ โดยรายละเอียดต่างๆของหน้านี้ ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการเกี่ยวกับข้อมูลต่างๆผ่านทางหน้านี้ได้เลย หลังจากที่เราแก้ไขเปลี่ยนแปลงข้อมูลแล้วจะต้องกดปุ่มบันทึกที่อยู่ด้านล่างด้วยข้อมูลจึงจะถูกบันทึก

4.16 หน้าจอผู้ดูแลระบบเมนูจัดการข้อมูลสนาม



รูปที่ 4.23 หน้าจอผู้ดูแลระบบจัดการข้อมูลสนาม

บทที่ 5

บทสรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินงาน

5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

สรุปผลการดำเนินงานนั้นจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน โดยแบ่งออกเป็น

5.1.1 ส่วนของสมาชิก

5.1.2 ส่วนของผู้ดูแล

5.1.1 ส่วนของสมาชิก

หลังจากที่ได้จัดทำโครงการระบบจองฟุตบอล ทำให้ได้ทราบว่ายังมีอีกหลาย ๆ ส่วนของการจองสนามฟุตบอลนั้นยังต้องมีการปรับปรุงแก้ไขเพื่อที่ระบบนั้นจะได้ออกมาอย่างเป็นระบบมากขึ้นและมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น โดยในส่วนของการทำงานของระบบสมาชิกนั้น ยังพบว่าการสมัครสมาชิกที่ง่ายเกินไปโดยระบบยังไม่มีความปลอดภัยเท่าที่ควรอาจจะทำให้เกิดการกลั่นแกล้ง เข้ามาสมัครสมาชิกทั้งไว้และไม่ได้ใช้งาน ทำให้เปลืองฐานข้อมูลในการจัดเก็บข้อมูลสมาชิก

ในส่วนของการจองสนามฟุตบอลของสมาชิกนั้นทำได้ค่อนข้างดีมีความง่ายต่อการทำงานที่สะดวกและรวดเร็วและยังมีเมนูสำหรับการเช็คประวัติการจองของสมาชิก และมีใบยืนยันการจอง

5.1.2 ส่วนของผู้ดูแลระบบ

หลังจากที่ได้จัดทำโครงการระบบจองสนามฟุตบอล ทำให้ได้ทราบว่าในส่วนของผู้ดูแลระบบนั้นยังมีส่วนที่ต้องเพิ่มเติมแก้ไขในอีกหลายส่วน อย่างเช่นระบบการจอง ควรจะทำให้มีการแจ้งเตือนหรือดูในส่วนของการจองที่ง่ายมากกว่าที่ระบบเป็นอยู่ โดยในส่วนอื่นๆระบบทำงานได้อย่างเรียบร้อยดี

5.2 แนวทางในการพัฒนาระบบ

แนวทางในการพัฒนาระบบจองสนามฟุตบอลนั้น ในส่วนของสมาชิกต้องมีการระบุตัวตนมากกว่าที่ระบบตอนนี้เป็นอยู่ กล่าวคือ ในขั้นตอนการสมัครจำเป็นต้องมีการใช้หมายเลขบัตรในการสมัครสมาชิก เพื่อที่จะได้ถ่ายทอดการตรวจตัวและถ่ายทอดการตรวจสอบการจอง และยังสามารถป้องกันการกลั่นแกล้งของผู้ไม่ประสงค์ดีที่จะเข้ามาป่วนระบบการจองสนามฟุตบอล โดยป้องกันโดยการตรวจสอบว่ามีบุคคลใดที่เข้ามากลั่นแกล้ง แล้วทำการบล็อกบุคคลนั้นออกจากระบบ

แนวทางในการพัฒนาระบบจองสนามฟุตบอลของผู้ดูแลระบบ ในหน้าการจองต้องทำให้การตรวจเช็คการจองสนามนั้นง่ายขึ้นกว่าเดิม เนื่องจากห้วงเราไม่ได้เข้าตรวจสอบระบบ เราจะไม่มีความทราบได้เลยว่ามีสมาชิกท่านใดจองสนาม โดยแนวทางแก้ไขก็คือ เพิ่มระบบแจ้งเตือนถึงการจองสนามของสมาชิกโดยการแจ้งผ่านทางหน้าเว็บ หรือ ทาง SMS เพื่อจะได้เป็นการถ่ายทอดการรับรู้ว่าการจองสนามฟุตบอล อีกหนึ่งส่วนคือต้องเพิ่มในส่วนของการจ่ายเงินผ่านทางระบบจองสนาม(มัดจำ) เพื่อแก้ปัญหาการจองแล้วสมาชิกไม่เข้ามาใช้งานสนาม ทำให้ขาดรายได้ในส่วนนั้นๆ และยังเป็นการเสียลูกค้าท่านอื่นที่ต้องการเข้าใช้สนาม

เอกสารอ้างอิง

[1] Web Application คืออะไร, [Online].Available : <http://www.beingpro.com/jl/web-application-/46-web-application->

[2] Visual Studio คืออะไร, [Online].Available : <http://th.wikipedia.org/wiki>

[3] โปรแกรม IIS server คืออะไร, [Online].Available : <http://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2153-iis-คืออะไร.html>

[4] Microsoft Access 2003 คืออะไร
,[Online].Available:<http://office.microsoft.com/th-th/access-help/HA001158520.aspx>