

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) พ.ศ. 2567

ประเพณีวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ กลุ่มอาชีพ ธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

สาขาวิชา เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

วิชา การพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา 31910-2027 (ทฤษฎี 2 ปฏิบัติ 2 หน่วยกิต3)

เวลาเรียน....4...ชั่วโมง/สัปดาห์ รวม60.....ชั่วโมง/ภาคเรียน

อ้างอิงมาตรฐาน

มาตรฐานคุณวุฒิวิชาชีพ สถาบันคุณวุฒิวิชาชีพ (องค์การมหาชน)

รหัส 1021 อาชีพพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ระดับ 5

ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา

พัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในงานธุรกิจตามหลักการ ด้วยความละเอียด รอบคอบ

จุดประสงค์รายวิชาเพื่อให้

1. เข้าใจเกี่ยวกับหลักการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
2. มีทักษะในการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
3. มีความสามารถประยุกต์ใช้ระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในงานธุรกิจ
4. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการปฏิบัติงานด้วยความละเอียด รอบคอบ

สมรรถนะรายวิชา

1. ประมวลความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ตามหลักการ
2. พัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในงานธุรกิจ
3. ประยุกต์ใช้ระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในงานธุรกิจ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ การวางแผนการขายสินค้า บนอินเทอร์เน็ต การประชาสัมพันธ์สินค้า ระบบการสั่งซื้อ ระบบคลังสินค้า ระบบการชำระเงิน การส่งสินค้า สรุปผล การวางแผนช่องทางการขายสินค้า ช่องทางการชำระเงิน ช่องทางการจัดส่งสินค้า การให้บริการ หลังการขาย การจัดการคลังสินค้าและบริการ ประยุกต์ใช้ระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในงานธุรกิจ

	ข้อสอบวัดผลประเมินผลปลายภาคประจำปีการศึกษาที่ 1/2568		
	หลักสูตร ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2567		
	ประเภทวิชา อุตสาหกรรมดิจิทัลและเทคโนโลยีสารสนเทศ		
	กลุ่มอาชีพธุรกิจดิจิทัลและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล		
	วิชา การพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	เวลา 60 นาที	คะแนนเต็ม 30 คะแนน

ตอนที่ 1 คำชี้แจง ให้นักเรียนพิจารณาเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดแล้วกากบาท X ลงในกระดานคำตอบ

ข้อสอบปลายภาควิชา “การพัฒนาระบบพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์” จำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น 4 ตัวเลือก

1. ข้อใดคือความหมายที่ถูกต้องที่สุดของ E-commerce

- ก.การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ทั้งหมด
- ข.การซื้อขายสินค้าและบริการผ่านโทรศัพท์
- ค.การดำเนินธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการซื้อขายสินค้าและบริการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- ง.การทำธุรกิจโดยใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางหลัก

2. โมเดลธุรกิจ E-commerce แบบใดที่เกิดขึ้นระหว่างธุรกิจกับผู้บริโภค

- ก.C2C (Consumer-to-Consumer)
- ข.B2B (Business-to-Business)
- ค.G2C (Government-to-Consumer)
- ง.B2C (Business-to-Consumer)

3. ส่วนประกอบหลักของระบบ E-commerce ที่ทำหน้าที่จัดการสินค้าคงคลังและรายละเอียดสินค้าคือข้อใด

- ก.Shopping Cart
- ข.Customer Relationship Management (CRM)
- ค.Catalog Management System
- ง.Payment Gateway

4. ข้อใดไม่ใช่ความท้าทายหลักในการพัฒนาระบบ E-commerce

- ก.ความสามารถในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้งาน
- ข.การเลือกแพลตฟอร์มที่เหมาะสม
- ค.ความปลอดภัยของข้อมูล
- ง.การจัดส่งสินค้าและโลจิสติกส์

5. SSL (Secure Sockets Layer) มีบทบาทสำคัญในระบบ E-commerce อย่างไร

- ก.ใช้ในการเข้ารหัสข้อมูลเพื่อเพิ่มความปลอดภัยในการทำธุรกรรม
- ข.ช่วยในการโปรโมทสินค้าบนโซเชียลมีเดีย
- ค.จัดการสินค้าในคลังสินค้า
- ง.ช่วยให้เว็บไซต์โหลดเร็วขึ้น

6. ข้อใดคือองค์ประกอบของ Payment Gateway

- ก.ระบบการจัดการความสัมพันธ์กับลูกค้า (CRM)
- ข.ผู้ให้บริการชำระเงิน, ผู้ประมวลผลการชำระเงิน, ธนาคารผู้ออกบัตร
- ค.ระบบยืนยันตัวตนลูกค้า
- ง.ระบบจัดการคลังสินค้า

7. ขั้นตอนแรกในการพัฒนาเว็บไซต์ E-commerce คืออะไร

- ก.การวิเคราะห์และวางแผน
- ข.การออกแบบโลโก้และแบรนด์
- ค.การสร้างบัญชีโซเชียลมีเดีย
- ง.การเลือกสินค้าที่จะขาย

8. ข้อใดคือสิ่งที่เรียกว่า 'UX' ในบริบทของ E-commerce

- ก.User Experience
- ข.User Expectation
- ค.User Exchange
- ง.User eXtra

9. ข้อใดคือคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของเว็บไซต์ E-commerce ที่ดี

- ก.มีสินค้าให้เลือกหลากหลายมากที่สุด

- ข.ความปลอดภัยและใช้งานง่าย
- ค.มีโปรโมชั่นและส่วนลดตลอดเวลา
- ง.ราคาถูกที่สุดเมื่อเทียบกับคู่แข่ง

10. การทำ SEO (Search Engine Optimization) มีความสำคัญต่อ E-commerce อย่างไร

- ก.ช่วยให้เว็บไซต์ติดอันดับต้นๆ ในผลการค้นหาของ Google
- ข.ช่วยให้เว็บไซต์โหลดเร็วขึ้น
- ค.ช่วยในการจัดการสต็อกสินค้า
- ง.เป็นระบบรักษาความปลอดภัยในการชำระเงิน

11. ระบบ CMS (Content Management System) ในระบบ E-commerce มีประโยชน์อย่างไร

- ก.ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการชำระเงินออนไลน์
- ข.ใช้ในการจัดการการจัดส่งสินค้า
- ค.ช่วยให้สามารถสร้างและจัดการเนื้อหาบนเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้นโดยไม่ต้องมีความรู้ด้านการเขียนโค้ด
- ง.ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมลูกค้า

12. ปัจจัยใดที่ส่งผลกระทบต่อความเร็วของเว็บไซต์ E-commerce

- ก.ขนาดของไฟล์รูปภาพบนเว็บไซต์
- ข.ประสิทธิภาพของเซิร์ฟเวอร์
- ค.จำนวนผู้ใช้งานพร้อมกัน
- ง.ถูกทุกข้อ

13. ข้อใดคือหน้าที่หลักของ Payment Gateway

- ก.การจัดการบัญชีลูกค้า
- ข.การสร้างแค็ตตาล็อกสินค้าออนไลน์
- ค.การเป็นตัวกลางในการส่งข้อมูลการชำระเงินระหว่างเว็บไซต์กับธนาคาร
- ง.การจัดการสต็อกสินค้า

14. ข้อใดคือความแตกต่างระหว่าง E-commerce กับ E-business

- ก.E-commerce มีความปลอดภัยสูงกว่า E-business
- ข.E-commerce คือการซื้อขายสินค้าออนไลน์ ส่วน E-business คือการทำธุรกิจทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ต

ค.E-business ใช้สำหรับธุรกิจขนาดใหญ่เท่านั้น

ง.ไม่มีความแตกต่างกันเลย

15. ข้อใดไม่ใช่ความเสี่ยงด้านความปลอดภัยในระบบ E-commerce

ก.การปลอมแปลงเว็บไซต์ (Phishing)

ข.การโจรกรรมข้อมูลบัตรเครดิต

ค.การถูกโจมตีแบบ DDoS (Distributed Denial-of-Service)

ง.การทำธุรกรรมที่ล้มเหลว

16. ปัจจัยใดที่สำคัญที่สุดในการออกแบบ User Interface (UI) ของเว็บไซต์ E-commerce

ก.การใช้สีสดใสเพื่อดึงดูดลูกค้า

ข.ความสวยงามและความซับซ้อน

ค.การใส่ข้อมูลสินค้าทั้งหมดไว้ในหน้าเดียว

ง.ความเรียบง่ายและใช้งานง่าย (Usability)

17. การทำ A/B Testing ในการตลาด E-commerce มีประโยชน์อย่างไร

ก.ช่วยในการกำหนดราคาที่เหมาะสมที่สุด

ข.ช่วยในการเลือกช่องทางการจัดส่งที่เหมาะสม

ค.ช่วยในการเปรียบเทียบประสิทธิภาพของเว็บไซต์สองเวอร์ชันที่แตกต่างกัน

ง.ช่วยในการจัดการคลังสินค้า

18. ข้อใดคือบทบาทของระบบ CRM (Customer Relationship Management) ใน E-commerce

ก.การสร้างแค็ตตาล็อกสินค้า

ข.การจัดการข้อมูลลูกค้าเพื่อปรับปรุงความสัมพันธ์และการบริการ

ค.การจัดการสต็อกสินค้าและคำสั่งซื้อ

ง.การประมวลผลการชำระเงิน

19. การจัดการโลจิสติกส์ใน E-commerce หมายถึงอะไร

ก.การดูแลความปลอดภัยของเว็บไซต์

ข.การตลาดออนไลน์

ค.การจัดการการจับเก็บ, การบรรจุ, และการจัดส่งสินค้าไปยังลูกค้า

ง.การจัดหาวัตถุดิบ

20. ข้อใดคือประโยชน์หลักของการใช้ระบบ Cloud Computing ในการพัฒนาระบบ E-commerce

- ก.ช่วยให้การตลาดออนไลน์มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ข.เพิ่มความปลอดภัยของข้อมูลโดยอัตโนมัติ
- ค.ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการลงทุนด้านฮาร์ดแวร์และเพิ่มความยืดหยุ่นในการขยายระบบ
- ง.ทำให้เว็บไซต์โหลดเร็วขึ้นสำหรับผู้ใช้งานทุกคน

21. ข้อใดคือความสำคัญของการใช้ Mobile Commerce (M-commerce)

- ก.เพื่อเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่ใช้งานอุปกรณ์เคลื่อนที่
- ข.เพื่อเพิ่มความปลอดภัยในการชำระเงิน
- ค.เพื่อเพิ่มความเร็วของเว็บไซต์
- ง.เพื่อลดค่าใช้จ่ายในการทำธุรกิจ

22. ข้อใดคือวัตถุประสงค์ของการทำ Affiliate Marketing ใน E-commerce

- ก.การเพิ่มความเร็วในการจัดส่ง
- ข.การสร้างแบรนด์ให้เป็นที่รู้จัก
- ค.การโปรโมทสินค้าโดยให้ค่าคอมมิชชั่นกับบุคคลหรือธุรกิจอื่น
- ง.การขายสินค้าจากผู้ผลิตโดยตรง

23. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของ Payment Gateway ที่ดี

- ก.รองรับวิธีการชำระเงินที่หลากหลาย
- ข.กระบวนการชำระเงินที่ซับซ้อนและมีหลายขั้นตอน
- ค.มีการรักษาความปลอดภัยของข้อมูล
- ง.สามารถเชื่อมต่อกับธนาคารและผู้ให้บริการชำระเงินอื่นๆ ได้อย่างราบรื่น

24. ในบริบทของ E-commerce, 'Omnichannel' หมายถึงอะไร

- ก.การเพิ่มสินค้าให้มีจำนวนมากที่สุด
- ข.การสร้างประสบการณ์การซื้อขายที่ไร้รอยต่อสำหรับลูกค้าในทุกช่องทาง
- ค.การทำตลาดผ่านโซเชียลมีเดียเท่านั้น
- ง.การขายสินค้าเพียงช่องทางเดียว

25. ข้อใดคือความท้าทายหลักของ E-commerce ในแง่ของกฎหมายและจริยธรรม

- ก.การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า
- ข.การหาพนักงานที่มีทักษะด้านไอที
- ค.การเลือกแพลตฟอร์มที่เหมาะสม

ง.การแข่งขันด้านราคา

26. ปัจจัยใดที่สำคัญในการเลือกแพลตฟอร์ม E-commerce

ก.ต้องเป็นแพลตฟอร์มที่ใหญ่ที่สุดในตลาด

ข.มีคู่แข่งใช้มากที่สุด

ค.ต้องมีราคาถูกที่สุด

ง.ความสามารถในการรองรับการเติบโตในอนาคตและมีคุณสมบัติที่เหมาะสมกับธุรกิจ

27. ข้อใดคือประโยชน์ของ Multi-tenant Architecture ในการพัฒนา E-commerce

ก.ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการทำตลาดออนไลน์

ข.ช่วยให้ระบบมีความยืดหยุ่นและรองรับการขยายตัวได้ดี

ค.ช่วยให้แต่ละร้านค้าสามารถปรับแต่งระบบได้อย่างอิสระ

ง.ช่วยเพิ่มความปลอดภัยของข้อมูลโดยตรง

28. ข้อใดเป็นขั้นตอนที่ถูกต้องในการพัฒนาเว็บไซต์ E-commerce

ก.เปิดตัวเว็บไซต์ -> ทดสอบระบบ -> วิเคราะห์ความต้องการ

ข.วิเคราะห์ความต้องการ -> วางแผน -> ออกแบบและพัฒนา -> ทดสอบระบบ -> เปิดตัวเว็บไซต์

ค.ออกแบบและพัฒนา -> วิเคราะห์ความต้องการ -> ทดสอบระบบ -> เปิดตัวเว็บไซต์

ง.ออกแบบเว็บไซต์ -> ทดสอบระบบ -> วิเคราะห์ความต้องการ -> เปิดตัวเว็บไซต์

29. ในบริบทของ E-commerce, 'Shopping Cart Abandonment' คืออะไร

ก.การที่ลูกค้าลืมรหัสผ่าน

ข.การที่เว็บไซต์ล่ม

ค.การที่ลูกค้าซื้อสินค้าซ้ำๆ

ง.การที่ลูกค้าเลือกสินค้าใส่ตะกร้าแล้วแต่ไม่ได้ชำระเงินและออกจากเว็บไซต์ไป

30. ข้อใดไม่ใช่แนวโน้มของ E-commerce ในอนาคต

ก.การใช้ AI และ Machine Learning เพื่อปรับปรุงประสบการณ์ลูกค้า

ข.การใช้เว็บไซต์ที่เน้นการใช้งานบนคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเป็นหลัก

ค.การใช้ Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR) เพื่อให้ลูกค้าเห็นภาพสินค้าเสมือนจริง

ง.การใช้ Big Data ในการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค