รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

พัฒนาระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์

The Pool Villa Thailand Application Prototype Development

บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด

Wan DD House Co., Ltd.

โดย

นายปรเมษต์ ราชคม 6204800008

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาสหกิจศึกษาสำหรับนักวิทยาการคอมพิวเตอร์

ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์

มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษา 2 ปีการศึกษา 2565

หัวข้อโครงงาน	: พัฒนาระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ The Pool Villa Thailand Application Prototype Development บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด
หน่วยกิต	: 5 หน่วยกิต
รายชื่อผู้จัดทำ	: นายปรเมษศ์ ราชคม 6204800008
อาจารย์ที่ปรึกษา	: อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ
ระดับการศึกษา	: ปริญญาตรี
สาขา	: วิทยาการคอมพิวเตอร์
คณะ	: วิทยาศาสตร์

อนุมัติให้โครงงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ประจำภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565

คณะกรรมการสอบโครงงาน

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ)

..... พนักงานที่ปรึกษา

(นางสาวอัมพวัน พลขาน)

..... กรรมการกลาง

(อาจารย์ธนาภรณ์ รอดชีวิต)

..... ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา

(ผศ.ดร.มารุจ ลิมปะวัฒนะ)

จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ.2566

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เรียน อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ

ตามที่ผู้จัดทำ นาย ปรเมษศ์ ราชคม รหัสนักศึกษา 6204800008 นักศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ ได้ไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด ระหว่างวันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ในตำแหน่ง นักออกแบบเว็บไซต์ (UX/UI Designer) และได้รับมอบหมายจากพนักงานที่ปรึกษาให้พัฒนาระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์

บัดนี้การปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้สิ้นสุดแล้วผู้จัดทำจึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

นายปรเมษศ์ ราชคม

นักศึกษาสหกิจศึกษาภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

กิตติกรรมประกาศ

(Acknowledgement)

การที่ผู้จัดทำได้มาปฏิบัติงานในโครงการสหกิจศึกษา ณ บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 16 มกราคม พ.ศ.2566 ถึงวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 ส่งผลให้ผู้จัดทำได้รับความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่มีค่ามากมาย สำหรับรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความร่วมมือและสนับสนุนจากหลายฝ่าย ดังนี้

1. นางสาวอัมพวัน พลขาน ตำแหน่ง: พนักงานที่ปรึกษา
2. อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ ตำแหน่ง: อาจารย์ปรึกษา

และบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามมา ณ ที่นี้ ที่ได้ให้คำแนะนำและช่วยเหลือในการทำงานโครงงานสหกิจศึกษา ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลและเป็นที่ปรึกษาในการจัดทำรายงานฉบับนี้จนแล้วเสร็จ ตลอดจนให้การดูแลและให้ความเข้าใจในชีวิตการทำงาจรนิง ซึ่งผู้จัดทำขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นายปรเมษศ์ ราชคม

หัวข้อโครงงาน : พัฒนาระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด

หน่วยกิต : 5 หน่วยกิต

รายชื่อนักศึกษา : นายปรเมษฑ์ ราชคม 6204800008

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์จรรยา แหยมเจริญ

ระดับการศึกษา : ปริญญาตรี

สาขา : วิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะ : วิทยาศาสตร์

ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา : 2/2565

บทคัดย่อ

บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด ดำเนินธุรกิจในการให้คำปรึกษาและวางแผนการตลาดออนไลน์แบบครบวงจร รวมถึงผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ทุกรูปแบบเพื่อใช้ในการสื่อสารการตลาดทั้งบนแพลทฟอร์มออนไลน์และออฟไลน์ ได้มอบหมายให้ผู้จัดทำซึ่งเป็นนักศึกษาสหกิจศึกษาทำการพัฒนาระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ ที่ทำงานบนแพลทฟอร์มของแอนดรอยด์ เพื่อให้ได้ระบบต้นแบบที่สามารถนำไปพัฒนาต่อเป็นโมบายแอปพลิเคชันได้ โดยผู้จัดทำได้ทำการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ที่สามารถทดลองใช้งานได้จริงตามขอบเขตที่กำหนดด้วยโปรแกรม Figma ซึ่งหลังจากทำการทดสอบระบบต้นแบบที่พัฒนาตรงกับความต้องการของผู้ใช้ และสามารถนำไปพัฒนาต่อในส่วนของเบื้องหลัง (Backend) ได้ต่อไป

คำสำคัญ : พูลวิลล่า, ระบบจองบ้านพัก, โมบายแอปพลิเคชัน

Project Title : The Pool Villa Thailand Application Prototype Development for Wan DD House Co., Ltd.

Credits : 5 Units

By : Mr. Poramat Ratchakhom 6204800008

Advisor : Miss Janya Yamcharoen

Degree : Bachelor of Science

Major : Computer Science

Faculty : Science

Semester/Academic year : 2 / 2022

Abstract

Wan DD House Co., Ltd. is in the business of providing comprehensive online marketing consulting and planning services, including the production of various forms of media for both online and offline marketing communications. They assigned the cooperative education students to develop a prototype system for the Pool Villa Thailand application, which operates on the Android platform. The goal is to create a prototype system that can be developed into a mobile application. I have designed a user interface that can be tested in real-world scenarios within the defined scope using Figma. After testing the prototype system, to align with user requirements, it can be further developed in the backend.

Keywords: pool villa, house booking system, mobile application

Approved by

.....

สารบัญ

หน้า

จดหมายนำส่งรายงาน ..... ก
กิตติกรรมประกาศ ..... ข
บทคัดย่อ ..... ค
Abstract ..... ง
บทที่ 1 บทนำ
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน 1
1.3 ขอบเขตโครงงาน 1
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ 2
1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน 3
1.6 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโครงงาน 3
บทที่ 2 การทบทวนเอกสารวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
2.1 ระบบต้นแบบ (Prototype) 5
2.2 โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application 7
2.3 ประเภทของที่พัก 8
2.4 โปรแกรม Figma 9
บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน
3.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ 11
3.2 ลักษณะการประกอบการ ผลิตภัณฑ์ การให้บริการหลักขององค์กร 11
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร 12
3.4 ตำแหน่งและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย 12
3.5 ชื่อและตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา 12
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน 12
บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน
4.1 รายละเอียดของโครงงาน 13
4.2 โครงสร้างของแอปพลิเคชัน (Application Structure Map) 14
4.3 ลักษณะการทำงานของระบบต้นแบบ 15
บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ
5.1 สรุปผลโครงงาน 26
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา 27

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บรรณานุกรม 28
ประวัติผู้จัดทำ 29

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินงาน..... 3

สารบัญรูป

หน้า

รูปที่ 2.1 ตัวอย่าง Low-Fidelity Prototype..... 5
รูปที่ 2.2 ตัวอย่าง High-Fidelity Prototype…….....6
รูปที่ 2.3 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Figma.....10
รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด.....11
รูปที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์กรของบริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด.....12
รูปที่ 4.1 โครงสร้างของแอปพลิเคชันพลูวิลล่าไทยแลนด์.....14
รูปที่ 4.2 หน้าจอเข้าสู่ระบบ.....15
รูปที่ 4.3 หน้าจอสมัครสมาชิก.....16
รูปที่ 4.4 หน้าจอหลักของแอปพลิเคชันพลูวิลล่าไทยแลนด์.....17
รูปที่ 4.5 หน้าจอหลักสำหรับการดูข้อมูลที่พัก.....18
รูปที่ 4.6 แสดงส่วนของการค้นหา.....19
รูปที่ 4.7 หน้าจอแสดงข้อมูลบ้านพัก.....20
รูปที่ 4.8 หน้าจอแสดงโปรไฟล์ของสมาชิก.....21
รูปที่ 4.9 หน้าจอการชำระเงิน.....22
รูปที่ 4.10 หน้าจออัปโหลดสลิปการชำระเงิน.....23
รูปที่ 4.11 หน้าจอรีวิวบ้านพัก.....24
รูปที่ 4.12 หน้าจอติดต่อสอบถาม…….....25

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด ดำเนินธุรกิจในการให้คำปรึกษาและวางแผนการตลาดออนไลน์แบบครบวงจร รวมถึงผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ทุกรูปแบบเพื่อใช้ในการสื่อสารการตลาดทั้งบนแพลตฟอร์มออนไลน์และออฟไลน์ โดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการทำงานเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน

บ้านพักแบบพูลวิลล่า (Pool Villa) หรือบ้านพักพร้อมสระว่ายน้ำ เป็นที่พักในลักษณะบ้านพักมาพร้อมกับสระว่ายน้ำส่วนตัว โดยส่วนใหญ่บ้านพักในรูปแบบนี้จะมีอยู่มากในต่างจังหวัดเพื่อรองรับนักท่องเที่ยวทั้งชาวต่างชาติและนักท่องเที่ยวที่ต้องการความเป็นส่วนตัว หรือมาเป็นครอบครัว โดยที่พักแบบพูลวิลล่าเป็นที่พักที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จุดเด่นของที่พักแบบพูล วิลล่า คือสามารถเข้าพักได้หลายคน ในปัจจุบันก็มีบ้านพักพูลวิลล่าเปิดให้บริการอย่างแพร่หลายในทำเลแหล่งท่องเที่ยวสุดฮิตต่างๆ อาทิเช่น พัทยา และหัวหิน นอกจากนี้ภายในบ้านพักจะมีสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ อาทิเช่น ห้องครัวที่มาพร้อมอุปกรณ์ครัวสำหรับการทำอาหารด้วยตนเอง เป็นต้น

ผู้จัดทำในฐานะนักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้รับมอบหมายให้ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้แอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ ผู้จัดทำได้ออกแบบเป็นเวอร์ชั่นที่ทำงานบนแพลทฟอร์มแอนดรอยด์ (Android) โดยจัดทำเป็นระบบต้นแบบ (Prototype)

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงงาน

เพื่อพัฒนาระบบต้นแบบของแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์

1.3 ขอบเขตของโครงงาน

1.3.1 ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ โดยยึดหลักการออกแบบ UX/UI

1.3.2 รองรับการใช้งานบนแพลทฟอร์มแอนดรอยด์

1.3.3 ส่วนติดต่อกับผู้ใช้รองรับฟังก์ชันการทำงาน ต่อไปนี้

1.3.3.1 ระบบสมาชิก

1.3.3.1.1 สมัครสมาชิก

1.3.3.1.2 เข้าสู่ระบบ

1.3.3.1.3 แก้ไขโปรไฟล์ส่วนตัว

1.3.3.1.4 รีวิวบ้านพักพูลวิลล่า

1.3.3.1.5 โพสต์ความคิดเห็น

1.3.3.1.6 ประวัติการโพสต์

1.3.3.1.7 แสดงความคิดเห็นในโพสต์อื่นๆ

1.3.3.2 แสดงข้อมูลบ้านพักพูลวิลล่า

1.3.3.3 ระบบการจองบ้านพักพูลวิลล่า

1.3.3.4 ระบบการชำระผ่านแอปพลิเคชันโดยเป็นการสแกนจ่ายและอัปโหลดสลิป

1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.4.1 ได้ระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ ที่สามารถนำไปพัฒนาต่อได้

1.4.2 ผู้ใช้สามารถทดลองใช้งานแอปพลิเคชันได้จริง และสามารถแก้ไขได้ทันที

1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

1.5.1 รวบรวมความต้องการและศึกษาข้อมูล (Requirement Gathering)

เมื่อผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานจากพนักงานที่ปรึกษา ได้ทำการศึกษาระบบจองที่พักประเภทต่างๆ เพื่อให้ทราบฟังก์ชันการทำงานที่ต้องมี ทำการสัมภาษณ์ความต้องการจากบุคลากรภายในบริษัท รวมถึงธีมของงาน ข้อกำหนดของสีและโลโก้ (Logo) ที่ใช้ในการออกแบบระบบ

1.5.2 วิเคราะห์และออกแบบระบบ (System Analysis and Design)

เมื่อผู้จัดทำได้ทำการศึกษาระบบใกล้เคียงและรวบรวมความต้องการแล้ว ได้ทำการวิเคราะห์เพื่อให้ได้ฟังก์ชันการทำงาน และโครงสร้างของแอปพลิเคชันที่ทำงานบนแพลทฟอร์มโมบาย เมื่อวิเคราะห์แล้วได้ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface Design) จากนั้นนำเสนอต่อพนักงานที่ปรึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำการตรวจสอบความถูกต้อง พร้อมทั้งทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

1.5.3 พัฒนาระบบต้นแบบ (Prototype Development)

ทำการพัฒนาระบบต้นแบบตามที่ได้ทำการออกแบบไว้ด้วย Figma และนำเสนอต่อพนักงานที่ปรึกษา เพื่อขอรับข้อเสนอแนะ

1.5.4 ทดสอบและสรุปผล (Testing)

ในการทดสอบเบื้องต้นผู้จัดทำได้ทำการทดสอบด้วยตนเองพร้อมกับขั้นตอนการพัฒนาต้นแบบพื่อหาข้อผิดพลาดในการทำงานของฟังก์ชันต่างๆ ถ้ามีฟังก์ชันใดที่ทำงานไม่

ถูกต้องหรือให้ผลลัพธ์ (Output) ที่ไม่ถูกต้องจะทำการแก้ไขทันที และได้ทำการทดสอบร่วมกับพนักงานที่ปรึกษา และรับข้อเสนอแนะเพื่อทำการปรับปรุง

1.5.5 จัดทำเอกสารประกอบโครงงาน (Documentation)

จัดทำเอกสารรายงานเพื่อนำเสนอรายละเอียดของโครงงานสหกิจศึกษา และการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา สำหรับใช้เป็นเอกสารอ้างอิงสำหรับนักศึกษาที่จะออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษาต่อไป

1.6 ขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ระยะเวลา				
	ม.ค. 66	ก.พ. 66	มี.ค 66	เม.ย 66	พ.ค. 66
1. รวบรวมความต้องการและศึกษาข้อมูล	←				
2. วิเคราะห์และออกแบบระบบ		←	→		
3. พัฒนาระบบต้นแบบ			←	→	
4. ทดสอบและสรุปผล				←	→
5. จัดทำเอกสารประกอบโครงงาน				←	→

1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำโครงงาน

1.7.1 ฮาร์ดแวร์

- เครื่องคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ค ASUS TUF Gaming FX505DT
  - Ryzen 7 3750H
  - NVIDIA GeForce 1650
  - 14.0 inch (1920 x 1080) Full HD IPS
  - 16 GB DDR4, 2400 MHz
  - 512 GB SSD PCIe M.2

1.7.2 ซอฟต์แวร์

- ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 10
- โปรแกรม Figma
- โปรแกรมเว็บบราวเซอร์

บทที่ 2
การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษานี้ ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี เทคโนโลยี และเครื่องมือต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงงาน ดังต่อไปนี้

2.1 ระบบต้นแบบ (Prototype)[1]

Prototype หรือ ตัวจำลองต้นแบบ จะเป็นตัวอย่างงานออกแบบ เพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้ว่าสามารถใช้งานจริงได้หรือไม่ หากเกิดข้อผิดพลาดหรือปัญหาในการใช้งาน สามารถแก้ไขหรือปรับปรุงผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ได้ทันที Prototype มีส่วนสำคัญในการช่วยสร้างความเข้าใจและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์การใช้งานของผู้ใช้ได้ดีขึ้น เมื่อออกแบบแล้ว Prototype จะช่วยตอบคำถามว่าผลิตภัณฑ์นั้นเมื่อถูกใช้งานกับผู้ใช้จริงๆ จะเป็นเช่นไร ตรงกับสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่ นอกจากนี้ Prototype ยังช่วยลดความเสี่ยงในเรื่องของค่าใช้จ่ายในการแก้ไขหรือปรับปรุงการใช้งานผลิตภัณฑ์ เนื่องจากเป็นเพียงแบบจำลอง ยังไม่ได้มีการพัฒนาให้เป็นผลิตภัณฑ์จริง หรือกล่าวได้ว่า Prototype เป็นตัวอย่างงาน ที่ยังอยู่ในขั้นตอนของการออกแบบ หากมีข้อผิดพลาด ก็สามารถแก้ไขได้ และสามารถพัฒนาให้ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ เข้าถึงผู้ใช้ได้ดีขึ้น

Prototype แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. Low-Fidelity Prototype คือ Prototype แบบง่าย ซึ่งอยู่ในรูปแบบของการอธิบายเป็นภาพร่าง ได้แก่ Sketch, Wireframes หรือ Paper prototypes

รูปที่ 2.1 ตัวอย่าง Low-Fidelity Prototype

[1] https://medium.com/upskill-ux/prototype-ตัวจำลองต้นแบบ-คืออะไร-d4b5f001b78c

2. High-Fidelity Prototype คือ Prototype ที่โต้ตอบ (Reaction) กับผู้ใช้ได้จริง โดยในการสร้าง Prototype ประเภทนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการสร้างผลิตภัณฑ์ในลักษณะของ Digital Product เป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ หรือโปรแกรมต่าง ๆ ได้แก่ Mockups, Interactive หรือ Coded

รูปที่ 2.2 ตัวอย่าง High-Fidelity Prototype

โดยระบบต้นแบบที่ผู้จัดทำพัฒนาจะเป็นแบบ High-Fidelity Prototype ที่ให้ผู้ใช้สามารถทดลองใช้งานได้เหมือนกับแอปพลิเคชันจริง

ขั้นตอนการสร้าง Prototype มี 4 ขั้นตอน[2] ดังนี้

1. **กำหนดความต้องการ** การมองหาความต้องการพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมาย ผู้ใช้ระบบ ซึ่งขั้นตอนนี้นักออกแบบระบบจะต้องใช้เวลาในการหาข้อมูลอย่างเต็มที่ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แม่นยำตรงตามความต้องการของผู้ใช้
2. **ออกแบบต้นแบบ** นักพัฒนาระบบสามารถเลือกใช้เครื่องมือที่ถนัด ในการออกแบบเพื่อให้การทำงานรวดเร็วมากขึ้น
3. **นำต้นแบบไปใช้งาน** การนำ Prototype ไปให้กลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ระบบทดลองใช้งานจริง เพื่อดูว่า Prototype สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างไรบ้าง โดยสามารถให้ผู้ทดสอบสามารถออกความคิดเห็นหลังจากใช้งานจริง เพื่อเก็บเป็นข้อมูลกลับมาปรับปรุงและพัฒนาระบบต่อไป

[2] https://criclabs.co/post/how-to-create-prototyping

4. **ปรับแต่ง Prototype** การนำความคิดเห็นของผู้ใช้งานจริงหลังจากทดสอบการใช้งานของระบบแล้ว นำมาปรับปรุงแก้ไขต้นแบบให้มีประสิทธิภาพ พร้อมใช้งานได้จริง ซึ่งขั้นตอนนี้อาจจะต้องเกิดการทำซ้ำ เพื่อให้ตรงต่อความพอใจของกลุ่มผู้ทดสอบใช้งาน

ตัวอย่างเครื่องมือสำหรับสร้าง Prototype

1. InVision
2. Adobe XD
3. Origami Studio
4. Sketch
5. Figma

2.2 โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application)[3]

Mobile Application ประกอบด้วยคำสองคำ คือคำว่า Mobile และ Application คำว่าแอปพลิเคชัน คือ ซอฟต์แวร์ที่อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ เพื่อช่วยในการทำงานของผู้ใช้ ส่วนคำว่า โมบาย เป็นอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพาหรือเรียกอีกอย่างนึงว่า สมาร์ทโฟน เมื่อรวมกันแล้วคำว่า Mobile Application คือการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ ในปัจจุบันการใช้งานสมาร์ทโฟนเป็นที่นิยมมาก คนส่วนใหญ่มีโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเป็นของตนเอง ทำให้การพัฒนาแอปพลิเคชันเพิ่มขึ้นมาก ระบบปฏิบัติการที่นิยมมาก ได้แก่ iOS และ Android

ประโยชน์ของ Mobile App สามารถแบ่งได้เป็น 2 ด้าน[4] ดังนี้

1. **ประโยชน์ด้านผู้ให้บริการ**
   - ลดค่าใช้จ่ายในการผลิตสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ที่เสียไปโดยไม่สามารถที่จะคาดเดาได้เลยว่าลูกค้าจะเข้าโฆษณา ประชาสัมพันธ์เหล่านั้นหรือไม่
   - เพิ่มภาพลักษณ์ให้กับร้านค้า หรือองค์กรให้ดูดี มีจุดเด่น และมีจุดขายที่ชัดเจน ส่งผลให้ธุรกิจมียอดขายที่เพิ่มขึ้น หรือมีผลตอบรับที่ดีขึ้น
   - มีการบริการลูกค้าสัมพันธ์ที่ดีขึ้น
   - ลดขั้นตอนการทำงานที่ยุ่งยาก และทำให้การติดต่องานต่างๆ สะดวกสบายยิ่งขึ้น
   - ทำให้ร้านค้าหรือองค์กรเป็นที่รู้จักในสังคมมากยิ่งขึ้น
2. **ประโยชน์ด้านผู้บริโภคหรือผู้ใช้งาน**
   - ประหยัดค่าใช้จ่ายในการเดินทางออกไปซื้อสินค้า และบริการต่างๆ ด้วยตนเอง
   - ลดปัญหาการจราจรที่ติดขัด และการค้นหาเส้นทาง เพื่อออกไปซื้อสินค้าที่ต้องการ

---

[3] https://www.mindphp.com/บทความ/66-mobile-app/5324-mobile-application.html

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

- มีตัวเลือกในการเปรียบเทียบ ราคา และคุณภาพสินค้า โดยที่ไม่ต้องออกไปสำรวจด้วยตัวเอง
- ลดขั้นตอน และประหยัดเวลาในการทำธุรกรรมทางการเงินต่างๆ

2.3 **ประเภทของที่พัก**[5]

เมื่อเดินทางไปท่องเที่ยวยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ นักท่องเที่ยวจะต้องหาที่พักสำหรับค้างแรม โดยประเภทของที่พักก็มีหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ พูลวิลล่า โฮสเทล โฮเทล เป็นต้น ซึ่งที่พักแต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน ดังนี้

1. โฮเทล (Hotel)

เป็นคำเรียกของประเภทที่พักให้บริการแบบหลายห้องโดยคิดค่าบริการต่อคืน ในห้องพักจะมีห้องน้ำในตัวและมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน พร้อมกับห้องรับประทานอาหารภายในโรงแรม

2. โฮสเทล (Hostel)

ที่พักแบบโฮเทลราคาถูก แต่ต่างที่โฮสเทลจะตัดสิ่งอำนวยความสะดวกออกไป เพื่อลดต้นทุน อย่างเช่น เตียงสองชั้น ไม่มีห้องน้ำในตัวแต่จะเปลี่ยนเป็นแบบรวมแทน

3. วิลล่า (Villa)

ที่พักในรูปแบบบ้านพักส่วนตัวที่ให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศความเป็นเจ้าของบ้าน โดยที่พักในรูปแบบนี้จะมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกที่ครบครัน ทั้งห้องครัว ห้องน้ำในตัว เครื่องปรับอากาศ เครื่องครัว เป็นต้น

4. พูลวิลล่า (Pool Villa)

เป็นบ้านพักที่มาพร้อมกับสระว่ายน้ำส่วนตัว โดยส่วนใหญ่บ้านพักในรูปแบบนี้จะมีอยู่มากในต่างจังหวัด เพื่อรองรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติและนักท่องเที่ยวที่ต้องการความเป็นส่วนตัวท่ามกลางบรรยากาศสบายๆ ธรรมชาติ

5. รีสอร์ท (Resort)

เป็นที่พักขนาดใหญ่มาพร้อมกับห้องน้ำ และสิ่งอำนวยความสะดวกในตัว ภายในรีสอร์ทจะมีบริการต่างๆ ให้ลูกค้าได้ใช้บริการ อย่างร้านอาหาร คาเฟ่ บาร์ สวน ปั่นจักรยาน ศูนย์ออกกำลังกาย เป็นต้น

---

[5] https://medium.com/@thepoolvilla/อะไรคือ-โฮสเทล-โฮเทล-พูลวิลล่า-ประเภทที่พักมีอะไรบ้าง-มาฟังกัน-94ef4afa9422

6. บังกะโล (Bangalow)

เป็นที่พักในลักษณะกระท่อมหลังไม่ใหญ่ อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ ภายในมีสิ่งอำนวยความสะดวกพอสมควร

7. ลอดจ์ (Lodge)

ที่พักลักษณะคล้าย Inn และ Motel แต่มีความหรูมากกว่า เป็นที่พักให้เช่าสำหรับพักค้างคืนระหว่างการเดินทาง มีการให้บริการอาหารและเครื่องดื่ม มีสระว่ายน้ำแต่มีการคิดค่าบริการ

8. อินน์ (Inn)

พักประเภทนี้เป็นที่พักขนาดเล็กไม่ใหญ่มาก มีห้องพัก 10 กว่าห้อง ประมาณ 2 ชั้น มีสิ่งอำนวจความสะดวกเท่าที่จำเป็น เรียบง่าย ราคาถูก

9. โฮมสเตย์ (Home Stay)

เป็นที่พักในลักษณะของบ้านอาศัยทั่วไป ที่เจ้าของบ้านนำมาดัดแปลงให้เป็นที่พักแรมค้างคืน และเป็นการพักแรมกับเจ้าของบ้าน ให้ความรู้สึกได้สัมผัสวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในพื้นที่นั้น ทำให้ผู้เข้าพักได้ซึบซับวิถีชีวิตและเรียนรู้จากเจ้าของบ้านนั้นเอง

10. เกสเฮาส์ (Guest House)

เป็นที่พักขนาดเล็กที่เจ้าของนำบ้านพักมาดัดแปลง เพื่อให้บริการเป็นที่พักแรมแก่นักท่องเที่ยวแพ็คกระเป๋า มีจำนวนห้องพักไม่มาก ราคาถูก มีสิ่งอำนวยความสะดวกเท่าที่จำเป็น และที่พักนี้ส่วนใหญ่จะอยู่ในตัวเมืองย่านชุมชน

11. อพาร์ทเมนต์ (Apartment)

ลักษณะที่พักจะเป็นตึกสูง 4–5 ชั้นขึ้นไป ห้องพักจะเป็นห้องชุดเหมือนกันหมด มีบริการให้เช่าทั้งรายวัน รายสัปดาห์ หรือรายเดือน

12. โมเทล (Motel)

เป็นที่พักพร้อมที่จอดรถเฉพาะห้องพักแต่ละห้อง โดยคำว่า Motel มาจากคำว่า Motor + Hotel = Motel แต่ที่พักประเภทนี้จะไม่ค่อยพบเห็นในประเทศไทยมากนัก เพราะที่พักประเภทนี้มักจะตั้งอยู่ในเส้นทางการเดินทางระหว่างเมือง

2.4 **โปรแกรม Figma**

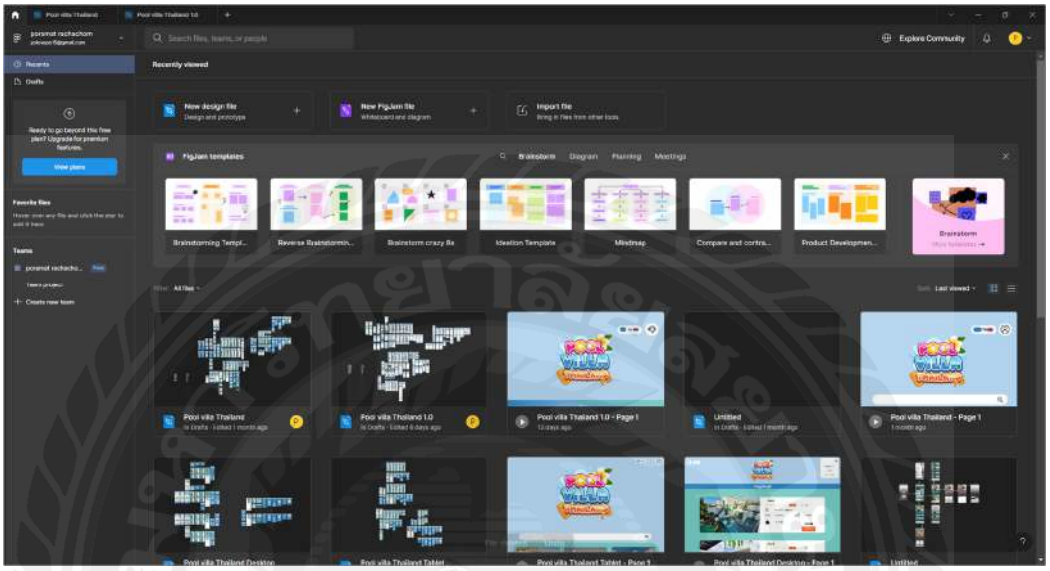
Figma เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับออกแบบ UX/UI (User Experience and User Interface) ซึ่งสามารถออกแบบได้หลากหลาย ทั้งเป็นเว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชัน และมีเครื่องมือไว้ให้ใช้หลากหลาย

ข้อดีของโปรแกรม Figma

1. สะดวกใช้งานง่าย ใช้ได้ทั้งในเว็บ หรือ โปรแกรม
2. สามารถรันหน้าต่าง เพื่อแสดงหน้า UI ได้ทันที

3. หน้าต่าง Prototype สามารถกด และ ทดลองใช้งานแอปพลิเคชั่นได้ทันที

ในการจัดทำโครงงานสหกิจศึกษา ผู้จัดทำได้นำเครื่องมือ Figma มาใช้ในการออกแบบ UX/UI ที่ได้ออกแบบไว้



รูปที่ 2.3 ตัวอย่างหน้าโปรแกรม Figma

บทที่ 3
รายละเอียดการปฏิบัติงาน

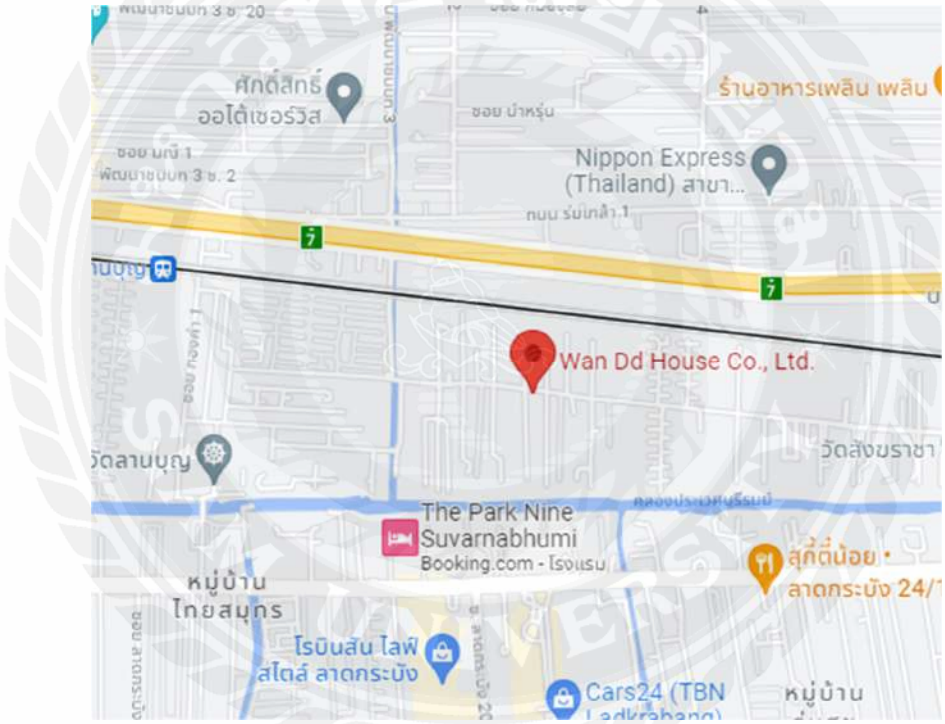
3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด

ที่ตั้ง : 270 ซ. ประชาทร แขวงลาดกระบัง เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 10520

เบอร์โทรศัพท์ : 0638856739

อีเมล์ : hrpptmarketing@gmail.com



รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด

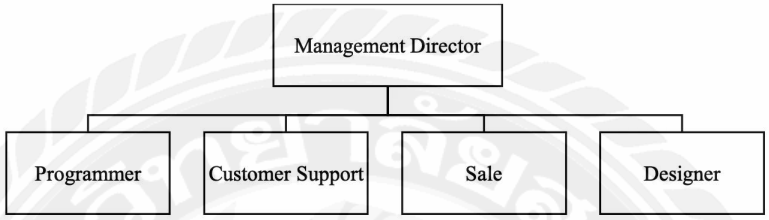
3.2 ลักษณะการประกอบการ ผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด ดำเนินธุรกิจด้านที่ปรึกษาและวางแผนการตลาดออนไลน์แบบครบวงจร รวมถึงผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ทุกรูปแบบเพื่อใช้ในการสื่อสารการตลาดทั้งบนแพลตฟอร์มออนไลน์และออฟไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน

บริหารและดำเนินงานโดยทีมงานคนรุ่นใหม่ที่มีความรู้ ความสามารถ ในการนำเทคโนโลยีเข้ามาอำนวยความสะดวกในการทำงาน เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน

เนื่องด้วยขณะนี้การให้บริการด้านการตลาดออนไลน์กำลังเป็นที่นิยม และเป็นที่ต้องการของผู้ประกอบการ ทางบริษัทจึงมีลูกค้าที่ให้ความไว้วางใจใช้บริการมากมาย ตั้งแต่ธุรกิจระดับ SME ไปจนถึงบริษัทมหาชน

3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร



รูปที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์กรของบริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด

3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ผู้จัดทำในฐานะนักศึกษาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาได้รับมอบหมาย คือ UX/UI Designer โดยทางพนักงานที่ปรึกษาได้มอบหมายให้พัฒนาระบบต้นแบบของแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ ที่ทำงานบนอุปกรณ์โมบาย ได้แก่ โทรศัพท์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น

3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ-นามสกุล : คุณอัมพวัน พลขาน
ตำแหน่ง : นักการตลาด
อีเมล์ : hrpptmarketing@gmail.com

3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ได้เข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2566 ถึงวันที่ 16 พฤษภาคม พ.ศ. 2566

บทที่ 4
ผลการปฏิบัติงานตามโครงงาน

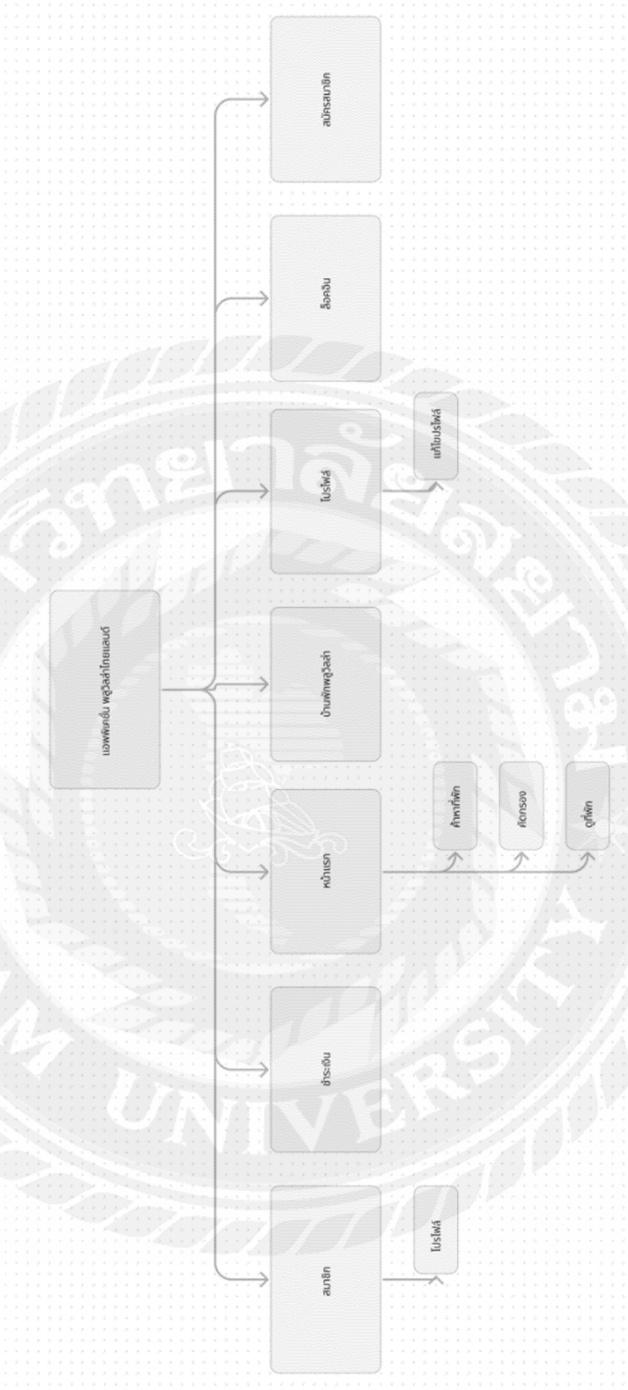
4..1 รายละเอียดของโครงงาน

ระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ ถูกพัฒนาเพื่อรวบรวมความต้องการของผู้ใช้ และเพื่อเป็นการทดลองพัฒนาระบบทดลองก่อนพัฒนาเป็นระบบจริง โดยแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์จะพัฒนาเป็นโมบายแอปพลิเคชันที่ทำงานได้ทั้งบนแพลทฟอร์ม iOS และ Android โดยระบบต้นแบบจะทำงานบนแพลทฟอร์ม Android เท่านั้น และพัฒนาระบบต้นแบบด้วยโปรแกรม Figma โดยยึดหลักการออกแบบของ UX/UI เน้นให้ผู้ใช้ใช้งานง่าย สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ระบบต้นแบบที่ผู้จัดทำพัฒนานี้จะเป็นแบบ High-Fidelity Prototype ที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทดลองใช้งานได้เสมือนใช้แอปพลิเคชันจริง โดยระบบต้นแบบประกอบด้วยหน้าจอ ดังต่อไปนี้

1. หน้าจอสมัครสมาชิก
2. หน้าจอเข้าสู่ระบบ
3. หน้าจอแก้ไขโปรไฟล์ส่วนตัว
4. หน้าจอรีวิวบ้านพักพูลวิลล่า
5. หน้าจอโพสต์ความคิดเห็น
6. หน้าจอประวัติการโพสต์
7. หน้าจอแสดงความคิดเห็นในโพสต์อื่นๆ
8. หน้าจอค้นหาบ้านพักพูลวิลล่า
9. หน้าจอแสดงข้อมูลบ้านพักพูลวิลล่า
10. หน้าจอการจองบ้านพักพูลวิลล่า
11. หน้าจอการชำระผ่านแอปพลิเคชันโดยเป็นการสแกนจ่ายและอัปโหลด สลิป

การออกแบบหลังจากรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ระบบแล้ว จะออกแบบตั้งแต่ธีมสี รูปแบบตัวอักษร รูปแบบของออบเจ็กต์ต่างๆ ที่อยู่บนหน้าจอ คอนเทนท์ที่จะนำเสนอในแต่ละหน้าจอ และมีการทดสอบการทำงานตลอดการพัฒนา เพื่อให้ได้ต้นแบบที่ดีที่สุด และง่ายต่อการนำไปพัฒนาต่อในส่วนของระบบด้านหลัง (Backend System)

4.2 โครงสร้างของแอปพลิเคชัน (Application Structure Map)



รูปที่ 4.1 โครงสร้างของแอปพลิเคชันพลูวิลล่าไทยแลนด์

4.3 ลักษณะการทำงานของระบบต้นแบบ

รูปที่ 4.2 หน้าจอเข้าสู่ระบบ

จากรูปที่ 4.2 แสดงหน้า Login เข้าสู่ระบบ โดยผู้ใช้ต้องกรอกข้อมูล เบอร์โทรศัพท์หรือ อีเมล์ และ รหัสผ่านให้ถูกต้องก่อนทำการเข้าสู่ระบบ แต่ถ้าเป็นผู้ใช้รายใหม่จะต้องทำการสมัครสมาชิกเสียก่อน

รูปที่ 4.3 หน้าจอสมัครสมาชิก

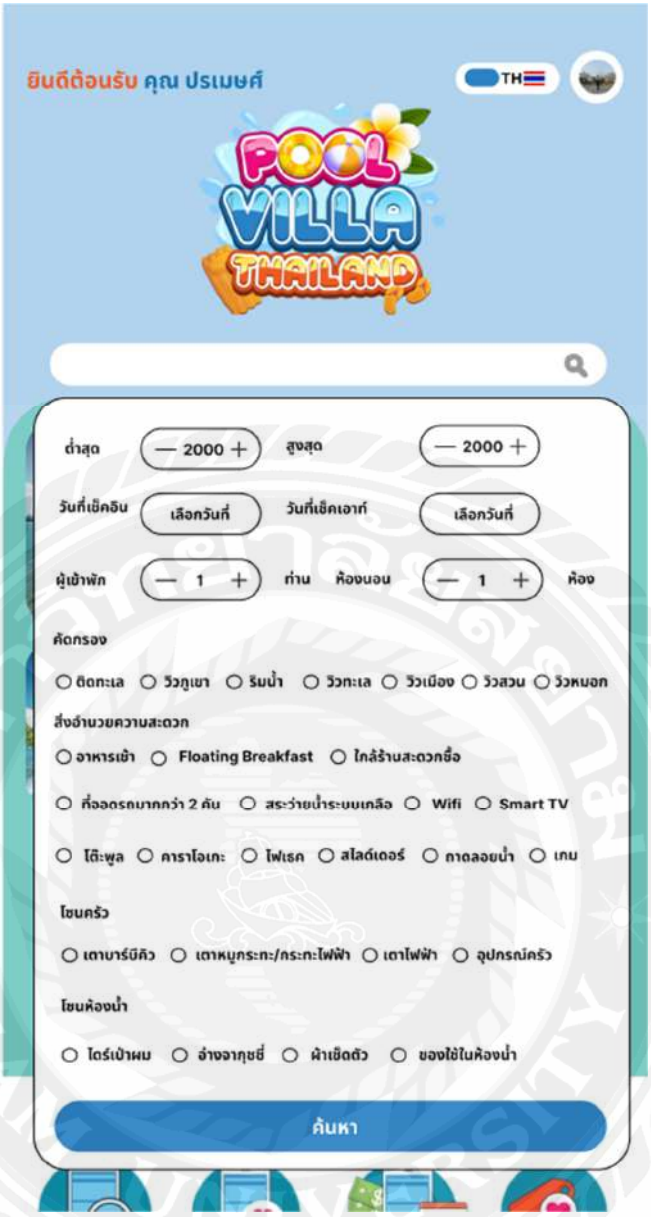
จากรูปที่ 4.3 แสดงหน้าสมัครสมาชิก โดยผู้ใช้จะต้องกรอกข้อมูล ตามที่ระบุ ชื่อที่ต้องการแสดง ยูสเซอร์เนม ชื่อ นามสกุล อีเมล์ รหัสผ่าน และยืนยันรหัสผ่าน ให้ครบถ้วนถูกต้อง เพื่อสมัครสมาชิก เมื่อสมัครสมาชิกได้สำเร็จ ระบบจะย้อนกลับไปยังหน้าเข้าสู่ระบบอีกครั้ง

รูปที่ 4.4 หน้าจอหลักของแอปพลิเคชันพลูวิลล่าไทยแลนด์

จากรูปที่ 4.4 แสดงหน้าหลักของแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ หลังจากที่ทำการเข้าสู่ระบบได้แล้ว โดยจะสามารถดูข้อมูล บ้าน และ รีวิวต่างๆ ได้ในหน้านี้

รูปที่ 4.5 หน้าจอหลักสำหรับการดูข้อมูลที่พัก

จากรูปที่ 4.5 ผู้ใช้สามารถคลิกเพื่อเข้าไปดูที่พัก หรือ รายละเอียดของบ้านพักได้



รูปที่ 4.6 แสดงส่วนของการค้นหา

จากรูปที่ 4.6 โดยผู้ใช้สามารถค้นหาบ้านพักและเลือกตัวคัดกรองในการค้นหาได้

รูปที่ 4.7 หน้าจอแสดงข้อมูลบ้านพัก

จากรูปที่ 4.7 หน้าแสดงข้อมูลของบ้านพัก โดยสามารดู รีวิวของบ้านพัก และ ราคา รวมถึงรายละเอียดต่างๆได้

รูปที่ 4.8 หน้าจอแสดงโปรไฟล์ของสมาชิก

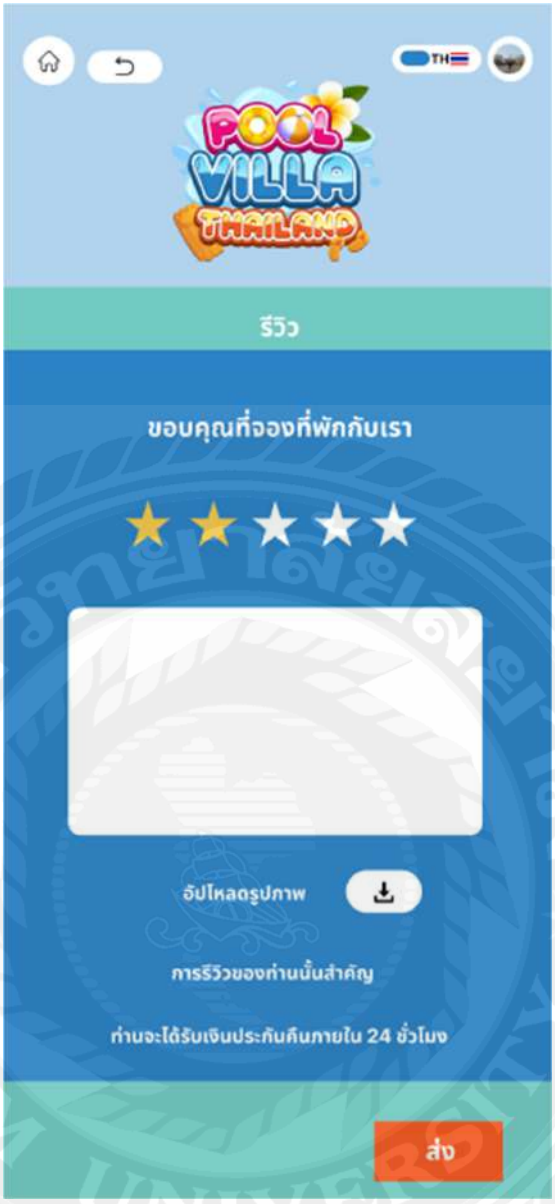
จารูปที่ 4.8 เมื่อผู้ใช้คลิกเข้ามาจากหน้าสมาชิก จะแสดงหน้าโปรไฟล์ของผู้ใช้ที่กำลังใช้งานอยู่ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถดูข้อมูลและแก้ข้อมูลโปรไฟล์ของตนเองได้

รูปที่ 4.9 หน้าจอการชำระเงิน

จากรูปที่ 4.9 หน้าการชำระเงิน ผู้ใช้สามารถสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อชำระเงิน ในการจองบ้านพักได้

รูปที่ 4.10 หน้าจออัปโหลดสลิปการชำระเงิน

จากรูปที่ 4.10 หน้าอัปโหลดสลิปเพื่อยืนยันการชำระเงินค่าบ้านพัก โดยผู้ใช้เข้าถึงหน้าจอนี้ได้จากการคลิกปุ่มยืนยันในหน้าจอดังรูปที่ 4.9 หลังจากทำการสแกนจ่ายเงินเรียบร้อยแล้ว



รูปที่ 4.11 หน้าจอรีวิวบ้านพัก

จากรูปที่ 4.11 หน้ารีวิวบ้านพักหลังจากผู้ใช้เข้าพักและใช้บริการเรียบร้อยแล้ว โดยผู้ใช้สามารถให้ดาว และอัปโหลดรูปได้

รูปที่ 4.12 หน้าจอติดต่อสอบถาม

จากรูปที่ 4.12 หน้าติดต่อสอบถามโดยผู้ใช้สามารติดต่อสอบถามกับพนักงานหรือเจ้าหหน้าที่ผ่านแอปพลิเคชันได้

บทที่ 5
สรุปผลและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลของโครงงาน

การพัฒนาระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพูลวิลล่าไทยแลนด์ ให้กับบริษัท วันดีดีเฮ้าส์ จำกัด นั้นผู้จัดทำได้ทำการออกแบบและได้เพิ่มฟังก์ชันการทำงานตามรายระเอียดและฟังก์ชันการทำงานที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งประกอบด้วยการจัดการสมาชิก การบริหารจัดการการจองบ้านพัก การชำระเงิน การแสดงข้อมูลบ้านพักและการรีวิว เมื่อผู้ใช้ทำการสมัครสมาชิกและได้ทำการเข้าสู่ระบบแล้ว สามารถดูข้อมูลบ้านพักต่างๆได้ และทำการรีวิวบ้านพักได้ สามารถจัดการข้อมูลโปรไฟล์ของตนได้ ผู้จัดทำได้ให้สมาชิกภายในบริษัทฯทดลองใช้งานระบบตลอดระยะการทำงาน เพื่อหาข้อผิดพลาด หรือจุดที่ต้องปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม ผลจากการทดสอบระบบต้นแบบแอปพลิเคชันพลูวิลล่าไทยแลนด์สามารถทำงานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ และความต้องการของบริษัทฯ

5.1.1 ข้อจำกัดของโครงงาน

5.1.1.1 ระบบที่พัฒนาเป็นเพียงต้นแบบ (Prototype) ยังไม่สามารถนำไปใช้งานได้จริง

5.1.1.2 ฟังก์ชันการทำงานยังไม่ครอบคลุมการแสดงที่ตั้งและนำทางไปยังบ้านพักที่จองไว้ได้

5.1.1.3 ฟังก์ชันการชำระเงินรองรับรูปแบบการชำระเงินเพียงช่องทางเดียว

5.1.2 ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้แอปพลิเคชันมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในอนาคตควรเพิ่มฟังก์ชันการทำงานที่รองรับการใช้งานของผู้ใช้ ได้แก่

5.1.2.1 การแจ้งเตือนต่างๆ และการติดตามบ้านที่เราสนใจได้ โดยให้ผู้ใช้สามารถกดติดตามเพื่อรั.1การแจ้งเตือนได้

5.1.2.2 เพิ่มหน้าจอแสดงที่ตั้งของบ้านพัก และเมื่อนำไปพัฒนาจริงฟังก์ชันนี้ควรแนะนำเส้นทางการเดินทางได้

5.1.2.3 ในฟังก์ชันการชำระเงิน เพิ่มช่องทางการชำระเงิน

5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

ได้ความรู้จากการทำงานในสถานที่ทำงานจริง ทั้งในด้านการตลาด ด้านการออกแบบ ด้านการสื่อสาร และความรู้ทางด้านการออกแบบ เพิ่มทักษะและประสบการณ์ในการทำงานขององค์กร ที่ต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความอดทนต่อการทำงาน รู้จักแก้ไขปัญหาด้วตนยเอง และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมกับผู้อื่นในที่ทำงานได้ สามารถออกแบบและทำงานให้ตรงต่อความต้องการของผู้ใช้ได้

5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

เนื่องจากบริษัทมีพนักงานจำกัดแต่ปริมาณงานค่อนข้างมาก อาจจะมีเวลาในการให้คำแนะนำจำกัด ผู้จัดทำจึงต้องทำการศึกษาการทำงานด้วยตนเอง ซึ่งทำให้คณะผู้จัดทำมีความพยายามในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

5.2.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับนักศึกษารุ่นต่อไปที่จะไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาทางด้านการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (UX/UI Design) ควรมีการเตรียมตนเองให้มีความพร้อมทางด้านหลักการออกแบบ มีความคิดที่สร้างสรรค์ มีไหวพริบ ทำความเข้าใจงานให้เร็วและต้องตามยุคสมัยตลอดเวลา เพราะการออกแบบเปลี่ยนแปลงได้ทุกเมื่อ

บรรณานุกรม

คลิกแล็ป. (2566). *ชวนมารู้จักขั้นตอนของวิธีการสร้างต้นแบบมีกี่ขั้นตอน? ประโยชน์การทำ Prototyping คืออย่างไร?*. เข้าถึงได้จาก https://criclabs.co/post/how-to-create-prototyping

มายด์พีเอชพี. (2565). *Mobile Application (โมบาย แอปพลิเคชัน) คืออะไร*. เข้าถึงได้จาก https://www.mindphp.com/บทความ/66-mobile-app/5324-mobile-application.html

มีเดียม. (2564, 28 สิงหาคม). Prototype (ตัวจำลองต้นแบบ) คืออะไร? [เว็บบล็อก]. เข้าถึงได้จาก https://medium.com/upskill-ux/prototype-ตัวจำลองต้นแบบ-คืออะไร-d4b5f001b78c

มีเดียม. (2562, 25 เมษายน). อะไรคือ โฮสเทล โฮเทล พูลวิลล่า ? ประเภทที่พักมีอะไรบ้าง มาฟังกัน [เว็บบล็อก]. เข้าถึงได้จาก https://medium.com/@thepoolvilla/อะไรคือ-โฮสเทล-โฮเทล-พูลวิลล่า-ประเภทที่พักมีอะไรบ้าง-มาฟังกัน-94ef4afa9422

อัลติเมทดิจิตอลเซอร์วิส. (25**63**, **27 เมษายน**). Mobile Application คืออะไร [เว็บบล็อก]. เข้าถึงได้จาก https://www.uds.co.th/article/2020/04/27/mobile-application/