

การพัฒนาระบบการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโดยใช้โปรแกรม Thinkable.

Development of order system and make a reservation system on mobile with

Thinkable.

นายนิติพัฒน์ อุดมผุย<sup>1</sup>

นางสาวกรรณิกา รัตนาวิวัฒน์<sup>2</sup>

นางสาวณัฐธยาน์ เจริญพันธ์<sup>3</sup>

นางสาววิภาพร ชินะแขว<sup>4</sup>

นางวรลักษณ์ สายเชื้อ<sup>5</sup>

โรงเรียนสตรีศรีสะเกษ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 28

### บทคัดย่อ

โครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง การพัฒนาระบบการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโดยใช้โปรแกรม Thinkable โดยคณะผู้จัดทำมีจุดมุ่งหมายในการสร้างระบบหรือโปรแกรมการจองโต๊ะและสั่งอาหารเพื่อแก้ปัญหาจำนวนโต๊ะ และพื้นที่ภายในร้านที่ไม่เพียงพอต่อความต้องการ จำนวนผู้ใช้บริการ และให้สอดคล้องกันสถานการณ์ปัจจุบันซึ่งมีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา - 2019 (COVID-19) รวมทั้งเป็นการนำระบบเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งในโครงการนี้จะประกอบไปด้วยระบบการจองโต๊ะ ระบบการสั่งอาหาร และระบบแนะนำเมนูอาหาร โดยใช้โปรแกรม Thinkable ในการสร้างแอปพลิเคชันมาเพื่อแก้ปัญหาข้างต้น

**คำสำคัญ :** โปรแกรม Thinkable , ระบบการจองโต๊ะและสั่งอาหาร

### Abstract

Computer project about developing a mobile phone reservation and online food ordering system using Thinkable program by the organizers, aims to create a system or program for table reservations and food ordering to solve table number problems that costumers want to use. And not enough interior space for the needs number of costumers and to be consistent with the current situation, which is the spread of the Coronavirus-2019 (COVID-19) infection, as well as the use of technology systems to benefit. Which in this project

---

<sup>1</sup> ผู้จัดทำคนที่ 1

<sup>2</sup> ผู้จัดทำคนที่ 2

<sup>3</sup> ผู้จัดทำคนที่ 3

<sup>4</sup> ครูที่ปรึกษาคนที่ 1

<sup>5</sup> ครูที่ปรึกษาคนที่ 2

will consist of a table reservation system food ordering system and a food menu recommendation system By using Thinkable to create an application to solve the above problem.

**Keywords :** Thinkable program, Development of order system and make a reservation system.

## 1. บทนำ

ปัจจุบันมีร้านอาหาร และร้านกาแฟจำนวนมาก และบางร้านมีจำนวนลูกค้าที่มาในช่วงเวลาหนึ่งมากกว่าความสามารถที่ร้านสามารถบริการได้ จึงทำให้ร้านมีโต๊ะสำหรับลูกค้าที่มาไม่พอ และเกิดการบริการของพนักงานล่าช้าเนื่องจากมีพนักงานน้อย ประกอบกับปัจจุบันได้เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา - 2019 (COVID-19) แพร่กระจายไปทั่วโลก ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่มีความหวาดระแวงในการใช้ชีวิตประจำวัน มีการอยู่บ้าน ไม่กล้าออกมาจับจ่ายใช้สอยตามปกติ เพื่อป้องกันการแพร่ระบาด ทำให้เกิดปัญหาด้านเศรษฐกิจ

จากปัญหาข้างต้นทางผู้จัดทำจึงสร้างระบบสำหรับจองโต๊ะอาหาร และสั่งอาหารเพื่อนำมาแก้ปัญหาในร้าน รวมทั้งเป็นการนำระบบเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้เกิดประโยชน์และสอดคล้องกันสถานการณ์ปัจจุบัน

ทางผู้จัดทำหวังว่าระบบนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับร้านอาหาร หรือร้านกาแฟ หากมีข้อผิดพลาดประการใดทางผู้จัดทำขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

## 2. ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันร้านอาหาร และร้านกาแฟได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากทั้งวัยรุ่น และวัยทำงาน ร้านอาหาร และร้านกาแฟบางร้านนั้นที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจะทำให้มีลูกค้าจำนวนมากมาใช้บริการในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งในหนึ่งวัน หรือทั้งวัน บางร้านนั้นมีพื้นที่ภายในร้าน และจำนวนโต๊ะที่จัดสรรไว้ไม่เพียงพอต่อจำนวน

ลูกค้าที่มาใช้บริการ อีกทั้งบางร้านมีพนักงานจำนวนน้อยจึงไม่เพียงพอต่อการบริการลูกค้าที่มาได้อย่างทั่วถึงทำให้เกิดความล่าช้าในด้านของการบริการลูกค้า ประกอบกับปัจจุบันได้เกิดสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา - 2019 (COVID-19) แพร่กระจายไปทั่วโลก ทำให้ประชาชนส่วนใหญ่มีความหวาดระแวงในการใช้ชีวิตประจำวัน มีการอยู่บ้าน ไม่กล้าออกมาจับจ่ายใช้สอยตามปกติ เพื่อป้องกันการแพร่ระบาด ทำให้เกิดปัญหาด้านเศรษฐกิจ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตประจำวันเป็นอย่างมากทั้งด้านการติดต่อสื่อสาร การทำงาน หรือแม้กระทั่งด้านการศึกษา จึงปฏิเสธไม่ได้เลยว่าอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากสำหรับมนุษย์ในปัจจุบัน แต่ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตนั้นจะสำคัญ อุปกรณ์ที่ใช้สื่อสารนั้นก็สำคัญเพราะหากไม่มีอุปกรณ์ที่ใช้เป็นตัวกลางในการสื่อสารแล้วนั้นเราจะไม่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้

ในยุคที่มีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว นั้น จึงได้มีการนำอุปกรณ์สื่อสารและอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ดังนั้นคณะผู้จัดทำจึงได้นำอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ในการแก้ปัญหาของร้านอาหาร และร้านกาแฟที่เกิดขึ้น

### 3.วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อศึกษาการพัฒนาโปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือ
- 3.2 เพื่อพัฒนาโปรแกรมการจองโต๊ะและสั่งอาหารบนโทรศัพท์มือถือ
- 3.3 เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า

### 4.ขอบเขตของผลงาน

- 4.1 ระบบสมาชิก ล็อกอิน
- 4.2 ระบบการจองโต๊ะ
  - แสดงแผนผังโต๊ะอาหาร
  - แสดงรายละเอียดการจองโต๊ะ
- 4.3 ระบบการสั่งอาหาร
  - แสดงเมนูอาหาร/น้ำ
  - สั่งอาหาร
  - รวมจำนวนเงินที่ต้องชำระ
- 4.4 ระบบแนะนำเมนูอาหาร
  - สอบถามความสนใจ
  - แนะนำเมนูอาหารจากสิ่งที่สนใจ
  - ระบบสุ่มอาหาร

### รูปแบบของงาน

การทำโครงการครั้งนี้ เป็นการสร้างแอปพลิเคชันขึ้นมาเพื่อช่วยให้ลูกค้าสามารถจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ได้

### วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการพัฒนา

- 1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์
- 1.2 โทรศัพท์มือถือ
- 1.3 เว็บไซต์ที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเว็บ thinkable
- 1.4 แอปตัดต่อรูปภาพ procreate

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1 หาปัญหา
- 2 คิดหัวข้อในการนำเสนอโครงการ
- 3 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างเว็บแอป
- 4 ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เว็บ thinkable
- 5 วางแผนการดำเนินงาน
- 6 จัดทำโครงการโดยสมาชิกในกลุ่ม
- 7 จัดทำเอกสารรายงานโครงการ

### คอมพิวเตอร์

#### ผลการดำเนินการ

จากการศึกษาค้นคว้าโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง การพัฒนาระบบการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโดยใช้โปรแกรม Thinkable โดยผู้จัดทำได้เสนอผลการวิเคราะห์ตามลำดับ ดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการดำเนินงาน
2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการดำเนินงาน
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1.สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการดำเนินงาน

ผู้จัดทำได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ ที่ใช้ในการเสนอผลการดำเนินงาน ดังนี้

- N แทน จำนวนลูกค้า  
 $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

## 2. ลำดับขั้นตอนที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการดำเนินงาน ผู้จัดทำได้ดำเนินการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของโปรแกรม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของลูกค้า หลังจากใช้ Thinkable ที่ใช้ในการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโปรแกรม Thinkable ในการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

## 3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของโปรแกรม Thinkable ที่ใช้ในการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ดังตาราง 4.1

ลูกค้าคนที่	คะแนนแบบทดสอบประสิทธิภาพของโปรแกรม Thinkable								รวม	ร้อยละ
	ระบบล็อกอิน	ระบบจองโต๊ะ	ระบบสั่งอาหาร	ระบบแนะนำเมนูอาหาร	ระบบค้นหาอาหาร	ระบบดูรายการสินค้า	เมนู	รวม		
	10	10	10	10	10	10	10	70	100	
1	8	7	9	8	9	9	8	58	82.86	
2	8	8	9	8	9	8	8	58	82.86	
3	8	9	9	7	9	8	7	57	81.43	
4	7	7	8	8	9	8	8	55	78.57	
5	8	8	9	8	9	8	8	58	82.86	
6	8	7	9	8	9	8	8	57	81.43	
รวม	47	46	53	47	54	49	47	343	490.01	
เฉลี่ย	7.83	7.67	8.83	7.83	9	8.17	7.83	57.17	81.67	

ตาราง 4.1 การหาประสิทธิภาพของโปรแกรม Thinkable ที่ใช้ในการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

รายการประเมิน	3 มากที่สุด	2 ปานกลาง	1 น้อย
1. โครงการนี้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน	4	1	1
2. มีความรู้ความเข้าใจเรื่องระบบการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโดยใช้โปรแกรม Thinkable	5	1	0
3. ได้เรียนรู้วิธีการใช้ระบบการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโดยใช้โปรแกรม Thinkable และนำไปใช้ได้	4	2	0
4. มีทักษะการใช้โปรแกรม Thinkable ได้	5	0	1
5. กิจกรรมตามโครงการนี้เป็นประโยชน์ต่อนักเรียนในการพัฒนาความรู้ด้านคอมพิวเตอร์และนำความรู้ที่ได้ไปขยายผลแก่ผู้อื่นได้	5	1	0
6. มีเจตคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์เพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมโครงการคอมพิวเตอร์	3	1	2
7. เนื้อหาเหมาะสมกับวัย	4	1	1
8. คณะผู้จัดทำเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในการถ่ายทอดความรู้	2	2	2
9. กิจกรรมน่าสนใจมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4	2	0
10. สามารถนำไปใช้ต่อยอดได้	5	1	0
รวม	41	12	7
เฉลี่ยร้อยละ	68.33	20	11.67

ตาราง 4.2 ความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อการทำโครงการคอมพิวเตอร์ เรื่อง การพัฒนาระบบการจองโต๊ะและสั่งอาหารออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือโดยใช้โปรแกรม Thinkable

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจากผู้ปกครองและครูที่ปรึกษาที่ได้ให้คำแนะนำแนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอด จนโครงการเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ คณะผู้จัดทำจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบคุณผู้ปกครอง และคุณครูที่ให้คำปรึกษา และคำแนะนำในเรื่องต่าง ๆ ในการทำโครงการในครั้งนี้ให้เสร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

## อ้างอิง

วิกิพีเดีย. (2564). โปรแกรม Thunkable.

เข้าถึงได้จาก : <http://th.wikipedia.org/wiki/>

โปรแกรม Thunkable(วันที่

สืบค้นข้อมูล : 6 มกราคม 2564)

วิกิพีเดีย. (2564). การพัฒนาซอฟต์แวร์. เข้าถึง

ได้จาก : <http://th.wikipedia.org/wiki/>

การพัฒนาซอฟต์แวร์ (วันที่สืบค้น

ข้อมูล : 6 มกราคม 2564)

## ภาคผนวก



ทำ power point เพื่อนำเสนอโครงการ



ทำรูปเล่มรายงานเพื่อนำเสนอโครงการ



สร้างแอปโดยการวางโค้ดบล็อกในโปรแกรม

thunkable



ตรวจสอบความถูกต้องของ power point  
นำเสนอ ไฟล์รูปเล่มรายงาน และตัวแอปพลิเคชัน

## ประวัติผู้เขียนและผู้เขียนร่วม

- 1.นายนิติพัฒน์ อุดมสุข ม.3/10 เลขที่ 11
- 2.นางสาวกรรณิกา รัตนาวิวัฒน์ ม.3/10 เลขที่ 22
- 3.นางสาวณัฐธยาน์ เจริญพันธ์ ม.3/10 เลขที่ 26