

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนร้านค้าสถานบันเทิง
ชื่อผู้เขียน	สิทธิวิทย์ พิสิฐภวโกสิน
ชื่อปริญญา	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ)
สาขาวิชา	ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
คณะ	พาณิชยศาสตร์และการบัญชี
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วินัย นาคี
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

รายงานการค้นคว้าอิสระนี้เป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อสนับสนุนร้านค้าสถานบันเทิง ทำให้สามารถบริหารจัดการภายในร้านค้าได้ดีขึ้น และป้องกันการสูญหายของข้อมูล โดยจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบให้ง่ายต่อการจัดการดูแล มีความปลอดภัยและสามารถตรวจสอบข้อมูลย้อนหลังได้ พร้อมทั้งยังลดกระบวนการทำด้วยมือ (Manual process) ของฝ่ายบัญชี ช่วยให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องสามารถรับรู้ถึงสภาพคล่องทางการเงินในภาพรวมได้ทันท่วงที และสามารถนำข้อมูลที่จัดเก็บมาใช้วิเคราะห์ถึงความต้องการที่แท้จริงของลูกค้า หรือการจัดทำโปรโมชั่นที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าได้ แอปพลิเคชันยังสามารถอำนวยความสะดวกในการใช้บริการ เพิ่มความตื่นเต้นและความสนุกสนาน โดยลูกค้าสามารถเลือกรูปแบบความบันเทิงเพื่อเติมเต็มส่วนที่ต้องการด้วยตัวเอง

การพัฒนาแอปพลิเคชันและออกแบบระบบ ผู้พัฒนาใช้สถาปัตยกรรมแบบโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) เพื่อรองรับการเติบโต โดยการพัฒนาแอปพลิเคชันนั้น ผู้พัฒนาใช้แนวคิดการคิดวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ (Object-Oriented Analysis and Design) และพัฒนาแอปพลิเคชันโดยใช้ภาษา Dart ภายใต้ Google Flutter ซึ่งเป็น Cross platform framework ที่สามารถพัฒนาแอปพลิเคชันให้ใช้งานได้ทั้งระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) หรือ ไอโอเอส (IOS) และใช้บริการ Google Firebase ในการจัดการฐานข้อมูลของระบบ

คำสำคัญ: ร้านค้าสถานบันเทิง, เอนเทอร์เทนเมนต์, โมบายแอปพลิเคชัน

Independent Study Title	DEVELOPING APPLICATIONS FOR SUPPORTING ENTERTAINMENT CLUB
Author	Sittiwit Phisitphuwaphokin
Degree	Master of Science (Management Information Systems)
Major Field	Management Information System
Faculty	Commerce and Accountancy
University	Thammasat University
Independent Study Advisor	Assistant Professor Winai Nadee, Ph.D.
Academic Year	2023

ABSTRACT

This independent study developed an application (app) to support an entertainment club, designed to enhance operational efficiencies. The primary goal was to augment internal management systems to lessen the risk of data loss by systematically organizing data, simplifying data management and maintenance and boosting security. The app would potentially reduce accounting department manual processes. Improvements would provide real-time insights into financial and cashflow statements to promote informed stakeholder decision-making. In addition, application harnesses store data to analyze consumer needs by creating promotion strategies resonating with group customer demographics.

The app and system design use mobile app architecture to support growth, conceptually developed by object-oriented analysis. Dart programming language was used with Google Flutter, a cross-platform framework for developing iOS and Android compatible apps. Google Firebase was used to manage the system database.

Keywords: Entertainment club, Mobile application