



รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

พัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ

Mobile Application Development for Saphan Boon

บริษัท แอ็บโซลูท เมเนจमेंท์ โซลูชันส์ จำกัด

Absolute Management Solutions Co., Ltd.

โดย

นายณัฐพงศ์

พรหมศร

6004800057

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาสหกิจศึกษาสำหรับนักวิชาการคอมพิวเตอร์

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์

มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 3 ปีการศึกษา 2563

หัวข้อโครงการ : พัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ
Mobile Application Development for Saphan Boon

หน่วยกิต : 5 หน่วยกิต

รายชื่อผู้จัดทำ : นายณัฐพงษ์ พรหมสร 6004800057

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

สาขา : วิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะ : วิทยาศาสตร์

อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ประจำปีการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2563

คณะกรรมการสอบโครงการ

.....
.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ)

.....
.....พนักงานที่ปรึกษา
(คุณจันทร์สุดา สิริไกรวัฒน์)

.....
.....กรรมการกลาง
(อาจารย์ขวัญชัย กังเจริญ)

.....
.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา
(ผศ.ดร.มารุจ ทิมปะวัฒน์)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 17 สิงหาคม พ.ศ 2564

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ

ตามที่คุณผู้จัดทำ นายณัฐพงศ์ พรหมสร นักศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 19 พฤษภาคม 2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม 2564 ในตำแหน่ง นักพัฒนาซอฟต์แวร์ (Developer) ณ บริษัท แอ็บโซลูท เมเนจเม้นท์ โซลูชันส์ จำกัด และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้ศึกษาและพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้ว คุณผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่มเพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นายณัฐพงศ์ พรหมสร

นักศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท แอ็บโซลูท เมเนจเม้นท์ โซลูชันส์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 จนถึงวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2564 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษาระดับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและการสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1. คุณ จันทร์สุดา ศิริไกรวัฒน์ ตำแหน่ง : หัวหน้าโปรแกรมเมอร์
2. อาจารย์ จรรยา แหยมเจริญ ตำแหน่ง : อาจารย์ที่ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตการทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นายณัฐพงศ์ พรหมศรี

หัวข้อโครงการ	: พัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ
หน่วยกิต	: 5 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	: นาย ณัฐพงศ์ พรหมสร 6004800057
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์ จรรยา แหยมเจริญ
ระดับการศึกษา	: ปริญญาตรี
สาขา	: วิทยาการคอมพิวเตอร์
คณะ	: วิทยาศาสตร์
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	: 3 / 2563

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ในการจัดทำโครงการสหกิจศึกษานี้ เพื่อพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญให้กับพรรคก้าวไกล เพื่อเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ข่าวสารของพรรคก้าวไกลผ่านทางอุปกรณ์โทรศัพท์มือถืออีกช่องทางหนึ่ง นอกเหนือจากเว็บไซต์ของพรรค โดยแอปพลิเคชันสะพานบุญมุ่งเน้นเพื่อการช่วยเหลือประชาชน โดยประชาชนสามารถร้องทุกข์หรือขอความช่วยเหลือผ่านแอปพลิเคชันสะพานบุญได้ รวมถึงจะเป็นช่องทางหลักในการรับบริจาคสิ่งของต่างๆ เพื่อนำไปบริจาคและช่วยเหลือประชาชน ผู้จัดทำได้รับมอบหมายจากบริษัท แอ็บโซลูท เมเนจเม้นท์ โซลูชันส์ จำกัด ให้พัฒนาแอปพลิเคชันนี้ โดยในการพัฒนาระบบผู้จัดทำพัฒนาจากฐาน API Services และฐานข้อมูลเดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อลดการเขียนชุดคำสั่งและเวลาในการพัฒนาภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้คือภาษา Dart ด้วยโปรแกรม Visual Studio Code

คำสำคัญ: โมบายแอปพลิเคชัน, บริจาค, พรรคก้าวไกล, บริษัท แอ็บโซลูท เมเนจเม้นท์ โซลูชันส์ จำกัด

Project Title : Mobile Application Development for Saphan Boon
Credits : 5 Units
By : Mr. Natthapong Promsorn 6004800057
Advisor : Miss Janya Yamcharoen
Degree : Bachelor of Science
Major : Computer Science
Faculty : Science
Semester/Academic year : 3 / 2020

Abstract

The objective of this cooperative education project was to develop a mobile application for Saphan Boon's move forward party. This would be a new channel for public relations the news of the move forward party via mobile phone. The application focuses on helping people, and they can inform or ask for help through the application. It is the main channel for accepting donations for helping people. The cooperative internship students were assigned by Absolute Management Solutions Co., Ltd. to develop this application based on the API Services and the existing database to reduce coding and development time. The computer language used was Dart, and coding used Visual Studio Code.

Keywords: Mobile Application, Donation, Move Forward Party, Absolution Management Solutions Co., Ltd.

Approved by

.....

สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
บทคัดย่อ.....	ค
Abstract.....	ง
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานโครงการ.....	2
1.6 ระยะเวลาในการดำเนินงานโครงการ.....	3
1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	4
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 การเรียนรู้เครื่องมือ Postman.....	5
2.2 การเรียนรู้เครื่องมือ Flutter.....	6
2.3 Cross Platform Application.....	7
2.4 Mobile Application.....	8
2.5 Application Programming Interface (API).....	8
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ.....	9
3.2 ลักษณะการประกอบการ ผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร.....	10
3.3 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย.....	11
3.4 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา.....	11
3.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	11
บทที่ 4 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
4.1 รายละเอียดโครงการ.....	12
4.2 โครงสร้างของแอปพลิเคชัน (Application Structure Map).....	12
4.3 การทำงานของระบบ.....	14
บทที่ 5 รายละเอียดการปฏิบัติงาน	
5.1 สรุปผลของโครงการ.....	25

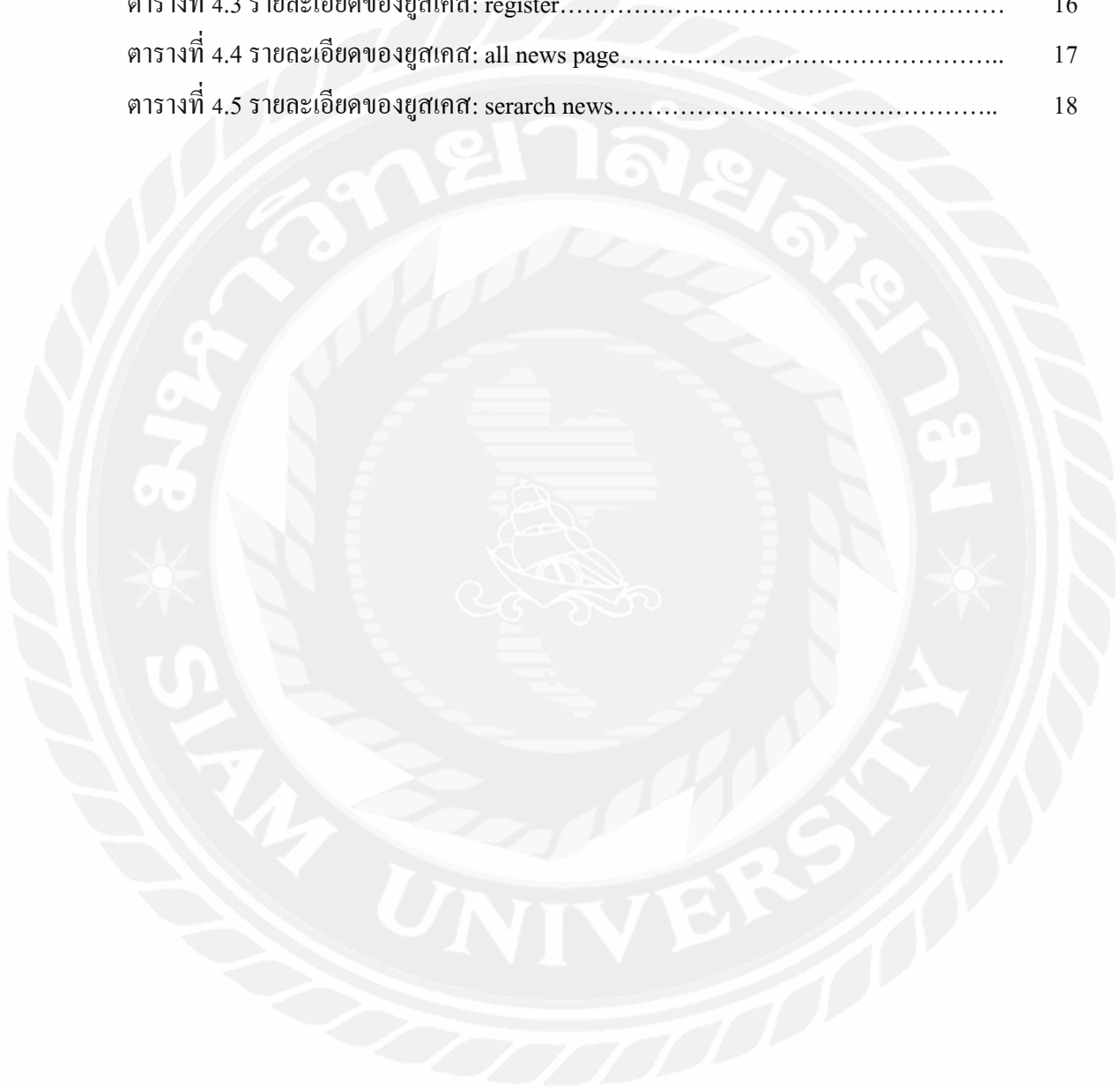
สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
5.2 สรุปการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา.....	26
บรรณานุกรม.....	27
ภาคผนวก.....	28



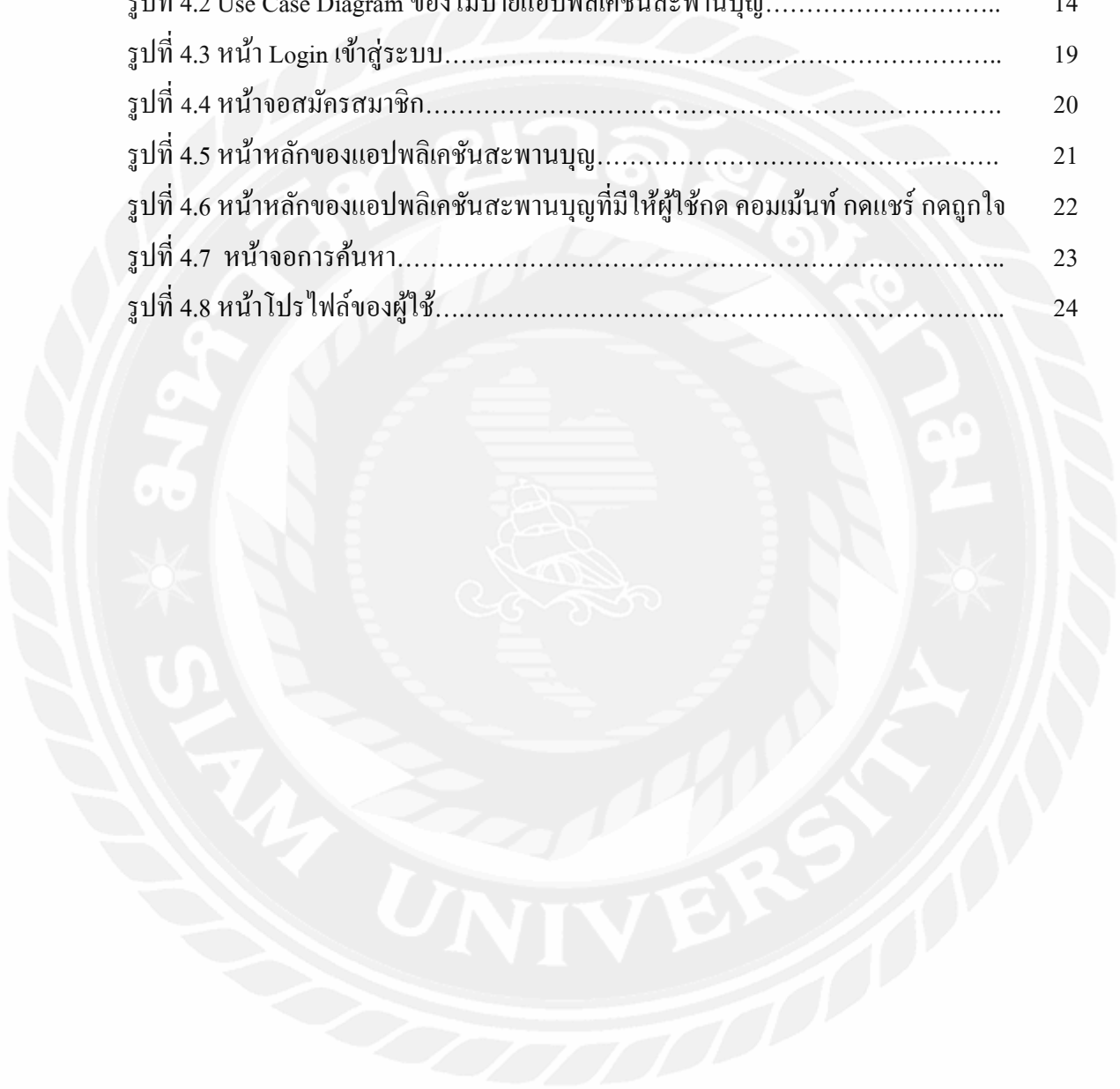
สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แผนและระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	3
ตารางที่ 4.1 แสดงรายละเอียดของโครงสร้างโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ.....	13
ตารางที่ 4.2 รายละเอียดของยูสเคส: login.....	15
ตารางที่ 4.3 รายละเอียดของยูสเคส: register.....	16
ตารางที่ 4.4 รายละเอียดของยูสเคส: all news page.....	17
ตารางที่ 4.5 รายละเอียดของยูสเคส: serarch news.....	18



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Postman.....	5
รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท แอ็บโซลูท เมเนจเม้นท์ โซลูชันส์ จำกัด.....	9
รูปที่ 4.1 โครงสร้างของโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ.....	12
รูปที่ 4.2 Use Case Diagram ของ โมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ.....	14
รูปที่ 4.3 หน้า Login เข้าสู่ระบบ.....	19
รูปที่ 4.4 หน้าจอสมัครสมาชิก.....	20
รูปที่ 4.5 หน้าหลักของแอปพลิเคชันสะพานบุญ.....	21
รูปที่ 4.6 หน้าหลักของแอปพลิเคชันสะพานบุญที่มีให้ผู้ใช้กด คอมเม้นท์ กดแชร์ กดถูกใจ	22
รูปที่ 4.7 หน้าจอการค้นหา.....	23
รูปที่ 4.8 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้.....	24



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท แอ็บโซลูท แมเนจเม้นท์ โซลูชันส์ จำกัด เป็นผู้พัฒนาและดูแลเว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่างๆ ให้พรรคก้าวไกล เดิมช่องทางในการสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของพรรคก้าวไกลมีเพียงเว็บไซต์ แต่ด้วยจำนวนสมาชิกของพรรคมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับเทคโนโลยีดิจิทัลในปัจจุบัน ผู้ใช้ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่ายด้วยอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ ทางพรรคก้าวไกลจึงต้องการเพิ่มช่องทางในการสื่อสารและเผยแพร่ข่าวสารของพรรคผ่านทางโทรศัพท์มือถือ โดยต้องการให้บุคคลทั่วไปสามารถสมาชิกสมาชิก และสมาชิกสามารถรับข่าวสารหรือแจ้งข่าวสาร รวมถึงการแจ้งเรื่องราวขอความช่วยเหลือ หรือบริจาคผ่านผ่าน โมบายแอปพลิเคชันได้ เป็นต้น ดังนั้นผู้จัดทำในฐานะนักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาจึงได้รับมอบหมายให้พัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ ให้แก่พรรคก้าวไกล

โดยในการพัฒนาระบบ ผู้จัดทำได้พัฒนาให้สามารถใช้งานข้ามแพลตฟอร์มได้ (Cross Platform) โดยสามารถใช้งานได้ทั้งบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) และไอโอเอส (iOS) และในการพัฒนาจะอยู่บนพื้นฐานของ API และฐานข้อมูลเดิมที่ทางบริษัทได้สร้างไว้ใช้ในส่วน of เว็บไซต์ที่อยู่แล้ว เพื่อประหยัดเวลาในการเขียนชุดคำสั่งและข้อมูลมาจากแหล่งข้อมูลเดียวกัน ไม่ว่าจะใช้งานผ่านช่องทางใดทุกคนจะได้รับข้อมูลเหมือนกัน โดยคณะผู้จัดทำได้ทำการพัฒนาส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (Front-end) ด้วย Fluster Framework และภาษา Dart แอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นมาจะเป็นอีกหนึ่งช่องทางสำคัญในการสื่อสารและแจ้งข้อมูลข่าวสาร รวมถึงการให้ความช่วยเหลือประชาชนของพรรคก้าวไกล ซึ่งมีภารกิจหลักคือ การให้ความช่วยเหลือประชาชน

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ ให้กับพรรคก้าวไกล

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 พัฒนาเป็น โมบายแอปพลิเคชันที่สามารถทำงานข้ามแพลตฟอร์มได้

1.3.2 ฟังก์ชันการทำงานสำหรับประชาชนทั่วไป

1.3.2.1 สามารถสมัครสมาชิกได้

1.3.2.2 สามารถดูข่าวสารได้

1.3.3 ฟังก์ชันการทำงานสำหรับสมาชิกของพรรคก้าวไกล

- 1.3.3.1 สามารถแก้ไขโปรไฟล์ของตนได้
- 1.3.3.2 สามารถโพสต์ความคิดเห็นได้
- 1.3.3.3 สามารถดูโพสต์ของสมาชิกพรรคได้
- 1.3.3.4 สามารถแสดงความคิดเห็นโพสต์ต่างๆ ได้
- 1.3.3.5 สามารถแชร์โพสต์ต่างๆ ได้
- 1.3.3.6 สามารถทำการค้นหารายชื่อสมาชิก แชนแท็กของโพสต์ และเหตุการณ์ของโพสต์ต่างๆ ได้
- 1.3.3.7 สามารถดูโปรไฟล์ของสมาชิกคนอื่นๆ ได้
- 1.3.4 สามารถทำการบริจาคผ่านแอปพลิเคชันได้ โดยเลือกได้ว่าจะบริจาคเพื่อสนับสนุนพรรค หรือบริจาคเพื่อเข้าโครงการต่างๆ

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.4.1 จำนวนสมาชิกของพรรคก้าวไกลเพิ่มขึ้น
- 1.4.2 เพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ ติดต่อสื่อสารกับประชาชนและสมาชิกของพรรคก้าวไกล
- 1.4.3 เพิ่มความสะดวกต่อผู้ใช้งานมากยิ่งขึ้น
- 1.4.4 ช่วยลดปัญหาในการติดต่อสื่อสารภายในองค์กร
- 1.4.5 มีผู้ที่สนับสนุนและบริจาคช่วยเหลือพรรคและโครงการเพิ่มขึ้น

1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานโครงการ

- 1.5.1 รวบรวมความต้องการและศึกษาข้อมูล

โดยการสัมภาษณ์ จากบุคลากรภายในองค์กร และบุคคลสำคัญของพรรค รวมถึงได้ทำการศึกษาเว็บไซต์ของพรรคก้าวไกล ประกอบด้วยฟังก์ชันการทำงาน และขั้นตอนการใช้งานฟังก์ชันต่างๆ รวมถึงศึกษาโครงสร้างของเว็บไซต์ และ API ต่างๆ เพื่อนำมาพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ

- 1.5.2 วิเคราะห์ระบบ

เมื่อได้ความต้องการ และข้อมูลต่างๆ ที่ได้ศึกษารวบรวมมาแล้ว ได้ทำการวิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงฟังก์ชันการทำงาน และโครงสร้างของแอปพลิเคชัน วิเคราะห์การทำงานและการเรียกใช้งาน API ที่จำเป็นต้องใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน เมื่อได้ฟังก์ชันการทำงานแล้วได้นำเสนอต่อพนักงานที่ปรึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำการตรวจสอบว่ามีความเข้าใจตรงกันหรือไม่

1.5.3 ออกแบบระบบ

ทำการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface Design) โครงสร้างของแอปพลิเคชัน และนำเสนอต่อพนักงานที่ปรึกษาเพื่อรับข้อเสนอแนะ และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อไป

1.5.4 พัฒนาระบบ

ทำการพัฒนาแอปพลิเคชันตามที่ได้วิเคราะห์และออกแบบไว้ โดยใช้ Flutter Framework และภาษา Dart ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สนับสนุนการพัฒนาแอปพลิเคชันแบบข้ามแพลตฟอร์ม (Cross Platform) ในการเขียนชุดคำสั่งใช้โปรแกรม Visual Studio Code

1.5.5 ทดสอบระบบ

ในการทดสอบ คณะผู้จัดทำได้ทำการทดสอบด้วยตนเองพร้อมกับขั้นตอนการพัฒนาระบบ เพื่อหาข้อผิดพลาดในการทำงานของฟังก์ชันต่างๆ ถ้ามีฟังก์ชันใดที่ทำงานไม่ถูกต้องหรือให้ผลลัพธ์ (Output) ที่ไม่ถูกต้องจะทำการแก้ไขทันที และได้ทำการทดสอบร่วมกับพนักงานที่ปรึกษาและพนักงานท่านอื่นๆ และรับข้อเสนอแนะมาทำการปรับปรุงแอปพลิเคชันให้มีความสมบูรณ์ และมีความผิดพลาดน้อยที่สุด

1.5.6 จัดทำเอกสารประกอบโครงการ

จัดทำเอกสารรายงานเพื่อนำเสนอรายละเอียดของโครงการนี้ และการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา เพื่อใช้เป็นเอกสารอ้างอิงสำหรับนักศึกษาที่จะไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาต่อไป

1.6 ระยะเวลาในการดำเนินงานโครงการ

ตารางที่ 1.1 แผนและระยะเวลาในการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ค. 64	มิ.ย. 64	ก.ค. 64	ส.ค. 64
1. รวบรวมความต้องการ	←→			
2. วิเคราะห์ระบบ		←→		
3. ออกแบบระบบ			←→	
4. พัฒนาระบบ			←→	→
5. ทดสอบระบบ			←→	→
6. จัดทำเอกสาร				←→

1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

1.7.1 ฮาร์ดแวร์

- เครื่องคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก Acer รุ่น Predator helios 300
 - Intel Core i7-9750H
 - NVIDIA GeForce 1660TI (4GB GDDR5)
 - 14.0 inch (1920 x 1080) Full HD IPS
 - 16 GB DDR4, 2400 MHz
 - 512 GB SSD PCIe M.2
- อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ (Smartphone) ระบบปฏิบัติการ Android และ IOS

1.7.2 ซอฟต์แวร์

- ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 10
- โปรแกรม Visual Studio Code
- โปรแกรม Android Studio
- โปรแกรม Adobe Photoshop
- โปรแกรม Adobe Illustrator
- โปรแกรม Postman
- Flutter Framework

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงการสหกิจศึกษานี้ คณะผู้จัดทำได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี เทคโนโลยี และเครื่องมือต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงการ ประกอบด้วย

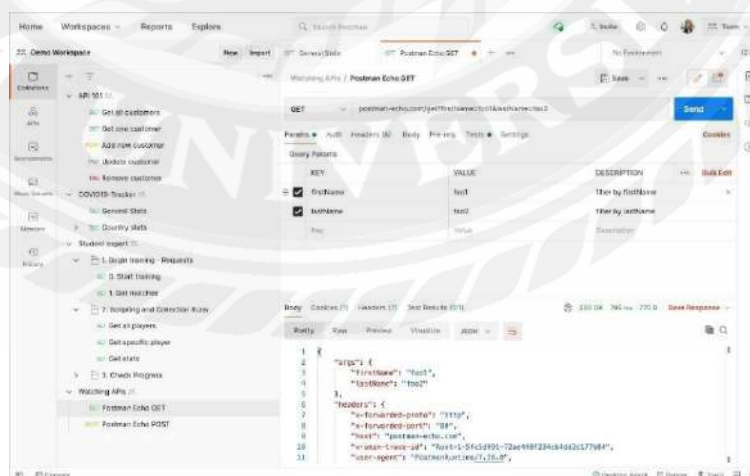
2.1 การเรียนรู้เครื่องมือ Postman¹

Postman เป็นเครื่องมือสำหรับนักพัฒนาในการพัฒนา API โดยเมื่อเขียน API Service ขึ้นมาสามารถใช้ Postman ที่เป็น API Testing Tool ในการส่ง Request และรับ Response ที่ได้ส่งกลับมาว่าได้สร้าง API ได้ถูกต้องหรือไม่

ข้อดีของ Postman :

1. สร้าง Collection ไว้สำหรับเก็บชุดของ API
2. สามารถรัน API ทั้งหมดในแต่ละ Collection ได้
3. API ต่างๆ ใน Postman สามารถใช้งานร่วมกันได้
4. แต่ละ API สามารถเขียนสคริปต์สำหรับการทดสอบได้
5. สามารถทำการรัน Postman ผ่าน Command Line ได้

ในการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา คณะผู้จัดทำได้นำเครื่องมือ Postman มาใช้ในการพัฒนา เพื่อทำการส่ง Request ไปที่ระบบ เพื่อที่จะนำ Response มาใช้งานกับ UI ที่ทางผู้จัดทำได้ออกแบบไว้ให้ตรงตามความต้องการ



รูปที่ 2.1 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Postman

¹ <https://medium.com/@WAEROHANEWEAEHAYEE>

2.2 การเรียนรู้เครื่องมือ Flutter²

Flutter เป็น Framework ที่ใช้สร้าง UI (User Interface) สำหรับ Mobile Application ที่สามารถทำงานข้ามแพลตฟอร์มได้ทั้ง iOS และ Android ในเวลาเดียวกัน โดยภาษาที่ใช้ใน Flutter นั้น คือภาษา Dart ซึ่งเป็นภาษาที่ถูกพัฒนาโดย Google และที่สำคัญภาษา Dart นี้เป็น Open Source ที่สามารถใช้งานได้ฟรี

จุดเด่นของ Flutter

- ระบบ Hot Reload โดยเมื่อมีการสร้างพีเจอร์หรือการกระทำต่างๆ กับ UI จะต้องมีการ Reload เพื่อให้หน้า UI Update ซึ่งระบบ Hot Reload จะช่วยย่นระยะเวลาในการ Reload ให้เหลือเพียงเสี้ยววินาทีเท่านั้น ทำให้การพัฒนา UI ของแอปพลิเคชัน มีความรวดเร็วขึ้นอย่างมาก
- Build-In ที่ช่วยในการออกแบบ UI ให้มีความสวยงามยิ่งขึ้นอย่าง Material Design และ Cupertino (iOS-flavor) มี Framework ที่ช่วยให้การทำแอนิเมชันต่างๆ หรือ Gesture ของ UI เป็นเรื่องง่ายยิ่งขึ้น และยังสามารถใช้งานร่วมกับ IDE ที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบันอย่าง Visual Studio Code และ Android Studio ได้

ข้อจำกัดของ Flutter

- การใช้ภาษา Dart ในการพัฒนา ซึ่งผู้พัฒนาส่วนใหญ่อาจจะยังไม่คุ้นเคยกับรูปแบบของคำสั่งของภาษานี้ เมื่อเกิดปัญหาเกี่ยวกับการใช้งานอาจจะทำให้ผู้พัฒนาต้องใช้เวลาในการแก้ไข

ในการจัดทำโครงการงานสหกิจศึกษา คณะผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูล และนำ Flutter มาใช้ในการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ ให้ตรงกับความต้องการขององค์กร

² <https://medium.com/@hizokaz/มาทำความรู้จักกับ-flutter-กันเถอะ>

2.3 Cross Platform Application³

Cross Platforms เป็นการพัฒนาระบบเพียงครั้งเดียว แต่สามารถนำไปติดตั้งในหลายแพลตฟอร์มหรือหลายอุปกรณ์ได้ ซึ่ง Cross Platform สามารถเรียกได้อีกชื่อว่า Hybrid Mobile Application เช่น ซอฟต์แวร์สามารถรันได้ในระบบ Windows บนสถาปัตยกรรม x86 และ Mac OS X บน PowerPC Platforms

2.3.1 Hybrid Application

Hybrid Application มีกระบวนการพัฒนาเช่นเดียวกับเว็บแอปพลิเคชัน ใช้ภาษา HTML CSS และ JavaScript ในการพัฒนา ร่วมกับคอมโพเนนต์ที่ทำให้แอปพลิเคชันสามารถเรียกใช้ความสามารถของฮาร์ดแวร์และระบบปฏิบัติการของอุปกรณ์ได้ โดยในปัจจุบันมี Framework ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน Hybrid Application อยู่มาก เช่น PhoneGap, Ionic, Framework7 หรือ React Native

ข้อดีของ Hybrid Application

พัฒนาด้วยภาษา HTML CSS และ JavaScript ทำให้ง่ายและเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วพัฒนาครั้งเดียวสามารถใช้ได้หลายแพลตฟอร์มทั้ง iOS และ Android ใช้ต้นทุนในการพัฒนาน้อยกว่า Native Application

ข้อดีของ Hybrid Application

ประสิทธิภาพการทำงานจะดีกว่า Native Application บางกรณีใช้ความสามารถของอุปกรณ์ได้ไม่เต็มที่ เนื่องจากขึ้นอยู่กับ Framework ที่เลือกในการพัฒนานั้นมี Component ที่ต้องการหรือไม่ในการจัดทำโครงการสหกิจศึกษา คณะผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูล และนำ Cross-Platformsมาใช้เพราะสามารถใช้ได้ทั้ง iOS และ Android จึงเหมาะสมกับการนำมาจัดทำโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ

³ <https://www.mindphp.com/บทความ/31ความรู้ทั่วไป/4635-what-is-cross-platform.html>

2.4 Mobile Application⁴

โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) ประกอบขึ้นด้วยคำสองคำ คือ Mobile กับ Application โดยโมบายเป็นการที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่นคือ ขนาดเล็กน้ำหนักเบาใช้พลังงานค่อนข้างน้อย ปัจจุบันนิยมใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่างในการติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคอมพิวเตอร์ สำหรับแอปพลิเคชันหมายถึงซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้ (User) โดย แอปพลิเคชันจะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface (UI)) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่างๆ

ข้อดีของ โมบายแอปพลิเคชัน

1. ลดขั้นตอนการทำงานที่ซับซ้อน
2. ลดค่าใช้จ่ายในการผลิตสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทางออกไปซื้อสินค้า และบริการต่างๆ

ข้อจำกัดของ โมบายแอปพลิเคชัน

1. เสี่ยงต่อการถูกโจรกรรมข้อมูลการติดต่อรับส่งข้อมูลหรือการทำธุรกรรมทางการเงินผ่านทางโมบายแอปพลิเคชัน
2. อาจจะมีค่าใช้จ่ายสำหรับแอปพลิเคชันบางตัว
3. แอปพลิเคชันบางตัวต้องมีพื้นที่จัดเก็บไฟล์ที่ค่อนข้างใหญ่และการประมวลผลที่ช้า อันเนื่องมาจากการใส่แฟลชแอนิเมชันที่มากเกินไป

ในการจัดทำโครงการงานสหกิจศึกษา คณะผู้จัดทำได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับ Mobile Application เนื่องจาก ณ ปัจจุบัน สมาร์ทโฟนเป็นที่นิยมใช้ จึงเลือกพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ

2.5 Application Programming Interface (API)⁵

API ย่อมาจาก Application Programming Interface คือการเชื่อมต่อจากระบบหนึ่งไปสู่อีกระบบหนึ่ง เพื่อให้ซอฟต์แวร์ภายนอกเข้าถึงข้อมูลนั้นๆ ได้ แต่ยังคงอยู่ในขอบเขตที่ถูกกำหนดไว้ หรือกล่าวคือ API เป็นตัวกลางที่จะทำหน้าที่รับคำสั่งต่างๆ มาประมวลผลและทำการส่งข้อมูลกลับคืนไปโดยอัตโนมัติ

⁴ <https://www.uds.co.th/article/2020/04/27/mobile-application/>

⁵ <https://www.somkiat.cc/api-gateway-with-microservice/>

บทที่ 3

รายละเอียดการปฏิบัติงาน

3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : Absolute management solutions co. ltd
ที่ตั้ง : เลขที่ 22 ซ.เพชรเกษม 47/2 ถ.เพชรเกษม แขวงบางแค
เขตบางแค กทม. 10160

โทรศัพท์ : ฝ่ายขาย 02-026-3200 (กด 1)
สำนักงานใหญ่ 02-026-3200 (กด 2)

อีเมล : ฝ่ายขาย contact@absolute.co.th
ฝ่ายบริการ support@absolute.co.th



รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท แอ็บโซลูท เมเนจเม้นท์ โซลูชั่นส์ จำกัด

3.2 ลักษณะการประกอบการ ผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท แอ็บโซลูท เมเนจเม้นท์ โซลูชันส์ จำกัด เป็นบริษัทที่ประกอบธุรกิจพัฒนาซอฟต์แวร์บริหารธุรกิจ (ERP) โปรแกรมบริหารธุรกิจผ่านระบบคลาวด์ (CLOUD ERP) มาพร้อม Solutions ทางธุรกิจที่ครอบคลุมมากที่สุด ตั้งแต่ ระบบขายสินค้าหน้าร้าน ,คลังสินค้า ,จัดซื้อ เป็นต้น Absolute ยืนอยู่บนความเชื่อที่ว่า Cloud จะเป็นเทคโนโลยีที่เปิดโอกาสให้ SMEs สามารถมีระบบบริหารจัดการธุรกิจ (ERP) ที่ดีได้ จึงเป็นจุดกำเนิดของระบบ Absolute ERP (|SOLn) ที่ถือเป็นระบบบริหารจัดการธุรกิจออนไลน์บน Cloud รายแรกของไทย

ABSOLUTE ชนะเลิศรางวัล True Cloud Winner Project ABSOLUTE ได้รับการรับรองจาก SOFTWARE PARK (THAILAND) ว่าเป็น ERP on Cloud รายแรกของไทย ผ่านการประกวดจากโครงการ "True Cloud Winner Project" ซึ่งถือเป็นโครงการประกวด Cloud Software ที่จัดขึ้นเป็นครั้งแรกของประเทศไทย

จุดเริ่มต้นของทีม "บริการลูกค้า" จัดตั้งทีม C ก้าวเข้าสู่กลุ่มธุรกิจรับเหมาก่อสร้างปี พ.ศ. 2555พัฒนา ระบบบริหารงานก่อสร้าง และ ระบบบริหารงานขายเนื่อง จากกลุ่ม ธุรกิจรับเหมาก่อสร้าง เป็นธุรกิจที่ต้องใช้เงินลงทุนค่อนข้างสูง และมีปัจจัยที่สำคัญในการอยู่รอดคือ การควบคุมต้นทุน, คุณภาพ และเวลา ทางบริษัทฯ จึงเล็งเห็น โอกาสในการเจาะตลาดกลุ่มธุรกิจนี้ และได้พัฒนา ระบบบริหารงานก่อสร้าง (|Construction) เพื่อใช้จัดการต่างๆ ปัจจัยเหล่านั้นนอกจากนี้ ด้วยกระแสความต้องการ ระบบ CRM ที่เพิ่มขึ้นอย่างมาก บริษัทฯ จึงได้พัฒนา ระบบบริหารงานขาย (|AMS) และเปิดให้บริการแก่ลูกค้าทั่วไปอีกด้วย CUSTOMER SUPP ต่อเนื่องไปที่ธุรกิจอสังหาริมทรัพย์ ปี พ.ศ. 2556 พัฒนา ระบบขายอสังหาริมทรัพย์ ระบบทรัพยากรบุคคล พัฒนา ระบบขายอสังหาริมทรัพย์ (|Real-estate) สำหรับบริหารจัดการ งานขาย บ้าน และคอนโด เป็นต้น โดยรองรับตั้งแต่การออกใบเสนอราคา, ใบจอง และ สัญญา เป็นต้น ไปจนถึงการโอนกรรมสิทธิ์ และการรับประกันบ้าน จากประสบการณ์ตรงของลูกค้าที่ประสบปัญหาในการบันทึกเวลาเข้า-ออกของพนักงานรายวัน บริษัทฯ จึงได้พัฒนาระบบทรัพยากรบุคคล (|HR) ที่ใช้การสแกนใบหน้า (Face Recognition) ในการบันทึกเวลาเข้า-ออก เพื่อป้องกันปัญหาการทุจริตและแก้ปัญหาหลายนิ้วมือขาดของพนักงาน ORT เพื่อเพิ่มคุณภาพการให้บริการจากฐานลูกค้าที่เติบโตขึ้นกว่าเท่าตัว

ผลิตภัณฑ์และบริการหลักของบริษัทรองรับธุรกิจต่อไปนี้

- คลังสินค้า
- ค้าปลีก
- ค้าส่ง

- จัดซื้อ
- การเงิน
- ก่อสร้าง
- อสังหาริมทรัพย์
- บริหารงานขาย
- ฝ่ายบุคคล

3.3 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ผู้จัดทำได้รับหมาย คือ Developer (นักพัฒนาโปรแกรม) โดยมีลักษณะงานที่ ดังนี้

- 3.3.1 ศึกษาและเรียนรู้เครื่องมือที่ใช้การพัฒนาแอปพลิเคชันขององค์กร
- 3.3.2 พัฒนาแอปพลิเคชัน ในส่วนของ Front End จำนวน 3 แอปพลิเคชัน ได้แก่
 - theme app
 - font app
 - google dive
- 3.3.3 ออกแบบแอปพลิเคชันของพรรคก้าวไกล
- 3.3.4 พัฒนาโมบายอปพลิเคชันสะพานบุญ

3.4 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ-นามสกุล : คุณจันทร์สุดา ศิริไกรวัฒน์

ตำแหน่ง : Head Programmer

อีเมลล์ : junsuda.s@absolute.co.th

3.5 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ได้เข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท แอ็บโซลูท เมเนจเม้นท์ โซลูชั่นส์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 ถึงวันที่ 27 สิงหาคม พ.ศ. 2564

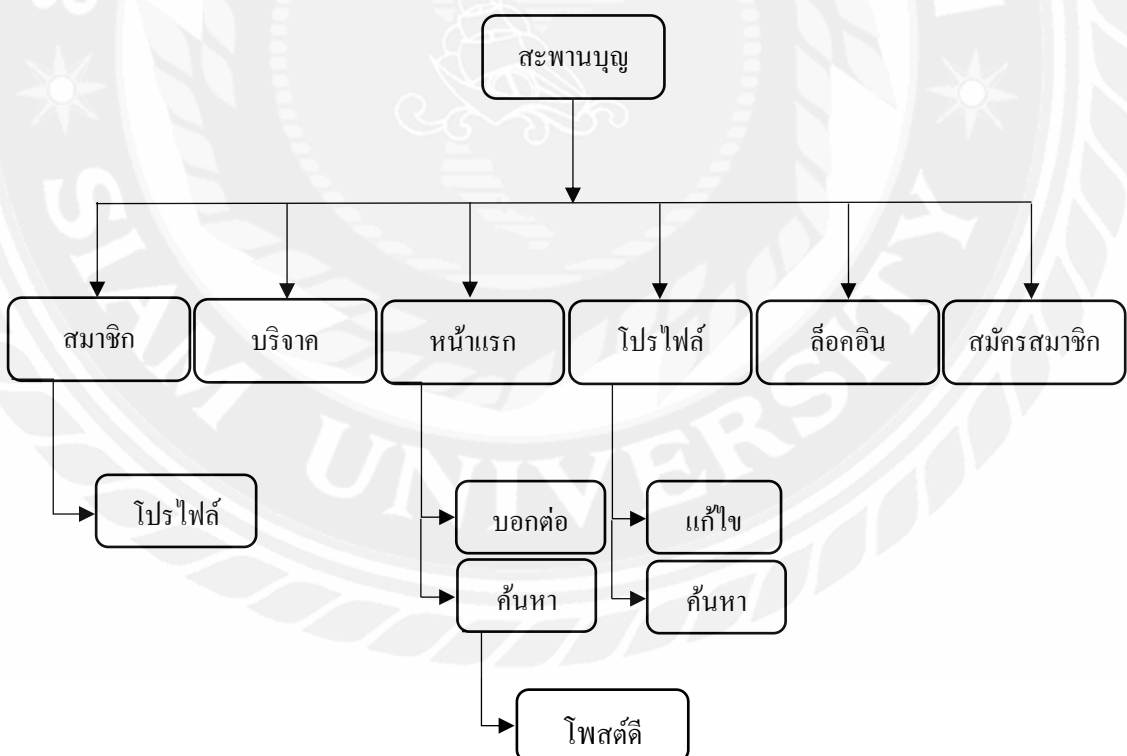
บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงานตามโครงการ

4.1 รายละเอียดของโครงการ

โมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ เป็นอีกช่องทางหนึ่งสำหรับการสื่อสารและเผยแพร่ข่าวสารของพรรคก้าวไกล ที่ใช้งานผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ ซึ่งเดิมมีเพียงเว็บไซต์เท่านั้น โดยฟังก์ชันการทำงานต่างๆ จะพัฒนาโดยเรียกใช้ API เดิมที่ใช้งานบนเว็บไซต์อยู่แล้วเพื่อประหยัดเวลาในการพัฒนา และข้อมูลจากแหล่งข้อมูลเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นการปรับปรุงแก้ไขผ่านช่องทางใด ทุกแพลตฟอร์มจะแสดงข้อมูลเหมือน แอปพลิเคชันรองรับการใช้งานทั้งของประชาชนทั่วไปและสมาชิกของพรรคก้าวไกล พัฒนาด้วย Flutter Framework ด้วยภาษา Dart เป็นการการสร้าง Native Interface สำหรับ Android และ iOS โดยที่ข้อมูลของผู้ใช้งานจะถูกจัดเก็บลงในฐานข้อมูลกลาง

4.2 โครงสร้างของแอปพลิเคชัน (Application Structure Map)



รูปที่ 4.1 โครงสร้างของโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ

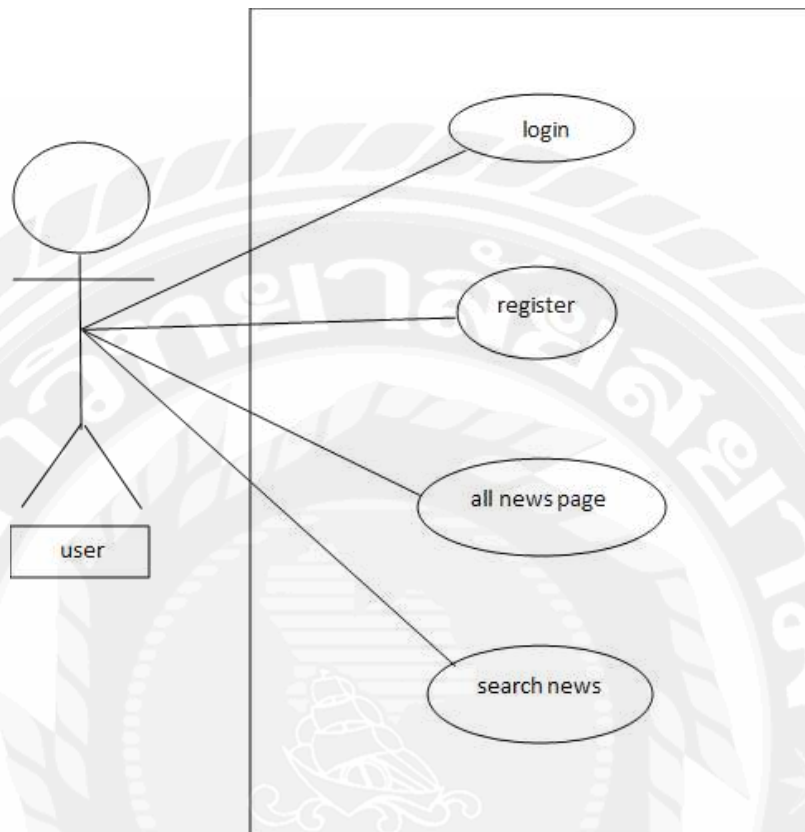
ตารางที่ 4.1 แสดงรายละเอียดของโครงสร้างโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ

รายการ	คำอธิบายรายละเอียด
Login (login.dart)	การเข้าสู่ระบบเพื่อยืนยันตัวตน
Register (register.dart)	การลงทะเบียน เพื่อเข้าใช้งาน
Home (HomeScreen.dart)	ระบบจะแสดงโพสต์เรื่องราวทั้งหมดในระบบ โดยเรียกตามวันเวลา
Searchbar (searchbar.dart)	ระบบจะแสดงเสนอเรื่องราว จากสิ่งที่ผู้ใช้พิมพ์ค้นหา โดยใช้ - ทีวีเวด - แฮชแท็ก
info (info.dart)	ระบบจะโชว์สมาชิกที่ได้รับการยืนยันจากระบบ โดยจะเป็นนักการเมืองหรือ กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับทางพรรค
Support (Support.dart)	เป็นเว็บมีให้เลือกรับบริการระหว่าง - บริการให้พรรคการเมือง - บริการให้กับ โครงการต่างๆ
Edit Profile (editprofile.dart)	การจัดการแก้ไขข้อมูลผู้ใช้งาน โดยข้อมูลที่สามารถแก้ไขมีดังนี้ - รูปภาพ - ชื่อที่ต้องการแสดง - ชื่อ - สกุล - เพศ
commentlist (commentlist.dart)	โดยจะแสดงคอมเมนต์ต่างๆในโพสต์นั้นๆ
Profile (Profile.dart)	แสดงข้อมูลของผู้ใช้งาน

4.3 การทำงานของระบบ

4.3.1 การวิเคราะห์ระบบ

4.3.1.1 Use Case Diagram



รูปที่ 4.2 Use Case Diagram ของโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญ

ตารางที่ 4.2 รายละเอียดของยูสเคส: login

Use case ID	1
Use case name	login
Actor	user
Description	ล็อกอินเพื่อเข้าสู่ระบบ เพื่อใช้งานฟังก์ชันทั้งหมด
Pre-Conditions	-
Post-Conditions	สามารถเข้าใช้งานฟังก์ชันทั้งหมดได้
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> 1. ยูสเคสจะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานต้องการที่จะเข้าสู่ระบบ 2. ผู้ใช้ระบบทำการกรอกข้อมูล Username และ Password คลิกที่ปุ่มล็อกอิน 3. ระบบทำการตรวจสอบ Username และ Password ถูกหรือไม่ <ol style="list-style-type: none"> 3.1 ถ้าถูกก็จะทำการเข้าสู่ระบบ ไปยังหน้า Home 3.2 ถ้าไม่ถูกก็จะทำการแจ้งว่า “เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ กรุณาตรวจสอบชื่อผู้ ใช้และรหัสผ่าน” แล้วให้กรอกข้อมูลใหม่
Alternative Flows	-
Exceptions	-

ตารางที่ 4.3 รายละเอียดของยูสเคส: register

Use case ID	2
Use case name	register
Actor	user
Description	สำหรับผู้ใช้ลงทะเบียนเพื่อเข้าเป็นสมาชิกของระบบ และจะสามารถเข้าใช้งานแอปพลิเคชันได้
Pre-Conditions	-
Post-Conditions	สามารถทำการล็อกอินเพื่อเข้าใช้ระบบได้
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> 1. ยูสเคสจะเริ่มขึ้นเมื่อผู้ใช้ทำการคลิกลิงก์สมัครสมาชิก 2. ผู้ใช้งานป้อนข้อมูลในการสมัครสมาชิกได้แก่ <ul style="list-style-type: none"> -ชื่อที่ต้องการแสดง -@ยูสเซอร์เนม -ชื่อ -นามสกุล - Email -รหัสผ่าน - เพศ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ถ้าผู้ใช้ป้อนข้อมูลตามที่กำหนดไว้ถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบจะแสดงหน้า Login เพื่อให้ผู้ใช้ทำการเข้าสู่ระบบ 2.2 ถ้าผู้ใช้ป้อนข้อมูลไม่ถูกต้องตามที่กำหนด <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ระบบจะแสดงข้อความให้ผู้ใช้งานป้อนข้อมูลให้ถูกต้องตามที่กำหนดไว้ 3. ผู้ใช้งานคลิกปุ่ม Register
Alternative Flows	-
Exceptions	-

ตารางที่ 4.4 รายละเอียดของยูสเคส: all news page

Use case ID	3
Use case name	all news page
Actor	user
Description	สามารถกดเข้าไปดูข่าวต่างๆ ได้แต่ไม่สามารถมีส่วนร่วมกับโพสต์ได้
Pre-Conditions	-
Post-Conditions	
Flow of Event	1. ยูสเคสจะเริ่มขึ้นเมื่อผู้ใช้ทำการเข้าสู่ระบบได้สำเร็จ 2. ระบบจะแสดงโพสต์ต่างๆ
Alternative Flows	-
Exceptions	-

ตารางที่ 4.5 รายละเอียดของยูสเคส: search news

Use case ID	4
Use case name	search news
Actor	user
Description	สามารถค้นหาข่าวที่สนใจได้
Pre-Conditions	-
Post-Conditions	ระบบจะแสดงข่าวที่ทำการค้นหา
Flow of Event	<ol style="list-style-type: none"> 1. ยูสเคสจะเริ่มขึ้นเมื่อผู้ใช้ทำการคลิกสัญลักษณ์แว่นขยาย 2. ผู้ใช้ป้อนคีย์เวิร์ดที่ต้องการค้นหา หรือแฮชแท็กที่ต้องการ 3. ระบบจะทำการค้นหาและแสดงเพื่อให้ผู้ใช้สามารถกดเข้าไปยังเนื้อหานั้นๆ ได้
Alternative Flows	-
Exceptions	-

4.3.2 การออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface Design)



รูปที่ 4.3 หน้า Login เข้าสู่ระบบ

จากรูปที่ 4.3 แสดงหน้า Login เข้าสู่ระบบ โดยผู้ใช้งานกรอกข้อมูล เบอร์โทรศัพท์หรืออีเมล และ รหัสผ่านให้ถูกต้องก่อนทำการเข้าสู่ระบบ แต่ถ้าเป็นผู้ใช้งานใหม่จะต้องทำการสมัครสมาชิกเสียก่อน

7:09

สมัครสมาชิก

ชื่อที่ต้องการแสดง

ยูสเซอร์เนม

today.moveforwardparty.org/@

ชื่อ

นามสกุล

อีเมล

รหัสผ่านอย่างน้อย 6 ตัว

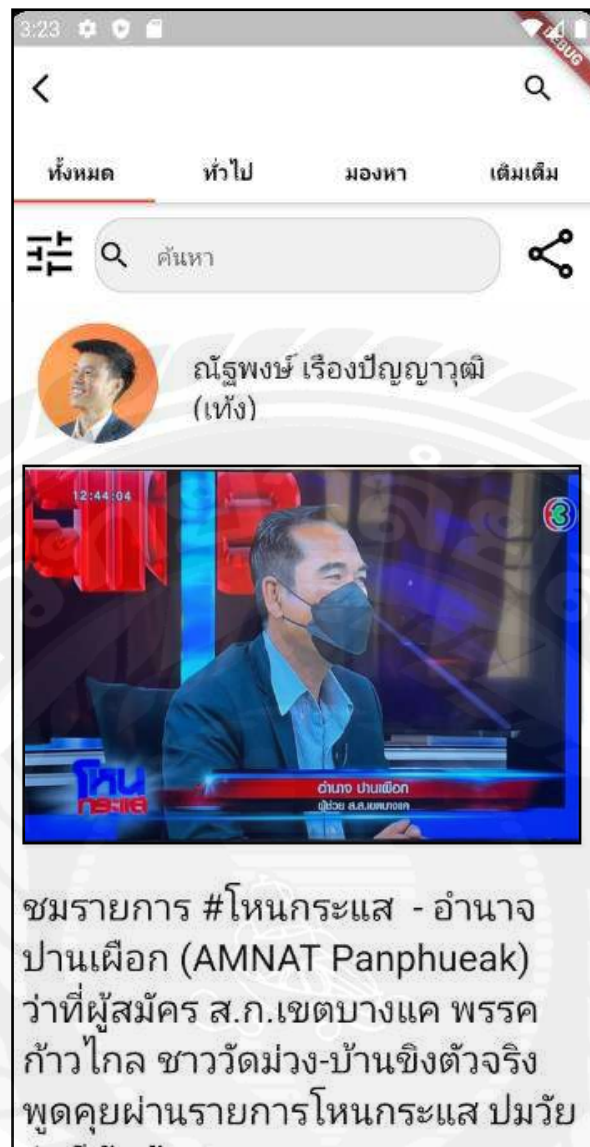
รูปที่ 4.4 หน้าจอสมัครสมาชิก

จากรูปที่ 4.4 แสดงหน้า สมัครสมาชิก โดยผู้ใช้งานจะต้องกรอกข้อมูล ตามที่ระบุ ชื่อที่ต้องการแสดง @ยูสเซอร์เนม ชื่อ นามสกุล อีเมล รหัสผ่าน และยืนยันรหัสผ่าน ให้ครบถ้วน ถูกต้อง เพื่อสมัครสมาชิก เมื่อสมัครสมาชิกได้สำเร็จ ระบบจะย้อนกลับไปยังหน้าเข้าสู่ระบบอีกครั้ง



รูปที่ 4.5 หน้าหลักของแอปพลิเคชันสะพานบุญ

จากรูปที่ 4.5 แสดงหน้าหลักของแอปพลิเคชันสะพานบุญ โดยจะสามารถดูข้อมูล โพสต์ และเหตุการณ์ต่างๆ ได้จากหน้านี้



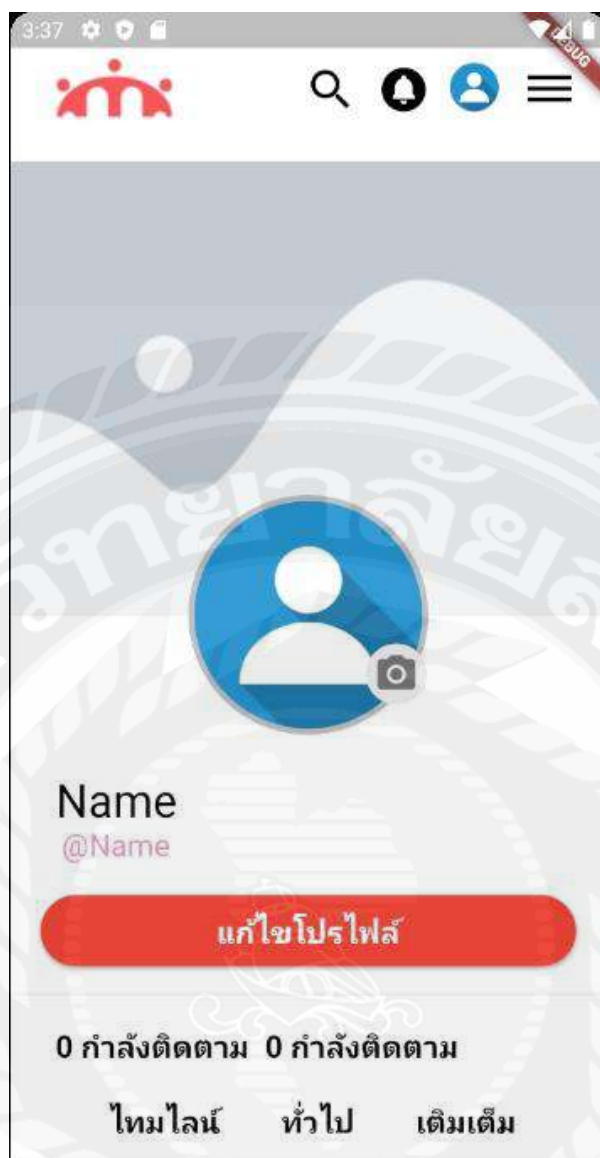
รูปที่ 4.6 หน้าหลักของแอปพลิเคชันสะพานบุญที่มีให้ผู้ใช้กด คอมเมนต์ กดแชร์ กดถูกใจ

จากรูปที่ 4.6 ผู้ใช้สามารถแสดงความคิดเห็น หรือกดดูคอมเมนต์ต่างๆ ได้เพียงกดที่ปุ่ม คอมเมนต์ และสามารถกด Like ได้ กดแชร์เรื่องราว ได้ก็ต่อเมื่อผู้ใช้ล็อกอินแล้วเท่านั้น



รูปที่ 4.7 หน้าจอการค้นหา

จากรูปที่ 4.7 โดยผู้ใช้สามารถค้นหาเรื่องราวต่างๆ ได้ และพิมพ์ชื่อ เหตุการณ์ หรือ แชนแท็ก ที่ต้องการค้นหาได้ ระบบจะทำการนำเสนอผู้ใช้รวดเร็วขึ้น



รูปที่ 4.8 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้

จากรูปที่ 4.8 หน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้ สามารถแก้ไขโปรไฟล์ และเปลี่ยนรูปปกโปรไฟล์ได้ โดยกดไปที่ปุ่มแก้ไขโปรไฟล์

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลของโครงการ

การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสะพานบุญให้กับพรรคก้าวไกลนั้น ผู้จัดทำได้พัฒนาฟังก์ชันการทำงานตามที่ได้กำหนดไว้ในส่วนของการแสดงข่าวสารและการค้นหาข่าวสาร รวมถึงการจัดการข้อมูลโปรไฟล์ของสมาชิกพรรคโดย ผู้ใช้ซึ่งประกอบด้วยประชาชนทั่วไปและสมาชิกของพรรคก้าวไกล สามารถดูข้อมูลข่าวสารประชาสัมพันธ์ของพรรค ข่าวการขอรับบริจาคจากทางพรรคและประชาชน ผู้จัดทำได้ให้สมาชิกของพรรคก้าวไกลได้ทำการทดลองใช้งานระบบเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์ เพื่อหาข้อผิดพลาด หรือจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม ผลการทดลองใช้งานพบว่าในส่วนของการแสดงข่าวสารสามารถทำได้ตามที่กำหนดไว้

5.1.1 ข้อจำกัดของโครงการ

เนื่องจากการเรียกใช้งาน API และฐานข้อมูลเดิมที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ของพรรคก้าวไกล และยังคงมีการปรับปรุง API และฐานข้อมูลให้มีประสิทธิภาพอยู่ในปัจจุบัน จึงส่งให้เมื่อมีการปรับปรุงแก้ไข API หรือฐานข้อมูลจะส่งผลต่อการแสดงผลข้อมูลบน โมบายแอปพลิเคชัน และในบางฟังก์ชันอาจจะต้องไปทำการปรับแก้ชุดคำสั่ง

5.1.2 ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้แอปพลิเคชันมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในอนาคตควรเพิ่มฟังก์ชันการทำงานที่รองรับการใช้งานของผู้ใช้ ได้แก่ การแจ้งเตือนต่างๆ และการติดตามโปรไฟล์ของคนที่เราสนใจได้ โดยให้ผู้ใช้สามารถกดติดตามเพื่อรับการแจ้งเตือนได้

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ได้ความรู้จากการทำงานในสถานที่จริง ทั้งในด้านธุรกิจ ด้านเทคโนโลยี ด้านการสื่อสารและความรู้ทางการเขียนโปรแกรม เพิ่มทักษะและประสบการณ์ในการทำงานขององค์กร ที่ต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความอดทนต่อการทำงาน รู้จักแก้ไขปัญหาเอง และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมกับผู้อื่นในที่ทำงานได้สามารถออกแบบและทำงานให้ตรงต่อความต้องการของลูกค้าได้

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การปฏิบัติงานจะต้องศึกษาไปและทำงานไป จึงทำให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับนักเรียนรุ่นต่อไปที่จะไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาควรมีการเตรียมตนเองให้มีความพร้อมทางด้านต่อไปนี้

5.2.3.1 ควรศึกษาการเขียนโปรแกรม และภาษาที่ใช้ในการพัฒนาระบบต่างๆเพิ่มมากขึ้นเพื่อต่อยอดความรู้ และเพิ่มทักษะในการทำงานที่รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5.2.3.2 ควรศึกษาความรู้ทางด้านโครงสร้างซอฟต์แวร์ เพื่อความรวดเร็วและสะดวกในการพัฒนาระบบ

บรรณานุกรม

โนวเล็ครุม. (2563). *Mobile Application คืออะไร*. เข้าถึงได้จาก

<https://www.uds.co.th/article/2020/04/27/mobile-application/>

บอร์นทูเดฟ. (2564). *เรียนภาษา Dart แบบก้าวกระโดดสำหรับคนเขียน Java*. เข้าถึงได้จาก

<https://www.borntodev.com/2020/04/11/เรียน-dart-แบบก้าวกระโดด/>

มายด์พีเอชพี. (2561). *Cross Platform คืออะไร*. เข้าถึงได้จาก [https://www.mindphp.com/บทความ/](https://www.mindphp.com/บทความ/31ความรู้ทั่วไป/4635-what-is-cross-platform.html)

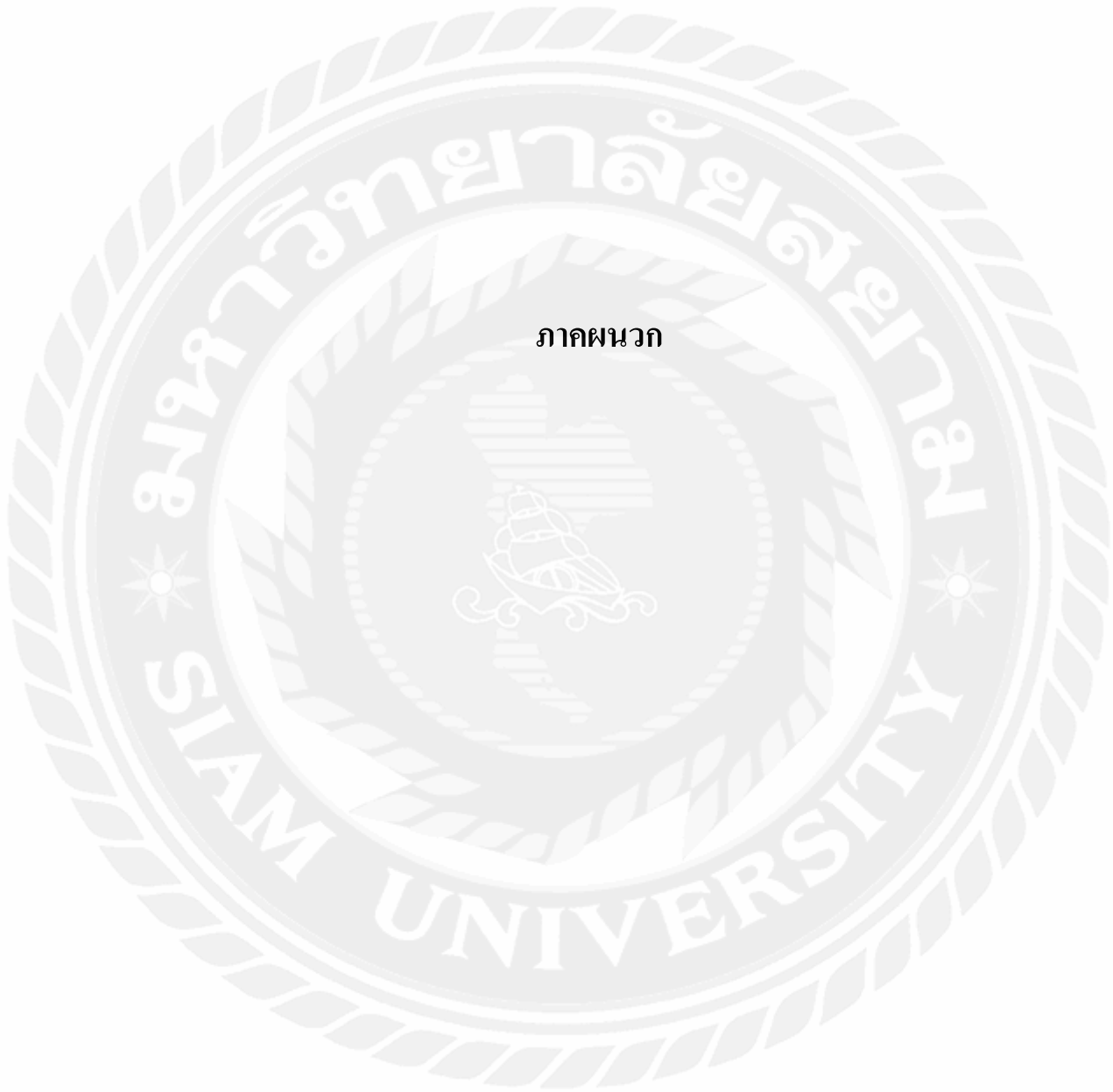
[31ความรู้ทั่วไป/4635-what-is-cross-platform.html](https://www.mindphp.com/บทความ/31ความรู้ทั่วไป/4635-what-is-cross-platform.html)

มีเดียม. (2562, 30 กันยายน). *Postman คืออะไร [เว็บบล็อก]*. เข้าถึงได้จาก

<https://medium.com/@waerohaneewaehayee/postman-คืออะไร-c6461461cc55>

สมเกียรติ. (2559). *ข้อดีและข้อเสียของ API Gateway*. เข้าถึงได้จาก [https://www.somkiat.cc/api-](https://www.somkiat.cc/api-gateway-with-microservice/)

[gateway-with-microservice/](https://www.somkiat.cc/api-gateway-with-microservice/)



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

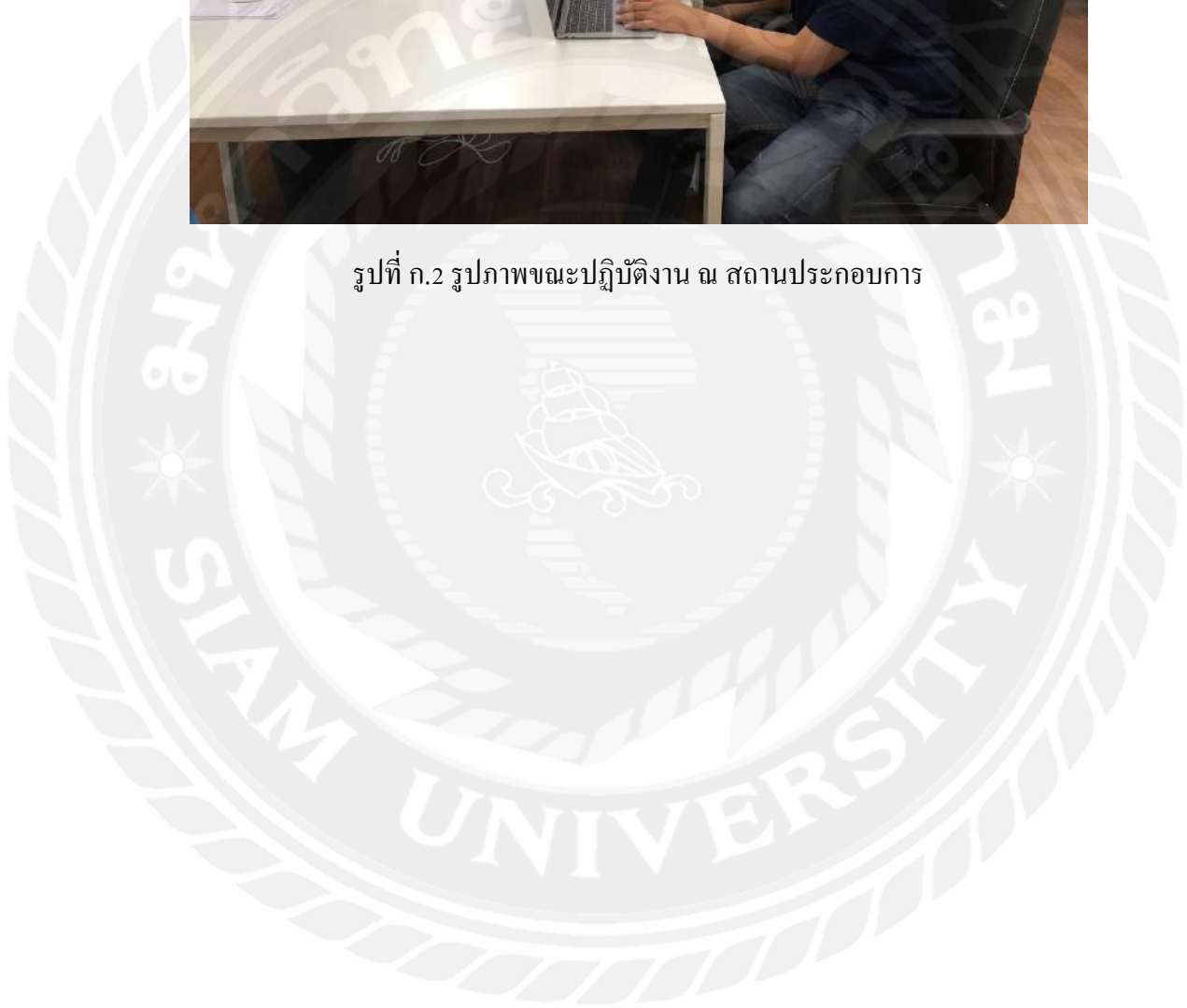
รูปภาพขณะปฏิบัติงานสหกิจศึกษา



รูปที่ ก.1 รูปภาพขณะปฏิบัติงาน ณ สถานประกอบการ



รูปที่ ก.2 รูปภาพขณะปฏิบัติงาน ณ สถานประกอบการ



ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6004800057

ชื่อ-นามสกุล : นาย ณิชฐพงษ์ พรหมศรี

คณะ : วิทยาศาสตร์

สาขาวิชา : วิทยาการคอมพิวเตอร์

ที่อยู่ : 27 เทอดไท59 บางหว้า ภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160

ผลงาน : แอปพลิเคชันสะพานบุญ