

4. การวิจัยและการพัฒนา

1. โครงการพัฒนาระบบ E-Horus

เนื่องจากปัจจุบันบริษัทมีการดำเนินธุรกิจในกลุ่มธุรกิจการจัดงาน (Event) ที่เน้นการขยายการจัดงานที่เกี่ยวข้องกับการแข่งขันวิ่งมาราธอนมากยิ่งขึ้น โดยบริษัทมีแผนการดำเนินธุรกิจด้านการจัดงานวิ่งให้ครบวงจรให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ต้องการเป็นผู้นำทางด้าน Sport Event ของประเทศไทย บริษัทจึงได้มีการพัฒนานำเทคโนโลยีเพื่อพัฒนากลุ่มธุรกิจการจัดงานวิ่งให้มีความแตกต่าง โดดเด่น โดยเน้นการนำเทคโนโลยีมาใช้ เพื่อที่จะแข่งขันกับคู่แข่งในตลาดธุรกิจได้อย่างแท้จริง

สำหรับงานวิ่งในปัจจุบันของบริษัทมีการนำเอาเทคโนโลยี BIB มาใช้ ซึ่งเทคโนโลยี BIB เป็นเทคโนโลยีที่สามารถนำมาใช้ในการระบุตัวตนของนักวิ่ง แสดงข้อมูลของนักวิ่ง โดยมี RFID Chip Timing ติดอยู่ด้านหลังเพื่อใช้ในการติดตาม ตรวจสอบระยะทาง และเวลาวิ่งของนักวิ่ง นอกจากนี้บน BIB ยังมีการแสดงข้อมูล QR Code เพื่อที่จะใช้ในการระบุตัวตนของนักวิ่งบนรูปถ่ายได้ ปัจจุบันบริษัทได้ซื้อบริการค้นหารูปถ่ายจากหมายเลข BIB ที่สามารถระบุตัวตนจาก QR Code จากบริษัทผู้ให้บริการภายนอก อย่างไรก็ตาม บริษัทได้พัฒนาระบบอ่านเลข BIB หรือ QR Code ของตนเองเพื่อใช้ในงานวิ่งที่บริษัทจัดขึ้น โดยเรียกระบบนี้ว่า "E-Horus" จะทำให้บริษัทลดต้นทุนในการจัดงานวิ่งได้ในอนาคต รวมถึงสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในการให้บริการแก่บุคคลภายนอกเพื่อสร้างรายได้ให้กับบริษัทเพิ่มเติมได้ บริษัทได้พัฒนาระบบ E-Horus ตั้งแต่ไตรมาสที่ 3 ของปี 2560 จนถึงไตรมาสที่ 1 ของปี 2561 และบันทึกเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปในงบการเงินในไตรมาสที่ 1 ปี 2561 จำนวน 1.27 ล้านบาท

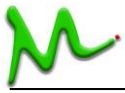
2. โครงการพัฒนาเว็บไซต์สำหรับการรับชำระเงินออนไลน์ (E-Ticket)

บริษัทมีนโยบายขยายการดำเนินงานในกลุ่มธุรกิจจัดงาน (Event) ให้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งรวมถึงการจัดงานแข่งขันวิ่งและงาน Event อื่น ๆ ซึ่งลูกค้าที่สนใจสมัครเข้าร่วมการแข่งขันหรือการจัดงานในแต่ละครั้งจะต้องลงทะเบียนเป็นสมาชิกผ่านระบบของบริษัท และชำระเงินค่าสมัครผ่านระบบการรับชำระเงินที่บริษัทผูกไว้กับบริษัทภายนอก บริษัทจึงเล็งเห็นถึงโอกาสในการพัฒนาช่องทางการจัดจำหน่ายเป็นระบบการขายตั๋วหรือการรับชำระเงินค่าสินค้าและบริการผ่านช่องทางออนไลน์แบบ Online Realtime เพื่อใช้กับการจัดกิจกรรมการจัดงานต่าง ๆ ของบริษัท โดยการพัฒนาของบริษัทขึ้นมาเองซึ่งจะช่วยตอบสนองความต้องการของบริษัทได้เต็มที่ รวมถึงช่วยลดต้นทุนในการซื้อบริการจากผู้ให้บริการภายนอกได้อีกด้วย

สำหรับระบบที่บริษัทพัฒนาขึ้นมาเองนั้น มีระบบจัดการเนื้อหาของเว็บไซต์ที่เรียกว่า CMS (Content Management System) ซึ่งช่วยให้บริษัทลดทรัพยากรในการพัฒนา (Development) และการจัดการ (Management) เว็บไซต์ได้ ทำให้เพิ่มประสิทธิภาพในการใช้ทรัพยากรบุคคล ระยะเวลา และงบประมาณ เมื่อเทียบกับการว่าจ้างบริษัทภายนอก รวมถึงสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในการให้บริการแก่คนนอกเพื่อสร้างรายได้ให้กับบริษัทเพิ่มเติมได้ในอนาคต บริษัทได้พัฒนาระบบ E-Ticket ตั้งแต่ไตรมาสที่ 3 ของปี 2560 จนถึงไตรมาสที่ 1 ของปี 2561 และบันทึกเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปในงบการเงินในไตรมาสที่ 1 ปี 2561 จำนวน 2.97 ล้านบาท

3. โครงการพัฒนาระบบ Chatbot

ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ มากมายโดยเฉพาะในส่วนธุรกิจการจัดงาน (Event) และกลุ่มธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce) ซึ่งต้องมีการสอบถามข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับกิจกรรมจากลูกค้าเป็นจำนวนมาก โดยดำเนินการผ่านทางระบบออนไลน์ที่ต้องการใช้พนักงานในการรับเรื่องราว และหาข้อมูลตอบกลับ การที่บริษัทมีจำนวนพนักงานจำนวนจำกัดจึงทำให้บริษัทไม่สามารถรองรับความต้องการของลูกค้าได้อย่างทันท่วงทีและทุกช่วงเวลา ซึ่ง



ในปัจจุบันมีหลาย ๆ บริษัทได้มีการนำระบบ Chatbot เข้ามาใช้ในงานในการให้บริการลูกค้า ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการถามตอบปัญหา การซื้อสินค้า การตรวจสอบสถานะการชำระเงิน การแจ้งโปรโมชั่น และบริการหลังการขายอื่น ๆ โดยระบบ Chatbot จะสามารถทำงานได้ตลอด 24 ชั่วโมง ทำให้สามารถตอบรับลูกค้าได้เป็นจำนวนมาก

Chatbot เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จำลองบทสนทนาของมนุษย์ สามารถสื่อสาร พูดคุย ผ่านข้อความ และเสียงได้แบบ real-time โดยใช้ AI (Artificial Intelligence) หรือปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งตัวโปรแกรมจะถูกดำเนินการอยู่บน Server ของเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และ โปรแกรมแชทต่างๆ สามารถนำมาใช้ประโยชน์เป็นผู้ช่วยส่วนตัวของลูกค้าได้ โดยนิยมนำมาใช้ในธุรกิจ e-Commerce

บริษัทพิจารณาว่า Chatbot น่าจะเป็นช่องทางที่ดีที่จะช่วยลดต้นทุนเกี่ยวกับด้านบุคลากรในระยะยาว อีกทั้งยังจะช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของบริษัทให้เป็นบริษัทที่ทันสมัยและเป็นผู้นำทางด้านธุรกิจอีเว้นท์ที่มีระบบครบวงจร นอกจากนี้ระบบ Chatbot ยังสามารถเก็บข้อมูลการสนทนาของลูกค้าที่บริษัทจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการต่าง ๆ ของลูกค้าเพื่อนำไปพัฒนาระบบ Chatbot ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ตอบคำถามได้เก่งขึ้นเสมือนหนึ่งเป็นมนุษย์จริง และข้อมูลเหล่านี้ยังสามารถนำไปใช้ในการวิเคราะห์ทางการตลาดได้อีกด้วย บริษัทได้พัฒนาระบบ Chatbot ตั้งแต่ไตรมาสที่ 4 ของปี 2560 จนถึงไตรมาสที่ 1 ของปี 2561 และบันทึกเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปในงบการเงินในไตรมาสที่ 1 ปี 2561 จำนวน 0.80 ล้านบาท

4. โครงการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับการชำระเงินผ่านระบบ EV Payment Gateway Hub

เนื่องจากปัจจุบัน ยานยนต์ไฟฟ้า (Electric Vehicle: EV) กำลังมีอัตราการขยายตัวในระดับสูงทั่วโลก สำหรับในประเทศไทยก็เริ่มมีผู้ประกอบการรถไฟฟ้าค่ายต่างๆ สนใจผลิตหรือนำเข้าทั้งตัวยานยนต์ไฟฟ้า และอุปกรณ์ที่ใช้ในการชาร์จพลังงานระบบต่างๆ เข้ามามากขึ้น ซึ่งระบบการชาร์จและการชำระค่าชาร์จยานยนต์ไฟฟ้าของผู้ประกอบการแต่ละค่ายก็แตกต่างกันไปตามรูปแบบของอุปกรณ์ที่ใช้ รวมถึงตำแหน่งที่ตั้งที่ให้บริการ โดยที่ผู้ประกอบการแต่ละค่ายต่างก็มีโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ของตนเองไว้ให้บริการ ทำให้ลูกค้าที่ใช้ยานยนต์ไฟฟ้าอาจจะต้องมีโมบายแอปพลิเคชันหลายตัว เพื่อใช้กับที่ติดตั้งให้บริการชาร์จไฟและชำระค่าบริการในแต่ละจุดบริการ

จากปัญหาข้างต้น ทำให้บริษัทเล็งเห็นถึงโอกาสในการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่เป็นตัวกลางในการชำระเงินจ่ายชำระค่าชาร์จไฟยานยนต์ไฟฟ้าให้กับรถไฟฟ้าค่ายต่างๆ ซึ่งเชื่อมต่อกับผู้ประกอบการยานยนต์ไฟฟ้าแต่ละค่ายที่ผลิตหรือนำเข้าอุปกรณ์การชาร์จไฟยานยนต์ไฟฟ้า เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกให้กับลูกค้า โดยไม่ต้องใช้แอปพลิเคชันหลายตัวในการชำระค่าชาร์จไฟยานยนต์ไฟฟ้ากับผู้ประกอบการแต่ละราย นอกจากนี้ แอปพลิเคชันดังกล่าวยังสามารถค้นหาที่ตั้งอุปกรณ์ชาร์จไฟยานยนต์ไฟฟ้าได้ ทำให้ลดเวลาให้แก่ผู้บริโภคในการค้นหาที่ตั้งสถานีชาร์จไฟยานยนต์ไฟฟ้า ทำให้บริษัทได้รับประโยชน์ร่วมกันกับผู้ประกอบการยานยนต์ไฟฟ้าอีกด้วย ปัจจุบันบริษัทอยู่ระหว่างการพัฒนาระบบ EV Payment Gateway Hub ซึ่งคาดว่าจะใช้งบลงทุนจำนวนประมาณ 1 ล้านบาท ซึ่งได้เริ่มดำเนินการในไตรมาสที่ 2 ของปี 2561 และคาดว่าจะแล้วเสร็จภายในปี 2561

สำหรับรายจ่ายในการทำวิจัยและพัฒนาในปี 2558 – ปี 2560 และงวด 3 เดือนแรกของปี 2561 ของบริษัท มีดังนี้

หน่วย : ล้านบาท

	ปี 2558	ปี 2559	ปี 2560	งวด 3 เดือนแรก ปี 2561
รายจ่ายการวิจัยและพัฒนา	-	-	3.01	2.03