

เว็บไซต์สร้างอีเว้นท์และประกาศข่าวกิจกรรม

Web Application to Create and Post News Announcements and Event



นายณัฐพงษ์ บุตรหงส์ 5604800054

นายเพชร ฮ้าวานิช 5604800069

ปริญญาบัตรนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์

มหาวิทยาลัยสยาม

ปีการศึกษา 2564

หัวข้อปริญญานิพนธ์

เว็บไซต์สร้างอีเว้นท์และประกาศข่าวกิจกรรม

Web Application to Create and Post News Announcements and Event

หน่วยกิตของปริญญานิพนธ์

3 หน่วยกิต

รายชื่อคณะผู้จัดทำ

นายณัฐพงษ์ บุตรหงส์ 5604800054

นายเพชร ฮ้าวานิช 5604800069

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์เอก บำรุงศรี

ระดับการศึกษา

วิทยาศาสตรบัณฑิต

ภาควิชา

วิทยาการคอมพิวเตอร์

ปีการศึกษา

2564

อนุมัติให้ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์



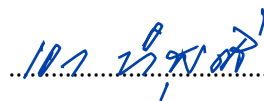
.....ประธานกรรมการ

(พล.อ.ท.ยศ.ดร. พาหรัณ สงวนโกศลย์)



.....กรรมการ

(อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ)



.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์เอก บำรุงศรี)

หัวข้อปริญญาโท	เว็บจัดสร้างอีเวนต์และประกาศข่าวกิจกรรม
หน่วยกิตของปริญญาโท	3 หน่วยกิต
รายชื่อคณะผู้จัดทำ	นายณัฐพงษ์ บุตรหงส์ 5604800054 นายเพชร ฮีวานิช 5604800069
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เอก บำรุงศรี
ระดับการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชา	วิทยาการคอมพิวเตอร์
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

ปริญญาโทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบสร้างและประกาศข่าวกิจกรรม เนื่องจากในปัจจุบันมีการจัดสร้างกิจกรรมกลุ่มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมท่องเที่ยว สุขภาพ หรืองานสัมมนา เป็นต้น ปัจจุบันมีเว็บและแอปพลิเคชันที่ช่วยให้เข้าถึงการนัดหมายกันได้ง่ายขึ้น เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และทวิตเตอร์ เป็นต้น แต่ยังไม่มียบริการในรูปแบบกิจกรรมและการจัดกลุ่ม แยกหมวดหมู่ รวมทั้งการคัดกรองกลุ่ม ความปลอดภัยน่าเชื่อถือของกิจกรรมที่จัด ปัจจุบันมีภัยแอบแฝงในโลกโซเชียลมากมาย ด้วยปัญหาเหล่านี้คณะผู้จัดทำจึงได้พัฒนาเว็บจัดสร้างอีเวนต์และประกาศข่าวกิจกรรม เพื่อให้เป็นเครื่องมือการจัดและประชาสัมพันธ์กิจกรรมให้เข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว สร้างความมั่นใจให้ผู้สนใจในการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างปลอดภัย ประกอบด้วย 1) ส่วนจัดการข้อมูลสมาชิก 2) ส่วนจัดการอีเวนต์ 3) ส่วนรายงานผลการจัดอีเวนต์ พัฒนาโดยใช้ภาษา JavaScript และโปรแกรม Visual Studio Code ในการเขียนชุดคำสั่งแบบ Restful API โดยใช้ JavaScript Framework ชื่อ Node.js ส่วน UI ใช้ Plugin EJS ของ Node.js และ Vue.js จัดการฐานข้อมูลด้วย MySQL และภาษา SQL

คำสำคัญ : สร้าง/ กิจกรรม/ ประกาศข่าว

Project title	Web Application to Create and Post News Announcements and Event	
Project credits	3 Units	
Candidates	Mr. Nattaphong Budhong	5604800054
	Mr. Potchara Huawanich	5604800069
Advisor	Mr. Eak Bamrungsi	
Program	Bachelor of Science	
Field of study	Computer Science	
Academic year	2021	

Abstract

The objective of this project was to develop an application for announcement creation and promotion system. Nowadays, there are many interesting activities, for example, traveling, healthcare, or seminars. Moreover, social media, such as Facebook, Line, and Twitter can help disseminate this information. To help make the information, they are categorized, filtered, and secured. The final application will be web-based system. The system will help them keep their data up-to-date and online. It has three components: the membership management section, the event management section, and the reporting system. The development tools were Visual Studio Code, Restful API with JavaScript Framework, Node.js. UI used Node.js and Vue.js Plug-in, and database management system used MySQL and SQL.

Keywords: create, activity, promotion

Approved by

.....

Approved by

.....

กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงไปด้วยดี คณะผู้จัดทำได้รับความกรุณาจาก อาจารย์ผู้สอนทุกท่านที่ได้รับความกรุณาชี้แนะและช่วยเหลือในทุกๆด้าน เพื่อจัดทำวิทยานิพนธ์นี้ ส่งผลให้คณะผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆ ที่มีค่ามากมายสำหรับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี จากความร่วมมือและสนับสนุนดังนี้

อาจารย์เอก บำรุงศรี อาจารย์ที่ปรึกษา

คณะผู้จัดทำขอขอบคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำสำคัญในการสอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้และผู้มีส่วนร่วมทุกท่านรวมทั้งบุคคลอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามไว้ ที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล และให้ความช่วยเหลือในด้านต่างๆ และเป็นที่ยปรึกษาให้คำแนะนำต่างๆ จนทำให้งานทุกอย่างประสบความสำเร็จไปได้ด้วยดี และจัดทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ซึ่งคณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย ท้ายสุดนี้คณะผู้จัดทำวิทยานิพนธ์ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ที่ได้ให้การสนับสนุน ส่งเสริมทั้งกำลังทรัพย์และกำลังใจมาตลอดจนสำเร็จการศึกษา

คณะผู้จัดทำ

นาย อนุรักษ์ บุตรหงส์
นาย พชร อีวานิช

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
Abstract.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	1
1.3 ขอบเขตของปริญญาานิพนธ์.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินปริญญาานิพนธ์.....	4
1.6 แผนและระยะเวลาในการดำเนินปริญญาานิพนธ์.....	6
1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ.....	6
1.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่รองรับระบบ.....	6
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
2.1 สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....	7
2.2 RESTful API.....	8
2.3 Node.js.....	9
2.4 Vue.js.....	10
2.5 Docker.....	11
2.6 โปรแกรม Visual Studio Code.....	12
บทที่ 3 การวิเคราะห์และออกแบบระบบ	
3.1 รายละเอียดของปริญญาานิพนธ์.....	13
3.2 แสดงฟังก์ชันการทำงานของระบบด้วย Use Case Diagram.....	14
3.3 คำอธิบายรายละเอียดของ Use Case (Use Case Description).....	15
3.4 แสดงขั้นตอนการทำงานของฟังก์ชันด้วย Sequence Diagram.....	37
3.5 แผนภาพแสดงองค์ประกอบคลาส (Class Diagram).....	60
3.6 โครงสร้างของข้อมูล MySQL Database ER Diagram.....	61
บทที่ 4 การออกแบบทางกายภาพ	
4.1 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application Structure Map).....	62
4.2 ระบบแนะนำกิจกรรมตามความชอบของแต่ละบุคคล (Personalized Recommendation).....	72
4.3 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design).....	72

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ 5 การออกแบบทางกายภาพ	หน้า
5.1 สรุปผลปริญญานิพนธ์.....	110
5.2 ข้อดีของระบบ.....	110
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	111
บรรณานุกรม.....	112



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาดำเนินงานปริญญาโท.....	7
ตารางที่ 3.1 แสดงรายละเอียดของ Use Case Login.....	15
ตารางที่ 3.2 แสดงรายละเอียดของ Use Case Register.....	16
ตารางที่ 3.3 แสดงรายละเอียดของ Use Case View Detail Event.....	17
ตารางที่ 3.4 แสดงรายละเอียดของ Use Case Filter Event.....	18
ตารางที่ 3.5 แสดงรายละเอียดของ Use Case Join Event.....	19
ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดของ Use Case Interesting Event.....	20
ตารางที่ 3.7 แสดงรายละเอียดของ Use Case Create Event.....	21
ตารางที่ 3.8 แสดงรายละเอียดของ Use Case Edit Event.....	22
ตารางที่ 3.9 แสดงรายละเอียดของ Use Case Review Event.....	23
ตารางที่ 3.10 แสดงรายละเอียดของ Use Case Report Event.....	24
ตารางที่ 3.11 แสดงรายละเอียดของ Use Case Delete Event.....	25
ตารางที่ 3.12 แสดงรายละเอียดของ Use Case Edit Profile.....	26
ตารางที่ 3.13 แสดงรายละเอียดของ Use Case Identity Profile.....	27
ตารางที่ 3.14 แสดงรายละเอียดของ Use Case Create Group.....	28
ตารางที่ 3.15 แสดงรายละเอียดของ Use Case Edit Group.....	29
ตารางที่ 3.16 แสดงรายละเอียดของ Use Case Add Friend.....	30
ตารางที่ 3.17 แสดงรายละเอียดของ Use Case Delete Friend.....	31
ตารางที่ 3.18 แสดงรายละเอียดของ Use Case Chat.....	32
ตารางที่ 3.19 แสดงรายละเอียดของ Use Case Delete User.....	33
ตารางที่ 3.20 แสดงรายละเอียดของ Use Case Manage Verify User.....	34
ตารางที่ 3.21 แสดงรายละเอียดของ Use Case Manage Approve Report Event.....	35
ตารางที่ 3.22 แสดงรายละเอียดของ Use Case Delete Report Event.....	36
ตารางที่ 4.1 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point ของผู้ใช้.....	63
ตารางที่ 4.2 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point ของผู้ดูแลระบบ.....	69

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 ภาพประกอบ Social Media.....	7
รูปที่ 2.2 ภาพประกอบ REST API.....	8
รูปที่ 2.3 สัญลักษณ์ของ Node.js.....	9
รูปที่ 2.4 สัญลักษณ์ของ Vue.js.....	10
รูปที่ 2.5 สัญลักษณ์ของ Docker.....	11
รูปที่ 2.6 การทำงานของ Docker (เปรียบเทียบการทำงานระหว่าง Docker กับ VM).....	12
รูปที่ 2.7 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Visual Studio Code.....	12
รูปที่ 2.8 ตัวอย่างหน้าจอโปรแกรม Visual Studio Code.....	12
รูปที่ 3.1 Use Case Diagram ของแอปพลิเคชัน Lanmark Point.....	15
รูปที่ 3.2 Sequence diagram : Login.....	37
รูปที่ 3.3 Sequence diagram : Register.....	38
รูปที่ 3.4 Sequence diagram : View Event Detail.....	39
รูปที่ 3.5 Sequence diagram : Filter Event.....	40
รูปที่ 3.6 Sequence diagram : Join Event.....	41
รูปที่ 3.7 Sequence diagram : Interesting Event.....	42
รูปที่ 3.8 Sequence diagram : Create Event.....	43
รูปที่ 3.9 Sequence diagram : Edit Event.....	44
รูปที่ 3.10 Sequence diagram : Review Event.....	45
รูปที่ 3.11 Sequence diagram : Report Event.....	46
รูปที่ 3.12 Sequence diagram : Delete Event.....	47
รูปที่ 3.13 Sequence diagram : Edit Profile.....	48
รูปที่ 3.14 Sequence diagram : Identity Profile.....	49
รูปที่ 3.15 Sequence diagram : Create Group.....	50
รูปที่ 3.16 Sequence diagram : Edit Group.....	51
รูปที่ 3.17 Sequence diagram : Delete Group.....	52
รูปที่ 3.18 Sequence diagram : Add Friend.....	53
รูปที่ 3.19 Sequence diagram : Delete Friend.....	54
รูปที่ 3.20 Sequence diagram : Chat.....	55
รูปที่ 3.21 Sequence diagram : Delete User.....	56
รูปที่ 3.22 Sequence diagram : Manage Verify User.....	57
รูปที่ 3.23 Sequence diagram : Approve Report Event.....	58
รูปที่ 3.24 Sequence diagram : Delete Report Event.....	59

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.25 Class Diagram ของเว็บ Lanmark Point.....	60
รูปที่ 3.26 ER Diagram ของเว็บ Lanmark Point.....	61
รูปที่ 4.1 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point ของผู้ใช้.....	62
รูปที่ 4.2 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point ของผู้ดูแลระบบ.....	68
รูปที่ 4.3 หน้า Login (Desktop).....	72
รูปที่ 4.4 หน้า Login (Mobile).....	73
รูปที่ 4.5 หน้า Register (Desktop).....	73
รูปที่ 4.6 หน้า Register (Mobile).....	74
รูปที่ 4.7 หน้า Dashboard : กิจกรรมใหม่ (Desktop).....	75
รูปที่ 4.8 หน้า Dashboard : กิจกรรมยอดฮิต 10 อันดับของมีคนเข้าร่วม (Desktop).....	75
รูปที่ 4.9 หน้า Dashboard : กิจกรรมใหม่ (Mobile).....	76
รูปที่ 4.10 หน้า Dashboard : กิจกรรมยอดฮิต 10 อันดับของมีคนเข้าร่วม (Mobile).....	76
รูปที่ 4.11 Card Event ที่ผู้ใช้ยังไม่มีส่วนร่วมใดๆกับกิจกรรมนี้.....	77
รูปที่ 4.12 Card Event ที่ผู้ใช้กดสนใจในกิจกรรมนี้แล้ว.....	78
รูปที่ 4.13 Card Event ที่ผู้ใช้กดเข้าร่วมกิจกรรมนี้แล้ว.....	79
รูปที่ 4.14 Card Event ที่ผู้ใช้เป็นผู้สร้างกิจกรรมนี้.....	80
รูปที่ 4.15 Card Event เพื่อคลิกดูรายละเอียด.....	81
รูปที่ 4.16 Model รายละเอียดกิจกรรม (Desktop).....	81
รูปที่ 4.17 Model รายละเอียดกิจกรรม : ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม (Desktop).....	82
รูปที่ 4.18 Model รายละเอียดกิจกรรม : เนื้อหารายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรม (Desktop).....	82
รูปที่ 4.19 Model รายละเอียดกิจกรรม 1 (Mobile).....	83
รูปที่ 4.20 Model รายละเอียดกิจกรรม 2 (Mobile).....	83
รูปที่ 4.21 หน้าของการแก้ไขข้อมูลกิจกรรม (Desktop).....	84
รูปที่ 4.22 หน้าของการแก้ไขข้อมูลกิจกรรม (Mobile).....	84
รูปที่ 4.23 หน้า Profile (Desktop).....	85
รูปที่ 4.24 หน้า Profile (Mobile).....	86
รูปที่ 4.25 หน้า Profile แสดง Tab ยืนยันตัวตน (Desktop).....	87
รูปที่ 4.26 หน้า Profile แสดง Tab ยืนยันตัวตน (Mobile).....	87
รูปที่ 4.27 หน้ากิจกรรมของฉัน (Desktop).....	88
รูปที่ 4.28 หน้ากิจกรรมของฉัน (Mobile).....	89
รูปที่ 4.29 Model การกรองข้อมูลกิจกรรม (Mobile).....	90
รูปที่ 4.30 หน้าประวัติกิจกรรม (Desktop).....	91

สารบัญรูปรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.31 หน้าประวัติกิจกรรม (Mobile).....	91
รูปที่ 4.32 หน้าสร้างกิจกรรม (Desktop).....	92
รูปที่ 4.33 หน้าสร้างกิจกรรม : Upload รูปรูปกิจกรรม (Desktop).....	92
รูปที่ 4.34 หน้าสร้างกิจกรรม 1 (Mobile).....	93
รูปที่ 4.35 หน้าสร้างกิจกรรม 2 (Mobile).....	93
รูปที่ 4.36 หน้าสร้างกิจกรรม : เลือกเฉพาะกลุ่มเพื่อนและเลือกกลุ่มที่มี (Desktop).....	93
รูปที่ 4.37 หน้าสร้างกิจกรรม : เลือกเฉพาะกลุ่มเพื่อนและเลือกจากเพื่อนที่มี (Desktop).....	94
รูปที่ 4.38 หน้าสร้างกิจกรรม : การกรอกสถานที่และปักหมุดบน Map ของกิจกรรม.....	95
รูปที่ 4.39 หน้าสร้างกิจกรรม : การกรอกสถานที่และปักหมุดบน Map ของกิจกรรม (ค้นหาสถานที่)...	95
รูปที่ 4.40 หน้าสร้างกิจกรรม : การกรอกสถานที่และปักหมุดบน Map ของกิจกรรม (ระบุลิงค์ Map)...	96
รูปที่ 4.41 หน้าสร้างกิจกรรม : การกรอกสถานที่และปักหมุดบน Map ของกิจกรรม (Gen Map จาก URL Link Map).....	96
รูปที่ 4.42 หน้าเพื่อนของฉัน (Desktop).....	97
รูปที่ 4.43 หน้าเพื่อนของฉัน (Mobile).....	97
รูปที่ 4.44 หน้าเพื่อนของฉัน : โพรไฟล์ของเพื่อน (Desktop).....	98
รูปที่ 4.45 หน้าเพื่อนของฉัน : โพรไฟล์ของเพื่อน (Mobile).....	98
รูปที่ 4.46 หน้าเพื่อนของฉัน : Model การแชทเพื่อน (Desktop).....	99
รูปที่ 4.47 หน้าเพื่อนของฉัน : Model การแชทเพื่อน (Mobile).....	99
รูปที่ 4.48 หน้าเพื่อนของฉัน : Model การลบเพื่อน (Desktop).....	100
รูปที่ 4.49 หน้าเพื่อนของฉัน : Model การลบเพื่อน (Mobile).....	100
รูปที่ 4.50 หน้ากลุ่มของฉัน (Desktop).....	101
รูปที่ 4.51 หน้ากลุ่มของฉัน (Mobile).....	101
รูปที่ 4.52 หน้ากลุ่มของฉัน : Model รายละเอียดกลุ่ม (Desktop).....	102
รูปที่ 4.53 หน้ากลุ่มของฉัน : Model รายละเอียดกลุ่ม (Mobile).....	102
รูปที่ 4.54 หน้าการสร้างกลุ่ม (Desktop).....	103
รูปที่ 4.55 หน้าการสร้างกลุ่ม (Mobile).....	104
รูปที่ 4.56 หน้าการสร้างกลุ่ม : Model เชิญเพื่อน (Desktop).....	104
รูปที่ 4.57 หน้าการสร้างกลุ่ม : Model เชิญเพื่อน (Mobile).....	105
รูปที่ 4.58 หน้าการสร้างกลุ่ม : Model เพื่อนที่เชิญ (Desktop).....	105
รูปที่ 4.59 หน้าการสร้างกลุ่ม : Model เพื่อนที่เชิญ (Mobile).....	106
รูปที่ 4.60 หน้า Chat Board (Desktop).....	107
รูปที่ 4.61 หน้า Chat Board (Mobile).....	107

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.62 หน้า Direct Message (Desktop).....	108
รูปที่ 4.63 หน้า Direct Message (Mobile).....	108



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

สืบเนื่องจากในปัจจุบันมีการจัดสร้างอิเวนต์กิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมไปเที่ยวหรือจัดกลุ่ม สัมมนาของสมาคมต่างๆ เป็นต้น ในปัจจุบันก็มีทั้งเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน ที่มาช่วยให้เข้าถึงการสนทนาค้นหาหมายค้นได้ง่ายขึ้นตัวอย่างเว็บไซต์แอปพลิเคชันที่มีความเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก เช่น Facebook, Line และ Twitter เป็นต้น แต่เนื่องจากเว็บไซต์แอปพลิเคชันเหล่านั้นยังไม่มีการจัดเป็นรูปแบบกิจกรรมและการจัดกลุ่ม แยกหมวดหมู่อย่างแน่ชัดอย่างเช่น การจัดสร้างกิจกรรมประเภทต่างๆ การประกาศข่าวกิจกรรมในรูปแบบ สาธารณะหรือเฉพาะหมู่เพื่อนที่อยู่ในกลุ่ม รวมทั้งการจัดกรองกลุ่มทำให้การจัดสร้างกิจกรรมหรือ การประกาศข่าวกิจกรรมเป็นไปอย่างง่ายดายและสะดวกมากยิ่งขึ้น

นอกจากนั้นในเรื่องความปลอดภัยความน่าเชื่อถือของเนื้อหากิจกรรมต่างๆนั้น มีความจำเป็นและมีความสำคัญเป็นอย่างมากเพราะเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันส่วนใหญ่ก็จะมีบุคคลที่ไม่หวังดีที่จะเข้ามาฉวยโอกาสหรือจะ มาสร้างเนื้อหาที่มีความรุนแรงไม่สุภาพได้ซึ่งในยุคปัจจุบันเราก็มักจะพบเรื่องแบบนี้บ่อยๆ เว็บไซต์เราจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการตรวจสอบและยืนยันตัวตนของบุคคลที่จะสร้างกิจกรรม(Host) เพื่อที่จะเก็บข้อมูลของบุคคลนั้นเอาไว้ การยืนยันตัวตนนั้นก็จะมีตั้งแต่การกรอกข้อมูลส่วนตัวและการ ถ่ายรูปบัตรประชาชน, ถ่ายรูปคู่กับบัตรประชาชน

ด้วยปัญหาเหล่านี้ผู้จัดทำจึงได้ศึกษาและได้คิดพัฒนา “เว็บไซต์สร้างอิเวนต์และประกาศข่าวกิจกรรม” ขึ้นมา เพื่อให้เป็นเครื่องมือและเพิ่มทางเลือกในการประกาศข่าวกิจกรรมและการจัดสร้างกิจกรรมและยังมีกรองข้อมูลกิจกรรมจัดหมวดหมู่ตามประเภทตามกลุ่มต่างๆ นอกจากนั้นก็ยังมีเรื่องของการตรวจสอบข้อมูลของผู้ที่จะสร้างกิจกรรม(Host) จึงทำให้มีความปลอดภัยของเนื้อหาภายในกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของปริญญาโท

เพื่อพัฒนาเว็บไซต์สร้างกิจกรรม, ประกาศข่าวกิจกรรมและ การจัดหมวดหมู่กิจกรรม เป็นช่องทางเลือกในการใช้แพลตฟอร์มในการจัดสร้างกิจกรรม

1.3 ขอบเขตของปฏิญานิพนธ์

พัฒนาโดยใช้สถาปัตยกรรมเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application Architecture) โดยจะแบ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้ 2 กลุ่ม คือ

1.3.1 ผู้ใช้ทั่วไป (Client)

1.3.1.1 ระบบสมัครสมาชิก (กรอกข้อมูลส่วนตัว)

1.3.1.2 ล็อกอินเข้าระบบ (กรอก Username และ Password)

1.3.1.3 ตรวจสอบข้อมูลข่าวกิจกรรมต่างๆ (Dashboard)

1. สามารถค้นหาประเภทกิจกรรมในเชิงค้นหา (Input Search)
2. สามารถเลือกหมวดหมู่กิจกรรมที่มีผู้คนที่ความน่าสนใจมาก (การจัดหมวดหมู่)
3. สามารถเลือกหมวดหมู่กิจกรรมที่มีผู้คนเข้าร่วมเป็นจำนวนมาก (เรียงจากมากไปน้อย 10 อันดับ)
4. สามารถเลือกดูกิจกรรมที่เป็นในรูปแบบสาธารณะหรือแบบกลุ่ม (แบบกลุ่มถ้าหากมีความสนใจ กดเข้าร่วมกิจกรรมจะต้องรอให้ผู้ที่เป็นคนสร้างกิจกรรม (Host) อนุมัติเข้าร่วมกิจกรรมก่อน)
5. สามารถกดอ่านรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ และสามารถกดปุ่มที่มีความสนใจ ของกิจกรรมได้
6. สามารถกดเข้าร่วมกิจกรรมได้ (หากแบบกลุ่มจะต้องรอการอนุมัติการเข้าร่วมกิจกรรม ก่อนถึงจะเข้าร่วมกิจกรรมได้)
7. สามารถเข้าไปยังหน้าเพื่อนของคุณได้

1.3.1.4 การเข้าร่วมกิจกรรม (Join Event)

1. กิจกรรมแบบสาธารณะ (สามารถเข้าร่วมได้ทั้งหมด)
2. กิจกรรมแบบกลุ่ม (สามารถเข้าร่วมได้ทั้งหมด แต่จะต้องรอการอนุมัติ)
3. กิจกรรมแบบเฉพาะกลุ่มเพื่อน (สามารถเฉพาะกลุ่มเพื่อนที่ถูกเชิญนั้น)

1.3.1.5 การสร้างกิจกรรม (Create Event)

1. สามารถกรอกชื่อกิจกรรม
2. สามารถ Upload รูปภาพที่ใช้ในการประกอบกับกิจกรรมที่จะสร้างได้
3. สามารถกรอกรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม
4. สามารถเช็คอินสถานที่ ที่จัดกิจกรรม
5. สามารถกรอกเวลาเริ่มและ สิ้นสุดของกิจกรรม
6. กำหนดจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
7. สามารถออกแบบการกรอกแบบฟอร์มในการเก็บข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรม
8. เลือกสถานที่ประกาศข่าวกิจกรรม

1.3.1.6 การอนุมัติเข้าร่วมกิจกรรม ผู้สร้างกิจกรรม (Host) สามารถถอนอนุมัติเข้าร่วมกิจกรรมได้

1.3.1.7 สามารถเพิ่มเพื่อนในเว็บได้

1.3.1.8 สามารถสร้างกลุ่มและเชิญเชิญเพื่อนที่มีเข้าร่วมกลุ่ม (เพื่อให้สามารถสร้างกิจกรรมแบบกลุ่ม โดยง่ายและสะดวกมากยิ่งขึ้น)

1. กรอกชื่อกลุ่ม
2. กรอกรายละเอียดกลุ่ม
3. Upload รูปภาพ Profile ของกลุ่ม

1.3.1.9 การยืนยันตัวตน

1. กรอกหมายเลขบัตรประชาชน
2. กรอกชื่อ-นามสกุล
3. Upload รูปภาพบัตรประชาชน

1.3.1.10 การตรวจสอบหน้าโปรไฟล์

1. สามารถตรวจสอบข้อมูลส่วนตัว
2. สามารถตรวจสอบหรือดูเพื่อนทั้งหมดที่มี
3. สามารถตรวจสอบหรือดูกลุ่มที่มี
4. สามารถดูกิจกรรมล่าสุดที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่

1.3.1.11 สามารถแจ้งเตือนเกี่ยวกับกิจกรรมได้

1.3.1.12 การเพิ่มเพื่อน

1. สามารถค้นหาชื่อเพื่อน
2. สามารถกดเพิ่มเพื่อน
3. สามารถกดเพิ่มเพื่อน
4. สามารถกดลบเพื่อน

1.3.1.13 การแชทสนทนา

1. สามารถแชทกับเพื่อนที่มี
2. สามารถแชทกระดานกลุ่มที่มี

1.3.2 ผู้ดูแลระบบ (Admin)

1.3.2.1 Login เข้าสู่ระบบ (กรอก Username และ Password)

1.3.2.2 ตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้

1. การตรวจสอบข้อมูลส่วนตัวทั่วไปของผู้ใช้
2. การตรวจสอบข้อมูลการยืนยันตัวตนของผู้ใช้ที่ได้ทำการยืนยันตัวตน เพื่อที่จะสร้าง กิจกรรมได้ สามารถเลือกอนุมัติและ ไม่อนุมัติได้

3. ลบหรือ บล็อกผู้ใช้ได้

1.3.2.3 ตรวจสอบกิจกรรม

1. สามารถตรวจสอบการแจ้งปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ
2. สามารถตรวจสอบกิจกรรมต่างๆตามหมวดหมู่
3. สามารถแจ้งเตือนเกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ
4. สามารถลบหรือ บล็อกกิจกรรมนั้นๆ

1.3.2.4 ตรวจสอบกลุ่มต่างๆ

1. สามารถลบกลุ่มนั้นๆ ออก
2. สามารถตรวจสอบรายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่มนั้นๆ

1.3.3 ขอบเขตของระบบ

ระบบสามารถทำการ Update ข้อมูลบาง Feature ให้เป็นในรูปแบบ Realtime ได้ และสามารถ จัดหมวดหมู่แจ้งเตือนกิจกรรมใหม่ๆ ได้อย่างง่ายดาย

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้มีเว็ปการจัดการสร้างกิจกรรมและการประกาศข่าวกิจกรรม ทำให้ตอบโต้ของ ผู้คนที่สนใจในการจัดอีเวนต์กิจกรรมต่างๆ รวมทั้งยังตอบโต้กับผู้คนที่จัดงานสัมมนาอีกด้วย

1.4.2 ผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาและเพิ่มทักษะในการพัฒนาโปรแกรมไม่ว่าจะเป็น Web Site รวมทั้งการเพิ่มทักษะในการออกแบบ โครงสร้าง API อีกด้วย

1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินปริญญานิพนธ์

1.5.1 การรวบรวมความต้องการและการศึกษาข้อมูล (Detailed Study)

ทางผู้จัดทำได้ทำการศึกษาระบบงานของ Platform ต่างๆที่เกี่ยวกับระบบการสร้าง Event ต่างๆ ที่มีทั้งระบบ Application หรือ Website โดยการนำเอา Feature ต่างๆของระบบเหล่านั้นมาวิเคราะห์ว่ามีข้อดี ข้อเสียอย่างไรบ้าง แล้วจึงนำมาปรับใช้กับระบบของเราโดยหลักๆ หากเป็น Platform อื่นๆ จะยังไม่มีมีการแยกประเภทกิจกรรมและการจัดกลุ่มอย่างชัดเจน เราจึงเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ และเอกสารต่าง ๆ เพื่อมาจัดทำระบบการสร้างกิจกรรมและการประกาศข่าว กิจกรรม เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งานมากขึ้น

1.5.2 การวิเคราะห์ระบบ (System Analysis)

นำข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รวบรวมมา มาทำการวิเคราะห์และวางแผนการปฏิบัติงาน เพื่อกำหนดขอบเขตของระบบและฟังก์ชันการทำงาน โดยนำเสนอผ่านแผนภาพไดอะแกรมต่างๆ ได้แก่ Use Case Diagram แสดงภาพรวมฟังก์ชันการทำงานทั้งหมด Sequence Diagram แสดง ขั้นตอนการทำงานของ Function Class Diagram แสดงองค์ประกอบคลาส และ Data Structure Tree วิเคราะห์

อัลกอริทึมที่จะนำมาใช้ในระบบแนะนำตามความชอบของแต่ละบุคคล โดยได้กำหนดให้ผู้ใช้งานกำหนดประเภทของกิจกรรมที่ตนเองชอบ

1.5.3 การออกแบบระบบ (System Design)

เป็นการออกแบบส่วนต่าง ๆ เช่น ฐานข้อมูล การออกแบบหน้าจอให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ รวมถึงฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ที่จะใช้ในการจัดทำระบบ

1.5.3.1 ออกแบบสถาปัตยกรรมโดยใช้สถาปัตยกรรม MVC

1.5.3.2 ออกแบบโครงสร้างข้อมูลเป็นฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ (Relation Database) เป็นการเก็บข้อมูลในรูปของตาราง (Table) หลาย ๆ ตารางที่มีความสัมพันธ์กัน ในแต่ละตารางแบ่งออกเป็นแถว ๆ และในแต่ละแถวจะแบ่งเป็นคอลัมน์ (Column)

1.5.3.3 ออกแบบส่วน UI ในการติดต่อกับผู้ใช้ได้ มีการใช้ Plugin EJS ของ Node JS กับ Vue.js (CDN) และ Bootstrap CSS Framework เข้ามาพัฒนาหน้า Website โดยหลัก Vue.js จะเป็นส่วนกลางในการติดต่อสื่อสารระหว่าง Server กับ Client จะช่วยในการ Update ข้อมูลต่างๆในบางส่วน ส่วน Bootstrap CSS Framework จะช่วยในการทำหน้าตา UI ให้มีความสวยงาม และทำให้หน้าเว็บไซต์เป็นไปในรูปแบบ Responsive mobile UI อีกด้วย

1.5.4 การพัฒนาระบบ (System Development)

เป็นขั้นตอนในการพัฒนาระบบ โดยผู้จัดทำได้พัฒนาโปรแกรมเป็นในรูปแบบเว็บแอปพลิเคชัน โดยใช้ภาษา JavaScript และใช้โปรแกรม Visual Studio Code ในการเขียนชุดคำสั่งโดยการเขียนโปรแกรมแบบ Restful API โดยใช้ JavaScript Framework ที่มีชื่อว่า Node.js เพื่อให้สามารถแยกส่วนกับการทำงานของส่วน API กับ UI อย่างสิ้นเชิง ในส่วนของ UI ก็จะเขียนเป็นภาษา JavaScript เช่นกัน โดยการใช้ Plugin EJS ของ Node.js และ Vue.js เข้ามาใช้ช่วยทำงานในบาง Feature ส่วนการจัดการฐานข้อมูลด้วยโปรแกรม MySQL บริหารจัดการข้อมูลด้วยภาษา SQL โดยนำข้อมูลทั้งหมด ที่ได้มาพัฒนาเป็นเว็บไซต์

1.5.5 การทดสอบระบบ (System Testing)

ในการทดสอบระบบขณะผู้จัดทำ ได้ทำการทดสอบพร้อมกับขั้นตอนของการเขียนชุดคำสั่ง โดยทำการทดสอบการทำงานฟังก์ชันย่อย (Unit Testing) โดยถ้าฟังก์ชันไม่สามารถทำงานได้ตามที่กำหนดจะทำการปรับแก้ทันที และทดสอบการทำงานร่วมกันระหว่างฟังก์ชันแต่ละ ฟังก์ชัน (Integration Testing) ว่าสามารถทำงานร่วมกัน สามารถส่งข้อความ (Message)ถึงกันได้ ถูกต้องหรือไม่ถ้าพบข้อผิดพลาดจะทำการปรับแก้ทันที

1.5.6 การจัดทำเอกสาร (Documentation)

เป็นการจัดทำเอกสารแนวทางในการจัดทำปริญญาบัตร โดยมีวิธีการและขั้นตอนการดำเนินการปริญญาบัตร เพื่อนำเสนอรายงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและเป็นคู่มือการใช้งานใช้อ้างอิงในอนาคต

1.6 แผนและระยะเวลาในการดำเนินการปริญญาบัตร

ตารางที่ 1.1 ระยะเวลาดำเนินงานปริญญาบัตร

กิจกรรม	ปี 2564					ปี 2565						
	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.
รวบรวมความต้องการ	←→											
วิเคราะห์ระบบงาน		←→										
ออกแบบระบบ			←→									
จัดทำระบบ					←→							
ทดสอบระบบและแก้ไข								←→				
จัดทำเอกสาร								←→				

1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาระบบ

1.7.1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

Notebook Asus FX504 GD Core i5-8500 Ram 16.00 GB

1.7.2 ซอฟต์แวร์ (Software)

1.7.2.1 ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 11 Home

1.7.2.2 โปรแกรม Visual Studio Code

1.7.2.3 เว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome และ Firefox

1.7.2.4 โปรแกรม Docker Desktop

1.7.2.5 โปรแกรม Windows Terminal

1.8 อุปกรณ์และเครื่องมือที่รองรับระบบ

1.8.1 ฮาร์ดแวร์ (Hardware)

1.8.1.1 อุปกรณ์เคลื่อนที่ Smart Phone หรือ Tablet ที่สามารถเชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ตได้

1.8.1.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ 1 เครื่อง หรือ Notebook ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

1.8.2 ซอฟต์แวร์ (Software)

1.8.2.1 ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 7, 8, 10, 11

1.8.2.2 เว็บเบราว์เซอร์ Microsoft Edge, Google Chrome, Firefox, Opera

บทที่ 2

การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาปริญญาโทฉบับนี้คณะผู้จัดทำได้ทำการศึกษาข้อมูล แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นกรอบแนวทางในการพัฒนาระบบ ประกอบด้วย

2.1 สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)¹

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่จำเป็นต้องมีการสื่อสารข้อมูลถึงกันและกัน ในสมัยโบราณมนุษย์ได้มีการสื่อสารข้อมูลด้วยวิธีการที่ซับซ้อน เช่น การส่งข้อความผ่านนกพิราบเป็นต้น ต่อมาได้มีการปรับเปลี่ยนการสื่อสารข้อมูลเป็นการส่งผ่านจดหมาย โทรเลข โทรศัพท์จากนั้นเมื่อเข้าสู่ยุคที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตเข้ามา การสื่อสารข้อมูลของมนุษย์ก็ได้มีการปรับเปลี่ยนเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องกับอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น เช่น บริการ IRC (Internet Relay Chat) โปรแกรมพูดคุย (Chat Programs) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail หรือ Email) และเว็บบอร์ด (Web board) จนถึงปัจจุบัน มนุษย์ได้เริ่มมีการสื่อสารข้อมูลในชีวิตประจำวัน ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต (Social Media) สื่อสังคมออนไลน์ คือ สื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารผ่าน เครื่องมือออนไลน์ โดยสามารถสื่อสารกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร



รูปที่ 2.1 ภาพประกอบ Social Media

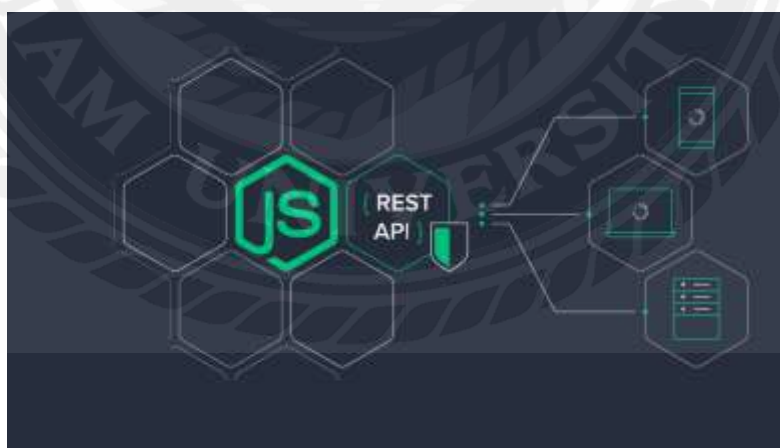
¹ <https://digimusketeers.co.th/blogs/online-marketing/what-is-social-media>

2.2 RESTful API²

RESTful API เป็นอินเทอร์เฟซที่ระบบคอมพิวเตอร์สองระบบใช้เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ทได้อย่างปลอดภัย แอปพลิเคชันทางธุรกิจส่วนใหญ่ต้องสื่อสารกับแอปพลิเคชันภายในอื่นๆ และของบุคคลที่สามเพื่อทำงานต่างๆ ตัวอย่างเช่น หากต้องการสร้างสลิปเงินเดือน ระบบบัญชีภายในของคุณต้องแบ่งปันข้อมูลกับระบบธนาคารของลูกค้าเพื่อออกใบแจ้งหนี้และสื่อสารกับแอปพลิเคชันบันทึกเวลาปฏิบัติงานภายใน โดยอัตโนมัติ โดย RESTful API รองรับการแลกเปลี่ยนข้อมูลนี้ เนื่องจากเป็นไปตามมาตรฐานการสื่อสารระหว่างซอฟต์แวร์ที่ปลอดภัย เชื่อถือได้ และมีประสิทธิภาพ

REST ย่อมาจาก Representational State Transfer (REST) เป็นสถาปัตยกรรมซอฟต์แวร์ที่กำหนดเงื่อนไขว่า API ควรทำงานอย่างไร โดยแต่แรกเริ่มนั้น มีการสร้าง REST ขึ้นเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการการสื่อสารบนเครือข่ายที่ซับซ้อน เช่น อินเทอร์เน็ต คุณสามารถใช้สถาปัตยกรรม REST เพื่อรองรับการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพสูงและเชื่อถือได้ในทุกระดับ คุณยังสามารถใช้และปรับเปลี่ยนสถาปัตยกรรมได้อย่างง่ายดาย โดยนำความสามารถในการมองเห็นและการเคลื่อนย้ายข้ามแพลตฟอร์มมาสู่ทุกระบบ API

นักพัฒนา API สามารถออกแบบ API ได้โดยใช้สถาปัตยกรรมต่างๆ โดย API ที่เป็นไปตามรูปแบบสถาปัตยกรรม REST เรียกว่า REST API บริการเว็บที่ใช้สถาปัตยกรรม REST เรียกว่าบริการเว็บ RESTful คำว่า RESTful API โดยทั่วไปหมายถึง API เว็บแบบ RESTful อย่างไรก็ตามคุณสามารถใช้คำว่า REST API และ RESTful API แทนกันได้



รูปที่ 2.2 ภาพประกอบ REST API

² <https://aws.amazon.com/th/what-is/restful-api/>

2.3 Node.js³

Node.js คือสภาพแวดล้อมการทำงานของภาษา JavaScript นอกเว็บเบราว์เซอร์ที่ทำงานด้วย V8 engine นั้นหมายความว่าเราสามารถใช Node.js ในการพัฒนาแอปพลิเคชันแบบ Command line แอปพลิเคชัน Desktop หรือแม้แต่เว็บเซิร์ฟเวอร์ได้ โดยที่ Node.js จะมี APIs ที่เราสามารถใชสำหรับทำงานกับระบบปฏิบัติการ เช่น การรับค่าและการแสดงผล การอ่านเขียนไฟล์ และการทำงานกับเน็ตเวิร์ก เป็นต้น

Node.js เป็น โปรแกรมที่สามารถใช้ได้ทั้งบน Windows, Linux และ Mac OS X นั้นหมายความว่าเราสามารถเขียนโปรแกรมในภาษา JavaScript และนำไปรันได้ทุกระบบปฏิบัติการที่สนับสนุน โดย Node.js นี้เป็นแนวคิดของการเขียนครั้งเดียวแต่ทำงานได้ทุกที่ (Write once, run anywhere)

Node.js ถูกพัฒนาขึ้นมาครั้งแรกโดยนักพัฒนาชาวอเมริกัน Ryan Dahl ในปี 2009 สำหรับใช้เป็นสภาพแวดล้อมเพื่อที่จะใช้ภาษา JavaScript ในการพัฒนาเว็บไซต์ในรูปแบบของ Server side ในช่วงแรกนั้น Node.js สนับสนุนการทำงานเพียงแค่บน Linux และ Mac OS X เท่านั้น และสำหรับ Windows นั้นถูกเพิ่มการสนับสนุนเข้ามาในภายหลัง แรงบันดาลใจในการสร้าง Node.js ขึ้นมาก็เพื่อใช้เป็นเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่สามารถรองรับจำนวนการใช้งานได้มากขึ้นกว่าเว็บเซิร์ฟเวอร์ในรูปแบบเดิมอย่าง Apache HTTP Server โดยใช้หลักของการเขียนโปรแกรมแบบ Asynchronous หรือ Non-blocking I/O ที่ใช้ฟังก์ชัน Callback และ Event loop ในการจัดการกับ Request แทนการสร้าง Thread และ Process ที่ต้องใช้ทรัพยากรของ Web Server เป็นจำนวนมาก



รูปที่ 2.3 สัญลักษณ์ของ Node.js

³ <http://marcuscode.com/tutorials/nodejs/introducing-nodejs>

2.4 Vue.js⁴

ในสายตาของคนทั่วไปมันคือ Angular ผสมกับ React เพื่อจัดการกับ Reactive Component หรือ คอมโพเนนต์อัจฉริยะที่สามารถอัปเดตตัวเองได้ แต่ในสายตาของผู้ใช้นั้น Vue.js คือ ศาสตร์องค์ที่สองเลยก็ว่าได้ คุณสมบัติของ Vue.js การจัดการประสิทธิภาพที่ดีกว่า -- Vue.js มีการทำงานแบบ reactive มันรู้ได้เองด้วยว่าจุดไหนของ template ควร render ใหม่หรือไม่ต้องทำอะไร ในเอกสารกล่าวว่ากระบวนการนี้ไม่จำเป็นต้องใช้ shouldComponentUpdate หรือ immutable เหมือน React แม้แต่น้อย Component System -- Vue.js มีความเหมือน React ตรงที่มีความเป็นคอมโพเนนต์ เราสามารถห่อหุ้มโค้ดของ UI Component ที่สัมพันธ์กันไว้ได้คอมโพเนนต์เดียวกันได้ เช่นเดียวกับ React สนับสนุนการใช้งาน JSX และ Hyperscript -- Vue.js นั้นดูยังไม่ก็คล้าย Angular มากกว่า React เพราะ template ของ Vue.js นั้นเป็น HTML-centric เหมือน Angular กล่าวคือ Vue.js เลือกใช้หนทางในการเพิ่มไวยากรณ์ใหม่ลงไป template เพื่อจัดการการแสดงผลหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ

JSX ของ React นั้นง่ายเพราะแทบไม่ต้องรู้อะไรนอกจาก JavaScript ลองเปรียบเทียบปุ่มกดใน JSX เราเพียงเขียนแค่ตามนี้ก็ได้แล้วสารพัดเครื่องมือจากตระกูล React -- Vue.js นั้นประพาศิตนดั่ง React นั่นคือสังคม React มีเครื่องมืออะไรที่แก่ก็จะมีเครื่องมือแบบนั้นเช่นกัน โค้ดที่ย้ายจาก React ไปใช้ Vue.js จึงประหนึ่งเหมือนอยู่บ้านตนเอง Vue.js มีเครื่องมืออะไรให้ใช้งานเพื่อสร้างแอปพลิเคชันที่ยิ่งใหญ่และใหญ่ยิ่งบ้าง มีดังต่อไปนี้

vue-cli Ember วี Angular วี เรา Vue ก็มีเหมือนกัน คือ ตัวช่วยสร้างโปรเจก

vue-router มันคือ react-router ผู้ช่วยจัดการ history และการเปลี่ยนไปมาระหว่างเพจ

vue-devtools คือ react-devtools

vue-loader คือ สิ่งที่ทำให้ Vue ใช้งานร่วมกับ Webpack ได้ครับ

vue-resource HTTP client สำหรับ Vue



รูปที่ 2.4 สัญลักษณ์ของ Vue.js

⁴ <https://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/5087-vue.html>

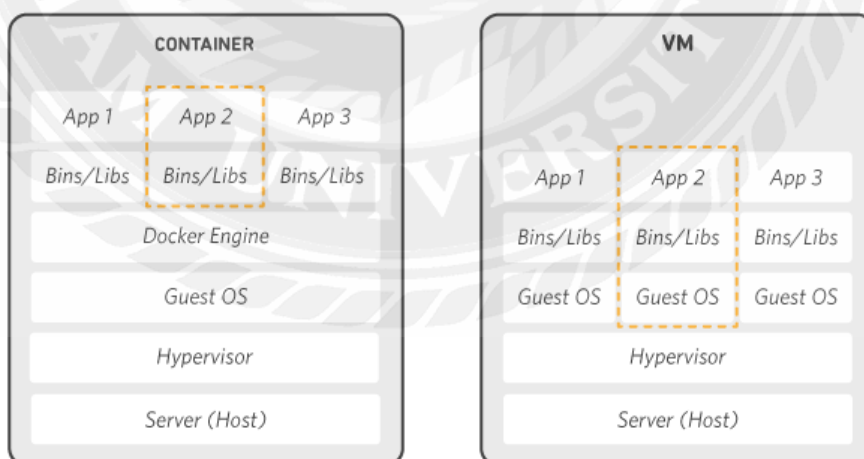
2.4 Docker⁵



รูปที่ 2.5 สัญลักษณ์ของ Docker

Docker คือแพลตฟอร์มซอฟต์แวร์ที่ช่วยให้คุณสร้าง ทดสอบ และติดตั้งแอปพลิเคชันใช้จริงได้อย่างรวดเร็ว Docker จะบรรจุซอฟต์แวร์ลงในหน่วยที่เป็นมาตรฐานเรียกว่า คอนเทนเนอร์ ซึ่งจะมีทุกสิ่งที่ซอฟต์แวร์ต้องใช้ในการเรียกใช้งาน รวมทั้งไลบรารี เครื่องมือสำหรับระบบโค้ด และรันไทม์ เมื่อใช้ Docker คุณสามารถติดตั้งใช้จริงและปรับขนาดแอปพลิเคชันให้เหมาะกับทุกสภาพแวดล้อมและทราบว่าโค้ดของคุณจะเรียกใช้ได้อย่างอย่างรวดเร็ว

Docker จะทำงานโดยการช่วยสร้างวิธีมาตรฐานในการเรียกใช้โค้ด Docker เป็นระบบปฏิบัติการสำหรับคอนเทนเนอร์ คอนเทนเนอร์จะจำลองระบบปฏิบัติการของเซิร์ฟเวอร์ ซึ่งคล้ายคลึงกับวิธีการที่เครื่องเสมือนจำลอง (ลดความจำเป็นในการจัดการโดยตรง) ฮาร์ดแวร์ของเซิร์ฟเวอร์ Docker ได้รับการติดตั้งลงบนแต่ละเซิร์ฟเวอร์และสร้างคำสั่งง่ายๆ ที่คุณสามารถใช้ในการสร้าง เริ่มต้น หรือหยุดคอนเทนเนอร์



รูปที่ 2.6 การทำงานของ Docker (เปรียบเทียบการทำงานระหว่าง Docker กับ VM)

⁵ <https://aws.amazon.com/th/docker>

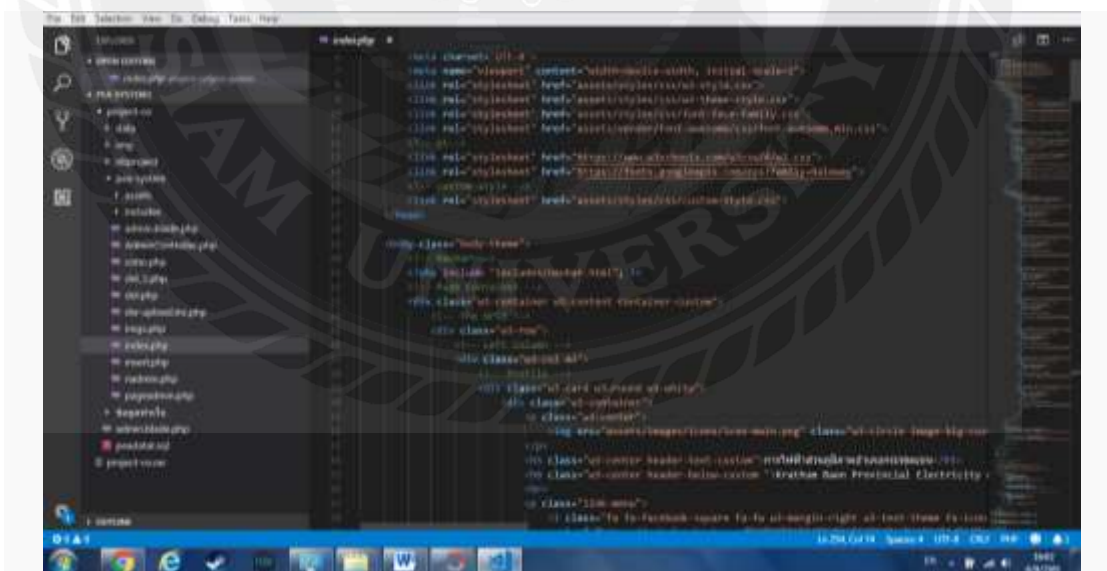
2.6 โปรแกรม Visual Studio Code⁶



รูปที่ 2.7 สัญลักษณ์ของโปรแกรม Visual Studio Code

Visual Studio Code หรือ VSCode เป็น โปรแกรม Code Editor ที่ใช้ในการแก้ไขและปรับแต่งโค้ด จากค่ายไมโครซอฟท์ มีการพัฒนาออกมาในรูปแบบของ OpenSource จึงสามารถนำมาใช้งานได้แบบฟรี ๆ ที่ต้องการความเป็นมืออาชีพ

ซึ่ง Visual Studio Code นั้น เหมาะสำหรับนักพัฒนาโปรแกรมที่ต้องการใช้งานข้ามแพลตฟอร์ม รองรับการใช้งานทั้งบน Windows, macOS และ Linux สนับสนุนทั้งภาษา JavaScript, TypeScript และ Node.js สามารถเชื่อมต่อกับ Git ได้ นำมาใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน มีเครื่องมือส่วนขยายต่าง ๆ ให้เลือกใช้อย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็น 1.การเปิดใช้งานภาษาอื่น ๆ ทั้ง ภาษา C++, C#, Java, Python, PHP หรือ Go 2.Themes 3.Debugger 4.Commands เป็นต้น



รูปที่ 2.8 ตัวอย่างหน้าจอโปรแกรม Visual studio Code

⁶ <https://mindphp.com/บทความ/microsoft/4829-visual-studio-code.html>

บทที่ 3

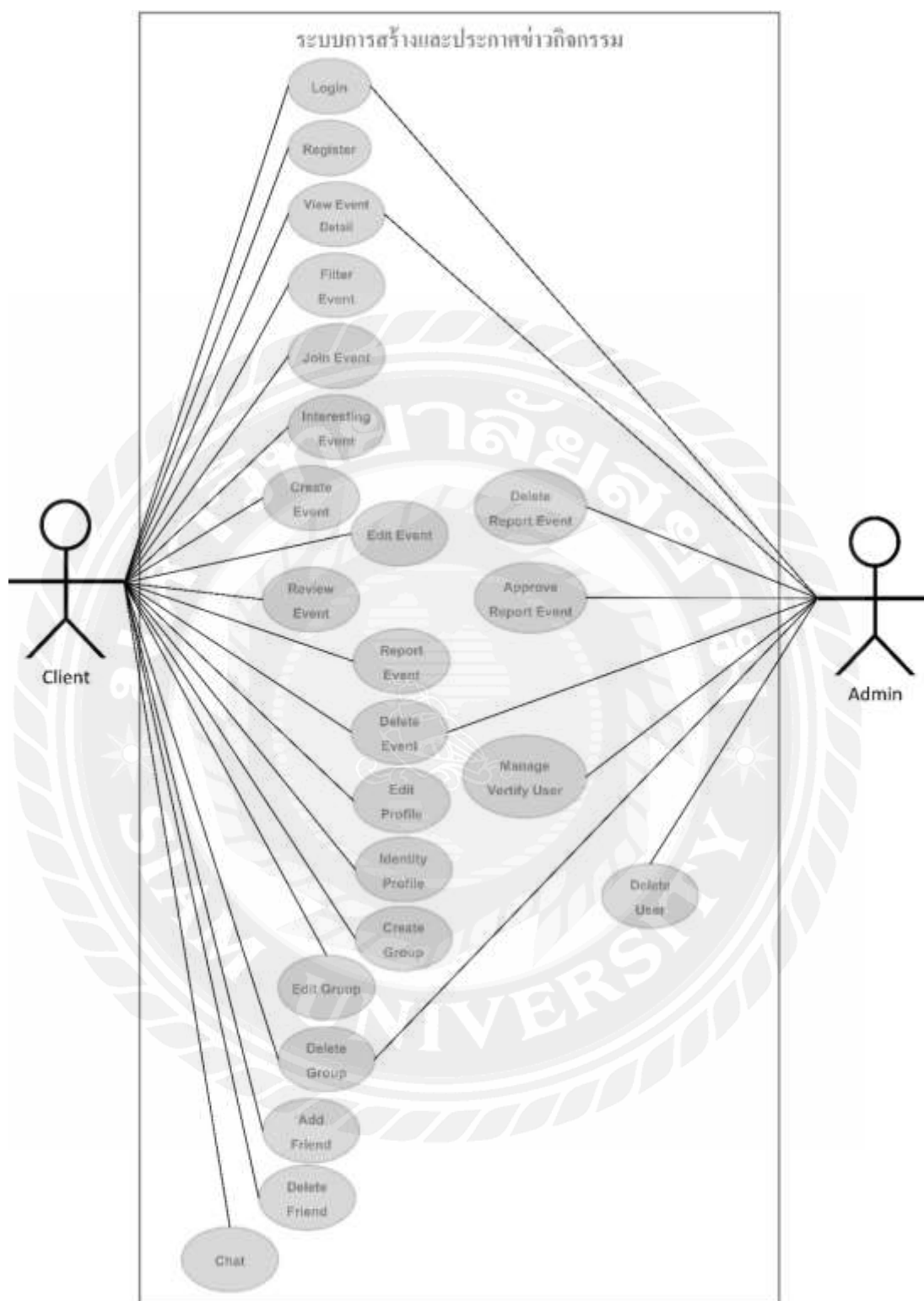
การวิเคราะห์และออกแบบระบบ

3.1 รายละเอียดของปฏิญานិพนธ์

เว็บ LanmarkPoint เป็นเว็บแอปพลิเคชันประเภทสื่อสังคมออนไลน์สำหรับคนรักการทำกิจกรรมต่างๆ และตอบ โจทย์สำหรับคนเน้นประกาศข่าวกิจกรรมและหาผู้ร่วมกิจกรรมหรือ สนใจ ในกิจกรรม โดยสามารถสร้างกิจกรรมตามความต้องการของผู้ใช้ได้ว่าจะอยากจะทำกิจกรรมประเภท ไหนอย่างไร ซึ่งผู้สร้างกิจกรรมสามารถกำหนดขอบเขตในการจัดกิจกรรมโดยการเลือกแสดงให้ เป็นรูปแบบไหนบ้าง อย่างเช่น อยากจะให้คนทั่วไปสามารถเข้าร่วมกิจกรรมเราได้ หรือ อยากให้ เฉพาะเพื่อนที่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ ก็สามารถกำหนดได้เหมือนกันและผู้เข้าร่วมหรือสนใจ กิจกรรมนั้นๆ ก็ยังสามารถติดตามการเคลื่อนไหวของกิจกรรมดังกล่าวได้ โดยระบบจะทำการ จัดเก็บกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้ใช้ได้ทำการเข้าร่วมหรือสนใจไว้อยู่ที่กิจกรรมของตน หากกิจกรรมที่เราได้ ทำการเข้าร่วมนั้นสิ้นสุดการจัดกิจกรรมลง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมก็สามารถรีวิวและแสดงความคิดเห็น ให้กิจกรรมนั้นได้ นอกจากนั้นผู้ใช้ทั่วไปยังสามารถแจ้ง Report เกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ ได้ ในกรณีที่ พบเห็นเนื้อหาหรือข้อมูลอะไรที่แปลกๆ เป็นต้น โดยจะส่งเรื่องไปที่ผู้ดูแลระบบ

ดังนั้นในการพัฒนาระบบ จะประกอบไปด้วยผู้ใช้งานที่เป็นได้ทั้งผู้สร้างกิจกรรมและ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้ใช้งานจะต้องลงทะเบียนเข้าใช้งานก่อน สำหรับครั้งแรกของการใช้งานเว็บ ผู้ใช้งานจะต้องทำการยืนยันตัวตนเพื่อที่จะให้สามารถสร้างกิจกรรมได้ หากผู้ใช้ไม่ได้ทำการยืนยัน ตัวตนก็จะไม่สามารถสร้างกิจกรรมได้ หรือหากผู้ใช้ไม่ประสงค์ที่จะสร้างกิจกรรมเองแต่เน้นการ เข้าร่วมกิจกรรมก็ไม่จำเป็นต้องทำการยืนยันตัวตนก็ได้ การยืนยันตัวตนก็จำเป็นต้องกรอกข้อมูล ชื่อ-นามสกุล, วันเดือนปีเกิด, เลขหน้าท้ายของประชาชนและ รูปภาพถ่ายคู่กับประชาชน หากผู้ใช้ ทำการยืนยันตัวตนแล้ว ระบบจะทำการส่งข้อมูลไปยังผู้ดูแลระบบ แล้วรอให้ผู้ดูแลระบบทำการ อนุมัติ ถ้าผู้ดูแลระบบได้ทำการอนุมัติ Account ผู้ใช้ดังกล่าวแล้ว ก็จะทำการสร้างกิจกรรมได้ นั้นเอง เว็บ Lanmark Point พัฒนาโดยใช้ Node.js ในการสร้าง Web Server และ RESTful API ซึ่ง จะเชื่อมต่อกับฐานข้อมูลที่เป็น MySQL maria DB ในส่วนของหน้าติดต่อกับผู้ใช้อีกจะเป็น EJS Plugin ของ Node.js และจะมี Vue.js CDN ที่จะมาช่วยทำ Data binding ในบาง Feature อีกด้วย

3.2 แสดงฟังก์ชันการทำงานของระบบด้วย Use Case Diagram



รูปที่ 3.1 Use Case Diagram ของแอปพลิเคชัน Lanmark Point

3.3 คำอธิบายรายละเอียดของ Use Case (Use Case Description)

ตารางที่ 3.1 แสดงรายละเอียดของ Use Case Login

Use Case Name	Login
Use Case ID	UC1
Brief Description	สำหรับยืนยันตัวตน โดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน เพื่อเข้าใช้งานเว็บ
Primary Actors	Client และ Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	จะต้องทำการลงทะเบียนก่อนเข้าใช้งาน
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานเข้าสู่ระบบเว็บ 2. ระบบจะแสดง Field สำหรับกรอกข้อมูลเพื่อเข้าสู่ระบบ โดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ถ้าผู้ใช้กรอกข้อมูล ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านไม่ถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบแสดงข้อความ ไม่สามารถเข้าสู่ระบบได้ 2.1.2 ผู้ใช้ต้องกรอกข้อมูล เพื่อเข้าสู่ระบบอีกครั้ง 2.2 ถ้าผู้ใช้กรอกข้อมูล ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ระบบแสดงหน้า Dashboard หลัก
Post Condition	เมื่อเข้าสู่ระบบสำเร็จ ระบบจะแสดงหน้า Dashboard หลัก
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.2 แสดงรายละเอียดของ Use Case Register

Use Case Name	Register
Use Case ID	UC2
Brief Description	สำหรับการลงทะเบียนเข้าใช้งานเว็บ
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานทำการลงทะเบียน 2. ผู้ใช้งานกรอกข้อมูลสำหรับลงทะเบียนผู้ใช้งาน ดังเช่น ชื่อ-นามสกุล อีเมล เบอร์โทร, วันเดือนปีเกิด, เพศ, ชื่อผู้ใช้และ รหัสผ่าน <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ถ้าผู้ใช้งานกรอกข้อมูลไม่ครบตามที่กำหนด <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบแสดงข้อความ การกรอกข้อมูลไม่ถูกต้อง 2.1.2 ระบบจะให้กรอกข้อมูลใหม่อีกครั้ง 2.2 ถ้าผู้ใช้งานกรอกข้อมูลครบตามที่กำหนด <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ถ้าผู้ใช้งานกรอก อีเมลหรือ ชื่อผู้ใช้ ซ้ำกับข้อมูลที่มีอยู่ในระบบแล้ว <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1.1.1 ระบบจะแสดงข้อความ อีเมลหรือชื่อผู้ใช้มีอยู่ในระบบแล้ว 2.2.1.1.2 ระบบจะให้ผู้ใช้กรอกข้อมูลใหม่อีกครั้ง 2.2.2 ถ้าผู้ใช้งานกรอกข้อมูลที่ไม่ซ้ำกับข้อมูลที่มีอยู่ในระบบแล้ว <ol style="list-style-type: none"> 2.2.2.1.1 ระบบจะทำการบันทึกข้อมูลลงฐานข้อมูล User แล้วไปแสดงหน้า Login
Post Condition	-
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.3 แสดงรายละเอียดของ Use Case View Detail Event

Use Case Name	View Detail Event
Use Case ID	UC3
Brief Description	สำหรับดูรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม
Primary Actors	Client และ Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกปุ่มดูรายละเอียดกิจกรรมจาก List กิจกรรม 2. ระบบจะแสดง Modal เกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ โดยจะแสดงข้อมูลดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ชื่อกิจกรรม 2.2 แสดง Tag กิจกรรมนั้น 2.3 แสดงจำนวนผู้เข้าร่วมและ ผู้สนใจ 2.4 แสดงภาพที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม 2.5 แสดงข้อมูลทั่วไป <ol style="list-style-type: none"> 2.5.1 แสดงสถานที่จัดกิจกรรม แสดงชื่อสถานที่และ Map Location 2.5.2 วันเวลาเริ่มและสิ้นสุดของกิจกรรม 2.5.3 วันที่สร้างกิจกรรม 2.5.4 แสดงประเภทกิจกรรมและ การแสดงกิจกรรมแบบไหน 2.5.5 แสดง List ข้อมูลของ User ที่เป็นสมาชิกที่เข้าร่วมและสนใจกิจกรรม 2.5.6 ถ้ากิจกรรมนั้นสิ้นสุดไปแล้ว จะแสดงข้อมูลรีวิว เช่น Ranking และแสดง List ข้อความของสมาชิกที่เข้ามารีวิว 2.6 แสดงรายละเอียดเนื้อหากิจกรรมนั้นๆ
Post Condition	-
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.4 แสดงรายละเอียดของ Use Case Filter Event

Use Case Name	Filter Event
Use Case ID	UC4
Brief Description	สำหรับการกรองข้อมูลการเพื่อแสดงกิจกรรมในเมนู กิจกรรมของฉัน
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกปุ่มเมนูบน Header ของเว็บที่มีชื่อว่าการกรองกิจกรรม 2. ระบบจะแสดง Modal การกรองข้อมูลกิจกรรม <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ระบบจะมี Check Box ให้เลือกการแสดงผลตามที่ต้องการ จะมีให้เลือก กรองแสดงกิจกรรม, กรองเฉพาะกิจกรรมที่สร้างเอง, กรองเฉพาะกิจกรรมที่สนใจและ กรองเฉพาะกิจกรรมที่เข้าร่วม 3. ผู้ใช้บันทึกข้อมูลการเปลี่ยนแปลง ระบบจะทำการ Update ข้อมูล Filter จากนั้นระบบจะทำการ Reload Page ใหม่
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.5 แสดงรายละเอียดของ Use Case Join Event

Use Case Name	Join Event
Use Case ID	UC5
Brief Description	สำหรับการเข้าร่วมกิจกรรม
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกปุ่ม Join จาก List ของกิจกรรมนั้นๆ 2. ระบบจะทำการตรวจสอบว่ากิจกรรมนี้สมาชิกเต็มหรือยัง <ol style="list-style-type: none"> 2.1 กิจกรรมผู้เข้าร่วมเต็มจำนวนแล้ว <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบจะแจ้งเตือนเป็น Modal ว่ากิจกรรมนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเต็มแล้ว 2.2 กิจกรรมยังไม่เต็มจำนวน <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ระบบจะทำการบันทึกข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมในฐานข้อมูล Member Event แล้วทำการ Reload Page ใหม่เพื่อ Update ข้อมูลกิจกรรม
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.6 แสดงรายละเอียดของ Use Case Interesting Event

Use Case Name	Interesting Event
Use Case ID	UC6
Brief Description	สำหรับความสนใจในกิจกรรม
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกปุ่ม Interesting จาก List ของกิจกรรมนั้นๆ 2. ระบบจะทำการบันทึกข้อมูลผู้เข้าร่วมกิจกรรมในฐานข้อมูล Member Event แล้วทำการ Reload Page ใหม่เพื่อ Update ข้อมูลกิจกรรม
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.7 แสดงรายละเอียดของ Use Case Create Event

Use Case Name	Create Event
Use Case ID	UC7
Brief Description	สำหรับการสร้างกิจกรรม
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้ทำการเข้าสู่เมนูการสร้างกิจกรรม 2. ผู้สร้างกิจกรรมทำการกรอกข้อมูลกิจกรรมดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ประเภทกิจกรรมมี Check Box ให้เลือก <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 แบบสาธารณะ 2.1.2 แบบกลุ่ม 2.1.3 เฉพาะกลุ่มเพื่อน <ol style="list-style-type: none"> 2.1.3.1.1 จะมีให้เลือกแบบเพื่อน โดยจะเป็น List ข้อมูลเพื่อนที่มี แล้วทำการ Invite 2.1.3.1.2 จะมีให้เลือกแบบกลุ่ม โดยจะ List ข้อมูลกลุ่มที่มี แล้วทำการ Invite 2.2 เลือกการแสดงกิจกรรม Check Box <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 แบบสาธารณะ (ก็จะแสดงกิจกรรมแบบสาธารณะ) 2.2.2 แบบส่วนตัว (การจะแสดงเฉพาะกลุ่มเพื่อนของผู้ใช้) 2.3 กำหนดเพศ ชาย, หญิงและ ทั้งหมดเป็น Check Box ให้เลือก 2.4 กรอกชื่อกิจกรรม 2.5 กรอกประเภทกิจกรรม 2.6 Upload ภาพกิจกรรมหลักและ Upload ภาพกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง 2.7 กรอกชื่อสถานที่กิจกรรม 2.8 ปักจุดสถานที่จัดกิจกรรมใน Google Map ของระบบ 3. ทำการบันทึกข้อมูลกิจกรรมไปยังฐานข้อมูล Event และ Member Event
Post Condition	ระบบแสดงกิจกรรมที่หน้า กิจกรรมของฉัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.8 แสดงรายละเอียดของ Use Case Edit Event

Use Case Name	Edit Event
Use Case ID	UC8
Brief Description	สำหรับการแก้ไขเนื้อหากิจกรรม
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้ทำการคลิกแก้ไขกิจกรรมจาก List กิจกรรม 2. ผู้สร้างกิจกรรมแก้ไขชื่อ กิจกรรม, รายละเอียด, Tag และ รูปภาพเกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ 3. ทำการบันทึกข้อมูลกิจกรรมไปยังฐานข้อมูล Event และ Member Event
Post Condition	ระบบแสดงกิจกรรมที่หน้า กิจกรรมของฉัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.9 แสดงรายละเอียดของ Use Case Review Event

Use Case Name	Review Event
Use Case ID	UC9
Brief Description	สำหรับการรีวิวกิจกรรมที่เสร็จสิ้นแล้ว
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้ดูรายละเอียดกิจกรรมจาก List กิจกรรม 2. ผู้ใช้คลิกปุ่ม Comment ระบบจะแสดงเป็น Modal Comment 3. ผู้ใช้กด Like หรือ Dislike กรอกเนื้อหารีวิว และให้คะแนนเป็นดาวสูงสุดคือ 5 คะแนน 4. ทำการบันทึกข้อมูลกิจกรรมไปยังฐานข้อมูล Review Event
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.10 แสดงรายละเอียดของ Use Case Report Event

Use Case Name	Report Event
Use Case ID	UC10
Brief Description	สำหรับการรายงานกิจกรรม
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานรายละเอียดกิจกรรมจาก List กิจกรรม 2. ผู้ใช้คลิกปุ่ม Report ระบบจะแสดงเป็น Modal Report 3. ผู้ใช้กรอกชื่อเรื่องที่จะรายงาน และตามด้วยรายละเอียด 4. ทำการบันทึกข้อมูลกิจกรรมไปยังฐานข้อมูล Report Event
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.11 แสดงรายละเอียดของ Use Case Delete Event

Use Case Name	Delete Event
Use Case ID	UC11
Brief Description	สำหรับการลบกิจกรรมออก
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ดูแลรายละเอียดกิจกรรมจาก List กิจกรรม 2. ผู้ใช้คลิกปุ่ม Delete ระบบจะแสดงเป็น Modal Confirm Delete 3. ผู้ใช้กดปุ่มตกลงใน Modal Confirm Delete ระบบจะทำการลบ Event ในฐานข้อมูล Event 4. ทำการลบข้อมูลกิจกรรมในฐานข้อมูล Event
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าที่จจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.12 แสดงรายละเอียดของ Use Case Edit Profile

Use Case Name	Edit Profile
Use Case ID	UC12
Brief Description	สำหรับการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้คลิกปุ่มปลดล็อกแก้ไขข้อมูลส่วนตัว 2. ผู้ใช้กำหนดข้อมูลส่วนตัวต่างๆ ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Upload รูปภาพใหม่ <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 รูปภาพไม่อยู่ในรูปแบบ (JPG, PNG) <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1.1.1 แสดงข้อความว่าการ Upload ไม่สำเร็จ 2.1.2 รูปภาพขนาดเกิน 10 MB <ol style="list-style-type: none"> 2.1.2.1.1 แสดงข้อความว่า ไฟล์มีขนาดใหญ่เกินไป 2.1.3 ระบบให้ Upload รูปภาพใหม่อีกครั้ง 2.2 เปลี่ยนชื่อ-นามสกุล, เบอร์โทร, วันเดือนปีเกิด, เพศ ที่อยู่ใหม่ <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ถ้าผู้ใช้กรอกข้อมูลไม่ครบตามที่กำหนด <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1.1.1 ระบบแสดงข้อความ การกรอกข้อมูลไม่ถูกต้อง 2.2.1.1.2 ระบบจะให้กรอกข้อมูลใหม่อีกครั้ง 2.3 เปลี่ยนรหัสผ่านใหม่ กรอกรหัสผ่านใหม่และ ยืนยันรหัสผ่านใหม่ <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1 รหัสผ่านใหม่และยืนยันรหัสผ่านใหม่ไม่ตรงกัน <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1.1.1 แสดงข้อความว่ารหัสผ่านไม่ตรงกัน 2.3.2 รหัสผ่านใหม่และยืนยันรหัสผ่านใหม่ตรงกัน <ol style="list-style-type: none"> 2.3.2.1.1 ระบบทำการบันทึกรหัสผ่านใหม่ 3. ผู้ใช้ต้องกรอกรหัสผ่านเดิมเพื่อยืนยันในการแก้ไขข้อมูล <ol style="list-style-type: none"> 3.1 รหัสผ่านเดิมไม่ถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 ระบบแสดงข้อความรหัสผ่านไม่ถูกต้อง 3.1.2 ระบบให้กรอกรหัสผ่านใหม่อีกครั้ง 3.2 รหัสผ่านเดิมถูกต้อง <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 ระบบทำการบันทึกข้อมูลการเปลี่ยนแปลงทั้งหมด

Main	3.2.2 ระบบทำการ Update ข้อมูล User
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.13 แสดงรายละเอียดของ Use Case Identity Profile

Use Case Name	Identity Profile
Use Case ID	UC13
Brief Description	สำหรับการยืนยันตัวตนของผู้ใช้
Primary Actors	Client
Secondary Actors	Admin
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้คลิกปุ่มปลดล็อกแก้ไขข้อมูลส่วนตัว 2. ผู้ใช้ทำการกรอกข้อมูล ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 เลขหน้าบัตรประชาชน 2.2 เลขหลังบัตรประชาชน 2.3 Upload รูปภาพถ่ายคู่บัตรประชาชน 3. ระบบทำการ Update ข้อมูลสถานะการยืนยันตัวตนที่ฐานข้อมูล User 4. ระบบแจ้งเตือนการยืนยันตัวตนไปที่ระบบของผู้ดูแลระบบ 5. ผู้ดูแลระบบทำการตรวจสอบข้อมูลการยืนยันตัวตน <ol style="list-style-type: none"> 5.1 ผู้ดูแลระบบไม่อนุมัติ <ol style="list-style-type: none"> 5.1.1 กรอกรายละเอียดเหตุการณ์ไม่อนุมัติ 5.1.2 ระบบทำการ Update สถานะการยืนยันตัวตนเป็นไม่อนุมัติที่ฐานข้อมูล User 5.2 ผู้ดูแลระบบอนุมัติ <ol style="list-style-type: none"> 5.2.1 ระบบทำการ Update สถานะการยืนยันตัวตนเป็นอนุมัติที่ฐานข้อมูล User
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.14 แสดงรายละเอียดของ Use Case Create Group

Use Case Name	Create Group
Use Case ID	UC14
Brief Description	สำหรับการยืนยันตัวตนของผู้ใช้
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้งานคลิกเข้าไปที่เมนูการสร้างกลุ่มเพื่อน 2. ผู้ใช้ทำการกรอกข้อมูล ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Upload รูปภาพเกี่ยวกับกลุ่ม 2.2 กรอกชื่อกลุ่ม 2.3 กรอกรายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่ม 2.4 เชิญเพื่อนที่มีเข้าร่วมกลุ่ม 3. ระบบทำการบันทึกข้อมูลกลุ่มลงในฐานข้อมูล Group และ Member Group 4. ระบบทำการแจ้งเตือนไปยังเพื่อนที่ผู้ใช้ได้ทำการเชิญเข้ากลุ่ม 5. ผู้ที่ถูกเชิญทำการอนุมัติ <ol style="list-style-type: none"> 5.1 กดยินยอมเข้าร่วมกลุ่ม ระบบทำการ Update ข้อมูล Member Group 5.2 กดปฏิเสธเข้าร่วมกลุ่ม ระบบทำการลบข้อมูล Member Group ของผู้ที่ปฏิเสธ
Post Condition	เมื่อสร้างกลุ่มสำเร็จ ระบบจะไปแสดงหน้า กลุ่มของมัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.15 แสดงรายละเอียดของ Use Case Edit Group

Use Case Name	Edit Group
Use Case ID	UC15
Brief Description	สำหรับการลบกลุ่มออก
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้คลิกลบกลุ่มจาก List กลุ่มของ กลุ่มของ ฉัน 2. ระบบจะแสดง Modal Confirm เพื่อยืนยันการลบกลุ่ม <ol style="list-style-type: none"> 2.1 กดยืนยันการลบกลุ่ม <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบจะทำการ Delete กลุ่มออกจากฐานข้อมูล Group และ Member Group 2.1.2 ระบบทำการ Restart หน้าเพจเดิม 2.2 กดยกเลิกการลบกลุ่ม <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ปิด Modal Confirm ยืนยันการลบกลุ่ม
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.16 แสดงรายละเอียดของ Use Case Add Friend

Use Case Name	Add Friend
Use Case ID	UC16
Brief Description	สำหรับการเพิ่มเพื่อน
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้คลิกเข้าไปที่เมนูการเพิ่มเพื่อน ระบบจะแสดง List ข้อมูล User ทั้งหมด 2. ผู้ใช้ทำการค้นหาชื่อเพื่อน 3. ผู้ใช้กดปุ่มขอเป็นเพื่อน 4. ระบบทำการเพิ่มข้อมูล Member Friend ปรับเป็นสถานะการขอเป็นเพื่อน 5. ระบบทำการแจ้งเตือนการขอเป็นเพื่อน ไปยัง Account ของเพื่อนที่ผู้ใช้ได้ทำการขอเป็นเพื่อน 6. เพื่อนผู้ใช้รับการแจ้งเตือนการขอเป็นเพื่อนจาก Notification <ol style="list-style-type: none"> 6.1 เพื่อนผู้ใช้ทำการรับการเพิ่มเพื่อน <ol style="list-style-type: none"> 6.1.1 ระบบทำการ Update ข้อมูลสถานะ จากการขอเป็นเพื่อน ไป เป็นเพื่อนแล้วในฐานข้อมูล Member Friend 6.2 เพื่อนผู้ใช้ทำการปฏิเสธการขอเป็นเพื่อน <ol style="list-style-type: none"> 6.2.1 ระบบทำการ Delete ข้อมูลใน Member Friend ออก
Post Condition	ระบบทำการเปลี่ยนปุ่มสถานะ “เพิ่มเพื่อน” เป็นข้อความ “ส่งคำขอแล้ว” แทน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.17 แสดงรายละเอียดของ Use Case Delete Friend

Use Case Name	Delete Friend
Use Case ID	UC17
Brief Description	สำหรับการลบเพื่อน
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้คลิกลบกลุ่มจาก List เพื่อนของเพื่อน ของมัน 2. ระบบจะแสดง Modal Confirm เพื่อยืนยันการลบเพื่อน <ol style="list-style-type: none"> 2.1 กดยืนยันการลบเพื่อน <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบจะทำการ Delete เพื่อนออกจากฐานข้อมูล Member Friend 2.1.2 ระบบทำการ Restart หน้าเพจเดิม 2.2 กดยกเลิกการลบกลุ่ม <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ปิด Modal Confirm ยืนยันการลบเพื่อน
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.18 แสดงรายละเอียดของ Use Case Chat

Use Case Name	Chat
Use Case ID	UC18
Brief Description	สำหรับการเพิ่มเพื่อน
Primary Actors	Client
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ใช้ที่เป็นคนส่งข้อความ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้คลิกปุ่ม Chat จาก List เพื่อน หรือ List กลุ่ม 1.2 ผู้ใช้ทำการพิมพ์ข้อความแล้วทำการกดส่งใน Direct Message ของเพื่อนหรือกลุ่ม 1.3 ระบบทำการส่งข้อมูล Username, วันเวลา และ ข้อความ ไปยังเพื่อนที่ส่งหาหรือกลุ่ม 1.4 ระบบทำการบันทึกข้อมูลการ Chat ลงในฐานข้อมูล Chat Message 2. ผู้ใช้ที่เป็นคนรับข้อความ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ใช้ได้รับข้อความจากการแจ้งเตือน 2.2 ผู้ใช้ที่ได้รับข้อความทำการคลิกเข้าไปที่ Direct Message ระบบทำการเข้าไปยังหน้า Chat Board 2.3 ระบบทำการ Update สถานการณ์แชทเป็น “อ่านแล้ว” ในฐานข้อมูล Chat Message
Post Condition	ระบบทำการเพิ่มข้อมูลใหม่ใน Direct Message และแจ้งเตือน Notification
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.19 แสดงรายละเอียดของ Use Case Delete User

Use Case Name	Delete User
Use Case ID	UC19
Brief Description	สำหรับการลบผู้ใช้ทั่วไป
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ดูแลระบบคลิกลบผู้ใช้จาก List ตารางผู้ใช้ทั้งหมด 2. ระบบจะแสดง Model Confirm เพื่อยืนยันการลบผู้ใช้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 กดยืนยันการลบผู้ใช้ <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบจะทำการ Delete ผู้ใช้ออกจากฐานข้อมูล User Member Friend, Member Group 2.1.2 ระบบทำการ Restart หน้าเพจเดิม 2.2 กดยกเลิกการลบผู้ใช้ <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ปิด Modal Confirm ยืนยันการลบเพื่อน
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

ตารางที่ 3.20 แสดงรายละเอียดของ Use Case Manage Verify User

Use Case Name	Manage Verify User
Use Case ID	UC20
Brief Description	สำหรับการตรวจสอบอนุมัติการยืนยันตัวตนของผู้ใช้
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มที่ผู้ดูแลระบบทำการตรวจสอบข้อมูลผู้ใช้จากตารางการยืนยันตัวตน 2. ผู้ดูแลระบบทำการคลิกเข้าไปดูโปรไฟล์ของผู้ใช้ 3. ระบบทำการแสดงหน้า Profile ข้อมูลของผู้ใช้และข้อมูลการยืนยันตัวตน <ol style="list-style-type: none"> 3.1 ผู้ดูแลระบบทำการอนุมัติข้อมูลการยืนยันตัวตนผู้ใช้ <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 ระบบทำการ Update ข้อมูลสถานะของผู้ใช้เป็นอนุมัติแล้ว 3.1.2 ระบบทำการ Reload หน้าแล้วแสดง Alert Success 3.2 ผู้ดูแลระบบทำการไม่อนุมัติข้อมูลการยืนยันตัวตนผู้ใช้ <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 ผู้ดูแลระบบกรอกเหตุผลของการไม่อนุมัติ 3.2.2 ระบบทำการ Update ข้อมูลสถานะของผู้ใช้เป็น ไม่อนุมัติ 3.2.3 ระบบทำการ Reload หน้าแล้วแสดง Alert Danger
Post Condition	-
Alternative Flows	-

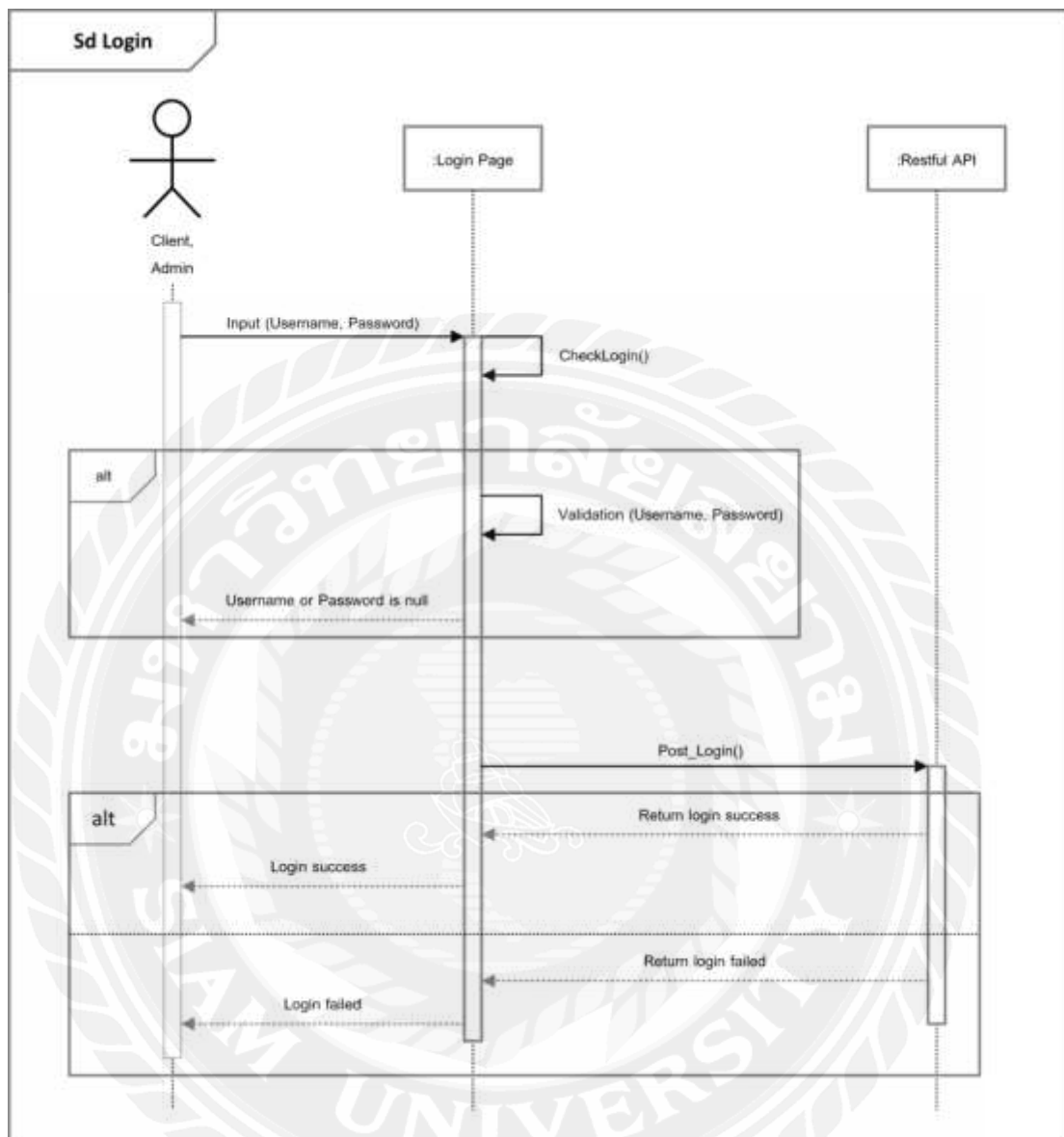
ตารางที่ 3.21 แสดงรายละเอียดของ Use Case Manage Approve Report Event

Use Case Name	Approve Report Event
Use Case ID	UC21
Brief Description	สำหรับการตรวจสอบอนุมัติการรายงานของกิจกรรม
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มที่ผู้ดูแลระบบทำการตรวจสอบข้อมูลการรายงานจากตารางการรายงานกิจกรรม 2. ผู้ดูแลระบบคลิกตั้งค่าการรายงานจาก List การรายงาน 3. ระบบทำการแสดง Modal ตั้งค่าการรายงานกิจกรรม 4. ผู้ดูแลระบบทำการกำหนดค่าการรายงาน <ol style="list-style-type: none"> 4.1 เลือกจาก Select Option เป็นไม่อนุมัติการรายงาน 4.2 เลือกจาก Select Option เป็นอนุมัติการรายงาน 5. ผู้ดูแลระบบทำการกดปุ่มบันทึกการเปลี่ยนแปลง 6. ระบบทำการ Update สถานะข้อมูลการ Report 7. ระบบทำการ Reload ตารางข้อมูลการรายงาน
Post Condition	-
Alternative Flows	-

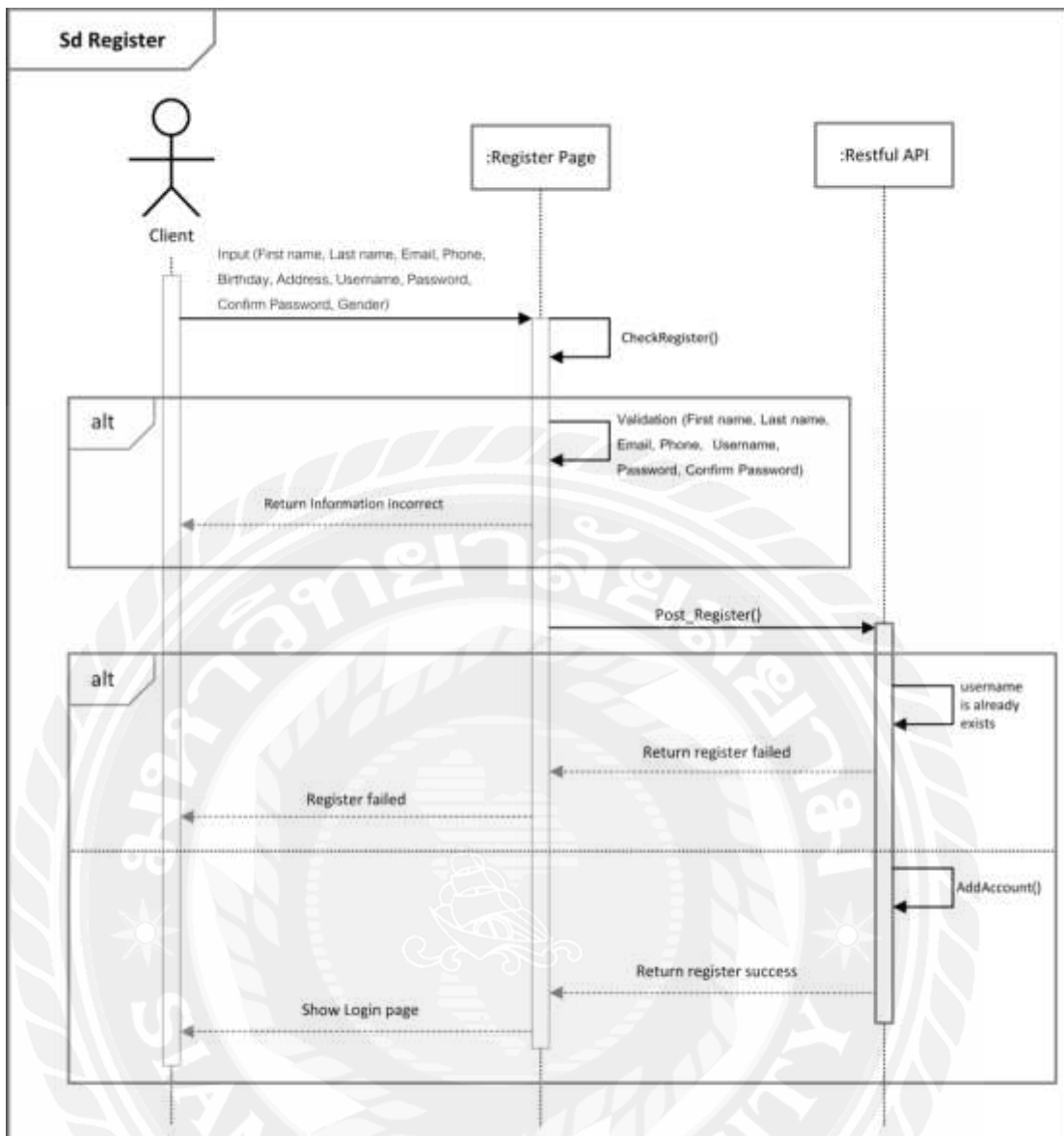
ตารางที่ 3.22 แสดงรายละเอียดของ Use Case Delete Report Event

Use Case Name	Delete Report Event
Use Case ID	UC22
Brief Description	สำหรับการลบการรายงานของกิจกรรม
Primary Actors	Admin
Secondary Actors	-
Preconditions	-
Main	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use Case จะเริ่มเมื่อผู้ดูแลระบบคลิกลบรายงานกิจกรรมจากตารางการรายงานกิจกรรม 2. ระบบจะแสดง Modal Confirm เพื่อยืนยันการลบรายงาน <ol style="list-style-type: none"> 2.1 กดยืนยันการลบรายงาน <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 ระบบจะทำการ Delete รายงานออกจากฐานข้อมูล Report 2.1.2 ระบบทำการ Restart หน้าเพจเดิม 2.2 กดยกเลิกการลบรายงาน <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 ปิด Modal Confirm ยืนยันการลบรายงาน
Post Condition	ระบบทำการ Reload Page หน้าปัจจุบัน
Alternative Flows	-

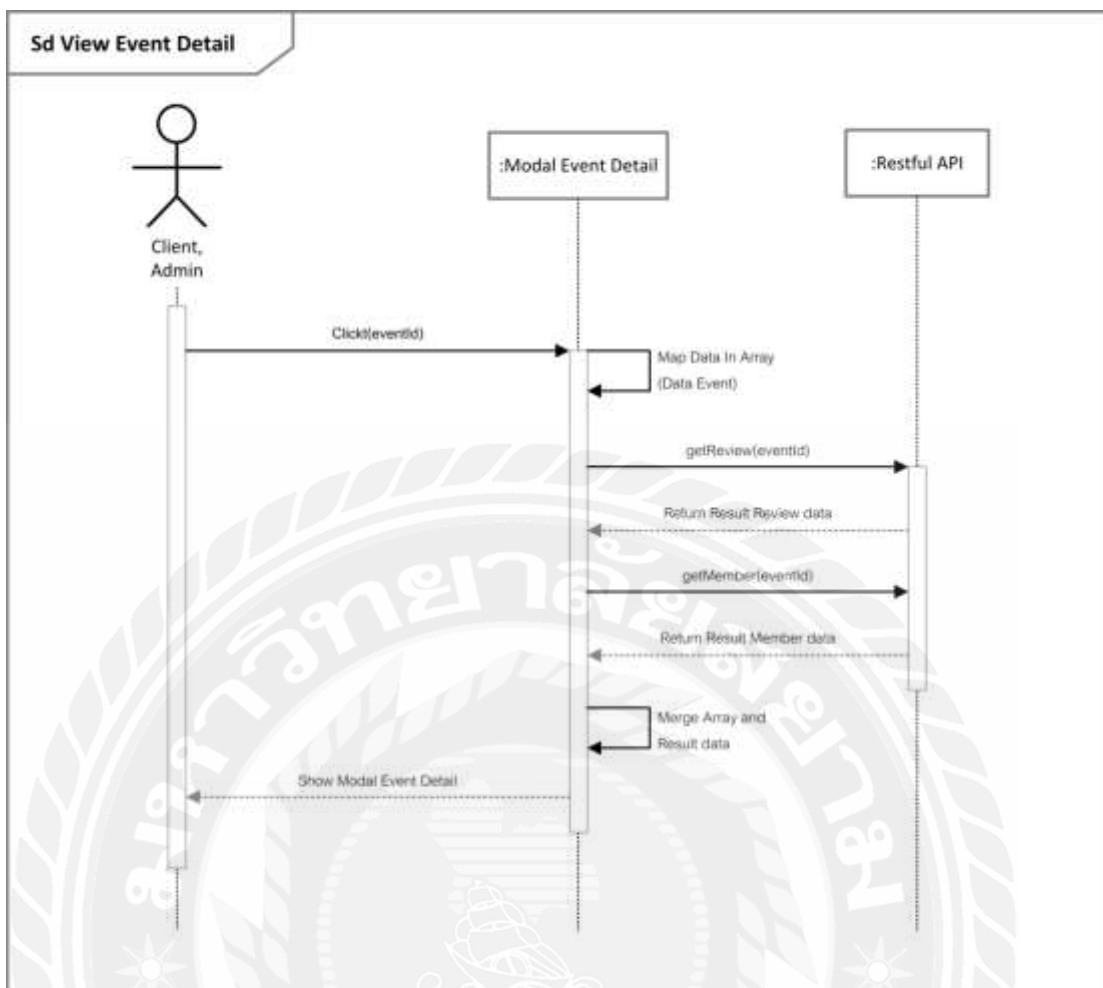
3.4 แสดงขั้นตอนการทำงานของฟังก์ชันด้วย Sequence Diagram



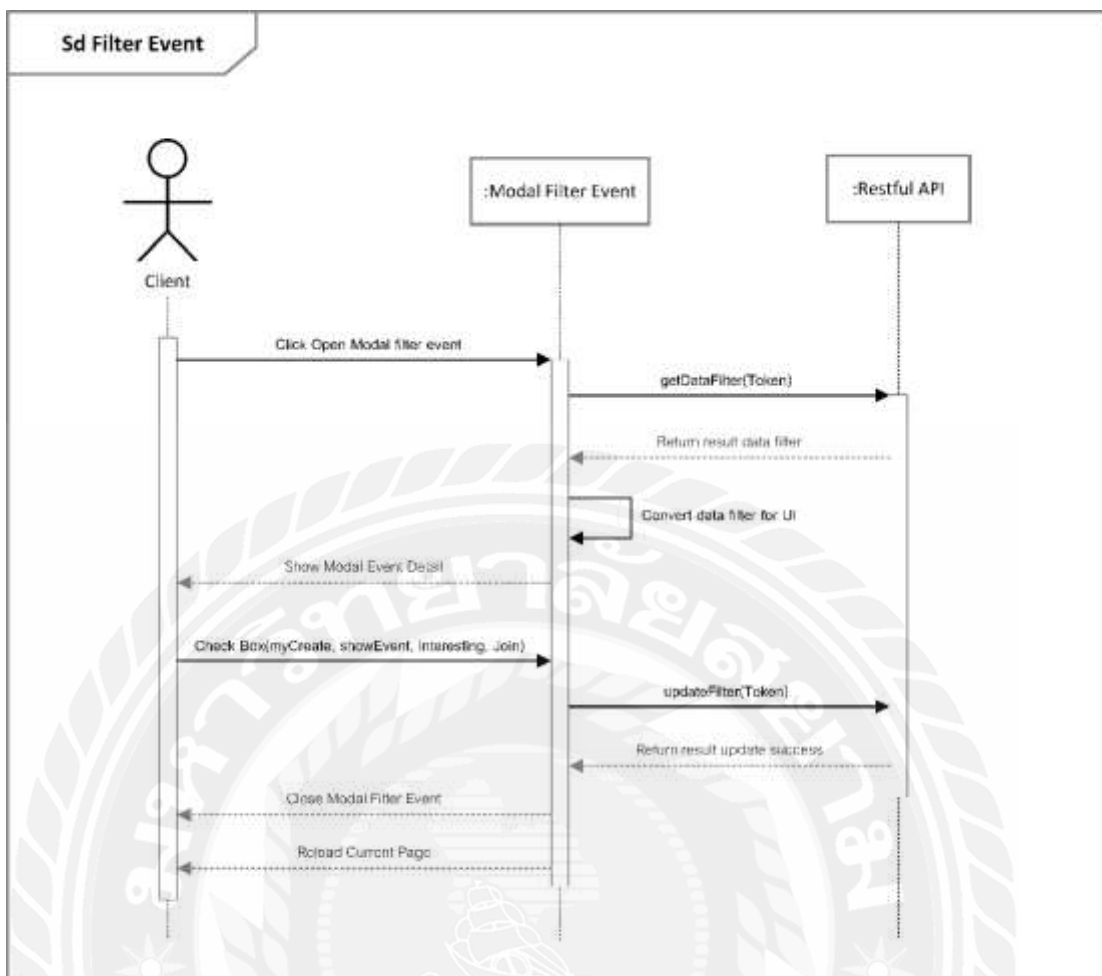
รูปที่ 3.2 Sequence diagram : Login



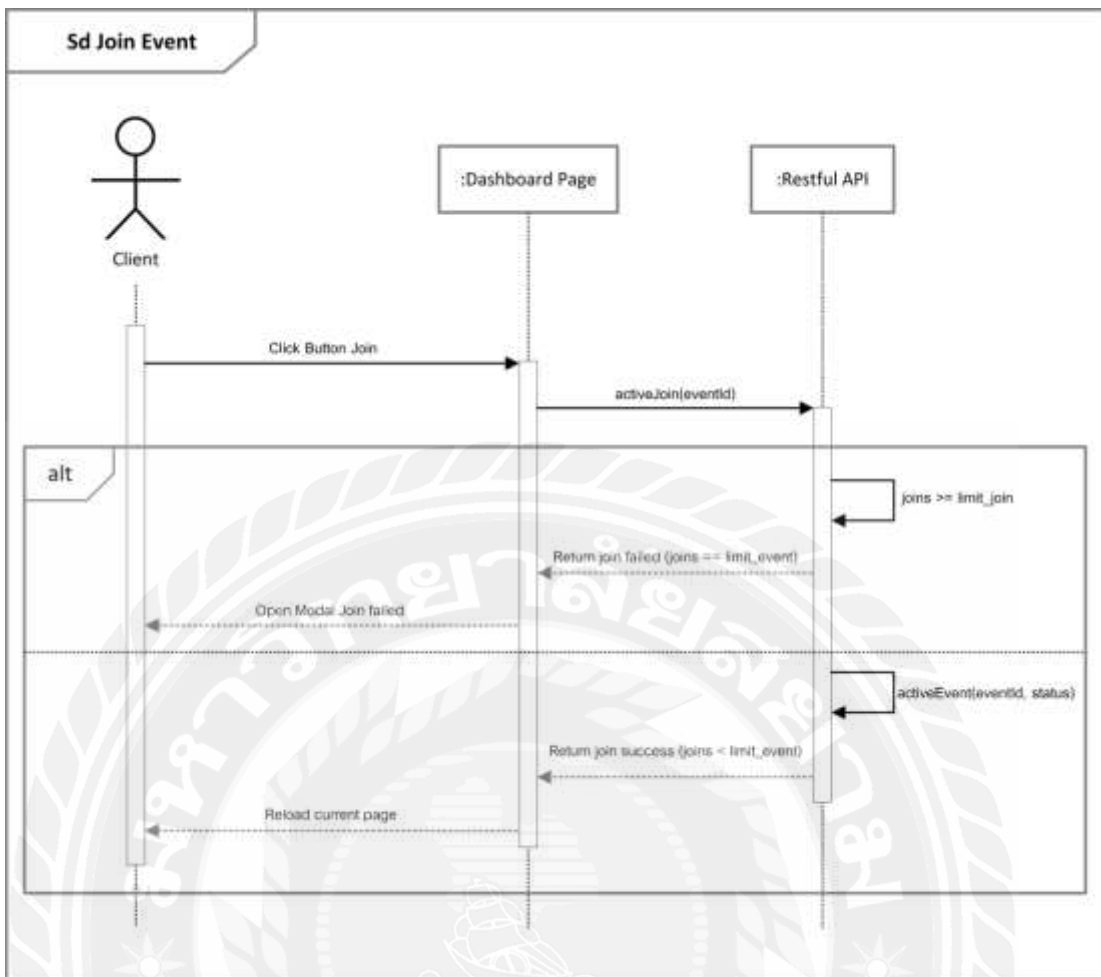
รูปที่ 3.3 Sequence diagram : Register



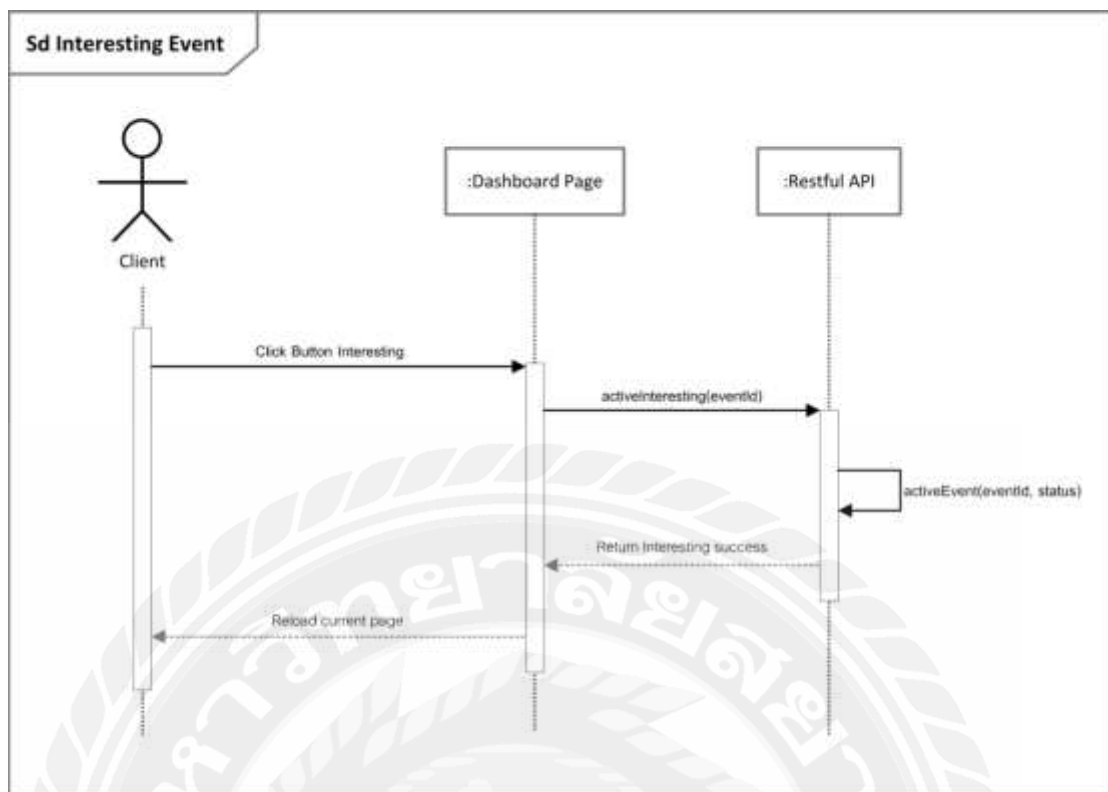
รูปที่ 3.4 Sequence diagram : View Event Detail



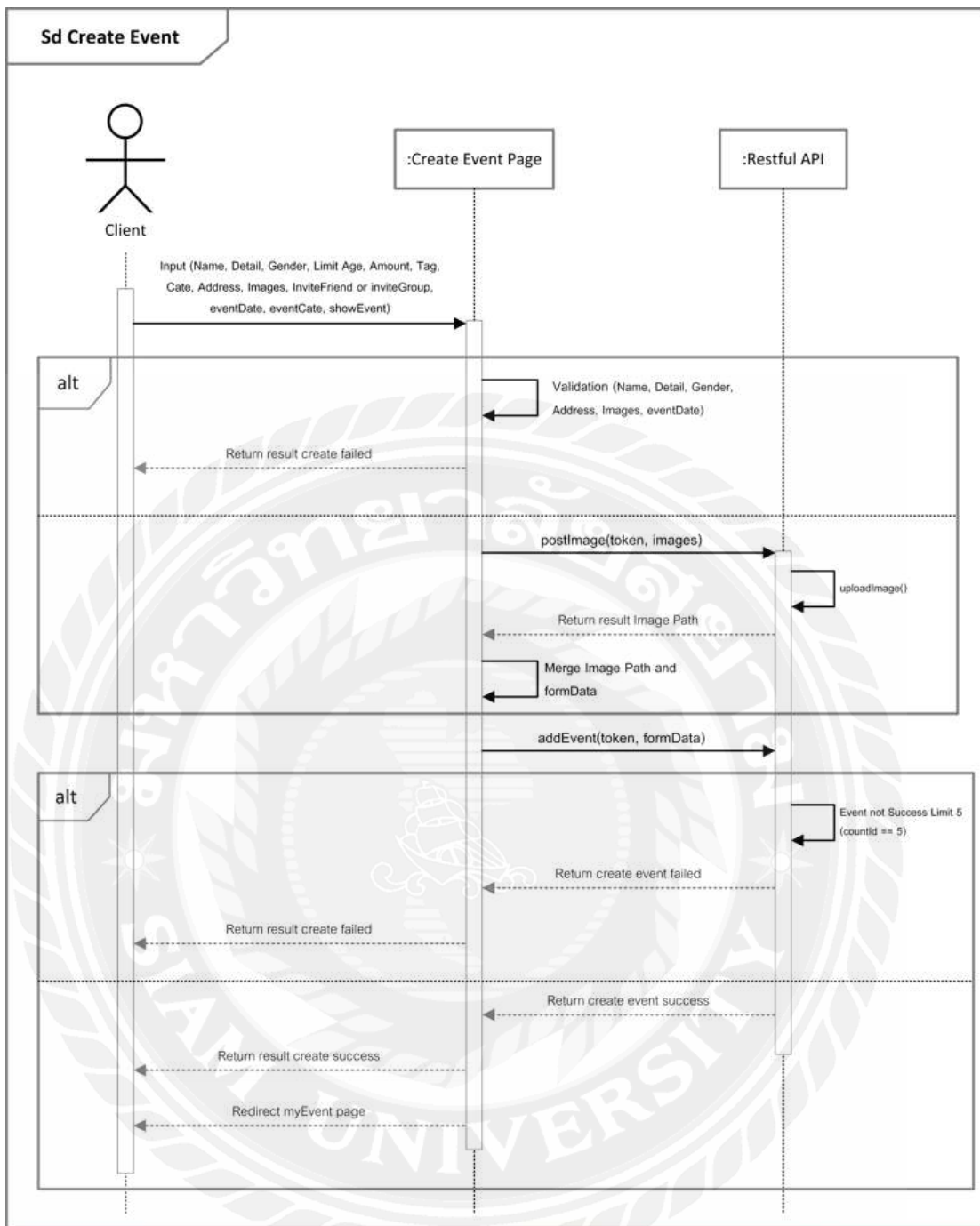
รูปที่ 3.5 Sequence diagram : Filter Event



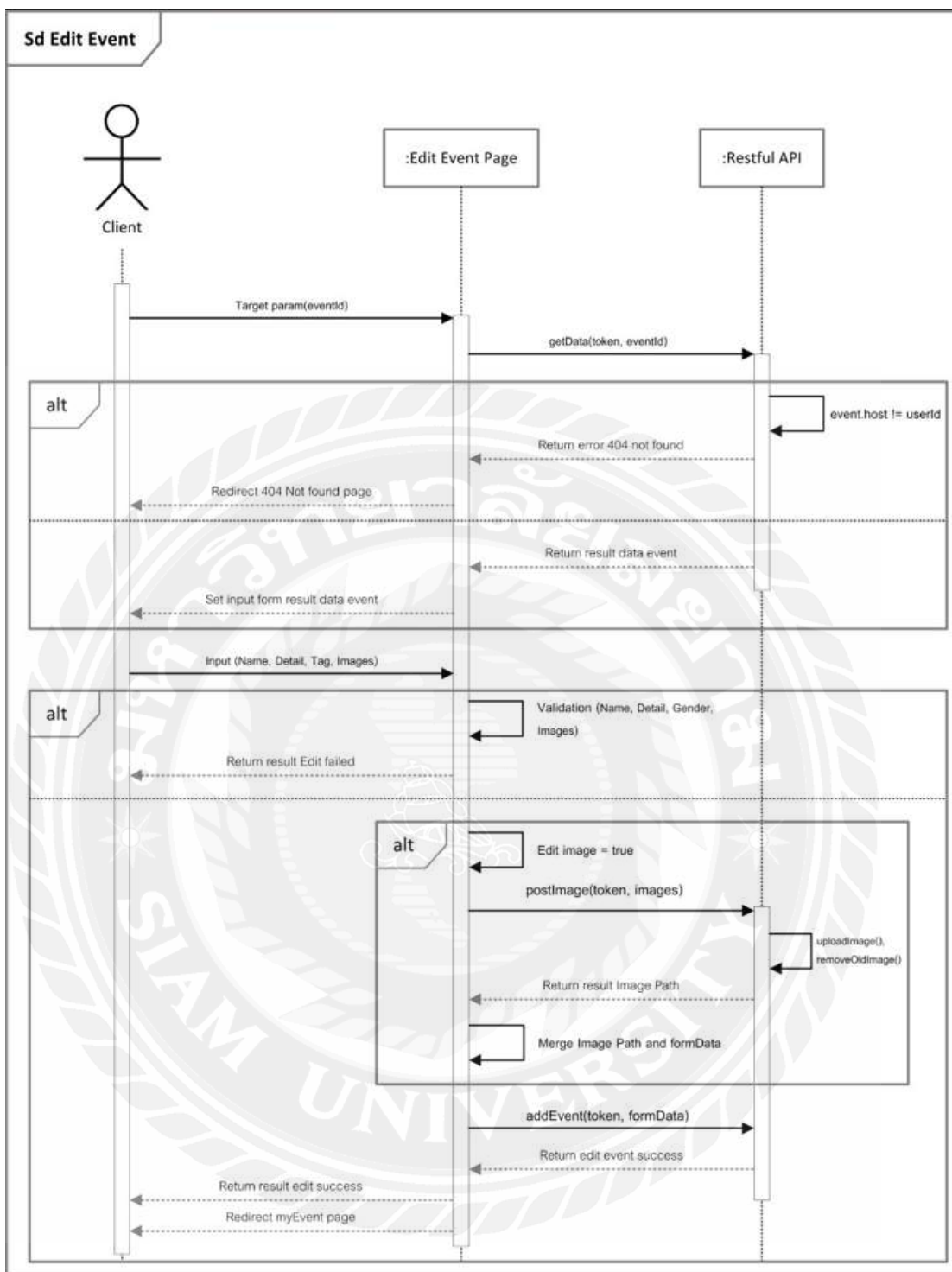
รูปที่ 3.6 Sequence diagram : Join Event



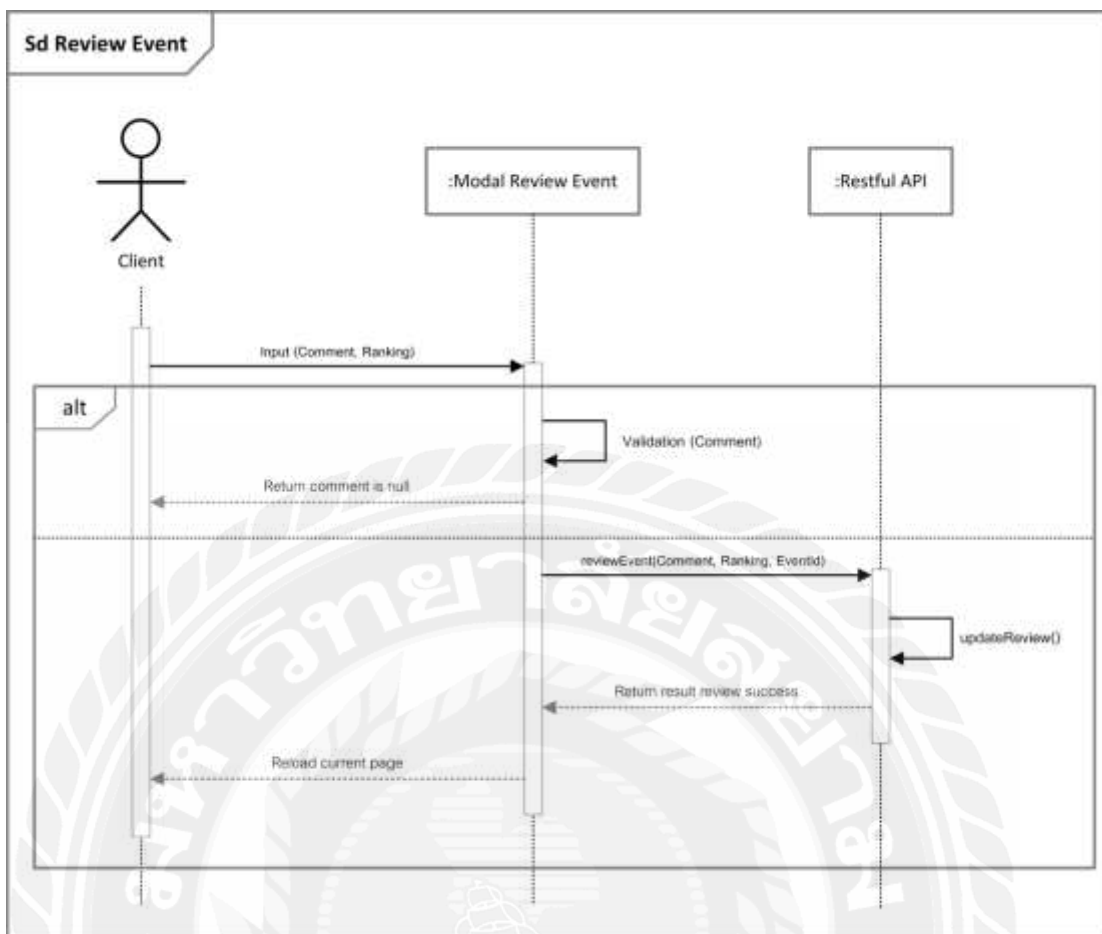
รูปที่ 3.7 Sequence diagram : Interesting Event



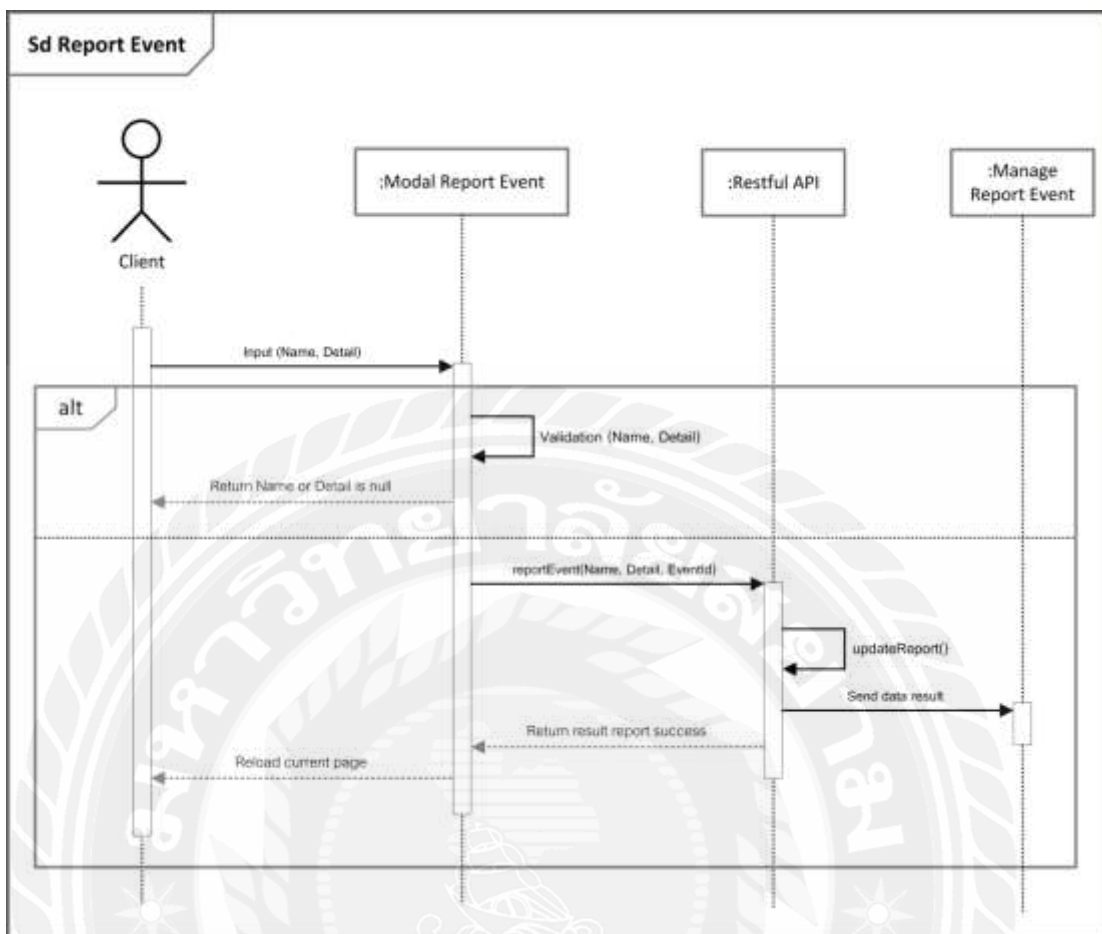
รูปที่ 3.8 Sequence diagram : Create Event



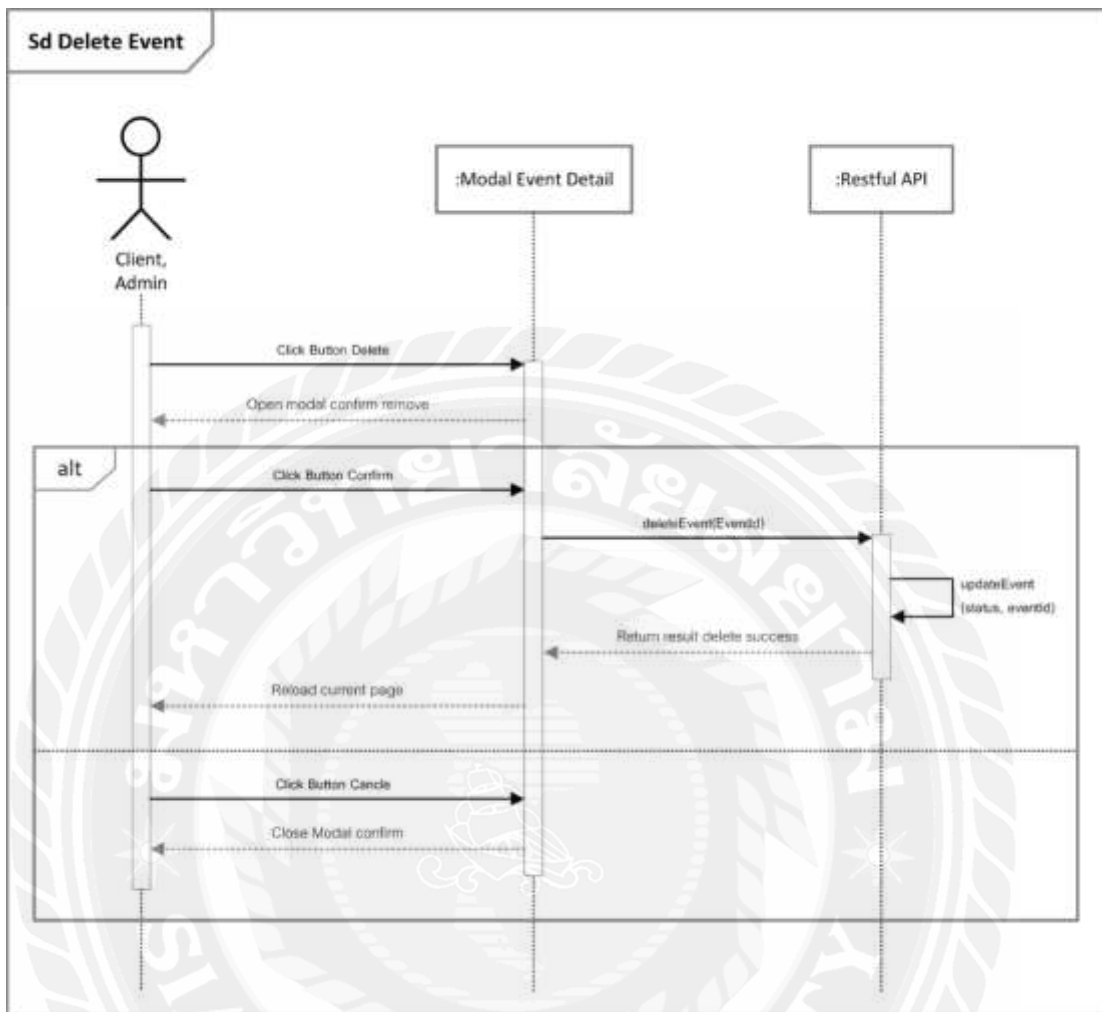
รูปที่ 3.9 Sequence diagram : Edit Event



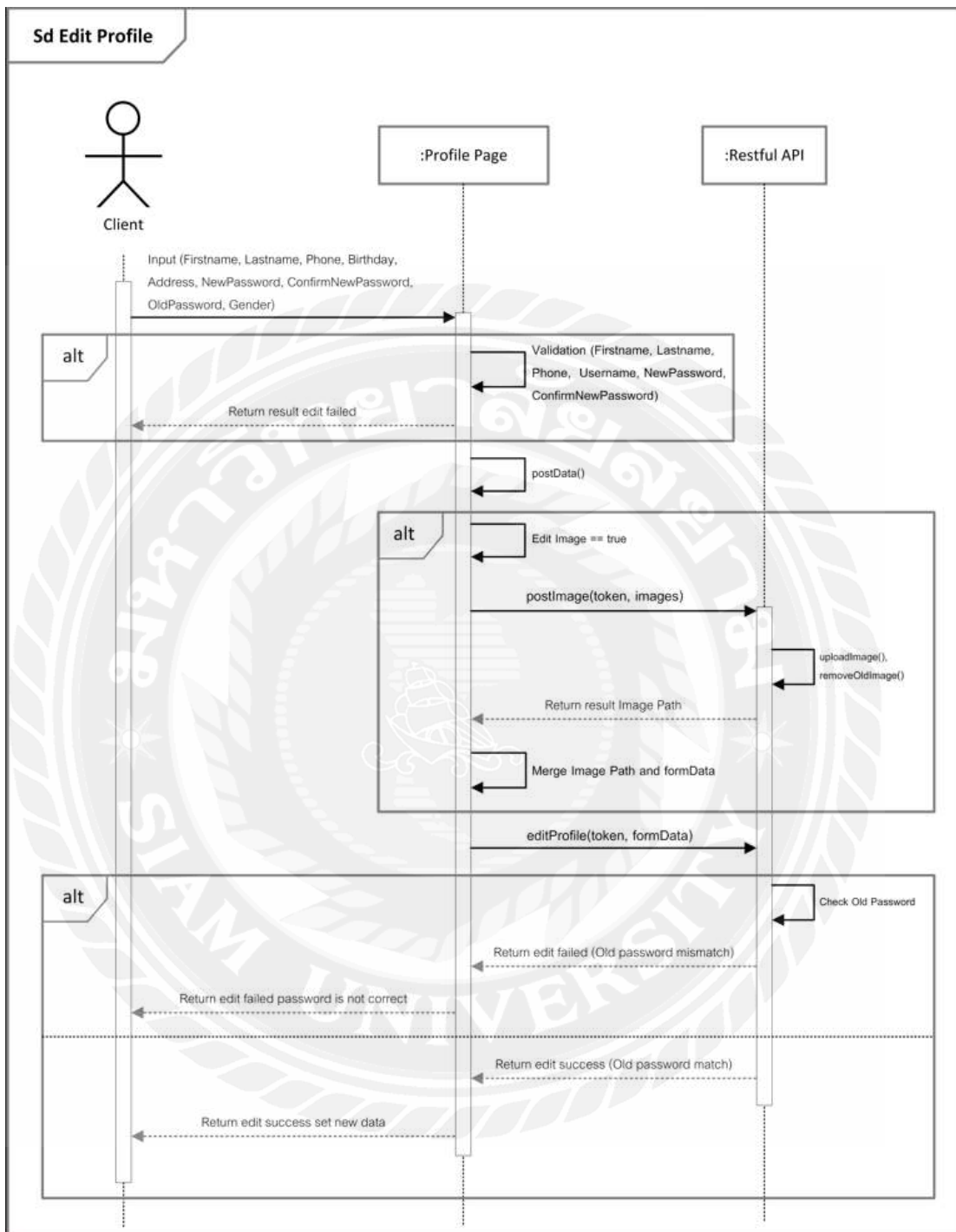
รูปที่ 3.10 Sequence diagram : Review Event



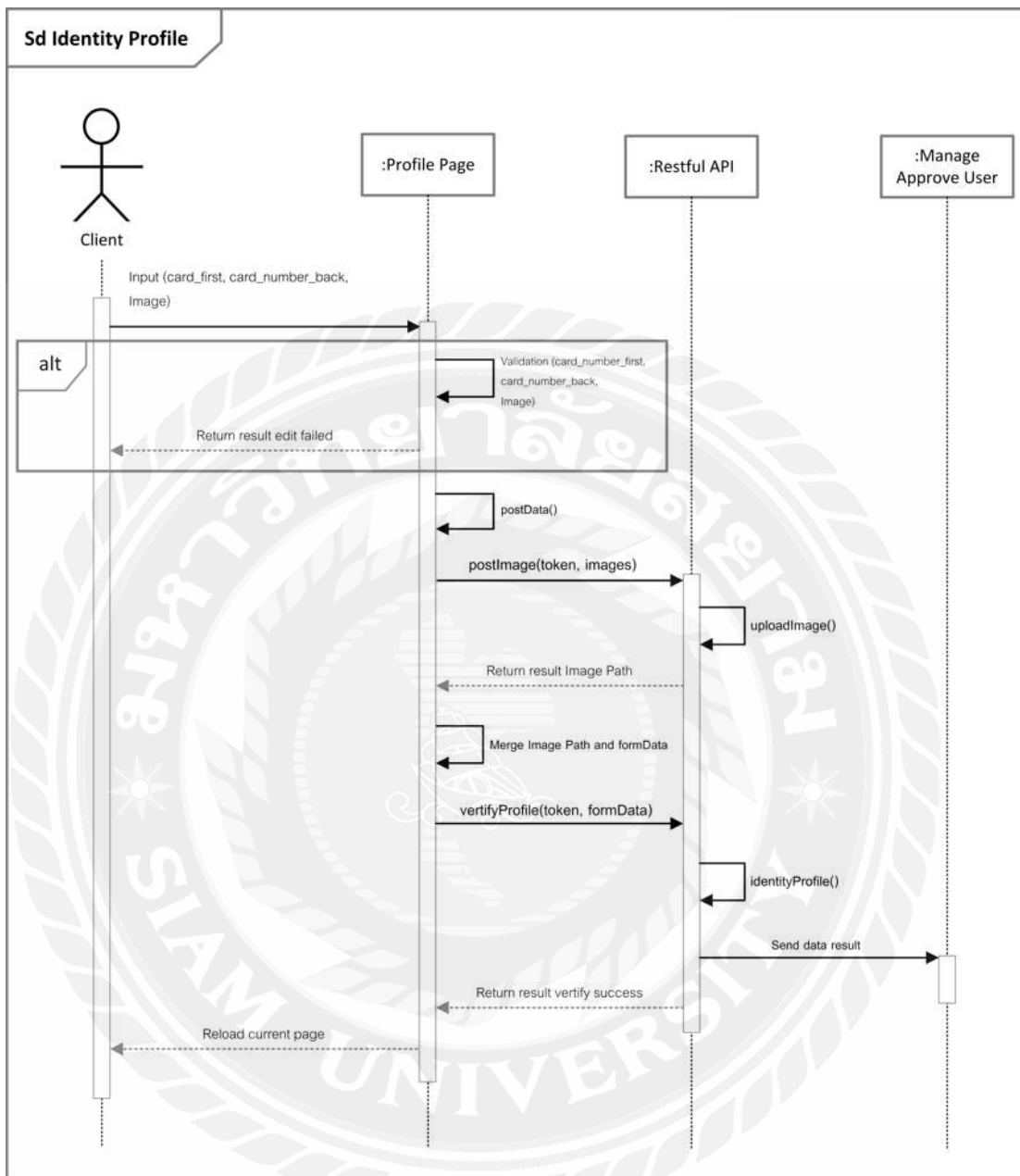
รูปที่ 3.11 Sequence diagram : Report Event



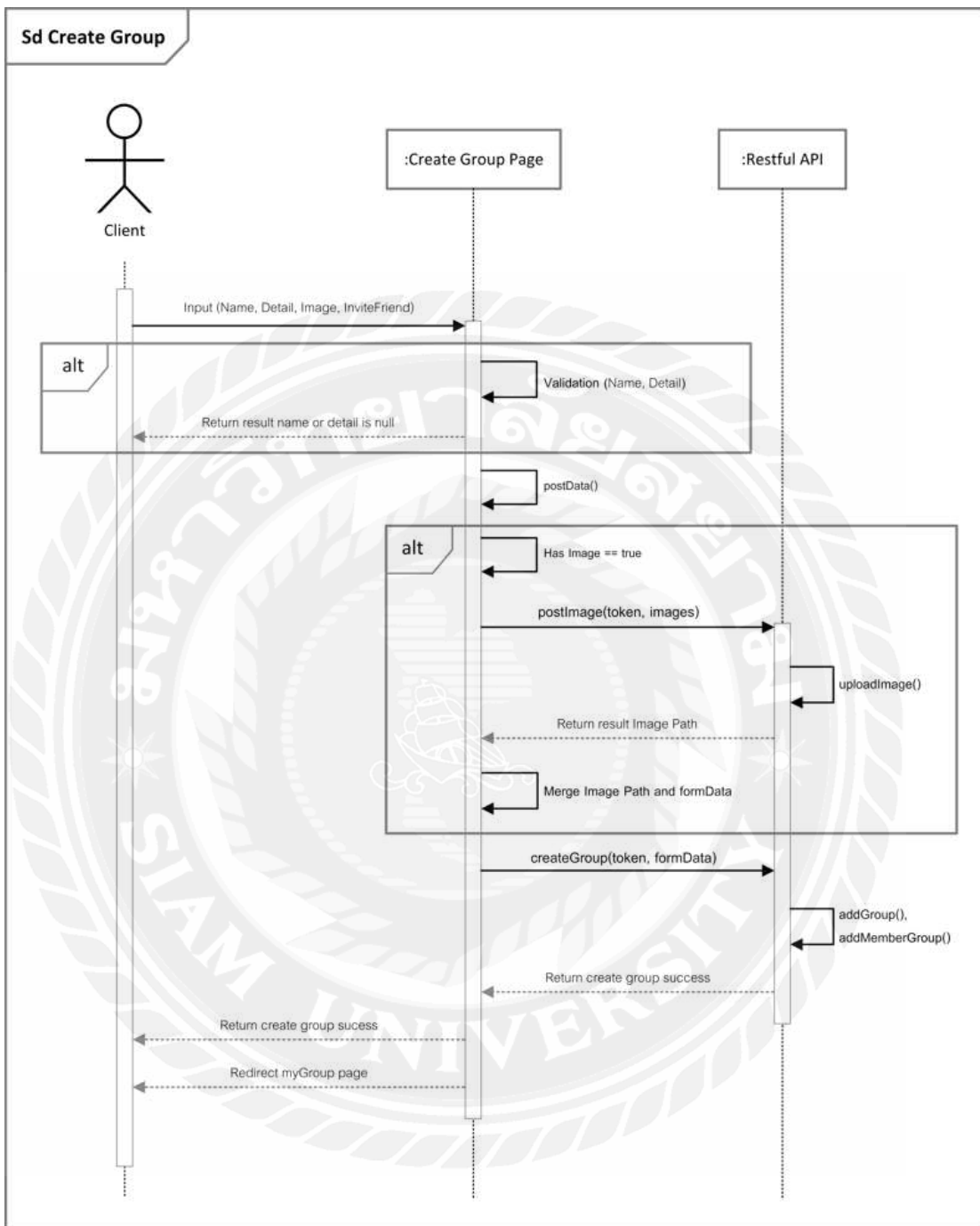
รูปที่ 3.12 Sequence diagram : Delete Event



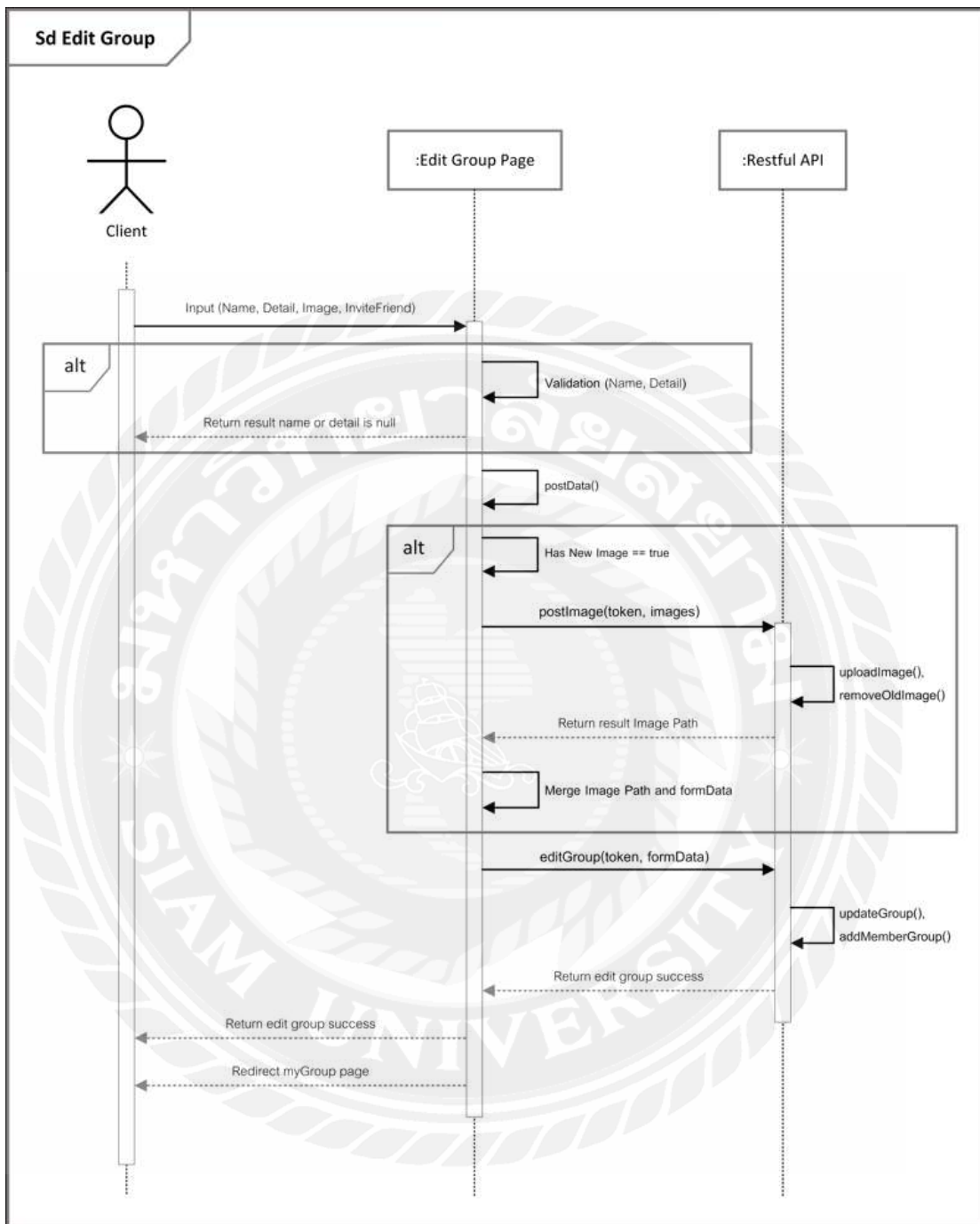
รูปที่ 3.13 Sequence diagram : Edit Profile



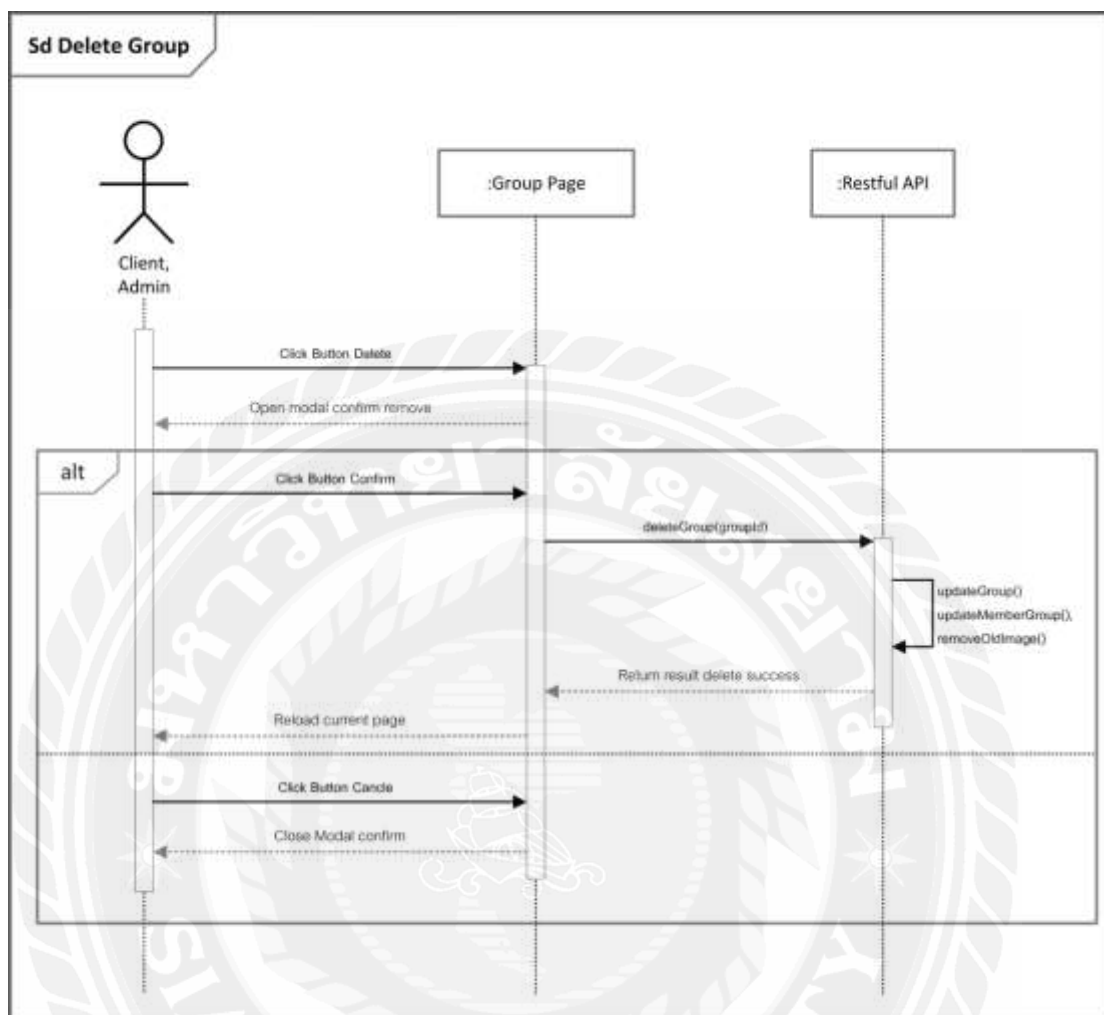
รูปที่ 3.14 Sequence diagram : Identity Profile



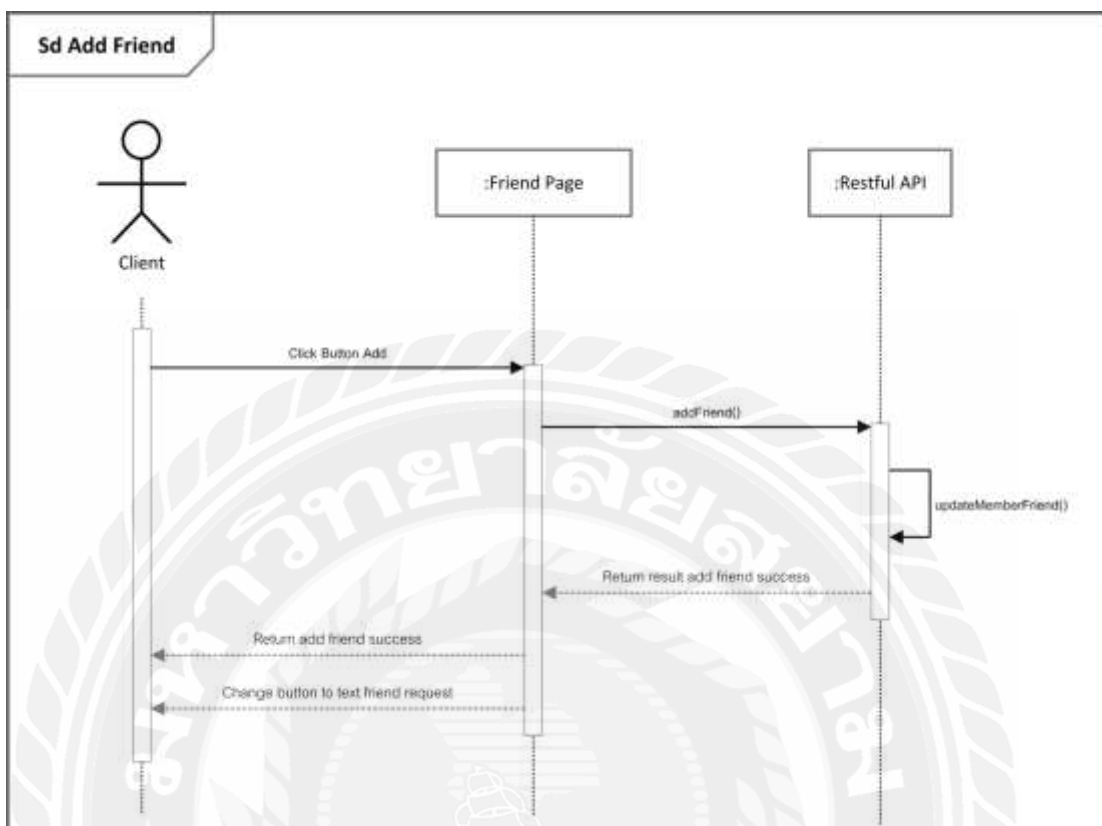
รูปที่ 3.15 Sequence diagram : Create Group



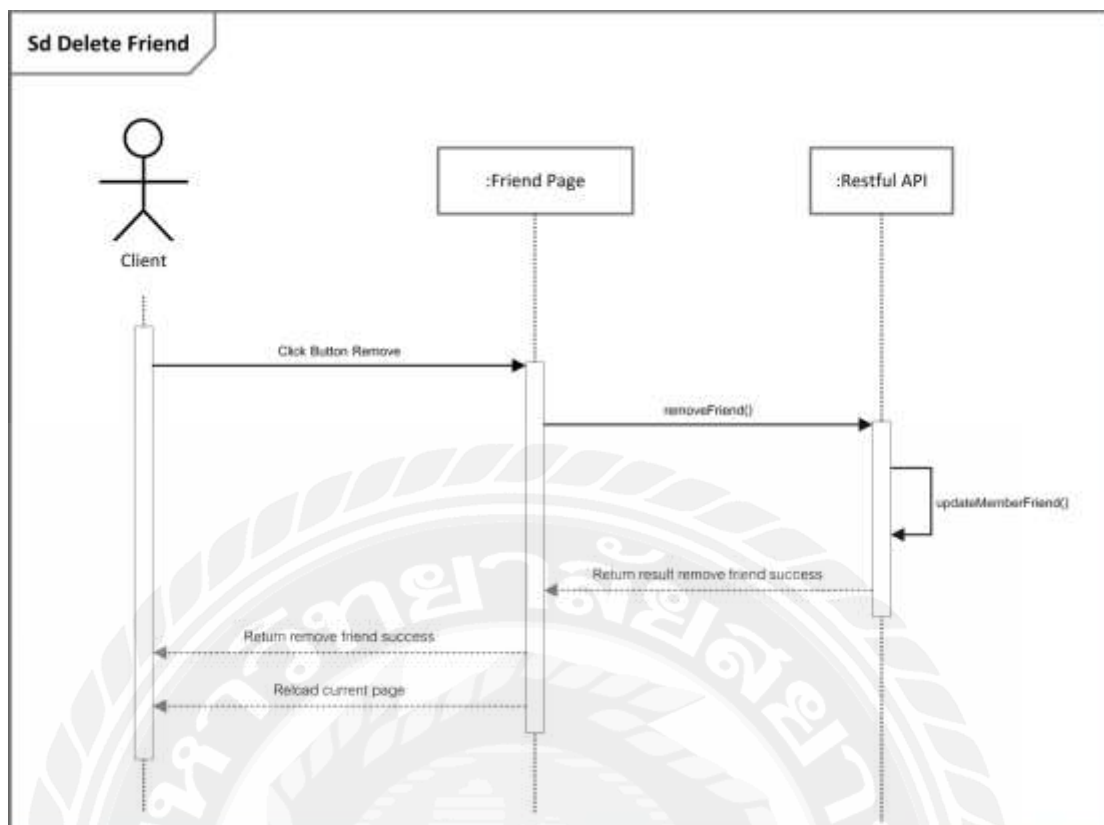
รูปที่ 3.16 Sequence diagram : Edit Group



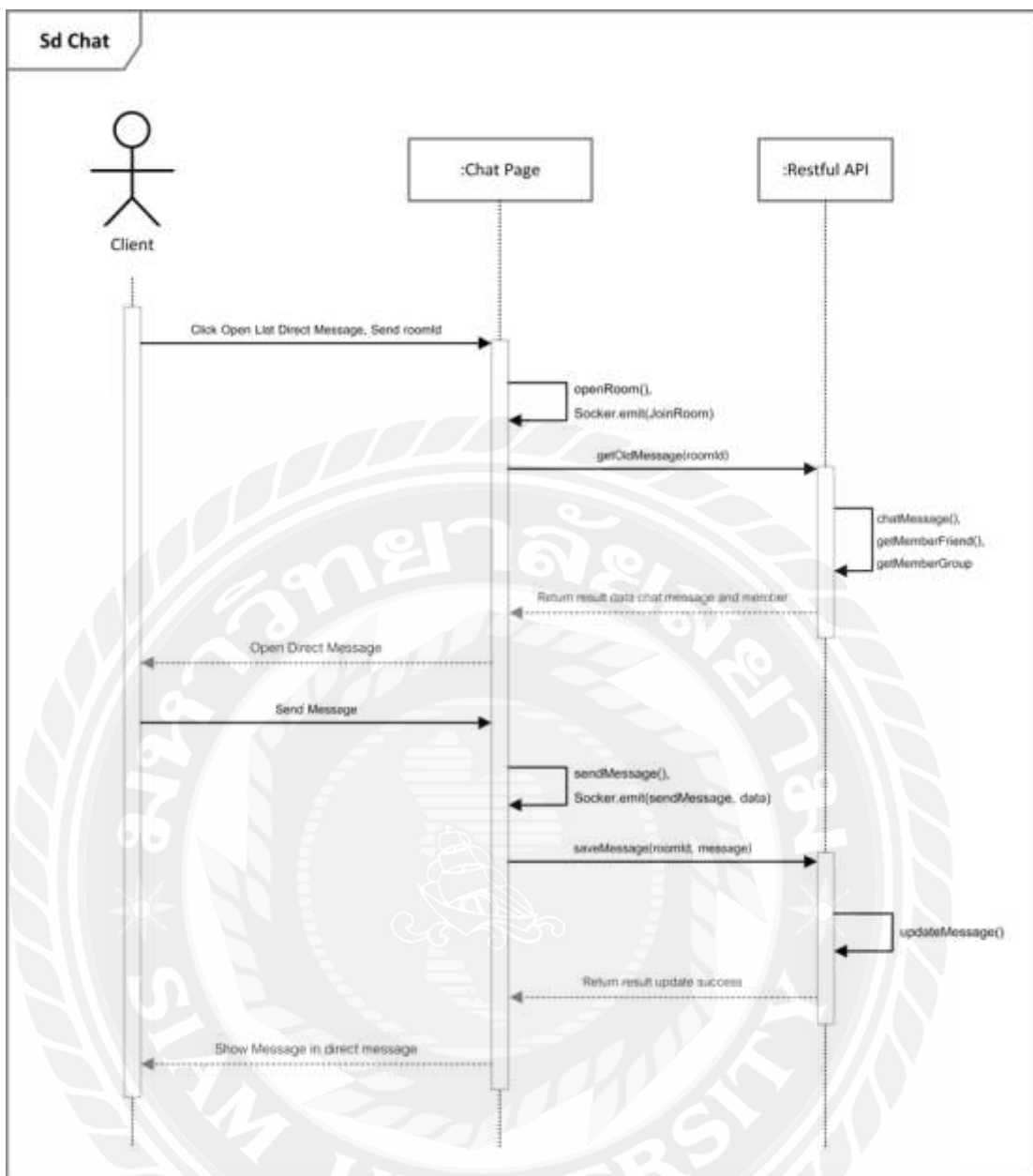
รูปที่ 3.17 Sequence diagram : Delete Group



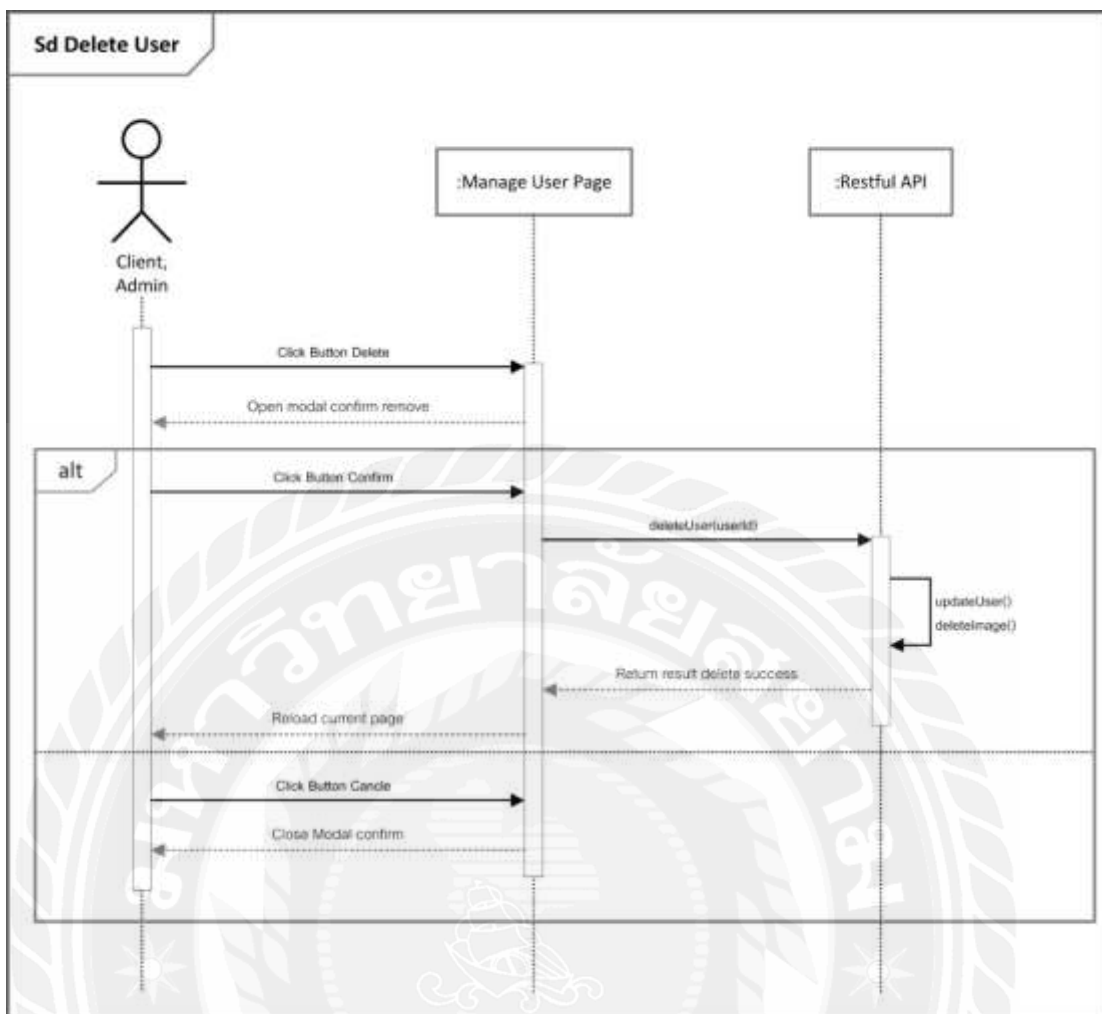
รูปที่ 3.18 Sequence diagram : Add Friend



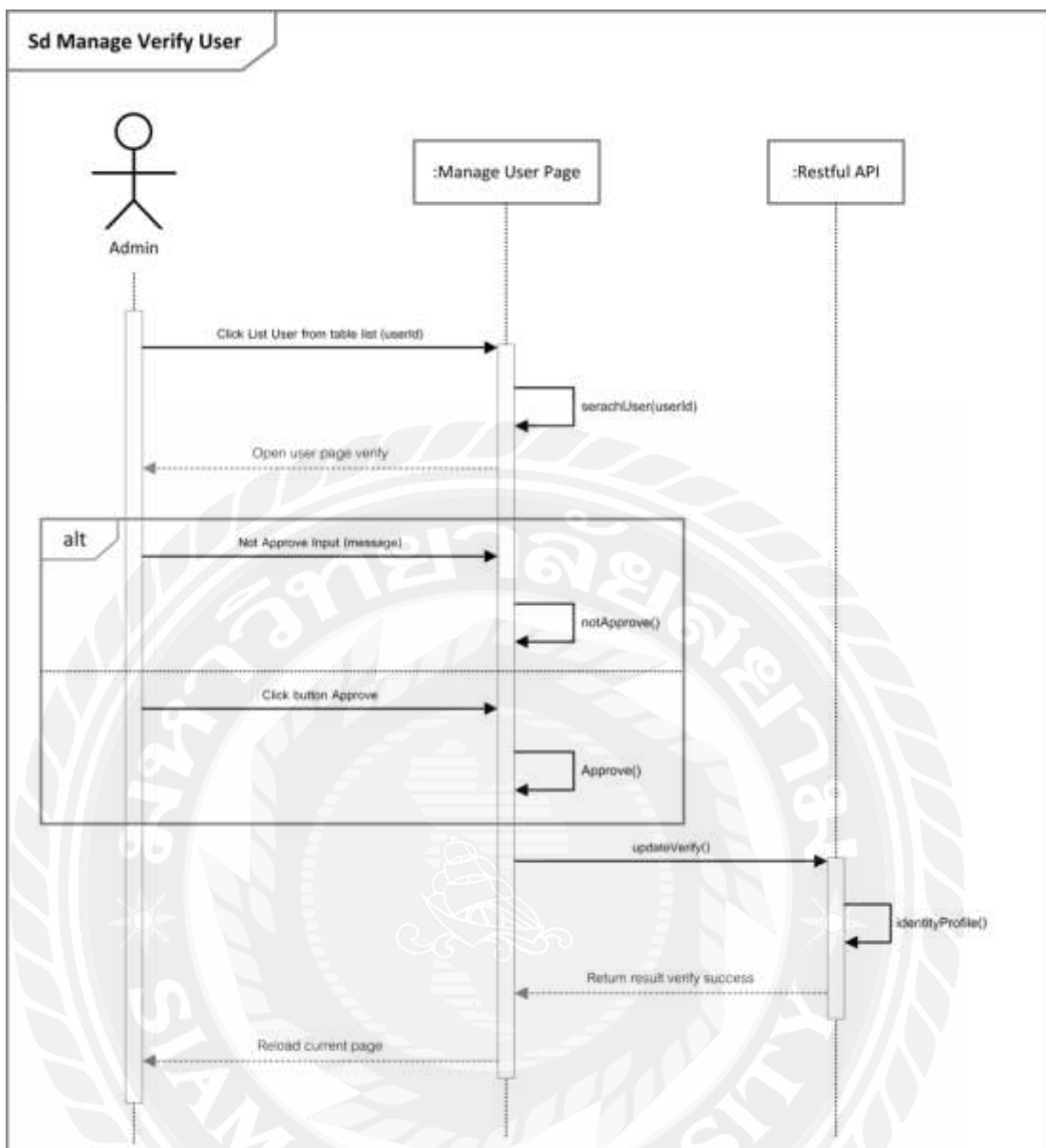
รูปที่ 3.19 Sequence diagram : Delete Friend



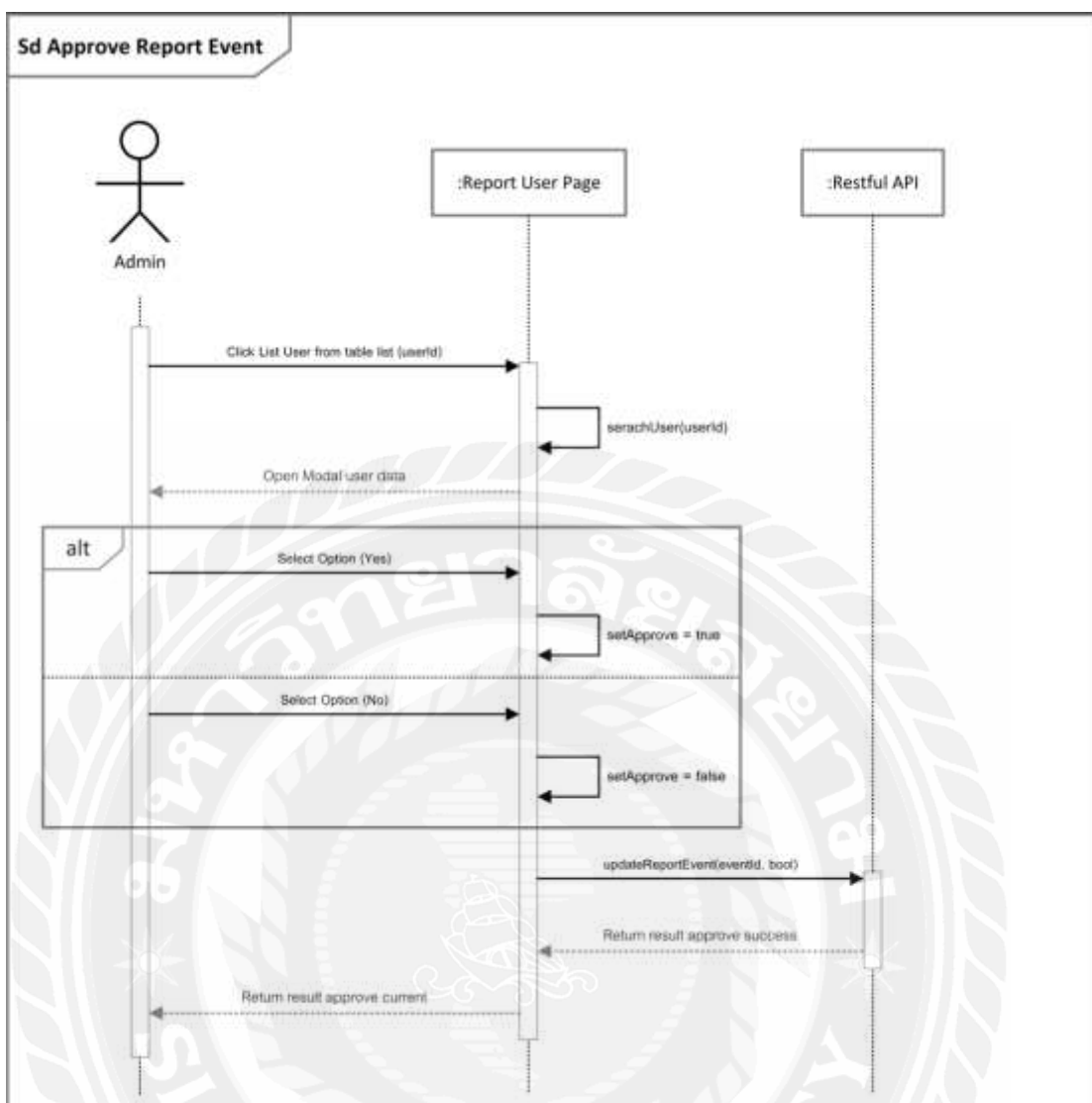
รูปที่ 3.20 Sequence diagram : Chat



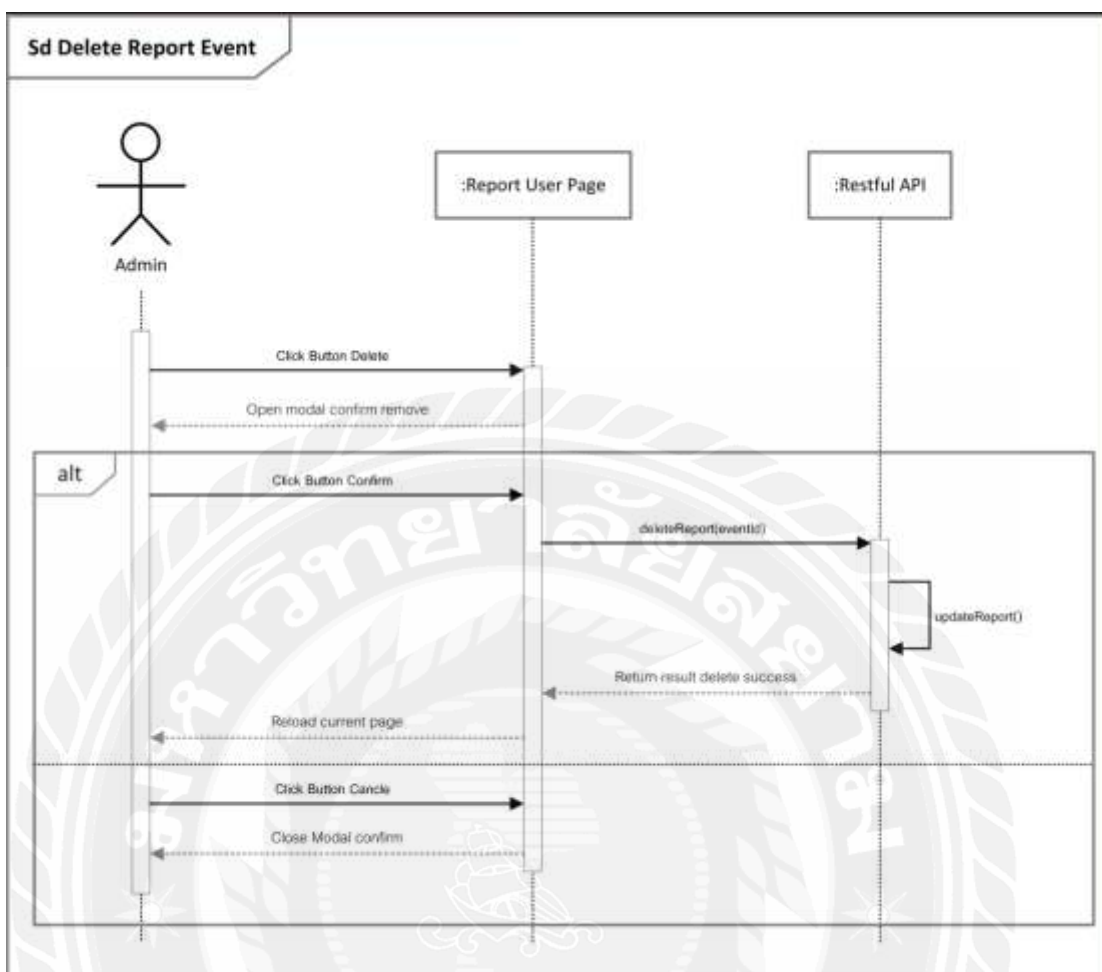
รูปที่ 3.21 Sequence diagram : Delete User



รูปที่ 3.22 Sequence diagram : Manage Verify User

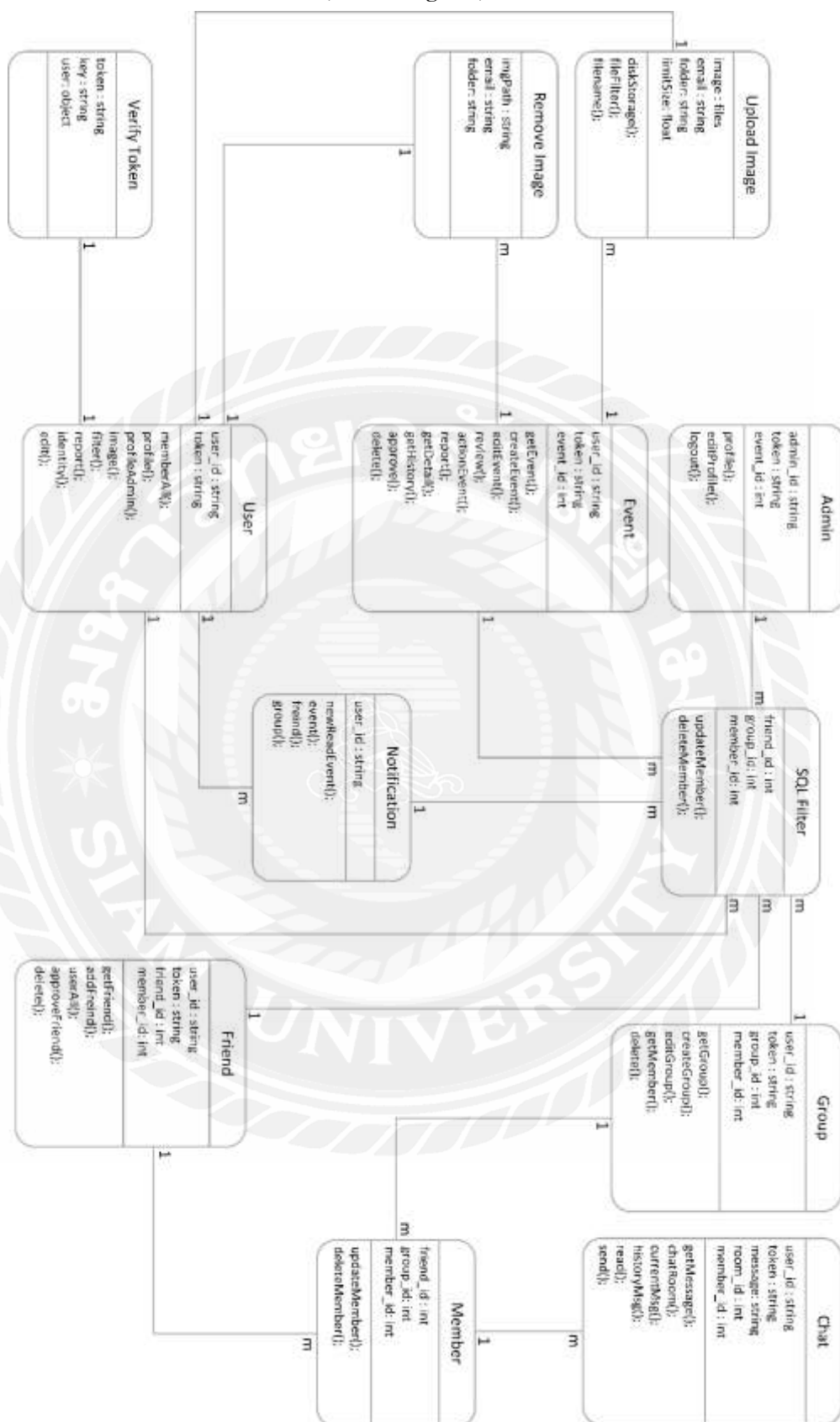


รูปที่ 3.23 Sequence diagram Approve Report Event



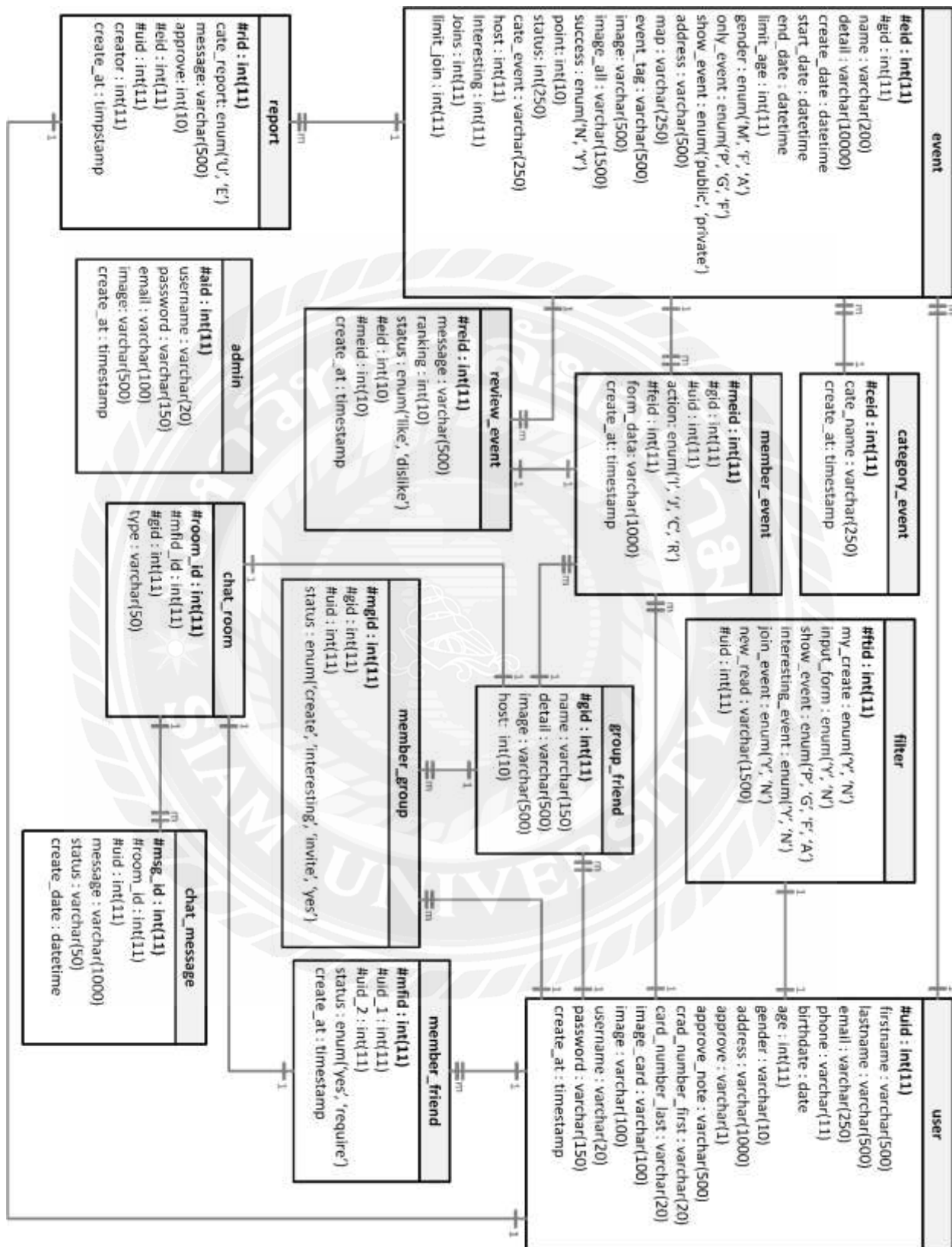
รูปที่ 3.24 Sequence diagram : Delete Report Event

3.5 แผนภาพแสดงองค์ประกอบคลาส (Class Diagram)



รูปที่ 3.25 Class Diagram ของเว็บ Lanmark Point

3.6 โครงสร้างของข้อมูล MySQL Database ER Diagram



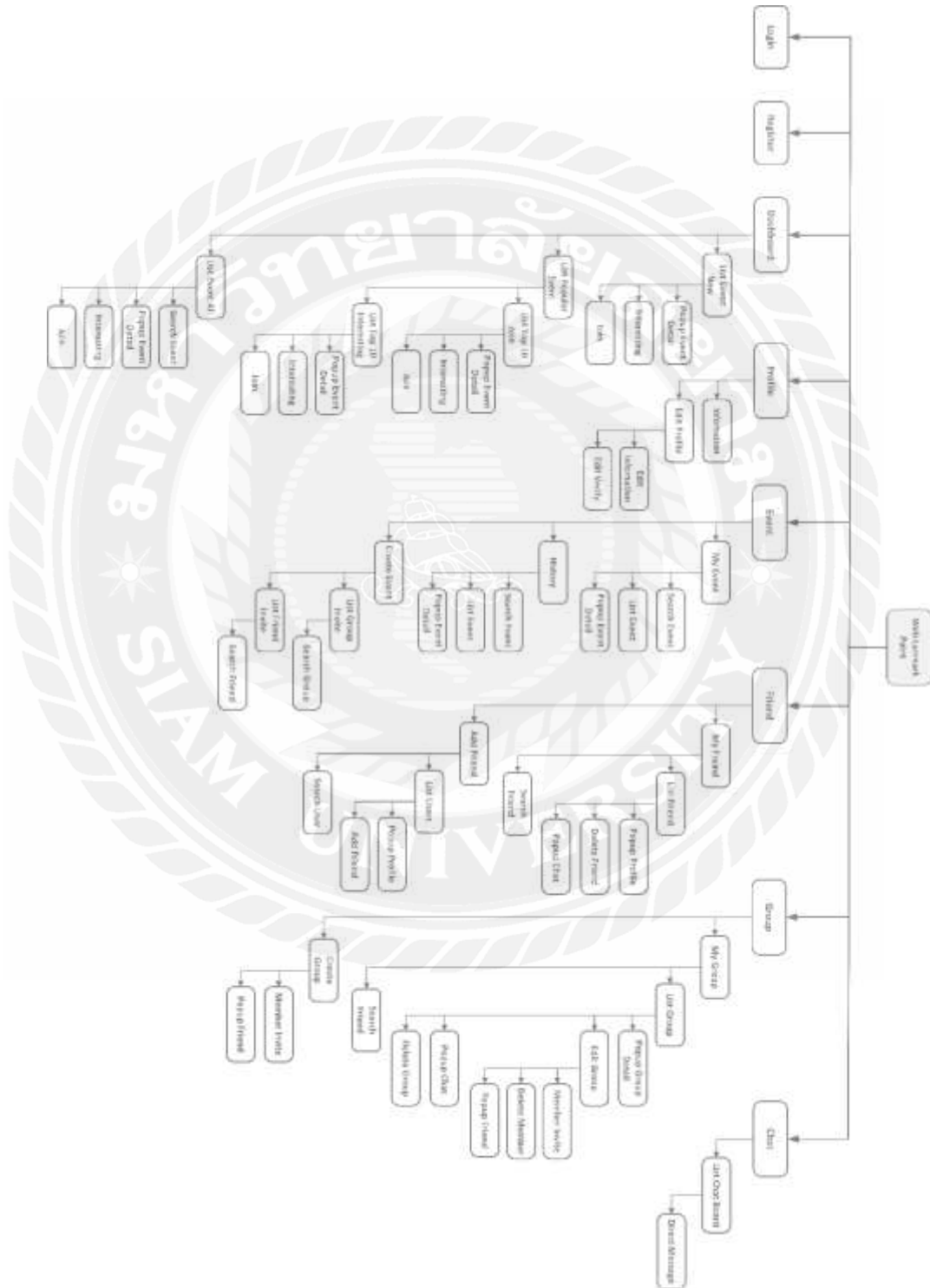
รูปที่ 3.26 ER Diagram ของเว็บ Lanmark Point

บทที่ 4

การออกแบบทางกายภาพ

4.1 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน (Web Application Structure Map)

4.1.1 โครงสร้างระบบของผู้ใช้



รูปที่ 4.1 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point ของผู้ใช้

ตารางที่ 4.1 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point ของผู้ใช้

หน้าจอ	คำอธิบายรายละเอียด
Login	การเข้าสู่ระบบเพื่อยืนยันตัวตน
Register	การลงทะเบียน เพื่อเข้าใช้งานระบบ
Dashboard	ระบบแสดงกิจกรรมต่างๆ เช่น กิจกรรมใหม่, กิจกรรมยอดนิยม 10 อันดับ ทั้งการเข้าร่วมและที่สนใจ และกิจกรรมทั้งหมดที่มี
List Event New	ระบบแสดงกิจกรรมที่เข้ามาใหม่สุดโดยมีจำนวน 12 กิจกรรมใหม่เท่านั้น
Popup Event Detail	<p>ระบบจะแสดง Popup เกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ โดยจะแสดงข้อมูลดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ชื่อกิจกรรม ● แสดง Tag กิจกรรมนั้น ● แสดงจำนวนผู้เข้าร่วมและ ผู้สนใจ ● แสดงภาพที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม ● แสดงข้อมูลทั่วไป <ul style="list-style-type: none"> - แสดงสถานที่จัดกิจกรรม แสดงชื่อสถานที่และ Map Location - วันเวลาเริ่มและสิ้นสุดของกิจกรรม - วันที่สร้างกิจกรรม - แสดงประเภทกิจกรรมและ การแสดงกิจกรรมแบบไหน - แสดง List ข้อมูลของ User ที่เป็นสมาชิกที่เข้าร่วมและสนใจกิจกรรม ถ้ากิจกรรมนั้นสิ้นสุดไปแล้ว - จะแสดงข้อมูลรีวิว เช่น Ranking และแสดง List ข้อความของสมาชิกที่เข้ามามีรีวิว ● แสดงรายละเอียดเนื้อหากิจกรรมนั้นๆ
Interesting Event	การสนใจในกิจกรรม ผู้ใช้สามารถเลือกคลิกกิจกรรมนั้นได้ด้วยตนเอง
Join Event	การเข้าร่วมกิจกรรม ผู้ใช้สามารถเข้าร่วมกิจกรรมนั้นได้
List Popular Event	แสดงข้อมูลกิจกรรมเป็น Tab List ของกิจกรรมยอดนิยม โดยค่าเริ่มต้นระบบจะแสดงกิจกรรมยอดนิยมของการเข้าร่วมกิจกรรมก่อน
List Top 10 Join	แสดงข้อมูลใน List 10 อันดับของกิจกรรมที่มีการเข้าร่วมมากที่สุด
List Top 10 Interesting	แสดงข้อมูลใน List 10 อันดับของกิจกรรมที่มีคนสนใจมากที่สุด

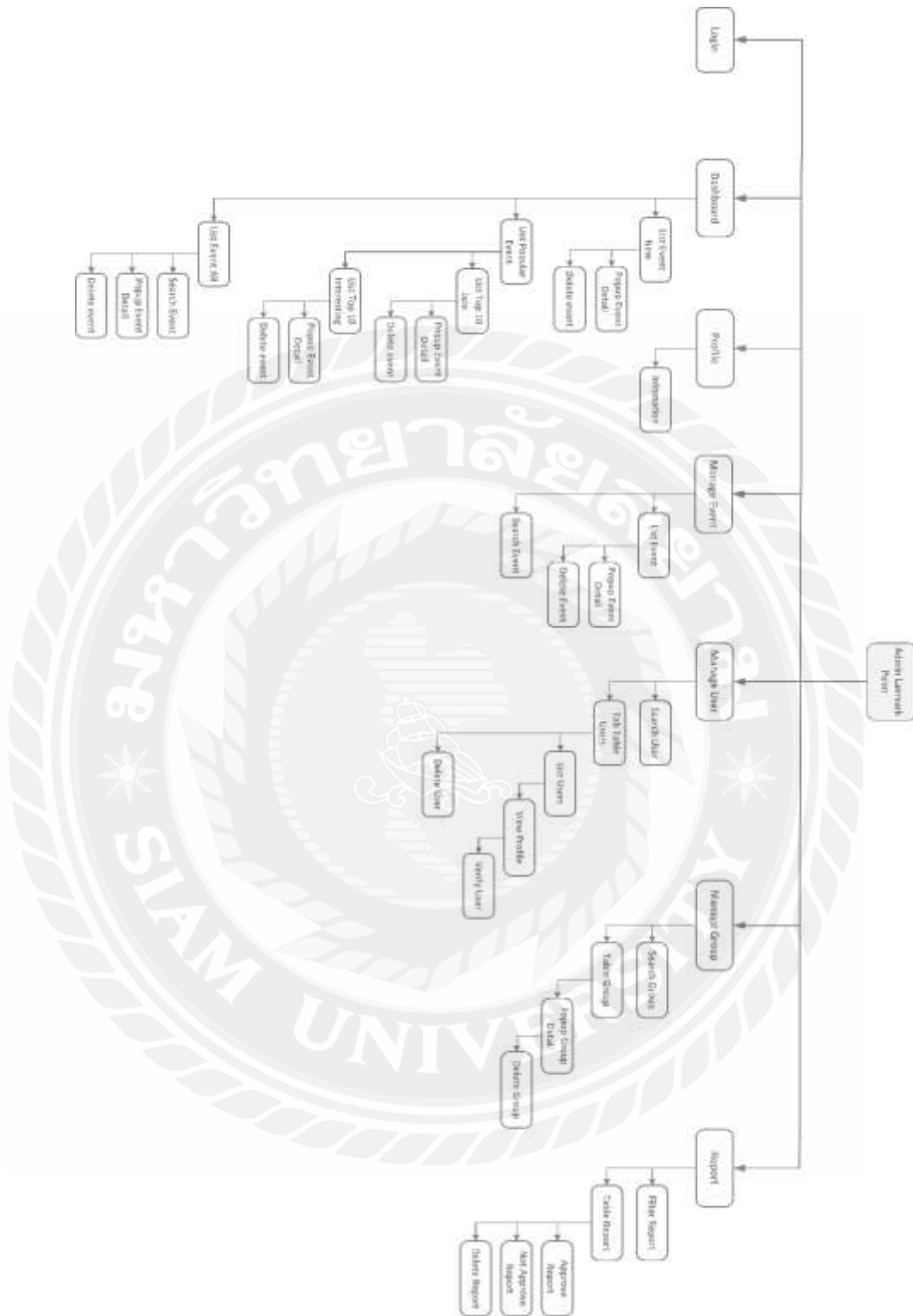
หน้าจอ	คำอธิบายรายละเอียด
List Event All	แสดงกิจกรรมทั้งหมดในตาราง โดยจะจำกัดไว้ที่ 10 ข้อมูลในการแสดงข้อมูลในตารางแล้วเน้นให้มีการเปลี่ยนหน้าของตารางได้ โดยจะกรองข้อมูลตามกิจกรรมที่สร้างล่าสุด
Search Event	การพิมพ์ค้นหาชื่อกิจกรรมหรือ Tag กิจกรรม
Profile	แสดงข้อมูลของผู้ใช้งาน และสามารถแก้ไขและทำการยืนยันตัวตนได้ หากยังไม่รับการอนุมัติ
Information	แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้
Edit Profile	แสดง Tab List เพื่อที่จะเลือกจะแก้ไขข้อมูลผู้ใช้หรือทำการยืนยันตัวตน โดยการกดปุ่มปลดล็อก
Edit Information	แก้ไขข้อมูลผู้ใช้ทั่วไปดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● Upload รูปภาพ Profile ใหม่ ● เปลี่ยนชื่อ-นามสกุล ● แก้ไขวันเดือนปีเกิด ● แก้ไขเพศ ● แก้ไขที่อยู่ Address ● แก้ไขรหัสผ่านใหม่ ● ยืนยันรหัสผ่านเดิม
Edit Verify	แก้ไขข้อมูลยืนยันตัวตนได้ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● กรอกเลขหน้าบัตรประชาชน ● กรอกเลขหลังบัตรประชาชน ● Upload รูปภาพถ่ายคู่กับบัตรประชาชน
Event	แสดงเมนูของกิจกรรมต่างๆ ของผู้ใช้ทั้งกิจกรรมที่เข้าร่วมหรือสนใจ และ กิจกรรมที่สิ้นสุดแล้วเป็นประวัติกิจกรรม
My Event	แสดงกิจกรรมที่ผู้ใช้นั้นได้ทำการเข้าร่วมกิจกรรมหรือสนใจกิจกรรมนั้นๆ โดยกิจกรรมนั้นจะต้องยังไม่เสร็จสิ้นนอกจากผู้ใช้ทำการค้นหากิจกรรม โดยระบบได้บันทึกข้อมูลผู้ใช้ให้เป็นสมาชิกของกิจกรรมนั้นๆ ไปแล้ว ต่อให้แค่สนใจในกิจกรรมนั้นก็ตาม และนอกจากนั้นยังสามารถกรอกการแสดงกิจกรรมได้ด้วย
History	แสดงกิจกรรมที่ผู้ใช้ได้เข้าร่วมหรือสนใจไปแต่กิจกรรมเหล่านั้นจะต้องจบลงไปแล้วเท่านั้น

หน้าจอ	คำอธิบายรายละเอียด
Create Event	การสร้างกิจกรรมระบบจะให้ใส่ข้อมูลดังนี้
Create Event	<ol style="list-style-type: none"> 1. ประเภทกิจกรรมมี Check Box ให้เลือก <ul style="list-style-type: none"> ● แบบสาธารณะ ● แบบกลุ่ม ● เฉพาะกลุ่มเพื่อน 2. กำหนดเพศ ชาย, หญิงและ ทั้งหมดเป็น Check Box ให้เลือก 3. กรอกชื่อกิจกรรม 4. กรอกประเภทกิจกรรม 5. Upload ภาพกิจกรรมหลักและ Upload ภาพกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง 6. กรอกชื่อสถานที่กิจกรรม 7. ปักจุดสถานที่จัดกิจกรรมใน Google Map ของระบบ
List Group Invite	ระบบจะแสดงข้อมูลกลุ่มที่ผู้ใช้มี แต่จะแสดงได้ก็ต่อเมื่อผู้ใช้เลือกจัดกิจกรรมแบบเฉพาะกลุ่มเพื่อเท่านั้น
Search Group	ค้นหาชื่อกลุ่มที่มี
List Friend Invite	ระบบจะแสดงข้อมูลเพื่อนที่ผู้ใช้มี แต่จะแสดงได้ก็ต่อเมื่อผู้ใช้เลือกจัดกิจกรรมแบบเฉพาะกลุ่มเพื่อเท่านั้น
Search Friend	ค้นหาชื่อเพื่อนที่มี
Friend	ระบบแสดงเมนูเพื่อนทั้งหมดที่ผู้ใช้มีและสามารถแชทโต้ตอบกันได้
My Friend	แสดง List เพื่อนทั้งหมดที่ผู้ใช้มี และสามารถแชทข้อความหาเพื่อนคนนั้นได้ สามารถดูโปรไฟล์เพื่อนได้
List Friend	แสดงข้อมูลเพื่อนเป็น List Card โดยข้อมูลที่เห็นหลักๆ ก็จะมี ภาพโปรไฟล์, ชื่อ Username เป็นต้น คลิกดูโปรไฟล์ได้และคลิก Popup Chat ขึ้นมาได้ ลบเพื่อนได้
List Friend	

หน้าจอ	คำอธิบายรายละเอียด
Popup Profile	<p>แสดงเป็น Model และระบบ ได้แสดงข้อมูลดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● รูปภาพโปรไฟล์ ● ชื่อที่เป็นชื่อผู้ใช้ (Username) ● จำนวนกิจกรรมที่สร้าง ● จำนวนกิจกรรมที่เข้าร่วม ● จำนวนกิจกรรมที่สนใจ ● จำนวนเพื่อนที่มี ● จำนวนกลุ่มที่มี ● วันเดือนปีเกิดและ ที่อยู่ (ส่วนนี้แล้วแต่เพื่อนคนนั้นจะใส่ข้อมูล ส่วนนี้มาด้วยหรือไม่)
Delete Friend	การลบเพื่อนออก
Popup Chat	แสดงเป็น Model การแชทโดยใน Model ก็จะมีแสดง Direct Message ประวัติการแชทที่มีข้อความที่คุยกัน
Add Friend	การเพิ่มเพื่อน โดยระบบจะแสดงข้อมูลผู้ใช้ที่มีอยู่ในระบบทั้งหมดมาแสดงใน List เรียงลำดับจากข้อมูลผู้ใช้ใหม่ไปเก่าและสามารถค้นหาชื่อผู้ใช้ได้เพื่อทำการเพิ่มเพื่อน
List Users	แสดงข้อมูล List ผู้ใช้ทั้งหมดที่มีโดยจะแสดงเป็น List Card ที่มี Username, รูปภาพโปรไฟล์, ชื่อนามสกุลและ เพศ สามารถดูโปรไฟล์ได้
Search Users	ค้นหาชื่อผู้ใช้ทั้งหมดได้ ที่มีอยู่ในระบบ
Group	ระบบแสดงเมนูกลุ่มทั้งหมดที่ผู้ใช้มีและสามารถแชทโต้ตอบกันได้
My Group	แสดง List กลุ่มทั้งหมดที่ผู้ใช้มี และ สามารถแชทข้อความหากกลุ่มนั้นได้ สามารถดูรายละเอียดกลุ่มได้
List Group	แสดงข้อมูล List กลุ่มทั้งหมดที่มีโดยจะแสดงเป็น List Card ที่มี ชื่อกลุ่ม, รูปภาพกลุ่ม, จำนวนสมาชิกและ จำนวนกิจกรรมที่มี สามารถดูรายละเอียดกลุ่มได้

หน้าจอ	คำอธิบายรายละเอียด
Popup Group Detail	<p>แสดงเป็น Model และระบบ ได้แสดงข้อมูลดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ชื่อกลุ่ม ● รายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม ● แสดง List สมาชิกที่มี ● แสดง List กิจกรรมที่มี
Edit Group	<p>แก้ไขข้อมูลกลุ่มได้ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Upload รูปภาพกลุ่มใหม่ ● เปลี่ยนชื่อกลุ่ม ● แก้ไขรายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่ม ● ลบสมาชิกออก ● เพิ่มสมาชิกใหม่
Member Invite	<p>ระบบแสดง Model เพื่อนที่มี 2 Model ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Model ที่จะแสดงข้อมูลเพื่อนที่มีทั้งหมดแล้ว Invite ได้ ● Model เพื่อนที่เชิญ จะแสดงข้อมูล List เพื่อนที่เชิญแล้วและสามารถลบออกได้
Delete Member	การลบเพื่อนออกจากกลุ่ม
Popup Friend	แสดง Model List ข้อมูลเพื่อนที่มีและ สามารถเชิญเข้ากลุ่มได้
Delete Group	การลบกลุ่มและจะลบสมาชิกออกไปด้วย
Create Group	<p>การสร้างกิจกรรมระบบจะให้ใส่ข้อมูลดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. กรอกชื่อกลุ่ม 2. Upload รูปภาพเกี่ยวกับกลุ่ม 3. กรอกรายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่ม 4. เชิญเพื่อนเข้าร่วมกิจกรรมได้ จาก Model List ข้อมูลเพื่อน
Chat	แสดง List Chat จากเพื่อนหรือกลุ่ม โดยจะแสดงข้อความล่าสุดของแต่ละเพื่อนหรือกลุ่ม
List Chat Board	<p>แสดงข้อมูล List Chat จากเพื่อนหรือกลุ่ม โดยจะแสดงเป็น ตารางที่มีรูปภาพ, ชื่อเพื่อนหรือกลุ่ม, เวลาที่ส่งข้อความมาและ จะแสดงข้อความล่าสุด หากผู้ใช้อยู่ยังไม่ได้อ่านข้อความจากผู้ส่งมานั้นก็จะมี Notification เป็นเลขบอกจำนวนข้อความที่ส่งมาใหม่และยังไม่ได้อ่าน</p>
Direct Message	แสดงประวัติการแชทที่มีข้อความที่คุยกัน

4.1.2 โครงสร้างระบบของผู้ดูแลระบบ



รูปที่ 4.2 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point ของผู้ดูแลระบบ

ตารางที่ 4.2 โครงสร้างของเว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point ของผู้ดูแลระบบ

หน้าจอ	คำอธิบายรายละเอียด
Login	การเข้าสู่ระบบเพื่อยืนยันตัวตน
Dashboard	ระบบแสดงกิจกรรมต่างๆ เช่น กิจกรรมใหม่, กิจกรรมยอดนิยม 10 อันดับ ทั้งการเข้าร่วมและที่สนใจ และกิจกรรมทั้งหมดที่มี
List Event New	ระบบแสดงกิจกรรมที่เข้ามาใหม่สุดโดยมีจำนวน 12 กิจกรรมใหม่เท่านั้น
Popup Event Detail	ระบบจะแสดง Popup เกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ โดยจะแสดงข้อมูลดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● ชื่อกิจกรรม ● แสดง Tag กิจกรรมนั้น ● แสดงจำนวนผู้เข้าร่วมและ ผู้สนใจ ● แสดงภาพที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรม ● แสดงข้อมูลทั่วไป <ul style="list-style-type: none"> - แสดงสถานที่จัดกิจกรรม แสดงชื่อสถานที่และ Map Location - วันเวลาเริ่มและสิ้นสุดของกิจกรรม - วันที่สร้างกิจกรรม - แสดงประเภทกิจกรรมและ การแสดงกิจกรรมแบบไหน - แสดง List ข้อมูลของ User ที่เป็นสมาชิกที่เข้าร่วมและสนใจกิจกรรม ถ้ากิจกรรมนั้นสิ้นสุดไปแล้ว - จะแสดงข้อมูลรีวิว เช่น Ranking และแสดง List ข้อความของสมาชิกที่เข้ามารีวิว ● แสดงรายละเอียดเนื้อหากิจกรรมนั้นๆ ● ลบกิจกรรมได้
Delete Event	ลบกิจกรรมออกรวมทั้งสมาชิกทั้งหมดด้วย
List Popular Event	แสดงข้อมูลกิจกรรมเป็น Tab List ของกิจกรรมยอดนิยม โดยค่าเริ่มต้นระบบจะแสดงกิจกรรมยอดนิยมของการเข้าร่วมกิจกรรมก่อน
List Top 10 Join	แสดงข้อมูลใน List 10 อันดับของกิจกรรมที่มีการเข้าร่วมมากที่สุด
List Top 10 Interesting	แสดงข้อมูลใน List 10 อันดับของกิจกรรมที่มีคนสนใจมากที่สุด
List Event All	แสดงกิจกรรมทั้งหมดในตาราง โดยจะจำกัดไว้ที่ 10 ข้อมูลในการแสดงข้อมูลในตารางแล้วนั้นให้มีเปลี่ยนหน้าของตารางได้ โดยจะ

หน้าจอ	คำอธิบายรายละเอียด
	Sort ข้อมูลตามกิจกรรมที่สร้างล่าสุด
Search Event	การพิมพ์ค้นหาชื่อกิจกรรมหรือ Tag กิจกรรม
Profile	แสดงข้อมูลของผู้ใช้งาน และสามารถแก้ไขและทำการยืนยันตัวตนได้ หากยังไม่รับการอนุมัติ
Information	แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ดูแลระบบ
Manage Event	แสดงตารางข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมและสามารถค้นหากิจกรรมได้ยังดูรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมและ ลบกิจกรรมได้อีกด้วย
List Event	แสดงตาราง List กิจกรรมที่มีทั้งหมดโดยจำกัด 12 แถวแต่สามารถเปลี่ยนหน้าการแสดงผลกิจกรรมได้
Manage User	แสดงตารางข้อมูลของผู้ใช้ทั้งหมดและจะแยกเป็น Tab List ข้อมูล 4 แบบดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> ● ข้อมูลผู้ที่ยังไม่ยืนยันตัวตน ● ข้อมูลผู้รอการอนุมัติ ● ข้อมูลผู้ใช้อนุมัติแล้ว ● ข้อมูลผู้ใช้ที่ไม่ได้รับการอนุมัติ
Search Users	ค้นหาชื่อผู้ใช้ทั้งหมดได้ ที่มีอยู่ในระบบ
List Users	แสดงข้อมูล List ผู้ใช้ทั้งหมดที่มี โดยจะแสดงเป็นตารางที่มี Username, รูปภาพโปรไฟล์, ชื่อนามสกุลและ เพศ สามารถดูรายละเอียดโปรไฟล์ได้ เพื่อทำการอนุมัติ
View Profile	แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้ และ ข้อมูลอนุมัติที่มีทั้งหมด
Verify User	แสดงข้อมูล ชื่อนามสกุล, วันเดือนเกิด, เลขบัตรประชาชนหน้าและหลังและรูปภาพถ่ายคู่กับบัตร การอนุมัติผู้ใช้จะมีให้เลือกว่า จะอนุมัติหรือไม่
Delete User	ลบข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้ทั้งหมด
Manage Group	แสดงตารางข้อมูลของกลุ่มทั้งหมดและสามารถดูรายละเอียดกลุ่มได้ ค้นหากลุ่มได้
Search Group	ค้นหาชื่อกลุ่มที่มี

หน้าจอ	คำอธิบายรายละเอียด
Table Group	แสดงตารางข้อมูลกลุ่ม โดยจะมี List ข้อมูลแสดงดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> • ชื่อกลุ่ม, • รูปภาพกลุ่ม
Table Group	<ul style="list-style-type: none"> • จำนวนสมาชิกและ จำนวนกิจกรรมที่มี • สามารถดูรายละเอียดกลุ่มได้
Popup Group Detail	แสดงเป็น Model และระบบ ได้แสดงข้อมูลดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> • ชื่อกลุ่ม • รายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม • แสดง List สมาชิกที่มี • แสดง List กิจกรรมที่มี
Delete Group	การลบกลุ่มและจะลบสมาชิกออกไปด้วย
Report	แสดงข้อมูลรายงานเป็นตารางและสามารถจัดการต่างๆ ค้นหารายงานต่างๆ ได้ด้วย
Filter Report	ระบบจะกรองการรายงานจากการค้นหาจาก List Input ด้านบนของตารางรายงาน
Table Report	แสดงตารางข้อมูลกลุ่ม โดยจะมี List ข้อมูลแสดงดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> • รหัสรายงาน • ประเภทของรายงาน (รายงานผู้ใช้, รายงานกิจกรรม) • รายละเอียดรายงาน • สถานะจากผู้ดูแลระบบ • รหัสและชื่อของ กิจกรรมหรือผู้ใช้ที่ถูกรายงาน • รหัสและชื่อของผู้รายงาน • วันเวลาที่รายงาน
Approve Report	แสดง Model การจัดการข้อมูลรายงาน โดยจะมีให้เลือกจาก Select Option ให้เลือกอนุมัติ
Not Approve Report	แสดง Model การจัดการข้อมูลรายงาน โดยจะมีให้เลือกจาก Select Option ให้เลือกไม่อนุมัติ
Delete Report	แสดง Model การจัดการข้อมูลรายงาน โดยจะมีให้ ลบการรายงานนี้ได้

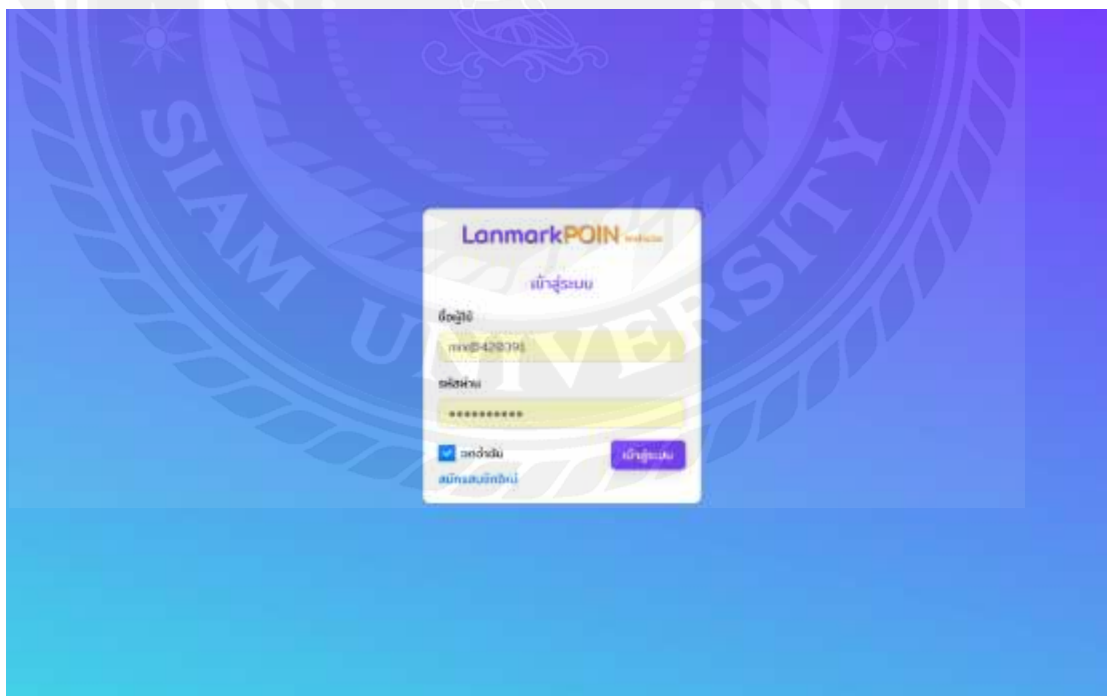
4.2 ระบบแนะนำกิจกรรมตามความชอบของแต่ละบุคคล (Personalized Recommendation)

เว็บไซต์แอปพลิเคชัน Lanmark Point มีระบบคัดกรองกิจกรรมตามความประสงค์ของผู้ใช้ โดยระบบจะแจ้งข่าวกิจกรรมใหม่ๆ ที่สามารถเข้าไปดูรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมนั้นๆ นอกจากนี้การสร้างกิจกรรมต่างผู้สร้างสามารถกำหนดขอบเขตของกิจกรรมนั้นๆ ได้ ซึ่งจะทำให้เจอผู้ชอบและสนใจกิจกรรมที่ในทิศทางเดียวกัน การแสดงข้อมูลกิจกรรมในหน้าหลักจะมีข้อมูลที่แสดงกิจกรรมที่เป็น Population จำนวน 10 อันดับของกิจกรรมที่มีผู้ใช้เข้าร่วมและผู้ที่สนใจในกิจกรรม

4.2 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (User Interface Design)

4.2.1 ผู้ใช้งาน

เว็บไซต์แอปพลิเคชัน Lanmark Point ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางสำหรับกลุ่มคนที่ต้องการแบ่งปันประสบการณ์และค้นหาเพื่อนที่ชื่นชอบการทำกิจกรรมเหมือนกัน ในการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้นั้นจะยึดหลักการ UX/UI เป็นหลักโดยคำนึงถึงความพึงพอใจและการใช้งานที่ง่ายต่อผู้ใช้ ด้วยการออกแบบที่เรียบง่าย โดยผู้ใช้งานสามารถใช้งานระบบได้ด้วยตนเอง ดังนั้นรูปแบบ ตัวอักษร การจัดวางตำแหน่ง Object ต่างๆ จะเป็นที่คุ้นเคยของผู้เคยใช้อยู่แล้ว โดยมีรายละเอียดดังนี้

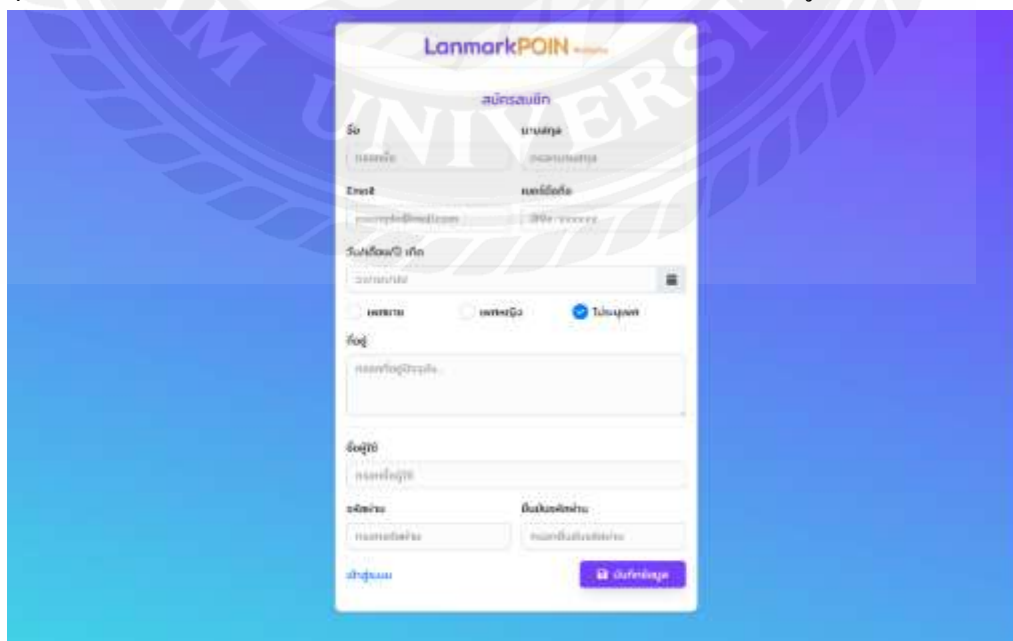


รูปที่ 4.3 หน้า Login (Desktop)



รูปที่ 4.4 หน้า Login (Mobile)

จากรูปที่ 4.3 และ 4.4 หน้า Login เป็นหน้าแรกเมื่อผู้ใช้เข้ามาสู่เว็บ โดยจะให้กรอกชื่อผู้ใช้งาน และ รหัสผ่าน ด้านล่างมี Check Box ให้ติ๊ก “จดจำฉัน” เพื่อให้จดจำ Account ของผู้ใช้ได้ ด้านล่างสุดจะมีลิงค์ให้ไปยังหน้าสมัครสมาชิกในกรณีที่ไม่มี Account หรือเป็นผู้ใช้ใหม่



รูปที่ 4.5 หน้า Register (Desktop)


สมัครสมาชิก

ชื่อ
กรอกชื่อ

นามสกุล
กรอกนามสกุล

Email
example@mail.com

เบอร์มือถือ
09x-xxxxxx

วัน/เดือน/ปี เกิด
วว/ดด/ปป 

เพศชาย เพศหญิง ไม่ระบุเพศ

ที่อยู่
กรอกที่อยู่ปัจจุบัน

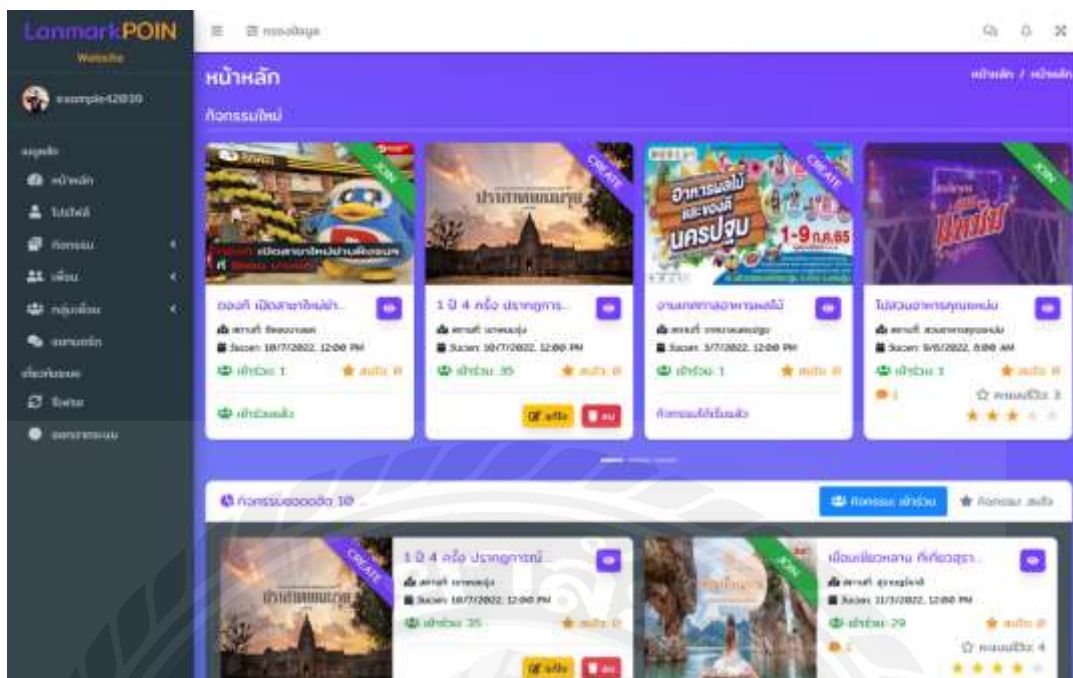
ชื่อผู้ใช้
กรอกชื่อผู้ใช้

รหัสผ่าน
กรอกรหัสผ่าน

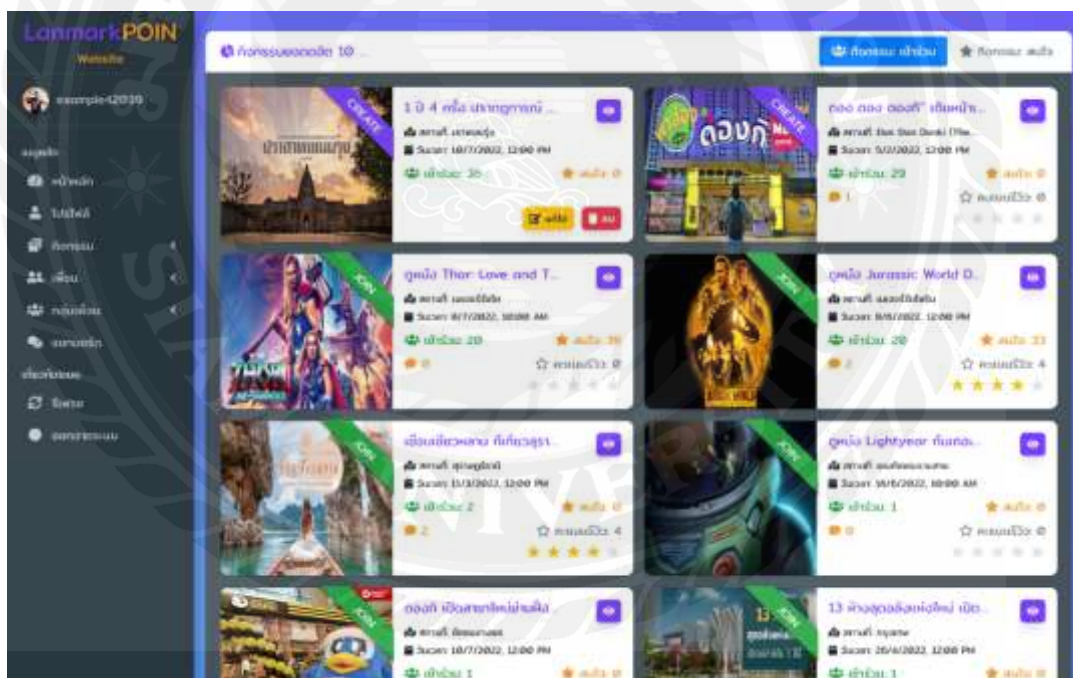
ยืนยันรหัสผ่าน
กรอกยืนยันรหัสผ่าน

รูปที่ 4.6 หน้า Register (Mobile)

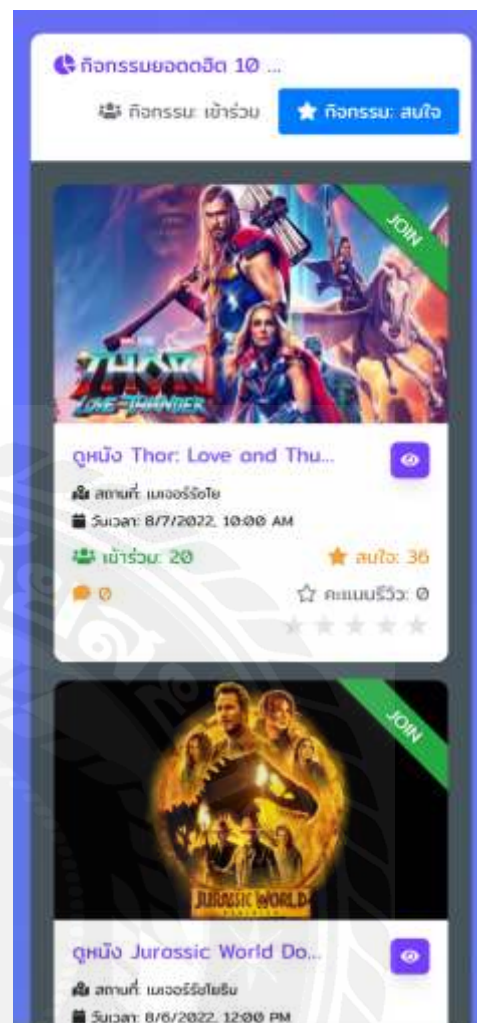
จากรูปที่ 4.5 และ 4.6 หน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้งานรายใหม่ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการยืนยันตัวตนสำหรับเข้าใช้งานระบบ โดยการสมัครสมาชิกจะต้องกรอกข้อมูล ชื่อ, นามสกุล, Email, เบอร์มือถือ, วันเดือนปีเกิด, เลือกเพศ, ที่อยู่ (ในส่วนนี้ไม่จำเป็นต้องกรอกก็ได้), ตั้งชื่อผู้ใช้, รหัสผ่านและ ยืนยันรหัสผ่าน ด้านล่างจะมี Link กลับไปยังหน้า Login และมีปุ่ม “บันทึกข้อมูล”



รูปที่ 4.7 หน้า Dashboard : กิจกรรมใหม่ (Desktop)



รูปที่ 4.8 หน้า Dashboard : กิจกรรมขอติด 10 อันดับของมีคนเข้าร่วม (Desktop)



รูปที่ 4.9 และ 4.10 หน้า Dashboard : กิจกรรมใหม่และ กิจกรรมยอดฮิต 10 อันดับของมีคนเข้าร่วม (Mobile)

จากรูปที่ 4.7 – 4.10 หน้า Dashboard จะเป็นหน้าแรกเมื่อ Login เข้ามาจะเจอหน้านี้เป็นหน้าแรก โดยหลักๆ หน้านี้จะแสดงข้อมูลกิจกรรมทั้งหมด แต่จะแยกกลุ่มการแสดงผลกิจกรรมดังนี้

- แสดงกิจกรรมใหม่ 12 กิจกรรมใหม่ๆ
- แสดงกิจกรรมยอดฮิต 10 อันดับ โดยจะมี Tab แยกเป็นกิจกรรมยอดเข้าร่วมและ กิจกรรมยอดสนใจ
- แสดงกิจกรรมทั้งหมด

โดยกิจกรรมที่เอามาแสดงนั้นจะเป็นในรูปแบบ List Card โดยจะแสดงข้อมูลดังนี้

- รูปภาพหลักของกิจกรรม
- สถานที่จัดกิจกรรม
- วันเวลาที่เริ่มกิจกรรม

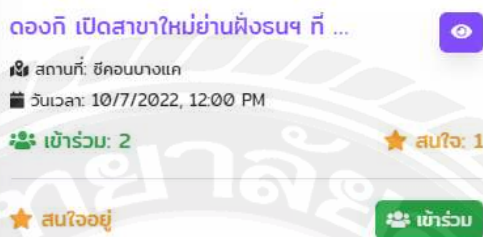
- จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- จำนวนผู้สนใจกิจกรรม
- Ribbon จะแสดงแถบสีและข้อความที่บอกสถานะ ของการผู้ใช้ที่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมไม่ว่าจะเป็น Create (คนสร้างกิจกรรม), Join (การเข้าร่วมกิจกรรม)และ Interesting (การสนใจในกิจกรรม)

ด้านล่างของ Card List กิจกรรมนั้นจะแสดงปุ่ม Action ต่างๆ ที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับสถานะของผู้ใช้ที่มีส่วนร่วมในกิจกรรม หากผู้ใช้ไม่ได้มีส่วนร่วมใดๆ ในกิจกรรมนั้นๆ ก็จะมี 2 ปุ่มแสดงออกมา ปุ่มเข้าร่วมกิจกรรมและ ปุ่มสนใจกิจกรรม หากผู้ใช้สนใจในกิจกรรมนั้นก็จะมีแค่ปุ่มเข้าร่วมกิจกรรมเท่านั้น หากกิจกรรมนั้นจบลงหรือสิ้นสุดลงแล้ว ก็จะแสดงเป็นจำนวนข้อความที่มีสมาชิกมาคอมเมนต์และ ให้ดาวที่แสดงคะแนนกิจกรรมสูงสุด 5 คะแนน



รูปที่ 4.11 Card Event ที่ผู้ใช้ยังไม่มีส่วนร่วมใดๆกับกิจกรรมนี้

จากรูปที่ 4.11 จะเป็นการแสดง Card Event แบบปกติ จะสังเกตได้ว่าปุ่มด้านล่างจะมีแค่ปุ่ม “เข้าร่วม” และ “สนใจ” นั้นแสดงว่าผู้ใช้ยังไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมนี้และยังไม่ได้สนใจในกิจกรรมนี้ ซึ่งผู้ใช้สามารถเลือกคลิกได้ว่าจะเข้าร่วมกิจกรรมเลยหรือสนใจในกิจกรรมนี้ไว้ก่อน แต่ทั้งสอง Action นี้ก็จะถูกจัดเก็บไว้ใน “กิจกรรมของฉัน” ของผู้ใช้เช่นกัน



รูปที่ 4.12 Card Event ที่ผู้ใช้กดสนใจในกิจกรรมนี้แล้ว

จากรูปที่ 4.12 จะเป็นการแสดง Card Event ที่มีผู้ใช้ได้ทำการสนใจในกิจกรรมนี้เรียบร้อยแล้วจะสังเกตจากภาพได้ว่าปุ่มด้านล่างจะเปลี่ยนไปจะมีสถานะด้านซ้ายบอกไว้ว่า “สนใจอยู่” และทางด้านขวาจะมีปุ่มให้กดเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งแสดงว่าผู้ใช้สามารถเปลี่ยนสถานะจากสนใจไปเป็นเข้าร่วมกิจกรรมได้ และ Ribbon ด้านบนบอกสถานะเพิ่มมาอีกด้วย



รูปที่ 4.13 Card Event ที่ผู้ใช้กดเข้าร่วมในกิจกรรมนี้แล้ว

จากรูปที่ 4.13 จะเป็นการแสดง Card Event ที่มีผู้ใช้ได้ทำการเข้าร่วมในกิจกรรมนี้เรียบร้อยแล้วจะสังเกตจากภาพได้ว่าปุ่มด้านล่างจะหายไปหมดนั้นและเปลี่ยนสถานะทางด้านซ้ายเป็น “เข้าร่วมแล้ว” และ Ribbon ด้านบนบอกสถานะ “Join” เป็นสีเขียว



ดองกิ เปิดสาขาใหม่ย่านฝั่งธนฯ ที่ ...

📍 สถานที่: ซีคอนบางแค

📅 วันเวลา: 10/7/2022, 12:00 PM

👥 เข้าร่วม: 3

★ สนใจ: 0



รูปที่ 4.14 Card Event ที่ผู้ใช้เป็นผู้สร้างกิจกรรมนี้

จากรูปที่ 4.14 จะเป็นการแสดง Card Event ที่มีผู้ใช้เป็นคนสร้างกิจกรรมหรือเป็น “Host” โดย Ribbon ด้านบนบอกสถานะ “Create” เป็นสีม่วง ส่วนด้านล่างจะมีปุ่ม “แก้ไข” และ “ปุ่มลบ” กิจกรรม ซึ่งผู้ใช้ที่เป็นคนสร้างกิจกรรมนั้นสามารถแก้ไขกิจกรรมกับลบกิจกรรมได้

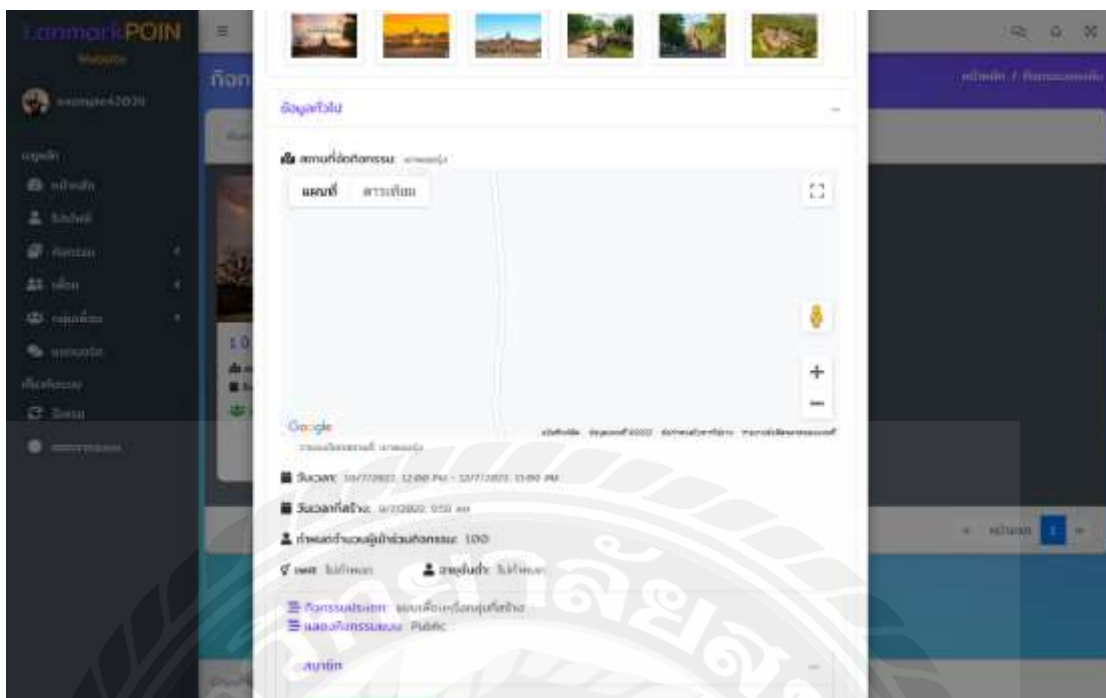


รูปที่ 4.15 Card Event เพื่อคลิกดูรายละเอียด

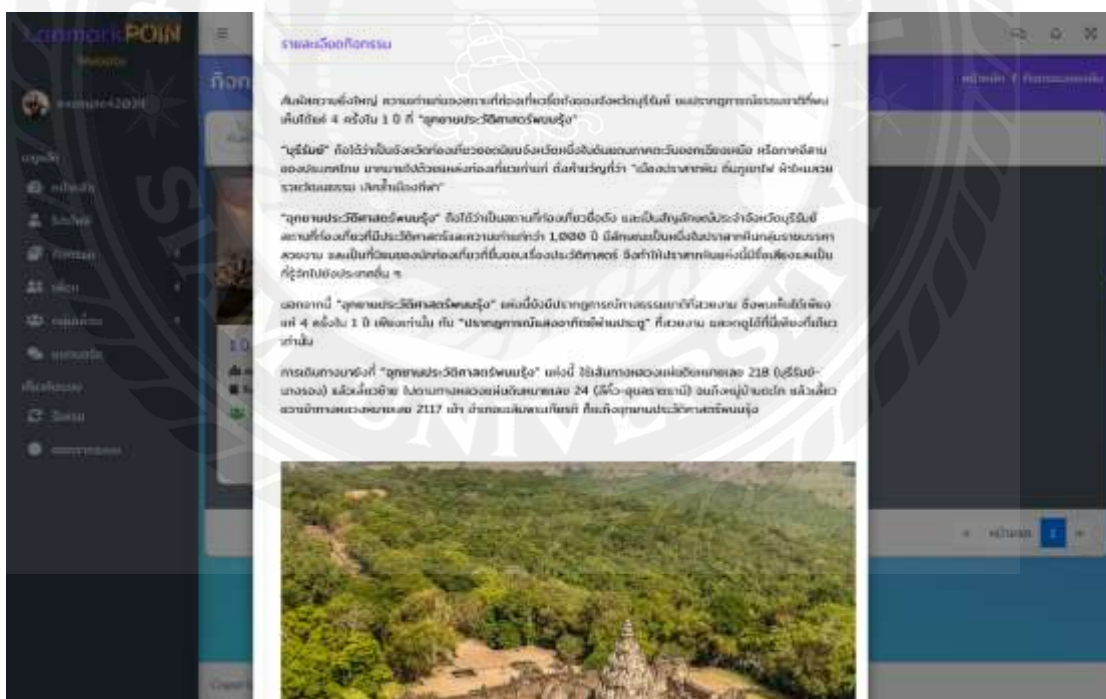
จากรูปที่ 4.15 Card Event จะมีการแสดงปุ่มไอคอนรูปลูกตาที่เป็นสีม่วงมุมด้านขวาของทุก Card Event เมื่อผู้ใช้คลิกก็จะแสดงรายละเอียดกิจกรรมขึ้นมาเป็น Model รายละเอียด



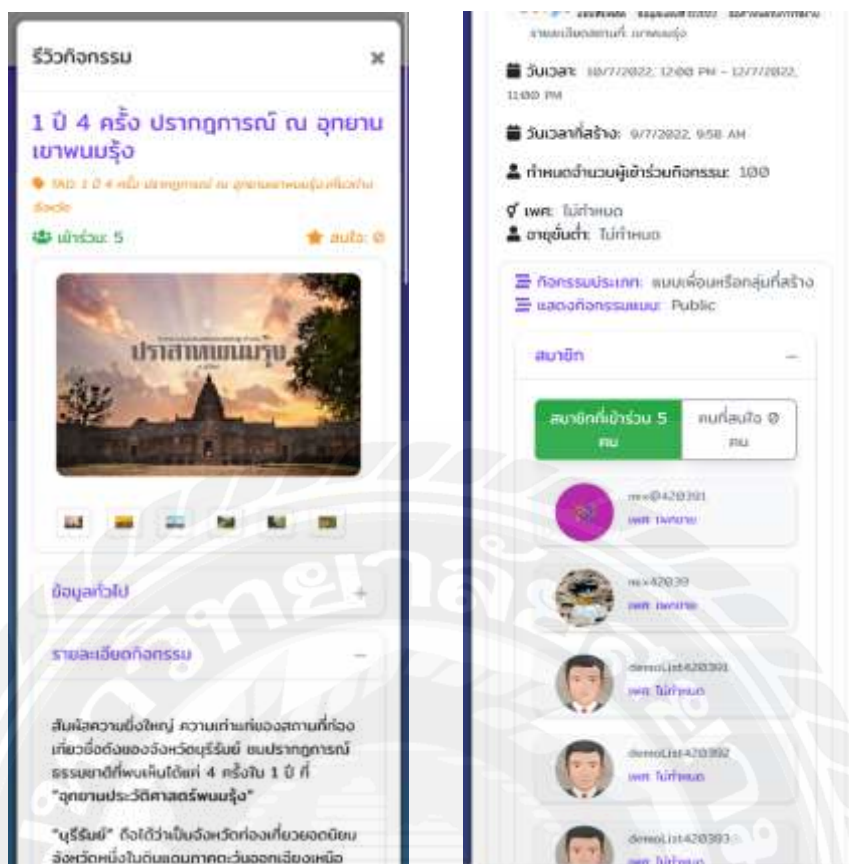
รูปที่ 4.16 Model รายละเอียดกิจกรรม (Desktop)



รูปที่ 4.17 Model รายละเอียดกิจกรรม : ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับกิจกรรม (Desktop)



รูปที่ 4.18 Model รายละเอียดกิจกรรม : เนื้อหารายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรม (Desktop)



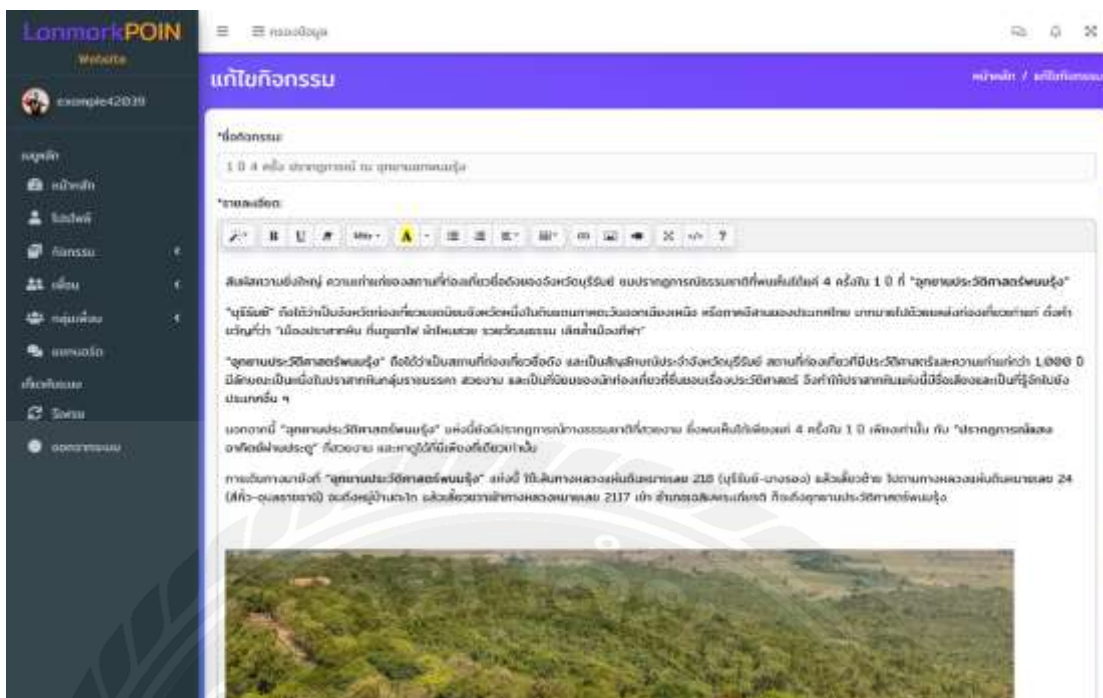
รูปที่ 4.19 และ 4.20 Model รายละเอียดกิจกรรม (Mobile)

จากรูปที่ 4.16 – 4.20 จะเป็นการแสดง Model รายละเอียดกิจกรรมดังนี้ ชื่อกิจกรรม, Tag กิจกรรม, จำนวนผู้เข้าร่วม, จำนวนผู้สนใจในกิจกรรม ด้านล่างมีรูปภาพประกอบเกี่ยวกับกิจกรรม จำนวนสูงสุด 6 รูปรวมทั้งรูปภาพหลัก

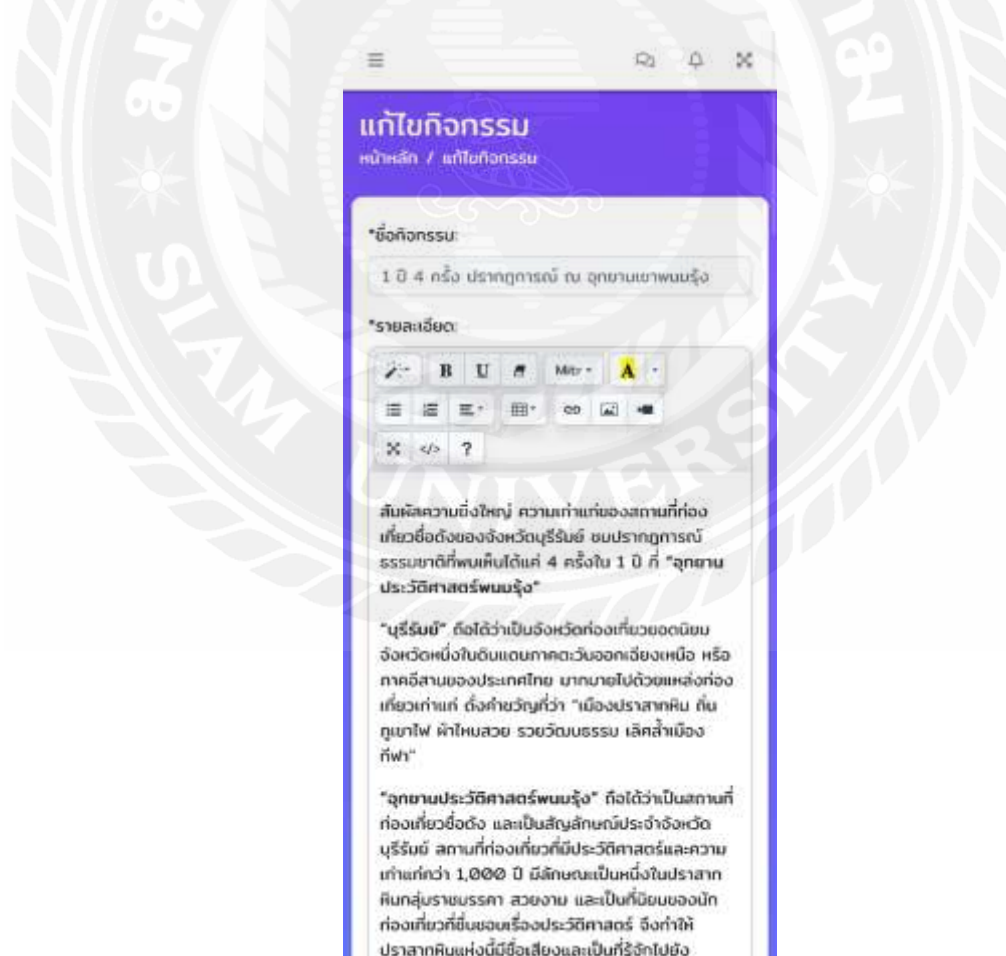
ข้อมูลทั่วไปจะประกอบไปด้วย

- วันเวลาเริ่มและสิ้นสุดของกิจกรรม
- วันที่สร้างกิจกรรม
- กำหนดจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรม, เพศและ อายุขั้นต่ำของการเข้าร่วมกิจกรรม
- แสดงประเภทกิจกรรม
- แสดงกิจกรรมแบบสาธารณะหรือ ส่วนตัว
- แสดง List ของสมาชิกที่เข้าร่วมและสนใจในกิจกรรม
- ข้อมูล Ranking คะแนนรีวิวและ ข้อความของการรีวิว จะแสดงได้ก็ต่อเมื่อกิจกรรมนี้ สิ้นสุดลงไปแล้ว
- แสดงผู้สร้างกิจกรรม

แสดงรายละเอียดกิจกรรม เนื้อหาเพิ่มเติม

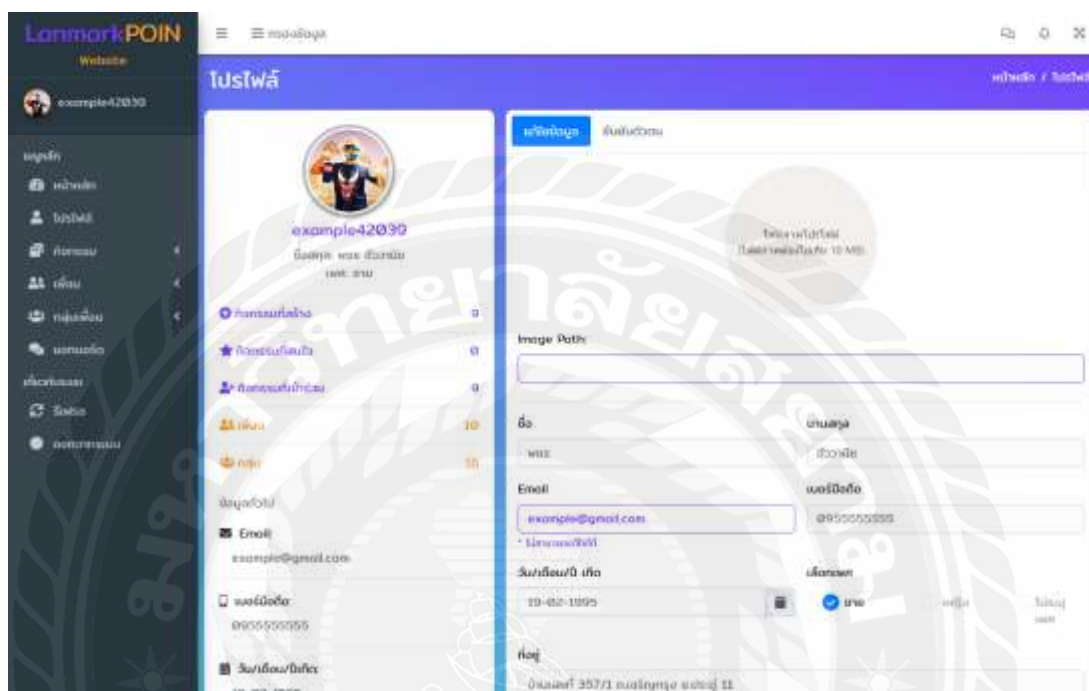


รูปที่ 4.21 หน้าของการแก้ไขข้อมูลกิจกรรม (Desktop)

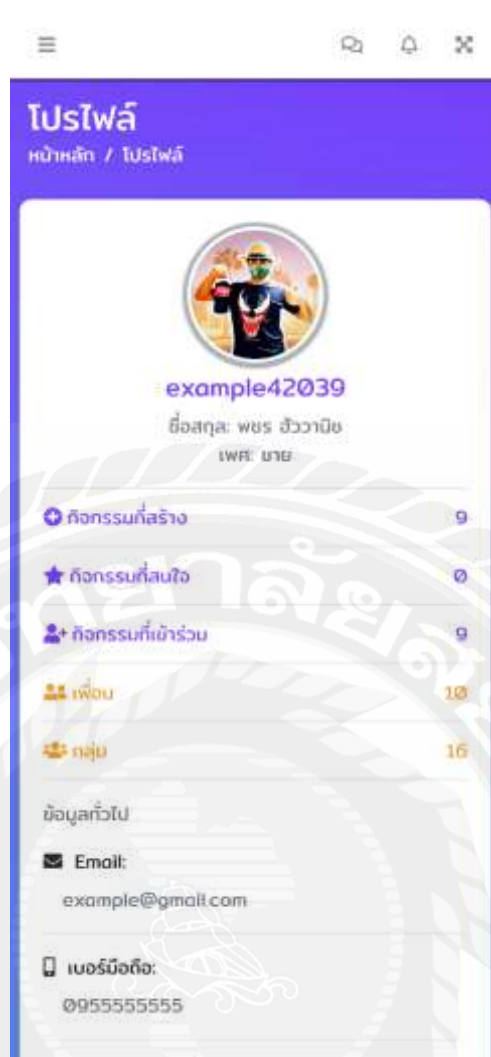


รูปที่ 4.22 หน้าของการแก้ไขข้อมูลกิจกรรม (Mobile)

จากรูปที่ 4.21 และ 4.22 หน้าของการแก้ไขข้อมูลกิจกรรมจะแสดงและกรอกได้ก็คือ ชื่อ กิจกรรมใหม่, รายละเอียดกิจกรรมใหม่, Tag การค้นหากิจกรรมใหม่, Upload รูปภาพหลักของ กิจกรรมและ Upload ภาพที่เกี่ยวกับกิจกรรมไม่เกิน 5 ภาพ หากผู้ใช้ได้ทำการกดบันทึกหรือการ ยกเลิกการแก้ไข ระบบจะย้อนกลับไปยังหน้า “หน้ากิจกรรมของฉัน”



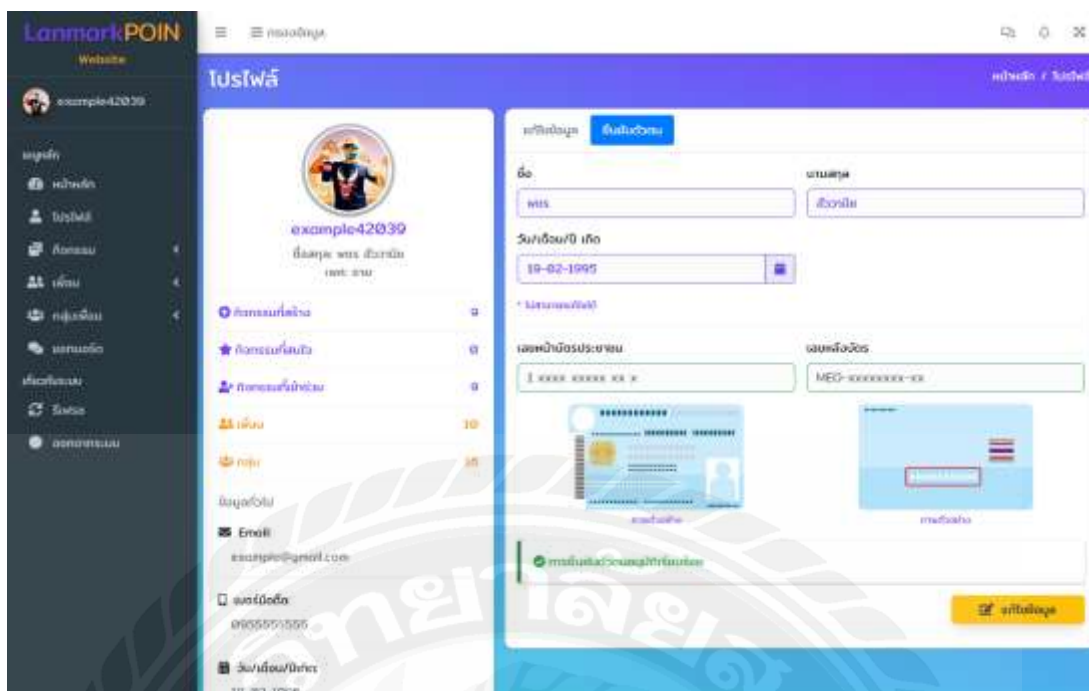
รูปที่ 4.23 หน้า Profile (Desktop)



รูปที่ 4.24 หน้า Profile (Mobile)

จากรูปที่ 4.23 และ 4.24 หน้าโปรไฟล์ จะแสดงข้อมูลแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆ โดยกลุ่มแรกจะเป็นข้อมูลแสดงข้อมูลทั่วไปดังนี้ รูปภาพ, ชื่อผู้ใช้, ชื่อนามสกุล, เพศ, จำนวนกิจกรรมที่เข้าร่วม, จำนวนกิจกรรมที่สนใจ, จำนวนกิจกรรมที่สร้างเอง, จำนวนเพื่อน, จำนวนกลุ่ม, อีเมล, เบอร์มือถือ และที่อยู่

กลุ่มที่สองจะเป็นข้อมูลที่สามารถแก้ไขได้โดยจะเป็น List Tab โดยจะมีแก้ไขข้อมูลทั่วไป แบบปกติและ การยืนยันตัวตน

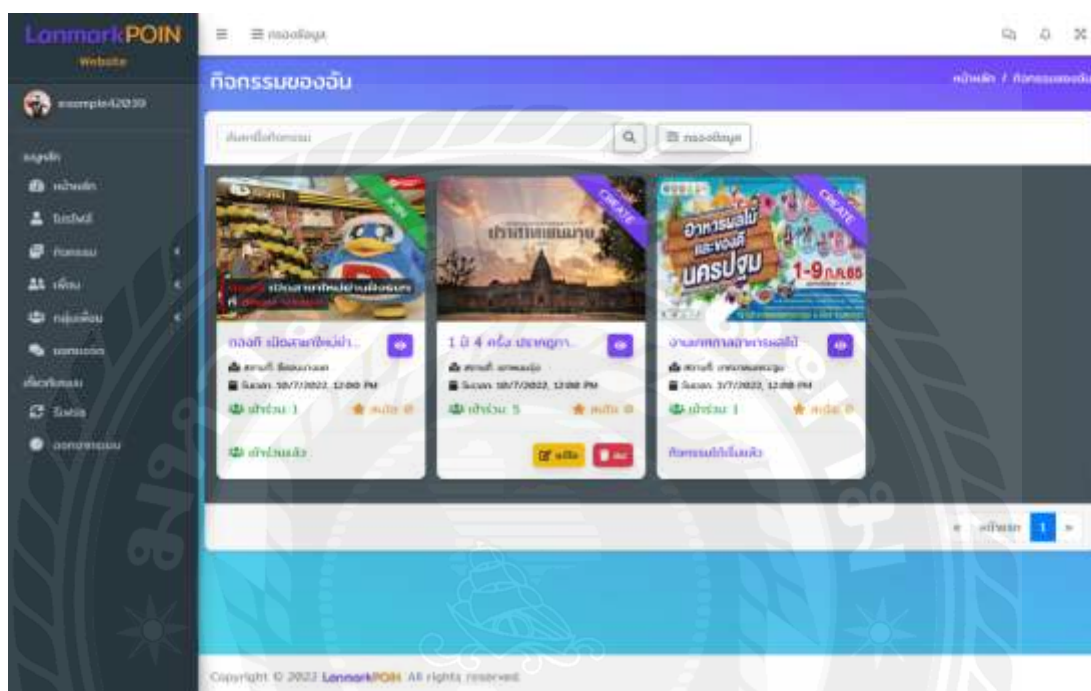


รูปที่ 4.25 หน้า Profile แสดง Tab ยืนยันตัวตน (Desktop)



รูปที่ 4.26 หน้า Profile แสดง Tab ยืนยันตัวตน (Mobile)

จากรูปที่ 4.25 และ 4.26 Tab การยืนยันตัวตนในหน้าโปรไฟล์ จะแสดงข้อมูล ชื่อ, นามสกุล และ วันเดือนปีเกิด ที่ดูได้แต่ไม่สามารถแก้ไข หากจะแก้ไขสามส่วนนี้ต้องไปแก้ไขที่ Tab การแก้ไขข้อมูลทั่วไป ส่วนข้อมูลด้านล่างที่เป็นสีเขียวนั้นคือข้อมูลที่สามารถกรอกแก้ไขได้โดยจะมีให้กรอกดังนี้ เลขหน้าบัตรประชาชน, เลขหลังบัตรประชาชนและ Upload รูปภาพถ่ายคู่กับบัตรประชาชน



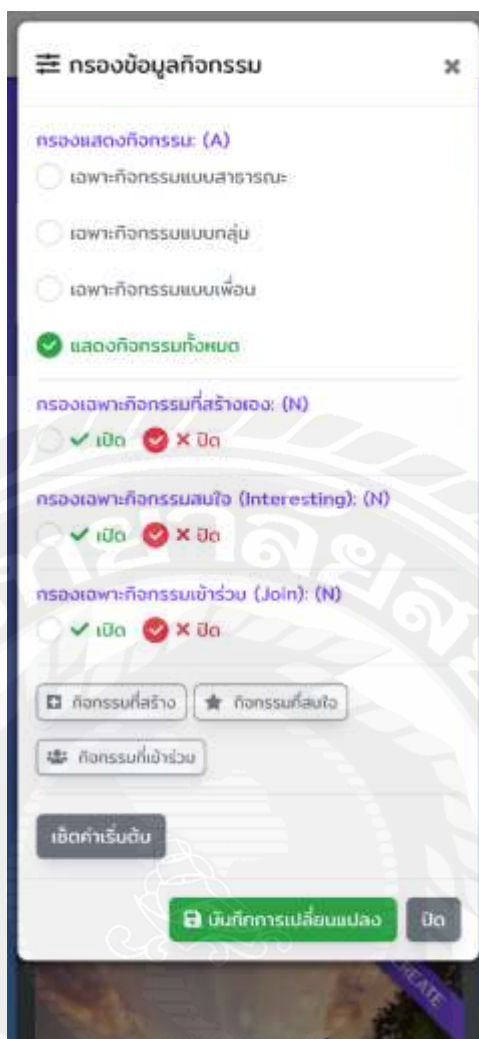
รูปที่ 4.27 หน้ากิจกรรมของฉัน (Desktop)



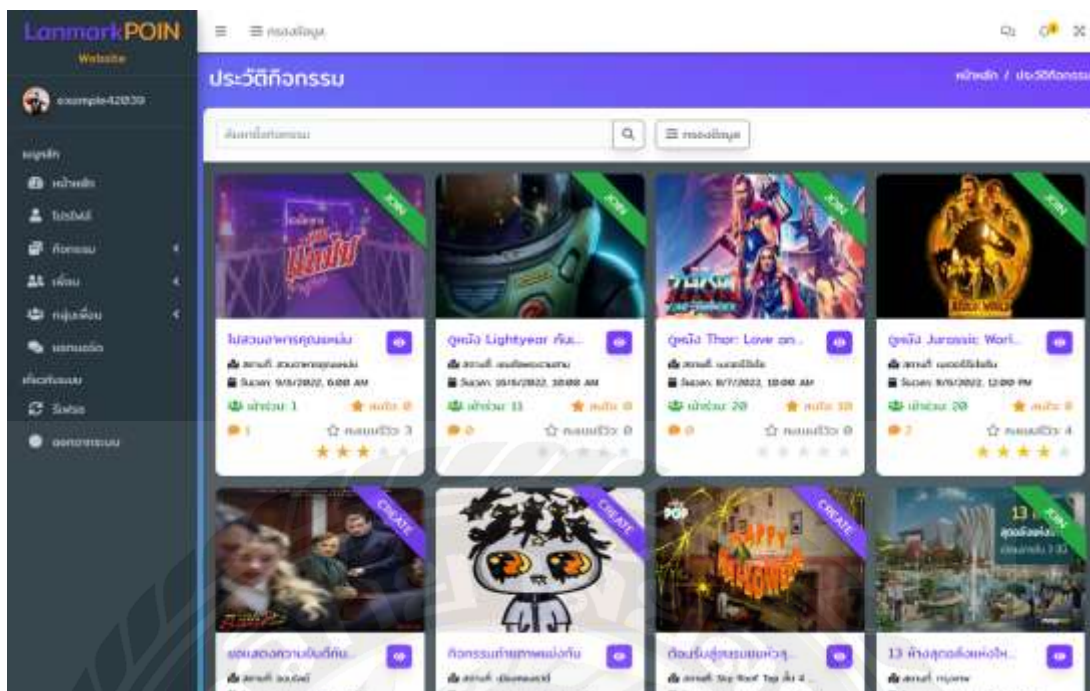
รูปที่ 4.28 หน้ากิจกรรมของฉัน (Mobile)

จากรูปที่ 4.27 และ 4.28 หน้ากิจกรรมของฉันจะแสดงกิจกรรมของฉันนั้นจะแสดงกิจกรรมทั้งหมดที่เราได้มีส่วนร่วมทั้งหมดไม่ว่ากิจกรรมที่สร้าง, กิจกรรมที่เข้าร่วมและ กิจกรรมที่สนใจแต่จะไม่แสดงกิจกรรมที่เสร็จสิ้นหรือจบไปแล้วนอกจากค้นหาชื่อกิจกรรมของฉัน

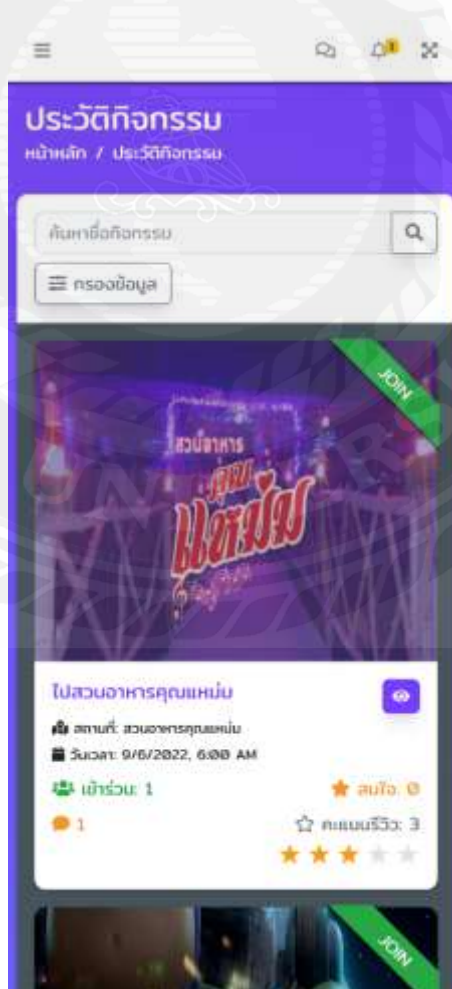
ข้อมูลกิจกรรมจะแสดงทั้งหมดที่ยังไม่เสร็จสิ้น แต่ผู้ใช้สามารถกรองการแสดงผลกิจกรรมของฉันได้โดยการคลิกปุ่ม กรองข้อมูลก็จะเป็นการแสดงผล Model การกรองข้อมูลกิจกรรมตามความต้องการของผู้ใช้ อย่างเช่น อยากจะกรองกิจกรรมที่เข้าร่วมเท่านั้นให้มาแสดงหรือ กิจกรรมที่สนใจเท่านั้นให้มาแสดง เป็นต้น ดังรูป 4.29 (หน้าถัดไป)



รูปที่ 4.29 Model การกรองข้อมูลกิจกรรม (Mobile)

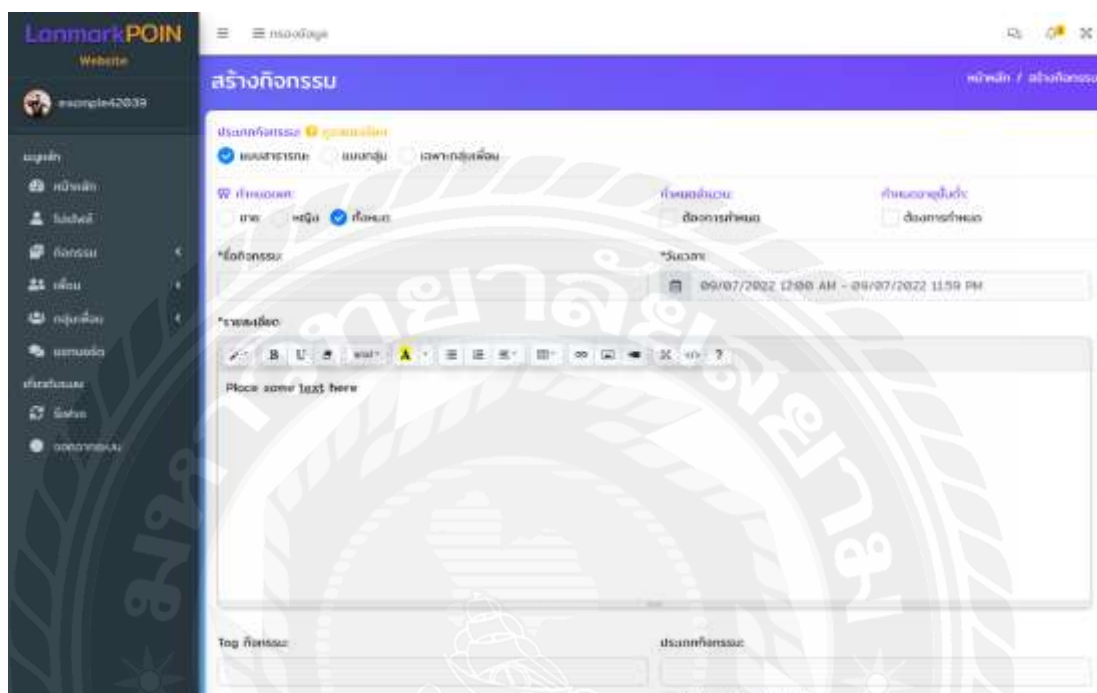


รูปที่ 4.30 หน้าประวัติกิจกรรม (Desktop)

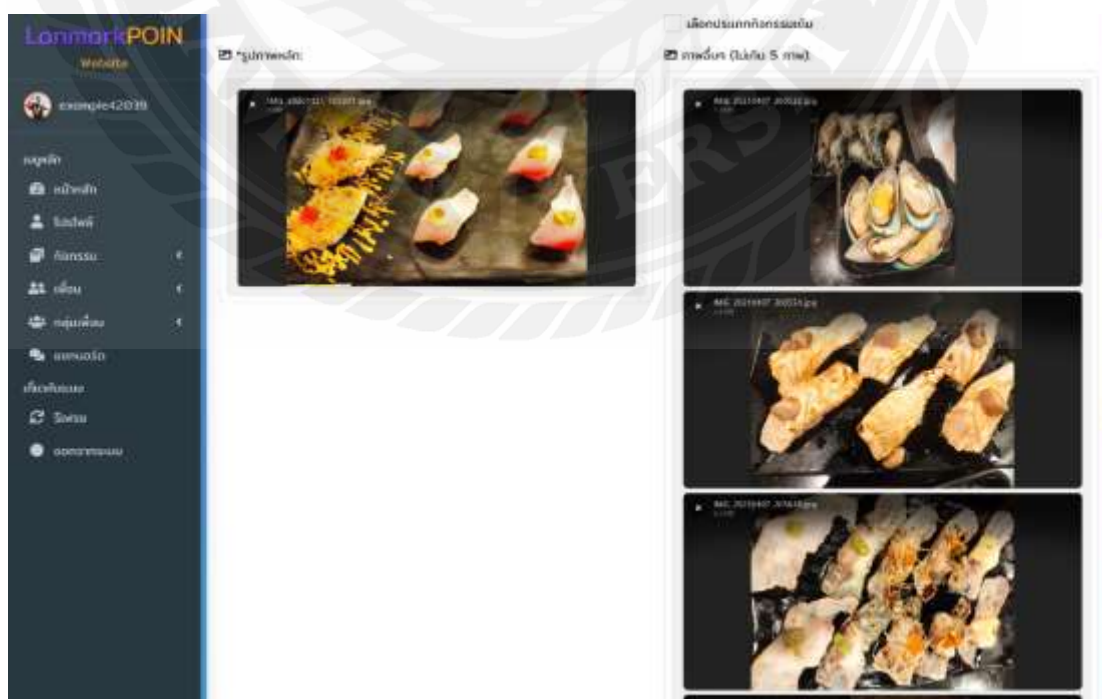


รูปที่ 4.31 หน้าประวัติกิจกรรม (Mobile)

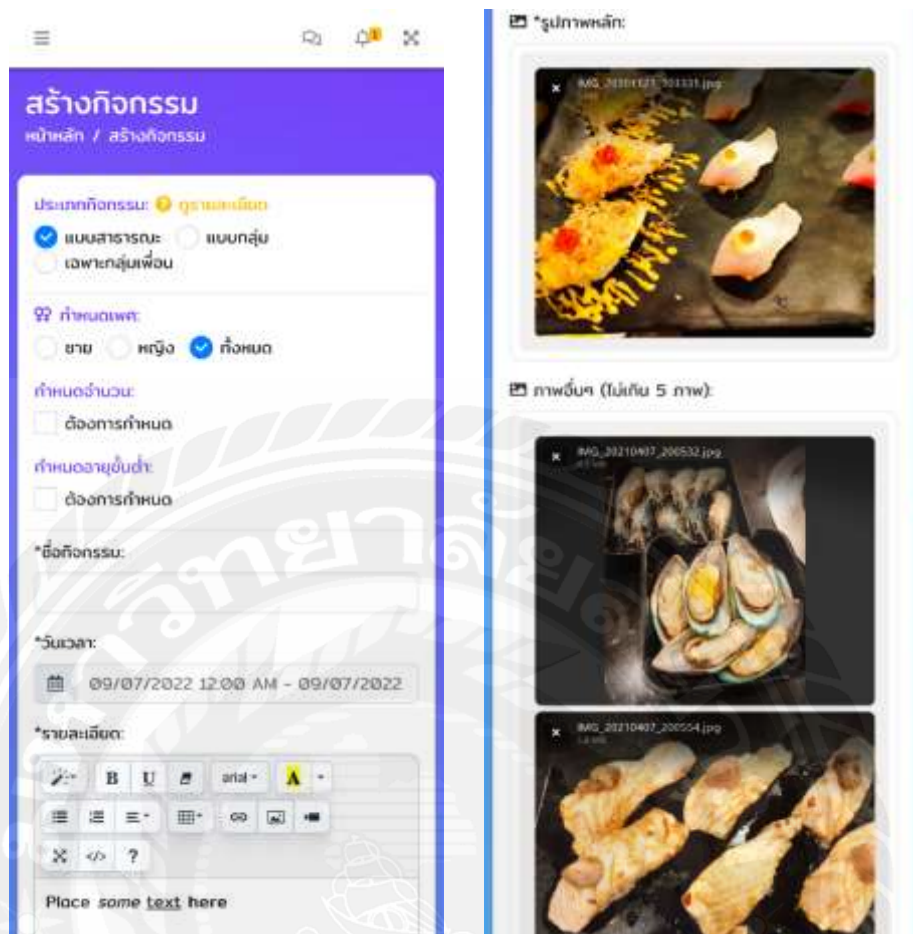
จากรูปที่ 4.30 และ 4.31 หน้าประวัติกิจกรรมจะแสดงข้อมูลกิจกรรมทั้งหมดที่ผู้ใช้มีส่วนร่วมแต่กิจกรรมนั้นจะเป็นกิจกรรมที่เสร็จสิ้นแล้ว สังเกตจากภาพกิจกรรมทั้งหมดจะแสดงข้อมูล Ranking ดาวและ คะแนนรีวิวและ จำนวน Comment ที่ได้รับการรีวิว แต่ไม่สามารถทำอะไรเกี่ยวกับกิจกรรมที่เสร็จสิ้นได้เลย นอกจากดูรายละเอียดได้อย่างเดียว



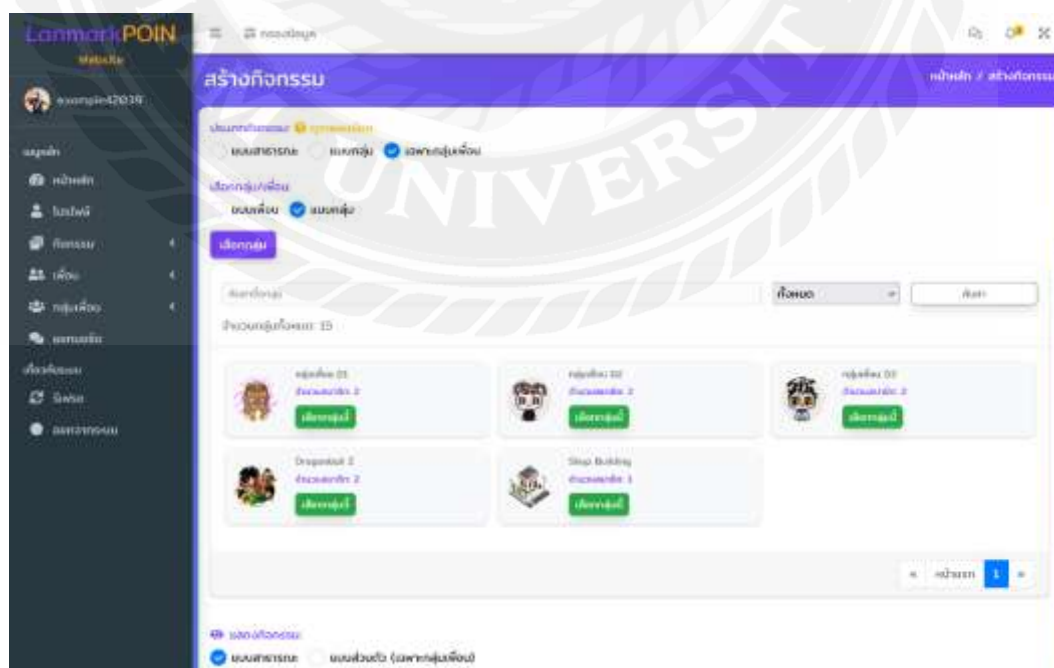
รูปที่ 4.32 หน้าสร้างกิจกรรม (Desktop)



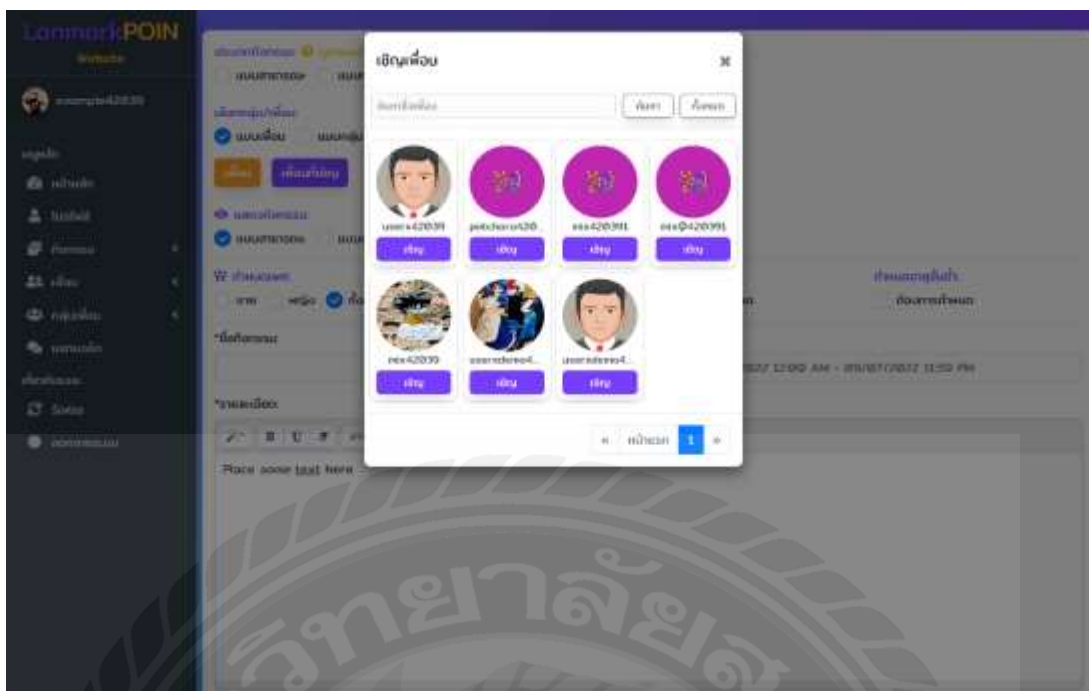
รูปที่ 4.33 หน้าสร้างกิจกรรม : Upload รูปภาพกิจกรรม (Desktop)



รูปที่ 4.34 และ 4.35 หน้าสร้างกิจกรรม (Mobile)



รูปที่ 4.36 หน้าสร้างกิจกรรม : เลือกเฉพาะกลุ่มเพื่อนและเลือกกลุ่มที่มี (Desktop)



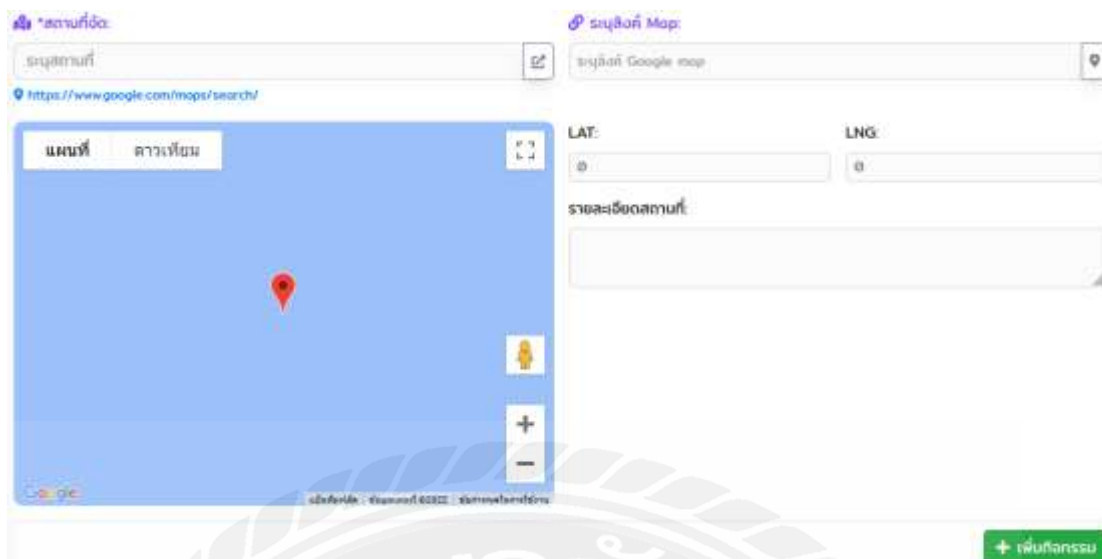
รูปที่ 4.37 หน้าสร้างกิจกรรม : เลือกเฉพาะกลุ่มเพื่อนและเลือกจากเพื่อนที่มี (Desktop)

จากรูปที่ 4.32 - 4.37 หน้าสร้างกิจกรรมโดยอันดับแรกจะให้เลือกประเภทกิจกรรม แบบสาธารณะ, แบบกลุ่มและ แบบเฉพาะกลุ่มเพื่อน หากเลือกแบบเฉพาะกลุ่มเพื่อนก็จะมีให้เลือกเชิญเพื่อนหรือกลุ่ม หากเลือกที่จะเชิญเพื่อนก็จะแสดงแบบรูปที่ 4.37 แต่หากเลือกเชิญแบบกลุ่มก็จะแสดงแบบรูปที่ 4.36

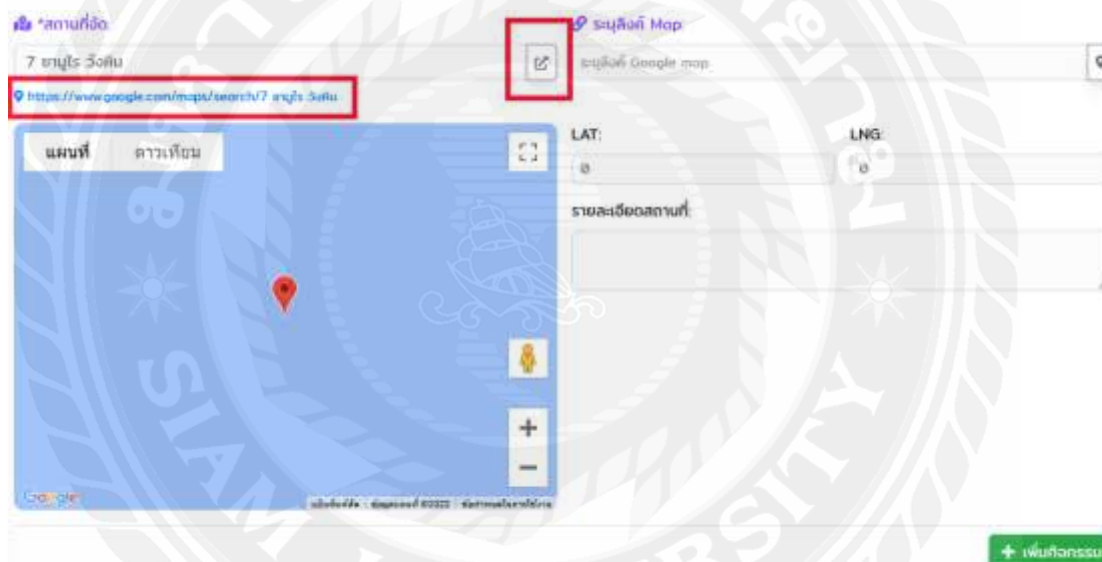
จากนั้นก็จะมีการกำหนดเพศ, กำหนดจำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมและ กำหนดอายุในการเข้าร่วมกิจกรรม ด้านล่างก็จะมีให้กรอกชื่อกิจกรรม วันเริ่มและสิ้นสุดของกิจกรรม กรอกรายละเอียดกิจกรรม ด้านล่างการกรอกรายละเอียดกิจกรรมก็จะมีให้กรอก Tag กิจกรรม (Tag มีไว้เพื่อค้นหาเกี่ยวกับกิจกรรมได้ง่ายขึ้น) แล้วก็มีการกำหนดประเภทกิจกรรมหากผู้ใช้ไม่ได้กรอกประเภทกิจกรรมระบบจะทำการเซตค่าเริ่มต้นเป็นกิจกรรมประเภททั่วไปให้

ด้านล่างลงจากการกรอกรายละเอียด, Tag และ ประเภทกิจกรรมก็จะมีให้ Upload รูปภาพกิจกรรม โดยจะแบ่งเป็นสองฝั่ง โดยฝั่งแรกจะเป็นภาพหลักของกิจกรรมซึ่งจำเป็นต้องมี ส่วนฝั่งที่สองจะเป็นภาพอื่นๆ เพิ่มเติมที่เกี่ยวกับกิจกรรมซึ่ง Upload ได้สูงสุดได้แค่ 5 ภาพเท่านั้นในฝั่งนี้ไม่จำเป็นต้อง Upload ก็ได้ระบบไม่ได้บังคับเหมือนกับฝั่งแรกตัวอย่างดัง รูปภาพที่ 2.33 และ 2.35

ลงมาด้านล่างสุดของการสร้างกิจกรรมก็จะเป็นในส่วนของการกรอกสถานที่และปักหมุดสถานที่จัดกิจกรรมไว้บน Map ดังภาพที่ 4.38 (หน้าถัดไป) โดยจะมีให้กรอกสถานที่จัด, ระบุสัญลักษณ์ Map และรายละเอียดสถานที่

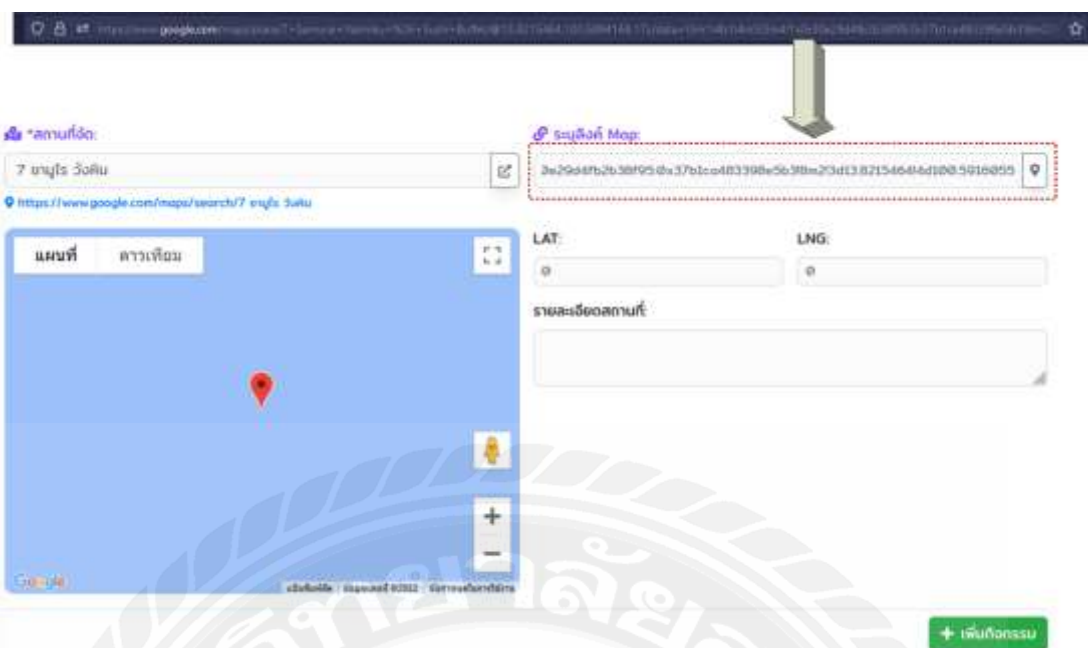


รูปที่ 4.38 หน้าสร้างกิจกรรม : การกรอกสถานที่และปักหมุดบน Map ของกิจกรรม



รูปที่ 4.39 หน้าสร้างกิจกรรม : การกรอกสถานที่และปักหมุดบน Map ของกิจกรรม (ค้นหาสถานที่)

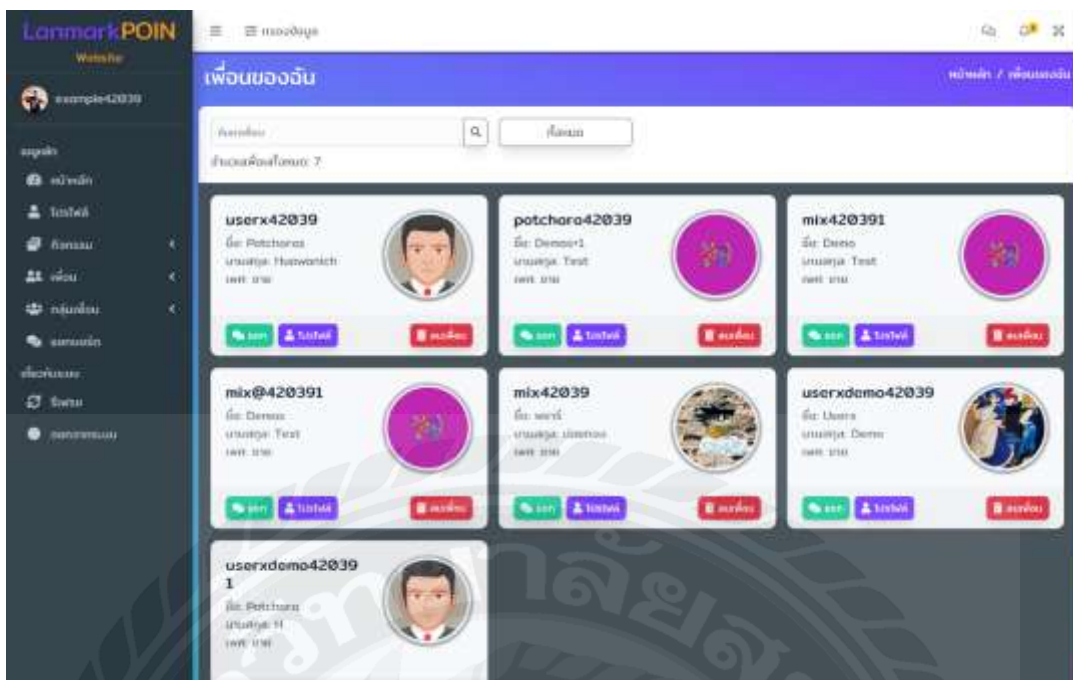
จากรูปที่ 4.38 โดยขั้นตอนนี้ระบบจะแนะนำให้กรอก “สถานที่จัด” ก่อนแล้วทำการคลิก ไอคอนด้านขวาของ Input หรือ Link ด้านล่างของ Input ก็ได้ ดังภาพ 4.39 ในวงสีแดงนั่นเองโดย ระบบจะทำการเปิด New Tab บน Web Browser มาเป็น Google Map ของ Location นั้นๆ ให้ที่ผู้ใช้ ได้ทำการกรอกไปในช่อง “สถานที่จัด” จากนั้นให้ทำการคัดลอก Link จาก Google Map ที่ระบบได้ ทำการ New Tab ไปให้ นำเอา Link นั้นมาวางไว้ที่ช่อง “ระบุลิงค์ Map” แล้วกด ไอคอนด้านขวามือ สุดแล้วระบบจะทำการ Gen Latitude และ Longitude และทำการปักหมุดสถานที่บน Map ให้ ดังภาพ ตัวอย่าง 4.40 และ 4.41 (หน้าถัดไป)



รูปที่ 4.40 หน้าสร้างกิจกรรม : การกรอกสถานที่และปักหมุดบน Map ของกิจกรรม (ระบุลิงค์ Map)



รูปที่ 4.41 หน้าสร้างกิจกรรม : การกรอกสถานที่และปักหมุดบน Map ของกิจกรรม
(Gen Map จาก URL Link Map)

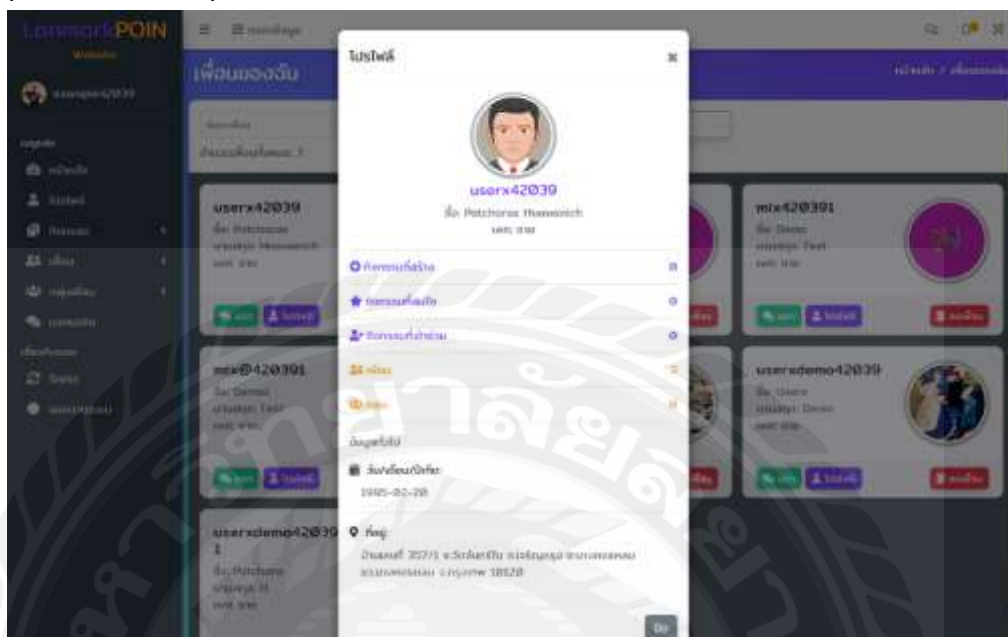


รูปที่ 4.42 หน้าเพื่อนของฉัน (Desktop)

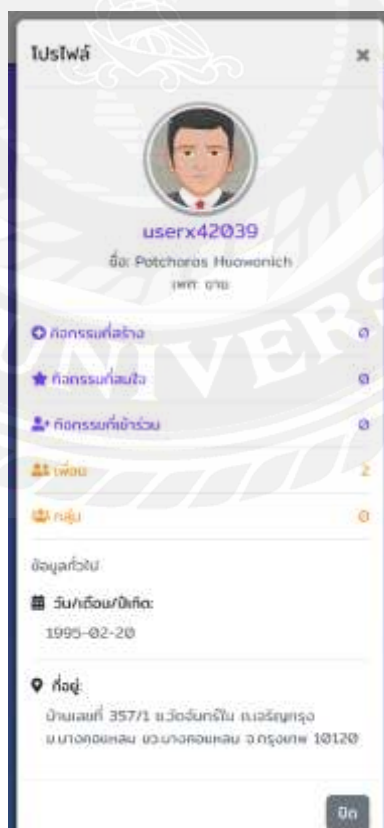


รูปที่ 4.43 หน้าเพื่อนของฉัน (Mobile)

จากรูปที่ 4.42 และ 4.43 หน้าเพื่อนของฉัน ก็จะแสดงข้อมูล Card User โดยจะสามารถค้นหาชื่อเพื่อนจากด้านบนสุดได้ และใน Card User ที่เป็นเพื่อนนั้นจะแสดงข้อมูลชื่อผู้ใช้, ชื่อนามสกุลและเพศ และมีปุ่มสำหรับการแชท, โพรไฟล์และ ลบเพื่อน

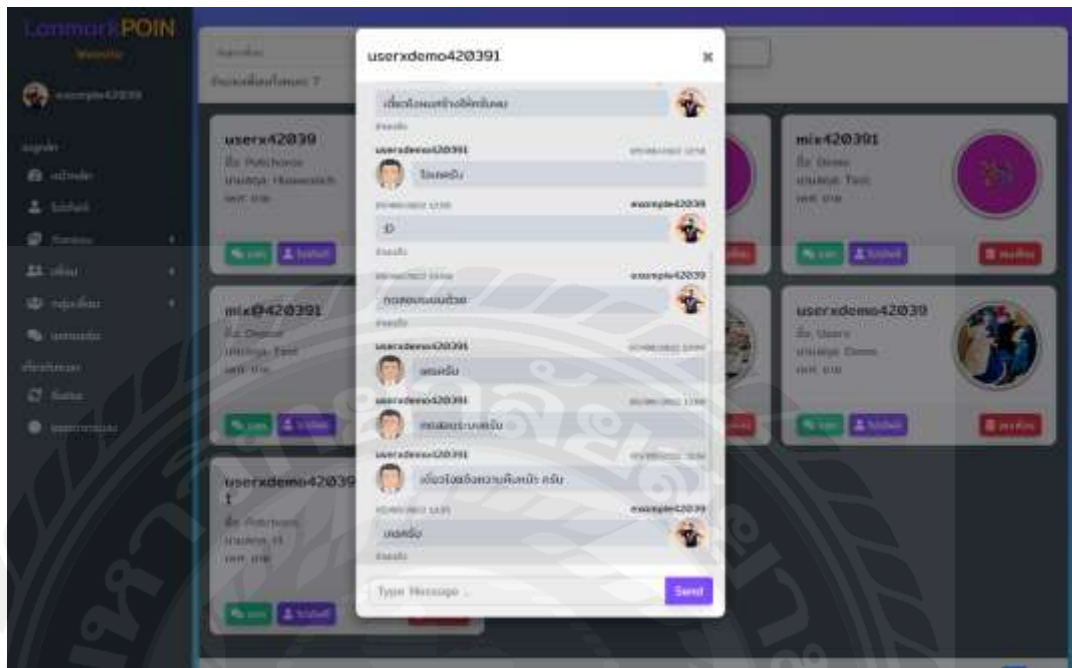


รูปที่ 4.44 หน้าเพื่อนของฉัน : โพรไฟล์ของเพื่อน (Desktop)



รูปที่ 4.45 หน้าเพื่อนของฉัน : โพรไฟล์ของเพื่อน (Mobile)

จากรูปที่ 4.44 และ 4.45 ในหน้าเพื่อนของฉันหากผู้ใช้คลิกดูที่ปุ่ม “โปรไฟล์” ของเพื่อนระบบก็จะแสดง Model ของข้อมูลเพื่อนดังรูป

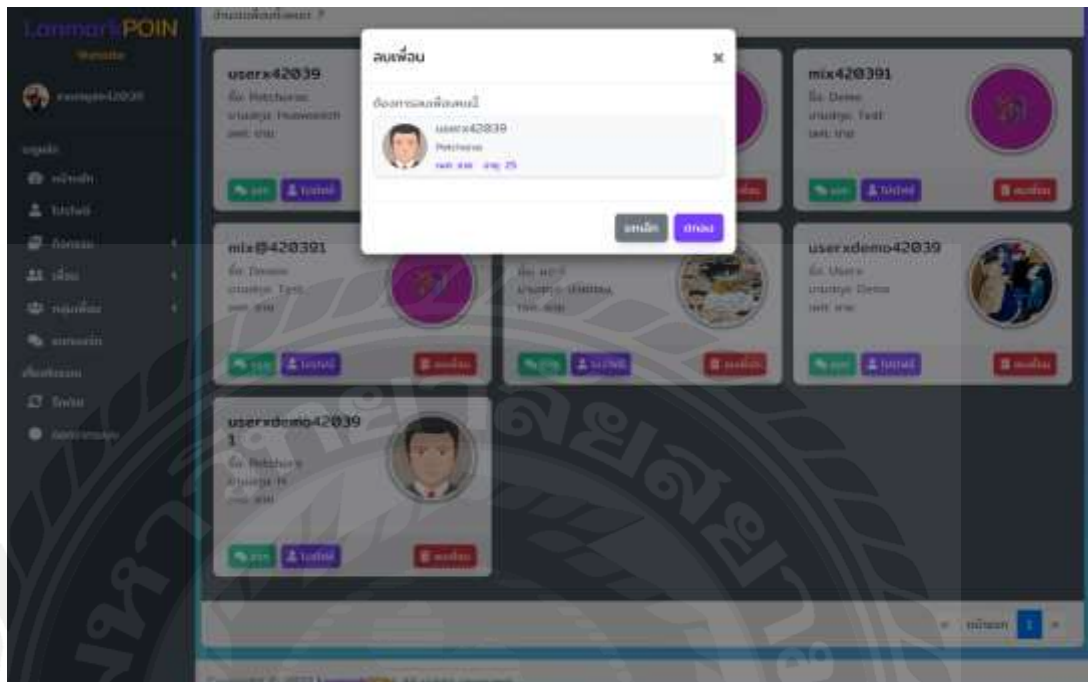


รูปที่ 4.46 หน้าเพื่อนของฉัน : Model การแชทเพื่อน (Desktop)

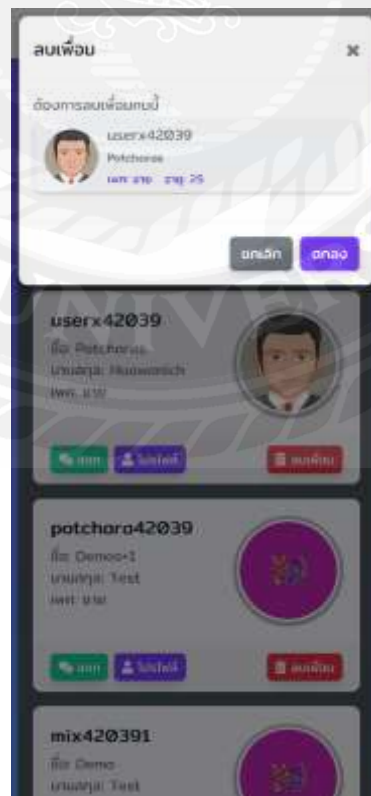


รูปที่ 4.47 หน้าเพื่อนของฉัน : Model การแชทเพื่อน (Mobile)

จากรูปที่ 4.46 และ 4.47 ในหน้าเพื่อนของฉันหากผู้ใช้คลิกที่ปุ่ม “เซท” ของเพื่อนระบบก็จะแสดง Model ของ Direct Message มาให้ดังรูป และสามารถพิมพ์ตอบกลับกับเพื่อนคนนั้นได้เลย

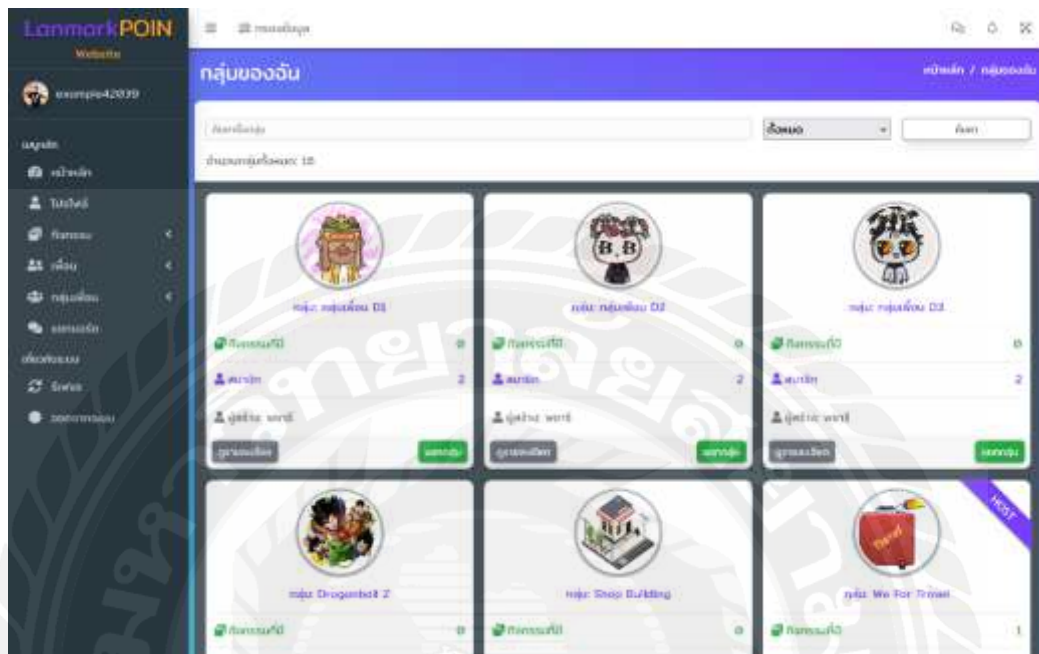


รูปที่ 4.48 หน้าเพื่อนของฉัน : Model การลบเพื่อน (Desktop)

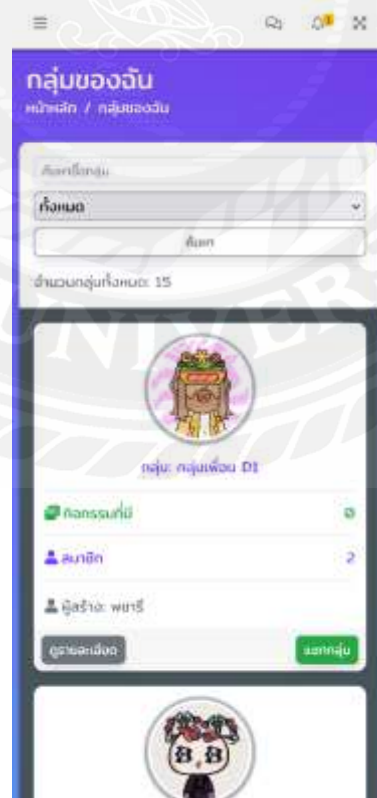


รูปที่ 4.49 หน้าเพื่อนของฉัน : Model การลบเพื่อน (Mobile)

จากรูปที่ 4.48 และ 4.49 ในหน้าเพื่อนของฉันหากผู้ใช้คลิกที่ปุ่ม “ลบเพื่อน” ของเพื่อนระบบก็จะแสดง Model ของยืนยันการลบเพื่อนขึ้นมาและเป็นข้อมูลคร่าวๆ เพื่อให้แน่ใจว่าผู้ใช้จะลบเพื่อนคนดังกล่าวจริงๆ

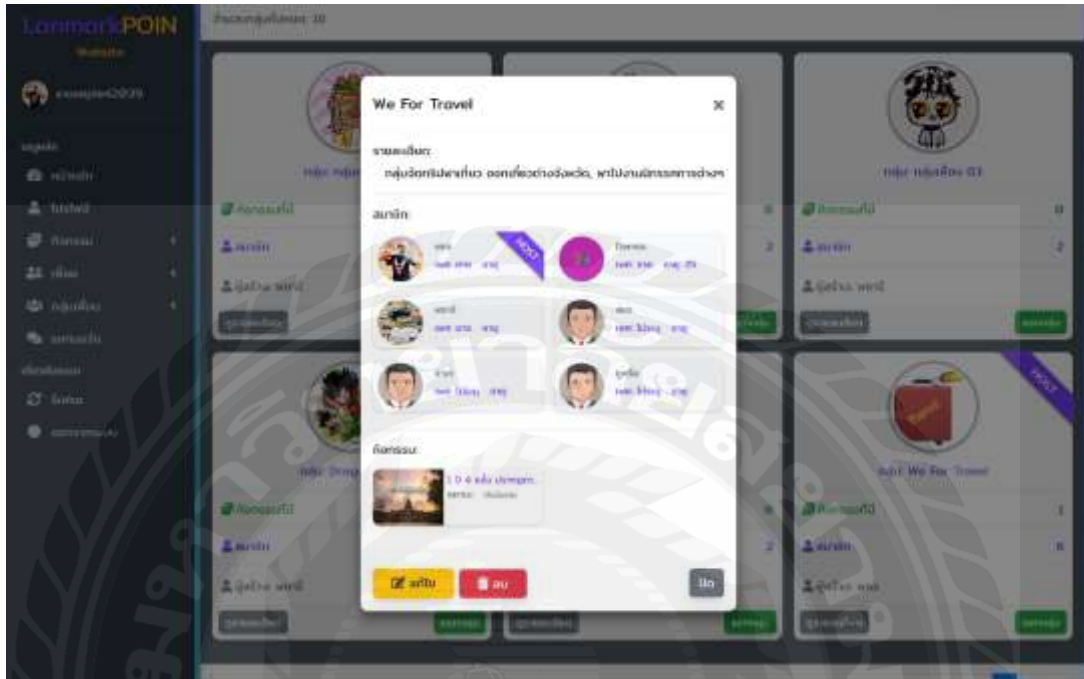


รูปที่ 4.50 หน้ากลุ่มของฉัน (Desktop)



รูปที่ 4.51 หน้ากลุ่มของฉัน (Mobile)

จากรูปที่ 4.50 และ 4.51 ในหน้ากลุ่มของฉันก็จะแสดงข้อมูล Card กลุ่มที่เป็นสมาชิกหรือเป็นคนสร้างกลุ่มระบบจะแสดงกลุ่ม รูปภาพกลุ่ม, ชื่อกลุ่ม, จำนวนกิจกรรมที่ทำ, จำนวนสมาชิกและผู้สร้างกิจกรรม ด้านบนสุดมีช่องค้นหาชื่อกลุ่มได้

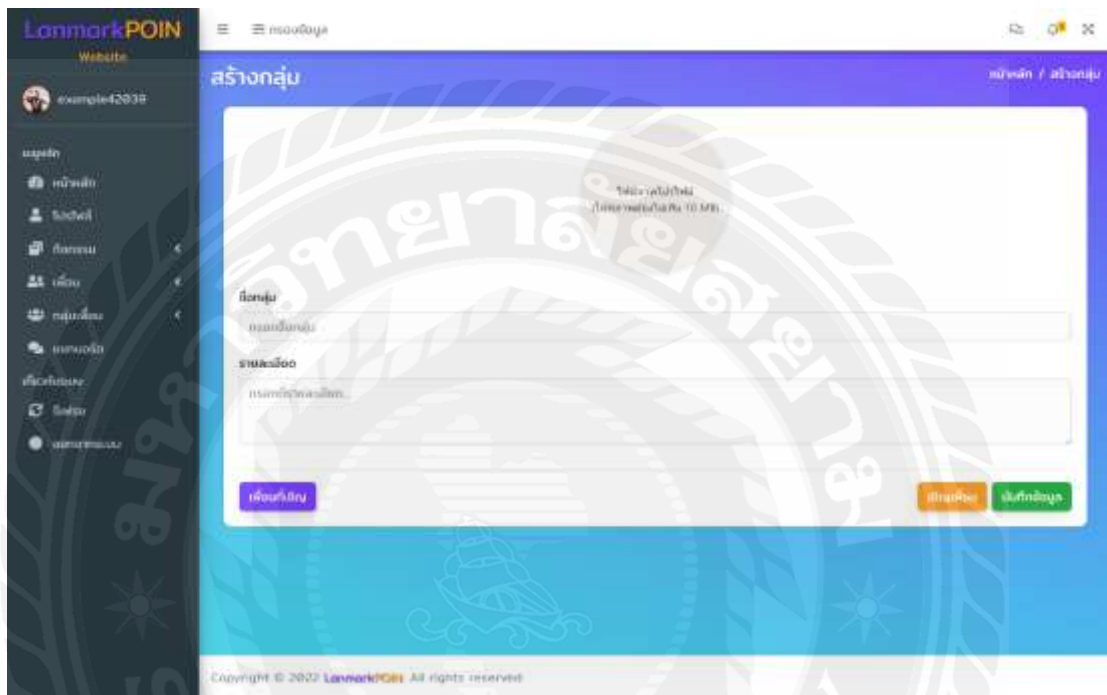


รูปที่ 4.52 หน้ากลุ่มของฉัน : Model รายละเอียดกลุ่ม (Desktop)



รูปที่ 4.53 หน้ากลุ่มของฉัน : Model รายละเอียดกลุ่ม (Mobile)

จากรูปที่ 4.52 และ 4.53 เป็น Model แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่ม ซึ่งจะประกอบไปด้วยชื่อกลุ่มที่อยู่ด้านบนสุดของ Model, รายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่ม, Card สมาชิกที่อยู่ในกลุ่ม หาก Card ไหนมี Ribbon สีม่วงแล้วมีข้อความ Create แสดงว่าผู้ใช้คนนั้นเป็นคนสร้างกลุ่มนี้ขึ้นมาและ แสดง List Card ของกิจกรรมที่กลุ่มได้สร้างไว้ เป็นกิจกรรมกลุ่มนั่นเอง หากเป็นผู้สร้างกลุ่มก็สามารถที่จะลบกลุ่มและแก้ไขกลุ่มได้



รูปที่ 4.54 หน้าการสร้างกลุ่ม (Desktop)



Copyright © 2022 LonmarkPOIN All rights reserved.

รูปที่ 4.55 หน้าการสร้างกลุ่ม (Mobile)

จากรูปที่ 4.54 และ 4.55 เป็นหน้าการสร้างกลุ่มโดยจะมีให้ Upload รูปภาพประจำกลุ่ม, กรอกชื่อกลุ่ม, รายละเอียดเกี่ยวกับกลุ่มและ เชิญเพื่อนที่มีมาเข้าร่วมกลุ่ม

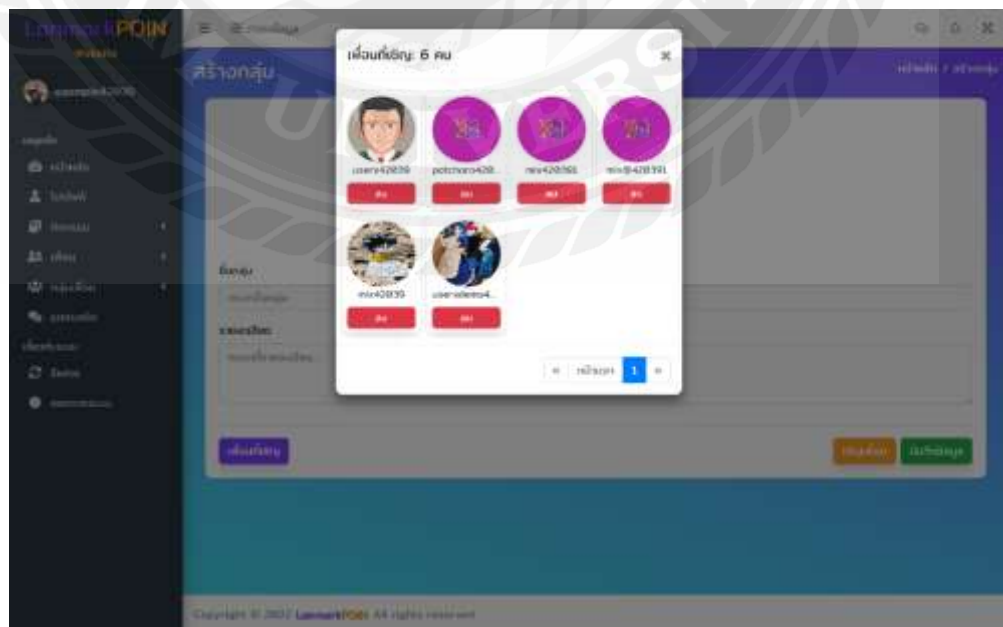


รูปที่ 4.56 หน้าการสร้างกลุ่ม : Model เชิญเพื่อน (Desktop)

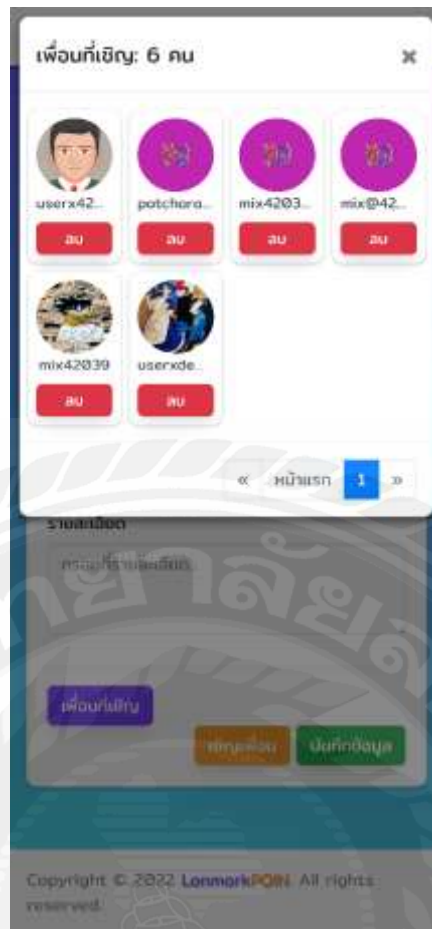


รูปที่ 4.57 หน้าการสร้างกลุ่ม : Model เชิญเพื่อน (Mobile)

จากรูปที่ 4.56 และ 4.57 เป็น Model การเชิญเพื่อนเพื่อเข้าร่วมกลุ่มโดยหากกดเชิญเพื่อนระบบจะบันทึกไปอยู่ใน Model เพื่อนที่เชิญ

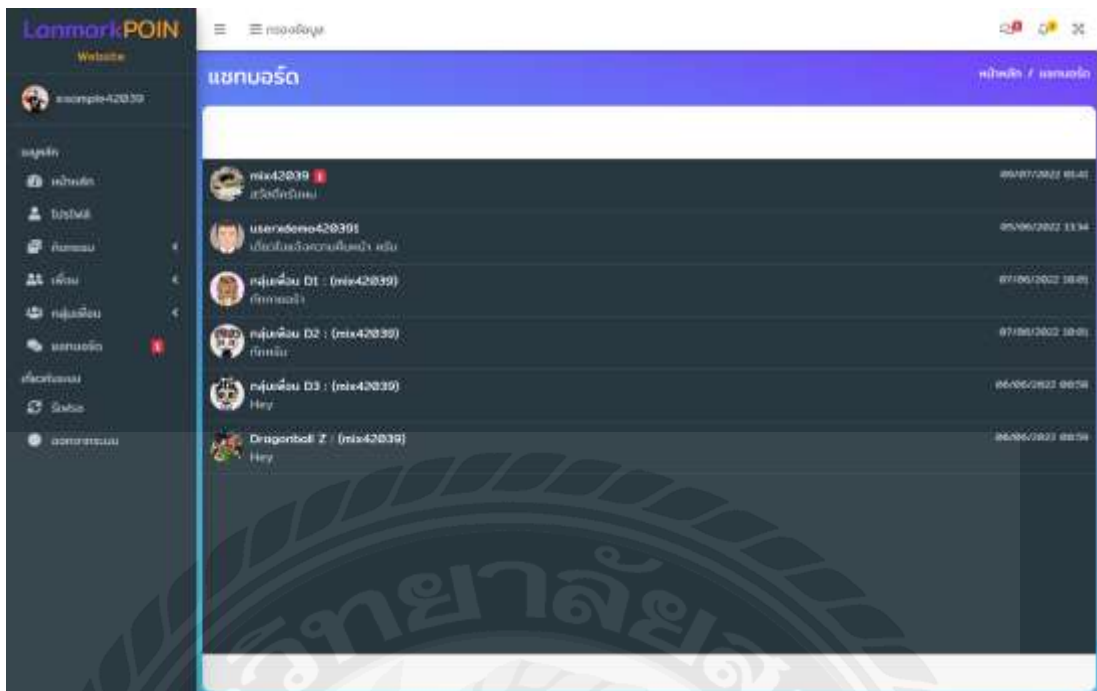


รูปที่ 4.58 หน้าการสร้างกลุ่ม : Model เพื่อนที่เชิญ (Desktop)

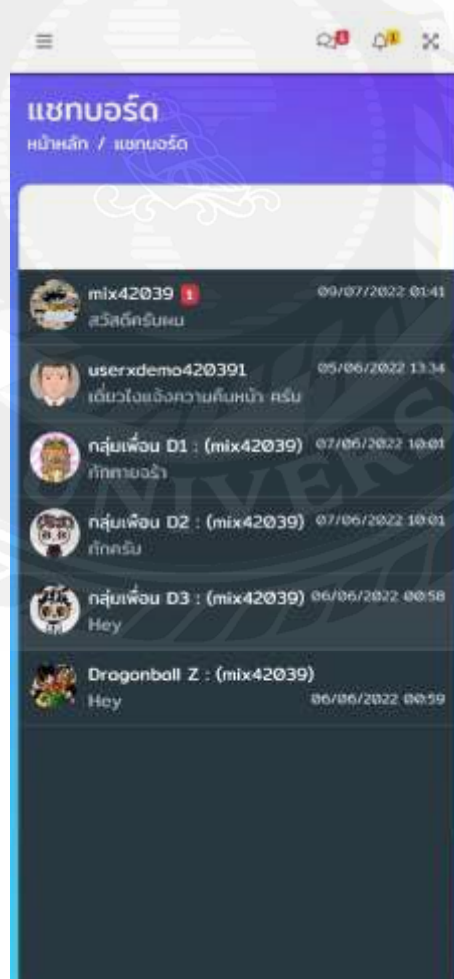


รูปที่ 4.59 หน้าการสร้างกลุ่ม : Model เพื่อนที่เชิญ (Mobile)

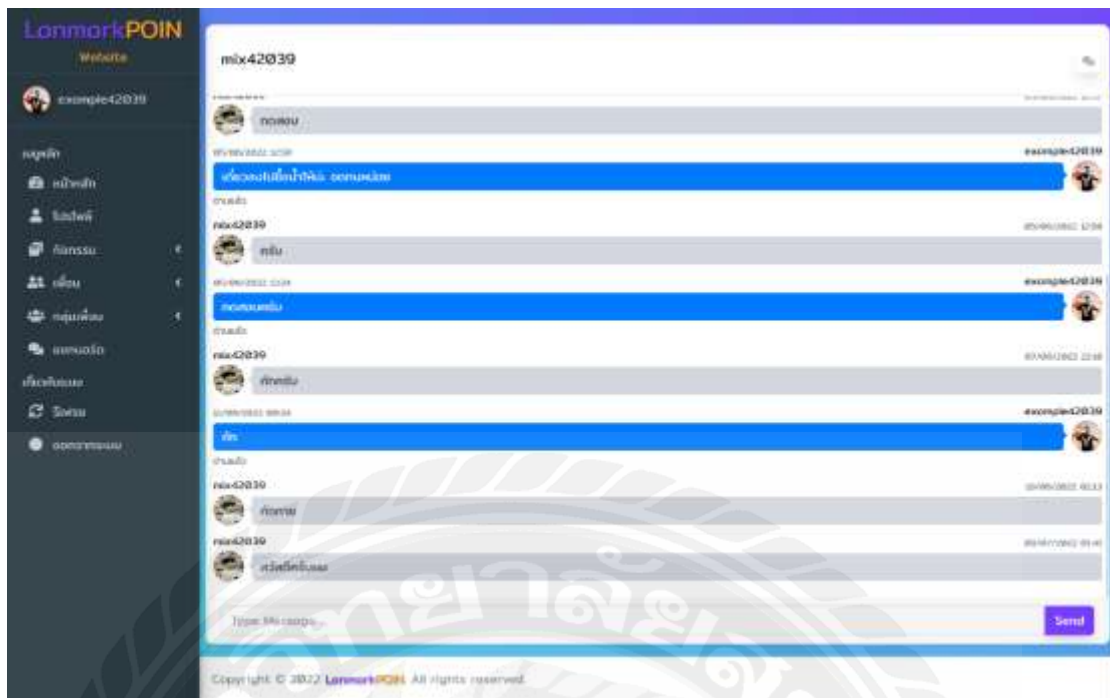
จากรูปที่ 4.58 และ 4.59 เป็น Model การแสดงเพื่อนที่เชิญและสามารถลบเพื่อนที่เชิญได้
จำนวนเพื่อนที่เชิญก็จะลดลง



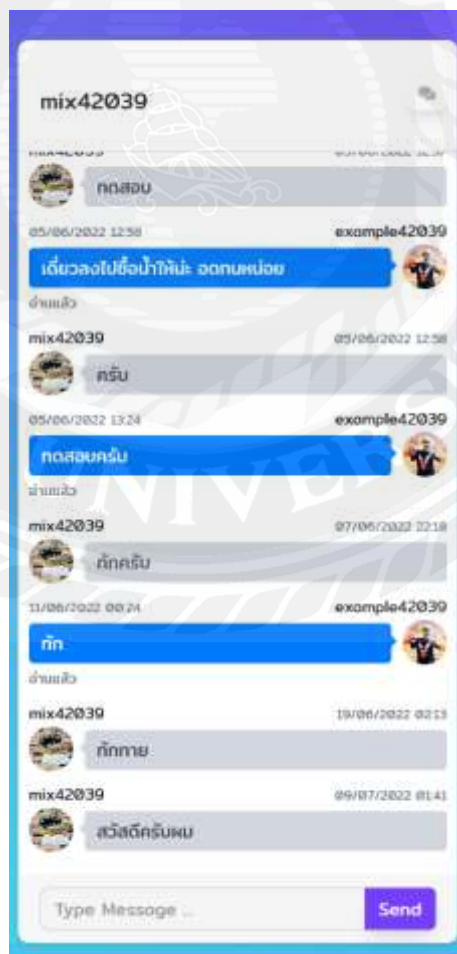
รูปที่ 4.60 หน้า Chat Board (Desktop)



รูปที่ 4.61 หน้า Chat Board (Mobile)



รูปที่ 4.62 หน้า Direct Message (Desktop)



รูปที่ 4.63 หน้า Direct Message (Mobile)

จากรูปที่ 4.60 - 4.63 เป็นหน้า Chat Board โดยหน้าแรก (รูปที่ 4.60 และ 4.61) ก็จะเป็นแสดงข้อความที่มีเพื่อนหรือกลุ่มส่งข้อความมาหาผู้ใช้โดยจะมีแจ้ง Notification ด้วย โดยระบบจะแสดง รูปโปรไฟล์ของเพื่อน, ชื่อเพื่อน, ข้อความที่ส่งมาและ เวลาที่ส่งมา หากเป็นข้อความใหม่ที่ผู้ใช้ยังไม่ได้อ่านระบบจะแสดง Alert สีแดงเป็นตัวเลขจำนวนข้อความใหม่ที่ส่งมาเป็นครั้ง

หากผู้ใช้ได้คลิกเข้าไปใน List แชนทของเพื่อนหรือกลุ่มนั้นๆ ก็จะแสดงหน้า Direct Message ก็จะแสดงหน้าประวัติการแชทข้อความตอบกลับไปมาโดยจะรวมกับข้อความล่าสุดด้วย ดังรูปที่ 4.62 และ 4.63

4.2.2 ผู้ดูแลระบบ

เว็บ Admin Lanmark Point มีระบบคอยจัดการต่างๆ ที่รองรับการทำงานต่างๆ เช่นการจัดการกิจกรรม, ผู้ใช้ต่างๆและ รายงานเกี่ยวกับผู้ใช้หรือกิจกรรมตามความประสงค์ของผู้ดูแลระบบมากที่สุด และยังทำการอนุมัติผู้ใช้ที่ทำการยืนยันตัวตน ซึ่งจะยึดหลักการ UX/UI เป็นหลักและยังสามารถจัดการข้อมูลหลังบ้านได้สะดวกมากยิ่งขึ้น โดยไม่ต้องจัดการที่ฐานข้อมูลโดยตรงเลย

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลปริญญานิพนธ์

จากการพัฒนาเว็บ Lanmark Point ทำให้เกิดสังคมออนไลน์ สำหรับคนรักกิจกรรมและการประกาศข่าวกิจกรรม อีกแหล่งหนึ่งที่เป็นสื่อกลางในการเพิ่มโอกาสในการนำพากลุ่มคนที่มีความชื่นชอบกิจกรรมมารวมตัวกันทำกิจกรรม ถ้าเราเปรียบเทียบกับแอปพลิเคชันหรือเว็บที่เป็นสังคมออนไลน์ เช่น Facebook หรือ Event Pop เว็บ Lanmark Point จะเป็นเว็บแอปพลิเคชันที่สร้างกิจกรรมและสามารถนัดทำกิจกรรม โดยเฉพาะทางมากกว่าและมีการจัดรูปแบบการประกาศข่าวกิจกรรมที่เป็นแต่ละประเภทตามขอบเขตของผู้ใช้ได้มากกว่า และยังก่อให้เกิดมิตรภาพใหม่ๆ และสามารถค้นหาประสบการณ์ ผ่านสังคมออนไลน์ได้ง่ายและสะดวก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคปัจจุบันที่มีสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ทำให้ผู้คนไม่สามารถออกมาทำกิจกรรมข้างนอกได้อย่างเช่นที่เคยทำแต่เว็บแอปพลิเคชัน Lanmark Point สามารถนัดทำกิจกรรมออนไลน์ได้หรือสามารถนัดเที่ยวทิวทัศน์ได้ เช่น การนัดดูหนังออนไลน์พร้อมกัน หรือ นัดสอนการบ้านออนไลน์ได้ เป็นต้น

5.2 ข้อดีของระบบ

- 5.2.1 ให้ผู้ใช้งานได้รับการประกาศข่าวกิจกรรมใหม่ๆ หรือเป็นกิจกรรมที่เป็นที่ยอดนิยม
- 5.2.2 ผู้ใช้สามารถสร้างกิจกรรมที่ต้องการหาเพื่อนร่วมทำกิจกรรมได้
- 5.2.3 การสร้างกิจกรรมจะสามารถครอบคลุมประเภทกิจกรรมเพื่อที่จะประกาศข่าวกิจกรรมตามขอบเขตของผู้ใช้ได้
- 5.2.4 ผู้ใช้สามารถเข้าร่วมกิจกรรมที่ตนเองสนใจได้
- 5.2.5 ผู้ใช้สามารถสนใจกิจกรรมที่ตนเองสนใจได้ โดยยังไม่เข้าร่วมกิจกรรมได้
- 5.2.6 ระบบมีการแสดงข้อมูลกิจกรรมแบบแยกกลุ่มเช่น กิจกรรมใหม่, กิจกรรมยอดฮิต 10 อันดับ (ยอดฮิตของการเข้าร่วมกิจกรรมและ สนใจกิจกรรม)
- 5.2.7 ระบบรองรับการสร้างกลุ่มและการเพิ่มเพื่อน เพื่อที่จะสามารถทำให้สร้างกิจกรรมแบบเฉพาะกลุ่มเพื่อนได้ง่าย
- 5.2.8 สามารถนำเว็บ Lanmark Point ไปประยุกต์ใช้ในองค์กรได้ เช่น มหาวิทยาลัย สามารถนำไปใช้เพื่อนำเสนอกิจกรรมแก่นักศึกษาและบันทึกการทำกิจกรรมของ นักศึกษาเพื่อไปทำเป็นสมุดพกกิจกรรมได้ เป็นต้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้ระบบมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ควรมีการพัฒนาฟังก์ชันการทำงานเพิ่มเติม ดังนี้

- 5.3.1 พัฒนาระบบการแนะนำกิจกรรมที่ตรงกับความชอบหรือความต้องการผู้ใช้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเลือกใช้อัลกอริทึมใหม่ๆ หรือมีการเก็บข้อมูลที่จำเป็นเพิ่มขึ้น เป็นต้น
- 5.3.2 ปรับปรุงให้การปรับปรุงแก้ไขข้อมูลมีความเรียลไทม์(Real Time) ที่รวดเร็วยิ่งขึ้น ระหว่างข้อมูลฝั่ง Server และ Client หรือ UI
- 5.3.3 มีระบบรองกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมแบบ Auto โดยอาจจะไม่ต้องผ่านผู้ดูแลระบบ



บรรณานุกรม

- จิราวุธ วาชรินทร์ (2563). *Node.js คืออะไรและความสำคัญของการใช้งาน*. เข้าถึงได้จาก <http://marcuscode.com/tutorials/nodejs/introducing-nodejs>
- จิราวุธ วาชรินทร์ (2563). *REST คืออะไรและกำหนดเงื่อนไขว่า API ควรทำงานอย่างไร*. เข้าถึงได้จาก <https://aws.amazon.com/th/what-is/restful-api/>
- พิชิต วิจิตรบุญยรักษ์. (2559). *สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต*. เข้าถึงได้จาก https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf
- มายด์พีเอชพี. (2560). *Vue.js*. เข้าถึงได้จาก <https://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/5087-vue.html>
- มายด์พีเอชพี. (2561). *Visual Studio Code*. เข้าถึงได้จาก <https://mindphp.com/บทความ/microsoft/4829-visual-studio-code.html>
- อเมซอน เว็บ เซอร์วิส. (2564). *ความหมายและการทำงาน Docker*. เข้าถึงได้จาก <https://aws.amazon.com/th/docker>