

ตัวอย่างข้อสอบ

สาขาวิชาระบบสารสนเทศ
คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

รหัสวิชา 01-406-091-304 การวิเคราะห์และออกแบบระบบในงานธุรกิจ นิสิต ปริญญาตรี ชั้นปีที่ 3
ภาคเรียนที่ 3 ปีการศึกษา 2567 ห้องสอบ 01-302
วันที่สอบ 22 เมษายน 2568 เวลา 08.30 – 10.30 น.

ชื่อ-สกุล.....รหัสประจำตัว.....

คำชี้แจง

1. อ่านคำสั่งและปฏิบัติตามอย่างครบถ้วน คร่งครัด
2. ตรวจสอบความเรียบร้อยครบถ้วนของข้อสอบ เขียน ชื่อ-สกุล และรหัสประจำตัว ให้ครบทุกหน้า (หรือทุกส่วน)
3. อนุญาตให้ใช้ ดินสอ 2B หรือ ปากกาสีดำหรือสีน้ำเงินเท่านั้น* ในการทำข้อสอบ
4. อนุญาตให้นิสิตใช้เครื่องคำนวณในการสอบได้**
5. ส่งข้อสอบให้ครบ โดยเรียงตามลำดับหน้า กรรมการคุมสอบจะไม่รับผิดชอบกรณีข้อสอบสูญหาย
6. ห้ามนำข้อสอบ หรือคัดลอกข้อสอบออกจากห้องสอบ
7. ไม่อนุญาต ให้สืบค้นทางอินเทอร์เน็ตหรือ Generate จาก Chat GPT และ AI ต่าง ๆ หากใช้ AI หรือ Chat GPT ในการทำงานจะไม่พิจารณาคำตอบหรือปรับเป็น 0 ทันทีเป็นอย่างน้อย
8. หากมีข้อสงสัยเกี่ยวกับข้อสอบ ให้ยกมือแจ้งกรรมการคุมสอบ และเขียนบันทึกลงในแบบทักท้วงข้อสอบ
9. หากกระทำการทุจริต หรือส่อเจตนาทุจริตในการสอบ ***ปรับตก***รายวิชานี้

ข้อสอบมีทั้งหมด 4 หน้า (ไม่รวมปกข้อสอบ)

ข้อสอบประกอบด้วย 1 ส่วน คะแนนเต็ม 60 คะแนน

ส่วน	เรื่อง	หน้า	คะแนน	ตอบใน	เครื่องเขียน
A	Laboratory	1-4	60	ข้อสอบ และ Figma	-

คำสั่งพิเศษ ในการทำข้อสอบ

1. ข้อสอบส่วน A ห้ามเปิดสไลด์ แต่ข้อสอบส่วน B สามารถเปิดหนังสือหรือสืบค้นเพื่อหาข้อมูลในการตอบคำถามได้
2. ให้ทำข้อสอบส่วน A ให้เสร็จก่อน จึงเริ่มทำส่วน B ได้

Laboratory 3/67

(เวลาในการทำข้อสอบ 2 ชั่วโมง 08.30 – 10.30 น.)

บริษัท ออล อิน เทล จำกัด ดำเนินธุรกิจค้าปลีกกระเบื้องจากหลากหลายแบรนด์ ทั้งกระเบื้องที่ผลิตในประเทศและนำเข้ากระเบื้องจากต่างประเทศ โดยสามารถแบ่งกลุ่มลูกค้าออกเป็น 3 กลุ่มตามลักษณะและความต้องการของลูกค้า ได้แก่ กลุ่มบ้านหรืออาคารที่อยู่อาศัย เป็นกลุ่มลูกค้าหลักที่ใช้กระเบื้องในการตกแต่งที่อยู่อาศัยทั้งภายในและภายนอก โครงการอสังหาริมทรัพย์ นักลงทุนหรือนักพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ที่กำลังก่อสร้างหรือปรับปรุงโครงการ เช่น คอนโดมิเนียม อพาร์ทเมนต์ หรือบ้านพักอาศัยต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้กระเบื้องในการตกแต่งเพื่อเพิ่มมูลค่าและความสวยงามให้กับโครงการ ธุรกิจและสถานประกอบการ เช่น ร้านอาหาร ร้านค้า ร้านอาหาร โรงแรม และธุรกิจอื่น ๆ ก็มีความจำเป็นต้องใช้กระเบื้องในการตกแต่งพื้นที่ที่ทำธุรกิจ

ขอบเขตของโครงการ

1. เว็บไซต์แอปพลิเคชันของธุรกิจค้าปลีกกระเบื้อง ประกอบด้วยผู้ใช้งาน (User) ดังนี้

- กรรมการผู้จัดการ (Managing Director)
- พนักงาน (Staff)
- ลูกค้า (Customer)

2. ต้นแบบเว็บไซต์แอปพลิเคชันของธุรกิจค้าปลีกกระเบื้อง ประกอบไปด้วยระบบย่อยต่าง ๆ จำนวน 5 ระบบ ดังนี้

(1) ระบบขาย (Sales System)

ระบบนี้ครอบคลุมกระบวนการขายกระเบื้องทั้งหมด โดยจะเริ่มตั้งแต่การแสดงสินค้าที่มีภายในร้าน ค้นหาสินค้า ค้นหาพื้นที่ใช้งานกระเบื้อง ห้องเสมือนสำหรับทดลองเลือกกระเบื้อง เลือกซื้อสินค้า ไปจนถึงการชำระเงิน โดยลูกค้าที่ซื้อสินค้าผ่านทางเว็บไซต์แอปพลิเคชันสามารถชำระเงินได้ทาง Mobile Banking บัตรเครดิต หรือบัตรเดบิต และมีการแนะนำสินค้าที่มีความใกล้เคียงกันกับ สินค้าที่ลูกค้าสนใจ โดยนำแนวคิดของระบบแนะนำมาใช้

(2) ระบบจัดการคลังสินค้า (Inventory Management System)

ระบบนี้ครอบคลุมการบริหารงานและจัดการข้อมูลสินค้าภายในร้าน พนักงานสามารถแก้ไข เพิ่มและลบข้อมูลของสินค้าภายในร้านได้ เช่น คำอธิบาย ภาพสินค้า ราคา จำนวน เป็นต้น โดยพนักงานสามารถตรวจสอบจำนวนสินค้าคงเหลือสินค้าแต่ละรายการได้

(3) ระบบจัดการคำสั่งซื้อ (Order Management System)

ระบบครอบคลุมนี้อาจใช้ในการบริหารจัดการคำสั่งซื้อ ซึ่งจะแสดงข้อมูลรายละเอียดของรายการคำสั่งซื้อ เช่น หมายเลขคำสั่งซื้อ ชื่อลูกค้า สินค้าที่สั่งซื้อ จำนวนสินค้า วัน เวลาที่สั่งซื้อสินค้า วิธีการชำระเงิน วันเวลาที่ชำระเงิน ที่อยู่สำหรับจัดส่ง เป็นต้น โดยระบบจะเก็บบันทึกรายการคำสั่งซื้อและพนักงานสามารถค้นหา รายการคำสั่งซื้อย้อนหลังได้

(4) ระบบจัดการข้อมูล (Data Management System)

ระบบนี้สำหรับใช้ในการตั้งค่าต่าง ๆ ของเว็บไซต์แอปพลิเคชัน เช่น ประเภทของสินค้า หมวดหมู่สินค้า ผู้ใช้งาน การแจ้งเตือนต่าง ๆ ข้อมูลองค์กร ข้อมูลติดต่อร้าน ที่ตั้งร้านค้า เป็นต้น โดยพนักงานสามารถเพิ่ม แก้ไขและลบข้อมูลต่าง ๆ ได้

(5) ระบบรายงาน (Report System)

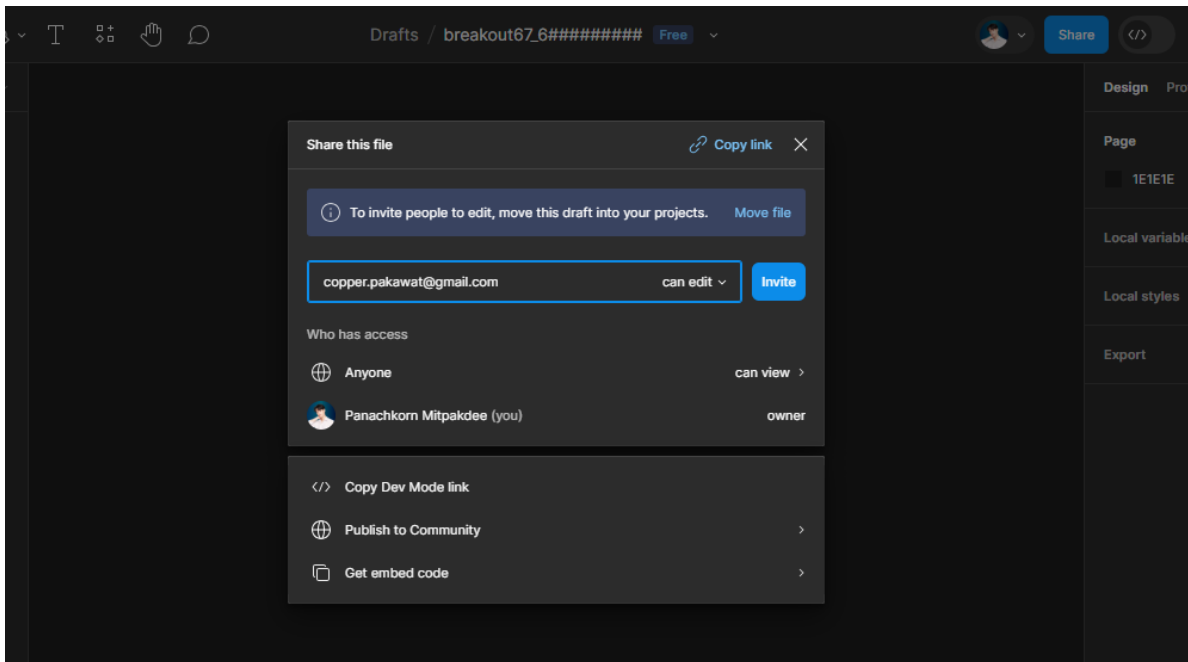
ระบบนี้เป็นระบบสำหรับกรรมการผู้จัดการและพนักงาน ใช้ในการดูข้อมูลผล การดำเนินงานที่ผ่านมาของบริษัท เช่น ยอดขาย สินค้าคงเหลือ เพื่อนำไปสรุป วิเคราะห์และวางแผนในการดำเนินธุรกิจต่อไป

ในโปรเจกต์นี้ ให้นักศึกษานำรายละเอียดที่จัดเตรียมไว้ให้มาแก้ไขและปรับปรุงให้สามารถเชื่อมฐานข้อมูลที่สมบูรณ์ และมีลักษณะการออกแบบดีไซน์ที่ดี

ขั้นตอนการเตรียมชิ้นงาน – สร้างฐานข้อมูลและโคลนโปรเจค

บนเว็บ Figma

- ให้สมัครสมาชิกกับ Figma (<https://www.figma.com/>) โดยใช้อีเมลมหาวิทยาลัยของนักศึกษาหรืออีเมลส่วนตัว เช่น panachkorn.li@rmuti.ac.th
- สร้าง New design file (Design and prototype) บน Figma เพื่อใช้ในการส่งงานเมื่อโปรเจคเสร็จเรียบร้อยแล้ว โดยให้ตั้งชื่อ repo เป็น breakout67_6##### โดยที่ 6##### เป็นรหัสนักศึกษาทั้ง 12 หลัก **ไม่ต้องใส่ขีด**
- หลังจากนั้น ให้กำหนดสิทธิ์ใน repo ให้แก่อาจารย์ที่เข้าตรวจชิ้นงาน เพื่อให้สามารถเข้า Edit ได้ ดังรูป



บนเครื่องของคุณ

- ดาวน์โหลดไฟล์ที่มีชื่อว่า breakout_testfinal_67 และ โคลนโปรเจคไปที่โฟลเดอร์ของคุณ
- ให้เปลี่ยนชื่อโฟลเดอร์ breakout_testfinal_67 ไปเป็น breakout67_6##### โดยที่ 6##### เป็นรหัสนักศึกษาทั้ง 12 หลัก **ไม่ต้องใส่ขีด**

เกณฑ์การให้คะแนน

ลักษณะของงานจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนของงานบังคับซึ่งเป็นส่วนที่นักศึกษาต้องเขียนออกแบบตามข้อกำหนดทั้งหมดทุกข้อ และอีกส่วนเป็นส่วนที่นักศึกษาสามารถเลือกหัวข้อที่ตนเองต้องการทำได้คะแนน 60 คะแนนจะคิดเป็น 10% ของคะแนนบทที่ 8

ส่วนของงานบังคับ

โครงการจะต้องประกอบไปด้วย ระบบการออกแบบ (Design Systems), การจัดทำระบบฟอนต์ และขนาดตัวอักษร (Typography Systems), การจัดระบบมาตรฐานของสี (Color Systems) โดยนักศึกษาต้องเขียนโปรแกรมตามข้อกำหนดข้างล่างนี้ทุกข้อ หากมีข้อที่ไม่ได้ทำ คะแนนในข้อนั้นจะถูกนำไปหักจากคะแนนที่ได้

- (5 คะแนน) หน้าจอขนาด 1920x1080 มีการกำหนดขนาดหน้าจอ desktop อย่างเหมาะสม
- (5 คะแนน) Header & Footer มีการออกแบบแถบหัว-ท้ายเว็บ
- (10 คะแนน) Animation / Horizontal Scroll มีการใช้ animation หรือ scroll แนวนอนตามที่สอน
- (10 คะแนน) ใช้สีหลัก 4 สี มีการใช้สีให้ครบ 4 สี (สื่อถึงแบรนด์ เช่น แดง ทอง ขาว ดำ) และใช้ Fonts ที่ตรงกับ Concept
- (10 คะแนน) ออกแบบ 3 หน้าจอ มีหน้าจออย่างน้อย 3 หน้า

การหักคะแนนส่วนบังคับเพิ่มเติม

คะแนนในข้อต่อไปนี้จะถูกนำไปหักออกจากคะแนนโปรเจกต์ที่ได้หากพบว่า

- (-2 คะแนน) ไม่มีการกำหนดขนาดที่ชัดเจน
- (-3 คะแนน) ขนาดหน้าจอผิดเกิน 20%
- (-2 คะแนน) ขาด Header หรือ Footer ต่อขึ้น
- (-1 คะแนน) ไม่มีความต่อเนื่องทั้งหน้า
- (-5 ถึง -10 คะแนน) ไม่มี animation หรือ scroll เลย
- (-2 ถึง -4 คะแนน) Animation / Horizontal Scroll ใช้ได้แต่ไม่สมบูรณ์
- (-2 คะแนน) ใช้สีไม่ครบ 4 สี
- (-1 ถึง -3 คะแนน) สีไม่เหมาะกับธุรกิจ
- (-4 คะแนน) มีหน้าจอไม่ครบ 3 หน้า
- (-2 คะแนน) หน้าจอซ้ำ / เหมือนกัน

ส่วนของงานที่เลือกทำ

นักศึกษาสามารถเลือกทำเพื่อเอาคะแนนเสริมได้

- (4 คะแนน) ระบบ Login & Role มีระบบ Login และแยกสิทธิ์ลูกค้า/พนักงาน/แอดมิน
- (4 คะแนน) การคลิกดูรายละเอียด (Prototype) มี interaction หรือ modal คลิกดูเมนู
- (4 คะแนน) ระบบแนะนำสินค้า มีระบบแนะนำกระเป๋ียงของแบรนด์อื่น ๆ ให้เลือก
- (4 คะแนน) ระบบรีวิว ระบบให้ลูกค้าให้คะแนนหรือแสดงรีวิว
- (4 คะแนน) Dashboard Admin หน้าแดชบอร์ดดูรายการจอง/จัดการสิทธิ์

ห้ามลอกงานจากผู้อื่นและห้ามให้ผู้อื่นลอกงาน

หากตรวจพบกรณีดังกล่าว ผู้ที่ลอกงานหรือผู้ที่ให้ผู้อื่นลอกงานจะได้รับเกรดในวิชานี้เป็น F และจะพิจารณาบทลงโทษตามทั้มหาวิทยาลัยได้กำหนดไว้