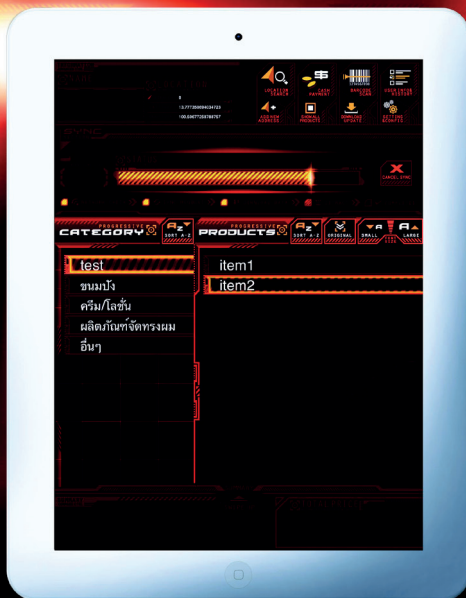


iOrder

# iORDER

BUILD FOR ORDER BY ORDER



## iOrder

โปรแกรมเยนเยน เพื่อโลกร้อนร้อน

ระบบจัดการคำสั่งสินค้าอัจฉริยะ

เพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น

นายกมลวิชัย สิริสมนนท์สกุล (เยน)



## iOrder

ระบบจดรายการสั่งซื้อสินค้าอัจฉริยะเพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น ตอบสนองธุรกิจแบบ B to B (Business to Business) สำหรับส่วนของยี่ปั้วหรือผู้กระจายสินค้าที่สามารถใช้แอปพลิเคชันบันทึกรายการสินค้าที่ลูกค้าสั่งได้ จดจำรายการสั่งซื้อสินค้าของลูกค้าแต่ละคนได้ ตอบรับรูปแบบการค้าของคนไทยที่หากซื้อสต็อกจะได้ราคาหนึ่ง แต่ถ้าจ่ายเป็นเครดิต 7 วันก็ราคาหนึ่ง 15 วันก็จะอีกราคาหนึ่ง ช่วยลดการใช้กระดาษในการเขียนรายการสั่งซื้อสินค้า รวมถึงการโทรสั่งซื้อสินค้า ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สิ้นเปลืองทรัพยากร โดยกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นธุรกิจ SMEs ของคนไทยที่ไม่มีกำลังจ้างโปรแกรมเมอร์ รวมถึงธุรกิจกระจายสินค้าในระดับท้องถิ่นที่มีคลังสินค้า และไม่มั่งคั่งลงทุนจ้างโปรแกรมเมอร์

### ชื่อผลงาน

ระบบจดรายการสั่งซื้อสินค้าอัจฉริยะ  
เพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น (iOrder)

### เจ้าของผลงาน

นายกมลวิชัย สิริธนนนท์สกุล (येน)  
yen\_underground@hotmail.com

### การทำงาน

บริษัท YenZstudio Inc.

### การศึกษา

สาขาคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่  
จังหวัดสงขลา

ท่ามกลางสภาพอากาศที่ทวีปรีดแปรปรวนจากภาวะโลกร้อน ผู้คนจำนวนไม่น้อยกำลังนั่งเฉยต่อปรากฏการณ์นี้ แม้ว่าจะมีกลไกต่างๆ ในการแก้ไข เช่น มาตรการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกจากพิธีสารเกียวโต หรือนโยบายสนับสนุนการใช้พลังงานทดแทนของกระทรวงพลังงาน โดยคาดหวังว่ากลไกเหล่านี้จะสามารถช่วยเหลือโลกที่กำลังป่วยไข้ใบนี้ได้

ช่วงเวลาเดียวกับที่เรากำลังคาดหวังจากกลไกใหญ่ๆ อยู่ที่นี่เอง เด็กหนุ่มตัวเล็กๆ คนหนึ่งจากภาคใต้ กลับเริ่มต้นช่วยโลกด้วยการทำอะไรแบบเล็กๆ ขึ้น

อะไรเล็กๆ ที่มาในรูปของโปรแกรมคอมพิวเตอร์...

โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะช่วยโลกได้จริงไหม? และจะช่วยโลกได้อย่างไร?

ขอชวนไปทำความรู้จักกับ ‘เยน’ เด็กหนุ่มตัวเล็กๆ ผู้ที่ทำสิ่งเล็กๆ แต่จะให้ผลประโยชน์ยิ่งใหญ่มากๆ ชุมชน ประเทศ รวมถึงระดับโลกต่อไปในอนาคตได้อย่างน่าสนใจ

แล้วคุณอาจพบว่า ‘การช่วยโลก’ เริ่มต้นได้จากตัวของเราเอง

## โลก (voj) เยน

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จะช่วยโลกนั้น คือ โปรแกรม iOrder หรือระบบจดรายการสั่งซื้อสินค้าอัจฉริยะเพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น เกิดมาจากไอเดียของนายกมลวิชัย สิริธินนนท์สกุล หรือ “เยน” วิศวกรคอมพิวเตอร์บัณฑิตจากมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา

ในวัยเด็ก ‘เยน’ ขึ้นชอบศิลปะและมีความฝันที่จะเป็นจิตรกร ก่อนที่ความฝันนั้นจะถูกอิทธิพลของเกมคอมพิวเตอร์ลิดรอนไป เช่นเดียวกับเด็กผู้ชายอีกหลายๆ คนที่เติบโตมากับเกมคอมพิวเตอร์ เยนก็เป็นเช่นนั้น แต่ยังมีเด็กหนุ่มมีขอบเขตความสนใจกว้างขวางกว่าเพียงการเล่นเกม

นอกเหนือจากการเล่นเกม เยนมีความสนใจทางด้านสื่อดิจิทัล ซึ่งมีกลิ่นอายของศิลปะเคลือบแฝงอยู่ ก่อนจะค่อยๆ หันมา



“

ถ้าทำห้ทั้งทีก็ไม่น่าจะทำให้ใช้  
แค่ในหมู่บ้าน หรือเพื่อธุรกิจของเรา  
แต่ควรจะไปตอบสนองประโยชน์  
ของสังคมได้

”

สนใจการผลิตเว็บไซต์ ซึ่งนั่นได้นำพาเด็กหนุ่มมาสู่การเลือกเรียน  
วิศวะ คอมฯ จนในที่สุด ส่วนผสมระหว่างศิลปะ เกม และทักษะ  
ด้านโปรแกรมมิงเว็บไซต์ ก็ได้หลอมรวมและผลักดันให้เขนกลาย  
มาเป็นผู้พัฒนาซอฟต์แวร์เกมคอมพิวเตอร์

และต่อยอดมาสู่ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์เพื่อพัฒนาสังคม  
ในเวลาต่อมา

## กล้าต้นงามเติบโตจากดินเหนียวดี

ต้นกล้าที่เติบโตอยู่ในเนื้อดินที่สมบูรณ์ ย่อมได้รับ  
สารอาหารเพื่อหล่อหลอมให้เติบโตใหญ่ได้รวดเร็วและแข็งแกร่ง  
กว่าต้นกล้าทั่วไป

ฉันโตก็ฉันนั้น การที่มีพ่อแม่ผู้ปกครองคอยให้การสนับสนุน  
และส่งเสริมอย่างเหมาะสม ย่อมช่วยให้เยาวชนมีโอกาสได้เรียนรู้  
สิ่งสมวิชาเป็นพลัง เพื่อจะสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามต่อไปให้แก่ตนเอง  
และสังคม

เขนเองก็เป็นเช่นนั้น...

“ผมถือว่าผมโชคดีครับที่ที่บ้านสนับสนุน ตั้งแต่เด็กที่เราชอบ  
ศิลปะ เขาก็พาไปเรียนคอร์สศิลปะ พอเห็นเราเปลี่ยนไปสนใจ  
ทางคอมพิวเตอร์ เขาก็สนับสนุนคอร์สเรียนคอมพิวเตอร์” เขนกล่าวถึง  
ครอบครัว

ด้วยแรงสนับสนุนที่ดี ทำให้เขนได้เรียนรู้ ฝึกปรือ พัฒนา  
ฝีมือจนสามารถออกแบบและผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ด้วยตัวเอง  
และก็เป็นธรรมดาของเด็กหนุ่มที่อยู่ในวัยซึ่งต้องการพิสูจน์ฝีมือ  
ด้วยการสมัครแข่งขันตามเวทีต่างๆ

และไม่ธรรมดาตรงที่เขนประสบความสำเร็จในการเป็น  
นักพัฒนาเกมที่เยี่ยมยอด พิสูจน์ได้จากการทำงานไปแข่งขันและได้รางวัล  
มาไม่น้อย เช่น

- ผลงานเกมออนไลน์ ‘ดีเจแดงโม แดงโมพันธุ์ไทย หัวใจ  
นักดนตรี’ (พัฒนาร่วมกับทีม) เกมที่ให้ผู้เล่นจำลองตัวเองเป็นนัก  
จัดรายการเพลง ได้รับรางวัลจากงาน Adobe Design Achievement

Awards 2012 สาขา Game Design จาก ประเทศแคนาดา และ ผลงานเดียวกันนี้ยังได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 จากการแข่งขัน พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 12 (NSC 2010) และได้รางวัลรองชนะเลิศจากการประกวด Thailand ICT Awards (TICTA) 2010 นอกจากนี้ยังได้รับรางวัลชนะเลิศในการแข่งขัน Sipa young talent award 2012 และรางวัลผลิตภัณฑ์ดีเด่นแห่งชาติ Thailand Excellence Software Contest and Award (TESCA) 2010 อีกด้วย

- ผลงานเกม 3Eras เกมวางแผนการรบที่สอดแทรกจิตสำนึก ด้านสิ่งแวดล้อม โดยผู้เล่นต้องวางแผนในการช้อนที่ปลูกต้นกล้า เพื่อไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามมาโจมตีหรือขโมยไปได้ ขณะเดียวกันก็ต้อง ช่วยต้นกล้าที่ถูกฝ่ายตรงข้ามกักขังไว้ให้เป็นอิสระ โดยเกมนี้ได้รับรางวัล ชนะเลิศจากการประกวด Thailand ICT Award (TICTA) 2012 พร้อมเป็นตัวแทนประเทศไทยไปประกวด Asia Pacific ICT Alliance Awards (APICTA) 2012 ที่ประเทศบรูไน และปัจจุบัน เยนได้พัฒนา เกมนี้ออกจำหน่าย ภายใต้บริษัทของตัวเองที่ชื่อ YenZstudio Inc.

## จากโปรแกรมบันเทิงสู่โปรแกรมประยุกต์เพื่อการใช้งาน

ในชีวิตของคนเราต้องมีสักช่วงเวลาหนึ่งที่เราจะเริ่ม มองออกนอกตัวเอง ไปสู่การคำนึงถึงชุมชนและสังคมในวงกว้าง มากขึ้น เยนเองก็เป็นเช่นนั้น จากที่พัฒนาเกมและโปรแกรม เพื่อความบันเทิงจนได้รับการยอมรับจากเวทีประกวดมากมาย ถึงวันหนึ่ง ปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่บ้านเกิดก็ได้สร้างแรงบันดาลใจ ให้เด็กหนุ่มลุกขึ้นมาทำสิ่งเล็กๆ ที่มีส่วนช่วยโลกได้อย่างเป็น รูปธรรม

นั่นคือโปรแกรม iOrder ที่กล่าวมาแล้วในช่วงต้น

จุดเปลี่ยนที่ทำให้เยนได้สร้างสรรคิ์โปรแกรม iOrder หรือ ระบบจดรายการสั่งซื้อสินค้าอัจฉริยะเพื่อองค์กรธุรกิจท้องถิ่น ถือกำเนิด ขึ้นจากเสียงร่ำร้องจากญาติของเยนที่เป็นผู้ประกอบการศูนย์กระจาย สินค้าที่อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา ซึ่งในแต่ละวันต้องใช้กระดาษ

ในการเขียนรายการสั่งสินค้าหมดเป็นรีมีๆ แม้จะสะดุดกคล้องมือและเป็นลายลักษณ์อักษรดี แต่หากพิจารณาย้อนไปถึงต้นทางของการผลิตกระดาษแล้ว จะพบว่าเป็นการสิ้นเปลืองทรัพยากรธรรมชาติหลายประการ

“จากที่ปกติผมทำเกมเป็นหลัก มันมีช่วงหนึ่งที่ผมคิดถึงว่า สิ่งที่ผมทำมันไม่มีประโยชน์ต่อสังคมหรือเปล่า ก็พอดีญาติที่อยู่ศูนย์กระจายสินค้ามาขอให้เราช่วยเขียนโปรแกรมให้หน่อย โปรแกรมที่ช่วยจัดรายการสั่งสินค้าแบบไม่ต้องจดลงกระดาษ เราก็เกิดแรงบันดาลใจขึ้นมา ว่าใช้กระดาษมันเปลืองทรัพยากร” เยนกล่าวถึงที่มาของแรงบันดาลใจ

อนึ่งนั้น ขั้นตอนการผลิตกระดาษโดยทั่วไปประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลักๆ คือ

การผลิตเยื่อ (pulping) ซึ่งต้องอาศัยพลังงานเคมีและพลังงานความร้อน โดยเฉพาะน้ำมันเตาสำหรับเครื่องจักรอุตสาหกรรม ซึ่งปลดปล่อยคาร์บอน 100% ในการเผาไหม้ และมีขั้นตอนย่อยคือการฟอกเยื่อ (bleaching) ซึ่งต้องใช้สารเคมีเป็นตัวทำลาย เช่น คลอรีน รวมไปถึงอีก 4 ขั้นตอนที่เหลือ ทั้งการเตรียมน้ำเยื่อ (stock preparation) การทำแผ่นกระดาษ (papermaking) การปรับปรุงสมบัติกระดาษขณะเดินแผ่น (web modification) ไปจนถึงการแปรรูป (converting) ล้วนต้องอาศัยน้ำ น้ำมัน และไฟฟ้าในปริมาณมหาศาล

ซึ่งจากข้อมูลของกรมควบคุมมลพิษ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ระบุว่ากว่าที่เราจะได้กระดาษปริมาณ 1 ตันนั้น เราต้องตัดต้นไม้ 17 ต้น ใช้น้ำมันเตา 300 ลิตร น้ำสะอาด 100 ตัน คลอรีน 5 กิโลกรัม และต้องใช้ไฟฟ้าถึง 1,000 กิโลวัตต์ต่อชั่วโมง ในกระบวนการผลิตทั้งหมด

และจากการสำรวจพบว่า ในแต่ละปีคนไทยใช้กระดาษเฉลี่ยคนละ 34 กิโลกรัม รวมทั้งประเทศเราจะใช้กระดาษรวมกันประมาณ 2 ล้านตันต่อปี นั่นหมายความว่าในแต่ละปี เราต้องสูญเสียต้นไม้ 34 ล้านต้น หมดน้ำมันเตาไป 600 ล้านลิตร น้ำสะอาดอีก 200 ล้านตัน และไฟฟ้าอีกมหาศาล

จะเห็นได้ว่านี่ไม่ใช่ปัญหาระดับชุมชนหรือประเทศ แต่เป็น





ปัญหาระดับโลก

ซึ่งสำหรับเอน การตอบสนองของเขาต่อปัญหาระดับโลกนี้ก็คือ ลงมือทำโปรแกรมจรรยาการสั่งสินค้าทดแทนการใช้กระดาษชิ้นนั้นเอง

“ผมคิดว่า ถ้าทำทั้งที่ก็ไม่น่าจะทำให้ใช้แค่ในหมู่บ้านหรือเพื่อธุรกิจของเรา แต่ควรจะไปตอบสนองประโยชน์ของสังคมได้ เพราะที่จังหวัดอื่นก็มีปัญหาเหมือนกัน จึงเสนอโครงการนี้ขึ้นมา” เอนกล่าวด้วยรอยยิ้ม

## ทุกความสำเร็จเริ่มต้นที่ก้าวแรก!

“เขาบอกว่าใช้กระดาษมันเปลืองอยู่แล้ว แต่บางเจ้าไม่ใช่แค่ค่ากระดาษ เขาใช้การโทรสั่งสินค้า มันก็จะมีค่าโทรศัพท์เพิ่มเข้ามาอีก ญาติของผมจึงบอกว่า ยอมลงทุนกับอุปกรณ์ที่คงทนและสามารถใช้งานได้ในระยะยาวดีกว่า” เอนกล่าวถึงญาติผู้ใหญ่ผู้เป็นต้นทางของแรงบันดาลใจชิ้นนี้

ปัญหาดังกล่าว ไม่ใช่ปัญหาในระดับปัจเจกหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นปัญหาสาธารณะที่ศูนย์กระจายสินค้าในระดับท้องถิ่น (ไม่นับรวมศูนย์ขนาดใหญ่ในกรุงเทพฯ หรือหัวเมืองใหญ่อื่นๆ) ต้องประสบมาโดยตลอด

เมื่อแรงบันดาลใจเกิด เอนไม่รอช้า เริ่มต้นพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างไปจากการพัฒนาเกมแบบที่เคย จากที่เคยอาศัยจินตนาการ ศิลปะ และทักษะการโปรแกรมมิงมาสู่การพัฒนาโปรแกรม iOrder ที่ต้องตอบสนองการใช้งานจริงของผู้ใช้ ทำให้เอนต้องใช้เวลาเก็บข้อมูลอยู่นาน

“ช่วง 3 เดือนแรกใช้เวลากับการเก็บข้อมูลเยอะมากครับ เพราะปกติโปรแกรมทั่วไปอย่างพวกเกม เราอยากทำเราก็ทำได้เลย ถ้าเราหาแรงบันดาลใจได้เราก็ทำได้ แต่สำหรับโปรแกรมนีเราต้องทำตาม requirement ซึ่งมันต้องคุยกันให้ชัดเจนว่าผู้ใช้ต้องการอะไร ทุกขั้นตอนมีระบบขั้นตอนอย่างไร คือต้องเริ่มต้นให้ชัดเจน ดีกว่าทำไปแล้วต้องรีอใหม่หมด” เอนกล่าว



“

iOrder ผมไม่ได้เน้นรายได้ แต่อยาก  
ประชาสัมพันธ์ว่ามันมีโปรแกรมอย่างนี้อยู่  
โปรแกรมของคนไทยทำ  
และที่สำคัญ สามารถนำไปใช้งานได้จริง

”

อย่างไรก็ตาม ด้วยความที่พื้นเพเดิมของเขนก็คลุกคลีอยู่ในวงการการกระจายสินค้าเป็นทุนอยู่บ้างแล้ว ทำให้เขารู้ระบบขั้นตอนการทำงานของธุรกิจนี้พอตัว ซึ่งถือเป็นข้อดีที่ทำให้เขนสามารถออกแบบโปรแกรมให้ไปในทิศทางความต้องการของผู้ใช้ได้ไม่ยากเย็นนัก

## ทุกอย่างก้าวของการพัฒนา ไม่เคยเปล่าไร้ซึ่งอุปสรรค

ด้วยรูปแบบการทำงานของโปรแกรม iOrder ที่ต้องตอบสนองผู้ใช้ให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด ก็ทำให้เขนต้องขอรับคำปรึกษาจากผู้ใหญ่ที่เป็นผู้ประกอบการจริง ซึ่งอยู่ในฐานะของผู้ที่ต้องใช้งานโปรแกรมนี้ในอนาคต อยู่ตลอดขั้นตอนการทำงาน

“พอเราทำไปได้ระยะหนึ่งก็จะเอาไปให้เขาดูว่า โปรแกรมเป็นแบบนี้ อยากแก้ตรงไหนอย่างไร เขาก็บอกว่า ปกติกระดาษจดได้อย่างไร เขาก็อยากได้โปรแกรมที่จดได้อย่างนั้น (หัวเราะ) คือทุก 1-2 สัปดาห์ผมก็จะส่งโปรแกรมไปให้เขาดูว่าตรงกับที่ต้องการไหม เป็นอย่างนี้อยู่ตลอดการทำงาน” เขนอธิบาย

ซึ่งปัญหาจะไม่เกิดขึ้นได้อย่างไร ในเมื่อทั้งสองพูดกันคนละภาษา

ไม่ใช่ภาษาในมิติของเชื้อชาติหรือภูมิภาคนะ แต่เป็นภาษาในมิติของวิชาชีพ คือ ฝ่ายหนึ่งพูดภาษารัฐกิจ แต่อีกฝ่ายพูดภาษาคอมพิวเตอร์

“เขาเป็นนักธุรกิจ ส่วนเราเป็นโปรแกรมเมอร์ เหมือนภาษาที่คุยก็จะต่างกัน (หัวเราะ) เขาคุยภาษาแบบหลักบัญชี เรื่องเปอร์เซ็นต์ซึ่งเราไม่เข้าใจ” เขนกล่าวกั้วหัวเราะ

ซึ่งนี่เองที่ทำให้เขน ที่แม้จะมีพื้นความรู้เกี่ยวกับระบบการกระจายสินค้าอยู่บ้างแล้ว แต่ก็ไม่วายต้องศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลบัญชี และทำให้เขาต้องทำงานร่วมกับผู้ใช้อย่างใกล้ชิดแทบจะตลอดการพัฒนาโปรแกรม

## ผ่านสายตาคณะกรรมการ ผู้การใช้งานจริง

หลังจากพัฒนาโปรแกรมจนแล้วเสร็จ เยนก็ต่อ ยอดผลงานด้วยการเข้าร่วมโครงการต่อกล้าให้เติบใหญ่ ซึ่งส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เข้าแข่งขันได้มีโอกาสพัฒนาโปรแกรมและต่อยอดไปสู่การใช้งานจริงได้ ในแง่หนึ่งนอกจากจะเป็นการพิสูจน์ความสามารถส่วนตัวและพัฒนาโปรแกรมให้ดียิ่งขึ้นแล้ว ก็เป็นเหมือนการประชาสัมพันธ์และขยายผลโปรแกรมออกไปในวงกว้างด้วย

“ก่อนที่จะเข้าร่วมโครงการต่อกล้าฯ โปรแกรมนี้ทำงานได้แค่แบบออนไลน์ครับ คือต้องต่ออินเทอร์เน็ตทุกครั้งที่จะใช้งาน อีกทั้งข้อมูลก็ไม่ได้ผ่าน server โดยตรง” เยนอธิบาย

จนเมื่อเข้าร่วมโครงการ การได้มีโอกาสพบปะกับผู้ประกอบการจริง และได้ทราบถึงปัญหาการใช้งานจากผู้ใช้งาน ก็ทำให้เยนได้เห็นถึงจุดบกพร่อง และได้ปรับเปลี่ยนพัฒนาจนโปรแกรมสามารถถ่ายโอนข้อมูลผ่าน server โดยตรง สามารถใช้งานในรูปแบบ offline ได้ และผู้ใช้งานก็สามารถปรับเปลี่ยน interface ของโปรแกรมได้เองอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ด้วยประสบการณ์การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์มายาวนาน ก็ทำให้เยนติดการนำภาพและรูปแบบการนำเสนอแบบเกมๆ มาใช้ในโปรแกรม iOrder นี้ โดยไม่รู้ตัว โดยเฉพาะในส่วนของ interface ที่มีหน้าต่างออกไปทางเกมเสียมาก ซึ่งคณะกรรมการให้ความเห็นว่า อาจทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสับสนได้ว่า เป็นเกมหรือโปรแกรมสำหรับการใช้งานจริงกันแน่

กับอีกประเด็นหนึ่งที่เยนต้องพิจารณาอย่างรอบด้าน ก็คือความตั้งใจดั้งเดิมของเยนนั้นต้องการพัฒนาโปรแกรมขึ้น แล้วเปิดให้ผู้ใช้งานโหลดได้ฟรี และขายในส่วนที่เป็นบริการ

โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นธุรกิจ SMEs ของคนไทย ที่ไม่มีกำลังจ้างโปรแกรมเมอร์เหมือนอย่าง 7-11 หรือ 108 shop ที่จะมีโปรแกรมเมอร์ประจำอยู่ รวมไปถึงธุรกิจกระจายสินค้าในระดับท้องถิ่นที่มีคลังสินค้า และไม่ก้าลงทุนจ้างโปรแกรมเมอร์

โปรแกรม iOrder นี้ ถูกออกแบบมาให้ตอบสนองธุรกิจแบบ



B to B (Business to Business) สำหรับส่วนของยี่ปั้วหรือผู้กระจายสินค้าโดยเฉพาะ กล่าวคือ บริษัทเจ้าของผลิตภัณฑ์ A ส่งสินค้าไปยังคลังสินค้า B จากที่แต่เดิม B ต้องใช้วิธีจดกระดาษเพื่อรับรายการสั่งซื้อสินค้าและกระจายสินค้าต่อไปยังร้านค้ารายย่อยต่างๆ ก็สามารถที่ใช้โปรแกรมนี้ทดแทนได้เป็นอย่างดี

โดยรูปแบบการใช้งานนั้นบริษัทกระจายสินค้าจะทำการเพิ่มรายการสินค้าและราคาลงในระบบฐานข้อมูล จากนั้นโปรแกรม iOrder จะทำการดึงข้อมูลและ update ราคาต่างๆ จาก server เพื่อให้พร้อมใช้งานทันที ส่วนการใช้งานโปรแกรมเมื่ออยู่ที่ร้านค้าที่ต้องการจดยรายการสินค้านั้น ระบบจะตรวจสอบพิกัดสถานที่ของร้าน และจะดึงรายการโปรดของสินค้าที่ร้านนั้นได้จัดส่งซื้อประจำ รวมถึงราคาพิเศษสำหรับแต่ละรูปแบบการชำระเงิน เมื่อจดยรายการสินค้าเรียบร้อยแล้ว ระบบจะบันทึกข้อมูลในแบบ offline และสามารถส่งข้อมูลกลับไปยังบริษัทได้ภายหลังเมื่อพร้อม online

นอกจากนั้นเอนยังกล่าวเสริมอีกว่า จุดเด่นของโปรแกรมนี้ อยู่ที่การใช้งานได้จริง ซึ่งจริงอยู่ที่โปรแกรมลักษณะนี้ในต่างประเทศก็มีอยู่ แต่ส่วนใหญ่จะเน้นสำหรับจดยหน้าร้านจำหน่ายหรือร้านอาหารเป็นหลัก และไม่ยืดหยุ่นเท่า iOrder ที่เอนพัฒนาให้รองรับรูปแบบการค้าของคนไทย ที่หากซื้อสดก็จะได้ราคาหนึ่ง แต่ถ้าจ่ายเป็นเครดิต 7 วันก็ราคาหนึ่ง 15 วันก็จะอีกราคาหนึ่ง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม จากรูปแบบการขายผลดังกล่าว คณะกรรมการให้ความเห็นว่า ไม่ควรขายแยกโปรแกรมกับบริการ แต่ควรรวมขายเป็นแพ็คเกจไปเลยในคราวเดียว เพื่อการบริหารจัดการที่ชัดเจน ซึ่งในทัศนะของเอนเห็นว่า แม้จะเปิดให้ดาวนิโหลดใช้ฟรี แต่ด้วยธรรมชาติของคนไทยที่ไม่นิยมการเปลี่ยนแปลง ก็อาจทำให้ผู้ประกอบการส่วนมากไม่น่าจะกล้าใช้อยู่แล้ว หากยิ่งเปิดขายเก็บเงิน ก็อาจจะมีใครซื้อไปกันใหญ่

ทางออกในเวลานี้จึงคือ เปิดให้ผู้ประกอบการ 1-2 ราย ทดลองใช้ฟรีก่อน โดยเอนจะคอยติดตามผลอย่างใกล้ชิด

## ผลลัพธ์และก้าวต่อไป

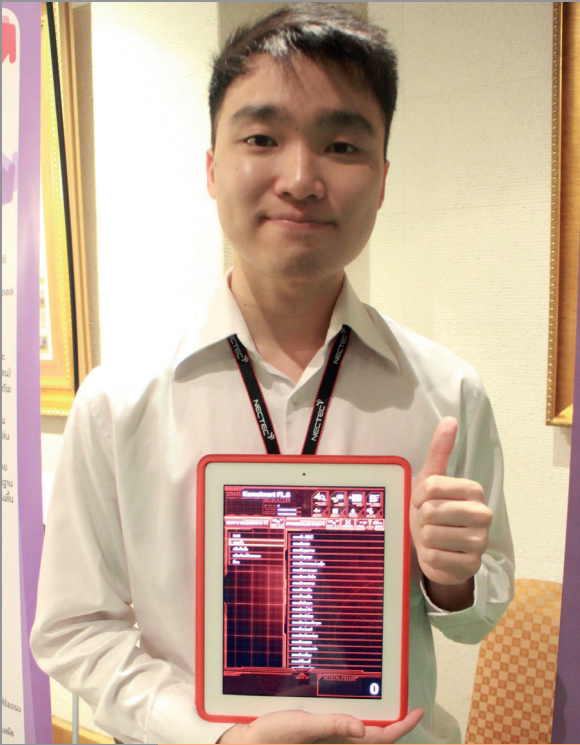
เขย่นำโปรแกรมนี้ไปให้ญาติที่เป็นผู้ประกอบการ ศูนย์กระจายสินค้าทดลองใช้ฟรี 2 เดือน โดยผู้ประกอบการ มีลูกทีมสำหรับการจัดส่งสินค้าอยู่ 10 คน เริ่มแรกผู้ประกอบการ ลงทุนซื้อ tablet ที่ใช้โปรแกรม iOrder ให้ลูกทีม 2 คนใช้ ขณะที่ อีก 8 คนยังใช้กระดาษใส่กระดาษเหมือนเดิม โดยต้องการทดสอบ ว่าแบบไหนจะเร็วกว่ากัน

ผ่านไป 2 สัปดาห์ iOrder ของเขย่นแพ้ ด้วยเหตุผลคือลูกทีม ไม่ชินกับโปรแกรม รวมไปถึงใจเขาไม่เปิดรับ

“เราจึงต้องไปเทรนให้ ซึ่งข้างบนเขารับนะครับ แต่พนักงาน ข้างล่างเขาไม่รับ บอกไม่เอา ทำไมต้องเปลี่ยนใหม่ เราก็ต้องค่อยๆ เข้าไปคุย ตอนนั้นก็ดีขึ้น น่าจะชินแล้ว” เขย่นกล่าวถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ก่อนจะเปิดใจว่า ผลลัพธ์ที่ออกมาทำให้ท้อไม่น้อย แต่ถึงอย่างไร มาจนเกือบจะสุดทางแล้ว จะไม่ไปต่อได้อย่างไร

“นั่นเป็นประเด็นหนึ่งที่รู้สึกว่าจะเราจะทำต่อไปไหม แต่ไหนๆ ก็ทำมาขนาดนี้แล้วก็ต้องทำต่อ เขาอุดหนุนหลังลงทุนซื้อเครื่องมาแล้วด้วย ถ้าไม่ทำเราคงรู้สึกแย่” เขย่นกล่าวด้วยรอยยิ้ม

สำหรับก้าวต่อไปของ iOrder เขย่นวางแผนไว้ว่าจะพัฒนา เพิ่มเติมใน 2 ด้าน คือ ระบบของโปรแกรม และการขยายผล ในด้าน ระบบของโปรแกรม เขย่นวางแผนที่จะทำระบบ inventory หรือ stock เพิ่มเข้าไปในโปรแกรม ซึ่งแม้อาจทำให้โปรแกรมไม่ all in one แต่ก็ เป็นอย่างก้าวของการพัฒนาที่สอดคล้องกับความเป็นจริง กระนั้น ก็ยังติดปัญหาตรงที่ว่า ระบบ stock ของผู้ประกอบการแต่ละเจ้านั้น ไม่เหมือนกัน เขย่นจึงอยู่ระหว่างการตัดสินใจว่า จะเขียนระบบ stock ให้แตกต่างกันไปตาม stock เดิมของแต่ละเจ้า หรือจะพัฒนาระบบ ใหม่ขึ้นแล้วนำไปเสนอผู้ประกอบการ ซึ่งเป็นคำถามที่เขย่นต้องค้นหา คำตอบต่อไป กับอีกด้านคือ การขยายผลโปรแกรมในวงกว้าง ใน เบื้องต้นเขย่นจะใช้วิธีการเจาะเข้าหากลุ่มเป้าหมายโดยตรง และสำรวจ ความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งกลุ่มเป้าหมายจะเป็นผู้ประกอบการที่ยัง ใช้วิธีการสั่งซื้อสินค้าโดยใช้กระดาษใส่กระดาษ การโทรสั่ง หรือแม้แต่



“  
vorgอย่างนี้ไม่ลองก็ไม่รู้  
ลองไปก็ไม่เสียหาย ึ่งลองไปแล้ว  
ล้มเหลว... แต่สิ่งที่ได้คือ  
ประสบการณ์และความภูมิใจ  
”

ใช้โปรแกรม Excel แบบ manual ที่ต้องพิมพ์ที่ละบรรทัด และไม่ได้มีการคำนวณ stock ที่เหลือให้โดยอัตโนมัติ เยนมองว่ากลุ่มเหล่านี้ iOrder สามารถช่วยอำนวยความสะดวกและลดต้นทุนให้กิจการของเขาได้ ส่วนรูปแบบการจำหน่าย ในเบื้องต้นอาจใช้วิธีให้ฟรีในส่วนที่เป็น basic feature แต่ถ้าผู้ประกอบการที่ต้องการแบบ unique feature ที่ออกแบบมาสำหรับกิจการของเขาผู้เดียว ก็อาจพัฒนาแล้วคิดเป็น service charge ต่อไป

## เหลี่ยมหลังแลทางที่ผ่านมา

ขึ้นชื่อว่าการเดินทาง หลายๆ ครั้งอุปสรรคอาจทำให้ใจเหนื่อยล้า จนหลายๆ คนสูญเสียความตั้งใจเดิมไป

การหยุดหันมองและทบทวนก้าวย่างที่ผ่านมา จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้เดินทางได้หยุดพัก ตั้งสติ ทบทวนถึงสิ่งที่ได้และสิ่งที่เสีย พร้อมทั้งพิจารณาหนทางข้างหน้าต่อไปว่า จะก้าวไปให้ถึงจุดหมายที่ตั้งใจไว้แต่เดิมได้อย่างไร

สำหรับเยน การพัฒนาโปรแกรม iOrder ถือเป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับเขา อย่างน้อยที่สุดก็เป็นการเปิดพรมแดนการพัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในสาขาที่แตกต่างไปจากที่ตัวเองเคยทำมา ในการประยุกต์ความสามารถด้านไอทีเข้ากับโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี

“ตอนนี้วางแผนไว้เยอะแยะเลยครับ ตั้งใจว่าจะยังทำเกมกับโปรแกรม utility อย่างนี้ควบคู่กันไป คือมันสนุกทั้งคู่ครับ แต่ความสนุกนั้นต่างกันไป อย่างเกมถึงจะสนุก แต่เราไม่เคยเห็นกลุ่มผู้เล่นจริงๆ แต่อย่าง iOrder ที่เราทำนี้ แม้มันอาจไม่ได้สนุกมาก แต่พอเราเห็นคนนำโปรแกรมของเราไปใช้งานจริง มันก็ภูมิใจ” เยนกล่าวด้วยรอยยิ้ม ก่อนขยายความถึงความภูมิใจต่อไปว่า

“ผลงานชิ้นนี้ผมภูมิใจตอนที่เขานำไปใช้และบอกต่อว่า มันมีประโยชน์จริงนะ สามารถตอบสนองความต้องการของเขาได้ ตอนนี้ก็อยู่ในช่วงปรับเปลี่ยนพัฒนาเพื่อให้เหมาะกับผู้ใช้อย่างแท้จริงครับ คงยังบอกว่าสำเร็จแล้วไม่ได้ เพราะความสำเร็จของโปรแกรมนี้อยู่ที่





เมื่อหลายๆ คนได้ใช้งานในวงกว้างแล้วนั่นแหละครับ”

ซึ่งในประเด็นนี้ เยนกล่าวว่าการต่อกกล้าให้เติบโตใหญ่สามารถสนับสนุนได้เป็นอย่างดี

“โครงการช่วยประชาสัมพันธ์ได้มากเลยครับ สามารถบอกต่อแทนเราได้ในวงกว้าง ดีกว่าที่เราจะไปหาผู้ใช้ทีละคนแล้วบอกเล่าทีละคน ซึ่งถ้าผมพัฒนาให้โปรแกรมมีความสมบูรณ์มากขึ้น ก็น่าจะสามารถขยายผลได้มากขึ้น และถ้าถึงระดับที่มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย ผมเชื่อว่าแทนที่เราจะต้องไปประชาสัมพันธ์ ผู้ใช้น่าจะมีการติดต่อเข้ามาเอง”

เป็นความภาคภูมิใจที่ไม่เกี่ยวข้องกับเม็ดเงิน จริงอยู่ว่าการพัฒนาโปรแกรมขายทำเงิน อาจเป็นเป้าหมายของโปรแกรมเมอร์หลายๆ คน แต่สำหรับเยนในวันนี้ การทำสิ่งเล็กๆ เพื่อสังคม ได้เปิดโลกทัศน์ให้เขาได้รู้จักกับความภูมิใจที่เงินซื้อไม่ได้

“มีคนถามว่าที่ผมให้ฟรีตอนแรก เพราะบ้านผมฐานะดีอยู่แล้ว หรือเปล่า เลยไม่ต้องสนใจเรื่องเงิน จริงๆ ก็คือมันไม่ใช่ปัจจัยหลักขนาดนั้นครับ เพราะมันมีอีกหลายโปรแกรมที่สามารถขายและทำเงินได้มากกว่า แต่กับ iOrder ผมไม่ได้เน้นรายได้ แต่อยากประชาสัมพันธ์ว่ามันมีโปรแกรมอย่างนี้อยู่ โปรแกรมของคนไทยทำ และที่สำคัญสามารถนำไปใช้งานได้จริง” เยนกล่าว

## เพราะการพัฒนาไม่มีคำว่า ‘เสียหาย’

ปัจจุบัน ท่ามกลางสภาพอากาศที่วิปริตแปรปรวนจากภาวะโลกร้อน ขณะที่ผู้คนจำนวนไม่น้อยกำลังรอคอยปาฏิหาริย์จากกลไกแบบใหญ่ๆ ในมุมเล็กๆ มุมหนึ่งของประเทศไทย เด็กหนุ่มคนหนึ่งกำลังพัฒนาโปรแกรม iOrder ของเขาต่อไปอย่างมีความสุข

ด้วยความตั้งใจสูงสุดคือ ปรารถนาให้โปรแกรมนี้อาจสามารถช่วยลดแทนการสังเวยชีวิตด้วยการจมน้ำตายได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ทั้งในแง่ของความสะดวกรวดเร็ว มาตรฐาน และการลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติได้อย่างเห็นผล อันเป็นการแก้ปัญหาที่ต้นทาง

อย่างหนึ่งที่จะช่วยทุเลาภาวะโลกร้อนได้

อาจแลดูเป็นเพียงสิ่งเล็กๆ ของเด็กหนุ่มตัวเล็กๆ คนหนึ่ง แต่เราอาจลืมไปว่า ทุกๆ สิ่งที่ยิ่งใหญ่ล้วนมีจุดเริ่มต้นมาจากสิ่งเล็กๆ ที่ถูกพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้งด้วยกันทั้งนั้น

ณวันนี้โปรแกรม iOrder ยังอยู่ในช่วงกำลังพัฒนาและทดสอบ โดยผู้ทดลองใช้งาน และเขนก็กล่าวเสียงหนักแน่นว่า ดีใจอย่างยิ่งที่ตัดสินใจลองทำ แม้จะเหนื่อยและท้อบ้าง แต่สิ่งตอบแทนที่ได้รับกลับมามีค่ามากกว่านั้น

“ฝากถึงน้องๆ ที่อยากสร้างผลงานเข้ามาร่วมประกวดครับว่า ไม่ต้องกลัว ของอย่างนี้ไม่ลองก็ไม่รู้ ลองไปก็ไม่เสียหาย ถึงลองไปแล้วล้มเหลว ไม่ประสบความสำเร็จ หรือไม่ได้รางวัล แต่สิ่งที่ได้คือประสบการณ์และความภูมิใจครับ” เขนทิ้งท้ายด้วยรอยยิ้ม

เป็นประสบการณ์ที่จะเป็นรากฐานในการพัฒนาตัวเอง เป็นความภาคภูมิใจที่ได้สร้างสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนในวงกว้าง และจะต่อยอดไปสู่การเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยลดภาวะโลกร้อนได้ในที่สุด

ทั้งหมดทั้งมวล ต่อคำถามที่ว่า โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะช่วยให้โลกได้จริงไหม? และจะช่วยโลกได้อย่างไร?

‘เขน’ ได้ตอบคำถามของเขาแล้ว และคำตอบของเขาอาจเป็นคำตอบสำหรับใครอีกหลายๆ คนบนโลกร้อนๆ ไบนี่ด้วยก็เป็นได้

ต่อกล้าให้เติบโตใหญ่

|



### ดร.เทพชัย หริพย์นิธิ

หัวหน้าห้องปฏิบัติการวิจัย  
เทคโนโลยีภาษาธรรมชาติ  
และความหมาย  
หน่วยวิจัยวิทยาการสารสนเทศ  
ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์  
และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

## ความเห็นของคณะกรรมาการ

“...สิ่งที่เรามองเห็น คือ น้องอาจไม่ได้มองในแง่การทำเทคโนโลยีอย่างเดียว แต่มีการพยายามไปเชื่อมต่อกับธุรกิจมากขึ้น เพราะตัวระบบนี้เป็นระบบที่จะช่วยเสริมการทำธุรกิจ ซึ่งแนวคิดของตัวเอง ที่เห็นคือเขาค่อนข้างเปิดใจที่จะรับสิ่งที่เป็น requirement หรือความต้องการจากลูกค้า หรือจากผู้ที่ต้องการใช้งานของเขาไปใช้ ซึ่งเป็นจุดดี นอกจากนี้เขาพยายามทำให้เป็นระบบที่สามารถสั่งสินค้าออนไลน์ได้ ซึ่งกรรมการให้ความเห็นเหมือนกันหมดเลยว่าต้องไปผูกกับระบบสินค้าคงคลัง (inventory) ให้ชัดเจน ซึ่งมี 2 วิธี คือ จะไปสร้างระบบ inventory เองเลย หรือไปเชื่อมต่อกับระบบ inventory ที่มีอยู่ ถ้าเขาสามารถสร้างแนวทางใดแนวทางหนึ่งได้ ก็น่าจะทำให้ระบบของเขามีประโยชน์มากขึ้น อีกส่วนหนึ่งที่เป็นไปได้คือ การสร้าง road map ของผลิตภัณฑ์ เพื่อที่จะทำให้มีการเติบโตขึ้นไปในแต่ละระดับและเป็นขั้นเป็นตอนมากขึ้น ซึ่งจะเป็นจุดหนึ่งที่น่าจะทำให้งานของเขาต่อยอดออกไปได้...”

“...ผมคิดว่าในแง่ของธุรกิจก็เป็นสิ่งที่ดี เนื่องจากถ้าเรามองธุรกิจขนาดใหญ่เขาจะมีระบบนี้อยู่แล้ว คงไม่สามารถเข้าไปตีตลาดได้ หรือถ้าเป็นระบบที่ยังไม่ใหญ่มาก เขาจะไปซื้อระบบใหญ่ๆ แบบนี้ ก็อาจทำได้ยาก แต่ถ้ามองกลุ่มเป้าหมายไป

ที่ SMEs หรือธุรกิจขนาดเล็กกว่า ก็น่าจะมีประโยชน์  
อย่างมากในการที่ระบบนี้จะถูกใช้ในที่ต่างๆ...”

“...นอกจากนี้ถ้าผูกไปกับ inventory ได้  
เมื่อไร จะเป็นนวัตกรรมที่ดีที่จะมาช่วยให้กลุ่ม  
เป้าหมายที่เป็นร้านค้าหรือ SMEs หรือ OTOP  
สามารถดำเนินไปได้อย่างดี...”

“...ในส่วนตัวเองผมมองในเรื่องการเชื่อม  
ต่อเทคโนโลยีที่มีอยู่ใน สวทช.หรือ NECTEC เอง  
เพื่อให้น้องเขาพัฒนางานได้มากขึ้น เช่น การไป  
ผูกกับระบบสินค้าคงคลัง ซึ่งในอนาคตอาจมีเรื่อง  
ของการทำบาร์โค้ด (BAR Code) เพื่อที่จะดูว่า  
สินค้าตอนนี้มีสต็อกมากน้อยแค่ไหน ตรงนี้น่าจะ  
เป็นจุดที่เราให้ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีกับเขาได้  
และเขาก็สามารถไปเชื่อมต่อได้ เช่น ถ้ามีระบบ  
สินค้าคงคลังที่เป็น คิวอาร์โค้ด (QR Code) บาร์โค้ด  
(BAR Code) เราแค่เอาไปผูกกับอุปกรณ์ ก็สามารถ  
ที่จะทำให้เขาสามารถเชื่อมต่อได้ และไปทำอะไร  
ต่อได้ ซึ่งน่าจะเป็นบทบาทของ NECTEC เอง  
ที่เข้าไปเป็นส่วนเสริมสนับสนุนให้น้องได้...”