ระบบฐานข้อมูล ระบบการซื้อตั๋วหนัง

Movie ticketing system

จัดทำโดย

นายพรพจน์ พงษ์เทศ

นายเอกชัย การะเกตุ

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ

ปีการศึกษา 2561

ชื่อโครงการภาษาไทย	ระบบการซื้อตั๋วหนัง
ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ	Movie ticleting system
โดย 1. นายพรพจน์	พงษ์เทศ
2. นายเอกชัย	การะเกตุ

.....

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสารโครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ (ATC.)

.....

(อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช)

อาจารย์ที่ปรึกษา

.....

(อาจารย์ดิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

.....

(อาจารย์ดิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์)

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

บทคัดย่อ

หัวข้อโครงการ	ระบบการซื้อตั๋วหนัง	
	Movie ticketing system	
ผู้จัดทำโครงการ	นายพรพจน์	พงษ์เทศ
	นายเอกชัย	การะเกตุ
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์นราภรณ์	บัวนุช
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์ดิฐประพจน์	สุวรรณศาสตร์
สาขาวิชา	สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ	
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ ปีการศึกษา 2561	

บทคัดย่อ

การจัดทำโครงการ “ ระบบการซื้อตั๋วหนัง ” มีจุดมุ่งหมายเพื่อ สนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาโปรแกรม เพื่อให้ผู้ที่ต้องการซื้อตั๋วหนังได้สะดวกและรวดเร็วไม่ต้องต่อแถวให้เสียเวลาในการซื้อตั๋วหนัง

การดำเนินโครงการพบว่า ในการจัดทำระบบฐานข้อมูลการซื้อตั๋วหนังนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงไม่ว่าจะเป็นการสมัครเป็นสมาชิกในการซื้อตั๋วหนัง การเลือกภาพยนต์ การเช็คอบหนังหรือการจ่ายชำระผ่านช่องทางต่างๆ ด้วยความสะดวกและรวดเร็ว ซึ่งจะทำให้ลูกค้าไม่เสียเวลาและยังช่วยลดต้นทุนในการเดินทางอีกด้วย

ทั้งนี้ทำให้ผู้ใช้นั้นได้เข้าซื้อตั๋วหนังได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้ที่ต้องการซื้อตั๋วหนังได้อย่างมีคุณภาพ อีกทั้งยังทำให้ลูกค้าซื้อตั๋วหนังผ่านระบบการซื้อตั๋วหนังได้อย่างสะดวกรวดเร็วไม่ต้องต่อแถวให้เสียเวลาในการซื้อตั๋วหนัง

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์นราภรณ์ บัวนุชที่ให้คำแนะนำในการทำเอกสารโครงการและให้คำปรึกษาในทุกๆเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิชาโครงการ รวมถึงการนำเสนอสอบโครงการในแต่ละรอบและแนะนำให้ในสิ่งที่เอกสารผิดนำไปแก้ไขให้ถูกต้อง

ขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ดิฐประพจน์สุวรรณศาสตร์ ที่ได้ให้คำแนะนำในการออกแบบโปรแกรมและคอยตรวจสอบตัวโปรแกรมของระบบว่าต้องปรับปรุงแก้ไขอย่างไร และให้คำปรึกษาเกี่ยวกับโปรแกรมเกี่ยวกับระบบเพื่อให้มีความน่าสนใจดึงดูดผู้ที่เข้าชมระบบ

ขอบคุณสถานที่ศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ ที่ได้ให้คณะผู้จัดทำได้ฝึกฝนและเรียนรู้ในการทำโครงการนี้ขึ้นมาเพื่อไปพัฒนาในอนาคตต่อไปและสามารถให้คำปรึกษากับรุ่นต่อๆไปได้ และขอบคุณเพื่อนๆที่ร่วมมือกันทำผลงานนี้ขึ้นมาได้สำเร็จผลการตอบรับดี และขอบคุณเพื่อนในห้องที่ให้คำปรึกษาในสิ่งที่ขาดหายที่ค้นหามาไม่ได้

คำนำ

การจัดทำโครงการนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ 3204-8501หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โดยคณะผู้จัดทำได้จัดทำโครงการประเภทระบบฐานข้อมูล การซื้อตั๋วหนัง โดยมีการสร้างระบบฐานข้อมูลการซื้อตั๋วหนัง เพื่อนำเสนอผลงานแก่ผู้ที่สนใจในการเรียนการสอนออนไลน์

ปัจจุบันเทคโนโลยีและการใช้งานทางอินเทอร์เน็ตได้เป็นที่แพร่หลายไปแทบจะทุกพื้นที่ของโลก ซึ่งโลกของเราได้เจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดนิ่งอันต่อเนื่องมาจากสติปัญญาของมนุษย์ที่สามารถคิดค้นเทคโนโลยีใหม่ ๆ ขึ้นมาเพื่อให้เกิดความสบายแก่ตนเองและผู้อื่น เมื่อต้องการที่ไม่มีขีดจำกัดของมนุษย์เอง ทำให้หน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนได้นำเอาเทคโนโลยีเหล่านี้เข้ามาช่วยในการพัฒนาประสิทธิภาพในการทำงานในองค์กร หรือหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์เป็นอย่างมากเพราะการที่หน่วยงานต่าง ๆ หรือองค์กรต่าง ๆ นำเทคโนโลยีทางด้านอินเทอร์เน็ตมาพัฒนาระบบสารสนเทศขององค์กรแล้วจะทำให้หน่วยงานหรือองค์กรนั้น ๆ เกิดความสะดวกสบายยิ่งขึ้น ดังนั้น อินเทอร์เน็ตจึงมีความจำเป็นอย่างมากในการดำรงชีวิตของมนุษย์

หากโครงการนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ทางคณะผู้จัดทำ ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ และจะดำเนินการพัฒนาผลงานทางด้านคอมพิวเตอร์ให้พัฒนาให้ดีขึ้นไป

คณะผู้จัดทำ

27 มกราคม 2562

สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
คำนำ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญรูป	ซ
สารบัญตาราง	ฏ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา	1
1.2 วัตถุประสงค์โครงการ	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
1.5 แผนการดำเนินงาน	3
1.6 เครื่องมือที่ใช้	4
1.7 งบประมาณในการดำเนินการ	4
บทที่ 2 ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ระบบงานในปัจจุบัน	5
2.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบงานปัจจุบัน	6
2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.4 โครงการที่เกี่ยวข้อง	19
2.5 การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบงาน	20
บทที่ 3 การออกแบบงานด้วยระบบคอมพิวเตอร์	
3.1 การออกแบบแผนภาพบริบท	21
3.2 แผนภาพจำลองความสัมพันธ์	30
3.3 พจนานุกรมข้อมูล	31
3.4 การออกแบบ Story Board	36

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 การพัฒนาระบบฐานข้อมูลการซื้อตั๋วหนัง

4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ 40

4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา 40

4.3 วิธีการติดตั้งโปรแกรม 41

4.4 วิธีการใช้งานระบบฐานข้อมูล 49

บทที่ 5 สรุปการทำโครงการ

5.1 สรุปผลโครงการ 51

5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน 52

5.3 สรุปการดำเนินงานจริง(Gantt Chart) 53

5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง 54

บรรณานุกรม 55

ภาคผนวก

- ใบขอเสนออนุมัติโครงการสื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และการบำรุงรักษา (ATC.01) 57
- ใบขอเสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ (ATC.02) 58
- ใบขอสอบโครงการสื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และการบำรุงรักษา (ATC.03) 59
- ใบรายงานความคืบหน้าโครงการสื่อการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์และการบำรุงรักษา (ATC.04) 60
- ใบบันทึกการเข้าพบที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05) 61

ประวัติผู้จัดทำโครงการ 62

สารบัญรูป

หน้า

รูปที่ 2.1 รูปFlow Chart ระบบงานปัจจุบัน 05
รูปที่ 2.2 รูปโปรแกรม Visual Studio 2010 10
รูปที่ 2.3 รูปสัญลักษณ์ Flow Chart 13
รูปที่ 2.4 รูปสัญลักษณ์ Flow Chart พร้อมความหมาย 15
รูปที่ 2.5 รูปสัญลักษณ์ที่ใช้ในแผนภาพกระแสข้อมูล 16
รูปที่ 2.6 รูปโปรแกรม Microsoft Access 17
รูปที่ 2.7 รูปโปรแกรม Adobe Photoshop 18
รูปที่ 3.1 แผนภาพ Context Diagram 21
รูปที่ 3.2 แสดงการกรอกข้อมูลลูกค้า DFD 22
รูปที่ 3.3 แสดง DFD Level 1 of Process 1 จัดการข้อมูลหนัง 23
รูปที่ 3.4 แสดง DFD Level 1 of Process 2 จัดการข้อมูลโรงหนัง 24
รูปที่ 3.5 แสดง DFD Level 1 of Process 3 จัดการข้อมูลสมาชิก 25
รูปที่ 3.6 แสดง DFD Level 1 of Process 4 จัดการข้อมูลรายการฉาย 26
รูปที่ 3.7 แสดง DFD Level 1 of Process 5 จัดการข้อมูลการจอง 27
รูปที่ 3.8 แสดง DFD Level 1 of Process 6 จัดการข้อมูลการชำระเงิน 28
รูปที่ 3.9 แสดง DFD Level 1 of Process 7 พิมพ์ตั๋ว 29
รูปที่ 3.10 E-R Diagram ระบบการซื้อตั๋วหนัง 30
รูปที่ 3.11 แสดงหน้าหลักของโปรแกรม 36
รูปที่ 3.12 แสดงหน้าข้อมูลรายการหนังใหม่ 36
รูปที่ 3.13 แสดงหน้าข้อมูลรายการหนังเข้าฉาย 37
รูปที่ 3.14 แสดงหน้าข้อมูลรายการจองตั๋วหนัง 37
รูปที่ 3.15 แสดงหน้าข้อมูลรายการเลือกที่นั่ง 38
รูปที่ 3.16 แสดงหน้าใบเสร็จซื้อตั๋วหนัง 38
รูปที่ 4.1 ดาวน์โหลดโปรแกรม 41
รูปที่ 4.2 ปรากฏหน้าจอ Welcome to setup 41
รูปที่ 4.3 ปรากฏหน้าจอ License Terms 42
รูปที่ 4.4 ปรากฏหน้าจอ Installation Options 42
รูปที่ 4.5 ปรากฏหน้าจอ Destination Folder 43
รูปที่ 4.6 ปรากฏหน้าจอการ Download ไฟล์ 43

สารบัญรูป (ต่อ)

หน้า

รูปที่ 4.7 ปรากฏหน้าจอ Setup Complete 44

รูปที่ 4.8 ปรากฏหน้าจอการเข้าสู่โปรแกรม 44

รูปที่ 4.9 ปรากฏหน้าจอเข้าสู่โปรแกรม 45

รูปที่ 4.10 โปรแกรมทำการ load 45

รูปที่ 4.11 หน้าโปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express 45

รูปที่ 4.12 หน้าลงทะเบียน 46

รูปที่ 4.13 หน้าลงทะเบียน 46

รูปที่ 4.14 หน้า Registration Key ที่ได้รับ 47

รูปที่ 4.15 หน้านำ Registration Key ที่ได้รับมากรอก 47

รูปที่ 4.16 หน้าการ Register เสร็จเรียบร้อยแล้ว 48

รูปที่ 4.17 แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ 49

รูปที่ 4.18 แสดงหน้าสมัครสมาชิก 49

รูปที่ 4.19 แสดงหน้าเลือกรายการหนังและที่นั่ง 50

รูปที่ 4.20 แสดงหน้าใบเสร็จ 50

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart) 3

ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน 4

ตารางที่ 3.8 ตารางพนักงาน 31

ตารางที่ 3.9 ตารางแสดงข้อมูลสมาชิก 32

ตารางที่ 3.10 ตารางแสดงข้อมูลหนัง 33

ตารางที่ 3.11 ตารางข้อมูลโรงหนัง 33

ตารางที่ 3.12 ตารางข้อมูลใบจองหนัง 34

ตารางที่ 3.13 ตารางข้อมูลรายการฉาย 34

ตารางที่ 3.14 ตารางข้อมูลรายละเอียดรายการฉาย 35

ตารางที่ 3.15 ตารางข้อมูลตั๋วหนัง 35

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของโปรแกรม 51

ตารางที่ 5.2 สรุปเวลาการดำเนินงานจริง 53

ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง 54

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ภูมิหลังและความเป็นมา

ในโลกปัจจุบันแห่งข้อมูลข่าวสารที่มีความรู้ ความคิดและปรากฏการณ์ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและฉับไว ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งในการที่ต้องแข่งขันในด้านความเร็วและความถูกต้องของข้อมูลการนำเอาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาประยุกต์ เปลี่ยนแปลงการทำงานเพื่อลดกระบวนการทำงานที่ซับซ้อน และลดระยะเวลาในการทำงานในแต่ละขั้นตอนรวมถึงการวางแผนการดำเนินการให้มีประสิทธิภาพสูงสุด

ระบบฐานข้อมูลเกี่ยวกับการบันทึกข้อมูลของลูกค้า มีการนำเอาไปใช้ในทางธุรกิจที่หลากหลายรวมไปถึงการทำระบบการซื้อตั๋วหนัง ซึ่งปัจจุบันมีการใช้โปรแกรมที่เขียนโค้ดที่สามารถใช้งานได้ง่ายและสะดวกสบาย อย่างเช่น โปรแกรม Visual Studioที่มีความหมายง่าย ในการเขียนโค้ดจึงมีการนำมาใช้งานและพัฒนาระบบฐานข้อมูลมากมายสามารถเก็บข้อมูลของคนที่มาซื้อตั๋วหนังและตรวจสอบราคาของตั๋วหนังซึ่งสามารถพัฒนาต่อไปได้เพื่อให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

คณะผู้จัดทำระบบฐานข้อมูลเรื่องระบบการซื้อตั๋วหนังได้นำเสนอในรูปแบบของระบบฐานข้อมูลเพื่อสร้างความเข้าใจและสามารถเรียนรู้เรื่องราวของระบบการซื้อตั๋วหนังว่ามีขั้นตอนอย่างไรในการซื้ออย่างไรหรือจะนำไปพัฒนาเป็นฐานข้อมูล อื่นๆได้

1.2 วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อศึกษาโปรแกรม Visual Studio 2010 สำหรับสร้าง ระบบการซื้อตั๋วหนัง
2. เพื่อสร้างระบบฐานข้อมูลเรื่องระบบการซื้อตั๋วหนัง
3. เพื่อลดความซับซ้อนของข้อมูลการซื้อตั๋วหนัง

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1. ระบบสามารถบันทึกข้อมูลผู้ที่ซื้อตั๋วหนังได้
2. ระบบสามารถคำนวณราคาตั๋วหนังได้
3. ระบบสามารถค้นหาที่ว่างในการซื้อตั๋วหนังได้อย่างรวดเร็ว
4. ระบบสามารถออกใบเสร็จค่าตั๋วหนังได้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ความรู้เรื่องระบบการซื้อตั๋วหนัง
2. ได้ระบบฐานข้อมูลเรื่องระบบการซื้อตั๋วหนัง
3. ได้ระบบฐานข้อมูลที่ถูกต้องและแม่นยำ

1.5 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

รายการ	มิถุนายน 61				กรกฎาคม 61				สิงหาคม 61				กันยายน 61				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1 (บทที่1)			↔	↔													20-23 มิถุนายน 61
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 1				↔													27 มิถุนายน 61
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2 (บทที่1)				↔													28-29 มิถุนายน 61
ประกาศผลหัวข้อโครงการ รอบที่ 2					↔												4 กรกฎาคม 61
ส่งบทที่ 2						↔	↔										11-23 กรกฎาคม 61
ส่งบทที่ 3								↔	↔	↔	↔						26 ก.ค. – 20 ส.ค. 61
สอบหัวข้อโครงการ													↔				3 กันยายน 61
ส่งความคืบหน้า 70%														↔	↔		12-16 กันยายน 61
ส่งความคืบหน้า 80%															↔	↔	19-30 กันยายน 61
รายการ	**พฤศจิกายน 61**				**ธันวาคม 61**				**มกราคม 62**				**กุมภาพันธ์ 62**				**หมายเหตุ**
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	
ส่งความคืบหน้า 100%	↔																1-3 พฤศจิกายน 61 เป็นต้นไป
สอบโปรแกรมระดับ ปวช3/ปวส2	↔	↔															4 และ 12 พฤศจิกายน 2561
ส่งบทที่ 4					↔	↔	↔										6-16 ธันวาคม 61
ส่งบทที่ 5										↔	↔	↔					16-20 มกราคม 62
ส่งรูปเล่ม ซีดี และค่าเข้าเล่ม										↔	↔	↔	↔				24 มกราคม – 14 กุมภาพันธ์ 2562

ตารางที่ 1.1 แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart)

1.6 เครื่องมือที่ใช้

1. โปรแกรม Visual Studio 2010 ใช้สำหรับสร้างระบบฐานข้อมูล
2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้สำหรับออกแบบโลโก้

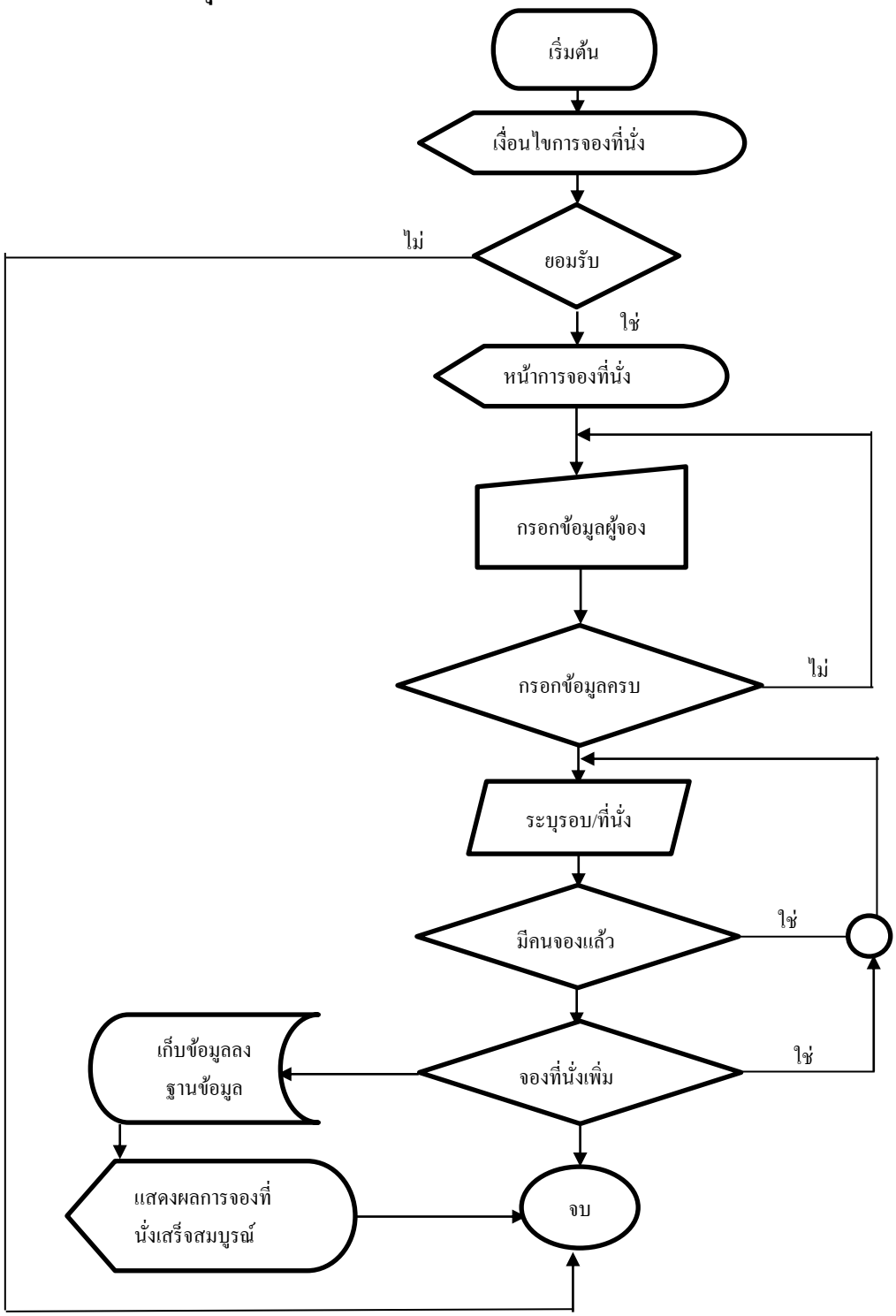
1.7 งบประมาณการดำเนินงาน

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	กระดาษ	2 ริม	230 บาท
2	ค่าหมึกพิมพ์	2 ตลับ	800 บาท
3	ค่าแผ่น CD	1 แผ่น	20 บาท
4	ค่าเข้าเล่ม	1 เล่ม	250 บาท
		รวมเป็นเงิน	1,300 บาท

ตารางที่ 1.2 งบประมาณการดำเนินงาน

บทที่ 2
ระบบงานและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ระบบงานในปัจจุบัน



รูปที่ 2.1 Flow Chart ระบบงานปัจจุบัน

2.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบงานปัจจุบัน

1. การบันทึกข้อมูลทำได้ช้าเพราะมีข้อมูลเป็นจำนวนมาก
2. การตรวจสอบการแก้ไขอาจทำได้ยากหากมีข้อมูลจำนวนมาก
3. การแก้ไขและการค้นข้อมูลทำได้ช้าและอาจเสียเวลาในการทำงาน
4. การทำงานทุกอย่างจะเก็บข้อมูลเป็นแบบเอกสารทำให้เกิดความล่าช้าในการบริการ

2.3 ทฤษฎีและระบบงานที่เกี่ยวข้อง

ระบบฐานข้อมูล (Database System) คือ ระบบที่รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีระบบมีความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลต่าง ๆ ที่ชัดเจน ในระบบฐานข้อมูลจะประกอบด้วยแฟ้มข้อมูลหลายแฟ้มที่มีข้อมูล เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบและเปิดโอกาสให้ผู้ใช้สามารถใช้งานและดูแลรักษาป้องกันข้อมูลเหล่านี้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีซอฟต์แวร์ที่เปรียบเสมือนสื่อกลางระหว่างผู้ใช้และโปรแกรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ฐานข้อมูล เรียกว่า ระบบจัดการฐานข้อมูล หรือ DBMS (data base management system)มีหน้าที่ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายสะดวกและมีประสิทธิภาพ การเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้อาจเป็นการสร้างฐานข้อมูล การแก้ไขฐานข้อมูล หรือการตั้งคำถามเพื่อให้ได้ข้อมูลมา โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรับรู้เกี่ยวกับรายละเอียดภายในโครงสร้างของฐานข้อมูล

ความสำคัญของระบบการจัดการฐานข้อมูล การนำเอาระบบคอมพิวเตอร์มาใช้งานเพื่อประมวลผลข้อมูล นอกจากอำนวยความสะดวกในการทำงานได้รวดเร็วแล้ว ยังมีความถูกต้องแม่นยำในการประมวลผลอีกด้วย ตัวอย่าง เช่น กรณีระบบฐานข้อมูลของโรงพยาบาล เมื่อมีผู้ป่วยต้องการเลือดหมู่โลหิตพิเศษโดยเร่งด่วนจำเป็นต้องการผู้บริจาคโลหิตหมู่โลหิตเดียวกันโดยใช้ฐานข้อมูลค้นหาผู้บริจาคโลหิตที่มีคุณสมบัติได้อย่างรวดเร็วได้แก่ผู้บริจาคต้องน้ำหนักมากกว่า 45 ก.ก.และบริจาคครั้งสุดท้ายมาแล้วเกิน 90วัน ผู้บริจาคควรมีที่อยู่ใกล้โรงพยาบาล เป็นต้น นอกจากนี้ระบบฐานข้อมูลยังมีความสำคัญในด้านต่าง ๆ อีก ดังนี้

1. ความมีประสิทธิภาพ

   ระบบการจัดการฐานข้อมูล ช่วยให้การจัดการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและบรรลุผลมากขึ้น เช่น อธิการบดีต้องการทราบว่าในแต่ละปีมีอาจารย์หรือบุคลากรเกษียณอายุราชการเป็นจำนวนเท่าไร และมีอาจารย์สาขาใดบ้างที่เกษียณ ในอนาคตมีสาขาใดขาดแคลนหรือไม่ ระบบฐานข้อมูลสามารถให้คำตอบแก่ผู้บริหารได้

2. การสอบถามข้อมูล

ระบบบบการจัดการฐานข้อมูลมีภาษาที่ใช้ในการสอบถามสำหรับสอบถามข้อมูลได้ทันที แม้ว่าโปรแกรมเมอร์ไม่ได้เขียนคำสั่งสอบถามในบางรายการเอาไว้ผู้ใช้ที่มีความชำนาญสามารถใช้คำสั่งเพื่อให้ได้คำตอบแบบทันทีทันใดได้เช่นกันเช่นในกรณีระบบฐานข้อมูลของผู้ป่วย ถ้าผู้บริหารต้องการทราบจำนวนสถิติของผู้ป่วยที่เกิดอุบัติเหตุจากรถจักรยานยนต์ ว่ามีจำนวนเท่าไรสามารถใช้คำสั่งสอบถามแบบง่าย ๆ ได้ คำสั่งดังกล่าว ผู้เขียนได้เขียนอธิบายไว้อย่างละเอียดใน บทที่ 3

3. การเข้าถึงข้อมูล

ระบบการจัดการฐานข้อมูลให้บริการการเข้าถึงข้อมูลได้เป็นอย่างดีมีระบบรักษาความปลอดภัยรวมทั้งการจัดการข้อมูลที่ดี เพราะระบบการจัดการฐานข้อมูลมีฟังก์ชันการให้สิทธิ์การเข้าถึงข้อมูลโดยบุคคลภายนอกไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ ถ้าหากไม่ได้รับสิทธิ์จากผู้บริหารระบบ

4. ลดข้อมูลที่ขัดแย้ง

ระบบการจัดการฐานข้อมูลช่วยลดความไม่สอดคล้อง หรือข้อมูลที่ขัดแย้งกันให้น้อยลงทำให้ข้อมูลมีความสมบูรณ์มากขึ้น

ระบบฐานข้อมูลมีองค์ประกอบหลัก 4 องค์ประกอบ ได้แก่

- ข้อมูล (Data)
- ฮาร์ดแวร์ (Hardware)
- ซอฟต์แวร์ (Software)
- ผู้ใช้ (Users)

1. **ข้อมูล** ข้อมูลจะต้องเป็นข้อมูลรวมและแบ่งปันกันได้ (Both Integrated and Shared) ข้อมูลรวม (Integrated) ในฐานข้อมูล หมายถึง อาจมีข้อมูลซ้ำซ้อนกันระหว่างแฟ้มต่าง ๆ น้อยที่สุ หรือเท่าที่จำเป็น เช่น แฟ้มข้อมูลชื่อ EMPLOYEE กับ ENROLLMENT
2. **ฮาร์ดแวร์** ฮาร์ดแวร์ของระบบฐานข้อมูลประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ที่เก็บข้อมูลสำรอง (Secondary Storage Volumes) เพื่อเก็บข้อมูลด้วยอุปกรณ์นำเข้า/ส่งออกข้อมูล(ดิสก์ไดร์ฟ), ตัวควบคุมอุปกรณ์, ช่องนำเข้า/ส่งออกข้อมูลตัวประมวลผลฮาร์ดแวร์หน่วยความจำหลัก ที่สนับสนุนการทำงานของระบบฐานข้อมูล

3. **ซอฟต์แวร์** ซอฟต์แวร์ เป็นส่วนเชื่อมระหว่างผู้ใช้กับฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ในที่นี้คือ ระบบจัดการฐานข้อมูล หรือระบบบริหารฐานข้อมูล (Database Management System : DBMS) ซึ่งมีหน้าที่ช่วยซ่อนกับผู้ใช้ฐานข้อมูลจากรายละเอียดระดับฮาร์ดแวร์ ระบบจัดการฐานข้อมูลจะทำให้ผู้ใช้รู้จักฐานข้อมูลในระดับที่อยู่เหนือระดับฮาร์ดแวร์และช่วยสนับสนุนการปฏิบัติงานของผู้ใช้
4. **ผู้ใช้** ผู้ใช้ (Users) มี 3 กลุ่ม ได้แก่
   -โปรแกรมเมอร์ เขียนโปรแกรมประยุกต์ใช้ฐานข้อมูลด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ภาษาใดภาษาหนึ่ง
   -ผู้บริหารฐานข้อมูล (Database Administrator : DBA)

ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์

ฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ ฐานข้อมูลแบบนี้แสดง การจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบของตาราง ที่มีลักษณะเป็นสองมิติ คือ แถว (Row) และคอลัมน์ (Column) ซึ่งในการเชื่อมโยงกันระหว่างข้อมูลในตาราง 2 ตาราง หรือมากกว่า จะเชื่อมโยงโดยใช้แอททริบิวต์ที่มีอยู่ในตารางที่ต้องการเชื่อมโยงข้อมูลกัน โดยที่แอททริบิวต์จะแสดงคุณสมบัติของรีเลชั่นต่าง ๆ ซึ่งรีเลชั่นต่าง ๆ ได้ผ่านกระบวนการทำรีเลชั่นให้เป็นบรรทัดฐาน (Normalized) ในระหว่าง การออกแบบเพื่อละความซ้ำซ้อน เพื่อให้การจัดการฐานข้อมูลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
ตัวอย่าง เป็นตารางรายชื่อนักศึกษาและตารางโปรแกรมวิชา ถ้าต้องการทราบว่านักศึกษารหัส 441031138 เป็นนักศึกษาของโปรแกรมวิชาใด ก็ต้องนำรหัสโปรแกรมวิชาในตารางนักศึกษาไปตรวจสอบกับตารางโปรแกรมวิชา ซึ่งมีรหัสของโปรแกรมวิชาซึ่งเรียกว่าเป็นดรรชนี และดึงข้อมูลออกมา

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับฐานข้อมูล

ระบบฐานข้อมูล (Database System) หมายถึงโครงสร้างสารสนเทศ ที่ประกอบด้วยรายละเอียดของข้อมูลที่มี ความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกัน ที่จะนำมาใช้ในระบบงานต่าง ๆ ร่วมกัน ระบบฐานข้อมูล จึงนับเป็นการจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยผู้ใช้สามารถจัดการกับข้อมูลได้ในลักษณะต่าง ๆ ทั้งการเพิ่มข้อมูล การแก้ไข การลบ การค้นหา ตลอดจนการเรียกดูข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งส่วนจะเป็นการประยุกต์นำเอาระบบคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการจัดการฐานข้อมูล และนำฐานข้อมูลผ่านกระบวนการประมวลผลและแสดงผลลัพธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ต้องการ

คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับฐานข้อมูล

ข้อมูลในระบบฐานข้อมูลจะมีความสัมพันธ์กันดังนั้นในการออกแบบฐานข้อมูลเราจะต้องเข้าใจความสัมพันธ์ของข้อมูลในชัดเจนเพื่อให้ฐานข้อมูลมีประสิทธิภาพ ก่อนอื่นเราจะต้องเข้าใจศัพท์ต่าง ๆ เกี่ยวกับระบบฐานข้อมูลกดังนี้

- เอนทิตี้ (Entity) หมายถึง ชื่อของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เปรียบเสมือนคำนามได้แก่ คน สถานที่ สิ่งของ การกระทำ ซึ่งต้องการจัดเก็บข้อมูลไว้ เช่น เอนทิตี้นักเรียน เป็นต้น
- แอททริบิวต์ (Attribute) หมายถึง รายละเอียดข้อมูลที่แสดงลักษณะและคุณสมบัติของแอททริบิวต์หนึ่งเช่น เอนทิตี้สินค้า ประกอบด้วย แอททริบิวต์รหัสสินค้า ประเภท ชื่อ ราคาต่อหน่วย เป็นต้น
- บิต (Bit) หมายถึง หน่วยของข้อมูลที่มีขนาดเล็กที่สุด เป็นข้อมูลที่มีการจัดเก็บในลักษณะของเลขฐานสอง คือ 0 กับ 1
- ไบต์ (Byte) หมายถึง หน่วยของข้อมูลที่เกิดจากการนำบิตมารวมกันเป็นตัวอักขระหรือตัวอักษร (Character)
- ฟิลด์ (Field) หมายถึง เขตข้อมูล หรือหน่วยของข้อมูลที่ประกอบขึ้นจากไบต์หรือตัวอักขระตั้งแต่หนึ่งตัว ขึ้นไป มารวมกันแล้วได้ความหมายเป็นคำ เป็นข้อความ หรือของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ชื่อบุคคล ตำแหน่ง อายุ เป็นต้น
- เรคคอร์ด (Record) หมายถึง ระเบียน หรือหน่วยของข้อมูลที่เกิดจาการนำเอาฟิลด์หรือเขตข้อมูลหลายๆ เขตข้อมูลที่เกี่ยวข้องมารวมกัน เพื่อเกิดเป็นรายการข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น ข้อมูลของพนักงาน 1 ระเบียน (1 คน) จะประกอบด้วยฟิลด์ รหัสพนักงาน ชื่อ-สกุล ที่อยู่ ตำแหน่ง เงินเดือน เป็นต้น
- ไฟล์ (File) หมายถึง แฟ้มข้อมูล หรือหน่วยของข้อมูลที่เกิดจาการนำข้อมูลหลาย ๆ ระเบียนที่เป็นเรื่องเดียวกัน เช่น แฟ้มข้อมูลพนักงาน แฟ้มข้อมูลลูกค้า แฟ้มข้อมูลสินค้า ฯลฯ ส่วนในระบบฐานข้อมูล ก็จะมีคำศัพท์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ควรรู้จักซึ่งจะกล่าวถึงในลำดับต่อไป

Visual Studio

เป็นชุดโปรแกรมที่นาไปใช้เขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วยภาษาต่างๆ เช่น ภาษา C, ภาษา C++ และ ภาษา C# เป็นต้น เพื่อสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยโปรแกรมนี้ได้รวบรวมเครื่องมือต่างๆที่ใช้สาหรับเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อที่จะคอยอานวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งานนั่นเอง

Visual Studio 2010 นั้นมีหลากหลาย edition โดยแบ่งเป็น 4 edition ดังนี้ Visual Studio 2010 Professional, Visual Studio 2010 Premium, Visual Studio 2010 Ultimate และ Visual Studio Test Professional 2010 ซึ่งแต่ละ edition ก็จะมีความแตกต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของราคา ขอบเขตความสามารถ และ กลุ่มผู้ใช้งาน ฯลฯ

รูปที่ 2.2 โปรแกรม Visual Studio 2010

การติดตั้ง Visual Basic 2010 Express Edition

โปรแกรม VB 2010 Express Edition เป็นชุดที่แยกเฉพาะ VB ออกมาต่างหาก โดยส่วนประกอบหลักที่จำเป็นต่อการทำงานของ VB นั้นจะมีครบทั้งหมด (แต่จะไม่มีเครื่องมือเสริมการทำงานต่าง ๆ เช่น Crystal Reports, เครื่องมือสร้างชุดติดตั้งโปรแกรม เป็นต้น) แต่อย่างไรก็ตาม VB Express ก็ถือว่าสมบูรณ์เพียงพอต่อการที่จะใช้ศึกษาเรียนรู้ในระดับพื้นฐานทั่ว ๆ ไปได้ VB 2010 Express Edition นั้น สามารถ Download มาใช้งานได้ฟรีจาก Web Site http://www.microsoft.com/express/download/ โดยสามารถใช้งานได้ 30 วัน แต่ถ้าลงทะเบียน (ฟรี) จะสามารถใช้งานได้ไม่จำกัดระยะเวลา

จุดเด่นของโปรแกรม Visual Basic

- เป็นเครื่องมือที่พัฒนาบนระบบปฏิบัติการ Window
- ประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ช่วยในการพัฒนาโปรแกรมสามารถทำได้ด้วยความรวดเร็ว หรือที่เรียกกันว่า Rapid Application Development (RAD)
- การเขียนโปรแกรมจะอาศัยหลักการของ Object Oriented
- สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมด้านต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย เช่น การเขียนโปรแกรมบริหารฐานข้อมูล การเขียนโปรแกรมด้านอินเทอร์เน็ต การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ เป็นต้น

การเข้าใช้งานโปรแกรม Visual Basic 6.0

คลิกที่ Start > Programs > Microsoft Visual Basic 6.0 > Microsoft Visual Basic 6.0

ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Project ประกอบด้วย 3 Tab ดังนี้

1. Tab New เป็นหน้าต่างที่ประกอบไปด้วย Icon ต่าง ๆ ที่ใช้สำหรับเรียกใช้งาน Project ใหม่ โดยแต่ละไอคอนก็จะมีคุณสมบัติเหมาะกับงานในแต่ละอย่างไป โดยปกติการพัฒนาโปรแกรมจะใช้ไอคอน Standard EXE
2. Tab Existing เป็นหน้าต่างที่ใช้สำหรับเรียก Project เดิมที่มีการพัฒนาไว้แล้วขึ้นมาใช้งาน หรือมาแก้ไขโปรแกรม โดยให้เลือกโฟลเดอร์ที่จัดเก็บ Project แล้วเลือกไฟล์ Project ที่ต้องการ และคลิก Open
3. Tab Recent เป็นหน้าต่างที่แสดงรายการของ Project ต่าง ๆ ที่เคยถูกเรียกขึ้นมาใช้งาน ซึ่งผู้ใช้สามารถเรียกขึ้นมาใช้งานได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น

ส่วนประกอบของโปรแกรม Visual Basic

1. TitleBar ไตเติลบาร์ แสดงชื่อโปรแกรมและชื่อไฟล์ที่กำลังใช้งานอยู่
2. MenuBar เมนูบาร์ เป็นส่วนที่รับคำสั่งในแบบเมนู เมื่อทำการสร้างโปรแกรมด้วย Visual Basic เป็นเหมือนศูนย์กลางที่ควบคุมการสร้างโปรแกรม
3. ToolBar ทูลบาร์ ในการใช้งานเมนูบาร์สั่งงานอาจจะมีขั้นตอนที่ยุ่งยาก เพื่อลดขั้นตอนลงสามารถคลิกที่ทูลบาร์เพียงครั้งเดียวก็สามารถสั่งงานที่ต้องการได้
4. ToolBox ทูลบ็อกซ์ เป็นกล่องเก็บ ActiveX Control ซึ่งจะนำมาประกอบเป็นส่วนต่าง ๆ ของโปรแกรมหรือออกแบบหน้าตาของโปรแกรม

5. Form Designer ฟอร์มดีไซเนอร์ เป็นส่วนที่ใช้ในการออกแบบหน้าจอของโปรแกรมที่พัฒนา หรือเป็นที่สำหรับวางเครื่องมือหรือคอนโทรล (Control) ใน ToolBox

6. Project Explorer เป็นหน้าต่างที่ใช้ในการควบคุมการทำงานของโปรเจ็กต์

7. Properties Window เป็นส่วนที่กำหนดคุณสมบัติ(Properties) ของวัตถุ(Object) ต่าง ๆ ที่วางอยู่บน Form Designer

8. Form Layout เป็นหน้าต่างแสดงผลและกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของโปรแกรม ทำให้ทราบตำแหน่งที่จะปรากฏบนจอภาพเมื่อรันโปรแกรม

9. Code Editor เป็นส่วนที่ให้เขียนคำสั่งของโปรแกรม หรือที่เรียกวา โค้ด (Code) เพื่อควบคุมการทำงานของโปรแกรม

ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมด้วย Visual Basic

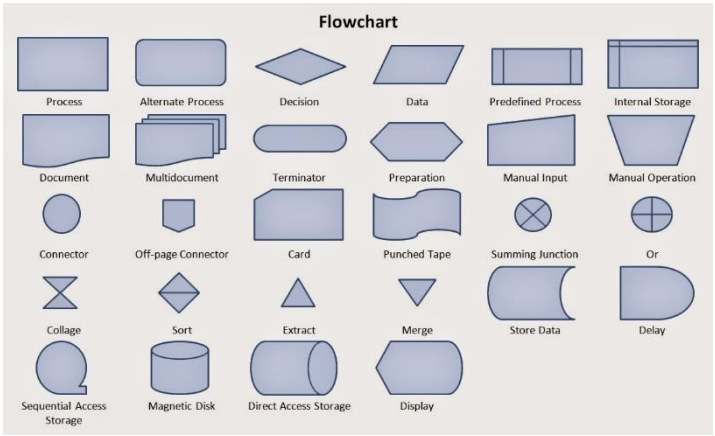
1. ขั้นตอนการออกแบบฟอร์มหรือหน้าจอ
2. ขั้นตอนการสร้างฟอร์ม หรือหน้าจอของโปรแกรม
3. ขั้นตอนการกำหนดคุณสมบัติ (Properties)ของ Control
4. ขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
5. ขั้นตอนรันโปรแกรม
6. ขั้นตอนการบันทึกและจัดเก็บโปรแกรม

รายละเอียดของ Toolbox การวางคอนโทรลใน Toolbox ลงบนฟอร์ม

Toolbox เป็นกล่องเครื่องมือที่รวบรวมปุ่มเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้าง หรือ Control Form ซึ่งมีลักษณะของการใช้งาน ดังนี้

ความหมายของ Flowchart

Flowchart หรือ ผังงาน คือ รูปภาพ หรือ สัญลักษณ์ที่ใช้เขียนแทนขั้นตอน คำอธิบาย ข้อความ หรือ คำพูดที่ใช้ในอัลกอริทึม (Algorithm) เพราะการนำเสนอขั้นตอนของงานให้เข้าใจตรงกัน ระหว่างผู้เกี่ยวข้อง ด้วยคำพูด หรือ ข้อความทำได้ยากกว่า



รูปที่ 2.3 สัญลักษณ์ Flow Chart

ประเภทของ Flowchart

แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

ผังงานระบบ (System Flowchart) คือ ผังงานที่แสดงขั้นตอนการทำงานในระบบอย่างกว้างๆ แต่ไม่เจาะลงในระบบงานย่อย ผังงานโปรแกรม (Program Flowchart) คือ ผังงานที่แสดงถึงขั้นตอนในการทำงานของโปรแกรม ตั้งแต่รับข้อมูล คำนวณ จนถึงแสดงผลลัพธ์

ประโยชน์ของ Flowchart

1. ทำให้เข้าใจ และแยกแยะปัญหาได้ง่าย (Problem Define)
2. แสดงลำดับการทำงาน (Step Flowing)
3. หาข้อผิดพลาดได้ง่าย (Easy to Debug)
4. ทำความเข้าใจโปรแกรมได้ง่าย (Easy to Read)
5. ไม่ขึ้นกับภาษาใดภาษาหนึ่ง (Flexible Language)

การโปรแกรมแบบมีโครงสร้าง

ประกอบด้วยหลักการ 3 อย่าง คือ

การทำงานแบบตามลำดับ (Sequence) เป็นรูปแบบการเขียนโปรแกรมที่ง่ายที่สุดคือ เขียนให้ทำงานจากบนลงล่าง เขียนคำสั่งเป็นบรรทัด และทำทีละบรรทัดจากบรรทัดบนสุดลงไปจนถึงบรรทัดล่างสุด สมมติให้มีการทำงาน 3 กระบวนการคือ อ่านข้อมูล คำนวณ และพิมพ์

การเลือกกระทำตามเงื่อนไข (Decision) เป็นการตัดสินใจ หรือเลือกเงื่อนไขคือ เขียนโปรแกรมเพื่อนำค่าไปเลือกกระทำ โดยปกติจะมีเหตุการณ์ให้ทำ 2 กระบวนการ คือเงื่อนไขเป็นจริงจะกระทำกระบวนการหนึ่ง และเป็นเท็จจะกระทำอีกกระบวนการหนึ่ง แต่ถ้าซับซ้อนมากขึ้นจะต้องใช้เงื่อนไขหลายชั้น เช่น การตัดเกรดนักศึกษา เป็นต้น ตัวอย่างผังงานนี้ จะแสดงผลการเลือกอย่างง่าย เพื่อกระทำกระบวนการเพียงกระบวนการเดียว

การทำซ้ำ (Loop) เป็นการทำกระบวนการหนึ่งหลายครั้ง โดยมีเงื่อนไขในการควบคุม หมายถึงการทำซ้ำเป็นหลักการที่ทำความเข้าใจได้ยากกว่า 2 รูปแบบแรก เพราะการเขียนโปรแกรมแต่ละภาษา จะไม่แสดงภาพอย่างชัดเจนเหมือนการเขียนผังงาน ผู้เขียนโปรแกรมต้องจินตนาการด้วยตนเอง

สัญลักษณ์	ความหมาย
Process	การกำหนดค่า หรือ การประมวลผลทั่วไป
Alternate Process	การประมวลของโปรแกรมย่อย (Subroutine)
Decision	การตัดสินใจ การเปรียบเทียบ จะมีผลใน 2 ทิศทาง คือ กรณีผลตรวจสอบเงื่อนไขเป็นเท็จ และเป็นจริง
Data	รับ หรือ แสดงข้อมูล โดยไม่ระบุชนิดอุปกรณ์
Internal Storage	การเก็บข้อมูลภายใน
Document	การแสดงผลเอกสาร หรือ การแสดงผลออกทางเครื่องพิมพ์
Terminator	การเริ่มต้น หรือ การสิ้นสุด
Manual Input	การรับข้อมูลเข้าทางแป้นพิมพ์
Manual Operation	การทำซ้ำจนกระทั่งสิ้นสุดตามจำนวนที่กำหนด
Connector	จุดเชื่อมต่อในหน้าเดียวกัน
Off-page Connector	จุดเชื่อมต่อคนละหน้า
Display	แสดงผลทางจอภาพ

ตารางที่ 2.4 สัญลักษณ์ Flow Chart พร้อมความหมาย

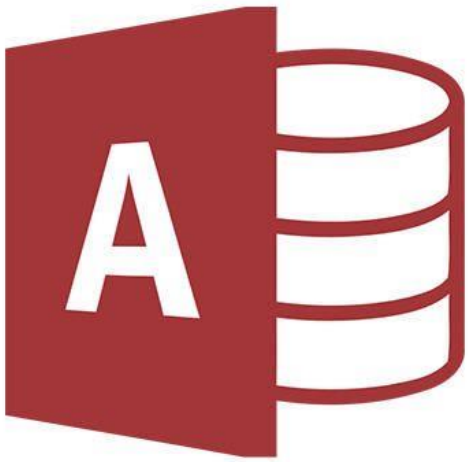
DeMarco & Yourdon	Gane & Sarson	ความหมาย
		Process : ขั้นตอนการทำงานภายในระบบ
		Data Store : แหล่งข้อมูลสามารถเป็นได้ทั้งไฟล์ข้อมูลและฐานข้อมูล (File or Database)
		External Agent : ปัจจัยหรือสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อระบบ
		Data Flow : เส้นทางการไหลของข้อมูล แสดงทิศทางของข้อมูลจากขั้นตอนการทำงานหนึ่งไปยังอีกขั้นตอนหนึ่ง

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแผนภาพกระแสข้อมูล

รูปที่ 2.5 สัญลักษณ์ที่ใช้ในแผนภาพกระแสข้อมูล

Microsoft Access

คือ โปรแกรมเพื่อพัฒนาระบบฐานข้อมูล มีตารางเก็บข้อมูลและสร้างแบบสอบถามได้ง่าย มีวัตถุคอนโทลให้เรียกใช้ในรายงานและฟอร์ม สร้างมาโครและโมดูลด้วยภาษาเบสิก เพื่อประมวลผลตามหลักภาษาโครงสร้าง สามารถใช้โปรแกรมนี้เป็นเพียงระบบฐานข้อมูลให้โปรแกรมจากภายนอกเรียกใช้ก็ได้



รูปที่ 2.6 โปรแกรม Microsoft Access

ไมโครซอฟท์แอคเซส (Microsoft Access) ต่างกับ **วิชวลเบสิก (Visual Basic)** หรือ**วิชวลเบสิกดอทเน็ต (Visual Basic .Net)** เพราะ วิชวลเบสิกไม่มีส่วนเก็บข้อมูลในตนเอง แต่สามารถพัฒนาโปรแกรมได้หลากหลาย เช่น พัฒนาโปรแกรมควบคุมอุปกรณ์ โปรแกรมประยุกต์ทางวิทยาศาสตร์ เกมส์ หรือเชื่อมต่อกับระบบฐานข้อมูลภายนอก เป็นภาษาที่เหมาะกับการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ (Application) ส่วนไมโครซอฟท์แอคเซสเหมาะสำหรับนักพัฒนาระบบฐานข้อมูลที่ไม่ต้องการโปรแกรมที่ซับซ้อน ความสามารถของโปรแกรมที่สำคัญคือสร้างตาราง แบบสอบถาม ฟอร์ม หรือรายงานในแฟ้มเดียวกันได้ ด้วยคุณสมบัติพื้นฐานและวิซซาร์ดจึงอำนวยให้พัฒนาโปรแกรมให้แล้วเสร็จได้ในเวลาอันสั้น มีเครื่องมือที่อำนวยความสะดวกในการพัฒนาระบบฐานข้อมูลอย่างครบถ้วน

Adobe Photoshop

โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่มีนิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

สามารถเรียนรู้วิธีการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop นี้ได้ด้วยตัวเอง สามารถที่จะทำการแก้ไขภาพ ตกแต่งภาพ ซ้อนภาพในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย และสิ่งที่ขาดไม่ได้ก็คือ การใส่ข้อความประกอบลงในภาพด้วย และเนื่องด้วย Adobe Photoshop มีการพัฒนาโปรแกรมมาอย่างต่อเนื่อง แต่ที่สำคัญ เมื่อเรียนรู้การใช้คำสั่งในเวอร์ชันเก่า ก็ยังคงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับเวอร์ชันใหม่ๆ ได้ด้วยขณะนี้โปรแกรม Photoshop ได้พัฒนามาถึงรุ่น Adobe Photoshop CS

รูปที่ 2.7 โปรแกรม Adobe Photoshop

2.4 โครงการที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 ระบบการจัดการตัวแทนจำหน่าย

ระบบฐานข้อมูลเป็นการรวบรวมข้อมูลจากการรับบริการและเก็บประวัติลูกค้าที่เข้ามารับบริการไว้เช่นตรวจสอบประวัติการเข้ารับบริการของลูกค้าเป็นต้นปัจจุบันระบบฐานข้อมูลเข้ามามีบทบาทในการใช้ประโยชน์เพื่อความสะดวกในการค้นหาข้อมูล การเก็บข้อมูลของลูกค้าในการเข้ามารับบริการในแต่ละวันได้มากมายเช่นการค้นหาประวัติเก่าๆของลูกค้าที่เข้ามาใช้บริการรวมถึงการศึกษาระบบการจัดการข้อมูลภายในองค์กรการสร้างระบบฐานข้อมูลให้ความสำคัญมากในการประกอบธุรกิจต่างๆที่เกี่ยวกับการซื้อขายชีสชีสชีสมาด้วย

2.4.2 ระบบลานจอดรถ

ในการเขียนโปรแกรมเป็นอย่างยิ่งความยุ่งยากซับซ้อนถูกซ่อนไว้เบื้องหลังมีแต่ความสะดวกสบายไว้เบื้องหน้าที่เตรียมไว้ให้โปรแกรมเนื่องจาก Concept ในการเขียนโปรแกรมแทบจะเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิงจนกระทั่งในยุคปัจจุบัน Visual Basic ได้พัฒนามาถึงเวอร์ชั่น 6.0 แล้ว ความสามารถของตัวภาษา vb เองก็มีมากขึ้นเพราะความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันทำให้ Microsoft เพิ่มเติมฟีเจอร์ต่างๆเข้าไปมากมายจนกระทั่ง vb แทบจะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาแอพพลิเคชั่นที่ไร้เทียมทานเพราะเทคโนโลยีใหม่ๆล้วนแต่มาจาก Microsoft แทบทั้งสิ้นดังนั้นจึงไม่แปลกใจเลยว่า Microsoft พี่ได้เพิ่มความสามารถในทุกๆเวอร์ชั่นของ PB เสมอเช่นสามารถสร้างแอพพลิเคชั่นชนิด D html ซึ่งใช้รันบนเว็บได้รวมถึงการผนวกเทคโนโลยี activex เข้ากับตัวคอนโทรลของ vb

2.4.3 ระบบฐานข้อมูลร้านขายรองเท้า

ระบบฐานข้อมูลเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการจัดเก็บข้อมูลสินค้าข้อมูลเข้าข้อมูลการซื้อขายสินค้าต่างๆอย่างเป็นระเบียบและนำข้อมูลที่เก็บไว้ในหลักใน ฐานข้อมูลมาใช้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการเช่นการสมัครสมาชิกของลูกค้าเพื่อให้ลูกค้าสามารถเข้าใช้งานได้

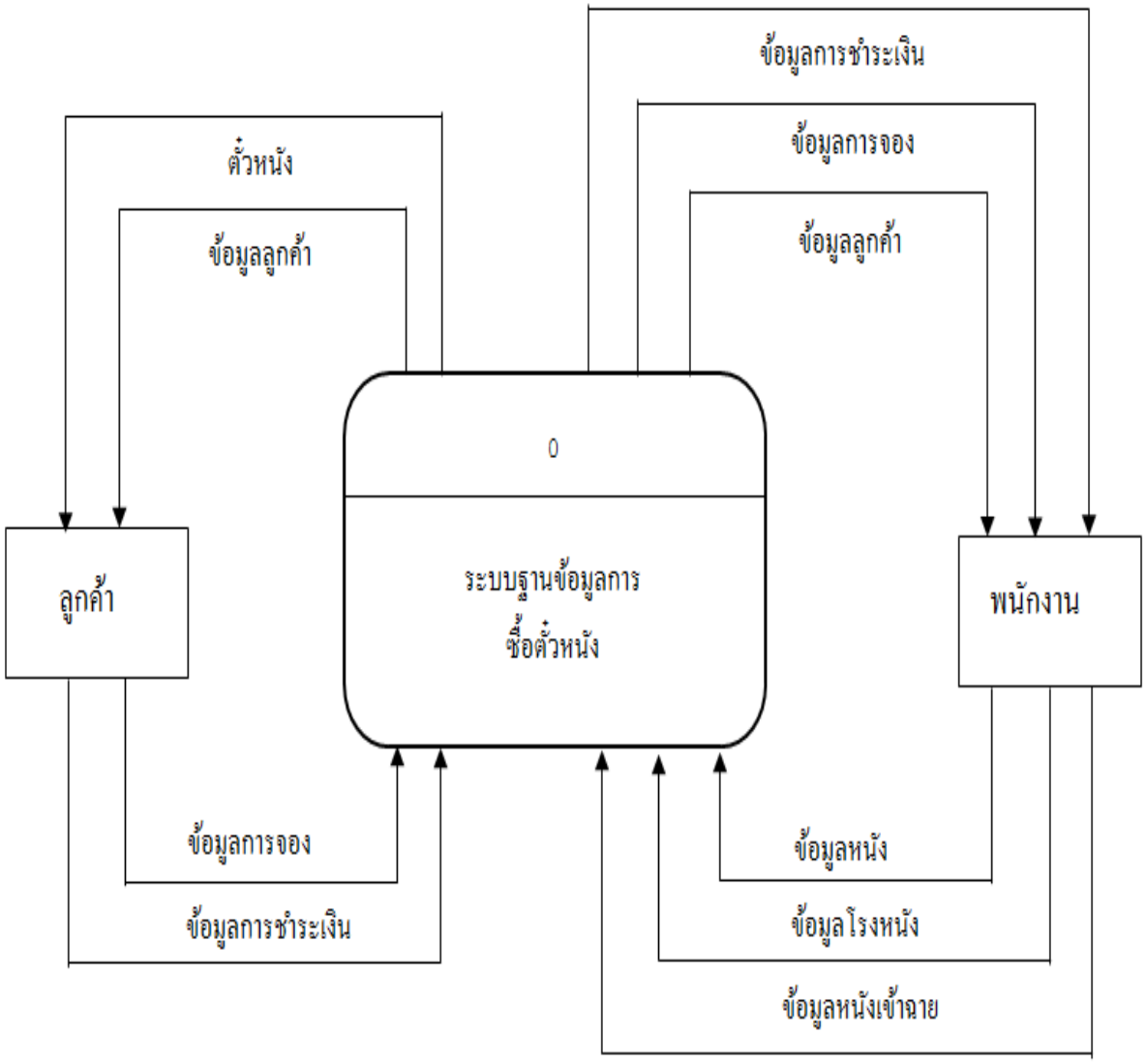
2.5 การนำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในระบบ

1. นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้เพื่อเพิ่มสินค้า
2. นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้เก็บข้อมูลพนักงาน
3. นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้เก็บข้อมูลสินค้า
4. นำคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ออกแบบฐานข้อมูลสต็อกสินค้า

บทที่ 3

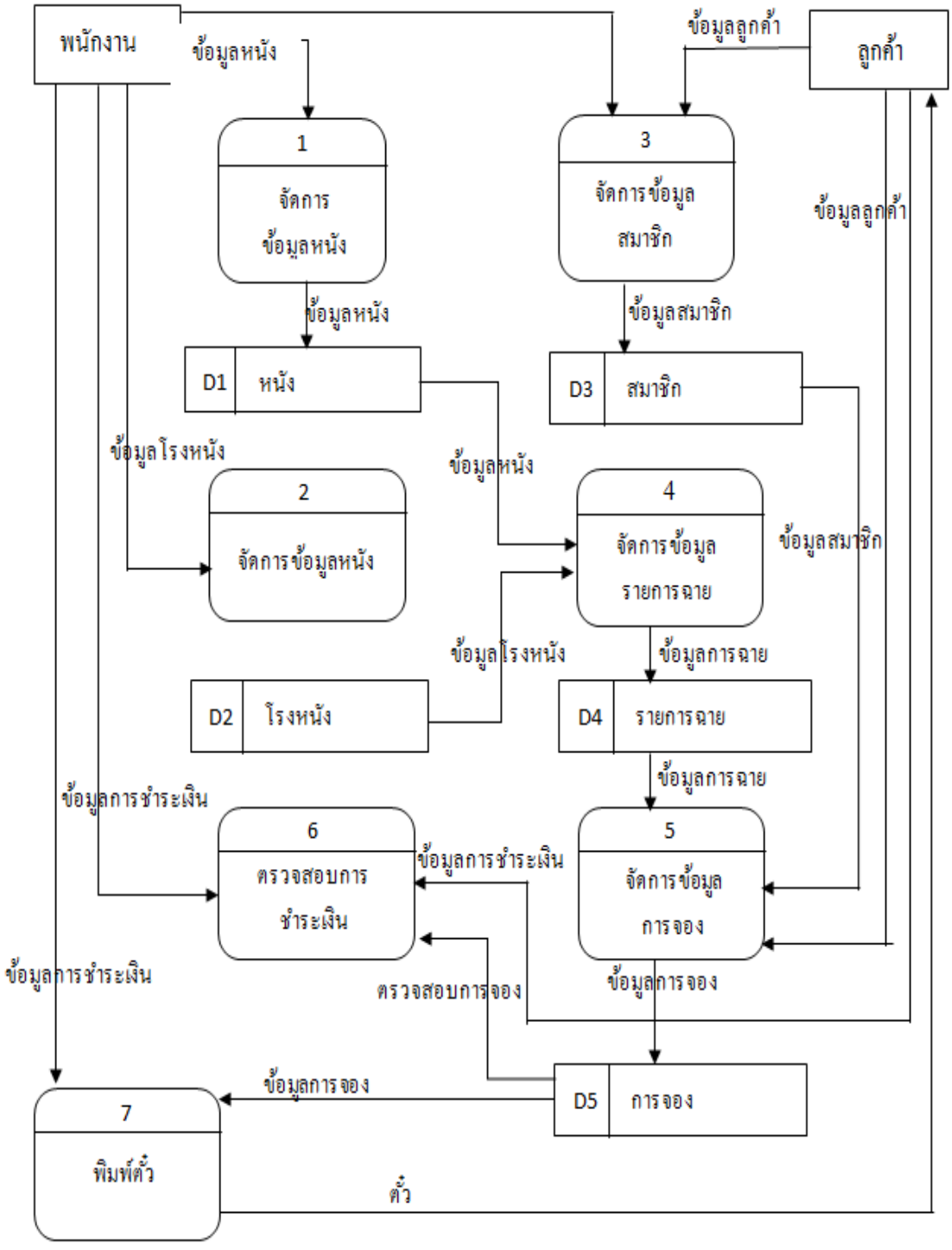
การออกแบบระบบงานด้วยคอมพิวเตอร์

3.1 การออกแบบแผนภาพบริบท (Context Diagram)



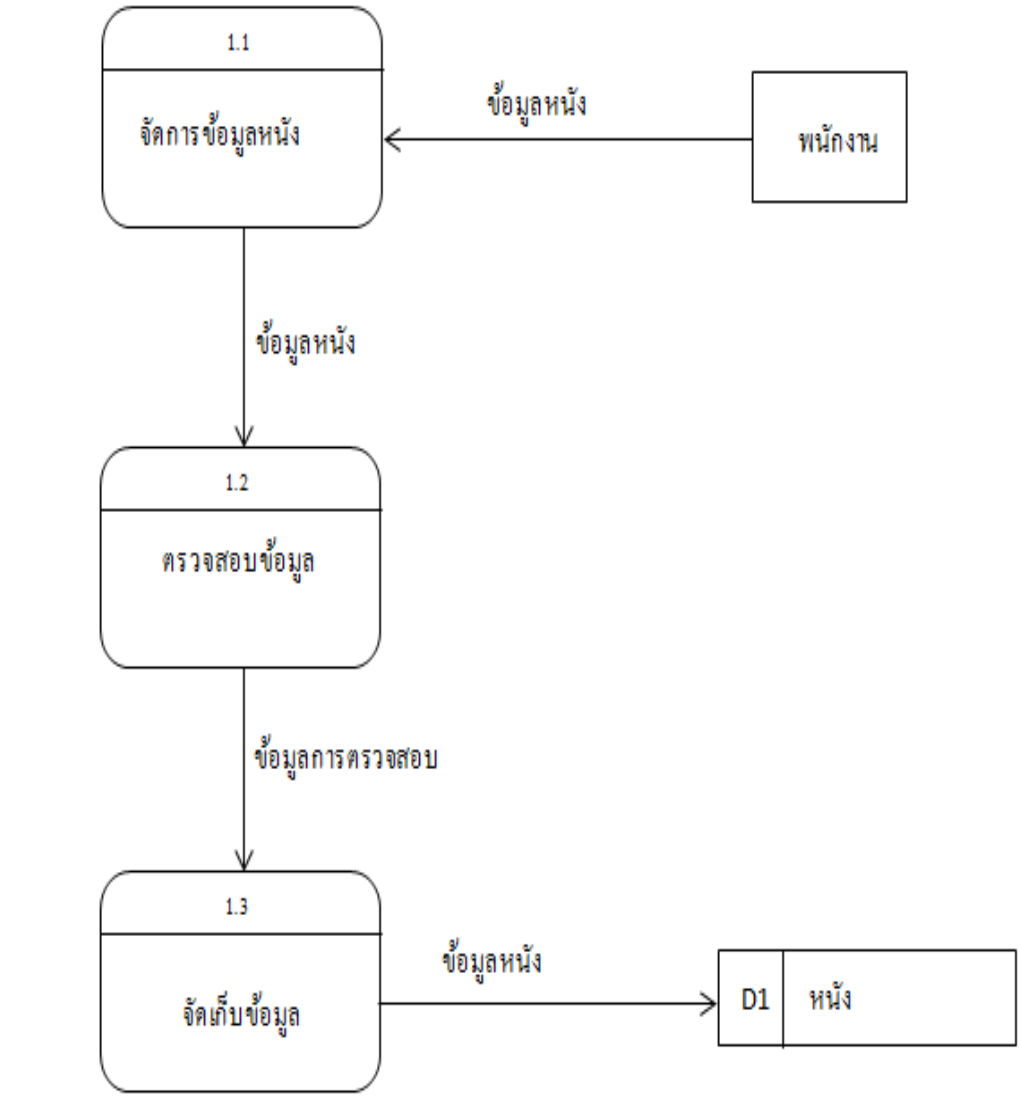
รูปที่ 3.1 แผนภาพ Context Diagram

DFD Level1



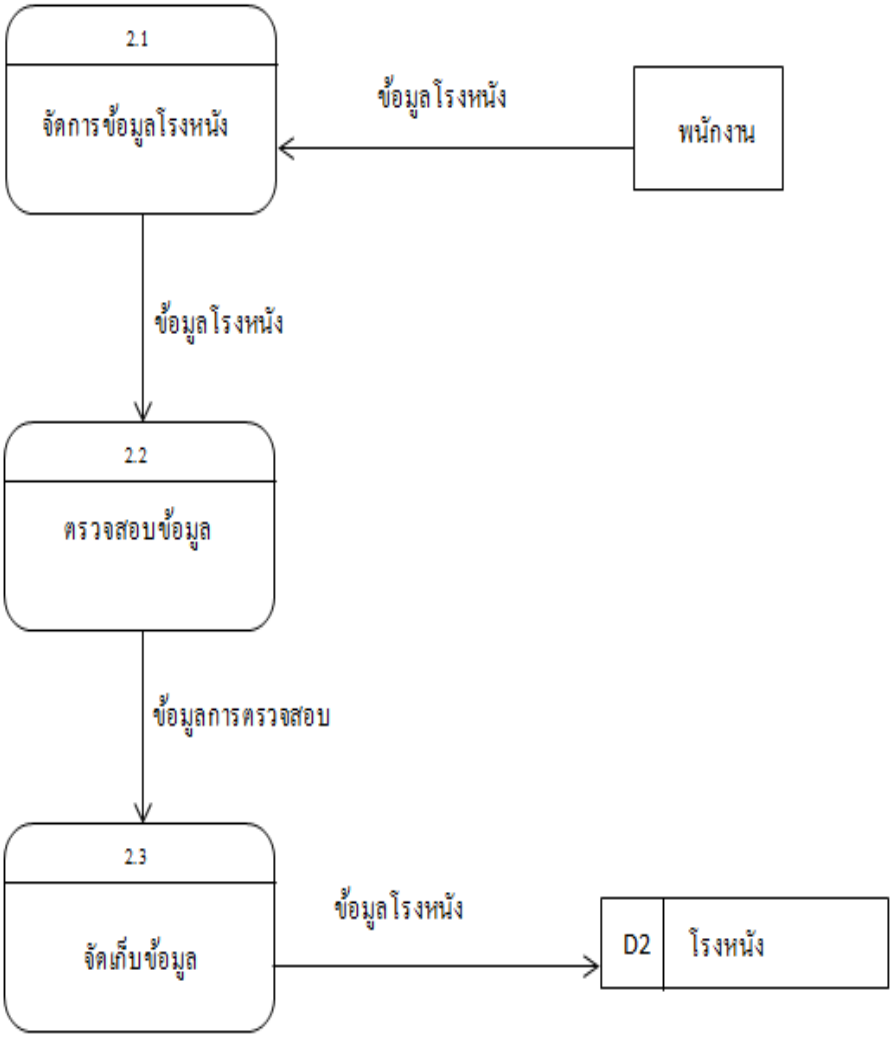
รูปที่ 3.2 แสดงการกรอกข้อมูลลูกค้า DFD

DFD Level Process1



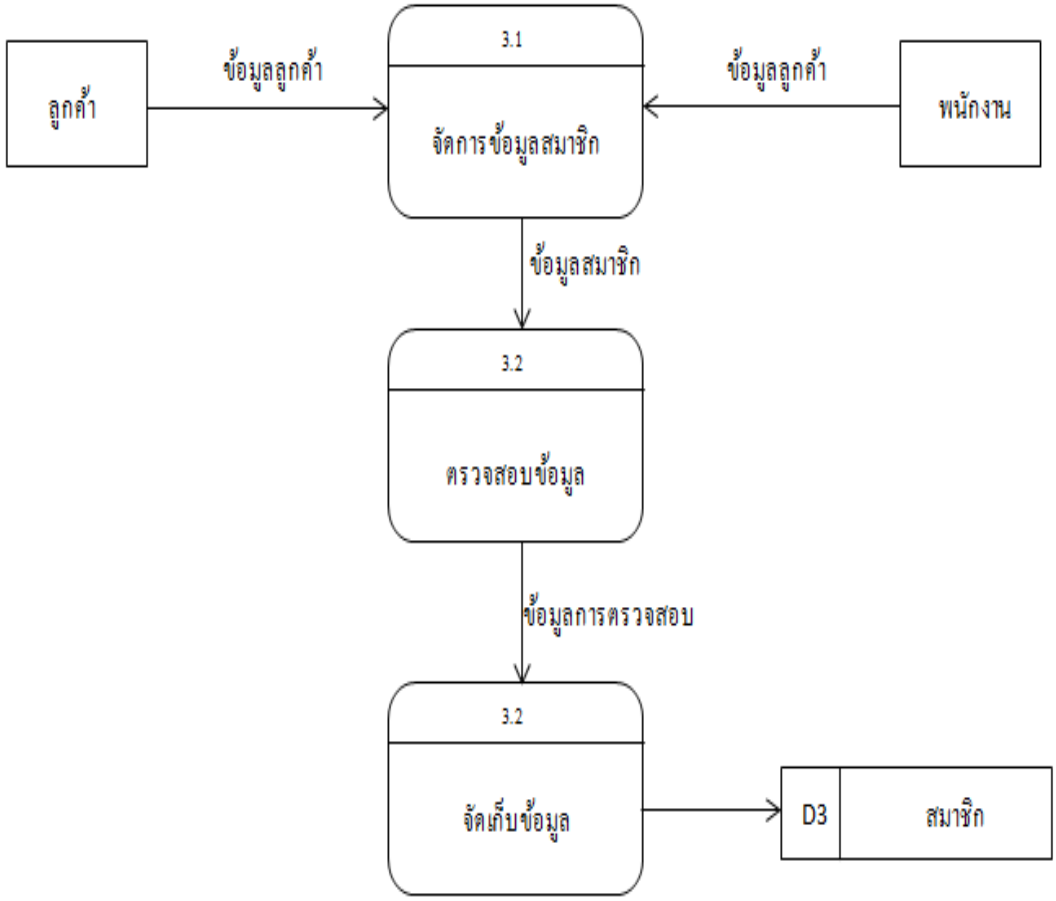
รูปที่ 3.3 แสดง DFD Level 1 of Process 1 จัดการข้อมูลหนัง

DFD Level1 Process2



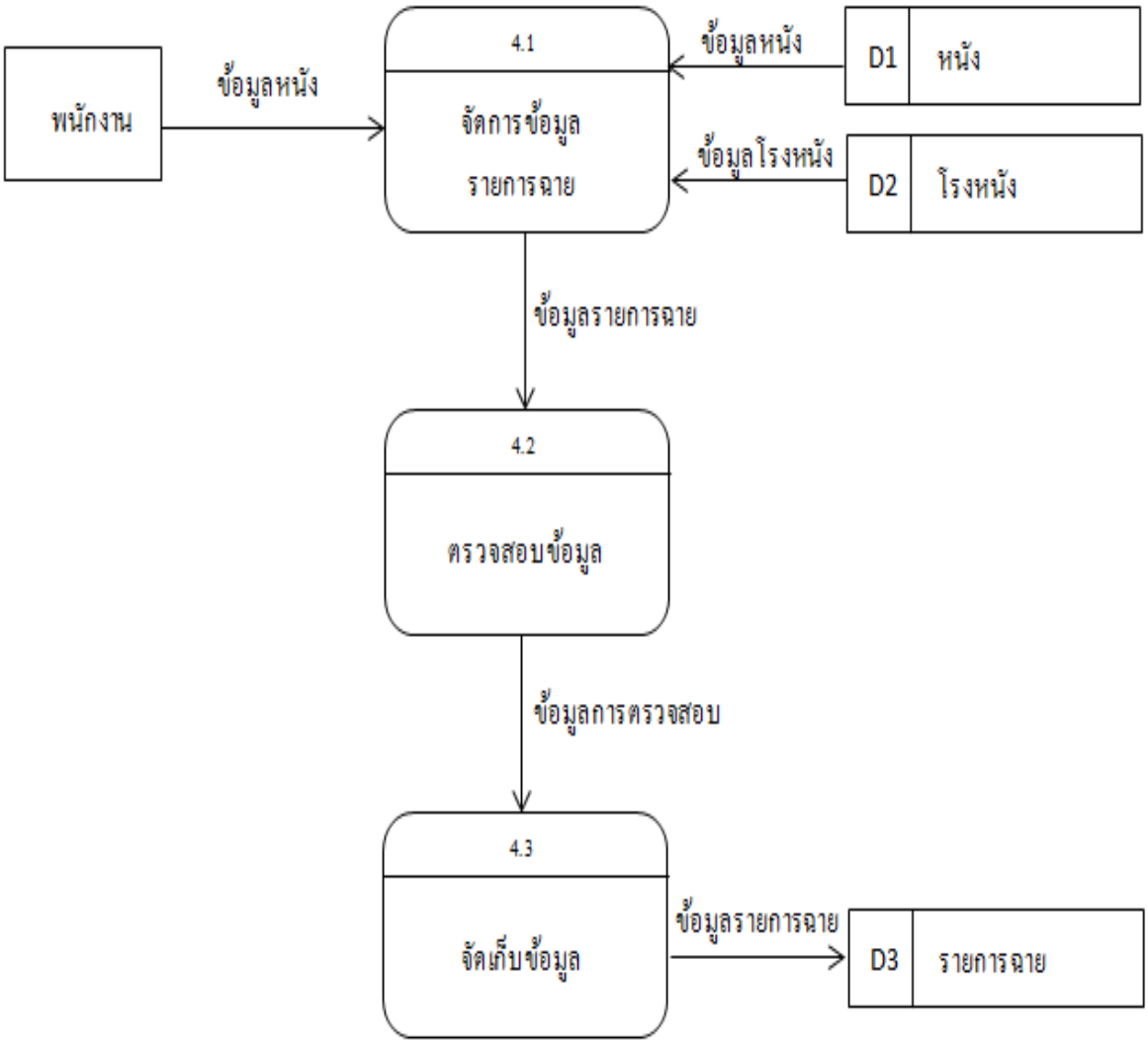
รูปที่ 3.4 แสดง DFD Level 1 of Process 2 จัดการข้อมูลโรงหนัง

DFD Level1 Process3



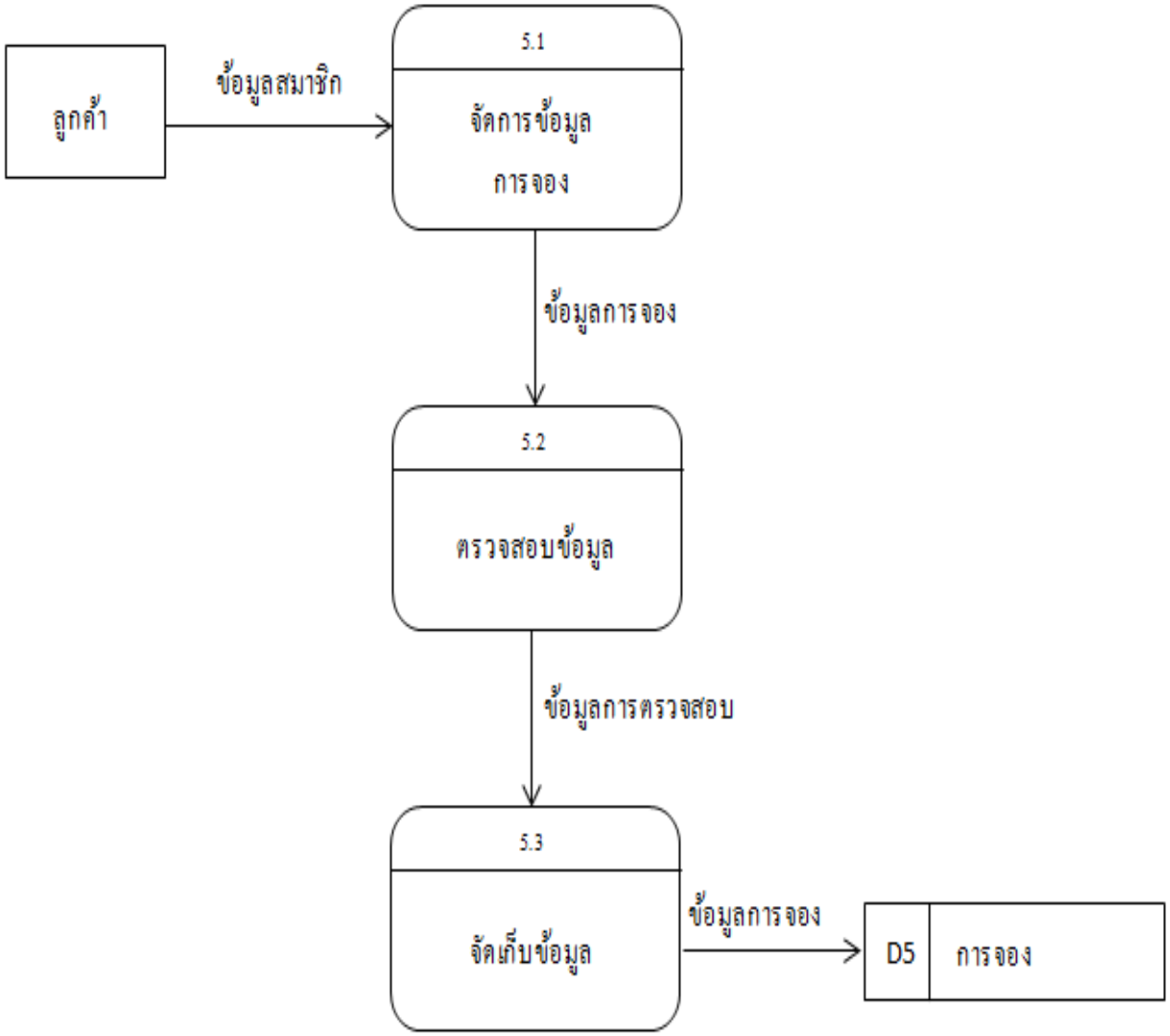
รูปที่ 3.5 แสดง DFD Level 1 of Process 3 จัดการข้อมูลสมาชิก

DFD Level1 Process4



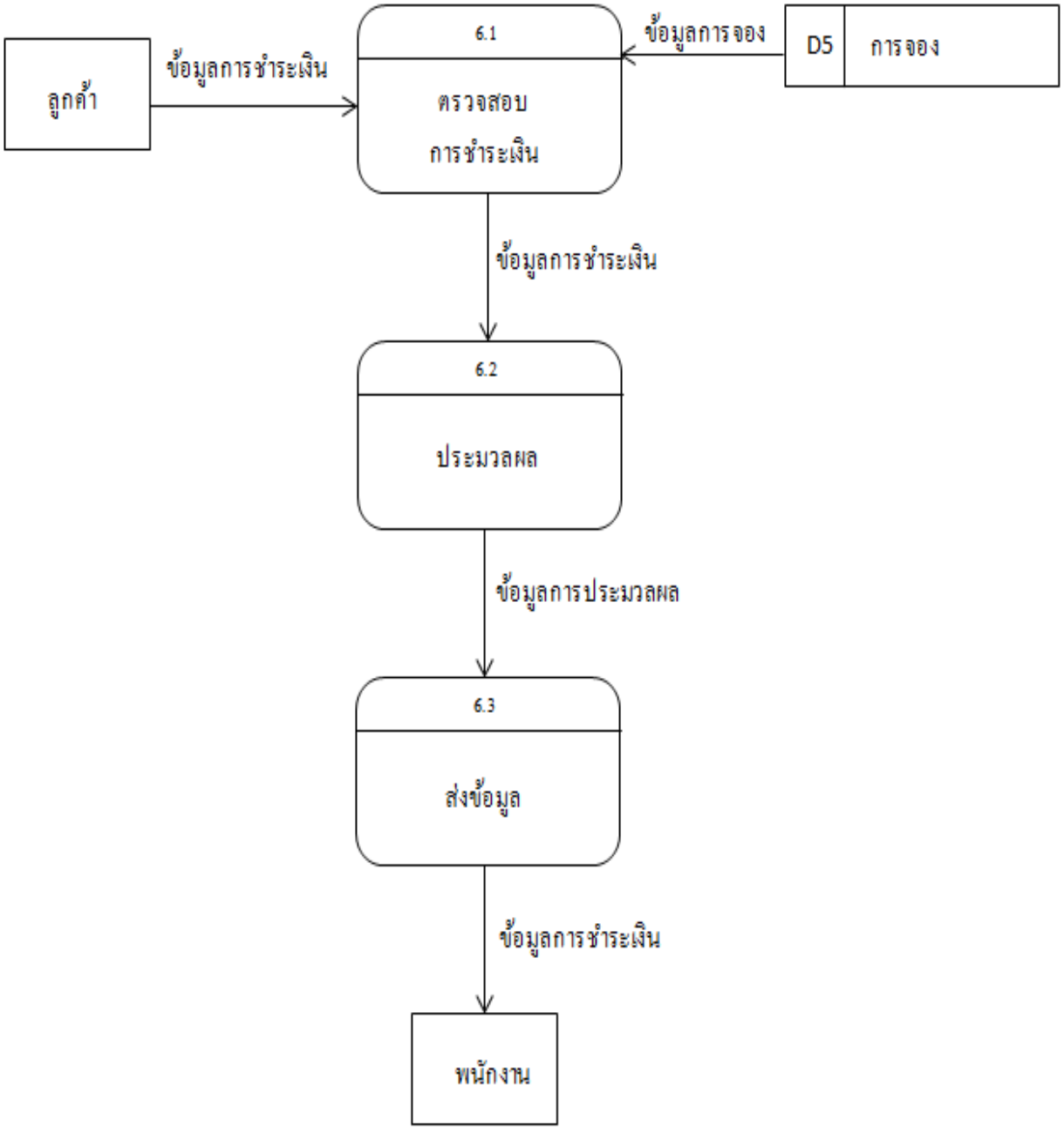
รูปที่ 3.6 แสดง DFD Level 1 of Process 4 จัดการข้อมูลรายการฉาย

DFD Level1 Process5

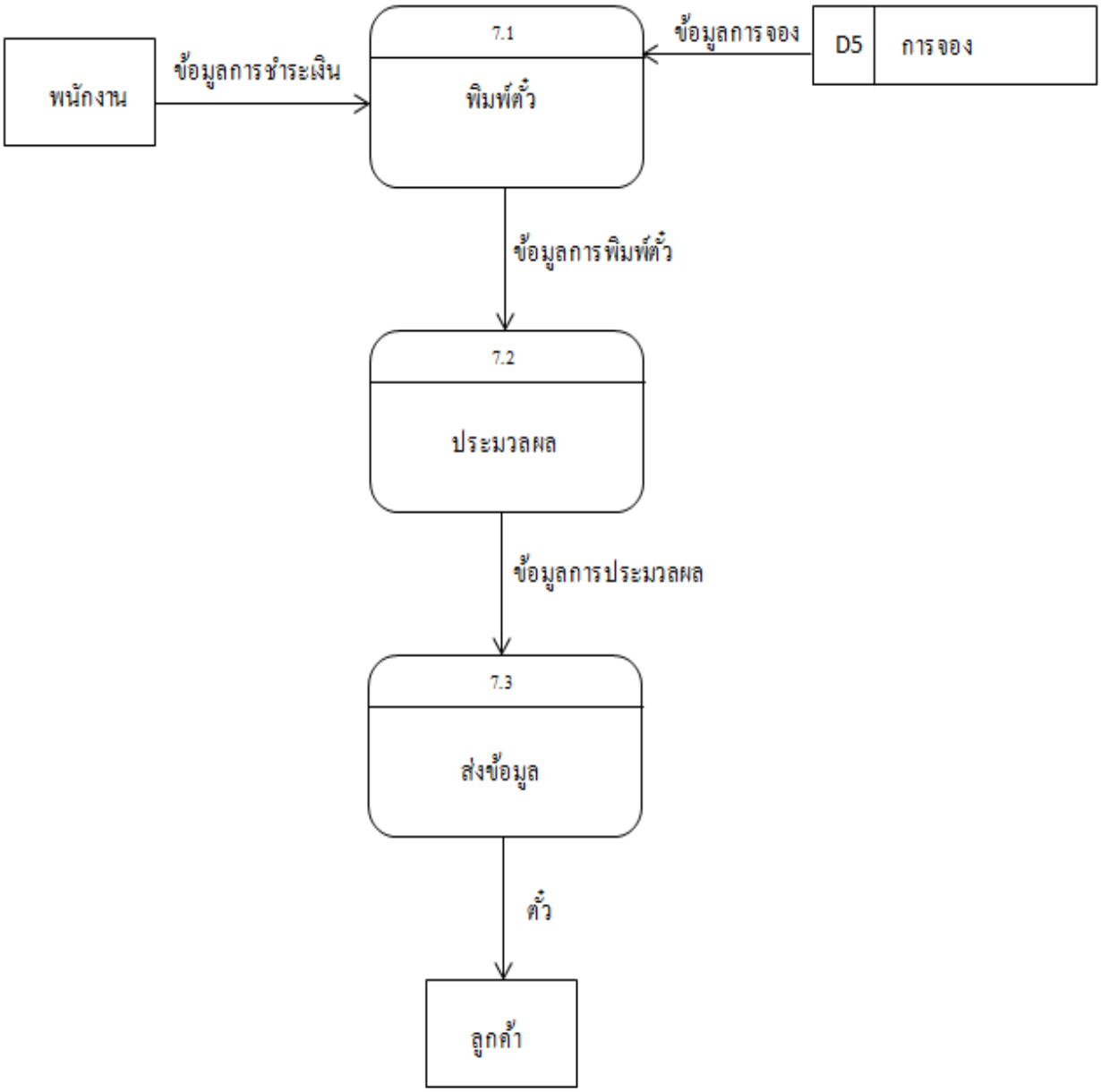


รูปที่ 3.7 แสดง DFD Level 1 of Process 5 จัดการข้อมูลการจอง

DFD Level1 Process6



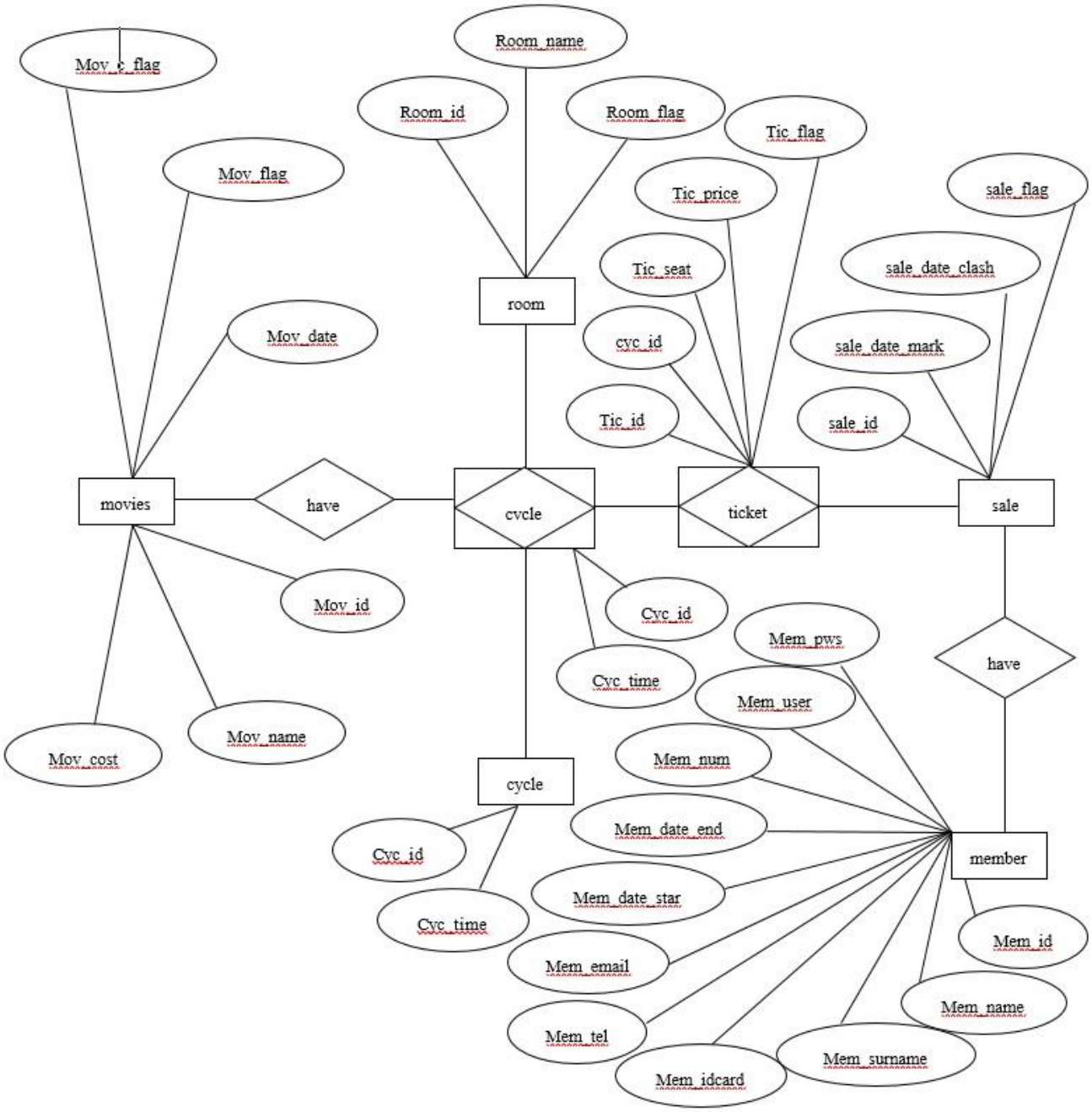
DFD Level1 Process7



รูปที่ 3.8 แสดง DFD Level 1 of Process 6 จัดการข้อมูลการชำระเงิน

รูปที่ 3.9 แสดง DFD Level 1 of Process 7 พิมพ์ตั๋ว

3.2 แผนภาพจำลองความสัมพันธ์ของข้อมูล E-R Diagram



รูปที่ 3.10 E-R Diagram ระบบการซื้อตั๋วหนัง

3.3 พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary)

ออกแบบฐานข้อมูล ระบบการซื้อตั๋วหนัง ดังนี้

3.3.1 ตารางแสดงข้อมูลพนักงาน

Field Name ชื่อฟิลด์	Type ชนิดของข้อมูล	Field Side ขนาดฟิลด์	Description ใช้เก็บข้อมูล	หมายเหตุ
ID	Auto Number	5	รหัส	
User_id	Text	30	ชื่อล็อกอิน	
User_pws	Auto Number	5	รหัสผ่าน	

ตารางที่ 3.8 ตารางพนักงาน

3.3.2 ตารางแสดงข้อมูลสมาชิก

Field Name ชื่อฟิลด์	Type ชนิดของข้อมูล	Field Side ขนาดฟิลด์	Description ใช้เก็บข้อมูล	หมายเหตุ
Mem_id	Auto Number	5	รหัสสมาชิก	
Mem_name	Text	50	ชื่อ	
Mem_surname	Auto Number	5	นามสกุล	
Mem_idcard	Text	20	รหัสบัตร ประชาชน	
Mem_tel	Text	10	เบอร์โทรศัพท์	
Mem_email	Text	30	อีเมล์	
Mem_date_start	Date/Time	10	วันที่สมัครสมาชิก	
Mem_date_end	Date/Time	10	วันหมดอายุการ เป็นสมาชิก	
Mem_num	Auto Number	5	จำนวนที่นั่ง สามารถจองได้	
Mem_user	Text	30	ชื่อล็อกอิน	
Mem_pws	AutoNumber	5	รหัสผ่าน	

ตารางที่ 3.9 ตารางแสดงข้อมูลสมาชิก

3.3.3 ตารางแสดงข้อมูลหนัง

Field Name ชื่อฟิลด์	Type ชนิดของข้อมูล	Field Side ขนาดฟิลด์	Description ใช้เก็บข้อมูล	หมายเหตุ
Mov_id	Auto Number	5	รหัสหนัง	
Mov_name	Text	3	ชื่อหนัง	
Mov_price	Auto Number	10	ราคา	
Mov_date	Date/Time	10	วันที่เข้าโรง	
Mov_flag	Text	10	สถานะของหนัง	
Mov_c_flag	Text	10	สถานะของ โรงหนัง	

ตารางที่ 3.10 ตารางแสดงข้อมูลหนัง

3.3.4 ตารางข้อมูลโรงหนัง

Field Name ชื่อฟิลด์	Type ชนิดของข้อมูล	Field Side ขนาดฟิลด์	Description ใช้เก็บข้อมูล	หมายเหตุ
Room_id	Auto Number	5	รหัสโรงหนัง	
Room_name	Text	20	ชื่อโรงหนัง	
Room_flag	Text	10	สถานะโรงหนัง	

ตารางที่ 3.11 ตารางข้อมูลโรงหนัง

3.3.5 ตารางข้อมูลใบจองหนัง

Field Name ชื่อฟิลด์	Type ชนิดของข้อมูล	Field Side ขนาดฟิลด์	Description ใช้เก็บข้อมูล	หมายเหตุ
Sale_id	Auto Number	5	รหัสใบจอง	
Sale_date_mark	Date/Time	10	วันที่จอง	
Sale_date_cash	Date/Time	10	วันที่ชำระเงิน	
Sale_flag	Text	10	สถานะการจอง	

ตารางที่ 3.12 ตารางข้อมูลใบจองหนัง

3.3.6 ตารางข้อมูลรายการฉาย

Field Name ชื่อฟิลด์	Type ชนิดของข้อมูล	Field Side ขนาดฟิลด์	Description ใช้เก็บข้อมูล	หมายเหตุ
Cyc_id	Auto Number	5	รหัสฉายหนัง	
Cyc_time	Date/Time	10	เวลาฉาย	

ตารางที่ 3.13 ตารางข้อมูลรายการฉาย

3.3.7 ตารางข้อมูลรายละเอียดรายการฉาย

Field Name ชื่อฟิลด์	Type ชนิดของข้อมูล	Field Side ขนาดฟิลด์	Description ใช้เก็บข้อมูล	หมายเหตุ
Cyc_id	Auto Number	5	รหัสฉายหนัง	
Room_id	Auto Number	5	รหัสใบจอง	
Mov_id	Auto Number	5	รหัสหนัง	
Cyc_date	Date/Time	10	วันที่ฉาย	

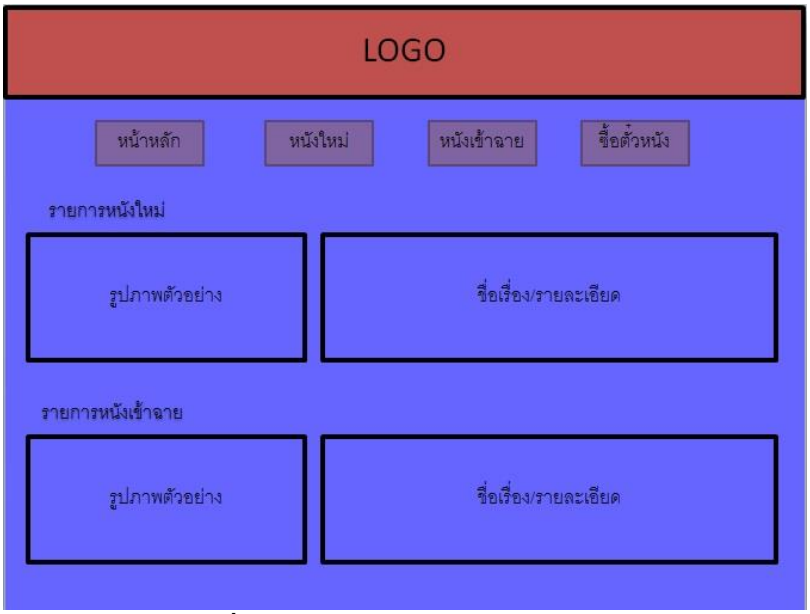
ตารางที่ 3.14 ตารางข้อมูลรายละเอียดรายการฉาย

3.3.8 ตารางข้อมูลตั๋วหนัง

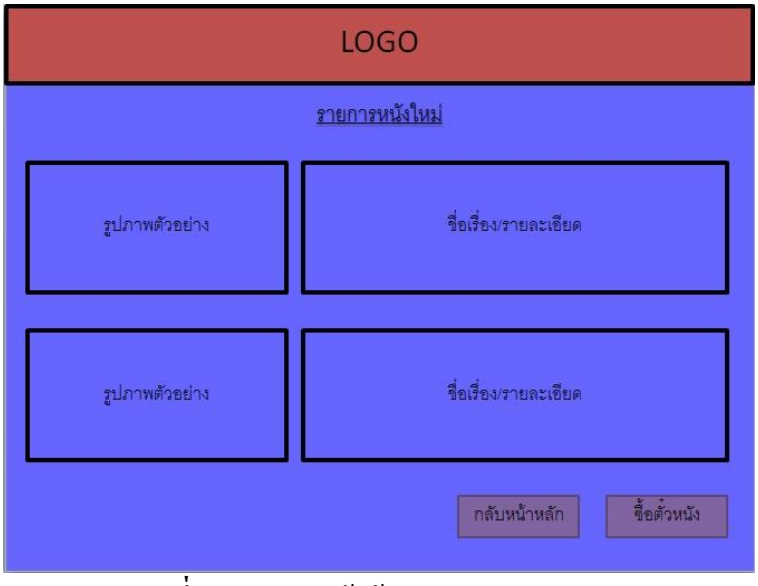
Field Name ชื่อฟิลด์	Type ชนิดของข้อมูล	Field Side ขนาดฟิลด์	Description ใช้เก็บข้อมูล	หมายเหตุ
Tic_id	Auto Number	5	รหัสตั๋ว	
Cyc_id	Auto Number	5	รหัสรายการฉาย	
Tic_seat	Auto Number	5	ที่นั่ง	
Tic_price	Auto Number	10	ราคา	
Tic_flag	Text	10	สถานะ	

ตารางที่ 3.15 ตารางข้อมูลตั๋วหนัง

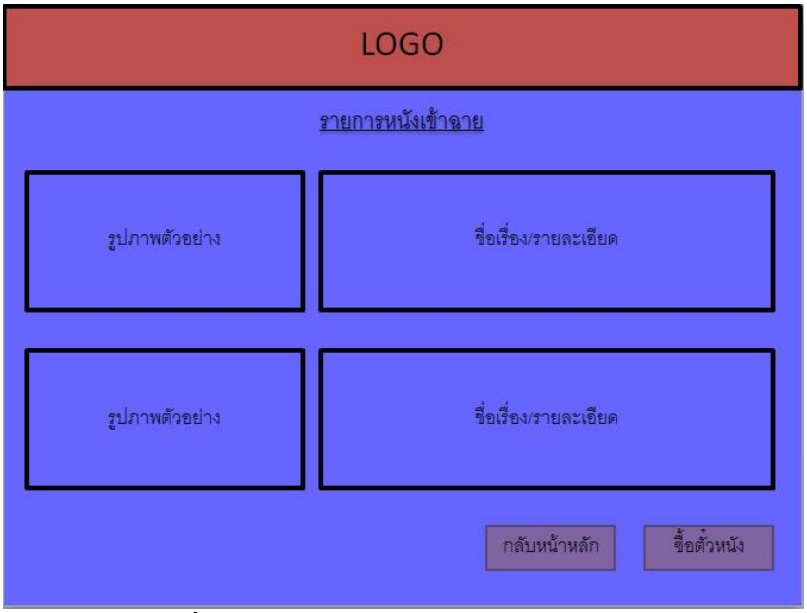
3.4 การออกแบบ Story Board



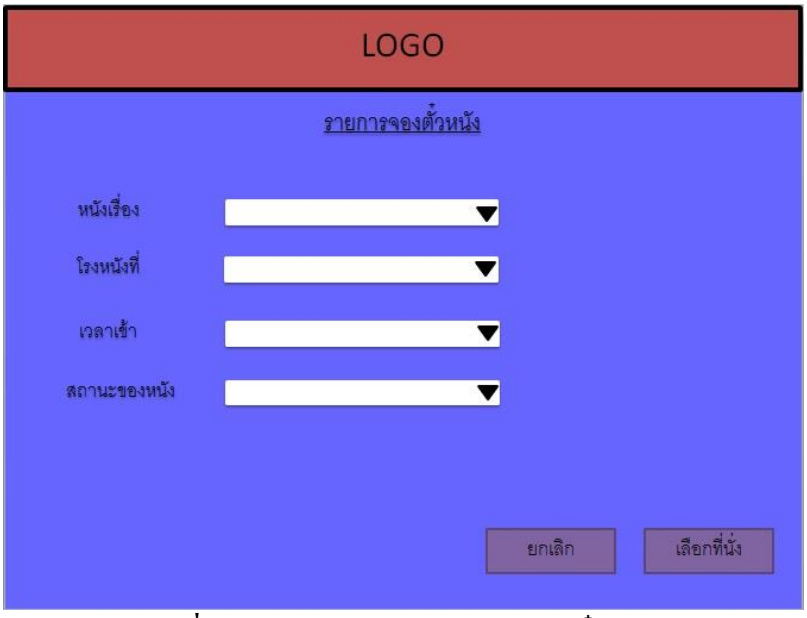
รูปที่3.11 แสดงหน้าหลักของโปรแกรม



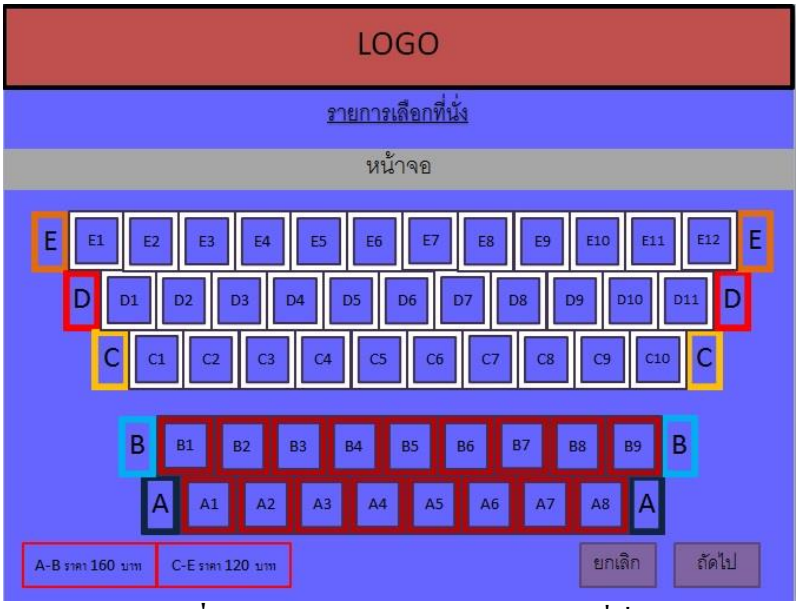
รูปที่3.12 แสดงหน้าข้อมูลรายการหนังใหม่



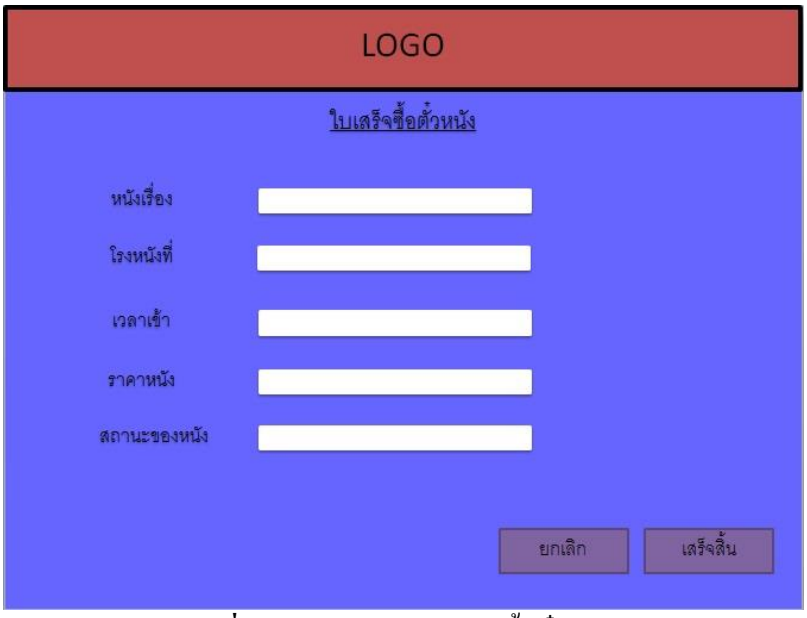
รูปที่3.13 แสดงหน้าข้อมูลรายการหนังเข้าฉาย



รูปที่3.14 แสดงหน้าข้อมูลรายการจองตั๋วหนัง



รูปที่3.15 แสดงหน้าข้อมูลรายการเลือกที่นั่ง



รูปที่3.16 แสดงหน้าใบเสร็จซื้อตั๋วหนัง

3.5 การออกแบบสิ่งนำเข้า (Input Data)

1. ข้อมูลสินค้า
2. ข้อมูลสมาชิก
3. การเช่าสินค้า
4. การตรวจสอบสินค้า

3.6 สิ่งนำออก (Output Data)

1. ผลการตรวจสอบสินค้า
2. หน้าจอคอมพิวเตอร์ คือ รูปแบบโปรแกรมที่เสร็จสมบูรณ์
3. เครื่องโปรเจคเตอร์ คือ การนำเสนอเพื่อสอบโครงการ
4. ใบเสร็จรายการสินค้า

บทที่ 4
การพัฒนาระบบฐานข้อมูลการซื้อตั๋วหนัง

4.1 เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้

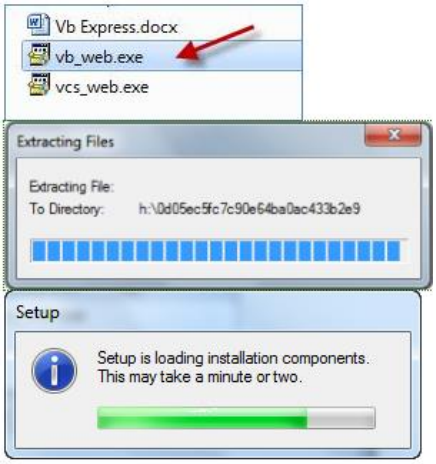
1. Intel Coie i3-4005u,1.7 GHs
2. Notebook ASUS
3. Mouse
4. Printer HP
5. Flash drive 100G3 16 GB

4.2 โปรแกรมทั้งหมดที่ใช้พัฒนา

1. โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 ใช้ในการจัดทำโปรแกรม
2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ใช้ในการตกแต่งโลโก้
3. โปรแกรม Microsoft Access ใช้ในการเชื่อมต่อฐานข้อมูล

4.3 วิธีการติดตั้งโปรแกรม

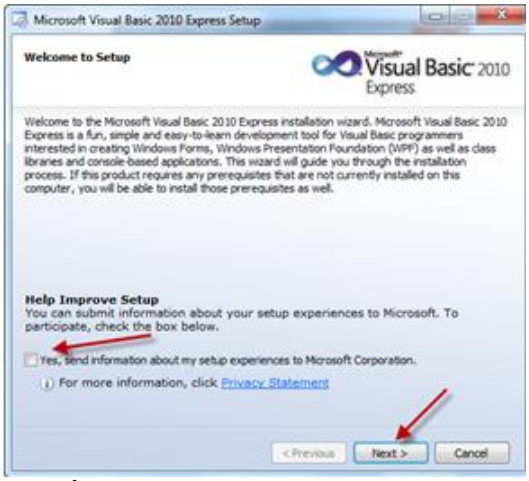
1. ดาวน์โหลดโปรแกรม
2. เลือกที่ Visual Basic 2010 Express
3. เลือกภาษา
4. กดที่ Install now
5. เราทำการดาวน์โหลดแบบที่เราถนัดเลย เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการติดตั้ง



รูปที่ 4.1 ดาวน์โหลดโปรแกรม

6. ปรากฏหน้าจอ Welcome to Setup

– ให้ Click เอาเครื่องหมาย ü ออกจาก o Yes, Send Information…

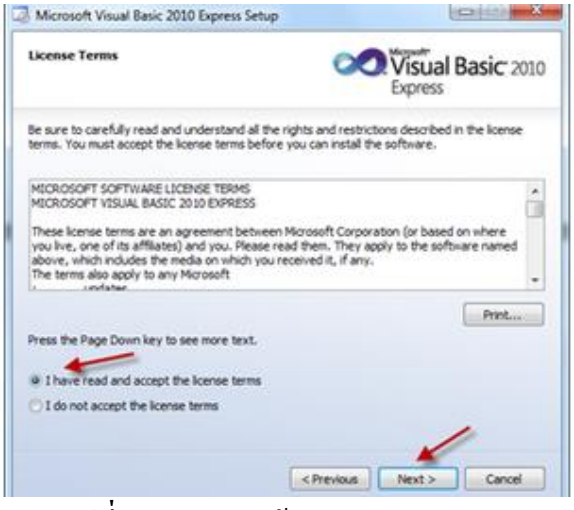


รูปที่ 4.2 ปรากฏหน้าจอ Welcome to setup

7. ปรากฏหน้าจอ License Terms

– Click เลือก I have read and accept the license terms

– Click ปุ่ม Next เพื่อดำเนินการต่อ

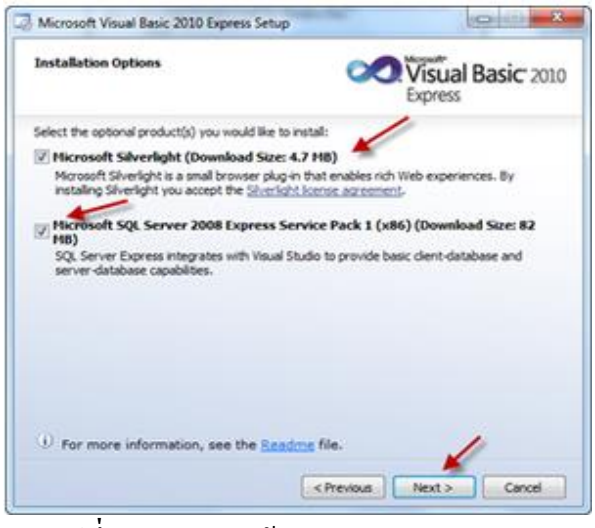


รูปที่ 4.3 ปรากฏหน้าจอ License Terms

8. ปรากฏหน้าจอ Installation Options

– Click เลือกติดตั้ง Microsoft Silverlight…และ Microsoft SQL Server 2008…

– Click ปุ่ม Next เพื่อดำเนินการต่อ



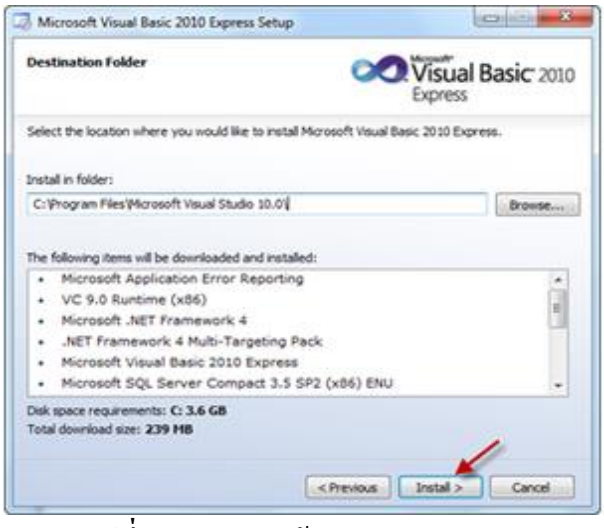
รูปที่ 4.4 ปรากฏหน้าจอ Installation Options

9. ปรากฏหน้าจอ Destination Folder

– โปรแกรมจะติดตั้งที่ (Install in folder) C:\Program Files\Microsoft Visual Studio10.0\

ในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนตำแหน่งติดตั้งใหม่ให้ Click ปุ่ม Browse…

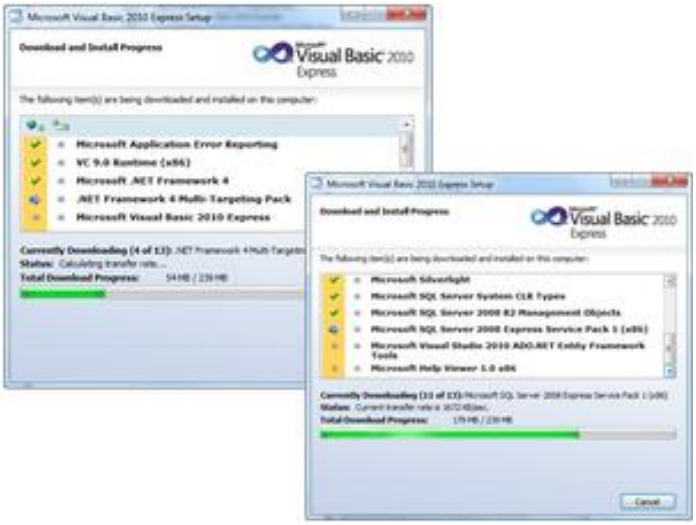
– Click ปุ่ม Install > เพื่อดำเนินการติดตั้งโปรแกรม



รูปที่ 4.5 ปรากฏหน้าจอ Destination Folder

10. หลังจากนั้น จะเข้าสู่ขั้นตอนการ Download ไฟล์ และทำการติดตั้งโปรแกรมจนครบทั้งหมด

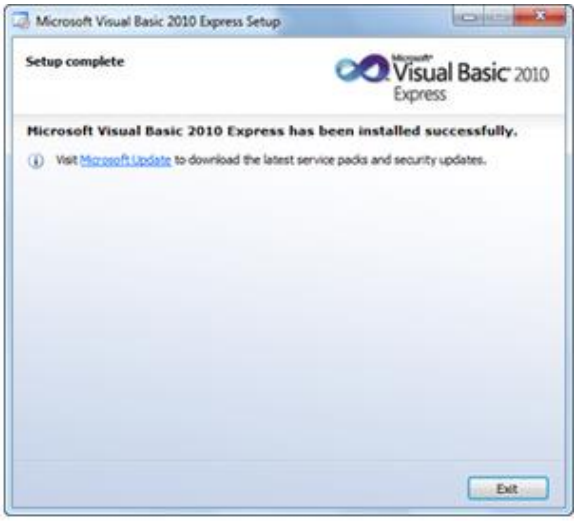
10.1 Downloading File



รูปที่ 4.6 ปรากฏหน้าจอการ Download ไฟล์

10.2 Setup Complete

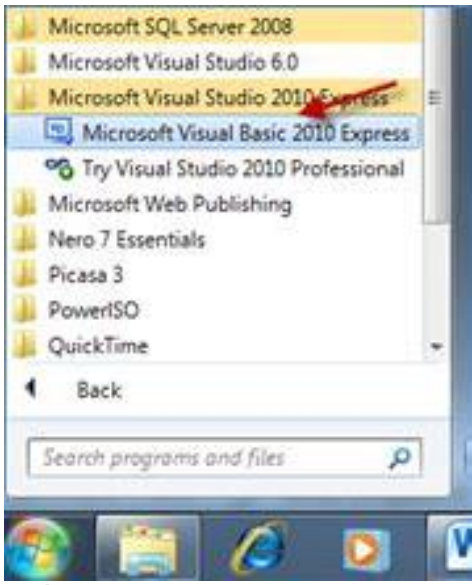
– Click ปุ่ม Exit เพื่อจบการติดตั้งโปรแกรม



รูปที่ 4.7 ปรากฏหน้าจอ Setup Complete

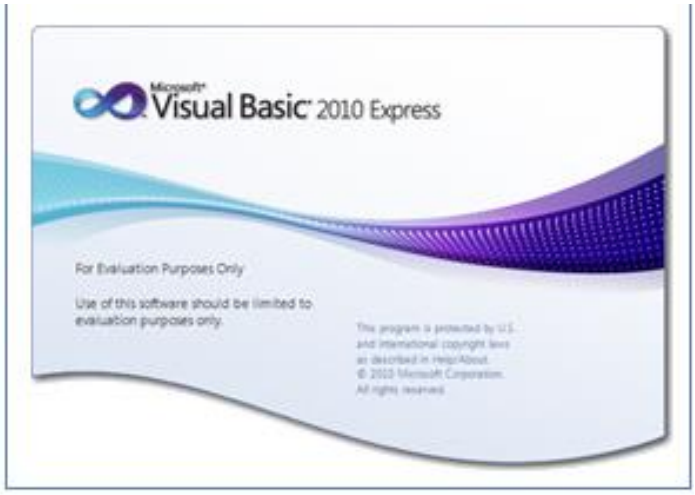
11. การเข้าสู่โปรแกรม

11.1 Click Start > All Programs > Microsoft Visual Studio2010 Express > Microsoft Visual Basic 2010 Express



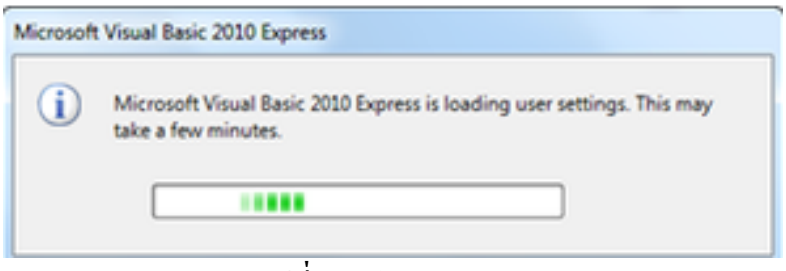
รูปที่ 4.8 ปรากฏหน้าจอการเข้าสู่โปรแกรม

11.2 เข้าสู่โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express



รูปที่ 4.9 ปรากฏหน้าจอเข้าสู่โปรแกรม

11.3 โปรแกรมจะทำการ load ข้อมูล



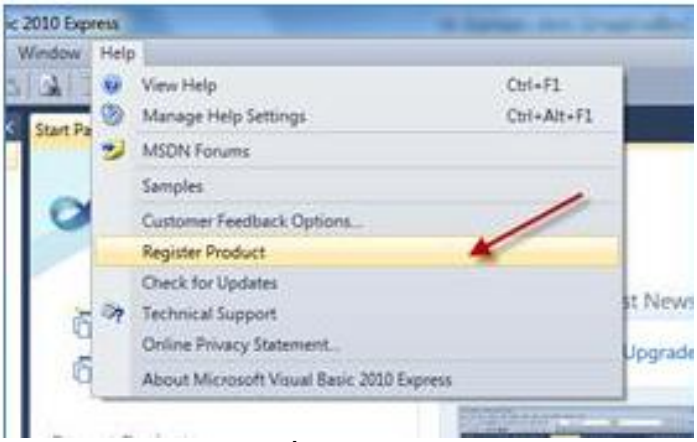
รูปที่ 4.10 โปรแกรมทำการ load

11.4 โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express

รูปที่ 4.11 หน้าโปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010 Express

12. ภายหลังการติดตั้งเสร็จ ควรจะเข้าไปลงทะเบียน (ฟรี) เพื่อให้สามารถใช้งาน VB 2010 Express ได้ไม่จำกัดระยะเวลา โดยการลงทะเบียนผ่านเว็บ จากเมนู Help > Register Product

12.1 Click เลือกเมนู Help > Register Product



รูปที่ 4.12 หน้าลงทะเบียน

12.2 Click ปุ่ม Obtain…..

รูปที่ 4.13 หน้าลงทะเบียน

13. เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์การลงทะเบียน ให้ใส่ข้อมูลจนครบตามที่เว็บไซต์ต้องการ และเมื่อ Click ส่งข้อมูลจะได้ Registration Key มา ให้จดหรือ Copy คีย์นี้เอาไว้ แล้วกลับมาที่ VB 2010 Express ให้เลือกเมนูเดิม คือ Help > Register Product จากนั้นใส่คีย์ที่ได้รับมา ก็เป็นเสร็จสิ้นการลงทะเบียน ซึ่งจะทำให้สามารถใช้ VB Express ได้ตลอดเวลาไม่มีหมดอายุ

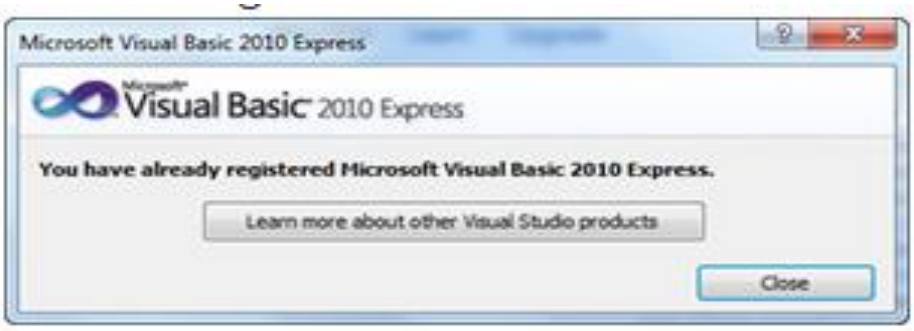
13.1 Registration Key ที่ได้รับ

รูปที่ 4.14 หน้า Registration Key ที่ได้รับ

13.2 นำรหัส Registration Key ที่ได้มาใส่ในช่อง แล้ว Click ปุ่ม Register Now

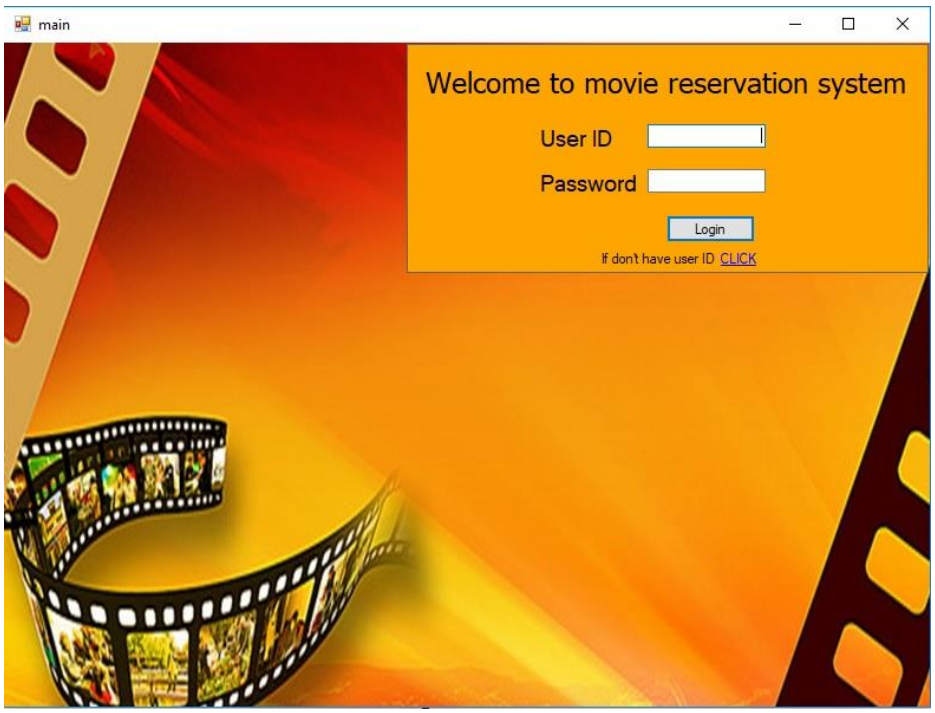
รูปที่ 4.15 หน้านำ Registration Key ที่ได้รับมากรอก

13.3 การ Register เสร็จเรียบร้อยแล้ว



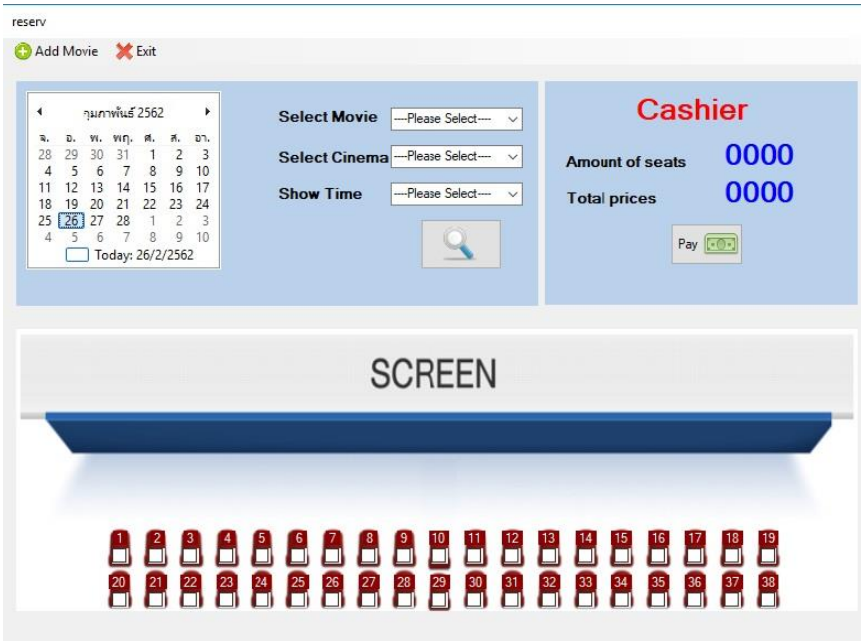
รูปที่ 4.16 หน้าการ Register เสร็จเรียบร้อยแล้ว

4.4 วิธีการใช้งานระบบฐานข้อมูล

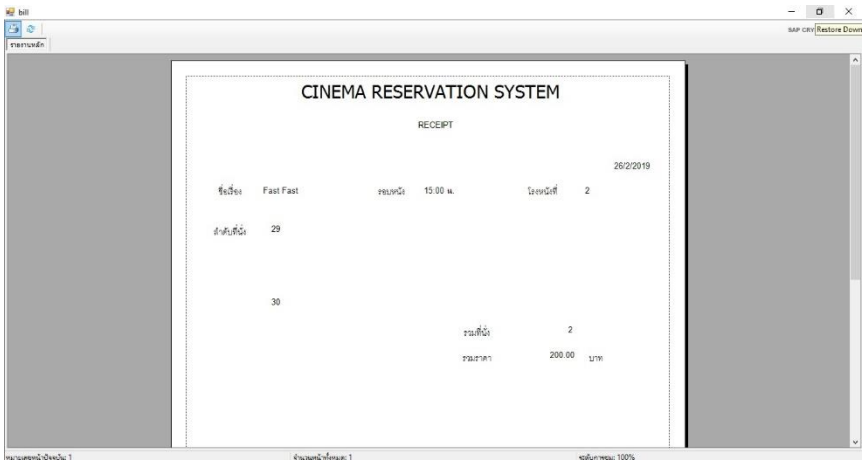


รูปที่ 4.17 แสดงหน้าเข้าสู่ระบบ

รูปที่ 4.18 แสดงหน้าสมัครสมาชิก



รูปที่ 4.19 แสดงหน้าเลือกรายการหนังและที่นั่ง



รูปที่ 4.20 แสดงหน้าใบเสร็จ

บทที่ 5
สรุปผลการทำโครงการ

5.1 สรุปผลโครงการ

1. ได้ระบบฐานข้อมูลที่ผู้ศึกษานั้นมีความรู้ความเข้าใจและรู้จักคอมพิวเตอร์มากขึ้น
2. ได้ระบบฐานข้อมูลที่ผู้ใช้สามารถทราบถึงการใช้งานคอมพิวเตอร์ได้อย่างถูกต้อง
3. ได้ระบบฐานข้อมูลที่ผู้สนใจทดลองใช้งานได้เอง
4. ได้ระบบฐานข้อมูลที่ผู้ใช้สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
5. ได้ระบบฐานข้อมูลที่สามารถเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการใช้งานของระบบฐานข้อมูลได้

5.1.1 สรุปขนาดของโปรแกรม

ที่	ชื่อไฟล์	ขนาดของไฟล์	หมายเหตุ
1	ระบบการซื้อตั๋วหนัง	1 KB	ระบบฐานข้อมูล
2	Movie.accdb	688 KB	เก็บข้อมูลรายการหนัง

ตารางที่ 5.1 แสดงขนาดของโปรแกรม

5.1.2 สรุปข้อผิดพลาดที่มีต่อการออกแบบระบบงาน

1. โครงสร้างโปรแกรมบางส่วนมีขนาดไม่เหมาะสมและดูไม่เข้ากับเนื้อหา
2. โลโก้ดูเรียบเกินไป ไม่ทันสมัย
3. พื้นหลังของโปรแกรมเรียบเกินไป ทำให้ดูไม่น่าสนใจ จึงต้องเพิ่มเติมลวดลายใหม่

5.1.3 สรุปข้อผิดพลาดที่มีในโปรแกรม

1. เกิดปัญหาการเชื่อมต่อ Access
2. Run รูป รหัสไม่ค่อยได้
3. Code ผิดพลาด ทำให้การ Run ไม่สำเร็จ

5.2 ปัญหาและอุปสรรค์ในการดำเนินงาน

1. Note Book มีอาการชำรุด เครื่องดับ ต้องนำ Note Book ไปซ่อมใหม่
2. โปรแกรม Access ค้าง ไม่สามารถทำต่อได้ จึงลงโปรแกรมใหม่
3. สมาชิกในกลุ่มมีเวลาในการทำงานไม่ตรงกัน
4. แบ่งเวลางานไม่ดี ทำให้โปรแกรมเสร็จช้าและไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร

5.3 สรุปการดำเนินงานจริง

รายการ	มิถุนายน 61				กรกฎาคม 61				สิงหาคม 61				กันยายน61				ระยะเวลา
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1 (บทที่1)			↔														22-25 มิถุนายน **61**
ประกาศผลหัวข้อโครงการรอบที่ 1				↔													29 มิถุนายน **61**
เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 2(บทที่1)				↔													29-30 มิถุนายน 61
ประกาศผลหัวข้อโครงการรอบที่ 2					↔												6 กรกฎาคม 61
ส่งบทที่2					↔		↔										6-20 กรกฎาคม 61
ส่งบทที่3							↔		↔								20 ก.ค. – 10 ส.ค. 61
สอบหัวข้อโครงการ													↔				5 กันยายน 61

รายการ	พฤศจิกายน 58				ธันวาคม 58				มกราคม 59				กุมภาพันธ์ 59				หมายเหตุ
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
ส่งความคืบหน้า 70%	↔																2 พฤศจิกายน 61
ส่งความคืบหน้า 80%	↔																4 พฤศจิกายน 61
ส่งความคืบหน้า 100%	↔																5 พฤศจิกายน 61
สอบโปรแกรมระดับ ส.2		↔															7 พฤศจิกายน 61
ส่งบทที่ 4						↔			↔								21 ธ.ค. 61 – 25 ม.ค. 62
ส่งบทที่ 5										↔			↔				25 ม.ค. 62 – 8 ก.พ. 62
ส่งรูปเล่ม ซีดี และค่าเข้าเล่ม														↔			8 - 12 ก.พ. 62

ตารางที่ 5.2 สรุปเวลาการดำเนินงานจริง

หมายเหตุ ↔ เส้นสีดำ คือ ระยะเวลาที่กำหนด

↔ เส้นสีแดง คือ ระยะเวลาในการดำเนินงานจริง

5.4 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินการจริง

ลำดับ	รายการ	จำนวน	ราคา
1	กระดาษ	2 ริม	230 บาท
2	ค่าหมึกพิมพ์	1 ตลับ	400 บาท
3	ค่าเบล็ดเตล็ด	4	400บาท
4	ค่าเข้าเล่ม	1 เล่ม	250 บาท
		รวมเป็นเงิน	**1,280บาท**

ตารางที่ 5.3 สรุปค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานจริง

บรรณานุกรม

ปรีชฎา วารินทร์. (2559). **ระบบการจัดการตัวแทนจำหน่าย(ฟอร์ด).** หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ

ภัทรานี ภากรณ์. (2558). **ความหมายของFlowchart.** ค้นหาข้อมูลวันที่ 14 ตุลาคม 2561, จาก https://sites.google.com/site/bbmm2553/khwam-hmay-khxngflowchart

วฤนาท ทับทิมทอง. (2559). **ระบบฐานข้อมูลร้านขายรองเท้า.** หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2559). **Microsoft Access คืออะไร.** ค้นหาข้อมูลวันที่ 14 ตุลาคม 2561, จาก https://th.wikipedia.org/wiki/โครซอฟท์_แอ็คเซส

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2559). **Photoshop คืออะไร.** ค้นหาข้อมูลวันที่ 14 ตุลาคม 2561, จาก https://th.wikipedia.org/wiki/อะโดบี_โฟโตชอป

อัครพันธ์ ทำขุนทด และนครินทร์ วิถี. (2559). **ระบบลานจอดรถ.** หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ, วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ

อนุสรณ์ มุดกระโทก. (2556). **VB เชื่อมต่อaccess+ปุ่มลบ,เพิ่ม,บันทึก,ลบ.** ค้นหาข้อมูล 15 ตุลาคม 2561, จาก https://www.youtube.com/watch?v=VeImPNiZfHs

Determineize. (2554). **Visual Studio c# : แสดงผล เพิ่ม ลบ แก้ไข ค้นหา** . ค้นเมื่อวันที่ 15 ธันวาคม 2561, จาก https://www.youtube.com/watch?v=XZBuhkGTovA/

Vallop Tocharoenvasin. (2554). **วิธีการใช้โปรแกรม Photoshop.** ค้นเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2561, จาก https://giveuwblog.blogspot.com/

ภาคผนวก

- ใบเสนอขออนุมัติการทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์(ATC.01)
- ใบอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม(ATC.02)
- ใบขอสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ(ATC.03)
- รายงานความคืบหน้าโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ(ATC.04)
- ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ (ATC.05)

ATC.05

ใบบันทึกการเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ

แผ่นที่ 1

ข้าพเจ้า 1. นายพรพจน์ พงษ์เทศ รหัสนักศึกษา 35513 ระดับ ปวส.2/4

2. นายเอกชัย การะเกตุ รหัสนักศึกษา 35554 ระดับ ปวส.2/4

โครงการประเภท ระบบฐานข้อมูล

เรื่อง ระบบการซื้อตั๋วหนัง

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ดิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์

ครั้งที่	วันที่	หัวข้อการเข้าพบ	ลายเซ็น	หมายเหตุ
1	14/พย/61	ตัวโปรเจกต์ 100%		
2	15/ม.ค/62	เอกสาร 1-5 บท		
3	22/ก.พ/62	บท 4, บท 5		
4	5/มี.ค/62	แก้โครงสร้าง 1-5 บท		
5	7/มี.ค/62	โครงการสมบูรณ์		

ATC.04

ใบบันทึกรายงานความคืบหน้า อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

โครงการ ระบบการซื้อตั๋วหนัง

Movie ticketing system

ที่ปรึกษาหลักโครงการ อาจารย์ นราภรณ์ บัวนุช

ที่ปรึกษาร่วมโครงการ อาจารย์ ดิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์

ลำดับ	รายการ	วัน/เดือน/ปี	อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
ภาคเรียนที่ 1/2561				
1	เสนอหัวข้อโครงการ รอบที่ 1	30/06/61	✓	
2	ส่งเอกสารบทที่ 1	29/06/61	✓	
3	ส่งเอกสารบทที่ 2	23/07/61	✓	
4	ส่งเอกสารบทที่ 3	20/08/61	✓	
5	ส่งเอกสาร และ PowerPoint เพื่อการนำเสนอ เอกสารบทที่ 1 - 3	24/08/61	✓	
ภาคเรียนที่ 2/2561				
6	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ 70%	8/11/61	✓	
7	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ80%	8/11/61	✓	
8	ส่งคืบหน้าโปรแกรมโครงการ100%	8/11/61	✓	
9	ส่งเอกสาร และโปรแกรมโครงการเพื่อการนำเสนอ โปรแกรมโครงการ	11/11/61	✓	
10	ส่งโปรแกรมโครงการที่แก้ไขแล้ว **(ถ้ามี)**	22/01/62	✓	
11	ส่งเอกสารบทที่ 4	16/12/61	✓	
12	ส่งเอกสารบทที่ 5	20/01/62	✓	
13	ส่งเอกสารรูปเล่ม ฉบับสมบูรณ์	7/03/62	✓	
14	ส่งซีดี	7/03/62	✓	
15	ชำระค่าเข้าเล่ม	22/01/62	✓	

ATC.03

ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ
วันที่ 20 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2561

เรื่อง ขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (ครั้งที่ 1)

เรียน คณะกรรมการพิจารณาการสอบป้องกันโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า 1. นายพรพจน์ พงษ์เทศ รหัสนักศึกษา 35513 ระดับ ปวส.2/4

2. นายเอกชัย การะเกตุ รหัสนักศึกษา 35554 ระดับ ปวส.2/4

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท ฐานข้อมูล

ชื่อภาษาไทย ระบบการซื้อตั๋วหนัง

ชื่อภาษาอังกฤษ Movie ticketing system

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์นราภรณ์ บัวนุช

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม คือ อาจารย์ดิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอสอบโครงการระบบคอมพิวเตอร์

☑ โปรแกรมระบบคอมพิวเตอร์ (Software) จำนวน 1 ชุด

☑ โครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ (เอกสารบทที่ 1-3) จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ พรพจน์ พงษ์เทศ นักศึกษา

(นายพรพจน์ พงษ์เทศ)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ

ATC.02

เสนออาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ
วันที่ 14 เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2561

เรื่อง ขอเรียนเชิญอาจารย์เป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการ

เรียน อาจารย์ ดิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์

ข้าพเจ้า 1. นายพรพจน์ พงษ์เทศ รหัสนักศึกษา 35513 ระดับ ปวส. 2/4
2. นายเอกชัย การะเกตุ รหัสนักศึกษา 35554 ระดับ ปวส. 2/4

มีความประสงค์จะขอเรียนเชิญ อาจารย์ดิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์ มาเป็นที่ปรึกษาร่วมโครงการของกลุ่มข้าพเจ้า ซึ่งได้จัดทำโครงการประเภท ฐานข้อมูล ชื่อโครงการภาษาไทย “ระบบการซื้อตั๋วหนัง ”

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการเสนอหัวข้อโครงการมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา
(นายพรพจน์ พงษ์เทศ)

ลายมือชื่อ.....นักศึกษา
(นายเอกชัย การะเกตุ)

ลายมือชื่อ.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดิฐประพจน์ สุวรรณศาสตร์)

ATC.01

ขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พณิชยการ

วันที่ 2 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

เรื่อง ขอเสนออนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

เรียน ประธานกรรมการพิจารณาอนุมัติทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

ข้าพเจ้า 1. นาย พรพจน์ พงษ์เทศ รหัสนักศึกษา 35513 ระดับ ปวส. 2/4

2. นาย เอกชัย การะเกตุ รหัสนักศึกษา 35554 ระดับ ปวส. 2/4

มีความประสงค์ทำโครงการระบบคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ประเภท ระบบฐานข้อมูล

ชื่อโครงการภาษาไทย ระบบการซื้อตั๋วหนัง

ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ Movie ticketing system

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คือ อาจารย์นราภรณ์ บัวบุช

พร้อมนี้ได้แนบเอกสารประกอบการขอเสนอโครงการระบบคอมพิวเตอร์ บทที่ 1 จำนวน 1 ชุด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

ลายมือชื่อ พรพจน์ พงษ์เทศ นักศึกษา

(นาย พรพจน์ พงษ์เทศ)

หัวหน้ากลุ่มโครงการ

☑ ผ่าน ☐ ไม่ผ่าน

ความคิดเห็นคณะกรรมการ

.....

.....

ลงชื่อ ..... ลงชื่อ .....

คณะกรรมการ คณะกรรมการ