

# การพัฒนาแอปพลิเคชันสหกรณ์ร้านค้าชุมชน ด้วยโปรแกรม Kodular

## Community store application development by kodular

นายกฤตยชญ์ บุญโต นายอานนท์ พันธมี นางสาวปัทมาภรณ์ ทองเพชร เด็กหญิงวราภรณ์ งามนัถ นางสาวขวัญจิรา ศรีลาชัย  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนสตรีศรีสะเกษ  
นางสาววิภาพร ชิมะแขว นายภูริเดช จันทร์ชื่น ที่ปรึกษา

### บทคัดย่อ

เนื่องจากปัจจุบันมีการแพร่ระบาดของโควิด -19 และฝุ่น PM 2.5 ทำให้ผู้คนส่วนมากกักตัวอยู่บ้าน และหลีกเลี่ยงการออกจากบ้านเราจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาแอปพลิเคชันสหกรณ์ร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

การพัฒนาผลงานในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม 2) เพื่อศึกษาการสร้างแอปพลิเคชันด้วยโปรแกรม Kodular ควบคุมระบบการทำงานของแอปพลิเคชัน 3) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสหกรณ์ร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular โดยประเด็นการเรียนรู้ที่ต้องศึกษา ทำให้พัฒนาผลงานนี้ได้ คือ 2 สารระสำคัญ ได้แก่ 1. คณิตศาสตร์ ต้องศึกษาเรื่องพีชคณิต ( การบวกลบจำนวนเต็ม ) 2. เทคโนโลยี ต้องศึกษาเรื่องการเขียนโปรแกรมเบื้องต้นและฐานข้อมูล ผู้ศึกษาได้นำกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมมาใช้ในการพัฒนานวัตกรรม โดย 1. ระบุปัญหา 2. รวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา 3. ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา 4. วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา 5. ทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน 6. นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา ผลการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน

การทดสอบการทำงานและแก้ไขปรับปรุง 1. ทดสอบการทำงานของความคิดคำนวณราคาของแอปพลิเคชันสหกรณ์ร้านค้าชุมชนด้วย Kodular ผลการทดสอบ คือ การคิดคำนวณราคาของแอปพลิเคชันสหกรณ์ร้านค้าชุมชนด้วย Kodular สามารถคิดคำนวณราคาได้ถูกต้อง 2. ทดสอบการทำงานของกรเลือกสินค้าลงตะกร้า ผลการทดสอบ คือ แอปพลิเคชันสามารถทำตามคำสั่งของผู้ใช้ในการเลือกสินค้าลงตะกร้าได้ 3. ทดสอบลิสต์รายการสินค้าในการแสดงภาพและราคาของสินค้า ผลการทดสอบ คือ สามารถโชว์รายการสินค้า รูปภาพ และราคา ตามที่เราเขียนไว้ได้ 4. ทดสอบการทำงานของกรรอกและบันทึกข้อมูลการจัดส่งสินค้าให้ลูกค้า ผลการทดสอบ คือ สามารถรอกข้อมูลในการจัดส่งสินค้าได้และทางร้านสามารถดูข้อมูลที่ลูกค้ากรอกไว้ได้ 5. ทดสอบการบันทึกบัญชีรายรับของร้าน ผลการทดสอบ คือ สามารถคำนวณราคาสินค้าที่ขายออกไปได้ในแต่ละวันเพื่อดูยอดสรุป ทำงานได้ครบทุกฟังก์ชัน ข้อเสนอแนะ คือ 1. ควรเช็คสต็อกคงเหลือของสินค้าในร้านได้ 2. ควรดูบัญชีรายจ่ายของร้านได้ ข้อจำกัด แอปพลิเคชันสามารถทำงานได้บนระบบแอนดรอยเท่านั้น

**คำสำคัญ :** แอปพลิเคชัน ร้านค้าชุมชน แอนดรอย โควิด-19 ฝุ่น PM 2.5

## บทนำ

ในปัจจุบันร้านค้าในชุมชนมีความสำคัญมากเพราะโดยปกติแล้วไม่ว่าจะหมู่บ้าน, ตำบล หรือแม้แต่ชุมชนไหน ๆ ก็ต้องมีร้านค้าประจำท้องถิ่นนั้น ๆ เป็นของคู่กันอยู่เสมอ แค่เข้าชานี้ก็สามารถเรียกได้ว่าเป็นร้านค้าชุมชน ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะเป็นในลักษณะของคนเห็นโอกาสเปิดร้านค้าเพื่อจำหน่ายสินค้าอุปโภค บริโภค ให้กับผู้คนในท้องถิ่น และละแวกใกล้เคียง โดยเฉพาะชุมชนที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ใกล้ๆ การเดินทางหรือการสัญจรไปกลับระหว่างตัวเมืองที่ใหญ่ขึ้นมา หรือตัวจังหวัดถูกจำกัดด้วยระยะทาง หรือความยากลำบากในการเดินทางร้านค้าเล็ก ๆ ในชุมชนนั้นก็จะเป็นสิ่งที่ตอบโจทย์ความต้องการสินค้าพื้นฐานได้เป็นอย่างดีร้านค้าชุมชนนั้นต้องเรียกได้ว่ามีมานานแล้ว แต่เป็นของที่คู่กับแทบทุกชุมชนเลยด้วยซ้ำ ดังที่กล่าวมามากจะเป็นร้านค้าที่เป็นธุรกิจส่วนตัวเล็ก ๆ เสียมากกว่า ขายสินค้าสารพัดเท่าที่ความต้องการหลักๆ ของคนในท้องถิ่นจะถามหาสินค้าอะไรที่เป็นประเภทนาน ๆ ขายได้สักครั้ง หรือสินค้าที่จัดอยู่ในประเภทที่ไม่ค่อยจำเป็น โดยเฉพาะสินค้าฟุ่มเฟือยมักจะไม่ปรากฏ ปัญหา และอุปสรรคของร้านค้าชุมชนการเปลี่ยนแปลงในการเข้าสู่ยุคดิจิทัลทำให้ธุรกิจต่าง ๆ มีการแข่งขันโดยการใช้เทคโนโลยีที่สูงขึ้น ที่บางที่ตลาดและร้านค้าชุมชนยังไม่เห็นความสำคัญหรือไม่สามารถเข้าถึง และมีใช้ได้ในเรื่องของตัวช่วยในการบริหารจัดการซึ่งส่วนใหญ่ก็มักจะเป็นซอฟต์แวร์ในการบริหารสินค้าคงคลัง ก็เป็นอะไรที่จะต้องศึกษา และเอามาใช้ให้เกิดการก้าวทันกัน เพราะจะทำให้คุณชินและเกิดความสะดวกในการจัดการสินค้าเข้า และออกได้อยู่ตลอดเวลา ทำให้ได้ทราบว่าสินค้าอะไรเหลือน้อยที่จำเป็นจะต้องสั่งซื้อ หรือสินค้าอะไรที่ขายดีหรือไม่ดี การเตรียมความพร้อมในเรื่องนี้นับว่าเป็นสิ่งสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเป็นลำดับแรกๆ ถึงแม้จะเป็นร้านค้าในชุมชนที่ไม่มีร้านสะดวกซื้อเข้ามาตั้งที่จะเป็นคู่แข่งก็ตาม[1]และในปัจจุบันยังมีการแพร่ระบาดของโควิด-19 เลยทำให้ผู้บริโภคไม่ค่อยออกจากบ้านกันหรือต้องกักตัวอยู่บ้านเพื่อความปลอดภัยของส่วนรวมเลยทำให้การมาใช้บริการลดลงรายได้ของร้านค้าในชุมชนจึงลดลงตามไปด้วย

ดังนั้นหากมีสิ่งที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ร้านค้าในชุมชนมากขึ้น จะทำให้การคิดตั้งง่ายและการบริการลูกค้าง่ายขึ้นและสะดวกกว่าเดิม ซึ่งในชุมชนยังไม่มีการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เป็นนวัตกรรมที่ช่วยให้มีความสะดวกในการเลือกซื้อสินค้าและบันทึกเป็นรายรับอย่างถูกต้อง ฉะนั้นหากมีนวัตกรรมที่เพิ่มความสะดวกให้มากยิ่งขึ้นย่อมทำให้เกิดผลดีต่อชุมชนเราจึงคิดที่จะทำการพัฒนาแอปพลิเคชันร้านค้าชุมชนให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม

## วัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาวิธีการออกแบบเชิงวิศวกรรม
2. เพื่อศึกษาการใช้งานโปรแกรม kodular
3. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม kodular

## ขอบเขตของการศึกษา

1. เลือกซื้อสินค้า
2. คำนวณราคาสินค้า
3. จ่ายเงิน

4. ลิสต์รายการสินค้า
  - แสดงภาพสินค้า
  - แสดงราคาสินค้า
5. บันทึกข้อมูลที่จะส่งเดลิเวอรี่ (Delivery)
6. บัญชีรายรับในแต่ละวัน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้พัฒนาแอปพลิเคชันสหกรณ์ร้านค้าชุมชน ด้วยโปรแกรม Kodular
2. ลดการแออัดภายในร้าน
3. ได้รู้เกี่ยวกับระบบการทำงานของโปรแกรม Kodular

### เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่ใช้

1. คอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Kodular ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน
3. โทรศัพท์มือถือ ใช้สำหรับทดลองใช้แอปพลิเคชัน

### ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1.คณิตศาสตร์ : หัวข้อที่ศึกษาในสาระวิชาคณิตศาสตร์ คือ 1) การบวกกลบจำนวนเต็ม โดยนำมาใช้ในการบวกราคาของสินค้า เป็นต้น
- 2.เทคโนโลยี : สาระวิชาเทคโนโลยีมี 2 หัวข้อหลักที่ศึกษา คือ 1) การเขียนโปรแกรม Kodular ควบคุมการทำงานของระบบแอปพลิเคชัน เนื่องจากการเขียนโปรแกรมด้วยโปรแกรม Kodular เป็นตัวควบคุมการทำงานของแอปพลิเคชันทั้งหมด ดังนั้นเรื่องนี้ จึงเป็นอีกหนึ่งหัวข้อสำคัญที่ต้องศึกษา เพื่อที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันสหกรณ์ชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular ทำงานได้อย่างถูกต้องและสมบูรณ์

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. ระบุปัญหา
  - 1.1 จากกระบวนการสร้างแรงบันดาลใจ Force Connection ทำให้เกิดสถานการณ์ คือ
  - 1.2 ปัญหา คือ มีการแพร่ระบาดของโรคโควิด -19 ทำให้คนหลีกเลี่ยงการออกจากบ้านและหันมาสนใจการสั่งซื้อสินค้าออนไลน์แทน
  - 1.3 ความต้องการ คือ ต้องการให้ร้านค้ามีระบบการสั่งซื้อสินค้าทางออนไลน์
2. รวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา
  - 2.1 คณิตศาสตร์
  - 2.2 เทคโนโลยี
3. การออกแบบและวางแผน
  - 3.1 ออกแบบหน้าตาของแอปพลิเคชันร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular
  - 3.2 ออกแบบการทำงานของแอปพลิเคชันสหกรณ์ร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular

4. ลงมือพัฒนาเครื่องให้อาหารปลาของอัตโนมัติ

4.1 เขียนโปรแกรมการทำงานของแอปพลิเคชันร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular

4.2 พัฒนาแอปพลิเคชันร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular ให้อาหารปลาสวยงาม

5. การทดสอบ ประเมินผล และปรับปรุงแก้ไขวิธีการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน

5.1 ทดสอบการทำงานของระบบการเลือกสินค้าลงตะกร้า ผลการทดสอบ คือ เมื่อคลิกที่สินค้าที่ต้องการผ่านแอปพลิเคชันข้อมูลสินค้าก็จะไปแสดงที่แถบด้านบน ระบบการเลือกสินค้าลงตะกร้าทำงานได้จริงตามที่เขียนโปรแกรมการทำงานไว้

5.2 ทดสอบระบบการคิดคำนวณราคาของแอปพลิเคชันร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular ผลการทดสอบ คือ เมื่อคลิกที่สินค้าและเลือกจำนวนสินค้าผ่านแอปพลิเคชัน ระบบการคำนวณราคาสินค้าทำงานได้จริง โดยสามารถบวกราคาสินค้าตามที่ลูกค้าซื้อได้

5.3 ทดสอบระบบลิสต์รายการแสดงรายการสินค้า ผลการทดสอบ คือ เมื่อคลิกเข้าไปที่ไอคอนของแต่ละหมวดหมู่ก็จะโชว์รายการสินค้าได้จริงตามที่เขียนโปรแกรมไว้

5.4 ทดสอบระบบบันทึกข้อมูลที่อยู่ลูกค้าเพื่อทำการจัดส่งสินค้าให้ลูกค้า ผลการทดสอบ คือ ระบบบันทึกข้อมูลได้จริงตามที่เขียนโปรแกรมไว้โดยเจ้าของร้านสามารถดูข้อมูลที่บันทึกไว้ได้ผ่าน Google sheet

5.5 ทดสอบระบบการบันทึกบัญชีรายรับเพื่อดูรายได้ของแต่ละวัน ผลการทดสอบคือ ระบบสามารถคำนวณได้จริงตามที่เขียนโปรแกรมไว้ว่าวันนี้เราขายของได้กี่บาท

6. จัดทำคู่มือการใช้งาน คู่มือผู้พัฒนา และเขียนรายงานเชิงวิชาการ

จัดทำคู่มือการใช้งานสำหรับผู้ที่ต้องการใช้แอปพลิเคชันสหกรณ์ชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular และจัดทำคู่มือผู้พัฒนา สำหรับผู้ที่ต้องการนำแอปพลิเคชันสหกรณ์ชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular ไปพัฒนาต่อในอนาคต และดำเนินการบำรุงรักษา แอปพลิเคชันสหกรณ์ชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular โดยคอยตรวจสอบจากการใช้งานของระบบแอปพลิเคชัน และแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น รวมถึงพัฒนาให้ทันสมัยอยู่เสมอ

7. นำแอปพลิเคชันสหกรณ์ชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular ไปใช้งานและบำรุงรักษา

8. นำเสนอผลงาน

8.1 ระดับชั้นเรียน : นำเสนอ ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสตรีสิริเกศ

8.2 ระดับโรงเรียน : เวทีศักยภาพนักเรียนโรงเรียนสตรีสิริเกศ (ออนไลน์)

## ผลการดำเนินงาน

ผลจากการทดสอบการทำงานของแต่ละฟังก์ชัน มีดังนี้

1. ฟังก์ชันการเลือกสินค้าลงตะกร้า ผลจากการทดสอบ คือ สามารถเลือกสินค้าลงตะกร้าได้จริง

2. ฟังก์ชันการคำนวณราคาสินค้า ผลจากการทดสอบ คือ สามารถคำนวณราคาสินค้าได้จริงและถูกต้องตามจำนวนสินค้าที่เราเลือก เมื่อคำนวณราคาของสินค้าเรียบร้อยแล้วราคาสินค้าที่ต้องจ่ายจะอยู่ที่แถบมุมบนสุดด้านขวาของหน้าจอ

3. ฟังก์ชันลิสต์รายการเพื่อแสดงรายการสินค้า ผลจากการทดสอบ คือ ลิสต์รายการจะแสดงสินค้าแต่ละหมวดหมู่เมื่อเราคลิกที่ไอคอนของแต่ละหมวดหมู่

4. ฟังก์ชันการบันทึกข้อมูลที่อยู่ลูกค้าเพื่อทำการจัดส่งสินค้า ผลจากการทดสอบ คือ สามารถบันทึกข้อมูลที่อยู่ของลูกค้าได้โดยข้อมูลนี้จะถูกบันทึกไปอยู่ที่ Google sheet เมื่อเจ้าของร้านต้องการส่งสินค้าให้ลูกค้าก็สามารถเข้าไปดูรายละเอียดของรายการที่ลูกค้าสั่งซื้อและที่อยู่ของลูกค้าได้ที่ Google sheet

5. ฟังก์ชันบันทึกบัญชีรายรับในแต่ละวัน ผลการทดสอบ คือ ในการกรอกข้อมูลเพื่อที่จะทำการจัดส่งสินค้าที่เราได้ให้ลูกค้าได้บอกราคาสินค้าที่ตัวเองซื้อเอาไว้ด้วยดังนั้นเราสามารถดูบัญชีรายรับได้ที่ Google sheet

## บทสรุป

การพัฒนาผลงานนวัตกรรมในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม 2) เพื่อศึกษาการสร้างแอปพลิเคชันด้วยโปรแกรม Kodular 3) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันสหกรณ์ร้านค้าชุมชนด้วยโปรแกรม Kodular ซึ่งผลการดำเนินงาน พบว่า ผู้ศึกษาได้นำกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม และการเขียนโปรแกรมด้วยโปรแกรม Kodular เพื่อควบคุมการทำงานของระบบแอปพลิเคชัน มาใช้ในการพัฒนานวัตกรรมได้สำเร็จ โดยแอปพลิเคชันด้วยโปรแกรม Kodular สามารถทำงานได้ในระดับที่สามารถสั่งซื้อสินค้าทางออนไลน์ คำนวณราคาสินค้าได้ รวมถึงสามารถดูบัญชีรายรับของแต่ละวันได้

## ข้อเสนอแนะ

1. ควรเช็คสต็อกคงเหลือของสินค้าในร้านได้
2. ควรดูบัญชีรายจ่ายของร้านได้

## ข้อจำกัด

แอปพลิเคชันสามารถทำงานได้แค่บนระบบแอนดรอยเท่านั้น

## กิตติกรรมประกาศ

กลุ่มของข้าพเจ้าขอขอบคุณ คุณครูวิภาพร ชินะแขวและคุณครูสุริเดช จันทร์ชื่น เป็นอย่างยิ่งที่ช่วยเหลือเสมอมาและให้คำแนะนำตลอดจนงานกลุ่มของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงได้

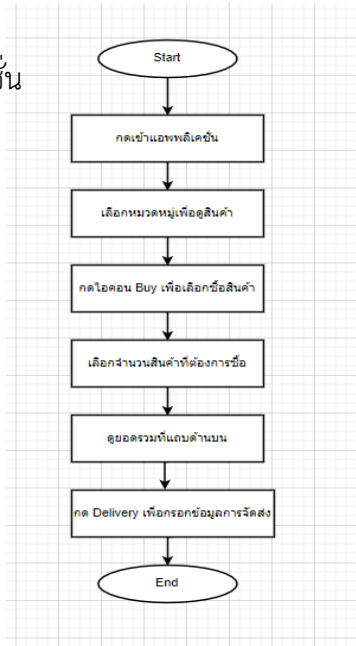
## เอกสารอ้างอิง

- [1] iDEAs Model.com. (2018). ร้านค้าชุมชนสร้างรายได้หมุนเวียนหมู่บ้านจริงหรือไม่. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2564, <https://www.ideasmodel.com/review/>
- [2] ห้องเรียน Computer 328. (2011). การเขียนโปรแกรมเบื้องต้น. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2564, <https://sites.google.com/site/nkpcom328/>
- [3] Zixzax.net. (2020). ฐานข้อมูลคืออะไร. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2564, จาก <https://zixzax.net/database/database>
- [4] นายทศพล ต้นสมบัติ. (2013). ระบบปฏิบัติการแอนดรอย์. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2564, จาก <https://beerkung.wordpress.com/>
- [5] Nice day. (2020). สร้างแอปพลิเคชันง่ายๆเพียงวางเว็บล็อกด้วย kodular. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2564, จาก <https://cities.trueid.net/article/>
- [6] greelane.com. (2018). พีชคณิตคืออะไรทำไมคุณต้องใช้มัน. สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2564, จาก <https://www.greelane.com/th/>

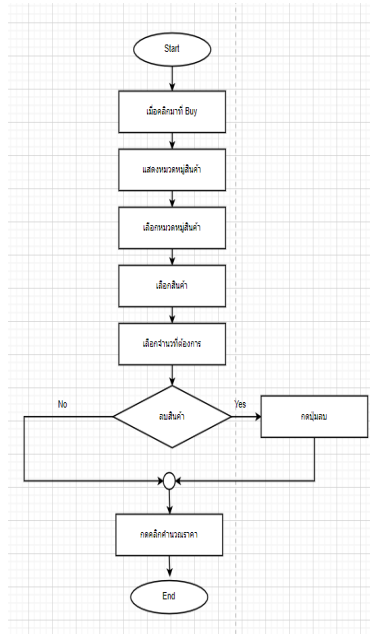
# ภาคผนวก

แผนผังการทำงานของแอปพลิเคชัน

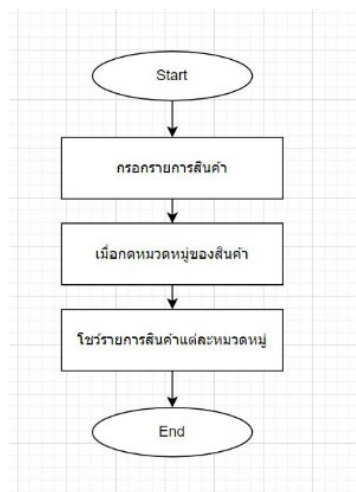
รวม



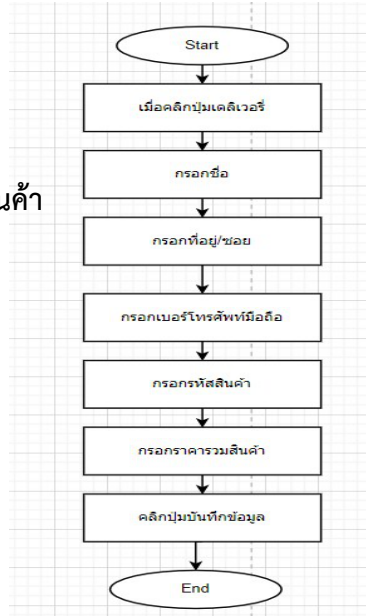
เลือกสินค้าลงตะกร้า



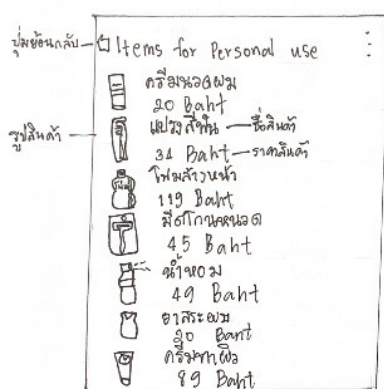
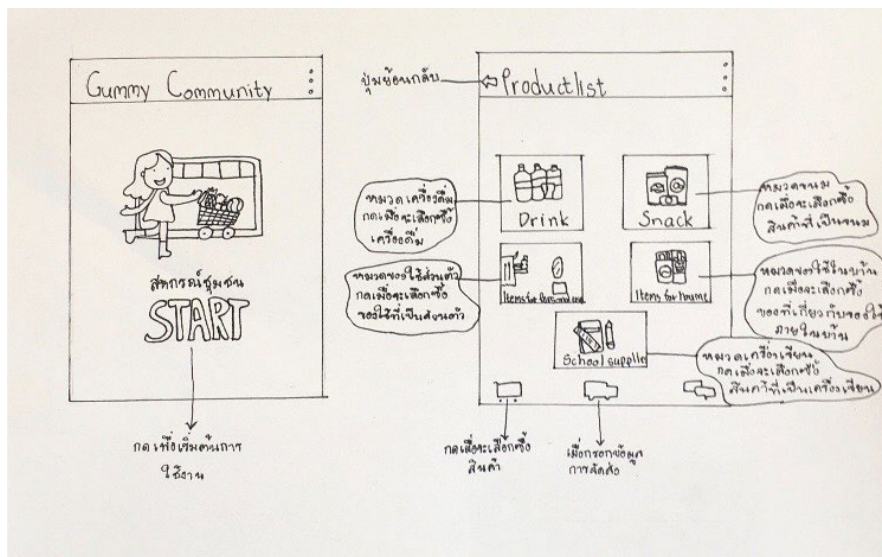
ลิสต์รายการสินค้า



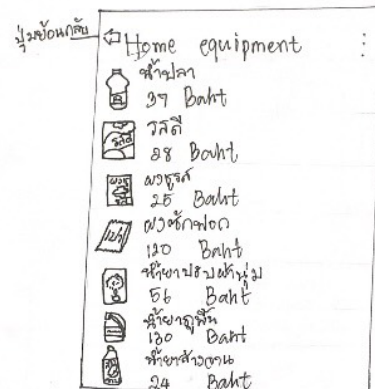
บันทึกข้อมูลที่อยู่เพื่อทำการจัดส่งสินค้า



ภาพร่าง



- หน้านี้จะขึ้นราคา 20 บาท นวดของ 10 บาท  
 - หน้านี้จะขึ้นราคา 20 บาท นวดของ 10 บาท  
 - หน้านี้จะขึ้นราคา 20 บาท นวดของ 10 บาท



- หน้านี้จะขึ้นราคา 20 บาท นวดของ 10 บาท  
 - เป็นหน้าเลือกซื้อเฉพาะของหมวดนี้เท่านั้น

← Gammy bear Store

นม	10 Baht
กาแฟ	10 Baht
พริก	10 Baht
น้ำผลไม้	6 Baht
แอปเปิ้ล	12 Baht
กล้วย	10 Baht
ส้ม	12 Baht
เงาะ	14 Baht

- หน้าที่รับหน้าของกล่องของเครื่องเล่นแล้ว  
 - เป็นหน้าที่เลือกซื้อสินค้าแต่ละครั้ง

← Snack

เค้ก	20 baht
คุกกี้	20 baht
บิสกิต	25 baht
ขนม	20 baht
เค้ก	37 baht
เค้ก	12 baht
เค้ก	5 baht
เค้ก	5 baht

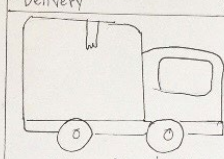
- หน้าที่รับหน้าเรื่องกล่อง snack (นม)  
 - เป็นหน้าที่เลือกซื้อขนม

← School supplies

ปากกาสีน้ำเงิน	5 Baht
ปากกาสีน้ำเงิน	5 Baht
ปากกาสีน้ำเงิน	28 Baht
ปากกาสีน้ำเงิน	5 Baht
ปากกาสีน้ำเงิน	68 Baht
ปากกาสีน้ำเงิน	21 Baht
ปากกาสีน้ำเงิน	5 Baht

- หน้าที่รับหน้าของกล่องของเครื่องเล่นแล้ว  
 - เป็นหน้าที่เลือกซื้อสินค้าแต่ละครั้ง

← Delivery



หน้าที่รับหน้าเรื่องกล่อง snack (นม)  
 เป็นหน้าที่เลือกซื้อขนม

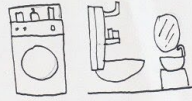


Buy

84.00

Y สไลด์เชอร์รี่ 12 x 1 = 12.00

R พัดลมฝอย 36 x 2 = 72.00



ชำระเงิน

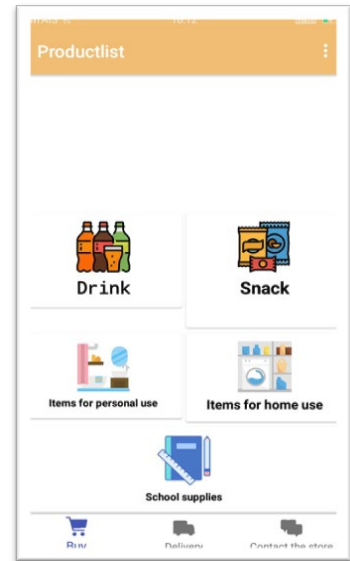
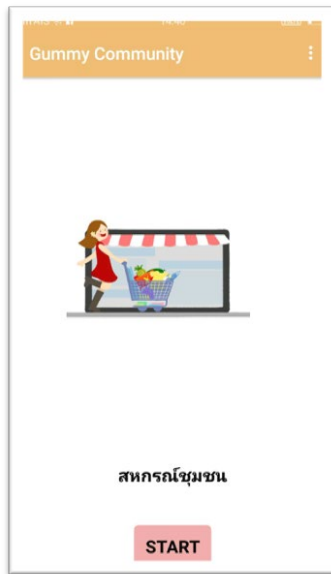
ชำระเงิน

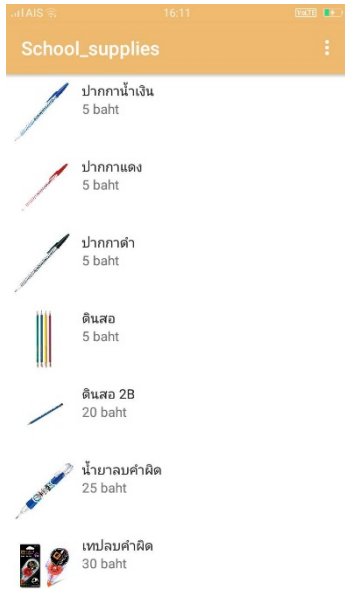
Buy

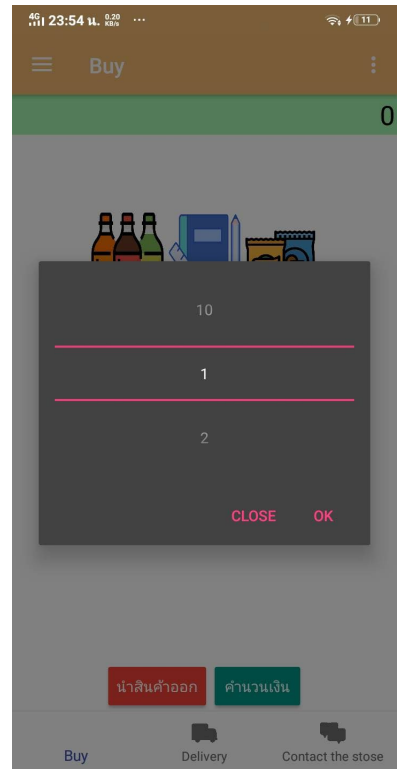
  
Delivery

  
Contact the store

# แอปพลิเคชันจริง







## ประวัติผู้ศึกษา

ชื่อ-นามสกุล นายกฤตยชญ์ บุญโต

วัน/เดือน/ปีที่เกิด 21 พฤศจิกายน 2548

สถานที่เกิด ตำบลโพนท่า อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ประวัติการศึกษา ประถมศึกษา โรงเรียนมารีวิทยา อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ระดับมัธยมศึกษา กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7



ชื่อ-นามสกุล นายอานนท์ พันธมี

วัน/เดือน/ปีที่เกิด 28 สิงหาคม พ.ศ 2548

สถานที่เกิด ตำบลหนองไฮ อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ประวัติการศึกษา ประถมศึกษา โรงเรียนมารีวิทยา อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ระดับมัธยมศึกษา กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7



ชื่อ-นามสกุล นางสาวปัทมาธิ์ ทองเพชร

วัน/เดือน/ปีที่เกิด 11 สิงหาคม พ.ศ.2548

สถานที่เกิด ตำบลเมืองเหนือ อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ประวัติการศึกษา ประถมศึกษา โรงเรียนเทศบาล 2 รัชมังคลานุสรณ์

ระดับมัธยมศึกษา กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7



ชื่อ-นามสกุล เด็กหญิงวราภรณ์ งามนั้ก

วัน/เดือน/ปีที่เกิด 28 มีนาคม พ.ศ.2549

สถานที่เกิด ตำบลโพนค้อ อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ประวัติการศึกษา ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านโพนค้อ

ระดับมัธยมศึกษา กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7



ชื่อ-นามสกุล นางสาวขวัญจิรา ศรีลาชัย

วัน/เดือน/ปีที่เกิด 12 มกราคม พ.ศ 2549

สถานที่เกิด ตำบลแวม อำเภอบุณฑนบุรีศรีสะเกษ

ประวัติการศึกษา ประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลศรีสะเกษ อำเภอมือง จังหวัดศรีสะเกษ

ระดับมัธยมศึกษา กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7



