

# รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

## ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION

โดย

นางสาววริศรา ปานยิ้ม 6104400049

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาสหกิจศึกษา 119-413 ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564 หัวข้อโครงงาน : ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION
รายชื่อผู้จัดทำ : นางสาววริศรา ปานขึ้ม
ภาควิชา : อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ
อาจารย์ที่ปรึกษา : คร.กฤป จุระกะนิตย์

อนุมัติให้โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาอุตสาหกรรมการ ท่องเที่ยวและการบริการ คณะสิสปุศษกรร มหาวิทยาอันสาม <u>ภา</u>คการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2564



(อาจารย์ภัทรภร จิรมหาโภคา)

#### จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 24 เดือน มิถุนายน พ.ศ 2565

**เรื่อง** ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ ดร.กฤป จุระกะนิตย์

ตามที่ผู้จัดทำ นางสาววริศรา ปานยิ้ม นักศึกษาภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการ บริการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาระหว่างวันที่ 14 มกราคม ถึง วันที่ 6 พฤษภาคม พ.ศ 2565 ณ สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (Association Of Thai Travel Agents) และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้ศึกษาและทำรายงานเรื่อง Atta Service Mobile Application

บัคนี้ การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุคลงแล้ว ผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานคังกล่าวมาพร้อมกันนี้ จำนวน 1 เล่ม และ CD 1 แผ่น เพื่อขอคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรคพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ นางสาววริศรา ปานขึ้ม นักศึกษาสหกิจศึกษา ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยสยาม

#### กิตติกรรมประกาศ

#### (Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (Association Of Thai Travel Agents) ตั้งแต่วันที่ 17 มกราคม 2565 ถึง 6 พฤษภาคม 2565 ส่งผลให้ ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้และปฏิบัติงาน สามารถนำ ความรู้ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต โดยได้รับความร่วมมือจาก สมาคมไทยธุรกิจการ ท่องเที่ยว ได้สอน ได้เรียนรู้งานและปัญหาที่พบในการทำงานในตำแหน่งต่างๆ จึงขอบคุณมา ณ ที่นี้ และสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1.	คุณนภาวรรณ บุญพวง	ผู้จัดการฝ่ายบุคคล	

2. ดร.กฤป จุระกะนิตย์

อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่านที่ได้ให้แนะนำช่วยเหลือในการจัดทำรายงาน ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการ ทำรายงานฉบับนี้จนเสร็จสิ้นสมบูรณ์ ตลอดจนได้รับการดูแลและให้ความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ซึ่งทางผู้จัดทำขอขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

> ผู้จัดทำ นางสาววริศรา ปานยิ้ม 24 มิถุนายน 2565

ชื่อโครงงาน	: ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION
หน่วยกิต	: 5
ผู้จัดทำ	: นางสาววริศรา ปานยิ้ม
อาจารย์ที่ปรึกษา	: คร. กฤป จุระกะนิตย์
ระดับการศึกษา	: ปริญญาตรี
สาขา	: อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ
คณะ	: ศิลปศาสตร์
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา	: 2/2564

#### บทคัดย่อ

สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว ASSOCIATION OF THAI TRAVEL AGENTS เป็นสมาคม ภาคเอกชนที่ไม่แสวงหากำไร มีจุดมุ่งหมายส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และ ประชาสัมพันธ์ข่าวสารค้านการท่องเที่ยวที่มีประโยชน์ เสนอให้สมาชิกทราบทันเหตุการณ์ แต่ปัจจุบัน ทางสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวอยู่ในช่วงสถานการณ์โควิด จึงทำให้การประสานงานค่อนข้างที่จะ เกิดความล่าช้า จึงได้มีการจัดทำแอพพลิเคชั่นเพื่อง่ายต่อการเผยแพร่ข่าวสารและง่ายต่อการติดต่อ

ผู้จัดทำจึงได้มีแนวคิดในการออกแบบโครงงานเรื่อง "ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION" เพื่อให้สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวได้ให้บริการผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยวที่ สนใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของทางสมาคมผู้จัดทำได้มีการวัดผลโดยเก็บ ข้อมูลรูปแบบออนไลน์จำนวน 21 ชุด ด้านการจัดการแอพพลิเคชั่นมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวม 4.66 รองลงมาคือ หัวข้อด้านกระบวนการการบริการ มีค่าเฉลี่ยรวม 4.65 ส่วนด้านการใช้งาน

แอพพลิเคชั่นและด้านเนื้อหาด้านการออกแบบอยู่ในเกณฑ์มาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.51 ผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของแอพพลิเคชั่นนี้ซึ่งสามารถทำให้สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว เป็นที่รู้จักมากขึ้นและได้ประโยชน์ในการให้บริการที่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่งรวมทั้งในส่วนของ ผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยวได้ประโยชน์ในการรับทราบข้อมูลข่าวสารต่างๆกับทางสมาคมที่เป็น ปัจจุบัน

Project Title	: Atta Service Mobile Application
Credits	: 5
By	: Miss Warisara Panyim
Advisor	: Krip Jurakanit Ph.D.
Degree	: Bachelor of Arts
Major	: Tourism and Hospitality Industry
Faculty	: Liberal Arts
Semester/Academic Year	: 2/2021

#### Abstract

The Association Of Thai Travel Agents (ATTA) is a private nonprofit organization that aims to promote and support the tourism industry, including publicizing helpful tourism information for members. The Thai Tourism Business Association is in the midst of the Covid epidemic situation, and this makes the coordination relatively delayed. An application has been prepared for easy dissemination of news and easy contact. The author, presented the idea to design a "Atta Service Mobile Application" for the Thai Tourism Business Association service to provide tour business operators who are interested in membership in accessing information of the organization. The author measured data collecting 21 sets of online forms and found that the application management had the highest average with a total of 4.66, followed by service process with a total average of 4.65. The application usage and content design were at a high level, at the same total average of 4.51. The author recognized the importance of this application, which will assist to promote the Thai Tourism Association to become highly recognized and obtain benefits from providing a very satisfying service, one that tourism operators can perceive the relevance of information from the association.

Keywords: Atta, Service, Application



# สารบัญ

# หน้า

จดหมายน้ำส่งรายงานก				
กิตติก	กิตติกรรมประกาศข			
บทคัด	າຍ່อ <i></i>	P	1	
Abst	ract.			
บทที่	1 บท	หน้า		
	1.1	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1	L	
	1.2	วัตถุประสงค์ของโครงงาน	L	
	1.3	ขอบเขตของโครงงาน	2	
	1.4	ประโยชน์ที่ได้รับ	2	
บทที่	2 รา	ายละเอียดการปฏิบัติงาน		
	2.1	ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	3	
	2.2	ประวัติและลักษณะการให้บริการ	3	
	2.3	วัตถุประสงค์ของสมาคมไทยธุรกิจท่องเที่ยว	1	
	2.4	รูปแบบโครงสร้างบริหารและตำแหน่งต่างๆ	5	
	2.5	ชื่อและตำแหน่งพนักงานที่ปรึกษา	5	
	2.6	ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน	7	

# สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.7 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา	
2.8 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	9
บทที่ 3 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	
3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโมบายแอพพลิเคชั่น	
3.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ	
3.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์	21
3.4 หลักการของการออกแบบอินเตอร์เฟสโทรศัพท์เคลื่อนที่	
3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติตามโครงงาน	
4.1 ขั้นตอนการดำเนินการทำแอพพลิเคชั่น	
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถาม	67
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลโครงงาน	77
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	
5.3 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา	79
5.4 ข้อเสนอแนะการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษา	79
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก ก ภาพการปฏิบัติงาน	
ภาคผนวก ข ตัวอย่างแบบสอบถาม	

สารบัญ (ต่อ)

ภาคผนวก คบทสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา

ภาคผนวก ง บทความวิชาการ

ภาคผนวก จ โปสเตอร์

ภาคผนวก ฉ ประวัติผู้จัดทำ



# สารบัญตาราง

		หน้า
ตารางที่ 2.1	ขั้นตอนการดำเนินงาน	7
ตารางที่ 4.1	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ	.66
ตารางที่ 4.2	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงจำนวนร้อยละจำแนกด้านอายุ	. 67
ตารางที่ 4.3	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงจำนวนร้อยละจำแนกด้านการศึกษา	. 67
ตารางที่ 4.4	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงจำนวนร้อยละจำแนกตามรายได้	. 68
ตารางที่ 4.5	แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านกระบวนการการบริการ	. 69
ตารางที่ 4.6	แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านแอพพลิเคชั่น	. 70
ตารางที่ 4.7	แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการเรียนรู้	. 70
ตารางที่ 4.8	แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการใช้งานแอพพลิเคชั่น	.72
ตารางที่ 4.9	แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเนื้อหาของแอพพลิเคชั่น	.72
ตารางที่ 4.1(	0 แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านส่วนประกอบมัลติมีเดีย	.73
ตารางที่ 4.1:	1 แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านตัวอักษรและสี	.73
ตารางที่ 4.12	2 แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการออกแบบแอพพลิเคชั่น	.74
ตารางที่ 4.13	3 แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการจัดการแอพพลิเคชั่น	. 75

	หน้า
<b>รูปที่ 2.1</b> โลโก้สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว	3
<b>รูปที่ 2.2</b> แผนที่สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว	4
<b>รูปที่ 2.3</b> ภาพสมาชิกสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว	5
<b>รูปที่ 2.4</b> เครือข่ายสมาชิกของไทยสมาคมธุรกิจการท่องเที่ยว	6
<b>รูปที่ 2.5</b> ชื่อและตำแหน่งพนักงานที่ปรึกษา	6
<b>รูปที่ 3.1</b> การคาดการณ์ยอดขายอุปกรณ์โทรศัพท์และคอมพิวเตอร์จาก Morgan Stanle	11
<b>รูปที่ 3.2</b> ผลสำรวจของ GARTNER จำนวนองค์กรที่ล้มเหลวจากการวางแผนกลยุทธ์ด้านโมบาย	12
<b>รูปที่ 3.3</b> ทิศทางการพัฒนาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์	13
<b>รูปที่ 3.4</b> เว็บไซต์ GLIDE	16
<b>รูปที่ 3.5</b> หน้าเครื่องมือออกแบบแอพพลิเคชั่น	17
รูปที่ <b>3.6</b> GOOGLE SHEET	. 17
<b>รูปที่ 4. 1</b> ภาพแสดงหน้าจอขั้นตอนการ SEARCH โปรแกรม GOOGLE SHEET เพื่อจัดทำข้อมูล	. 11
<b>รูปที่ 4. 2</b> ภาพแสดงหน้าจอ หน้าต่าง GOOGLE SHEET พร้อมใช้งาน	. 11
<b>รูปที่ 4. 3</b> ภาพแสดงหน้าจอขั้นตอนการนำลิงก์จากเว็บนำมาใส่ใน GOOGLE SHEET	. 28
<b>รูปที่ 4. 4</b> ภาพแสดงหน้าจอวิธีการใส่ลิงก์ เลือกลิงก์ที่ต้องการใส่ตามหัวข้อ	. 28

	หน้า
<b>รูปที่ 4.5</b> ภาพหน้าจอแสดงโปรแกรม GLIDE SHEET	29
<b>รูปที่ 4.6</b> ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดตั้งค่าชื่อไฟล์ โปรแกรม GLIDE APP	29
<b>รูปที่ 4.7</b> ภาพหน้าจอแสดงการตั้งชื่อไฟล์ในโปรแกรม GLIDE APP	
<b>รูปที่ 4.8</b> ภาพหน้าจอแสดง Import Data จาก Google	
<b>รูปที่ 4.9</b> หน้าจอสำหรับ Import Data จาก Google Sheet	
<b>รูปที่ 4.10</b> ภาพหน้าจอแสดงเมนู Register	32
<b>รูปที่ 4.11</b> ภาพหน้าจอหลังจากเลือกเครื่องมือนำเข้าของ GOOGLE SHEET ในโปรแกรม GLIDE APP	
<b>รูปที่ 4.12</b> ภาพหน้าจอแสดงส่วนการแก้ไขรูปภาพในโปรแกรม GLIDE APP	
<b>รูปที่ 4.13</b> ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือกนำเข้ารูปภาพจากไฟล์	
<b>รูปที่ 4.14</b> ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือกนำเข้ารูปภาพจากลิงก์	
<b>รูปที่ 4.15</b> ภาพหน้าจอแสดงผลลัพธ์หลังจากนำลิงก์จาก GOOGLE มาเรียบร้อย	
<b>รูปที่ 4.16</b> ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือก Bบ⊤⊤oN ใช้ในการแทรกข้อมูล	
<b>รูปที่ 4.17</b> ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดของเมนู Register	35
<b>รูปที่ 4.18</b> ภาพหน้าจอแสดงส่วนประกอบของหน้ารายละเอียด Register	
<b>รูปที่ 4.19</b> ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดหมายเลข 4 แท็บรายละเอียด (ต่อ)	
<b>รูปที่ 4.20</b> ภาพหน้าจอแสดงโปรแกรม GOOgLe Sheet แสดงข้อมูลของเมนู INBOUND MEMBER	

	หน้า
<b>รูปที่ 4.21</b> ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดข้อมูลจัดทำเมนู INBOUND ในโปรกรม GLIDE APP	
<b>รูปที่ 4.22</b> ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดหน้า 2 ของเมนู Inbound Member	
<b>รูปที่ 4.23</b> ภาพหน้าจอแสดงบัททอนรายละเอียดหน้า 2	
<b>รูปที่ 4.24</b> ภาพหน้าจอแสดง ผลลัพธ์ บัททอน มือถือ	
<b>รูปที่ 4.25</b> ภาพหน้าจอแสดง Facebook หลังจากกดลิงก์	
<b>รูปที่ 4.26</b> ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือกแผนที่	40
<b>รูปที่ 4.27</b> ภาพหน้าจอแสดงผลลัพธ์ หลังจาก กดเลือก Button Map	41
<b>รูปที่ 4.28</b> ภาพหน้าจอแสดงลักษณะตั้งค่าของรูปแบบ	41
<b>รูปที่ 4.29</b> ภาพแสดงหน้าจอองค์ประกอบและ Button หน้าหลักของเมนู Inbound Member	
<b>รูปที่ 4.30</b> ภาพหน้าจอแสดง แท็บเครื่องมือที่ 1	
<b>รูปที่ 4.31</b> ภาพหน้าจอแสดง แท็บเครื่องมือที่ 2	43
<b>รูปที่ 4.32</b> ภาพหน้าจอแสดงแท็บเครื่องมือที่ 3	43
<b>รูปที่ 4.33</b> ภาพหน้าจอแสดงเมนู INBOUND MEMBER เสร็จสมบูรณ์	44
<b>รูปที่ 4.34</b> ภาพหน้าจอแสดงหน้าที่ 2 แสดงหน้ารายละเอียดเมนู INBOUND MEMBER	44
<b>รูปที่ 4.35</b> ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำรายละเอียด Activities Meeting	45
<b>รูปที่ 4.36</b> ภาพหน้าจอแสดงหน้าต่างเฟซบุ๊กเพื่อสำหรับหาข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์	45

	หน้า
<b>รูปที่ 4.37</b> ภาพหน้าจอแสดงหน้าต่างเฟซบุ๊กเพื่อสำหรับหาข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์ (ต่อ)	
<b>รูปที่ 4.38</b> ภาพหน้าจอแสดง รายละเอียดข้อมูลในโปรแกรม GLIDE APP	
<b>รูปที่ 4.39</b> ภาพหน้าจอแสดง รายละเอียดข้อมูลในโปรแกรม GLIDE APP ( ต่อ)	
<b>รูปที่ 4.40</b> ภาพหน้าจอแสดง เมนูของ Activities/Meeting	
<b>รูปที่ 4.41</b> ภาพหน้าจอแสดง ส่วนประกอบของ เมนู Activities/Meeting	
ร <b>ูปที่ 4.42</b> ภาพหน้าจอแสดง ส่วนประกอบของ เมนู ACTIVITIES/MEETING (ต่อ)	
ร <b>ูปที่ 4.43</b> ภาพหน้าจอแสดง ส่วนประกอบของ เมนู Activities/Meeting (ต่อ)	
<b>รูปที่ 4.44</b> ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2 ของเมนู Activities/Meeting	
<b>รูปที่ 4.45</b> ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2 ของเมนู Activities/Meeting (1)	
<b>รูปที่ 4.46</b> หน้าจอแสดงเมนูหน้าหลัก Activities Meeting เสร็จสมบูรณ์	
<b>รูปที่ 4.47</b> ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำรายละเอียด เมนู Note	51
<b>รูปที่ 4.48</b> ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำ เมนู Note ในโปรแกรม GLIDE App	51
<b>รูปที่ 4.49</b> ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำ เมนู Note ในโปรแกรม Glide App  (ต่อ)	52
<b>รูปที่ 4.50</b> ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักของ เมนู Note	52
<b>รูปที่ 4.51</b> ภาพหน้าจอแสดงแท็บเครื่องมือหน้าหลักเมนู Note (ต่อ)	53
<b>รูปที่ 4.52</b> ภาพหน้าจอแสดงแท็บเครื่องมือหน้าหลักเมนู Note (ต่อ)	53

		หน้า
รูปที่ 4.53	ภาพหน้าจอแสดงแท็บเครื่องมือหน้าหลักเมนู NOTE (ต่อ)	54
รูปที่ 4.54	ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2 เมนู Note	54
รูปที่ 4.55	ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2 เมนู Note (ต่อ)	55
รูปที่ 4.56	ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักเมนู Note เสร็จสมบูรณ์	55
รูปที่ 4.57	ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำรายละเอียด เมนู จดหมายนำเข้า (Post New)	56
รูปที่ 4.58	ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลรายละเอียด โปรแกรม GLIDE APP	56
รูปที่ 4.59	ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักในส่วนที่ 1	57
รูปที่ 4.60	ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดในแท็บที่ 2	57
รูปที่ 4.61	ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักเมนู จดหมายนำเข้า เสร็จสมบูรณ์	58
รูปที่ 4.62	ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำรายละเอียด เมนู Contact	58
รูปที่ 4.63	ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจาก GOOGLE SHEET ทำเมนู CONTACT ในโปรแกรม GLIDE APP	59
รูปที่ 4.64	ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจาก GOOGLE SHEETทำเมนู CONTACT โปรแกรม GLIDE APP (ต่อ)	59
รูปที่ 4.65	ภาพหน้าแสดง เมนู Contact แสดงหน้าหลัก	60
รูปที่ 4.66	ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2	60
รูปที่ 4.67	ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักเมนู Contact เสร็จสมบูรณ์	61
รูปที่ 4.68	ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือกธีมของแอพพลิเคชั่น	61

	หน้า
<b>รูปที่ 4.69</b> ภาพหน้าจอแสดงลักษณะโลโก้ของแอพพลิเคชั่น	62
<b>รูปที่ 4.70</b> ภาพหน้าจอแสดงคิวอาร์โค้ด	62
<b>รูปที่ 4.71</b> ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือกการติดตั้งเข้าใช้งาน	63
<b>รูปที่ 4.72</b> ภาพหน้าจอแสดง แอพพลิเคชั่น Atta Service	63
<b>รูปที่ 4.73</b> ภาพหน้าจอแสดง วิธีการลงทะเบียนเข้าใช้งานในสมาร์ทโฟน	64
<b>รูปที่ 4.74</b> ภาพหน้าจอแสดงวิธีการใส่ Pin ยืนยันตัวตน	64
<b>รูปที่ 4.75</b> ภาพหน้าจอแสดง PIN ยืนยันตัวตน	65



บทที่ 1

บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (Association of Thai Travel Agents) เป็นที่รู้จักกันอย่าง กว้างขวางในนามว่า "ATTA" เป็นสมาคมภาคเอกชนที่ไม่แสวงหากำไร มีจุดมุ่งหมายส่งเสริมและ สนับสนุนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยเพื่อประโยชน์ของสมาชิกและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว การบริหารงานของสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวเป็นในรูปของคณะกรรมการบริหารสมาคมไทย ธุรกิจการท่องเที่ยวซึ่งมาจากการเลือกตั้งในที่ประชุมใหญ่สามัญประจำปีซึ่งมีขึ้นในเดือนมีนาคมของ ทุกสองปีปัจจุบันมีสมาชิกทั้งสิ้น 1,274 ราย แบ่งเป็น สมาชิกกิตติมศักดิ์ 5 ราย สมาชิกสามัญ 1,200 ราย สมาชิกสมทบ 435 รายและผู้เริ่มก่อตั้งคือ นายกุศะ ปันยารชุน ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ ของบริษัท เวิลด์ แทรเวิล เซอร์วิส จำกัด และกลุ่มผู้ประกอบธุรกิจการท่องเที่ยวซึ่งมีประมาณ 10 ราย

ผู้จัดทำได้รับผิดชอบในแผนกผู้ช่วยผู้จัดการดูแถเกี่ยวกับงานเอกสารและการประสานงาน ติดต่อกับฝ่ายถูกค้าจึงพบว่ามีความขัดข้องในด้านการให้บริการทั้งด้านเอกสารและการประสานงาน ติดต่อในการช่วยเหลือในด้านการสมักรสมาชิกและงานด้านจดหมายนำเข้า ผู้จัดทำจึงได้กิดว่าหากมี การออกแบบแอพพลิเกชั่นเกิดขึ้นภายในสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวจะช่วยให้การทำงานของ สมาชิกในสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและเป็นตัวกลางในการ ประชาสัมพันธ์ได้อย่างกว้างขวางทำให้สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวได้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้จัดทำจึงได้คิดโครงงานในหัวข้อ "ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION" เพื่ออำนวยความสะดวกต่อผู้ประกอบการนำเที่ยวและสมาชิกในการใช้บริการของ สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว และยิ่งไปกว่านั้นทำให้การบริการในฝ่ายงานด้านบุคคลให้บริการได้ อย่างราบรื่นและทำให้ลดอุปสรรคในการให้บริการลดน้อยลง

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

เพื่อจัดทำแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION ให้กับสมาคมไทย ธุรกิจการท่องเที่ยว

#### 1.3 ขอบเขตของโครงงาน

## 1.3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

สอบถามข้อมูลต่างๆจากอาจารย์ที่ปรึกษาและพนักงานที่ปรึกษา ได้รับข้อมูลจาก เว็บไซต์ ต่างๆ และเว็บไซต์ของสมาคม https://www.atta.or.th

### 1.3.2 ขอบเขตด้านประชากร

สมาชิกสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (ATTA) และผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว

# 1.3.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา

เริ่มตั้งแต่วันที่ 16 มกราคม 2565 - 6 พฤษภาคม 2565

# 1.3.4 ขอบเขตด้านสถานที่สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (ATTA)

# 1.4 ประโยชน์ที่จะได้รับ

- 1.4.1 สมาคมจะได้เป็นที่รู้จักกันมากยิ่งขึ้น จากสมาชิกท่านอื่นๆที่ได้เข้าใช้บริการ แอพพลิเคชั่นไม่ว่าจะเป็นทางสมาชิกหรือผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว
- 1.4.2 สมาชิกและผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารอัปเด ตอยู่เสมอ และสามารถจดบันทึกการประชุมในแต่ละครั้งใค้สามารถตอบโจทย์ กับงานด้านผู้จัดการส่วนบุคคลและฝ่ายเลขา

# บทที่ 2 รายละเอียดการปฏิบัติงานในสถานประกอบการ

# 2.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ	: สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว			
ที่ตั้งสถานประกอบการ	: วอลล์สตรีททาวเวอร์ ชั้น 10 เลขที่ 33,42-3 ถนน			
	สุรวงศ์, สีลม , กรุงเทพมหานคร 10500			
โทรศัพท์	: 02-237-6046			
Facebook page	: ATTA THAILAND (NON-PROFIT ORGANAIZATION)			



รูปที่ 2.1 โลโก้สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว

ที่มา: https://web.facebook.com/124202791007354/photos/

## 2.2 ประวัติและลักษณะการให้บริการ

สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (Association of Thai Travel Agents) เป็นที่รู้จักกันอย่าง กว้างขวางในนามว่า "ATTA" เป็นสมาคมภาคเอกชนที่ไม่แสวงหากำไร มีจุดมุ่งหมายส่งเสริมและ สนับสนุนอุตสาหกรรม ไทยธุรกิจการท่องเที่ยวเป็นในรูปของคณะกรรมการบริหารสมาคมไทย ธุรกิจการท่องเที่ยวซึ่งมา จากการเลือกตั้งในที่ประชุมใหญ่สามัญประจำซึ่งมีขึ้นในเดือนมีนาคมของทุกสองปี สมาคมไทย ธุรกิจการท่องเที่ยว (Association of Thai Travel Agents) มีพื้นที่ทำการ 3 พื้นที่ ด้วยกัน ได้แก่ สำนักงานใหญ่สุรวงศ์ ท่าอากาศยานดอนเมือง และ ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ

## แผนที่

ที่ตั้งของสถานประกอบการ : สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว วอลล์สตรีททาวเวอร์ ชั้น 10 เลขที่ 33, 42-3 ถนนสุริยวงศ์ สีลม กรุงเทพมหาคร 10500



รูปที่ 2. 2 แผนที่สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว

## 2.3 วัตถุประสงค์ของสมาคมไทยธุรกิจท่องเที่ยว

ประกาศใช้กฎระเบียบและข้อบังคับที่จะช่วยให้สมาชิกเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน และ
ความสมบูรณ์ของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

- สนับสนุนและให้ความร่วมมือกับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยและรัฐบาลไทย ในการ เพิ่มมูลค่าของการท่องเที่ยวไปยังประเทศไทย

ที่มา: https://www.atta.or.th/?page\_id=3702

 ทำงานกับบริษัทอุตสาหกรรมไม่ใช่การเดินทาง สมาคมและบุคคลมีผลประโยชน์ ร่วมกัน และเพื่อปรับปรุงบทบาทของการท่องเที่ยว

- เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
- เพื่อจำลอง, สนับสนุนและส่งเสริมความปรารถนาที่จะเดินทาง

# นโยบายขององค์กร

- ประสานงานทั้งภาครัฐและเอกชนในการส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

 เพื่อรณรงค์ให้ตระหนักมากขึ้นในทุกจังหวัดโดยการตั้งค่าแผนการท่องเที่ยวของแต่ละ จังหวัดแล้วสนับสนุนอุตสาหกรรมในความก้าวหน้า

เพื่อแนะนำกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเช่นการแลกเปลี่ยนการท่องเที่ยว, การ
ฝึกอบรมและ กิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

# 2.4 รูปแบบโครงสร้างบริหารและตำแหน่งต่างๆ



รูปที่ 2. 3 ภาพสมาชิกสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว

**ที่มา :** http://www.atta.or.th/?p=16219



ร**ูปที่ 2. 4** เครือข่ายสมาชิกของไทยสมาคมธุรกิจการท่องเที่ยว **ที่มา :** http://www.atta.or.th/?p=16219

# 2.5 ชื่อและตำแหน่งพนักงานที่ปรึกษา

นางสาวนภาวรรณ บุญพวง ตำแหน่ง : ผู้จัดการฝ่ายธุรการและบุคคล เบอร์ โทร : 02-237-6046 E-Mail : napawan@gmail.com



รูปที่ 2. 5 ชื่อและตำแหน่งที่ปรึกษา

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

## 2.6 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

## **ตารางที่ 2.1** ขั้นตอนการคำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ม.ค.65	ก.พ.65	มี.ค.65	ເນ.ຍ.65	พ.ค.65
1) ศึกษาข้อมูลเลือก					
หัวข้อทำโครงงาน	4				
2) วิเคราะห์ปัญหา/					
ปฏิบัติงาน		•			
3) จัดทำออกแบบ					
แอปพลิเคชั่นจากหัวข้อ					
โครงงาน			$\approx$	h.	
4) ติดตามผลเพื่อ	NZ	TE	192		
วิเคราะห์ข้อมูล	Vs	S. Jul	Ne Y		
5) รวบรวมข้อมูลเพื่อ	2	8/1		213	
<u> </u>	66				

การดำเนินโครงงานเป็นขั้นตอนตามลำดับ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงงานดังนี้

- ปฏิบัติงานเรียนรู้งานในด้านที่ได้รับหมอบหมาย และศึกษาปัญหาเพื่อตัดสินใจในการนำมาเป็น หัวข้อของโครงงาน
- 2. ร่างรายละเอียคหัวข้อ โครงงานและนำเสนอแก่อาจารย์ที่ปรึกษา
- สึกษาทฤษฎี และแนวคิดที่เกี่ยวข้อง
- 4. จัดทำออกแบบแอพพลิเคชั่น
- ทำแบบสอบถาม และแจกเพื่อประเมินความพึงพอพอใจ
- 6. ส่งแบบรายงานความก้ำวหน้าของโครงงาน
- 7. รวบรวมเอกสารและจัดทำรูปเล่มเพื่อนำเสนอโครงงาน

#### 2.7 สรุปผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา

- 2.7.1 ด้านการให้บริการแก่บุคคลภายนอกที่มาติดต่อกับทางสมาคม
  - 1) ฝึกความว่องไวในการติดต่อประสานงานและให้ความช่วยเหลือในด้านงานทั่วไป
  - อธิบายวิธีการสมัครสมาชิกและวิธีการใช้งานในเว็บไซต์
  - มีใหวพริบในการตอบคำถามให้กับผู้ที่ต้องการทราบข้อมูลรายละเอียดทางสมาคม
  - 4) รู้จักการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในกรณีประสานงานผิดพลาด

#### 2.7.2 ด้ำนงานเอกสาร

- ได้ฝึกทำ PR ใบเบิกเงินสำหรับค่าใช้ง่ายของสมาคม
- 2) ตรวจเช็ครายชื่อ DIRECTORY แก่สมาชิกของผู้ประกอบการนำเที่ยว
- จัดเรียงเอกสารรายชื่อสมาชิกที่มาติดต่องอรับ ATK จากสมาคมท่องเที่ยวแห่งประเทศ ไทย
- 4) จัดทำวาระการประชุมในแต่ละเดือนให้กับสมาชิก
- จัดพิมพ์จดหมายนำเข้าแต่ละวันเพื่อแจ้งให้ทราบกับสมาชิกของสมาคม
- แก้ใบวาระการประชุมหลังจากประชุมเสร็จสำหรับข้อมูลที่ผิดพลาด
- สรุปรายละเอียดการประชุมในแต่ละเดือน เพื่อนำเสนอในการประชุมครั้งต่อไป
- จัดทำเนื้อหาสำหรับเตรียมการประชุม

## 2.7.3 ด้านบริการงานทั่วไป

- 1) รับโทรศัพท์ประสานงานจากบุคคลภายนอกสมาคม
- เซ็นรับจดหมายนำส่ง
- ปั้มตราสมาคมจอครถสำหรับผู้ที่มาติคต่องาน
- นำส่งเอกสารให้กับบุคคลที่มาติดต่อกับสมาคม
- 5) จัดทำป้ายชื่อสำหรับออกทริปให้กับสมาชิกของทางสมาคม

# 2.8 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจ

## 2.8.1 งานด้านเอกสาร

- ขาดความรอบคอบในการตรวจเช็คงานเอกสารก่อนส่งให้กับฝ่ายบุคคล
- ปัญหาในการกรอกข้อมูลรายละเอียดวาระการประชุมผิดพลาด
- 3) เซฟไฟล์เอกสารซ้ำกันจำนวนหลายไฟล์ทำให้เกิดความล่าช้าในการนำเสนอ
- จดบันทึก PR ผิดพลาดกรอกข้อมูลจำนวนเงินผิด
- 5) มีความผิดพลาดในการจำเลขสมาชิกของสถานประกอบการนำเที่ยว



# บทที่ 3 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงงาน "ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION" ของทางสมาคมไทย ธุรกิจท่องเที่ยว ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยผลงานต่างๆ ที่ เกี่ยวข้องมีเนื้อหาดังนี้

- 3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโมบายแอพพลิเคชั่น
- 3.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ
- 3.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์
- 3.4 แนวกิดและทฤษฎีหลักการออกแบบอินเตอร์เฟสโทรศัพท์เกลื่อนที่
- 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

# 3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโมบายแอพพลิเคชั่น

### ความหมายของ Mobile Application

แอพพลิเคชั่นสำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ซึ่งคำว่า "โมบาย แอพพลิเคชั่น" ประกอบขึ้นด้วย 2 คำกือ โมบาย กับ แอพพลิเคชั่น ซึ่งมีความหมายดังนี้

โมบาย คือ อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพานอกจากการใช้งานได้ตามพื้นฐานของ โทรศัพท์แล้วยังทำงานได้กับคอมพิวเตอร์เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่นคือมีขนาด เล็กน้ำหนักเบาใช้พลังงานน้อย

แอพพลิเกชั่น หมายถึง Software ที่ใช้เพื่อช่วยในการทำงานของผู้ใช้ โดยแอพพลิเกชั่น จะต้องมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้ User Interface เพื่อเป็นตัวกลางในการใช้งานต่างๆ

วรฤทธิ์ วงรุจินันท์ (2556) Mobile Application ประกอบขึ้นด้วยคำสองคำ คือ Mobile กับ Application มีความหมายดังนี้ Mobile คือ อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ ตาม พื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว Mobile Application เป็นการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์ เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือแท็บเล็ตโดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคอีกทั้ง ยังสนับสนุนให้ผู้ใช้โทรศัพท์ได้ใช้ง่ายยิ่งขึ้นในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟนมีหลาย ระบบปฏิบัติการที่พัฒนาออกมาให้ ผู้บริโภคใช้ ส่วนที่มีคนใช้และเป็นที่นิยมมากก็คือ ios และAndroid ้จึงทำให้เกิดการเขียนหรือพัฒนา Application ลงบนสมาร์ท โฟนเป็นอย่างมาก อย่างเช่น แผนที่, เกมส์, โปรแกรมคุยต่างๆ และหลายธุรกิจก็เข้า ไปเน้นในการพัฒนา Mobile Application เพื่อเพิ่มช่องทางใน การสื่อสารกับลูกค้ามากขึ้น ตัวอย่าง Application ที่ติดมากับโทรศัพท์ อย่างแอพพลิเคชันเกมส์ชื่อดังที่ ชื่อว่า Angry Bird หรือ facebook

อลิสา สุขแก้ว (2561) Mobile Application ประกอบขึ้นด้วยคำ สองคำ คือ Mobile กับ Applicationมีความหมายดังนี้ Mobile คืออุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ตาม พื้นฐานของโทรศัพท์ แล้วยังทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึง มีคุณสมบัติเด่น คือขนาดเล็ก น้ำหนักเบา ใช้พลังงานค่อนข้างน้อย ปัจจุบันมักใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่าง ในการติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับ คอมพิวเตอร์สำหรับ Application หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วย การทำงานของผู้ใช้ (User)โดย Application จะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่างๆ

#### 3.1.1 แนวโน้มการใช้โมบายแอพพลิเคชั่น (Mobile Application)

(ธนชาติ นุ่มนนนท์, 2556) จากข้อมูลของ Morgan Stanley ซึ่งเป็นบริษัทวิจัยด้านธุรกิจและ เทคโนโลยีใด้ประมาณการจำนวน shipment ของเครื่อง สมาร์ทโฟน tablet แนวโน้มของสมาร์ท โฟน ทั่วโลกมีจำนวน shipment ถึง 1.1 พันล้านเครื่องในปีพ.ศ. 2558โดยมีจำนวนของ PC เป็น 535 ล้าน เครื่อง และจำนวน Tablet ประมาณ 326 ล้านเครื่อง



รูปที่ 3.1 การคาดการณ์ยอดขายอุปกรณ์โทรศัพท์และคอมพิวเตอร์จาก Morgan Stanle

ที่มา : Morgan Research Team 2010

จากรูปที่ 3.1 จะเห็นได้ว่า จำนวนเครื่องสมาร์ทโฟน และTablet ที่มีมากกว่า PC ทำให้ แนวโน้มของผู้ใช้จะเข้าถึงอินเตอร์เน็ตจะมาจากอุปกรณ์โมบายมากกว่าเครื่อง PC และทำให้โลก ของ ใอที่กำลังเปลี่ยนแปลงจากยุคที่ใช้เครื่อง Desktop หรือ Notebook เป็นหลัก โดยที่มีระบบปฏิบัติการ หลัก ๆ เป็น Windows มาสู่ยุคหลัง PC ที่ผู้ใช้ไม่ได้ใช้ PC เป็นหลักแต่ผู้ใช้จะเลือกอุปกรณ์ที่หลากหลาย และระบบปฏิบัติการที่หลากหลาย เช่น อาจเป็นสมาร์ทโฟน หรือ Tablet ที่เป็นระบบปฏิบัติการ iOS ระบบปฏิบัติการ Android หรือระบบปฏิบัติการ Windows

เมื่อการใช้ไอทีเปลี่ยนเป็นยุคหลัง PC โดยมีการใช้โมบายกันอย่างกว้างขวาง จึงทำให้องค์กร ต่าง ๆ เริ่มเห็นความจำเป็นต้องพัฒนากลยุทธ์ด้านโมบายขององค์กร เพื่อกำหนดแนวทางการนำ อุปกรณ์โมบายมาใช้ในองค์กรให้เกิดประโยชน์ทางธุรกิจ แต่อย่างไรก็ตามในปีพ.ศ. 2557 Gartner (2012) ได้แสดงผลสำรวจให้เห็นว่าองค์กรขนาดใหญ่มากกว่า 60% ยังขาดการวางแผนกลยุทธ์ด้าน โม บายที่สมบูรณ์ดังแสดงในรูปที่ 3.2 ดังนี้



รูปที่ 3. 2 ผลสำรวจของ Gartner จำนวนองค์กรที่ล้มเหลวจากการวางแผนกลยุทธ์ด้านโมบาย

ที่มา : ธนชาติ นุ่มนนท์, 2556

จากผลสำรวจของ Gartner ดังในรูปที่ 3.2 องค์กรมีความจำเป็นที่ด้องศึกษากลยุทธ์ด้าน โมบาย และนำมาประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์สูงสุด เทคโนโลยีนี้สามารถช่วยให้องค์กรลดค่าใช้จ่าย และยังมี ส่วนช่วยทำให้องค์กรมีแผนการนำเทคโนโลยีโมบายมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพโมบาย แอพพลิเคชั่น สามารถเพิ่มประโยชน์ให้แก่องค์กรอีกช่องทางหนึ่ง กล่าวคือ โมบายแอพพลิเคชั่นนั้น สามารถเพิ่ม ภาพลักษณ์ในด้านความสะดวก และรวดเร็วการบริการขององค์กร รวมถึงเป็นการเพิ่ม ช่องทางในการ เข้าถึงผลิตภัณฑ์ขององค์กร 42 ปัจจุบันมีการพัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่นใหม่ ๆ ให้ผู้ใช้ได้นำมาใช้กัน อย่างต่อเนื่อง และใน วงการแอพพลิเคชั่นยังมีการพัฒนาก้าวหน้าขึ้นเรื่อย ๆ และไม่มีวี่แววว่าจะหยุด การพัฒนา จึงทำให้ กลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า มีอิทธิพลกับชีวิตคนในยุคปัจจุบัน เพราะโมบาย แอพพลิเคชั่นที่สร้างขึ้นมา นั้นเป็นเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ได้เป็นอย่างคี เช่น การให้ ความบันเทิง การให้ ความรู้ ข่าวสารที่มีการอัพเดทกันอย่างรวดเร็ว และยังมีแอพพลิเคชั่นอีกมากมายที่ สามารถให้ดาวน์โหลดได้ตามต้องการจนทุกวันนี้สมาร์ทโฟนอย่าง iPhone กลายเป็นอีกหนึ่งปัจจัย ด้านเทคโนโลยีที่ หลายคนให้กวามสำคัญในการใช้ควบกู่ไปกับการใช้ชีวิตประจำวัน



**รูปที่ 3.3** ทิศทางการพัฒนาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์

(สุชาดา พลาชัยภิรมย์สิล, 2554) จากภาพที่ 3.3 จะเห็นถึงทิสทางการพัฒนาอุปกรณ์ กอมพิวเตอร์ได้ชัดเจน ดังนั้น แนวโน้ม การใช้งาน Mobile Device อย่างสมาร์ท โฟนที่เพิ่มขึ้นอย่างก้าว กระ โดดในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาเป็น ผลมาจากการพัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่นและเทค โนโลยีของตัว เครื่องโทรสัพท์จากก่ายผู้ผลิต โทรสัพท์โดยเฉพาะ การพัฒนาต่อยอดแอพพลิเคชั่นบนอุปกรณ์เกลื่อนที่ ของบริษัทต่าง ๆ ที่แข่งขัน กันเพื่อชิงความเป็นหนึ่งในตลาดค้านโมบายแอพพลิเคชั่นบนอุปกรณ์เกลื่อนที่ ของบริษัทต่าง ๆ ที่แข่งขัน กันเพื่อชิงความเป็นหนึ่งในตลาดค้านโมบายแอพพลิเคชั่น ซึ่งการพัฒนา แอพพลิเคชั่นแบ่งเป็นการ พัฒนาแอพพลิเคชั่นระบบปฏิบัติการ และแอพพลิเคชั่น Software ที่ ตอบสนองการใช้งานบน อุปกรณ์ และด้วยแอพพลิเคชั่นที่เพิ่มขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้ อุปกรณ์เกลื่อนที่มี 43 แนวโน้มใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ทำ ธุรกรรมทางการเงิน เชื่อมต่อและสืบก้นข้อมูลบนเกรือข่ายอินเทอร์เน็ต ชมภาพยนตร์ฟังเพลง หรือ แม้แต่การเล่นเกม ซึ่งมีทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ด้วยอัตราการขยายตัวด้านการใช้ งานอุปกรณ์ เกลื่อนที่ ทำให้บริษัทชั้นนำด้านโทรศัพท์เกลื่อนที่หลายแห่งหันมาให้ความสำคัญกับ การพัฒนา โปรแกรมบนโทรศัพท์เกลื่อนที่ โดยเชื่อว่ามีอัตราการดาวน์โหลดเพื่อใช้งานที่เดิบโต อย่างเห็นได้ชัด และมีแนวโน้มที่สูงมากขึ้นในอนากต อุปกรณ์สื่อสารที่ได้รับความนิยมมากใน ปัจจุบัน ลือ

ที่มา : Morgan Research Team, 2010

โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน โดยสัดส่วนของยอดจำหน่ายสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้น มากเนื่องจากการ พัฒนาความสามารถของโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่แต่เดิมมีไว้สนทนากันเท่านั้น แต่ ปัจจุบันผู้ใช้มีกิจกรรม เพิ่มขึ้นจากการใช้งานโทรศัพท์เคลื่อนที่ เช่น การเชื่อมต่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ต การเปิดรับข้อมูลข่าวสาร การดูหนังหรือฟังเพลงการเล่มเกมทั้งออนไลน์และออฟไลน์ทั้งนี้เป็นผล มาจากแอพพลิเคชั่นบน อุปกรณ์เคลื่อนที่มีการพัฒนาต่อยอดมากขึ้น ทั้งจากค่ายผู้ให้บริการ โทรศัพท์ หรือจากที่บริษัทพัฒนา Software หลายแห่ง ให้ความสนใจในการพัฒนาโปรแกรมบน โทรศัพท์เคลื่อนที่และสิ่งสำคัญที่ทำให้ อุปกรณ์ประเภท Smart device มีมูลค่ามากขึ้นคือ ความสามารถและความหลากหลายของแอพพลิเคชั่น ต่าง ๆ ในประเทศไทยจึงมีแนวโน้มจำนวนการใช้ งานผ่านโมบายแอพพลิเคชั่นสูงขึ้นเรื่อย ๆ จึง หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่ธุรกิจในอนาคตกำลังเคลื่อนเข้าสู่ นวัตกรรมบนอุปกรณ์ Smart device เหล่านี้

ปัจจุบันนี้คนไทยมีโทรศัพท์เคลื่อนที่ประมาณหนึ่งร้อยล้านกว่าเครื่อง จึงไม่น่าแปลกใจว่าอัตรา การเข้าดูสื่อต่าง ๆ จากอุปกรณ์โมบายนั้น จะมีอัตราถึง 1 ใน 4 จากช่อง ทางการเข้าถึงทั้งหมด และมี แนวโน้มว่าจะสูงขึ้นกว่านี้ในอนาคต หากธุรกิจไม่มีช่องทางสำหรับ โมบายแอพพลิเคชั่นแล้วนั้น เปรียบได้ว่าเสียโอกาสทางธุรกิจทันที และโมบายแอพพลิเคชั่น กลายเป็นสิ่งจำเป็นเช่นเดียวกับที่เคย เกิดขึ้นกับเว็บไซต์มาก่อน ในปัจจุบันมีการพัฒนาแอพพลิเคชั่นเพื่อตอบสนองความต้องการของกลุ่ม ผู้ใช้ขึ้นมาเป็น จำนวนมาก เนื่องจากผู้ใช้มีความต้องการใช้แอพพลิเคชั่นที่แตกต่างกัน และในปัจจุบัน อัตราการใช้ งานอุปกรณ์เคลื่อนที่เพิ่มมากขึ้น เป็นผลจากการให้บริการแอพพลิเคชั่นต่าง ๆ ที่มีการ พัฒนาเพิ่ม มากขึ้นด้วยเพื่อตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้ ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มคนทำงาน นิสิตนักศึกษา นัก ธุรกิจ หรือกลุ่มแม่บ้าน ในปัจจุบันได้พัฒนาแอพพลิเคชั่นต่าง ๆ ขึ้นมากมายเพื่อตอบสนองความ ด้องการ ของผู้ใช้

# 3.1.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ Mobile Application

ในปัจจุบันนั้นการพัฒนาแอพพลิเคชั่นเริ่มเป็นที่นิยมกันเพิ่มขึ้นในอุตสาหกรรมและธุรกิจ ต่าง ๆ เพื่อให้ลูกค้าเข้าถึงข้อมูลและเป็นการอำนวยความสะควกสบายยิ่งขึ้น ซึ่งแอพพลิเคชั่นนั้น แยกออกเป็น 2 แบบคือโมบายเว็บและ โมบายแอพพลิเคชั่น

โมบายเว็บ คือ การพัฒนาเว็บไซต์ให้เป็น Responsive หรืออีกภาษาหนึ่งว่าให้ดูและเล่นได้ ง่าย ๆ ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่ง Flash และพวกเกมส์บนเว็ปทั่วไปนั้นจะเล่นบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ ไม่ได้ และบางเว็ปเมื่อเปิดดูผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่แล้วจะใช้งานยาก และมีตัวหนังสือที่เล็กมาก หรือกด ปุ่มลำบาก นั้นคือเว็ปในสมัยก่อน แต่ในปัจจุบันเว็ปสมัยใหม่หรือ โมบายเว็บ นั้นคือการทำ ให้เว็บ สามารถเล่นผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้อย่างสะดวกสบาย โดยไม่ต้องทำการดาวน์โหลดจาก App store หรือ Google play store หรือทำการติดตั้งใดๆ

โมบายแอพพลิเคชั่น เป็นการพัฒนาโปรแกรมประยุกค์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือแท็บเล็คโดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังสนับสนุน ให้ผู้ใช้โทรศัพท์ได้ใช้ง่ายยิ่งขึ้น ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือ หรือ สมาร์ทโฟน มีหลายระบบปฏิบัติการที่ พัฒนาออกมาให้ผู้บริโภคใช้ ส่วนที่มีคนใช้และเป็นที่นิยมมากก็คือ Ios และ Androi จึงทำให้เกิดการ เขียนหรือพัฒนา Application ลงบนสมาร์ทโฟนเป็นอย่างมาก อย่างเช่น แผนที่,เกมส์,โปรแกรมคุย ต่างๆและหลายธุรกิจก็เข้าไปเน้นในการพัฒนา Mobile Application เพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารกับ ลูกค้ามากขึ้น ตัวอย่าง Application ที่ติดมากับโทรศัพท์ อย่างแอพพลิเคชั่นเกมส์ชื่อดังที่ว่า Angry Birds หรือ Facebook ที่สามารถแชร์เรื่องราวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึก สถานที่ รูปภาพ ผ่านทาง แอพพลิเคชั่นได้โดยตรงไม่ต้องเข้าเว็บบราวเซอร์

#### ข้อดีและข้อเสียของโมบายเว็บ

 ข้อดี คือ พัฒนาง่าย ราคาถูกกว่าโมบายแอพพลิเคชั่น โทรศัพท์เคลื่อนที่ทุก ระบบปฏิบัติการ สามารถเล่นได้ทั้งหมด เช่น ระบบปฏิบัติการ Ios ระบบปฏิบัติการ Android ระบบปฏิบัติการ BB ระบบปฏิบัติการ Windows Phone และระบบปฏิบัติการอื่น ๆ และปัญหาจาก การใช้งานจะน้อยกว่า

2. ข้อเสีย คือ ไม่สามารถทำงานในถูกเล่นบางส่วนที่ต้องการได้ เช่น ถ่ายรูป Wifi GPS ไม่สามารถ ทำงานได้ หากไม่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตจะมีอาการช้าหรือหน่วงได้ ถ้ามี ถูกเล่นในเว็ปมาก โมบาย แอพพลิเคชั่น คือการพัฒนาแอพพลิเคชั่นที่ต้องดาวน์โหลด ผ่าน App store หรือ Google play store และทำการติดตั้งลงบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยใช้พื้นที่ในโทรศัพท์เคลื่อนที่ หากพื้นที่มี ไม่เพียงพอ นั้นจะไม่ สามารถทำการดาวน์โหลดและติดตั้งโมบายแอพพลิเคชั่นได้

 ข้อดี คือ การใช้งานว่องไว ลื่นไหล สามารถใช้งานได้ แม้ไม่มีสัญญาณ อินเทอร์เน็ต ใช้งานลูกเล่น พิเศษจำพวกโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ทโฟนได้ เช่น ถ่ายรูป GPS Bluetooth และอื่น ๆ  ข้อเสีย คือ ค่าพัฒนาที่สูงกว่าโมบายเว็บ ใช้เวลาพัฒนานานกว่า และพัฒนา ครั้งเคียวไม่ได้ ต้อง แยกพัฒนาตามแต่ละระบบปฏิบัติการ ส่วนใหญ่แล้วโมบายแอพพลิเคชั่นจะต้อง พัฒนาคู่กับ Backend ทำให้ค่าพัฒนายิ่งแพงมากขึ้น เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการวิจัยมุ่งเน้นในด้านการพัฒนา โมบายแอพพลิเคชั่นผู้วิจัยจึงขอ กล่าวถึงหลักการพัฒนาเฉพาะด้านนี้เท่านั้น

# 3.1.5 ข้อมูลด้านการสร้างโมบายแอพพลิเคชั่น ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป Glide App

Glide App คือโปรแกรมจะมาช่วยจัดการในด้านการแสดงผลข้อมูลต่างๆ จาก Google Sheet ที่มีให้มา อยู่บนสมารท์โฟนสามารถเลือกรูปแบบการแสดงผลได้หลากหลายแบบตามต้องการ โดยมีข้อมูลใน Google Sheet ก็เปลี่ยนเป็นโมบายแอพพลิเคชั่นสิ่งที่น่าสนใจคือ Glide ได้เตรียมตัวอย่างให้ได้ดูและ ทดลองสร้างหรือจะดัดแปลงมาเป็นข้อมูลได้หลากหลายแอพพลิเคชั่น



รูปที่ 3.4 เว็บไซต์ Glide

ที่มา : https://www.glideapps.com/



รูปที่ 3. 5 หน้าเครื่องมือออกแบบแอพพลิเคชั่น

ที่มา: https://www.google.com/search?q=glide+app&tbm=isch&ved





รูปที่ 3.6 Google Sheet ที่มา: https://www.google.com/search?q=Google+sheet&sxsrf=APq-

Google Spreadsheet เป็น Apps ในกลุ่มของ Google Drive ซึ่งเป็นนวัตกรรมใหม่ของ Google มีลักษณะ การทำงานคล้ายๆ กับ Excel มีการสร้าง Column Row สามารถใส่ข้อมูลต่างๆ ลงไปใน Cell ได้คำนวณ สูตรต่างๆ ได้แต่วิธีการใช้สูตรคำนวณจะแตกต่างจาก Excel ไม่ต้องติดตั้งที่เครื่อง สามารถใช้ งานบน Web ใด้โดยไฟล์จะถูกบันทึกไว้ที่ Server ของ Google ทำให้สามารถเปิดใช้งานได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด เพียง มี Web browser Google Spreadsheet App on Smartphone และ อินเตอร์เน็ต สามารถแชร์ไฟล์ ให้ผู้อื่น ร่วมใช้งานได้และมีระบบ Real time Save อัตโนมัตินอกจากนี้ยังสามารถ Save หรือ Export ออกมาใช้ งานกับ Excel ที่เครื่องของเราได้อีกด้วย ทำให้การทำงานสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น โดยการล็อกอิน เข้าใช้ งานในเว็บไซต์ Google ด้วย Google account หรือ Gmail ก็สามารถเข้าไปทำงานได้ วิธีใช้สเปรดชีด (spreadsheet) เพื่อสร้างเอกสารตอบกลับที่สร้างด้วย Google Form ที่ สามารถรับข้อมูลจากบุคคลอื่นๆที่ กรอกเข้ามาได้และข้อมูลนั้นจะถูกเก็บบันทึกไว้ในเอกสารงานของเรา ซึ่ง Spread Sheet (สเปรดชีต) ตัว นี้เองจะมีประโยชน์มากในการเอาไปใช้งาน เช่น ข้อมูลผลการเรียนของ นักเรียน บัญชีรายจ่ายสร้าง แผนภูมิเพื่อนำเสนอข้อมูล รวมไปถึงฟอร์มหรือแบบสอบถาม แบบทดสอบ ออนไลน์สำหรับเก็บข้อมูล **คุณสมบัติ** 

- สร้างสเปรดชีต (spreadsheet) ใหม่ เปิดและแก้ไขสเปรดชีต (spreadsheet) จากเครื่องใดก็ได้ ที่ ใด ก็ได้ จากทางหน้าเว็บหรืออุปกรณ์อื่น
- แชร์สเปรดชีต (spreadsheet) และทำงานร่วมกันกับคนอื่นๆ บนสเปรดชีต (spreadsheet) เดียวกัน และในเวลาเดียวกัน
- ทำงานได้ทุกเวลา แม้ขณะที่ไม่มีอินเทอร์เน็ต
- 4. จัดรูปแบบเซลล์ ป้อน / จัดเรียงข้อมูล และการทำงานต่างๆ บนสเปรดชีต (spreadsheet)
- 5. ระบบคลาวค์ (Cloud) จะบันทึกการแก้ไขข้อมูลโดยอัตโนมัติ

# 3.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ

ไพรพนา ศรีเสน (2544) กล่าวว่า การบริการ คือ กิจกรรมหรือกระบวนการในการ คำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคลหรือองค์กร เพื่อตอบสนองความต้องการของบุคคลอื่นให้ ได้รับความสุข และความสะดวกสบายหรือเกิดความพึงพอใจจากผลของการกระทำนั้น โดยมี ลักษณะเฉพาะของตัวเอง ไม่สามารถจับต้องได้ ไม่สามารถครอบครองเป็นเจ้าของในรูปธรรมและ ไม่จำเป็นต้องรวมอยู่กับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์อื่นๆ ทั้งยังเกิดจากความเอื้ออาทร มีน้ำใจ ไมตรี เปี่ยม ด้วยความปรารถนาดี ช่วยเหลือเกื้อกูลให้ความสะดวกรวดเร็ว ให้ความเป็นธรรมและความเสมอ ภาค

ความเชื่อถือได้ (reliability)

1.1 ความสม่ำเสมอ (Consistency)

1.2 ความพึ่งพาได้ (Dependability)

- 2. การตอบสนอง (responsive)
  - 2.1 ความเต็มใจที่จะให้บริการ
  - 2.2 มีความพร้อมที่จะให้บริการ
  - 2.3 มีการติดต่ออย่างต่อเนื่อง
- 3. ความสามารถ (competency) ประกอบด้วย
  - 3.1 สามารถในการสื่อสาร
  - 3.2 สามารถในการบริการ
  - 3.3 สามารถในความรู้ที่จะให้บริการ
- 4. การเข้าถึง (access) ประกอบด้วย
  - 4.1 ผู้ใช้บริการเข้าใช้หรือบริการได้สะดวก
  - 4.2 ระเบียบขั้นตอนไม่ควรมากมายและมีความซับซ้อนเกินไป
  - 4.3 ผู้บริการใช้เวลารอคอยไม่นาน
  - 4.4 เวลาที่ให้บริการเป็นเวลาสะควกสำหรับผู้ใช้บริการ
  - 4.5 อยู่ในสถานที่ที่ผู้ใช้บริการสามารถเข้าติดต่อได้สะดวก

Kotler Philip (2000) กล่าวว่าการให้บริการ คือ การกระทำที่หน่วยงานแห่งหนึ่งหรือบุคคลคน หนึ่งนำเสนอต่อหน่วยงานอีกแห่งหนึ่งหรือบุคคลอีกคนหนึ่งซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้และไม่ เป็นผลให้เกิดความเป็นเจ้าของในสิ่งใด ผลิตผลของการบริการอาจเกี่ยวข้องหรืออาจไม่เกี่ยวข้องกับ การผลิตภัณฑ์เป็นกิจกรรม ผลประโยชน์ หรือความพึงพอใจที่สนองตอบต่อความต้องการแก่ลูกค้า ทางกายภาพ

 ไม่สามารถจับต้องได้ (intangibility) บริการไม่สามารถจับต้องได้ ดังนั้นกิจการต้องหา หลักประกันที่แสดงถึงคุณภาพและประโยชน์จากบริการ ได้แก่

1.1 สถานที่ (place) ต้องสามารถสร้างความเชื่อมั่น และความสะควกให้กับผู้ที่มาใช้ บริการ

 บุคคล (people) พนักงานบริการต้องแต่งตัวให้เหมาะสม บุคลิกดี พูดจาดี เพื่อให้ลูกค้าเกิด ความ ประทับใจและเกิดความเชื่อมั่นว่าบริการจะดีด้วย

 1.3 เครื่องมือ (equipment) อุปกรณ์เกี่ยวข้องกับการให้บริการ ต้องมีประสิทธิภาพ ให้บริการรวดเร็ว และให้ลูกค้าพอใจ

1.4 วัสดุสื่อสาร (communication material) สื่อโฆษณาและเอกสารการโฆษณาต่างๆจะต้อง สอดกล้องกับลักษณะของการบริการที่เสนอขายและลักษณะของลูกค้า

1.5 สัญลักษณ์ (symbols) ชื่อ หรือ เครื่องหมายตราสินค้าที่ใช้ในการบริการเพื่อให้ผู้บริโภคเรียกได้ ถูกต้อง และสื่อความหมายได้

กุลธร ธนาพงศธร (2551) ได้ให้ความเห็นในเรื่องหลักการให้บริการที่ดีกว่า มีหลักการดังต่อนี้

- 1. การให้บริการที่สอดคล้องกับความต้องการของส่วนใหญ่
- 2. การให้บริการโดยยึดหลักความสม่ำเสมอ
- การให้บริการโดยยึดหลักความเสมอภาค
- 4. การให้บริการโดยยึดหลักประหยัด
- การให้บริการโดยยึดหลักความสะดวก

#### 3.3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์

(พรทิพย์ พิมลสินธุ์, 2551: 4) การประชาสัมพันธ์มาจากคำว่า "ประชา" กับ "สัมพันธ์" ซึ่งตรง กับภาษาอังกฤษว่า "Public Relations" หรือที่เรียกกัน ทั่วไปว่า"PR" และขยายความของคำว่า ประชาสัมพันธ์ให้เห็น เป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น ดังนั้น จึงหมายถึง ความพยายามที่มีการวางแผนและเป็นการ กระทำ ที่ต่อเนื่องในอัน ที่จะมีอิทธิพลเหนือความคิดจิตใจของประชาชนกลุ่มเป้าหมาย โดยการกระทำ สิ่งที่ดีมีคุณค่า ให้กับสังคม เพื่อให้ประชาชนเหล่านี้มีทัศนคติที่ดีต่อหน่วยงาน กิจกรรมและบริการ หรือสินค้าของ หน่วยงานและเพื่อที่จะได้รับการสนับสนุน ความร่วมมือที่ดีจากประชาชนเหล่านี้ใน ระยะยาว
การประชาสัมพันธ์ จึงหมายถึง วิธีการ กระบวนการในการสื่อสารเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ และความเข้าใจอันดีระหว่างองคกร์กับ ประชาชนที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งระหว่างสมาชิก การ ประชาสัมพันธ์มีวัตถุประสงค์พื้นฐานอยู่ที่การสร้างความสรัทธา สร้างความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่ม ประชาชนที่เกี่ยวข้องโดยใช้กระบวนการสื่อสารเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของการ ประชาสัมพันธ์

้วัตถุประสงค์ของการประชาสัมพันธ์ มีทั้งหมด 4 ข้อหลัก ๆ

 เพื่อสร้างความนิยมศรัทชา คือ การสื่อสารเพื่อให้เกิดการกระตุ้น ในการสร้างความเชื่อถือ ศรัทชาจากประชาชน ให้เกิดความนิยมเลื่อมใส ศรัทชาในนโยบายและการดำเนิน กิจการต่างๆของ สถาบันรวมทั้งผลงานต่างๆที่ได้กระทำมาแล้ว

เพื่อป้องกันและรักษาชื่อเสียง คือ การสื่อสารที่ป้องกันไม่ให้กลุ่มประชาชนที่
 เกี่ยวข้องกับองก์กรเกิดความเข้าใจผิดในตัวขององก์กรได้ โดยจะต้องพยายามค้นหาสาเหตุที่อาจ
 ก่อให้เกิดกวามเข้าใจผิดพื่อหาลู่ทางป้องกัน

เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจต่อองค์กร คือ การสื่อสารเพื่อให้รายละเอียดที่จะสร้างความรู้ความ
 เข้าใจที่ดี ให้ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับองค์กรและการคำเนินงานขององค์กร

4) เพื่อแสวงหาความร่วมมือและการสนับสนุน

## 3.4 หลักการของการออกแบบอินเตอร์เฟสโทรศัพท์เคลื่อนที่

เจริญเติบโตที่เร็วมากและทำหน้าที่คล้ายกับคอมพิวเตอร์มากขึ้น มีบรอดแบนด์ที่แพร่หลาย และ อุปกรณ์โทรศัพท์เคลื่อนที่ราคาไม่แพงได้เริ่มเปลี่ยนมุมมองของผู้ใช้ทุกคน นักวิเคราะห์กาดการณ์ ว่าในปีพ.ศ. 2558 จะมีการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่เข้า เล่นอินเตอร์เน็ตมากกว่ากอมพิวเตอร์เพื่อที่จะให้ทัน กับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนี้ นักออกแบบ นักพัฒนา และคนที่ทำงานกับ โทรศัพท์เกลื่อนที่ จำเป็นต้องเริ่มกิดเกี่ยวกับโทรศัพท์เกลื่อนที่เป็นเป้าหมายหลัก 48 โทรศัพท์เกลื่อนที่ นั้นแตกต่างจากกอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เกลื่อนที่มีลักษณะและการ ใช้งานใกล้เกียงกับคอมพิวเตอร์ แต่ที่ จริงแล้วโทรศัพท์เกลื่อนที่กับคอมพิวเตอร์แตกต่างกันมาก เช่น ขนาดหน้าจอความต่อเนื่องในการ เชื่อมต่อ ความเร็วของแบนด์วิธ ประเภทของแบตเตอร์รี่ใช้งาน เป็นต้น จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่า โทรศัพท์เกลื่อนที่นั้นมีข้อแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ สรุปได้ว่า โทรศัพท์เกลื่อนที่มีประสิทธิภาพ มากกว่ากอมพิวเตอร์ในหลาย ๆ ด้าน โทรศัพท์เกลื่อนที่สามารถ เชื่อมต่อกับผู้ใช้ได้โดยตรงและ สม่ำเสมอ นอกจากนี้โทรศัพท์เกลื่อนที่มีการรวบรวมข้อมูลด้วย Sensor ที่มีประสิทธิภาพ สามารถ ตรวจสอบสถานที่การเกลื่อนไหวอย่างใกล้ชิด สภาพแวดล้อม และอื่น ๆ ของผู้ใช้การออกแบบการใช้ งานสำหรับโทรศัพท์เกลื่อนที่มีความแตกต่างจากการ ออกแบบคอมพิวเตอร์เช่นกัน ดังนั้น ที่ปรึกษา ด้านโทรศัพท์เกลื่อนที่ (Jonathan Stark, 2010) ได้ รวบรวมหลักการของการออกแบบ Interface โทรศัพท์เกลื่อนที่ และอธิบายวิธีการใช้แอพพลิเกชั่น บนโทรศัพท์เกลื่อนที่ไว้ ดังนี้

 แนวทางการออกแบบ เพราะความแตกต่างระหว่างโทรศัพท์เคลื่อนที่กับ คอมพิวเตอร์ จึงจำเป็น ที่ต้องเริ่มต้น จากการปรับแนวคิดเพื่อโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยมีหลักการคือ เน้นถึงสิ่งจำเป็น มีฟังก์ชั่น ที่สำคัญ มีเอกลักษณ์เฉพาะ แอพพลิเคชั่นที่ใส่ใจการใช้งานของผู้ใช้

 สถานการณ์การใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ คำนึงถึงระยะเวลาและช่วงเวลาในการ ใช้งานของผู้ใช้ ดังนั้น การออกแบบแอพพลิเคชั่น ควรจะออกแบบเพื่อความสะควกและรวคเร็ว สำหรับผู้ใช้ต้อง กระชับแล้วเสร็จภายในไม่กี่ขั้นตอนและการค้นหาข้อมูล ควรออกแบบเพื่อการใช้ งานแบตเตอรี่แบบ ประหยัด และสามารถใช้งานออฟไลน์

3) แนวทางทั่วไปแอปพลิเคชั่น ที่วิธีการใช้งานแตกต่างกัน การออกแบบและ เทคนิค สำหรับ โทรศัพท์เคลื่อนที่ควรเป็นไปตามแนวทางที่ผู้ใช้งานส่วนใหญ่ใช้งาน การ ตอบสนองมีความสำคัญ อย่างยิ่ง สำหรับผู้ใช้งาน ควรมีความรวคเร็วกับการตอบสนองและทำให้ ผู้ใช้รับรู้ว่ากำลังใช้งาน แอปพลิเคชั่นอยู่และแอปพลิเคชั่นยังทำงานอยู่ ควรใส่ใจในรายละเอียด เล็กน้อยของแอปพลิเคชั่น เนื่องจากผู้ใช้บางรายสนใจในรายละเอียดเล็กน้อยเช่นกัน การสัมผัส หน้าจอด้วยนิ้วโป้งมีความสำคัญ กับการออกแบบหน้าอินเตอเฟส เนื่องจากผู้ใช้ส่วนใหญ่นิยมใช้ นิ้วโป้งในการสัมผัสหน้าจอ ควร กำหนดเป้าหมายในการใช้หน้าจอโทรศัพท์เคลื่อนที่ การวาง องค์ประกอบต่าง เช่น ระยะห่างของปุ่ม Back และปุ่ม Send เนื่องจากอาจทำให้กคผิดได้การดู เนื้อหาบนโทรศัพท์เคลื่อนที่สามารถเลื่อน หน้าจอได้ด้วยนิ้วมือ ผู้ใช้งานสามารถใช้นิ้วสัมผัสได้ การออกแบบแอปพลิเกชั่นควรออกแบบให้เรียบ ง่ายที่สุดเพื่อให้สะดวกกับผู้ใช้งาน การออกแบบ ตำแหน่งปุ่มหรือเมนูต่าง ๆ ควรอยู่ด้านล่างหรืออยู่ใด้ เนื้อหา กวรหลีกเลี่ยงการเลื่อนหน้าจอมากเกิน ความจำเป็น

4) รูปแบบ Navigation เช่น แอพพลิเคชั่นที่มีเมนูหลากหลาย และมีรายละเอียค มากควรพัฒนาใน ลักษณะลิ้นชัก การลำคับหัวข้อและลำคับชั้นของเนื้อหารายละเอียคกวรมีการ แจกแจงอย่างชัคเจน

5) การป้อนข้อมูล ควรออกแบบแป้นพิมพ์ให้ใช้ได้ดีที่สุดสำหรับผู้ใช้ ตัวอย่างเช่น รูปแบบ แป้นพิมพ์ต้องเลือกให้เหมาะสมและถูกต้องตรงกับประเภทของข้อมูล การแก้คำอัตโนมัติ เป็นสิ่งที่ดี แต่ควรนำมาใช้อย่างระมัดระวัง หากแอพพลิเคชั่นที่มีการพิมพ์มากควรพัฒนาระบบ สนับสนุน แป้นพิมพ์แนวนอนเพิ่มเติม

 ก่าทาง ด้านหนึ่งที่โดดเด่นที่สุดของอินเตอร์เฟซคือ ระบบสัมผัสที่ทันสมัย ท่าทางการตอบ โต้ ระหว่างผู้ใช้กับแอปพลิเคชั่น ดำนึงถึงลักษณะท่าทางในการสัมผัสของผู้ใช้งาน

7) การหมุนจอแอพพลิเคชั่น โดยส่วนใหญ่มีการออกแบบเป็นลักษณะแนวตั้ง หากแอพพลิเคชั่นมี การพิมพ์เป็นจำนวนมาก ควรจะออกแบบแอพพลิเคชั่น ให้ผู้ใช้สามารถพิมพ์ แนวนอนได้ แอพพลิเคชั่นที่ออกแบบมาจึงควรพัฒนาในลักษณะที่สามารถหมุนได้และควรมีปุ่มที่ สามารถล็อก หน้าจอได้เช่นกัน

การสื่อสารหรือการตอบสนองของแอปพลิเคชั่นควรมีการตอบสนองกลับ จากแอพพลิเคชั่น
 เพื่อทำให้ผู้ใช้ทราบถึงการทำงาน ควรมีการแจ้งเตือนผู้ใช้ให้เหมาะสมกับการใช้งาน

 การเริ่มใช้งานแอพพลิเคชั่นผู้ใช้อาจมีการกลับเข้ามาใช้แอพพลิเคชั่น หลังจากที่ได้ใช้ก่อนหน้า กวรจะมีการตอบสนองที่ต่อเนื่อง

10) ไอคอน ควรบ่งบอกถึงแอพพลิเคชั่นได้อย่างชัดเจนและทำให้น่าสนใจ มีข้อความที่ไม่ซับซ้อน
 เพื่อความเข้าใจแอพพลิเคชั่นอย่างง่าย การออกแบบโมบายแอพพลิเคชั่นเป็นสาสตร์อีกประเภทหนึ่งที่

ต่างจากการออกแบบ เว็บไซต์ หากนักพัฒนาที่มีประสบการณ์จากกการออกแบบเว็บไซต์แล้ว จำเป็นต้องปรับแนวคิดให้ เหมาะกับขุคสมัยที่กำลังมาแรงเช่นกัน นอกจากหลักการออกแบบที่ เหมาะสมกับปัจจุบันดั่งที่กล่าว มาข้างต้นแล้วนั้น นักพัฒนาควรคำนึงถึงหลักการออกแบบที่ไม่ควร นำมาใช้สำหรับโมบาย แอพพลิเคชั่นเช่นกัน

### 3.4.1 แนวโน้มการออกแบบโมบายแอพพลิเคชั่น

การออกแบบโมบายแอพพลิเคชั่นนั้น แตกต่างกับ เว็บไซต์ เป็นอย่างมาก เนื่องจากเทคโนโลยีที่ ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่หลากหลายและอื่นๆ เป็นต้น ทำให้นักออกแบบเว็บไซต์มีความต้องการเข้าร่วม การออกแบบโมบายแอพพลิเคชั่น ด้วย ซึ่งหลาย ๆ นักออกแบบไม่สามารถพัฒนาออกมาได้อย่าง เหมาะสม เนื่องจากยังมีแนวคิดยึดติด กับหลักการออกแบบเว็บไซต์มากเกิน ทำให้หลังจากพัฒนา ออกมาเรียบร้อยแล้ว มีการใช้งานที่ยาก หรือใช้แบบสับสน เป็นต้นหัว ใจหลักของการออกแบบควร กำนึงถึงสิ่งที่มีความเปลี่ยนแปลงไป อย่างรวดเร็วต่อไปนี้

 ขนาดหน้าจอที่เปลี่ยนไปโมบายแอพพลิเคชั่นในปัจจุบันเริ่มทำงานที่พื้นที่ ใหญ่ขึ้นกว่าในอดีต จากอดีตที่มีหลักการวางแผนการออกแบบสำหรับหน้าจอ 3.5"-4" เท่านั้น ซึ่ง ในปัจจุบัน iphone 6 หรือ 6 plus มีขนาดหน้าจอที่ 4.7" กับ 5.5" และโทรศัพท์เคลื่อนที่ รุ่นใหม่ ๆ ที่ ผลิตออกมามีขนาดหน้าจอ โดยประมาณ 4.7"-5.5" ซึ่งต่างกับในอดีต กล่าวคือผู้ใช้จะเปลี่ยน พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ เมื่อขนาดหน้าจอใหญ่ขึ้นผู้ใช้จึงจำปืนต้องใช้ 2 มือในการใช้งานแอพพลิเคชั่น

2) Flat design ในช่วงระยะเวลา 2-3 ปีที่ผ่านมานั้น การออกแบบแนวเรียบง่าย สีเรียบ ๆ กันมาก ขึ้น นำโดย Microsoft ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2550 ที่มีการใช้ Flat design และ Apple มีการนำมาใช้กับ iOS 7 ใน ปีพ.ศ. 2550 ในอดีตเป็นการออกแบบที่เรียกว่า การ design skeuomorphism (การออกแบบโดยจำลอง โลกจริงมาใส่ในออกแบบ เช่น แสง เงา พื้นผิว และอื่นๆ) ปัจจุบันเป็นการ เริ่มพัฒนา Flat design ใน รูปแบบของตัวเอง เช่น Google มีการใช้แสงเงาเพิ่มขึ้น เช่น Material design ที่ใช้ concept คือการวาง กระดาษทับซ้อนกัน  การซ่อนเมนูเนื่องจากผู้พัฒนาเริ่มคุ้นชินกับการใช้เครื่องมือต่าง ๆ พร้อมกับ ฟังค์ชั่นที่ ต้องการใช้กับเมนูเพิ่มขึ้น ทำให้มีการออกแบบใหม่ คือเมนูลิ้นชัก คือการที่ผู้ใช้ต้องกดปุ่ม เมนูเพื่อ หน้าจอเมนูที่ซ่อนไว้จะแสดงขึ้นมาให้เห็น และสามารถเลือกเมนูต่าง ๆ ได้

4) การใช้สีสันและความใสโมบายแอพพลิเคชั่นในอดีตนิยมเน้น เงา แสงสะท้อน เงาตกกระทบ ในปัจจุบัน แนวโน้มเรื่องสี pastel เป็นที่นิยม กล่าวคือสีที่มีความสว่างค่อนข้าง ไปทางสีเทา เช่น เวลา ใช้สีแดง จะมีการใช้สีแดง 100% แต่จะออกแดงหม่นหรือเขียวหม่น ฟ้าหม่น เป็นต้น การใช้สีสันเหล่านี้ เป็นแนวโน้มที่ใช้คู่กับการออกแบบ Flat design

5) การใช้ Sensor ที่มากขึ้นในสมัยแรกนั้นโทรศัพท์เคลื่อนที่มีเพียงแค่ wifi GPS Bluetooth เท่านั้น ในสมัยปัจจุบัน ผู้พัฒนาจะพยายามทำแอปพลิเคชั่นให้เป็นจุดเด่นเพื่อการแข่งขัน ในตลาดได้ เช่น BLE (Bluetooth Low Energy) NFC Pedometer (นับก้าว) Magnetic (เข็มทิศ) Light sensorPulse sensor Heath rate sensor Gluclose sensor และอื่น ๆ อีกมากมายในอนาคต ซึ่งจะทำให้ การพัฒนานั้นมี ความหลากหลายมากขึ้น ทว่าผู้พัฒนาควรระวังการใช้ Sensor เหล่านี้เพื่อไม่ก่อ ให้เกิดความรำคาญต่อ ผู้ใช้งาน ในปัจจุบันโทรศัพท์เคลื่อนที่เสมือนเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นสิ่งที่ผู้ใช้พกพาไปทุกที่ ดังนั้น การ พัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่นที่ถูกหลักการและเป็นไปตามความต้องการค่านิยมของผู้ใช้จึงเป็นสิ่งจำเป็น ที่หลายผู้พัฒนาควรนำไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาแอพพลิเคชั่นเพื่อส่งเสริมความพึง พอใจแก่ ผู้ใช้บริการเพิ่มสูงขึ้น

# **3.5** งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุชาคา พลาชัยภิรมย์ศิล (2554) ได้วิจัยเรื่องแนวโน้มการใช้โมบายแอพพลิเคชั่น โดยแนวโน้ม การใช้งาน Mobile device อย่างสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดคในช่วงไม่กี่ปีที่ ผ่านมา ซึ่งเป็นผล มาจากการพัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่น และเทคโนโลยีของตัวเครื่องโทรศัพท์จาก ค่ายผู้ผลิตโทรศัพท์ โดยเฉพาะการพัฒนาต่อยอดแอพพลิเคชั่นบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของบริษัทต่าง ๆ ที่แข่งขันกันเพื่อชิง ความเป็นหนึ่งในตลาด ด้านโมบายแอพพลิเคชั่น ซึ่งการพัฒนาแอพพลิเคชั่น แบ่งเป็นการพัฒนา แอพพลิเคชั่นระบบปฏิบัติการและแอพพลิเคชั่น Software ที่ตอบสนองการใช้ งานบนอุปกรณ์ และด้วย แอพพลิเคชั่นที่เพิ่มขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้อุปกรณ์ เคลื่อนที่มีแนวโน้มใช้โปรแกรม ต่าง ๆ เพื่อตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ทำธุรกรรม ทางการเงิน เชื่อมต่อและสืบค้น ข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ชมภาพยนตร์ฟังเพลง หรือแม้แต่ การเล่นเกมส์ซึ่งมีทั้งออนไลน์และ ออฟไลน์ด้วยอัตราการขยายตัวด้านการใช้งานอุปกรณ์เคลื่อนที่ ทำให้บริษัทชั้นนำด้าน โทรศัพท์เคลื่อนที่หลายแห่งหันมาให้กวามสำคัญกับการพัฒนาโปรแกรม บนโทรศัพท์เคลื่อนที่โดยเชื่อ ว่าจะมีอัตราการดาวน์โหลดเพื่อใช้งานที่เติบโตอย่างเห็นได้ชัด

Konstantinos Semertzidis (2013) ได้ทำการศึกษาถึงการพัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่น เพื่อการ เรียนการสอน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจถึงคุณประโยชน์ของการเรียนการสอนผ่าน ระบบโมบาย แอพพลิเคชั่น เพื่อศึกษาปัจจัยในการพัฒนารูปลักษณ์ การใช้งานโมบายแอพพลิเคชั่น เพื่อขจัดปัญหา พื้นฐานต่าง ๆ ในการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชั่นและเพื่อสร้างโมบายแอพพลิเคชั่น ใหม่เพื่อการเรียน การสอน วิธีการศึกษาและการเก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการพัฒนาแอพพลิเคชั่นบน ระบบปฏิบัติการแอน ดรอยด์และเชิญชวนกลุ่มตัวอย่างใช้งานจริง ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมี ความพึงพอใจต่อ แอพพลิเคชั่นการเรียนการสอนทั้งในด้านรูปลักษณ์และการใช้งานอยู่ในระดับสูง และประโยชน์ที่ ได้รับจากการพัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่นนี้มีมากกว่าที่ผู้วิจัยได้กาดการณ์ไว้ กล่าวคือ

เป็นการสนับสนุนการเรียนการสอน โคยไร้ข้อจำกัดของพื้นที่ในการศึกษา และ ผู้เรียนมี ความ มั่นใจในการแสดงออกถึงการเรียนรู้มากขึ้น เป็นค้น



# บทที่ 4 ผลการปฏิบัติตามโครงงาน

โครงงานเรื่อง ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำ แอพพลิเคชั่น ให้กับสมาชิกสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวและผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยวได้เข้าถึง การใช้งานที่แปลกใหม่สะดวกต่อการใช้งานในปัจจุบัน และเพื่อพัฒนาในการให้บริการในด้านการ สมัครสมาชิกสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว

4.1 ขั้นตอนการดำเนินการทำแอพพลิเคชั่น



รูปที่ 4.1 ภาพแสดงหน้าจอขั้นตอนการ Search โปรแกรม Google Sheet เพื่อจัดทำข้อมูล

ที่มา :ผู้จัดทำ (2565)

เริ่มจากการเตรียมข้อมูลก่อนจัดทำแอพพลิเกชั่นโดยการเตรียมข้อมูลหรือรายละเอียดต่างๆที่ ต้องการมีในแอพพลิเกชั่นนั้นต้องคิดคำนึงสิ่งที่จำเป็นสำหรับการใส่ลงไปในโปรแกรม Google Sheet เช่น Log in การเข้าใช้งาน หรือระบบการต่างๆที่จำเป็นและได้ใช้งานตามความต้องการ



รูปที่ 4. 2 ภาพแสดงหน้าจอ หน้าต่าง Google sheet พร้อมใช้งาน



## ร**ูปที่ 4. 3** ภาพแสดงหน้าจอขั้นตอนการนำลิงก์จากเว็บ สมาคมไทยธุรกิจท่องเที่ยวนำมาใส่ใน Google Sheet





**รูปที่ 4. 4** ภาพแสดงหน้างอวิธีการใส่ลิงก์ เลือกลิงก์ที่ต้องการใส่ตามหัวข้อ

- เพิ่มชีทเพื่อสร้าง หน้าแอพพลิเคชั่นด้องการกี่แท็บ สามารถกดบวก จากรูปเป็นฟังก์ชั่นหน้าจอการสมัคร สมาชิก
- 2. หัวข้อที่ต้องการใส่แต่ละแท็บในพังก์ชั่นสมัครสมาชิก
- 3. รูปของแต่ละแท็บในฟังก์ชั่น
- รูปที่ 2 คือรูปเพิ่มเติมในฟังก์ชั่นของ หน้าแบบฟอร์ม
- รูปเพิ่มเติม ต่อจากรูปที่แล้ว เป็นรูปของหน้าต่าง รายละเอียด

- 6. ถิ่งก์รายละเอียดของแต่ละหน้า ว่าแต่ละหน้านั่น ต้องการให้มีข้อมูลไหนบ้าง
- 7. ลิงก์ข้อมูลเพิ่มเติมที่ต้องการให้โชว์รายละเอียดอื่นๆ



รูปที่ 4.5 ภาพหน้าจอแสดงโปรแกรม Glide Sheet

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

- 1. เป็นช่องเพื่อกรอก Email สำหรับสมัครสมาชิก
- 2. ใช้ Log in และออกจากระบบสำหรับผู้ที่ได้ลงทะเบียนสมาชิก

•	ATTA	Alternative and Alternative
arms	Augus 2	(Second
No. of Concession, Name		
and here.	1	
	Hard Print 1	

ร**ูปที่ 4. 6** ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดตั้งค่าชื่อไฟล์ โปรแกรม Glide App

- 1. ต้องการสร้างแอพพลิเคชั่นกคบวกเพื่อเข้าสู่การทำแอพพลิเคชั่น
- สามารถตั้งชื่อชีทงานจาก Glide App ได้จะสะดวกต่อการหาชีทงานที่ทำค้างไว้ได้ง่ายขึ้นจาก ภาพได้ตั้งชื่อไว้ว่า ATTA
- 3. ส่วนขวามือถัดจากตั้งชื่อชีทงานเป็นการแนะนำเพื่อนให้ลองใช้โปรแกรม Glide App

+	ATTA			-	
C #778	Apps	Create a new pro	ect	*	and the second
E Ann		Name your project	1		
-	1.1	(1112)		)	0
1. mar 1. m.		Chemica Dan	1		U
		-0	1000	1945 10	Berry Brand
	and the second	a 147	2 C 1 C 1	-	
		Olide App	Olide Page	1.0	100
		4 tanta ini usea tan 400 Ny faritr'i Primitani	Second of the se		
		1		and a	Harry Pressol
		6			
100	And and Address of the Owner of	1	*	and the second s	

ร**ูปที่ 4. 7** ภาพหน้าจอแสดงการตั้งชื่อไฟล์ในโปรแกรม Glide App

ที่มา : ผู้จัดทำ(2565)

- ชื่อสำหรับตั้งชื่อชีทเพื่อสะดวกต่อการกันหางาน
- 2. สำหรับการสร้างเป็นแอพพลิเคชั่น ลงในสมาทโฟน
- 3. ตัวเลือกที่ 3 สำหรับการสร้างเว็บเพจโดยโปรแกรม Glide App
- 4. ช่อง Continue สำหรับได้ตัวเลือกที่ต้องการจะสร้าง



รูปที่ 4.8 ภาพหน้าจอแสดง Import Data จาก Google

ที่มา: ผู้จัดทำ(2565)

หน้าจอแสดงหลังจากกด Continue จะเป็นตัวเลือก Data หรือการนำเข้าข้อมูลว่าต้องการเลือกจากที่ใด มาใส่ ซึ่งตัวเลือกจากภาพจะมาจาก Google Sheet



ร**ูปที่ 4. 9** หน้าจอสำหรับ Import Data จาก Google Sheet

ที่มา : ผู้จัดทำ(2565)

20000000



ร**ูปที่ 4. 10** ภาพหน้าจอแสดงเมนู Register

- 1. ตัวเลือกที่อ้างอิงจาก Google Sheet
- ตัวเลือก เลือกการใช้งานสำหรับประเภทของ สมาทโฟนเช่น Androi และ IOS
- 3. ตัวเลือกการตั้งค่า เช่น สีของแอพพลิเคชั่น
- 4. หน้าจอที่แสดงอยู่คือเมนูสมักรสมาชิก
- 5. เมนูกิจกรรมและการสัมมนา
- 6. เมนูสมัครสมาชิก
- 7. ช่องทางติดต่อและแผนที่การเดินทางของสมาคม
- 8. ช่องค้นหาแท็บอื่นๆในเมนู
- 9. หัวข้อหลักที่ต้องการให้แสดง
- 10. ที่มาของข้อมูล
- 11. สัญลักษณ์เมนูสามารถเปลี่ยนได้ตามความต้องการ
- 12. สไตล์ของแท็บในเมนูแต่ละแบบ จากภาพเป็นแบบ ลิตส์
- รูปแบบไตเติ้ลเหมาะกับเมนูที่มีหลายแท็บเช่น
   กิจกรรมต่างๆ
- <sup>14.</sup> ปฏิทินสำหรับดูวันที่
- 15. พิกัดสถานที่

- 16. เช็คลิตส์สำหรับการทำกิจกรรม
- รูปแบบการ์ดเหมาะกับสิ่งที่น่าสนใจอ่าน
   ง่ายเข้าใจง่าย
- สวิฟท์เป็นรูปแบบการปัด
- 19. รายละเอียดในแท็บเมนู
- 20. แก้ไขรูปแบบสไตล์



รูปที่ 4. 11 ภาพหน้าจอหลังจากเลือกเครื่องมือนำเข้าของ Google Sheet ในโปรแกรม Glide App

ที่มา: ผู้จัดทำ(2565)

- 1. เป็นเมนูที่จะปรากฏในแอพพลิเคชั่น หลังจากนั้น หมายเลข
- ผู้จัดทำได้เลือกหัวข้อที่ต้องการไว้ 3 หัวข้อหลักๆ หมายเลข 2,
  - 4,5 กับคอลลัมน์ว่างเป็นคอลัมน์รูปภาพเลือกใส่ได้ตามที่ต้องการ

	2	YX	∕ €		N.F		
Annual Section     Activity (1991) (1992)     Activity (1994)     Activity (1994)		+ family sortists extensioned factoritationed + income		2	2	·	**
Anto Annotation A set to manimum O set to	- 0 -						0

รูปที่ 4. 12 ภาพหน้าจอแสดงส่วนการแก้ใขรูปภาพในโปรแกรม Glide App

- 1. เลือกรูปภาพจากคอลัมภ์ที่ต้องการแก้ไข
- คลิ๊กเลือกที่เครื่องมือปากกาด้านสัญลักษณ์ขวามือ
- เมื่อกดรูปปากกาจากขวามือตามภาพที่แสดงแล้วจะขึ้นหน้าให้สามารถเลือกนำเข้า รูปภาพ

140.00	+	A. Compositional d	Panjir +		infection class		Q	
season scrame: wegtag macoust		+ Sorok erekter trainerenter fotbelsen + Norme	Upner UG	Dent Stage Description	(0==	2 mm	2 minut	
Anta annuala ar to tankan. Ø 1/14	e )							0

รูปที่ 4.13 ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือกนำเข้ารูปภาพจากไฟล์



รูปที่ 4. 15 ภาพหน้าจอแสดงผลลัพธ์หลังจากนำลิงก์จาก Google มาเรียบร้อย

ที่มา : ผู้จัดทำ(2565)

(Appl)	÷	A Design Management of			A01000-001	100		
Bit Annual M       Bit Annual M		a datah manufu sekaratikan da data sekaratikan data se	-	111	Santoli Toucha (a tau) Santoli	i sueda	4 (a) Marina 2 (a)	*
	0				1 mg		3	0

รูปที่ 4. 16 ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือก Button ใช้ในการแทรกข้อมูล

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

จากภาพป็นการแก้ไขหัวข้อว่าต้องการให้เป็นเครื่องมือใคหลังจากแก้ไขเสร็จเรียบร้อยสามารถกคกับมา

หน้าหลักได้โดยกดตัวเลือกหน้าของจอสมาทโฟน



รูปที่ 4. 17 ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดของเมนู Register

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

จากภาพเป็นตัวเลือก Button สำหรับการเพิ่มลูกเล่นลงไปในหน้าต่างของแอพพลิเคชั่นที่ต้องการให้ แสดงหรือใช้งาน



รูปที่ 4.18 ภาพหน้าจอแสดงส่วนประกอบของหน้ารายละเอียด Register

### ที่มา : ผู้จัดทำ(2565)

- 1. คอลัมน์รูปภาพหลังจากใส่ลิงก์เป็นที่เรียบร้อย
- ข้อความที่สามารถแก้ไขได้และสามารถเลื่อนแทบเครื่องมือเพื่อกำหนดสิ่งที่ด้องการให้แสดง จาก ภาพผู้จัดทำได้กำหนดให้หน้าแรกเป็นการโชว์รูปภาพ
- ข้อความและลิงก์เพื่อเข้าสู่ฟอร์มสำหรับสมัครสมาชิก
- 4. หัวข้อที่ต้องการให้ขึ้นแสดงบนหน้าเมนู

Rittin	111 Dates		
	Perkeral	1.011	6191
the.			8
110	4.4	afive .	
	(Bassie too		
	it Dates		
	A Sames		1
	2 pl1	en attalactore	- Server Co.
	A 11/2		
	a. 101		
	at saised		
	£ 1000		
	Be antrada		18

รูปที่ 4. 19 ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดหมายเลข 4 แท็บรายละเอียด (ต่อ)

	100 1 2 3 4 4	f. 10+	$A_{i} = \{0, 1\}$	- 1.2.4	<u>A</u> + #	(11×1#+	7-11-2	一种菌素	17-2-			
1. 1. 1.	derstears.											
18	A	- and the second		1	18	- 8	-	188	and an			- 18
atter III atte	an water the			Tempie Des	(the James)	- increads - increads - increases - increases - increases - increases		mk)(en.111	12			Darket The
Hilling Ten 2	1011 rolling and place			Herapy Dec	100x100pe120g	<ul> <li>trendult</li> <li>trenduction</li> <li>thereinities</li> <li>heartifies</li> <li>theory of a</li> </ul>	t Alte Garger	-	ngiller			-
445.TMQN	Sector and the sector sector			Directory Add. III		· frompetter	-	Star, Son, Lab	-	The local difference of the	201-002.200	111704
semainter v	Al-weight in the latest	a casa		Reader March P	The Summer	+ 100000	COLUMN TRANSPORT	-		e an Gan Press	1111	which have a
actement the sale tray total	gle 11 present 1977 p. orden and Proper		-		March and	<ul> <li>thropse</li> <li>thropse</li> <li>thropse</li> </ul>	committee committee	ada han ka	form upon Garri Traggeri dia	10.001-0.07 1.2700-2425	001-002-0048 0-2700-2449-2	No. 200.

รูปที่ 4. 20 ภาพหน้าจอแสดงโปรแกรม Google Sheet แสดงข้อมูลรายละเอียดของเมนู Inbound Member

#### ที่มา: ผู้จัดทำ (2565)

9.

- กดชีทที่ Inbound Member เพื่อใส่ข้อมูลที่ ต้องการ
- กำหนดหัวข้อที่ต้องการใส่ ดังภาพผู้จัดทำได้ เลือกเป็นชื่อสถานประกอบการนำเที่ยว
- ที่อยู่ของสถานประกอบการ ผู้จัดทำได้เถือก มาเป็นตัวอย่าง 6 สถานประกอบการ
- 4. นำลิงก์รูปที่ต้องการมาใส่ในเซลล์
- 5. หัวข้อเลขที่สมาชิก
- 6. เลขทะเบียน
- 7. ชื่อเจ้าของสถานประกอบการ
- 8. ใส่ถิงก์รูปที่ต้องการให้แสดงในแท็บ 2 แท็บที่
   2 คือหน้ารายละเอียด

1 2 20 10

รายละเอียดของสถานประกอบการ

- ให้บริการ Inbound ในประเทศไหน บ้าง
- 11. เว็บของสถานประกอบการที่สามารถ
   เข้าไปดูได้
- 12. E-mail ที่สามารถติดต่อได้
- 13. Fax ของสถานประกอบการ
- 14. เบอร์โทรติดต่อที่สามารถติดต่อได้
- 15. Facebook ของสถานประกอบการ

หน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำเมนู Inboundในโปรแกรม Glide App



รูปที่ 4. 21ภาพหน้าจอแสดงรายละเอียดข้อมูลจัดทำเมนู Inbound ในโปรกรม Glide App







**รูปที่ 4. 23** ภาพหน้าจอแสดงบัททอนรายละเอียดหน้า 2

**ที่มา** : ผู้จัดทำ (2565)

- 1. เว็บไซต์ของสถานประกอบการนำเที่ยว
- เฟสบุ๊กสำหรับการค้นหาเพิ่มเติม เพื่อดูรีวิวการใช้



ร**ูปที่ 4. 24** ภาพหน้าจอแสดง ผลลัพธ์ บัททอน มือถือ



ร**ูปที่ 4. 25** ภาพหน้าจอแสดง Facebook หลังจากกดลิงก์



**ที่มา**: ผู้จัดทำ (2565)

เมนูของ Inbound Member จะมีการเพิ่มบัททอน Map เพื่อที่จะสามารถเข้าไปดูพิกัดได้ว่าตำแหน่ง ของสถานที่ตั้งอยู่ช่วงไหน



รูปที่ 4. 27 ภาพหน้าจอแสดงผลลัพธ์ หลังจาก กดเลือก Button Map

ที่มา: ผู้จัดทำ (2565)

ภาพหน้าต่างของแผนที่ถ้าต้องการทราบพิกัคสามารถกคที่พิกัคในแอพพลิเคชั่น

(D) PHEDUMED 6	release in the second second	Map
Gener	al Op	titre
DATA		100
Address	9 und	-
00999		(
Zoom	Median.	•
ACTON	lairch Narka	
+ she we	dun	es.
E.		
		0

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

หน้าต่างของแท็บเครื่องมือตัวช่วยในการตั้งก่าพิกัดว่าต้องการให้มีภาพขนาดไหนแต่จากภาพเลือกเป็น ปานกลางพอดีกับสมาทโฟน



รูปที่ 4. 29 ภาพแสดงหน้าจอองค์ประกอบและ Button หน้าหลักของเมนู Inbound Member

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

- รูปแบบของการ์ดที่ได้เลือกสไตล์จากข้อความหมายเลข 3
- 2. ชื่อหัวข้อหรือชื่อเมนู



รูปที่ 4.30 ภาพหน้าจอแสดง แท็บเครื่องมือที่ 1

- การกำหนดแสดงหน้าแท็บว่าต้องการให้มีกี่ถูกเล่นจากภาพจะเป็น 2 ถูกเล่นคือสามารถกดเข้า ไปในหน้าต่างได้อีก 1 หน้า เพื่อทราบรายละเอียดเพิ่มเติม
- รูปภาพที่แสดงจะเอามาจากที่ใดเช่นต้องการเอามาจากถิ่งก์ URL หรือไฟล์ ผู้จัดทำเลือกมาจากไฟล์ Google sheet
- ด้องการให้รูปภาพมีลักษณะแบบไหน สี่เหลี่ยมขนาดเล็กหรือใหญ่ จากภาพเลือกเป็นไซต์ปกติ
- เป็นขนาดของการค์ที่เลือกจากสไตล์ว่าอยากให้เป็นหน้าจอคู่หรือแบบที่แสดงตามภาพ คือกรอบสี่เหลี่ยมเลือกดูได้หลายรายการ
- เป็นภาพรวมของลักษณะการ์ดรูปข้อมูลแบบปกติ

ATTA MERVICE			m 0- 0			-	-	• 12
	10	A CONTRACTOR OF A			Q.141.111		- ++++	
			Concernance of the second		mark.	14		
100210			INBOUND MEMBER		-	10.34		
ALL PLANES					-			
ALL OF THE OWNER THE .			THAIL AND		140.000			
			THALLAND				1.2	
(being)			and a	-				
	1.00		Contract address of a reaction of a					
			Contraction of the local division of the loc	1	threehold.			
(Lines)			100	1	fact title		DOM: N	A
			ALC: NOT THE REAL PROPERTY OF	1 -	Container .	-		
· Internet			Torgonies thereins and		C. M. Davids			
			a to be the second state of the second state o					
			IAK (1)					
			N 0. 00 / mo 5		And a			-
C		N		0.	710	240.00		4

รูปที่ 4. 31 ภาพหน้าจอแสดง แท็บเครื่องมือที่ 2

ที่มา : ผู้จัดทำ(2565)

- 1. ลักษณะสไตล์ของการ์คจากภาพเป็นการโชว์รูปแบบแนวนอน
- 2. ลักษณะขอบการ์ด มีทั้งขอบเหลี่ยมและขอบทรงรี
- ขนาดของข้อความจากภาพผู้จัดทำได้เลือกเป็นขนาดปกติ

หน้าจอองค์ประกอบวิธีการเลือกตั้งค่า



รูปที่ 4. 32 ภาพหน้าจอแสดงแท็บเครื่องมือที่ 3

ที่มา: ผู้จัดทำ (2565)

รูปภาพแสดงแคปชั่นหน้าแท็บ จากภาพเป็นข้อความคำว่า "More" ซึ่งหมายถึงถ้าต้องการทราบ รายละเอียดที่มากกว่านี้ให้กดตรงนี้



รูปที่ 4. 33 ภาพหน้าจอแสดงเมนู Inbound Member เสร็จสมบูรณ์



ร**ูปที่ 4. 34** ภาพหน้าจอแสดงหน้าที่ 2 แสดงหน้ารายละเอียดเมนู Inbound Member

หน้าจอจัดทำรายละเอียดข้อมูลของเมนู Activities Meeting

	-
	1.5 C Mai
1	Z IN R Der A DA R Der A Date A Date B
2	Walks from all D. France And Ref 12 are the 160 million and an include 200 per land
4	And the second state of the second of the second of the second se
5	
0	the Sole repart divide they enable with the ar-shall be! The mean in the sole (interim the ball)
1	AT THE AVENUE TO BE RETAINED FOR AND TO A THE THE DESCRIPTION OF A DESCRIP
1	marter a werderba proc. An off through the standard the Lister to the standard the
2	And a man deal with the second with the second
2	And a construction of the second seco
0	
C	run bert, with Anti Jawa Anti Jawa anti In Anti Anti Anti
4	A Nation Printer State State And M. S. Samera 2001 and Printers in the second Acad. Nat. And
6	And a man from the star of the second of the second star of th
h	
	Language
1	P Dans
	Authors is a second and a second
C	
	an we we
	Page 1881
0	to instru

รูปที่ 4. 35 ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำรายละเอียด Activities Meeting

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

- 1. เพิ่มชีท Activities Meeting โดยกดบวกชีทได้จากด้านซ้ายมือสุด
- เป็นการตั้งชื่อหัวข้อที่ต้องการ จากภาพผู้จัดทำได้ยกตัวอย่างมาเป็น 15 หัวข้อ โดยอ้างอิง จากเฟซบุ๊ก
- ข่าวประชาสัมพันธ์จากหัวข้อถึงใครต้องการให้ใกรไปเข้าร่วม ซึ่งดูได้จาก เฟซบุ๊กเพจ สมาคม
- 4. งานนี้ใครเป็นคนกิคริเริ่ม / จัดงาน



รูปที่ 4. 36 ภาพหน้าจอแสดงหน้าต่างเฟซบุ๊กเพื่อสำหรับหาข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)



**รูปที่ 4. 37** ภาพหน้าจอแสดงหน้าต่างเฟซบุ๊กเพื่อสำหรับหาข้อมูลข่าวประชาสัมพันธ์ (ต่อ)

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

- ขั้นตอนการใส่วันที่
- 2. เวลางานที่เชิญเข้าร่วมจัดเวลากี่โมง
- 3. สถานที่จัด
- 4. รูปภาพที่ต้องการให้แสดง
- 5. รูปภาพแท็บที่ 2

รูปภาพแสดงข้อมูลเมนู Activities Meeting นำเข้าจาก Google Sheet ในโปรแกรม Glide App

ATTA SERVICE			40	6 0			Here .	Stee 12
YANJA-	+	1	and a local second	ACTIV	THE ARETHIC		A	
alistede		-	* 0.8	5.61	5.44	1.54	A week	£ sen +
ACTIVITICS I METHOD		and a second second	re unconstantion of so	denormal de	exclored end	field \$10 yearship 200	phone partial score	(m)
anti-uno		- April South Street		downer the set	diamental and	setul fit arend	Statute .	65
and the second		- Terratione		errorational .	married and a	and the survey of the	Parminkline	10
		- Destauration	en artistelitett	desired a brought	markenternad	spinal it arrest	Contraction of the local division of	14
and and a second second		-	- synchronistic stand	Propertiend .	949 ·	ferry three com		
and the second second		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	- anadodalar	and the state of t	manufacture .	contribution and the	41-48-891	
mese 📷			- videosticities. 1/	account failed	754	Inford Private 22	discussion in the	2
		· whiteprovides	. his on shallouter	anddessibulied	man restaution a	fried to an end them	(monototion)	6923
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	··· darredermares	randonia	11+40%	berthiloren bi	procession fact	*
		- this sector to	in history havenut the		merculation	Bull 18 - 22 unrung 70	a believe with a	(married
		- Arrelatere	the summaries provided	craited string same	an experiment of	fariff / doing yild o	a. 443 (Sec. 9 - 1 - 1 - 1	- F
		- bibliographic	· ···	considerat.		downed Marcon 1972		8
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	rea dia tanà arite disarita di	star Mathai				100
No. of Concession, Name		- statement	To exclanative masses		Conception Advantation	Institude of States	a damast marge	e
Arts amen	.01		-					-
O At ha	- 61	+ Meaning						0

รูปที่ 4. 38 ภาพหน้าจอแสดง รายละเอียดข้อมูลในโปรแกรม Glide App

ที่มา: ผู้จัดทำ (2565)

1000.00	+	R course in Malada Station +		TINITIES / MEETING		0	
adate de		A Marco	A 1000		at photo	A 1988	+
activital (Materia		· Lowerfield (protected			Sun?		
D record		· Applied to the Page			65		
-mills		1 Internet and the second second			100		
C anno anti-		( may many man					
		1 martinezzaki ke na			5 T		
an restau		1. A MORE DIRECTION OF			100		
antitit and the second		1 application follows:					
		<ul> <li>pokynymisus</li> </ul>			F		
		1 - a all the distributions					
		a Personal Spin			ACCURATE AND		
		· Brandandaria					
		- Internet warrant					
3443233		a statements			-		
Date structure		A COLORATION INC.			5		
nette spines	0	1 Adores Glassified			1		-
Oute	1	- A Server					0

ร**ูปที่ 4. 39**ภาพหน้าจอแสดง รายละเอียดข้อมูลใน โปรแกรม Glide App ( ต่อ)

# ที่มา: ผู้จัดทำ (2565)

# หน้าจอแสดงสำหรับเมนู Activities/Meeting



ร**ูปที่ 4. 40** ภาพหน้าจอแสดง เมนูของ Activities/Meeting



หน้าจอแสดงส่วนประกอบของเมนู Activities/Meeting หน้าหลัก (1)

รูปที่ 4. 41 ภาพหน้าจอแสดง ส่วนประกอบของ เมนู Activities/Meeting

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)

หน้าจอแสดงแท็บเครื่องมือหน้าหลักเมนู Activities/Meeting (2)

ATTA MINUCE			00 0-0		then 12
Table -	+	A limit plant terminal states in the		A second production of	
-10 M			Second and the second second	1 23	· · · · ·
HERE THE			ACTIVITIES/MEETING	× * * * * *	
ARCOM ARA				/ /	aa
ACTUCTATION OF THE OWNER			Tel Manuel		
ALC: NO.			L . T . DECON	/	
			trata anti-	A trademican	manne a
states.			Internet and		
Q. 1000					
· months			and the second		
M Connector			CONTRACTOR CONTRACTOR	- mpros (1)	E
			Patricket Spreading		
			MARCHINE AND INCOME.	Carl April	
			ALA A Z H A		10

รูปที่ 4. 42 ภาพหน้าจอแสดง ส่วนประกอบของ เมนู Activities/Meeting (ต่อ)

 Image: State State

หน้าจอแสดงแท็บเครื่องมือหน้าหลักเมนู Activities Meeting (3)

รูปที่ 4. 43 ภาพหน้าจอแสดง ส่วนประกอบของ เมนู Activities/Meeting (ต่อ)

ที่มา :ผู้จัดทำ(2565) หน้าจอแท็บ 2 ของเมนู Activities/Meeting

รูปที่ 4. 44 ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2 ของเมนู Activities/Meeting



รูปที่ 4. 45 ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2 ของเมนู Activities/Meeting (1)

ที่มา: ผู้จัคทำ(2565)

จากภาพมุมบนซ้ายมือเป็นสัญลักษณ์ของการกคกลับไปหน้าจอแรกของเมนู

(a) ATTA MAYER		m 0+ 0				-	Mare 12
	+			E +CTW1	IS MITH		- 75
Accession Accession		ACTIVITIES/MEETING		ler.			
				Same Same			-
				wite		8210	
(), march	0	1		2	-	-	•
I lance	2	Received Received					-
** **			0 +				0

รูปที่ 4.46 หน้าจอแสดงเมนูหน้าหลัก Activities Meeting เสร็จสมบูรณ์

1.81		
and a last a lost a low a	 Allen B	•

รูปที่ 4. 47 ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำรายละเอียด เมนู Note

- 1. งั้นตอนที่ 1 กคบวกเพื่อสร้างชีท Note
- เป็นการนำลิงก์รูปภาพที่ต้องการให้แสดงในหน้าจอหลักของเมนูโดยนำลิงก์มาจาก GooGle
- 3. เป็นรูปภาพในแท็บและรายละเอียด
- 4. เป็นการเลือก ลูกเล่นในเมนู
- 5. อีเมลล์

💼 atta Marine 🕑 atta	e. 1							0
NO. HOMEY								
ator.								
<b>31</b> arre		+ 1000		L Vere				
		· Production and a	FI	and spotsor com	Aprimite Sind-sector	and the second second		
attende E		* #***	£ 10100	0.999	1.000	10.004	5,24	÷÷
tala.iw	+	A residue to be seen to a	(A)		INTE		R. margan	
ATTA BERVICE			0 🕮	0 0			-	then U

รูปที่ 4. 48 ภาพหน้าจอแสคงข้อมูลจัดทำ เมนู Note ในโปรแกรม Glide App

ที่มา : ผู้จัดทำ(2565)

ATTA MENVICE			* <b>m</b>	0 0			1949-000	then 12
DARLED	+	A Design Remarkant V			ens		ä	
atomite Atomite colories			×.010	No. See	A Dertine	C andre		+
A return		+ 100 cm				-		
anna								
nete sectores	e							
O - The								

ร**ูปที่ 4. 49** ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำ เมนู Note ในโปรแกรม Glide App (ต่อ)

ที่มา: ผู้จัดทำ(2565)

รูปภาพแสดงหน้ำหลักของเมนู Note

		N 21 18		- C	9 \}		
ATTA BERVICE		8	0- 0			Service	sue 15
Test -	+ 1				Jun.		
	11	=	1.000				(
worrse.				_	tans.		
Second extension	/		16			-078	
ACTIVITE().442100			12		Sec. 1	E 11216	
8035			-		Ten mari		
		1					-
	1.1				area.		
				-	-		•
		0	Ter te	-	< 10 ·	The party	
*	- 21		and the second second				
E Contribut		TO	D'O		(Carton	-	in the
						State Cardinizati	
		A.4.					0
45.101		-		0.7			-

ร**ูปที่ 4. 50** ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักของ เมนู Note



**รูปที่ 4.51** ภาพหน้าจอแสคงแท็บเครื่องมือหน้าหลักเมนู Note (ต่อ)



ที่มา : ผู้จัดทำ(2565)

C ATTA SERVICE			B 0- 0			Parents 1	than 12
teen	+	A mercia factor from the		1		me Lies	
			- Anna an		D. 11 (MIL)		
ACCESSION.			NOTE		termines.		
service service			To - Do Lisi		(hint)	-	
1075			2000 340		744	And the second	1
man			2 2		1	and shares the	1
Summer .			8		Asso. (B)	Inches and	and the second second
and the second sec						Submerseller	
	- 4-		3 2		Annual land	And address in the	- 1
Q Years			-		Innia 2	Bacilla .	1
·							
diama .					OFTEN.		
			a		I that has	at for hear that	1
					S Los was	at here at	1
<b>x</b> 7 (1)			H H H H H H	0.1			0

**รูปที่ 4.53** ภาพหน้าจอแสดงแท็บเครื่องมือหน้าหลักเมนู Note (ต่อ)

ที่มา: ผู้จัดทำ(2565)

- สัญลักษณ์มุมล่างซ้ายมือผู้จัดทำนำมาจาก GooGle โดยใส่ ลิงก์
- ผู้จัดทำได้แทรกข้อความเพื่อระบุการใช้งานให้ชัดเจน



**รูปที่ 4.54** ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2 เมนู Note

- 1. บัททอน Note
- 2. บัททอน Email
- 3. บัททอน Even Activities
- 4. บัททอน Date

	<u></u>		10	0 -	.0			-	50am 12
19481 1	+	A compact the state of the state of					Harri	Inisti	
	1.00		<	- 101			1000		10.744
9522404							1110		
ing to reach the set.			8				1.000	and the	
ACTIVITED BETTEL							1.04	(and i.e.	
NPR .									
1041			-						
Liner.			A						
					_				
	-		-		_				
and the second se	La Dran								
a renew.			-						
C train from	* •		B						
				-					
			1.0						1100
100						0.5			o
				_					

รูปที่ 4. 55 ภาพหน้าจอแสดงแท็บ 2 เมนู Note (ต่อ)

# ที่มา: ผู้จัดทำ(2565)

- 5. บัททอน File สามารถนำไฟล์เพิ่มใส่ได้
- 6. บัททอน Immage เพิ่มรูปภาพ
- 7. บัททอน แจ้งเตือน
- 8. บัททอน Save

# รูปภาพหน้าจอหน้าหลักเมนู Note

To	· Do List
Printing	Tellec
	122
2	
¥1	
•	12
•	
•	
Mitt	
	-

ร**ูปที่ 4.56** ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักเมนู Note เสร็จสมบูรณ์



ภาพหน้าจอข้อมูลจาก Google sheet เตรียมทำเมนู จคหมายนำเข้า (Post New)

ร**ูปที่ 4.58** ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลรายละเอียด โปรแกรม Glide App

ที่มา : ผู้จัดทำ (2565)
7400	(+)	A morph brand brank w	-			e) [		
1100			Conception of the local division of the loca		100		-	10
000341730			POST NEW		100			
INCOME ANALYSIS			C Bart		See.			
HOTY .			A monotonic		COMM.	-903	1404	
with law			A Sector b		798.000			
Former (B.B. Swift			A Annuality		1000			1.0
	- 3		36 mm			1.5		12
10444			A server and					٠
Q. Sector			A 1000			1000	100	12.1
*			d vanh					
<b>E</b> 111			A				-	
								-
10			-	) 07				0

ร**ูปที่ 4.59** ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักในส่วนที่ 1



**ที่มา** : ผู้จัดทำ (2565)

ในส่วนที่ 2 BUTTON ของรายเซ็นและการอนุมัติเข้าร่วมซึ่งในส่วนนี่จะสามารถเซ็นได้ ส่วนแสกน บาร์โค้ดสามารถแสกนได้ก็ต่อเมื่อต้องการเข้าร่วมในรูปแบบ Zoom

C ATTA SERVICE			<b>₿ 0-</b>	0				Gius 12
falle -	- 44	A result formation of	741+		-	w		
	100				. Fer		1.10	les.
eccentration			POST NEW		144			1.4
ADDUAL MEMBER			9 let		David .			
ALTER AND ALTER			Anternar in		Labor -	-	tian-	
POUT NEW			& Annually		The loss ?			
Carried Hits South			A ferruster		179.8			1.2
100000	- 14		A foriest	2	声	11	=	•
n see D			A	1.1	-		1.1.1.1	
· Jane - State - State	-		a such .	12			•	
<b>E</b> ==					-		elee:	
2.2			<u></u>					0

รูปที่ 4.61 ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักเมนู จดหมายนำเข้า เสร็จสมบูรณ์

ที่มา: ผู้จัดทำ (2565).

ภาพหน้าจอข้อมูลจาก Google sheet จัดทำเมนู Contact

N 18 19 19 191	1111年1月1日日	the last	44. + 1.0	18.53	4 <u>4</u> 4 7	8 II - B -	1-16-5	P= 100 100 3	1 2 . 2			
or - 41:4												
1 Same	Constantine .	100 m	11 B	1-17	5.03	1	1	12.555	FL	his to		
THE OWNER ADDRESS	ana na	and the second	A LONG WHICH YOU IT	In a di Assoc	uppervariale Uppervariale 2 millionale 3 millionale	Unit Pargenese Samsthathathathathathathathathathathathathat	Are .	Res C	4421		44	
The CLE HARD DRY	Paral Decombe	of these character	OLT PEAK LINES, DA	in magazine and		A PERCENT DOCT	and largers	a driving right	Car Frank A	Phone Law Column	1542-42 provings quantize polytol do	- 10.12
											214.1052.231-664	4-2 .75
Distantiant Of	0.540540340340340	ACED 1 8400,00	Alternate		1000013			-	·	11730440550	Chart integrate in	8
The other surface	annee and barry	8. Longoundadol -	(insistdute)	Contraction of	Manua de	t izi-chi benue	Man officer, stor	haddotter	CONTRACTOR			
		1	-									

รูปที่ 4.62 ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจัดทำรายละเอียด เมนู Contact

**ที่มา** : ผู้จัดทำ (2565)

ATTA MENICE				0			1 Augusti	2000 Z
140.20	÷.	A Design of Person Sector 1	6		Alach .		a	
Henrich     Honrich     Honrich     Honrich     Honrich     Honrich     Honrich     Honrich     Honrich     Honrich     Honrich		A American Strategy of the second Construction of the second Construction of the second American of the second American of the second of the s	C Anardidaentatuera N	t foortbildentide	P falled The characteries Hencing testing (page 7	2 yell 111	1	* ******** +*
	18 (A)							0

รูปที่ 4. 63 ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจาก Google sheet เตรียมทำเมนู Contact ในโปรแกรม Glide App

			ที่มา :ผู้จำ	<b>ัดทำ (2565</b>	;)			
			KU	142	20			
ATTA SORVICE			· (11)	0 0		-	- 6	1 12
THELDS	+	g variate becauters	i.		contact	·		
elemete 😨		A Brent	(Control of Control of	A reaction	2 Lie facilité	2.84	2.647	÷
STATISTICS / MELTING		The part of the second		light with the reliab		Print Lines and Applications	1	
A A A A A A A A A A A A A A A A A A A		- mainmaintend	inerser.	terrer winderberte	The field families in the	8	(space-	100
ante unte		- results						
an anomono		- hg/p/0001.0-m/0/14		US Solesilaria	0	high literation to be a		
TH FAITAL		+ this tis						
(sets to sett)								
4114.00000	- C -							1

รูปที่ 4.64 ภาพหน้าจอแสดงข้อมูลจาก Google sheet เตรียมทำเมนู Contact ในโปรแกรม Glide App (ต่อ)

**ที่มา** :ผู้จัคทำ (2565)

# ภาพแสดงหน้ำหลักเมนู Contact



**ที่มา** : ผู้จัดทำ (2565)

Button Link สามารกคลิงก์เข้าร่วมเพื่อรับข่าวสารของทางสมาคม มีทั้ง Open Chat และ Line New

ATTA SERVICE			03	8 -	0					May 12
2688	+	A recept branching a	Alle				States			
10.00	100		=				. (in		16	-
4010118			Contac	t -			1989			
BRIDING MEMORY			6 mm				Loter	100	-	
ACTIVITED AND THE			THE	CULLINE D	1000			-		1.00
more .			1.2	Ho THE	24		10000			
Pilled )			1 - 28				144-0104			
(indust			195				ins.			
			1 285	2000	465 I		-		-	
at Market			1234		166		1.1	100	144	×.
C. Deeron			6	resilte			1001	-		
· Constanting from			-				•		•	-
Elevite + en										
								then of	with Laf	
			R 6	1.7	1.5					-
10-1-1-10-1						0 +				0

# รูปที่ 4. 67 ภาพหน้าจอแสดงหน้าหลักเมนู Contact เสร็จสมบูรณ์

ที่มา: ผู้จัดทำ (2565)
หน้าจอแสดงตัวเลือกธีมของแอพพลิเคชั่น

รูปที่ 4.68 ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือกธีมของแอพพลิเคชั่น

**ที่มา**: ผู้จัดทำ (2565)

จากภาพเป็นการเลือกสีธีมให้เป็นสีน้ำเงินเข้มหรือใกล้เคียงสีกรมเพื่อที่จะได้เป็นเอกลักษณ์สีของ สมาคม

# หน้าจอแสดงตัวเลือกการเพิ่มโลโก้



**รูปที่ 4. 70** ภาพหน้างอแสดงคิวอาร์โค้ด

**ท**ี่มา : ผู้จัดทำ (2565)

สแกนคิวอาร์ โค้คเพื่อติดตั้งแอพพลิเคชั่น รูปหน้าจอตัวเลือกให้กดเลือกนำไปไว้หน้าหลักของสมาทโฟน



รูปที่ 4. 71 ภาพหน้าจอแสดงตัวเลือกการติดตั้งเข้าใช้งาน





**ที่มา** : ผู้จัดทำ (2565)



รูปที่ 4. 73 ภาพหน้าจอแสดง วิธีการลงทะเบียนเข้าใช้งานในสมาร์ทโฟน



รูปที่ 4. 74 ภาพหน้าจอแสดงวิธีการใส่ Pin ยืนยันตัวตน

**ที่มา**: ผู้จัดทำ (2565)



#### 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ ผู้จัดทำได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถาม ออนไลน์ Google Form ทั้งหมดจำนวน 21 คน ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของสมาชิก สมาคม ไทยธุรกิจการท่องเที่ยว 10 คน และผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยวที่ต้องการเข้ามามีบทบาทกับทาง สมาคม จำนวน 11 คน จากนั้นนำมาประมวลผลโดยใช้ก่าสถิติเบื้องต้น

สามารถสรุปผลได้ดังนี้ ผลการวิเคราะห์ภายในแบบสอบถาม 1 ชุด จะมีการสอบถามข้อมูล ทั้งหมด 4 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลความสามารถของแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION

ส่วนที่ 3 ข้อมูลความพึงพอใจในการใช้แอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE

APPLICATION

ส่วนที่ 4 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

1) ด้ำนเพศ

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	7	33.33
หญิง	14	66.67
ຽວນ	21	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 21 คนสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็น เพศหญิงจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ที่เหลือเป็นเพศชาย จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

#### 2) ด้ำนอายุ

ตารางที่ 4. 2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงจำนวนร้อยละจำแนกด้านอายุ

อายุ	จำนวน	<b>້</b> ວິຍຄະ
23-27ปี	3	14.29
28-32ปี	4	19.05
<u>3</u> 3-37ปี	8	38.10
37 ปีขึ้นไป	6	28.57
รวม	21	100.00

NE 102

10000

จากตารางที่ 4.2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 21 คนสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะมี อายุ 33-3 7 ปี จำนวน 8 คน คิด เป็นร้อยละ 38.10 รองลงมาได้แก่ 37 ปีขึ้นไป จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 อายุ 28- 32 ปี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1 9.05 อายุ 23-27 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 ตามลำดับ

3) ด้านการศึกษา

ตารางที่ 4.3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงจำนวนร้อยละจำแนกด้านการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ปริญญาตรี	15	71.43
ปริญญาโท	6	28.57
ปริญญาเอก	0	0.00
ຽວນ	21	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้ที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 71.43 และระดับการศึกษาปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 28.57 ส่วนปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 0.00

#### 4) ด้านรายได้

รายได้ต่อเดือน	จำนวน	ີ່ <del>ເ</del> ອຍລະ
ຕ່ຳກວ່າ 10,000	1	4.76
10,000-20,000	14	66.67
20,001-30,000	5	23.81
30,001-40,000	1	4.76
40,001-50,000	0	0.00
มากกว่า 50,001	0	0.00
ຽວນ	21 221	100.00

ตารางที่ 4.4 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามแสดงจำนวนร้อยละจำแนกตามรายได้

จากตารางที่ 4.4 ผู้ตอบแบบสอบถามมีรายได้ต่อเดือน 10,000-20,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.67 รองลงมามีรายได้ 20,001-30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 23.81 ส่วนผู้ตอบแบบสอบถามที่มี รายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท และ 30,001-40,000 บาทขึ้นไป มีจำนวนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 4.76 ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีรายได้ 40,001-50,000 บาท และมากกว่า 50,000 คิดเป็นร้อยละ 0.00 บาท และ 30,001-40,000 บาทขึ้นไป มีจำนวนเท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 4.76 ผู้ตอบแบบสอบถามที่มี รายได้ 40,001-50,000 บาท และมากกว่า 50,000 คิดเป็นร้อยละ 0.00

ส่วนที่ 2 ข้อมูลความสามารถของแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION

แบบสอบถามที่เกี่ยวกับด้านข้อมูลความสามารถของแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION มีลักษณะแบบเลือกตอบวัดระดับความกิดเห็น 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การแบ่งระดับ กะแนนค่าเฉลี่ยความกิดเห็น โดยเลือกข้อที่ตรงกับความสามารถของแอพพลิเคชั่นมากที่สุด

การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อคำถามที่คำนวณค่าเฉลี่ย ซึ่งกำหนดให้ตอบตามมาตรวัดแบบ Likert – Type – Scale นั้นได้กำหนดระดับกะแนน ดังนี้ ( ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2550)

มากที่สุด	มีค่าคะแนนเท่ากับ	5
มาก	มีค่าคะแนนเท่ากับ	4
ปานกลาง	มีค่าคะแนนเท่ากับ	3
น้อย	มีค่าคะแนนเท่ากับ	2
น้อยที่สุด	มีค่าคะแนนเท่ากับ	1

ค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้นำมาแปลความหมายได้ ดังนี้ ( ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2550)

4.50-5.00	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
3.50-4.49	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับมาก
2.50-3.49	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
1.50- 2.49	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับน้อย
1.00-1.49	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

# ตารางที่ 4.5 แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านกระบวนการการบริการ

ด้านกระบวนการการบริการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับการ แปลผล
สามารถดาวน์โหลดแอพพลิเกชั่นผ่าน ระบบ แอนดรอยด์ , ระบบ IOS	4.71	0.55	มากที่สุด
เข้าใช้งานแอพพลิเกชั่นไม่ซับซ้อน เข้าถึงการใช้งานได้ง่าย	4.62	0.58	มากที่สุด
สามารถเข้าถึงฟังก์ชั่นอื่นๆ ได้อย่าง สะควก	4.62	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.65	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นในด้านกระบวนการการบริการ โดยรวมอยู่ใน ระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 หากพิจารณารายประเด็นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความ กิดเห็นมากที่สุดในเรื่อง สามารถดาวโหลดแอพพลิเกชั่นผ่านระบบ แอนดรอยด์, ระบบ IOS กิดเป็น ค่าเฉลี่ย 4.71 ส่วนเรื่องการเข้าใช้งานแอพพลิเคชั่นไม่ซับซ้อนเข้าถึงการใช้งานได้ง่าย และสามารถ เข้าถึงฟังก์ชั่นอื่นได้อย่างสะดวก มีจำนวนเท่ากัน คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.62

20041000000		ส่วนเบี่ยงเบน	ระดับการแปล	
៧ ដោះលោ <b>ហាថ</b> ពេជ្រ	ท แน ดย	มาตรฐาน	ผล	
มีความไวของการประมวลผลของ	4.57	0.40		
แอพพลิเคชั่น	4.57	0.49	มากทสุด	
มีการวางตำแหน่งบนหน้าจอต่างๆ ได้	4.52	0.50	บาอมีสอ	
อย่างเหมาะสม	4.52	0.30	ស ពេក ស្ពេ	
มีระบบรักษาข้อมูลส่วนบุคคล	4.38	0.58	มาก	
มีความน่าเชื่อถือของแอพพลิเคชั่น	4.48	0.50	มาก	
ค่าเฉลี่ยรวม	4.49	0.52	มาก	

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านแอพพลิเคชั่น

จากตารางที่ 4.6 ผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นในด้านแอพพลิเคชั่น โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดย มีค่าเฉลี่ย 4.49 หาก พิจารณารายประเด็นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นมากที่สุดในเรื่อง มี ความไวของการประมวลผลของแอพพลิเคชั่น คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.57 รองลงมา เรื่องมีการวาง ตำแหน่งบนหน้าจอต่างๆได้อย่างหมาะสม คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.52 เรื่อง มีความน่าเชื่อถือของ แอพพลิเคชั่น คิดเป็นก่าเฉลี่ย 4.48 เรื่องมีระบบรักษาข้อมูลส่วนบุคคล คิดเป็นก่าเฉลี่ย 4.38

ตารางที่ 4.7 แสดงก่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการเรียนรู้

ด้านการเรียนรู้	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับการ แปลผล
แอพพลิเคชั่นสามารถแสคงเนื้อหาและรูปแบบ			
ใด้อย่างละเอียด • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	4.33	0.47	มาก
ทำให้สามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจได้ง่าย			

สามารถใช้งานแอพพลิเคชั่นได้ด้วยตนเอง	4.29	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.31	0.51	<b>ນ</b> າກ

จากตารางที่ 4.7 ผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นในด้านการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก โดยมี ค่าเฉลี่ย 4.31 หากพิจารณารายประเด็นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นมากที่สุดในเรื่อง แอพพลิเกชั่นสามารถแสดงเนื้อหาและรูปแบบได้อย่างละเอียดทำให้สามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจ ได้ง่าย รองลงมา คือสามารถใช้งานแอพพลิเกชั่นได้ด้วยตนเอง คิดเป็นก่าเฉลี่ย 4.29

# ส่วนที่ 3 ข้อมูลความพึงพอใจในการใช้แอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION

แบบสอบถามที่เกี่ยวกับด้านความพึงพอใจในการใช้แอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION มีถักษณะแบบเลือกตอบวัดระดับความคิดเห็น 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การแบ่งระดับ กะแนนก่าเฉลี่ยความคิดเห็น โดยเลือกข้อที่ตรงกับความคิดเห็นผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด การแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อคำถามที่คำนวณค่าเฉลี่ย ซึ่งกำหนดให้ตอบตามมาตรวัดแบบ Likert – Type – Scale นั้นได้กำหนดระดับคะแนน ดังนี้ ( ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2550)

มากที่สุด	มีค่ากะแนนเท่ากับ	5
มาก	มีค่าคะแนนเท่ากับ	4
ปานกลาง	มีค่าคะแนนเท่ากับ	3
น้อย	มีค่าคะแนนเท่ากับ	2
น้อยที่สด	มีค่าคะแนนเท่ากับ	1

้ ก่าเฉลี่ยที่กำนวณได้นำมาแปลความหมายได้ ดังนี้ ( ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2550)

4.50-5.00	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระคับมากที่สุด
3.50-4.49	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับมาก
2.50-3.49	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
1.50- 2.49	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับน้อย
1.00-1.49	หมายความว่า	มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

ด้างเอารให้งางแองเพลิเอชั่งเ	ล่าเอลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	ระดับการ
911WIII 97 DA 19990 MA991 D K	11 1874 6121	มาตรฐาน	แปลผล
ความชัดเจนและตรงประเด็นของการให้	4.50	0.50	1100 day
ข้อมูลพื้นฐาน	4.52	0.39	<u> </u>
ความครอบคลุมของการให้ข้อมูลการ	4.57	0.40	บากที่สุด
ประชาสัมพันธ์	4.57	0.49	<u> </u>
ค่าเฉลี่ยรวม	4.51	0.54	มากที่สุด

ตารางที่ 4.8 แสดงก่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการใช้งานแอพพลิเกชั่น

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ในด้านการใช้งานแอพพลิเคชั่น โดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.51 หากพิจารณารายประเด็นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความ พึงพอใจมากที่สุดในเรื่อง ความครอบคลุมของการให้ข้อมูลการประชาสัมพันธ์ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.57 รองลงมา เรื่องความชัดและตรงประเด็นของการให้ข้อมูลพื้นฐาน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.52

ตารางที่ 4.9 แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านเนื้อหาของแอพพลิเกชั่น

ด้านเนื้อหาของแอพพลิเอชั่น	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	ระดับการ
	mande	มาตรฐาน	แปลผล
ความชัคเจนในแอพพลิเคชั่น	4.48	0.50	มาก
ความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์ของการ	4 62	0.49	บากที่สด
นำเสนอ	1.02	0.17	8 11 1 9
ความสำคัญและทันสมัยของเนื้อหาในแอพพลิเคชั่น	4.43	0.49	<b>ນ</b> າກ
ค่าเฉลี่ยรวม	4.51	0.49	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.9 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ในด้านเนื้อหาของแอพพลิเคชั่น โดยรวมอยู่ ในระดับมากที่สุดโดยมีก่าเฉลี่ย 4.51 หากพิจารณารายประเด็นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความพึง พอใจมากที่สุดในเรื่อง ความสอดกล้องของเนื้อหากับจุดประสงก์ของการนำเสนอ กิดเป็นก่าเฉลี่ย 4.62 รองถงมากือเรื่อง ความชัดเจนในแอพพลิเกชั่นโดยมีก่าเฉลี่ย 4.48 เรื่องความสำคัญและ ทันสมัยของเนื้อหาในแอพพลิเกชั่น ก่าเฉลี่ย 4.43

ส่วนประกอบด้านมัลติมีเดีย	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับการ แปลผล
แอพพลิเคชั่นมีพึงก์ชั่นที่สามารถใช้งานได้จริงและ Button เป็นองค์ประกอบในการใช้งาน	4.33	0.56	มาก
แอพพลิเคชั่นสามารถแสดงข้อความรูปภาพได้อย่าง ชัดเจนและสอดกล้องกับเนื้อหา	4.48	0.50	ມາ <b>ก</b>
ค่าเฉลี่ยรวม	4.40	0.53	มาก

ตารางที่ 4.10 แสดงก่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านส่วนประกอบมัลติมีเดีย

จากตารางที่ 4.10 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ในด้านส่วนประกอบมัลติมีเดีย โดยรวม อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.40 หากพิจารณา รายประเด็นพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความพึง พอใจมากที่สุดในเรื่องของ แอพพลิเคชั่นสามารถแสดงข้อความรูปภาพได้อย่างชัดเจนและสอดคล้อง กับเนื้อหา ค่าเฉลี่ย 4.48 รองถงมาคือ แอพพลิเคชั่นมีพึงก์ชั่นที่สามารถใช้งานได้จริงและ Button เป็น องก์ประกอบในการใช้งาน ค่าเฉลี่ย 4.33

# ตารางที่ 4.11 แสดงก่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านตัวอักษรและสี

ตัวอักษรและสี	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับการแปลผล
ความเหมาะสมของรูปแบบอักษรที่ ใช้นำเสนอ	4.62	0.49	มาก

ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร ที่ใช้นำเสนอ	4.62	0.49	ມາຄ
ค่าเฉลี่ยรวม	4.40	0.53	ມາຄ

จากตารางที่ 4.11 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ในด้านตัวอักษรและสีโดยรวมอยู่ใน ระดับมาก โดยมีก่าเฉลี่ย 4.40 หากพิจารณารายประเด็นพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามในเรื่องของ ความเหมาะสมของรูปแบบอักษรที่ใช้นำเสนอ และ เรื่องความเหมาะสมของขนาดตัวอักษรที่ใช้ นำเสนอมีก่าเฉลี่ยที่เท่ากัน โดยมีก่าเฉลี่ย 4.62

การออกแบบแอพพลิเลชั่น	ด่าเจลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน	ระดับการแปล
	пыкы	มาตรฐาน	ผล
การออกแบบให้แอพพลิเคชั่น ใช้งานง่าย	4.52	0.50	มากที่สุด
สะควก	a Mas		
การเชื่อมโยงเนื้อหาของแอพพลิเคชั่น	4.48	0.50	มาก
วิธีการ โต้ตอบแอพพลิเกชั่น	4.52	0.50	มากที่สุด
ความเหมาะสมของการออกแบบฟังก์ชั่นการ	4 52	0.50	บากที่สุด
ใช้งาน	<b>H.</b> 32	0.50	សាហាស្តីអ
ค่าเฉลี่ยรวม	4.51	0.50	มากที่สุด

ตารางที่ 4.12 แสดงค่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการออกแบบแอพพลิเคชั่น

จากตารางที่ 4.12 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ ในด้านการออกแบบแอพพลิเคชั่นโดย รวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.51 หากพิจารณารายประเด็นพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใน เรื่อง การออกแบบให้แอพพลิเคชั่นใช้งานง่ายสะดวก และวิธีการโต้ตอบแอพพลิเคชั่น ,ความเหมาะสม ของการออกแบบพึงก์ชั่นการใช้งาน อยู่ในระดับมากเท่ากัน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.52 รองลงมาเรื่อง การ เชื่อมโยงเนื้อหาของแอพพลิเคชั่น 4.48

การจัดการแอพพลิเคชั่น	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับการแปลผล
การนำเสนอชื่อแอพพลิเกชั่น	4.62	0.49	มากที่สุด
การควบคุมการใช้งาน การกดBUTTON BACK	4.67	0.47	มากที่สุด
ความเหมาะสมของภาษาในการใช้ แอพพลิเคชั่น	4.57	0.49	มากที่สุด
การใช้ประ โยชน์ของแอพพลิเคชั่น	4.62	0.49	มากที่สุด
ความน่าสนใจในการใช้แอพพลิเคชั่น	4.81	0.39	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.66	0.47	มากที่สุด

ตารางที่ 4.13 แสดงก่าเฉลี่ยของผู้ตอบแบบสอบถามในด้านการจัดการแอพพลิเคชั่น

จากตารางที่ 4.13 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในด้านการจัดการแอพพลิเคชั่น โดยรวม อยู่ในเกณฑ์มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.66 หากพิจารณารายประเด็นพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามใน เรื่อง ความน่าสนใจในการใช้แอพพลิเคชั่นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.81 รองลงมา เรื่อง การควบคุมการใช้งาน การกด BUTTON BACK โดยมีค่าเฉลี่ย 4.67 การใช้ประโยชน์ของ แอพพลิเคชั่น การนำเสนอชื่อแอพพลิเคชั่น มีระดับเท่ากัน โดยมีค่าเฉลี่ย 4.62 ความเหมาะสมของ ภาษาในการใช้แอพพลิเคชั่น 4.5

# ส่วนที่ 4 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

แอพพลิเคชั่นมีฟังก์ชั่นให้เลือกอาทิเช่น การลงทะเบียนสมัครสมาชิก, contact , ข่าวสารการ ประชาสัมพันธ์ ให้เลือกใช้เยอะพอสมควร แต่ถ้ามีระบบส่งข้อความภายในสมาคมด้วยก็จะดีมาก

# บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลโครงงาน

#### 5.1.1 สรุปผลโครงงาน

งากการปฏิบัติสหกิจศึกษาตั้งแต่วันที่ 17 มกราคม 2565 – 6 พฤษภาคม 2565 รวมระขะเวลา ทั้งหมด 16 สัปดาห์ ในแผนกผู้ช่วยผู้จัดการ สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (ATTA) จึงทำให้ทราบถึง รายละเอียดและขั้นตอนในการปฏิบัติงานจริงของทางสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว รวมไปถึงงานด้าน เอกสารต่างๆ อาทิเช่น จดหมายนำเข้า การประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ทำให้ได้รับความรู้และข้อมูล ในการให้บริการต่างๆภายในสมาคม ทั้งนี้ผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงงาน ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION โดยกำหนดวัตถุประสงค์เพื่ออำนวยความสะควกต่อผู้ประกอบการนำเที่ยวและสมาชิก ในการใช้บริการของสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว และยิ่งไปกว่านั้นทำให้การบริการในฝ่ายงานด้าน บุคคลให้บริการได้อย่างราบรื่นและทำให้ลดอุปสรรกในการให้บริการลดน้อยลงและเป็นประโยชน์ ในทางที่ดีให้กับสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว ทางผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นว่าการจัดทำแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION ออกมาเพื่อที่จะช่วยให้การบริการของทางสมาคมนั้นมี ประสิทธิภาพมากขึ้นและสามารถที่จะทำให้ทางสมาคมนั้นได้ประโยชน์จากแอพพลิเคชั่น สานารเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้สะดวกยิ่งขึ้น ผู้จัดทำได้มีการจัดทำแบบสอบถาม ในรูปแบบออนไลน์ ทั้งหมด จำนวน 21 ชุด โดยผู้ให้ข้อมูลคือสมาชิกในสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว และผู้ประกอบการ นำเที่ยวที่จะเข้ามามีบทบาทในสมาคม

#### 5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อคีของการปฏิบัติงานสหกิงศึกษา

 ได้เรียนรู้ถึงการปฏิบัติงานจริงและกระบวนการต่างในการปฏิบัติงานของสมาคมไทย ธุรกิจการท่องเที่ยว จึงทำให้ได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ และได้เรียนรู้บทบาท หน้าที่ ความสำคัญ ในการปฏิบัติงานในส่วนงานของแต่ละฝ่าย

 ใด้เรียนรู้การประสานงานการให้บริการกับผู้ประกอบการนำเที่ยวที่ต้องการเข้ามามี บทบาทกับทางสมาคม

- มีการเรียนรู้ในการทำเอกสารทางด้านการเงิน งบประมาณของสมาคมไทยธุรกิจการ ท่องเที่ยว
- ได้เรียนรู้ถึงการช่วยประชาสัมพันธ์ ข่าวสารต่างๆ ที่ทางสมาคมจะเข้าไปมีส่วนร่วม
- ได้เรียนรู้ในการจัดเตรียมพิมพ์เอกสารวาระการประชุมในแต่ละเดือน
- มีทักษะในด้านการสื่อสาร และมนุษยสัมพันธ์ในการทำงานมากขึ้น
- ฝึกฝนให้มีความรอบคอบมากขึ้น และมีการตรวจความถูกต้องก่อนเสมอ

 มีประสบการณ์ก่อนการไปปฏิบัติงานจริงเพื่อที่สามารถนำไปต่อยอดในอนากตได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

ฝึกฝนให้มีความขยัน อดทน มีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

นำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้จากการทำงานมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

### 5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจ

- ขาคความรอบคอบในการตรวจเชี้คเอกสาร
- ติดต่อสื่อสารกับฝ่ายงานแผนกอื่นผิดพลาด จนทำให้การให้บริการก่อนข้างล่าช้า

#### 5.3 ข้อเสนอแนะการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- เตรียมกวามพร้อมในด้านทักษะการพูด อ่าน และเขียนอย่างสม่ำเสมอ
- พยายามมีความชัดเจน มั่นใจ ในการสื่อสารและให้บริการภายในสมาคม เพื่อลดปัญหา

ในการ ดำเนินงานที่ผิดพลาด

 ทำความเข้าใจกับงานทุกครั้งที่ได้รับมอบหมาย เพื่อเป็นประโยชน์ในการสื่อสารกับ สมาชิกภายในสมาคม

#### 5.4 ข้อเสนอแนะการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษา

สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว สามารถนำแอพพลิเคชั่นATTA SERVICE MOBILE
 APPLICATION ไปใช้งานได้จริงและสามารถนำไปต่อยอดในด้านการให้บริการอื่นๆ

- การจัดทำแอพพลิเกชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION มีพึงก์ชั่นที่ใช้ งานได้ง่าย ข้อมูลการให้บริการในด้านๆอื่นๆได้น่าสนใจ  ได้รับอนุญาตในการนำข้อมูลของทางสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว มาทำเป็นรูปเล่ม โครงงานได้

สมาชิกและผู้ประกอบการนำเที่ยวสามารถรับทราบข่าวสารและการประชาสัมพันธ์ที่
 เกี่ยวกับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวที่เป็นปัจจุบันและรับมือเตรียมความพร้อมได้ทันกับ
 เหตุการณ์

#### 5.5 ข้อเสนอแนะของโครงงาน (เพิ่มเติม)

การออกแบบแอพพลิเคชั่นค่อนข้างใช้เวลาพอสมควรและต้องหาข้อมูลที่เป็นปัจจุบันให้
 ใด้มากที่สุดบางเนื้อหาก็ทำความเข้าใจได้ยาก

สมาชิกบางท่านไม่สะดวกในการใช้สมาทโฟนในการจดบันทึกกิจกรรมต่างๆทำให้ไม่
 ก่อยตอบโจทย์มากเท่าที่ควร

ก่อนจะนำข่าวประชาสัมพันธ์ต่างๆของทางสมากมนำมาแสดงในแอพพลิเกชั่นนั่น
 จะต้องปรึกษาพี่เลี้ยงอย่างละเอียด

 บางข้อมูลหรือบางเนื้อหาต้องปรึกษากับพนักงานพี่เลี้ยงก่อนเสมอเพื่อความถูกต้องในการ เผยแพร่ข้อมูล

#### บรรณานุกรม

- กุลธน ธนาพงศธร. (2528). ความเห็นในเรื่องหลักการให้บริการที่ดี. เข้าถึงได้จาก https://www.rungsupmarketing.com/blog/แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ
- ธนชาติ นุ่มนนท์. (2556). *แนวโน้มการใช้โมบายแอพพลิเคชั่น*. เข้าถึงได้จาก https://thanachart.org/tag/it-trends/page/2/
- พรทิพย์ พิมลสินธุ์. (2551). *แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์*. เข้าถึงได้จาก http://lib.neu.ac.th/ULIB/dublin.php?ID=16051
- ใพรนา ศรีเสน. (2554). *แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ*. เข้าถึงได้จาก https://www.rungsupmarketing.com/blog/แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ
- วรฤทธิ์ วงรุจินันท์. (2556). *แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับโมบายแอพพลิเคชั่น*. เข้าถึงได้จาก https://sites.google.com/a/bumail.net/mobileapplication/khwam-hmay-khxng-mobileapplication
- สุชาคา พลาชัยภิรมย์ศิล. (2554). *แนวโน้มการใช้โมบายแอพพลิเคชั่น*. เข้าถึงได้จาก http://www2.feu.ac.th/acad/llrc/JID/Detail.aspx?id=406
- อถิสา สุขแก้ว. (2561). *Mobile Application* คืออะไร. เข้าถึงได้จาก https://www.mindphp.com/forums/viewtopic.php?f=198&t=45583.
- Chaiyachet Ukham. (2562). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ โปรแกรม Glide*. เข้าถึงได้จาก https://medium.com/@chaiyachet.u/review-
- Jonathan Stark . (2553). หลักการของการออกแบบอินเตอร์เฟซ โทรศัพท์เคลื่อนที่. เข้าถึงได้จาก https://freecomputerbooks.com/Building-iPhone-Apps-with-HTML-CSS-and-JavaScript.html Kotler Philip. (2543). การให้บริการคือ. เข้าถึงได้จาก https://www.rungsupmarketing.com/blog/

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ

Morgan Stanley. (2556). การวางแผน MobileStrategy ขององค์กร. เข้าถึงได้จาก https://www.imcinstitute.com/ Siriwat lamp. (2558). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป Google sheet. เข้าถึงได้จาก http://www.atg.go.th/training/pictures/google%20sheet.p



ภาคผนวก ก

ภาพการปฏิบัติงาน



จัคเตรียมวาระการประชุมให้กับสมาชิกสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว



จัดเตรียมชุดตรวจ ATK เพื่อแจกให้กับผู้ประกอบการนำเที่ยว



จัดทำสรุปบัญชีรายการสั่งซื้ออุปกรณ์ภายในสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว



จัดเตรียมป้ายแท็กกระเป๋าให้กับสมาชิกของสมาคมเพื่อใช้ออกทริป



ตรวจเช็คความเรียบร้อย ของ ATK ก่อนออกแจกให้กับสมาชิก



ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแบบสอบถาม

100000000

#### แบบสอบถาม

# เรื่อง ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION

# คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้สำหรับดำเนินการจัดทำโครงงานซึ่งเป็นส่วนหนึ่ง ของคณะศิลปศาสตร์ ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยสยาม มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำโครงงาน ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION ของสมาชิกสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว

โดยข้อมูลทั้งหมดจะใช้เพื่อประโยชน์ในการทำโครงงานเท่านั้น มิได้นำไปใช้ประโยชน์ในทางอื่น ผู้จัดทำจึง ใกร่ขอความอนุเกราะห์จากท่านในการตอบแบบสอบถามเพราะกวามกิดเห็นของท่าน จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งที่ช่วย ให้โกรงงานนี้สำเร็จตามวัตถุประสงก์และกราบขอบพระคุณที่ให้กวามร่วมมือในการตอบแบบสอบถามมา ณ ที่นี้ด้วย แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ส่วนที่ 2 ข้อมูลความสามารถของแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION
- ส่วนที่ 3 ข้อมูลความพึงพอใจในการใช้แอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION
- ส่วนที่ 4 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กำชี้แจง : โปรคใส่เครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ถูกต้องที่สุด

- 1. เพศ
  - 🗌 ชาย 🗌 หญิง
- 2. อายุ

🗌 23-27 ปี	🗌 28-32 ปี	🗌 33-37 ปี		37 ปี	ขึ้นไป
------------	------------	------------	--	-------	--------

3. การศึกษา

🗌 ปริณณาตรี	🗌 ปริญญาโท

🗌 ปริญญาเอก	🗌 อื่นๆ (โปรคระบุ)
	1 \ 97

- 4. รายได้ต่อเดือน
  - 🗌 ตำกว่า 10,000 บาท 👘 🗌 10,000-20,000 บาท
  - □ 20,001-30,000 บาท □ 30,001-40,000 บาท
  - □ 40,001-50,000 บาท □ มากกว่า 50,000 บาท

# ส่วนที่ 2 ข้อมูลความสามารถของแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION

# โปรดทำเครื่องหมาย 🗸 ในช่องว่างที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

- 5. หมายถึง มากที่สุด
- 4. หมายถึง มาก
- 3. หมายถึง ปานกลาง
- 2. หมายถึง น้อย
- หมายถึง น้อยที่สุด

ปสอบสือบ	ระดับความเห็น					
D 12801 H		5	4	3	2	1
1. ด้านเ	าระบวนการการบริการ					
1.1	สามารถคาวน์โหลดแอพพลิเกชั่นผ่านระบบ	$\sim$	6.			
	แอนครอยค์ , ระบบ IOS	PP-				
1.2	เข้าใช้งานแอพพลิเคชั่นไม่ซับซ้อน เข้าถึงการ					
	ใช้งานได้ง่าย					
1.3	สามารถเข้าถึงฟังก์ชั่นอื่นๆได้อย่างสะดวก					
1.4	การใช้คำสั่งต่างๆในส่วนของเมนูมีความ					
	สะควก					
2. ด้านเ	เอพพลิเคชั่น					
2.2	มีความไวในการประมวนผลของแอพพลิเคชั่น					
2.2	มีการวางตำแหน่งข้อมูลต่างๆบนหน้าจอได้					
	อย่างเหมาะสม					

าไระเอ็บ	ระดับความเห็น						
		5	4	3	2	1	
2.3	มีระบบรักษาข้อมูลส่วนบุคคล						
2.4	ความน่าเชื่อถือของแอปพลิเคชั่น						
3. ด้านกา <sup>.</sup>	รีเรียนรู้ (Learn Ability)						
3.1	แอพพลิเคชั่นสามารถแสดงเนื้อหาและรูปแบบ						
	ได้อย่างละเอียดทำให้สามารถเรียนรู้และทำ						
	ความเข้าใจได้ง่าย						
3.2	สามารถใช้งานแอพพลิเคชั่นได้ด้วยตนเอง						

ส่วนที่ 3 ข้อมูลความพึงพอใจในการใช้แอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION โปรดทำเครื่องหมาย√ ในช่องว่างที่ท่านคิดว่าเหมาะสมที่สุด

14...

- 5 หมายถึง มากที่สุด
- 4 หมายถึง มาก
- 3 หมายถึง ปานกลาง
- 2 หมายถึง น้อย
- 1 หมายถึง น้อยที่สุด

ประเด็น	ระดับความเห็น					
	5	4	3	2	1	
<ol> <li>ด้านการใช้งานแอพพลิเคชั่น</li> </ol>						
1.1 ความชัดเจนและตรงประเด็นของการให้ ข้อมูลพื้นฐาน						

ประเด็น	ระดับความเห็น						
D 19910116		4	3	2	1		
1.2 ความครอบคลุมของการให้ข้อมูลการ							
ประชาสัมพันธ์							
2. เนื้อหาของแอพพลิเคชั่น		•	•		•		
2.1 ความชัดเจนในแอพพลิเกชั่น							
2.2 ความสอดคล้องของเนื้อหากับจุดประสงค์							
การนำเสนอ							
2.3 ความสำคัญและทันสมัยของเนื้อหาใน							
แอพพลิเคชั่น							
502 182	2	10					

alcutau	ระดับความเห็น						
D 1001H		4	3	2	1		
<ol> <li>ส่วนประกอบด้านมัลติมีเดีย</li> </ol>							
3.1 แอพพลิเคชั่นมีพึงก์ชั่นที่สามารถใช้งานได้	51						
จริง และการใช้ BUTTON เป็น	1						
องค์ประกอบในการใช้งาน	6)	$\langle A \rangle$					
3.2 แอพพลิเคชั่นสามารถแสดงข้อความ	1						
รูปภาพได้อย่างชัดเจนและสอคกล้องกับ							
เนื้อหา							
4. ตัวอักษรและสี		•		·			
4.1 ความเหมาะสมของรูปแบบของอักษรที่ใช้							
นำเสนอ							
4.2 ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษรที่ใช้							
นำเสนอ							
<ol> <li>การออกแบบแอพพลิเคชั่น</li> </ol>		•		•	•		
5.1 การออกแบบให้แอพพลิเคชั่นใช้งานง่าย							
สะควก							

ประเด็น	ระดับความเห็น						
П 4000116	5	4	3	2	1		
5.2 การเชื่อม โยงเนื้อหาของแอพพลิเคชั่น							
5.3 วิธีการโต้ตอบแอพพลิเกชั่น							
5.4 ความเหมาะสมของการออกแบบฟังก์ชั่น							
การใช้งาน							
<ol> <li>ด้านการจัดการแอพพลิเคชั่น</li> </ol>							
6.1 การนำเสนอชื่อแอพพลิเคชั่น							
6.2 การควบคุมการใช้งาน การกด Button การกด							
Black							
6.3 ความเหมาะสมของภาษาในการใช้							
แอพพลิเคชั่น	×0	Ne.					
6.4 การใช้ประโยชน์ของแอพพลิเกชั่น	2	2 6					
6.5 ความน่าสนใจในการใช้แอพพลิเคชั่น	8	-					

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ภาคผนวก ค บทสัมภาษณ์พนักงานที่ปรึกษา
#### นหสันอาษณ์พน้องานที่ปรือษา



ฐปพนักงานที่ปรึกษา (คุณนกาวรวณ บุญพวง)

โครงงานเล่นนี้มีประโยชน์ค่อสถานประกอบการหรือไม่

โครงงานนี้ช่วยส่งเสริมความสะควกให้กับเข้าหน้าที่สมาคมฯ เพื่อบริการสมาชิกในสื่อไขเชื่ออ ของสมาคมฯ โค้รวดเร็วอึ่งขึ้น และสร้างความสะควกให้กับสมาชิกและผู้สนไขศึกษาข้อมูลสมาคมฯ ซึ่งสามารถค่อยอดส่งเสริมการให้บริการผ่านแอพอีก ค่อไป

สิ่งที่ด้องพัฒนาเพิ่มมากขึ้น

ÿ.

 $\lambda_{2^{-}}$ 

(นางสาวนการรณ บุญพวง)

ภาคผนวก ง

บทความวิชาการ

#### ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION

นางสาววริศรา ปานยิ้ม

ภาควิชาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม 38 ถนน เพชรเกษม เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160 E-mail:Warissara@siam.edu, Wrsraaapymmm@gmail.com

#### บทคัดย่อ

สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว ASSOCIATION OF THAI TRAVEL AGENTS เป็นสมาคม ภาคเอกชนที่ไม่แสวงหากำไร มีจุดมุ่งหมายส่งเสริม และสนับสนุนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และ ประชาสัมพันธ์ข่าวสารด้านการท่องเที่ยวที่มี ประโยชน์ เสนอให้สมาชิกทราบทันเหตุการณ์ แต่ ปัจจุบันทางสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวอยู่ ในช่วงสถานการณ์โควิด จึงทำให้การประสานงาน ก่อนข้างที่จะเกิดความล่าช้า จึงได้มีการจัดทำ แอพพลิเคชั่นเพื่อง่ายต่อการเผยแพร่ข่าวสารและ ง่ายต่อการติดต่อ

ผู้จัดทำจึงได้มีแนวคิดในการออกแบบโครงงาน เรื่อง ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION เพื่อให้สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวได้ให้บริการ ผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยวที่สนใจเข้าร่วมเป็น สมาชิกในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของทางสมาคม ผู้จัดทำได้มีการ วัดผล โดยเก็บข้อมูลรูปแบบ ออนไลน์จำนวน 21ชุดด้านการจัดการแอพพลิเคชั่น มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวม 4.66 รองลงมาคือ หัวข้อด้านกระบวนการการบริการ มีค่าเฉลี่ยรวม 4.65 ส่วนด้านการใช้งานแอพพลิเคชั่นและด้าน เนื้อหาด้านการออกแบบอยู่ในเกณฑ์มาก มีค่าเฉลี่ย เท่ากัน มีค่าเฉลี่ยรวม 4.51 ผู้จัดทำได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของแอพพลิเคชั่น นี้ซึ่งสามารถทำให้สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว เป็นที่รู้ จักมากขึ้นและ ได้ประ โยชน์ในการ ให้บริการที่พึงพอใจเป็นอย่างยิ่งรวมทั้งในส่วนของ ผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยวได้ประ โยชน์ในการ รับทราบข้อมูลข่าวสารต่างๆกับทางสมาคมที่เป็น ปั๊จจุบัน

กำลำคัญ: ATTA, SERVICE, APPLICATION

#### Abstract

The Association Of Thai Travel Agents (ATTA) is a private nonprofit organization that aims to

promote and support the tourism industry, including publicizing helpful tourism information for members. The Thai Tourism Business Association is in the midst of the Covid epidemic situation, and this makes the coordination relatively delayed. An application has been prepared for easy dissemination of news and easy contact. The author, presented the idea to design a "Atta Service Mobile Application" for the Thai Tourism Business Association service to provide tour business operators who are interested in membership in accessing information of the organization. The author measured data collecting 21 sets of online forms and found that the application

management had the highest average with a total of 4.66, followed by service process with a total average of 4.65. The application usage and content design were at a high level, at the same total average of 4.51. The author recognized the importance of this application, which will assist to promote the Thai Tourism Association to become highly recognized and obtain benefits from providing a very satisfying service, one that tourism operators can perceive the relevance of information from the association.

Keywords: Atta, Service, Application

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุชาคา พลาชัยภิรมย์ศิล (2554) ได้วิจัยเรื่อง แนวโน้มการใช้โมบายแอพพลิเคชั่น โคยแนวโน้ม การใช้งาน Mobile device อย่างสมาร์ทโฟน เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดในช่วงไม่กี่ปีที่ ผ่านมา ซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่น และเทคโนโลยีของตัวเครื่องโทรศัพท์จาก ค่าย ผ้ผลิตโทรศัพท์โดยเฉพาะการพัฒนาต่อยอด แอพพลิเคชั่นบนอปกรณ์เคลื่อนที่ของบริษัทต่าง ๆ ที่แข่งขันกันเพื่อชิงความเป็นหนึ่งในตลาด ด้านโม บายแอพพลิเคชั่น ซึ่งการพัฒนาแอพพลิเคชั่น แบ่งเป็นการพัฒนาแอพพลิเคชั่นระบบปฏิบัติการ และแอพพลิเคชั่น Software ที่ตอบสนองการใช้ งานบนอุปกรณ์ และด้วยแอพพลิเคชั่นที่เพิ่มขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้อุปกรณ์ เคลื่อนที่มีแนวโน้มใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อ ตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ทำ ฐรกรรม ทางการเงิน เชื่อมต่อและสืบค้นข้อมูลบน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ชมภาพยนตร์ฟังเพลง หรือ แม้แต่ การเล่นเกมส์ซึ่งมีทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ด้วยอัตราการขยายตัวด้านการใช้งานอุปกรณ์ เคลื่อนที่ทำให้บริษัทชั้นนำด้านโทรศัพท์เคลื่อนที่ หลายแห่งหันมาให้ความสำคัญกับการพัฒนา ้โปรแกรม บนโทรศัพท์เคลื่อนที่โดยเชื่อว่าจะมี อัตราการ คาวน์โหลดเพื่อใช้งานที่เติบโตอย่างเห็น ได้ชัด

(2013) ได้ Konstantinos Semertzidis ทำการศึกษาถึงการพัฒนาโมบายแอพพลิเคชั่น เพื่อ การเรียนการสอน โคยมีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจถึง คุณประโยชน์ของการเรียนการสอนผ่าน ระบบโม บายแอพพลิเคชั่น เพื่อศึกษาปัจจัยในการพัฒนา ฐปลักษณ์ การใช้งานโมบายแอพพลิเคชั่น เพื่อขจัด ปัญหาพื้นฐานต่าง ๆ ในการพัฒนาโมบาย แอปพลิเคชั่นและเพื่อสร้างโมบายแอพพลิเคชั่น ใหม่เพื่อการเรียนการสอน วิธีการศึกษาและการ เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการพัฒนาแอพพลิเคชั่นบน ระบบปฏิบัติการแอนครอยค์และเชิญชวนกลุ่ม ตัวอย่างใช้งานจริง ผลการศึกษาพบว่า กล่ม ตัวอย่างมี ความพึงพอใจต่อแอพพลิเคชั่นการเรียน การสอนทั้งในด้านรูปลักษณ์และการใช้งานอยู่ใน ระดับสูง และประโยชน์ที่ได้รับจากการพัฒนาโม บายแอพพลิเคชั่นนี้มีมากกว่าที่ผู้วิจัยได้คาดการณ์ ไว้ กล่าวคือ

เป็นการสนับสนุนการเรียนการสอน โดยไร้ ข้อจำกัดของพื้นที่ในการศึกษา และ ผู้เรียนมี กวาม มั่นใจในการแสดงออกถึงการเรียนรู้มากขึ้น เป็น ต้น

#### วัตถุประสงค์ของโครงงาน

เพื่อจัดทำแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION ให้กับสมาคมไทยธุรกิจ การท่องเที่ยว ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน ขั้นตอนการทำเมนู Register

- เริ่มจากการเตรียมข้อมูลก่อนจัดทำ
   แอพพลิเคชั่น โดยการเตรียมข้อมูลหรือ
   รายละเอียดต่างๆที่ต้องการมีในแอพพลิเคชั่น
   นั้นด้องคิดคำนึงสิ่งที่จำเป็นสำหรับการใส่ลง
   ไปในโปรแกรม Google Sheet เช่น Log in
   การเข้าใช้งาน หรือระบบการต่างๆที่จำเป็น
   และได้ใช้งานตามความต้องการ
  - หาข้อมูลและรายละเอียดที่ต้องการจาก
    เว็บ สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว
  - เตรียมข้อมูลรายละเอียคต่างๆลง
    โปรแกรม Google Sheet
  - เปิดโปรแกรม Glide App เพื่อทำการ ออกแบบแอพพลิเคชั่น
  - หลังจากนั้นเริ่มทำการออกแบบ แอพพลิเคชั่น มีการเพิ่มบัททอน ของแต่ ละเมนูประกอบไปด้วยเมนู Register, Inbound Member, Activities Meeting, Note, Post, Contact
  - ทำการเพิ่มลูกเล่น สไตล์การ์คและรูปแบบ ของเมนู ว่าต้องการให้รูปแบบเมนู Register นั้นแสดงในรูปแบบไหน และ ต้องการเพิ่มแท็บของเมนูนั้นให้มีกี่แท็บ
  - เมนู Register มีบัททอนรายละเอียด
    เกี่ยวกับการลงทะเบียนและสมัครสมาชิก

# ขั้นตอนการทำเมนู Inbound Member จัคเตรียมข้อมูลรายละเอียคเกี่ยวกับสถาน

ประกอบการให้ครบถ้วนและถูกต้อง

- สอบถามความถูกต้องของข้อมูลกับพี่เลี้ยง
  เพื่อความถูกต้อง
- เปิดโปรแกรม Glide App เพื่อทำการ ออกแบบแอพพลิเคชั่น
- ทำการเพิ่มบัททอนต่างๆภายในเมนู และการ แสดงข้อมูลและลักษณะของรูปภาพ เช่น บัท ทอนมือถือ บัททอนลิงก์
- ทำการแยกข้อมูลแต่ละส่วนในโปรแกรม
  Glide App

### ขั้นตอนการทำเมนู Activities Meeting

- เตรียมข้อมูลรายละเอียดเนื้อหาข่าวต่างๆให้ ครบถ้วนและเป็นปัจจุบัน
- นำข้อมูลที่เตรียมไว้แล้ว ลงใน Google
  Sheet เพื่อทำการออกแบบแอพพลิเกชั่น
- เปิดโปรแกรม Glide App เพื่อทำการ ออกแบบแอพพลิเคชั่น
- เช็คความถูกต้องของข่าวให้แม่นยำก่อนทำ การออกแบบ เพิ่มถูกเล่น บัททอน และ ลักษณะที่ต้องการให้รูปภาพแสดง
- 5. เช็คสไตล์ของการ์ด ในเมนู

### ขั้นตอนการทำเมนู Note

- กิดเนื้อหาหรือลูกเล่นที่ต้องการ
- เพิ่มรายละเอียดลงในโปรแกรม Google
  Sheet
- เพิ่มบัททอนที่ต้องการให้แสดงในเมนู
- สร้างขนาดของสไตล์การ์ด และ ลักษณะของรูปภาพที่เป็นเอกลักษณ์

### ขั้นตอนการทำเมนู Post New

- จัดเตรียมเนื้อหารายละเอียดข้อมูลต่างๆ ให้ถูกต้อง
- นำข้อมูลไปใส่ใน Google Sheet เพื่อทำ การเตรียมออกแบบแอพพลิเกชั่น
- เปิดโปรแกรม Glide app เพื่อทำการ
  ออกแบบเมนู และเพิ่มลูกเล่นอื่นๆ
- แทรกบัททอนที่สามารถใช้ได้จริงลงไป ในเมนู

# ขั้นตอนการทำเมนู Contact

- เตรียมข้อมูลเกี่ยวกับสถานประกอบการ ช่องทางการติดต่อ เว็บไซต์ที่สามารถอ่าน รายละเอียดเพิ่มเติมได้
- 2. นำข้อมูลที่เตรียมไปใส่ใน Google Sheet
- น้ำเข้าโปรแกรม Glide app เพื่อทำการ ออกแบบเมนู
- เลือกบัททอนช่องทางติดต่อ อาทิเช่น มือถือ
  เว็บไซต์ เพจต่างๆ พิกัด

# ขั้นตอนการออกแบบโลโก้

- 1. ออกแบบรูปทรงที่ต้องการในโปรแกรม Canva
- 2. เลือกสีที่เป็นเอกลักษณ์ แอพพลิเคชั่นเลือกเป็น สีกรมเพื่อให้เป็นเอกลักษณ์ของสถาน ประกอบการ

# ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ

สมาชิกท่านอื่นๆที่ได้เข้าใช้บริการ แอพพลิเคชั่นไม่ว่าจะเป็นทางสมาชิกหรือ ผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยว สมาชิกและ 3. จัดทำออกแบบแอพพลิเคชั่น ผู้ประกอบการธุรกิจนำเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูล 4. ทำแบบสอบถาม และแจกเพื่อประเมินความพึง และข่าวสารอัปเคตอยู่เสมอ และสามารถจค บันทึกการประชุมในแต่ละครั้งได้สามารถตอบ โจทย์กับงานด้านผู้จัดการส่วนบุคคลและฝ่าย เลขา

### ขอบเขตของโครงงาน

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

สอบถามข้อมูลต่างๆจากอาจารย์ที่ปรึกษาและ พนักงานที่ปรึกษา ได้รับข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ และ เว็บไซต์ของสมาคมhttps://www.atta.or.th

- 2. ขอบเขตด้านประชากร สมาชิกสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (ATTA) และผู้ประกอบการการนำเที่ยว
- 3. ขอบเขตด้ำนระยะเวลา เริ่มตั้งแต่วันที่ 17 มกราคม 2565 - 6 พฤษภาคม 2565

4 ขอบแขตด้านสถานที่ สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว (ATTA)

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 1. ปฏิบัติงานเรียนรู้งานในด้านที่ได้รับหมายหมาย และศึกษาปัญหาเพื่อตัดสินใจในการนำมาเป็น หัวข้อของโครงงาน
- สมาคมจะใด้เป็นที่รู้จักกันมากยิ่งขึ้น จาก 2. ร่างรายละเอียดหัวข้อโครงงานและนำเสนอแก่ ้อาจารย์ที่ปรึกษา ศึกษาทฤษฎี และแนวคิดที่ เกี่ยวข้อง

พอใจ

5. ส่งแบบรายงานความก้าวหน้าของโครงงาน 6. รวบรวมเอกสารและจัดทำรูปเล่มเพื่อนำเสนอ โครงงาน

# สรุปผลโครงงาน

จากการปฏิบัติสหกิจศึกษาตั้งแต่วันที่ 17 มกราคม 2565 – 6 พฤษภาคม 2565 รวม ระยะเวลาทั้งหมด 16 สัปดาห์ ในแผนกผู้ช่วย ผู้จัดการ สมาคมใทยธุรกิจการท่องเที่ยว จึงทำให้ทราบถึงรายละเอียดและ (ATTA) ขั้นตอนในการปฏิบัติงานจริงของทางสมาคม ใทยธุรกิจการท่องเที่ยว รวมไปถึงงานด้าน เอกสารต่างๆ อาทิเช่น จดหมายน้ำเข้า การ ประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่างๆ ทำให้ได้รับ ความรู้และข้อมูลในการให้บริการต่างๆภายใน

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจ ศึกษา ณ สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวตั้งแต่ วันที่ 17 มกราคม ถึง 6 พฤษภาคม 2565 ส่งผล ให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่างๆที่ มีค่ามากมายสำหรับรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุน จากหลายฝ่ายที่ได้ให้กำแนะนำช่วยเหลือในการ จัดทำโครงงาน สหกิจศึกษา ผู้จัดทำ ขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มี ส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาใน การทำโครงงานฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์ตลอดจน ให้การดูแลและให้ความเข้าใจกับชีวิตของการ ทำงานจริง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่าง สูงมา ณ ที่นี้ด้วย

### บรรณานุกรม

กุลธน ธนาพงศธร. (2528). ความเห็น ในเรื่องหลักการให้บริการที่ดี. เข้าถึงได้จาก https://www.rungsupmarketing.com/blog/แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ

ธนชาติ นุ่มนนท์. (2556). *แนวโน้มการ ใช้โมบายแอพพลิเคชั่น*. เข้าถึงได้จาก https://thanachart.org/tag/it-trends/page/2/

สมาคม ทั้งนี้ผู้จัดทำจึงได้จัดทำโครงงาน ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION โดย กำหนดวัตถุประสงค์เพื่ออำนวยความสะดวกต่อ ผู้ประกอบการนำเที่ยวและสมาชิกในการใช้ บริการของสมาคมใทยธุรกิจการท่องเที่ยว และ ยิ่งไปกว่านั้นทำให้การบริการในฝ่ายงานด้าน บุคคลให้บริการได้อย่างราบรื่นและทำให้ลด อุปสรรคในการให้บริการลดน้อยลงและเป็น ประโยชน์ในทางที่ดีให้กับสมาคมไทยธุรกิจการ ท่องเที่ยว ทางผู้จัดทำจึงได้เล็งเห็นว่าการจัดทำ แอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE ออกมาเพื่อที่จะช่วยให้การ APPLICATION บริการของทางสมาคมนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น และสามารถที่จะทำให้ทางสมาคมนั้นได้ ประโยชน์จากแอพพลิเคชั่นในด้านอื่นๆอาทิเช่น ้ด้านการจดบันทึกกิจกรรมต่างๆในสมาคม ด้าน ประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ทำให้สมาชิกในสมาคม สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้สะดวกยิ่งขึ้น ผู้จัดทำได้มีการจัดทำแบบสอบถาม ในรูปแบบ ออนไลน์ทั้งหมด จำนวน 21 ชุด โดยผู้ให้ข้อมูล ้ คือสมาชิกในสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว และผู้ประกอบการนำเที่ยวที่จะเข้ามามีบทบาท ในสมาคม

กิตติกรรมประกาศ

พรทิพย์ พิมลสินธุ์. (2551). แนวคิดและ ทฤษฎีเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์. เข้าถึงได้ จาก http://lib.neu.ac.th/ULIB/dublin.php?ID=16051

ไพรนา ศรีเสน. (2554). *แนวคิดและ* ทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ. เข้าถึงได้จาก https://www.rungsupmarketing.com/blog/ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการบริการ

วรฤทธิ์ วงรุจินันท์. (2556). แนวคิด และทฤษฎีเกี่ยวกับ โมบายแอพพลิเคชั่น. เข้าถึง ได้จาก

https://sites.google.com/a/bumail.net/mobileap plication/khwam-hmay-khxng-mobileapplication

สุชาคา พลาชัยภิรมย์ศิล. (2554). *แนวโน้มการใช้โมบายแอพพลิเคชั่น*. เข้าถึงได้ จาก http://www2.feu.ac.th/acad/llrc/JID/Detail.aspx

?id=406

อลิสา สุขแก้ว. (2561). *Mobile Application* คืออะไร. เข้าถึงได้จาก https://www.mindphp.com/forums/viewtopic.p hp?f=198&t=45583.

Chaiyachet Ukham. (2019). ความรู้ เบื้องต้นเกี่ยวกับ โปรแกรม Glide. เข้าถึงได้ จาก https://medium.com/@chaiyachet.u/review-

Jonathan Stark . (2010). หลักการ ของการออกแบบอินเตอร์เฟโทรศัพท์เคลื่อนที่. เข้าถึงได้จาก https://freecomputerbooks.com/BuildingiPhone-Apps-with-HTML-CSS-and-JavaScript.html

Kotler Philip. (2000). การให้บริการ คือ. เข้าถึงได้จาก ngsupmarketing.com/blog/แนวคิดและทฤษฎี เกี่ยวกับการบริการ

Morgan Stanley. (2013). การวางแผน MobileStrategy ขององค์กร. เข้าถึงได้จาก https://www.imcinstitute.com/ Siriwat lamp. (2015). ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับโปรแกรมสำเร็จรูป Google sheet. เข้าถึงใด้จาก

http://www.atg.go.th/training/pictures/google %20sheet.p







ผู้จัดทำ นางสาววริศรา ปานยื้ม 6104400049

กาควิชาอุดสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.กฤป จุระกะนิตย์

พนักงานที่ปรึกษา นางสาวนภาวรรณ บุญพวง สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยว

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สมาคยไทยธุรกิจการท่องเกี่ยว(Association of Thai Travel Agents) เป็นที่รู้จักกันอย่าง กว้างขวางในนานว่า "ATTA" เป็นสมาคม กาคเอกชน ที่ไม่แสวงหาทำไร มีจุดมุ่งหมายส่งเสริมและ สนับสนุนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยเพื่อประโยชน์ของสมาชิกและอุตสาหกรรมการ ก่องเที่ยว

ผู้จัดทำได้รับผิดชอบในแผนกผู้ช่วยผู้จัดการดูแลเกี่ยวกับงานเอกสารและการประสานงานติดต่อกับฝ่ายอกคำจึงพบว่ามีความขัดข้องใน ด้ามการให้บริการทั้งด้านเอกสารและการประสานงามติดต่อในการช่วยเหลือในด้านการสมัครสบาชิกและงามด้านจดหมายนำเข้า ผู้จัดทำจึงได้คิด ว่าหากมีการออกแบบแอปพลิเคชั่นเกิดขึ้นภายในสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวจะช่วยให้การทำงานของสมาชิกในสมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวมี ประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและเป็นตัวกลางในการประชาสัมพันธ์ได้อย่างกว้างขวางนำให้สมาคมไทยธุรกิจการท่องเที่ยวได้เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ้อาก ปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้จัดทำจึงได้คิดโครงงานในหัวข้อ 'ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION' เพื่ออ่านวยความสะดวกต่อผู้ประกอบ และยิ่งไปกว่านั้นทำให้การบริการในฝ่ายงานด้านบุคคลให้บริการได้ การนำเที่ยวและสมาชิกในการใช้บริการของสมาคมไทยธุรกิจการก่องเที่ยว อย่างราบรื่นและทำให้ลดอุปสรรคในการให้บริการลดน้อยลง

#### วัตถุประสงค์

 เพื่อจัดกำแอพพลิเคชั่น ATTA SERVICE MOBILE APPLICATION ให้กับสมาชิกของสมาคมใกยธุรกิจการก่องเกี่ยวและผู้ประกอบการบำ เที่ยวที่ต้องการเข้ามามีบทบาทกับทางสมาคม

#### สรุปผลโครงงาน

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

- ทางสมาคมจะได้เป็นที่รู้จักกันมากยิ่งขึ้นจากสมาชิกท่าน อื่นๆที่ได้เข้าใช้บริการแอพพลิเคชื่นไม่ว่าจะเป็นทางสมาชิก หรือผู้ประกอบการนำเกี่ยว
- สมาชิกและผู้ประกอบการนำเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูลและข่าวสาร อัปเดตอยู่เสนอและสามารถจดบันทึกการประชุมในแต่ละครั้งได้ สามารถตอบโจกย์กับงานด้านผู้จัดการส่วนบุคคลและฝ่ายเลขา

จากการปฏิบัติสหกิจศึกษาตั้งแต่วันที่ 17 มกราคม พ.ศ 2565 - 6 พฤษภาคม พ.ศ 2565 ณ สมาคมไทยธุรกิจการก่องเที่ยว ผู้จัดทำได้เลือกจัดทำโครงงานเรื่อง ATTA SERVICE Mobile APPLICATION ให้กับสมาชิกของสบาคมใกยธุรกิจการก่อง เที่ยวที่ต้องการเข้ามามีบทบาทกับทางสมาคม และใช้เป็นตัวกลาง ในการให้บริการในด้านประชาสัมพินธ์ และข่าวสารที่เป็นปัจจุบัน พ้จัดทำได้มีการจัดทำแบบสอบทามในรูปแบบออนไลน์จำนวน 21 ชุด โดยผู้ให้ข้อมูลคือ พนักงานในสมาคมไทยธุรทิจการท่อง เที่ยวและผู้ประกอบการธุรกิจน้ำเที่ยว การออกแบบแอพพลั เคชั่นนี้จะเป็นประโยชน์ให้กับสมาคมและผู้ประกอบการธุรทิจนำ เที่ยวใต้เป็นอย่างดี

#### ขั้นตอนการดำเนินงาน

#### 3 ออกแบบแอพพลิเคชั่น

#### 1 การหาข้อมูล

ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์จากกาง สมบูรณ์ หลังจากนั้นได้มีการตรวจ เว็บไขต์และข้อมูลในด้านการสมัครสมาชิก ต่างๆและขอคำแนะนำเพิ่มจากผู้จัดการ

#### 2 การสร้างงานออกแบบ

การออกแบบแอพพลิเคชั่นโดยใช้โปรแกรม Glide และ GooGle Sheet เป็นไปรแกรมที่ เปิดให้ใช้งานฟรีไม่มีค่าใช้จ่าย สามารถ ออกแบบได้หลากหลายสไตล์



เมื่อใต้ออกแบบแอพพลิเคชันเสร็จ เช็ดทุกฟังก์ชั่นว่าเหมาะสมกับการใช้ งานหรือไม่ จึงสามารถใช้งานได้ทันที

4 จากบับบ่าควอาร์ได้ดมา สแทบเพื่อ กำการติดตั้ง แอพพลิเคชั่น หลังจา กนั้นนำแอพพลิเคชั่นที่เสร็จสมบูรณ์ แล้ว ให้สมาชิกกตลองใช้ภายใน autou





# ภาคผนวก ฉ ประวัติผู้จัดทำ



- ชื่อ-นามสกุล : นางสาววริศรา ปานยิ้ม
- รหัสนักศึกษา : 6104400049
- **ภาควิชา** : อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและการบริการ
- **คณะ** : ศิลปศาสตร์
- ที่อยู่ปัจจุบัน : 170 หมู่ 6 ต.คลองใหม่ อ.สามพราน จ.นครปฐม 73110