



รายงานสหกิจศึกษาฉบับสมบูรณ์

การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้

UX DESIGN FOR THE ASIA-PACIFIC TELECOMMUNITY

ดาริณี พิมพ์เสน

DARINI PHIMSEN

หลักสูตรวิศวกรรมสารสนเทศ

ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ จังหวัดชุมพร

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รายงานสหกิจศึกษาฉบับสมบูรณ์

การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้

UX DESIGN FOR THE ASIA-PACIFIC TELECOMMUNITY

ดาริณี พิมพ์เสน

DARINI PHIMSEN

หลักสูตรวิศวกรรมสารสนเทศ

ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ จังหวัดชุมพร

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2023

DEPARTMENT OF ENGINEERING

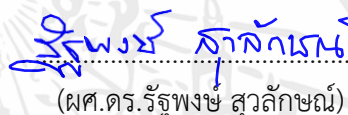
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PRINCE OF CHUMPHON CAMPUS

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รายงานสหกิจศึกษาฉบับสมบูรณ์
ปีการศึกษา 2565

โครงการ การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิก
เทเลคอมมูนิตี้
ผู้จัดทำ นางสาวดาริณี พิมพ์เสน รหัสนักศึกษา 62201177
ปฏิบัติงาน บริษัท ไอดีเอ็น ไอหิ้น จำกัด
ที่อยู่ 108/26 หมู่ที่ 9 ต.บางกร่าง อ.เมืองนนทบุรี จ.นนทบุรี 11000
พนักงานที่ปรึกษา นายปฏิภาณ ดีเคารพคุณ
ตำแหน่ง โปรเจกต์ โคออดิเนเตอร์


.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผศ.ดร.รัฐพงษ์ สุวลักษณ์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือส่งรายงานสหกิจศึกษาฉบับสมบูรณ์

เรื่อง ขอส่งรายงานสหกิจศึกษาฉบับสมบูรณ์

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา สาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ

ตามที่ดิฉัน นางสาวดาริณี พิมพ์เสน นักศึกษาสาขาวิชาวิศวกรรมสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ จังหวัดชุมพร ได้ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ถึงวันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2565 ในตำแหน่ง ออกแบบส่วนประสบการณ์ผู้ใช้ ณ บริษัท ไอติน ไอทีน จำกัด และได้รับมอบหมายจากพี่เลี้ยงที่ปรึกษาสหกิจศึกษาให้ศึกษาและจัดทำการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี

บัดนี้ การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้เสร็จสิ้นลงแล้ว จึงใคร่ขอส่งรายงานสหกิจศึกษาฉบับสมบูรณ์ จำนวน 1 เล่ม

จึงเรียนมาเพื่อพิจารณา

ขอแสดงความเคารพอย่างสูง

นางสาวดาริณี พิมพ์เสน

นักศึกษาสหกิจศึกษาหลักสูตรวิศวกรรมสารสนเทศ

ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
วิทยาเขตชุมพรเขตรอุดมศักดิ์ จังหวัดชุมพร
ใบรับรองสหกิจศึกษา

หัวข้อสหกิจ การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชีย
แปซิฟิกเทคโนโลยี

Co-operative Title UX design for the Asia-Pacific Telecommunity

ชื่อนักศึกษา นางสาวดาริณี พิมพ์เสน รหัสประจำตัว 62201177

ปริญญา วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา วิศวกรรมสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจ ผศ.ดร.รัฐพงษ์ สุวลักษณ์

คณะกรรมการสอบสหกิจศึกษา			ลายมือชื่อ
รศ.ดร.บุญยวีร์	จามจรีกุลกาญจน์	กรรมการสอบ	บุญยวีร์ อภ.
ดร.รัตติกร	สมบัติแก้ว	กรรมการสอบ	รัตติกร สมบัติแก้ว
อ.อรรถศาสตร์	นาคเทวีญ	กรรมการสอบ	อรรถศาสตร์
ผศ.ดร.รัฐพงษ์	สุวลักษณ์	กรรมการสอบ	รัฐพงษ์ สุวลักษณ์

วัน/เดือน/ปี ที่สอบ 19 ธันวาคม พ.ศ. 2565 เวลา 10.00 - 16.00 น.
สถานที่สอบ ออนไลน์ Microsoft Team

ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์ รับรองแล้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐพงษ์ รัตน์เดช)

หัวหน้าภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์

วันที่ 12 มิถุนายน พ.ศ. 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อสหกิจ	การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิก เทเลคอมมูนิตี้
นักศึกษา	นางสาวดาริณี พิมพ์เสน รหัสนักศึกษา 62201177
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ผศ.ดร.รัฐพงษ์ สุวลักษณ์
หลักสูตร	วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	วิศวกรรมสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

โครงการสหกิจศึกษานี้แสดงให้เห็นข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้ ซึ่งประกอบไปด้วย ข้อมูลของการออกแบบหน้าหลักของเว็บไซต์ หน้าล็อกอิน หน้าลงทะเบียนด้วยตนเอง หน้าลงทะเบียนสำหรับการประชุมและจองการอบรม หน้าการตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ และหน้าของการค้นหา ให้ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานมากที่สุด ดังนั้นโครงการการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้ จัดทำขึ้นเพื่อมุ่งเน้นการออกแบบสำหรับผู้ที่ใช้งานเว็บไซต์ ให้มีการใช้งานง่ายมากขึ้นและสะดวก

ออกแบบส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้ขั้นตอนการรวบรวมความต้องการและปัญหาของผู้ใช้ นำมาวิเคราะห์ลำดับความสำคัญในการออกแบบ จัดระเบียบโครงสร้างของเว็บไซต์ให้มีความสำคัญต่อการดึงดูดผู้เข้าใช้เว็บไซต์ การสร้างโฟลว์ผู้ใช้ที่กระชับและมีเหตุผล อินเทอร์เฟซที่ใช้งานง่าย และทดสอบประเมินการใช้งานของการออกแบบ ผลของการทดสอบพบว่าเมื่อดำเนินงานตามหลักการออกแบบที่กำหนดขึ้นตามการศึกษานี้ ผู้ใช้งานจะได้รับการตอบสนองตามที่ต้องการ ฟังพอใจกับการออกแบบที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของผู้ใช้ ทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้สำหรับการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้

คำสำคัญ: โทรคมนาคม, เว็บไซต์, เทคโนโลยีสารสนเทศ, ไอซีที

Co-operative Title	UX design for the Asia-Pacific Telecommunity
Student	Miss Darini Phimsen Student ID 62201177
Degree	Bachelor of Engineering
Program in	Information Engineering
Advisor	Asst.Prof.Dr. Rattapong Suwalak
Mentor	Mr. Patiphan Deecowropkun
Academic Year	2022

ABSTRACT

This cooperative study project provides information on user experience design for Asia Pacific Telecommunication websites. which consists of Information of the design of the website's home page, login page, self-registration page Registration page for meetings and training bookings New Username and Password Settings Page and search page to respond to users as much as possible. Therefore, the user experience design for the Asia Pacific Telecommunity website This created is therefore designed for users to be more easy to use and convenient to meet the needs of users.

Design User Experience includes a process of gathering user needs and problems, analyzing design priorities, organizing site structures that are critical to attracting web users, creating a logical user flow, easy-to-use interface, and evaluating design usability. Results show that when implemented, according to the design principles determined according to this study, users are satisfied and satisfied with designs that correspond to user needs. As a result, the goal set out for the design of the user experience of the Asia Pacific Telecommunity website is achieved.

Keywords: Telecommunication, Website, Information Technology, ICT

กิตติกรรมประกาศ

การที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท ไอติน ไอหิน จำกัด ตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม พ.ศ. 2565 ถึงวันที่ 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2565 ส่งผลให้ข้าพเจ้าได้รับความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มีคุณค่าและประโยชน์อย่างมาก สำหรับรายงานวิชาสหกิจศึกษานี้สำเร็จ ลุล่วงด้วยดีจากความช่วยเหลือและการสนับสนุนเป็นอย่างดีจากหลายฝ่าย

ขอขอบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่และญาติพี่น้อง ผู้ซึ่งคอยให้การอบรมสั่งสอน เลี้ยงดู สนับสนุนเงินทุนในการศึกษา ตลอดจนให้กำลังใจเสมอมา

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.รัฐพงษ์ สุวลักษณ์ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ซึ่งให้คำแนะนำต่าง ๆ คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งในการออกแบบ ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการสร้างชิ้นงาน ตลอดจนการติดตามเกี่ยวกับงานโครงการตลอดมา จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณคณะอาจารย์ที่เคารพทุกท่าน ที่ให้ความเอาใจใส่แนะนำ คอยช่วยเหลือเสมอ มาแม้ว่าจะไม่ใช่อาจารย์ที่ปรึกษาก็ตาม

ขอขอบพระคุณนายปฏิภาณ ดีเคารพคุณ ที่ปรึกษาและบริษัท ไอติน ไอหิน จำกัด ที่ได้ เอื้ออื้อให้นักศึกษาได้มีโอกาสทำโครงการสหกิจศึกษาร่วมกับบริษัทตลอดจนสถานที่ใช้ในการทำงาน และอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงานและการช่วยเหลือของพนักงานที่ปรึกษาในทุกๆ ด้านที่มีให้เสมอมา

ขอน้อมรำลึกถึงคุณของทุก ๆ ท่านตลอดไป และความรู้ที่ได้จากการทำชิ้นงานในครั้งนี้ ข้าพเจ้าจะใช้ให้เป็นประโยชน์สูงสุด รวมถึงแบ่งปันให้กับผู้ที่สนใจต่อไป

ดาริณี พิมพ์เสน

มิถุนายน 2566

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	II
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	III
กิตติกรรมประกาศ	IV
สารบัญ	V
สารบัญตาราง	VI
สารบัญรูป	VII
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของการทำโครงการ	1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ	2
1.5 แผนการดำเนินงาน	2
1.6 โครงสร้างของรายงานสหกิจศึกษา	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 ความหมายของเว็บไซต์ (Website)	5
2.2 ความหมายประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience)	6
2.3 ความสำคัญของ UX Design	6
2.4 หลักการออกแบบ UX (User Experience)	7
2.5 องค์ประกอบการออกแบบ UX	8
2.6 โปรแกรมสำหรับการออกแบบ UX	9
บทที่ 3 หลักการและการออกแบบ	
3.1 การออกแบบ	25
3.2 ขั้นตอนในการออกแบบ	25
บทที่ 4 การทดสอบและผลการทดสอบ	
4.1 การทดสอบการออกแบบหน้าเว็บไซต์	38
4.2 ขั้นตอนและผลการทดสอบ	38
บทที่ 5 สรุปผลการทดสอบและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการทดสอบ	63
5.2 ปัญหาและอุปสรรค	64
5.3 วิธีการแก้ไขปัญหา	64
5.4 ข้อเสนอแนะ	65
เอกสารอ้างอิง	66
ประวัติผู้จัดทำ	67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

1.1 แผนการดำเนินงาน3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

รูปที่	หน้า
2.1 ตัวอย่างเว็บไซต์แสดงบนเว็บเบราว์เซอร์.....	5
2.2 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Figma.....	9
2.3 หน้าต่างของการสมัครสมาชิกโปรแกรม Figma	10
2.4 หน้าต่างสำหรับการสมัครสมาชิกโปรแกรม Figma	11
2.5 หน้าต่างสำหรับตั้งชื่องานออกแบบโปรแกรม Figma	11
2.6 หน้าต่างหลักของโปรแกรม Figma	12
2.7 หน้าต่างสำหรับการล็อกอินเข้าใช้งานโปรแกรม Figma	12
2.8 ส่วนประกอบหลักต่างๆ ของโปรแกรม Figma.....	13
2.9 เมนูเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม Figma.....	13
2.10 การปรับขนาดของเฟรม	16
2.11 หน้าต่างการออกแบบด้วยโปรแกรม Figma.....	16
2.12 หน้าต่างการทำ Prototype ด้วยโปรแกรม Figma.....	17
2.13 การกด Export รูปลงที่เครื่อง.....	17
2.14 การกดเลือกเฟรมหลาย ๆ เฟรมเพื่อ Export.....	18
2.15 หน้าต่างเมื่อกดปุ่ม Share.....	18
2.16 ปุ่มแสดงผลโปรแกรม Figma.....	19
2.17 การแสดงผลแบบจำลองโปรแกรมของ Figma	20
2.18 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Canva	21
2.19 หน้าสมัครใช้งานโปรแกรม Canva.....	21
2.20 หน้าเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Canva	22
2.21 หน้าการยืนยันอีเมลเพื่อใช้งานโปรแกรม Canva	22
2.22 หน้าแนะนำงานออกแบบและเทมเพลตโปรแกรม Canva	23
2.23 หน้าการทดลองใช้ Canva Pro	23
2.24 หน้าหลักของการออกแบบโปรแกรม Canva	24
2.25 หน้าการแชร์และบันทึกไฟล์งานออกแบบโปรแกรม Canva	24
3.1 ขั้นตอนการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้.....	25
3.2 หน้าแบบเดิมของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี.....	26
3.3 หน้าล็อกอินแบบเดิมของของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี.....	26
3.4 ภาพรวมของการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน.....	28
3.5 การออกแบบหน้าหลักส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้งาน.....	29
3.6 การออกแบบหน้าล็อกอิน.....	29
3.7 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับสมาชิก	30

สารบัญรูป (ต่อ)

รูปที่	หน้า
3.8 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิก	31
3.9 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ ขั้นตอนที่ 1	32
3.10 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ ขั้นตอนที่ 2	33
3.11 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ ขั้นตอนที่ 3	34
3.12 การออกแบบหน้าตั้งค่าชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านใหม่ ขั้นตอนที่ 1	35
3.13 การออกแบบหน้าตั้งค่าชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านใหม่ ขั้นตอนที่ 2	35
3.14 การออกแบบหน้าการค้นหา ขั้นตอนที่ 1	36
3.15 การออกแบบหน้าการค้นหา ขั้นตอนที่ 2	37
4.1 การออกแบบหน้าหลัก แบบที่ 1 ครั้งที่ 1	39
4.2 การออกแบบหน้าหลัก แบบที่ 2 ครั้งที่ 1	40
4.3 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 1	41
4.4 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 2 ครั้งที่ 1	43
4.5 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 2	49
4.6 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 3	51
4.7 การออกแบบหน้าลงทะเบียน แบบที่ 1 ครั้งที่ 1	53
4.8 การออกแบบหน้าลงทะเบียน แบบที่ 2 ครั้งที่ 1	56
4.9 การออกแบบหน้าล็อกอิน แบบที่ 1 ครั้งที่ 1	57
4.10 การออกแบบหน้าล็อกอิน แบบที่ 1 ครั้งที่ 2	58
4.11 การออกแบบหน้าล็อกอิน แบบที่ 1 ครั้งที่ 3	58
4.12 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับสมาชิก APT แบบที่ 1 ครั้งที่ 1	59
4.13 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิก APT แบบที่ 1 ครั้งที่ 1	60
4.14 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิก APT แบบที่ 1 ครั้งที่ 2	61
4.15 การออกแบบหน้าการค้นหา แบบที่ 1 ครั้งที่ 1	62

บทที่ 1

บทนำ

ในบทนี้จะกล่าวถึง ความเป็นมาและความสำคัญ วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ ขอบเขตของการทำโครงการ ประโยชน์ที่ได้รับ ระยะเวลาดำเนินงาน และโครงสร้างของรายงานสหกิจศึกษา

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการสหกิจ

บริษัท ASIA-PACIFIC TELECOMMUNITY (APT) [1] เป็นหนึ่งในองค์กรหลักของรัฐบาล เป็นผู้นำโครงการพัฒนาและนวัตกรรมร่วมกับผู้ให้บริการโทรคมนาคม ผู้ผลิตอุปกรณ์สื่อสารและองค์กรวิจัยและพัฒนาการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศ APT ให้บริการประเทศสมาชิกเกี่ยวกับ ICT ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก และเว็บไซต์ที่ใช้อยู่ปัจจุบันมีการจัดการเนื้อหาที่ซับซ้อนและล้าสมัยเกินไป ตัวอย่างเช่น ปัญหาของการใช้งานเว็บไซต์แบบเดิม หน้าการล็อกอินเข้าสู่ระบบไม่มีฟังก์ชันให้กดลงทะเบียน การลงทะเบียนรูปแบบเดิมเป็นแบบฟอร์มไฟล์ PDF ขนาดกระดาษ A4 ให้กรอกข้อมูลแล้วส่งให้ทางบริษัท ซึ่งไม่สะดวกต่อผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิกในองค์กรที่ต้องการเข้าร่วมการประชุมและอบรม และเว็บไซต์แบบเดิมไม่มีฟังก์ชันสำหรับการค้นหา ทำให้ข้อมูลที่มีจำนวนมากในเว็บไซต์ยากต่อการค้นหาข้อมูลที่ต้องการ

ผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานแก้ปัญหาด้วยการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ ในส่วนของระบบล็อกอิน ระบบนัดหมายการประชุม ระบบจองการอบรม และระบบการค้นหา สำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาให้เว็บไซต์มีความเป็นสมัยใหม่มากขึ้น สามารถตอบสนองต่อผู้ใช้งาน ใช้งานง่าย สะดวกและรวดเร็ว

1.2 วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ

1. เพื่อศึกษาความรู้เกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ในส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้งาน
2. เพื่อให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์ใช้งานได้ง่าย รวดเร็ว และสะดวกขึ้น
3. เพื่อออกแบบเว็บไซต์ ให้มีความทันสมัยมากขึ้น
4. เพื่อเพิ่มฟังก์ชันสำหรับการนัดหมายการประชุมและจองการอบรม
5. เพื่อเพิ่มฟังก์ชันสำหรับการค้นหา

1.3 ขอบเขตของการทำโครงการ

1. สามารถออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้าหลักของเว็บไซต์ได้
2. สามารถออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้าการค้นหาได้
3. สามารถออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้าลงทะเบียนและล็อกอินได้
4. สามารถออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้านัดหมายการประชุมได้
5. สามารถออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้าจองการอบรมได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ประโยชน์ที่ได้รับจากการทำสหกิจ

1. ได้พัฒนาทักษะในการออกแบบเว็บไซต์
2. ได้โอกาสในการเรียนรู้ ศึกษาหาประสบการณ์ใหม่เพิ่มเติมจากงานที่ได้รับมอบหมาย และนำความรู้ความสามารถมาประยุกต์กับงานได้จริง
3. มีมนุษยสัมพันธ์กับบุคคลทั่วไปภายในบริษัท สามารถเรียนรู้ชีวิตในวัยทำงานและปรับตัวกับความเข้าใจในการทำงานของรูปแบบบริษัทจริง
4. ได้พัฒนาทักษะการวางแผน รูปแบบการทำงาน และมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ในการทำงานที่ได้รับมอบหมายมากขึ้น

1.4.2 ประโยชน์ที่ได้รับจากการออกแบบเว็บไซต์

1. ได้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ในส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้ ให้เหมาะสมกับงานที่ใช้
2. ได้ทักษะความรู้ในการใช้โปรแกรมในการออกแบบเว็บไซต์
3. ได้หน้าเว็บไซต์สำหรับประสบการณ์ของผู้ใช้งาน ที่มีการใช้งานง่ายต่อผู้ใช้งาน

1.5 แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงานที่ผู้จัดทำได้วางแผนและฝึกสหกิจศึกษาแสดงรายละเอียดไว้ในตารางที่ 1.1 ดังนี้

ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลาดำเนินงาน (สิงหาคม 2565 – พฤศจิกายน 2565)																	
	สิงหาคม				กันยายน				ตุลาคม				พฤศจิกายน					
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1. ได้รับมอบหมายงาน	↔																	
2. ศึกษาเครื่องมือและหลักการที่ใช้ในการออกแบบ	←	→																
3. ออกแบบในส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้งานในหน้าหลักของเว็บไซต์					←	→												
4. ออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้าล็อกอิน									←	→								
5. ออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้านัดหมายการประชุมและจองการอบรม											←	→						
6. ออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้าลงทะเบียนด้วยตนเอง													←	→				
7. ออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานหน้าการค้นหา															←	→		
8. ตรวจสอบความผิดพลาดและแก้ไข																←	→	
9. ส่งมอบงานให้ที่ปรึกษาในบริษัทและผู้ใช้ ทดสอบและแก้ไข																	←	→

1.6 โครงสร้างของรายงานสหกิจศึกษา

ในรายงานสหกิจศึกษานี้แบ่งออกเป็น 5 ส่วนหลัก ๆ คือ บทที่ 1-5 ซึ่งแต่ละบทจะอธิบายเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิก เทเลคอมมูนิตี้ โดยแบ่งออกเป็นบทต่าง ๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

บทที่ 1 บทนำ ในบทนี้กล่าวถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา วัตถุประสงค์ของการทำโครงการ ขอบเขตของการทำโครงการ ประโยชน์ที่ได้รับ ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน และโครงสร้างของรายงานสหกิจศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ในบทนี้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี ได้แก่ เว็บไซต์ (Website) และโปรแกรม Figma ในการออกแบบส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้งาน

บทที่ 3 หลักการและการออกแบบ ในบทนี้กล่าวถึงขั้นตอนการการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี เช่น การออกแบบเว็บไซต์ และขั้นตอนการทำงาน เป็นต้น

บทที่ 4 การทดลองและผลการทดลอง ในบทนี้กล่าวถึงการทดลองและผลการทดลองการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี

บทที่ 5 สรุปผลการทดลองและข้อเสนอแนะ ในบทนี้กล่าวถึงการสรุปผลการทดลอง ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน และข้อเสนอแนะต่าง ๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้กล่าวถึง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์ เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยีได้แก่ ความหมายของเว็บไซต์ (Website) ความหมายประสบการณ์ของผู้ใช้ การใช้งานโปรแกรม Figma ในการออกแบบส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้งานและการใช้งานโปรแกรม Canva นำเสนอการออกแบบเพื่อทดสอบและแก้ไขจุดมุ่งหมายความต้องการของผู้ใช้งาน

2.1 เว็บไซต์ (Website)

เว็บไซต์ (Website) [2] เป็นเชื่อมโยงหน้าเว็บเพจผ่านทางไฮเปอร์ลิงค์ การนำเสนอข้อมูลที่แสดงบนอุปกรณ์ไอทีหรือเทคโนโลยีสารสนเทศ ตัวอย่างเช่น เดสก์ท็อปที่เป็นคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก มือถือหรือแท็บเล็ต แสดงดังรูปที่ 2.1 ที่เปิดด้วยเว็บเบราว์เซอร์ที่เป็นเว็ลด์ไวต์เว็บ และมีการใช้ภาษาทางคอมพิวเตอร์สร้างเว็บไซต์เช่น ภาษา HTML, Java, PHP, ASP และ SQL เป็นต้น

เว็บไซต์มีคำศัพท์ที่ใช้เรียกหลายรูปแบบหลายคำ เช่น เว็บเพจ (Web Page) หมายถึง เว็บเพจหลาย ๆ หน้ารวมกันอยู่ในหนึ่งเว็บไซต์ และ โฮมเพจ (Home Page) หมายถึง หน้าหลักหรือเว็บเพจหน้าแรกที่แสดง เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ใดเว็บไซต์หนึ่ง เป็นต้น ปัจจุบันการออกแบบเว็บไซต์มีโปรแกรมในการออกแบบเว็บไซต์ ให้เลือกมากมายหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นระบบที่ช่วยในการสร้างเว็บไซต์ โปรแกรมสำเร็จรูป ตัวอย่างเช่น โปรแกรม WordPress, drupel, joomla หรือ CMS เป็นต้น

เว็บไซต์ คือ การแสดงข้อมูลหรือการนำเสนอที่มีรูปแบบต่างกัน ตามวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบจัดทำเว็บไซต์นั้น ๆ เช่น แสดงข้อมูลข่าวสาร งานเอกสารต่าง ๆ ข้อมูลบริษัท และข้อมูลการให้บริการ การขายสินค้า เป็นต้น



รูปที่ 2.1 ตัวอย่างเว็บไซต์ที่แสดงบนเว็บเบราว์เซอร์ของอุปกรณ์ไอทีเทคโนโลยีสารสนเทศ (ที่มา: <https://www.vijismith.com/website-service/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ความหมายของประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience)

ประสบการณ์ผู้ใช้หรือ User Experience (UX) [3] คือ การรวมคำศัพท์ 2 คำ ที่มาจากคำว่า User หมายถึง ผู้ใช้ที่ใช้งานบนแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ เช่น บุคคลที่กำลังเข้าใช้งานเว็บไซต์หรือเว็บแอปพลิเคชัน เป็นต้น และ Experience หมายถึง มีประสบการณ์ที่มากกว่าความเข้าใจ การสร้างประสบการณ์ที่ดีในการใช้งาน ไม่ติดขัด ไม่ซับซ้อน รวมถึงออกแบบการแต่ละหน้าให้เชื่อมต่อกันระหว่างขั้นตอนต่าง ๆ ให้ชัดเจน เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีให้ผู้ใช้ และทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกอยากกลับมาใช้งานซ้ำอีกหลายครั้ง

ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน เป็นการทำความเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อนำมาแก้ไขปัญหาข้อบกพร่อง และทำให้มีประสบการณ์ใช้งานที่ดีขึ้น และการเข้าถึงจะต้องเชื่อมโยงความหมายของระบบในการใช้งาน ที่มองถึงการสร้างความสัมพันธ์ของประสบการณ์ผู้ใช้งาน ความยากง่ายในการใช้งาน การเข้าถึงในรูปแบบที่เป็นเว็บไซต์ (Web Site) หรือ เว็บแอปพลิเคชัน (Web Application) เป็นต้น

การออกแบบโดยการทดลอง แก้ไขและทำซ้ำ ผู้ใช้จะเป็นผู้ร่วมตัดสินใจในการออกแบบ ผู้ออกแบบต้องทำความเข้าใจ คำนึงถึงจุดมุ่งหมายผู้ใช้งานให้ได้มากที่สุด เพราะการออกแบบไม่สามารถได้ผลลัพธ์จากการทำงานเพียงครั้งเดียว มีการเก็บข้อมูลจากขั้นตอนการสอบถามสัมภาษณ์ ความต้องการผู้ใช้อีกก่อนเริ่มออกแบบ สำรวจปัญหาและพฤติกรรม หรือต้องการเพิ่มฟังก์ชันใหม่ ๆ บนเว็บไซต์หรือไม่ มีการออกแบบ (Prototype) หลาย ๆ รูปแบบให้ลูกค้าทดสอบการใช้งาน มีการเก็บคำตอบรับคำแนะนำจากการทดลองใช้มาปรับปรุงงานที่ออกแบบ เพื่อให้ได้งานออกแบบที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ให้พึงพอใจมากที่สุด ปัญหาที่ผู้ออกแบบได้แก้ไขเป็นปัญหาที่ซับซ้อนหรือข้อมูลเชิงลึกของผู้ใช้ เพื่อสร้างการออกแบบตามวัตถุประสงค์ที่ผู้ใช้ต้องการ หลักการและแนวทางในการออกแบบจะถูกกำหนดโดยผู้ใช้ ในขั้นตอนการทำงานทั้งหมดผู้ใช้จะมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบทุก ๆ ขั้นตอน

2.3 ความสำคัญของ UX Design

ความสำคัญของ UX Design [4] มีดังนี้

1. Visual Design คือ การออกแบบภาพเน้นที่ความสวยงามของผลิตภัณฑ์ สร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดสายตาและเชื่อมโยงกัน ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเลือกสี รูปแบบตัวอักษร รูปภาพ และองค์ประกอบภาพอื่นๆ ที่เหมาะสม เพื่อสร้างอินเทอร์เฟซที่สอดคล้องและสวยงาม การออกแบบภาพมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นอารมณ์ และปรับปรุงการใช้งาน

2. Usability คือ การจัดระเบียบและจัดโครงสร้างข้อมูลในลักษณะที่ทำให้ผู้ใช้สามารถค้นหาสิ่งที่ต้องการได้ง่าย รวมถึงการสร้างระบบการนำทางที่ชัดเจน การจัดหมวดหมู่เนื้อหา และสร้างลำดับชั้น ที่ออกแบบมาอย่างดีช่วยให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เพิ่มประสบการณ์โดยรวมของผู้ใช้

3. Interaction Design คือ การออกแบบการโต้ตอบมุ่งเน้นไปที่วิธีที่ผู้ใช้โต้ตอบกับผลิตภัณฑ์ และวิธีที่ผลิตภัณฑ์ตอบสนองต่อการกระทำของผู้ใช้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการออกแบบการโต้ตอบที่ใช้งานง่ายและตอบสนอง เช่น การคลิกปุ่ม การเลื่อน การลาก และการแสดงท่าทาง การออกแบบการโต้ตอบมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างการโต้ตอบที่ราบรื่นและมีความหมายซึ่งให้ข้อเสนอแนะและคำแนะนำแก่ผู้ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. Accessibility คือ ความสามารถในการเข้าถึงทำให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์จะใช้งานได้โดยผู้ใช้ที่หลากหลาย รวมถึงผู้ที่มีความพิการ ผู้ออกแบบพิจารณาแนวทางและมาตรฐานการช่วยสำหรับการเข้าถึงเพื่อให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รับรู้ ใช้งานได้ เข้าใจได้ และเท่าเทียมสำหรับผู้ใช้ทุกคน ซึ่งรวมถึงการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยเหลือ คอนทราสต์ของสี การนำทางด้วยแป้นพิมพ์ และข้อความทางเลือกสำหรับรูปภาพ

2.4 หลักการออกแบบ User Experience (UX)

การออกแบบ User Experience (UX) [5] ที่ดีนั้น ต้องนำประสบการณ์ จากมุมมองในด้านต่าง ๆ ของผู้ใช้งาน มาเป็นจุดศูนย์กลางในการออกแบบ เพื่อให้ผู้ใช้งานที่เข้าใช้งานเว็บไซต์แล้วรู้สึกมีประสบการณ์ที่ดีกับการใช้งานมากขึ้นและทำให้ผู้ใช้อยากกลับมาใช้งานใหม่ สำหรับขั้นตอนในการออกแบบ UX (User Experience) มี 6 ขั้นตอน ดังนี้

2.4.1 Empathy

การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้เป้าหมาย ความต้องการ และบริบทของเว็บไซต์ ซึ่งรวมถึงการดำเนินการวิจัยผู้ใช้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การสัมภาษณ์ การสำรวจ และการสังเกต วัตถุประสงค์คือเพื่อพัฒนาความเข้าใจอย่างลึกซึ้งซึ่งเกี่ยวกับเป้าหมาย ประเด็นปัญหา ความชอบ และพฤติกรรมของผู้ใช้

2.4.2 Define

การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนสำหรับเว็บไซต์และกำหนดข้อกำหนดที่จะช่วยให้บรรลุเป้าหมายนั้นๆ ซึ่งรวมถึงการสร้างบุคลิกของผู้ใช้ การพัฒนาเรื่องราวของผู้ใช้ และการจัดลำดับความสำคัญของคุณลักษณะและฟังก์ชันการทำงาน

2.4.3 Ideate

สร้างแนวคิดและแนวคิดการออกแบบที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการและข้อกำหนดของผู้ใช้ที่ระบุ เทคนิคต่างๆ เช่น การระดมสมอง การร่างภาพ และโครงสร้างมักใช้เพื่อสำรวจความเป็นไปได้ในการออกแบบต่างๆ มุ่งเน้นที่การสร้างโซลูชันที่หลากหลายโดยไม่ต้องลงรายละเอียดที่ซับซ้อน

2.4.4 UX Flow

แนวคิดการออกแบบที่เลือกให้เป็นการแสดงภาพที่ละเอียดและประณีต นักออกแบบ UX สร้างแบบจำลอง ต้นแบบ และการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้เพื่อให้เห็นภาพโครงสร้าง คำโครง และการโต้ตอบของเว็บไซต์ การออกแบบซ้ำและวนลูป เพื่อปรับแต่งและปรับปรุงการออกแบบ

2.4.5 Prototype

ขั้นตอนการออกแบบการเชื่อมโยงกันของแต่ละหน้า ที่ผู้ออกแบบสามารถอธิบายได้ว่าแต่ละขั้นตอนของแต่ละหน้าจอบางส่วนประกอบอะไรบ้าง และมีลักษณะอย่างไร เพื่อให้ผู้ใช้มองเห็นภาพหน้าที่เสมือนจริงมากขึ้น

2.4.6 Usability Testing

ทดสอบกับผู้ใช้จริงเพื่อรวบรวมความคิดเห็นและระบุปัญหาด้านการใช้งาน การทดสอบการใช้งาน การสัมภาษณ์ผู้ใช้ และวิธีการประเมินอื่นๆ ดำเนินการเพื่อสังเกตวิธีที่ผู้ใช้โต้ตอบกับเว็บไซต์และรวบรวมข้อมูลเชิงลึกสำหรับการปรับปรุง จากข้อเสนอแนะที่ได้รับ การออกแบบจะถูกทำซ้ำและปรับปรุงซึ่งขั้นตอนนี้ทำได้โดย

1. Planning test การวางแผนการทดสอบ
2. Recruit participant จัดหากลุ่มผู้ใช้เพื่อทำการทดสอบ
3. Prepare materials จัดเตรียมสิ่งที่ต้องการทดสอบและอุปกรณ์
4. Set up environment จัดเตรียมอุปกรณ์ในการทดสอบ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้

ทดสอบ

หลังจากการออกแบบได้รับการตรวจสอบและปรับปรุงแล้ว ก็จะส่งมอบให้กับทีมพัฒนาเพื่อนำไปใช้งาน การทำงานร่วมกันระหว่างนักออกแบบและนักพัฒนา UX เป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้แน่ใจว่าวิสัยทัศน์การออกแบบได้รับการแปลงอย่างถูกต้องเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานได้จริงและเป็นมิตรกับผู้ใช้ มีการสื่อสารและการสนับสนุนอย่างใกล้ชิดตลอดกระบวนการพัฒนา

เมื่อเว็บไซต์ได้รับการพัฒนาและเปิดตัว ผู้ออกแบบจะตรวจสอบประสิทธิภาพและรวบรวมข้อมูลเพื่อประเมินความสำเร็จในการบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรวบรวมความคิดเห็นของผู้ใช้ ดำเนินการสำรวจผู้ใช้ และวิเคราะห์เมตริกและการวิเคราะห์ ข้อมูลเชิงลึกที่ได้รับจากขั้นตอนการประเมินจะแจ้งการทำซ้ำและการปรับปรุงในอนาคต

2.5 องค์ประกอบของการออกแบบของ UX

การออกแบบ UX [6] มี 4 องค์ประกอบดังนี้

1. Design Thinking คือ วิธีการแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเข้าใจผู้ใช้ การกำหนดความต้องการ การคิดวิธีแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์การสร้างต้นแบบ และการทดสอบเพื่อให้ได้โซลูชันที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลางซ้ำแล้วซ้ำเล่า เน้นแนวทางการออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลางและสนับสนุนการทำงานร่วมกันและการทำซ้ำ

2. Service Design การประยุกต์ใช้หลักการและเทคนิคการออกแบบเพื่อพัฒนาและปรับปรุงบริการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการพิจารณาประสบการณ์แบบ end-to-end ของผู้ใช้ การระบุจุดบกพร่องและการออกแบบจุดสัมผัสบริการที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้และสร้างประสบการณ์ที่ดี

3. Design Sprint แนวทางที่เป็นระบบและทำซ้ำตามโดยผู้ออกแบบ เพื่อสร้างและปรับแต่งผลิตภัณฑ์หรือประสบการณ์ โดยทั่วไปจะเกี่ยวข้องกับขั้นตอนต่าง ๆ เช่น การวิจัย ความคิด การสร้างต้นแบบ การทดสอบ และการนำไปใช้ กระบวนการออกแบบจัดเตรียมโครงสร้างสำหรับผู้ออกแบบเพื่อย้ายจากการระบุปัญหาไปสู่การส่งมอบโซลูชัน

4. User Centered Design ความคิดและวิธีการพิจารณาความต้องการ ความชอบ และพฤติกรรมของผู้ใช้ตลอดกระบวนการออกแบบทั้งหมด เน้นความสำคัญของการวางผู้ใช้เป็นศูนย์กลางของการตัดสินใจในการออกแบบและแสวงหาข้อมูลและข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 โปรแกรมสำหรับการออกแบบ UX

2.6.1 โปรแกรม Figma



รูปที่ 2.2 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Figma

(ที่มา: <https://blog.skooldio.com/figma-ui-design-tool/>)

โปรแกรม Figma [7] มีสัญลักษณ์โปรแกรมที่แสดงดังในรูปที่ 2.2 เป็นโปรแกรมออกแบบที่สามารถใช้ออกแบบได้ตั้งแต่เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันสำหรับนักออกแบบประสบการณ์และออกแบบอินเทอร์เฟซ ใช้สำหรับการแบบโลโก้และงานศิลปะต่างๆ ของสายงานกราฟิกดีไซน์รวมไปถึงบุคคลคนทั่วไปที่ใช้ในการออกแบบการนำเสนอ (Presentation) ในรูปแบบที่มีลูกเล่นมากมาย

Figma เป็นเครื่องมือบนคลาวด์ที่ช่วยให้สามารถทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์และทำงานเป็นทีมได้อย่างราบรื่น สมาชิกในทีมหลายคนสามารถทำงานพร้อมกันในไฟล์การออกแบบเดียวกัน ทำให้ง่ายต่อการทำงานร่วมกัน แสดงความคิดเห็น และทำซ้ำในการออกแบบ สิ่งนี้ส่งเสริมการสื่อสารและการทำงานร่วมกันที่ดีขึ้นภายในทีมออกแบบและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

Figma เปิดตัวในปี พ.ศ. 2559 และสร้างโดย Dylan Field และ Evan Wallace ผู้ร่วมก่อตั้ง Figma Inc. ในปี พ.ศ. 2555 บริษัทก่อตั้งขึ้นโดยมีเป้าหมายในการพัฒนาเครื่องมือออกแบบที่จะช่วยให้การทำงานร่วมกันอย่างราบรื่นและเอาชนะข้อจำกัดของซอฟต์แวร์การออกแบบแบบดั้งเดิม

แรงจูงใจเบื้องหลังการพัฒนาโปรแกรม Figma เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ก่อตั้งและความผิดหวังกับเครื่องมือออกแบบที่มีอยู่ พวกเขาตระหนักถึงความจำเป็นของเครื่องมือที่จะช่วยให้นักออกแบบสามารถทำงานร่วมกันได้แบบเรียลไทม์ โดยไม่คำนึงถึงตำแหน่งที่ตั้งหรือระบบปฏิบัติการของพวกเขา โดยขจัดความซับซ้อนของการแชร์ไฟล์และการควบคุมเวอร์ชัน

ในช่วงเวอร์ชันเบต้า Figma ได้รับความสนใจจากชุมชนการออกแบบและดึงดูดผู้เริ่มต้นใช้งานซึ่งประทับใจในคุณสมบัติการทำงานร่วมกันและส่วนต่อประสานที่ใช้งานง่าย เมื่อเครื่องมือก้าวหน้า Figma ยังคงปรับปรุงฟังก์ชันการทำงานตามความคิดเห็นของผู้ใช้และแนวโน้มการออกแบบที่เกิดขึ้นใหม่

1. ความนิยม ของ Figma

ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางจากทีมออกแบบและบุคคลในอุตสาหกรรมต่างๆ คุณลักษณะการทำงานร่วมกัน และการเน้นที่ระบบการออกแบบทำให้เป็นเครื่องมือที่ต้องการสำหรับนักออกแบบ UX/UI ทีมผลิตภัณฑ์ และหน่วยงานออกแบบ

Figma ได้ขยายขีดความสามารถด้วยการเปิดตัวปลั๊กอิน ทำให้ผู้ใช้สามารถขยายการทำงานของเครื่องมือและปรับแต่งเวิร์กโฟลว์ได้ ระบบนิเวศปลั๊กอินช่วยให้นักออกแบบทำงานอัตโนมัติเข้าถึงทรัพยากรการออกแบบ และรวมเข้ากับเครื่องมือและบริการอื่นๆดี

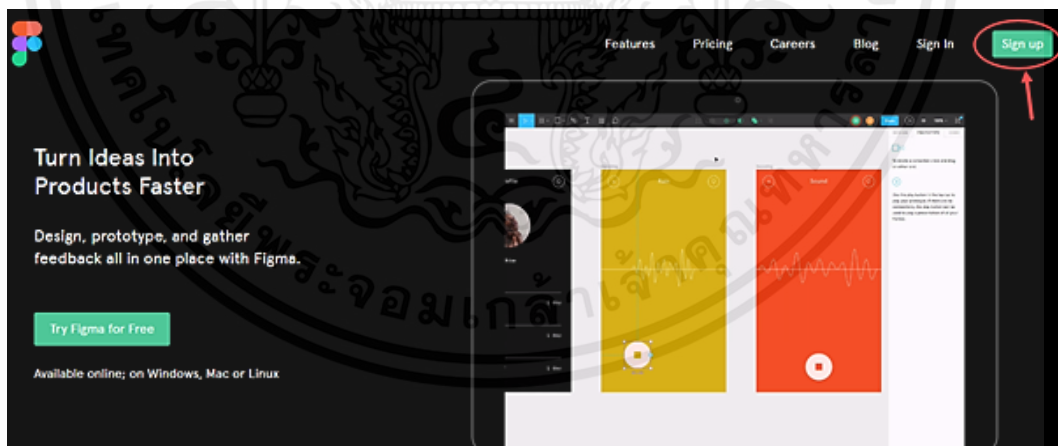
ความก้าวหน้าที่สำคัญของ Figma คือ ใช้ระบบคลาวด์ Figma แตกต่างจากเครื่องมือออกแบบทั่วไปที่ต้องใช้การติดตั้งในเครื่องและการแชร์ไฟล์ Figma ทำงานในระบบคลาวด์ทั้งหมด ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงไฟล์การออกแบบได้จากอุปกรณ์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต วิธีการนี้ช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานร่วมกันแบบเรียลไทม์ ทำให้สมาชิกในทีมหลายคนสามารถทำงานในไฟล์ออกแบบเดียวกันได้พร้อมกัน หลายบริษัทจึงเปลี่ยนมาใช้งานเครื่องมือออกแบบตัวนี้ ตัวอย่างบริษัทใหญ่ ๆ ที่ใช้งานโปรแกรม Figma เช่น Microsoft, Dropbox, Zoom, Uber และ Airbnb เป็นต้น

2. ขั้นตอนการติดตั้ง และวิธีการใช้งานโปรแกรม Figma

สามารถใช้งานได้ 2 รูปแบบ เป็นโปรแกรมที่สามารถใช้งานได้ฟรี

- 1) ใช้งานในรูปแบบดาวน์โหลด เข้าได้ที่ <https://www.figma.com/downloads/>
- 2) ใช้งานบนเว็บไซต์ออนไลน์ เข้าได้ที่ <https://www.figma.com/>

เมื่อเราทำการดาวน์โหลด Figma มาแล้ว เปิดใช้งานหน้าโปรแกรม Figma จะเจอกับปุ่ม Sign up ด้านมุมขวาบน ให้คลิกที่ปุ่ม Sign up เพื่อทำการสมัครสมาชิก แสดงดังรูปที่ 2.3



รูปที่ 2.3 หน้าต่างของการสมัครสมาชิกโปรแกรม Figma

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กรอก Email และ Password หรือสามารถลงทะเบียนด้วยบัญชีของ Google ได้
แสดงดังรูปที่ 2.4

Sign up with Google

or

pruet19@gmail.com

Password

Sign up

Already have an account? [Sign in](#)

[Sign up with SAML SSO](#)

รูปที่ 2.4 หน้าต่างสำหรับการสมัครสมาชิกโปรแกรม Figma

ตั้งชื่องานที่ต้องการออกแบบ เลือกว่าต้องการออกแบบทางด้านใด เช่น ทำงานด้าน
ออกแบบ (Design) จากนั้นกด Create Account การลงทะเบียนเสร็จสิ้น แสดงดังรูปที่ 2.5

Tell us about yourself

Pruet Putjorn

Design

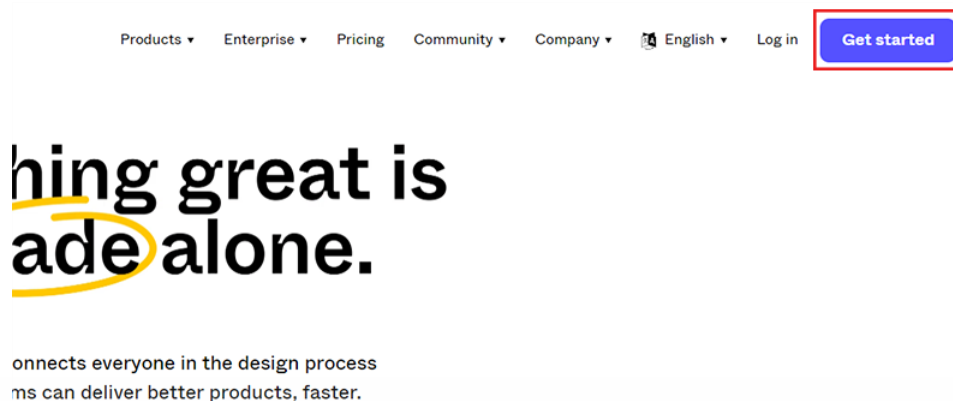
Create Account

By clicking "Create Account" you agree to our [TOS](#) and [Privacy Policy](#).

รูปที่ 2.5 หน้าต่างสำหรับตั้งชื่องานออกแบบโปรแกรม Figma

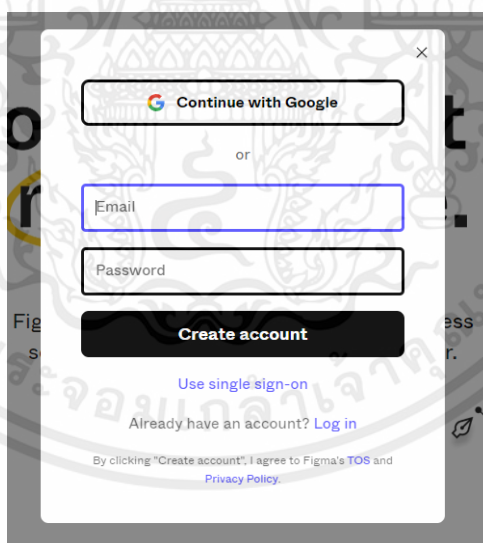
เปิดใช้งานหน้าโปรแกรม Figma จะเจอกับปุ่ม Get Started ด้านมุมขวาบน ให้คลิกที่
ปุ่ม Get Started เพื่อทำการ Login เข้าสู่ระบบเพื่อใช้งาน แสดงดังรูปที่ 2.6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.6 หน้าต่างหลักของโปรแกรม Figma

หลังจากนั้นล็อกอิน โดยใส่ Email และ Password หรือสามารถล็อกอินผ่านบัญชีของ Google ได้ แสดงดังรูปที่ 2.7

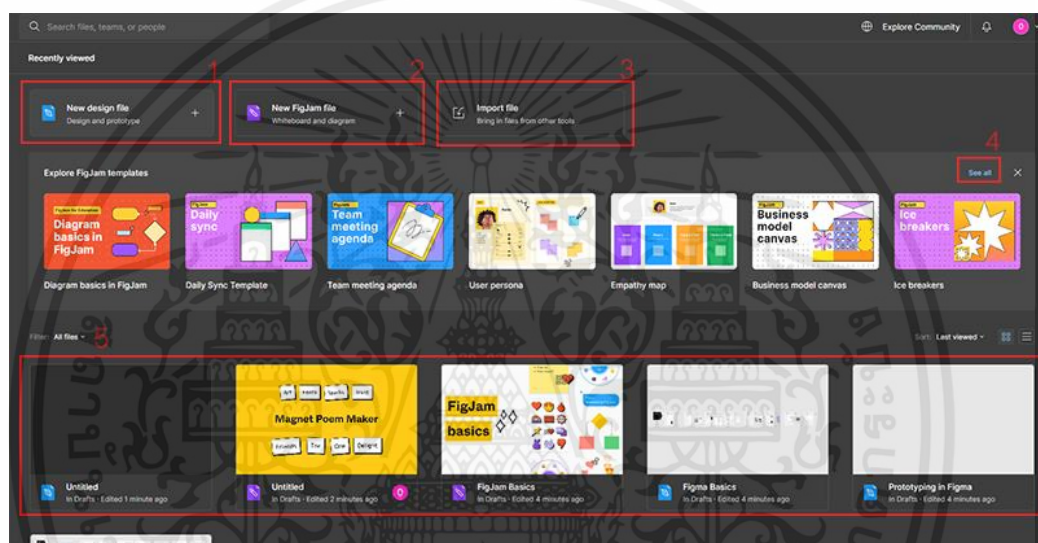


รูปที่ 2.7 หน้าต่างสำหรับการล็อกอินใช้งานโปรแกรม Figma

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากที่ล็อกอินเข้าใช้งานแล้ว จะเข้าสู่หน้าหลักของ Figma โดยประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้

1. สำหรับสร้างไฟล์ใหม่เพื่อทำงานออกแบบ
2. FigJam เป็นไวท์บอร์ดออนไลน์ที่ใช้สำหรับการประชุม รวบรวมความคิด พร้อมเครื่องมือต่างๆ ที่เหมาะกับการทำงานร่วมกัน
3. การ Import หรือการนำเข้าไฟล์ต่าง ๆ
4. เมื่อกด See all จะแสดงเทมเพลตที่หลากหลาย ถ้าเราต้องการตัวอย่างการดีไซน์สามารถนำเทมเพลตมาปรับใช้ในงานออกแบบได้ สามารถนำไปใช้งานได้ทันที
5. แสดงประวัติการออกแบบล่าสุด แสดงดังรูปที่ 2.8



รูปที่ 2.8 ส่วนประกอบหลักต่าง ๆ ของโปรแกรม Figma

เริ่มต้นการออกแบบ สร้างไฟล์ใหม่ขึ้นมาที่จะทำงานออกแบบ จะมีเครื่องมือต่าง ๆ มากมาย แสดงดังรูปที่ 2.9



- (ก) ส่วนที่ 1 เครื่องมือ Move tool ใช้สำหรับเคลื่อนย้ายวัตถุต่าง ๆ
- รูปที่ 2.9 หน้าเริ่มต้นโปรแกรมสร้างไฟล์เพื่อทำงานแสดงแถบเมนูเครื่องมือต่าง ๆ

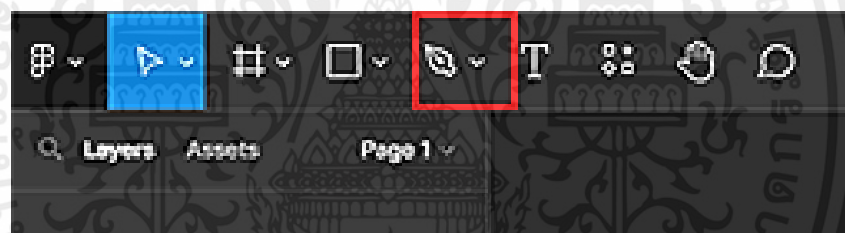
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



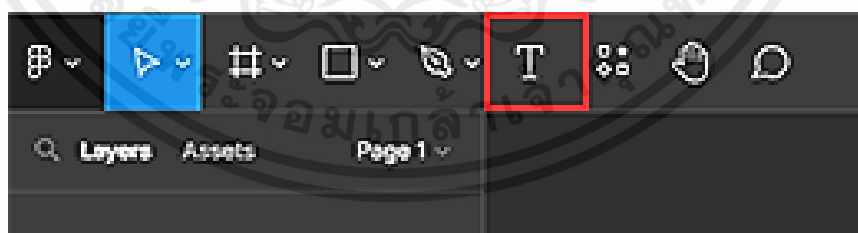
(ข) ส่วนที่ 2 เครื่องมือ Region tool ที่ใช้สำหรับสร้าง Frame พื้นที่ในงานทำงาน



(ค) ส่วนที่ 3 เครื่องมือ shape tool สำหรับสร้างรูปทรงวัตถุในรูปแบบต่าง ๆ เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ลูกศร



(ง) ส่วนที่ 4 เครื่องมือ Drawing Tools ใช้งานสำหรับการวาดเส้น และวัตถุได้ตามที่ต้องการ



(จ) ส่วนที่ 5 เครื่องมือ Text สำหรับสร้างพื้นที่เพื่อเพิ่มตัวหนังสือลงบนงาน
รูปที่ 2.9 (ต่อ) หน้าเริ่มต้นโปรแกรมสร้างไฟล์เพื่อทำงานแสดงแถบเมนูเครื่องมือต่าง ๆ



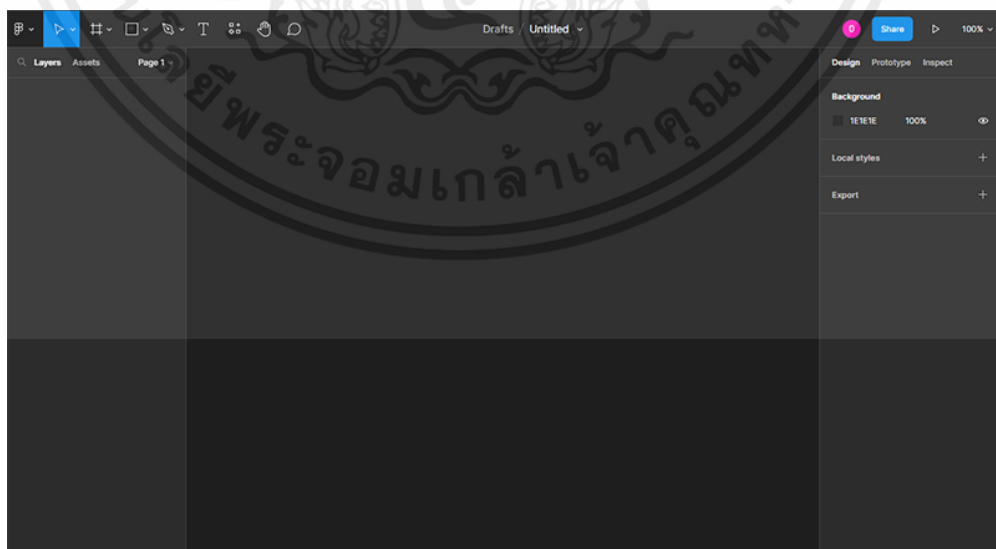
(ฉ) ส่วนที่ 6 เครื่องมือ Resources สำหรับการเลือกใช้ Plugins และ เทมเพลตออนไลน์



(ช) ส่วนที่ 7 เครื่องมือ Hand Tool สำหรับลากเพื่อขยับหน้าจการทำงาน



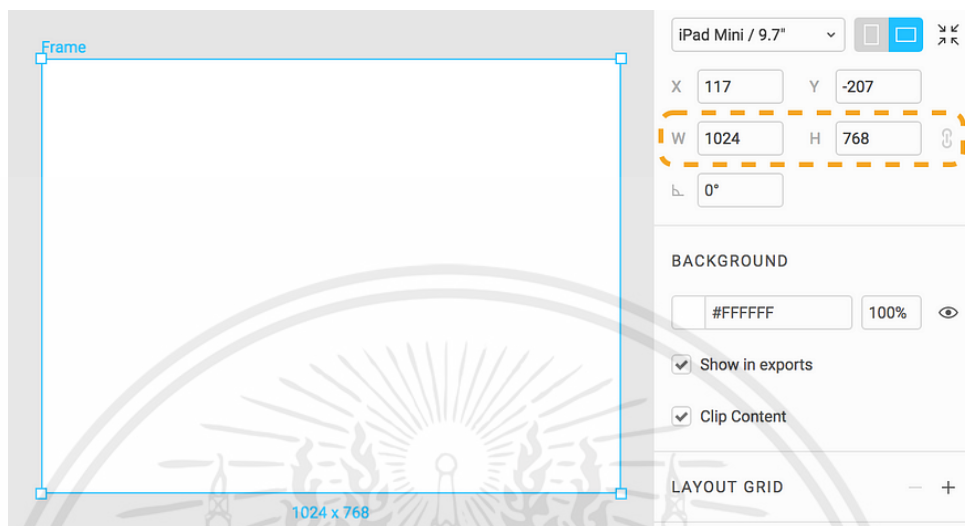
(ซ) ส่วนที่ 8 เครื่องมือ Add Comment สำหรับการเพิ่ม comment ใช้งานที่แก้ไขไป



(ณ) ส่วนที่ 9

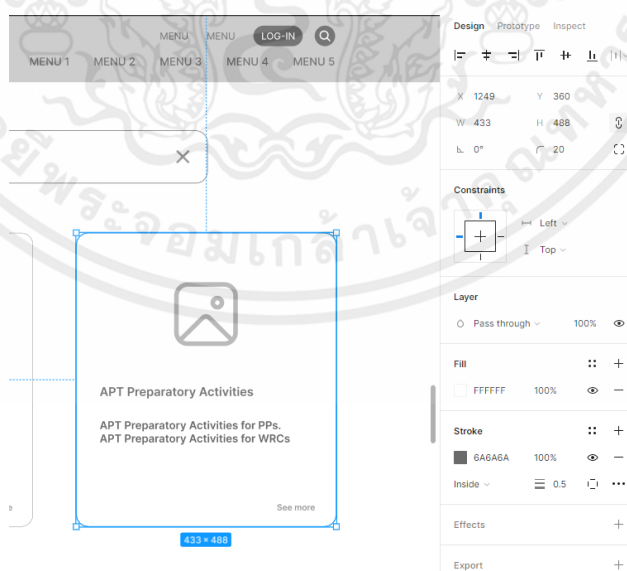
รูปที่ 2.9 (ต่อ) หน้าเริ่มต้นโปรแกรมสร้างไฟล์เพื่อทำงานแสดงแถบเมนูเครื่องมือต่าง ๆ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสร้างเฟรม กดเลือกชื่อเฟรมจากแถบด้านซ้าย ปรับขนาดของเฟรมได้เองจากแถบด้านขวาของหน้าจอ แล้วทำการปรับขนาดความกว้างได้ที่ W (Width) และความสูง H (Height) แสดงดังรูปที่ 2.10



รูปที่ 2.10 การปรับขนาดของเฟรม

ออกแบบหน้าต่างของตัวโปรแกรม เช่น ความโค้งมนของกล่อง ลีที่ใช้ ขนาดต่าง ๆ และฟอนต์ สามารถทำที่ตัวโปรแกรมเองได้เลย ทำให้ไม่ต้องสลับไปทำใน Illustrator หรือ Photoshop แสดงดังรูปที่ 2.11



รูปที่ 2.11 หน้าต่างการออกแบบด้วยโปรแกรม Figma

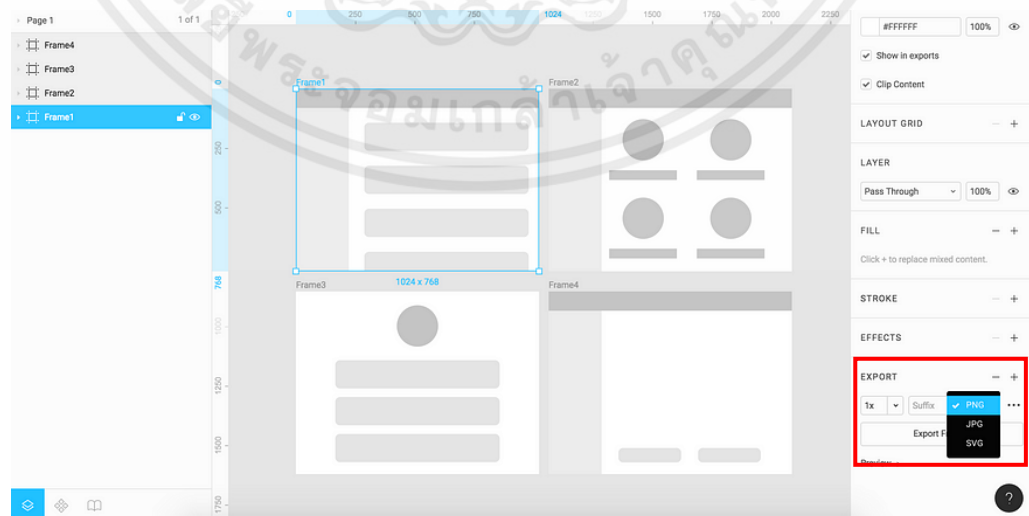
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สร้างจุดเชื่อมโยงของแต่ละหน้า ว่ากดตำแหน่งใด ให้แสดงผลหน้าใหม่ออกมา การใช้งานคล้ายกับที่ใช้บน Adobe XD เช่น ให้เชื่อมโยงจากหน้าหลักไปหน้าการค้นหา แสดงดังรูปที่ 2.12



รูปที่ 2.12 หน้าต่างการทำ Prototype ด้วยโปรแกรม Figma

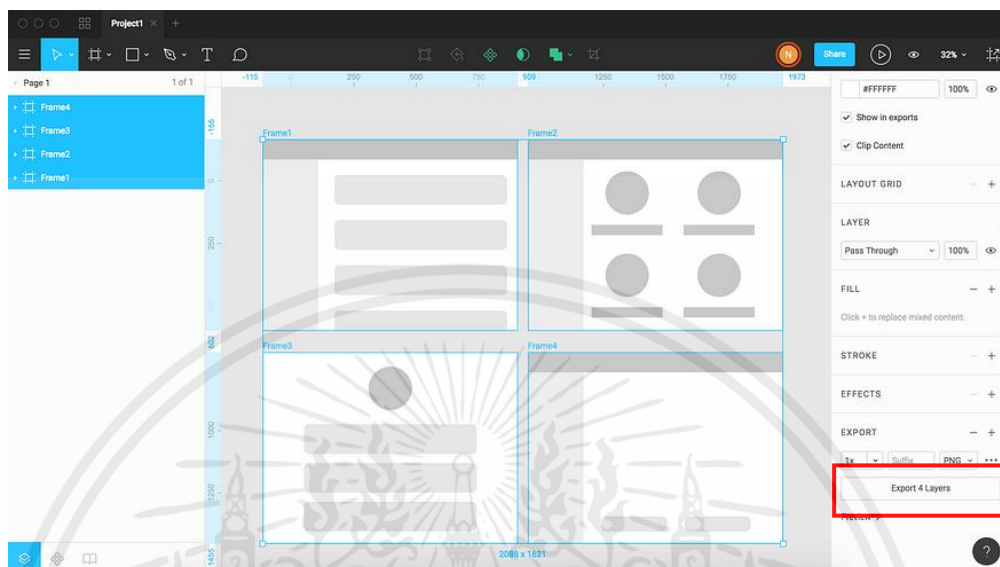
การส่งออกหรือบันทึกรูปเพื่อนำไปใช้งาน สามารถบันทึกทีละรูปโดยการกดที่ชื่อของรูปบนเฟรมนั้น ๆ เพื่อเลือกด้านบนซ้ายของเฟรมจะปรากฏชื่อของแต่ละเฟรมอยู่ หรือกดชื่อเฟรมจากแถบทางด้านซ้ายมือ กดคำว่า EXPORT และกด + ตามกรอบสีแดง เพื่อแสดงส่วนเพิ่มเติมของการ Export ว่าเราต้องการ Save เป็นนามสกุลต่างๆ เช่น (.PNG .JPG .SVG) เมื่อเลือกไฟล์แล้ว กดที่ปุ่ม Export _ (ชื่อไฟล์) _ ได้เลย แสดงดังรูป 2.13



รูปที่ 2.13 การกด Export รูปลงที่เครื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ้าต้องการจะ Export ทีละหลายๆ เฟรม สามารถกด Shift แล้วเลือกออกจากแถบด้านซ้ายตามต้องการ แล้วกด Export ก็จะได้รูปภาพทั้งหมดจากที่เราเลือกมาลงเครื่องพร้อมนำไปใช้งานได้ แสดงดังรูปที่ 2.14



รูปที่ 2.14 การกดเลือกเฟรมหลายๆ เฟรมเพื่อ Export

การเผยแพร่งานให้คนอื่นเข้ามาดูหรือทำงานร่วมกับเรา ก็สามารถกดปุ่ม Share ตามกรอบสีแดง จากนั้นจะมีหน้าต่างขึ้นมาให้เห็น โดยจะ Share ได้ทั้งรูปแบบอีเมลหรือลิงก์ และสามารถตั้งค่าได้ว่าแต่ละคนจะทำอะไรกับงานออกแบบของเราได้บ้าง เช่น (can edit, can view) แสดงดังรูปที่ 2.15

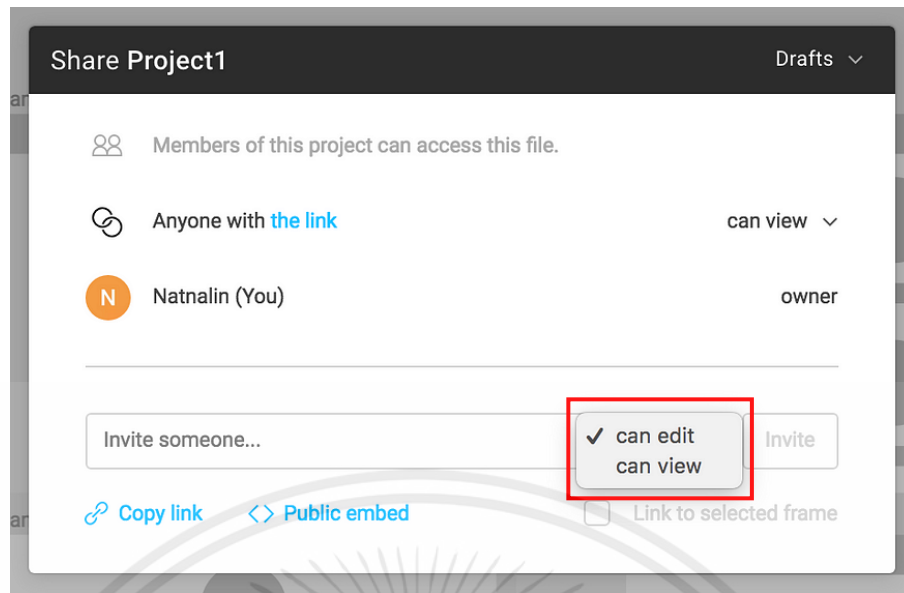


Design Prototype Inspect

(ก) ส่วนที่ 1

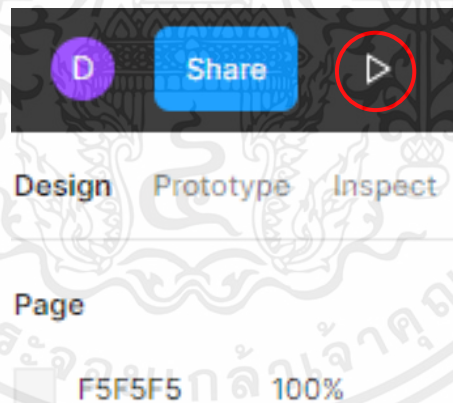
รูปที่ 2.15 หน้าต่างเมื่อกดปุ่ม Share

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ข) ส่วนที่ 2
รูปที่ 2.15 (ต่อ) หน้าต่างเมื่อกดปุ่ม Share

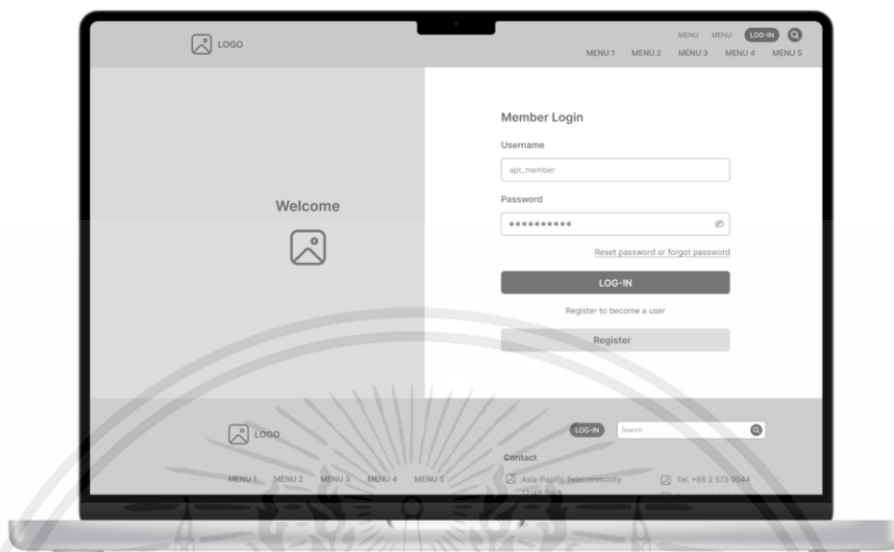
เมื่อทำการออกแบบงานแล้วต้องการดูงานที่ออกแบบ กดปุ่มที่วงกลมสีแดงเพื่อแสดงผลการออกแบบ แสดงดังรูปที่ 2.16



รูปที่ 2.16 ปุ่มแสดงผลโปรแกรม Figma

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากนั้นก็จะได้การแสดงผลแบบจำลองที่ออกแบบไว้ แสดงดังรูปที่ 2.17



รูปที่ 2.17 การแสดงผลแบบจำลองโปรแกรมของ Figma

3. จุดเด่นของ Figma

- 1) ทำโปรเจกต์ร่วมกันได้ เพราะสามารถแชร์โปรเจกต์และแก้ไขไฟล์ร่วมกันกับเพื่อนร่วมงานได้แบบเรียลไทม์ตอบสนองทันที จะปักหมุดข้อเสนอแนะงานไว้ แล้วมาแก้ไขก็สามารถทำได้ไม่ต้องมาอัปเดตไฟล์งานให้ยุ่งยาก
- 2) Auto Save การทำงานแล้วลิ้มบันทึกงาน งานหายลิ้มบันทึกจะไม่ใช่ปัญหาเพราะมีโหมดที่สามารถบันทึกงานได้แบบอัตโนมัติ
- 3) ตัวเลือกการกำหนดค่าเฟรม ในการทำงานจะต้องกำหนดสัดส่วนและขนาดของแอปต่างๆ เพราะแต่ละแอปใช้ขนาดสัดส่วนที่ไม่เหมือนกัน ใน Figma มีการรวบรวมขนาดของอุปกรณ์และเครื่องมือให้เลือกใช้งานได้เลย ไม่ต้องหาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสัดส่วน สะดวกประหยัดเวลา
- 4) คัดงานไม่ออกสามารถเข้าสังคมการออกแบบในโปรแกรมได้ หลายครั้งที่การคัดงานไม่ออกเป็นปัญหาต่อการทำงาน Figma มี Template Mock-up Icons ที่เผยแพร่ผลงานต่าง ๆ ของผู้ใช้งานด้วยกัน เป็นแนวทางเพื่อให้ไปต่อยอดในการออกแบบให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6.2 โปรแกรม Canva

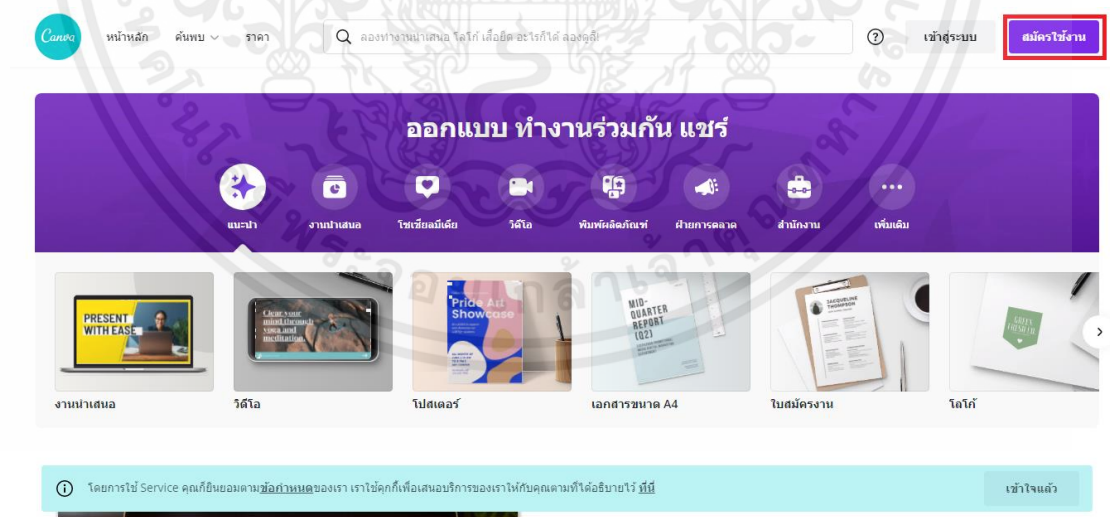


รูปที่ 2.18 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Canva
(ที่มา: <https://freelogopng.com/image>)

โปรแกรม Canva [8] มีสัญลักษณ์แสดงดังรูปที่ 2.18 เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ใช้งานบนเว็บไซต์ได้ทั้งมือถือและคอมพิวเตอร์ ที่สามารถออกแบบงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น งานนำเสนอ โปสเตอร์โปรโมท งานคอนเทนต์สำหรับโฆษณา งานด้านเอกสาร ใบสมัครงานหรือ Resume ออกแบบโลโก้ ออกแบบวิดีโอ เป็นต้น และโปรแกรม Canva มีการใช้งานแบบฟรีและมีค่าใช้จ่าย มีเทมเพลต รูปภาพ กราฟิกมากมายในการออกแบบ สามารถใช้งานและแชร์ Canva ที่ดูได้อย่างเดียวหรือแก้ไขงานร่วมกับทีมได้ ดาวนโหลดการออกแบบเป็นไฟล์ต่าง ๆ ได้

1. ขั้นตอนสมัคร และการใช้งานโปรแกรม Canva

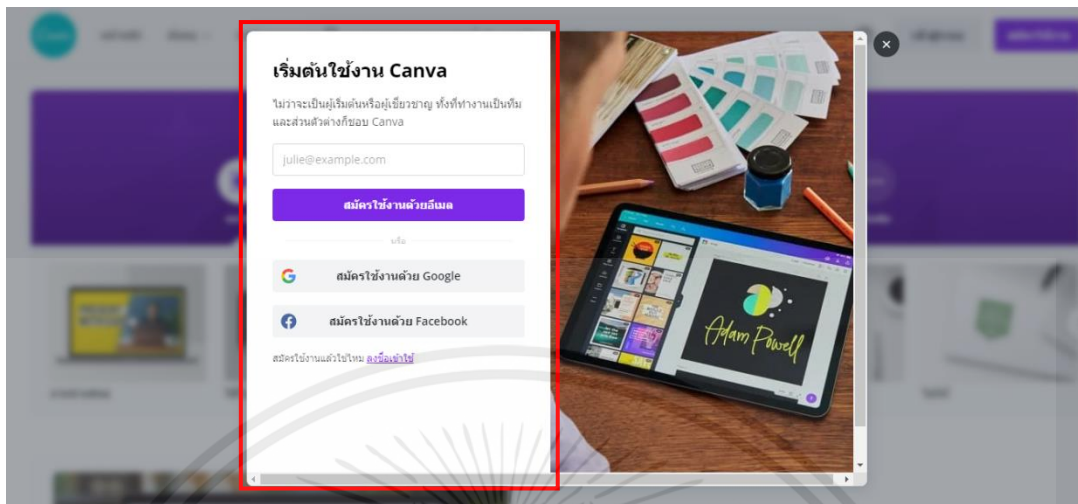
คลิกที่สมัครใช้งานที่เว็บไซต์ www.canva.com เพื่อสมัครใช้งานโปรแกรม Canva จากนั้นคลิกที่สมัครใช้งาน แสดงดังรูปที่ 2.19



รูปที่ 2.19 หน้าสมัครใช้งานโปรแกรม Canva
(ที่มา: <https://entro.io/canva>)

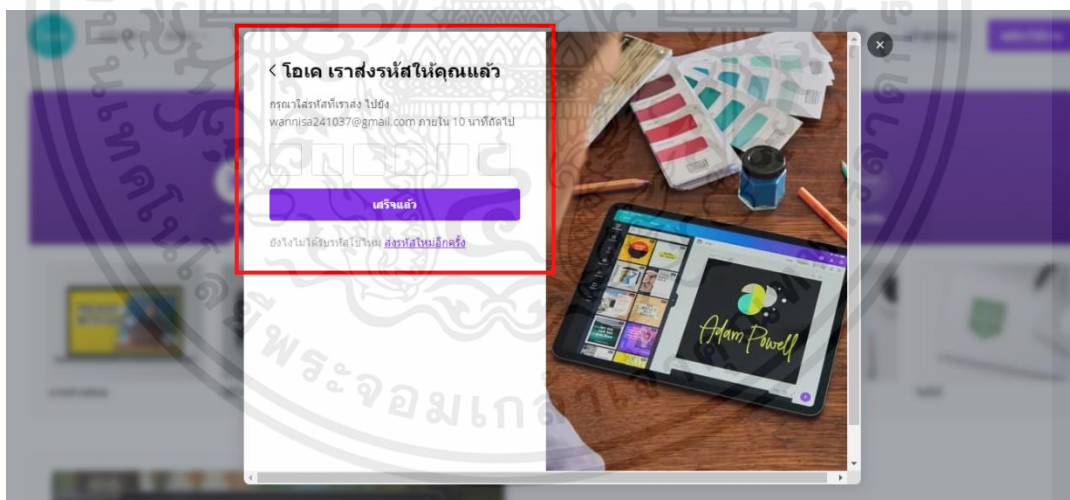
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมัครด้วยอีเมลหรือบัญชี Google และบัญชีโซเชียล เช่น Facebook เป็นต้น
แสดงดังรูปที่ 2.20



รูปที่ 2.20 หน้าเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Canva
(ที่มา: <https://entro.io/canva>)

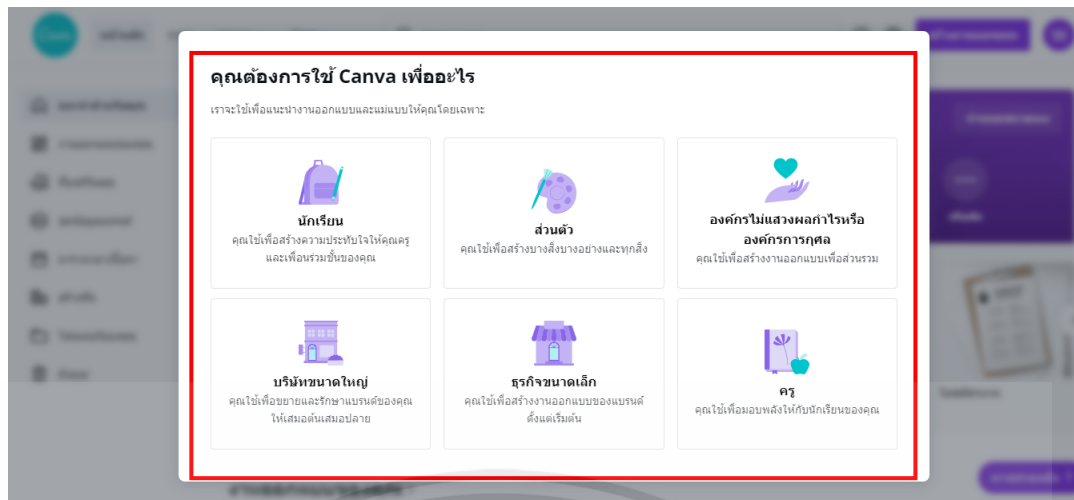
ระบบของโปรแกรมจะทำการส่งรหัสให้ในบัญชีอีเมลที่กรอกสมัครใช้งาน นำรหัสที่ได้รับจากอีเมลมากรอกเพื่อยืนยันการสมัครใช้งาน Canva แสดงดังรูปที่ 2.21



รูปที่ 2.21 หน้าการยืนยันอีเมลเพื่อใช้งานโปรแกรม Canva
(ที่มา: <https://entro.io/canva>)

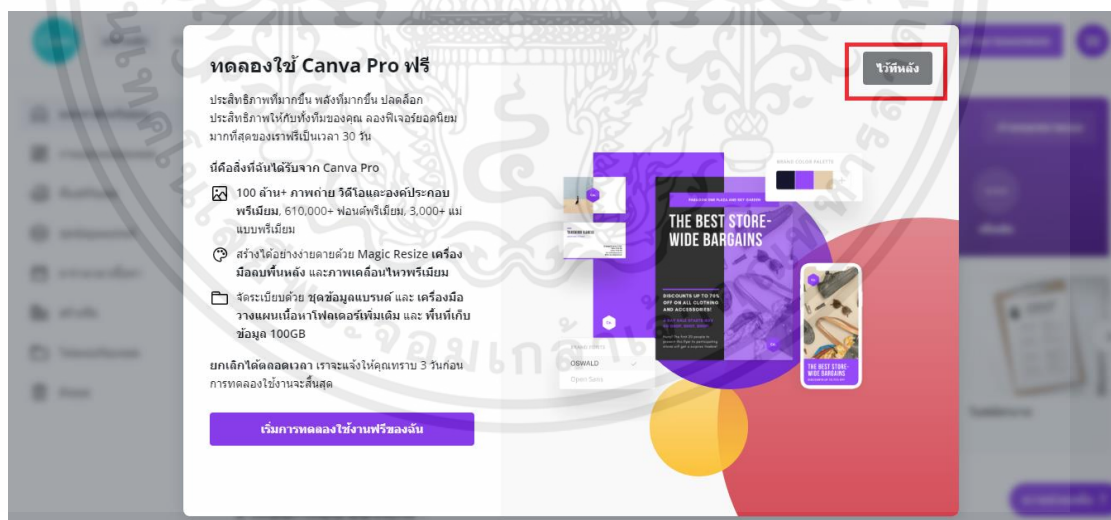
เมื่อสามารถเข้าใช้งานโปรแกรม Canva ได้แล้ว จะเจอกับหน้าของระบบที่ต้องการ
แนะนำงานออกแบบและเทมเพลตให้ จะขึ้นข้อความถามต้องการใช้โปรแกรม Canva เพื่อออกแบบ
งานอะไร จากนั้นให้กดเลือกงานออกแบบที่ต้องการได้เลย แสดงดังรูปที่ 2.22

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.22 หน้าแนะนำงานออกแบบและเทมเพลตโปรแกรม Canva
(ที่มา: <https://entro.io/canva>)

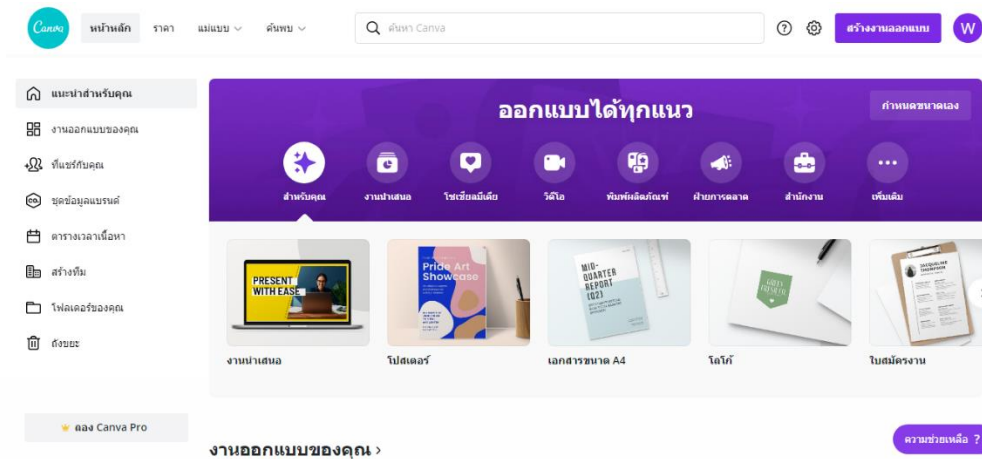
ระบบจะขึ้นหน้าให้ทดลองใช้ Canva Pro ฟรี โดยมีระยะเวลาทดลองใช้ Canva Pro ฟรีเป็นเวลา 30 วัน สามารถยกได้ตลอดเวลา และจะแจ้งให้ทราบ 3 วันก่อนการใช้งานฟรีจะสิ้นสุด และสามารถยกเลิกในภายหลังได้ สามารถใช้งานเทมเพลต พิเจอร์ได้มากมายในการออกแบบ หากไม่ต้องการใช้ ให้คลิกที่ ไม้ที่หลัง แสดงดังรูปที่ 2.23



รูปที่ 2.23 หน้าการทดลองใช้ Canva Pro
(ที่มา: <https://entro.io/canva>)

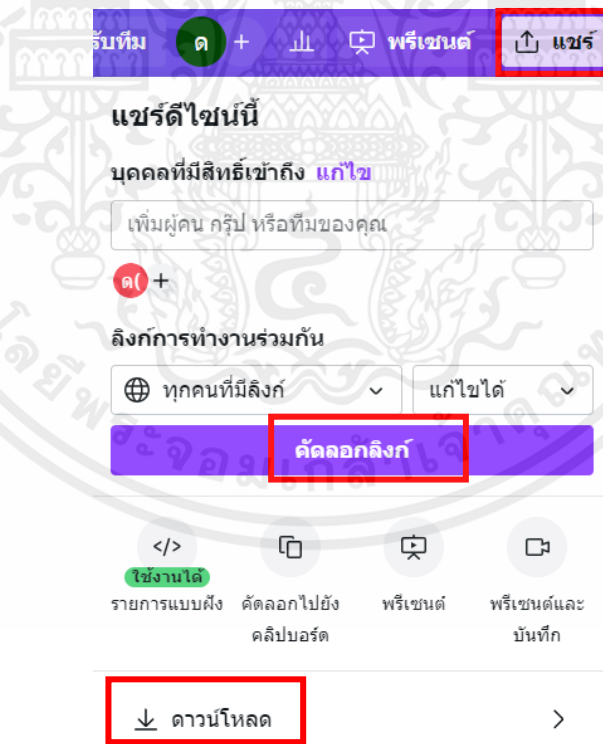
หลังจากสมัครใช้งานเรียบร้อยแล้ว สามารถเริ่มต้นการใช้โปรแกรม Canva ออกแบบงานได้เลย มีพิเจอร์ที่หลากหลาย มีกราฟิกหรือมีรูปภาพต่าง ๆ ให้เลือกใช้หลากหลาย แสดงดังรูปที่ 2.24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2.24 หน้าหลักของการออกแบบโปรแกรม Canva
(ที่มา: <https://entro.io/canva>)

เมื่อสร้างงานออกแบบที่ต้องการเสร็จแล้วต้องการทำงานร่วมกับผู้อื่นหรือบันทึกไฟล์คลิกที่ปุ่มแชร์ด้านบนสุดขวามือ ถ้าจะแชร์งานให้คัดลอกลิงค์แล้วส่งให้ผู้ที่จะร่วมทำงานได้เลย ส่วนการบันทึกไฟล์คลิกที่ดาวโหลด จากนั้นเลือกประเภทไฟล์ที่ต้องการดาวน์โหลดได้เลย แสดงดังรูปที่ 2.25



รูปที่ 2.25 หน้าการแชร์และบันทึกไฟล์งานออกแบบโปรแกรม Canva
(ที่มา: <https://www.canva.com/design>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักการและการออกแบบ

ในบทนี้จะกล่าวถึงขั้นตอนการดำเนินการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยีคอมมูนิตี้ ประกอบด้วย ภาพรวมของเว็บไซต์และการออกแบบหน้าเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยีคอมมูนิตี้ ผู้จัดทำดำเนินงานตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 การออกแบบ

ในการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยีคอมมูนิตี้ ผู้จัดทำได้ใช้หลักการออกแบบทั้ง 6 อ้างอิงจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการออกแบบ โดยออกแบบให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกที่ดีในแบบที่ผู้ใช้ต้องการให้พัฒนาเว็บไซต์ ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยีคอมมูนิตี้ ผู้จัดทำได้ออกแบบหน้าการค้นหาเพิ่มเติมให้ผู้ใช้สามารถกรอกค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น เมื่อผู้ใช้เห็นว่ามีฟังก์ชันที่สะดวกในการค้นหา ทำให้ผู้ใช้อยากใช้เว็บไซต์มากขึ้น ไม่ต้องเสียเวลาในการค้นหาข้อมูลในเวลานาน และออกแบบโลโก้ในหน้าหลักแทนปุ่มโฮมที่เชื่อมทุกหน้าของการออกแบบจึงออกแบบที่กดคลิกเพียงปุ่มเดียว สามารถกลับสู่หน้าหลักได้ทันที โดยที่ไม่ต้องกดย้อนกลับทีละหน้า ออกแบบการลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่ระบบที่ทำให้ผู้ใช้ไม่สับสนระหว่างผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกขององค์กรหรือผู้ใช้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิก ออกแบบการตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านใหม่สำหรับความปลอดภัยของบัญชีกับผู้ใช้

3.2 ขั้นตอนในการออกแบบ



รูปที่ 3.1 ขั้นตอนการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้

ขั้นตอนการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้ 6 ขั้นตอน ดังรูปที่ 3.1 คือ Empathy, Define, Ideate, UX Flow, Prototype และ Usability Testing ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. Empathy การทำความเข้าใจของปัญหา การสังเกตและรวบรวมข้อมูล และผู้ใช้งานของงานนี้จะเป็นผู้ใช้ที่มีข้อมูลอยู่แล้ว แต่มีปัญหาในการทำงาน และต้องการเพิ่มฟังก์ชัน

จากการที่ได้สอบถามความต้องการของผู้ใช้งาน และทำการเก็บรวบรวมข้อมูลมาทำการออกแบบและแก้ไขปัญหา ผู้ใช้งานมีเนื้อหาข้อมูล ปัญหา และความต้องการ ดังนี้

หน้าเว็บไซต์รูปแบบเดิม มีเนื้อหาของข้อมูลที่เยอะเก็นไป การใช้งานเว็บไซต์มีความซับซ้อน มีการออกแบบที่ล้าสมัย แสดงดังรูปที่ 3.2 และความประสงค์ของผู้ใช้งาน อยากได้หน้าเว็บไซต์ใหม่ แต่เนื้อหาข้อมูลยังเหมือนเดิม ที่มีการเพิ่มฟีเจอร์ใหม่ๆ ไม่ซับซ้อน ใช้งานง่าย สะดวกรวดเร็วกว่าเดิม และความทันสมัยมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The screenshot shows the APT website homepage. At the top left is the APT logo and the text 'ASIA-PACIFIC TELECOMMUNITY'. Below it is a navigation menu with items like Home, About APT, APT Membership, etc. The main content area is divided into several sections: 'Asia-Pacific Telecommunity' with a brief description and a photo of a building; 'Upcoming Meetings/ Events' listing various international meetings; 'News/ Announcements from APT' with recent news items; 'Quick links' on the right sidebar; 'Publication' section; and 'Secretary General's Corner' featuring a photo of the Secretary General. A large watermark of a Thai university seal is overlaid on the bottom half of the page.

รูปที่ 3.2 หน้าแบบเดิมของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี (ที่มา: <https://www.apr.int/>)

หน้าล็อกอินแบบเดิมของผู้ใช้งาน ที่มีการกรอกข้อมูลเข้าสู่ระบบ คือ Username และ Password แสดงดังรูปที่ 3.3 ผู้ใช้ต้องการให้ออกแบบของหน้าเข้าสู่ระบบใหม่ ให้มีการลงทะเบียน 2 รูปแบบ การลงทะเบียนของสมาชิก APT และผู้ใช้งานที่ไม่ได้เป็นสมาชิกของ APT

The screenshot shows a 'User login' form. It has a green header with the text 'User login'. Below the header, there are two labels: 'Username: *' and 'Password: *'. Each label is followed by a white text input field. At the bottom of the form, there is a green button with the text 'Log in'.

รูปที่ 3.3 หน้าล็อกอินแบบเดิมของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี (ที่มา: <https://www.apr.int/>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. Define การกำหนดเป้าหมายสำหรับเว็บไซต์ ผู้จัดทำก็ได้ทราบถึงความต้องการต่าง ๆ ขั้นตอนนี้จะทำการสรุปข้อมูล หัวข้อปัญหา และการจัดลำดับความสำคัญของคุณลักษณะและฟังก์ชันการทำงาน

1. จัดทำหน้าหลักของเว็บไซต์ใหม่
2. ออกแบบหน้าการค้นหาเพิ่ม
3. ออกแบบหน้าลงทะเบียนและล็อกอินใหม่
4. ออกแบบหน้านัดหมายการประชุมและหน้าจอการอบรมใหม่

3. Ideate แนวคิดการออกแบบ เพื่อตอบสนองผู้ใช้และข้อกำหนดของผู้ใช้ที่ระบุ เทคนิคต่างๆ ที่มุ่งเน้นการสร้างโซลูชันที่หลากหลายโดยไม่ลงรายละเอียดที่ซับซ้อนเกินไป

1. การแก้ปัญหาโดยการศึกษารูปแบบเนื้อหาบนเว็บไซต์เดิมและนำมาปรับโครงสร้างใหม่ในการออกแบบ
2. การออกแบบที่ไม่ซับซ้อนและเรียบง่าย ให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานเว็บไซต์ได้สะดวกมากขึ้น
3. การเลือกใช้โทนสี หรือการแสดงผลต่างๆ ในการออกแบบเว็บไซต์ให้เป็นโพลว์เดียวกัน หรือมีความคล้ายคลึงกันทั้งเว็บไซต์
4. ออกแบบให้เว็บไซต์ที่บ่งบอกได้ถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ขององค์กรหรือบริษัท

4. UX Flow จากขั้นตอนการ Ideate ผู้จัดทำได้ออกแบบการใช้งาน ภาพรวมของขั้นตอนการใช้งานของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยีทั้งหมด โดยกำหนดสีของภาพรวมของเว็บไซต์คือ สีเทาและใช้สีขาวเป็นพื้นหลัง มีโครงสร้างแบบลำดับขั้น ให้เข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น โดยการแบ่งเนื้อหาออกเป็นแต่ละส่วน มีหน้าโฮมเพจเป็นจุดเริ่มต้น และมีจุดรวมที่จะนำไปสู่การเชื่อมโยงเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอนจากบนลงล่าง ใช้เลย์เอาต์ของแต่ละหน้าจอบนองค์ประกอบไดอะแกรมประกอบด้วย 6 หน้า แสดงดังรูปที่ 3.4

หมายเลข 1 หน้าหลัก (Homepage)

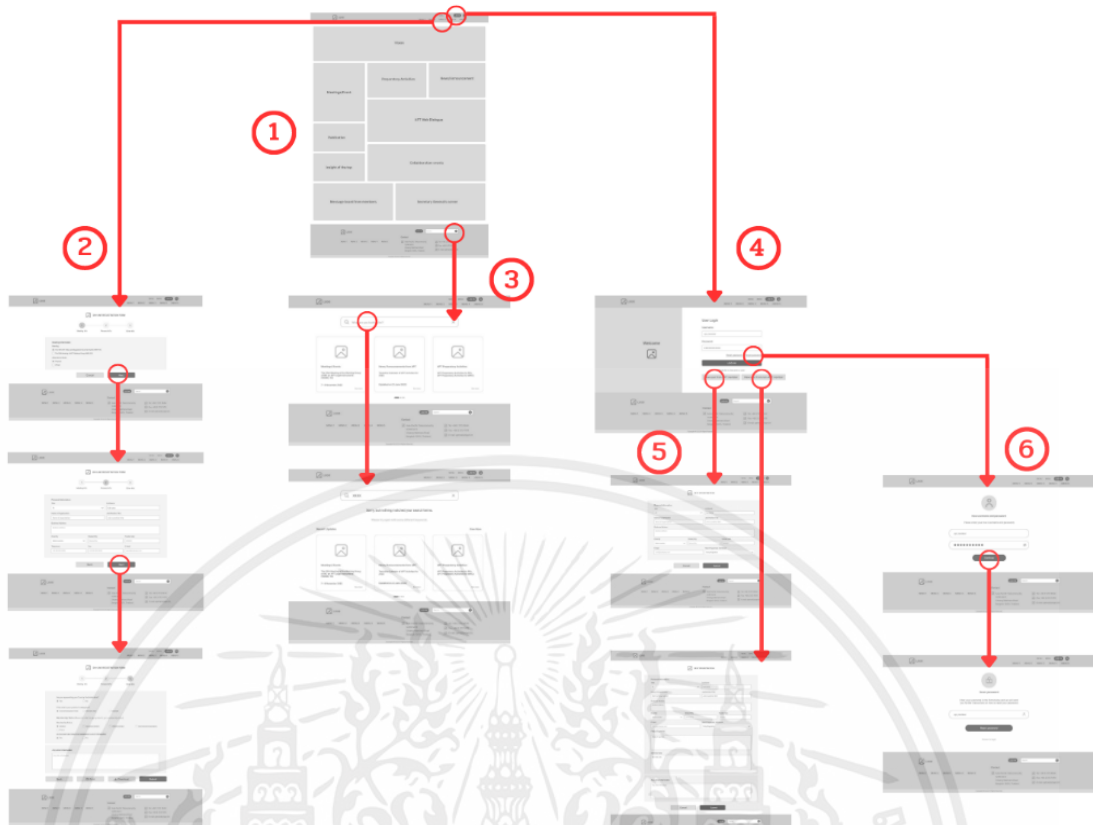
หมายเลข 2 หน้านัดหมายการประชุมและจองการอบรม Online Registration (Meeting)

หมายเลข 3 หน้าของการค้นหา (Search)

หมายเลข 4 หน้าเข้าสู่ระบบ (Login)

หมายเลข 5 หน้าการลงทะเบียนด้วยตนเอง (Self-Registration)

หมายเลข 6 หน้าการตั้งค่าชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านใหม่ (Reset Username and Password)

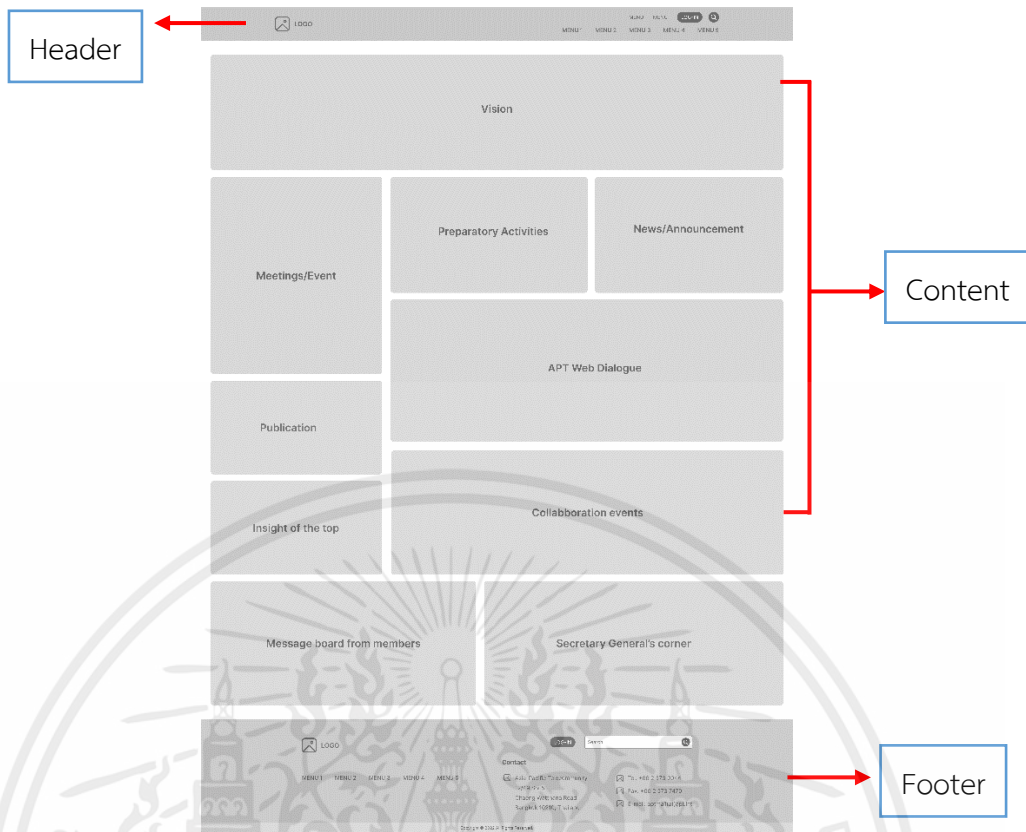


รูปที่ 3.4 ภาพรวมของการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์
เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยีคอมมูนิตี้

5. Prototype ออกแบบแต่ละหน้าให้เชื่อมโยงกัน หน้าที่จอบอกประกอบอะไรบ้าง และมีลักษณะอย่างไร ให้ผู้ใช้งานเห็นภาพหน้าจอที่เสมือนจริงมากขึ้น ดังนี้

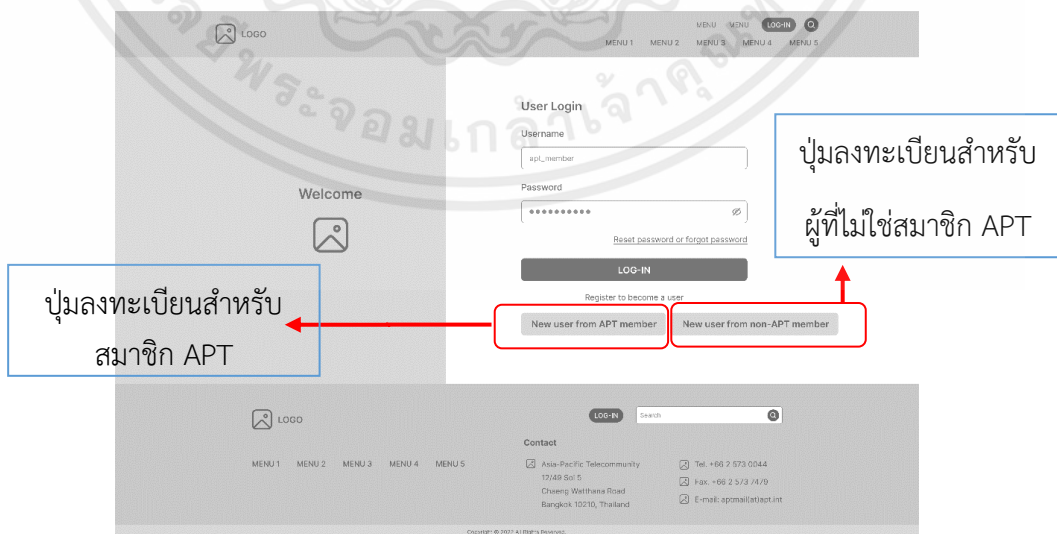
1) ออกแบบหน้าหลักของเว็บไซต์ ที่แสดงข้อมูลบนเว็บไซต์ ได้แก่ ส่วนหัว (Header) สำหรับแสดงโลโก้ และเมนู (Navigation) ต่างๆ มีปุ่มลือกอินและปุ่มการค้นหา ส่วนของ (Content) เป็นเนื้อหาที่แบ่งเป็นหมวดหมู่ มีการเว้นช่องว่างสำหรับแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา เพื่อไม่ให้เนื้อหาดูอัดอัดเกินไป และส่วนสุดท้าย (Footer) ที่มีโลโก้ มีเมนูต่างๆ มีลือกอินและการค้นหา มีช่องทางติดต่อแสดงดังรูปที่ 3.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.5 การออกแบบหน้าหลักส่วนประสบการณ์ของผู้ใช้งานสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี

2) หน้าล็อกอินของเว็บไซต์ ที่มีการออกแบบให้มีรูปภาพเพิ่มขึ้นมาให้หน้าเว็บไซต์ดูมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น และมีให้กรอกข้อมูลชื่อผู้ใช้ รหัสผ่านที่มีไอคอนสามารถเปิดหรือปิด การแสดงข้อมูลที่กรอกลงไปได้ ในหน้านี้ยังมีปุ่มที่สามารถลงทะเบียนได้ 2 แบบ คือ New User form APT member และ New User form non-APT member ในการออกแบบหน้าถัดไปแสดงดังรูปที่ 3.6



รูปที่ 3.6 การออกแบบหน้าล็อกอินสำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) หน้าลงทะเบียนสำหรับสมาชิกของเอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้ ที่ต่อจากหน้าล็อกอิน จะให้กรอกข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ โดยออกแบบให้มี drop down แทนข้อความที่มีให้เลือก หลายข้อ เพื่อลดความยาวของเนื้อหาให้เว็บไซต์มีความสั้นลงแสดงดังรูปที่ 3.7

drop down
ลดข้อความที่เป็น
ตัวเลือกหลายข้อ

SELF REGISTRATION

Personal Information

Title Full Name

Name of Organization Job/Position Title

Business Address

Country States/City Postal code

E-Mail Work Programme of Interest

Cancel Submit

CONTACT

Asia Pacific Telecommunity
12/19 9th Fl
Circle 1, Witthayu Road
Bangkok 10330, Thailand

Tel: +66 2 573 0011
Fax: +66 2 573 7479
E-Mail: info@atc.org

รูปที่ 3.7 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับสมาชิกของเอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้

4) หน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิกของเอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้ ที่ต่อจากหน้าล็อกอิน จะให้กรอกข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้ ออกแบบให้มีปุ่มตัวเลือกเมนูแบบเลื่อนลงมา (drop down) แทนข้อความที่มีให้เลือกหลายข้อ เพื่อลดความยาวของเนื้อหาให้เว็บไซต์มีความสั้นลง และแตกต่างจากหน้าของผู้ที่เป็นสมาชิกคือ เพิ่มช่องข้อความที่ต้องกรอกข้อมูลเพิ่มอีก 3 ช่องแสดงดังรูปที่ 3.8

Personal Information

Title: Full Name:

Name of Organization: Job/Position Title:

Business Address: Job or position title:

Country: States/City: Postal code:

E-Mail: Work Programme of Interest:

Fields of expertise

Short Bio-data

Any other information

Cancel Submit

Asia-Pacific Telecommunity
12149 Solé
Chang Watthana Road
Bangkok 10210, Thailand

Tel: +66 2 973 0024
Fax: +66 2 573 7479
E-mail: ap@mail.tactint

Copyright © 2007 AT-Telco-Data Ltd.

รูปที่ 3.8 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิกของเอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี

5) ออกแบบขั้นตอนที่หนึ่ง ของหน้าลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและ จองการอบรมให้มีพีเจอร์ลำดับขั้นตอนในการลงทะเบียนที่เป็นลักษณะวงกลมมีตัวเลขของลำดับ ขั้นตอนในการลงทะเบียนให้ผู้ใช้ทราบว่ากำลังกรอกข้อมูลในขั้นตอนลำดับโดยอยู่แสดงดังรูปที่ 3.9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

LOGO MENU 1 MENU 2 MENU 3 MENU 4 MENU 5 LOG-IN

ON-LINE REGISTRATION FORM

1 Meeting Info 2 Personal Info 3 Other Info

พีเจอาร์ลำดับขั้นตอนในการลงทะเบียน

Meeting Information
Meeting
 The 15th APT Policy and Regulation Forum for Pacific (PRFP-15)
 The 30th Meeting of APT Wireless Group (AWG-30)
 Attendance Mode
 Physical
 Virtual

Cancel Next

LOGO MENU 1 MENU 2 MENU 3 MENU 4 MENU 5 LOG-IN Search

Contact
 Asia-Pacific Telecommunity
 12/48 Soi 5
 Charoeng Worathana Road
 Bangkok 10210, Thailand
 Tel. +66 2 573 0044
 Fax. +66 2 573 7479
 E-mail: aptmail[at]apt.int

Copyright © 2022 All Rights Reserved

รูปที่ 3.9 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและจองการอบรมของเอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี ขั้นตอนที่หนึ่ง

6) ออกแบบขั้นตอนที่สอง ของหน้าลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและจองการอบรม ขั้นตอนนี้จะเป็นหน้าถัดมาเมื่อเรากดข้อมูลลงทะเบียนและกดปุ่ม Next จากหน้าขั้นตอนที่หนึ่ง จะมีพีเจอาร์ลำดับขั้นตอนเหมือนกันกับขั้นตอนที่หนึ่ง แต่หน้านี้จะมีการออกแบบให้มี drop down แทนข้อความที่มีให้เลือกหลายข้อ เพื่อลดความยาวของเนื้อหาให้เว็บไซต์มีความสั้นลง แสดงดังรูปที่ 3.10

ON-LINE REGISTRATION FORM

1 Meeting Info 2 Personal Info 3 Other Info

Personal Information

Title: Dr. Full Name: [input field]

Name of Organization: [input field] Job/Position Title: [input field]

Business Address: [input field]

Country: [dropdown] States/City: [input field] Postal code: [input field]

Telephone: +66 02 002 0000 Fax: +66 02 002 0000 E-Mail: name@com.navy.com

Back Next

LOGO MENU 1 MENU 2 MENU 3 MENU 4 MENU 5 LOG IN Search

Contact

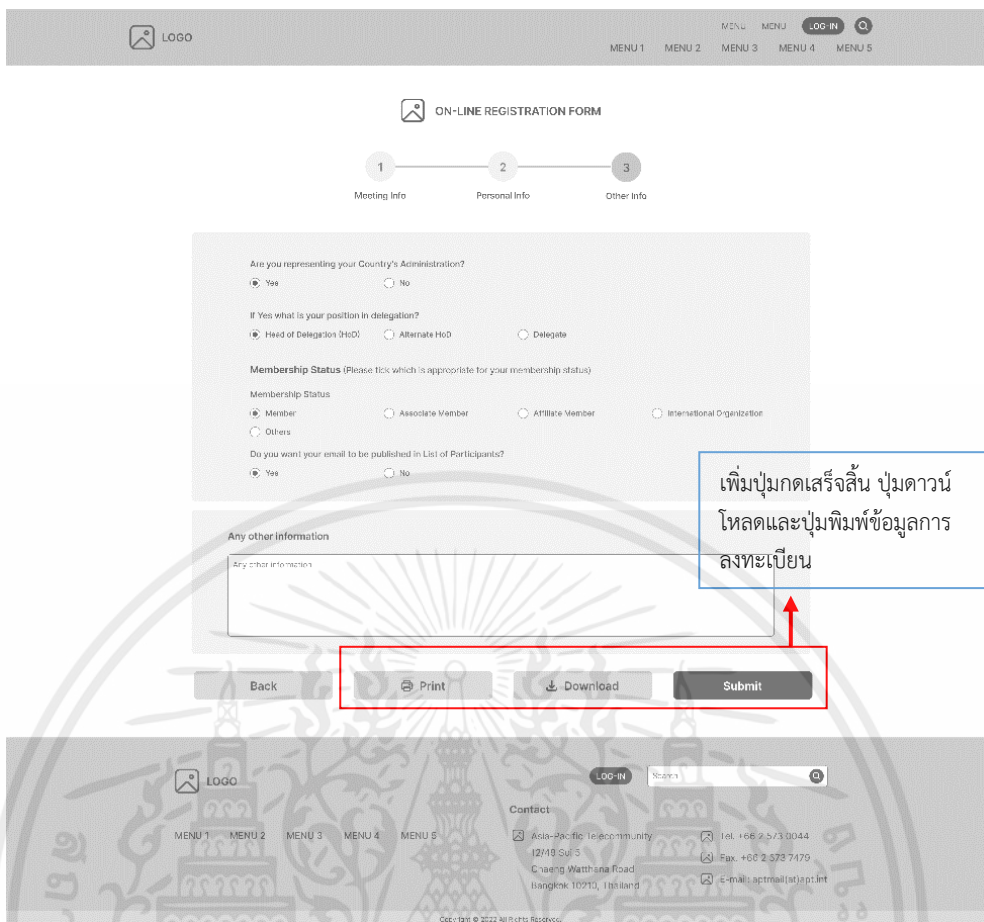
Asia-Pacific Telecommunity
12749 Sol 5
Chiang Watthana Road
Bangkok 10210, Thailand

Tel: +66 2 573 0044
Fax: +66 2 673 7479
E-mail: aptmail@apt.int

Copyright © 1999-2014 King Fahd University

รูปที่ 3.10 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและจองการอบรมของเอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี ขั้นตอนที่สอง

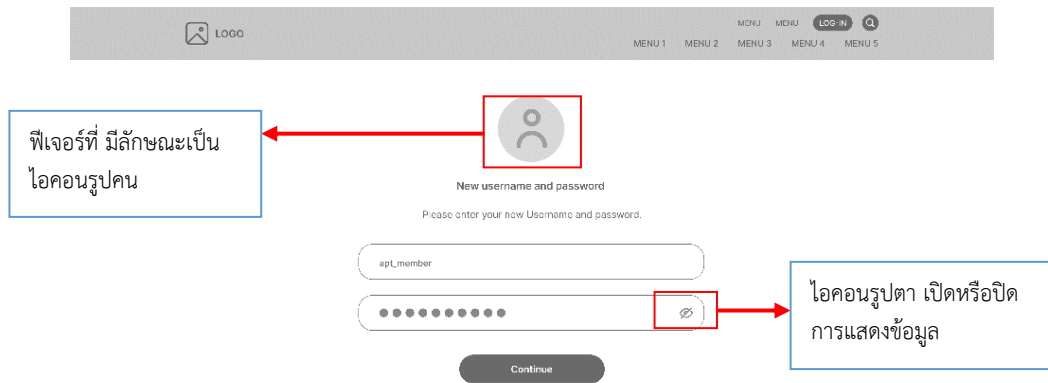
7) ออกแบบขั้นตอนที่สาม ของหน้าลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและจองการอบรม ขั้นตอนนี้จะเป็นหน้าถัดมาเมื่อเรากรอกข้อมูลลงทะเบียนและกดปุ่ม Next จากหน้าขั้นตอนที่สอง จะมีฟีดแบ็กลับขั้นตอนเหมือนกันกับขั้นตอนที่หนึ่งและสอง แต่หน้านี้จะมีการขอข้อความและมีปุ่มเพิ่ม เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถกดเสร็จสิ้นการลงทะเบียน หรือดาวน์โหลดและพิมพ์ข้อมูลการลงทะเบียนได้แสดงดังรูปที่ 3.11



รูปที่ 3.11 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและจองการอบรมของเอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยีระดับขั้นตอนที่สาม

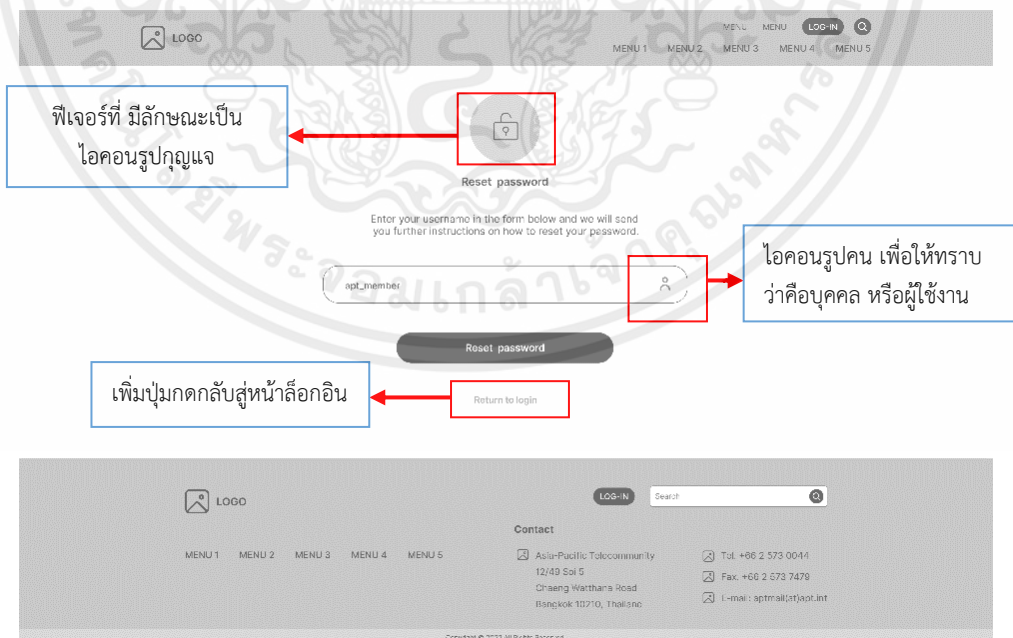
8) ออกแบบหน้าตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ของขั้นตอนที่หนึ่ง โดยออกแบบให้มีฟีเจอร์ที่มีลักษณะเป็นไอคอนรูปคน เพื่อให้ผู้ใช้งานเห็นว่ากำลังยืนยันตัวตนในการตั้งค่า มีช่องข้อความให้กรอกชื่อผู้ใช้งาน และช่องข้อความเพื่อกรอกรหัสผ่านใหม่ ในช่องข้อความที่กรอกรหัสผ่านใหม่จะมีไอคอนรูปตาที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเปิดหรือปิดการแสดงผลข้อมูลได้ ในกรณีที่ผู้ใช้งานไม่ต้องการให้บุคคลอื่นเห็นข้อมูลที่กรอกลงไป จากนั้นกดปุ่ม Continue เพื่อดำเนินการต่อ ในขั้นตอนถัดไปแสดงดังรูปที่ 3.12

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.12 การออกแบบหน้าตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ ขั้นตอนที่หนึ่ง

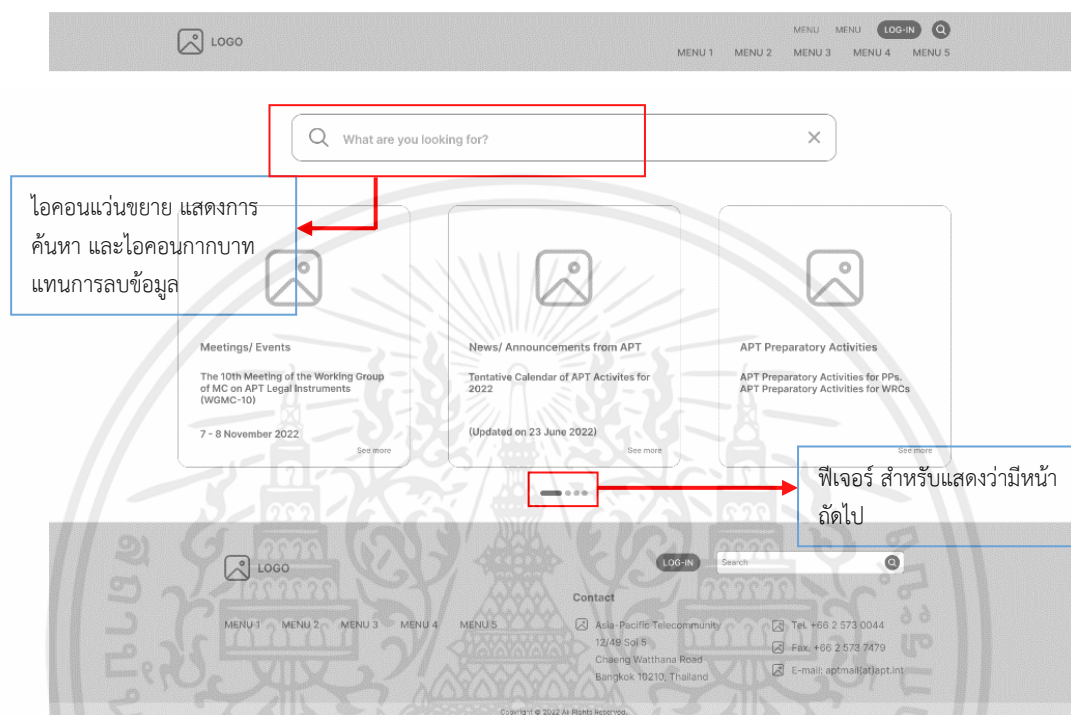
9) ออกแบบหน้าตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ของขั้นตอนที่สอง โดยออกแบบให้มีพีเจอร์ที่มีลักษณะเป็นไอคอนรูปกุญแจ เพื่อให้ผู้ใช้งานเห็นว่านี่คือการปลดล็อกเพื่อยืนยันตัวตนในการตั้งค่า มีช่องข้อความให้กรอกชื่อผู้ใช้อีกครั้ง ในกรอบข้อความมีไอคอนรูปคน ที่ทำให้ผู้ใช้งานรู้ว่าเป็นบุคคลหรือผู้ใช้งาน จากนั้นกดปุ่ม Reset password เพื่อตั้งค่ารหัสผ่านใหม่ และปุ่ม Return to login สำหรับกดกลับไปหน้าล็อกอินแสดงดังรูปที่ 3.13



รูปที่ 3.13 การออกแบบหน้าตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ ขั้นตอนที่สอง

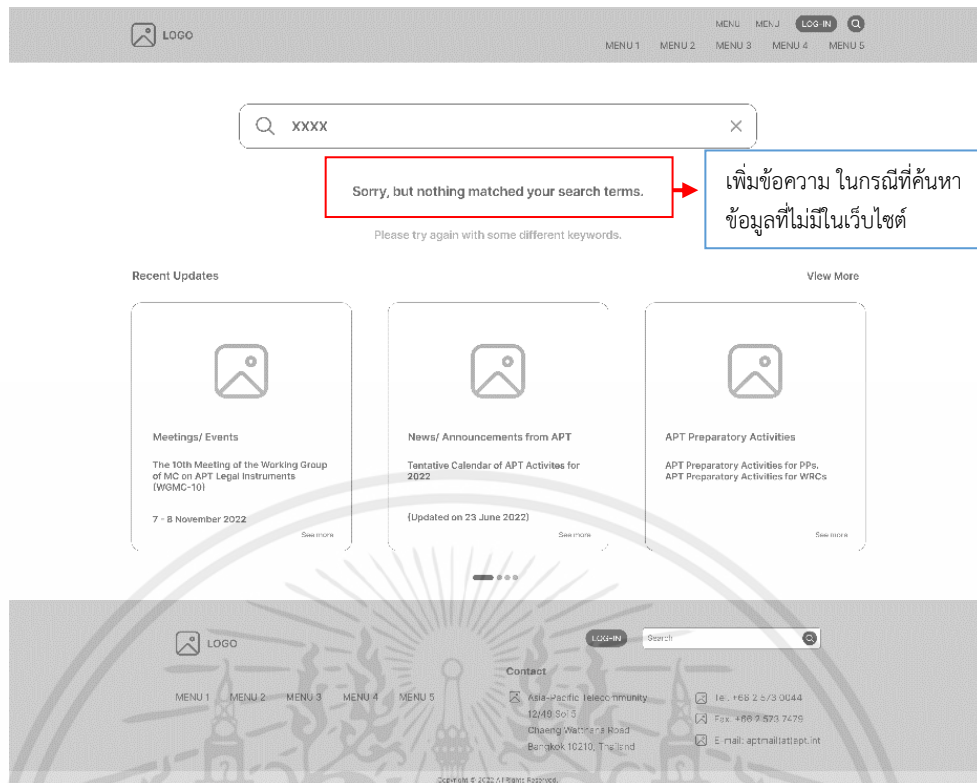
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

10) ออกแบบหน้าการค้นหาของขั้นตอนที่หนึ่ง มีช่องข้อความการค้นหาเพื่อให้กรอกหาข้อมูลที่ต้องการ ในช่องข้อความมีไอคอนแว่นขยายที่ให้เห็นว่าเป็นการค้นหา และมีไอคอนกากบาทเพื่อใช้แทนการลบข้อมูลที่กรอกลงไป มีกรอบสำหรับแสดงรูปภาพและข้อมูลข่าวสารของเว็บไซต์ และมีฟิเจอร์สำหรับแสดงว่ามีหน้าถัดไป ที่เป็นลักษณะวงกลมขนาดเล็ก แสดงดังรูปที่ 3.14



รูปที่ 3.14 การออกแบบหน้าการค้นหา ขั้นตอนที่หนึ่ง

11) ออกแบบหน้าการค้นหาของขั้นตอนที่สอง มีช่องข้อความการค้นหาเพื่อให้กรอกหาข้อมูลที่ต้องการ ในช่องข้อความมีไอคอนแว่นขยายที่ให้เห็นว่าเป็นการค้นหา และมีไอคอนกากบาทเพื่อใช้แทนการลบข้อมูลที่กรอกลงไป ในกรณีที่ค้นหาข้อมูลที่ไม่มีในเว็บไซค์จะขึ้นแสดงข้อความว่า Sorry, but nothing matched your search terms. เพื่อให้กรอกคำค้นหาใหม่ มีกรอบสำหรับแสดงรูปภาพและข้อมูลข่าวสารของเว็บไซต์ และมีฟิเจอร์สำหรับแสดงว่ามีหน้าถัดไป ที่เป็นลักษณะวงกลมขนาดเล็กแสดงดังรูปที่ 3.15



รูปที่ 3.15 การออกแบบหน้าการค้นหา ขั้นตอนที่สอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การทดสอบและผลการทดสอบ

ในบทนี้จะกล่าวถึงการทดสอบ คือ การทดสอบของผู้ใช้งานและการออกแบบหน้าเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี ถึงขั้นตอนการออกแบบและการแก้ไขให้ตรงกับจุดประสงค์ของผู้ใช้งาน โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 การทดสอบการออกแบบหน้าเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี

การทดสอบนี้เป็นการทดสอบงานออกแบบจะเกี่ยวข้องกับทุกกระบวนการที่มีความสัมพันธ์กับผู้ใช้ มุ่งเน้นไปที่การนำงานออกแบบไปทดลองกับกลุ่มผู้ใช้งาน เพื่อจะเก็บข้อมูลและผลการตอบรับอย่างละเอียดกลับมาพัฒนา สร้างประสบการณ์ดี ๆ ให้กับผู้ใช้โดยมองจากมุมมองของผู้ใช้ เพื่อตรวจสอบแก้ไขข้อมูลและการออกแบบให้ตรงกับจุดประสงค์ของผู้ใช้งาน ได้แก่ การเพิ่มปุ่มต่าง ๆ การเพิ่มฟีเจอร์ใหม่ ๆ การแก้ไขและตัดทอนข้อมูลที่ไม่ต้องการ

4.2 ขั้นตอนและผลการทดสอบ

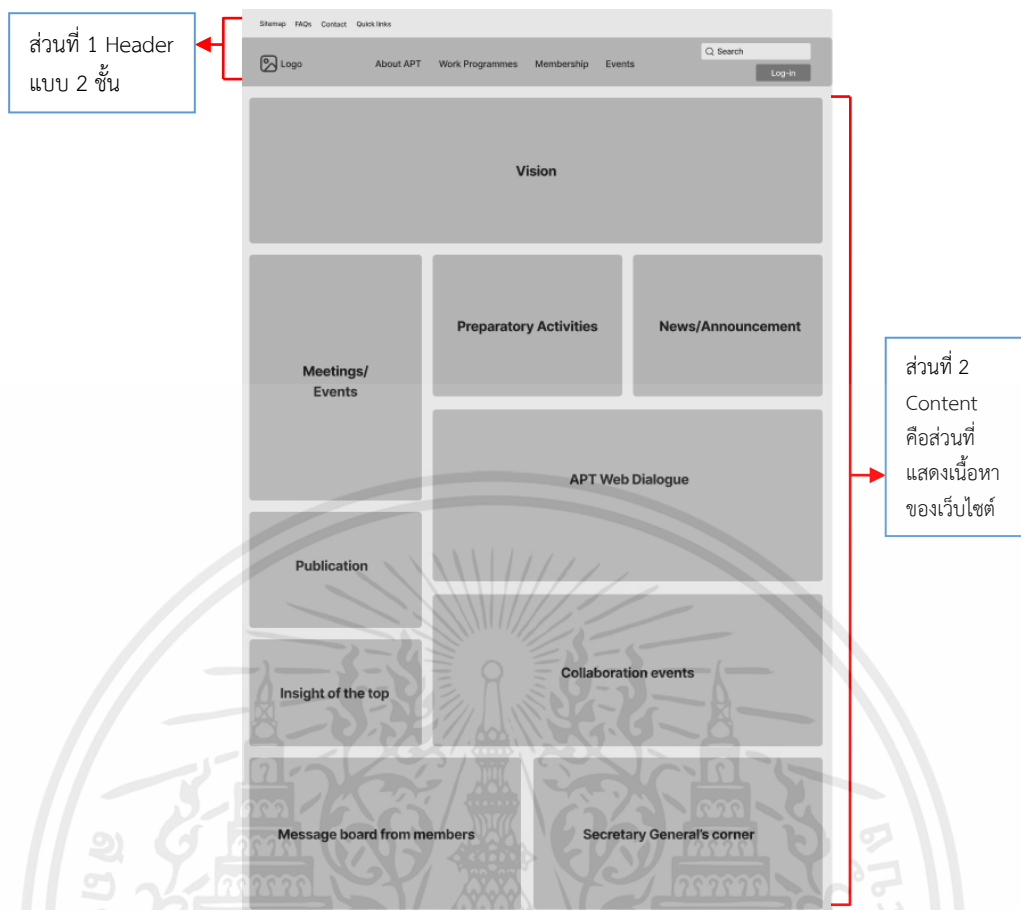
การทดสอบความพึงพอใจของผู้ใช้ต่อการออกแบบ เป็นหลักการออกแบบอ้างอิงจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องขั้นตอนที่ 6 คือขั้นตอนการทดสอบ (Usability Testing) ถ้าความพึงพอใจไม่เป็นไปตามเกณฑ์ ผู้ออกแบบก็จะได้ปรับแก้การออกแบบและนำมาทดสอบความพึงพอใจอีกครั้ง เพื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้

4.2.1 ออกแบบหน้าหลักของเว็บไซต์

หน้าหลักของเว็บไซต์ หรือเรียกว่าหน้าแรก มีบทบาทสำคัญในการสร้างความประทับใจแรกที่ดีและดึงดูดผู้เข้าชม และควรสื่อสารวัตถุประสงค์ของเว็บไซต์อย่างมีประสิทธิภาพ มีเมนูการนำทางที่ชัดเจนและใช้งานง่ายช่วยให้ผู้เข้าชมค้นหาเส้นทางไปยังหน้าต่างๆ ของเว็บไซต์ได้ การวางเลย์เอาต์คร่าวๆ ของหน้าแรก โดยพิจารณาจากการวางองค์ประกอบหลักดังนี้

- ครั้งที่ 1 ออกแบบ Wireframe หน้าหลักของเว็บไซต์ จำนวน 2 รูปแบบ เพื่อทดสอบการออกแบบกับผู้ใช้งาน โดยการออกแบบหน้าหลัก แบบที่ 1 ออกแบบด้วยการแบ่งหน้าหลักของเว็บไซต์เป็น 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 คือ Header ออกแบบให้มีโลโก้ขององค์กรที่สื่อหรือบ่งบอกถึงความเป็นองค์กรอยู่ด้านซ้าย ด้านบนโลโก้จะเป็นข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรหรือข้อมูลการติดต่อ ให้ข้อมูลนี้มาอยู่ด้านบนเพราะออกแบบเป็น Header แบบ 2 ชั้น จะไม่มีส่วนของ Footer มีหัวข้อหลักที่สำคัญและมีการใช้งานบ่อยที่สุดอยู่ตรงกลาง และมีปุ่มของการล็อกอินและค้นหาอยู่ด้านขวา ส่วนที่ 2 คือ Content มีการออกแบบการจัดวางเลย์เอาต์ที่เหมาะสมกับข้อมูลขององค์กร และมีการจัดเรียงลำดับของข้อมูลจากบนลงล่างแสดงดังรูปที่ 4.1

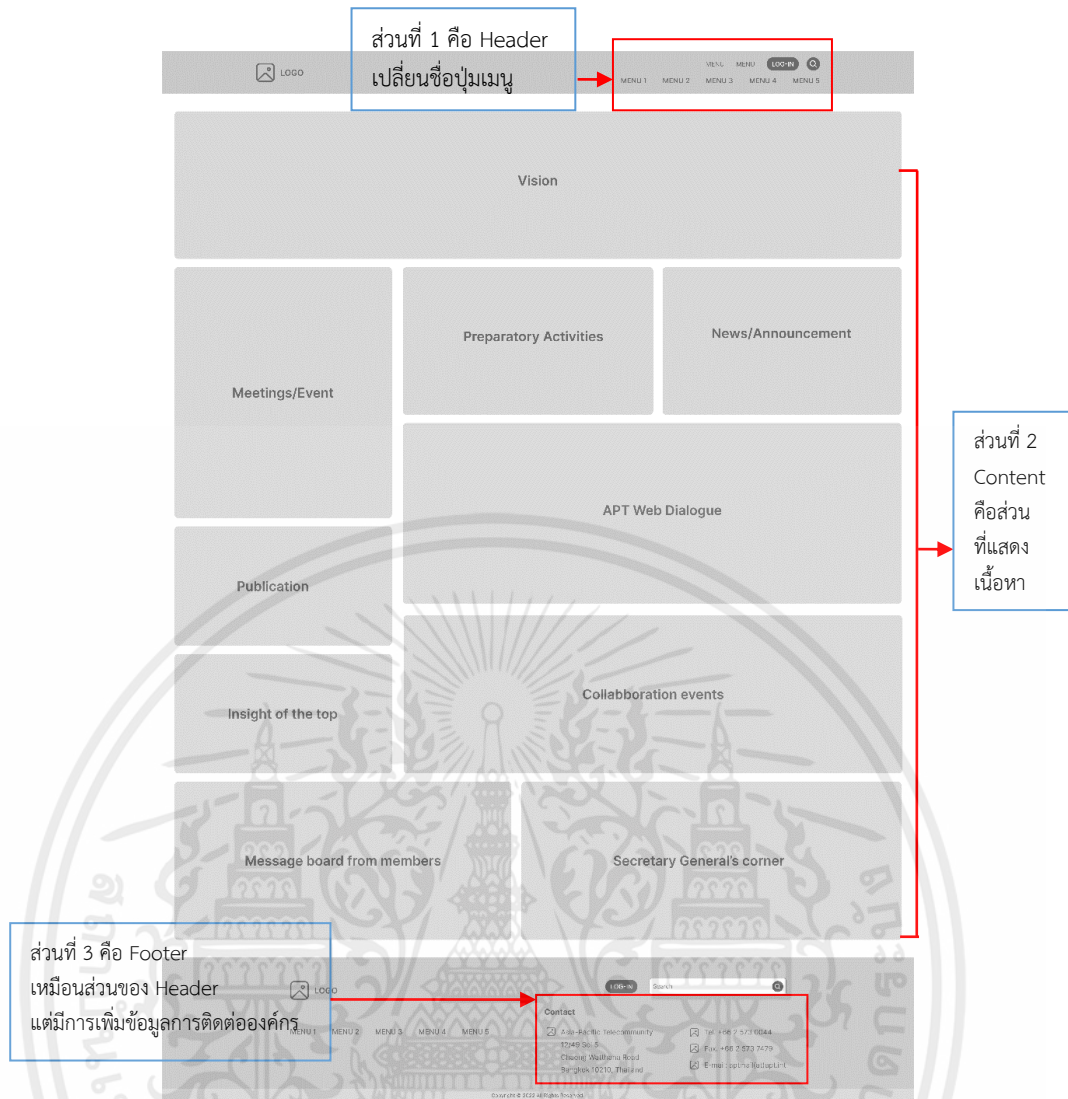
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.1 การออกแบบหน้าหลัก แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

ส่วน Wireframe การออกแบบหน้าหลัก แบบที่ 2 ออกแบบด้วยการแบ่งหน้าหลักของเว็บไซต์เป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 คือ Header ออกแบบให้มีโลโก้ขององค์กรที่สื่อหรือบ่งบอกถึงความ เป็นองค์กรอยู่ด้านซ้าย มีหัวข้อหลักที่สำคัญและมีการใช้งานบ่อยที่สุดอยู่ด้านขวาโดยจะเปลี่ยนชื่อ ปุ่มเมนูจากการออกแบบของแบบที่ 1 เป็น Menu 1, Menu 2, Menu 3, Menu 4 และ Menu 5 และข้างบนหัวข้อหลักมีปุ่มของการล็อกอินและค้นหา ส่วนที่ 2 คือ Content มีการออกแบบการจัดวางเลย์เอาต์ที่เหมาะสมกับข้อมูลขององค์กร และมีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของข้อมูลจากบน ลงล่าง ส่วนที่ 3 คือ Footer ออกแบบเหมือนส่วนของ Header เพื่อให้สะดวกต่อผู้ใช้งานเมื่อมีการ เลื่อนดูข้อมูลที่อยู่ด้านล่างสุด ไม่ต้องเลื่อนกลับมาด้านบนเพื่อจะใช้งานใหม่ สามารถคลิกใช้งานได้เลย แต่มีการเพิ่มข้อมูลการติดต่อองค์กรอยู่ในส่วนของ Footer แสดงดังรูปที่ 4.2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.2 การออกแบบหน้าหลัก แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในการออกแบบ Wireframe หน้าหลัก แบบที่ 2 เพราะมีการใช้งานและสีของการออกแบบมองง่ายกว่าแบบที่ 1

4.2.2 ออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์

การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและจองการอบรม ออกแบบขั้นตอนการลงทะเบียนให้เรียบง่ายและคล่องตัวที่สุด ลดจำนวนขั้นตอนและหลีกเลี่ยงคำถามที่ไม่จำเป็น ขั้นตอนการลงทะเบียนที่สั้นและตรงไปตรงมาจะเพิ่มโอกาสที่ผู้ใช้จะลงทะเบียนให้เสร็จสมบูรณ์มากขึ้น

1. ครั้งที่ 1 ออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ จำนวน 2 แบบ เพื่อทดสอบการออกแบบกับผู้ใช้งาน โดยหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 มีการออกแบบ 2 หน้า ออกแบบลำดับขั้นตอน 6 หัวข้อ ประกอบด้วยหัวข้อดังนี้

- 1) Meeting Information
- 2) Personal Information
- 3) Membership Status

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 4) Passport Information
- 5) Flight Information
- 6) Hotel Information แสดงดังรูปที่ 4.3

On-line Registration Form

Please log-in with the user ID provided by the APT Secretariat. If you are from non-APT member, please send e-mail to aptevent@apt.int to obtain the user ID. APT Secretariat staff will send the acknowledgement email after receiving successful registration.

1. Meeting Information

Meeting Name: *

The 15th APT Policy and Regulation Forum for Pacific (PRFP-15) The 30th Meeting of APT Wireless Group (AWG-30)

Attendance Mode: *

Physical Virtual

2. Personal Information

Title: *

First Name: * Last Name: *

Name of Organization: * Job/ Position Title: *

Business Address: * Country: *

Phone No.: * Fax No.: *

E-mail address: *

Do you want your email to be published in List of Participants?*

Do you want your email to be published in List of Participants?*

Do you want your email to be published in List of Participants?*

ชั้นตอนที่ 1 Meeting Information

ชั้นตอนที่ 2 Personal Information

(ก) ส่วนที่ 1

รูปที่ 4.3 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Review Help Contact

Logout

ขั้นตอนที่ 3
Membership Status

About APT Work Programmes Membership Events

Membership Status (Please tick which is appropriate for your membership status)

Membership Status:*

ขั้นตอนที่ 4
Passport Information

Passport Information (Provide only if you need visa supporting letter)

Passport No. : Passport Issue Date: Passport Expiry Date: Place of applying visa:

ขั้นตอนที่ 5
Fight Information

Fight Information

Arrival Flight (Flight No./ Date/ Time): Departure Flight (Flight No./ Date/ Time):

ขั้นตอนที่ 6
Hotel Information

Hotel Accommodation (Please make the reservation directly with the hotel)

Hotel Name during the meeting : Hotel Check-In Date: Hotel Check-Out Date: Any other information:

Cancel Submit

(ข) ส่วนที่ 2

รูปที่ 4.3 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

ส่วนการออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 2 มีการออกแบบ 6 หน้า ออกแบบลำดับขั้นตอน 6 หัวข้อ เพื่อให้ผู้ใช้งานทราบขั้นตอนในการกรอกข้อมูลว่าต้องกรอกกี่ขั้นตอนหรือกรอกข้อมูลถึงขั้นตอนใดจึงจะเสร็จ ทำให้ผู้ใช้งานมีความอยากใช้งานต่อ ถ้าไม่ทราบว่าต้องกรอกข้อมูลเยอะเท่าใดอาจทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกเบื่อและไม่อยากเข้าใช้งานอีก และออกแบบมีการเพิ่มปุ่มตัวเลือกเมนูแบบเลื่อนลงมา (drop down) เพื่อลดทอนข้อมูลให้สั้นลงแสดงดังรูปที่ 4.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Home FAQs Contact

Logo About APT Work Programmes Membership Events Search

On-line Registration Form

Please log-in with the user ID provided by the APT Secretariat. If you are from non-APT member, please send e-mail to aptevent@apt.int to obtain the user ID. APT Secretariat staff will send the acknowledgement email after receiving successful registration.

1 Meeting 2 Personal Information 3 Membership Status 4 Passport Information 5 Flight Information 6 Hotel Accommodation

Meeting

Meeting Name: *

- The 15th APT Policy and Regulation Forum for Pacific (PRFP-15)
- The 30th Meeting of APT Wireless Group (AWG-30)

Attendance Mode: *

- Physical
- Virtual

ขั้นตอนที่ 1
Meeting Information

Next →

(ก) ส่วนที่ 1

รูปที่ 4.4 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Home | PDA | Contact

Logo About APT Work Programmes Membership Events Search

On-line Registration Form

Please log-in with the user ID provided by the APT Secretariat. If you are from non-APT member, please send e-mail to aptevent@apt.int to obtain the user ID. APT Secretariat staff will send the acknowledgement email after receiving successful registration.

1 Meeting 2 Personal Information 3 Membership Status 4 Passport Information 5 Flight Information 6 Hotel Accommodation

Personal Information

Title: *

First Name: * Last Name: *

Name of Organization: * Job/ Position Title: *

Business Address: * Country: *

Phone No.: Fax No.:

E-mail address: *

Do you want your email to be published in List of Participants?:

Are you representing your Country's Administration?: *

If Yes what is your position in delegation?:

back Next +

ขั้นตอนที่ 2
Personal Information

(ข) ส่วนที่ 2
รูปที่ 4.4 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Home About Contact

Log in

About APT Work Programmes Membership Events

Search

On-line Registration Form

Please log-in with the user ID provided by the APT Secretariat. If you are from non-APT member, please send e-mail to aptevent@apt.int to obtain the user ID. APT Secretariat staff will send the acknowledgement email after receiving successful registration.

1 Meeting 2 Personal Information 3 Membership Status 4 Passport Information 5 Flight Information 6 Hotel Accommodation

Meeting

Membership Status (Please tick which is appropriate for your membership status)

Membership Status: *

- Member
- Associate Member
- Affiliate Member
- International Organization
- Others

ขั้นตอนที่ 3
Membership Status

Back Next →

(ค) ส่วนที่ 3

รูปที่ 4.4 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

On-line Registration Form

Please log-in with the user ID provided by the APT Secretariat. If you are from non-APT member, please send e-mail to aptevent@apt.int to obtain the user ID. APT Secretariat staff will send the acknowledgement email after receiving successful registration.

1 Meeting 2 Personal Information 3 Membership Status 4 Passport Information 5 Flight Information 6 Hotel Accommodation

Passport Information (Provide only if you need visa supporting letter)

Passport No.:

Passport Issue Date:

Passport Expiry Date:

Place of applying visa:

ขั้นตอนที่ 4
Passport Information

Back Next +

(ง) ส่วนที่ 4

รูปที่ 4.4 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**** E-OK Contact

Logo About APT Work Programmes Membership Events Search

On-line Registration Form

Please log-in with the user ID provided by the APT Secretariat. If you are from non-APT member, please send e-mail to aptevent@apt.int to obtain the user ID. APT Secretariat staff will send the acknowledgement email after receiving successful registration.

1 Meeting 2 Personal Information 3 Membership Status 4 Passport Information 5 Flight Information 6 Hotel Accommodation

Flight Information

Arrival Flight (Flight No./ Date/ Time):

Departure Flight (Flight No./ Date/ Time):

ขั้นตอนที่ 5
Flight Information

Back Next +

(จ) ส่วนที่ 5

รูปที่ 4.4 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

On-line Registration Form

Please log-in with the user ID provided by the APT Secretariat. If you are from non-APT member, please send e-mail to aptevent@apt.int to obtain the user ID. APT Secretariat staff will send the acknowledgement email after receiving successful registration.

1 Meeting 2 Personal Information 3 Membership Status 4 Passport Information 5 Flight Information 6 Hotel Accommodation

Hotel Accommodation (Please make the reservation directly with the hotel)

Hotel Name during the meeting :

Hotel Check-in Date:

Hotel Check-Out Date:

Any other information:

ขั้นตอนที่ 6
Hotel Information

Back Submit

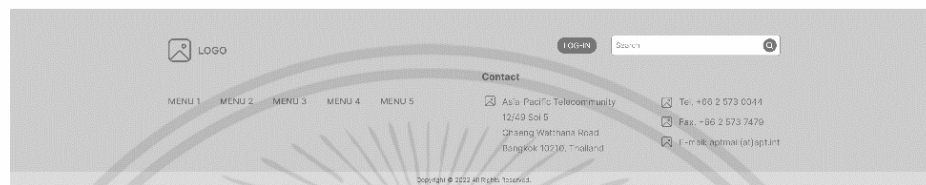
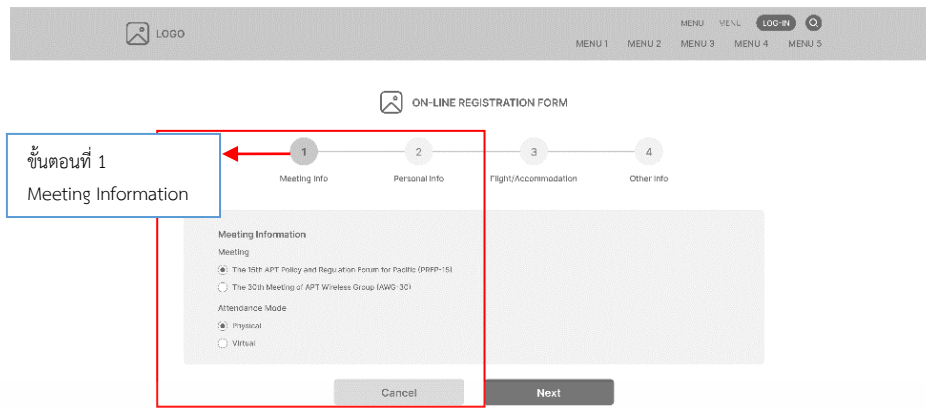
(ฉ) ส่วนที่ 6

รูปที่ 4.4 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

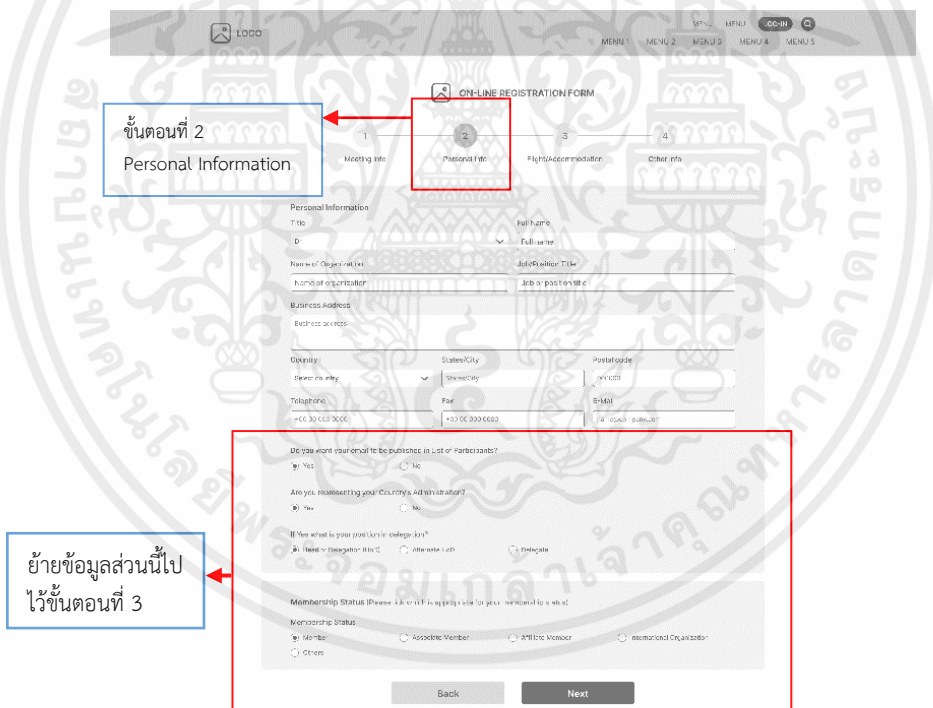
ผลการทดสอบ การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ ทั้ง 2 แบบ ยังมีข้อมูลที่เยอะอยู่ ต้องการตัดทอนข้อมูลออกอีก แต่ผู้ใช้งานให้นำรูปแบบที่ 2 มาปรับแก้ไขการออกแบบ

2. ครั้งที่ 2 แก้ไขออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ เพื่อทดสอบการออกแบบกับผู้ใช้งาน โดยทำการแบ่งข้อมูลให้เหลือ 4 ขั้นตอนแสดงดังรูปที่ 4.5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



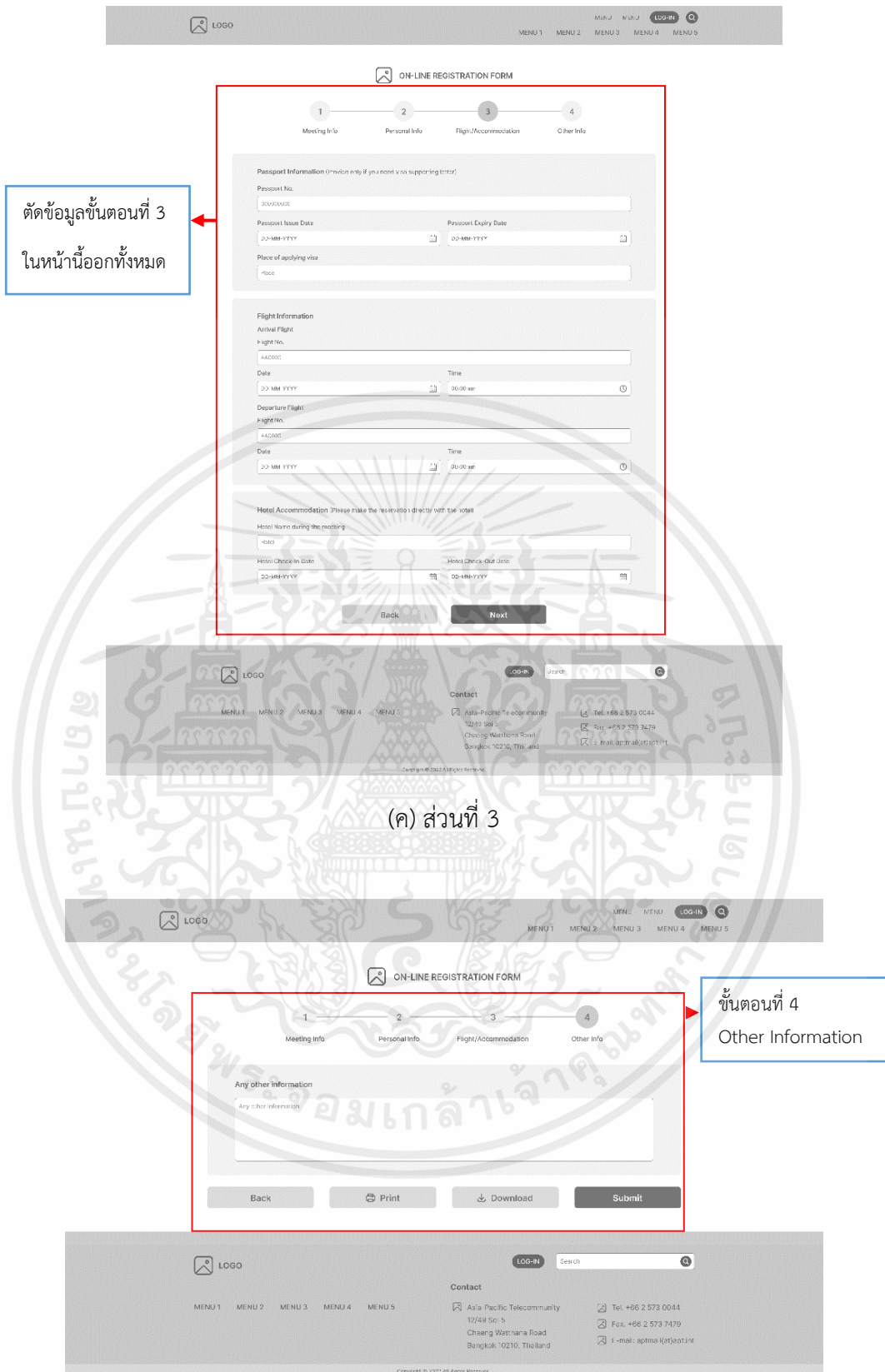
(ก) ส่วนที่ 1



(ข) ส่วนที่ 2

รูปที่ 4.5 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4.5 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานให้ตัดข้อมูลในส่วนข้อมูลหนังสือเดินทาง ข้อมูลเที่ยวบิน ข้อมูลโรงแรม ใน Step ที่ 3 ออก และย้ายข้อมูลบางส่วนใน Step ที่ 2 มาไว้ Step ที่ 3

3. ครั้งที่ 3 แก้ไขการออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ โดยตัดข้อมูลและย้ายข้อมูลตามความต้องการของผู้ใช้งานแสดงดังรูปที่ 4.6

The image displays two screenshots of an online registration form, labeled (ก) ส่วนที่ 1 and (ข) ส่วนที่ 2. Both screenshots show a progress bar at the top with three steps: Meeting Info, Personal info, and Other info. A red box highlights the active step in each screenshot.

(ก) ส่วนที่ 1: Meeting Information

The form includes the following fields and options:

- Meeting Information:**
 - Meeting:
 - The 15th APT Policy and Regulation Forum for Pacific (PRFP15)
 - The 20th Meeting of APT Working Group (AWG-20)
 - Attendee Mode:
 - Physical
 - Virtual
- Buttons: Cancel, Next

(ข) ส่วนที่ 2: Personal Information

The form includes the following fields:

- Personal Information:**
 - Title: [Dropdown menu]
 - Full Name: [Text input field]
 - Name of Organization: [Text input field]
 - Job/Position Title: [Text input field]
 - Business Address: [Text input field]
 - Country: [Dropdown menu]
 - State/City: [Text input field]
 - Postal code: [Text input field]
 - Telephone: [Text input field]
 - Fax: [Text input field]
 - E-Mail: [Text input field]
- Buttons: Back, Next

(ข) ส่วนที่ 2

รูปที่ 4.6 การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ON-LINE REGISTRATION FORM

1 Meeting Info 2 Personal Info 3 Other Information

Are you a resident of your Country's Ad-Insulin?
 Yes No

If Yes what is your insulin's classification?
 Human Insulin Analog Insulin Ureagins

Membership Status (If you are a member of any of the following organizations)
 Member of the Status:
 Member Associate Member Affiliate Member International Organization
 Other

Do you want your name to be published in the List of Participants?
 Yes No

Any other information

Back Print Download Submit

(ค) ส่วนที่ 3

รูปที่ 4.6 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ แบบที่ 1 ครั้งที่ 3

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในการออกแบบหน้าลงทะเบียนออนไลน์ ครั้งที่ 3 ที่จะใช้เป็นหน้าลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและจองการอบรมของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี

4.2.3 ออกแบบหน้าลงทะเบียน

ออกแบบขั้นตอนการลงทะเบียนให้ง่ายและมีประสิทธิภาพมากที่สุด ลดขั้นตอนและหลีกเลี่ยงการขอข้อมูลที่ซ้ำซ้อน แบบฟอร์มรูปแบบเดิมมีการลงทะเบียนที่ยาวและซับซ้อนอาจทำให้ผู้ใช้ไม่ดำเนินการตามขั้นตอนให้เสร็จสิ้น

1. ครั้งที่ 1 ของการออกแบบหน้าสำหรับลงทะเบียนทั้งหมดจำนวน 2 แบบ เพื่อทดสอบการออกแบบกับผู้ใช้งานโดยการออกแบบหน้าลงทะเบียนครั้งที่ 1 ออกแบบมี 3 หน้า แสดงดังรูปที่ 4.7



ASIA-PACIFIC TELECOMMUNITY AFFILIATE MEMBERSHIP APPLICATION FORM

Name of applicant organization/company: _____

Official Address: _____

Name of contact person (for correspondence): _____

Title: _____

Country of registration of organization/company : _____

Nature of organization/company: (Please indicate the appropriate box.)

Public Private Not for profit Research

Others (Please specify): _____

Description of activities and geographic scope of activities: _____

APT activities/programmes of interest: (Please indicate the appropriate box.)

Policy & Regulatory Standardization Radiocommunication

Others (Please specify): _____

Activities/programmes in which you will participate and manner in which you will contribute to such activities/programmes

Annual Contribution/Membership Fee (Please identify number of units.)

(ก) ส่วนที่ 1

รูปที่ 4.7 การออกแบบหน้าลงทะเบียน แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Terms and Conditions:

The Terms and Conditions of Affiliate Membership include but are not limited to the following:

- a) The Membership shall become effective on the date of acceptance by the Secretary General of the Telecommunity;
- b) Affiliate Member shall conform to the Constitution and all other instruments of the Telecommunity;
- c) Affiliate Member shall have the right to participate and contribute to the programmes and activities of the Telecommunity and to get from the Telecommunity notices, documents, reports and records relating to the Telecommunity's Work Programmes and activities in which they participate;
- d) Affiliate Member shall pay Annual Contribution/Membership Fee to the Telecommunity in full and on time, according to the number of unit (s) it has chosen and as scheduled by the Telecommunity, in accordance with Article 6 of the Financial Regulations of the APT;
- e) The Annual Contribution/Membership Fee shall be paid in advance every fiscal year (January to December), starting from the year of becoming a member of the Telecommunity;
- f) An Affiliate Member remains a member of the Telecommunity until its membership terminates in accordance with Article 8 and/or Article 14 of the Constitution and/or Resolution 13

By signing this Affiliate Membership Application Form, I, the authorized representative of the entity, hereby agree to conform to the above terms and conditions and the Affiliate Membership Guidelines.

Signature of Authorized Representative: Date:

Name of Authorized Representative: Title:

(ข) ส่วนที่ 2

รูปที่ 4.7 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียน แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Home FAQs Contact

Logo About ADT Work Programmes Membership Events

Nomination by:

Signature of Authorized Representative: Date:

Name of Authorized Representative: Title:

Acceptance by the Secretary General of the Telecommunity:

Signature of Authorized Representative: Date:

Name

(ค) ส่วนที่ 3

รูปที่ 4.7 (ต่อ) การออกแบบหน้าลงทะเบียน แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

ส่วนการออกแบบหน้าลงทะเบียน ครั้งที่ 2 โดยการออกแบบมี 1 หน้า มีการออกแบบ drop down เพื่อเป็นตัวเลือกข้อมูลแทนการคลิกปุ่ม และมีการจำลองการกรอกข้อมูล เพิ่มการพิมพ์เอกสารหรือดาวน์โหลดข้อมูลที่กรอกในเอกสารได้แสดงดังรูปที่ 4.8

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ASIA-PACIFIC TELECOMMUNITY AFFILIATE MEMBERSHIP APPLICATION FORM

Name of applicant organization/company
 Company name

Official address
 Company address

Country State/City Postal code
 Select country Select State/City

Name of contact person (for correspondence)
 Name

Title

Telephone Fax E-mail
 Select Telephone Select Fax Select E-mail

Country of registration of applicant organization
 Select country

Nature of organization/company (Please indicate the appropriate box)
 Public Private Not for profit Non-profit

Public liability
 Public liability

Description of activities and geographic scope of activities
 Describe

APF activities (regions of interest, types of work, regional activities)
 Asia Pacific Southeast Asia Sub-Saharan Africa

Activities (programs) which you will participate and/or sponsor (if applicable) contribute to support APF activities/programs
 Describe

Annual Contribution/Membership Fee (Please enter in member's units)
 30

Terms and Conditions

The Terms and Conditions of Affiliate Membership apply to all individuals and entities who wish to become an Affiliate Member of the Asia Pacific Telecommunity. The Affiliate Member shall be bound by the conditions of membership set forth in the Terms and Conditions of the Asia Pacific Telecommunity. The Affiliate Member shall be bound by the conditions of membership set forth in the Terms and Conditions of the Asia Pacific Telecommunity. The Affiliate Member shall be bound by the conditions of membership set forth in the Terms and Conditions of the Asia Pacific Telecommunity. The Affiliate Member shall be bound by the conditions of membership set forth in the Terms and Conditions of the Asia Pacific Telecommunity.

By signing this Affiliate Membership Application Form, I, the authorized representative of the entity, hereby agree to conform to the above terms and conditions and the Affiliate Membership Guidelines.

Signature of Authorized Representative
 [Signature] Clear

Date
 DD-MM-YYYY

Title

Name of Authorized Representative
 Full name

Non-affiliation
 Signature of Authorized Representative
 [Signature] Clear

Date
 DD-MM-YYYY

Title

Name of Authorized Representative
 Full name

Acceptance by the Secretary General of the Telecommunity
 Signature
 [Signature] Clear

Date
 DD-MM-YYYY

Name
 Full name

Buttons: Cancel, Print, Download, Submit

Footer: LOGO, LOGIN, BOOKS, Contact, Asia Pacific Telecommunity, 1249 Soa, Chiang Mai, Thailand, Tel: +66 2 673 0074, Fax: +66 2 673 0079, Email: apf@iapf.org

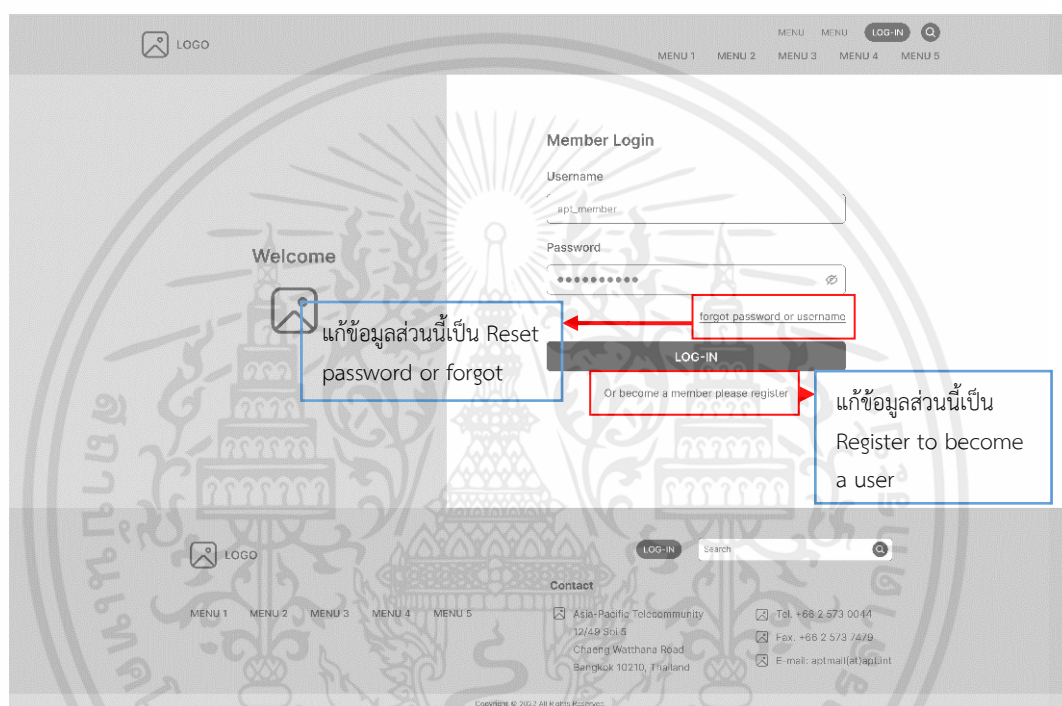
รูปที่ 4.8 การออกแบบหน้าลงทะเบียน แบบที่ 2 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานให้ตัดส่วนการออกแบบหน้าลงทะเบียน ทั้ง 2 แบบนี้ออกทั้งหมด ในเว็บไซต์ใหม่ ผู้ใช้งานไม่ต้องการใช้แบบฟอร์มนี้แล้ว

4.2.4 ออกแบบหน้าล็อกอิน

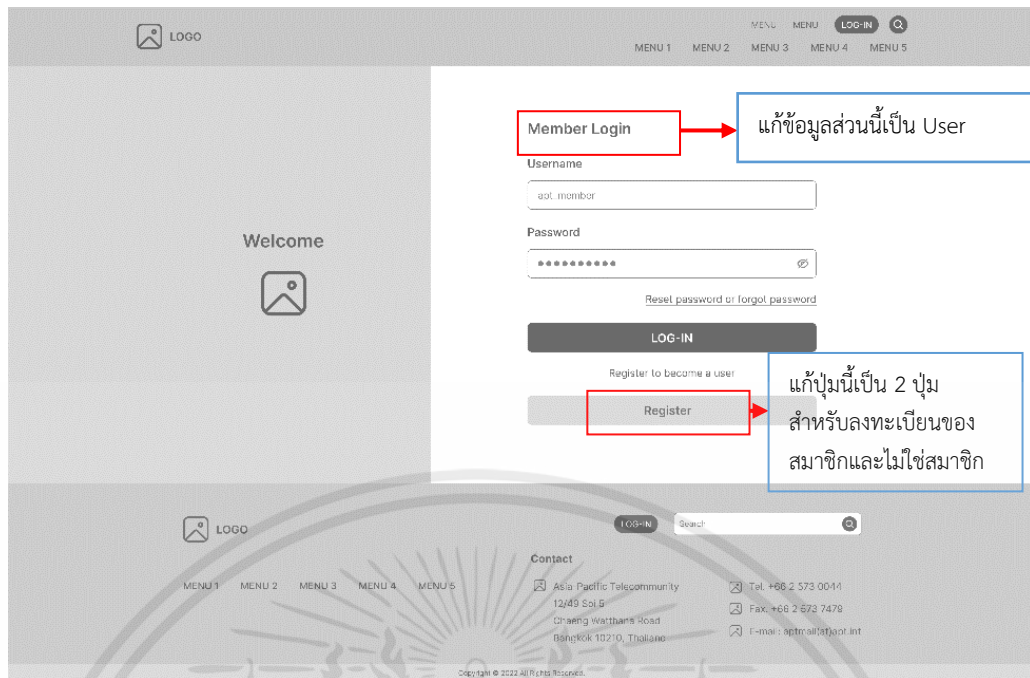
1. ครั้งที่ 1 ของการออกแบบหน้าล็อกอินโดยออกแบบให้มีการกรอก Username and Password มีไอคอนที่สามารถปิดบังข้อมูลที่ไม่ต้องการเปิดเผย เพื่อความปลอดภัยของบัญชีผู้ใช้เพื่อล็อกอิน มีปุ่มในการตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ และปุ่มการลงทะเบียนแสดงดังรูปที่ 4.9



รูปที่ 4.9 การออกแบบหน้าล็อกอิน แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานต้องการให้แก้ไขข้อมูลตรงคำว่า Forgot password or username เป็น Reset password or forgot password และ Or become a member please register เป็น Register to become a user และเพิ่มปุ่ม Register

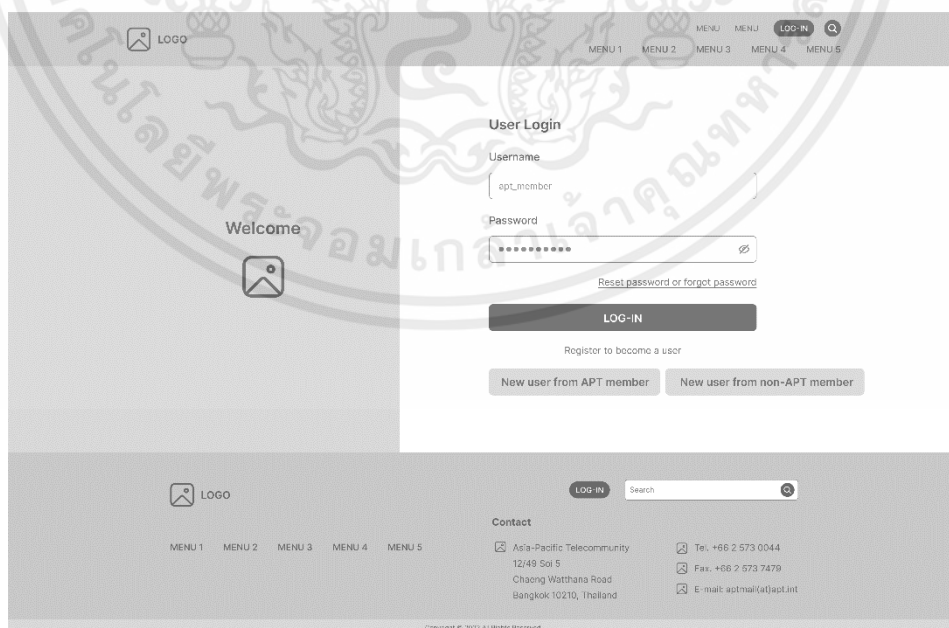
2. ครั้งที่ 2 ของการออกแบบหน้าล็อกอิน แก้ไขในส่วนที่ผู้ใช้งานต้องการแสดงดังรูปที่ 4.10



รูปที่ 4.10 การออกแบบหน้าล็อกอิน แบบที่ 1 ครั้งที่ 2

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานต้องการให้แก้ไขข้อมูลตรงคำว่า Member login เป็น User Login เพิ่มปุ่ม 2 ปุ่ม แทนที่ปุ่ม Register เป็นปุ่ม New user from APT members และปุ่ม New user from non-APT members

3. ครั้งที่ 3 ของการออกแบบหน้าล็อกอิน แก้ไขในส่วนที่ผู้ใช้งานต้องการแสดงดังรูปที่ 4.11



รูปที่ 4.11 การออกแบบหน้าล็อกอิน แบบที่ 1 ครั้งที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในการออกแบบหน้าล็อกอิน ครั้งที่ 3 ที่จะใช้เป็นหน้าการเข้าสู่ระบบของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี

4.2.5 ออกแบบหน้าการลงทะเบียนด้วยตนเอง

1. ครั้งที่ 1 ของการออกแบบหน้าลงทะเบียนด้วยตนเอง ผู้ใช้งานต้องการรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติมในแบบฟอร์มการลงทะเบียนผู้ใช้ใหม่ ข้อมูลที่จะรวบรวมจะแตกต่างออกไปสำหรับผู้ใช้งานจากสมาชิก APT (ฝ่ายบริหาร/องค์กร) แสดงดังรูปที่ 4.12 และผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิก APT แสดงดังรูปที่ 4.13

รูปที่ 4.12 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับสมาชิก APT แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4.13 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิก APT แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในการออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานสำหรับสมาชิก APT ครั้งที่ 1 ที่จะใช้เป็นหน้าการลงทะเบียนด้วยตนเองของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิก เทเลคอมมูนิตี และให้แก้ไขช่องข้อความของการออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิก APT ครั้งที่ 1 ให้มีขนาดใหญ่ขึ้น

2. ครั้งที่ 2 ของการออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้ใหม่ที่ไม่ใช่สมาชิก APT ได้ปรับแก้ไขการออกแบบตามความต้องการของผู้ใช้แสดงดังรูปที่ 4.14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

The image shows a web-based 'SELF REGISTRATION' form. At the top, there is a header with a logo and navigation menus (MENU 1 to MENU 5). The main form area is titled 'SELF REGISTRATION' and contains several sections:

- Personal Information:** Includes fields for Title (dropdown), Full Name, Name of Organization (dropdown), Job/Position Title, Business Address, Country (dropdown), State/City (dropdown), Postal code, E-Mail, and Work Programme of Interest (dropdown).
- Business Address:** A text input field.
- Country:** A dropdown menu.
- State/City:** A dropdown menu.
- Postal code:** A text input field.
- E-Mail:** A text input field.
- Work Programme of Interest:** A dropdown menu.
- Fields of your Interest:** A text input field.
- Short Bio-data:** A text input field.
- Any other information:** A text input field.

At the bottom of the form, there are 'Cancel' and 'Submit' buttons. Below the form, there is a footer section with a logo, navigation menus, and contact information for 'Asia Pacific Economic Community'.

รูปที่ 4.14 การออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิก APT แบบที่ 1 ครั้งที่ 2

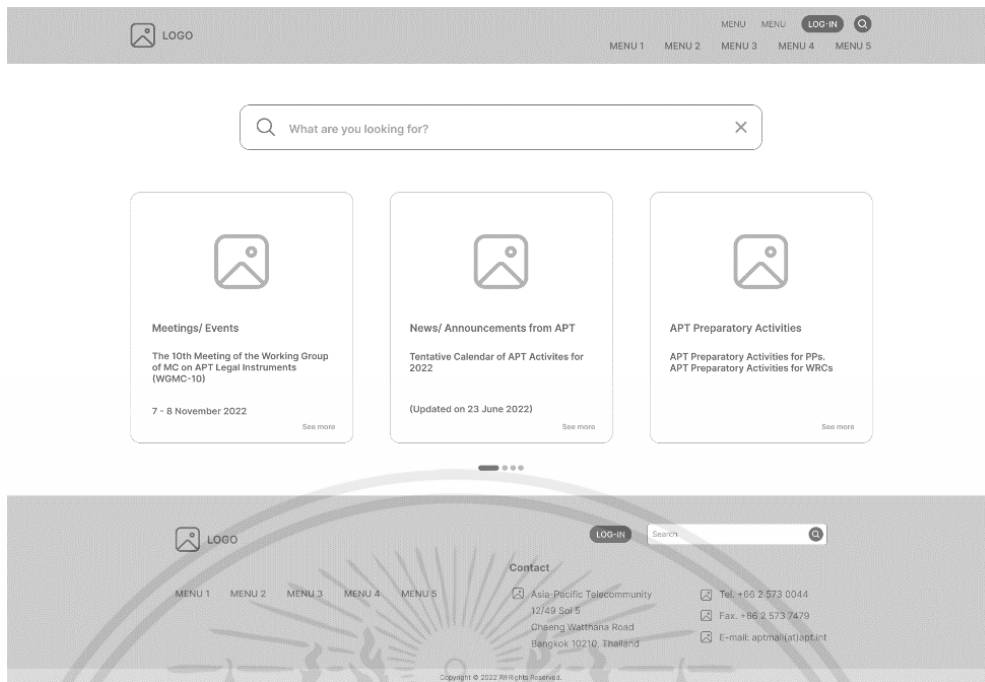
ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในการออกแบบหน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานที่ไม่ใช่สมาชิก APT ครั้งที่ 2 ที่จะใช้เป็นหน้าการลงทะเบียนด้วยตนเองของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิก เทเลคอมมูนิตี

2.4.6 ออกแบบหน้าของการค้นหา

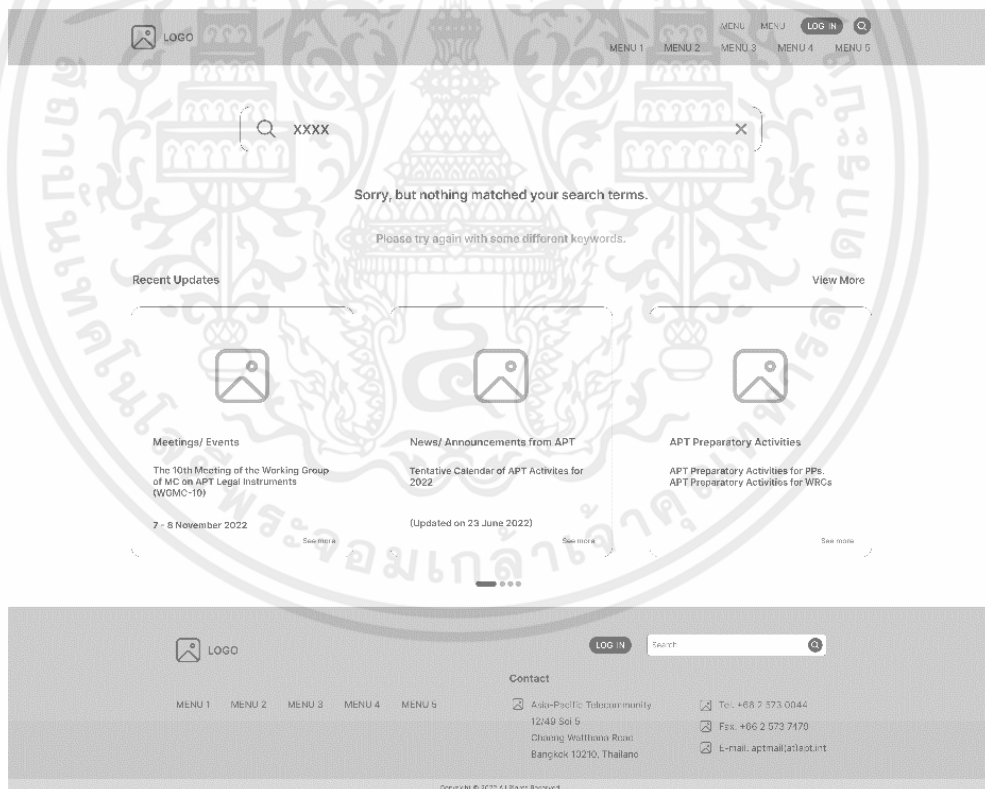
ออกแบบการค้นหาที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถจำกัดผลการค้นหาให้แคบลง มีตัวเลือกที่ชัดเจน ซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกหรือยกเลิกผลการค้นหาได้ การแสดงผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องช่วยให้ผู้ใช้ค้นหาสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

1. ครั้งที่ 1 ออกแบบหน้าของการค้นหา เพื่อทดสอบการออกแบบกับผู้ใช้งาน โดยออกแบบช่องการค้นหาที่ช่วยให้ผู้ใช้หาข้อมูลที่ต้องการในเว็บไซต์ขององค์กรได้ง่ายขึ้น และสามารถลบข้อความที่ค้นหาได้ทันทีในกรณีที่ไม่ต้องการหาคำนั้นแล้วด้วยการคลิกที่ไอคอนกากบาท มีรูปภาพประกอบและวันที่แสดงในหน้าของการค้นหา เพื่อให้ผู้ใช้เห็นคำค้นหาของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น และในกรณีที่เราค้นหาคีย์เวิร์ดที่ไม่ตรงกับข้อมูลขององค์กรจะมีข้อความแสดงขึ้นมาให้กรอกข้อมูลค้นหาใหม่แสดงดังรูปที่ 4.15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



(ก) ส่วนที่ 1



(ข) ส่วนที่ 2

รูปที่ 4.15 ออกแบบหน้าการค้นหา แบบที่ 1 ครั้งที่ 1

ผลการทดสอบ ผู้ใช้งานมีความพึงพอใจในออกแบบหน้าการค้นหาครั้งนี้ ที่จะใช้เป็นหน้าของการค้นหาของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการทดสอบและข้อเสนอแนะ

ในบทนี้เป็นการสรุปผลการทดสอบ ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน และข้อเสนอแนะต่าง ๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

5.1 สรุปผลการทดสอบ

จากการดำเนินงานโครงการสหกิจศึกษาในการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน สำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี โดยใช้หลักการตามหลักการออกแบบ User Experience หรือ UX ที่ดีทั้ง 6 ขั้นตอน ใช้โปรแกรม Figma สำหรับการออกแบบงานนี้ทั้งหมด ใช้โปรแกรม Canva นำเสนอการทดสอบความพึงพอใจของผู้ใช้งานในการออกแบบ และแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ ผู้ออกแบบได้ใช้ทักษะความรู้ทางด้าน Hard Skill ที่สามารถพัฒนาต้นแบบจากการใช้งานของผู้ใช้ ในด้านอารมณ์และความรู้สึก ที่ตอบสนองต่อความต้องการของเว็บไซต์ หรือระบบต่างๆ เช่น การใช้งานง่าย ความสะดวกสบาย เกิดประสบการณ์ที่ดีกับผู้ใช้หรือ เป็นความพึงพอใจสูงสุด โดยแนวคิดนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการและแนวคิดการออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้ ความสำคัญของการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ การสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ การตอบสนองวิเคราะห์ประเด็นปัญหาและเทคนิคต่างๆ สำหรับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้

การออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้สำหรับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี ทั้งหมด 6 หน้า ประกอบด้วย หน้าหลัก (Homepage) หน้านัดหมายการประชุมและจองการอบรม Online Registration (Meeting) หน้าของการค้นหา (Search) หน้าเข้าสู่ระบบ (Login) หน้าการลงทะเบียนด้วยตนเอง (Self-Registration) และหน้าการตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ (Reset Username and Password) ดังนี้

1. หน้าหลัก (Homepage)

ผู้ออกแบบได้ออกแบบหน้าหลักของเว็บไซต์ที่มีการจัดวางเลย์เอาต์ของเนื้อหาให้มีความสมดุล เป็นองค์ประกอบที่สำคัญมาก มีการจัดเรียงลำดับความสำคัญของข้อมูล ที่เน้นความเรียบง่ายใช้งานสะดวกและมีความเข้าใจได้ง่าย ทำให้ผู้เข้าชมจดจำเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น และนำเสนอข้อมูลขององค์กรหรือบริษัทให้แก่ผู้เยี่ยมชมได้อย่างสะดวกในการเข้าชมเว็บไซต์ ในหน้าหลักของเว็บไซต์จะสามารถเชื่อมโยงไปถึงหน้าอื่นๆ ได้ทั้งหมด และออกแบบในส่วนเนวิเกชันที่ทุกหน้าของเว็บไซต์ควรมีเนวิเกชันที่สามารถคลิกกลับมาหน้าแรกได้

2. หน้าเข้าสู่ระบบ (Login)

ผู้ออกแบบได้ออกแบบหน้าการล็อกอินเข้าสู่ระบบที่พัฒนามาจากรูปแบบเดิมของเว็บไซต์เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ด้วยการเพิ่มพื้นที่รูปภาพที่เกี่ยวข้องกับองค์กรหรือบริษัท และออกแบบในส่วนการกรอกข้อมูลที่ไม่ต้องการเปิดเผยรหัสผ่านให้ผู้อื่นทราบ เพื่อความปลอดภัยของบัญชีของผู้ใช้งาน และออกแบบการลงทะเบียนของผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิกและไม่ใช่มชิกของเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทคโนโลยี เพื่อความสะดวกและไม่ซับซ้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. หน้าการลงทะเบียนด้วยตนเอง (Self-Registration)

ผู้ออกแบบได้ออกแบบหน้าการลงทะเบียน เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่องค์กรหรือบริษัทต้องการสำหรับผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิกและผู้ใช้ที่ไม่ได้เป็นสมาชิก เพื่อที่จะเข้าใช้งานระบบของเว็บไซต์ มีการออกแบบให้ดูน่าเชื่อถือ เพราะหน้าการลงทะเบียนเป็นหน้าที่ติดต่อกับผู้เข้าใช้เว็บไซต์โดยตรง

4. หน้านัดหมายการประชุมและจองการอบรม Online Registration (Meeting)

ผู้ออกแบบได้ออกแบบหน้าการลงทะเบียนออนไลน์สำหรับนัดหมายการประชุมและการจองการอบรม โดยการเก็บข้อมูลการลงทะเบียนผ่านระบบลงทะเบียนออนไลน์ที่มีการเก็บข้อมูลเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อให้มีความสะดวกแก่ผู้ที่ไม่ใช่สมาชิกที่ต้องการเข้าร่วมการประชุมและอบรมขององค์กรหรือบริษัท และข้อมูลที่ใช้กรอกทั้งหมดผู้ใช้สามารถพิมพ์เอกสารหรือดาวน์โหลดเอกสารได้

5. หน้าการตั้งค่าชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านใหม่ (Reset Username and Password)

ผู้ออกแบบได้ออกแบบหน้าการตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ ออกแบบให้มี 2 ขั้นตอน โดยหน้านี้จะเชื่อมต่อกับหน้าของการล็อกอิน ที่มีการล็อกอินใช้งานในระบบแล้ว ต้องการเปลี่ยนชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านใหม่ ขั้นตอนแรกผู้ใช้ต้องกรอกชื่อผู้ใช้งานและรหัสผ่านใหม่ เพื่อดำเนินการต่อในขั้นตอนที่ 2 และขั้นตอนต่อไปผู้ใช้ต้องกรอกชื่อผู้ใช้ใหม่อีกครั้ง เป็นการยืนยันตัวตนเพื่อ Reset การตั้งค่าเปลี่ยนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านใหม่ และมีการออกแบบปุ่มลัดที่สามารถกลับไปยังหน้าล็อกอินได้ทันที ไม่ต้องกดย้อนกลับหลายขั้นตอนให้ซับซ้อน

6. หน้าของการค้นหา (Search)

ผู้ออกแบบได้ออกแบบหน้าการค้นหา ที่ช่วยให้ผู้ใช้หาข้อมูลที่ต้องการในเว็บไซต์ขององค์กรหรือบริษัทได้ง่ายขึ้น และสามารถลบข้อความที่ค้นหาได้โดยคลิกแค่ปุ่มเดียว ไม่ต้องลบทีละตัวอักษร มีรูปภาพประกอบและวันที่แสดงในหน้าของการค้นหา เพื่อให้ผู้ใช้เห็นข้อมูลในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับค้นหาได้ง่ายขึ้น

5.2 ปัญหาและอุปสรรค

1. ปัญหาทางด้านเทคนิคในการใช้โปรแกรมออกแบบ
2. ปัญหาทางด้านความคิดในการออกแบบ
3. ปัญหาในการจัดการเวลาและความรอบคอบในการทำงาน

5.3 วิธีการแก้ไขปัญหา

1. ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เทคนิคต่างๆ ของโปรแกรมออกแบบ
2. ดูตัวอย่างแนวคิดและหลักการออกแบบจากอินเทอร์เน็ต
3. ปรับปรุงการวางแผนการทำงาน เร่งทำงานในส่วนที่ได้รับมอบหมายให้เร็วขึ้นและรอบคอบ

ที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 ข้อเสนอแนะ

1. ควรทำการตรวจสอบการออกแบบให้รอบครอบก่อนที่จะส่งงานให้กับผู้ใช้งาน เพื่อลดข้อผิดพลาดในการทำงาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

- [1] “บทความเกี่ยวกับเว็บไซต์เอเชียแปซิฟิกเทเลคอมมูนิตี้”, เข้าล่าสุดวันที่ 27 ธันวาคม 2565, จาก URL: <https://www.apt.int/>
- [2] “บทความเกี่ยวกับเว็บไซต์ (Website)”, เข้าล่าสุดวันที่ 18 ธันวาคม 2565, จาก URL: <https://www.1belief.com/article/website/>
- เข้าล่าสุดวันที่ 31 พฤษภาคม 2566, จาก URL: <https://grappik.com/setting-the-screen-size-of-a-website/>
- เข้าล่าสุดวันที่ 2 มิถุนายน 2566, จาก URL: <https://th.wikipedia.org/wiki/>
- [3] “บทความเกี่ยวกับความหมาย (User Experience)”, เข้าล่าสุดวันที่ 4 พฤษภาคม 2566, จาก URL: <https://www.9experttraining.com/articles/ux-design/>
- [4] “บทความเกี่ยวกับความสำคัญของ (UX Design)”, เข้าล่าสุดวันที่ 4 พฤษภาคม 2566, จาก URL: <https://www.9experttraining.com/articles/ux-design/>
- [5] “บทความเกี่ยวกับหลักการออกแบบ (User Experience)”, เข้าล่าสุดวันที่ 2 พฤษภาคม 2566, จาก URL: <https://www.borntodev.com/>
- [6] “บทความเกี่ยวกับองค์ประกอบการออกแบบ (UX Design)”, เข้าล่าสุดวันที่ 3 พฤษภาคม 2566, จาก URL: <https://iconext.co.th/th/2021/07/19/ux-ui-design-/>
- [7] “บทความเกี่ยวกับโปรแกรม Figma”, เข้าล่าสุดวันที่ 18 ธันวาคม 2565, จาก URL: <https://dev.classmethod.jp/articles/whats-about-figma/>
- เข้าล่าสุดวันที่ 21 พฤษภาคม 2566, จาก URL: <https://medium.com/teamappman/>
- เข้าล่าสุดวันที่ 25 พฤษภาคม 2566, จาก URL: <https://www.mindphp.com/>
- [8] “บทความเกี่ยวกับโปรแกรม Canva”, เข้าล่าสุดวันที่ 30 พฤษภาคม 2566, จาก URL: <https://entro.io/canva/>

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวดาริณี พิมพ์เสน
วัน เดือน ปีเกิด	23 สิงหาคม 2543
ที่อยู่	1033 หมู่ 10 ตำบลรั้ว อำเภอนาทม จังหวัดอุดรธานี 41140
ประวัติการศึกษา	ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียน วิทยาศาสตร์ โรงเรียนศรีอยุธยา จังหวัดอุดรธานี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้