

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 หลักการและเหตุผลของปริญญานิพนธ์

สินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP: One Tambon One Product) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ถือเป็นการสร้างรายได้ให้กับชุมชน เนื่องจากผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นมีไว้ เพียงสินค้าที่เป็นเพียงแค่สินค้าอุปโภคบริโภคทั่วไปในท้องตลาด แต่ผลิตภัณฑ์หนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ยังเป็นสินค้าที่เปรียบเสมือนตัวแทนของวิถีชีวิต วัฒนธรรมของชุมชนสังคมนั้นๆ ผวนวกกับภูมิปัญญาที่ได้รับ การถ่ายทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นสืบทอดต่อกันจนกลายเป็นเทคนิคหรืออัตลักษณ์เฉพาะท้องถิ่นที่นำมาผสมผสานกับระบบการจัดการการผลิตและการตลาด

ในปัจจุบันท่ามกลางกระแสการแข่งขันภายใต้คำว่า “โลกาภิวัตน์” ผวนวกกับการเคลื่อนย้าย การลงทุนอย่างเสรีในปี พ.ศ. 2558 หรือที่เรารู้จักกันดีกับคำว่า การก้าวเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจ อาเซียน ที่มีเป้าหมายในการรวมกลุ่มสินค้า บริการ การลงทุนและแรงงานที่มีฝีมือได้ อย่างเสรีอันจะ ส่งผลให้ผู้ประกอบการในภาคอุตสาหกรรม ภาคเกษตรกรรม ภาคบริการ ฯลฯ ไม่ว่าจะเป็นธุรกิจ ขนาดเล็ก ขนาดกลาง ขนาดย่อม ขนาดใหญ่ กระทั่งระดับรากหญ้าหรือชุมชนต้องเตรียมพร้อมรับกับ การเปลี่ยนแปลงในการเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจ อาเซียน (AEC : Asean Economics Community) โดยเฉพาะผู้ประกอบการธุรกิจสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ต้องพัฒนาทั้งรูปแบบตัวผลิตภัณฑ์ให้ดู ทันสมัย น่าจับต้องดูน่าสนใจ เกิดความประทับใจในรูปลักษณ์ของตัวผลิตภัณฑ์ ตัวบรรจุภัณฑ์ที่ น่าสนใจ โดยเฉพาะบรรจุภัณฑ์ที่รักษาสิ่งแวดล้อม แม้แต่คำอธิบายวิธีการใช้ที่จำเป็นต้องมีทั้ง ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาอื่นๆ ที่มีความจำเป็นที่ต้องเข้าไปแข่งขันในตลาดนั้นๆ แม้กระทั่ง เรื่องของส่วนผสม ซึ่งปัจจุบันจะเน้นวัตถุดิบที่มาจากธรรมชาติ โดยเฉพาะพืชสมุนไพรไทยที่ได้รับ ความสนใจ ดังนั้นทั้งตัวผลิตภัณฑ์ ส่วนผสม ตัวบรรจุภัณฑ์ต้องได้ มาตรฐานเพื่อก้าวเข้าสู่ มาตรฐานสากลเพื่อเข้าสู่การ แข่งขันในระดับ AEC [1]

จากการศึกษาข้อมูลของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ทั้งการผลิต การวางแผนการตลาด การประชาสัมพันธ์สินค้า พบว่าปัจจัยอย่างหนึ่งที่เกิดปัญหาการชบเซาของสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่ง ผลิตภัณฑ์ คือ การวางขายสินค้าอย่างกระจัดกระจายผ่านเว็บไซต์ออนไลน์ ซึ่งมีหลากหลายเว็บไซต์ ข้อมูลอาจจริงบ้างเท็จบ้าง ผู้บริโภคไม่อาจทราบได้และจำเป็นต้องเข้าไปตามเว็บไซต์หนึ่งตำบลหนึ่ง ผลิตภัณฑ์ของแต่ละจังหวัด ทำให้เสียเวลาในการค้นหา อีกทั้งรูปแบบเว็บไซต์ยังมีการวางขายแบบ ตารางอัตราสินค้าเข้าไปเพื่อให้ผู้บริโภคเลือกซื้อ แต่นั่นกลับทำให้ผู้บริโภคเกิดความอึดอัดกับ รูปแบบการนำเสนอสินค้าและหันไปซื้อสินค้าจากเว็บไซต์ที่มีความทันสมัย มีรูปแบบการนำเสนอที่ น่าสนใจ ซึ่งเป็นปัญหาอย่างหนึ่งที่ควรได้รับการแก้ไข ทางผู้ศึกษาได้ทำการจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ผ่าน

ทางหน้าเว็บไซต์ขายสินค้าหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์จากหลายจังหวัดพบว่า มีการวางขายอย่าง กระจุกกระจายก่อให้เกิดความยุ่งยาก ซับซ้อน ไม่สามารถทราบข้อมูลของทางร้านที่นำสินค้ามา วางขายได้ว่ามีตัวตนอยู่จริงหรือไม่ ดังนั้นจากการศึกษาสามารถสรุปปัญหาได้ดังนี้

1.1.1 การค้นหาข้อมูลเป็นไปอย่างลำบากและล่าช้า

1.1.2 มีการวางขายสินค้าอย่างกระจุกกระจาย

1.1.3 ไม่ทราบที่มาของสินค้าและร้านที่วางขายว่ามีตัวตนอยู่จริงหรือไม่

1.1.4 ไม่มีข้อมูลที่สามารถตรวจสอบได้ ว่าสินค้านี้เป็นสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์จริงหรือไม่ จากปัญหาดังกล่าวมาแล้วนั้น ผู้จัดทำจึงได้มีคิดแนวทางในการพัฒนาระบบเว็บไซต์และ แอปพลิเคชัน Virtual OTOP Mall ขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาระบบ Virtual OTOP Mall ให้เป็นศูนย์กลางการขายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่ง ผลิตภัณฑ์ออนไลน์

1.2.2 เพื่อวัดความพึงพอใจต่อระบบ Virtual OTOP Mall ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

## 1.3 สมมติฐาน

ผู้ใช้งานระบบกองทุนหมู่บ้านจำนวน 30 คน ภายหลังจากทดลองใช้ระบบที่พัฒนานาขึ้นมี ความพึงพอใจของอยู่ในระดับมาก คิดเป็นไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

## 1.4 ตัวแปร

1.4.1 ตัวแปรต้น

เว็บไซต์และแอปพลิเคชันจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ในประเทศไทย

1.4.2 ตัวแปรตาม

ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างประชากรจำนวน 50 คน ที่ใช้ระบบ Virtual OTOP Mall อยู่ ในระดับมากไม่น้อยกว่า 80 เปอร์เซนต์

## 1.5 ขอบเขตของการทำปริญญานิพนธ์

ระบบ Virtual OTOP Mall ที่พัฒนาขึ้นในรูปแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน โดยแบ่งผู้ใช้ออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

### 1.5.1 ส่วนของสมาชิก

1.5.1.1 สามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้

1.5.1.2 สามารถดูรายการสินค้าและสั่งซื้อสินค้าได้

1.5.1.3 การชำระค่าสินค้า จะชำระผ่านบัญชีของบริษัท เมื่อได้รับสินค้าจึงจะโอนเงินให้เจ้าของร้าน หากไม่ได้รับสินค้าบริษัทจะโอนเงินคืนสมาชิก (ป้องกันการโกงเงิน)

1.5.1.4 สามารถติดตามสถานะพัสดุที่ทางร้านค้าจัดส่งได้

1.5.1.5 เมื่อได้รับสินค้าแล้ว ต้องกลับมายืนยันการรับสินค้า เพื่อให้ทางบริษัทโอนเงินให้ร้านค้า หากไม่มีการยืนยัน เมื่อครบเวลาที่กำหนด บริษัทจะโอนเงินไปยังร้านค้าอัตโนมัติ (เนื่องจากมีสถานะการจัดส่งเลขพัสดุ) และหากมีการส่งสินค้า แต่ไม่ได้รับสินค้า สามารถแจ้งเพื่อให้บริษัทตรวจสอบทั้งร้านค้าและผู้สั่งซื้อได้

1.5.1.6 เมื่อทางลูกค้ายืนยันการได้รับสินค้า ลูกค้ามีสิทธิการให้คะแนนสินค้าตัวนั้นพร้อมกับแสดงความคิดเห็นได้

1.5.1.7 สามารถเรียกดูประวัติการสั่งซื้อของตนเองได้

1.5.1.8 สามารถส่งเอกสารเกี่ยวกับร้านค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อขอเปิดร้านผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ เอกสารที่ใช้ในการขอเปิดร้านมีดังนี้

- ก) ชื่อร้านที่ขอเปิดเพื่อวางจำหน่ายสินค้า
- ข) สำเนาบัตรประชาชนและทะเบียนบ้าน
- ค) สำเนาเอกสารการรับรองสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์
- ง) สำเนาบัญชีธนาคาร

1.5.1.9 เมื่อได้รับการอนุมัติจึงจะสามารถวางขายสินค้าได้

### 1.5.2 ส่วนของร้านค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์

1.5.2.1 สามารถแก้ไขข้อมูลร้านค้าได้

1.5.2.2 สามารถดูรายการสินค้าและเพิ่ม/ลบ/แก้ไขสินค้า เพื่อจำหน่ายได้ การวางขายสินค้าแรกเริ่มจะเริ่มวางขายฟรีได้จำนวน 6 ชิ้น หากต้องการวางขายเพิ่ม ต้องติดต่อขอซื้อเพื่อจำหน่ายสินค้าเพิ่มดังนี้

- ก) อัฟเกรดจาก 6 ชิ้น เป็น 12 ชิ้น ราคา 500 บาท
- ข) อัฟเกรดจาก 12 ชิ้น เป็น 18 ชิ้น ราคา 1000 บาท

ค) อัฟเกรดจาก 18 ขึ้น เป็น 24 ขึ้น ราคา 1500 บาท

ง) อัฟเกรดจาก 24 ขึ้น เป็นแบบอัลลิเมเต็ด ราคา 2500 บาทต่อปี

1.5.2.3 สามารถเรียกดู ตรวจสอบข้อมูลสั่งซื้อสินค้าได้

1.5.2.4 สามารถออกใบเสร็จการสั่งซื้อได้

1.5.2.5 สามารถเพิ่มเลขพัสดุ เมื่อมีการจัดส่งสินค้าได้

1.5.2.6 สามารถติดตามสถานะพัสดุได้

1.5.2.7 สามารถเรียกดูประวัติการขายสินค้าได้

1.5.2.8 เมื่อลูกค้ายืนยันการรับสินค้า ทางบริษัทจึงจะโอนเงินเข้าบัญชีของร้านค้า

### 1.5.3 ส่วนของพนักงาน

1.5.3.1 แผนกไอที ทำหน้าที่ในการสร้างสรรค์ ดูแลเว็บไซต์ของบริษัท ให้มีความทันสมัย สามารถทำงานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพตามความต้องการของลูกค้าและดูแลอุปกรณ์ด้านอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ในองค์กร

ก) สามารถเรียกดูภาพลักษณ์โดยรวมของเว็บไซต์

ข) สามารถปรับโครงสร้างเว็บไซต์ให้มีความสวยงาม ทันสมัย น่าใช้งาน

1.5.3.2 แผนกบุคคล ทำหน้าที่ให้คำปรึกษา คัดกรองจ้างงานพนักงานใหม่ และเป็นคนกลางคอยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างพนักงานกับพนักงาน และพนักงานกับองค์กร เพื่อให้การทำงานร่วมกันมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ก) สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลบุคลากรได้

ข) สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลแผนกและตำแหน่งในบริษัทได้

ค) สามารถเรียกดูข้อมูลพนักงาน เพื่อจัดการด้านเงินเดือน โบนัส สวัสดิการ ประกันสังคมและสิทธิประโยชน์ต่างๆ ของพนักงาน

1.5.3.3 แผนกบัญชีและการเงิน ทำหน้าที่รับผิดชอบบริหารทรัพย์สิน ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเงินของบริษัท ที่เกี่ยวกับการลงทุน จัดการหลักฐานเกี่ยวกับการเงินขององค์กร และสรุปทรัพย์สิน รายรับ-รายจ่าย ของบริษัททั้งหมดในเดือนที่ผ่านมา

ก) สามารถเรียกดูฐานเงินเดือนจากแผนกต่างๆ เพื่อจ่ายเงินเดือนให้กับพนักงาน

ข) สามารถเรียกดูข้อมูลสถานะการสั่งซื้อ เพื่อโอนเงินไปยังร้านค้าหรือลูกค้า

ค) สามารถออกรายงานผลการเบิกและจ่ายเงิน ภายในบริษัท

1.5.3.4 แผนกการตลาดและการขาย ทำหน้าที่ในการติดตาม วิเคราะห์ ข้อมูลการตลาด ทั้งภายใน และภายนอก ของบริษัท แล้วนำเอาข้อมูลเหล่านี้ มาสร้างแผนการตลาด เพื่อให้บริษัท สามารถเข้าถึง และตอบสนองความพอใจของลูกค้าได้ดีมากยิ่งขึ้น

ก) สามารถเรียกดูและอนุมัติรายการขอเปิดร้านค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์

ข) สามารถเรียกดูและอนุมัติการอัพเกรดพื้นที่การขายสินค้า

1.5.3.5 ฝ่ายบริการลูกค้า ทำหน้าที่ในการสร้างความประทับใจให้กับลูกค้า ทั้งในระหว่างให้บริการ และบริการหลังการขาย เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวกับลูกค้า ด้วยความใส่ใจ เพื่อสร้างความได้เปรียบทางการตลาดจากคู่แข่งรายอื่นๆ

ก) สามารถเรียกดูข้อมูลลูกค้า เพื่อรับเรื่องร้องเรียน และแก้ปัญหาให้กับลูกค้า

ข) สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูลการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับเว็บไซต์ได้

## 1.6 ข้อกำหนดของการทำปริญญานิพนธ์

### 1.6.1 ด้านฮาร์ดแวร์ (Hardware)

1.6.1.1 หน่วยประมวลผลกลาง (CPU) แบบ Intel Pentium 4 หรือเทียบเท่า

1.6.1.2 หน่วยความจำหลัก (RAM) มีความจุอย่างน้อย 4 กิกะไบต์

1.6.1.3 ฮาร์ดดิสก์มีความจุอย่างน้อย 80 กิกะไบต์

### 1.6.2 ด้านซอฟต์แวร์ (Software)

1.6.2.1 ระบบปฏิบัติการที่ใช้ไม่ต่ำกว่า Windows 7

1.6.2.2 ระบบจัดการฐานข้อมูล คือ XAMPP V.3.2.2

1.6.2.3 เครื่องมือสำหรับพัฒนา คือ visualstudio

1.6.2.4 เว็บเบราว์เซอร์ คือ Google Chrome

1.6.2.4 มือถือระบบปฏิบัติการ คือ Android 4.0 ขึ้นไป

## 1.7 วิธีดำเนินการ

1.7.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานและเว็บไซต์จำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ว่ามีวิธีการทำงานอย่างไรและหาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่มีการวิจัยไว้

1.7.2 วิเคราะห์ระบบ หลังจากการศึกษาข้อมูลสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ลงมือวิเคราะห์ระบบงาน

1.7.3 ออกแบบฐานข้อมูลหลังจากการวิเคราะห์ระบบงาน

1.7.4 ออกแบบระบบหลังจากการวิเคราะห์ระบบงานและออกแบบฐานข้อมูล

1.7.5 พัฒนาระบบ เมื่อได้ออกแบบระบบงานก็นำระบบที่ออกแบบมาสร้างเป็นระบบ

1.7.6 ทดสอบความถูกต้องในแต่ละส่วนของระบบ

1.7.7 ปรับปรุงระบบในส่วนที่มีปัญหาครั้งสุดท้ายก่อนนำไปใช้งานจริง

1.7.8 จัดทำเอกสารเกี่ยวกับปริญญานิพนธ์

ตารางที่ 1-1 ระยะเวลาดำเนินการ

ลำดับ	ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลาการดำเนินงาน														
		พ.ศ. 2560												พ.ศ. 2561		
		ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.
1	ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	→	→													
2	วิเคราะห์ระบบ			→	→											
3	ออกแบบฐานข้อมูล					→	→									
4	ออกแบบระบบ							→	→							
5	การสร้างและการพัฒนาระบบ								→	→	→	→	→			
6	ทดสอบความถูกต้องในแต่ละส่วน													→		
7	ปรับปรุงระบบในส่วนที่มีปัญหา													→	→	
8	จัดทำเอกสารปริญญานิพนธ์															→

## 1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 ระบบ Virtual OTOP Mall เป็นศูนย์กลางในการจำหน่ายสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ออนไลน์

1.8.2 ระบบ Virtual OTOP Mall สร้างรายได้และขยายผลกำไรสู่ชุมชน

1.8.3 เป็นสื่อกลางในการประชาสัมพันธ์สินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย

## 1.9 นิยามคำศัพท์ที่ใช้ในการทำปริญญานิพนธ์

1.9.1 สินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) คือ สินค้าชุมชนตามโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ เป็นสินค้าที่ผลิตขึ้นเพื่อการจัดจำหน่าย เป็นการสร้างรายได้ให้กับชุมชนและผู้ประกอบการ โดยมีจุดมุ่งหมายในการที่จะยกระดับมาตรฐานสินค้าให้มีความเป็นมาตรฐานใน ระดับสากลและการส่งออก มีผลผลิตหลายด้านโดยเฉพาะ ผลิตภัณฑ์สินค้าชุมชนจากการแปรรูป เป็นขบวนการสร้างรายได้ สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ (Product) และตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ โดยเฉพาะท้องถิ่นจำเป็นต้องพึ่งตนเองเป็นหลัก [2]

1.9.2 ความจริงเสมือน (Virtual Reality—VR) คือ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ ที่อนุญาตให้ผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสภาพแวดล้อม ที่ถูกจำลองขึ้นในคอมพิวเตอร์ (Burdea & Coiffet, 2003) สภาพแวดล้อมที่ถูกจำลองขึ้นจะเป็นสภาพแวดล้อมเสมือนจริงหรือที่จินตนาการขึ้นก็ได้ การลอกเลียนประสบการณ์ที่เหมือนจริงในการโต้ตอบกับสภาพแวดล้อมเสมือนจริงนั้น อาจใช้เครื่องมือต่างๆ ในการสร้างรูปแบบการมองเห็นที่ทำให้ผู้ใช้เห็นภาพเสมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง เช่นการใช้หน้ากาก การใช้เครื่องฉายภาพ หรือห้องจำลองที่ฉายภาพลงบนผนัง [3]