



ระบบจองเที่ยวบิน

จัดทำโดย

นางสาวชนาภรณ์ ราชคงแก้ว

รหัสนิสิต 61016447

งานวิจัยเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาการพัฒนาเว็บไซต์ขั้นสูง

คณะศึกษาศาสตร์ สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา

ปีการศึกษา 2564

เสนอ

อาจารย์พิภพ ช้อยวงศ์งาม

หัวข้อโครงการ ระบบจองเที่ยวบิน

ชื่อผู้จัดทำโครงการ นางสาวนาภรณ์ ราชคงแก้ว รหัสนิสิต 61016447

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์พิภพ ช้อยวงค์งาม

คณะ ศึกษาศาสตร์

สถาบัน มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

ปีการศึกษา 2564

บทคัดย่อ

โครงการระบบจองเที่ยวบิน จัดทำขึ้นเพื่อมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาระบบจองเที่ยวบิน ให้ง่ายต่อการใช้งานและมีระบบงานตรงตาม ความต้องการของผู้ใช้ โดยระบบจองเที่ยวบินได้มีการสำรวจความพึงพอใจ กลุ่มตัวอย่างที่ได้เข้ามาทดลองใช้ระบบของโปรแกรมจำนวน 10 คน เก็บข้อมูลเป็นโปรแกรมสำเร็จการรูปทางคอมพิวเตอร์ การวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ การหาค่าเฉลี่ยร้อยละส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการทดลองที่ได้สามารถสรุปได้ว่าแบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อระบบรับสมัครเรียน โดยรวมอยู่ในระดับพอใจมาก คิดเป็นร้อยละ 70 %

กิตติกรรมประกาศ

โครงการคอมพิวเตอร์เพื่อธุรกิจนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก อาจารย์พิภพ ช้อยวงค์งาม ที่คอยให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำในทุกๆด้าน อีกทั้งยังได้สละเวลาอันมีค่าของท่านที่คอยให้ คำปรึกษาทุกครั้งที่ประสบปัญหา ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้วิชาความรู้แก่ข้าพเจ้าตลอดระยะเวลาที่ ศึกษาเล่าเรียนละคอยให้คำแนะนำที่ดีมาตลอด ผู้ศึกษาขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณอาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ทุกท่านที่ให้การ อบรมสั่งสอนและให้คำแนะนำในการพัฒนาระบบ สุดท้ายนี้คณะผู้จัดทำขอกราบขอบพระคุณบิดามารดา และครอบครัวของ คณะผู้จัดทำที่เป็น กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุกๆเรื่อง ทำให้คณะผู้จัดทำสามารถทำโครงการนี้สำเร็จลุล่วงไป ด้วยดีคุณค่าและประโยชน์อันพึงมาจากโครงการนี้ คณะผู้จัดทำขอขอบแต่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ผู้จัดทำ

ชนาภรณ์ ราชคงแก้ว

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

การเดินทางถือเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญ และให้ความสนใจในการเดินทางเป็นอย่างมาก รวมถึงรัฐบาลได้มีการส่งเสริม และสนับสนุนให้ประชาชนทุกคนหันมาใส่ใจในเรื่องนี้เพราะถือเป็นพื้นฐานของการดำเนินชีวิตและสามารถนำมาใช้ในการ ประกอบอาชีพเพื่อเลี้ยงดูตนเองและครอบครัวได้

ในปัจจุบันมีลักษณะการจองเที่ยวบินได้หลายรูปแบบทั้งจองแบบออนไลน์ และแบบซื้อก่อนขึ้นเครื่อง แต่ถ้าเป็นลักษณะที่ไปจองตั๋วที่เคาเตอร์ตั้งไว้ก่อนเดินทางอาจจะเสียเวลาเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีความทันสมัยและมีความเจริญก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องและเทคโนโลยียังเข้ามามีบทบาทที่สำคัญทั้งทางด้านการเดินทาง หรือทางด้านการดำเนินงานต่างๆขององค์กรมากขึ้น โดยเฉพาะเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งในปัจจุบันข้อมูลข่าวสารจะเป็นปัจจัยหลักในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ผู้ที่มีโอกาสเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้เร็วจะได้เปรียบกว่าผู้ที่เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ช้ากว่า อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมสารสนเทศต่างๆที่คนส่วนใหญ่ในปัจจุบันหันมาให้ความสนใจ ซึ่งในการดำเนินงานส่วนใหญ่จะใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางสำคัญในการสื่อสาร ซึ่งในแต่ละปีจะมีผู้ที่เดินทางโดยเครื่องบินจำนวนมาก โดยอาจจะมีการค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์เองหรือจากการโฆษณาจากทีวี แต่ถึงจะมีเว็บไซต์ในการค้นหาข้อมูล ผู้ใช้ก็ยังเกิดความล่าช้าในการรับรู้ข้อมูลเพราะว่าบางเว็บไซต์ยังขาดระบบการจองเที่ยวบิน และแจ้งข่าวการ ประชาสัมพันธ์ทางเว็บไซต์ซึ่งถ้าหากมีเว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์ก็จะสามารถเพิ่มความสะดวกในการค้นหา ข้อมูลได้รวดเร็ว ทั้งนี้ในแต่ละปีก็มีผู้ใช้ที่สนใจที่จะเดินทางโดยเครื่องบิน ซึ่งอาจจะต้องมีการประชาสัมพันธ์หลากหลายช่องทาง เช่น ส่งแผ่นพับข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ไปยังสถานที่ต่างๆ

ดังนั้น คณะผู้จัดทำจึงเล็งเห็นสภาพปัญหาเพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาโดยพัฒนาระบบเพื่อเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกอีกทางหนึ่งให้แก่ผู้ใช้ เพื่อสร้างความสะดวกสบายต่อการเดินทาง รวมทั้งยังสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ลดขั้นตอนการทำงานทำให้ประหยัดเวลา ข้อมูลที่ได้มีความถูกต้อง และยังสามารถลดภาระงานให้กับบุคลากรอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อออกแบบและพัฒนาระบบการจองเที่ยวบิน

1.2.2 เพื่อพัฒนาเว็บไซต์ระบบการจองเที่ยวบิน

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ขอบเขตด้านการพัฒนาระบบ การพัฒนาระบบการจองเที่ยวบินแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

1) ส่วนของผู้ดูแลระบบ

1.1) ผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่ม ลบ แก้ไข ข้อมูลผู้ใช้ได้

1.2) ผู้ดูแลระบบสามารถควบคุมและดูแลระบบการจองเที่ยวบินได้

2) ส่วนของบุคลากร

2.1) บุคลากรสามารถค้นหาและจองตั๋วได้

3) ส่วนของผู้ใช้

3.1) ผู้ใช้สามารถจองตั๋วเที่ยวบินออนไลน์ได้

3.2) ผู้ใช้สามารถตรวจสอบข้อมูลตนเองได้หลังจากที่สมัครแล้วได้

1.3.2 ขอบเขตด้านพื้นที่ ผู้ใช้ที่ต้องการจองตั๋วเที่ยวบิน

1.3.3 ขอบเขตด้านเครื่องมือ

1.3.3.1 ฮาร์ดแวร์

- คอมพิวเตอร์

1.3.3.2 ซอฟต์แวร์

- Dreamweaver

- Microsoft office Word ใช้พิมพ์รายงาน

1.3.3.3 ภาษาที่ใช้

- PHP

- CSS

-HTML

1.4 ขั้นตอนและระยะเวลาการดำเนินงาน

เดือนพฤษภาคม – เดือนกุมภาพันธ์

1.5 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

1.5.1 เครื่องมือทางด้านการพัฒนาระบบ

1.5.1.1 โน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์ (Notebook computer) เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ถูกออกแบบมาให้มีขนาดเล็ก สามารถขนย้ายหรือพกพาได้สะดวก โดยปกติจะมีน้ำหนักอยู่ที่ประมาณ 1-3 กก. การทำงานของ แล็ปท็อปจะใช้พลังงานไฟฟ้าจากแบตเตอรี่และในขณะเดียวกันก็ยังสามารถใช้พลังงานไฟฟ้าได้โดยตรงจากการเสียบปลั๊กไฟ

1.5.1.2 Dreamweaver คือโปรแกรมสร้างเว็บเพจแบบเสมือนจริงของค่าย Adobe ซึ่งช่วยให้ผู้ที่ต้องการสร้างเว็บเพจไม่ต้องเขียนภาษา HTML หรือโค้ดโปรแกรมเอง หรือที่ศัพท์เทคนิคเรียกว่า "WYSIWYG" โปรแกรม Dreamweaver มีฟังก์ชันที่ทำให้ผู้ใช้สามารถจัดวางข้อความ รูปภาพ

ตาราง ฟอรัม วิดีโอ รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ภายในเว็บเพจได้อย่างสวยงามตามที่ผู้ใช้งานต้องการ โดยไม่ต้องใช้ภาษาสคริปต์ที่ยุ่งยากซับซ้อนเหมือนก่อน Dreamweaver มีทั้งในระบบปฏิบัติการ แมคอินทอช และ ไมโครซอฟท์วินโดวส์ Dreamweaver ยังสามารถทำงานบนระบบปฏิบัติการแบบ ยูนิกซ์ ผ่านโปรแกรมจำลองอย่าง WINE

1.5.1.3 SQL คือ โปรแกรมระบบจัดการฐานข้อมูลที่พัฒนาโดยบริษัท MySQL AB มีหน้าที่เก็บ ข้อมูลอย่างเป็นระบบรองรับคำสั่ง SQL เป็นเครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล ที่ต้องใช้ร่วมกับเครื่องมือ หรือ โปรแกรมอื่นอย่างบูรณาการ เพื่อให้ได้ระบบงานที่รองรับความต้องการของผู้ใช้ เช่นทำงาน ร่วมกับเครื่องบริการ เว็บ (Web Server) เพื่อให้บริการแก่ภาษาสคริปต์ที่ทำงานฝั่งเครื่องบริการ (Server-Side Script) เช่น ภาษา php ภาษา asp.net หรือภาษาเจเอสพี เป็นต้น

1.5.1.4 ภาษา HTML จะทำหน้าที่ในการจัดการโครงสร้างและรูปร่างของเว็บไซต์ เปรียบได้กับ ร่างกายของมนุษย์ ที่มีส่วนหัว ตัว แขนและขา จะประกอบไปด้วย tag ต่าง ๆ

1.5.1.5 ภาษา CSS จะทำหน้าที่ตกแต่งหน้าเว็บไซต์ให้สวยงามเปรียบได้กับการใส่ เสื้อผ้า แต่งหน้า ทำผม ใส่รองเท้า ทำให้เว็บไซต์แต่ละเว็บไซต์มีองค์ประกอบและความสวยงามที่แตกต่างกัน ออกไป

1.5.1.6 ภาษา PHP ได้รับการพัฒนาและออกแบบมา เพื่อใช้งานในการสร้างเอกสาร แบบ HTML โดยสามารถสอดแทรกหรือแก้ไขเนื้อหาได้โดยอัตโนมัติ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 ได้ระบบการจองเที่ยวบินที่สามารถทำงานได้รวดเร็ว

6.2 สามารถลดจำนวนเจ้าหน้าที่ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน และลดเอกสารที่ใช้ในการจอง

6.3 สามารถนำระบบที่พัฒนาขึ้นไปใช้งาน และพัฒนาต่อได้ในอนาคต

บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนาเว็บไซต์การจองเที่ยวบิน ผู้ศึกษาพบว่ามีความคิดและทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 แนวคิดทฤษฎีการออกแบบระบบ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์

2.3 ทฤษฎีความพึงพอใจ

2.4 ทฤษฎีการพัฒนาระบบ

2.1 แนวคิดทฤษฎีที่การออกแบบระบบ

2.2.1 การออกแบบส่วนแสดงผลและส่วนนำเข้าสู่ข้อมูล จุดมุ่งหมายในการออกแบบระบบนั้นจะต้องคำนึงถึงความน่าเชื่อถือของระบบด้วย โดยเริ่มตั้งแต่ กระบวนการนำเข้าสู่ข้อมูลการประมวลผล และการแสดงผลโดยบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องคือผู้ใช้งานระบบซึ่งการ ออกแบบหน้าจอนั้นจะต้องออกแบบเพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานและลดข้อผิดพลาดในการแสดงผลดังนั้นการ ออกแบบระบบ (System Design) จึงเป็นหัวใจของการพัฒนาระบบซึ่งเป็นการนำเข้าสู่ข้อมูลของกระบวนการการทำงานต่างๆของระบบมาจัดทำให้แผนงานที่เป็นรูปธรรมในการสร้างระบบใหม่จึงจะสามารถตัดสินใจเลือก ส่วนประกอบต่างๆมาเกี่ยวข้องเช่นชุดคำสั่ง (Software) อุปกรณ์ (Hardware) มาดำเนินการและการออกแบบ ระบบที่ดีนั้นต้องให้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้ไม่ซับซ้อนมีความทันสมัยจึงจะถือเป็นระบบที่สมบูรณ์เมื่อผู้ใช้มี การโต้ตอบ (Interactive) กับระบบซึ่งในปัจจุบันนักวิเคราะห์และออกแบบระบบจะเลือกนำเอาเทคโนโลยีการ ติดต่อกับผู้ใช้แบบกราฟิกมาใช้ในการออกแบบการป้อนข้อมูลเข้าสู่ระบบหรือที่เรียกว่า Graphics User Interface (GUI) ซึ่งเป็นการออกแบบความสัมพันธ์กับผู้ใช้ในรูปแบบกราฟิกมีความสวยงามสามารถมีหลายหน้าต่างพร้อมๆกัน

2.2.2 การออกแบบผลลัพธ์การออกแบบผลลัพธ์เป็นการออกแบบฟอร์มหรือรายงานให้กับข้อมูลที่จะออกจากระบบในทั้งในส่วนของ การแสดงผลลัพธ์ออกทางหน้าจอและในรูปของเอกสารต่าง ๆ ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จะตรงตามความต้องการของผู้ใช้หรือ ตรงตามการใช้งานของผู้ใช้จากแหล่งข้อมูลที่มีความถูกต้องครบถ้วน ทันสมัย และเชื่อถือได้ ดังนั้นในการออกแบบ ผลลัพธ์จึงพยายามให้ผลลัพธ์ที่ดังกล่าวตรงตามความต้องการของผู้ใช้ มีความถูกต้อง มีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ ของผู้ใช้ระบบมากที่สุดโดยมีวัตถุประสงค์ในการออกแบบผลลัพธ์ดังนี้

2.2.2.1 รายงานหรือเอกสารทุกฉบับจะต้องมีเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน

2.2.2.2 มีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง และสามารถตรวจสอบได้

2.2.2.3 จัดหารายงานได้ทันเวลา รวดเร็ว และทันเหตุการณ์

2.2.2.4 เหมาะสมและตรงกับความต้องการในการนำไปใช้งานของระบบผู้ใช้

2.2.2.5 ปริมาณของรายงานและสารสนเทศในรายงานต้องเหมาะสม

2.2.2.6 การจัดส่งให้กับผู้ใช้เป็นอย่างดีเหมาะสมและสะดวก

2.2.2.7 เลือกวิธีการนำเสนอได้เหมาะสม ซึ่งกระบวนการต่างๆเพื่อให้ได้มาซึ่งผลลัพธ์ที่ต้องการนั้น อาจมาจากแหล่งข้อมูลวิธีการต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เรียกจากแฟ้มข้อมูลโดยตรงเป็นรายงานที่สามารถทำการแสดง (List) หรือสั่งพิมพ์ได้ด้วยการนำข้อมูลในแฟ้มข้อมูลมาพิมพ์ได้ทันทีเช่น รายงานข้อมูลลูกค้ารายงานข้อมูลเป็นต้น

2. นำข้อมูลผ่านการประมวลผลเพื่อให้ได้รายงานที่ต้องการเป็นผลลัพธ์ที่มีการนำเข้าข้อมูลจากแฟ้มข้อมูลผ่านกระบวนการประมวลผลเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการเช่นรายงานสินค้าคงคลัง รายงานรายรับเป็นต้น

3. รับข้อมูลโดยตรงจากคีย์ข้อมูลเข้าเป็นผลลัพธ์ที่ได้จากการคีย์ข้อมูลเข้าโดยตรง เช่น ใบเสร็จรับเงินค่ามัดจำเป็นต้น

สรุปได้ว่า การออกแบบผลลัพธ์เป็นการออกแบบฟอร์มหรือรายงานที่ขึ้นอยู่กับความต้องการในการใช้งานของผู้ใช้ ซึ่งความต้องการจะต้องออกแบบเพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานและลดข้อผิดพลาดในการแสดงผลดังนั้นการออกแบบ ระบบผลลัพธ์ที่ได้จะตรงตามความต้องการของผู้ใช้หรือตรงตามการใช้งานของผู้ใช้ จากแหล่งข้อมูลที่มีความ ถูกต้องครบถ้วน ทันสมัย และเชื่อถือได้

2.2.3 ประเภทของผลลัพธ์ ประเภทของผลลัพธ์หลักๆที่มักใช้ในการวิเคราะห์และอยู่กันบนระบบสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

2.2.3.1 ผลลัพธ์ขององค์กรหรือหน่วยงาน

1. ผลลัพธ์แบบภายใน เป็นรายงานที่ใช้ภายในหน่วยงาน ความสำคัญของรายงานประเภทนี้คือจะต้องมีข้อมูลที่ครบถ้วน อ่านง่าย ตรงความต้องการ ไม่เน้นความสวยงาม สามารถใช้กระดาษ A4 ธรรมดาได้ หรือกระดาษต่อเนื่องในการจัดพิมพ์รายงานไม่จำเป็นต้องใช้แบบฟอร์มรายงานที่ต้องจ้างจัดทำเป็นพิเศษ ทั้งนี้ก็เพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย

2. ผลลัพธ์แบบภายนอก เป็นรายงานที่ใช้ภายนอกหน่วยงาน เป็นรายงานที่นำไปใช้กับ ลูกค้า ร้านค้า หรือหน่วยงานภายนอกต่างๆ ดังนั้นแบบฟอร์มรายงานจึงเป็นเรื่องจำเป็นสมควรได้รับการออกแบบฟอร์มที่สวยงาม ไม่ว่าจะเป็น ใบกับสินค้า ใบเสร็จรับเงินและต้องมี ข้อมูลครบถ้วน เพราะรายงานภายนอก ส่วนมากจะสะท้อนภาพลักษณ์ขององค์กรด้วย

2.2.3.2. ผลลัพธ์ตามความต้องการของผู้ใช้

1. ผลลัพธ์เพื่อแสดงรายละเอียดของข้อมูล (Detailed Data) ต้องการแสดงข้อมูลทุกๆ รายการ (Record) ในแฟ้มข้อมูล แต่อาจจะไม่แสดงทุกเขตข้อมูล (Field) ของรายการซึ่งในการจัดรูปแบบนั้น จะมีการแบ่งข้อมูลและจัดวางข้อมูลให้ง่ายต่อการดู โดยควรจัดเรียงข้อมูลตามลำดับการใช้งานด้วย เช่น จัดเรียงตามรหัสจัดเรียงตามตัวอักษร เป็นต้น

2. ผลลัพธ์เพื่อแสดงประวัติข้อมูล (Historical Data) การแสดงประวัติข้อมูลจะมี ลักษณะคล้ายกับ รายงานแสดงรายละเอียด แต่มีข้อแตกต่าง คือ ผลลัพธ์จะแสดงข้อมูลประจำวัน (Transaction Data) เพื่อใช้ในการตรวจสอบ หรือยืนยันว่าระบบ ได้ดำเนินการและเก็บข้อมูล ได้อย่างถูกต้อง

3. ผลลัพธ์เพื่อแสดงการสรุปผลข้อมูล (Summary Date) เป็นการแสดงการสรุปผล ข้อมูล โดย จัดเป็นรายงานสำหรับผู้บริหารที่ต้องการดูผลสรุปเพียงอย่างเดียว ไม่ต้องการดูข้อมูลในรายละเอียด เพื่อใช้ในการพิจารณาและตัดสินใจต่อไป ผลลัพธ์ประเภทนี้ เช่นรายงานงบกำไรขาดทุน รายงาน สถิติของผู้เข้ามา ใช้บริการ เป็นต้น

4. ผลลัพธ์เพื่อแสดงเฉพาะเงื่อนไขที่ต้องการ (Exception Data) เป็นการแสดงผลลัพธ์ เฉพาะ เงื่อนไขที่ต้องการ หรือรายการที่มีเงื่อนไขตามที่กำหนด อาจจะมีเงื่อนไขเดียวหรือหลายเงื่อนไขก็ได้ จะช่วยประหยัดเวลาได้มาก เช่น รายงานเฉพาะพนักงานที่ขาดงานเกิน 10 วัน เป็นต้น

2.2.4 ปัจจัยที่ควรคำนึงในการออกแบบผลลัพธ์ เนื่องจากผลลัพธ์ในระบบมีจำนวนมากมายและต่าง ก็มีความสำคัญในการนำเสนอข้อมูลต่อ ผู้ใช้งานในแง่มุมต่างๆ กัน ซึ่งผลลัพธ์ที่ถูกนำเสนอให้กับ ผู้ใช้อาจมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับเนื้อหา ปริมาณของ สารสนเทศ และเวลา ตลอดจนปัจจัยอื่นๆ ตามที่ผู้ใช้ต้องการ โดยผลลัพธ์ที่ดีจะพิจารณาถึงข้อมูลหรือสารสนเทศที่ ประกอบกันเป็นผลลัพธ์ และตรงกับความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก ดังนั้นปัจจัยที่ผู้ออกแบบระบบควรคำนึงถึงใน ส่วนของ การออกแบบผลลัพธ์เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่จะนำไปใช้ได้เหมาะสมมีดังต่อไปนี้

2.2.4.1 เนื้อหา (Content) หมายถึง รายละเอียดของข้อมูลที่แสดงออกมาในรายงานที่จะ นำเสนอต่อ ผู้ใช้งาน เช่น ผู้จัดการฝ่ายขาย ผู้จัดการฝ่ายผลิต หรือผู้จัดการฝ่ายบุคคล เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้ที่ต่างกันก็ อาจจะต้องการข้อมูลทั้งชนิดและรายละเอียดที่ต่างกันด้วย ดังนั้น การพัฒนารายละเอียดของข้อมูลที่ จะใส่เข้าไป ในรายงานต้องคำนึงถึงผู้ใช้ ซึ่งไม่ควรที่จะน้อยเกินไปหรือมากเกินไป จนกระทั่ง ก่อให้เกิดการใช้งานเวลานานเกินไปในการหาข้อมูลที่ต้องการ ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดการละเลยต่อ ข้อมูลที่สำคัญจริงๆ ก็ได้

2.2.4.2 รูปแบบของข้อมูล (Data Form) หมายถึง รูปแบบของข้อมูลที่จะแสดงออกมา ซึ่ง สามารถแสดงได้หลายลักษณะ เช่น ข้อความ รูปภาพ กราฟ และแผนภูมิ เป็นต้น ซึ่งผู้บริหารส่วนใหญ่ มักจะชอบ ให้นำเสนอข้อมูลในลักษณะอื่นๆ นอกเหนือจากข้อความและตัวเลข เพราะจะทำให้ เข้าใจข้อมูลได้ง่ายและจับ ประเด็น ได้ชัดเจนขึ้น

2.2.4.3 ปริมาณ (Volume) หมายถึง ปริมาณหรือจำนวนของข้อมูลที่จะแสดงออกมาในแต่ละ ครั้ง ซึ่งปริมาณข้อมูลที่มีมากก็อาจต้องการอุปกรณ์ในการแสดงข้อมูลที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย เช่น เครื่องพิมพ์ ความเร็วสูง เป็นต้น

2.2.4.4 ระยะเวลา (Timeliness) หมายถึง เมื่อใดที่ผู้ใช้ต้องการผลลัพธ์จากระบบตัวอย่าง เช่น ผู้จัดการฝ่ายการตลาดต้องการรายงานยอดขายรวมของสินค้าทุกๆเดือน ขณะที่หัวหน้าฝ่ายขาย ต้องการยอดสินค้า แต่ละชนิดทุกๆ สัปดาห์ เป็นต้น ซึ่งการออกรายงานผลลัพธ์จะมีความถี่แค่ไหน ก็ขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย เช่น ลักษณะงานของแต่ละธุรกิจ ประเภท และองค์กร เป็นต้น

2.2.4.5 สื่อ (Media) หมายถึง อุปกรณ์หรือวัตถุที่ใช้ในการออกผลลัพธ์ ซึ่งมีใช้กันอยู่หลายชนิด เช่น กระดาษแผ่นดิสก์ เครื่องพิมพ์ และจอภาพ เป็นต้น

2.2.4.6 รูปแบบ (Format) หมายถึง รูปแบบในการรวบรวมข้อมูล และชนิดของข้อมูลที่จะแสดง ออกมาในผลลัพธ์หรือในรูปของรายงาน รูปแบบจะแสดงให้เห็นถึงตำแหน่งของชนิดของข้อมูล เช่น ตัวอักษร หรือ ตัวเลข เป็นต้น ที่ปรากฏบนรายงาน ซึ่งผลลัพธ์หรือรายงานที่ออกมาก็จะมีความ แตกต่างกันไปตามความต้องการของผู้ที่จะใช้รายงานนั้น

สรุปได้ว่า ปัจจัยที่ควรคำนึงในการออกแบบผลลัพธ์จำนวนมากมายและต่างก็มีความสำคัญใน การ นำเสนอข้อมูลต่อผู้ใช้งาน ขึ้นอยู่กับเนื้อหาปริมาณของสารสนเทศ และเวลา ตลอดจนปัจจัยอื่นๆ ตามที่ผู้ใช้ ต้องการนั้นต้องศึกษาดูที่ความต้องการในด้านเนื้อหาของ แต่ละหน่วยงาน หลังจากนั้น จึงจะเลือกรูปแบบการนำ เสนอที่เหมาะสมตามความต้องการเพื่อใช้ในการพิจารณาซึ่งรวมถึง ปริมาณข้อมูล ระยะเวลาของข้อมูลสื่อที่ใช้ใน การออกรายงานและรูปแบบรายงานที่ชัดเจน

2.2.5 จุดมุ่งหมายในการออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูล จุดมุ่งหมายในการออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูลก็เพื่อให้ข้อมูลที่เข้าไปสู่ระบบนั้นมีคุณภาพสูงสุด เพราะถ้าข้อมูลที่นำเข้าไม่ถูกต้องจะทำให้ผลลัพธ์ที่ได้ผิดพลาดไปด้วย การออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูลที่ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่เข้าสู่ระบบดีไปด้วย จุดมุ่งหมายของการออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูล

2.2.5.1 เพื่อการเลือกใช้อุปกรณ์และวิธีการที่เหมาะสมในการนำเข้าข้อมูลวิธีในการนำเข้าข้อมูล จะขึ้นอยู่กับว่าเป็นการนำเข้าแบบช่วงเวลา (Batch Input) หรือการนำเข้าตลอดเวลา (Online input) ถ้าเป็น ตลอดเวลาจะใช้ลักษณะการนำเข้าข้อมูลโดยตรง โดยในส่วนคีย์บอร์ดจะเป็นรูปแบบการนำเข้าข้อมูลได้ตลอดเวลา นั่นคือผู้ใช้ระบบจะติดต่อกับคอมพิวเตอร์ได้โดยตรงบ่อยครั้งที่ใช้คีย์บอร์ดโดยตรงโดยใช้ตัวกลาง ในการเข้าข้อมูลคือเครื่องแอสกนเนอร์ เป็นต้น การใช้คีย์บอร์ดสำหรับการเข้าข้อมูลแบบตลอดเวลานั้นจะมี ประโยชน์หลายอย่าง โดยข้อมูลที่จะนำเข้านั้นจะต้องมีการตรวจสอบก่อนถ้าหากใช้คีย์บอร์ดในการนำเข้า ข้อมูลตลอดเวลาจะทำให้การติดต่อระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับคนน้อยลงซึ่งจะทำให้การทำงานเร็วขึ้นและมี ความถูกต้องของข้อมูลมากกว่าด้วย

2.2.5.2 เพื่อการพัฒนาประสิทธิภาพในการนำเข้าข้อมูลอย่างมีขั้นตอนการพัฒนาการนำเข้า ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพประกอบไปด้วยขั้นตอนที่สำคัญ ดังนั้น การออกแบบการนำเข้าข้อมูลที่ดีควรหลีกเลี่ยง ข้อควรระวังซึ่งจะเป็นปัญหาในการนำเข้า ข้อมูลที่จะเกิดขึ้น โดยจะดูได้จากจุดที่จะทำให้เกิด ข้อควรระวัง ท การแก้ไข เช่น ปัญหาในด้านการบันทึกข้อมูลที่ต้องคีย์ข้อมูลที่ยาวโดยผ่านทาง คีย์บอร์ดก็สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้

2.2.5.3 การลดปริมาณของข้อมูลที่จะต้องเข้าสู่ระบบในการลดปริมาณการนำเข้าข้อมูล โดยจะต้อง ลด จำนวนและขนาดของข้อมูล การลดปริมาณข้อมูลเท่ากับเป็นการลดค่าใช้จ่ายทางด้านแรงงาน ลด เวลาในการ ทำงานของเครื่องคอมพิวเตอร์ให้น้อยลงและยังมีส่วนในการลดความผิดพลาดของ ข้อมูลลงอีกด้วย แนวทางที่ จะช่วยลดปริมาณข้อมูลที่จะต้องเข้าสู่ระบบมี 4 แนวทางดังนี้

1. การเลือกใส่ข้อมูลเพราะที่สำคัญเท่านั้น

2. ไม่นำเข้าข้อมูลซึ่งสามารถอ่านจากแฟ้มข้อมูลในระบบนั้นได้หรือคำนวณได้จากข้อมูลอื่นที่มีอยู่
3. อย่าใส่ข้อมูลที่มีค่าคงที่เช่นถ้าต้องใส่วันที่ในใบสั่งซื้อสินค้าที่ซ้ำๆกันก็ควรให้ใส่เพียงครั้งเดียว หรืออาจใช้วันที่ปัจจุบันของเครื่องได้เป็นต้น

4. ใช้รหัสแทนข้อมูลจะทำให้ข้อมูลที่นำเข้าสู่ระบบน้อยลงและยังลดเวลาในการนำเข้าข้อมูลเช่น การบันทึกข้อมูลของคณะที่อาจารย์สังกัดสามารถใช้รหัสแทนชื่อระดับได้การออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูลที่ ดีและมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่เข้าสู่ระบบดีไปด้วย การออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูลจึงต้องคำนึงถึง จุดหมายของการนำเข้าข้อมูลเพื่อให้สามารถเลือกใช้อุปกรณ์และวิธีการที่เหมาะสมในการนำเข้าข้อมูล พัฒนา ประสิทธิภาพในการนำเข้าข้อมูลอย่างมีขั้นตอนเพื่อการลด ปริมาณของข้อมูลที่จะต้องเข้าสู่ระบบและการลดความ ผิดพลาดของข้อมูลที่นำเข้าสู่ระบบ

2.2.6 การออกแบบหน้าจอนำเข้าข้อมูล หลักเกณฑ์ที่เราจะทำการออกแบบอินพุตทางจอภาพนั้น ไม่ได้แตกต่างกับการออกแบบเอาต์พุต ทางจอภาพแต่อย่างไรซึ่งจะใช้หลักเกณฑ์สำคัญ 4 ข้อในการ ออกแบบเช่นกันคือ

2.2.6.1 พยายามให้การแสดงข้อมูลบนจอภาพดูเรียบง่ายไม่ซับซ้อนก่อนที่จะทำการออกแบบ จอภาพ นักวิเคราะห์ระบบควรจะเข้าใจลักษณะพื้นฐาน โดยทั่วไปของการจัดวางข้อมูลบนจอภาพ เสียก่อน โดย พื้นที่ที่ใช้แสดงข้อมูลบนจอภาพ จะถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันคือ

1. พื้นที่ส่วนหัวของจอภาพ (Heading) โดยส่วนใหญ่จะเป็นส่วนที่แสดงข้อมูลให้ผู้ใช้ระบบ ได้รับ ทราบว่ากำลังทำงานอยู่ในระบบงานอะไร เช่น ระบบงานสินค้าคงคลัง ระบบงานบัญชี ฯลฯ นอกจากนี้ในปัจจุบัน การออกแบบระบบงานแบบพูลดาว์นเมนูกำลังเป็นที่นิยมใช้กันอย่าง แพร่หลาย โดยตัวเมนูก็จะแสดงอยู่ในส่วนหัว ของจอภาพด้านบน ผู้ใช้สามารถเลือกเมนูได้โดยการ เลื่อนเคอร์เซอร์หรือ Light Bar ไปที่เมนูที่ต้องการแล้วกด (Enter) หรือในกรณีที่ผู้ใช้เกิดความข าวานาญอาจจะใช้การคีย์ตัวอักษรของเมนูนั้น เพื่อเลือกเมนูก็ได้ เช่น กัน ตัวอย่างซอฟต์แวร์ที่ใช้ ระบบ พูลดาว์นเมนู ได้แก่ โปรแกรม Microsoft Office เป็นต้น

2. พื้นที่ส่วนกลางของจอภาพ (Body) โดยทั่วไปพื้นที่ส่วนนี้จะใช้แสดง รายละเอียดของข้อมูล หรือ หัวข้อต่างๆ ที่ผู้ใช้ระบบจะต้องทราบเพื่ออินพุตข้อมูลลงไปให้ถูกตำแหน่ง และการออกแบบในส่วนนี้ยังคงใช้ ตามแบบมาตรฐาน คือพยายามให้ผู้ใช้ระบบอินพุตหรือกรอกข้อมูล ลงในลักษณะ จากบนลงล่างหรือจากซ้ายไป ขวา

3. พื้นที่ส่วนล่างของจอภาพ (Ending) โดยทั่วไปพื้นที่ส่วนนี้จะใช้ประโยชน์ใน ด้านของการบอก ให้ผู้ใช้ทราบถึงคำสั่งต่างๆ ที่ระบบงานกำหนดให้ผู้ใช้สามารถกระทำได้เช่น กด (F1) เพื่อเรียกคำ ช่วยอธิบาย วิธีการใช้ระบบ (Help-Text Sensitivity) หรือกด (F8) เพื่อเก็บข้อมูล (Save) ในปัจจุบัน เทคโนโลยีทางด้าน ซอฟต์แวร์ได้รับการพัฒนาไปอย่างมากโดยเฉพาะแนวทางที่จะพยายาม ให้ ระบบงานหรือซอฟต์แวร์มีความเป็น มิตรกับผู้ใช้ระบบ (User Friendly) ให้มากที่สุดเช่นระบบ Graphical User Interface (GUI) ที่ใช้รูปภาพหรือ ไอคอน (Icon) แทนคำสั่งโดยผู้ใช้อาจใช้เมาส์ (Mouse) แทนคีย์บอร์ด (Keyboard) ในการปฏิบัติงานก็ได้ นอกจากนี้ก็ยังมีเทคนิคประเภทอื่นที่ ยังคง นิยมกันมากก็คือการใช้เทคนิคของการซ้อนกันของหน้าต่าง (Overlay Windows หรือ Pop-Up Windows) บนจอภาพก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะทำให้ระบบงานดูง่ายและเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้ ด้วย

2.2.6.2 พยายามให้การแสดงผลบนจอภาพมีมาตรฐานแบบเดียวกัน เพื่อให้ผู้ใช้เกิด ความคุ้นเคยได้ เร็ว การทำให้จอภาพมีมาตรฐานนั้นนอกจากจะทำให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้ได้เร็วแล้ว ยัง ทำให้ลด ข้อผิดพลาดลงได้อย่าง มากอีกด้วย หากผู้ใช้ระบบจะต้องใช้เอกสารในการกรอกข้อมูลลงบน จอภาพแล้ว นักวิเคราะห์ระบบก็ควร จะ ออกแบบจอภาพให้คล้องจองกันกับเอกสารที่ผู้ใช้ระบบ จะต้อง ใช้ในการกรอกด้วยการแสดงผลจะมีมาตรฐานได้ก็ ด้วยวิธีการง่ายๆ คือ ตำแหน่งของข้อมูล ควรจะ ปรากฏอยู่ในที่เดียวกันทุกครั้ง หากว่าข้อมูลนั้นเป็นข้อมูลอัน เดียวกัน รวมทั้งข้อมูล ใดหนที่ ควรจะอยู่ ด้วยกันก็ควร จะจัดแบ่งออกให้ เป็นกลุ่มๆ อย่างชัดเจน

2.2.6.3 สำหรับข้อมูลบางอย่างที่ต้องการจะเน้นให้เห็นถึงความแตกต่างให้ใช้สีที่ แตกต่างออกไป จากปกติ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ ในปัจจุบันจอสีก็กำลังเป็นที่นิยมใช้กันมากขึ้น ทุกขณะและมีแนวโน้ม ที่จะมาครอง ตลาดแทนจอภาพแบบขาวดำหรือ โมโนโครม สาเหตุที่เป็นเช่นนี้

เนื่องจากจอภาพที่สามารถทำให้ระบบงาน คอมพิวเตอร์ มีความดึงดูดมากขึ้นด้วยสีที่แตกต่าง ความละเอียดของภาพที่ได้ก็ดีกว่าอย่างเห็นได้ชัด การแสดงผลทางกราฟิกในแบบต่างๆ ก็ทำได้ โดยสะดวกและชัดเจนกว่าซอฟต์แวร์ในตลาด ก็เริ่มปรับตัวให้ใช้กับ จอภาพแบบสีกันอย่างมากมาย ดังนั้น ความสำคัญของการใช้สีจึงเป็นอีกจุดหนึ่งที่นักวิเคราะห์ระบบควรจะให้ ความสำคัญด้วยการ เลือกใช้สีควรจะใช้ให้เหมาะสมด้วย เช่น พื้นสีแดง โดยทั่วไปมักจะใช้ในการบอกถึงอันตราย ต่างๆ ที่ อาจเกิดขึ้นในระบบงานคอมพิวเตอร์ พื้นสีน้ำเงินจะใช้ในการแสดงผลทางปกติ พื้นสีเขียวอาจใช้ ในการ แสดงข้อมูลความช่วยเหลือแบบต่างๆดังนั้นในซอฟต์แวร์หรือในระบบงานหนึ่งหากใช้สีปนเปกันไป โดยไม่คำนึงถึง ความหมายของแต่ละสีแล้วก็จะทำให้ผู้ใช้ระบบเกิดความสับสน และจะก่อให้เกิด ผลเสียหายตามมาในภายหลัง ได้เช่นกัน

2.2.6.4 ให้การ โต้ตอบระหว่างผู้ใช้ระบบกับจอภาพเป็นไปโดยธรรมชาติมากที่สุดเช่นการเลื่อน เคอร์เซอร์ (Cursor Movement) ควรจะเลื่อนจากบนลงล่างหรือจากซ้ายมาขวาซึ่งเป็นไปตาม ธรรมชาติและมาตรฐานสากล

สรุปได้ว่า การออกแบบส่วนนำเข้าข้อมูลมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเลือกใช้อุปกรณ์และ วิธีการที่ เหมาะสมในการนำเข้าข้อมูลเพื่อการพัฒนาการนำเข้าข้อมูลอย่างมีขั้นตอน ได้อย่างมี ประสิทธิภาพ ลดความ ผิดพลาดของข้อมูลที่นำเข้ามาใช้ในระบบ หน้าจอข้อมูลจะต้องสัมพันธ์และ สอดคล้องกับเอกสารและสะดวกต่อ การใช้งาน

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์

ความหมายของเว็บไซต์ เว็บไซต์(website, web site, หรือ web site) หมายถึง หน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่ง เชื่อมโยงกัน ผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ส่วนใหญ่จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์โดยถูก จัดเก็บ ไว้ในwww. หน้าแรก ของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะเรียกว่าโฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไป จะ ให้บริการต่อผู้ใช้ฟรี แต่ในขณะเดียวกันบาง เว็บไซต์ จำเป็นต้องมีการสมัครสมาชิกและเสีย ค่าบริการ เพื่อที่จะดูข้อมูลในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือ ข้อมูลสื่อต่างๆ ผู้ทำเว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัวจนถึงระดับ เว็บไซต์

สำหรับนักธุรกิจหรือ องค์กรต่างๆ การเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไปนิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ในลักษณะของ เว็บเบราว์เซอร์

เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์

โปรแกรมที่ช่วยให้เราสามารถสร้างเว็บขึ้นมาโดยไม่จำเป็นต้องเขียนโค้ดภาษา HTML เลยก็ได้ ซึ่งการสร้างเว็บเพจก็สามารถเลือกใช้เครื่องมือ (Tools) ต่างๆ ได้มากมาย โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเว็บ มีประสิทธิภาพและมีข้อดีข้อเสียที่แตกต่างกันแล้วแต่จะนำไปใช้ ตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้สร้างเว็บเพจ เช่น โปรแกรม (Dreamweaver, Adobe PhotoShop Microsoft -word) ทุกโปรแกรมที่ได้กล่าวถึงข้างต้นต่างก็มีพื้นฐานมาจากการใช้ภาษา HTML (HyperText Markup Language) เกือบทั้งหมด โดยเป็นภาษาที่มีลักษณะของโค้ดคือ เป็นไฟล์เก็บข้อมูลที่เป็นตัวอักษรในมาตรฐานของรหัส แอสกี (ASCII Coed) ซึ่งสามารถที่จะอ่านเข้าใจได้ และเป็น เอกสารที่มีความสามารถสูงกว่าเอกสาร ธรรมดาทั่วไปทั้งนี้เพราะเป็นเอกสารแบบไฮเปอร์เท็กซ์ และจัดอยู่ใน ตระกูลของภาษาที่ใช้สำหรับ กำหนดรูปแบบของเอกสาร (Markup Language) กราฟิกสำหรับเว็บก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญที่จะช่วยสื่อความหมายของเว็บให้ผู้ใช้ได้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้นรูปแบบกราฟิกสำหรับเว็บมี ประเภท ไฟล์อยู่ 2 ประเภทที่นิยม คือ GIF (Graphic Interchange Format) และ JPEG (Photographic Experts Group) ทั้งสองไฟล์นี้เป็นไฟล์ที่หนักออกแบบเว็บส่วนใหญ่นำมาใช้บนหน้าเว็บเพราะเป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็กเมื่อ นำมาจัดแสดงบนหน้าเว็บใช้เวลาในการดาวน์โหลดหน้าเว็บไม่นาน

ประโยชน์ของเว็บไซต์

1. ช่วยส่งเสริมศักยภาพการแข่งขันในด้านธุรกิจ
2. ช่วยในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้า หรือผู้ใช้บริการเป้าหมายได้ทุกวัน จึงสามารถซื้อ-ขายหรือ บริการผ่านเว็บไซต์ได้ตลอด 24 ชั่วโมง และทั้งโลก
3. ช่วยขยายสินค้าทางอินเทอร์เน็ต สร้างรายได้โดยไม่ต้องมีหน้าร้านหรือสำนักงาน

- 4.สามารถให้บริการต่างๆของธุรกิจหรือองค์กรแบบออนไลน์ เป็นการอำนวยความสะดวก แก่ลูกค้า
- 5.ช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และทันสมัย ให้องค์กร บริษัท และธุรกิจๆ
- 6.ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ธุรกิจ
- 7.ช่วยเพิ่มยอดขายให้กับธุรกิจ เพิ่มประสิทธิภาพในการ โฆษณา
- 8.คอยทำหน้าที่เป็นปรึกษา ให้คำแนะนำต่างๆเกี่ยวกับสินค้าและบริการแก่ลูกค้าได้ตลอด 25 ชั่วโมง โดยไม่ต้องรอร้านเปิดให้บริการ
9. เป็นการเพิ่มช่องทางในการขายสินค้าและบริการของบริษัทอีกช่องทางหนึ่ง
- 10.ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายสูง ส าหรับการที่จะมีเว็บไซต์เพื่อติดต่อกับโลกภายนอก
11. การมีหน้าร้านทางอินเทอร์เน็ต (homepage) เป็นการเปิดตัวสู่ตลาดโลก
12. เสริมภาพลักษณ์ขององค์กรให้มีความทันสมัยน่าเชื่อถือมากขึ้น
13. มีอีเมลในการติดต่อลูกค้าเพื่อความเป็นสากล และสะดวก
14. เป็น โฆษณาบริษัท หรือองค์กรให้เป็นที่รู้จักทั้งในจังหวัด ต่างจังหวัดและต่างประเทศ
15. เป็นการยกระดับมาตรฐานการซื้อขายภายในประเทศ ช่วยเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร และ บริการสรุปแนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์ได้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุค ของการ ปฏิรูปการศึกษาผู้บริหารการศึกษายุคใหม่ต่างก็นำนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ประโยชน์ใน การบริหารจัดการศึกษาเพื่อให้ประสบผลสำเร็จในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพสูง

2.4 ทฤษฎีความพึงพอใจ

Kotler and Armstrong (2002) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือ แรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิด พฤติกรรมเพื่อ ตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความ ต้องการ บางอย่างเป็นความต้องการทางชีววิทยา(biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความ หิว กระจายหรือความลำบากบางอย่าง เป็นความ ต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจาก ความ ต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้บุคคลกระทำ ในช่วง เวลานั้น ความ ต้องการ กลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ ได้รับ ความนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของอับราฮัม มาสโลว์ และทฤษฎีของซิกมันด์ ฟรอยด์

2.5 ทฤษฎีการพัฒนาระบบ

2.5.1 การพัฒนาระบบ (Systems Development) กลยุทธ์การออกแบบระบบ เป็นหนึ่งใน ขั้นตอนที่สำคัญของระยะการออกแบบ ที่ว่าด้วย การตัดสินใจเกี่ยวกับ การพัฒนาระบบงานด้วยแนวทางใด ซึ่งการ พัฒนาระบบงานใหม่ขึ้นมาเพื่อใช้แทนระบบงานเดิมสามารถด าเนินการได้ด้วยวิธีดังนี้

2.5.1.1 การพัฒนาโปรแกรมใช้เอง เป็นการให้หน่วยงานภายในองค์กร เช่น แผนก พัฒนาระบบเป็นผู้พัฒนา ระบบงานเพื่อใช้งานองค์กร ซึ่งหมายความว่า องค์กรจะต้องลงทุนบุคลากรที่มีความ เชี่ยวชาญด้านการ พัฒนา

2.5.1.2 การซื้อโปรแกรมสำเร็จรูป การซื้อโปรแกรมสำเร็จรูป มักจะเป็นระบบที่มีวาง จำหน่ายซึ่งมี ลักษณะด้าน กระบวนการทำงานที่คล้ายกันนำมาใช้ประยุกต์ในการท างานขององค์กร เช่น ระบบ บัญชี ระบบบริหารงานบุคคลระบบจัดการเงินเดือนพนักงาน เป็นต้น

2.5.1.3 การว่าจ้างบริษัทพัฒนาระบบ บางองค์กรมีลักษณะงานที่เป็นแบบเฉพาะของ ตนเองและไม่สามารถนำโปรแกรมสำเร็จรูปมาใช้ได้ จึงต้องดำเนินการว่าจ้างบริษัทในการพัฒนาระบบเฉพาะ ของ องค์กร โดย บริษัทว่าจ้างจะมีบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญและพัฒนาระบบทำให้เกิดความคุ้มค่า ต่อองค์กรในการ ลงทุนว่าจ้าง พร้อมทั้งมีบริการหลังการขายและการบำรุงรักษาตามสัญญาว่าจ้าง

สรุปได้ว่า การพัฒนาระบบจะประสบความสำเร็จและเป็นที่ยอมรับของผู้ใช้ได้ต้องดำเนินการ ตั้งแต่ กระบวนการพัฒนาโปรแกรมต่างๆซึ่งการพัฒนาระบบงานใหม่ขึ้นมาเพื่อใช้แทนระบบงานเดิม ตามเนื้อหาและ กระบวนการที่ได้กล่าวมาข้างต้น

2.5.2. การทดสอบระบบ (Testing the System) ภายหลังจากการเขียนโปรแกรม โปรแกรมเมอร์จะดำเนินการทดสอบฟังก์ชันการทำงานของแต่ละโปรแกรมเพื่อความมั่นใจถึงความถูกต้องซึ่ง ภายหลังจากโปรแกรมต่างๆได้รับการทดสอบโดยทีมงานเรียบร้อยแล้วลำดับถัดไปทีมงานจะดำเนินการทดสอบ ระบบทั้งหมดได้กำหนดรูปแบบการทดสอบระบบไว้ดังต่อไปนี้

2.5.2.1 กลยุทธ์การทดสอบ การทดสอบแบบกล่องดำ (Black Box Testing) แนวคิด การทดสอบแบบกล่องดำรายการที่จะถูกทดสอบนั้นจะถือว่าเป็นสีดำหมายความว่า การซ่อนเร้นการทำงานภายใน กล่าวคือจะไม่มีการตรวจสอบการทำงานของตรรกะการทำงานภายในโปรแกรม แต่จะทดสอบเพียงสิ่งที่อินพุต เข้า ไปและสิ่งที่เอาต์พุตออกมาเท่านั้น

2.5.2.2 การแปลงข้อมูล (Data Conversion) การแปลงข้อมูล จัดเป็นกระบวนการส่วน หนึ่งของการติดตั้งระบบ และถือเป็นหนึ่งกิจกรรมที่มีความสำคัญไม่น้อย โดยมีจุดประสงค์ คือ แปลงข้อมูลจากระบบเก่าให้สามารถใช้งานบนสภาพแวดล้อมของระบบใหม่ ได้ในการแปลงข้อมูลจะมีขั้นตอนและรายละเอียด มากมายที่ต้องนำมาขบคิดเพื่อให้การแปลงข้อมูลจากระบบเก่ามายังระบบใหม่มีความถูกต้องสมบูรณ์เพราะ โครงสร้างข้อมูลที่จัดเก็บในระบบเดิมกับระบบใหม่ย่อมมีความแตกต่างกัน เช่น อาจใช้ชื่อฟิลด์ต่างกันหรือกำหนด ชนิดข้อมูลแตกต่างกัน ดังนั้น ในการที่จะนำข้อมูล (บางส่วน) จากโครงสร้างเก่าของระบบเดิมมาอยู่บน โครงสร้าง ใหม่เพื่อให้สามารถใช้งานบนระบบใหม่ได้อย่างสมบูรณ์และถูกต้องนั้น โปรแกรมเมอร์จะต้องพัฒนา โปรแกรมเล็กๆ ขึ้นมาเพื่อตรวจสอบและเปรียบเทียบ (Mapping) ให้ตรงกันในระหว่างแปลงข้อมูล สรุปได้ว่าการทดสอบระบบหลังจากเขียนโปรแกรมเสร็จ โปรแกรมเมอร์ก็จะทำการทดสอบ ระบบทั้งหมดที่เขียนไว้ ทั้งแบบกล่องดำแบบกล่องดำนั้นจะไม่มีการตรวจสอบตรรกะของการทำงาน ของโปรแกรม และการแปลงข้อมูลคือการแปลงข้อมูลจากระบบเก่าให้สามารถใช้งานบนสภาพแวดล้อมของระบบใหม่

2.5.3 การติดตั้งระบบ การติดตั้งระบบ (Installation) เมื่อทดสอบ โปรแกรมและระบบจนผู้ใช้งานยอมรับแล้ว ระบบงานที่ได้รับการพัฒนาพร้อมที่จะนำมาใช้งานจริงด้วยการติดตั้ง (Installation) การติดตั้งระบบ คือการเปลี่ยนการทำงานจากระบบงานเดิมไปเป็นระบบงานใหม่ แต่การเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งใหม่ย่อม มีผลกระทบ ต่อผู้ใช้งานบางกลุ่มที่ยังคงมีความคุ้นเคยกับวิธีการดำเนินงานแบบเก่ารวมทั้งข้อจำกัด ในเรื่องของความพร้อมใน การเปลี่ยนแปลงดังนั้นจึงควรเลือกแนวทางที่เหมาะสมในการติดตั้งด้วยซึ่งแบ่งออกเป็น4แนวทางดังนี้

2.5.3.1 การติดตั้งระบบทันทีทันใด (Direct Installation) เป็นวิธีการติดตั้งที่มีการใช้ ระบบงานใหม่ทันที และระบบงานเก่ายกเลิกการใช้งานทันทีเช่นเดียวกันวิธีการแบบนี้ถือว่าการใช้จ่ายน้อยแต่มีความเสี่ยงสูง เนื่องจากในการใช้งาน จริงนั้นข้อมูลที่นำเข้าสู่ระบบมีความเป็นไปได้ในการเกิดข้อผิดพลาดขึ้นได้ มากกว่าข้อมูลที่สมมติขึ้นเพื่อทดสอบและหากเกิดกรณีเช่นนี้จะส่งผลกระทบต่อผู้ใช้งานระบบ จนทำให้ระบบ หยุดชะงักได้วิธีการแก้ปัญหอย่างหนึ่งคือนำระบบเก่าเข้ามาใช้งานอีกครั้ง แต่จะเสียเวลามากเนื่องจากต้อง ปรับปรุงข้อมูลในระบบเก่าทั้งหมด

2.5.3.2 การติดตั้งแบบขนาน (Parallet Installation) เป็นวิธีการที่มีการใช้ระบบงาน ใหม่ไปพร้อมๆกับการใช้ระบบงานเก่าจนกว่า ผู้ใช้และผู้บริหารจะพอใจ ระบบใหม่และตัดสินใจที่จะหยุดใช้ระบบเก่า การติดตั้งแบบขนานเป็นวิธีการติดตั้งที่ต้องใช้ค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูงเนื่องจากการดำเนินงานสองระบบในเวลา เดียวกันหมายถึง การเพิ่มพนักงานบางตำแหน่งเพื่อดูแลระบบใหม่ ทั้งยังต้องคอยดูแล บำรุงรักษาระบบให้มีความ สมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในบางครั้งอาจทำให้ผู้ใช้ระบบเกิดความสับสนได้ แต่วิธีการนี้จะ ทำให้ สามารถเปรียบเทียบผลของการดำเนินงานระหว่างระบบใหม่กับระบบเก่าได้สามารถเปรียบเทียบผลของการ ดำเนินงานระหว่างระบบใหม่กับระบบเก่าได้

2.5.3.3 การติดตั้งแบบนำร่อง (Single Location Installation / Pilot Installation) เป็นวิธีการที่มีการใช้ระบบงานใหม่เพียงหน่วยเดียวขององค์กรก่อนเพื่อเป็นการนำร่องแล้วจึงค่อยปรับเปลี่ยนทั้งหมดเมื่อเห็นว่าระบบใหม่นั้นลงตัวแล้วเช่นการ ใช้ระบบงานใหม่เฉพาะแผนกจัดซื้อการใช้ระบบงานใหม่เฉพาะ สาขาเดียวก่อนหรือเฉพาะบางภูมิภาคก่อน เป็นต้น

2.5.3.4 การติดตั้งแบบทยอยติดตั้งเป็นระยะ (Phased Installation) เรียกอีกอย่างหนึ่ง ว่า“ Staged Installation” เป็นวิธีการที่มีการใช้ระบบงาน ใหม่เพียงบางส่วนก่อนระยะหนึ่งควบคู่ไปกับระบบงานเก่าแล้วจึงค่อยๆทยอยใช้ระบบงานใหม่เพิ่มขึ้น ทีละส่วนจนกระทั่งครบทุกส่วนของระบบงานใหม่อย่างเต็มรูปแบบ ในที่สุดวิธีการนี้มีลักษณะคล้ายกับแบบนำร่องคือเริ่มจากจุดเดียวก่อนแตกต่างกันตรงที่วิธีแบบทยอยติดตั้งเป็น ระยะ ไม่คำนึงถึงสถานที่แต่คำนึงถึงระบบงานย่อย โดยการติดตั้งทีละระบบซึ่งอาจจะกระจายไปตามสาขาต่างๆที่มีการใช้ระบบงานย่อยนั้นเมื่อระบบย่อยที่ใช้เริ่มแรกสมบูรณ์ แล้ว จึงเริ่มนำระบบย่อยต่อไปมาใช้งานเป็น เช่นนี้ไปเรื่อยๆจนครบทั้งระบบในที่สุด สรุปได้ว่า การติดตั้งระบบ คือการเปลี่ยนการทำงานจากระบบงานเดิมไปเป็นระบบงานใหม่ แต่ การเปลี่ยนแปลงไปสู่สิ่งใหม่ย่อมมีผลกระทบต่อผู้ใช้งานบางกลุ่ม ที่ยังคงมีความคุ้นเคยกับวิธีการดำเนินงานแบบเก่า ซึ่งก่อนที่เราจะติดตั้งระบบจะต้องดูความพร้อมใช้งานและข้อจำกัดของมันด้วย

2.5.4 การจัดทำเอกสาร ในระหว่างการพัฒนาระบบงานใหม่นั้น จะเกิดเอกสารแสดงรายละเอียดของระบบงานมากมายไม่ว่าจะเป็นเอกสารที่เกิดจากขั้นตอนการวิเคราะห์ระบบหรือออกแบบระบบก็ตามเมื่อมาถึง ขั้นตอนการติดตั้งระบบแล้วชุดเอกสารเหล่านั้นจะต้องทำการปรับปรุงให้เป็นเอกสารที่แสดงรายละเอียดของระบบ ใหม่ที่ถูกต้อง มากที่สุดนอกจากนี้ในขั้นตอนการติดตั้งนักวิเคราะห์ระบบยัง จะต้องจัดทำเอกสารคู่มือสำหรับผู้ใช้งาน เพื่อแสดงรายละเอียดขั้นตอนการทำงานภาพรวมของระบบใหม่ทั้งหมด

2.5.4.1 การจัดทำเอกสารของระบบ (System Documentation) เอกสารของระบบคือ เอกสารที่แสดงขั้นตอนการทำงานภายในของระบบและ รายละเอียด ข้อมูลเฉพาะของการออกแบบระบบเช่นแบบจำลองชนิดต่างๆที่ใช้เป็นเครื่องมือใน ระหว่างการวิเคราะห์ระบบ (Diagrams) พจนานุกรมข้อมูล (Data Dictionary) แบบร่างสำหรับการออกแบบแบบฟอร์มรายงานหน้าจอและต้นแบบเป็นต้น

2.5.4.2 การจัดทำเอกสารของผู้ใช้ (User Documentation) เอกสารของผู้ใช้คือ เอกสารที่จัดทำขึ้น เพื่อแสดงขั้นตอนการใช้งานระบบและวิธีการใช้งาน โปรแกรมเอกสารสำหรับผู้ใช้ยังรวมถึงคู่มือการใช้งาน (User's Guide) คู่มือสำหรับ บริหารระบบ (System Administration's Guide) ซึ่งคู่มือเหล่านี้ อาจอยู่ในรูปของเอกสารเป็น เล่มและแสดงไว้ในส่วนช่วยเหลือ (Help) ภายใน โปรแกรมก็ได้ แต่การจัดรูปแบบ ของการอธิบายรายละเอียดการใช้งาน โปรแกรมจะต้องมีรูปแบบที่น่าสนใจ อ่านเข้าใจง่าย ค้นหาง่าย แสดงหัวข้อ ชัดเจน รวมทั้งแสดงถึงปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นเนื่องจากการใช้งานและวิธีแก้ปัญหา โดยการจัดรูปแบบ จะมีคล้าย กับการออกแบบส่วนช่วยเหลือของโปรแกรม ในขั้นตอนการออกแบบระบบนั่นเอง

2.5.5 การประเมินผลระบบ (System Evaluation) การประเมินผลระบบ (System Evaluation) จะดำเนินการเมื่อองค์กรได้ติดตั้งใช้งานระบบไป แล้วระยะหนึ่ง เพื่อให้ทราบว่าระบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดและยังมีส่วน ใดของระบบที่ยังไม่ ถูกต้องหรือยังไม่สอดคล้องกับ ความต้องการใช้งานเพื่อจะนำข้อมูลเหล่านั้นมาทำการวิเคราะห์หาสาเหตุและ ปรับปรุงระบบให้ดีขึ้น สำหรับการประเมินผลระบบใหม่ควรกำหนดช่วงเวลาที่เหมาะสมเพราะหากประเมินผลหลังการใช้งานเร็วเกินไปผู้ใช้อาจยังไม่พบข้อบกพร่องใดๆจากระบบในขณะเดียวกันหากประเมินผลหลังการใช้งานนาน เกินไป ก็อาจจะทำให้ผู้ใช้จดจำเหตุการณ์บางอย่างไม่ได้ ดังนั้นจึงมีผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำว่าช่วงเวลาที่เหมาะสม ของการประเมินผล ระบบคือ 6-9 เดือน โดยการประเมินผลระบบมีอยู่ 3 แนวทางคือ

2.5.5.1 การประเมินผลทางเทคนิค เป็นการประเมินผลที่เกี่ยวข้องกับงานทางเทคนิค เช่นตรวจสอบความเร็วในการทำงานของระบบ กรณีที่อยู่ในช่วงวิกฤต ที่มีผู้ใช้เชื่อมต่อเครือข่ายใช้งานเป็นจำนวนมาก และระบบยังคงสามารถตอบรับการใช้งานด้วยความเร็วเป็นที่น่าพึงพอใจหรือไม่เวลาตอบสนองรวดเร็ว หรือไม่ เป็นต้น

2.5.5.2 ประเมินความคิดเห็นจากผู้ใช้ระบบ เป็นการสอบถามความคิดเห็นจากผู้ใช้ ระบบว่ามีความคิดเห็นต่อระบบใหม่อย่างไรผลการประเมินอยู่ระดับใดดีมากดีพอใช้หรือไม่น่าพอใจ เพราะอะไร

รายงานที่ได้จากระบบนำเชื่อถือและเที่ยงตรงหรือไม่อย่างไรความคิดเห็นเหล่านี้ นักวิเคราะห์ระบบจะนำมาใช้ เป็นบทเรียนและนำมาแก้ไขปรับปรุงระบบงานให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

2.5.5.3 การประเมินตนเอง หลังจากได้ข้อมูลการประเมินผลทางเทคนิคและความคิดเห็นจากผู้ใช้ระบบเป็นที่เรียบร้อยแล้วนักวิเคราะห์ระบบจะจัดประชุมทีมงานเพื่อประเมินผลอย่างเป็นทางการ ซึ่งทีมงานจะประกอบด้วยทีมงานพัฒนาระบบผู้บริหารและผู้ใช้ระบบ สรุปได้ว่า ระบบที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดและยังมีส่วนใดของระบบที่ยังไม่ ถูกต้องหรือยังไม่สอดคล้องกับความต้องการใช้งานเพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาทำการวิเคราะห์หาสาเหตุและปรับปรุงระบบให้ดีขึ้น สำหรับการประเมินผลระบบใหม่

2.5.6 การบำรุงรักษาระบบ (Systems Maintenance) เมื่อนำระบบใหม่มาใช้งานจริงแล้วก็ต้องเผชิญหน้ากับการเปลี่ยนแปลงอยู่เรื่อยๆ เมื่อใช้ไปสักระยะหนึ่งผู้ใช้อาจจะขอให้มีการเพิ่มส่วนนั้นส่วนนี้ขึ้นมาอีก หรือหน่วยงานมีการ เปลี่ยนแปลงนโยบายหรือต้องการรายงานบางอย่างเพิ่มเติม หรือมีคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์และ ซอฟต์แวร์ใหม่ๆ ออกสู่ตลาดแต่ไม่ว่าจะเป็นด้วยสาเหตุอะไร ระบบต้องได้ระบบการเปลี่ยนแปลง ซึ่ง นักวิเคราะห์ ระบบจะต้องเตรียมระบบที่สามารถเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมขึ้นได้เมื่อรวม โปรแกรมที่เพิ่มเติม เข้ามาในระบบแล้วส่วน อื่นๆที่เกี่ยวข้อง จะต้องแก้ไขตามไปด้วยดังนั้นการบำรุงรักษาระบบเป็น ขั้นตอนในการปรับปรุงทุกสิ่งทุกอย่างที่ได้ท การออกแบบเอาไว้เรียบร้อยแล้วและพัฒนาให้เหมาะสมกับการใช้งานของผู้ใช้มากที่สุดการบำรุงรักษาและ ปรับปรุงระบบ

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน

การศึกษาครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อออกแบบพัฒนาและหาประสิทธิภาพของระบบการจองเที่ยวบิน เครื่องช่วยอินเทอร์เน็ต เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ผู้ศึกษาจึงได้ดำเนินตามลำดับขั้นตอนดังนี้

3.1 ภาพรวมของระบบ

3.2 การออกแบบการทำงาน

3.3 การออกแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.4 ปัญหาของระบบ

3.5 ข้อเสนอแนะ

3.6 Flowchart ระบบงานเดิม

3.7 ออกแบบระบบงานใหม่

3.8 การออกแบบสอบถามความพึงพอใจ

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

การพัฒนาโปรแกรมระบบการจองเที่ยวบิน เพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาโดย พัฒนาระบบเพื่อเป็น
สิ่งอำนวยความสะดวกอีกทางหนึ่งให้แก่ผู้ใช้ เพื่อสร้างความสะดวกสบายต่อการเดินทางกว่าการ
มาจองด้วยตัวเองรวมทั้งยังสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ลดขั้นตอนการทำงานทำให้
ประหยัดเวลา ข้อมูล ที่ได้มีความถูกต้องและยังสามารถลดภาระงานให้กับบุคลากรอีกด้วย

หน้าจอบริษัท (ตัวอย่างหน้าเว็บไซต์)



หน้าเข้าสู่ระบบ

อีเมล/เบอร์โทร

รหัสผ่าน

Forgotten Password

หน้าระบบเพื่อกรอกข้อมูลเข้าสู่ระบบ

ข้อมูลผู้โดยสาร (Customer)

รหัสสมาชิก	Running Process
กรุณาใส่รหัสผ่าน *	
ยืนยันรหัสผ่าน *	
ชื่อ *	ชื่อ/นามสกุล
ที่อยู่ *	ที่อยู่
วัน/เดือน/ปี เกิด (ค.ศ.) *	dd/mm/yyyy <input type="text"/>
อายุ	๑๑
เพศ *	<input type="radio"/> ชาย <input type="radio"/> หญิง
ประเภท *	เลือกประเภทผู้ใช้ <input type="text"/>
เที่ยวบิน *	เลือกเที่ยวบิน <input type="text"/>
เบอร์โทรศัพท์ *	081XXXXXXX
เลขบัตรประจำตัวประชาชน	เลขบัตรประจำตัวประชาชน
Line ID	Line-Id.
E-mail *	a@a.com
<input type="button" value="สมัครสมาชิก"/> <input type="button" value="ย้อนกลับ"/>	

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุป อภิปรายผล การจัดทำระบบการจองเที่ยวบินเพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาโดย พัฒนาระบบเพื่อเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกอีกทางหนึ่งให้แก่ผู้ใช้เพื่อสร้างความสะดวกสบายต่อการเดินทางมาสมัคร ด้วยตัวเองรวมทั้งยังสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วลดขั้นตอนการทำงาน ทำให้ประหยัดเวลา ข้อมูลที่ได้มี ความถูกต้องและยังสามารถลดภาระงานให้กับบุคลากรอีกด้วยและเพื่อประเมินความพึงพอใจระบบการจองเที่ยวบิน ขอสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ดังนี้ เพื่อออกแบบและพัฒนาระบบการจองเที่ยวบิน เพื่อหาคุณภาพของระบบการจองเที่ยวบิน เพื่อพัฒนาเว็บไซต์การจอง ครั้งนี้ได้พัฒนาขึ้นมาจาก โปรแกรม Dreamweaver ใช้ภาษา PHP และ HTML ในการควบคุมระบบ, โปรแกรม PHP MyAdmin ใช้ในการสร้างฐานข้อมูล, โปรแกรม Appserv ใช้งานจริงบน Server ระหว่างพัฒนา โปรแกรม,โปรแกรมAdobe PhotoshopCs6 ในการสร้างภาพพื้นหลังของหน้าเว็บไซต์ เนื้อหาบน เว็บไซต์ระบบการจองเที่ยวบิน มีดังนี้ หน้าหลัก หน้าระบบจองตั๋ว หน้าขั้นตอนการจอง หน้าเช็คเที่ยวบิน หน้าการบริการ หน้าการชำระเงิน หน้าเข้าสู่ระบบ เป็นต้น การออกแบบและพัฒนาได้ออกแบบตามมาตรฐานการทำเว็บไซต์ โดยเน้นเนื้อหาข้อมูล เกี่ยวกับหลักการ พัฒนาเว็บไซต์ ซึ่งได้มาจากเอกสารวิชาการตารางงานวิจัยและบุคคลที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และข้อมูล สารสนเทศบนเว็บไซต์ จะได้จากข้อมูลจากบุคลากรสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และ เพื่อประเมินความพึงพอใจระบบการจองเที่ยวบิน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บข้อมูล วิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตสาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา ที่ใช้งานคอมพิวเตอร์และเข้าใช้งานเว็บไซต์ จำนวน 10 คน โดยจะมาประเมินความพึงพอใจ ของ เว็บไซต์ เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน คือ แบบประเมิน ความพึงพอใจของเว็บไซต์แบ่งเป็นประเด็น ดังนี้ด้านการใช้งาน โปรแกรม ด้านการเสถียรภาพ ด้านประโยชน์ของ ระบบต่อการปฏิบัติงาน การกำหนดคะแนนของระดับความพึงพอใจของแบบสอบถามเป็นแบบมาตรฐานส่วน ประเมินค่า (Rating scale) ตาม

รูปแบบของ Likert's scale ซึ่งจะมีให้เลือกตอบได้เพียงคำตอบเดียว แบ่งเป็น 5 ระดับ ซึ่ง ผลการวิเคราะห์และสรุปผลการพัฒนาเว็บไซต์ ดังนี้ ผลการประเมินความพึงพอใจของเว็บไซต์ข้อมูลทั่วไป

5.2 ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับผู้ที่สนใจที่จะพัฒนาโปรแกรม ควรศึกษาการนำเสนอ และการออกแบบหน้าเว็บเพจให้องค์ประกอบของเนื้อหาแต่ละส่วนน่าสนใจมากกว่านี้
2. ควรศึกษาภาษาอื่นๆนอกเหนือจากโปรแกรมที่ใช้อยู่แล้ว เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการควบคุม และการ นำเสนอของระบบ

ภาคผนวกผู้จัดทำ



นางสาวชนาภรณ์ ราชคงแก้ว

รหัสนิสิต 61016447

นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์

สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา

มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต