

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
การออกแบบตารางฐานข้อมูล

Data Dictionary

ตารางที่ 1 แสดงรายละเอียดการเก็บข้อมูล Review ลูกค้า

ลำดับ	แอทริบิวต์	ความหมาย	ชนิดข้อมูล	คีย์
1.	ID	ไอดี	INTEGER	PK
2.	Image	ชื่อรูปภาพ	VARCHAR(100)	
3.	Name	ชื่อลูกค้า	VARCHAR(30)	
4.	Subject	หัวข้อเด่น	VARCHAR(50)	
5.	Detail	รายละเอียด	VARCHAR(500)	
6.	Point	คะแนนที่ได้	INTEGER	

ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดการเก็บข้อมูล Booking ลูกค้า

ลำดับ	แอทริบิวต์	ความหมาย	ชนิดข้อมูล	คีย์
1.	ID	ไอดี	INTEGER	PK
2.	Number	เลขเครื่อง	INTEGER	
3.	Name	ชื่อลูกค้า	VARCHAR(30)	
4.	StartTime	เวลาเริ่มต้น	INTEGER	
5.	EndTime	เวลาสิ้นสุด	INTEGER	

ตารางที่ 3 แสดงรายละเอียดการเก็บข้อมูล Game ที่ให้บริการของกิจการ

ลำดับ	แอทริบิวต์	ความหมาย	ชนิดข้อมูล	คีย์
1.	ID	ไอดี	INTEGER	PK
2.	Name	ชื่อเกม	VARCHAR(100)	
3.	Image	รูปภาพเกม	VARCHAR(100)	
4.	Type	ประเภทของเกม	VARCHAR(100)	
5.	Link	ลิงก์เว็บเกม	VARCHAR(100)	

ภาคผนวก ข

Use Case Scenario

ตารางที่ 1 Use Case Description Status

Use Case Name	Check Status	
Actor	User	
Pre Conditions	ผู้ใช้งานเข้าใช้งานผ่าน Tabbar Menu > Review	
Post Conditions	ระบบแสดงข้อมูลการรีวิวของลูกค้าท่านอื่นๆ	
Flow of Events	Actor	System
	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ใช้งานเข้าสู่แอปพลิเคชัน 2. ผู้ใช้งานเลือก Tabbar Menu > Status 3. ผู้ใช้งานจะสังเกต เครื่องว่าง/ไม่ว่าง ผ่านทางหน้า Status และตัดสินใจที่ออกหรือ ไม่ออกมาเล่นในขณะนั้น 	<ol style="list-style-type: none"> 2.1 ระบบจะทำการประมวลผลจากหน้าเว็บ XML ที่ผู้ดูแลอัปเดตข้อมูลจากลูกค้าที่เล่นอยู่ในขณะนั้น ตามเวลาจริง

ตารางที่ 2 Use Case Description Booking

Use Case Name	Booking Time	
Actor	User	
Pre conditions	ผู้ใช้งานเข้าใช้งานผ่าน Tabbar Menu > Booking	
Post conditions	ระบบจะแสดงเลขเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนการจอง 26 - 40	
Flow of Events	Actor	System
	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ใช้งานเข้าสู่แอปพลิเคชัน 2. ผู้ใช้งานเข้าเลือก Tabbar > Menu 3. ผู้ใช้งานเลือกเครื่องที่ 	<ol style="list-style-type: none"> 2.1 ระบบประมวลผล และโชว์รายการเลขเครื่องคอมพิวเตอร์ 3.1 ระบบประมวลผล และส่งข้อมูลที่

	<p>ต้องการจะจอง</p> <p>4. ผู้ใช้งานสังเกตช่วงเวลาที่มีคนจองไปแล้ว และเลือกเวลาอื่นๆที่ยังว่างอยู่ด้วยการ เลื่อนเวลา เริ่มต้น และเวลาสิ้นสุด พร้อมกรอกชื่อผู้จอง</p> <p>5. ผู้ใช้งานกดปุ่มยืนยันการจอง</p>	<p>จำเป็นต่างๆของเครื่องนั้นๆไปยังหน้าต่อไป</p> <p>41. ระบบประมวลผลโชว์รายละเอียดต่างๆ ชื่อลูกค้า และช่วงเวลาที่ลูกค้าจองไว้แล้ว , ตัวเลือกเวลา เริ่มต้น และเวลาสิ้นสุด , ช่องกรอกชื่อของลูกค้า และปุ่มยืนยัน</p> <p>5.1 ระบบตรวจสอบความถูกต้องในการจอง ถ้าถูกต้อง ระบบเก็บข้อมูลต่างๆลงฐานข้อมูล SQL ผ่านทางภาษา php</p>
--	---	---

ตารางที่ 3 Use Case Description Review

Use Case Name	See Review	
Actor	User	
Pre Conditions	ผู้ใช้งานเข้าใช้งานผ่าน Tabbar Menu > Review	
Post Conditions	ระบบแสดงข้อมูลการรีวิวของลูกค้าท่านอื่นๆ	
Flow of Events	Actor	System
	<p>1. ผู้ใช้งานเข้าสู่แอปพลิเคชัน</p> <p>2. ผู้ใช้งานเลือก Tabbar Menu > Review</p> <p>3. ผู้ใช้งานเลือก รีวิวของคนที่ต้องการ</p>	<p>2.1 ระบบประมวลผลและดึงข้อมูลจาก xml โชว์เป็นรายการ รีวิวที่ผู้ใช้งานท่านอื่นๆรีวิวไว้ ประกอบไปด้วย ชื่อ รูป หัวข้อ รายละเอียด และคะแนนที่ได้</p> <p>3.1 ระบบส่งข้อมูลไปหน้าถัดไป และ โชว์ข้อมูลต่างๆ ครบถ้วนสมบูรณ์</p>

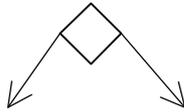
ตารางที่ 4 Use Case Description Comment

Use Case Name	Comment	
Actor	User	
Pre Conditions	ผู้ใช้งานเข้าใช้งานผ่าน Tabbar Menu > Comment	
Post Conditions	ระบบแสดงข้อมูลที่ต้องกรอกเกี่ยวกับการ Comment	
Flow of Events	Actor	System
	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ใช้งานเข้าสู่แอปพลิเคชัน 2. ผู้ใช้งานเลือก Tabbar > Comment 3. ผู้ใช้งานกรอกรายละเอียดต่างๆ 4. ผู้ใช้งานเลือกอัปโหลดรูป 5. ผู้ใช้งานเลือกรูปภาพที่ต้องการอัปโหลด 6. ผู้ใช้งานกดเซฟข้อมูล 	<ol style="list-style-type: none"> 2.1 ระบบแสดงหน้า Comment และข้อมูลต่างๆที่ต้องกรอก ได้แก่ ชื่อ หัวข้อ รายละเอียด รูปภาพ และคะแนนที่ได้ 4.1 ระบบดึงแกลลอรีรูปที่มีอยู่ในเครื่อง ไอโฟนของผู้ใช้งาน 5.1 หน้า Comment ระบบแสดงรูปภาพที่ผู้ใช้งานเลือกตรงกรอบรูปภาพ 6.1 ระบบทำการเซฟข้อมูลลงฐานข้อมูลและแจ้งข้อความเซฟเรียบร้อยแล้ว

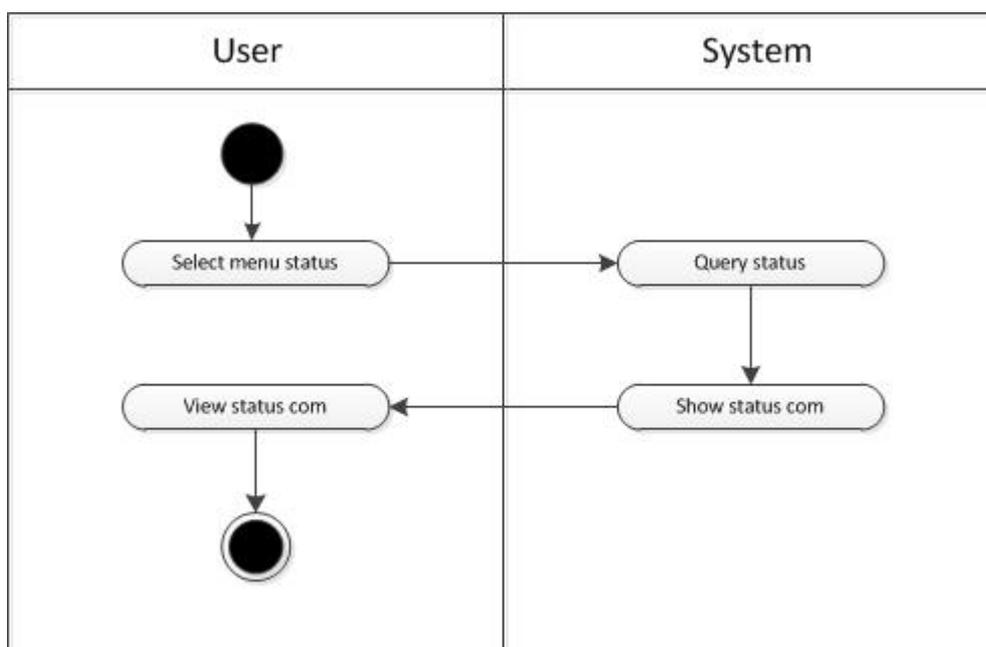
ภาคผนวก ค

ผังแสดงกิจกรรมที่เกิดขึ้นของกิจกรรม

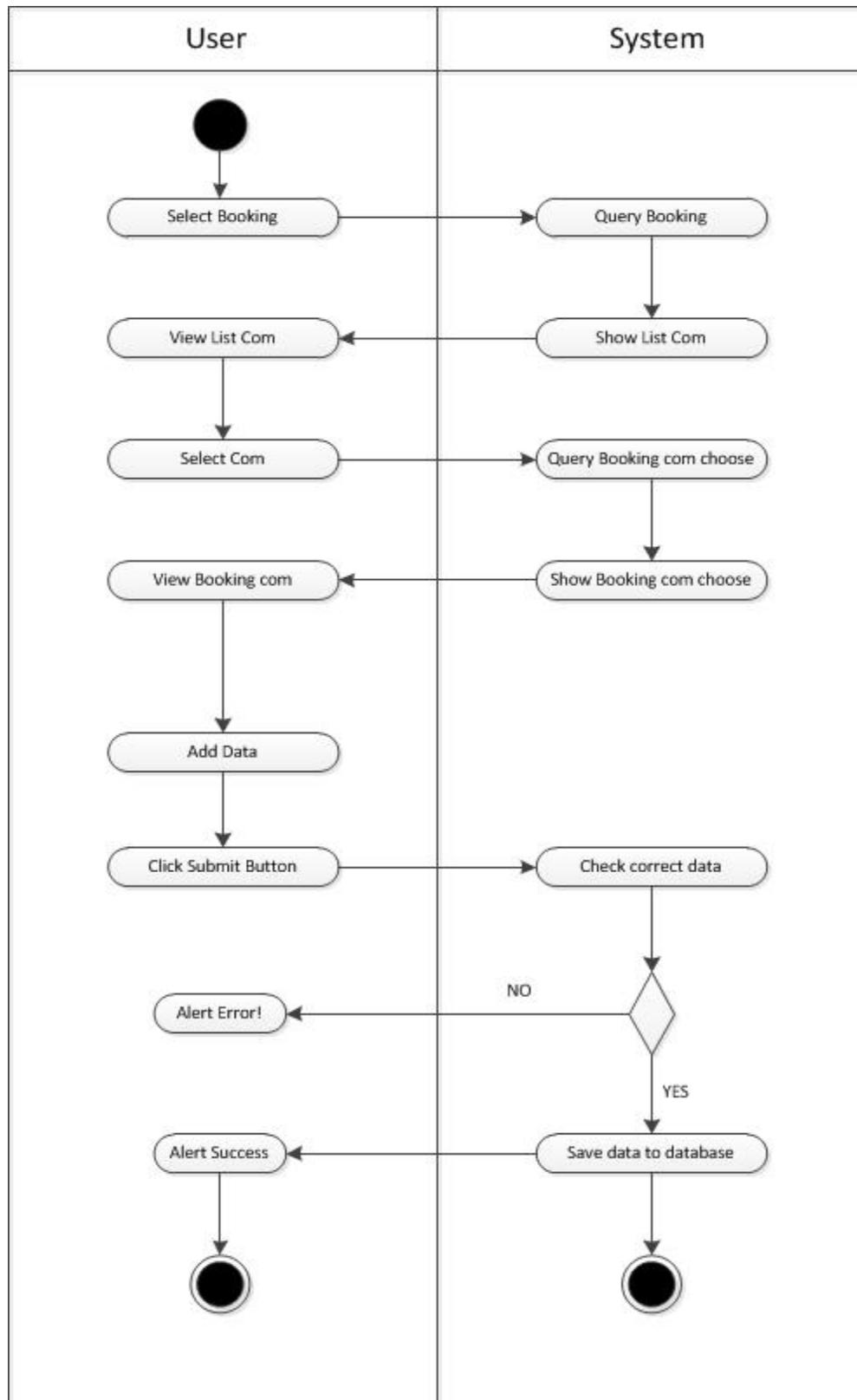
ตารางที่ 1 ส่วนประกอบของ Activity Diagram

ชื่อสัญลักษณ์	ความหมาย	สัญลักษณ์
Initial Activity	สัญลักษณ์เพื่อแสดงจุดเริ่มต้นของกิจกรรมใน activity diagram	
Activity	เป็นการกำหนดกิจกรรมของ User หรือ System ที่เกิดขึ้นว่าเกี่ยวกับอะไร	
Decision	เงื่อนไขการเลือกหรือผัดถูก ของกิจกรรมที่เกิดขึ้น	
Final Activity	จุดสิ้นสุดของกิจกรรมที่เกิดขึ้นมาทั้งหมด	

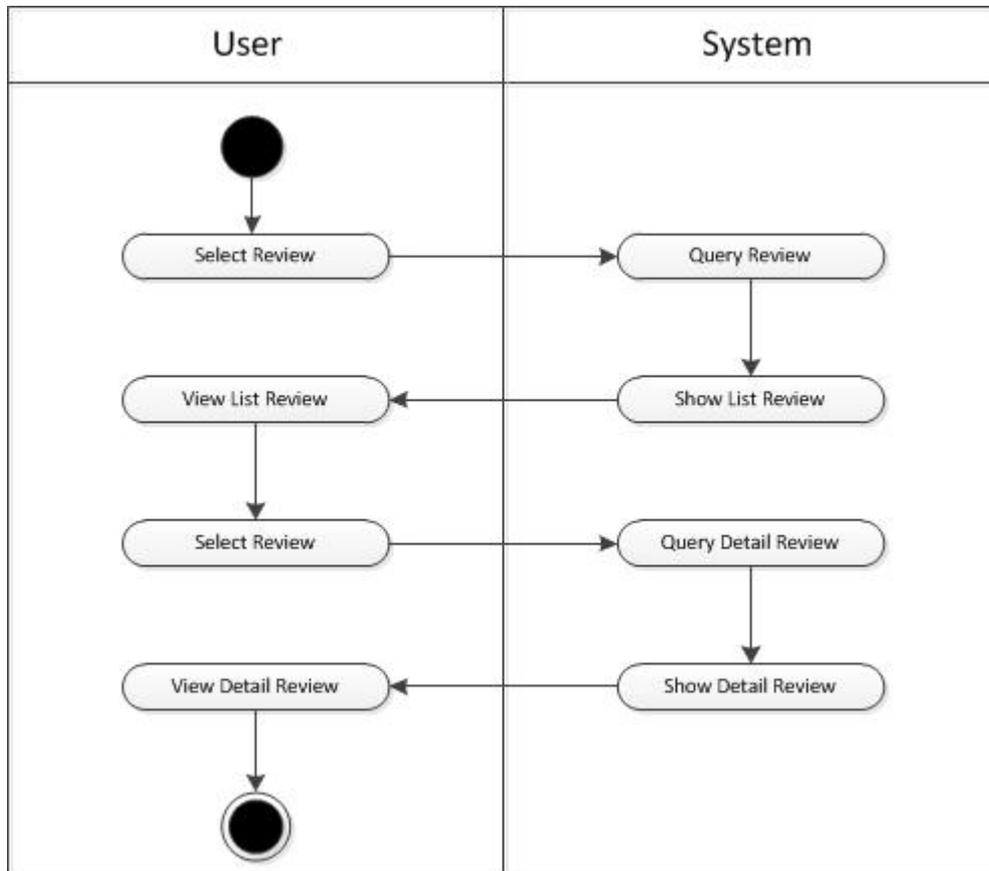
รูปที่ 1 Activity Diagram Status



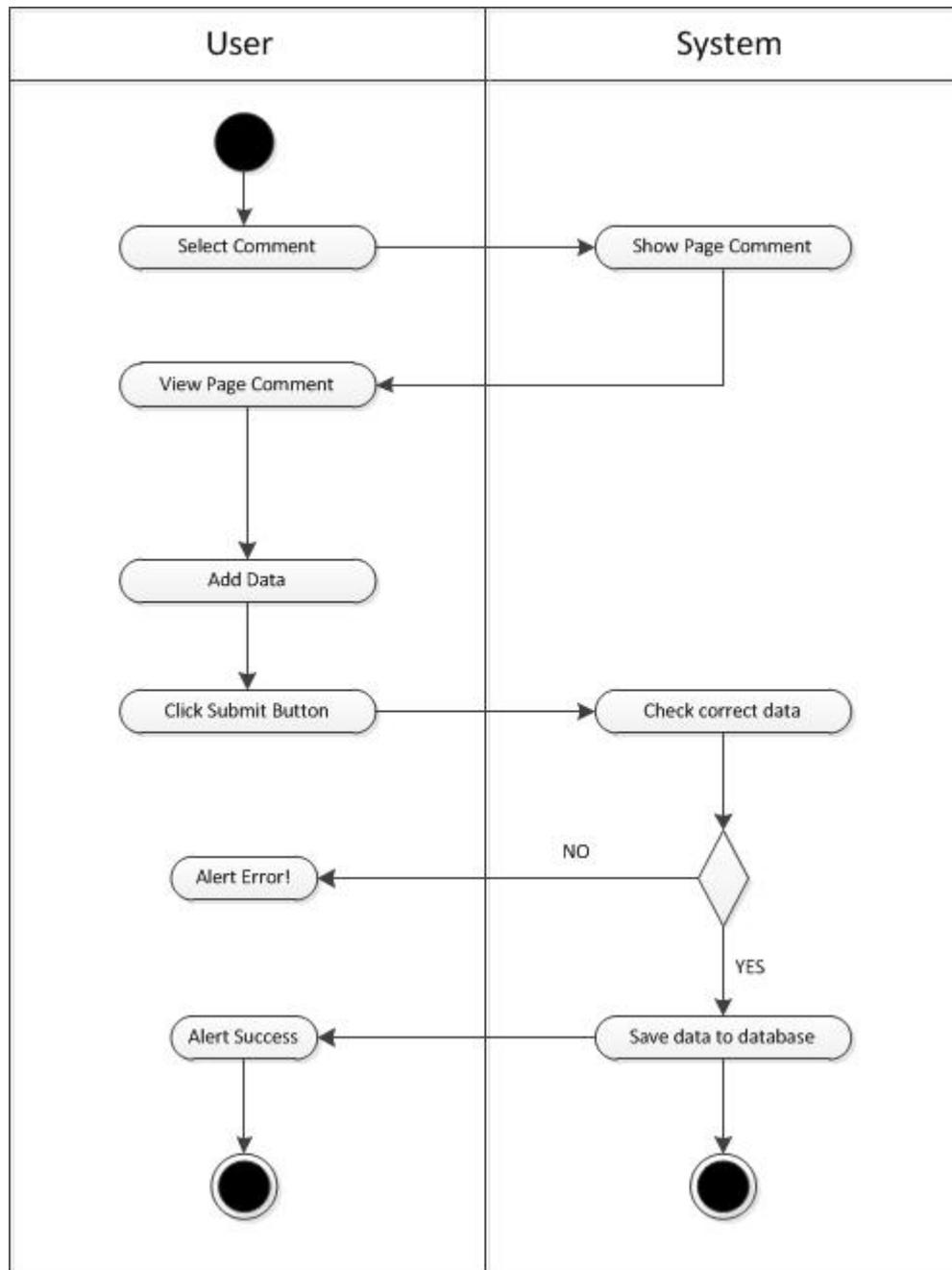
รูปที่ 2 Activity Diagram Booking



รูปที่ 3 Activity Diagram Review



รูปที่ 4 Activity Diagram Comment



ภาคผนวก ง
ตัวอย่างแบบสอบถาม

แบบสอบถาม

พี แอล อินเทอร์เน็ต : แอปพลิเคชัน สำหรับดูสถานะและจองเครื่องเล่นสำหรับลูกค้า

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม

เรียน ผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน

ด้วยข้าพเจ้านาย ศุขทิวักร รัตนภิญโญกุล อยู่ระหว่างทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือไอโฟน กรณีศึกษา: การดูสถานะและการจองเวลาเล่นเกมส เพื่อใช้ประกอบงานวิจัยระดับปริญญาโท คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิศวกรรมเว็บ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านตอบแบบสอบถาม ทั้งนี้ข้าพเจ้าขอรับรองว่าข้อมูลนี้จะถูกเก็บเป็นความลับเฉพาะไม่นำไปเปิดเผย จึงขอให้ท่านไว้วางใจ และขอให้ท่านตอบแบบสอบถามให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด และโปรดตอบแบบสอบถามให้ครบทุกส่วน การศึกษานี้จะสำเร็จลุล่วงไม่ได้หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามมีวัตถุประสงค์เพื่อทราบความพึงพอใจเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือไอโฟน กรณีศึกษา: การดูสถานะและการจองเวลาเล่นเกม สำหรับเป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาระบบให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในอนาคตต่อไป
2. ความคิดเห็นที่ท่านได้ตอบแบบสอบถามนี้จะมีคุณค่ายิ่งและจะไม่ส่งผลกระทบต่อผู้ตอบแบบสอบถามใดๆ ทั้งสิ้น
3. ข้อมูลนี้จะถูกเก็บเป็นความลับเฉพาะ กรุณาตอบให้ตรงความเป็นจริงมากที่สุด
4. โปรดอ่านข้อความอย่างละเอียดและเลือกโดยทำเครื่องหมาย ลงใน ในช่องระดับที่เป็นจริงหรือใกล้เคียงตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

แบบสอบถามมีทั้งหมด 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบและการทำงานของระบบ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาระบบ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความซึ่งตรงกับข้อมูลของท่าน

1. ข้อมูลส่วนบุคคล1.1 เพศ ชาย หญิง1.2 อายุ 15-20 ปี 21-25 ปี 25 ปีขึ้นไป

1.3 โทรศัพท์ที่ใช้เป็นประเภทสมาร์ตโฟนหรือไม่

 ใช่ ไม่ใช่

1.4 เป็นลูกค้าประจำของร้าน(เล่นทุกวัน)หรือไม่

 ใช่ ไม่ใช่

1.5 มีประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการจองเวลามาก่อนหรือไม่

 เคย ไม่เคย

1.6 เคยต้องรอเครื่องว่างในขณะที่มาใช้บริการหรือไม่

 เคย ไม่เคย

ตอนที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบและการทำงานของระบบ

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามตอนที่ 2 เป็นการสอบถามข้อมูลความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามภายหลังจากการได้ทดลองใช้แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้น ซึ่งแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ด้านคือ

1.1 ด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ(System Performance Tests)

เป็นการประเมินผลประสิทธิภาพและความรวดเร็วในการทำงานของระบบ

1.2 ด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชันงานของระบบ (System Functionality Tests)

เป็นการประเมินผลความถูกต้องในการทำงานของระบบ

1.3 ด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ (Usability Tests)

เป็นการประเมินลักษณะการออกแบบของระบบว่าง่ายต่อการใช้งานมากน้อยเพียงใด

2. ในการตอบแบบสอบถาม โปรดพิจารณาข้อความแล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องแบบสอบถามที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด โดยตัวเลขระดับความเหมาะสม/ความพึงพอใจแต่ละด้านมีความหมายดังนี้

ระดับคะแนนความคิดเห็น		ความหมาย
5	มากที่สุด	มีความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
4	มาก	มีความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับดีมาก
3	ปานกลาง	มีความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับปานกลาง
2	น้อย	มีความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับน้อย
1	น้อยที่สุด	มีความเหมาะสม/ความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ตัวอย่างการประเมิน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม/ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ความน่าเชื่อถือของระบบ		✓			

แบบสอบถามความพึงพอใจด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ (System Performance Tests)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม / ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะเครื่องว่าง					
ความรวดเร็วของระบบในการดูสถานะการจอง และเข้าถึงระบบการจอง					
ความรวดเร็วของระบบในการดูข้อมูลการรีวิว					
ความรวดเร็วของระบบในการเข้าถึงการคอมเมนต์ ติชม-แนะนำ					
ความรวดเร็วของระบบในการดูเกมที่ร้านเปิดให้บริการ					
ความรวดเร็วของระบบในการเชื่อมต่อแผนที่					

แบบสอบถามความพึงพอใจด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชันงานของระบบ (System Functionality Tests)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม / ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
ความถูกต้องของข้อมูลสถานะเครื่องว่าง/ไม่ว่าง					
ความถูกต้องของข้อมูลการจอง และระบบการจอง					
ความถูกต้องของข้อมูลเกมที่มีให้บริการ					

แบบสอบถามความพึงพอใจด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ (Usability Tests)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม / ความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
การจัดวางตำแหน่งบนหน้าจอมีความเหมาะสม					
ข้อมูลในแต่ละหน้าจามีปริมาณเหมาะสม					
ความชัดเจนของข้อมูลการแสดงผลบนหน้าจอ					
รูปแบบตัวอักษรที่เลือกใช้มีความเหมาะสม					
การใช้สีในการออกแบบโดยภาพรวมมีความเหมาะสม					
ภาพกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกันสามารถสื่อความหมายได้					
ความง่ายต่อการใช้งานระบบ					
ความน่าใช้ของระบบโดยภาพรวม					
ความเหมาะสมของช่องในการกรอกข้อมูล					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาระบบ

3.1 ท่านคิดว่าถ้ามีแอปพลิเคชัน P L Internet ให้ใช้งานท่านเลือกที่จะใช้งาน แอปพลิเคชันนี้หรือไม่เพราะเหตุผลอะไร

ใช้งาน

เพราะ.....
.....
.....

ไม่ใช้งาน

เพราะ.....
.....
.....

3.2 ข้อเสนอแนะอื่นๆที่ต้องการให้ปรับปรุงและพัฒนา

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาตอบแบบประเมินความพึงพอใจ

นาย สุขทิวากร รัตนภิญโญกุล

โทร 083-0875949

raksit_10328@hotmail.com