

รายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2562

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

ข้อมูล ณ วันที่ 30 กันยายน 2562

ผลผลิต	งบบุคลากร	ผูกพันแล้ว	เบิกจ่ายแล้ว*	คงเหลือ
1. รายการค่าใช้จ่ายบุคลากรภาครัฐพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัล	125,923,300	-	125,923,300	-
รวม	125,923,300	-	125,923,300	-
ผลผลิต/โครงการ	งบดำเนินงาน	ผูกพันแล้ว	เบิกจ่ายแล้ว	คงเหลือ
2. ผลผลิต การพัฒนา ส่งเสริม และสนับสนุนการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์	65,696,100	-	65,696,100	-
3. โครงการจัดทำข้อมูลเพื่อกำหนดยุทธศาสตร์การทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศ (e-Transactirons Data Analytics)	13,373,000	-	13,373,000	-
4. โครงการสนับสนุนการดำเนินนโยบายเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างมั่นคงปลอดภัย (Cybersecurity Missions)	132,910,600	-	132,910,600	-
5. โครงการส่งเสริมความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (Thailand e-Commerce Sustainability)	30,672,400	-	30,672,400	-
6. โครงการอำนวยความสะดวกทางการค้าด้วยวิธีอิเล็กทรอนิกส์ (e-Trade Facilitation)	33,898,400	-	33,898,400	-
7. โครงการสร้างความตระหนักในการใช้อินเทอร์เน็ตให้เสริมสร้างรายได้และรู้เท่าทันภัยคุกคามไซเบอร์ (Internet for Better Life)	8,749,200	-	8,749,200	-
รวม	285,299,700	-	285,299,700	-
รวมทั้งสิ้น	411,223,000	-	411,223,000	-

หมายเหตุ *ผลการเบิกจ่ายจากระบบ GFMS

ผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย

- เป็นกลไกการสร้างความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศ อีกทั้งยังนำไปสู่การกระตุ้นการนำแนวนโยบายและแนวทางปฏิบัติไปใช้กับกระบวนการทางกฎหมายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
- ผู้ประกอบการโดยเฉพาะ SMEs และ OTOP นำความรู้ที่ได้จากการอบรมไปต่อยอดในการดำเนินธุรกิจ จนกลายเป็นผู้ประกอบการอีคอมเมิร์ซที่เติบโตอย่างเข้มแข็ง มีความสามารถในการแข่งขันทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ ภายใต้บรรยากาศที่ดีที่เอื้อต่อการทำธุรกรรมทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์
- เกิดความเชื่อมั่นในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์อย่างมั่นคงปลอดภัย และยังเป็นการอำนวยความสะดวกในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ข้ามพรมแดน
- หน่วยงานสำคัญของประเทศได้รับการป้องกันจากการถูกโจมตีทางไซเบอร์ พร้อมทั้งมีเครือข่ายความร่วมมือที่ช่วยลดความเสี่ยงจากการถูกโจมตีต่อระบบสำคัญของประเทศ ประชาชนเกิดความเชื่อมั่น ตลอดจนมีข้อมูลสถิติในด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ สำหรับการวางแผนบริหารจัดการระบบต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ
- ประเทศมีข้อมูลในมิติต่าง ๆ (ระดับ Secondary Data และ Primary Data) สามารถอ้างอิงได้ในเชิงวิชาการ และสนับสนุนข้อมูลเพื่อการยกระดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ตลอดจนสะท้อนปรากฏการณ์ทางสังคมที่จำเป็นสำหรับการกำหนดนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเศรษฐกิจและสังคมของทั้งในระดับภาครัฐและเอกชนอย่างมีประสิทธิภาพ
- เด็ก เยาวชน และกลุ่มผู้สูงอายุ มีความตระหนักรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและอินเทอร์เน็ตอย่างมั่นคงปลอดภัยเพิ่มมากขึ้น สามารถใช้ประโยชน์จากออนไลน์ เป็นแบบอย่างที่ดีต่อสังคม รวมทั้งสามารถรับมือกับปัญหา ลดปัญหาความเสี่ยงและความสูญเสียจากการตกเป็นเหยื่อภัยคุกคามในโลกออนไลน์

ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ

-