

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฉ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของงาน.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ประโยชน์และผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
1.4 ขอบเขตการศึกษา/ข้อตกลงเบื้องต้นของการศึกษา.....	2
2. วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 รูปแบบการเข้าใช้บริการของลูกค้า.....	4
2.2 งานวิจัยและแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้อง.....	7
3. วิธีการดำเนินการและเครื่องมือ.....	9
3.1 การวิเคราะห์ปัญหาและศึกษาค้นคว้าข้อมูล.....	9
3.2 การวิเคราะห์และการออกแบบระบบ.....	10
3.3 การพัฒนาระบบ.....	12
4. ผลการดำเนินงาน.....	14
4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาระบบ.....	14
4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบ.....	36
5. สรุปอภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ.....	55
5.1 สรุปผลและวิจารณ์.....	55
5.2 ปัญหาและอุปสรรค.....	56
5.3 ข้อเสนอแนะในการศึกษา.....	57
บรรณานุกรม.....	58

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก.....	60
ก การออกแบบตารางฐานข้อมูล	61
ข Use Case Scenario	63
ค ผังแสดงกิจกรรมที่เกิดขึ้นของกิจกรรม.....	67
ง ตัวอย่างแบบสอบถาม.....	72
ประวัติผู้เขียน.....	79

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 การแปลความหมายของระดับความเหมาะสม/ความพึงพอใจต่อการพัฒนา ระบบ.....	12
3.2 แผนการดำเนินงานและระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	13
4.1 อธิบายผู้ใช้งานระบบ.....	16
4.2 แสดงจำนวนความถี่ และร้อยละของข้อมูลเพศ.....	36
4.3 แสดงจำนวนความถี่ และร้อยละของข้อมูลอายุ.....	37
4.4 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลประเภทโทรศัพท์ที่ใช้เป็นสมาร์ต โฟนหรือไม่.....	37
4.5 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลผู้ที่เป็นลูกค้าประจำ.....	38
4.6 แสดงจำนวนความถี่ และร้อยละของข้อมูลลูกค้าที่มีประสบการณ์การใช้งาน แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการจองเวลา.....	38
4.7 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลลูกค้าที่เคยต้องรอเครื่องว่างขณะมา ใช้บริการ.....	39
4.8 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะเครื่องว่าง.....	39
4.9 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะ การจองและเข้าถึงระบบการจอง.....	40
4.10 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความรวดเร็วของระบบในการดูข้อมูลการรีวิว.....	40
4.11 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความรวดเร็วของระบบในการเข้าถึงการคอมเม้น และติชม-แนะนำ.....	41
4.12 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความรวดเร็วของระบบในการดูเกมที่ร้านเปิดให้บริการ.....	41
4.13 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความรวดเร็วของระบบในการเชื่อมต่อแผนที่.....	42

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.14 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความ ถูกต้องของข้อมูลสถานะเครื่องว่าง/ไม่ว่าง.....	43
4.15 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความ ถูกต้องของข้อมูลการจองและระบบการจอง.....	43
4.16 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความถูกต้องของข้อมูลเกมที่มีให้บริการ.....	44
4.17 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน การจัดวางตำแหน่งบนหน้าจอมีความเหมาะสม.....	44
4.18 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ปริมาณของข้อมูลในแต่ละหน้าจอ.....	45
4.19 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความชัดเจนของข้อมูลการแสดงผลบนหน้าจอ.....	45
4.20 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน รูปแบบตัวอักษรที่เลือกใช้.....	46
4.21 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน การใช้สีในการการออกแบบโดยภาพรวม.....	47
4.22 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ภาพกับเนื้อหามีความสอดคล้องกันสามารถสื่อความหมายได้.....	47
4.23 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความง่ายต่อการใช้งานระบบ.....	48
4.24 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ความน่าใช้ของระบบโดยภาพรวม.....	48
4.25 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจใน ช่องการกรอกข้อมูล.....	49
4.26 ความเหมาะสม/ความพึงพอใจความพึงพอใจด้านประสิทธิภาพการทำงาน ของระบบ (System Performance Tests) จำนวน 6 ข้อคำถาม.....	50

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.27 ความพึงพอใจด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชันงานของระบบ (System Functionality Tests) จำนวน 3 ข้อคำถาม.....	51
4.28 ความเหมาะสม/ความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ (Usability Tests) จำนวน 9 ข้อคำถาม.....	52
4.29 หากมีแอปพลิเคชัน PL Internet ให้ใช้งานท่านจะเลือกใช้งานแอปพลิเคชันนี้หรือไม่ เพราะเหตุผลอะไร.....	53

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แผนผังการเข้าใช้บริการธุรกิจร้านเกมส์และอินเทอร์เน็ตแบบเดิม.....	5
2.2 แผนผังการเข้าใช้บริการธุรกิจร้านเกมส์และอินเทอร์เน็ตเมื่อมีแอปพลิเคชัน.....	6
3.1 แสดงถึงการออกแบบสถาปัตยกรรมของระบบ พี แอล อินเทอร์เน็ต.....	10
4.1 แผนภาพแสดง Use Case Diagram ของ P L Internet Application.....	15
4.2 Database Schema Design ของระบบ P-L Internet	16
4.3 Information Design : Blueprint Application P L Internet	17
4.4 หน้าจอ Iphone ที่มีไอคอนแอปพลิเคชัน : พี แอล อินเทอร์เน็ต	19
4.5 หน้า Lunch Screen เมื่อทำการกดไอคอน P L Internet.....	20
4.6 แสดงหน้าจอ Home เมื่อกด Tab Home	21
4.7 แสดงหน้าจอ Menu เมื่อกด Tab Menu	22
4.8 แสดงหน้าจอ Map เมื่อกด Tab Map	23
4.9 แสดงหน้าจอ Contact เมื่อกด Tab Contact	24
4.10 แสดงหน้าจอ Status เมื่อเลือก เมนู -> Status	25
4.11 แสดงหน้าจอ Booking เมื่อเลือก เมนู -> Booking	26
4.12 แสดงหน้าจอ Detail Booking เมื่อเลือก เมนู -> Booking -> เลขเครื่อง.....	27
4.13 แสดงหน้าจอ Review เมื่อเลือก เมนู -> Review	28
4.14 แสดงหน้าจอ Detail Review เมื่อเลือก เมนู -> Review -> คนรีวิว.....	29
4.15 แสดงหน้าจอ Comment เมื่อเลือก เมนู -> Comment	30
4.16 แสดงหน้าจอ Gallery เมื่อเลือก เมนู -> Gallery	31
4.17 แสดงหน้าจอ Games เมื่อเลือก เมนู -> Games	32
4.18 แสดงหน้าจอ Detail Games เมื่อเลือก เมนู -> Games -> รายชื่อเกม.....	33
4.24 แสดงหน้าเว็บแอปพลิเคชันสำหรับเจ้าของร้าน อัปเดตสถานะ.....	34
4.25 แสดงหน้าเว็บแอปพลิเคชันสำหรับเจ้าของร้าน ดูรายชื่อผู้จองเครื่องและเวลา.....	35