

โครงการเลขที่ วศ.คพ. P042-2/2566

เรื่อง

แคปสแนป : ระบบจัดการการซื้อ-ขายในร้านค้าปลีกอัตโนมัติด้วยตนเองโดยใช้เทคนิค
ความฉลาดเชิงคำนวณ

โดย

นายพงศกร รัตนพันธ์ รหัส 630610749
นางสาวศุภาริญญา ศิลปะลิทธิ์ รหัส 630610765

โครงการนี้

เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ปีการศึกษา 2566

PROJECT No. CPE P042-2/2566

**CapSnap : Retail self-checkout system using Computational Intelligence
Technique**

**Pongsakorn Rattanapan 630610749
Suparida Silpasith 630610765**

**A Project Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for the Degree of Bachelor of Engineering
Department of Computer Engineering
Faculty of Engineering
Chiang Mai University
2023**

หัวข้อโครงการ : แคปสแนป : ระบบจัดการการซื้อ-ขายในร้านค้าปลีกอัตโนมัติด้วยตนเองโดยใช้เทคนิคความฉลาดเชิงคำนวณ
: CapSnap : Retail self-checkout system using Computational Intelligence Technique

โดย : นายพงศกร รัตนพันธ์ รหัส 630610749
นางสาวศุภาริยา ศิลปสิทธิ์ รหัส 630610765

ภาควิชา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์

อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร. ศันสนีย์ เอื้อพันธ์วิริยะกุล

ปริญญา : วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์

ปีการศึกษา : 2566

ภาควิชาฯวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต (สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์)

คณะกรรมการสอบโครงการ

..... ประธานกรรมการ
(รศ.ดร. ศันสนีย์ เอื้อพันธ์วิริยะกุล)

..... กรรมการ
(ผศ.ดร. เกษมสิทธิ์ ตียพันธ์)

..... กรรมการ
(รศ.ดร. นิพนธ์ ธีรอำนวย)

หัวข้อโครงการ : แคปسنป : ระบบจัดการการซื้อ-ขายในร้านค้าปลีกอัตโนมัติด้วยตนเองโดยใช้เทคนิคความฉลาดเชิงคำนวณ
: CapSnap : Retail self-checkout system using Computational Intelligence Technique

โดย : นายพงศกร รัตนพันธ์ รหัส 630610749
นางสาวศุภริภา ศิลปสิทธิ์ รหัส 630610765

ภาควิชา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์
อาจารย์ที่ปรึกษา : รศ.ดร. ศันสนีย์ เอื้อพันธ์วิริยะกุล

ปริญญา : วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขา : วิศวกรรมคอมพิวเตอร์

ปีการศึกษา : 2566

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันการซื้อสินค้าปลีก ณ จุดจำหน่ายสินค้าทั่วไปในประเทศไทย เช่น ชูปเปอร์มาเก็ต ห้างสรรพสินค้า หรือ ร้านค้าปลีกต่าง ๆ นั้น มีการใช้ระบบการจ่ายเงินที่จุดชำระสินค้า หรือแคชเชียร์กับพนักงาน ซึ่งระบบดังกล่าวนั้นไม่ตอบโจทย์กับความต้องการ และความสะดวกสบายของผู้ซื้อสินค้า เนื่องจากมีข้อเสีย คือการรอและต่อ隊列เพื่อชำระสินค้า นอกจากนี้จะเห็นว่าปัจจุบันบริษัทต่าง ๆ ได้เปลี่ยนรูปแบบการบริการให้ผู้บริโภคสามารถทำธุรกรรมได้ ผ่านโทรศัพท์มือถือ จึงมีความสมควรที่จะพัฒนาระบบซอฟแวร์ที่เป็นตัวช่วยให้ลูกค้าสามารถซื้อสินค้าได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องผ่านจุดบริการของร้านค้า

แคปسنป(CapSnap) เป็นระบบจัดการการซื้อ-ขายสินค้าในร้านค้าปลีก เพื่ออำนวยความสะดวก และลดความยุ่งยากในการ ซื้อ-ขายสินค้าทั้งทางฝั่งลูกค้า และฝั่งร้านค้า โดยลูกค้าสามารถจัดการการซื้อสินค้าได้ด้วยตนเองผ่านทางแอปพลิเคชัน ในโทรศัพท์มือถือ โดยแอปพลิเคชันดังกล่าวจะทำการเชื่อมต่อกับร้านค้าเมื่อลูกค้าแสดงเข้าร้านค้า จากนั้นลูกค้าสามารถสแกนสินค้าที่ต้องการแบบเรียลไทม์ ซึ่งระบบจะใช้หลักการทำงาน Computational Intelligence เพื่อบอกรายละเอียดและราคาของสินค้าแต่ละชนิดที่ถูกสแกน ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อคนที่มีปัญหาในการมองเห็นในการเลือกซื้อสินค้า ลูกค้าสามารถระบุรายการสินค้าได้ด้วยตนเอง ผ่านการเพิ่ม หรือลดสินค้าในตะกร้าของแอปพลิเคชัน ลูกค้าสามารถทำการชำระเงินด้วยตนเองผ่านแอปพลิเคชันหลังสแกนออกจากร้านค้า ซึ่งระบบรองรับการใช้งานแอปพลิเคชันกับร้านค้าปลีกหลาย ร้านที่มีสินค้าแตกต่างกัน นอกจากนี้ระบบยังมี Website Dashboard ให้บริการสำหรับผู้ร้านค้า เพื่อช่วยให้ร้านค้าปลีกสามารถจัดการร้านได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยสามารถจัดการ และดูข้อมูลคลังสินค้า รวมถึงข้อมูลการขายสินค้าได้ในเว็บไซต์เดียว

Project Title : CapSnap : Retail self-checkout system using Computational Intelligence Technique

Name : Pongsakorn Rattanapan 630610749
Suparida Silpasith 630610765

Department : Computer Engineering

Project Advisor : Assoc. Prof. Sansanee Auephanwiriyakul, Ph.D.

Degree : Bachelor of Engineering

Program : Computer Engineering

Academic Year : 2023

ABSTRACT

Nowadays, purchasing retail products at general retail stores in Thailand, such as supermarkets, department stores, or small retailers offer payment at the checkout point or cashier, which does not satisfy the requirements and convenience of customers because there are disadvantages, namely waiting and queuing up to pay. In addition, it can be seen at present that different companies have modified their services permitting consumers to conduct transactions using mobile phones. Thus, it is appropriate to develop a software system that enables clients to independently purchase things and checkout without having to go through the store's service counter. In order to simplify and lessen the complexity of purchasing and selling products on both the consumer side and the store side, we have designed the (CapSnap) system for handling purchasing in retail establishments via mobile application that can connect to the store after a customer scans into it and allows customers to make their own purchases. Moreover, customers can live-stream product images using the application in real-time. The details and costs of each scanned item are then retrieved by the system using a computational intelligence technique, which is advantageous for users with visual impairments. The shopping cart feature of the application allows users to add and remove products. Once scanning out of the store, customers can handle their own payments through the application. In addition, the application can be used with different retail stores. Eventually, the system offers a Website Dashboard service for the retailer side which enable them to monitor and view selling and stock information, which helps them run their stores more effectively.

สารบัญ

บทคัดย่อ	๑
Abstract	๑
สารบัญ	๒
สารบัญรูป	๒
สารบัญตาราง	๒
1 บทนำ	๑
1.1 ที่มาของโครงการ	๑
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	๑
1.3 ขอบเขตของโครงการ	๑
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ	๒
1.5 เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้	๒
1.6 แผนการดำเนินงาน	๒
1.7 บทบาทและความรับผิดชอบ	๓
1.8 ผลกระทบด้านสังคม สุภาพ ความปลอดภัย กฎหมาย และวัฒนธรรม	๓
2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	๔
2.1 WebSocket for Streaming image [7]	๔
2.2 Artificial neural networks [1]	๕
2.2.1 Multilayer perceptron [5]	๖
2.2.2 Multilayer perceptron - Feed forward [4]	๖
2.2.3 Classification	๗
2.2.4 Training	๗
2.3 Convolutional neural network	๗
2.4 Transfer learning	๙
3 โครงสร้างและขั้นตอนการทำงาน	๑๐
3.1 โครงสร้างของระบบ	๑๐
3.1.1 แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram)	๑๑
3.2 เตรียมชุดข้อมูลฝึกสอน	๑๑
3.3 K-Fold Cross Validation	๑๒
3.4 Data augmentation การเพิ่ม traing data	๑๓
3.4.1 Model Architecture	๑๔
3.5 classification products	๑๕
3.6 การพัฒนา Mobile Application	๑๖
3.6.1 Requirement Specification	๑๖
3.7 การเตรียมฐานข้อมูล	๑๖
3.7.1 ฐานข้อมูลของระบบ	๑๖
3.8 การพัฒนา Website Dashboard	๑๘
3.9 การทดสอบการทำงานของซอฟแวร์	๒๐
3.9.1 Unit testing	๒๑
3.9.2 Integration testing	๒๑
3.9.3 System testing	๒๑
3.9.4 Acceptance testing	๒๑

4 การทดลองและผลลัพธ์	22
4.1 Classification model	22
4.2 Application UX/UI	23
4.3 Web Dashboard UX/UI	27
5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	36
5.1 สรุปผล	36
5.1.1 Mobile Application	36
5.2 ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข	36
5.2.1 Classification model	36
5.2.2 Machine learning scalability	37
5.2.3 Web Dashboard	37
5.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาต่อ	37
บรรณานุกรม	38
ก Data Flow	40

สารบัญ

2.1	WebSocket structure	5
2.2	Multilayer perceptron	6
2.3	Convolution	8
2.4	Convolutional Neural Network	8
2.5	The concept of transfer learning	9
3.1	Overall project structure	10
3.2	Data Flow Diagram	11
3.3	Google Drive	11
3.4	Dataset	12
3.5	Dataset generator	13
3.6	System Database Schema	17
4.1	Train fold	22
4.2	Confusion matrix	23
□.1	Work table	42

สารบัญตาราง

1.1 Planning	2
5.1 Time Usage for Checkout Process	36
5.2 Time Usage for Checkout Process	36
5.3 Time Usage for Checkout Process	36

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาของโครงการ

จากระบบการขายสินค้าในร้านค้าปลีกส่วนใหญ่ของประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นห้างสรรพสินค้า ชุปเปอร์มาร์เก็ต หรือ ร้านค้าปลีกรายย่อยต่าง ๆ พบร่วมกันการที่ใช้ในการชำระเงิน คือ การชำระสินค้าที่ดำเนินการชำระเงินโดยมีพนักงานบริการ ซึ่งข้อเสียแรกของวิธีการชำระเงินดังกล่าว คือ การรอชำระเงินค้าที่แคชเชียร์นั้น เสียเวลา และไม่สะดวกรวดเร็ว ยิ่งหากต้องมีการต่อแวรอชำระเงิน ก็จะทำให้ผู้ใช้บริการเสียเวลามากขึ้น และเสียความพึงพอใจในการใช้บริการ รวมถึงต้องมีการจัดที่นั่งที่สำหรับการต่อแวรอีกด้วย ด้วยเหตุนี้ จึงควร พัฒนาเทคโนโลยีที่มาช่วยการแก้ปัญหาอย่างตรงจุด โดยให้ลูกค้าสามารถชำระเงินได้ด้วยตนเอง ผ่านการเลือกซื้อสินค้าได้อย่างสะดวกสบายผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ

นอกจากนี้สำหรับร้านค้าปลีกรายย่อยที่มีรูปแบบการขายเป็นแบบบริการตนเอง หรือแม้กระทั่งร้านค้าปลีกที่มีพนักงานชำระเงิน แต่ไม่มีระบบช่วยจัดการยอดขาย ก็สามารถพบปัญหาในการจัดการยอดขาย และคลังสินค้าได้ เนื่องจากพนักงาน หรือเจ้าของร้านต้องติดตามการขายสินค้าด้วยตนเองทั้งหมด โดยจะต้องคอยนับจำนวนสินค้าที่เหลืออยู่ภายในร้านเพื่อตรวจสอบว่าได้ขายอะไรไปแล้ว ทำให้เกิดความยากลำบาก และผิดพลาดได้ง่าย

ผู้จัดทำจึงพัฒนาระบบ CapSnap self-service เพื่อลดปัญหาที่เกิดจากการรอชำระเงินที่แคชเชียร์ โดยพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับผู้ใช้งานที่ว่าไปที่สามารถเชื่อมต่อกับร้านค้าที่เข้าร่วมเพื่อใช้บริการการซื้อสินค้าแบบ self-service ที่ร้านค้านั้น ๆ โดยลูกค้าสามารถเข้าใช้งานแอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือแล้วทำการเลือกซื้อสินค้าผ่านฟังก์ชันการสตรีมมิ่งภาพสินค้าเพื่อ ทราบถึงรายละเอียดของสินค้า และเพิ่มสินค้าเข้าตะกร้า โดยระบบจะใช้หลักการทำงาน Computational Intelligence ในการแยกแยะสินค้า จากการสตรีมมิ่ง ลูกค้าสามารถชำระเงินได้ด้วยตนเองพร้อมนำสินค้าที่ซื้อออกจากร้านค้าได้เลย ซึ่งระบบจะเก็บบันทึกประวัติการขายสินค้าลง ในฐานข้อมูลเพื่อแสดงให้กับผู้ใช้งานสามารถจัดการคลังสินค้า และข้อมูลการขายได้ในที่เดียว เพิ่มประสบการณ์การใช้บริการที่ดีให้ลูกค้า และเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการสินค้าในร้านค้าสำหรับร้านค้าที่ต้องการให้บริการแบบ self-service ลดการว่าจ้างพนักงาน และต้องการเครื่องมือในการบริหารร้านค้า

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อพัฒนาระบบ แยกแยะชนิดสินค้าโดยใช้ Computational Intelligence ได้
- เพื่อสร้างเว็บไซต์และแอปโทรศัพท์เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานระบบได้

1.3 ขอบเขตของโครงการ

ข้อมูลที่ใช้ในการฝึกอบรม Computational Intelligence ในการแยกแยะชนิดสินค้า เป็นชุดข้อมูลที่เก็บจากร้านค้าห้อง 422 ตึก 30 ปี คณะวิศวกรรมศาสตร์ สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- แอปพลิเคชันในโทรศัพท์มือถือที่ลูกค้าสามารถแยกแยะชนิดสินค้าเพื่อให้ลูกค้าสามารถจ่ายเงินให้กับสินค้านั้นๆได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องคอยเลือกชนิดของสินค้านั้นๆ
- เว็บไซต์ที่แสดงจำนวนการขายของสินค้าแต่ละชนิดเพื่อให้ร้านค้าสามารถจัดการสินค้าได้

1.5 เทคโนโลยีและเครื่องมือที่ใช้

- Python และ Aiortc : สำหรับพัฒนาในส่วนของ Backend การรับข้อมูลstromมิ่งจากแอปพลิเคชัน การฝึกสอนโมเดล และการ classify Product โดยไม่ต้องคอยเลือกชนิดของสินค้านั้นๆ
- Flask และ Next.js: สำหรับการพัฒนา Frontend ในส่วนเว็บไซต์ของร้านค้า (Website Dashboard)
- Flutter และ WebSocket: สำหรับพัฒนา Frontend ในส่วน Application ในโทรศัพท์มือถือของลูกค้า และใช้ WebSocket ในการสตีมมิ่งภาพจากกล้องโทรศัพท์มือถือไปยังส่วน Backend เพื่อทำการประมวลผล
- Supabase: สำหรับเก็บฐานข้อมูลทั้งหมดที่แสดงผล

1.6 แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ม.ค. 2566	ก.พ. 2566	มี.ค. 2566	เม.ย. 2566	พ.ค. 2566	มิ.ย. 2566	พ.ค. 2566	ก.พ. 2566	มี.ย. 2566	พ.ค. 2566	ก.พ. 2566	ม.ค. 2567	ก.พ. 2567	มี.ค. 2567
Planning														
Document														
Collect data														
Back-end development														
App development														
Dashboard development														
Payment development														
Testing														

ตารางที่ 1.1: Planning

1.7 บทบาทและความรับผิดชอบ

นายพงศกร รัตนพันธ์ รหัส 630610749 รับผิดชอบในส่วนของ Model classification และ Mobile application ดังนี้

1. ทั้งหน้าของ Mobile application
2. การรับข้อมูลสตรีมมิ่งจากระหว่าง Mobile application และ Classifier server ผ่าน WebSocket
3. การจัดเก็บฐานข้อมูลข้อมูลรูปภาพของสินค้าเพื่อทำการฝึกสอนโมเดล
4. การฝึกสอนโมเดลเพื่อทำ Product classification

นางสาวศุภาริญา ศิลปสิทธิ์ รหัส 630610765 รับผิดชอบการพัฒนาส่วน Frontend และ ฐานข้อมูลบน Supabase ดังนี้

1. ทั้งหน้าเว็บไซต์ของร้าน (Website dashboard)
2. จัดการการเก็บฐานข้อมูลทั้งหมดที่ใช้ในการแสดงผล

1.8 ผลกระทบด้านสังคม สุขภาพ ความปลอดภัย กฎหมาย และวัฒนธรรม

โครงการนี้ลดความซับซ้อนและเวลาที่ลูกค้าจะต้องรอต่อແລ翺เพื่อจ่ายเงินของสินค้า และ ช่วยให้สังคมสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าไปจากการเดิมในการใช้กิจวัตรประจำวันอย่างการซื้อสินค้า โดยเปลี่ยนมาใช้การบริการตนเองผ่านแอปพลิเคชันที่อำนวยความสะดวกอย่างอุปกรณ์มือถือที่ใช้งานกันอย่างแพร่หลาย ทำให้สังคมคุณภาพสูงทันสมัย และความสะดวกสบายมากขึ้น ตอบโจทย์ความต้องการ และรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คนในยุคสมัยใหม่ ช่วยหลีกเลี่ยงปัญหาทางสุขภาพกาย ที่อาจเกิดจากการยืนรอชำระสินค้า หรือการใช้สายตาในการหาข้อมูลสินค้า และพัฒนาสุขภาพจิตจากประสบการณ์การซื้อสินค้าที่ดีขึ้น

อีกทั้งยังเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการที่ร้านค้าจะมาใช้ระบบ self-service ที่มีการจัดการที่ดี เจ้าของกิจการร้านค้าปลีกสามารถจัดการบริหารร้านค้าได้สะดวก และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้เกิดความคุ้นเคยกับวัฒนธรรมการซื้อของแบบบริการตนเองในสังคมประเทศไทยมากขึ้น รวมถึงเป็นต้นแบบในการพัฒนาโครงการในลักษณะเดียวกันเพื่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในประเทศไทยต่อไป

บทที่ 2

ทฤษฎีเกี่ยวกับ

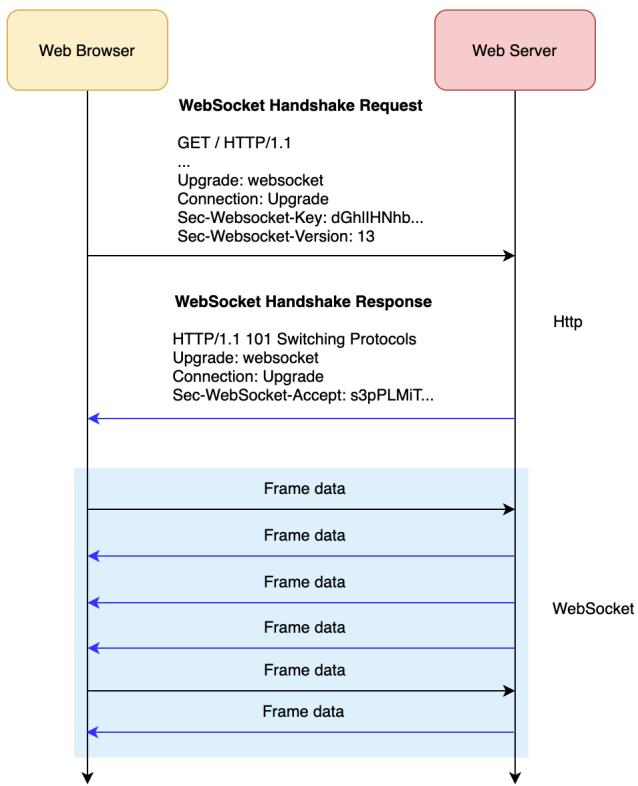
โครงการนี้ได้นำองค์ความรู้ในด้านของ Computational Intelligence และ การ streaming รูปภาพจาก application ไปยัง backend ผ่าน WebSocket เพื่อให้ backend ที่เป็น Computational Intelligence ทำการ classification products

2.1 WebSocket for Streaming image [7]

WebSocket (computer communications protocol)

WebSocket เป็น Protocol ชนิดหนึ่ง ซึ่งทำงานบน Socket ที่เชื่อมตอกันระหว่างอุปกรณ์ที่เป็นการ เชื่อมต่อแบบ TCP (Transmission Control Protocol) ดังรูป 2.1

โดย WebSocket สามารถรองรับการทำ Full Duplex หรือ Bidirectional Communication (การ สื่อสารแบบสองทิศทาง หมายถึง เป็นผู้รับและผู้ส่งได้ในเวลาเดียวกัน) ซึ่งทำให้นิยมนำมาใช้กับระบบที่ต้อง การการอัพเดทข้อมูลแบบ Realtime เช่น ระบบ Chat, ระบบ Notification, ระบบหุ่น, Game, Developer Tools ต่างๆ โดยในโครงการนี้ได้ใช้ในการรับข้อมูลสตรีมมิ่งจากระหว่าง Mobile application และ Classifier server เพื่อส่งข้อมูลแบบ Realtime



รูปที่ 2.1: WebSocket structure

2.2 Artificial neural networks [1]

เป็นแขนงหนึ่งของ Computational Intelligence ซึ่งได้รับแรงบรรดาลใจมาจากการทำงานของสมองของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วยหน่วยเล็กๆ เรียกว่า cell Neuron แต่ละ Neuron ก็จะเชื่อมต่อโยงใยกันด้วยเส้นประสาทรีบกว่า ไซแนปส์ (Synapse) เพื่อส่งสัญญาณไฟฟ้า ที่เกิดจากสิ่งเร้าต่างๆ ว่าจะตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นอย่างไร โดยแต่ละ Neuron จะได้รับ Input หลาย ๆ อัน จากกิ่งก้านสาขาของ Dendrite และนำมาระมวลผล ออกมายield เป็น 1 Output ออกไปที่ Axon เพื่อส่งต่อไปให้ Dendrite ของ Neuron อื่น ๆ ใช้เป็น Input ต่อไป

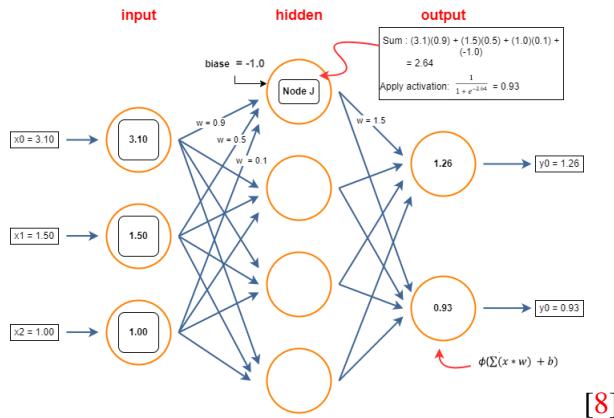
เมื่อมนุษย์เติบโตขึ้น หาก Neuron ไหนตอบสนองต่อสิ่งเร้าประเภทไหนได้ดี ก็จะสามารถส่งสัญญาณไฟฟ้าที่มีความแรงมากกว่า Neuron อื่นๆ เมื่อ Neuron หลายอันต่อกันหลายๆ layer ก็จะกลายเป็น **Neuron network** ของมนุษย์

โดยในทาง Computational Intelligence จะใช้ **node** เป็นตัวแทนของ Neuron โดยจะเรียกเป็นชั้นๆ (**layer**) โดยสัญญาณที่ส่งออกจากแต่ละ node จะมี **weight** ที่กำหนดความแรงของสัญญาณนั้นๆ เมื่อมีหลายๆ node และต่อกันหลายๆ layers ก็จะกลายเป็น **neural network** ขนาดใหญ่ เรียกว่า **deep learning** ซึ่งเลียนแบบการการทำงานของสมองมนุษย์ ทำให้ computers สามารถ process ข้อมูลในลักษณะเดียวกับที่ สมองของมนุษย์ทำการประมวลผลข้อมูล

2.2.1 Multilayer perceptron [5]

เป็นส่วนพื้นฐานของ neural network เป็นการที่ node ในแต่ละ layer เชื่อมต่อกับทุก node ของ layer+1 (fully connected) โดยทุกเส้นการเชื่อมต่อของ $node_i$ กับ $node_j$ จะมี weight w_{ji} ซึ่งเป็นความแรงของสัญญาณอยู่

โดยจะมี Input layer สำหรับรับข้อมูล (สิ่งเร้า) hidden layer ในการตัดสินใจ และ output layer ในการเลือกการกระทำกับสิ่งเร้านั้นๆ



[8]

รูปที่ 2.2: Multilayer perceptron

2.2.2 Multilayer perceptron - Feed forward [4]

โดยในแต่ละ node ที่ไม่ใช่ Input layer จะรับค่าผลรวมจาก node ก่อนหน้า เป็นผลรวมจากทุก Input (ทุก Dendrite) ของ node นั้นๆ

โดยสมการผลรวม Input ของ $node_j$

$$node_j = v_j = \sum (\forall w_{ji}) + biase \quad (2.1)$$

Activation function [2] คือ พังก์ชันที่รับ ผลรวมจากทุก Input (v_j) และคำนวณว่าจะส่งต่อเป็น Output เท่าไร ซึ่งมี function มากมายที่นิยมใช้ทำ Activation function ตัวอย่างเช่น

- Linear activation: $\phi(\mathbf{v}) = a + \mathbf{v}'\mathbf{b}$,
- ReLU activation: $\phi(\mathbf{v}) = \max(0, a + \mathbf{v}'\mathbf{b})$,
- Heaviside activation: $\phi(\mathbf{v}) = 1_{a+\mathbf{v}'\mathbf{b}>0}$,
- Logistic activation: $\phi(\mathbf{v}) = (1 + \exp(-a - \mathbf{v}'\mathbf{b}))^{-1}$.

โดยในทุกๆ $node_j$ จะมี Activation function สำหรับคำนวณค่า output ที่จะส่งต่อไปยัง layer ต่อไป

$$outputnode_j = Y_j = y(v_i) \quad (2.2)$$

ตัวอย่าง ReLU Activation function ค่าที่ส่งออกไปยัง layer ถัดไปจะเป็น

$$y(v_i) = \max(0, v_i) \quad (2.3)$$

2.2.3 Classification

จาก Input layer ข้อมูลจะถูกส่งต่อไปยัง Layer ถัดๆไป เรียกว่า Feed forward และเมื่อถึง Layer สุดท้ายของ Neural Network เรียกว่า Output layer โดยส่วนใหญ่ใน output layer นี้จะมีจำนวนของ node เท่ากับจำนวนของ class ของข้อมูลที่จะทำการ classification โดยแต่ละ node ใน Output layer จะเป็นตัวแทนของ class ซึ่ง หาก node ได้ให้ค่า Output node เยอะที่สุด Input data ก็ถูก classify เป็น class ของ node นั้นๆ

2.2.4 Training

คือการฝึกสอนโดยใช้ dataset เปลี่ยน weight ในแต่ละเส้นของ MLP เพื่อให้ตอบสนองต่อ Input ให้ใกล้เคียงกับสิ่งที่ควรจะเป็นมากขึ้น โดยหนึ่งในวิธีการเปลี่ยน weight คือ backpropagation

โดยค่า error ที่ได้มาจากการเปลี่ยน weight ในแต่ละ node ของ output layer กับ ค่าที่ควรได้จาก Input ที่ใส่เข้าไป เพื่อเปลี่ยน weight ให้ค่า error มีค่าน้อยลงกว่าเดิม

$$outputnode_j = Y_j = y(v_i) \quad (2.4)$$

สามารถคำนวณหาค่า error ในแต่ละ node ของ output layer ได้โดย

$$e_j(n) = d_j(n) - y_j(n) \quad (2.5)$$

where $d_j(n)$ is the desired target value , and $y_j(n)$ value produced by the perceptron at $node_j$

$$\mathcal{E}(n) = \frac{1}{2} \sum_{\text{output node } j} e_j^2(n). \quad (2.6)$$

และใช้ gradient descent ในการเปลี่ยน weight ในแต่ละเส้น

$$\Delta w_{ji}(n) = -\eta \frac{\partial \mathcal{E}(n)}{\partial v_j(n)} y_i(n) \quad (2.7)$$

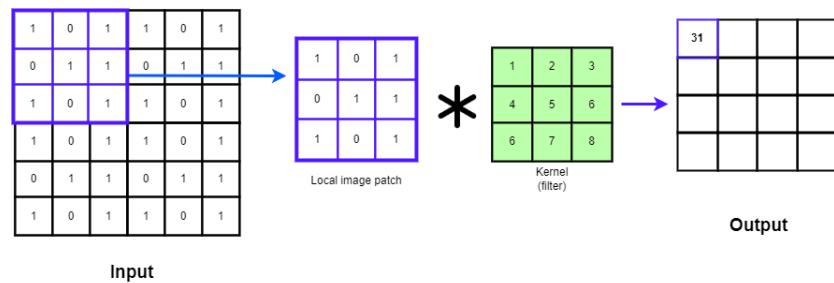
2.3 Convolutional neural network

เป็น Computational intelligence ที่ออกแบบมาในงานด้านรูปภาพ ใช้การดำเนินการที่เรียกว่า ”convolution” (สัญลักษณ์ *) เป็นการดำเนินการทางคณิตศาสตร์ ระหว่างสองฟังก์ชัน $f * g$ เพื่อคุณการเปลี่ยนแปลง

ของฟังก์ชัน (f) เมื่อมีฟังก์ชัน (g) เข้ามา ใช้ในการเพื่อประมาณผลข้อมูลภาพ

$$(f * g)(t) := \int_{-\infty}^{\infty} f(\tau)g(t - \tau) d\tau. \quad (2.8)$$

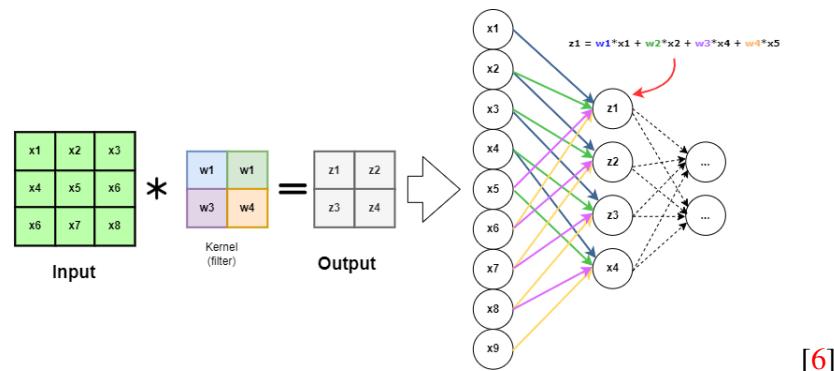
โดยจะแบ่งส่วนของภาพเป็นส่วนย่อยๆ ไปทั่วทั้งรูปภาพ และนำไป convolution กับ "filters" หรือที่เรียกว่า "kernels" เพื่อหา patterns ของรูปภาพ ที่เรียกว่า feature map



รูปที่ 2.3: Convolution

CNNs ต่างจาก Neural Networks อื่นๆ ตรงที่ shared-weight ร่วมกัน ซึ่งทำให้มีความสามารถในการแยกแยะ patterns ได้ดี

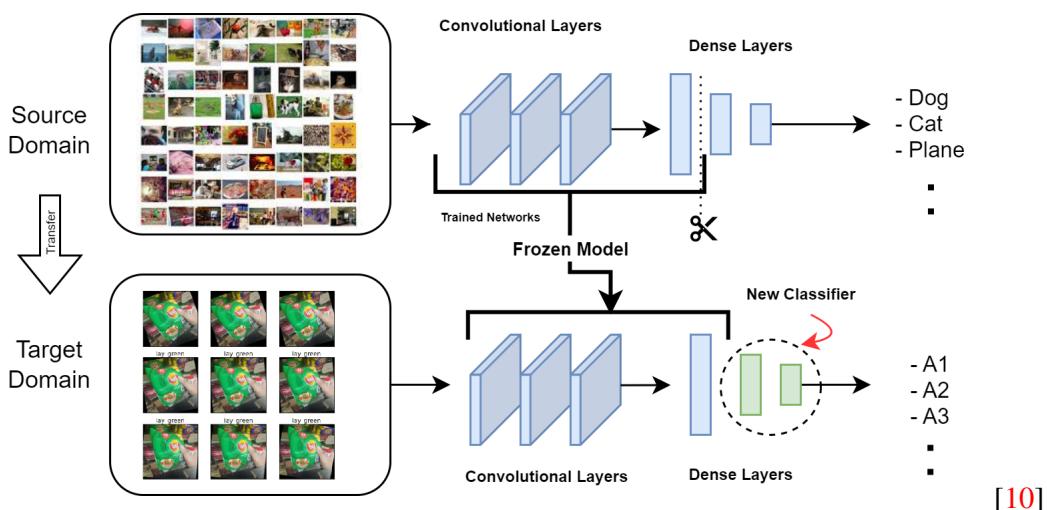
หากเขียนในโครงสร้าง Neural Network จะได้ดังรูป 2.4



รูปที่ 2.4: Convolutional Neural Network

2.4 Transfer learning

เป็นเทคนิคที่นำโมเดล ที่ผ่านการฝึกสอนจนเก็บัญญา ในงานอื่นๆที่มีความคล้ายคลึงกัน นำมาเป็นโมเดลตั้งต้น สำหรับโมเดลในการเก็บัญญาใหม่ๆ ตัวอย่างเช่น โมเดลที่ได้รับการฝึกสอนให้จดจำวัตถุในภาพสามารถใช้ เพื่อระบุวัตถุที่คล้ายกันในภาพต่างๆ ได้ แม้ว่าภาพใหม่จะมีสภาพแสงหรือพื้นหลังต่างกันก็ตาม กุญแจสำคัญคือการระบุคุณสมบัติที่ไว้หรือการเป็นตัวแทนที่ใช้ร่วมกันระหว่างโมเดลต้นทางและโมเดลเป้าหมาย วิธี Transfer Learning ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดวิธีหนึ่งคือ fine-tuning คือการใช้โมเดลที่ผ่านการ pre-trained มาแล้ว นำมา train ต่อไป ชุดข้อมูลใหม่ และใช้ learning rate น้อยๆ เพื่อป้องกัน weight ที่เคยผ่านการฝึกสอนจนมีความแม่นยำเปลี่ยนแปลงไปมาก จนไม่มีความแม่นยำ อีกวิธีหนึ่งคือ feature extraction ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้โมเดลที่ผ่านการ pre-trained เป็นตัวแยกคุณลักษณะของ ข้อมูล และสร้างโมเดลใหม่เพื่อ train จากคุณลักษณะเหล่านี้ที่โมเดลตั้งต้นแบ่งแยกออกมาได้



รูปที่ 2.5: The concept of transfer learning

Transfer learning สามารถอธิบายได้ในรูปของ domains และ tasks.

โดย domain \mathcal{D} ประกอบไปด้วย: feature space \mathcal{X} และ marginal probability distribution $P(X)$, ซึ่ง $X = \{x_1, \dots, x_n\} \in \mathcal{X}$.

จะได้ว่าหากมี domain ใด, $\mathcal{D} = \{\mathcal{X}, P(X)\}$, หน้าที่ของ domain นั้นจะมี 2 ส่วนคือการ label space \mathcal{Y} และเป็น objective predictive function $f : \mathcal{X} \rightarrow \mathcal{Y}$.

ซึ่งฟังction f จะถูกใช้ในการ ทำนาย ข้อมูลที่มีความสอดคล้องกันของ $f(x)$ ของข้อมูลใหม่ x . โดยหน้าที่ของ domain ,โดยเขียนแทนด้วยสัญลักษณ์ $\mathcal{T} = \{\mathcal{Y}, f(x)\}$, ทำการเรียนรู้จากชุดข้อมูลฝึกสอนที่เป็นคู่อันดับ $\{x_i, y_i\}$, โดยที่ $x_i \in X$ และ $y_i \in Y$.

หากมี source domain ตั้งต้น \mathcal{D}_S และ learning task ตั้งต้น \mathcal{T}_S , target domain \mathcal{D}_T และ learning task เป้าหมาย \mathcal{T}_T โดยที่ $\mathcal{D}_S \neq \mathcal{D}_T$, หรือ $\mathcal{T}_S \neq \mathcal{T}_T$,

Transfer learning นั้นช่วยในการพัฒนาการเรียนรู้ของ target predictive function ที่ต้องการ $f_T(\cdot)$ ใน \mathcal{D}_T จากการใช้ความรู้ที่ได้รับจาก \mathcal{D}_S และ \mathcal{T}_S

บทที่ 3

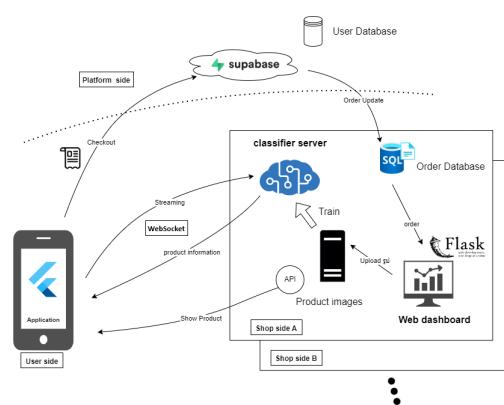
โครงสร้างและขั้นตอนการทำงาน

ในบทนี้ จะกล่าวถึงหลักการ, การนำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์ใช้ และการออกแบบของระบบ

3.1 โครงสร้างของระบบ

Application โทรศัพท์มือถือ จะสามารถ classify สินค้าได้โดย application จะการถ่ายภาพของสินค้า และทำการ streaming ผ่าน WebSocket ไปยัง server ที่มี Computational Intelligence ทำหน้าที่ classification ข้อมูลที่ได้รับเข้ามา และตอบกับข้อมูลชนิดสินค้าและราคา กลับไปยัง application ผู้ใช้งาน application จะสามารถเพิ่มสินค้าที่ application ถ่าย ไปยังตากร้าสินค้า และสามารถ กดจ่ายเงินซื้อสินค้า ได้

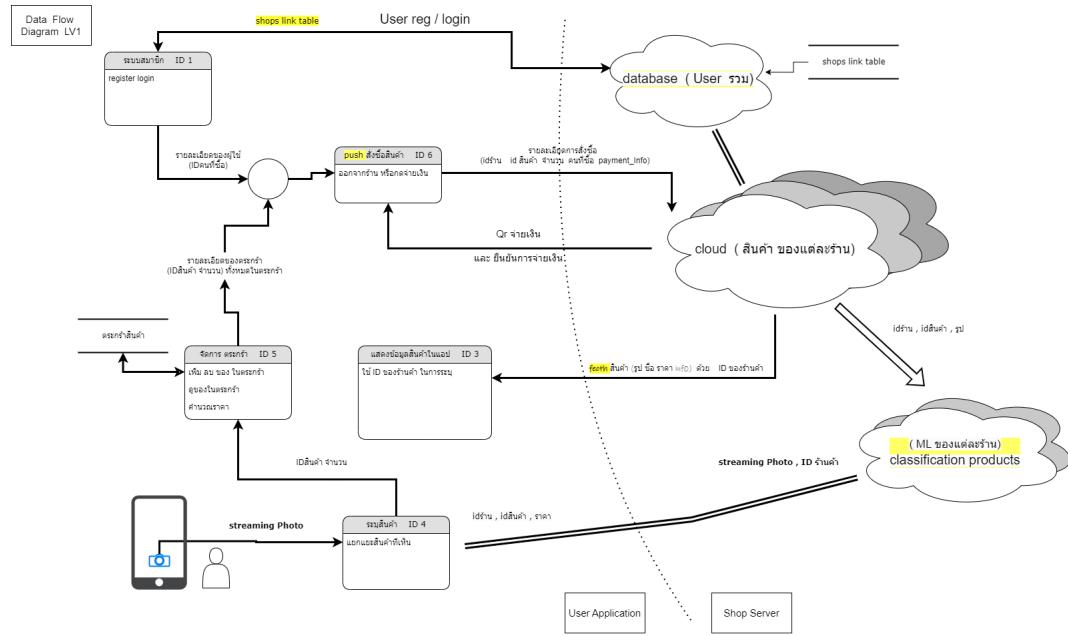
โดยร้านค้าจะการ บันทึกประวัติการซื้อขาย ของสินค้าภายในร้านทำให้สามารถจัดการ จำนวนของสินค้าภายในร้าน โครงสร้างของระบบ CapSnap จะเป็นดังรูป 3.1



รูปที่ 3.1: Overall project structure

3.1.1 แผนภาพกระแสข้อมูล (Data Flow Diagram)

จากขั้นตอนการทำงานของระบบ และการ Communication ของ application และ server ของร้านค้า จะมีโครงสร้างของ Data Flow Diagram ดังรูป 3.2



รูปที่ 3.2: Data Flow Diagram

3.2 เตรียมชุดข้อมูลฝึกสอน

ข้อมูลที่ใช้ในการ train model ใช้รูปภาพจากสินค้าสินค้าจากห้อง 422 ทำการจัดเก็บข้อมูลรูปภาพ โดยใช้กล้องมือถือ ในการถ่ายภาพโดยสินค้า 1 class (ชนิด) ทำการถ่ายภาพ 8 รูป ในมุมที่แตกต่างกัน โดยโมเดลในโครงงานนี้จะใช้สินค้าทั้งหมด 51 class และเพิ่มอีก 1 class สำหรับพื้นหลัง (background class) รวมเป็น 52 class จัดเก็บใน Google Drive ดังรูป 3.3 โดยทำการแยก รูปภาพตามหมวดหมู่ และทำการดึงข้อมูลมา train ผ่าน Google Colab โดยในแต่ละรูป จะเป็นข้อมูล Array ขนาด 224x224x3

```

directory/
  class_label_1/
    image1
    image2
  .
  .
  .
  class_label_2/
  .
  .
  .

```

รูปที่ 3.3: Google Drive

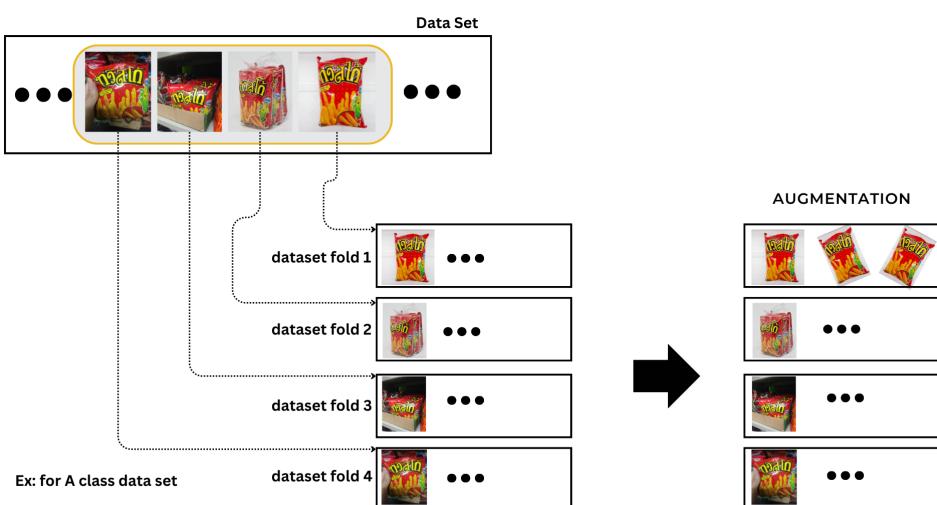
3.3 K-Fold Cross Validation

เพื่อตรวจสอบว่า model ที่เราทำการสร้าง ไม่ว่าจะเจอ dataset ที่ข้อมูลแตกต่างกันในแต่ละ fold ก็จะได้ accuracy ที่มีความใกล้เคียงในแต่ละ fold โดยที่ไม่แม่นยำแค่บาง dataset ซึ่งเป็นการ bias ต่อ dataset

4-fold validation (k=4)



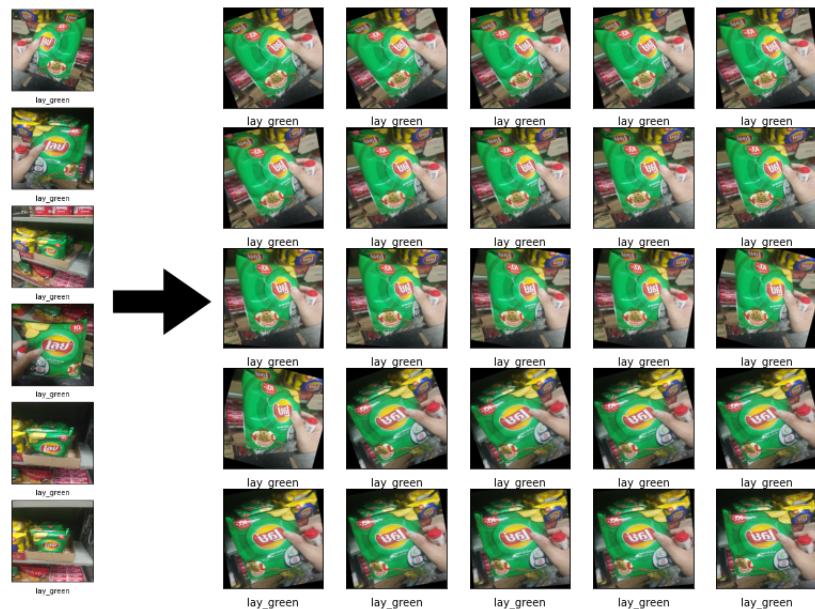
ซึ่งในโครงงานนี้ ได้ทำการแบ่ง dataset เป็น ทั้งหมด 4 fold ดังรูป 3.4 โดยใน dataset แต่ละ fold ก็ จะทำการ augmentation เพื่อเพิ่มจำนวนข้อมูลที่ใช้ในการ train model ของแต่ละ fold



รูปที่ 3.4: Dataset

3.4 Data augmentation การเพิ่ม traing data

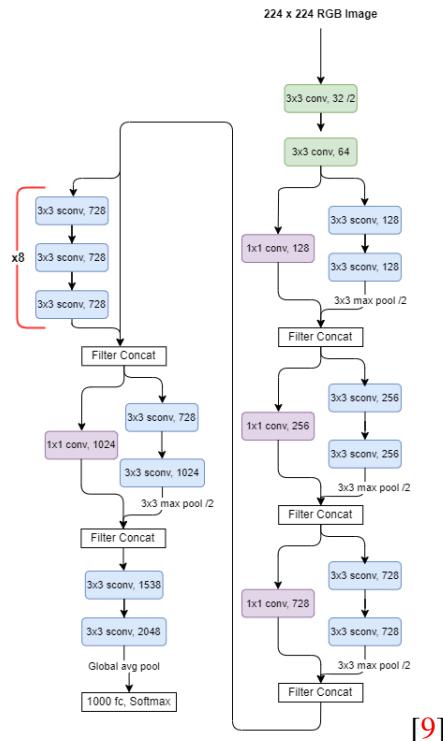
เพื่อให้มี train dataset ในจำนวนมาก โดยในแต่ละ 1 รูปภาพที่ถ่าย ซึ่งเป็นรูปภาพ RGB ขนาด 224x224 pixel นำไปสร้างเป็นรูปภาพใหม่ โดยใช้วิธีการ หมุน และ กลับด้าน ด้วยมุม -20,-15,-10,-5,0,5,10,15,20 องศา โดย 1 รูปภาพผ่านการ generate datasets จะกลายเป็น 18 รูปภาพซึ่งมีความแตกต่างกันเล็กน้อย ตามรูป 3.5



รูปที่ 3.5: Dataset generator

3.4.1 Model Architecture

โดยโมเดลในโครงงานนี้จะใช้ Xception pre-trained ซึ่งเป็น Convolutional Neural Network ซึ่งมีความลึก 71 layers. เป็นโมเดลที่ผ่านการจากรูปภาพต่าง ๆ มา กว่าล้านรูปภาพจาก ImageNet database . ซึ่งจะมีโครงสร้างดังรูป



โดยการนำ Xception model มาใช้ในการแยกคุณลักษณะเด่นของรูปภาพ และ สร้างโมเดลมาต่อท้ายเพื่อ เรียนรู้ลักษณะเด่นจากที่ Xception ทำการแยกออกมามาได้

Model: "model"		
Layer (type)	Output Shape	Param #
input_2 (InputLayer)	[(None, 224, 224, 3)]	0
xception (Functional)	(None, 7, 7, 2048)	20861480
flatten (Flatten)	(None, 100352)	0
dense (Dense)	(None, 32)	3211296
dense_1 (Dense)	(None, 16)	528
dense_2 (Dense)	(None, 16)	272
dense_3 (Dense)	(None, 36)	612

Total params: 24074188 (91.84 MB)
Trainable params: 3212788 (12.26 MB)
Non-trainable params: 20861480 (79.58 MB)

ซึ่ง model ที่จะใช้ก็จะเป็น Xception model ที่รับ Input ขนาด 224 x 224 x 3 ตามขนาดรูปภาพ 224x224 pixel และตาม layer RGB

โดย Xception เป็น model ตั้งต้นที่ผ่าน pre train model จะทำหน้าที่เป็น feature exercitation ลักษณะเด่นของรูปภาพ โดย Xception จะถูก lock ค่าของ weight เอาไว้เพื่อไม่ให้ค่าของ weight ที่ได้เรียนรู้ข้อมูลมาจาก ImageNet หายไป ซึ่ง exercitation มี weight ทั้งหมด 20 ล้าน parameter

และนำ layer มาต่อท้าย model ด้วย fully connected node ที่เรียกว่า Dense layer จำนวน 32 node และ 16 node และ layer สุดท้าย ซึ่งมีขนาดเท่ากับจำนวน class ของสินค้า ซึ่งทำหน้าที่เป็น classifier โดย Dense layer ซึ่งเชื่อมกันแบบ fully connected ที่สามารถเรียนรู้และปรับค่าของ weight ได้ในโครงสร้างทดสอบนี้จะมี weight ที่สามารถเรียนรู้ หรือ เปลี่ยนแปลงได้ 12 ล้าน paramiter

3.5 classification products

จากรูปภาพใน 52 class ผ่านการ generate datasets จะมี dataset ทั้งหมด 4432 sample ทำการแบ่งเป็น train 3546 sample และ 886 sample สำหรับการ evaluate โดยจาก train 3546 แบ่ง 50% สำหรับการ validation ในระหว่างการ train model

สำหรับเป็น service ในการ classify products ของ application ผ่าน aiortc และเว็บ WebSocket

3.6 การพัฒนา Mobile Application

ใช้ Flutter ในการสร้าง Mobile Application ในส่วนของผู้ใช้โดยใช้ service ของ WebSocket ติดต่อ กับ Classification server ที่ได้ทำการฝึกสอนไว้แล้ว โดยจะแอปพลิเคชันจะมีฟังก์ชันที่ทำการสตريمมิ่งภาพ สินค้าที่ลูกค้าถ่ายผ่าน WebSocket ไปยัง server ของทางร้านซึ่งมี Model classifier อยู่ จากนั้น Server ของทางร้านจะ Classify ว่าเป็นสินค้านิดใด และตอบกลับมาด้วยแอปพลิเคชันเพื่อแสดงผลให้กับผู้ใช้งาน

3.6.1 Requirement Specification

- ผู้คนทั่วไปสามารถลงทะเบียนเข้าใช้งานได้ผ่าน SSO อีเมล และหมายเลขโทรศัพท์มือถือ
- สามารถเชื่อมต่อกับข้อมูลร้านค้าได้ผ่านการสแกนคิวอาร์โค้ดเข้าใช้งานร้านค้า
- สามารถใช้กล้องโทรศัพท์มือถือสแกนสินค้าเพื่อสตريمภาพ Classification server เพื่อทำการดึงข้อมูลสินค้าจาก Server ของร้านค้ามาแสดงผลบนแอปพลิเคชัน
- สามารถเพิ่มหรือลดสินค้าในตะกร้าได้
- สามารถทำการชำระเงินได้ผ่าน Payment gateway ในตัวแอปพลิเคชัน
- สามารถ Checkout จากร้านค้าผ่านการสแกนคิวอาร์โค้ดออกจากร้านค้า

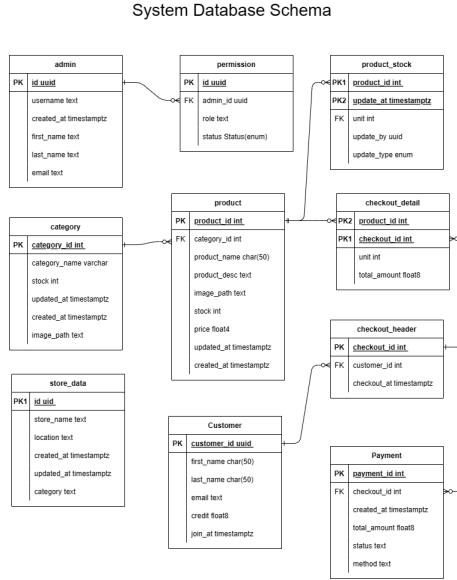
3.7 การเตรียมฐานข้อมูล

ในการเก็บฐานข้อมูลจะแบ่งเป็นฐานข้อมูลสองตัว โดยใช้ Supabase ในการสร้างโครงสร้าง และจัดฐานข้อมูล ทั้งหมดแบบ SQL โดยจะเป็นฐานข้อมูลของระบบ และฐานข้อมูลในแต่ละร้านค้า

3.7.1 ฐานข้อมูลของระบบ

สำหรับเก็บข้อมูลร้านค้าที่เข้าร่วม และประวัติการซื้อสินค้าของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันมือถือ ซึ่งมี Database schema ดังนี้ แสดงแผนผังโครงสร้างของตั้งรูปที่ 3.6 ซึ่งออกแบบให้มีฐานข้อมูลทั้งหมด 10 ตาราง ได้แก่

- Admin: เก็บข้อมูลของแอดมิน ซึ่งเป็นผู้ที่สามารถเข้าถึงและแก้ไขข้อมูลร้านค้าได้ โดยในร้านหนึ่ง ๆ สามารถมีแอดมินได้มากกว่าหนึ่งคน ซึ่งจะเก็บข้อมูลชื่อจริง รหัสผ่าน ที่อยู่อีเมล และรูปภาพของแอดมิน โดยมี Primary key เป็นชื่อผู้ใช้ หรือ username
- Permission: เก็บสถานะของแอดมิน ได้แก่ Administers และ Super Administers
- Product: เก็บข้อมูลของสินค้าแต่ละชนิดได้แก่ ชื่อสินค้า รูปสินค้า จำนวนสินค้าในคลัง ราคาสินค้า คำอธิบายสินค้า และหมวดหมู่สินค้าซึ่งเป็น Foreign key จากตาราง Category และมี Primary key คือ รหัสหรือ product_id
- Category: เก็บข้อมูลของหมวดหมู่สินค้า ซึ่งประกอบไปด้วยชื่อ และคำอธิบายของหมวดหมู่สินค้า โดยมี Primary key คือ รหัสหมวดหมู่สินค้า หรือ category_id



รูปที่ 3.6: System Database Schema

5. **Checkout header:** เก็บข้อมูลคำสั่งซื้อสินค้าทั้งหมดของร้านค้า ซึ่งประกอบไปด้วยวันที่ และเวลา ที่สั่งซื้อ ยอดขายจากคำสั่งซื้อ หมายเลขบุตัวตนลูกค้าหรือ customer_id จากตาราง Customer และรหัสชำระเงิน หรือ payment_id จากตาราง Payment ซึ่งมี Primary key คือ หมายเลขบุตัวตนลูกค้า หรือ order_id
6. **Checkout detail:** เก็บข้อมูลสินค้าที่ถูกซื้อของแต่ละคำสั่งซื้อ โดยเก็บ Foreign key เป็นหมายเลขบุตัวตนลูกค้า หรือ order_id จากตาราง OrderHeaders และรหัสสินค้า หรือ product_id จากตาราง Product ควบคู่กันเป็น Primary key และเก็บข้อมูลอื่น ๆ ได้แก่ จำนวนสินค้าที่สั่งซื้อ และจำนวนเงินที่จ่ายทั้งหมด
7. **Customer:** เก็บข้อมูลลูกค้าของร้านค้า โดยเก็บชื่อ username ของลูกค้า และมี Primary key คือ หมายเลขบุตัวตนลูกค้าหรือ customer_id
8. **Product stock:** เก็บข้อมูลการเปลี่ยนแปลงจำนวนสินค้าในคลัง โดยเก็บ Foreign key เป็นหมายเลขบุตัวตนลูกค้า หรือ product_id จากตาราง Product และจำนวนสินค้าที่เพิ่ม หรือลด มี Primary key คือ ชื่อผู้ใช้งานและมินผู้เปลี่ยนจำนวนสินค้าในคลัง หรือ username จากตาราง Admin ควบคู่กับวันที่และเวลาที่ทำการเปลี่ยน หรือ timestamp
9. **Payment:** เก็บข้อมูลการชำระเงิน ซึ่งประกอบไปด้วยประเภทการชำระเงิน วันที่ และเวลาของการชำระเงิน และสถานะการชำระเงิน และเก็บ Foreign key เป็นหมายเลขบุตัวตนลูกค้า หรือ customer_id มี Primary key คือ รหัสชำระเงิน หรือ payment_id
10. **Store data:** เก็บข้อมูลของร้านค้า ได้แก่ ชื่อ สถานที่ตั้งและ ประเภทร้านค้า

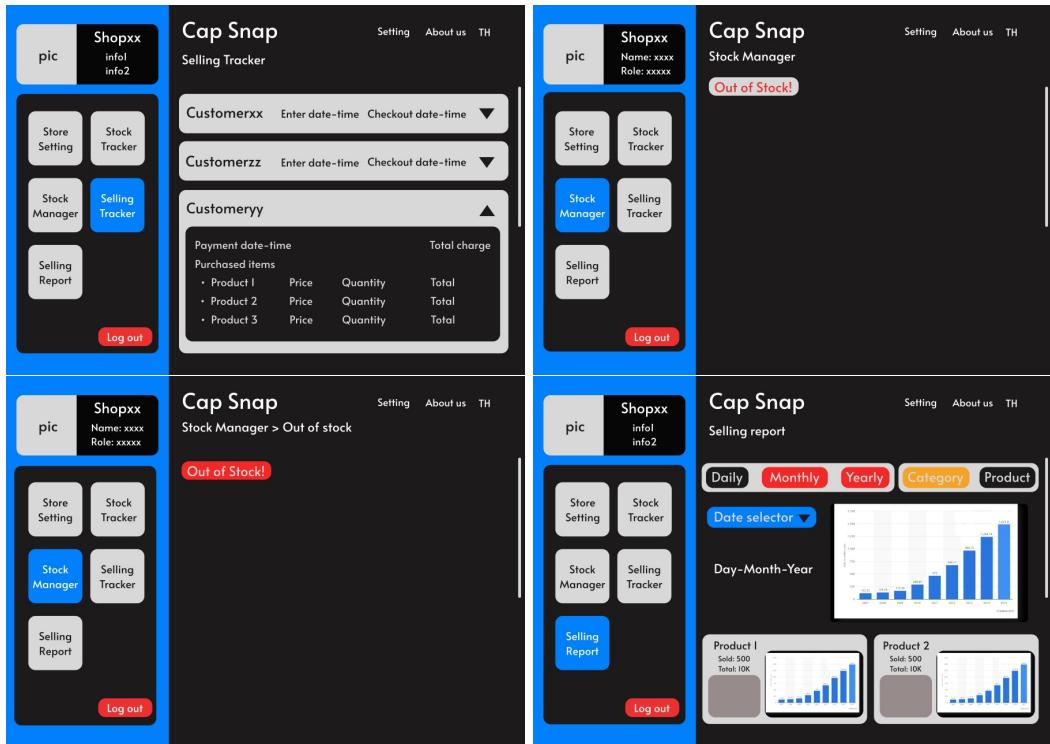
3.8 การพัฒนา Website Dashboard

ออกแบบ UI/UX ของ Wedsite Dashboard และ Mobile Application ด้วย Figma หลังจากการออกแบบ และจัดการตั้งค่าฐานข้อมูลเสร็จแล้ว ก็จะพัฒนาในส่วนของเว็บไซต์ทางผู้ร้านค้าโดยใช้ Supabase ในการโฮสต์เว็บไซต์ และเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลที่ได้ตั้งค่าไว้ โดยใช้ Flask framework ในการจัดการ API และ Python ในการจัดการระบบ Backend ของเว็บไซต์โดยใช้ SQLAlchemy ในการดึงข้อมูลจากฐานข้อมูล Requirement Specification ดังนี้

1. สามารถเข้าใช้งานได้ผ่านการยืนยันตัวตนเป็น Administrators เท่านั้น โดยสามารถมีได้ 1-5 คน
2. สามารถดูคลังสินค้า และแก้ไขข้อมูลสินค้าในแต่ละชนิดได้แบบเรียลไทม์
3. สามารถดูสถิติยอดขายสินค้าได้ทั้งแบบรายวัน รายเดือน และรายปี โดยแบ่งได้ 2 แบบ คือตามชนิดสินค้า และประเภทสินค้า
4. สามารถดูประวัติการขายตามออเดอร์ของลูกค้าแต่ละคนได้ และดูข้อมูลของแต่ละออร์เดอร์ได้

The image displays six wireframe prototypes for a stock management application, arranged in a 3x2 grid. All prototypes share a dark-themed header with the 'Cap Snap' logo and a sub-header 'Explore your new stock management experience with us.'

- Top Left:** A landing page with a large central video placeholder labeled 'Video'. Below it is a 'GET STARTED →' button.
- Top Right:** A registration page titled 'Register your store'. It features a blue sidebar asking 'Already our company?' with a 'Log in' button. The main area has fields for 'Shop name', 'location', 'Shop category', and 'ShopID', with 'Sign up' and 'Log in' buttons.
- Middle Left:** A login page with 'Log in' and 'Haven't Register?' sections. The 'Haven't Register?' section includes a 'Sign up' button and a note: 'If you're visiting this page, you're likely here because you're...'. It also has 'Log in' and 'Log out' buttons.
- Middle Right:** A dashboard titled 'Welcome back! Shop name'. It includes four main menu items: 'Stock Tracker', 'Stock Manager', 'Store Setting', and 'Report', each with a corresponding icon.
- Bottom Left:** A 'Stock Tracker' page. It shows a sidebar with 'pic', 'Shopxx Name: xxxx Role: xxxx', and buttons for 'Store Setting', 'Stock Tracker', 'Stock Manager', 'Selling Tracker', and 'Selling Report'. The main content area shows a 'Category' dropdown with three levels: Cate 1, Cate 2, and Cate 3. Under Cate 3, there's a table for Product 3.1 (out of stock, remain: 0) and Product 3.2 (remain: 10), with transaction history for '+10' and '-1'.
- Bottom Right:** A 'Store' configuration page. It shows a sidebar with 'pic', 'Shopxx Name: xxxx Role: xxxx', and buttons for 'Store Setting', 'Stock Tracker', 'Stock Manager', 'Selling Tracker', and 'Selling Report'. The main content area includes a 'Status: OPEN' toggle switch, fields for 'Shop name', 'location', 'Shop category', and 'ShopID', and a section for 'Admin' users with 'Add admin' and two entries: 'Admin 1' (highlighted in yellow) and 'Admin 2'.



ในส่วนของการออกแบบส่วนสื่อประสารกับผู้ใช้ (GUI) ของ Website Dashboard นั้น ได้กำหนดให้มีหน้าการใช้งานหลักทั้งหมด 11 หน้า ได้แก่

1. Get started page: หน้าการเข้าสู่ระบบ หรือลงทะเบียนเข้าใช้งาน
2. Login page: หน้าการเข้าสู่ระบบ
3. Register page: หน้าการลงทะเบียนเข้าใช้งาน
4. Home page: หน้าแสดงเมนูของฟังก์ชันต่าง ๆ
5. Store setting page: หน้าการตั้งค่าข้อมูลร้านค้า
6. Stock tracker page: หน้าการติดตามคลังสินค้า
7. Stock manager page: หน้าการจัดการคลังสินค้า
8. Stock manager page > Out of stock page: หน้าการจัดการสินค้าที่ไม่เหลือในคลัง
9. Selling tracker page: หน้าการติดตามยอดขายตามลำดับคำสั่งซื้อ
10. Selling report page: หน้าการแสดงผลข้อมูลยอดขายตามรายวัน รายเดือน และรายปี โดยสามารถคุ้มครองข้อมูลของสินค้า หรือแยกตามสินค้าหนึ่ง ๆ ได้

3.9 การทดสอบการทำงานของซอฟแวร์

การทดสอบการทำงานของระบบ สามารถแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

3.9.1 Unit testing

การทดสอบความถูกต้องของการทำงานในแต่ละฟังก์ชันหลักของระบบแยกกัน โดยยังไม่รวมแต่ละ Component เข้าด้วยกัน ซึ่งได้แก่

1. Classification system
2. Website dashboard
3. Mobile Application

3.9.2 Integration testing

การทดสอบการทำงานเมื่อรวมระบบบทยอยทั้งหมดเข้าด้วยกัน โดยหลัก ๆ จะทดสอบในเรื่อง API ว่ามีการรับส่งข้อมูลถูกต้องหรือไม่ และทำงานโดยรวมได้ถูกต้องทั้งหมดหรือไม่

3.9.3 System testing

การทดสอบระบบซึ่งแต่ละโมดูลข้างต้นจะถูกรวม และทดสอบเป็นกลุ่ม เพื่อประเมินความสอดคล้องของระบบว่าทำงานได้ตามที่กำหนดไว้หรือไม่

3.9.4 Acceptance testing

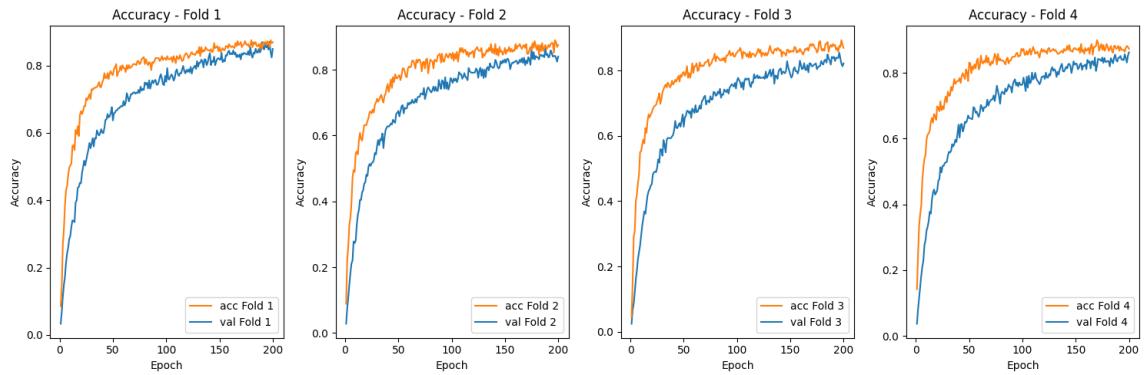
การทดสอบระบบโดยดูภาพรวมของการทำงาน ว่ามีการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานในส่วนของฟังก์ชันการทำงาน และประสิทธิภาพการทำงาน ว่าสอดคล้องกับลักษณะของความต้องการของซอฟต์แวร์หรือไม่ โดยใช้การทดสอบแบบ Functional testing (Black box testing)

บทที่ 4

การทดลองและผลลัพธ์

4.1 Classification model

ผลลัพธ์ จากการ train & validation ด้วย 3546 sample เป็นจำนวน 200 Epoch
ตัวอย่าง ผลการทดลองของการ validation ด้วย 3546 sample



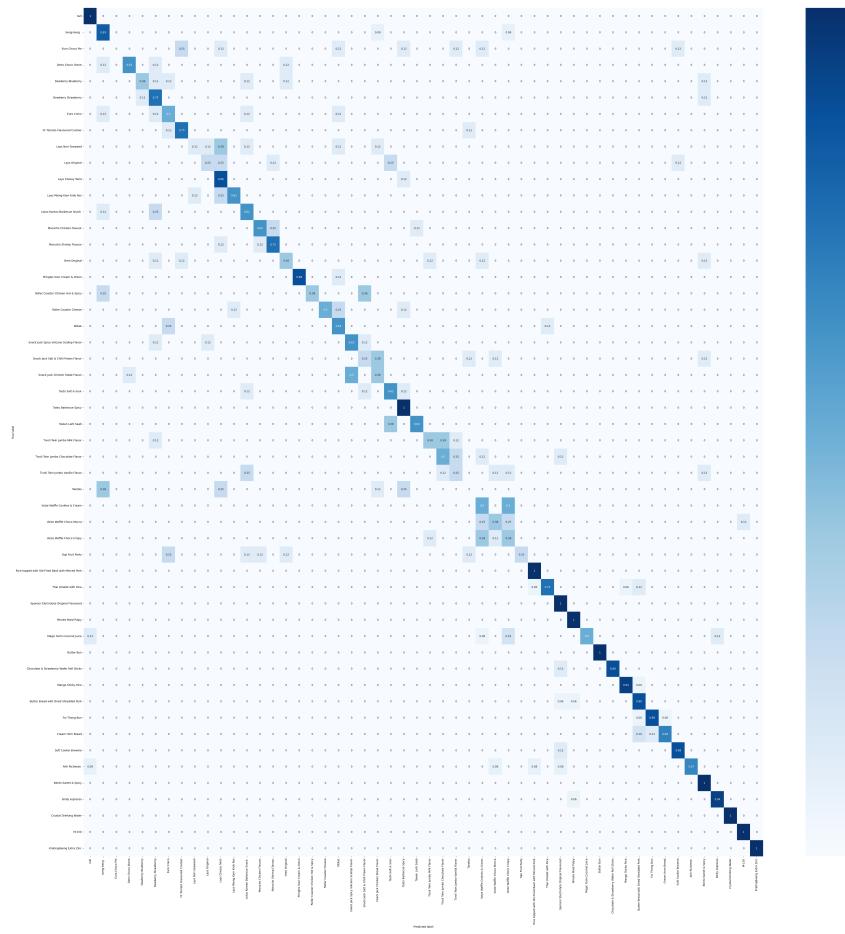
รูปที่ 4.1: Train fold

และทำการเลือก model ที่มีค่า Validation Score สูงสุดจากใน 4 model เพื่อนำไปทำการ Blind Test โดยได้นำ model ใน Fold 4 มาทำการ Evaluate (Blind Test)

$$\text{cross_entropy} = 1.175 \quad (4.1)$$

$$\text{accuracy} = 0.72 \quad (4.2)$$

Blind Test



รูปที่ 4.2: Confusion matrix

4.2 Application UX/UI

ในส่วนของการออกแบบส่วนสื่อประสานกับผู้ใช้ (GUI) ของแอปพลิเคชันมือถือนั้น ได้กำหนดให้มีหน้าการใช้งานหลักทั้งหมด 7 หน้า ได้แก่

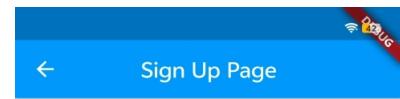
1. Login page: หน้าการเข้าสู่ระบบ
2. Register page: หน้าลงทะเบียนเข้าใช้งาน
3. Home page: หน้าแสดงชื่อผู้ใช้ และเมนูของฟังก์ชันต่าง ๆ
4. Streaming page: หน้าฟังก์ชันการสตรีมมิ่งรูปภาพสินค้าผ่านกล้องมือถือแบบเรียลไทม์ ซึ่งจะแสดงชื่อ และราคาของสินค้า ซึ่งมีปุ่มการทำดังนี้ ปุ่มกดดูรายละเอียดสินค้า , ปุ่มเพิ่มสินค้าลงตะกร้า , ปุ่มกดดูสินค้าในตะกร้า
5. Product Stock page: หน้าแสดงรายละเอียดของสินค้า
6. My cart page: หน้าแสดง และจัดการเพิ่ม-ลบสินค้าในตะกร้า
7. History page: หน้าแสดงประวัติการซื้อสินค้า



Email

Password

Login



Email

Password

Sign Up

New User? Create Account

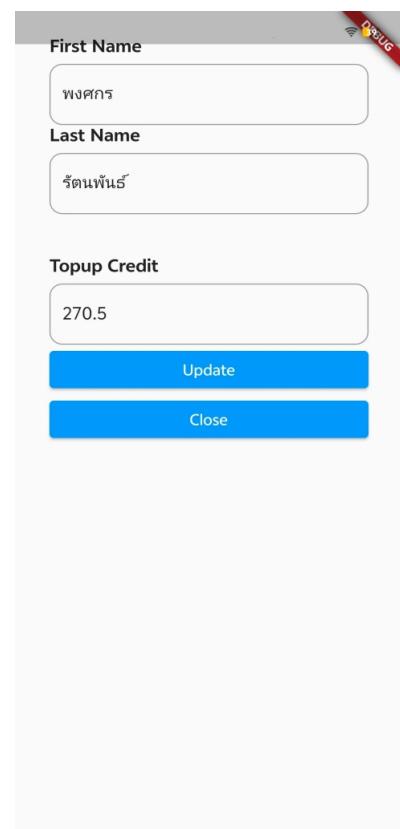
Already a User? Login

Login

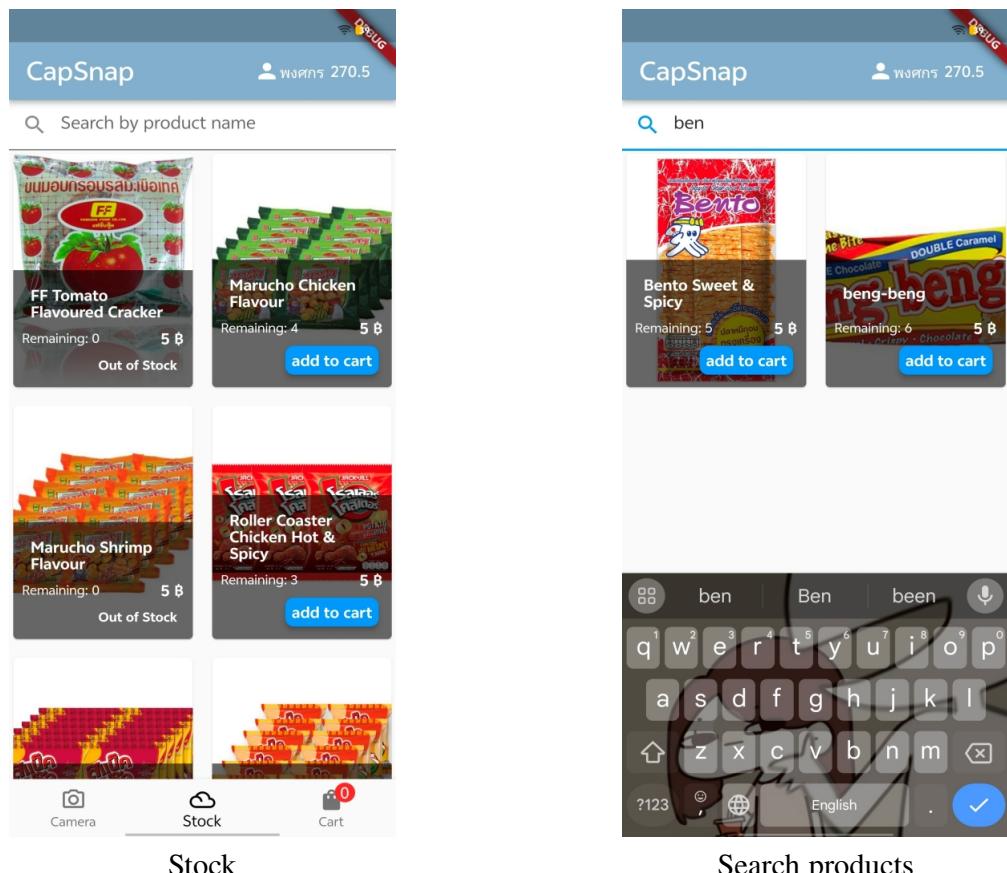


Profile

Signup



Edit profile

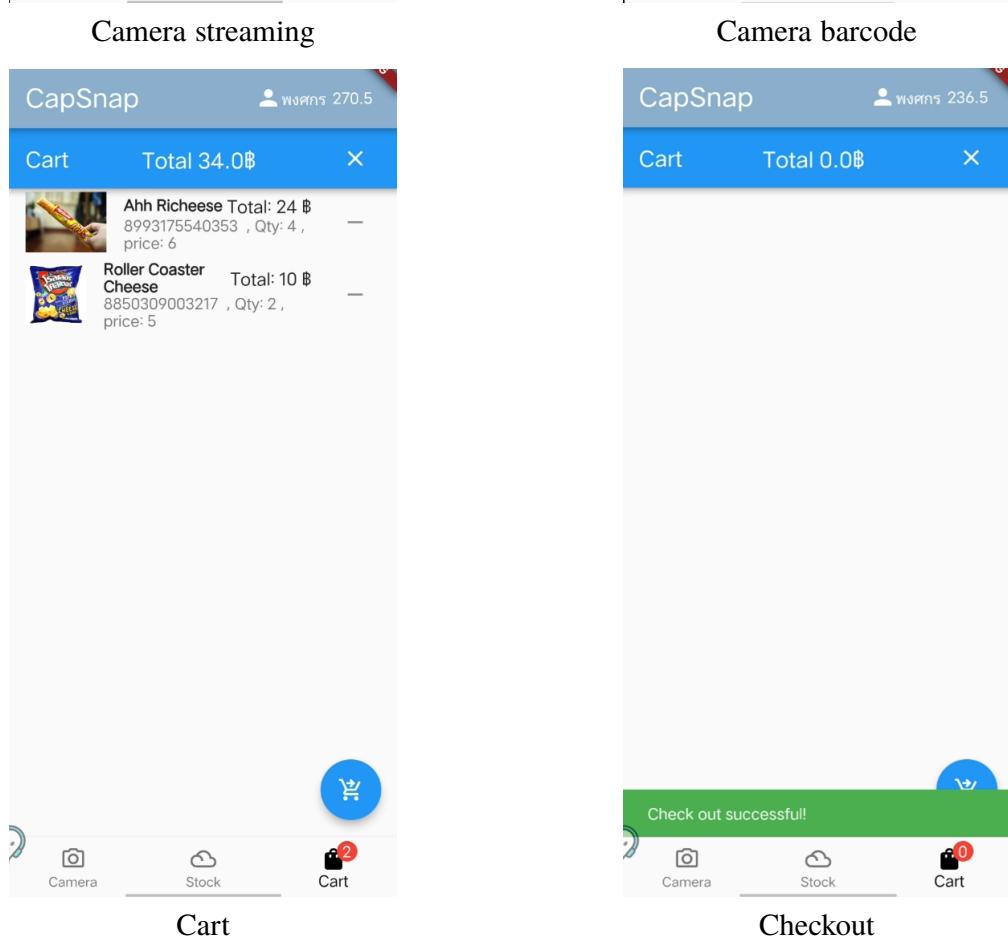
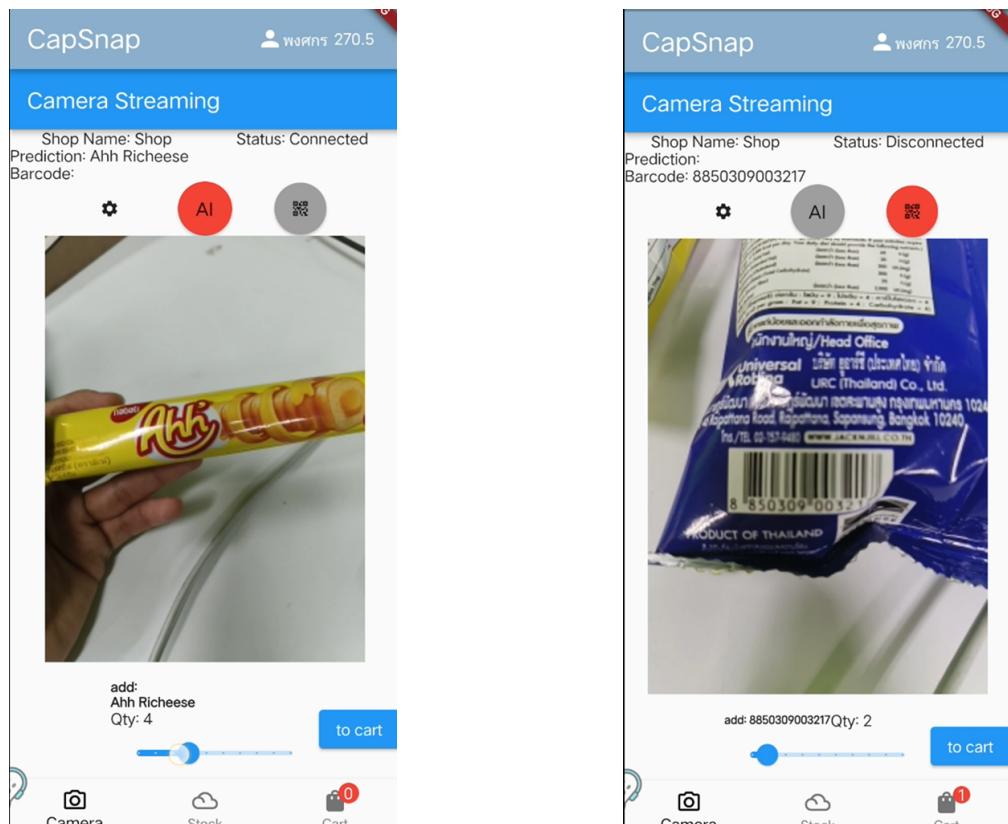


Stock

Search products

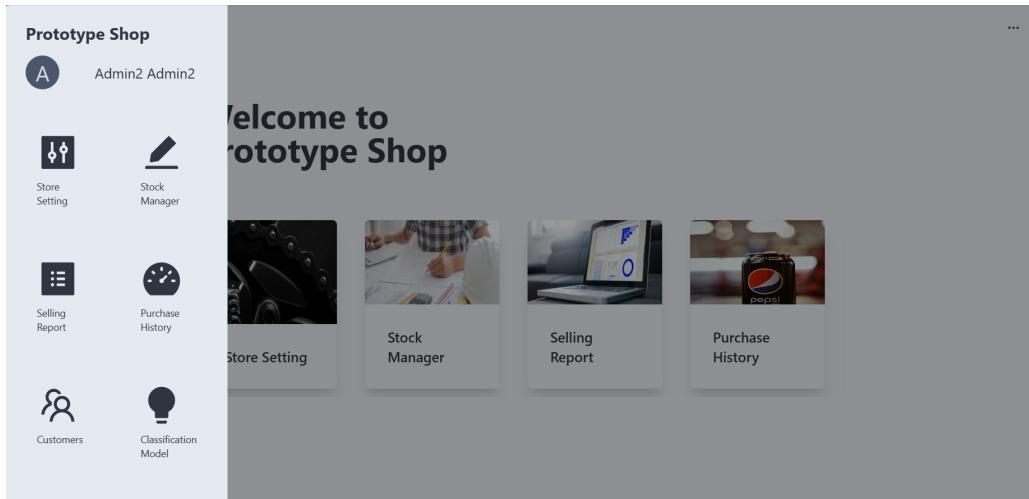
Product detail

Purchase history



4.3 Web Dashboard UX/UI

The image shows a two-part screenshot of a web application named 'CapSnap'. The top part is a sign-in page with a light blue background. It features the 'CapSnap' logo at the top left, a sub-header 'Only store admins are allowed', and a 'Sign In' button at the top right. Below these are input fields for 'Email' (containing 'admin2@gmail.com') and 'Password' (containing '*****'), followed by a 'Log In' button. The bottom part is the main dashboard, also with a light blue background. It includes a header with a menu icon, the 'CapSnap' logo, and a 'GET STARTED' button. The dashboard features a circular 'OPEN SHOP' icon on the left. The central area has a large heading 'Welcome to Prototype Shop'. Below this are four cards: 'Store Setting' (image of a car wheel), 'Stock Manager' (image of a person writing), 'Selling Report' (image of a computer screen with a chart), and 'Purchase History' (image of a Pepsi can). The bottom right corner of the dashboard has three dots (...).



≡ CapSnap ...

Store Settings

Prototype Shop

OPEN



- Prototype Shop
- CPE_CMU01
- Food

save

Admin Setting

+ Admin

	Username	Role	Joined at	status
1	Admin2	Admin	Tue Mar 12 2024	Active

≡ CapSnap ...

Stock Manager

+ Add Category



Bakery Remains: 91



Beverage Remains: 130



Ready to Eat Remains: 58



Snacks Remains: 458

☰ CapSnap

Stock Manager

+ Add Category

	Bakery	Remains: 91
	Bakery	Remains: 91

	Beverage	Remains: 130
	Beverage	Remains: 130

	Ready to Eat	Remains: 58
	Ready to Eat	Remains: 58

	Snacks	Remains: 458
	Snacks	Remains: 458

Add New Category

Name:

Image url:

Save Close

☰ CapSnap

	Beverage	Remains: 130
	Beverage	Remains: 130

	Birdy Espresso	Remains: 22
	Birdy Espresso	Remains: 22
Net: 180 ml. Type: Canned Espresso Calories: 70 kcal. Price: 15		

	Crystal Drinking Water	Remains: 28
	Crystal Drinking Water	Remains: 28
Net: 600 ml. Type: Pure Drinking Water Calories: 0 kcal. Price: 10		

	Kratingdaeng Extra Zinc	Remains: 14
	Kratingdaeng Extra Zinc	Remains: 14
Net: 145 ml. Type: Non-carbonated energy drink with Zinc Calories: 90 kcal. Price: 15		

	M-150	Remains: 26
	M-150	Remains: 26
Net: 150 ml. Type: Energy Drink Calories: 90 kcal. Price: 15		

☰ CapSnap

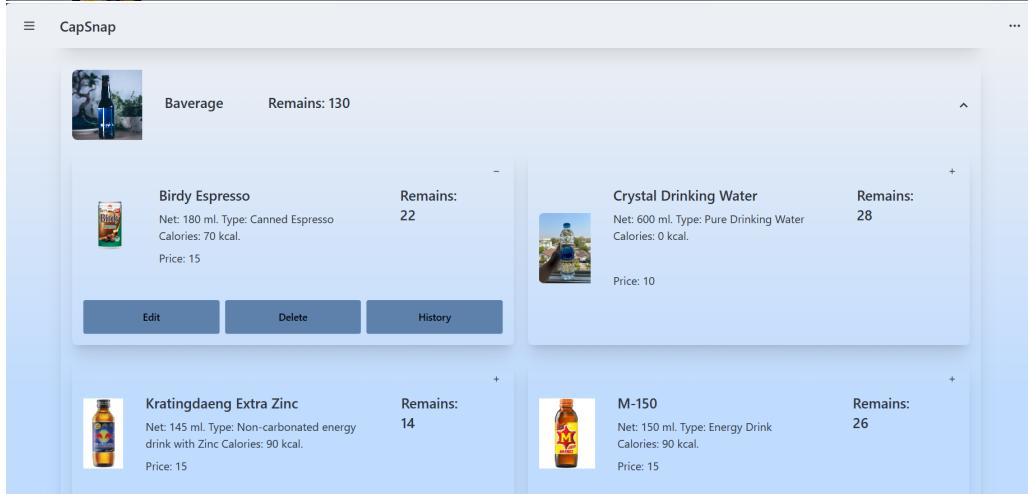
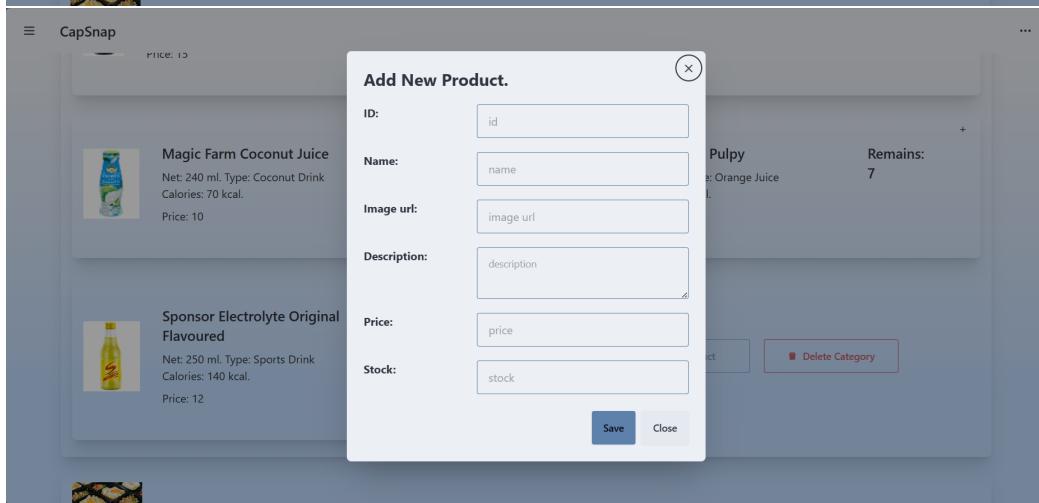
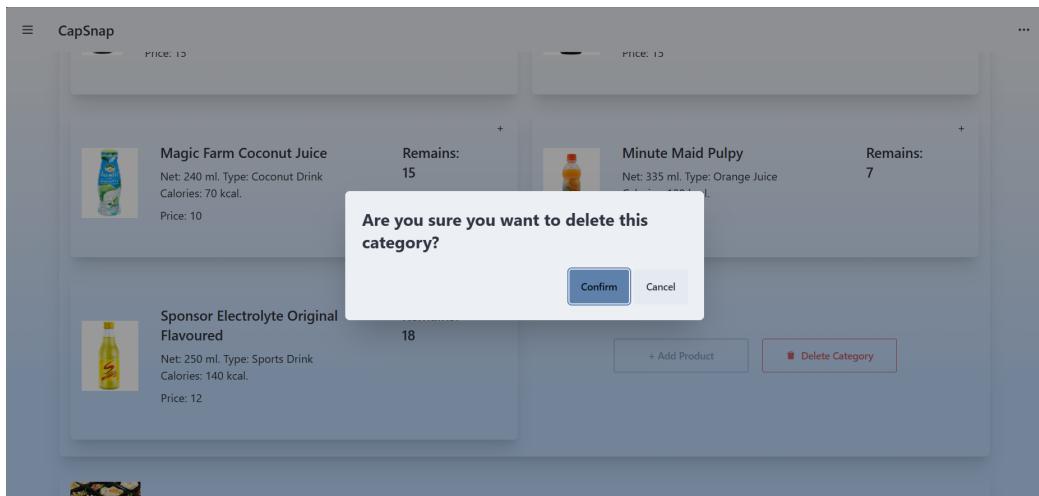
	Beverage	Remains: 130
	Beverage	Remains: 130

	Birdy Espresso	Remains: 22
	Birdy Espresso	Remains: 22
Net: 180 ml. Type: Canned Espresso Calories: 70 kcal. Price: 15		

	Crystal Drinking Water	Remains: 28
	Crystal Drinking Water	Remains: 28
Net: 600 ml. Type: Pure Drinking Water Calories: 0 kcal. Price: 10		

	Kratingdaeng Extra Zinc	Remains: 14
	Kratingdaeng Extra Zinc	Remains: 14
Net: 145 ml. Type: Non-carbonated energy drink with Zinc Calories: 90 kcal. Price: 15		

	M-150	Remains: 26
	M-150	Remains: 26
Net: 150 ml. Type: Energy Drink Calories: 90 kcal. Price: 15		



☰ CapSnap

User	Action	Date
radcliff loma:	- 1	3/10/2024, 9:43:09 PM
เจส นาม:	- 4	3/10/2024, 9:44:29 PM
แคนท พลริบ:	- 5	3/10/2024, 9:48:41 PM
Admin2:	+ 1	3/24/2024, 4:03:47 PM

Beverage Remains: 130

Birdy Espresso
Net: 180 ml. Type: Canned Espresso
Calories: 70 kcal.
Price: 15

Kratingdaeng Extra Zinc
Net: 145 ml. Type: Non-carbonated energy drink with Zinc
Calories: 90 kcal.
Price: 15

M-150
Net: 150 ml. Type: Energy Drink
Calories: 90 kcal.
Price: 15

Pure Drinking Water
Net: 150 ml. Type: Pure Drinking Water
Calories: 0 kcal.
Price: 15

Close

☰ CapSnap

Edit Birdy Espresso information.

Name:

Image url:

Description:

Price:

Stock:
Increase
update unit

Save **Close**

Beverage Remains: 130

Birdy Espresso
Net: 180 ml. Type: Canned Espresso
Calories: 70 kcal.
Price: 15

Kratingdaeng Extra Zinc
Net: 145 ml. Type: Non-carbonated energy drink with Zinc
Calories: 90 kcal.
Price: 15

M-150
Net: 150 ml. Type: Energy Drink
Calories: 90 kcal.
Price: 15

Pure Drinking Water
Net: 150 ml. Type: Pure Drinking Water
Calories: 0 kcal.
Price: 15

Remains: 26

☰ CapSnap

Are you sure you want to delete this product?

Confirm **Cancel**

Beverage Remains: 130

Birdy Espresso
Net: 180 ml. Type: Canned Espresso
Calories: 70 kcal.
Price: 15

Kratingdaeng Extra Zinc
Net: 145 ml. Type: Non-carbonated energy drink with Zinc
Calories: 90 kcal.
Price: 15

M-150
Net: 150 ml. Type: Energy Drink
Calories: 90 kcal.
Price: 15

Pure Drinking Water
Net: 150 ml. Type: Pure Drinking Water
Calories: 0 kcal.
Price: 15

Remains: 28

☰ CapSnap ⋮

Selling Report

MM/DD/YYYY Daily Weekly Monthly Yearly Category Product

No data available this day

Table +

0 All product

0 Sold

0 Received

☰ CapSnap ⋮

Selling Report

MM/DD/YYYY Daily Weekly Monthly Yearly Category Product

No data available this day

No data available this day

March 2024 ⏪ ⏩

S	M	T	W	T	F	S
				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						

+ Table

0 All product

0 Sold

0 Received

☰ CapSnap ⋮

Selling Report

02/09/2024 Daily Weekly Monthly Yearly Category Product

Bar Chart

Date	Product	Quantity
02/09/2024	Butter Bun	5
02/09/2024	Lotus Korean Barbecue Snack	5
02/09/2024	Magic Farm Coconut Juice	1
02/09/2024	Mango Sticky Rice	1
02/09/2024	Manuchu Chicken Flavour	1
02/09/2024	Roller Coaster Chicken Hot & Spicy	1
02/09/2024	Sponsor Electrolyte Original Flavoured	1

Donut Chart

- Butter Bun: 14.9%
- Lotus Korean Barbecue Snack: 17.9%
- Magic Farm Coconut Juice: 1.9%
- Mango Sticky Rice: 2.9%
- Manuchu Chicken Flavour: 20.8%
- Roller Coaster Chicken Hot & Spicy: 26.8%
- Sponsor Electrolyte Original Flavoured: 6.0%

Table +

8 All product

20 Sold

168 Received

Selling Report

8
All product

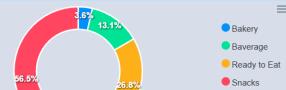
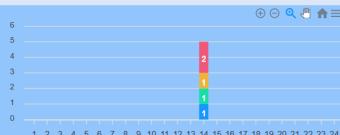
20
Sold

168
Received

02/09/2024

Daily Weekly Monthly Yearly

Category Product



Table

Received

Ready to Eat
Snacks

56.5% 26.8%

Table

	Product	Product(s)	Sold unit	Total amount
1	Snacks	Marucho Chicken Flavour Roller Coaster Chicken Hot & Spicy	16	95
2	Ready to Eat	Mango Sticky Rice	1	45
3	Beverage	Magic Farm Coconut Juice	2	22
4	Bakery	Butter Bun	1	6

Table

	Product	Price	Sold unit	Total amount
1	Mango Sticky Rice	45	1	45
2	Marucho Chicken Flavour	5	7	35
3	Lotus Korean Barbecue Snack	10	3	30
4	Tivoli Twin Jumbo Vanilla Flavor	5	5	25
5	Sponsor Electrolyte Original Flavoured	12	1	12
6	Magic Farm Coconut Juice	10	1	10
7	Butter Bun	6	1	6
8	Roller Coaster Chicken Hot & Spicy	5	1	5



☰ CapSnap ...

Purchase History

Stella nao Total: 36
Checkout at: 2/9/2024, 9:41:25 PM

Product	Price	Unit(s)	Total
Roller Coaster Chicken Hot & Spicy	5	1	5
Butter Bun	6	1	6
Maruchan Chicken Flavour	5	5	25
Total		7	36

Stella nao Total: 42
Checkout at: 2/9/2024, 9:41:32 PM

The screenshot shows a dashboard titled 'Customers'. On the left, there are two blue boxes: one with '19 Overall customers' and another with '1 New customers in last 7 days'. To the right is a table with columns: Name, Surname, Email, Birth date, and Joined at. The table lists 9 rows of customer data.

	Name	Surname	Email	Birth date	Joined at
1	Stella	nao	stella@outlook.com	3/10/2024	3/10/2024, 9:41:00 PM
2	เจ	แจน	jayant@outlook.com	3/10/2024	3/10/2024, 9:55:44 PM
3	radcliff	loma	radcliff@outlook.com	3/10/2024	3/10/2024, 9:42:30 PM
4	ain	ley	ainsley@outlook.com	3/10/2024	3/10/2024, 9:56:40 PM
5	โรส	นาณ	rosabel@outlook.com	3/10/2024	3/10/2024, 9:43:46 PM
6	ริคกี้	เมธชี	ricky@outlook.com	3/10/2024	3/10/2024, 9:45:33 PM
7	ลัน	ดาส	dyson@outlook.com	3/10/2024	3/10/2024, 9:46:50 PM
8	พงษ์	รัตนพันธ์	min23asd@outlook.com	2/12/2024	2/12/2024, 2:56:55 PM
9	เรเบนี่	นาเดีย	rebeccanne@outlook.com	3/10/2024	3/10/2024, 9:57:43 PM

ในส่วนของการออกแบบส่วนสื่อประสานกับผู้ใช้ (GUI) ของ Website Dashboard นั้น ได้มีการพัฒนาตามที่ออกแบบไว้ แต่มีการปรับเปลี่ยนดีไซน์ และสีของหน้าเล็กน้อย แสดงผลลัพธ์การใช้งานได้ดังนี้

1. Get started page: หน้าการเข้าสู่ระบบ หรือลงทะเบียนเข้าใช้งาน
2. Login page: หน้าการเข้าสู่ระบบ
3. Home page: หน้าแสดงเมนูของฟังก์ชันต่าง ๆ
4. Menu bar: แสดงเมนูของฟังก์ชันต่าง ๆ
5. Stock manager page: หน้าการจัดการคลังสินค้า
6. Stock manager page > Add new category: หน้าต่างการเพิ่มประเภทสินค้าใหม่
7. Stock manager page > Delete category: หน้าต่างการลบประเภทสินค้า
8. Stock manager page > Add new product: หน้าต่างการเพิ่มสินค้าใหม่
9. Stock manager page > Get product stock history: หน้าต่างการเพิ่มติดตามประวัติคลังสินค้า
10. Stock manager page > Delete product: หน้าต่างการลบสินค้า
11. Stock manager page > Edit product: หน้าต่างการแก้ไขสินค้า
12. Selling report page: หน้าการแสดงผลข้อมูลยอดขายตามรายวัน รายเดือน และรายปี โดยสามารถคุ้มครองข้อมูลของสินค้า หรือแยกตามสินค้าหนึ่ง ๆ ได้
13. Selling report page > Date Time Picker: เลือกวันที่ต้องการติดตามรายงานยอดขาย
14. Selling report page > Graph: แสดงรายงานยอดขายผ่านแผนภูมิ
15. Selling report page > Table: แสดงรายงานยอดขายผ่านตารางจากมากไปน้อย
16. Purchase History page: หน้าการติดตามประวัติการซื้อของลูกค้า
17. Customer page: หน้าแสดงข้อมูลของลูกค้าที่ลงทะเบียนผ่านโมบายแอปพลิเคชัน

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

5.1.1 Mobile Application

ตารางที่ 5.1: Time Usage for Checkout Process

Camera Classification	Time Usage (seconds)
Image capture	2 s
Image processing	3 s
Classification result	1 s
Total Time Usage	1

ตารางที่ 5.2: Time Usage for Checkout Process

Payment	Time Usage (seconds)
Human calculation	10 s
Payment confirmation	3 s
Total Time Usage	1

ตารางที่ 5.3: Time Usage for Checkout Process

Line Checkout Cashier	Time Usage (seconds)
Waiting in line	30-120 s
Cashier processing	20-40 s
Payment transaction	10-15 s
Total Time Usage	1

5.2 ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข

ในการทำโครงการนี้ พบร่วมกับปัญหาหลักๆ ดังนี้

5.2.1 Classification model

การ Classification ของ product สามารถเกิดความผิดพลาดได้ เมื่อมีการเคลื่อนที่ของกล้อง หรือขยับเกลี้ยงเร็วไป

แนวทางการแก้ไขปัญหานี้สามารถทำได้ : การใช้โมเดลที่มีความยืดหยุ่นมากขึ้น (Robust Models): เลือกใช้โมเดลที่มีความสามารถในการรับมือกับภาพที่เคลื่อนที่ หรือโมเดลที่ได้รับการฝึกสอนด้วยข้อมูลที่มีการเคลื่อนที่ภายใน

การปรับแต่งพารามิเตอร์ (Parameter Tuning): ปรับค่าพารามิเตอร์ของโมเดล เช่น การปรับค่าความสำคัญของชั้นคอนволูชัน (convolutional layer) หรือการเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าการฝึกสอนเพื่อให้โมเดล มีประสิทธิภาพต่อการเคลื่อนที่ของกล้อง การแสดงผลลัพธ์ หากมีค่าความมั่นใจมากเท่านั้น (confidence): โดยหาก model นำนายชนิดสินค้าโดยมีค่าความที่ต่ำ (confidence ไม่สูง) อาจจะทำให้ได้ผลลัพธ์ที่ผิดพลาด ได้ง่าย การใช้ผลการ predict หลายครั้งมาเพิ่มความแม่นยำ (Voting): โดยใช้การสังรูปภาพไปหลายภาพ และนำผลลัพธ์การ predict ในแต่ละครั้งมาหาชนิดสินค้าที่ได้รับการ predict ออกมายةอะที่สุด การใช้เทคโนโลยีการตรวจจับการเคลื่อนที่ (Motion Detection Technology): การใช้เทคโนโลยีเชิงภาพเพื่อ ตรวจจับการเคลื่อนที่ของกล้องและปรับปรุงการทำงานคลาสตามไปด้วย เช่น การใช้เซ็นเซอร์การเคลื่อนที่ หรือการตรวจจับการเคลื่อนที่จากภาพ

5.2.2 Machine learning scalability

ในโครงการนี้ Classification server ของเราทำงานบนคอมพิวเตอร์ที่มี GPU GTX 1660Ti (6GB Vram) ซึ่งมี computational power อยู่ที่ FP32 (float) 5.437 TFLOPS. ในการนำภาพ 1 รูป เชิร์ฟ-เวอร์ไซเบิลารอย่างนานที่สุด 25 มิลลิวินาที 5.437 TFLOPS (computational power 5.437 TFLOPS หากใช้ GPU ที่มีพลังคำนวนมากกว่าจะทำให้ใช้เวลาอย่างลง)

โดยเฉลี่ยแล้ว User 1 คน ใช้เวลาในการใช้งาน Camera classification อยู่ที่ 3-10 วินาที โดย Application จะส่งรูปมา.yang เชิร์ฟเวอร์ทุก 500 มิลลิวินาที (1วินาที ได้รับ 2 รูปภาพ)

ซึ่งสามารถคิดได้ว่า ใน 1 วินาที จะส่วน slot ที่เท่ากับ 50 มิลลิวินาที เป็นของผู้ใช้ 1 คน ระบบนี้ก็ สามารถรองรับได้ถึง 20 ผู้ใช้ต่อ 1 วินาที

$$\frac{1,000ms}{25ms/image} / 2 \text{ image / User} = 20\text{User} \quad (5.1)$$

ดังนั้น ใน 1 วินาทีซึ่งแบ่งได้ทั้งหมด 20 slot สามารถรองรับผู้ใช้ได้พร้อมกัน 20 คน และสมมุติว่า User แต่ละคนใช้เวลาอย่างต่อเนื่อง 10 วินาที (20 รูปภาพ) ระบบนี้ก็สามารถรองรับได้ถึง 120 ผู้ใช้ต่อ 1 นาที

$$\frac{60,000ms}{25ms/image} / 20 \text{ image / User} = 120\text{User} \quad (5.2)$$

5.2.3 Web Dashboard

//TODO

5.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางการพัฒนาต่อ

บรรณานุกรม

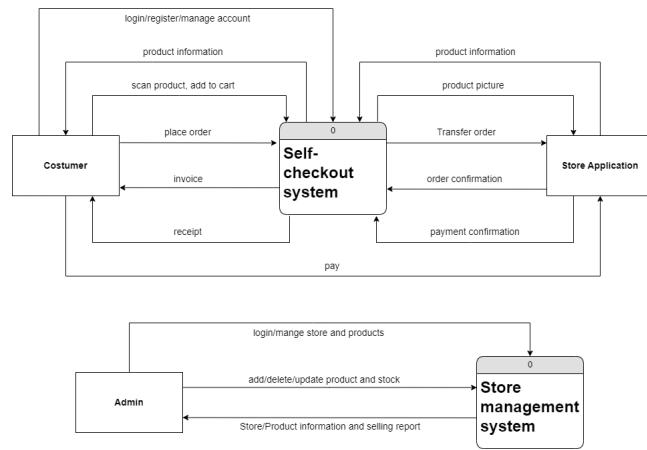
- [1] Artificial neural network. 2013.
- [2] Activation function. 2022.
- [3] Cross-validation. 2023.
- [4] Feedforward neural network. 2023.
- [5] Multilayer perceptron. 2023.
- [6] HD COE. Convolutional neural network คืออะไร. 2020.
- [7] jittagornp. Websocket คืออะไร ทำงานยังไง. 2021.
- [8] Dr. James McCaffrey. The neural network input-process-output mechanism. 2013.
- [9] Kathiravan Srinivasan, Lalit Garg, Debajit Datta, and Abdulellah Abdullah Alaboudi. Performance comparison of deep cnn models for detecting driver's distraction. 2021.
- [10] Wenjin Tao, Md. Al-Amin, Haodong Chen, and Ming C. Leu. Real-time assembly operation recognition with fog computing and transfer learning for human-centered intelligent manufacturing. 2020.

ภาคผนวก

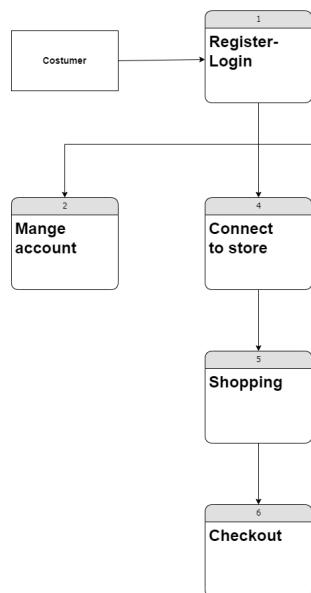
ການພັນວັນ ກ

Data Flow

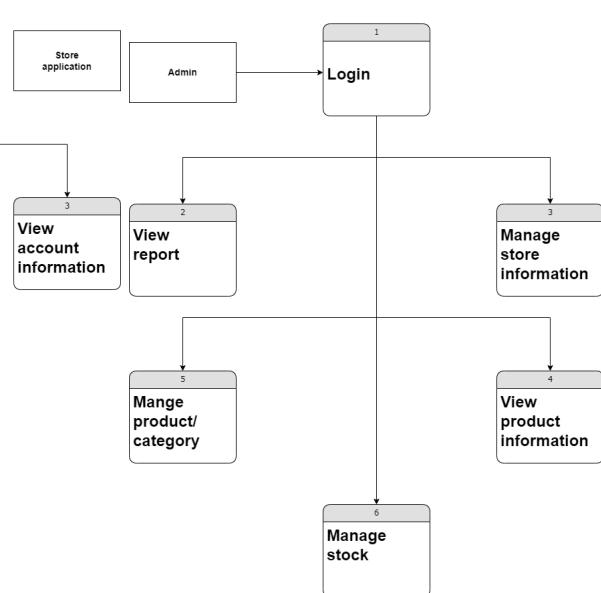
DFD level 0: Self-checkout system & Store management system



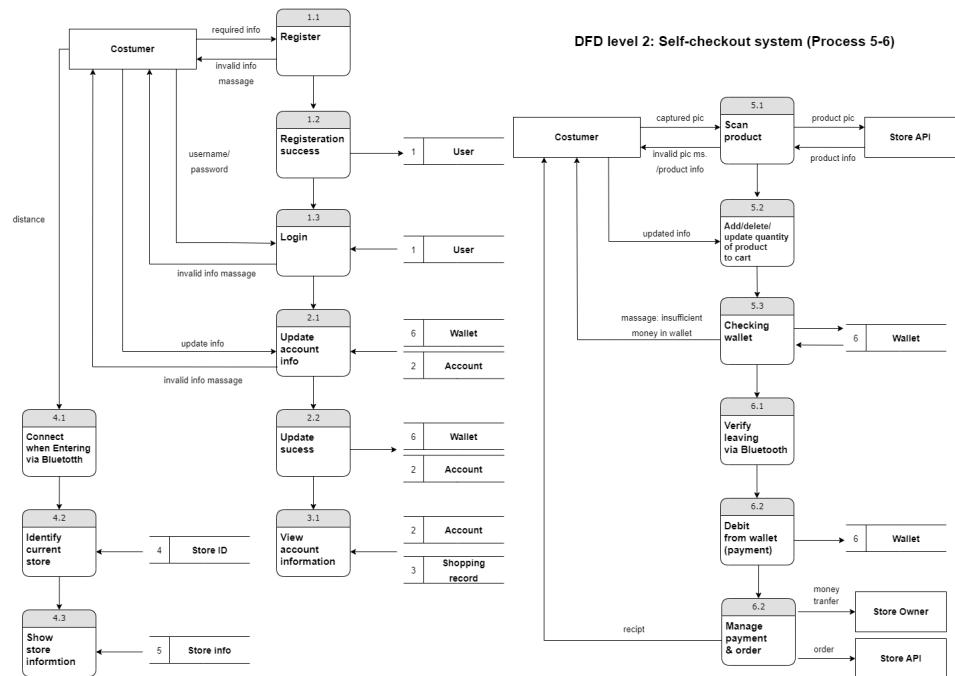
DFD level 1: Self-checkout system



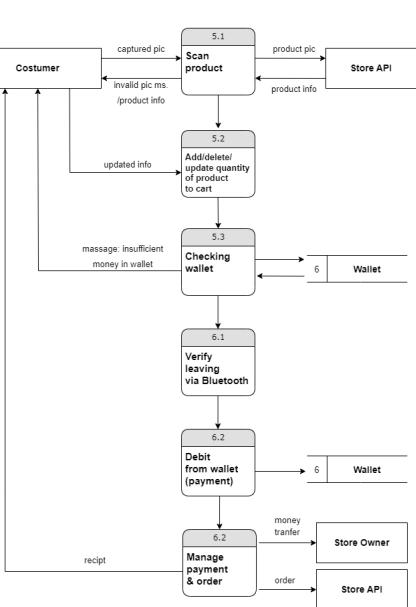
DFD level 1: Store management system



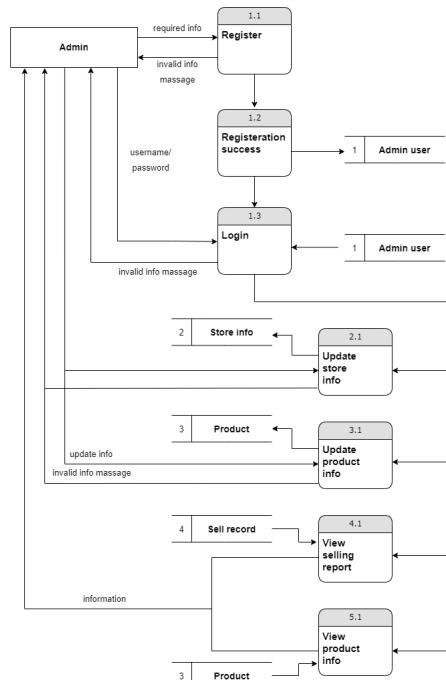
DFD level 2: Self-checkout system (Process 1-4)



DFD level 2: Self-checkout system (Process 5-6)



DFD level 2: Store management system



week	work
4 Dec - 10 Dec 2022	Init Github repositories for Back-end , Website and Application
11 Dec - 17 Mar 2022	Collect products data from 422 shop
18 Dec - 24 Dec 2022	Implementing Google colab for pre processing product data
25 Dec - 21 Dec 2022	Coding mechanism for Training model
1 Jan - 7 Jan 2023	Training model and model validation
8 Jan - 14 Jan 2023	Designing Mobile Application's UI/UX
15 Jan - 21 Jan 2023	Designing Website dashboard's UI/UX
22 Jan - 28 Jan 2023	Prepare for midterm presentation.
29 Jan - 4 Feb 2023	Designing architecture neural network model for classification
5 Feb - 11 Feb 2023	Feasibility study Website dashboard's architecture
12 Feb - 18 Feb 2023	Feasibility study Application's architecture
19 Feb - 25 Feb 2023	
26 Feb - 4 Mar 2023	Implementing supabase database for store data and products data
5 Mar - 11 Mar 2023	Refactor most of traing code
12 Mar - 17 Mar 2023	Write and fix the report

ຮູບທີ່ ໜ.1: Work table