บทที่ 4 การออกแบบหน้าจอ

หลังจากที่ได้ออกแบบฐานข้อมูลดังที่แสดงในบทที่ 3 แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการออกแบบ หน้าจอซึ่งใช้ในการติดต่อระหว่างระบบและผู้ใช้ระบบ (User Interface) การออกแบบหน้าจอนี้ เป็นการออกแบบข้อมูลนำเข้า (Input Design) และการออกแบบส่วนนำเสนอข้อมูล (Output Design) หรือการออกแบบส่วนแสดงผลข้อมูล ตามขอบเขตของข้อมูลและความต้องการของ ผู้ใช้ระบบ ซึ่งพัฒนาบนโปรแกรมไมโครซอฟท์แอกเซส 97

การออกแบบจอภาพของระบบการจัดการสินค้าคงคลังสำหรับร้านค้าปลีกของร้าน พลพาณิชย์ มีรายละเอียคคังต่อไปนี้

หน้าจอ 1 : จอภาพเริ่มต้นการใช้งาน

วัตถุประสงค์ : เพื่อใช้ในเป็นหน้าจอหลักเพื่อติดต่อเข้าไปสู่หน้าจออื่น ๆ

1	
	(3)

รูป 4.1 จอภาพเริ่มต้นการใช้งาน

- หมายเลข 1 ส่วนของแถบเมนูสำหรับการเข้าสู่หน้าจออื่น ๆ เช่น หน้าจอรายการสินค้า หน้าจอบันทึกการรับสินค้า หน้าจอการขาย เป็นต้น
- หมายเลข 2 ปุ่มต่าง ๆ เพื่อเข้าไปสู่หน้าจออื่น มีลักษณะการใช้งานเช่นเดียวกับแถบเมนู ดังที่แสดงในหมายเลข 1 แต่จะมีลักษณะเป็นปุ่มต่าง ๆ แทนเพื่อความสะดวก ในการใช้งานยิ่งขึ้น
- หมายเลข 3 ปุ่มสำหรับออกจากโปรแกรม

หน้าจอ 2 : บันทึกข้อมูลรายละเอียดของสินค้าแต่ละประเภท วัตถุประสงค์ : เพื่อใช้ในการบันทึกและแก้ไขรายละเอียดข้อมูลสินค้าประเภทต่าง ๆ



รูป 4.2 จอภาพสำหรับบันทึกข้อมูลรายละเอียดของสินค้าแต่ละประเภท

- หมายเลข 1 เป็นส่วนที่ใช้บันทึกข้อมูลเข้าในส่วนรายละเอียดทั่วไปของสินค้า ได้แก่ รหัสสินค้า ชื่อสินค้า สถานที่เก็บสินค้า หน่วยนับ เป็นต้น
- หมายเลข 2 ใช้สำหรับบันทึกและแสดง ส่วนราคาสินค้า ทั้งราคาต้นทุน ราคาขาย และราคาขายมาตรฐาน
- หมายเลข 3 ใช้แสดงปริมาณสินค้าคงเหลือ และปริมาณสินค้าต่ำสุดที่กำหนดให้มีอยู่ใน

คลังสินค้า หมายเลข 4 เป็นส่วนแสดงปุ่มอำนวยความสะควกต่าง ๆ ได้แก่ ปุ่มเลื่อนดูเรคคอร์ด ปุ่มเรียกโปรแกรมเครื่องคำนวณเพื่อใช้ช่วยในการคำนวณ ปุ่มค้นหารายการสินค้าที่ต้องการ ปุ่มลบรายการสินค้า ปุ่มปิดหน้าจอ

หน้าจอ 3 : บันทึกข้อมูลซัพพลายเออร์

้ วัตถุประสงค์ : เพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับซัพพลายเออร์เพื่อใช้ในการติดต่อซื้อสินค้า



รูป 4.3 จอภาพสำหรับบันทึกข้อมูลซัพพลายเออร์

- หมายเลข 1 แสดงส่วนที่ใช้บันทึกข้อมูลของซัพพลายเออร์อันได้แก่ รหัสซัพพลายเออร์ ชื่อบริษัท ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร ชื่อผู้ติดต่อ หมายเลขโทรศัพท์ ผู้ติดต่อ
- หมายเลข 2 เป็นปุ่มสำหรับลบข้อมูล
- หมายเลข 3 ปุ่มปิดหน้าจอ

หน้าจอ 4 : บันทึกข้อมูลลูกค้า วัตถุประสงค์ : เพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลูกค้าเพื่อใช้ในการติคต่อกับลูกค้า





- หมายเลข 1 แสดงส่วนที่ใช้บันทึกข้อมูลของลูกก้าอันได้แก่ รหัสลูกก้า ชื่อลูกก้า ที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ หมายเลข 2 เป็นปุ่มลบข้อมูล
- หมายเลข 3 เป็นปุ่มสำหรับปิดหน้าจอ

หน้าจอ 5 : บันทึกข้อมูลการรับและคืนสินค้า

้ วัตถุประสงค์ : เพื่อเก็บข้อมูลใบกำกับสินค้าเมื่อรับสินค้าและข้อมูลสินค้าที่ต้องการคืน



รูป 4.5 จอภาพบันทึกข้อมูลข้อมูลการรับและคืนสินค้า

หมายเลข 1	เป็นส่วนที่ใช้บันทึกข้อมูลหลักที่เกี่ยวข้องกับใบกำกับที่ใช้ในการตรวจรับ
	สินค้า หรือ ใช้บันทึกเป็นรายละเอียคใบกำกับสำหรับการขอคืนสินค้ากับ
	ซัพพลายเออร์ ได้แก่ เลขที่ใบกำกับ ชื่อบริษัทที่ส่งสินค้าให้ หรือ ชื่อบริษัท
	ที่ต้องการขอคืนสินค้า วันที่ตามใบกำกับ วันที่รับสินค้าจริง วันที่ที่ถึงเวลา
	ต้องชำระเงิน แยกใบกำกับที่เข้าระบบภาษีมูลค่าเพิ่มและที่ไม่เข้าระบบภาษี
หมายเลข 2	ใช้บันทึกรายละเอียดของสินค้าที่รับเข้า หรือขอคืน ได้แก่ รหัสสินค้า
	ชื่อสินค้า จำนวนที่รับ หรือ คืน ราคาต้นทุนต่อหน่วย
หมายเลข 3	ส่วนแสคงปุ่มอำนวยความสะควกต่างๆ ได้แก่ ปุ่มเถื่อนดูเรคอร์ด ปุ่มเรียก
	โปรแกรมเครื่องคำนวณออกมาเพื่อช่วยในการคำนวณ
	ปุ่มค้นหาใบกำกับสินค้าที่ต้องการ ปุ่มลบข้อมูลใบกำกับสินค้า ปุ่มปิดหน้าจอ

หน้าจอ 6 : บันทึกข้อมูลการชำระเงินเจ้าหนี้

วัตถุประสงค์ : เพื่อเก็บข้อมูลการชำระเงินเจ้าหนี้เมื่อถึงกำหนดเวลาชำระเงิน หรือ เมื่อมีการแจ้ง เรียกเก็บขอดค้างชำระ เพื่อเก็บไว้เป็นข้อมูลและหลักฐานการจ่าย

2	
3	4

รูป 4.6 จอภาพบันทึกข้อมูลการชำระเงินเจ้าหนึ่

หมายเลข 1	ส่วนแสดงถึงข้อมูลหลักที่เกี่ยวกับยอดค้างชำระ อันได้แก่
	เลขที่ใบกำกับสินค้าที่ตรงกับใบกำกับสินค้าที่ต้องชำระ ชื่อซัพพลายเออร์
	วันที่ที่ถึงกำหนดชำระเงิน ยอดค้างชำระ
หมายเลข 2	เป็นส่วนที่บันทึกการจ่าย ได้แก่ วันที่ที่มีการชำระเงิน ยอดที่ต้องชำระ
	ส่วนลด การจ่ายเป็นเงินสดหรือเช็ก หากเป็นเช็คจะมีการบันทึก
	รายละเอียดบนเช็ค ได้แก่ วันที่ ยอดเงิน ธนาการ
หมายเลข 3	หลังจากได้ชำระเงินแล้ว ในส่วนนี้จะทำการบันทึกว่า ได้จ่ายเงินแล้ว
หมายเลข 4	ปุ่มปิดหน้าจอ

หน้าจอ 7 : บันทึกการขายและรับคืนสินค้าจากลูกค้า วัตถุประสงค์ : เพื่อใช้ในการขายสินค้าและบันทึกการขอคืนสินค้าจากลูกค้า



รูป 4.7 จอภาพบันทึกการขายและรับคืนสินค้าจากลูกค้า

- หมายเลข 1 เป็นส่วนที่ใช้บันทึกข้อมูลหลักที่เกี่ยวข้องกับใบกำกับการซื้อสินค้าของลูกค้า หรือบันทึกการขอคืนสินค้าของลูกค้า ใด้แก่ เลขที่ใบกำกับ ชื่อลูกค้า วันที่ที่ มีการขายสินค้า
- หมายเลข 2 ใช้บันทึกรายละเอียดรายการสินค้า ราคาต่อหน่วย ราคารวม และยอดเงินสุทธิ เมื่อมีการขาย หรือ ขอคืนสินค้าจากลูกค้า
- หมายเลข 3 ส่วนแสดงปุ่มอำนวยความสะดวกต่างๆ ได้แก่ ปุ่มเลื่อนดูเรคอร์ด ปุ่มเรียก โปรแกรมเครื่องคำนวณออกมาใช้เพื่อช่วยในการคำนวณ ปุ่มสั่งดูใบกำกับสินค้าก่อนพิมพ์ ปุ่มสั่งพิมพ์ใบกำกับ ปุ่มค้นหาใบกำกับสินค้าที่ต้องการ ปุ่มลบข้อมูล ปุ่มปิดหน้าจอ

หน้าจอ 8 : บันทึกข้อมูลการชำระเงินลูกหนี้

วัตถุประสงค์ : เพื่อเก็บข้อมูลการชำระเงินของลูกค้าเมื่อมีการชำระเงินเกิดขึ้น เก็บไว้เป็นข้อมูลและ หลักฐานการจ่าย

2	
3	4

รูป 4.8 จอภาพบันทึกข้อมูลการชำระเงินลูกหนี้

กำกับที่
15
้ำว

หน้าจอ 9 : แสดงการออกรายงาน

วั**ตถุประสงค์ :** เพื่อเรียกดูผลการปฏิบัติที่แสดงออกมาในรูปของรายงาน

1	
2	
3 4 5	



หมายเลข 1	เป็นส่วนที่ใช้เลือกหัวข้อหลักในการเปิดดูรายงาน ได้แก่ สินค้า
	ซัพพลายเออร์ และ ลูกค้า
หมายเลข 2	เมื่อเลือกหัวข้อหลักจากหมายเลข 1 แล้ว ในส่วนนี้จะแสดงรายงานที่
	เกี่ยวข้องกับหัวข้อหลัก เช่น หัวข้อหลัก สินค้า มีรายงานที่เกี่ยวข้องได้แก่
	ยอดขายสินค้า รายการคืนสินค้า รายการสินค้าคงเหลือ รายการสินค้าที่ต้อง
	สั่งซื้อ รายการสินค้าที่รับเข้า เป็นต้น
หมายเลข 3	ปุ่มที่ใช้ดูรายงานก่อนพิมพ์
หมายเลข 4	ปุ่มสั่งพิมพ์รายงาน
หมายเลข 5	ป่มปิดหน้าจอ

หน้าจอ 10 : ก้นหาสินก้ำ วัตถุประสงค์ : เพื่อก้นหารายการสินก้ำที่ต้องการ





หมายเลข 1	เป็นส่วนที่ใช้เลือกหัวข้อหลักในค้นหาสินค้า ได้แก่ ค้นหาตามหมวดสินค้า
	ตามรายชื่อซัพพลายเออร์ และตามสถานที่เก็บสินค้า
หมายเลข 2	เมื่อเลือกหัวข้อหลักจากหมายเลข 1 แล้ว ในส่วนนี้จะแสดงรายงานที่
	เกี่ยวข้องกับหัวข้อหลัก เช่น หัวข้อหลัก หมวดสินค้า ก็จะแสดงหมวดสินค้า
	ที่มีอยู่ทั้งหมดขึ้นมาเพื่อ เลือกรายการสินค้าในช่องหมายเลข 3 ต่อไป
หมายเลข 3	เป็นช่องที่แสดงถึงรายการสินค้าที่ได้ทำการกรองมาจากช่องหมายเลข
	1 และ 2 เป็นการช่วยประหยัดเวลาในการค้นหาสินค้าที่ต้องการ
หมายเลข 4	ปุ่มเปิดดูรายละเอียดของสินค้านั้น โดยจะเป็นการเปิดหน้าจอที่แสดง
	รายละเอียดของสินก้านั้น
หมายเลข 5	ปุ่มปิดหน้าจอ

หน้าจอ 11 : ค้นหาใบกำกับสินค้าของซัพพลายเออร์และลูกค้า วัตถุประสงค์ : เพื่อค้นหารายการใบกำกับสินค้าที่ต้องการ



รูป 4.11 จอภาพค้นหาใบกำกับสินค้าของซัพพลายเออร์และลูกค้า

```
หมายเลข 1 เป็นส่วนที่ใช้เลือกชื่อซัพพลายเออร์หรือชื่อลูกค้า
หมายเลข 2 เมื่อเลือกวันที่ที่อยู่บนใบกำกับนั้นๆ
หมายเลข 3 ปุ่มเปิคดูหน้าจอใบกำกับสินค้าของซัพพลายเออร์หรือลูกค้า
หมายเลข 4 ปุ่มปิคหน้าจอ
```

หน้าจอ 12 : แสดงมูลค่ารวมของสินค้าคงคลัง

้วัตถุประสงค์ : เพื่อดูและประเมินมูลค่าของสินค้าทั้งหมดในคลังสินค้า

(2)	
(3)	
(4)	5

รูป 4.12 จอภาพแสดงมูลค่ารวมของสินค้าคงคลัง

- หมายเลข 1 เป็นส่วนที่แสดงข้อมูล ได้แก่ จำนวนหมวดสินก้า จำนวนสินก้าทั้งหมด และ มูลก่ารวมทั้งหมดของสินก้าในกลัง
- หมายเลข 2 ส่วนเลือกหมวดสินค้าเพื่อเลือกรายการสินค้าเมื่อต้องการดูมูลค่าสินค้าแต่ละ รายการ
- หมายเลข 3 เมื่อเลือกหมวดสินค้าจาก หมายเลข 2 แล้ว ในส่วนหมายเลข 3 จะแสดง รายการสินค้าที่อยู่ในหมวดสินค้านั้นๆ เลือกรายการสินค้าที่ต้องการดู มูลค่าสินค้า
- หมายเลข 4 ปุ่มเปิดหน้าจอเพื่อดูมูลค่าสินค้าที่เลือก
- หมายเลข 5 ปุ่มปิดหน้าจอ

หน้าจอ 13 : แสดงมูลค่าของสินค้าแยกตามรายการ วัตถุประสงค์ : เพื่อดูและประเมินมูลค่าของสินค้าที่ได้เลือกดูจากหน้าจอ 12



รูป 4.13 จอภาพแสดงมูลค่าของสินค้าแยกตามรายการ

- หมายเลข 1 เป็นส่วนที่แสดงข้อมูล ได้แก่ จำนวนสินค้า ราคาต้นทุนต่อหน่วย และมูลค่า ทั้งหมดของสินค้านั้นๆ
- หมายเลข 2 เป็นปุ่มที่กคเพื่อเข้าสู่หน้าจอที่แสดงรายละเอียดของสินค้านั้นๆ
- หมายเลข 3 ปุ่มปิดหน้าจอ