กิตติกรรมประกาศ

โครงงานระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ กรณีศึกษาร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากอาจารย์ คธาวุฒิ จันบัวลา ที่กรุณารับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาเฉพาะกรณีตลอดมา รวมทั้งได้กรุณาเสียสละเวลาตรวจสอบการศึกษาเฉพาะกรณีและแก้ไขมาปัญหาการใช้โปรแกรมและแก้ไขตรวจสอบข้อผิดพลาดให้จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้ศึกษาขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณอาจารย์ สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอนและให้คำแนะนำในการพัฒนาระบบแอพพลิเคชั่น และขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ที่ให้สถานที่ในเวลากลางวันและกลางคืนในการจัดทำโครงงานครั้งนี้

สุดท้ายนี้คุณประโยชน์ทั้งหมดที่เกิดจากการทำโครงงานในครั้งนี้ ขอบคุณเพื่อนๆที่ให้คำปรึกษาช่วยออกความคิดเห็นช่วยกัน ขอขอบคุณแม่บ้านที่คอยทำความสะอาดพื้นที่ให้ได้ใช้ ขอมอบความดีและคำชื่นชมแก่ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในครั้งนี้ทั้งหมดและหากมีข้อผิดพลาดหรือข้อบกพร่องประการใด ผู้จัดทำใคร่ขอน้อมรับด้วยความเคารพ

ผู้จัดทำ
นายทรงปัญญา ทองดี
นายณัฐพล ตลับทอง

หัวข้อโครงงาน	ระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ
ชื่อผู้จัดทำโครงงาน	นายทรงปัญญา ทองดี
	นายณัฐพล ตลับทอง
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์คธาวุฒิ จันบัวลา
คณะ	วิทยาการจัดการ
สถาบัน	มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

โครงงานระบบระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ กรณีศึกษาร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ให้กับร้านซัมหมิงสุกี้โบราณและเพื่อประเมินความพึงพอใจของคนที่เข้ามาใช้สื่อประชาสัมพันธ์ทางเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่น โครงงานนี้ได้จัดทำระบบระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์และได้มีการสำรวจความพึงพอใจ ผู้ที่เข้ามาใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างได้เข้ามาศึกษาระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ ได้แก่ผู้ที่เข้ามาใช้งานแอพพลิเคชั่น จำนวน 50 คน โปรแกรมที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเป็นโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน ผลการทดลองที่ได้สามารถสรุปได้ว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อ ระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ เนื้อหาด้านการออกแบบระบบ คิดเป็นร้อยล่ะ 3.99 เนื้อหาด้านความเหมาะสมของระบบ คิดเป็นร้อยล่ะ 4.45 เนื้อหาด้านประโยชน์ของระบบ คิดเป็นร้อยล่ะ 4.49 โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยล่ะ 4.31

คำสำคัญ : แอพพลิเคชั่น , ประชาสัมพันธ์ , ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

Project Title	The application system of the ancient Samming Sukirestaurant.
Project Owner Name	Mr. Songpanya Thongdee
	Mr Nattapon Sakthong
Advisors	Mr.Khathawut Chanbuala
Faculty	of Management Science
Institution	Buriram Rajabhat University

Abstract

System project, application system, public relations A case study of the ancient Samling Suki restaurant The objective is to develop a website and application for public relations for the ancient Samling Suki shop and to assess the satisfaction of people who use the public relations website and application. This project has established a system Application systems, public relations and satisfaction surveys Those who come to use as a sample have come to study the application system of public relations. Including 50 people who use the application. The program used to collect data is a computer program. Data analysis includes Finding the average, percentage, standard deviation, the result can be concluded that the sample satisfaction questionnaire for Application system, public relations System design content Hundreds per cent. 3.99 % Content suitability of the system. Percentage of the amount. 4.45 % Content system benefits Calculated as a percentage. 4.49 % Overall, the level is very good. Percentage 4.31 %

Keyword: Applications, public relations, Samming Sukiyaki ancient shops

สารบัญ

เรื่อง **หน้า**

กิตติกรรมประหกาศ ..... ก

บทคัดย่อ ..... ข

สารบัญ ..... ง

สารบัญภาพ ..... ฉ

สารบัญภาพ ..... ช

สารบัญตาราง ..... ซ

บทที่ 1 1

บทนำ 1

1.1 ที่มาและความสำคัญ 1

1.2 วัตถุประสงค์ 2

1.3 เครื่องมือที่ใช้พัฒนาระบบ 2

1.4 ขอบเขตของการวิจัย 2

1.5 กรอบแนวคิด 3

1.6 ระยะเวลาในการดำเนินงาน 4

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ 4

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ 4

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 5

2.1 ประวัติร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ 5

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์ 6

2.3 หลักการหรือทฤษฎีในการออกแบบเว็บไซต์ 9

2.4 เทคโนโลยีการพัฒนาเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่น IONIC FRAMEWORK 10

2.5 วิจัยที่เกี่ยวข้อง 17

บทที่ 3 วิธีดำเนินโครงงาน 18

สารบัญ(ต่อ)

เรื่อง **หน้า**

3.1 ภาพรวมระบบ 18
3.2 ภาพรวมผังการทำงานระบบเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ 19
3.3 การออกแบบระบบการทำงาน 20
3.4 การออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ 28
3.5 การออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจ 31
บทที่ 4 33
4.1 ระบบประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ 33
4.2 แอพพลิเคชั่น 37
4.3 การประเมินความพึงพอใจ 39
บทที่ 5 42
5.1 สรุป อภิปรายผล 42
5.2 ข้อเสนอแนะ 43

สารบัญภาพ

เรื่อง **หน้า**

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิด 3
ภาพที่ 2.1 รูปอาหารร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ 5
ภาพที่ 3.1 ภาพรวมของระบบ 18
ภาพที่ 3.2 ภาพรวมผังการทำงานระบบเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ 19
ภาพที่ 3.3 CONTEXT DIAGRAM ของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ 20
ภาพที่ 3.4 DATAFLOW ระบบเว็บไซต์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ 21
ภาพที่ 3.5 DATA FLOW การค้าหาข้อมูลร้านและข้อมูลอาหาร 21
ภาพที่ 3.6 DATA FLOW การเข้าสู่ระบบ *ของ* ADMIN 22
ภาพที่ 3.7 DATA FLOW การจัดการข้อมูลร้าน 23
ภาพที่ 3.8 DATA FLOW การจัดการข้อมูลร้าน 24
ภาพที่ 3.9 FLOWCHART การค้าหาข้อมูล 25
ภาพที่ 3.10 FLOWCHART *แสดงการเข้าสู่ระบบของ* ADMIN 26
ภาพที่ 3.11 FLOWCHART แสดงการจัดการข้อมูลต่าง ๆ ของ ADMIN 27
ภาพที่ 3.12 แสดงหน้าของเว็บไซต์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ 28
ภาพที่ 3.13 แสดงหน้าตาหน้าของ ข้อมูลร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ 28
ภาพที่ 3.14 แสดงรูปภาพหน้าตาและรายละเอียดของสุกี้ 29
ภาพที่ 3.15 ADMIN สามารถทำอะไรได้บ้าง แก้ไข เพิ่มข้อมูลต่างๆ 30
ภาพที่ 3.16 ตัวอย่างการเพิ่มข้อมูลร้าน เช่น การเพิ่มเบอร์โทร ที่อยู่ FACEBOOK 30
ภาพที่ 3.17 ตัวอย่างการเพิ่มข้อมูลรายละเอียดของอาหารข้อมูลต่างๆ 30
ภาพที่ 4.1 หน้าจอเข้าสู่ระบบผู้ใช้งาน 33
ภาพที่ 4.2 หน้าแรกของเว็บไซต์ 34
ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างหน้าเข้ามาดูเมนูอาหาร 34
ภาพที่ 4.6 เป็นหน้าเมนูอาหารชุด 35
ภาพที่ 4.7 ตัวอย่างหน้าเมนูติ่มซัม 35
ภาพที่ 4.8 หน้าเมนูลูกชิ้น 36
ภาพที่ 4.9 เมนูเพิ่มเติม 36
ภาพที่ 4.10 หน้าแรกของแอพพลิเคชั่น 37

สารบัญภาพ(ต่อ)

เรื่อง **หน้า**

ภาพที่ 4.11 หน้าเมนูบนแอพพลิเคชั่น 38
ภาพที่ 4.12 หน้าที่เกี่ยวกับเรา 38

สารบัญตาราง

เรื่อง **หน้า**

ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน..... 4
ตารางที่ 4.1 จำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ..... 39
ตารางที่ 4.2 ด้านการออกแบบระบบ..... 39
ตารางที่ 4.3 ด้านความเหมาะสมของระบบ..... 40
ตารางที่ 4.4 ด้านประโยชน์ของระบบ..... 41

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ข้อมูลข่าวสารนับเป็นปัจจัยสำคัญปัจจัยหนึ่งสำหรับการดำเนินกิจการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนข้อมูลด้านธุรกิจ การปฏิบัติงานในองค์กร ภาครัฐ หรือแม้กระทั่งด้านการศึกษาซึ่งสารมารถติดต่อสื่อสารได้ตลอดเวลาและได้หลายช่องทาง ข่าวสารข้อมูลจึงถือเป็นปัจจัยในการกำเนินกิจการงานต่าง ๆ ผู้ที่มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วกว่าก็จะได้เปรียบผู้อื่น อินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ยังเป็นแหลงรวบรวมสารสนเทศจากทั่วโลกเข้าด้วยกันถือว่าเป็นยุคแห่งการสื่อสารอย่าแท้จริงเหมือนขุมทรัพย์ข้อมูลข่าวสารที่คนส่วนใหญ่หันมาสนใจในปัจจุบันซึ่งเป็นช่องทางในการสื่อสารที่ไม่มีวันสิ้นสุดมีข่าวสารต่างๆถูกส่งไปถ่ายทอดผ่านทางอินเทอร์เน็ต เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การพูดคุยผ่านสื่อคอมพิวเตอร์การโฆษณาสินค้าในเว็บไซต์ ข้อมูลข่าวสารจากทางเว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นต้นอินเทอร์เน็ตได้แทรกซึมเข้าไปทุกภาคส่วนของสังคม และเข้ามามีส่วนสำคัญต่อการกำเนินชีวิตของคนไทยเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ปัจจุบันไม่มีข้อมูลใดที่ไม่สามารถหาได้จากอินเทอร์เน็ต จากการที่อินเทอร์เน็ตเป็นการยอมรับว่ามีประโยชน์มหาศาล มีข้อมูลอย่างมากมายและไม่จำกัดเวลาในการเข้าถึงสารสนเทศอินเทอร์เน็ตได้พัฒนาไปมากกว่าเพียงแค่การรับส่งข่าวสารอีเมล์ และยังสารถทำให้การสืบค้นสารสนเทศได้ในลักษณะสื่อหลายมิติที่เป็นทั้งตัวอักษร ภาพ และเสียง หรือที่เรียกว่าเวอร์ไวเว็บ และเป็นเครื่องมือสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำทุกคนสามรถการกระจายข้อมูลความรู้ได้อย่างรวดเร็ว เข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อย่างไร้ขีดจำกัด วัตถุประสงค์เพื่อกระจายข่าวสารประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

ร้านซัมหมิงเป็นร้านสุกี้สูตรโบราณ ตั้งอยู่ อ.เมือง จ.บุรีรัมย์ ขายอาหารตามเมนูคำสั่ง เช่น เมนู สุกี้หมูหมักนุ่ม หรือจะเป็น สุกี้ผักสำหรับคนที่รักในการรับประทานผักเพื่อสุภาพ สุกี้ทะเล สุกี้เนื้อ และยังมีอาหารคาวหวานสำหรับรับประทานสุดท้าย คือ ติมซัม มากมายหลายอย่าง เช่น อาหารนึ่ง ขนมจีบหมูฮกเกี้ยน ขนมจีบหยกสูตรฮ่องกง ฝันโก๋ สาหร่ายห่อกุ้ง เสี่ยวหลงเป๋า ไข่เข็มจักรพรรดิ ยังมีอีกหลายเมนูมากมาย ของหวาน เช่น ไอศกรีม และ ซาลาเป๋า หรือจะเป็นของทอดทางร้านก็มีเมนูให้เลือกมากมายเช่นกัน แต่ถึงจะว่าเป็นร้านที่พร้อมบริการอาหาร แต่ยังคงเป็นที่รู้จักในระดับที่น้อย เพราะร้านยังไม่มีการประชาสัมพันธ์โดยการใช้สื่อออนไลน์อย่างเช่น เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ และ แอพพลิเคชั่น ทำให้ได้ลูกค้าที่มารับประทานจำนวนน้อย และ เป็นลูกค้าบุคคนเดิม ๆ เป็นการเสียโอกาศในการประกอบธุรกิจไปอย่างน่าเสียดาย

จากข้อมูลที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงเข้าใจถึงปัญหาของทางร้าน จึงมีแนวคิดที่จะศึกษาและพัฒนาเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ให้ร้านเพื่อให้ทางร้านได้ใช้ประโยชน์ในการลงข้อมูลต่าง ๆ

ของธุรกิจ เพื่อแก้ไขปัญหาการเสียโอกาสต่าง ๆ โดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์และแอพพลิเคชั่น เพราะว่า ปัจจุบันมีผู้ใช้แอพพลิเคชั่น เป็นจำนวนมาก จึงสามารถใช้ช่องทางนี้เพื่อประชาสัมพันธ์ได้อย่างรวดเร็วเข้าและเข้าถึงคนจำนวนมากภายในเวลาสั้น

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ให้กับร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

1.2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจของคนที่เข้ามาใช้สื่อประชาสัมพันธ์ทางเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่น

1.3 เครื่องมือที่ใช้พัฒนาระบบ

1.3.1 AMD Ryzen 5 2500U with Radeon Vega Mobile Gfx 2.00 GHz หน่อยความ 8.00 GB ระบบปฏิบัติการ 64 บิต ประมาณผลที่ทำงานบน x64 Windows 10 Home 2018

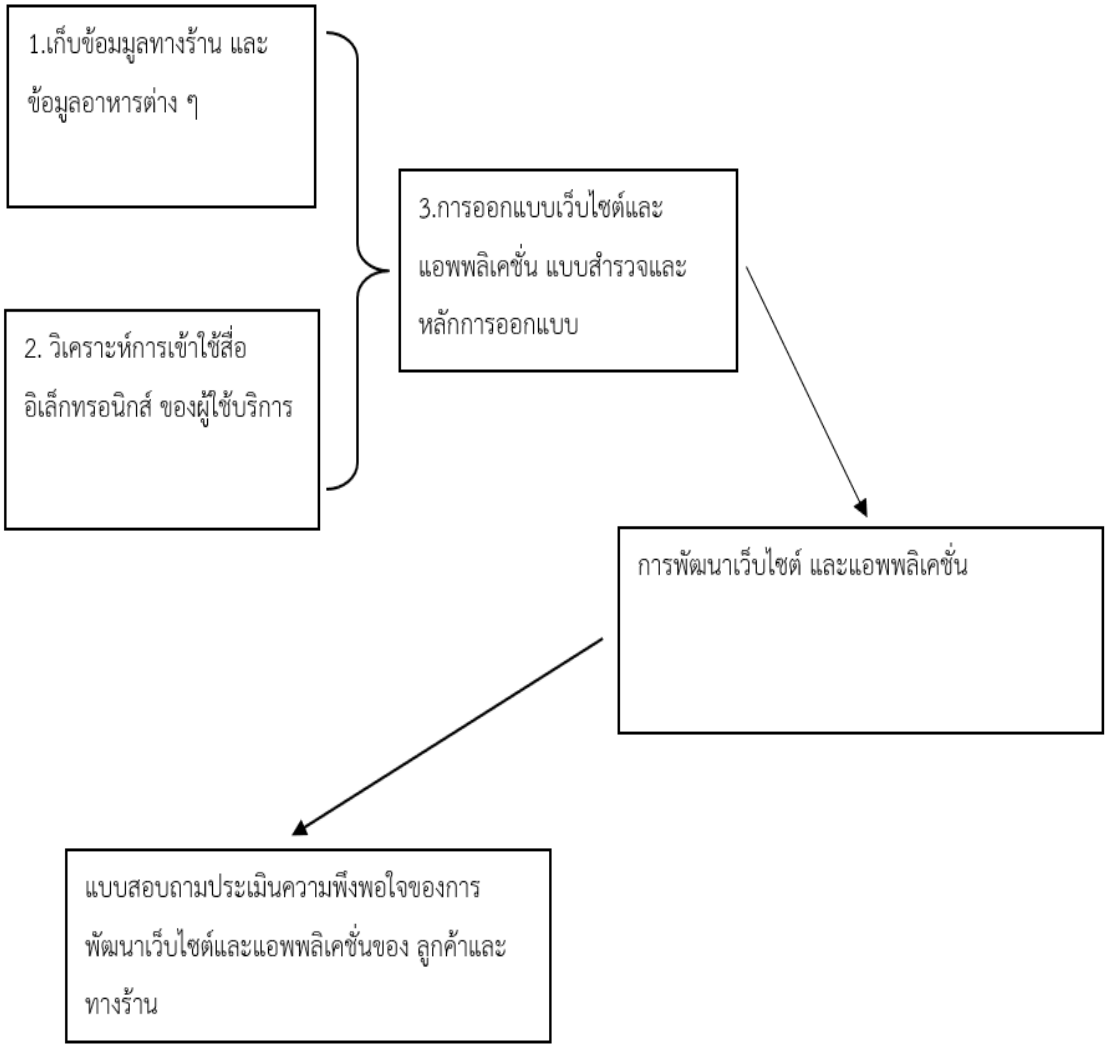
1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้เพื่อประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงให้ผู้คนรู้จักผ่านทางเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ และ แอพพลิเคชั่น

1.5 กรอบแนวคิด

เป็นส่วนของการวางแผนการนำความคิดมาประยุกต์ใช้เพื่อที่จะใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ การเก็บรวบรวมข้อมูลรวมไปถึงการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 0.1 กรอบแนวคิด

1.6 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือน พ.ศ 2562															
	มิถุนายน				กรกฎาคม				สิงหาคม				กันยายน			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.นำเสนอหัวข้อ																
2.รวบรวมข้อมูล																
3.วิเคราะห์ออกแบบระบบ																
4.พัฒนาระบบ																
5.ทดสอบระบบและแก้ไขข้อผิดพลาด																
6.นำเสนอผลงาน																
7.จัดทำคู่มือ																

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ คือ บริการบนอินเทอร์เน็ตบริการหนึ่ง ที่จะทำให้ผู้ใช้สามารถโพสข่าวสื่อสารกิจกรรมใด ๆ กับผู้ใช้ เว็บไซต์ คนอื่น ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นประเด็นคำถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวีดีโอ เขียนบทความหรือบล็อกแชทคุยกับในขณะนั้น และยังสามารถทำกิจกรรมอื่น ๆ ผ่านแอพพลิเคชั่นเสริม(Application)ที่มีอยู่อย่างมากมาย ซึ่งแอพพลิเคชั่นดังกล่าวได้ถูกพัฒนาเข้ามาเพิ่มเติมอยู่เรื่อย ๆ

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 ได้เว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

1.8.2 ได้ผลรับความพึ่งพอใจของผู้ประกอบการ และ ผู้เข้าใจเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์และแอพพลิเคชั่น

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “แอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ” 7/7-1 ถ.พิทักษ์ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้พัฒนาได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนด กรอบแนวคิดและทฤษฎีประกอบด้วยการศึกษาครั้งนี้

2.1 ประวัติร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์

2.3 หลักการหรือทฤษฎีในการออกแบบเว็บไซต์

2.4 เทคโนโลยีการพัฒนาเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่น ionic framework

2.5 วิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ประวัติร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

ภาพที่ 2.1 รูปอาหารร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ เปิดร้านมาได้ 1 ปี 3 เดือน ปัจจุบันตั้งอยู่ที่ 7/7-1 ถ.พิทักษ์ ตำบลในเมือง อำเภอเมืองบุรีรัมย์ จังหวัดบุรีรัมย์ 31000 ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ เริ่มจากเจ้าของร้านเคยเปิดร้านชาบูมาก่อน เล็งเห็นเศรษฐกิจของบุรีรัมย์กำลังเติบโตขึ้นอย่างมากเลยทำการลงทุนเปิดร้านซัมหมิงสุกี้โบราณขึ้นมาเพื่อหารายได้เพิ่มขึ้นจึงเปิดร้านนี้ขึ้นมา ในร้านซัมหมิงอาหารจะประกอบไปด้วย

อาหารที่หลากหลาย เช่น อาหารคาว ของหวาน ติมซัม เป็นต้น ส่วนพนักงานในร้านมีทั้งหมด 8 แบ่งตามตำแหน่งของงาน พนังงานเสิร์ฟ 3 คน ส่วนพนักในครัวมี 5 คน แบ่งตามตำแหน่ง ตำแหน่งจัดบิล 1 คน ตำแหน่งจัดผัก 1 คน ตำแหน่งของสด 1 คน ตำแหน่งติมซัม 1 คน ตำแหน่งล้างจาน 1 คน ทำเลที่ตั้งของร้าน ทิศเหนือติดกับทางเข้าตลาดโต้รุ่ง หน้าเทศบาลเมืองบุรีรัมย์ ส่วนทิศใต้ติดกับสวนสาธารณะสวนลมบุรี ส่วนวันเสาร์ อาทิตย์ก็จะติดกับ ถนนคนเดินเซาะกราว

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์

2.2.1 สื่อ

ความหมาย สื่อ แปลมาจากคำว่า medium หรือ media ซึ่งเป็นภาษาละติน แปลว่า กลาง อยู่ตรงกลาง สิ่งที่อยู่ตรงกลาง แต่เมื่อนำมาใช้ในภาษาอังกฤษก็มีความหมายกว้างออกไป จนรวมถึง วิธี (means) สิ่งแวดล้อมห่อหุ้ม (environmental element) อาทิ อากาศสำหรับคน น้ำสำหรับปลา เครื่องมือ (instrument) ตัวแทนหรือตัวนำ (agency) วัสดุ (material) เทคนิค (technique) หรือแม้แต่ person as medium แต่เมื่อวิชาการด้านการสื่อสาร และการสื่อสารมวลชนก้าวหน้ามากขึ้น คำว่า สื่อ (medium หรือ media) ก็ได้รับการวิเคราะห์ศึกษาและตกแต่งพัฒนาจนมีความหมายเป็นศัพท์เทคนิค (technical term) หรือศัพท์เฉพาะที่มีความสำคัญยิ่ง ทั้งนี้เพราะสื่อกลายเป็นองค์ประกอบที่จะขาดเสียมิได้ในการสื่อสารทุกรูปแบบและทุกประเภท ความหมายเดิมที่จำกัดอยู่เฉพาะเรื่องของภาษาที่ใช้ในการพูดหรือการสอน (อาทิ ภาษาไทยที่เป็นสื่อการสอนที่ใช้กันมากที่สุดในสถาบันการศึกษาของไทย) ก็ได้ขยายออกมาครอบคลุมถึงสื่อวัตถุ (อาทิ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์) สื่อบุคคล (อาทิ สื่อภาษา สื่อท่าทาง พ่อสื่อแม่สื่อ สื่อประชาชน หรือ population media) สื่อผสม (อาทิ สื่อมวลชน สื่อการสอน สื่อข้อมูล สื่อโสตทัศน์) หรือแม้กระทั่งสาร (อาทิ สื่อวัจนะภาษา สื่อ อวัจนะภาษา)

สื่อที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ หมายถึง เครื่องมือหรือตัวกลางที่ใช้ในการนำข่าวสาร เรื่องราวจากองค์กรหรือหน่วยงานไปสู่ประชาชน สื่ออาจจำแนกได้หลายประเภทหลายหลักเกณฑ์แต่การกำหนดประเภทของสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จะต้องคำนึงถึงลักษณะที่เป็นรูปธรรม ลักษณะที่พัฒนาได้ประโยชน์ในปัจจุบันและศักยภาพเพื่ออนาคต

2.2.2 การประชาสัมพันธ์

ความหมายของการประชาสัมพันธ์ (Public Relations) เป็นคำที่ใช้กันอย่างแพร่หลายมากในปัจจุบันทั้งตามหน่วยงานองค์การ สถาบันต่าง ๆ และในหมู่สาธารณชนทั่วไปที่เป็นเช่นนี้น่าจะเป็นเพราะงานประชาสัมพันธ์กำลังได้รับความสนใจและการยอมรับจากประชาชนทั่วไปในฐานะที่การประชาสัมพันธ์เป็นงานเสริมสร้างความเข้าใจอันดีต่อกันระหว่างหน่วยงานสถาบันและกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้อง

สถาบัน สมาคมวิชาชีพ ตลอดจนนักวิชาการด้านการประชาสัมพันธ์ได้ให้ความหมายของคำว่า “การประชาสัมพันธ์” ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525 : 503) ได้ให้ความหมายว่า“ การประชาสัมพันธ์ ”เป็นการติดต่อสื่อสารเพื่อส่งเสริมความเข้าใจอันถูกต้องต่อกัน

สมาคมการประชาสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (International Public Relation Association หรือย่อว่า IPRA) ได้ให้ความหมายของการประชาสัมพันธ์ว่า การประชาสัมพันธ์ คือ ภาระหน้าที่ของฝ่ายบริหารหรือฝ่ายจัดการ (Management Function) ซึ่งต้องอาศัยการวางแผนงานที่ดี และมีการกระทำอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ เพื่อสร้างสรรค์และธำรงรักษาไว้ซึ่งความเข้าใจดี มีความเห็นอกเห็นใจ (Sympathy) และได้รับการสนับสนุนร่วมมือจากกลุ่มประชาชนที่องค์การสถาบันเกี่ยวข้องอยู่ โดยองค์การจะต้องใช้วิธีการวัดประเมินถึงประชามติที่ประชาชนมีต่อองค์การแล้วนำมาใช้ประกอบเป็นแนวทางในการพิจารณากำหนดเป็นแผนงานและนโยบายขององค์การสถาบัน เพื่อให้สอดคล้องกับประชามติหรือความต้องการของประชาชน พร้อมทั้งใช้วิธีการเผยแพร่กระจายข่าวสารสู่ประชาชน เพื่อให้เกิดความร่วมมือและบรรลุถึงผลประโยชน์ร่วมกันของทั้งสองฝ่าย คือองค์การ และกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้อง

สถาบันการประชาสัมพันธ์แห่งสหราชอาณาจักร (The British Institute of Public Relations) ให้ความหมายของการประชาสัมพันธ์ว่าการประชาสัมพันธ์ คือการกระทำที่มีการวางแผนอย่างสุขุมรอบคอบและมีความหมายอย่างไม่ลดละเพื่อสร้างสรรค์และธำรงไว้ซึ่งความเข้าใจอันดีร่วมกันระหว่างสถาบันกับกลุ่มประชาชนที่เกี่ยวข้อง

สมาคมการประชาสัมพันธ์แห่งสหรัฐอเมริกา (The Public Relations Society of America ย่อว่า PRSA) (1970 : 12) ได้ให้คำจำกัดความของการประชาสัมพันธ์ไว้ว่า การประชาสัมพันธ์ เป็นอาชีพที่ให้บริการผลประโยชน์อย่างถูกต้องตามกฎหมายแก่บรรดาลูกจ้างและผู้ว่าจ้าง อาชีพการประชาสัมพันธ์จึงมีวัตถุประสงค์พื้นฐานอยู่ที่ความเข้าใจร่วมกันและความร่วมมือกันระหว่างกลุ่มต่าง ๆ และสถาบันสังคม

พลโท นฤดล เดชประดิยุทธ์ (2533 : 150) กล่าวถึง การประชาสัมพันธ์กับความมั่นคงของชาติว่าความมั่นคงของชาติเป็นปัจจัยสำคัญในการที่จะทำให้ชาตินั้น ๆ ดำรงความเป็นเอกราช ความเป็นปึกแผ่นความมีศักดิ์ศรี และเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาให้ประชากรในรัฐนั้นมีความสมบูรณ์มั่งคั่งยิ่งๆขึ้นสมดังคำกล่าวที่ว่าประเทศชาติมั่นคงประชาชนมั่งคั่งความมั่งคั่งของ

ชาติจะเกิดขึ้นได้เมื่อทุกฝ่ายในชาติทั้งฝ่ายบริหารฝ่ายเอกชน ตลอดจนประชาชนโดยทั่วไปมีความเข้าใจอันดีต่อกัน มีความคิดเห็นตรงกันในทุกเรื่องที่เป็นเกียรติภูมิ ผลประโยชน์ของประเทศชาติและประชาชนแนวทางในการพัฒนาประเทศตลอดทั้งสังคมจิตวิทยาในเรื่องต่าง ๆ และ

ให้ความร่วมมือสนับสนุนเพื่อสร้างความมั่นคงและมั่งคั่งให้เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วงานเหล่านี้ คือ งานในหน้าที่ การประชาสัมพันธ์ของรัฐนั่นเอง

วรกิจ โภคาทร (2530 : 2) ยังได้สรุปคุณลักษณะที่สำคัญของการประชาสัมพันธ์ไว้ดังนี้

1. เป็นการทำงานที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างสถาบันและประชาชนให้เกิดขึ้น

2. เป็นการทำงานที่มีการวางแผนสุขุมรอบคอบและมีการติดตามผลแผนการที่ได้กำหนดไว้

3. เป็นการทำงานในรูปของการสื่อสาร ซึ่งเป็นทั้งการสื่อสารสองทางและเป็นการสื่อสารที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการโน้มน้าวใจ

4. เป็นการทำงานที่ต้องการมีอิทธิพลต่อความคิดเห็น หรือทัศนคติของประชาชนกลุ่มเป้าหมาย

5. เป็นการทำงานที่ต่อเนื่องไม่ใช่ทำเพียงครั้งหรือสองครั้ง หรือทำเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น

ระเด่น ทักษณา (2531 : 51) ให้คำจำกัดความว่าการประชาสัมพันธ์ คือ การกระทำหรือกิจกรรมขององค์กรที่ทำต่อเนื่องและอย่างมีแผน โดยมีประชามติเป็นแนวบรรทัดฐาน เพื่อให้ประชาชนกลุ่มเป้าหมายเกิดความนิยมชมชอบเลื่อมใสศรัทธา ความเข้าใจความไว้วางใจต่อองค์กร

2.2.3 แอพพลิเคชั่น (Application)

Application (แอพพลิเคชั่น) หรือที่ทุกคนเรียกกันสั้นๆ ว่า App (แอพ) มันคือโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ที่ออกแบบมาสำหรับ Mobile (โมบาย) Teblet (แท็บเล็ต) หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ ที่เรารู้จักกัน ซึ่งในแต่ละระบบปฏิบัติการจะมีผู้พัฒนาแอพพลิเคชั่นขึ้นมามากมายเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งจะมีให้ดาวน์โหลดทั้งฟรีและจ่ายเงิน ทั้งในด้านการศึกษา ด้านกรสื่อสารหรือแม้แต่ด้านความบันเทิงต่างๆ เป็นต้น

โมบายแอพฯ จะแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ Native Application, Hybrid Applicationและ Web Application

Native App (เนทีฟ แอพ) คือ Application ที่ถูกพัฒนามาด้วย Library (ไลบรารี่) หรือ SDK (เอส ดี เค) เครื่องมือที่เอาไว้สำหรับพัฒนาโปรแกรมหรือแอพพิเคชั่น ของ OS Mobile (โอ เอส โมบาย) นั้นๆโดยเฉพาะ อาทิ Android (แอนดรอยด์) ใช้ Android SDK (แอนดรอยด์ เอส ดี เค), IOS (ไอ โอ เอส) ใช้ Objective c (ออปเจคทีฟ ซี), Windows Phone (วินโดว์ โฟน) ใช้ C#(ซีฉาบ) เป็นต้น

Hybrid Application (ไฮบริด แอพพลิเคชั่น) คือ Application ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาด้วยจุดประสงค์ ที่ต้องการให้สามารถ รันบนระบบปฏิบัติการได้ทุก OS โดยใช้ Framework (เฟรมเวิร์ก) เข้าช่วย เพื่อให้สามารถทำงานได้ทุกระบบปฏิบัติการ

Web Application (เว็บ แอพพลิเคชั่น) คือ Application ที่ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อเป็น Browser (บราวเซอร์) สำหรับการใช้งานเว็บเพจต่างๆ ซึ่งถูกปรับแต่งให้แสดงผลแต่ส่วนที่จำเป็น เพื่อเป็นการลดทรัพยากรในการประมวลผล ของตัวเครื่องสมาร์ทโฟน หรือ แท็บเล็ต ทำให้โหลดหน้าเว็บไซต์ได้เร็วขึ้น อีกทั้งผู้ใช้งานยังสามารถใช้งานผ่าน อินเตอร์เน็ตและอินทราเน็ต ในความเร็วต่ำได้

2.3 หลักการหรือทฤษฎีในการออกแบบเว็บไซต์

2.3.1 หลักการออกแบบเว็บไซต์

เว็บไซต์เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่ามากบนอินเตอร์เน็ต ซึ่งเว็บไซต์เป็นสื่อที่อยู่ในความควบคุมของผู้ใช้โดยสมบูรณ์ กล่าวคือ ผู้ใช้สามารถตัดสินใจเลือกได้ว่าจะดูเว็บไซต์ใดและจะไม่เลือกดูเว็บไซต์ใด ได้ตามต้องการ จึงทำให้ผู้ใช้ไม่มีความอดทนต่ออุปสรรคและปัญหาที่เกิดจากการออกแบบเว็บไซต์ผิดพลาดถ้าผู้ใช้เห็นว่าเว็บที่กำลังดูอยู่นั้นไม่มีประโยชน์ต่อตัวเขา หรือไม่เข้าใจว่าเว็บไซต์นี้จะใช้งานอย่างไร เขาก็สามารถที่จะเปลี่ยนไปดูเว็บไซต์อื่นๆ ได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากในปัจจุบันมีเว็บไซต์อยู่มากมาย และยังมีเว็บไซต์ที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ ทุกวัน ผู้ใช้จึงมีทางเลือกมากขึ้น และสามารถเปรียบเทียบคุณภาพของเว็บไซต์ต่าง ๆ ได้เอง

เว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม มีการใช้งานที่สะดวก ย่อมได้รับความสนใจจากผู้ใช้ มากกว่าเว็บไซต์ที่ดูสับสนวุ่นวาย มีข้อมูลมากมายแต่หาอะไรไม่เจอ นอกจากนี้ยังใช้เวลาในการแสดงผลแต่ละหน้านานเกินไป ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นผลมาจากการออกแบบเว็บไซต์ไม่ดีทั้งสิ้น ดังนั้น การออกแบบเว็บไซต์จึงเป็นกระบวนการสำคัญในการสร้างเว็บไซต์ ให้ประทับใจผู้ใช้ ทำให้เขาอยากกลับเข้ามาเว็บไซต์เดิมอีกในอนาคต ซึ่งนอกจากต้องพัฒนาเว็บไซต์ที่ดีมีประโยชน์แล้ว ยังต้องคำนึงถึงการแข่งขันกับเว็บไซต์อื่น ๆ อีกด้วย

2.3.2 การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์

การสร้างสีสันบนหน้าเว็บเป็นสิ่งที่สื่อความหมายของเว็บไซต์ได้อย่างชัดเจน การเลือกใช้สีให้เหมาะสม กลมกลืน ไม่เพียงแต่จะสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้ แต่ยังสามารถทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเว็บไซต์ได้ สีเป็นองค์ประกอบหลักสำหรับการตกแต่งเว็บ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้สี

ระบบสีที่แสดงบนจอคอมพิวเตอร์ มีระบบการแสดงผลผ่านหลอดลำแสงที่เรียกว่า CRT (Cathode ray tube) โดยมีลักษณะระบบสีแบบบวก อาศัยการผสมของของแสงสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน หรือระบบสี RGB สามารถกำหนดค่าสีจาก 0 ถึง 255 ได้ จากการรวมสีของแม่สีหลักจะทำให้

เกิดแสงสีขาว มีลักษณะเป็นจุดเล็ก ๆ บนหน้าจอไม่สามารถมองเห็นด้วยตาเปล่าได้ จะมองเห็นเป็นสีที่ถูกผสมเป็นเนื้อสีเดียวกันแล้ว จุดแต่ละจุดหรือพิกเซล (Pixel) เป็นส่วนประกอบของภาพบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ โดยจำนวนบิตที่ใช้ในการกำหนดความสามารถของการแสดงสีต่าง ๆ เพื่อสร้างภาพบนจอนั้นเรียกว่า บิตเด็ป (Bit-depth) ในภาษา HTML มีการกำหนดสีด้วยระบบเลขฐานสิบหก ซึ่งมีเครื่องหมาย (#) อยู่ด้านหน้าและตามด้วยเลขฐานสิบหกจำนวนอักษรอีก 6 หลัก โดยแต่ละไบต์ (byte) จะมีตัวอักษรสองตัว แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม เช่น #FF12AC การใช้ตัวอักษรแต่ละไบต์นี้เพื่อกำหนดระดับความเข้มของแม่สีแต่ละสีของชุดสี RGB โดย 2 หลักแรก แสดงถึงความเข้มของสีแดง 2 หลักต่อมา แสดงถึงความเข้มของสีเขียว 2 หลักสุดท้ายแสดงถึงความเข้มของสีน้ำเงิน

สีมีอิทธิพลในเรื่องของอารมณ์การสื่อความหมายที่เด่นชัด กระตุ้นการรับรู้ทางด้านจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึก อารมณ์ที่ไม่เหมือนกัน สีบางสีให้ความรู้สึกสงบ บางสีให้ความรู้สึกตื่นเต้นรุนแรง สีจึงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการออกแบบเว็บไซต์ ดังนั้นการเลือกใช้โทนสีภายในเว็บไซต์เป็นการแสดงถึงความแตกต่างของสีที่แสดงออกทางอารมณ์ มีชีวิตชีวาหรือเศร้าโศก รูปแบบของสีที่สายตาของมนุษย์มองเห็น สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. สีโทนร้อน (Warm Colors) เป็นกลุ่มสีที่แสดงถึงความสุข ความปลอบโยน ความอบอุ่น และดึงดูดใจ สีกลุ่มนี้เป็นกลุ่มสีที่ช่วยให้หายจากความเฉื่อยชา มีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น
2. สีโทนเย็น (Cool Colors) แสดงถึงความที่ดูสุภาพ อ่อนโยน เรียบร้อย เป็นกลุ่มสีที่มีคนชอบมากที่สุด สามารถโน้มนาวในระยะไกลได้
3. สีโทนกลาง (Neutral Colors) สีที่เป็นกลาง ประกอบด้วย สีดำ สีขาว สีเทา และสีน้ำตาล กลุ่มสีเหล่านี้คือ สีกลางที่สามารถนำไปผสมกับสีอื่น ๆ เพื่อให้เกิดสีกลางขึ้นมา

สิ่งที่สำคัญต่อผู้ออกแบบเว็บคือการเลือกใช้สีสำหรับเว็บ นอกจากจะมีผลต่อการแสดงออกของเว็บแล้วยังเป็นการสร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้ใช้บริการ ดังนั้นจะเห็นว่าสีแต่ละสีสามารถสื่อความหมายของเว็บได้อย่างชัดเจน ความแตกต่าง ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นย่อมส่งผลให้เว็บมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น ชุดสีแต่ละชุดมีความสำคัญต่อเว็บ ถ้าเลือกใช้สีไม่ตรงกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายอาจจะทำให้เว็บไม่น่าสนใจ ผู้ใช้บริการจะไม่กลับมาใช้บริการอีกภายหลัง ฉะนั้นการใช้สีอย่างเหมาะสมเพื่อสื่อความหมายของเว็บต้องเลือกใช้สีที่มีความกลมกลืนกัน

2.4 เทคโนโลยีการพัฒนาเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่น ionic framework

2.4.1 ซอฟแวร์

Word Press คือ โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีไว้เพื่อสร้าง และจัดการเนื้อหาบนอินเตอร์เน็ต (Contents Management System หรือ CMS) กล่าวคือ แทนที่เราจะดาวน์โหลด โปรแกรมมาทำการสร้าง และออกแบบเว็บไซต์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราอย่างเช่น Macromedia

Dreamwaver, Microsoft Fontpage เป็นต้น แต่ CMS นั้นถูกสร้างมาเพื่อใช้งาน บนอินเตอร์เน็ตโดยตรง หมายความว่าเมื่อคุณจะใช้งานโปรแกรมนี้ คุณก็สามารถใช้ได้ทันทีผ่าน อินเตอร์เน็ตเพียงแค่คุณล็อกอินเข้าสู่ระบบจัดการของ CMS นั้นๆ บางคนอาจจะคุ้นหูกับ cms เจ้าอื่นๆ เช่น joomla, simple machines, open cart, magento เป็นต้น

Word Press ถูกสร้างมาเพื่อให้ใช้งานง่ายที่สุด แต่แน่นอนว่าแต่ละคนมีความเร็วในการปรับตัวเข้ากับ เทคโนโลยีต่างกัน และด้วย Word Press นั้นสร้างขึ้นมาเพื่อรองรับเว็บไซต์หลายแบบ ดังนั้นมันก็จะมีการตั้งค่าต่างๆ พอสมควร โดยเฉพาะเมื่อเราติดตั้งปลั๊กอินมากขึ้นก็ยิ่งจะต้องตั้งค่ามากขึ้นด้วย (ถึงได้บอกว่าถ้าเขียนบล็อกอย่างเดียว ไม่พร้อม ไม่อยากเรียนรู้ ไม่อยากทำอะไรทั้งสิ้นให้ไปใช้ WordPress.com แทน) สำหรับการสร้างเว็บไซต์ด้วย Word Press นั้น นอกจากการจัดการข้อความต่างๆ แล้วสิ่งที่จะทำให้เว็บไซต์ของเราเป็นรูปเป็นร่างสวยงามนั้น พระเอกสำหรับงานนี้ก็คือ Theme นั่นเอง โดยธีมนั้นจะมีทั้งธีมเฉพาะด้านที่จะกำหนดตำแหน่งต่างๆ มาไว้เรียบร้อย ธีมแบบนี้ช่วยให้เราทำงานได้ง่าย การตั้งค่าไม่เยอะมากแค่กำหนดข้อมูลว่าเราอยากจะให้อะไรไปโผล่ส่วนไหนบ้าง ธีมก็จะจัดการออกมาให้เราโดยไม่ต้องวุ่นวายกับการตั้งค่ายิบย่อยเยอะๆ มีหลายแนวไม่ว่าจะแนว Magazine, Business, Blog, E-Commerce เป็นต้น เว็บธีมต่างๆ มักจะแบ่งประเภทไว้ให้เราเรียบร้อยแล้วแต่จริงๆ แล้วมันก็อยู่ที่จินตนาการของเราว่าจะประยุกต์เอาธีมไหนมาทำอะไร เพราะเรา สามารถปรับแต่งเพิ่มเติมได้อยู่แล้ว ส่วนธีมอีกแบบเรียกว่าเป็น Page Builder คือธีมที่ประกอบไปด้วย โมดูลหรือชิ้นส่วนต่างๆ เยอะแยะมากมายให้เรานำมาประกอบกันเพื่อสร้างหน้าเว็บที่ต้องการเอง ธีม แบบนี้สามารถที่จะสร้างเว็บได้หลากหลายแนว อาจจะเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่าเป็นธีมแนว Multipurpose ธีมแบบนี้เหมาะสำหรับการสร้างเว็บที่มีเอกลักษณ์ไม่เหมือนใคร เพราะสามารถสร้างหน้าตาที่แตกต่าง ไม่ถูกกำหนดไว้เพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่ทุกส่วนที่นำมาประกอบกัน ก็ต้องตั้งค่าแต่ละส่วนด้วยเว็บที่เหมาะกับแนวนี้ เช่น เว็บบริษัทหรือ Coporate เพราะแต่ละบริษัทก็จะมีข้อมูลที่แตกต่างกัน สำหรับแสดงผลงานหรือสำหรับนักออกแบบต้องการนำเสนอจุดเด่นที่ไม่เหมือนใคร ซึ่งธีมแนวนี้จะตอบโจทย์มากที่สุด เช่น Divi theme, The7, Avada, X The Theme, Total เป็นต้น

เราสามารถเลือกธีมที่สวยงามมีการจัดวางรูปแบบสีสันในแบบที่เราชอบ ที่เหลือก็จะเป็นการ ทำคอนเท้นของเราให้สวยงาม ก็จะทำให้เว็บไซต์ของเราดูดีมีสไตล์ขึ้นมาได้ โดยแทบไม่ต้องเรียนมา ทางด้านนี้โดยตรงก็ได้ หากแต่เราอาจต้องตามเทรนและดูการออกแบบของเว็บที่สวยๆ ไว้เป็นแรง บันดาลใจมากๆ และรู้ว่าเราต้องการให้เว็บเราออกมาแบบไหนมีจุดยืนเป็นของตัวเอง ก็จะทำให้ เว็บไซต์ของเรานั้นโดดเด่นออกมาจากเว็บของคนอื่นได้

บุษกร หารัญดา และพุทธิกาญจน ไชยสิงห์ (2552) Adobe Dreamweaver เป็นอีกโปรแกรมหนึ่ง ที่มีการออกแบบ มาเพื่อที่จะใช้ในการจัดการกับเอกสารที่ใช้สำหรับการสร้างเว็บเพจ ซึ่งในสมัยก่อนหากจะมี การสร้างเว็บเพจขึ้นแต่ละเว็บ เพจนั้น ต้องให้ผู้ที่มีความรู้ในภาษา HTML มา

เขียนรหัสคำสั่ง (Code)ให้แต่ในปัจจุบันโปรแกรม Adobe Dreamweaver สามารถที่สร้างรหัสคำสั่งให้กับผู้ใช้โดยอัตโนมัติ ซึ่งผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านของภาษา HTML เนื่องจากโปรแกรม Adobe Dreamweaver นั้นจะมีลักษณะการท างานที่คล้าย ๆ กับโปรแกรมพิมพ์เอกสารทั่วไป ซึ่งมีแถบเครื่องมือและแถบคำสั่งให้เราเลือกใช้ได้เหมือนกัน MS Word จึงช่วยให้สามารถสร้างเว็บเพจด้วยความสะดวกและรวดเร็ว

ในการเขียนเว็บเพจจะมีลักษณะคล้ายกับการพิมพ์งานในโปรแกรม Text Editor ทั่วไปคือว่า มันจะเรียงชิดซ้ายบนตลอดเวลาไม่สามารถย้าย หรือนำไปวางตำแหน่งที่ต้องการได้ทันทีเหมือนโปรแกรมกราฟิก เพราะฉะนั้นหากเราต้องการจัดวางรูปแบบตามที่เราต้องการก็ใช้ตาราง Table เข้ามาช่วยจัดตำแหน่ง ซึ่งเมื่อมีการจัดวางรูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้นการเขียนภาษา HTML ก็ซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่นกันโปรแกรม Dreamweaver อาจจะไม่สามารถเขียนเว็บได้ตามที่เราต้องการทั้งหมดวิธีการแก้ไข ปัญหาที่ดีที่สุดคือควรจะเรียนรู้หลักการของภาษา HTML ไปด้วยซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นมากสำหรับผู้ ที่ต้องการประกอบอาชีพ Webmaster แบบจริงจังอาจจะไม่ต้องถึงกับท่องจำ Tag ต่างๆ ได้ทั้งหมด แต่ขอให้รู้เข้าใจหลักการก็พอแล้วเพราะหลายๆ ครั้งที่เราจะเขียนเว็บใน Dreamweaver แล้วกลับ ได้ผลผิดเพี้ยนไปไม่ตรงตามที่ต้องการก็ต้องมาแก้ไข Code HTML เอง และความสามารถของ Dreamweaver สรุปได้ดังนี้

สนับสนุนการทำงานแบบ WYSIWYG (What You See Is What You Get) หมายความว่า เว็บที่เราเขียนหน้าจอ Dreamweaver ก็จะแสดงแบบเดียวกับเว็บเพจจริงๆ ช่วยให้เราเขียนเว็บเพจ ง่ายขึ้นไม่ต้องเขียน Code HTML เองมีเครื่องมือในการช่วยสร้างเว็บเพจที่มีความยืดหยุ่นสูง สนับสนุน ภาษาสคริปต์ต่างๆ ทั้งฝั่ง Client และ Server เช่น Java, ASP, PHP, CGI, VBScript มีเครื่องมือใน การ Upload หน้าเว็บเพจไปที่เครื่อง Server เพื่อทำการเผยแพร่งานที่เราสร้างในอินเทอร์เน็ต โดย การส่งผ่าน FTP หรือโดยการใช้โปรแกรม FTP ภายนอกช่วย เช่น WS FTP รองรับมัลติมีเดีย เช่น การใส่เสียง การแทรกไฟล์วิดีโอ การใช้งานร่วมกับโปรแกรม Flash และ Fireworks Training

Adobe Photoshop (Thomas Knoll , John Knoll, 1988) โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่มนิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่าง

ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop

1) ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ

2) ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า crop ภาพ

3) เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้

4) สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สี่เหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ

5) มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน

6) การทำ cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน

7) เพิ่มเติมข้อความ ใส่ effect ของข้อความได้

8) Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีกมากมาย

ความหมายและความสำคัญของเลเยอร์ Layer

เลเยอร์ Layer ชิ้นงานย่อย หรือเรียกให้เข้าใจง่ายคือ ชั้นของชิ้นงานใหญ่ เป็นหลักการทำงานของโปรแกรม Photoshop นั่นคือการนำชั้นต่างๆ มาผสมกันเพื่อปรับแต่งให้เกิดความสวยงามมากขึ้น

แสดงหรือซ่อน (Show or Hide Layer) การคลิกที่รูปดวงตาแต่ละครั้ง จะเป็นการเปิดเพื่อแสดง หรือปิดเพื่อซ่อนสิ่งที่อยู่ในเลเยอร์ เช่น ถ้าเราไม่ต้องการให้แสดงภาพของเลเยอร์ใด ก็ทำการปิด หรือซ่อนไป

คัดลอก และ ทำซ้ำเลเยอร์ (Copy and Duplicate Layer) แบ่งเป็นการคัดลอแลเยอร์จากชิ้นงานหนึ่งไปยังอีกชิ้นงานหนึ่ง ทำได้หลายวิธี

- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก ใช้โปรแกรมเมนู Edit เลือก Copy หรือกดปุ่ม Ctrl C คลิก Tab ของชิ้นงานที่เราต้องการจะให้เลเยอร์นั้นมาวางไว้แล้วคลิก Edit เลือก Paste หรือกดปุ่ม Ctrl V

- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอก คลิกขวาที่เม้าส์ เลือก Duplicate Layer จะได้หน้าต่างตามภาพด้านล่าง ใส่ชื่อในช่อง Destination ให้เป็นชื่อชิ้นงานที่เราต้องการนำเลเยอร์นี้ไปไว้

- คลิกเลเยอร์ที่ต้องการทำการคัดลอกค้างไว้ แล้วลากไปยังอีก Tab ของอีกชิ้นหนึ่งโดยตรง

การคัดลอกเลเยอร์ในชิ้นงานเดียวกัน

- คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก Duplicate Layer จะมีหน้าต่างเหมือนภาพที่ด้านบนเช่นกัน แต่ช่อง Destination ไม่ต้องกำหนดชื่อชิ้นงานอื่น

- คลิกที่เลเยอร์ ใช้โปรแกรมเมนู Layer เลือก New เลือก Layer via Copy (คีย์ลัด Ctrl + J

- คลิกที่เลเยอร์นั้น และกดคีย์ Alt พร้อมกับลากเลเยอร์ไปยังตำแหน่งใน Panel ที่ต้องการวาง ปล่อยเม้าส์

ภาษาที่ใช้

ภาษา PHP (ชาญชัย ศุภอรรถกรม, 2555) (Professional Home Page) เป็นภาษาสคริปต์ (Script Language) ประเภท Open Source ถูกสร้างขึ้นเมื่อ ปี1994 โดยนาย RasmusLerdorf โปรแกรมเมอร์ชาวอเมริกัน ได้รับความนิยมจากผู้พัฒนาเว็บไซต์ต่างๆ ทั่วโลกและใช้กันอย่างแพร่หลาย ซึ่งใช้ในการจัดทำเว็บไซต์ ภาษา PHP ได้รับการพัฒนาและออกแบบมาเพื่อใช้งานในการสร้างเอกสารแบบ HTML มีโครงสร้างคำสั่งคล้าย ภาษาซี ภาษาจาวา และ ภาษาเพิร์ล ซึ่งง่ายต่อการเรียนรู้

1) ความสามารถของ PHP

- ความสามารถในการจัดการกับตัวแปรหลายๆ ประเภท เช่น เลขจำนวนเต็ม (lnteger) เลขทศนิยม (Float) สตริง (String) อาร์เรย์ (Array) เป็นต้น

- ความสามารถในการรับข้อมูลจากฟอร์มของ HTML 11

- ความสามารถในการรับ-ส่ง Cookies

- ความสามารถเกี่ยวกับ Session (ตั้งแต่ PHP เวอร์ชั่น 4 ขึ้นไป)

- ความสามารถทางด้าน OOP (Object Orinted Programming) ซึ่งรองรับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

- ความสามารถในการเรียกใช้ COM Component

- ความสามารถในการติดต่อและจัดการฐานข้อมูล

- ความสามารถในการสร้างกราฟฟิก

2) โครงสร้างของภาษา PHP ภาษา PHP มีลักษณะเป็น embedded script หมายความว่า เราสามารถฝังคำสั่ง PHP ไว้ในเว็บเพจร่วมกับคำสั่ง (Tag) ของ HTML ได้ และสร้างไฟล์ที่มีนามสกุล เป็น .php, .php3 หรือ .php4 ซึ่งไวยากรณ์ที่ใช้ใน PHP เป็นการนำรูปแบบของภาษาต่างๆ มารวมกันได้แก่ C, Perl และ Java ทำให้ผู้ใช้ที่มีพื้นฐานของภาษาเหล่านี้อยู่แล้วสามารถศึกษา และใช้งานภาษานี้ได้ไม่ยาก

3) หลักการทำงานของ PHP จากไคลเอนต์จะเรียกไฟล์ php script ผ่านทางโปรแกรมบราวเซอร์ (Internet Explore) บราวเซอร์จะส่งคำร้อง (Request) ไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เมื่อ เว็บเซิร์ฟเวอร์รับคำร้องขอจากบราวเซอร์แล้วก็จะนำสคริปต์ php ที่เก็บอยู่ในเซิร์ฟเวอร์นำมาประมวลผลด้วยโปรแกรมแปลภาษา PHP ที่เป็นอินเตอร์พรีเตอร์ กรณีที่ php

script มีการเรียกใช้ข้อมูลก็จะติดต่อกับฐานข้อมูลต่างๆ ผ่านทาง ODBC Connection ถ้าเป็นฐานข้อมูลกลุ่มMicrosoft SQL,Server Microsoft,Access FoxPro หรือใช้ Function Connection ที่มีอยู่ใน PHP Library ในการเชื่อมต่อฐานข้อมูลเพื่อดึงข้อมูลออกมาหลังจากแปลสคริปต์ PHP เสร็จแล้วจะได้รับไฟล์ HTML ใหม่ที่มีแต่แท็ก HTML ไปยัง Web Server ส่งไฟล์ HTML ที่ได้ผ่านการแปลแล้วกลับไปยังบราวเซอร์ที่ร้องขอผ่านทางเครือข่ายอินเตอร์เน็ต บราวเซอร์รับไฟล์ HTML ที่เว็บเซิร์ฟเวอร์ส่งมาให้แปล HTML เพื่อแสดงผลออกมาทางจอภาพเป็นเว็บเพจ โดยใช้ตัวแปลภาษา HTML ที่ อยู่ในบราวเซอร์ ซึ่งเป็นอินเตอร์พรีเตอร์ เช่นเดียวกัน เป้าหมายหลักของภาษา PHP คือเป็นเครื่องมือให้นักพัฒนาเว็บไซต์สามารถเขียนเว็บเพจที่ตอบโต้กับผู้ใช้ได้โดยสามารถสอดแทรกหรือแก้ไขเนื้อหาได้โดยอัตโนมัติ

ดังนั้น PHP จึงเป็นภาษาที่เรียกว่า “server-side หรือ HTML-embedded scripting language” ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญ ทำให้สามารถใส่สคริปต์ของภาษา PHP ไว้ในเอกสารของ HTML ได้เลยซึ่งเมื่อแทรกสคริปต์ของภาษา PHP ไว้ในเอกสารของ HTML นั้นแล้ว เอกสารของ HTML นั้น จะถูกเรียกขึ้นมาเพื่อให้เว็บเซิร์ฟเวอร์จะตรวจสอบก่อนที่จะส่งเอกสารนั้นออกไปว่าภายในเอกสารมี สคริปต์ของภาษา PHP อยู่หรือไม่ ถ้ามีเว็บเซิร์ฟเวอร์ก็จะทำงานในส่วนของสคริปต์ภาษา PHP ให้ เสร็จสิ้นก่อนจากนั้นเว็บเซิร์ฟเวอร์จะเอาผลลัพธ์ที่ได้รวมกับเนื้อหาของเอกสาร HTML โดยทำการ สร้างไฟล์ใหม่เป็นไฟล์เอกสารของ HTML เพื่อส่งออกไปทำการแสดงผลต่อผู้ใช้ทาง

CSS คือภาษาที่ใช้สำหรับตกแต่งเอกสาร HTML คำว่า CSS ย่อมาจาก Cascading Style Sheets (อาจเรียกว่า สไตล์ชีทหรือซีเอสเอส ก็ได้) เป็นภาษาที่มีรูปแบบการเขียน (Syntax) ที่เฉพาะซึ่งกำหนดมาตรฐานโดยองค์กร W3C (World Wide Web Consortium) เมื่อเราทราบแล้วว่าการเขียน CSS สามารถทำให้เว็บเพจของเราดูสวยงามขึ้น ขั้นตอนต่อไปคือวิธีการเขียน CSS ใน HTML, รูปแบบคำสั่ง CSS, และการนำไปประยุกต์ใช้ในส่วนต่างๆบนหน้าเว็บเพจ

HTML (ย่อมาจาก Hyper Text Markup Language) เป็นภาษาประเภท Markup Language ที่ใช้ในการสร้างเว็บเพจ มีแม่แบบมาจากภาษา SGML (Standard Generalized Markup Language) ที่ตัดความสามารถบางส่วนออกไปเพื่อให้สามารถทำความเข้าใจ และเรียนรู้ได้ง่ายปัจจุบัน มีการพัฒนาและกำหนดมาตรฐานโดยองค์กร World Wide Web Consortium (W3C) ภาษา HTML ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ HTML Level 1, HTML 2.0, HTML 3.0, HTML 3.2 และ HTML 4.0 ในปัจจุบัน ทาง W3C ได้ผลักดันรูปแบบของ HTML แบบใหม่ ที่เรียกว่า XHTML ซึ่งเป็นลักษณะของโครงสร้าง XML แบบหนึ่ง ที่มีหลักเกณฑ์ในการกำหนดโครงสร้างของโปรแกรมที่มีรูปแบบที่มาตรฐานกว่ามาทดแทนใช้ HTML รุ่น 4.01 ที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน

MySQL คือ โปรแกรมระบบจัดการฐานข้อมูล ที่พัฒนาโดยบริษัท MySQL AB มีหน้าที่เก็บ ข้อมูลอย่างเป็นระบบ รองรับคำสั่ง SQL เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลที่ต้องใช้ร่วมกับเครื่องมือ

หรือ โปรแกรมอื่นอย่างบูรณาการ เพื่อให้ได้ระบบงานที่รองรับ ความต้องการของผู้ใช้ เช่น ทำงานร่วมกับ เครื่องบริการเว็บ (Web Server) เพื่อให้บริการแก่ภาษาสคริปต์ที่ทำงานฝั่งเครื่องบริการ (ServerSide Script) เช่น ภาษา php ภาษา aps.net หรือภาษาเจเอสพี เป็นต้น หรือทำงานร่วมกับโปรแกรมประยุกต์ (Application Program) เช่น ภาษาวิชวลเบสิกดอทเน็ต ภาษาจาวา หรือภาษาซีชาร์ป เป็นต้น โปรแกรมถูกออกแบบให้สามารถทำงานได้บนระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย และเป็นระบบฐานข้อมูลโอเพนทซอร์ท (Open Source)ที่ถูกนำไปใช้งานมากที่สุด

MySQL ถือเป็นระบบจัดการฐานข้อมูล (DataBase Management System (DBMS) ในข้อมูลมีลักษณะเป็นโครงสร้างของการเก็บรวบรวมข้อมูลการ ที่จะเพิ่มเติมเข้าถึงหรือประมวลผลข้อมูลที่เก็บในฐานข้อมูลจำเป็นจะต้องอาศัยระบบจัดการฐานข้อมูล ซึ่งจะทำหน้าที่เป็น ตัวกลางในการจัดการกับข้อมูลในฐานข้อมูล ทั้งสำหรับการใช้งานเฉพาะและรองรับการทำงานของแอ พลิเคชันอื่นๆ ที่ต้องการใช้งานข้อมูลในฐานข้อมูล เพื่อให้ได้รับความสะดวกในการจัดการกับข้อมูล จำนวนมาก MySQL ทำหน้าที่เป็นทั้งตัวฐานข้อมูลและระบบจัดการฐานข้อมูล MySQL เป็นระบบ จัดการฐานข้อมูลแบบ relational

ฐานข้อมูลแบบ relational จะทำการเก็บข้อมูลทั้งหมดในรูปแบบของตารางแทนการเก็บ ข้อมูลทั้งหมดลงในไฟล์ เพียงไฟล์เดียว ทำให้ทำงานได้รวดเร็วและมีความยืดหยุ่น นอกจากนั้นแต่ละ ตารางที่เก็บข้อมูลสามารถเชื่อมโยงเข้าหากันทำให้สามารถรวมหรือจัดกลุ่มข้อมูลได้ตามต้องการโดย อาศัยภาษา SQL ที่เป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรม MySQL ซึ่งเป็นภาษามาตรฐานในการเข้าถึงฐานข้อมูล

Ionic Framework จริงๆ แล้ว Ionic Framework มันก็เป็นเครื่องมือในการสร้าง HTML , CSS และ JavaScript เพื่อใช้ในการสร้าง Mobile Application ซึ่งสามารถใช้งานได้ค่อนข้างง่าย อีกทั้งมีการใช้ Command-line interface (CLI) เข้ามาช่วยในการจัดการดูแลบริการต่างๆ ในการสร้างหน้า หรือ การติดตั้งให้ง่ายขึ้นอีกด้วยอย่างที่บอกไปแล้วว่า Ionic Framework เป็นเครื่องมือสร้างแอพมือถือที่สามารถสร้างที่เดียวใช้งานได้หลายระบบปฏิบัติการ ซึ่งก็จะใช้งานร่วมกับ Framework ตัวอื่นๆ ด้วย คือ Angular และ Apache Condova ในตอนสุดท้ายเพื่อให้ทั้งแอพที่เขียนมาใช้ได้กับทุกระบบปฏิบัติการนั้นเอง ปัจจุบันนี้ Ionic Framework มี ถึง Version 3 แล้ว ซึ่ง Version 1 จะมีความซับซ้อนในการเขียนนิดหน่อย ส่วน Version 2-3 การเขียนโค้ดจะถูกปรับมาให้สั้นลงและทำงานได้ดีขึ้น (ตอนนี้ 30/11/17) แน่นอนว่า Version ต่อไปก็จะทำให้ดีขึ้นไปเรื่อยๆ พร้อมกับอัพเดทพร้อมกับ Framework อื่นๆ ที่มาร่วมใช้งานอีกด้วย

2.5 วิจัยที่เกี่ยวข้อง

ณัฐวดี หงษ์บุญมี และคณะ (2557) ได้ศึกษาวิจัยเชิงประยุกต์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชั่นเพื่อช่วยในการดูแลสุขภาพสุนัขบนโทรศัพท์มือถือระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ แอปพลิเคชั่นนี้พัฒนาด้วยภาษา Java และใช้โปรแกรม SQLite เป็นฐานข้อมูล โดยเน้นที่การเก็บข้อมูลประวัติสุนัข เพื่อแจ้งเตือนการฉีดวัคซีนให้ตรงตามเวลาที่กำหนด วิธีการดูแลสุนัขในแต่ละสายพันธุ์ อาหารสุนัขไม่ควรรับประทาน การวินิจฉัยโรคเบื้องต้นจากการสังเกตอาการสุนัข และช่วยให้การดูแลสุนัขแต่ละสายพันธุ์ได้ถูกต้อง และมีประสิทธิภาพมากขึ้น จากการนำแอปพลิเคชั่นไปประเมินกับผู้ใช้ที่เกี่ยวข้อง พบว่าความพึงพอใจของผู้ใช้ในภาพรวมได้ค่า 4.35 จากผู้ใช้ 33 คน และส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานเท้ากับ 0.60 ซึ่งถือว่าแอปพลิเคชั่นนี้มีความพึงพอใจ สามารถนำไปใช้ได้อยู่ในระดับดี

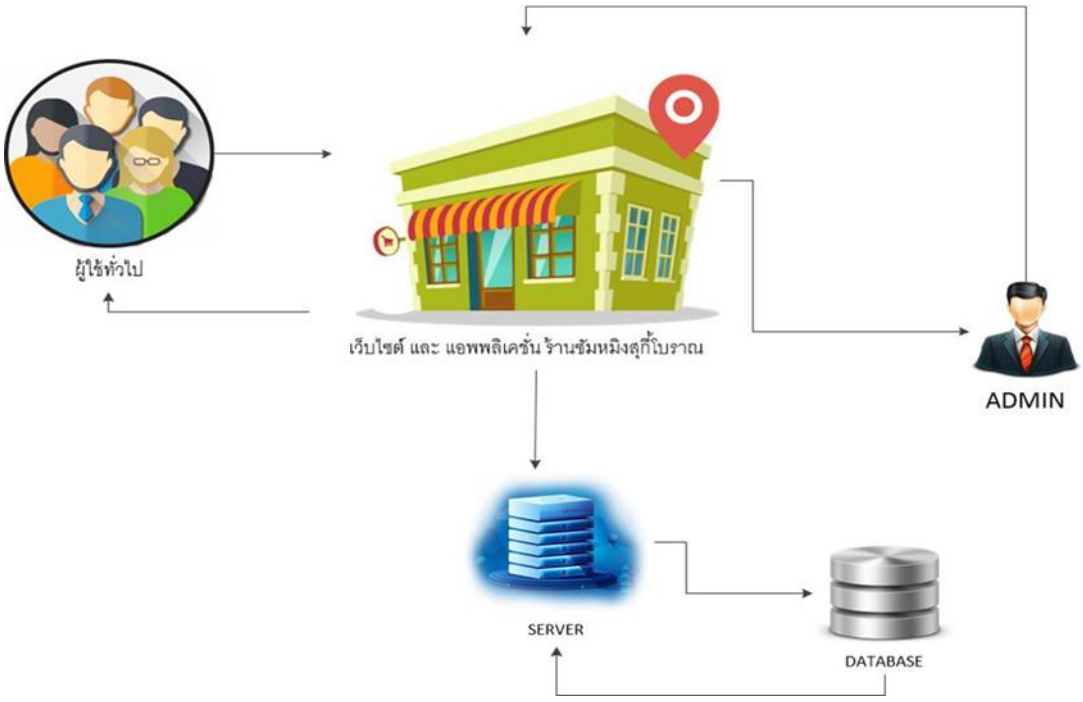
อลิสา มะเซ็ง (2557) ศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนางานประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ ผลการวิจัยพบว่า สภาพการดำเนินงานประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ โดยภาพรวม อยู่ ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีการปฏิบัติงานด้านบุคลากรมากกว่าด้านอื่น รองลงมือคือด้านการสื่อสารเพื่อการประชาสัมพันธ์ ด้านการวางแผน และด้านการประเมินผล ตามลำดับและแนวทางกานพัฒนางานประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ มีดังนี้ 1) ด้านการวางแผน จะต้องใช้กระบวนการการมีส่วนร่วม ในกระบวนการคิด การวางแฟน การปฏิบัติงานกับบุคลากร นักศึกษาและหน่วยงานภายนอก 2) ด้านการสื่อวารเพื่อการประชาสัมพันธ์ การจัดกิจกรรมสร้างเครือข่าย ความเชื่อมโยง ความสำ พันธ์ที่ดีระหว่างงานประชาสัมพันธ์กับบุลากร นักศึกษา และหน่วยงานภายนอก 3) ด้านบุลากร พัฒนาและสนับสนุนโดยการจัดอบรมให้ความรู้ สร้างความเข้าใจในด้านการประชาสัมพันธ์ และ4) ด้านการประเมินผล ใช้หลักการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง การวัดและประเมินผลที่มีมี ประสิทธิภาพจะให้ข้อมูลที่ถูกต้อง เที่ยงตรง สำหรับการตัดสินใจเกี่ยวกับปฏิบัติงานที่มี ประสิทธิภาพเป็นข้อมูลยอ้นกลับที่จะช่วยติดตาม กำกับ ดูแล ความก้าวหน้าของการปฏิบัติกิจกรรม อย่างต่อเนื่อง

กิ่งแก้ว ปะติตังโข (2558) ศึกษาเรื่องการใช้และความต้องการสารสนเทศจากสื่อประชาสัมพันธ์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาใช้ สารสนเทศจากสื่อประชาสัมพันธ์ ประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์อยู่ ในระดับมาก ได้แก่ www.bru.ac.th รองลงมาประเภทสื่อบุคคล ได้แก่อาจารย์เพื่อน และประเภทสื่อเฉพาะกิจ ได้แก่ โปสเตอร์ ตามลำดับ 2) เนื้อหาของสารสนเทศจากสื่อประชาสัมพันธ์ประเภทต่าง ๆ ที่นักศึกษาใช้และต้องการมากที่สุดคือ การเรียนการสอน และการสอบ รองลงมา ความรู้-วิชาการและปฏิทิน การศึกษา ตามลำดับและ3) แนวทางการพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ คือควรเพิ่มระยะเวลาการจัดรายการวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย

บทที่ 3
วิธีดำเนินโครงงาน

วิจัยครั้งนี่มีวัตถุประส่งเพื่อประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ * ปัญหาขาดการประชาสัมพันธ์บนสื่อออนไลน์ เพื่อเพิ่มช่องทางในการประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ โดยการสร้าง website และ application ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ เพื่อให้ผู้ใช้สะดวกต่อการประชาสัมพันธ์ข่าวสารได้งายและรวดเร็ว และ เข้าถึงผู้บริโภคจำนวนมาก เพิ่มจำจวนลูกค้าและรายได้ให้ผู้ประกอบการ ได้กลุ่มลูกค้าหน้าใหม่ที่มีความสนใจการรับประทานอาหารให้มากที่สุด ซึ่งผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

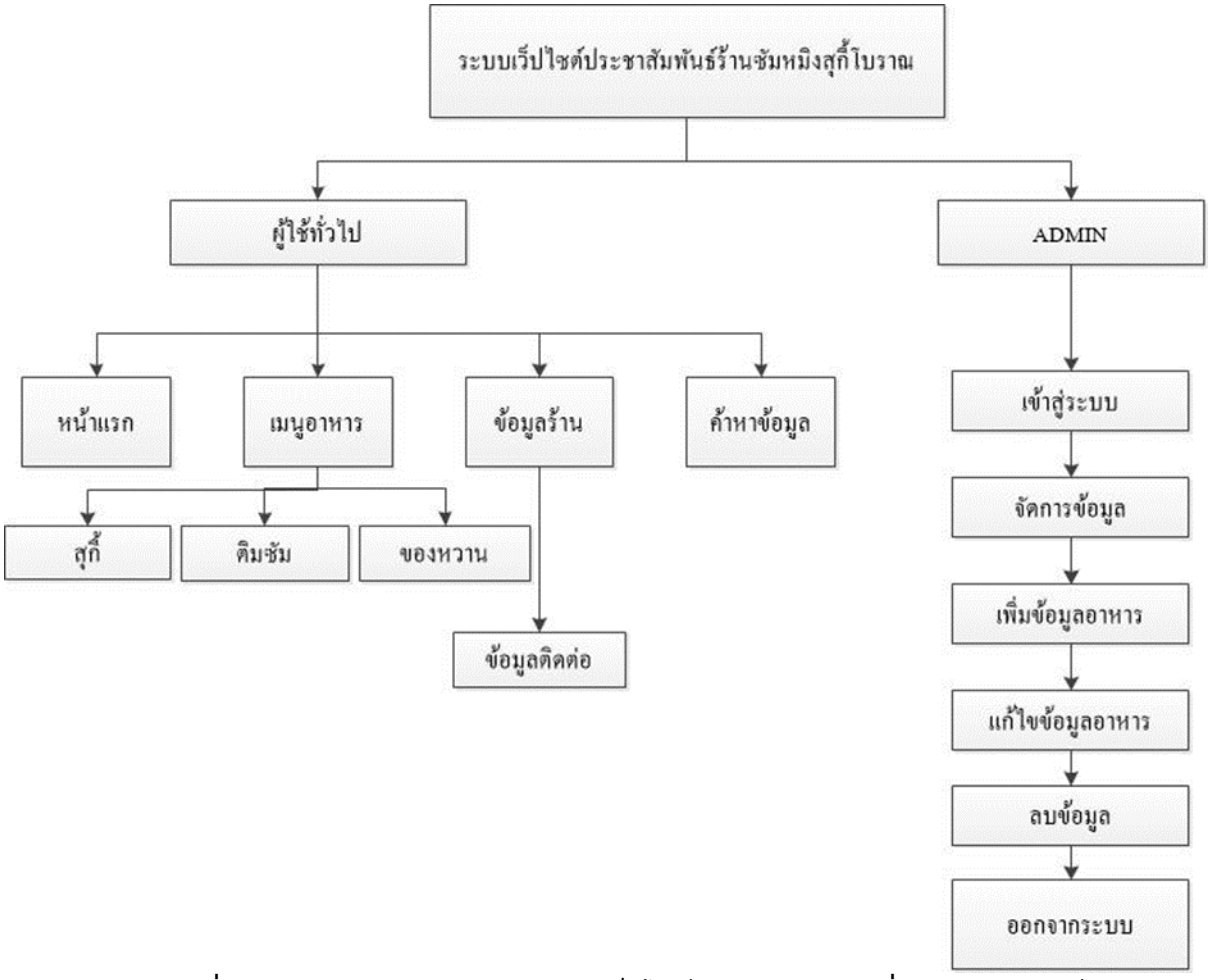
3.1 ภาพรวมระบบ



ภาพที่ 3.1 ภาพรวมของระบบ

จากภาพที่ 3.1 ผู้ใช้ และ แอดมิน เข้าใช้ระบบเว็บไซต์ ผ่านอินเตอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถดูข้อมูลเว็บไซต์ ส่วนของ แอดมินสามารถปรับแต่งเพิ่มข้อมูลต่าง ๆ และข้อมูลของเว็บไซต์จะเก็บข้อมูลที่เซิฟเวอร์ดาต้าเบสของฐานข้อมูลร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

3.2 ภาพรวมผังการทำงานระบบเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ



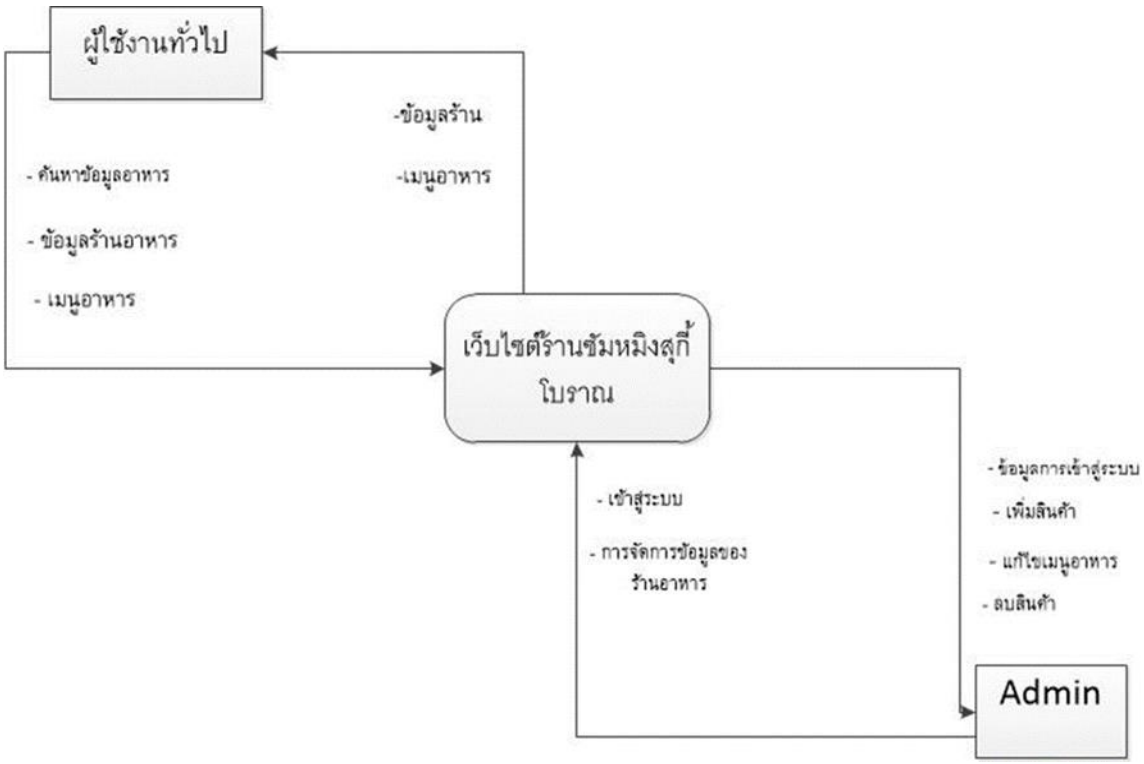
ภาพที่ 3.2 ภาพรวมผังการทำงานระบบเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

จากภาพที่ 3.2 ระบบเว็บไซต์ และ แอพพลิเคชั่น ประชาสัมพันธ์ ผู้ใช้จะสามราถเห็นข้อมูลเมนูของเว็บไซต์ เช่น หน้าแรก เมนูอาหาร ข้อมูลร้าน และสามารถค้าหาข้อมูลภายในเว็บไซต์ ส่วนของแอดมินสามารถ เข้าสู่ระบบ เพื่อจัดข้อมูล เพิ่มข้อมูล แก้ไขข้อมูล ลบข้อมูล เป็นต้น

3.3 การออกแบบระบบการทำงาน

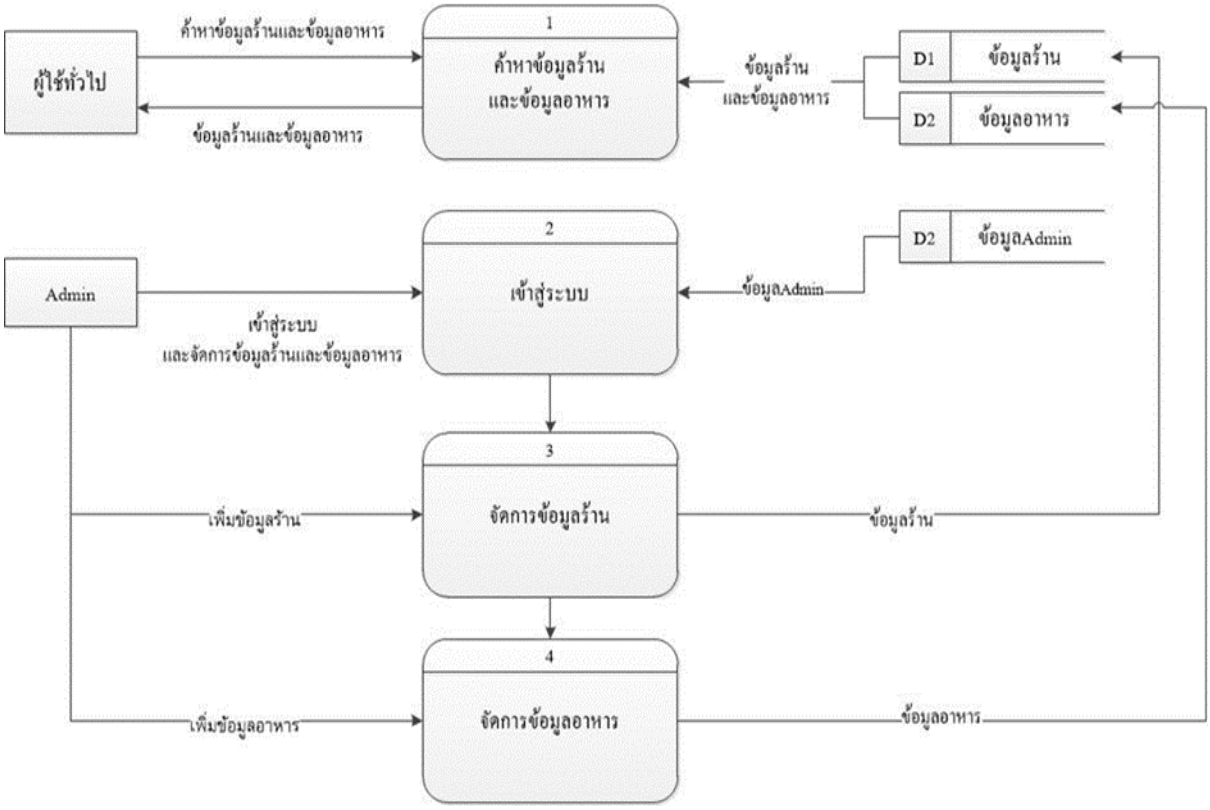
3.3.1 context diagram ของเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

ภาพที่ 3.3 Context diagram ของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์



จากภาพ 3.3 เป็นการไหลของกระแสข้อมูลในระดับ 0 ของเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ ซึ่งมีการทำงานระหว่างข้อมูลที่ผู้ใช้งานส่งคำร้องไปยังเว็บไซต และเว็บไซต์ส่งฐานข้อมูลไปยังผู้ใช้งานเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่น ส่วนของ Admin คือการ เข้าสู่ระบบ และจัดการข้อมูลต่าง ๆ

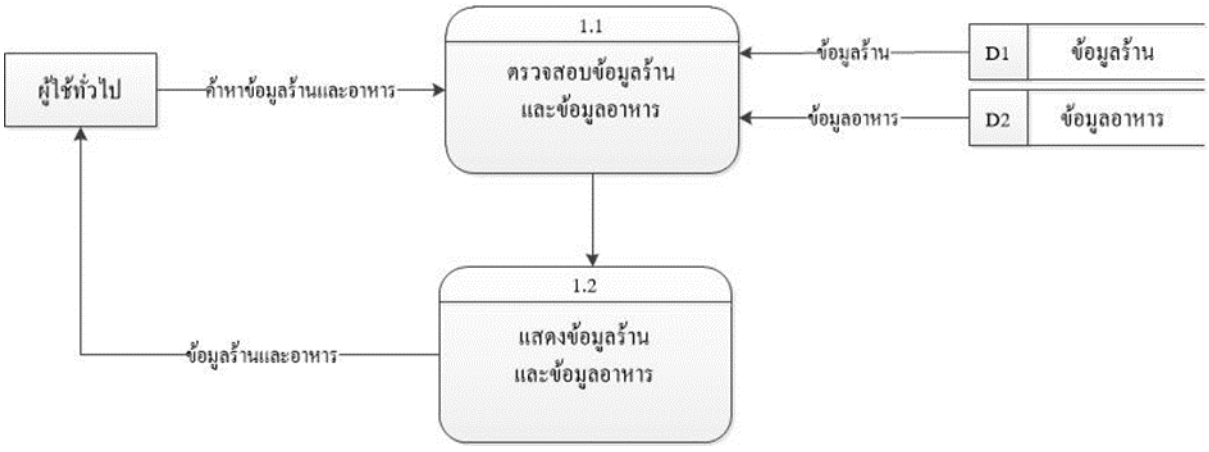
3.3.2 ระบบ Data flow ระบบเว็บไซต์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ



ภาพที่ 3.4 Dataflow ระบบเว็บไซต์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

จากภาพ 3.4 จากภาพผู้ใช้สามารถค้าหาข้อมูลร้านและข้อมูลอาหาร ส่วนของ Admin การเข้าสู่ระบบและจัดการเพิ่มข้อมูลเก็บไว้ในฐานข้อมูล

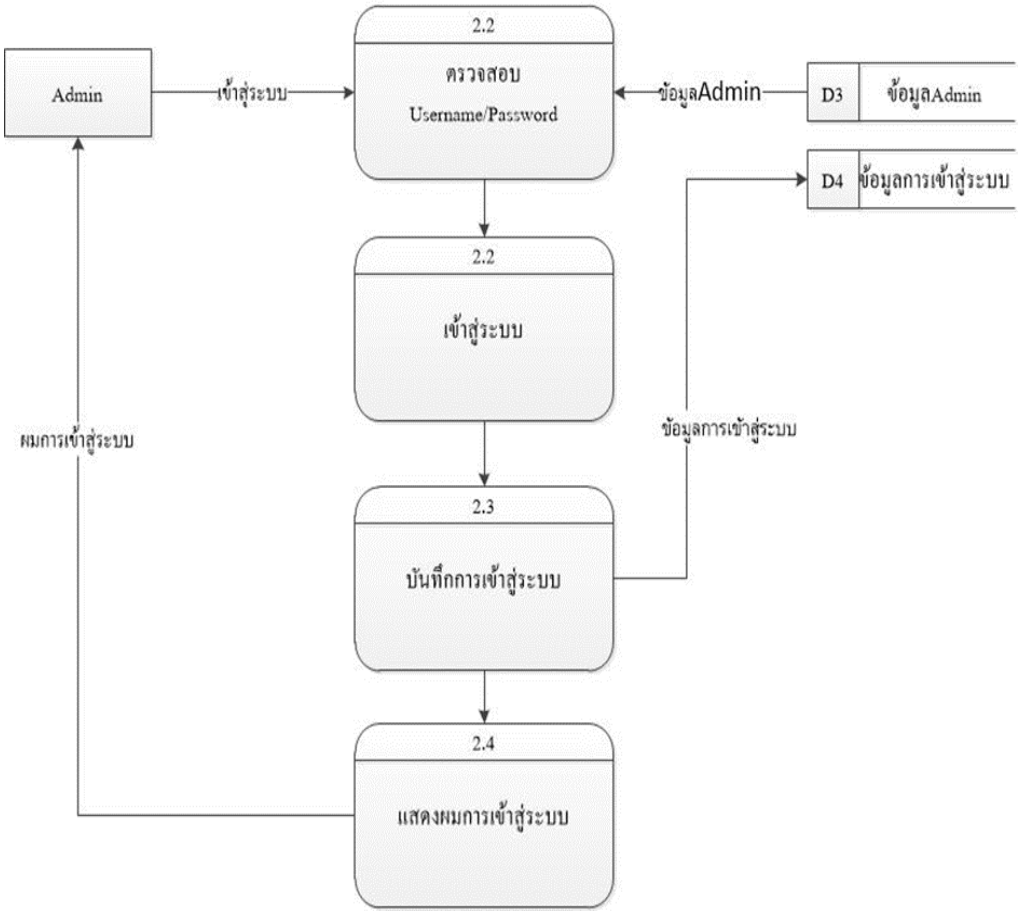
3.3.3 ระบบ Data flow การค้าหาข้อมูลร้านและข้อมูลอาหาร



ภาพที่ 3.5 Data flow การค้าหาข้อมูลร้านและข้อมูลอาหาร

จากภาพ 3.5 ผู้ใช้ จะสามารถค้าหาข้อมูลร้าน และ ข้อมูลอาหารจะถูกนำมาตรวจสอบ เพื่อแสดงผลข้อมูลร้านและข้อมูลอาหารให้ผู้ใช้งานได้เห็นรายละเอียดของข้อมูลร้านและข้อมูลอาหาร

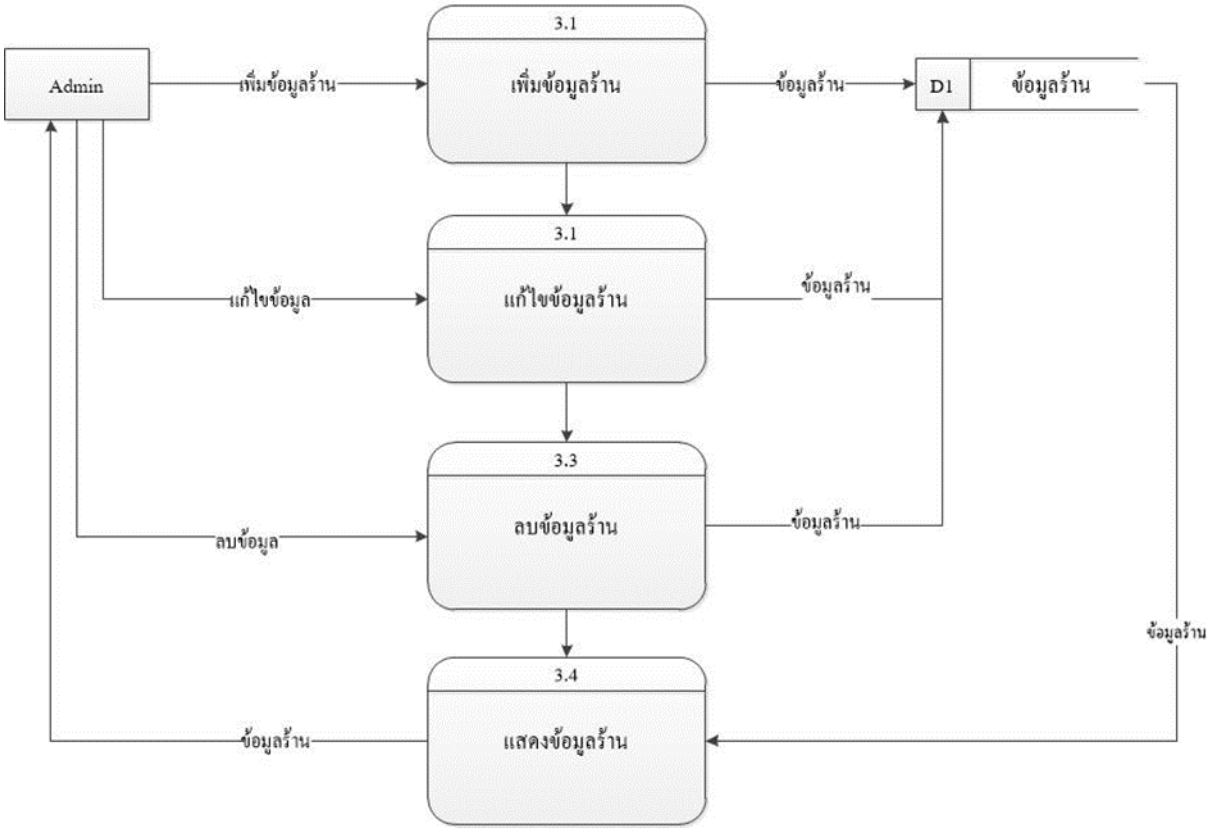
3.3.4 Data flow การเข้าสู่ระบบ ของ Admin



ภาพที่ 3.6 Data flow การเข้าสู่ระบบ *ของ* Admin

จากภาพ 3.6 Admin กรอก Username และ password ระบบจะตรวจสอบ Username และ password เพื่อทำการเข้าสู่ระบบ และแสดงผลการเข้าสู่ระบบให้แก่แอดมิน เพื่อพร้อมใช้งานบนหน้าเว็บไซต์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

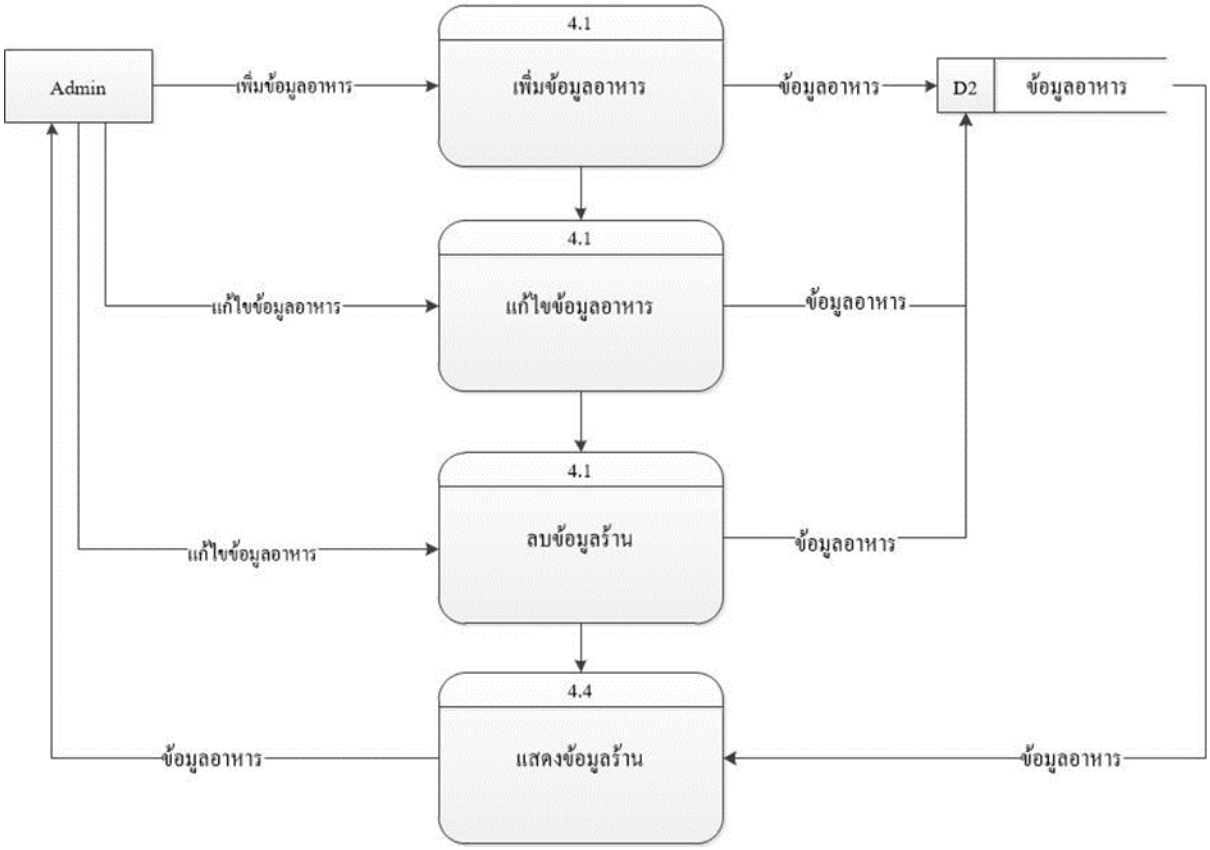
3.3.5 Data flow การจัดการข้อมูลร้าน



ภาพที่ 3.7 Data flow การจัดการข้อมูลร้าน

จากภาพ 3.7 Admin สามารถเพิ่มข้อมูลรูปภาพรายละเอียดของข้อมูลร้าน หรือ แก้ไข,ลบข้อมูล ข้อมูลที่เพิ่มจะเก็บไว้ที่ฐานข้อมูลร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ และแสดงผลที่หน้าเว็บไซต์

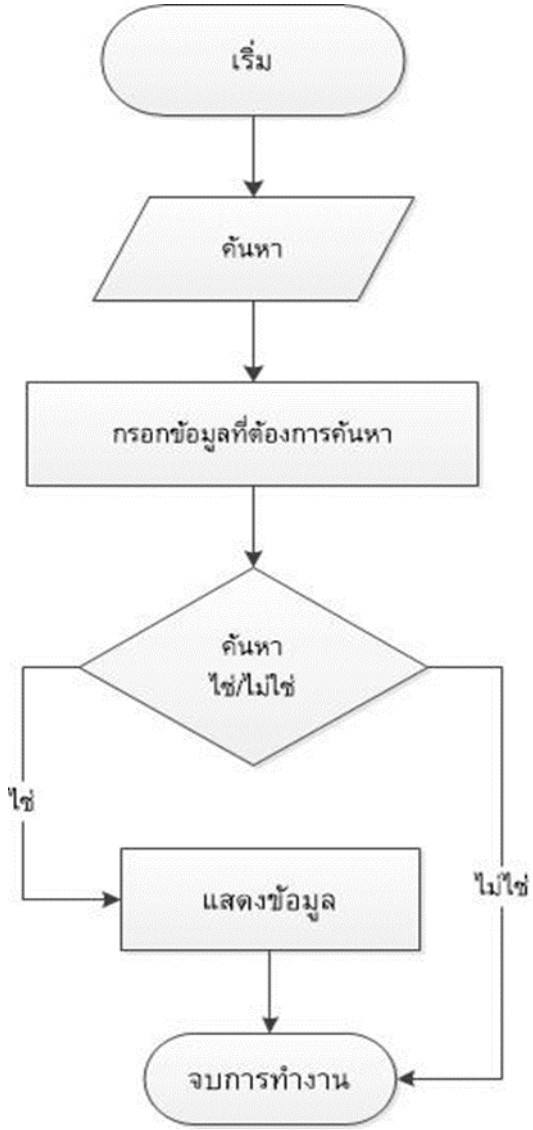
3.3.6 Data flow การจัดการข้อมูลอาหาร



ภาพที่ 3.8 Data flow การจัดการข้อมูลร้าน

จากภาพ 3.8 Admin สามารถเพิ่มข้อมูลรูปภาพรายละเอียดของข้อมูลอาหาร หรือ แก้ไข ,ลบ ข้อมูล ข้อมูลที่เพิ่มจะเก็บไว้ที่ฐานข้อมูลร้านชัมหมิงสุกี้โบราณ และแสดงผลที่หน้าเว็บไซต์

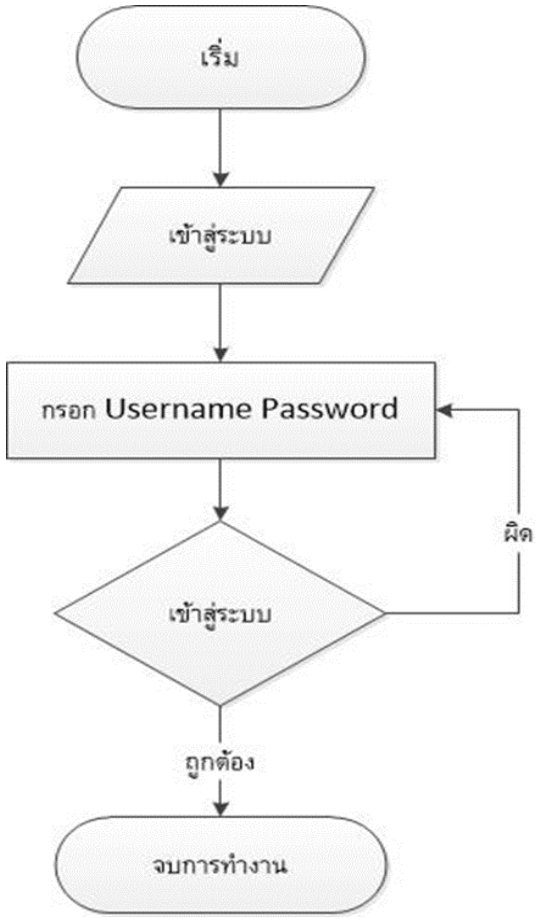
3.3.7 Flowchart แสดงการค้าหาข้อมูล



ภาพที่ 3.9 flowchart การค้าหาข้อมูล

จากภาพ 3.9 ผู้ใช้ สามารถค้าหาข้อมูลร้านและข้อมูลอาหาร โดยการกรอกข้อมูลรายละเอียดที่จะค้นหาลงในช่องค้นหา แล้วกดค้นหา ระบบจะค้นหาและแสดงข้อมูลให้ผู้ใช้ เป็นอันจบการทำงานข้องระบบการค้าหา

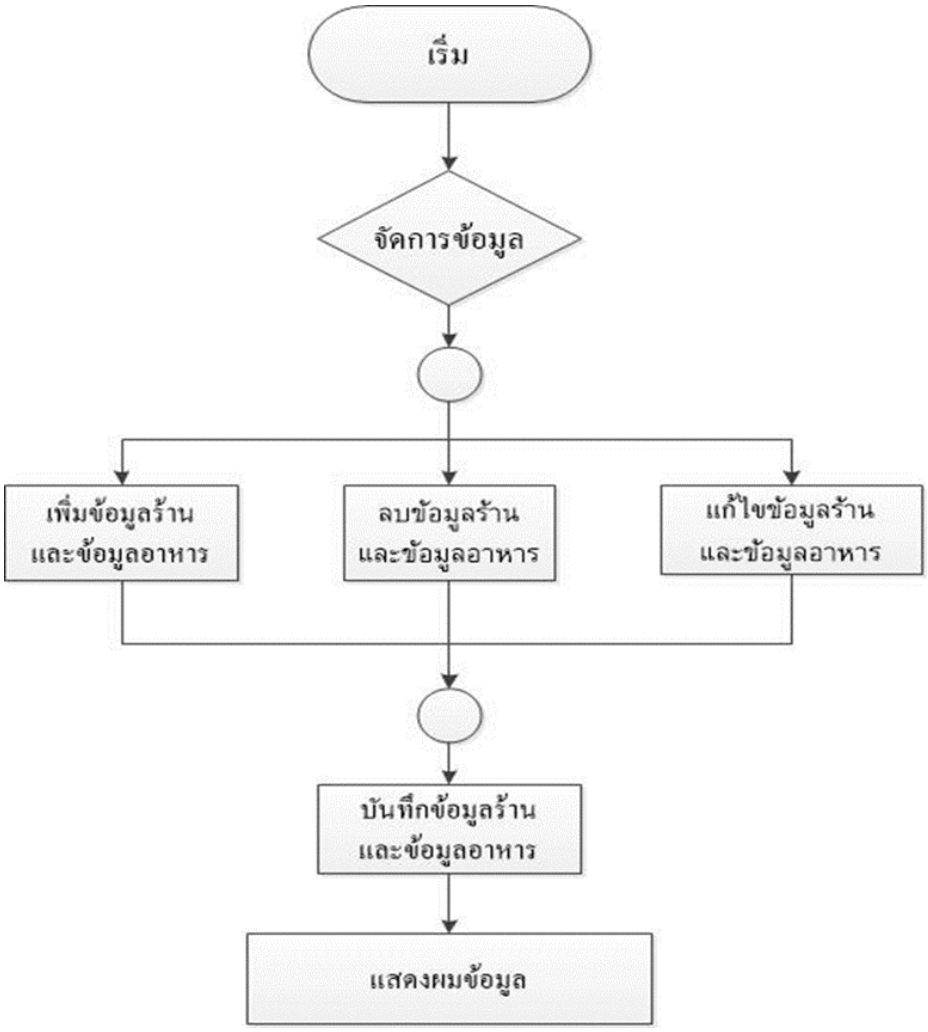
3.3.8 Flowchart การเข้าสู่ระบบของ Admin



ภาพที่ 3.10 Flowchart *แสดงการเข้าสู่ระบบของ* Admin

จากภาพที่ 3.9 Admin กรอก Username และ password คลิกเข้าสู่ระบบ ระบบจะตรวจสอบข้อมูลว่าถูกต้องหรือไม่ ถ้าถูกต้อง เว็บไซต์จะแสดงการเข้าสู่ระบบ ถ้าไม่ถูกต้อง ระบบ จะกลับไปให้กรอกข้อมูลใหม่อีกครั้ง

3.3.9 Flowchart แสดงจัดการข้อมูลเว็บไซต์

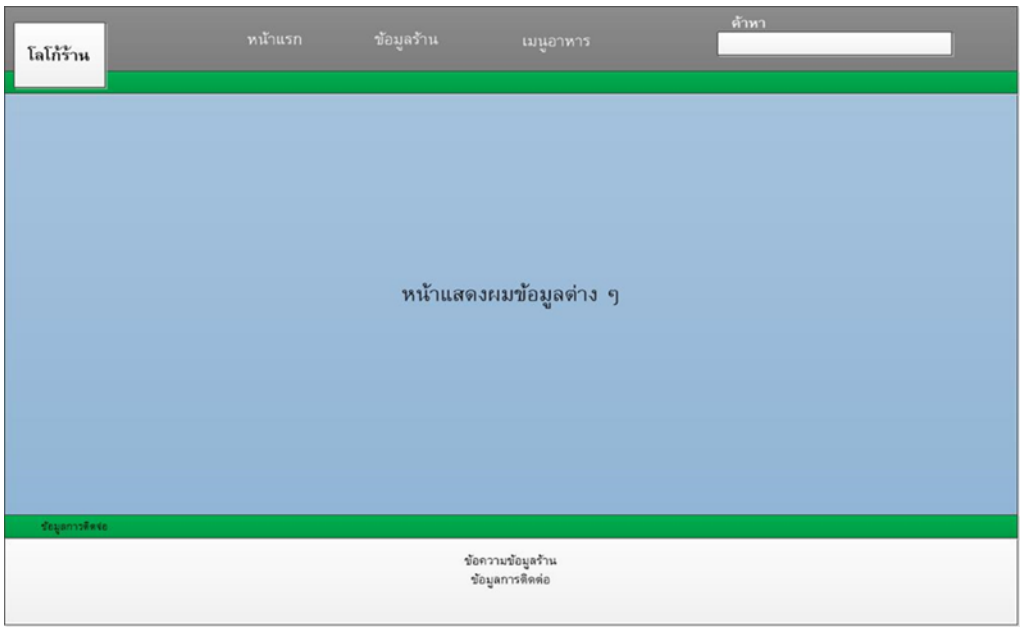


ภาพที่ 3.11 Flowchart แสดงการจัดการข้อมูลต่าง ๆ ของ Admin

จากภาพที่ 3.9 Admin จัดการข้อมูลโดยสามรถ เพิ่มข้อมูลร้านและข้อมูลอาหาร หรือแก้ไข และ ลบ ระบบจะบันทึกข้อมูลที่ทำการเพิ่ม หรือแก้ไข,ลบ เพื่อนำมาแสดงผลเป็นต้น

3.4 การออกแบบหน้าตาเว็บไซต์

3.4.1 หน้าตาของเว็บไซต์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

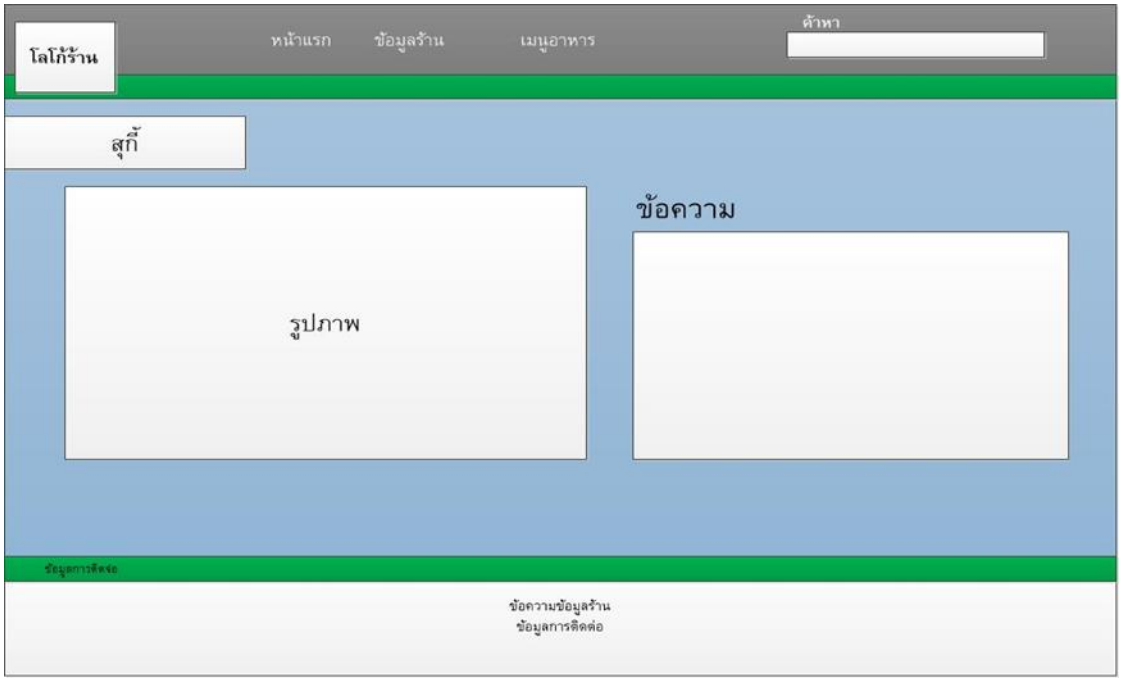


ภาพที่ 3.12 แสดงหน้าของเว็บไซต์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

3.4.2 หน้าข้อมูลร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

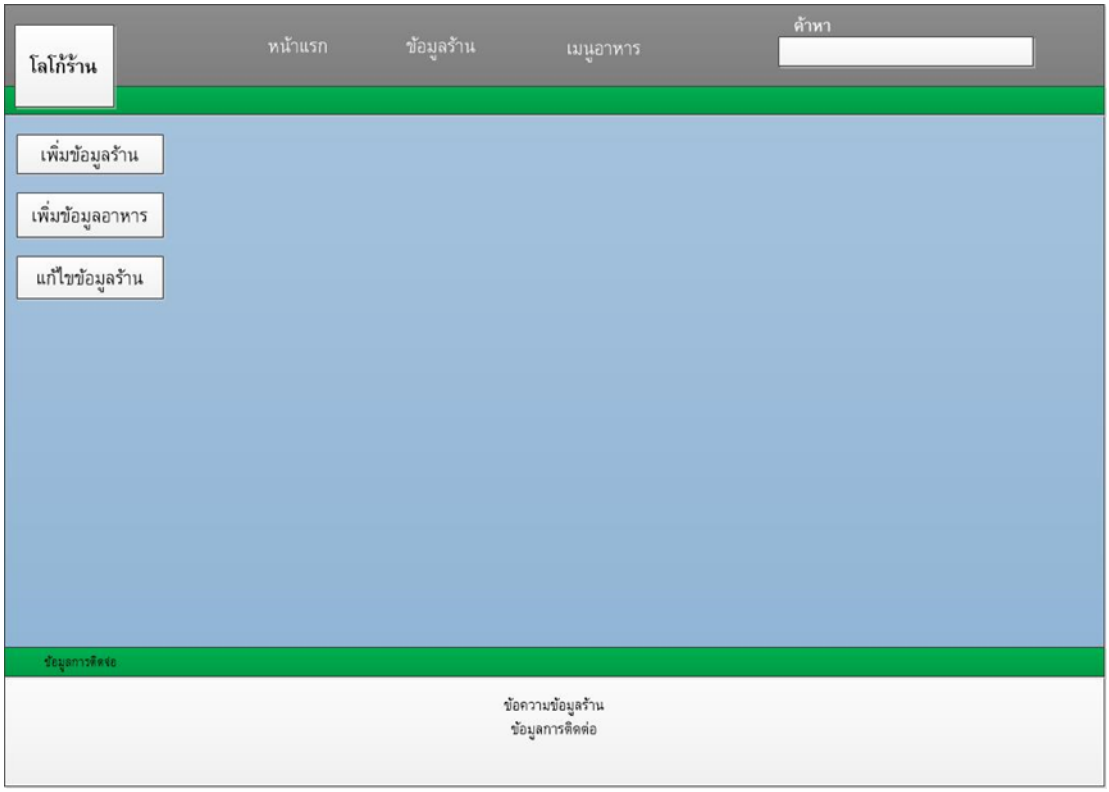
ภาพที่ 3.13 แสดงหน้าตาหน้าของ ข้อมูลร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

3.4.3 ตัวอย่างการกดเข้าหน้าเมนูสุกี้



ภาพที่ 3.14 แสดงรูปภาพหน้าตาและรายละเอียดของสุกี้

3.4.4 ตัวอย่างหน้าของ Admin สามารถทำอะไรได้บ้าง

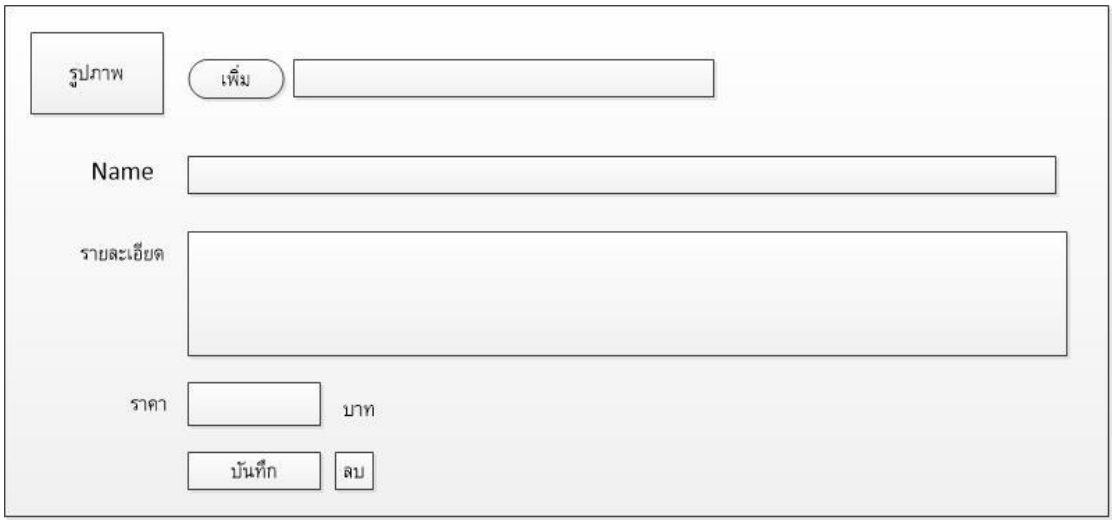


ภาพที่ 3.15 Admin สามารถทำอะไรได้บ้าง แก้ไข เพิ่มข้อมูลต่างๆ

3.4.5 ตัวอย่างการเพิ่มข้อมูลร้าน

ภาพที่ 3.16 ตัวอย่างการเพิ่มข้อมูลร้าน เช่น การเพิ่มเบอร์โทร ที่อยู่ Facebook

3.4.6 ตัวอย่างการเพิ่มข้อมูลอาหาร



ภาพที่ 3.17 ตัวอย่างการเพิ่มข้อมูลรายละเอียดของอาหารข้อมูลต่างๆ

3.5 การออกแบบแบบสอบถามความพึงพอใจ

การศึกษาความพึงใจของผู้สนใจที่จะบริโภคสุกี้ ในการใช้บริการแอพพลิเคชั่น จากร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ ผู้จัดทำได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายเพื่อทำการเก็บข้อมูลของผู้ที่เข้ามาใช้งาน เครื่องที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบสอบถามความพึงพอใจ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนได้แก่

3.5.1 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ คือผู้ที่เข้ามาใช้แอพพลิเคชั่นหรือเว็บไซต์ที่เราจัดทำขึ้นมา โดยมีจำนวนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 50 คน

3.5.2 สูตรการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ สำหรับวิเคราะห์คุณภาพเว็บไซต์สำหรับผู้เชี่ยวชาญหา

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต จากสูตร

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ $\bar{x}$ แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม

n แทนจำนวนของคะแนนในกลุ่ม

ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลด้านต่าง ๆ โดยใช้สูตรดังนี้

$$\text{S.D.} = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^{-2}}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

n แทน จำนวนข้อมูล

x แทน ค่ากึ่งกลางชั้น

$\sum$ แทน ผลรวม

3.5.3 แบบสอบถามความพึงพอใจ

เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินแบ่งเป็น 5 ระดับคือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีหลักเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ความพึงพอใจมากที่สุด	มีคะแนนเท่ากับ	5
ความพึงพอใจมาก	มีคะแนนเท่ากับ	4
ความพึงพอใจปานกลาง	มีคะแนนเท่ากับ	3
ความพึงพอใจน้อย	มีคะแนนเท่ากับ	2
ความพึงพอใจน้อยที่สุด	มีคะแนนเท่ากับ	1

โดยใช้เกณฑ์ประเมินผลค่าเฉลี่ยเกี่ยวกับประสิทธิภาพการใช้งานของเว็บไซต์ขายรองเท้ามือสองออนไลน์ จะมีเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

ระดับคะแนน		ความหมาย
คะแนนเฉลี่ย	4.50 – 5.00	ระดับประสิทธิภาพของระบบดีมาก
คะแนนเฉลี่ย	3.50 – 4.49	ระดับประสิทธิภาพของระบบดี
คะแนนเฉลี่ย	2.50 – 3.49	ระดับประสิทธิภาพของระบบดีปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50 – 2.49	ระดับประสิทธิภาพของระบบน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 – 1.49	ระดับประสิทธิภาพของระบบน้อยมาก

บทที่ 4
การดำเนินงาน

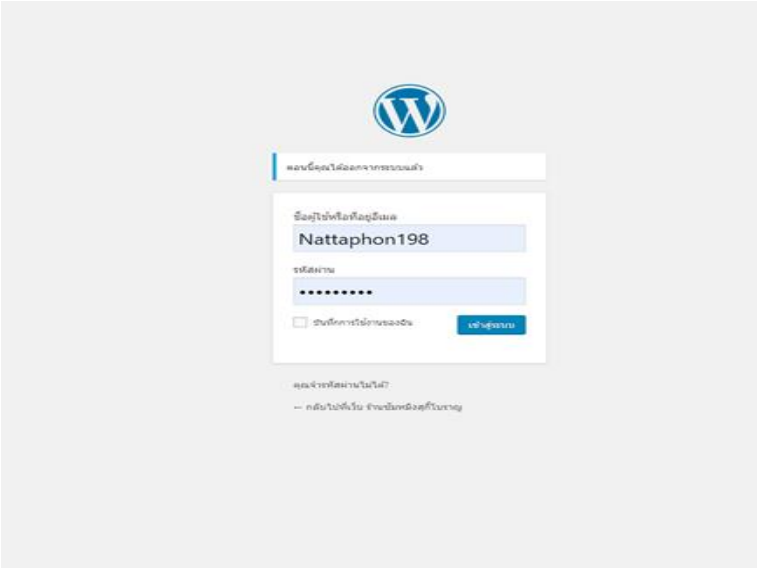
การพัฒนาเว็บระบบแอพพลิเคชั่นและเว็บไซต์ร้านอาหาร กรณีศึกษาร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ เป็นการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ประชาสัมพันธ์เกี่ยวอาหารของร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ ต้องการให้ลูกค้าที่สนใจอาหารประเภทสุกี้ ติ่มซัม และอารหารอื่นๆ ได้ทราบถึงการอัปเดทอาหารประเภทใหม่ๆเข้ามายังร้านภายใน wordpress และแอปพลิเคชั่น เพื่ออำนวยความสะดวกสบายให้กับลูกค้าทุกเพศทุกวัยที่สนใจอาหารประเภทสุกี้ ติ่มซัม ได้มาเลือกชมอาหารผ่าน wordpress และแอพพลิเคชั่นโดยไม่ต้องเสียเวลาเข้าไปดูอาหารที่ร้านสามารถดูผ่านแอพพลิเคชั่นและเว็บไซต์ได้เลย โดยแบ่งผู้ใช้ออกเป็น 2 ส่วน ระบบประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ และ การประเมินความพึงพอใจ

4.1 ระบบประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

4.1.1 Admin

4.1.1.1 หน้าจอเข้าสู่ระบบ

ของ Admin เป็นส่วนของหน้าจอเข้าสู่ระบบใช้งานของ Admin จำเป็นต้องกรอกชื่อผู้ใช้ของ Admin หรือที่อยู่อีเมล์ และรหัสผ่านให้ถูกต้องเพื่อที่จะเข้ามาใช้งานของโปรแกรม wordpress ดังภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 หน้าจอเข้าสู่ระบบผู้ใช้งาน

4.1.1.2 หน้าแรกของเว็บไซต์

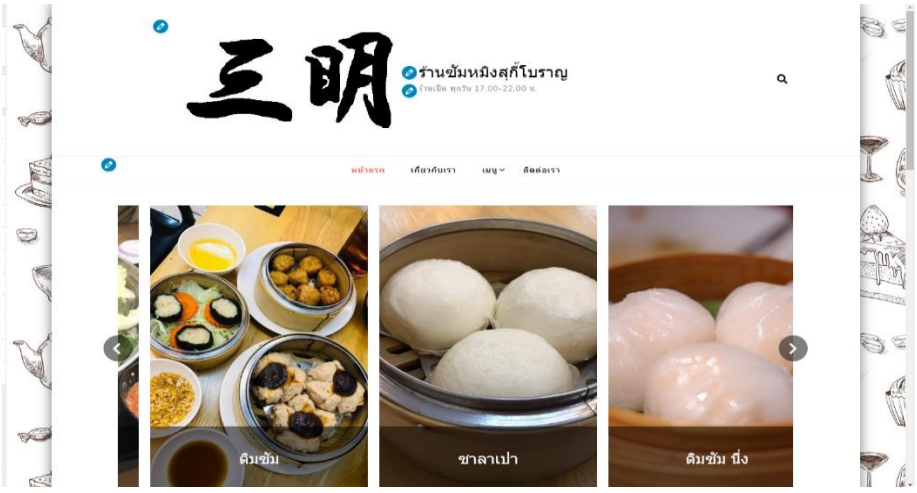
เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์แล้วก็จะเจอหน้าหลักของเว็บไซต์ จะเป็นการโฆษณาเมนูอาหารสุกี้ ติ่มซัม และอีกหลากหลายเมนูของทางร้านซัมหมิงสุกี้โบราณที่จัดทำขึ้นมานำเสนอ ดังภาพที่ 4.2

ภาพที่ 4.2 หน้าแรกของเว็บไซต์

4.1.2 ผู้ใช้งาน

4.1.2.1 ผู้ใช้งานสามารถกดเข้ามาเยี่ยมชมเมนูอาหาร

เป็นส่วนของหน้าเมนูที่ผู้ใช้งานเข้ามาจะเห็นเมนูหลากหลายของร้านซัมหมิงสุกี้โบราณที่ผู้ใช้งานสามารถกดค้นหาได้ผ่านอินเตอร์เน็ตก็จะเข้ามาสู่หน้าเว็บไซต์หน้าแรก ดังภาพที่ 4.6



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างหน้าเข้ามาดูเมนูอาหาร

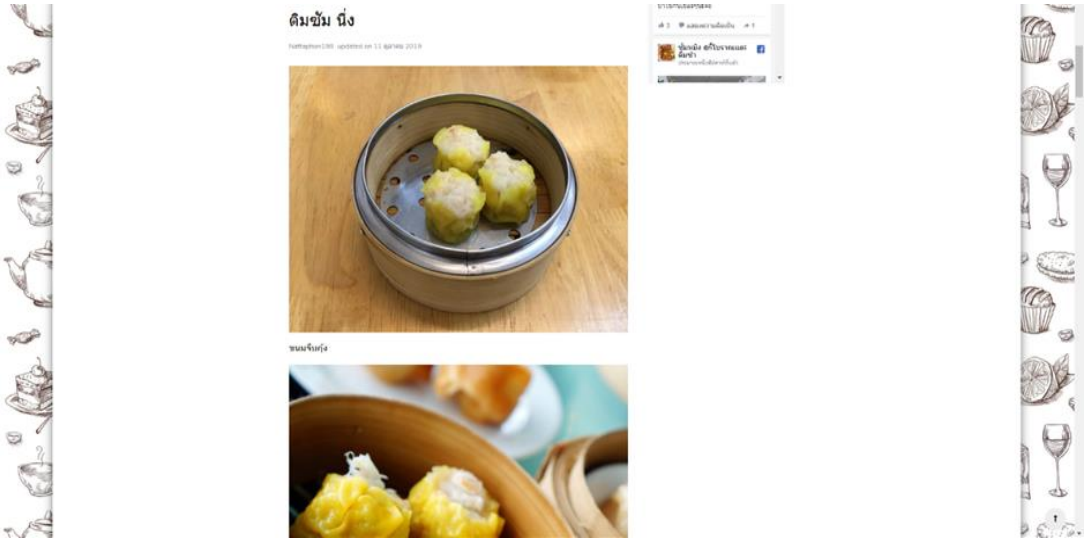
4.1.2.2 หน้าชุดอาหารสุกี้โบราณ

เป็นส่วนของหน้า อาหารชุดที่ประกอบไปด้วยชุดอาหาร เช่น ชุดหมูสามชั้น ชุดหมูนุ่ม ชุดรวมทะเล ชุดเนื้อวัวหมักนุ่ม และสามารถแยกดูเมนูของสดได้เช่นกัน ดังภาพที่ 4.7

ภาพที่ 4.4 เป็นหน้าเมนูอาหารชุด

4.1.2.3 หน้าเมนูติ่มซัม

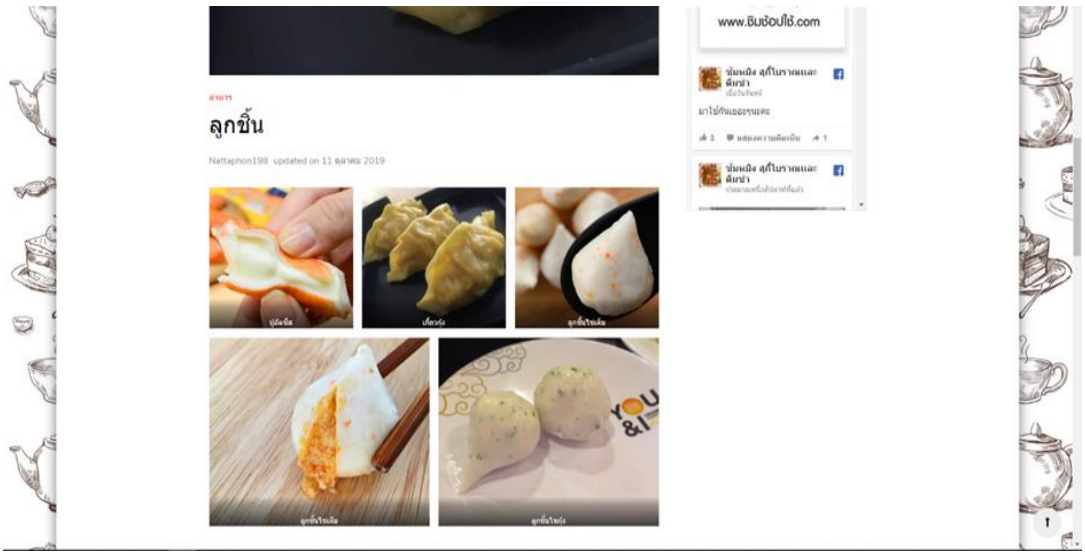
เป็นส่วนของหน้าติ่มซัม ที่มีให้เลือกหลากหลายแบบ มีทั้งติ่มซัมทอด ติ่มซัมนึ่ง และซาลาเปา เช่น ขนมจีบ ซาลาเปาลาวาชีส ถุงทองทอด เสิร์ฟพร้อมกับน้ำจิ้มที่ทางร้านเตรียมไว้ เช่น น้ำจิ้มจิ้มโฉ่ น้ำจิ้มบ๊วย ดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.5 ตัวอย่างหน้าเมนูติ่มซัม

4.1.2.4 เมนูลูกชิ้นมีหลากหลายแบบ

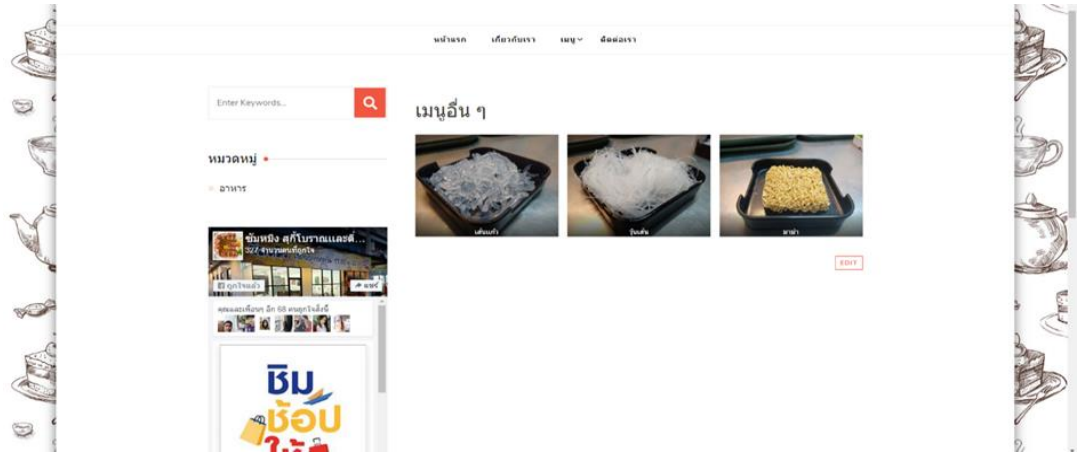
เป็นส่วนของหน้าเมนูลูกชิ้นที่มีหลากหลายแบบให้เลือกรับชม สามารถกดเข้าไปในเมนูลูกชิ้นแล้วดูรายละเอียดและราคาของลูกชิ้นแต่ละประเภทได้ เช่น ลูกชิ้นปลา ลูกชิ้นกุ้ง ลูกชิ้นไข่กุ้ง ลูกชิ้นไข้เค็ม ดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.6 หน้าเมนูลูกชิ้น

4.1.2.5 เมนูเพิ่มเติมอื่นๆ

เป็นส่วนของหน้าเมนูที่เพิ่มเติมขึ้นมาจากเมนูที่ทางร้านมีให้เป็นเมนูที่ลูกค้าเรียกร้องมาทางร้านเพิ่มเมนูขึ้นมาเช่น วุ้นเส้น เส้นแก้ว มาม่า ดังภาพที่ 4.10



ภาพที่ 4.7 เมนูเพิ่มเติม

4.2 แอพพลิเคชั่น

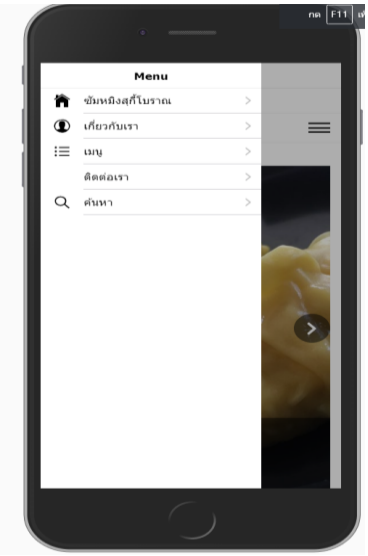
4.2.1 หน้าแรกของแอพพลิเคชั่น

เป็นหน้าแรกของการกดเข้ามาในแอพพลิเคชั่นก็จะเจอหน้านี้ขึ้นมาบนหน้าจอโทรศัพท์มือถือของเรา สามารถรับชมเมนูอาหารบนแอพพลิชั่นร้านซัมหมิงสุกีโบราณ ดังภาพที่ 4.11

ภาพที่ 4.8 หน้าแรกของแอพพลิเคชั่น

4.2.2 หน้าเมนูบนแอพพลิเคชั่น

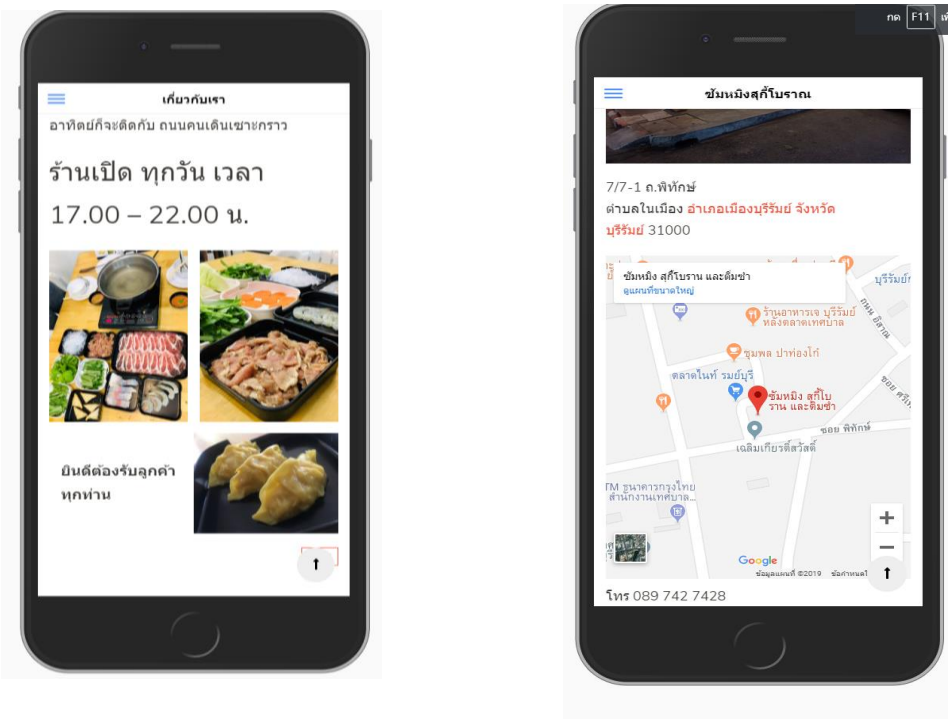
เป็นการเลือกเมนูเพื่อที่จะเข้าไปดูในหน้าต่างๆของแอพพลิเคชั่นสามารถกดไปดูหน้าต่างของเมนูอาหาร ดังภาพที่ 4.11



ภาพที่ 4.9 หน้าเมนูบนแอพพลิเคชั่น

4.2.3 หน้าที่เกี่ยวกับเรา

เป็นหน้าที่เกี่ยวกับการติดต่อกับร้านเพื่อจะได้รู้เวลาเปิดร้าน-ปิดร้าน มีเบอร์โทรติดต่อ มีแผนที่เพื่อสำรวจเส้นทางของการมา ดังภาพที่ 1.12



ภาพที่ 4.10 หน้าที่เกี่ยวกับเรา

4.3 การประเมินความพึงพอใจ

4.3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4.1 จำนวนร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	32	64
หญิง	18	36
Total	50	100

จากตาราง 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 36 และเพศชาย จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 64

ตารางที่ 4.2 เนื้อหาด้านการออกแบบระบบ

ด้านการออกแบบระบบ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. รูปแบบการใช้งานระบบ ความง่ายในการเข้าถึงข้อมูล	2.62	0.87	ดีปานกลาง
2. มีการจัดระบบข้อมูลเป็นหมวดหมู่	4.58	0.49	ดีมาก
3. กระบวนการทำงานของระบบมีความรวดเร็วในการเรียกใช้บริการ	4.26	0.48	ดี
4. การออกแบบให้ใช้งานง่าย เมนูไม่ซับซ้อน	4.52	0.50	ดีมาก
รวม	3.99	0.33	ดี

จากตาราง 4.2 ความพึงพอใจของระบบในส่วนเนื้อหาด้านการออกแบบและการจัดการรูปแบบเว็บไซต์ ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน พบว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจมีการจัดระบบข้อมูลเป็นหมวดหมู่ อยู่ในระดับดีมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.99 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.33 อยู่ในเกณฑ์ดี ประกอบด้วย รูปแบบการใช้งานระบบความง่ายในการเข้าถึงข้อมูลมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 2.62 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.87 อยู่ในเกณฑ์ดีปานกลาง กระบวนการทำงานของระบบมีความรวดเร็วในการเรียกใช้บริการมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.48 อยู่ในเกณฑ์ดี การ

ออกแบบให้ใช้งานง่าย เมนูไม่ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.52ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

ตารางที่ 4.3 เนื้อหาด้านความเหมาะสมของระบบ

ด้านความเหมาะสมของระบบ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. มีความชัดเจน ถูกต้อง น่าเชื่อถือ และข้อมูลมีการปรับปรุงอยู่เสมอ	4.30	0.54	ดี
2. การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ภาพในเว็บไซต์มีความเหมาะสม	4.56	0.57	ดีมาก
3. ความเหมาะสมในการจัดเรียงลาดับเนื้อหา	4.38	0.53	ดี
4. การแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา	4.52	0.50	ดีมาก
5. เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.48	0.50	ดี
6. ข้อความในเว็บไซต์ถูกต้องตามหลักภาษา และไวยากรณ์	4.46	0.50	ดี
รวม	4.45	0.25	ดี

จากตาราง 4.3 ด้านความเหมาะสมของระบบ ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน พบว่าผู้ใช้มีความเหมาะสมในการใช้งานโปรแกรมข้อมูลตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.45 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.25 อยู่ในเกณฑ์ดี ประกอบด้วย การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ภาพในเว็บไซต์มีความเหมาะสม ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.56 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.57 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก การแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.52 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.48 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดี ข้อความในเว็บไซต์ถูกต้องตามหลักภาษา และไวยากรณ์ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.46 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดี ความเหมาะสมในการจัดเรียงลำดับเนื้อหา ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.38 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.53 มีความชัดเจนถูกต้อง น่าเชื่อถือ และข้อมูลมีการปรับปรุงอยู่เสมอ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.30 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.54

ตารางที่ 4.4 เนื้อหาด้านประโยชน์ของระบบ

ด้านประโยชน์ของระบบ	$\overline{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ความเหมาะสมในการใช้งานโปรแกรมข้อมูลตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้	4.54	0.50	ดีมาก
2. ความสามารถของระบบ ในการนำไปใช้ประโยชน์	4.66	0.52	ดีมาก
3. ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการใช้งานระบบ	4.26	0.44	ดี
4. ระบบเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน	4.50	0.51	ดีมาก
รวม	4.49	0.29	ดี

จากตาราง 4.4 ด้านประโยชน์ของระบบ ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน พบว่าเกิดความรวดเร็วในการค้นหาเมนูอาหาร อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.49 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(S.D.) 0.29 อยู่ในเกณฑ์ดี ประกอบด้วย ความสามารถของระบบ ในการนำไปใช้ประโยชน์ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.66 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.52 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ความเหมาะสมในการใช้งานโปรแกรมข้อมูลตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.54 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.50 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ระบบเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.50 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.51 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการใช้งานระบบ ค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.44 อยู่ในเกณฑ์ดี

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุป อภิปรายผล

การจัดทำระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ กรณีศึกษาร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ เป็นการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ของร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ ต้องการให้ลูกค้าที่สนใจเมนูอาหารประเภทสุกี้ สุกี้เนื้อ สุกี้หมู สุกี้ทะเล ติมซัม ทราบถึงการเคลื่อนไหวภายใน wordpress และแอพพลิเคชั่นอำนวยความสะดวกให้กับลูกค้าที่จะเค้ามาใช้บริการทุกเพศทุกวัยที่สนใจอาหารประเภทสุกี้ ได้เลือกชมเมนูต่าง ๆ ของร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ ผ่าน wordpress และแอพพลิเคชั่นโดยไม่ต้องเสียเวลา และเป็นการสร้างภาพลักษณ์ให้กับร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ และพัฒนาตามวัสถุประสงค์ 1.เพื่อพัฒนาเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ให้กับร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ 2.เพื่อประเมินความพึงพอใจของคนที่เข้ามาใช้สื่อประชาสัมพันธ์ทางเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่น ได้สรุปข้อมูลการพัฒนาดังนี้

ครั้งนี้ได้พัฒนาขึ้นมาจาก โปรแกรม Word press โปรแกรมสำเร็จรูปที่มีไว้เพื่อสร้างและจัดการเนื้อหาบนอินเตอร์เน็ต (Contents Management System หรือ CMS) กล่าวคือ แทนที่เราจะดาวโหลดโปรแกรมมาทำการ สร้างและออกแบบเว็บไซต์บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของเรา และ xampp เป็นโปรแกรม Apache web server ไว้จำลอง web server เพื่อไว้ทดสอบ สคริปหรือเว็บไซต์ในเครื่องของเรา โดยที่ไม่ต้อง เชื่อมต่ออินเตอร์เน็ตและไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายใดๆ ง่ายต่อการติดตั้งและใช้งานโปรแกรมและ Ionic Framework เป็นเครื่องมือสร้างแอพมือถือที่สามารถสร้างทีเดียว สามารถใช้**งาน**ได้บนระบบปฏิบัติการ iOS, Android

เนื้อหาบนเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่นระบบประชาสัมพันธ์กรณีศึกษาร้านซัมหมิงสุกี้โบราณมีดังนี้ หน้าแรก เมนู เกี่ยวกับเรา บทความ ติดตต่อเรา แสดงความคิดเห็น นอกจากนี้ยังมีส่วนประกอบเสริมการทำงานให้เว็บไซต์ ได้แก่ ทางร้านได้เข้าร่วมชิม ช็อป ใช้ เพื่อกระตุ้นเศรษฐกิจให้ดีขึ้น

การออกแบบและพัฒนาได้ออกแบบตามมาตรฐานการทำเว็บไซต์ โดยเน้นเนื้อหาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการพัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งได้มาจากเอกสารวิชาการ ตำรา งานวิจัย และบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และข้อมูลสารสนเทศบนเว็บไซต์ จะได้มาจากข้อมูลจากบุคลากรสาขาวิชาคอมธุรกิจคณะวิทยาการ

วัตถุประสงค์ข้อ 1 เพื่อพัฒนาเว็บไซต์และแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ให้กับร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ โดยการพัฒนาครั้งนี้ได้ทำการใช้โปรแกรม wordpress ในการสร้างเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ให้กับร้านซัมหมิงสุกี้โบราณและในการประชาสัมพันธ์ในอีกด้านหนึ่งคือ การทำแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ได้นำเอาโปรแกรม Ionic Framework มาใช้ในการพัฒนาทำแอพพลิเคชั่น

วัตถุประสงค์ข้อ 2 เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบประชาสัมพันธ์ร้านอาหาร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ผู้ที่เข้ามาใช้บริการร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ จำนวน 50 คน โดยจะมาประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน คือ แบบประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์แบ่งเป็นประเด็นดังนี้ ความพึงพอใจของระบบในด้านการออกแบบและการจัดการรูปแบบเว็บไซต์ ความพึงพอใจของระบบในด้านความเหมาะสมของระบบ ความพึงพอใจของระบบในด้านประโยชน์และการนำไปใช้ การกำหนดคะแนนของระดับความพึงพอใจของแบบสอบถามเป็นแบบมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating scale) ความพึงพอใจของระบบในส่วนเนื้อหาด้านการออกแบบและการจัดการรูปแบบเว็บไซต์ ตามรูปแบบของ Likert’s scale ซึ่งจะมีให้เลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียว แบ่งเป็น 5 ระดับ ซึ่งผลการวิเคราะห์และสรุปผลการพัฒนาเว็บไซต์

สรุปได้ว่าผู้ตอบแบบสำรวจ ทั้งหมด จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ส่วนมากเป็นเพศชาย จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 64.0 และเพศหญิง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 36.0 ตามลำดับ

ข้อมูลความพึงพอใจของเว็บไซต์

ผลการประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน พบว่า ผู้ใช้มีความพึงพอใจด้านการออกแบบและการจัดการรูปแบบเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์ อยู่ในระดับดีมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.34 อยู่ในเกณฑ์ดี ด้านความเหมาะสมของระบบมีความพึงพอใจภาพรวม อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.45 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.25 อยู่ในเกณฑ์ดี ด้านประโยชน์และการนำไปใช้ มีความพึงพอใจภาพรวม อยู่ในระดับดีมากมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.49 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.28 อยู่ในเกณฑ์ดีมาก

5.2 ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับผู้ที่สนใจที่จะพัฒนาโปรแกรม ควรศึกษาการนำเสนอ และการออกแบบหน้าเว็บเพจให้องค์ประกอบของเนื้อหาแต่ละส่วนน่าสนใจมากกว่านี้

2. ควรศึกษาภาษาอื่นๆนอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช่อยู่แล้ว เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการควบคุมและการนำเสนอของระบบ

3. ควรออกแบบระบบให้น่าสนใจ เข้าใจง่าย และหน้าใช้

บรรณานุกรม

กิ่งแก้ว ปะติตังโข. (2558). **ศึกษาเรื่องการใช้และความต้องการสารสนเทศจากสื่อประชาสัมพันธ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์**.มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, จังหวัดบุรีรัมย์

ณัฐวดี หงษ์บุญมี และคณะ. (2557). **ได้ศึกษาวิจัยเชิงประยุกต์** โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชั่นเพื่อช่วยในการดูแลสุขภาพ. คณะวิทยาศาสตร์ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยนเรศวร เลขที่ 99 หมู่ 9 ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง, จังหวัดพิษณุโลก.

พลโท นฤดล เดชประดิยุทธ์. (2533 : 150). **การประชาสัมพันธ์กับความมั่นคง**. วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร,กรุงเทพฯ.

ระเด่น ทักษณา. (2531 : 51).**ให้คำจำกัดความว่าการประชาสัมพันธ์**. การกระทำหรือกิจกรรมขององค์กรที่ทำต่อเนื่องและอย่างมีแผน.

พรทิพย์ วรกิจโภคาทร. (2530 : 2). **ได้สรุปคุณลักษณะที่สำคัญของการประชาสัมพันธ์**. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,กรุงเทพฯ.

บุษกร หารัญดา และพุทธิกาญจน ไชยสิงห์. 2552. **ระบบสื่อการเรียนการสอนออนไลน์วิชาการเขียน โปรแกรมบนอินเทอร์เน็ต**. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : http://www.bc.msu.ac.th/project_file/1(4).pdf

อลิสา มะเซ็ง (2557) **ศึกษาเรื่องแนวทางการพัฒนางานประชาสัมพันธ์ของมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์**,จังหวัดนราธิวาส.

ภาคผนวก

แบบสอบถาม

เรื่อง ความพึงพอใจของผู้ใช้แอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

วัตถุประสงค์ : เพื่อผู้พัฒนาระบบจะได้นำข้อมูลชองท่านมาปรับปรุงระบบ ให้ตรงกับความต้องการของท่านและเกิดประโยชน์ต่อการใช้งานมากที่สุด

<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง [ ] ที่ตรงกับสภาพความเป็นจริง

<u>ตอนที่ 1</u> สถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

[ ] ชาย [ ] หญิง

2. อายุ

[ ] 15-19 ปี [ ] 20-24 ปี [ ] 25-29 ปี [ ] 30-34 ปี

[ ] 35-44 ปี [ ] มากกว่า 44 ปีขึ้นไป

3. สถานะ

[ ] โสด [ ] สมรส [ ] หย่า/แยกกันอยู่/หม้าย

4. การศึกษา

[ ] ต่ำกว่าปริญญาตรี [ ] ปริญญาตรี [ ] สูงกว่าปริญญาตรี

[ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

5. อาชีพ

[ ] รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ [ ] พนักงานรัฐวิสาหกิจ [ ] รับจ้างทั่วไป

[ ] อาชีพอิสระ/ค้าขาย [ ] พนักงานบริษัท

[ ] นักเรียนนิสิตนักศึกษา [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

<u>คำชี้แจง</u> โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความพึงพอใจของท่านต่อระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

<u>ตอนที่ 2</u> ความพึงพอใจของผู้ใช้งานของระบบแอพพลิเคชั่นประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1.ด้านการออกแบบระบบ					
1.1 รูปแบบการใช้งานระบบ ความง่ายในการเข้าถึงข้อมูล					
1.2 มีการจัดระบบข้อมูลเป็นหมวดหมู่					
1.3 กระบวนการทำงานของระบบมีความรวดเร็วในการเรียกใช้บริการ					
1.4 การออกแบบให้ใช้งานง่าย เมนูไม่ซับซ้อน					
2.ด้านความเหมาะสมของระบบ					
2.1 มีความชัดเจน ถูกต้อง น่าเชื่อถือ และข้อมูลมีการปรับปรุงอยู่เสมอ					
2.2 การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ภาพในเว็บไซต์มีความเหมาะสม					
2.3 ความเหมาะสมในการจัดเรียงลาดับเนื้อหา					
2.4 การแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา					
2.5 เนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
2.6 ข้อความในเว็บไซต์ถูกต้องตามหลักภาษา และไวยากรณ์					

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด(1)
3.ด้านประโยชน์ของระบบ					
3.1 ความเหมาะสมในการใช้งานโปรแกรมข้อมูลตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้					
3.2 ความสามารถของระบบ ในการนำไปใช้ประโยชน์					
3.3 ความพึงพอใจในภาพรวมต่อการใช้งานระบบ					
3.4 ระบบเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้งาน					

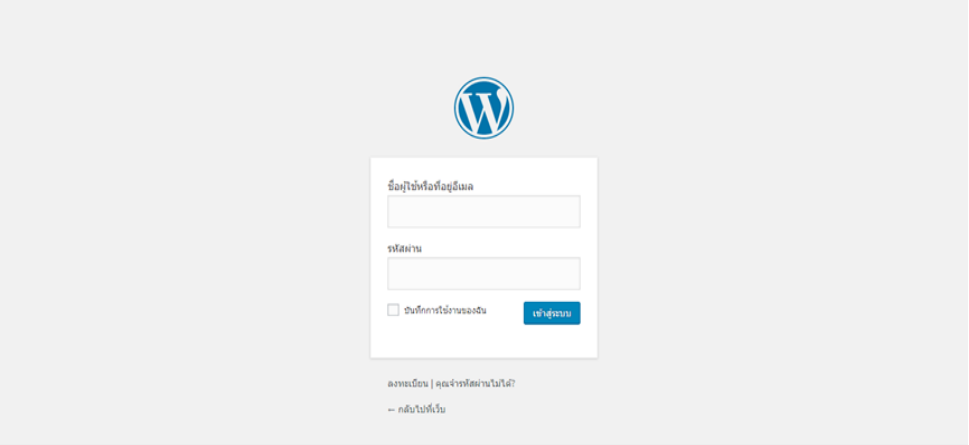
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ภาคผนวก ก
คู่มือการใช้งานโปรแกรม

1. หน้าจอ Login ของระบบ



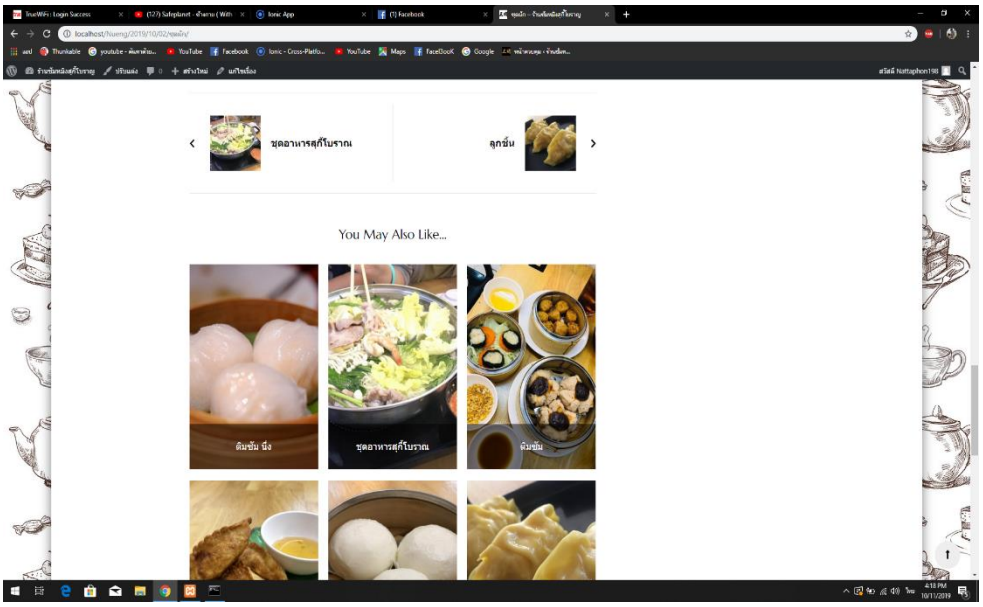
ภาพที่ ก-1 หน้าจอ Login ของระบบ

2. หน้าจัดการระบบโปรแกรม

หน้าหลักของระบบประชาสัมพันธ์ร้านซัมหมิงสุกี้โบราณ

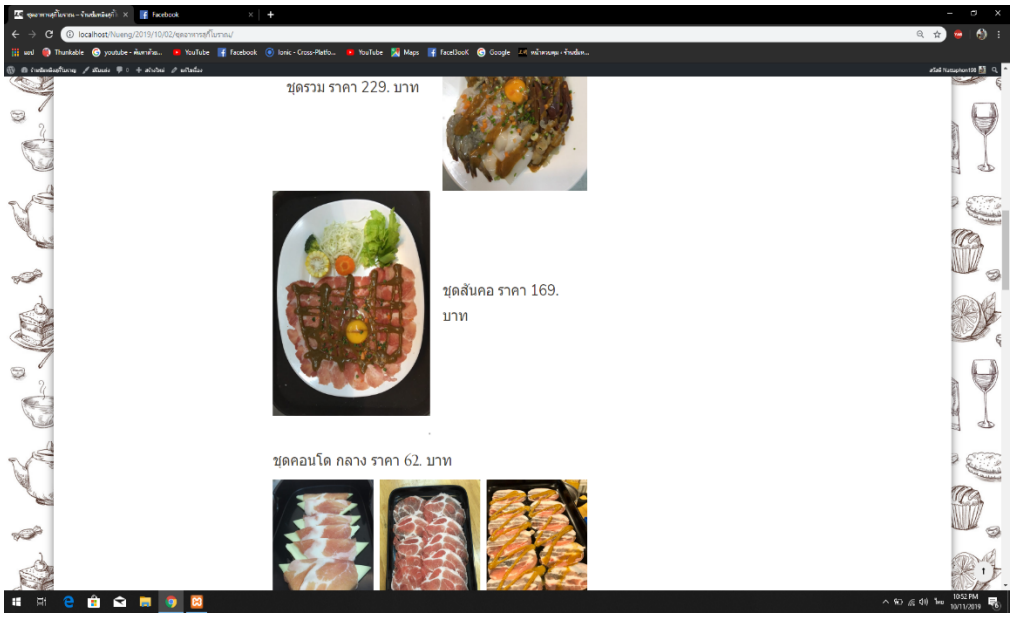
ภาพที่ ก-2 หน้าหลักของระบบประชาสัมพันธ์ร้านอาหาร

3. หน้าเมนูอาหาร



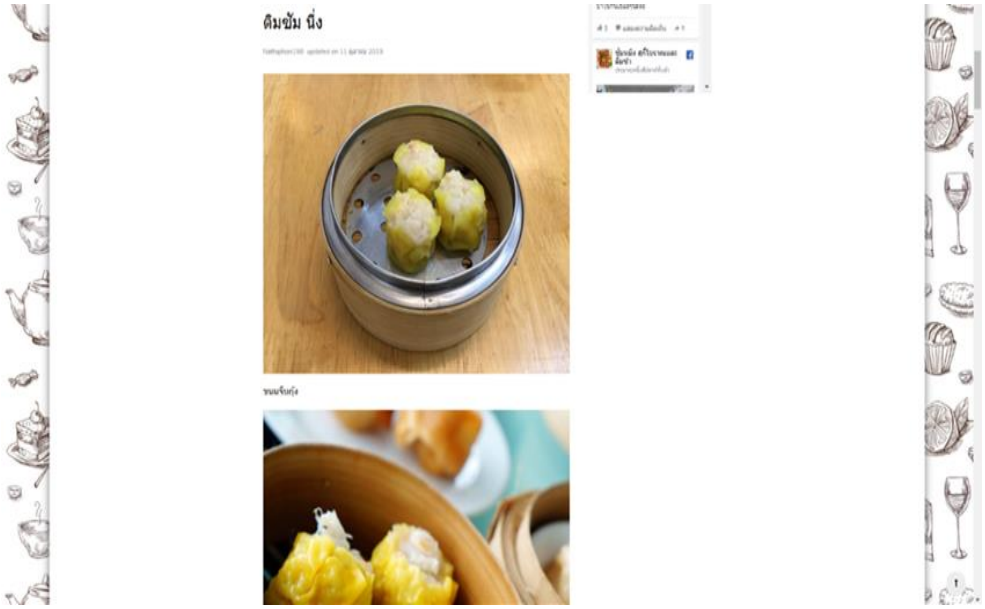
ภาพที่ ก-3 หน้าเมนูอาหาร

4. หน้าชุดอาหารสุกี้โบราณ



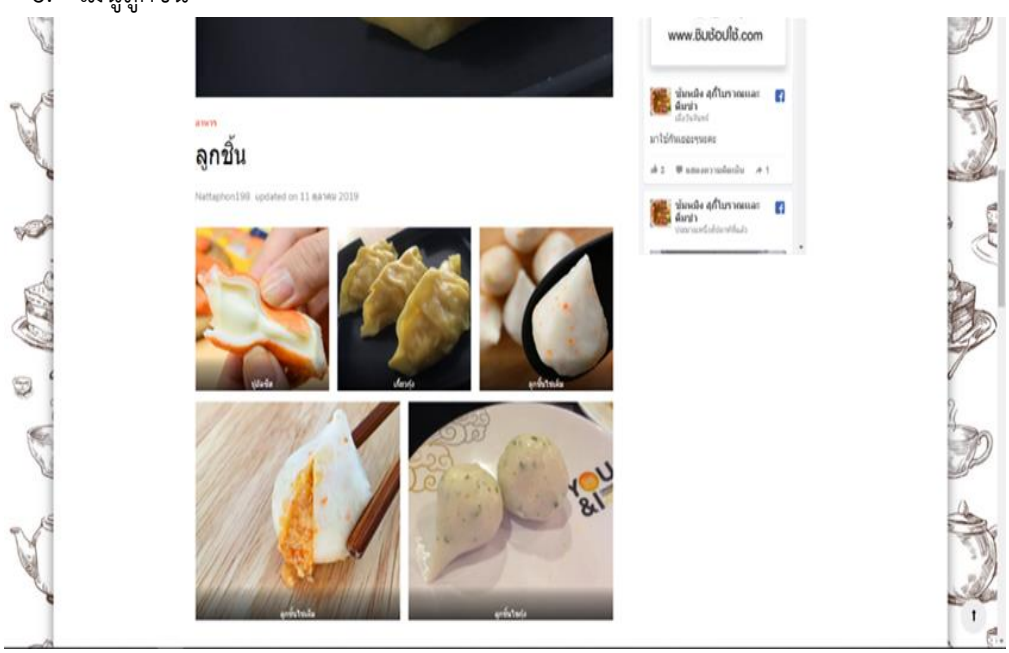
ภาพที่ ก-4 หน้าชุดอาหารสุกี้โบราณ

5. หน้าเมนูติ่มซัม



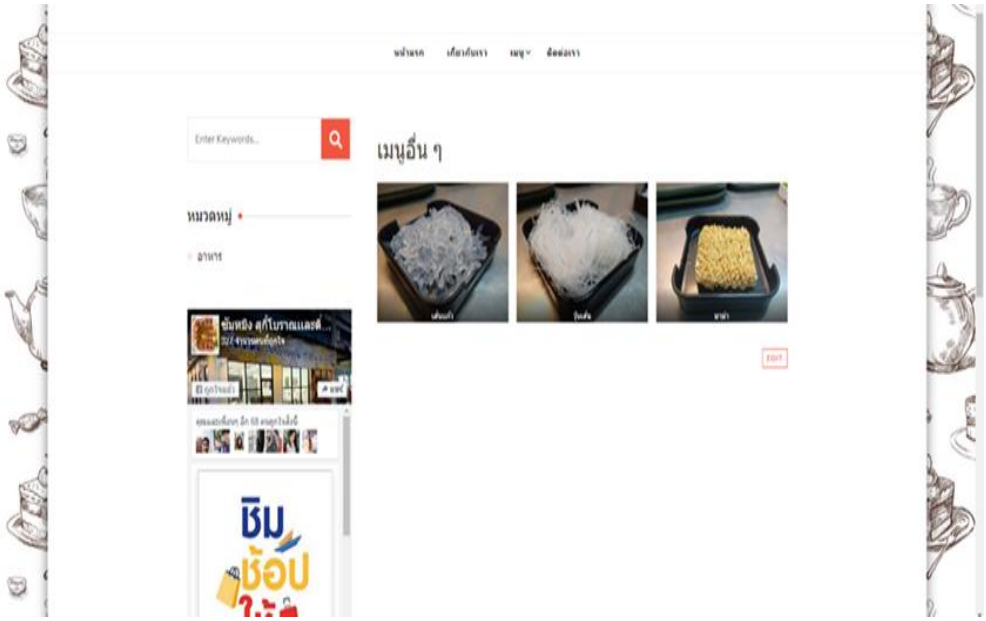
ภาพที่ ก-5 หน้าของเมนูติ่มซัม

6. เมนูลูกชิ้น



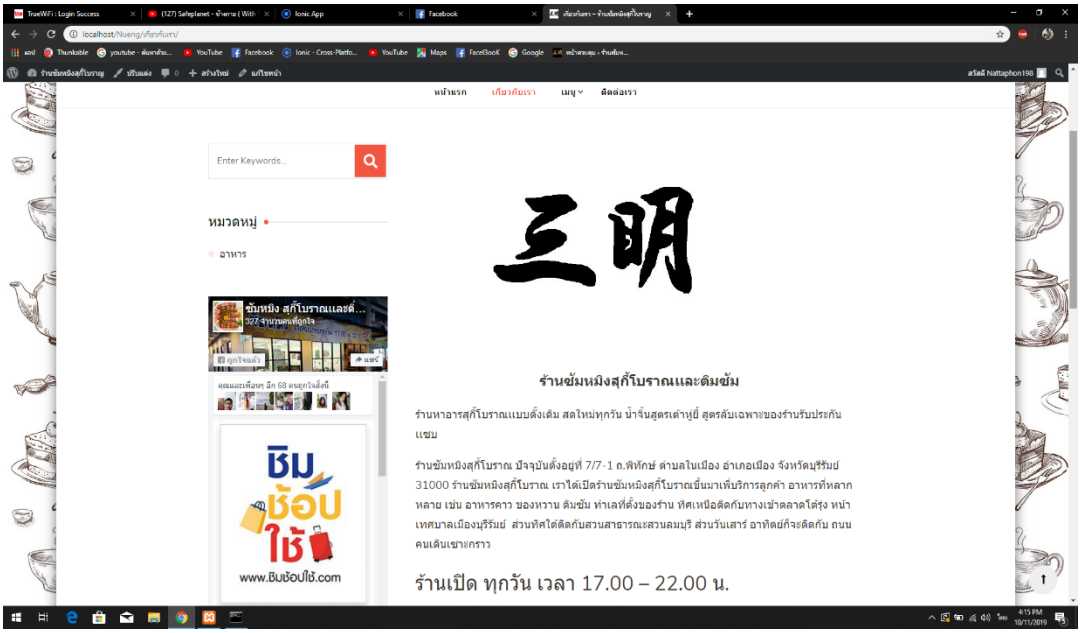
ภาพที่ ก-6 หน้าเมนูลูกชิ้น

7. เมนูเพิ่มเติม



ภาพที่ ก-7 เมนูอาหารเพิ่มเติม

8. เกี่ยวกับเรา



ภาพที่ ก-8 หน้าการติดต่อเรา

ภาคผนวก ข

ข้อมูลผู้จัดทำ

นายทรงปัญญา ทองดี รหัส 590112358010 ปี 4 หมู่ 1

สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ

เกิดวันที่ 14 มิถุนายน พ.ศ. 2540

73/4 บ.จิก ต.สะโน อ.สำโรงทาบ จ.สุรินทร์ 32170

นายณัฐพล ตลับทอง รหัส 590112358073 ปี 4 หมู่ 1

สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ

เกิดวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2540

74/8 บ.ห้วยราช ต.ห้วยราช อ.ห้วยราช จ.บุรีรัมย์ 31000