

การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ

คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Using Design Thinking to Develop Web Application of Print-on-Demand Business



An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Science in Information Technology in Business

FACULTY OF COMMERCE AND ACCOUNTANCY

Chulalongkorn University

Academic Year 2022

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อสารนิพนธ์	การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ
โดย	น.ส.เกวลี วุฒิอุดม
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์มณี รัตนวิชา

คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

คณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัชพงศ์ ตั้งมณี)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์มณี รัตนวิชา)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วรสิทธิ์ ชูชัยวัฒนา)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

เกรสิ วุฒิอุดม : การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสั่งพิมพ์ตามความต้องการ. (Using Design Thinking to Develop Web Application of Print-on-Demand Business) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.พิมพ์มณี รัตนวิชา

การสกรีนถือเป็นการพิมพ์รูปแบบหนึ่งที่มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน ซึ่งในปัจจุบันได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างแพร่หลาย นอกจากนี้เทคนิคการพิมพ์ยังพัฒนาขึ้นอย่างมาก มีการพิมพ์หลากหลายวิธีและไม่เพียงแต่พิมพ์ลงบนวัสดุที่เป็นเนื้อผ้าอย่างเดียว แต่ยังสามารถพิมพ์ลงบนวัสดุประเภทอื่น ๆ เช่น แก้ว โลหะ และเซรามิก เป็นต้น ทำให้ธุรกิจการสกรีนเติบโตขึ้น ไม่ได้จำกัดแค่การสกรีนเสื้อเพียงอย่างเดียว และในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีได้พัฒนาอย่างก้าวกระโดด เกือบทุกธุรกิจต้องเข้าสู่การค้าขายออนไลน์ ธุรกิจการพิมพ์ก็ต้องปรับตัวโดยเพิ่มช่องทางการขายออนไลน์ เช่นกัน ท่ามกลางการแข่งขันอย่างดุเดือดของธุรกิจการพิมพ์ การสร้างความแตกต่างให้กับธุรกิจเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ในขณะเดียวกันวัยรุ่นในสมัยนี้มักนิยมแต่งกายและใช้ข้าวของเครื่องใช้ที่บ่งบอกถึงไลฟ์สไตล์และเอกลักษณ์ของตนเอง ทำให้มีศิลปินที่ผลิตสินค้าลวดลายศิลปะต่าง ๆ ออกมาขายเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นจึงเกิดการนำแนวทางการคิดเชิงออกแบบมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจสั่งพิมพ์ตามความต้องการร่วมกับศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะดิจิทัล เพื่อสร้างความแตกต่างให้กับธุรกิจ ระบบต้นแบบที่ได้จากโครงการนี้จะช่วยให้การดำเนินการของธุรกิจสั่งพิมพ์ตามความต้องการสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ผ่านการออกแบบที่ช่วยแก้ไขปัญหาเดิมในอดีตและสามารถตอบโจทย์ผู้ใช้งานได้จริง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2565 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6480003026 : MAJOR INFORMATION TECHNOLOGY IN BUSINESS

KEYWORD: print-on-demand businesses, Screen printing

Gewalee Wutthiudom : Using Design Thinking to Develop Web Application of Print-on-Demand Business. Advisor: Asst. Prof. PIMMANEE RATTANAWICHA, D. Tech. Sc.

Screen printing is a printing technique with a long history which has recently gained significant popularity due to advancements in printing technology. Printing has expanded beyond printing on fabric. It can now be used to print on various materials such as glass, metal, and ceramics. Consequently, the screen printing industry has experienced substantial growth extending beyond printing on shirts. As technology continues to advance rapidly, most businesses have moved to online platforms. The printing industry is no exception and has to adapt to this situation to stay competitive. In this competitive environment, differentiation is crucial for businesses. Moreover, people of younger generation like to express their lifestyle and identity through what they use and wear. This results in more artists producing unique art patterns. As a result, digital art and design have integrated into the print-on-demand business model to differentiate the business. This project's prototype system of the print-on-demand business is designed to address past challenges and enable print-on-demand businesses to operate more efficiently and to meet users' needs more effectively.

Field of Study: Information Technology in Business Student's Signature

Academic Year: 2022 Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

โครงการพิเศษเรื่อง “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องมาจากความช่วยเหลือและสนับสนุนจากหลายฝ่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์มณี รัตนวิชา อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษนี้ ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ได้ให้ความรู้ คำแนะนำ การช่วยเหลือ และคำติชมที่เป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขให้พัฒนาโครงการพิเศษนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านทั้งในและนอกหลักสูตรวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจที่ให้ทั้งแนวคิดในเรื่องเรียนและการดำรงชีวิต ส่งผลให้โครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณเจ้าหน้าที่หลักสูตรฯ ที่คอยช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในการดำเนินการโครงการพิเศษนี้ให้เป็นไปอย่างราบรื่น

ขอขอบพระคุณผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่ามาจัดทำโครงการพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นการให้สัมภาษณ์ ออกความคิดเห็น หรือให้กำลังใจ

ขอขอบคุณเพื่อนๆ และพี่ๆ ในหลักสูตรที่คอยแนะนำและแบ่งปันข้อมูลกันมาโดยตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ขอขอบคุณกลุ่ม Power P ที่คอยเป็นกำลังใจ ร่วมอยู่เคียงข้างกันตลอดระยะเวลา 2 ปีที่ผ่านมาในการศึกษาสาขาวิชานี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ นอกหลักสูตรที่คอยเคียงข้าง เป็นกำลังใจ และช่วยแสดงความคิดเห็นที่ทำให้โครงการนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ขอขอบคุณครอบครัวที่ส่งเสริมและเป็นกำลังใจให้สำหรับการตัดสินใจศึกษาต่อในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ผู้จัดทำหวังว่าโครงการพิเศษฉบับนี้จะมีประโยชน์อยู่ไม่น้อย จึงขอมอบส่วนดีทั้งหมดนี้ให้แก่เหล่าคณาจารย์ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาจนทำให้โครงการนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและเกี่ยวข้อง และขอมอบความกตัญญูกตเวทิตาคุณแต่บิดา มารดา และผู้มีพระคุณทุกท่าน สำหรับข้อบกพร่องต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นนั้น ผู้จัดทำขอน้อมรับและยินดีที่จะรับฟังคำแนะนำจากทุกท่านที่ได้เข้ามาศึกษา เพื่อเป็นประโยชน์ในการพัฒนาโครงการอื่นต่อไป

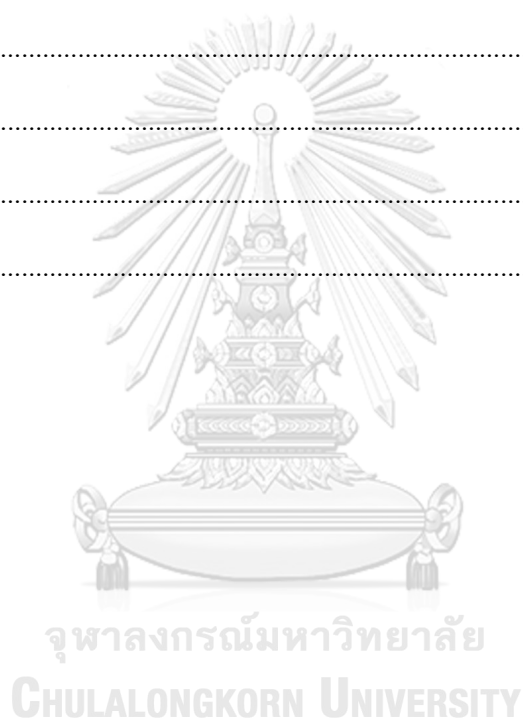
เกวลี วุฒิอุดม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	3
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	3
1.4 วิธีการดำเนินงานโครงการ.....	5
1.5 เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
บทที่ 2 เหตุผลและแนวคิด.....	8
2.1 การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking).....	8
2.2 ระบบแนะนำ (Recommendation System).....	10
บทที่ 3 โครงสร้างขององค์กรและการดำเนินงาน.....	13
3.1 ประวัติองค์กร.....	13
3.2 โครงสร้างองค์กร.....	13
3.3 หน้าที่และความรับผิดชอบ.....	14
3.4 ลักษณะการดำเนินงานขององค์กร.....	14

3.5 ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน	15
บทที่ 4 การพัฒนาระบบต้นแบบเว็บแอปพลิเคชัน.....	16
4.1 เขาคือใคร (Persona)	16
4.2 รายละเอียดความต้องการระบบ (System Requirements Details).....	17
4.2.1 ระบบขาย (Sales System).....	18
4.2.2 ระบบชำระเงิน (Payment System).....	19
4.2.3 ระบบจัดการคลังสินค้า (Warehouse Management System).....	21
4.2.4 ระบบส่งไฟล์งานศิลปะ (Artwork Submitting System)	23
4.2.5 ระบบติดตามคำสั่งซื้อ (Tracking System)	25
4.2.6 ระบบสมาชิก (Membership System)	27
4.2.7 ระบบจัดการคำสั่งซื้อ (Order Management System).....	28
4.2.8 ระบบจัดการข้อมูลหลัก (Master Data Management System).....	32
4.3 การสร้างระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ด้วยเครื่องมือสร้าง Wireframes.....	34
4.3.1 ต้นแบบเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups)	37
4.3.2 ขั้นตอนการทดสอบระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups)	80
4.3.3 ผลการทดสอบระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ด้วยโปรแกรม MockFlow	81
4.4 การสร้างระบบต้นแบบเสมือนจริง ด้วยเครื่องมือสร้าง Prototype (High-fidelity Mockups)	83
4.4.1 ต้นแบบเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการแบบเสมือนจริง (High-fidelity Mockups)	83
4.4.2 ขั้นตอนการทดสอบระบบต้นแบบเสมือนจริง ด้วยเครื่องมือสร้าง Prototype (High-fidelity Mockups)	140

4.4.3 ผลการทดสอบระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ด้วยโปรแกรม MockFlow	140
4.5 การสร้างระบบต้นแบบเสมือนจริง ด้วยเครื่องมือสร้าง Prototype (High-fidelity Mockups) ฉบับแก้ไข	143
บทที่ 5 บทสรุป ปัญหา และข้อเสนอแนะ	210
5.1 บทสรุป	210
5.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	212
5.3 ข้อจำกัด	214
5.4 ข้อเสนอแนะ	214
บรรณานุกรม	216
ประวัติผู้เขียน	218



สารบัญตาราง

ตารางที่ 3-1: หน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละหน่วยงาน	14
ตารางที่ 4-1: Persona ของผู้ใช้งานเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ	16
ตารางที่ 4-2: คำอธิบายและผู้มีสิทธิ์ในการใช้งานแต่ละเมนูของระบบต้นแบบ	34
ตารางที่ 4-3: ข้อเสนอแนะในมุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้า	81
ตารางที่ 4-4: ข้อเสนอแนะในมุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้า	81
ตารางที่ 4-5: ข้อเสนอแนะในมุมมองพนักงานการตลาด พนักงานขาย พนักงานคลัง พนักงานสกรีน และพนักงานบัญชี	82
ตารางที่ 4-6: ข้อเสนอแนะในมุมมองพนักงานดูแลระบบ	82
ตารางที่ 4-7: ข้อเสนอแนะในมุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้า	140
ตารางที่ 4-8: ข้อเสนอแนะในมุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้า	141
ตารางที่ 4-9: ข้อเสนอแนะในมุมมองพนักงานการตลาด พนักงานขาย พนักงานคลัง พนักงานสกรีน และพนักงานบัญชี	142
ตารางที่ 4-10: ข้อเสนอแนะในมุมมองพนักงานดูแลระบบ	142
ตารางที่ 5-1: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิง ออกแบบ	212

สารบัญรูปภาพ

รูปที่ 1-1: ภาพรวมการซื้อของออนไลน์รายสัปดาห์ของทั่วโลก.....	2
รูปที่ 2-1: Design Thinking Process	8
รูปที่ 2-2: Content-based Filtering.....	11
รูปที่ 2-3: User-based Filtering	12
รูปที่ 3-1: โครงสร้างองค์กรของ บริษัท อาร์ตสเตอร์พีช จำกัด	13
รูปที่ 4-1: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน.....	37
รูปที่ 4-2: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนเสื้อยืด	38
รูปที่ 4-3: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนแก้วน้ำ.....	38
รูปที่ 4-4: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนกระเป๋าผ้า.....	39
รูปที่ 4-5: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนเคสโทรศัพท์	39
รูปที่ 4-6: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดไฟล์ที่ต้องอัปโหลด	40
รูปที่ 4-7: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงตัวเลือกการเข้าสู่ระบบ.....	40
รูปที่ 4-8: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงการเข้าสู่ระบบด้วยอีเมล	41
รูปที่ 4-9: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงฟ็อบการเข้าสู่ระบบด้วย Google.....	41
รูปที่ 4-10: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงฟ็อบการเข้าสู่ระบบด้วย Facebook.....	42
รูปที่ 4-11: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงตัวเลือกสำหรับการสมัครสมาชิก.....	42
รูปที่ 4-12: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงการสมัครสมาชิกด้วยอีเมล.....	43
รูปที่ 4-13: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน	43
รูปที่ 4-14: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการที่อยู่.....	44
รูปที่ 4-15: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่	44
รูปที่ 4-16: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่รับเงินสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี.....	45
รูปที่ 4-17: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงช่องทางการชำระเงิน	45

รูปที่ 4-18: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มบัตร เครดิต/เดบิต	46
รูปที่ 4-19: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าสำหรับการกรอก OTP เพื่อยืนยันตัวตน สำหรับการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต	46
รูปที่ 4-20: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าสรุปคำสั่งซื้อที่ชำระเงินเรียบร้อยแล้ว	47
รูปที่ 4-21: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงเมนูหรือปดาวน์ประกอบด้วยเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน.....	47
รูปที่ 4-22: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงข้อมูลผู้ใช้และการเป็นสมาชิก	48
รูปที่ 4-23: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงสิทธิพิเศษสำหรับสมาชิกระดับต่าง ๆ.....	48
รูปที่ 4-24: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงประวัติคำสั่งซื้อ	49
รูปที่ 4-25: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อสินค้าและสถานะคำสั่งซื้อ	49
รูปที่ 4-26: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารวมสินค้าประเภทเสื้อยืด	50
รูปที่ 4-27: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดสินค้า	51
รูปที่ 4-28: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการสินค้าในตะกร้า.....	51
รูปที่ 4-29: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการสินค้าที่บันทึกไว้.....	52
รูปที่ 4-30: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงข้อมูลองค์กร	52
รูปที่ 4-31: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเมนูศิลปิน	53
รูปที่ 4-32: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าลงทะเบียนเป็นศิลปิน	54
รูปที่ 4-33: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแจ้งเตือนเมื่อกรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน	54
รูปที่ 4-34: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าตรวจสอบข้อมูลการลงทะเบียนเป็นศิลปิน	55
รูปที่ 4-35: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแจ้งการลงทะเบียนเป็นศิลปินเสร็จสมบูรณ์	55
รูปที่ 4-36 : ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงสถานะการสมัครเป็นศิลปิน	56

รูปที่ 4-37: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงสถานะหน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน..... 56

รูปที่ 4-38: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าส่งผลงาน 57

รูปที่ 4-39: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าอัปโหลดไฟล์งาน..... 58

รูปที่ 4-40: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงแจ้งเตือนการส่งผลงานเพื่อพิจารณาเรียบร้อย
..... 58

รูปที่ 4-41: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ 59

รูปที่ 4-42: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงยอดขายสะสมของสินค้าแต่ละลาย 60

รูปที่ 4-43: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงกราฟสรุปยอดขายและยอดชมสินค้า 60

รูปที่ 4-44: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงข้อความแจ้งเตือน 61

รูปที่ 4-45: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดของข้อความแจ้งเตือน..... 61

รูปที่ 4-46: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าตั้งค่าข้อมูลของศิลปิน 62

รูปที่ 4-47: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงโค้ดไบนารีสำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค 63

รูปที่ 4-48: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ 64

รูปที่ 4-49: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด 64

รูปที่ 4-50: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ 65

รูปที่ 4-51: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแก้ไขคำสั่งซื้อ..... 65

รูปที่ 4-52: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแจ้งเตือนบันทึกการเปลี่ยนแปลงเรียบร้อย
..... 66

รูปที่ 4-53: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแจ้งเตือนยกเลิกคำสั่งซื้อเรียบร้อย 66

รูปที่ 4-54: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเพิ่มคำสั่งซื้อ..... 67

รูปที่ 4-55: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเลือกสินค้าที่ต้องการเพื่อเพิ่มคำสั่งซื้อ.... 67

รูปที่ 4-56: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าอัปโหลดไฟล์งานเพื่อเพิ่มคำสั่งซื้อ 68

รูปที่ 4-57: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าการกรอกส่วนลดและค่าจัดส่ง..... 68

รูปที่ 4-58: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าตรวจสอบข้อมูลการเพิ่มคำสั่งซื้อ 69

รูปที่ 4-59: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเพิ่มคำสั่งซื้อสำเร็จ	69
รูปที่ 4-60: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าคลังสินค้า	70
รูปที่ 4-61: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงฟ็้อปอัปเมื่อกดปุ่มเพิ่มรายการ	70
รูปที่ 4-62: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแก้ไขจำนวนสินค้าคงคลัง	71
รูปที่ 4-63: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าบันทึกข้อมูลสำเร็จ	71
รูปที่ 4-64: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow หน้ารีวิวไฟล์งานแสดงรายการคำขออนุมัติลายสินค้า	72
รูปที่ 4-65: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารายละเอียดคำขออนุมัติลายสินค้า	72
รูปที่ 4-66: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าอนุมัติลายสินค้าเสร็จสิ้น	73
รูปที่ 4-67: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าแรก)	73
รูปที่ 4-68: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าเกี่ยวกับเรา).....	74
รูปที่ 4-69: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าวิธีการสั่งซื้อ) ...	74
รูปที่ 4-70: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการสิทธิ์การใช้งาน	75
รูปที่ 4-71: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารายชื่อพนักงาน	75
รูปที่ 4-72: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าข้อมูลพนักงาน	76
รูปที่ 4-73: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารายชื่อศิลปิน	76
รูปที่ 4-74: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าข้อมูลศิลปิน	77
รูปที่ 4-75: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารายชื่อสมาชิก	77
รูปที่ 4-76: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าข้อมูลสมาชิก	78
รูปที่ 4-77: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการหมวดหมู่สินค้าและฟ็้อปอัปการเพิ่มและลดหมวดหมู่สินค้า.....	78
รูปที่ 4-78: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงแก้ไขราคาสินค้า.....	79
รูปที่ 4-79: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการหมวดหมู่ลายพิมพ์และฟ็้อปอัปการเพิ่มหมวดหมู่ลายพิมพ์	79
รูปที่ 4-80: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าการแก้ไขชื่อหมวดหมู่ลายพิมพ์	80

รูปที่ 4-81: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน	84
รูปที่ 4-82: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดการสั่งสกรีนเสื้อยืด	85
รูปที่ 4-83: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดการสั่งสกรีนแก้วน้ำ.....	85
รูปที่ 4-84: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงตัวเลือกการเข้าสู่ระบบ	86
รูปที่ 4-85: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการเข้าสู่ระบบด้วยอีเมล	86
รูปที่ 4-86: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงฟ็้อปอัปการเข้าสู่ระบบด้วย Google.....	86
รูปที่ 4-87: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงฟ็้อปอัปการเข้าสู่ระบบด้วย Facebook.....	87
รูปที่ 4-88: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงตัวเลือกสำหรับการสมัครสมาชิก	87
รูปที่ 4-89: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการสมัครสมาชิกด้วยอีเมล	87
รูปที่ 4-90: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน	88
รูปที่ 4-91: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการที่อยู่จัดส่ง.....	89
รูปที่ 4-92: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน	89
รูปที่ 4-93: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่จัดส่ง	90
รูปที่ 4-94: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่รับเงิน สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน	90
รูปที่ 4-95: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงช่องทางการชำระเงิน	91
รูปที่ 4-96: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต.....	91
รูปที่ 4-97: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าสำหรับการกรอก OTP เพื่อยืนยันตัวตนสำหรับการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต.....	92
รูปที่ 4-98: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อที่ชำระเงินเรียบร้อยแล้ว	92
รูปที่ 4-99: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าประวัติการขอใบเสนอราคา	93
รูปที่ 4-100: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อขอใบเสนอราคา.....	93
รูปที่ 4-101: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายการสินค้าที่ต้องการสกรีน.....	94

รูปที่ 4-102: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายละเอียดคำขอใบเสนอราคา	94
รูปที่ 4-103: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าใบเสนอราคาที่พนักงานตอบกลับมา.....	95
รูปที่ 4-104: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน	96
รูปที่ 4-105: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงเมนูหรือปดาวน์ประกอบด้วยเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน	96
รูปที่ 4-106: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงข้อมูลผู้ใช้และการเป็นสมาชิก	97
รูปที่ 4-107: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก	98
รูปที่ 4-108: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงสิทธิพิเศษสำหรับสมาชิกระดับต่าง ๆ	98
รูปที่ 4-109: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดสินค้า.....	99
รูปที่ 4-110: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงวิธีสั่งซื้อ	99
รูปที่ 4-111: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงประวัติคำสั่งซื้อที่รอดำเนินการ.....	100
รูปที่ 4-112: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงประวัติคำสั่งซื้อที่ขอคืนเงิน	100
รูปที่ 4-113: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงคำสั่งซื้อที่จัดส่งแล้ว.....	101
รูปที่ 4-114: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ	101
รูปที่ 4-115: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าขอเคลมสินค้า.....	102
รูปที่ 4-116: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดและสถานะการขอเคลมสินค้า.....	102
รูปที่ 4-117: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการคืนเงินสำเร็จ.....	103
รูปที่ 4-118: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารวมสินค้าประเภทเสื้อยืด.....	103
รูปที่ 4-119: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดสินค้า.....	104
รูปที่ 4-120: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการสินค้าในตะกร้า.....	105
รูปที่ 4-121: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการสินค้าที่บันทึกไว้	105
รูปที่ 4-122: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงข้อมูลองค์กร.....	106
รูปที่ 4-123: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าเมนูศิลปิน.....	106
รูปที่ 4-124: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าลงทะเบียนเป็นศิลปิน	107

รูปที่ 4-125: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งเตือนเมื่อกรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน	108
รูปที่ 4-126: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าตรวจสอบข้อมูลการลงทะเบียนเป็นศิลปิน. 109	
รูปที่ 4-127: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งการลงทะเบียนเป็นศิลปินเสร็จสมบูรณ์ 109	
รูปที่ 4-128: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงสถานะการสมัครเป็นศิลปิน	110
รูปที่ 4-129: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงสถานะหน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน	110
รูปที่ 4-130: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าส่งผลงาน.....	111
รูปที่ 4-131: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าอัปโหลดไฟล์งาน	111
รูปที่ 4-132: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงแจ้งเตือนการส่งผลงานเพื่อพิจารณาเรียบร้อย .. 112	
รูปที่ 4-133: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ	112
รูปที่ 4-134: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายรับสะสมของสินค้าแต่ละลาย.....	113
รูปที่ 4-135: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงกราฟสรุбыอดขายและยอดชมสินค้า	113
รูปที่ 4-136: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงข้อความแจ้งเตือน.....	114
รูปที่ 4-137: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดของข้อความแจ้งเตือน	114
รูปที่ 4-138: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าตั้งค่าข้อมูลของศิลปิน.....	115
รูปที่ 4-139: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงไกด์ไลน์สำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค	115
รูปที่ 4-140: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ.....	116
รูปที่ 4-141: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด.....	116
รูปที่ 4-142: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ.....	117
รูปที่ 4-143: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขคำสั่งซื้อ	118
รูปที่ 4-144: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขที่อยู่สำหรับจัดส่ง	118
รูปที่ 4-145: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ ใบเสร็จรับเงิน.....	119
รูปที่ 4-146: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งเตือนบันทึกการเปลี่ยนแปลงเรียบร้อย 119	
รูปที่ 4-147: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งเตือนยกเลิกคำสั่งซื้อเรียบร้อย	120

รูปที่ 4-148: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการค่าขอใบเสนอราคา.....	121
รูปที่ 4-149: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดค่าขอใบเสนอราคา	121
รูปที่ 4-150: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าหลักคลังสินค้า.....	122
รูปที่ 4-151: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการใบเพิ่ม/ลดสินค้า.....	123
รูปที่ 4-152: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการลดสินค้าคงคลัง	123
รูปที่ 4-153: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการลดสินค้าคงคลังถูกบันทึก	124
รูปที่ 4-154: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการเพิ่มสินค้าคงคลัง	124
รูปที่ 4-155: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขจำนวนสินค้าคงคลัง	125
รูปที่ 4-156: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารับสินค้า.....	125
รูปที่ 4-157: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายละเอียดใบเพิ่มสินค้า	126
รูปที่ 4-158: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าบันทึกการรับสินค้าเข้าคลัง.....	126
รูปที่ 4-159: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma หน้ารีวิวลศิลปินแสดงรายการคำขออนุมัติเป็นศิลปิน... 127	
รูปที่ 4-160: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma หน้าแสดงรายละเอียดคำขออนุมัติเป็นศิลปิน	128
รูปที่ 4-161: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma หน้าฟีดอัปเดตยืนยันอนุมัติคำขอเข้าร่วมเป็นศิลปิน.....	128
รูปที่ 4-162: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าอนุมัติศิลปินเสร็จสิ้น.....	129
รูปที่ 4-163: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma หน้ารีวิวลไฟล์งานแสดงรายการคำขออนุมัติลายพิมพ์.. 130	
รูปที่ 4-164: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายละเอียดคำขออนุมัติลายสินค้า.....	130
รูปที่ 4-165: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าอนุมัติลายสินค้าเสร็จสิ้น.....	131
รูปที่ 4-166: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อความที่ลูกค้าทักมาสอบถาม.....	131
รูปที่ 4-167: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งเตือน	132
รูปที่ 4-168: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าแรก).....	133
รูปที่ 4-169: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (เกี่ยวกับเรา)	134
รูปที่ 4-170: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (วิธีการสั่งซื้อ).....	134
รูปที่ 4-171: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (รายละเอียดสินค้า)	135

รูปที่ 4-172: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (รายละเอียดศิลปิน).....	135
รูปที่ 4-173: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการสิทธิ์การใช้งาน	136
รูปที่ 4-174: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายชื่อพนักงาน	136
รูปที่ 4-175: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อมูลพนักงาน.....	137
รูปที่ 4-176: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายชื่อศิลปิน	137
รูปที่ 4-177: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อมูลศิลปิน.....	138
รูปที่ 4-178: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายชื่อสมาชิก.....	138
รูปที่ 4-179: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อมูลสมาชิก	139
รูปที่ 4-180: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าเพิ่มสินค้าใหม่.....	139
รูปที่ 4-181: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน.....	143
รูปที่ 4-182: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการใช้ฟิลเตอร์เลือกรายการสินค้าประเภทเสื้อที่มีลายพิมพ์สัตว์.....	144
รูปที่ 4-183: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงเมนู dropdown ของผู้ใช้ที่ยังไม่ได้เป็นศิลปิน (ชาย) และผู้ใช้ที่เป็นศิลปินแล้ว (ขวา)	145
รูปที่ 4-184: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงช่องแชต	145
รูปที่ 4-185: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการกรอกรายละเอียดการสั่งกรีนเสื้อ	146
รูปที่ 4-186: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการปรับขนาดและตำแหน่งลายพิมพ์	146
รูปที่ 4-187: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการกรอกรายละเอียดการสั่งกรีนแก้ว	147
รูปที่ 4-188: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงตัวเลือกการเข้าสู่ระบบ.....	147
รูปที่ 4-189: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการเข้าสู่ระบบด้วยอีเมล	148
รูปที่ 4-190: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงฟ็อบอัปการเข้าสู่ระบบด้วย Google	148

รูปที่ 4-191: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงฟ็้อปอัปการเข้าสู่ระบบด้วย Facebook.....	148
รูปที่ 4-192: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงตัวเลือกสำหรับการสมัครสมาชิก ...	149
รูปที่ 4-193: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการสมัครสมาชิกด้วยอีเมล	149
รูปที่ 4-194: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน	150
รูปที่ 4-195: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการที่อยู่จัดส่ง	150
รูปที่ 4-196: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน.....	151
รูปที่ 4-197: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่จัดส่ง	151
รูปที่ 4-198: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่รับเงินสำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน.....	152
รูปที่ 4-199: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงช่องทางการชำระเงิน.....	152
รูปที่ 4-200: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต	153
รูปที่ 4-201: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าสำหรับการกรอก OTP เพื่อยืนยันตัวตนสำหรับการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต.....	153
รูปที่ 4-202: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าการชำระเงินแบบ QR Promptpay.....	154
รูปที่ 4-203: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อที่ชำระเงินเรียบร้อยแล้ว.....	155
รูปที่ 4-204: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อที่ชำระเงินเรียบร้อยแล้ว.....	156
รูปที่ 4-205: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อขอใบเสนอราคา	156

รูปที่ 4-206: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ากรอกข้อมูลสินค้าที่ต้องการสกรีน 157

รูปที่ 4-207: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าตรวจสอบรายละเอียดคำขอใบเสนอราคา 157

รูปที่ 4-208: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายละเอียดคำขอใบเสนอราคา 158

รูปที่ 4-209: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าใบเสนอราคาที่พนักงานตอบกลับ 158

รูปที่ 4-210: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน 159

รูปที่ 4-211: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงเมนูหรือปดาวน์ประกอบด้วยเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน 160

รูปที่ 4-212: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงข้อมูลผู้ใช้และการเป็นสมาชิก 160

รูปที่ 4-213: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก 161

รูปที่ 4-214: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงสิทธิพิเศษสำหรับสมาชิกระดับต่าง ๆ 161

รูปที่ 4-215: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดสินค้า 162

รูปที่ 4-216: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงวิธีสั่งซื้อ 162

รูปที่ 4-217: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงประวัติคำสั่งซื้อที่รอดำเนินการ 163

รูปที่ 4-218: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงประวัติคำสั่งซื้อที่ขอคืนเงิน 163

รูปที่ 4-219: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงคำสั่งซื้อที่จัดส่งแล้ว 164

รูปที่ 4-220: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ 164

รูปที่ 4-221: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าขอเคลมสินค้า 165

รูปที่ 4-222: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดและสถานะการขอเคลมสินค้า 165

รูปที่ 4-223: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการคืนเงินสำเร็จ 166

รูปที่ 4-224: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารวมสินค้าประเภทเสื้อยืด	167
รูปที่ 4-225: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดสินค้า	168
รูปที่ 4-226: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการสินค้าในตะกร้า	169
รูปที่ 4-227: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการสินค้าที่บันทึกไว้	169
รูปที่ 4-228: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงข้อมูลองค์กร	170
รูปที่ 4-229: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าเมนูสมัครเป็นศิลปิน	170
รูปที่ 4-230: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าลงทะเบียนเป็นศิลปิน	171
รูปที่ 4-231: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าตรวจสอบข้อมูลการลงทะเบียน เป็นศิลปิน	171
รูปที่ 4-232: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแจ้งการลงทะเบียนเป็นศิลปินเสร็จ สมบูรณ์	172
รูปที่ 4-233: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงสถานะการสมัครเป็นศิลปิน	172
รูปที่ 4-234: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน (ยัง ไม่มีผลงาน)	173
รูปที่ 4-235: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน .	173
รูปที่ 4-236: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าส่งผลงาน	174
รูปที่ 4-237: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงเงื่อนไขและข้อกำหนด	174
รูปที่ 4-238: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าอัปโหลดไฟล์งาน	175
รูปที่ 4-239: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงแจ้งเตือนการส่งผลงานเพื่อพิจารณา เรียบร้อยแล้ว	175
รูปที่ 4-240: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ	176
รูปที่ 4-241: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายรับสะสมของสินค้าแต่ละลาย ..	176
รูปที่ 4-242: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงกราฟสรุปยอดขายและยอดชมสินค้า รายวัน	177

รูปที่ 4-243: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงกราฟสรุยอดขายและยอดชมสินค้า รายวันของลายพิมพ์ Meow the Cat.....	177
รูปที่ 4-244: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงข้อความแจ้งเตือน	178
รูปที่ 4-245: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดของข้อความแจ้งเตือน	178
รูปที่ 4-246: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าตั้งค่าข้อมูลของศิลปิน	179
รูปที่ 4-247: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงยืนยันบันทึกการเปลี่ยนแปลง.....	180
รูปที่ 4-248: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าบันทึกการเปลี่ยนแปลงข้อมูลของ ศิลปิน.....	180
รูปที่ 4-249: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงโค้ดไลน์สำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค...	181
รูปที่ 4-250: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ.....	182
รูปที่ 4-251: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด	182
รูปที่ 4-252: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ.....	183
รูปที่ 4-253: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขคำสั่งซื้อ	184
รูปที่ 4-254: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขที่อยู่สำหรับจัดส่ง.....	184
รูปที่ 4-255: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขที่อยู่สำหรับออกไปกำกับ ภาษี/ใบเสร็จรับเงิน.....	185
รูปที่ 4-256: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขสถานะคำสั่งซื้อ: จัดส่งแล้ว	185
รูปที่ 4-257: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแจ้งเตือนบันทึกการเปลี่ยนแปลง เรียบร้อยแล้ว	186
รูปที่ 4-258: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแจ้งเตือนยกเลิกคำสั่งซื้อเรียบร้อยแล้ว	187
รูปที่ 4-259: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการค่าขอใบเสนอราคา.....	188
รูปที่ 4-260: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายละเอียดค่าขอใบเสนอราคา โดยพนักงานขายสามารถระบุราคาต่อหน่วยได้.....	188

รูปที่ 4-261: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดใบเสนอราคาที่พนักงาน ขายตอบกลับ.....	189
รูปที่ 4-262: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าหลักคลังสินค้า.....	189
รูปที่ 4-263: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าตรวจสอบสินค้าคงคลัง.....	190
รูปที่ 4-264: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการใบเพิ่ม/ลดสินค้า	191
รูปที่ 4-265: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการลดสินค้าคงคลังโดยการกรอก รหัสสินค้า.....	191
รูปที่ 4-266: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการกรอกรายละเอียดการลดสินค้าคง คลัง	192
รูปที่ 4-267: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงฟ็อบอัปยืนยันการลดสินค้าคงคลัง.	192
รูปที่ 4-268: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการลดสินค้าคงคลังถูกบันทึก	193
รูปที่ 4-269: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการสร้างใบเพิ่มสินค้าคงคลัง	193
รูปที่ 4-270: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการกรอกรายละเอียดใบเพิ่มสินค้า	194
รูปที่ 4-271: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการสร้างใบเพิ่มสินค้าถูกบันทึก	194
รูปที่ 4-272: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารับสินค้า.....	195
รูปที่ 4-273: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายละเอียดการรับสินค้า.....	195
รูปที่ 4-274: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงฟ็อบอัปยืนยันการรับสินค้า	196
รูปที่ 4-275: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าบันทึกการรับสินค้าเข้าคลัง.....	196
รูปที่ 4-276: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) หน้ารีวิวลิลปินแสดงรายการคำขออนุมัติเป็น ลิลปิน.....	197
รูปที่ 4-277: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) หน้าแสดงรายละเอียดคำขออนุมัติเป็นลิลปิน	197
รูปที่ 4-278: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) หน้าฟ็อบอัปยืนยันอนุมัติคำขอเข้าร่วมเป็น ลิลปิน.....	198
รูปที่ 4-279: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าอนุมัติลิลปินเสร็จสิ้น	198

รูปที่ 4-280: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) หน้ารีวิวไฟล์งานแสดงรายการคำขออนุมัติ ลายพิมพ์	199
รูปที่ 4-281: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายละเอียดคำขออนุมัติลายสินค้า	199
รูปที่ 4-282: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าฟ็อบอัปยืนยันอนุมัติลายพิมพ์	200
รูปที่ 4-283: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าอนุมัติลายสินค้าเสร็จสิ้น	200
รูปที่ 4-284: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อความที่ถูกคำท้าทดสอบถาม	201
รูปที่ 4-285: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแจ้งเตือน.....	201
รูปที่ 4-286: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าแรก)	202
รูปที่ 4-287: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (เกี่ยวกับเรา)	203
รูปที่ 4-288: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (วิธีการสั่งซื้อ)	203
รูปที่ 4-289: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (รายละเอียด สินค้า)	204
รูปที่ 4-290: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (รายละเอียด ศิลปิน).....	204
รูปที่ 4-291: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการสิทธิ์การใช้งาน.....	205
รูปที่ 4-292: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขสิทธิ์การใช้งาน	205
รูปที่ 4-293: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าฟ็อบอัปยืนยันบันทึกการ เปลี่ยนแปลงสิทธิ์.....	206
รูปที่ 4-294: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายชื่อพนักงาน.....	206
รูปที่ 4-295: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อมูลพนักงาน	207
รูปที่ 4-296: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายชื่อศิลปิน.....	207
รูปที่ 4-297: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อมูลศิลปิน	208

รูปที่ 4-298: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายชื่อสมาชิก208

รูปที่ 4-299: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อมูลสมาชิก..... 209



บทที่ 1

บทนำ

ในบทนี้จะกล่าวถึงที่มาและความสำคัญของโครงการ วัตถุประสงค์ของโครงการ ขอบเขตของโครงการ วิธีการดำเนินงานโครงการ เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ”

1.1 ความสำคัญและที่มาของโครงการ

การสกรีนนั้นมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน โดยเริ่มจากซิลค์สกรีน ซึ่งเป็นเทคนิคการพิมพ์ภาพแบบหนึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซ่งในช่วงปี พ.ศ. 1503 – พ.ศ. 1822 หลังจากนั้นได้แพร่หลายออกไปในหมู่ประเทศแถบเอเชีย ยุโรป และอเมริกาในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 แต่เริ่มมาเป็นที่รู้จักในวงกว้างในศตวรรษต่อมา (River City Bangkok, 2563) ในปี พ.ศ. 2503 รีสอร์ตหลายแห่งในเมืองไมอามี รัฐฟลอริดา ประเทศสหรัฐอเมริกาเริ่มพิมพ์ลายชื่อและตัวการ์ตูนประจำรีสอร์ตลงบนเสื้อยืด ทำให้ความนิยมของการใส่เสื้อยืดพิมพ์ลายเพิ่มมากขึ้น และนิยมเพิ่มขึ้นอย่างมากในปี พ.ศ. 2513 ที่ Coca Cola และ Walt Disney ใช้เสื้อยืดพิมพ์ลายในการทำตลาด (Full Press Apparel, 2020) ซึ่งในปัจจุบันเทคนิคการพิมพ์พัฒนาขึ้นอย่างมาก มีการพิมพ์หลากหลายวิธีและไม่เพียงแค่พิมพ์ลงบนวัสดุที่เป็นเนื้อผ้าอย่างเดียว แต่ยังสามารถพิมพ์ลงบนวัสดุประเภทอื่น ๆ อย่าง แก้ว โลหะ และ เซรามิก เป็นต้น ทำให้ธุรกิจสกรีนเติบโตขึ้น ไม่ได้จำกัดแค่เพียงการสกรีนเสื้อเพียงอย่างเดียว

ภายหลังจากการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ธุรกิจอีคอมเมิร์ซเติบโตขึ้นอย่างมาก ผู้บริโภคเกิดพฤติกรรมแบบใหม่ ทั้งวัยรุ่นไปตลอดจนผู้สูงอายุหันมาใช้จ่ายออนไลน์มากยิ่งขึ้น โมบายล์แบงก์กิ้ง (Mobile Banking) ของธนาคารแต่ละค่ายก็พัฒนาอย่างก้าวกระโดด ช่วยให้ผู้บริโภคทำธุรกรรมออนไลน์ได้สะดวก การยืนยันตัวตนสามารถดำเนินการผ่านระบบออนไลน์ได้โดยใช้ระยะเวลาไม่นาน ส่งเสริมให้การซื้อของออนไลน์เติบโตเป็นอย่างมาก จากผลสำรวจของ GWI คนไทยมีพฤติกรรมการซื้อของออนไลน์รายสัปดาห์สูงเป็นอันดับหนึ่งของโลก คือ 68.3% จากการสำรวจผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในช่วงอายุ 16-64 ปี (Nattapon Muangtum, 2565) ดังแสดงในรูปที่ 1-1



รูปที่ 1-1: ภาพรวมการซื้อของออนไลน์รายสัปดาห์ของโลก

(ที่มา: <https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/insight-ecommerce-thai-2022-digital-stat-we-are-social/>)

จากที่กล่าวมาข้างต้นส่งผลให้การขายสินค้าผ่านสื่อโซเชียลมีเดียอย่าง เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม หรือแอปพลิเคชันอื่น ๆ เติบโตตามไปด้วย เนื่องจากมีผู้ใช้งานในระบบเป็นจำนวนมาก และสามารถทำการตลาดออนไลน์ได้ เกือบทุกธุรกิจต้องปรับตัวและเพิ่มช่องทางการขายออนไลน์ อย่างไรก็ตามการขายสินค้าผ่านโซเชียลมีเดียที่มีบุคคลที่สามเป็นเจ้าของแพลตฟอร์มนั้นไม่ยั่งยืน เนื่องจากแพลตฟอร์มอาจปิดตัวลงวันใดวันหนึ่งหรือหมดความนิยมไป ซึ่งหากเกิดกรณีเช่นนั้นการโยกย้ายลูกค้าจากแพลตฟอร์มหนึ่งไปอีกแพลตฟอร์มหนึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ง่ายนัก ลูกค้าบางกลุ่มอาจไม่ตามมา ส่งผลให้เสียลูกค้าจากแพลตฟอร์มนั้นไป การใช้โซเชียลมีเดียเพื่อเป็นสื่อโฆษณาควบคู่ไปกับการมีเว็บแอปพลิเคชันเป็นของตนเองจึงเป็นทางเลือกที่ดี เนื่องจากเว็บแอปพลิเคชันจะมีความยืดหยุ่นและสามารถออกแบบให้รองรับกับธุรกิจมากกว่า อีกทั้งบ่อยครั้งที่โซเชียลมีเดียมักมีการปรับเปลี่ยนอัลกอริทึมต่างๆ ทำให้ธุรกิจมีปัญหา การมีเว็บไซต์และโดเมนของตนเองจึงสามารถจัดปัญหาความเสี่ยงนี้ได้ และไม่ได้รับผลกระทบหากแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียที่ใช้ปิดตัวลง

ธุรกิจสกรีนในปัจจุบันเริ่มมีการปรับตัวโดยเพิ่มช่องทางการรับงานผ่านโซเชียลมีเดียหรือเว็บไซต์ แต่ยังคงประสบกับปัญหาการดำเนินงานในด้านการสื่อสารกับลูกค้าเพราะต้องติดต่อกันหลายช่องทาง ทั้งทางระบบแชตและอีเมล ปัญหาด้านการจัดเก็บข้อมูลและการดึงข้อมูลมาใช้ต่อยอด ไปจนกระทั่งการจัดทำบัญชีและบริหารคลังสินค้า

ในขณะที่วัยรุ่นในสมัยนี้มักนิยมแต่งกายและใช้ข้าวของเครื่องใช้ที่บ่งบอกถึงไลฟ์สไตล์และเอกลักษณ์ของตนเอง ทำให้มีศิลปินที่ผลิตสินค้าลวดลายศิลปะต่าง ๆ ออกมาขายเพิ่มมากขึ้น อย่างไรก็ตามศิลปินรายเล็กส่วนมากมักจะประสบปัญหาเกี่ยวกับการแบกรับต้นทุน เนื่องจากต้องสั่งผลิต

สินค้าปริมาณมากเพื่อลดต้นทุนซึ่งทำให้ต้องสต็อกสินค้าเอาไว้จำนวนมาก และยังไม่เป็นที่รู้จัก มีผู้ติดตามน้อยทำให้คนไม่เห็นผลงาน ด้วยเหตุนี้เองผู้จัดทำจึงเกิดแนวคิดให้ศิลปินสามารถส่งผลงานเข้ามาให้ธุรกิจสกกรีนเพื่อเพิ่มทางเลือกให้กับลูกค้าที่อยากได้สินค้าสกกรีนลายที่มีความเป็นเอกลักษณ์ เป็นการสร้างความแตกต่างให้ธุรกิจสกกรีนและยังช่วยเพิ่มโอกาสให้กับศิลปินอีกด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจึงทำให้เกิดแนวคิดการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการขึ้น โดยผ่านการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และระบบแนะนำ (Recommendation System) เพื่อให้ได้ระบบต้นแบบเว็บแอปพลิเคชันที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดทางธุรกิจได้จริง โดยมีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ได้ความต้องการและแนวทางแก้ไขพัฒนาระบบ

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

โครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” มีวัตถุประสงค์ดังนี้

- 1) เพื่อประยุกต์ใช้หลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ร่วมกับระบบแนะนำ (Recommendation System) ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันสำหรับธุรกิจสกกรีนงานศิลปะสำหรับลูกค้าและองค์กร
- 2) เพื่อพัฒนาระบบต้นแบบ (Prototype) ของเว็บแอปพลิเคชันสกกรีนงานศิลปะให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งาน

1.3 ขอบเขตของโครงการ

โครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” มีขอบเขตของโครงการดังนี้

- 1) เว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการต้องสามารถรองรับการใช้งานของผู้ใช้ ดังนี้
 - ลูกค้า (Customer)
 - ศิลปิน (Artist)
 - พนักงานการตลาด (Marketing Officer)
 - พนักงานขาย (Sales Representative)
 - พนักงานสกกรีน (Printing Staff)
 - พนักงานคลัง (Warehouse Staff)
 - พนักงานบัญชี (Accountant)
 - ผู้บริหารระบบ (Administrator)

2) เว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการต้องประกอบด้วยระบบย่อยต่าง ๆ ดังนี้

(1) ระบบขาย (Sales System)

ระบบนี้เป็นระบบสำหรับลูกค้าที่ต้องการสั่งซื้อสินค้าทั้งในรูปแบบสิ่งสกรีนตามแบบที่มีในเว็บไซต์และสิ่งสกรีนโดยมีไฟล์ต้นแบบของลูกค้าเอง ระบบจะแสดงสินค้าภายในร้าน ลูกค้าสามารถเลือกดูสินค้า ค้นหาสินค้า สั่งซื้อสินค้า รวมถึงอัปโหลดไฟล์สำหรับงานสกรีนได้ ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ลูกค้า

(2) ระบบชำระเงิน (Payment System)

ระบบนี้ครอบคลุมการชำระเงินค่าสินค้าและบริการ รวมถึงการออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินให้แก่ลูกค้า ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ลูกค้า และพนักงานบัญชี

(3) ระบบจัดการคลังสินค้า (Warehouse Management System)

ระบบนี้คือระบบหลังบ้านสำหรับพนักงานคลังเพื่อใช้บริหารจัดการสินค้าในคลัง สามารถเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูลของสินค้าในคลังได้ ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ พนักงานคลัง

(4) ระบบส่งไฟล์งานศิลปะ (Artwork Submitting System)

ระบบนี้เป็นระบบสำหรับศิลปินที่ต้องการส่งผลงานให้ขึ้นบนหน้าเว็บแอปพลิเคชัน ศิลปินสามารถส่งไฟล์งานเพื่อยื่นพิจารณา และเรียกคืนเพื่อแก้ไขไฟล์งานได้ พนักงานขายจะเป็นผู้ตรวจสอบและอนุมัติ พนักงานสามารถเลือกคำสั่งในระบบโดยเลือก Approve หรือ Reject พร้อมระบุเหตุผลได้ ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ศิลปินและพนักงานขาย

(5) ระบบติดตามคำสั่งซื้อ (Order Tracking System)

ระบบนี้ครอบคลุมการติดตามสถานะการสั่งซื้อตั้งแต่รับงาน ผลิต และจัดส่ง ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ลูกค้าและพนักงานขาย

(6) ระบบสมาชิก (Membership System)

ระบบนี้ครอบคลุมการสมัครสมาชิก การดูประวัติคำสั่งซื้อสำหรับลูกค้า การบันทึกสินค้าที่ชอบ และการดูประวัติการส่งผลงานของศิลปิน ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ลูกค้าและศิลปิน

(7) ระบบจัดการคำสั่งซื้อ (Order Management System)

ระบบนี้เป็นระบบสำหรับพนักงานขาย พนักงานการตลาดและพนักงานบัญชี สำหรับดูรายการคำสั่งซื้อของลูกค้า พนักงานขายสามารถบันทึกรายการคำสั่งซื้อของลูกค้าที่ส่งสินค้าผ่านทางช่องทางอื่นได้ พนักงานสกรีนสามารถเรียกดูรายละเอียดคำสั่งซื้อได้ พนักงานการตลาดและพนักงานบัญชีสามารถเรียกดูรายงานสรุปผลต่าง ๆ สามารถค้นหาและเรียกดูรายงานตามเวลาที่กำหนดได้ ไม่ว่าจะเป็นรายวัน สัปดาห์ เดือน หรือ

ปี รวมถึงสามารถเรียกดูรายงานตามประเภทสินค้าและชื่อศิลปินได้ ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ พนักงานขาย พนักงานการตลาด พนักงานบัญชี และพนักงานสกรีน

(8) ระบบจัดการข้อมูลหลัก (Master Data Management System)

เป็นระบบที่ใช้สำหรับจัดการข้อมูลต่าง ๆ ในเว็บแอปพลิเคชัน เช่น ประเภทสินค้า ข้อมูลสินค้า การเพิ่ม-ลบผู้ใช้งาน การกำหนดสิทธิ์การใช้งาน เป็นต้น ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ พนักงานดูแลระบบ

1.4 วิธีการดำเนินงานโครงการ

โครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” มีขั้นตอนการดำเนินงานโครงการ ดังนี้

- 1) การเตรียมโครงการ (Project Preparation)
 - ศึกษาลักษณะการดำเนินงานธุรกิจสกรีนสินค้าและสำรวจความต้องการของผู้ที่เกี่ยวข้องกับระบบ ได้แก่ ลูกค้า พนักงาน และผู้บริหารระบบ
 - ศึกษาหลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
 - ศึกษาหลักการระบบแนะนำ (Recommendation System)
 - ศึกษาเครื่องมือการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน
- 2) การเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize)
 - กำหนดกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับโครงการ
 - เชิญกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมการสัมภาษณ์
 - กำหนดคำถามและลำดับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นในการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย
 - จัดเตรียมเอกสารที่ใช้ประกอบการอธิบายความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และหลักการระบบแนะนำ (Recommendation System)
- 3) การสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย (Empathize)
 - อธิบายเรื่องหลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และหลักการระบบแนะนำ (Recommendation System) ให้แก่กลุ่มเป้าหมาย
 - ทำการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายด้วยชุดคำถามที่เตรียมไว้
 - สรุปผลการสัมภาษณ์ร่วมกับกลุ่มเป้าหมาย
- 4) ระบุกรอบปัญหา (Define) วิเคราะห์บทสัมภาษณ์เพื่อกำหนดปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน

- 5) ระดมความคิด (Ideate) หาแนวความคิดและแนวทางแก้ไขปัญหาให้หลากหลายและมากที่สุดเพื่อนำไปสรุปหาความคิดที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา
- 6) จัดทำต้นแบบ (Prototype) เว็บแอปพลิเคชัน
- 7) ทดสอบ (Test)
 - ออกแบบรูปแบบและชุดคำถามสำหรับวัดผลระบบต้นแบบเว็บแอปพลิเคชัน
 - วัดผลการออกแบบโดยประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย
 - สรุปผลและจัดทำรายงานการประเมินผลความ พึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย
- 8) จัดทำคู่มือการใช้ระบบต้นแบบ (Prepare User Manual for the Prototype System) สำหรับกลุ่มเป้าหมายและผู้ใช้งานระบบทั่วไป

1.5 เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

เทคโนโลยีที่ใช้สำหรับการพัฒนาโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” มีรายละเอียดดังตารางที่ 1-1

ตารางที่ 1-1: เทคโนโลยีที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

ด้าน Software	
ระบบปฏิบัติการ	macOS Ventura
เครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำระบบต้นแบบ (Prototype System)	Figma

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการพัฒนาโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” มีดังนี้

- 1) ได้ระบบต้นแบบของระบบขาย (Sales System) ที่มีการจัดวางข้อมูลเป็นหมวดหมู่ชัดเจนใช้งานง่าย ช่วยให้ลูกค้าหาสินค้าและบริการที่ต้องการเจอได้รวดเร็ว
- 2) ได้ระบบต้นแบบของระบบชำระเงิน (Payment System) ที่ครอบคลุมการชำระเงินค่าสินค้าและบริการ สามารถชำระเงินได้หลายช่องทาง รวมถึงสามารถออกไปกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินให้แก่ลูกค้าได้ทันที ช่วยลดระยะเวลาในการตรวจสอบยอดเงินและการจัดทำเอกสาร
- 3) ได้ระบบต้นแบบของระบบจัดการคลังสินค้า (Warehouse Management System) แสดงกระบวนการที่ช่วยให้พนักงานคลังบริหารจัดการสินค้าในคลังได้อย่างสะดวกและ

เป็นระบบ มีการแจ้งเตือนสินค้าที่ใกล้หมด ช่วยลดปัญหาสินค้าขาดแคลน ทำให้ธุรกิจดำเนินได้อย่างต่อเนื่อง

- 4) ได้ระบบต้นแบบของระบบส่งไฟล์งานศิลปะ (Artwork Submitting System) มีโค้ดไลน์ ช่วยให้ศิลปินส่งงานอย่างเป็นระบบ และพนักงานขายสามารถตรวจสอบไฟล์งานได้สะดวกและรวดเร็ว
- 5) ได้ระบบต้นแบบของระบบติดตามคำสั่งซื้อ (Order Tracking System) ที่เป็นแนวทางให้การติดตามสถานะการสั่งซื้อเป็นไปได้ง่าย ลูกค้าและพนักงานขายสามารถทราบสถานะของสินค้าว่าอยู่ในขั้นตอนใด ตั้งแต่ขั้นตอนรับงาน ผลิต และจัดส่งได้ทันที ช่วยลดภาระงานในการตอบคำถามเรื่องสถานะสินค้าให้แก่พนักงานขาย
- 6) ได้ระบบต้นแบบของระบบสมาชิก (Membership System) ที่จะช่วยให้ลูกค้าสามารถดูประวัติคำสั่งซื้อ สินค้าที่บันทึกไว้ และแต้มสะสม และช่วยให้ศิลปินสามารถดูประวัติการส่งผลงานและรายได้ที่ได้รับได้สะดวก
- 7) ได้ระบบต้นแบบของระบบจัดการคำสั่งซื้อ (Order Management System) ที่ใช้งานง่าย สามารถเรียกดูรายการคำสั่งซื้อตามเวลาที่กำหนดได้ ไม่ว่าจะเป็นรายวัน สัปดาห์ เดือน หรือปี รวมถึงสามารถเรียกดูรายงานตามประเภทสินค้าและชื่อศิลปินได้ เพื่อให้พนักงานการตลาดนำข้อมูลไปวิเคราะห์ต่อยอดเพื่อวางแผนธุรกิจได้ง่าย พนักงานบัญชีสามารถดาวน์โหลดรายงานการขายมาช่วยประกอบการตรวจสอบและจัดทำบัญชี พนักงานสกรีนสามารถเรียกดูรายละเอียดคำสั่งซื้อสำหรับการผลิตสินค้าได้อย่างเป็นระบบ รวมถึงพนักงานขายสามารถบันทึกรายการคำสั่งซื้อของลูกค้าที่สั่งสินค้าผ่านทางช่องทางอื่นเพื่อให้คำสั่งซื้อถูกรวบรวมไว้แบบรวมศูนย์ ไม่กระจัดกระจาย
- 8) ได้ระบบต้นแบบของระบบจัดการข้อมูลหลัก (Master Data Management System) ที่เป็นแนวทางสำหรับการจัดการและแก้ไขข้อมูลต่าง ๆ ในเว็บแอปพลิเคชัน เช่น ประเภทสินค้า ข้อมูลสินค้า การเพิ่ม-ลบผู้ใช้ และการกำหนดสิทธิ์การใช้งานให้กับผู้ใช้แต่ละประเภท

บทที่ 2

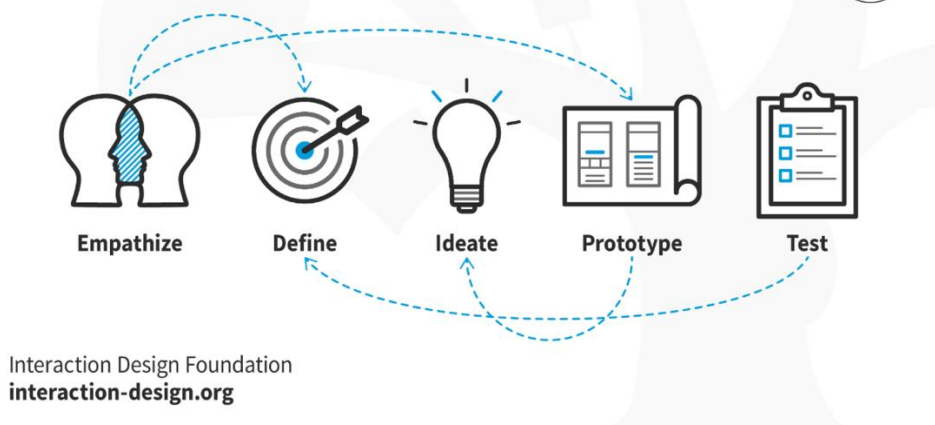
เหตุผลและแนวคิด

ในบทนี้จะกล่าวถึงแนวคิดที่นำมาใช้ในการพัฒนาโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” โดยมีแนวคิดที่เกี่ยวข้องได้แก่ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และ ระบบแนะนำ (Recommendation System)

2.1 การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

การคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking คือ กระบวนการทำความเข้าใจปัญหาของผู้ใช้ผ่านกระบวนการ 5 ขั้นตอน ได้แก่ เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) ตั้งกรอบปัญหา (Define) ระดมความคิด (Ideate) สร้างต้นแบบ (Prototype) และทดสอบ (Test) ดังแสดงในรูปที่ 2-1 โดยเน้นถามคำถามผู้ใช้งานเพื่อให้เข้าถึงแก่นของปัญหาและสนับสนุนให้คิดนอกกรอบเพื่อหาวิธีแก้ปัญหาที่คนส่วนมากคิดว่าทำไม่ได้ หรือเข้าใจว่าสิ่งที่มีอยู่ปัจจุบันดีอยู่แล้ว (ธเนตรตรี รัตนเรืองยศ, 2564)

Design Thinking: A 5-Stage Process



รูปที่ 2-1: Design Thinking Process

(ที่มา: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>)

กระบวนการคิดเชิงออกแบบไม่ใช่กระบวนการที่เป็นเส้นตรง สามารถทำย้อนกลับไปกลับมาซ้ำ ๆ ได้เพื่อที่จะได้วิธีแก้ปัญหาที่ดีที่สุด (Interaction Design Foundation, n.d.) เช่น ในขณะที่สร้างต้นแบบอาจจะเกิดความคิดใหม่ขึ้นมาระหว่างทำ หรือขณะที่ทดสอบ

ต้นแบบอาจพบปัญหาใหม่ทำให้ต้องกลับไประบุงรอบปัญหาเพิ่มเติมอีกครั้งแล้วระดมความคิด เพื่อพัฒนาต้นแบบ ทำเช่นนี้ซ้ำไปซ้ำมาจนได้ต้นแบบที่พึงพอใจสำหรับการนำไปพัฒนาใช้จริง

1. เข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize)

การเข้าใจกลุ่มเป้าหมายเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก ต้องตอบให้ได้ว่ากลุ่มผู้ใช้คือใคร มีปัญหาอะไร สามารถทำได้หลากหลายวิธี เช่น สัมภาษณ์ ตอบแบบสอบถาม การได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับประสบการณ์จริงร่วมกับการสังเกต โดยการตั้งคำถามจะเน้นย้ำว่า ‘ทำไม’ และถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าใจถึงความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้ จากนั้นนำสิ่งที่ได้มาจัดกลุ่ม (Empathy Mapping) ดังนี้

- Say ผู้ใช้พูดอะไร พยายามหาสิ่งที่เป็นปัญหาสำหรับผู้ใช้หรือสิ่งที่ผู้ใช้กังวลจากคำพูดผู้ใช้
- Do ผู้ใช้ทำอะไร สิ่ง que ผู้ใช้บรรยายสิ่งที่กระทำเกี่ยวกับเรื่อง que สัมภาษณ์
- Think ผู้ใช้คิดอย่างไร ผู้ใช้มีความคิดเห็นหรือความต้องการอะไรในเรื่อง que สัมภาษณ์
- Feel ผู้ใช้รู้สึกอย่างไร ให้พิจารณาคำพูดร่วมกับภาษากายและน้ำเสียง

2. ตั้งกรอบปัญหา (Define)

หลังจากทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย ในขั้นนี้จะนำข้อมูลที่ได้มาสรุปออกมาให้ชัดเจนว่าปัญหาที่แท้จริงของผู้ใช้คืออะไรและผู้ใช้ต้องการอะไรเพื่อจะได้แก้ปัญหาได้ถูกจุดมากยิ่งขึ้น การสรุปปัญหาของผู้ใช้ที่ดีต้องระบุให้ได้ว่า ‘ใคร’ ‘อะไร’ ‘ทำไม’ และบางครั้งก็ ‘เมื่อไร’ และ ‘ที่ไหน’

3. ระดมความคิด (Ideate)

เมื่อระบุปัญหาได้แล้วจึงเริ่มการระดมความคิด ในขั้นตอนนี้จะเน้นปริมาณ พยายามแสดงความคิดเห็นออกมาให้ได้มากที่สุดเพื่อที่จะได้ไม่เกิดการปิดกั้นทางความคิดเห็นและเปิดมุมมองใหม่ ๆ ในขั้นตอนนี้หากมีผู้ร่วมออกความคิดเห็นหลากหลายหน้าที่จะยิ่งช่วยให้ได้ความคิดหลายมุมมอง หลังจากระดมความคิดแล้วจึงค่อยเลือกความคิดที่เป็นประโยชน์และสามารถต่อยอดได้จริง

4. สร้างต้นแบบ (Prototype)

เมื่อได้ความคิดที่จะนำไปใช้จริงแล้ว ก่อนนำไปใช้จะต้องมีการสร้างต้นแบบขึ้นมาเพื่อทดสอบว่าวิธีการดังกล่าวเหมาะสมกับปัญหาของผู้ใช้จริงหรือไม่ รวมถึงยังเป็นการลดข้อผิดพลาดก่อนให้ผู้ใช้ใช้งานจริง ทั้งนี้การสร้างต้นแบบไม่ควรลงแรงหรือลงเงินมาก เพราะตัวต้นแบบจะเป็นเพียงสิ่งที่ใช้จำลองเพื่อให้สามารถตอบได้ว่าต้นแบบนี้สามารถแทนความคิดที่

อยากนำเสนอได้ และทำให้รู้ว่าจากต้นแบบนี้ส่วนใดที่ผู้ใช้ชอบหรือไม่ชอบ เพื่อนำไปพัฒนา และปรับปรุงเพิ่มเติมในอนาคต

5. ทดสอบ (Test)

หลังจากได้ต้นแบบมาแล้วจะต้องมีการนำต้นแบบไปให้ผู้ใช้ได้ทดลองใช้ เพื่อเก็บความคิดเห็นว่าต้นแบบนี้ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้และช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นหรือไม่ อะไรคือสิ่งที่ผู้ใช้ชอบและมีส่วนใดที่สามารถปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นได้ ซึ่งหลังจากได้รับความคิดเห็นแล้วก็จะนำความคิดเห็นเหล่านี้กลับไปเข้าสู่กระบวนการก่อนหน้าเข้าไปซ้ำมาจนได้ต้นแบบที่พึงพอใจ

2.2 ระบบแนะนำ (Recommendation System)

ระบบแนะนำ หรือ Recommendation System คือระบบการแนะนำสินค้าและบริการที่ช่วยคัดเลือกสิ่งที่คิดว่าผู้ใช้จะสนใจ เนื่องจากสินค้าในระบบออนไลน์มีปริมาณมาก ผู้ใช้ไม่สามารถไล่ดูได้หมด และหากไล่ดูทั้งหมดเพื่อหาสิ่งที่ตรงกับความต้องการก็เป็นการสิ้นเปลืองเวลา ดังนั้นการนำระบบแนะนำเข้ามาจะช่วยให้ผู้ใช้หาสินค้าและบริการที่ต้องการได้ในระยะเวลาที่สั้นลง นอกจากนี้ระบบยังช่วยแนะนำสินค้าอื่นๆ มาให้ผู้ใช้ เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้เห็นสินค้าใหม่ (Sirinat Tangruamsub, 2562)

2.2.1 สิ่งที่ควรคำนึงในการทำ Recommendation System

1) ความพยายามในการหาของที่คิดว่าผู้ใช้สนใจหรือมีความเกี่ยวข้อง (Relevance) เสนอสิ่งที่คิดว่าผู้ใช้น่าจะสนใจเพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงสินค้าและบริการได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ส่งผลกับอารมณ์ด้านบวกให้กับผู้ใช้ ไม่ควรนำเสนอสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับความสนใจของผู้ใช้ เพราะจะส่งผลให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกด้านลบเนื่องจากสิ่งที่แสดงไม่ได้ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงสิ่งที่ต้องการ

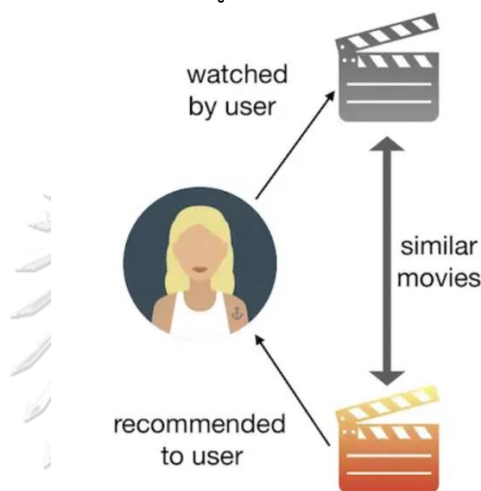
2) ความหลากหลาย (Diversity) หากผู้ใช้เข้ามาแล้วเห็นแต่ของเหมือนเดิมอยู่ตลอด อาจทำให้ผู้ใช้เบื่อและเลิกใช้ได้ จึงควรให้การแนะนำมีความหลากหลายแต่ยังมีความเกี่ยวข้องกับผู้ใช้อยู่

3) ความใหม่ (Novelty) ควรแนะนำสินค้าอื่น ๆ ที่ผู้ใช้ไม่รู้จักบ้าง เช่น แนะนำร้านอาหารใหม่ ๆ ซึ่งความหลากหลายและความใหม่จะต่างกันที่ความใหม่คือการเสนอของที่ผู้ใช้ไม่เคยเห็น หรือมีความแตกต่างจากสิ่งที่ผู้ใช้ได้เห็นมาในอดีต ส่วนความหลากหลายคือความแตกต่างระหว่างกลุ่มสินค้าที่นำเสนอ เช่น หากนำเสนอเพลลิสต์เพลงให้ผู้ใช้คนหนึ่ง ในเพลลิสต์นั้นมีเพลงที่มีประเภทของเพลง (Genre) จังหวะ (Beat) และความเร็ว (Tempo) แตกต่างกันมากน้อยแค่ไหน

4) สิ้นค่านอกเหนือความคาดหมายของผู้ใช้แต่ยังมีประโยชน์อยู่ (Serendipity) สิ่งที่ทำให้ผู้ใช้สามารถรู้สึกตื่นตาตื่นใจที่เจอ หรืออาจเป็นสิ่งที่ค่อนข้างไกลตัวกับผู้ใช้แต่ก็มีประโยชน์หรือความเกี่ยวข้องกับผู้ใช้อยู่บ้าง เพื่อให้ผู้ใช้ได้มีโอกาสเจอสินค้าใหม่ ๆ ที่น่าสนใจ

2.2.2 ตัวอย่างโมเดลสำหรับการทำ Recommendation System

1) Content-based Filtering จะสร้างโปรไฟล์ของผู้ใช้แต่ละคนแยกกันไป แล้วแนะนำสินค้าตามโปรไฟล์ของผู้ใช้นั้นเป็นคน ๆ ไป เช่น ผู้ใช้ A มักดูหนังแนว Sci-fi Fantasy ระบบก็จะแนะนำหนังแนว Sci-fi Fantasy ให้กับผู้ใช้ A เพิ่มเติม ดังแสดงในรูปที่ 2-2



รูปที่ 2-2: Content-based Filtering

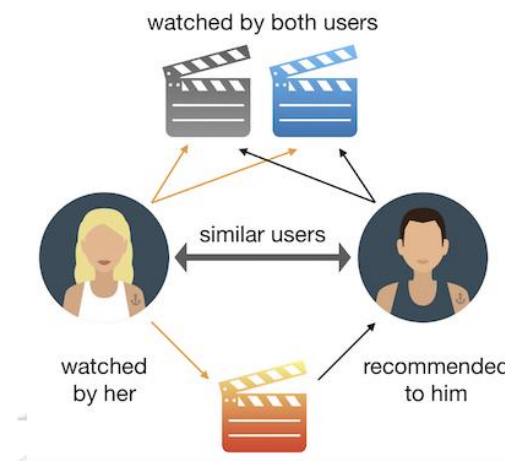
(ที่มา: <https://medium.com/@sinart.t/recommendation-system-แบบสรุปเอาเอง-ce6246f49754>)

ข้อดีของ Content-based Filtering คือ สามารถนำมาใช้กับสินค้าใหม่ได้เลย เพียงแค่รู้ข้อมูลของสินค้านั้น เช่น ผลงานศิลปะชิ้นนี้เป็นแนว Minimalist ก็สามารถเลือกได้ว่าควรแนะนำผลงานชิ้นนี้ให้ใครได้บ้าง รวมถึงยังสามารถอธิบายสาเหตุที่เลือกสินค้าชิ้นนี้มาแนะนำได้ (Explainable) และใช้ข้อมูลผู้ใช้แค่หนึ่งคนก็สามารถแนะนำสินค้าและบริการที่ตรงตามความชอบส่วนตัวได้

ข้อเสียคือไม่มีความหลากหลาย เช่น หากผู้ใช้ A มักดูงานศิลปะแนว Minimalist ระบบอาจจะแนะนำแต่ผลงานที่เป็นแนว Minimalist ให้ผู้ใช้ A แต่ไม่ได้ลองแนะนำผลงานแนวอื่นที่ผู้ใช้ A อาจจะชื่นชอบอย่างแนว Vintage เป็นต้น

2) Collaborative Filtering คือการนำข้อมูลของผู้ใช้ที่คล้ายกันมารวมทำนายและแนะนำสินค้าที่ผู้ใช้ชอบได้ ดังแสดงในรูปที่ 2-3: User-based Filtering ตัวอย่างเช่น การหาผู้ใช้ที่มีความใกล้เคียงกัน (User-based) ถ้าผู้ใช้ A คล้ายกับผู้ใช้ B หากผู้ใช้ B ชอบซีรีส์เรื่อง

Game of Thrones ผู้ใช้ A ก็น่าจะชอบซีรีส์เรื่องนี้ด้วย ระบบก็จะแนะนำซีรีส์เรื่องนี้ให้แก่ผู้ใช้ A ซึ่งข้อดีคือข้อดีคือทำให้ผู้ใช้มีโอกาสเห็นสินค้าใหม่ ๆ มีความหลากหลายทำให้ผู้ใช้ไม่เบื่อ ส่วนข้อเสียคือต้องใช้ข้อมูลของผู้ใช้คนอื่น ๆ ร่วมพิจารณาด้วยอาจใช้เวลาและทรัพยากรในการประมวลผลมาก



รูปที่ 2-3: User-based Filtering

(ที่มา: <https://medium.com/@sinart.t/recommendation-system-แบบสรุปเอาเอง-ce6246f49754>)

3) Hybrid เป็นการนำอัลกอริทึมแบบ Content-based Filtering และ Collaborative Filtering มาใช้ร่วมกัน เพื่อให้ระบบการแนะนำสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในปัจจุบันระบบนี้เป็นที่นิยมมากที่สุด

บทที่ 3

โครงสร้างขององค์กรและการดำเนินงาน

ในบทนี้จะกล่าวถึงประวัติองค์กร โครงสร้างองค์กร การดำเนินงานองค์กร และปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันขององค์กร

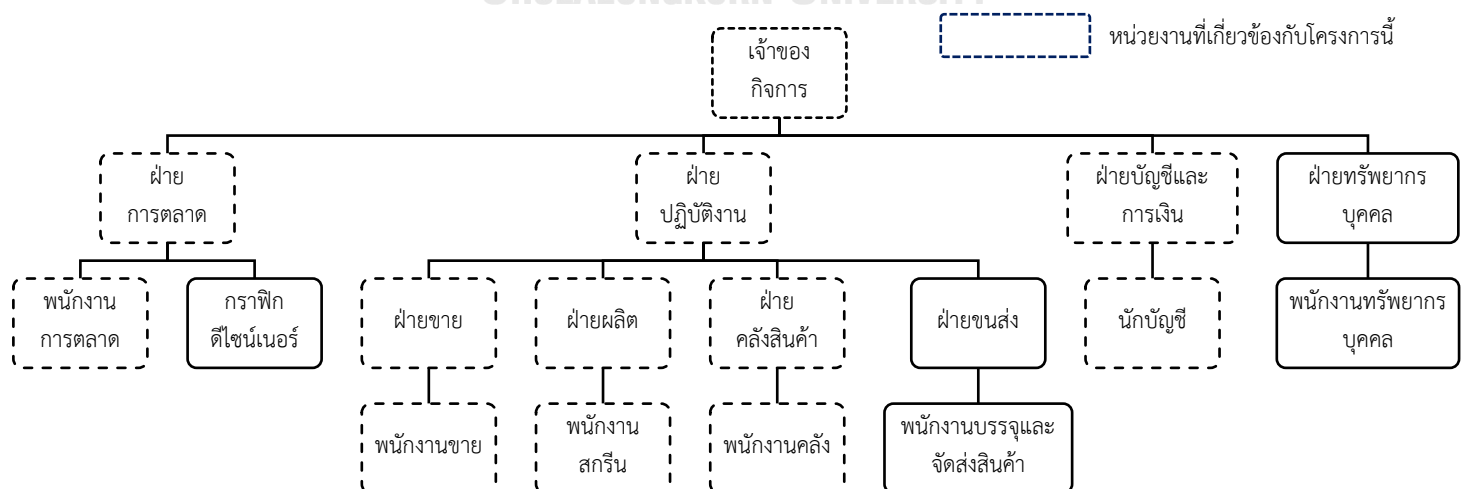
3.1 ประวัติองค์กร

บริษัท อาร์ตสเตอร์พีช จำกัด (นามสมมติ) ก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2562 เป็นธุรกิจรับสกรีนลวดลายลงบนสินค้าตามคำสั่งซื้อโดยไม่จำกัดจำนวนชิ้นต่ำในการสั่งซื้อ ใช้วิธีสกรีนแบบ ซับลิเมชัน (Sublimation) และ แบบดิจิทัล (Digital) สินค้าที่ อาร์ตสเตอร์พีช รับสกรีน ได้แก่ เสื้อยืด กระเป๋าผ้า แก้วน้ำ และเคสโทรศัพท์ โดยช่องทางการขายอยู่บนโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ทวิตเตอร์ อิน스타그램 และไลน์

บริษัท อาร์ตสเตอร์พีช เลือกการสกรีนแบบซับลิเมชันเนื่องจากเป็นวิธีการที่สามารถสกรีนลงบนผ้าหรือวัสดุอื่น ๆ ได้หลากหลายด้วยเครื่องรีดร้อน (Heat Press) ได้ชิ้นงานที่สวยงาม คงทน เนื้อผ้าที่สกรีนมีความอ่อนนุ่ม สามารถสกรีนจำนวนน้อยได้ และไม่จำกัดสีที่สกรีน แต่มีข้อจำกัดในเรื่องของสีผ้าและเนื้อผ้าที่ใช้ สามารถสกรีนได้เฉพาะผ้าสีอ่อนและเนื้อผ้า TK (Polyester) หรือ TC (Polyester ผสม Cotton) เท่านั้น ไม่สามารถสกรีนลงบนผ้าสีเข้มหรือเนื้อผ้าฝ้าย (Cotton 100%) ได้ จึงต้องมีการใช้วิธีสกรีนแบบดิจิทัล หรือเรียกอีกอย่างว่าระบบ DTG (Direct to Garment) เข้ามาช่วยในการสกรีนผ้าที่มีสีเข้มหรือหนา

3.2 โครงสร้างองค์กร

โครงสร้างองค์กรของ บริษัท อาร์ตสเตอร์พีช จำกัด แสดงดังรูปที่ 3-1 และหน้าที่รับผิดชอบของแต่ละหน่วยงานแสดงในตารางที่ 3-1



รูปที่ 3-1: โครงสร้างองค์กรของ บริษัท อาร์ตสเตอร์พีช จำกัด

3.3 หน้าที่และความรับผิดชอบ

หน้าที่และความรับผิดชอบแต่ละหน่วยงานของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ แสดงดังตารางที่ 3-1

ตารางที่ 3-1: หน้าที่และความรับผิดชอบของแต่ละหน่วยงาน

หน่วยงาน	หน้าที่ความรับผิดชอบ
การตลาด (Marketing)	วางแผนและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการทั้งออฟไลน์และออนไลน์
ปฏิบัติงาน (Operations)	ฝ่ายขาย ทำหน้าที่ติดต่อลูกค้า นำเสนอสินค้าและตอบคำถามลูกค้า จัดทำใบสั่งซื้อ เก็บข้อมูลลูกค้าและส่งข้อมูลคำสั่งซื้อให้ฝ่ายผลิต
	ฝ่ายผลิต ทำหน้าที่สกรีนสินค้า โดยรับเรื่องมาจากฝ่ายขายและติดต่อขอเบิกสินค้าจากฝ่ายคลังสินค้า เมื่อผลิตเสร็จจะส่งสินค้าต่อให้ฝ่ายขนส่ง
	ฝ่ายคลังสินค้า ทำหน้าที่ตรวจเช็คสต็อกสินค้า ส่งสินค้าให้ฝ่ายผลิต รวมถึงสั่งซื้อสินค้าจากซัพพลายเออร์
	ฝ่ายขนส่ง ทำหน้าที่บรรจุและจัดส่งสินค้าให้แก่ลูกค้า โดยรับสินค้าที่สกรีนเสร็จแล้วมาจากฝ่ายผลิต
บัญชีและการเงิน (Accounting and Finance)	ทำสรุปบัญชีให้องค์กรและออกไปกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินให้กับลูกค้า
ทรัพยากรบุคคล (Human Resources)	คัดเลือกพนักงานและดูแลสวัสดิการให้กับพนักงานในองค์กร

3.4 ลักษณะการดำเนินงานขององค์กร

ลูกค้าสามารถเข้ามาติดต่อสั่งสกรีนสินค้าผ่านช่องทางบนโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้แก่ ทวิตเตอร์ อิน스타그램 และไลน์ โดยสอบถามราคางานสกรีนบนสินค้าที่ต้องการและระยะเวลาดำเนินงาน พนักงานขายจะให้รายละเอียดตามที่ลูกค้าสอบถามผ่านทางช่องทางที่ลูกค้าติดต่อมา จากนั้นจะให้ลูกค้าส่งไฟล์ที่ต้องการสกรีนให้กับร้านค้าผ่านทางอีเมลในรูปแบบไฟล์ .png หรือ .ai พนักงานขายจะประเมินว่าไฟล์ภาพที่ส่งมาสามารถใช้งานได้หรือไม่ หากขนาดไฟล์เล็กเกินไปหรือไม่ชัด พนักงานขายจะไม่รับทำและขอให้ลูกค้าส่งไฟล์มาใหม่ เมื่อลูกค้าตกลงใช้บริการแล้ว พนักงานขายจะแจ้งยอดเงินที่ต้องชำระ โดยต้องชำระเงินเต็มจำนวนก่อนจะเริ่มกระบวนการผลิต ลูกค้าต้องส่งหลักฐานการชำระเงินมาให้ร้านค้าพร้อมแจ้งที่อยู่สำหรับจัดส่งผ่าน Google Forms เมื่อตรวจสอบยอดเงินที่

โอนเข้ามาถูกต้องแล้ว พนักงานขายจะส่งรายละเอียดคำสั่งซื้อให้ฝ่ายผลิตเพื่อสกรีนสินค้าตามคำสั่งซื้อ เมื่อผลิตเสร็จ พนักงานฝ่ายผลิตจะส่งสินค้าต่อให้พนักงานขนส่งบรรจุสินค้าและจัดส่ง พนักงานขนส่งจะจดเลข Tracking Number มาให้พนักงานขายเพื่อนำไปแจ้งให้แก่ลูกค้า

3.5 ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน

1) ธุรกิจมีการจัดเก็บเอกสารต่าง ๆ กระจายกระจัดกระจาย โดยมีการเก็บเอกสารทั้งแบบ Hard Copy และเก็บเป็นไฟล์ในคอมพิวเตอร์ ทำให้การหาเอกสารต้องใช้เวลารวมถึงเสี่ยงต่อการทำข้อมูลหาย

2) ในบางครั้งร้านมีการทำออเดอร์ตกหล่นเนื่องจากมีช่องทางการติดต่อหลายช่องทางมากเกินไป มีลูกค้าติดต่อเข้ามาเยอะทำให้แช็ตตกหล่น และบางครั้งอีเมลที่ลูกค้าส่งไฟล์งานมาไปอยู่ใน Junk Mail ทำให้การดำเนินงานผิดพลาดและล่าช้า

3) ในบางครั้งพนักงานขายและพนักงานสกรีนเกิดความสับสนว่าคำสั่งซื้อใดดำเนินการแล้ว หรือยังไม่ได้ดำเนินการ ทำให้เสียเวลาในการตรวจสอบ

4) ลูกค้าต้องทักแช็ตเข้ามาสอบถามสถานะคำสั่งซื้อกับพนักงานขายบ่อยครั้ง ทำให้เสียเวลาในการติดตามสถานะคำสั่งซื้อ

5) ลูกค้ามักหาข้อมูลสินค้าที่ต้องการไม่เจอจึงต้องทักมาสอบถามพนักงานขาย ส่งผลให้พนักงานขายต้องตอบคำถามในลักษณะเดิมซ้ำ ๆ

6) ลูกค้าที่สั่งซื้อสินค้าจำนวนมากและลูกค้าที่เป็นเจ้าประจำมักจะขอส่วนลดพิเศษจากพนักงานขาย ซึ่งในบางครั้งพนักงานขายไม่สามารถลดราคาตามที่ลูกค้าต้องการได้ การมีระบบสมาชิกเพื่อสะสมแต้มแลกส่วนลดจะช่วยลดปัญหาการคิดส่วนลดให้ลูกค้า

7) พนักงานคลังยังไม่สามารถจัดการบริหารสินค้าคงคลังได้อย่างเป็นระบบ บางครั้งสินค้าหมดทำให้เสียโอกาสในการขาย

8) ธุรกิจนี้ดำเนินมาเป็นระยะเวลา 4 ปีและค่อนข้างทรงตัวแล้วจึงต้องการขยายธุรกิจด้วยการเพิ่มรูปแบบการรับสกรีนสินค้าแบบมีลายให้เลือก ซึ่งลวดลายต่าง ๆ นี้จะได้มาจากการที่ร้านค้าไปทำความร่วมมือกับศิลปิน โดยศิลปินจะมีหน้าที่ออกแบบลวดลายส่งให้ร้านค้าตรวจสอบ เมื่อลวดลายนั้นได้รับการอนุมัติจากร้านค้าแล้ว ร้านค้าจะนำลวดลายนี้ไปอัปโหลดลงบนเว็บไซต์เพื่อให้ลูกค้าเลือก หากมีลูกค้ากดสั่งซื้อจากทางเว็บไซต์ ร้านค้าจะดำเนินการผลิตและจัดส่งให้ลูกค้าตามระยะเวลาที่กำหนด และศิลปินจะได้รับส่วนแบ่งจากการขายนี้เป็นรายเดือน

บทที่ 4

การพัฒนาระบบต้นแบบเว็บแอปพลิเคชัน

ในบทนี้เป็นการกล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” โดยนำหลักการแนวคิดเชิงออกแบบและระบบแนะนำมาประยุกต์ใช้ โดยเริ่มจากการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจถึงความต้องการและปัญหา (Empathize) รวบรวมข้อมูลเพื่อกำหนดกรอบปัญหาและระบุความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (Define) จากนั้นระดมความคิดเพื่อหาแนวทางที่หลากหลาย (Ideate) เพื่อนำมาสร้างต้นแบบเสมือนจริง (Prototype) เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถทดลองใช้งาน (Test) และเข้าใจระบบต้นแบบ โดยเริ่มจากการให้ผู้ใช้ทดสอบต้นแบบแบบหยาบ จากนั้นนำคำแนะนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบเสมือนจริงเพื่อให้ผู้ใช้ได้ทดสอบอีกครั้ง

4.1 เขาคือใคร (Persona)

เขาคือใคร (Persona) ของผู้ใช้เว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ แบ่งออกได้เป็น 8 กลุ่ม ดังนี้

- 1) ลูกค้า (Customer)
- 2) ศิลปิน (Artist)
- 3) พนักงานการตลาด (Marketing Officer)
- 4) พนักงานสกรีน (Printing Staff)
- 5) พนักงานขาย (Sales Representative)
- 6) พนักงานคลัง (Warehouse Staff)
- 7) พนักงานบัญชี (Accountant)
- 8) ผู้บริหารระบบ (Administrator)

โดยมีรายละเอียด Persona ดังตารางที่ 4-1

ตารางที่ 4-1: Persona ของผู้ใช้งานเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ

เขาคือใคร	เพศ	อายุ	ลักษณะงาน	ทักษะ
ลูกค้า	ชาย/ หญิง	16-30 ปี	- เป็นผู้เลือกซื้อสินค้า - อับโหลดไฟล์งาน	มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ระดับพอใช้
ศิลปิน	ชาย/ หญิง	17-40 ปี	สร้างสรรค์ลายพิมพ์แล้วส่งผลงานผ่านเว็บไซต์เพื่อรับส่วนแบ่งจากยอดขาย	- มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ระดับพอใช้ - มีความคิดสร้างสรรค์

เขาคือใคร	เพศ	อายุ	ลักษณะงาน	ทักษะ
พนักงาน การตลาด	ชาย/ หญิง	23-40 ปี	- คิดแผนการตลาด - ดึงข้อมูลรายงานเพื่อนำมา วิเคราะห์	- มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ระดับ พอใช้ - มีความรู้ด้านการตลาดระดับดีมาก - มีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูล - มีความรู้ด้านงานสกรีนระดับดี
พนักงานขาย	ชาย/ หญิง	18-40 ปี	- ตอบคำถามลูกค้า - ตรวจสอบไฟล์งาน - ดึงข้อมูลคำสั่งซื้อส่งให้ฝ่าย ผลิต	- มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ระดับ พอใช้ - มีความรู้ด้านงานสกรีนระดับดีมาก - ความจำดี จำรายละเอียดสินค้าได้ - มีทักษะในการสื่อสารดี
พนักงาน สกรีน	ชาย/ หญิง	18-50 ปี	- สกรีนสินค้าตามคำสั่งซื้อ - ตรวจสอบคุณภาพสินค้า	- มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ระดับ พอใช้ - มีความเชี่ยวชาญในการสกรีนสินค้า ประเภทผ้า แก้ว และพลาสติก
พนักงานคลัง	ชาย/ หญิง	18-50 ปี	บริหารจัดการสินค้าคงคลัง	- มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ระดับ พอใช้
พนักงานบัญชี	ชาย/ หญิง	18-50 ปี	- ตรวจสอบบัญชี - ดึงข้อมูลรายงานคำสั่งซื้อมา ทำบันทึกบัญชีและออก ใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน	- มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ระดับ พอใช้ - มีความรู้ด้านการเงินและการบัญชี ระดับดีมาก
ผู้บริหารระบบ	ชาย/ หญิง	23-30 ปี	ดูแลระบบ แก้ไขข้อมูลในระบบ	- มีทักษะในการใช้คอมพิวเตอร์ระดับดี

4.2 รายละเอียดความต้องการระบบ (System Requirements Details)

จากการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) และการตั้งกรอบปัญหา (Define) ตามหลักการของการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ทำให้ได้ความต้องการระบบ (System Requirements) ดังนี้

4.2.1 ระบบขาย (Sales System)

สำหรับการระบุปัญหาและความต้องการสำหรับระบบขาย ผู้จัดทำได้สัมภาษณ์ลูกค้าที่เคยใช้บริการสกรีนเสื้อและมีประสบการณ์การซื้อของออนไลน์จำนวน 2 คน โดยให้ลูกค้าทบทวนกระบวนการที่เคยใช้บริการสกรีนเสื้อว่ามีขั้นตอนอย่างไรบ้าง และเนื่องจากบริการเดิมไม่ได้มีการนำระบบ Recommendation System มาใช้ ผู้จัดทำจึงให้ลูกค้าใช้แอปพลิเคชันที่ลูกค้าใช้ซื้อสินค้าออนไลน์เป็นประจำขณะตอบคำถามเรื่องการเลือกซื้อสินค้าออนไลน์ โดยผู้จัดจะพยายามถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าถึงปัญหาของผู้ใช้และสิ่งที่ต้องการ สรุปเป็นแผนที่ความเข้าใจ กรอบปัญหา และความต้องการได้ดังนี้

4.2.1.1 แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Map) ของระบบขาย

ลูกค้า

Say	Do
<ul style="list-style-type: none"> - อยากรู้ข้อมูลประเภทและราคาของสินค้าโดยไม่ต้องทักไปถาม - รอพนักงานตอบแชตนาน บางทีตอนพนักงานตอบก็ไม่ว่างตอบ ใช้เวลานานกว่าจะสื่อสารกันครบถ้วน - ไม่ทราบรายละเอียดรูปแบบไฟล์ที่ต้องส่งให้ร้าน - บ่อยครั้งที่มีมักจะซื้อของเพิ่มเติมนอกเหนือจากสิ่งที่ตั้งใจจะซื้อ เนื่องจากแอปฯ ที่ใช้ซื้อสินค้าออนไลน์แนะนำสินค้าที่น่าจะสนใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - ดูข้อมูลสินค้าจากรูปภาพที่ร้านลงไว้ในโซเชียลมีเดีย - ทักแชตไปสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม - ตกลงราคาผ่านแชต - ส่งไฟล์ให้พนักงานผ่านอีเมล
Feel	Think
<ul style="list-style-type: none"> - เบื่อที่ต้องรอพนักงานตอบ - หงุดหงิดเวลาหาข้อมูลของสินค้าไม่เจอ หรือเจอแต่ไม่ครบถ้วน - รู้สึกยากลำบากที่ต้องติดต่อผ่านแชตและส่งงานผ่านอีเมล - ชอบที่แอปฯ ซื้อของออนไลน์สามารถแนะนำสินค้าอื่นๆ ที่ลูกค้าสนใจได้ - ตีใจเวลาเจอสินค้าที่ต้องการในรูปแบบที่หลากหลาย - สนุกที่ได้กดดูสินค้าที่เกี่ยวข้องไปเรื่อย ๆ จนได้แบบที่พอใจ 	<ul style="list-style-type: none"> - อยากให้แสดงข้อมูลของสินค้าแต่ละประเภทและราคาให้ชัดเจน สามารถดูและสั่งซื้อสินค้าได้ตลอดเวลา - อยากรู้สามารถเลือกดูสินค้าตามประเภทได้ - อยากรู้ทราบระยะเวลาในการรอสินค้า - ไม่อยากรอพนักงานตอบ - อยากให้มีเว็บไซต์ที่แนบไฟล์ส่งได้เลยจะได้ไม่ต้องสลับแอปฯ ไปมา - อยากรู้ให้มีข้อกำหนดในการรับไฟล์งานให้ชัดเจน - อยากรู้ให้เว็บไซต์มีการแนะนำสินค้าที่เกี่ยวข้อง

4.2.1.2 กรอบปัญหา (Problem Statement) ของระบบขาย

ลูกค้าต้องการระบบที่สามารถเข้าถึงข้อมูลและสั่งซื้อสินค้าได้ตลอดเวลา สามารถเลือกดูสินค้าตามประเภทสินค้าได้ และต้องการระบบที่สามารถแนะนำสินค้าที่มีความเกี่ยวข้องกับสินค้าที่ลูกค้าสนใจ เพื่อให้เจอสินค้าที่หลากหลาย รวมถึงสามารถพูดคุยกับพนักงานผ่านระบบนี้ได้

4.2.1.3 ความต้องการ (Requirements) ของระบบขาย

- 1) ลูกค้าสามารถเรียกดูรายการสินค้าได้ โดยบอกข้อมูลรายละเอียดสินค้าทั้งขนาด สี ราคา แนวนงาน ชื่อศิลปิน ระยะเวลาการผลิตและจัดส่ง และแสดงรูปภาพสินค้าชัดเจน
- 2) ลูกค้าสามารถค้นหาสินค้าจากการระบุประเภท สี ช่วงราคา แนวนงาน ชื่อศิลปิน
- 3) ลูกค้าและพนักงานขายสามารถสื่อสารกันผ่านแช็ตได้
- 4) ลูกค้าสามารถเพิ่ม ลด และแก้ไขรายการสินค้าในตะกร้าได้
- 5) ลูกค้าสามารถแนบไฟล์ขนาดใหญ่ได้
- 6) ลูกค้าสามารถใช้งานได้ตลอด 24 ชั่วโมง
- 7) ลูกค้าสามารถดูรายการสินค้าที่เกี่ยวข้องกับสินค้าที่ดูอยู่ได้

4.2.2 ระบบชำระเงิน (Payment System)

สำหรับการระบุปัญหาและความต้องการสำหรับระบบชำระเงิน ผู้จัดทำได้สัมภาษณ์ลูกค้าที่เคยใช้บริการสกรีนเสื้อจำนวน 2 คน พนักงานขายจำนวน 2 คน โดยให้ลูกค้าทบทวนกระบวนการในขั้นตอนการชำระเงินว่าทำอะไรบ้าง และให้พนักงานขายทบทวนกระบวนการรับชำระเงิน โดยพยายามถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าถึงปัญหาของผู้ใช้และสิ่งที่ต้องการ สรุปลงเป็นแผนที่ความเข้าใจกรอบปัญหา และความต้องการได้ดังนี้

4.2.2.1 แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Map) ของระบบชำระเงิน

ลูกค้า

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - โอนเงินได้อย่างเดียว น่าจะมีวิธีการชำระเงินได้หลายช่องทาง - เดี่ยวนี้โอนเงินสะดวกดี แต่บางทีก็ไม่อยากจ่ายเงินสด อยากจ่ายผ่านบัตรเครดิตมากกว่า 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - รอพนักงานสรุปยอดและส่งเลขบัญชีมา แล้วก็คัดลอกเลขบัญชีไปวางในแอปฯ ธนาคารเพื่อจ่ายเงิน - กรอกฟอร์มแจ้งชำระแล้วแนบสลิปธนาคารในฟอร์ม
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชี้แจงจุดเลขบัญชี - ชี้แจงส่งสลิปแจ้งโอนเงิน - ไม่อยากรอใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินนาน 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้ระบบสามารถเลือกการชำระเงินได้ทั้งแบบตัดบัตรเครดิตหรือโอนเงิน - อยากได้ใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินทันทีที่ชำระเงินเรียบร้อยแล้ว - ถ้ามี QR Code สำหรับโอนเงินน่าจะสะดวกขึ้น - อยากให้มีการจัดส่งใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินให้ที่บ้านด้วย

พนักงานขาย

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้องคำนวณยอดรวมเองทุกครั้ง มีบ้างที่คิดเลขผิด - ต้องคอยตรวจว่ายอดเงินเข้าบัญชีไหม - ลูกค้าโอนแล้วแต่ไม่กรอกฟอร์ม บางครั้งกรอกฟอร์มแต่ลืมกดยืนยันแต่แคปหน้าจอส่งมาทางแชต 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - ใช้เครื่องคิดเลขคำนวณยอดรวม - เช็ครายละเอียดการชำระเงินในฟอร์มแล้วค่อยลงผลิต - ทักไปบอกลูกค้าที่ยังไม่ได้กรอกฟอร์ม
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - กลัวตรวจยอดเงินผิดพลาด - เบื่อที่จะทวงให้ลูกค้ากรอกฟอร์ม - เหนื่อยใจที่หลาย ๆ คนไม่เข้าใจว่าทำไมเก็บเงินเต็มจำนวน 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่อยากคำนวณเงินผิด - อยากให้ระบบคำนวณยอดสินค้าและค่าจัดส่งให้เลยจะได้ไม่ผิดพลาด - อยากให้ระบบตรวจสอบยอดโอนเงินได้เลยว่าโอนครบยอด - อยากให้มีระบบอัตโนมัติช่วยออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน

4.2.2.2 กรอบปัญหา (Problem Statement) ของระบบชำระเงินสามารถระบุได้ดังนี้

- 1) ลูกค้าต้องการให้ระบบใช้งานง่าย สามารถเลือกชำระเงินได้หลายช่องทาง ระบบสามารถตรวจสอบได้โดยลูกค้าชำระเงินเรียบร้อยแล้วโดยลูกค้าไม่ต้องเสียเวลาในการอัปเดตหลักฐานการชำระเงิน และเมื่อชำระเงินเรียบร้อยแล้วลูกค้าอยากได้ใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินทันที
- 2) พนักงานต้องการระบบที่ช่วยคำนวณและแจ้งยอดชำระที่ถูกต้องให้ลูกค้า และต้องการให้ระบบสามารถออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินให้กับลูกค้าที่ชำระเงินแล้วแบบอัตโนมัติ

4.2.2.3 ความต้องการ (Requirements) ของระบบชำระเงินสามารถระบุได้ดังนี้

- 1) ลูกค้าสามารถทราบยอดเงินที่ต้องชำระหลังจากกดสั่งซื้อในระบบ
- 2) ลูกค้าชำระเงินได้ทั้งการโอนและบัตรเครดิต สำหรับการโอนลูกค้าสามารถสแกน QR Code เพื่อชำระผ่านพร้อมเพย์ (Promptpay) ส่วนบัตรเครดิตจะต้องกรอกชื่อเจ้าของบัตร เลขบัตร เดือนและปีสิ้นอายุของบัตร หมายเลข CCV และรหัส OTP
- 3) ลูกค้าสามารถรับใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินในรูปแบบไฟล์ PDF จากระบบได้ทันทีที่ชำระเงินแล้ว
- 4) ลูกค้าสามารถบันทึกในระบบได้ว่าต้องการใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน โดยกรอกข้อมูลสำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินและที่อยู่สำหรับจัดส่ง
- 5) พนักงานสามารถทราบได้ว่าคำสั่งซื้อใดได้รับการชำระแล้วจากการตรวจสอบสถานะการชำระเงินของคำสั่งซื้อในระบบ

4.2.3 ระบบจัดการคลังสินค้า (Warehouse Management System)

สำหรับการระบุปัญหาและความต้องการสำหรับระบบจัดการคลังสินค้า ผู้จัดทำได้สัมภาษณ์พนักงานคลังจำนวน 2 คน โดยให้พนักงานคลังทบทวนกระบวนการที่ดำเนินการในการสั่งซื้อสินค้าคงคลังและจัดการคลังสินค้า โดยพยายามถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าถึงปัญหาของผู้ใช้และสิ่งที่ต้องการ สรุปเป็นแผนที่ความเข้าใจ กรอบปัญหา และความต้องการได้ดังนี้

4.2.3.1 แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Map) ของระบบจัดการคลังสินค้า

พนักงานคลัง

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - บางทีสินค้าบางประเภทหมดแล้วต้องรอนานทำให้ต้องหยุดรับงานสกรีนสินค้าประเภทนั้น เช่น แก้วน้ำ เพราะต้องนำเข้าจากต่างประเทศ ขนส่งนาน - ในช่วงแรกยังคำนวณไม่ได้ว่าต้องสั่งของมาสต็อกเท่าไร ช่วงหลัง ๆ พอจะคาดคะเนได้แล้วแต่ก็ยังมีช่วงที่ของหมด - สินค้าประเภทผ้าจะไม่ค่อยมีปัญหาเพราะสั่งจากในประเทศ - สินค้าแต่ละประเภทขายดีต่างกัน 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ได้นับจำนวนสินค้าคงเหลือแต่คอยสังเกตเอาหากสินค้าใกล้จะหมดถึงสั่งเพิ่ม - สั่งตัดสินค้าประเภทผ้ากับช่างประจำ - โดยปรกติสินค้าประเภทแก้วจะเติมสต็อกเดือนละครั้งเพราะสั่งผ่านซัพพลายเออร์ที่ขนส่งของทางเรือเดือนละครั้ง - สต็อกสินค้าไว้ไม่เกิน 1,000 ชิ้น - ไม่รับออเดอร์ถ้าไม่มีของ
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - กลัวขายออกช้าแล้วของเก่า - รู้สึกเสียดายเวลาเมื่อออเดอร์เข้ามาแต่ของหมด 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้มีระบบที่บอกสต็อกสินค้าคงเหลือแยกประเภทชัดเจน - อยากให้ระบบแจ้งเตือนหากสินค้าประเภทไหนใกล้หมด

4.2.3.2 กรอบปัญหา (Problem Statement) ของระบบจัดการคลังสินค้าสามารถระบุได้ดังนี้

พนักงานคลังต้องการระบบที่สามารถระบุจำนวนสินค้าคงคลังที่แน่นอน และอยากให้ระบบแจ้งเตือนเมื่อสินค้าใกล้หมด

4.2.3.3 ความต้องการ (Requirements) ของระบบจัดการคลังสินค้าสามารถระบุได้ดังนี้

- 1) พนักงานคลังสามารถเพิ่ม/ลด/แก้ไข ข้อมูลและจำนวนของสินค้าแต่ละประเภทได้
- 2) พนักงานคลังสามารถตรวจสอบจำนวนสินค้าและวันที่ที่สินค้าออกจากคลังได้ผ่านระบบได้
- 3) พนักงานคลังสามารถทราบรายการสินค้าที่ใกล้หมดได้ผ่านระบบแจ้งเตือน

4.2.4 ระบบส่งไฟล์งานศิลปะ (Artwork Submitting System)

สำหรับการระบุปัญหาและความต้องการสำหรับระบบส่งไฟล์งานศิลปะ ผู้จัดทำได้สัมภาษณ์ศิลปินที่ขายสินค้าผ่านช่องทางของศิลปินซึ่งใช้อินستاแกรมและไลน์ควบคู่กัน จำนวน 2 คน และพนักงานขายจำนวน 2 คน โดยให้ศิลปินทบทวนกระบวนการตั้งแต่รับงานไปตลอดจนถึงส่งงาน ในส่วนของพนักงานขายเนื่องจากระบบนี้เป็นธุรกิจใหม่ที่เพิ่มมาจากขอบเขตธุรกิจเดิมผู้จัดทำจึงสัมภาษณ์พนักงานขายโดยใช้กรณีเดียวกับการรับไฟล์งานจากลูกค้า โดยให้พนักงานขายเล่ากระบวนการที่เคยทำในการรับและตรวจสอบไฟล์ผลงาน ในการสัมภาษณ์พยายามถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าถึงปัญหาของผู้ใช้และสิ่งที่ต้องการ สรุปเป็นแผนที่ความเข้าใจ กรอบปัญหา และความต้องการได้ดังนี้

4.2.4.1 แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Map) ของระบบส่งไฟล์งานศิลปะ

ศิลปิน

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปกติรับงานวาดตามออเดอร์รายชิ้น ทำงานชิ้นหนึ่งได้เงินครั้งเดียว - เสียเวลากับการลองผิดลองถูกในการสั่งผลิต - ถ้าจะลดต้นทุนก็ต้องสั่งผลิตจำนวนเยอะ ๆ - สั่งผลิตมาเป็นปีแล้วยังขายไม่หมด - ทำเคสเรซินแล้วรอเรซินแห้งนาน บางทีของเสียอยากลองเปลี่ยนเป็นสกรีน - คนไม่ค่อยเห็นผลงาน - ไม่ชอบแก้งานเดิมหลาย ๆ รอบ 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - โฟสต์ผลงานผ่านอินستاแกรม - รับงานลูกค้าผ่านไลน์ และอินستاแกรม - เปิดรับพรีออเดอร์เสื้อสกรีนลายโดยเปิดรับออเดอร์ 1 อาทิตย์ และสั่งผลิตอีก 1-2 อาทิตย์ - ส่งพิมพ์สติ๊กเกอร์มาจำนวนมาก ๆ เพื่อให้ทุนต่ำ - ทำการตลาดออนไลน์ผ่านอินستاแกรม - ศิลปินกำหนดให้ลูกค้าสามารถแก้งานได้ไม่เกิน 3 ครั้ง หากเกินจะคิดเงินเพิ่มครั้งละ 50 บาท
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - เหนื่อยและเบื่อกับการแก้งานลูกค้าซ้ำ ๆ - กลัวขายของไม่หมด ไม่ได้ทุนคืน - หมตกำลังใจเวลาเห็นของที่ขายไม่ออก - เบื่อเวลาลูกค้าต่อรองราคา 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - ถ้ามีระบบที่ฝากผลงานแล้วได้ผลตอบแทนเป็นส่วนแบ่งจากยอดขายได้ก็ดี - อยากให้มีโค้ดไลน์ในการอัปโหลด กำหนดขนาดชัดเจน อัตราส่วนเท่าไร รูปแบบไฟล์ภาพ และการตั้งชื่อ - หากผลงานโดน Reject อยากให้ระบุเหตุผลให้ชัดเจน

พนักงานขาย

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - หาไฟล์ลำบากเพราะต้องดาวน์โหลดไฟล์เข้าเครื่องถึงเปิดเช็คได้ 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - เช็คขนาดไฟล์ว่าเล็กไปหรือภาพแตกหรือไม่ - เช็คประเภทไฟล์
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - หงุดหงิดเวลาที่ได้ไฟล์มาผิดประเภทแล้วต้องทักไปขอให้ส่งใหม่ - สับสนเมื่อดาวน์โหลดไฟล์ที่ได้รับจากลูกค้าแล้วต้องหาว่าไฟล์อยู่ที่ไหน 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้มีที่สำหรับส่งไฟล์ที่เก็บได้นาน และเก็บอย่างเป็นระบบระเบียบ - ถ้ามีลิสต์ให้เลือกว่าต้องแก้เพราะอะไรก็น่าจะสะดวกขึ้นเพราะชี้แจงพิมพ์เยอะ - อยากให้ระบบกำหนดขนาดไฟล์ขั้นต่ำได้ - อยากดู Preview ผลงานผ่านหน้าเว็บเลย

4.2.4.2 กรอบปัญหา (Problem Statement) ของระบบส่งไฟล์งานศิลปะ สามารถระบุได้ดังนี้

- 1) ศิลปินต้องการระบบที่สามารถอัปโหลดไฟล์ได้ง่าย มีไกด์ไลน์ในการอัปโหลดไฟล์ กำหนดไว้ชัดเจน ต้องการระบบที่มีการระบุเหตุผลที่ไฟล์งานไม่ผ่านให้ชัดเจน และต้องการได้รับคำlichสิทธิ์เป็นส่วนแบ่งจากยอดขายที่เกิดขึ้นจากชิ้นงานที่ส่ง
- 2) พนักงานขายต้องการให้ระบบสามารถเก็บไฟล์ได้นาน เข้าถึงไฟล์งานได้ง่าย สามารถตรวจสอบไฟล์งานในระบบได้ง่ายและสะดวก และให้ศิลปินเป็นผู้รับผิดชอบกรณีเกิดการละเมิดลิขสิทธิ์โดยศิลปิน

4.2.4.2 ความต้องการ (Requirements) ของระบบส่งไฟล์งานศิลปะ สามารถระบุได้ดังนี้

- 1) ศิลปินสามารถแนบไฟล์ได้ ซึ่งศิลปินสามารถทราบได้ว่าไฟล์ที่อัปโหลดมีขนาดเล็กหรือใหญ่เกินไป หรือไม่จากการแจ้งเตือนของระบบ
- 2) พนักงานขายสามารถกด Preview ดูไฟล์ผลงานบนเว็บไซต์ได้ ไม่จำเป็นต้องดาวน์โหลดลงเครื่อง
- 3) ศิลปินสามารถคัดเลือกหมวดหมู่ของผลงานที่ส่งได้ เช่น Minimalist, Vintage, Typography
- 4) ศิลปินสามารถยินยอมข้อตกลงในการส่งไฟล์ผลงานได้ โดยศิลปินต้องรับรองว่าไฟล์ที่ส่งมาไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ และไม่ได้คัดลอกมาจากผู้อื่น หากเกิดกรณีดังกล่าวขึ้นและมีการฟ้องร้องจากบุคคลที่สาม บริษัทจะไม่ร่วมรับผิดชอบปัญหาดังกล่าว

รวมถึงศิลปินยินยอมให้บริษัทใช้ไฟล์งานเพื่อเป็นแบบสกรีนสินค้า โดยศิลปินจะได้รับค่าลิขสิทธิ์เป็นส่วนแบ่งจากยอดขายที่เกิดขึ้นจากชิ้นงาน

- 5) พนักงานขายสามารถคัดเลือกเหตุผลที่ Reject ได้ เช่น ภาพตัดลิขสิทธิ์ มีถ้อยคำรุนแรง ภาพโป๊เปลือย เป็นต้น

4.2.5 ระบบติดตามคำสั่งซื้อ (Tracking System)

สำหรับการระบุปัญหาและความต้องการสำหรับระบบติดตามคำสั่งซื้อ ผู้จัดทำได้สัมภาษณ์ลูกค้าจำนวน 2 คน โดยให้ลูกค้าทบทวนขั้นตอนการติดตามคำสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ที่เคยซื้อ และพนักงานขายจำนวน 2 คน โดยให้ทบทวนขั้นตอนการแจ้งสถานะคำสั่งซื้อให้ลูกค้าทราบ โดยพยายามถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าถึงปัญหาของผู้ใช้และสิ่งที่ต้องการ สรุปเป็นแผนที่ความเข้าใจ กรอบปัญหา และความต้องการได้ดังนี้

4.2.5.1 แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Map) ของระบบติดตามคำสั่งซื้อ

ลูกค้า

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากรู้ว่าจะได้ของประมาณวันไหน - บางวันก็ไม่ว่างรับของ ถ้ารู้วันรับของจะได้วางแผนได้ - ต้องรอพนักงานตอบแช็ต 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - ต้องคอยสอบถามสถานะจากทางร้าน
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - กลัวของหาย - กังวลว่าออเดอร์จะตกหล่น - กลัวของมาส่งตอนที่ไม่มีคนรับแล้วของเสียหาย - หงุดหงิดเวลาได้รับของผิด/เสียหาย 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - ถ้าระบบสามารถบอกว่าสินค้าอยู่ขั้นตอนไหนแล้วก็จะช่วยให้วางแผนได้ - อยากให้มียระบบที่สามารถติดตามสถานะคำสั่งซื้อ - อยากให้มียปุ่มเคลมสินค้า

พนักงานขาย

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลูกค้าบางคนใจร้อน ทักมาถามสถานะสินค้าบ่อย - บางทีตอบแช็ตช้าเพราะข้อความเยอะ - มีโอกาสที่แช็ตที่ลูกค้าทักมาจะตกหล่น 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - แจ้งเลข Tracking Number เมื่อส่งของแล้ว - ถ้ายังไม่ได้ส่งของแต่ลูกค้าทักมาถามก็ตอบว่ายังอยู่ในขั้นตอนการผลิต - ถ้าส่งสินค้าผิดหรือสินค้าเสียหายจะสอบถามลูกค้าว่าต้องการเงินคืนหรือให้ส่งสินค้าไปให้ใหม่
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่อยากมานั่งหาว่าออเดอร์นี้ทำถึงไหนแล้ว รู้สึกว่าเสียเวลา - หงุดหงิดเวลาส่งของผิด เสียเวลาต้องส่งของใหม่ 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้มีระบบที่ช่วยแจ้งลูกค้าเลยว่าทำถึงไหนแล้ว - อยากให้ลูกค้าสามารถส่งเรื่องขอคืนเงิน/ส่งสินค้าใหม่ได้จากในระบบเลย แต่ต้องแนบหลักฐานเป็นรูปภาพและวิดีโอมาด้วย

4.2.5.2 กรอบปัญหา (Problem Statement) ของระบบติดตามคำสั่งซื้อสามารถระบุได้ดังนี้

- 1) ลูกค้าต้องการระบบที่สามารถติดตามสถานะคำสั่งซื้อได้และสามารถแสดงวันที่ที่จะได้รับสินค้าโดยประมาณได้ และเมื่อลูกค้าได้รับสินค้าแล้วพบว่าสินค้าเสียหายหรือได้รับสินค้าผิด ลูกค้าต้องการให้มีระบบที่สามารถเคลมสินค้าได้
- 2) พนักงานต้องการระบบที่สามารถอัปเดตสถานะคำสั่งซื้อได้ และสามารถรับเรื่องขอเคลมสินค้าได้

4.2.5.3 ความต้องการ (Requirements) ของระบบติดตามคำสั่งซื้อสามารถระบุได้ดังนี้

- 1) ลูกค้าสามารถติดตามสถานะของคำสั่งซื้อได้
- 2) ลูกค้าสามารถทราบเวลาที่จะได้รับสินค้าโดยประมาณได้
- 3) พนักงานขายสามารถแก้ไขข้อมูลสถานะคำสั่งซื้อและเลขติดตามพัสดุได้
- 4) ลูกค้าสามารถขอเคลมสินค้าได้ โดยอัปโหลดรูปภาพและวิดีโอเพื่อใช้ยื่นเคลม
- 5) พนักงานขายสามารถทราบรายการสินค้าที่ลูกค้าต้องการเคลมได้ผ่านการแจ้งเตือน

4.2.6 ระบบสมาชิก (Membership System)

สำหรับการระบุปัญหาและความต้องการสำหรับระบบสมาชิก ผู้จัดทำได้สัมภาษณ์ลูกค้าจำนวน 2 คน โดยให้ลูกค้าใช้แอปพลิเคชันที่เคยซื้อของออนไลน์ประกอบการให้ลูกค้าทบทวนขั้นตอนการย้อนดูประวัติการใช้บริการสกรีนเสื้อ และสัมภาษณ์ศิลปินจำนวน 2 คน ที่เคยสมัครแพลตฟอร์มอื่นเพื่อลงขายงาน โดยให้ทบทวนขั้นตอนการสมัคร การลงขายงาน และการรับผลตอบแทน โดยพยายามถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าถึงปัญหาของผู้ใช้และสิ่งที่ต้องการ สรุปเป็นแผนที่ความเข้าใจ กรอบปัญหา และความต้องการได้ดังนี้

4.2.6.1 แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Map) ของระบบสมาชิก

ลูกค้า	
<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากได้ส่วนลด - บางทีอยากย้อนดูว่าเคยสั่งซื้ออะไรไปบ้าง - ถ้าอยากซื้อของชิ้นเดิมจะเข้าไปดูประวัติการสั่งซื้อ 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตีตารางราคากับพนักงาน - ย้อนดูแชตหรืออีเมลเพื่อหาว่าสั่งอะไรไป - เสิร์ชหาอีเมลเก่าที่เคยส่งไฟล์งาน
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - รู้สึกดีเวลาซื้อของแล้วได้ส่วนลด - วุ่นวายเวลาต้องย้อนหาประวัติการสั่งซื้อ 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้สมัครสมาชิกแล้วได้ส่วนลด - ถ้าระบบบันทึกประวัติคำสั่งซื้อไว้ก็ดี - อยากให้ขั้นตอนการสมัครไม่ยุ่งยาก

ศิลปิน	
<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - เคยลงรับงานในแพลตฟอร์มหนึ่งแต่คู่แข่งเยอะ ยังไม่มีลูกค้ามาจ้าง - ชอบคำตอบแบบแบ่งเปอร์เซ็นต์มากกว่าขายสิทธิ์ขาดเพราะขายขาดได้เงินก้อนเดียวแล้วจบ 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - สมัครเป็นสมาชิกผ่านการเชื่อมเฟซบุ๊ก
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียใจเวลาไม่มีคนมาจ้างงาน - รู้สึกผิดหวังที่งานตัวเองไม่ดีพอ - เบื่อการกรอกข้อมูลเยอะ ๆ 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนการสมัครควรจะง่าย ไม่ต้องกรอกเยอะ เชื่อมเฟซบุ๊กหรือไลน์หรืออีเมลได้เลย - อยากได้ค่าคอมมิชชั่นมากกว่าขายสิทธิ์ขาด - อยากดูยอด Engagement ของผลงานตนเองได้ - อยากให้มีสรุปเงินได้รายเดือน

4.2.6.1 กรอบปัญหา (Problem Statement) ของระบบสมาชิกสามารถระบุได้ดังนี้

- 1) ลูกค้าต้องการให้มีระบบสมาชิกที่สามารถสมัครได้ง่าย ไม่ต้องกรอกข้อมูลเยอะ ระบบสามารถสะสมแต้มเพื่อแลกส่วนลดได้ สามารถดูประวัติคำสั่งซื้อได้สะดวก และสามารถกดบันทึกสินค้าที่สนใจไว้แต่ยังไม่ซื้อได้
- 2) ศิลปินต้องการให้มีระบบสมาชิกที่สามารถสมัครได้ง่าย ไม่ยุ่งยาก สามารถดูยอด Engagement และยอดเงินที่ได้จากผลงานที่ลงในเว็บไซต์ได้

4.2.6.1 ความต้องการ (Requirements) ของระบบสมาชิกสามารถระบุได้ดังนี้

- 1) ลูกค้าและศิลปินสามารถสมัครสมาชิกผ่านการเชื่อมต่อเพชบุ๊ก อีเมล หรือไลน์
- 2) ลูกค้าสามารถทราบแต้มสะสมของตนเองได้
- 4) ลูกค้าสามารถเรียกดูประวัติคำสั่งซื้อของตนเองได้
- 5) ลูกค้าสามารถบันทึกสินค้าที่ถูกใจได้
- 6) ศิลปินสามารถเรียกดูรายงานสรุปผลรายเดือนได้ รายงานมีรายละเอียดยอดเยี่ยม ยอดถูกใจ ยอดขาย(ชิ้น) ยอดขาย(บาท) โดยสามารถดูย้อนหลังได้ 1 ปี

4.2.7 ระบบจัดการคำสั่งซื้อ (Order Management System)

สำหรับการระบุปัญหาและความต้องการสำหรับระบบจัดการคำสั่งซื้อ ผู้จัดทำได้สัมภาษณ์ พนักงานขาย พนักงานสกรีน พนักงานบัญชี และพนักงานการตลาด จำนวน 2 คน โดยให้พนักงานขาย ทบทวนขั้นตอนการบันทึกคำสั่งซื้อเพื่อส่งต่อให้พนักงานสกรีน พนักงานสกรีน ทบทวนกระบวนการรับข้อมูลคำสั่งซื้อมาเพื่อผลิต พนักงานบัญชี ทบทวนขั้นตอนการทำบัญชีสรุปรายรับ รายจ่าย พนักงานการตลาด ทบทวนการวางแผนการทำการตลาดและทำ Content โดยพยายามถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าถึงปัญหาของผู้ใช้และสิ่งที่ต้องการ สรุปเป็นแผนที่ความเข้าใจ กรอบปัญหา และความต้องการได้ดังนี้

4.2.7.1 แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Map) ของระบบจัดการคำสั่งซื้อ

พนักงานขาย

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - แชนแนลไม่ขึ้นทำให้รับออเดอร์ช้า - ลูกค้าส่งเมลมาแต่ไฟล์ตกหล่น เพราะกล่องอีเมลไม่อัปเดต บางทีไปอยู่ใน Junk Mail - ลูกค้าส่งไฟล์มาในอีเมลเป็น .png แต่อีเมลเปลี่ยนไฟล์ไปเป็น .jpg โดยอัตโนมัติซึ่งร้านต้องใช้ไฟล์ .png - ใช้หลายแอปฯ ร่วมกันในการจัดบันทึกและทำสรุป - หาเอกสารยากเพราะเก็บข้อมูลแบ่งเป็นโฟลเดอร์ - กลัวว่าถ้าคอมโดนไวรัสข้อมูลก็จะหายหมด 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - พยายามเช็คแช็ตและอีเมลบ่อยๆ และดูใน Junk Mail - ใช้แอปพลิเคชัน Airtable ในการจัดงานช่วยจำ - เสิร์ชหาคำสั่งซื้อในคอมพิวเตอร์จากคีย์เวิร์ด - ให้ลูกค้าที่ส่งไฟล์ทางอีเมลแล้วมีปัญหา อัปโหลดไฟล์ลง Google Drive แทน - เก็บใบสั่งซื้อในคอมพิวเตอร์แยกเป็นโฟลเดอร์ - ส่งใบสั่งซื้อและไฟล์งานให้พนักงานสกรีน
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - หงุดหงิดเวลาหาอีเมลลูกค้าไม่เจอ - กังวลที่งานล่าช้าเวลาการรับออเดอร์มีปัญหา - กังวลว่าออเดอร์จะตกหล่น - ไม่ชอบเวลาที่ลูกค้าส่งไฟล์มาผิดประเภทแล้วต้องทักไปขอให้ลูกค้าส่งใหม่ 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้มีระบบที่เรียกดูคำสั่งซื้อของลูกค้าได้ - อยากให้ระบบสามารถเลือกวันที่เพื่อกรองคำสั่งซื้อในแต่ละช่วงได้ - อยากให้มีระบบจัดการคำสั่งซื้อที่ไม่จำเป็นต้องมีการตอบอีเมลไปมาระหว่างลูกค้าและพนักงาน - อยากให้ระบบสามารถเพิ่มคำสั่งซื้อของลูกค้าที่ติดต่อสั่งซื้อมาจากช่องทางอื่นได้

พนักงานสกรีน

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - บางทีถ้างานเยอะก็สับสนว่าคำสั่งซื้อไหนผลิตไปแล้ว - เรื่องระบบการทำงานไม่ค่อยมีปัญหาอะไร มักมีปัญหาคือขั้นตอนการผลิตมากกว่า บางครั้งสกรีนงานออกมาแล้วไม่ได้มาตรฐานต้องคัดออก 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - รับรายละเอียดคำสั่งซื้อและไฟล์งานมาจากพนักงานขาย - สกรีนสินค้าตามคำสั่งซื้อ - ตรวจสอบเช็คคุณภาพแล้วส่งให้พนักงานฝ่ายบรรจุและจัดส่ง - จดบันทึกในแอปฯ ว่าคำสั่งซื้อไหนผลิตเรียบร้อยแล้ว/ยังไม่ได้ผลิต
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - กลัวทำออเดอร์ตกหล่น - กลัวทำออเดอร์ซ้ำ 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้มีระบบที่พนักงานสกรีนสามารถเข้าดูรายละเอียดคำสั่งซื้อได้โดยตรงโดยไม่ต้องรอพนักงานขายส่งเรื่องมา เพื่อที่จะได้เริ่มงานและจบงานได้ไว - อยากให้ระบบแจ้งสถานะคำสั่งซื้อ

พนักงานบัญชี

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - พยายามรีบจดบันทึกรายรับที่ได้เข้ามาทุกครั้ง แต่ก็มีลืมบ้าง ต้องมานั่งตามย้อนดู - ลูกค้ากรอกฟอร์มแจ้งโอนเงินมาแต่ไม่กดส่ง ทำให้เกิดการล่าช้าในการผลิตสินค้า เพราะเช็คฟอร์มเป็นหลัก - บางวันไม่ได้บันทึกรายรับ-รายจ่ายลง Excel แล้วต้องตามหาข้อมูลย้อนหลังค่อนข้างลำบากและใช้เวลา 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทักเช็คไปเตือนลูกค้าที่ยังไม่ได้แจ้งโอนเงิน - บันทึกรายรับ-รายจ่ายลงใน Excel
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - หงุดหงิดกับการนั่งจดบัญชี 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้ระบบสามารถดึงข้อมูลออกมาได้ว่าในแต่ละวันขายอะไรไปเท่าไร

พนักงานการตลาด

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - คาดเดาความชอบของลูกค้าได้ยากเพราะลูกค้าแต่ละคนก็มีความชอบแตกต่างกัน - ปกติจะรู้ว่าสินค้าประเภทไหนขายดีจากการเติมสต็อกสินค้าโดยสอบถามจากพนักงานคลัง - ลูกค้าบางคนก็ทักแชตกลับมาบอก Feedback บ้าง บางคนลงรีวิวในอินสตาแกรมหรือทวิตเตอร์ 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำ Content สำหรับการโปรโมทร้านตามเทศกาล - ตรวจสอบว่าลูกค้าสนใจสินค้ามากน้อยแค่ไหนจากยอดโลกในอินสตาแกรมและยอดรีทวิตในทวิตเตอร์ - ชื้อโฆษณาเพื่อโปรโมทโพสต์
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - สับสนว่าควรโปรโมทสินค้าตัวไหน - สับสนว่าความถี่ใดที่เหมาะสมในการโพสต์ข้อความและรูปภาพลงอินสตาแกรมและทวิตเตอร์ - เสียหายเงินโฆษณา ไม่รู้ว่าเลือกโฆษณาตรงกลุ่มเป้าหมายหรือไม่ 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้ระบบสามารถดึงข้อมูลออกมาได้ว่าในแต่ละวันขายอะไรไปเท่าไร - อยากให้ระบบสามารถเลือกวันที่เพื่อกรองคำสั่งซื้อในแต่ละช่วงได้ - อยากให้ระบบบอกได้ว่าสินค้าชิ้นไหนขายดี

4.2.7.2 กรอบปัญหา (Problem Statement) ของระบบจัดการคำสั่งซื้อระบบนี้ได้ดังนี้

- 1) พนักงานขายต้องการให้มีระบบจัดการคำสั่งซื้อที่สามารถจัดเก็บข้อมูลแบบรวมศูนย์ เพื่อช่วยให้การตรวจสอบข้อมูลการดำเนินงานเป็นไปได้ง่ายขึ้น สามารถเพิ่มคำสั่งซื้อของลูกค้าที่ติดต่อสั่งซื้อมาจากช่องทางอื่นได้ ในกรณีที่มีลูกค้าสั่งซื้อจากช่องทางอื่น
- 2) พนักงานสกรีนต้องการให้มีระบบที่รวบรวมคำสั่งซื้อที่ใช้งานง่ายเพื่อช่วยให้สกรีนสินค้าตามคำสั่งซื้อได้ไม่ตกหล่นและลดความผิดพลาด
- 3) พนักงานบัญชีต้องการระบบที่สามารถเรียกดูข้อมูลคำสั่งซื้อของลูกค้าและยอดคำสั่งซื้อรายวัน/เดือน/ปี ได้ และสามารถดาวน์โหลดรายงานการขายจากระบบเพื่อนำมาใช้ลงบันทึกบัญชีและตรวจสอบบัญชี
- 4) พนักงานการตลาดต้องการระบบที่สามารถเรียกดูข้อมูลคำสั่งซื้อของลูกค้าและยอดคำสั่งซื้อรายวัน/เดือน/ปี ได้ และสามารถดาวน์โหลดรายงานการขายจากระบบเพื่อนำข้อมูลไปใช้วิเคราะห์และทำการตลาดได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4.2.7.3 ความต้องการ (Requirements) ของระบบจัดการคำสั่งซื้อระบบนี้ได้ดังนี้

- 1) พนักงานขาย พนักงานสกรีน พนักงานบัญชี และพนักงานการตลาดสามารถเรียกดูข้อมูลคำสั่งซื้อได้ โดยระบุหมายเลขคำสั่งซื้อ ชื่อลูกค้า วันที่สั่งซื้อ สถานะคำสั่งซื้อ
- 2) พนักงานขาย พนักงานสกรีน พนักงานบัญชี และพนักงานการตลาดสามารถเรียกดูยอดการสั่งซื้อสินค้าตามวันที่ที่กำหนดได้
- 3) พนักงานขาย พนักงานสกรีน พนักงานบัญชี และพนักงานการตลาดสามารถเลือกวิธีการจัดเรียงลำดับข้อมูลยอดขายได้ว่าจะจัดเรียงข้อมูลตามวันที่สั่งซื้อ ประเภทสินค้า ยอดขาย(ขึ้น) หรือยอดขาย(บาท)
- 4) พนักงานขาย พนักงานสกรีน พนักงานบัญชี และพนักงานการตลาดสามารถดาวน์โหลดรายงานการขายเป็นไฟล์ Excel ลงเครื่องคอมพิวเตอร์
- 5) พนักงานขายสามารถเพิ่มคำสั่งซื้อของลูกค้าที่ติดต่อสั่งซื้อมาจากช่องทางอื่นได้

4.2.8 ระบบจัดการข้อมูลหลัก (Master Data Management System)

สำหรับการระบุปัญหาและความต้องการสำหรับระบบจัดการข้อมูลหลัก ผู้จัดทำได้สัมภาษณ์พนักงานขายจำนวน 2 คน เนื่องจากพนักงานขายมีหน้าที่รับผิดชอบเรื่องการเปลี่ยนแปลงข้อมูล และในการจัดทำเว็บแอปพลิเคชันนี้จะมอบหมายให้พนักงานขายที่มีความสามารถด้านคอมพิวเตอร์เป็นพนักงานดูแลระบบ โดยให้พนักงานขายทบทวนการดำเนินงานเมื่อข้อมูลสินค้าและลูกค้ามีการเปลี่ยนแปลง พยายามถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เข้าถึงปัญหาและสิ่งที่ต้องการ สรุปเป็นแผนที่ความเข้าใจ กรอบปัญหา และความต้องการได้ดังนี้

4.2.8.1 แผนที่ความเข้าใจ (Empathy Map) ของ ระบบจัดการข้อมูลหลัก

พนักงานดูแลระบบ

<p>Say</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลูกค้ากรอกที่อยู่ในฟอร์มมาผิดแล้วแจ้งมาทางแชต ต้องจดแยกเอาไว้ว่ามีการแก้ไขที่อยู่ - สินค้าบางอย่างหมดแต่ลูกค้าไม่ทราบ ต้องคอยแจ้ง - มีการเปลี่ยนแปลงสเปกสินค้าบางชิ้น แต่ข้อมูลสินค้าเดิมยังอยู่ไม่สามารถลบได้ ทำให้มีลูกค้ายสั่งซื้อที่ไม่มีในร้านแล้ว 	<p>Do</p> <ul style="list-style-type: none"> - จดข้อมูลแยกเอาไว้กรณีมีการเปลี่ยนแปลงที่อยู่ - ส่งแคตตาล็อกสินค้าเวอร์ชันล่าสุดให้ลูกค้า
<p>Feel</p> <ul style="list-style-type: none"> - สับสนเวลาลูกค้ายสั่งซื้อสินค้าที่เลิกผลิตไปแล้ว - กังวลว่าข้อมูลที่อยู่จัดส่งจะผิด ไม่อยากส่งผิดเพราะภาระงานจะเพิ่มและเสียค่าจัดส่ง 	<p>Think</p> <ul style="list-style-type: none"> - อยากให้ระบบแก้ไขข้อมูลสินค้าที่มีอยู่ได้ ข้อมูลจะได้อัปเดต - ควรลบสินค้าที่ไม่มีแล้วออกจากเว็บไซต์ได้ - อยากให้พนักงานดูแลระบบแก้ไขข้อมูลลูกค้าในระบบได้เพราะบางทีลูกค้าก็ไม่สะดวกแก้ไขเอง - อยากให้สามารถแก้ไขข้อมูลที่แสดงบนหน้าเว็บไซต์ได้

4.2.8.2 กรอบปัญหา (Problem Statement) ของระบบจัดการข้อมูลหลักระบุได้ดังนี้

พนักงานดูแลระบบต้องการให้มีระบบที่แก้ไขข้อมูลสินค้าที่แสดงบนหน้าเว็บไซต์ได้ง่ายและไม่ซับซ้อน สามารถกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงในระบบได้ เนื่องจากพนักงานแต่ละคนมีสิทธิ์การเข้าถึงต่างกัน พนักงานที่ไม่เกี่ยวข้องกับระบบใดจะไม่ได้รับสิทธิ์ให้เข้าใช้ระบบนั้น สามารถยกเลิกคำสั่งซื้อได้ โดยสิทธิ์การยกเลิกคำสั่งซื้อจะเป็นของพนักงานดูแลระบบเท่านั้น ลูกค้าไม่สามารถยกเลิกคำสั่งซื้อได้ด้วยตนเอง

4.2.8.3 ความต้องการ (Requirements) ของระบบจัดการข้อมูลหลักระบุได้ดังนี้

- 1) พนักงานดูแลระบบสามารถเพิ่ม ลด และแก้ไขข้อมูลภายในเว็บไซต์ ได้แก่ ข้อมูลองค์กร ข้อมูลสินค้า และข้อมูลผู้ใช้ทั้งหมดในระบบ ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลลูกค้า ข้อมูลศิลปิน ข้อมูลพนักงานขาย ข้อมูลพนักงานสกรีน ข้อมูลพนักงานคลัง ข้อมูลพนักงานบัญชี ข้อมูลพนักงานการตลาด และข้อมูลพนักงานดูแลระบบ

- 2) พนักงานดูแลระบบสามารถเพิ่ม ลด และแก้ไขสิทธิ์การใช้งานของผู้ใช้งานระบบแต่ ละประเภทได้ ซึ่งได้แก่ ลูกค้า ศิลปิน พนักงานขาย พนักงานสกรีน พนักงานคลัง พนักงานบัญชี พนักงานการตลาด และพนักงานดูแลระบบ
- 3) พนักงานดูแลระบบสามารถยกเลิกคำสั่งซื้อของลูกค้าได้

4.3 การสร้างระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ด้วยเครื่องมือสร้าง

Wireframes

การสร้างตัวต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ผู้จัดทำโครงการได้ใช้โปรแกรม MockFlow ซึ่งเป็นเครื่องมือสำหรับสร้าง Wireframes เพื่อให้ผู้ใช้งานได้เห็นภาพ สามารถแสดง ความคิดเห็นสำหรับนำไปพัฒนาเป็นต้นแบบเสมือนจริงที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน มีระบบ ย่อย 8 ระบบ ดังนี้

- 1) ระบบขาย (Sales System)
- 2) ระบบชำระเงิน (Payment System)
- 3) ระบบจัดการคลังสินค้า (Warehouse Management System)
- 4) ระบบส่งไฟล์งานศิลปะ (Artwork Submitting System)
- 5) ระบบติดตามคำสั่งซื้อ (Order Tracking System)
- 6) ระบบสมาชิก (Membership System)
- 7) ระบบจัดการคำสั่งซื้อ (Order Management System)
- 8) ระบบจัดการข้อมูลหลัก (Master Data Management System)

ทั้ง 8 ระบบย่อย แบ่งออกเป็น 19 เมนู ซึ่งมุมมองและสิทธิ์ในการใช้งานระบบจะมีความ แตกต่างกันตามลักษณะงานและประเภทของผู้ใช้งาน โดยแบ่งผู้ใช้งานเป็น 10 ประเภท ได้แก่ บุคคล ทั่วไป ลูกค้า ศิลปิน พนักงานการตลาด พนักงานขาย พนักงานสกรีน ผู้จัดการคลัง พนักงานคลัง พนักงานบัญชี และผู้บริหารระบบ รายละเอียดแสดงดังตารางที่ 4-2

ตารางที่ 4-2: คำอธิบายและผู้มีสิทธิ์ในการใช้งานแต่ละเมนูของระบบต้นแบบ

ลำดับที่	ชื่อเมนู	คำอธิบายเมนู	ผู้มีสิทธิ์เข้าใช้งาน
1	หน้าแรก	แสดงสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน ประกอบไปด้วยชื่อสินค้า ราคา และ ภาพประกอบ	บุคคลทั่วไป
2	สั่งพิมพ์	เมนูสำหรับลูกค้าที่ต้องการสั่งสกรีน สินค้า สามารถเลือกสินค้าที่ต้องการ	บุคคลทั่วไป

ลำดับที่	ชื่อเมนู	คำอธิบายเมนู	ผู้มีสิทธิ์เข้าใช้งาน
		และอัปโหลดไฟล์งานได้	
3	ขอใบเสนอราคา	เมนูสำหรับลูกค้าที่ต้องการขอใบเสนอราคาในกรณีที่ต้องการซื้อสินค้ามากกว่า 100 ชิ้น	ลูกค้า
4	รายละเอียดสินค้า	แสดงรายละเอียดของสินค้าแต่ละประเภท	บุคคลทั่วไป
5	วิธีสั่งซื้อ	แสดงขั้นตอนการสั่งซื้อสินค้า	บุคคลทั่วไป
6	เกี่ยวกับเรา	แสดงข้อมูลบริษัท	บุคคลทั่วไป
7	ตะกร้าสินค้า	แสดงรายการสินค้าที่ลูกค้าต้องการสั่งซื้อแต่ยังไม่ได้ชำระเงิน	บุคคลทั่วไป
8	สินค้าที่ถูกใจ	แสดงรายการสินค้าที่ลูกค้าบันทึกไว้	ลูกค้า
9	ข้อมูลผู้ใช้	แสดงรายละเอียดของลูกค้า ระดับสมาชิก สิทธิพิเศษ ข้อมูลการติดต่อ และข้อมูลการช่องทางการชำระเงิน	ลูกค้า
10	คำสั่งซื้อ (ฝั่งลูกค้า)	แสดงประวัติการสั่งซื้อทั้งหมด สามารถติดตามสถานะคำสั่งซื้อและขอเคลมสินค้า	ลูกค้า
11	ศิลปิน	เมนูสำหรับการสมัครเป็นศิลปินเพื่อลงขายงาน ส่งผลงาน และรายงานการขายของศิลปิน	ศิลปิน
12	คำสั่งซื้อ (ฝั่งพนักงาน)	แสดงรายการคำสั่งซื้อจากลูกค้าทั้งหมด แก้ไขข้อมูล และยกเลิกคำสั่งซื้อได้ สามารถดาวน์โหลดรายการคำสั่งซื้อทั้งหมดเป็นไฟล์ .csv ได้ รวมถึงเอกสารใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี หลักฐานการชำระเงิน ไฟล์งานจากลูกค้า	พนักงานขาย พนักงานสกรีน พนักงานการตลาด พนักงานบัญชี พนักงานดูแลระบบ
13	ใบเสนอราคา	แสดงค่าขอใบเสนอราคาทั้งหมด สามารถกรอกราคาสินค้าเพื่อออกใบเสนอให้ลูกค้าได้	พนักงานขาย พนักงานดูแลระบบ

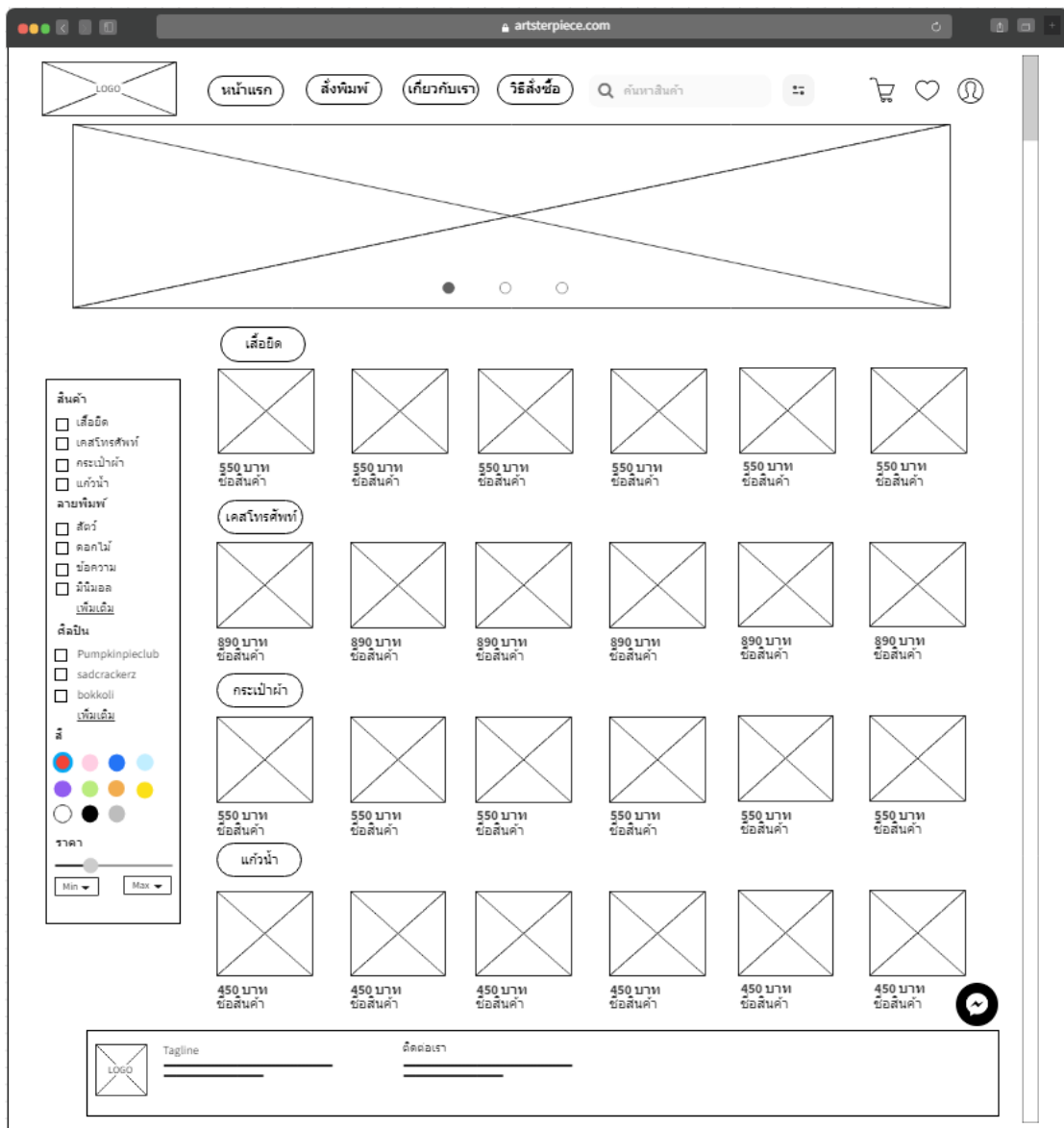
ลำดับที่	ชื่อเมนู	คำอธิบายเมนู	ผู้มีสิทธิ์เข้าใช้งาน
14	คลังสินค้า		
	14.1 เช็คลิสสินค้าคงคลัง	แสดงรายการสินค้าคงคลัง จำนวนคงเหลือ รายละเอียดและสถานะของสินค้าทั้งหมด	ผู้จัดการคลัง พนักงานคลัง พนักงานดูแลระบบ
	14.2 รับสินค้า	กรอกเลขที่ใบเพิ่มสินค้าหรือเลขที่ใบสั่งซื้อเพื่อตรวจรับสินค้าที่ส่งเข้ามาและเพิ่มสินค้าเข้าระบบคลัง	ผู้จัดการคลัง พนักงานคลัง พนักงานดูแลระบบ
	14.3 เพิ่ม/ลดสินค้า	เมนูสำหรับการลดสินค้าคงคลังและการออกใบเพิ่มสินค้าเข้าคลัง	ผู้จัดการคลัง พนักงานดูแลระบบ
15	รีวิวศิลปิน	แสดงรายการคำขอเป็นศิลปินเพื่อลงขายลายศิลปะ สามารถเลือกอนุมัติหรือส่งกลับให้ศิลปินแก้ไขเอกสาร/ข้อมูลได้	พนักงานขาย พนักงานดูแลระบบ
16	รีวิวไฟล์งาน	แสดงรายการขออนุมัติเพื่อลงขายลายศิลปะสามารถเลือกอนุมัติหรือส่งกลับให้ศิลปินแก้ไฟล์/ข้อมูลได้	พนักงานขาย พนักงานดูแลระบบ
17	จัดการข้อมูลหลัก	เมนูสำหรับการจัดการข้อมูลต่าง ๆ ในระบบ ได้แก่ โลโก้ รูปประกาศต่าง ๆ ข้อมูลองค์กร วิธีการสั่งซื้อ รายละเอียดสินค้า สิทธิการใช้งาน รายชื่อพนักงาน รายชื่อศิลปิน รายชื่อสมาชิก และการเพิ่มสินค้า	พนักงานดูแลระบบ
18	กล่องข้อความ	แสดงข้อความที่ลูกค้าทักเข้ามาสอบถาม	พนักงานขาย พนักงานดูแลระบบ
19	แจ้งเตือน	แจ้งเตือนสินค้าคงคลังที่ใกล้หมด/หมดหรือแจ้งเตือนคำขอต่าง ๆ เช่น คำขอใบเสนอราคา คำขออนุมัติลายพิมพ์	พนักงานขาย พนักงานคลัง พนักงานดูแลระบบ

4.3.1 ต้นแบบเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups)

ผู้จัดทำโครงการได้ออกแบบตามมุมมองการใช้งานของผู้ใช้งานระบบดังนี้

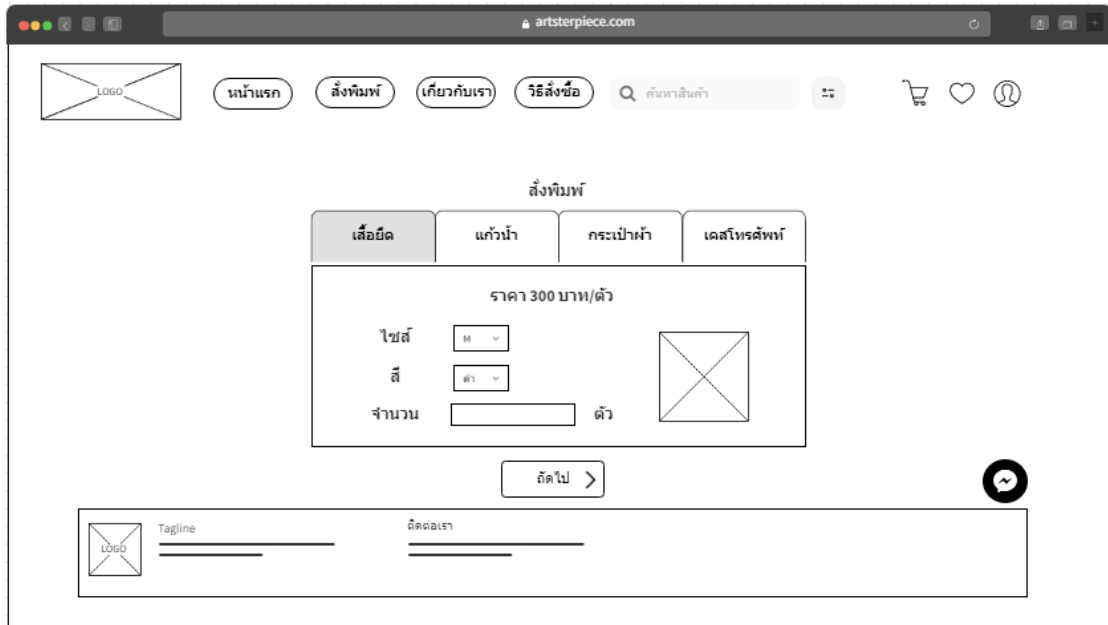
1) การใช้งานสำหรับบุคคลทั่วไปและลูกค้าที่เป็นสมาชิก

1.1) หน้าแรกแสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน ดังแสดงในรูปที่ 4-1 สามารถเลือกกรองข้อมูลเพื่อแสดงสินค้าที่ต้องการได้ และสามารถติดต่อพนักงานได้ผ่านระบบแช็ตแต่จะต้องเข้าสู่ระบบก่อน

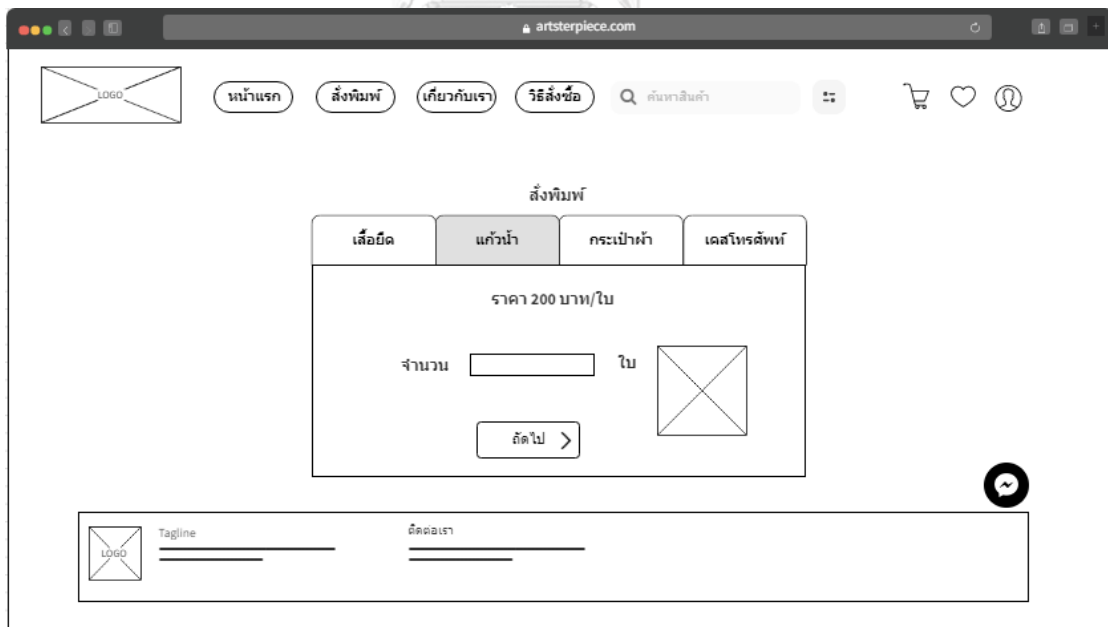


รูปที่ 4-1: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน

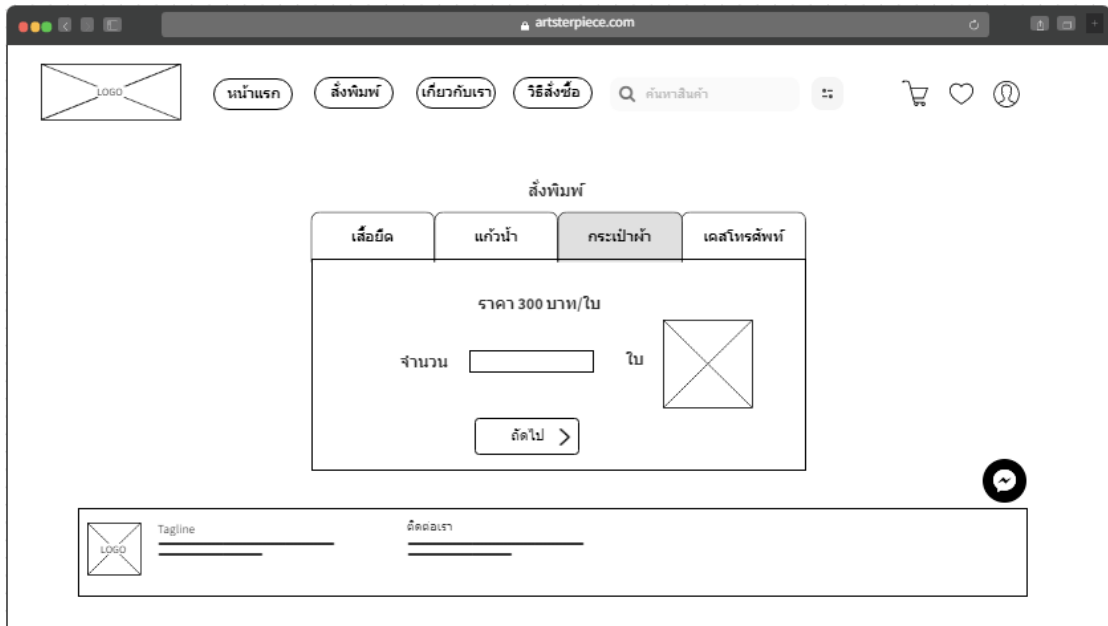
- 1.2) หน้าเมนูสั่งพิมพ์ สำหรับลูกค้าที่ต้องการสั่งกรีนสินค้าประเภทเสื้อยืด แก้วน้ำ กระเป่าผ้า และเคสโทรศัพท์ ดังแสดงในรูปที่ 4-2 ถึง 4-5



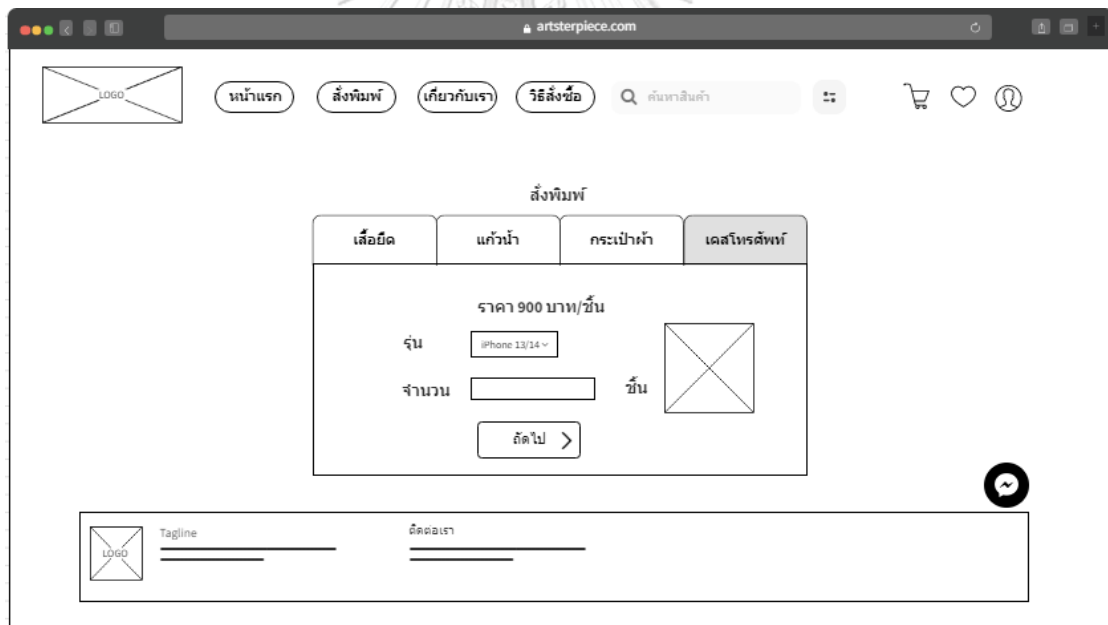
รูปที่ 4-2: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนเสื้อยืด



รูปที่ 4-3: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนแก้วน้ำ

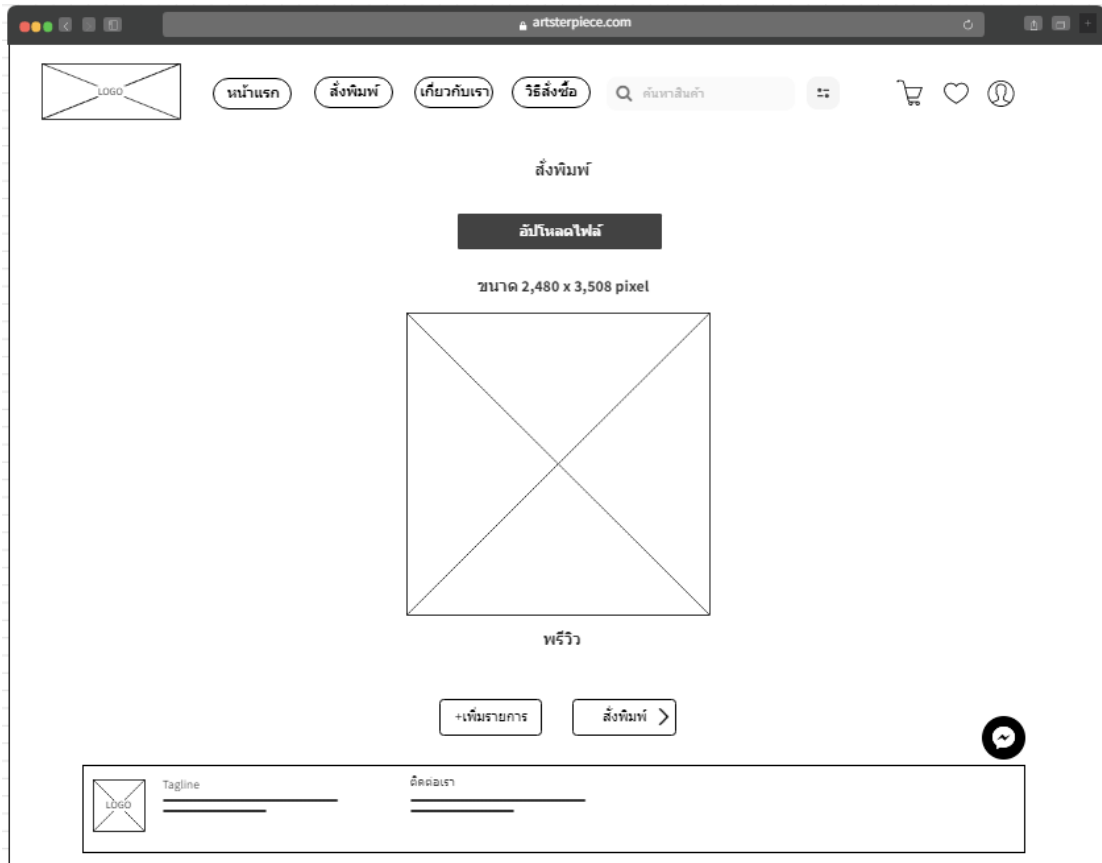


รูปที่ 4-4: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนกระเป๋าคู่



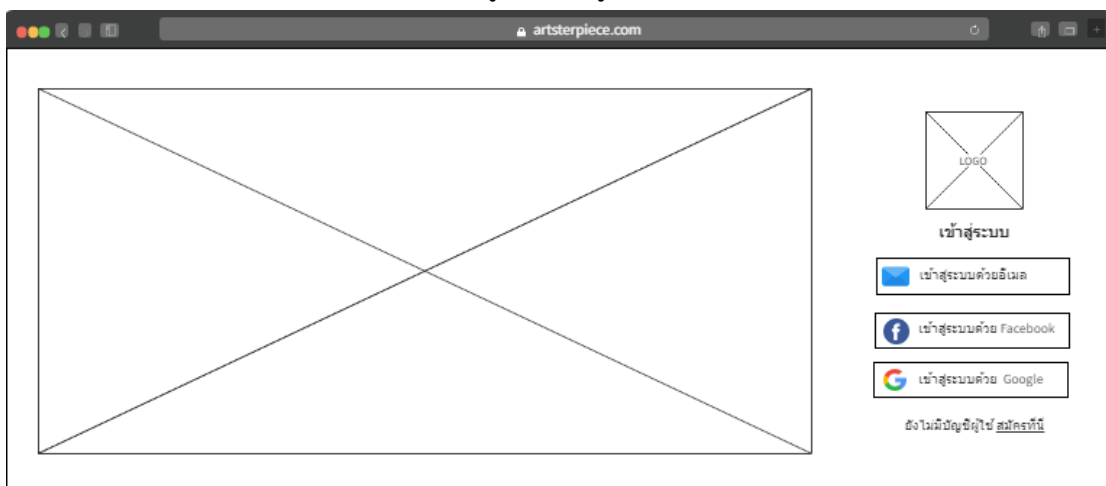
รูปที่ 4-5: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนเคสโทรศัพท์

- 1.3) หน้าสำหรับอัปโหลดไฟล์ที่ลูกค้าต้องการสกรีน แสดงขนาดไฟล์ที่ต้องอัปโหลด ดังแสดงในรูปที่ 4-6

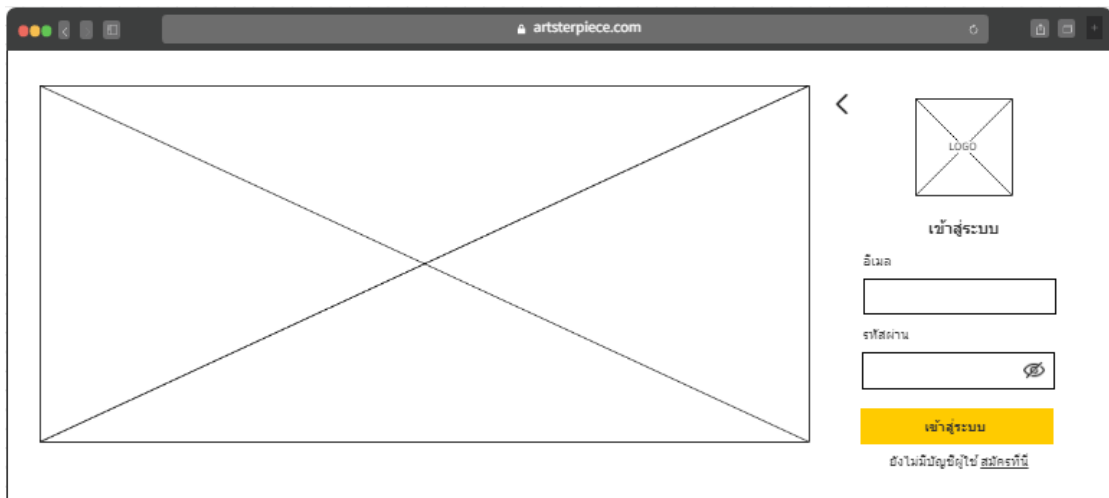


รูปที่ 4-6: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดไฟล์ที่ต้องอัปโหลด

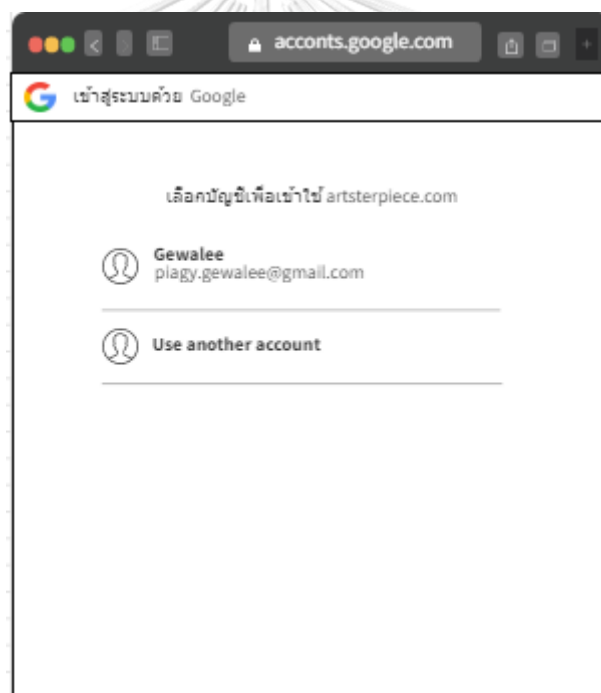
- 1.4) หน้าเข้าสู่ระบบ (Log-in) หากต้องการสั่งซื้อสินค้า ลูกค้าจะต้องเข้าสู่ระบบก่อน โดยแสดงหน้าการเข้าสู่ระบบดังรูปที่ 4-7 ถึง 4-10



รูปที่ 4-7: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงตัวเลือกการเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 4-8: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงการเข้าสู่ระบบด้วยอีเมล

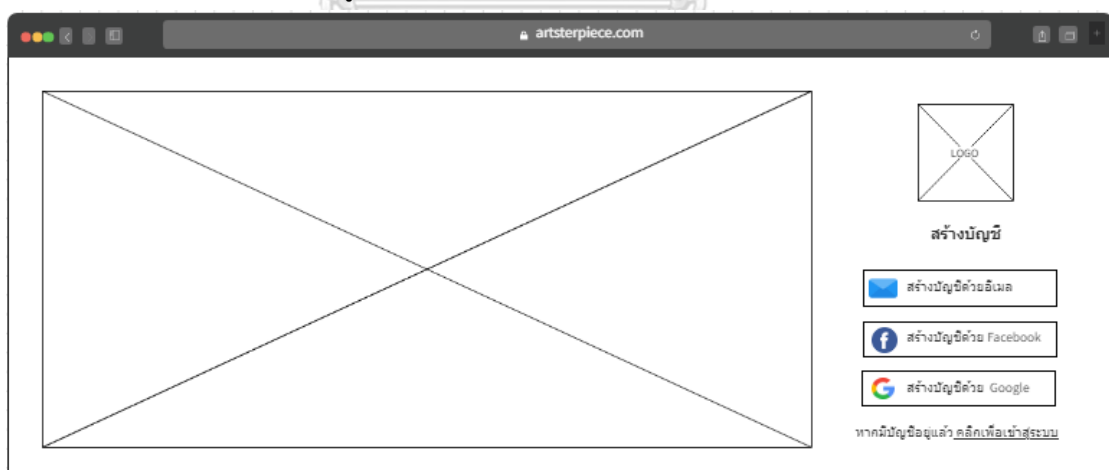


รูปที่ 4-9: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงฟ็ออปชั่นการเข้าสู่ระบบด้วย Google

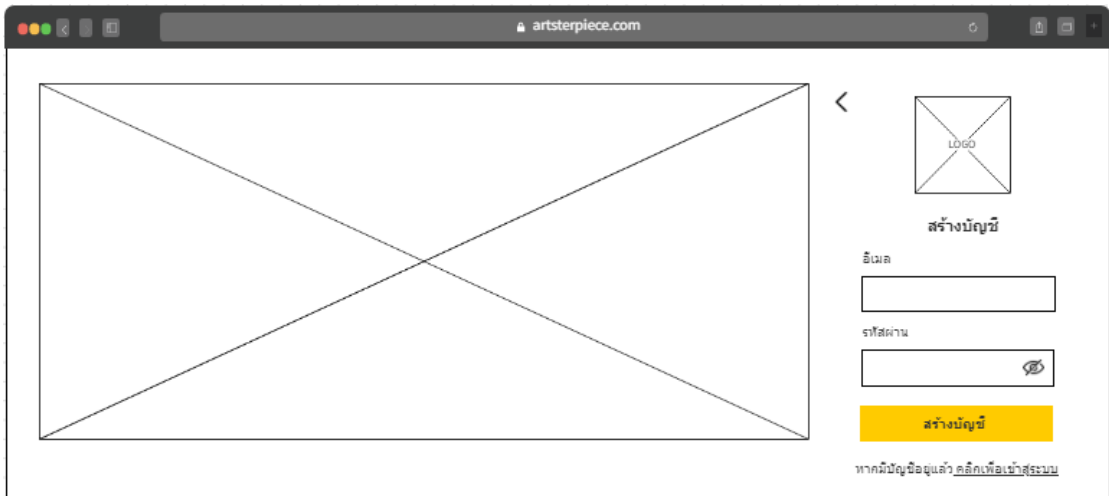


รูปที่ 4-10: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงฟ็อบอ็อปการเข้าสู่ระบบด้วย Facebook

- 1.5) หน้าการสมัครสมาชิก (Sign up) หากลูกค้ายังไม่มีบัญชีเพื่อเข้าใช้งานจะต้องสมัครสมาชิกก่อนดังแสดงในรูป 4-11 ถึง 4-12 สำหรับการเลือกสมัครสมาชิกโดยใช้ Google หรือ Facebook จะแสดงหน้าต่างฟ็อบอ็อปเหมือนการเข้าสู่ระบบดังรูปที่ 4-9 และ 4-10

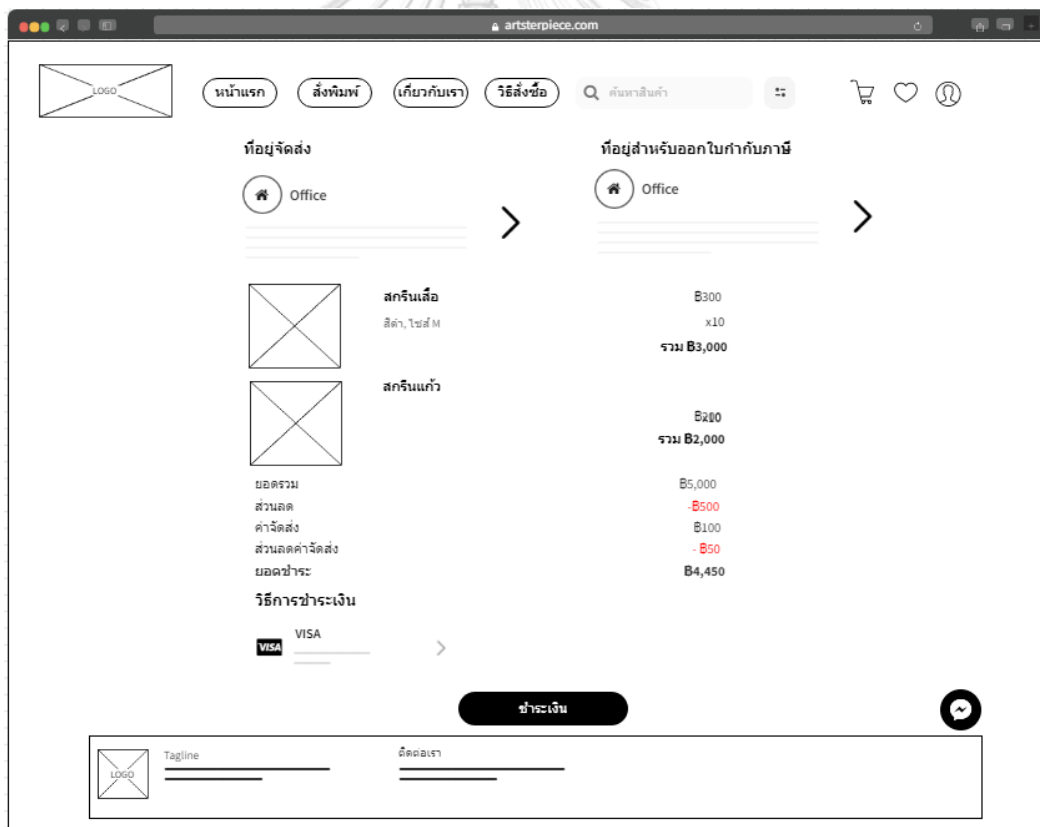


รูปที่ 4-11: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงตัวเลือกสำหรับการสมัครสมาชิก

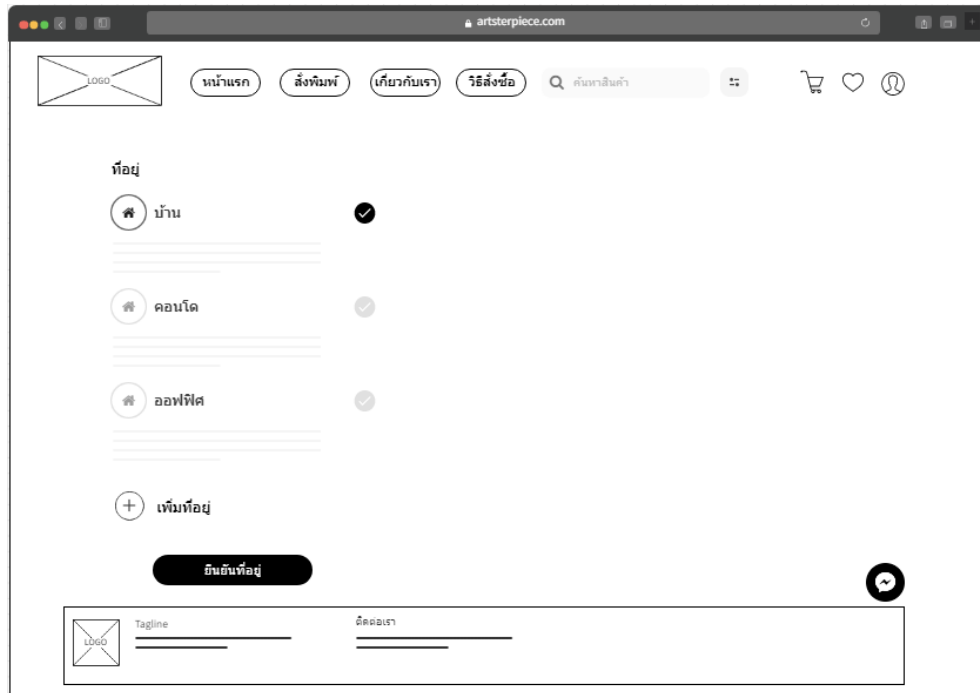


รูปที่ 4-12: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงการสมัครสมาชิกด้วยอีเมล

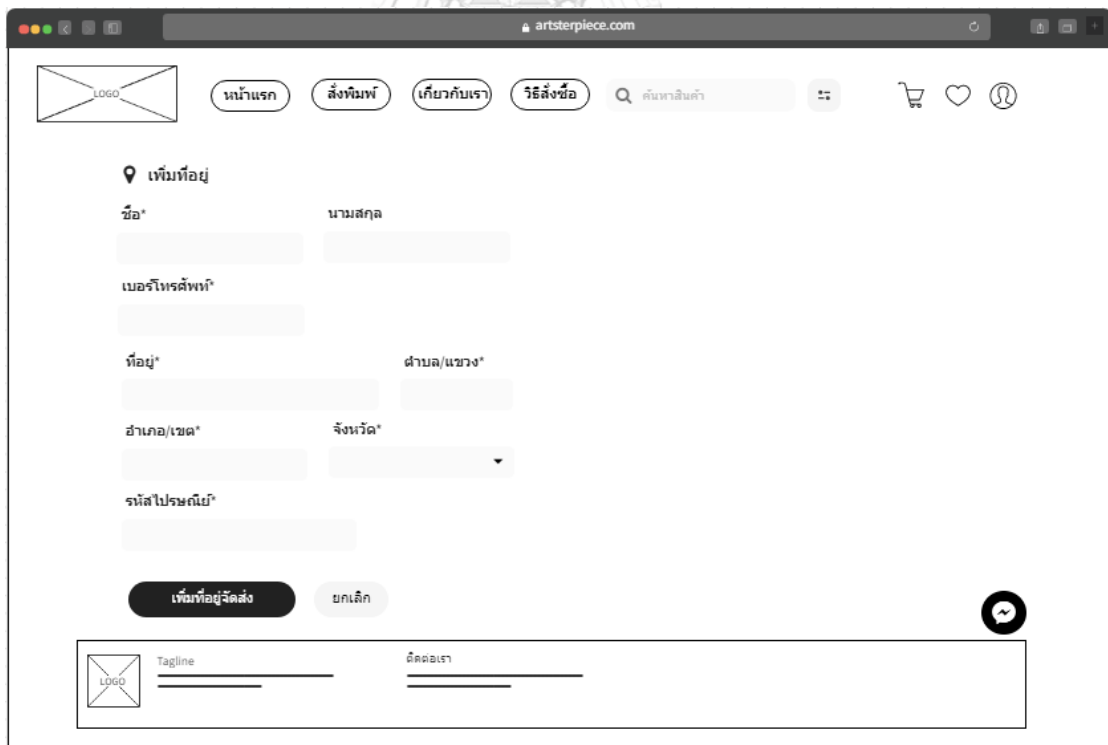
- 1.6) หน้าสรุปรายการที่ต้องการสั่งกรีน สามารถเลือกที่อยู่จัดส่ง ที่อยู่สำหรับออกไปกำกับภาษีและวิธีการชำระเงิน ดังแสดงในรูปที่ 4-13 ถึง 4-19



รูปที่ 4-13: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน



รูปที่ 4-14: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการที่อยู่



รูปที่ 4-15: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่

artsterpiece.com

หน้าแรก | สั่งพิมพ์ | เกี่ยวกับเรา | วิธีสั่งซื้อ | ค้นหาสินค้า

เพิ่มที่อยู่

ชื่อ/ชื่อบริษัท* นามสกุล

เบอร์โทรศัพท์* เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน

ที่อยู่* ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

เพิ่มที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี ยกเลิก

Tagline ติดต่อเรา

รูปที่ 4-16: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่รับเงินสำหรับออกใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี

artsterpiece.com

หน้าแรก | สั่งพิมพ์ | เกี่ยวกับเรา | วิธีสั่งซื้อ | ค้นหาสินค้า

เลือกวิธีการชำระเงิน

บัตรเครดิต/เดบิต ✓ ^

Mastercard ธนาคารไทยพาณิชย์ **** * 2764

Visa ธนาคารไทยพาณิชย์ **** * 3678 ✓

+ เพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต

นโยบายแบ่งคั้ง ^

ธนาคารไทยพาณิชย์ รอยืนยัน 3 นาทีหลังชำระเงิน

ธนาคารกรุงไทย รอยืนยัน 3 นาทีหลังชำระเงิน

ธนาคารสีกอร์ไทย รอยืนยัน 3 นาทีหลังชำระเงิน

ธนาคารกรุงเทพ รอยืนยัน 3 นาทีหลังชำระเงิน

ธนาคารกรุงศรีอยุธยา รอยืนยัน 3 นาทีหลังชำระเงิน

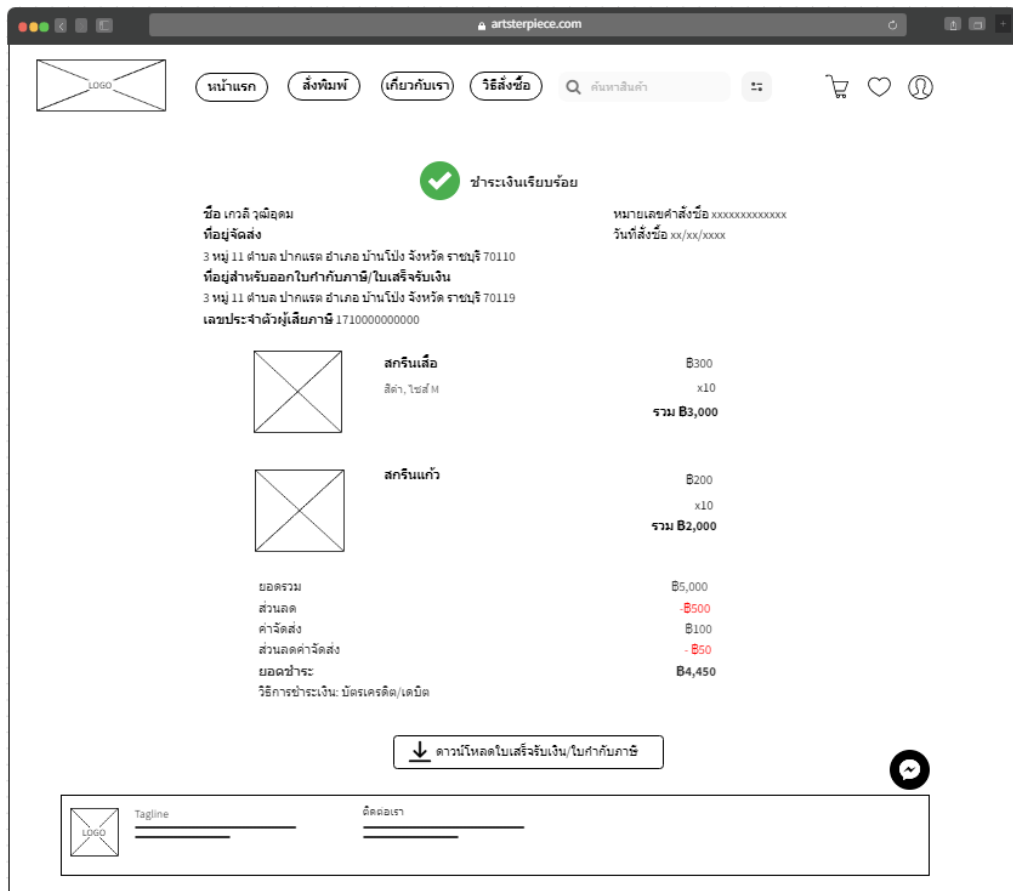
Tagline ติดต่อเรา

รูปที่ 4-17: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงช่องทางการชำระเงิน

รูปที่ 4-18: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต

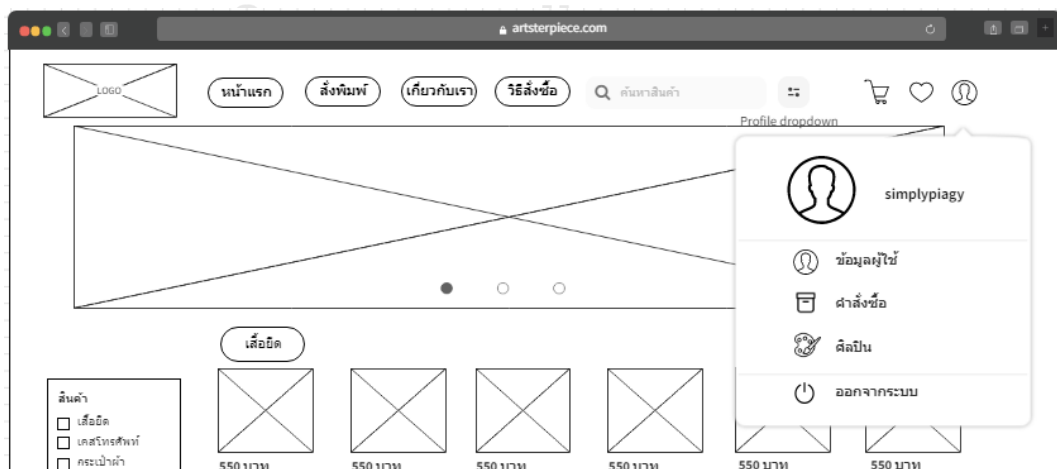
รูปที่ 4-19: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าสำหรับการกรอก OTP เพื่อยืนยันตัวตนสำหรับการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต

- 1.7) หน้าสรุปรายการสินค้าหลังจากที่ชำระเงินแล้ว ลูกค้าสามารถดาวน์โหลดใบกำกับภาษีได้ทันที ดังแสดงในรูปที่ 4-20



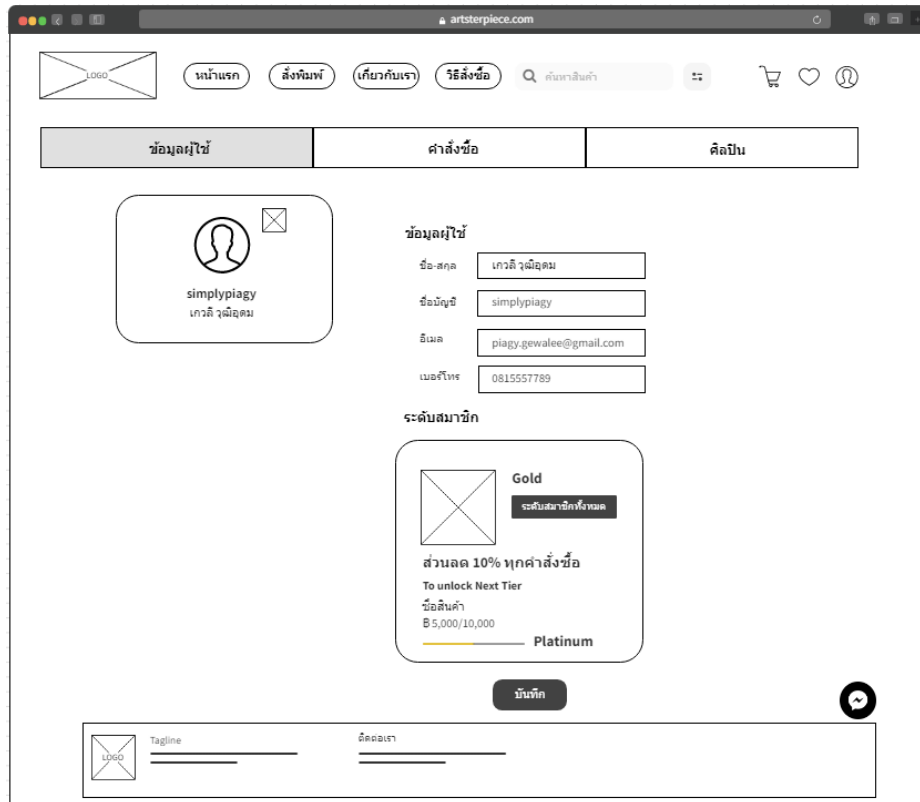
รูปที่ 4-20: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าสรุปคำสั่งซื้อที่ชำระเงินเรียบร้อยแล้ว

- 1.8) หน้าเมนูหรือปดาวน์แสดงเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน โดยเมื่อกดไอคอนรูปคนหากยังไม่ได้เข้าสู่ระบบจะขึ้นให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบดังรูปที่ 4-8 หากเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้วจะแสดงเมนูหรือปดาวน์ดังแสดงในรูปที่ 4-21

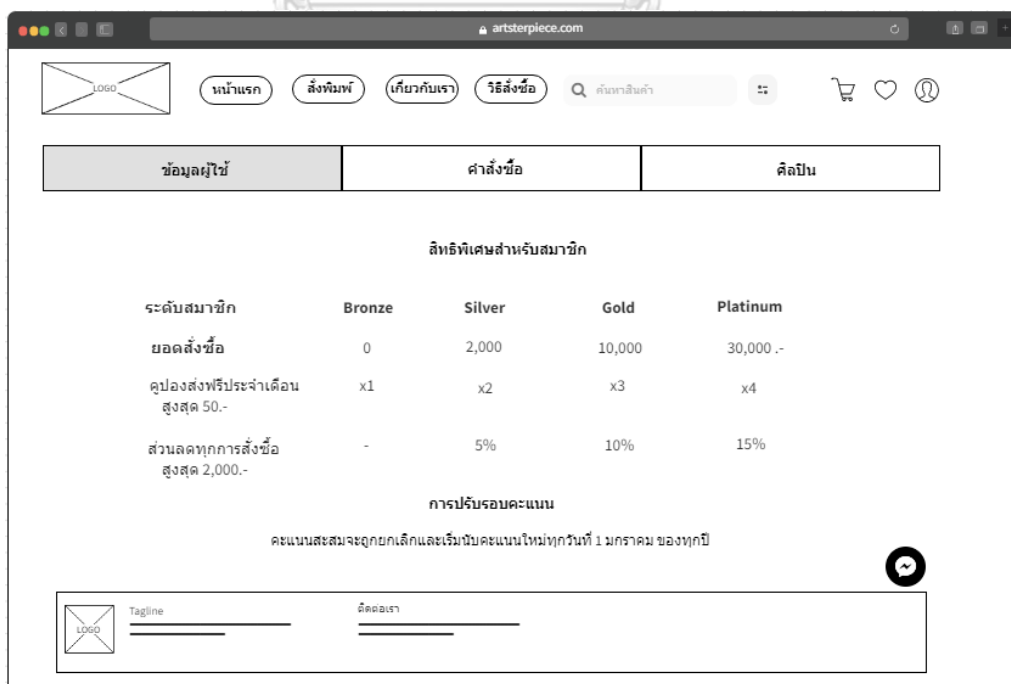


รูปที่ 4-21: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงเมนูหรือปดาวน์ประกอบด้วยเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน

- 1.9) หน้าข้อมูลผู้ใช้ แสดงข้อมูลผู้ใช้ ระดับสมาชิก สิทธิประโยชน์ที่ได้และสามารถดูสิทธิประโยชน์ของสมาชิกระดับต่าง ๆ ได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-22 และ 4-23

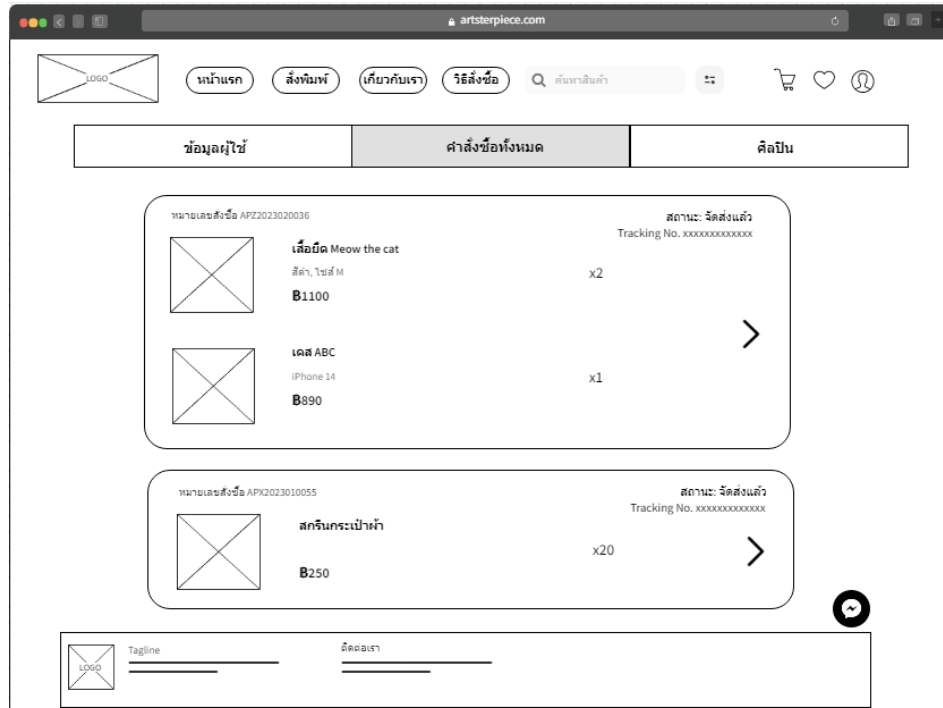


รูปที่ 4-22: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงข้อมูลผู้ใช้และการเป็นสมาชิก

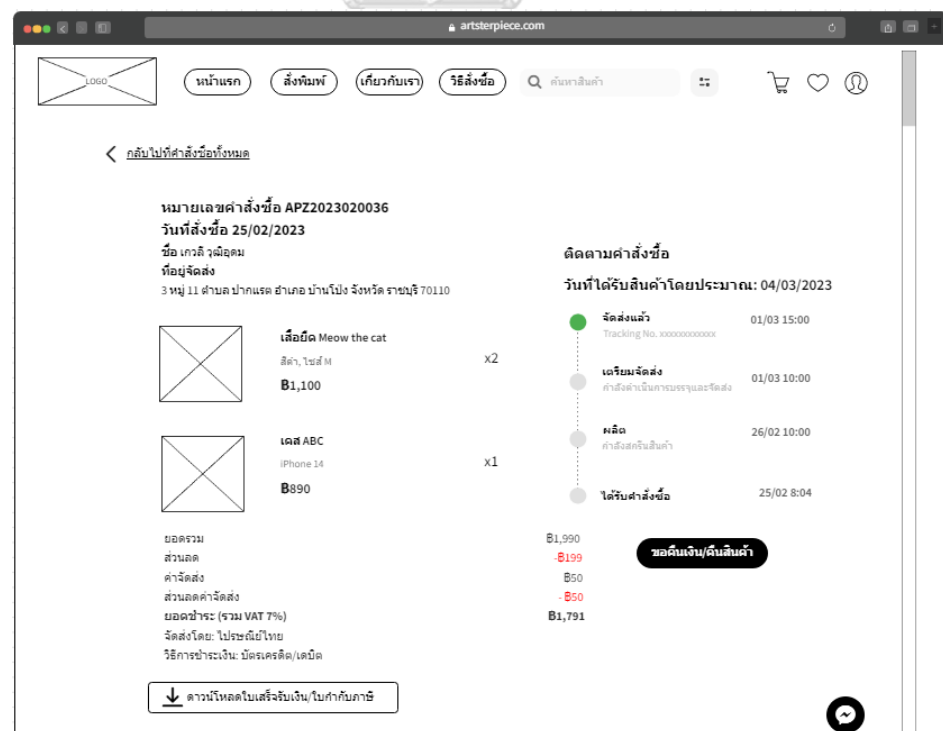


รูปที่ 4-23: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงสิทธิพิเศษสำหรับสมาชิกระดับต่าง ๆ

- 1.10) หน้าคำสั่งซื้อทั้งหมด แสดงประวัติคำสั่งซื้อ ดังแสดงในรูปที่ 4-24 สามารถดูรายละเอียดคำสั่งซื้อและสถานะการจัดส่งสินค้าได้ดังแสดงในรูปที่ 4-25

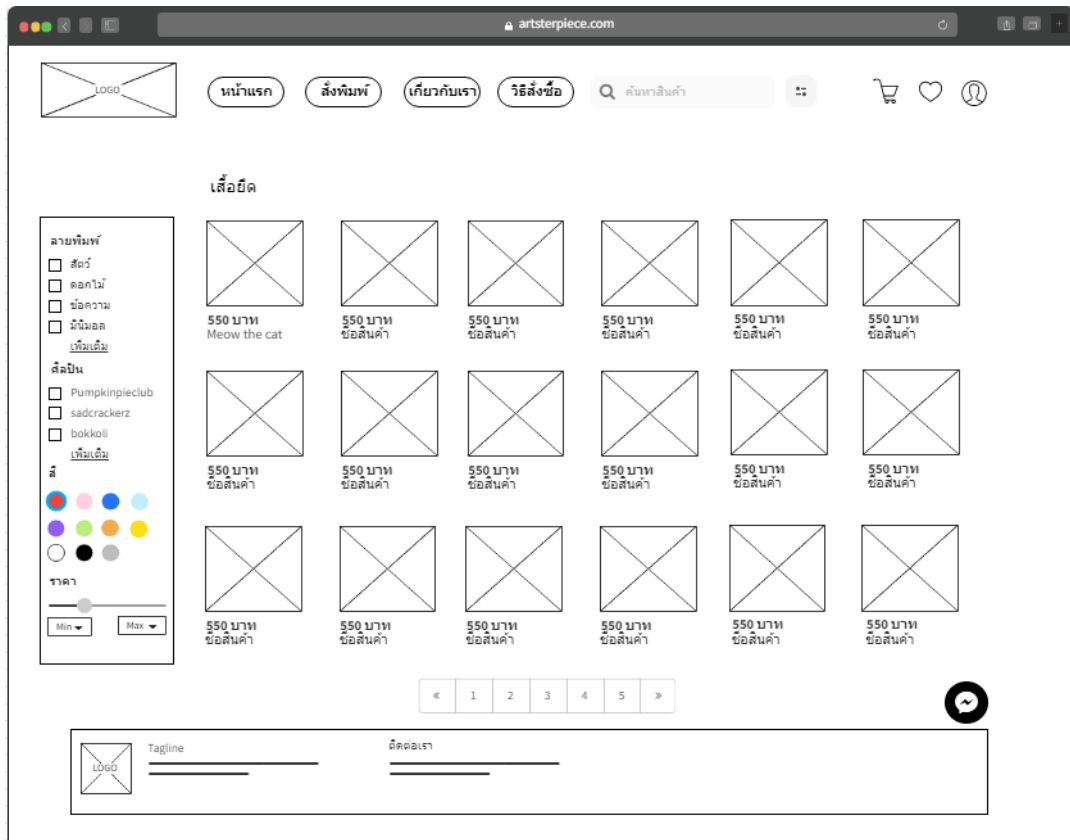


รูปที่ 4-24: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงประวัติคำสั่งซื้อ



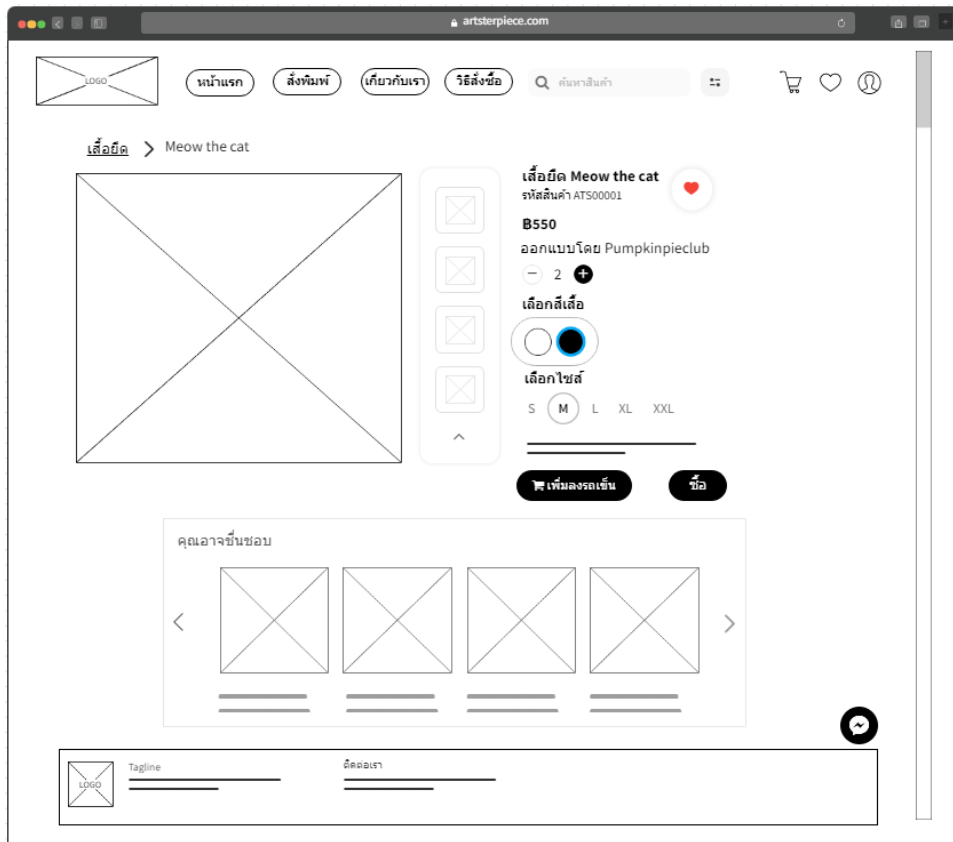
รูปที่ 4-25: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อสินค้าและสถานะคำสั่งซื้อ

- 1.11) หน้ารวมสินค้าแบ่งตามประเภท โดยกดเลือกหมวดหมู่สินค้าจากหน้าแรก จากรูป 4-26 จะเป็นสินค้าประเภทเสื้อยืด ซึ่งแสดงรายการเสื้อยืดที่ออกแบบโดยศิลปินทั้งหมด



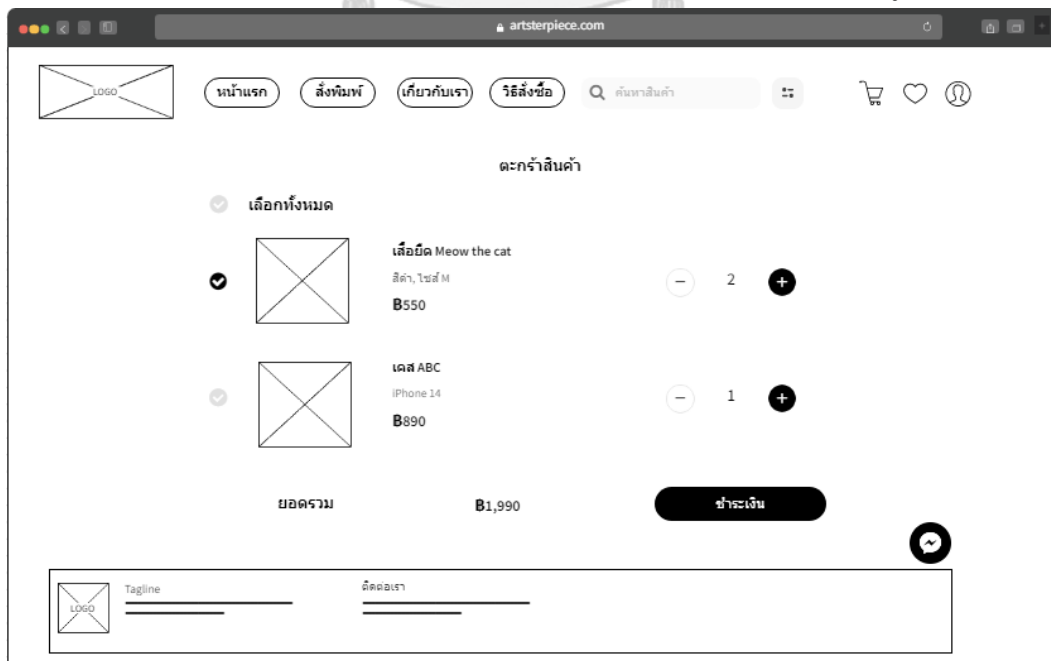
รูปที่ 4-26: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารวมสินค้าประเภทเสื้อยืด

- 1.12) หน้ารายละเอียดสินค้าแสดงข้อมูลสินค้า สามารถเลือกรูปแบบของสินค้า ได้แก่ ขนาด สี และจำนวน สามารถกดดูใจ กดเพิ่มลงรถเข็นและสั่งซื้อได้ มีการแนะนำสินค้าที่ลูกค้าอาจจะชื่นชอบจากระบบแนะนำ ดังแสดงในรูป 4-27



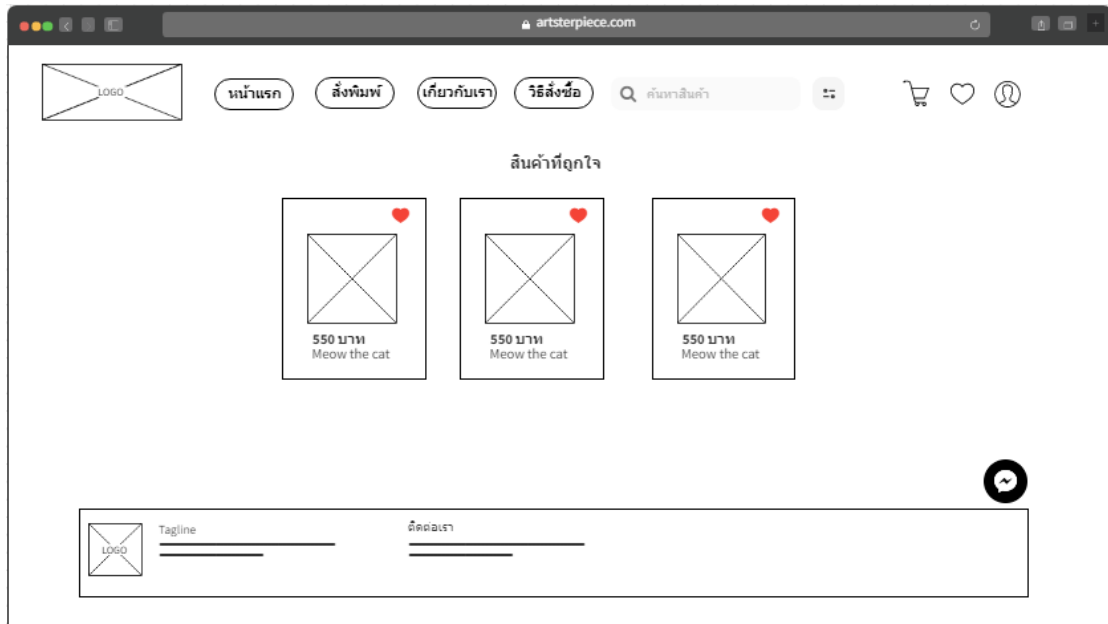
รูปที่ 4-27: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดสินค้า

- 1.13) หน้าตะกร้าสินค้า แสดงรายการสินค้าที่ลูกค้าต้องการสั่งซื้อแต่ยังไม่ได้ชำระเงิน สามารถเลือกสินค้าบางรายการเพื่อชำระเงินได้ ดังแสดงในรูป 4-28



รูปที่ 4-28: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการสินค้าในตะกร้า

- 1.14) หน้าสินค้าที่ถูกใจ แสดงรายการสินค้าที่ถูกค่าที่ชื่นชอบและบันทึกไว้ ดังแสดงในรูป 4-29



รูปที่ 4-29: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการสินค้าที่บันทึกไว้

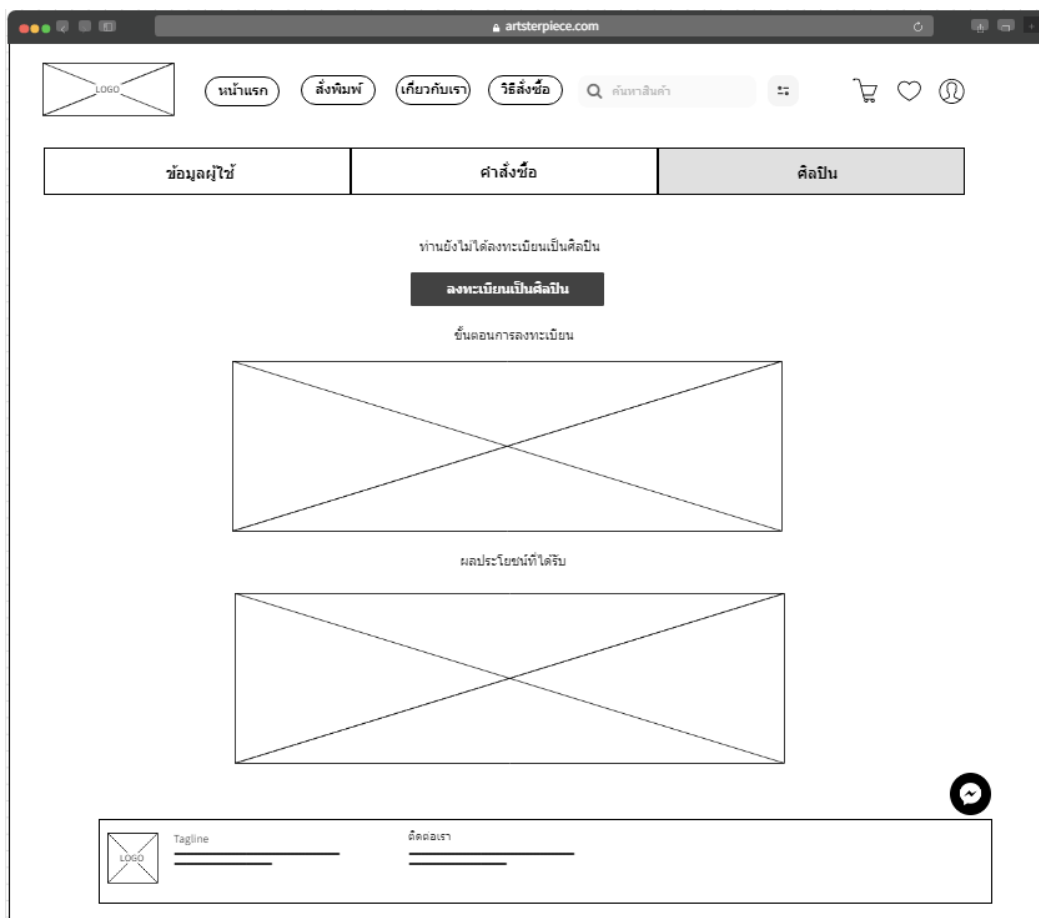
- 1.15) หน้าเกี่ยวกับเรา แสดงข้อมูลองค์กร ดังแสดงในรูป 4-30



รูปที่ 4-30: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงข้อมูลองค์กร

2) การใช้งานสำหรับศิลปิน

2.1) หน้าศิลปิน การเป็นศิลปินจะต้องสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ก่อน จากนั้นเมื่อเข้าสู่เมนูศิลปิน จะแสดงรายละเอียดสถานะศิลปิน ขั้นตอนการลงทะเบียน และผลประโยชน์ที่ได้รับ ดังแสดงในรูปที่ 4-31 เมื่อกดลงทะเบียนเป็นศิลปินระบบจะให้กรอกข้อมูลและแนบเอกสารเพื่อยืนยันตัวตนและช่องทางการจ่ายค่าผลตอบแทนดังแสดงในรูปที่ 4-32 ถึง 4-36



รูปที่ 4-31: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเมนูศิลปิน

artsterpiece.com

หน้าแรก | สั่งพิมพ์ | เกี่ยวกับเรา | วิธีสั่งซื้อ

ค้นหาสินค้า

ข้อมูลผู้ใช้ | คำสั่งซื้อ | ศิลปิน

ลงทะเบียนเป็นศิลปิน

ชื่อ-สกุล ภาษาไทย*

ชื่อทางการค้า*

เบอร์โทรศัพท์*

ที่อยู่*

เลขบัตรประจำตัวประชาชน*

เลขบัญชีธนาคาร*

ธนาคาร* | เลือกธนาคาร

ชื่อบัญชี*

อัปโหลดสำเนาบัตรประชาชน | อัปโหลดสำเนาหน้าสมุดบัญชี

ส่ง

รูปที่ 4-32: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าลงทะเบียนเป็นศิลปิน

artsterpiece.com

หน้าแรก | สั่งพิมพ์ | เกี่ยวกับเรา | วิธีสั่งซื้อ

ค้นหาสินค้า

ข้อมูลผู้ใช้ | คำสั่งซื้อ | ศิลปิน

ลงทะเบียนเป็นศิลปิน

ชื่อ-สกุล ภาษาไทย* | เกรติ จุฬฉดม

ชื่อทางการค้า* | Pumpkinpieclb

เบอร์โทรศัพท์* | 081-xxx-xxxx

ที่อยู่* | 3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ ปันโป่ง จังหวัด ราชบุรี 70110

เลขบัตรประจำตัวประชาชน* | 171000000000

เลขบัญชีธนาคาร* | กรุณากรอกเลขบัญชีธนาคาร

ธนาคาร* | ไทยพาณิชย์

ชื่อบัญชี* | น.ส. เกรติ จุฬฉดม

อัปโหลดสำเนาบัตรประชาชน | อัปโหลดสำเนาหน้าสมุดบัญชี

สำเนาบัตรประชาชน.pdf | สำเนาหน้าสมุดบัญชี.pdf

ส่ง

รูปที่ 4-33: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแจ้งเตือนเมื่อกรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน

artsterpiece.com

หน้าแรก | สั่งพิมพ์ | เก็บถาวร | วิดีโอสั่งซื้อ

ค้นหาสินค้า

ข้อมูลผู้ใช้ | คำสั่งซื้อ | ศิลปิน

< แก้ไข

ตรวจสอบข้อมูล

ชื่อ-สกุล ภาษาไทย	เกวลี ภูผิตม
ชื่อทางการค้า	Pumpkinpieclub
เบอร์โทรศัพท์	081-xxx-xxxx
ที่อยู่	3 หมู่ 11 ตำบล ปากแรด อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี
เลขบัตรประจำตัวประชาชน	1710000000000
เลขบัญชีธนาคาร	1234567890
ธนาคาร	ไทยพาณิชย์
ชื่อบัญชี	เกวลี ภูผิตม

📄 สำเนาบัตรประชาชน.pdf 📄 สำเนาหน้าสมุดบัญชี.pdf

ส่ง

รูปที่ 4-34: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าตรวจสอบข้อมูลการลงทะเบียนเป็นศิลปิน

artsterpiece.com

หน้าแรก | สั่งพิมพ์ | เก็บถาวร | วิดีโอสั่งซื้อ

ค้นหาสินค้า

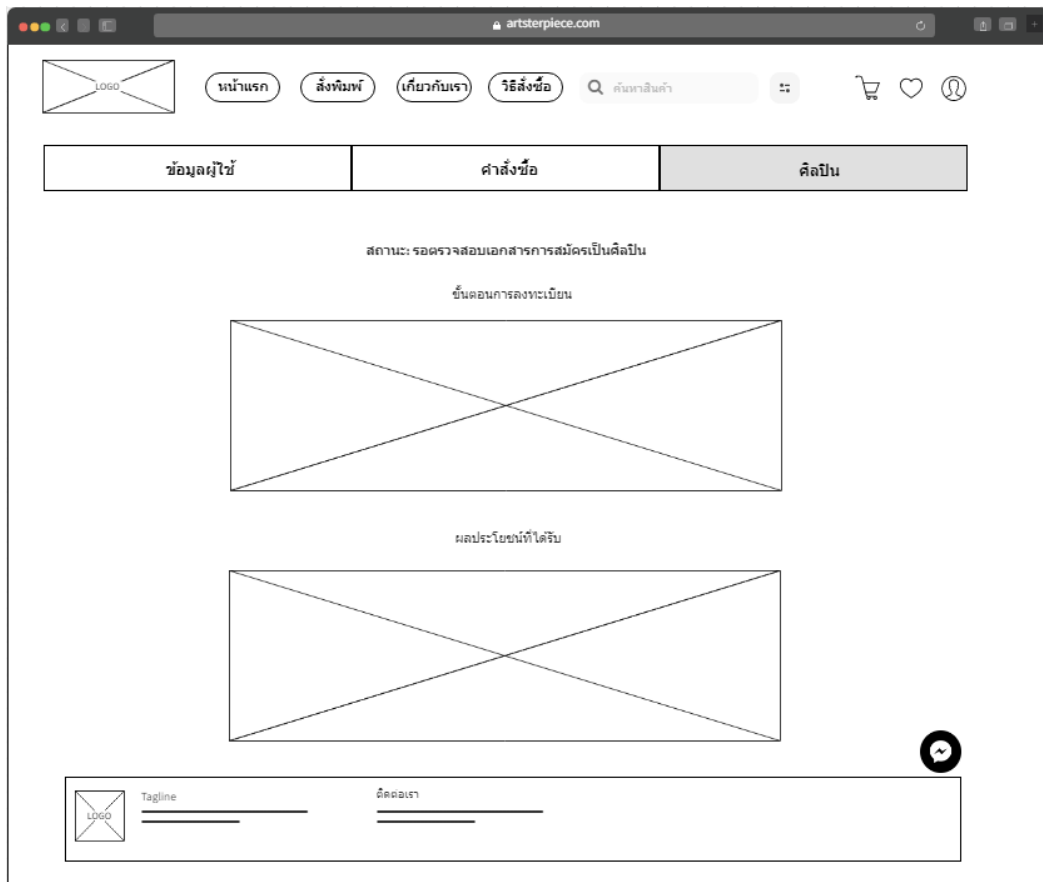
ข้อมูลผู้ใช้ | คำสั่งซื้อ | ศิลปิน

✅ ลงทะเบียนเป็นศิลปินเรียบร้อยแล้ว รอดตรวจสอบเอกสาร

ชื่อ-สกุล ภาษาไทย	เกวลี ภูผิตม
ชื่อทางการค้า	Pumpkinpieclub
เบอร์โทรศัพท์	081-xxx-xxxx
ที่อยู่	3 หมู่ 11 ตำบล ปากแรด อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี
เลขบัตรประจำตัวประชาชน	1710000000000
เลขบัญชีธนาคาร	1234567890
ธนาคาร	ไทยพาณิชย์
ชื่อบัญชี	เกวลี ภูผิตม

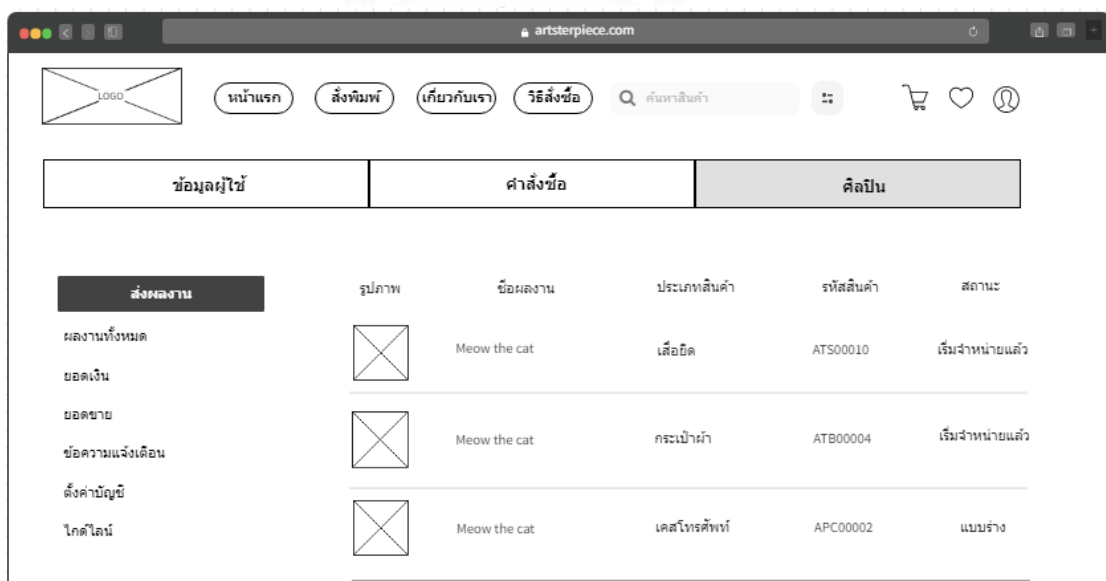
📄 สำเนาบัตรประชาชน.pdf 📄 สำเนาหน้าสมุดบัญชี.pdf

รูปที่ 4-35: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแจ้งการลงทะเบียนเป็นศิลปินเสร็จสมบูรณ์



รูปที่ 4-36 : ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงสถานะการสมัครเป็นศิลปิน

2.2) หน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน แสดงรายการผลงานที่ศิลปินเคยส่งขออนุมัติ ดังแสดงในรูปที่ 4-37



รูปที่ 4-37: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงสถานะหน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน

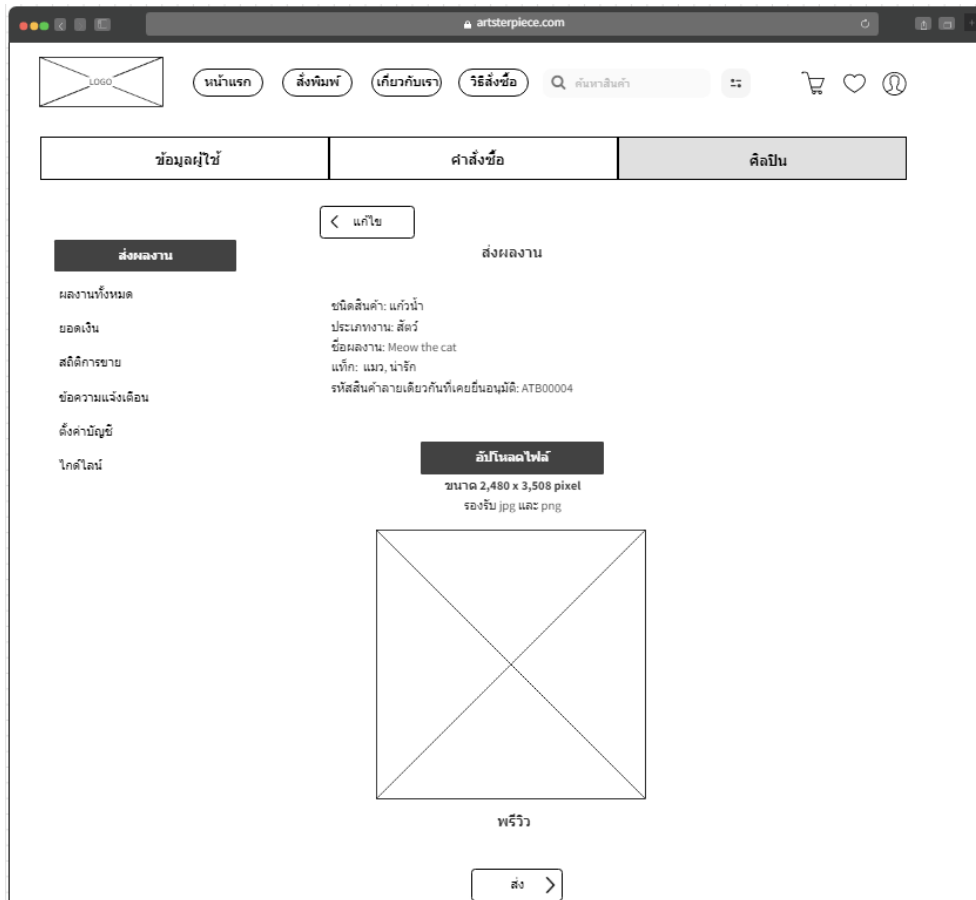
2.3) หน้าส่งผลงาน ให้ศิลปินกรอกรายละเอียดเกี่ยวกับผลงานที่จะขออนุมัติและอัปโหลดไฟล์งาน ดังแสดงในรูปที่ 4-38 ถึง 4-40

The screenshot shows a web browser window with the URL 'artsterpiece.com'. The page has a navigation bar with 'หน้าแรก', 'ลงทะเบียน', 'เกี่ยวกับเรา', and 'วิธีสั่งซื้อ' buttons, a search bar, and icons for a shopping cart, heart, and user profile. Below the navigation bar are three tabs: 'ข้อมูลผู้ใช้', 'คำสั่งซื้อ', and 'ศิลปิน'. The main content area is titled 'ส่งผลงาน' and contains the following form elements:

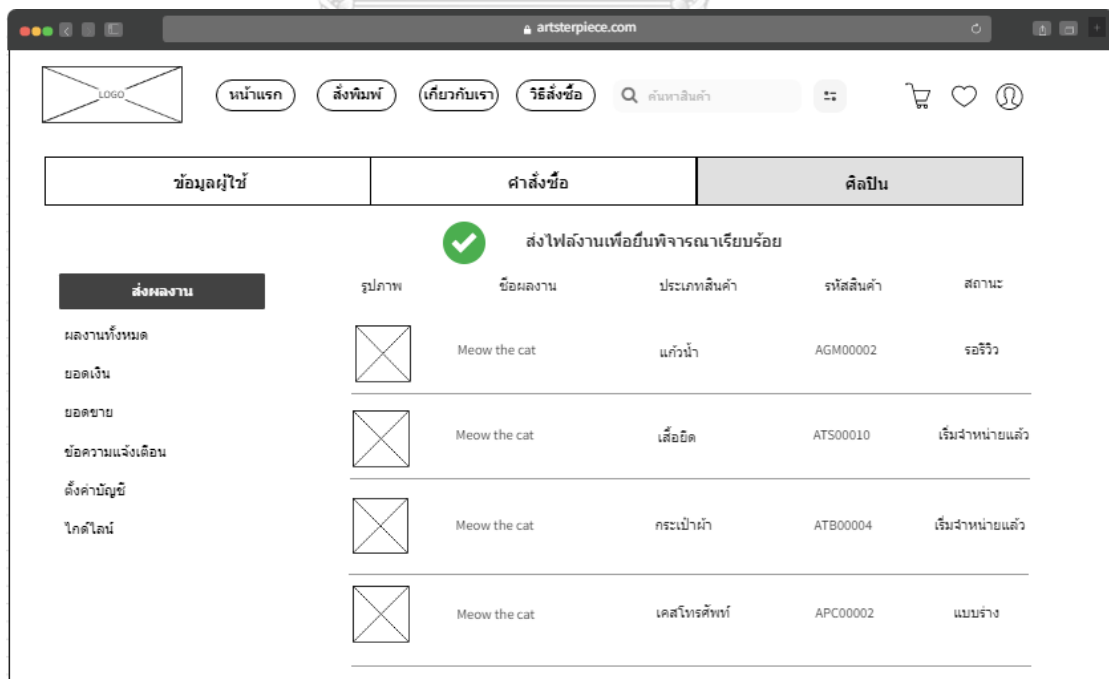
- ส่งผลงาน**: A list of categories including 'ผลงานทั้งหมด', 'ยอดเงิน', 'สถิติการขาย', 'ข้อความแจ้งเตือน', 'ตั้งค่านิยม', and 'โค้ดไลน์'.
- ชนิดสินค้า***: Radio buttons for 'เสื้อยืด', 'หมวกผ้า', 'กระเป๋าผ้า', and 'เคสโทรศัพท์'.
- ประเภทงาน***: Checkboxes for 'ดอกไม้', 'การ์ดคุณ', 'อื่นๆ', 'สติกเกอร์', 'เสื้อลิสติก', 'ที่พิมพ์', 'อาหาร', 'ข้อความ', 'อาหาร', 'แพทเทิร์น', and 'ลายเส้น'.
- โทนสี**: A color picker with 10 color swatches.
- ชื่อผลงาน***: A text input field with the placeholder 'ระบุชื่อผลงาน'.
- เคยยื่นลายนียบเงินไซค์หรือไม่***: Radio buttons for 'ไม่เคย' and 'เคย', followed by a text input field with the placeholder 'ระบุรหัสสินค้าลายเดียวกับที่เคยยื่นอนุมัติแต่เป็นสินค้าคนละชนิด'. Below this is the text 'หากลายนี้เคยได้รับการอนุมัติแล้วจะได้รับการอนุมัติที่รวดเร็วยิ่งขึ้น'.
- แท็ก**: A text input field with the placeholder 'เพิ่มแท็กใช้เครื่องหมาย "" เพื่อค้นหา'.

At the bottom of the form is a 'ถัดไป >' button. The footer contains a 'LOGO' placeholder, 'Tagline', and 'ติดต่อเรา' fields.

รูปที่ 4-38: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าส่งผลงาน

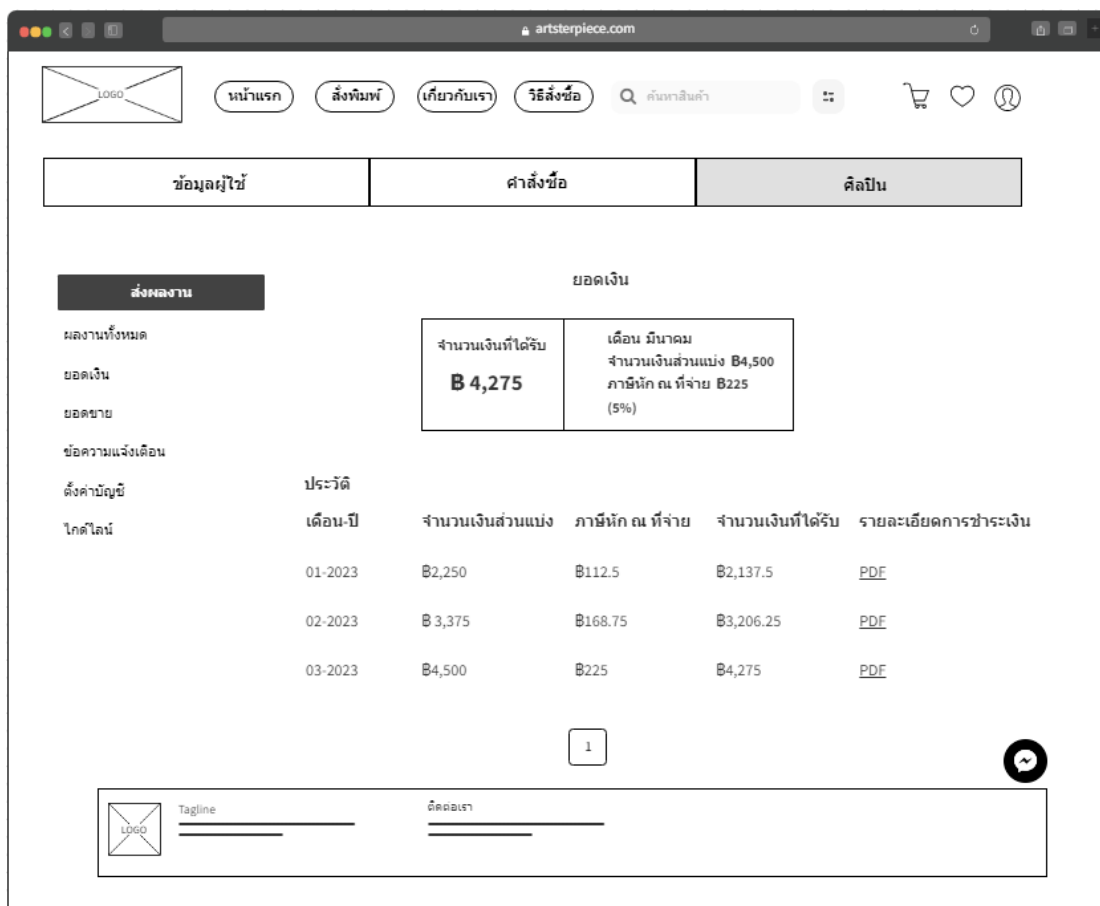


รูปที่ 4-39: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าอัปโหลดไฟล์งาน



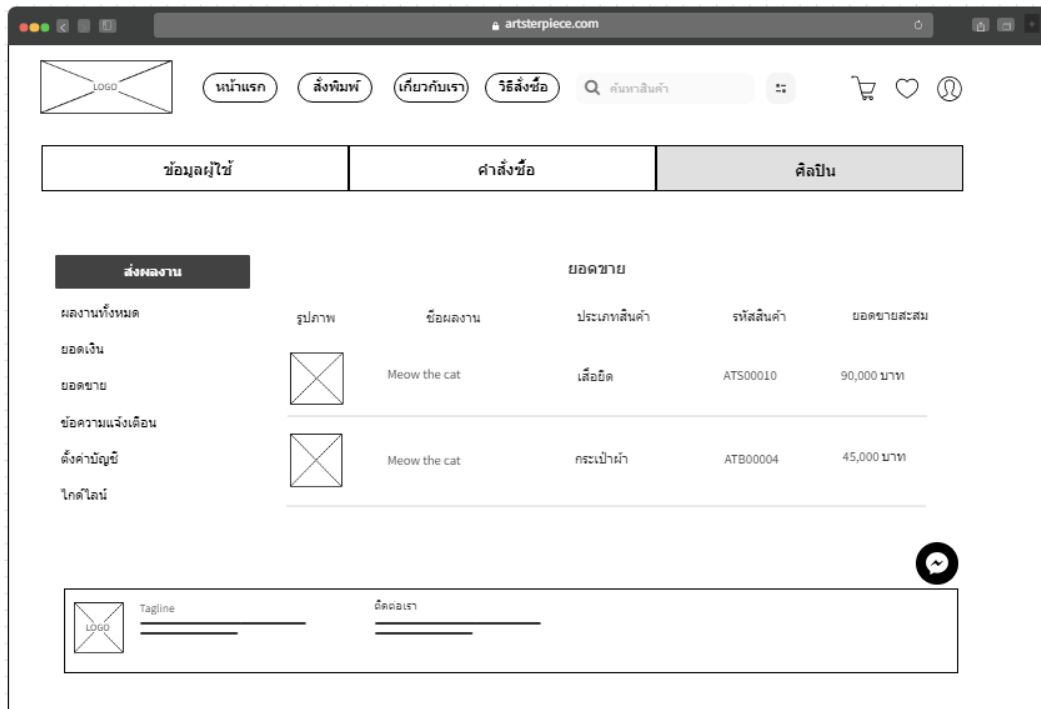
รูปที่ 4-40: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงแจ้งเตือนการส่งผลงานเพื่อพิจารณาเรียบร้อยแล้ว

2.4) หน้ายอดเงิน แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ โดยสามารถดูยอดย้อนหลังได้ 1 ปี และสามารถดาวน์โหลดรายละเอียดการชำระเงินได้ ดังแสดงในภาพที่ 4-41



รูปที่ 4-41: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ

2.5) หน้ายอดขาย แสดงยอดขายสะสมแบ่งตามหมวดและประเภทสินค้าดังแสดงในรูปที่ 4-42 และสามารถดูกราฟเพื่อเปรียบเทียบยอดขายในแต่ละช่วงวัน/เดือน/ปี ได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-43



รูปที่ 4-42: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงยอดขายสะสมของสินค้าแต่ละลาย

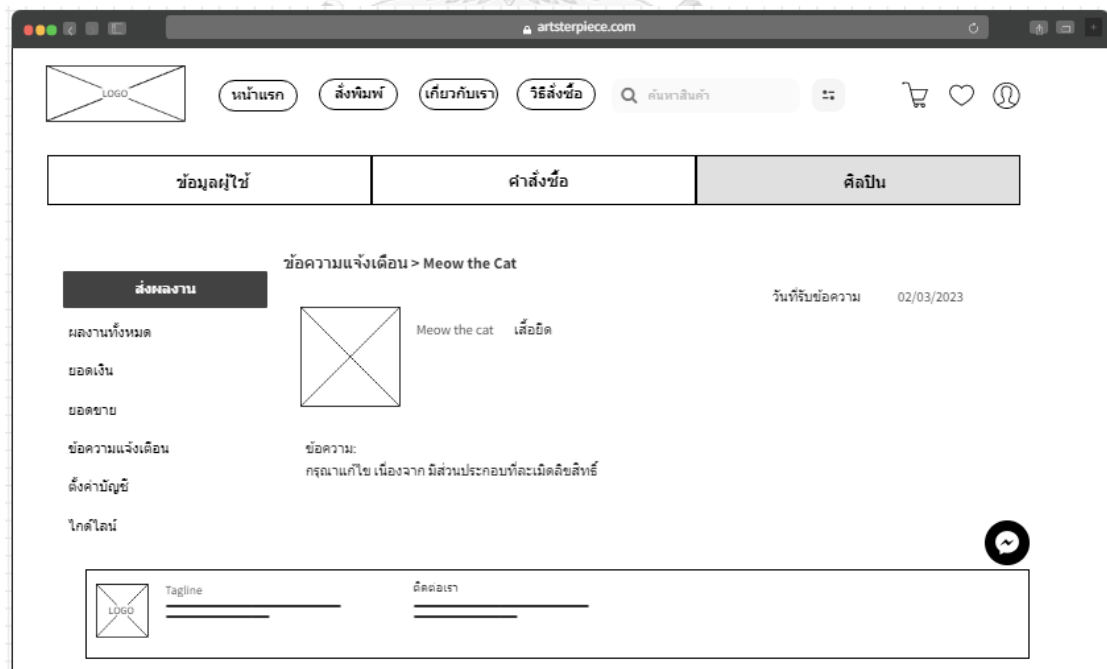


รูปที่ 4-43: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงกราฟสรุปยอดขายและยอดชมสินค้า

2.6) หน้าข้อความแจ้งเตือน แสดงรายการข้อความที่ได้รับจาก พนักงานบริษัท อาร์ต สเตอร์พีซ ดังแสดงในรูปที่ 4-44 โดยจะเป็นข้อความที่มีรายละเอียดให้แก่ผลงาน ดังแสดงในรูปที่ 4-45



รูปที่ 4-44: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงข้อความแจ้งเตือน



รูปที่ 4-45: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดของข้อความแจ้งเตือน

2.7) หน้าตั้งค่าบัญชี สำหรับการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของศิลปิน แต่ไม่สามารถแก้ไขบัญชีธนาคารที่รับเงินได้ หากต้องการแก้ไขจะต้องติดต่อพนักงานโดยตรงผ่านทางช่องแชต ดังแสดงในรูปที่ 4-46

artsterpiece.com

หน้าแรก | สิ่งพิมพ์ | เกี่ยวกับเรา | วิธีสั่งซื้อ | ค้นหาสินค้า

ข้อมูลผู้ใช้ | **ตั้งค่าบัญชี** | ศิลปิน

ผลงาน | **ตั้งค่าบัญชี**

ข้อมูลศิลปิน

ผลงานทั้งหมด

ยอดเงิน

ยอดขาย

ข้อความแจ้งเตือน

ตั้งค่าบัญชี

โคดไลน์

ชื่อ สกุล ภาษาไทย

เบอร์โทรศัพท์

ที่อยู่

เลขบัตรประจำตัวประชาชน

เลขบัญชีธนาคาร

ธนาคาร

ชื่อบัญชี

หากต้องการเปลี่ยนช่องทางการรับเงิน กรุณาติดต่อแอดมินทางระบบแชตบนหน้าเว็บไซต์

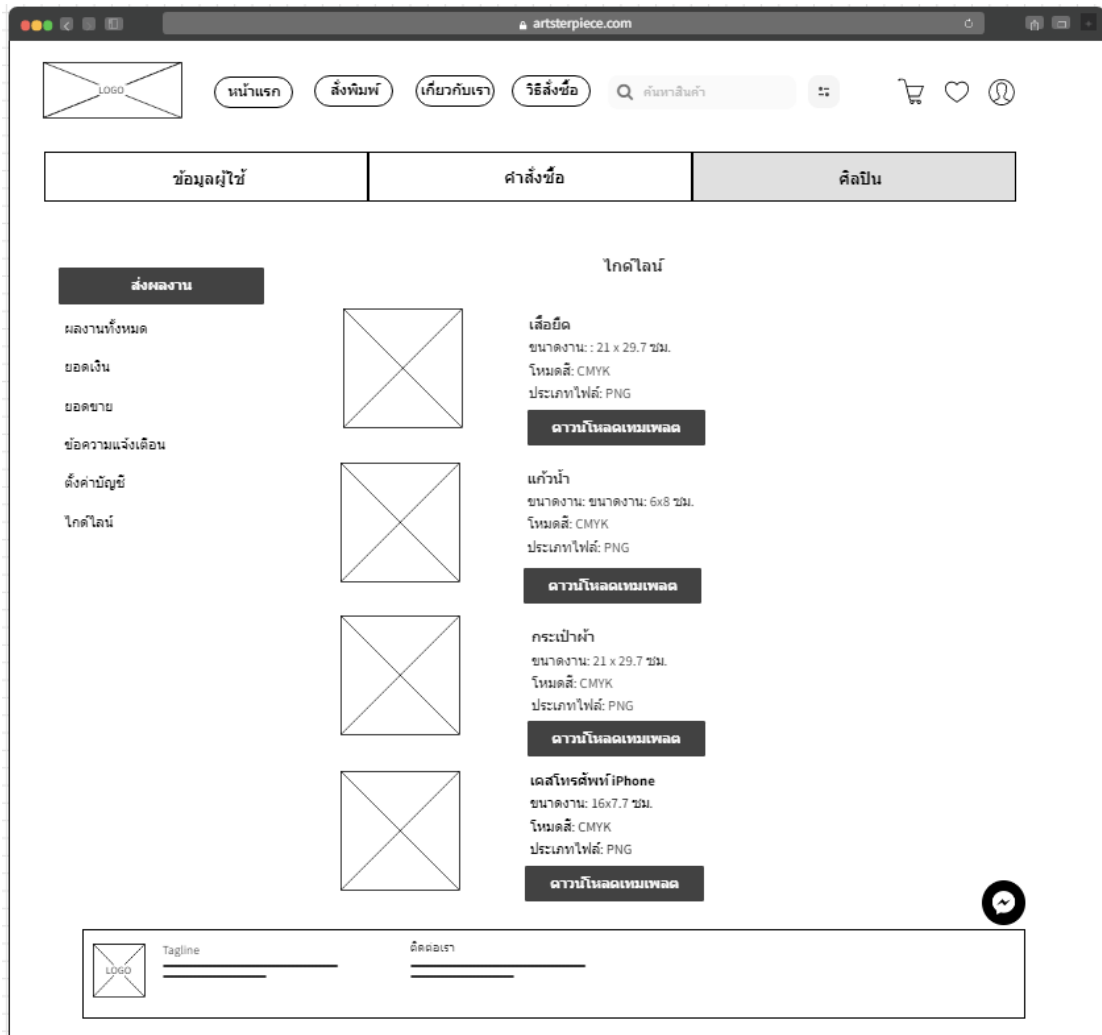
บันทึก

Tagline

ติดต่อเรา

รูปที่ 4-46: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าตั้งค่าข้อมูลของศิลปิน

2.8) หน้าไกดไลน์ แสดงขนาดไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค ศิลปินสามารถดาวน์โหลดเทมเพลตได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-47



รูปที่ 4-47: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงไกดไลน์สำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค

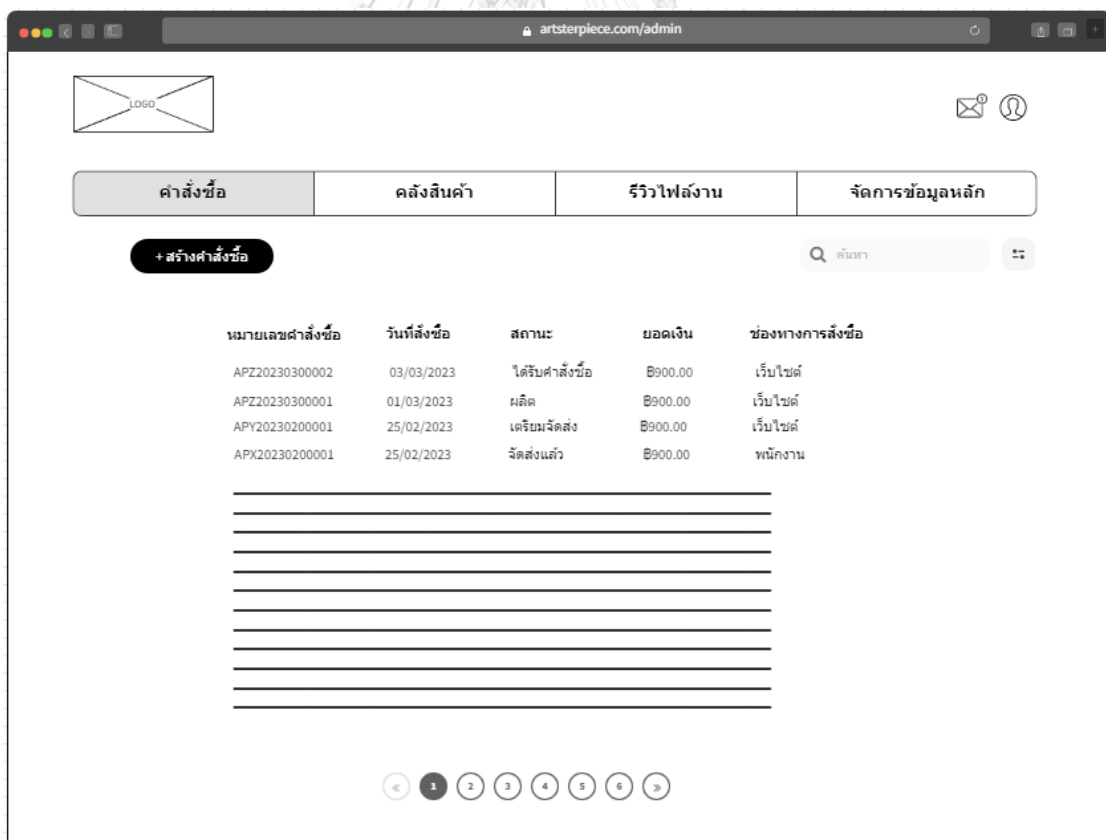
3) ส่วนของพนักงาน

3.1) หน้าเข้าสู่ระบบ สำหรับให้พนักงานเข้าสู่ระบบ ดังแสดงในรูปที่ 4-48 โดยแต่ละบัญชีจะได้รับสิทธิ์การเข้าถึงเมนูต่าง ๆ แตกต่างกัน

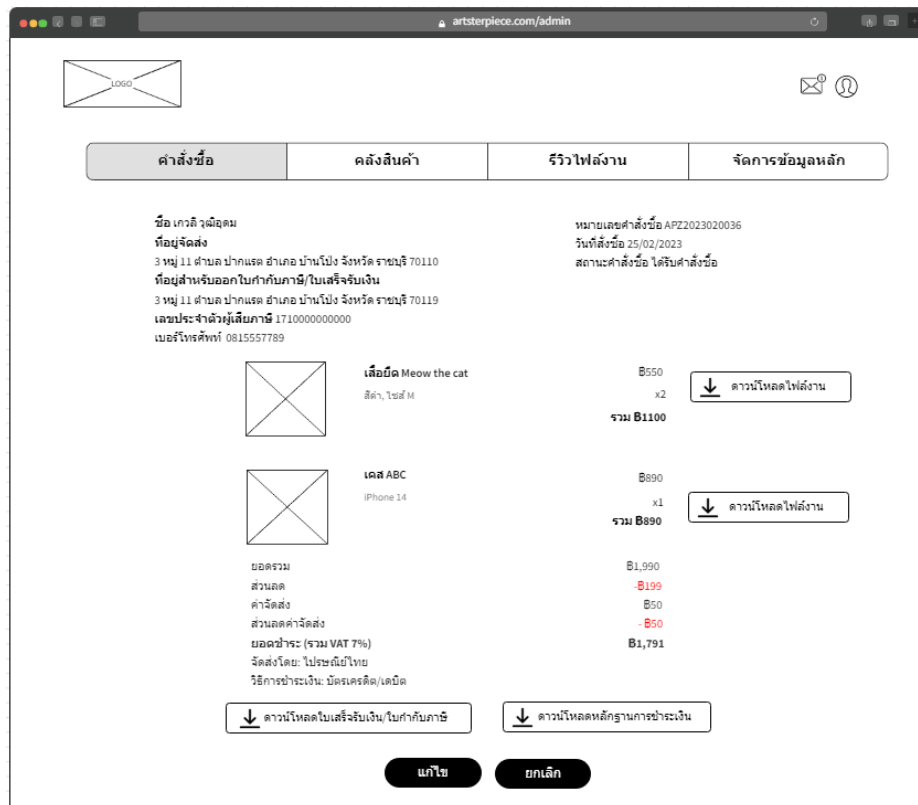


รูปที่ 4-48: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ

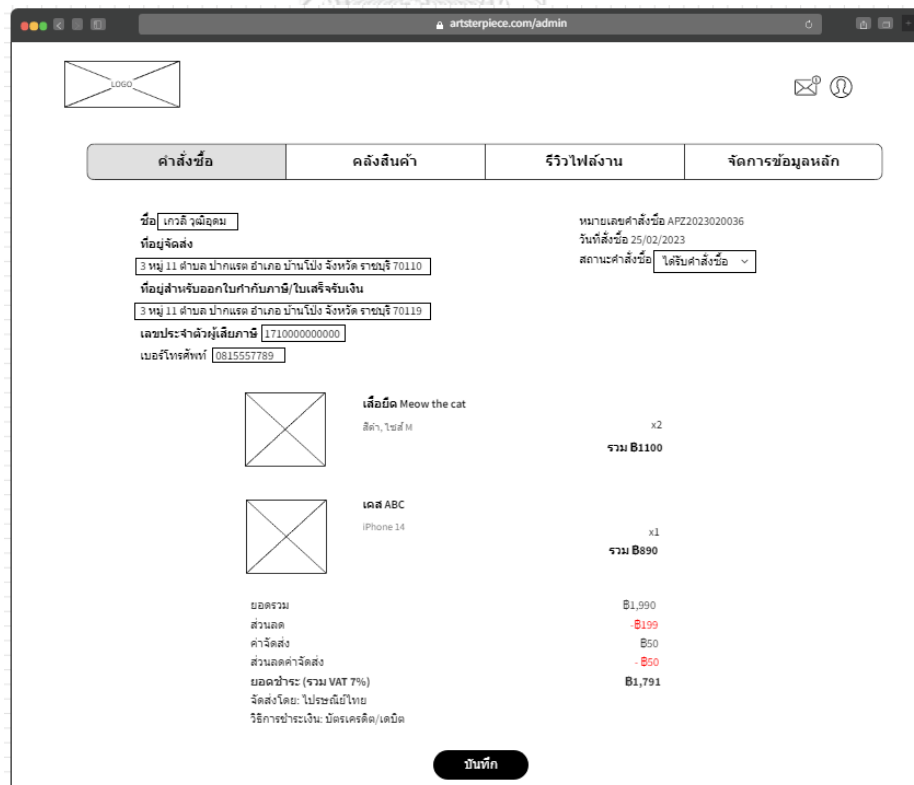
3.2) หน้าคำสั่งซื้อ แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด สามารถค้นหาคำสั่งซื้อที่ต้องการได้จากฟังก์ชันค้นหา สามารถคลิกเพื่อเข้าไปดูรายละเอียดคำสั่งซื้อ ดาวน์โหลดไฟล์งาน คำสั่งซื้อและหลักฐานการชำระเงิน อัปเดตสถานะคำสั่งซื้อ รวมถึงแก้ไขข้อมูลและยกเลิกคำสั่งซื้อ ดังแสดงในรูปที่ 4-49 ถึง 4-53



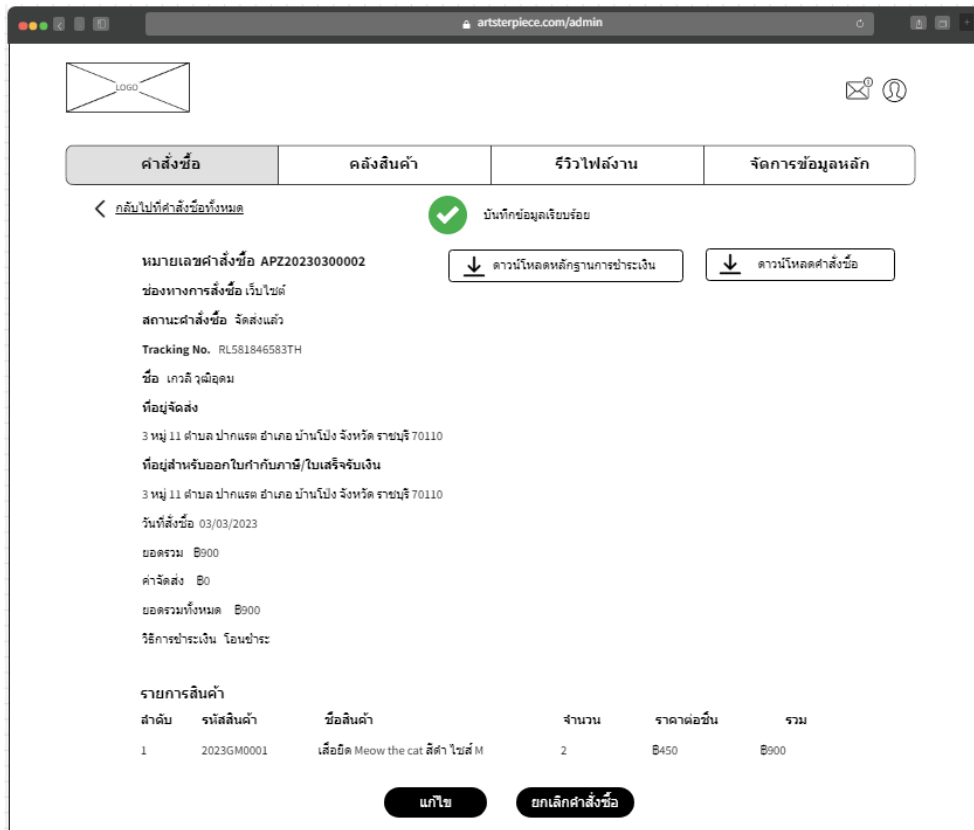
รูปที่ 4-49: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด



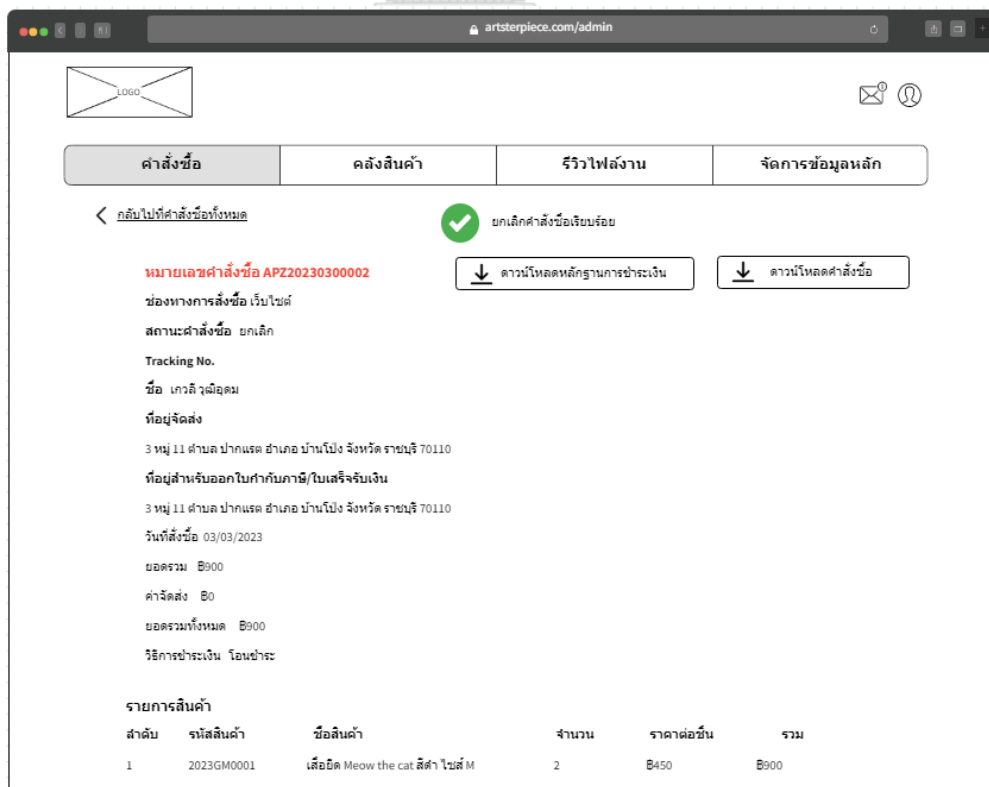
รูปที่ 4-50: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-51: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแก้ไขคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-52: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจอแจ้งเตือนบันทึกการเปลี่ยนแปลงเรียบร้อย



รูปที่ 4-53: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจอแจ้งเตือนยกเลิกคำสั่งซื้อเรียบร้อย

3.3) หน้าเพิ่มคำสั่งซื้อ สามารถสร้างคำสั่งซื้อใหม่ได้สำหรับกรณีที่ถูกค้าติดต่อขอซื้อสินค้าจากช่องทางอื่น ดังแสดงในรูปที่ 4-54 ถึง 4-59

artsterpiece.com/admin

LOGO

คำสั่งซื้อ คลังสินค้า รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

< กลับไปที่คำสั่งซื้อทั้งหมด

เพิ่มคำสั่งซื้อ

สถานะคำสั่งซื้อ

ชื่อ*

ที่อยู่จัดส่ง*

ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน*

วันที่สั่งซื้อ* 03/03/2023

Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Save

รูปที่ 4-54: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเพิ่มคำสั่งซื้อ

artsterpiece.com/admin

LOGO

คำสั่งซื้อ คลังสินค้า รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

< กลับ

เพิ่มคำสั่งซื้อ

ส่งพิมพ์

เลือก แก้วน้ำ กระเป๋าน้ำ เกล็ดโทรศัพท์

ราคา 300 บาท/ตัว

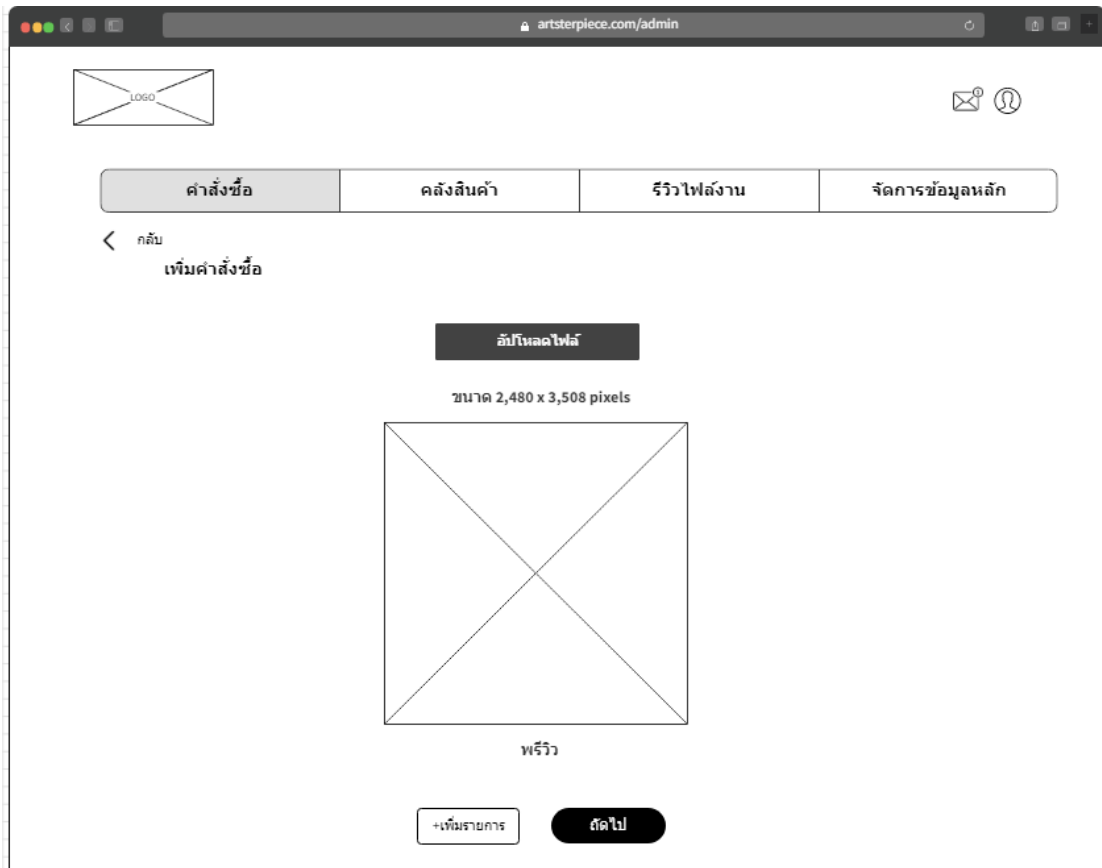
ไซส์

สี

จำนวน ตัว

Save

รูปที่ 4-55: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเลือกสินค้าที่ต้องการเพื่อเพิ่มคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-56: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าอัปโหลดไฟล์งานเพื่อเพิ่มคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-57: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าการกรอกส่วนลดและค่าจัดส่ง

artsterpiece.com/admin

LOGO

คำสั่งซื้อ คลังสินค้า รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

< แก้ไข

เพิ่มคำสั่งซื้อ

ชื่อ เภาลิ วุฒิอุดม
ที่อยู่จัดส่ง
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี 70110
ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี 70110
เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 1710000000000
เบอร์โทรศัพท์ 0815557789

หมายเลขคำสั่งซื้อ APZ2023020036
วันที่สั่งซื้อ 03/03/2023
สถานะคำสั่งซื้อ ใ้รับคำสั่งซื้อ

	สกรีนเสื้อ สีฟ้า, ไซส์ M รหัสสินค้า PTS02	฿300 x10 รวม ฿3,000
	สกรีนแก้ว รหัสสินค้า PGM01	฿150 x10 รวม ฿1,500
ยอดรวม		฿4,500
ค่าจัดส่ง		฿100
ยอดชำระ		฿4,600

วิธีการชำระเงิน: บัตรเครดิต/เดบิต

[คลิกดาวน์โหลดใบเสร็จรับเงิน](#)

ส่ง

รูปที่ 4-58: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าตรวจสอบข้อมูลการเพิ่มคำสั่งซื้อ

artsterpiece.com/admin

LOGO

คำสั่งซื้อ คลังสินค้า รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

✓ **เพิ่มคำสั่งซื้อเรียบร้อยแล้ว**

ชื่อ เภาลิ วุฒิอุดม
ที่อยู่จัดส่ง
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี 70110
ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี 70119
เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 1710000000000
เบอร์โทรศัพท์ 0815557789

หมายเลขคำสั่งซื้อ APX2023020036
วันที่สั่งซื้อ 03/03/2023
สถานะคำสั่งซื้อ ใ้รับคำสั่งซื้อ

	สกรีนเสื้อ สีฟ้า, ไซส์ M รหัสสินค้า PTS02	฿300 x10 รวม ฿3,000	ดาวน์โหลดไฟล์งาน
	สกรีนแก้ว รหัสสินค้า PGM01	฿150 x10 รวม ฿1,500	ดาวน์โหลดไฟล์งาน
ยอดรวม		฿4,500	
ค่าจัดส่ง		฿100	
ยอดชำระ		฿4,600	

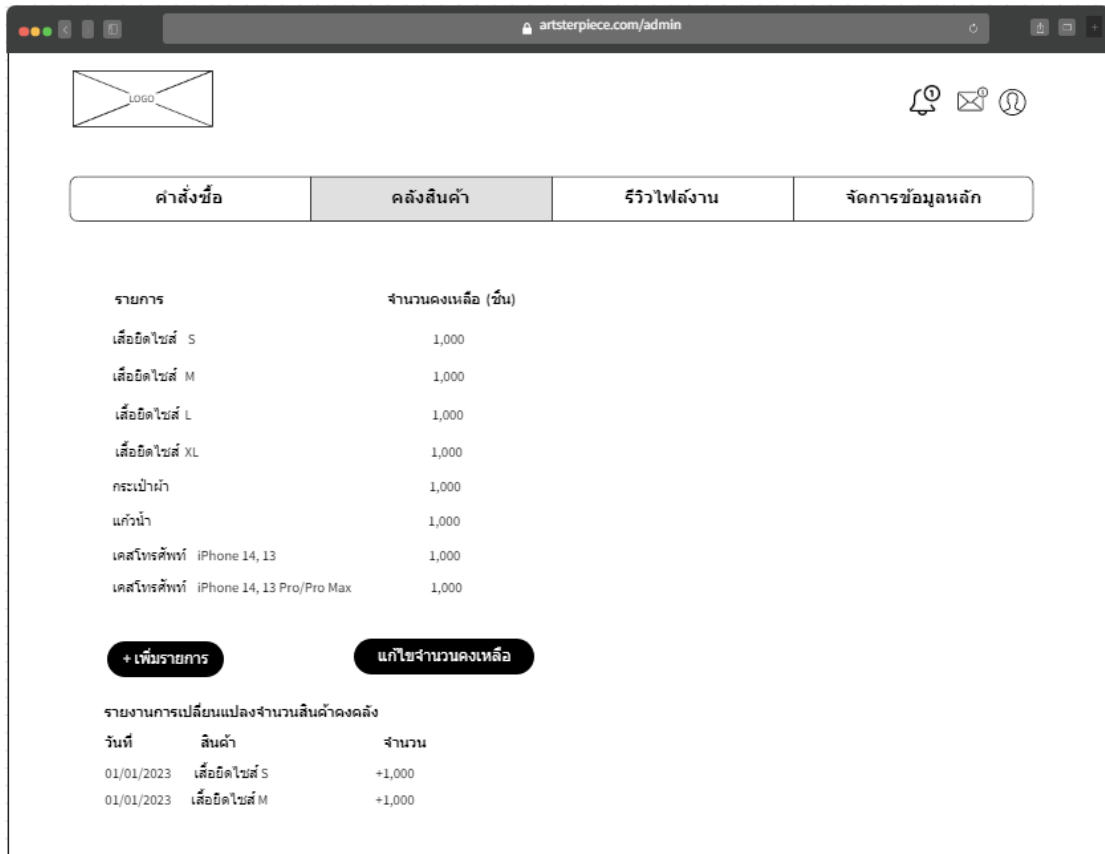
วิธีการชำระเงิน: บัตรเครดิต/เดบิต

[ดาวน์โหลดใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี](#) [ดาวน์โหลดหลักฐานการชำระเงิน](#)

แก้ไข

รูปที่ 4-59: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าเพิ่มคำสั่งซื้อสำเร็จ

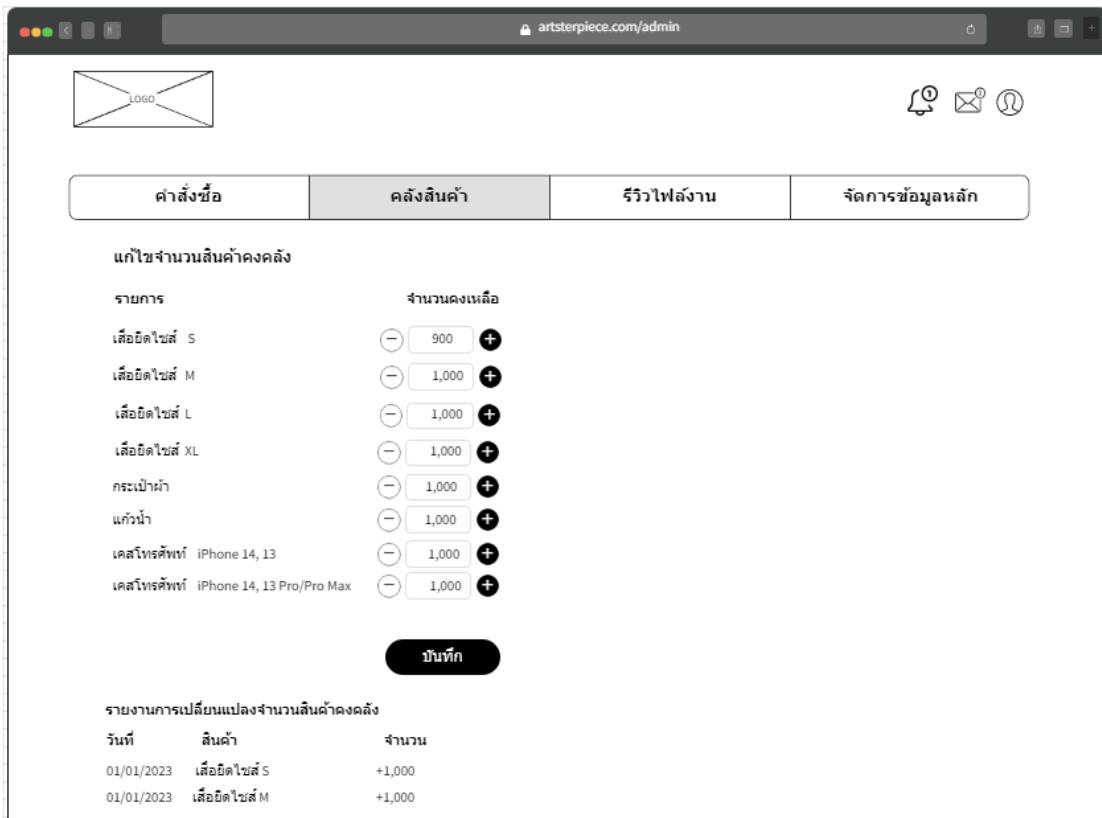
3.4) หน้าคลังสินค้า สำหรับการเพิ่ม/ลดสินค้าคงคลัง สามารถเพิ่มรายการสินค้าและแก้ไขจำนวนคงเหลือได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-60 ถึง 4-63



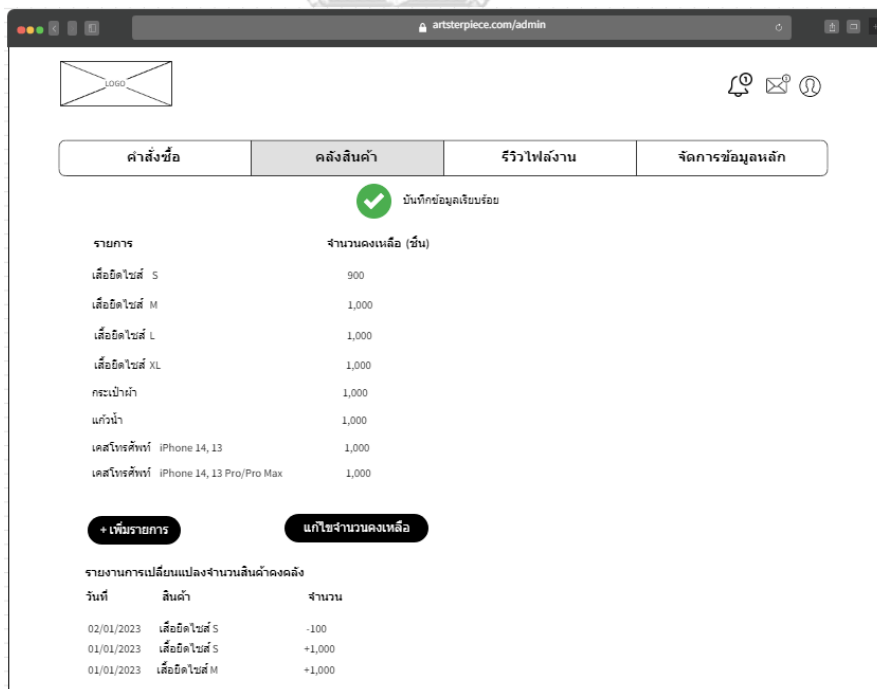
รูปที่ 4-60: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าคลังสินค้า



รูปที่ 4-61: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงฟ็อบอัปเมื่อกดปุ่มเพิ่มรายการ

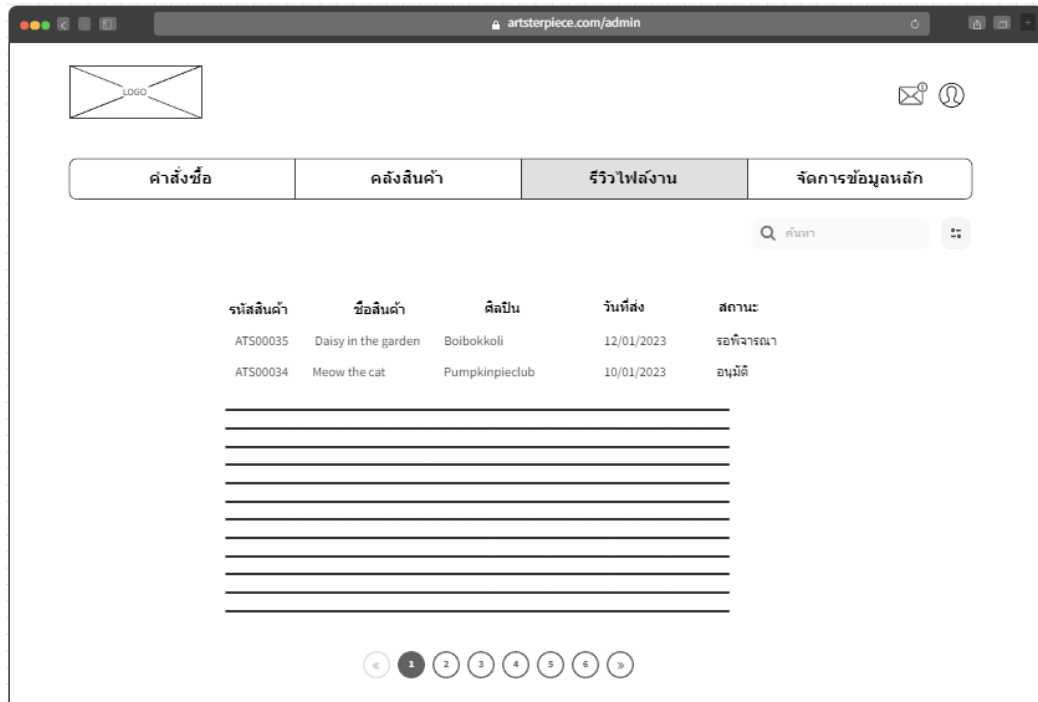


รูปที่ 4-62: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าแก้ไขจำนวนสินค้าคงคลัง

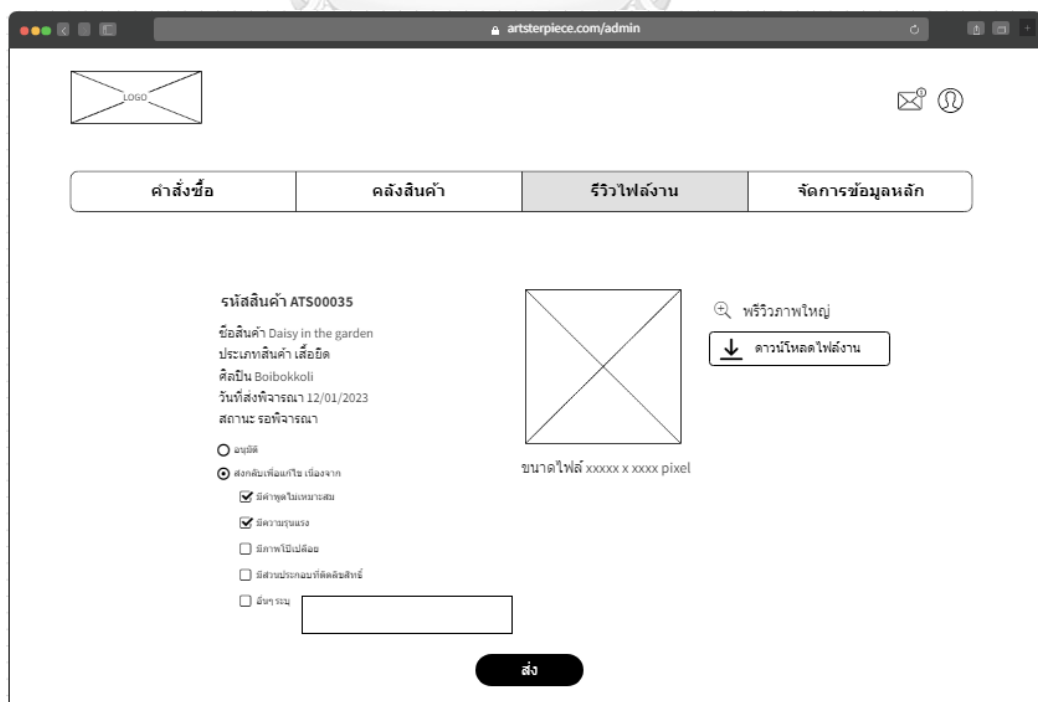


รูปที่ 4-63: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าบันทึกข้อมูลสำเร็จ

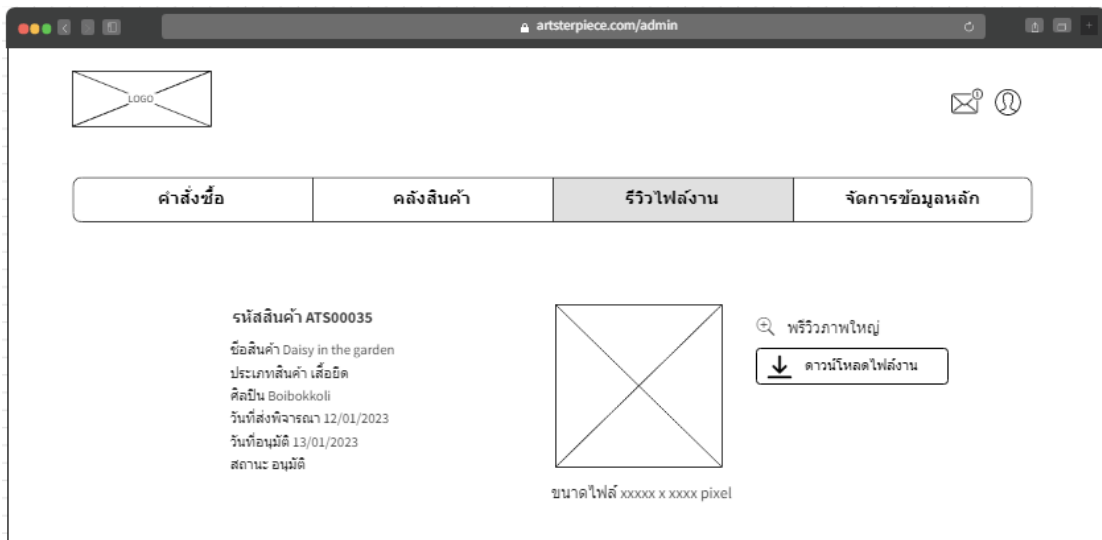
3.5) หน้ารีวิวไฟล์งาน แสดงรายการคำขออนุมัติลายสินค้าทั้งหมด สามารถค้นหา รายการที่ต้องการได้ผ่านฟังก์ชันค้นหา และสามารถกดเพื่อเข้าไปดูรายละเอียดคำขออนุมัติ ดังแสดงในภาพที่ 4-64 พนักงานขายสามารถเลือกคำสั่งอนุมัติ หรือส่งกลับให้แก้ไขพร้อมระบุเหตุผลได้ ดังแสดงในภาพที่ 4-66



รูปที่ 4-64: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow หน้ารีวิวไฟล์งานแสดงรายการคำขออนุมัติลายสินค้า



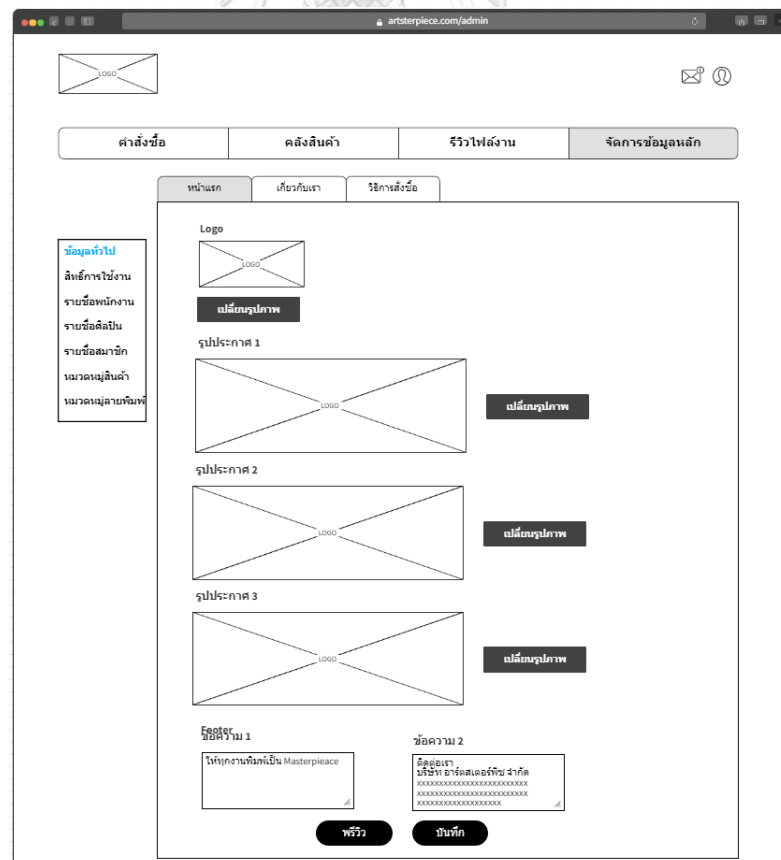
รูปที่ 4-65: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารายละเอียดคำขออนุมัติลายสินค้า



รูปที่ 4-66: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าอนุมัติลายสินค้าเสร็จสิ้น

4) พนักงานดูแลระบบ

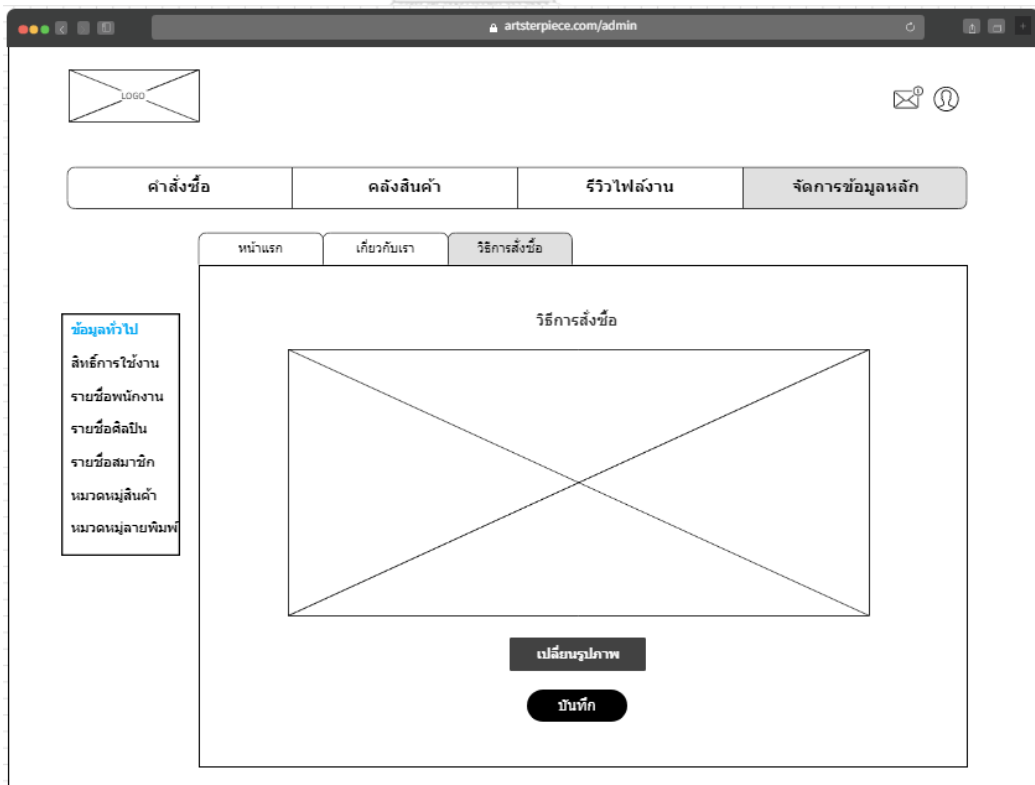
4.1) หน้าจัดการข้อมูลหลัก เมนูย่อย: ข้อมูลทั่วไป สามารถแก้ไขข้อมูลทั่วไปของเว็บไซต์ ได้ ได้แก่ ข้อมูลในหน้าแรก เกี่ยวกับเรา และวิธีการสั่งซื้อ ดังแสดงในภาพที่ 4-67 ถึง 4-69



รูปที่ 4-67: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าแรก)



รูปที่ 4-68: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าเกี่ยวกับเรา)



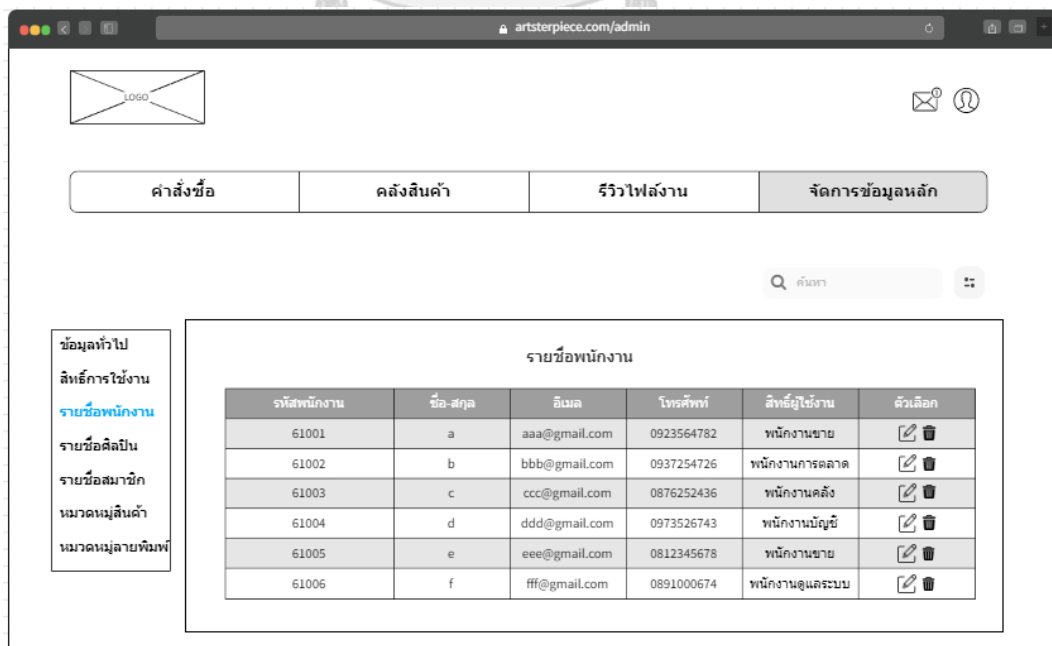
รูปที่ 4-69: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าวิธีการสั่งซื้อ)

4.2) หน้าสิทธิ์การใช้งาน กำหนดสิทธิ์การเข้าถึงเมนูต่าง ๆ บนเว็บแอปพลิเคชันได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-70



รูปที่ 4-70: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการสิทธิ์การใช้งาน

4.3) หน้ารายชื่อพนักงาน แสดงรายชื่อพนักงานทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-71 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดพนักงาน รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อพนักงานดังแสดงในรูปที่ 4-72



รูปที่ 4-71: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารายชื่อพนักงาน

รูปที่ 4-72: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าข้อมูลพนักงาน

4.4) หน้ารายชื่อศิลปิน แสดงรายชื่อศิลปินทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-73 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดศิลปิน รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อศิลปินดังแสดงในรูปที่ 4-74

รหัสศิลปิน	ชื่อ-สกุล	อีเมล	โทรศัพท์	สถานะ	ตัวเลือก
65001	a	aaa@gmail.com	0923564782	อนุมัติ	
65002	b	bbb@gmail.com	0937254726	อนุมัติ	
65003	c	ccc@gmail.com	0876252436	อนุมัติ	
65004	d	ddd@gmail.com	0973526743	รอดตรวจสอบ	
65005	e	eee@gmail.com	0812345678	อนุมัติ	
65006	f	fff@gmail.com	0891000674	รอดตรวจสอบ	

รูปที่ 4-73: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารายชื่อศิลปิน

artsterpiece.com/admin

LOGO

คำสั่งซื้อ คลังสินค้า รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป

รายชื่อศิลปิน > 65001

ลบศิลปิน

ชื่อจริง นามสกุล

รหัสศิลปิน

เบอร์โทรศัพท์

สถานะ

อีเมล

รหัสผ่าน

เปลี่ยน

บันทึก

ข้อมูลสำหรับการชำระส่วนแบ่งการขาย

รูปที่ 4-74: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าข้อมูลศิลปิน

4.5) หน้ารายชื่อสมาชิก แสดงรายชื่อสมาชิกทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-75 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดสมาชิก รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อสมาชิกดังแสดงในรูปที่ 4-76

artsterpiece.com/admin

LOGO

คำสั่งซื้อ คลังสินค้า รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

ค้นหา

รายชื่อสมาชิก

ข้อมูลทั่วไป

รหัสสมาชิก	ชื่อ-สกุล	อีเมล	โทรศัพท์	ระดับสมาชิก	ตัวเลือก
65001	a	aaa@gmail.com	0923564782	Gold	
65002	b	bbb@gmail.com	0937254726	Gold	
65003	c	ccc@gmail.com	0876252436	Gold	
65004	d	ddd@gmail.com	0973526743	Silver	
65005	e	eee@gmail.com	0812345678	Silver	
65006	f	fff@gmail.com	0891000674	Platinum	

รูปที่ 4-75: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้ารายชื่อสมาชิก

artstereotype.com/admin

LOGO

คำสั่งซื้อ คลังสินค้า รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป รายชื่อศิลปิน > 65001 ลบศิลปิน

ชื่อจริง: c นามสกุล: s

รหัสสมาชิก: M65001

เบอร์โทรศัพท์: 0923564782

สถานะ: มุมมอง

อีเมล: ccc@gmail.com

รหัสผ่าน: *****

บันทึก

รูปที่ 4-76: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าข้อมูลสมาชิก

4.6) หน้าหมวดหมู่สินค้า แสดงหมวดหมู่สินค้าบนหน้าเว็บไซต์สามารถเพิ่ม/ลบหมวดหมู่แก้ไขชื่อหมวดหมู่และราคาของแต่ละหมวดหมู่ได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-77 ถึง 4-78

artstereotype.com/admin

LOGO

คำสั่งซื้อ คลังสินค้า รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป สิทธิการใช้งาน รายชื่อพนักงาน รายชื่อศิลปิน รายชื่อสมาชิก หมวดหมู่สินค้า หมวดหมู่ลายพิมพ์

สิ่งพิมพ์ (ไพล์จากลูกค้า)

หมวดหมู่สินค้า	ราคา	แก้ไข	ลบ
เสื้อ	300		
แกว่น้ำ	150		
กระเป๋าน้ำ	250		
เคสโทรศัพท์	400		

+ เพิ่มหมวดหมู่สินค้า

แบบสำเร็จ (ไพล์จากศิลปิน)

หมวดหมู่สินค้า	ราคา	แก้ไข	ลบ
เสื้อ	550		
แกว่น้ำ	450		
กระเป๋าน้ำ	550		
เคสโทรศัพท์	890		

+ เพิ่มหมวดหมู่สินค้า

ลบรายการ

ต้องการลบ 'เสื้อ' ?

ยกเลิก ลบ

เพิ่มหมวดหมู่สินค้า

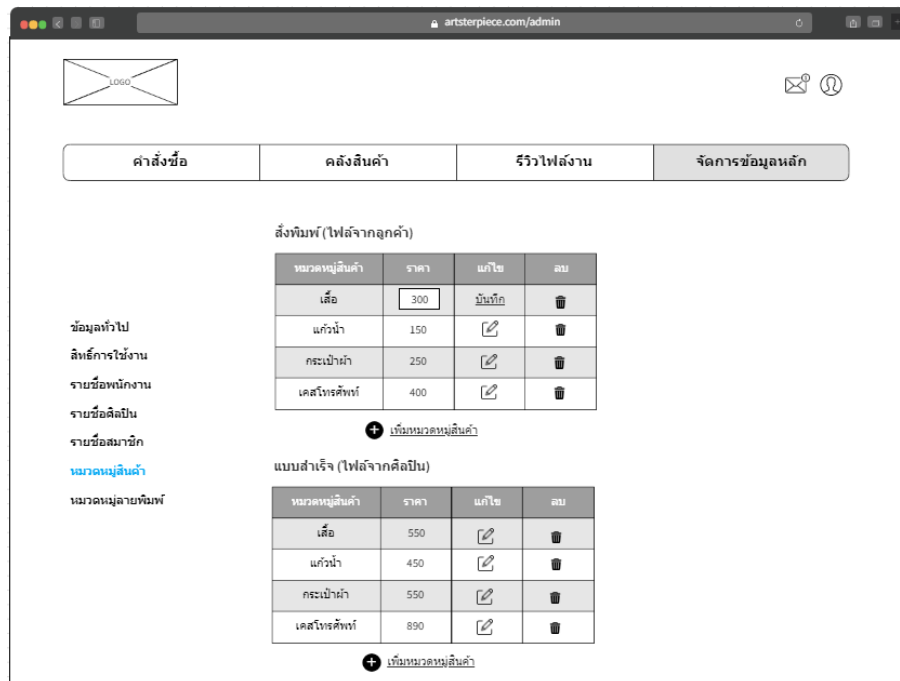
ชื่อหมวดหมู่:

ราคา: บาท

ยกเลิก เพิ่ม

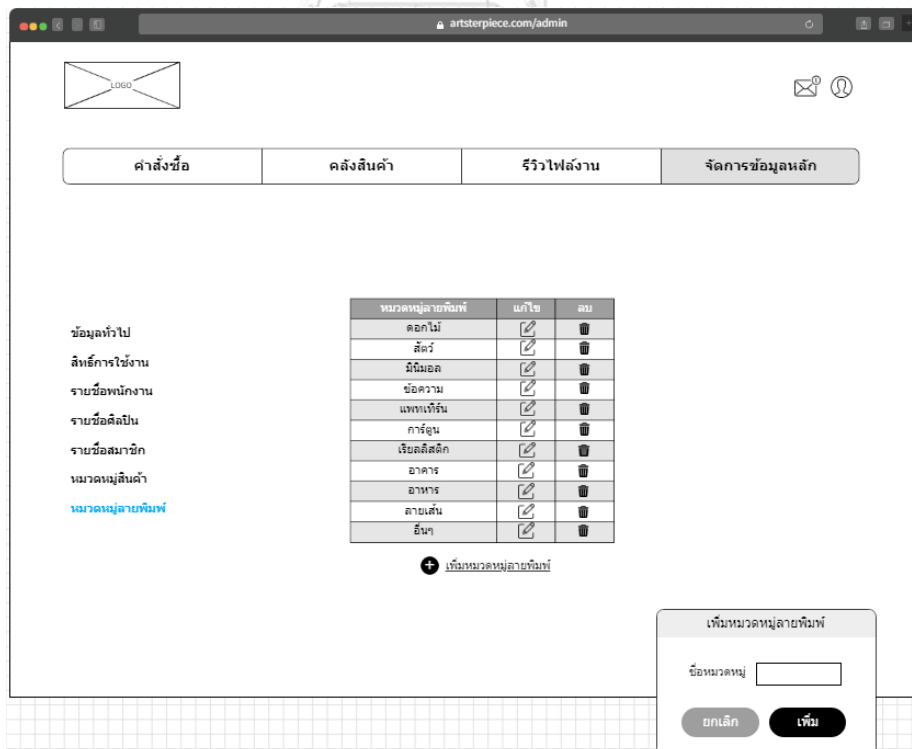
Master Data Management

รูปที่ 4-77: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการหมวดหมู่สินค้าและพ็อปปอัพการเพิ่มและลดหมวดหมู่สินค้า

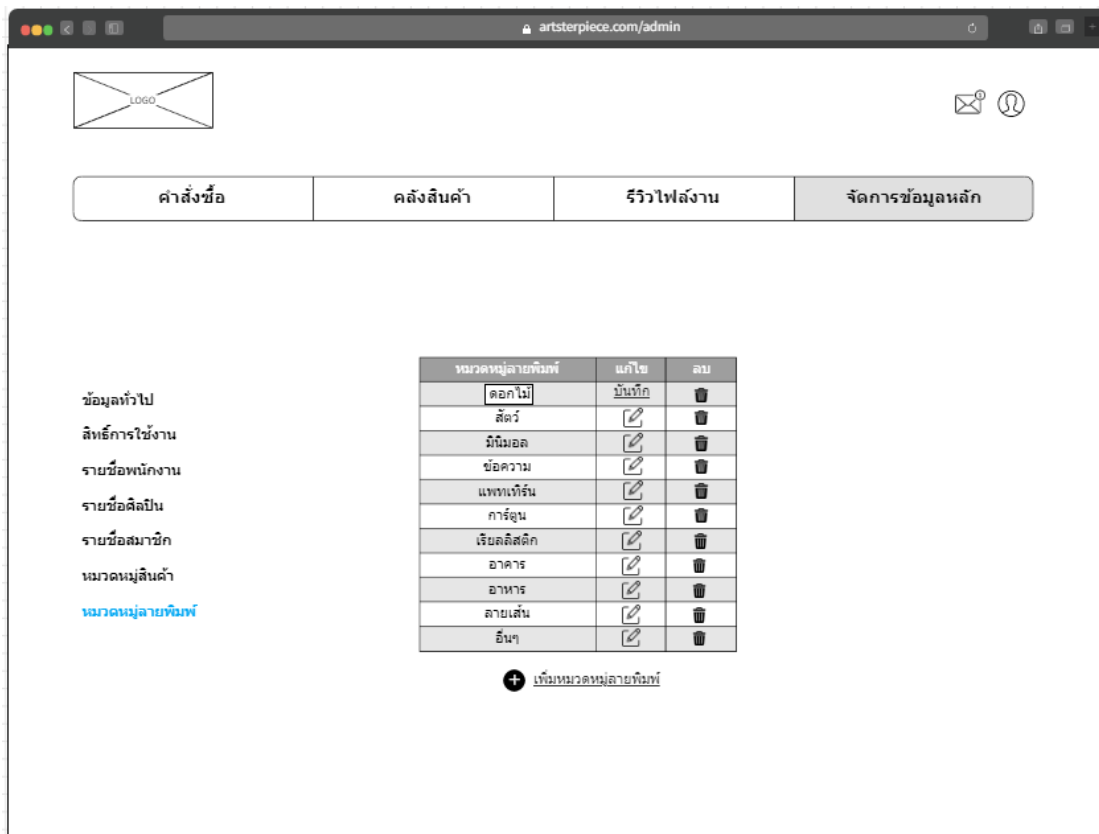


รูปที่ 4-78: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงแก้ไขราคาสินค้า

4.7) หน้าหมวดหมู่ลายพิมพ์ แสดงหมวดหมู่ลายพิมพ์บนหน้าเว็บไซต์สามารถเพิ่ม/ลบหมวดหมู่แก้ไขชื่อของแต่ละหมวดหมู่ได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-79 ถึง 4-80



รูปที่ 4-79: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าจัดการหมวดหมู่ลายพิมพ์และป๊อปอัพการเพิ่มหมวดหมู่ลายพิมพ์



รูปที่ 4-80: ต้นแบบด้วยโปรแกรม MockFlow แสดงหน้าการแก้ไขชื่อหมวดหมู่หลายพิมพ์

4.3.2 ขั้นตอนการทดสอบระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups)

1) หากกลุ่มเป้าหมายตามขอบเขตของโครงการมาทดสอบต้นแบบจำนวน 10 คน
ดังนี้

- ลูกค้ำ จำนวน 2 คน
- ศิลปิน จำนวน 1 คน
- พนักงานการตลาด จำนวน 1 คน
- พนักงานขาย จำนวน 1 คน
- พนักงานสกรีน จำนวน 1 คน
- พนักงานคลัง จำนวน 2 คน
- พนักงานบัญชี จำนวน 1 คน
- พนักงานดูแลระบบ จำนวน 1 คน

2) รับฟังผลตอบรับ คำติชม จากกลุ่มผู้ใช้ที่ได้ทดสอบต้นแบบ

3) วิเคราะห์ผลเพื่อหาแนวทางนำไปปรับปรุงพัฒนาระบบให้ดีขึ้น

4) นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปออกแบบต้นแบบเสมือนจริง (High-fidelity Mockups)

4.3.3 ผลการทดสอบระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ด้วยโปรแกรม MockFlow
 การทดสอบระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ด้วยโปรแกรม MockFlow
 เป็นการให้ผู้ใช้งานได้ทดสอบระบบต้นแบบเบื้องต้นเพื่อนำข้อเสนอแนะมาพัฒนาเป็นระบบต้นแบบ
 เสมือนจริง (High-fidelity Mockups) ด้วยโปรแกรม Figma ต่อไป

1) มุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้า

ตารางที่ 4-3: ข้อเสนอแนะในมุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้า

ชื่อเมนู/หน้าต่างแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
หน้าแรก	“ตรง Filter ราคาอยากให้เพิ่มฟังก์ชันราคา Min-Max ไปเลย” “เมนูเกี่ยวกับเราควรอยู่ท้ายสุด”
สิ่งพิมพ์	“ตรงที่เลือกสินค้าที่จะสกรีนน่าจะเป็น dropdown ให้เลือกสินค้าในหน้าเดียวไปเลย ไม่ต้องทำเป็น Tab” “อยากให้เพิ่มเมนูขอใบเสนอราคาเพิ่มขึ้นมา กรณีที่ซื้อจำนวนเยอะ ๆ ให้ได้ราคาที่ถูกลง” “ควรเพิ่มเมนูรายละเอียดสินค้า จะได้หาข้อมูลสินค้าที่จะสกรีนได้ง่าย”
ข้อมูลผู้ใช้	“น่าจะต้องการเพิ่มการแก้ที่อยู่จัดส่ง ที่อยู่สำหรับออกใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี แล้วก็ช่องทางการชำระเงินได้ที่เมนูนี้”
คำสั่งซื้อ	“อยากให้แยกเป็นสินค้าที่จัดส่งแล้วกับสินค้าที่ยังไม่ได้รับ”

2) มุมมองศิลปิน

ตารางที่ 4-4: ข้อเสนอแนะในมุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้า

ชื่อเมนู/หน้าต่างแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
ส่งผลงาน	“ไม่อยากจะส่งผลงานที่เป็นลายเดียวกันโดยต้องเริ่มกดใหม่หลาย ๆ รอบ อยากให้สามารถอัปโหลดไฟล์พร้อมกันเพื่อส่งอนุมัติครั้งเดียวได้เลย”
ยอดเงิน	“อยากให้เก็บประวัติการได้รับเงินได้นานมากกว่า 1 ปี ถ้าทำได้ก็เพิ่ม Filter ปีด้วย”
ยอดขาย	“กราฟที่แสดงอยากให้เป็นการเทียบระหว่างลายหลาย ๆ แบบมากกว่า เพราะอยากรู้ว่าลายแบบไหนขายดีที่สุด” “ยอดขายสะสมที่แสดงควรเป็นยอดขายที่ศิลปินได้รับไม่ใช่ยอดขายสินค้า”

3) มุมมองพนักงานงานการตลาด พนักงานขาย พนักงานคลัง พนักงานสกรีน
 ตารางที่ 4-5: ข้อเสนอแนะในมุมมองพนักงานการตลาด พนักงานขาย พนักงานคลัง พนักงานสกรีน
 และพนักงานบัญชี

ชื่อเมนู/หน้าต่างแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
คำสั่งซื้อ	“ไม่มีเส้นกันแบบนี้ดูยาก ควรใส่ข้อมูลในตาราง” “ยังไม่มีปุ่มสำหรับดาวโหลดข้อมูลคำสั่งซื้อทั้งหมด” “อยากให้เพิ่มฟังก์ชัน Sort ด้วย”
เพิ่มคำสั่งซื้อ	“น่าจะให้ลูกค้าเป็นคนกรอกข้อมูลมากกว่า แล้วเราค่อยดึงข้อมูลมา”
รีวิวไฟล์งาน	“ตรงหน้าอนุมัติเพิ่มแจ้งเตือนให้เห็นชัด ๆ ว่าอนุมัติแล้ว”
คลังสินค้า	“เพิ่มลดเองแบบนี้โอกาสผิดพลาดสูง ให้ระบบตัดสต็อกอัตโนมัติตาม ออเดอร์เลยดีกว่า แต่การเพิ่มลดแบบ Manual นี้ก็ยังสามารถทำได้เพื่อ กรณีที่มีสินค้าเสียหายต้องปรับลดให้จำนวนสต็อกถูกต้อง แต่ต้องจำกัด สิทธิ์เพื่อป้องกันการทุจริต” “ให้พนักงานคลังดูสินค้าคงเหลือได้ แต่ไม่สามารถเพิ่ม/ลดจำนวนสินค้า ได้ ให้ผู้จัดการคลังหรือเจ้าของเป็นคนเพิ่มดีกว่า” “เพิ่มเมนูย่อยให้พนักงานกรับของเพื่อเติมสต็อกเข้าคลัง”

4) มุมมองพนักงานดูแลระบบ

ตารางที่ 4-6: ข้อเสนอแนะในมุมมองพนักงานดูแลระบบ

ชื่อเมนู/หน้าต่างแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
จัดการข้อมูลหลัก	“เพิ่มเพื่ออัปเดตแจ้งเตือนว่าบันทึกเรียบร้อย/แก้ไข เรียบร้อยแล้ว และมี ถามยืนยันการลบ” “เน้นการออกแบบให้หน้าตาเรียบง่าย สวยตา” “จัดวางเมนูต่าง ๆ ให้เป็นสัดส่วน เพิ่มบล็อกเพื่อช่วยในการแบ่งกลุ่ม ข้อมูล” “ตัดเมนูเพิ่มหมวดหมู่หลายพิมพ์ออก คิดว่าไม่จำเป็น”

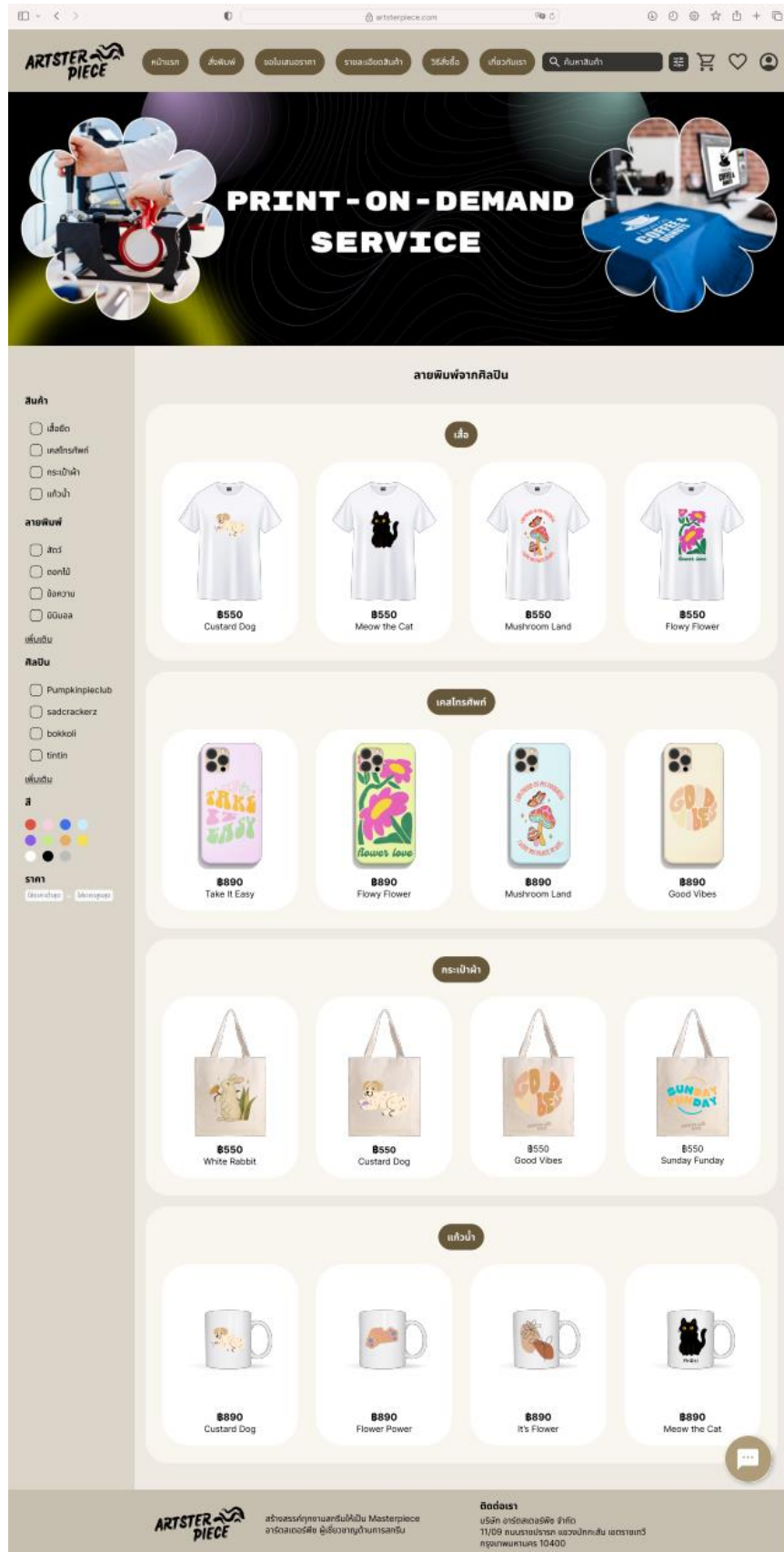
4.4 การสร้างระบบต้นแบบเสมือนจริง ด้วยเครื่องมือสร้าง Prototype (High-fidelity Mockups)

หลังจากที่ได้รวบรวมข้อเสนอแนะและความคิดเห็นการทดลองใช้ระบบต้นแบบแบบขยายจากผู้ใช้แล้ว จึงนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการพัฒนาต้นแบบเสมือนจริง (Prototype) เพื่อให้ได้ระบบต้นแบบที่ตรงกับความต้องการมากที่สุด โดยผู้จัดทำได้ใช้โปรแกรม Figma เพื่อพัฒนาต้นแบบดังกล่าว

4.4.1 ต้นแบบเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการแบบเสมือนจริง (High-fidelity Mockups)

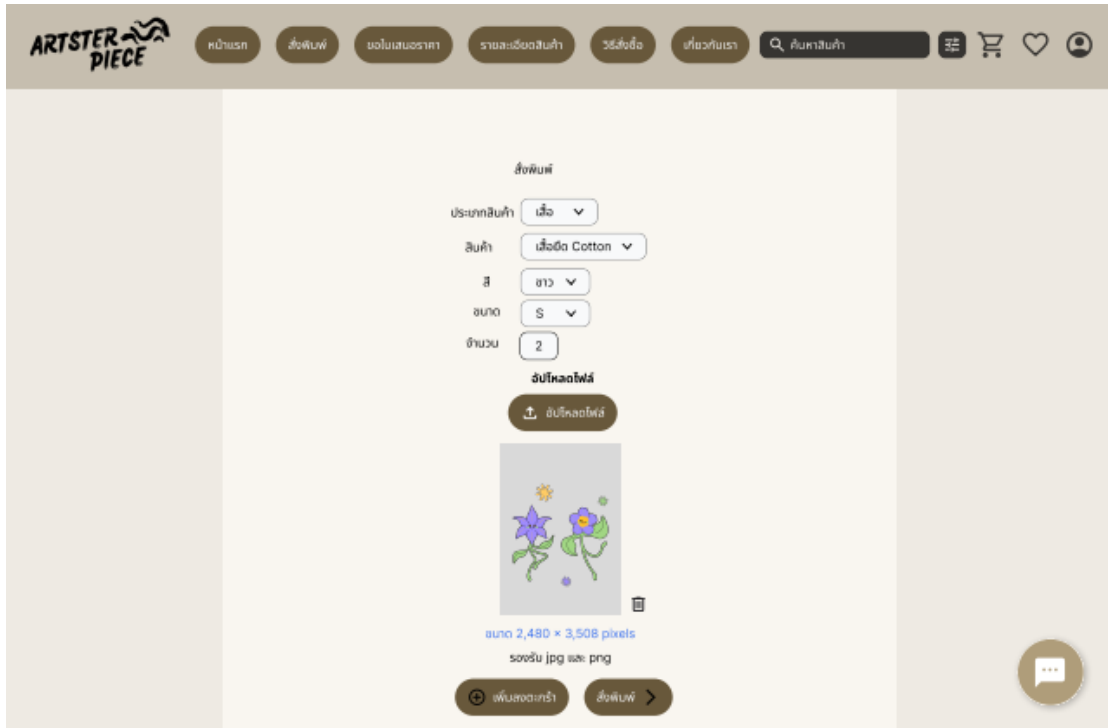
ผู้จัดทำได้สร้างตัวต้นแบบแบบเสมือนจริงด้วยโปรแกรม Figma โดยได้ออกแบบตามมุมมองการใช้งานของผู้ใช้งานในระบบ ดังนี้

- 1) การใช้งานสำหรับบุคคลทั่วไปและลูกค้า
 - 1.1) หน้าแรกแสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน ดังแสดงในรูปที่ 4-81 สามารถเลือกกรองข้อมูลเพื่อแสดงสินค้าที่ต้องการได้ และสามารถติดต่อพนักงานได้ผ่านระบบแชตแต่จะต้องเข้าสู่ระบบก่อน

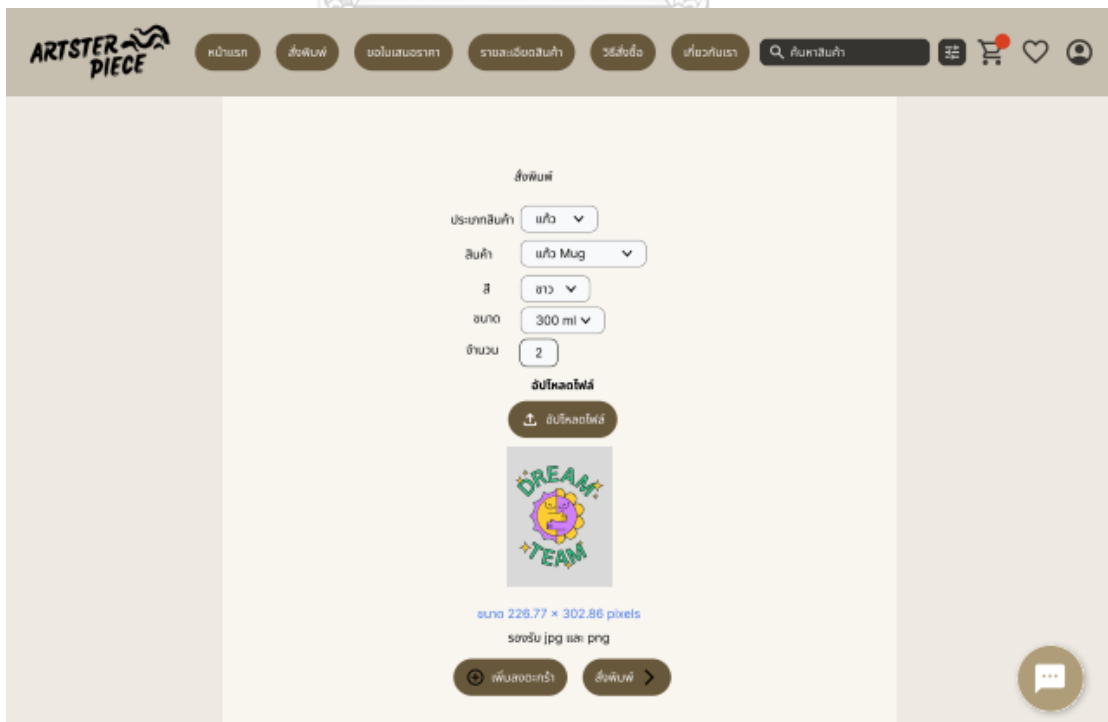


รูปที่ 4-81: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน

- 1.2) หน้าเมนูสั่งพิมพ์ สำหรับลูกค้าที่ต้องการสั่งกรีนสินค้าประเภทเสื้อยืด แก้วน้ำ
 ดังแสดงในรูปที่ 4-82 ถึง 4-83

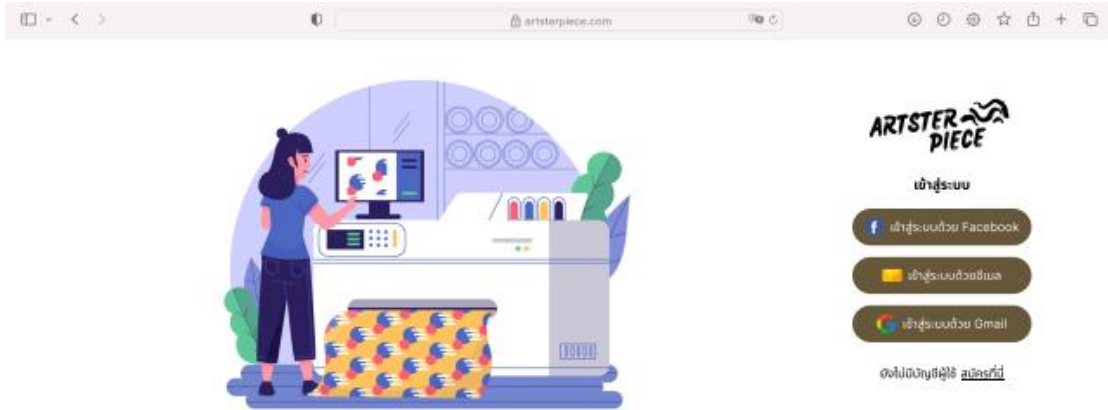


รูปที่ 4-82: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนเสื้อยืด



รูปที่ 4-83: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดการสั่งกรีนแก้วน้ำ

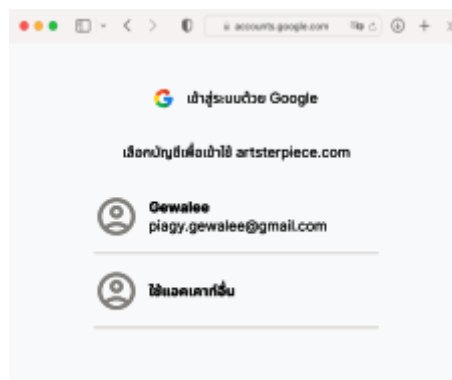
- 1.3) หน้าเข้าสู่ระบบ (Log-in) หากต้องการสั่งซื้อสินค้า ลูกค้าจะต้องเข้าสู่ระบบก่อน โดยแสดงหน้าการเข้าสู่ระบบดังรูปที่ 4-84 ถึง 4-87



รูปที่ 4-84: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงตัวเลือกการเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 4-85: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการเข้าสู่ระบบด้วยอีเมล

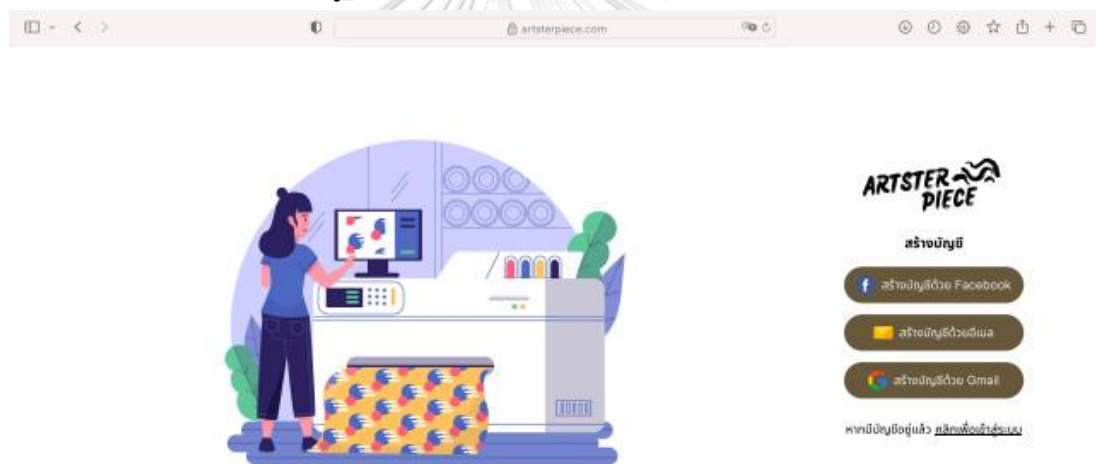


รูปที่ 4-86: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงฟ็้อปอัปการเข้าสู่ระบบด้วย Google

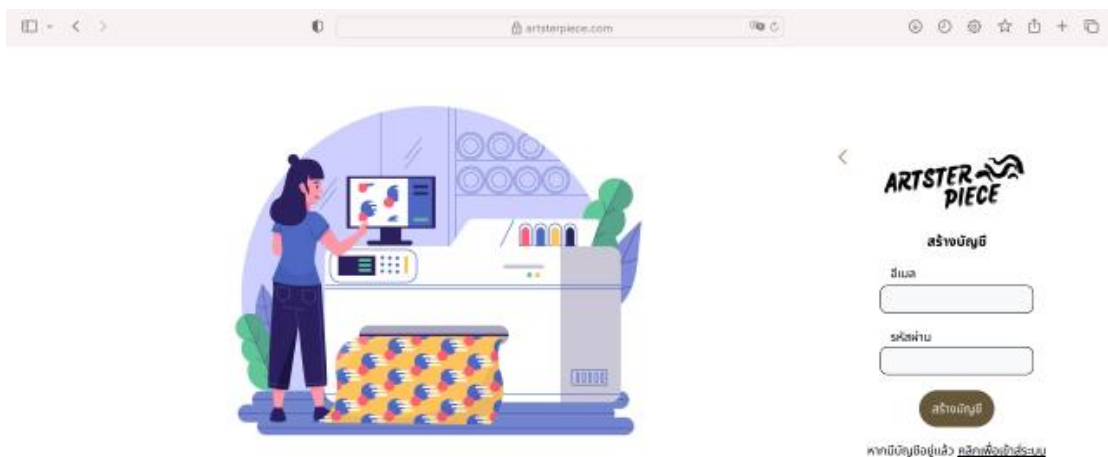


รูปที่ 4-87: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงฟ็อบการเข้าสู่ระบบด้วย Facebook

- 1.4) หน้าการสมัครสมาชิก (Sign up) หากลูกค้ายังไม่มีบัญชีเพื่อเข้าใช้งานจะต้องสมัครสมาชิกก่อนดังแสดงในรูป 4-88 ถึง 4-89 สำหรับการเลือกสมัครสมาชิกโดยใช้ Google หรือ Facebook จะแสดงหน้าต่างฟ็อบบ์เหมือนการเข้าสู่ระบบดังรูปที่ 4-86 และ 4-87

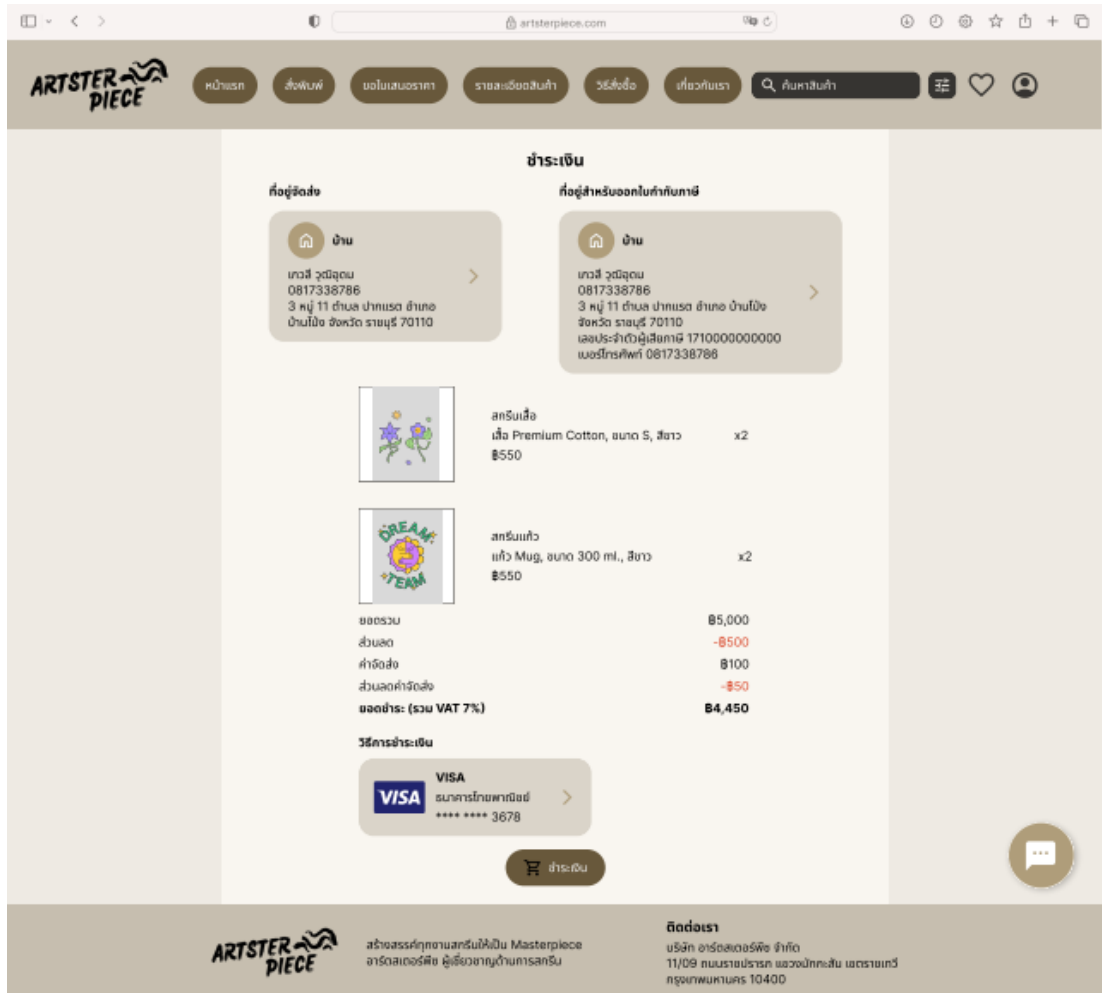


รูปที่ 4-88: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงตัวเลือกสำหรับการสมัครสมาชิก

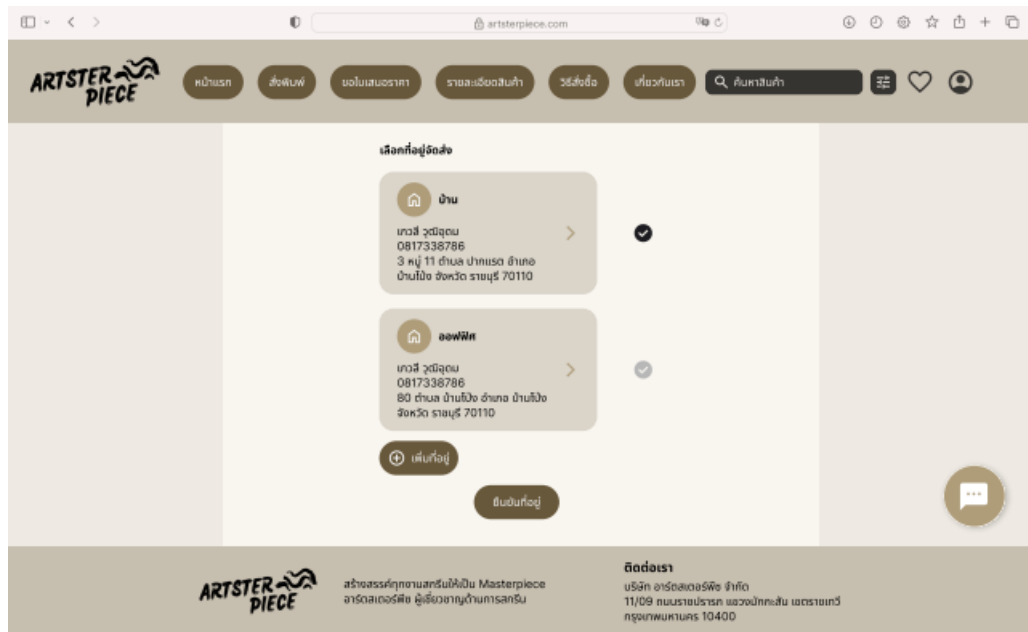


รูปที่ 4-89: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการสมัครสมาชิกด้วยอีเมล

- 1.5) หน้าสรุปรายการที่ต้องการสั่งกรีน สามารถเลือกที่อยู่จัดส่ง ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษีและวิธีการชำระเงิน ดังแสดงในรูปที่ 4-90 ถึง 4-97



รูปที่ 4-90: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน



รูปที่ 4-91: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการที่อยู่จัดส่ง



รูปที่ 4-92: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | ติดต่อเรา | นโยบายความเป็นส่วนตัว | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา

ค้นหาสินค้า

เพิ่มที่อยู่สำหรับจัดส่ง

ชื่อ* นามสกุล*

เบอร์โทรศัพท์*

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

เพิ่มที่อยู่ ยกเลิก

ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนระยอง แขวงปากกระสุน เขตระยอง
กรุงเทพมหานคร 10400

รูปที่ 4-93: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดที่ต้องการกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่จัดส่ง

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | ติดต่อเรา | นโยบายความเป็นส่วนตัว | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา

ค้นหาสินค้า

เพิ่มที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน*

ชื่อ-นามสกุล/ชื่อบริษัท*

เบอร์โทรศัพท์* เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน*

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* ตำบล/แขวง*

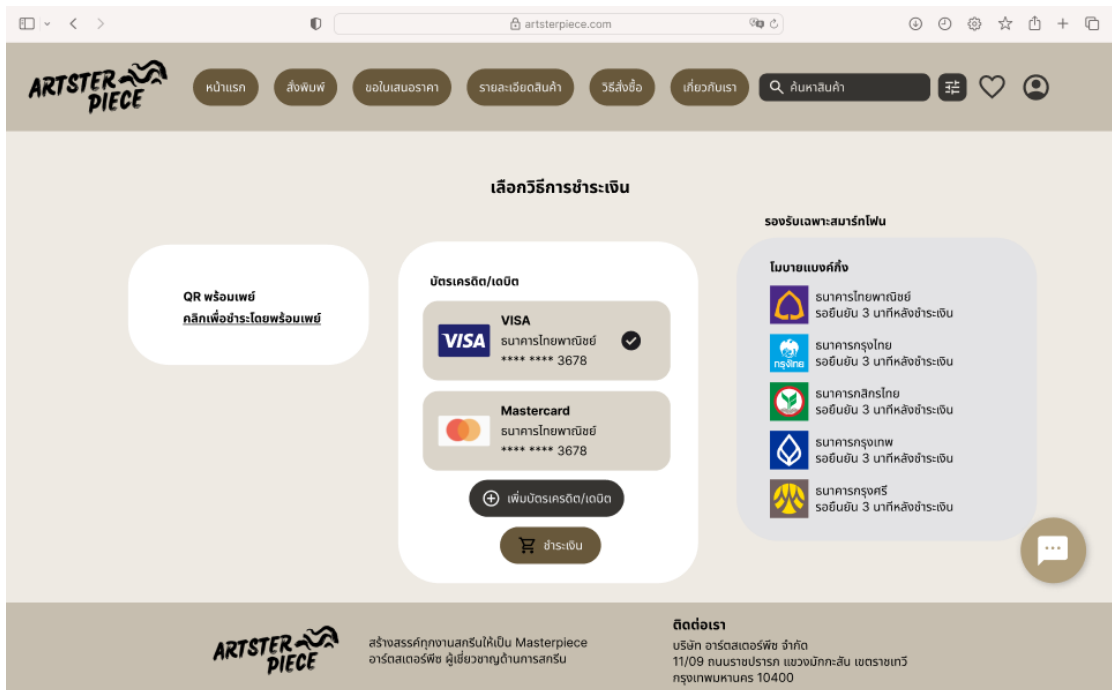
อำเภอ/เขต* จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

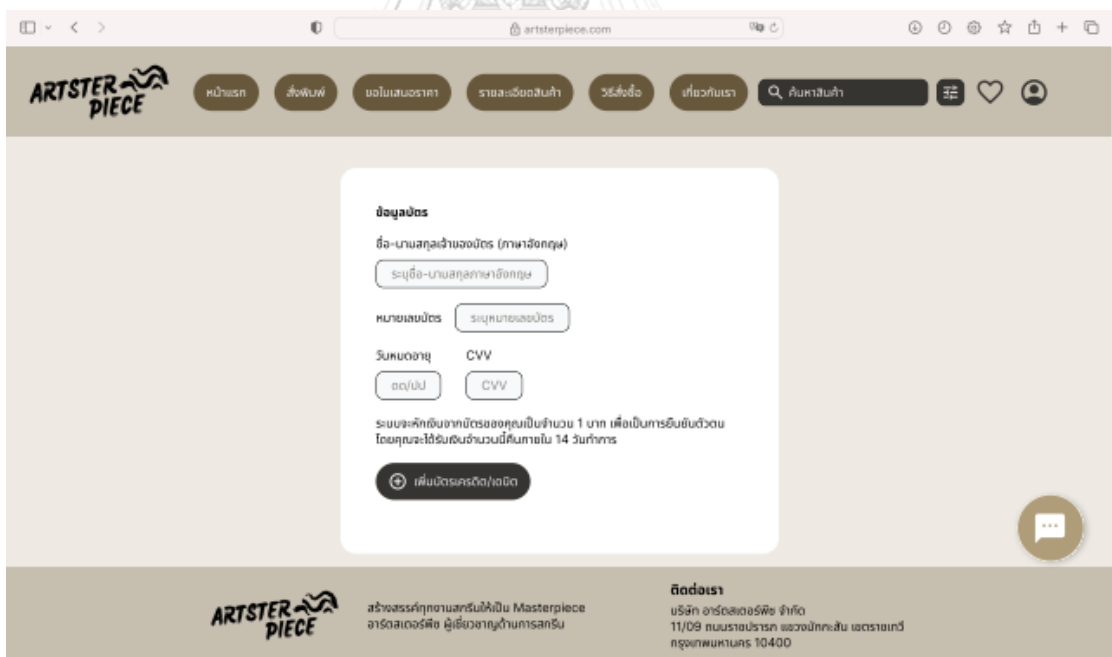
เพิ่มที่อยู่ ยกเลิก

ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนระยอง แขวงปากกระสุน เขตระยอง
กรุงเทพมหานคร 10400

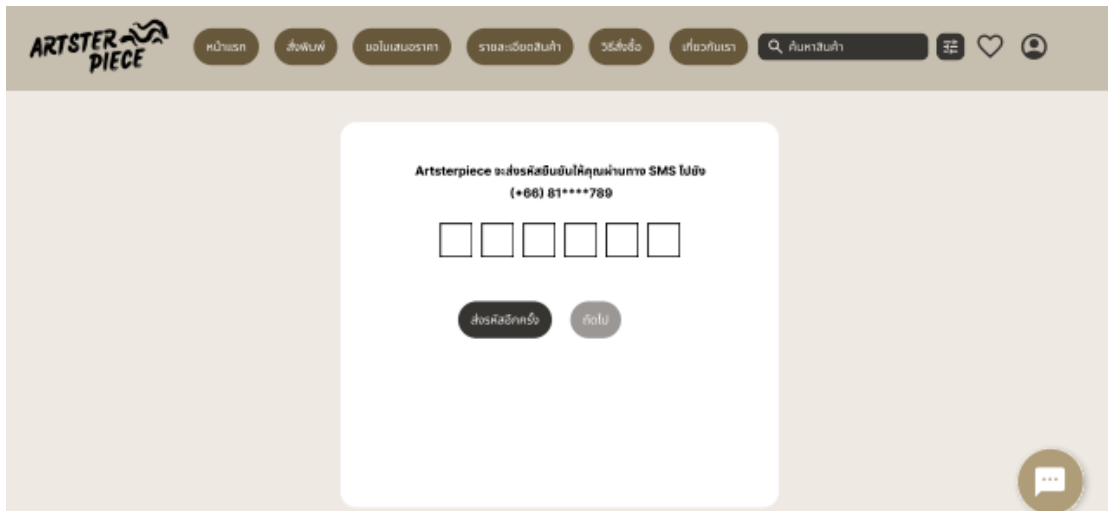
รูปที่ 4-94: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดที่ต้องการกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่รับเงิน
สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน



รูปที่ 4-95: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงช่องทางการชำระเงิน

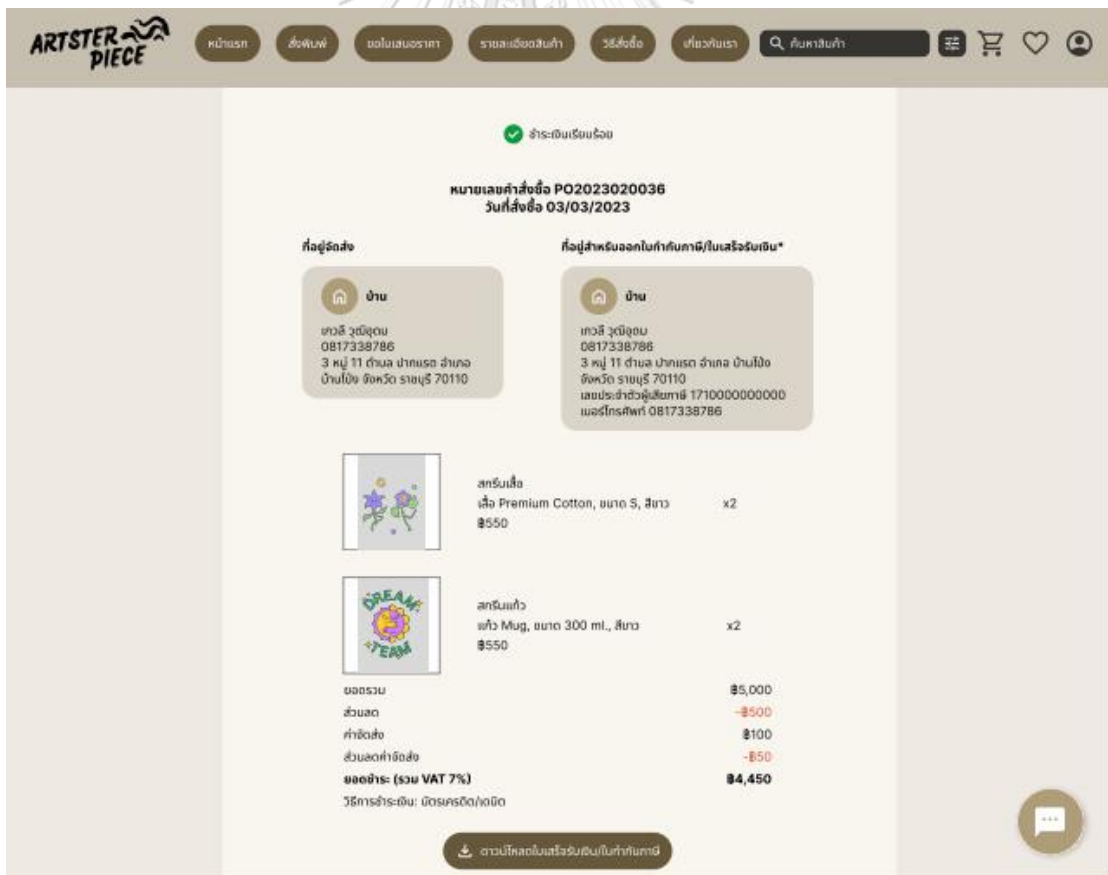


รูปที่ 4-96: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต



รูปที่ 4-97: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าสำหรับการกรอก OTP เพื่อยืนยันตัวตนสำหรับการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต

- 1.6) หน้าสรุปรายการสินค้าหลังจากที่ชำระเงินแล้ว ลูกค้าสามารถดาวน์โหลดใบกำกับภาษีได้ทันที ดังแสดงในรูป 4-98



รูปที่ 4-98: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อที่ชำระเงินเรียบร้อยแล้ว

- 1.7) เมื่อเลือกเมนูขอใบเสนอราคา จะแสดงประวัติการขอใบเสนอราคาทั้งหมดของลูกค้า ดังแสดงในรูปที่ 4-98 ซึ่งลูกค้าจะขอใบเสนอราคาได้ก็ต่อเมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้วเท่านั้น ลูกค้าสามารถเลือกสร้างคำขอใบเสนอราคาได้ดังแสดงในรูปที่ 4-99 ถึง 4-102

เลขที่ใบเสนอราคา	วันที่ขอใบเสนอราคา	วันที่ตอบรับ	รายการ	จำนวน	สถานะ
000000002	02/03/2023	-	เสื้อ Premium Cotton สีขาว ขนาด S เสื้อ Premium Cotton สีขาว ขนาด M เสื้อ Premium Cotton สีขาว ขนาด L เสื้อ Premium Cotton สีขาว ขนาด XL	100 200 100 100	ส่งการตอบกลับ
000000001	01/03/2023	01/03/2023	แก้ว Mug สีขาว ขนาด 300 ml	500	ตอบกลับแล้ว

รูปที่ 4-99: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าประวัติการขอใบเสนอราคา

ขอใบเสนอราคา

ชื่อ* เบอร์โทรศัพท์*

อีเมล

สำหรับผู้สมัครรับจัดซื้อ

ชื่อ/ชื่อบริษัท* เบอร์โทรศัพท์*

เบอร์โทรศัพท์*

จำนวนเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

สำหรับผู้สมัครออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน*

ชื่อ/ชื่อบริษัท* เบอร์โทรศัพท์*

เบอร์โทรศัพท์* เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน

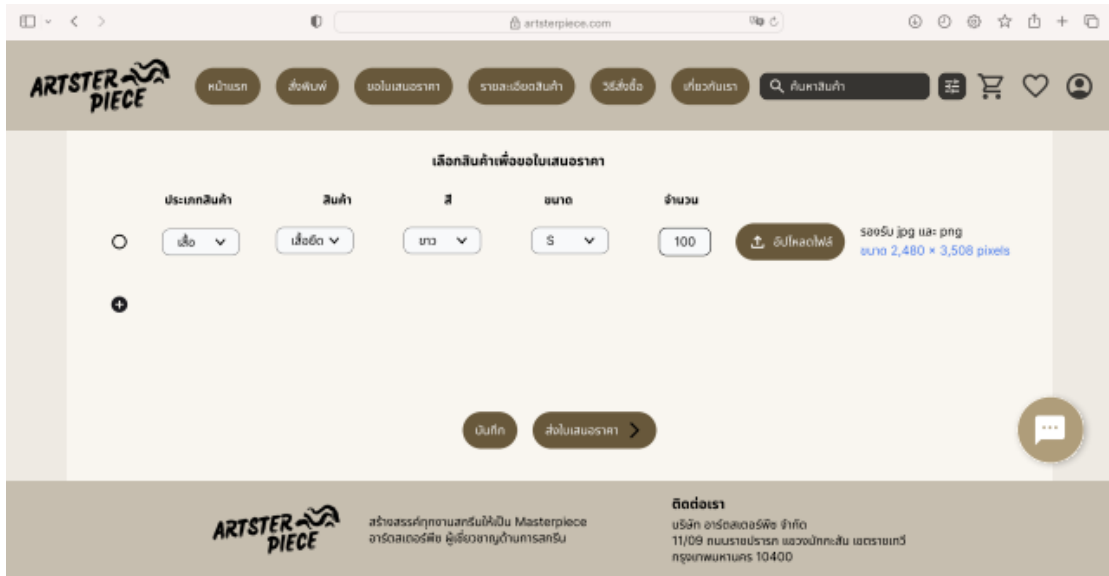
จำนวนเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* จังหวัด*

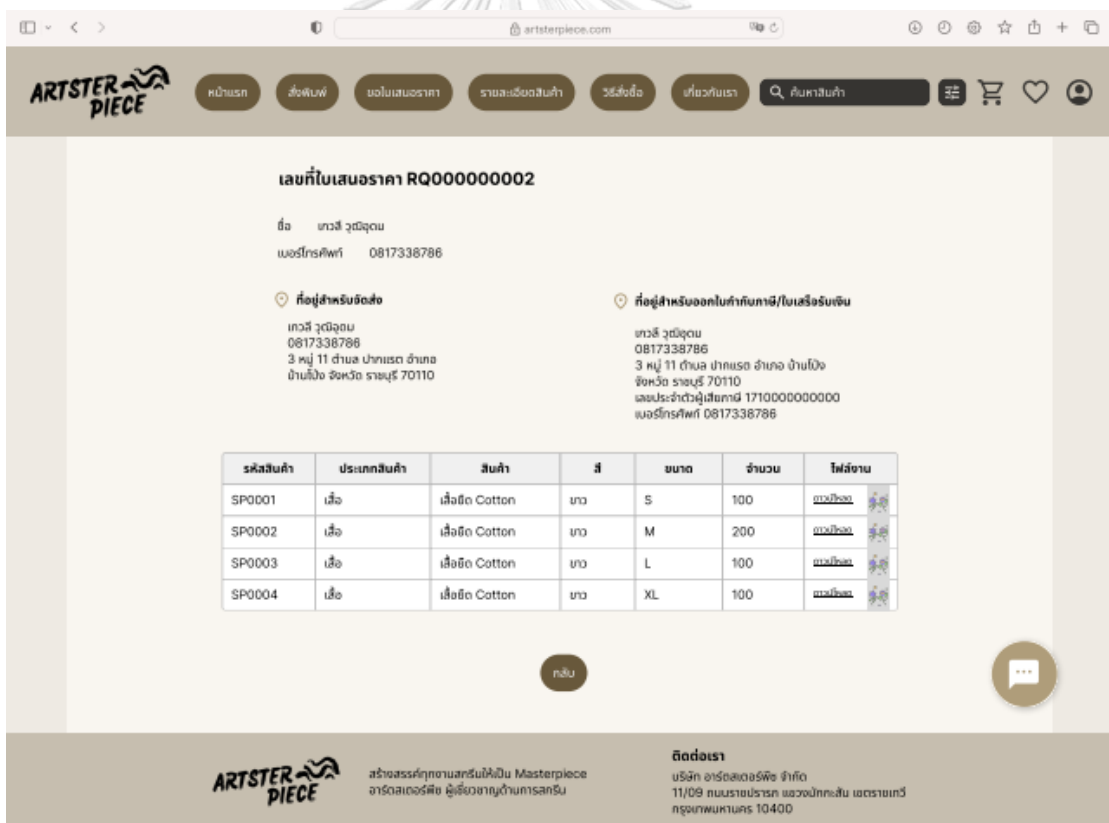
รหัสไปรษณีย์*

ถัดไป >

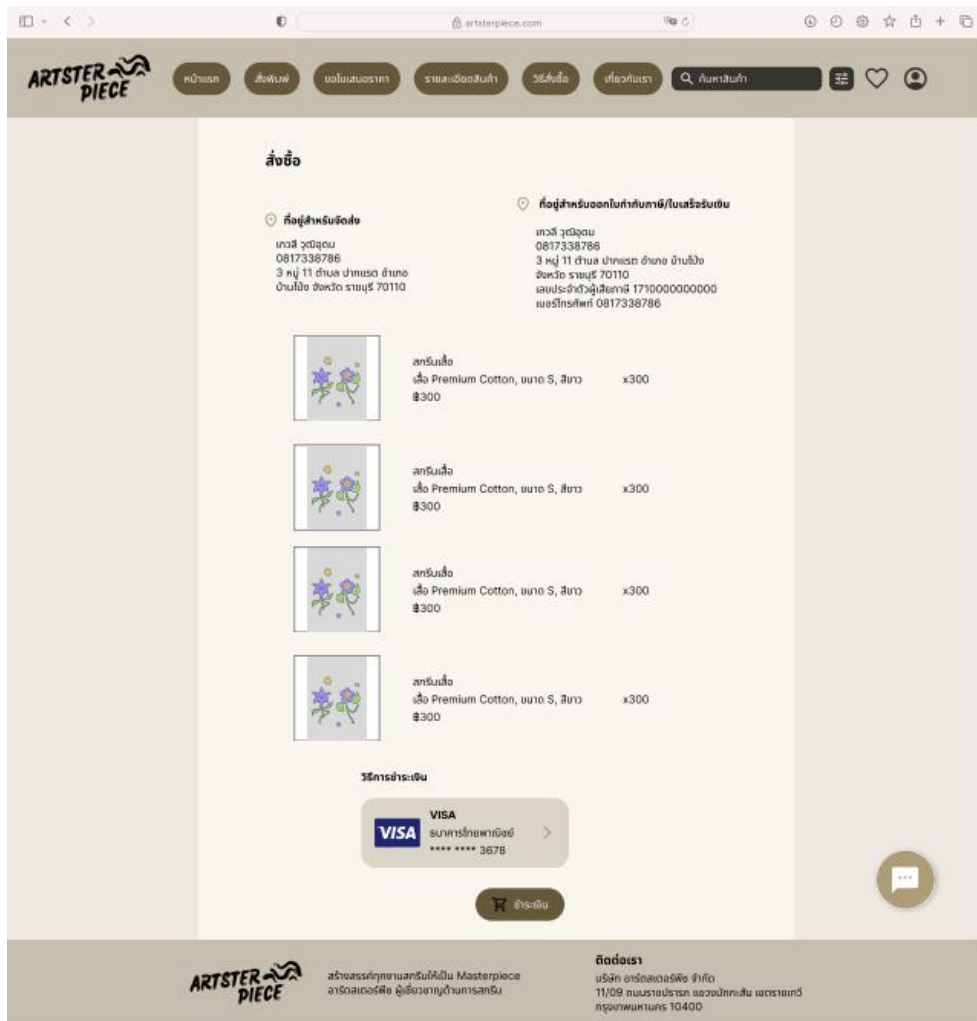
รูปที่ 4-100: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อขอใบเสนอราคา



รูปที่ 4-101: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายการสินค้าที่ต้องการกรกรีน

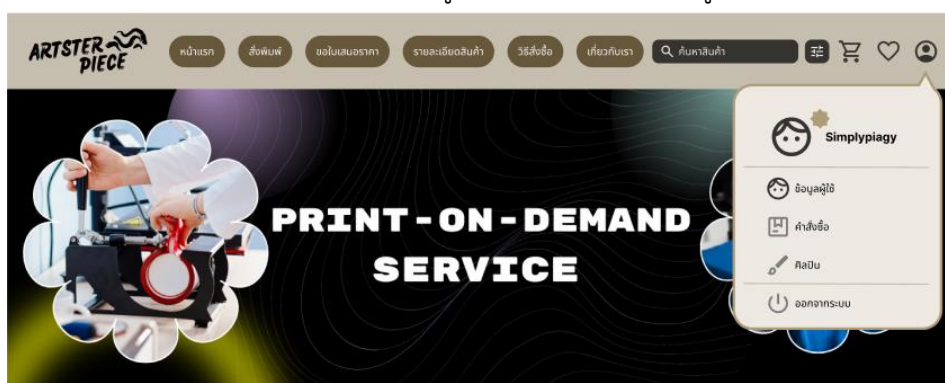


รูปที่ 4-102: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายละเอียดคำขอใบเสนอราคา



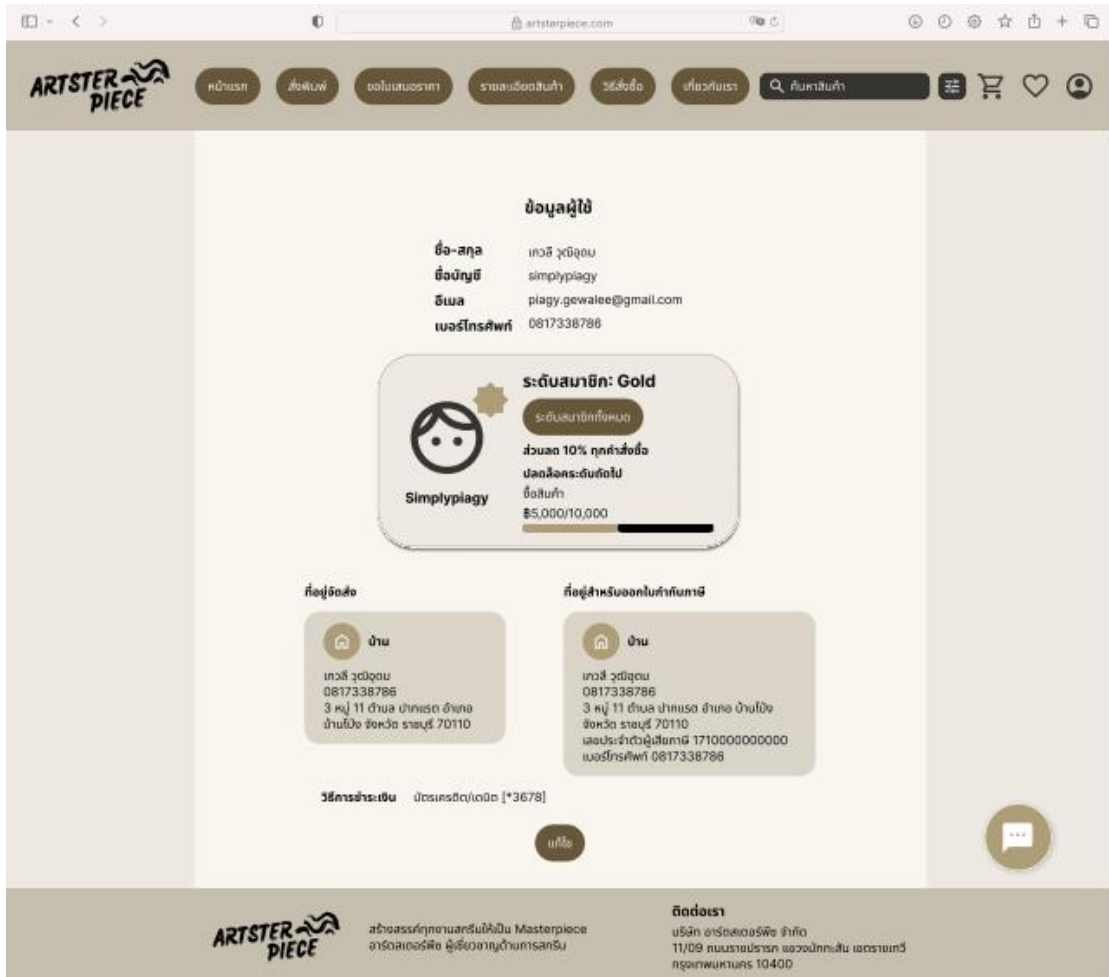
รูปที่ 4-104: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน

- 1.9) หน้าเมนูหรือปดาวน์แสดงเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน โดยเมื่อกดไอคอนรูปคนหากยังไม่ได้เข้าสู่ระบบจะขึ้นให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบก่อน หากเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้วจะแสดงเมนูหรือปดาวน์ดังแสดงในรูปที่ 4-105



รูปที่ 4-105: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงเมนูหรือปดาวน์ประกอบด้วยเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน

- 1.10) หน้าข้อมูลผู้ใช้ แสดงข้อมูลผู้ใช้ ระดับสมาชิก สิทธิประโยชน์ที่ได้และสามารถดูสิทธิประโยชน์ของสมาชิกระดับต่าง ๆ ได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-106 ถึง 4-108



รูปที่ 4-106: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงข้อมูลผู้ใช้และการเป็นสมาชิก

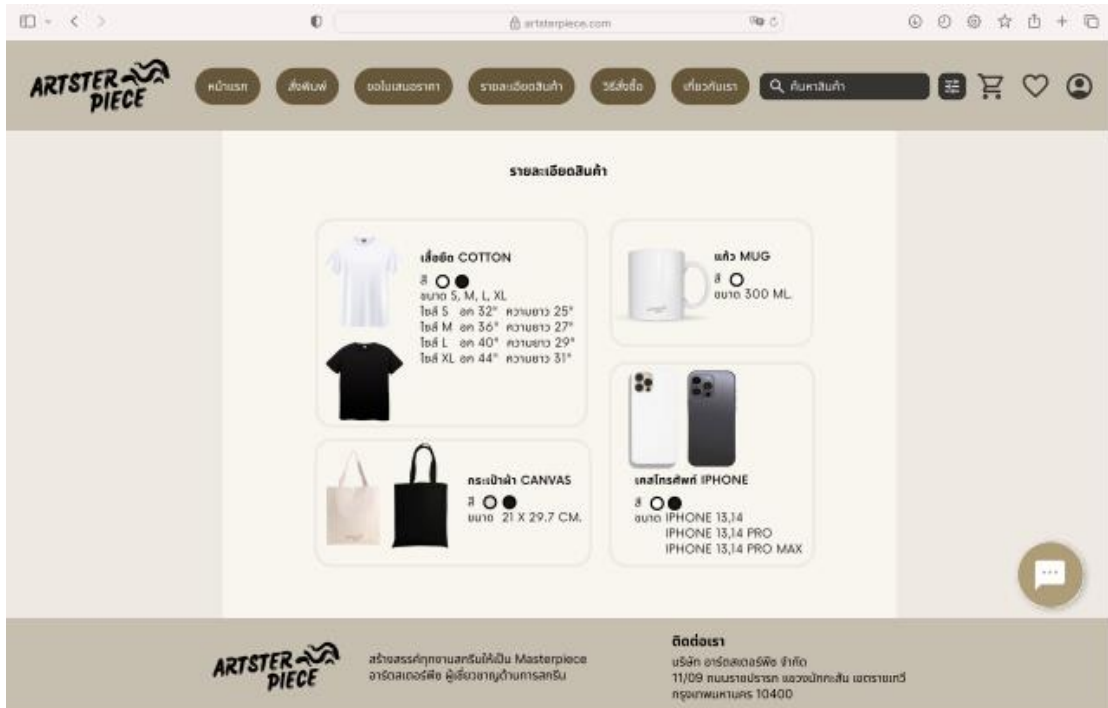


รูปที่ 4-107: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก



รูปที่ 4-108: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงสิทธิพิเศษสำหรับสมาชิกกระดับต่าง ๆ

1.11) หน้ารายละเอียดสินค้า แสดงข้อมูลสินค้าที่ใช้สกรีน ดังแสดงในรูปที่ 4-109



รูปที่ 4-109: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดสินค้า

1.12) หน้าวิธีสั่งซื้อ แสดงวิธีการสั่งซื้อสินค้าในเว็บไซต์ ดังแสดงในรูปที่ 4-110

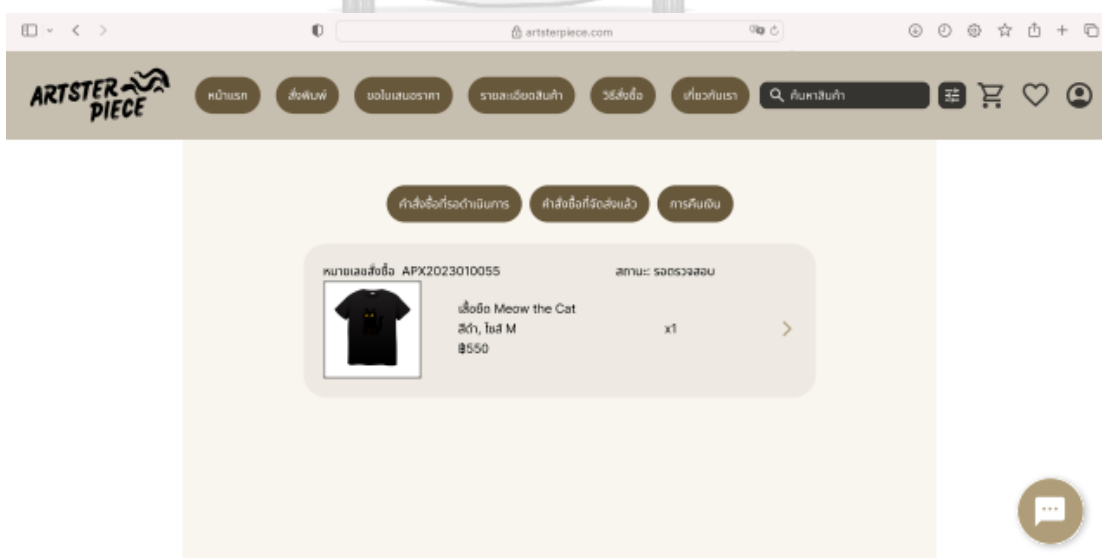


รูปที่ 4-110: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงวิธีสั่งซื้อ

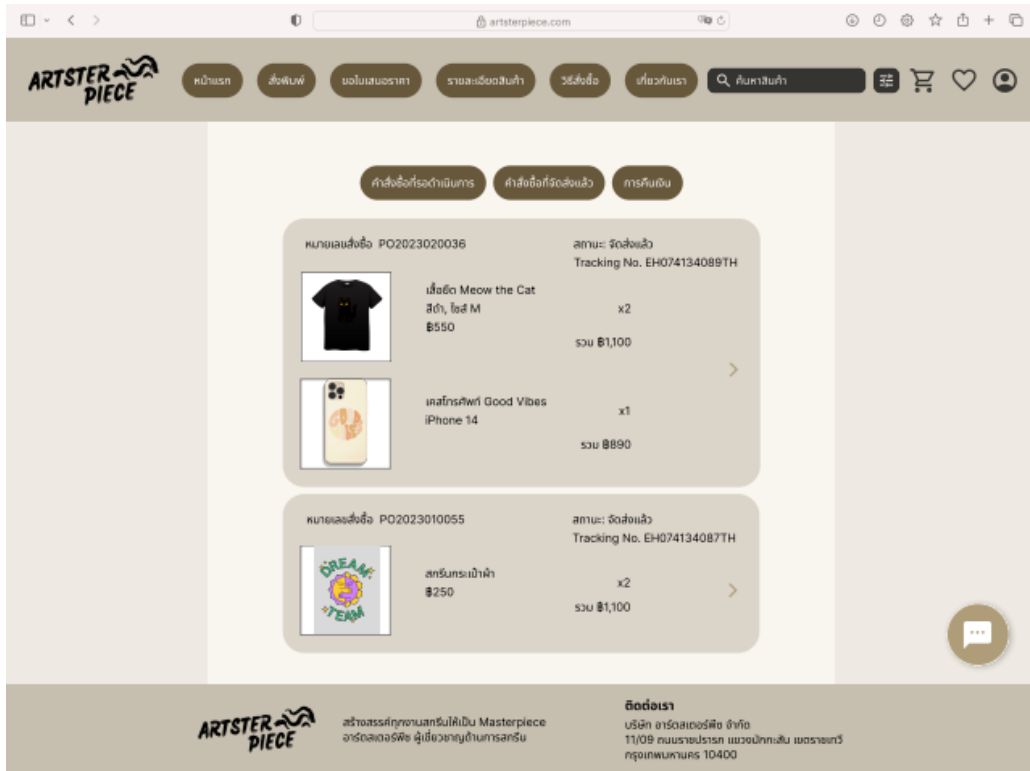
- 1.13) หน้าคำสั่งซื้อทั้งหมด แสดงประวัติคำสั่งซื้อ แบ่งออกเป็นคำสั่งซื้อที่รอดำเนินการ คำสั่งซื้อที่จัดส่งแล้ว และคำสั่งซื้อที่มีการคืนเงิน ดังแสดงในรูปที่ 4-111 ถึง 4-113 สามารถดูรายละเอียดคำสั่งซื้อและสถานะการจัดส่งสินค้าได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-114 ซึ่งมีปุ่มให้เคลมสินค้า เมื่อกดแล้วจะสามารถเลือกสินค้าที่ต้องการเคลมได้ดังแสดงในรูปที่ 4-115 สามารถเลือกเหตุผลการเคลมและช่องทางการคืนเงิน และแนบรูปภาพหลักฐานได้ และติดตามสถานะการคืนเงิน ได้ดังแสดงในรูปที่ 4-116 และแสดงการคืนเงินสำเร็จดังแสดงในรูป 4-117



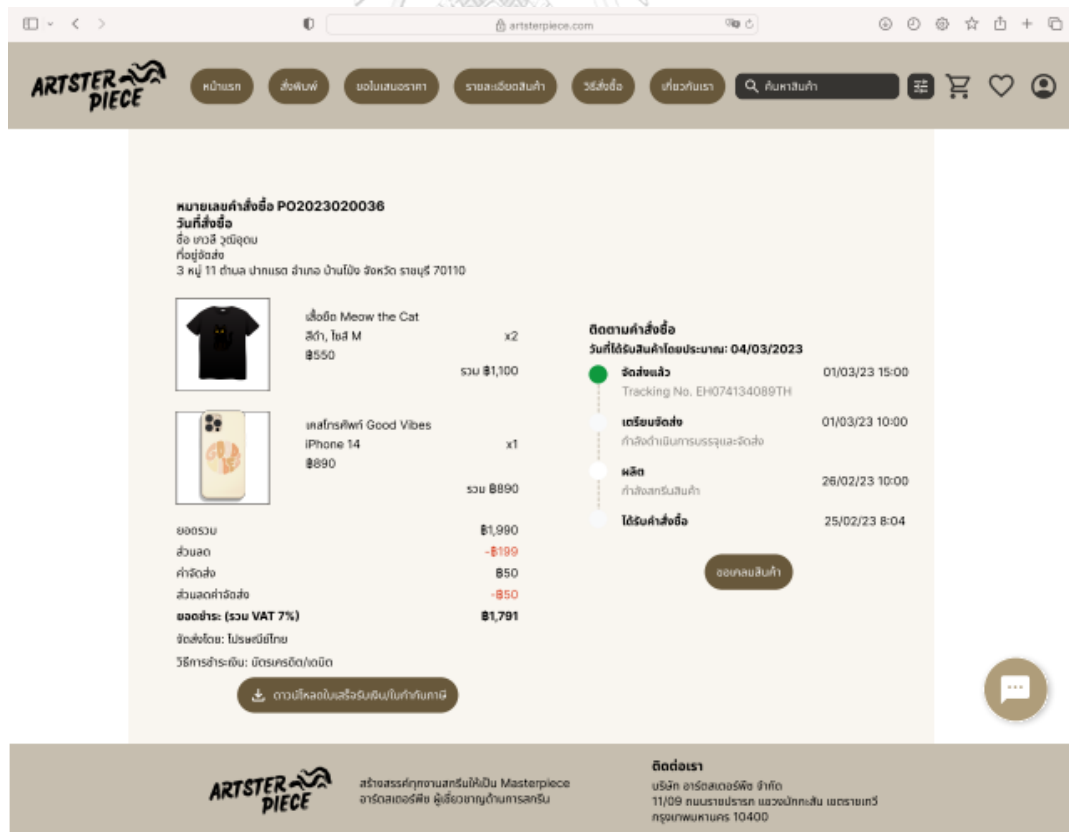
รูปที่ 4-111: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงประวัติคำสั่งซื้อที่รอดำเนินการ



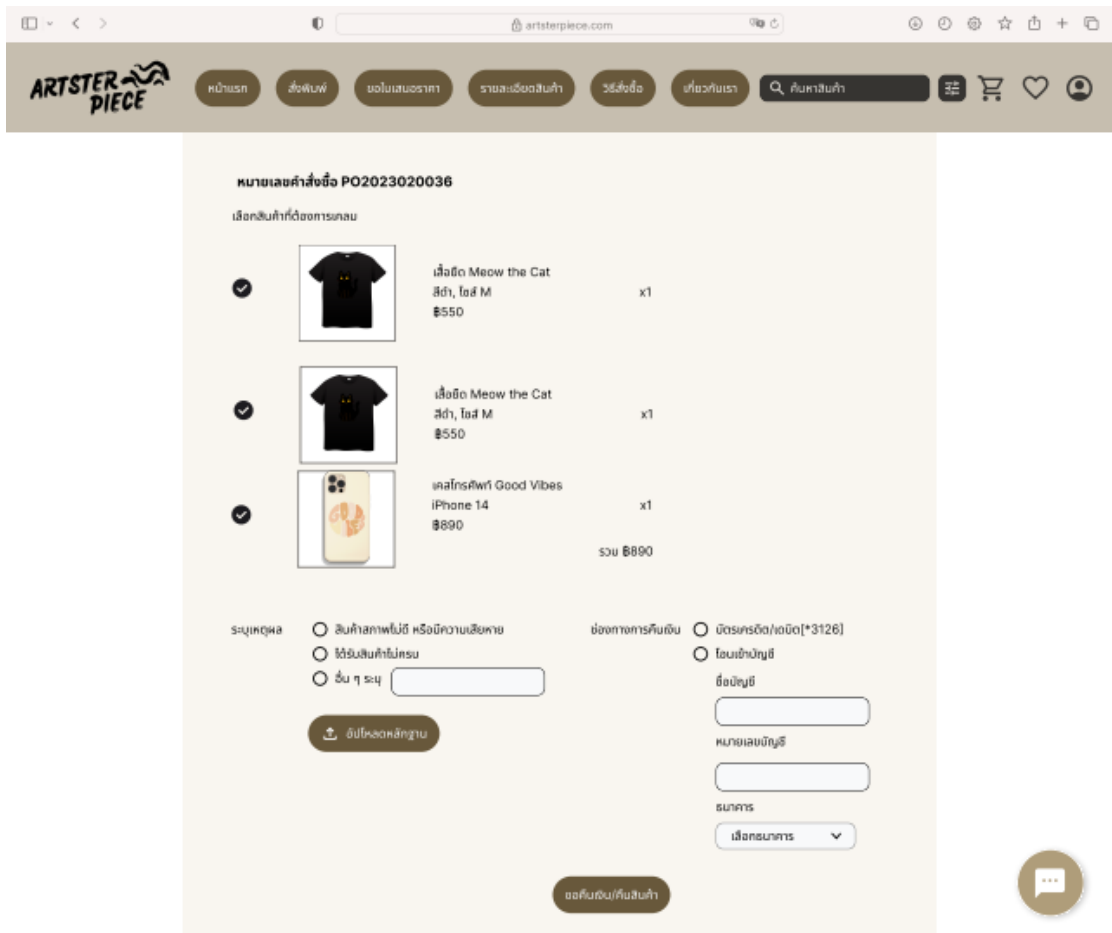
รูปที่ 4-112: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงประวัติคำสั่งซื้อที่ขอคืนเงิน



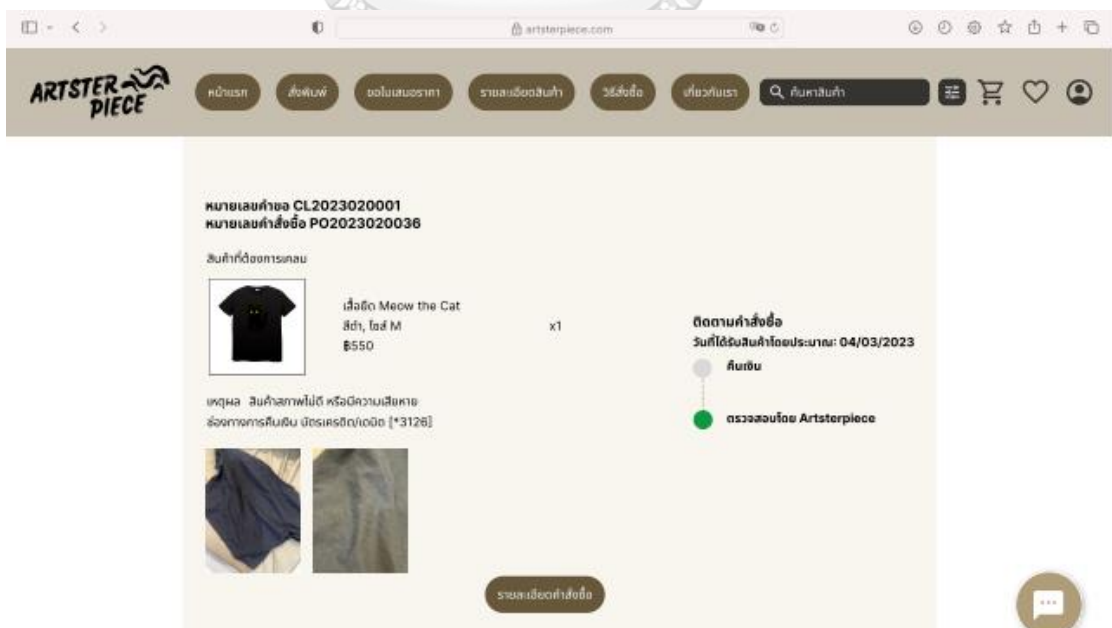
รูปที่ 4-113: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงคำสั่งซื้อที่จัดส่งแล้ว



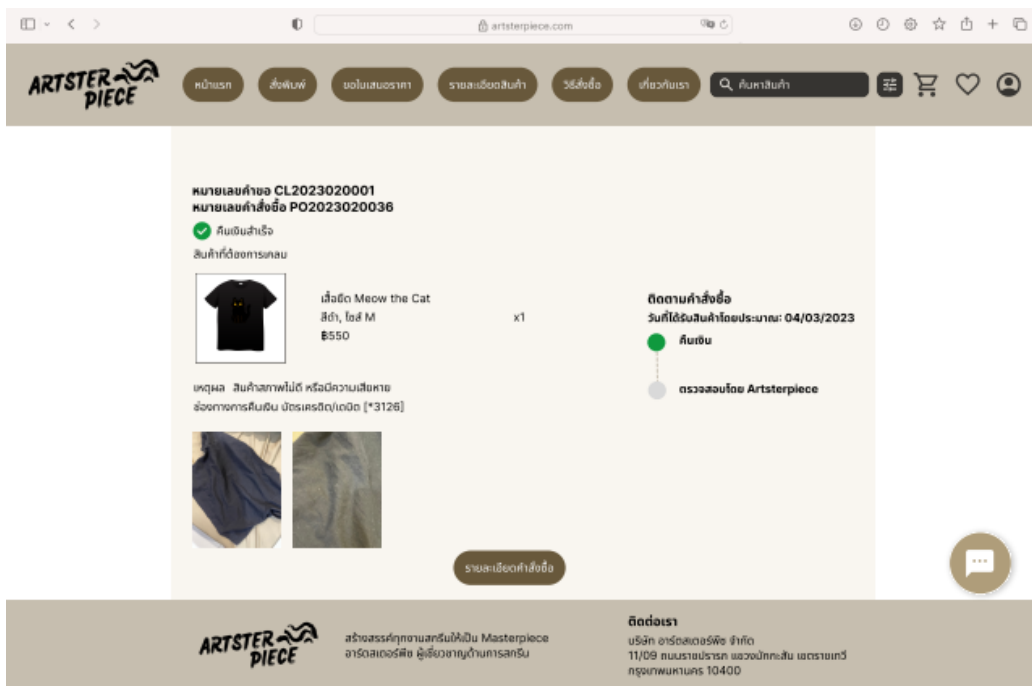
รูปที่ 4-114: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-115: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าขอเคลมสินค้า

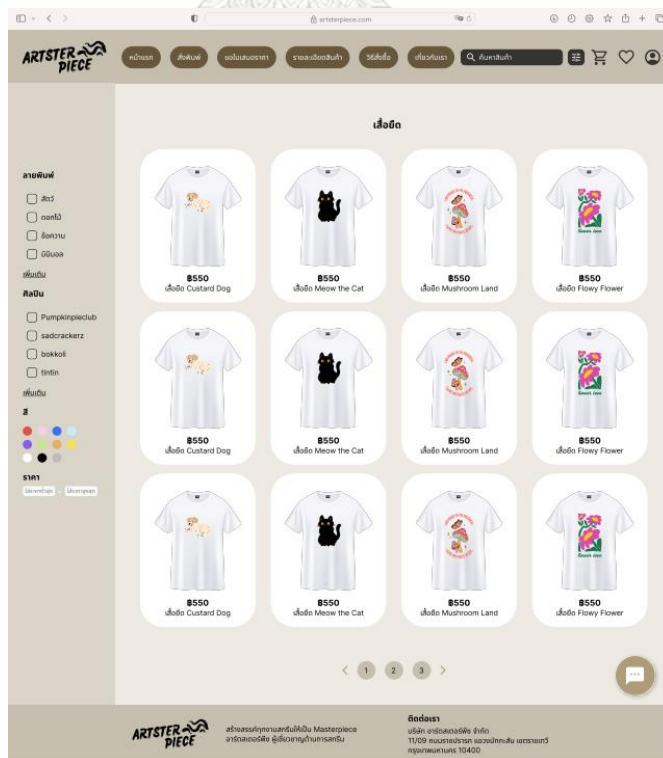


รูปที่ 4-116: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดและสถานะการขอเคลมสินค้า



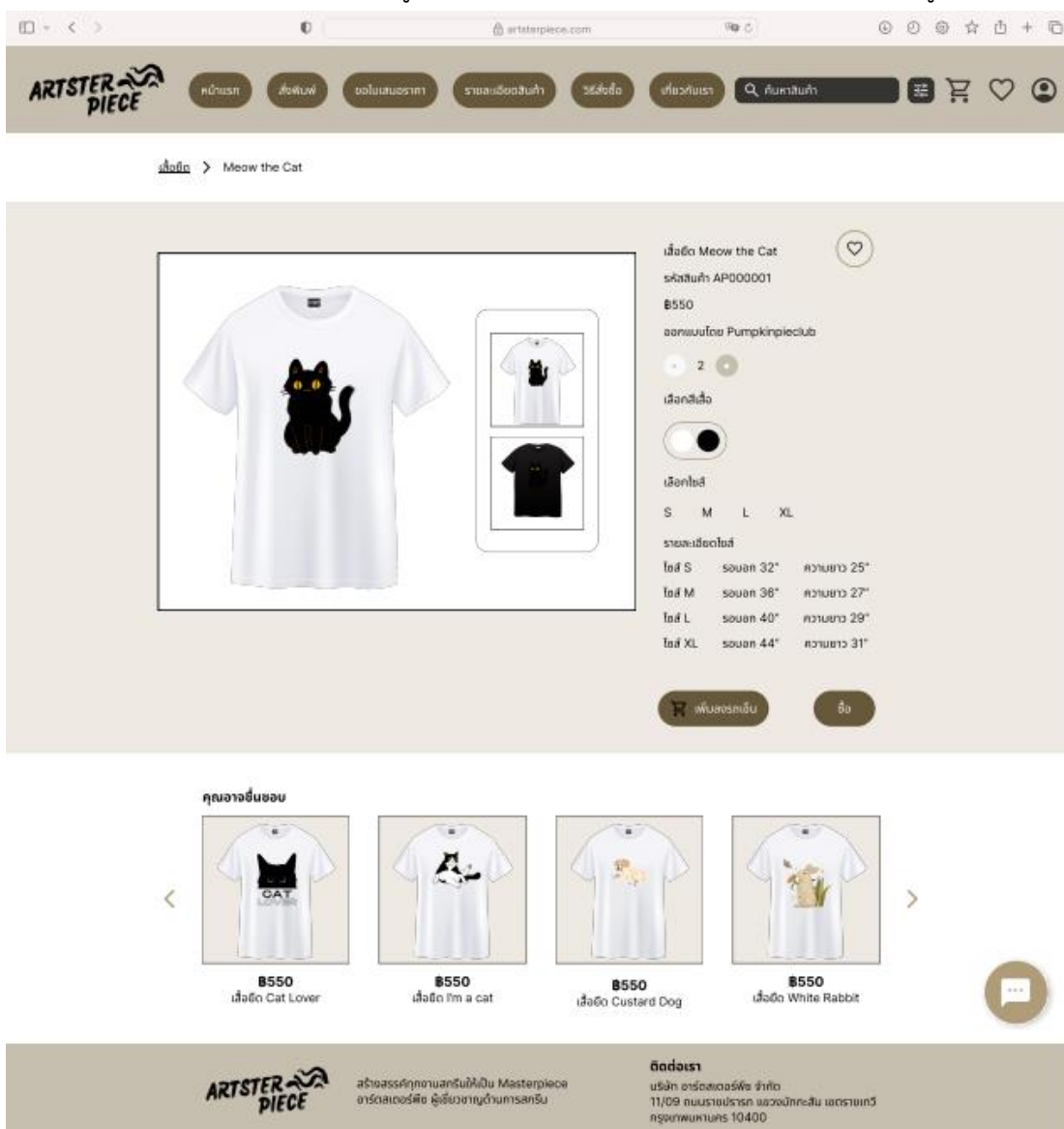
รูปที่ 4-117: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการคืนเงินสำเร็จ

1.14) หน้ารวมสินค้าแบ่งตามประเภท โดยกดเลือกหมวดหมู่สินค้าจากหน้าแรก จากรูป 4-118 จะเป็นสินค้าประเภทเสื้อยืด ซึ่งแสดงรายการเสื้อยืดที่ออกแบบโดยศิลปินทั้งหมด



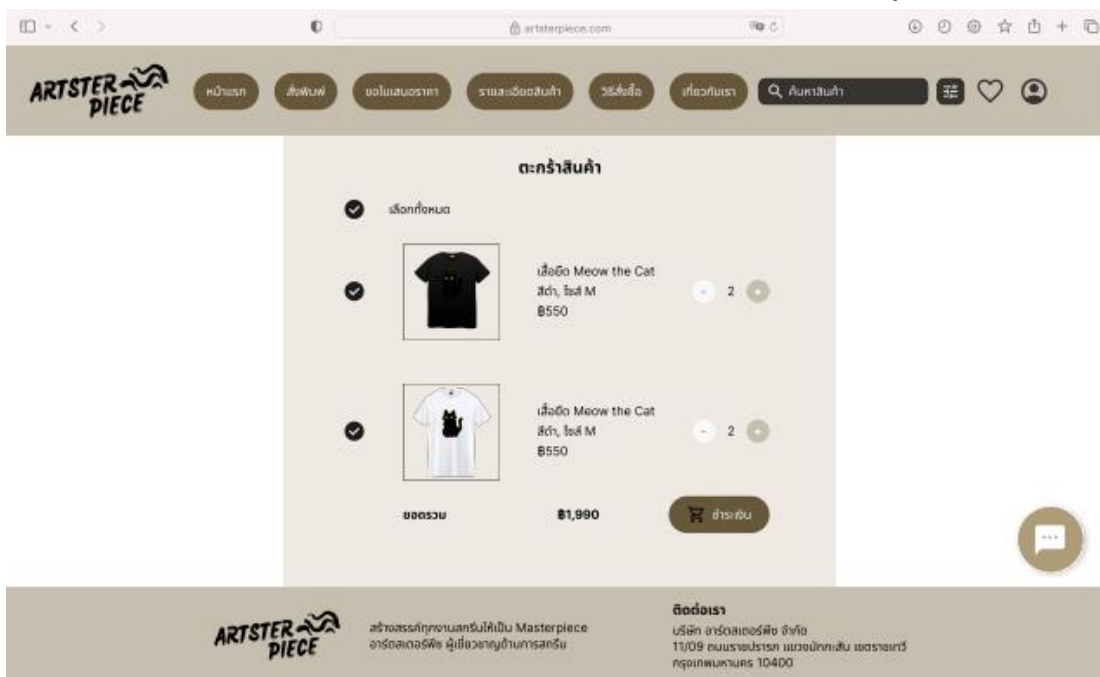
รูปที่ 4-118: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารวมสินค้าประเภทเสื้อยืด

- 1.15) หน้ารายละเอียดสินค้าแสดงข้อมูลสินค้า สามารถเลือกรูปแบบของสินค้า ได้แก่ ขนาด สี และจำนวน สามารถกดดูใจ กดเพิ่มลงรถเข็นและสั่งซื้อได้ มีการแนะนำสินค้าที่ลูกค้าอาจจะชื่นชอบจากระบบแนะนำ ดังแสดงในรูป 4-119



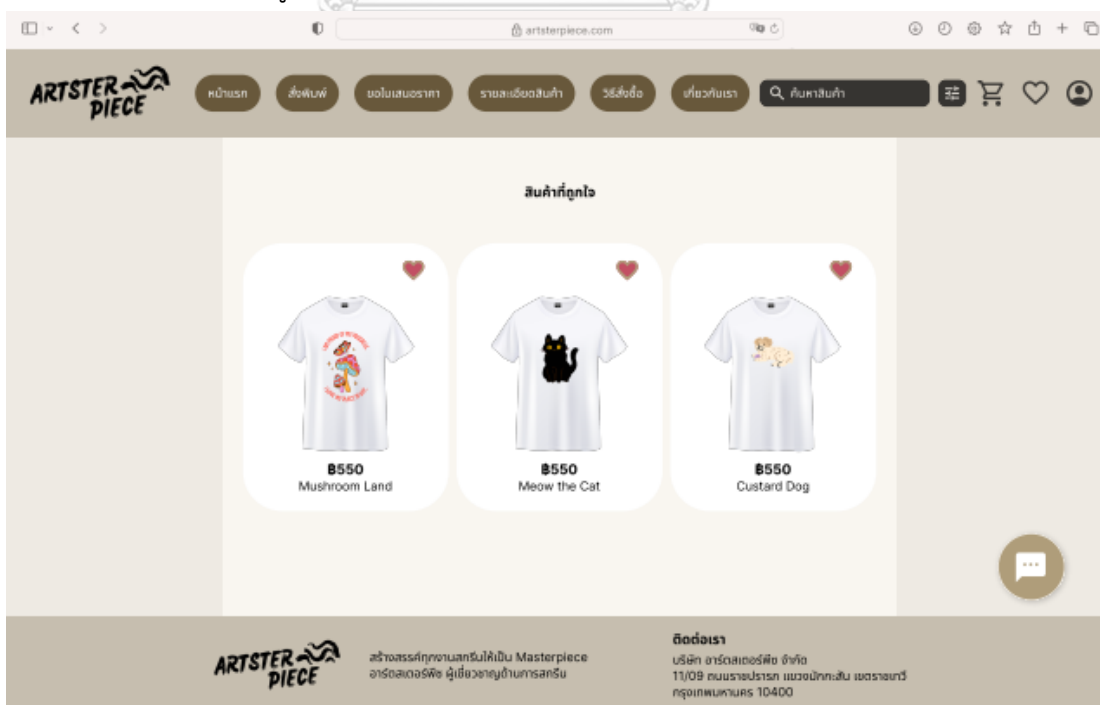
รูปที่ 4-119: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดสินค้า

- 1.16) หน้าตะกร้าสินค้า แสดงรายการสินค้าที่ถูกคัดเลือกการสั่งซื้อแต่ยังไม่ได้ชำระเงิน สามารถเลือกสินค้าบางรายการเพื่อชำระเงินได้ ดังแสดงในรูป 4-120



รูปที่ 4-120: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการสินค้าในตะกร้า

- 1.17) หน้าสินค้าที่ถูกใจ แสดงรายการสินค้าที่ถูกคัดเลือกที่ชื่นชอบและบันทึกไว้ ดังแสดงในรูป 4-121



รูปที่ 4-121: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการสินค้าที่บันทึกไว้

1.18) หน้าเกี่ยวกับเรา แสดงข้อมูลองค์กร ดังแสดงในรูป 4-122



รูปที่ 4-122: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงข้อมูลองค์กร

2. การใช้งานสำหรับศิลปิน

2.1) หน้าศิลปิน การเป็นศิลปินจะต้องสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ก่อน จากนั้นเมื่อเข้าสู่เมนูศิลปิน จะแสดงรายละเอียดสถานะศิลปิน ขั้นตอนการลงทะเบียน และผลประโยชน์ที่ได้รับ ดังแสดงในรูปที่ 4-123 เมื่อกดลงทะเบียนเป็นศิลปินระบบจะให้กรอกข้อมูลและแนบเอกสารเพื่อยืนยันตัวตนและช่องทางการจ่ายค่าผลตอบแทนดังแสดงในรูปที่ 4-124 ถึง 4-128



รูปที่ 4-123: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าเมนูศิลปิน

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | สินค้า | ขอใบเสนอราคา | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา | ค้นหาสินค้า

ลงทะเบียนเป็นศิลปิน

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ* | นามสกุล*

ชื่อทางการค้า*

เบอร์โทรศัพท์* | เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน*

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* | ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* | จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร* | ธนาคาร*

ชื่อบัญชี*

↑ อัปโหลดสำเนาบัตรประชาชน | ↑ อัปโหลดสำเนาหน้าสมุดบัญชี

ส่ง

ติดต่อเรา

บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราษฎร์ราชมงคล แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

รูปที่ 4-124: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าลงทะเบียนเป็นศิลปิน

The screenshot shows a web browser window with the URL artsterpiece.com. The website header includes the logo 'ARTSTER PIECE' and navigation links: หน้าแรก, สินค้า, ขอใบเสนอราคา, รายละเอียดสินค้า, วิธีสั่งซื้อ, เกี่ยวกับเรา. There is also a search bar and icons for cart, heart, and user profile.

The main content area is a registration form titled 'ลงทะเบียนเป็นศิลปิน' (Register as an Artist). It is divided into two sections: 'ข้อมูลส่วนตัว' (Personal Information) and 'ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน' (Information for Payment/Commission).

ลงทะเบียนเป็นศิลปิน

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ* นามสกุล*

ชื่อทางการค้า*

เบอร์โทรศัพท์* เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน*

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร* ธนาคาร* กรุณากรอกเลขบัญชีธนาคาร

ชื่อนิติบุคคล*

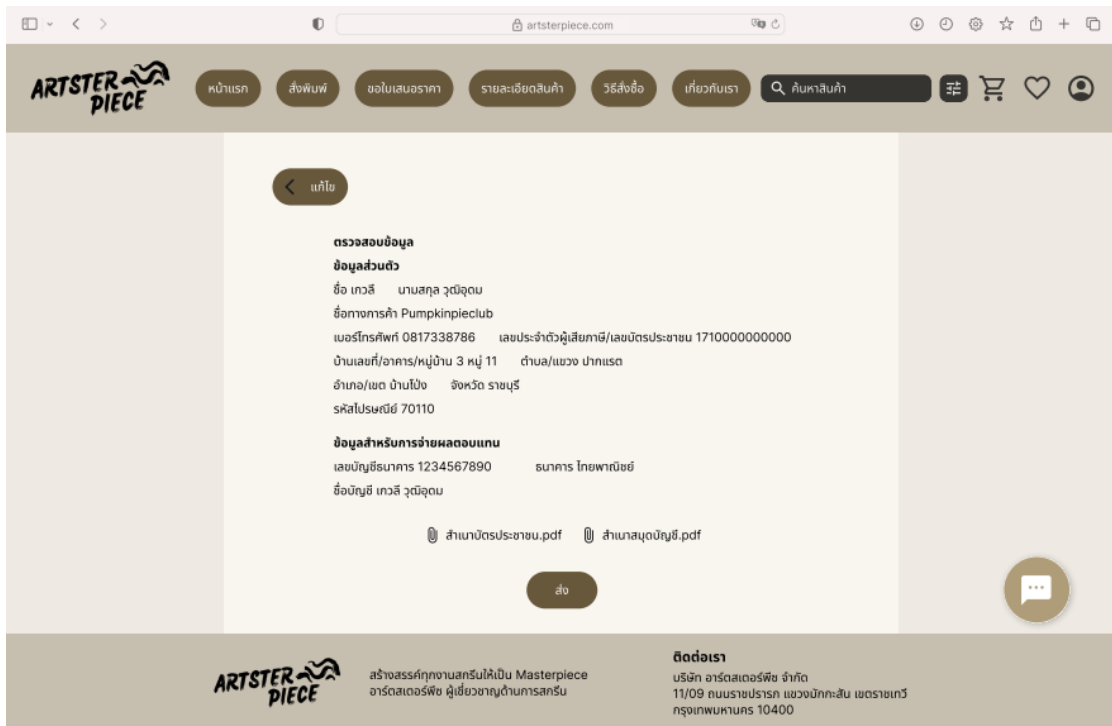
Buttons: อัปโหลดสำเนาบัตรประชาชน (Upload ID Card Copy), อัปโหลดสำเนานำบัญชี (Upload Bank Statement Copy)

File uploads: สำเนาบัตรประชาชน.pdf, สำเนานำบัญชี.pdf

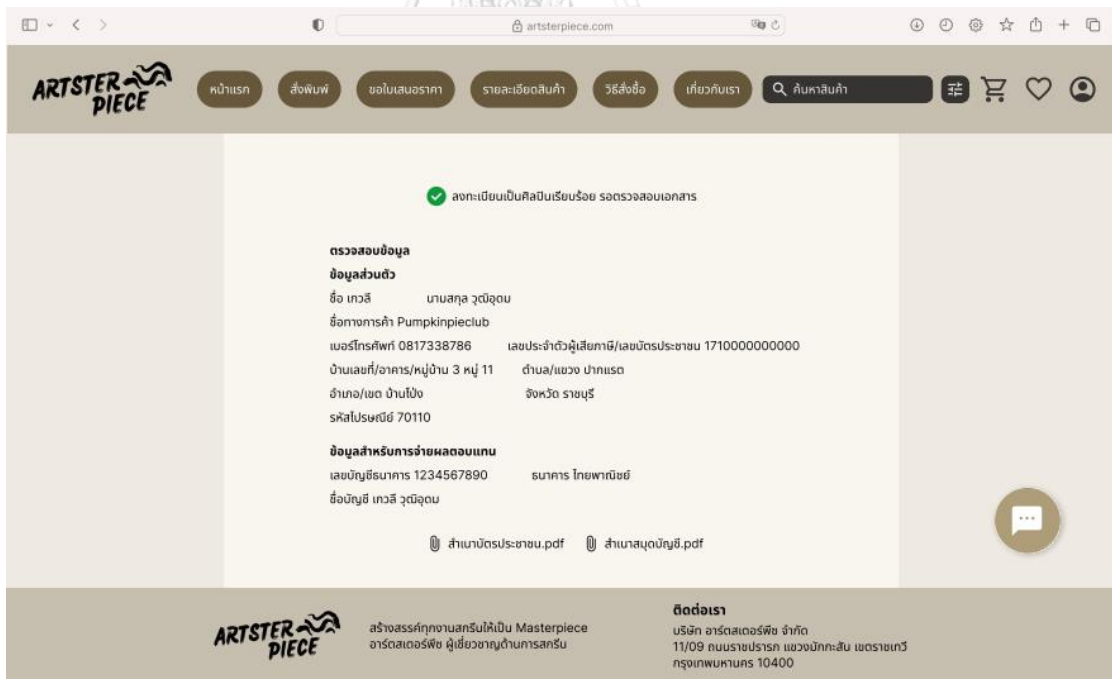
ส่ง (Submit)

ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราชปรารภ แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

รูปที่ 4-125: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งเตือนเมื่อกรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รูปที่ 4-126: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าตรวจสอบข้อมูลการลงทะเบียนเป็นศิลปิน

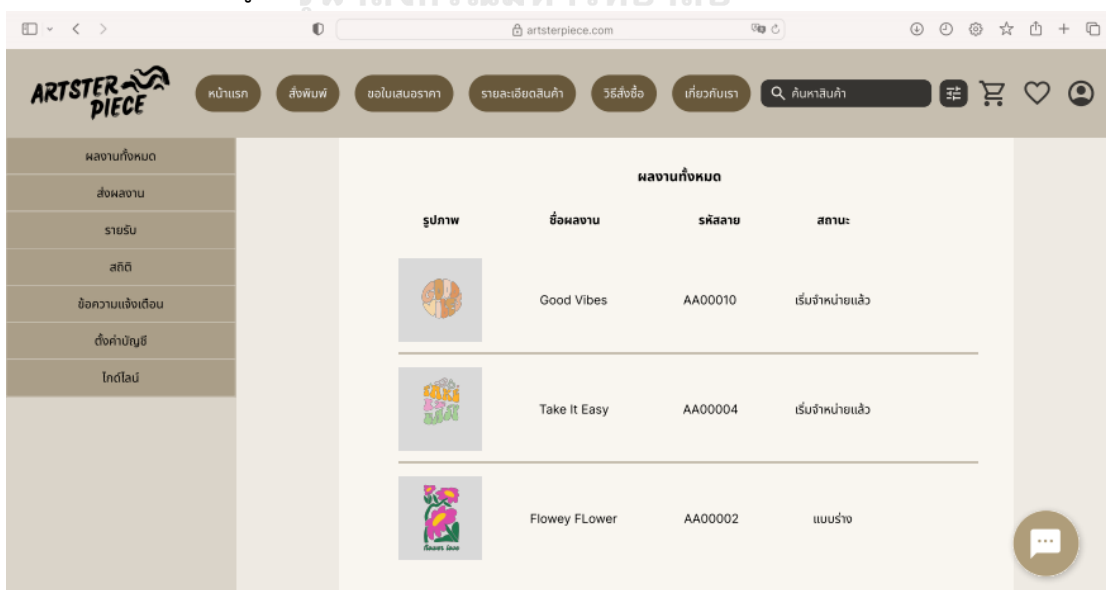


รูปที่ 4-127: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งการลงทะเบียนเป็นศิลปินเสร็จสมบูรณ์



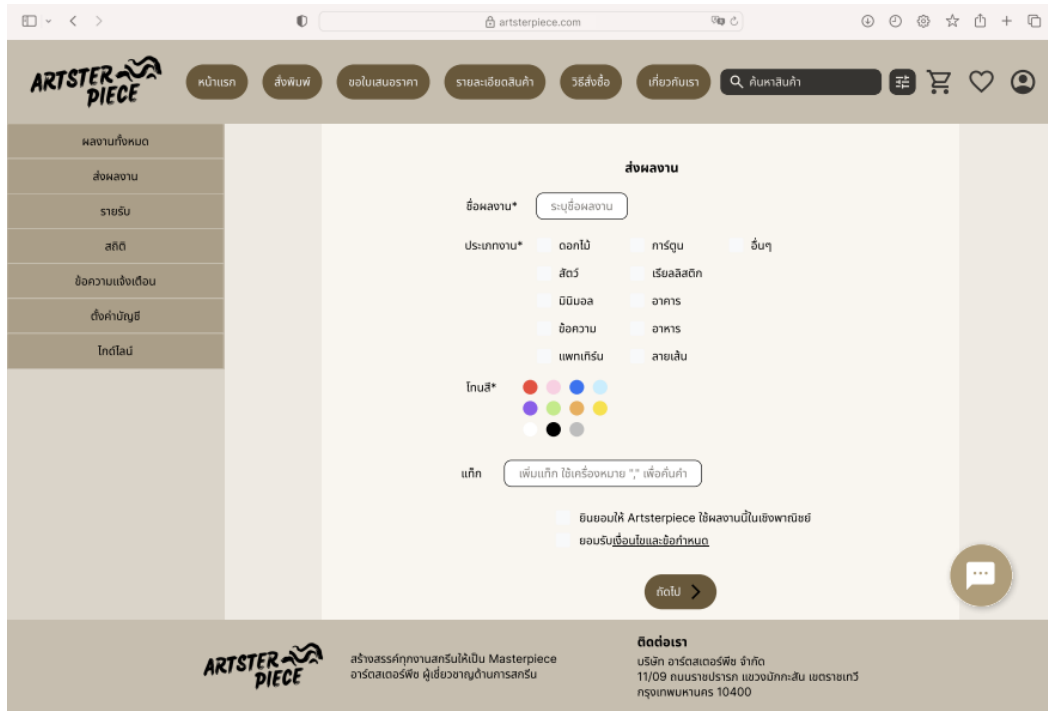
รูปที่ 4-128: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงสถานะการสมัครเป็นศิลปิน

2.2) หน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน แสดงรายการผลงานที่ศิลปินเคยส่งขออนุมัติ ตั้งแสดงในรูปที่ 4-129

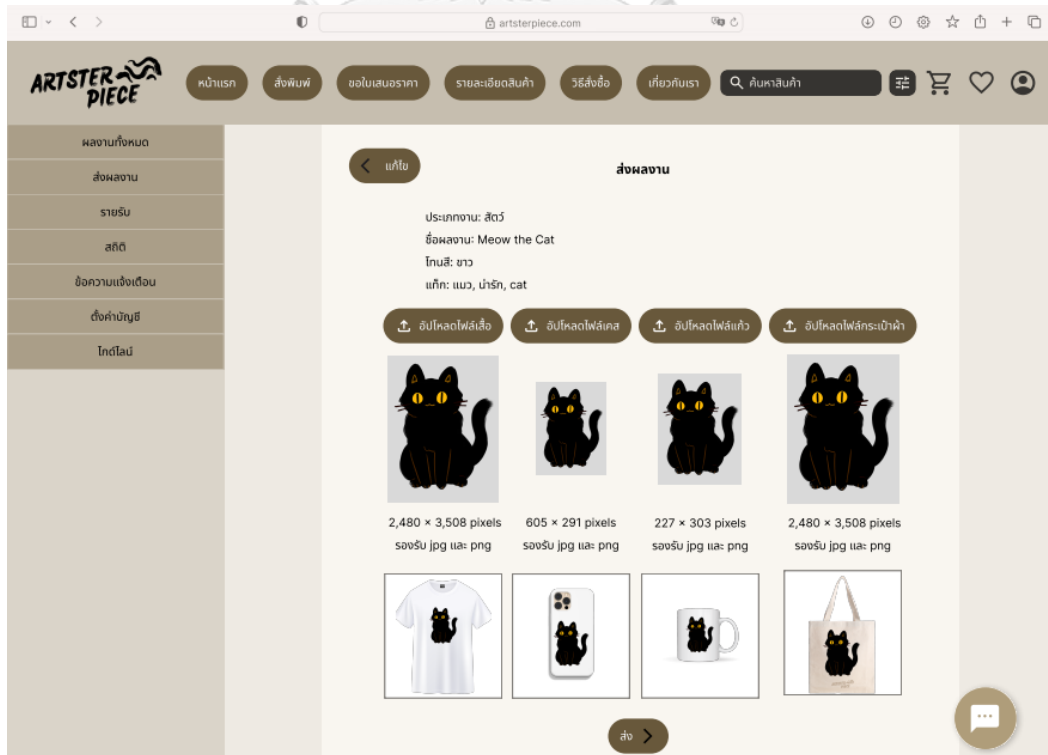


รูปที่ 4-129: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงสถานะหน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน

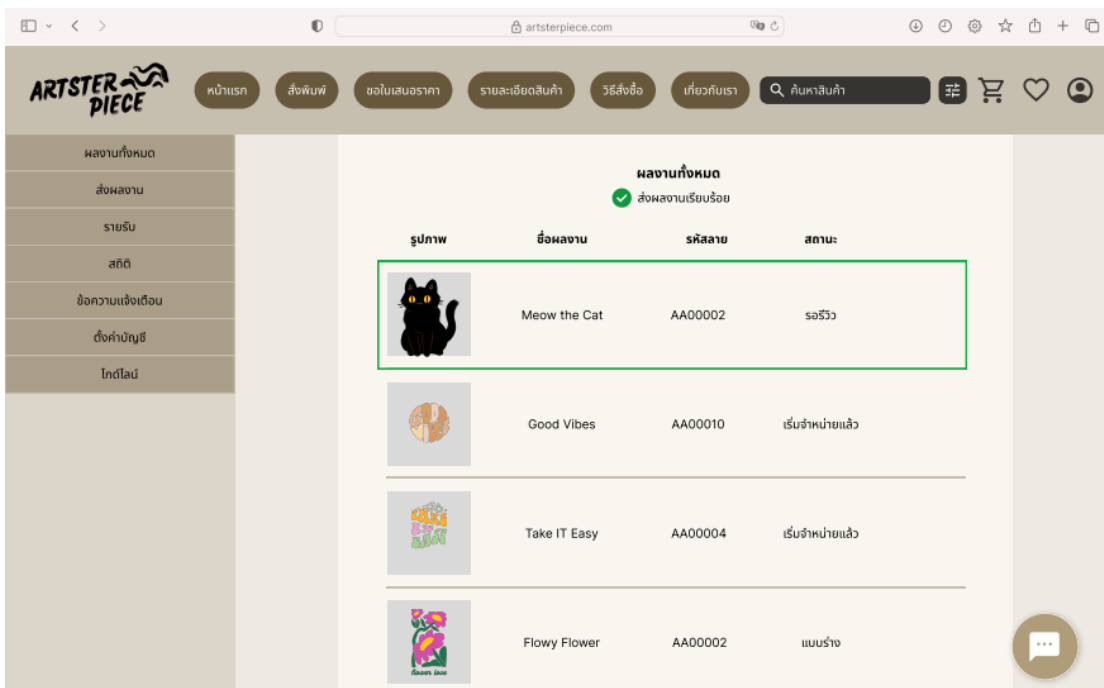
2.3) หน้าส่งผลงาน ให้ศิลปินกรอกรายละเอียดเกี่ยวกับผลงานที่จะขออนุมัติและอัปโหลดไฟล์งาน ดังแสดงในรูปที่ 4-130 ถึง 4-132



รูปที่ 4-130: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าส่งผลงาน

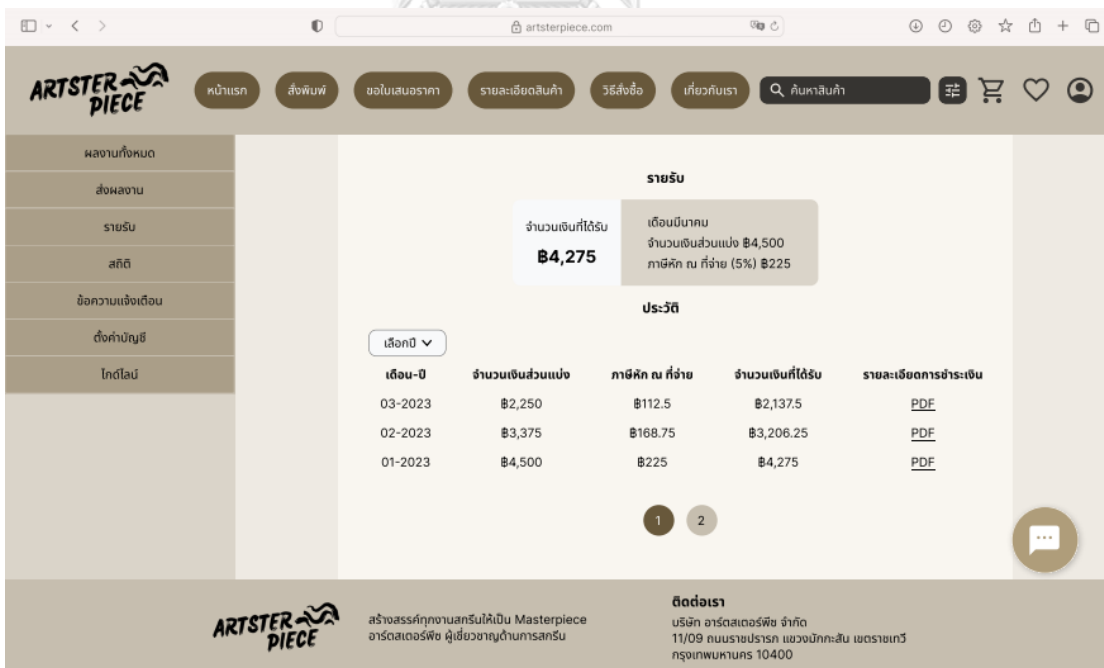


รูปที่ 4-131: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าอัปโหลดไฟล์งาน



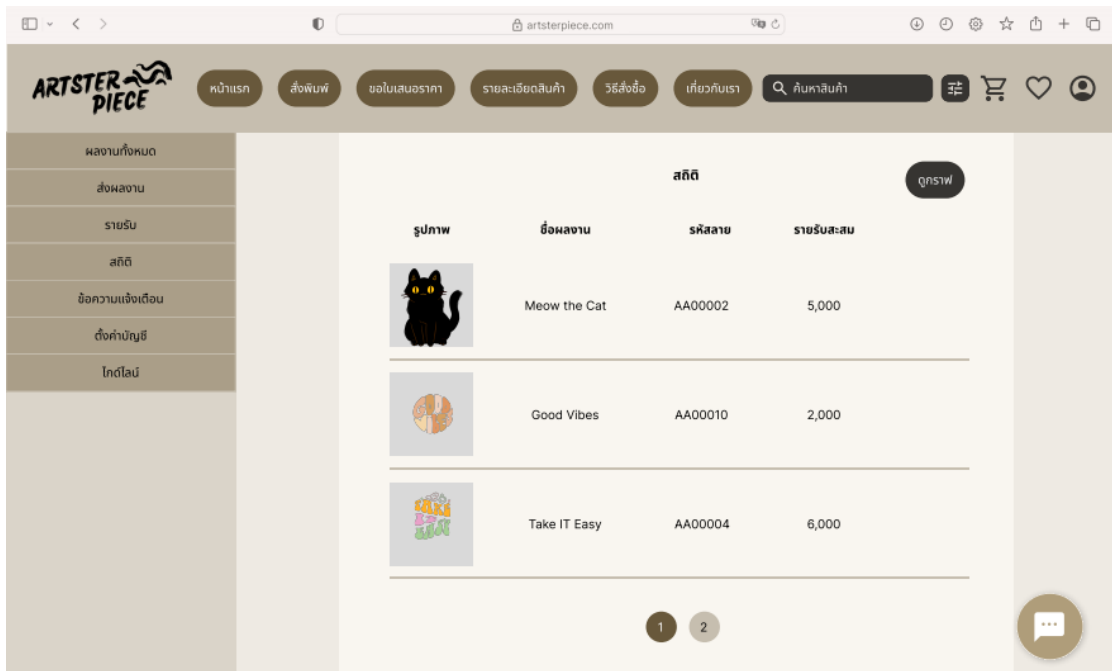
รูปที่ 4-132: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงแจ้งเตือนการส่งผลงานเพื่อพิจารณาเรียบร้อย

2.4) หน่ายอดเงิน แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ โดยสามารถดูย้อนหลังได้ 1 ปี และสามารถดาวน์โหลดรายละเอียดการชำระเงินได้ ดังแสดงในภาพที่ 4-133

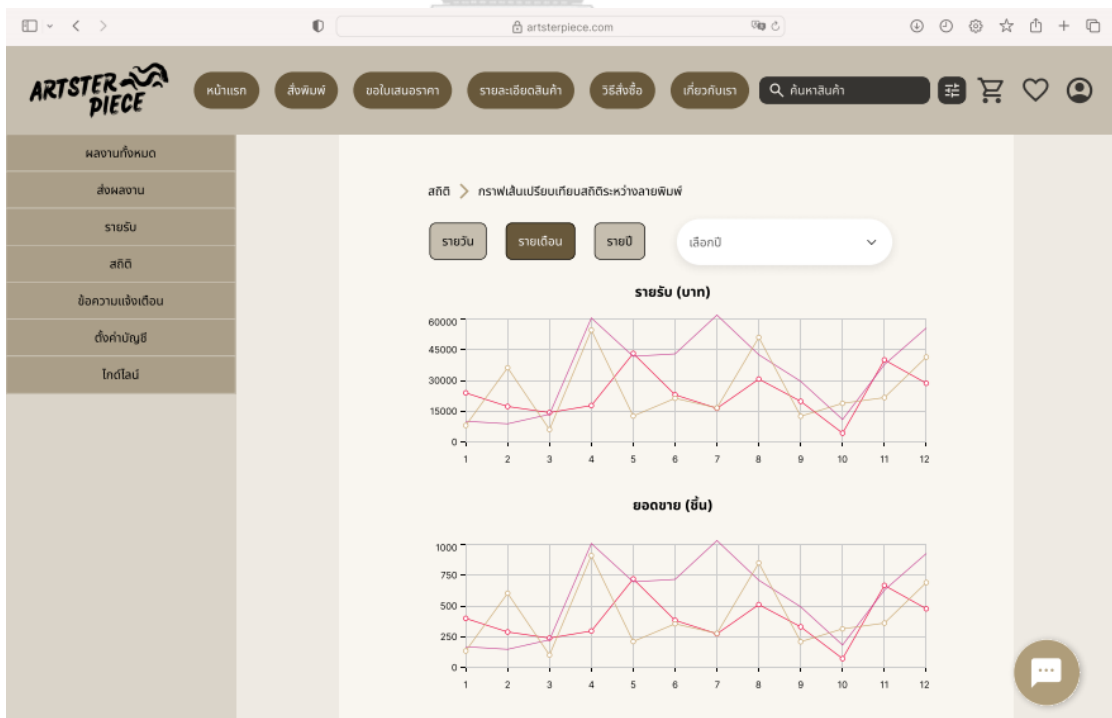


รูปที่ 4-133: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ

2.5) หน้ายอดขาย แสดงยอดขายสะสมแบ่งตามหมวดและประเภทสินค้าดังแสดงในรูปที่ 4-134 และสามารถดูกราฟเพื่อเปรียบเทียบยอดขายในแต่ละช่วงวัน/เดือน/ปี ได้ดังแสดงในรูปที่ 4-135

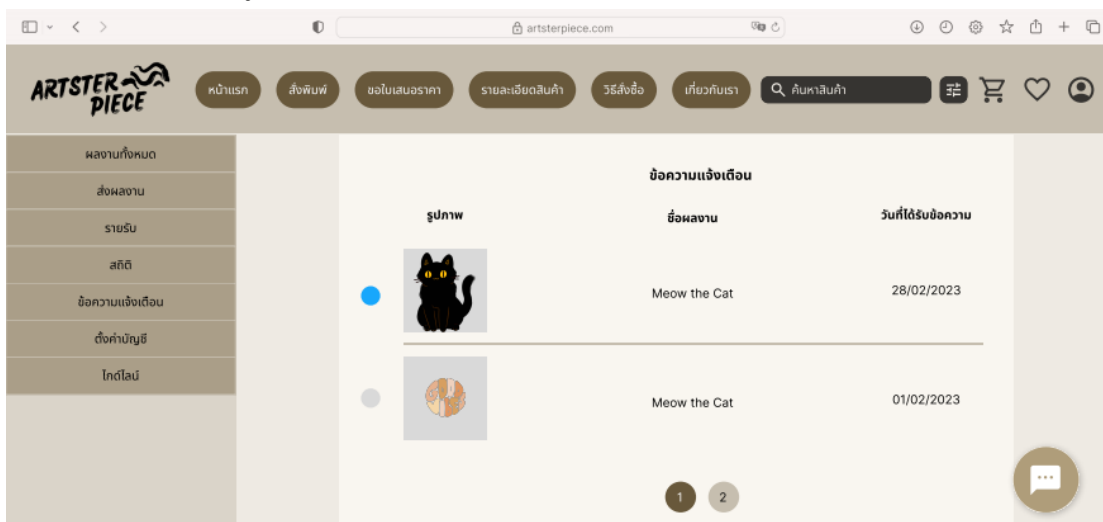


รูปที่ 4-134: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายรับสะสมของสินค้าแต่ละลาย

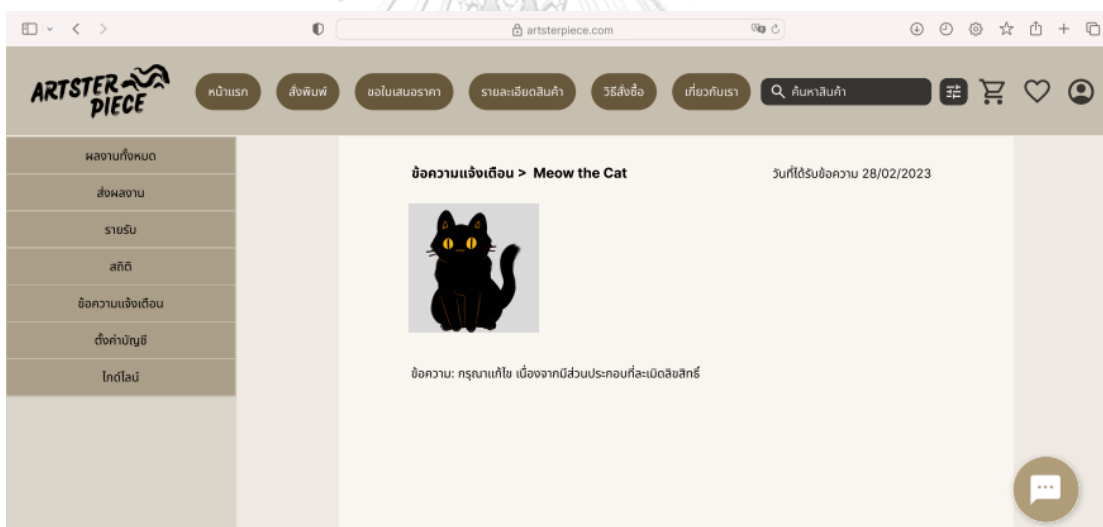


รูปที่ 4-135: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงกราฟสรุยยอดขายและยอดชมสินค้า

2.6) หน้าข้อความแจ้งเตือน แสดงรายการข้อความที่ได้รับจาก พนักงานบริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ ดังแสดงในรูปที่ 4-136 โดยจะเป็นข้อความที่มีรายละเอียดให้แก่ผลงาน ดังแสดงในรูปที่ 4-137



รูปที่ 4-136: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงข้อความแจ้งเตือน



รูปที่ 4-137: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดของข้อความแจ้งเตือน

2.7) หน้าตั้งค่าบัญชี สำหรับการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของศิลปิน แต่ไม่สามารถแก้ไขบัญชีธนาคารที่รับเงินได้ หากต้องการแก้ไขจะต้องติดต่อพนักงานโดยตรงผ่านทางช่องแชต ดังแสดงในรูปที่ 4-138

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | ส่งพิมพ์ | ขอใบเสนอราคา | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา | ค้นหาสินค้า

ผลงานทั้งหมด | ส่งผลงาน | รายรับ | สกิด | ข้อความแจ้งเดือน | ตั้งค่านิยาม | โทดไลน์

ตั้งค่านิยาม

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ* นามสกุล*

ชื่อทางการค้า*

เบอร์โทรศัพท์* เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน*

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

ข้อมูลสำหรับการชำระเงิน

เลขบัญชีธนาคาร* ธนาคาร*

ชื่อนิยาม*

หากต้องการเปลี่ยนชื่อทางการบริษัท กรุณาติดต่อแอดมินทางระบบแชตบนหน้าเว็บไซต์

บันทึก

รูปที่ 4-138: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าตั้งค่าข้อมูลของศิลปิน

2.8) หน้าโค้ดไลน์ แสดงขนาดไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค ศิลปินสามารถดาวน์โหลดเทมเพลตได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-48

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | ส่งพิมพ์ | ขอใบเสนอราคา | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา | ค้นหาสินค้า

ผลงานทั้งหมด | ส่งผลงาน | รายรับ | สกิด | ข้อความแจ้งเดือน | ตั้งค่านิยาม | โทดไลน์

โทดไลน์

เสื้อยืดแกรงเป็นผ้า
ขนาดงาน: 2,480 × 3508 pixels
โหมดสี: CMYK
ประเภทไฟล์: PNG
[ดาวน์โหลดเทมเพลต](#)

แก้วน้ำ
ขนาดงาน: 227 × 303 pixels
โหมดสี: CMYK
ประเภทไฟล์: PNG
[ดาวน์โหลดเทมเพลต](#)

กระเป๋าผ้า
ขนาดงาน: 2,480 × 3508 pixels
โหมดสี: CMYK
ประเภทไฟล์: PNG
[ดาวน์โหลดเทมเพลต](#)

กล่องโทรศัพท์ iPhone
ขนาดงาน: 605 × 291 pixels
โหมดสี: CMYK
ประเภทไฟล์: PNG
[ดาวน์โหลดเทมเพลต](#)

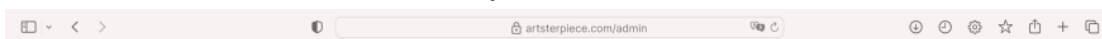
ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ทสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราชประสงค์ แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

ARTSTER PIECE สร้างสรรค์ทุกงานศิลปะให้เป็น Masterpiece อาร์ทสเตอร์พีซ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์

รูปที่ 4-139: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงโค้ดไลน์สำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค

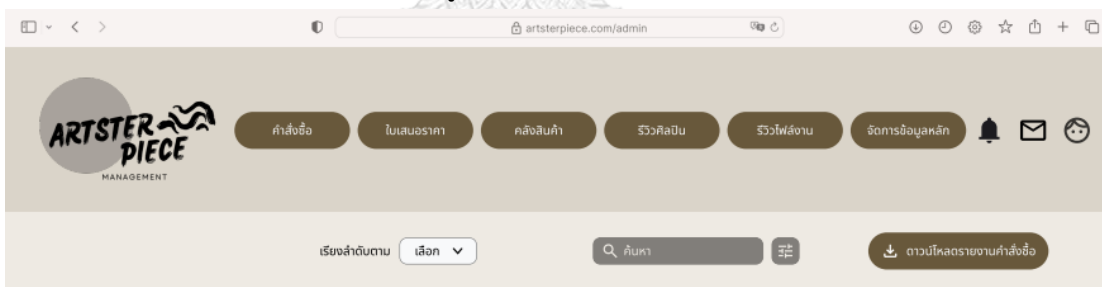
3) ส่วนของพนักงาน

3.1) หน้าเข้าสู่ระบบ สำหรับให้พนักงานเข้าสู่ระบบ ดังแสดงในรูปที่ 4-140 โดยแต่ละบัญชีจะได้รับสิทธิ์การเข้าถึงเมนูต่าง ๆ แตกต่างกันไป



รูปที่ 4-140: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ

3.2) หน้าคำสั่งซื้อ แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด สามารถค้นหาคำสั่งซื้อที่ต้องการได้จากฟังก์ชันค้นหา สามารถคลิกเพื่อเข้าไปดูรายละเอียดคำสั่งซื้อ ตารางนโหนดพลังงาน คำสั่งซื้อและหลักฐานการชำระเงิน อัปเดตสถานะคำสั่งซื้อ รวมถึงแก้ไขข้อมูลและยกเลิกคำสั่งซื้อ ดังแสดงในรูปที่ 4-141 ถึง 4-147



หมายเลขคำสั่งซื้อ	วันที่สั่งซื้อ	ชื่อลูกค้า	สถานะ	ยอดเงิน
PO2023020036	03/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	ได้รับคำสั่งซื้อ	฿900
PO2023020036	02/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	ผลิต	฿900
PO2023020036	01/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	เตรียมจัดส่ง	฿900
PO2023020036	01/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020036	01/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020036	01/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	ยกเลิก	฿900
PO2023020036	01/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020036	01/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020036	01/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020036	01/03/2023	เทวสิ วุฒิจุลน	จัดส่งแล้ว	฿900

< 1 2 3 >

รูปที่ 4-141: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด

ARTSTER
PIECE
MANAGEMENT



คำสั่งซื้อ ใบเสนอราคา คลังสินค้า รีวิวศิลปิน รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

หมายเลขคำสั่งซื้อ **PO2023020036**
วันที่สั่งซื้อ **03/03/2023**
สถานะคำสั่งซื้อ: **ได้รับคำสั่งซื้อ** ยกเลิกคำสั่งซื้อ

ที่อยู่จัดส่ง **ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี**

บ้าน
เกวลี วุฒิจูดน
0817338786
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแรด อำเภอ บ้านโป่ง
จังหวัด ราชบุรี 70110
เบอร์โทรศัพท์ 0817338786

บ้าน
เกวลี วุฒิจูดน
0817338786
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแรด อำเภอ บ้านโป่ง
จังหวัด ราชบุรี 70110
เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 1710000000000
เบอร์โทรศัพท์ 0817338786

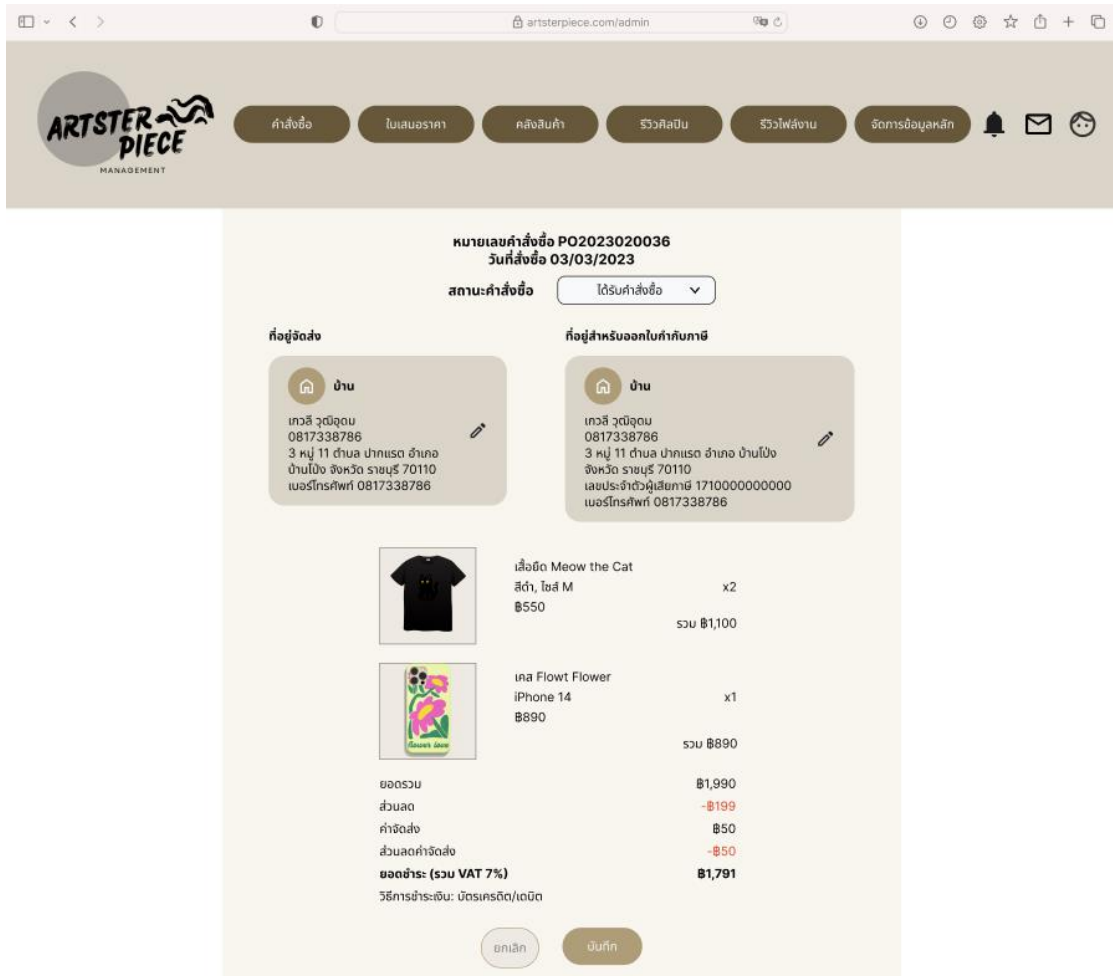
	เสื้อยืด Meow the Cat สีดำ, ไซส์ M ฿550	x2	รวม ฿1,100	ดาวน์โหลดไฟล์งาน
	เคส Flowt Flower iPhone 14 ฿890	x1	รวม ฿890	ดาวน์โหลดไฟล์งาน
ยอดรวม			฿1,990	
ส่วนลด			-฿199	
ค่าจัดส่ง			฿50	
ส่วนลดค่าจัดส่ง			-฿50	
ยอดชำระ: (รวม VAT 7%)			฿1,791	

วิธีการชำระเงิน: บัตรเครดิต/เดบิต

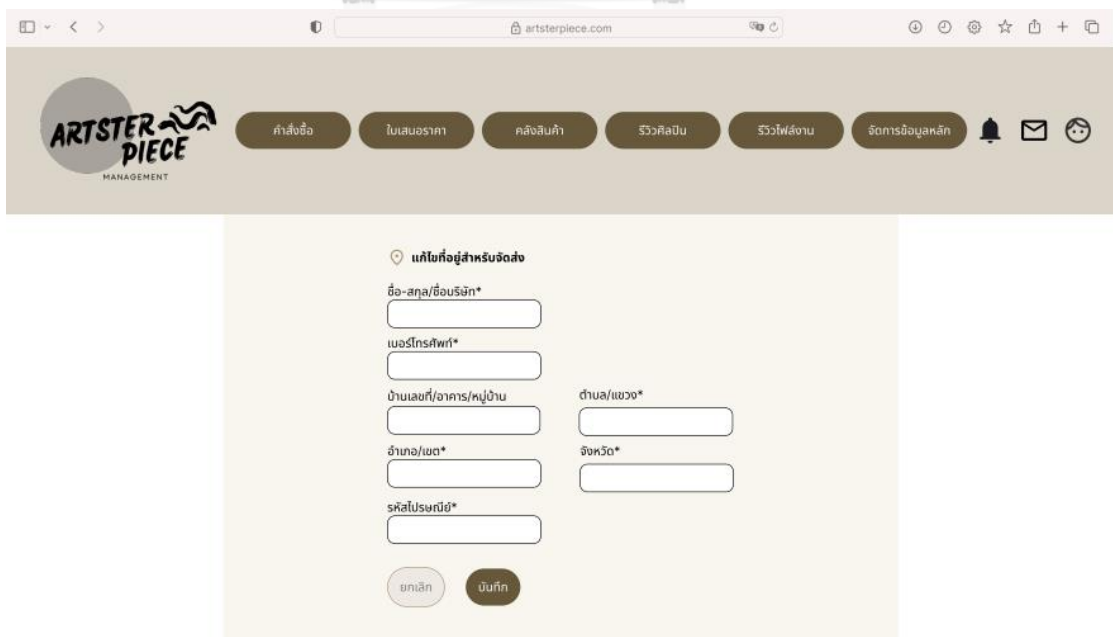
[ดาวน์โหลดใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี](#) [ดาวน์โหลดหลักฐานการชำระเงิน](#)

[แก้ไข](#)

รูปที่ 4-142: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-143: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-144: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขที่อยู่สำหรับจัดส่ง

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ ใบเสนอราคา คลังสินค้า รีวิวศิลปิน รีวิวผลงาน จัดการออกลูกค้า

แก้ไขที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน*

ชื่อ-สกุล/ชื่อบริษัท*

เบอร์โทรศัพท์* เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

ยกเลิก บันทึก

รูปที่ 4-145: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ ใบเสนอราคา คลังสินค้า รีวิวศิลปิน รีวิวผลงาน จัดการออกลูกค้า

หมายเลขคำสั่งซื้อ PO2023020036
วันที่สั่งซื้อ 03/03/2023
สถานะคำสั่งซื้อ: ได้รับคำสั่งซื้อ
บันทึกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว

ยกเลิกคำสั่งซื้อ

ที่อยู่จัดส่ง ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี

บ้าน
ทิวสน วุฒิจันทร์
0817338786
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ บ้านโป่ง
จังหวัด ราชบุรี 70110
เบอร์โทรศัพท์ 0817338786

บ้าน
ทิวสน วุฒิจันทร์
0817338786
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ บ้านโป่ง
จังหวัด ราชบุรี 70110
เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 1710000000000
เบอร์โทรศัพท์ 0817338786

เสื้อยืด Meow the Cat
สีดำ, ไซส์ M x2
฿550 รวม ฿1,100 ดาวน์โหลดไฟล์งาน

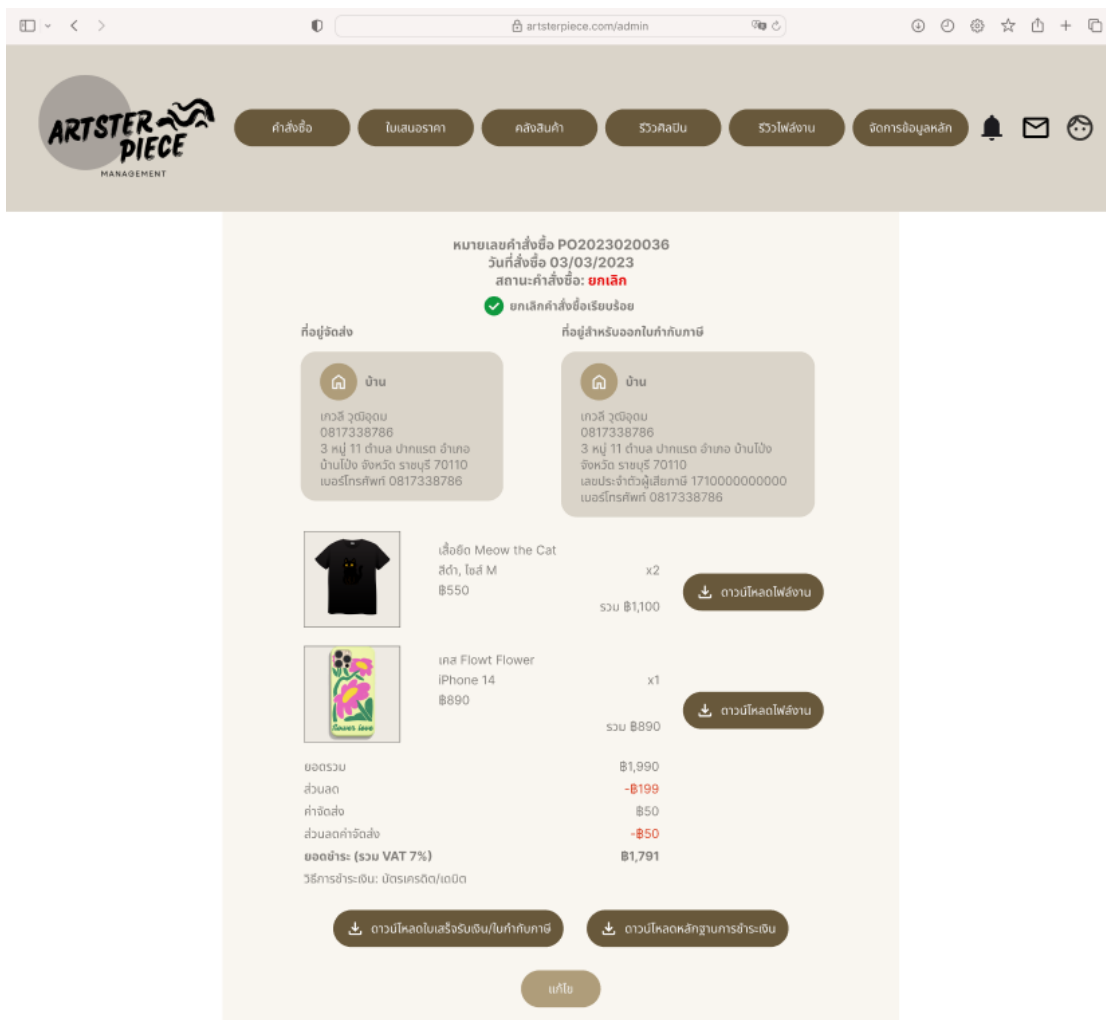
เทส Flowt Flower
iPhone 14 x1
฿890 รวม ฿890 ดาวน์โหลดไฟล์งาน

ยอดรวม ฿1,990
ส่วนลด -฿199
ค่าจัดส่ง ฿50
ส่วนลดค่าจัดส่ง -฿50
ยอดชำระ (รวม VAT 7%) ฿1,791
วิธีการชำระเงิน: บัตรเครดิต/เดบิต

ดาวน์โหลดใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี ดาวน์โหลดหลักฐานการชำระเงิน

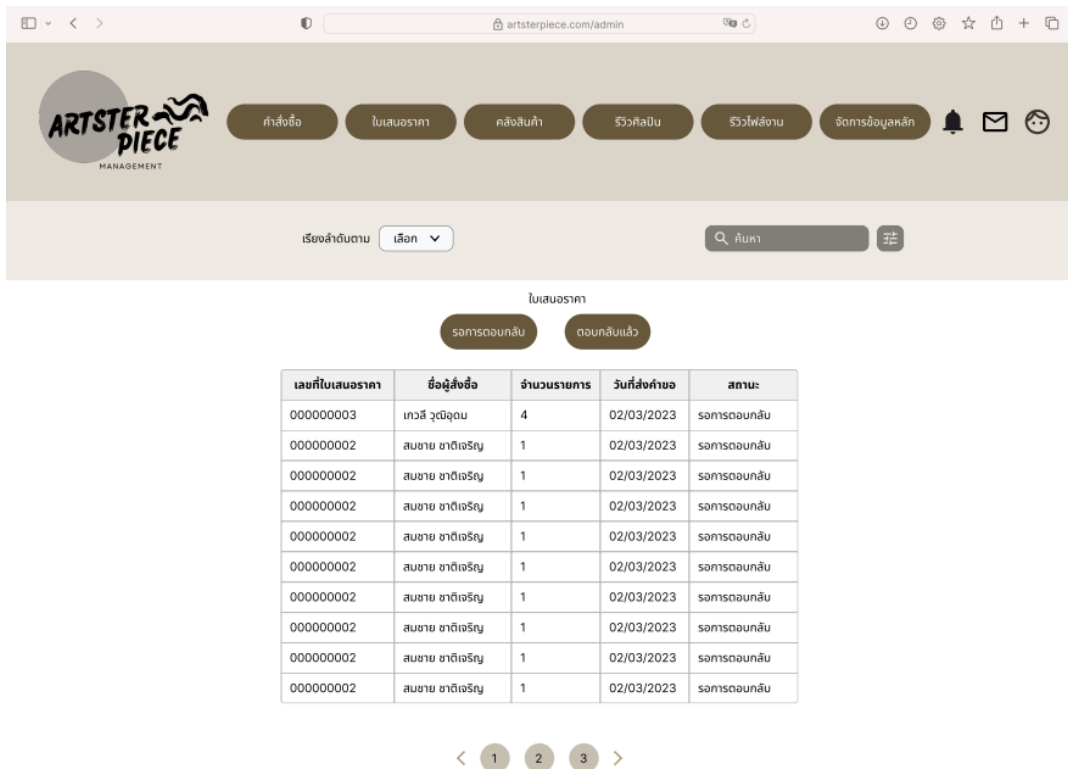
แก้ไข

รูปที่ 4-146: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งเตือนบันทึกการเปลี่ยนแปลงเรียบร้อย

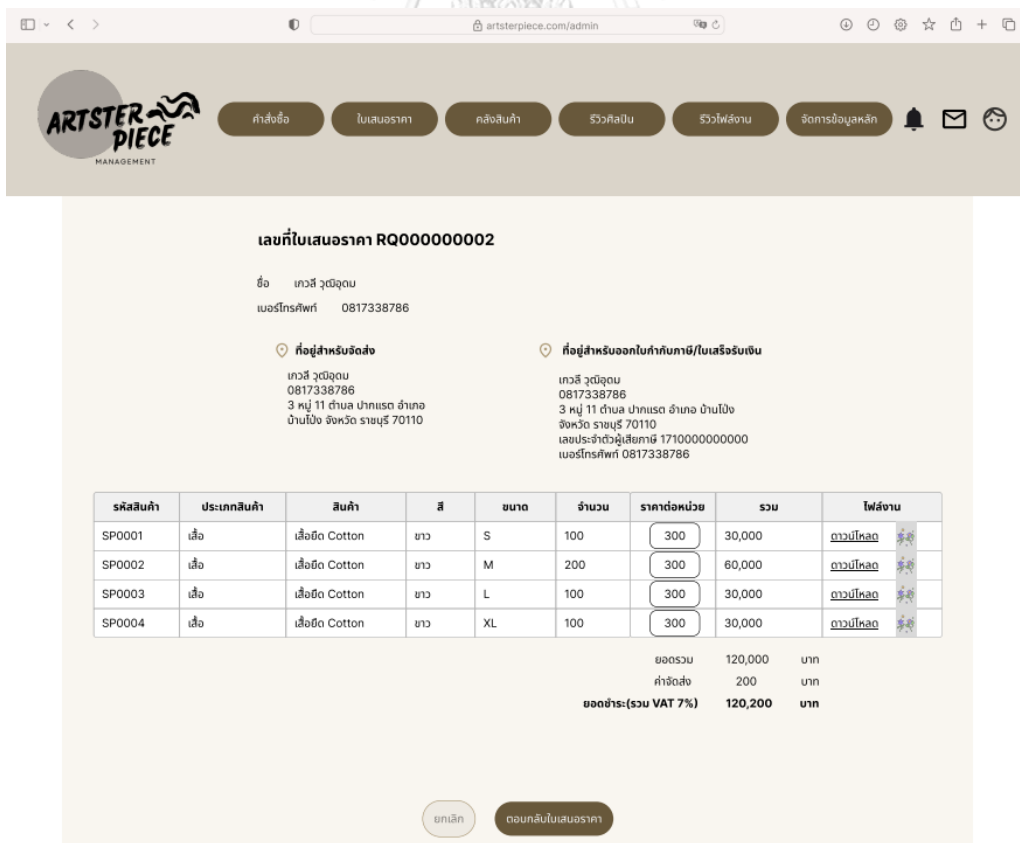


รูปที่ 4-147: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจอแจ้งเตือนยกเล็กคำสั่งซื้อเรียบร้อยแล้ว

3.3) หน้าใบเสนอราคา แสดงรายการค่าขอใบเสนอราคาทั้งหมดสามารถเลือกเรียงลำดับตามได้ และสามารถค้นหาได้ผ่านฟังก์ชันการค้นหา ดังแสดงในรูปที่ 4-148 สามารถกดเพื่อเข้าไปออกใบเสนอราคาได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-149 โดยสามารถระบุราคาของสินค้าแต่ละชนิดได้



รูปที่ 4-148: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการคำขอใบเสนอราคา



รูปที่ 4-149: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายละเอียดคำขอใบเสนอราคา

3.4) หน้าคลังสินค้า สำหรับตรวจสอบสินค้าคงคลัง รับสินค้า และเพิ่ม/ลดสินค้าคงคลัง
 ดังแสดงในรูปที่ 4-150



รูปที่ 4-150: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าหลักคลังสินค้า

3.5) หน้าเพิ่ม/ลดสินค้าคงคลัง แสดงรายการใบเพิ่ม/ลดคลังสินค้าที่ออกโดยผู้จัดการคลัง ใช้
 ในกรณีที่ต้องการเพิ่มสินค้าคงคลังหรือลดจำนวนสินค้าคงคลังเนื่องจากสินค้าเสียหาย ดังแสดงในรูปที่
 4-151 สามารถกดสร้างใบเพิ่ม/ลดสินค้าได้ โดยเมื่อต้องการลดสินค้าจะต้องแนบรูปภาพหลักฐานการ
 ชำรุดของสินค้า เมื่อกดลดสินค้าแล้ว จำนวนสินค้าคงคลังจะถูกตัดทันที ดังแสดงในรูปที่ 4-152 และ
 4-153 แต่ถ้าหากต้องการเพิ่มสินค้าจะต้องออกใบเพิ่มสินค้าเพื่อให้พนักงานคลังใช้ในการรับสินค้า
 สินค้าจะเข้าสู่ระบบเมื่อพนักงานคลังมารับสินค้าพร้อมแนบใบส่งสินค้าจากเมนูรับสินค้า ดังแสดงใน
 รูปที่ 4-154 ถึง 4-156

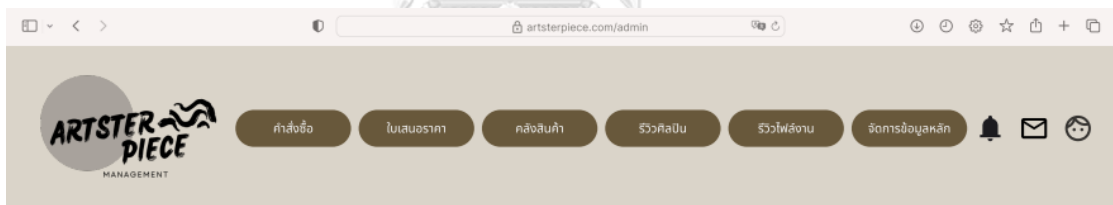


คลังสินค้า > เพิ่ม/ลด

เลขที่ใบเพิ่ม/ลด	รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ประเภทสินค้า	สี	ขนาด	จำนวน	สถานะ	วันที่อัปเดตล่าสุด
000002	SP0030	แก้ว Mug	แก้ว	ขาว	300 ml	-5	เสร็จสิ้น	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023
000001	SP0001	เสื้อยืด Cotton	เสื้อ	ขาว	S	000	รอรับสินค้า	03/03/2023

สร้างใบเพิ่ม/ลดสินค้า

รูปที่ 4-151: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการใบเพิ่ม/ลดสินค้า



คลังสินค้า > เพิ่ม/ลดสินค้าคงคลัง

รายละเอียดสินค้า

รหัสสินค้า

SP0030

เลขใบสั่งซื้อ

ชื่อสินค้า

แก้ว Mug

ประเภทสินค้า

แก้ว

สี

ขาว

ขนาด

300 ml

เพิ่ม

ลด

จำนวน

5

รายละเอียดเพิ่มเติม

สินค้าเสียหาย แตกหัก

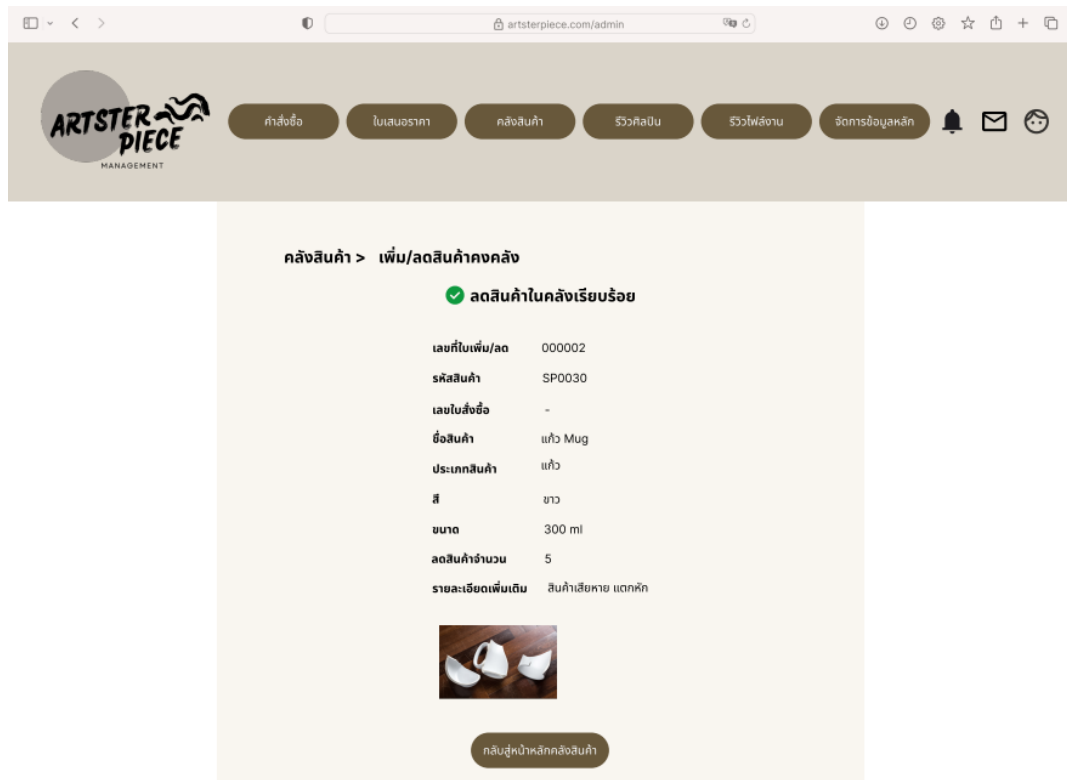
อัปเดต

อัปเดตรูปภาพสินค้าที่เสียหาย

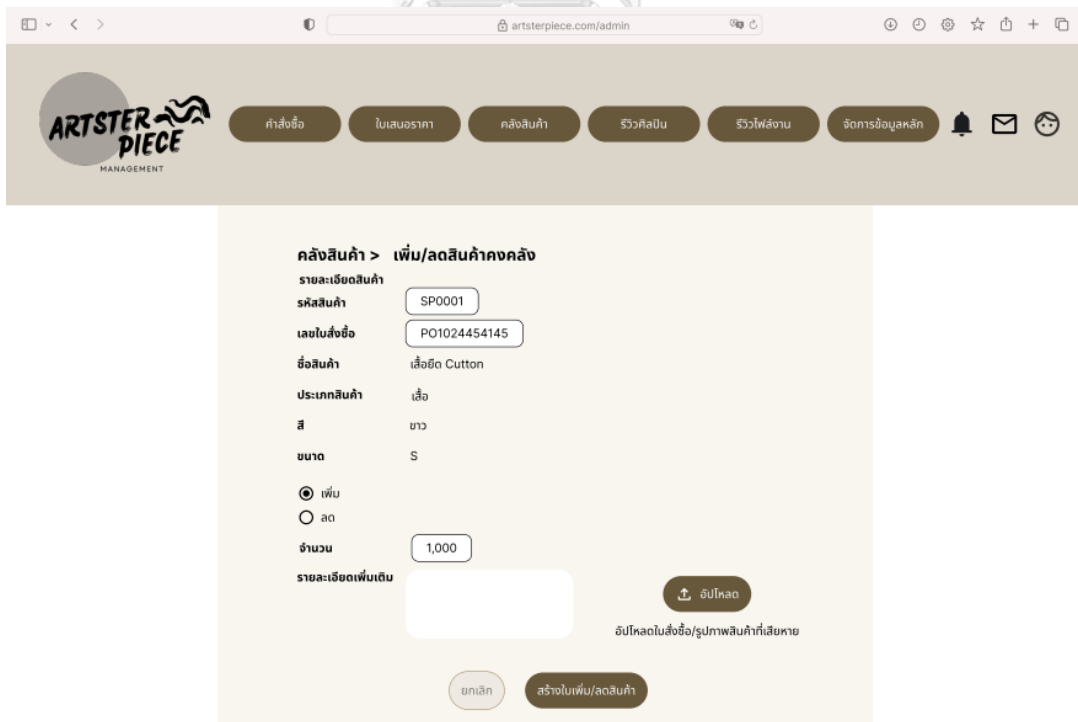
ยกเลิก

ลดสินค้า

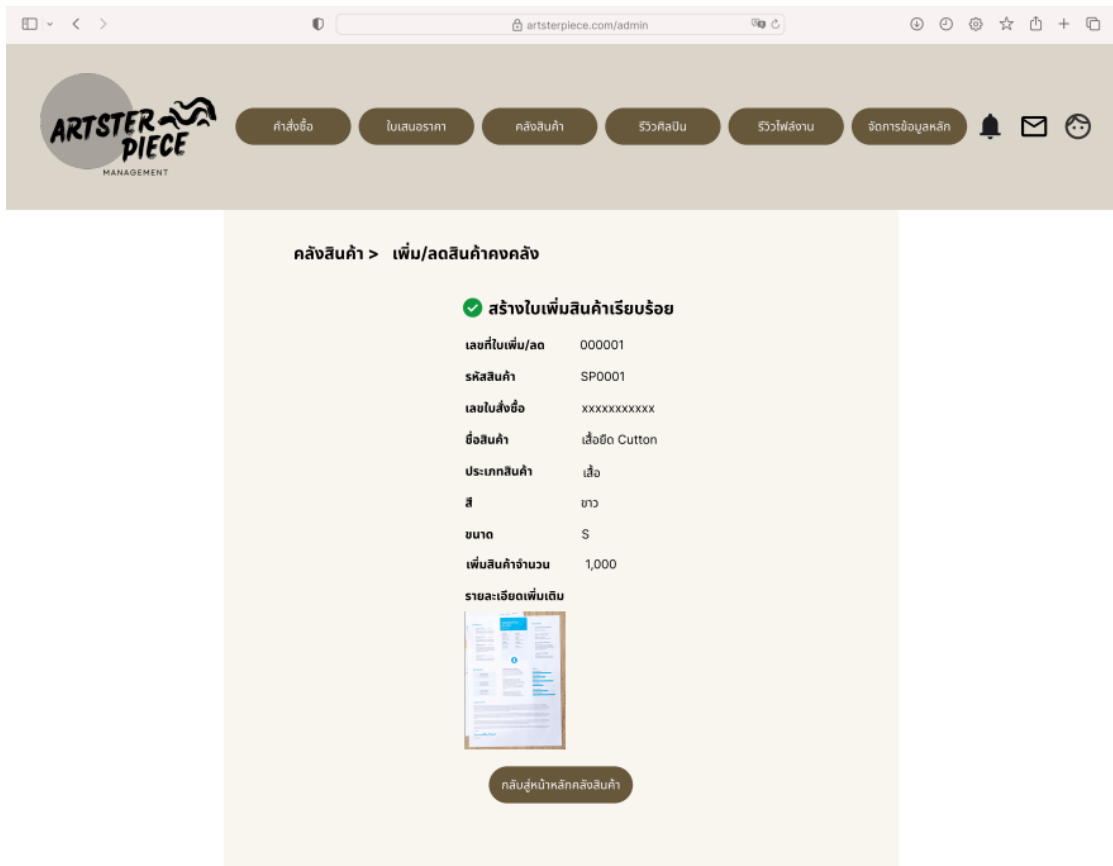
รูปที่ 4-152: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการลดสินค้าคงคลัง



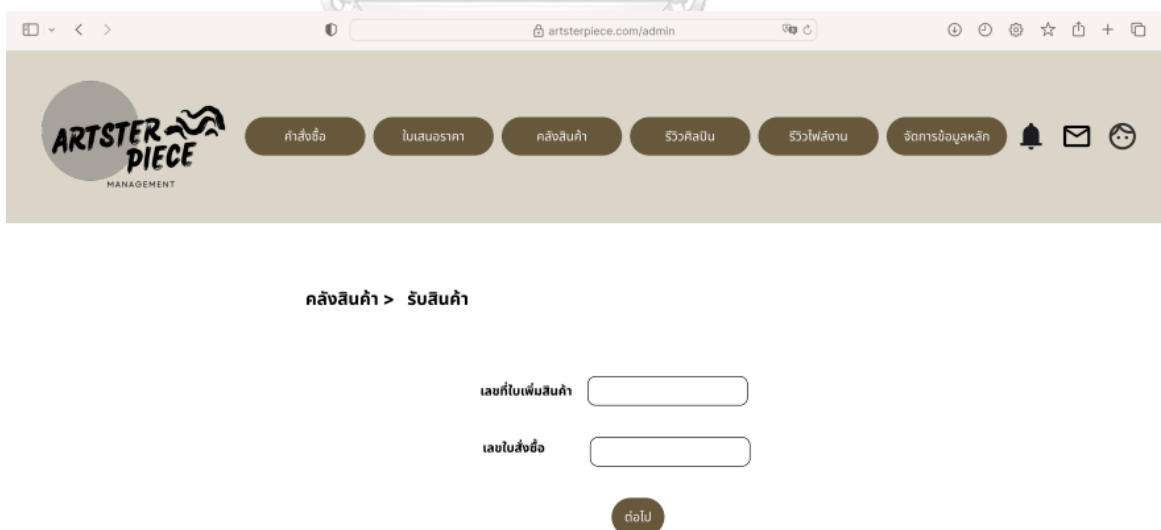
รูปที่ 4-153: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการลดสินค้าคงคลังถูกบันทึก



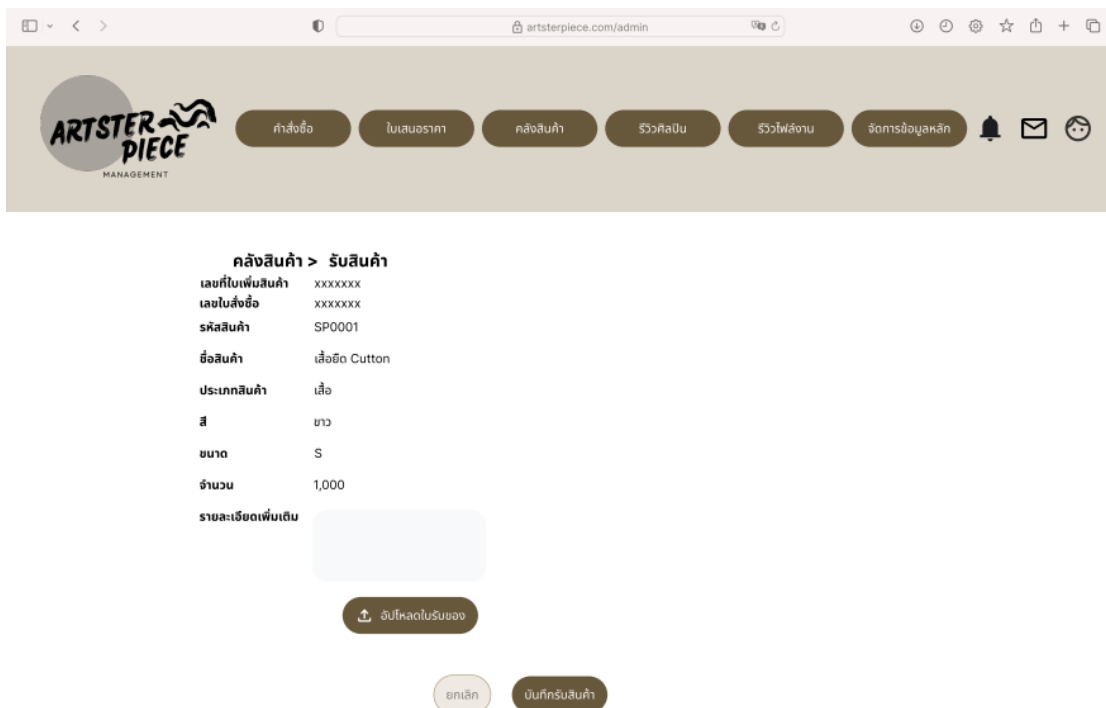
รูปที่ 4-154: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงการเพิ่มสินค้าคงคลัง



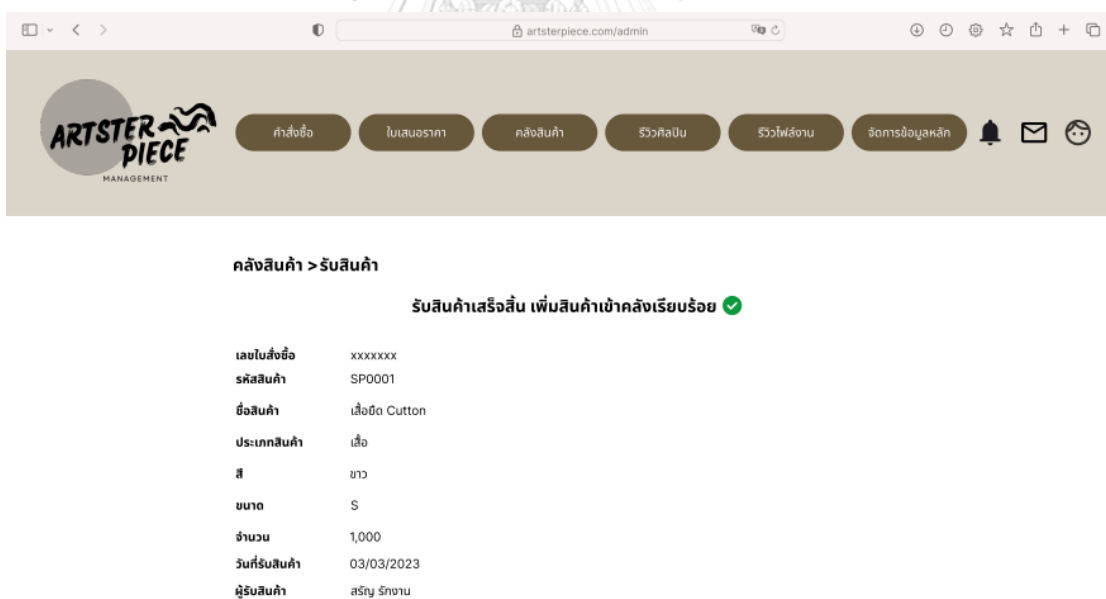
รูปที่ 4-155: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแก้ไขจำนวนสินค้าคงคลัง



รูปที่ 4-156: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารับสินค้า



รูปที่ 4-157: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายละเอียดใบเพิ่มสินค้า



รูปที่ 4-158: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าบันทึกการรับสินค้าเข้าคลัง

3.6) หน้ารีวิวลศิลปิน แสดงรายการคำขออนุมัติเข้าร่วมเป็นศิลปิน สามารถค้นหารายการที่ต้องการได้ผ่านฟังก์ชันค้นหา และสามารถกดเพื่อเข้าไปดูรายละเอียดคำขออนุมัติ ดังแสดงในภาพที่ 4-159 พนักงานขายสามารถเลือกคำสั่งอนุมัติ หรือส่งกลับให้แก้ไขพร้อมระบุเหตุผลได้ ดังแสดงในภาพที่ 4-160 และ 4-162

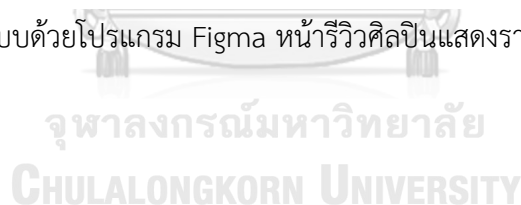


ค้นหา

คำขออนุมัติเข้าร่วมเป็นศิลปิน

วันที่ส่งคำขอ	เลขบัตรประชาชน	ชื่อ-สกุล	ชื่อทางการค้า	สถานะ
03/03/2023	1711111111111	เอ อาอา	AAA	รออนุมัติ
03/03/2023	1712222222222	บี บาบา	BBB	รออนุมัติ
03/03/2023	1713333333333	ซี ซาซา	CCC	รออนุมัติ
02/03/2023	1714444444444	ดี ดาตา	DDD	รออนุมัติ
02/03/2023	1715555555555	อี อูู	EEE	รออนุมัติ
02/03/2023	1716666666666	เอฟ ฟาฟา	FFF	รอแก้ไขเอกสาร
01/03/2023	1717777777777	จี จาจา	GGG	รอแก้ไขเอกสาร
01/03/2023	1718888888888	เฮช ซาซา	HHH	รอแก้ไขเอกสาร
01/03/2023	1719999999999	ไอ อีอี	III	รอแก้ไขเอกสาร
01/03/2023	1710000000000	เจ เจเจ	JJJ	รอแก้ไขเอกสาร

รูปที่ 4-159: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma หน้ารีวิวลศิลปินแสดงรายการคำขออนุมัติเป็นศิลปิน



คำขออนุมัติเข้าร่วมเป็นศิลปิน > เอ อออา

ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-สกุล เอ อออา
เบอร์โทรศัพท์ 0987654321
รหัสศิลปิน A650045
อีเมล AAA@gmail.com
ชื่อทางการค้า AAA
เลขบัตรประชาชน 1711111111111
บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน 12
ตำบล/แขวง น้กเค-สัน
อำเภอ/เขต ราชเทวี
จังหวัด กรุงเทพมหานคร
รหัสไปรษณีย์ 10400

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร 1234567094 ธนาคาร กสิกรไทย
ชื่อบัญชี เอ อออา

สำเนาบัตรประชาชน.pdf สำเนาสัญฉบับบัญชี.pdf

อนุมัติ
 ส่งกลับเพื่อแก้ไข เนื่องจาก

รูปที่ 4-160: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma หน้าแสดงรายละเอียดคำขออนุมัติเป็นศิลปิน

ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-สกุล เอ อออา
เบอร์โทรศัพท์ 0987654321
รหัสศิลปิน A650045
อีเมล AAA@gmail.com
ชื่อทางการค้า AAA
เลขบัตรประชาชน 1711111111111
บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน 12
ตำบล/แขวง น้กเค-สัน
อำเภอ/เขต ราชเทวี
จังหวัด กรุงเทพมหานคร
รหัสไปรษณีย์ 10400

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร 1234567094 ธนาคาร กสิกรไทย
ชื่อบัญชี เอ อออา

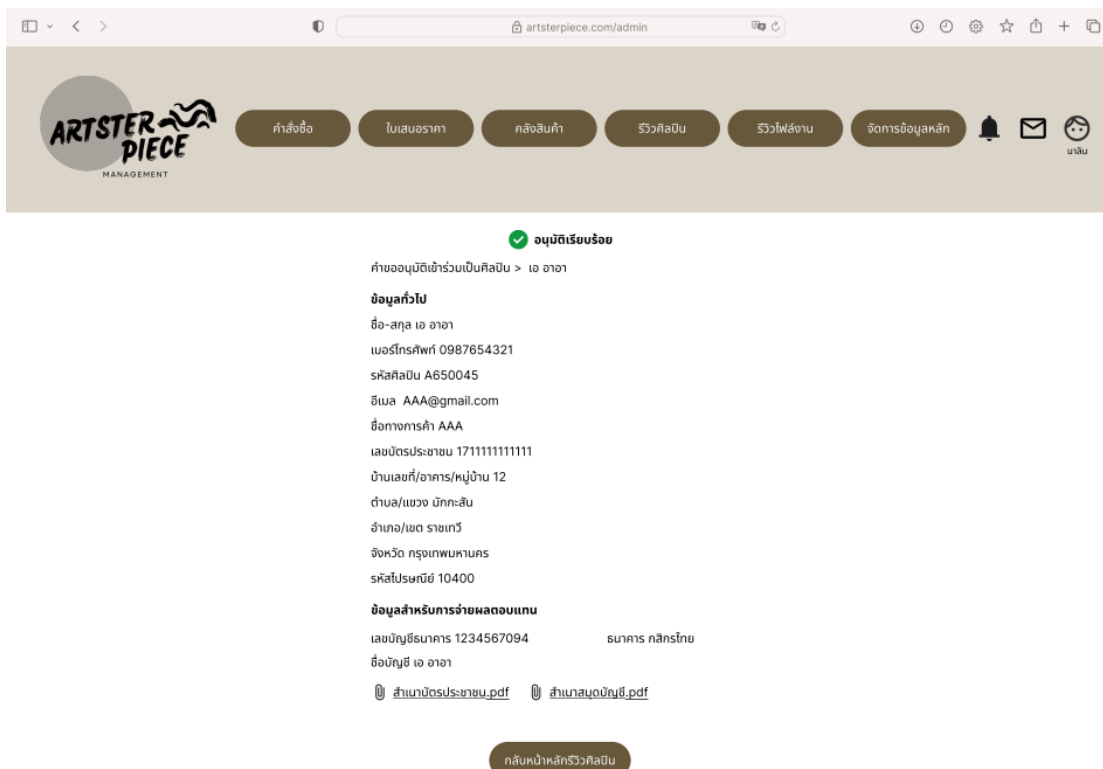
สำเนาบัตรประชาชน.pdf สำเนาสัญฉบับบัญชี.pdf

อนุมัติ
 ส่งกลับเพื่อแก้ไข เนื่องจาก

อนุมัติศิลปิน

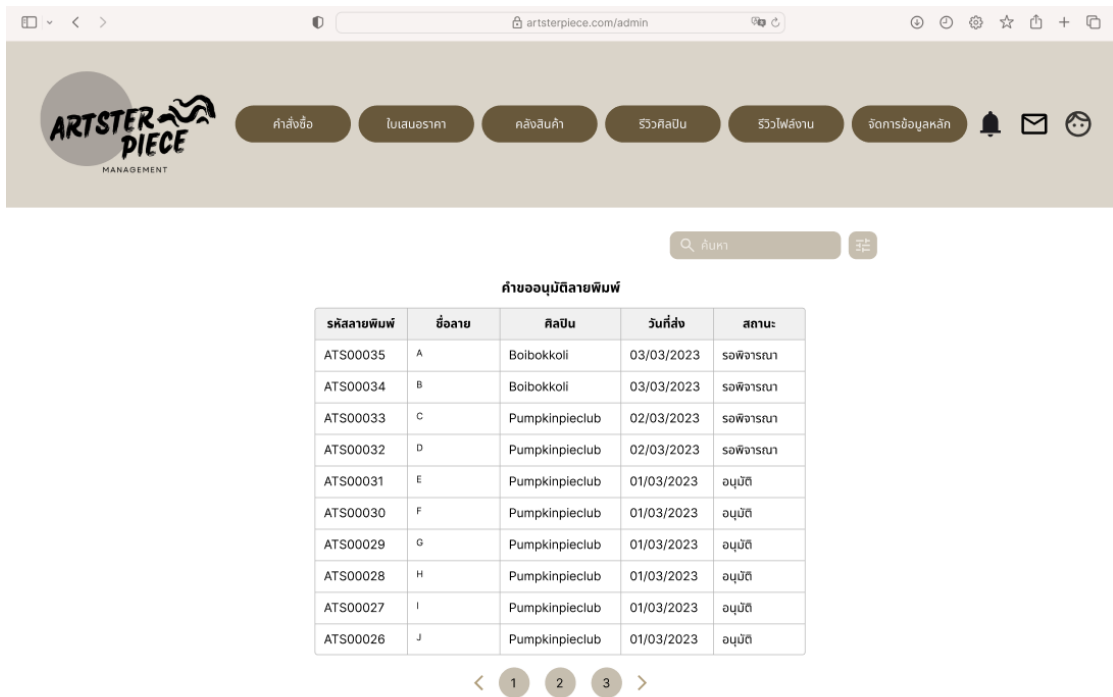
ยืนยันอนุมัติคำขอเข้าร่วมเป็นศิลปิน

รูปที่ 4-161: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma หน้าฟ็อปอัปยืนยันอนุมัติคำขอเข้าร่วมเป็นศิลปิน

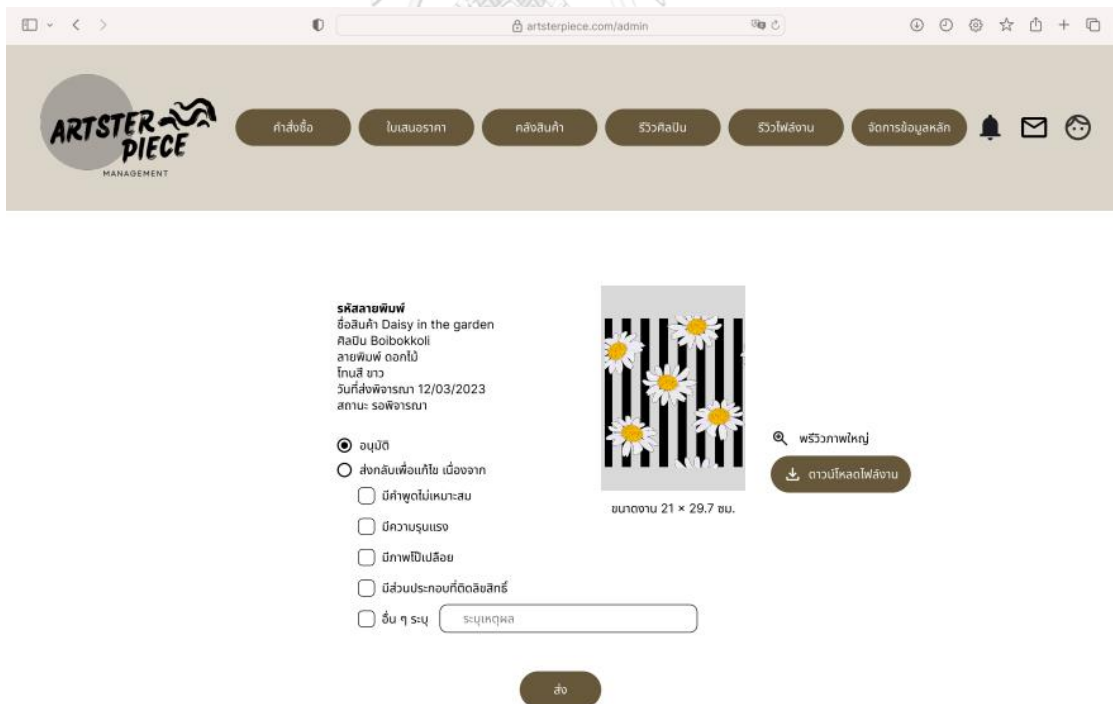


รูปที่ 4-162: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าอนุมัติศิลปินเสร็จสิ้น

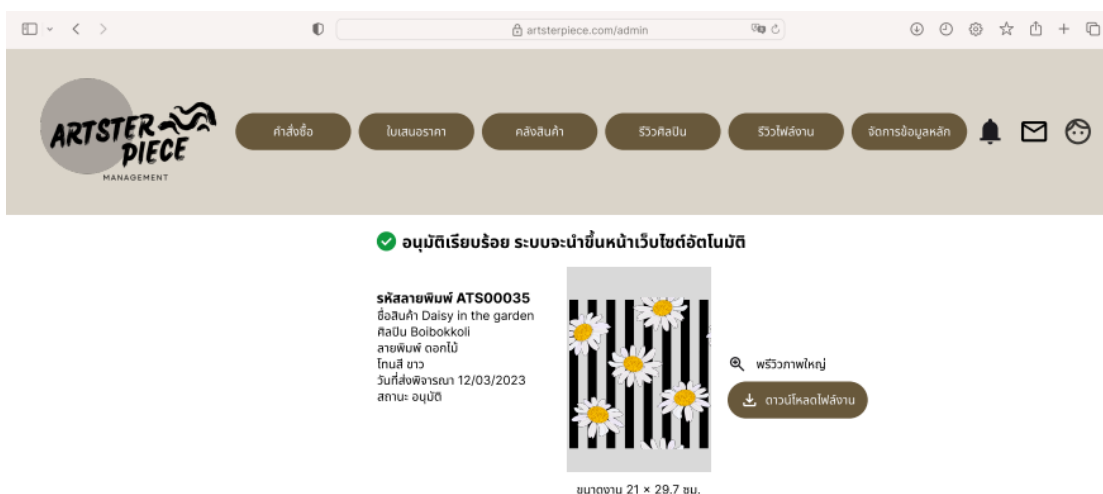
3.7) หน้ารีวิวไฟล์งาน แสดงรายการคำขออนุมัติลายพิมพ์ทั้งหมด สามารถค้นหารายการที่ต้องการได้ผ่านฟังก์ชันค้นหา และสามารถกดเพื่อเข้าไปดูรายละเอียดคำขออนุมัติ ดังแสดงในภาพที่ 4-163 พนักงานขายสามารถเลือกคำสั่งอนุมัติ หรือส่งกลับให้แก้ไขพร้อมระบุเหตุผลได้ ดังแสดงในภาพที่ 4-164 และ 4-165



รูปที่ 4-163: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma หน้ารีวิวไฟล์งานแสดงรายการคำขออนุมัติลายพิมพ์

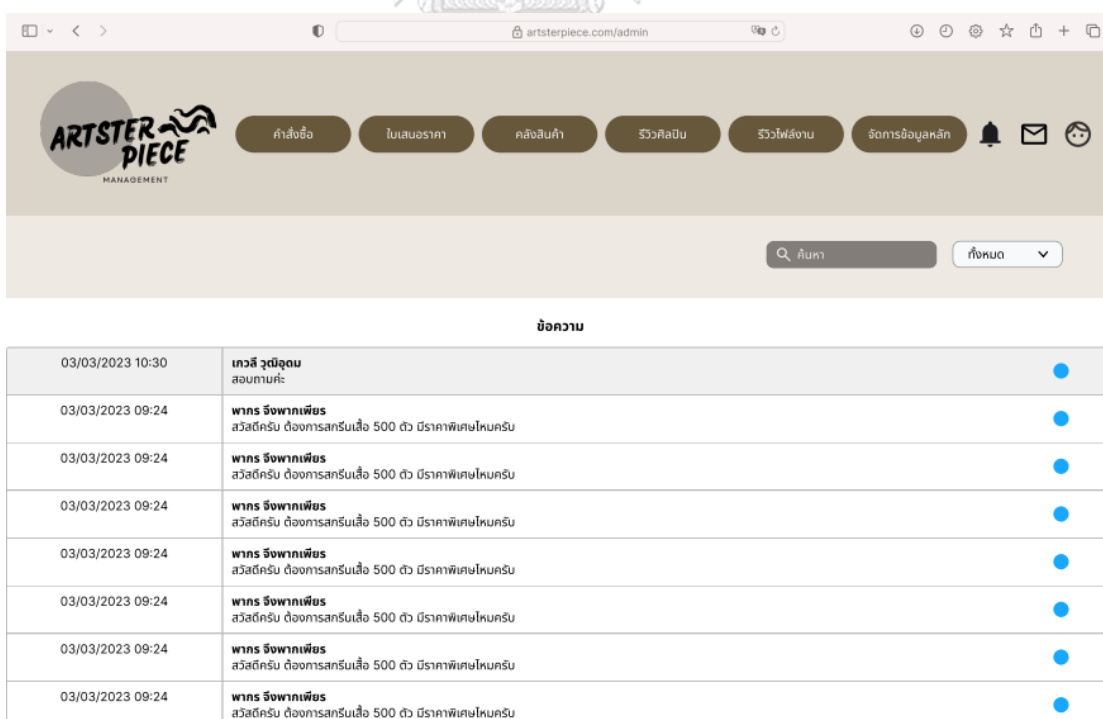


รูปที่ 4-164: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายละเอียดคำขออนุมัติลายสินค้า



รูปที่ 4-165: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าอนุมัติลายสินค้าเสร็จสิ้น

3.8) หน้าข้อความ แสดงข้อความทั้งหมดที่ลูกค้าที่เข้ามาสอบถามจากระบบแชตบนเว็บไซต์ เพื่อให้พนักงานขายสามารถตอบคำถามลูกค้าได้ สามารถค้นหาชื่อลูกค้าหรือคำที่ปรากฏในแชตที่ฟังก์ชันค้นหา และสามารถเลือกแสดงรายการข้อความที่อ่านแล้ว/ยังไม่ได้อ่าน/ทั้งหมดได้ ซึ่งข้อความที่ยังไม่ได้อ่านจะมีจุดสีฟ้าขึ้นกำกับ ดังแสดงในรูปที่ 4-166



รูปที่ 4-166: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อความที่ลูกค้าที่เข้ามาสอบถาม

3.9) หน้าแจ้งเตือน แสดงการแจ้งเตือนซึ่งพนักงานแต่ละคนจะได้รับการแจ้งเตือนที่ต่างกันออกไป เช่น พนักงานคลังได้ค่าแจ้งเตือนสินค้าใกล้หมด พนักงานขายได้ค่าแจ้งเตือนรายการค่าขอใบสั่งซื้อ เป็นต้น ดังแสดงในรูปที่ 4-167



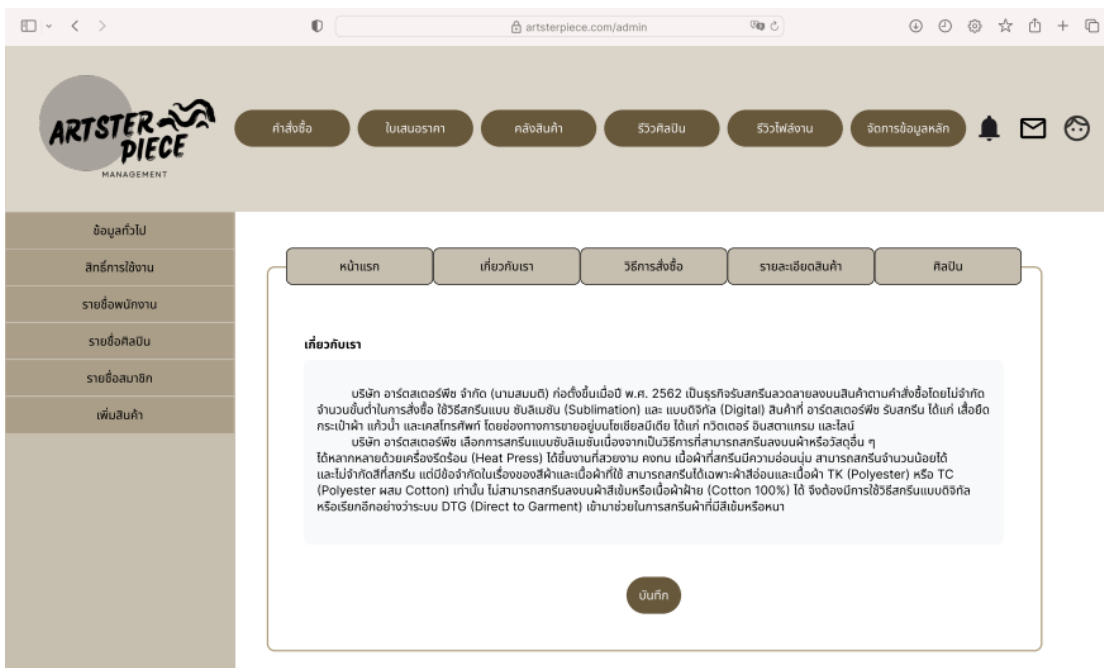
รูปที่ 4-167: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าแจ้งเตือน

4) พนักงานดูแลระบบ

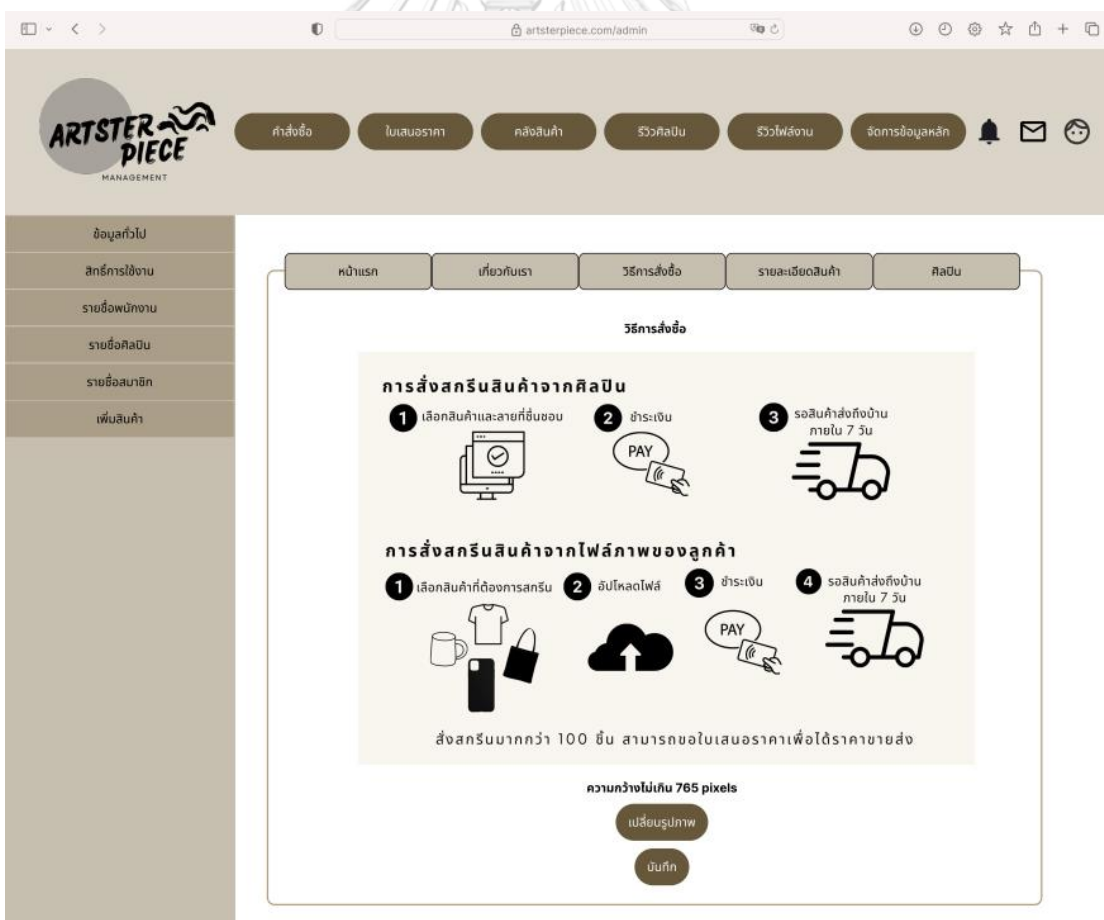
4.1) หน้าจัดการข้อมูลหลัก เมนูย่อย: ข้อมูลทั่วไป สามารถแก้ไขข้อมูลทั่วไปของเว็บไซต์ได้ ได้แก่ ข้อมูลในหน้าแรก เกี่ยวกับเรา วิธีการสั่งซื้อ รายละเอียดสินค้า และหน้าหลักศิลปิน ดังแสดงในภาพที่ 4-168 ถึง 4-172



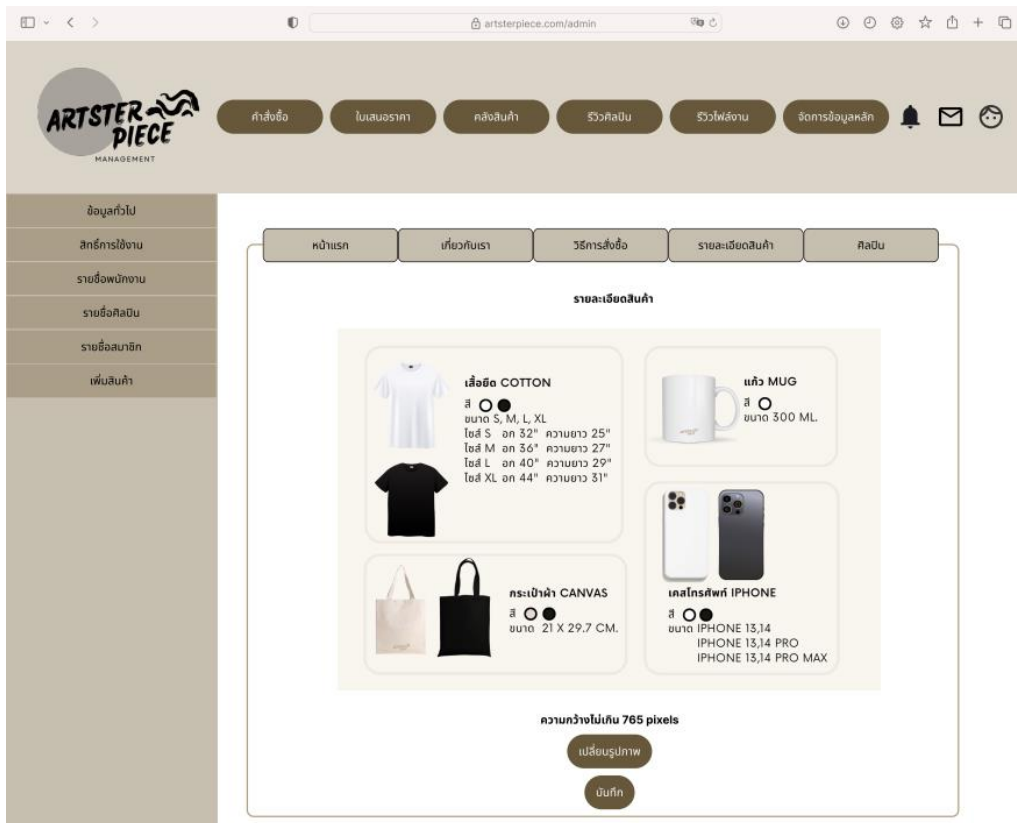
รูปที่ 4-168: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าแรก)



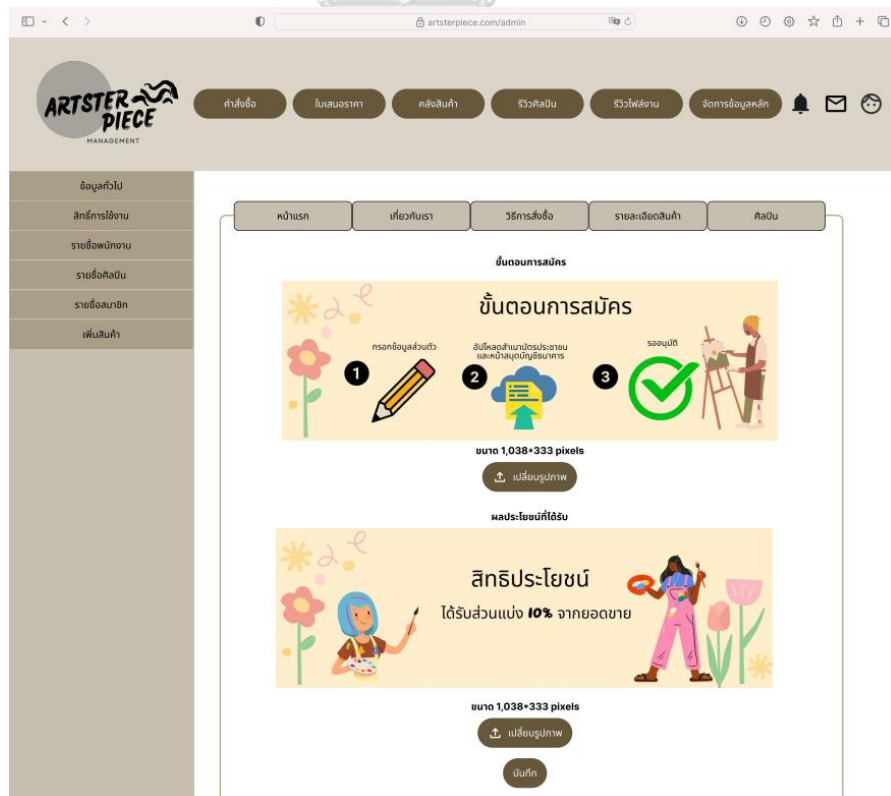
รูปที่ 4-169: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (เกี่ยวกับเรา)



รูปที่ 4-170: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (วิธีการสั่งซื้อ)



รูปที่ 4-171: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (รายละเอียดสินค้า)



รูปที่ 4-172: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (รายละเอียดศิลปิน)

4.2) หน้าสิทธิ์การใช้งาน กำหนดสิทธิ์การเข้าถึงเมนูต่าง ๆ บนเว็บแอปพลิเคชันได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-173

สิทธิ์การใช้งาน

เมนู	พนักงานการตลาด	พนักงานขาย	พนักงานแลกรีน	พนักงานบัญชี	พนักงานคลัง	ผู้จัดการคลัง	ผู้จัดการระบบ
คำสั่งซื้อ (ฝั่งพนักงาน)	ดู	แก้ไข	ดู	ดู	ดู	ดู	แก้ไข
ใบเสนอราคา	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข
เช็คสินค้าคงคลัง	ดู	ดู	ดู	ดู	ดู	ดู	ดู
รับสินค้า	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข	แก้ไข	แก้ไข
เพิ่ม/ลดสินค้า	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข	แก้ไข
รีวิวศิลปิน	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข
รีวิวผลงาน	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข
จัดการข้อมูลหลัก	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข
กล่องข้อความ	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	ไม่มีสิทธิ์	แก้ไข
แจ้งเตือน	ดู	ดู	ดู	ดู	ดู	ดู	ดู

[แก้ไข](#)

รูปที่ 4-173: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าจัดการสิทธิ์การใช้งาน

4.3) หน้ารายชื่อพนักงาน แสดงรายชื่อพนักงานทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-174 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดพนักงาน รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อพนักงานดังแสดงในรูปที่ 4-175

ชื่อ ตำแหน่ง

รหัสพนักงาน

รายชื่อพนักงาน >

รหัสพนักงาน	ชื่อ-สกุล	อีเมล	เบอร์โทรศัพท์	ตำแหน่ง	ตัวเลือก
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข
E810001	นลิน สิมภา	nalin.l@gmail.com	0912222222	พนักงานขาย	แก้ไข

รูปที่ 4-174: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายชื่อพนักงาน

ARTSTERPIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | รีวิวศิลปิน | รีวิวไฟล์งาน | จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป | สิทธิการใช้งาน | รายชื่อพนักงาน | รายชื่อศิลปิน | รายชื่อสมาชิก | เพิ่มสินค้า

รายชื่อพนักงาน > ข้อมูลพนักงาน ลบพนักงาน

ชื่อจริง: นามสกุล:
 รหัสพนักงาน: เบอร์โทรศัพท์:
 ตำแหน่ง: พาสเวิร์ด:
 อีเมล:

รูปที่ 4-175: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อมูลพนักงาน

4.4) หน้ารายชื่อศิลปิน แสดงรายชื่อศิลปินทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-176 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดศิลปิน รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อศิลปินดังแสดงในรูปที่ 4-177

ARTSTERPIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | รีวิวศิลปิน | รีวิวไฟล์งาน | จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป | สิทธิการใช้งาน | รายชื่อพนักงาน | รายชื่อศิลปิน | รายชื่อสมาชิก | เพิ่มสินค้า

ชื่อ: สถานะ:
 รหัสศิลปิน: ค้นหา

รายชื่อศิลปิน

รหัสศิลปิน	ชื่อ-สกุล	อีเมล	เบอร์โทรศัพท์	สถานะ	ตัวเมือง
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่
A650001	เทวดี วุฒิจูด	plagy.gewalee@gmail.com	0874653746	อนุมัติ	เชียงใหม่

< 1 2 3 >

รูปที่ 4-176: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายชื่อศิลปิน

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | วัสดุศิลป์ | ครัวไฟล์งาน | จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป

สิทธิ์การใช้งาน

รายชื่อพนักงาน

รายชื่อศิลปิน

รายชื่อสมาชิก

เพิ่มสินค้า

รายชื่อพนักงาน > ข้อมูลศิลปิน ลบศิลปิน

ชื่อจริง นามสกุล เบอร์โทรศัพท์

สถานะ:

อีเมล

ชื่อทางการค้า

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน ตำบล/แขวง

อำเภอ/เขต จังหวัด

รหัสไปรษณีย์

ข้อมูลสำหรับการชำระเงินออนไลน์

เลขบัญชีธนาคาร ธนาคาร

ชื่อบัญชี

[สำเนาบัตรประชาชน.pdf](#) [สำเนาเลขบัญชี.pdf](#)

รูปที่ 4-177: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อมูลศิลปิน

4.5) หน้ารายชื่อสมาชิก แสดงรายชื่อสมาชิกทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-178 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดสมาชิก รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อสมาชิกดังแสดงในรูปที่ 4-179

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | วัสดุศิลป์ | ครัวไฟล์งาน | จัดการข้อมูลหลัก

ชื่อ ระดับสมาชิก

รหัสสมาชิก

รายชื่อสมาชิก

รหัสพนักงาน	ชื่อ-สกุล	อีเมล	เบอร์โทรศัพท์	ระดับสมาชิก	ช่วงเงิน
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M650001	เทวี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข

< 1 2 3 >

รูปที่ 4-178: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้ารายชื่อสมาชิก

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | วิวศิลปิน | วิวโพสงาน | จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป | สิทธิการใช้งาน | รายชื่อพนักงาน | รายชื่อศิลปิน | รายชื่อสมาชิก | **เพิ่มสินค้า**

รายชื่อบริษัท > ข้อมูลสมาชิก ลบสมาชิก

ชื่อจริง นามสกุล รหัสลูกค้า เบอร์โทรศัพท์ ระดับสมาชิก อีเมล

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน จำนวนที่/อาคาร/หมู่บ้าน ตำบล/แขวง อำเภอ/เขต จังหวัด รหัสไปรษณีย์

รูปที่ 4-179: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าข้อมูลสมาชิก

4.6) หน้าเพิ่มสินค้าใหม่ พนักงานดูและระบบสามารถเพิ่มสินค้าที่เข้ามาใหม่โดยกรอกรายละเอียดและอัปโหลดรูปภาพ ดังแสดงในรูปที่ 4-180

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | วิวศิลปิน | วิวโพสงาน | จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป | สิทธิการใช้งาน | รายชื่อพนักงาน | รายชื่อศิลปิน | รายชื่อสมาชิก | **เพิ่มสินค้า**

เพิ่มสินค้าใหม่

รายละเอียดสินค้า
รหัสสินค้า
ชื่อสินค้า
ประเภทสินค้า
สี
ขนาด
ราคา
รายละเอียดเพิ่มเติม
สถานะ:
รูปภาพ

รูปที่ 4-180: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงหน้าเพิ่มสินค้าใหม่

4.4.2 ขั้นตอนการทดสอบระบบต้นแบบเสมือนจริง ด้วยเครื่องมือสร้าง Prototype (High-fidelity Mockups)

1) หากกลุ่มเป้าหมายตามขอบเขตของโครงการมาทดสอบต้นแบบจำนวน 11 คน ดังนี้

- ลูกค้ำ จำนวน 2 คน
- ศิลปิน จำนวน 2 คน
- พนักงานการตลาด จำนวน 1 คน
- พนักงานขาย จำนวน 1 คน
- พนักงานสกรีน จำนวน 1 คน
- พนักงานคลัง จำนวน 2 คน
- พนักงานบัญชี จำนวน 1 คน
- พนักงานดูแลระบบ จำนวน 1 คน

2) ให้ผู้ใช้ทดลองใช้งานระบบ และบันทึกข้อเสนอแนะและคำชม

3) นำผลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อนำมาหาแนวทางปรับปรุงแก้ไขให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด และนำไปพัฒนาแก้ไขต้นแบบต่อไป

4.4.3 ผลการทดสอบระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ด้วยโปรแกรม MockFlow

การทดสอบระบบต้นแบบแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) ด้วยโปรแกรม MockFlow เป็นการให้ผู้ใช้งานได้ทดสอบระบบต้นแบบเบื้องต้นเพื่อนำข้อเสนอแนะมาพัฒนาเป็นระบบต้นแบบเสมือนจริง (High-fidelity Mockups) ด้วยโปรแกรม Figma ต่อไป

1) มุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้ำ

ตารางที่ 4-7: ข้อเสนอแนะในมุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้ำ

ชื่อเมนู/หน้าต่างแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
หน้าแรก	“จัดเรียงสวยดี” “อยากให้ลองเสิร์ชและฟิลเตอร์ได้จริง” “อยากเห็นหน้าแช็ตด้วย” “ชอบที่กดเข้าไปดูสินค้าแล้วมีการแนะนำสินค้าที่เกี่ยวข้อง”
สิ่งพิมพ์	“น่าจะมีปริวิวให้ดูด้วยว่าถ้าลายพิมพ์อยู่บนสินค้าจะหน้าตาประมาณไหน”
ขอใบเสนอราคา	“น่าจะมีหน้าสรุปอีกทีก่อนกดส่งขอใบเสนอราคา” “ตอนส่งคำขอใบเสนอราคาเรียบร้อยแล้วอยากให้แจ้งเตือนให้เห็น”

ชื่อเมนู/หน้าตาต่างแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
	“ไม่มั่นใจจะไม่แน่ใจว่าส่งหรือยัง”
รายละเอียดสินค้า	“ชัดเจนดี”
วิธีสั่งซื้อ	“เข้าใจง่าย”
ตะกร้าสินค้า	“ชอบที่สามารถเพิ่มลดจำนวนสินค้าในหน้านี้ได้ จะได้ไม่ต้องย้อนกลับไปแก้ไข”
สินค้าที่ถูกใจ	“ออกแบบเป็นการน่ารักดี”
ข้อมูลผู้ใช้	“ตรงข้อมูลระดับสมาชิกอยากเห็นสีที่ใช้กำกับของระดับอื่น ๆ ด้วย”
การคืนเงิน	“นอกจากคืนเงินแล้วเนื่องจากสินค้าเสียหายแล้ว อยากให้การเคลมมีตัวเลือกให้ส่งของชิ้นใหม่มาด้วย เพราะบางครั้งอยากได้สินค้าชิ้นนั้นแต่ก็เกียจกดสั่งซื้อใหม่”
เลือกวิธีการชำระเงิน	“ยังจัดหน้าแปลก ๆ ดูแวบแรกไม่รู้ว่าจะต้องกดตรงไหนดี”
ภาพรวม	“เปลี่ยนสี icon ที่อยู่บนปุ่มสีน้ำตาลจากสีดำให้เป็นสีอื่นที่สว่าง” “สวย ดูมีอะไรและจับต้องได้กว่าตอนสัมภาษณ์ครั้งก่อน โทนมินิมอลดีโดยรวมดี เพิ่มเติมคืออยากให้บางปุ่มสามารถ Interact ได้จริง ๆ เช่น ช่องแชต การฟิลเตอร์ ค้นหา ขนาดตัวหนังสือสำหรับเราโอเค แต่ไม่แน่ใจว่าสำหรับคนอื่นจะเล็กไปไหม”

2) มุมมองศิลปิน

ตารางที่ 4-8: ข้อเสนอแนะในมุมมองบุคคลทั่วไปและลูกค้า

ชื่อเมนู/หน้าตาต่างแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
ส่งผลงาน	“ชอบที่มีพรีวิวให้ดูลายพิมพ์บนสินค้า แต่อยากให้อาจย่อ/ขยาย/ปรับตำแหน่งลายพิมพ์บนสินค้าได้”
สถิติ	“โอเคแล้ว แต่ถ้าสามารถเพิ่มฟิลเตอร์ลายพิมพ์ที่แสดงบนกราฟได้ก็จะดีมาก เพราะถ้ามีลายพิมพ์ที่ส่งไปเยอะ ๆ จะหายตา”
ข้อความแจ้งเตือน	“ชอบที่มีการแจ้งเตือนลายพิมพ์ที่โดนแก้พร้อมบอกเหตุผล จะได้แก้ไขได้ถูกจุด”
ภาพรวม	“เข้าใจง่าย เป็นระบบที่น่าสนใจ ถ้าทำจริง ๆ ก็อยากจะลงขายงานที่นี่” “พวกปุ่มที่กดได้สำคัญ ๆ บางปุ่มอาจจะเปลี่ยนให้เป็นสีอื่นให้ต่างจากตัวเมนูบน Header น่าจะช่วยให้เด่นขึ้น ตอนนี้สีมันกลืนกันไปหมด”

3) มุมมองพนักงานงานการตลาด พนักงานขาย พนักงานคลัง พนักงานสกรีน และพนักงาน บัญชี

ตารางที่ 4-9: ข้อเสนอแนะในมุมมองพนักงานการตลาด พนักงานขาย พนักงานคลัง พนักงานสกรีน และพนักงานบัญชี

ชื่อเมนู/หน้าตาแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
คำสั่งซื้อ	“พอใส่ข้อมูลในตารางแล้วทำให้ดูง่ายขึ้น เรียบ ๆ ดี ดูใช้งานง่าย” “ปุ่มดาวนโหลดรายการคำสั่งซื้อทั้งหมดอยากให้สามารถเลือกช่วงเวลาของข้อมูลที่ต้องการได้ด้วย”
รีวิวไฟล์งาน	“ตรงหน้าอนุมัติเพิ่มแจ้งเตือนให้เห็นชัด ๆ ว่าอนุมัติแล้ว”
คลังสินค้า	“หน้าแรกที่มีปุ่มเมนู 3 ปุ่มดูโล่ง ๆ ไปหน่อย น่าจะขยายให้ใหญ่กว่านี้” “ตอนเพิ่ม/ลดสินค้าอยากให้เลือกได้ว่าจะกรอกรหัสสินค้าหรือเลือกประเภทสินค้าเพราะถ้าจำรหัสไม่ได้ก็ขี้เกียจไปหารหัส” “การจัดหน้าบางหน้าดูยังไม่ค่อยสมดุล”
ภาพรวม	“ตัว Dropdown พื้นหลังเป็นสีเทาอ่อน ๆ ควรเปลี่ยนเป็นสีขาวเพราะถ้าเป็นสีเทาจะคิดว่าแก้ไขไม่ได้” “คิดว่าออกแบบมาค่อนข้างครบ เพราะปกติจะทำแบบ Manual ทั้งหมด ระบบนี้น่าจะช่วยลดข้อผิดพลาดของการทำงานได้”

4) มุมมองพนักงานดูแลระบบ

ตารางที่ 4-10: ข้อเสนอแนะในมุมมองพนักงานดูแลระบบ

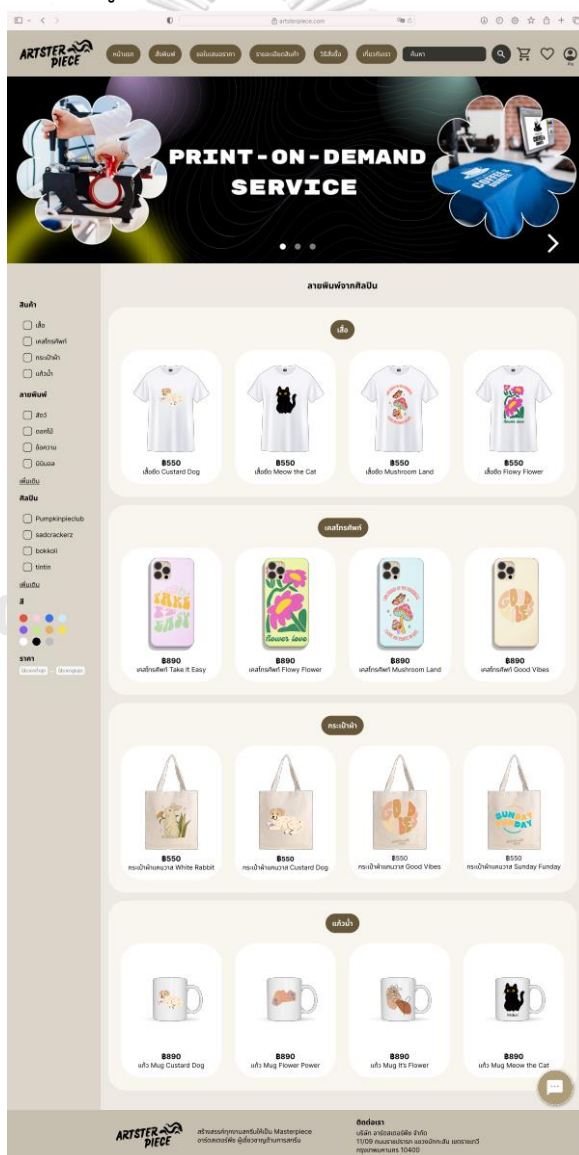
ชื่อเมนู/หน้าตาแสดงผล	ข้อเสนอแนะ
จัดการข้อมูลหลัก	“ยังขาดฟ็อบอัปแจ้งเตือนว่าบันทึกเรียบร้อย/แก้ไข เรียบร้อยแล้ว และมีถามยืนยันการลบ” “สลับปุ่มยกเลิกให้อยู่ฝั่งซ้ายและให้ปุ่มบันทึกอยู่ฝั่งขวา” “แก้สีพื้นหลัง Dropdown ให้เป็นสีขาวดีกว่าสีเทา”
ภาพรวม	“ดูออกแบบให้ใช้งานง่ายดี คนมีพื้นฐานคอมพิวเตอร์บ้างเล็กน้อยก็น่าจะใช้งานได้”

4.5 การสร้างระบบต้นแบบเสมือนจริง ด้วยเครื่องมือสร้าง Prototype (High-fidelity Mockups) ฉบับแก้ไข

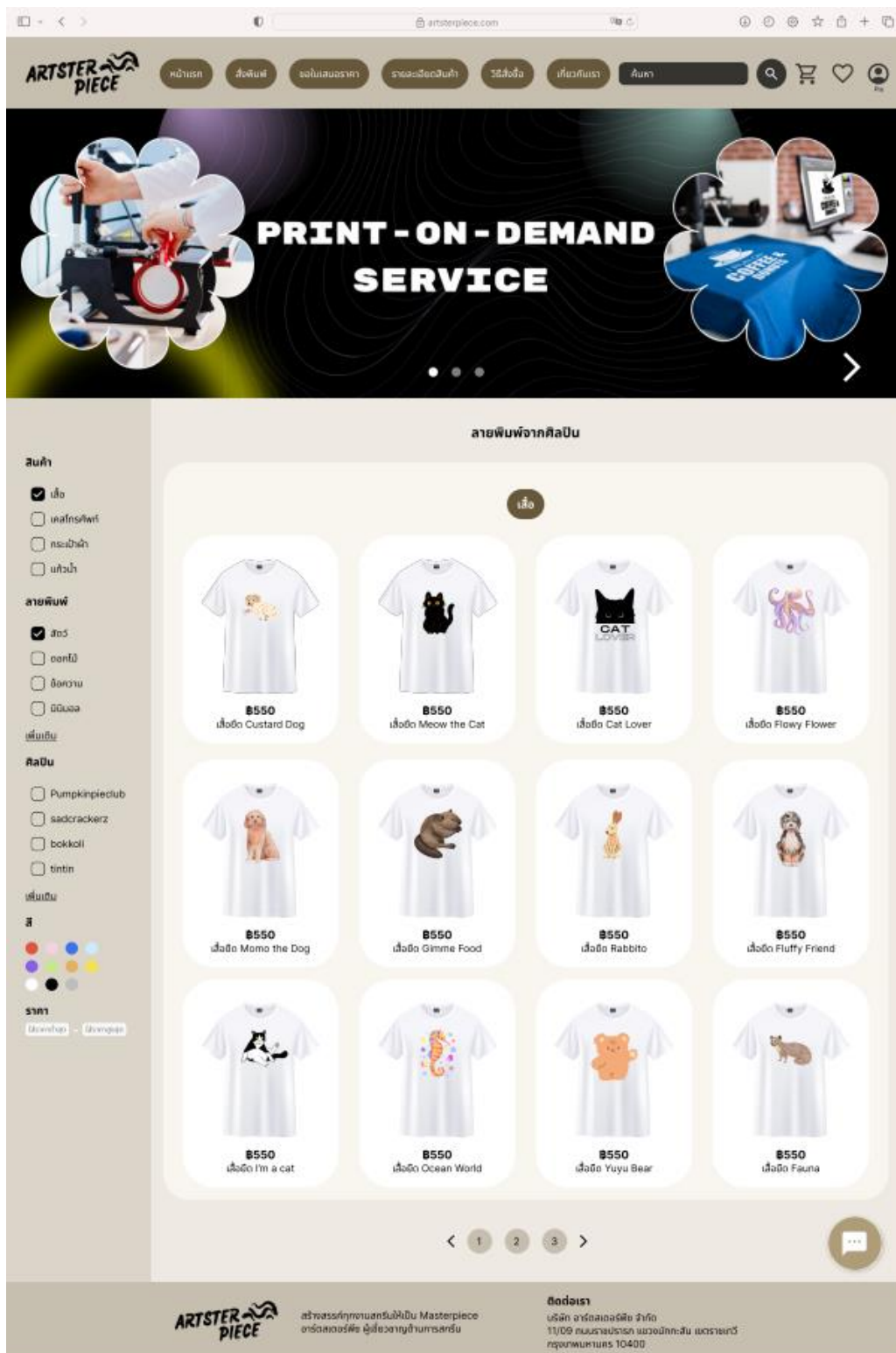
หลังจากที่ได้รวบรวมข้อเสนอแนะและความคิดเห็นการทดลองใช้ระบบต้นแบบแบบเสมือนจริง (Prototype) จากผู้ใช้แล้ว จึงนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับปรุง เพื่อให้ได้ระบบต้นแบบที่ตรงกับความต้องการมากที่สุด ดังนี้

1) การใช้งานสำหรับบุคคลทั่วไปและลูกค้า

- 1.1) หน้าแรกแสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน สามารถเลือกกรองข้อมูลเพื่อแสดงสินค้าที่ต้องการได้ และสามารถติดต่อพนักงานได้ผ่านระบบแชต ดังแสดงในรูปที่ 4-181 และ 4-184



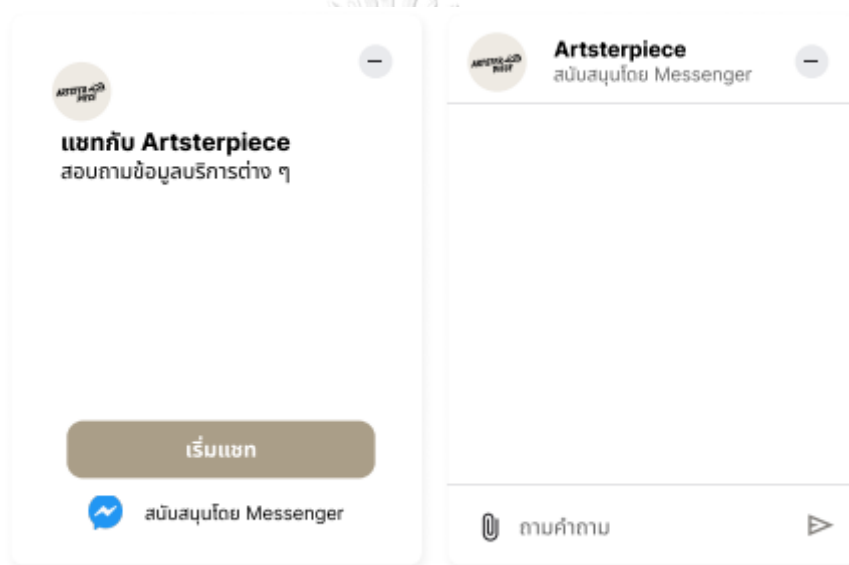
รูปที่ 4-181: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการสินค้าที่ออกแบบโดยศิลปิน



รูปที่ 4-182: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการใช้ฟิลเตอร์เลือกรายการสินค้าประเภทเสื้อที่มีลายพิมพ์สัตว์



รูปที่ 4-183: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงเมนู dropdown ของผู้ใช้ที่ยังไม่ได้เป็นศิลปิน (ชาย) และผู้ใช้ที่เป็นศิลปินแล้ว (ขวา)

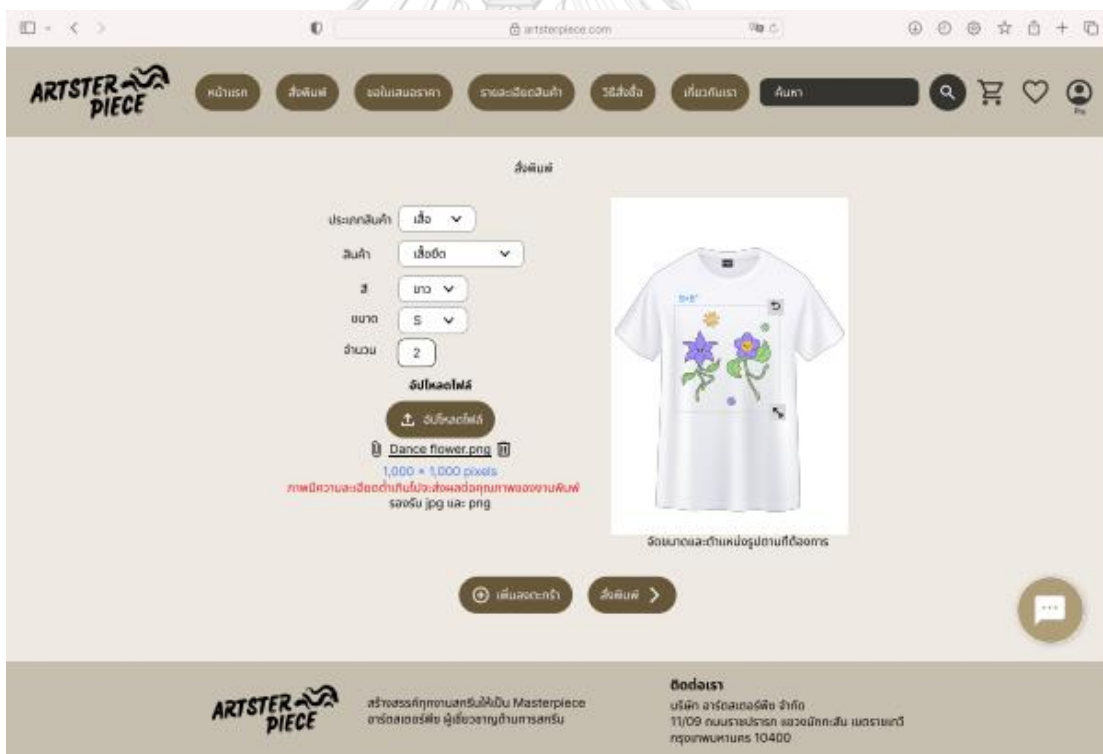


รูปที่ 4-184: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงช่องแชต

- 1.2) หน้าเมนูส่งพิมพ์ สำหรับลูกค้าที่ต้องการสั่งกรีนสินค้าโดยเมื่อเลือกประเภทสินค้าแล้วระบบจะแจ้งขนาดไฟล์ขั้นต่ำที่รองรับ เมื่อลูกค้าอัปโหลดไฟล์งานแล้วสามารถปรับขนาดและตำแหน่งลายพิมพ์ได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-185 ถึง 4-187



รูปที่ 4-185: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการกรอกรายละเอียดการสั่งสกรีนเสื้อ

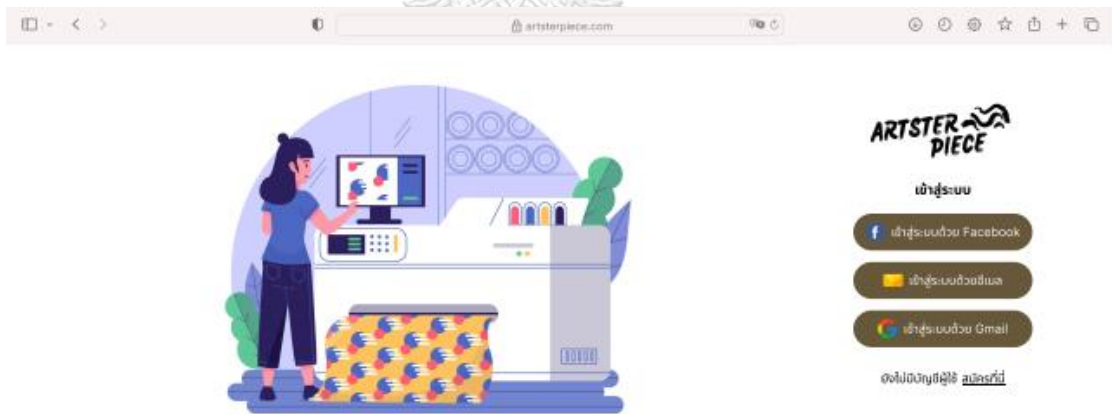


รูปที่ 4-186: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการปรับขนาดและตำแหน่งลายพิมพ์

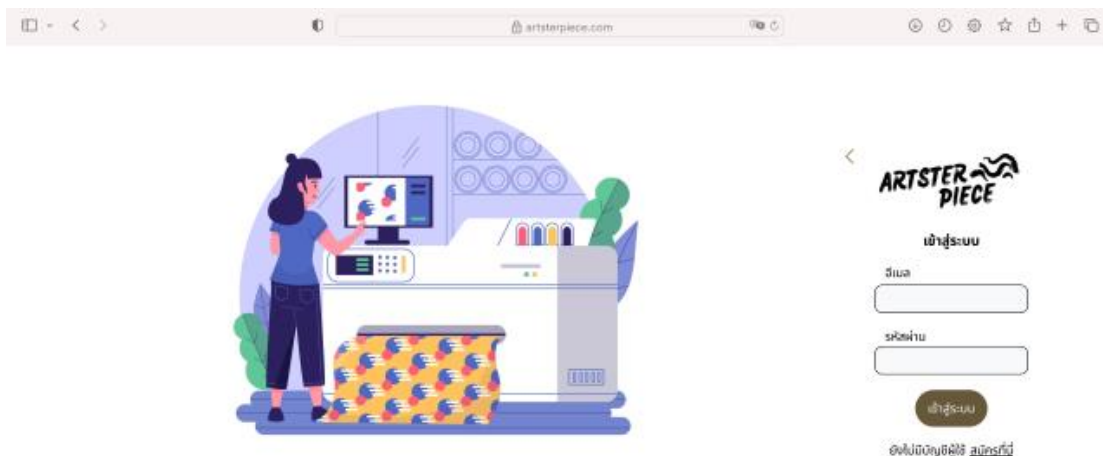


รูปที่ 4-187: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการกรอกรายละเอียดการสั่งกรีนแก้ว

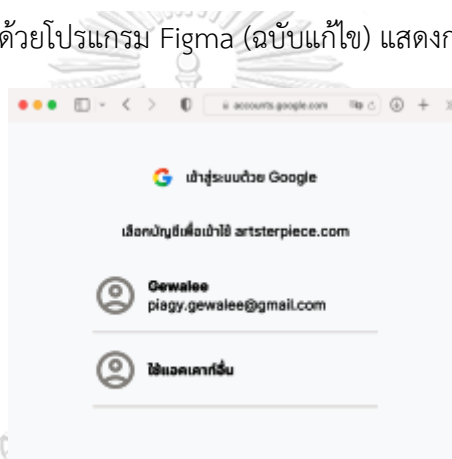
- 1.3) หน้าเข้าสู่ระบบ (Log-in) หากต้องการสั่งซื้อสินค้า ลูกค้าจะต้องเข้าสู่ระบบก่อน โดยแสดงหน้าการเข้าสู่ระบบดังรูปที่ 4-188 ถึง 4-191



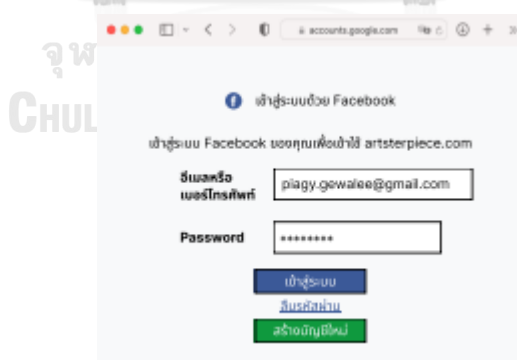
รูปที่ 4-188: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงตัวเลือกการเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 4-189: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการเข้าสู่ระบบด้วยอีเมล



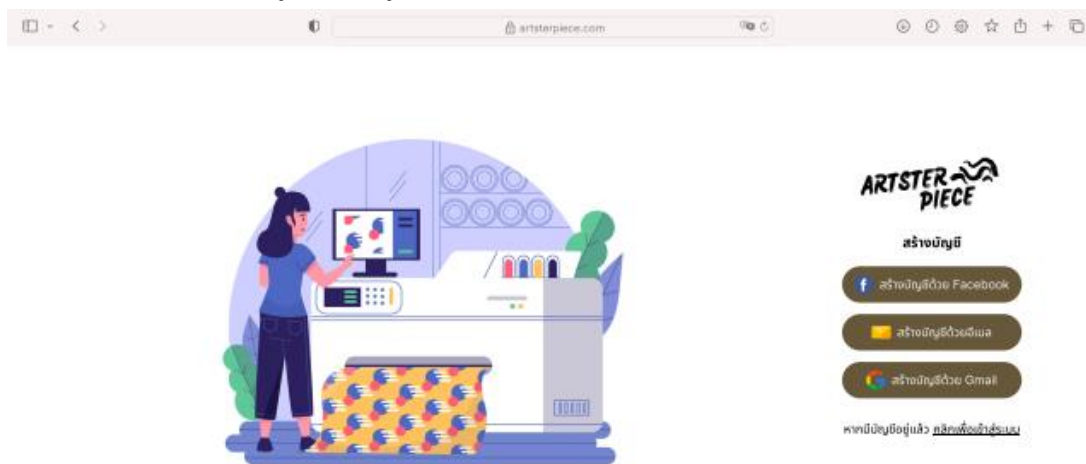
รูปที่ 4-190: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงฟ็อบอัปการเข้าสู่ระบบด้วย Google



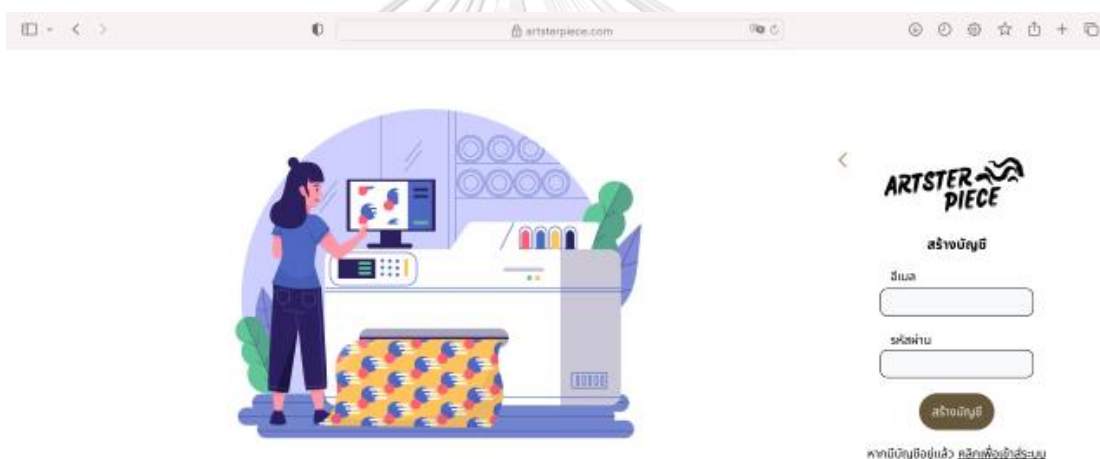
รูปที่ 4-191: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงฟ็อบอัปการเข้าสู่ระบบด้วย Facebook

- 1.4) หน้าการสมัครสมาชิก (Sign up) หากลูกค้ายังไม่มีบัญชีเพื่อเข้าใช้งานจะต้องสมัครสมาชิกก่อนดังแสดงในรูป 4-192 ถึง 4-193 สำหรับการเลือกสมัคร

สมาชิกโดยใช้ Google หรือ Facebook จะแสดงหน้าต่างป๊อปอัพเหมือนการเข้าสู่ระบบดังรูปที่ 4-190 และ 4-191

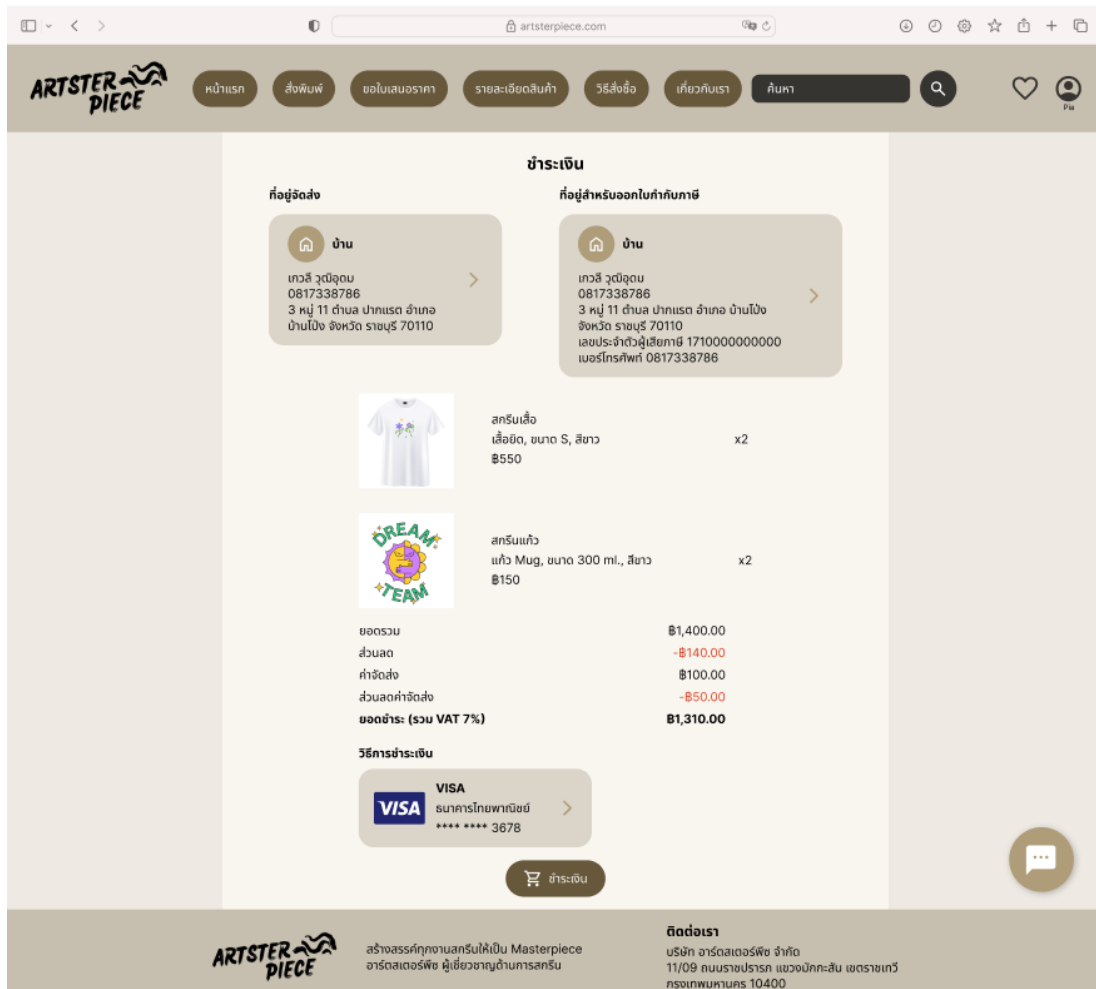


รูปที่ 4-192: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงตัวเลือกสำหรับการสมัครสมาชิก

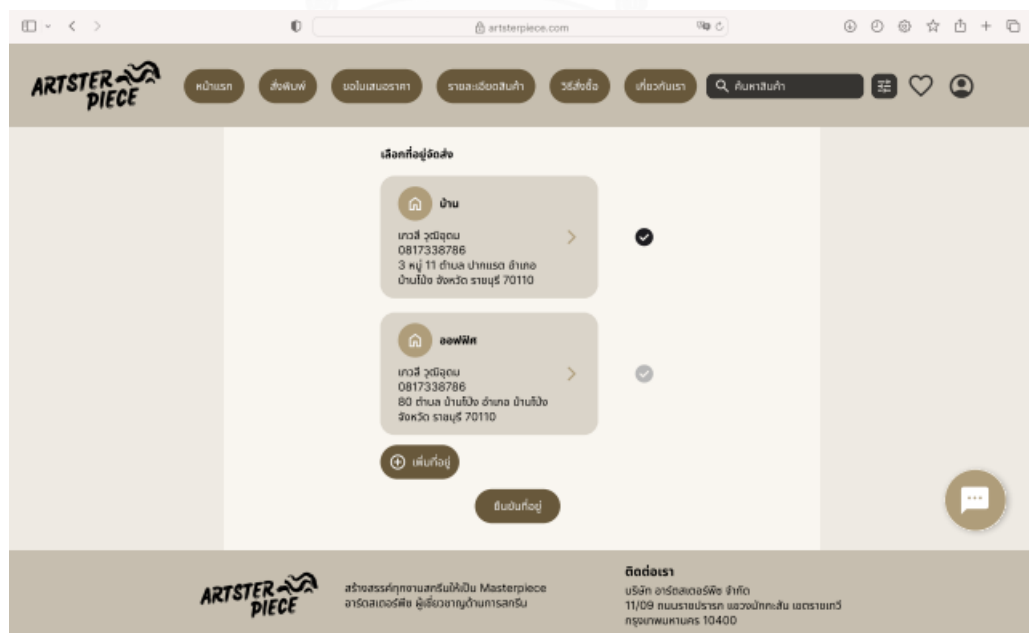


รูปที่ 4-193: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการสมัครสมาชิกด้วยอีเมล

- 1.5) หน้าสรุปรายการที่ต้องการสั่งกรีน สามารถเลือกที่อยู่จัดส่ง ที่อยู่สำหรับออกไปก้ากับภาษีและวิธีการชำระเงิน ดังแสดงในรูปที่ 4-194 ถึง 4-202



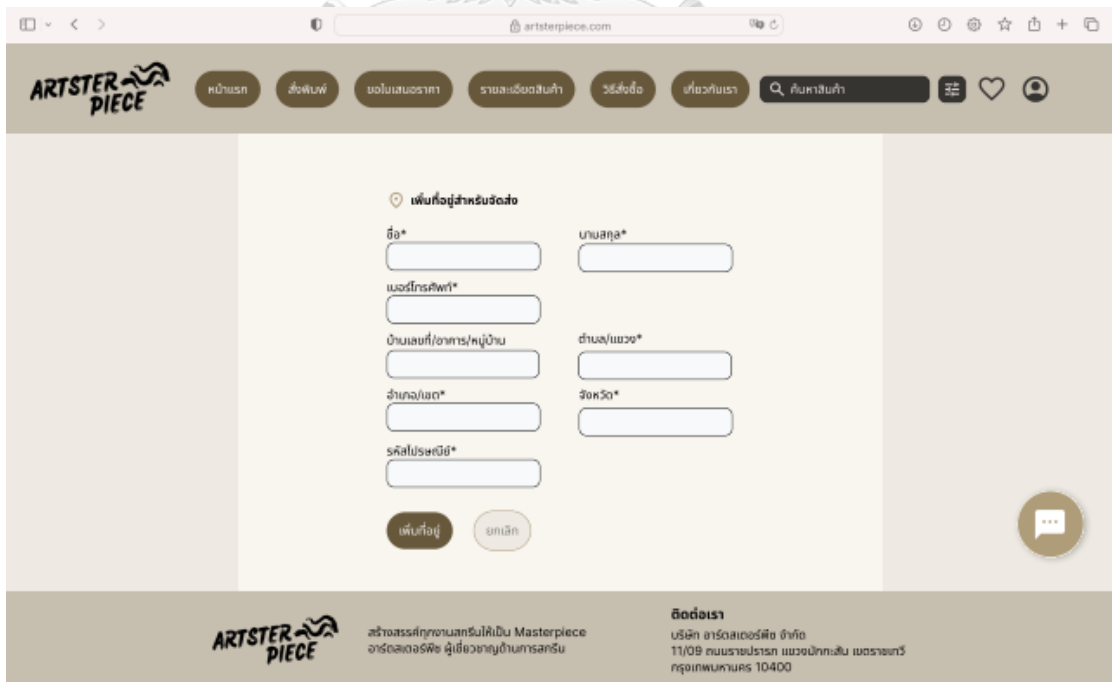
รูปที่ 4-194: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน



รูปที่ 4-195: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการที่อยู่จัดส่ง



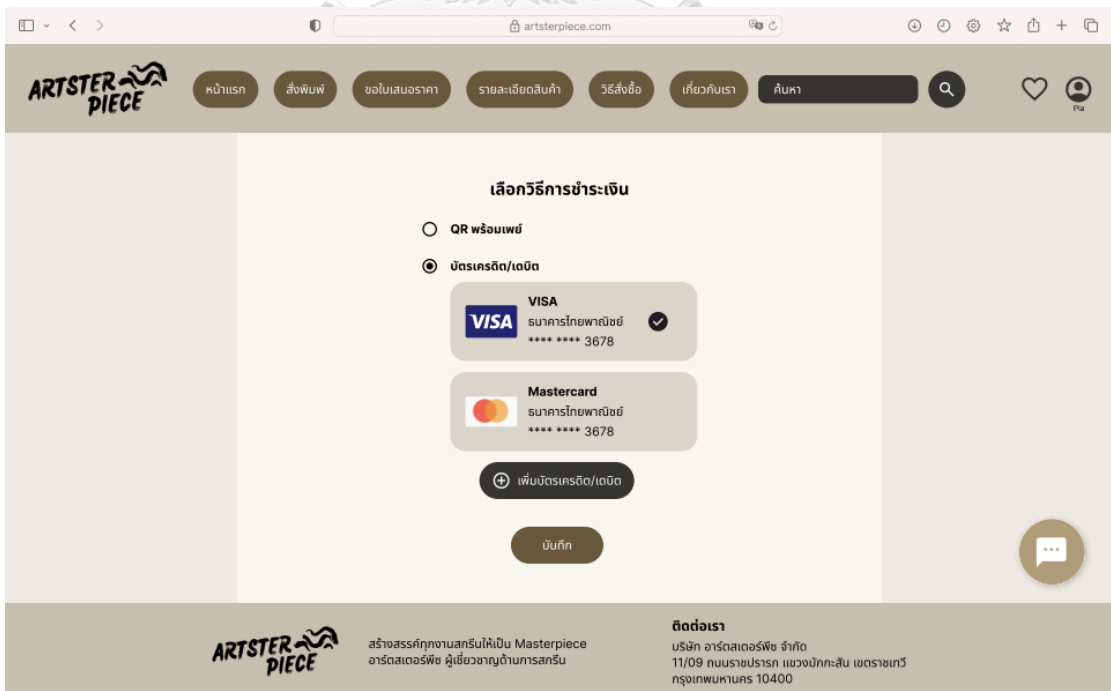
รูปที่ 4-196: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน



รูปที่ 4-197: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่จัดส่ง



รูปที่ 4-198: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดที่ต้องการกรอกเมื่อต้องการเพิ่มที่อยู่รับเงินสำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน



รูปที่ 4-199: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงช่องทางการชำระเงิน

ARTSTER PIECE

หน้าแรก สิ่งพิมพ์ ขโมยไมเสวนราคา รายละเอียดสินค้า วีซีซีของเรา เกี่ยวกับเรา ค้นหาสินค้า

ข้อมูลบัตร

ชื่อ-นามสกุลเจ้าของบัตร (ภาษาอังกฤษ)

หมายเลขบัตร

วันหมดอายุ CVV

ระบบจะหักค่านายหน้าออกจากรصيدบัตรจำนวน 1 บาท เพื่อเป็นการยืนยันตัวตน โดยคุณจะได้รับเงินจำนวนนี้คืนภายใน 14 วันทำการ

ARTSTER PIECE สร้างสรรค์ทุกความทรงจำให้เป็น Masterpiece ลายรถมอเตอร์ไซค์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสาธิต

ติดต่อเรา
 บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
 11/09 ถนนราชปรารภ แขวงปากกระสุน เสาะทรายใต้
 กรุงเทพมหานคร 10400

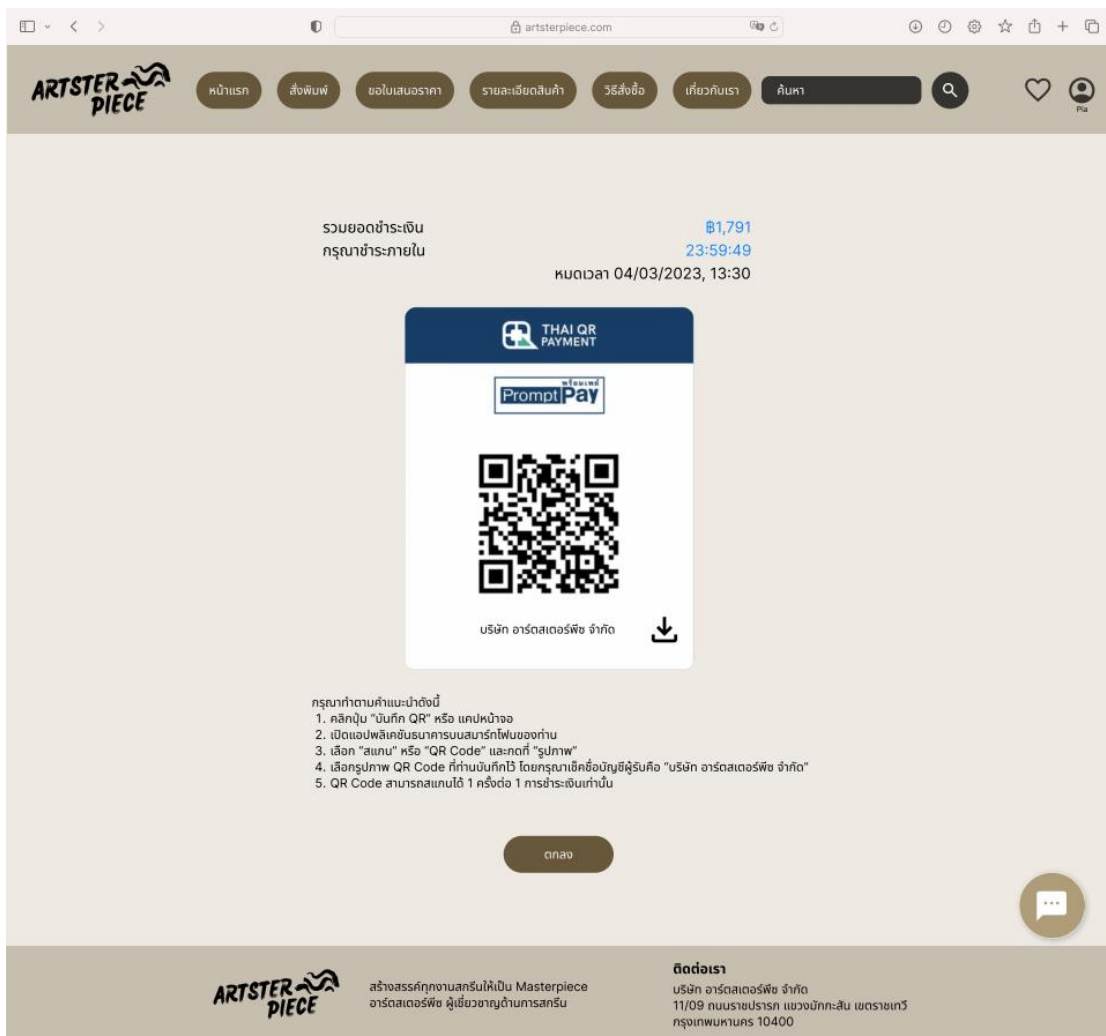
รูปที่ 4-200: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดที่ต้องกรอกเมื่อต้องการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต

ARTSTER PIECE

หน้าแรก สิ่งพิมพ์ ขโมยไมเสวนราคา รายละเอียดสินค้า วีซีซีของเรา เกี่ยวกับเรา ค้นหาสินค้า

Artsterpiece จะส่งรหัสยืนยันให้คุณผ่านทาง SMS ไปยัง (+66) 81**789**

รูปที่ 4-201: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าสำหรับการกรอก OTP เพื่อยืนยันตัวตนสำหรับการเพิ่มบัตรเครดิต/เดบิต



รูปที่ 4-202: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าการชำระเงินแบบ QR Promptpay

- 1.6) หน้าสรุปรายการสินค้าหลังจากที่ชำระเงินแล้ว ลูกค้าสามารถดาวน์โหลดใบกำกับภาษีได้ทันที ดังแสดงในรูป 4-203

ARTSTER PIECE

หน้าแรก ส่งพิมพ์ ขอใบเสนอราคา รายละเอียดสินค้า วิธีสั่งซื้อ เกี่ยวกับเรา ติดต่อ

✓ ชำระเงินเรียบร้อยแล้ว

หมายเลขคำสั่งซื้อ PO2023020036
วันที่สั่งซื้อ 03/03/2023

ที่อยู่จัดส่ง

บ้าน
ทวสี จุฬาลงกรณ์
0817338786
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแดง อำเภอ
บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี 70110

ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน

บ้าน
ทวสี จุฬาลงกรณ์
0817338786
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแดง อำเภอ บ้านโป่ง
จังหวัด ราชบุรี 70110
เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 1710000000000
เบอร์โทรศัพท์ 0817338786

	สกรีนเสื้อ เสื้อยืด, ขนาด S, สีขาว	x2	฿550
	สกรีนแก้ว แก้ว Mug, ขนาด 300 ml., สีขาว	x2	฿150
ยอดรวม			฿1,400.00
ส่วนลด			-฿140.00
ค่าจัดส่ง			฿100.00
ส่วนลดค่าจัดส่ง			-฿50.00
ยอดชำระ: (รวม VAT 7%)			฿1,310.00
วิธีการชำระเงิน: บัตรเครดิต/เดบิต			

ดาวน์โหลดใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี

ARTSTER PIECE

สร้างสรรทุกงานสกรีนให้เป็น Masterpiece
อาร์ตสเตอร์พีซ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสกรีน

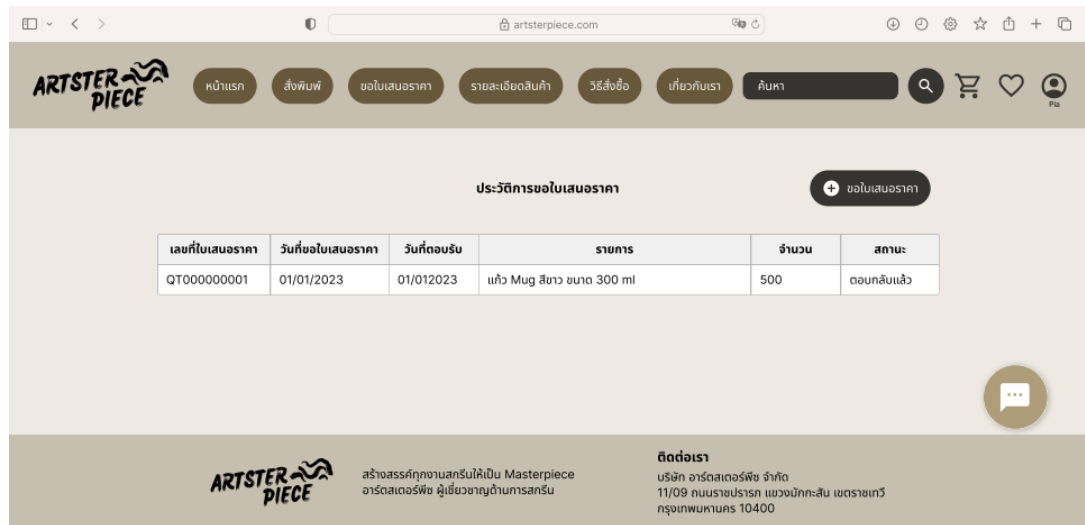
ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราชปรารภ แขวงมีกะสิน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

รูปที่ 4-203: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อที่ชำระ

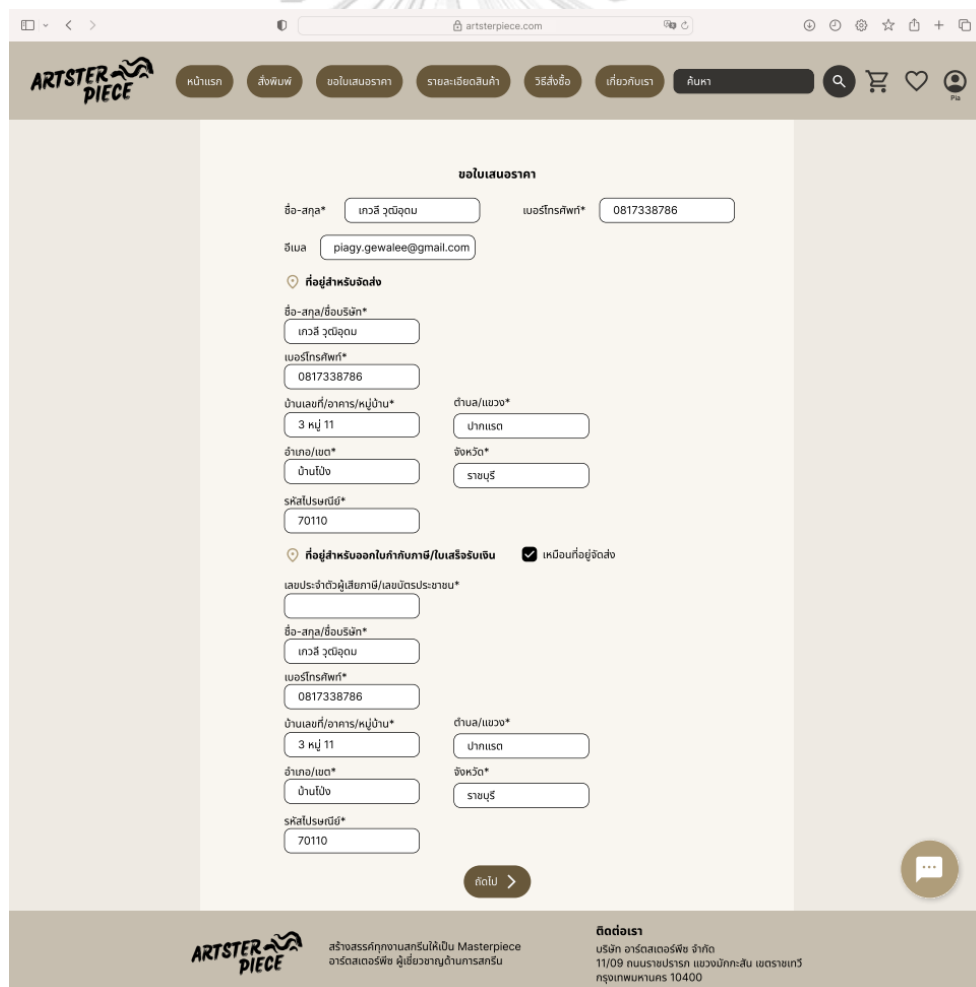
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

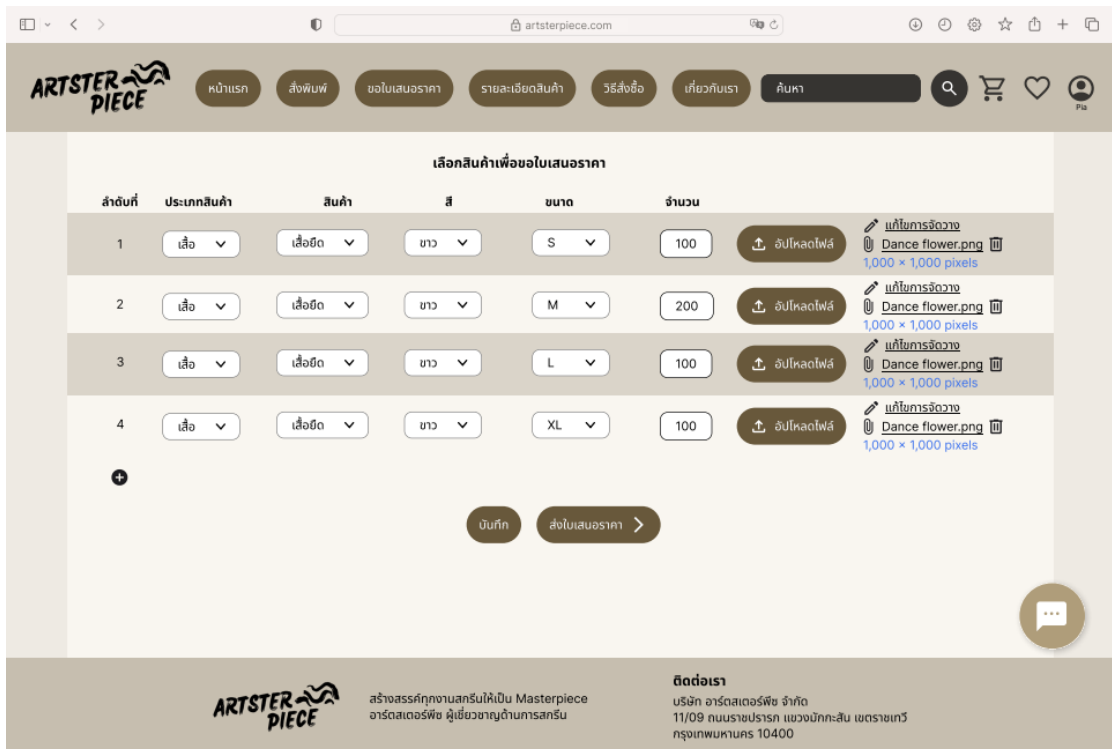
- 1.7) เมื่อเลือกเมนูขอใบเสนอราคา จะแสดงประวัติการขอใบเสนอราคาทั้งหมดของลูกค้า ดังแสดงในรูปที่ 4-204 ซึ่งลูกค้าจะขอใบเสนอราคาได้ก็ต่อเมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้วเท่านั้น ลูกค้าสามารถเลือกสร้างคำขอใบเสนอราคาได้ดังแสดงในรูปที่ 4-205 ถึง 4-208



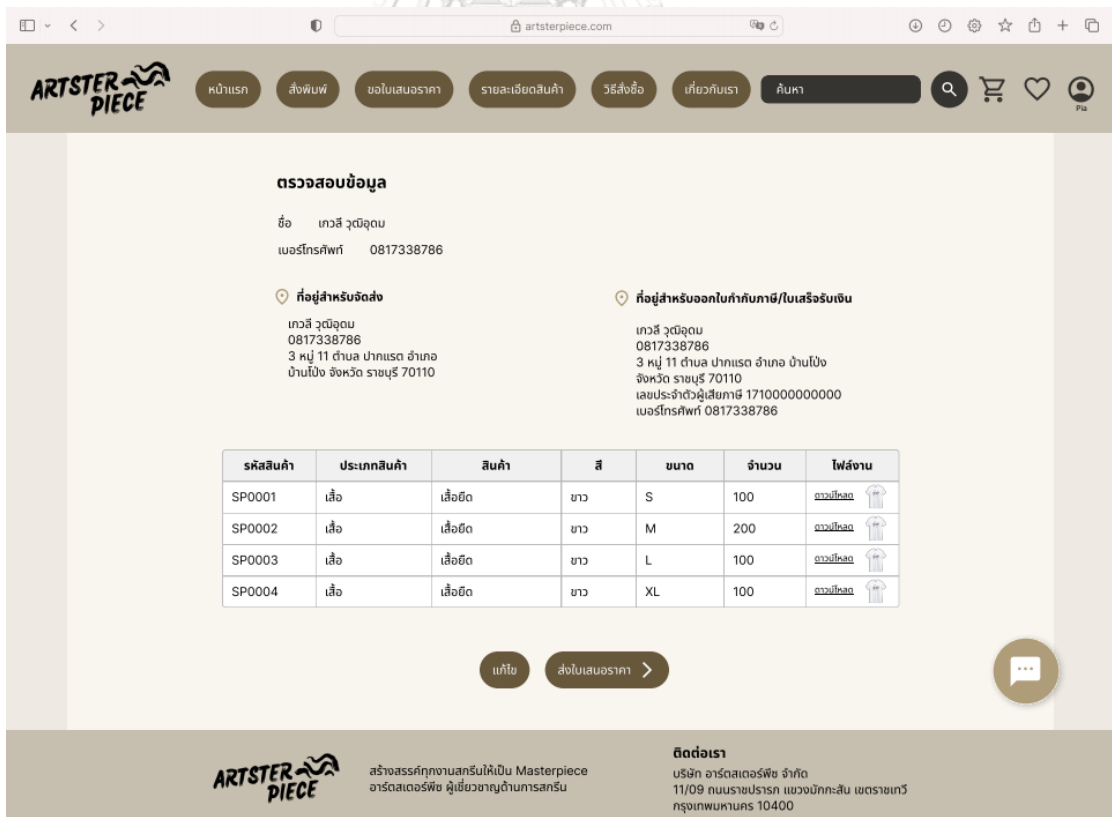
รูปที่ 4-204: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อที่ชำระ
เงินเรียบร้อยแล้ว



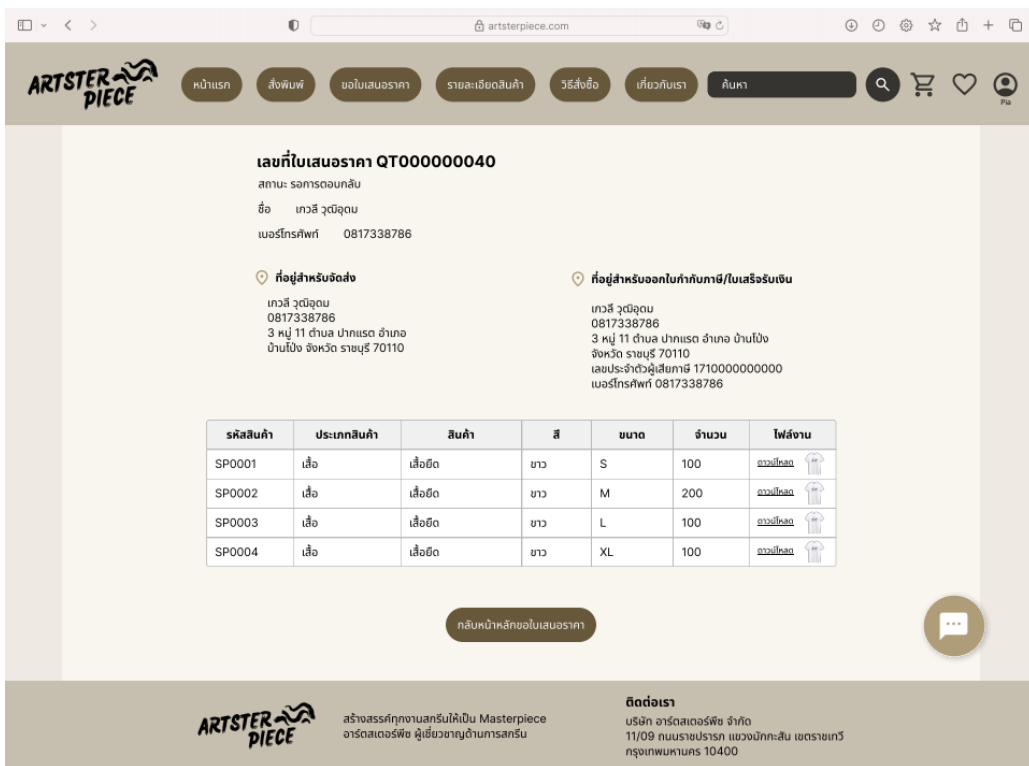
รูปที่ 4-205: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อขอใบเสนอ
ราคา



รูปที่ 4-206: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ากรอกข้อมูลสินค้าที่ต้องการกรกรีน

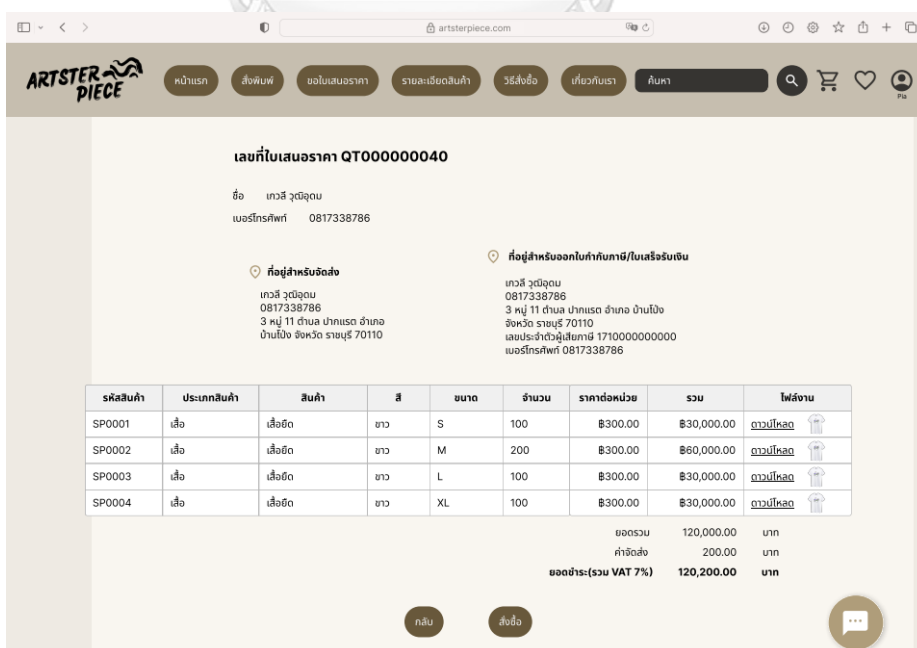


รูปที่ 4-207: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าตรวจสอบรายละเอียดคำขอใบเสนอราคา

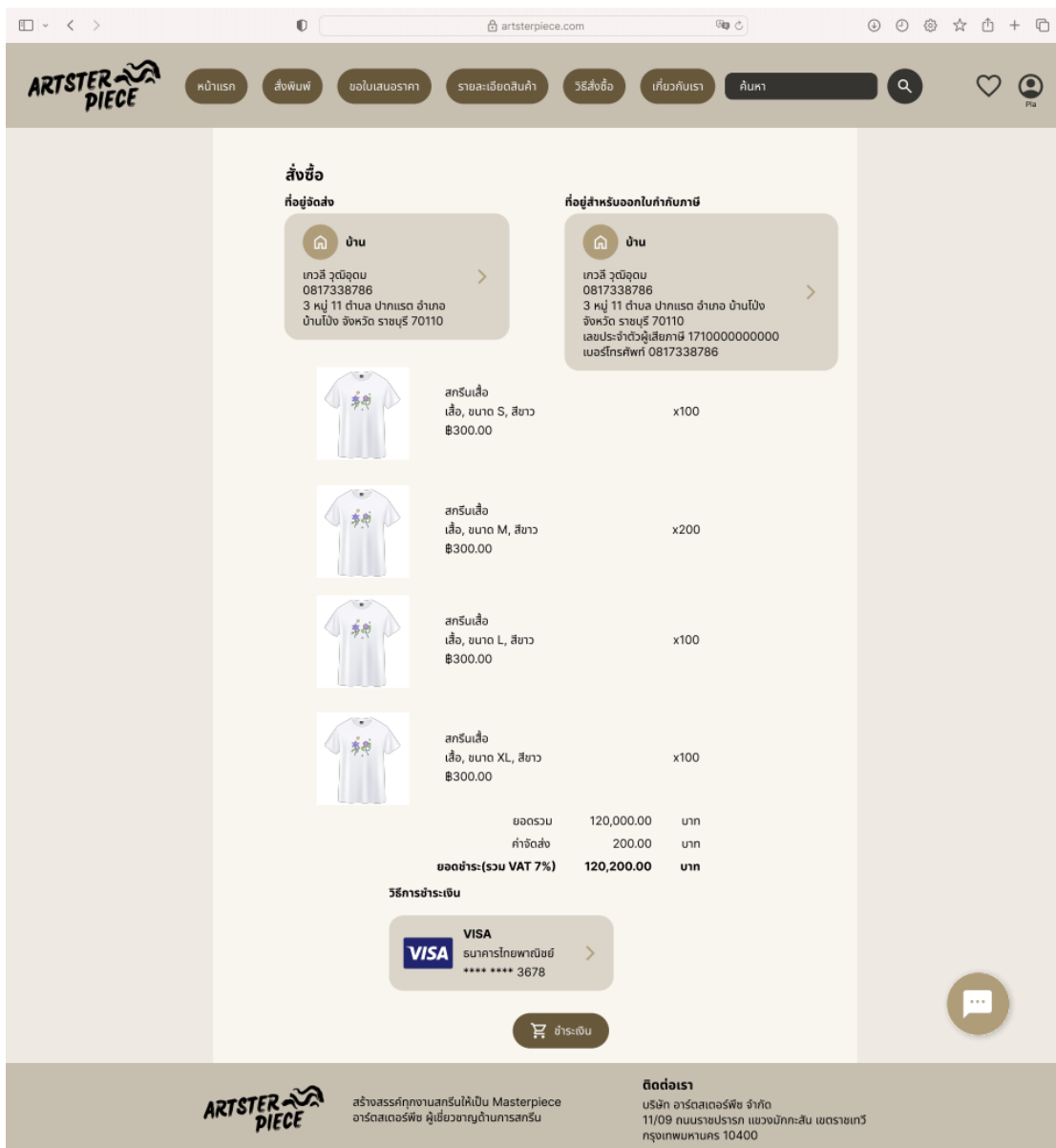


รูปที่ 4-208: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายละเอียดคำขอใบเสนอราคา

- 1.8) คำขอใบเสนอราคาที่ได้รับการตอบรับจากพนักงาน ดังแสดงในรูปที่ 4-209 หากต้องการสั่งซื้อสามารถสั่งซื้อและชำระเงินได้ดังแสดงในรูปที่ 4-210



รูปที่ 4-209: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าใบเสนอราคาที่ได้รับตอบกลับ



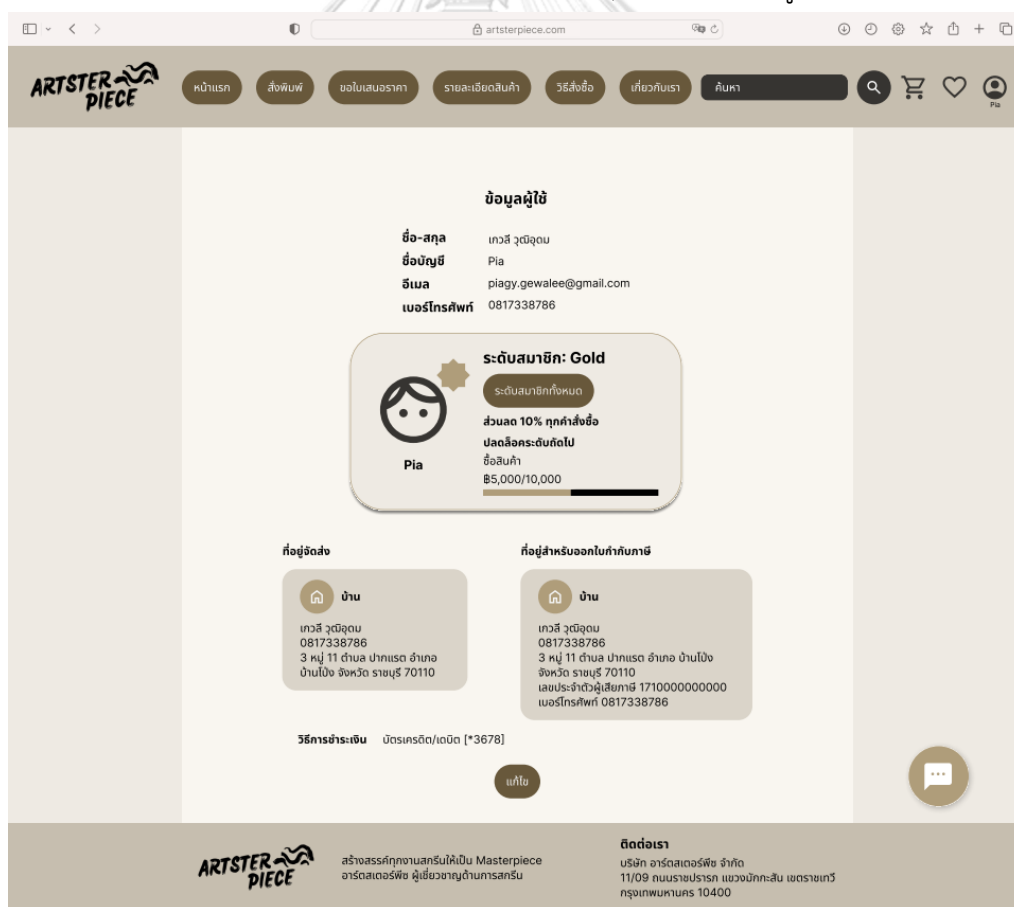
รูปที่ 4-210: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าสรุปรายละเอียดคำสั่งซื้อก่อนชำระเงิน

- 1.9) หน้าเมนูหรือปดาวน์แสดงเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน โดยเมื่อกดไอคอนรูปคนหากยังไม่ได้เข้าสู่ระบบจะขึ้นให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบก่อน หากเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้วจะแสดงเมนูหรือปดาวน์ดังแสดงในรูปที่ 4-211

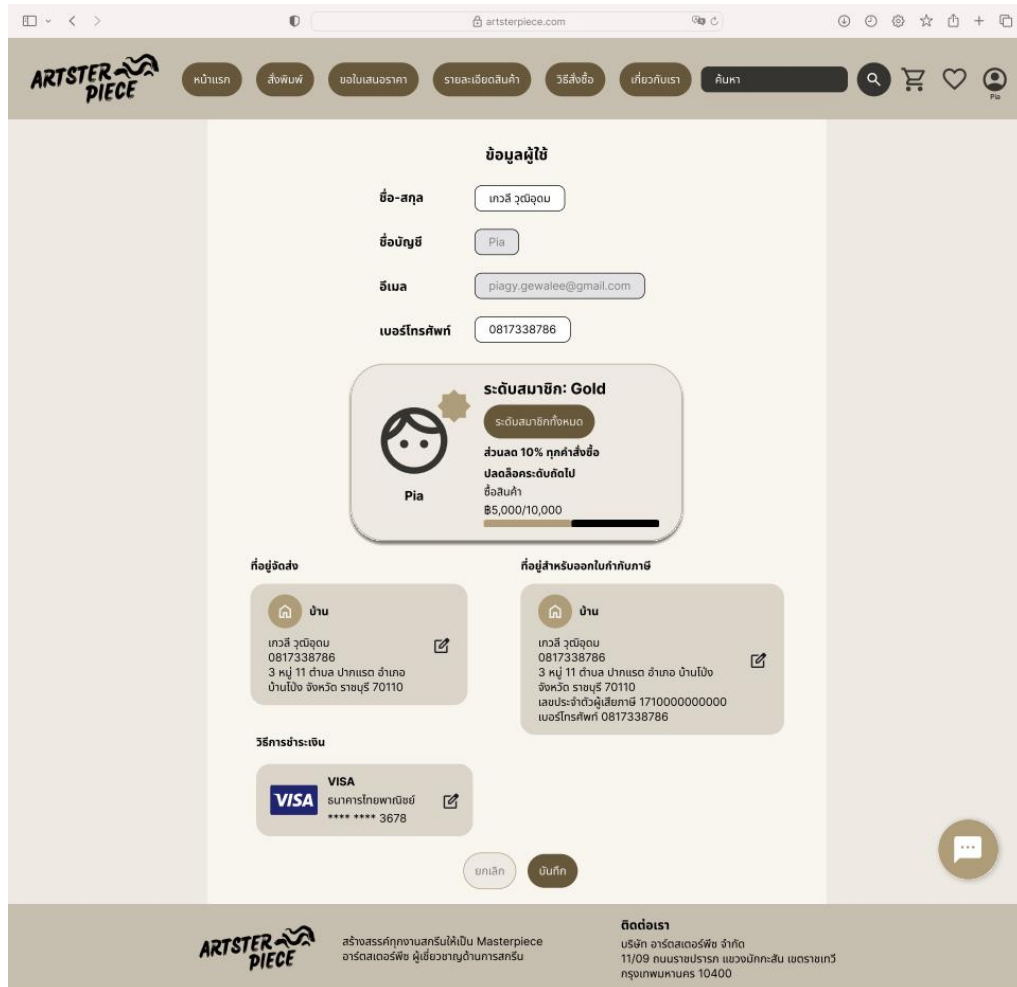


รูปที่ 4-211: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงเมนูหรือปดาวน์ประกอบด้วยเมนูข้อมูลผู้ใช้ คำสั่งซื้อ และศิลปิน

1.10) หน้าข้อมูลผู้ใช้ แสดงข้อมูลผู้ใช้ ระดับสมาชิก สิทธิประโยชน์ที่ได้และสามารถดูสิทธิประโยชน์ของสมาชิกระดับต่าง ๆ ได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-212 ถึง 4-214



รูปที่ 4-212: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงข้อมูลผู้ใช้และการเป็นสมาชิก

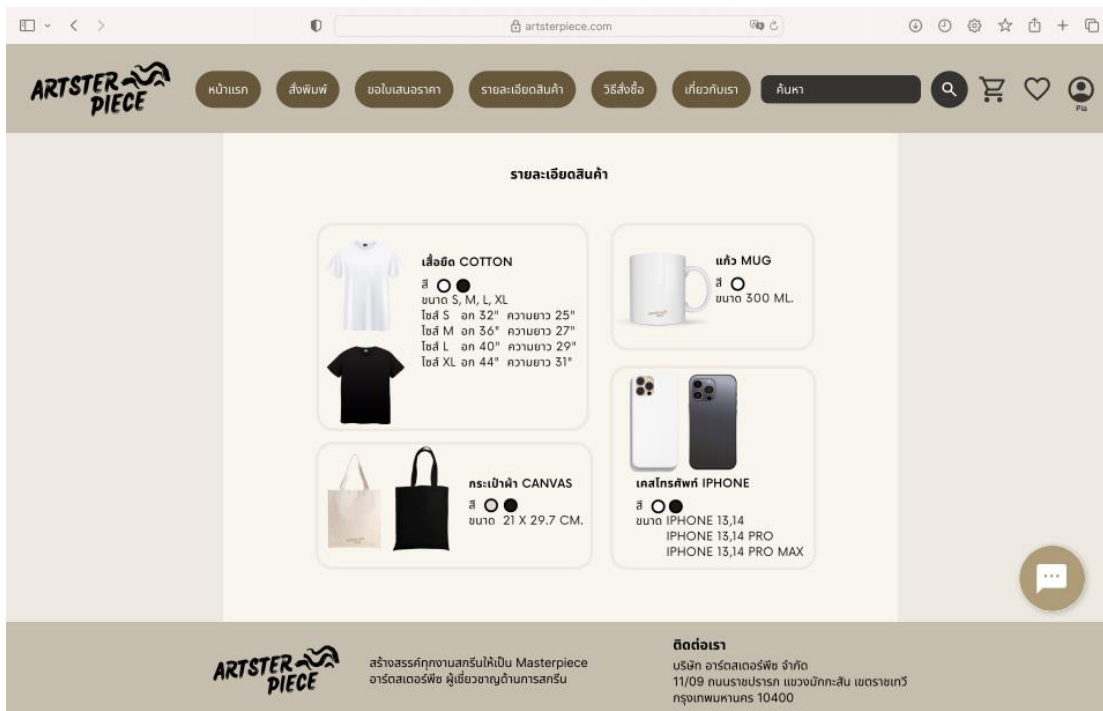


รูปที่ 4-213: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของสมาชิก



รูปที่ 4-214: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงสิทธิพิเศษสำหรับสมาชิกระดับต่าง ๆ

1.11) หน้ารายละเอียดสินค้า แสดงข้อมูลสินค้าที่ใช้สกรีน ดังแสดงในรูปที่ 4-215



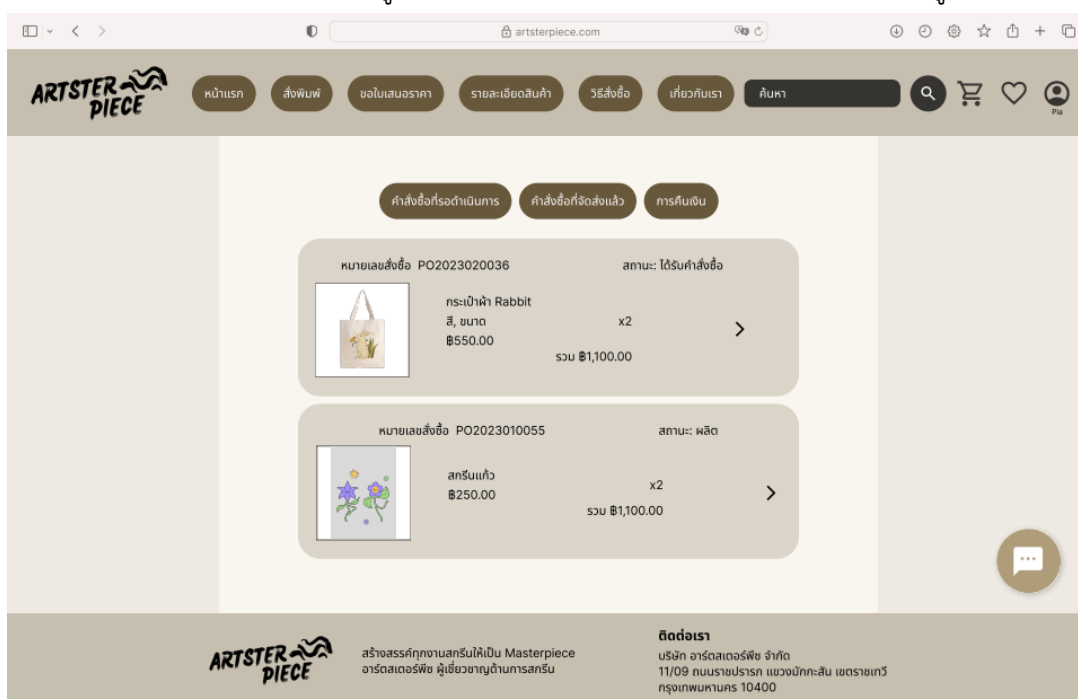
รูปที่ 4-215: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดสินค้า

1.12) หน้าวิธีสั่งซื้อ แสดงวิธีการสั่งซื้อสินค้าในเว็บไซต์ ดังแสดงในรูปที่ 4-216



รูปที่ 4-216: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงวิธีสั่งซื้อ

- 1.13) หน้าคำสั่งซื้อทั้งหมด แสดงประวัติคำสั่งซื้อ แบ่งออกเป็นคำสั่งซื้อที่รอดำเนินการ คำสั่งซื้อที่จัดส่งแล้ว และคำสั่งซื้อที่มีการคืนเงิน ดังแสดงในรูปที่ 4-217 ถึง 4-219 สามารถดูรายละเอียดคำสั่งซื้อและสถานะการจัดส่งสินค้าได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-220 ซึ่งมีปุ่มให้เคลมสินค้า เมื่อกดแล้วจะสามารถเลือกสินค้าที่ต้องการเคลมได้ดังแสดงในรูปที่ 4-221 สามารถเลือกเหตุผลการเคลมและช่องทางการคืนเงิน และแนบรูปภาพหลักฐานได้ และติดตามสถานะการคืนเงิน ได้ดังแสดงในรูปที่ 4-222 และแสดงการคืนเงินสำเร็จดังแสดงในรูป 4-223



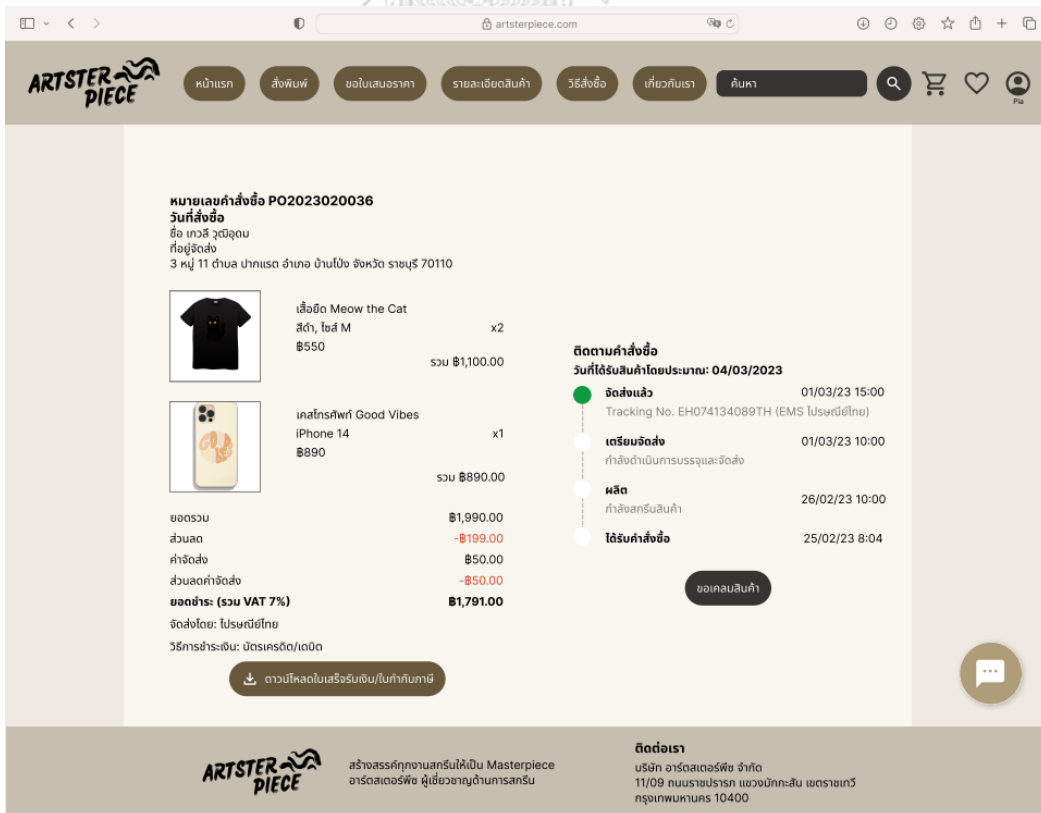
รูปที่ 4-217: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงประวัติคำสั่งซื้อที่รอดำเนินการ



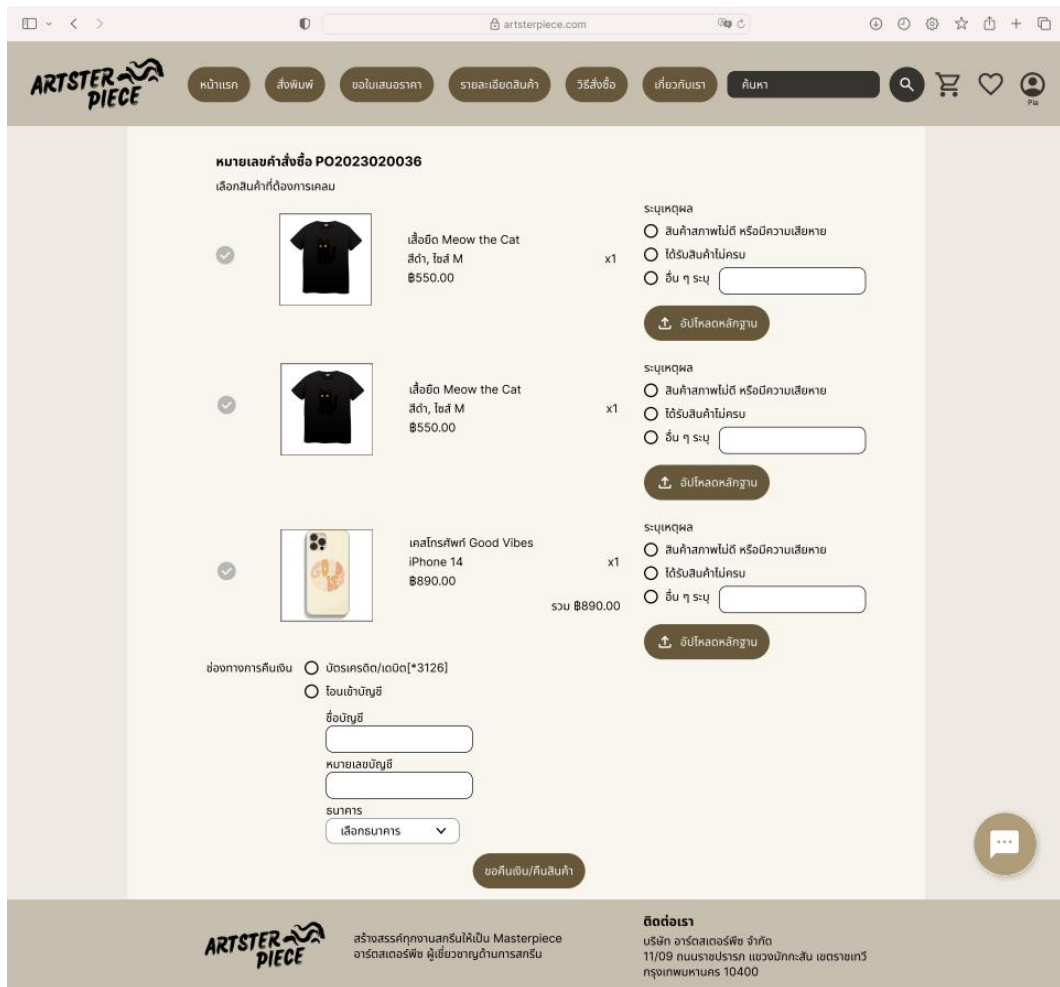
รูปที่ 4-218: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงประวัติคำสั่งซื้อที่ขอคืนเงิน



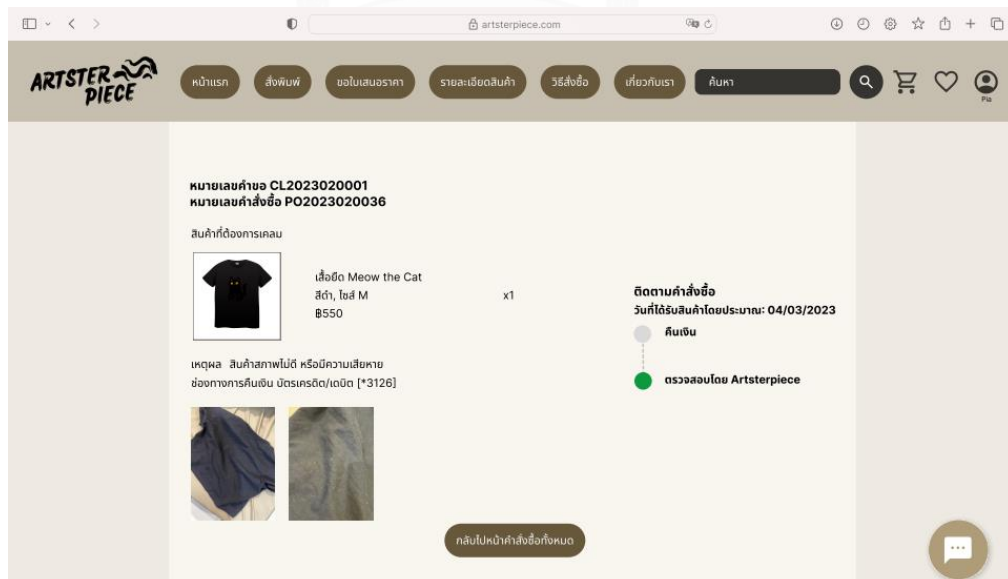
รูปที่ 4-219: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงคำสั่งซื้อที่จัดส่งแล้ว



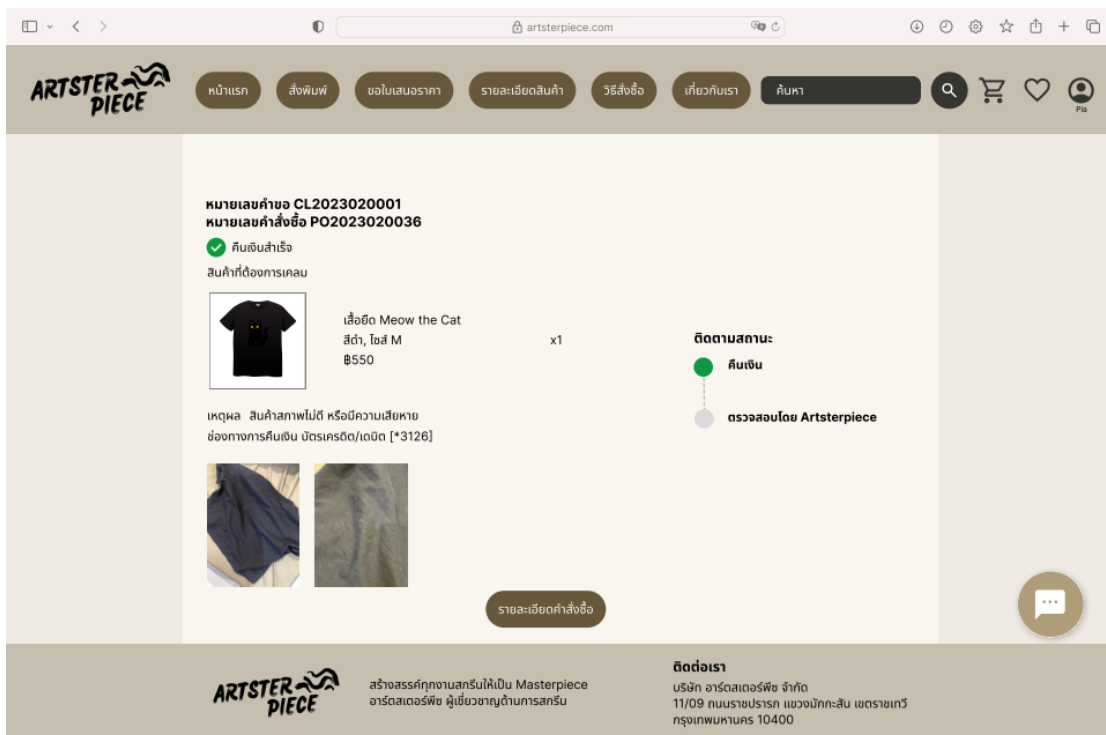
รูปที่ 4-220: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-221: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าขอเคลมสินค้า

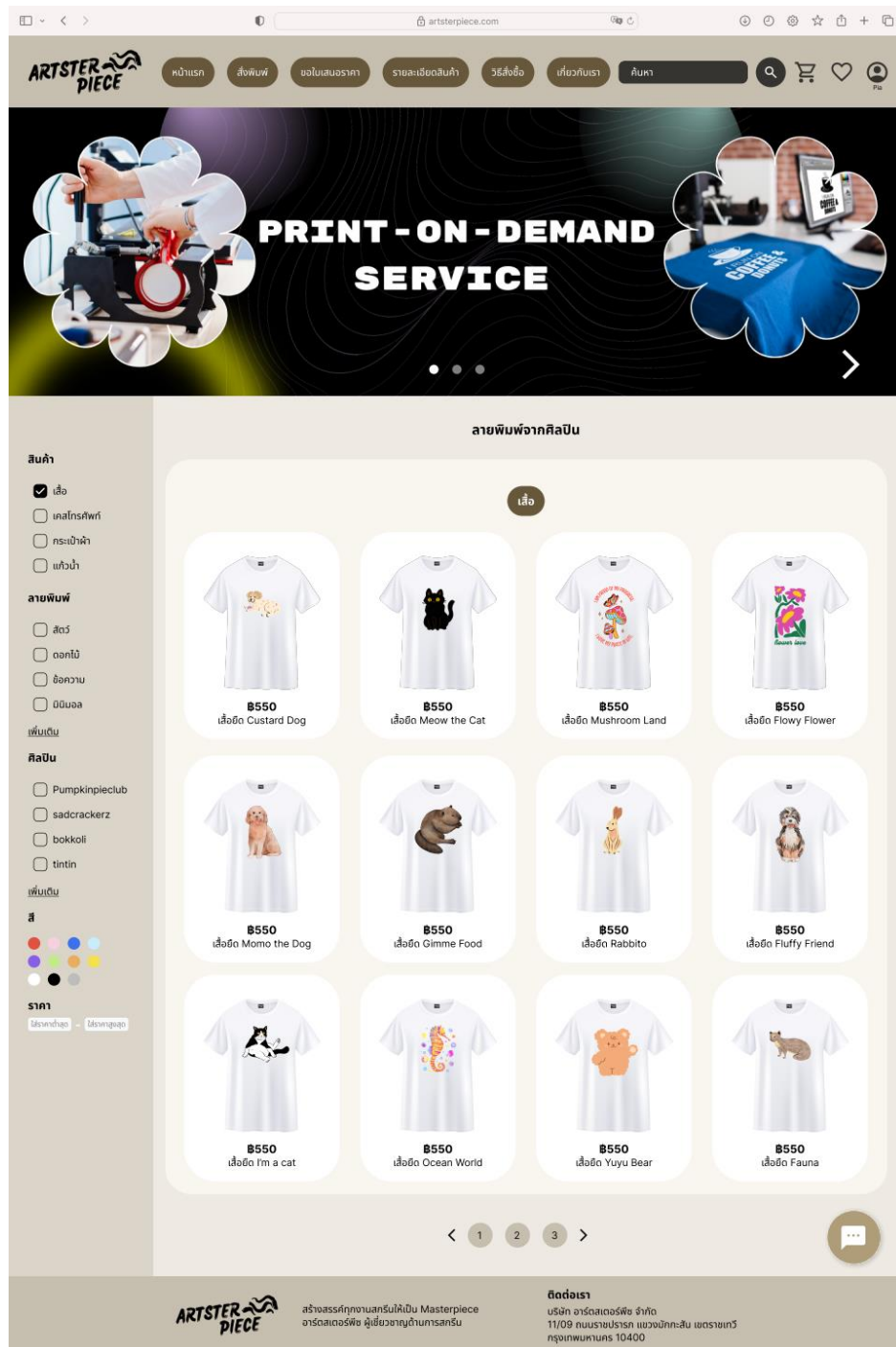


รูปที่ 4-222: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดและสถานะการขอเคลมสินค้า



รูปที่ 4-223: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการคืนเงินสำเร็จ

- 1.14) หน้ารวมสินค้าแบ่งตามประเภท โดยคัดเลือกหมวดหมู่สินค้าจากหน้าแรก จากรูป 4-224 จะเป็นสินค้าประเภทเสื้อยืด ซึ่งแสดงรายการเสื้อยืดที่ออกแบบโดยศิลปินทั้งหมด



รูปที่ 4-224: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารวมสินค้าประเภทเสื้อยืด

- 1.15) หน้ารายละเอียดสินค้าแสดงข้อมูลสินค้า สามารถเลือกรูปแบบของสินค้า ได้แก่ ขนาด สี และจำนวน สามารถกดดูใจ กดเพิ่มลงรถเข็นและสั่งซื้อได้ มีการแนะนำสินค้าที่ลูกค้าอาจจะชื่นชอบจากระบบแนะนำ ดังแสดงในรูป 4-225

The screenshot shows the product page for 'เสื้อยืด Meow the Cat' (Meow the Cat T-shirt) on the Artster Piece website. The page features a main product image of a white t-shirt with a black cat graphic. To the right of the image is a selection panel with the following options:

- เสื้อยืด Meow the Cat รหัสสินค้า AP000001
- ฿550
- ออกแบบโดย Pumpkinpieclub
- จำนวน: 2
- เลือกสีเสื้อ: สีขาว สีดำ
- เลือกไซส์: S M L XL
- รายละเอียดไซส์:

ไซส์ S	รอบอก 32"	ความยาว 25"
ไซส์ M	รอบอก 36"	ความยาว 27"
ไซส์ L	รอบอก 40"	ความยาว 29"
ไซส์ XL	รอบอก 44"	ความยาว 31"
- Buttons: and

Below the main product image is a 'คุณอาจชื่นชอบ' (You may also like) section with four recommended t-shirts:

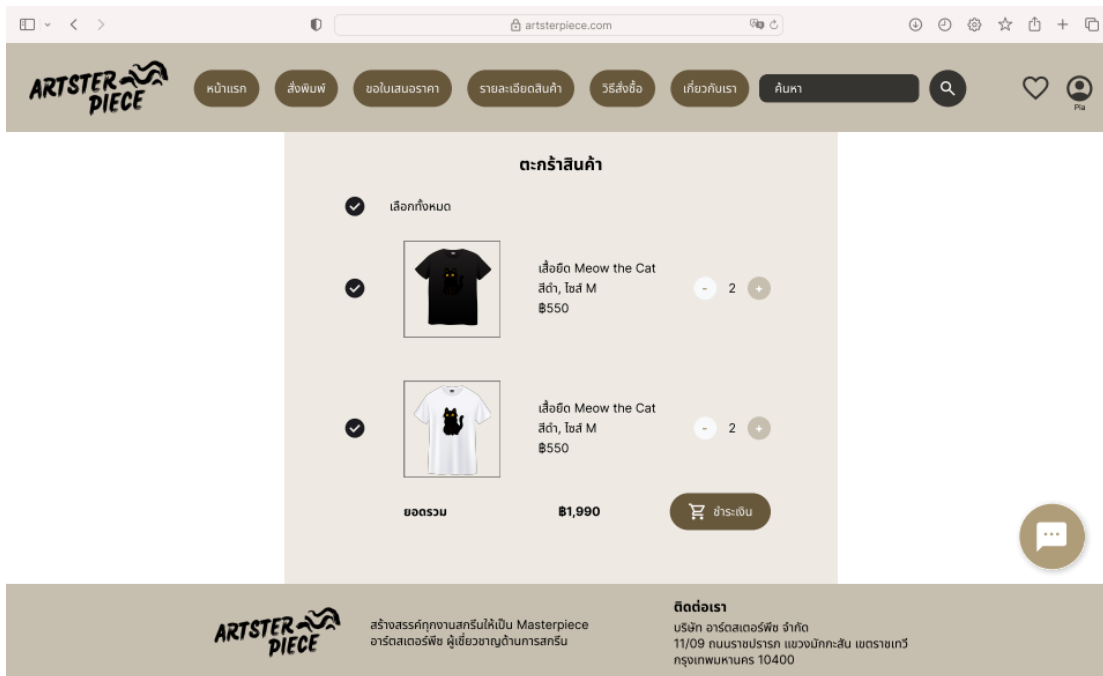
- B550** เสื้อยืด Cat Lover
- B550** เสื้อยืด I'm a cat
- B550** เสื้อยืด Custard Dog
- B550** เสื้อยืด White Rabbit

The footer of the page contains the Artster Piece logo, contact information, and address:

ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราชปรารภ แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

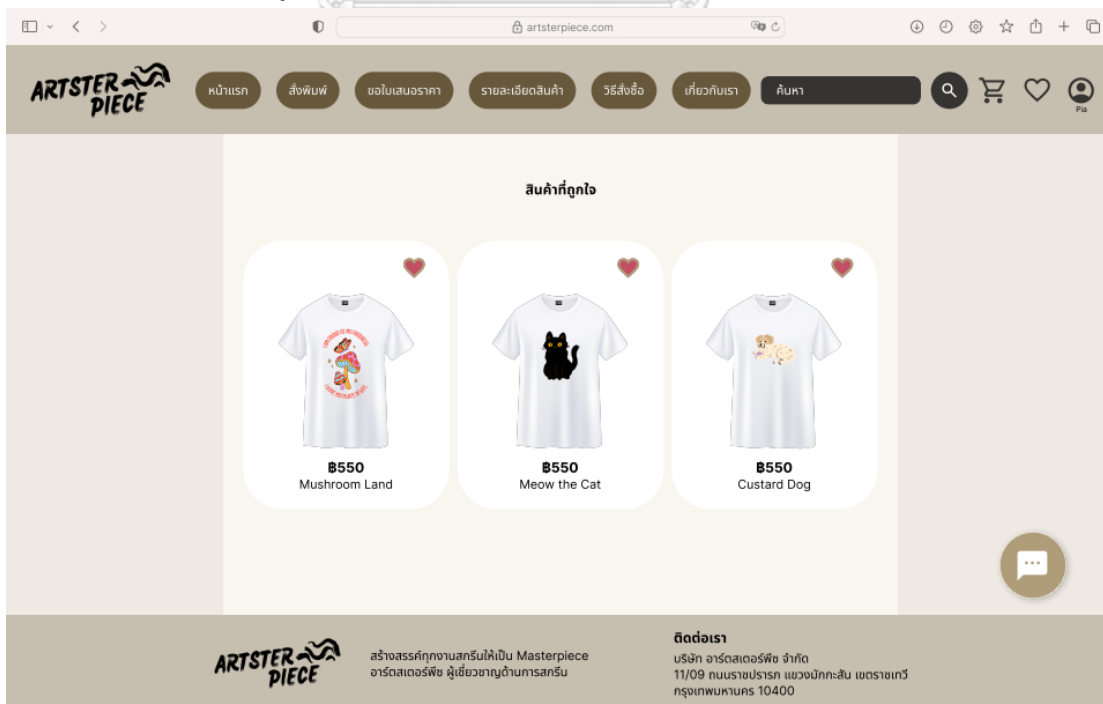
รูปที่ 4-225: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดสินค้า

- 1.16) หน้าตะกร้าสินค้า แสดงรายการสินค้าที่ลูกค้าต้องการสั่งซื้อแต่ยังไม่ได้ชำระเงิน สามารถเลือกสินค้าบางรายการเพื่อชำระเงินได้ ดังแสดงในรูป 4-226



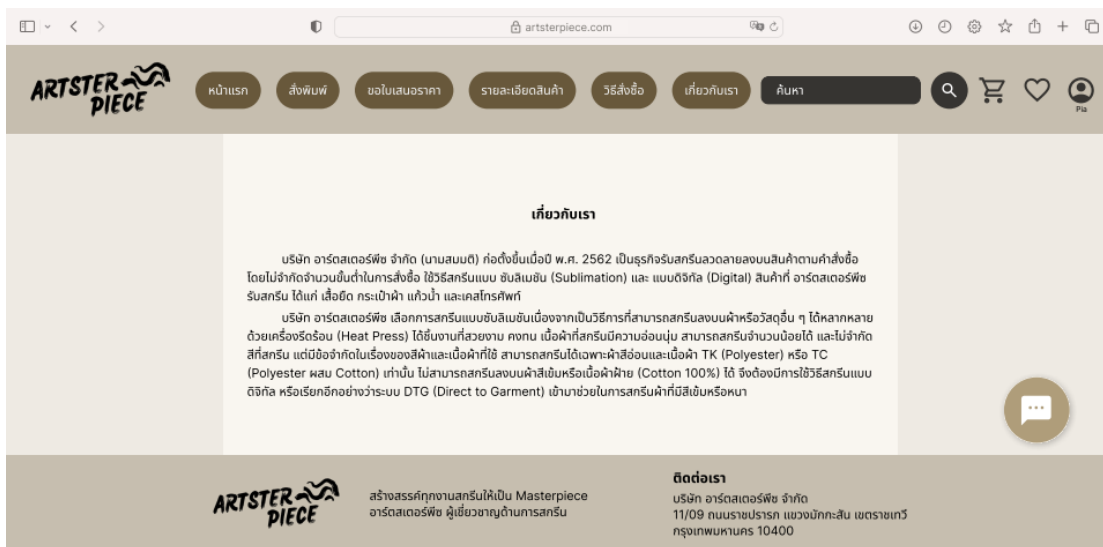
รูปที่ 4-226: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการสินค้าในตะกร้า

- 1.17) หน้าสินค้าที่ลูกค้าสนใจ แสดงรายการสินค้าที่ลูกค้าที่ชื่นชอบและบันทึกไว้ ดังแสดงในรูป 4-227



รูปที่ 4-227: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการสินค้าที่บันทึกไว้

1.18) หน้าเกี่ยวกับเรา แสดงข้อมูลองค์กร ดังแสดงในรูป 4-228



รูปที่ 4-228: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงข้อมูลองค์กร

2. การใช้งานสำหรับศิลปิน

2.1) หน้าศิลปิน การเป็นศิลปินจะต้องสมัครเป็นสมาชิกเว็บไซต์ก่อน จากนั้นเมื่อเข้าสู่เมนูศิลปิน จะแสดงรายละเอียดสถานะศิลปิน ขั้นตอนการลงทะเบียน และผลประโยชน์ที่ได้รับ ดังแสดงในรูปที่ 4-229 เมื่อกดลงทะเบียนเป็นศิลปินระบบจะให้กรอกข้อมูลและแนบเอกสารเพื่อยืนยันตัวตนและช่องทางการจ่ายค่าผลตอบแทนดังแสดงในรูปที่ 4-230 ถึง 4-233



รูปที่ 4-229: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าเมนูสมัครเป็นศิลปิน

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | ส่งพิมพ์ | ขอใบเสนอราคา | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา | ค้นหา

ลงทะเบียนเป็นศิลปิน

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ* นามสกุล*

ชื่อทางการค้า*

เบอร์โทรศัพท์* เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน*

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต* จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร* ธนาคาร*

ชื่อบัญชี*

อัปโหลดสำเนาบัตรประชาชน อัปโหลดสำเนานำสมุดบัญชี

ส่ง

ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราชปรารภ แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

รูปที่ 4-230: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าลงทะเบียนเป็นศิลปิน

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | ส่งพิมพ์ | ขอใบเสนอราคา | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา | ค้นหา

< แก้ไข

ตรวจสอบข้อมูล

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ ภาวสี นามสกุล วุฒิจุลน

ชื่อทางการค้า Pumpkinpieclub

เบอร์โทรศัพท์ 0817338786 เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน 1710000000000

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน 3 หมู่ 11 ตำบล/แขวง ปากเกร็ด

อำเภอ/เขต ปากเกร็ด จังหวัด ราชบุรี

รหัสไปรษณีย์ 70110

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร 1234567890 ธนาคาร ไทยพาณิชย์

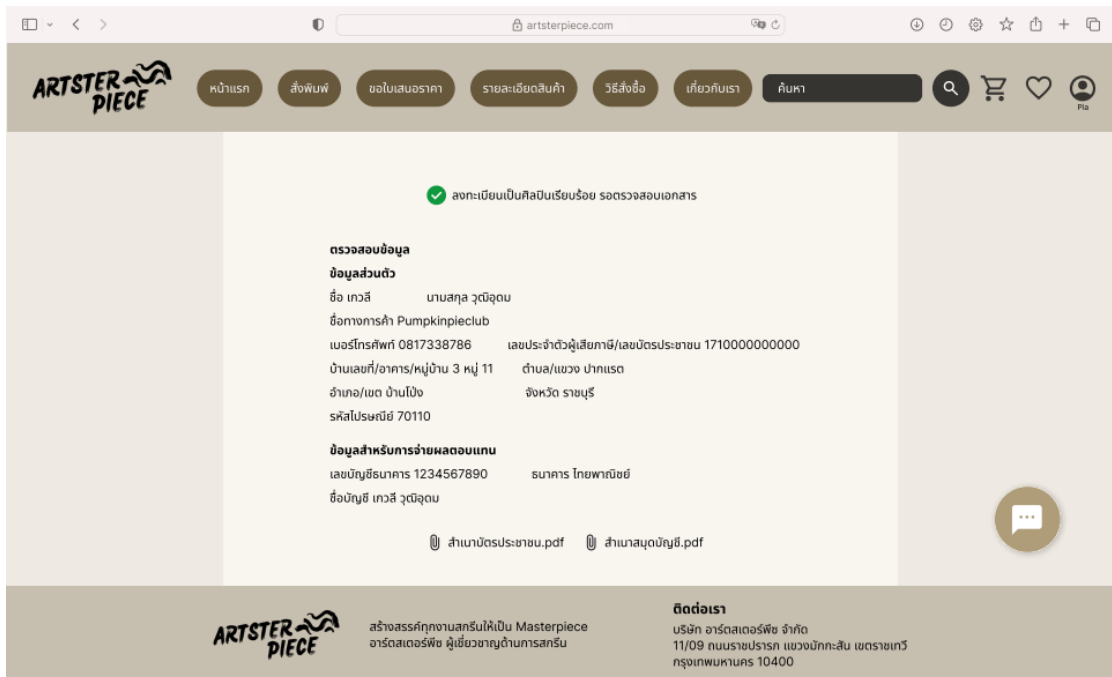
ชื่อบัญชี ภาวสี วุฒิจุลน

สำเนาบัตรประชาชน.pdf | สำเนาสมุดบัญชี.pdf

ส่ง

ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราชปรารภ แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

รูปที่ 4-231: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าตรวจสอบข้อมูลการลงทะเบียนเป็นศิลปิน

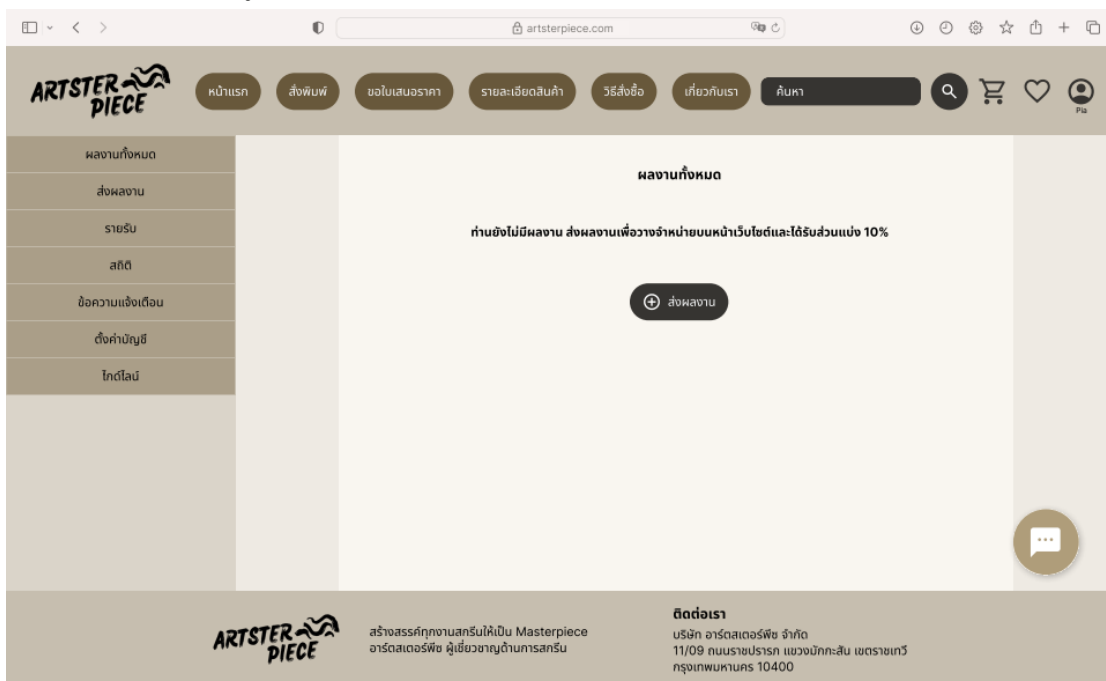


รูปที่ 4-232: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแจ้งการลงทะเบียนเป็นศิลปินเสร็จสมบูรณ์

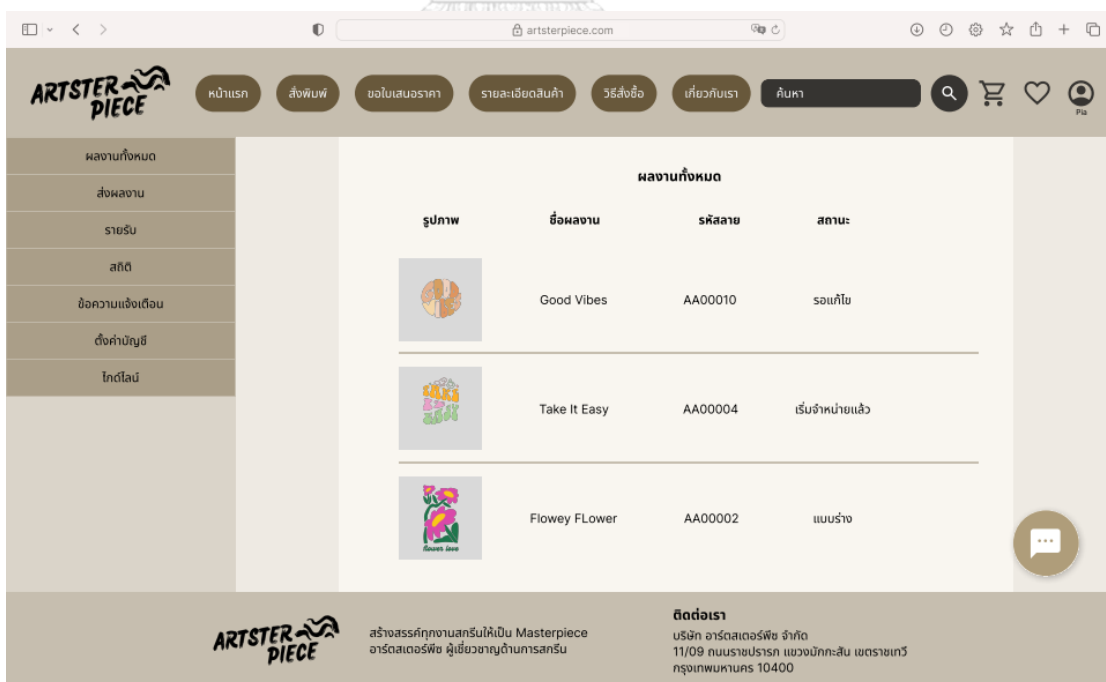


รูปที่ 4-233: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงสถานะการสมัครเป็นศิลปิน

2.2) หน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน แสดงรายการผลงานที่ศิลปินเคยส่งขออนุมัติ ดังแสดงในรูปที่ 4-234 และ 4-235



รูปที่ 4-234: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน (ยังไม่มีผลงาน)



รูปที่ 4-235: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารวมผลงานทั้งหมดของศิลปิน

2.3) หน้าส่งผลงาน ให้ศิลปินกรอกรายละเอียดเกี่ยวกับผลงานที่จะขออนุมัติและอัปโหลดไฟล์งาน ดังแสดงในรูปที่ 4-236 ถึง 4-239

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | ส่งพิมพ์ | ขอใบเสนอราคา | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา | ค้นหา

ผลงานทั้งหมด

ส่งผลงาน

รายรับ

สถิติ

ข้อความแจ้งเตือน

ตั้งค่าบัญชี

ไทม์ไลน์

ส่งผลงาน

ชื่อผลงาน* Meow the Cat

ประเภทงาน* ดอกไม้ การ์ตูน อื่นๆ
 สัตว์ เรือลิสติก
 มินิมอล อาคาร
 ข้อความ อาหาร
 แพทเทิร์น ลายเส้น

โทนสี*

แท็ก

ยินยอมให้ Artsterpiece ใช้ผลงานนี้ในเชิงพาณิชย์
 ยอมรับเงื่อนไขและข้อกำหนด

ถัดไป >

ARTSTER PIECE

สร้างสรรค์ทุกงานศิลปะให้เป็น Masterpiece
 อาร์ตสเตอร์พีซ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้าง

ติดต่อเรา
 บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
 11/09 ถนนราชปรารภ แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
 กรุงเทพมหานคร 10400

รูปที่ 4-236: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าส่งผลงาน

ARTSTER PIECE

หน้าแรก | ส่งพิมพ์ | ขอใบเสนอราคา | รายละเอียดสินค้า | วิธีสั่งซื้อ | เกี่ยวกับเรา | ค้นหา

ผลงานทั้งหมด

ส่งผลงาน

รายรับ

สถิติ

ข้อความแจ้งเตือน

ตั้งค่าบัญชี

ไทม์ไลน์

เงื่อนไขและข้อกำหนด

1. บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด ไม่รับประกันการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้นหากผลงานที่ศิลปินนำส่งต้องการคัดลอก/ดัดแปลง/ทำซ้ำ ก็ถือเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด จะไม่มีส่วนร่วมในการรับผิดชอบความเสียหายที่เกิดขึ้น
 2. ศิลปินจะได้รับเงินส่วนแบ่งจากการจำหน่ายสินค้าที่เกิดจากลายพิมพ์ที่ศิลปินจำหน่ายได้เป็นจำนวน 10%

แพทเทิร์น ลายเส้น

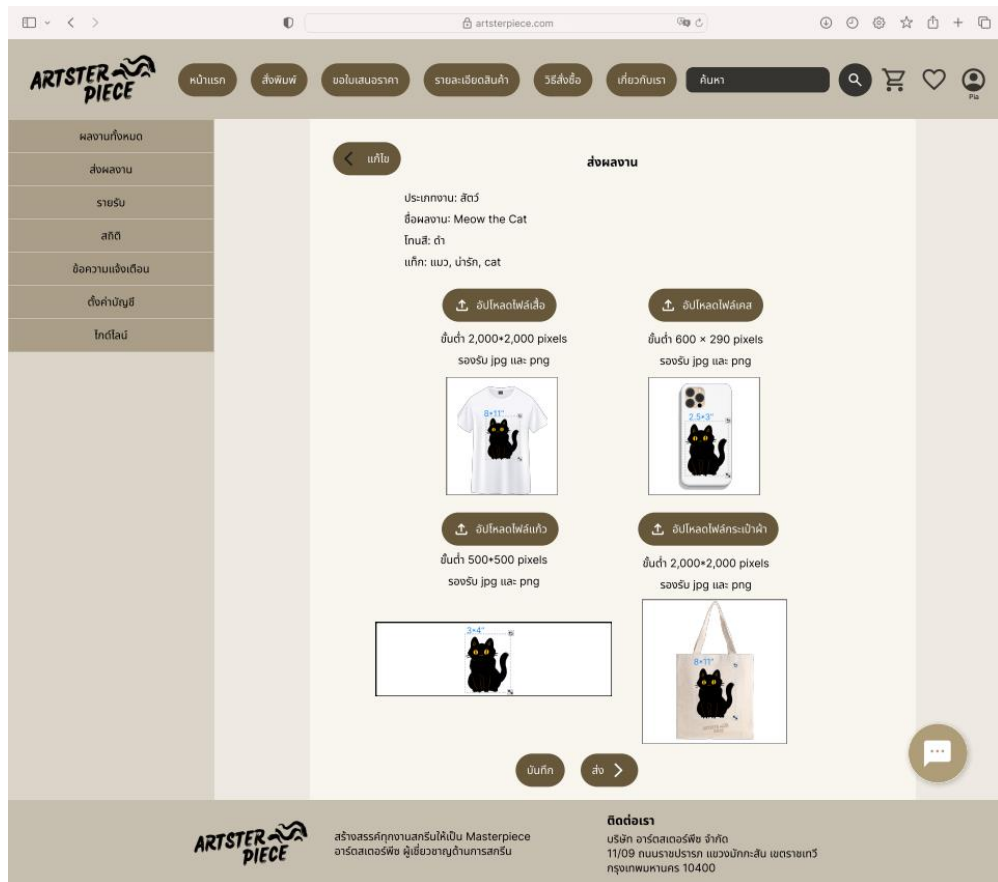
โทนสี*

แท็ก

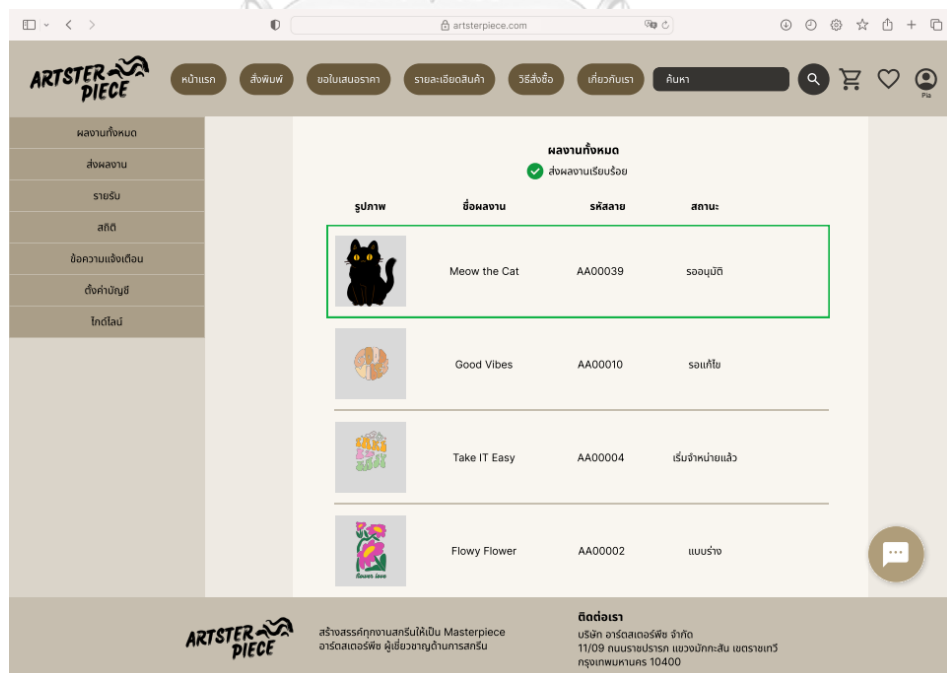
ยินยอมให้ Artsterpiece ใช้ผลงานนี้ในเชิงพาณิชย์
 ยอมรับเงื่อนไขและข้อกำหนด

ถัดไป >

รูปที่ 4-237: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงเงื่อนไขและข้อกำหนด



รูปที่ 4-238: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าอัปโหลดไฟล์งาน



รูปที่ 4-239: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงแจ้งเตือนการส่งผลงานเพื่อพิจารณา
เรียบร้อย

2.4) หน้ายอดเงิน แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ โดยสามารถดูยอดย้อนหลังได้ 1 ปี และสามารถดาวน์โหลดรายละเอียดการชำระเงินได้ ดังแสดงในภาพที่ 4-240

The screenshot shows the 'ยอดเงิน' (Earnings) page on the ARTSTER PIECE website. The page features a navigation menu at the top with options like 'หน้าแรก', 'ส่งพิมพ์', 'ขอใบเสนอราคา', 'รายละเอียดสินค้า', 'วีซีดีสื่อ', 'เกี่ยวกับเรา', and 'ค้นหา'. The main content area displays the following information:

- ยอดเงินที่ได้รับ** (Total Earnings Received): ฿4,275.00
- เดือนนี้มากม** (This Month's Total): ฿4,500.00
- จำนวนเงินส่วนแบ่ง** (Commission Amount): ฿225.00 (5%)

Below this, there is a table showing earnings by month:

เดือน-ปี	จำนวนเงินส่วนแบ่ง	ภาษีหัก ณ ที่จ่าย	จำนวนเงินที่ได้รับ	รายละเอียดการชำระเงิน
03-2023	฿2,250.00	฿112.50	฿2,137.50	PDF
02-2023	฿3,375.00	฿168.75	฿3,206.25	PDF
01-2023	฿4,500.00	฿225.00	฿4,275.00	PDF

The footer of the page includes the ARTSTER PIECE logo, contact information, and a 'ติดต่อเรา' (Contact Us) section.

รูปที่ 4-240: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงยอดเงินส่วนแบ่งที่ศิลปินได้รับ

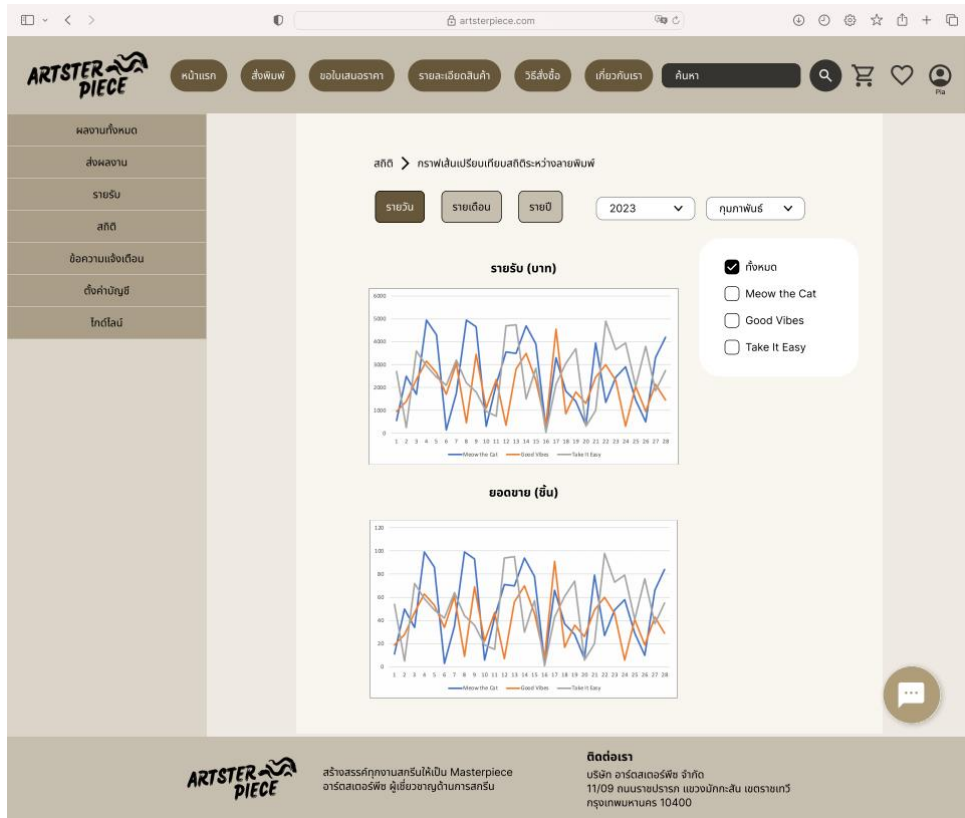
2.5) หน้ายอดขาย แสดงยอดขายสะสมแบ่งตามหมวดและประเภทสินค้าดังแสดงในรูปที่ 4-241 สามารถดูกราฟเพื่อเปรียบเทียบยอดขายในแต่ละช่วงวัน/เดือน/ปี ได้ และสามารถฟิลเตอร์เลือกดูเฉพาะบางลายพิมพ์ได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-242 และ 4-243

The screenshot shows the 'ยอดขาย' (Sales) page on the ARTSTER PIECE website. The page features a navigation menu at the top with options like 'หน้าแรก', 'ส่งพิมพ์', 'ขอใบเสนอราคา', 'รายละเอียดสินค้า', 'วีซีดีสื่อ', 'เกี่ยวกับเรา', and 'ค้นหา'. The main content area displays a list of products with the following information:

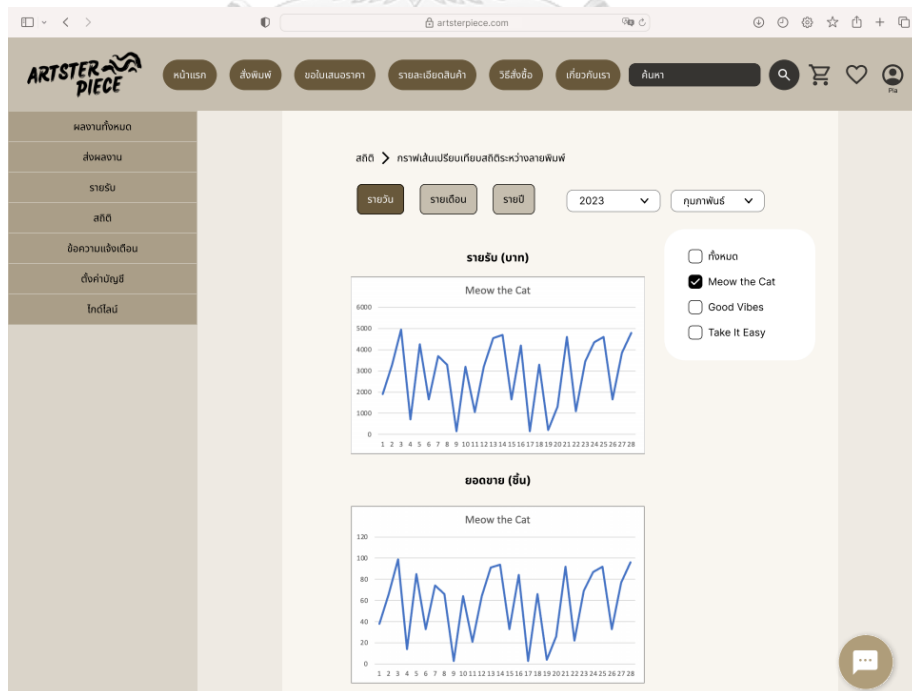
รูปภาพ	ชื่อผลงาน	รหัสลาย	รายรับสะสม	ยอดขาย (ชิ้น)
	Meow the Cat	AA00002	฿5,000.00	90
	Good Vibes	AA00010	฿2,000.00	40
	Take IT Easy	AA00004	฿6,000.00	120

The footer of the page includes the ARTSTER PIECE logo, contact information, and a 'ติดต่อเรา' (Contact Us) section.

รูปที่ 4-241: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายรับสะสมของสินค้าแต่ละลาย

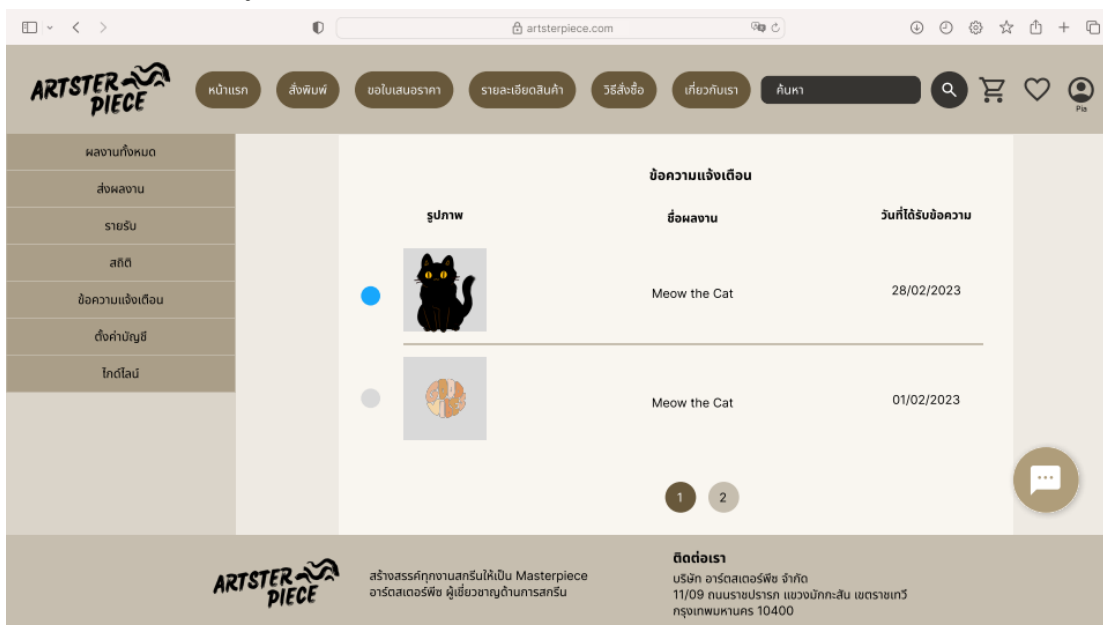


รูปที่ 4-242: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงกราฟสรุปรายยอดขายและยอดชมสินค้ารายวัน

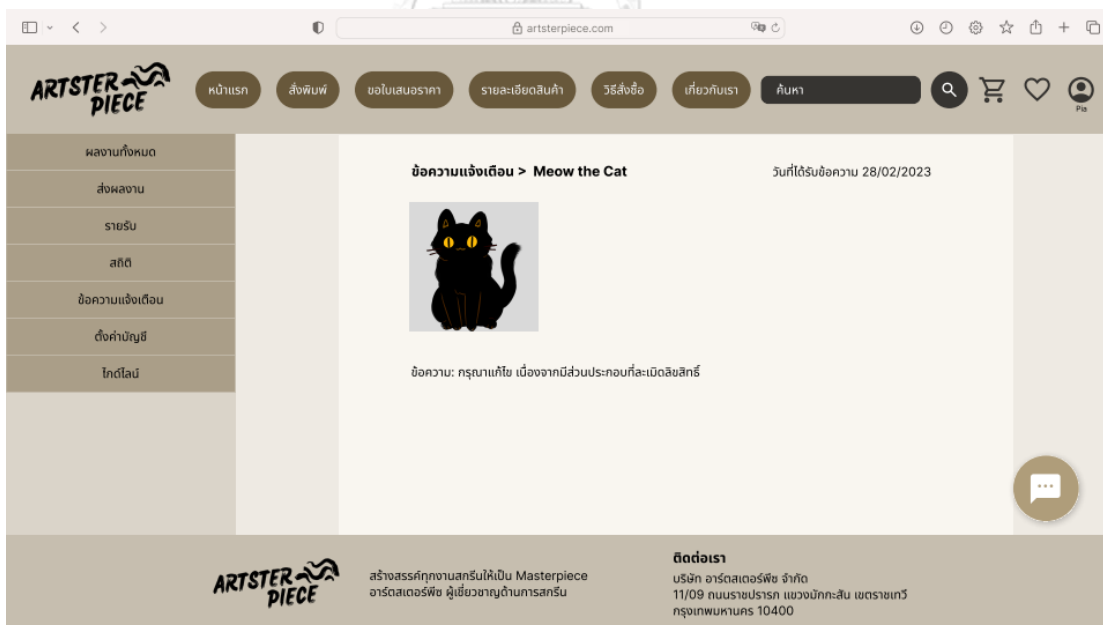


รูปที่ 4-243: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงกราฟสรุปรายยอดขายและยอดชมสินค้ารายวันของลายพิมพ์ Meow the Cat

2.6) หน้าข้อความแจ้งเตือน แสดงรายการข้อความที่ได้รับจาก พนักงานบริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ ดังแสดงในรูปที่ 4-244 โดยจะเป็นข้อความที่มีรายละเอียดให้แก่ผลงาน ดังแสดงในรูปที่ 4-245



รูปที่ 4-244: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงข้อความแจ้งเตือน



รูปที่ 4-245: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดของข้อความแจ้งเตือน

2.7) หน้าตั้งค่าบัญชี สำหรับการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของศิลปิน แต่ไม่สามารถแก้ไขบัญชีธนาคารที่รับเงินได้ หากต้องการแก้ไขจะต้องติดต่อพนักงานโดยตรงผ่านทางช่องแชต ดังแสดงในรูปที่ 4-246 ถึง 4-248

ตั้งค่าบัญชี

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ* เทวสิ

นามสกุล* วุฒิจุลน

ชื่อทางการค้า* Pumpkinpieclub

เบอร์โทรศัพท์* 0817338786

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน* 1710000000000

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* 3 หมู่ 11

ตำบล/แขวง* บ้านแรด

อำเภอ/เขต* บ้านโป่ง

จังหวัด* ราชบุรี

รหัสไปรษณีย์* 70110

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร* 1234567890

ธนาคาร* ไทยพาณิชย์

ชื่อบัญชี* บ.ส. เทวสิ วุฒิจุลน

หากต้องการเปลี่ยนข้อมูลการรับเงิน กรุณาติดต่อแอดมินทางระบบแชตบนหน้าเว็บไซต์

บันทึก

ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราชปรารภ แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

รูปที่ 4-246: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าตั้งค่าข้อมูลของศิลปิน

The screenshot shows the 'ARTSTER PIECE' website's registration page. A modal dialog titled 'บันทึกการเปลี่ยนแปลง' (Save Changes) is displayed in the center, asking for confirmation to save changes. The background form is partially visible, showing fields for personal information and contact details.

ARTSTER PIECE หน้าแรก สิ่งพิมพ์ ขอบใบเสนอราคา รายละเอียดสินค้า วีรสังข์ ชื่อ เกี่ยวกับเรา ค้นหา

ผลงานทั้งหมด
ส่งผลงาน
รายรับ
สถิติ
ข้อความแจ้งเตือน
ตั้งค่าบัญชี
โหมดโลโก้

ตั้งค่าบัญชี

ข้อมูลส่วนตัว

ชื่อ* เทวสี นามสกุล* วุฒิจูดน

ชื่อทางการค้า* Pumpkinpieclub

เบอร์โทรศัพท์* 0817338786

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน* 1710000000009

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* 3 หมู่ 11 ตำบล/แขวง* ปากแรด

อำเภอ/เขต* บ้านโป่ง จังหวัด* ราชบุรี

รหัสไปรษณีย์* 70110

ข้อมูลสำหรับการชำระเงิน

เลขบัญชีธนาคาร* 1234567890 ธนาคาร* ไทยพาณิชย์

ชื่อบัญชี* น.ส. เทวสี วุฒิจูดน

บันทึกการเปลี่ยนแปลง

ยืนยันบันทึกการเปลี่ยนแปลง

ยกเลิก ตกลง

รูปที่ 4-247: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงยืนยันบันทึกการเปลี่ยนแปลง

The screenshot shows the 'ARTSTER PIECE' website's registration page after completion. A green checkmark and the text 'บันทึกการเปลี่ยนแปลงเรียบร้อยแล้ว' (Changes saved successfully) are visible above the form fields. The form is now filled with sample data.

ARTSTER PIECE หน้าแรก สิ่งพิมพ์ ขอบใบเสนอราคา รายละเอียดสินค้า วีรสังข์ ชื่อ เกี่ยวกับเรา ค้นหา

ผลงานทั้งหมด
ส่งผลงาน
รายรับ
สถิติ
ข้อความแจ้งเตือน
ตั้งค่าบัญชี
โหมดโลโก้

ตั้งค่าบัญชี

ข้อมูลส่วนตัว ✔ บันทึกการเปลี่ยนแปลงเรียบร้อยแล้ว

ชื่อ* เทวสี นามสกุล* วุฒิจูดน

ชื่อทางการค้า* Pumpkinpieclub

เบอร์โทรศัพท์* 0817338786

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน* 1710000000009

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน* 3 หมู่ 11 ตำบล/แขวง* ปากแรด

อำเภอ/เขต* บ้านโป่ง จังหวัด* ราชบุรี

รหัสไปรษณีย์* 70110

ข้อมูลสำหรับการชำระเงิน

เลขบัญชีธนาคาร* 1234567890 ธนาคาร* ไทยพาณิชย์

ชื่อบัญชี* น.ส. เทวสี วุฒิจูดน

หากต้องการเปลี่ยนข้อมูลการรับเงิน กรุณาติดต่อแอดมินทางระบบแชตบนหน้าเว็บไซต์

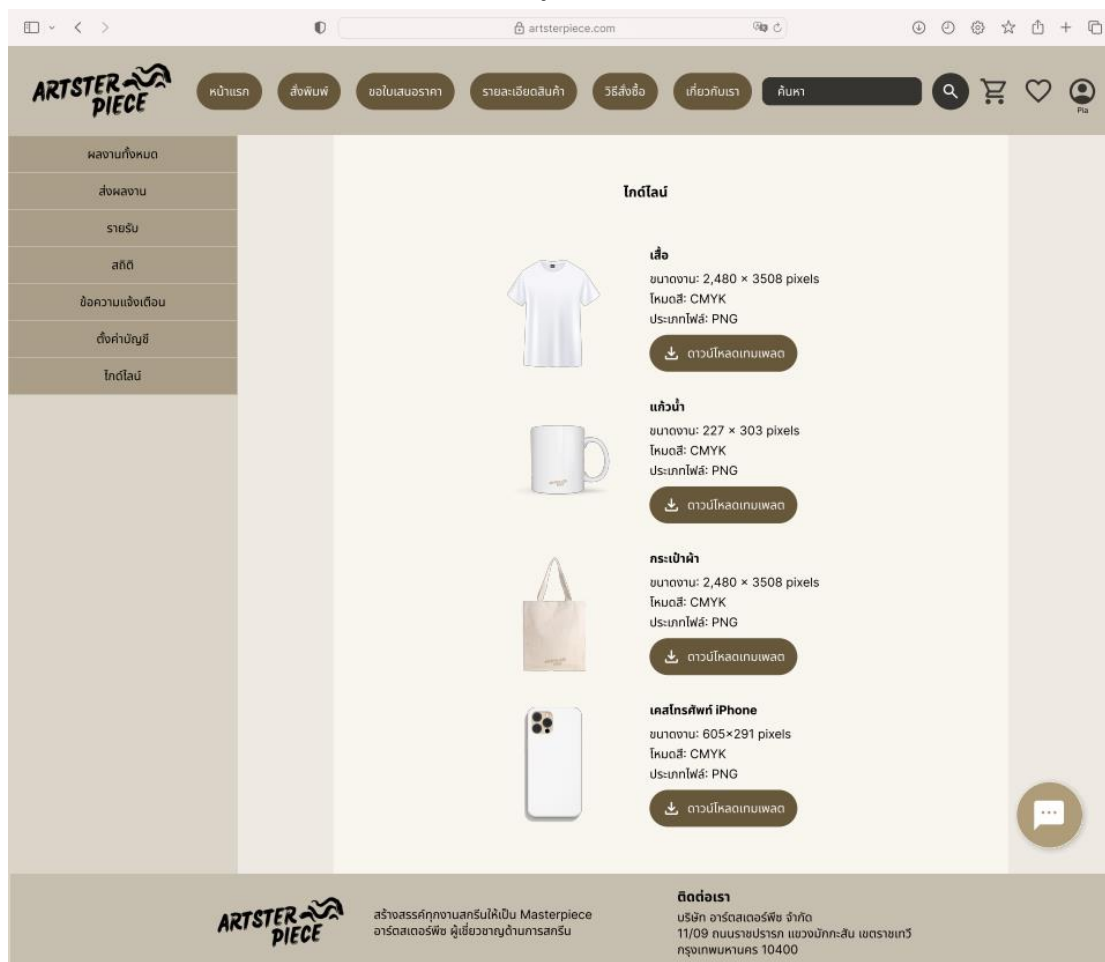
บันทึก

ติดต่อเรา
บริษัท อาร์ตสเตอร์พีซ จำกัด
11/09 ถนนราชปรารภ แขวงมักกะสัน เขตราชเทวี
กรุงเทพมหานคร 10400

ARTSTER PIECE สร้างสรรค์ทุกงานสร้างสรรค์ให้เป็น Masterpiece อาร์ตสเตอร์พีซ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์

รูปที่ 4-248: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าบันทึกการเปลี่ยนแปลงข้อมูลของศิลปิน

2.8) หน้าไกดไลน์ แสดงขนาดไฟล์ที่เหมาะสมสำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค ศิลปินสามารถดาวน์โหลดเทมเพลตได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-249

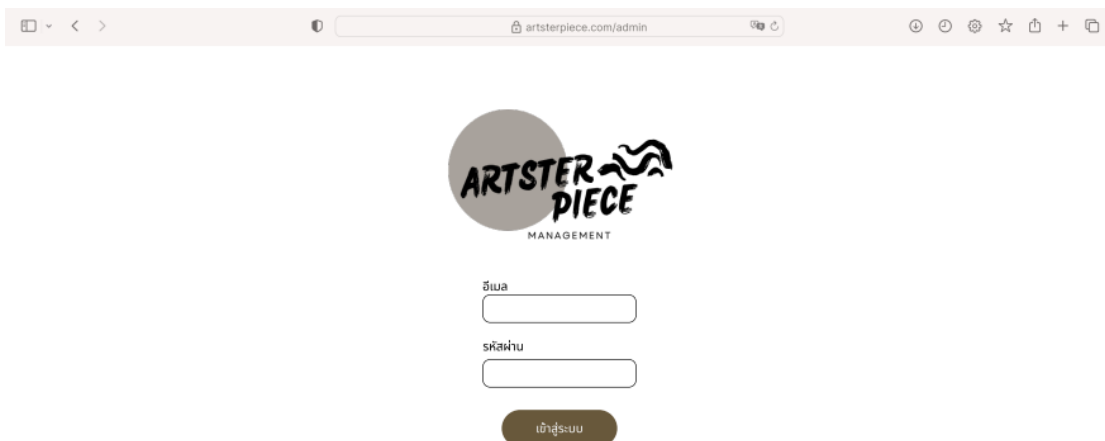


รูปที่ 4-249: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงไกดไลน์สำหรับการทำอาร์ตเวิร์ค

CHULALONGKORN UNIVERSITY

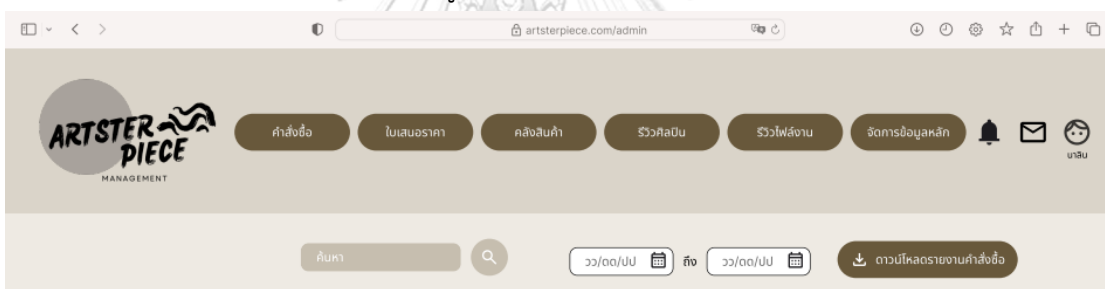
3) ส่วนของพนักงาน

3.1) หน้าเข้าสู่ระบบ สำหรับให้พนักงานเข้าสู่ระบบ ดังแสดงในรูปที่ 4-250 โดยแต่ละบัญชีจะได้รับสิทธิ์การเข้าถึงเมนูต่าง ๆ แตกต่างกัน



รูปที่ 4-250: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ

3.2) หน้าคำสั่งซื้อ แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด สามารถค้นหาคำสั่งซื้อที่ต้องการได้จากฟังก์ชันค้นหา สามารถคลิกเพื่อเข้าไปดูรายละเอียดคำสั่งซื้อ ดาวนโหลดไฟล์งาน คำสั่งซื้อและหลักฐานการชำระเงิน อัปเดตสถานะคำสั่งซื้อ รวมถึงแก้ไขข้อมูลและยกเลิกคำสั่งซื้อ ดังแสดงในรูปที่ 4-251 ถึง 4-258

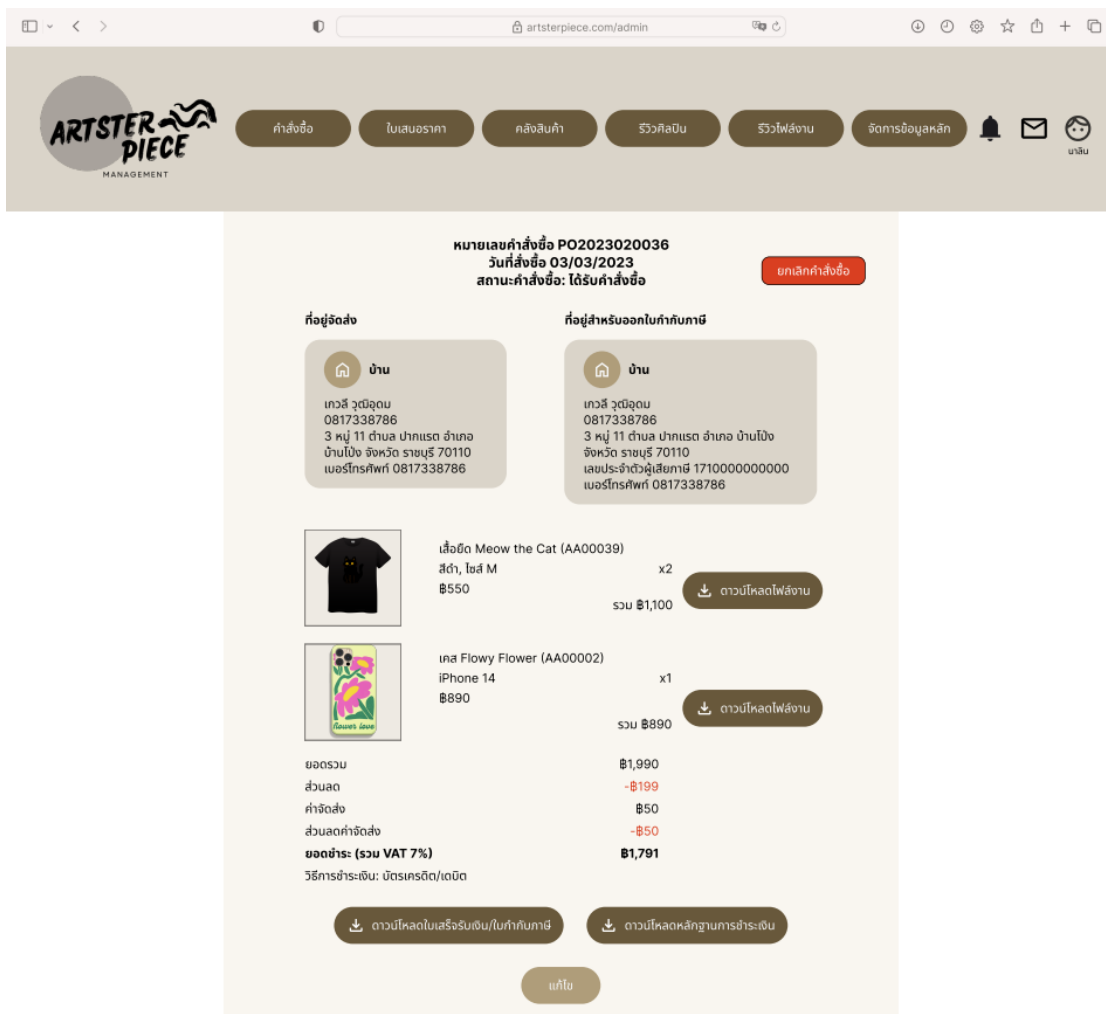


คำสั่งซื้อทั้งหมด

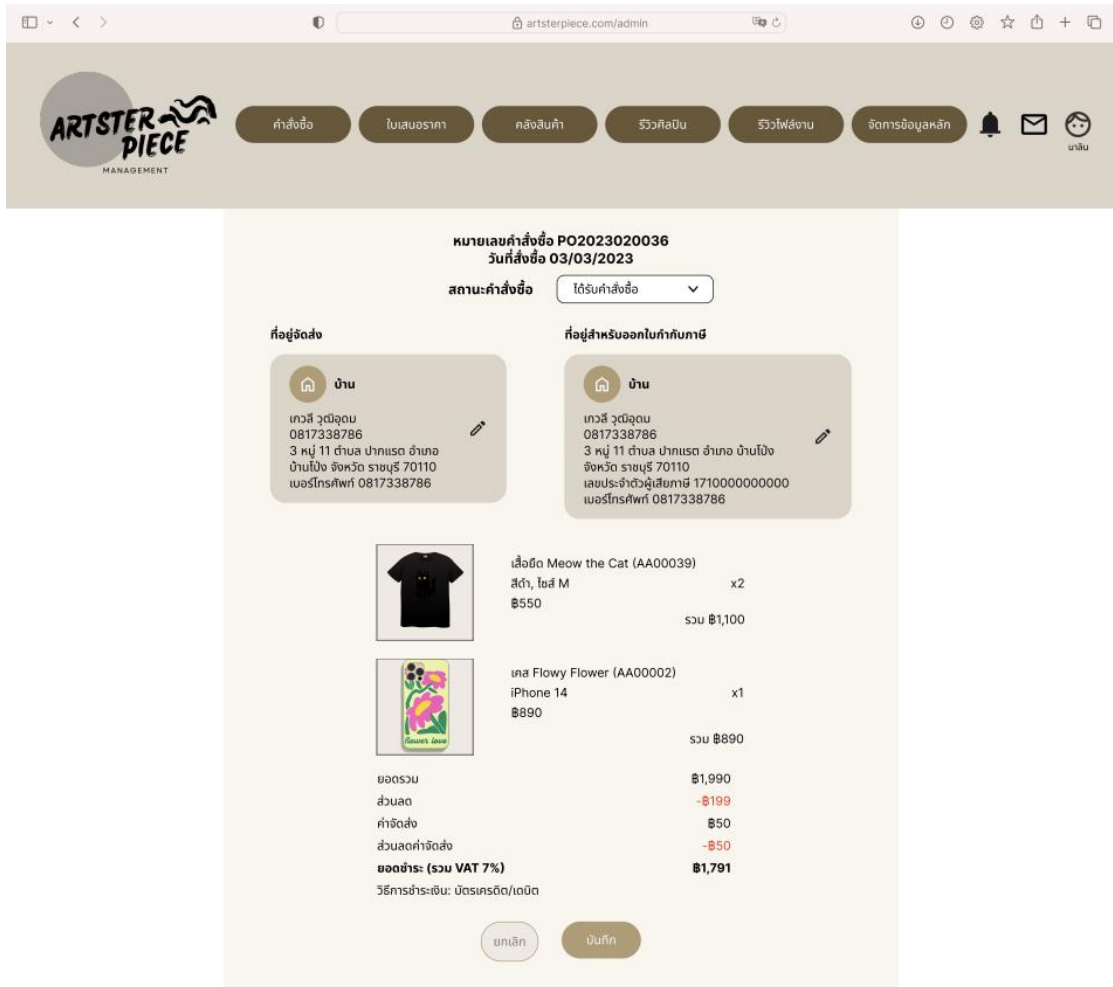
หมายเลขคำสั่งซื้อ	วันที่สั่งซื้อ	ชื่อลูกค้า	สถานะ	ยอดเงิน
PO2023020036	03/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	ได้รับคำสั่งซื้อ	฿1,791
PO2023020035	02/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	ได้รับคำสั่งซื้อ	฿860
PO2023020034	01/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	เตรียมจัดส่ง	฿900
PO2023020033	01/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020032	01/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020031	01/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	ยกเลิก	฿900
PO2023020030	01/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020029	01/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	จัดส่งแล้ว	฿900
PO2023020028	01/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	รออนุมัติการเคลม	฿900
PO2023020027	01/03/2023	ท้าวสี วุฒิจุลม	เคลมเรียบร้อยแล้ว	฿900

< 1 2 3 >

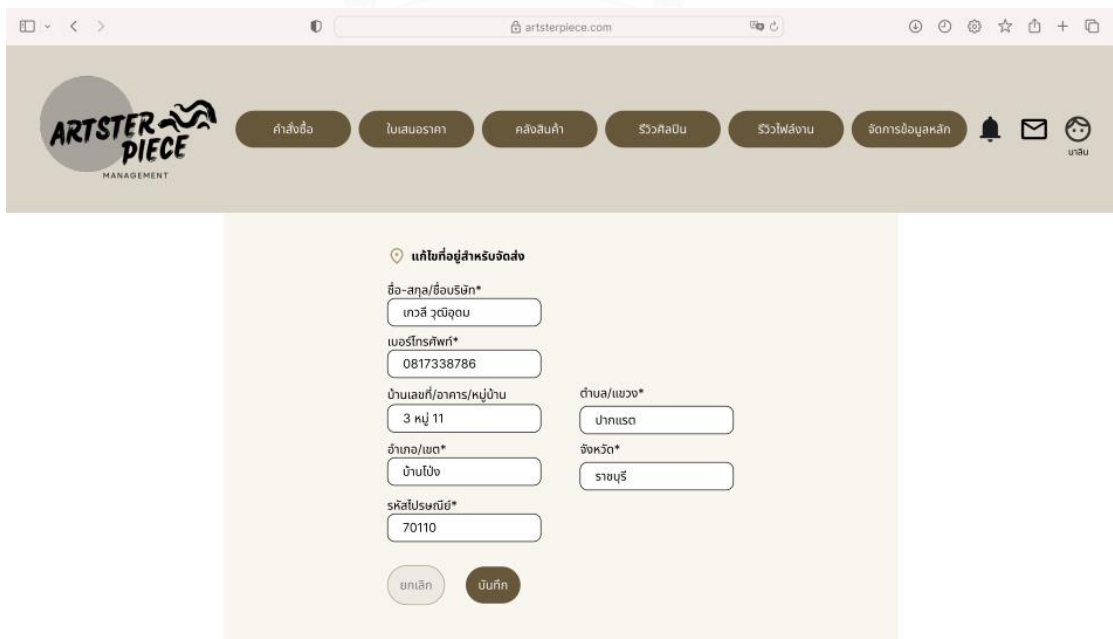
รูปที่ 4-251: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการคำสั่งซื้อทั้งหมด



รูปที่ 4-252: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-253: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขคำสั่งซื้อ



รูปที่ 4-254: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขที่อยู่สำหรับจัดส่ง

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | ครัวศิลปิน | ครัวช่างงาน | จัดการออกลูกค้า

🔔 | 📧 | 🏠

📍 **แก้ไขที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน***

ชื่อ-สกุล/ชื่อบริษัท*

แอดเดรส*

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน

จำนวนที่/อาคาร/หมู่บ้าน*

ตำบล/แขวง*

อำเภอ/เขต*

จังหวัด*

รหัสไปรษณีย์*

ยกเลิก | บันทึก

รูปที่ 4-255: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงิน

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | ครัวศิลปิน | ครัวช่างงาน | จัดการออกลูกค้า

🔔 | 📧 | 🏠

หมายเลขคำสั่งซื้อ PO2023020036
วันที่สั่งซื้อ 03/03/2023

สถานะคำสั่งซื้อ: จัดส่งแล้ว

Tracking No.: EH074134152TH

จัดส่งโดย: EMS ไปรษณีย์ไทย

ที่อยู่จัดส่ง: บ้าน
กานดา 0871111111
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี 70110
แอดเดรส 0817338786

ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี: บ้าน
เกษิ วุฒิจอน 0817338786
3 หมู่ 11 ตำบล ปากแตร อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี 70110
เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 1710000000000
แอดเดรส 0817338786

	เสื้อยืด Meow the Cat (AA00039) สีดำ, ไซส์ M	x2	฿550	รวม ฿1,100
	เคส Flowy Flower (AA00002) iPhone 14	x1	฿890	รวม ฿890
ยอดรวม				฿1,990
ส่วนลด				-฿199
ค่าจัดส่ง				฿50
ส่วนลดค่าจัดส่ง				-฿50
ยอดชำระ (รวม VAT 7%)				฿1,791
วิธีการชำระเงิน: บัตรเครดิต/เดบิต				

ยกเลิก | บันทึก

รูปที่ 4-256: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขสถานะคำสั่งซื้อ: จัดส่งแล้ว

คำสั่งซื้อ
ใบเสนอราคา
คลังสินค้า
รีวิวศิลปิน
รีวิวผลงาน
จัดการข้อมูลหลัก

บันทึกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว
หมายเลขคำสั่งซื้อ PO2023020036
วันที่สั่งซื้อ 03/03/2023
สถานะคำสั่งซื้อ: จัดส่งแล้ว
Tracking No. EHO74134089TH (EMS ไปรษณีย์ไทย)
ที่อยู่จัดส่ง **ที่อยู่สำหรับออกใบกำกับภาษี**

บ้าน
 กานดา วุฒิจุลม
 0871111111
 3 หมู่ 11 ตำบล ป่าแกด อำเภอ บ้านโป่ง
 จังหวัด ราชบุรี 70110
 เบอร์โทรศัพท์ 0817338786

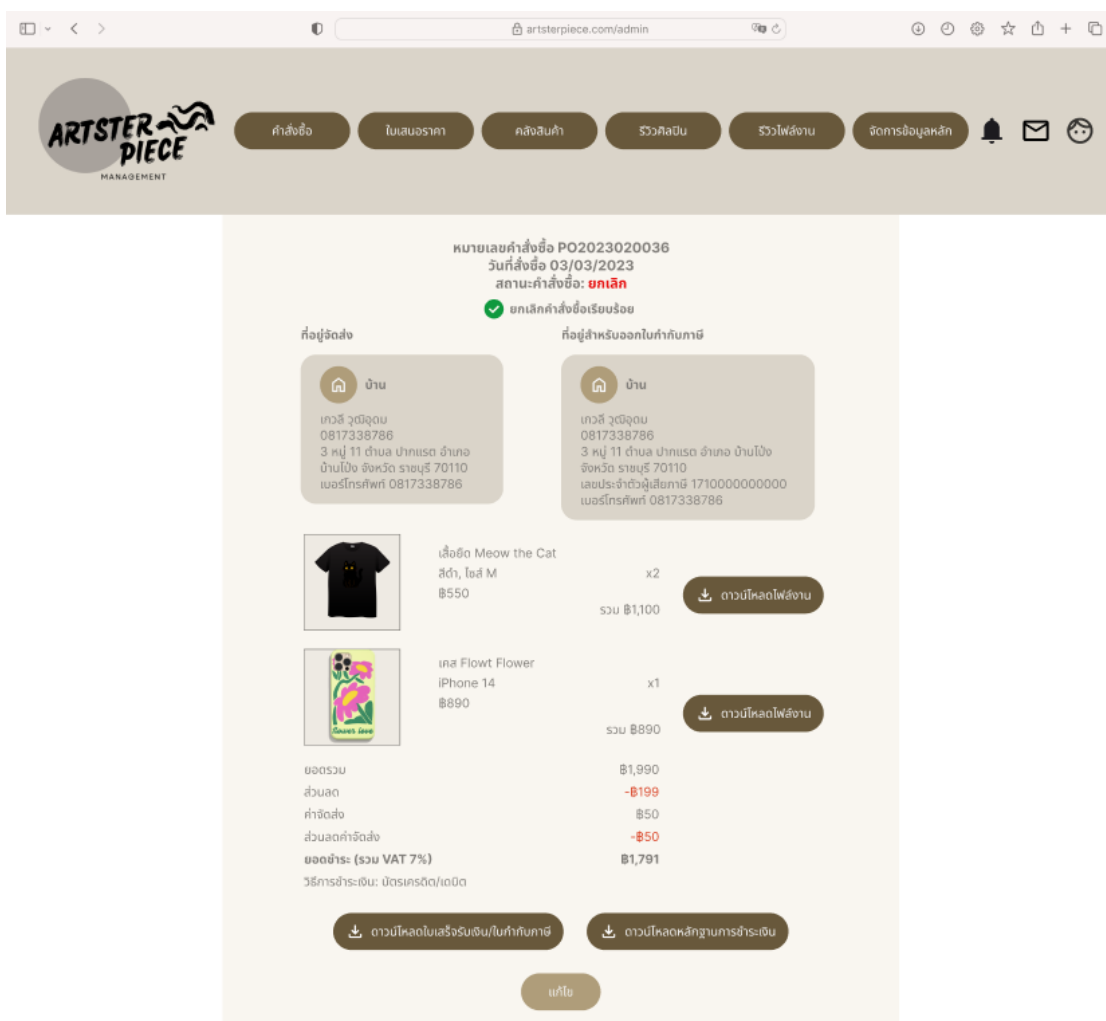
บ้าน
 เกวสี วุฒิจุลม
 0817338786
 3 หมู่ 11 ตำบล ป่าแกด อำเภอ บ้านโป่ง
 จังหวัด ราชบุรี 70110
 เลขประจำตัวผู้เสียภาษี 1710000000000
 เบอร์โทรศัพท์ 0817338786

	เสื้อยืด Meow the Cat (AA00039) สีดำ, ไซส์ M ฿550	x2	รวม ฿1,100	ดาวน์โหลดไฟล์งาน
	เคส Flowy Flower (AA00002) iPhone 14 ฿890	x1	รวม ฿890	ดาวน์โหลดไฟล์งาน
ยอดรวม			฿1,990	
ส่วนลด			-฿199	
ค่าจัดส่ง			฿50	
ส่วนลดค่าจัดส่ง			-฿50	
ยอดชำระ: (รวม VAT 7%)			฿1,791	
วิธีการชำระเงิน: บัตรเครดิต/เดบิต				

[ดาวน์โหลดใบเสร็จรับเงิน/ใบกำกับภาษี](#)
[ดาวน์โหลดหลักฐานการชำระเงิน](#)

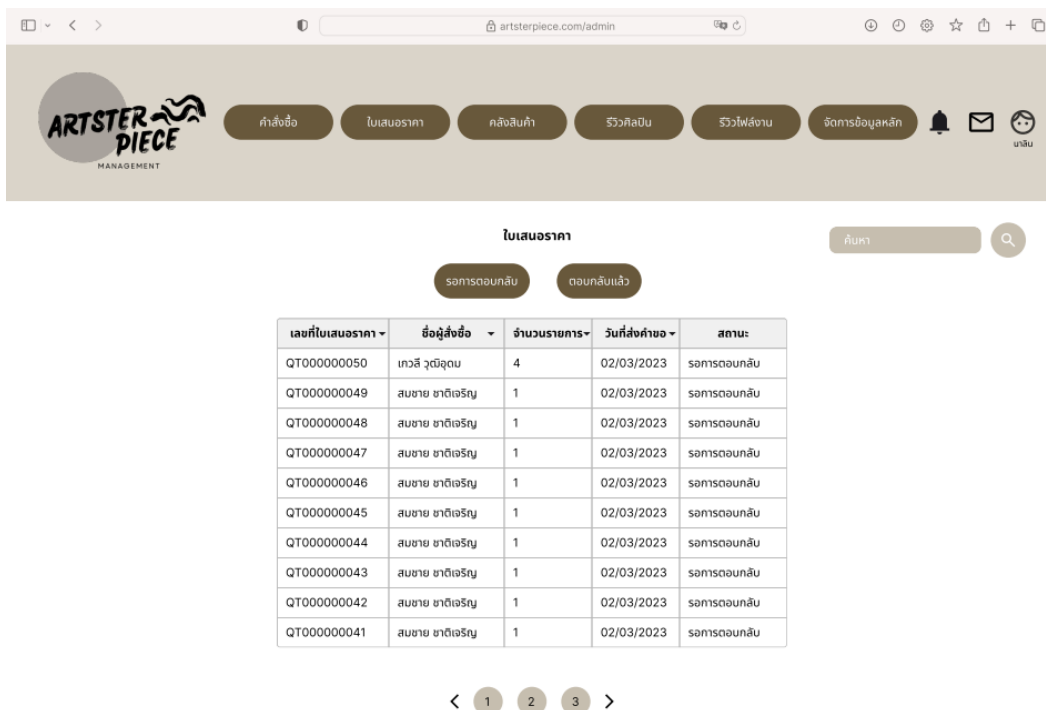
[แก้ไข](#)

รูปที่ 4-257: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแจ้งเตือนบันทึกการเปลี่ยนแปลง

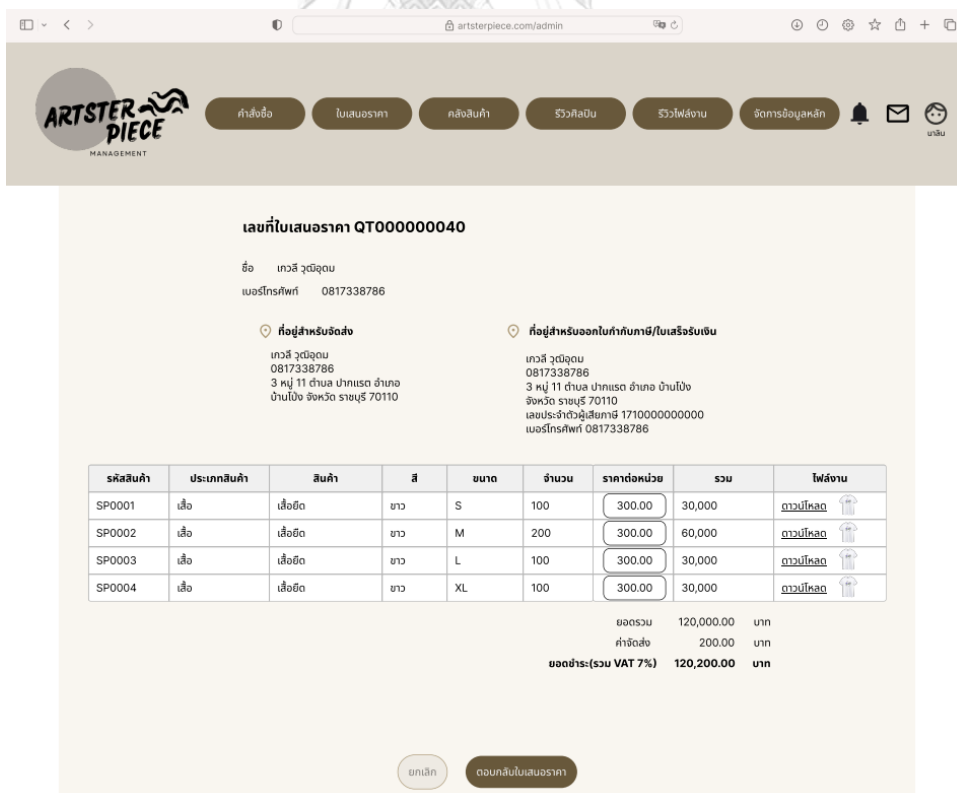


รูปที่ 4-258: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจอแจ้งเตือนยกเลิกคำสั่งซื้อเรียบร้อยแล้ว

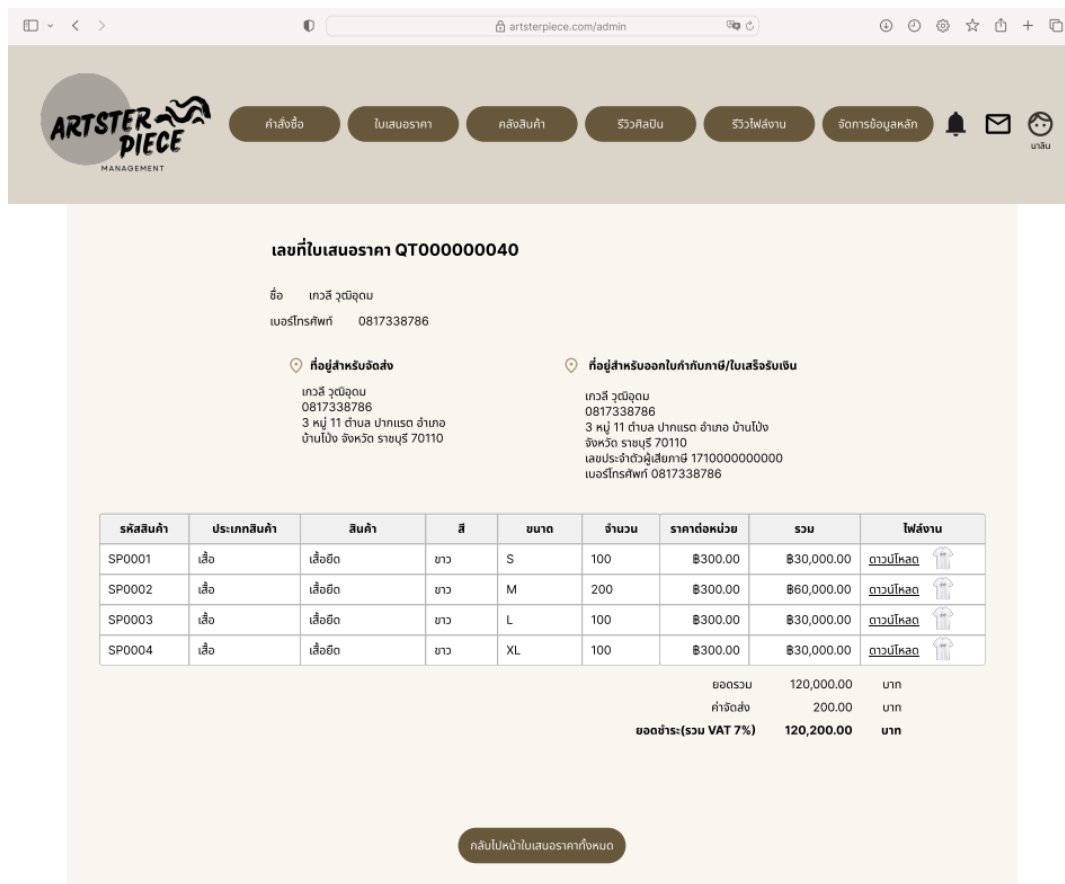
3.3) หน้าใบเสนอราคา แสดงรายการคำขอใบเสนอราคาทั้งหมดสามารถเลือกเรียงลำดับตามได้ และสามารถค้นหาได้ผ่านฟังก์ชันการค้นหา ดังแสดงในรูปที่ 4-259 สามารถกดเพื่อเข้าไปออกใบเสนอราคาได้ ดังแสดงในรูปที่ 4-260 โดยสามารถระบุราคาของสินค้าแต่ละชนิดได้ และเมื่อกดส่งใบเสนอราคาจะขึ้นรายละเอียดดังรูป 4-261



รูปที่ 4-259: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma แสดงรายการคำขอใบเสนอราคา

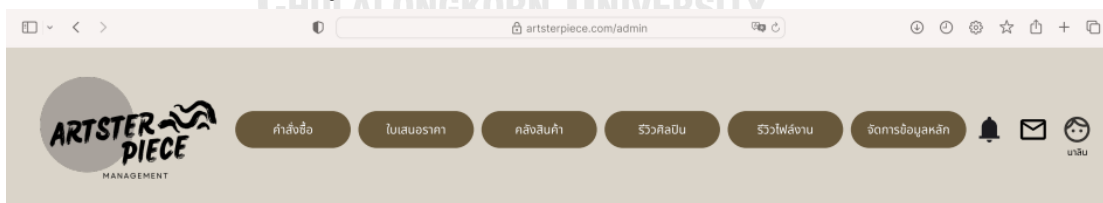


รูปที่ 4-260: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายละเอียดคำขอใบเสนอราคา โดยพนักงานขายสามารถระบุราคาต่อหน่วยได้



รูปที่ 4-261: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายละเอียดใบเสนอราคาที่พนักงานขายตอบกลับ

3.4) หน้าคลังสินค้า สำหรับตรวจสอบสินค้าคงคลัง รับสินค้า และเพิ่ม/ลดสินค้าคงคลัง ดังแสดงในรูปที่ 4-262 โดยหน้าตรวจสอบสินค้าคงคลังจะแสดงรายละเอียดสินค้าคงคลัง ดังแสดงในรูปที่ 4-263



รูปที่ 4-262: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าหลักคลังสินค้า

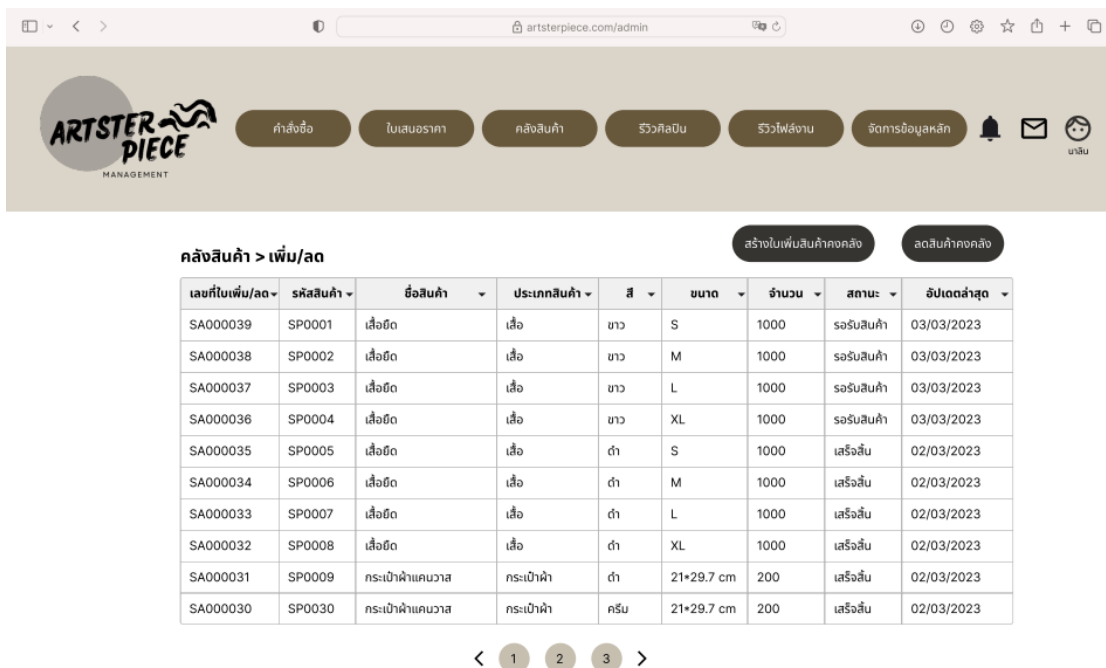
The screenshot shows the admin interface for Artster Piece Management. At the top, there is a navigation bar with the logo and several menu items: คำสั่งซื้อ, ใบเสนอราคา, คลังสินค้า, รีวิวศิลปิน, รีวิวผลงาน, and จัดการข้อมูลหลัก. Below the navigation bar is a search form titled "ตรวจสอบสินค้าคงคลัง" (Check Inventory). The form includes input fields for "รหัสสินค้า" (Product Code), "ชื่อสินค้า" (Product Name), and "ประเภทสินค้า" (Product Category), along with dropdown menus for "สี" (Color), "ขนาด" (Size), and "สถานะ" (Status). A "ค้นหา" (Search) button is located to the right of the form. Below the search form is a table displaying the search results.

รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ประเภทสินค้า	สี	ขนาด	สถานะ	คงเหลือ	อัปเดตล่าสุด
SP0010	กระเป๋าค่าแคมวาส	กระเป๋าค่า	ดำ	21*29.7 cm	หมด	0	03/03/2023
SP0009	กระเป๋าค่าแคมวาส	กระเป๋าค่า	ครีม	21*29.7 cm	ใกล้หมด	20	03/03/2023
SP0001	เสื้อยืด	เสื้อ	ขาว	S	มีสินค้า	2,000	03/03/2023
SP0002	เสื้อยืด	เสื้อ	ขาว	M	มีสินค้า	2,000	03/03/2023
SP0003	เสื้อยืด	เสื้อ	ขาว	L	มีสินค้า	2,000	03/03/2023
SP0004	เสื้อยืด	เสื้อ	ขาว	XL	มีสินค้า	2,000	03/03/2023
SP0005	เสื้อยืด	เสื้อ	ดำ	S	มีสินค้า	2,000	03/03/2023
SP0006	เสื้อยืด	เสื้อ	ดำ	M	มีสินค้า	2,000	03/03/2023
SP0007	เสื้อยืด	เสื้อ	ดำ	L	มีสินค้า	2,000	03/03/2023
SP0008	เสื้อยืด	เสื้อ	ดำ	XL	มีสินค้า	2,000	03/03/2023

Below the table, there are navigation arrows and page numbers 1, 2, and 3.

รูปที่ 4-263: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าตรวจสอบสินค้าคงคลัง

3.5) หน้าเพิ่ม/ลดสินค้าคงคลัง แสดงรายการใบเพิ่ม/ลดคลังสินค้าที่ออกโดยผู้จัดการคลัง ใช้ในกรณีที่ต้องการเพิ่มสินค้าคงคลังหรือลดจำนวนสินค้าคงคลังเนื่องจากสินค้าเสียหาย ดังแสดงในรูปที่ 4-264 สามารถกดสร้างใบเพิ่ม/ลดสินค้าได้ โดยเมื่อต้องการลดสินค้าจะต้องแนบรูปภาพหลักฐานการชำรุดของสินค้า เมื่อกดลดสินค้าแล้ว จำนวนสินค้าคงคลังจะถูกตัดทันที ดังแสดงในรูปที่ 4-265 ถึง 4-268 แต่ถ้าหากต้องการเพิ่มสินค้าจะต้องออกใบเพิ่มสินค้าเพื่อให้พนักงานคลังใช้ในการรับสินค้า สินค้าจะเข้าสู่ระบบเมื่อพนักงานคลังกรับสินค้าพร้อมแนบใบส่งสินค้าจากเมนูรับสินค้า ดังแสดงในรูปที่ 4-269 ถึง 4-275



ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ ใบเสนอราคา คลังสินค้า รีวิวศิลปิน รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก


คลังสินค้า > เพิ่ม/ลด

สร้างใบเพิ่มสินค้าคงคลัง ลดสินค้าคงคลัง

เลขที่ใบเพิ่ม/ลด	รหัสสินค้า	ชื่อสินค้า	ประเภทสินค้า	สี	ขนาด	จำนวน	สถานะ	จับตาล่าสุด
SA000039	SP0001	เสื้อยืด	เสื้อ	ขาว	S	1000	สรรับสินค้า	03/03/2023
SA000038	SP0002	เสื้อยืด	เสื้อ	ขาว	M	1000	สรรับสินค้า	03/03/2023
SA000037	SP0003	เสื้อยืด	เสื้อ	ขาว	L	1000	สรรับสินค้า	03/03/2023
SA000036	SP0004	เสื้อยืด	เสื้อ	ขาว	XL	1000	สรรับสินค้า	03/03/2023
SA000035	SP0005	เสื้อยืด	เสื้อ	ดำ	S	1000	เสร็จสิ้น	02/03/2023
SA000034	SP0006	เสื้อยืด	เสื้อ	ดำ	M	1000	เสร็จสิ้น	02/03/2023
SA000033	SP0007	เสื้อยืด	เสื้อ	ดำ	L	1000	เสร็จสิ้น	02/03/2023
SA000032	SP0008	เสื้อยืด	เสื้อ	ดำ	XL	1000	เสร็จสิ้น	02/03/2023
SA000031	SP0009	กระเป๋าผ้าแคนวาส	กระเป๋าผ้า	ดำ	21*29.7 cm	200	เสร็จสิ้น	02/03/2023
SA000030	SP0030	กระเป๋าผ้าแคนวาส	กระเป๋าผ้า	ครีม	21*29.7 cm	200	เสร็จสิ้น	02/03/2023

< 1 2 3 >

รูปที่ 4-264: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงรายการใบเพิ่ม/ลดสินค้า



ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ ใบเสนอราคา คลังสินค้า รีวิวศิลปิน รีวิวผลงาน จัดการข้อมูลหลัก

คลังสินค้า > ลดสินค้าคงคลัง

รายละเอียดสินค้า

รหัสสินค้า

หรือ

ประเภทสินค้า

ชื่อสินค้า

สี

ขนาด

รูปที่ 4-265: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการลดสินค้าคงคลังโดยการกรอกรหัสสินค้า

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | วิวศิลปิน | วิวไฟล์งาน | จัดการอนุพัทธ์ | เหนือ

< **คลังสินค้า >** **ลดสินค้าคงคลัง**

รายละเอียดสินค้า

รหัสสินค้า

ประเภทสินค้า

ชื่อสินค้า

สี

ขนาด

จำนวน ชิ้น

รายละเอียดเพิ่มเติม

รูปที่ 4-266: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการกรอกรายละเอียดการลดสินค้าคงคลัง

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | วิวศิลปิน | วิวไฟล์งาน | จัดการอนุพัทธ์ | เหนือ

< **คลังสินค้า >** **ลดสินค้าคงคลัง**

รายละเอียดสินค้า

รหัสสินค้า

ประเภทสินค้า

ชื่อสินค้า

สี

ขนาด

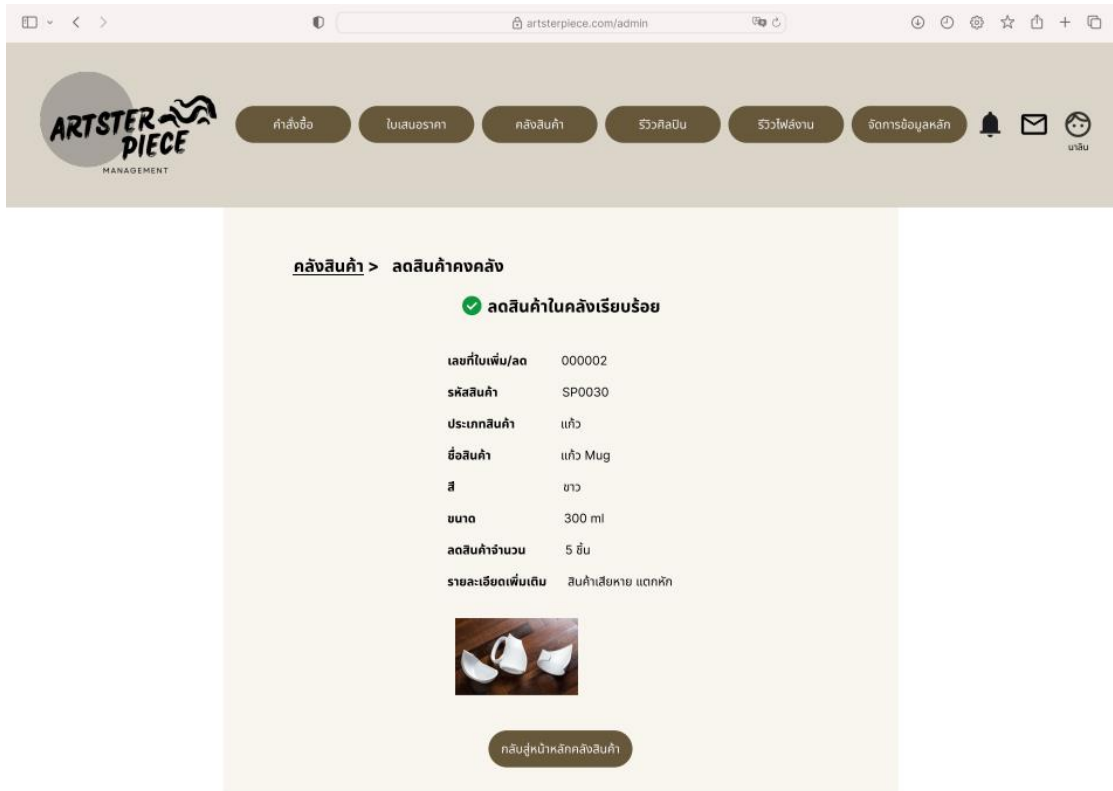
จำนวน ชิ้น

รายละเอียดเพิ่มเติม

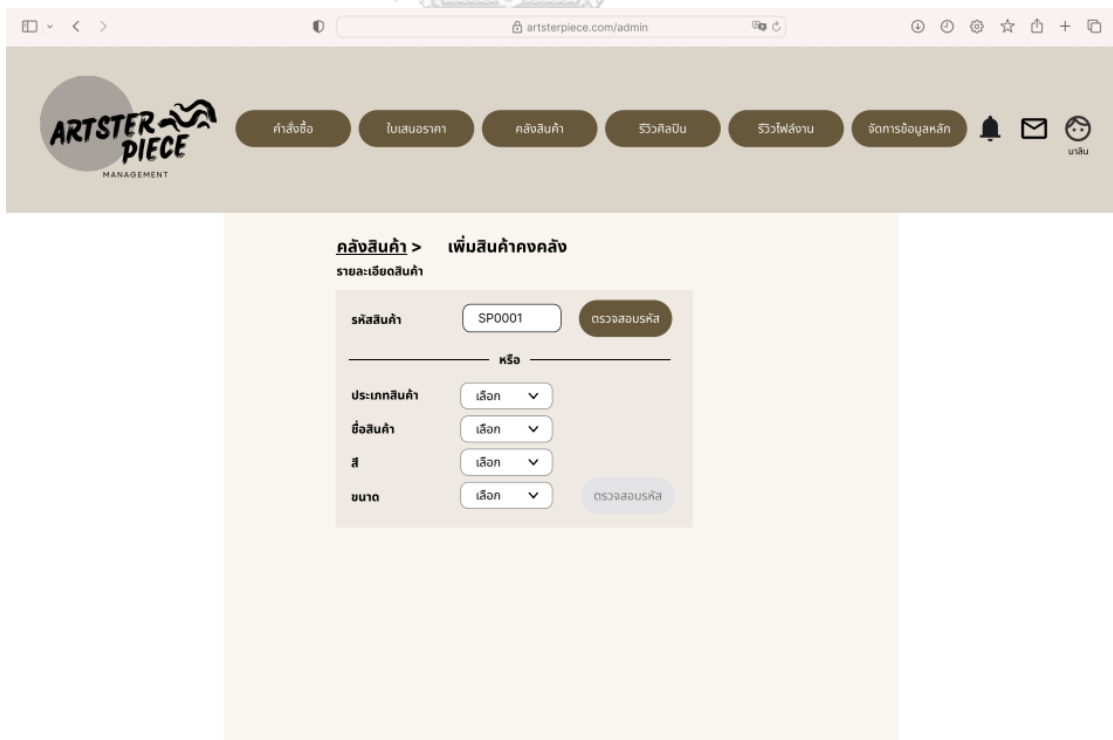
ลดสินค้าคงคลัง

ยืนยันลดสินค้าคงคลัง
SP0030 แก้ว Mug สีขาว
ขนาด 300 ml จำนวน 5 ชิ้น

รูปที่ 4-267: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงฟ็อบอัปยืนยันการลดสินค้าคงคลัง



รูปที่ 4-268: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการลดสินค้าคงคลังถูกบันทึก



รูปที่ 4-269: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการสร้างใบเพิ่มสินค้าคงคลัง

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | รีวิวศิลปิน | รีวิวผลงาน | จัดการข้อมูลหลัก

แจ้งเตือน | อีเมล | โฉมหน้า

< **คลังสินค้า > เพิ่มสินค้าคงคลัง**

รายละเอียดสินค้า

รหัสสินค้า SP0001

ประเภทสินค้า เสื้อ

ชื่อสินค้า เสื้อยืด Cutton

สี ขาว

ขนาด S

จำนวน

เลขที่ใบสั่งซื้อ

รายละเอียดเพิ่มเติม

รูปที่ 4-270: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการกรอกรายละเอียดใบเพิ่มสินค้า

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | รีวิวศิลปิน | รีวิวผลงาน | จัดการข้อมูลหลัก

แจ้งเตือน | อีเมล | โฉมหน้า

คลังสินค้า > **เพิ่ม/ลดสินค้าคงคลัง**

✓ **สร้างใบเพิ่มสินค้าเรียบร้อยแล้ว**

เลขที่ใบเพิ่ม/ลด 000001

รหัสสินค้า SP0001

เลขใบสั่งซื้อ xxxxxxxxxx

ชื่อสินค้า เสื้อยืด Cutton

ประเภทสินค้า เสื้อ

สี ขาว

ขนาด S

เพิ่มสินค้าจำนวน 1,000

รายละเอียดเพิ่มเติม

รูปที่ 4-271: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงการสร้างใบเพิ่มสินค้าถูกบันทึก

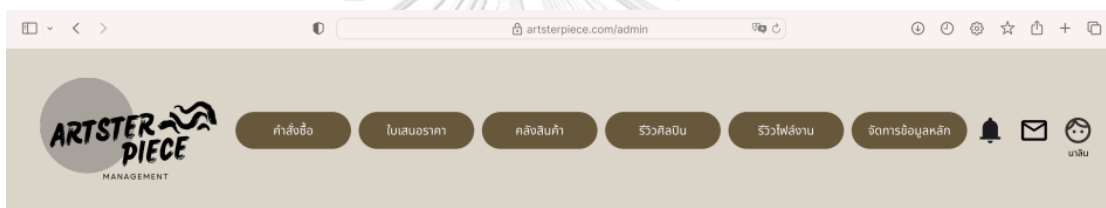


คลังสินค้า > รับสินค้า

เลขที่ใบเพิ่มสินค้า

เลขใบสั่งซื้อ

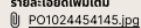
รูปที่ 4-272: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารับสินค้า



คลังสินค้า > รับสินค้า

รายละเอียด

เลขที่ใบเพิ่มสินค้า	SA000001
รหัสสินค้า	SP0001
เลขใบสั่งซื้อ	PO1024454145
ชื่อสินค้า	เสื้อยืด Cutton
ประเภทสินค้า	เสื้อ
สี	ขาว
ขนาด	S
เพิ่มสินค้าจำนวน	1,000

รายละเอียดเพิ่มเติม


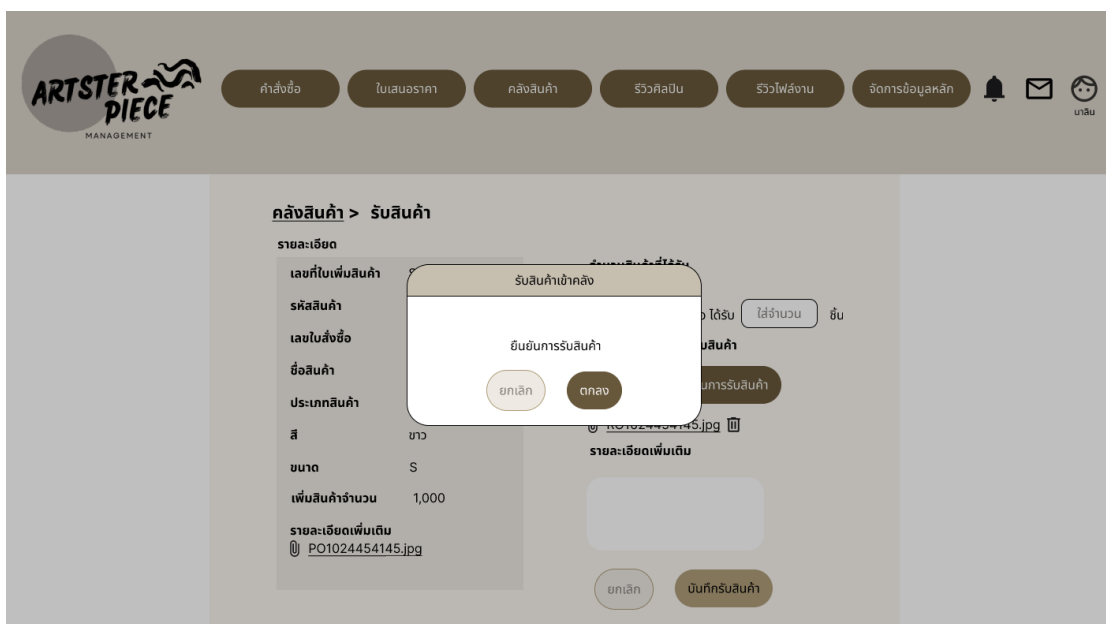
จำนวนสินค้าที่ได้รับ

- ตรงกับใบสั่งซื้อ
- ไม่ตรงกับใบสั่งซื้อ ได้รับ ชิ้น

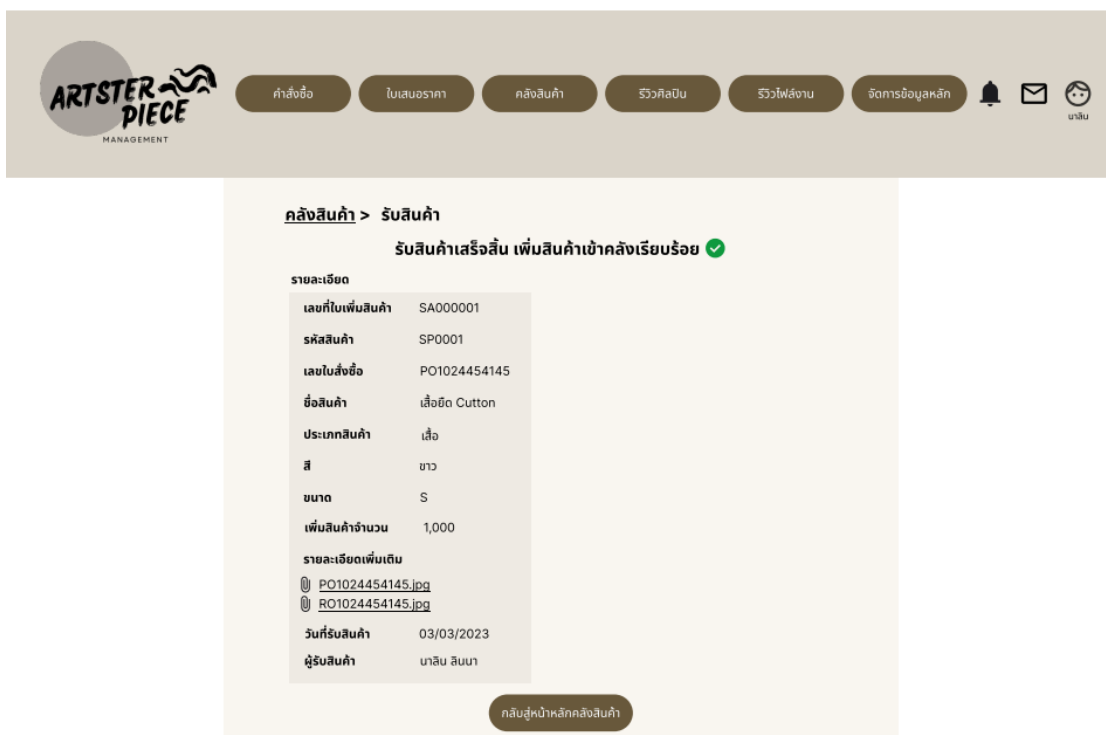
อัปโหลดหลักฐานการรับสินค้า

รายละเอียดเพิ่มเติม

รูปที่ 4-273: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายละเอียดการรับสินค้า



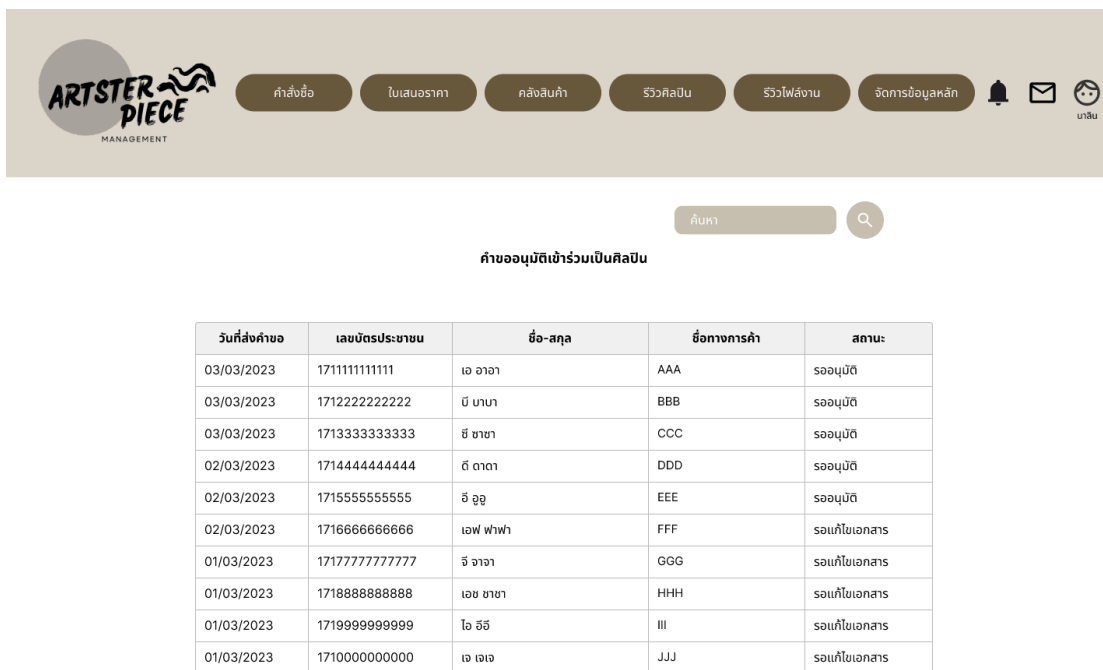
รูปที่ 4-274: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงฟ็อบอัปยืนยันการรับสินค้า



รูปที่ 4-275: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าบันทึกการรับสินค้าเข้าคลัง

3.6) หน้ารีวิวลิสป็น แสดงรายการคำขออนุมัติเข้าร่วมเป็นศิลปิน สามารถค้นหารายการที่ต้องการได้ผ่านฟังก์ชันค้นหา และสามารถกดเพื่อเข้าไปดูรายละเอียดคำขออนุมัติ

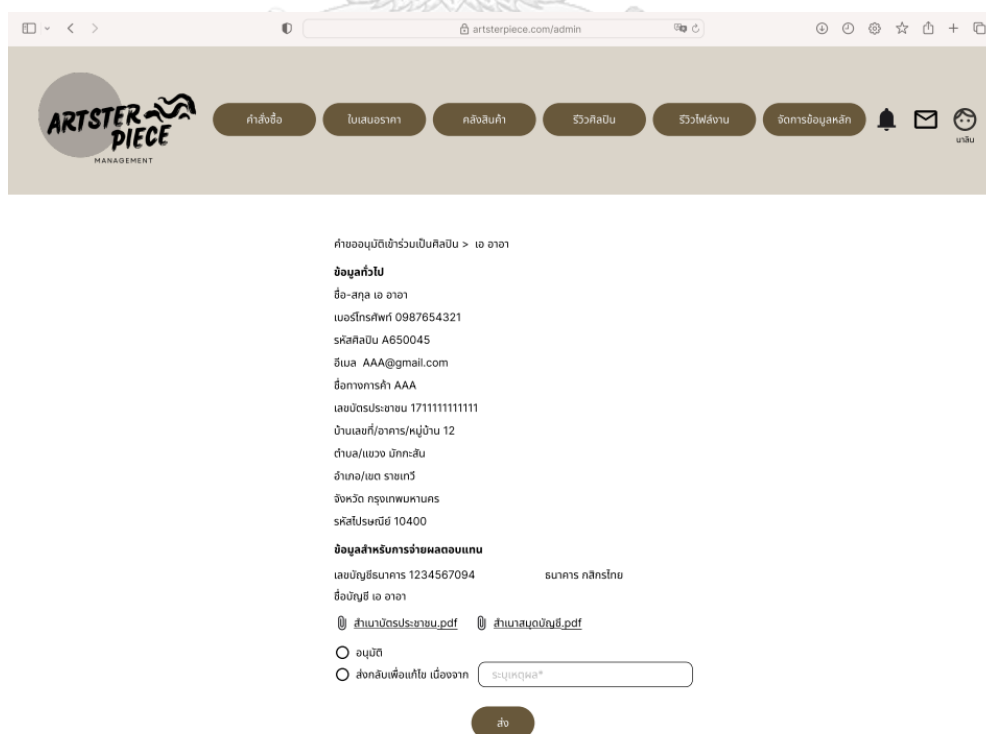
ดังแสดงในภาพที่ 4-276 พนักงานขายสามารถเลือกคำสั่งอนุมัติ หรือส่งกลับให้แก่ไขพร้อมระบุเหตุผลได้ ดังแสดงในภาพที่ 4-277 ถึง 4-279



The screenshot shows the 'คำขออนุมัติเข้าร่วมเป็นศิลปิน' (Artist Application Approval) page. At the top, there is a navigation bar with the ARTSTER PIECE MANAGEMENT logo and buttons for 'คำสั่งซื้อ', 'ใบเสนอราคา', 'คลังสินค้า', 'รีวิวศิลปิน', 'รีวิวผลงาน', and 'จัดการข้อมูลหลัก'. Below the navigation bar is a search bar and the page title. The main content is a table with the following data:

วันที่ส่งคำขอ	เลขบัตรประชาชน	ชื่อ-สกุล	ชื่อทางการค้า	สถานะ
03/03/2023	1711111111111	เอ อออา	AAA	รออนุมัติ
03/03/2023	1712222222222	บี บาบ	BBB	รออนุมัติ
03/03/2023	1713333333333	ซี ซาซา	CCC	รออนุมัติ
02/03/2023	1714444444444	ดี ดาดา	DDD	รออนุมัติ
02/03/2023	1715555555555	อี อูู	EEE	รออนุมัติ
02/03/2023	1716666666666	เอฟ ฟาฟา	FFF	รอแก้ไขเอกสาร
01/03/2023	1717777777777	จี จาจา	GGG	รอแก้ไขเอกสาร
01/03/2023	1718888888888	เฮช ซาซา	HHH	รอแก้ไขเอกสาร
01/03/2023	1719999999999	ไอ อีอี	III	รอแก้ไขเอกสาร
01/03/2023	1710000000000	เจ เจเจ	JJJ	รอแก้ไขเอกสาร

รูปที่ 4-276: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) หน้ารีวิวศิลปินแสดงรายการคำขออนุมัติเป็นศิลปิน



The screenshot shows the details of an artist application approval. At the top, there is a navigation bar with the ARTSTER PIECE MANAGEMENT logo and buttons for 'คำสั่งซื้อ', 'ใบเสนอราคา', 'คลังสินค้า', 'รีวิวศิลปิน', 'รีวิวผลงาน', and 'จัดการข้อมูลหลัก'. Below the navigation bar is a search bar and the page title. The main content is a form with the following information:

คำขออนุมัติเข้าร่วมเป็นศิลปิน > เอ อออา

ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-สกุล เอ อออา
 เบอร์โทรศัพท์ 0987654321
 รหัสศิลปิน A650045
 อีเมล AAA@gmail.com
 ชื่อทางการค้า AAA
 เลขบัตรประชาชน 1711111111111
 จำนวนที่/อาคาร/หมู่บ้าน 12
 ตำบล/แขวง มีทกะสิน
 อำเภอ/เขต ราชเทวี
 จังหวัด กรุงเทพมหานคร
 รหัสไปรษณีย์ 10400

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร 1234567094 ธนาคาร กสิกรไทย
 ชื่อบัญชี เอ อออา

ส่งแบบบัตรประชาชน.pdf ส่งแบบอนุมัติ.pdf

อนุมัติ

ส่งกลับเพื่อแก้ไข เนื่องจาก

รูปที่ 4-277: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) หน้าแสดงรายละเอียดคำขออนุมัติเป็นศิลปิน

ข้อมูลทั่วไป
 ชื่อ-สกุล เอ อออา
 เบอร์โทรศัพท์ 0987654321
 รหัสศิลปิน A650045
 อีเมล AAA
 ชื่อทางการค้า
 เลขบัตรประชาชน
 บ้านเลขที่
 ตำบล/แขวง
 อำเภอ/เขต
 จังหวัด กรุงเทพมหานคร
 รหัสไปรษณีย์ 10400

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน
 เลขบัญชีธนาคาร 1234567094 ธนาคาร กสิกรไทย
 ชื่อบัญชี เอ อออา

📎 [สำเนาบัตรประชาชน.pdf](#) 📎 [สำเนาสุนัขบัญชี.pdf](#)

อนุมัติ
 ส่งกลับเพื่อแก้ไข เนื่องจาก

อนุมัติศิลปิน

ยืนยันอนุมัติคำขอเข้าร่วมเป็นศิลปิน

รูปที่ 4-278: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) หน้าฟ็้ออัปยืนยันอนุมัติคำขอเข้าร่วมเป็นศิลปิน

artsterpiece.com/admin

ARTSTERPIECE MANAGEMENT [คำสั่งซื้อ](#) [ใบเสนอราคา](#) [คำสั่งสินค้า](#) [รีวิวศิลปิน](#) [รีวิวผลงาน](#) [จัดการข้อมูลหลัก](#)

อนุมัติเรียบร้อยแล้ว

คำขออนุมัติเข้าร่วมเป็นศิลปิน > เอ อออา

ข้อมูลทั่วไป
 ชื่อ-สกุล เอ อออา
 เบอร์โทรศัพท์ 0987654321
 รหัสศิลปิน A650045
 อีเมล AAA@gmail.com
 ชื่อทางการค้า AAA
 เลขบัตรประชาชน 1711111111111
 บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน 12
 ตำบล/แขวง นวัตกรรม
 อำเภอ/เขต ราชเทวี
 จังหวัด กรุงเทพมหานคร
 รหัสไปรษณีย์ 10400

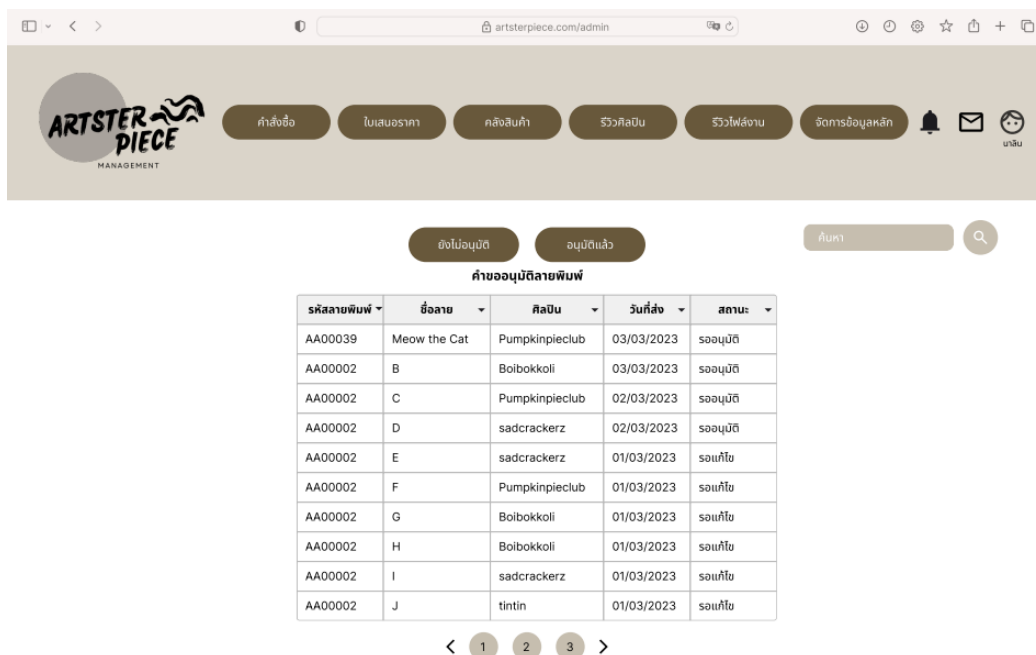
ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน
 เลขบัญชีธนาคาร 1234567094 ธนาคาร กสิกรไทย
 ชื่อบัญชี เอ อออา

📎 [สำเนาบัตรประชาชน.pdf](#) 📎 [สำเนาสุนัขบัญชี.pdf](#)

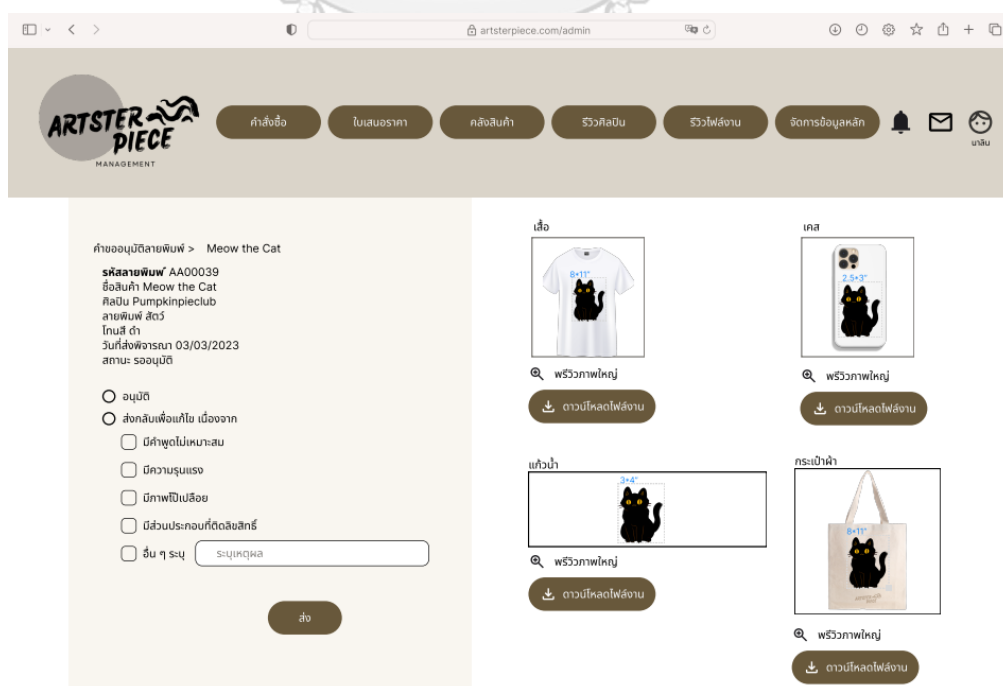
[กลับไปหน้าหลักรีวิวศิลปิน](#)

รูปที่ 4-279: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าอนุมัติศิลปินเสร็จสิ้น

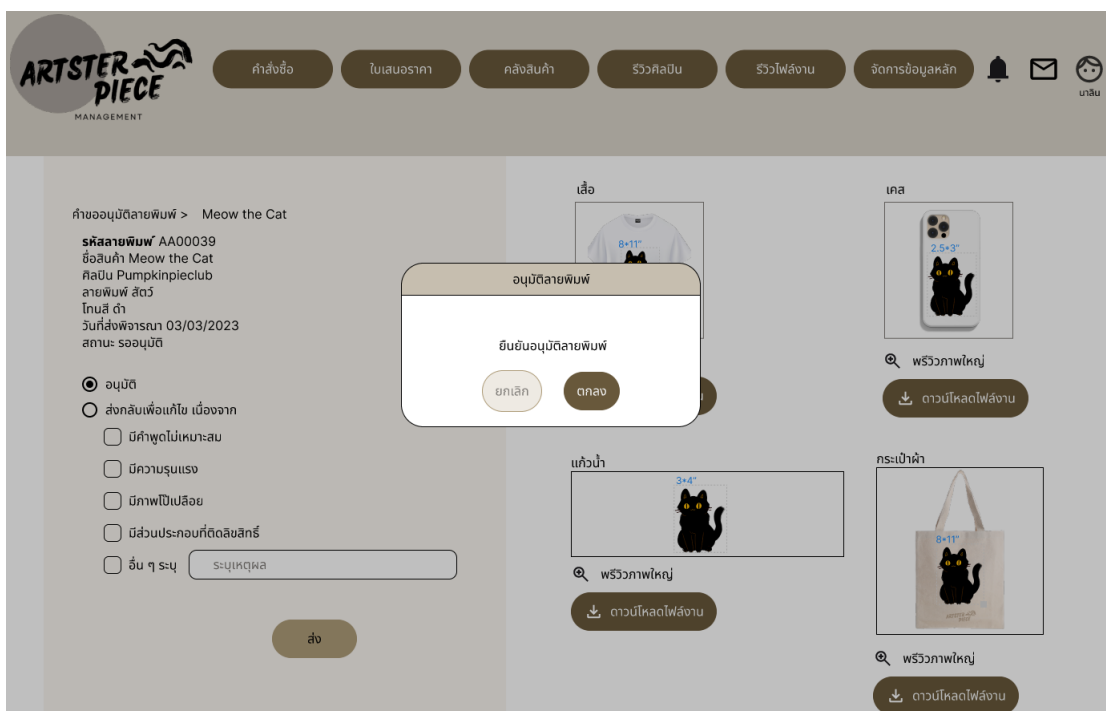
3.7) หน้ารีวิวไฟล์งาน แสดงรายการคำขออนุมัติลายพิมพ์ทั้งหมด สามารถค้นหารายการที่ต้องการได้ผ่านฟังก์ชันค้นหา และสามารถกดเพื่อเข้าไปดูรายละเอียดคำขออนุมัติ ดังแสดงในภาพที่ 4-280 พนักงานขายสามารถเลือกคำสั่งอนุมัติ หรือส่งกลับให้แก้ไขพร้อมระบุเหตุผลได้ ดังแสดงในภาพที่ 4-281 ถึง 4-283



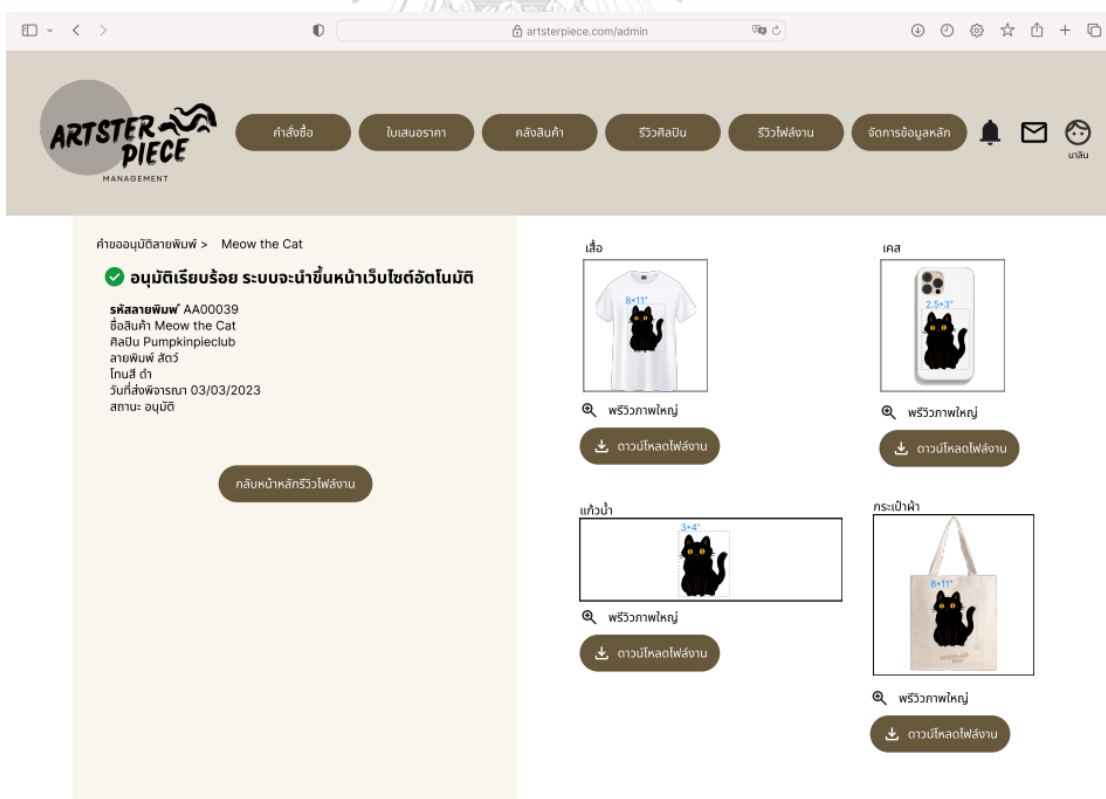
รูปที่ 4-280: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) หน้ารีวิวไฟล์งานแสดงรายการคำขออนุมัติลายพิมพ์



รูปที่ 4-281: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายละเอียดคำขออนุมัติลายสินค้า

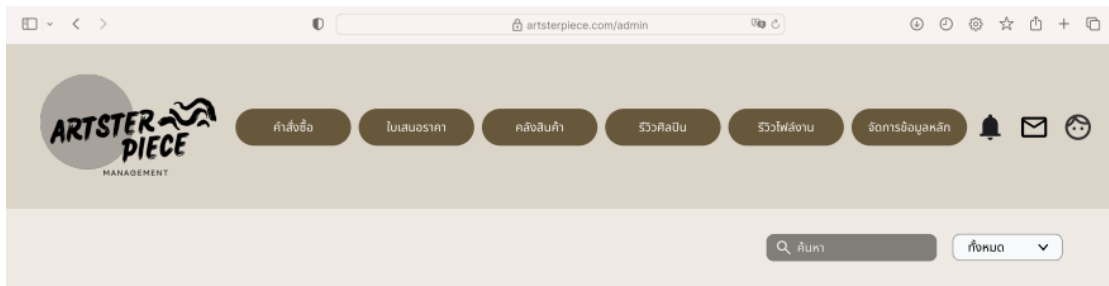


รูปที่ 4-282: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจออัปเดตยืนยันข้อมูลลายพิมพ์



รูปที่ 4-283: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าอนุมัติลายสินค้าเสร็จสิ้น

3.8) หน้าข้อความ แสดงข้อความทั้งหมดที่ลูกค้าทักเข้ามาสอบถามจากระบบแชตบนเว็บไซต์ เพื่อให้พนักงานขายสามารถตอบคำถามลูกค้าได้ สามารถค้นหาชื่อลูกค้าหรือคำที่ปรากฏในแชตที่ฟังก์ชันค้นหา และสามารถเลือกแสดงรายการข้อความที่อ่านแล้ว/ยังไม่ได้อ่าน/ทั้งหมดได้ ซึ่งข้อความที่ยังไม่ได้อ่านจะมีจุดสีฟ้าขึ้นกำกับ ดังแสดงในรูปที่ 4-284



ข้อความ

03/03/2023 10:30	เกวลี วุฒิจูด สอบถามค่ะ	●
03/03/2023 09:24	พาร จิงพากเพ็ธ สวัสดิ์กรีน ดึงการสกรีนเสื้อ 500 ตัว มีราคาพิเศษไหมกรีน	●
03/03/2023 09:24	พาร จิงพากเพ็ธ สวัสดิ์กรีน ดึงการสกรีนเสื้อ 500 ตัว มีราคาพิเศษไหมกรีน	●
03/03/2023 09:24	พาร จิงพากเพ็ธ สวัสดิ์กรีน ดึงการสกรีนเสื้อ 500 ตัว มีราคาพิเศษไหมกรีน	●
03/03/2023 09:24	พาร จิงพากเพ็ธ สวัสดิ์กรีน ดึงการสกรีนเสื้อ 500 ตัว มีราคาพิเศษไหมกรีน	●
03/03/2023 09:24	พาร จิงพากเพ็ธ สวัสดิ์กรีน ดึงการสกรีนเสื้อ 500 ตัว มีราคาพิเศษไหมกรีน	●
03/03/2023 09:24	พาร จิงพากเพ็ธ สวัสดิ์กรีน ดึงการสกรีนเสื้อ 500 ตัว มีราคาพิเศษไหมกรีน	●
03/03/2023 09:24	พาร จิงพากเพ็ธ สวัสดิ์กรีน ดึงการสกรีนเสื้อ 500 ตัว มีราคาพิเศษไหมกรีน	●

รูปที่ 4-284: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อความที่ลูกค้าทักมาสอบถาม

3.9) หน้าแจ้งเตือน แสดงการแจ้งเตือนซึ่งพนักงานแต่ละคนจะได้รับการแจ้งเตือนที่ต่างกันออกไป เช่น พนักงานคลังได้คำแจ้งเตือนสินค้าใกล้หมด พนักงานขายได้คำแจ้งเตือนรายการคำขอใบสั่งซื้อ เป็นต้น ดังแสดงในรูปที่ 4-285



แจ้งเตือน

03/03/2023 10:30	ระบบคลังสินค้า เสื้อยืด ขนาด S สีขาว ใกล้หมด	●
03/03/2023 10:30	ระบบคลังสินค้า เสื้อยืด ขนาด M สีดำ ใกล้หมด	●

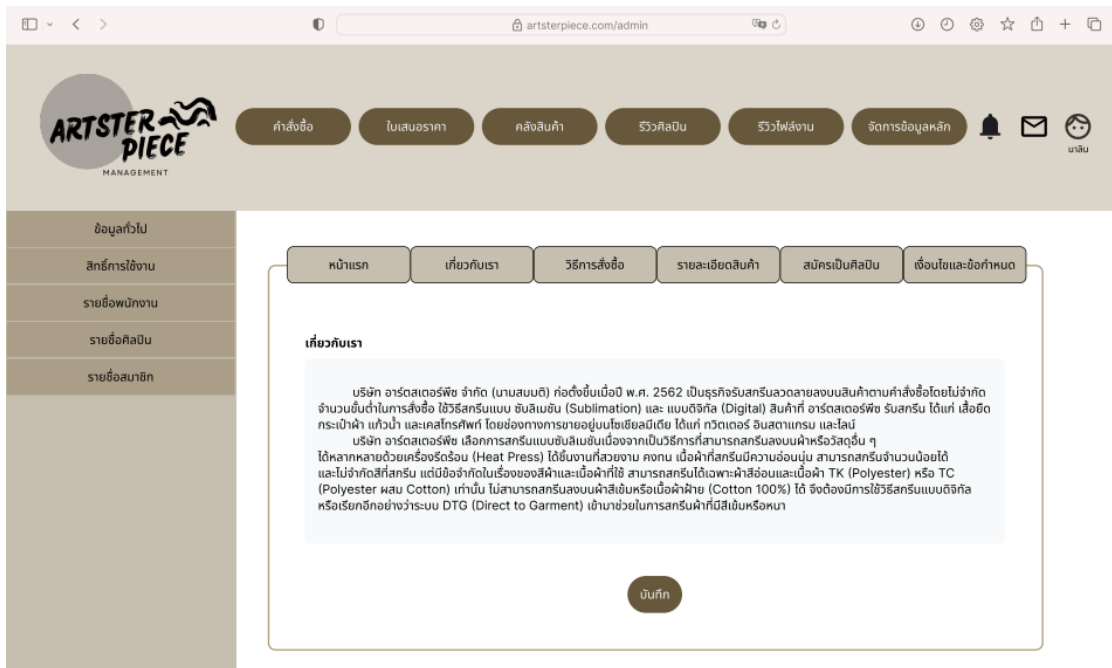
รูปที่ 4-285: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแจ้งเตือน

4) พนักงานดูแลระบบ

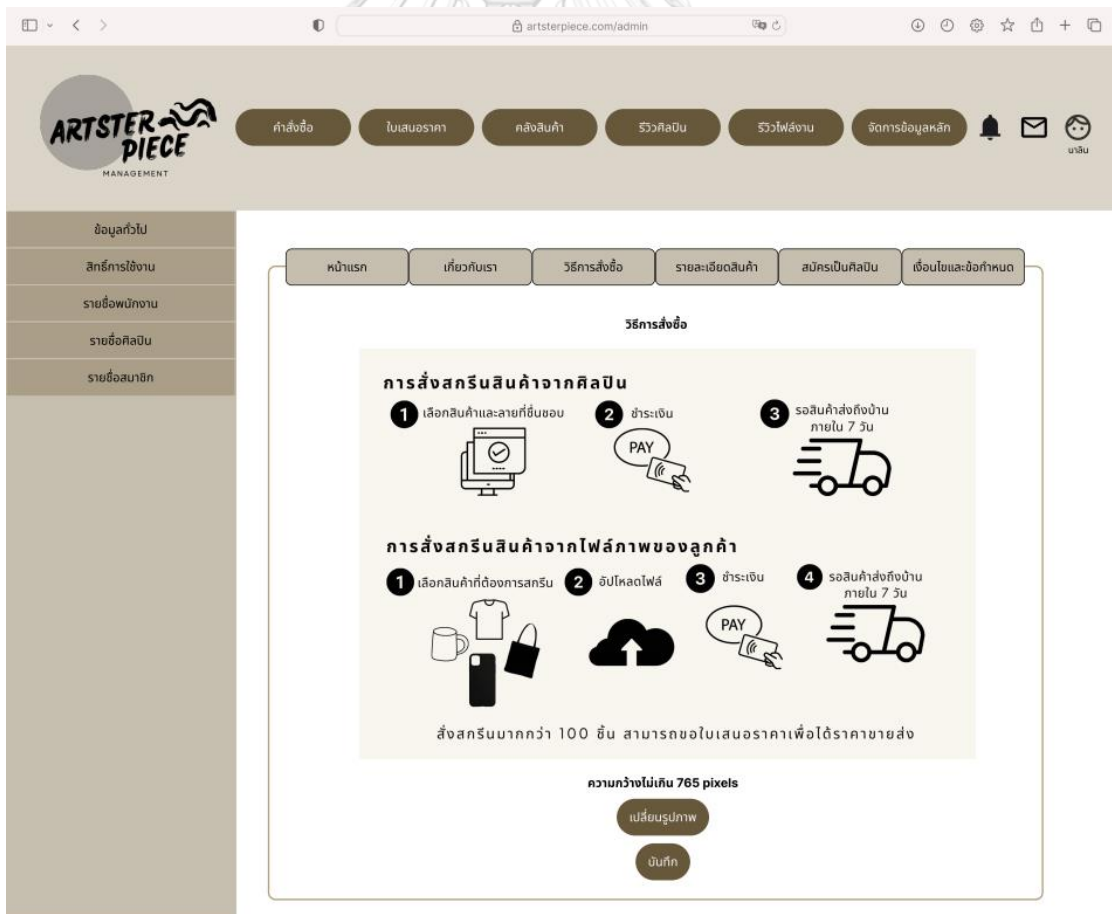
4.1) หน้าจัดการข้อมูลหลัก เมนูย่อย: ข้อมูลทั่วไป สามารถแก้ไขข้อมูลทั่วไปของเว็บไซต์ได้ ได้แก่ข้อมูลในหน้าแรก เกี่ยวกับเรา และวิธีการสั่งซื้อ ดังแสดงในภาพที่ 4-286 ถึง 4-290



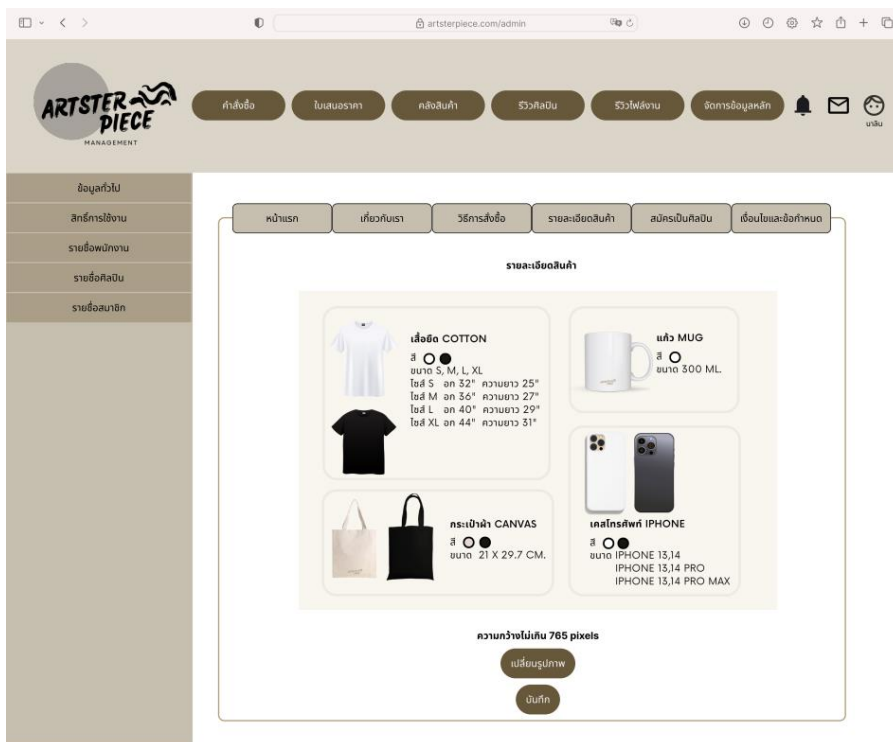
รูปที่ 4-286: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (หน้าแรก)



รูปที่ 4-287: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (เกี่ยวกับเรา)



รูปที่ 4-288: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (วิธีการสั่งซื้อ)

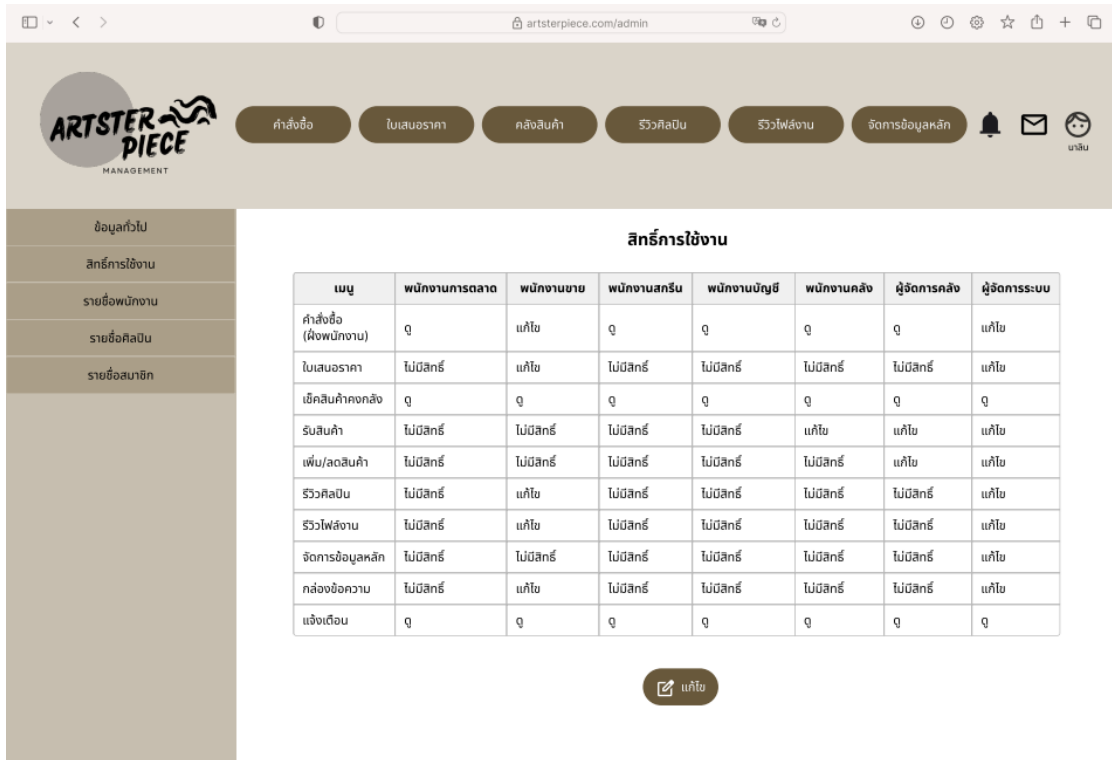


รูปที่ 4-289: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (รายละเอียดสินค้า)

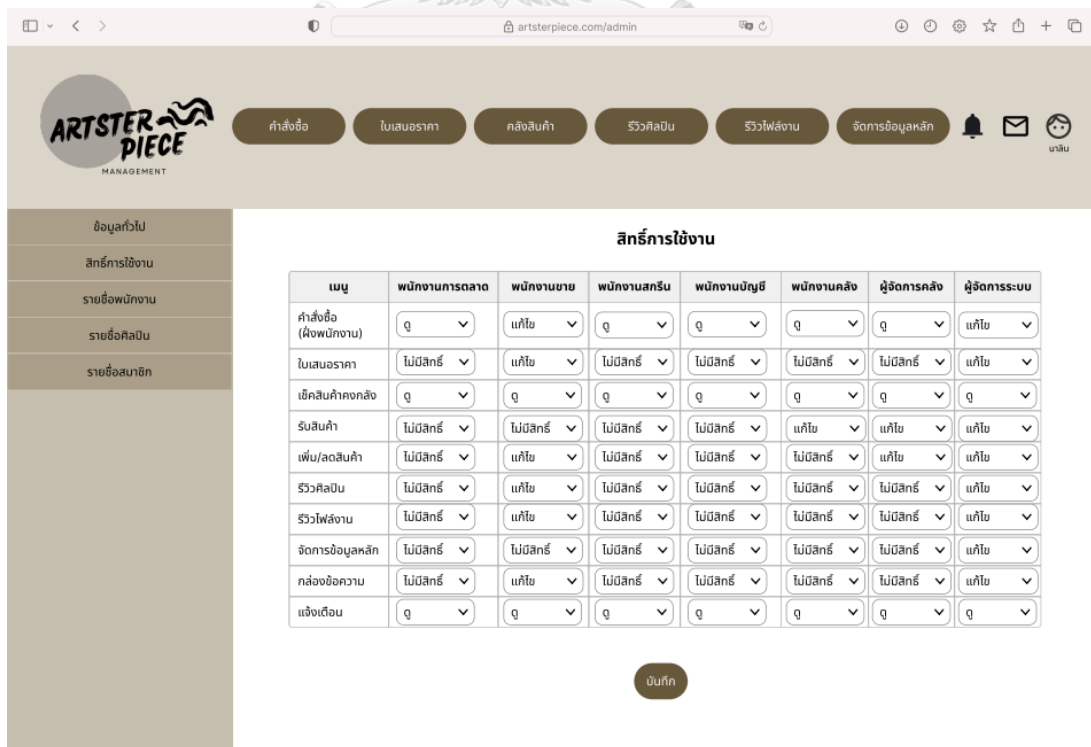


รูปที่ 4-290: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการข้อมูลทั่วไป (รายละเอียดศิลปิน)

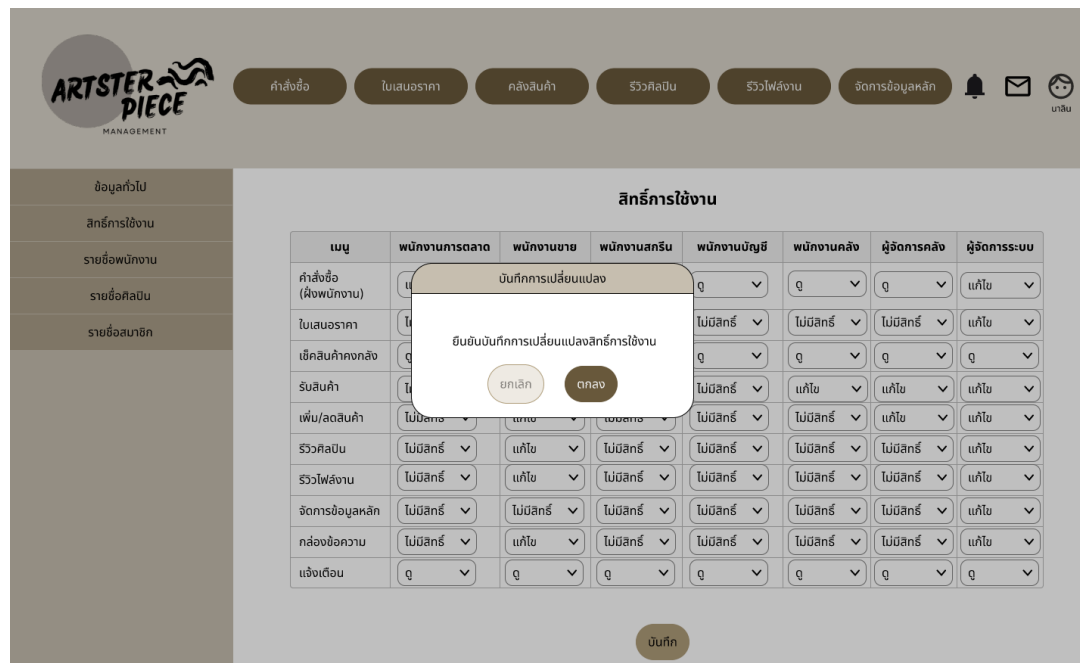
4.2) หน้าสิทธิ์การใช้งาน กำหนดสิทธิ์การเข้าถึงเมนูต่าง ๆ บนเว็บแอปพลิเคชันได้ ดังแสดง
ในรูปที่ 4-291 ถึง 4-293



รูปที่ 4-291: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจัดการสิทธิ์การใช้งาน

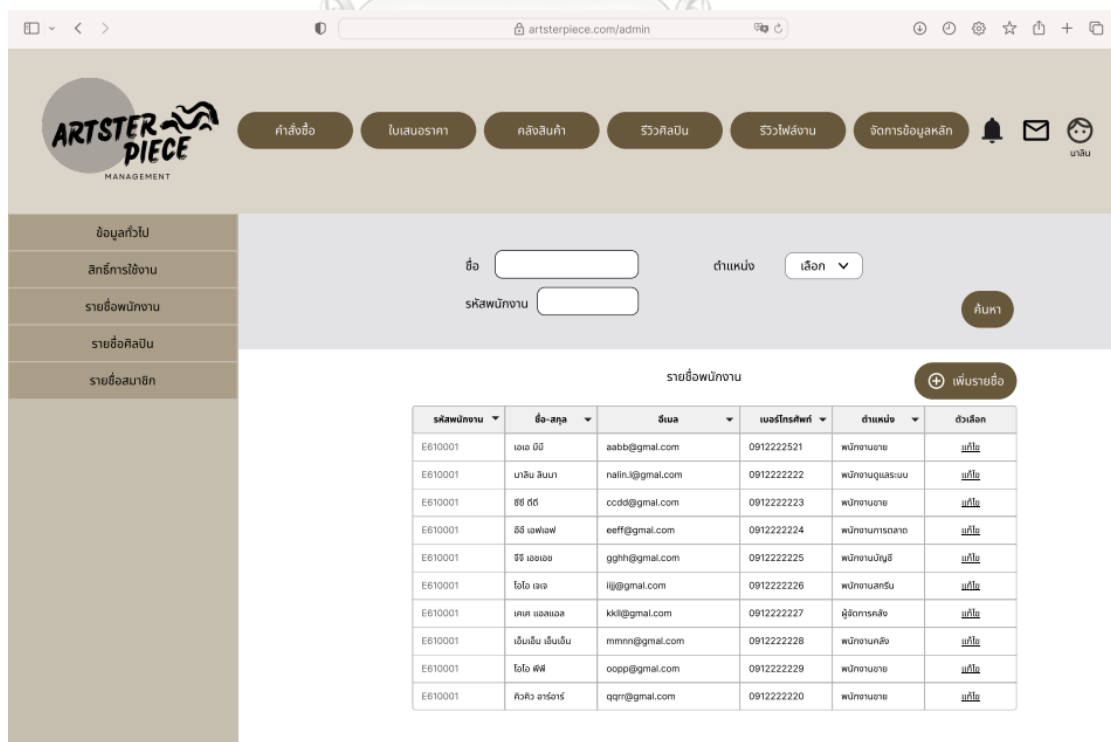


รูปที่ 4-292: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าแก้ไขสิทธิ์การใช้งาน



รูปที่ 4-293: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าจออัปเดตยืนยันบันทึกการเปลี่ยนแปลงสิทธิ์

4.3) หน้ารายชื่อพนักงาน แสดงรายชื่อพนักงานทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-294 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดพนักงาน รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อพนักงานดังแสดงในรูปที่ 4-295



รูปที่ 4-294: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายชื่อพนักงาน

ARTSTERPIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | รีวิวศิลปิน | รีวิวไฟล์งาน | จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป

สิทธิ์การใช้งาน

รายชื่อพนักงาน

รายชื่อศิลปิน

รายชื่อสมาชิก

รายชื่อพนักงาน > ข้อมูลพนักงาน ลบพนักงาน

ชื่อจริง นามสกุล

รหัสพนักงาน เบอร์โทรศัพท์

ตำแหน่ง พาสเวิร์ด

อีเมล

รูปที่ 4-295: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อมูลพนักงาน

4.4) หน้ารายชื่อศิลปิน แสดงรายชื่อศิลปินทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-296 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดศิลปิน รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อศิลปินดังแสดงในรูปที่ 4-297

ARTSTERPIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | รีวิวศิลปิน | รีวิวไฟล์งาน | จัดการข้อมูลหลัก

ข้อมูลทั่วไป

สิทธิ์การใช้งาน

รายชื่อพนักงาน

รายชื่อศิลปิน

รายชื่อสมาชิก

ชื่อ สถานะ:

รหัสศิลปิน ค้นหา

รายชื่อศิลปิน + เพิ่มรายชื่อ

รหัสศิลปิน	ชื่อ-สกุล	อีเมล	เบอร์โทรศัพท์	สถานะ	ตัวเลือก
A650030	เทวี วัฒนคุณ	plagy.gewalee@gmail.com	0817338786	อนุมัติ	แก้ไข
A650029	มานะ มานะ	mana@gmail.com	0888888888	รอตรวจสอบเอกสาร	แก้ไข
A650028	มานี มานี	manee@gmail.com	0888888887	อนุมัติ	แก้ไข
A650027	ปิติ รัตน์	piti@gmail.com	0888888886	อนุมัติ	แก้ไข
A650026	ชอุบ ใจบุญ	choojai@gmail.com	0888888885	อนุมัติ	แก้ไข
A650025	จูนเมง ชูณเฒ่า	joomheng@gmail.com	0888888884	อนุมัติ	แก้ไข
A650024	ลาดี ลีลา	lalee@gmail.com	0888888883	อนุมัติ	แก้ไข
A650023	กทาทา สิททา	gata@gmail.com	0888888882	อนุมัติ	แก้ไข
A650022	ยา ทรัพย์ยา	yaya@gmail.com	0888888881	อนุมัติ	แก้ไข
A650021	ดี ทรัพย์ดี	yeeyee@gmail.com	0888888880	อนุมัติ	แก้ไข

< 1 2 3 >

รูปที่ 4-296: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายชื่อศิลปิน

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | วัสดุศิลป์ | วัสดุเฟอร์นิเจอร์ | จัดการข้อมูลศิลปิน

ข้อมูลทั่วไป

สิทธิ์การใช้งาน

รายชื่อพนักงาน

รายชื่อศิลปิน

รายชื่อสมาชิก

รายชื่อศิลปิน > ข้อมูลศิลปิน ลบศิลปิน

ชื่อจริง นามสกุล

รหัสศิลปิน เบอร์โทรศัพท์

สถานะ:

อีเมล

ชื่อทางการค้า

เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน

บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน ตำบล/แขวง

อำเภอ/เขต จังหวัด

รหัสไปรษณีย์

ข้อมูลสำหรับการจ่ายผลตอบแทน

เลขบัญชีธนาคาร ธนาคาร

ชื่อบัญชี

[ดาวน์โหลดใบเสนอราคา.pdf](#) [ดาวน์โหลดบัญชีรายชื่อสมาชิก.pdf](#)

ยกเลิก บันทึก

รูปที่ 4-297: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อมูลศิลปิน

4.5) หน้ารายชื่อสมาชิก แสดงรายชื่อสมาชิกทั้งหมด ดังแสดงในรูปที่ 4-298 สามารถกดเข้าไปดูรายละเอียดสมาชิก รวมถึงแก้ไขข้อมูลและลบรายชื่อสมาชิกดังแสดงในรูปที่ 4-299

ARTSTER PIECE MANAGEMENT

คำสั่งซื้อ | ใบเสนอราคา | คลังสินค้า | วัสดุศิลป์ | วัสดุเฟอร์นิเจอร์ | จัดการข้อมูลศิลปิน

ข้อมูลทั่วไป

สิทธิ์การใช้งาน

รายชื่อพนักงาน

รายชื่อศิลปิน

รายชื่อสมาชิก

ชื่อ ระดับสมาชิก

รหัสสมาชิก ค้นหา

รายชื่อสมาชิก เพิ่มรายชื่อ

รหัสสมาชิก	ชื่อ-สกุล	อีเมล	เบอร์โทรศัพท์	ระดับสมาชิก	ตัวเลือก
M850030	เกรงี วุฒิจันทร์	piagy.gewalee@gmail.com	0817338786	Gold	แก้ไข
M850029	บานานา บานานา	bababa@gmail.com	0899999999	Silver	แก้ไข
M850028	บานานา	banana@gmail.com	0899999998	Silver	แก้ไข
M850027	ไม่ เต๋า	potato@gmail.com	0899999997	Bronze	แก้ไข
M850026	อ่า บานา	nanana@gmail.com	0899999996	Bronze	แก้ไข
M850025	โปตา ร์โก	potarigo@gmail.com	0899999995	Bronze	แก้ไข
M850024	โปตา โนนี่	potatoni@gmail.com	0899999994	Gold	แก้ไข
M850023	บานี โบลานี	bani@gmail.com	0899999993	Silver	แก้ไข
M850022	บานอนิกา บานา	banonika@gmail.com	0899999992	Platinum	แก้ไข
M850021	บานา บานา	babanana@gmail.com	0899999991	Bronze	แก้ไข

< 1 2 3 >

รูปที่ 4-298: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้ารายชื่อสมาชิก

The screenshot shows the admin interface for ARTSTERPIECE MANAGEMENT. The browser address bar is artsterpiece.com/admin. The top navigation bar includes buttons for 'คำสั่งซื้อ', 'ใบเสนอราคา', 'คลังสินค้า', 'รีวิวศิลปิน', 'รีวิวไฟล์งาน', and 'จัดการข้อมูลหลัก', along with notification, email, and profile icons. A sidebar on the left lists menu items: 'ข้อมูลทั่วไป', 'สิทธิ์การใช้งาน', 'รายชื่อพนักงาน', 'รายชื่อศิลปิน', and 'รายชื่อสมาชิก'. The main content area is titled 'รายชื่อสมาชิก > ข้อมูลสมาชิก' and contains a form with the following fields:

- ชื่อจริง: เทวดี
- นามสกุล: ฐิติคุณ
- รหัสสมาชิก: A650001
- เบอร์โทรศัพท์: 0817338786
- ระดับสมาชิก: Gold
- อีเมล: piagy.gewalee@gmail.com
- เลขประจำตัวผู้เสียภาษี/เลขบัตรประชาชน: 1710000000000
- บ้านเลขที่/อาคาร/หมู่บ้าน: 3 หมู่ 11
- ตำบล/แขวง: ปากแตร
- อำเภอ/เขต: บ้านโป่ง
- จังหวัด: ราชบุรี
- รหัสไปรษณีย์: 70110

Buttons at the bottom of the form are 'ยกเลิก' and 'บันทึก'.

รูปที่ 4-299: ต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma (ฉบับแก้ไข) แสดงหน้าข้อมูลสมาชิก



บทที่ 5

บทสรุป ปัญหา และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้จะกล่าวถึงบทสรุป ปัญหา และข้อเสนอแนะของการพัฒนาโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” เพื่อให้เป็นแนวทางในการพัฒนาการคิดเชิงออกแบบระบบ หรือโครงการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้

5.1 บทสรุป

ในการจัดทำโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” ผู้จัดทำได้เรียนรู้แนวคิด หลักการ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการใช้ระบบแนะนำ (Recommendation System) มาประยุกต์ใช้กับธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์โครงการดังนี้

- 1) เพื่อประยุกต์ใช้หลักการการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และระบบแนะนำ (Recommendation System) ในการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันสำหรับธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการ โดยเริ่มจากการศึกษาและทำความเข้าใจธุรกิจสกรีน การคิดเชิงออกแบบ และการใช้ระบบแนะนำ หลังจากนั้นจึงเริ่มทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) โดยการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มถึงปัญหาที่พบและสิ่งที่ต้องการ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และกำหนดปัญหาและความต้องการของผู้ใช้ให้ชัดเจน (Define) เพื่อที่จะได้ระดมความคิด (Ideate) หาแนวทางการแก้ไขปัญหาและวิธีการที่ทำให้ผู้ใช้พึงพอใจมากที่สุด
- 2) เพื่อให้ได้ระบบต้นแบบ (Prototype) ของเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการที่สามารถแก้ไขปัญหากับผู้ใช้งานและตรงตามความต้องการ ซึ่งโครงการนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์นี้โดยการสร้างระบบต้นแบบของแอปพลิเคชันในรูปแบบหยาบ (Low-fidelity Mockups) และแบบเสมือนจริง (High-fidelity Mockups) ซึ่งผู้จัดทำได้นำระบบต้นแบบทั้งสองไปทดสอบกับผู้ใช้งานจริง เพื่อเก็บข้อเสนอแนะและความคิดเห็นมาปรับปรุงระบบต้นแบบให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้

จากการศึกษาข้อมูลและดำเนินการโครงการนี้ขึ้นมา ผู้จัดทำสามารถรวบรวมความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจสิ่งพิมพ์ตามความต้องการผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ จนได้ 8 ระบบย่อยดังนี้

- 1) ระบบขาย (Sales System)
ระบบนี้เป็นระบบสำหรับลูกค้าที่ต้องการสั่งซื้อสินค้าทั้งในรูปแบบสั่งกรีนตามแบบที่มีในเว็บไซต์และสั่งกรีนโดยมีไฟล์ต้นแบบของลูกค้าเอง ระบบจะแสดงสินค้าภายในร้าน ลูกค้าสามารถเลือกดูสินค้า ค้นหาสินค้า สั่งซื้อสินค้า รวมถึงอัปโหลดไฟล์สำหรับงานกรีนได้ ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ลูกค้า
- 2) ระบบชำระเงิน (Payment System)
ระบบนี้ครอบคลุมการชำระเงินค่าสินค้าและบริการ รวมถึงการออกไปกำกับภาษี/ใบเสร็จรับเงินให้แก่ลูกค้า ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ลูกค้า และพนักงานบัญชี
- 3) ระบบจัดการคลังสินค้า (Warehouse Management System)
ระบบนี้คือระบบหลังบ้านสำหรับพนักงานคลังเพื่อใช้บริหารจัดการสินค้าในคลัง สามารถเพิ่ม แก้ไข และลบข้อมูลของสินค้าในคลังได้ ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ พนักงานคลัง
- 4) ระบบส่งไฟล์งานศิลปะ (Artwork Submitting System)
ระบบนี้เป็นระบบสำหรับศิลปินที่ต้องการส่งผลงานให้ขึ้นบนหน้าเว็บแอปพลิเคชัน ศิลปินสามารถส่งไฟล์งานเพื่อยื่นพิจารณา และเรียกคืนเพื่อแก้ไขไฟล์งานได้ พนักงานขายจะเป็นผู้ตรวจสอบและอนุมัติ พนักงานสามารถเลือกคำสั่งในระบบโดยเลือก Approve หรือ Reject พร้อมระบุเหตุผลได้ ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ศิลปินและพนักงานขาย
- 5) ระบบติดตามคำสั่งซื้อ (Order Tracking System)
ระบบนี้ครอบคลุมการติดตามสถานะการสั่งซื้อตั้งแต่รับงาน ผลิต และจัดส่ง ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ลูกค้าและพนักงานขาย
- 6) ระบบสมาชิก (Membership System)
ระบบนี้ครอบคลุมการสมัครสมาชิก การดูประวัติคำสั่งซื้อสำหรับลูกค้า การบันทึกสินค้าที่ชอบ และการดูประวัติการส่งผลงานของศิลปิน ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ ลูกค้าและศิลปิน
- 7) ระบบจัดการคำสั่งซื้อ (Order Management System)
ระบบนี้เป็นระบบสำหรับพนักงานขาย พนักงานการตลาดและพนักงานบัญชี สำหรับดูรายการคำสั่งซื้อของลูกค้า พนักงานขายสามารถบันทึกรายการคำสั่งซื้อของลูกค้าที่สั่งสินค้าผ่านทางช่องทางอื่นได้ พนักงานกรีนสามารถเรียกดูรายละเอียดคำสั่งซื้อได้ พนักงานการตลาดและพนักงานบัญชีสามารถเรียกดูรายงาน

สรุปผลต่าง ๆ สามารถค้นหาและเรียกดูรายงานตามช่วงเวลาที่กำหนดได้ ไม่ว่าจะ เป็นรายวัน สัปดาห์ เดือน หรือปี รวมถึงสามารถเรียกดูรายงานตามประเภทสินค้า และชื่อศิลปินได้ ผู้ใช้ระบบนี้ได้แก่ พนักงานขาย พนักงานการตลาด พนักงานบัญชี และพนักงานสกรีน

8) ระบบจัดการข้อมูลหลัก (Master Data Management System)

เป็นระบบที่ใช้สำหรับจัดการข้อมูลต่าง ๆ ในเว็บแอปพลิเคชัน เช่น ประเภทสินค้า ข้อมูลสินค้า การเพิ่ม-ลบผู้ใช้งาน การกำหนดสิทธิ์การใช้งาน เป็นต้น ผู้ใช้ระบบนี้ ได้แก่ พนักงานดูแลระบบ

นอกจากนี้ผู้จัดทำได้นำระบบแนะนำ (Recommendation System) มาประยุกต์ใช้ในการ แนะนำสินค้าที่เกี่ยวข้อง ที่คิดว่าผู้ใช้น่าจะสนใจ เพื่อเป็นทางเลือกให้ลูกค้าเจอสินค้าที่ต้องการและชื่นชอบได้รวดเร็วและสะดวกยิ่งขึ้น รวมถึงยังช่วยส่งเสริมการขายให้กับธุรกิจ ทำให้ผู้ที่ต้องการสินค้าชิ้น นั้นหาสินค้าเจอได้ง่ายยิ่งขึ้น

5.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

จากการจัดทำโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจสั่ง พิมพ์ตามความต้องการ” ผู้จัดทำได้พบปัญหาระหว่างการดำเนินการคิดเชิงออกแบบทั้ง 5 ขั้นตอน โดยได้รวบรวมปัญหาและแนวทางการแก้ไขมาดังแสดงในตารางที่ 5-1

ตารางที่ 5-1: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิง ออกแบบ

ขั้นตอน	ปัญหา	แนวทางแก้ไข
1) การเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize)	<ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มเป้าหมายเคยชินกับ ปัญหาที่เกิดขึ้น ทำให้ใน ช่วงแรกไม่ได้มองว่าสิ่งนั้นคือ ปัญหา - กลุ่มเป้าหมายตอบไม่ตรง คำถาม 	<ul style="list-style-type: none"> - ค่อย ๆ สอบถามกระบวนการ ดำเนินงานทีละขั้นเพื่อให้ กลุ่มเป้าหมายเล็งเห็นถึงความ ยุ่งยากหรือปัญหาของการ ดำเนินงานบางอย่างที่อาจ มองข้ามไป - พยายามหาจังหวะกลับมาถาม ซ้ำใหม่ในเรื่องเดิม แต่มีการ ปรับเปลี่ยนคำพูดให้มีความ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอน	ปัญหา	แนวทางแก้ไข
	<ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มเป้าหมายบางคนไม่ให้ความร่วมมือในการตอบคำถามเท่าที่ควรเพราะกลัวว่าจะเป็นคู่แข่งทางธุรกิจ 	<ul style="list-style-type: none"> - เน้นย้ำว่าเป็นการสัมภาษณ์เพื่อการศึกษา หรือหาข้อมูลกลุ่มเป้าหมายคนใหม่ที่ให้ความร่วมมือกับการตอบคำถาม
2) การตั้งกรอบปัญหา (Define)	<ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มเป้าหมายมักจะมีวิธีการจัดการปัญหาที่พบอยู่แล้ว จึงเป็นเรื่องท้าทายที่ต้องคิดแนวทางการแก้ปัญหาที่ดีกว่าเดิม 	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจที่เกี่ยวข้องและพยายามสอบถามความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายเพื่อคิดหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่ตรงจุด
3) การระดมความคิดเห็น (Ideate)	<ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มเป้าหมายบางคนไม่สะดวกให้สัมภาษณ์แบบเจอหน้าจึงต้องนัดสัมภาษณ์ออนไลน์ ทำให้กลุ่มเป้าหมายบางคนไม่มีสมาธิในการให้สัมภาษณ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - พยายามพูดโดยใช้น้ำเสียงที่กระตือรือร้นเพื่อดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมาย และพูดให้สั้น กระชับ
4) การสร้างต้นแบบ (Prototype)	<ul style="list-style-type: none"> - มีระบบย่อยทั้งหมด 8 ระบบ ซึ่งบางระบบมีความซับซ้อนมาก และบางระบบมีความเชื่อมโยงกันทำให้เกิดความสับสน - ระยะเวลาดำเนินงานมีจำกัด 	<ul style="list-style-type: none"> - พยายามจัดและเชื่อมโยงข้อมูลที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกัน และหมั่นทบทวนแนวคิดของแต่ละระบบ - กำหนดช่วงเวลาการทำงานแต่ละอย่างให้ชัดเจน
5) การทดสอบต้นแบบ (Test)	<ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มเป้าหมายไม่ค่อยดี ทำให้ไม่แน่ใจว่าออกแบบมาดีอยู่แล้วจริง ๆ หรือกลุ่มเป้าหมายไม่กล้าติ 	<ul style="list-style-type: none"> - พยายามสอบถามความคิดเห็นและโดยใช้คำถามหลากหลายรูปแบบ

5.3 ข้อจำกัด

สำหรับการจัดทำโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจ สิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” มีข้อจำกัดบางประการ ดังนี้

- 1) การเพิ่มประเภทสินค้าใหม่ ๆ ยังไม่สามารถเพิ่มบนหน้าเว็บไซต์ได้โดยตรง
- 2) การเคลมสินค้า ลูกค้าไม่สามารถเลือกกดให้ส่งสินค้าชิ้นใหม่มาทดแทนสินค้าเดิมที่ต้องการเคลมได้ ลูกค้าสามารถเลือกรับเงินคืนได้เท่านั้น
- 3) การขอใบเสนอราคา เมื่อลูกค้าได้รับใบเสนอราคาที่พนักงานขายตอบกลับ หากลูกค้าไม่พอใจกับราคาที่พนักงานขายเสนอมาย่อมไม่สามารถกดขอต่อรองราคากลับไปอีกครั้งได้

5.4 ข้อเสนอแนะ

สำหรับการจัดทำโครงการ “การใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันของธุรกิจ สิ่งพิมพ์ตามความต้องการ” มีข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่ต้องการพัฒนาระบบนี้ใหม่ หรือต้องการนำโครงการนี้ไปพัฒนาเพิ่มเติม ดังต่อไปนี้

- 1) ควรศึกษาข้อมูลของธุรกิจอย่างละเอียดก่อนเข้าไปสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากจะช่วยให้สามารถถามคำถามได้อย่างต่อเนื่องและตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น และทำให้กลุ่มเป้าหมายไม่เสียเวลาในการอธิบายคำศัพท์เฉพาะทางของธุรกิจ
- 2) ขั้นตอนการสัมภาษณ์และการทดสอบระบบนั้นควรเป็นการพบกันต่อหน้า (Face-to-face) มากกว่าการพูดคุยผ่านทางออนไลน์ เนื่องจากผู้ถูกสัมภาษณ์จะมีสมาธิและให้ความร่วมมือมากกว่า ทำให้มีโอกาสเข้าถึงปัญหาและความต้องการที่แท้จริงได้มากกว่า
- 3) ในการทดสอบระบบต้นแบบเสมือนจริง ควรทำให้ส่วนประกอบที่สามารถ Interact ได้สามารถทำให้ผู้ใช้รู้สึกว่าการใช้งานได้จริง ๆ เพื่อให้ผู้ใช้จะได้มีประสบการณ์ร่วมอย่างเต็มที่ และสามารถให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นได้ดี
- 4) หลักการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย สามารถประยุกต์ใช้ได้ทั้งการออกแบบสินค้าและบริการของทุกธุรกิจ
- 5) ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ใช้และคณะกรรมการที่สามารถนำไปพัฒนาต่อยอด
 - ในส่วนของการแสดงตัวอย่างลายพิมพ์บนสินค้าในหน้าสิ่งพิมพ์ ควรแสดงให้เห็นสะท้อนสินค้าที่ลูกค้าจะได้รับจริง เช่น หากไฟล์ภาพที่ลูกค้าอัปโหลดมีคุณภาพ

ต่ำ ภาพที่แสดงให้เห็นเป็นตัวอย่างควรเป็นภาพที่ไม่คมชัดตามคุณภาพไฟล์ เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาลูกค้าไม่พึงพอใจที่ได้รับสินค้าจริงไม่ตรงกับภาพตัวอย่าง

- ในส่วนของพนักงาน เมนูที่พนักงานไม่มีสิทธิ์เข้าใช้งานควร Disable เพื่อไม่ให้พนักงานเกิดความสับสนว่าเข้าใช้เมนูใดได้บ้าง เช่น หากพนักงานคลังเข้าใช้ระบบ ระบบควรแสดงแค่เมนูคำสั่งซื้อ คลังสินค้า และการแจ้งเตือน เป็นต้น
- ในส่วนของการเคลมสินค้าอาจพิจารณานำส่วนที่ให้ลูกค้าเลือกช่องทางการคืนเงินออก เนื่องจากในทางปฏิบัติการเคลมสินค้าส่วนมากมักจะเป็นการคืนจากช่องทางเดิมที่ลูกค้าชำระเงินมากกว่าการให้ลูกค้าเลือกช่องทางการรับเงินคืน เนื่องจากง่ายต่อการดำเนินการและไม่เสียค่าธรรมเนียมเพิ่มเติม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- ธเนตรตรี รัตน์เรืองยศ. (2564). *Design Thinking* คืออะไร? การคิดเชิงออกแบบใน 5 ขั้นตอน. ThaiWinner. <https://thaiwinner.com/design-thinking/>
- เรดดีแพลนเน็ต. (2563). 10 ประโยชน์ของการมีเว็บไซต์ธุรกิจและเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์. เรดดีแพลนเน็ต. <https://blog.readyplanet.com/17665559/10-benefits-of-having-a-business-website>
- Full Press Apparel. (2020). *A Brief History of T-Shirt Printing*. Full Press Apparel. <https://fullpressapparel.com/a-brief-history-of-t-shirt-printing/>
- Interaction Design Foundation. (n.d.). *Design Thinking*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Nattapon, M. (2565). 13 *Insight Ecommerce 2022* ข้อมูลพฤติกรรมกรรมการซื้อขายของออนไลน์ จาก *Digital Stat 2022*. การตลาดวันละตอน. <https://www.everydaymarketing.co/trend-insight/insight-ecommerce-thai-2022-digital-stat-we-are-social/>
- River City Bangkok. (2563). *Warhol & Silkscreen Printing*. River City Bangkok. <https://rivercitybangkok.com/th/warhol-silkscreen-printing/>
- Sirinart, T. (2562). *Recommendation System* (แบบสรุปไม่ค่อยสั้น). Medium. <https://medium.com/@sinart.t/recommendation-system-แบบสรุปเอาเอง-ce6246f49754>
- Skooldio. (2564). ทำความรู้จัก *Design Thinking* – สกิลมาแรงที่บริษัทชั้นนำทั่วโลกกำลังมองหา. Skooldio. <https://blog.skooldio.com/design-thinking-most-in-demand-skills/>
- The Chapt. (2565). *Design Thinking* คืออะไร ? กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ในปี 2022. The Chapt. <https://thechapt.com/design-thinking/>



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	เกวลี วุฒิอุดม
วัน เดือน ปี เกิด	7 กันยายน 2538
สถานที่เกิด	กาญจนบุรี
วุฒิการศึกษา	อักษรศาสตรบัณฑิต
ที่อยู่ปัจจุบัน	3 หมู่ 11 ตำบล ปากแรต อำเภอ บ้านโป่ง จังหวัด ราชบุรี



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY