**บทที่ 1**

**บทนำ**

**1.1 ที่มาและความสำคัญ**

ธุรกิจร้านเกมและคาเฟ่อีสปอร์ตเป็นธุรกิจที่เติบโตขึ้นตามความนิยมของเกมออนไลน์และการแข่งขันอีสปอร์ตในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชน การบริหารจัดการร้านให้มีประสิทธิภาพและสามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าได้ทันที เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในด้านบริการลูกค้า การวางแผนกิจกรรม การสร้างคอนเทนต์ และการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมผู้เล่น  
 ด้วยเหตุนี้จึงเกิดแนวคิดในการประยุกต์ใช้ AI โดยเฉพาะ ChatGPT มาเป็นเครื่องมือผู้ช่วยหลังบ้าน เพื่อเสริมประสิทธิภาพให้กับธุรกิจจำลอง “GigaPlay” ซึ่งเป็นร้านเกมและคาเฟ่อีสปอร์ตแบบสมาร์ทที่เน้นการใช้เทคโนโลยีในการบริหาร

**1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน**

1.2.1 เพื่อออกแบบแนวทางการประยุกต์ใช้ AI (ChatGPT) ในการบริหารร้านเกม

1.2.2 เพื่อทดลองใช้ Prompt กับ ChatGPT ในการสร้างคอนเทนต์ การวางแผน และบริการลูกค้า

1.2.3 เพื่อวิเคราะห์ข้อดีข้อจำกัด และแนวทางพัฒนา AI ในบริบทของร้านเกม/คาเฟ่อีสปอร์ต

**บทที่ 2**

**แนวคิด ทฤษฎี และงานที่เกี่ยวข้อง**

**2.1 แนวคิดธุรกิจจำลอง**

**ประเภทธุรกิจ**: คาเฟ่อีสปอร์ตและร้านเกม

**ชื่อแบรนด์**: GigaPlay

**กลุ่มเป้าหมาย**: นักเรียนมัธยมปลาย – นิสิต นักศึกษา – เกมเมอร์ทั่วไป

**ปัญหาธุรกิจที่ต้องการแก้ไข**: ขาดระบบตอบคำถามอัตโนมัติ บริหารจัดการกิจกรรมไม่ทัน และขาดข้อมูลเชิงลึกจากลูกค้า

**2.2 AI กับธุรกิจบริการ**

เทคโนโลยี AI ถูกนำมาใช้ในธุรกิจบริการหลากหลายรูปแบบ เช่น การบริการลูกค้าผ่าน Chatbot, การวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้า, การสร้างคอนเทนต์การตลาด ฯลฯ ซึ่งช่วยลดต้นทุน เพิ่มประสิทธิภาพ และตอบโจทย์ความคาดหวังของลูกค้าในยุคดิจิทัล

**2.3 เครื่องมือที่ใช้**

**ChatGPT** เป็นโมเดลภาษาขนาดใหญ่ที่สามารถช่วยวางแผน เขียนข้อความ ตอบคำถาม และให้คำแนะนำต่าง ๆ ได้อย่างยืดหยุ่นและรวดเร็ว

**Claude** เป็น AI ประเภท Large Language Model ที่พัฒนาโดย Anthropic มีความสามารถหลากหลายทั้งการตอบคำถาม วิเคราะห์ข้อมูล แปลภาษา เขียนโค้ด และสร้างสรรค์เนื้อหาต่าง ๆ เช่น บทความ เรื่องสั้น และบทกวี รวมถึงช่วยในการทำงานวิจัย ตรวจแก้ไวยากรณ์ ช่วยเขียนโปรแกรมและแก้ไขบั๊ก สามารถอธิบายแนวคิดที่ซับซ้อน วางแผนโครงการ หรือให้คำปรึกษาในเรื่องต่าง ๆ Claude จึงเป็นเครื่องมือที่ตอบโจทย์ทั้งงานวิชาการ งานสร้างสรรค์ และการจัดการงานอย่างมีประสิทธิภาพ

**บทที่ 3**

**วิธีดำเนินงาน**

### 3.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

3.1.1 ศึกษารูปแบบธุรกิจร้านเกมและคาเฟ่อีสปอร์ตในปัจจุบัน

3.1.2 ศึกษาแนวทางการใช้งาน AI โดยเฉพาะ ChatGPT กับธุรกิจบริการ

3.1.3 วิเคราะห์ปัญหาและโอกาสในระบบบริหารของร้านเกมแบบเดิม

### 3.2 ออกแบบแนวคิดธุรกิจจำลอง “GigaPlay”

3.2.1 กำหนดจุดเด่นของร้าน เช่น มีการแข่งขันเกมประจำสัปดาห์, ระบบสะสมแต้ม, บริการเครื่องดื่ม

3.2.2 ออกแบบโลโก้และธีมร้านโดยใช้ AI ช่วยสร้างภาพ

3.2.3 สร้างภาพจำลองร้านและกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

### 3.3 วางแผนการใช้ ChatGPT ในแต่ละบทบาท

3.3.1 แบ่งการใช้งาน AI ออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่: การวางแผนธุรกิจ, การวิเคราะห์ลูกค้า, การตลาด, การบริการลูกค้า, การวิเคราะห์ข้อมูล, การนำเสนอ

3.3.2 วางเป้าหมายของแต่ละด้าน เช่น ต้องการให้ตอบลูกค้าอัตโนมัติ หรือต้องการให้ช่วยคิดแคมเปญ

### 3.4 ทดลองใช้งาน ChatGPT ด้วย Prompt ที่ออกแบบไว้

3.4.1 เขียน Prompt ให้ครอบคลุมสถานการณ์ธุรกิจจริง เช่น การตอบลูกค้า การคิดแคมเปญ

3.4.2 ทดสอบคำตอบจาก ChatGPT และปรับแต่งให้เหมาะสมกับบริบทไทย

3.4.3 เก็บผลลัพธ์ที่ได้จากแต่ละ Prompt เพื่อใช้ในการวิเคราะห์

**การวางแผนธุรกิจ**

**Prompt:** “ช่วยคิดแคมเปญโปรโมตร้านเกมสำหรับช่วงเปิดเทอม ที่ดึงดูดนักเรียนมัธยม”  
**ผลลัพธ์**: แคมเปญ “Back to School Battle” – เล่นเกมหลังเลิกเรียน รับน้ำฟรี และลงแข่งชิงรางวัล

**การวิเคราะห์ลูกค้า**

**Prompt:** “ช่วยวิเคราะห์ผลแบบสอบถามความพึงพอใจจากลูกค้า 50 คน โดยสรุปเป็นข้อเสนอแนะ”  
**ผลลัพธ์**: ลูกค้าชอบกิจกรรมแข่งเกม เสนอเพิ่มความถี่ และอยากได้เกมใหม่ ๆ เพิ่ม

**การสร้างคอนเทนต์ทางการตลาด**

**Prompt**: “ช่วยเขียนโพสต์โปรโมตร้านสำหรับ Facebook ให้ดึงดูดวัยรุ่นชายอายุ 15-20”  
**ผลลัพธ์**: “ศึกแห่งศักดิ์ศรีเริ่มแล้ว! มาโชว์สกิล LoL/Valorant พร้อมลุ้นไอเทมเด็ดทุกเย็นศุกร์!”

**การบริการลูกค้า / คำตอบอัตโนมัติ**

**Prompt:** “ช่วยสร้างบทสนทนา chatbot สำหรับตอบคำถามลูกค้าเกี่ยวกับค่าบริการ”  
**ผลลัพธ์**:  
ลูกค้า: ค่าชั่วโมงละเท่าไหร่  
Bot: ชั่วโมงละ 30 บาทครับ ถ้าซื้อแพ็ก 5 ชม. เหลือ 120 บาท

**การวิเคราะห์ข้อมูล**

**Prompt:** “ช่วยสรุปผลแบบสอบถามจากลูกค้า และเสนอสิ่งที่ควรพัฒนาในร้านเกม”  
**ผลลัพธ์**: ควรเพิ่มกิจกรรมแข่งขันรายสัปดาห์ เพิ่มเกมใหม่ และขยายระบบของรางวัลสะสมแต้ม

**การนำเสนอแผนธุรกิจ**

**Prompt:** “ช่วยเขียนบทพูดสำหรับการพรีเซนต์ร้านเกมแนวใหม่ที่ใช้ AI”  
**ผลลัพธ์**: สรุปไอเดียเด่น และเสนอแนวคิดการพัฒนา GigaPlay ให้เป็นศูนย์รวมเกม + Data Lab ลูกค้า

### 3.5 สรุปและวิเคราะห์ผลลัพธ์

3.5.1 วิเคราะห์ว่าผลลัพธ์จาก AI ตรงกับเป้าหมายของแต่ละด้านหรือไม่

3.5.2 เปรียบเทียบกับการทำงานแบบดั้งเดิม (ไม่มี AI)

3.5.3 สรุปข้อดี ข้อจำกัด และแนวทางการนำไปใช้จริง

**บทที่ 4**

**ผลการทดลองและวิเคราะห์ผล**

**4.1 ประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ ChatGPT**

4.1.1 ได้แนวคิดการตลาดใหม่ ๆ ที่ตรงกลุ่มเป้าหมาย

4.1.2 ลดเวลาการสร้างคอนเทนต์ลงกว่า 70%

4.1.3 ได้แบบสอบถามและบทสนทนาอัตโนมัติที่สามารถนำไปใช้จริงได้ทันที

**4.2 ข้อจำกัดที่พบ**

4.2.1 ChatGPT ยังไม่สามารถเชื่อมต่อกับระบบฐานข้อมูลของร้านได้โดยตรง

4.2.2 คำตอบบางครั้งต้องปรับให้เหมาะกับบริบทของประเทศไทย

**4.3 การประเมินภาพรวม**

AI โดยเฉพาะ ChatGPT ช่วยให้ธุรกิจร้านเกมมีแนวทางบริหารที่ทันสมัย ลดต้นทุนด้านแรงงาน เสริมคุณภาพบริการ และมีความเป็นไปได้ในการพัฒนาสู่ระบบอัตโนมัติแบบเต็มรูปแบบ

**บทที่ 5**

**สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ**

**5.1 สรุปผลการดำเนินงาน**

โครงงานนี้ได้จำลองการบริหารร้านเกมโดยใช้ ChatGPT ในการสนับสนุนการตลาด การวางแผน การให้บริการลูกค้า และการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งช่วยให้ได้แนวคิดธุรกิจที่มีศักยภาพและนำไปใช้จริงได้

**5.2 ข้อเสนอแนะการใช้งาน AI**

5.2.1 ควรมีการฝึกอบรมพนักงานให้ใช้งาน ChatGPT อย่างเหมาะสม

5.2.2 ควรปรับภาษาให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เข้าถึงได้มากขึ้น

5.2.3 หากนำไปใช้จริง ควรพัฒนา API เชื่อมต่อ ChatGPT กับระบบการจองและสมาชิกของร้าน

**5.3 แนวทางพัฒนาในอนาคต**

5.3.1 สร้างระบบ Chatbot อัตโนมัติแบบตอบสดผ่าน LINE OA หรือ Facebook

5.3.2 วิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมลูกค้าจากบัตรสมาชิกเพื่อนำเสนอโปรโมชั่นรายบุคคล

5.3.3 เชื่อมโยงกับระบบ AI อื่น เช่น ระบบวิเคราะห์ภาพจากกล้องวงจรปิด เพื่อปรับโปรโมชั่นแบบ real-time