



เว็บไซต์ วินเธอร์ชอป
(Winter Shop Website)

ภคพล	อินทร์ทอง	รหัส 65201280025
รัชพล	คงศิลป์	รหัส 65201280028
ศิกรินทร์	สมแวง	รหัส 65201280038

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชาช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี
ปีการศึกษา 2567

เว็บไซต์ วินเทอร์ชอป
(Winter Shop Website)

ภัคพล	อินทร์ทอง	รหัส 65201280025
รัชพล	คงศิลป์	รหัส 65201280028
ศิกรินทร์	สมแวง	รหัส 65201280038

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ
แผนกวิชาช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี
ปีการศึกษา 2567



ใบรับรองโครงการ

แผนกวิชาช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี

ชื่อโครงการ	เว็บไซต์ วินเทอร์ชอป (Winter Shop Website)
ชื่อนักศึกษา	นายภคพล อินทร์ทอง รหัส 65201280025 นายรัชพล คงศิลป์ รหัส 65201280028 นายศิกรินทร์ สมแวง รหัส 65201280038
ครูที่ปรึกษา	นายศัตรารุช ศรีชาติ
ครูที่ปรึกษาร่วม	นายอาทิตย์ ชิดชอบ

ได้รับการอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ
สาขางานเทคนิคคอมพิวเตอร์ แผนกวิชาช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์

คณะกรรมการสอบโครงการ

.....ประธานกรรมการ (นายอาทิตย์ ชิดชอบ)	กรรมการ (นายฉัตรพฤษ์ สีทิม)
.....กรรมการ (นายปิยพงษ์ เกตุวงา)	กรรมการ (นางสาวประภาพร บันทา)

รับรองโครงการ

.....

(นายศัตรารุช ศรีชาติ)

หัวหน้าแผนกวิชาช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์

..... / /2567

ชื่อโครงการ	Winter Shop Website		
นักศึกษา	นายภคพล	อินทร์ทอง	รหัส 65201280025
	นายรัชพล	คงศิลป์	รหัส 65201280028
	นายศุกรินทร์	สมแวง	รหัส 65201280038
ที่ปรึกษาโครงการ	นายศัตราวุธ	ศรีชาติ	
ที่ปรึกษาร่วม	นายภคพงศ์	รัตนเวชัย	
สาขาวิชา	ช่างเทคนิคคอมพิวเตอร์		
ปีการศึกษา	2567		

บทคัดย่อ

โครงการนี้นำเสนอการสร้าง Winter Shop Website มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการซื้ออุปกรณ์ไอทีโดยมีภาคการทำงานของ Website โดยนำมาต่อยอดการใช้งานในรูปแบบของ Website ร้านค้าอุปกรณ์ไอที เพื่อช่วยเรื่องความสะดวกสบายในการซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ผ่านเว็บไซต์ออนไลน์ ลดการเดินทางไปยังหน้าร้านคอมพิวเตอร์ประหยัดเวลาของผู้ใช้ได้ มีความทันสมัยสะดวกสบาย และรวดเร็วต่อการใช้งาน จึงเหมาะแก่การนำมาใช้งาน และพัฒนาในปัจจุบัน

วิธีทดสอบ Winter Shop Website การทดลอง Winter Shop Website ได้ทำการเขียนเว็บไซต์ผ่าน Visual Studio Code รันโค้ดและตรวจสอบโค้ดให้ถูกต้อง และแก้ปัญหาให้สมบูรณ์

ซึ่งจากผลการประเมิน Winter Shop Website พบว่าเมื่อพิจารณาผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.29$) , (S.D. = 0.07) จากผลการประเมินพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนมากที่สุด เป็นจำนวน 2 ข้อ คือ ความพึงพอใจการใช้งานเว็บไซต์ ($\bar{X} = 4.70$) (S.D. = 0.64) และหัวข้อระบบสื่อคอน ($\bar{X} = 4.46$) , ($\bar{X} = 0.83$)

คำสำคัญ : เว็บไซต์, คอมพิวเตอร์

Project Title: Winter Shop Website

Students: Mr. Pakkapol Inthong ID 65201280025
Mr. Ratchapol Kongsin ID 65201280028
Mr. Sikarin Somwang ID 65201280038

Project Advisor: Mr. Satrawut Srichat

Co-Advisor: Mr. Phakphong Rattanavechai

Field of Study: Computer Technicchan

Academic Year: 2024

Abstract:

This project presents the creation of the Winter Shop Website, aimed at enhancing convenience in purchasing IT equipment. The website functions as an online store for IT devices, facilitating easier access to computer equipment without the need to travel to physical stores, thus saving users time and offering a modern, user-friendly experience. This project is well-suited for current usage and development.

To test the Winter Shop Website, we developed the site using Visual Studio Code, running and verifying the code for accuracy while resolving any issues.

The evaluation results of the Winter Shop Website showed an overall average score of very good ($\bar{x} = 4.29$), (S.D. = 0.07). The survey indicated that the highest scores were given for user satisfaction with the website ($\bar{x} = 4.70$), (S.D. = 0.64) and the login system ($\bar{x} = 4.46$), (S.D. = 0.83).

Keywords: Website, Computer

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้จัดทำโครงการ Winter Shop Website ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ทั้งห้าท่าน ได้แก่ อาจารย์ศุภราวุธ ศรีชาติ อาจารย์อาทิตย์ ชิดชอบ อาจารย์ภคพงศ์ รัตนเวชัย อาจารย์เจนวิทย์ ยิ่งเพิ่มทรัพย์ และอาจารย์ประภาพร บันเทา ซึ่งอาจารย์ทั้งห้าท่านที่กล่าวถึงได้ให้การสนับสนุนในการทำโครงการ และคำปรึกษาที่มีประโยชน์ ตั้งแต่ต้นจนโครงการประสบผลสำเร็จ รวมไปถึงการให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขรูปแบบโครงการซึ่งทำให้โครงการมีการพัฒนา และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นนอกจากนี้ ขอขอบคุณเพื่อนสมาชิกในกลุ่มโครงการ และเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ที่ร่วมแรงร่วมใจ และได้ช่วยเหลือเกื้อกูลกันในการทำงานหลายอย่างจนสำเร็จลุล่วง โดยการดำเนินงานแม้จะมีปัญหา แต่สมาชิกในกลุ่มก็ได้ช่วยกันแก้ไขปัญหานั้นจนกระทั่งสำเร็จลุล่วง ตามเป้าหมายที่วางไว้เป็นอย่างดี

ภคพล อินทร์ทอง

รัชพล คงศิลป์

ศิกรินทร์ สมแวง

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 การดำเนินงานโครงการ	2
1.6 นิยามศัพท์	2
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Visual Studio Code	4
2.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Microsoft Visio	5
2.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Database (ฐานข้อมูล)	5
2.4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Web Server (เว็บเซิร์ฟเวอร์)	6
2.5 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ภาษา HTML	6
2.6 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ภาษา php	7
2.7 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Computer	7
2.8 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประเภทของ Computer	8
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	5
3.1 ศึกษาความรู้เกี่ยวกับหัวข้อหรือเนื้อหาที่จัดทำโครงการ	5
3.2 ออกแบบโครงสร้าง	5
3.3 การเขียน Winter Shop Website	5

สารบัญ(ต่อ)

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิจัยโครงการ.....	13
3.5 สรุปผลวิธีการดำเนินงาน	18
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	19
4.1 ผลการสร้าง Winter Shop Website.....	19
4.4 ผลการทดลองการใช้งานและบันทึกผล Winter Shop Website.....	23
4.5 สรุปผลการดำเนินงาน	24
บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินงาน	25
5.1 ผลการดำเนินโครงการ.....	25
5.2 อุปสรรคและแนวทางในการแก้ปัญหา	25
5.3 ข้อเสนอแนะ	25
บรรณานุกรม.....	28
ภาคผนวก ก.....	29
ภาคผนวก ข.....	33
ภาคผนวก ค.....	39
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	43

สารบัญรูป

รูปที่ 2.1 Visual Studio Code.....	4
รูปที่ 2.2 Microsoft Visio.....	5
รูปที่ 2.3 Visual Studio Code.....	5
รูปที่ 2.4 Web server (เว็บเซิร์ฟเวอร์).....	6
รูปที่ 2.5 ภาษา HTML.....	6
รูปที่ 2.6 ภาษา php.....	7
รูปที่ 3.1 Block Diagram Website Winter Shop.....	11
รูปที่ 3.2 UX/UI Winther Shop.....	12
รูปที่ 3.3 การออกแบบจัดวางอุปกรณ์.....	12
รูปที่ 3.4 สำหรับแสดงสินค้าในเว็บไซต์ Winter Shop Website.....	13
รูปที่ 3.5 โค้ดการหน้าสื่ออื่น.....	14
รูปที่ 3.6 โค้ดที่สร้างส่วนของหน้าเว็บสำหรับแสดงข้อมูลตะกร้าสินค้า.....	15
รูปที่ ข.1 ติดตั้ง Visual Studio.....	34
รูปที่ ข.2 โค้ดการสร้าง Home Page.....	34
รูปที่ ข.3 โค้ดการสร้างระบบล็อกอิน.....	35
รูปที่ ข.4 โค้ดที่ใช้ลิ้งค์ phpMyAdmin.....	35
รูปที่ ข.5 โค้ดโครงสร้างของตะกร้าสินค้า.....	36
รูปที่ ข.6 โค้ดการสร้างระบบล็อกเอาท์.....	36
รูปที่ ข.7 โค้ดโครงสร้าง Process.....	37
รูปที่ ข.8 โค้ดโครงสร้าง Product หน้าสินค้า.....	37
รูปที่ ข.9 โค้ดโครงสร้างหน้า Profile.....	38

สารบัญรูป(ต่อ)

รูปที่ ข.10 โค้ดโครงสร้างระบบ Register.....	38
รูปที่ ค.1 สมัครใช้งานแอคเคาท์	40
รูปที่ ค.2 Login.....	40
รูปที่ ค.3 เข้าสู่ Home Page	41
รูปที่ ค.4 ค้นหาสินค้า.....	41
รูปที่ ค.5 เพิ่มรายการสินค้า Add to Cart.....	42
รูปที่ ค.6 ปุ่มตะกร้า Cart.....	42
รูปที่ ค.7 รายการสินค้า Your Cart.....	43
รูปที่ ค.8 ปุ่ม Checkout.....	43
รูปที่ ค.9 กรอกข้อมูล	44
รูปที่ ค.10 ยืนยันการสั่งซื้อ	44
รูปที่ ค.11 ใบเสร็จการสั่งซื้อ	45

สารบัญตาราง

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไป ด้านระดับชั้นของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	21
ตารางที่ 4.2 ข้อมูลทั่วไป ด้านเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	21
ตารางที่ 4.3 ข้อมูลทั่วไป ด้านอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	21
ตารางที่ 4.4 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	22
ตารางที่ 4.5 การทดสอบของระบบ Search.....	22
ตารางที่ 4.6 ผลการทดลองของระบบ Search.....	23

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ในปัจจุบันเครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) ที่เราใช้กันทุกวันนี้ไม่ว่าจะเล่นเกมอินเทอร์เน็ต ดูหนัง ฟังเพลง ช่วยในการทำงานสารพัดอย่าง มันได้ผ่านการพัฒนามาหลายยุคหลายสมัยตามเทคโนโลยีที่ใช้สร้างมันขึ้นมา มีการคิดค้นเทคโนโลยีใหม่ ๆ ทำให้มันมีขนาดที่เล็กลงมาก และมีความเร็วในการประมวลผลที่เร็วขึ้นอย่างเหลือเชื่อ และในยุคปัจจุบันการซื้อขาย และให้บริการผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตนับว่าเป็นธุรกิจที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ระบบออนไลน์ จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน

ส่วนใหญ่การจัดหาอุปกรณ์ซ่อมแซมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เรามักจะเดินทางไปร้านจำหน่าย อุปกรณ์คอมพิวเตอร์โดยตรงซึ่งบางท่านอาจจะไม่สะดวกเดินทางมาเองจึงมีการปรับปรุงรูปแบบ การซื้อ ขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มาอยู่ในระบบของออนไลน์จึงได้มีเว็บไซต์ซื้อขายอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์อย่างมากเพราะทำให้สะดวกสบายในการเลือกซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์

เป็นอีกหนึ่งช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าไอทีอีกทางเลือกเพื่อให้ช่วยผู้ประกอบการ เพิ่มคุณภาพการให้บริการและให้ความสะดวกกับเพิ่มฐานลูกค้าให้กับผู้ประกอบการทำให้เป็นที่รู้จัก มากขึ้นจึงอยากที่จะเป็นต้นแบบให้กับธุรกิจที่สนใจนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้งาน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อสร้าง และศึกษา Winter Shop Website

1.2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจ และประสิทธิภาพของ Winter Shop Website

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 สามารถสั่งงานผ่านระบบแอดมินหลังบ้าน

1.3.2 สามารถล็อกอินเข้าใช้งานผ่านรหัสผู้ใช้งานได้

1.3.3 สามารถเปิดเว็บผ่านอุปกรณ์พกพาได้

1.3.4 แนะนำอุปกรณ์ไอทีจากเว็บไซต์ได้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้ศึกษาการทำงานของ Website
- 1.4.2 ได้นำความรู้ที่ได้จากโปรแกรม Visual Studio มาใช้งานจริง
- 1.4.3 ได้นำความรู้วิชาเขียนโปรแกรมมาประยุกต์ใช้กับวิชาโครงงานนี้
- 1.4.4 ได้นำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ให้เกิดประโยชน์
- 1.4.5 ได้ทำให้รู้จักแบ่งเวลา และตรงต่อเวลา

1.5 การดำเนินงานโครงงาน

- 1.5.1 สอบถาม และรวบรวมข้อมูลในการจัดทำโครงงาน
- 1.5.2 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงงาน
- 1.5.3 เสนอโครงงานเพื่อขออนุมัติ
- 1.5.4 ออกแบบเว็บไซต์ และการเขียนโค้ด
- 1.5.5 ทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพการทำงาน
- 1.5.6 วิเคราะห์ และสรุปผลการทำงาน

1.6 นิยามศัพท์

1.6.1 Home Page คือ หน้าแรกของเว็บไซต์หรือหน้าจอหลักที่เมื่อเราเข้าไปยังเว็บไซต์จะต้องเจอหน้าที่เป็นหน้าหลักจะเป็นหน้าแรก (Home) ที่จะมีการรวบรวมเมนู และการเชื่อมต่อไปยังส่วนต่าง ๆ ที่มีในเว็บทั้งหมดซึ่งเป็นหน้าเว็บที่มีความสำคัญมากที่สุดเพราะหากหน้าแรกมีการออกแบบได้อย่างสวยงาม และจัดหน้าอย่างเป็นระเบียบก็จะทำให้ดึงดูดผู้ชมเกิดความสนใจ และอยากเข้าชมเว็บมากขึ้น

1.6.2 เว็บเบราว์เซอร์ คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่หลาย ๆ คนชอบใช้ในการท่องเว็บไซต์ และมีการจัดเก็บข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ด้วยภาษาเฉพาะ เช่น ภาษา HTML ซึ่งก็เปรียบเสมือนกับเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีขนาดใหญ่ที่เรียกกันว่าเวิลด์ไวด์เว็บ นอกจากนี้

ก็ยังสามารถเข้าไปดูเอกสารที่บนเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้อีกว่าไม่เว็บเหล่านั้นจะแสดงข้อมูลในลักษณะของภาพระบบมัลติมีเดียรูปภาพหรือข้อความในปัจจุบันของ เว็บเบราว์เซอร์ที่รองรับระบบ HTML 5

สามารถอ่าน CSS 3 ได้อย่างสวยงาม และกำลังได้รับความนิยมมากที่สุด เช่น Internet Explorer , Mozilla Firefox, Google Chrome และ Safari

1.6.3 Database คือ รูปแบบฐานข้อมูลแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างเชิงตรรกะของฐานข้อมูล มันกำหนดความสัมพันธ์ และกฎระเบียบที่กำหนดวิธีจัดเก็บระเบียบ และจัดการข้อมูลแต่ละแอปพลิเคชันฐานข้อมูลถูกสร้างขึ้นในรูปแบบข้อมูลเฉพาะ รูปแบบของแต่ละฐานข้อมูลได้รับการออกแบบตามกฎหมาย และแนวคิดของรูปแบบข้อมูลที่กว้างขึ้นซึ่งแอปพลิเคชันพื้นฐานใช้นั่นเอง

1.6.4 Web Page คือ หน้าเอกสารต่างๆ ที่อยู่ในรูปของ HTML โดยจะนำเสนอข้อมูลหรือเรื่องราวต่าง ๆ เป็นหน้า ๆ ไป และใช้การเชื่อมโยงเพื่อให้สามารถคลิกไปยังที่หน้าเว็บเพจ แต่ละหน้าได้ง่ายขึ้น HTML คือ ภาษาประเภท Markup Language ที่ใช้ในการสร้างเว็บเพจขึ้นมาโดยมีแม่แบบที่มาจากภาษา SGML โดย HTML จะเป็นภาษาในการสร้างเว็บที่สามารถเรียนรู้ และทำความเข้าใจได้ง่ายซึ่งในปัจจุบันก็มีการนำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย และมีการพัฒนา และกำหนดมาตรฐานจากองค์กร World Wide Web Consortium (W3C)

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะกล่าวถึงหลักการ และทฤษฎีพื้นฐานของ Winter Shop โดยภายในเนื้อหาจะประกอบไปด้วยความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Winter Shop Website ไม่โครคอนโทรลเลอร์ และการเขียนโปรแกรมควบคุมระบบ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Visual Studio Code
- 2.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Microsoft Visio
- 2.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ฐานข้อมูล (Data base)
- 2.4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ เว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web server)
- 2.5 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ภาษา HTML
- 2.6 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ภาษา php
- 2.7 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Computer

2.1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) เป็นโปรแกรมที่ไว้แก้ไขซอร์สโค้ดที่อาจมีขนาดเล็ก แต่ทรงพลังซึ่งทำงานบนเดสก์ท็อปของคุณ และพร้อมใช้งานสำหรับ Windows, macOS และ Linux ซึ่งมาพร้อมกับการสนับสนุนในตัวสำหรับ JavaScript, TypeScript และ Node.js และมีระบบนิเวศที่สมบูรณ์ของส่วนขยายสำหรับภาษาอื่น ๆ (เช่น C++, C#, Java, Python, PHP และ Go) และรันไทม์ (เช่น .NET และ Unity) [1]



รูปที่ 2.1 Visual Studio Code

2.2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Microsoft Visio

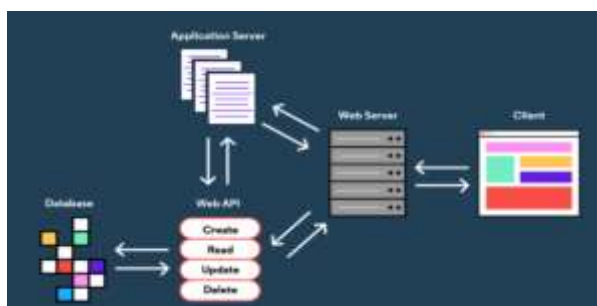
โปรแกรม Microsoft Visio 2019 เป็นโปรแกรมที่ได้รับการออกแบบมาสำหรับผู้ใช้งานที่กำลังมองหาโปรแกรมในการออกแบบวาดหรือสร้างแผนภาพหรือที่เราเรียกกันว่า Diagram (ไดอะแกรม) ที่ทรงประสิทธิภาพด้วยชุดออกรูปแบบ Diagram หรือ Stencil ที่มีให้เลือกใช้กันเป็นจำนวนมาก และรวมทั้งมีความหลากหลายช่วยให้ผู้ใช้นั้นลดความยุ่งยาก และซับซ้อนของข้อมูลผ่าน Diagram ที่เข้าใจง่ายภายในโปรแกรม Diagram ที่อยู่ในโปรแกรม Microsoft Visio 2019 ตัวนี้ที่มาพร้อมกับเครือข่ายพื้นฐานแผนผังองค์กร และผังงานพื้นฐาน และรวมไปถึง Diagram หลายวัตถุประสงค์ทั่วไปพร้อมให้ผู้ใช้งานได้ใช้งาน [2]



รูปที่ 2.2 Microsoft Visio

2.3 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Database (ฐานข้อมูล)

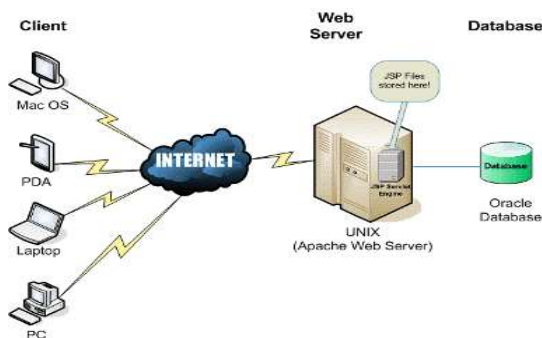
ฐานข้อมูล (Database) หมายถึง แหล่งเก็บรวบรวมข้อมูลกลุ่มหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อหรือจุดประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งมีโครงสร้าง และการจัดการอย่างเป็นระบบข้อมูลที่บันทึกเก็บไว้สามารถที่จะปรับปรุงแก้ไขสืบค้น และสามารถนำตรงนี้มาใช้ในการจัดการกับสารสนเทศได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ [3]



รูปที่ 2.3 Visual Studio Code

2.4 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Web Server (เว็บเซิร์ฟเวอร์)

Web Server (เว็บเซิร์ฟเวอร์) คือ คอมพิวเตอร์ที่เก็บของบนซอฟต์แวร์ และไฟล์ต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบของบนเว็บไซต์ที่ใช้กัน เช่น HTML, CSS, Image และ JavaScript เป็นต้น โดยเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่ทำหน้าที่ส่งหน้าเว็บไปยังผู้ใช้ (Client) ตามคำที่เรียกร้องของผู้ที่ใช้งานจากบนเว็บเบราว์เซอร์ที่เราใช้กัน เช่น Google Chrome, Firefox, Safari เป็นต้น [4]



รูปที่ 2.4 Web server (เว็บเซิร์ฟเวอร์)

2.5 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ภาษา HTML

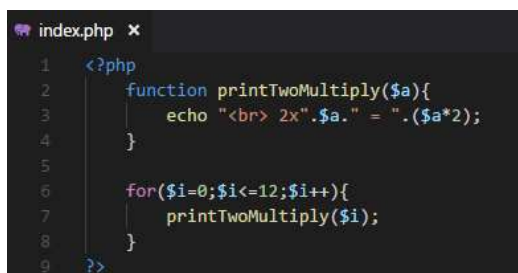
HTML ย่อมาจาก Hypertext Markup Language เป็นภาษาคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่งที่มีโครงสร้างการเขียนโดยอาศัยตัวกำกับ (Tag) ควบคุมการแสดงผลข้อความรูปภาพหรือวัตถุอื่น ๆ ผ่านระบบโปรแกรมเบราว์เซอร์แต่ละ Tag อาจจะมีส่วนขยายเรียกว่า Attribute สำหรับระบุหรือควบคุมการแสดงผลของเว็บไซต์ได้ด้วย HTML ที่เป็นภาษาที่ถูกพัฒนาโดย เวิลด์ไวด์เว็บ Consortium (W3C) จากแม่แบบของภาษา SGML (Standard Generalized Markup Language) โดยตัดความสามารถบางส่วนออกเพื่อให้สามารถทำความเข้าใจ และเรียนรู้ได้ง่าย ด้วยประเด็นดังกล่าวทำให้บริการ เวิลด์ไวด์เว็บ เติบโตขยายตัวอย่างกว้างขวาง [5]



รูปที่ 2.5 ภาษา HTML

2.6 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ ภาษา php

เป็นโปรแกรม Server-Side Script ที่มีความเร็วสูงรวมถึงมีประสิทธิภาพในการใช้งานที่ดี ดังนั้นจึงมีขีดความสามารถไม่จำกัด PHP สามารถใช้งานบนระบบปฏิบัติการ (Operating Systems) ที่หลากหลาย เช่น UNIX, Linux, Windows [6]



```

1  <?php
2      function printTwoMultiply($a){
3          echo "<br> 2x".$a." = ".$a*2;
4      }
5
6      for($i=0;$i<=12;$i++){
7          printTwoMultiply($i);
8      }
9  ?>

```

รูปที่ 2.6 ภาษา php

2.7 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Computer

คอมพิวเตอร์ (Computer) หรือศัพท์บัญญัติราชบัณฑิตยสภาว่าคณิตกรณ์เป็นเครื่องจักรแบบสั่งการได้ที่ออกแบบมาเพื่อดำเนินการกับลำดับตัวดำเนินการทางตรรกศาสตร์ หรือคณิตศาสตร์ โดยอนุกรมนี้อาจเปลี่ยนแปลงได้เมื่อพร้อม ส่งผลให้คอมพิวเตอร์สามารถแก้ปัญหาได้มากมาย

คอมพิวเตอร์ถูกประดิษฐ์ออกมาให้ประกอบไปด้วยความจำรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเก็บข้อมูลอย่างน้อยหนึ่งส่วนที่มีหน้าที่การดำเนินการคำนวณเกี่ยวกับตัวดำเนินการทางตรรกศาสตร์ และตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์ และส่วนควบคุมที่ใช้เปลี่ยนแปลงลำดับของตัวดำเนินการโดยยึดสารสนเทศที่ถูกเก็บไว้เป็นหลัก อุปกรณ์เหล่านี้จะยอมให้นำเข้าข้อมูลจากแหล่งภายนอก และส่งผลการคำนวณตัวดำเนินการออกไป

หน่วยประมวลผลของคอมพิวเตอร์นั้นมีหน้าที่ดำเนินการกับคำสั่งต่าง ๆ ที่คอยสั่งให้ไว้อ่านประมวล และเก็บข้อมูลไว้ในคำสั่งต่าง ๆ ที่มีเงื่อนไขที่จะแปลงชุดคำสั่งให้ระบบและสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ เป็นฟังก์ชันที่สถานะปัจจุบัน

คอมพิวเตอร์อิเล็กทรอนิกส์เครื่องแรกถูกพัฒนาขึ้นในช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 (ค.ศ. 1940 – ค.ศ. 1945) แรกเริ่มนั้น คอมพิวเตอร์มีขนาดเท่ากับห้องขนาดใหญ่ ซึ่งใช้พลังงานมากเท่ากับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (พีซี) สมัยใหม่หลายร้อยเครื่องรวมกัน

คอมพิวเตอร์ในสมัยใหม่นี้ผลิตขึ้นโดยใช้วงจรรวม หรือวงจรรวม (Integrated circuit) โดยมีความจุที่มากกว่าสมัยก่อนล้านถึงพันล้านเท่าเลยทีเดียว และขนาดของตัวเครื่องใช้พื้นที่

เพียงเศษส่วนเล็กน้อยเท่านั้น คอมพิวเตอร์อย่างง่ายมีขนาดเล็กพอที่จะถูกบรรจุไว้ในอุปกรณ์ โทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์มือถือนี้ใช้พลังงานจากแบตเตอรี่ขนาดเล็ก และหากจะมีคนพูดถึงคำว่า "คอมพิวเตอร์" ผู้คนมักจะหมายถึงคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์ของยุคสารสนเทศ อย่างไรก็ตาม ยังมีคอมพิวเตอร์ชนิดฝังอีกมากมายที่พบได้ตั้งแต่ในเครื่องเล่นเอ็มพีสามจนถึงเครื่องบินบังคับ และของเล่นชนิดต่าง ๆ จนถึงหุ่นยนต์อุตสาหกรรม

2.8 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประเภทของ Computer

ในปัจจุบัน คอมพิวเตอร์ได้ใช้วงจรเบ็ดเสร็จขนาดใหญ่มาก (Very Large Scale Integrated Circuit) ซึ่งสามารถบรรจุทรานซิสเตอร์ได้มากกว่าสิบล้านตัว เราสามารถแบ่งคอมพิวเตอร์ในรุ่นปัจจุบันออกเป็น 4 ประเภทดังต่อไปนี้

2.8.1 ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ (Supercomputer) ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ ถือได้ว่าเป็นคอมพิวเตอร์ที่มีความเร็วมาก และมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อเปรียบเทียบกับคอมพิวเตอร์ชนิดอื่น ๆ เครื่องซูเปอร์คอมพิวเตอร์มีราคาแพงมาก มีขนาดใหญ่ สามารถคำนวณทางคณิตศาสตร์ได้หลายแสนล้านครั้งต่อวินาที และได้รับการออกแบบ เพื่อให้ใช้แก้ปัญหาขนาดใหญ่ทางวิทยาศาสตร์ และทางวิศวกรรมศาสตร์ได้อย่างรวดเร็ว เช่น การพยากรณ์อากาศล่วงหน้าเป็นเวลาหลายวัน การศึกษาผลกระทบของมลพิษกับสภาวะแวดล้อมซึ่งหากใช้คอมพิวเตอร์ชนิดอื่น ๆ แก้ไขปัญหาประเภทนี้ อาจจะต้องใช้เวลาในการคำนวณหลายปีกว่าจะเสร็จสิ้น ในขณะที่ซูเปอร์คอมพิวเตอร์สามารถแก้ปัญหาได้ภายในเวลาไม่กี่ชั่วโมงเท่านั้น เนื่องจากการแก้ปัญหาใหญ่ ๆ จะต้องใช้หน่วยความจำสูง ดังนั้น ซูเปอร์คอมพิวเตอร์จึงมีหน่วยความจำที่ใหญ่มาก ซูเปอร์คอมพิวเตอร์มีหลายประเภท ตั้งแต่รุ่นที่มีหน่วยประมวลผล (Processing Unit) 1 หน่วย จนถึงรุ่นที่มีหน่วยประมวลผลหลายหมื่นหน่วยซึ่งสามารถทำงานหลายอย่างได้พร้อม ๆ กัน

2.8.2 เมนเฟรมคอมพิวเตอร์ (Mainframe Computer) เมนเฟรมคอมพิวเตอร์ มีสมรรถภาพที่ต่ำกว่าซูเปอร์คอมพิวเตอร์มาก แต่ยังมีความเร็วสูง และมีประสิทธิภาพสูงกว่ามินิคอมพิวเตอร์ หรือไมโครคอมพิวเตอร์ เมนเฟรมคอมพิวเตอร์สามารถให้บริการผู้ใช้จำนวนหลายร้อยคนพร้อม ๆ กัน ฉะนั้น จึงสามารถใช้โปรแกรมจำนวนนับร้อยแบบในเวลาเดียวกันได้ โดยเฉพาะถ้าต่อเครื่องเข้าเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถใช้ได้จากทั่วโลก ปัจจุบัน องค์กรใหญ่ ๆ เช่น ธนาคาร จะใช้คอมพิวเตอร์ประเภทนี้ในการทำบัญชีลูกค้า หรือการให้บริการจากเครื่องฝากและถอนเงินแบบ

อัตโนมัติ (Automatic Teller Machine) เนื่องจากเครื่องเมนเฟรมคอมพิวเตอร์ได้ถูกใช้งานมากในการบริการผู้พร้อม ๆ กัน เมนเฟรมคอมพิวเตอร์จึงต้องมีหน่วยความจำที่ใหญ่มาก

2.8.3 มินิคอมพิวเตอร์ (Minicomputer) มินิคอมพิวเตอร์ คือ เมนเฟรมคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก ๆ ซึ่งสามารถบริการผู้ใช้งานได้หลายคนพร้อม ๆ กัน แต่จะไม่มีสมรรถภาพเพียงพอที่จะบริการผู้ใช้งานจำนวนที่เทียบเท่าเมนเฟรมคอมพิวเตอร์ได้ จึงทำให้มินิคอมพิวเตอร์เหมาะสำหรับองค์กรขนาดกลาง หรือสำหรับแผนกหนึ่งหรือสาขาหนึ่งขององค์กรขนาดใหญ่เท่านั้น

2.8.4 ไมโครคอมพิวเตอร์ (Microcomputer) หรือ พีซี (Personal Computer หรือ PC) ไมโครคอมพิวเตอร์ คือ คอมพิวเตอร์ขนาดเล็กแบบขนาดตั้งโต๊ะ (Desktop Computer) หรือขนาดเล็กกว่านั้น เช่น ขนาดสมุดบันทึก (Notebook Computer) และขนาดฝ่ามือ (Palmtop Computer) ไมโครคอมพิวเตอร์ได้เริ่มมีขึ้นในปีพ.ศ. 2518 ถึงแม้ว่าในระยะหลังเครื่องชนิดนี้จะมีประสิทธิภาพที่สูง แต่เนื่องจากมีราคาไม่แพงและมีขนาดกะทัดรัด ไมโครคอมพิวเตอร์จึงยังเหมาะสำหรับใช้ส่วนตัว ไมโครคอมพิวเตอร์ได้ถูกออกแบบสำหรับใช้ที่บ้าน โรงเรียน และสำนักงานสำหรับที่บ้าน เราสามารถใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ในการทำงานประมาณรายรับรายจ่ายของครอบครัวช่วยทำการบ้านของลูก ๆ การค้นคว้าข้อมูลและข่าวสาร การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail หรือ Email) หรือโทรศัพท์ทางอินเทอร์เน็ต (Internet Phone) และในการติดต่อทั้งในและนอกประเทศ หรือแม้กระทั่งทางบันเทิง เช่น การเล่นเกมบนเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ สำหรับที่โรงเรียน เราสามารถใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ในการช่วยสอนนักเรียนในการค้นคว้าข้อมูลจากทั่วโลกสำหรับที่สำนักงาน เราสามารถใช้ไมโครคอมพิวเตอร์ในการช่วยพิมพ์จดหมายและข้อมูลอื่น ๆ เก็บและค้นข้อมูล วิเคราะห์และทำนายยอดขายล่วงหน้า

2.8.5 โน้ตบุ๊ก (Notebook or Laptop) โน้ตบุ๊ก คือ คอมพิวเตอร์ที่มีขนาดเล็กกว่าไมโครคอมพิวเตอร์ ถูกออกแบบไว้เพื่อนำติดตัวไปใช้ตามที่ต่าง ๆ มีขนาดเล็ก และน้ำหนักเบาในปัจจุบันมีขนาดพอ ๆ กับสมุดที่ทำด้วยกระดาษโน้ตบุ๊ก (Netbook or Laptop)

2.8.6 เน็ตบุ๊ก คือ คอมพิวเตอร์ที่มีขนาดเล็กกว่าคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กและเล็กกว่าโน้ตบุ๊ก ไม่มีใครสำหรับอ่านและเขียนแผ่น และใช้ฮาร์ดดิสแบบ SSD ทำให้น้ำหนักเบา ถูกออกแบบไว้เพื่อนำติดตัวไปใช้ตามที่ต่าง ๆ มีขนาดเล็ก และน้ำหนักเบา ปัจจุบันไม่ได้รับความนิยม

2.8.7 อัลตราบุ๊ก (Ultrabook) อัลตราบุ๊ก คือ คอมพิวเตอร์ที่มีขนาดเล็กกว่า ไมโครคอมพิวเตอร์และมีขนาดเท่ากับโน้ตบุ๊ก ถูกออกแบบไว้เพื่อนำติดตัวไปใช้ตามที่ต่าง ๆ และน้ำหนักเบากว่าโน้ตบุ๊ก และเน้นความสวยงาม ทันสมัย แปลกใหม่

2.8.8 แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ (Tablet Computer) แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า แท็บเล็ต คือเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้ในขณะเคลื่อนที่ได้ ขนาดกลางและใช้หน้าจอสัมผัสในการทำงานเป็นอันดับแรก มีคีย์บอร์ดเหมือนจริงหรือปากกาดิจิทัลในการใช้งานแทนที่แป้นพิมพ์ คีย์บอร์ด และมีความหมายครอบคลุมถึงโน้ตบุ๊กแบบ Convertible ที่มีหน้าจอแบบสัมผัส และมีแป้นพิมพ์คีย์บอร์ดติดมาด้วยไม่ว่าจะเป็นแบบหมุนหรือแบบสไลด์ก็ตาม

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

จากการศึกษา และออกแบบโครงสร้างของ Winter Shop Website ได้รวบรวมเนื้อหาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจึงสามารถดำเนินการออกแบบโครงสร้าง และแผนภาพบริบทของข้อมูล ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

3.1 ศึกษาความรู้เกี่ยวกับหัวข้อหรือเนื้อหาที่จัดทำโครงงาน

การดำเนินงาน และการสร้าง Winter Shop Website ได้ศึกษาหาข้อมูลดังนี้

3.1.1 ศึกษาการใช้งานของโปรแกรม Visual Studio Code

3.1.2 ศึกษาการออกแบบเว็บไซต์

3.1.3 ศึกษาการจัดทำรูปแบบโครงงาน

3.1.4 ศึกษาภาษา HTML

3.2 ออกแบบโครงสร้าง

3.2.1 ส่วนประกอบของระบบ Winter Shop Website มีอยู่หลายส่วนดังรูปที่ 3.1



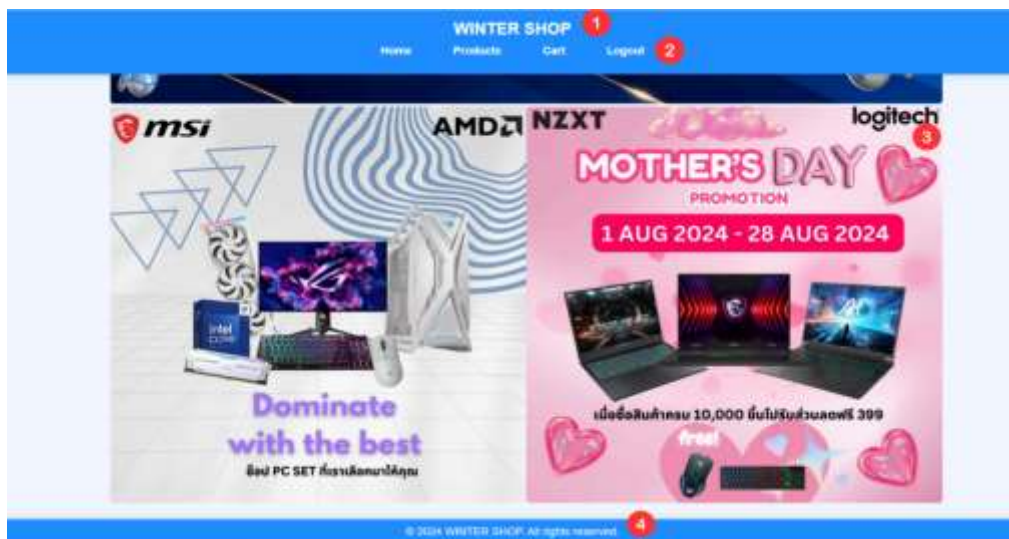
รูปที่ 3.1 Block Diagram Website Winter Shop

3.2.2 การออกแบบ UX/UI Winter Shop Website



รูปที่ 3.2 UX/UI Winther Shop

3.2.3 การจัดวางส่วนประกอบต่าง ๆ ของ Winter Shop Website



รูปที่ 3.3 การออกแบบจัดวางอุปกรณ์

จากรูปที่ 3.3 ประกอบไปด้วยหลายอุปกรณ์ ดังนี้

หมายเลข	ชื่อองค์ประกอบ
1	Logo
2	Navigation Bar
3	Billboard
4	Footer

3.3 การเขียน Winter Shop Website

การออกแบบเว็บไซต์ Winter Shop Website และการกำหนดลักษณะของการทำงาน โดยการเขียนเว็บไซต์ด้วย HTML สำหรับแสดงสินค้าในเว็บไซต์ Winter Shop Website

โปรแกรมที่ 3.1 สำหรับแสดงสินค้าในเว็บไซต์ Winter Shop Website

```

1. <SECTION CLASS="PRODUCTS" ID="CATEGORY1">
2.   <h2></h2>
3.   <div class="product-grid">
4.     <div class="product" >
5.       
6.       <h3>INTEL CORE i9-14900ks</h3>
7.       <p>฿27490.00</p>
8.       <button>Add to Cart</button>
9.     </div>

```

จากโปรแกรมที่ 3.1 สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

บรรทัดที่ 1 สร้างส่วนหนึ่งของเอกสาร HTML โดยมีคลาสชื่อ 'products' และไอดี 'category1'. ส่วนนี้จะใช้เพื่อจัดกลุ่มผลิตภัณฑ์ในหมวดหมู่หนึ่งที่สามารถระบุได้ด้วยไอดี

บรรทัดที่ 2 สร้างหัวข้อระดับ 2 ซึ่งปกติจะใช้เพื่อระบุชื่อหมวดหมู่หรือหัวข้อหลัก ในกรณีนี้, หัวข้อไม่ได้ถูกรอกข้อมูล

บรรทัดที่ 3 สร้างคอนเทนเนอร์ 'div' ที่มีคลาสชื่อ 'product-grid'. คอนเทนเนอร์นี้อาจถูกใช้เพื่อจัดวางผลิตภัณฑ์ในรูปแบบกริด (ตาราง)

บรรทัดที่ 4 สร้างคอนเทนเนอร์ `div` ที่มีคลาสชื่อ `product`. ใช้เพื่อจัดกลุ่มข้อมูลและองค์ประกอบต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์หนึ่ง ๆ

บรรทัดที่ 5 แสดงภาพของผลิตภัณฑ์ที่มีที่อยู่ไฟล์ภาพ `img/i9-14900ks.jpg`. คุณลักษณะ `alt` ใช้เพื่อให้คำอธิบายของภาพสำหรับผู้ใช้ที่ไม่สามารถเห็นภาพ (เช่น ผู้ใช้ที่ใช้เทคโนโลยีช่วยในการอ่านหน้าจอ).

บรรทัดที่ 6 แสดงชื่อของผลิตภัณฑ์ในรูปแบบหัวข้อระดับ 3. นี่คืิ่ลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่แสดงว่าเป็น INTEL CORE i9-14900KS.

บรรทัดที่ 7 แสดงราคาในรูปแบบพารากราฟในที่นี้ราคาของผลิตภัณฑ์คือ 27,490 บาท.

บรรทัดที่ 8 สร้างปุ่มที่มีข้อความ "Add to Cart" (เพิ่มลงในตะกร้า). ปุ่มนี้จะใช้เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเพิ่มผลิตภัณฑ์ลงในตะกร้าซื้อสินค้า.

บรรทัดที่ 9 ปิดแท็ก `div` สำหรับคลาส `product`.

โปรแกรมที่ 3.2 โค้ดการหน้าล็อกอิน หรือ ฟอรั่มการเข้าสู่ระบบ ของเว็บไซต์. ฟอรั่มนี้ใช้สำหรับรับข้อมูลจากผู้ใช้เพื่อให้สามารถเข้าสู่ระบบได้.

```
1. <main>
2. <h2>Login</h2>
3. <form action="pro_db">
4. <label for="username">Username:</label>
5. <input type="text" id="username" name="username">
6. <label for="password">Password:</label>
7. <input type="password" id="password" name="password">
8. <button type="submit">Login</button>
9. </form>
10. </main>
```

จากโปรแกรมที่ 3.2 แสดงโค้ดหน้าล็อกอินบนเว็บไซต์ Winther Shop สามารถอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

บรรทัดที่ 1 ใช้เพื่อกำหนดเนื้อหาหลักของหน้า. ในที่นี้, แท็ก `<main>` ใช้เพื่อจัดกลุ่มเนื้อหาของฟอรั่มล็อกอิน.

บรรทัดที่ 2 แสดงหัวข้อหลักของฟอรั่ม ซึ่งคือ "Login". หัวข้อนี้จะบอกให้ผู้ใช้ทราบว่าฟอรั่มนี้ใช้สำหรับเข้าสู่ระบบ.

บรรทัดที่ 3 สร้างฟอร์มที่ผู้ใช้กรอกข้อมูลสำหรับการเข้าสู่ระบบ. แอตทริบิวต์ `action` ระบุ URL หรือที่อยู่ที่ข้อมูลฟอร์มจะถูกส่งไปเมื่อผู้ใช้คลิกปุ่ม "Login". ในกรณีนี้ `pro\_db` อาจเป็นสคริปต์หรือเส้นทางที่จัดการการเข้าสู่ระบบ.

บรรทัดที่ 4 สร้างป้ายชื่อสำหรับฟิลด์การป้อนข้อมูลชื่อผู้ใช้. แอตทริบิวต์ `for="username"` เชื่อมโยงป้ายชื่อกับฟิลด์ที่มี `id="username"`.

บรรทัดที่ 5 สร้างฟิลด์การป้อนข้อมูลประเภทข้อความสำหรับชื่อผู้ใช้. ฟิลด์นี้ใช้เพื่อให้ผู้ใช้กรอกชื่อผู้ใช้. แอตทริบิวต์ `id` และ `name` ใช้เพื่อระบุและจัดการข้อมูลในฟิลด์นี้.

บรรทัดที่ 6 สร้างป้ายชื่อสำหรับฟิลด์การป้อนข้อมูลรหัสผ่าน. แอตทริบิวต์ `for="password"` เชื่อมโยงป้ายชื่อกับฟิลด์ที่มี `id="password"`.

บรรทัดที่ 7 สร้างฟิลด์การป้อนข้อมูลประเภทรหัสผ่านสำหรับรหัสผ่าน. ข้อมูลที่กรอกในฟิลด์นี้จะถูกปกปิดด้วยเครื่องหมายดอกจันหรือจุดเพื่อความปลอดภัย. แอตทริบิวต์ `id` และ `name` ใช้เพื่อระบุและจัดการข้อมูลในฟิลด์นี้.

บรรทัดที่ 8 สร้างปุ่มที่ใช้สำหรับส่งข้อมูลฟอร์ม. เมื่อผู้ใช้คลิกปุ่มนี้, ข้อมูลที่กรอกในฟอร์มจะถูกส่งไปยัง URL ที่ระบุในแอตทริบิวต์ `action` ของฟอร์มเพื่อดำเนินการเข้าสู่ระบบ.

บรรทัดที่ 9 ปิดแท็ก `form`, ซึ่งจบการกำหนดฟอร์มและการป้อนข้อมูลทั้งหมดที่อยู่ในฟอร์มนี้.

บรรทัดที่ 10 ปิดแท็ก `main`, ซึ่งจบการกำหนดเนื้อหาหลักของเอกสาร. โดยรวมแล้วฟอร์มนี้ช่วยให้ผู้ใช้สามารถกรอกชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านเพื่อเข้าสู่ระบบในระบบของเว็บไซต์.

โปรแกรมที่ 3.3 โค้ดที่สร้างส่วนของหน้าเว็บสำหรับแสดงข้อมูลตะกร้าสินค้าและปุ่มสำหรับการชำระเงิน

```
1. <main>
2. <h2>Your Cart</h2>
3. <ul id="cartItems">
4. <!-- Cart items will be injected here -->
5. </ul>
6. <button id="checkoutButton">Checkout</button>
7. </main>
```

จากโปรแกรมที่ 3.3 แสดงโค้ดหน้าสินค้าในเว็บไซต์ Winther Shop สามารถอธิบายโค้ดได้ดังนี้

บรรทัดที่ 1 ใช้เพื่อกำหนดส่วนหลักของเนื้อหาของเอกสาร HTML ซึ่งในที่นี้จะเป็นเนื้อหาของตะกร้าสินค้าและปุ่มทำการชำระเงิน

บรรทัดที่ 2 ใช้เพื่อสร้างหัวข้อระดับสอง ซึ่งในที่นี้คือ "Your Cart" หรือ "ตะกร้าของคุณ" แสดงถึงส่วนที่เกี่ยวข้องกับตะกร้าสินค้า

บรรทัดที่ 3 หมายถึงรายการแบบไม่เรียงลำดับ (unordered list) โดยมี ID เป็น "cartItems" ซึ่งจะใช้สำหรับแสดงรายการสินค้าที่อยู่ในตะกร้า

บรรทัดที่ 4 คอมเมนต์ (comment) นี้เป็นการแสดงข้อมูลที่ไม่แสดงในหน้าเว็บ แต่เป็นการให้คำอธิบายว่าตรงนี้จะมีการแทรกหรือเพิ่มรายการสินค้าที่อยู่ในตะกร้าในภายหลังผ่านการใช้ JavaScript

บรรทัดที่ 5 ใช้เพื่อปิดรายการแบบไม่เรียงลำดับ ซึ่งเป็นการสิ้นสุดของรายการสินค้าที่จะถูกแสดงในตะกร้า

บรรทัดที่ 6 สร้างปุ่มที่มี ID เป็น "checkoutButton" และข้อความที่แสดงบนปุ่มคือ "Checkout" หรือ "ชำระเงิน" ซึ่งจะทำหน้าที่ให้ผู้ใช้ทำการชำระเงินหรือดำเนินการขั้นตอนถัดไปในการซื้อสินค้า

บรรทัดที่ 7 ที่เปิดไว้ในบรรทัดแรก โดยเป็นการสิ้นสุดของเนื้อหาหลักของหน้าเว็บ โดยรวมแล้ว โค้ดนี้จะสร้างหน้าตะกร้าสินค้าให้ผู้ใช้เห็นรายการสินค้าต่างๆ ที่เพิ่มเข้าไปในตะกร้า และมีปุ่มสำหรับการชำระเงิน

3.4 สถิติที่ใช้ในการวิจัยโครงการ

3.4.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต หมายถึง การหาผลรวมของข้อมูลทั้งหมดด้วยจำนวนข้อมูลทั้งหมด
 ดังสมการ

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
 $\sum x_i$ คือ ผลบวกของข้อมูลทุกค่า
 n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3.4.2 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเป็นค่าวัดการกระจายที่สำคัญทางสถิติ
 เพราะเป็นค่าที่ใช้บอกถึงการกระจายของข้อมูลได้ดีกว่าค่าพิสัย และค่าส่วนเบี่ยงเบนเฉลี่ย ดังสมการ

$$S. D. = \sqrt{\frac{(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

S.D. คือ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 x_i คือ ข้อมูล (ตัวที่ 1,2,3...,n)
 $\bar{x}$ คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
 n คือ จำนวนของข้อมูลทั้งหมด

ระดับความคิดเห็นตามขนาดของช่องระดับคะแนนเป็น ดังนี้

ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.21 – 5.00	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.41 – 4.20	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดี
ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.61 – 3.40	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.81 – 2.60	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 1.10 – 1.80	มีความคิดเห็นอยู่ในระดับควรปรับปรุง

3.5 สรุปผลวิธีการดำเนินงาน

จากการศึกษา และออกแบบโครงสร้างของ Winter Shop Website ได้มีการออกแบบพัฒนา และกำหนดลักษณะการใช้งานของเว็บไซต์ โดยได้ดำเนินการเขียนโปรแกรมโดยใช้โปรแกรม Visual Studio เพื่อให้สามารถส่งคำสั่งต่างๆ ภายในอินเทอร์เน็ตของเว็บไซต์ผ่านโทรศัพท์มือถือได้

เว็บไซต์สามารถจัดการการดำเนินการต่างๆ เช่น การแสดงคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ การจัดการระบบการสั่งซื้อและการจัดส่ง และการให้ข้อมูลตอบรับจากผู้ใช้ นอกจากนี้ ยังสามารถแสดงรายละเอียดผลิตภัณฑ์ ราคา และคุณสมบัติสำคัญอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการขายคอมพิวเตอร์ผ่านอินเทอร์เน็ตที่ใช้งานง่าย

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

จากวิธีการดำเนินงาน การสร้าง Winter Shop Website เมื่อดำเนินการสร้างเว็บไซต์ขายอุปกรณ์ไอทีเสร็จแล้ว สามารถสรุปผลการดำเนินงานได้ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการสร้าง Winter Shop Website

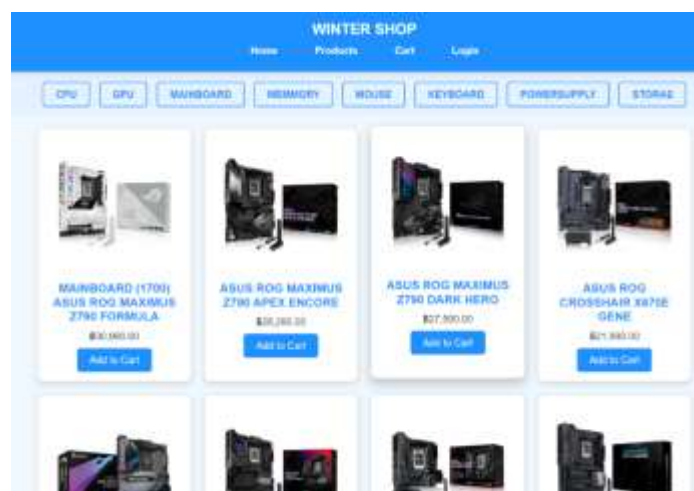
การสร้างเว็บไซต์ Winter Shop เมื่อดำเนินการเสร็จแล้วได้ส่วนประกอบดังนี้

4.1.1. Home Page ดังรูปที่ 4.1



รูปที่ 4.1 Home Page

4.1.2. หน้า Product เว็บไซต์ Winter Shop



รูปที่ 4.2 Product

4.1.3. หน้าตะกร้า (Cart) เว็บไซต์ Winter Shop



รูปที่ 4.3 หน้าตะกร้า (Cart)

4.1.4. หน้าสมัคร (Register) เว็บไซต์ Winter Shop



รูปที่ 4.4 หน้าสมัคร (Register)

4.2 แบบประเมิน Winter Shop Website ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไป ด้านระดับชั้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ระดับชั้น	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ปวช.1	15	30
ปวช.2	15	30
ปวช.3	20	40
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม Winter Shop Website จำแนกด้วย ปวช.1 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ปวช.2 จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ปวช.3 จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลทั่วไป ด้านเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ชาย	42	84
หญิง	8	16
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม Winter Shop Website จำแนกด้วย เพศชาย จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 84 เพศหญิง 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16

ตารางที่ 4.3 ข้อมูลทั่วไป ด้านอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
มากกว่า 18 ปี	1	2
16-18 ปี	48	96
ต่ำกว่า 16 ปี	1	2
รวม	50	100

จากตารางที่ 4.3 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม Winter Shop Website จำแนกด้วย อายุ มากกว่า 18 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2 อายุ 16-18 ปี จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 96 อายุ ต่ำกว่า 16 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2

ตารางที่ 4.4 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการประเมินผล	จำนวน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับความพึง พอใจ
1.1 ความพึงพอใจการใช้งาน เว็บไซต์	50	4.70	0.64	ดีมาก
1.2 ความสวยงามของเว็บไซต์	50	4.02	0.79	ดีมาก
1.3 ความน่าสนใจของเว็บไซต์	50	4.16	0.76	ดีมาก
1.4 ความสะดวกสบายของ เว็บไซต์	50	4.34	0.74	ดีมาก
1.5 ระบบรายการสินค้า	50	4.20	0.85	ดีมาก
1.6 เมนูง่ายต่อการใช้งาน	50	4.14	0.82	ดีมาก
1.7 ระบบลือคอิน	50	4.46	0.83	ดีมาก
รวม	50	4.29	0.07	ดีมาก

จากตารางที่ 4.4 พบว่าประชากรผู้ที่ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับโครงการ เมื่อพิจารณาผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.29$) , (S.D. = 0.07) จากผลการประเมินพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนมากที่สุด เป็นจำนวน 2 ข้อ คือ ความพึงพอใจการใช้งานเว็บไซต์ ($\bar{X} = 4.70$) , (S.D. = 0.64) และหัวข้อระบบลือคอิน ($\bar{X} = 4.46$) , ($\bar{X} = 0.83$)

4.4 ผลการทดลองการใช้งานและบันทึกผล Winter Shop Website

ผลการทดลองการใช้งาน และบันทึกผลการทำงานของระบบ Search เป็นจำนวน 10 ครั้งซึ่งได้แบ่งตารางบันทึกผลเป็นตารางละ 2 ครั้ง ได้บันทึกผลการเป็นจำนวน ครั้ง ดังตารางที่ 4.4.1

ตารางที่ 4.5 การทดสอบของระบบ Search

ล๊อคที่	การทำงานของระบบ Search (ครั้ง)				
	1-2 ครั้ง	3-4 ครั้ง	5-6 ครั้ง	7-8 ครั้ง	9-10 ครั้ง
1	ใช้งาน	ใช้งาน	ใช้งาน	ใช้งาน	ใช้งาน
ร้อยละ	ร้อยละ 100	ร้อยละ 100	ร้อยละ 100	ร้อยละ 100	ร้อยละ 100

จากตารางที่ 4.5 แสดงให้เห็นการทดสอบการ Search ในจำนวน 10 ครั้ง โดยแต่ละล๊อคการบันทึกผลจำนวนการทำงานของระบบ Search เป็น ครั้ง ในการทดลองการทำงานที่ 1-2 ครั้ง ระบบ Search สามารถทำงานได้ ร้อยละ 100 ของการทำงาน การทดลองที่ 3-4 ครั้ง ระบบ Search ทั้งหมดทำงาน ร้อยละ 100 การทดลองที่ 5-6 ครั้ง ระบบ Search ทำงาน ร้อยละ 100 การทดลองที่ 7-8 ครั้ง ระบบ Search ทำงาน เป็น ร้อยละ 100 และในการทดลองที่ 9-10 ครั้ง ระบบ Search ทำงาน ร้อยละ 100

ตารางที่ 4.6 ผลการทดลองของระบบ Search

จำนวนครั้ง	ทำงาน	ไม่ทำงาน
1-2	√	
3-4	√	
5-6	√	
7-8	√	
9-10	√	
ร้อยละ	100%	

จากตารางที่ 4.6 แสดงให้เห็นว่าการการทำงานของระบบ Search สามารถทำงานได้อย่างปกติในจำนวน 10 ครั้งโดยแต่ละครั้งได้ทำการบันทึกผลจำนวนการทำงานของระบบ Search เป็นครั้ง ในการทดลองการทำงานที่ 1-10 ครั้งการทำงานของระบบ Search สามารถทำงานได้ร้อยละ 100

4.5 สรุปผลการดำเนินงาน

ผู้จัดทำได้ทำการทดสอบ Winter Shop Website โดยทำการเขียนเว็บไซต์ผ่านโปรแกรม Visual Studio Code โดยแสดงเว็บไซต์ผ่าน Google Chrome เพื่อใช้ในการทดสอบการทำงานในแต่ละล๊อคที่ของระบบเสร็จโดยทำการบันทึกผลการทำงานของระบบเสร็จจำนวน 10 ครั้ง ผลการทดลองการใช้งานและบันทึกผลการทำงานของระบบ Search เป็นจำนวน 10 ครั้ง ระบบ Search สามารถทำงานได้เป็นร้อยละ 100 ของการทำงาน และผลการทดสอบของระบบ Search ก็สามารถทำงานได้อย่างปกติ

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงาน และอภิปรายผล

5.1 ผลการดำเนินโครงการ

โครงการนี้ทำเพื่อการนำเสนอการสร้าง Winter Shop Website มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการซื้ออุปกรณ์ไอทีโดยมีภาคการทำงานของ Website โดยนำมาต่อยอดการใช้งานในรูปแบบของ Website ร้านค้าอุปกรณ์ไอที เพื่อช่วยเรื่องความสะดวกสบายในการซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ผ่านเว็บไซต์ออนไลน์ ลดการเดินทางไปยังหน้าร้านคอมพิวเตอร์ประหยัดเวลาของผู้ใช้ได้มีความทันสมัยสะดวกสบาย และรวดเร็วต่อการใช้งาน จึงเหมาะแก่การนำมาใช้งานและพัฒนาในปัจจุบัน

วิธีการทดสอบ Winter Shop Website การทดลอง Winter Shop Website ได้ทำการเขียนเว็บไซต์ผ่าน Visual Studio Code รันโค้ด และตรวจสอบโค้ดให้ถูกต้อง และแก้ปัญหาให้สมบูรณ์

ซึ่งจากผลการประเมิน Winter Shop Website พบว่าเมื่อพิจารณาผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.29$) , (S.D. = 0.07) จากผลการประเมินพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนมากที่สุด เป็นจำนวน 2 ข้อ ได้แก่ หัวข้อความพึงพอใจการใช้งานเว็บไซต์ ($\bar{X} = 4.70$) (S.D. = 0.64) และหัวข้อระบบลือคอิน ($\bar{X} = 4.46$) , ($\bar{X} = 0.83$)

5.2 อุปสรรคและแนวทางในการแก้ปัญหา

5.2.1 อุปกรณ์สินค้าไม่หลากหลายบางสินค้ายังไม่ได้เพิ่ม แก้ไขโดยการเพิ่มสินค้าหลายรูปแบบ และเซตคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป

5.2.2 การออกแบบเว็บไซต์ที่สวยงาม และสะดวกสบายได้มากกว่านี้ แก้ไขโดยการออกแบบให้สวยเรียบง่ายแล้วสบายตา

5.3 ข้อเสนอแนะ

- 5.3.1 ควรทำระบบลือคอินที่ดีกว่านี้
- 5.3.2 วางแผนการทำงานให้ดีกว่าเดิม
- 5.3.3 เพิ่มเซตคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป
- 5.3.4 มีระบบตะกร้าที่เก็บสินค้าดีกว่านี้
- 5.3.5 เพิ่มการค้นหาสินค้า

บรรณานุกรม

เว็บไซต์

- [1] McFarland, D. (2018). HTML and CSS: Design and Build Websites. Wiley.หนังสือเกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์
แหล่งที่มา : Link to Book
- [2] Chaffey, D. (2021). Digital Marketing: Strategy, Implementation, and Practice. Pearson Education.บทความเกี่ยวกับอีคอมเมิร์ซ
แหล่งที่มา : Link to Book
- [3] Lazada. (n.d.). ซื้อคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ไอที ราคาถูก ส่งฟรีทั่วไทย. Retrieved September 18, 2024, from เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการขายคอมพิวเตอร์
แหล่งที่มา : <https://www.lazada.co.th>
- [4] Fishkin, R. (2020). The Art of SEO: Mastering Search Engine Optimization. O'Reilly Media.แหล่งข้อมูลเกี่ยวกับ SEO สำหรับเว็บไซต์ขายสินค้า
แหล่งที่มา : Link to Book

ภาคผนวก ก
แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจในและประสิทธิภาพของ Winter Shop Website

วัตถุประสงค์ : เพื่อประเมินความพึงพอใจของ Winter Shop Website

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบสอบถาม (ใส่เครื่องหมาย✓) ใน ☐ หรือเติมข้อความให้ตรงกับข้อมูลของท่าน

3. ระดับชั้น

☐ ปวช.1

☐ ปวช.2

☐ ปวช.3

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. ช่วงอายุ

☐ มากกว่า 18 ปี

☐ 16-18 ปี

☐ ต่ำกว่า 16 ปี

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของ Winter Shop Website (ใส่เครื่องหมาย✓)

ในช่องที่ท่านมีความคิดเห็น กำหนดให้

ระดับ 5

หมายถึง

ดีมาก

ระดับ 4

หมายถึง

ดี

ระดับ 3

หมายถึง

ปานกลาง

ระดับ 2

หมายถึง

พอใช้

ระดับ 1

หมายถึง

ควรปรับปรุง

ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม					
ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1.1 ความพึงพอใจการใช้งานเว็บไซต์					
1.2 ความสวยงามของเว็บไซต์					
1.3 ความน่าสนใจของเว็บไซต์					
1.4 ความสะดวกสบายของเว็บไซต์					
1.5 ระบบรายการสินค้า					
1.6 เมนูที่ง่ายต่อการใช้งาน					
1.7 ระบบลือคอิน					

ความคิดเห็นข้อเสนอแนะอื่น ๆ

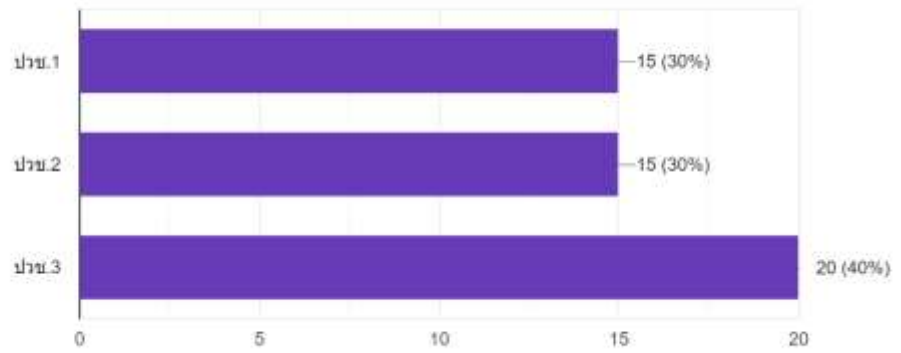
.....

.....

.....

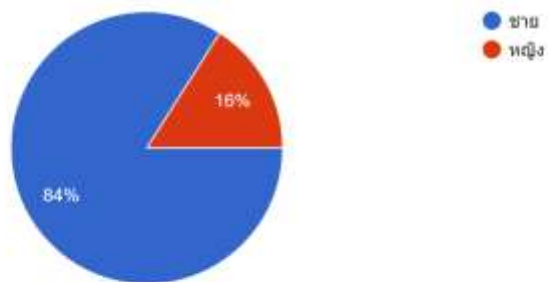
.....

ระดับชั้น
ค่าตอบ 50 ข้อ



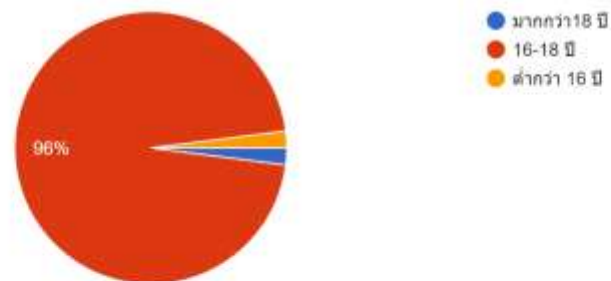
แผนภูมิแสดงผลการตอบแบบสอบถามข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามตามระดับชั้น

เพศ
ค่าตอบ 50 ข้อ



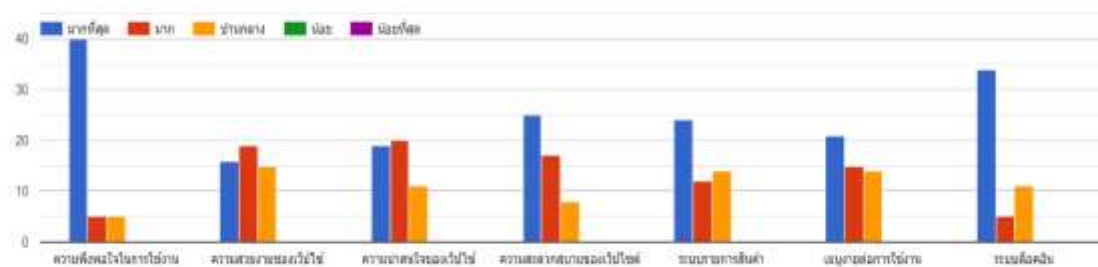
แผนภูมิแสดงผลการตอบแบบสอบถามข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามตามด้านเพศ

อายุ
ค่าเฉลี่ย 50 ปี



แผนภูมิแสดงผลการตอบแบบสอบถามข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามด้านอายุ

รายการประเมินระดับความพึงพอใจ

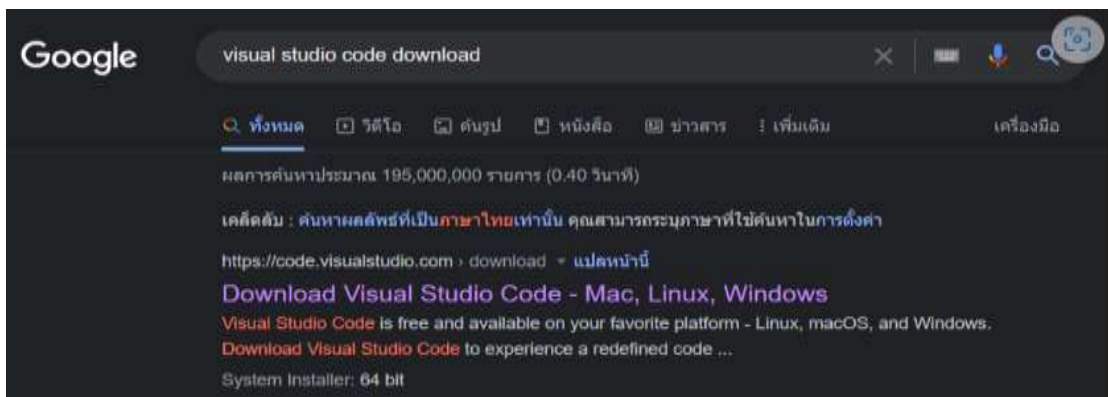


แผนภูมิแสดงผลการตอบแบบสอบถามข้อมูลด้านความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก ข

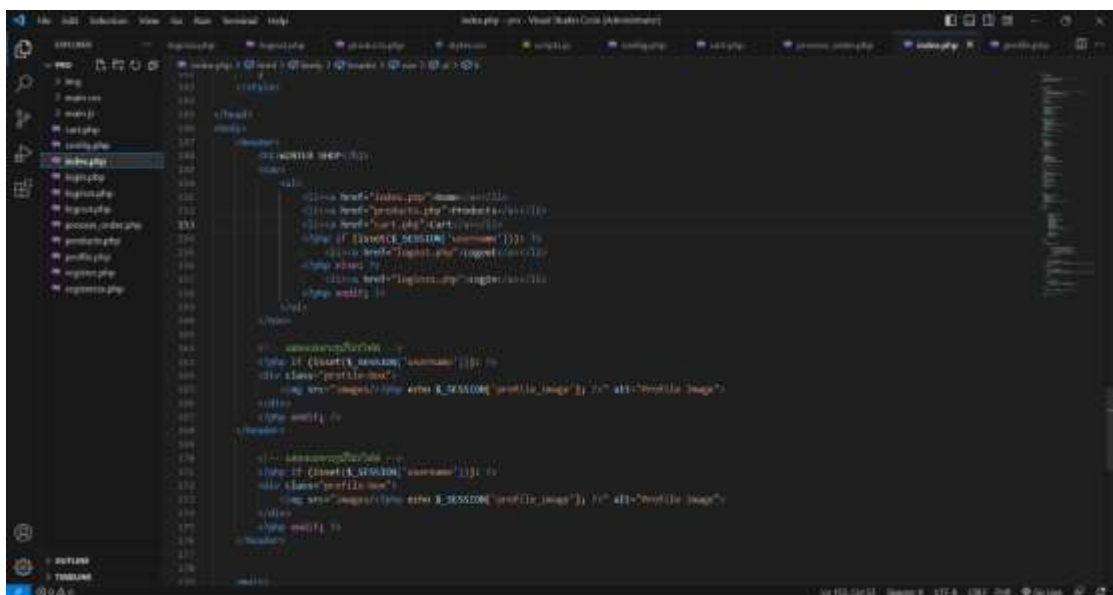
การดำเนินงานจัดทำโครงการ Winter Shop Website

ภาคผนวก ข การดำเนินงานจัดทำโครงการ Winter Shop Website



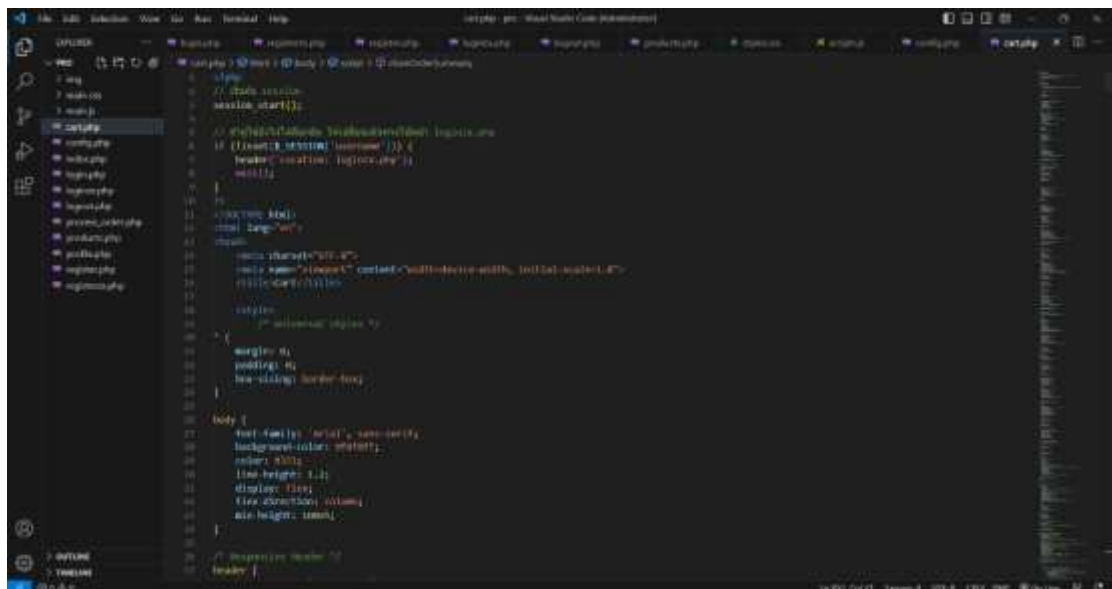
รูปที่ ข.1 ติดตั้ง Visual Studio

เปิดเว็บเบราว์เซอร์ที่เราใช้งานอยู่ เช่น Chrome แล้วค้นหาคำว่าvisual studio code download แล้วกด download



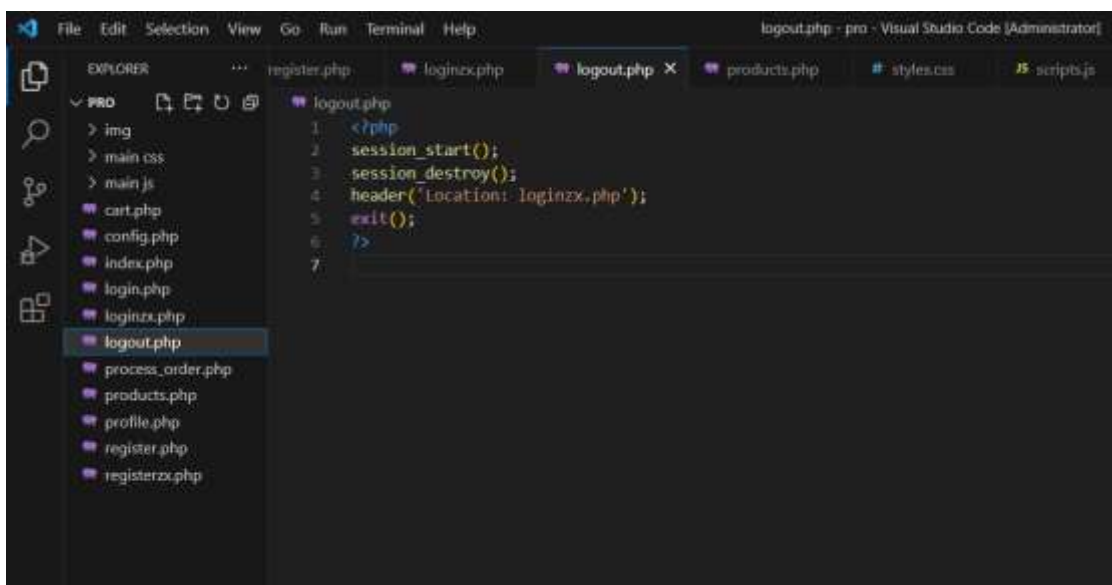
รูปที่ ข.2 โค้ดการสร้าง Home Page

การออกแบบโครงสร้าง Home Page เพื่อให้ผู้ใช้งานที่ลือคอินเข้ามายังเว็บไซต์เจอกับหน้า Home Page ที่สวยงามเป็นอย่างแรก



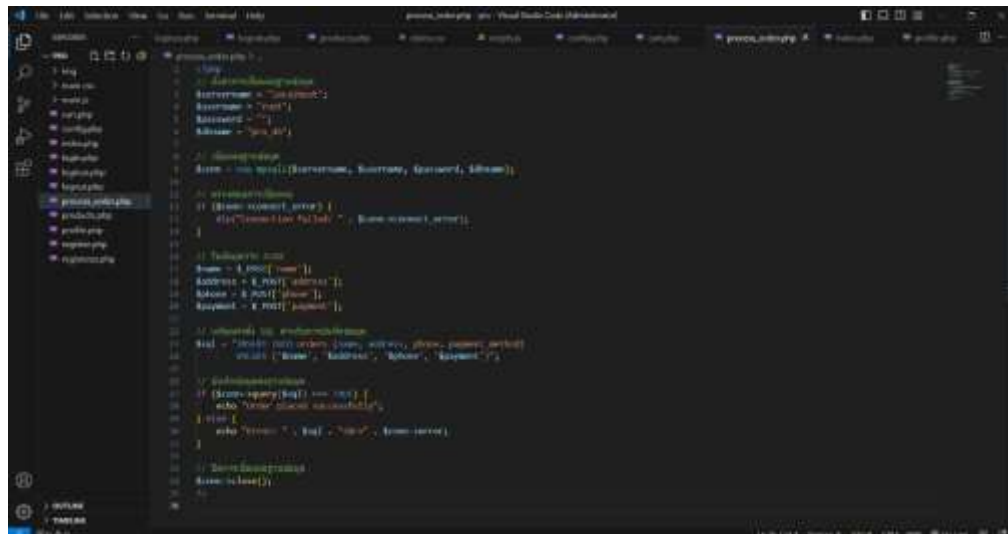
รูปที่ ข.5 โค้ดโครงสร้างของตะกร้าสินค้า

จุดประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้งานเพิ่มสินค้าเข้าไปยังตะกร้าและดูรายการสินค้าที่เพิ่มไปยังตะกร้าได้



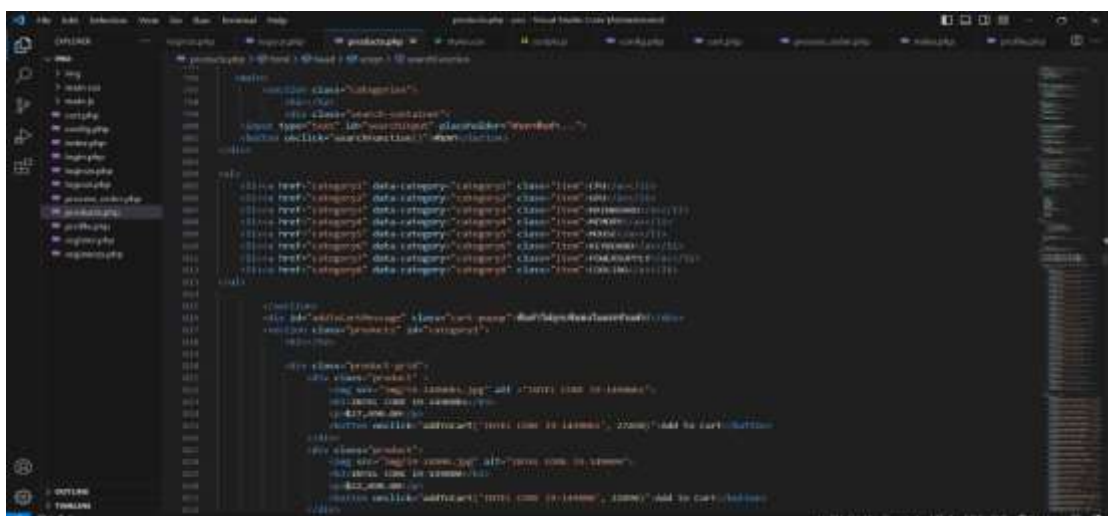
รูปที่ ข.6 โค้ดการสร้างระบบล็อกเอาท์

จุดประสงค์ของระบบล็อกเอาท์เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถล็อกเอาท์จากระบบ และล็อกอินเข้าใช้งานบัญชีอื่นหรือลงชื่อเข้าใช้งานใหม่ได้



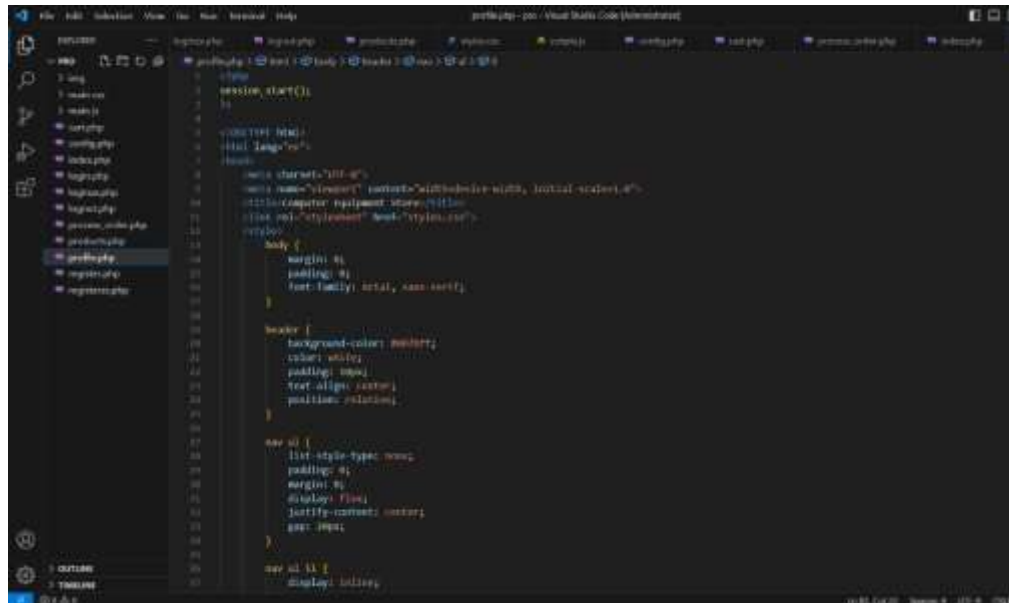
รูปที่ ข.7 โค้ดโครงสร้าง Process

การสร้าง Process รับที่อยู่ของลูกค้าเพื่อที่จะทำการจัดส่งสินค้าไปให้ลูกค้ากับการ
คำนวณค่าจัดส่งของลูกค้าได้ และการออกไปเสร็จหรือใบกำกับภาษี



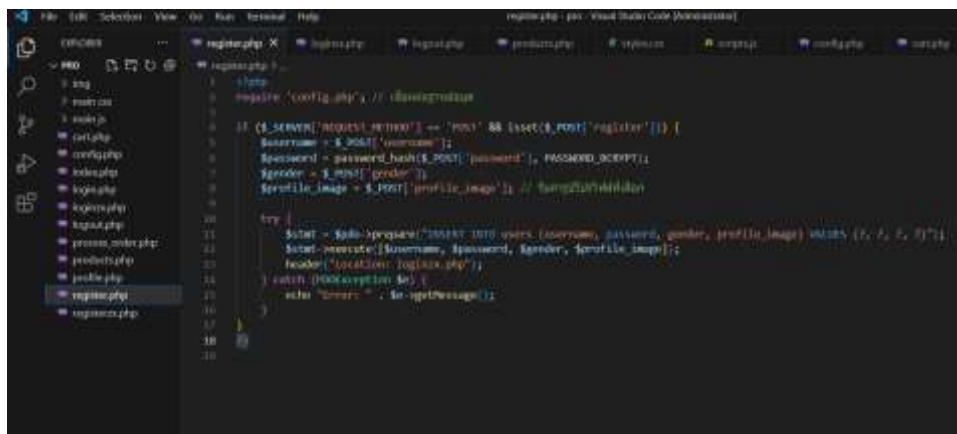
รูปที่ ข.8 โค้ดโครงสร้าง Product หน้าสินค้า

การสร้างหน้าสินค้าเพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกสินค้าและอุปกรณ์ IT ต่างๆภายในเว็บไซต์
ของทางร้าน เช่น CPU, RAM, SSD เป็นต้น



รูปที่ ข.9 โค้ดโครงสร้างหน้า Profile

การสร้างหน้าโปรไฟล์เพื่อให้ผู้ใช้งานมีหน้าแอดแคทที่มาจากหน้าระบบลือคอินที่ลงชื่อเพื่อ
เข้าใช้งานยัง Winter Shop Website



รูปที่ ข.10 โค้ดโครงสร้างระบบ Register

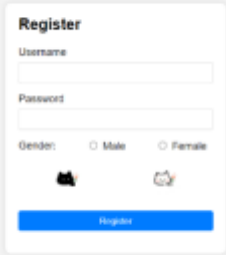
การสร้างระบบสมัครแอดแคทเพื่อเข้าใช้งาน Winter Shop Website เพื่อลือคอินเข้าไป
ยังหน้าเว็บไซต์

ภาคผนวก ค

คู่มือการติดตั้งและการตั้งค่าใช้งานโปรแกรม

ภาคผนวก ค คู่มือการใช้งาน Winter Shop Website

1.ก่อนจะเข้าหน้า Winter Shop Website ต้องทำการสมัครแอคเคาท์ก่อน

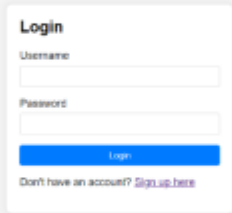


The screenshot shows a 'Register' form with the following fields and options:

- Register** (Title)
- Username** (Text input field)
- Password** (Text input field)
- Gender:** ☐ Male ☐ Female
- Two small profile picture icons (one black, one orange)
- Register** (Blue button)

รูปที่ ค.1 สมัครใช้งานแอคเคาท์

2.หลังจากสมัครแอคเคาท์เรียบร้อยแล้วให้ทำการล็อกอินเข้าสู่ Winter Shop Website

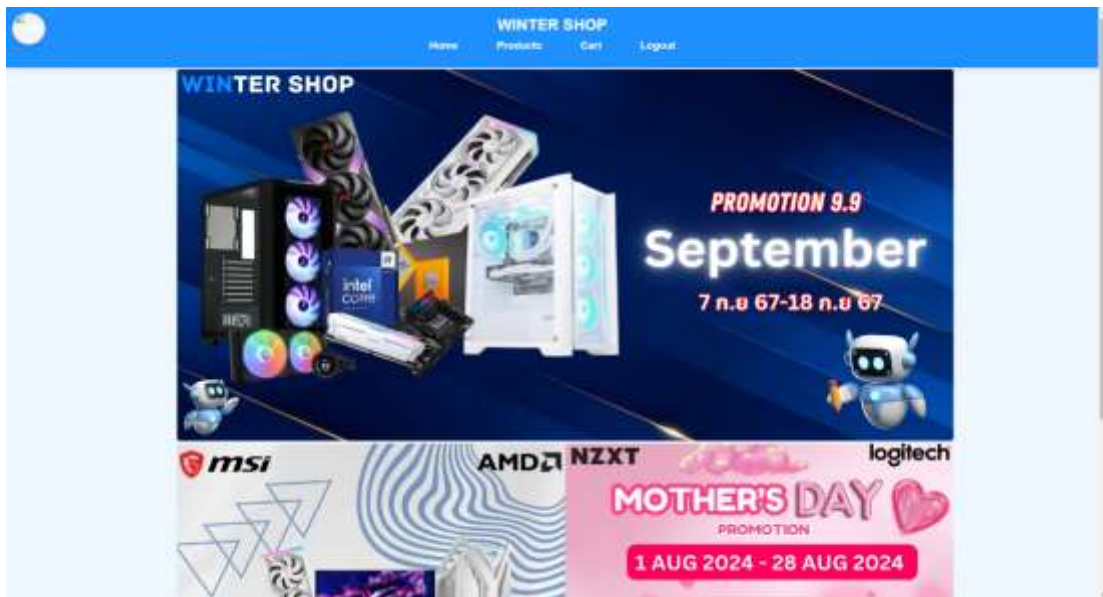


The screenshot shows a 'Login' form with the following fields and options:

- Login** (Title)
- Username** (Text input field)
- Password** (Text input field)
- Login** (Blue button)
- Don't have an account? [Sign up here](#)

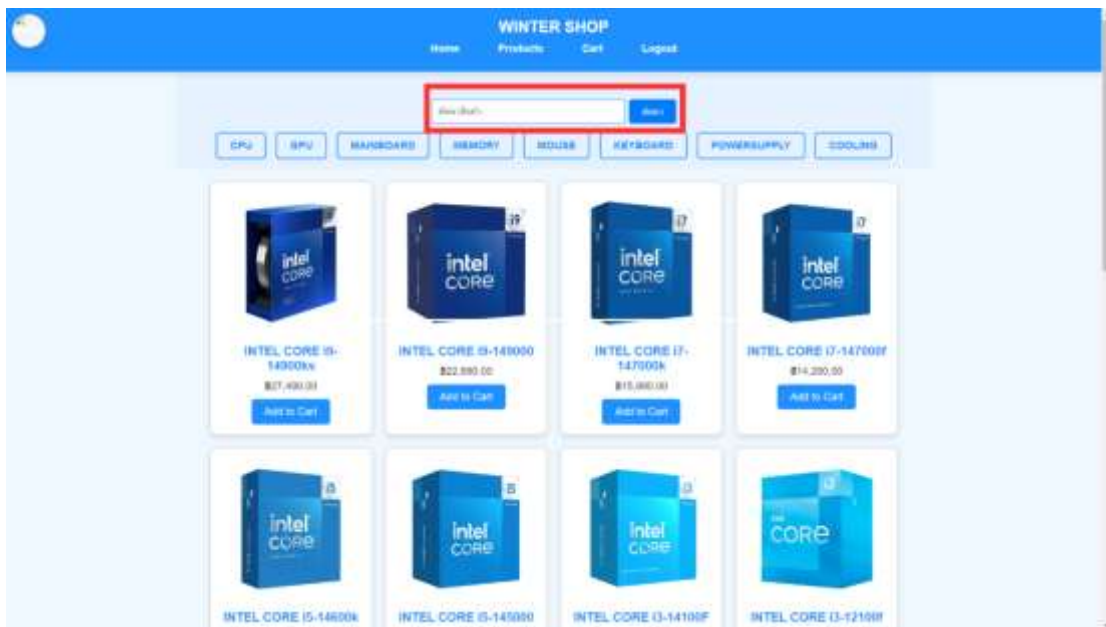
รูปที่ ค.2 Login

3. เมื่อเข้ามาหน้า Winter Shop Website จะเริ่มต้นที่หน้า Home Page



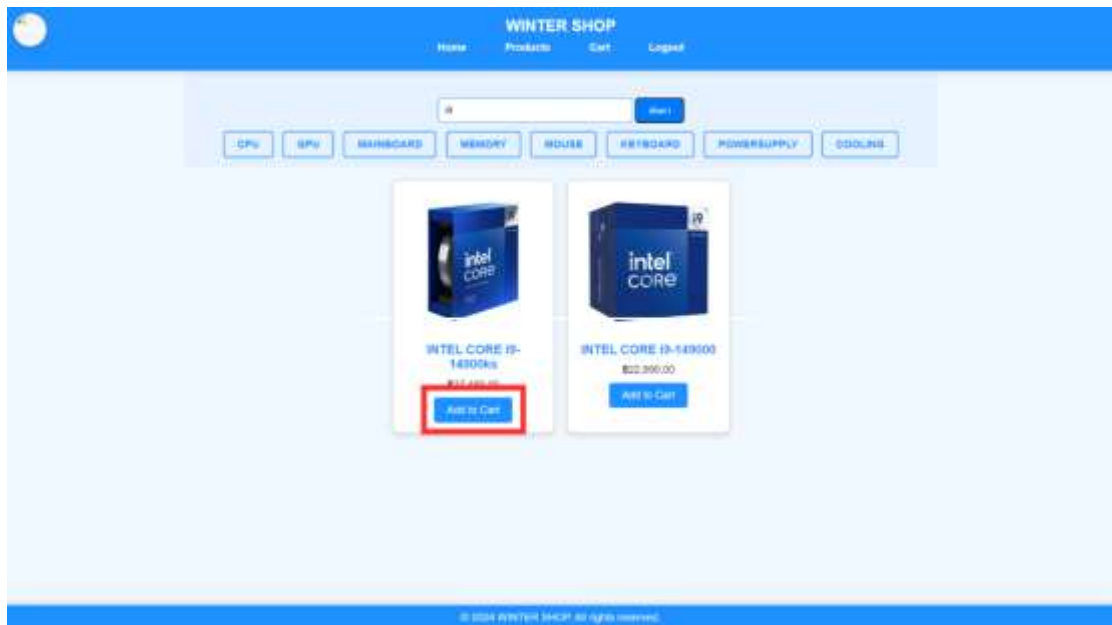
รูปที่ ค.3 เข้าสู่ Home Page

4. เมื่อเข้ามาหน้าสินค้าสามารถค้นหาสินค้าได้ที่ Search



รูปที่ ค.4 ค้นหาสินค้า

5. ค้นหาสินค้าที่ต้องการแล้วกดเพิ่มไปยังตะกร้าที่ปุ่ม Add to Cart



รูปที่ ค.5 เพิ่มรายการสินค้า Add to Cart

6. กดไปที่ปุ่มตะกร้า Cart เพื่อดูรายการสินค้าที่เพิ่มเข้ามา



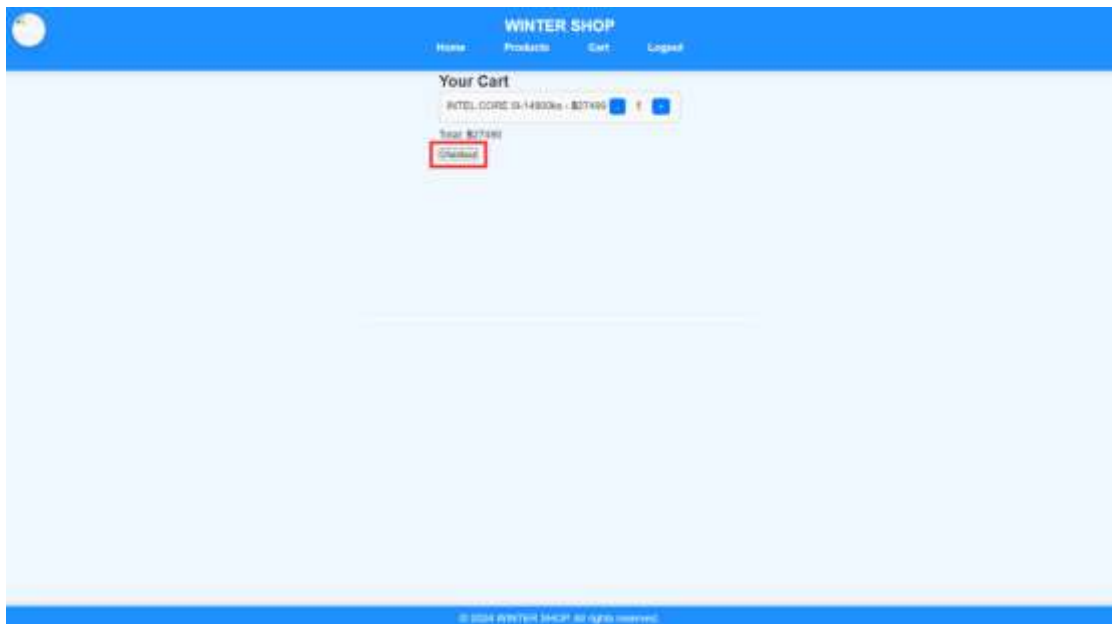
รูปที่ ค.6 ปุ่มตะกร้า Cart

7. เข้ามาที่หน้าตะกร้าสามารถเช็ครายการสินค้าที่เพิ่มเข้ามา



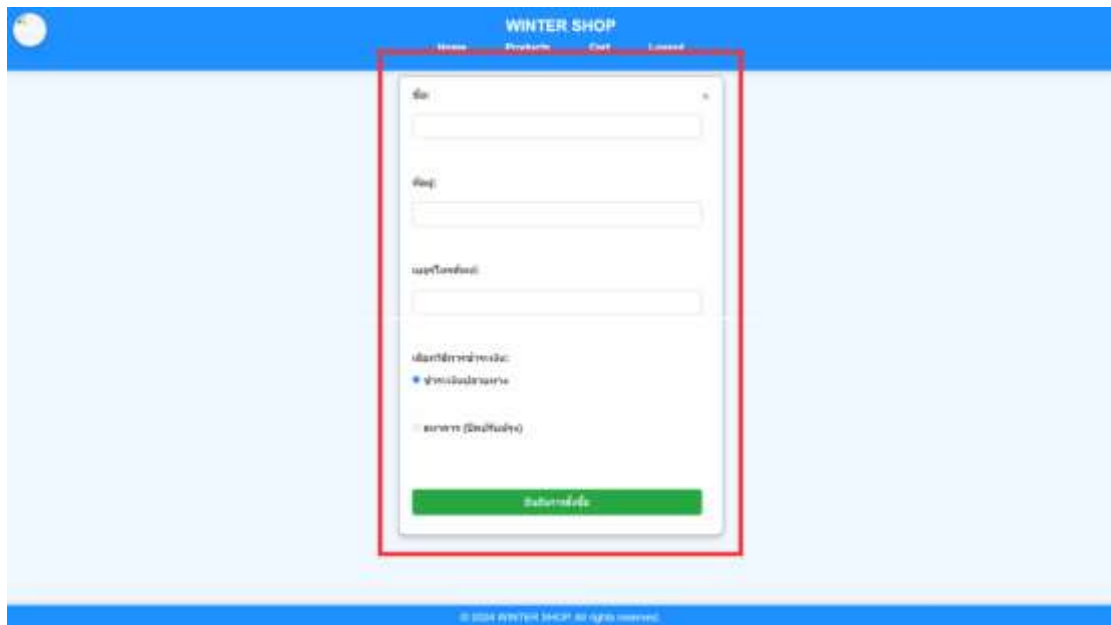
รูปที่ ค.7 รายการสินค้า Your Cart

8. กดที่ปุ่ม Checkout เพื่อทำการชำระสินค้า



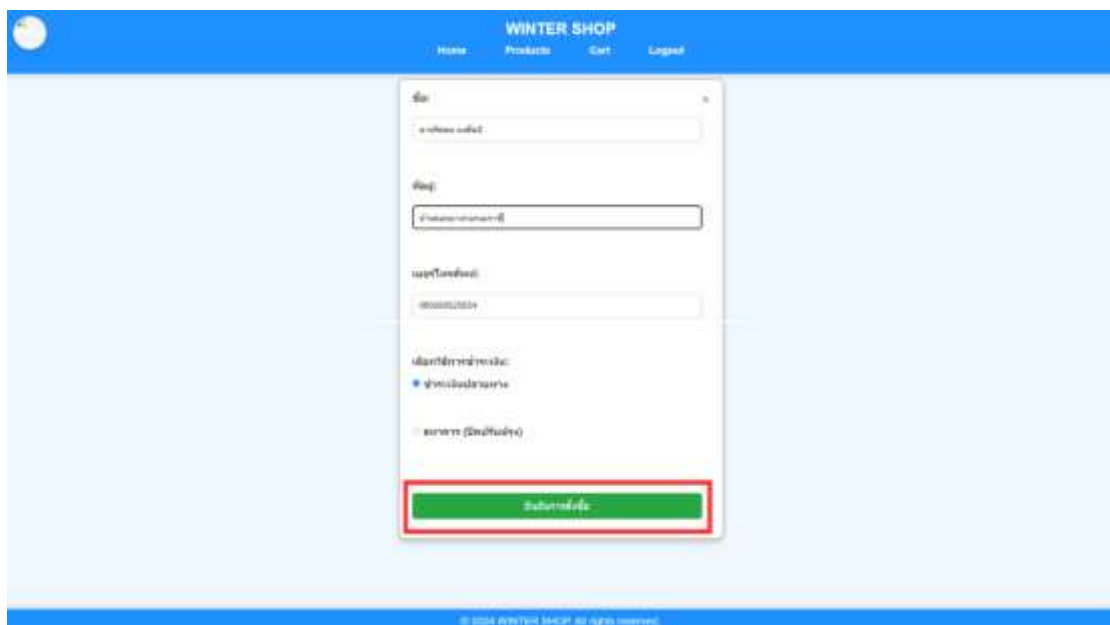
รูปที่ ค.8 ปุ่ม Checkout

9. หลังจากกด Checkout ให้ทำการกรอกข้อมูลให้เรียบร้อยและทำการชำระเงิน



รูปที่ ค.9 กรอกข้อมูล

10. หลังจากกรอกข้อมูล ให้ทำการกดปุ่มยืนยันการสั่งซื้อ



รูปที่ ค.10 ยืนยันการสั่งซื้อ

11. เมื่อกดยืนยันคำสั่งซื้อเรียบร้อยแล้วจะได้ใบเสร็จรายการสั่งซื้อ



รูปที่ ค.11 ใบเสร็จการสั่งซื้อ

ประวัติผู้จัดทำโครงการ



ชื่อ-สกุล	ภักพล อินทร์ทอง
ภูมิลำเนา	10/2 หมู่ 5 ตำบล ตรอกนอง อำเภอกง ชลุม จังหวัดจันทบุรี 22110
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2565	ระดับมัธยมศึกษา (ม.3) โรงเรียนศรีฤทัย
พ.ศ. 2567	ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี
Email	pakkapoltype@gmail.com



ชื่อ-สกุล	รัชพล คงศิลป์
ภูมิลำเนา	42 หมู่ 5 ตำบล คมบาง อำเภอมือง จังหวัดจันทบุรี 22000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2565	ระดับมัธยมศึกษา (ม.3) โรงเรียนเบญจมานุสรณ์
พ.ศ. 2567	ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) แผนกเทคนิคคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี
Email	hclub863@gmail.com



ชื่อ-สกุล

ศิกรินทร์ สมวาง

ภูมิลำเนา

2 หมู่ 7 ตำบลพลอยแหวน อำเภอท่าใหม่
จังหวัดจันทบุรี 22120

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2565

ระดับมัธยมต้น (ม.3)

โรงเรียนท่าใหม่พูลสวัสดิ์ราษฎร์นุกูล

พ.ศ. 2567

ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

แผนกเทคนิคคอมพิวเตอร์

วิทยาลัยเทคนิคจันทบุรี