

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

จากการพัฒนา พี แอล อินเทอร์เน็ต : แอปพลิเคชัน สำหรับการดูสถานะและการจองเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับลูกค้าผ่านแอปพลิเคชัน ในส่วนเนื้อหาของรายละเอียดส่วนนี้จะขอกล่าวถึง 2 หัวข้อ นั่นคือ ผลของการออกแบบและพัฒนาระบบ โดยที่เนื้อหาหลักนั้นจะพูดถึง การออกแบบกระบวนการของระบบ การออกแบบระบบฐานข้อมูล การออกแบบโครงสร้างของแอปพลิเคชัน หน้าจอหลัก หน้าจอแสดงสถานะเครื่อง หน้าจอการจองเวลาของเครื่องและเวลาที่มีคนจองแล้ว หน้าจอการคู่มือของลูกค้า หน้าจอเพื่อแนะนำ-ติชมร้านเกมส์ หน้าจอแสดงเกลดรูปภาพร้าน หน้าจอแนะนำเกมส์จากทางร้าน หน้าจอแสดงแผนที่ของร้าน หน้าจอแสดงข้อมูลร้านและการติดต่อเจ้าของร้าน

4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาระบบ

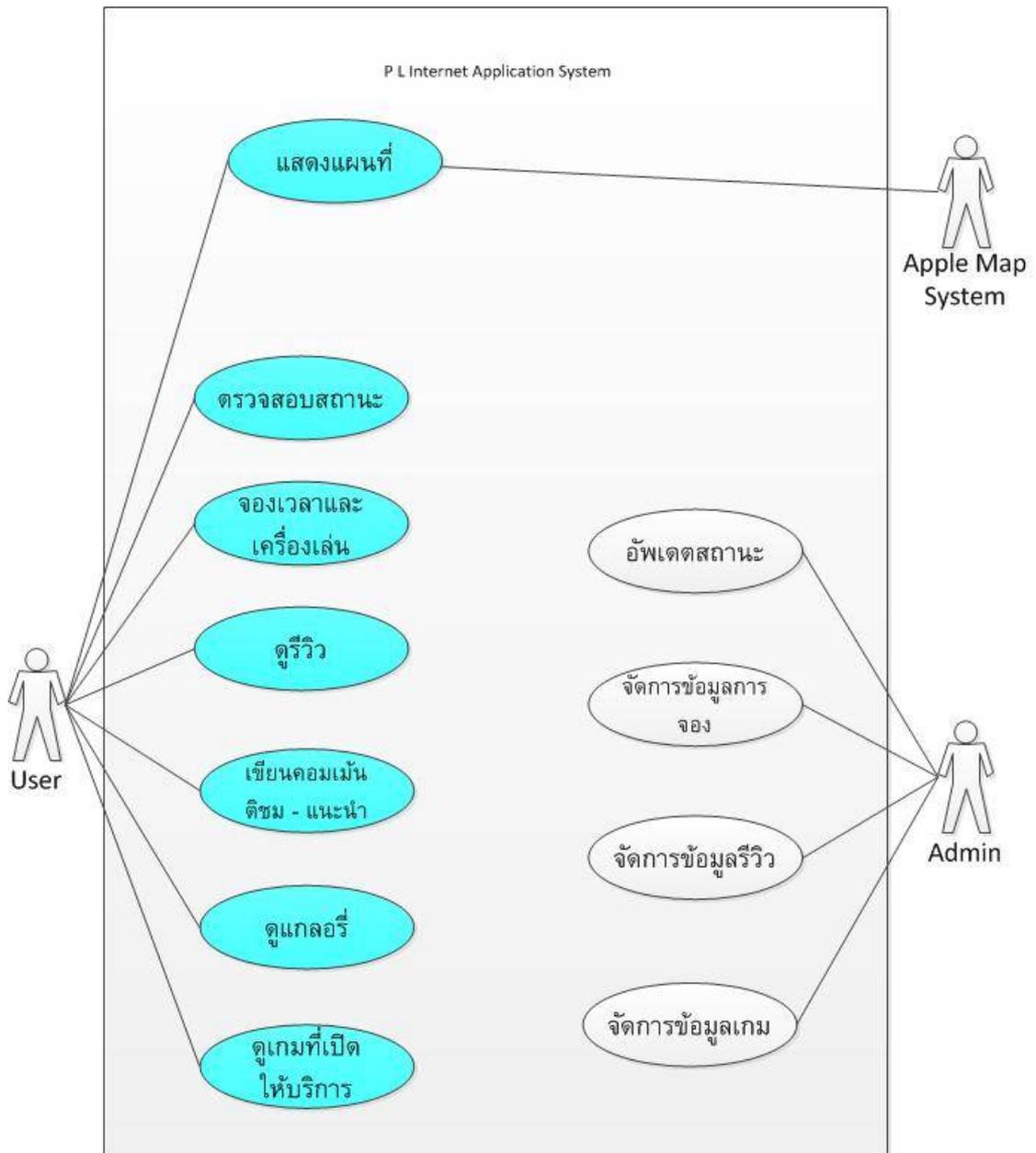
4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบ

4.1 ผลการออกแบบและพัฒนาระบบ

จากการวิเคราะห์ และออกแบบระบบจากบทที่ 3 แล้ว ผู้พัฒนาจึงนำมาออกแบบขั้นตอนและกระบวนการทำงานของระบบ เพื่อให้โครงสร้างและรูปแบบของแอปพลิเคชันทำงานอย่างมีระเบียบแบบแผน

4.1.1 กระบวนการทำงานของระบบ

ผังภาพแสดงภาพรวมของกระบวนการทำงานของระบบ สำหรับลูกค้าที่ต้องการเข้าใช้งานแอปพลิเคชัน ให้ทำการเข้าใช้งานผ่านไอคอน ชื่อ P-L Internet ผ่านโทรศัพท์มือถือไอโฟน และส่วนของเจ้าของร้านให้แก้ไขข้อมูลผ่านเว็บของร้าน เพื่ออัปเดตข้อมูลและตรวจสอบความถูกต้องของระบบการจอง เพื่อนำไปแสดงผล บนไอโฟน ซึ่งจะแสดงลักษณะการทำงานดัง Use case Diagram ต่อไปนี้



ภาพที่ 4.1 แผนภาพแสดง Use Case Diagram ของ P L Internet Application

จากภาพที่ 4.1 จากแผนภาพแสดง Use Case Diagram นี้มีการอธิบายรายละเอียดของข้อมูล (Use Case Description) ไว้ในภาคผนวก ข

ตารางที่ 4.1 อธิบายผู้ใช้งานระบบ

Actor	คำอธิบาย
ผู้ใช้ระบบทั่วไป (User)	เป็นกลุ่มลูกค้าที่ใช้งาน P L Internet Application
Apple Map System	เป็นระบบแผนที่ในโทรศัพท์ไอโฟน
Admin	แอดมิน(เจ้าของธุรกิจ)

4.1.2 การออกแบบระบบฐานข้อมูล

P L Internet : Application ได้ทำการเก็บฐานข้อมูลเพื่อใช้ในการแสดงผล ซึ่งได้แสดงการจัดเก็บฐานข้อมูลไว้ตามรูปที่ 4.2 ในส่วนของรายละเอียดของข้อมูลนั้นจะแสดงไว้ที่พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary) ในภาคผนวก ก

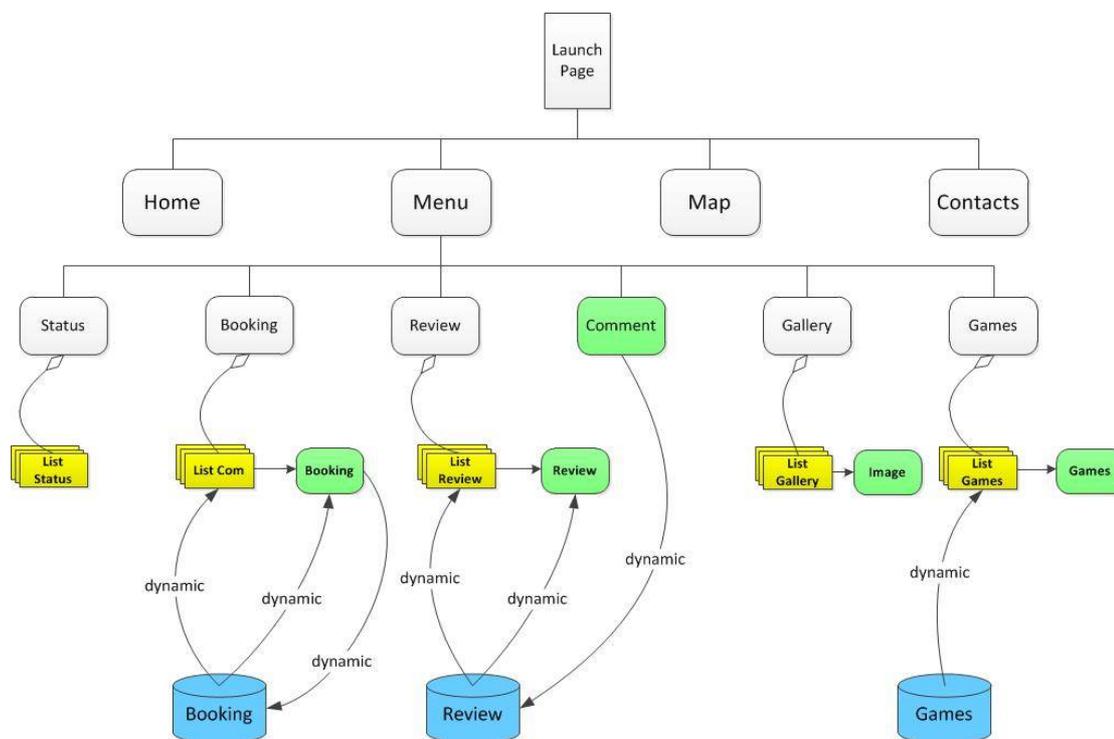
Database Schema

Bookingcom	Sreview	Games
- ID	- ID	- ID
- Number	- Image	- Image
- Name	- Name	- Name
- StartTime	- Subject	- Type
- EndTime	- Detail	- Link
	- Point	

ภาพที่ 4.2 Database Schema Design ของระบบ P-L Internet

4.1.3 แบบจำลองการทำงานของระบบ Information Design : Blueprint

การออกแบบโครงสร้างการเข้าถึงข้อมูลต่างๆของ แอปพลิเคชัน : พี แอล อินเทอร์เน็ต มีการแสดงไว้ดังภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 4.3 Information Design : Blueprint Application P L Internet

ภาพที่ 4.3 ได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะการทำงานของ Application P L Internet ที่มีการใช้งานในแต่ละหน้า ส่วนไหนมีการใช้งานผ่านฐานข้อมูล ส่วนไหนไม่ได้ใช้งานผ่านฐานข้อมูล ส่วนใดแสดงเป็น List รายการ และส่วนใดแสดงถึงรายละเอียดเท่านั้น ซึ่งจะสามารถอธิบายรายละเอียดการทำงานได้ดังนี้

ในหน้าจอแรกของแอปพลิเคชัน จะมีส่วนให้เลือกทั้งหมด 4 หน้า ประกอบด้วย หน้าต่างๆ ดังนี้

1.1 หน้า Home แสดงถึงรายละเอียดต่างๆของร้าน มีจำนวนเครื่องก็เครื่อง เปิด-ปิด เวลาใด เป็นต้น

1.2 หน้า Menu จะเข้าถึงฟังก์ชันหลักของร้าน ที่จะประกอบไปด้วย เมนู ย่อยต่างๆดังนี้

หน้า Status แสดงถึงสถานะของเครื่องในร้าน ที่จะบอกได้ว่า เครื่องใดว่าง หรือไม่ว่างอยู่ในขณะนั้น เพื่อประกอบการตัดสินใจของลูกค้าเพื่อป้องกันการมารอคอยเครื่องที่ร้านเป็นเวลานาน

หน้า Booking สำหรับลูกค้าที่ต้องการเวลาเล่นที่แน่นอน ทางร้านจะจัดโซนเครื่องสำหรับให้ลูกค้าที่ต้องการเวลาเล่นที่แน่นอน หน้า Booking จะแสดงให้เห็นถึง เวลา และเครื่องที่มีลูกค้าจองไว้แล้ว หากลูกค้าต้องการจองเวลา ก็ให้ทำการกรอกรายละเอียดในหน้านี้

หน้า Review จะแสดงให้เห็นถึง คำติชม-แนะนำ สำหรับลูกค้าที่เคยเข้ามาใช้บริการร้าน ลูกค้าใหม่ๆ สามารถเข้ามาดู รีวิว ที่ลูกค้าท่านอื่น เคยเข้ามาใช้บริการ เพื่อช่วยในการตัดสินใจว่าร้านน่าสนใจมากน้อยแค่ไหน และลูกค้าเก่าสามารถแนะนำ-ติชม ร้านเพื่อให้เจ้าของร้าน นำมาพัฒนาร้านต่อไป

หน้า Comment เป็นส่วนกรอกรายละเอียดที่ลูกค้าจะ แนะนำ-ติชม และนำเก็บลงฐานข้อมูลรีวิวเพื่อนำไปโชว์ในหน้ารีวิวถึงความพึงพอใจ ในการใช้บริการร้านได้

หน้า Gallery เป็นหน้าแสดงรูปภาพ และบรรยากาศของร้าน

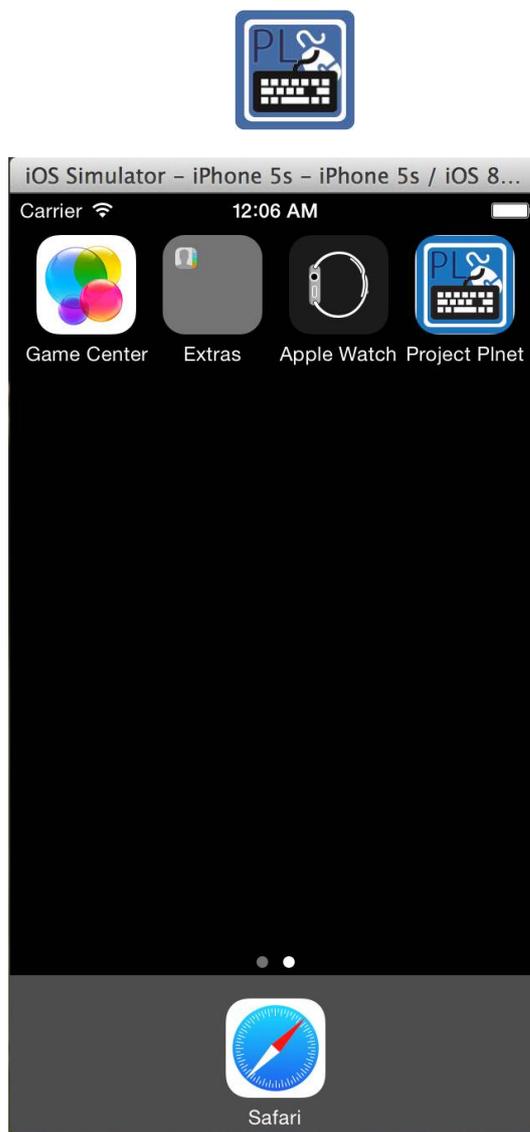
หน้า Games เป็นหน้าที่แสดงถึงเกมต่างๆที่ร้านมีไว้สำหรับบริการลูกค้า จะแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดของเกมว่า เป็นเกมประเภทใด ใครเป็นผู้ให้บริการ ลิงก์ของเกม เป็นต้น เพื่อให้ลูกค้าได้ทราบว่าทางร้านมีเกมใด ให้บริการบ้าง และแต่ละเกมเป็นเกมประเภทไหน

1.3 หน้า Map เป็นหน้าที่แสดงถึง แผนที่ตั้งร้านผ่านทาง Apple Map และตำแหน่งที่ตนอยู่ในขณะนั้น และแสดงระยะทางระหว่างตำแหน่งของลูกค้า มาถึงร้าน

1.4 หน้า Contact แสดงให้เห็นถึงแผนที่ตั้งร้าน สถานที่ใกล้เคียง และเบอร์โทรติดต่อเจ้าของร้าน

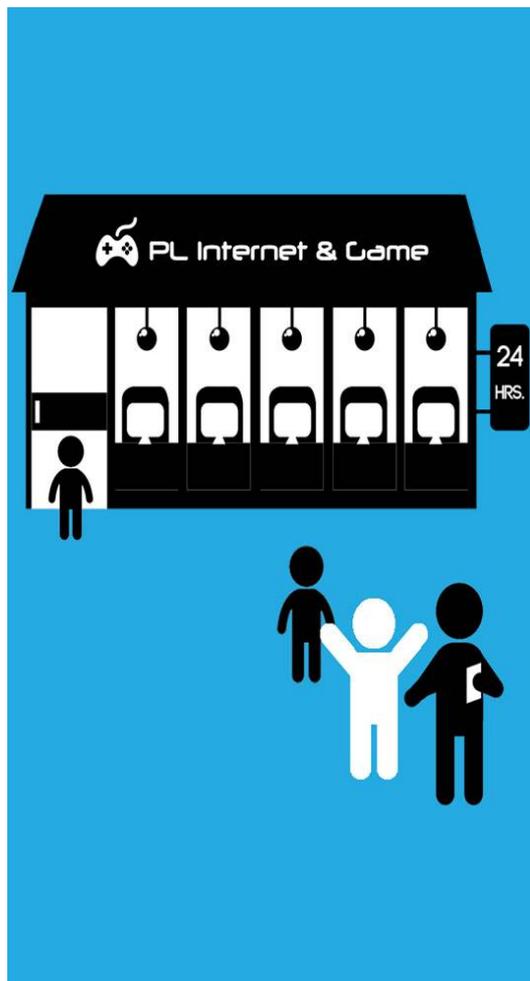
4.1.4 รายละเอียดหน้าจอการทำงานต่างๆของระบบ P L Internet

Application : P L Internet ได้มีการออกแบบ โลโก้ ดีไซน์ และลักษณะการใช้งานต่างๆไว้ดังนี้



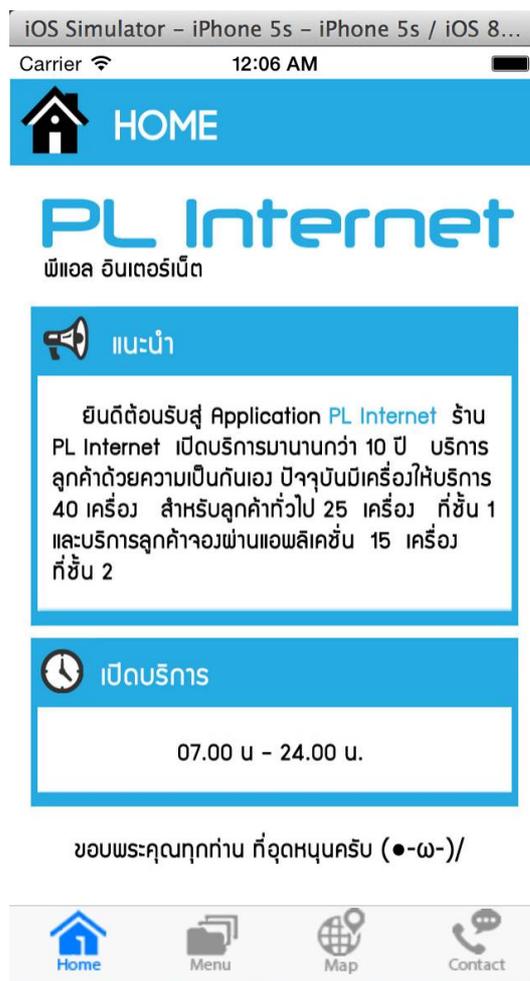
ภาพที่ 4.4 หน้าจอ Iphone ที่มีไอคอนแอปพลิเคชัน : พี แอล อินเทอร์เน็ต

จากภาพที่ 4.4 การเข้าถึงแอปพลิเคชัน P L Internet ตามไอคอนนี้ เมื่อ User ทำการโหลดแอปพลิเคชัน ลงมือถือเรียบร้อยแล้ว หน้าจอจะแสดง ไอคอนของ แอปพลิเคชัน P L Internet เพื่อให้ลูกค้าเริ่มเข้าใช้งาน



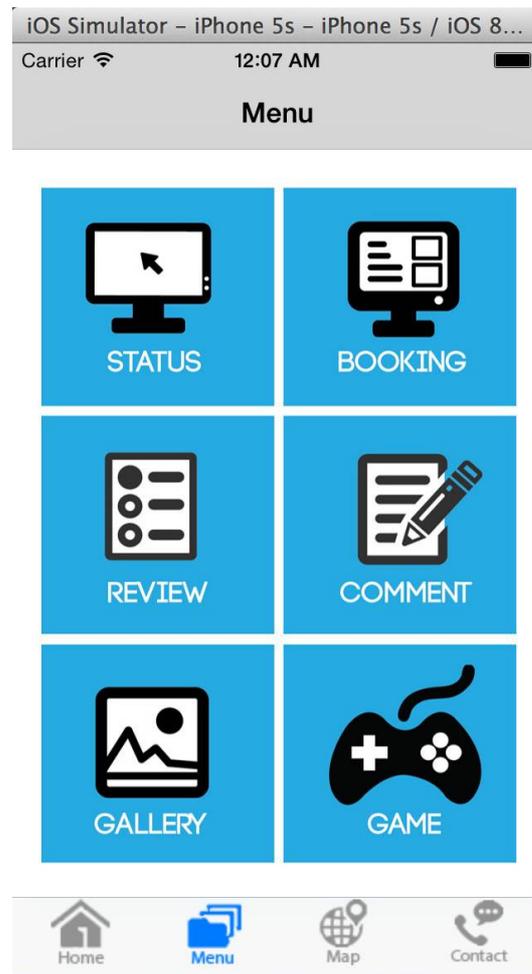
ภาพที่ 4.5 หน้า Launch Screen เมื่อทำการกดไอคอน P L Internet

จากภาพที่ 4.5 เมื่อเข้าใช้งานแล้ว จะแสดงหน้า Launch Screen ก่อนจะเข้าถึงหน้าหลักของ Application ต่อไป



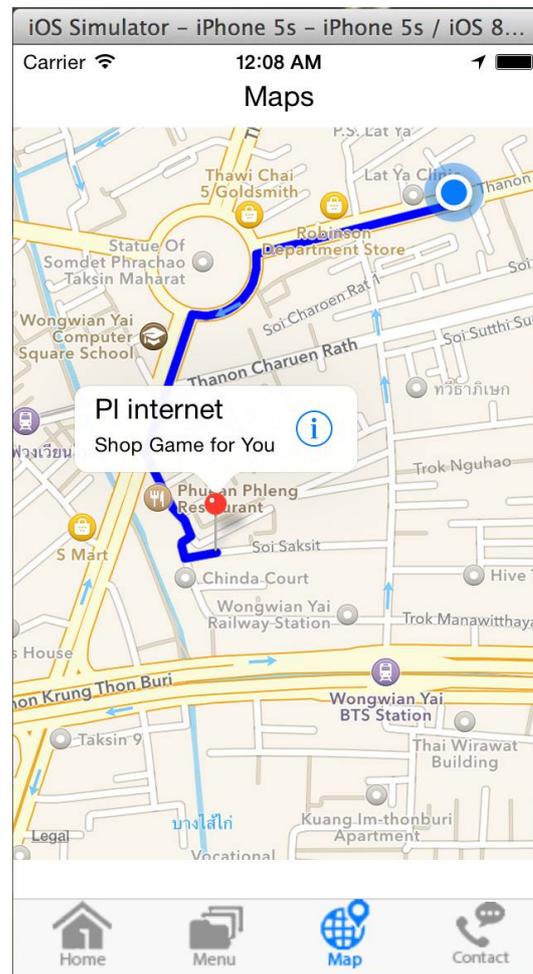
ภาพที่ 4.6 แสดงหน้าจอ Home เมื่อกด Tab Home

จากภาพที่ 4.6 เมื่อเข้า Application แล้ว จะแสดงหน้า Home เป็นหน้าแรก ในหน้า Home จะบอกถึงข้อมูลของร้าน จำนวนเครื่อง เวลาเปิด-ปิด และราคาในการใช้บริการ และด้านล่างจะแสดง Tabbar ที่เมนูหลัก ต่างๆ 4ส่วนด้วยกันคือ Home, Menu, Map และ Contact



ภาพที่ 4.7 แสดงหน้าจอ Menu เมื่อกด Tab Menu

จากภาพที่ 4.7 หน้า Menu เมื่อ User Tabbar (Menu) จะแสดงหน้า menu ย่อยที่รวบรวมเมนูสำคัญของแอปพลิเคชันไว้ด้วยกันทั้งหมด 6 เมนูดังนี้ Status, Booking, Review, Comment, Gallery และ Games เมื่อถูกสั่งทำการเลือก เมนูใดก็จะเข้าสู่เมื่อนั้นๆต่อไป



ภาพที่ 4.8 แสดงหน้าจอ Map เมื่อกด Tab Map

จากภาพที่ 4.8 หน้า Map เมื่อ User เลือก Tabbar (Map) จะแสดงให้เห็นถึงพิกัดของร้านผ่านทาง AppleMap และแสดงสถานที่ปัจจุบันที่ลูกค้าอยู่ พร้อมทั้งแสดงเส้นทาง และเส้นทางจากตำแหน่งปัจจุบันของลูกค้า มายังร้าน อีกด้วย



ภาพที่ 4.9 แสดงหน้าจอ Contact เมื่อกด Tab Contact

จากภาพที่ 4.9 หน้า Contact เมื่อ User เลือก Tabbar (Contact) จะแสดงถึงที่ตั้งร้านผ่านทางแผนที่ และสถานที่สำคัญใกล้เคียงของร้าน พร้อมทั้งเบอร์โทรศัพท์ของร้าน และไอคอนโทรศัพท์ เมื่อลูกค้าเลือก จะเป็นการให้ลูกค้าโทรมาหาเจ้าของร้านได้เลย



ภาพที่ 4.10 แสดงหน้าจอ Status เมื่อเลือก เมนู -> Status

จากภาพที่ 4.10 หน้า Status แสดงเป็น List ของเครื่อง 1 - 25 และสถานะของเครื่องแต่ละเครื่อง เครื่องใตว่าง หรือไม่ว่างบ้าง ซึ่งจะมีการอัปเดตตามเวลาจริง ซึ่งเจ้าของร้านจะคอยอัปเดตเครื่องว่าง/ไม่ว่าง ตลอดเวลาผ่าน WebApp หน้าจอ Status จะเปลี่ยนไปเมื่อเจ้าของร้านอัปเดตสถานะ เมื่อลูกค้าเห็นสถานะ และต้องการจะเล่น เลือกเมนู Contact และ โทรหาเจ้าของร้านเพื่อให้เปิดเครื่องได้เลย



ภาพที่ 4.11 แสดงหน้าจอ Booking เมื่อเลือก เมนู -> Booking

จากภาพที่ 4.11 หน้า Booking แสดงเป็น List ของเครื่อง 26 - 40 เพื่อให้ลูกค้าเลือกเครื่องที่ต้องการจอง เมื่อเลือกเครื่องใดแล้วก็จะเข้าหน้าจอต่อไป



ภาพที่ 4.12 แสดงหน้าจอ Detail Booking เมื่อเลือก เมนู -> Booking -> เลขเครื่อง

จากภาพที่ 4.12 แสดงให้เห็นหน้าจอ Detail Booking แสดงรายละเอียดของเครื่องที่ลูกค้าเลือก โดยจะมีรายละเอียดดังนี้ 1. แสดงชื่อ และเวลา ของเครื่องนั้นๆ ที่ลูกค้าท่านอื่นๆ ได้จองไว้แล้ว 2.แสดงส่วนเวลาที่ลูกค้าต้องการเลือก เวลาเริ่ม และเวลาสิ้นสุด 3. ใส่ชื่อของลูกค้า 4. กดบันทึก เมื่อลูกค้า ใส่ข้อมูลต่างๆเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 4.13 แสดงหน้าจอ Review เมื่อเลือก เมนู -> Review

จากภาพที่ 4.13 หน้าจอ Review แสดง List Review ที่ลูกค้าได้ทำการคอมเม้นไว้ จะแสดงรูปของลูกค้า ข้อความประทับใจ และรายละเอียดเพิ่มเติมที่ลูกค้าเขียนไว้ เมื่อทำการเลือกจะแสดงไปส่วนหน้า Detail review ต่อไป



ภาพที่ 4.14 แสดงหน้าจอ Detail Review เมื่อเลือก เมนู -> Review -> คนรีวิว

จากภาพที่ 4.14 แสดงหน้าจอ Detail Review แสดงข้อมูลต่างๆที่ ลูกค้าได้คอมเม้นไว้
ของคนที่นั้น

iOS Simulator - iPhone 5s - iPhone 5s / iOS 8...

Carrier 12:17 AM

< Menu Comment

COMMENT

หัวข้อ

รายละเอียด

เลือกรูป

★ คะแนนที่ให้ 1-5 (ดาว)

ชื่อ

บันทึก

Home Menu Map Contact

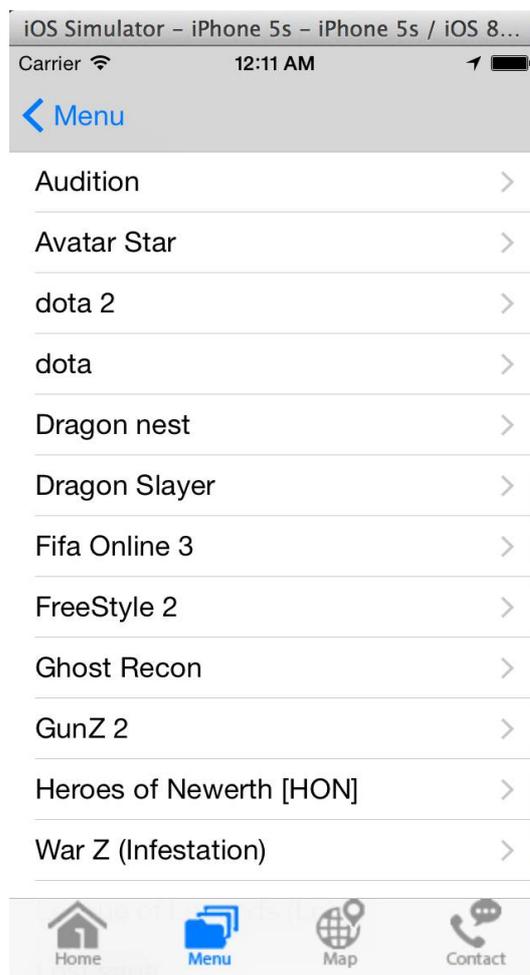
ภาพที่ 4.15 แสดงหน้าจอ Comment เมื่อเลือก เมนู -> Comment

จากภาพที่ 4.15 หน้าจอ Comment แสดงหน้าจอ Comment ไว้ให้ลูกค้ากรอกรายละเอียดต่างๆที่ต้องการแนะนำ-ติชม ร้าน พร้อมทั้งเลือกรูปภาพของตัวเองที่ต้องการบันทึกด้วย รายละเอียดที่ต้องกรอก คือ ข้อความสั้นๆที่ประทับใจ รายละเอียดเพิ่มเติม เลือกรูปภาพ ให้คะแนนกับร้าน และลงชื่อผู้บันทึก



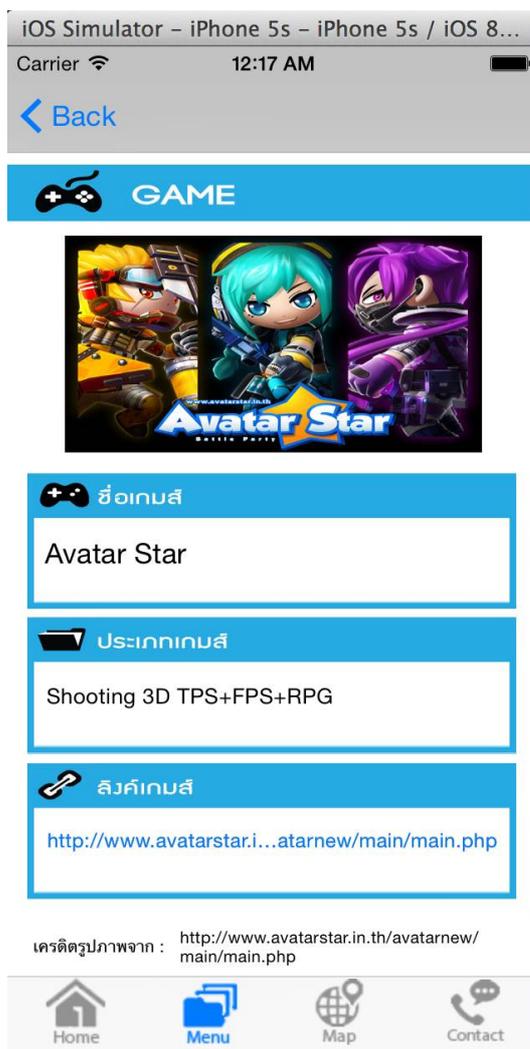
ภาพที่ 4.16 แสดงหน้าจอ Gallery เมื่อเลือก เมนู -> Gallery

จากภาพที่ 4.16 แสดงหน้าจอ Gallery แสดงรูปภาพ บรรยากาศของร้าน



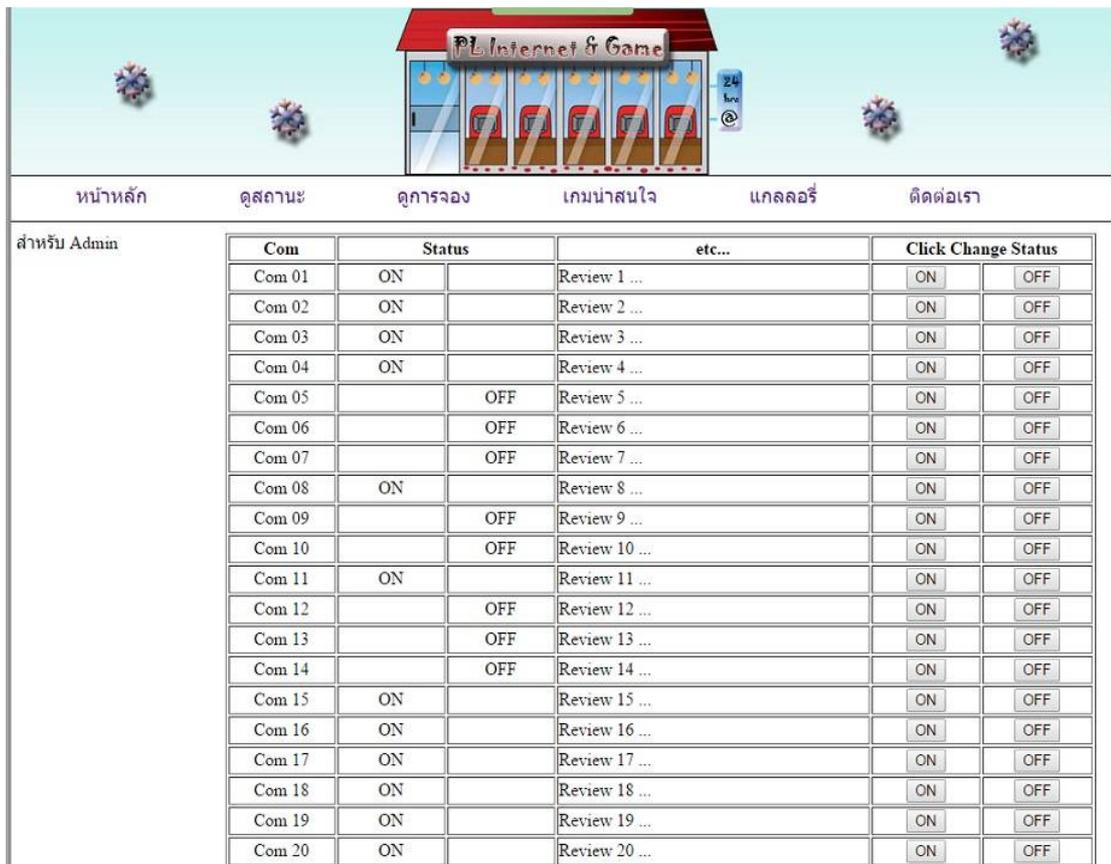
ภาพที่ 4.17 แสดงหน้าจอ Games เมื่อเลือก เมนู -> Games

จากภาพที่ 4.17 แสดงหน้าจอ Games แสดงถึง รายชื่อเกม ที่ร้านมีให้บริการจะเป็นเกมประเภทออนไลน์ ซึ่งลูกค้าสามารถเข้าไปดูรายละเอียดต่างๆของเกมนั้นๆได้



ภาพที่ 4.18 แสดงหน้าจอ Detail Games เมื่อเลือก เมนู -> Games -> รายชื่อเกม

จากภาพที่ 4.18 แสดงหน้าจอ Detail Games แสดงถึง รูปภาพเกม ชื่อเกม ประเภทเกม และลิงก์เกมที่ลูกค้าเลือก



หน้าหลัก	ดูสถานะ	ดูการจอง	เกมน่าสนใจ	แกลลอรี่	ติดต่อเรา
สำหรับ Admin					
Com	Status	etc...	Click Change Status		
Com 01	ON	Review 1 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 02	ON	Review 2 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 03	ON	Review 3 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 04	ON	Review 4 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 05		Review 5 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 06		Review 6 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 07		Review 7 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 08	ON	Review 8 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 09		Review 9 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 10		Review 10 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 11	ON	Review 11 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 12		Review 12 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 13		Review 13 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 14		Review 14 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 15	ON	Review 15 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 16	ON	Review 16 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 17	ON	Review 17 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 18	ON	Review 18 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 19	ON	Review 19 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	
Com 20	ON	Review 20 ...	<input type="button" value="ON"/>	<input type="button" value="OFF"/>	

ภาพที่ 4.19 แสดงหน้าเว็บแอปพลิเคชันสำหรับเจ้าของร้าน อพเตตสถานะ

จากภาพที่ 4.19 หน้าจอเว็บแอปพลิเคชันสำหรับเจ้าของร้าน เป็นหน้าจอการปรับสถานะของเครื่องที่ให้บริการ เมื่อลูกค้าเข้าใช้งานเครื่องใดให้ ปรับสถานะของเครื่องนั้นเป็น OFF และเมื่อเครื่องว่างให้ปรับสถานะเป็น ON เมื่อทำการปรับสถานะระบบจะทำการส่งค่าต่างๆ ไปรวมกันที่หน้าเพจ XML เพื่อให้แอปพลิเคชันดึงค่าต่างๆไปใช้ต่อไป



เลขเครื่อง	เวลาเริ่มต้น	เวลาสิ้นสุด	ชื่อผู้จอง	Delete
26	8.00 น.	10.00 น.	ช่าง	Remove
26	10.00 น.	12.00 น.	แนนด์	Remove
26	14.00 น.	18.00 น.	ใหม่	Remove
27	7.00 น.	10.00 น.	Nani	Remove
27	12.00 น.	16.00 น.	monkey	Remove
27	18.00 น.	20.00 น.	noons	Remove
28	9.00 น.	10.00 น.	Kingston	Remove
29	7.00 น.	11.00 น.	up	Remove
30	8.00 น.	10.00 น.	กาย	Remove
30	10.00 น.	12.00 น.	เก็ง	Remove
30	17.00 น.	19.00 น.	บอล	Remove
31	7.00 น.	10.00 น.	บอล	Remove
31	13.00 น.	14.00 น.	chokchai	Remove
32	11.00 น.	13.00 น.	เมย์	Remove
32	19.00 น.	21.00 น.	บ๊ิก	Remove
36	10.00 น.	11.00 น.	Beer	Remove
37	10.00 น.	14.00 น.	Lovely	Remove
39	8.00 น.	12.00 น.	ชายชาติ	Remove
39	17.00 น.	20.00 น.	มนตรี	Remove
40	15.00 น.	18.00 น.	เซฟ	Remove

ภาพที่ 4.20 แสดงหน้าเว็บแอปพลิเคชันสำหรับเจ้าของร้าน ดูรายชื่อผู้จองเครื่องและเวลา

จากภาพที่ 4.20 หน้าจอเว็บแอปพลิเคชันสำหรับเจ้าของร้าน เป็นหน้าจอสถานะการจองของลูกค้า เพื่อให้เจ้าของร้านสามารถตรวจสอบและลบข้อมูลการจองได้ เมื่อลูกค้าต้องการยกเลิก หน้าจอสถานะการจองจะแสดงให้เห็นถึง เครื่อง เวลาเริ่มต้น เวลาสิ้นสุด และชื่อของผู้จอง

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของระบบ

การประเมินผลของระบบนั้นได้ทำการสำรวจจากความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทดลองใช้งานแอปพลิเคชัน PL Intenet นำมาวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลข้อมูลในการทดสอบระบบ เพื่อหาระดับความพึงพอใจ/ความเหมาะสมของระบบที่ได้พัฒนาขึ้น โดยแบบสอบถามนั้นจะมีการแบ่งเนื้อหาที่ทำการสอบถามเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบและการทำงานของระบบ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาาระบบ

สำหรับตัวอย่างของแบบสอบถามได้กล่าวไว้ในภาคผนวก ง ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 30 คนเป็นลูกค้า เลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างโดยไม่ตั้งใจ (Accidental Sampling) และกำหนดเกณฑ์ในการประเมินผลความเหมาะสม/ความพึงพอใจ เป็นมาตราส่วนในการประมาณค่าเป็น Rating Scale เป็น 5 ระดับ เกณฑ์การประเมินจะพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของความเหมาะสม/ความพึงพอใจ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ในการวัดค่าของข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิตหรือค่าเฉลี่ย (Mean) และวัดการกระจายของข้อมูลโดยใช้ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งแบ่งเป็นเกณฑ์ระดับความพึงพอใจไว้ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจ พี แอล อินเตอร์เน็ต : แอปพลิเคชัน สำหรับดูสถานะและจองเครื่องบินสำหรับลูกค้า

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตาม เพศ อายุ ประเภทของโทรศัพท์มือถือที่ใช้อยู่เป็นสมาร์ทโฟนหรือไม่ เป็นลูกค้าประจำของร้านหรือไม่ มีประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับการจองเวลามาก่อนหรือไม่ ในการมาใช้บริการเคยต้องรอเครื่องว่างหรือไม่ โดยนำเสนอในรูปของจำนวนความถี่และร้อยละ ดังนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลเพศ

เพศ	จำนวนคน	ร้อยละ
ชาย	25	83.3
หญิง	5	16.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 30 คนเป็นเพศชายจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 และเป็นเพศหญิง จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลอายุ

อายุ	จำนวนคน	ร้อยละ
15 - 20 ปี	20	66.7
20 - 25 ปี	7	23.3
25ปีขึ้นไป	3	10
รวม	30	100

จากตาราง 4.3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีอายุ 15-20 ปี จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมาเป็นผู้ที่มีอายุ 20-25 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 และอายุ 25ปีขึ้นไป 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลประเภทโทรศัพท์ที่ใช้เป็นสมาร์ทโฟนหรือไม่

ประเภทโทรศัพท์	จำนวนคน	ร้อยละ
โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	26	86.7
ไม่ใช่โทรศัพท์สมาร์ทโฟน	4	13.3
รวม	30	100

จากตาราง 4.4 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดจำนวน 30 คน มีโทรศัพท์ที่ใช้เป็นประเภทสมาร์ทโฟน จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.7 และไม่ใช่โทรศัพท์สมาร์ทโฟนจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลผู้ที่เป็นลูกค้าประจำ

เป็นลูกค้าประจำที่มาใช้บริการเป็นประจำทุกวัน	จำนวนคน	ร้อยละ
ใช่	25	83.3
ไม่ใช่	5	16.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.5 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่เป็นลูกค้าประจำของร้านที่มาใช้บริการทุกวัน ซึ่งมีจำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 และลูกค้าที่ไม่ใช่ลูกค้าประจำ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลลูกค้าที่มีประสบการณ์การใช้งานแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการจองเวลา

ประสบการณ์ในการใช้แอปพลิเคชันเกี่ยวกับการจองเวลา	จำนวนคน	ร้อยละ
เคย	0	0
ไม่เคย	30	100
รวม	30	100

จากตาราง 4.6 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ทุกคนไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันที่มีการจองเวลามาก่อน ซึ่งผู้ที่มีประสบการณ์ในการใช้งานมาก่อนมีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 และผู้ที่ไม่มีความรู้มาก่อนจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.3

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลลูกค้าที่เคยต้องรอเครื่องว่างขณะมาใช้บริการ

เคยรอเครื่องว่างขณะมาใช้บริการหรือไม่	จำนวนคน	ร้อยละ
เคย	30	100
ไม่เคย	0	0
รวม	30	100

จากตาราง 4.7 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ลูกค้าทุกคนเคยมารอเครื่องว่างขณะมาใช้บริการ ทั้งหมด 30 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบและการทำงานของระบบ

2.1 ความพึงพอใจด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ (System Performance Tests)

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการดูแลสถานะเครื่องว่าง

ความรวดเร็วของระบบในการดูแลสถานะเครื่องว่าง	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	0	0
มาก	4	13.3
มากที่สุด	26	86.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.8 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการดูแลสถานะเครื่องว่าง จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.7 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะ การจองและเข้าถึงระบบการจอง

ความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะ การจองและเข้าถึงระบบการจอง	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	0	0
มาก	5	16.7
มากที่สุด	25	83.3
รวม	30	100

จากตาราง 4.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความ พึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะการจองและเข้าถึงระบบการจองในระดับมากที่สุด จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการดูข้อมูลการรีวิว

ความรวดเร็วของระบบในการดูข้อมูลการรีวิว	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	0	0
มาก	8	26.7
มากที่สุด	22	73.3
รวม	30	100

จากตาราง 4.10 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความสามารถของระบบในการดูข้อมูลการรีวิวในระดับมากที่สุด จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.3 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7

ตารางที่ 4.11 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการเข้าถึงการคอมเมนต์ และติชม-แนะนำ

ความรวดเร็วของระบบในการเข้าถึงการคอมเมนต์ และติชม-แนะนำ	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	0	0
มาก	4	13.3
มากที่สุด	26	86.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.11 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการเข้าถึงการคอมเมนต์ และติชม-แนะนำในระดับมากที่สุด จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.7 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการดูเกมที่ร้านเปิดให้บริการ

ความรวดเร็วของระบบในการดูเกมที่ร้านเปิดให้บริการ	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	2	6.7
มาก	6	20
มากที่สุด	22	73.3
รวม	30	100

จากตาราง 4.12 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการดูเกมที่ร้านเปิดให้บริการในระดับมากที่สุด จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.3 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และพึงพอใจในระดับปานกลาง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

ตารางที่ 4.13 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการเชื่อมต่อแผนที่

ความรวดเร็วของระบบในการเชื่อมต่อแผนที่	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	3	10
มาก	5	16.7
มากที่สุด	22	73.3
รวม	30	100

จากตาราง 4.13 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการเชื่อมต่อแผนที่ในระดับมากที่สุด จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.3 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7 และ พึงพอใจในระดับปานกลาง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10

2.2 ความพึงพอใจด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชันงานของระบบ (System Functionality Tests)

ตารางที่ 4.14 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความ
ถูกต้องของข้อมูลสถานะเครื่องว่าง/ไม่ว่าง

ความถูกต้องของข้อมูลสถานะเครื่องว่าง/ไม่ว่าง	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	0	0
มาก	1	3.3
มากที่สุด	29	96.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.14 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความ
พึงพอใจในความถูกต้องของข้อมูลสถานะเครื่องว่าง/ไม่ว่างในระดับมากที่สุด จำนวน 29 คน คิด
เป็น ร้อยละ 96.7 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3

ตารางที่ 4.15 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความ
ถูกต้องของข้อมูลการจองและระบบการจอง

ความถูกต้องของข้อมูลการจอง และระบบการจอง	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	0	0
มาก	2	6.7
มากที่สุด	28	93.3
รวม	30	100

จากตาราง 4.15 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความ
พึงพอใจในความถูกต้องของข้อมูลการจอง และระบบการจองในระดับมากที่สุด จำนวน 28 คน
คิดเป็นร้อยละ 93.3 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมากจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

ตารางที่ 4.16 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความถูกต้องของข้อมูลเกมที่มีให้บริการ

ความถูกต้องของข้อมูลเกมที่มีให้บริการ	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	0	0
มาก	2	6.7
มากที่สุด	28	93.3
รวม	30	100

จากตาราง 4.16 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความถูกต้องของข้อมูลเกมที่มีให้บริการในระดับมากที่สุด จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.3 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมากจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

2.3 ความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ (Usability Tests)

ตารางที่ 4.17 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในการจัดวางตำแหน่งบนหน้าจอมีความเหมาะสม

การจัดวางตำแหน่งบนหน้าจอมีความเหมาะสม	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	3	10
มาก	12	40
มากที่สุด	15	50
รวม	30	100

จากตาราง 4.17 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการจัดวางตำแหน่งบนหน้าจอมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด จำนวน 15 คน คิด

เป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ตารางที่ 4.18 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในปริมาณของข้อมูลในแต่ละหน้าจอ

ความเหมาะสมปริมาณข้อมูลในแต่ละหน้าจอ	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	2	6.7
มาก	8	26.6
มากที่สุด	20	66.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.18 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความเหมาะสมปริมาณข้อมูลในแต่ละหน้าจอในระดับมากที่สุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.7 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.6 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

ตารางที่ 4.19 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความชัดเจนของข้อมูลการแสดงผลบนหน้าจอ

ความชัดเจนของข้อมูลการแสดงผลบนหน้าจอ	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	2	6.7
มาก	14	46.7
มากที่สุด	14	46.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.19 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความชัดเจนของข้อมูลการแสดงผลบนหน้าจอในระดับมากที่สุด จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.7 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

ตารางที่ 4.20 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในรูปแบบตัวอักษรที่เลือกใช้

รูปแบบตัวอักษรที่เลือกใช้มีความเหมาะสม	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	5	16.7
มาก	10	33.3
มากที่สุด	15	50
รวม	30	100

จากตาราง 4.20 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในรูปแบบตัวอักษรที่เลือกใช้ในระดับมากที่สุด จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.7

ตารางที่ 4.21 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในการใช้สีในการการออกแบบโดยภาพรวม

การใช้สีในการออกแบบโดยภาพรวม	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	4	13.3
มาก	12	40
มากที่สุด	14	46.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.21 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในการใช้สีในการออกแบบโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด จำนวน 14 คน คิดเป็น ร้อยละ 46.7 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมากที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3

ตารางที่ 4.22 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในภาพกับเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกันสามารถสื่อความหมายได้

ภาพกับเนื้อหาสอดคล้องกันสามารถสื่อความหมายได้	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	1	3.3
มาก	13	43.3
มากที่สุด	16	53.3
รวม	30	100

จากตาราง 4.22 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในภาพกับเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกันสามารถสื่อความหมายได้ในระดับมากที่สุด

จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.3 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมากที่สุด จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.3 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3

ตารางที่ 4.23 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความง่ายต่อการใช้งานระบบ

ความง่ายต่อการใช้งานระบบ	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	6	20
มาก	12	40
มากที่สุด	12	40
รวม	30	100

จากตาราง 4.23 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความง่ายต่อการใช้งานระบบในระดับมากที่สุด จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20

ตารางที่ 4.24 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในความนำใช้ของระบบโดยภาพรวม

ความนำใช้ของระบบโดยภาพรวม	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	3	10
มาก	10	33.3
มากที่สุด	17	56.7
รวม	30	100

จากตาราง 4.24 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในความน่าใช้ของระบบโดยภาพรวมในระดับมากที่สุด จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.7 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10

ตารางที่ 4.25 แสดงจำนวนความถี่และร้อยละของข้อมูลความเหมาะสม/ความพึงพอใจในช่องกรกรอกข้อมูล

ความเหมาะสมของช่องในการกรกรอกข้อมูล	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยที่สุด	0	0
น้อย	0	0
ปานกลาง	2	6.7
มาก	10	33.3
มากที่สุด	18	60
รวม	30	100

จากตาราง 4.25 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในช่องกรกรอกข้อมูลในระดับมากที่สุด จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือพึงพอใจในระดับมาก จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และพึงพอใจในระดับปานกลางจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7

ตารางที่ 4.26 ความเหมาะสม/ความพึงพอใจความพึงพอใจด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ (System Performance Tests) จำนวน 6 ข้อคำถาม

ความพึงพอใจด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม/ความพึงพอใจ
ความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะเครื่องว่าง	4.87	0.35	มากที่สุด
ความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะการจอง และเข้าถึงระบบการจอง	4.83	0.38	มากที่สุด
ความรวดเร็วของระบบในการดูข้อมูลการรีวิว	4.73	0.45	มากที่สุด
ความรวดเร็วของระบบในการเข้าถึงการคอมเม้น ดิชม-แนะนำ	4.87	0.35	มากที่สุด
ความรวดเร็วของระบบในการดูเกมที่ร้านเปิดให้บริการ	4.67	0.60	มากที่สุด
ความรวดเร็วของระบบในการเชื่อมต่อแผนที่	4.63	0.67	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.76	0.46	มากที่สุด

หมายเหตุ. โดยนำเสนอในรูปแบบของค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความเหมาะสม/ความพึงพอใจของผู้ทดลองใช้งานระบบ โดยผู้พัฒนาใช้เกณฑ์ของค่าเฉลี่ยในการอภิปรายผลที่ได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 3 ตามตารางที่ 3.1

จากตาราง 4.26 แสดงความเหมาะสม/ความพึงพอใจด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ (System Performance Tests) จำนวน 6 ข้อคำถาม ในความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่าให้ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.76 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับความพึงพอใจในความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะเครื่องว่างในระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.87 ความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะการจอง และเข้าถึงระบบการจองให้ความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.83 ความรวดเร็วของระบบในการดูข้อมูลการรีวิวให้ความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.73 ความรวดเร็วของระบบในการเข้าถึงการคอมเม้น ดิชม-แนะนำให้ความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.87 ความรวดเร็วของระบบในการดูเกมที่ร้านเปิดให้บริการให้ความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย

4.67 และความรวดเร็วของระบบในการเชื่อมต่อแผนที่ ให้ความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.63

ตารางที่ 4.27 ความพึงพอใจด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชันงานของระบบ (System Functionality Tests) จำนวน 3 ข้อคำถาม

ความพึงพอใจด้านการทำงานตามฟังก์ชันงาน ของระบบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม/ ความพึงพอใจ
ความถูกต้องของข้อมูลสถานะเครื่องว่าง/ไม่ว่าง	4.96	0.18	มากที่สุด
ความถูกต้องของข้อมูลการจอง และระบบการจอง	4.93	0.25	มากที่สุด
ความถูกต้องของข้อมูลเกมที่มีให้บริการ	4.93	0.25	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.94	0.23	มากที่สุด

จากตาราง 4.27 แสดงความเหมาะสม/ความพึงพอใจด้านความพึงพอใจด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชันงานของระบบ (System Functionality Tests) จำนวน 4 ข้อคำถาม ในความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าให้ ความพึงพอใจ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย อยู่ที่ 4.91 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับความพึงพอใจในความถูกต้องของข้อมูลสถานะเครื่องว่าง/ไม่ว่างในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.96 ระดับความพึงพอใจในความถูกต้องของข้อมูลการจอง และระบบการจองในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.93 ระดับความพึงพอใจในความถูกต้องของข้อมูลการรีวิวของลูกค้าในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.76 ระดับความพึงพอใจในความถูกต้องของรูปภาพในแกลลอรี่ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.96 และระดับความพึงพอใจในความถูกต้องของข้อมูลเกมที่มีให้บริการในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.93

ตารางที่ 4.28 ความเหมาะสม/ความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ (Usability Tests) จำนวน 9 ข้อคำถาม

ความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม/ ความพึงพอใจ
การจัดวางตำแหน่งบนหน้าจอมีความเหมาะสม	4.40	0.67	มาก
ข้อมูลในแต่ละหน้าจอมีปริมาณเหมาะสม	4.60	0.62	มากที่สุด
ความชัดเจนของข้อมูลการแสดงผลบนหน้าจอ	4.40	0.62	มาก
รูปแบบตัวอักษรที่เลือกใช้มีความเหมาะสม	4.33	0.75	มาก
ใช้สีในการออกแบบมีความเหมาะสม	4.33	0.71	มาก
ภาพกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกันสามารถสื่อ ความหมายได้	4.50	0.57	มากที่สุด
ความง่ายต่อการใช้งานระบบ	4.20	0.76	มาก
ความน่าใช้ของระบบโดยภาพรวม	4.46	0.68	มาก
ความเหมาะสมของช่องในการกรอกข้อมูล	4.53	0.63	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.41	0.67	มาก

จากตาราง 4.28 แสดงความเหมาะสม/ความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ (Usability Tests) จำนวน 8 ข้อคำถาม ในความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าให้ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.41 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามให้ระดับความพึงพอใจในความง่ายต่อการใช้งานระบบในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.20 ความน่าใช้ของระบบโดยภาพรวมในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.46 ภาพกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกันสามารถสื่อความหมายได้ในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.50 ความชัดเจนของข้อมูลการแสดงผลบนหน้าจอมีความเหมาะสมในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.40 การจัดวางตำแหน่งของส่วนต่างๆบนหน้าจอมีความเหมาะสมในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.40 รูปแบบตัวอักษรที่เลือกใช้และการใช้สีในการออกแบบโดยภาพรวมมีความเหมาะสมในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 ข้อมูลในแต่ละหน้าจอมีปริมาณเหมาะสมในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.60 และความเหมาะสมของช่องในการกรอกข้อมูลในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.53

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาระบบ

3.1 หากมีแอปพลิเคชัน PL Internet ให้ใช้งานท่านจะเลือกใช้งานแอปพลิเคชันนี้หรือไม่ เพราะเหตุผลอะไร

ตารางที่ 4.29 หากมีแอปพลิเคชัน PL Internet ให้ใช้งานท่านจะเลือกใช้งานแอปพลิเคชันนี้หรือไม่ เพราะเหตุผลอะไร

ความคิดเห็นต่อการที่จะ Download มาใช้งาน	จำนวนคน	ร้อยละ
เลือกใช้งาน	27	90
ไม่เลือกใช้งาน	3	10
รวม	30	100

จากตาราง 4.29 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด จำนวน 30 คน แสดงความคิดเห็นว่า ถ้ามี แอปพลิเคชัน พี แอล อินเทอร์เน็ต ให้เลือกใช้งานจะเลือกใช้งานหรือไม่ ผู้ตอบแบบสอบถามให้คำตอบคือ เลือกใช้งาน 27 คนคิดเป็นร้อยละ 90 และไม่เลือกใช้งาน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 โดยให้เหตุผลต่างๆโดยสรุปได้ ดังนี้

สำหรับผู้เลือกใช้งาน

1. จะได้ไม่เสียเวลามารอเครื่องเล่นเวลามาถึงร้าน
2. ช่วงที่เด็กเล่นเยอะๆจะได้จองเครื่องไว้ก่อน โดยเฉพาะช่วงเด็กเลิกเรียน
3. จะได้จองเวลาที่ต้องการ ได้เวลาเกมมีกิจกรรมสำคัญที่ต้องเล่นเวลานี้โดยเฉพาะ
4. จะได้จองเครื่องที่ใกล้กัน เวลาจะมาเล่นกับเพื่อนหรือแฟน

สำหรับผู้ที่ไม่เลือกใช้งาน

1. ค่อนข้างยากเกินไป ถ้ามาถึงร้านเครื่องไม่ว่าง ก็รอได้
2. ชอบออกมาดูเพื่อนเล่น ไม่ชอบอยู่บ้าน ถ้าเครื่องยังไม่ว่าง ก็ดูเพื่อนเล่นก่อน

3.2 ข้อเสนอแนะอื่นๆที่ต้องการให้ปรับปรุงและพัฒนา

นอกจากที่ผู้ทดสอบหรือลูกค้าที่ตอบแบบสอบถามได้ให้เหตุผลในการดาวน์โหลดไว้แล้วยังได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงแอปพลิเคชันต่อไป ดังนี้

1. น่าจะมีระบบให้คุยกับเจ้าของร้านได้โดยตรง หรือจะเป็นเฟสบุ๊ค ไลน์ เพื่อให้เปิดเครื่องเมื่อมีเครื่องว่าง โดยไม่ต้องโทรศัพท์มาเอง

2. ตอนคุณสถานะเครื่องหรือจองเครื่อง น่าจะเป็น รูปหรือแผนผังที่นั่งในร้าน เพราะบางทีจำไม่ได้เครื่องที่ต้องการตั้งอยู่ส่วนไหนของร้าน

3. น่าจะมีโปรโมชัน แนะนำผ่านทางโปรแกรมบ้าง