



AI ช่วยบริหารร้านเกม/คาเฟ่อีสปอร์ต: ผู้จัดการหลังบ้านอัจฉริยะ

โดย

นางสาวลลิตา กิ่งพาน 67152210004-0

นายถิรพุทธ ศรีมูล 67152210076-5

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 01-406-014-270

การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในงานธุรกิจ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ต่อเนื่อง) คณะบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

ศูนย์กลางมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

ปีการศึกษา 2567

## 1. ชื่อโครงการ

AI ช่วยบริหารร้านเกม/คาเฟ่อีสปอร์ต: ผู้จัดการหลังบ้านอัจฉริยะ

## 2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- เพื่อทดลองใช้ ChatGPT ในการบริหารจัดการร้านเกม/คาเฟ่อีสปอร์ต
- เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ในการใช้ AI สำหรับการวางแผนกิจกรรม การตลาด และการตอบคำถามลูกค้า
- เพื่อออกแบบแนวทางการพัฒนาเครื่องมือ AI สำหรับร้านเกมในอนาคต

## 3. แนวคิดธุรกิจจำลอง (Business Concept)

- ประเภทธุรกิจ: คาเฟ่อีสปอร์ต (Esports Café)
- กลุ่มเป้าหมาย: นักเรียน นักศึกษา วัยทำงานที่สนใจเกมและกีฬาอีสปอร์ต
- ปัญหาทางธุรกิจที่ต้องการแก้ไข:
  - การจัดการเวลาจัดกิจกรรมทัวร์นาเมนต์
  - การวิเคราะห์ความต้องการลูกค้า
  - การจัดโปรโมชั่นให้เหมาะสมกับพฤติกรรมผู้ใช้งาน
  - การตอบคำถามลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพ

## 4. ข้อมูลพื้นฐานของแบรนด์จำลอง

- ชื่อแบรนด์: GigaPlay Esport Café
- โลโก้และแนวคิดการออกแบบ:
  - ใช้ภาพ AI ช่วยออกแบบโลโก้เป็นรูปคอนโทรลเลอร์ที่มีเอฟเฟกต์ดิจิทัลผสมผสานฟอนต์ทันสมัย
- จุดขาย (USP):
  - คาเฟ่เกมที่จัดแข่งอีสปอร์ตเป็นประจำ พร้อมระบบสมาชิกอัจฉริยะ
  - บริการเป็นกันเอง + ระบบตอบแชทอัตโนมัติ + กิจกรรมรายเดือนที่ปรับตามพฤติกรรมลูกค้า

## 5. บทบาทของ ChatGPT / AI ในธุรกิจจำลอง

ใช้ ChatGPT เพื่อ:

- สร้างคอนเทนต์โปรโมตกิจกรรมบน Facebook / IG
- คิดแคมเปญโปรโมชันตามฤดูกาลหรือตามเทรนด์เกม
- วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจ
- สร้าง chatbot จำลองเพื่อตอบคำถาม เช่น ค่าบริการ เวลาเปิด-ปิด โปรโมชัน
- เขียนอีเมลเชิญลูกค้ากลับมาใช้บริการ
- สรุปข้อมูลพฤติกรรมลูกค้าเบื้องต้นจากบทสนทนา

## 6. การออกแบบและทดลองใช้งาน (Implementation)

ตัวอย่าง Prompt และผลลัพธ์:

**Prompt 1:**

“ช่วยคิดแคมเปญโปรโมตร้านเกมสำหรับช่วงเปิดเทอม ที่ดึงดูดนักเรียนมัธยม”

**ผลลัพธ์:**

“Back to School Battle! มาเล่นเกมหลังเลิกเรียน รับพรีน้ำ 1 แก้ว และสิทธิ์ลงแข่งเกม LoL / Valorant ซึ่งของรางวัลทุกสัปดาห์”

**Prompt 2:**

“ช่วยสร้างบทสนทนาของ chatbot สำหรับตอบคำถามลูกค้าเกี่ยวกับค่าบริการ”

**ผลลัพธ์:**

ลูกค้า: สวัสดีครับ ร้านเปิดกี่โมง

Bot: สวัสดีครับ GigaPlay เปิดทุกวัน 10.00 - 23.00 น. ครับ

ลูกค้า: ค่าชั่วโมงละเท่าไร

Bot: ชั่วโมงละ 30 บาทครับ แต่ถ้าซื้อเป็นแพ็คเกจ 5 ชั่วโมง ลดเหลือ 120 บาทครับ

### Prompt 3:

“ช่วยวิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจจากลูกค้า 50 คน โดยสรุปเป็นข้อเสนอแนะ”

ผลลัพธ์:

- ลูกค้าชอบกิจกรรมแข่งขันรายเดือน แต่เสนอให้เพิ่มความถี่
- อยากให้ร้านเปิดโหมดเกมอื่น ๆ เพิ่ม เช่นเกมแนว FPS ใหม่ ๆ
- ลูกค้าชอบระบบสะสมแต้มและเสนอให้มีของแลกเพิ่ม

การวิเคราะห์ผลที่ได้ว่าตอบโจทย์ธุรกิจหรือไม่

### 7. ผลลัพธ์และการวิเคราะห์

- ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ ChatGPT:
  - ลดเวลาในการคิดแคมเปญ
  - สร้างบทสนทนา chatbot ได้สะดวก
  - ได้ข้อมูลเชิงลึกจากแบบสอบถามอย่างรวดเร็ว
- ข้อจำกัด:
  - บางข้อความยังไม่ตรงกลุ่มเป้าหมาย 100%
  - ไม่สามารถเข้าถึงระบบข้อมูลลูกค้าจริงได้ (ต้องทำงานร่วมกับระบบหลังบ้านเพิ่มเติม)
- ข้อเสนอแนะ:
  - หากใช้จริงควรมีการปรับแต่งภาษาให้เข้ากับโทนแบรนด์
  - อาจรวมเข้ากับระบบจอง/CRM เพื่อให้ AI วิเคราะห์ข้อมูลได้แม่นยำขึ้น

### 8. แนวทางพัฒนาและต่อยอด

- พัฒนา ChatGPT ร่วมกับ API การจองเครื่อง/ที่นั่ง
- ทำระบบสะสมแต้มอัตโนมัติและให้ AI แนะนำรางวัล
- เชื่อมระบบกับ LINE OA หรือ Facebook Messenger
- ขยายไปยังบริการ live support สำหรับลูกค้าในร้าน
- ใช้ AI วิเคราะห์แนวโน้มเกมที่กำลังมาแรงเพื่อจัดกิจกรรมล่วงหน้า

## 9. บทสรุปของโครงการ

โครงการนี้แสดงให้เห็นว่า ChatGPT สามารถเป็นเครื่องมือช่วยบริหารจัดการร้านเกมหรือคาเฟ่อีสปอร์ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตั้งแต่การวางแผนการตลาด การตอบลูกค้า ไปจนถึงการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพฤติกรรม โครงการนี้จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการนำ AI มาใช้จริงในธุรกิจบริการแนวใหม่ ที่ต้องการความเร็ว ความยืดหยุ่น และการปรับตัวเข้ากับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคดิจิทัล

## 10. ภาคผนวก

ตัวอย่าง Prompt และผลลัพธ์:

Prompt 1:

“ช่วยคิดแคมเปญโปรโมตร้านเกมสำหรับช่วงเปิดเทอม ที่ดึงดูดนักเรียนมัธยม”

ผลลัพธ์:

“Back to School Battle! มาเล่นเกมหลังเลิกเรียน รับฟรีน้ำ 1 แก้ว และสิทธิ์ลงแข่งเกม LoL / Valorant ซึ่งของรางวัลทุกสัปดาห์”

Prompt 2:

“ช่วยสร้างบทสนทนาของ chatbot สำหรับตอบคำถามลูกค้าเกี่ยวกับค่าบริการ”

ผลลัพธ์:

ลูกค้า: สวัสดีครับ ร้านเปิดกี่โมง

Bot: สวัสดีครับ GigaPlay เปิดทุกวัน 10.00 - 23.00 น. ครับ

ลูกค้า: ค่าชั่วโมงละเท่าไร

Bot: ชั่วโมงละ 30 บาทครับ แต่ถ้าซื้อเป็นแพ็คเกจ 5 ชั่วโมง ลดเหลือ 120 บาทครับ

Prompt 3:

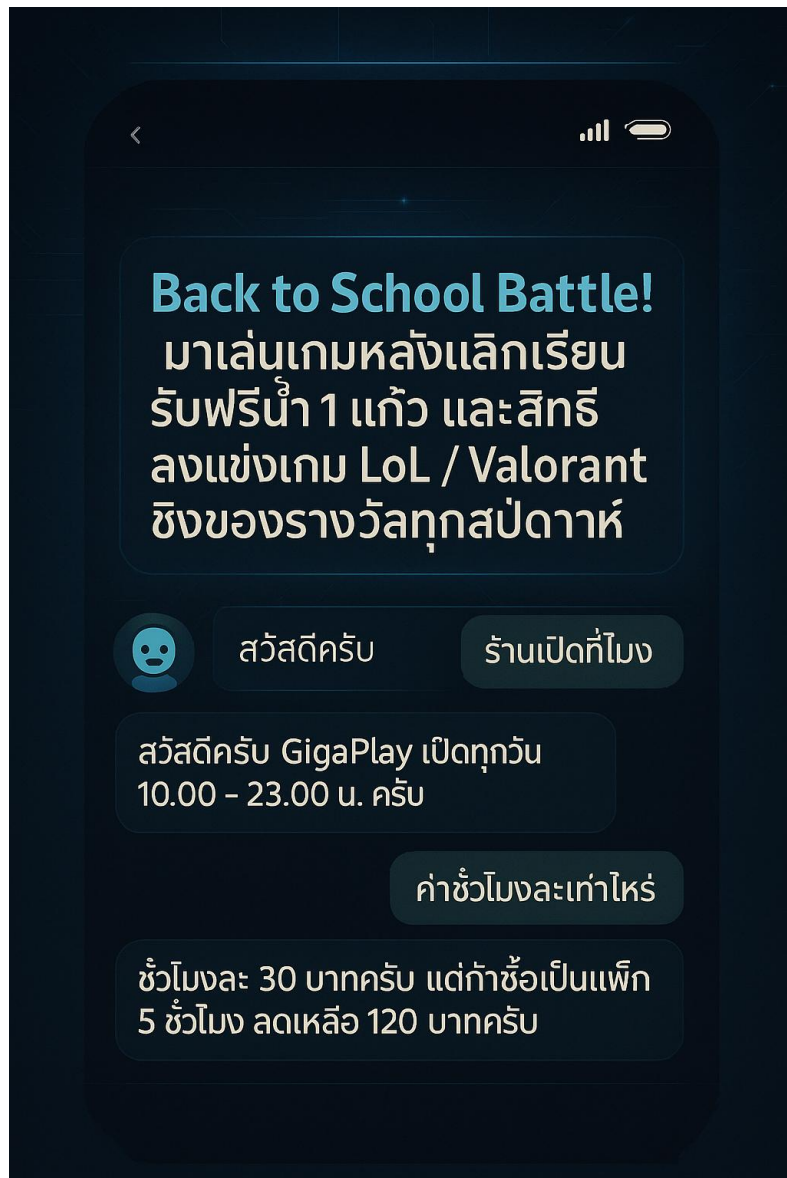
“ช่วยวิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจจากลูกค้า 50 คน โดยสรุปเป็นข้อเสนอแนะ”

ผลลัพธ์:

- ลูกค้าชอบกิจกรรมแข่งขันรายเดือน แต่เสนอให้เพิ่มความถี่
- อยากให้ร้านเปิดโหมดเกมอื่น ๆ เพิ่ม เช่น เกมแนว FPS ใหม่ ๆ
- ลูกค้าชอบระบบสะสมแต้มและเสนอให้มีของแลกเพิ่ม



ภาพที่ 10.1 โลโก้จาก AI



ภาพที่ 10.2 บทสนทนา chatbot

## GigaPlay

### แบบสอบถามความพึงพอใจของลูกค้า

ความคิดเห็นของคุณมีความสำคัญต่อการพัฒนาบริการของเรา

#### ข้อมูลส่วนตัว

---

**เพศ**

☐ ชาย
 ☐ หญิง
 ☐ อื่น ๆ

**อายุ**

กรุณาเลือกช่วงอายุ

**สถานะ**

กรุณาเลือกสถานะ

**ความถี่ในการใช้บริการ**

กรุณาเลือกความถี่ในการใช้บริการ

ภาพที่ 10.3 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า

#### ประเมินความพึงพอใจ

---

กรุณาให้คะแนนความพอใจในแต่ละหัวข้อ (1 = น้อยที่สุด, 5 = มากที่สุด)

**1. ความสะดวกสบายของสถานที่และบรรยากาศในร้าน**

☐  
1  
น้อยที่สุด

☐  
2  
น้อย

☐  
3  
ปานกลาง

☐  
4  
มาก

☐  
5  
มากที่สุด

**2. ความสะอาดและความเป็นระเบียบของร้าน**

☐  
1  
น้อยที่สุด

☐  
2  
น้อย

☐  
3  
ปานกลาง

☐  
4  
มาก

☐  
5  
มากที่สุด

**3. ความพร้อมใช้งานของอุปกรณ์และเครื่องคอมพิวเตอร์**

☐  
1  
น้อยที่สุด

☐  
2  
น้อย

☐  
3  
ปานกลาง

☐  
4  
มาก

☐  
5  
มากที่สุด

**4. ความหลากหลายของเกมที่ให้บริการ**

☐  
1  
น้อยที่สุด

☐  
2  
น้อย

☐  
3  
ปานกลาง

☐  
4  
มาก

☐  
5  
มากที่สุด

ภาพที่ 10.4 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า



6. การให้บริการของพนักงาน

1

2

3

4

5

น้อยที่สุด

น้อย

ปานกลาง

มาก

มากที่สุด

7. ความคุ้มค่าของค่าบริการและโปรโมชั่น

1

2

3

4

5

น้อยที่สุด

น้อย

ปานกลาง

มาก

มากที่สุด

8. ความพึงพอใจโดยรวมต่อการใช้บริการร้าน GigaPlay

1

2

3

4

5

น้อยที่สุด

น้อย

ปานกลาง

มาก

มากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

กรุณาแสดงความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะของคุณที่นี่...

ส่งแบบสอบถาม

ภาพที่ 10.5 แบบสอบถามความพึงพอใจลูกค้า