

ระบบต้นแบบในการแนะนำการออกแบบเว็บไซต์

THE PROTOTYPE OF WEBSITE DESIGN GUIDELINE SYSTEM



ปัญหาพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา

วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์)

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE PROTOTYPE OF WEBSITE DESIGN GUIDELINE SYSTEM



MONGKHONWAT HAMONTRI

ATHIWAT PATCHARADATNITIPONG

A SPECIAL PROBLEM SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENT FOR
THE DEGREE OF BACHELOR OF SCIENCE (COMPUTER SCIENCE)
DEPARTMENT OF COMPUTER SCIENCE, FACULTY OF SCIENCE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
ACADEMIC YEAR 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการพิเศษ

ระบบต้นแบบในการแนะนำการออกแบบเว็บไซต์

The Prototype of Website Design Guideline System

ชื่อนักศึกษา

นายมงคลวรราช หามนตรี รหัสนักศึกษา 62050211

นายอริวัฒน์ พืชเดชนิธิพงษ์ รหัสนักศึกษา 62050244

ปริญญา

วิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์)

ภาควิชา

วิทยาการคอมพิวเตอร์


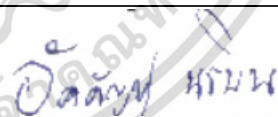

ปีการศึกษา

2565

อาจารย์ที่ปรึกษา

ผศ.ดร.ปัทมา เจริญพร

คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) อนุมัติให้โครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์) ประจำปีการศึกษา 2565

คณะกรรมการสอบ	ลายมือชื่อ
ผศ.ดร.อนันตพร หารราชคุณาฒย ประธานกรรมการ	
ผศ.ดร.อัศศิษฐ์ นรบิน กรรมการ	
ผศ.ดร.ปัทมา เจริญพร กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา	

ลิขสิทธิ์ของคณะวิทยาศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการพิเศษ	ระบบต้นแบบในการแนะนำการออกแบบเว็บไซต์
	The Prototype of Website Design Guideline System
ชื่อนักศึกษา	นายมงคลวรราช หามนตรี รหัสนักศึกษา 62050211
	นายอริวัฒน์ พัชเดชนิธิพงษ์ รหัสนักศึกษา 62050244
ปริญญา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วิทยาการคอมพิวเตอร์)
ภาควิชา	วิทยาการคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ศศ.ดร.ปัทมา เจริญพร

บทคัดย่อ

เนื่องจากในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตนั้นมีอิทธิพลกับสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก ทำให้เว็บไซต์ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากเช่นกัน และในการออกแบบแต่ละเว็บไซต์นั้นมีเรื่องที่ต้องคำนึงถึงมากมาย รวมถึงแต่ละประเภทของเว็บไซต์ก็มีการออกแบบที่เหมาะสมแตกต่างกัน ทางผู้จัดทำได้สังเกตเห็นถึงปัญหา จึงทำการสำรวจและวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อรวบรวมรูปแบบการออกแบบเว็บไซต์ที่เหมาะสม ง่ายต่อการใช้งานและพึงพอใจต่อผู้ใช้งานให้ได้มากที่สุด แล้วจึงจัดทำเว็บแอปพลิเคชันที่จะรวบรวมรูปแบบที่ดีและเหมาะสมกับเว็บไซต์ประเภทนั้นๆ ไว้ หลายประเภท เพื่อเป็นตัวช่วยในการออกแบบเว็บไซต์แก่ผู้ที่ต้องการจะศึกษาหรือสร้างเว็บไซต์ หลังจากที่ใช้ได้ทำเข้าใช้งานเว็บไซต์แล้วผู้ใช้งานสามารถนำตัวอย่างการออกแบบของเว็บไซต์ประเภทต่างๆ ของผู้จัดทำเป็นแนวทางพัฒนาต่อยอดได้

คำสำคัญ : การออกแบบ, การออกแบบเว็บไซต์, เว็บแอปพลิเคชัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Title	The Prototype of Website Design Guideline System	
Students	Mr.Mongkhonwat Hamontri	Student ID 62050128
	Mr.Athiwat Patcharadatnitipong	Student ID 62050150
Degree	Bachelor of Science (Computer Science)	
Department	Computer Science	
School	Science	
University	King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang (KMITL)	
Academic Year	2022	
Advisor	Asst. Prof Dr. Pattama Charoenporn	

Abstract

Nowadays, the internet has significant influence on human society. Making websites that work on the Internet has also played a vital role. In designing of each website, there are many things to consider. Each types of websites have a different appropriate design. The organizer has foreseen the problem. Therefore, we decided to conduct a survey and research from the sample group to collect suitable website design patterns that are easy to use and satisfy users as much as possible. Then, we create a web application that contain many types of appropriate styles for that type of website to help in website design for those who want to study or create a website. After users have logged into the website, they can take the design samples of various types of websites provided by the developers as a guide for further development

Keywords : Design, Web application, Website design

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ปัญหาพิเศษการพัฒนาาระบบช่วยให้คำแนะนำการออกแบบเว็บไซต์ (THE DEVELOPMENT OF RECOMMENDATION FOR WEBSITE DESIGN) สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากได้รับความช่วยเหลือและสนับสนุนจากบุคคลหลายฝ่าย ทางผู้จัดทำขอขอบคุณผู้มีพระคุณดังนี้

ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัวของคณะผู้จัดทำ ที่ช่วยสนับสนุนและให้กำลังใจตลอดการทำปัญหาพิเศษนี้

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.ปัทมา เจริญพร อาจารย์ที่ปรึกษาปัญหาพิเศษ ที่กรุณาให้ความรู้คำแนะนำและช่วยเหลือแนะนำแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ตลอดระยะเวลาการทำปัญหาพิเศษนี้

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร.อนันตพร ทรราชคุณาตย์ ประธานกรรมการ และ ผศ.ดร.อัศศิษฐ์ นรบิน กรรมการ ที่ได้เสียสละเวลาในการตรวจทาน ชี้จุดบกพร่องและกรุณาให้ข้อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาปัญหาพิเศษนี้ให้มีความถูกต้องสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ในภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ได้มอบความรู้ทางวิชาการและคำแนะนำในการทำปัญหาพิเศษเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ทุกท่านที่ได้ให้ความช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกในเรื่องต่างๆ

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ ที่คอยให้คำปรึกษาและให้กำลังใจเสมอ

ทางผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าปัญหาพิเศษเรื่องนี้เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ และสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ในอนาคต

มงคลวรราช

หามนตรี

อธิวัฒน์

พัชรเดชนิธิพงษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อ.....	ก
Abstract.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญรูป.....	ญ
บทที่ 1.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	1
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	1
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	2
บทที่ 2.....	3
2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์.....	3
2.2 โปรแกรม ซอฟต์แวร์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.2.1 Visual Studio Code.....	5
2.2.2 Node.js Framework.....	6
2.2.3 React Framework.....	7
2.2.4 Javascript.....	8
2.2.5 MySQL.....	9
2.2.6 Figma.....	10
2.3 งานที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.3.1 โปรแกรมสร้างเว็บไซต์คืออะไร.....	11
2.3.2 ตัวอย่างเว็บแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้อง.....	11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเว็บแอปพลิเคชัน.....	18
บทที่ 3.....	19
3.1 แผนภาพการทำงานของระบบ (Use Case Diagram).....	20
3.1.1 คำอธิบายแผนภาพการทำงานของระบบ (Use Case Description)	21
3.1.2 ตารางแสดงคำอธิบายผู้ใช้ (Description table).....	21
3.2 โครงสร้าง Sequence Diagram ในส่วนต่างๆของระบบ.....	26
3.2.1 Sequence Diagram ของระบบสมัครสมาชิก	26
3.2.2 Sequence Diagram ของการเข้าสู่ระบบ.....	27
3.2.3 Sequence Diagram ของระบบลิ้มรสผ่าน	28
3.2.4 Sequence Diagram ของระบบแก้ไขโปรไฟล์.....	29
3.2.5 Sequence Diagram ของระบบดูตัวอย่างการออกแบบ	30
3.2.6 Sequence Diagram ของระบบเพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ	31
3.2.7 Sequence Diagram ของระบบกดถูกใจการออกแบบ	32
3.2.8 Sequence Diagram ของระบบดูการออกแบบที่ถูกใจทั้งหมด.....	33
3.2.9 Sequence Diagram ของระบบดูกราฟสรุปผล.....	34
3.3 แผนภาพกิจกรรม (Activity Diagram).....	35
3.3.1 แผนภาพกิจกรรมการสมัครสมาชิก.....	35
3.3.2 แผนภาพกิจกรรมการเข้าสู่ระบบ.....	36
3.3.3 แผนภาพกิจกรรมลิ้มรสผ่าน.....	37
3.3.4 แผนภาพกิจกรรมการแก้ไขโปรไฟล์.....	39
3.3.5 แผนภาพกิจกรรมการดูตัวอย่างการออกแบบและกดถูกใจ/ความคิดเห็น.....	40
3.4 การออกแบบระบบเก็บข้อมูล	41
3.4.1 แผนภาพความสัมพันธ์ของระบบ (Entity Relationship Diagram).....	41
3.4.2 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของระบบ (Data Dictionary)	42
3.5 สถาปัตยกรรมของระบบ (Architectural Design Activities)	45
3.6 ตัวอย่างแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาทำการออกแบบ	46

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	46
3.6.2 ประเภท Social Media	48
3.6.3 ประเภท Streaming	56
3.6.4 ประเภท Gaming	58
3.6.5 ประเภท Education	60
3.7 สรุปผลแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาทำการออกแบบ	62
3.7.1 สรุปข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	62
3.7.2 สรุปข้อมูลประเภท Social Media	64
3.7.3 สรุปข้อมูลประเภท Streaming	72
3.7.4 สรุปข้อมูลประเภท Gaming	76
3.7.5 สรุปข้อมูลประเภท Education	80
3.8 สรุปผลการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์	83
3.9 การออกแบบโครงสร้างหน้าจอของระบบ (Wireframe)	84
3.9.1 โครงสร้างหน้าจอหลัก	84
3.9.2 โครงสร้างหน้าจอสมัครสมาชิก	85
3.9.4 โครงสร้างหน้าจอลิ้มรสผ่านและการเปลี่ยนรหัสผ่าน	87
3.9.5 โครงสร้างหน้าจอโปรไฟล์	89
3.9.6 โครงสร้างหน้าจอแก้ไขโปรไฟล์	90
บทที่ 4	91
4.1 เว็บไซต์พลิเคชันที่ช่วยในการออกแบบ	91
4.1.1 ส่วนของผู้ใช้งานที่ไม่ได้สมัครสมาชิก (User)	91
4.1.2 ส่วนของผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (Member)	113
4.2 Unit test	139
4.3 แบบสำรวจความพึงพอใจ	153
4.3.1 ตัวอย่างแบบสำรวจความพึงพอใจในการใช้เว็บไซต์	153
บทที่ 5	161

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1 สรุปผลดำเนินการ 161

5.2 ข้อจำกัด 161

5.3 ข้อเสนอแนะ 162



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2. 1 ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเว็บแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องและงานวิจัย	18
ตารางที่ 3. 1 Use Case Description ของระบบสมัครสมาชิก	21
ตารางที่ 3. 2 Use Case Description ของการเข้าสู่ระบบ	22
ตารางที่ 3. 3 Use Case Description ของระบบลิ้มรสผ่าน	22
ตารางที่ 3. 4 Use Case Description ของระบบแก้ไขโปรไฟล์	23
ตารางที่ 3. 5 Use Case Description ของระบบดูตัวอย่างการออกแบบ	23
ตารางที่ 3. 6 Use Case Description ของระบบเพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ	24
ตารางที่ 3. 7 Use Case Description ของระบบถูกใจการออกแบบ	24
ตารางที่ 3. 8 Use Case Description ของระบบดูการออกแบบที่ถูกใจทั้งหมด	25
ตารางที่ 3. 9 Use Case Description ของระบบดูกราฟสรุปผล	25
ตารางที่ 3. 11 Member ตารางเก็บข้อมูลของสมาชิก	42
ตารางที่ 3. 12 Category ตารางเก็บข้อมูลของหมวดหมู่การออกแบบ	42
ตารางที่ 3. 13 Design ตารางเก็บข้อมูลของการออกแบบ.....	43
ตารางที่ 3. 14 Design_Page ตารางเก็บข้อมูลของหน้าการออกแบบ	43
ตารางที่ 3. 15 Page_Contents ตารางเก็บข้อมูลของเนื้อหาย่อยของการออกแบบ	43
ตารางที่ 3. 16 Comment ตารางเก็บข้อมูลของการ Comment	44
ตารางที่ 3. 17 Like ตารางเก็บข้อมูลของการกด Like	44
ตารางที่ 4. 1 Test Case ของการสมัครสมาชิก.....	139
ตารางที่ 4. 2 Test Case ของการเข้าสู่ระบบ	141
ตารางที่ 4. 3 Test Case เมื่อผู้ใช้ลิ้มรสผ่าน	143
ตารางที่ 4. 4 Test Case เมื่อผู้ใช้ลิ้มรสผ่าน	144

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4. 5 Test Case ของการแก้ไขโปรไฟล์.....	146
ตารางที่ 4. 6 Test Case ของการเลือกหมวดหมู่การออกแบบ.....	147
ตารางที่ 4. 7 Test Case ของการเลือกตัวอย่างการออกแบบ	148
ตารางที่ 4. 8 Test Case ของการใช้งานหน้าตัวอย่างการออกแบบ	149
ตารางที่ 4. 9 Test Case ของการเลือกหมวดหมู่กราฟสรุปผล.....	151
ตารางที่ 4. 10 Test Case ของการเลือกหน้าสรุปผลตัวอย่างการออกแบบ.....	152
ตารางที่ 4. 11 ตารางการคำนวณลิเคิร์ต (Likert Scale).....	160



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูป

หน้า

รูปที่ 2. 1 Visual Studio Code	5
รูปที่ 2. 2 Node.js	6
รูปที่ 2. 3 React Framework	7
รูปที่ 2. 4 Javascript	8
รูปที่ 2. 5 MySQL	9
รูปที่ 2. 6 Figma	10
รูปที่ 2. 7 ภาพตัวอย่างเว็บไซต์ WordPress.com	12
รูปที่ 2. 8 ภาพตัวอย่างเว็บไซต์ JIMDO	13
รูปที่ 2. 9 ภาพตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ iGetWeb	14
รูปที่ 2. 10 ภาพตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ MakeWebEasy.....	15
รูปที่ 2. 11 ภาพตัวอย่างหน้า blog ของเว็บไซต์ TakraOnline.....	16
รูปที่ 2. 12 ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์การออกแบบของ blog.....	17
รูปที่ 3. 1 Use Case Diagram ของระบบ	20
รูปที่ 3. 2 Sequence Diagram ของระบบสมัครสมาชิก	26
รูปที่ 3. 3 Sequence Diagram ของการเข้าสู่ระบบ	27
รูปที่ 3. 4 Sequence Diagram ของระบบลิ้มรสผ่าน.....	28
รูปที่ 3. 5 Sequence Diagram ของระบบแก้ไขโปรไฟล์.....	29
รูปที่ 3. 6 Sequence Diagram ของระบบดูตัวอย่างการออกแบบ	30
รูปที่ 3. 7 Sequence Diagram ของระบบเพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ	31
รูปที่ 3. 8 Sequence Diagram ของระบบกดถูกใจการออกแบบ	32
รูปที่ 3. 9 Sequence Diagram ของระบบดูการออกแบบที่ถูกใจทั้งหมด	33

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 3. 10 Sequence Diagram ของระบบดูกราฟสรุปผล.....	34
รูปที่ 3. 11 Activity Diagram ของระบบสมัครสมาชิก	35
รูปที่ 3. 12 Activity Diagram ของการเข้าสู่ระบบ.....	36
รูปที่ 3. 13 Activity Diagram ของระบบลีสร์ผ่าน	37
รูปที่ 3. 14 Activity Diagram ของระบบแก้ไขโปรไฟล์.....	39
รูปที่ 3. 15 Activity Diagram ของระบบตัวอย่างการออกแบบและกดถูกใจ/ความคิดเห็น	40
รูปที่ 3. 16 Entity Relationship Diagram ของระบบ.....	41
รูปที่ 3. 17 Architectural Design Activities ของหน้าจอ.....	45
รูปที่ 3. 18 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 1.....	46
รูปที่ 3. 19 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2.....	47
รูปที่ 3. 20 เว็บไซต์ประเภท Social Media 1.....	48
รูปที่ 3. 21 เว็บไซต์ประเภท Social Media 2.....	48
รูปที่ 3. 22 เว็บไซต์ประเภท Social Media 3.....	49
รูปที่ 3. 23 เว็บไซต์ประเภท Social Media 4.....	49
รูปที่ 3. 24 เว็บไซต์ประเภท Social Media 5.....	50
รูปที่ 3. 25 เว็บไซต์ประเภท Social Media 6.....	50
รูปที่ 3. 26 เว็บไซต์ประเภท Social Media 7.....	51
รูปที่ 3. 27 เว็บไซต์ประเภท Social Media 8.....	51
รูปที่ 3. 28 เว็บไซต์ประเภท Social Media 9.....	52
รูปที่ 3. 29 เว็บไซต์ประเภท Social Media 10	52
รูปที่ 3. 30 เว็บไซต์ประเภท Social Media 11	53
รูปที่ 3. 31 เว็บไซต์ประเภท Social Media 12	53
รูปที่ 3. 32 เว็บไซต์ประเภท Social Media 13	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 3. 33 เว็บไซต์ประเภท Social Media 14	54
รูปที่ 3. 34 เว็บไซต์ประเภท Social Media 15	55
รูปที่ 3. 35 เว็บไซต์ประเภท Social Media 16	55
รูปที่ 3. 36 เว็บไซต์ประเภท Streaming 1.....	56
รูปที่ 3. 37 เว็บไซต์ประเภท Streaming 2.....	56
รูปที่ 3. 38 เว็บไซต์ประเภท Streaming 3.....	57
รูปที่ 3. 39 เว็บไซต์ประเภท Streaming 4.....	57
รูปที่ 3. 40 เว็บไซต์ประเภท Gaming 1	58
รูปที่ 3. 41 เว็บไซต์ประเภท Gaming 2	58
รูปที่ 3. 42 เว็บไซต์ประเภท Gaming 3	59
รูปที่ 3. 43 เว็บไซต์ประเภท Gaming 4	59
รูปที่ 3. 44 ประเภทเว็บไซต์ Education 1.....	60
รูปที่ 3. 45 ประเภทเว็บไซต์ Education 2.....	60
รูปที่ 3. 46 ประเภทเว็บไซต์ Education 3.....	61
รูปที่ 3. 47 ข้อมูลอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม	62
รูปที่ 3. 48 ข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	62
รูปที่ 3. 49 ประสบการณ์ใช้งานเว็บไซต์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	63
รูปที่ 3. 50 ประสบการณ์ใช้งานเว็บไซต์ประเภทที่มากที่สุดของผู้ตอบแบบสอบถาม	63
รูปที่ 3. 51 ประสบการณ์การใช้สื่อ social media.....	64
รูปที่ 3. 52 ช้จางเว็บไซต์ Social Media บ่อยครั้งแค่ไหน.....	64
รูปที่ 3. 53 เลือกใช้ platform social media ไต	65
รูปที่ 3. 54 ตัวอย่างทำตอบการเลือกใช้งาน platform social media	65
รูปที่ 3. 55 สรุปลจากตัวอย่างโพสของ Facebook.....	66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 3. 56	สรุปผลจากตัวอย่างโพสของ Twitter	66
รูปที่ 3. 57	สรุปผลจากตัวอย่างโพสของ Reddit	66
รูปที่ 3. 58	ตัวอย่างเหตุผลที่ชอบโพส socaial media	67
รูปที่ 3. 59	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบโพส	67
รูปที่ 3. 60	สรุปผลจากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Facebook.....	68
รูปที่ 3. 61	สรุปผลจากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Twitter.....	68
รูปที่ 3. 62	สรุปผลจากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Reddit.....	68
รูปที่ 3. 63	ตัวอย่างเหตุผลที่ชอบคอมเมนต์ socaial media	69
รูปที่ 3. 64	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบคอมเมนต์.....	69
รูปที่ 3. 65	ปัญหาที่เคยพบ social media	70
รูปที่ 3. 66	ฟีเจอร์ที่ต้องการเพิ่ม social media	71
รูปที่ 3. 67	ข้อเสนอแนะ social media	71
รูปที่ 3. 68	ประสบการณ์การใช้สื่อ streaming.....	72
รูปที่ 3. 69	ความถี่ในการใช้งานเว็บไซต์ streaming	72
รูปที่ 3. 70	เหตุผลที่ทำให้เลือกใช้งาน platform streaming	73
รูปที่ 3. 71	ปัญหาที่เคยประสบเมื่อใช้งาน platform streaming	74
รูปที่ 3. 72	ฟีเจอร์ที่ต้องการเพิ่มลงใน platform streaming	75
รูปที่ 3. 73	ข้อเสนอแนะแก่ platform streaming.....	75
รูปที่ 3. 74	ประสบการณ์การใช้สื่อ gaming.....	76
รูปที่ 3. 75	ความถี่ในการใช้งานเว็บไซต์ gaming	76
รูปที่ 3. 76	เหตุผลที่ทำให้เลือกใช้งาน platform gaming	77
รูปที่ 3. 77	สรุปผลที่เคยประสบปัญหาระหว่างใช้งาน platform gaming ประเภทที่ 1.....	78
รูปที่ 3. 78	ฟีเจอร์ที่ต้องการเพิ่มลงใน platform gaming ประเภทที่ 1.....	78

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 3. 79 ข้อเสนอแนะแก่ platform gaming ประเภทที่ 1	78
รูปที่ 3. 80 สรุปผลที่เคยประสบปัญหาระหว่างใช้งาน platform gaming ประเภทที่ 2.....	79
รูปที่ 3. 81 พีเจอร์ที่ต้องการเพิ่มลงใน platform gaming ประเภทที่ 2.....	79
รูปที่ 3. 82 ข้อเสนอแนะแก่ platform gaming ประเภทที่ 2	79
รูปที่ 3. 83 ประสบการณ์การใช้สื่อ education	80
รูปที่ 3. 84 ความถี่ในการใช้งานเว็บไซต์ education.....	80
รูปที่ 3. 85 เหตุผลที่ทำให้เลือกใช้งาน platform education.....	81
รูปที่ 3. 86 สรุปผลที่เคยประสบปัญหาระหว่างใช้งาน platform education.....	82
รูปที่ 3. 87 พีเจอร์ที่ต้องการเพิ่มลงใน platform education.....	82
รูปที่ 3. 88 ข้อเสนอแนะแก่ platform education	82
รูปที่ 3. 89 รูปตัวอย่างการสัมภาษณ์ผ่านทาง google meet.....	83
รูปที่ 3. 90 Wireframe ของหน้าจอหลัก	84
รูปที่ 3. 91 Wireframe ของหน้าจอสมัครสมาชิก	85
รูปที่ 3. 92 Wireframe ของหน้าจอเข้าสู่ระบบ.....	86
รูปที่ 3. 93 Wireframe ของหน้าจอสมัครผ่าน	87
รูปที่ 3. 94 Wireframe ของหน้าจอรีเซ็ตรหัสผ่าน	88
รูปที่ 3. 95 Wireframe ของหน้าจอโปรไฟล์	89
รูปที่ 3. 96 Wireframe ของหน้าจอแก้ไขโปรไฟล์	90
รูปที่ 4. 1 หน้าแรกของเว็บไซต์.....	91
รูปที่ 4. 2 หน้าแรกของเว็บไซต์ 2	92
รูปที่ 4. 3 หน้าแรกของเว็บไซต์ 3	92
รูปที่ 4. 4 หน้าแรกของเว็บไซต์ 4	93
รูปที่ 4. 5 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media 1	94

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4. 6 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media 2.....	95
รูปที่ 4. 7 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming 1	96
รูปที่ 4. 8 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming 2	97
รูปที่ 4. 9 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming 1	98
รูปที่ 4. 10 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming 2.....	99
รูปที่ 4. 11 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 1	100
รูปที่ 4. 12 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 2	101
รูปที่ 4. 13 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 3	102
รูปที่ 4. 14 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 4	103
รูปที่ 4. 15 หน้าให้ความรู้ Law of Proximity	104
รูปที่ 4. 16 หน้าให้ความรู้ Law of Similarity	104
รูปที่ 4. 17 หน้าให้ความรู้ Law of Closure	105
รูปที่ 4. 18 หน้าให้ความรู้ Law of Continuity	105
รูปที่ 4. 19 Law of Figure-Ground	106
รูปที่ 4. 20 หน้าอธิบายส่วนเกี่ยวกับของเว็บไซต์	106
รูปที่ 4. 21 หน้าเลือกกราฟสรุปผลของเว็บไซต์แต่ละประเภท	107
รูปที่ 4. 22 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Social Media 1.....	107
รูปที่ 4. 23 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Social Media 2.....	108
รูปที่ 4. 24 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Streaming 1.....	108
รูปที่ 4. 25 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Streaming 2.....	109
รูปที่ 4. 26 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Gaming 1	109
รูปที่ 4. 27 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Gaming 2	110
รูปที่ 4. 28 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 1.....	110

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4. 29 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 2.....	111
รูปที่ 4. 30 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 3.....	111
รูปที่ 4. 31 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 4.....	112
รูปที่ 4. 32 หน้าสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ (Register).....	112
รูปที่ 4. 33 หน้าลงชื่อเข้าใช้งานเว็บไซต์ (Sign in).....	113
รูปที่ 4. 34 หน้าแจ้งขอเปลี่ยนรหัสผ่านเพื่อเข้าใช้งาน (Forgot Password).....	113
รูปที่ 4. 35 หน้าแรกของเว็บไซต์ 1.....	114
รูปที่ 4. 36 หน้าแรกของเว็บไซต์ 2.....	114
รูปที่ 4. 37 หน้าแรกของเว็บไซต์ 3.....	115
รูปที่ 4. 38 หน้าแรกของเว็บไซต์ 4.....	115
รูปที่ 4. 39 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media 1.....	116
รูปที่ 4. 40 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media 2.....	116
รูปที่ 4. 41 ตัวอย่างส่วนของการออกแบบที่กตัญญูใจ.....	117
รูปที่ 4. 42 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming 1.....	117
รูปที่ 4. 43 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming 2.....	118
รูปที่ 4. 44 ตัวอย่างส่วนของการออกแบบที่กตัญญูใจ.....	118
รูปที่ 4. 45 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming 1.....	119
รูปที่ 4. 46 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming 2.....	120
รูปที่ 4. 47 ตัวอย่างส่วนของการออกแบบที่กตัญญูใจ.....	120
รูปที่ 4. 48 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 1.....	121
รูปที่ 4. 49 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 2.....	122
รูปที่ 4. 50 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 3.....	123
รูปที่ 4. 51 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 4.....	124

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4. 52 ตัวอย่างส่วนของการออกแบบที่กตัญญูใจ	125
รูปที่ 4. 53 หน้าให้ความรู้ Law of Proximity	125
รูปที่ 4. 54 หน้าให้ความรู้ Law of Similarity	126
รูปที่ 4. 55 หน้าให้ความรู้ Law of Closure	126
รูปที่ 4. 56 หน้าให้ความรู้ Law of Continuity	127
รูปที่ 4. 57 หน้าให้ความรู้ Law of Figure-Ground	127
รูปที่ 4. 58 หน้าอธิบายส่วนเกี่ยวกับของเว็บไซต์	128
รูปที่ 4. 59 หน้าเลือกกราฟสรุปผลของเว็บไซต์แต่ละประเภท	128
รูปที่ 4. 60 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Social Media 1.....	129
รูปที่ 4. 61 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Social Media 2.....	130
รูปที่ 4. 62 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Streaming 1.....	131
รูปที่ 4. 63 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Streaming 2.....	132
รูปที่ 4. 64 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Gaming 1.....	133
รูปที่ 4. 65 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Gaming 2.....	134
รูปที่ 4. 66 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 1.....	135
รูปที่ 4. 67 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 2.....	136
รูปที่ 4. 68 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 3.....	137
รูปที่ 4. 69 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 4.....	138
รูปที่ 4. 70 ตัวอย่างแบบสำรวจ 1	153
รูปที่ 4. 71 ตัวอย่างแบบสำรวจ 2	153
รูปที่ 4. 72 ตัวอย่างแบบสำรวจ 3	154
รูปที่ 4. 73 ตัวอย่างแบบสำรวจ 4	154
รูปที่ 4. 74 ข้อมูลเพศผู้เข้าร่วมทดสอบระบบ	155

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปที่ 4. 75 ข้อมูลเพศผู้เข้าร่วมทดสอบระบบ 155

รูปที่ 4. 76 ข้อมูลอาชีพของผู้ร่วมทดสอบระบบ 156

รูปที่ 4. 77 ความพึงพอใจของการออกแบบและการจัดรูปแบบเว็บไซต์ 156

รูปที่ 4. 78 ความพอใจของเนื้อหาภายในเว็บไซต์ 157

รูปที่ 4. 80 ตัวอย่างส่วนที่ได้รับการแก้ไขของระบบในข้อที่ 1 159



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนปัจจัยที่ 5 ในการใช้ชีวิตของมนุษย์ อินเทอร์เน็ตนั้นมีอิทธิพลอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านการเผยแพร่ข้อมูล หรือด้านประชาสัมพันธ์ เป็นต้น จึงทำให้เว็บไซต์ที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นเข้ามามีบทบาทสำคัญอย่างมากในปัจจุบัน

เนื่องจากมีเว็บไซต์มากมายหลายประเภทในปัจจุบัน เช่น เว็บไซต์คอมมูนิตี้, เว็บไซต์ข้อมูลความรู้, เว็บไซต์เพื่อความบันเทิง เป็นต้น และในการออกแบบแต่ละเว็บไซต์นั้นมีเรื่องที่ต้องคำนึงถึงมากมาย เช่น วัตถุประสงค์ของเว็บไซต์, กลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์, รูปแบบของเว็บไซต์, การเข้าถึง/ใช้งานง่าย เป็นต้น เมื่อก้าวถึงรูปแบบของเว็บไซต์แล้ว ในแต่ละประเภทของเว็บไซต์ก็จะมีรูปแบบที่เหมาะสมแตกต่างกัน

ทางผู้จัดทำจึงเล็งเห็นถึงปัญหา ว่าการออกแบบเว็บไซต์ที่เหมาะสมในแต่ละประเภทนั้นแตกต่างกัน จึงได้เกิดความคิดที่จะจัดทำเว็บไซต์ที่รวบรวมรูปแบบที่ดีและเหมาะสมกับเว็บไซต์ประเภทนั้นๆ ไว้ หลายประเภท เพื่อเป็นตัวช่วยในการออกแบบเว็บไซต์แก่ผู้ที่ต้องการจะสร้างเว็บไซต์ โดยทางผู้จัดทำจะทำการสำรวจและวิจัยจากกลุ่มตัวอย่างและศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อรวบรวมรูปแบบการออกแบบเว็บไซต์ที่พึงพอใจต่อผู้ใช้งานให้ได้มากที่สุด

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลของการออกแบบเว็บไซต์ประเภท social media, streaming, gaming และ education
- 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์สำหรับการให้คำแนะนำและช่วยในการออกแบบเว็บไซต์

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

- 1) ขอบเขตด้านเนื้อหา เก็บรวบรวมข้อมูลการออกแบบเว็บไซต์ประเภท social media, streaming, gaming และ education เพื่อมุ่งเน้นการศึกษาพัฒนาเว็บไซต์
- 2) ขอบเขตการวิจัยและกลุ่มตัวอย่าง ใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่เคยใช้งานเว็บไซต์ประเภทต่างๆ จำนวน 40 คน จากทั้งนักศึกษาภายในสถาบันและภายนอกสถาบัน
- 3) เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม
- 4) ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการศึกษา มิถุนายน 2565 - กรกฎาคม 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้โครงสร้างที่ใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ประเภท social media, streaming, gaming และ education
- 2) ได้เว็บไซต์ตรงประเภทและความชอบของผู้ใช้งานได้ง่ายขึ้น
- 3) ได้องค์ความรู้จากการออกแบบเว็บไซต์ไปต่อยอดได้

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบเว็บไซต์

- Figma
- Adobe Photoshop

- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์

- Visual Code
- Node.js
- React
- Javascript
- MySQL

- 3) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำและรวบรวมแบบสอบถาม

- Google Forms
- Google Sheets
- Google Meet

- 4) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำรูปเล่มวิจัย

- Microsoft Word

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาและดำเนินงานวิจัยเรื่อง เว็บแอปพลิเคชันแนะนำการออกแบบเว็บไซต์ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ โดยมีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามนั้น ผู้จัดทำได้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมถึงทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านต่าง ๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนางานวิจัย ดังนี้

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์

2.2 โปรแกรม ซอฟต์แวร์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

2.3 งานที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์

เว็บไซต์ คือ สื่อนำเสนอข้อมูลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือคือการรวบรวม หน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ซึ่งต้องเปิดด้วยโปรแกรมเฉพาะทางที่เรียกว่า Web Browser โดยถูกจัดเก็บไว้ในเว็ลด์ไวด์เว็บ และเว็บไซต์นั้นถูกสร้างขึ้นด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า HTML (Hyper Text Markup Language) และได้มีการพัฒนาและนำภาษาอื่นๆเข้ามาร่วมด้วย เพื่อให้มีความสามารถมากขึ้น เช่น PHP , SQL , Java ฯลฯ

โดยจะมีหลักการสำคัญ ดังนี้

2.1.1 ความเรียบง่าย (Simplicity) เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบไม่ว่าจะ UI หรือ UX เมื่อเว็บไซต์หน้าตาที่เรียบง่ายจะถูกจัดวางข้อมูลที่ user ต้องการให้เห็นได้ง่าย คลิกง่าย ไม่ใส่สิ่งทีเกินความจำเป็นแบบที่ user ไม่ได้ต้องการ เมื่อมีฟังก์ชันเท่าที่จำเป็น user จึงสามารถเข้าถึงสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว

2.1.2 ลำดับชั้นการมองเห็น (Visual Hierarchy) เป็นหลักการออกแบบเว็บไซต์พื้นฐาน บางส่วนของเว็บไซต์มีความสำคัญมากกว่าส่วนอื่นๆ ต้องการให้ผู้ใช้ให้ความสำคัญ แบบฟอร์ม และการนำเสนอกับส่วนนั้นมากกว่าส่วนอื่นที่สำคัญรองลงมา

2.1.3 ความสามารถในการนำทาง (Navigability) เป็นกระบวนการแนะนำผู้ใช้ผ่าน UI โดยการจัดเตรียมลำดับชั้นของลิงก์ ปุ่ม และการควบคุมอื่นๆ เป้าหมายคือการทำให้ผู้ใช้ค้นหาเนื้อหาที่ต้องการได้ง่ายโดยไม่ต้องค้นหาผ่านลิงก์ยาว ๆ

2.1.4 ความสม่ำเสมอ (Consistency) เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบในส่วนต่อประสานผู้ใช้นั้น จะมีลักษณะและพฤติกรรมแบบเดียวกัน สิ่งนี้เป็นสิ่งช่วยพิสูจน์ข้อสันนิษฐานของผู้ใช้อย่างต่อเนื่องเกี่ยวกับสิทธิ์ของอินเทอร์เฟซผู้ใช้ ทำให้เกิดความรู้สึกของการควบคุมที่มีความคุ้นเคยและความน่าเชื่อถือ

2.1.5 การตอบสนอง (Responsivity) เป็นโครงสร้างเว็บไซต์ที่มีความยืดหยุ่นสูง ในเว็บไซต์ที่ตอบสนองเนื้อหาจะถูกปรับขนาดและสับเปลี่ยนโดยอัตโนมัติเพื่อให้พอดีกับขนาดของอุปกรณ์ใดก็ตามที่ผู้ใช้ใช้งาน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.6 การเข้าถึง (Accessibility) เป็นหลักการออกแบบเว็บไซต์ที่สำคัญ เมื่อผู้ใช้เข้าสู่เว็บไซต์ ผู้ใช้จะต้องสามารถเข้าถึงข้อมูลแต่ละส่วนได้ง่ายที่สุด ซึ่งหมายความว่าข้อความต้องอ่านง่าย สีต้องไม่แสบตา พื้นหลังต้องไม่บดบังเนื้อหา ฯลฯ

2.1.7 ทางลัด (Conventionality) เป็นทางลัดภาพที่สามารถสื่อความหมายที่ซับซ้อนด้วยข้อมูลภาพที่เรียบง่าย อาจเป็นสี รูปร่าง การจัดวาง ไอคอน การจัดวาง – รูปแบบใดๆ ที่สามารถระบุได้อย่างรวดเร็ว สิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบการออกแบบที่ได้รับการยอมรับเป็นอย่างดี

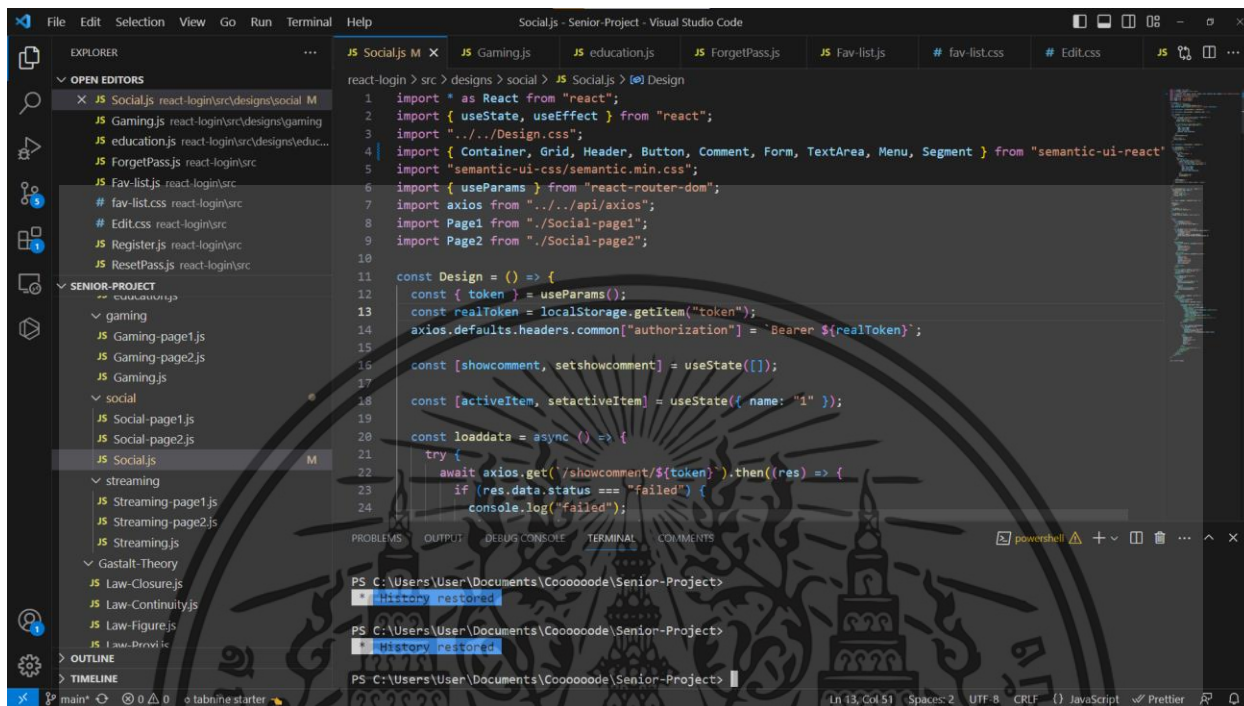
2.1.8 ความน่าเชื่อถือ (Credibility) เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลต่อการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) อย่างต่อเนื่อง ความน่าเชื่อถือหมายถึงมีความเชื่อว่าผลิตภัณฑ์จะเป็นไปตามที่สัญญาไว้

2.1.9 การยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centricity) เป็นกระบวนการออกแบบซ้ำซึ่งมุ่งเน้นไปที่ผู้ใช้และความต้องการในแต่ละขั้นตอนของกระบวนการออกแบบ ทีมออกแบบจะเกี่ยวข้องกับผู้ใช้ตลอดกระบวนการออกแบบ ผ่านการวิจัยและเทคนิคการออกแบบที่หลากหลาย เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานได้สูงและเข้าถึงได้สำหรับผู้ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 โปรแกรม ซอฟต์แวร์ เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 Visual Studio Code



รูปที่ 2. 1 Visual Studio Code

Visual Studio Code เป็นโปรแกรมประเภท Editor ใช้ในการแก้ไขโค้ดที่มีขนาดเล็ก แต่มีประสิทธิภาพสูง เป็น OpenSource โปรแกรมจึงสามารถนำมาใช้งานได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เหมาะสำหรับนักพัฒนาโปรแกรมที่ต้องการใช้งานหลายแพลตฟอร์ม รองรับการใช้งานทั้งบน Windows , macOS และ Linux รองรับหลายภาษา ทั้ง JavaScript, TypeScript และ Node.js ในตัว และสามารถเชื่อมต่อกับ Git ได้ง่าย สามารถนำมาใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน มีเครื่องมือและส่วนขยายต่าง ๆ ให้เลือกใช้มากมาย รองรับการใช้งานภาษาอื่น ๆ ทั้ง ภาษา C++ , C# , Java , Python , PHP หรือ Go สามารถปรับเปลี่ยน Themes ได้ มีส่วน Debugger และ Commands เป็นต้น ในงานวิจัยนี้ใช้ในการทำ Back-End และ Front-End

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 Node.js Framework

The screenshot shows a Visual Studio Code editor with a project named 'senior-pj-backend'. The Explorer view on the left shows a file structure with various JavaScript and CSS files. The main editor displays a JavaScript file with the following code:

```

104 //sign in
105 app.post("/signin", async (req, res) => {
106   const { email, password } = req.body;
107   let sql = "SELECT m_Password, m_ID, m_Verified FROM member WHERE m_Email =? ";
108   conn.execute(sql, [email], (err, result) => {
109     if (err) {
110       res.json({
111         status: "failed",
112         msg: err,
113       });
114       return;
115     }
116     if (result.length == 0) {
117       res.json({
118         status: "failed",
119         msg: "no user found",
120       });
121       return;
122     }
123     if (result[0].m_Verified !== 1) {
124       res.json({
125         status: "unverified",
126         msg: "unverified",
127       });
128     }
129   });
130 }
131 }
132 }
133 }
134 }
135 }
136 }
137 }
138 }
139 }
140 }
141 }
142 }
143 }
144 }
145 }
146 }
147 }
148 }
149 }
150 }
151 }
152 }
153 }
154 }
155 }
156 }
157 }
158 }
159 }
160 }
161 }
162 }
163 }
164 }
165 }
166 }
167 }
168 }
169 }
170 }
171 }
172 }
173 }
174 }
175 }
176 }
177 }
178 }
179 }
180 }
181 }
182 }
183 }
184 }
185 }
186 }
187 }
188 }
189 }
190 }
191 }
192 }
193 }
194 }
195 }
196 }
197 }
198 }
199 }
200 }

```

The terminal at the bottom shows the command prompt with the path 'PS C:\Users\User\Documents\Cocooode\Senior-Project>' and the output 'History restored'.

รูปที่ 2. 2 Node.js

Node.js Framework เป็น Cross Platform Runtime Environment สำหรับฝั่ง Server และเป็น Open Source ซึ่งเขียนด้วยภาษา JavaScript ในงานวิจัยนี้ใช้ในการทำ API ในฝั่งของ Back-End ในรูปตัวอย่างจะเป็นการเขียน API ของการ Sign in

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 React Framework

```

1 import './NavSty.css';
2 import React, { Component, useState, useEffect } from 'react';
3 import { MenuItems } from './MenuItems';
4 import { Image } from 'semantic-ui-react';
5 import axios from '../api/axios';
6
7 const Navbar = (isLoggedIn) => {
8   const handleLogout = () => {
9     localStorage.removeItem('token');
10  };
11
12  const realToken = localStorage.getItem('token')
13  const [image, setImage] = useState()
14
15  const verifyToken = async (e) => {
16    try {
17      if (!image) {
18        await axios.get('/authen', {
19          headers: {
20            authorization: `Bearer ${realToken}`
21          }
22        }).then((res) => {
23          if (res.data.status === 'failed') {
24            setImage(null)

```

รูปที่ 2. 3 React Framework

React Framework เป็น JavaScript library ที่ใช้สำหรับสร้าง user interface ที่ให้สามารถเขียนโค้ดในการสร้าง UI ที่มีความซับซ้อนแบ่งเป็นส่วนเล็กๆ ออกจากกันได้ ซึ่งแต่ละส่วนสามารถแยกการทำงาน ออกจากกันได้อย่างอิสระ และทำให้สามารถนำชิ้นส่วน UI เหล่านั้นไปใช้ซ้ำได้ ในงานวิจัยนี้ใช้ในการทำ Front-End ในรูปตัวอย่างจะเป็น Navbar ซึ่งเป็นส่วนย่อยที่จะถูกเรียกไปใช้งานในทุกหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.4 Javascript

```

1  const express = require("express");
2  const cors = require("cors");
3  const app = express();
4  const port = 3333;
5  const mysql2 = require("mysql2");
6  const bcrypt = require("bcrypt");
7  const jwt = require("jsonwebtoken");
8  const secret = " ";
9  const multer = require("multer");
10 const path = require("path");
11 const nodemailer = require("nodemailer");
12
13 const saltRounds = 10;
14 var global_id = "7";
15
16 app.use(cors());
17 app.use(express.json());
18 app.use(express.urlencoded({ extended: true }));
19
20 const conn = mysql2.createConnection({
21   host: "localhost",
22   user: "root",
23   password: "",
24   database: "web_design_helper",

```

รูปที่ 2. 4 Javascript

Javascript เป็นภาษาโปรแกรมที่นักพัฒนาใช้ในการสร้างหน้าเว็บแบบอินเทอร์แอคทีฟ ตั้งแต่การรีเฟรชพีดีเอชไอซีเอสไปจนถึงการแสดงผลเคลื่อนไหวและแผนที่แบบอินเทอร์แอคทีฟ ฟังก์ชันของ JavaScript สามารถปรับปรุงประสบการณ์ที่ผู้ใช้จะได้รับจากการใช้งานเว็บไซต์ และในฐานะที่เป็นภาษาในการเขียนสคริปต์ฝั่งไคลเอนต์ จึงเป็นหนึ่งในเทคโนโลยีหลักของ World Wide Web ในงานวิจัยนี้ใช้ในการทำ Back-End ในรูปตัวอย่างคือการเขียนภาษา Javascript โดยใช้ Node.js Framework

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.5 MySQL

Server: 127.0.0.1 Database: web_design_helper Table: design_pages

Showing rows 0 - 9 (10 total, Query took 0.0002 seconds)

```
SELECT * FROM `design_pages`
```

Number of rows: 25 Filter rows: Search this table Sort by key: None

	p_ID	p_Name	p_IMG	d_ID
<input type="checkbox"/>	10011	10010 page 1	http://127.0.0.1:3333/images/SocialMedia1.png	10010
<input type="checkbox"/>	10012	10010 page 2	http://127.0.0.1:3333/images/SocialMedia1_1.png	10010
<input type="checkbox"/>	20011	20010 page 1	http://127.0.0.1:3333/images/Streaming1.png	20010
<input type="checkbox"/>	20012	20010 page 2	http://127.0.0.1:3333/images/Streaming1_1.png	20010
<input type="checkbox"/>	30011	30010 page 1	http://127.0.0.1:3333/images/Gaming1.png	30010
<input type="checkbox"/>	30012	30010 page 2	http://127.0.0.1:3333/images/Gaming1_1.png	30010
<input type="checkbox"/>	40011	40010 page 1	http://127.0.0.1:3333/images/Education1.png	40010
<input type="checkbox"/>	40012	40010 page 2	http://127.0.0.1:3333/images/Education1_1.png	40010
<input type="checkbox"/>	40013	40010 page 3	http://127.0.0.1:3333/images/Education1_2.png	40010
<input type="checkbox"/>	40014	40010 page 4	http://127.0.0.1:3333/images/Education1_3.png	40010

Check all With selected: Edit Copy Delete Export

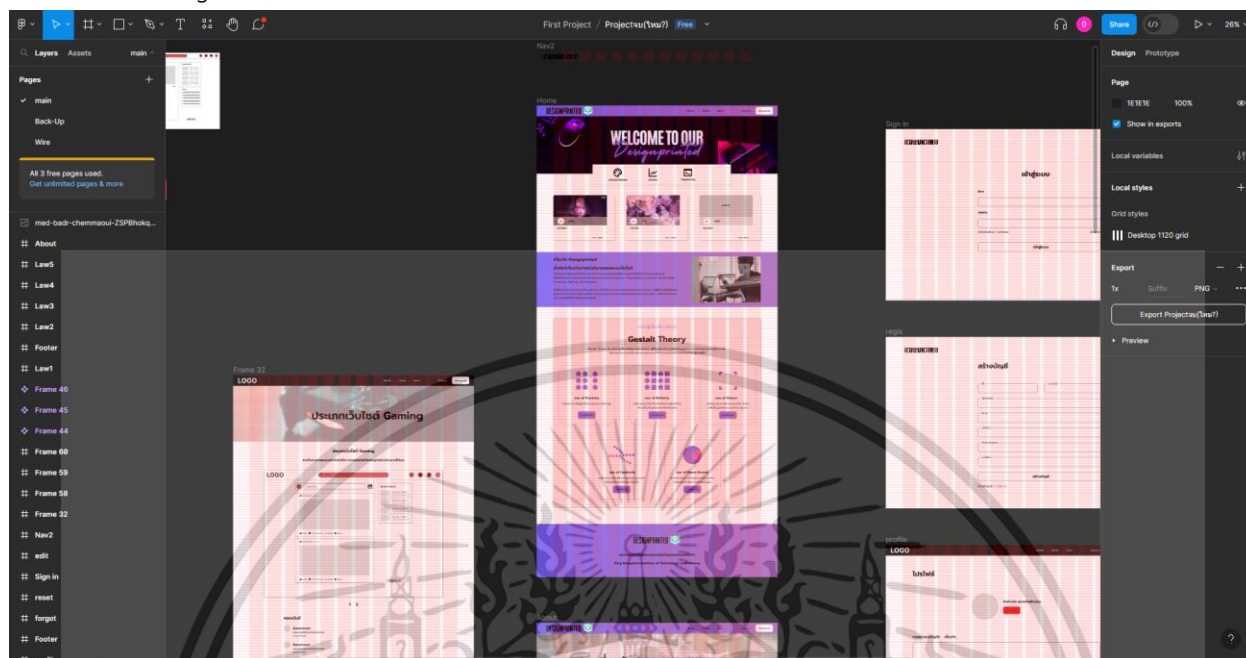
Number of rows: 25 Filter rows: Search this table Sort by key: None

รูปที่ 2.5 MySQL

MySQL เป็นระบบจัดการฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relational Database Management System) โดยใช้ภาษา SQL โดย MySQL เป็นซอฟต์แวร์โอเพนซอร์ส โดยมีการพัฒนาโดยบริษัท MySQL AB ในประเทศสวีเดน โดยจัดการ MySQL ทั้งในรูปแบบที่ให้ใช้ฟรี และแบบที่ใช้ในเชิงธุรกิจ ในงานวิจัยนี้ใช้ในการทำ Database

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6 Figma



รูปที่ 2. 6 Figma

Figma เป็นเครื่องมือออกแบบเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน โลโก้ และอื่น ๆ ทำให้นักออกแบบ UX/UI สะดวกมากขึ้น ผ่านการใช้พีเจอาร์ต่าง ๆ ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ที่การใช้งานบนได้ทุกระบบปฏิบัติการ และยังมี Community ที่ผู้ใช้สามารถแชร์ไฟล์งาน Prototype หรือ Plug-in ต่าง ๆ แล้วนำไปปรับใช้กับงานของตัวเองได้ ผู้ใช้งานสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการทำงานบนเว็บเบราว์เซอร์มีการอัปเดตแบบ Real-time ทำให้ในทีมสามารถพูดคุย และปรับแก้งานได้ทันทีเมื่อมีปัญหาระหว่างการทำโปรเจกต์ หรือมีไอเดียเพิ่มเติม ในงานวิจัยนี้ใช้ในการออกแบบ UI

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 งานที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 โปรแกรมสร้างเว็บไซต์คืออะไร

โปรแกรมสร้างเว็บ คือ โปรแกรมสร้างเว็บฟรี ออกแบบเว็บตามที่ต้องการแล้ว สามารถเผยแพร่ออกสู่ได้เลย โดยไม่ต้องเช่าโฮสต์ หรือโดเมน เพียงแต่จะเป็นรูปแบบซับโดเมนที่ใช้บริการ เช่น เว็บไซต์ .wix.com ซึ่งหากอยากได้โดเมนต้องอัปเกรด ซึ่งจะได้โดเมนเป็นของตัวเอง และได้ทรัพยากรเพิ่มเติมอื่นๆ โดยโปรแกรมสร้างเว็บฟรีที่ให้บริการรูปแบบนี้ มีดังนี้

2.3.2 ตัวอย่างเว็บแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้อง

แอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องหรือมีลักษณะการทำงาน และฟังก์ชันการทำงานที่ไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยชิ้นนี้ โดยทำการยกตัวอย่างมาทั้งหมด 5 แอปพลิเคชัน ในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน พร้อมเปรียบเทียบฟังก์ชันข้อแตกต่างระหว่างตัวอย่างและงานวิจัยฉบับนี้

2.3.2.1 WordPress.com

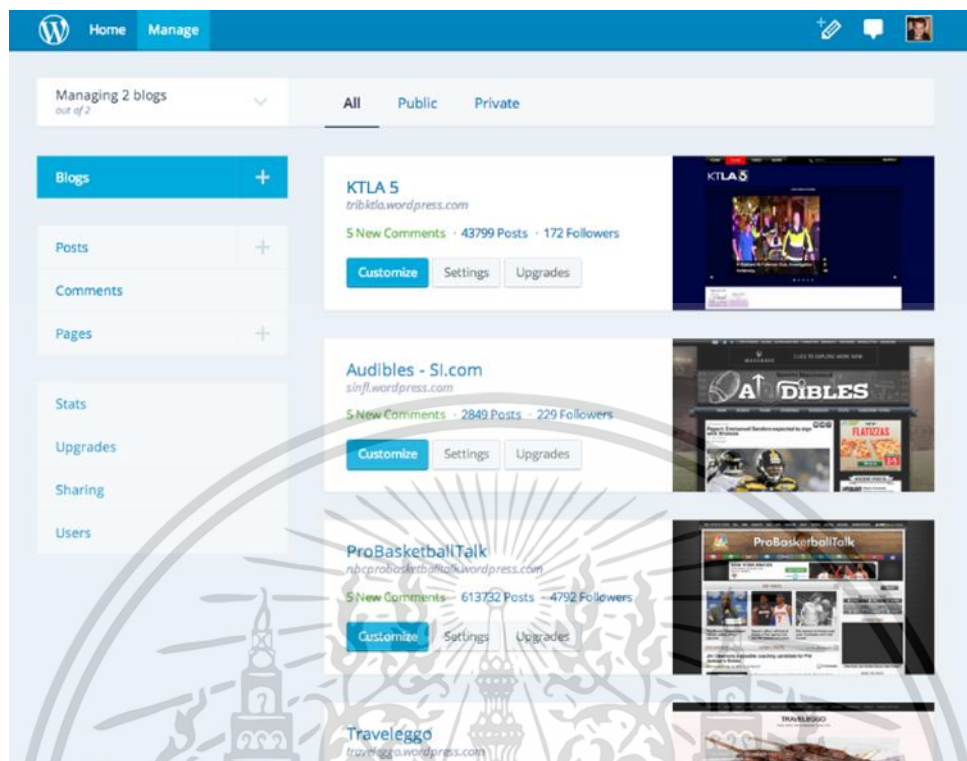
ที่มา : <https://wordpress.com/>

มีซอร์สโค้ดที่คล้ายคลึงกับ Wordpress.org เพียงแต่ว่าเวอร์ชันฟรีจะจำกัดการเข้าถึง Plugin และ Theme ไม่ต้องตั้งค่าจัดการเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งเป็นทั้งเครื่องมือ CMS ธรรมดา และเป็นเครื่องมือสร้างเว็บไซต์ แต่มาพร้อมกับความสามารถที่ยืดหยุ่นกว่า Wix จัดว่าเป็นแพลตฟอร์มที่นิยมกันมากปัจจุบัน

ข้อดีของเว็บไซต์

1. เทมเพลตมากกว่า 200 กว่า แบบสำหรับธุรกิจเฉพาะ และการใช้งานอื่นๆ
2. ตัวเลือกในเวอร์ชันฟรีและเวอร์ชันอื่นๆ ที่มีราคาไม่แพงมาก
3. อินเทอร์เฟซการแก้ไขและใช้งานที่ง่าย
4. รองรับระบบตะกร้า และการชำระเงิน
5. มีปลั๊กอินและวิดเจ็ตเสริมเยอะ
6. รองรับการทำ SEO ได้ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2. 7 ภาพตัวอย่างเว็บไซต์ WordPress.com

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.2 JIMDO

ที่มา : <https://www.jimdo.com/>

เป็นโปรแกรมสร้างเว็บฟรีที่มีจุดเด่นที่สำคัญของ Jimdo คือความรวดเร็วและความง่ายในการใช้งาน ซึ่งสามารถสร้างเว็บไซต์ที่ดูเป็นมืออาชีพได้อย่างรวดเร็ว และรองรับการแสดงผลทุกรูปแบบ ซึ่งมีเครื่องมือที่ช่วยให้สร้างเว็บไซต์ และสามารถเพิ่มจำนวน Traffic และ Jimdo และยังรองรับ SEO สามารถปรับแต่ง URL เมต้าแท็กต่างๆ และชื่อเพจได้เฉพาะ

ข้อดีของเว็บไซต์

1. มีสุดยอดเครื่องมือ e-commerce มีทุกอย่าง ที่จำเป็น เปิดร้านค้าออนไลน์ขนาดเล็กถึงกลาง พร้อมตั้งค่าวิธีการชำระเงินได้หลายแบบ
2. มีทีมงานที่ดี คอยตอบคำถามอย่างรวดเร็ว แม้จะเป็นเวอร์ชันฟรี
3. มีเครื่องมือทางสถิติ ช่วยวิเคราะห์ประสิทธิภาพ



รูปที่ 2. 8 ภาพตัวอย่างเว็บไซต์ JIMDO

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.3 iGetWeb

ที่มา : <https://www.igetweb.com/page/themes-design>

เป็นเว็บไซต์ออกแบบเว็บไซต์แบบครบวงจร สามารถสร้างเว็บไซต์ด้วยตัวเอง หรือจ้างทางเว็บ ออกแบบให้ รับออกแบบระบบ และโฆษณาต่างๆ ทั้ง Google และ Facebook รวมถึงยังให้คำปรึกษา เรื่องต่างๆ นอกจากนั้นยังรับออกแบบอื่นๆด้วย เช่น โลโก้ infographic สื่อสิ่งพิมพ์และนามบัตร เป็นต้น

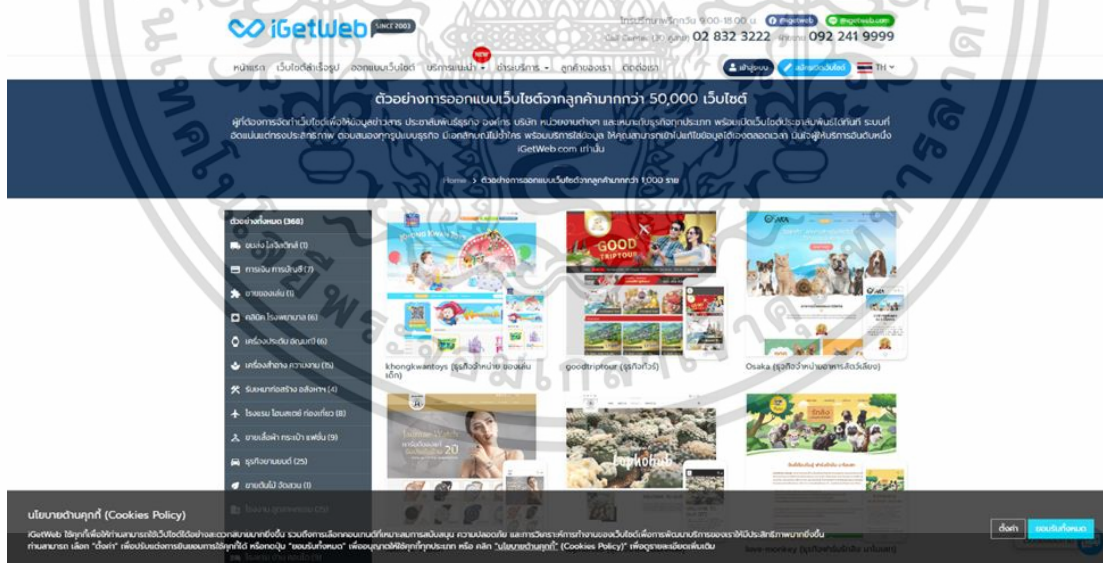
ตัวของเว็บไซต์จะเน้นเรื่องการออกแบบเว็บไซต์ในแง่ของธุรกิจ แต่ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยของเราคือ ในส่วนของตัวอย่างการออกแบบที่ผ่านมาของทางเว็บไซต์ โดยสามารถคลิกเข้าไปด้วยตัวอย่าง ของเว็บไซต์นั้นๆได้ และจะมีการแยกหมวดหมู่ต่างๆ เช่น อสังหาฯ คลินิก สัตว์เลี้ยง อัญมณี เป็นต้น

ข้อดีของเว็บไซต์

1. เป็นเว็บไซต์ออกแบบเว็บไซต์แบบครบวงจร เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างเว็บไซต์
2. สามารถให้คำปรึกษาได้ฟรี
3. รับออกแบบอื่นๆ นอกจากเว็บไซต์ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์
4. มีตัวอย่างงานออกแบบที่ผ่านมาให้ดู

ข้อเสียของเว็บไซต์

1. ไม่เหมาะกับผู้ที่หาคำความรู้เท่าไร เพราะมีแค่ตัวอย่างการออกแบบที่ผ่านมาให้ดู



รูปที่ 2. 9 ภาพตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ iGetWeb

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.4 MakeWebEasy

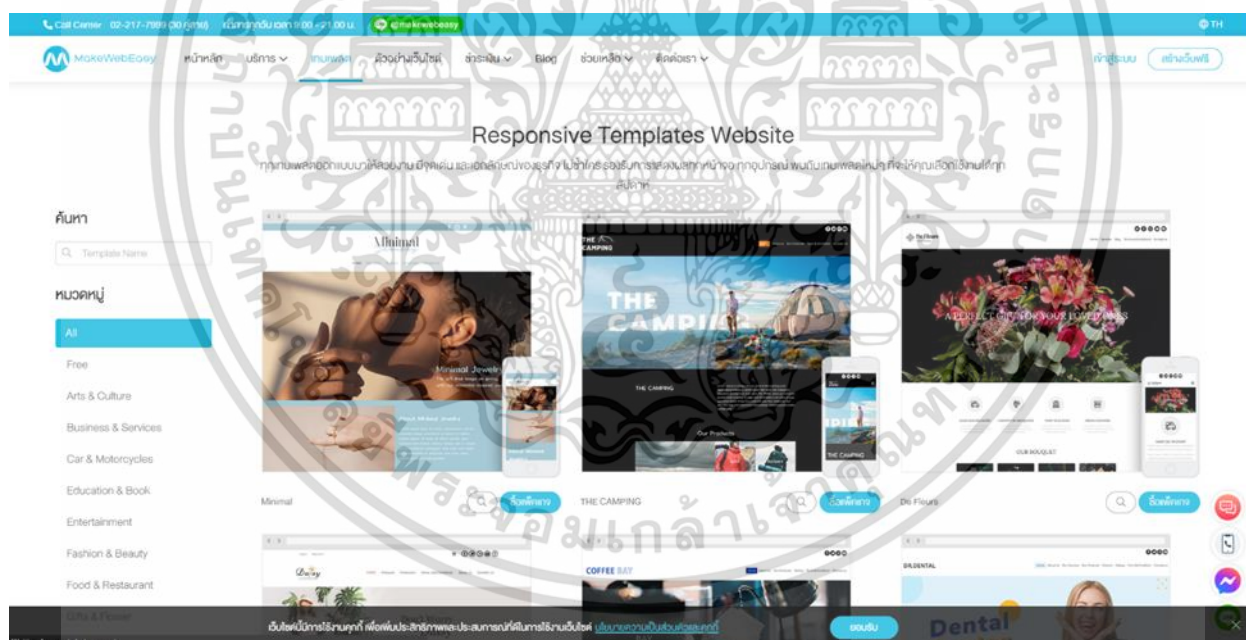
ที่มา : <https://www.makewebeasy.com/th/templates>

เป็นเว็บไซต์ที่สามารถสร้างเว็บไซต์ได้ด้วยตัวเอง หรือจ้างก็สามารถทำได้ ดูตัวอย่างการออกแบบ คำปรึกษา การโฆษณา การตลาดก็มีให้บริการ ทั้งยังมีบริการหลังการขายพร้อมคอร์สอบรมฟรีทุกเดือน และยังเป็นพาร์ทเนอร์กับทาง Shopee เว็บไซต์ขายของชื่อดัง สามารถเชื่อมต่อเว็บไซต์กับ Shopee ได้โดยตรง ทำให้ขายของได้ทั้งสองทาง

ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนั้นนอกจากดูตัวอย่างการออกแบบที่ผ่านๆมาแล้ว จะมีฟังก์ชัน “เทมเพลต” ให้ได้ดูและศึกษาการออกแบบได้ โดยเทมเพลตนี้มีทั้งฟรีและไม่ฟรี

ข้อดีของเว็บไซต์

1. เป็นเว็บไซต์ออกแบบเว็บไซต์แบบครบวงจร เหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างเว็บไซต์
2. มีตัวอย่างงานออกแบบที่ผ่านๆมาและเทมเพลตให้ดู
3. มีเทมเพลตฟรี สามารถลองสร้างเว็บไซต์เล็กได้



รูปที่ 2. 10 ภาพตัวอย่างหน้าเว็บไซต์ MakeWebEasy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.5 TakraOnline

ที่มา : ตัวอย่างการออกแบบเว็บไซต์ใหม่ ให้ตรงความต้องการของคุณ (takraonline.com)

ตัวเว็บหลักเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการสร้างร้านค้าออนไลน์และการตลาดออนไลน์ สามารถจ้างเพื่อสร้างเว็บไซต์ขายของได้ หรือจะซื้อเทมเพลตสำเร็จรูปทางเว็บก็มีให้บริการ

ในส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยที่จะกล่าวถึงคือ ส่วนของ blog ในเว็บไซต์นี้ ที่แม้จะเหมือนไม่อัปเดตแล้วก็ตาม แต่ใน blog ที่จะกล่าวถึงนั้นค่อนข้างใกล้เคียงกับงานวิจัยนี้ โดย blog “ตัวอย่างการออกแบบเว็บไซต์ใหม่ ให้ตรงความต้องการของคุณ” นั้นจะกล่าวถึงแนวทางการออกแบบ ส่วนประกอบหลักของเว็บว่าควรจะมีอะไรบ้างและบทบาทหน้าที่ของแต่ละส่วน



รูปที่ 2. 11 ภาพตัวอย่างหน้า blog ของเว็บไซต์ TakraOnline

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2. 12 ภาพตัวอย่างการวิเคราะห์การออกแบบของ blog

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเว็บแอปพลิเคชัน

ตารางที่ 2. 1 ตารางเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างเว็บแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องและงานวิจัย

ฟังก์ชันการใช้งาน	WordPress.com	JIMDO	iGetWeb	MakeWebEasy	blog ของ TakraOnline	ระบบของเรา
1. รับจ้างสร้างเว็บไซต์	✓	✓	✓	✓	✗	✗
2. มีเทมเพลตให้ศึกษาได้	✓	✓	✗	✓	✗	✓
3. มีการจัดหมวดหมู่ตัวอย่างการออกแบบ	✓	✓	✓	✓	✗	✓
4. มีคำแนะนำในการออกแบบ	✗	✗	✗	✗	✓	✓
5. สามารถกดดูใจตัวอย่างการออกแบบได้	✗	✗	✗	✗	✗	✓
6. สามารถเพิ่มความคิดเห็นต่อตัวอย่างการออกแบบ	✗	✗	✗	✗	✗	✓
7. เหมาะกับผู้ใช้ลักษณะใด	ผู้ที่ต้องการสร้างเว็บไซต์	ผู้ที่ต้องการสร้างเว็บไซต์	ผู้ที่ต้องการสร้างเว็บไซต์	ผู้ที่ต้องการสร้างเว็บไซต์	มือใหม่ที่ศึกษาเรื่องการออกแบบ	มือใหม่ที่ศึกษาเรื่องการออกแบบ
8. ทำงานในแพลตฟอร์มใด	Web app	Web app	Web app	Web app	Web app	Web app

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

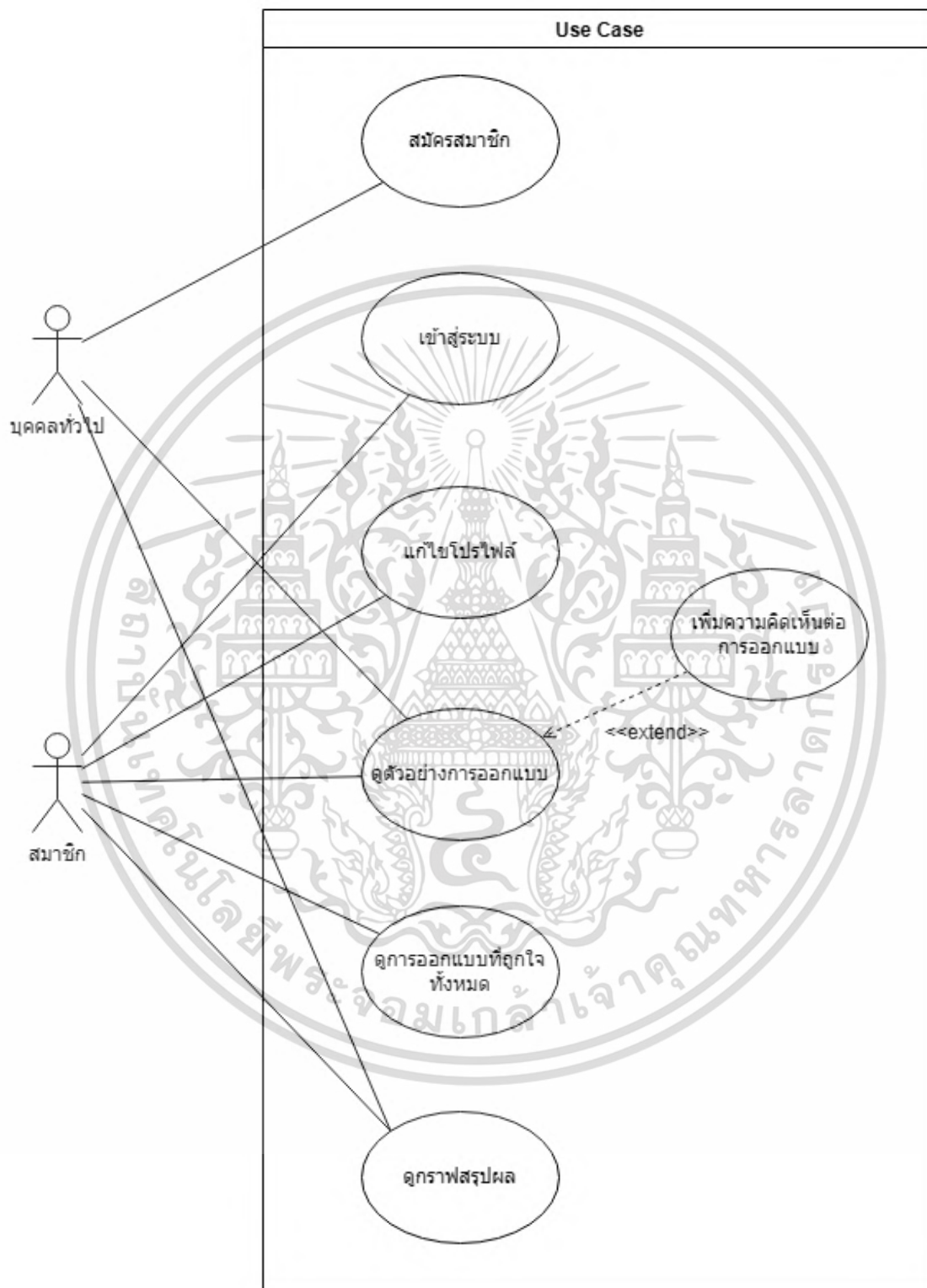
วิธีการดำเนินงาน

รูปแบบการออกแบบต่างๆ ได้มาจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักศึกษาของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบังและภายนอกสถาบัน จำนวน 40 คน นอกจากนั้นในบทนี้จะกล่าวถึงการออกแบบโครงสร้างระบบในรูปแบบของ Diagram สถาปัตยกรรม และการออกแบบหน้าจอ (UI) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แผนภาพการทำงานของระบบ (Use Case Diagram)
2. ขั้นตอนการทำงานของระบบ (Sequence Diagram)
3. แผนภาพกิจกรรม (Activity Diagram)
4. การออกแบบระบบฐานข้อมูล
5. สถาปัตยกรรมของระบบ (Architectural Design Activities)
6. การออกแบบหน้าจอ (UI)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1 แผนภาพการทำงานของระบบ (Use Case Diagram)



รูปที่ 3. 1 Use Case Diagram ของระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.1 คำอธิบายแผนภาพการทำงานของระบบ (Use Case Description)

ระบบเว็บไซต์นี้มีกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง 2 กลุ่มคือ กลุ่มบุคคลทั่วไปและกลุ่มสมาชิก กลุ่มบุคคลทั่วไปนี้คือ ผู้ที่ไม่ได้สมัครสมาชิกหรือไม่ได้เข้าสู่ระบบ จะเข้าถึงแค่ฟังก์ชันได้แค่ สมัครสมาชิก ดูการออกแบบ และดูกราฟสรุปผล เท่านั้น

เมื่อทำการเข้าสู่ระบบสำเร็จจะถูกรับเป็นกลุ่มที่ 2 คือกลุ่มสมาชิก กลุ่มนี้จะสามารถใช้งานฟังก์ชันทั้งหมดของระบบได้ เมื่อดูการแบบใดๆ ก็จะสามารถกด ถูกใจการออกแบบ และ เพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ นั้นๆ ได้ นอกจากนี้ยังสามารถ แก้ไขโปรไฟล์ และดูการออกแบบที่ถูกใจได้

3.1.2 ตารางแสดงคำอธิบายผู้ใช้ (Description table)

ตารางที่ 3. 1 Use Case Description ของระบบสมัครสมาชิก

Use case ID	1
Use case name	สมัครสมาชิก
Actor	บุคคลทั่วไป
Purpose	เพื่อสมัครสมาชิก
Level	Primary use case
Preconditions	-
Post conditions	บุคคลทั่วไปได้รับพาสเวิร์ดในการเข้าสู่ระบบ
Main Flows	<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มเมื่อเข้าสู่หน้าสมัครสมาชิก 2. กรอกข้อมูลอีเมล, พาสเวิร์ด, ชื่อ นามสกุล, ชื่อโปรไฟล์ ให้ครบถ้วน 3. ยืนยันการสมัครในอีเมลที่ระบบส่งไปให้ 4. สิ้นสุดการทำงาน
Alternate condition	ถ้ากรอกข้อมูลไม่ครบถ้วนหรืออีเมลที่ผู้ใช้กรอกถูกสมัครไปแล้ว จะให้ผู้ใช้กรอกข้อมูลใหม่อีกครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3. 2 Use Case Description ของการเข้าสู่ระบบ

Use case ID	2
Use case name	เข้าสู่ระบบ
Actor	สมาชิก
Purpose	เพื่อเข้าสู่ระบบสมาชิกของเว็บไซต์
Level	Primary use case
Preconditions	สมัครสมาชิกสำเร็จแล้ว
Post conditions	-
Main Flows	<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มเมื่อเข้าสู่หน้าเข้าสู่ระบบ 2. กรอกอีเมลและพาสเวิร์ด 3. สิ้นสุดการทำงาน
Alternate condition	เมื่อกรอกอีเมลหรือพาสเวิร์ดไม่ถูกต้อง จะให้ผู้ใช้กรอกข้อมูลใหม่

ตารางที่ 3. 3 Use Case Description ของระบบลิ้มรหัสผ่าน

Use case ID	3
Use case name	ลิ้มรหัสผ่าน
Actor	สมาชิก
Purpose	เพื่อเปลี่ยนรหัสผ่านฉุกเฉิน กรณีลิ้มรหัสผ่าน
Level	Primary use case
Preconditions	สมัครสมาชิกสำเร็จ
Post conditions	ได้รับรหัสผ่านใหม่
Main Flows	<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มเมื่อเข้าสู่หน้าลิ้มรหัสผ่าน 2. กรอกอีเมล 3. เข้าสู่ลิงค์รีเซ็ตรหัสผ่าน ที่ระบบส่งไปให้ทางอีเมล 4. กรอกรหัสผ่านใหม่ 5. สิ้นสุดการทำงาน
Alternate condition	เมื่อกรอกอีเมลไม่ถูกต้อง จะให้ผู้ใช้กรอกอีเมลใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3. 4 Use Case Description ของระบบแก้ไขโปรไฟล์

Use case ID	4
Use case name	แก้ไขโปรไฟล์
Actor	สมาชิก
Purpose	เพื่อแก้ไขโปรไฟล์ของสมาชิก
Level	Primary use case
Preconditions	เข้าสู่ระบบสำเร็จ
Post conditions	โปรไฟล์ใหม่
Main Flows	<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มเมื่อเข้าสู่หน้าแก้ไขโปรไฟล์ 2. แก้ไขข้อมูลที่ต้องการ 3. สิ้นสุดการทำงาน
Alternate condition	-

ตารางที่ 3. 5 Use Case Description ของระบบดูตัวอย่างการออกแบบ

Use case ID	5
Use case name	ดูตัวอย่างการออกแบบ
Actor	บุคคลทั่วไป,สมาชิก
Purpose	เพื่อดูการออกแบบนั้นๆ
Level	Primary use case
Preconditions	-
Post conditions	-
Main Flows	<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มเมื่อเข้าสู่หน้าการออกแบบนั้นๆ 2. สิ้นสุดการทำงานเมื่อออกจากหน้าการออกแบบนี้
Alternate condition	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3. 6 Use Case Description ของระบบเพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ

Use case ID	6
Use case name	เพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ
Actor	สมาชิก
Purpose	เพื่อเพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบนั้นๆ
Level	Secondary use case
Preconditions	เข้าดูการออกแบบและเข้าสู่ระบบสำเร็จ
Post conditions	เพิ่มความคิดเห็นสำเร็จ
Main Flows	<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มเมื่อคลิกเพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ 2. เพิ่มความคิดเห็น 3. สิ้นสุดการทำงาน
Alternate condition	-

ตารางที่ 3. 7 Use Case Description ของระบบถูกใจการออกแบบ

Use case ID	7
Use case name	ถูกใจการออกแบบ
Actor	สมาชิก
Purpose	เพื่อเพิ่มการออกแบบนั้นๆ ในการออกแบบที่ถูกใจ
Level	Secondary use case
Preconditions	เข้าดูการออกแบบและเข้าสู่ระบบสำเร็จ
Post conditions	การออกแบบนั้นๆ ถูกเพิ่มลงในการออกแบบที่ถูกใจ
Main Flows	<ol style="list-style-type: none"> 1. เริ่มเมื่อคลิกถูกใจในหน้าการออกแบบนั้นๆ 2. สิ้นสุดการทำงาน
Alternate condition	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3. 8 Use Case Description ของระบบการออกแบบที่ถูกใจทั้งหมด

Use case ID	8
Use case name	ดูการออกแบบที่ถูกใจทั้งหมด
Actor	สมาชิก
Purpose	เพื่อให้ผู้ใช้เข้าชมการออกแบบที่ถูกใจไว้
Level	Primary use case
Preconditions	เข้าสู่ระบบสำเร็จ
Post conditions	-
Main Flows	1. เริ่มเมื่อเข้าสู่หน้าโปรไฟล์ 2. สิ้นสุดการทำงาน
Alternate condition	-

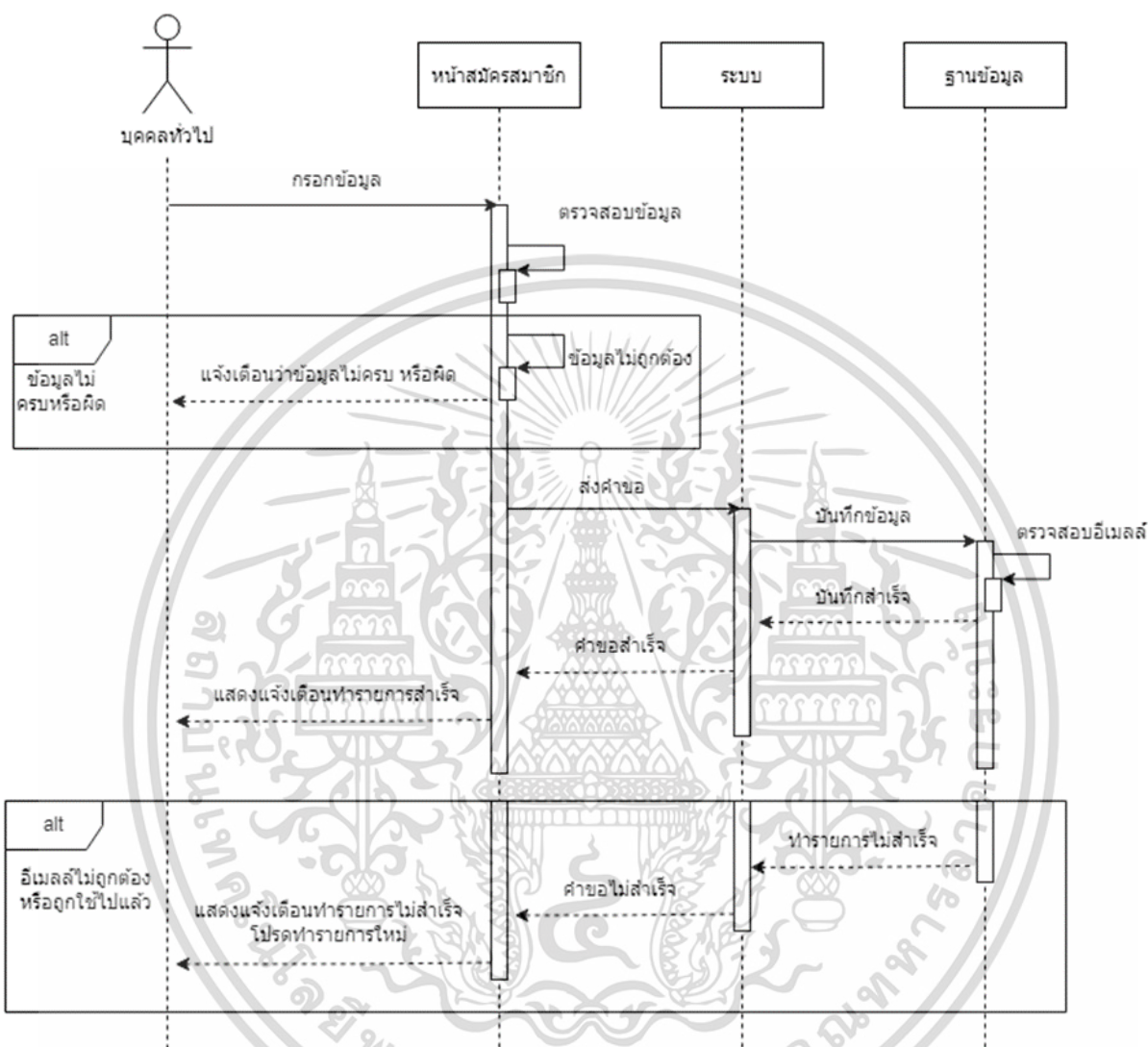
ตารางที่ 3. 9 Use Case Description ของระบบดูกราฟสรุปผล

Use case ID	9
Use case name	ดูกราฟสรุปผล
Actor	บุคคลทั่วไป,สมาชิก
Purpose	เพื่อดูกราฟสรุปผลการออกแบบแต่ละประเภท
Level	Primary use case
Preconditions	-
Post conditions	-
Main Flows	1. เริ่มเมื่อเข้าหน้ากราฟสรุปผล 1. สิ้นสุดการทำงาน
Alternate condition	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 โครงสร้าง Sequence Diagram ในส่วนต่างๆของระบบ

3.2.1 Sequence Diagram ของระบบสมัครสมาชิก

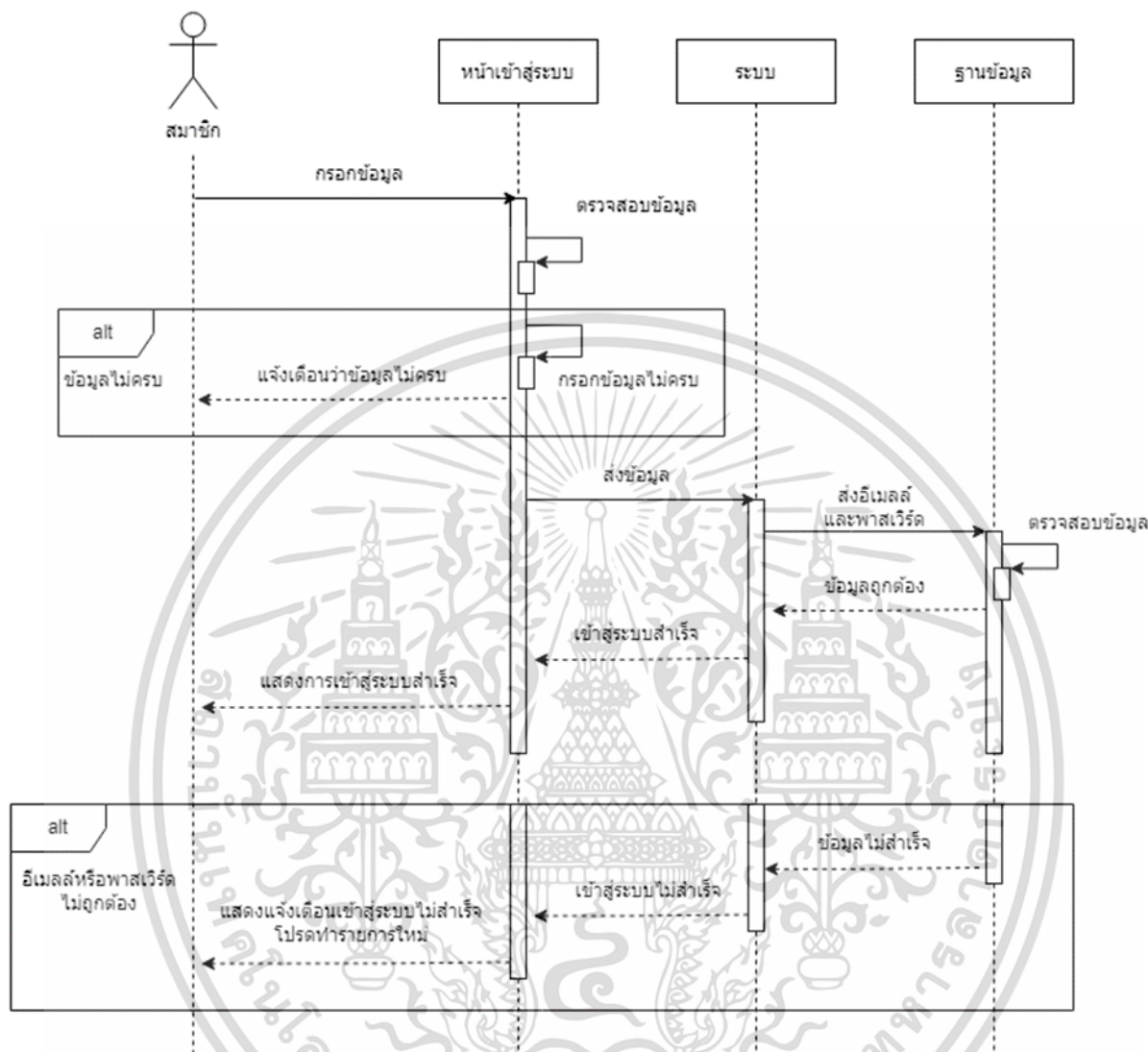


รูปที่ 3. 2 Sequence Diagram ของระบบสมัครสมาชิก

จากรูป Sequence Diagram ด้านบน เมื่อบุคคลทั่วไปต้องการสมัครสมาชิก สามารถกดสมัครสมาชิก และกรอกข้อมูลบนเว็บไซต์ จากนั้นจะมีการตรวจสอบข้อมูลง่าย ๆ ขึ้นที่หน้าเว็บไซต์ เช่น กรอกข้อมูลไม่ครบ เมื่อกรอกข้อมูลครบถ้วน ระบบจะทำการเช็คข้อมูลจาก ฐานข้อมูล (Database) ว่าอีเมลล์นี้มีการสมัครสมาชิกเข้ามาแล้วหรือยัง หากมีแล้วจะทำการส่งแจ้งเตือนกลับไป แต่หากไม่มี ระบบจะทำการเพิ่มสมาชิกที่ทำการสมัครเข้ามาลงใน ฐานข้อมูล แล้วส่งเมลไปยังอีเมลล์ที่ผู้สมัครกรอกมา และทำการแจ้งเตือนกลับไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 Sequence Diagram ของการเข้าสู่ระบบ

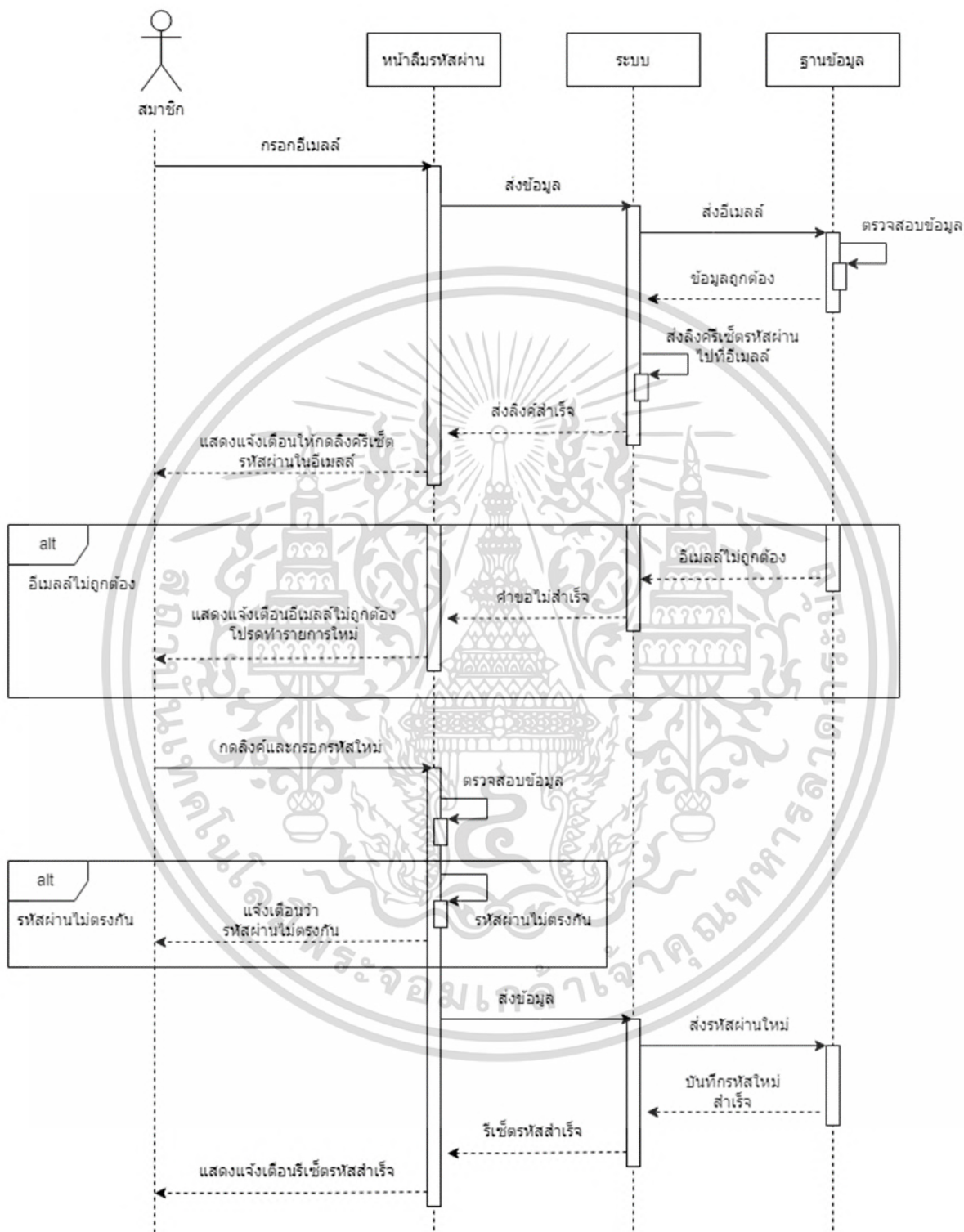


รูปที่ 3.3 Sequence Diagram ของการเข้าสู่ระบบ

จากรูป Sequence Diagram ด้านบน เมื่อสมาชิกต้องการเข้าสู่ระบบ จะต้องกรอกอีเมลและรหัสผ่านให้เรียบร้อย และจะมีการตรวจเช็คอย่างง่ายขึ้นที่หน้าเว็บไซต์ถ้ากรอกข้อมูลไม่ครบก็จะแจ้งเตือนกลับไป แต่เมื่อกรอกข้อมูลครบถ้วนแล้ว ระบบจะทำการเช็คข้อมูลจากในฐานข้อมูล ว่าอีเมลกับรหัสผ่านตรงกันหรือไม่ ถ้าตรงกันก็สามารถเข้าสู่ระบบได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.3 Sequence Diagram ของระบบลิ้มรหัสผ่าน



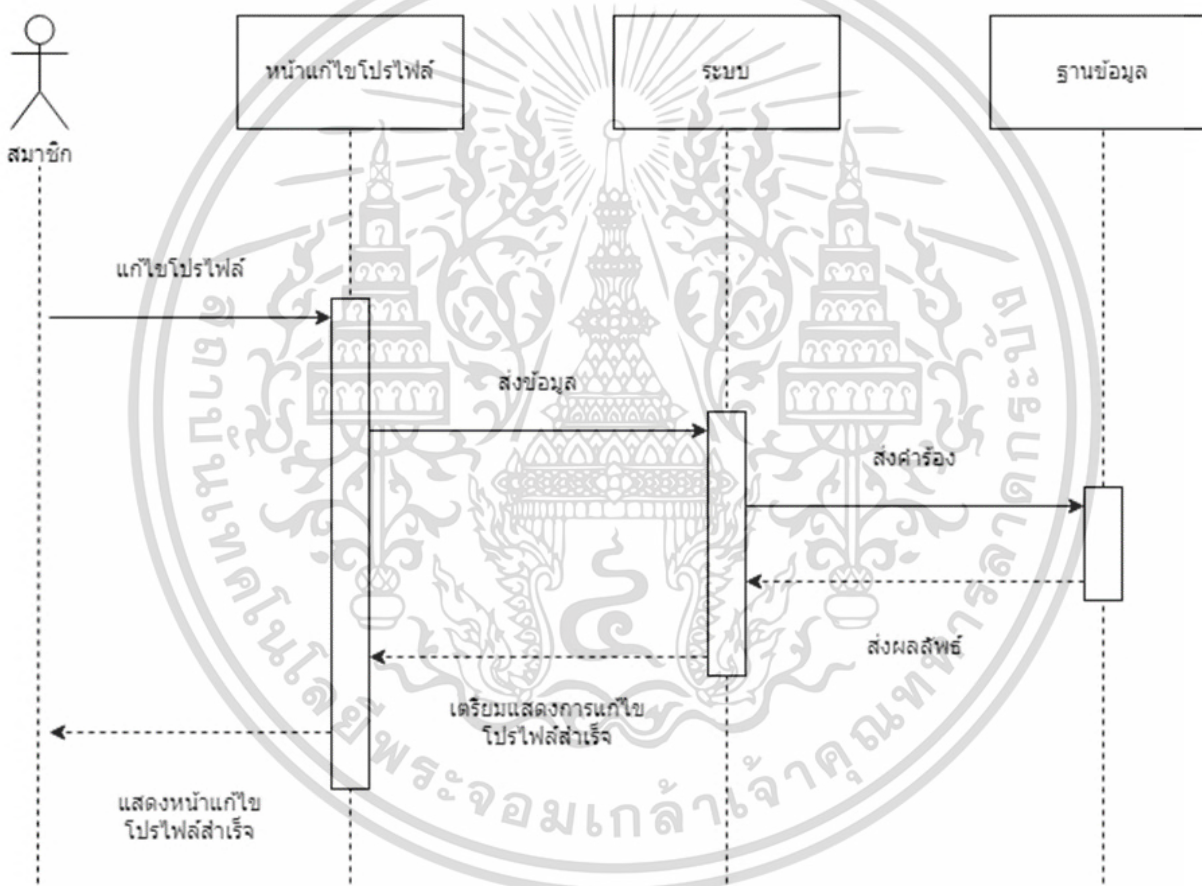
รูปที่ 3. 4 Sequence Diagram ของระบบลิ้มรหัสผ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากรูป Sequence Diagram ของระบบสมัครผ่าน เมื่อผู้ใช้สมัครผ่านและต้องการเปลี่ยนรหัสผ่าน ระบบจะให้ผู้ใช้กรอกอีเมลของบัญชีนั้น แล้วเมื่อทำการตรวจเช็คกับฐานข้อมูลว่ามีอีเมลนี้ จะทำการส่งลิงค์เปลี่ยนรหัสผ่านไปให้ผู้ใช้ในอีเมลนั้น แต่ถ้าไม่มีอีเมลนั้นในฐานข้อมูลจะให้ผู้ใช้กรอกอีเมลใหม่

เมื่อผู้ใช้คลิกจากในอีเมลก็จะเข้าสู่หน้าเว็บไซต์การเปลี่ยนรหัสผ่าน หน้าเว็บจะให้กรอกรหัสผ่านใหม่ และกรอกยืนยันรหัสผ่านนั้นอีกครั้ง จะมีการตรวจเช็คว่ารหัสผ่านทั้งสองที่กรอกมานั้นตรงกันไหม ถ้าตรงกันก็จะบันทึกรหัสผ่านใหม่ลงไปยังฐานข้อมูล แต่ถ้าไม่ตรงกัน ก็จะให้กรอกใหม่อีกครั้ง

3.2.4 Sequence Diagram ของระบบแก้ไขโปรไฟล์

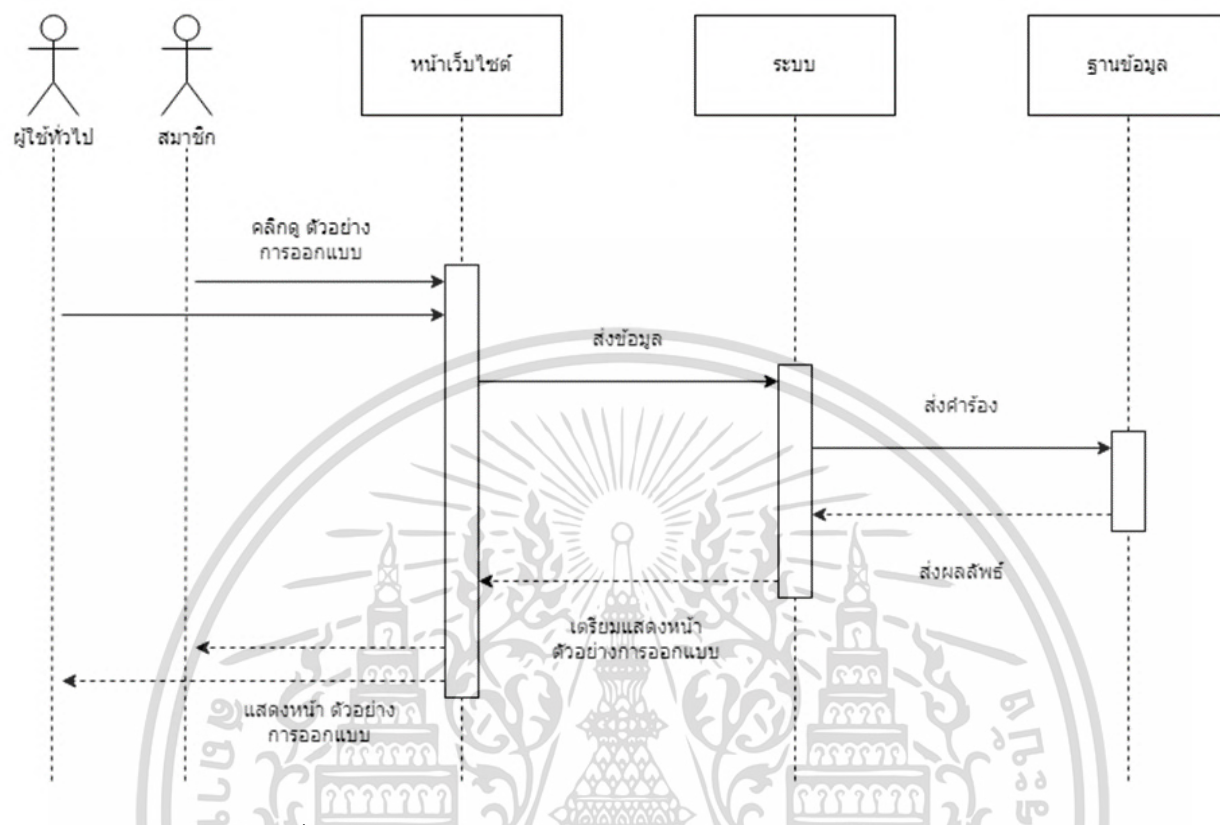


รูปที่ 3. 5 Sequence Diagram ของระบบแก้ไขโปรไฟล์

จากรูป Diagram ด้านบน สมาชิกสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ เช่น ชื่อ-นามสกุล ชื่อโปรไฟล์ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.5 Sequence Diagram ของระบบดูตัวอย่างการออกแบบ

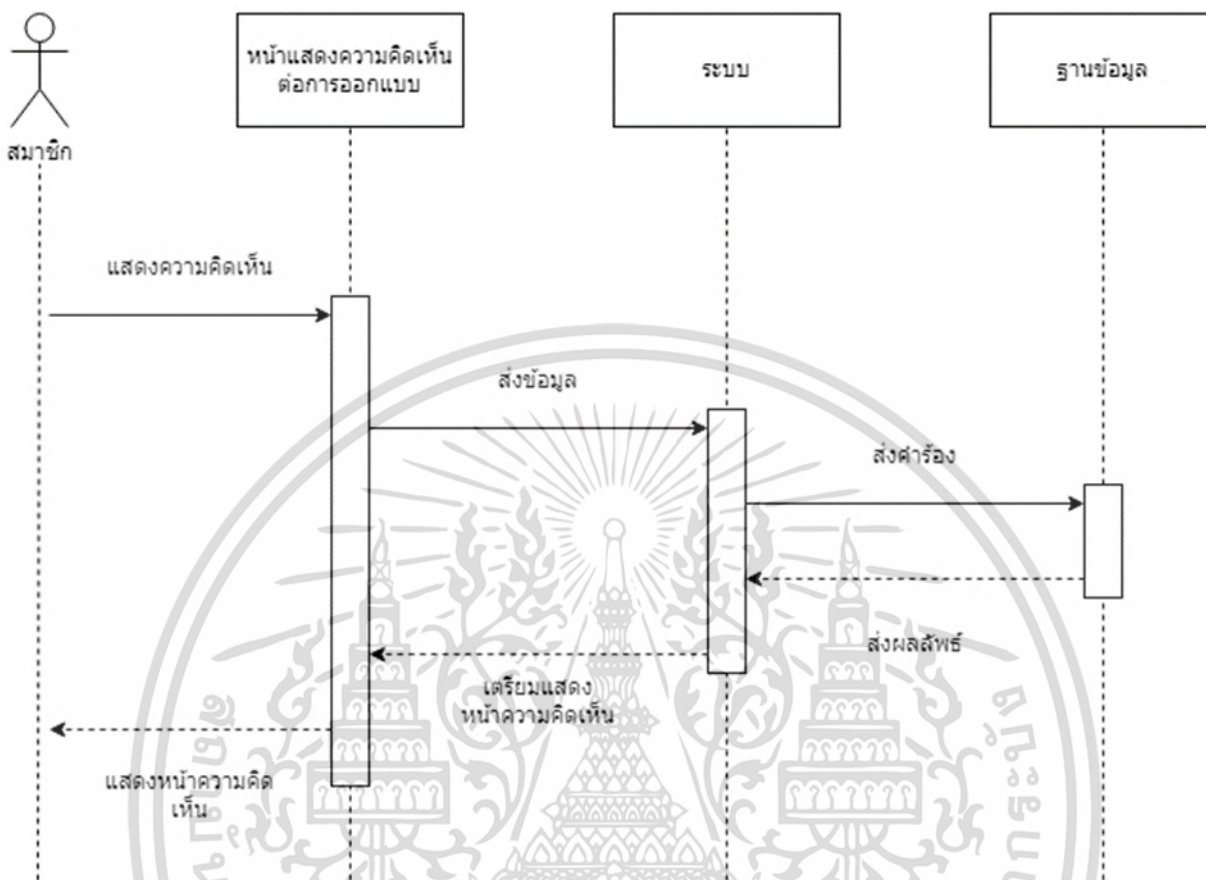


รูปที่ 3. 6 Sequence Diagram ของระบบดูตัวอย่างการออกแบบ

จากรูป Diagram ด้านบน เมื่อผู้ใช้คลิกดูตัวอย่างการออกแบบใดๆ ระบบจะดึงข้อมูลจากฐานข้อมูล มาแสดงให้ผู้ใช้ดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

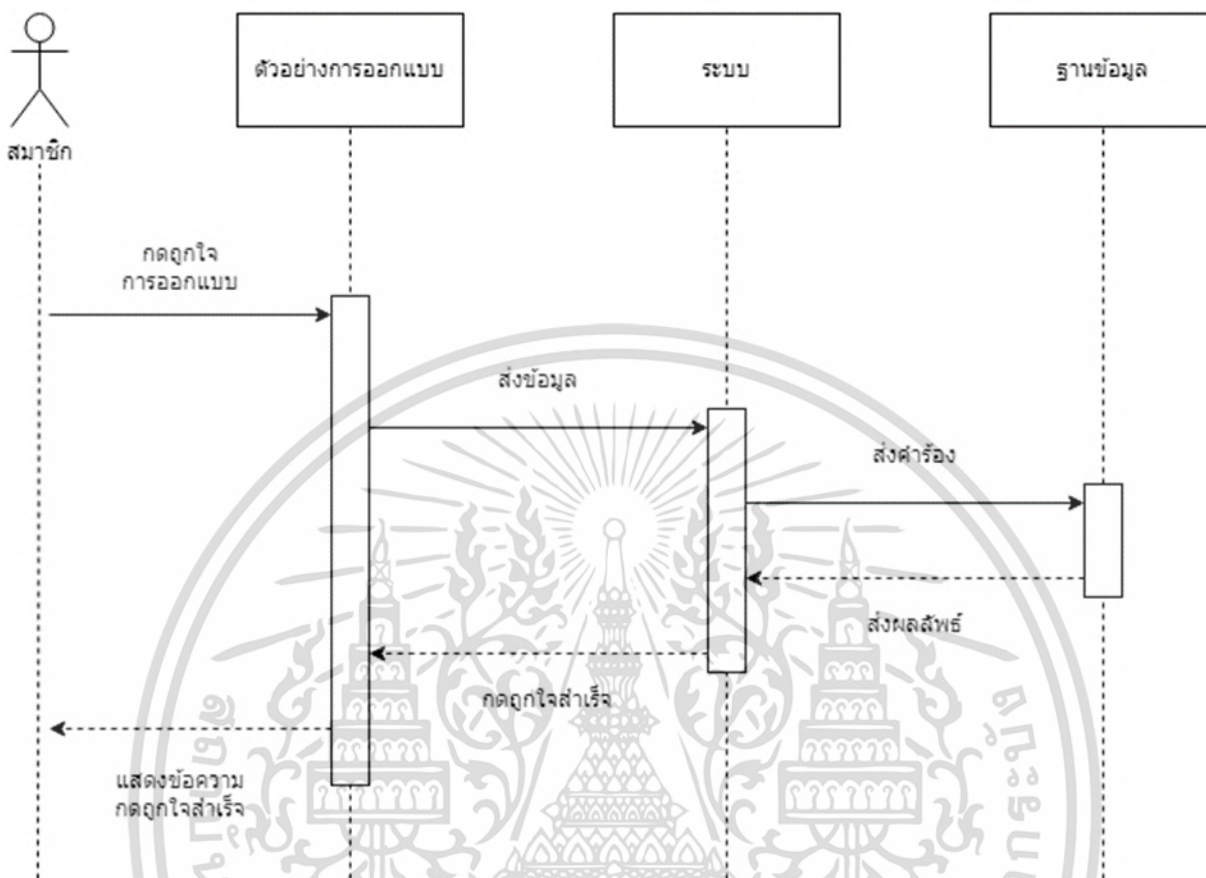
3.2.6 Sequence Diagram ของระบบเพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ



รูปที่ 3. 7 Sequence Diagram ของระบบเพิ่มความคิดเห็นต่อการออกแบบ

จาก Diagram ข้างต้น เมื่อสมาชิกแสดงความคิดเห็นต่อการออกแบบใดๆ จะส่งข้อความไปเก็บไว้ในฐานข้อมูล และแสดงความคิดเห็นนั้นให้ผู้ใช้ดูเพื่อเป็นการยืนยันว่าการแสดงความคิดเห็นนั้นสำเร็จ

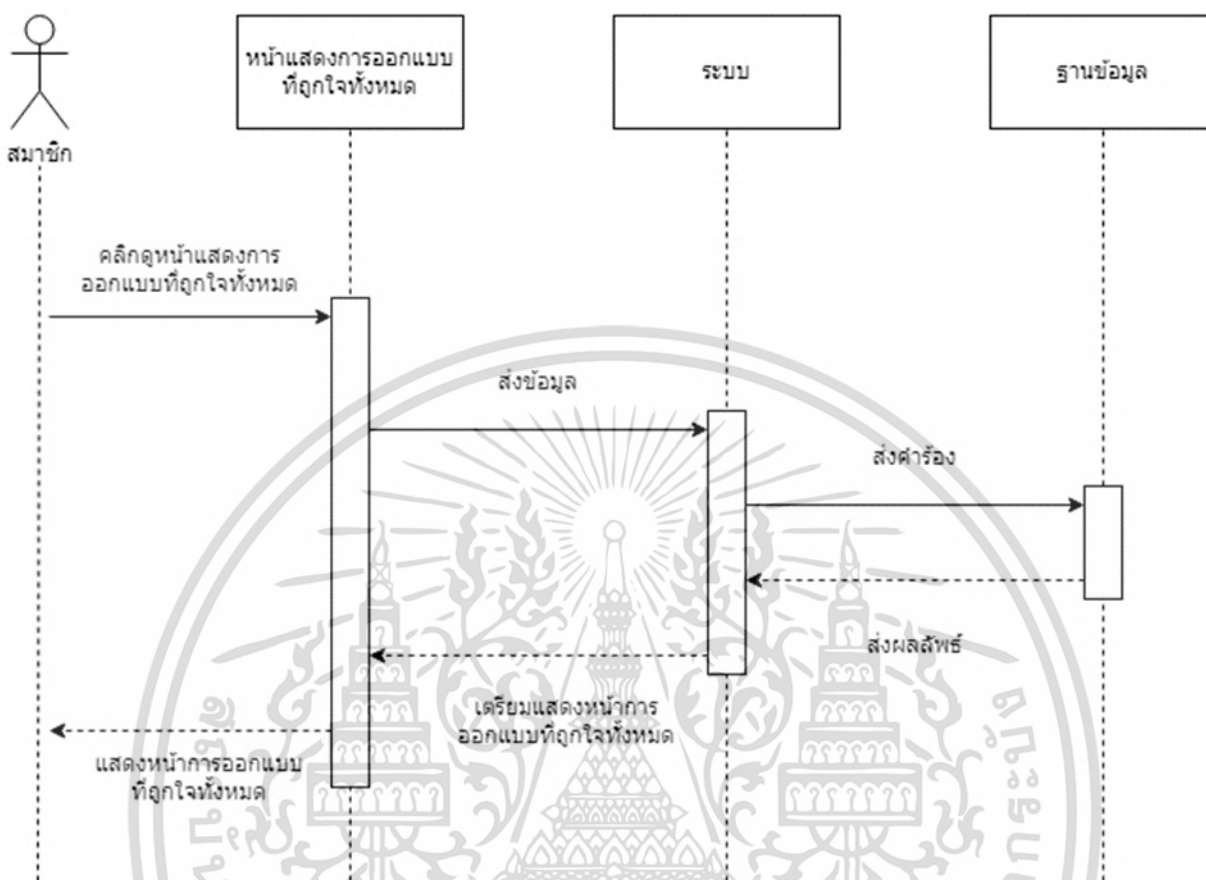
3.2.7 Sequence Diagram ของระบบกดดูใจการออกแบบ



รูปที่ 3. 8 Sequence Diagram ของระบบกดดูใจการออกแบบ

จากรูป Diagram ด้านบน เมื่อสมาชิกกดดูใจการออกแบบใดๆ ระบบจะบันทึกลงในฐานข้อมูล และแจ้งเตือนกลับไปให้สมาชิกได้ทราบว่า กดดูใจสำเร็จ

3.2.8 Sequence Diagram ของระบบดูการออกแบบที่ถูกลใจทั้งหมด

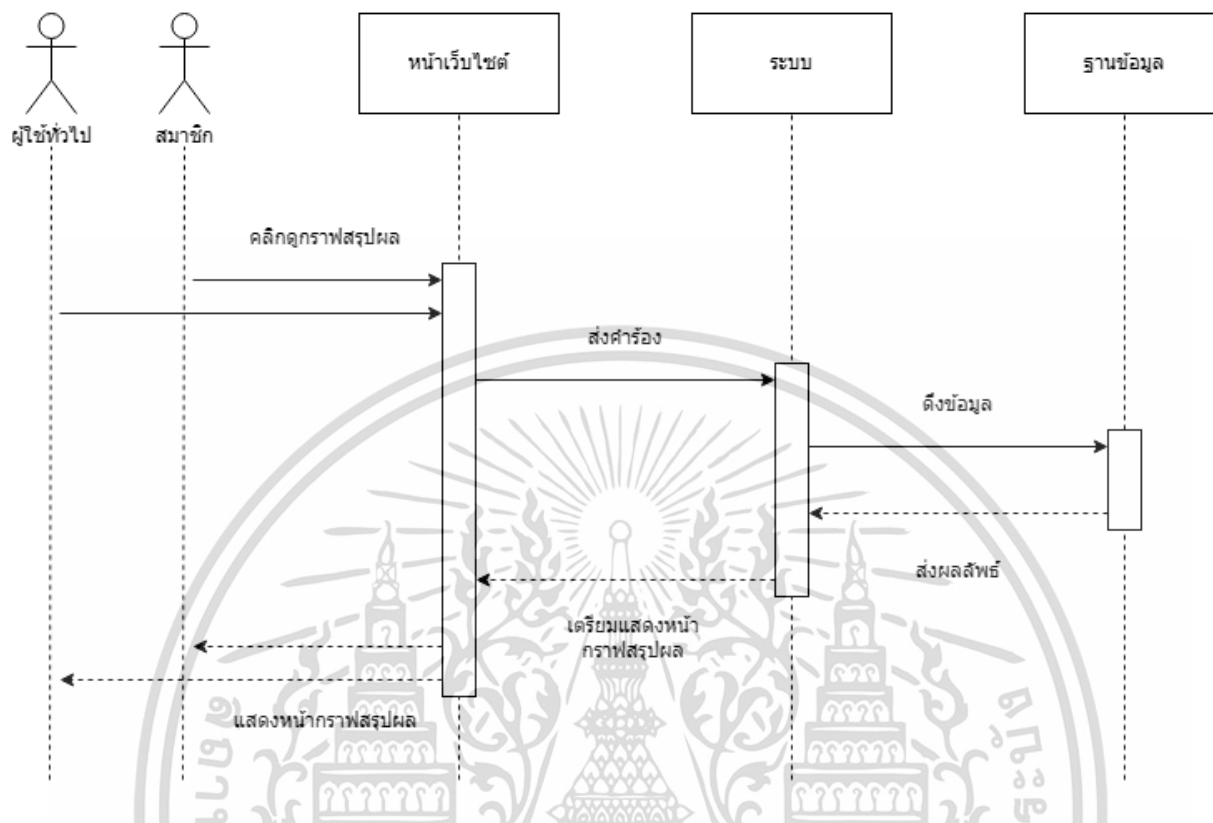


รูปที่ 3. 9 Sequence Diagram ของระบบดูการออกแบบที่ถูกลใจทั้งหมด

จาก Diagram ด้านบน เมื่อสมาชิกต้องการดูการออกแบบที่ถูกลใจไว้ทั้งหมด ระบบจะดึงข้อมูลการกตถูกลใจไว้การในฐานข้อมูลมาแสดงให้สมาชิกดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.9 Sequence Diagram ของระบบดูกราฟสรุปผล

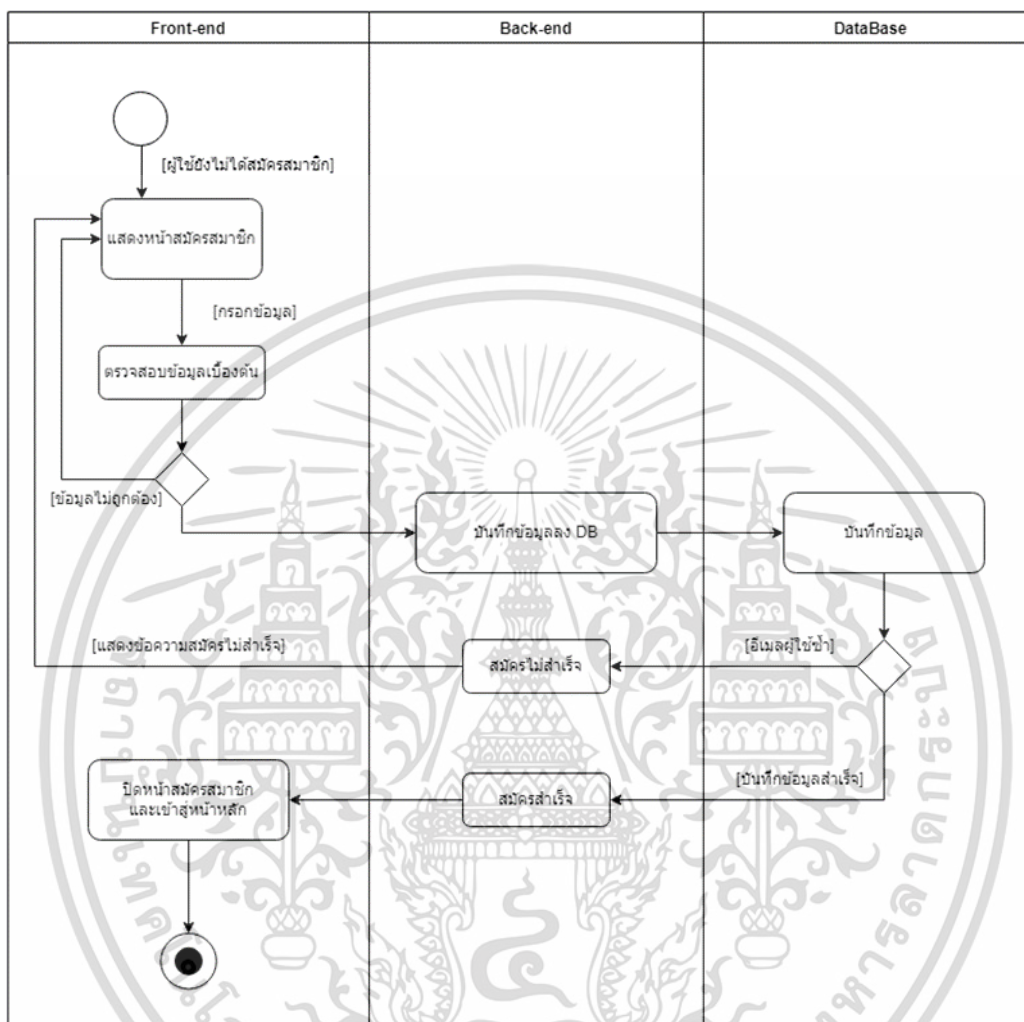


รูปที่ 3. 10 Sequence Diagram ของระบบดูกราฟสรุปผล

จาก Diagram ด้านบน เมื่อสมาชิกต้องการดูกราฟสรุปผล ระบบจะดึงข้อมูลในฐานข้อมูลออกมาแสดงผลเป็นกราฟให้ผู้ใช้ดู

3.3 แผนภาพกิจกรรม (Activity Diagram)

3.3.1 แผนภาพกิจกรรมการสมัครสมาชิก

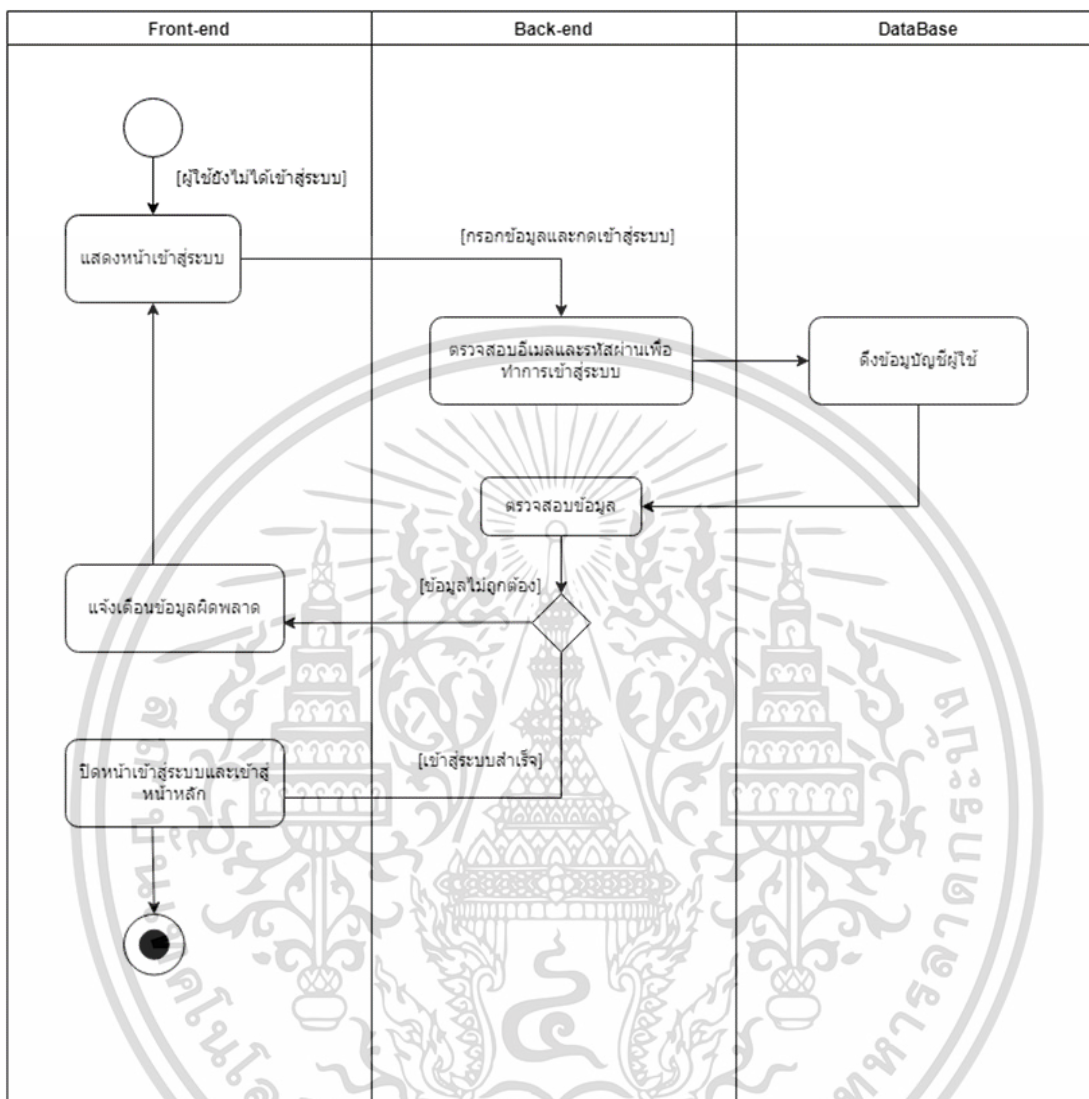


รูปที่ 3. 11 Activity Diagram ของระบบสมัครสมาชิก

จากรูป Activity Diagram ด้านบน เมื่อผู้ใช้อย่างไม่ได้สมัครสมาชิกและต้องการสมัครสมาชิก สามารถกดสมัครสมาชิกและกรอกข้อมูลบนเว็บไซต์ จากนั้นจะมีการตรวจเช็คอย่างง่ายขึ้นที่หน้าเว็บไซต์ เช่น กรอกข้อมูลไม่ครบ เมื่อกรอกข้อมูลครบถ้วน ระบบจะทำการเช็คข้อมูลจาก ฐานข้อมูล (Database) ว่าอีเมลนี้มีการสมัครสมาชิกเข้ามาแล้วหรือยัง หากมีแล้วจะทำการส่งแจ้งเตือนกลับไป แต่หากไม่มี ระบบจะทำการเพิ่มสมาชิกที่ทำการสมัครเข้ามาลงใน ฐานข้อมูล และทำการแจ้งเตือนกลับไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.2 แผนภาพกิจกรรมการเข้าสู่ระบบ

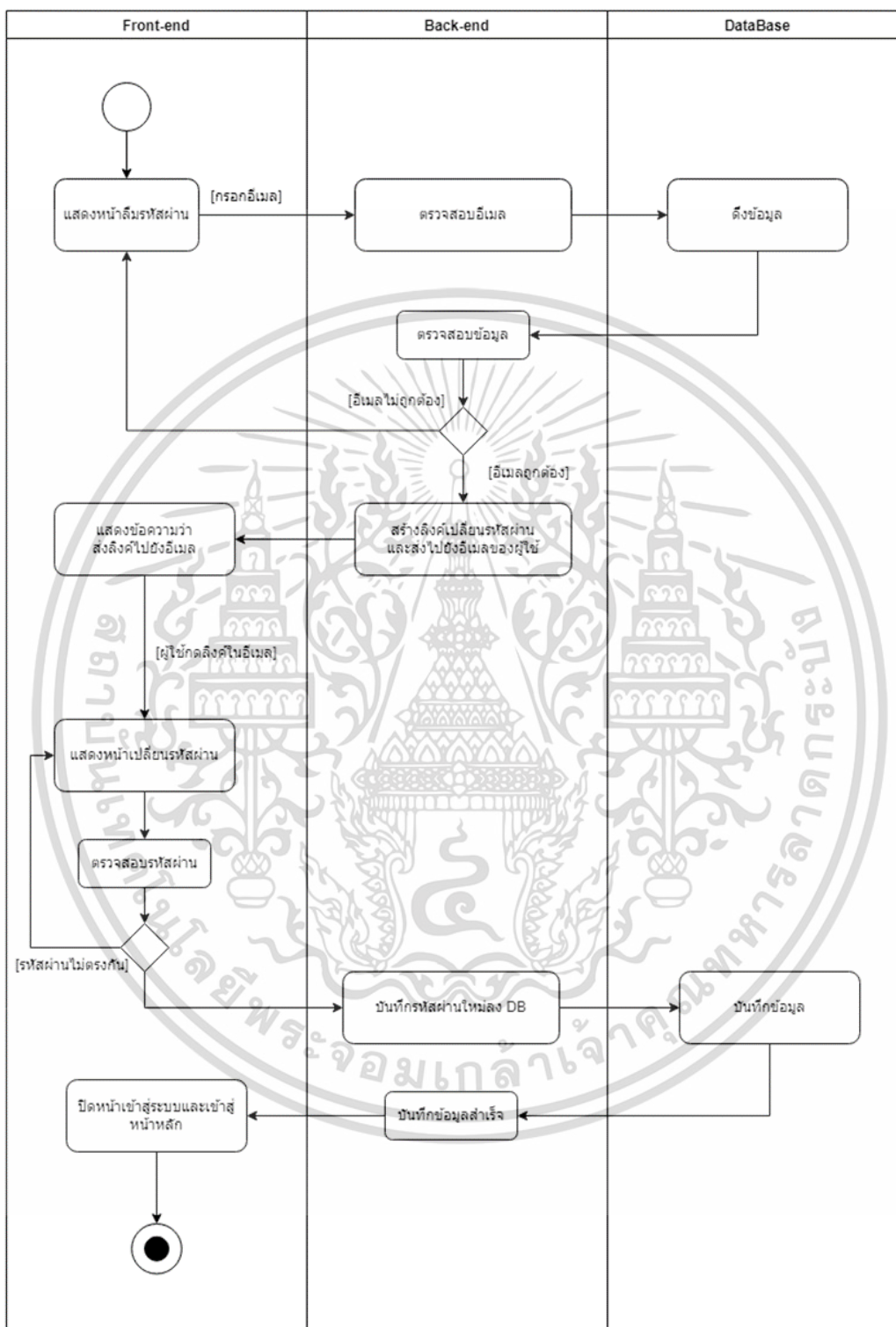


รูปที่ 3. 12 Activity Diagram ของการเข้าสู่ระบบ

จากรูป Activity Diagram ด้านบน เมื่อสมาชิกยังไม่ได้เข้าสู่ระบบและต้องการเข้าสู่ระบบ จะต้องกรอกอีเมลและรหัสผ่านให้เรียบร้อย เมื่อกรอกข้อมูลครบถ้วนแล้ว ระบบจะทำการเช็คข้อมูลจากในฐานข้อมูล ว่าอีเมลกับรหัสผ่านตรงกันหรือไม่ ถ้าตรงกันก็สามารถเข้าสู่ระบบได้ แต่ถ้าไม่ตรงกันจะแจ้งเตือนแล้วให้สมาชิกกรอกข้อมูลใหม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.3 แผนภาพกิจกรรมลี้มรห้สผ่าน



รูปที่ 3. 13 Activity Diagram ของระบบลี้มรห้สผ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

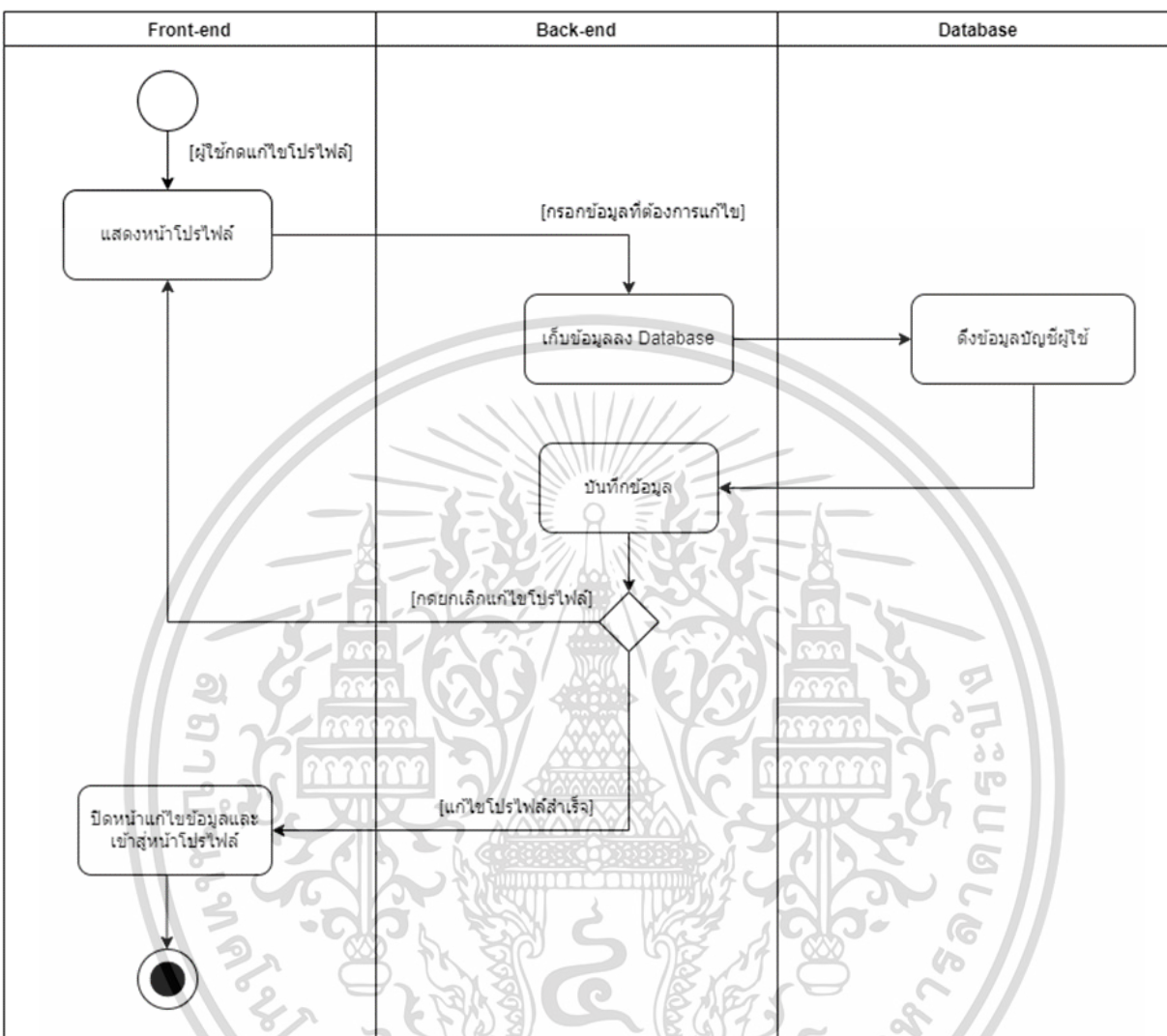
จากรูป Activity Diagram ของระบบลิ้มรสผ่าน เมื่อผู้ใช้ลิ้มรสผ่านและต้องการเปลี่ยนรหัสผ่าน ระบบจะให้ผู้ใช้กรอกอีเมลของบัญชีนั้น แล้วเมื่อทำการตรวจเช็คกับฐานข้อมูลว่ามีอีเมลนี้ จะทำการส่งลิงค์เปลี่ยนรหัสผ่านไปให้ผู้ใช้ในอีเมลนั้น แต่ถ้าไม่มีอีเมลนั้นในฐานข้อมูลจะให้ผู้ใช้กรอกอีเมลใหม่

เมื่อผู้ใช้กดลิงค์จากในอีเมลก็จะเข้าสู่หน้าเว็บไซต์การเปลี่ยนรหัสผ่าน หน้าเว็บจะให้กรอกรหัสผ่านใหม่ และกรอกยืนยันรหัสผ่านนั้นอีกครั้ง จะมีการตรวจเช็คว่ารหัสผ่านทั้งสองที่กรอกมานั้นตรงกันไหม ถ้าตรงกันก็จะบันทึกรหัสผ่านใหม่ลงไปยังฐานข้อมูล แต่ถ้าไม่ตรงกัน ก็จะให้กรอกใหม่อีกครั้ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.4 แผนภาพกิจกรรมการแก้ไขโปรไฟล์

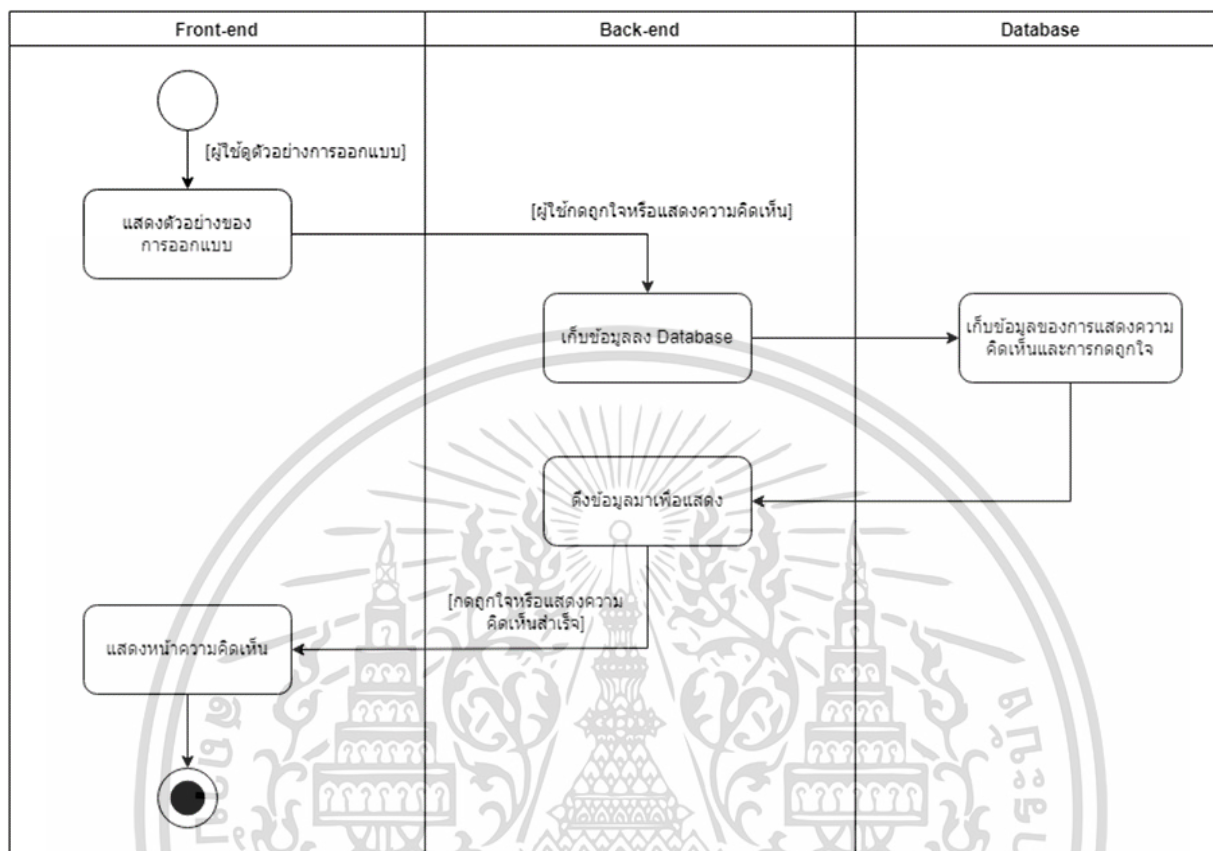


รูปที่ 3. 14 Activity Diagram ของระบบแก้ไขโปรไฟล์

จากรูป Diagram ด้านบน สมาชิกสามารถแก้ไขข้อมูลส่วนตัวได้ เช่น ชื่อ-นามสกุล ชื่อโปรไฟล์ เป็นต้น และก่อนจะบันทึกข้อมูลสุดท้าย สมาชิกสามารถยกเลิกการแก้ไขได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3.5 แผนภาพกิจกรรมการดูตัวอย่างการออกแบบและกดถูกใจ/ความคิดเห็น



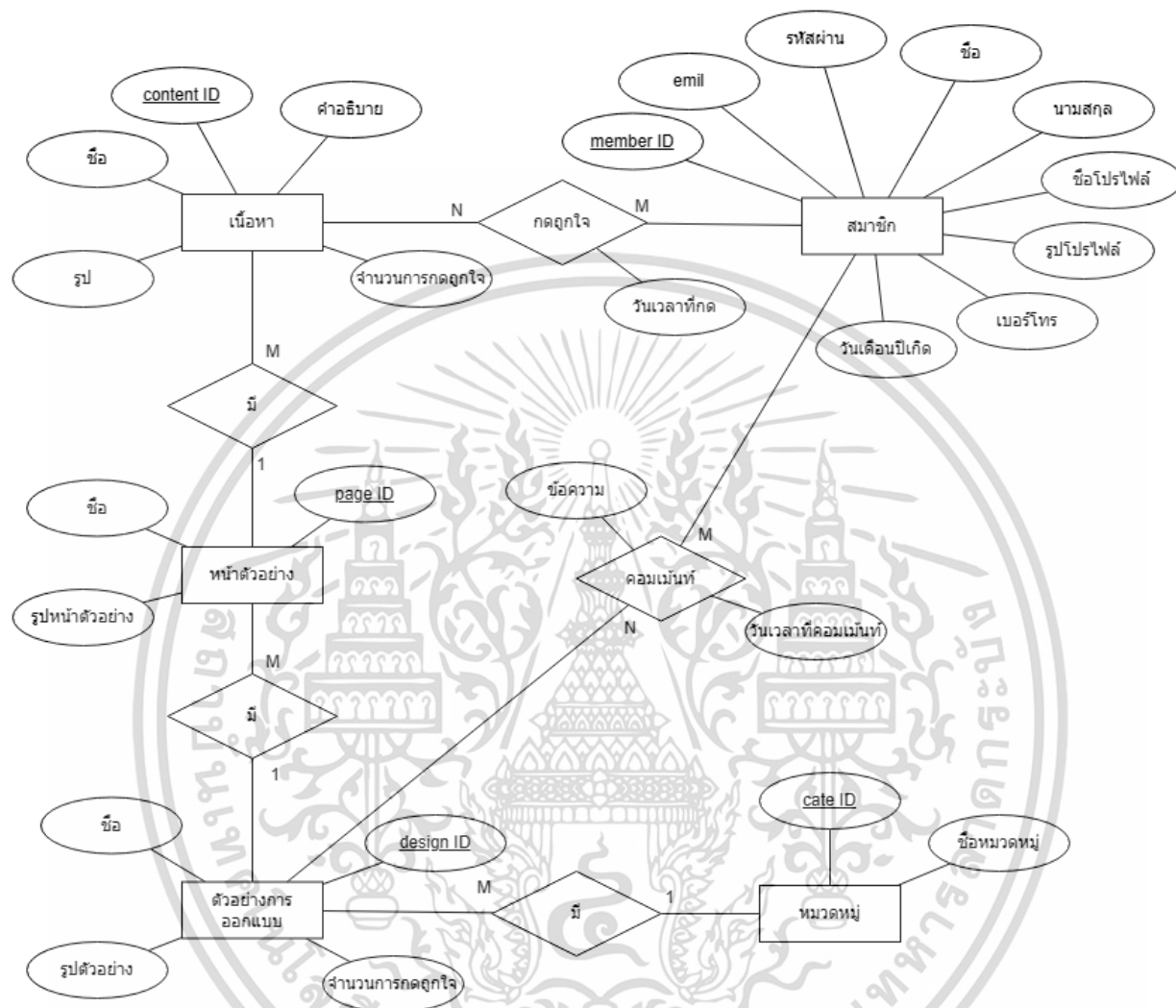
รูปที่ 3. 15 Activity Diagram ของระบบตัวอย่างการออกแบบและกดถูกใจ/ความคิดเห็น

จากรูป Diagram ด้านบน เมื่อผู้ใช้กดดูตัวอย่างการออกแบบใดๆ ผู้ใช้(สมาชิก)สามารถกดถูกใจและแสดงความคิดเห็นต่อการออกแบบนั้นๆได้ โดยจะบันทึกการกดถูกใจและหรือข้อความความคิดเห็นลงในฐานข้อมูลและแจ้งเตือนให้ผู้ใช้ทราบเมื่อการกระทำนั้นสำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 การออกแบบระบบเก็บข้อมูล

3.4.1 แผนภาพความสัมพันธ์ของระบบ (Entity Relationship Diagram)



รูปที่ 3. 16 Entity Relationship Diagram ของระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4.2 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของระบบ (Data Dictionary)

ตารางที่ 3. 10 Member ตารางเก็บข้อมูลของสมาชิก

Table	Attribute Name	Description	Data Type	Data Size	Key Type
Member	ID	รหัสลำดับ	INT	6	PK
	E-mail	อีเมล	VARCHAR	100	
	Password	รหัสผ่าน	VARCHAR	255	
	FName	ชื่อ	VARCHAR	100	
	LName	นามสกุล	VARCHAR	100	
	PName	ชื่อโปรไฟล์	VARCHAR	100	
	Tel	เบอร์โทร	VARCHAR	15	
	IMG	รูปโปรไฟล์	VARCHAR	255	
	Verified_Token	สถานะของสมาชิกว่า ยืนยันตัวตนหรือยัง	INT	10	
	Reset_Token	Token รีเซ็ตรหัสผ่าน	VARCHAR	255	

ตารางที่ 3. 11 Category ตารางเก็บข้อมูลของหมวดหมู่การออกแบบ

Table	Attribute Name	Description	Data Type	Data Size	Key Type
Category	ID	รหัส	INT	2	PK
	Name	ชื่อ	VARCHAR	100	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3. 12 Design ตารางเก็บข้อมูลของการออกแบบ

Table	Attribute Name	Description	Data Type	Data Size	Key Type
Design	ID	รหัสลำดับ	INT	6	PK
	Name	ชื่อ	VARCHAR	100	
	Cate_ID	รหัสของหมวดหมู่	INT	2	FK.

ตารางที่ 3. 13 Design_Page ตารางเก็บข้อมูลของหน้าการออกแบบ

Table	Attribute Name	Description	Data Type	Data Size	Key Type
Design_page	ID	รหัสลำดับ	INT	6	PK
	Name	ชื่อ	VARCHAR	100	
	IMG	รูปภาพตัวอย่าง	TEXT		
	Design_ID	อยู่ในการออกแบบใด	INT	6	FK.

ตารางที่ 3. 14 Page_Contents ตารางเก็บข้อมูลของเนื้อหาย่อยของการออกแบบ

Table	Attribute Name	Description	Data Type	Data Size	Key Type
Page_Contents	ID	รหัสลำดับ	INT	6	PK
	Name	ชื่อ	VARCHAR	100	
	Description	คำอธิบาย	TEXT		
	IMG	รูปของเนื้อหาย่อย	TEXT		
	NOF	จำนวนการกดถูกใจ	INT	11	
	Page_ID	เนื้อหาย่อยนี้อยู่ในหน้าใด	INT	6	FK.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3. 15 Comment ตารางเก็บข้อมูลของการ Comment

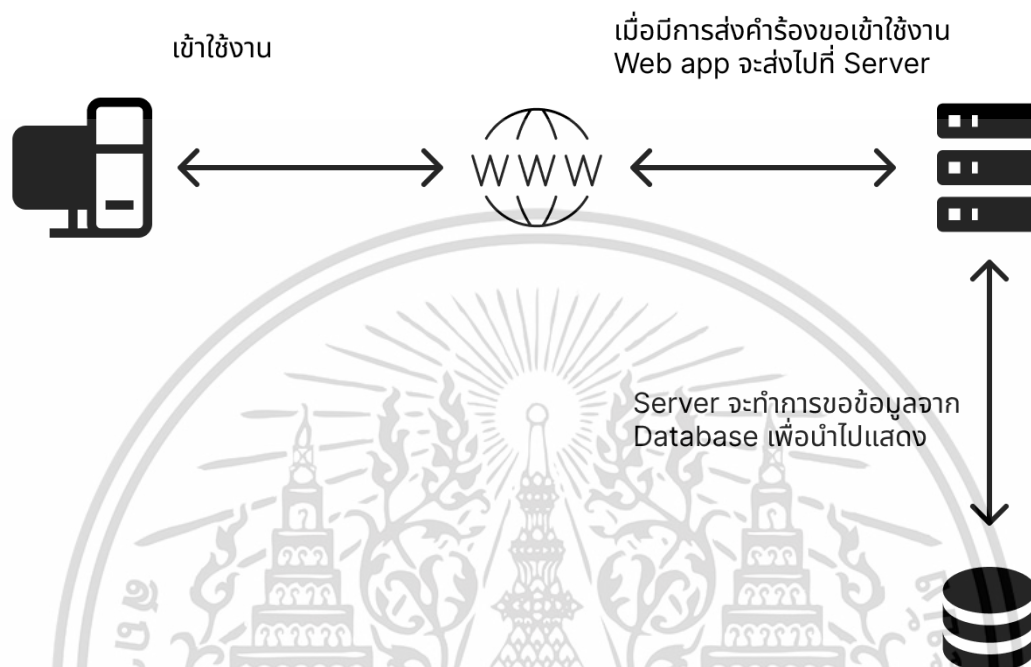
Table	Attribute Name	Description	Data Type	Data Size	Key Type
Comment	Member_ID	รหัสลำดับของสมาชิก	INT	6	CK/FK
	Design_ID	รหัสลำดับของการดีไซน์	INT	6	CK/FK
	Text	ข้อความที่คอมเมนต์	TEXT		
	DateTime	วันที่และเวลาที่คอมเมนต์	TIMESTAMP		

ตารางที่ 3. 16 Like ตารางเก็บข้อมูลของการกด Like

Table	Attribute Name	Description	Data Type	Data Size	Key Type
Like	Member_ID	รหัสลำดับของสมาชิก	INT	6	CK/FK
	Content_ID	รหัสลำดับของเนื้อหา ย่อยที่กดถูกใจ	INT	6	CK/FK

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 สถาปัตยกรรมของระบบ (Architectural Design Activities)



รูปที่ 3. 17 Architectural Design Activities ของหน้าจอ

จากรูป Architectural Design Activities ด้านบน เมื่อเริ่มใช้งานผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเข้าสู่ระบบ แต่หากเข้าสู่ระบบจะนับว่าเป็นสมาชิก หากไม่ได้เข้าสู่ระบบจะเป็นบุคคลทั่วไป จากนั้นสามารถเลือกได้ว่าต้องการจะใช้งานในฟังก์ชันใดบนเว็บแอปพลิเคชันนี้ เมื่อเลือกได้แล้วว่าต้องการจะใช้งานในฟังก์ชันใดจะส่งคำร้องขอไปที่ server เพื่อให้ server เรียกขอข้อมูลจาก database เพื่อนำกลับไปแสดงผลให้ผู้ใช้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6 ตัวอย่างแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาทำการออกแบบ

เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่เคยใช้งานเว็บไซต์ประเภทต่างๆ จำนวน 40 คน จากทั้งนักศึกษาภายในสถาบันและภายนอกสถาบัน โดยเป็นการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ผ่าน Google Forms ในระหว่างการทำแบบสอบถามจะให้กลุ่มตัวอย่างเข้า Google Meet เพื่ออธิบายคำถามให้ชัดเจนและให้ได้คำตอบที่ครอบคลุมที่สุด โดยจะใช้เวลาในการทำแบบสอบถามประมาณ 20-30 นาที

ผลจากการเก็บข้อมูลครั้งนี้จะนำไปสร้างเป็นตัวอย่างการออกแบบเว็บไซต์แต่ละประเภท

3.6.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามในการออกแบบของเว็บไซต์ประเภทต่างๆ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลของการออกแบบเว็บไซต์ประเภท social media, streaming, gaming และ education
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์สำหรับการให้คำแนะนำและช่วยในการออกแบบเว็บไซต์

62050211@kmitl.ac.th [Switch account](#)

* Indicates required question

Email *

Record 62050211@kmitl.ac.th as the email to be included with my response

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ *

17 - 22 ปี

23 - 28 ปี

29 - 34 ปี

รูปที่ 3. 18 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพศ *

ชาย

หญิง

ไม่ต้องการระบุ

อื่นๆ: _____

คุณเคยมีประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์ประเภทใดในตัวเลือกต่อไปนี้บ้าง *

Social Media เช่น Facebook, Instagram, Twitter เป็นต้น

Streaming เช่น Youtube, Twitch, Facebook Gaming เป็นต้น

Gaming เช่น GamingDose, Online Station, Steam, CDKeys เป็นต้น

Education เช่น ThaiMOOC, CHULA MOOC, Set E-Learning, Stanford เป็นต้น

ในตัวเลือกต่อไปนี้คุณมีประสบการณ์ใช้งานเว็บไซต์ประเภทใดมากที่สุด *

Social Media

Streaming

Gaming

Education

รูปที่ 3. 19 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.2 ประเภท Social Media

ตอนที่ 2 เว็บไซต์ประเภท Social Media

คุณเคยมีประสบการณ์ใช้สื่อ Social Media ไหมบ้าง? *

คุณสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

Facebook

Instagram

Twitter

YouTube

Google+

Pinterest

Reddit

อื่นๆ: _____

คุณใช้งานเว็บไซต์ Social Media มัยครั้งแค่ไหน *

ทุกวัน

5 - 6 วันต่อสัปดาห์

3 - 4 วันต่อสัปดาห์

1 - 2 วันต่อสัปดาห์

ไม่เคยเลย

รูปที่ 3. 20 เว็บไซต์ประเภท Social Media 1

หากคำนึงถึงแค่การออกแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย คุณจะเลือกใช้งาน platform ใด? *

คุณสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

Facebook

Instagram

Twitter

YouTube

Google+

Pinterest

Reddit

อื่นๆ: _____

จากคำถามข้างต้น เพราะเหตุใดทำให้คุณเลือก platform นั้นๆ *

*เช่น โฟนและคอมเม้นที่สวยงามและใช้งานง่าย เป็นต้น

คำตอบของคุณ _____

รูปที่ 3. 21 เว็บไซต์ประเภท Social Media 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โปรดดูรูปตัวอย่างโพสต์จาก platform ต่างๆ ด้านล่าง เพื่อตอบคำถามต่อไป

ตัวอย่างโพสต์ จาก Facebook



รูปที่ 3. 22 เว็บไซต์ประเภท Social Media 3

จากตัวอย่างโพสต์ของ Facebook *

*โปรดให้คะแนนการออกแบบตามหัวข้อดังต่อไปนี้

	5	4	3	2	1
การบอกผู้โพสต์และหรือกลุ่ม/เพจที่โพสต์ลง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การกดถูกใจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การติดตามหมวดหมู่ของโพสต์ (hashtag)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การติดตามการเคลื่อนไหวของโพสต์นี้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แถบ comments, share, save etc. ด้านล่าง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างโพสต์ จาก Twitter

รูปที่ 3. 24 เว็บไซต์ประเภท Social Media 5

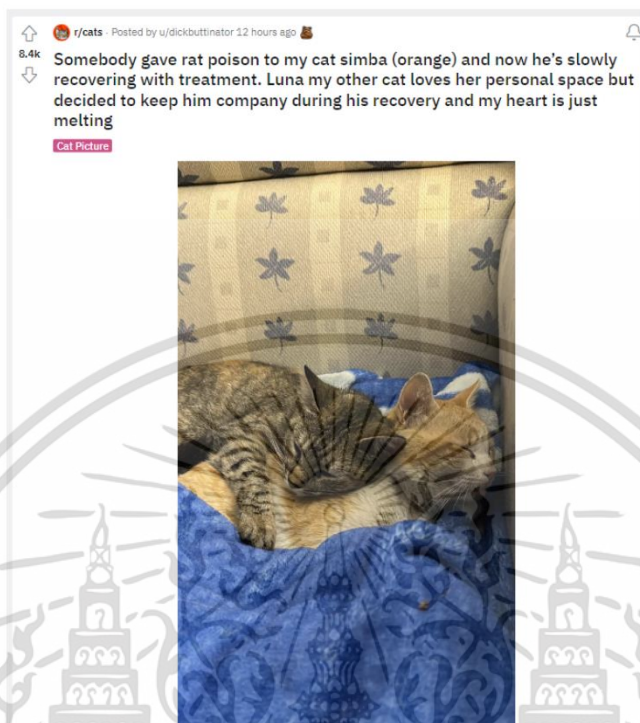
จากตัวอย่างโพสต์ของ Twitter *

*โปรดให้คะแนนการออกแบบตามหัวข้อดังต่อไปนี้

	5	4	3	2	1
การบอกผู้โพสต์ และหรือกลุ่ม/ เพจที่โพสต์ลง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การกดถูกใจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การกำหนดหมู่ ของโพสต์ (hashtag)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การติดตามการ เคลื่อนไหวของ โพสต์นี้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แถบ comments, share, save etc. ด้านล่าง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างโพสต์ จาก Reddit



รูปที่ 3. 26 เว็บไซต์ประเภท Social Media 7

จากตัวอย่างโพสต์ของ Reddit *

*โปรดให้คะแนนการออกแบบตามหัวข้อดังต่อไปนี้

	5	4	3	2	1
การออกผู้โพสต์ และหรือกลุ่ม/ เพจที่โพสต์ลง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การกดถูกใจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การติดหมวดหมู่ ของโพสต์ (hashtag)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การติดตามการ เคลื่อนไหวของ โพสต์นี้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แถบ comments, share, save etc. ด้านล่าง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ประกอบการเรียนการสอนเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

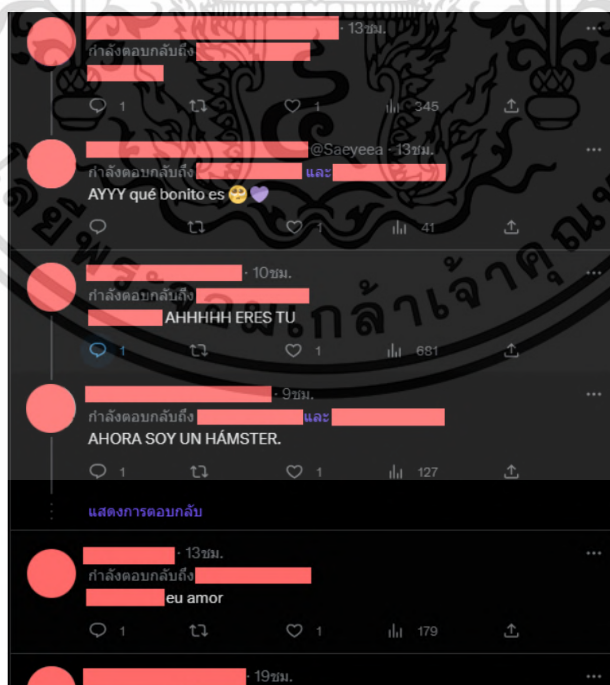
จากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Facebook *

*โปรดให้คะแนนการออกแบบตามหัวข้อดังต่อไปนี้

	5	4	3	2	1
กรอบข้อความ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การกดถูกใจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การตอบกลับ คอมเมนต์(ที่ เป็นลำดับชั้น)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การ share	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

รูปที่ 3. 30 เว็บไซต์ประเภท Social Media 11

ตัวอย่างคอมเมนต์จาก Twitter



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น และผู้จัดทำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Twitter *

*โปรดให้คะแนนการออกแบบตามหัวข้อดังต่อไปนี้

	5	4	3	2	1
กรอบข้อความ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การกดถูกใจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การตอบกลับ คอมเมนต์(ที่เป็นลำดับขั้น)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การ share (retweet)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

รูปที่ 3. 32 เว็บไซต์ประเภท Social Media 13



รูปที่ 3. 33 เว็บไซต์ประเภท Social Media 14

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Reddit *

*โปรดให้คะแนนการออกแบบตามหัวข้อดังต่อไปนี้

	5	4	3	2	1
กรอบข้อความ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การกดถูกใจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การดลกลับ คอมเมนต์(ที่เป็นลำดับขั้น)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การ share	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

จากตัวอย่างการออกแบบคอมเมนต์ของ platform ต่างๆ ข้างต้น คุณชอบการออกแบบของ platform ไหนมากที่สุด เพราะเหตุใด

คำตอบของคุณ

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบคอมเมนต์

คำตอบของคุณ

รูปที่ 3. 34 เว็บไซต์ประเภท Social Media 15

จาก platform Social Media ที่คุณเคยใช้ หรือใช้อยู่เป็นประจำ คุณเคยพบปัญหาด้านการออกแบบที่ทำให้คุณไม่พึงพอใจหรือไม่

*เช่น หากคอนเทนต์ที่ต้องการได้ยาก, ธีมสีไม่เหมาะสม มองเห็นคำอักษรไม่ชัดเจน, หัวข้อโพสต์ที่เคยกดถูกใจไร้ซาก เป็นต้น

เคย

ไม่เคย

โปรดยกตัวอย่างปัญหาดังกล่าว หากเคยเคยประสบปัญหาข้างต้น *

*หากไม่เคยพบให้ "-"

คำตอบของคุณ

มีฟีเจอร์หรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Social Media ปัจจุบันของคุณ

*เช่น ต้องการให้สามารถดูคีย์บอร์ดที่เห็นโพสต์นั้นๆ ได้

คำตอบของคุณ

ข้อเสนอแนะโดยรวม แก่การออกแบบเว็บไซต์ประเภท Social Media ทั้งหมด

คำตอบของคุณ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับรูปที่ 3. 35 เว็บไซต์ประเภท Social Media 16 ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.3 ประเภท Streaming

ตอนที่ 2 เว็บไซต์ประเภท Streaming

เว็บไซต์เกี่ยวกับการดูไลฟ์สดออนไลน์

คุณเคยมีประสบการณ์ใช้สื่อ Streaming ใดบ้าง? *

คุณสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

YouTube

Twitch

Facebook Gaming

AfreecaTV

ABEMA

Omlet Arcade

อื่นๆ: _____

รูปที่ 3. 36 เว็บไซต์ประเภท Streaming 1

คุณใช้งานเว็บไซต์ Streaming บ่อยครั้งแค่ไหน? *

ทุกวัน

5 - 6 วันต่อสัปดาห์

3 - 4 วันต่อสัปดาห์

1 - 2 วันต่อสัปดาห์

ไม่เคยเลย

หากคำนึงถึงแค่การออกแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย คุณจะเลือกใช้งาน platform ใด? *

YouTube

Twitch

Facebook Gaming

AfreecaTV

ABEMA

Omlet Arcade

อื่นๆ: _____

รูปที่ 3. 37 เว็บไซต์ประเภท Streaming 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากคำถามข้างต้น เพราะเหตุใดทำให้คุณเลือก platform นั้นๆ *

*เช่น การวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ, เลือกชมไลฟ์อื่นๆได้ง่าย เป็นต้น

คำตอบของคุณ _____

จาก platform Streaming ที่คุณเคยใช้ หรือใช้อยู่เป็นประจำ คุณเคยพบปัญหาด้านการ
ออกแบบที่ทำให้คุณไม่พึงพอใจหรือไม่ *

*เช่น หากคอนเทนต์ที่ต้องการดูยาก, สีสันไม่เหมาะสม มองเห็นตัวอักษรไม่ชัดเจน, ย้อนดูไลฟ์ที่ดูใจ
ดูยาก เป็นต้น

เคย

ไม่เคย

โปรดยกตัวอย่างปัญหาดังกล่าว หากไม่เคยประสบปัญหาข้างต้น *

*หากไม่เคยพบให้ "-"

คำตอบของคุณ _____

มีฟีเจอร์หรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Streaming ปัจจุบันของคุณ

คำตอบของคุณ _____

รูปที่ 3. 38 เว็บไซต์ประเภท Streaming 3

ข้อเสนอแนะโดยรวม แก่การออกแบบเว็บไซต์ประเภท Streaming ทั้งหมด

คำตอบของคุณ _____

รูปที่ 3. 39 เว็บไซต์ประเภท Streaming 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.4 ประเภท Gaming

ตอนที่ 2 เว็บไซต์ประเภท Gaming

เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแนะนำแนวทางการเล่น แนวทางการมีสติก การปั้นตัวละคร จัดชุดเซต และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับเกม รวมถึง platform การซื้อและเล่นเกมด้วย

คุณเคยมีประสบการณ์ใช้สื่อ Gaming ใดบ้าง? *

คุณสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

GamingDose

Online Station

Mobalytics

IGN

Game8

OPGG

HoYoLAB

Steam

EPIC GAMES

CDKeys

อื่นๆ: _____

คุณใช้งานเว็บไซต์ Gaming บ่อยครั้งแค่ไหน? *

ทุกวัน

5 - 6 วันต่อสัปดาห์

3 - 4 วันต่อสัปดาห์

1 - 2 วันต่อสัปดาห์

ไม่เคยเลย

หากคำนึงถึงแต่การออกแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย คุณจะเลือกใช้งาน platform ใด? *

คุณสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

GamingDose

Online Station

Mobalytics

IGN

Game8

OPGG

HoYoLAB

Steam

EPIC GAMES

CDKeys

อื่นๆ: _____

รูปที่ 3. 40 เว็บไซต์ประเภท Gaming 1

รูปที่ 3. 41 เว็บไซต์ประเภท Gaming 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>จากคำถามข้างต้น เพราะเหตุใดทำให้คุณเลือก platform นั้นๆ *</p> <p>*เช่น การวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ, เลือกชมคอนเทนต์ต่าง ๆ ได้ง่าย เป็นต้น</p> <p>คำตอบของคุณ</p>	
<p>ตอนที่ 2.1 เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแนะนำแนวทางการเล่น</p> <p>*เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการแนะนำแนวทางการเล่น แนวทางการอัปสเกิล การบีบตัวเลข จัดชุดเซต และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับเกม</p>	
<p>จาก platform Gaming ที่คุณเคยใช้ หรือใช้อยู่เป็นประจำ คุณเคยพบปัญหาด้านการออกแบบที่ทำให้คุณไม่พึงพอใจหรือไม่ *</p> <p>*เช่น หากคอนเทนต์ที่ต้องการได้ยาก, ซ้ำไม่เหมาะสม มองเห็นตัวอักษรไม่ชัดเจน, การจัดวางข้อความคำอธิบายไม่เหมาะสม เป็นต้น</p> <p><input type="radio"/> เคย</p> <p><input type="radio"/> ไม่เคย</p>	
<p>โปรดยกตัวอย่างปัญหาดังกล่าว หากเคยประสบปัญหาข้างต้น *</p> <p>*หากไม่เคยพบให้ "-"</p> <p>คำตอบของคุณ</p>	
<p>มีฟีเจอร์หรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Gaming ประเภทแนะนำแนวทางการเล่นที่คุณใช้อยู่ในปัจจุบัน</p> <p>คำตอบของคุณ</p>	
<p>รูปที่ 3. 42 เว็บไซต์ประเภท Gaming 3</p>	
<p>ตอนที่ 2.2 เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับการซื้อและเล่นเกม</p>	
<p>จาก platform Gaming ที่คุณเคยใช้ หรือใช้อยู่เป็นประจำ คุณเคยพบปัญหาด้านการออกแบบที่ทำให้คุณไม่พึงพอใจหรือไม่ *</p> <p>*เช่น หากเกมที่ต้องการได้ยาก, ซ้ำไม่เหมาะสม มองเห็นตัวอักษรไม่ชัดเจน, มองหาเกมลดราคาได้ยาก เป็นต้น</p> <p><input type="radio"/> เคย</p> <p><input type="radio"/> ไม่เคย</p>	
<p>โปรดยกตัวอย่างปัญหาดังกล่าว หากเคยประสบปัญหาข้างต้น *</p> <p>*หากไม่เคยพบให้ "-"</p> <p>คำตอบของคุณ</p>	
<p>มีฟีเจอร์หรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Gaming ประเภทการซื้อขายและเล่นเกมที่คุณใช้อยู่ในปัจจุบัน</p> <p>คำตอบของคุณ</p>	
<p>ข้อเสนอแนะโดยรวม แก่การออกแบบเว็บไซต์ Gaming ประเภทการซื้อขายและเล่นเกม</p> <p>คำตอบของคุณ</p>	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับรูปที่ 3. 43 เว็บไซต์ประเภท Gaming 4 ผู้จัดทำแนะนำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6.5 ประเภท Education

ตอนที่ 2 เว็บไซต์ประเภท Education

เว็บไซต์เกี่ยวกับการเรียนออนไลน์ทั้งฟรีและไม่ฟรี

คุณเคยมีประสบการณ์ใช้สื่อ Education ใดบ้าง? *

คุณสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

ThaiMOOC

CHULA MOOC

SkillLane

Set E-Learning

Stanford

EdX

Coursera

Udemy

อื่นๆ: _____

รูปที่ 3. 44 ประเภทเว็บไซต์ Education 1

คุณใช้งานเว็บไซต์ Education บ่อยครั้งแค่ไหน *

ทุกวัน

5 - 6 วันต่อสัปดาห์

3 - 4 วันต่อสัปดาห์

1 - 2 วันต่อสัปดาห์

ไม่เคยเลย

หากคำนี้ถึงแค่การออกแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย คุณจะเลือกใช้งาน platform ใด? *

ThaiMOOC

CHULA MOOC

SkillLane

Set E-Learning

Stanford

EdX

Coursera

Udemy

อื่นๆ: _____

รูปที่ 3. 45 ประเภทเว็บไซต์ Education 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากคำถามข้างต้น เพราะเหตุใดทำให้คุณเลือก platform นั้นๆ *

*เช่น การวางตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ, เลือกชมคอนเทนต์ต่าง ๆ ได้ง่าย เป็นต้น

คำตอบของคุณ

จากสื่อ Education ที่คุณเคยใช้ หรือใช้อยู่เป็นประจำ คุณเคยพบปัญหาด้านการออกแบบที่ ทำให้คุณไม่พึงพอใจหรือไม่ *

*เช่น หากคอร์สที่ต้องการได้ยาก, ยืมสื่อไม่เหมาะสม มองเห็นตัวอักษรไม่ชัดเจน, ไม่มีคำอธิบายหรือ ตัวอย่างที่มากพอ ทำให้ตัดสินใจซื้อ/เรียนได้ยาก เป็นต้น

เคย

ไม่เคย

โปรดยกตัวอย่างปัญหาดังกล่าว หากเคยประสบปัญหาข้างต้น *

*หากไม่เคยพบให้ "-"

คำตอบของคุณ

มีพีเจอาร์หรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Education ปัจจุบันของคุณ

คำตอบของคุณ

ข้อเสนอแนะโดยรวม แก่การออกแบบเว็บไซต์ประเภท Education ทั้งหมด

คำตอบของคุณ

รูปที่ 3. 46 ประเภทเว็บไซต์ Education 3

3.6.6 ประเภท Education

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

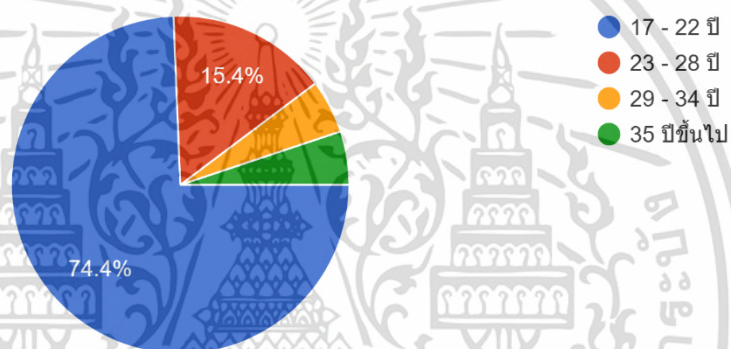
3.7 สรุปผลแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเพื่อนำมาทำการออกแบบ

สรุปผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบของเว็บไซต์ประเภทต่างๆ จำนวน 39 คน และผลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลนี้ ทางผู้จัดทำจะนำส่วนของ platform ที่ผู้ตอบแบบทดสอบเลือกใช้งาน มาเป็นต้นแบบในการสร้างตัวอย่างการออกแบบแต่ละประเภท และนำปัญหาที่ผู้ตอบแบบทดสอบพบเจอรวมถึง ข้อเสนอแนะมาปรับแก้ต้นแบบดังกล่าว โดยคำนึงถึงเหตุผลที่ผู้ตอบแบบทดสอบเลือก platform ดังกล่าว เพื่อให้ยังคงมีลักษณะเด่นของ platform นั้น ๆ อยู่

3.7.1 สรุปข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

อายุ

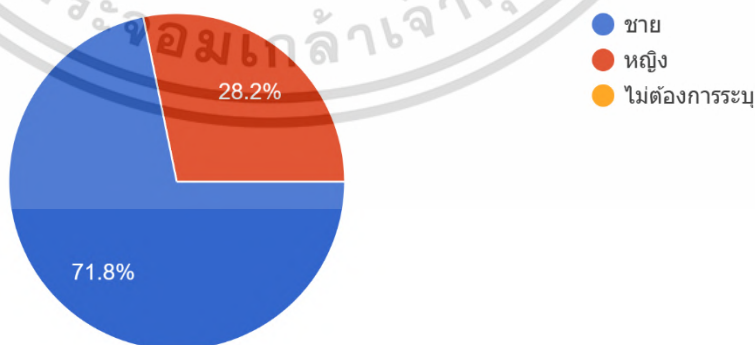
คำตอบ 39 ข้อ



รูปที่ 3. 47 ข้อมูลอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

เพศ

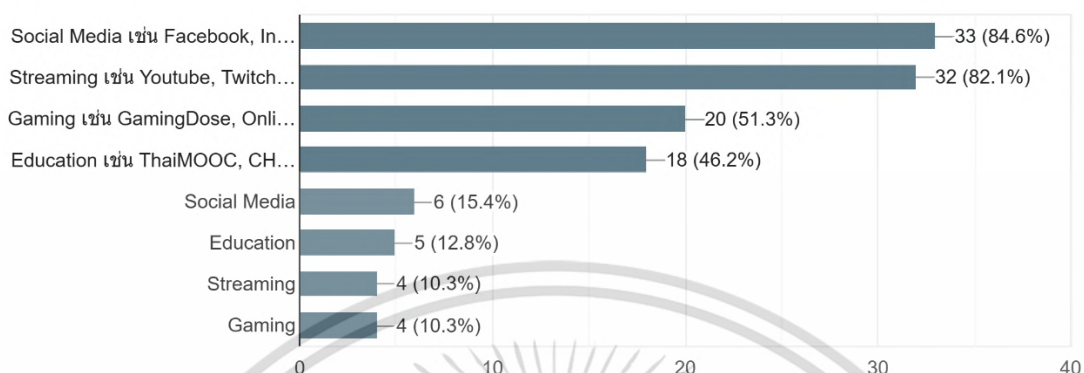
คำตอบ 39 ข้อ



รูปที่ 3. 48 ข้อมูลเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

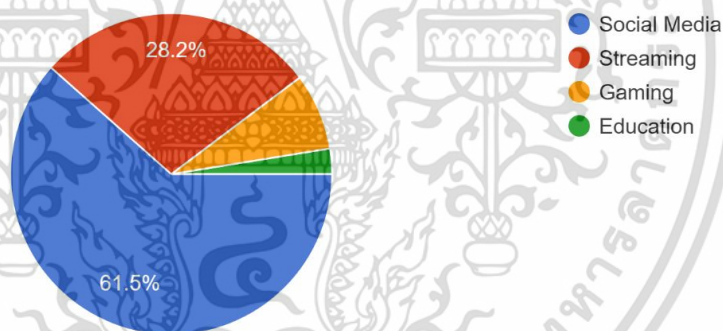
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้จัดทำให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณเคยมีประสบการณ์การใช้งานเว็บไซต์ประเภทใดในตัวเลือกต่อไปนี้บ้าง
คำตอบ 39 ข้อ



รูปที่ 3. 49 ประสบการณ์ใช้งานเว็บไซต์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ในตัวเลือกต่อไปนี้คุณมีประสบการณ์ใช้งานเว็บไซต์ประเภทใดมากที่สุด
คำตอบ 39 ข้อ



รูปที่ 3. 50 ประสบการณ์ใช้งานเว็บไซต์ประเภทที่มากที่สุดของผู้ตอบแบบสอบถาม

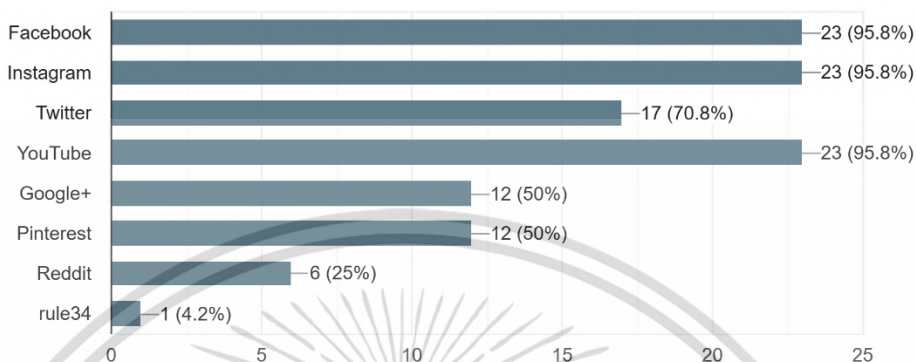
จากข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สรุปผลได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอายุอยู่ในช่วง 17-22 ปี มากที่สุดและมีจำนวนทั้งสิ้น 29 คน โดยจากจำนวนทั้งหมดเป็นเพศชายทั้งสิ้น 28 คน ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนมีประสบการณ์การใช้สื่อ Social Media, มี 36 คนที่เคยใช้งานเว็บไซต์ Streaming, มี 24 คนที่มีประสบการณ์ใช้งานเว็บไซต์ Gaming และมีเพียง 23 คนที่เคยใช้เว็บไซต์ Education

เว็บไซต์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามใช้งานบ่อยสุดคือ Social Media คิดเป็น 61.5% หรือ 24 คน รองลงมา เป็น Streaming 11 คน, Gaming 3 คน และ Education 1 คน
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7.2 สรุปข้อมูลประเภท Social Media

คุณเคยมีประสบการณ์ใช้สื่อ Social Media ไหมบ้าง?

คำตอบ 24 ข้อ



รูปที่ 3. 51 ประสบการณ์การใช้สื่อ social media

คุณใช้งานเว็บไซต์ Social Media บ่อยครั้งแค่ไหน

คำตอบ 24 ข้อ

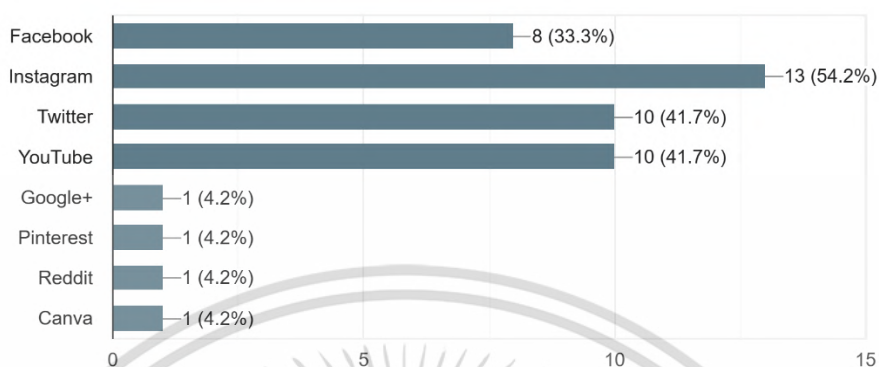


รูปที่ 3. 52 ใช้งานเว็บไซต์ Social Media บ่อยครั้งแค่ไหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หากคำนึงถึงแค่การออกแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย คุณจะเลือกใช้งาน platform ใด?

คำตอบ 24 ข้อ



รูปที่ 3. 53 เลือกใช้ platform social media ใด

จากคำถามข้างต้น เพราะเหตุใดทำให้คุณเลือก platform นั้นๆ

คำตอบ 24 ข้อ

ใช้งานง่าย

ใช้งานง่าย ภาพสวย

สะดวกใช้งาน

สะอาดตาดี

ใช้งานง่าย platform ไม่ลุดจาดไม่แสบตา

ใช้ง่าย

ตัวเลือกในการใช้งานที่สวยงามและเหมาะสม

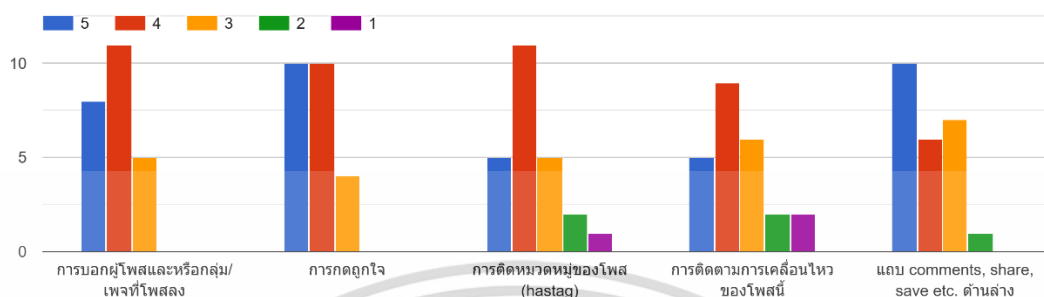
ขึ้น

ผู้ทำแบบสอบถามเน้นฟังเรื่องราว เพลงต่างๆ ซึ่ง Youtube ตอบใจหมกกว่า platform อื่นๆ

รูปที่ 3. 54 ตัวอย่างทำตอบการเลือกใช้งาน platform social media

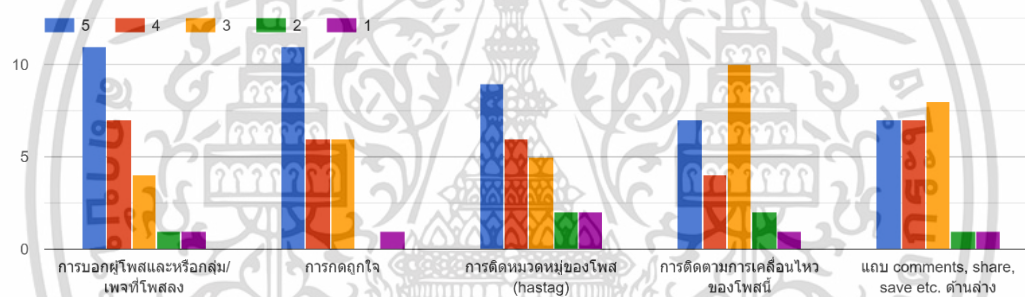
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างโพสต์ของ Facebook



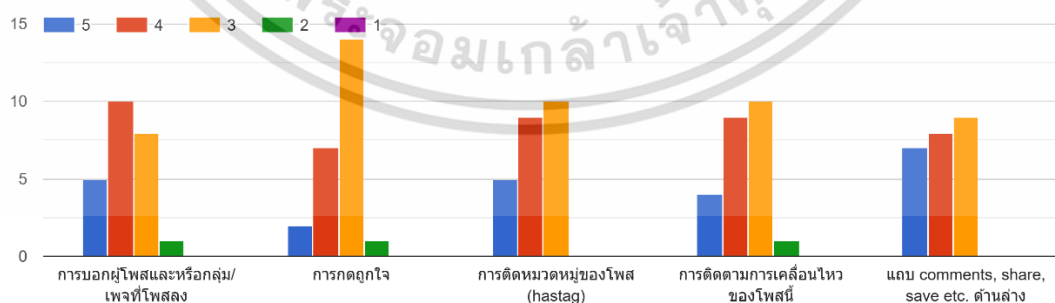
รูปที่ 3. 55 สรุปผลจากตัวอย่างโพสต์ของ Facebook

จากตัวอย่างโพสต์ของ Twitter



รูปที่ 3. 56 สรุปผลจากตัวอย่างโพสต์ของ Twitter

จากตัวอย่างโพสต์ของ Reddit



รูปที่ 3. 57 สรุปผลจากตัวอย่างโพสต์ของ Reddit

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างการออกแบบโพสของ platform ต่างๆ ข้างต้น คุณชอบการออกแบบของ platform ใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

คำตอบ 24 ข้อ

twitter
Facebook
1. เข้าใจง่าย
Facebook เพราะมันดูเรียบง่าย
Facebook เพราะใช้งานง่ายเข้าใจได้ง่ายชัดเจน
radditเพราะชัดเจนเข้าใจง่าย
Facebook เนื่องจากดูสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย ชัดเจน ละเอียดเข้าใจได้ง่าย
facebook
reddit เพราะมีแถบที่สามารถกดคอมเมนต์ แชร์ เซฟ หรือรีพอร์ต ซึ่งสามารถกดได้เลย

รูปที่ 3. 58 ตัวอย่างเหตุผลที่ชอบโพส sociaial media

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบโพส

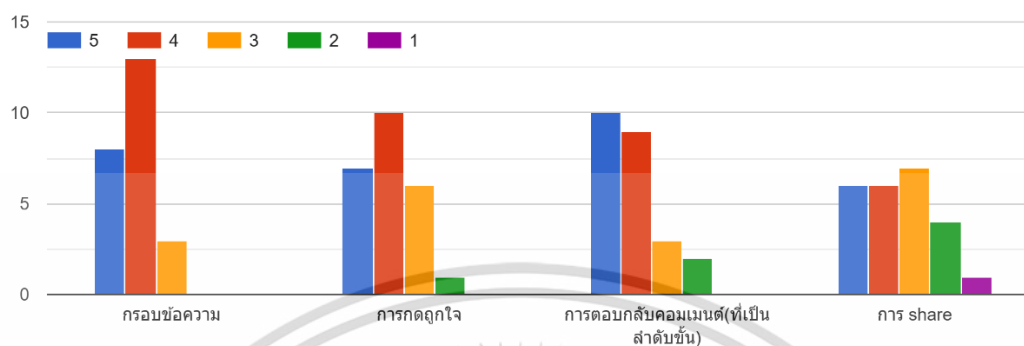
คำตอบ 6 ข้อ

-
ทำป๋มแจ่งเดือน กับ ลดการมองเห็นในหลายๆ

รูปที่ 3. 59 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบโพส

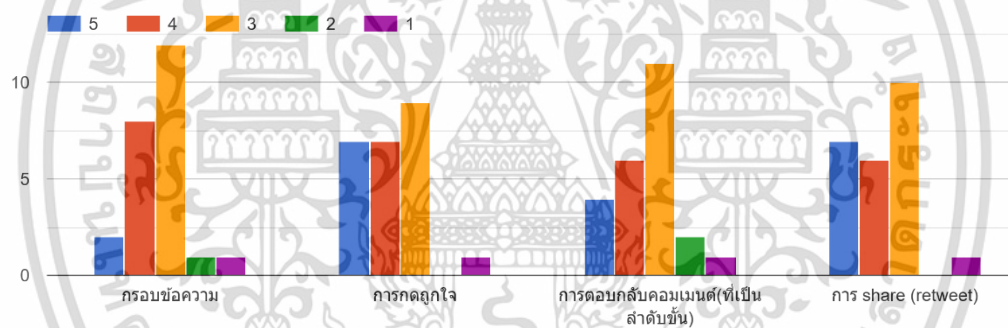
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Facebook



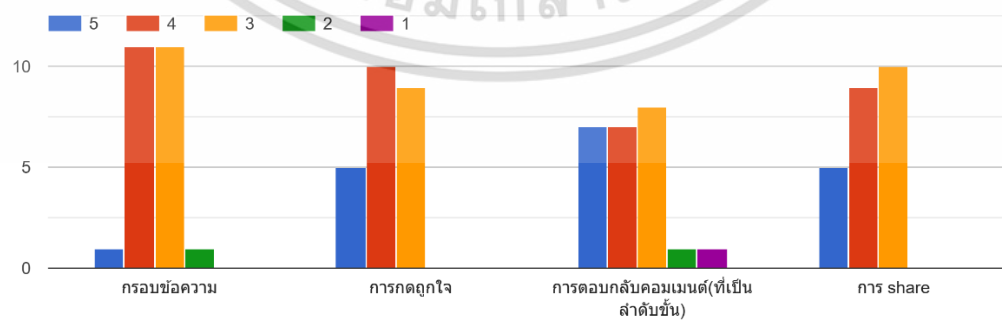
รูปที่ 3. 60 สรุปผลจากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Facebook

จากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Twitter



รูปที่ 3. 61 สรุปผลจากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Twitter

จากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Reddit



รูปที่ 3. 62 สรุปผลจากตัวอย่างคอมเมนต์ของ Reddit

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

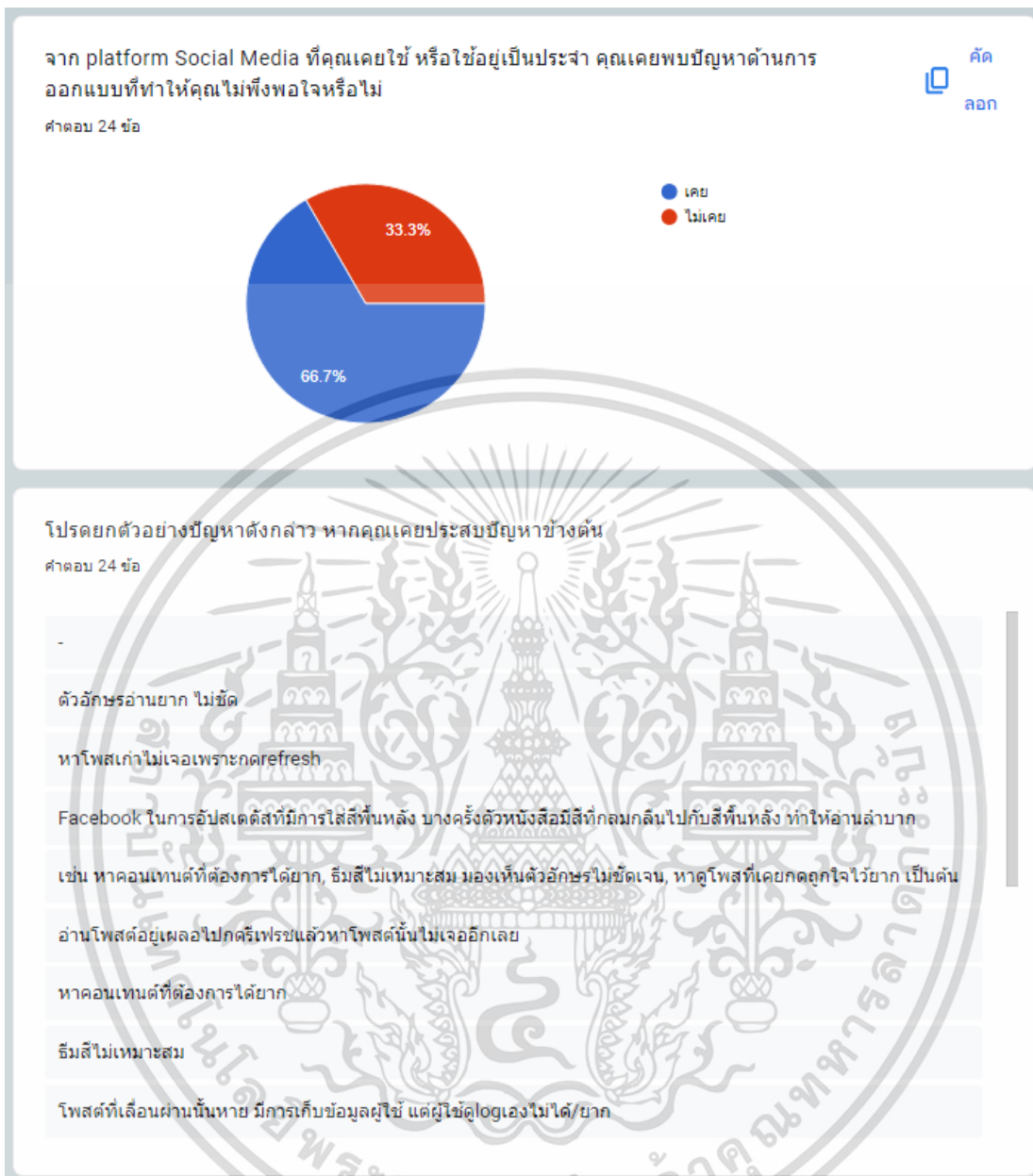
จากตัวอย่างการออกแบบคอมเมนต์ของ platform ต่างๆ ข้างต้น คุณชอบการออกแบบของ platform ใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

คำตอบ 24 ข้อ

twitter
FB ดูเข้าใจง่าย
raddit ดูง่าย
reddit เพราะมีการเว้นย่อหน้าเพื่อแสดงถึงการตอบกลับข้อความ
Facebook เนื่องจากมีการตอบข้อความที่ชัดเจน ทำให้ทราบว่าคอมเมนต์ดังกล่าวเป็นของใคร และมีการแสดงผลว่ากำลังตอบกลับคอมเมนต์ของใครโดยการใช้เส้นกำกับไว้ข้างหน้า แจกเช่นเดียวกับ Reddit
facebook
เฟสบุ๊ค เนื่องจากเรียงลำดับชั้นตอนและดูได้ง่ายกว่าแพลตฟอร์มอื่นๆ (+สามารถตั้งค่าการเข้าถึงคอมเมนต์ได้) +ทวีตเตอร์ที่ไม่ได้ชอบมากเหมือนกับเฟสบุ๊คแต่ชอบที่ทุกคนสามารถเข้าถึงคอมเมนต์นั้นได้ และสาธารณะกว่า
Reddit เพราะดีไซน์ minimal แต่เข้าใจง่ายมาก
รูปที่ 3. 63 ตัวอย่างเหตุผลที่ชอบคอมเมนต์ social media
ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบคอมเมนต์
คำตอบ 6 ข้อ
-
กรอบคอมเมนต์ที่ดูธรรมดาไป (twitter/reddit)
เพิ่มกรอบข้อความบางๆ

รูปที่ 3. 64 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบคอมเมนต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3. 65 ปัญหาที่เคยพบ social media

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีพีเจอรหรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Social Media ปัจจุบันของคุณ
คำตอบ 13 ข้อ

-
การแชร์คอมเมนต์
ต้องการให้ดูว่าผู้ชมเป็นใครบ้าง
Logของการใช้งานฝั่งผู้ใช้
แนะนำโพสต์ที่คล้ายคลึงกัน คล้ายๆการแนะนำวิดีโอที่คล้ายคลึงกันแบบใน Youtube
ต้องการดูผู้ที่เข้าชมโปรไฟล์เราได้
ต้องการให้จัดหมวดหมู่ทวีดที่มีมาร์ทคิด
ค้นหาข้อความในdm ของทวีดเตอร์
ไม่มี

รูปที่ 3. 66 พีเจอรที่ต้องการเพิ่ม social media

ข้อเสนอแนะโดยรวม แก่การออกแบบเว็บไซต์ประเภท Social Media ทั้งหมด

คำตอบ 10 ข้อ

-
กรอบคอมเม้นท์อยากให้ง่ายขึ้นดีไซน์ใหม่ๆ
ความสบายตาและเข้าใจ/เข้าถึงง่ายมีผลต่อการเลือกใช้
เข้าใจง่ายสบายตา ลำดับชัดเจน
บางฟังก์ชันควรออกแบบให้ง่ายต่อผู้ใช่มากขึ้น
เน้นให้สวยงามน่าใช้งาน ถ้าจะ public ให้คนหมู่มากใช้ต้องใส่ใจการทำด้วย uxui ต้องทำให้ดีและน่าดึงดูด และชวนคนให้เล่นต่อ

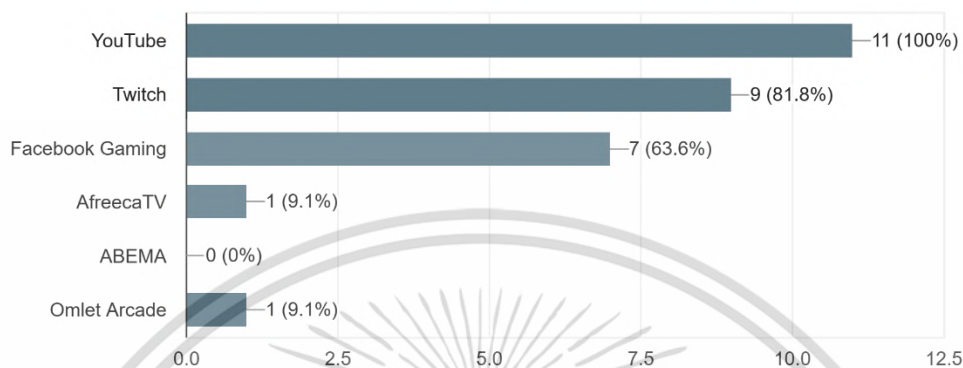
รูปที่ 3. 67 ข้อเสนอแนะ social media

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7.3 สรุปข้อมูลประเภท Streaming

คุณเคยมีประสบการณ์ใช้สื่อ Streaming ใดบ้าง?

คำตอบ 11 ข้อ



รูปที่ 3. 68 ประสบการณ์การใช้สื่อ streaming

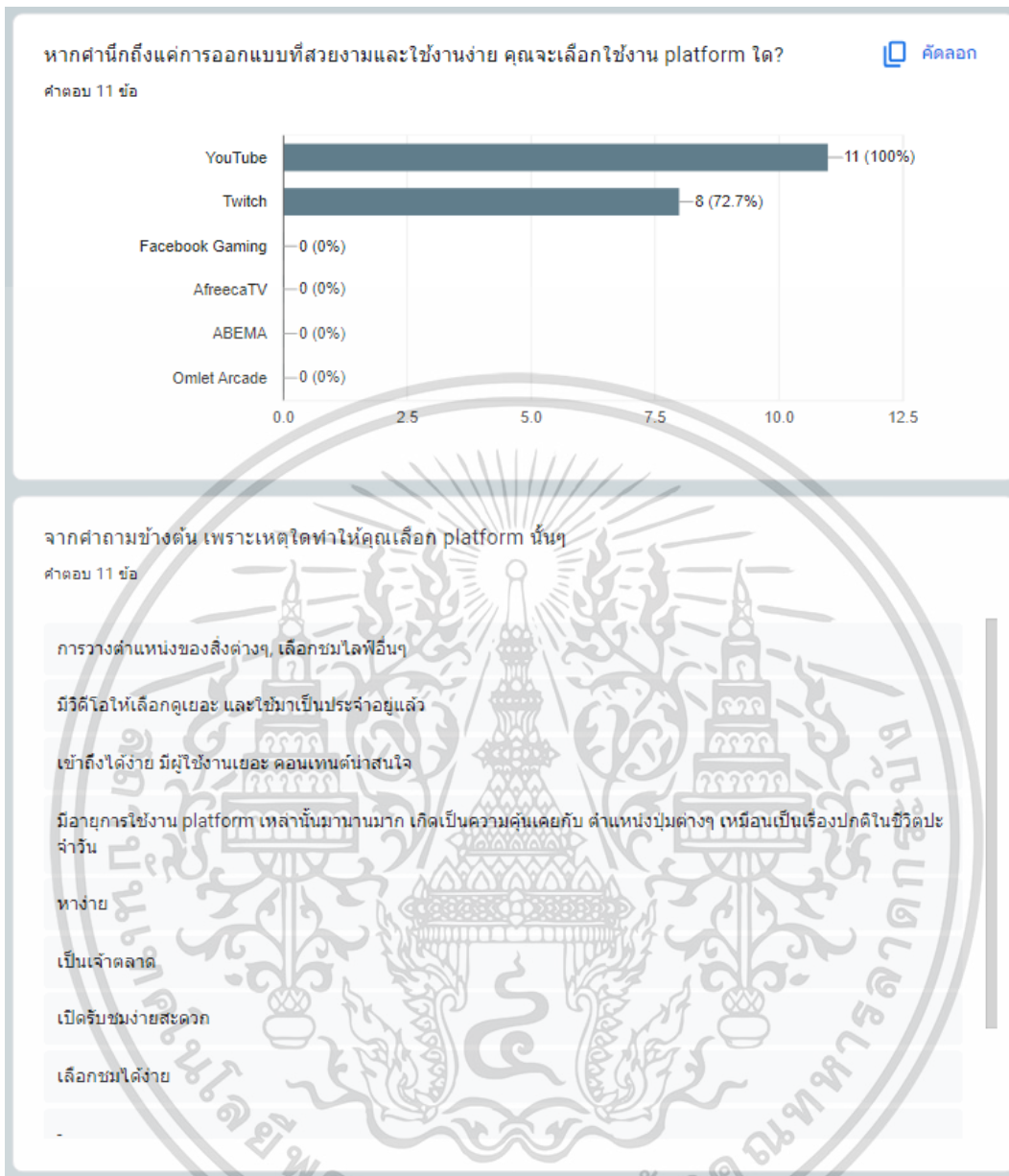
คุณใช้งานเว็บไซต์ Streaming บ่อยครั้งแค่ไหน

คำตอบ 11 ข้อ



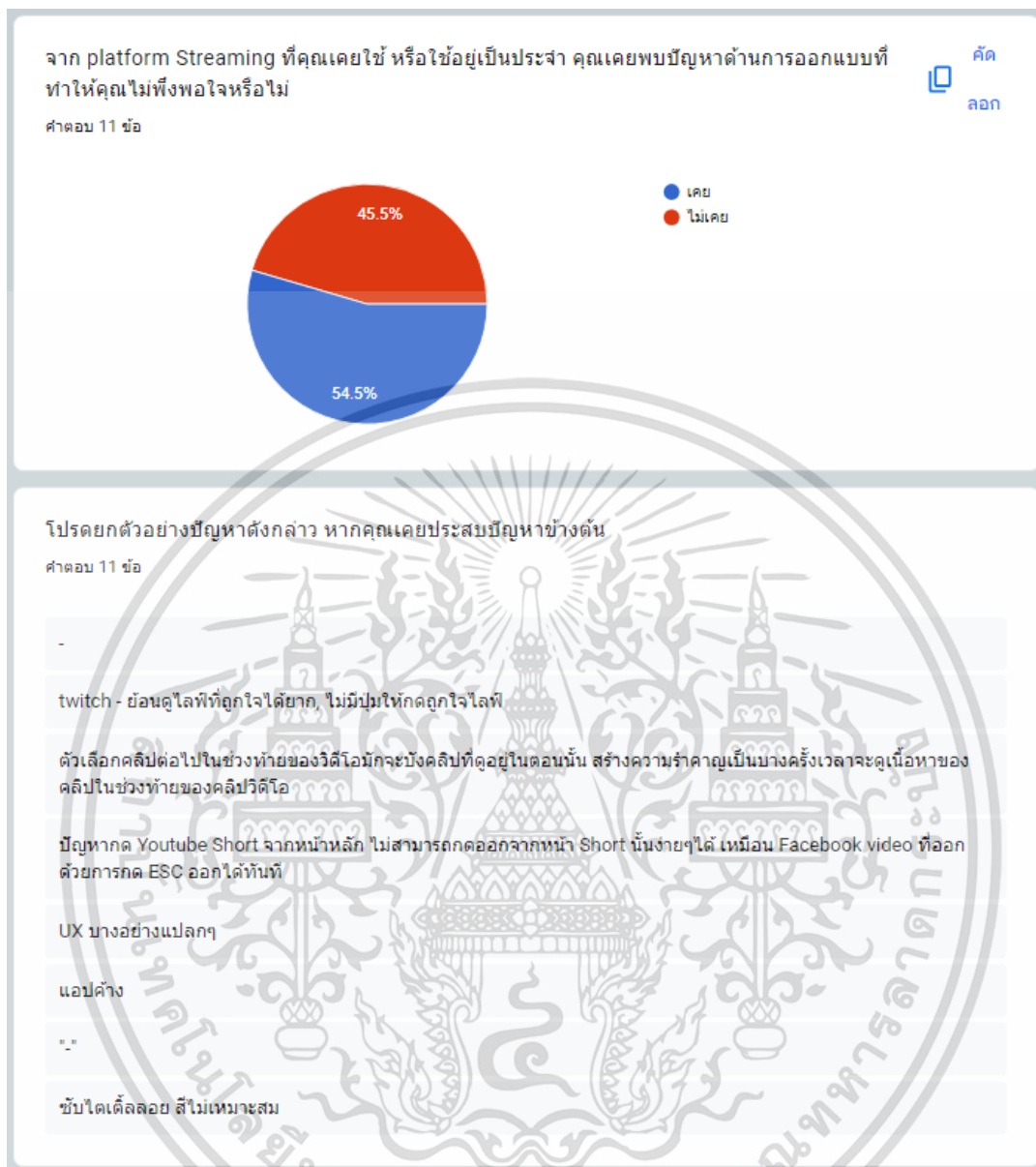
รูปที่ 3. 69 ความถี่ในการใช้งานเว็บไซต์ streaming

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3. 70 เหตุผลที่ทำให้เลือกใช้งาน platform streaming

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3. 71 ปัญหาที่เคยประสบเมื่อใช้งาน platform streaming

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีพีเจอรหรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Streaming ปัจจุบันของคุณ
คำตอบ 7 ข้อ

-
เพิ่มระบบการกดถูกใจใน twitch
การกรองหมวดหมู่คลิปที่ดีขึ้น
มีตั้งค่าปิด short video ออกที่ ราคามาก ยืดเยียดเกิน
Download
ปิดกั้นช่องที่ไม่ต้องการดูจริงๆ

รูปที่ 3. 72 พีเจอรที่ต้องการเพิ่มลงใน platform streaming

ข้อเสนอแนะโดยรวม แก่การออกแบบเว็บไซต์ประเภท Streaming ทั้งหมด
คำตอบ 6 ข้อ

-
ควรออกแบบใหม่มีความน่าสนใจมากขึ้นมีการโปรโมตให้เข้าถึงง่าย และมีความเสถียร
โทนสีสบายตา (Dark Mode)
ปิด short ออกได้
ใช้งานง่าย และไม่แนะนำสิ่งที่กดไม่แนะนำไปแล้วซ้ำอีก

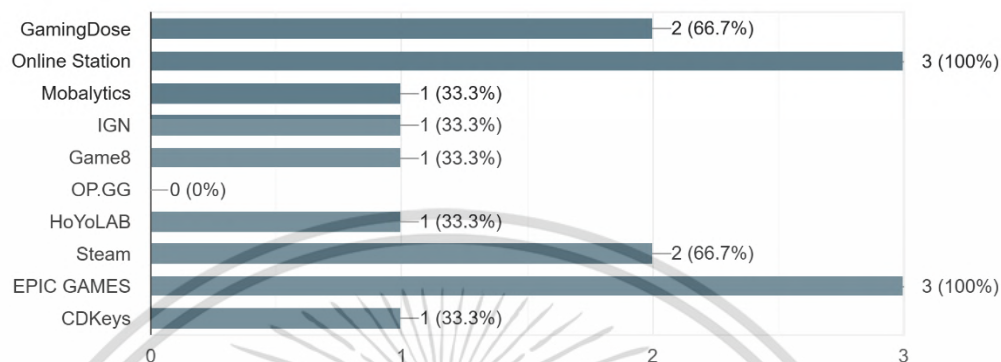
รูปที่ 3. 73 ข้อเสนอแนะแก่ platform streaming

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7.4 สรุปข้อมูลประเภท Gaming

คุณเคยมีประสบการณ์ใช้สื่อ Gaming ใดบ้าง?

คำตอบ 3 ข้อ



รูปที่ 3. 74 ประสบการณ์การใช้สื่อ gaming

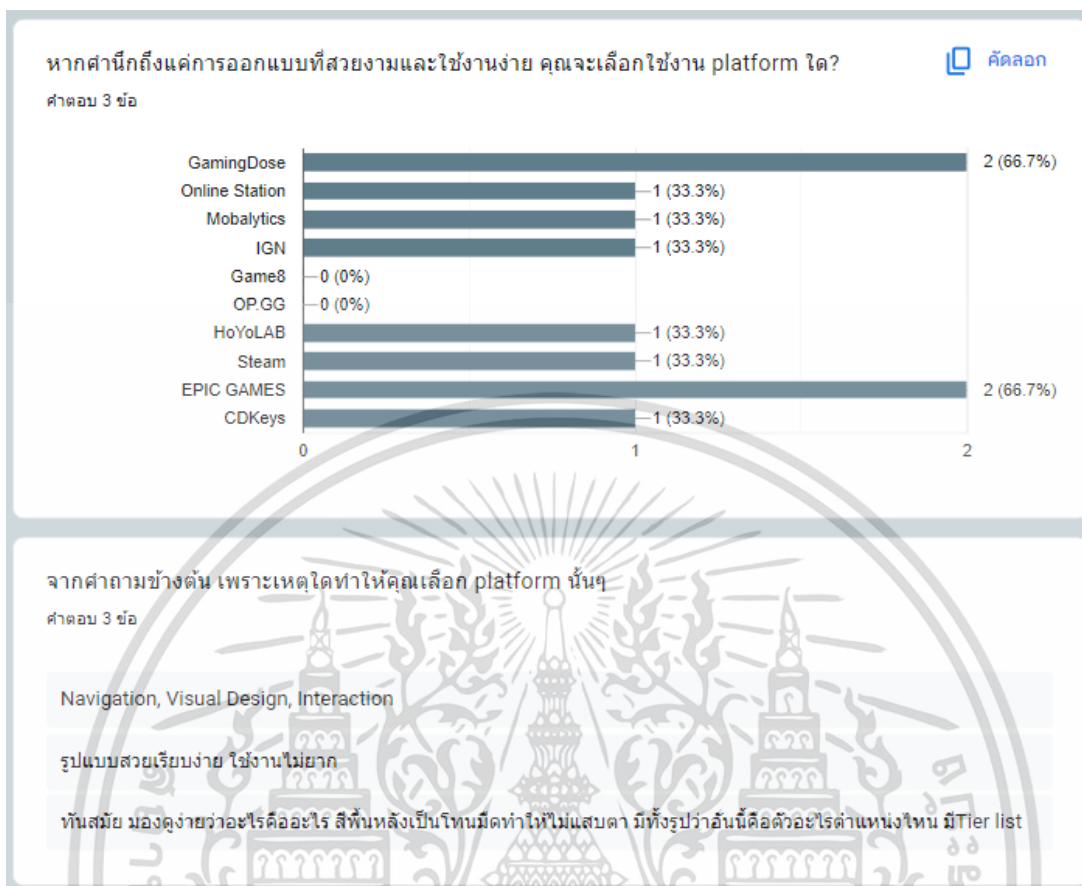
คุณใช้งานเว็บไซต์ Gaming บ่อยครั้งแค่ไหน

คำตอบ 3 ข้อ



รูปที่ 3. 75 ความถี่ในการใช้งานเว็บไซต์ gaming

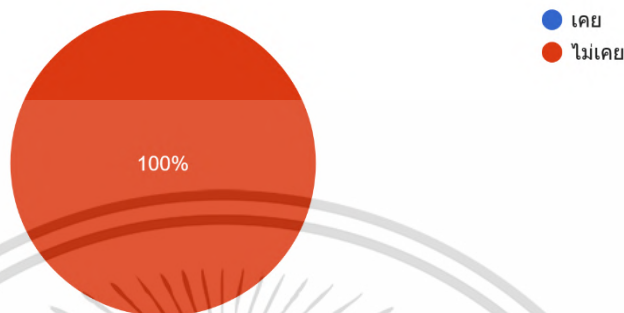
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3. 76 เหตุผลที่ทำให้เลือกใช้งาน platform gaming

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จาก platform Gaming ที่คุณเคยใช้ หรือใช้อยู่เป็นประจำ
 คุณเคยพบปัญหาด้านการออกแบบที่ทำให้คุณไม่พึงพอใจหรือไม่
 คำตอบ 3 ข้อ



รูปที่ 3. 77 สรุปผลที่เคยประสบปัญหาระหว่างใช้งาน platform gaming ประเภทที่ 1

มีฟีเจอร์หรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Gaming ประเภทแนะนำแนวทางการเล่นที่คุณใช้อยู่
 ปัจจุบัน
 คำตอบ 2 ข้อ

แนะนำการใช้เบื้องต้นและ Tier list

รูปที่ 3. 78 ฟีเจอร์ที่ต้องการเพิ่มลงใน platform gaming ประเภทที่ 1

ข้อเสนอแนะโดยรวม แก่การออกแบบเว็บไซต์ Gaming ประเภทแนะนำแนวทางการเล่น
 คำตอบ 1 ข้อ

รูปที่ 3. 79 ข้อเสนอแนะแก่ platform gaming ประเภทที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จาก platform Gaming ที่คุณเคยใช้ หรือใช้อยู่เป็นประจำ
คุณเคยพบปัญหาด้านการออกแบบที่ทำให้คุณไม่พึงพอใจหรือไม่
คำตอบ 3 ข้อ



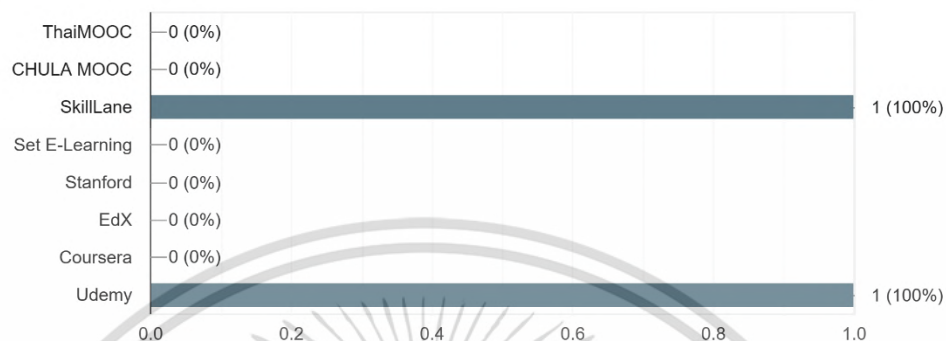
รูปที่ 3. 82 ข้อเสนอแนะแก่ platform gaming ประเภทที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7.5 สรุปข้อมูลประเภท Education

คุณเคยมีประสบการณ์ใช้สื่อ Education ใดบ้าง?

คำตอบ 1 ข้อ



รูปที่ 3. 83 ประสบการณ์การใช้สื่อ education

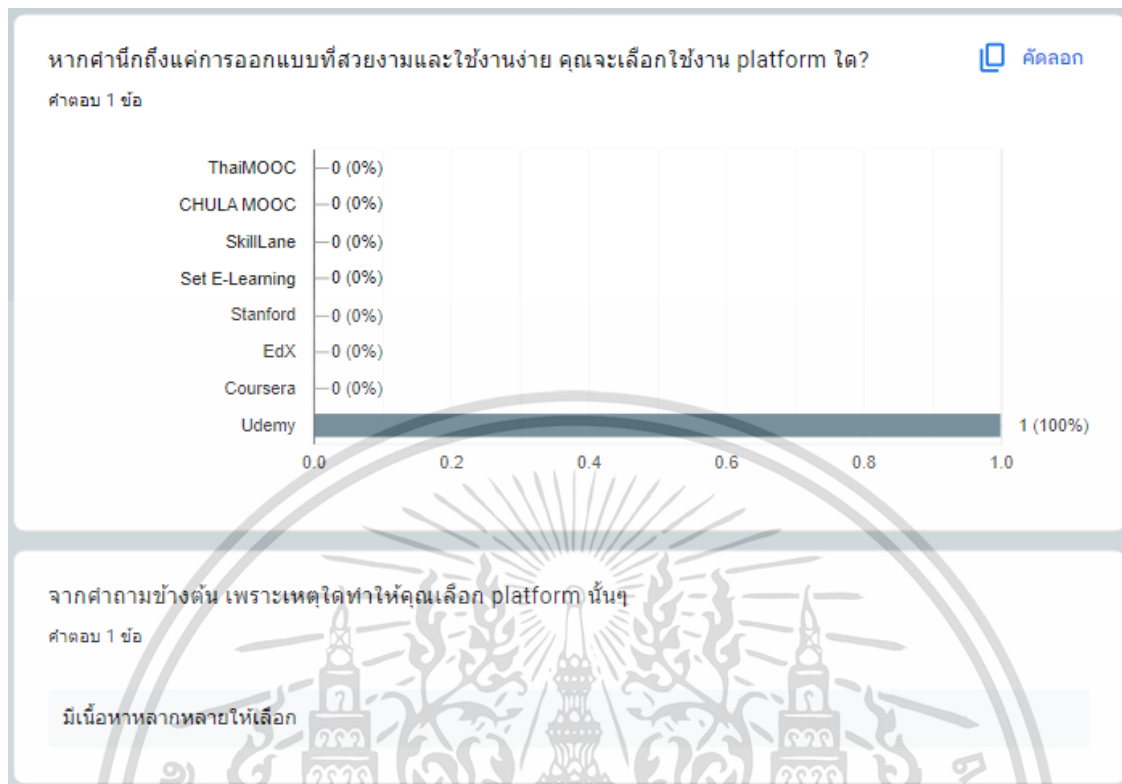
คุณใช้งานเว็บไซต์ Education บ่อยครั้งแค่ไหน

คำตอบ 1 ข้อ



รูปที่ 3. 84 ความถี่ในการใช้งานเว็บไซต์ education

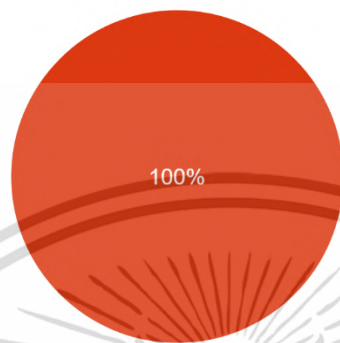
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3. 85 เหตุผลที่ทำให้เลือกใช้งาน platform education

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากสื่อ Education ที่คุณเคยใช้ หรือใช้อยู่เป็นประจำ
คุณเคยพบปัญหาด้านการออกแบบที่ทำให้คุณไม่พึงพอใจหรือไม่
คำตอบ 1 ข้อ



● เคย
● ไม่เคย

รูปที่ 3. 86 สรุปผลที่เคยประสบปัญหาระหว่างใช้งาน platform education

มีฟีเจอร์หรือฟังก์ชันใดบ้างที่คุณต้องการให้มีในเว็บไซต์ Education ปัจจุบันของคุณ

คำตอบ 1 ข้อ

รูปที่ 3. 87 ฟีเจอร์ที่ต้องการเพิ่มลงใน platform education

ข้อเสนอแนะโดยรวม แก่การออกแบบเว็บไซต์ประเภท Education ทั้งหมด

คำตอบ 1 ข้อ

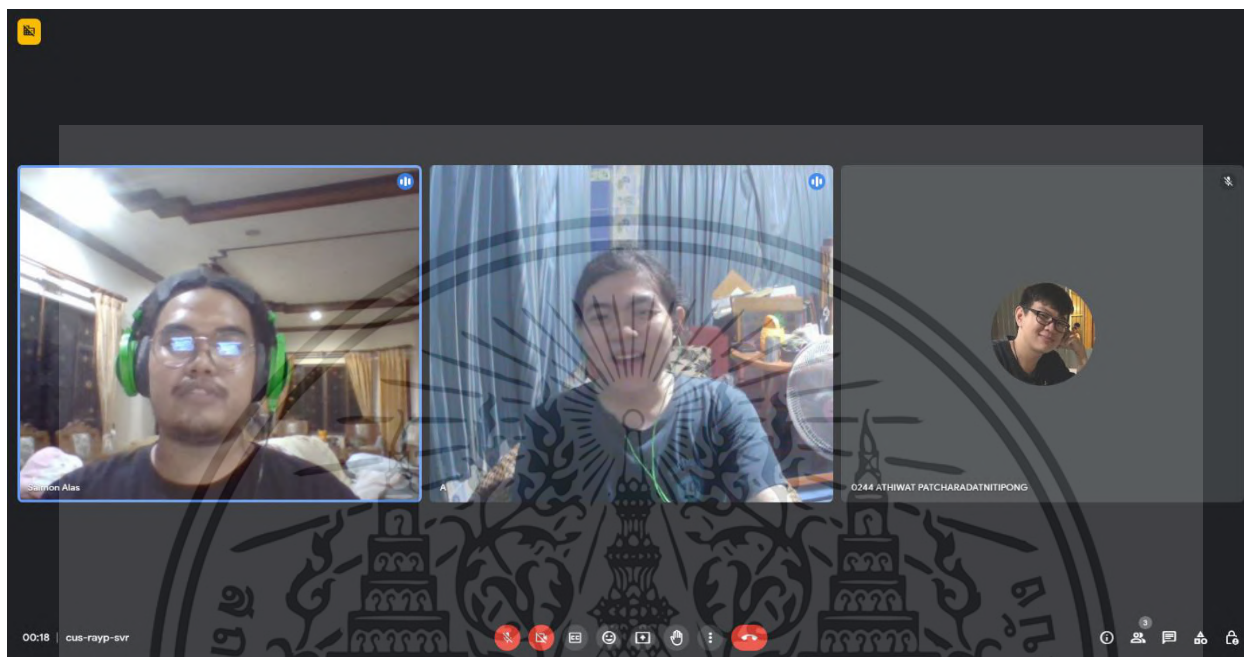
มี preview เนื้อหาที่เห็นภาพได้ชัด สามารถรีวอร์สเรียนได้ ควรบอกเวลาอัปเดตเนื้อหาล่าสุดเมื่อไร มีระบบคืนเงินในระยะเวลาที่กำหนด

รูปที่ 3. 88 ข้อเสนอแนะแก่ platform education

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.8 สรุปผลการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์

สรุปผลการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 คน โดยสัมภาษณ์ผ่านทาง Google Meet ระยะเวลาในการสัมภาษณ์โดยประมาณ 20-30 นาที



รูปที่ 3. 89 รูปตัวอย่างการสัมภาษณ์ผ่านทาง google meet

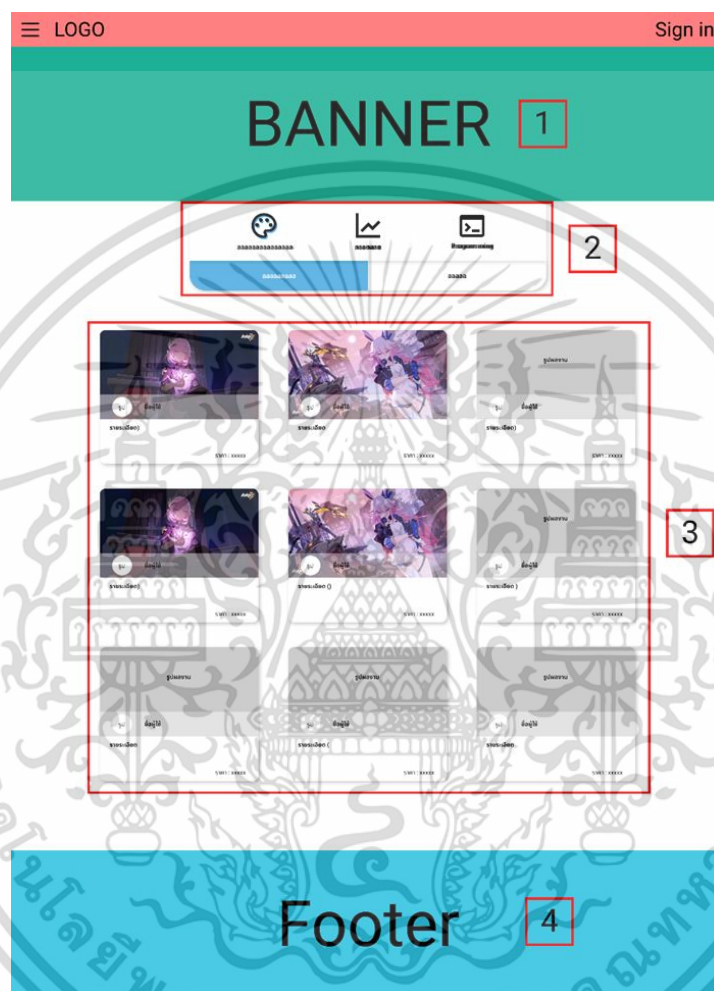
ผลสรุปหลังจากการสัมภาษณ์ทำให้ผู้จัดทำได้ทราบว่า การออกแบบเว็บไซต์ในปัจจุบันควรเน้นไปที่ความสวยงามน่าใช้งาน และต้องไม่ละเลยประสบการณ์ผู้ช่วย ด้วย ต้องใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยาก ฟังก์ชัน/เมนูชัดเจน อยู่ในตำแหน่งที่ถูกต้องเหมาะสม ต้องออกแบบให้น่าดึงดูด ไม่รกตา ไม่ทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสน ชวนให้ผู้ใช้ใช้งานต่อไปได้เรื่อย ๆ เรื่องธีมสีเว็บไซต์ก็เป็นสิ่งที่สำคัญ ควรเลือกให้เหมาะสมกับเว็บไซต์ Dark Mode ถ้ามีก็เป็นสิ่งที่ดีทำให้ผู้ใช้ใช้งานได้อย่างสบายตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.9 การออกแบบโครงสร้างหน้าจอของระบบ (Wireframe)

3.9.1 โครงสร้างหน้าจอหลัก

หน้าเมนูหลัก เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับแสดง main page ทั้งหมดในเว็บไซต์ สามารถแบ่งเป็นส่วนต่างๆ ดังภาพที่ 3.90



รูปที่ 3. 90 Wireframe ของหน้าจอหลัก

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนของ Banner ของเว็บไซต์

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของหมวดหมู่ในการเลือกตัวอย่างของเว็บไซต์

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนของข้อมูลตัวอย่างการออกแบบ

ส่วนที่ 4 Footer เป็นส่วนที่อยู่ด้านล่างสุดของทุกหน้าเว็บไซต์ ช่วยให้ผู้สร้างเว็บไซต์สามารถเข้าถึงพื้นที่เฉพาะของเว็บไซต์ได้อย่างง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.9.2 โครงสร้างหน้าจอสัมผัสสมาชิก

หน้าจอสัมผัสสมาชิก เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลของผู้ใช้ที่สมัครเข้ามาใช้บริการ รายละเอียดต่างๆ ของของผู้ใช้ สามารถแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ ดังภาพที่ 3.91



รูปที่ 3. 91 Wireframe ของหน้าจอสัมผัสสมาชิก

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนแสดงชื่อของระบบงาน

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของการกรอกข้อมูลรายละเอียดของการสมัครสมาชิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.9.3 โครงสร้างหน้าจอเข้าสู่ระบบ

หน้าจอเข้าสู่ระบบ เป็นเป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลของการเข้าสู่ระบบ โดยสามารถแบ่งจอเป็นส่วนต่างๆ ดังภาพที่ 3.92



รูปที่ 3. 92 Wireframe ของหน้าจอเข้าสู่ระบบ

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนแสดงชื่อของระบบงาน

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของการกรอกข้อมูลรายละเอียดของการเข้าสู่ระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.9.4 โครงสร้างหน้าจอลืมรหัสผ่านและการเปลี่ยนรหัสผ่าน

หน้าจอลืมรหัสผ่านและการเปลี่ยนรหัสผ่าน เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลของการลืมหรหัสผ่าน สามารถบันทึก ลบ แก้ไขข้อมูลได้ สามารถแบ่งจอเป็นส่วนต่างๆ ดังภาพที่ 3.93 และ 3.94



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รีเชิตรหัสผ่าน 1

รหัสผ่านใหม่ *

ยืนยันรหัสผ่านใหม่ *

ยืนยัน

2

รูปที่ 3. 94 Wireframe ของหน้าจอร์ีเชิตรหัสผ่าน

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนแสดงชื่อของระบบงาน

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของการกรอกข้อมูลรายละเอียดของการลิมรหัสผ่านและการเปลี่ยนรหัสผ่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.9.5 โครงสร้างหน้าจoproไฟล์

หน้าจoproไฟล์ เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับแสดงข้อมูลของผู้ที่เป็นสมาชิกในเว็บไซต์ สามารถแบ่งเป็นส่วนต่างๆ ดังภาพที่ 3.95



รูปที่ 3. 95 Wireframe ของหน้าจoproไฟล์

ส่วนที่ 1 เป็นส่วน Cover หรือภาพปกของโปรไฟล์

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของชื่อของผู้ใช้ในระบบ

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนปุ่มในการแก้ไขข้อมูล

ส่วนที่ 4 เป็นส่วนของข้อมูลที่อธิบายเกี่ยวกับตัวผู้ใช้

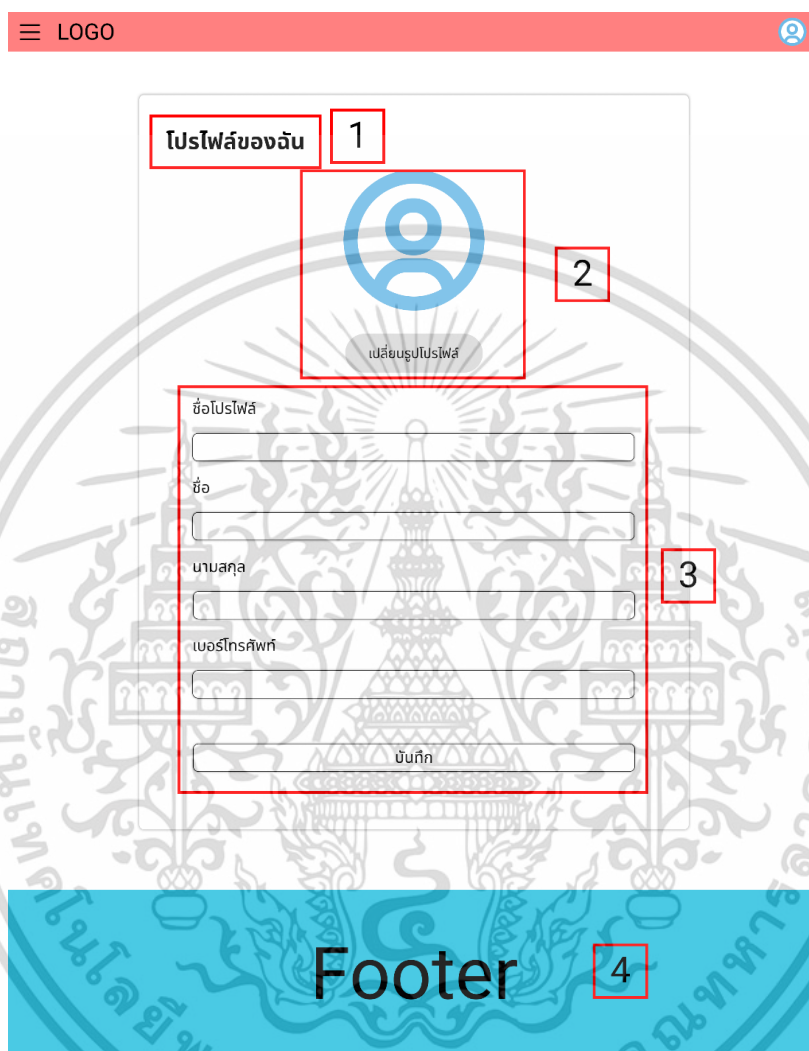
ส่วนที่ 5 เป็นส่วนที่สามารถเข้าชมการออกแบบที่ผู้ใช้กดถูกใจไว้ทั้งหมด

ส่วนที่ 6 Footer เป็นส่วนที่อยู่ด้านล่างสุดของทุกหน้าเว็บไซต์ ช่วยให้ผู้ใช้สร้างเว็บไซต์สามารถเข้าถึงพื้นที่เฉพาะของเว็บไซต์ได้อย่างง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.9.6 โครงสร้างหน้าจอกแก้ไขโปรไฟล์

หน้าจอกแก้ไขโปรไฟล์ เป็นหน้าจอที่ใช้สำหรับเก็บข้อมูลของการแก้ไขโปรไฟล์ รายละเอียดต่างๆ และบันทึก ลบ แก้ไขข้อมูลได้ สามารถแบ่งออกเป็นส่วนต่างๆ ดังภาพที่ 3.96



รูปที่ 3. 96 Wireframe ของหน้าจอกแก้ไขโปรไฟล์

ส่วนที่ 1 เป็นส่วนแสดงชื่อของระบบงาน

ส่วนที่ 2 เป็นส่วนปุ่มในการแก้ไขรูปโปรไฟล์

ส่วนที่ 3 เป็นส่วนของการกรอกข้อมูลรายละเอียดของการแก้ไขโปรไฟล์

ส่วนที่ 4 Footer เป็นส่วนที่อยู่ด้านล่างสุดของทุกหน้าเว็บไซต์ ช่วยให้ผู้ใช้สร้างเว็บไซต์สามารถเข้าถึงพื้นที่เฉพาะของเว็บไซต์ได้อย่างง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

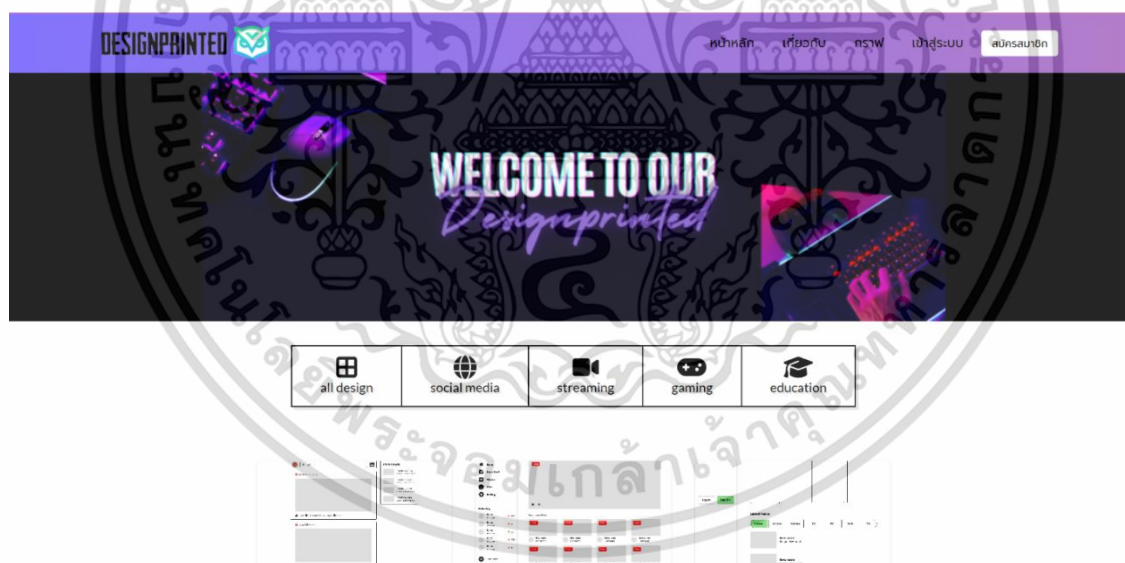
ในบทนี้จะกล่าวถึงสิ่งที่ต้องจัดเตรียมในการทำเว็บแอปพลิเคชันที่ช่วยในการออกแบบเว็บไซต์ ส่วนแรกคือการจัดเตรียมตัวอย่างการที่ได้ทำการรวบรวมมาจากแบบสอบถาม และตัวอย่างการออกแบบ และ ตัวอย่างความรู้เกี่ยวกับการออกแบบเพื่อใส่ในหน้าเว็บ Home Page และ Api ที่ใช้ในการสร้างกราฟเพื่อดึงข้อมูลการกดถูกใจของผู้เข้าใช้งาน

4.1 เว็บแอปพลิเคชันที่ช่วยในการออกแบบ

4.1.1 ส่วนของผู้ใช้งานที่ไม่ได้สมัครสมาชิก (User)

หน้าแรกของเว็บไซต์ (Landing Page)

เป็นหน้าแรก que ผู้ใช้งานจะเข้ามาเจอหลังจากเปิดเว็บไซต์ โดยจะมีแถบเมนูประเภทเว็บไซต์ต่างๆ การบอกโดยละเอียดว่าตัวเว็บแอปพลิเคชันนี้เกี่ยวกับอะไร และส่วนที่เป็นความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ UX/UI และมีแถบนำทางด้านบนที่สามารถพาเข้าไปในส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ได้ดังภาพด้านล่าง

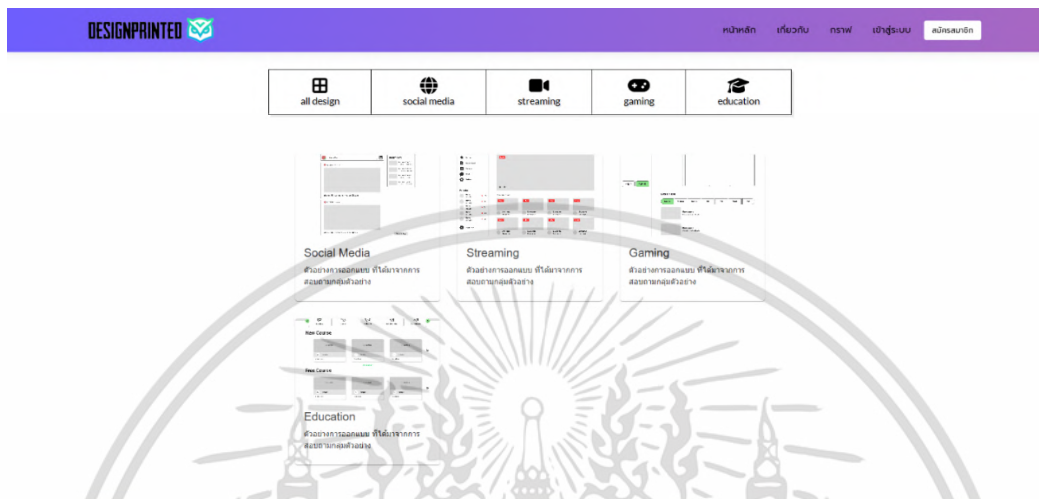


รูปที่ 4. 1 หน้าแรกของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าแรกเว็บไซต์ต่อ (Landing Page)

เป็นส่วนที่รวบรวมการออกแบบดีไซน์ของเว็บไซต์ประเภทต่างๆ โดยจะแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ Social Media, Streaming, Gaming และ Education



รูปที่ 4. 2 หน้าแรกของเว็บไซต์ 2

หน้าแรกเว็บไซต์ต่อ (Landing Page)

เป็นส่วนที่บอกข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์ว่าเราทำอะไรกับเว็บแอปพลิเคชันนี้บ้าง ดำเนินการอย่างไร และผลสรุปออกมาเป็นอย่างไร



ความรู้เกี่ยวกับ UX/UI

Gestalt Theory

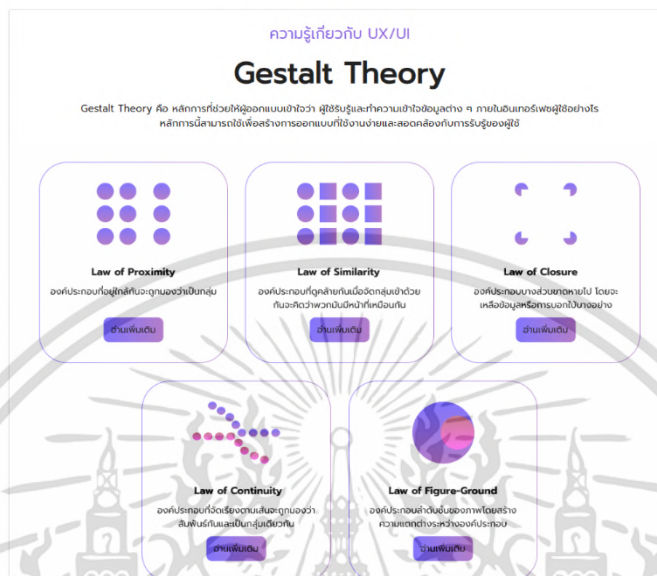
Gestalt Theory คือ หลักการที่ช่วยให้ผู้ออกแบบเข้าใจว่า ผู้ใช้รับรู้และทำความเข้าใจข้อมูลต่าง ๆ ภายในอินเตอร์เฟซของผู้ใช้อย่างไร หลักการนี้สามารถช่วยเพื่อสร้างการออกแบบที่ใช้งานง่ายและสอดคล้องกับการรับรู้ของผู้ใช้

รูปที่ 4. 3 หน้าแรกของเว็บไซต์ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าแรกเว็บไซต์ต่อ (Landing Page)

เป็นส่วนที่ให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎี Gestalt ซึ่งมีส่วนช่วยใช้ในการออกแบบ UX/UI ของเว็บไซต์



รูปที่ 4. 4 หน้าแรกของเว็บไซต์ 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

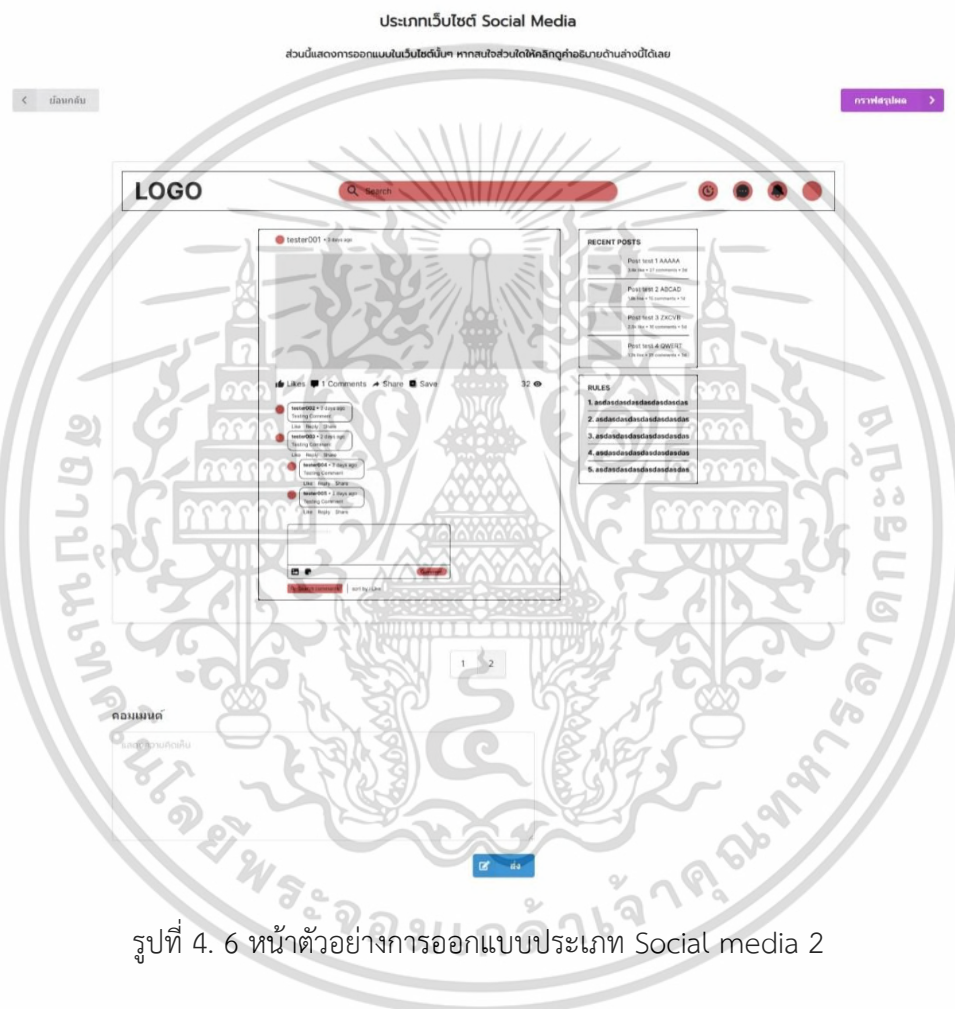
หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media

เป็นหน้าที่แสดงการออกแบบของเว็บไซต์ประเภท Social Media ที่สรุปผลมาจากแบบสอบถามที่ผู้จัดทำได้ทำการเก็บรวบรวมมา



รูปที่ 4. 5 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

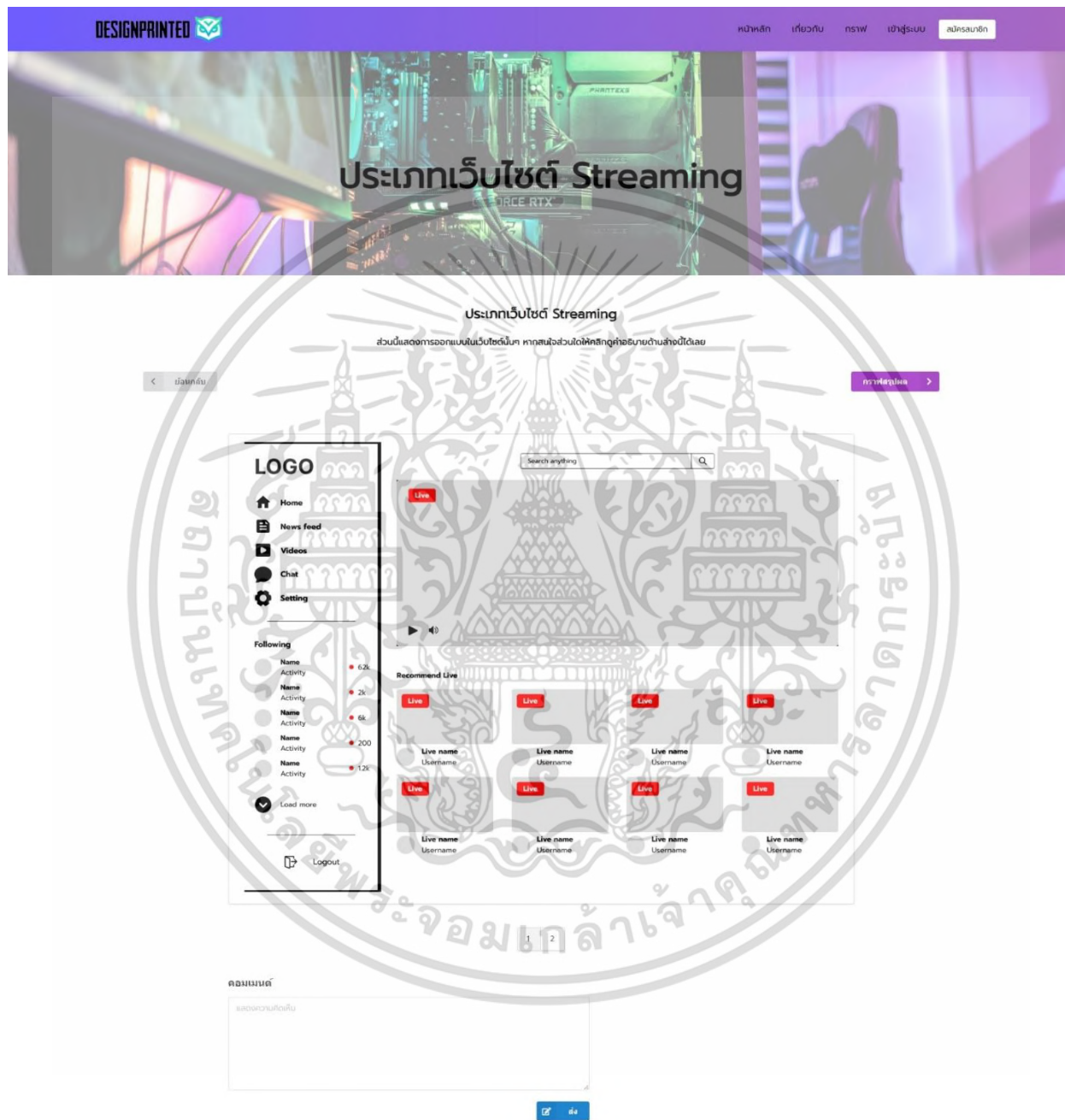


รูปที่ 4. 6 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

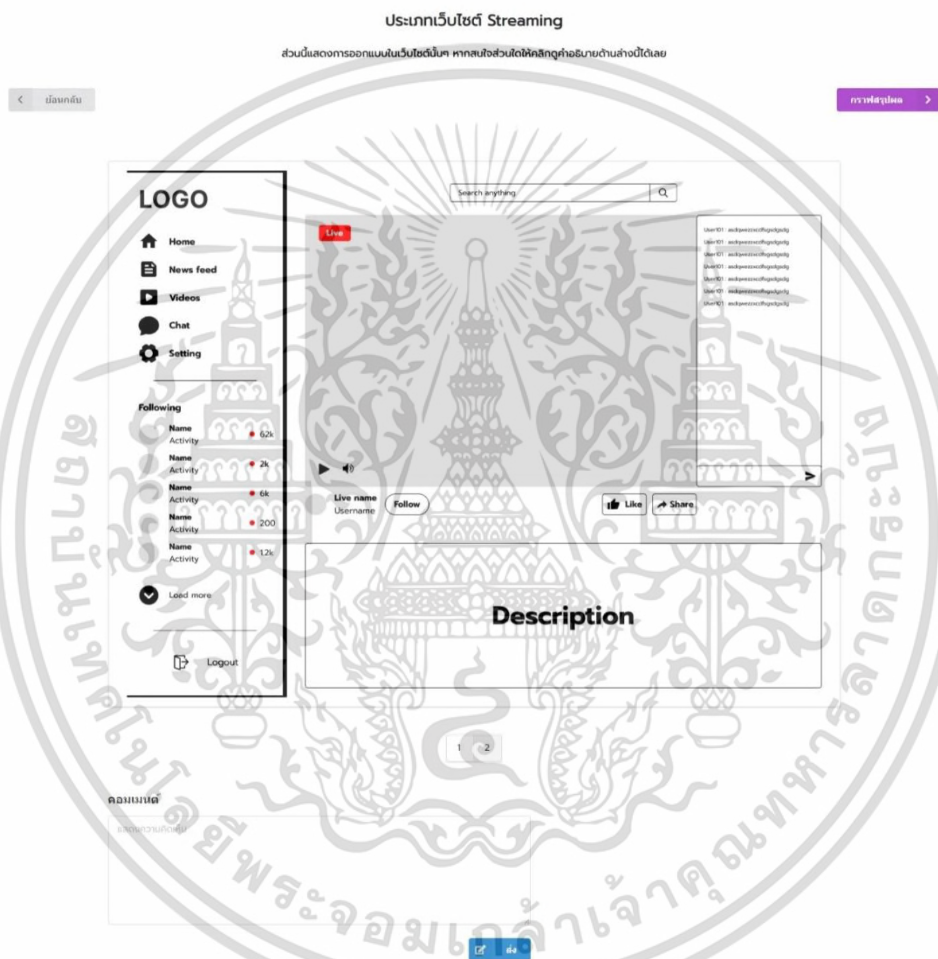
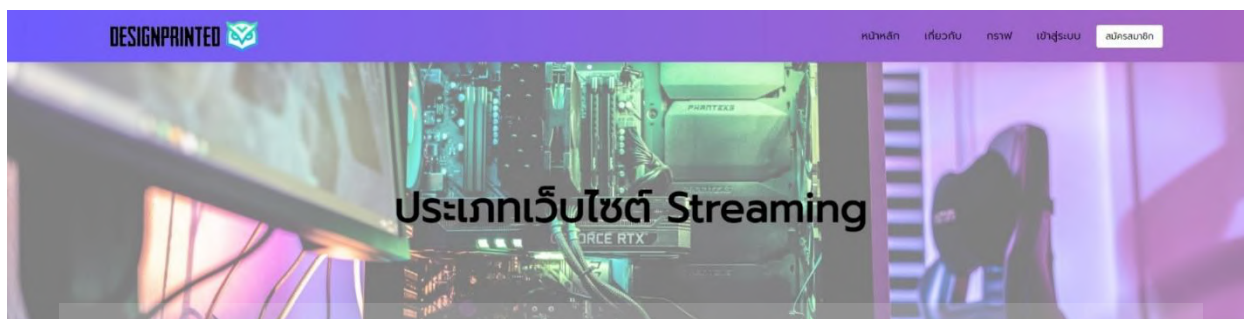
หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming

เป็นหน้าที่แสดงการออกแบบของเว็บไซต์ประเภท Streaming ที่สรุปผลมาจากแบบสอบถามที่ผู้จัดทำได้ทำการเก็บรวบรวมมา



รูปที่ 4. 7 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

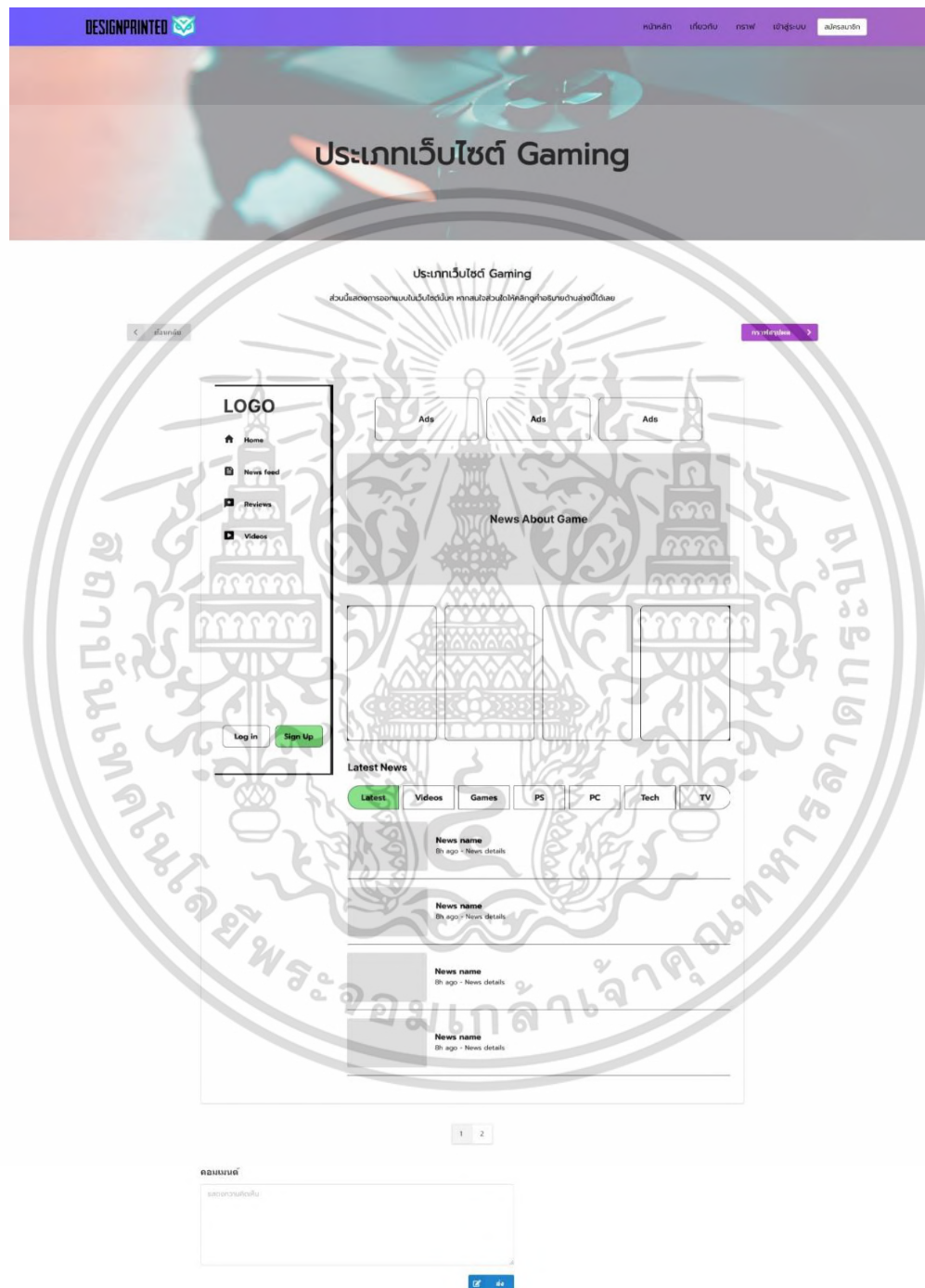


รูปที่ 4. 8 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

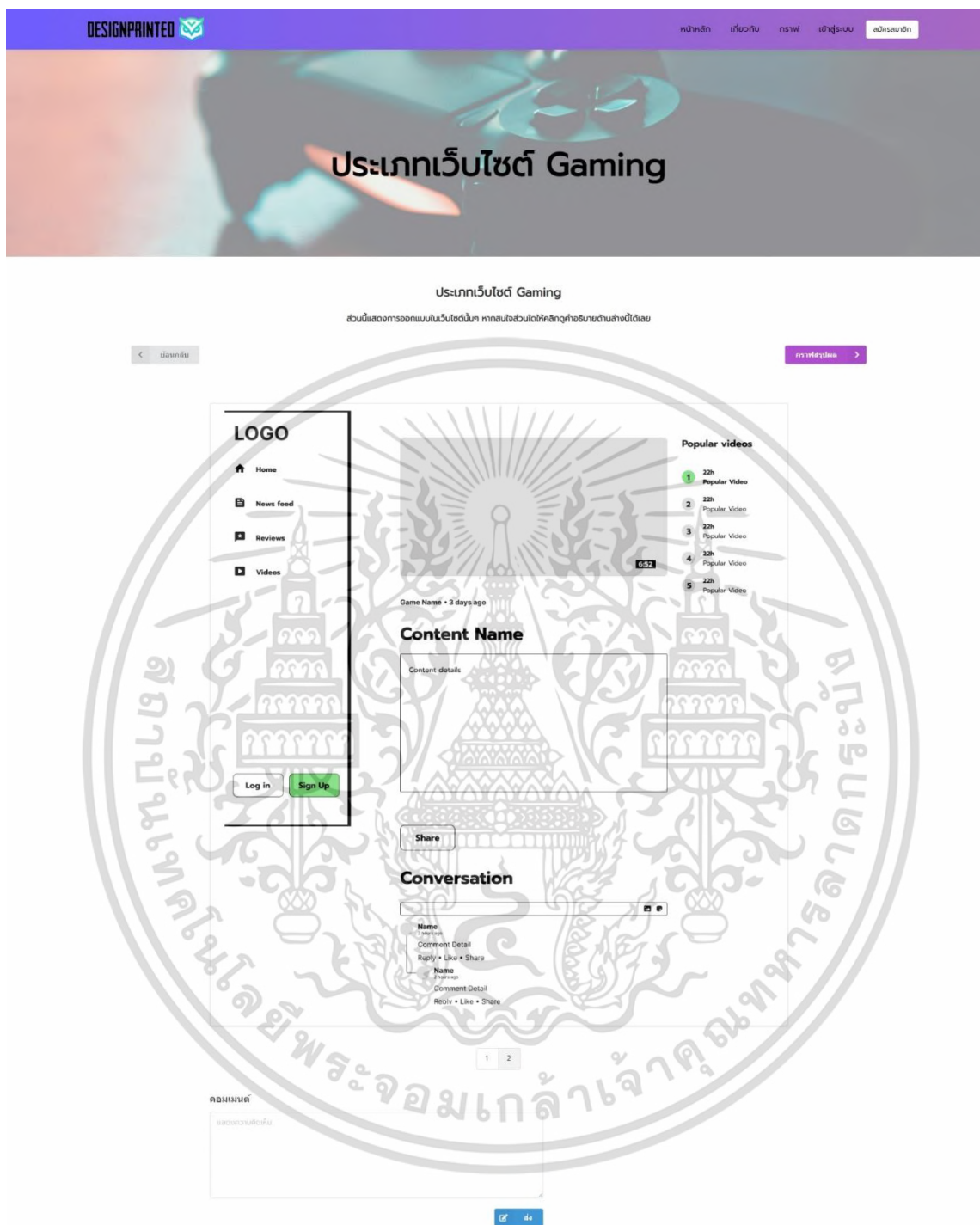
หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming

เป็นหน้าที่แสดงการออกแบบของเว็บไซต์ประเภท Gaming ที่สรุปผลมาจากแบบสอบถามที่ผู้จัดทำทำการเก็บรวบรวมมา



รูปที่ 4. 9 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

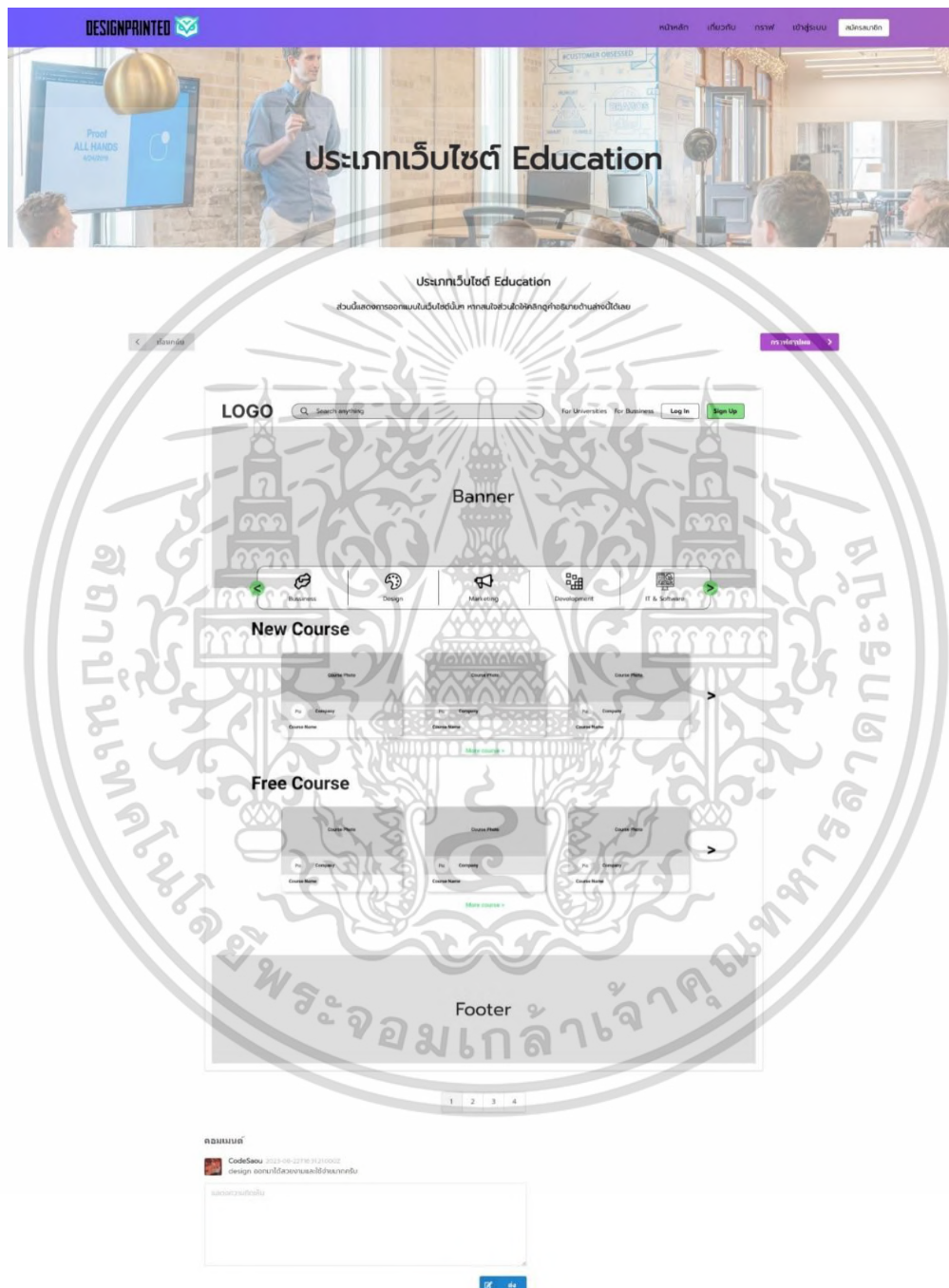


รูปที่ 4. 10 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education

เป็นหน้าที่แสดงการออกแบบของเว็บไซต์ประเภท Education ที่สรุปผลมาจากแบบสอบถามที่ผู้จัดทำทำการเก็บรวบรวมมา



รูปที่ 4. 11 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 12 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DESIGNPRINTED

หน้าหลัก เกี่ยวกับ กราฟ เบื้องหลัง บริการ

ประเภทเว็บไซต์ Education

ประเภทเว็บไซต์ Education

ส่วนนี้แสดงการออกแบบเว็บไซต์นี้มา หากสนใจส่วนใดให้คลิกดูรายละเอียดด้านล่าง

← ย้อนกลับ

การตั้งค่า >

LOGO

Search anything

For Universities For Business

Log In Sign Up

Design > UI/UX Design

Course Name

Course Detail

4.8 (22,000 Review)

Created by John Doe

Enroll

795,458 already enrolled

What you'll learn Contents Reviews

Course Preview

Content Name

Course 1 - last updated 23 hours - 4.8 (20,000 ratings)

Content Name

Course 1 - last updated 23 hours - 4.8 (20,000 ratings)

Content Name

Course 1 - last updated 23 hours - 4.8 (20,000 ratings)

Content Name

Course 1 - last updated 23 hours - 4.8 (20,000 ratings)

Content Name

Course 1 - last updated 23 hours - 4.8 (20,000 ratings)

Content Name

Course 1 - last updated 23 hours - 4.8 (20,000 ratings)

Footer

1 2 3 4

คอมเมนต์

CodsSeau 2023-09-22 16:32:0002

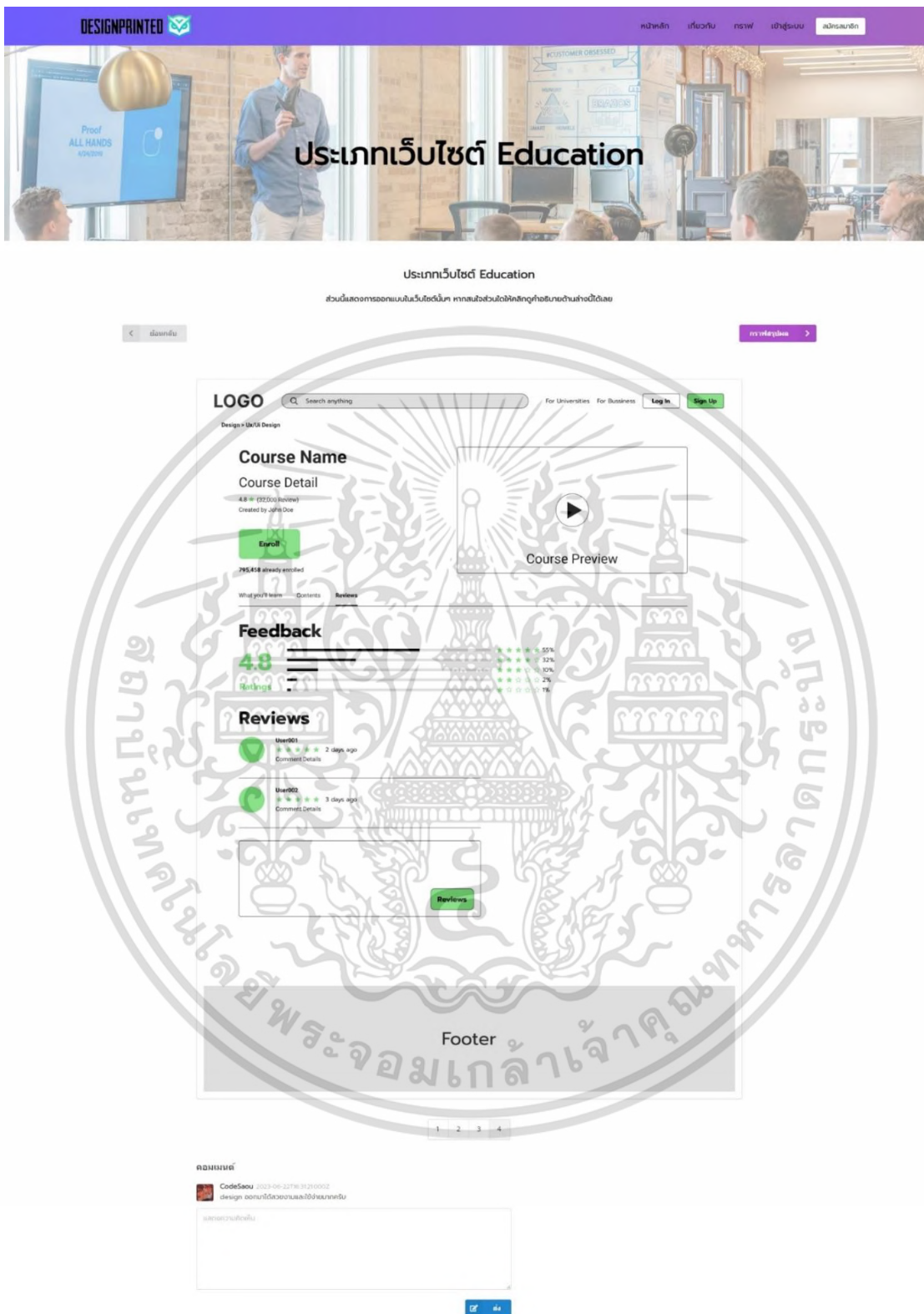
design คอมพิวเตอร์ออนไลน์กับคุณ

แสดงความคิดเห็น

👍 4*

รูปที่ 4. 13 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

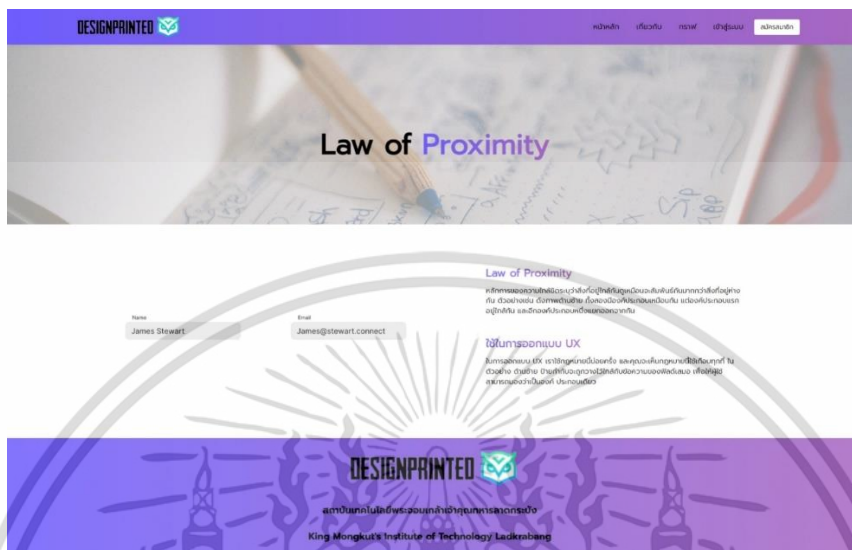


รูปที่ 4. 14 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าให้ความรู้ Law of Proximity

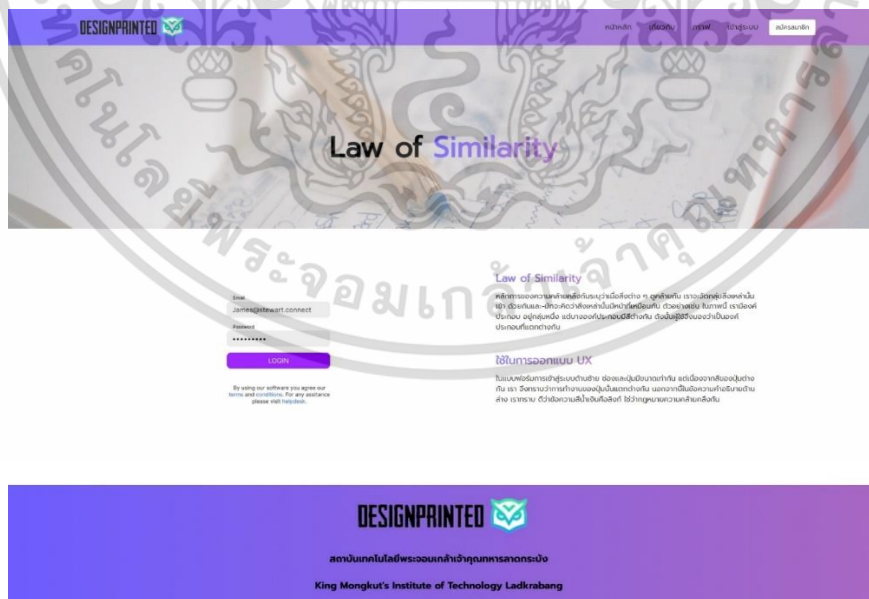
เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Proximity และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน UX



รูปที่ 4. 15 หน้าให้ความรู้ Law of Proximity

หน้าให้ความรู้ Law of Similarity

เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Similarity และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน UX



รูปที่ 4. 16 หน้าให้ความรู้ Law of Similarity

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าให้ความรู้ Law of Closure

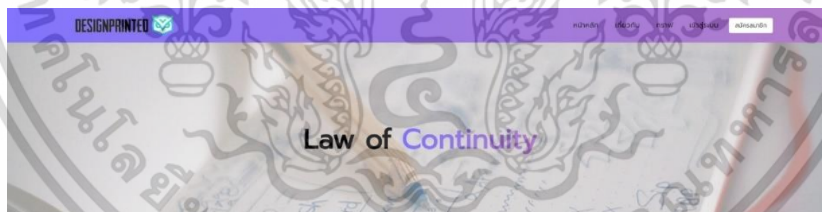
เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Closure และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน Graphic Design



รูปที่ 4. 17 หน้าให้ความรู้ Law of Closure

หน้าให้ความรู้ Law of Continuity

เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Continuity และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน UX



Law of Continuity
หลักการของความต่อเนื่องเป็นพื้นฐานในการออกแบบที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถ
ค้นหาสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย

ใช้ในการออกแบบ UX
การนำหลักการความต่อเนื่องมาใช้ในการออกแบบที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถ
ค้นหาสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย เช่น การนำหลักการ
ความต่อเนื่องมาใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ การนำหลักการความต่อเนื่อง
มาใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันมือถือ การนำหลักการความต่อเนื่อง
มาใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ การนำหลักการความต่อเนื่องมาใช้ในการ
ออกแบบเว็บไซต์ การนำหลักการความต่อเนื่องมาใช้ในการออกแบบเว็บไซต์

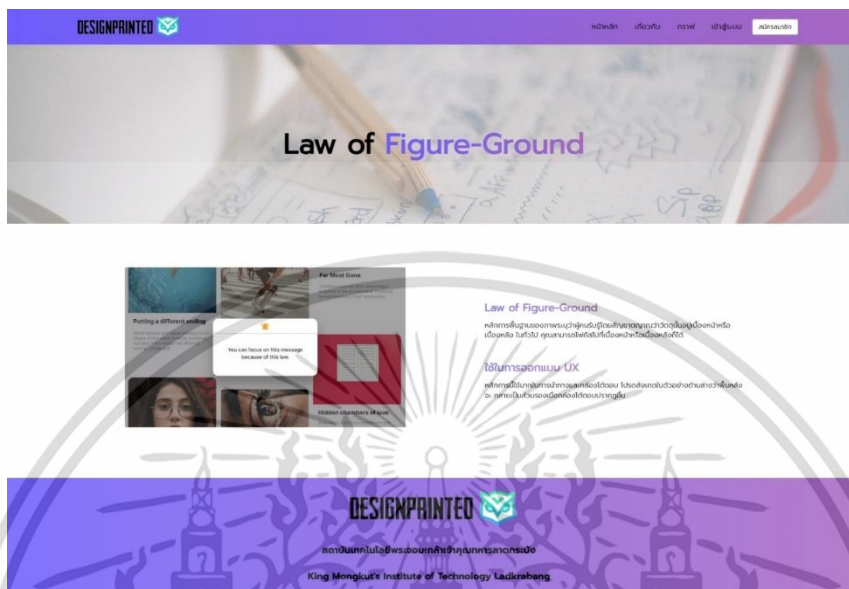


รูปที่ 4. 18 หน้าให้ความรู้ Law of Continuity

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าให้ความรู้ Law of Figure-Ground

เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Figure-Ground และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน UX



รูปที่ 4. 19 Law of Figure-Ground

หน้าอธิบายส่วนเกี่ยวกับของเว็บไซต์

เป็นหน้าที่บอกข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์ว่าเราทำอะไรกับเว็บแอปพลิเคชันนี้บ้าง ดำเนินการอย่างไร และ ผลสรุปออกมาเป็นอย่างไร

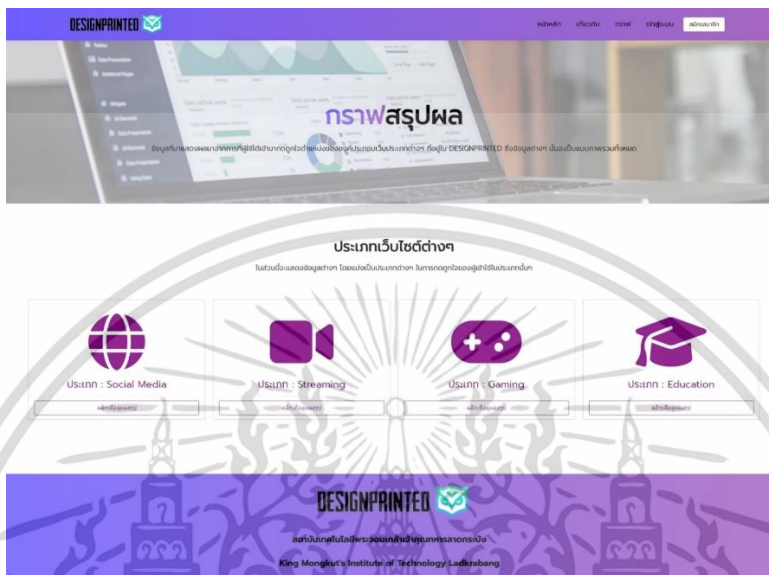


รูปที่ 4. 20 หน้าอธิบายส่วนเกี่ยวกับของเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้ากราฟสรุปผล

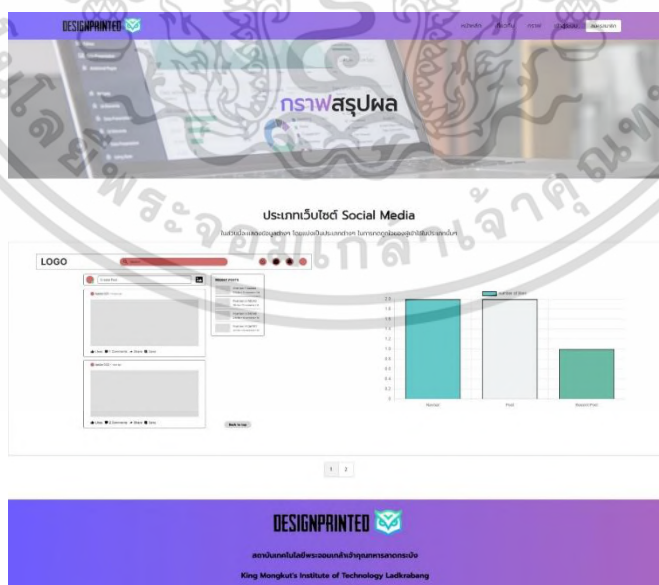
เป็นหน้าที่เกี่ยวกับผลสรุปจากการกดดูใจส่วนต่างๆ ของดีไซน์แต่ละประเภทโดยจะสามารถดูได้แต่ละประเภทดังภาพด้านล่าง



รูปที่ 4. 21 หน้าเลือกกราฟสรุปผลของเว็บไซต์แต่ละประเภท

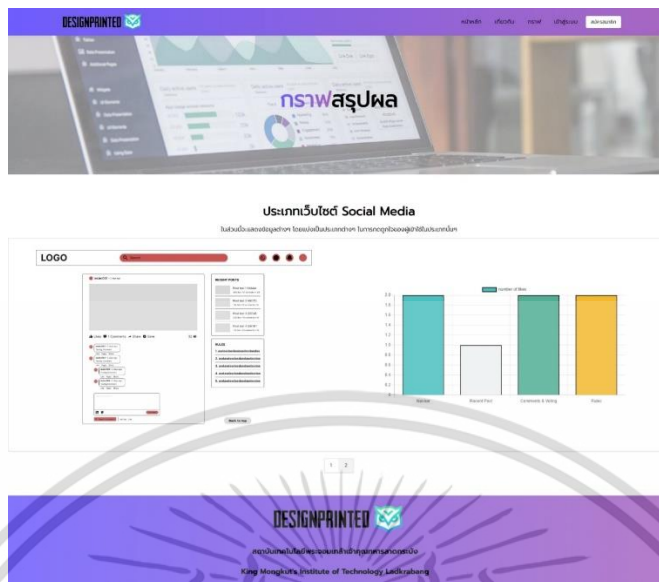
หน้าตัวอย่างการสรุปผลของประเภท Social Media

เป็นหน้าที่สรุปผลจากผู้ที่ป็นสมาชิกเข้ามาใช้งานและได้กดดูใจส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ประเภท Social Media โดยทางด้านซ้ายจะเป็นรูปของตัวอย่างการออกแบบและทางด้านขวาเป็นกราฟสรุปผล



รูปที่ 4. 22 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Social Media 1

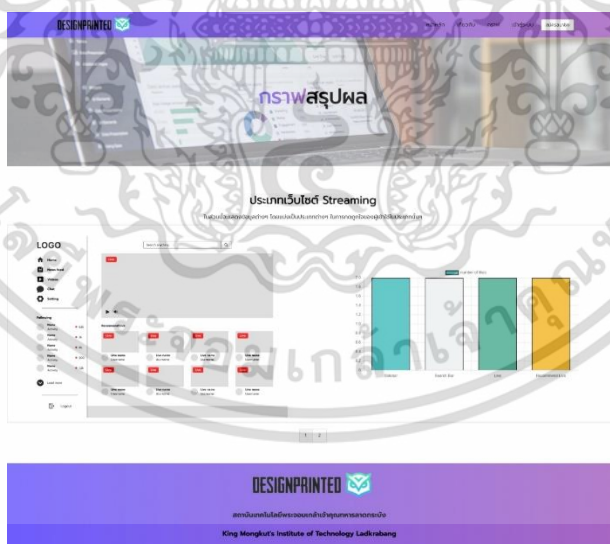
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 23 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Social Media 2

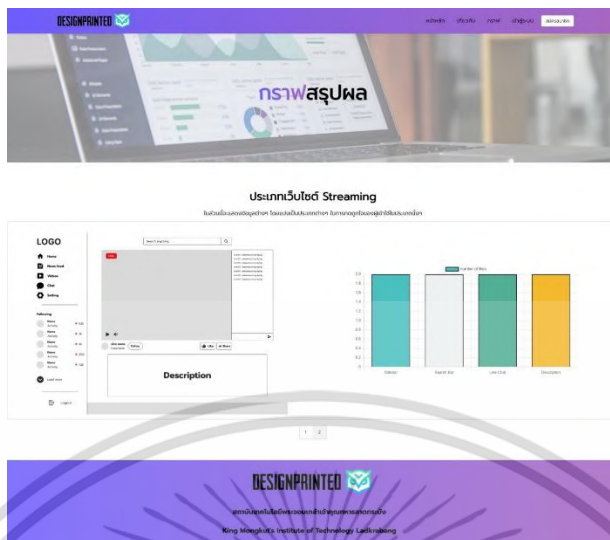
หน้าตัวอย่างการสรุปผลของประเภท Streaming

เป็นหน้าที่สรุปผลจากผู้ที่เข้ามาใช้งานและได้กดดูใจส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ประเภท Streaming โดยทางด้านซ้ายจะเป็นรูปของตัวอย่างการออกแบบและทางด้านขวาเป็นกราฟสรุปผล



รูปที่ 4. 24 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Streaming 1

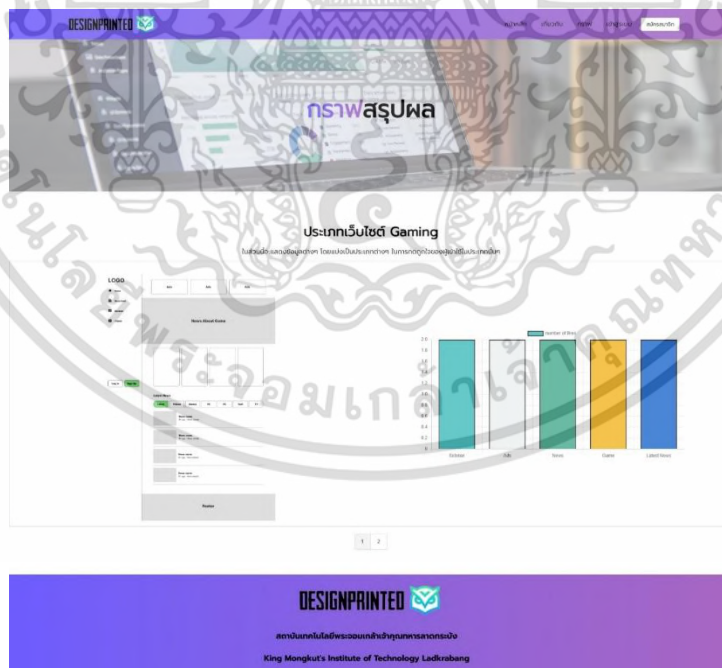
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 25 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Streaming 2

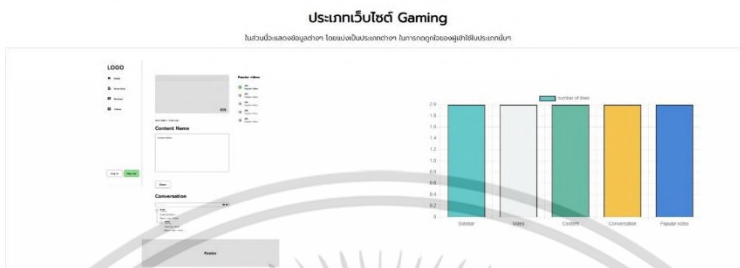
หน้าตัวอย่างการสรุปผลของประเภท Gaming

เป็นหน้าที่สรุปผลจากผู้ที่เข้ามาใช้งานและได้กดถูกใจส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ประเภท Gaming โดยทางด้านซ้ายจะเป็นรูปของตัวอย่างการออกแบบและทางด้านขวาเป็นกราฟสรุปผล



รูปที่ 4. 26 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Gaming 1

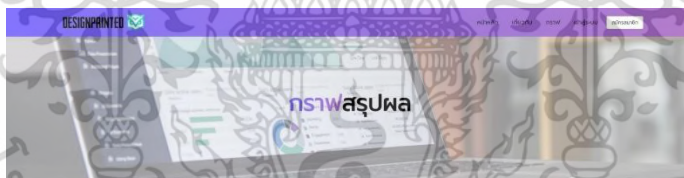
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 27 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Gaming 2

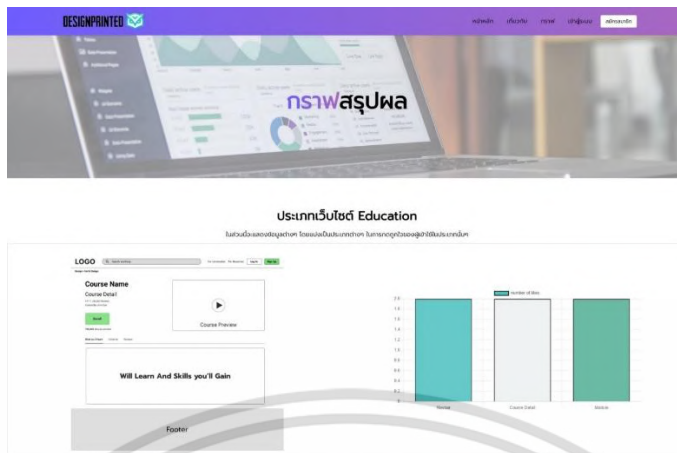
หน้าตัวอย่างการสรุปผลของประเภท Education

เป็นหน้าที่สรุปผลจากผู้ที่เป็นสมาชิกเข้ามาใช้งานและได้กดดูใจส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ประเภท Education โดยทางด้านซ้ายจะเป็นรูปของตัวอย่างการออกแบบและทางด้านขวาเป็นกราฟสรุปผล

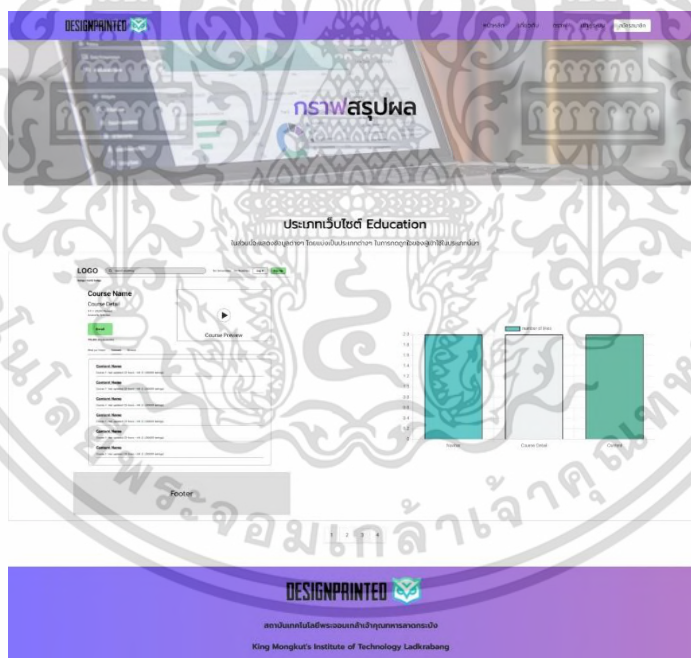


รูปที่ 4. 28 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

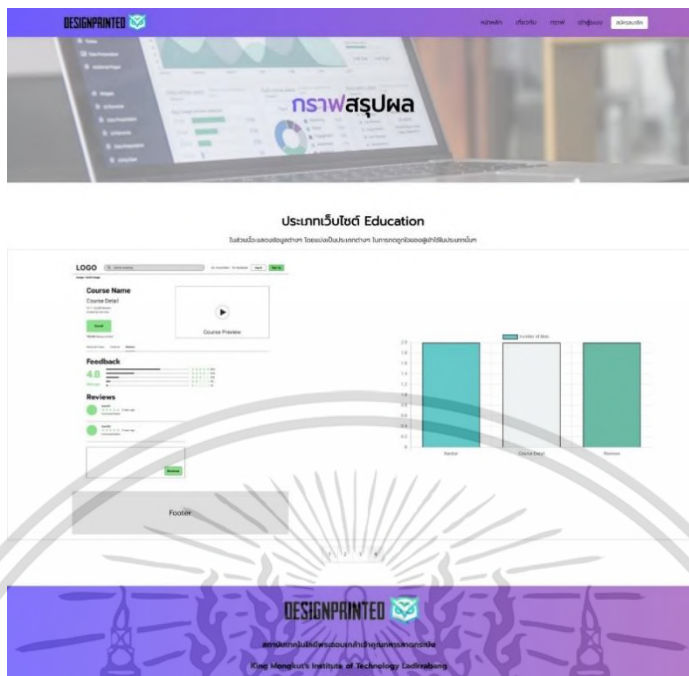


รูปที่ 4. 29 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 2



รูปที่ 4. 30 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 3

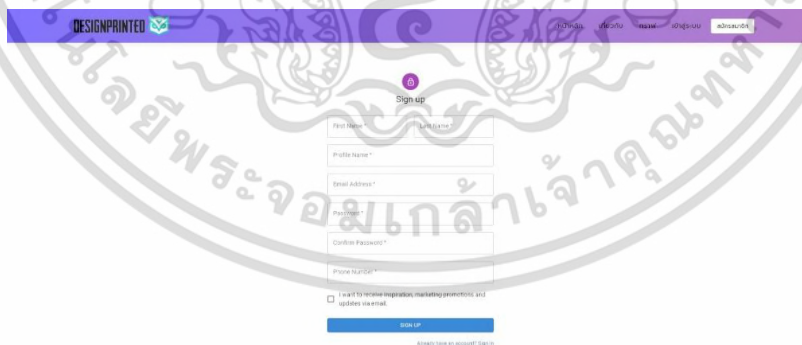
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 31 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 4

หน้าสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ (Sign up)

เป็นหน้าที่ผู้ใช้งานสามารถสมัครสมาชิกได้ โดยระบบจะให้กรอกชื่อ นามสกุล ชื่อโปรไฟล์ อีเมล รหัสผ่าน ยืนยันรหัสผ่าน และเบอร์โทร หากทำการสมัครสมาชิกสำเร็จ ระบบจะทำการส่งอีเมลยืนยันไปที่อีเมลที่ใช้สมัครสมาชิก



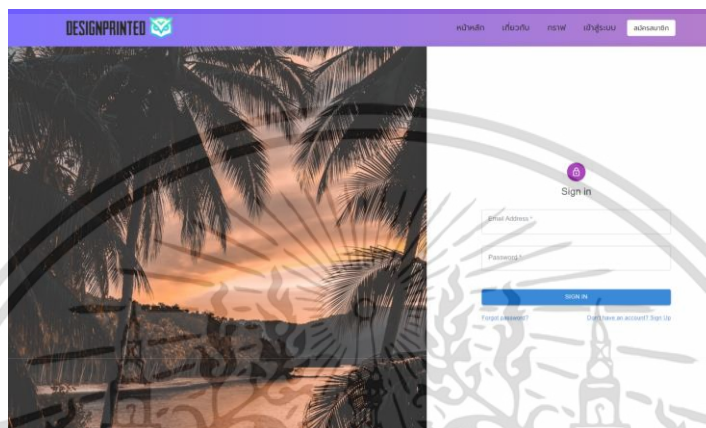
รูปที่ 4. 32 หน้าสมัครสมาชิกของเว็บไซต์ (Register)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1.2 ส่วนของผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิก (Member)

หน้าลงชื่อเข้าใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน (Sign in)

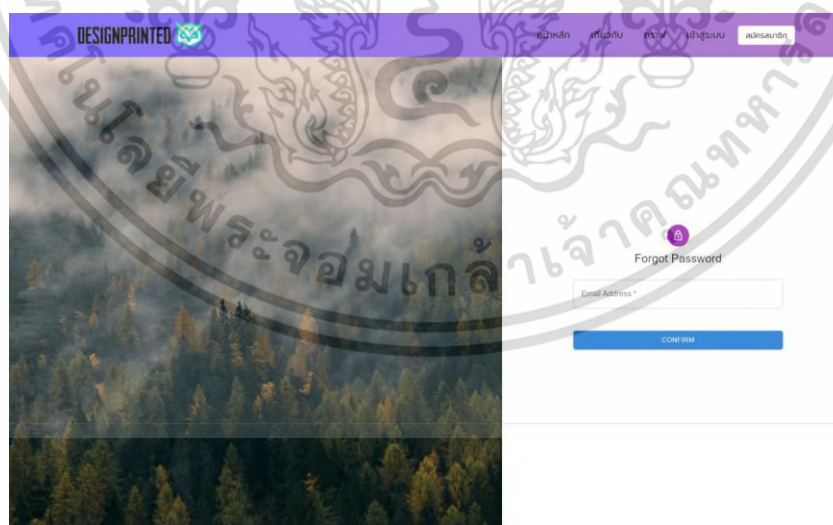
เป็นหน้าที่สมาชิกสามารถลงชื่อในการเข้าใช้งานระบบ โดยรายละเอียดที่ให้กรอกจะมีให้ระบุอีเมล และรหัสผ่านสำหรับเข้าใช้งาน นอกจากนี้ยังสามารถสมัครสมาชิกได้จากปุ่ม Don't have an account? Sign Up และเมื่อลืมรหัสผ่านก็สามารถแจ้งขอเปลี่ยนรหัสผ่านได้จากปุ่ม Forgot password?



รูปที่ 4. 33 หน้าลงชื่อเข้าใช้งานเว็บไซต์ (Sign in)

หน้าแจ้งขอเปลี่ยนรหัสผ่านเพื่อเข้าใช้งาน (Forgot Password)

เป็นหน้าที่สมาชิกร้องขอการเปลี่ยนรหัสโดยที่กรอกอีเมล หลังจากนั้นระบบจะทำการส่งอีเมล

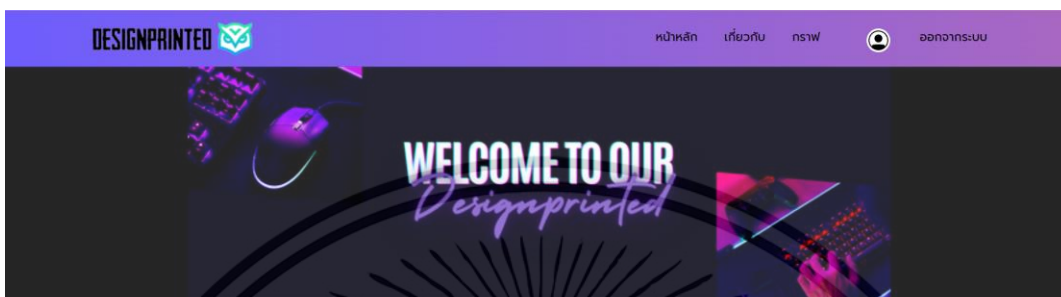


รูปที่ 4. 34 หน้าแจ้งขอเปลี่ยนรหัสผ่านเพื่อเข้าใช้งาน (Forgot Password)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าแรกของเว็บไซต์ (Landing Page)

เป็นหน้าที่ผู้ใช้งานจะเข้ามาเจอหลังจากเปิดเว็บไซต์ โดยจะมีแถบเมนูประเภทเว็บไซต์ต่างๆ การบอกโดยละเอียดว่าตัวเว็บแอปพลิเคชันนี้เกี่ยวกับอะไร และส่วนที่เป็นความรู้เกี่ยวกับการออกแบบ UX/UI และมีเส้นทางด้านบนที่สามารถพาเข้าไปในส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ได้ตั้งภาพด้านล่าง



รูปที่ 4. 35 หน้าแรกของเว็บไซต์ 1

หน้าแรกเว็บไซต์ต่อ (Landing Page)

เป็นส่วนที่รวบรวมการออกแบบดีไซน์ของเว็บไซต์ประเภทต่างๆ โดยจะแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ Social Media, Streaming, Gaming และ Education

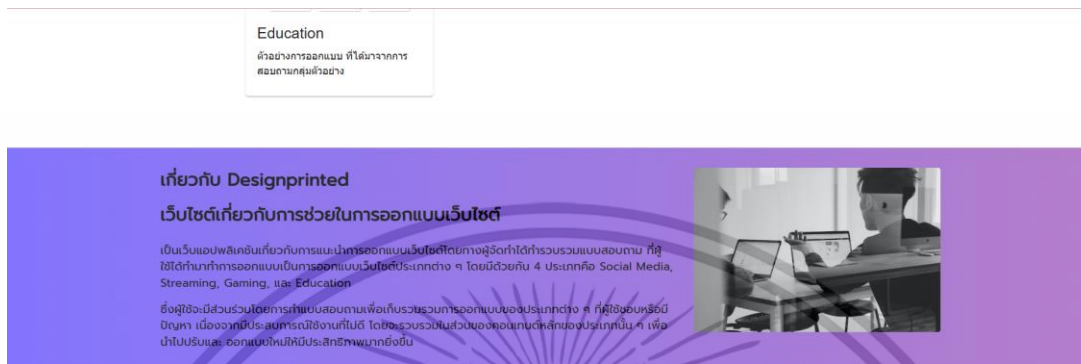


รูปที่ 4. 36 หน้าแรกของเว็บไซต์ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าแรกเว็บไซต์ต่อ (Landing Page)

เป็นส่วนที่บอกข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์ว่าเราทำอะไรกับเว็บแอปพลิเคชันนี้บ้าง ดำเนินการอย่างไร และผลสรุปออกมาเป็นอย่างไร



ความรู้เกี่ยวกับ UX/UI

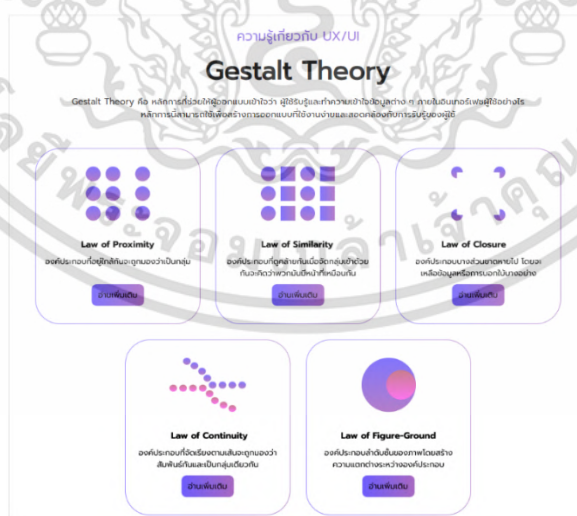
Gestalt Theory

Gestalt Theory คือ หลักการที่ช่วยให้ออกแบบเข้าใจว่า ผู้ใช้รับรู้และทำความเข้าใจข้อมูลต่าง ๆ ภายในอินเตอร์เฟซได้อย่างไร

รูปที่ 4. 37 หน้าแรกของเว็บไซต์ 3

หน้าแรกเว็บไซต์ต่อ (Landing Page)

เป็นส่วนที่ให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎี Gestalt ซึ่งมีส่วนช่วยใช้ในการออกแบบ UX/UI ของเว็บไซต์



รูปที่ 4. 38 หน้าแรกของเว็บไซต์ 4

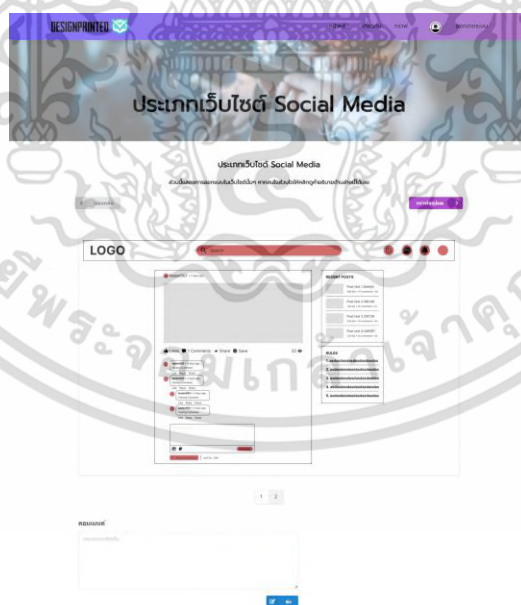
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media

เป็นหน้าที่แสดงการออกแบบของเว็บไซต์ประเภท Social Media ที่สรุปผลมาจากแบบสอบถามที่ผู้จัดทำได้ทำการเก็บรวบรวมมา และผู้ที่ เป็นสมาชิกสามารถดูใจส่วนที่ชอบได้

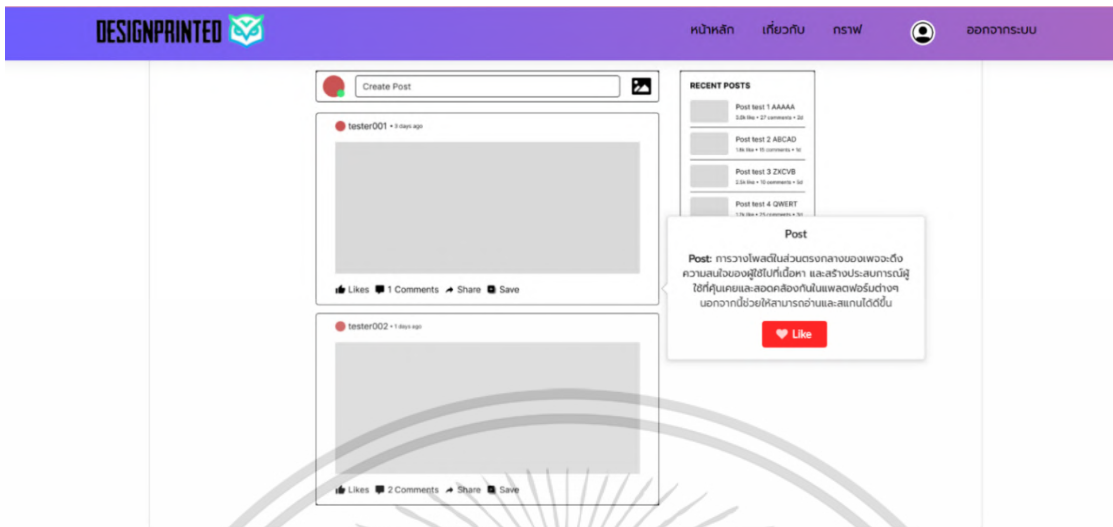


รูปที่ 4. 39 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media 1



รูปที่ 4. 40 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Social media 2

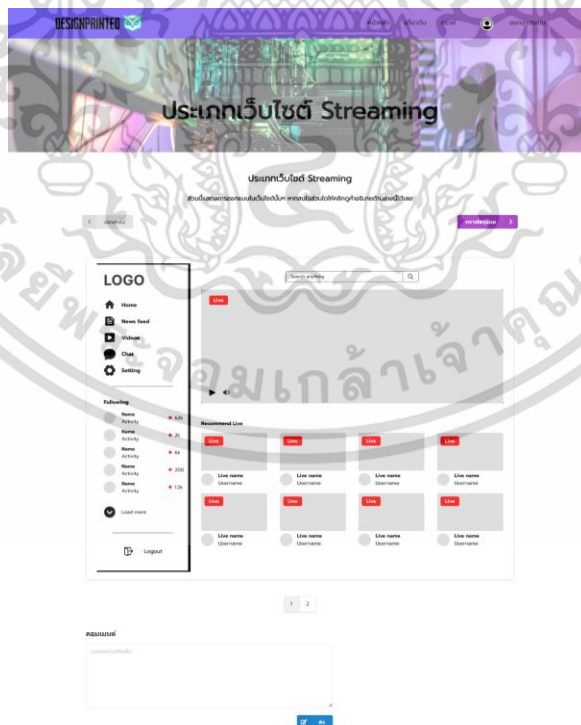
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 41 ตัวอย่างส่วนของการออกแบบที่ดึงดูดใจ

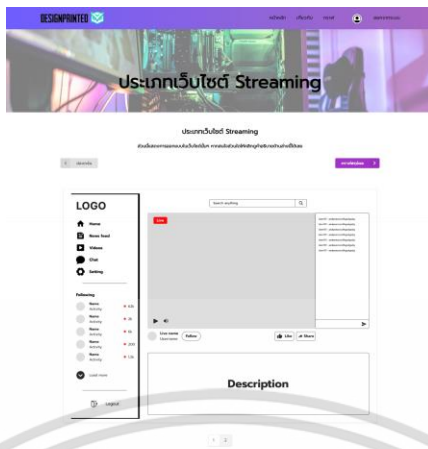
หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming

เป็นหน้าที่แสดงการออกแบบของเว็บไซต์ประเภท Streaming ที่สรุปผลมาจากแบบสอบถามที่ผู้จัดทำทำการเก็บรวบรวมมา และผู้ที่เป็นสมาชิกสามารถดูใจส่วนที่ชอบได้

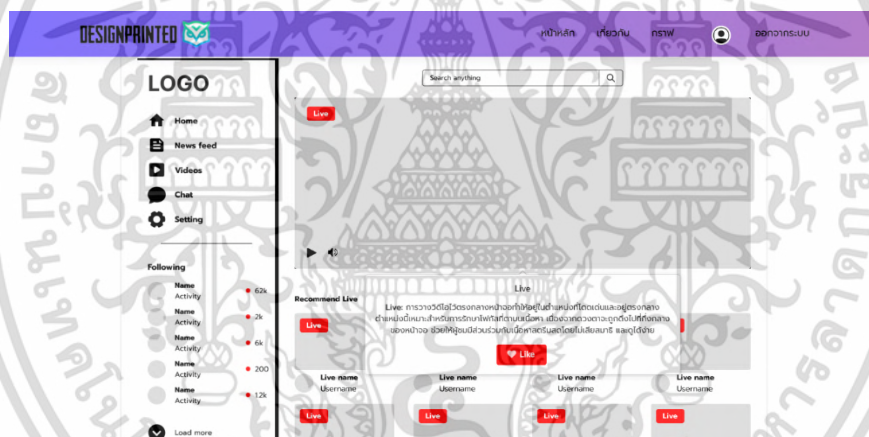


รูปที่ 4. 42 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 43 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Streaming 2

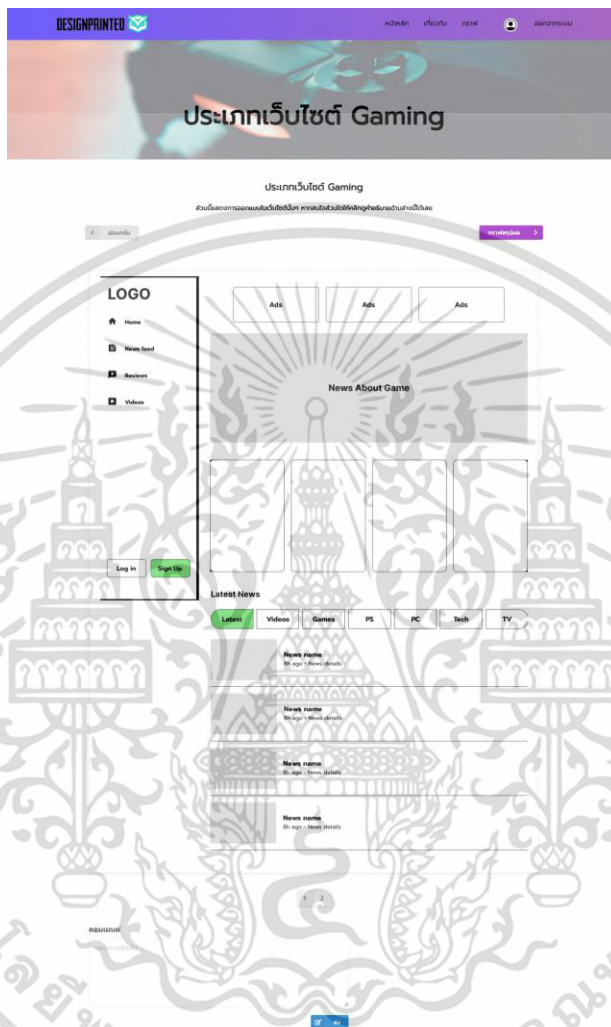


รูปที่ 4. 44 ตัวอย่างส่วนของการออกแบบที่กตัญญูใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

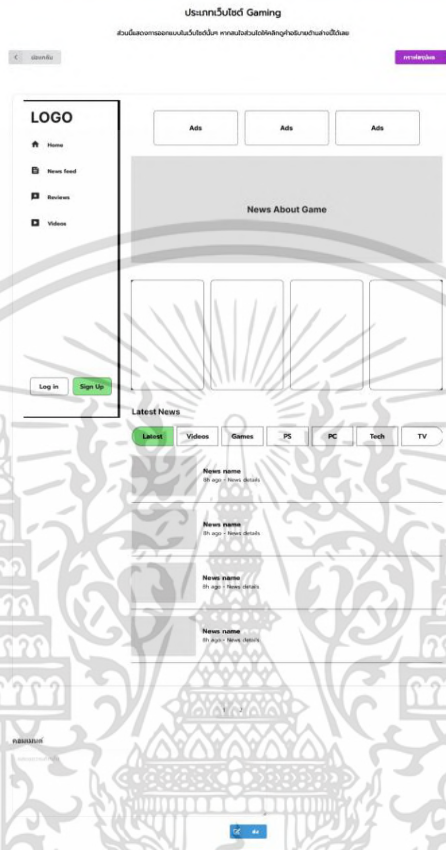
หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming

เป็นหน้าที่แสดงการออกแบบของเว็บไซต์ประเภท Gaming ที่สรุปผลมาจากแบบสอบถามที่ผู้จัดทำทำการเก็บรวบรวมมา และผู้ที่เป็สมาชิกสามารถดูใจส่วนที่ชอบได้

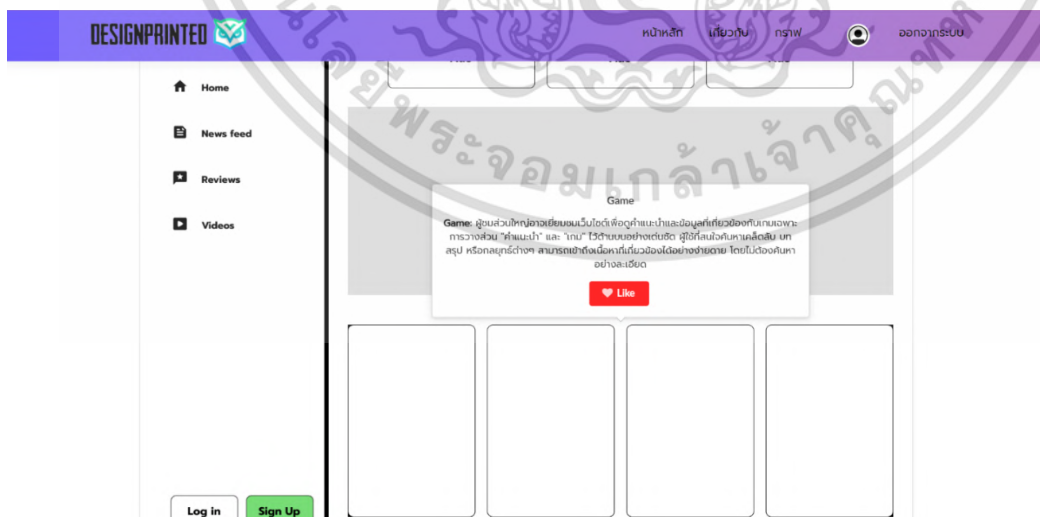


รูปที่ 4. 45 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 46 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Gaming 2

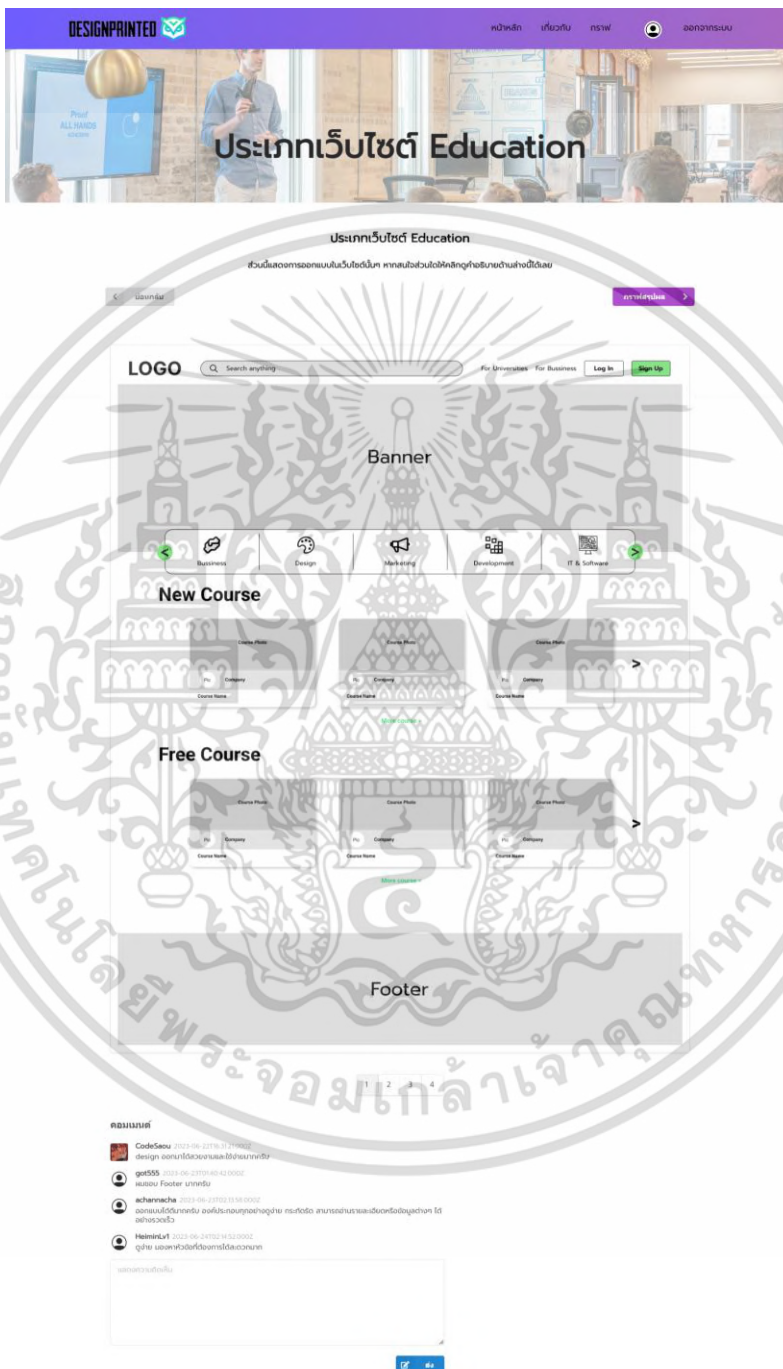


รูปที่ 4. 47 ตัวอย่างส่วนของการออกแบบที่ดึงดูดใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education

เป็นหน้าที่แสดงการออกแบบของเว็บไซต์ประเภท Education ที่สรุปผลมาจากแบบสอบถามที่ผู้จัดทำได้ทำการเก็บรวบรวมมา และผู้ที่ เป็นสมาชิกสามารถดูใจส่วนที่ชอบได้



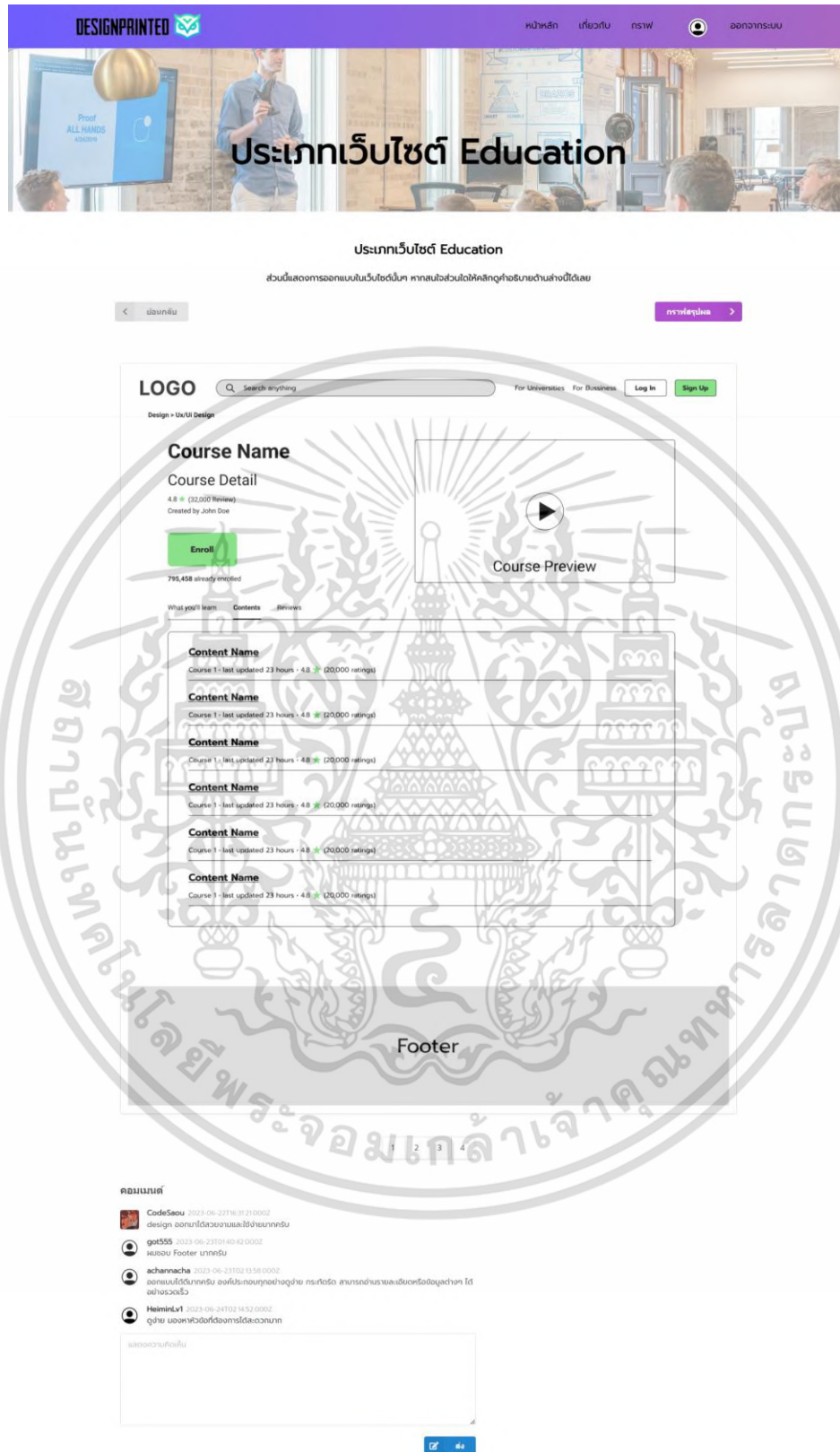
รูปที่ 4. 48 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

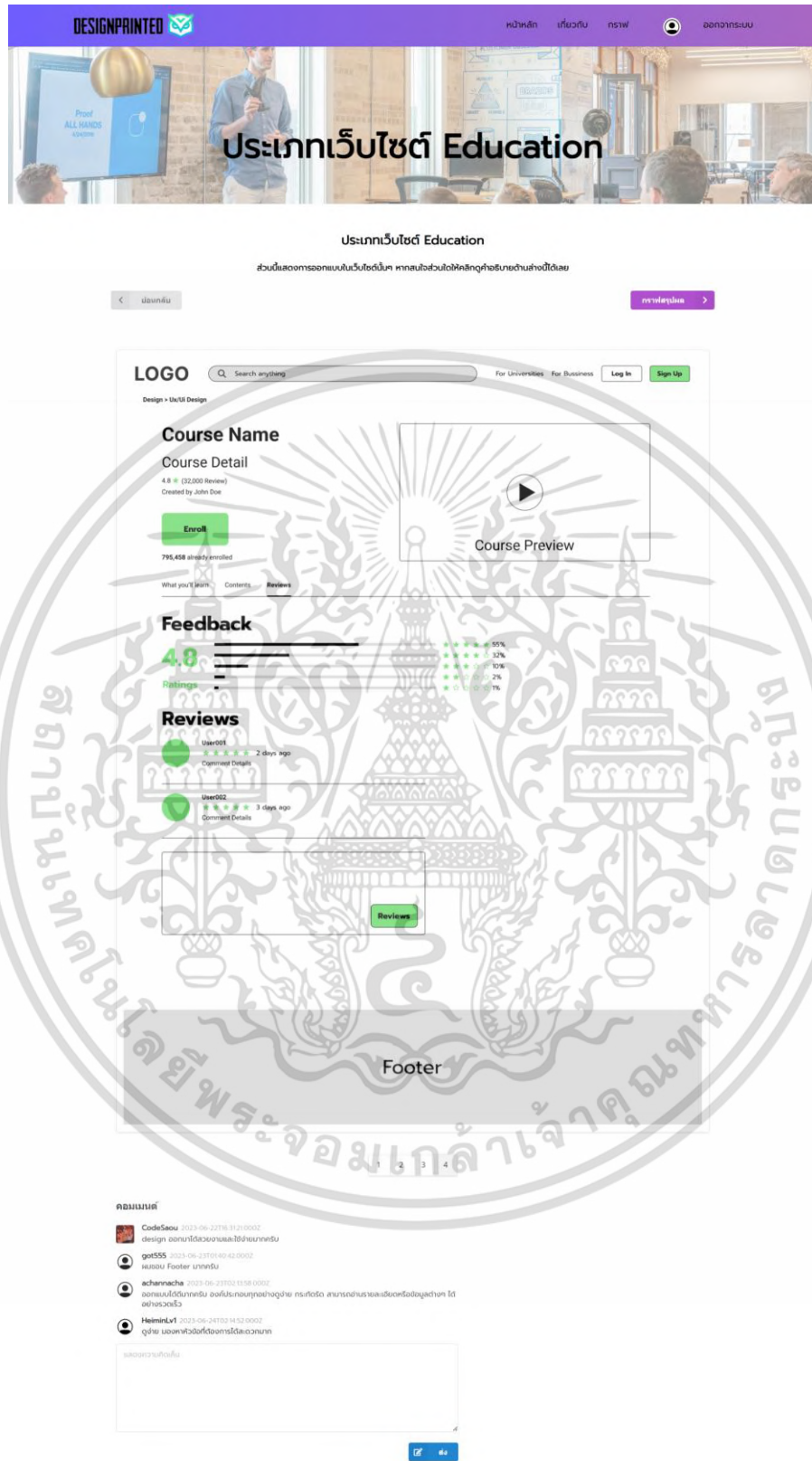


รูปที่ 4. 49 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 2

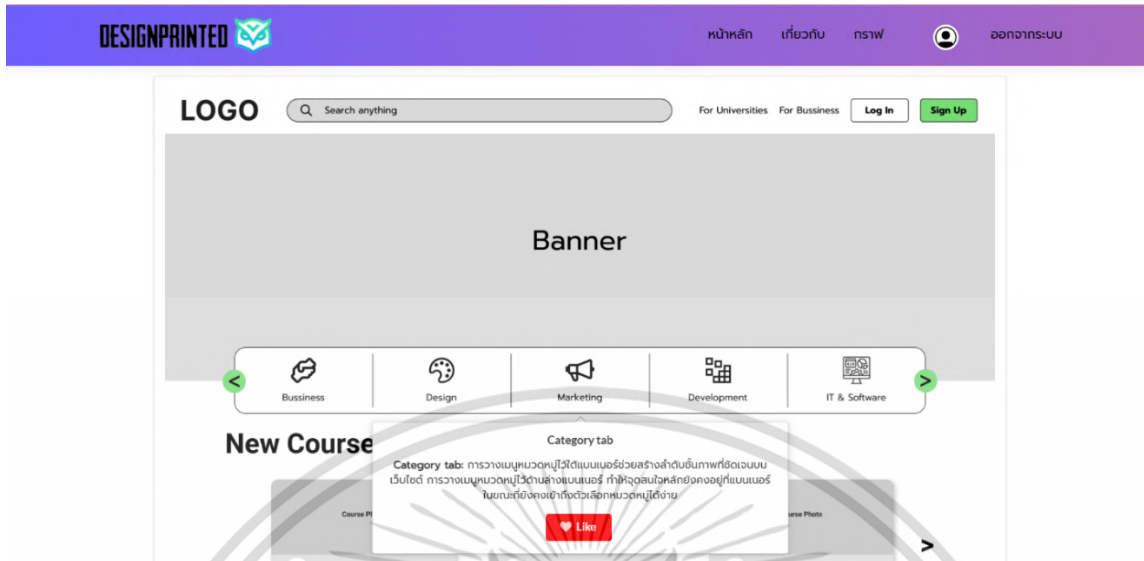
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 50 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 3
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญตงเห็นาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



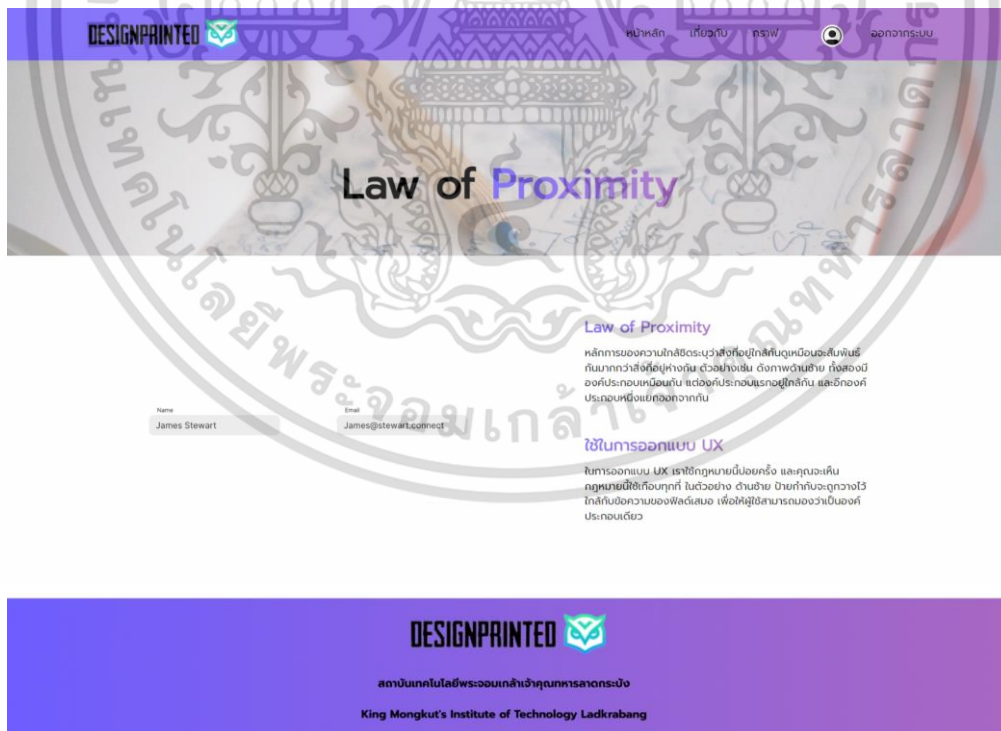
รูปที่ 4. 51 หน้าตัวอย่างการออกแบบประเภท Education 4
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 4. 52 ตัวอย่างส่วนของการออกแบบที่ดึงดูดใจ

หน้าให้ความรู้ Law of Proximity

เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Proximity และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน UX

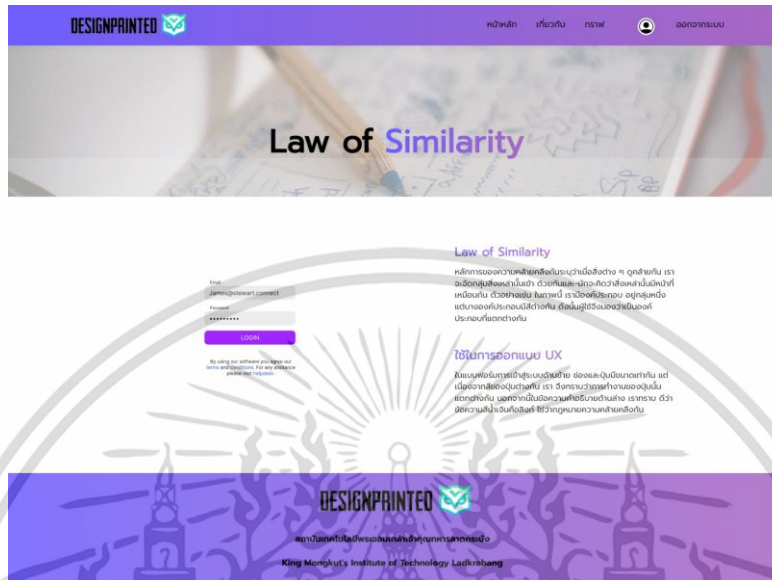


รูปที่ 4. 53 หน้าให้ความรู้ Law of Proximity

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าให้ความรู้ Law of Similarity

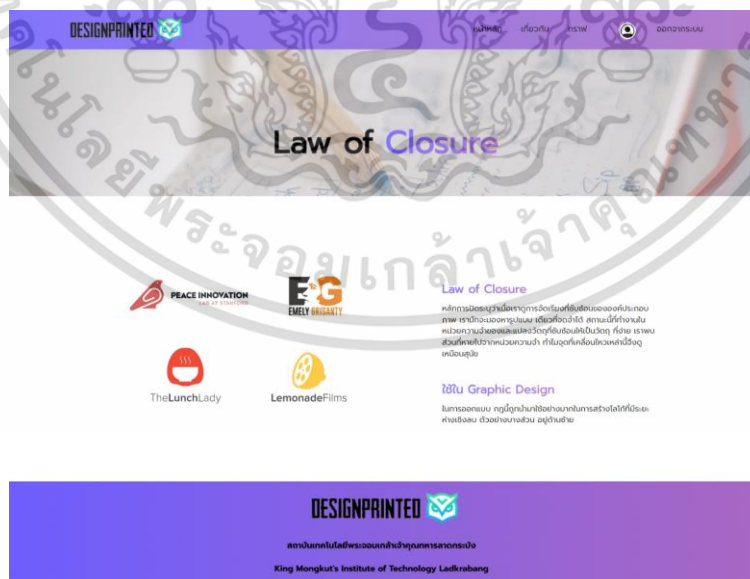
เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Similarity และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน UX



รูปที่ 4. 54 หน้าให้ความรู้ Law of Similarity

หน้าให้ความรู้ Law of Closure

เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Closure และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน Graphic Design

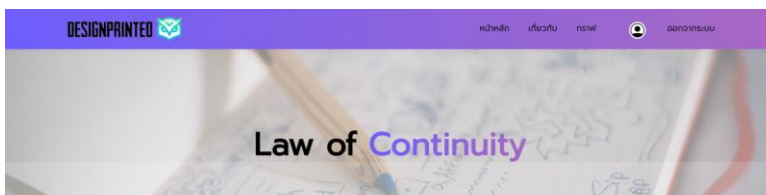


รูปที่ 4. 55 หน้าให้ความรู้ Law of Closure

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าให้ความรู้ Law of Continuity

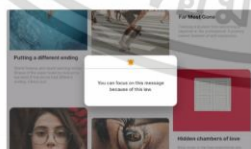
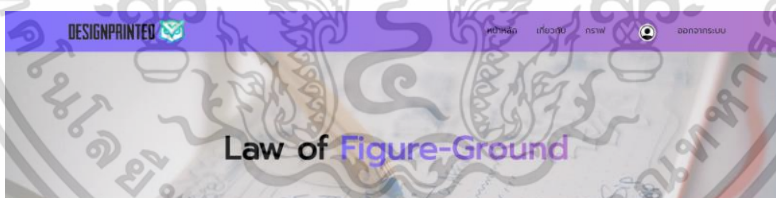
เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Continuity และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน UX



รูปที่ 4. 56 หน้าให้ความรู้ Law of Continuity

หน้าให้ความรู้ Law of Figure-Ground

เป็นหน้าที่ให้ความเกี่ยวกับ Law of Figure-Ground และตัวอย่างเกี่ยวกับการใช้ใน UX



Law of Figure-Ground
 หลักการนี้เกี่ยวข้องกับการที่เรามองเห็นวัตถุในฉากหนึ่งอย่างชัดเจนในขณะที่วัตถุอื่น ๆ ในฉากนั้นกลับกลายเป็นพื้นหลังโดยที่เราไม่ได้สังเกตเห็น

ใช้การออกแบบ UX
 หลักการนี้มักใช้ในการนำทางและมองได้ชัด ในระดับหนึ่ง ตัวอย่างเช่น การนำทางที่ชัดเจนและง่ายต่อการมองเห็น

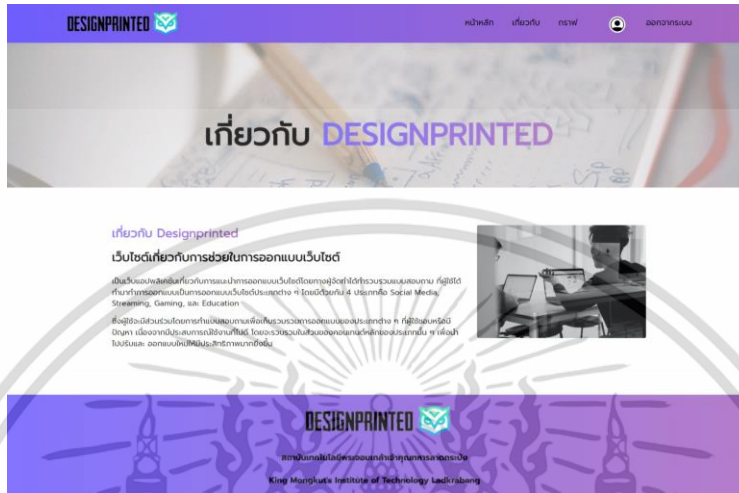


รูปที่ 4. 57 หน้าให้ความรู้ Law of Figure-Ground

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าอธิบายส่วนเกี่ยวกับของเว็บไซต์

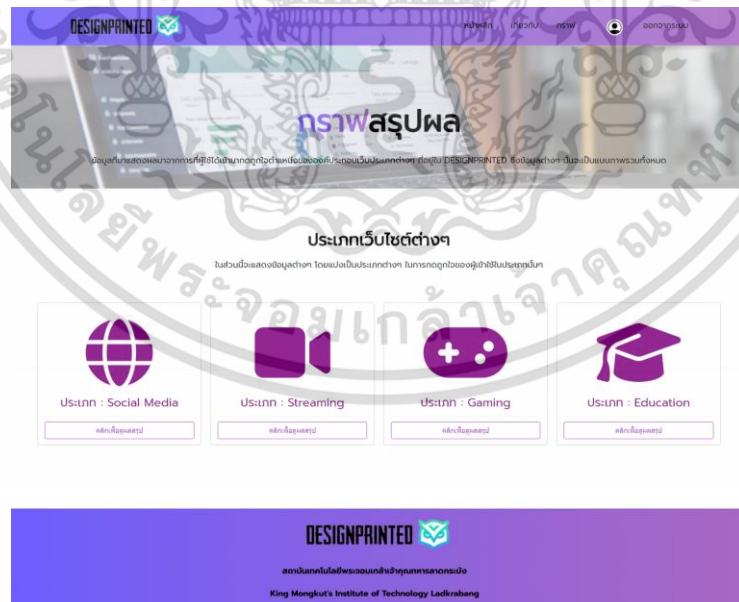
เป็นหน้าที่บอกข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์ว่าเราทำอะไรกับเว็บแอปพลิเคชันนี้บ้าง ดำเนินการอย่างไร และผลสรุปออกมาเป็นอย่างไร



รูปที่ 4. 58 หน้าอธิบายส่วนเกี่ยวกับของเว็บไซต์

หน้ากราฟสรุปผล

เป็นหน้าที่เกี่ยวกับผลสรุปจากการกดดูใจส่วนต่างๆ ของดีไซน์แต่ละประเภทโดยจะสามารถดูได้แต่ละประเภทดังภาพด้านล่าง

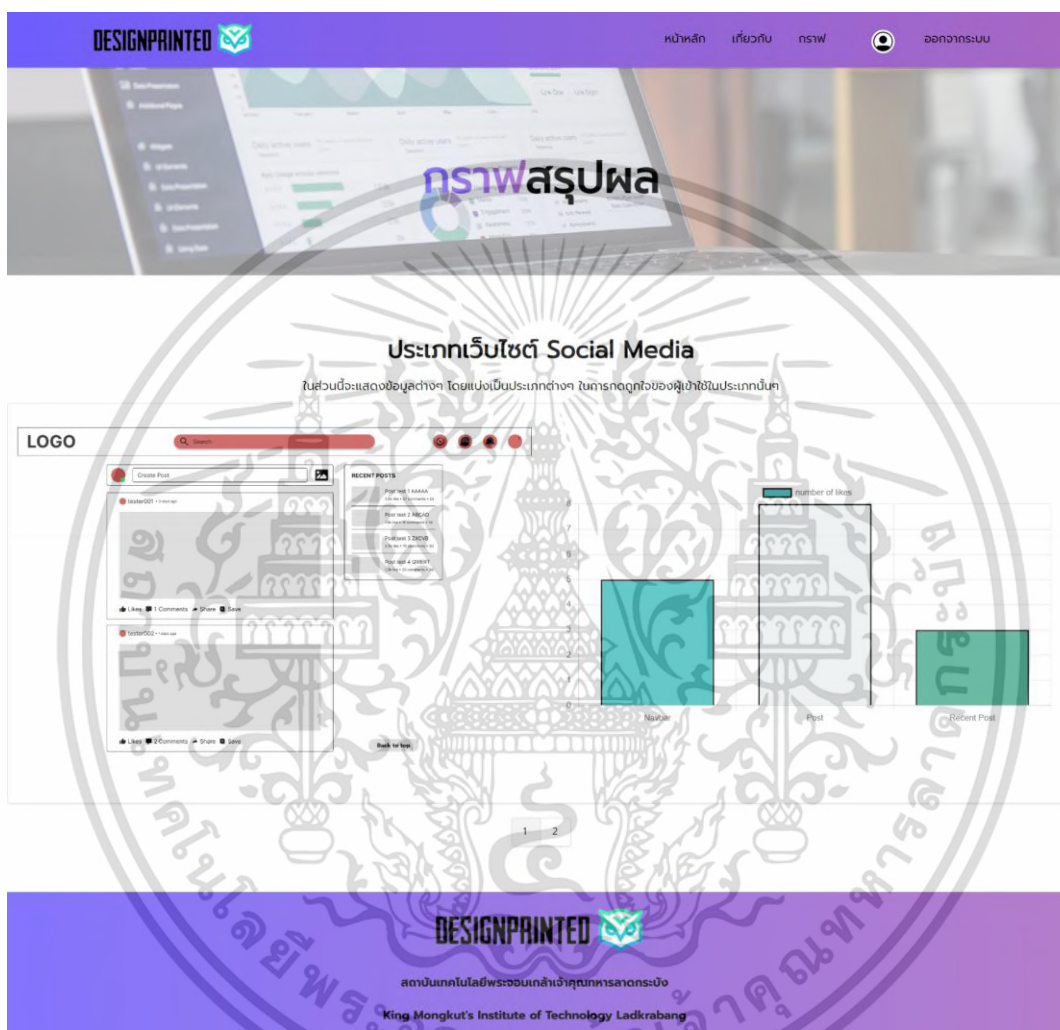


รูปที่ 4. 59 หน้าเลือกกราฟสรุปผลของเว็บไซต์แต่ละประเภท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าตัวอย่างการสรุปผลของประเภท Social Media

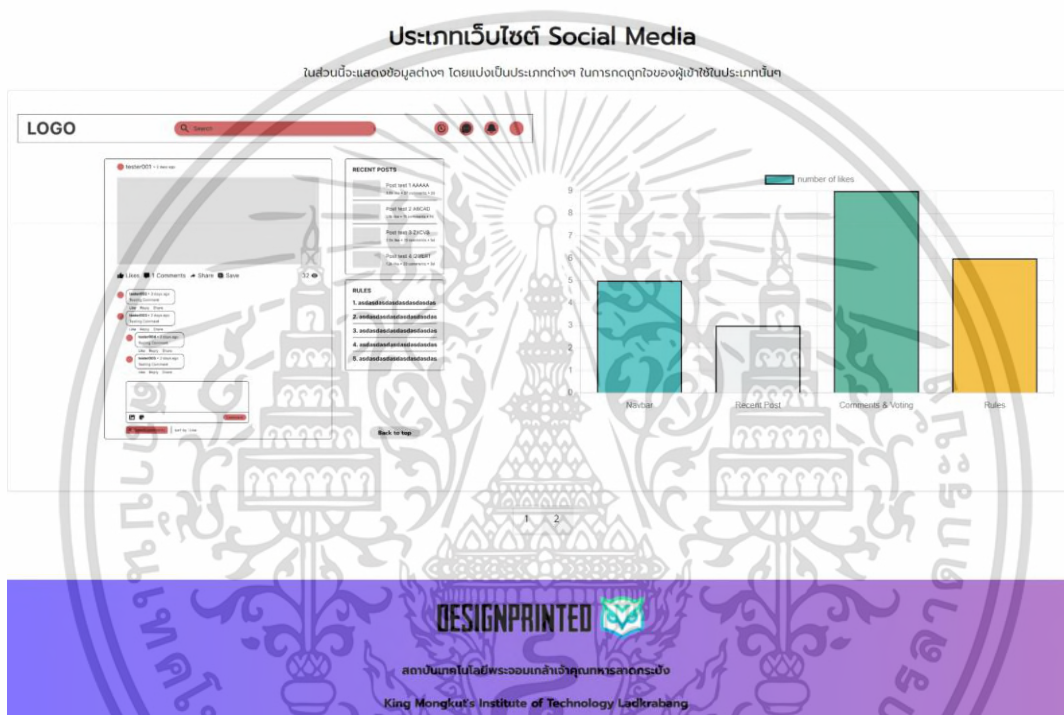
เป็นหน้าที่สรุปผลจากผู้ที่ เป็นสมาชิกเข้ามาใช้งานและได้กดดูใจส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ประเภท Social Media โดยด้านซ้ายจะเป็นรูปตัวอย่างของการออกแบบหน้าดังกล่าว ส่วนด้านขวาจะเป็นกราฟสรุปผล ที่จะแยกเป็นเนื้อหาต่างๆ ในหน้านั้น โดยค่าของกราฟแต่ละแท่งจะขึ้นอยู่กับจำนวนการกดดูใจของผู้ที่เป็นสมาชิก



รูปที่ 4. 60 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Social Media 1

จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 1 ของเว็บไซต์ประเภท Social Media โดยในหน้าที่ 1 นี้ มีคนถูกใจ Post มากที่สุดเป็นจำนวนถึง 8 คน รองลงมาเป็น Navbar 5 คน และ Recent Post 3 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



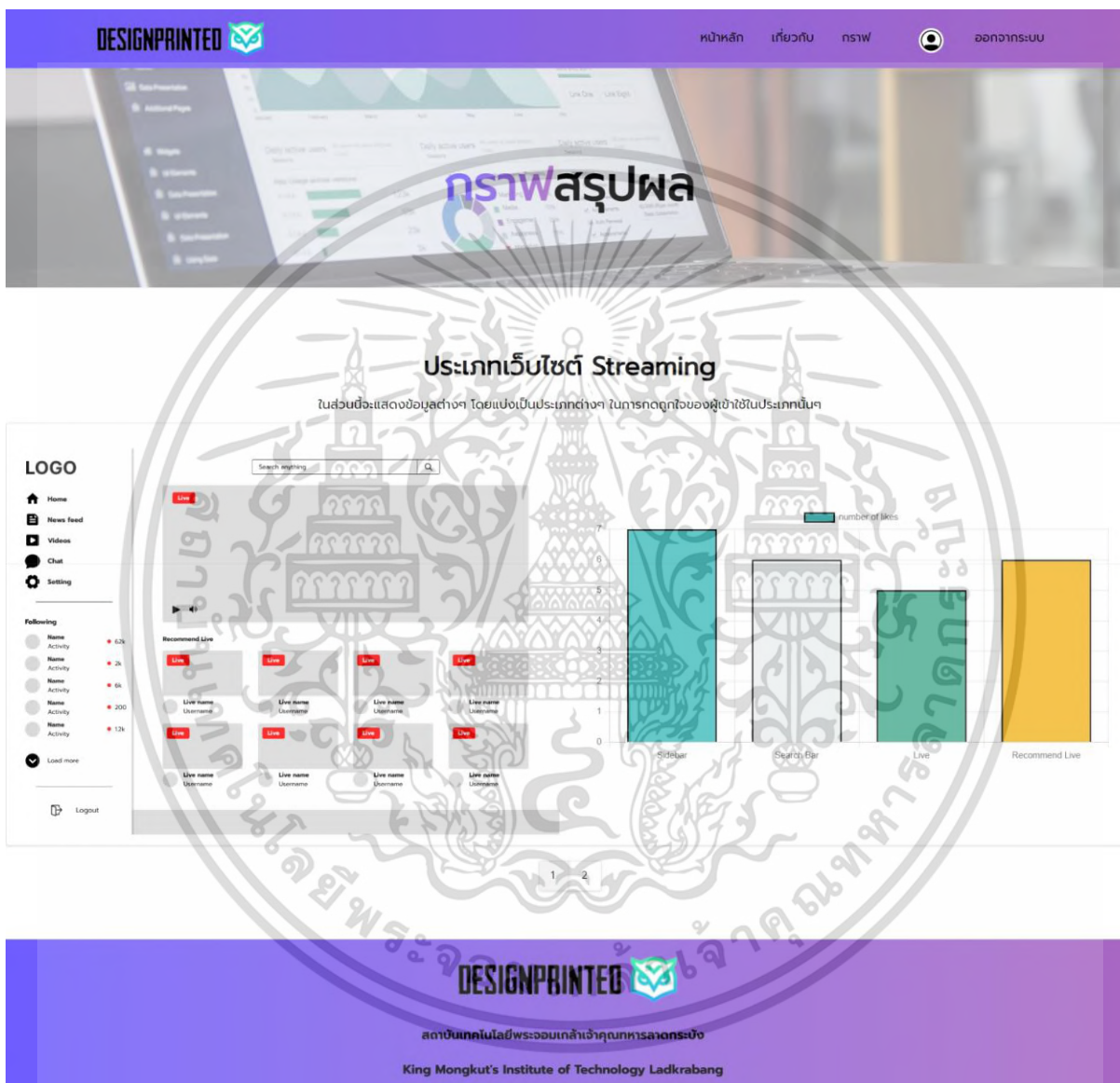
รูปที่ 4. 61 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Social Media 2

จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 2 ของเว็บไซต์ประเภท Social Media โดยในหน้านี้ มีคนถูกใจ Comment & Voting มากที่สุดเป็นจำนวนถึง 9 คน รองลงมาเป็น Rules 6 คน Navbar 5 คน และ Recent Post 3 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าตัวอย่างการสรุปผลของประเภท Streaming

เป็นหน้าที่สรุปผลจากผู้ที่ เป็นสมาชิกเข้ามาใช้งานและได้กดดูใจส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ประเภท Streaming โดยทางด้านซ้ายจะเป็นรูปตัวอย่างของการออกแบบหน้าดังกล่าว ส่วนด้านขวาจะเป็นกราฟสรุปผล ที่ จะแยกเป็นเนื้อหาต่างๆ ในหน้านั้น โดยค่าของกราฟแต่ละแท่งจะขึ้นอยู่กับจำนวนการกดดูใจของผู้ที่เป็นสมาชิก



รูปที่ 4. 62 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Streaming 1

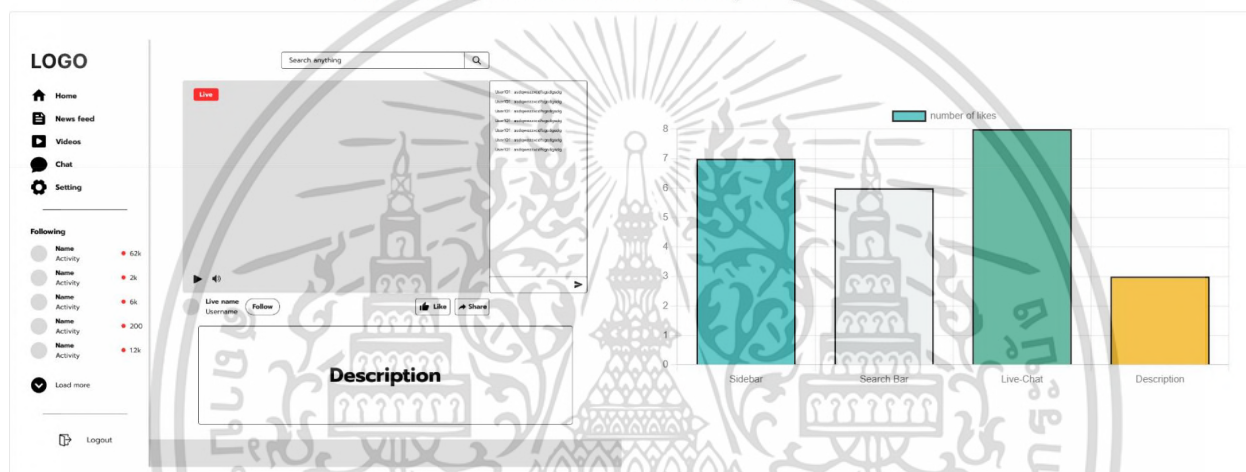
จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 1 ของเว็บไซต์ประเภท Streaming โดยในหน้านี้มีคนถูกใจ Sidebar มากที่สุดเป็นจำนวนถึง 7 คน รองลงมาเป็น Search Bar กับ Recommend Live ที่ 6 คน และสุดท้ายคือ Live 5 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประเภทเว็บไซต์ Streaming

ในส่วนนี้จะแสดงข้อมูลต่างๆ โดยแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ในการกดดูโดยผู้เข้าใช้ประเภทนั้นๆ



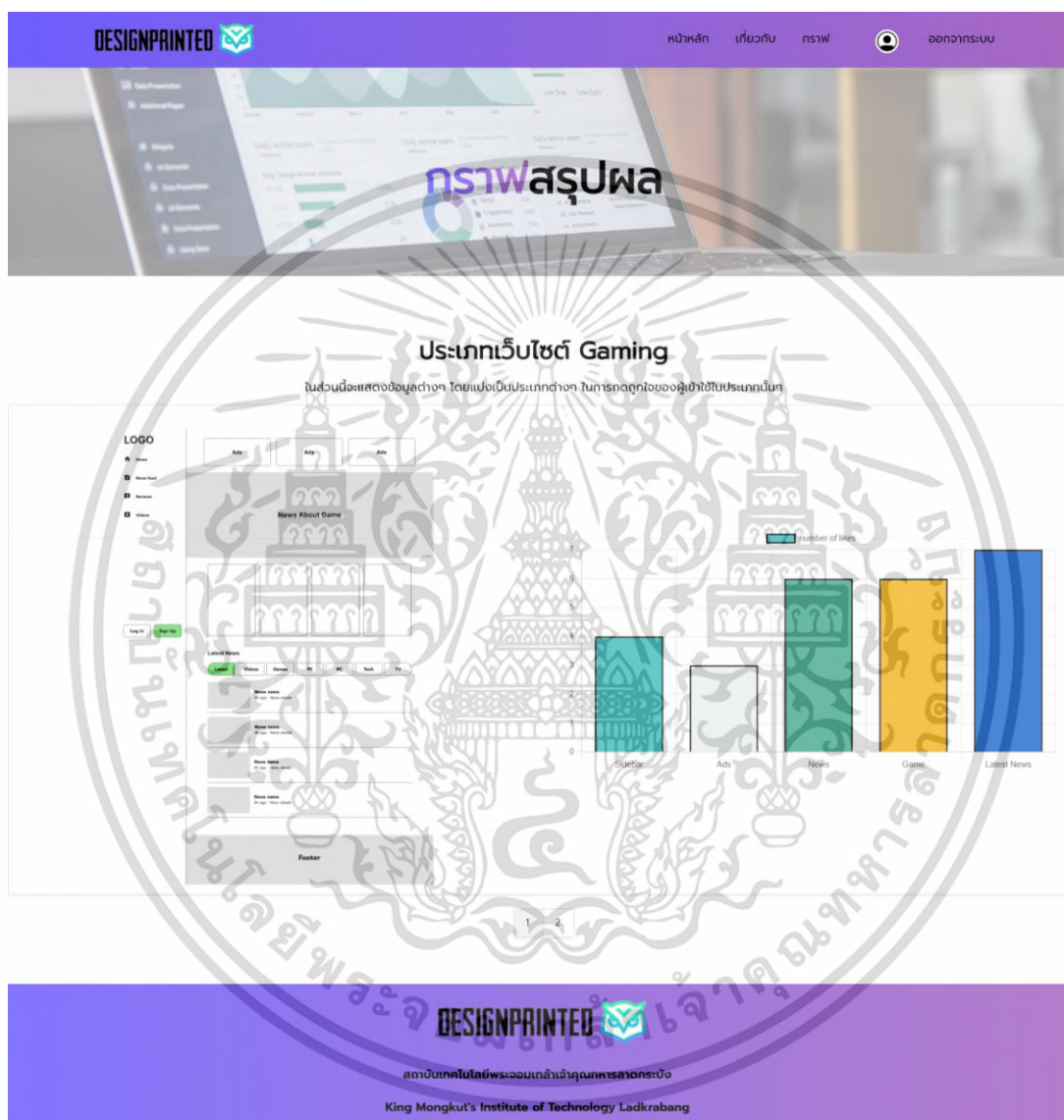
รูปที่ 4. 63 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Streaming 2

จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 2 ของเว็บไซต์ประเภท Streaming โดยในหน้านี้ มีคนถูกใจ Sidebar มากที่สุดเป็นจำนวนถึง 8 คน รองลงมาเป็น Sidebar 7 คน และตามมาด้วย Search Bar และ Description ที่ 6 คน และ 3 คน ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าตัวอย่างการสรุปผลของประเภท Gaming

เป็นหน้าที่สรุปผลจากผู้ที่เข้ามาใช้งานและได้กดดูใจส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ประเภท Gaming โดยด้านซ้ายจะเป็นรูปตัวอย่างของการออกแบบหน้าดังกล่าว ส่วนด้านขวาจะเป็นกราฟสรุปผล ที่จะแยกเป็นเนื้อหาต่างๆ ในหน้านั้น โดยค่าของกราฟแต่ละแท่งจะขึ้นอยู่กับจำนวนการกดดูใจของผู้ที่เป็นสมาชิก



รูปที่ 4. 64 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Gaming 1

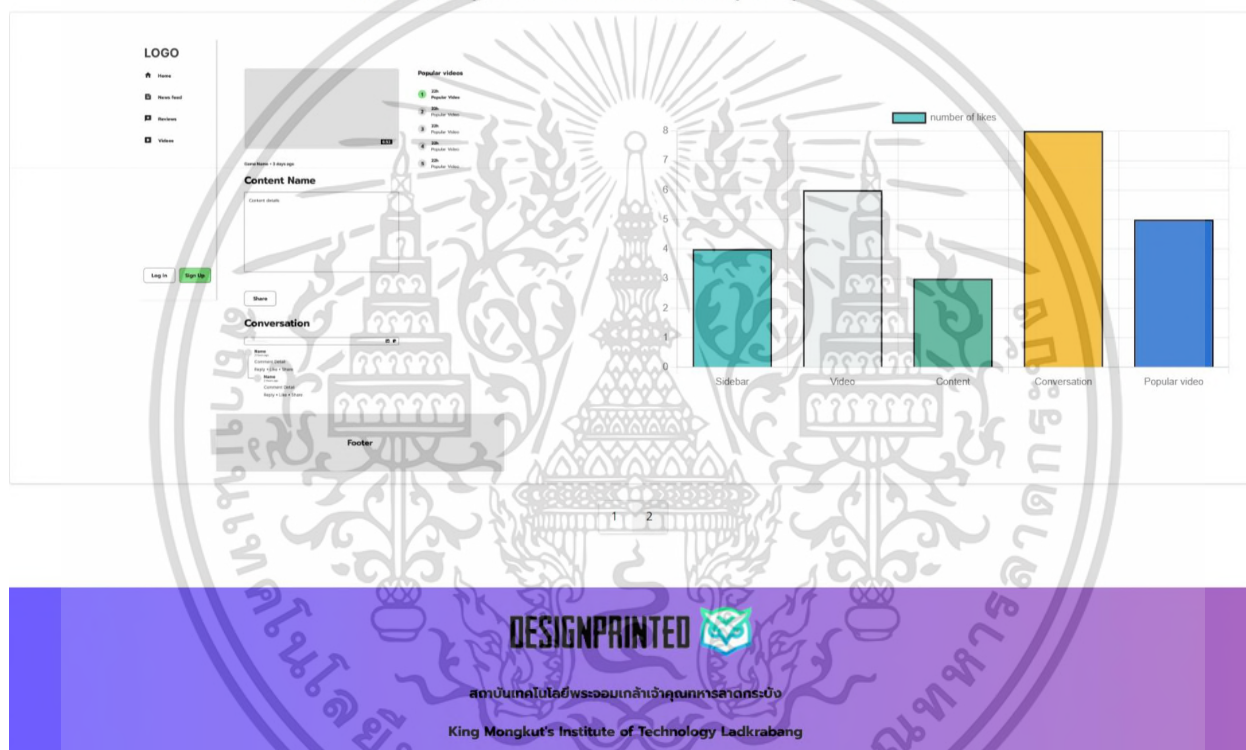
จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 1 ของเว็บไซต์ประเภท Gaming โดยในหน้านี้ มีคนดูใจ Lastest News มากที่สุดถึง 7 คน รองลงมาเป็น News กับ Game ที่ 6 คน และตามมาด้วย Sidebar 4 คน และ Ads 3 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประเภทเว็บไซต์ Gaming

ในส่วนนี้จะแสดงข้อมูลต่างๆ โดยแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ในการกดดูใจของผู้เข้าใช้ประเภทนั้นๆ



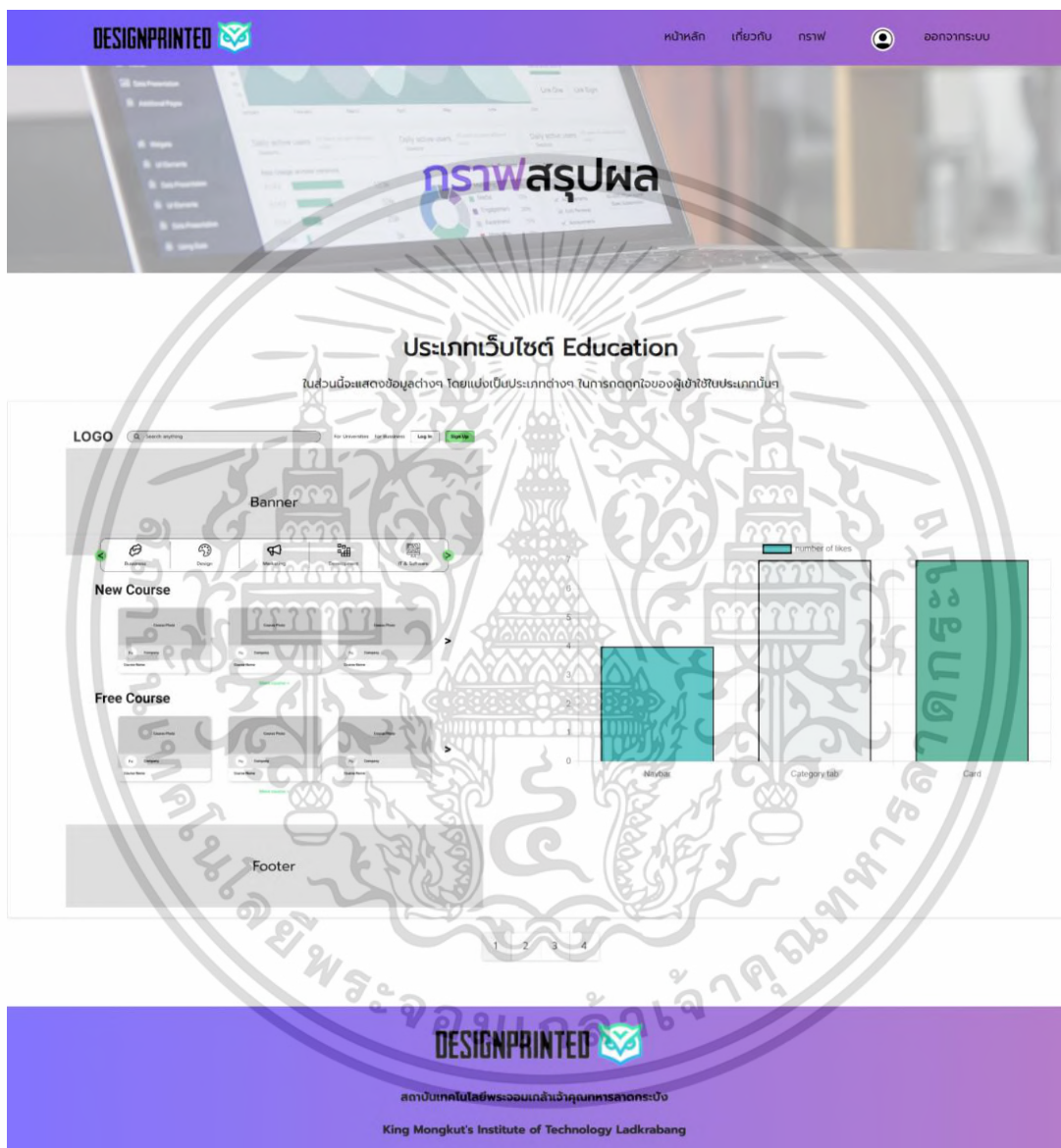
รูปที่ 4. 65 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Gaming 2

จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 2 ของเว็บไซต์ประเภท Gaming โดยในหน้านี้ มีคนถูกใจ Conversation มากที่สุดถึง 8 คน รองลงมาเป็น Video, Popular video, Sidebar และ content ที่ 6, 5, 4 และ 3 คน ตามลำดับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าตัวอย่างการสรุปผลของประเภท Education

เป็นหน้าที่สรุปผลจากผู้ที่ เป็นสมาชิกเข้ามาใช้งานและได้กดดูใจส่วนต่างๆ ของเว็บไซต์ประเภท Education โดยด้านซ้ายจะเป็นรูปตัวอย่างของการออกแบบหน้าดังกล่าว ส่วนด้านขวาจะเป็นกราฟสรุปผล ที่จะแยกเป็นเนื้อหาต่างๆ ในหน้านั้น โดยค่าของกราฟแต่ละแท่งจะขึ้นอยู่กับจำนวนการกดดูใจของผู้ที่เป็นสมาชิก



รูปที่ 4. 66 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 1

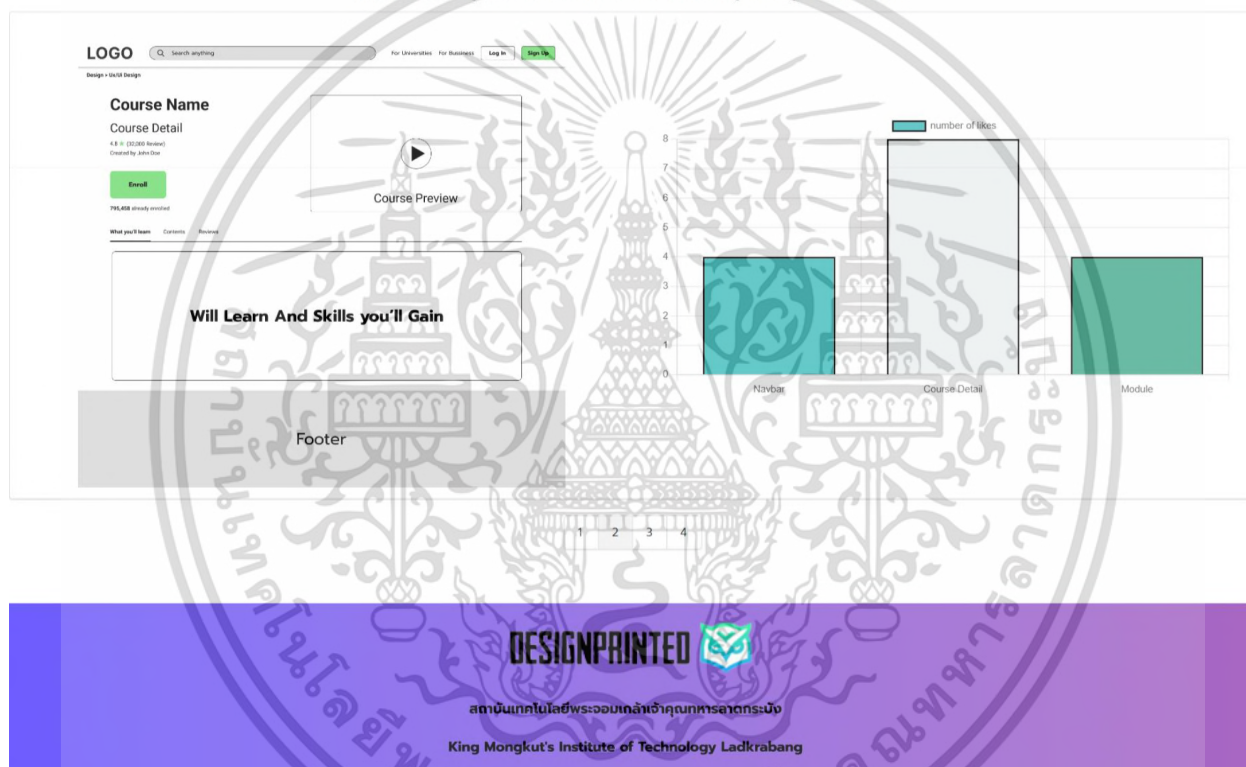
จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 1 ของเว็บไซต์ประเภท Education โดยในหน้าที่ คนถูกใจมากที่สุดคือ Category tab และ Card จำนวน 7 คนเท่ากัน ตามมาด้วย Navbar 4 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประเภทเว็บไซต์ Education

ในส่วนนี้จะแสดงข้อมูลต่างๆ โดยแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ในการกดดูโดยของผู้เข้าใช้ประเภทนั้นๆ



รูปที่ 4. 67 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 2

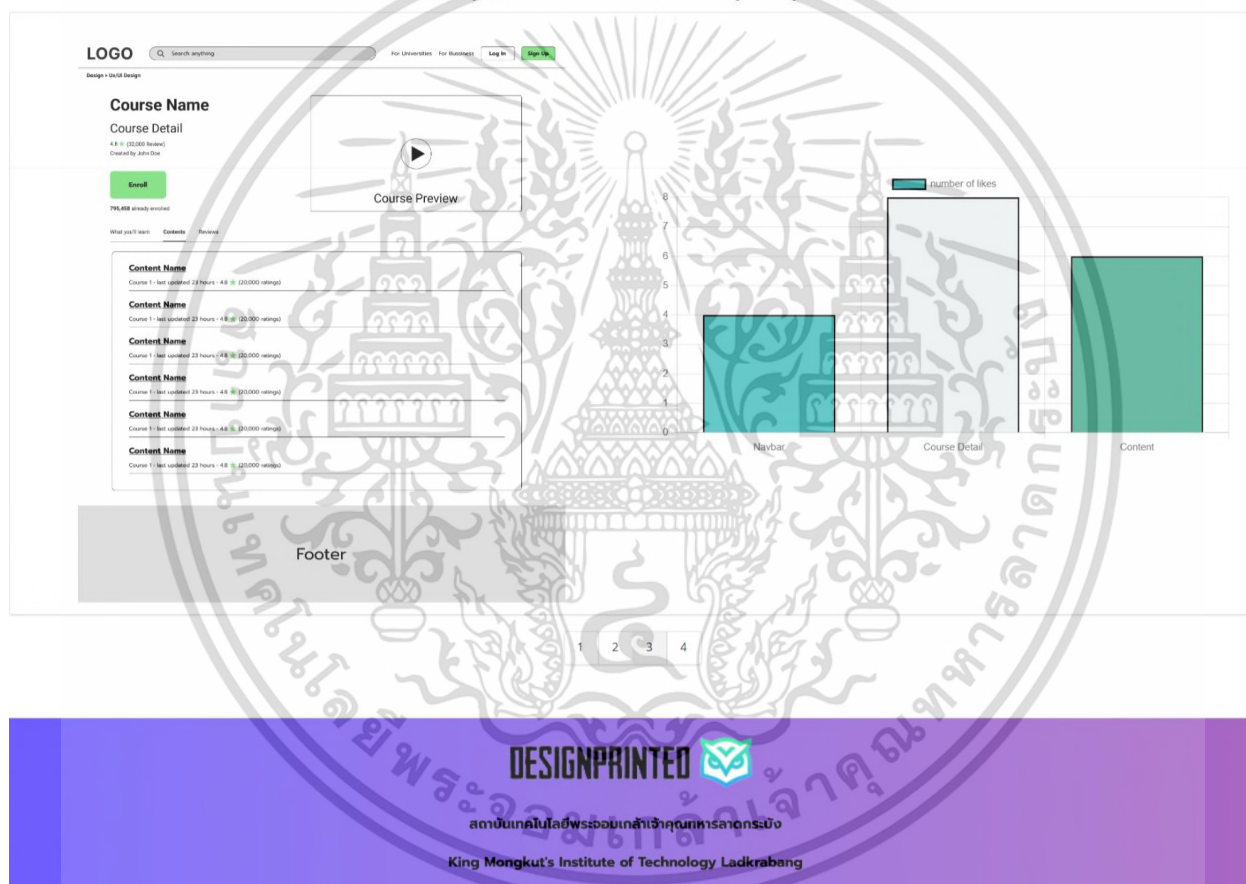
จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 2 ของเว็บไซต์ประเภท Education โดยในหน้านี้ คนถูกใจมากที่สุดคือ Course Detail จำนวน 8 คน และตามมาด้วย Navbar กับ Module ที่ 4 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประเภทเว็บไซต์ Education

ในส่วนนี้จะแสดงข้อมูลต่างๆ โดยแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ในการกดดูใจของผู้เข้าใช้ประเภทนั้นๆ



รูปที่ 4. 68 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 3

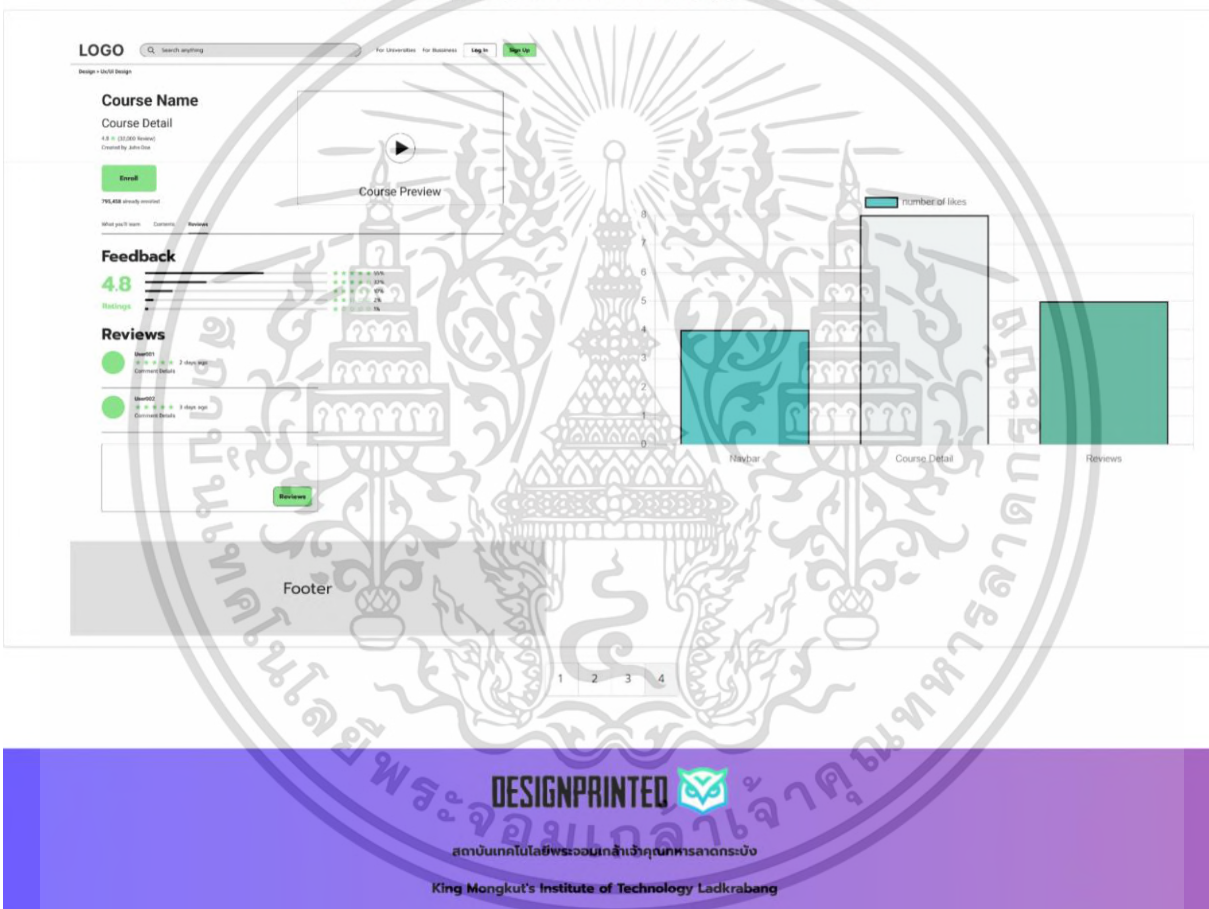
จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 3 ของเว็บไซต์ประเภท Education โดยในหน้านี้ คนถูกใจมากที่สุดคือ Course Detail จำนวน 8 คน ตามมาด้วย Content 6 คน และ Navbar 4 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ประเภทเว็บไซต์ Education

ในส่วนนี้จะแสดงข้อมูลต่าง โดยแบ่งเป็นประเภทต่าง ในการกดดูของผู้อาศัยในประเภทนั้นๆ



รูปที่ 4. 69 หน้ากราฟสรุปผลของเว็บไซต์ประเภท Education 4

จากรูปด้านบน เป็นกราฟสรุปผลหน้าที่ 4 ของเว็บไซต์ประเภท Education โดยในหน้านี้ คนถูกใจมากที่สุดคือ Course Detail จำนวน 8 คน ตามมาด้วย Reviews 5 คน และ Navbar 4 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 Unit test

ตารางที่ 4. 1 Test Case ของการสมัครสมาชิก

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
1	Sign up all case	สมัครสมาชิก	1.ไม่ได้กรอกข้อมูลได้เลย 2.กรอกบางข้อมูล 3.กรอกรหัสผ่าน 2 ครั้งไม่ตรงกัน 4.กรอกข้อมูลครบ แต่รหัสผ่านน้อยกว่า 8 ตัว 5.กรอกข้อมูลครบ รหัสผ่านไม่น้อยกว่า 8 ตัว แต่ไม่มีตัวอักษรภาษาอังกฤษ 6.กรอกข้อมูลครบถ้วนและถูกต้อง

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
SU_01	ผู้ใช้ไม่ได้กรอกข้อมูลใดๆเลย	-	-	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	กรอบช่องใส่ข้อความที่ไม่ได้กรอกเปลี่ยนเป็นสีแดง และขึ้นข้อความว่า รหัสผ่านน้อยกว่า 8 ตัว	pass
SU_02	ผู้ใช้กรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน	-	ชื่อ: testname นามสกุล: ชื่อโปรไฟล์: อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: ยืนยันรหัสผ่าน: เบอร์โทร:	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	กรอบช่องใส่ข้อความที่ไม่ได้กรอกเปลี่ยนเป็นสีแดง และขึ้นข้อความว่า รหัสผ่านน้อยกว่า 8 ตัว	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SU_03	ผู้ใช้กรอกรหัสผ่าน 2 ครั้งไม่ตรงกัน	-	ชื่อ: testname นามสกุล: testlast ชื่อโปรไฟล์: testcase อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: 1234 ยืนยันรหัสผ่าน: 5555 เบอร์โทร: 0866666666	ขึ้นแจ้งเตือนว่ารหัสไม่ตรงกัน	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่ารหัสไม่ตรงกัน	pass
SU_04	ผู้ใช้กรอกข้อมูลครบ แต่รหัสผ่านน้อยกว่า 8 ตัว	-	ชื่อ: testname นามสกุล: testlast ชื่อโปรไฟล์: testcase อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: 1234 ยืนยันรหัสผ่าน: 1234 เบอร์โทร: 0866666666	ขึ้นแจ้งเตือนว่ารหัสน้อยกว่า 8 ตัว	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่ารหัสน้อยกว่า 8 ตัว	pass
SU_05	ผู้ใช้กรอกข้อมูลครบ รหัสผ่านไม่น้อยกว่า 8 ตัว แต่ไม่มีตัวอักษรภาษาอังกฤษ	-	ชื่อ: testname นามสกุล: testlast ชื่อโปรไฟล์: testcase อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: 12345678 ยืนยันรหัสผ่าน: 12345678 เบอร์โทร: 0866666666	ขึ้นแจ้งเตือนว่ารหัสผ่านต้องมีตัวอักษรภาษาอังกฤษด้วย	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่ารหัสผ่านต้องมีตัวอักษรภาษาอังกฤษและตัวเลขอย่างน้อย 1 ตัว	pass
SU_06	ผู้ใช้กรอกข้อมูลครบถ้วนและถูกต้อง	-	ชื่อ: testname นามสกุล: testlast ชื่อโปรไฟล์: testcase อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: test1234 ยืนยันรหัสผ่าน: test1234 เบอร์โทร: 0866666666	ได้รับอีเมลเพื่อยืนยันอีเมล	ได้รับอีเมลเพื่อยืนยันอีเมล	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4. 2 Test Case ของการเข้าสู่ระบบ

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
2	Sign in all case	เข้าสู่ระบบ	1.ไม่ได้กรอกข้อมูลใดเลย 2.ไม่ได้กรอกอีเมล 3.ไม่ได้กรอกรหัสผ่าน 4.กรอกอีเมลที่ไม่มีในระบบ 5.กรอกข้อมูลครบถ้วน แต่ยังไม่ได้นิยามอีเมล 6.นิยามอีเมลแล้ว แต่กรอกรหัสผิด 7.นิยามอีเมลแล้ว กรอกข้อมูลครบถ้วนและถูกต้อง

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
SI_01	ผู้ใช้ไม่ได้กรอกข้อมูลใดๆเลย	-	-	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่าให้กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน	pass
SI_02	ผู้ใช้ไม่ได้กรอกอีเมล	-	อีเมล: รหัสผ่าน: 1234	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่าให้กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน	pass
SI_03	ผู้ใช้ไม่ได้กรอกรหัสผ่าน	-	อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน:	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่าให้กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SI_04	ผู้ใช้กรอก อีเมลที่ไม่มีใน ระบบ	-	อีเมล: testcase@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: 1234	ขึ้นแจ้งเตือนว่า ไม่มีข้อมูลใน ระบบ หรือข้อมูล ไม่ถูกต้อง	ขึ้นข้อความแจ้ง เตือนว่า อีเมล หรือรหัสผ่านไม่ ถูกต้อง	pass
SI_05	ผู้ใช้กรอก ข้อมูล ครบถ้วน แต่ ยังไม่ได้ยืนยัน อีเมล	SU_06	อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: test1234	ขึ้นแจ้งเตือนว่ายัง ไม่ได้ยืนยันอีเมล	ขึ้นข้อความแจ้ง เตือนว่ายังไม่ได้ ยืนยันอีเมล	pass
SI_06	ผู้ที่ยืนยัน อีเมลแล้ว แต่ กรอกรหัสผิด	SU_06	อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: 1234	ขึ้นแจ้งเตือนว่า รหัสผ่านไม่ ถูกต้อง	ขึ้นข้อความแจ้ง เตือนว่า รหัสผ่าน หรือไม่ถูกต้อง	pass
SI_07	ผู้ที่ยืนยัน อีเมลแล้ว กรอกข้อมูล ครบถ้วนและ ถูกต้อง	SU_06	อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th รหัสผ่าน: test1234	เข้าสู่ระบบ	เข้าสู่ระบบ	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4. 3 Test Case เมื่อผู้ใช้ลืมรหัสผ่าน

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
3	Forgot password all case	ลืมรหัสผ่าน	1.ไม่ได้กรอกอีเมล 2.กรอกอีเมลที่ไม่มีในระบบ 3.กรอกอีเมลถูกต้อง

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
FP_01	ผู้ใช้ไม่ได้กรอกอีเมล	-	-	ขึ้นแจ้งเตือนว่าไม่ได้กรอกอีเมล	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่าไม่ได้กรอกอีเมล	pass
FP_02	ผู้ใช้กรอกอีเมลที่ไม่มีในระบบ	-	อีเมล: testcase@kmitl.ac.th	ขึ้นแจ้งเตือนว่าไม่มีข้อมูลในระบบ	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่าไม่พบอีเมลนี้ในระบบ	pass
FP_03	ผู้ใช้กรอกอีเมลถูกต้อง	SU_06	อีเมล: 62050244@kmitl.ac.th	ขึ้นแจ้งเตือนว่าส่งเมลไปยังอีเมลดังกล่าวแล้ว	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่าให้เช็คอีเมลดังกล่าว	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4. 4 Test Case เมื่อผู้ใช้ลืมรหัสผ่าน

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
4	Reset password all case	เปลี่ยนรหัสผ่าน	1.ไม่ได้กรอกรหัสผ่านใหม่ 2.กรอกรหัสผ่านแค่ครั้งเดียว 3.กรอกรหัสผ่าน 2 ครั้งไม่ตรงกัน 4.กรอกรหัสผ่านตรงกัน แต่รหัสผ่านน้อยกว่า 8 ตัว 5.กรอกรหัสผ่านตรงกัน รหัสผ่านไม่น้อยกว่า 8 ตัว แต่ไม่มีตัวอักษรภาษาอังกฤษ 6.กรอกข้อมูลครบถ้วนและถูกต้อง

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
RP_01	ผู้ใช้ไม่ได้กรอกรหัสผ่านใหม่	FP_03	-	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	กรอบช่องใส่ข้อความที่ไม่ได้กรอกเปลี่ยนเป็นสีแดง และขึ้นข้อความว่ารหัสผ่านน้อยกว่า 8 ตัว	pass
RP_02	ผู้ใช้กรอกข้อมูลแค่ครั้งเดียว	FP_03	รหัสผ่าน: 1235 ยืนยันรหัสผ่าน:	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่ารหัสไม่ตรงกัน	pass
RP_03	ผู้ใช้กรอกรหัสผ่าน 2 ครั้งไม่ตรงกัน	FP_03	รหัสผ่าน: 1235 ยืนยันรหัสผ่าน: 5555	ขึ้นแจ้งเตือนว่ารหัสไม่ตรงกัน	ขึ้นข้อความแจ้งเตือนว่ารหัสไม่ตรงกัน	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

RP_04	ผู้ใช้กรอก ข้อมูลตรงกัน แต่รหัสผ่าน น้อยกว่า 8 ตัว	FP_03	รหัสผ่าน: 1234 ยืนยันรหัสผ่าน: 1234	ขึ้นแจ้งเตือนว่า รหัสน้อยกว่า 8 ตัว	ขึ้นข้อความแจ้ง เตือนว่ารหัสน้อย กว่า 8 ตัว	pass
RP_05	ผู้ใช้กรอก ข้อมูลครบ รหัสผ่านไม่ น้อยกว่า 8 ตัว แต่ไม่มี ตัวอักษร ภาษาอังกฤษ	FP_03	รหัสผ่าน: 12345679 ยืนยันรหัสผ่าน: 12345679	ขึ้นแจ้งเตือนว่า รหัสผ่านต้องมี ตัวอักษร ภาษาอังกฤษด้วย	ขึ้นข้อความแจ้ง เตือนว่ารหัสผ่าน ต้องมีตัวอักษร ภาษาอังกฤษและ ตัวเลขอย่างน้อย อย่าง 1 ตัว	pass
RP_06	ผู้ใช้กรอก ข้อมูล ครบถ้วนและ ถูกต้อง	FP_03	รหัสผ่าน: test1234 ยืนยันรหัสผ่าน: test1234	เปลี่ยนรหัสผ่าน สำเร็จ	เปลี่ยนรหัสผ่าน สำเร็จ และพาไป ยังหน้าเข้าสู่ระบบ	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4. 5 Test Case ของการแก้ไขโปรไฟล์

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
5	Edit profile all case	แก้ไขโปรไฟล์	1.ไม่ได้กรอกข้อมูลได้เลย 2.กรอกบางข้อมูล 3.กรอกข้อมูลครบถ้วนและถูกต้อง

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
EP_01	ผู้ใช้ไม่ได้กรอกข้อมูลใดๆเลย	SI_07	-	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	กรอบช่องใส่ข้อความที่ไม่ได้กรอกเปลี่ยนเป็นสีแดง	pass
EP_02	ผู้ใช้กรอกข้อมูลไม่ครบถ้วน	SI_07	ชื่อ: edittestname นามสกุล: edittestlast ชื่อโปรไฟล์: เบอร์โทร:	ขึ้นแจ้งเตือนข้อมูลที่ไม่ได้กรอก หรือทำให้ผู้ใช้รู้ว่าไม่ได้กรอกข้อมูลใด	กรอบช่องใส่ข้อความที่ไม่ได้กรอกเปลี่ยนเป็นสีแดง	pass
EP_03	ผู้ใช้กรอกข้อมูลครบถ้วน	SI_07	ชื่อ: edittestname นามสกุล: edittestlast ชื่อโปรไฟล์: edittestcase เบอร์โทร: 0877777777	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ กลับไปหน้าโปรไฟล์	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4. 6 Test Case ของการเลือกหมวดหมู่การออกแบบ

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
6	Select category all case	เลือกหมวดหมู่	1.เลือกหมวดหมู่ social media 2.เลือกหมวดหมู่ streaming 3.เลือกหมวดหมู่ gaming 4.เลือกหมวดหมู่ education

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
SC_01	ผู้ใช้เลือกหมวดหมู่ social media	-	-	แสดงตัวอย่างการออกแบบในประเภท social media ทั้งหมด	แสดงการ์ดตัวอย่างการออกแบบในประเภท social media ทั้งหมด	pass
SC_02	ผู้ใช้เลือกหมวดหมู่ streaming	-	-	แสดงตัวอย่างการออกแบบในประเภท streaming ทั้งหมด	แสดงการ์ดตัวอย่างการออกแบบในประเภท streaming ทั้งหมด	pass
SC_03	ผู้ใช้เลือกหมวดหมู่ gaming	-	-	แสดงตัวอย่างการออกแบบในประเภท gaming ทั้งหมด	แสดงการ์ดตัวอย่างการออกแบบในประเภท gaming ทั้งหมด	pass
SC_04	ผู้ใช้เลือกหมวดหมู่ education	-	-	แสดงตัวอย่างการออกแบบในประเภท education ทั้งหมด	แสดงการ์ดตัวอย่างการออกแบบในประเภท education ทั้งหมด	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4. 7 Test Case ของการเลือกตัวอย่างการออกแบบ

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
7	Select design all case	เลือกตัวอย่างการออกแบบ	1.เลือกตัวอย่างการออกแบบในหมวดหมู่ social media 2.เลือกตัวอย่างการออกแบบในหมวดหมู่ streaming 3.เลือกตัวอย่างการออกแบบในหมวดหมู่ gaming 4.เลือกตัวอย่างการออกแบบในหมวดหมู่ education

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
SD_01	ผู้ใช้เลือกตัวอย่างการออกแบบในหมวดหมู่ social media	SC_01	-	แสดงหน้าตัวอย่างการออกแบบนั้นๆ	แสดงหน้าตัวอย่างการออกแบบนั้นๆ	pass
SD_02	ผู้ใช้เลือกตัวอย่างการออกแบบในหมวดหมู่ streaming	SC_02	-	แสดงหน้าตัวอย่างการออกแบบนั้นๆ	แสดงหน้าตัวอย่างการออกแบบนั้นๆ	pass
SD_03	ผู้ใช้เลือกตัวอย่างการออกแบบในหมวดหมู่ gaming	SC_03	-	แสดงหน้าตัวอย่างการออกแบบนั้นๆ	แสดงหน้าตัวอย่างการออกแบบนั้นๆ	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SD_04	ผู้ใช้เลือก ตัวอย่างการ ออกแบบใน หมวดหมู่ education	SC_04	-	แสดงหน้า ตัวอย่างการ ออกแบบนั้นๆ	แสดงหน้า ตัวอย่างการ ออกแบบนั้นๆ	pass
-------	---	-------	---	--	--	------

ตารางที่ 4. 8 Test Case ของการใช้งานหน้าตัวอย่างการออกแบบ

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
8	Design all case	การใช้งานหน้าตัวอย่าง การออกแบบ	<ol style="list-style-type: none"> 1.คลิกเปลี่ยนรูปโดยการกดปุ่มตัวเลข 2.ชี้เมาส์ที่แต่ละส่วน 3.กดถูกใจ (ไม่ได้เข้าสู่ระบบ) 4.กดถูกใจ (เข้าสู่ระบบแล้ว) 5.กดเพิ่มความคิดเห็น แบบไม่ได้กรอก ข้อความ และไม่ได้เข้าสู่ระบบ 6.กดเพิ่มความคิดเห็น แบบกรอกข้อความ แล้ว แต่ไม่ได้เข้าสู่ระบบ 7.กดเพิ่มความคิดเห็น แบบไม่ได้กรอก ข้อความ แต่เข้าสู่ระบบแล้ว 8.กดเพิ่มความคิดเห็น แบบกรอกข้อความ และเข้าสู่ระบบแล้ว 9.กดปุ่ม ย้อนกลับ 10.กดปุ่ม กราฟสรุปผล

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
DS_01	ผู้ใช้คลิก เปลี่ยนหน้า โดยการกดปุ่ม ตัวเลข	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04	-	แสดงรูปตาม ตัวเลขได้ถูกต้อง	แสดงรูปตาม ตัวเลขได้ถูกต้อง	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

DS_02	ผู้ใช้ชีแมสท์ที่แต่ละส่วนของรูป	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04	-	แสดง pop-up ข้อมูลและรายละเอียดได้ถูกต้อง	แสดง pop-up ข้อมูลและรายละเอียดได้ถูกต้อง	pass
DS_03	ผู้ใช้กดถูกใจแต่ไม่ได้เข้าสู่ระบบ	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04	-	กดถูกใจไม่ได้	กดถูกใจไม่ได้และไปยังหน้าเข้าสู่ระบบ	pass
DS_04	ผู้ใช้กดถูกใจเข้าสู่ระบบแล้ว	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04 and SI_07	-	กดถูกใจสำเร็จ	กดถูกใจสำเร็จและเปลี่ยนสีปุมเป็นสีแดง	pass
DS_05	ผู้ใช้กดเพิ่มความคิดเห็นแบบไม่ได้กรอกข้อความและไม่ได้เข้าสู่ระบบ	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04	-	ไม่สามารถเพิ่มความคิดเห็นได้	ไม่สามารถเพิ่มความคิดเห็นได้ และไปยังหน้าเข้าสู่ระบบ	pass
DS_06	ผู้ใช้กดเพิ่มความคิดเห็นแบบกรอกข้อความแล้วแต่ไม่ได้เข้าสู่ระบบ	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04	-	ไม่สามารถเพิ่มความคิดเห็นได้	ไม่สามารถเพิ่มความคิดเห็นได้ และไปยังหน้าเข้าสู่ระบบ	pass
DS_07	ผู้ใช้กดเพิ่มความคิดเห็นแบบไม่ได้กรอกข้อความแต่เข้าสู่ระบบ	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04 and SI_07	-	ไม่สามารถเพิ่มความคิดเห็นได้	ไม่สามารถเพิ่มความคิดเห็นได้	pass
DS_08	ผู้ใช้กดเพิ่มความคิดเห็นแบบกรอกข้อความและเข้าสู่ระบบ	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04 and SI_07	-	เพิ่มความคิดเห็นสำเร็จ	เพิ่มความคิดเห็นสำเร็จและแสดงความคิดเห็นใหม่ทันที	pass

DS_09	ผู้ใช้กดปุ่มย้อนกลับ	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04	-	ย้อนกลับไปยังหน้าก่อน	ย้อนกลับไปยังหน้าก่อน	pass
DS_10	ผู้ใช้กดปุ่มกราฟสรุปผล	SD_01 or SD_02 or SD_03 or SD_04	-	ไปยังหน้า สรุปผลของตัวอย่างการออกแบบนั้นๆ	ไปยังหน้า สรุปผลของตัวอย่างการออกแบบนั้นๆ	pass

ตารางที่ 4. 9 Test Case ของการเลือกหมวดหมู่กราฟสรุปผล

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
9	Select report category all case	เลือกหมวดหมู่กราฟสรุปผล	1.เลือกหมวดหมู่ social media 2.เลือกหมวดหมู่ streaming 3.เลือกหมวดหมู่ gaming 4.เลือกหมวดหมู่ education

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
SR_01	ผู้ใช้เลือกหมวดหมู่ social media	-	-	ไปยังหน้ากราฟสรุปผลตัวอย่างการออกแบบในประเภท social media	ไปยังหน้ากราฟสรุปผลตัวอย่างการออกแบบในประเภท social media	pass
SR_02	ผู้ใช้เลือกหมวดหมู่ streaming	-	-	ไปยังหน้ากราฟสรุปผลตัวอย่างการออกแบบในประเภท streaming	ไปยังหน้ากราฟสรุปผลตัวอย่างการออกแบบในประเภท streaming	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SR_03	ผู้ใช้เลือกหมวดหมู่ gaming	-	-	ไปยังหน้ากราฟสรุปผลตัวอย่างการออกแบบในประเภท gaming	ไปยังหน้ากราฟสรุปผลตัวอย่างการออกแบบในประเภท gaming	pass
SR_04	ผู้ใช้เลือกหมวดหมู่ education	-	-	ไปยังหน้ากราฟสรุปผลตัวอย่างการออกแบบในประเภท education	ไปยังหน้ากราฟสรุปผลตัวอย่างการออกแบบในประเภท education	pass

ตารางที่ 4. 10 Test Case ของการเลือกหน้าสรุปผลตัวอย่างการออกแบบ

Scenario ID	Requirement Name	Test Scenario	Test Case
10	Report designs all case	การใช้งานหน้ากราฟสรุปผล	1.คลิกเปลี่ยนรูปโดยการกดปุ่มตัวเลข

Test Case ID	Test Scenario Description	Pre-Condition	Data Test	Expected Result	Output Result	Status
RD_01	ผู้ใช้คลิกเปลี่ยนรูปโดยการกดปุ่มตัวเลข	SR_01 Or SR_02 Or SR_03 Or SR_04	-	แสดงหน้าตัวอย่างการออกแบบพร้อมกราฟสรุปผลของการออกแบบนั้นๆ	แสดงหน้าตัวอย่างการออกแบบพร้อมกราฟสรุปผลของการออกแบบนั้นๆ	pass

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3 แบบสำรวจความพึงพอใจ

4.3.1 ตัวอย่างแบบสำรวจความพึงพอใจในการใช้เว็บแอปพลิเคชัน

**แบบสำรวจความพึงพอใจ ในการใช้งานเว็บ
แอปพลิเคชันที่ช่วยในการออกแบบเว็บไซต์**

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นเครื่องมือสำหรับการสำรวจประกอบการศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

salmonalas0@gmail.com [สลับบัญชี](#)

ไม่ใช้รวมกัน

* ระบุว่าเป็นคำถามที่จำเป็น

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

เพศ *

ชาย

หญิง

ไม่ต้องการระบุ

อายุ *

15-20

21-25

26-30

31-35

มากกว่า 35 ปี

อาชีพ *

นักศึกษา

ธุรกิจส่วนตัว

พนักงานบริษัท

ราชการ

อื่นๆ

รูปที่ 4. 70 ตัวอย่างแบบสำรวจ 1

รูปที่ 4. 71 ตัวอย่างแบบสำรวจ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสำรวจความพึงพอใจ ในการใช้งานเว็บ แอปพลิเคชันที่ช่วยในการออกแบบเว็บไซต์

salmonalas0@gmail.com [สลับบัญชี](#)

ไม่ใช้ร่วมกัน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้เว็บไซต์

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างตามความคิดเห็นของท่าน โดยมีความหมายดังนี้ 5 = เห็นด้วยมากที่สุด 4 = เห็นด้วยมาก 3 = เห็นด้วยปานกลาง 2 = เห็นด้วยน้อย 1 = เห็นด้วยน้อยที่สุด

ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ(Design)

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ความสวยงาม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความทันสมัย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
น่าสนใจของ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
หน้าโฮมเพจ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การจัดรูปแบบ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ในเว็บไซต์ได้ง่าย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ต่อการอ่านและ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การใช้งาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
สีสันในการ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ออกแบบ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เว็บไซต์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

รูปที่ 4. 72 ตัวอย่างแบบสำรวจ 3

ด้านคุณภาพของเนื้อหา (Content)

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ความสะดวกใน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การเชื่อมโยง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ข้อมูลภายใน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เว็บไซต์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความรวดเร็วใน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การดาวน์โหลด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ข้อมูล	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความถูกต้อง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ครบถ้วนของ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ข้อมูล	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ของข้อมูล	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ภายในเว็บไซต์	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
โดยภาพรวม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ท่านมีความพึง	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
พอใจใน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
คุณภาพของ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เนื้อหาระดับใด	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

รูปที่ 4. 73 ตัวอย่างแบบสำรวจ 4

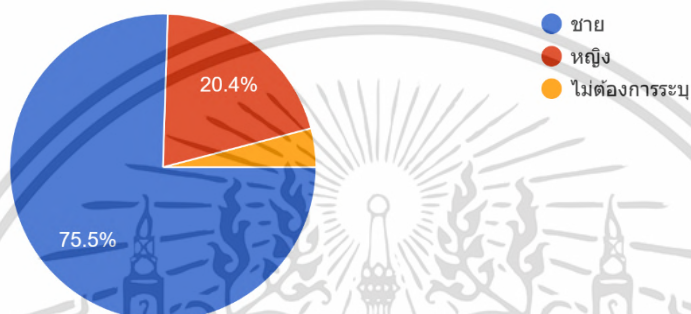
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2. ผลการสำรวจความพึงพอใจในแต่ละด้าน ผลการประเมินของผู้เข้าร่วมทดลองใช้เว็บแอปพลิเคชันระบบช่วยให้คำแนะนำการออกแบบเว็บไซต์ ทั้งหมด 49 คน มีดังนี้

4.3.2.1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมทดลองที่ทำแบบสำรวจความพึงพอใจในการใช้เว็บแอปพลิเคชัน

เพศ

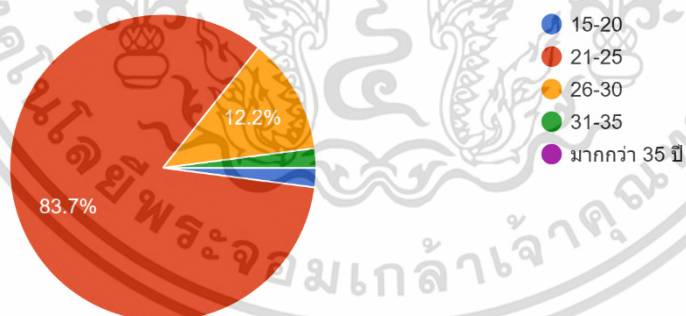
คำตอบ 49 ข้อ



รูปที่ 4. 74 ข้อมูลเพศผู้เข้าร่วมทดสอบระบบ

อายุ

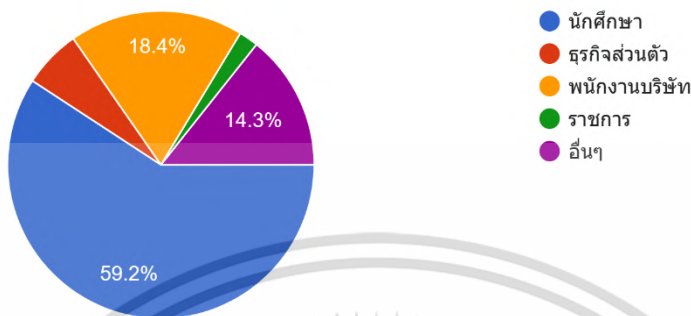
คำตอบ 49 ข้อ



รูปที่ 4. 75 ข้อมูลเพศผู้เข้าร่วมทดสอบระบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาชีพ
คำตอบ 49 ข้อ

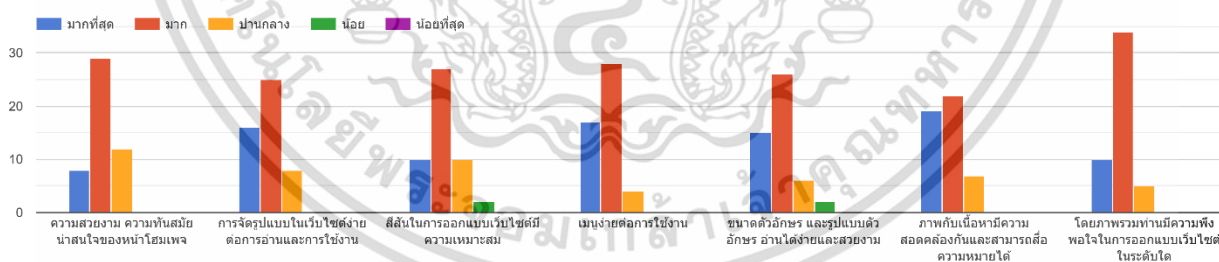


รูปที่ 4. 76 ข้อมูลอาชีพของผู้ร่วมทดสอบระบบ

จากรูปที่ 4.74 - 4.76 เป็นจำนวนข้อมูลส่วนตัวทั้งหมดของผู้เข้าร่วมทดสอบระบบ โดยแบ่งเป็นเพศชาย 37 คน เพศหญิง 10 คน ไม่ระบุเพศ 2 คน หากแบ่งตามอายุของผู้ร่วมทดสอบจะได้เป็นช่วงอายุ 15-20 ปี คิดเป็นสัดส่วน 1 คน ช่วงอายุ 21-25 ปี คิดเป็นสัดส่วน 41 คน ช่วงอายุ 26-30 ปี คิดเป็นสัดส่วน 6 คน ช่วงอายุ 31-35 ปี คิดเป็นสัดส่วน 1 คน หากแบ่งตามอาชีพของผู้ร่วมทดสอบระบบจะได้เป็น นักเรียน/นักศึกษา 29 คน ธุรกิจส่วนตัว 3 คน พนักงานบริษัท 9 คน ราชการ 1 คน อาชีพอื่นๆ 7 คน

4.3.2.2 ความพึงพอใจเกี่ยวกับด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบเว็บไซต์

ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ(Design)



รูปที่ 4. 77 ความพึงพอใจของการออกแบบและการจัดรูปแบบเว็บไซต์

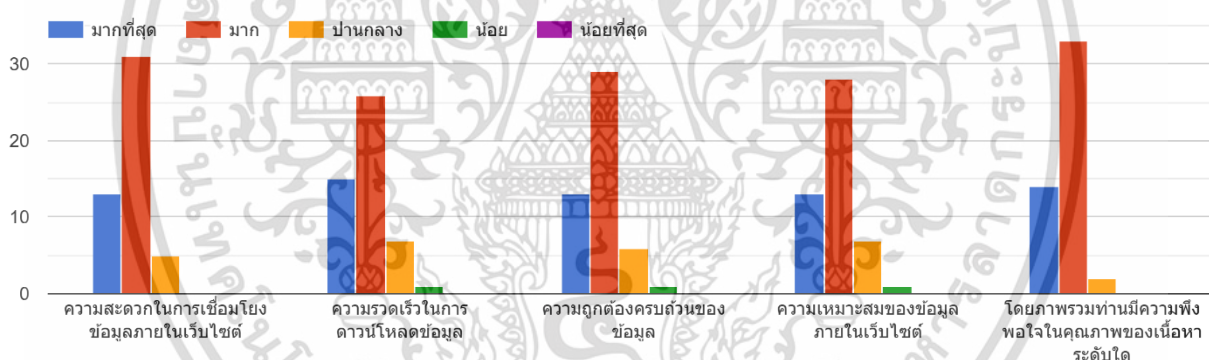
จากรูปที่ 4.77 จากผลลัพธ์การให้ผู้ใช้งานได้ทดสอบระบบโดยแบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้ 1.ความสวยงาม ความทันสมัย น่าสนใจของหน้าโฮมเพจ 2.การจัดรูปแบบในเว็บไซด์ง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน 3.สีสันในการออกแบบเว็บไซด์มีความเหมาะสม 4.เมนูง่ายต่อการใช้งาน 5.ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษร อ่านได้ง่ายและสวยงาม 6.ภาพกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน และสามารถสื่อความหมายได้ 7.โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการออกแบบเว็บไซด์ในระดับใด โดยมีความหมายหรือข้อบ่งชี้ในการเลือกดังนี้ 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด โดยจากหัวข้อที่ 1 ความสวยงาม ความทันสมัย น่าสนใจของหน้าโฮมเพจ มีผล

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็น ดังนี้ มากที่สุด 19.05% มาก 59.52% และปานกลาง 21.43% จากหัวข้อที่ 2 การจัดรูปแบบในเว็บไซต์ต่อการอ่านและการใช้งาน มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 30.95% มาก 50% และปานกลาง 19.05% จากหัวข้อที่ 3 สีสันในการออกแบบเว็บไซต์มีความเหมาะสม มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 21.43% มาก 52.38% ปานกลาง 21.43% และน้อย 4.76% จากหัวข้อที่ 4 เมนูง่ายต่อการใช้งาน มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 30.95% มาก 59.52% และปานกลาง 9.52% จากหัวข้อที่ 5 ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษร อ่านได้ง่ายและสวยงาม มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 30.95% มาก 57.14% และปานกลาง 11.90% จากหัวข้อที่ 6 ภาพกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกันและสามารถสื่อความหมายได้ มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 40.48% มาก 42.86% และปานกลาง 85.71% จากหัวข้อที่ 7 โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการออกแบบเว็บไซต์ในระดับใด มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 19.05% มาก 71.43% และปานกลาง 9.52%

4.3.2.3 ด้านคุณภาพของเนื้อหาภายในเว็บไซต์

ด้านคุณภาพของเนื้อหา (Content)



รูปที่ 4. 78 ความพอใจของเนื้อหาภายในเว็บไซต์

จากรูปที่ 4.78 จากผลลัพธ์การให้ผู้ใช้งานได้ทดสอบระบบโดยแบ่งเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้ 1.ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในเว็บไซต์ 2.ความรวดเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูล 3.ความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล 4. ความเหมาะสมของข้อมูลภายในเว็บไซต์ 5.โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในคุณภาพของเนื้อหา ระดับ โดยมีความหมายหรือข้อบ่งชี้ในการเลือกดังนี้ 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด โดยจากหัวข้อที่ 1 ความสะดวกในการเชื่อมโยงข้อมูลภายในเว็บไซต์ มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็น ดังนี้ มากที่สุด 23.81% มาก 64.29% และปานกลาง 11.90% จากหัวข้อที่ 2 ความรวดเร็วในการดาวน์โหลดข้อมูล มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 33.33% มาก 50% ปานกลาง 14.29% และน้อย 2.38% จากหัวข้อที่ 3 ความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 23.81% มาก 64.29% ปานกลาง 9.52% และน้อย 2.38% จากหัวข้อที่ 4 ความเหมาะสมของข้อมูลภายในเว็บไซต์ มีผลเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 23.81% มาก 59.52% ปานกลาง 14.29% และน้อย 2.38% จากหัวข้อที่ 5 โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในคุณภาพของเนื้อหาในระดับ มีผลการประเมินจากผู้เข้าร่วมทดสอบเป็นดังนี้ มากที่สุด 28.57% มาก 66.67% และปานกลาง 4.76%

4.3.2.4 ข้อเสนอแนะของระบบ

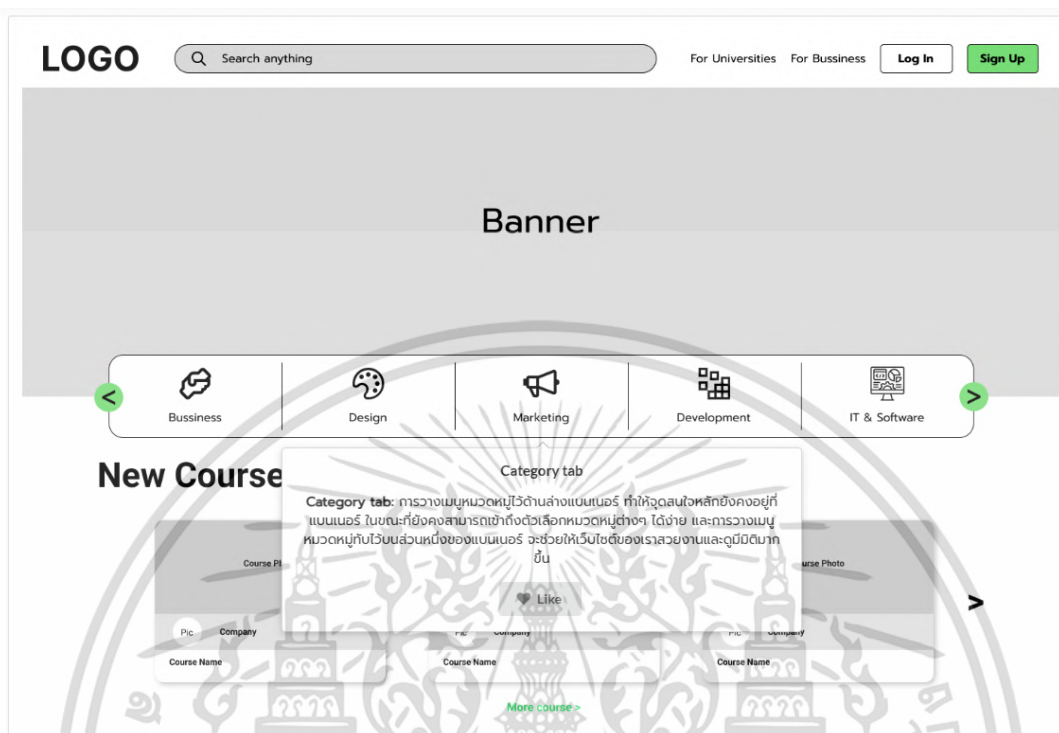
มีข้อเสนอทั้งหมด 2 เรื่อง ดังนี้

- 1) การเรียงเรียงภาษาบางจุดไม่ราบรื่นและรูปร่างรูปไม่ค่อยชัด
- 2) ผู้ทดสอบอยากให้สามารถนำตัวอย่างการดีไซน์ออกมาใช้ได้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2.5 ตัวอย่างที่ทำการแก้ไข



รูปที่ 4. 79 ตัวอย่างส่วนที่ได้รับการแก้ไขของระบบในข้อที่ 1

ในส่วนของข้อเสนอแนะข้อที่ 2 ไม่สามารถทำการแก้ไขได้ เนื่องจากไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่จะให้คำแนะนำเพื่อช่วยในการออกแบบเว็บไซต์เท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.2.6 ตารางสถิติในการคำนวณตามมาตรวัดลิเคิร์ต (Likert Scale)

การวิเคราะห์ความพึงพอใจในแต่ละด้านของแอปพลิเคชันโดยมีเกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ย ในช่วงคะแนนต่อไปนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 แปลความว่า มีผลมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 แปลความว่า มีผลมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 แปลความว่า มีผลปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 แปลความว่า มีผลน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 แปลความว่า มีผลน้อยที่สุด

ตารางที่ 4. 11 ตารางการคำนวณลิเคิร์ต (Likert Scale)

ผลการสำรวจความพึงพอใจในแต่ละด้านของแอปพลิเคชัน	จำนวนคน	ค่าเฉลี่ย
1.ความสวยงาม ความทันสมัยน่าสนใจของหน้าโฮมเพจ	49	3.92
2.การจัดรูปแบบในเว็บไซด์ง่ายต่อการอ่านและการใช้งาน	49	4.16
3.สีสันทันในการออกแบบเว็บไซด์มีความเหมาะสม	49	3.92
4.เมนูง่ายต่อการใช้งาน	49	4.27
5.ขนาดตัวอักษร และรูปแบบตัวอักษร อ่านได้ง่ายและสวยงาม	49	4.10
6.ภาพกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน และสามารถสื่อความหมายได้	49	4.16
7.โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการออกแบบเว็บไซด์ในระดับใด	49	4.10

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินงานและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลดำเนินการ

ระบบช่วยให้คำแนะนำการออกแบบเว็บไซต์ พัฒนาด้วยโปรแกรม Visual studio code และ MySQL โดยเว็บแอปพลิเคชันนี้มุ่งเน้นให้คำแนะนำเกี่ยวกับการออกแบบเว็บไซต์ด้วยตัวอย่างการออกแบบที่ทางผู้จัดทำทำการเก็บรวบรวมผลมาจากกลุ่มตัวอย่าง โดยตัวเว็บจะให้เข้าสู่ระบบหลังจากนั้นผู้ที่เป็นสมาชิก จะสามารถเข้าไปดูตัวอย่างการออกแบบและสามารถกดดูใจส่วนต่างๆ ของตัวอย่างการออกแบบได้และผู้ใช้สามารถดูผลสรุปทั้งหมดได้ที่กราฟ ซึ่งจะแสดงการถูกใจของแต่ละส่วนออกมาในรูปแบบกราฟ ปัญหาที่ได้พัฒนาเว็บแอปพลิเคชันนี้ขึ้นมาคือ ผู้ใช้งานบางส่วนมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานเว็บไซต์ประเภทนั้นๆ ทางผู้จัดทำจึงได้แสดงตัวอย่างการออกแบบของเว็บไซต์ประเภทต่างๆ อีกทั้งเว็บแอปพลิเคชันของเรายังมีการให้ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบของ Gestalt ที่ใช้ใน UX/UI ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโดยตรง

กลไกการทำงานของระบบ ประกอบด้วย ส่วนของผู้ใช้งานที่ไม่ได้สมัครสมาชิกและผู้ใช้งานที่สมัครสมาชิก

1. ผู้ใช้งานที่ไม่ได้สมัครสมาชิก (user) ในส่วนนี้ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าดูตัวอย่างของการออกแบบและอ่านคำอธิบายของการออกแบบนั้น ๆ ได้

2. ผู้ใช้งานที่สมัครสมาชิก (member) ในส่วนนี้สมาชิกสามารถเข้าดู กดดูใจ คอมเมนต์ ตัวอย่างการออกแบบได้และสามารถแก้ไขโปรไฟล์และกดดูการออกแบบที่ถูกใจไว้ได้

5.2 ข้อจำกัด

1) เว็บแอปพลิเคชันมีความจำกัดในด้านความหลากหลายของตัวอย่างการออกแบบส่วนของประเภทต่างๆ

2) ผู้ใช้งานไม่สามารถเพิ่มตัวอย่างการออกแบบของเว็บไซต์ได้

3) จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามบางประเภทมีน้อยเกินไป

4) ความรู้ ความสามารถของผู้จัดทำ

5) ตัวคำสั่งที่ใช้ในการทำ ผู้จัดทำไม่ทราบถึงวิธีแก้ไขกับปัญหาที่เกิดขึ้นในคำสั่งนั้น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ข้อเสนอแนะ

- 1) ตกแต่งเว็บไซต์ให้มีความสวยงาม มีความน่าใช้
- 2) ปรับปรุงตัวอย่างการออกแบบของเว็บไซต์ในแต่ละหัวข้อ ให้มีจำนวนมากขึ้น
- 3) ปรับปรุงหน้าการออกแบบที่ดูใจให้มีรูปภาพขึ้นตามปกติ
- 3) สามารถตกแต่งหน้าโปรไฟล์ได้ตามที่ผู้ใช้ต้องการปรับแต่ง
- 4) ให้สามารถเพิ่มรูปไฟล์ได้ตามปกติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

- [1] KongRuksiam Official. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2566. พัฒนาเว็บด้วย React 17 | สำหรับผู้เริ่มต้น [Phase1]. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/KvNfs86KEA4>
- [2] KongRuksiam Official. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2566. พัฒนาเว็บด้วย React 17 | สำหรับผู้เริ่มต้น [Phase2]. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/3ubQZb-99fi>
- [3] Dave Gray. สืบค้นเมื่อ 19 มกราคม 2566. React JS Full Course for Beginners | Complete All-in-One Tutorial | 9 Hours. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/RVFAyFWO4go>
- [4] Dave Gray. สืบค้นเมื่อ 19 มกราคม 2566. React User Login and Authentication with Axios. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://youtu.be/X3qyx0_UTR4
- [5] Dave Gray. สืบค้นเมื่อ 19 มกราคม 2566. React JS Form Validation | Axios User Registration Form Submit | Beginners to Intermediate. [ออนไลน์]. <https://youtu.be/brcHK3P6ChQ>
- [6] Brian Design. สืบค้นเมื่อ 19 มกราคม 2566. React Navbar Tutorial - Beginner React JS Project. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/fL8cFqhTHWA>
- [7] Code With Yousaf. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2566. Axios Post Form Data | Post Form Data using Axios with React JS. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://youtu.be/LW23zgE_2Cg
- [8] Font Awesome. สืบค้นเมื่อ 18 กุมภาพันธ์ 2566. Get Started with Font Awesome. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://fontawesome.com/start>
- [9] Dmitriy Kharaberyush. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2566. Social Network Web Concept. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://dribbble.com/shots/15327109-Social-Network-Web-Concept>
- [10] Alberto Macherelli. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2566. Piqosocial Web App. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://dribbble.com/shots/16257670-Piqosocial-Web-App>
- [11] Shakuro. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2566. 3D Modeling School Website Home Page UI Design. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://dribbble.com/shots/21276539-3D-Modeling-School-Website-Home-Page-UI-Design>
- [12] Conceptzilla. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2566. E-learning School Website UI & UX Design. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://dribbble.com/shots/21276404-E-learning-School-Website-UI-UX-Design>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- [13] Reka Rahayu. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2566. **EduLearn - Education Website**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://dribbble.com/shots/21720710-EduLearn-Education-Website>
- [14] Giorgi. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2566. **Gaming Drogo - Streaming Platform for Gamers**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://dribbble.com/shots/19113077-Gaming-Drogo-Streaming-Platform-for-Gamers>
- [15] Lil Dicky. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2566. **Tournament Website Design**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://dribbble.com/shots/19734298-Tournament-Website-Design>
- [16] IKAKO®. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2566. **Gaming Stream UI Concept**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://dribbble.com/shots/18632553-Gaming-Stream-UI-Concept>
- [17] MUI. สืบค้นเมื่อ 26 มีนาคม 2566. **The React component library you always wanted**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://mui.com/>
- [18] Semantic UI React. สืบค้นเมื่อ 28 เมษายน 2566. **Introduction**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://react.semantic-ui.com/>
- [19] Alexey Savchenko. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2566. **DualShock 4**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://unsplash.com/photos/k4Akpt5-Sfk>
- [20] Austin Distel. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2566. **Man standing in front of group of men**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://unsplash.com/photos/rxpThOwuVgE>
- [21] ELLA DON. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2566. **A computer monitor sitting on top of a desk next to a keyboard**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://unsplash.com/photos/rRMduPyXB8k>
- [22] Camilo Jimenez สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2566. **People using phone while standing**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://unsplash.com/photos/qZenO_gQ7QA
- [23] Thom Holmes. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2566. **White book behind mug**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://unsplash.com/photos/k-xKzowQRn8>
- [24] Med Badr Chemmaoui. สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2566. **UI Wireframe Saturday**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://unsplash.com/photos/ZSPBhokqDMc>
- [25] Carlos Muza. สืบค้นเมื่อ 23 พฤษภาคม 2566. **Statistics on a laptop**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://unsplash.com/photos/hpjSkU2UYSU>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง (ต่อ)

- [26] Editorial Aela. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2566. **Gestalt Principles: How To Apply Them In Your UX/UI Design Projects**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://aelaschool.com/en/interactiondesign/gestalt-principles-apply-them-uxui-design-projects/>
- [27] Kapil Moon. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2566. **Using Gestalt principles in UX design**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://uxdesign.cc/using-gestalt-principles-in-ux-design-3fc64614d3ef>
- [28] Kong Ruksiam. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2566. **เผยแพร่เว็บไซต์ได้ง่ายๆและฟรีด้วย Netlify | Web Development**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/4N3GJhBVups>
- [29] Cloud Application Hosting for Developers | Render. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2566. **Cloud Application Hosting for Developers | Render**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://render.com/>
- [30] Dyachenko Anastasia. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2566. **How To Design An Educational Website [With Examples]**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://cadabra.studio/blog/how-to-design-educational-websites/>
- [31] The Grey Bear. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2566. **Education Website Design**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.uplabs.com/posts/education-website-design>
- [32] Mr. Web Designer. สืบค้นเมื่อ 22 มิถุนายน 2566. **Create A Responsive Multipage Education Website Design - HTML / CSS / SASS / JavaScript From Scratch**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://youtu.be/uy639bvUpmk>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้