



พัฒนาเว็บไซต์การขายผ้าม่าน ออนไลน์ ร้าน Rung Rueang sofa & curtain

Website development to sell sofa & curtain online

FOR Rung Rueang sofa & curtain

ชญานนท์ จั่นลอย

CHAYANON JUNLOI

ปวริศร์ จอทองคำ

PAWARIT JONGKUM

นันทพงศ์ อินประเสริฐ

NATTAPONG INPRASERT

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ นนทบุรี (SBAC)

ปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ นนทบุรี (SBAC)

ใบรับรองโครงการ

พัฒนาเว็บไซต์การขายผ้าผ้าม่าน ออนไลน์ ร้าน Rung Rueang sofa & curtain

Website development to sell sofa & curtain online for rung rueang sofa & curtain

ชญาณนท์ จันลอย

CHAYANON JUNLOI

ปวิศร์ จงงค์

PAWARIT JONGKUM

นันทพงศ์ อินประเสริฐ

NATTAPONG INPRASERT

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

(.....)

ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

วันที่ ____ เดือน ____ พ.ศ. ____

คณะกรรมการการสอบโครงการ

ประธานกรรมการ (หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ)

(อาจารย์ปวรุตม์ ขาวเหลือง)

กรรมการ

(อาจารย์วัชรพล ธิมา)

กรรมการ

(อาจารย์สุรศักดิ์ แฉล้มรัมย์)

กรรมการ

(อาจารย์ชุตินา ศรีจันทร์แจ้ง)

หัวข้อโครงการ	พัฒนาเว็บไซต์การขายผ้าผ้าม่าน ออนไลน์ ร้าน Rung Rueang sofa & curtain		
ชื่อผู้เขียน	นายชญานนท์	จันลอย	รหัสประจำตัว 17890
	นายณัฏพงค์	อินทร์ประเสริฐ	รหัสประจำตัว 18121
	นายปวิศร์	จงคำ	รหัสประจำตัว 18092
หลักสูตร	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)		
ประเภทวิชา	พาณิชยกรรม		
สาขาวิชา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ		
ปีการศึกษา	2566		
ที่ปรึกษาโครงการ	อาจารย์ ณัฐดา จันทาศรี		

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ คณะผู้จัดทำได้จัดทำโครงการพัฒนาเว็บไซต์การขายผ้าผ้าม่าน ออนไลน์ ร้าน Rung Rueang shop ผู้จัดทำได้เล็งเห็นวิธีการช่วยเพิ่มช่องทางการซื้อขายให้สามารถเพิ่มยอดขายได้โดย การทำเว็บไซต์การขายผ้าผ้าม่าน ออนไลน์ Rung Rueang shop เฉพาะซึ่งทำให้สามารถเพิ่มช่องทางการขายได้เพิ่มมากขึ้นแถมยังมีความสะดวกในการใช้งาน ส่งผลให้ลูกค้ามีความต้องการที่จะสั่งซื้อสินค้าผ่านทางเว็บไซต์ได้ง่ายยิ่งขึ้น

ผลการจัดทำโครงการสรุปได้ดังนี้

- 1.ได้เว็บไซต์การขยสินค้าออนไลน์ ร้าน Rung Rueang shop ที่มีประสิทธิภาพ
- 2.ได้เว็บไซต์การขายสินค้าออนไลน์ ร้าน Rung Rueang shop ให้มีความทันสมัยใช้งาน และสะดวกรวดเร็ว
- 3.ได้จัดการระบบข้อมูลของลูกค้าที่มาใช้บริการกาขายสินค้าออนไลน์ ร้าน Rung Rueang shop
- 4.ได้ความพึงพอใจของลูกค้าที่มาใช้บริการเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ร้าน Rung Rueang shop มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีขึ้นไป

Research Title : Website development to sell sofa & curtain online
for rung rueang sofa & curtain

Researchers : Mr. Chayanon Junloi ID Code 17890
Mr. Nattapong InpraSert ID Code 18121
Mr. Pawarit Jongkum ID Code 18092

Research Consultant :

Organization : Business Computer
Siam Business Administration Nonthaburi Technological
College

Year : 2023

Abstracts

Objectives: The organizing team has developed a website for selling curtains online, Rung Rueang shop. The organizers have seen a way to help increase trading channels to increase sales by Making a website to sell curtains online, Rung Rueang Shop, specifically, which allows adding more sales channels and is also convenient to use. As a result, customers want to order products through the website more easily.

The results of the preparation of the project can be summarized as follows.

1. Get an efficient online product distribution website, Rung Rueang Shop.
2. Obtain an online product sales website, Rung Rueang Shop, to be modern, easy to use, and fast.
3. Manage the information system of customers who come to use the online sales service at Rung Rueang shop.
4. Satisfaction of customers who come to use the online product sales website, Rung Rueang Shop, is at a better level of satisfaction.

Research Consultant

กิตติกรรมประกาศ

โครงการพัฒนาเว็บไซต์การขายผ้าผ้าม่านและโซฟา ออนไลน์ ร้านRungRueangSofa&Curtain ฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะด้วยความอนุเคราะห์ ความช่วยเหลือจากคณาจารย์หลายท่านที่ให้ความห่วงใย คอยให้ความรู้ คำแนะนำ ชี้แนะ แนวทางวิธีการทำงาน และคำปรึกษาตลอดจนเรื่อยมาทางผู้จัดทำจึงรู้สึกซาบซึ้งในความอนุเคราะห์ของท่านและขอกราบขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วยโดยเฉพาะ อาจารย์ณัฐธาดา จันทราศรี ที่ปรึกษาโครงการที่ให้คอยคำปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำและความรู้ในส่วนเนื้อหาของในรูปแบบโครงการ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการให้ออกมาเป็นรูปแบบที่สมบูรณ์ และทั้งนี้ขอ

กราบขอบพระคุณ ท่านคณะกรรมการทั้ง 3 ท่าน ได้แก่อาจารย์วัชรพล ธิมา อาจารย์ณัฐธาดา จันทราศรีและอาจารย์ปวรุตม์ ขาวเหลือง กรรมการผู้ควบคุมการสอบโครงการในครั้งนี้ ที่ได้ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อโครงการ ตรวจสอบความเหมาะสมและความถูกต้องตลอดจนโครงการฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วง และมีความสมบูรณ์ด้วยดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์แผนกคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ นนทบุรี (SBAC) ที่ได้ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับโครงการพัฒนาเว็บไซต์การขายบราวน์ ออนไลน์ ร้าน RungRueangSofa&Curtain และให้คำปรึกษาแก่ผู้จัดทำ ตรวจสอบโครงการเพื่อความสมบูรณ์

ของโครงการในการนำเสนอต่อสถานประกอบการ โรงเรียน และชุมชน ขอขอบพระคุณเจ้าของบทความ เจ้าของเอกสาร และตำราต่าง ๆ ที่ได้กล่าวไว้ในบรรณานุกรมทุกท่าน ที่ได้ให้ทางผู้จัดทำได้ใช้ในการศึกษาและนำมาอ้างอิงเพราะผลงานของท่าน ทำให้โครงการเล่มนี้เกิดความสมบูรณ์ในด้านเนื้อหาพร้อมทั้งทำให้โครงการเล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

กราบขอบพระคุณ ท่านผู้อำนวยการ ดร.ปราศัย ประวัติรุ่งเรือง ผู้อำนวยการวิทยาลัย เทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ นนทบุรี (SBAC) ที่ได้เปิดสถาบันที่เปิดโอกาสและส่งเสริมความรู้ให้กับนักเรียนนักศึกษาและผู้จัดทำ ให้มีความรู้ความสามารถ เพื่อนำความรู้ไปต่อยอดเสริมสร้างงานและโอกาสต่อไปในอนาคตเมื่อจบการศึกษาจากวิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ นนทบุรี (SBAC)

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	3
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	4
กิตติกรรมประกาศ.....	5
สารบัญ.....	6
บทที่ 1 บทนำ.....	7
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....	7
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	7
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	7
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในโครงงาน.....	9
บทที่ 2 ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 ลักษณะการดำเนินงาน.....	10
2.2 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาผลงาน.....	10
2.3 ภาษาที่ใช้ในการเขียนโค้ดและเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	14
2.4 โปรแกรมเชื่อม database.....	16
2.5 โปรแกรม Adobe Photoshop.....	18
2.6 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	23
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน.....	26
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	26
3.2 วิธีการและขั้นตอนการดำเนินงาน.....	26
3.3 แผนผังการดำเนินงาน (Flow Chart)	28
3.4 การออกแบบจอภาพ (Story board)	29
3.5 งบประมาณและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน.....	29
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน.....	31
4.1 ผลการดำเนินงาน.....	31
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ.....	32

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ถ้ากล่าวถึงอุปกรณ์การตกแต่งบ้านหรือการป้องกันแสงเข้าบ้านผ่านม่านและโซฟาเป็นสิ่งที่หลายๆ บ้านต้องมีผ่านและโซฟาอยู่แล้วและร้านรุ่งเรือง Design ไม่มีหน้าเว็บเพื่อโปรโมทร้านค้าและเว็บจอร์จ ดังนั้นจึงเกิดปัญหาที่ทางบริษัทนั้นยอดการขายไม่ได้เติบโตมากและทางร้านวุ่นวายกับการจัดคิวที่วุ่นวาย และอาจจะมีตกหล่นทางเราเลยคิดทำเว็บเพื่อให้ร้านรุ่งเรืองมีฐานลูกค้ามากขึ้นและทางลูกค้าได้รู้คิวการจ้างงานของร้านแบบเรียลไทม์ ทำให้ลูกค้าสะดวกมากขึ้นและทำให้เจ้าของธุรกิจไม่ตกหล่นลูกค้า หากไม่ทำโครงการนี้ ลูกค้าหลายคนๆ ที่ติดต่อเข้ามาจะไม่ตกหล่นและเสียลูกค้าไป

ธุรกิจผ่านม่านมีคู่แข่งทางธุรกิจมีมากมาการแข่งขันค่อนข้างสูง โดยถ้าการที่ไม่ได้โปรโมทผ่านทางเว็บจะทำให้บริษัทของรุ่งเรืองDesignฐานลูกค้าสู้บริษัทต่างๆ ของคู่แข่งทางธุรกิจน้อยกว่าโดยรวมถ้ามีเว็บนี้ขึ้นมาจะทำให้มีความสะดวกขึ้นและติดต่อบริษัทรุ่งเรืองDesign ได้ง่ายขึ้นและให้ความรู้ด้านผ่านม่านและโซฟาเพื่อให้ลูกค้าเข้าใจเรื่องผ่านม่านและโซฟาได้มากขึ้น

ดังนั้นคณะผู้จัดทำเล็งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นจึงได้จัดทำเว็บไซต์โปรโมทซื้อขายจอร์จและให้ความรู้เรื่องผ่านม่านและโซฟาขึ้นมา เพื่อเป็นการให้ความรู้เรื่องโซฟาและโปรโมทซื้อขายจอร์จทำให้สะดวกสบายและไม่วุ่นวายหลงลืมคิวลูกค้า เพิ่มฐานลูกค้า ยอดขาย

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพิ่มฐานลูกค้าของบริษัท
- 1.2.2 ทางบริษัทจะเช็คฐานข้อมูลได้ง่ายขึ้น
- 1.2.3 ทางบริษัทไม่มีเว็บไซต์โดยตรง ไม่มีการเก็บข้อมูลฐานลูกค้า

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ
- 1.3.1.2 ศึกษาความสำคัญของการออกแบบโครงการ
- 1.3.1.3 ศึกษาหลักการออกแบบโครงการ
- 1.3.1.4 ศึกษาขั้นตอนการออกแบบโครงการ
- 1.3.1.5 ดำเนินการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์โครงการ

1.3.2 พัฒนาและออกแบบโครงการ

ด้วยโปรแกรมประยุกต์ทางคอมพิวเตอร์ ดังนี้

- 1.3.2.1 โปรแกรม Visual Studio code สำหรับ ใช้เขียนโค้ดเว็บไซต์
- 1.3.2.2 โปรแกรม Adobe Photoshop 2021 สำหรับ ใช้ตัดต่อรูปภาพ
- 1.3.2.3 โปรแกรมCanva สำหรับ ใช้ทำสไลด์นำเสนอ

1.3.2.4 โปรแกรม Microsoft Word สำหรับ ใช้ทำเอกสาร

1.3.2.5 โปรแกรม Xampp สำหรับ ใช้เก็บฐานข้อมูล

1.3.3 เนื้อหารายละเอียดเว็บไซต์การตลาดขายสินค้าออนไลน์

1.3.3.1 ข้อมูลสินค้า

- 1) Airy Curtain
- 2) Curtain
- 3) Airy Cream Curtain
- 4) Simple Curtain
- 5) Luxurious Curtain
- 6) Transparent white Curtain
- 7) Translucent sugar Curtain
- 8) Curtain Taothmil
- 9) Light orange
- 10) Dark green Bedsheet
- 11) Brown leather
- 12) Lemon tea
- 13) Medium White
- 14) Bright blue
- 15) Sparkling gray
- 16) Matte gray
- 17) Dark brown leather
- 18) Orange smoothie
- 19) Sour Cream
- 20) Juicy orange leather
- 21) Gray cloth
- 22) Scott Blue
- 23) Wrinkled Bedsheet
- 24) White Bedsheet
- 25) Straight pattern Bedsheet
- 26) Darkned Bedsheet
- 27) Light Bedsheet
- 28) Blue line Bedsheet
- 29) Relex Bedsheet
- 30) Rel Bedsheet
- 31) ModernBedsheet

32) Ori Bedsheet

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เพิ่มฐานลูกค้าของบริษัท

1.4.2 ทางบริษัทจะเช็คฐานข้อมูลได้ง่ายขึ้น

1.4.3 ทางบริษัทไม่มีเว็บไซต์โดยตรง ไม่มีการเก็บข้อมูลฐานลูกค้า
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ใน
โครงการ

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในโครงการ

1.5.1 เว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ ร้าน Rung Rueang sofa & curtain หมายถึง เว็บไซต์ที่ขาย
ผ้าม่านและโซฟาของร้าน Rung Rueang sofa & curtain

1.5.2 สินค้าของร้าน Rung Rueang sofa & curtain หมายถึง สินค้าจากร้าน Rung Rueang
sofa & curtain ที่นำมาขาย ให้เลือกซื้อผ่านเว็บไซต์ออนไลน์ร้าน Rung Rueang sofa & curtain

บทที่ 2

ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.1 ลักษณะการดำเนินงาน

2.1.1 ลักษณะผลงานเดิม

บริษัทรุ่งเรือง เป็นบริษัทที่จัดจำหน่ายและบริการติดตั้งและทำความสะอาดเพอ
นิจเจอร์ เช่น โซฟาและผ้าม่าน มีสินค้าราคาสูงเพื่อติดตั้งทางไกลได้ มีหลากหลายสไตล์หลายรูปแบบให้
เลือก

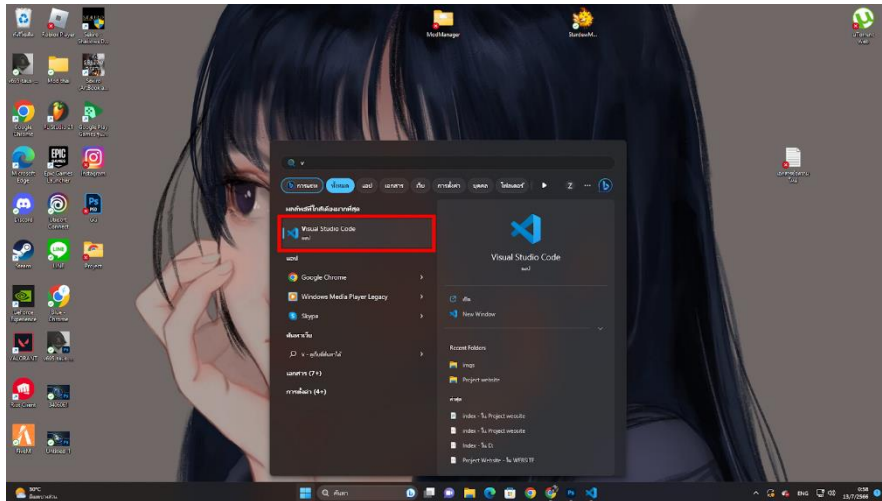
2.1.2 ลักษณะผลงานใหม่

ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงได้มีการพัฒนาร้านค้าออนไลน์ด้วยการ
สร้างเว็บไซต์ออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการของบริษัทรุ่งเรือง ที่มีลักษณะเป็นเว็บไซต์การขายสินค้า
โปรโมชั่นโปรโมชั่น รูปภาพสินค้าแบบออนไลน์ต่างๆ
เพื่อเพิ่มยอดขายให้กับร้านค้าโดยมีความสะดวกรวดเร็ว

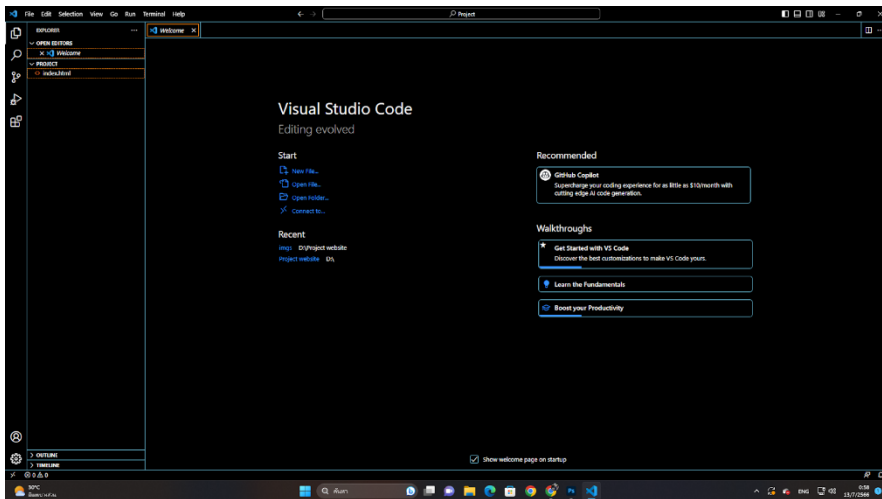
2.2 โปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาผลงาน

2.2.1 โปรแกรม Visual studio code

โปรแกรม Visual studio code เป็นโปรแกรมแก้ไขซอร์สโค้ดที่พัฒนาโดย ไมโครซอฟท์
สำหรับ Windows, Linux และ macOS2.2.1.1 การเข้าสู่โปรแกรม ทำได้โดย เข้าโปรแกรม Visual
studio code

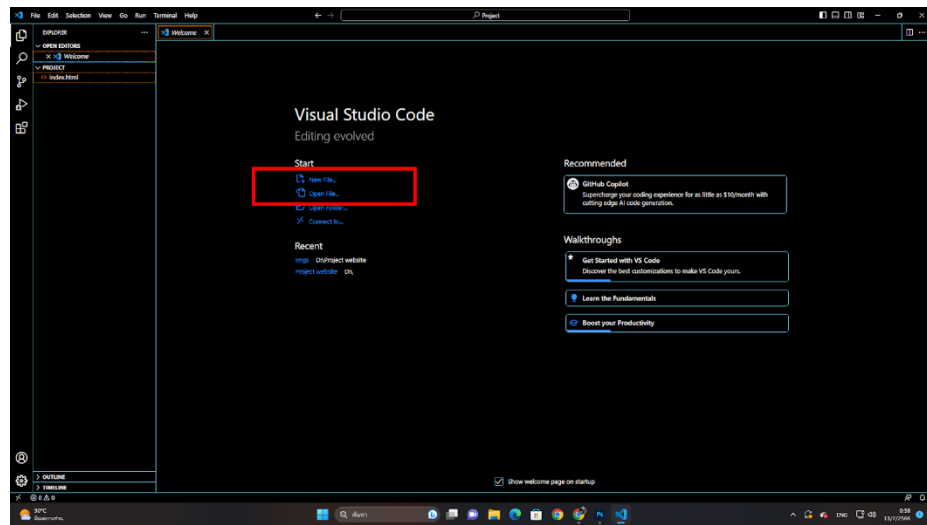


หน้าการเข้าสู่โปรแกรม Visual studio code



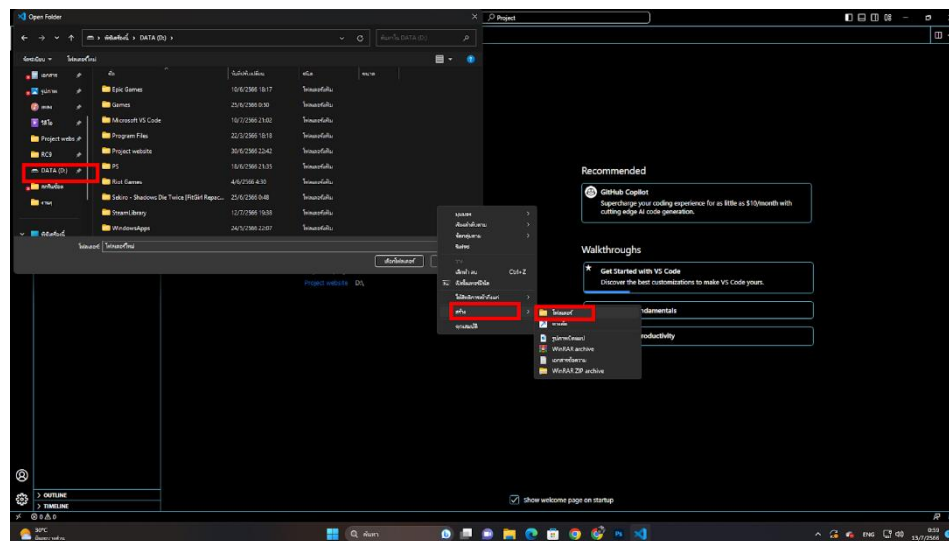
หน้าการเข้าสู่โปรแกรม Visual studio code

2.2.1.2 คลิกที่ Open Folder เพื่อสร้างชิ้นงานของตัวเอง



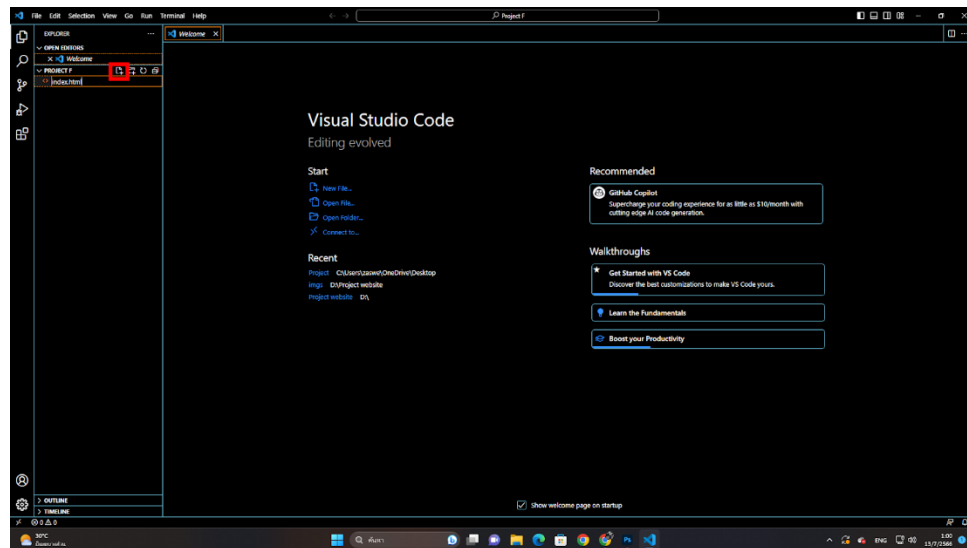
หน้าต่างการเพิ่ม Projects เพื่อสร้างชิ้นงาน

2.2.1.3 เลือกที่เก็บชิ้นงาน คลิกที่ สร้าง และทำการสร้าง Folder

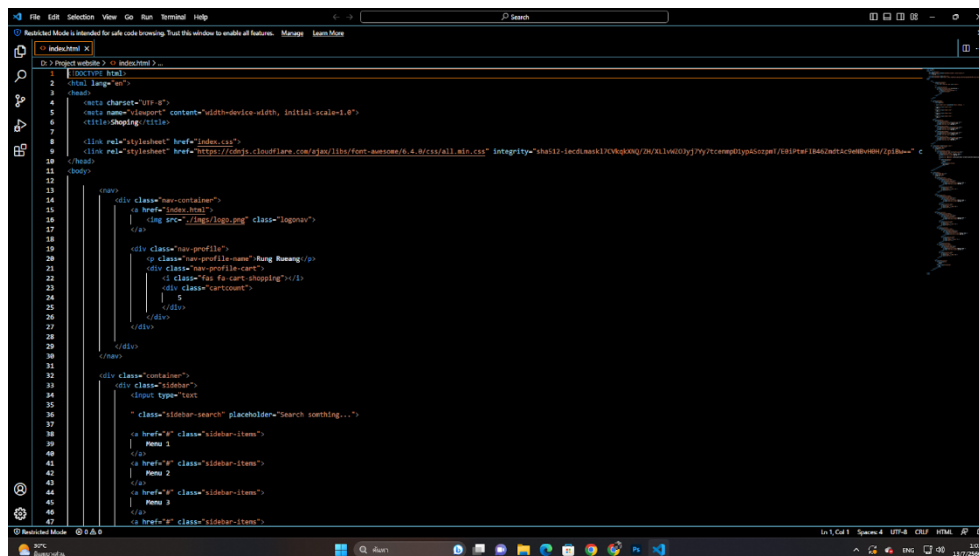


หน้าต่างขั้นตอนการสร้าง Folder

2.2.1.4 คลิกหมายเลข 1 เพื่อเพิ่มไฟล์ HTML CSS แล้ว Enter



2.2.1.5 ทำการเขียน Code HTML เพื่อสร้างชิ้นงาน

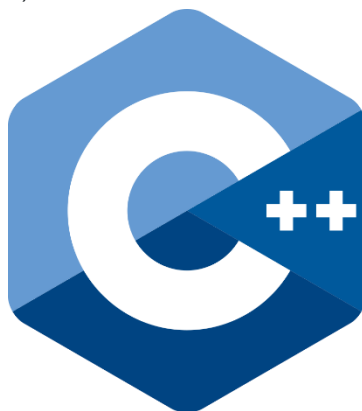


2.3 ภาษาที่ใช้ในการเขียนโค้ดและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 ภาษา C++

ภาษา C++ เป็นภาษาคอมพิวเตอร์เพื่อวัตถุประสงค์ทั่วไป ซึ่งสามารถเขียนโปรแกรมได้ทั้งแบบออบเจ็ค และการเขียนแบบปกติทั่วไป และยังมีเครื่องมืออำนวยความสะดวกในการจัดการและเข้าถึงระดับหน่วยความจำ นอกจากนี้มันยังถูกนำไปใช้ในการเขียนโปรแกรมแบบต่างๆ มากมาย เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ระบบฝังตัว (Embedded) เว็บเซิร์ฟเวอร์ การพัฒนาเกม และแอปพลิเคชันที่ต้องการประสิทธิภาพอย่างสูง

เป็นภาษาที่ถูกออกแบบมาในการเขียนโปรแกรมระบบ ซึ่งมีประสิทธิภาพและความยืดหยุ่นในการออกแบบโปรแกรมสูง C++ เป็นภาษาที่ต้องคอมไพล์ก่อนที่จะนำไปใช้งาน ซึ่งสามารถพัฒนาได้ในหลายๆ แพลตฟอร์ม ซึ่งได้รับการสนับสนุนโดยองค์กรต่างๆ ที่ประกอบไปด้วย Free Software Foundation (FSF's GCC) LLVM Microsoft Intel และ IBM



2.3.2 CSS

สำหรับนักเขียนโปรแกรมบนเว็บไซต์หรือสำหรับคนที่ต้องประกอบเว็บไซต์จากรูปภาพที่ถูกออกแบบไว้ คงต้องมีความรู้กับ CSS เป็นหลัก เพราะเนื่องจากจะใช้จัดสัดส่วน Layout ของเว็บแล้วยังสามารถใช้กำหนดส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ไว้อีกด้วย แม้แต่ในการทำ SEO ก็ยังนับว่าเป็นส่วนสำคัญที่ Google ให้คะแนนของเว็บไซต์ของคุณให้ติดอันดับแรกของผลการค้นหาบน Search Engine

การจัดทำเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพต้องมีการวางแผนและการออกแบบระบบที่ดี โดยในยุคแรก ๆ จะใช้ภาษา HTML ในการจัดทำระบบการแสดงผลทางด้านโครงสร้างและข้อมูลของเว็บ แต่ปัจจุบันมีการพัฒนามาจนถึง HTML5 และยังมีภาษาที่ใช้เพื่อกำหนดรูปแบบการแสดงผลทางหน้าเว็บไซต์ที่หลากหลายและความยืดหยุ่น เช่น สีอักษร สีพื้นหลัง ขนาดตัวอักษร จัดการเลย์เอาต์ ให้สวยงามและอื่นๆ ซึ่งนั่นก็คือ CSS หรือ Style Sheets และในความหมายของทางโปรแกรมเมอร์นั้น คือ โครงสร้างการแสดงผลของหน้าตาเว็บไซต์

CSS



2.3.3 JavaScript

JavaScript เป็นภาษาโปรแกรมที่นักพัฒนาใช้ในการสร้างหน้าเว็บแบบอินเทอร์แอคทีฟ ตั้งแต่การรีเฟรชฟีดสโตร์โซเชียลไปจนถึงการแสดงผลเคลื่อนไหวและแผนที่แบบอินเทอร์แอคทีฟ ฟังก์ชันของ JavaScript สามารถปรับปรุงประสบการณ์ที่ผู้ใช้จะได้รับจากการใช้งานเว็บไซต์ และในฐานะที่เป็นภาษาในการเขียนสคริปต์ฝั่งไคลเอนต์ จึงเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีหลักของ World Wide Web ยกตัวอย่างเช่น เมื่อคุณท่องเว็บแล้วเห็นภาพสไลด์ เมนูหรือป๊อปอัพแบบคลิกให้แสดงผล หรือสไลด์ประกอบที่เปลี่ยนแบบไดนามิกบนหน้าเว็บ นั่นคือคุณเห็นเอฟเฟกต์ของ JavaScript

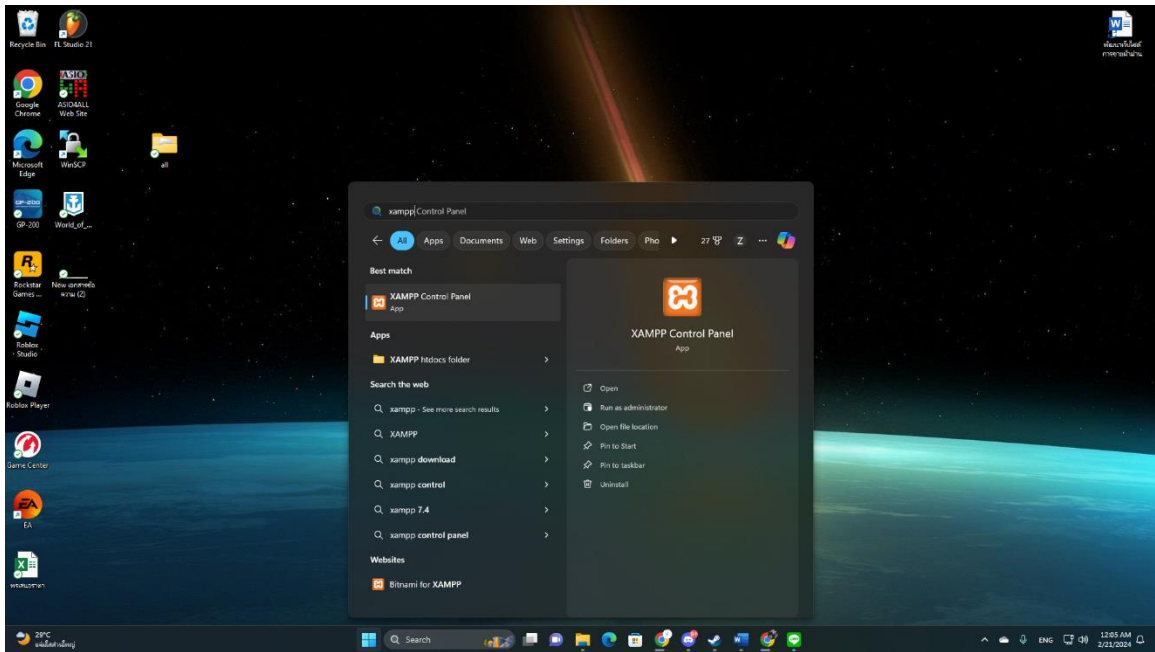


2.4 โปรแกรมเชื่อม database

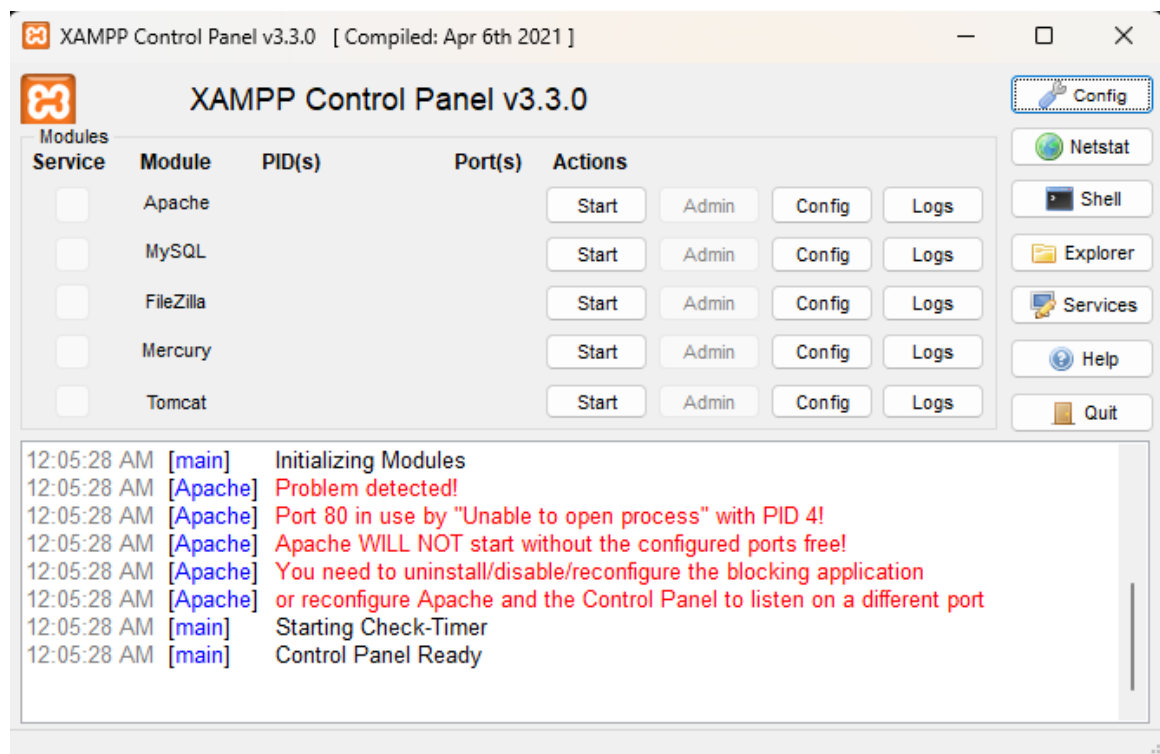
2.4.1 โปรแกรม โปรแกรม Xampp Control Panel

การเข้าสู่โปรแกรม Xampp Control Panel เริ่มต้นจากการคลิก

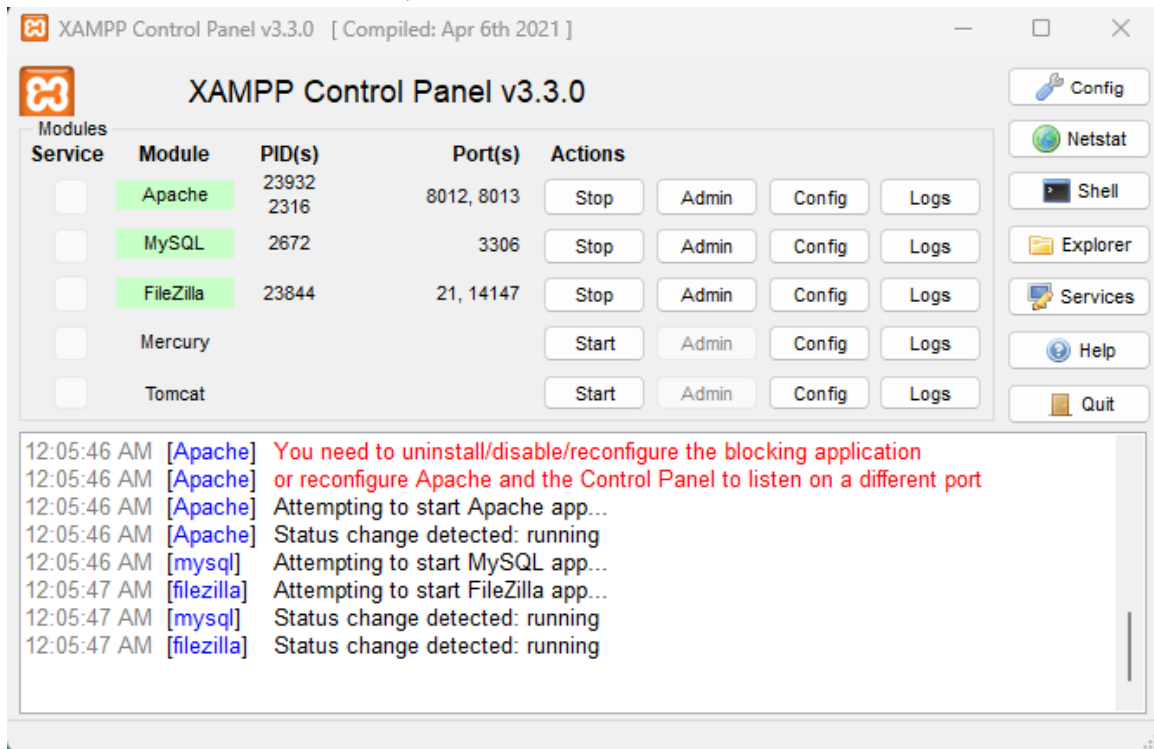
Start > Xampp Control Panel



2.4.2 ขณะนี้ยังไม่เปิดใช้งาน XAMPP จะเห็นว่าเซอร์วิส Apache และ MySQL ยังคงสถานะเป็น Start ให้คลิก Start เปิดการทำงานตามลำดับ



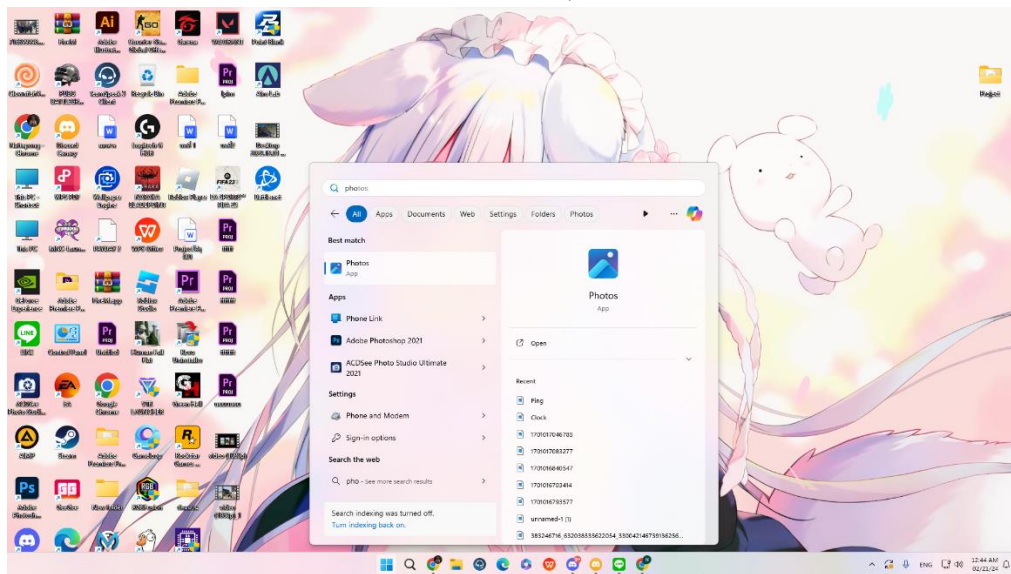
2.4.3 การเปิดใช้งานต้องคลิกให้ปุ่มเปลี่ยนสถานะเป็น Stop โดยเริ่มจากเปิด Apache ก่อนแล้วเปิด MySQL ส่วนการปิด เมื่อ ต้องการออกจากโปรแกรม ไม่ใช้งานแล้ว ให้ปิด MySQL ก่อน แล้วตามด้วย Apache



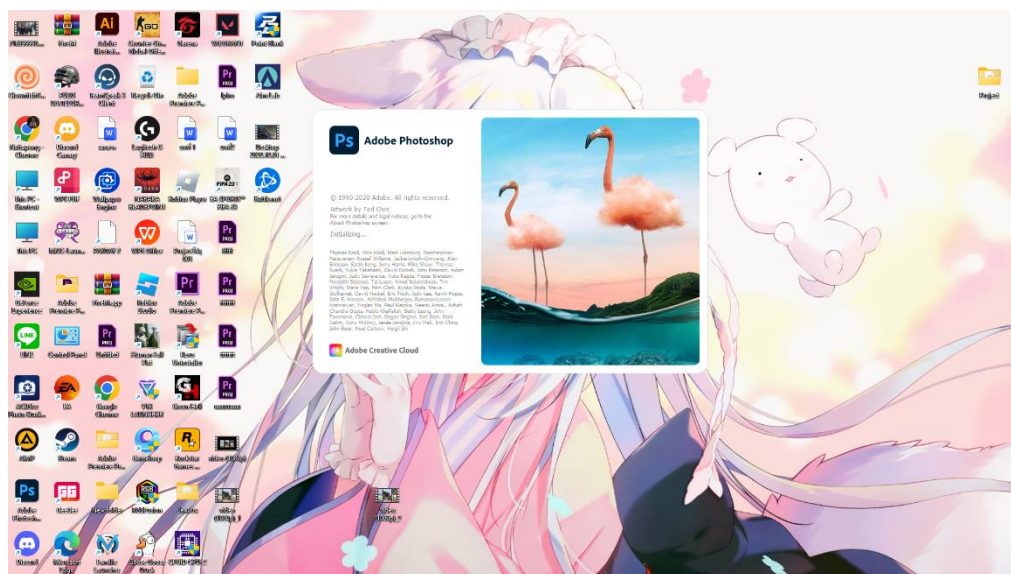
2.5 โปรแกรม Adobe Photoshop

โปรแกรมสร้างและแก้ไขรูปภาพอย่างมืออาชีพโดยเฉพาะนักออกแบบในทุกวงการย่อมรู้จัก
โปรแกรมตัวนี้ดีเป็นโปรแกรมที่มีเครื่องมือมากมายเพื่อสร้างงานประเภทสิ่งพิมพ์งานวิทัศน์ งานนำเสนอ
งานมัลติมีเดีย ตลอดจนงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

2.5.1 การเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop เริ่มต้นจากการคลิก Start > Adobe Photoshop



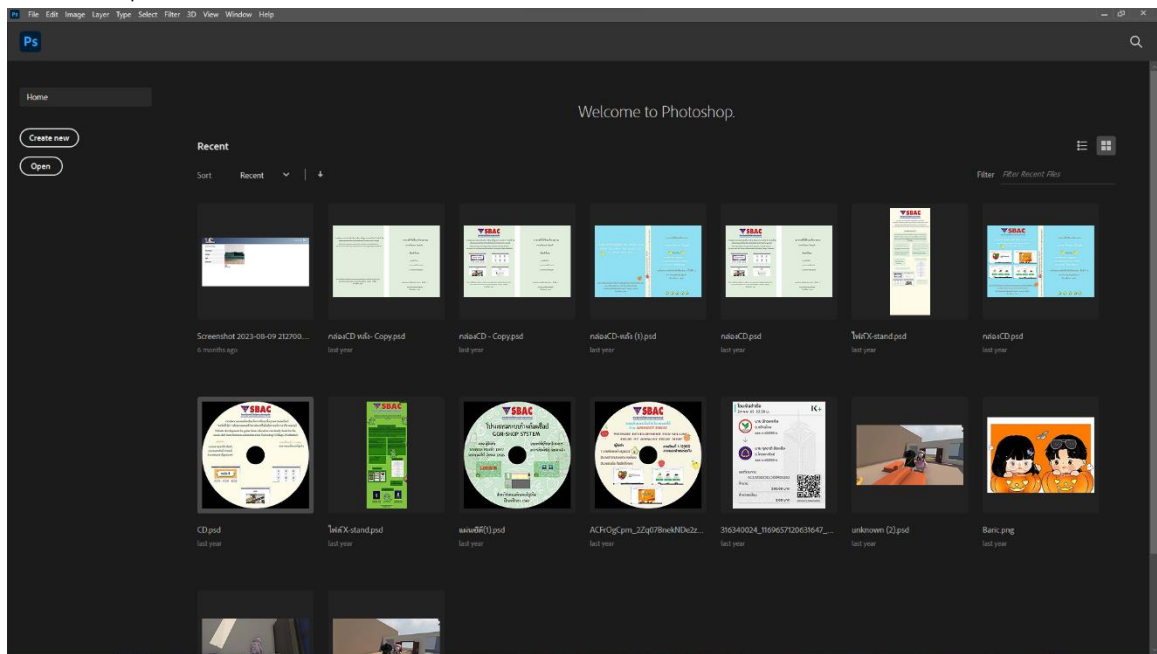
หน้าต่างแสดงการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Photoshop



หน้าต่างหน้าจอโหลดเข้าโปรแกรม Adobe Photoshop

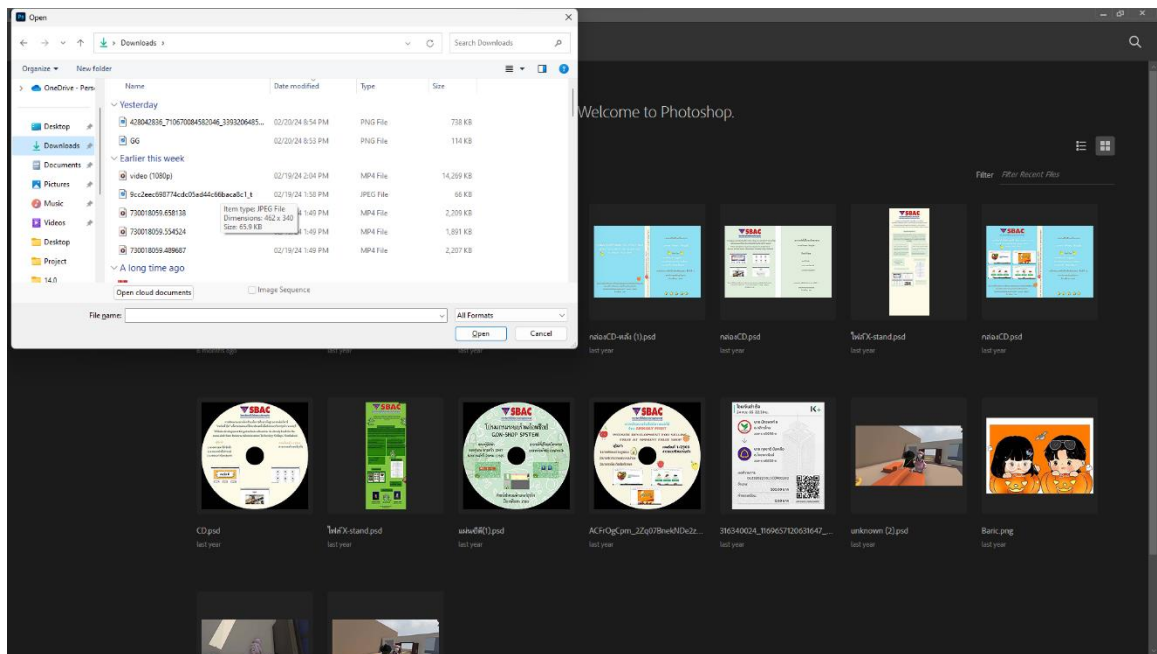
2.5.2 เมื่อเข้าสู่โปรแกรมโปรแกรมจะพบกับ หน้าต่างโปรแกรม Adobe

Photoshop



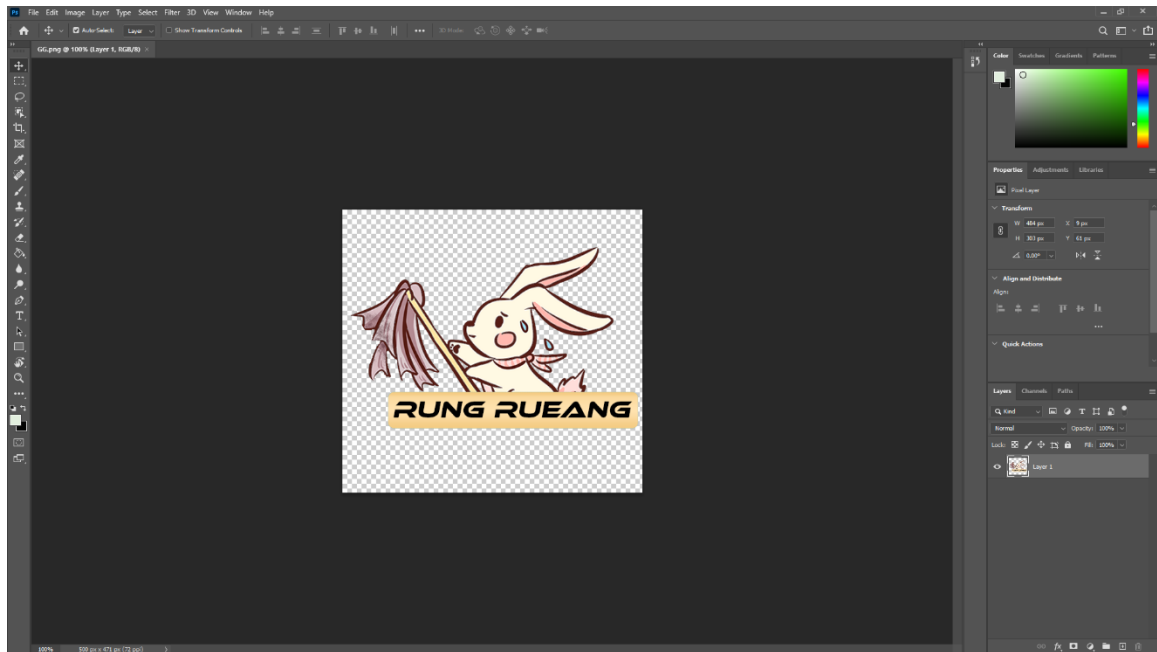
หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop

2.5.3 คลิกไฟล์รูปภาพที่ต้องการตกแต่ง แล้วคลิก เปิด ไฟล์รูปภาพ



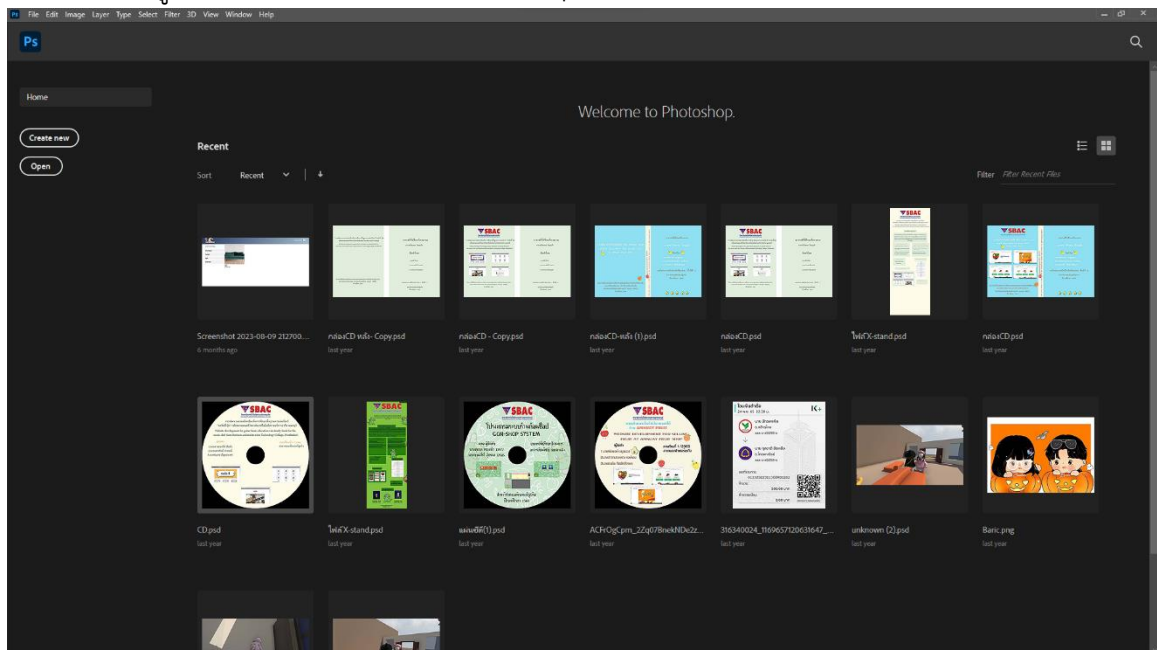
หน้าต่างการเลือกไฟล์รูปภาพ

2.5.4 หน้าต่างการทำงาน



หน้าต่างการทำงาน โปรแกรม Adobe Photoshop

2.5.5 แถบเมนูหลัก โปรแกรม Adobe Photoshop จะแสดงความหมายของแต่ละคำสั่ง ดังนี้



หน้าตาแถบคำสั่งหลัก โปรแกรม Adobe Photoshop

- 1) File คำสั่งเกี่ยวกับการจัดเก็บและเรียกใช้ไฟล์รูปภาพต่างๆ
- 2) Edit คำสั่งเกี่ยวกับการแก้ไขลักษณะของรูปภาพและ Image ต่างๆ
- 3) Image คำสั่งการจัดการรูปภาพและ Image ต่างๆ เช่น การเปลี่ยนสี

และการเปลี่ยนขนาด

- 4) Layer ชั้นหรือลำดับของรูปภาพและวัตถุที่เราต้องการจะทำ Effects
- 5) Select เป็นคำสั่งการเลือกพื้นที่หรือส่วนต่างของรูปภาพและวัตถุใน
- 6) Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effect ต่างๆ สำหรับรูปภาพและวัตถุ
- 7) 3D รวมคำสั่งที่ใช้กับภาพ 3 มิติ
- 8) View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น

การขยายภาพและย่อ ภาพให้ดูเล็กลง

- 9) Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆ

10) Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop และจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ในนั้น

2.5.6 เครื่องมือโปรแกรม Adobe Photoshop ประกอบด้วยเครื่องมือดังนี้

ลำดับ	ปุ่ม	หน้าที่
1	 Move Tool	Move Tool : ใช้เคลื่อนย้ายภาพบริเวณที่เลือกพื้นที่ หรือไม่ได้เลือกพื้นที่ไปยังตำแหน่งใหม่
2	 Elliptical Marquee Tool	Elliptical Marquee Tool : สามารถสร้างการเลือกพื้นที่เป็นวงกลมและวงรี
3	 Lasso Tool	Lasso Tool เครื่องมือนี้ใช้โดยการคลิกค้างลงตรง Lasso Tool
4	 Quick Selection Tool	Quick Selection Tool เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกขอบเขตวัตถุที่พัฒนามาจาก Magic Wand
5	 Crop Tool	Crop Tool คือ แครกเมาส์เป็นแนวทแยงมุมของภาพ เมื่อปล่อยเมาส์ก็จะเกิด Bounding Box
6	 Eyedropper Tool	การใช้ Eyedropper Tool ทำให้เราสามารถเลือกสีจากภาพที่เราได้อยู่ได้
7	 Spot Healing Brush Tool	เป็นเครื่องมือสำหรับใช้ลบริ้วรอย ระบายสีโดยเครื่องมือนี้จะนำเอาสีในบริเวณรอบ ๆ มาซ่อมแซมส่วนที่กำลังระบาย
8	 Brush Tool	Brush Tool ใช้ระบายลงบนภาพ
9	 Clone Stamp Tool	Clone Stamp Tool ใช้ทำสำเนาภาพ โดยก๊อปปี้ภาพจากบริเวณอื่นมาระบาย หรือระบายด้วยลวดลาย
10	 History Brush Tool	History Brush Tool ใช้ระบายภาพด้วยภาพของขั้นตอนเดิมที่ผ่านมา
11	 Eraser Tool	Eraser Tool ใช้ลบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ
12	 Gradient Tool	Gradient Tool ใช้เติมสีแบบไล่ระดับโทนสี
13	 Blur Tool	Blur Tool ใช้ระบายภาพให้เบลอ
14	 Burn Tool	Burn Tool ใช้ระบายเพื่อให้ภาพมืดลง
15	 Pen Tool	Pen Tool ใช้วาดเส้นพาส (Path)

เครื่องมือโปรแกรม Adobe Photoshop

2.6 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค E-commerce

การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค(Analyzing Consumer Behavior) เป็นการค้นหาหรือวิจัยการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคเกี่ยวกับพฤติกรรมการซื้อและการใช้ของผู้บริโภคเพื่อทราบถึงลักษณะและความต้องการและพฤติกรรมการซื้อและการใช้ของผู้บริโภคคำตอบที่ได้จะช่วยให้ นักการตลาดสามารถจัดกลยุทธ์การตลาดที่สามารถสนองความพึงพอใจของผู้บริโภคได้อย่างเหมาะสม(Marketingซึ่งประกอบด้วย WHO? WHAT? ะการ หรือ 70s ซึ่ง ประกอบด้วย OCCASIONS, OUTLETS และ Strategies)ถามที่ใช้ค้นหาลักษณะพฤติกรรมผู้บริโภคคือ WHY? WHO? WHERE? และ HOW? เพื่อค้นหาคำตอบ OCCUPANTS, OBJECTS, OBJECTIVES, ORGANIZATION OPERATIONS

2.6.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับสี

2.6.2.1 แม่สีจิตวิทยาแม่สีดังกล่าวคือสีที่เราพบเห็นจะสามารถโน้มน้าวชวนให้รู้สึก ตื่นเต้น โศกเศร้า โดยมากมักใช้ในการรักษาคนไข้ได้ เช่นโรคประสาท หรือโรคทางจิตแม่สีจิตวิทยาสี 4 สี

2.6.2.2 แม่สีวิทยาศาสตร์แม่สีวิทยาศาสตร์เป็นสีที่เกิดจากการสร้างหรือประดิษฐ์ ขึ้นจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์เช่น สีของหลอดไฟสีที่ผ่านแท่งแก้วปริซึมที่เกิดจากการสะท้อนและการหักเหของแสง แม่สีในกลุ่มนี้ประกอบด้วย สีแสด สีเขียวมรกต และสี

2.6.2.3 แม่สีศิลปะแม่สีศิลปะหรือบางครั้งเรียกว่าแม่สีวัตถุ หมายถึง สีที่ใช้ในการ วาดภาพ หรือสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะทั่ว ๆ ไป ซึ่งเมื่อนำมาผสมกันในปริมาณต่าง ๆ ที่ต่างอัตราส่วน กันจะเกิดสีอื่นต่าง ๆ มากมายให้เราได้เลือกหรือนำมาใช้ใน การสร้างสรรค์ผลงานที่สวยงามได้แม่สีในกลุ่ม นี้ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง

2.6.2.4 แม่สี Primary Colorแม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มี ลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด คือ

1) แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดงสีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสีซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีคุณสมบัติของแสงสามารถ นำมาใช้ ในการถ่ายภาพภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

2) แม่สีวัตถุเป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติและจากกาสังเคราะห์โดย กระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่าง กว้างขวาง ในวงการศิลปะวงการอุตสาหกรรม ฯลฯแม่สีวัตถุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์จะทำให้ เกิดวงจรสีซึ่งเป็นวงจรธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุเป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป

2.6.2.5 วงจรสี(Color Circle)

1) สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

2) สีขั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีขั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน

จะทำให้ เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

- 2.1.) สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม
- 2.2) สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง
- 2.3) สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว
- 2.4) สีชั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีชั้นที่1ผสมกับสีชั้นที่ 2 ใน

อัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่น ๆ อีก 6 สี คือ

- 3.1) สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง
- 3.2) สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง
- 3.3) สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง
- 3.4) สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน
- 3.5) สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน
- 3.6) สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

2.6.2.6 วรรณะของสีคือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่ง แบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะสีตรงข้ามหรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกันเพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใส เท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกันอาจจะทำได้ดังนี้

- 1) มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
- 2) ผสมสีอื่น ๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
- 3) ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสีสีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลาง

ในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทาสีน้ำตาลเกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกันใน

อัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้ม

ขึ้นโดยไม่เปลี่ยน แปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล*สีเทา เกิดจากสีทุกสี

ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน

2.6.2.7 สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ (Complementary Colour) หมายถึง สีที่อยู่ใน ตำแหน่งตรงข้ามกันในวงจรสี และมีการตัดกันอย่างเด่นชัดซึ่งจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน หากนำมาผสมกันจะได้สีกลาง (เทา) ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ ได้แก่

- 1) สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง

- 2) สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
- 3) สีน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม
- 4) สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง
- 5) สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวน้ำเงิน
- 6) สีม่วงน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้มเหลือง

การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้นี้

- 1) มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
- 2) ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
- 3) ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

2.6.2.8 สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาลเกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล สีเทา เกิดจากสีทุกสี ๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มีด ห่ม่น ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา

2.6.2.9 โทนของสี หรือวรรณะของสี (Tone of Colour) วรรณะสี คือ ความแตกต่างของสีแต่ละกลุ่ม ในวงจรสีโดยแบ่งตามความรู้สึกด้านอุณหภูมิ จะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สีม่วงกับสีเหลือง โดยแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ

1) สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง, ส้มเหลือง, ส้ม, ส้มแดง, แดง และม่วงแดง สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลังอบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี โครงสีร้อนนี้สภาพโดยรวมจะมีความกลมกลืนของสีมากควรมีสีเย็นมาประกอบบ้างทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้น

2) สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วยสีม่วง, ม่วงน้ำเงิน, น้ำเงิน, เขียวน้ำเงิน, เขียวและเขียวเหลืองคือสีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น โครงสีเย็นให้ความรู้สึกสุขภาพ สงบ ลึกกลับ เยือกเย็น ในทางจิตวิทยาสีเย็นมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกหดหู่ เศร้า โครงสีเย็นควรมีสีร้อนแทรกบ้างจะทำให้ผลงานดูน่าสนใจมากขึ้น

2.6.2.10 สีข้างเคียง (Analogous Colour) สีข้างเคียง หมายถึง สีที่อยู่เคียงข้างกันทั้งซ้ายและขวาในวงจรสี มีความคล้ายคลึงกันหากนำมาจัดอยู่ด้วยกันจะมีความกลมกลืนกัน หากอยู่ห่างกันมากเท่าใดความกลมกลืนก็จะยิ่งน้อยลงความขัดแย้งก็จะมีมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นสี ในวรรณะเดียวกัน (ภาพที่ 6) สีข้างเคียง

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

ในการจัดทำโครงงานในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยศึกษาความพึงพอใจของลูกค้าและประชาชนทั่วไปที่มาใช้บริการ ในเว็บไซต์ขายของออนไลน์ Rung Rueang Sofa & Curtain จำนวน 10 คน ซึ่ง คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับวิธีดำเนินการจัดทำโครงงานและให้นำเสนอเป็นหัวข้อตามลำดับ ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการจัดทำโครงงานในครั้งนี้ คือ ลูกค้าและประชาชนทั่วไปที่มาใช้บริการ ในเว็บไซต์ขายของออนไลน์ Rung Rueang Sofa & Curtain จำนวน 10 คน โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย

3.2 วิธีการและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.2.1 กำหนดปัญหาศึกษาข้อมูลต่าง ๆ

3.2.1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ การพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ ร้าน Rung Rueang Sofa & Curtain

3.2.1.2 ศึกษาเกี่ยวกับการขายสินค้า

3.2.2 ศึกษาความเป็นไปได้ ความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ของโครงงาน

3.2.2.1 กำหนดปัญหา

3.2.2.2 กำหนดขอบเขตของระบบงาน

3.2.2.3 กำหนดจุดประสงค์หรือเป้าหมายของการทำโครงงาน

3.2.2.4 กำหนดความต้องการของระบบใหม่

3.2.3 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาจากการศึกษาเบื้องต้น

3.2.3.1 วิเคราะห์หลักการออกแบบระบบงาน การพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของร้าน Rung Rueang Sofa & Curtain

3.2.3.2 วิเคราะห์ขั้นตอนการออกแบบระบบงาน การพัฒนาเว็บไซต์เรื่องการขายสินค้าออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของร้าน Rung Rueang Sofa & Curtain

3.2.4 การพัฒนาระบบงาน

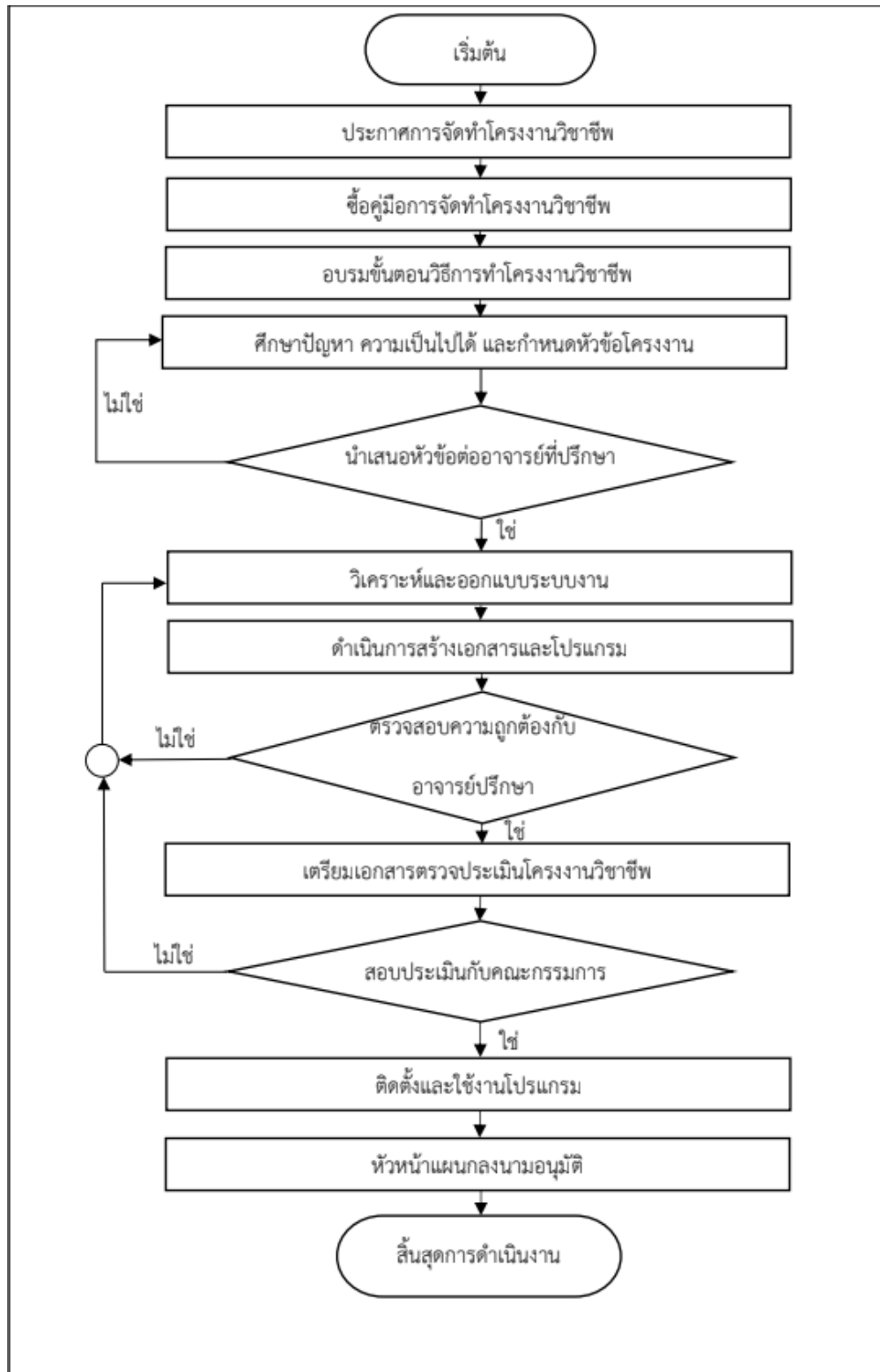
3.2.4.1 การพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของร้าน Rung Rueang Sofa & Curtain ตามการออกแบบ

3.2.4.2 การพัฒนาเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของร้าน Rung Rueang Sofa & Curtain ให้ง่ายต่อการเรียนรู้

3.2.5 การทดสอบระบบ

3.2.5.1 ทดสอบว่าระบบงานการพัฒนาเว็บไซต์ขายของออนไลน์ด้วยโปรแกรม Visual studio code เพื่อตอบสนองความต้องการของเว็บไซต์

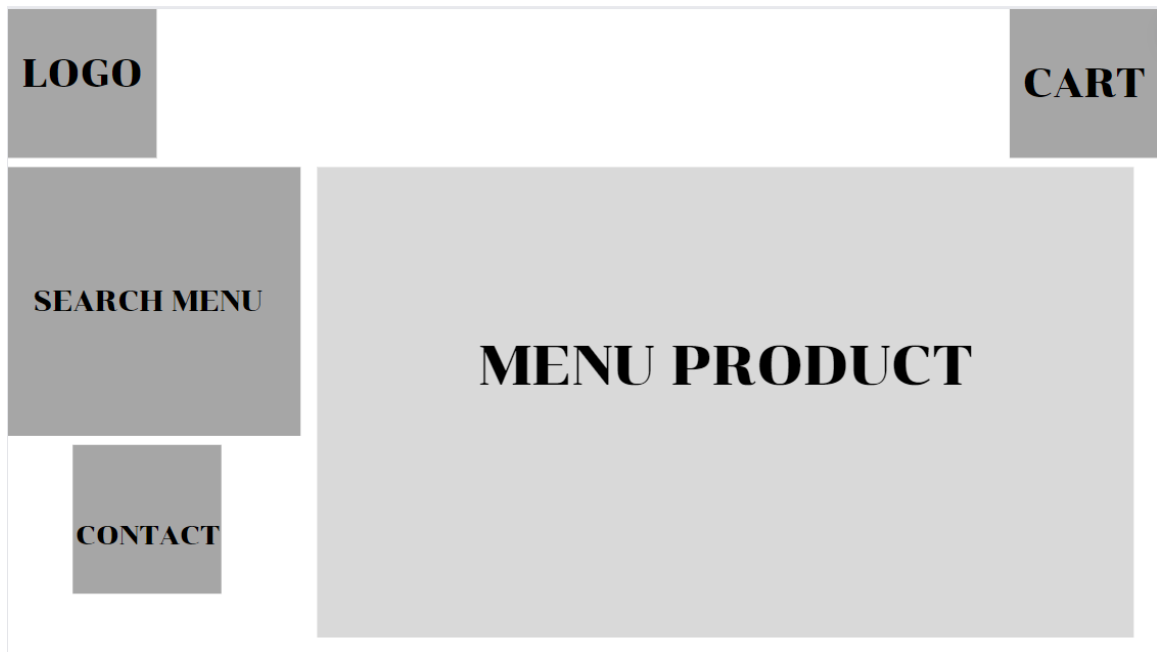
3.3 แผนผังการดำเนินงาน (Flow Chart)



แผนผังการดำเนินงาน (Flow Chart)

3.4 การออกแบบจอภาพ (Story board)

หน้าจอของหน้าหลัก



3.5 งบประมาณและค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

รายการ	ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน
1. HOST & DOMAIN	533.93
รวม	533.93

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

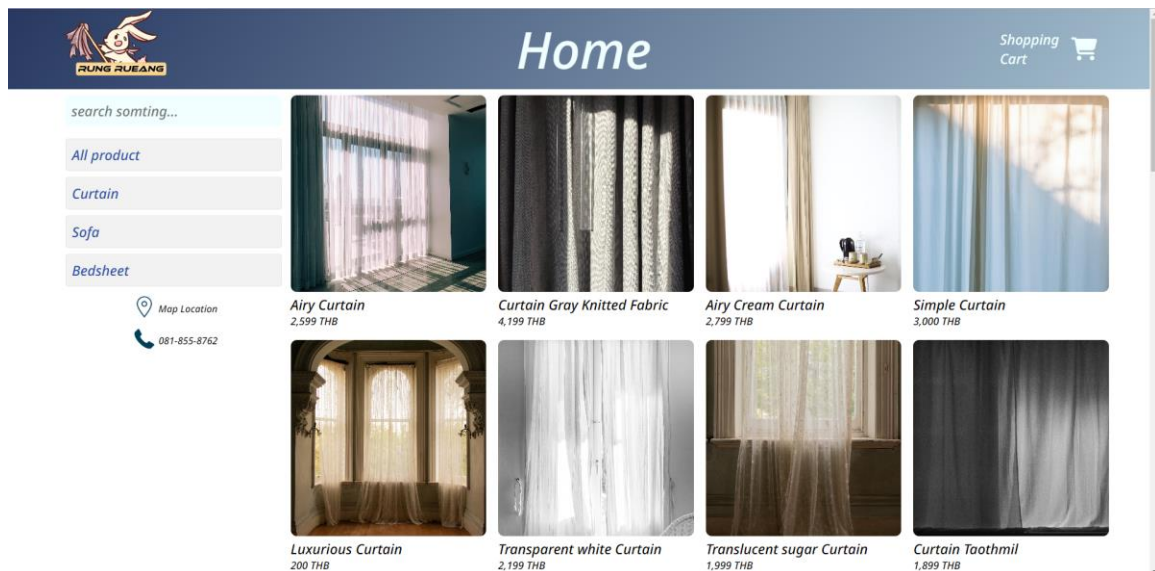
4.1 ผลการดำเนินงาน

พัฒนาเว็บไซต์การขายผ้าผ้าม่านออนไลน์ร้านRung Rueang sofa & curtain ได้ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นยอดขายเพื่อการเข้าถึงที่ง่ายขึ้นหรือผู้ที่สนใจในการซื้อผ้าผ้าม่านและอื่นๆ เพื่อให้สามารถเข้าถึงง่าย และมีตัวอย่างผ้าผ้าม่านและอื่นๆ โดยมีการดำเนินงานดังนี้

4.1.1 โลโก้ เว็บไซต์



4.1.2 หน้า Product & HOME MENU



4.1.3 ป้าย X-Stand สื่อประชาสัมพันธ์



เว็บไซต์ขายของออนไลน์บริษัท
รุ่งเรืองดีไซน์ Sofa & Curtain
ใช้ Visual studio code ในการสร้างเว็บ





01 Login page
หน้าล็อกอินเราใช้ภาษา HTML
ในการเขียน ที่เราทำหน้าล็อกอินเพื่อ
ที่เวลาสั่งสินค้าจะได้มีออเดอร์เข้ามาได้ชัดเจน

02 Home page
หน้าแรกเมนูหลักต่างๆ
สินค้าได้รับสติกเกอร์ให้ดู
เรียบหรูเหมาะสมกับร้านผ้า幔





03 Search Product Menu
เรามีหมวดหมู่และค้นหาสินค้าไว้
เพื่อที่เวลาหาสินค้าได้ง่ายขึ้น

04 My cart
สามารถเลือกสินค้าที่สนใจกดใส่
ตระกร้าไว้แล้วมาชำระเงินที่เดียวได้เลย



บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

จากการที่ได้ทำโครงการการพัฒนาเว็บไซต์ขายผ้าผ้าม่านและโซฟา เพื่อตอบสนองความต้องการของร้าน Rung Rueang Sofa & Curtain ด้วยการทำรูปแบบของการนำเสนอสินค้าแบบE-commerceซึ่งทำให้การประชาสัมพันธ์ในการขายให้ดูทันสมัยและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้ที่สนใจได้ตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าของร้าน Rung Rueang sDign ได้ง่ายมากยิ่งขึ้นจากการดำเนินงานในการจัดทำโครงการพัฒนาเว็บไซต์ขายบรารี่ออนไลน์ เพื่อตอบสนองความต้องการของร้าน RungRueang Sofa & Curtain ได้ประโยชน์ดังนี้

5.1.1 ได้เว็บไซต์การขายสินค้าออนไลน์ร้านRung Rueang Sofa & Curtain ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5.1.2 ได้เว็บไซต์การขายสินค้าออนไลน์ ร้าน RungRueangSofa&Curtainให้มีความทันสมัย ใช้งาน ง่ายและสะดวกรวดเร็ว

5.1.3 ได้จัดการระบบข้อมูลของลูกค้าที่มาใช้บริการการขายสินค้าออนไลน์ ร้าน Rung Rueang Sofa & Curtain

5.14 ได้ความพึงพอใจของลูกค้าที่มาใช้บริการเว็บไซต์ ขายสินค้าออนไลน์ร้าน Rung Rueang Sofa & Curtainมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีขึ้นไป

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินโครงการการพัฒนาเว็บไซต์ขายผ้าผ้าม่านและโซฟาเพื่อตอบสนองความต้องการของร้าน Rung Rueang Sofa & Curtain ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตที่ตั้งไว้ และในกรณีผู้ที่สนใจ ต้องการนำโครงการนี้ไปศึกษาต่อ คณะผู้จัดทำมีข้อเสนอแนะดังนี้

5.2.1 ควรมีการสร้าง Video เป็นตัวประกอบในสื่อการประชาสัมพันธ์การขายเพื่อให้น่าดูมากขึ้น

5.2.2 ควรเพิ่มลูกเล่นเสริมให้สื่อการประชาสัมพันธ์การขายให้น่าสนใจ