



## ระบบสารสนเทศการจองสนามฟุตบอล

ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง

64160105

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออุตสาหกรรมดิจิทัล

คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา

ปีการศึกษา 2567

ลิขสิทธิ์ของคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา



# Football Stadium Booking Management Information System

Siwakorn Posrimuang

64160105

A PROJECT SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENT  
FOR THE BACHELOR DEGREE OF SCIENCE IN  
INFORMATION TECHNOLOGY OF DIGITAL INDUSTRY  
FACULTY OF INFORMATICS BURAPHA UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2024.

COPYRIGHT FACALTY OF INFORMATICS BURAPHA UNIVERSITY



คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา

## ใบรับรองโครงงาน

หัวข้อโครงงาน	ระบบสารสนเทศการจองสนามฟุตบอล
	Football Stadium Booking Management Information System
ชื่อนิสิต	นายศิวักร โพธิ์ศรีเมือง                      รหัสประจำตัว    64160105
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เหมรัตน์ วชิรหัตถพงษ์
วันที่สอบ	15 พฤศจิกายน 2567

---

โครงงานนี้ได้ผ่านการเห็นชอบจากคณะกรรมการสอบ

ให้เป็นโครงงานหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่ออุตสาหกรรมดิจิทัล

(อาจารย์วรวิทย์ วีระพันธุ์)

ประธานกรรมการ

(อาจารย์เหมรัตน์ วชิรหัตถพงษ์)

กรรมการ

หัวข้อรายงาน	ระบบสารสนเทศการจองสนามฟุตบอล
นิสิต	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง
รหัสประจำตัว	64160105
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน	อาจารย์เหมรัมย์ วชิรหัตถพงศ์
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ อุตสาหกรรมดิจิทัล
คณะ	วิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา
ปีการศึกษา	2567

## บทคัดย่อ

ปัจจุบัน ระบบการจองสนามฟุตบอลแบบดั้งเดิมมักก่อให้เกิดอุปสรรคต่อผู้ใช้บริการ เช่น ความจำเป็นในการโทรสำรองสนามล่วงหน้าหรือการเดินทางไปทำการจองด้วยตนเองที่สนาม ซึ่งส่งผลให้กระบวนการจองสนามขาดความสะดวกและคล่องตัว ในส่วนของผู้ดูแลหรือเจ้าของสนามฟุตบอลเองก็ประสบปัญหาในการบริหารจัดการข้อมูล อาทิ การคำนวณรายได้จากการให้บริการ การบันทึกยอดการจอง หรือการควบคุมการยืม-คืนอุปกรณ์กีฬา

ด้วยเหตุนี้ ผู้พัฒนาจึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อพัฒนาระบบจองสนามฟุตบอลออนไลน์ที่สามารถเชื่อมโยงกับระบบการยืม-คืนอุปกรณ์กีฬา โดยมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ ความสะดวกและความรวดเร็วแก่ทั้งผู้ใช้บริการและผู้ดูแลสนาม ระบบนี้ช่วยลดข้อจำกัดของการจองสนามแบบเดิม ลดระยะเวลาและความยุ่งยากในการเดินทางมายังสนามเพื่อดำเนินการจอง ผู้ใช้สามารถตรวจสอบและเลือกสนามที่ต้องการผ่านระบบออนไลน์ได้ด้วยตนเอง

นอกจากนี้ ระบบยังช่วยให้ผู้ดูแลสนามสามารถบริหารจัดการการยืม-คืนอุปกรณ์ได้อย่างเป็นระบบ ลดความเสี่ยงในการสูญหายของอุปกรณ์และลดความซ้ำซ้อนของข้อมูล ทั้งยังสามารถสร้างรายงานการใช้งานและรายได้ที่มีความถูกต้องและแม่นยำมากยิ่งขึ้น ระบบจองสนามและการยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอลออนไลน์นี้จึงได้รับการพัฒนาขึ้นเพื่อยกระดับมาตรฐานการให้บริการให้มีความทันสมัย และอำนวยความสะดวกให้แก่ทั้งผู้ใช้บริการและผู้ดูแลสนามอย่างมีประสิทธิภาพ

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการ เว็บไซต์จอมสนามฟุตบอลและยิม-คีนอุปกรณ์ฟุตบอล สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องด้วยคำแนะนำและการให้คำปรึกษาจากที่เกี่ยวข้องดังนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์เหมรัมย์ วัชรหัตพงษ์ อาจารย์ที่ปรึกษาการทำโครงการในครั้งนี้ ที่ช่วยให้ความรู้และช่วยสอนการทำงานที่นำมาพัฒนา ให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และข้อเสนอแนะ ในการทำโครงการเล่มนี้ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งจนทำให้โครงการสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านในคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา ที่ให้ความรู้และคำปรึกษาที่ดีโดยตลอด ทำให้สามารถนำความรู้ต่าง ๆ มาประยุกต์ให้เข้ากับโครงการ

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา รุ่นพี่ และเพื่อนทุกคนสำหรับคำแนะนำ ความช่วยเหลือในการปฏิบัติงานและกำลังใจที่มีให้เสมอมา

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและผู้ที่นำไปพัฒนาต่อเป็นอย่างมาก และใคร่ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำโครงการเล่มนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งไว้ ณ ที่นี้

ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง

ตุลาคม 2567

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ซ
บทที่	
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา.....	4
1.5 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ.....	6
1.6 แผนการดำเนินโครงการ.....	7
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1.1 ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์.....	8
2.1.2 ทฤษฎีการออกแบบปฏิสัมพันธ์ที่เป็นมิตรกับผู้ใช้ (User Interface and User Experience Design Theory).....	8
2.1.3 ทฤษฎีการจัดการฐานข้อมูล (Database Management Theory).....	9
2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการให้บริการ.....	9
2.2 งานที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.2.1 ระบบเช่าสนามฟุตบอล (Football Field Rental System).....	10

บทที่	หน้า
2.2.2 ระบบการจองคิวร้านเสริมสวยบิวตี้ซาลอน (Beauty Salon Queue Booking System)	10
<b>บทที่ 3 วิธีการดำเนินโครงการ</b>	<b>11</b>
3.1 ศึกษาปัญหาและความเป็นไปได้	11
3.1.1 ศึกษาวิธีการเขียนเว็บเบื้องต้น	11
3.1.2 ศึกษาวิธีการเขียนภาษา CSS เพื่อตกแต่งหน้าเว็บไซต์	11
3.1.3 ศึกษาการใช้ Framework Laravel	11
3.1.4 ศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม phpMyAdmin	12
3.1.5 ศึกษาวิธีการใช้โปรแกรม XAMPP Control Panel	12
3.2 วิเคราะห์และออกแบบแบบจำลอง	13
3.2.1 Workflow Diagram	13
3.2.2 Use Case Diagram	14
3.2.3 Use Case Description	15
3.2.4 Activity Diagram	24
3.2.5 ER Diagram	31
3.3 การออกแบบเว็บไซต์และการใช้งาน	32
3.3.1 ส่วนของการเข้าสู่ระบบ	32
3.3.2 ส่วนการจองสนาม	34
3.3.3 ส่วนการชำระเงิน	36
3.3.4 ส่วนการตรวจสอบประวัติการจองและการยืม	37
3.3.5 ส่วนการตรวจสอบการชำระเงิน (ผู้ดูแลระบบ)	38
3.3.6 ส่วนการจัดการการจอง (ผู้ดูแลระบบ)	39
<b>บทที่ 4 ผลการดำเนินโครงการ</b>	<b>41</b>
4.1 การพัฒนาระบบ	41
4.1.1 หน้าจอเข้าสู่ระบบ	41

บทที่	หน้า
4.1.2 เลือกลงสนาม.....	42
4.1.3 หน้ารายละเอียดการจอง.....	43
4.1.4 หน้าการชำระเงินและแจ้งการชำระเงิน.....	44
4.1.5 หน้าประวัติการจองและการยืม.....	45
4.1.6 หน้าตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน (ผู้ดูแลระบบ).....	46
4.1.7 หน้าการจัดการสนาม (ผู้ดูแลระบบ).....	47
4.1.8 หน้าการจัดการผู้ใช้ (ผู้ดูแลระบบ).....	48
4.1.9 หน้าสรุปรายงาน (ผู้ดูแลระบบ).....	49
<b>บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินโครงการ.....</b>	<b>50</b>
5.1 สรุปผลการดำเนินงาน.....	50
5.2 ปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัด.....	50
5.4 ข้อเสนอแนะและงานในอนาคต.....	51
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>52</b>
<b>ภาคผนวก.....</b>	<b>53</b>
ภาคผนวก ก พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary).....	53
ภาคผนวก ข วิธีใช้งานระบบ.....	58
<b>ประวัติผู้จัดทำโครงการ.....</b>	<b>65</b>



## สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1 workflow diagram เว็บไซต์จองสนามฟุตบอลและยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอล .....	13
ภาพที่ 2 Use Case Diagram เว็บไซต์จองสนามฟุตบอลและยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอล .....	14
ภาพที่ 3 Activity Diagram เข้าสู่ระบบ .....	24
ภาพที่ 4 Activity Diagram การจองสนาม .....	25
ภาพที่ 5 Activity Diagram ชำระเงิน .....	26
ภาพที่ 6 Activity Diagram การชำระเงินหมดอายุ.....	27
ภาพที่ 7 Activity Diagram ตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน .....	28
ภาพที่ 8 Activity Diagram การจัดการข้อมูลผู้ใช้ .....	29
ภาพที่ 9 Activity Diagram การจัดการข้อมูลสนาม .....	30
ภาพที่ 10 ER Diagram .....	31
ภาพที่ 11 UI Design หน้าจอแสดงการเข้าสู่ระบบ .....	32
ภาพที่ 12 Design หน้าจอแสดงการเข้าสู่ระบบแล้วพามายังหน้าหลัก.....	33
ภาพที่ 13 UI Design หน้าจอแสดงรายการจอง .....	34
ภาพที่ 14 UI Design หน้าจอแสดงรายละเอียดการจอง .....	35
ภาพที่ 15 UI Design หน้าจอแสดงการชำระเงิน .....	36
ภาพที่ 16 UI Design หน้าจอแสดงประวัติการจองและการยืม.....	37
ภาพที่ 17UI Design หน้าจอแสดงประวัติการจองและการยืมเพื่อให้ผู้ดูแลระบบตรวจสอบ .....	38
ภาพที่ 18 UI Design หน้าจอแสดงรายการของสนาม.....	39
ภาพที่ 19 UI Design หน้าจอแสดงการเพิ่มรายการสนาม .....	40
ภาพที่ 20 หน้าจอเข้าสู่ระบบ .....	41
ภาพที่ 21 หน้าจอแสดงรายการจองสนามที่สามารถจองได้.....	42
ภาพที่ 22 หน้าจอแสดงรายละเอียดการจอง .....	43
ภาพที่ 23หน้าการชำระเงินและแจ้งการชำระเงิน.....	44
ภาพที่ 24 หน้าประวัติการจองและการยืม .....	45
ภาพที่ 25 หน้าตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน .....	46
ภาพที่ 26 หน้าการจัดการสนาม .....	47
ภาพที่ 27หน้าการจัดการผู้ใช้.....	48
ภาพที่ 28 หน้าสรุปรายงาน.....	49

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 29 หน้าเข้าสู่ระบบ.....	58
ภาพที่ 30 หน้าเลือกการจองสนาม.....	58
ภาพที่ 31 หน้ารายละเอียดการจอง .....	59
ภาพที่ 32 หน้าการชำระเงินและแจ้งการชำระเงิน .....	59
ภาพที่ 33 หน้าประวัติการจอง .....	60
ภาพที่ 34 หน้าเข้าสู่ระบบ.....	61
ภาพที่ 35 หน้าตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน .....	62
ภาพที่ 36 หน้าการจัดการสนาม .....	63
ภาพที่ 37 หน้าการจัดการผู้ใช้ .....	63
ภาพที่ 38 หน้าสรุปรายงาน.....	64

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 แผนการดำเนินงาน .....	7
ตารางที่ 2 Use Case Description เข้าสู่ระบบ.....	15
ตารางที่ 3 Use Case Description ทำรายการจองสนาม .....	16
ตารางที่ 4 Use Case Description ชำระเงิน.....	17
ตารางที่ 5 Use Case Description การชำระเงินหมดอายุ.....	18
ตารางที่ 6 Use Case Description ตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน .....	19
ตารางที่ 7 Use Case Description การจัดการสมาชิก .....	21
ตารางที่ 8 Use Case Description การจัดการสนาม .....	22
ตารางที่ 9 Use Case Description สรุปรายงาน .....	23
ตารางที่ 10 Data Dictionary ตารางข้อมูลผู้ใช้.....	53
ตารางที่ 11 Data Dictionary ตารางข้อมูลคิวบริการ.....	53
ตารางที่ 12 Data Dictionary ตารางข้อมูลการยืม .....	54
ตารางที่ 13 Data Dictionary ตารางข้อมูลรายละเอียดการยืม .....	54
ตารางที่ 14 Data Dictionary ตารางข้อมูลประเภทของอุปกรณ์.....	55
ตารางที่ 15 Data Dictionary ตารางข้อมูลช่วงเวลา .....	55
ตารางที่ 16 Data Dictionary ตารางข้อมูลสนาม.....	55
ตารางที่ 17 Data Dictionary ตารางข้อมูลการจองสนาม .....	56
ตารางที่ 18 Data Dictionary ตารางข้อมูลรายละเอียดการจองสนาม .....	56
ตารางที่ 19 Data Dictionary ตารางข้อมูลการชำระเงิน.....	57

## บทที่ 1

### บทนำ

ในส่วนนี้เป็นการอธิบายรายละเอียดและความเป็นมาของโครงการ ซึ่งเป็นโครงการเรื่อง เว็บไซต์ จอมสนามฟุตบอลและยิม-คีนอุปกรณ์ฟุตบอล โดยมีหัวข้อสำคัญตามลำดับต่อไปนี้

- 1.1 ที่มาของโครงการ
- 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ
- 1.3 ขอบเขตของโครงการ
- 1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา
- 1.5 ขั้นตอนในการดำเนินโครงการ
- 1.6 แผนการดำเนินโครงการ
- 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ซึ่งรายละเอียดที่ได้กล่าวข้างต้น จะมีการอธิบายในส่วนต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

#### 1.1 ที่มาของโครงการ

ในยุคปัจจุบัน การเล่นกีฬาและการออกกำลังกายเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับการรักษาสุขภาพ และสร้างความสามัคคีในสังคม ฟุตบอลเป็นหนึ่งในกีฬาที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ซึ่งการเล่นฟุตบอลนั้นต้องใช้สนามฟุตบอลและอุปกรณ์ฟุตบอลเป็นองค์ประกอบหลัก การจอมสนามฟุตบอลและการยิมอุปกรณ์ฟุตบอลในปัจจุบัน ยังคงมีปัญหาในด้านจัดการที่ไม่เป็นระบบ เช่น การจอมสนามด้วยวิธีการโทรศัพท์หรือเดินทางไปจอมที่สนามโดยตรง ซึ่งอาจเกิดความสับสนและไม่สะดวกสำหรับผู้ใช้งาน ทางผู้พัฒนาเล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้น จึงต้องการให้ผู้ใช้งานสนามฟุตบอลมีความสะดวกสบายมากขึ้น

ดังนั้น โครงการนี้จึงมีเป้าหมายที่จะพัฒนาเว็บไซต์สำหรับการจอมสนามฟุตบอลและยิม-คีน อุปกรณ์ฟุตบอลที่สามารถใช้งานได้ง่าย สะดวก และเป็นระบบ ช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และสร้างโอกาสในการพัฒนากระบวนการจัดการที่ดีขึ้น

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์สำหรับการจัดการการจองสนามฟุตบอลที่สามารถจองสนามฟุตบอลและยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอลได้

1.2.2 เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบความพร้อมของสนามฟุตบอลและอุปกรณ์ฟุตบอล รวมถึงทำการจองและยืมได้ผ่านทางระบบออนไลน์

1.2.3 เพื่อให้ผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบสถานะการจองสนามฟุตบอลและการยืมอุปกรณ์ฟุตบอลได้

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

ผู้จัดทำโครงการได้ทำการศึกษาความเป็นไปได้และวิเคราะห์ข้อมูลในการนำมาพัฒนาระบบจากการศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้จัดทำโครงการจึงได้วางขอบเขตของงานไว้ดังนี้

### 1.3.1 ขอบเขตของผู้ดูแลระบบ

1.3.1.1 สามารถเข้าสู่ระบบ

1.3.1.2 แก้ไขข้อมูลส่วนตัว

1.3.1.3 สามารถตรวจสอบ เพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลผู้ใช้

1.3.1.4 สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลสนาม

1.3.1.5 สามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลอุปกรณ์ฟุตบอล

1.3.1.6 สามารถตรวจสอบสถานะการจองสนามฟุตบอลและยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอล

1.3.1.7 สามารถเปลี่ยนสถานะของการยืมอุปกรณ์ได้

1.3.1.8 สามารถตรวจสอบและเปลี่ยนสถานะของการแจ้งชำระเงินจากผู้ใช้ได้

1.3.1.9 สามารถดูรายละเอียดรายการจองและรายการยืมของผู้ใช้ได้

1.3.1.10 สามารถแจ้งซ่อมอุปกรณ์ได้

1.3.1.11 สามารถแจ้งซ่อมไม่ได้ของอุปกรณ์ได้

### 1.3.2 ขอบเขตของผู้ใช้งาน

1.3.2.1 สามารถเข้าสู่ระบบ

1.3.2.2 สามารถสมัครสมาชิก

1.3.2.2 แก้ไขข้อมูลส่วนตัว

1.3.2.3 สามารถตรวจสอบเวลาว่างของสนามฟุตบอล

1.3.2.4 สามารถจองสนามฟุตบอล

1.3.2.5 สามารถตรวจสอบสถานะและดูรายละเอียดการจองสนามฟุตบอล

1.3.2.6 สามารถยืมอุปกรณ์ฟุตบอล

1.3.2.7 สามารถตรวจสอบสถานะและดูรายละเอียดการยืมอุปกรณ์ฟุตบอล

1.3.2.8 สามารถชำระเงิน

1.3.2.9 สามารถแจ้งชำระเงิน

## 1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

ผู้จัดทำโครงการได้พิจารณาความเหมาะสมและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียดเพื่อประเมินความเป็นไปได้ของโครงการ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจึงได้วางแผนใช้เครื่องมือในการพัฒนาโครงการไว้ดังนี้

### 1.4.1 เครื่องมือด้านฮาร์ดแวร์ ได้ใช้เครื่องมือ

ชื่อ	รายละเอียด	รายละเอียด
CPU	13th Gen Intel(R) Core(TM) i5-13600KF 3.50 GHz	12th Gen Intel(R) Core(TM) i5-12450H
GPU	NVIDIA GeForce RTX 3080	NVIDIA GeForce RTX 2050
RAM	32 GB	16 GB
Storage	SSD M.2 500 GB	SSD M.2 500 GB
Monitor	1920 x 1080, 280Hz	1920 x 1080, 144Hz
Operating System	Windows 11	Windows 11

#### 1.4.2 เครื่องมือด้านซอฟต์แวร์

1.4.2.1 Web browser (Google chrome, Microsoft Edge) ใช้สำหรับค้นหาข้อมูล

1.4.2.2 Microsoft Word ใช้สำหรับเขียนรายงานของโครงการ

1.4.2.3 StarUML ใช้สำหรับออกแบบ Work flow และ Diagram

1.4.2.4 Visual Studio Code ใช้สำหรับพัฒนาและออกแบบสร้างระบบ

1.4.2.5 Mysql Workbench ใช้สำหรับออกแบบฐานข้อมูล

1.4.2.6 MobaXterm ใช้สำหรับรีโมทเครื่องเซิร์ฟเวอร์

1.4.2.7 Figma ใช้สำหรับออกแบบหน้าเว็บไซต์

1.4.2.8 PhpMyAdmin ใช้สำหรับจัดการฐานข้อมูล

1.4.2.9 Docker, Docker Compose, Laravel Framework ใช้สำหรับเรียกใช้แอปพลิเคชันในรูปแบบของคอนเทนเนอร์



## 1.5 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

ผู้จัดทำโครงการได้พิจารณาความเหมาะสมและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียด เพื่อประเมินความเป็นไปได้ของโครงการ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลจึงได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินงานไว้ดังนี้

### 1.5.1 วางแผนการดำเนินงาน

#### 1.5.1.1 เก็บข้อมูลความต้องการของลูกค้า

#### 1.5.1.2 ศึกษาข้อมูลที่ใช้ในการทำระบบ

### 1.5.2 วิเคราะห์ข้อมูล

#### 1.5.2.1 จัดลำดับความต้องการจากข้อมูล

#### 1.5.2.2 สรุปข้อมูลที่ได้รับเพื่อนำมาออกแบบระบบ

### 1.5.3 การออกแบบ

#### 1.5.3.1 ออกแบบหน้า User Interface ของระบบ

#### 1.5.3.2 ออกแบบฐานข้อมูล

### 1.5.4 การพัฒนาระบบ

#### 1.5.4.1 เขียนโปรแกรมในแต่ละส่วนของระบบ

#### 1.5.4.2 ทดสอบการทำงาน

#### 1.5.4.3 แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในระบบให้สมบูรณ์

### 1.5.5 จัดทำเอกสาร

#### 1.5.5.1 จัดทำเล่มรายงานโครงการ

#### 1.5.5.2 สรุปผลการทำงาน

### 1.5.6 นำเสนอโครงการ

## 1.6 แผนการดำเนินโครงการ

ในส่วนของแผนการดำเนินโครงการ ทางผู้พัฒนาได้วิเคราะห์ข้อมูล วางแผนการพัฒนา ระบบ ทดสอบระบบและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อที่จะทำให้ระบบมีความสมบูรณ์มากที่สุด โดยมี ระยะเวลาในการดำเนินงาน ดังตารางที่ 1-2

ตารางที่ 1 แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลาในการดำเนินงาน ปี พ.ศ. 2567					
	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.
1.เก็บข้อมูลความต้องการของลูกค้า	←→					
2.วิเคราะห์ข้อมูล	←→	←→				
3.ออกแบบ Workflow Diagram	←→	←→				
4.ออกแบบหน้า User Interface	←→	←→	←→			
5.ออกแบบฐานข้อมูล		←→	←→			
6.เขียนโปรแกรมแต่ละส่วน			←→	←→	←→	
7.ทดสอบและแก้ไขโปรแกรมให้สมบูรณ์					←→	←→
8.จัดทำเอกสาร					←→	←→
9.นำเสนอโครงการ						←→

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ลูกค้าสามารถทำการจองสนามฟุตบอลและยืมอุปกรณ์ฟุตบอลได้ผ่านทางเว็บไซต์ โดยตรง ทำให้เพิ่มความสะดวกสบายของลูกค้า

1.7.2 ผู้ใช้สามารถตรวจสอบความพร้อมของสนามฟุตบอลและอุปกรณ์ฟุตบอลได้แบบเรียลไทม์ ทำให้สามารถวางแผนการใช้งานได้ดียิ่งขึ้น

1.7.3 ผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบการใช้งานของอุปกรณ์ฟุตบอลได้ เพื่อลดโอกาสการสูญหายของอุปกรณ์ฟุตบอล และทำการบำรุงรักษาหรือซ่อมแซมได้ทันที

## บทที่ 2

### ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้กล่าวถึงทฤษฎีพื้นฐานที่ใช้ในการทำโครงการ และงานวิจัยที่ได้ศึกษาเพื่อช่วยในการทำโครงการ ซึ่งผู้จัดทำเป็นต้องศึกษา วิเคราะห์ และเก็บรวบรวมข้อมูลความรู้ต่าง ๆ เพื่อใช้ในการออกแบบระบบ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดทำโครงการ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

#### 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

##### 2.1.1 ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ที่ใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพนั้นเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชัน ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ของสนามฟุตบอลหรือเว็บยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอล ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์ช่วยให้เราสามารถสร้างประสบการณ์การใช้งานที่ดีและน่าใช้งานสำหรับผู้ใช้งาน ซึ่งจะส่งผลต่อความสำเร็จของระบบโดยรวม

หนึ่งในหลักการสำคัญของการออกแบบเว็บไซต์ที่ใช้งานง่าย คือการจัดวางโครงสร้างและส่วนประกอบบนหน้าเว็บอย่างเป็นระบบ (Layout and Information Architecture) ซึ่งช่วยให้ผู้ใช้งานพบข้อมูลและฟังก์ชันต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย ตัวอย่างเช่น การจัดลำดับเนื้อหาและการเชื่อมโยงอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถค้นหาและเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ การออกแบบส่วนต่างๆ ของหน้าเว็บ เช่น header, menu, sidebar, footer ให้มีความสอดคล้องกันจะช่วยให้เพิ่มความเป็นระเบียบเรียบร้อยและที่น่าเชื่อถือของเว็บไซต์

##### 2.1.2 ทฤษฎีการออกแบบปฏิสัมพันธ์ที่เป็นมิตรกับผู้ใช้ (User Interface and User Experience Design Theory)

การออกแบบปฏิสัมพันธ์ที่เป็นมิตรกับผู้ใช้ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาเว็บไซต์ของสนามฟุตบอลและยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอล ทฤษฎีนี้เน้นการออกแบบส่วนต่อประสานกับผู้ใช้ให้มีความน่าสนใจ ใช้งานง่าย และสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ให้บริการ

หนึ่งในหลักการสำคัญของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ที่เป็นมิตรกับผู้ใช้ คือการใช้ตัวอักษร สี และกราฟิกอย่างเหมาะสม การเลือกใช้ฟอนต์ที่อ่านง่าย สีที่ช่วยเพิ่มความโดดเด่นและความน่าสนใจ รวมถึงภาพประกอบที่ช่วยสนับสนุนเนื้อหาจะส่งผลให้ผู้ใช้งานเกิดความสนใจและเข้าถึงฟังก์ชันการใช้งานต่างๆ ได้อย่างราบรื่น

นอกจากนี้ การออกแบบฟังก์ชันและกระบวนการต่างๆ ให้มีความเป็นมิตรและง่ายต่อการใช้งานก็เป็นสิ่งสำคัญ ตัวอย่างเช่น การจัดวางตำแหน่งของปุ่มและลิงก์ที่ชัดเจน การใช้ข้อความบรรยาย

ที่เข้าใจง่าย หรือการออกแบบฟอร์มการจองและการยืม-คืนที่ลดขั้นตอนและใช้งานสะดวก ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและใช้ฟังก์ชันต่างๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว

### 2.1.3 ทฤษฎีการจัดการฐานข้อมูล (Database Management Theory)

การออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูลให้มีความเหมาะสมกับข้อมูลและความต้องการใช้งาน การเลือกใช้แบบจำลองข้อมูลที่เหมาะสม เช่น แบบจำลองเชิงสัมพันธ์ การกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างตาราง และการตั้งค่าดัชนีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการค้นคืนข้อมูล

นอกจากนี้ ทฤษฎีการบริหารจัดการข้อมูล (Data Management Theory) ก็มีความสำคัญ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการกำหนดนโยบายและกระบวนการในการจัดเก็บ ปกป้อง และใช้ประโยชน์จากข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การกำหนดสิทธิ์การเข้าถึง การสำรองข้อมูล และการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์เชิงธุรกิจ

### 2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับการให้บริการ

การบริการ หมายถึง กระบวนการหรือกิจกรรมที่บุคคลหรือองค์กรดำเนินการเพื่อสนองตอบต่อความต้องการของผู้อื่น โดยมุ่งเน้นให้ได้รับความสุขและความสะดวกสบาย หรือสร้างความพึงพอใจจากผลลัพธ์ของการกระทำนั้นๆ การบริการมีลักษณะเฉพาะที่ไม่สามารถจับต้องหรือครอบครองได้ในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม และไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ใด ๆ การบริการที่ดีจะมีการแสดงออกถึงความเอื้ออาทร ความมีน้ำใจ และความปรารถนาดีในการช่วยเหลือเกื้อกูล รวมถึงการมอบความสะดวกสบายและความรวดเร็ว โดยให้ความสำคัญกับความยุติธรรมและความเสมอภาคในการบริการ

การบริการที่ดีนั้น จะต้องสามารถตอบสนองต่อความคาดหวังของผู้รับบริการได้อย่างแม่นยำ พร้อมทั้งทำให้ผู้ใช้บริการรู้สึกพึงพอใจและประทับใจในสิ่งที่ได้รับ ซึ่งจะเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและนำไปสู่ความพึงพอใจสูงสุดในทั้งสินค้าและบริการที่ได้มอบให้ (รุ่งทิพย์ นิลพัท, 2561)

## 2.2 งานที่เกี่ยวข้อง

### 2.2.1 ระบบเช่าสนามฟุตบอล (Football Field Rental System)

งานวิจัยนี้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาระบบเช่าสนามฟุตบอลที่วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พนิชัย การเกี่ยวกับพัฒนารับการเช่าสนามฟุตบอลเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการจัดการระบบ และพัฒนาระบบบริหารจัดการ และการเช่าสนามฟุตบอล ขอบเขตการศึกษาสามารถแก้ไขข้อมูล คิดค่าบริการและออกใบเสร็จได้ สามารถแก้ไขข้อมูลลูกค้าได้ขนาดของโปรแกรม 2 กิกะไบต์ ผลการดำเนินงานตัวโปรแกรมทั้งหมดเป็นไปตามที่ผู้จัดทำวางแผนไว้ทุกอย่างตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้จัดทำ ระบบฐานข้อมูลเป็นประโยชน์อย่างยิ่งเพราะทำให้ระบบไม่ซับซ้อนใช้งานง่ายสะดวกต่อการจองสนามฟุตบอล และเก็บข้อมูลลูกค้าและยังสามารถชำระเงินได้อย่างสะดวกและสามารถออกใบเสร็จให้ลูกค้าได้และยังทำให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยลง

### 2.2.2 ระบบการจองคิวร้านเสริมสวยบิวตี้ซาลอน (Beauty Salon Queue Booking System)

งานวิจัยนี้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาระบบเช่าสนามฟุตบอลที่มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อการวิเคราะห์และออกแบบระบบทางธุรกิจ ซึ่งในโครงงานเล่มนี้จะมีข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาระบบการจองคิวร้านเสริมสวย กรณีศึกษาร้านแฮร์สไตร์นางเดือน ซึ่งวัตถุประสงค์ที่คณะผู้จัดทำได้จัดทำโครงงานเล่มนี้ขึ้นมา เพื่อที่จะทำการวิเคราะห์ถึงปัญหาของระบบการทำงานแบบเดิมที่มีปัญหาเกิดขึ้นบ่อยครั้ง แล้วนำสิ่งที่วิเคราะห์ได้มาช่วยแก้ไขให้ระบบการทำงาน ระบบการจองคิวร้านเสริมสวยมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ในโครงงานเล่มนี้ยังมีข้อมูลที่แสดงวิธีการวิเคราะห์ โดยจะบอกหลักการและเหตุผลในการทำโครงงานบอกถึงองค์ประกอบที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ และที่สำคัญยังออกแบบหน้าจอการรับข้อมูลเข้า หน้าจอการแสดงผลข้อมูลไว้ในเล่มนี้อีกด้วย การพัฒนาระบบการจองคิวร้านเสริมสวย กรณีศึกษาร้านแฮร์สไตร์นางเดือนนี้ ดำเนินการวิเคราะห์และออกแบบระบบตามวงจรการพัฒนาระบบ (SDLC) และออกแบบฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ โดยตามวิธีการทำให้เป็นบรรทัดฐาน (Database normalization) โดยใช้โปรแกรม XAMPP ในการจัดการฐานข้อมูลในการพัฒนาส่วนติดต่อผู้ใช้ และประมวลผลจากการพัฒนาระบบการจองคิวร้านเสริมสวย กรณีศึกษาร้านแฮร์สไตร์นางเดือนพบว่าระบบสามารถบริหารจัดการข้อมูลพื้นฐาน เช่น การจัดการข้อมูลการจองคิว การจัดการข้อมูลลูกค้า การจัดการข้อมูลพนักงาน การจัดการข้อมูลบริการ และการจัดการข้อมูลการชำระเงิน

## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินโครงการ

ในส่วนของวิธีการดำเนินโครงการ ได้มีการวางแผนศึกษากระบวนการวิธีการ เพื่อดำเนินการให้เป็นไปอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพสูงที่สุด ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- 1.1 ศึกษาปัญหาและความเป็นไปได้
- 1.2 วิเคราะห์และออกแบบแบบจำลอง
- 1.3 การออกแบบเว็บไซต์และการใช้งาน
- 1.4 การออกแบบระบบฐานข้อมูล

### 3.1 ศึกษาปัญหาและความเป็นไปได้

#### 3.1.1 ศึกษาวิธีการเขียนเว็บเบื้องต้น

การเขียนเว็บเบื้องต้นคือการเรียนรู้ภาษาพื้นฐานที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ เช่น HTML (HyperText Markup Language) และ CSS (Cascading Style Sheets) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างโครงสร้างและการตกแต่งเว็บไซต์ HTML ใช้ในการกำหนดโครงสร้างของหน้าเว็บไซต์ เช่น การสร้างหัวข้อ, ย่อหน้า, ลิงก์, รูปภาพ และตาราง ส่วน CSS ใช้ในการตกแต่งและจัดรูปแบบเว็บไซต์ เช่น การปรับขนาดตัวอักษร, สีพื้นหลัง, การจัดตำแหน่ง และการตั้งค่าต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้หน้าเว็บไซต์ดูสวยงามและใช้งานง่าย

#### 3.1.2 ศึกษาวิธีการเขียนภาษา CSS เพื่อตกแต่งหน้าเว็บไซต์

CSS คือภาษาที่ใช้ในการตกแต่งเว็บไซต์เพื่อให้หน้าตาของเว็บมีความสวยงามและใช้งานได้ดี โดยสามารถปรับเปลี่ยนลักษณะต่าง ๆ ขององค์ประกอบในหน้าเว็บ เช่น ขนาด สี ฟอนต์ และตำแหน่งขององค์ประกอบต่าง ๆ CSS ยังช่วยให้การออกแบบเว็บไซต์เป็นไปอย่างมีระเบียบและยืดหยุ่นมากขึ้น โดยสามารถกำหนดรูปแบบให้กับองค์ประกอบที่ซ้ำกันในหลาย ๆ หน้าเว็บได้ การเรียนรู้ CSS จึงเป็นขั้นตอนสำคัญในการทำให้เว็บไซต์ดูน่าสนใจและใช้งานได้ดีขึ้น

#### 3.1.3 ศึกษาการใช้ Framework Laravel

Laravel เป็น PHP Framework ที่นิยมใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ที่มีความซับซ้อนและต้องการระบบที่เสถียรและมีความปลอดภัยสูง การเรียนรู้การใช้ Laravel จะช่วยให้สามารถพัฒนาเว็บไซต์ที่มีโครงสร้างดีขึ้นได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจาก Laravel มีเครื่องมือและฟังก์ชันสำเร็จรูปมากมาย เช่น ระบบ Routing, Authentication, Validation, และ Database Migration ที่ช่วยให้การพัฒนา

เว็บไซต์มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ Laravel ยังรองรับการทำงานกับฐานข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพโดยใช้ Eloquent ORM ซึ่งช่วยให้การทำงานกับฐานข้อมูลสะดวกและเข้าใจง่าย

### 3.1.4 ศึกษาวิธีการใช้งานโปรแกรม phpMyAdmin

phpMyAdmin เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการฐานข้อมูล MySQL หรือ MariaDB ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ซึ่งช่วยให้สามารถสร้าง, แก้ไข, ลบ, หรือจัดการข้อมูลในฐานข้อมูลได้อย่างง่ายดายโดยไม่ต้องใช้คำสั่ง SQL โดยตรง การเรียนรู้การใช้ phpMyAdmin จะช่วยให้สามารถสร้างฐานข้อมูลสำหรับเว็บไซต์, แก้ไขข้อมูล, และควบคุมการเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้นในระหว่างการพัฒนาเว็บ นอกจากนี้ยังสามารถสำรองและกู้คืนข้อมูลในฐานข้อมูลได้อย่างสะดวก

### 3.1.5 ศึกษาวิธีการใช้โปรแกรม XAMPP Control Panel

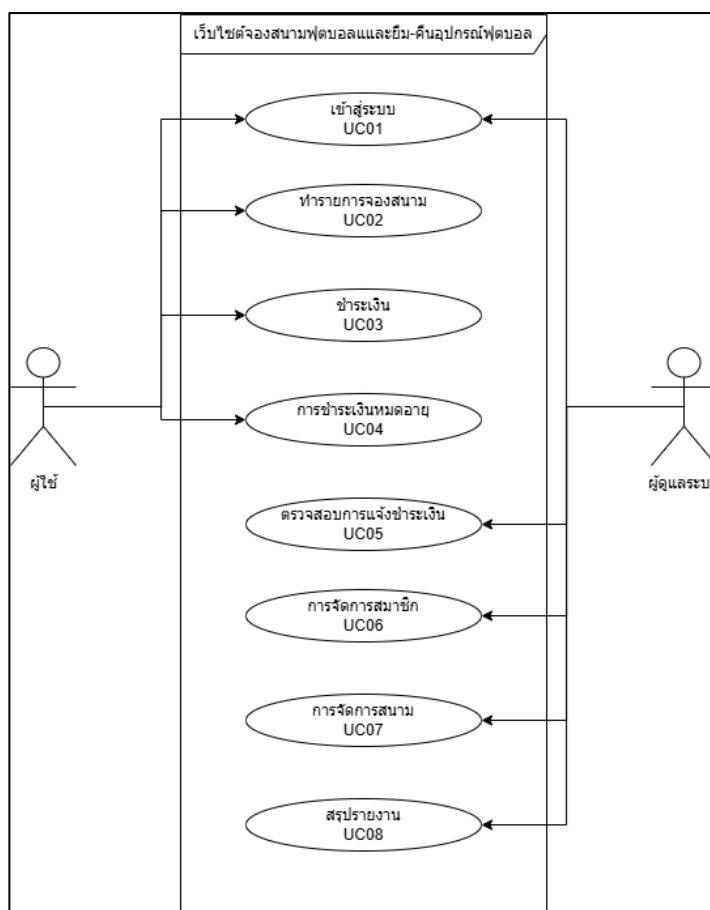
XAMPP คือโปรแกรมที่รวมเครื่องมือสำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ไว้ในชุดเดียว เช่น Apache (เว็บเซิร์ฟเวอร์), MySQL (ฐานข้อมูล), PHP (ภาษาโปรแกรมที่ใช้พัฒนาเว็บ) และ phpMyAdmin (เครื่องมือจัดการฐานข้อมูล) ซึ่งเหมาะสำหรับการพัฒนาเว็บไซต์ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักพัฒนา ก่อนที่จะนำไปติดตั้งบนเซิร์ฟเวอร์จริง การใช้ XAMPP Control Panel ช่วยให้สามารถเริ่มต้นและหยุดเซิร์ฟเวอร์ Apache และ MySQL ได้ง่าย รวมถึงการตรวจสอบสถานะของเซิร์ฟเวอร์ต่าง ๆ ที่ใช้งานใน XAMPP การศึกษาและใช้ XAMPP จะช่วยให้สามารถทดสอบและพัฒนาเว็บไซต์ในเครื่องได้โดยไม่ต้องมีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต





### 3.2.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram คือแผนภาพที่แสดงการทำงานของผู้ใช้ระบบ (User) และความสัมพันธ์กับระบบย่อย (Sub systems) ภายในระบบใหญ่ ในการเขียน Use Case Diagram ผู้ใช้ระบบ (User) จะถูกกำหนดค่าให้เป็น Actor และ ระบบย่อย (Sub systems) คือ Use Case จุดประสงค์หลักของการเขียน Use Case Diagram เพื่อเล่าเรื่องราวทั้งหมดของระบบว่ามีการทำงานอะไรบ้าง เป็นการดึง Requirement หรือเรื่องราวต่าง ๆ ของระบบจากผู้ใช้งาน ซึ่งถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นในการวิเคราะห์และออกแบบระบบ สัญลักษณ์ที่ใช้ใน Use Case Diagram จะใช้สัญลักษณ์รูปคนแทน Actor ใช้สัญลักษณ์วงรีแทน Use Case และใช้เส้นตรงในการเชื่อม Actor กับ Use Case เพื่อแสดงการใช้งานของ Use Case ของ Actor นอกจากนั้น Use Case ทุก ๆ ตัวจะต้องอยู่ภายในสี่เหลี่ยมเดียวกันซึ่งมีชื่อของระบบระบุอยู่ด้วย



ภาพที่ 2 Use Case Diagram เว็บไซต์จองสนามฟุตบอลและยิม-คีนอุปกรณ์ฟุตบอล

### 3.2.3 Use Case Description

Use Case Description คือ การอธิบาย functional requirement แบบละเอียด แนะนำรูปแบบการอธิบายแบบ ‘Use Case Specification’ หรือเรียกว่า ‘Use Case Description’ เนื่องจากการแบ่งประเด็นเป็นหัวข้อ ๆ ชัดเจน ทำให้เราไม่ต้องการอธิบายเป็นข้อความยาวเหยียดเป็นเรียงความ ที่อ่านและจับประเด็นยาก

ตารางที่ 2 Use Case Description เข้าสู่ระบบ

Use Case ID :	UC_01	
Use Case Name :	เข้าสู่ระบบ	
Brief Description :	เข้าสู่ระบบเพื่อเข้าถึงสิทธิ์การใช้งานที่ถูกจำกัด	
Triggering Event :	เมื่อต้องการใช้งานระบบ	
Actors :	ผู้ใช้ (User) , ผู้ดูแลระบบ (Admin)	
Related Use Case :	-	
Preconditions :	ต้องมีข้อมูลในระบบ	
Postconditions :	เข้าใช้งานในส่วนของผู้ใช้นั้น ๆ	
Flow of Events	Actor	System
	1. เข้าสู่ระบบ  3. กรอกUsername และ Password เพื่อเข้าสู่ระบบ  4. กดปุ่มเข้าสู่ระบบ	2. ระบบแสดงแบบฟอร์มการเข้าสู่ระบบประกอบด้วย Username และ Password  5. ระบบตรวจสอบ Username และ Password  6. แสดงหน้าหลักของผู้ใช้งานที่ทำการเข้าสู่ระบบ
Exceptions :	- หากกรอกข้อมูลไม่ถูกต้อง หรือกรอกข้อมูลไม่ครบระบบจะแสดงข้อความ เพื่อเตือน	

ตารางที่ 3 Use Case Description ทำรายการจองสนาม

Use Case ID :	UC_02	
Use Case Name :	ทำรายการจองสนาม	
Brief Description :	ผู้ใช้สามารถเลือกวันที่ สนาม และ ช่วงเวลาที่ต้องการจองได้	
Triggering Event :	เมื่อต้องการจองสนาม	
Actors :	ผู้ใช้ (User)	
Related Use Case :	-	
Preconditions :	ผู้ใช้งานต้องทำการเข้าสู่ระบบก่อน	
Postconditions :	แสดงวันที่ , สนามและเวลาที่พร้อมให้บริการ	
Flow of Events	Actor	System
	1. ผู้ใช้คลิกเมนู “จองสนาม”  3. เลือกวันที่ที่ต้องการ  5. เลือกช่วงเวลาในสนามนั้นๆ ที่ต้องการจอง  6. กดปุ่มจองสนาม  8. กดปุ่มยืนยันการจองสนาม	2. ระบบพาไปหน้าจองสนาม  4. แสดงฟอร์มการเลือกวันที่ภายใน 7 วัน  7. ระบบบันทึกลงฐานข้อมูลและให้สถานะ “รอการชำระเงิน”  7.1 ดูรายละเอียดการจอง  9.ระบบพาไปยังหน้าการชำระเงิน
Exceptions :	- หากทำรายการไม่ถูกต้องระบบจะแจ้งเตือนและไม่บันทึกลงฐานข้อมูล	



ตารางที่ 5 Use Case Description การชำระเงินหมดอายุ

Use Case ID :	UC_04	
Use Case Name :	การชำระเงินหมดอายุ	
Brief Description :	ผู้ที่ไม่ทำรายการชำระเงินในเวลาที่กำหนด	
Triggering Event :	เมื่อผู้ใช้ชำระเงินไม่ทันเวลาที่กำหนด	
Actors :	ผู้ใช้ (User)	
Related Use Case :	การชำระเงิน	
Preconditions :	ผู้ใช้ทำรายการจองแล้ว แต่ไม่ได้ชำระเงิน หรือชำระเงินไม่ทันตามเวลาที่กำหนด	
Postconditions :	การชำระเงินถูกยกเลิกสำเร็จ	
Flow of Events	Actor	System
	1. ผู้ใช้กดปุ่ม “ยืนยันการจอง”  3. ผู้ใช้ไม่ได้ทำรายการชำระเงิน ในระยะเวลาที่กำหนด	2. ระบบแสดงหน้าการฟอร์มของ ชำระเงินพร้อมหมายเลขบัญชี ธนาคาร และกำหนดระยะเวลา 120 วินาที  4. ระบบเปลี่ยนสถานะของการจอง เป็น “การชำระเงินหมดอายุ”  4.1 ระบบแจ้งข้อความว่า “การชำระ เงินหมดอายุ โปรดทำรายการใหม่อีก ครั้ง”  4.2 ระบบพาผู้ใช้ไปยังหน้าการจอง ใหม่อีกครั้ง
Exceptions :	- ระบบขัดข้อง สามารถเปลี่ยนสถานะของการจองและยืมได้	

ตารางที่ 6 Use Case Description ตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน

Use Case ID :	UC_05	
Use Case Name :	ตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน	
Brief Description :	ผู้ดูแลระบบสามารถตรวจสอบและยืนยันหรือปฏิเสธการชำระเงินได้	
Triggering Event :	ผู้ดูแลระบบต้องการตรวจสอบสถานะการชำระเงินของผู้ใช้เพื่อยืนยันหรือปฏิเสธ	
Actors :	ผู้ดูแลระบบ (Admin)	
Related Use Case :	-	
Preconditions :	1. ผู้ใช้ต้องยืนยันรายการจองแล้ว 2. สถานะการจองและยืมของผู้ใช้จะต้องเป็น “รอการตรวจสอบ”	
Postconditions :	ยืนยันการชำระเงินสำเร็จ	
Flow of Events	Actor	System
	1. ผู้ดูแลระบบกดเข้าไปที่หน้าของ “สถานะการชำระเงิน”  3. ผู้ดูแลระบบกดไปที่แถบ “รอการตรวจสอบ”  4. ผู้ดูแลระบบค้นหา ชื่อ หรือรหัสการจอง หรือ วันที่ที่ทำรายการ  6. ผู้ดูแลระบบกดปุ่ม “รายการ” เพื่อดูรายละเอียดการจองและยืมของผู้ใช้  8. ผู้ใช้ระบบกดปุ่ม “หลักฐาน” เพื่อตรวจสอบหลักฐานการชำระเงิน	2. ระบบแสดงรายการการชำระเงินทั้งหมดที่ต้องตรวจสอบ  5. ระบบกรองรายการตามข้อมูลที่ผู้ดูแลระบบค้นหา  7. ระบบแสดงข้อมูลการจองรายการอุปกรณ์ยืม และหลักฐานการชำระเงิน  9. ระบบแสดงข้อมูลการจองรายการอุปกรณ์ยืม และหลักฐานการชำระเงิน

	<p>10. ผู้ใช้ตรวจสอบเสร็จแล้ว เลือกว่าจะกดปุ่ม “ยืนยัน” หรือ “ปฏิเสธ”</p> <p>11. ผู้ใช้กดปุ่ม “ยืนยัน”</p> <p>13. ถ้าผู้ใช้กดปุ่ม “ปฏิเสธ” จะต้องกรอกหมายเหตุสั้น ๆ ไม่ เกิน 20 ตัวอักษร</p>	<p>12. ระบบบันทึกสถานะการจองและ การยืนยันเป็น “ชำระเงินแล้ว” และ สถานะของรายละเอียดการยืนยันเป็น “รอยืนยัน”</p> <p>14. ระบบบันทึกสถานะการจองและ การยืนยันเป็น “การชำระเงินถูก ปฏิเสธ”</p>
Exceptions :	ระบบขัดข้อง ไม่สามารถยืนยันหรือปฏิเสธการแจ้งชำระเงินได้	

ตารางที่ 7 Use Case Description การจัดการสมาชิก

Use Case ID :	UC_06	
Use Case Name :	จัดการสมาชิก	
Brief Description :	ผู้ดูแลระบบสามารถค้นหาชื่อสมาชิกที่ต้องการได้ ผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่ม,ลบหรือแก้ไขรายชื่อสมาชิกได้	
Triggering Event :	เมื่อผู้ดูแลต้องการเพิ่ม,ลบหรือแก้ไขรายชื่อสมาชิก เมื่อผู้ดูแลต้องการตรวจสอบสมาชิก	
Actors :	ผู้ดูแลระบบ (Admin)	
Related Use Case :	-	
Preconditions :	ผู้ดูแลระบบจะต้องเข้าสู่ระบบก่อน	
Postconditions :	ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการสมาชิกได้สำเร็จ	
Flow of Events	Actor	System
	1. ผู้ดูแลระบบมายังหน้า การจัดการสมาชิก  3. ผู้ดูแลระบบค้นหารายชื่อสมาชิกที่ต้องการค้นหา  5.ผู้ดูแลระบบตรวจสอบรายชื่อสมาชิก  6.ผู้ดูแลระบบกดปุ่ม “เพิ่ม”  8. ผู้ดูแลระบบกรอกข้อมูลที่ต้องการเพิ่มรายชื่อสมาชิก  9. ผู้ดูแลระบบกดปุ่ม “บันทึกข้อมูล”	2. ระบบแสดงรายชื่อสมาชิกทั้งหมด  4.ระบบกรองรายชื่อที่ผู้ดูแลระบบค้นหา  7. ระบบแสดงฟอร์มให้กรอกข้อมูลของการเพิ่มรายชื่อสมาชิก



		10. ระบบทำการบันทึกข้อมูลของอุปกรณ์ลงในฐานข้อมูล
Exceptions :	ระบบขัดข้อง ไม่สามารถแก้ไขหรือเพิ่มสมาชิกได้เนื่องจากใช้ตัวอักษรไม่ถูกต้อง	

ตารางที่ 8 Use Case Description การจัดการสนาม

Use Case ID :	UC_07	
Use Case Name :	การจัดการสนาม	
Brief Description :	ผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่ม,ลบหรือแก้ไขสนามได้	
Triggering Event :	เมื่อผู้ดูแลต้องการเพิ่ม,ลบหรือแก้ไขสนาม เมื่อผู้ดูแลต้องการตรวจสอบสนาม	
Actors :	ผู้ดูแลระบบ (Admin)	
Related Use Case :	-	
Preconditions :	ผู้ดูแลระบบจะต้องเข้าสู่ระบบก่อน	
Postconditions :	ผู้ดูแลระบบสามารถจัดการสนามได้สำเร็จ	
Flow of Events	Actor	System
	1. ผู้ดูแลระบบมายังหน้า การจัดการสนาม  3. ผู้ดูแลระบบตรวจสอบข้อมูลสนาม  5.ผู้ดูแลระบบตรวจสอบรายการสนาม  6.ผู้ดูแลระบบกดปุ่ม “เพิ่มสนามใหม่”	2. ระบบแสดงสนามทั้งหมด  4.ระบบกรองสนามที่ผู้ดูแลระบบค้นหา  7. ระบบแสดงฟอร์มให้กรอกข้อมูลของการเพิ่มสนาม

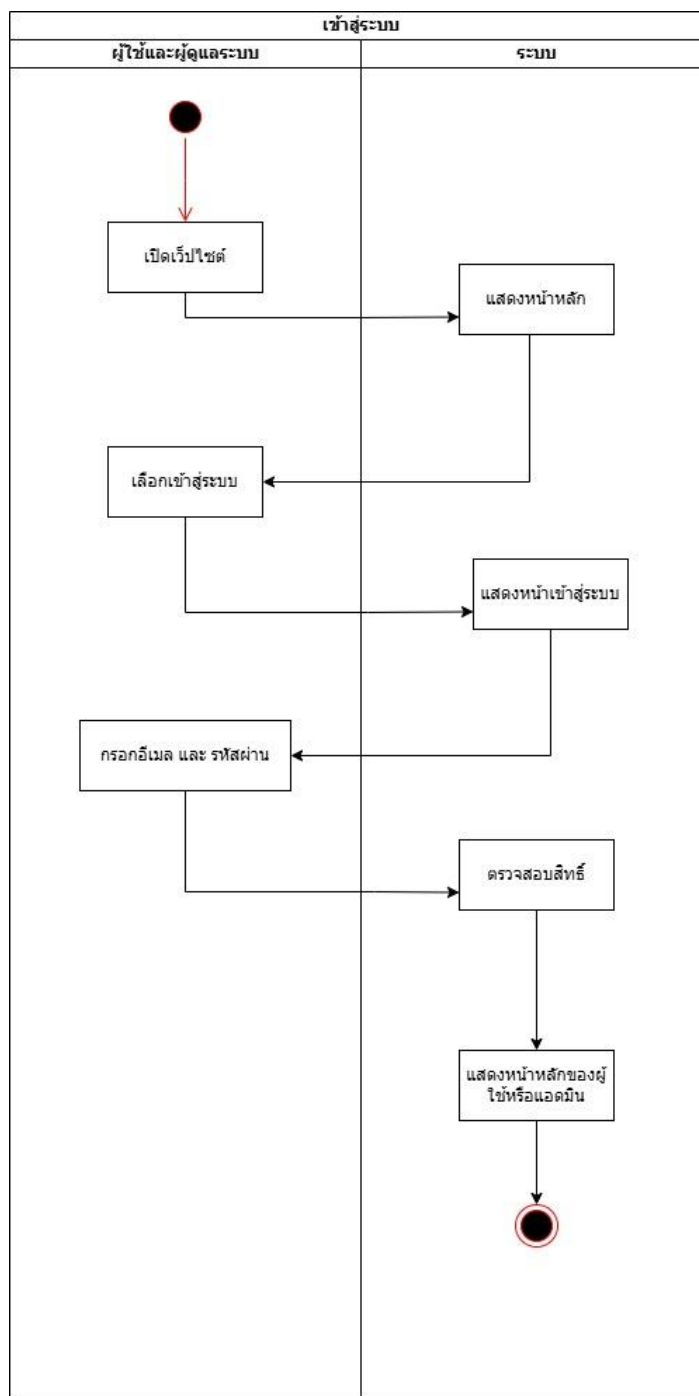
	<p>8. ผู้ดูแลระบบกรอกข้อมูลที่ต้องการเพิ่มสนาม</p> <p>9. ผู้ดูแลระบบกดปุ่ม “เพิ่มสนาม”</p>	10. ระบบทำการบันทึกข้อมูลของอุปกรณ์ลงในฐานข้อมูล
Exceptions :	กรอกข้อมูลผิดพลาด ระบบไม่สามารถบันทึกลงในฐานข้อมูลได้	

ตารางที่ 9 Use Case Description สรุปรายงาน

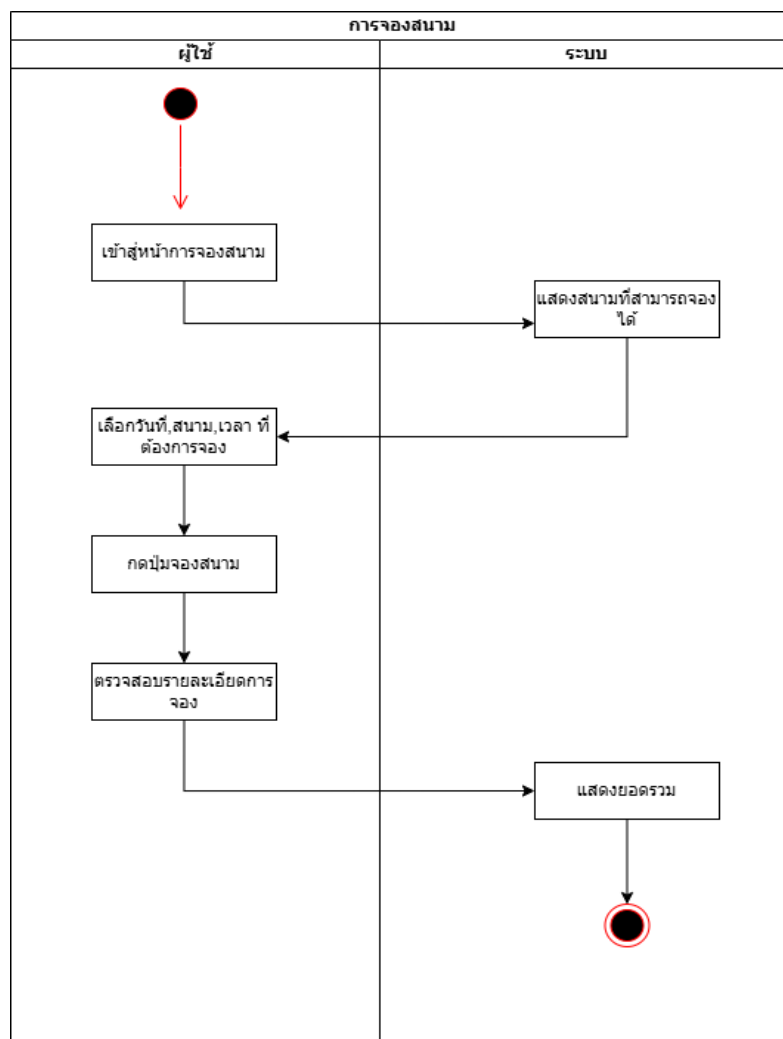
Use Case ID :	UC_08	
Use Case Name :	สรุปรายงาน	
Brief Description :	ผู้ดูแลระบบสามารถดูสรุปรายงานต่างๆได้	
Triggering Event :	เมื่อผู้ดูแลต้องการดูสรุปรายงาน	
Actors :	ผู้ดูแลระบบ (Admin)	
Related Use Case :	-	
Preconditions :	ผู้ดูแลระบบจะต้องเข้าสู่ระบบก่อน	
Postconditions :	ผู้ดูแลระบบสามารถดูสรุปรายงานได้	
Flow of Events	Actor	System
	<p>1. ผู้ดูแลระบบมายังหน้า หลัก</p> <p>3. ผู้ดูแลระบบตรวจสอบข้อมูลสรุปรายงาน</p> <p>5. ผู้ดูแลระบบตรวจสอบสรุปรายงาน</p>	<p>2. ระบบแสดงสรุปรายงานทั้งหมด</p> <p>4. ระบบกรองสนามที่ผู้ดูแลระบบต้องการดูสรุปรายงาน</p>
Exceptions :	ระบบขัดข้อง สรุปรายงานผิดพลาด	

### 3.2.4 Activity Diagram

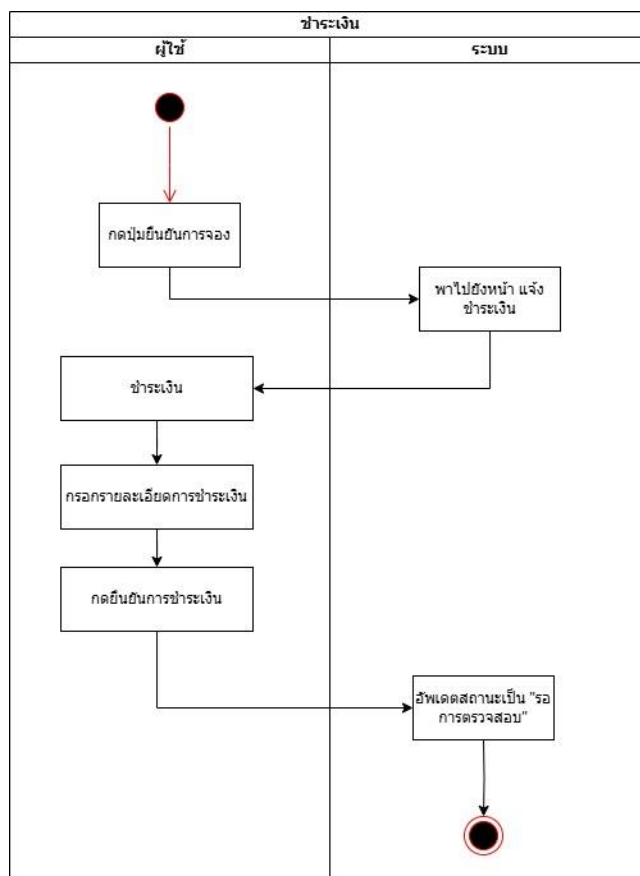
Activity Diagram หรือแผนภาพกิจกรรม คือ ใช้อธิบายกิจกรรมที่เกิดขึ้นในลักษณะกระแสการไหลของการทำงาน (Workflow) จะมีลักษณะเดียวกับ Flowchart (แสดงขั้นตอนการทำงานของระบบ) โดยขั้นตอนในการทำงานแต่ละขั้นจะเรียกว่า Activity



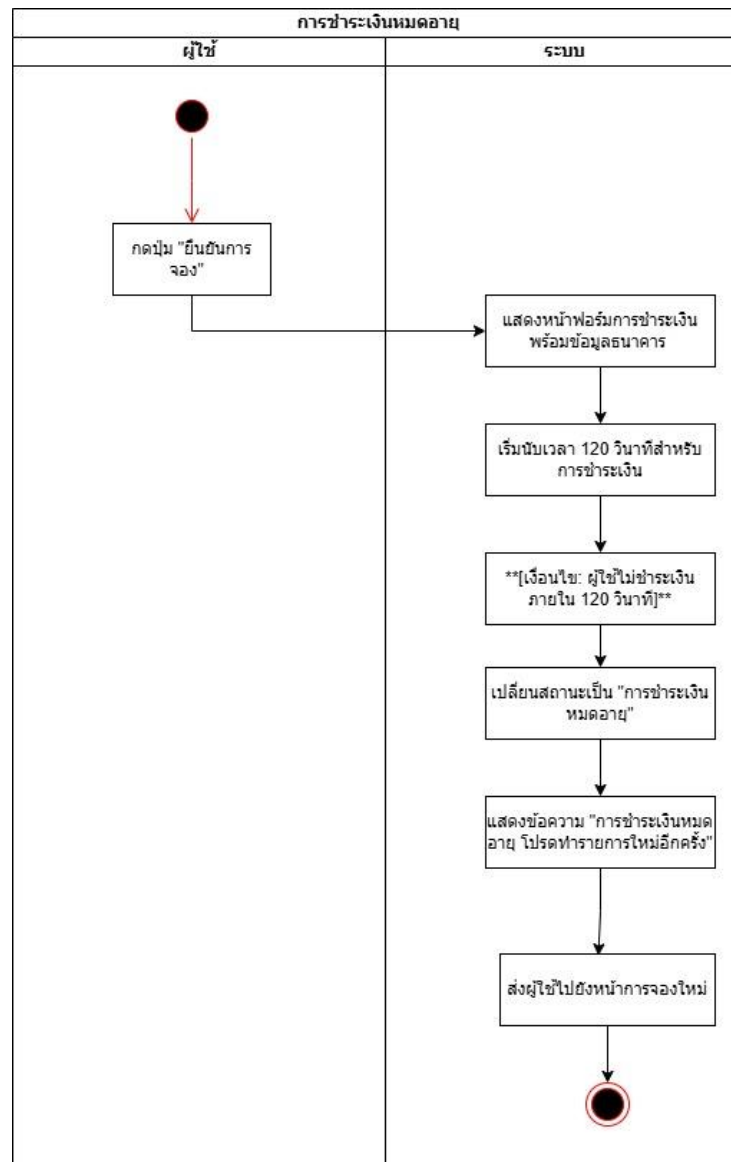
ภาพที่ 3 Activity Diagram เข้าสู่ระบบ



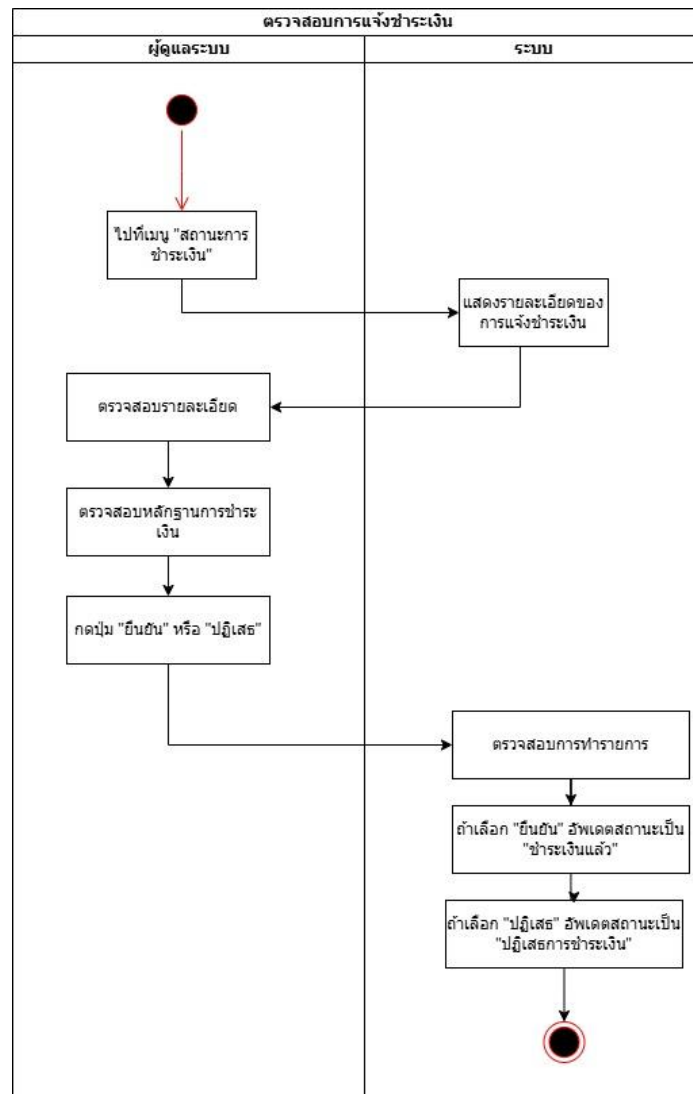
ภาพที่ 4 Activity Diagram การจองสนาม



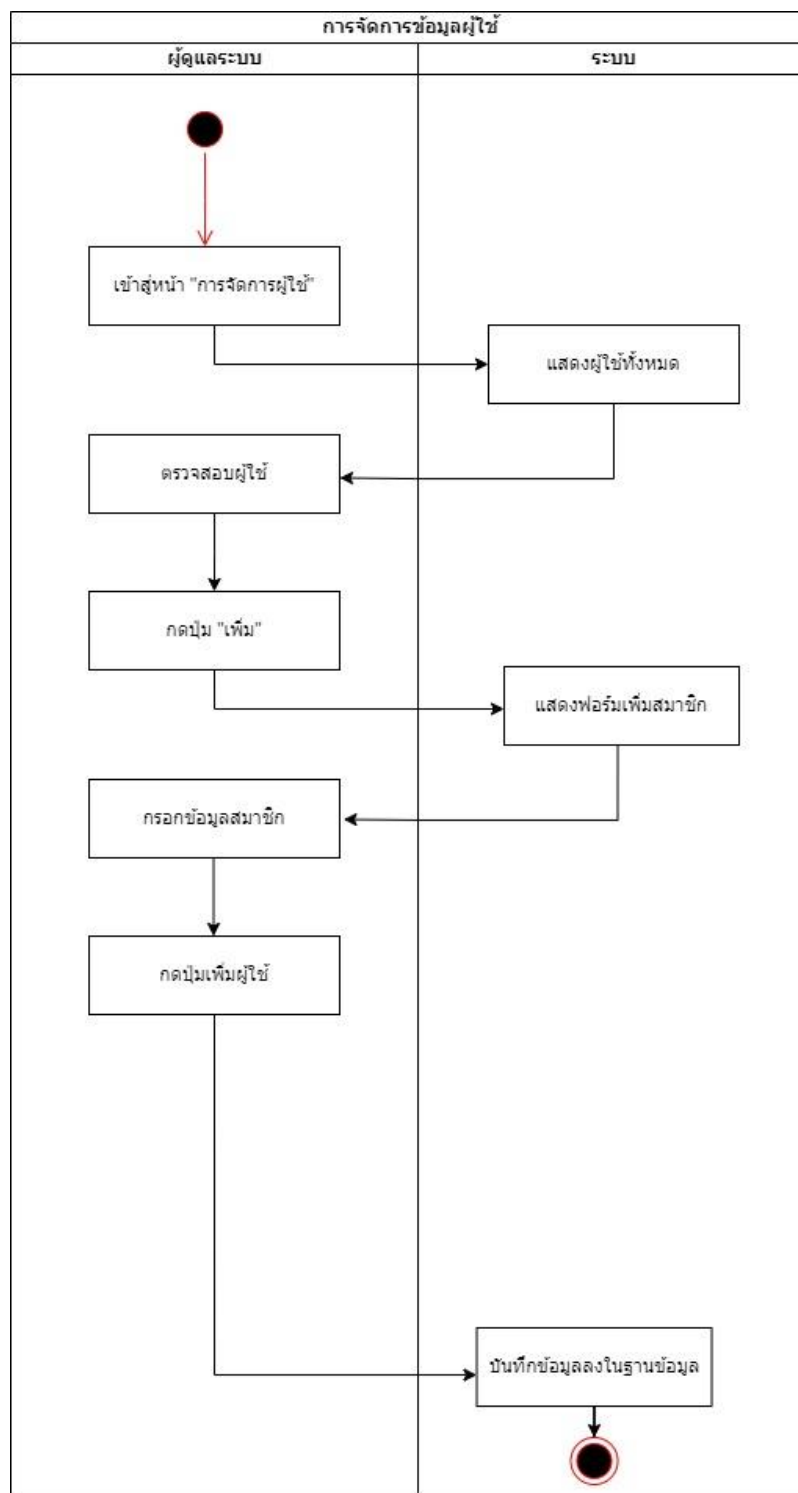
ภาพที่ 5 Activity Diagram ชำระเงิน



ภาพที่ 6 Activity Diagram การชำระเงินหมดอายุ

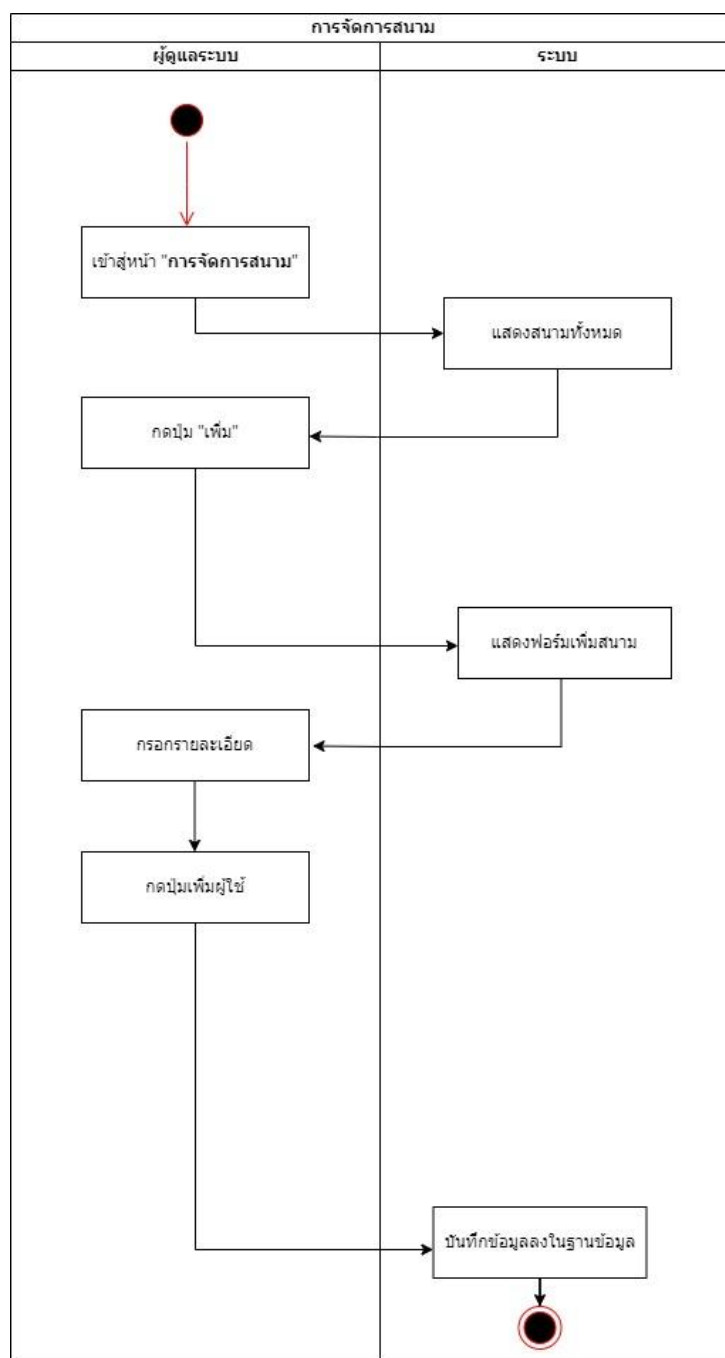


ภาพที่ 7 Activity Diagram ตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน



ภาพที่ 8 Activity Diagram การจัดการข้อมูลผู้ใช้

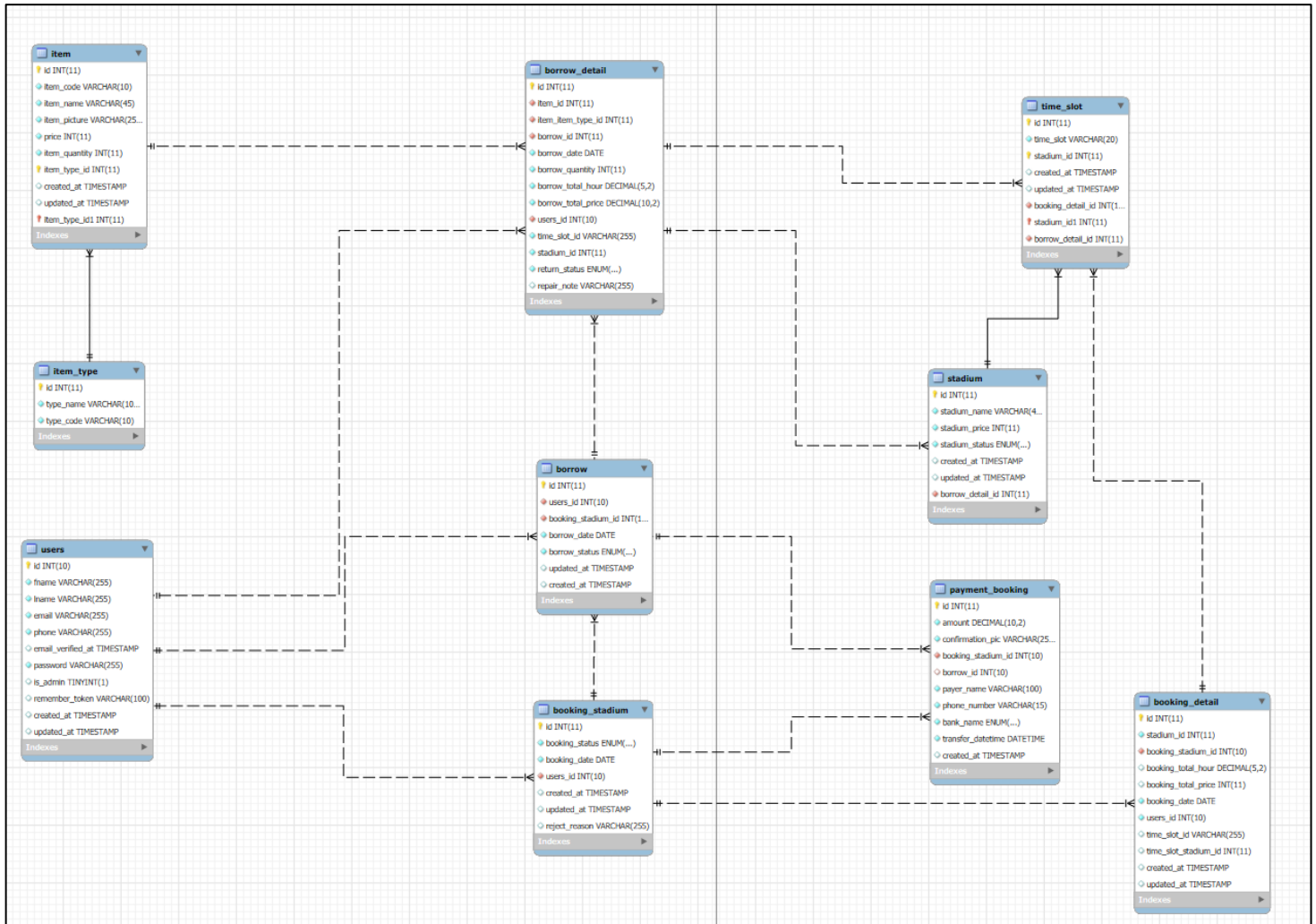




ภาพที่ 9 Activity Diagram การจัดการข้อมูลสนาม

### 3.2.5 ER Diagram

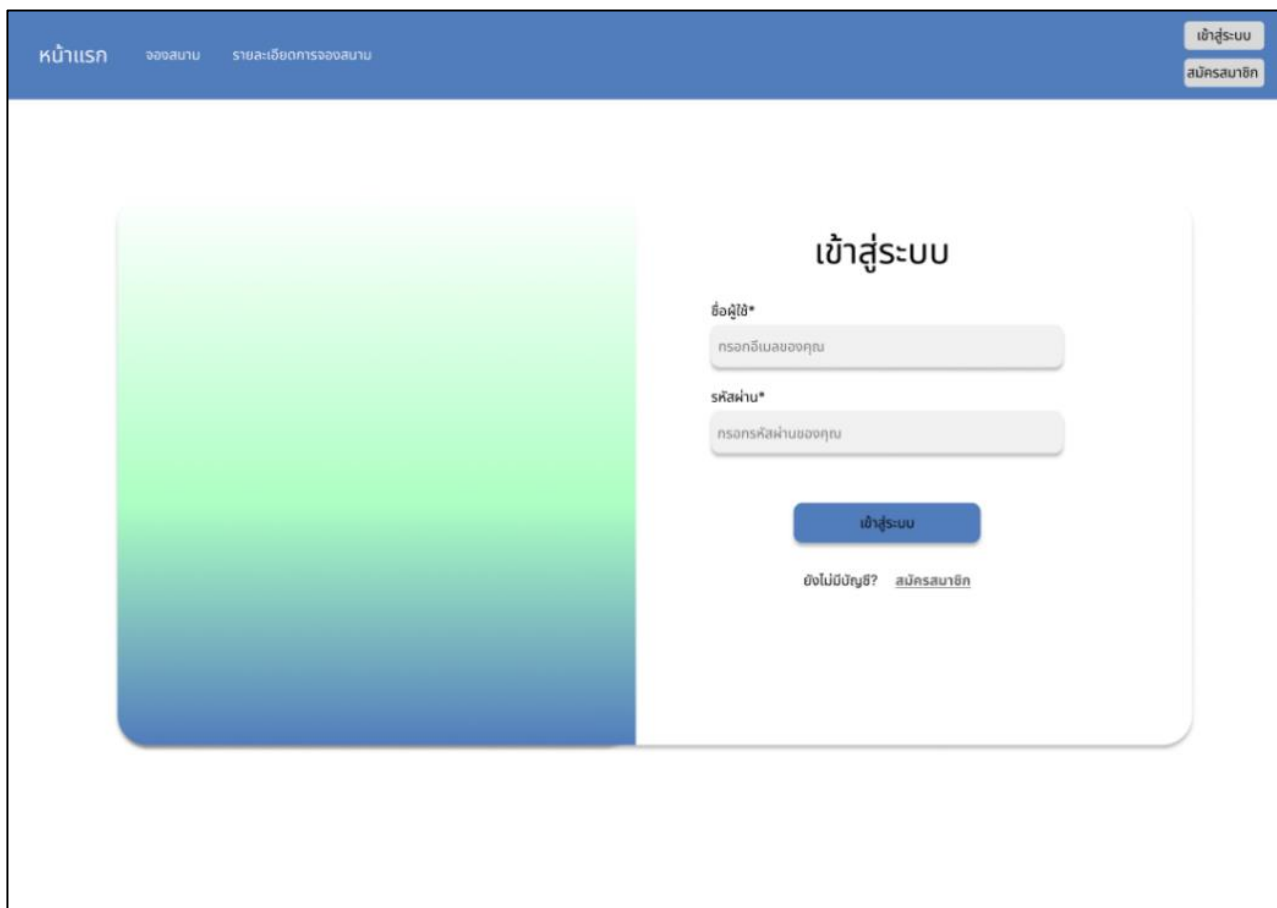
ER Diagram คือ แบบจำลองที่ใช้อธิบายโครงสร้างของฐานข้อมูลซึ่งเขียนออกมาในลักษณะของรูปภาพ การอธิบายโครงสร้างและความสัมพันธ์ของข้อมูล (Relationship)



ภาพที่ 10 ER Diagram

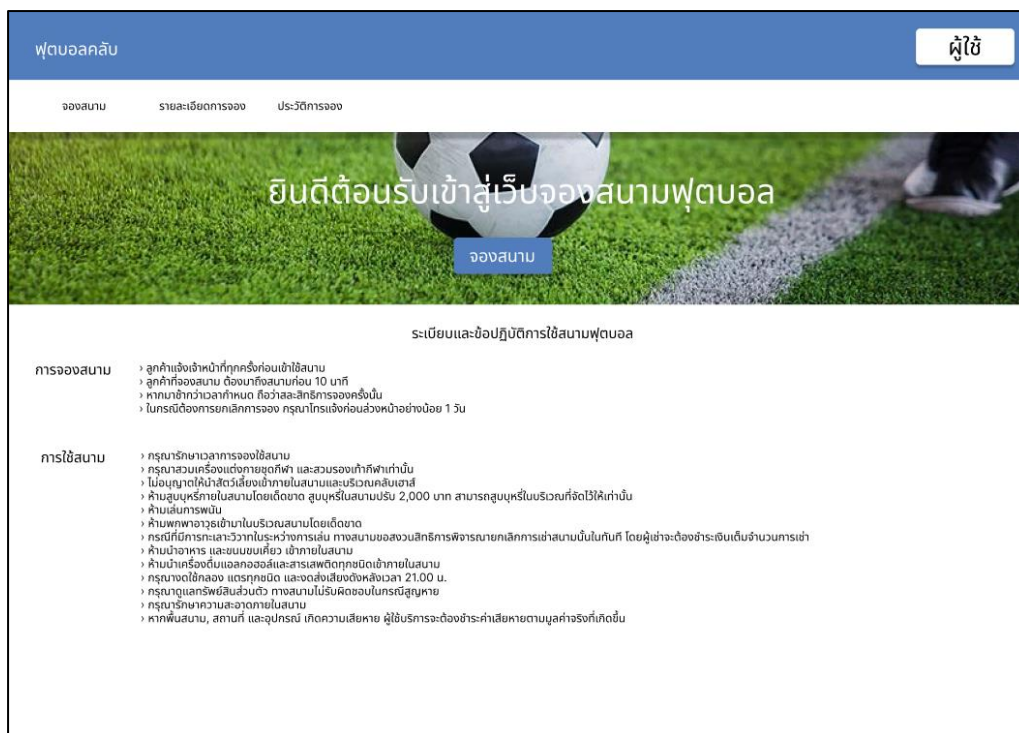
### 3.3 การออกแบบเว็บไซต์และการทำงาน

#### 3.3.1 ส่วนของการเข้าสู่ระบบ



The image shows a UI design for a login page. At the top, there is a blue header bar with navigation links: 'หน้าแรก' (Home), 'จองสนาม' (Book Field), and 'รายละเอียดการจองสนาม' (Booking Details). On the right side of the header, there are two buttons: 'เข้าสู่ระบบ' (Login) and 'สมัครสมาชิก' (Sign Up). The main content area features a large, light blue gradient rectangle on the left. To its right, there is a white rounded rectangle containing the login form. The form has a title 'เข้าสู่ระบบ' (Login) and two input fields: 'ชื่อผู้ใช้งาน\*' (Username\*) and 'รหัสผ่าน\*' (Password\*). Below the input fields is a blue button labeled 'เข้าสู่ระบบ' (Login). At the bottom of the form, there is a link 'ยังไม่มีบัญชี? [สมัครสมาชิก](#)' (Don't have an account? [Sign Up](#)).

ภาพที่ 11 UI Design หน้าจอแสดงการเข้าสู่ระบบ



ภาพที่ 12 Design หน้าจอแสดงการเข้าสู่ระบบแล้วพามายังหน้าหลัก

### 3.3.2 ส่วนการจองสนาม

หน้าแรก

จองสนาม

ยืม-คืนอุปกรณ์

สถานะการจอง

สถานะการยืม

ชื่อผู้ใช้

จองสนาม

เลือกวันที่

สนามที่ 1

1,300 บาท/ชม. พร้อมให้บริการ

11.00-12.00 น.

12.00-13.00 น.

13.00-14.00 น.

14.00-15.00 น.

15.00-16.00 น.

16.00-17.00 น.

17.00-18.00 น.

สนามที่ 2

1,300 บาท/ชม. พร้อมให้บริการ

11.00-12.00 น.

12.00-13.00 น.

13.00-14.00 น.

14.00-15.00 น.

15.00-16.00 น.

16.00-17.00 น.

17.00-18.00 น.

สนามที่ 3

1,300 บาท/ชม. พร้อมให้บริการ

11.00-12.00 น.

12.00-13.00 น.

13.00-14.00 น.

14.00-15.00 น.

15.00-16.00 น.

16.00-17.00 น.

17.00-18.00 น.

สนามที่ 4

1,300 บาท/ชม. ปิดปรับปรุง

11.00-12.00 น.

12.00-13.00 น.

13.00-14.00 น.

14.00-15.00 น.

15.00-16.00 น.

16.00-17.00 น.

17.00-18.00 น.

จองสนาม

ภาพที่ 13 UI Design หน้าจอแสดงรายการจอง

ฟุตบอลคลับ

ผู้ใช้

จองสนาม

รายละเอียดการจอง

ประวัติการจอง

รายละเอียดการจอง

รหัสการจอง 20

รอการชำระเงิน

สนาม	วันที่จอง	เวลา	ราคารวม	ชั่วโมงรวม	ยืนยันอุปกรณ์	ลบ
สนามที่ 1	25/05/2567	13:00-14:00, 14:00-15:00	1,100 บาท	3	ยืนยันอุปกรณ์	ลบ
สนามที่ 2	26/05/2567	10.00-13.00น.	1,100 บาท	3	ยืนยันอุปกรณ์	ลบ

รวมยอดราคารวมทั้งหมดสำหรับการจอง: 2,200 บาท

ย้อนกลับ

ยอดรวมทั้งหมด : 2,200 บาท

ยืนยันการจอง

ภาพที่ 14 UI Design หน้าจอแสดงรายละเอียดการจอง

### 3.3.3 ส่วนการชำระเงิน


ฟุตบอลคลับ

เหลือเวลาในการชำระเงิน : 120 วินาที


ผู้ใช้

จองสนาม    รายละเอียดการจอง    ประวัติการจอง


#### รายละเอียดบัญชีธนาคารสำหรับโอนเงิน



ธนาคารกสิกรไทย  
หมายเลขบัญชี: 061-3358676  
ชื่อบัญชี: นางสาว ภัทฐุณิชา มีมาก



ธนาคารไทยพาณิชย์  
หมายเลขบัญชี: 044-4315064  
ชื่อบัญชี: นางสาว ภัทฐุณิชา มีมาก



ธนาคารกรุงไทย  
หมายเลขบัญชี: 033-5432065  
ชื่อบัญชี: นางสาว ภัทฐุณิชา มีมาก

#### แจ้งการชำระเงิน

รหัสการจอง\*

ชื่อผู้โอน\*

เบอร์โทรศัพท์\*

ธนาคารที่โอน\*

วันที่และเวลาโอน\*

จำนวนเงินที่โอน\*

อัปโหลดสลิปการโอนเงิน\*

ยืนยันการชำระเงิน    ยกเลิก

ภาพที่ 15 UI Design หน้าจอแสดงการชำระเงิน

### 3.3.4 ส่วนการตรวจสอบประวัติการจองและการยืนยัน

ฟุตบอลคลับ

ผู้ใช้

จองสนาม    รายละเอียดการจอง    ประวัติการจอง

### ประวัติการจองและการยืนยัน

ค้นหา    รีเซ็ต

รหัสการจอง	ชื่อผู้จอง	จำนวนเงิน	วันที่และเวลาโอน	สถานะการชำระเงิน	รายละเอียด	รูปหลักฐานการชำระเงิน	หมายเหตุ
20	ผู้ใช้	2,200.00	26/05/2567 01:00:00	ชำระเงินแล้ว	<p>รายการ</p>	<p>หลักฐาน</p>	
21	ผู้ใช้	5,600.00	28/05/2567 01:00:00	การชำระเงินถูกปฏิเสธ	<p>รายการ</p>	<p>หลักฐาน</p>	สลิปไม่ถูกต้อง

ย้อนกลับ

ภาพที่ 16 UI Design หน้าจอแสดงประวัติการจองและการยืนยัน



### 3.3.5 ส่วนการตรวจสอบการชำระเงิน (ผู้ดูแลระบบ)

#### ประวัติการจองและการยืนยัน

รหัสการจอง

ชื่อผู้ใช้

วันที่จอง

ค้นหา

รีเซ็ต

รอการตรวจสอบ

ชำระเงินแล้ว

การชำระเงินถูกปฏิเสธ

หมดอายุการชำระเงิน

แสดงทั้งหมด

รหัสการจอง	ชื่อผู้จอง	จำนวนเงิน	วันที่และเวลาโอน	สถานะการชำระเงิน	รายละเอียด	รูปหลักฐานการชำระเงิน	ตรวจสอบ
20	ผู้ใช้	2,200.00	26/05/2567 01:00:00	ชำระเงินแล้ว	<div style="background-color: #0000FF; color: white; padding: 2px 10px;">รายการ</div>	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 2px 10px;">หลักฐาน</div>	
21	ผู้ใช้	5,600.00	28/05/2567 01:00:00	การชำระเงินถูกปฏิเสธ	<div style="background-color: #0000FF; color: white; padding: 2px 10px;">รายการ</div>	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 2px 10px;">หลักฐาน</div>	สลิปไม่ถูกต้อง

ย้อนกลับ

ภาพที่ 17UI Design หน้าจอแสดงประวัติการจองและการยืนยันเพื่อให้ผู้ดูแลระบบตรวจสอบ

### 3.3.6 ส่วนการจัดการการจอง (ผู้ดูแลระบบ)

หน้าแรก

จองสนาม

ทีม-ทีมอุปกรณ์

สถานะการจอง

สถานะการยืนยัน

ชื่อผู้ใช้

ย้อนกลับ

เพิ่ม

สนามใหญ่ 1 (7 คน) 1,300 บาท/ชม.

ชื่อจริง

สิวกร

เบอร์โทรศัพท์

099818181818

วันที่

เวลา

17.00-19.00

ถึง

จองสนาม

สนามใหญ่ 2 (7 คน) 1,300 บาท/ชม.

ชื่อจริง

สิวกร

เบอร์โทรศัพท์

099818181818

วันที่

เวลา

17.00-19.00

ถึง

จองสนาม

สนามใหญ่ 3 (7 คน) 1,300 บาท/ชม.

ชื่อจริง

สิวกร

เบอร์โทรศัพท์

099818181818

วันที่

เวลา

17.00-19.00

ถึง

จองสนาม

สนามใหญ่ 4 (7 คน) 1,300 บาท/ชม. ปิดปรับปรุง

ชื่อจริง

สิวกร

เบอร์โทรศัพท์

099818181818

วันที่

เวลา

17.00-19.00

ถึง

จองสนาม

ภาพที่ 18 UI Design หน้าจอแสดงรายการของสนาม

[หน้าแรก](#) [สมาชิก](#) [แก้ไข](#) [สถานะการชำระเงิน](#) [สถานะการยืม](#) [รายงาน](#) [ชื่อแอดมิน](#)

## เพิ่มสนาม

**ชื่อสนาม**  
สนามใหญ่ 2 (7 คน)

**สถานะ**  
พร้อมให้บริการ v

**ราคา**  
1,100

[ตกลง](#) [ยกเลิก](#)

ภาพที่ 19 UI Design หน้าจอแสดงการเพิ่มรายการสนาม

## บทที่ 4

### ผลการดำเนินโครงการ

การพัฒนาเว็บไซต์ของสนามฟุตบอลและยิม-คีนอุปกรณ์ฟุตบอล ในส่วนการออกแบบหน้าจอของระบบถือว่าเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้ระบบที่ถูกพัฒนาขึ้นมานั้นมีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยมีการออกแบบหน้าจอที่ใช้ติดต่อกันระหว่างผู้ใช้งานกับระบบเป็นลำดับดังนี้

โดยให้ใส่ผลการดำเนินงาน เช่น ภาพของผลงานการออกแบบ ผลงานภาพ 3 มิติ หรือ Screenshots ของโปรแกรม เกม หรือระบบ Virtual Reality หรือ Augmented Reality ก็ได้ โดยจะต้องมีคำอธิบายสั้น ๆ ด้านล่างของภาพเสมอ

#### 4.1 การพัฒนาระบบ

##### 4.1.1 หน้าจอเข้าสู่ระบบ

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a blue header bar containing a logo on the left and two buttons labeled 'เข้าสู่ระบบ' (Login) and 'สมัครสมาชิก' (Register) on the right. Below the header, there is a navigation bar with two links: 'จองสนาม' (Book Field) and 'รายละเอียดการจองสนาม' (Booking Details). The main body of the page features a large blue gradient background. On the left side of this background, there is a large white text area that reads 'ยินดีต้อนรับ' (Welcome) and 'เว็บจองสนามฟุตบอลและยิมคีนอุปกรณ์' (Football and Gym Equipment Booking Website). On the right side, there is a white login form titled 'เข้าสู่ระบบ' (Login). The form includes a sub-header 'โปรดเข้าสู่ระบบของคุณเพื่อดำเนินการต่อไป' (Please log in to your account to proceed). It contains two input fields: one for 'อีเมลล์' (Email) and one for 'รหัสผ่าน' (Password). Below these fields is a link that says 'ลืมรหัสผ่าน?' (Forgot password?). At the bottom of the form is a blue button labeled 'เข้าสู่ระบบ' (Login).

ภาพที่ 20 หน้าจอเข้าสู่ระบบ

หน้าเข้าสู่ระบบของเว็บไซต์ เป็นหน้าจอที่ผู้ใช้และผู้ดูแลระบบ จะต้องกรอกอีเมลล์และรหัสผ่าน ผู้ใช้จำเป็นที่จะต้องกรอกข้อมูลและเข้าสู่ระบบ เพื่อดำเนินการจองสนามและยิมอุปกรณ์ เป็นการถัดไป หรือหากผู้ใช้ไม่เคยใช้งานเว็บไซต์ จะต้องทำการสมัครสมาชิกแทน

## 4.1.2 เลือกจองสนาม

## การจองสนาม

เลือกวันที่

11/15/2024



ตกลง

สนาม1

ราคา: 1,500 บาท

สถานะ: พร้อมให้บริการ

10:00-11:00 -ว่าง

11:00-12:00 -ว่าง

12:00-13:00 -ว่าง

13:00-14:00 -ว่าง

14:00-15:00 -ว่าง

15:00-16:00 -ว่าง

16:00-17:00 -ว่าง

17:00-18:00 -ว่าง

ภาพที่ 21 หน้าจอแสดงรายการจองสนามที่สามารถจองได้

เมื่อผู้ใช้ต้องการจองสนาม จะสามารถกดปุ่มเลือกเวลาเพื่อทำการจองสนามได้ และจะแสดงข้อความหากผู้ใช้มีการทำรายการซ้ำกับรายการที่ตัวเองเคยเลือกไว้แล้ว และแสดงช่วงเวลาที่มีผู้อื่นได้จองไว้แล้ว หากกดเลือกช่วงเวลานั้น และสามารถกดปุ่มยืนยันการจองได้ เพื่อไปยังหน้ารายละเอียดในขั้นตอนต่อไป

## 4.1.3 หน้ารายละเอียดการจอง

## รายละเอียดการจอง

การจองชำระเงิน

รหัสการจอง: 407

สนาม	วันที่จอง	เวลา	ชั่วโมงรวม	ราคารวม	ยืนยันการจอง	ลบ
สนาม1	2024-11-15	10:00-11:00, 11:00-12:00	2 ชั่วโมง	3,000 บาท	ยืนยันการจอง	ลบ
รวมยอดราคารวมทั้งหมดสำหรับการจอง:						3,000 บาท

ยอดรวมทั้งหมด: 3,000 บาท

ย้อนกลับ

ยืนยันการจอง

ภาพที่ 22 หน้าจอแสดงรายละเอียดการจอง

หลังจากที่ผู้ใช้ทำการจองไปแล้ว จะแสดงรายละเอียดของการจอง และมีการรวมยอดราคาของการจอง และ รวมยอดราคาทั้งหมด หากผู้ใช้ตรวจสอบรายละเอียดเสร็จแล้ว ก็สามารถกดปุ่ม “ยืนยันการจอง” ได้ เพื่อไปยังหน้าต่อไป

#### 4.1.4 หน้าการชำระเงินและแจ้งการชำระเงิน

เหลือเวลาในการชำระเงิน: 66 วินาที

ฟุตบอลคลับ


User123


จองสนาม


รายละเอียดการจองสนาม

ประวัติการจอง

รายละเอียดบัญชีธนาคารสำหรับโอนเงิน


**ธนาคารกสิกรไทย**  
 หมายเลขบัญชี: 061-3358676  
 ชื่อบัญชี: นางสาว ภัฏฐณีชา มีมาก


**ธนาคารไทยพาณิชย์**  
 หมายเลขบัญชี: 044-4315064  
 ชื่อบัญชี: นางสาว ภัฏฐณีชา มีมาก


**ธนาคารกรุงไทย**  
 หมายเลขบัญชี: 033-5432065  
 ชื่อบัญชี: นางสาว ภัฏฐณีชา มีมาก

แจ้งการชำระเงิน

รหัสการจอง\*

408

ชื่อผู้โอน\*

เบอร์โทรศัพท์\*

ธนาคารที่โอน\*

กรุณาเลือกธนาคาร

วันที่และเวลาโอน\*

mm/dd/yyyy --:-- --

จำนวนเงินที่โอน\*

อัปโหลดสลิปการโอนเงิน\*

Choose File No file chosen


ยืนยันการชำระเงิน




ยกเลิก

ภาพที่ 23 หน้าการชำระเงินและแจ้งการชำระเงิน

เมื่อผู้ใช้นั้นยืนยันการจองแล้ว ผู้ใช้จะสามารถชำระเงินได้โดยจะมีหมายเลขบัญชีธนาคารต่าง ๆ ตามที่ผู้ใช้งานต้องการชำระเงิน หลังจากนั้น ผู้ใช้สามารถกรอกข้อมูลและแจ้งชำระเงินเพื่อให้ผู้ดูแลระบบตรวจสอบได้

## 4.1.5 หน้าประวัติการจองและการยืม


**ฟุตบอลคลับ**
User123


**จองสนาม**

**รายละเอียดการจองสนาม**

**ประวัติการจอง**

### ประวัติการจองและการยืม

รหัสการจอง	ชื่อผู้จอง	จำนวนเงิน	วันที่และเวลาโอน	สถานะการชำระเงิน	รายละเอียด	รูปหลักฐานการโอนเงิน	หมายเหตุ
380	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	1,110.00	2024-11-08 01:09:00	การชำระเงินถูกปฏิเสธ	<input type="button" value="รายการ"/>	<input type="button" value="ดูหลักฐาน"/>	ติดต่อเจ้าหน้าที่
386	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	1,110.00	2024-11-08 17:09:00	ชำระเงินแล้ว	<input type="button" value="รายการ"/>	<input type="button" value="ดูหลักฐาน"/>	

ภาพที่ 24 หน้าประวัติการจองและการยืม

ผู้ใช้งานสามารถมาที่หน้าประวัติการจองและการยืมได้ เพื่อตรวจสอบสถานะการชำระเงินของตัวเองได้ โดยสามารถค้นหา รหัสการจองและชื่อผู้ใช้และวันที่ที่ทำรายการได้ในช่องค้นหา และเมื่อตรวจสอบสถานะว่า หากชำระเงินแล้ว แสดงว่าผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้บริการของสนามได้ แต่หากถูกปฏิเสธการชำระเงิน ผู้ใช้งานสามารถดูที่หมายเหตุได้



## 4.1.6 หน้าตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน (ผู้ดูแลระบบ)

### ประวัติการจองและการยืนยัน

รหัสการจอง

ชื่อผู้ใช้

mm/dd/yyyy

ค้นหา

รีเซ็ต

รายการตรวจสอบ

ชำระเงินแล้ว

การชำระเงินถูกปฏิเสธ

หมดอายุการชำระเงิน

แสดงทั้งหมด

รหัสการจอง	ชื่อผู้จอง	จำนวนเงิน	วันที่และเวลาโอน	สถานะการชำระเงิน	รายละเอียด	รูปหลักฐานการโอนเงิน	ตรวจสอบ
399	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	45,345,345.00	2024-11-14 20:01:00	รายการตรวจสอบ	<div style="background-color: #4169E1; color: white; padding: 2px 5px;">รายการ</div>	<div style="background-color: #4682B4; color: white; padding: 2px 5px;">ดูหลักฐาน</div>	<div style="background-color: #3CB371; color: white; padding: 2px 5px; margin-bottom: 2px;">ยืนยัน</div> <div style="background-color: #DC143C; color: white; padding: 2px 5px;">ปฏิเสธ</div>
400	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	45,345,345.00	2024-11-14 20:04:00	รายการตรวจสอบ	<div style="background-color: #4169E1; color: white; padding: 2px 5px;">รายการ</div>	<div style="background-color: #4682B4; color: white; padding: 2px 5px;">ดูหลักฐาน</div>	<div style="background-color: #3CB371; color: white; padding: 2px 5px; margin-bottom: 2px;">ยืนยัน</div> <div style="background-color: #DC143C; color: white; padding: 2px 5px;">ปฏิเสธ</div>
401	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	45,345,345.00	2024-11-14 20:05:00	รายการตรวจสอบ	<div style="background-color: #4169E1; color: white; padding: 2px 5px;">รายการ</div>	<div style="background-color: #4682B4; color: white; padding: 2px 5px;">ดูหลักฐาน</div>	<div style="background-color: #3CB371; color: white; padding: 2px 5px; margin-bottom: 2px;">ยืนยัน</div> <div style="background-color: #DC143C; color: white; padding: 2px 5px;">ปฏิเสธ</div>

ภาพที่ 25 หน้าตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน

ผู้ดูแลระบบสามารถเข้ามาที่หน้าประวัติการจองและการยืนยันเพื่อตรวจสอบรายการแจ้งชำระเงินจากผู้ใช้ได้ โดยผู้ดูแลระบบสามารถค้นหา รหัสการจอง ชื่อผู้ใช้ และ วันที่ที่ทำรายการชำระเงินในแถบ “รายการตรวจสอบ” ได้ เมื่อตรวจสอบรายละเอียดครบแล้ว จะสามารถกดปุ่ม “ยืนยัน” หรือ “ปฏิเสธ” ได้ หากผู้ดูแลระบบ เลือกปฏิเสธการชำระเงิน สามารถกรอกหมายเหตุสั้น ๆ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถทราบได้

## 4.1.7 หน้าการจัดการสนาม (ผู้ดูแลระบบ)

รายการสนามทั้งหมด				
<div>เพิ่มสนามใหม่</div>				
ชื่อสนาม	ราคา	สถานะ	ช่วงเวลา	การจัดการ
สนาม1	1500 บาท	พร้อมให้บริการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>10:00-11:00</li> <li>11:00-12:00</li> <li>12:00-13:00</li> <li>13:00-14:00</li> <li>14:00-15:00</li> <li>15:00-16:00</li> <li>16:00-17:00</li> <li>17:00-18:00</li> </ul>	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>

ภาพที่ 26 หน้าการจัดการสนาม

ผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่มรายการสนามขึ้นมาใหม่ได้ และสามารถแก้ไขรายการสนามที่มีอยู่ได้ เมื่อคลิกที่ปุ่ม “แก้ไข” และสามารถลบข้อมูลรายการสนามออกไปได้เมื่อคลิกปุ่ม “ลบ” สามารถเพิ่มช่วงเวลาได้ และปรับปรุงเป็นสถานะได้ ปิดปรับปรุงได้

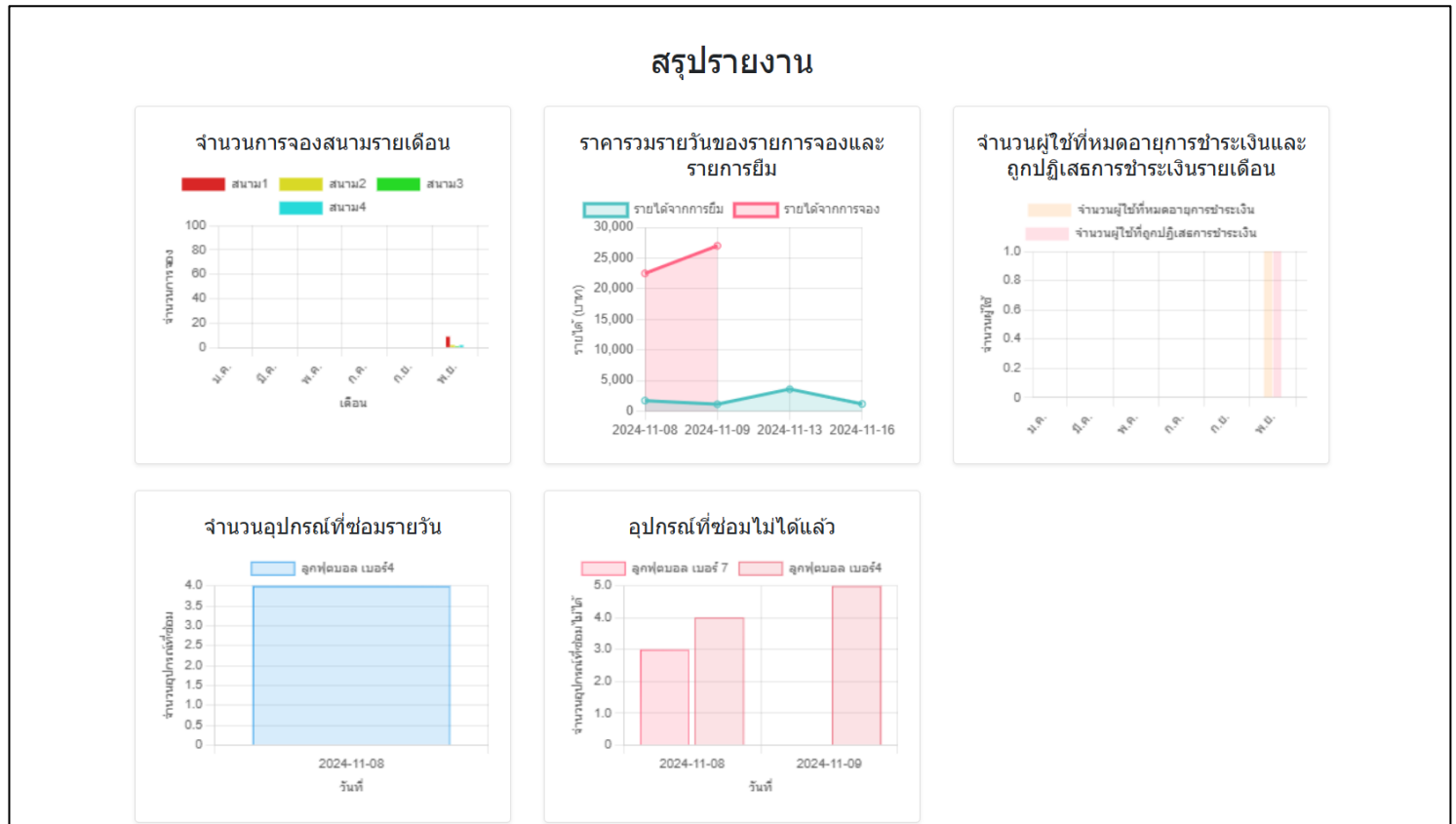
## 4.1.8 หน้าการจัดการผู้ใช้ (ผู้ดูแลระบบ)

การจัดการสมาชิก						
<div>เพิ่มสมาชิกใหม่</div> <div>ค้นหาชื่อ, นามสกุล หรือ เบอร์โทร</div> <div>ค้นหา</div>						
ลำดับ	ชื่อ	นามสกุล	อีเมล	เบอร์โทร	สถานะ	การจัดการ
1	Admin	Administrator	admin@admin.com	1234567890	แอดมิน	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>
2	User123	Usernormal	user@user.com	0987654321	ผู้ใช้	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>
3	user	narak	ped@gmail.com	1122334455	ผู้ใช้	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>
4	test	tester	test@g.com	12346789	ผู้ใช้	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>
5	nathanicha	meemak	nathanicha@gmail.com	9999999999	ผู้ใช้	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>
6	ped	saderd	saderd@g.com	0123456785	ผู้ใช้	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>
7	user	test	test123@g.com	0241457896	ผู้ใช้	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>
8	testmai	maiiami	maimai@com.com	0858467894	ผู้ใช้	<div>แก้ไข</div> <div>ลบ</div>

ภาพที่ 27 หน้าการจัดการผู้ใช้

ผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่มสมาชิกใหม่ได้โดยกดที่ปุ่ม เพิ่มสมาชิกใหม่ และสามารถแก้ไขรายชื่อของผู้ใช้เก่าได้โดยการกดที่ปุ่ม แก้ไข และยังสามารถลบผู้ใช้เก่าได้โดยการกดที่ปุ่ม ลบ และกดบันทึกข้อมูลเพื่อเป็นการอัปเดต

#### 4.1.9 หน้าสรุปรายงาน (ผู้ดูแลระบบ)



ภาพที่ 28 หน้าสรุปรายงาน

ผู้ดูแลระบบสามารถดูสรุปรายงานของการจองสนามเป็นแลกรายเดือน ดูราคารวมของการจองและยืม ดูจำนวนผู้ใช้ที่หมดอายุการชำระเงิน และ ถูกปฏิเสธการชำระ ดูจำนวนอุปกรณ์ที่ซ่อมรายวัน ดูอุปกรณ์ที่ซ่อมไม่ได้แล้ว ได้ที่หน้านี้

## บทที่ 5

### สรุปผลการดำเนินโครงการ

สรุปผลการพัฒนาเว็บไซต์จองสนามฟุตบอลและยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอล สำเร็จลุล่วงเป็นไปตามวัตถุประสงค์ คือการเพิ่มความสะดวกสบายในการจองตัวให้กับผู้โดยสาร ซึ่งสามารถจองสนามและยืมอุปกรณ์ได้ทุกที่ทุกเวลา เพิ่มประสิทธิภาพในการติดตามบริหารจัดการของการจองสนามและการยืมอุปกรณ์ฟุตบอล และเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงรายละเอียดการจองสนามและการยืมอุปกรณ์ได้อย่างง่ายดาย โดยใช้ PHP และ JavaScript เป็นเครื่องมือหลักในการพัฒนา โดยสามารถนำมาสรุปปัญหาที่เกิดขึ้น อุปสรรคและข้อจำกัดอีกทั้งมีข้อเสนอแนะที่สามารถนำเว็บไซต์นี้ไปทำให้ดียิ่งขึ้นไปอีกในอนาคตได้ ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

จากการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์จองสนามฟุตบอลและยืม-คืนอุปกรณ์ฟุตบอล สามารถสรุปผลการดำเนินงานได้ว่าระบบนี้นั้น ลุล่วงได้ตามที่ต้องการ ดังนี้

1. ผู้ใช้สามารถยืมอุปกรณ์ฟุตบอลทุกที่ทุกเวลาผ่านช่องทางออนไลน์ได้สะดวกมากขึ้น
2. ผู้ใช้สามารถติดตามสถานะการทำรายการของตัวเองได้
3. การติดตามผลสรุปรายงานสำหรับผู้ดูแลระบบสามารถดูได้สะดวก

#### 5.2 ปัญหา อุปสรรค และข้อจำกัด

ปัญหาที่พบในการดำเนินโครงการนี้เกี่ยวข้องกับการใช้งานเซิร์ฟเวอร์ เนื่องจากเซิร์ฟเวอร์ที่ใช้ในการพัฒนาและทดสอบระบบเป็นเซิร์ฟเวอร์ของมหาวิทยาลัย ซึ่งจำเป็นต้องเชื่อมต่อผ่าน VPN เพื่อเข้าถึงทรัพยากรของเซิร์ฟเวอร์ อย่างไรก็ตาม การใช้งาน VPN พบข้อจำกัดหลายประการ ได้แก่

1. การเชื่อมต่อ VPN จะถูกตัดขาดเมื่อคอมพิวเตอร์เข้าสู่โหมดพักหรือปิดเครื่อง ซึ่งทำให้การทำงานสะดุดลง และต้องเชื่อมต่อใหม่ทุกครั้งหลังการเปิดเครื่องหรือพักระบบ
2. บางครั้ง VPN ไม่สามารถเชื่อมต่อได้ทันทีหรือต้องรอรระยะเวลาในการเชื่อมต่อ ซึ่งส่งผลให้เกิดความล่าช้าในการเข้าถึงเซิร์ฟเวอร์และขัดขวางความต่อเนื่องในการทำงาน
3. VPN มีระยะเวลาจำกัดในการใช้งานในแต่ละครั้ง ทำให้ต้องเชื่อมต่อใหม่เมื่อครบกำหนดเวลา ซึ่งส่งผลให้กระบวนการทำงานไม่สามารถดำเนินได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง

#### 5.4 ข้อเสนอแนะและงานในอนาคต

1. การปรับปรุงการยืนยันการจองสนามให้มีความยืดหยุ่นมากขึ้น ทั้งให้ตรวจสอบสถานะให้ชัดเจนมากขึ้น
2. พัฒนาระบบการแจ้งเตือนให้ผู้ดูแลระบบ เพื่อที่จะได้ทำรายการหรือตรวจสอบรายการจองสนามและรายการยืมอุปกรณ์ให้กับลูกค้าได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น
3. มีระบบการประเมินความคิดเห็นหรือความพึงพอใจจากผู้ใช้ โดยจะนำข้อปรับปรุงหรือข้อแนะนำ มาปรับใช้ต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

### บรรณานุกรม

- [1] นายอดิเทพ บุตรสุทธีวงศ์, (2561), “ระบบเช่าสนามฟุตบอล Football Field Rental System” [ออนไลน์] เข้าถึงจาก [ระบบฐานข้อมูล ระบบเช่าสนามฟุตบอล.pdf](#) , สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2567
- [2] นายสหรัฐ แหวนสูงเนิน, (2563), “ระบบการจองคิวร้านเสริมสวยบิวตี้ซาลอน (Beauty Salon Queue Booking System)” [ออนไลน์] เข้าถึงจาก [963b82c93f62f5042a6ea9a6f3dd38cd.pdf](#) , สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2567
- [3] โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์, (2551), “ระบบฐานข้อมูล (Database Systems) [ออนไลน์] เข้าถึงจาก [บทที่ 1](#) , สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2567
- [4] Philip Kotler, (2558), “แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ” [ออนไลน์] เข้าถึงจาก [05\\_ch2.pdf](#) , สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2567

## ภาคผนวก

### ภาคผนวก ก พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary)

#### 1. ตารางข้อมูลผู้ใช้

ตารางที่ 10 Data Dictionary ตารางข้อมูลผู้ใช้

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Users_id	รหัสผู้ใช้	int
fname	ชื่อจริงผู้ใช้	varchar
Lname	นามสกุลผู้ใช้	varchar
email	รหัสผ่าน	varchar
phone	เบอร์โทรศัพท์	varchar
Is_admin	สิทธิ์การเข้าถึงของผู้ใช้	tinyint

#### 2. ตารางข้อมูลอุปกรณ์

ตารางที่ 11 Data Dictionary ตารางข้อมูลคิวบริการ

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Item_id	รหัสอุปกรณ์	int
Item_code	รหัสอุปกรณ์	varchar
Item_name	ชื่ออุปกรณ์	varchar
Item_picture	รูปอุปกรณ์	varchar
price	ราคา	int
Item_quantity	จำนวน	int



### 3. ตารางข้อมูลการยืม

ตารางที่ 12 Data Dictionary ตารางข้อมูลการยืม

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Borrow_id	รหัสการยืม	int
Borrow_date	วันที่ยืม	date
Borrow_status	สถานะการยืม	enum

### 4. ตารางข้อมูลรายละเอียดการยืม

ตารางที่ 13 Data Dictionary ตารางข้อมูลรายละเอียดการยืม

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Borrow_detail_id	รหัสรายละเอียดการยืม	int
Borrow_date	วันที่ยืม	date
Borrow_quantity	จำนวนที่ยืม	Int
Borrow_total_hour	ชั่วโมงรวมการยืม	Decimal
Borrow_total_price	ราคารวมการยืม	Decimal
Return_status	สถานะคืนอุปกรณ์	Enum
Repair_note	หมายเหตุการซ่อม	varchar

### 5. ตารางข้อมูลประเภทของอุปกรณ์

ตารางที่ 14 Data Dictionary ตารางข้อมูลประเภทของอุปกรณ์

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Item_type_id	รหัสประเภทอุปกรณ์	int
Type_name	ชื่อประเภท	Varchar
Type_code	รหัสประเภทอุปกรณ์	varchar

### 6. ตารางข้อมูลช่วงเวลา

ตารางที่ 15 Data Dictionary ตารางข้อมูลช่วงเวลา

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Time_slot_id	รหัสช่วงเวลา	int
Time_slot	ช่วงเวลา	Varchar

### 7. ตารางข้อมูลสนาม

ตารางที่ 16 Data Dictionary ตารางข้อมูลสนาม

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Stadium_id	รหัสสนาม	int
Stadium_name	ชื่อสนาม	Varchar
Stadium_price	ราคาสนาม	Int
Stadium_status	สถานะของสนาม	enum

## 8. ตารางข้อมูลการจองสนาม

ตารางที่ 17 Data Dictionary ตารางข้อมูลการจองสนาม

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Booking_stadium_id	รหัสการจองสนาม	int
Booking_status	สถานะของการจอง	enum
Booking_date	วันที่จอง	date
Reject_reson	หมายเหตุของการจอง	varchar

## 9. ตารางข้อมูลรายละเอียดการจองสนาม

ตารางที่ 18 Data Dictionary ตารางข้อมูลรายละเอียดการจองสนาม

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Booking_detail_id	รหัสรายละเอียดการจองสนาม	int
Booking_total_hour	ชั่วโมงรวมการจอง	Decimal
Booking_total_price	ราคารวมการจอง	int
Booking_date	วันที่จอง	date

## 10. ตารางข้อมูลการชำระเงิน

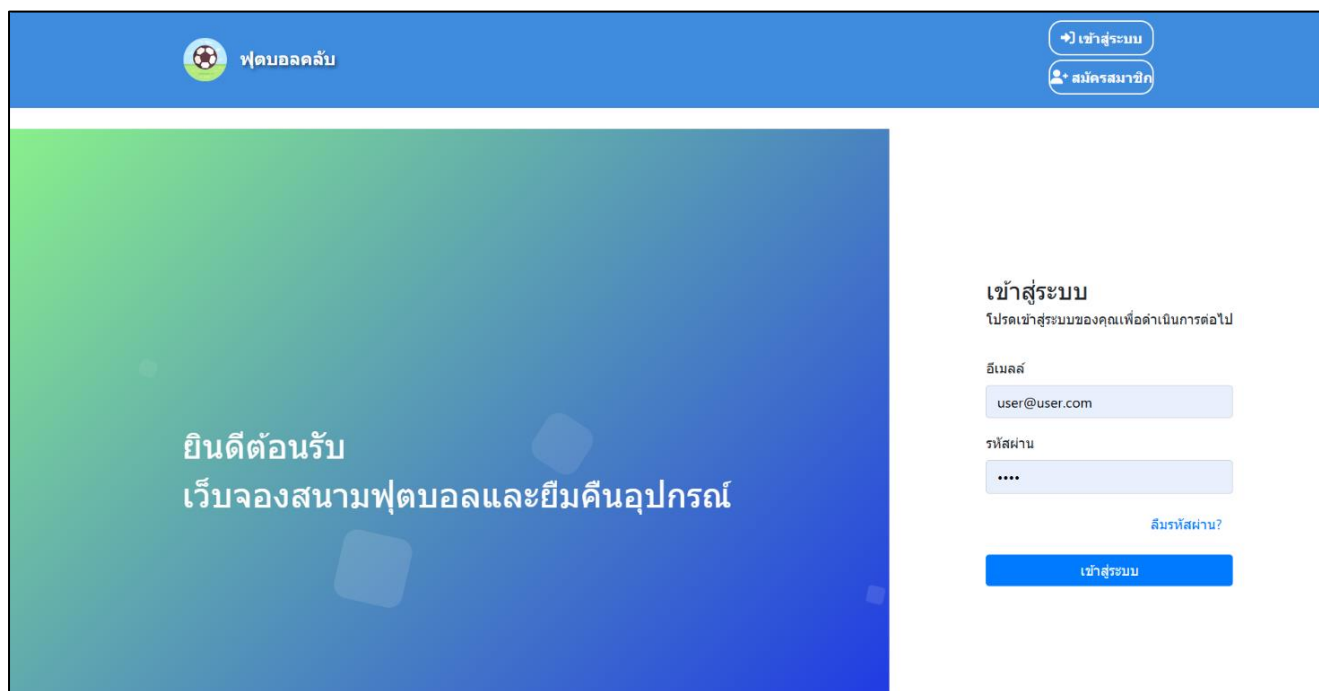
ตารางที่ 19 Data Dictionary ตารางข้อมูลการชำระเงิน

ชื่อ Attribute	คำอธิบาย	ชนิดข้อมูล
Payment_booking_id	รหัสการชำระเงิน	int
Amount	จำนวนที่ชำระเงิน	Int
Comfimation_pic	หลักฐานการชำระเงิน	Varchar
Payer_name	ชื่อผู้โอน	Varchar
Phone_number	เบอร์โทรศัพท์	Int
Bank_name	ชื่อธนาคาร	Varchar
Tranfer_datetime	เวลาที่ทำการรายการ	Datetime

## ภาคผนวก ข วิธีการใช้งานระบบ

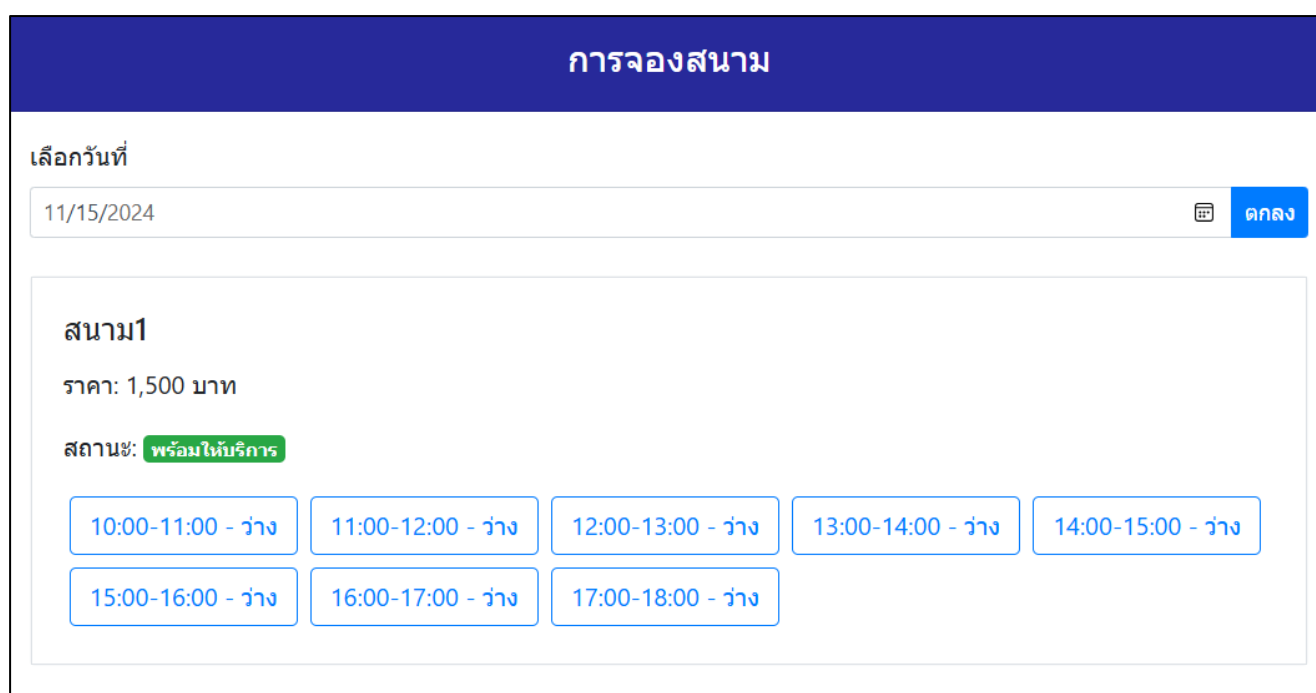
### 1. การใช้งานระบบ (ผู้ใช้งาน)

#### 1.1 เปิดหน้าเว็บไซต์ ด้วย URL: <http://dekdee.buu.in.th:8010/>



ภาพที่ 29 หน้าเข้าสู่ระบบ

#### 1.2 เลือกจองสนาม



ภาพที่ 30 หน้าเลือกการจองสนาม

## 1.3 หน้ารายละเอียดการจอง

รายละเอียดการจอง

รหัสการจอง: 407

ร่อนกลับ

ยืนยันการจอง

สนาม	วันที่จอง	เวลา	ชั่วโมงรวม	ราคารวม	ยืนยันการจอง	ลบ
สนาม1	2024-11-15	10:00-11:00, 11:00-12:00	2 ชั่วโมง	3,000 บาท	ยืนยันการจอง	ลบ
รวมยอดราคารวมทั้งหมดสำหรับการจอง:						3,000 บาท

ยอดรวมทั้งหมด: 3,000 บาท

ภาพที่ 31 หน้ารายละเอียดการจอง

## 1.4 หน้าการชำระเงินและแจ้งการชำระเงิน

เหลือเวลาในการชำระเงิน: 66 วินาที

ฟุตบอลคลับ

User123

จองสนาม

รายละเอียดการจองสนาม

ประวัติการจอง

รายละเอียดบัญชีธนาคารสำหรับโอนเงิน

แจ้งการชำระเงิน

ธนาคารกสิกรไทย

หมายเลขบัญชี: 061-3358676

ชื่อบัญชี: นางสาว ญัฐธิดา มีมาก

ธนาคารไทยพาณิชย์

หมายเลขบัญชี: 044-4315064

ชื่อบัญชี: นางสาว ญัฐธิดา มีมาก

ธนาคารกรุงไทย

หมายเลขบัญชี: 033-5432065

ชื่อบัญชี: นางสาว ญัฐธิดา มีมาก

รหัสการจอง\*

408

ชื่อผู้โอน\*

เบอร์โทรศัพท์\*

ธนาคารที่โอน\*

กรุณาเลือกธนาคาร

วันที่และเวลาโอน\*

mm/dd/yyyy --:-- --

จำนวนเงินที่โอน\*

อัปโหลดสลิปการโอนเงิน\*


Choose File No file chosen

ยืนยันการชำระเงิน

ยกเลิก

ภาพที่ 32 หน้าการชำระเงินและแจ้งการชำระเงิน

## 1.5 หน้าประวัติการจอง


**ฟุตบอลคลับ**

User123

จองสนาม

รายละเอียดการจองสนาม

ประวัติการจอง

ประวัติการจองและการยืนยัน

รหัสการจอง

ชื่อผู้ใช้

mm/dd/yyyy

ค้นหา

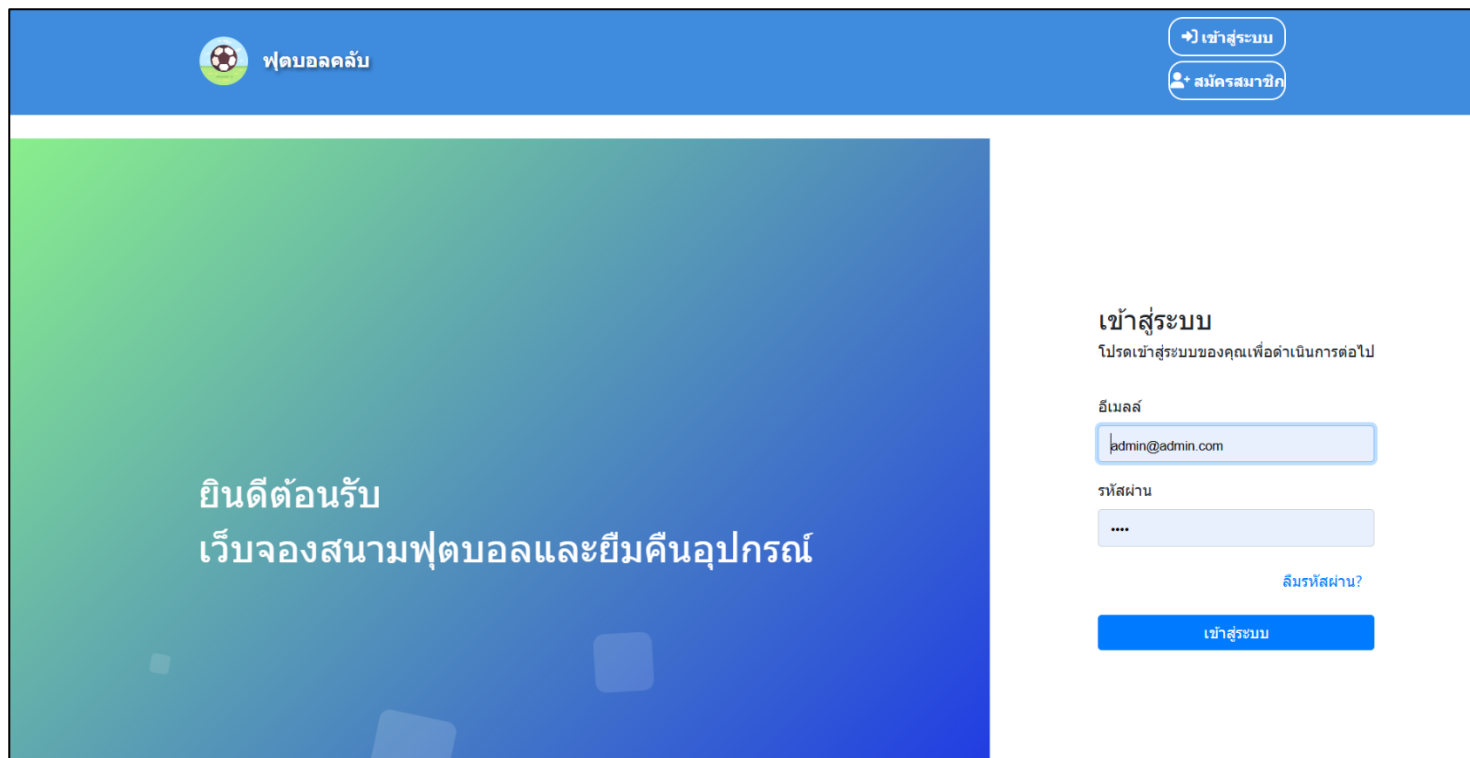
รีเซ็ต

รหัสการจอง	ชื่อผู้จอง	จำนวนเงิน	วันที่และเวลาโอน	สถานะการชำระเงิน	รายละเอียด	รูปหลักฐานการโอนเงิน	หมายเหตุ
380	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	1,110.00	2024-11-08 01:09:00	การชำระเงินถูกปฏิเสธ	รายการ	ดูหลักฐาน	ติดต่อเจ้าหน้าที่
386	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	1,110.00	2024-11-08 17:09:00	ชำระเงินแล้ว	รายการ	ดูหลักฐาน	

ภาพที่ 33 หน้าประวัติการจอง

## 2. การใช้งานระบบ (ผู้ดูแลระบบ)

### 2.1 หน้าเข้าสู่ระบบ



**ฟุตบอลคลับ** เข้าสู่ระบบ สมัครสมาชิก

**ยินดีต้อนรับ**  
เว็บจองสนามฟุตบอลและยืมคืนอุปกรณ์

**เข้าสู่ระบบ**  
โปรดเข้าสู่ระบบของคุณเพื่อดำเนินการต่อไป

อีเมล

รหัสผ่าน

[ลืมรหัสผ่าน?](#)

**เข้าสู่ระบบ**

ภาพที่ 34 หน้าเข้าสู่ระบบ



## 2.2 หน้าตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน

### ประวัติการจองและการยืนยัน

รหัสการจอง

ชื่อผู้ใช้

mm/dd/yyyy

ค้นหา

รีเซ็ต

รอการตรวจสอบ

ชำระเงินแล้ว

การชำระเงินถูกปฏิเสธ

หมดอายุการชำระเงิน

แสดงทั้งหมด

รหัสการจอง	ชื่อผู้จอง	จำนวนเงิน	วันที่และเวลาโอน	สถานะการชำระเงิน	รายละเอียด	รูปหลักฐานการโอนเงิน	ตรวจสอบ
399	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	45,345,345.00	2024-11-14 20:01:00	รอการตรวจสอบ	<div style="background-color: #007bff; color: white; padding: 2px 5px;">รายการ</div>	<div style="background-color: #17a2b8; color: white; padding: 2px 5px;">ดูหลักฐาน</div>	<div style="background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px;">ยืนยัน</div> <div style="background-color: #dc3545; color: white; padding: 2px 5px;">ปฏิเสธ</div>
400	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	45,345,345.00	2024-11-14 20:04:00	รอการตรวจสอบ	<div style="background-color: #007bff; color: white; padding: 2px 5px;">รายการ</div>	<div style="background-color: #17a2b8; color: white; padding: 2px 5px;">ดูหลักฐาน</div>	<div style="background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px;">ยืนยัน</div> <div style="background-color: #dc3545; color: white; padding: 2px 5px;">ปฏิเสธ</div>
401	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง	45,345,345.00	2024-11-14 20:05:00	รอการตรวจสอบ	<div style="background-color: #007bff; color: white; padding: 2px 5px;">รายการ</div>	<div style="background-color: #17a2b8; color: white; padding: 2px 5px;">ดูหลักฐาน</div>	<div style="background-color: #28a745; color: white; padding: 2px 5px;">ยืนยัน</div> <div style="background-color: #dc3545; color: white; padding: 2px 5px;">ปฏิเสธ</div>

ภาพที่ 35 หน้าตรวจสอบการแจ้งชำระเงิน

## 2.3 หน้าการจัดการสนาม

รายการสนามทั้งหมด				
<a href="#">เพิ่มสนามใหม่</a>				
ชื่อสนาม	ราคา	สถานะ	ช่วงเวลา	การจัดการ
สนาม1	1500 บาท	พร้อมให้บริการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>10:00-11:00</li> <li>11:00-12:00</li> <li>12:00-13:00</li> <li>13:00-14:00</li> <li>14:00-15:00</li> <li>15:00-16:00</li> <li>16:00-17:00</li> <li>17:00-18:00</li> </ul>	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>

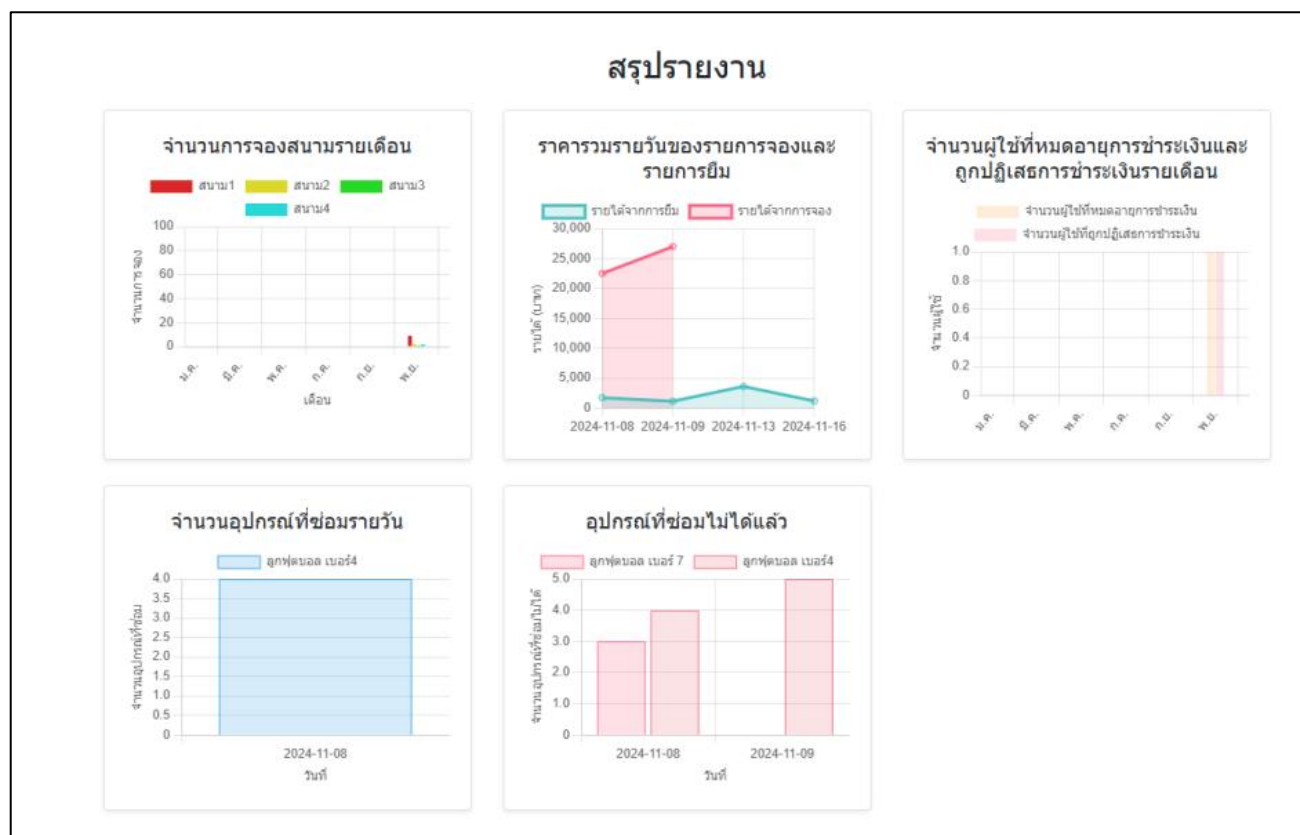
ภาพที่ 36 หน้าการจัดการสนาม

## 2.4 หน้าการจัดการผู้ใช้

การจัดการสมาชิก						
<a href="#">เพิ่มสมาชิกใหม่</a>						
<input type="text" value="ค้นหาชื่อ, นามสกุล หรือ เบอร์โทร"/>						<input type="button" value="ค้นหา"/>
ลำดับ	ชื่อ	นามสกุล	อีเมล	เบอร์โทร	สถานะ	การจัดการ
1	Admin	Administrator	admin@admin.com	1234567890	แอดมิน	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>
2	User123	Usernormal	user@user.com	0987654321	ผู้ใช้	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>
3	user	narak	ped@gmail.com	1122334455	ผู้ใช้	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>
4	test	tester	test@g.com	12346789	ผู้ใช้	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>
5	nathanicha	meemak	nathanicha@gmail.com	9999999999	ผู้ใช้	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>
6	ped	saderd	saderd@g.com	0123456785	ผู้ใช้	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>
7	user	test	test123@g.com	0241457896	ผู้ใช้	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>
8	testmai	maiiami	maimai@com.com	0858467894	ผู้ใช้	<a href="#">แก้ไข</a> <a href="#">ลบ</a>

ภาพที่ 37 หน้าการจัดการผู้ใช้

## 2.5 หน้าสรุปรายงาน



ภาพที่ 38 หน้าสรุปรายงาน

## ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล	ศิวกร โพธิ์ศรีเมือง
วัน เดือน ปี เกิด	6 กุมภาพันธ์ 2546
ที่อยู่ปัจจุบัน	The Star Condominium 88/276 อาคาร A ตำบล บางเขน อำเภอเมืองนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี 11000
อีเมล	64160105@go.buu.ac.th
ประวัติการศึกษา	
ระดับปริญญาตรี	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ อุตสาหกรรมดิจิทัล วิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัย บูรพา
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	แผนการเรียน คณิตศาสตร์ - อังกฤษ โรงเรียนปรางจินราชฎารามรุ่ง ปรางจินบุรี
ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น	แผนการเรียนรวม โรงเรียนรักษาทิพย์พิทยากร ปรางจินบุรี
ความสามารถพิเศษ	-
เกียรติประวัติและผลงาน	-