



## รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท  
UX/UI Design for Work Allocation Apps in the Company  
บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวส์ จำกัด  
Versatile Haus Company Limited

โดย

นาย ปาณชัย จอนโคกรวด 6404800012

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 128-491 สหกิจศึกษาสำหรับนักวิทยาการ  
คอมพิวเตอร์ 1

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2566



## รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท  
UX/UI Design for Work Allocation Apps in the Company  
บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวส์ จำกัด  
Versatile Haus Company Limited

โดย

นาย ปาณชัย จอนโคกกรวด 6404800012

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 128-491 สหกิจศึกษาสำหรับนักวิทยาการ  
คอมพิวเตอร์ 1

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2566

หัวข้อโครงการ การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท

UX/UI Design for Work Allocation Apps in the Company

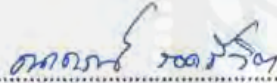
รายชื่อผู้จัดทำ นาย ปานชัย จอนโคกกรวด 6404800012

หลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

อาจารย์นิเทศ อาจารย์ ธนาภรณ์ รอดชีวิต


อนุมัติให้โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2566

คณะกรรมการสอบโครงการ

  
.....อาจารย์นิเทศ  
( อาจารย์ ธนาภรณ์ รอดชีวิต )

  
.....ผู้นิเทศ  
( นาย รัตภูมิ วัชรานุรักษ์ )

  
.....กรรมการกลาง  
( อาจารย์ เอก บำรุงศรี )

  
.....ผู้ช่วยอธิการบดีและผู้อำนวยการสำนักสหกิจศึกษา  
( ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มารุจ ลิ้มปะวัฒน์ )

## จดหมายนำส่งรายงาน

วันที่ 30 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2567

เรื่อง ขอส่งรายงานการปฏิบัติสหกิจศึกษา  
เรียน อาจารย์นิเทศ หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์  
อาจารย์ ธนาภรณ์ รอดชีวิต

ตามที่ นาย ปาณชัย จอนโคกกรวด ผู้จัดทำ นักศึกษาหลักสูตร วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา  
วิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ไปปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิง  
บูรณาการกับการทำงาน ระหว่างวันที่ 20 พฤษภาคม 2567 ถึง 30 สิงหาคม 2567 ในตำแหน่ง UX/UI  
Design ณ บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวล์ จำกัด และได้รับมอบหมายจากผู้นิเทศ (พนักงานที่ปรึกษา) ให้  
ศึกษาและออกแบบ UX/UI แอปจัดสรรงานลูกค้าในบริษัท

บัดนี้การปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงานได้สิ้นสุดแล้ว นาย ปาณ  
ชัย จอนโคกกรวด ผู้จัดทำ จึงขอส่งรายงานดังกล่าวมาพร้อมกันนี้จำนวน 1 เล่ม เพื่อขอรับคำปรึกษา  
ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

ลงชื่อ .....ปาณชัย.....จอนโคกกรวด.....

( นาย ปาณชัย จอนโคกกรวด )

ผู้จัดทำ

## กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgement)

การที่ ผู้จัดทำ ได้มาปฏิบัติสหกิจศึกษา ในตำแหน่ง UX/UI Design ณ บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวส์ จำกัด ตั้งแต่ วันที่ 20 พฤษภาคม 2567 ถึง 30 สิงหาคม 2567 ได้สำเร็จลุล่วงตามวัตถุประสงค์ ด้วยดี ส่งผลให้ ผู้จัดทำ ได้รับความรู้ ประสบการณ์การทำงานต่าง ๆ และความเข้าใจในชีวิตการทำงานจริง ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนและสามารถนำความรู้ประสบการณ์ที่ได้ไปใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวส์ จำกัด ที่ให้โอกาส ผู้จัดทำ เข้ามาปฏิบัติสหกิจศึกษา กรุณาเสียสละเวลาอบรม สอนงาน และช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการปฏิบัติสหกิจศึกษาในครั้งนี้ จึงขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ จากการสนับสนุนหลายฝ่าย ดังนี้

1. นาย รัตภูมิ วัชรานุรักษ์ (Co-Founder/ art director)
2. อาจารย์ ธนาภรณ์ รอดชีวิต (อาจารย์นิเทศ)

และบุคคลที่ไม่ได้กล่าวนามทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำในการจัดทำรายงานสหกิจศึกษาฉบับนี้จนเสร็จสมบูรณ์

ผู้จัดทำ หวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อ บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวส์ จำกัด และผู้สนใจปฏิบัติสหกิจศึกษาของบริษัทเพื่อเป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและพัฒนาโครงการต่อไป รวมทั้งในการค้นคว้าของผู้สนใจทั่วไปด้วย หากรายงานฉบับนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำ ก็ขออภัยมา ณ ที่นี้

ปานชัย จอนโคกกรวด

ผู้จัดทำ

30 / สิงหาคม / 2567

ชื่อโครงการ :	การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงาน ภายในบริษัท		
หน่วยกิต :	5 หน่วยกิต		
ผู้จัดทำ :	นาย ปาณชัย	จอนโคกกรวด	6404800012
อาจารย์ที่ปรึกษา :	อาจารย์ ธนาภรณ์	รอดชีวิต	
ระดับการศึกษา :	ปริญญาตรี		
หลักสูตร :	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์		
คณะ :	วิทยาศาสตร์		
ภาคการศึกษา/ปีการศึกษา :	3/ 2566		

### บทคัดย่อ

บริษัท เวอร์ซาไทยฮาวส์ จำกัด คือผู้ให้บริการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ พร้อมดูแลทุกงานดิจิทัลอย่างครบวงจร โดยทางบริษัทได้รับงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ด้วย Wordpress จากลูกค้าหลายรายทำให้ในบางครั้งเกิดความสับสนในการทำงาน เช่น งานที่ได้รับมานั้นมีงานไหนที่เรียบร้อยกำลังพัฒนา หรือเสร็จสิ้นแล้ว จากที่กล่าวมาทางผู้จัดทำจึงได้เสนอที่จะออกแบบดีไซน์ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท โดยใช้โปรแกรม figma ในการออกแบบ ซึ่งโปรแกรม figma สามารถพัฒนาเป็นรูปแบบของ prototype ที่ช่วยให้สามารถเห็นการจำลองการทำงานฟังก์ชันต่างๆ ภายในแอปพลิเคชันที่ออกแบบได้ โดยจากการออกแบบดีไซน์ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท จะจำลองให้เห็นฟังก์ชันการทำงานในการมอบหมายงานจากลูกค้าให้กับพนักงานภายในบริษัท กำหนดผู้ที่จะมอบหมายงานได้ สามารถคอมเมนต์ และบอกสถานะของงานได้ รวมถึงสามารถดูประวัติงานที่เสร็จแล้วของลูกค้าได้ จากการออกแบบ UX/UI สามารถช่วยให้เป็นต้นแบบในการพัฒนาระบบ ทำให้ทีมพัฒนาและผู้ใช้สามารถทดลองคลิกและใช้งานแอปพลิเคชันก่อนการพัฒนาจริง ทำให้ทราบถึงสิ่งที่ต้องปรับปรุงหรือแก้ไขจุดบกพร่องก่อนการพัฒนาแอปพลิเคชันใช้จริงในอนาคต

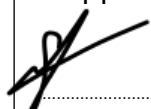
**คำสำคัญ :** ออกแบบ UX/UI, เวิร์ดเพรส, บริษัท เวอร์ซาไทยฮาวส์ จำกัด

**Project Title :** UX/UI Design for Work Allocation Apps in the Company  
**Credits :** 5 Units  
**By :** Mr. Panachai Jonkhokkrud 6404800012  
**Advisor :** Miss Thanaporn Rodcheewit  
**Degree :** Bachelor of Science  
**Major :** Computer Science  
**Faculty :** Science  
**Semester / Academic year :** 3 / 2023

### Abstract

Versatile Haus Co., Ltd. is a provider of comprehensive website design and development services, offering complete digital solutions. The company often receives website design and development projects using WordPress from multiple clients, occasionally leading to confusion in the workflow. such as tracking which projects are completed, in progress, or pending. In response to this challenge, the author proposed designing the UX/UI for an internal project management application using Figma. Figma allows the development of prototypes that simulate various functionalities within the designed application. The UX/UI design of the internal project management application includes features such as assigning tasks from clients to the company's employees, designating task assignees, allowing comments, updating the task status, and viewing the history of completed projects for each client. This UX/UI design serves as a prototype for system development, enabling both the development team and users to test and interact with the application before actual development. This process helps identify areas for improvement or issues to be addressed before the application is fully developed and implemented in the future.

**Keywords:** Versatile Haus Ltd., WordPress, design

<p><i>Thanaporn Rodcheewit</i> ..... (Co-op Advisor.)</p>	<p>Approved by  .....</p>
---	--

## สารบัญ

	หน้า
จดหมายนำส่งรายงาน	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (Abstract)	ง
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	2
1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน.....	3
1.6 ระยะเวลาในการดำเนินงาน.....	4
1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้.....	4
<b>บทที่ 2 การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง</b>	
2.1 การใช้งานสีในงานออกแบบ UX/UI เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดี.....	6
2.2 โปรแกรม Figma.....	9
2.3 เว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome.....	12
<b>บทที่ 3 รายละเอียดการปฏิบัติงาน</b>	
3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ.....	13
3.2 ลักษณะการประกอบการ ผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร.....	14
3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร.....	14
3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย.....	14
3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา.....	15
3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน.....	15
<b>บทที่ 4 ผลการปฏิบัติงานโครงการ</b>	
4.1 รายละเอียดของโครงการ.....	16



## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.2 โครงสร้างของเว็บไซต์ (Site Map).....	17
4.3 การทำงานของระบบ.....	18
4.4 การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท.....	19
<b>บทที่ 5 สรุปผลและข้อเสนอแนะ</b>	
5.1 สรุปผลโครงการ.....	26
5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจ.....	27
<b>บรรณานุกรม.....</b>	28
<b>ภาคผนวก.....</b>	29
ภาคผนวก ก.รูปภาพขณะปฏิบัติงานสหกิจ.....	30
<b>ประวัติผู้จัดทำ.....</b>	32
<b>แบบสรุปโครงการงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE)</b>	

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินโครงการ.....	4
ตารางที่ 4.1 แสดงรายละเอียดของโครงสร้าง Design แอปจัดสรรงานลูกค้า.....	17



## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 ตัวอย่างประเภทสี.....	5
รูปที่ 2.2 ตัวอย่างการใช้สีสร้างความแตกต่าง.....	6
รูปที่ 2.3 ตัวอย่างการใช้สีสร้างความสนใจ.....	7
รูปที่ 2.4 ตัวอย่างการใช้คอนทราสต์สี.....	7
รูปที่ 2.5 ตัวอย่างการใช้สีที่มีความชัดเจน.....	8
รูปที่ 2.6 ตัวอย่างหน้าจอที่ออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท....	9
รูปที่ 2.7 สัญลักษณ์โปรแกรม Figma.....	9
รูปที่ 2.8 สัญลักษณ์โปรแกรม Google Chrome.....	12
รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท เวอร์ซาไทล์ฮาวส์ จำกัด.....	13
รูปที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์กรของ บริษัท เวอร์ซาไทล์ฮาวส์ จำกัด.....	14
รูปที่ 3.3 ตัวอย่าง Design ในไฟล์ Adobe Illustrator.....	14
รูปที่ 3.4 ตัวอย่าง Design ที่สร้างใหม่โดยใช้โปรแกรม Figma.....	15
รูปที่ 4.2 โครงสร้างการ Design แอปจัดสรรงานลูกค้า.....	17
รูปที่ 4.1 Wireframe ของแอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท.....	19
รูปที่ 4.2 หน้าหลักของแอปพลิเคชัน.....	20
รูปที่ 4.3 หน้ารายละเอียดงาน.....	21
รูปที่ 4.4 หน้ารายแก้ไขละเอียดงาน.....	22
รูปที่ 4.5 หน้าเพิ่มงานใหม่.....	23
รูปที่ 4.6 หน้าประวัติงาน.....	24
รูปที่ 4.7 หน้าแจ้งเตือน.....	25
รูปที่ ก.1 นำ Design มาทำในรูปแบบ Figma.....	30
รูปที่ ก.2 แก้ไข Figma ตามที่พนักงานที่ปรึกษาแจ้ง.....	31

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

บริษัท เวอร์ชาไทลธ์วอร์ส จำกัด เป็นผู้ให้บริการด้านการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ รวมถึงดูแลทุกงานดิจิทัลอย่างครบวงจร บริษัทมีประสบการณ์ในการรับงานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ด้วย WordPress จากลูกค้าจำนวนมาก ส่งผลให้บางครั้งอาจเกิดความสับสนว่างานใดบ้างที่เสร็จสมบูรณ์ การบริหารจัดการงานภายในองค์กรมีความซับซ้อนมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัลที่การทำงานต้องการความรวดเร็วและประสิทธิภาพสูง เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าและการเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการใช้แอปพลิเคชันในการบริหารจัดการงานจึงเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตามการใช้แอปพลิเคชันในการบริหารจัดการงานไม่ได้ขึ้นอยู่กับฟังก์ชันการทำงานเพียงอย่างเดียว แต่ยังต้องพิจารณาถึงการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (UX) และการออกแบบหน้าจอผู้ใช้ (UI) เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถทำงานได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ โดยการออกแบบ UX/UI ที่ดีจะช่วยลดความซับซ้อนของการใช้งาน ลดเวลาในการเรียนรู้การใช้งานแอปพลิเคชัน และส่งเสริมประสิทธิภาพการทำงานของพนักงานในองค์กร หากแอปพลิเคชันมีการออกแบบ UX/UI ที่ไม่เหมาะสม อาจส่งผลให้เกิดความล่าช้าในกระบวนการทำงานและเกิดความสับสนในการใช้งาน ซึ่งจะเป็นอุปสรรคต่อการบริหารจัดการงานภายในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้จัดทำจึงเสนอการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อช่วยในการจัดการงานของลูกค้า โดยใช้โปรแกรม Figma ในการออกแบบ เนื่องจาก Figma มีความสามารถในการสร้าง Prototype ซึ่งช่วยให้สามารถจำลองการทำงานของแอปพลิเคชันได้อย่างชัดเจน เช่น การเชื่อมต่อระหว่างหน้าในแอปที่สามารถเห็นการทำงานเมื่อคลิกปุ่มต่างๆ เพื่อทดลองใช้แอปพลิเคชันว่ามีสามารถในการตอบสนองต่อการใช้งานได้จริงและส่งเสริมให้กระบวนการทำงานภายในองค์กรเป็นไปอย่างราบรื่นหรือไม่

### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท

### 1.3 ขอบเขตของโครงการงาน

1.3.1 การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ User Interface ด้วยโปรแกรม Figma ประกอบด้วยหน้า ฟังก์ชันการทำงาน ดังนี้

- 1.3.1.1 การมอบหมายงานให้พนักงาน
- 1.3.1.2 การเพิ่มงานให้กับพนักงาน
- 1.3.1.3 การอัปเดตสถานะงาน
- 1.3.1.4 การดูประวัติของงานที่เสร็จแล้ว
- 1.3.1.5 การคอมเมนต์ในแต่ละงาน
- 1.3.1.6 การแจ้งเตือนเมื่อมีงานใหม่

### 1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 1.4.1 ช่วยเป็นต้นแบบในการพัฒนาระบบบริหารจัดการงานภายในบริษัท
- 1.4.2 สามารถช่วยในการปรับแก้ดีไซน์อย่างรวดเร็วเมื่อมีข้อเสนอแนะจากทีม หรือความต้องการเพิ่มเติม สามารถปรับแก้ไขงานใน Figma ได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องเริ่มต้นใหม่ทั้งหมด
- 1.4.3 ทำให้ทีมพัฒนาและผู้ใช้สามารถทดลองคลิกและใช้งานแอปฯ ก่อนการพัฒนา ทำให้รู้ว่าต้องปรับปรุงหรือแก้ไขจุดใด

### 1.5 ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

ในการดำเนินงานจัดทำโครงการสหกิจศึกษา ออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท มีลำดับขั้นตอนการจัดทำ ดังนี้

#### 1.5.1 รวบรวมความต้องการและศึกษาข้อมูล

(Requirement Gathering and Detailed Study)

ผู้จัดทำได้ดำเนินการสอบถามและหารือกับพนักงานที่ปรึกษาเกี่ยวกับความเป็นไปได้ในการพัฒนาระบบบริหารจัดการงานที่ช่วยในการจัดสรรงานของลูกค้าเพื่อลดความสับสนเกี่ยวกับงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว หรือกำลังดำเนินการ จากนั้นจึงทำการศึกษาแนวทางในการออกแบบ UX/UI ของแอปพลิเคชันให้มีความง่ายต่อการใช้งานและเข้าใจได้ง่าย โดยคำนึงถึงประสบการณ์ผู้ใช้เป็นหลัก

### 1.5.2 วิเคราะห์ระบบ (System Analysis)

ในขั้นตอนนี้ หลังจากรวบรวมความต้องการ ขอบเขต และข้อมูลต่างๆ ผู้จัดทำได้ทำการวิเคราะห์ระบบเพื่อระบุฟังก์ชันการทำงานและโครงสร้างระบบที่เหมาะสมและได้สร้าง sitemap จากนั้นได้นำผลการวิเคราะห์ไปหารือกับพนักงานที่ปรึกษา เพื่อระบุขอบพร้อมและข้อเสนอแนะสำหรับการออกแบบระบบ

### 1.5.3 ออกแบบระบบ ( System Design )

หลังจากพูดคุยและรับข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิเคราะห์ระบบจากพนักงานที่ปรึกษา ผู้จัดทำได้เริ่มออกแบบ Wireframe เพื่อให้เห็นรูปร่างหน้าตาของแอปพลิเคชันเบื้องต้น จากนั้นจึงนำเสนอให้พนักงานที่ปรึกษาได้ตรวจสอบและให้ความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับการปรับแต่งรูปลักษณ์และการใช้งานของแอป

### 1.5.4 จัดทำหรือพัฒนาระบบ ( System Development )

เมื่อผ่านขั้นตอนการออกแบบ Wireframe และได้รับข้อเสนอแนะจากพนักงานที่ปรึกษาแล้ว ผู้จัดทำได้เริ่มดำเนินการออกแบบระบบแอปพลิเคชัน โดยนำ Design ที่ได้รับการปรับแต่งไปเสนอต่อพนักงานที่ปรึกษาเพื่อทำการตรวจสอบอีกครั้ง จากนั้นจึงเริ่มสร้างต้นแบบ (Prototype) โดยใช้โปรแกรม Figma ในการออกแบบ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเห็นภาพการทำงานและสามารถจำลองการใช้งานแอปพลิเคชันได้อย่างชัดเจน

### 1.5.5 ทดสอบระบบ ( System Testing )

หลังจากที่ทางผู้จัดทำได้ทำการออกแบบและสร้างต้นแบบ (prototype) แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท ผู้จัดทำจึงได้นำพูดคุยกับพนักงานที่ปรึกษาและอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อหาจุดที่จะต้องแก้ไขในทันที และได้ขอคำปรึกษาจากพนักงานที่ปรึกษาเพื่อรับข้อเสนอแนะมาทำการปรับปรุงระบบให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

### 1.5.6 จัดทำเอกสาร ( Create Document )

ขั้นตอนนี้เป็นการจัดทำเอกสารรายงานสรุปแนวทางการพัฒนาโครงการ รวมถึงวิธีการและขั้นตอนการดำเนินงาน เพื่อเสนอรายละเอียดของโครงการและการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ซึ่งสามารถนำไปใช้อ้างอิงสำหรับนักศึกษาที่จะเข้าร่วมการปฏิบัติงานสหกิจศึกษาในอนาคต

## 1.6 ระยะเวลาในการดำเนินงาน

ตารางที่ 1.1 ขั้นตอนและระยะเวลาในการดำเนินโครงการ

ขั้นตอนการดำเนินงาน	พ.ค. 67	มิ.ย. 67	ก.ค. 67	ส.ค. 67	ก.ย. 67
1.รวบรวมความต้องการ		←→			
2.วิเคราะห์ระบบ			←→		
3.ออกแบบระบบ			←→		
4.พัฒนาระบบ				←→	
5.ทดสอบระบบ				←→	
6.จัดทำเอกสาร					←→

## 1.7 อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้

### 1.7.1 ฮาร์ดแวร์

1.7.1.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก AMD Ryzen 5 5600H RAM 8 GB DDR4-3200 MHz

### 1.7.2 ซอฟต์แวร์

1.7.2.1 ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 11

1.7.2.2 เบราร์เวเซอร์ Google Chrome

1.7.2.3 โปรแกรม Figma

## บทที่ 2

### การทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำโครงการสหกิจศึกษาการออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท ผู้จัดทำได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎีเทคโนโลยี และเครื่องมือต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงการ ประกอบด้วย

#### 2.1 การใช้งานสีในงานออกแบบ UX/UI เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดี<sup>1</sup>

การใช้สีในอินเทอร์เน็ตเฟส (UI) เป็นส่วนสำคัญในการสร้างประสบการณ์ผู้ใช้ที่ดี และมีประสิทธิภาพในการใช้งานแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ การใช้สีที่ถูกต้องสามารถเพิ่มความเข้าใจ การสื่อความหมาย รวมถึงการสร้างอารมณ์และบรรยากาศที่เหมาะสมในอินเทอร์เน็ตเฟส

##### ประเภทของสี

##### 1. Primary Colors

สีพื้นฐาน เป็นสีที่ไม่สามารถผสมกันเพื่อสร้างสีอื่นได้ สีพื้นฐานที่เรามักใช้คือแดง, เหลือง, และน้ำเงิน. สีพื้นฐานเหล่านี้เป็นพื้นฐานในการสร้างสีที่มีความหมายและใช้ในแอปพลิเคชันและออกแบบเว็บไซต์.

##### 2. Secondary Colors

สีรอง เกิดจากการผสมสีพื้นฐานเข้าด้วยกัน สีรองที่สำคัญคือสีม่วง, สีส้ม, และสีเขียว. สีรองสามารถใช้ในการเน้นหรือแสดงข้อมูลในออกแบบและสร้างความหลากหลายในการใช้สีได้

##### 3. Neutrals Colors

สีกลาง หรือสีที่มีความสมดุลและอ่อนโยน มักจะใช้เป็นสีพื้นหลังในการออกแบบ เพื่อเน้นสิ่งสำคัญอื่น ๆ ในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน เช่น ข้อความ, รูปภาพ, และกราฟิก สีกลางที่ใช้ทั่วไปคือ สีเทา, สีเบจ, สีน้ำตาล, สีขาว และดำ



รูปที่ 2.1 ตัวอย่างประเภทสี

<sup>1</sup> <https://www.borntodev.com/2023/11/29/การใช้งานสี-ในงาน-ui/>



## หลักการใช้สีในงาน UI

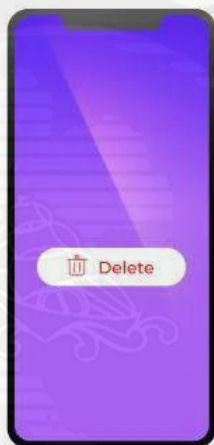
การใช้สีกับส่วนติดต่อผู้ใช้ (UI) ถือเป็นส่วนสำคัญของการออกแบบ สามารถมีอิทธิพลต่อรูปลักษณ์โดยรวมของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน และมีบทบาทสำคัญในประสบการณ์ผู้ใช้ หลักการสำคัญที่ควรพิจารณาเมื่อใช้สีกับ UI มีดังนี้

### 1. Consistency : ความสม่ำเสมอ

การใช้ชุดสีที่มีความสม่ำเสมอกับงาน UI ช่วยสร้างภาพจำให้แก่และทำให้ผู้ใช้งานจดจำแบรนด์ได้ง่ายยิ่งขึ้น

### 2. Distinct : ความแตกต่าง

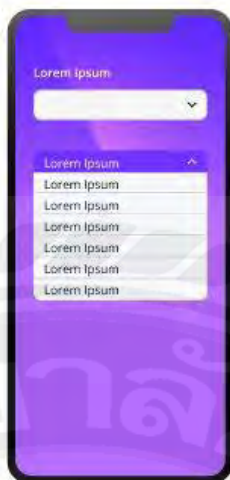
ใช้สีเพื่อสร้างความแตกต่างข้อมูล เพื่อให้ผู้ใช้งานเข้าใจการทำงานของปุ่มต่าง ๆ



รูปที่ 2.2 ตัวอย่างการใช้สีสร้างความแตกต่าง

### 3. Intentional : ความจงใจ

ใช้ชุดสีในการสื่อความหมาย และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน



รูปที่ 2.3 ตัวอย่างการใช้สีสร้างความสนใจ

#### 4. Contrast : คอนทราสต์

ใช้คอนทราสต์สีเพื่อทำให้องค์ประกอบที่สำคัญโดดเด่น หรือเสนอความแตกต่างของข้อมูล การปรับคอนทราสต์ จะทำให้เกิดความแตกต่างระหว่างข้อความและพื้นหลัง ทำให้ข้อความอ่านง่ายขึ้น

### Color Contrast Checker

The tool tests the contrast ratio of background and text colors for accessibility. You can use it to visualize different color combinations for your website design that are in compliance with Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) and international legislation based on it like the EU Web Accessibility Directive, the Americans with Disabilities Act (ADA), or the Accessibility for Ontarians With Disabilities Act (AODA).

Foreground color picker



#7BEAF3 125 234 243

Background color picker



#052942 5 41 88

Aa normal text

Aa large text

components

WCAG AA



WCAG AAA



#### Example

#### Example

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud.

#7BEAF3 / #052942

Button

#052942 / #7BEAF3

Button

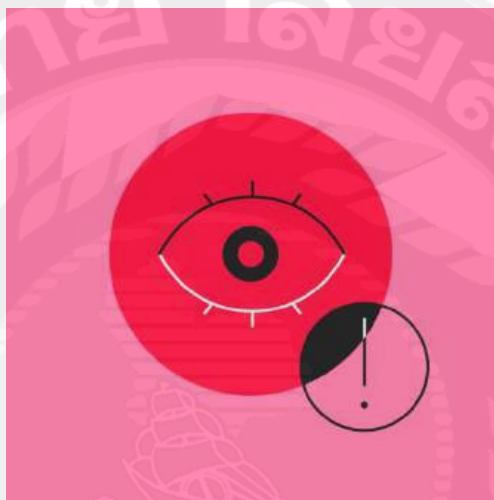
รูปที่ 2.4 ตัวอย่างการใช้คอนทราสต์สี

### 5. Hierarchical : ลำดับชั้น

ใช้สีเพื่อจัดลำดับความสำคัญของข้อมูลหรือแนะนำผู้ใช้งานได้ และสีจะต้องโดดเด่นขึ้นมาจากองค์ประกอบอื่น ๆ เมื่อต้องการให้ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์ด้วย เช่น ปุ่มกดต่าง ๆ

### 6. Legible : ชัดเจน

ข้อความและองค์ประกอบที่สำคัญต่าง ๆ เช่น ไอคอน ต้องมีการมองเห็นที่ชัดเจน แม้ว่าอยู่ในแพลตฟอร์มที่ต่างกัน แต่สีต้องมีความชัดเจน และเป็นมาตรฐานเดียวกัน



รูปที่ 2.5 ตัวอย่างการใช้สีที่มีความชัดเจน

### 7. Color Accessibility : ความสามารถในการเข้าถึงของสี

การใช้สีในงานออกแบบ ต้องคำนึงถึงผู้ใช้งาน ซึ่งผู้ใช้อาจจะมีความสามารถในการแยกสีที่แตกต่างกัน ดังนั้นการในการออกแบบ ควรทดสอบสีกับผู้ใช้งาน และปรับปรุงการใช้สีตามความต้องการของผู้ใช้

โดยทางผู้จัดทำได้เลือกใช้สีส้มเป็นสีหลักในงานออกแบบ UX/UI ถือเป็นสีที่ช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร สนุกสนาน และกระตุ้นความกระตือรือร้น นอกจากนี้ สีส้มยังเชื่อมโยงกับความสำเร็จและความกระตือรือร้น ทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกมีพลังในการทำงาน



รูปที่ 2.6 ตัวอย่างหน้าจอที่ออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท

## 2.2 โปรแกรม figma<sup>2</sup>



รูปที่ 2.7 สัญลักษณ์โปรแกรม Figma

Figma คือเครื่องมือออกแบบที่ขึ้นแท่นอันดับ 1 ในปี 2022 โดยสามารถใช้ออกแบบได้ตั้งแต่เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน สำหรับเหล่า UX/UI Designer ทั่วโลก หรือใช้สำหรับการแบบโลโก้ artwork

<sup>2</sup> <https://blog.skooldio.com/figma-ui-design-tool/>

ต่างๆ ของสายงาน Graphic Design รวมไปถึงคนทั่วไปที่ใช้ในการออกแบบ Presentation ในรูปแบบที่มีลูกเล่นมากกว่าที่เราเคยเห็นในอดีต

Figma ให้ความสำคัญในเรื่องของการทำงานร่วมกันภายในทีม ทำให้ทีม UX/UI Design ทำงานกันได้ง่ายขึ้น รวมไปถึงส่งเสริมการทำงานระหว่างทีมที่ช่วยให้ Designer ส่งต่องานกับ Developer ได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยสิ่งแรกที่เราได้เห็นชัดคือตัวโปรแกรม Figma ที่ใช้งานในรูปแบบ browser-based ที่ทุกคนสามารถทำงานพร้อมกันได้ทุกที่ ทุกเวลา และยังมี Features อีกมากมายที่ช่วยให้การส่งต่อ งานระหว่างทีมทำได้ง่ายขึ้นกว่าเครื่องมือการออกแบบอื่นๆ

### Feature การทำงานเป็น 4 ด้าน ดังนี้

#### 1. Collaboration Features

แน่นอนว่าสิ่งที่ทำให้ Figma เหนือกว่า UI Design Tools อื่นๆ คือความสามารถในการใช้งานพร้อมกันได้แบบ real-time บนเว็บ โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมในเครื่อง และไม่ต้องคลิก save เลย

**Update อยู่ตลอดเวลา** พร้อมใช้งานทุก Feature ใหม่ๆ ปัญหาของโปรแกรมอื่นคือเวลา มี Feature ใหม่ๆ ออกมา ต้องมานั่งอัปเดต patch ก่อน ถึงจะเริ่มใช้งานได้ แต่ Figma ไม่ต้อง และยังช่วยให้หมดปัญหาเวอร์ชันไฟล์ไม่ตรงกันในบางโปรแกรม เพราะการที่เวอร์ชันของโปรแกรมไม่ตรงกัน อาจทำให้เวอร์ชันไฟล์ไม่ตรงกันไปด้วย จนไม่สามารถเปิดได้

**Edit together in real-time** ทำงานพร้อมกันได้แบบไม่ delay พร้อม Version Control สามารถดูได้ว่าใครแก้ไขอะไร ตอนไหนบ้าง และสามารถย้อนกลับไปช่วงเวลานั้นๆ ได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังส่งต่อไฟล์ให้กันง่ายๆ เพียงแค่ส่ง link ก็สามารถทำงานร่วมกันได้ทันที เหมาะกับ remote team (การทำงานคนละที่ ไม่ต้องเข้าออฟฟิศร่วมกัน) หรือการทำงานในยุค new normal

#### Better Feedback หมดปัญหาส่งไฟล์ไปมา

หมดยุคการตั้งชื่อไฟล์ Final\_Final\_Jing\_Jing\_V18 อีกต่อไป เพราะสามารถปักหมุด comment ได้แบบ real-time ไม่ต้องส่งไฟล์กันไปมา อยากคอมเมนต์ตรงไหนหรือแจ้งเตือนเพื่อนในทีมคนไหน ก็จิ้มบน frame ต่างๆ หรือพื้นที่ที่ต้องการได้เลย

#### 2. Design Features

**Typo ก็ได้ สร้าง Shape ก็ง่ายดี** สร้าง Shape ได้หลากหลายด้วย Pen tool ที่คุ้นเคยกัน ดืออยู่แล้ว เพิ่มความสะดวกสบายด้วย Arc tool ช่วยในการสร้างโค้งเว้าต่างๆ ได้ง่ายมากขึ้น แค่คลิกๆ ลากๆ สดท้ายทำงานกับ text หรือ typo ต่างๆ ได้ง่ายด้วย OpenType สำหรับ edit text แบบครบ ครัน

**Auto Layout พระเอกในยุค Responsive Design** Auto-layout ที่เจอร์เนตที่ตอบโจทย์ UI Designer อย่างมาก เพราะสามารถ resize สิ่งต่างๆ ได้อัตโนมัติเมื่อความยาว text เปลี่ยนแปลง และยังง่ายในการเคลื่อนย้าย Component ต่างๆ

**Plugin เสริม เพิ่มความสบาย** มี Plugin ช่วยงานออกแบบมากมายให้เลือกใช้ ตัวอย่างเช่น Unsplash, Flow diagrams, Charts, Icons, Google sheet sync เป็นต้น หรือถ้าต้องการทำ plugin สำหรับองค์กรเอง ก็สามารถสร้างและแบ่งปันกันได้

**Style systems เพิ่มความ Consistent ให้งาน Design** สามารถสร้าง Style System เพื่อความถูกต้องของ CI องค์กร ป้องกันความผิดพลาด ไม่ว่าจะเป็น Color, Text หรือ Effect ต่างๆ (Shadow, Stoke)

**ส่งงานต่อให้ Developer ง่ายๆ ไม่ปวดหัว** เมื่อสร้างสรรค์งาน Design เรียบร้อยแล้ว ก็สามารถ Handoff Project ส่งต่อให้ Developer ล้วงแคะแกะเกา inspect code ได้ทั้ง CSS, iOS และ Android เพื่อต่อยอดสร้างแอปต่อไปได้

### 3. Prototyping Features

**Prototype ได้ เหมือนเป็นแอปจริง** Prototype ใน Figma ทำได้ครบและง่ายมาก เพียงลากวางก็เชื่อมแต่ละ page หากันได้ไม่ยาก และสามารถทำ Interaction ได้ ซึ่งจะช่วยให้เกิด animation เล็กๆ น้อยๆ เมื่อ click หรือ hover ได้

**Advanced transitions with Smart Animate** สามารถเพิ่ม transitions ในขั้นตอนต่างๆ ได้ง่ายมาก

**Embed Prototype** สามารถนำหน้าที่ Prototype ไป embed บนเว็บเพื่อความสมจริงมากยิ่งขึ้นเมื่อต้องการ test กับ user

### 4. Design systems features

**รวมครบใน tab เดียว** เมื่อสร้าง Design Systems แล้ว Figma จะรวมไว้ใน “Assets” tab ทางซ้ายมือของโปรแกรม ที่สะดวกในการใช้งานมาก อยากจะใช้ icons, backgrounds, images, avatars, fonts, buttons หรือ component ไหนที่สร้างไว้ ก็แค่ลากมาใส่ใน frame

**แก้ทีเดียว แก้ครบหมดทุกหน้า** งาน design ไม่มีวันสิ้นสุด อยากจะแก้ไขก็ทำได้ไม่ยาก เพียงเปลี่ยนทีเดียว ที่อื่นที่ใช้ instance อันนั้นก็จะเปลี่ยนตามทั้งหมด

โดยทางผู้จัดทำได้ใช้ตัวโปรแกรม Figma ในการออกแบบเพราะว่า Figma มีฟังก์ชันในการสร้าง Prototype ที่สามารถจำลองการใช้งานของแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ได้อย่างสมจริง ช่วยให้ทีมพัฒนาและลูกค้าสามารถเห็นภาพรวมของโครงการก่อนการพัฒนาจริง

## 2.3 เว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome<sup>3</sup>



รูปที่ 2.8 สัญลักษณ์โปรแกรม Google Chrome

Google Chrome คือ โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ที่ใช้สำหรับเปิดเว็บไซต์โดยมี Google เป็นผู้พัฒนา ปัจจุบันเป็นที่นิยมของผู้ใช้งาน Internet เป็นอย่างมากเพราะมีความปลอดภัยสูง มีโปรแกรมเสริมมากมาย โดยโปรแกรมเสริมเหล่านี้มีทั้งแบบ Download มาใช้งานได้ฟรี และแบบมีค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ยังสามารถใช้บริการต่าง ๆ ที่ Google พัฒนาขึ้นได้อย่างหลากหลาย การเปิดหน้าเว็บเพจทำได้อย่างรวดเร็ว

● โดยทางผู้จัดทำได้ ใช้ Google Chrome ในการค้นหารูปแบบของการ Design UX/UI และได้ใช้ในการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้าง Prototype ให้มีอนิเมชันในการทำงาน

---

<sup>3</sup> <https://support.dmit.co.th/hc/th/articles/115015461708-Google-Chrome-คืออะไร>

### บทที่ 3

## รายละเอียดการปฏิบัติงาน

#### 3.1 ชื่อและที่ตั้งสถานประกอบการ

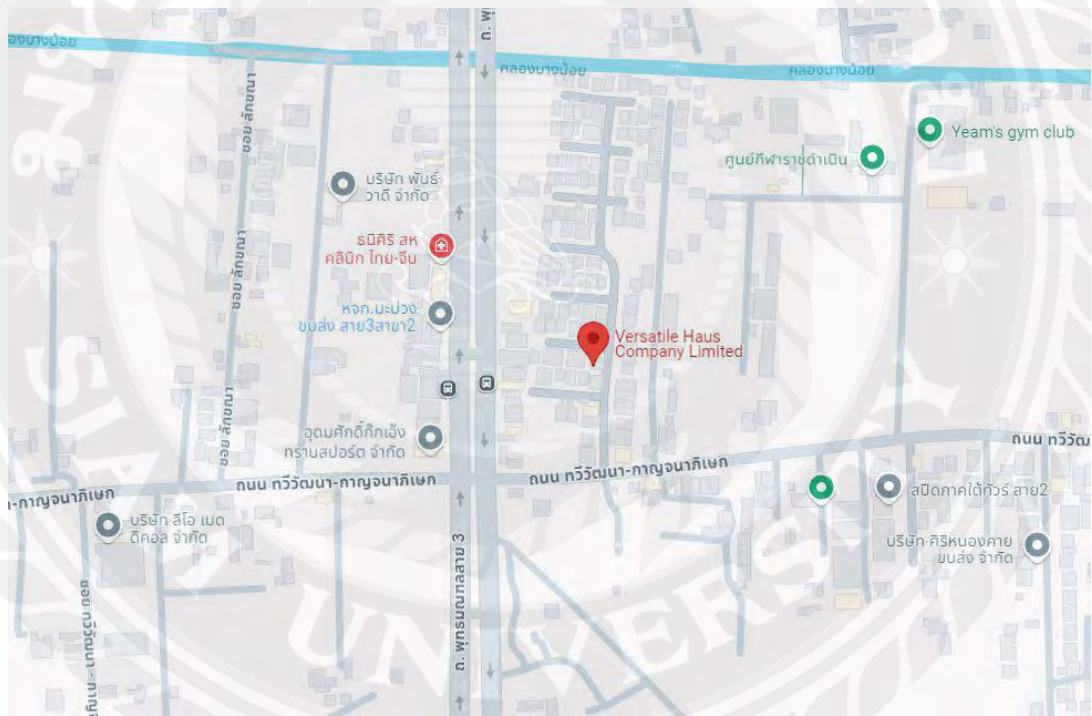
ชื่อสถานประกอบการ : Versatile Haus Co. Ltd.

ที่ตั้ง : 14/29 ซอยทวีวัฒนา-กาญจนภิเษก 14/2 ทวีวัฒนา  
กรุงเทพฯ 10170

โทรศัพท์ : +66(9)-6949-6416

E-mail : jakkrit.w@versatilehaus.com

เว็บไซต์ : <https://www.versatilehaus.com/TH/home.html>



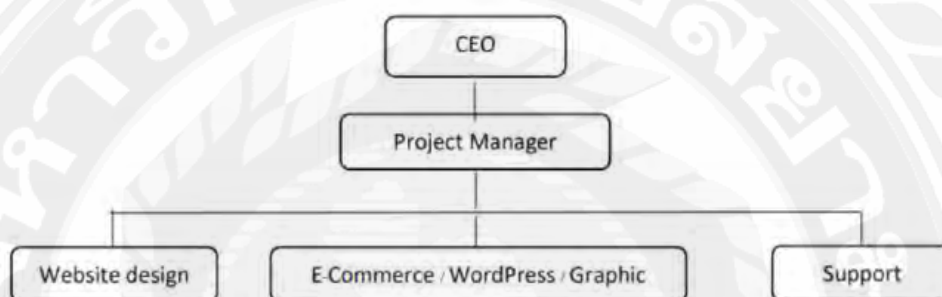
รูปที่ 3.1 แผนที่ตั้ง บริษัท เวอร์ซ่าไทล์ ฮาวส์ จำกัด



### 3.2 ลักษณะการประกอบการ ผลิตภัณฑ์การให้บริการหลักขององค์กร

บริษัท เวอร์ซาไทล์ฮาวส์จำกัด เป็นบริษัทที่ประกอบธุรกิจให้บริการทำเว็บไซต์สำเร็จรูป โดยการพัฒนาเว็บไซต์ ออกแบบเว็บไซต์ การจัดการบริหารฐานข้อมูลอีคอมเมิร์ซ ระบบบริการอัจฉริยะ ระบบการเรียนการสอนออนไลน์ ออนไลน์มาร์เกตติ้ง แคมเปญ SEM = SEO + PPC การบริหาร SOCIAL MEDIA เว็บไซต์และการตลาดออนไลน์

### 3.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารงานขององค์กร

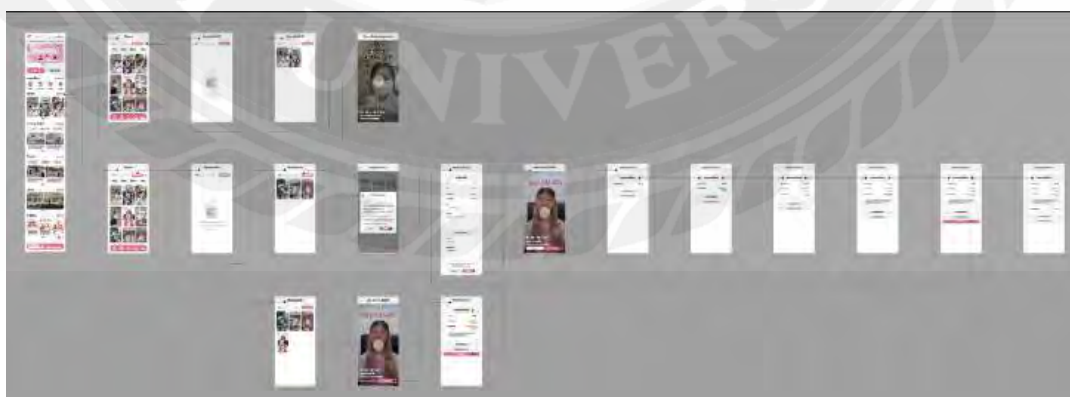


รูปที่ 3.2 รูปแบบการจัดองค์กรของ บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวส์ จำกัด

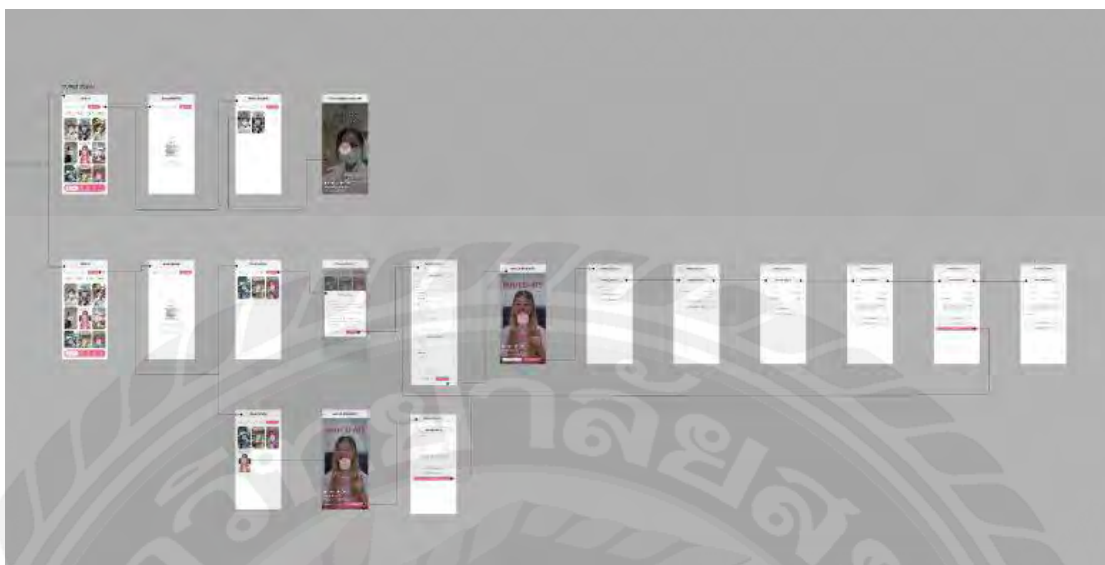
### 3.4 ตำแหน่งงานและลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งงานที่ ผู้จัดทำ ได้รับหมายคือ UX/UI Design โดยระหว่างปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่สถานประกอบการได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงาน ดังต่อไปนี้

- นำ Design จากโปรแกรม Adobe Illustrator นำมาสร้างใหม่ในโปรแกรม Figma เพื่อให้เห็นภาพโดยรวมทั้งหมด



รูปที่ 3.3 ตัวอย่าง Design ในไฟล์ Adobe Illustrator



รูปที่ 3.4 ตัวอย่าง Design ที่สร้างใหม่โดยใช้โปรแกรม Figma

### 3.5 ชื่อและตำแหน่งงานของพนักงานที่ปรึกษา

ชื่อ - นามสกุล : นาย รัตภูมิ วัชรานุรักษ์

ตำแหน่ง : (Co-Founder/art director)

เบอร์ติดต่อ : 0892245363

อีเมล : rattapoom.w@versatilehaus.com

### 3.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ได้เข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท เวอร์ซาไทล์ ฮาวส์ จำกัด ตั้งแต่วันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2567 ถึงวันที่ 30 สิงหาคม พ.ศ. 2567

## บทที่ 4

### ผลการปฏิบัติงานโครงการ

#### 4.1 รายละเอียดของโครงการ

ผู้จัดทำออกแบบดีไซน์แอปพลิเคชันเพื่อช่วยในการจัดการงานของลูกค้า โดยใช้โปรแกรม Figma ในการออกแบบ เนื่องจาก Figma มีความสามารถในการสร้าง Prototype ซึ่งช่วยให้สามารถจำลองการทำงานของแอปพลิเคชันได้อย่างชัดเจน เช่น การเชื่อมต่อระหว่างหน้าในแอปที่สามารถเห็นการทำงานเมื่อคลิกปุ่มต่างๆ โดยจะมีฟังก์ชันหลัก ดังนี้

##### 4.1.1 การเพิ่มงาน

ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มงานใหม่สำหรับลูกค้าได้ โดยระบุรายละเอียดงาน เช่น ชื่องาน ลูกค้าประเภทงาน และวันครบกำหนด

##### 4.1.2 การมอบหมายงาน

ผู้ใช้งานสามารถเลือกผู้ที่เหมาะสมเพื่อรับผิดชอบงานนั้นได้จากรายชื่อพนักงานในบริษัท

##### 4.1.3 การคอมเมนต์

ทั้งผู้ที่ได้รับมอบหมายและผู้ที่ยื่นมอบหมายสามารถคอมเมนต์หรือตอบกลับในหน้าของงานนั้นได้ เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างราบรื่น

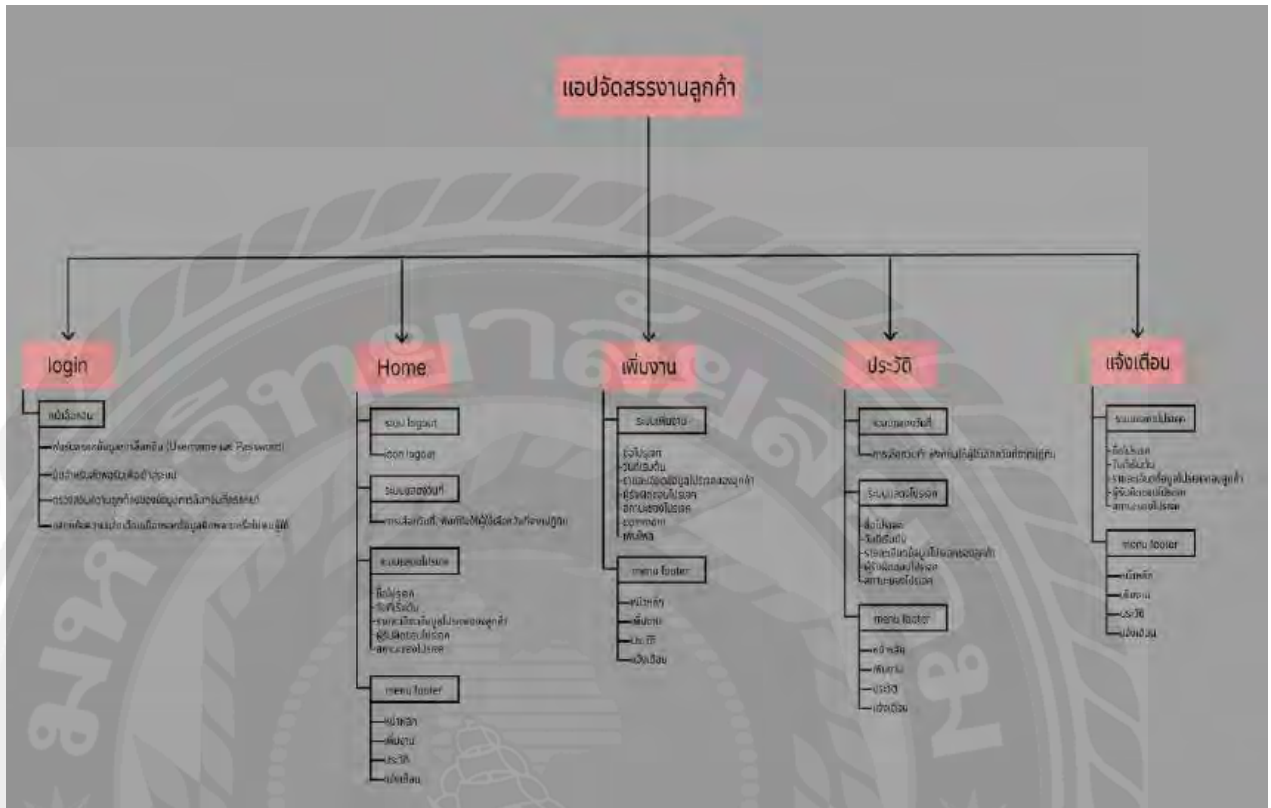
##### 4.1.4 ตรวจสอบสถานะงาน

ผู้ใช้งานสามารถอัปเดตสถานะของงาน เช่น "กำลังดำเนินการ", หรือ "เสร็จสมบูรณ์" เพื่อให้ทราบถึงความคืบหน้า

##### 4.1.5 ประวัติงานย้อนหลัง

ผู้ใช้งานสามารถดูประวัติของงานที่เสร็จสิ้นไปแล้ว พร้อมทั้งรายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับงานนั้น

## 4.2 โครงสร้างของเว็บไซต์ (Site Map)



รูปที่ 4.1 โครงสร้างการ Design แอปจัดสรรงานลูกค้า

ตารางที่ 4.1 แสดงรายละเอียดของโครงสร้าง Design แอปจัดสรรงานลูกค้า

รายการ	คำอธิบายรายละเอียด
Login/Logout	ฟังก์ชันเข้าสู่ระบบและออกระบบ
การเพิ่มงาน	เพิ่มงานใหม่สำหรับลูกค้า พร้อมรายละเอียด เช่น ชื่อ ประเภทงาน วันครบกำหนด
ประวัติ	ดูประวัติงานที่เสร็จสิ้นแล้ว
แจ้งเตือน	เมื่อมีงานใหม่เพิ่มขึ้นมาหรือแก้ไขสถานะจะมีแจ้งเตือนดังขึ้นมา

### 4.3 การทำงานของระบบ

#### 4.3.1 การเพิ่มงานของลูกค้า (Customer Task Creation)

ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มรายละเอียดงานของลูกค้าใหม่เข้าสู่ระบบได้ โดยกรอกข้อมูลที่จำเป็น เช่น ชื่อโครงการ รายละเอียดงาน กำหนดวันส่งงาน และเอกสารที่เกี่ยวข้อง จากนั้นงานจะถูกบันทึกในระบบและพร้อมสำหรับการมอบหมาย

#### 4.3.2 การแสดงความคิดเห็นและการติดตามงาน (Comments and Task Tracking)

ระบบจะมีฟังก์ชันสำหรับการแสดงความคิดเห็นระหว่างพนักงานและผู้จัดการ เพื่อสื่อสารเกี่ยวกับงานหรือให้คำแนะนำเพิ่มเติม ผู้ใช้งานสามารถอัปเดตสถานะงานได้ตลอดเวลา

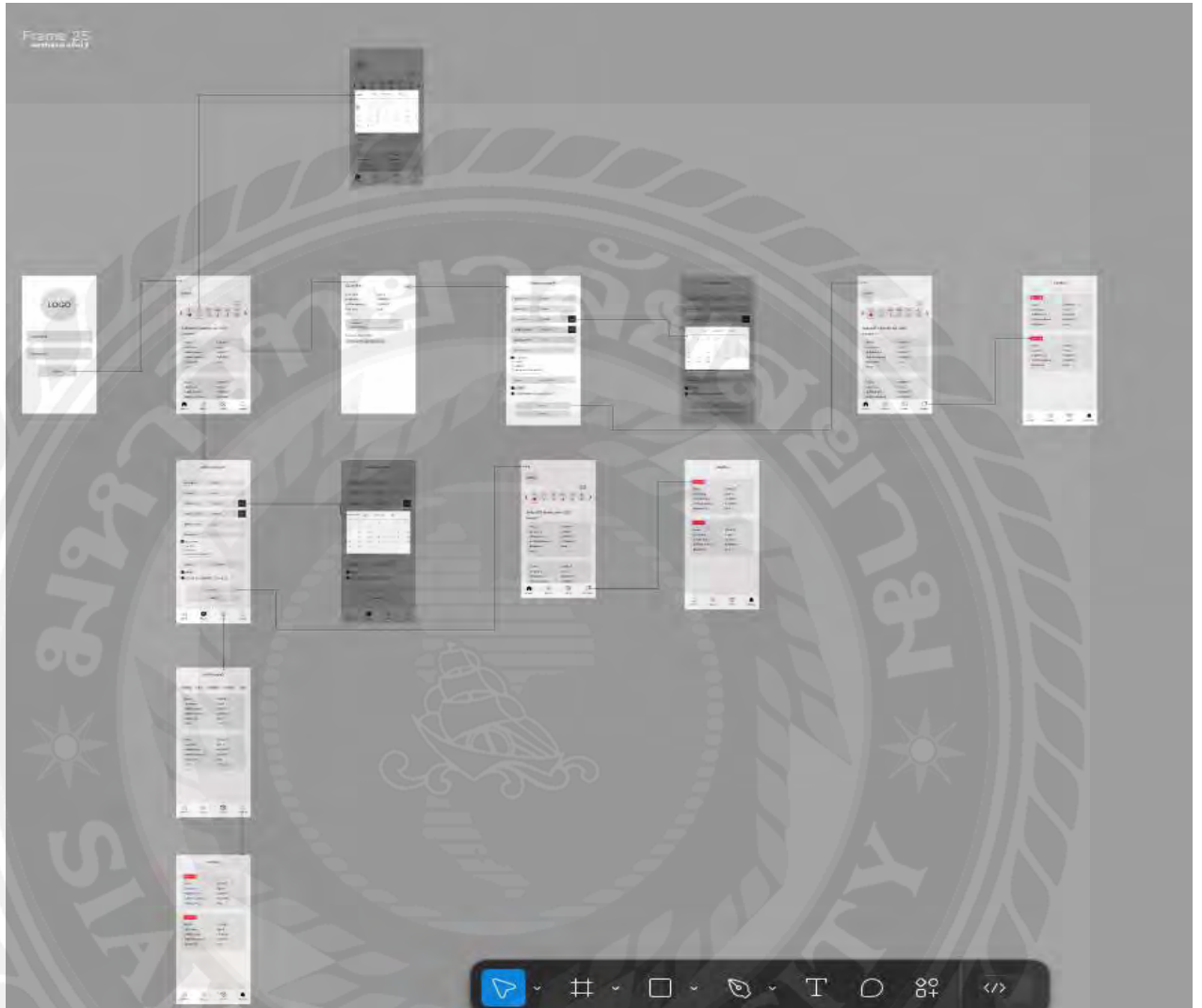
#### 4.3.3 การตรวจสอบประวัติการทำงาน (Work History Review)

ระบบจะบันทึกประวัติการทำงานทั้งหมดของแต่ละโครงการ โดยสามารถแสดงรายละเอียดของงานที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว รวมถึงวันที่งานเสร็จสมบูรณ์ พนักงานผู้รับผิดชอบ

#### 4.3.4 การแจ้งเตือน (Notifications)

ระบบจะมีการแจ้งเตือนอัตโนมัติเมื่อมีการมอบหมายงานใหม่ หรือเมื่อใกล้ถึงกำหนดส่งงาน เพื่อให้พนักงานและผู้จัดการสามารถทราบความคืบหน้าและไม่พลาดกำหนดการสำคัญ

#### 4.4 การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท



รูปที่ 4.1 Wireframe ของแอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท



รูปที่ 4.2 หน้าหลักของแอปพลิเคชัน

จากรูปที่ 4.2 แสดงหน้าหลักของแอปพลิเคชัน โดยจะแสดงวันที่ เดือน รายละเอียดงาน และแถบเมนูหลักของแอปพลิเคชัน ประกอบด้วย หน้าหลัก เพิ่มงาน ประวัติ และการแจ้งเตือน



The screenshot shows a mobile application interface for 'CUNEX'. At the top, there is a back arrow and the text 'CUNEX'. Below this is a header for 'รายละเอียด' (Details) with an edit icon. The form contains the following fields:

- ลักษณะงาน** (Job Title): Figma
- ผู้รับผิดชอบงาน** (Responsible Person): เจมส์ (James)
- วันที่เริ่มทำงาน** (Start Date): 01/08/67
- วันที่กำหนดส่งงาน** (Due Date): 03/08/67
- สถานะของงาน** (Job Status): ฟิสิกส์ (Physics)
- comment\***: ใไฟล์มีทั้งหมด 13 คำ
- ไฟล์แนบ** (Attachments): CU NEX sketch...

รูปที่ 4.3 หน้ารายละเอียดงาน

จากรูปที่ 4.3 แสดงหน้ารายละเอียดงาน โดยจะแสดงลักษณะงาน ผู้รับผิดชอบ วันที่เริ่มทำงาน วันที่กำหนดส่งงาน สถานะของงาน คอมเมนต์ และการแนบไฟล์



แก้ไขรายละเอียด

รายละเอียดงานลูกค้า

ชื่องานลูกค้า\*  
CUNEX

ลักษณะงาน\*  
Figma

ผู้รับผิดชอบงาน\*  
เจนลี

วันที่เริ่มทำงาน\* 01/08/67

วันที่กำหนดส่งงาน\* 03/08/67

สถานะของงาน\*

- กำลังดำเนินการ
- กำลังแก้ไข
- เสร็จสิ้นแล้ว
- เลยกำหนดส่ง (ไปตรงระบุวันที่ส่ง)

comment\*  
ในไฟล์มีทั้งหมด 13 หน้า

เพิ่มไฟล์\* CU NEX sketch...

ยกเลิก บันทึก

รูปที่ 4.4 หน้ารายแก้ไขละเอียดงาน

จากรูปที่ 4.4 แสดงหน้าแก้ไขรายละเอียดงาน โดยจะแสดงลักษณะงาน ผู้รับผิดชอบ วันที่เริ่มทำงาน วันที่กำหนดส่งงาน สถานะของงาน คอมเมนต์ ไฟล์แนบ ปุ่มยกเลิกและบันทึก

เพิ่มงานของลูกค้า

รายละเอียดงานลูกค้า

ชื่องานลูกค้า\*  
CUNEX

ลักษณะงาน\*  
Fligma

ผู้รับผิดชอบงาน\*  
เจมส์

วันที่เริ่มทำงาน\* 07/08/67

วันที่กำหนดส่งงาน\* 10/08/67

สถานะของงาน\*

- กำลังดำเนินการ
- กำลังแก้ไข
- เสร็จสิ้นแล้ว
- เลขค่าขนส่ง (โปรดระบุวันที่ส่ง)

comment\*  
ใบไฟล์ทั้งหมด 13 หน้า

เพิ่มไฟล์\* CU NEX sketch...

ยกเลิก บันทึก

หน้าแรก เติมนงาน โปรไฟล์ แจ้งเตือน

รูปที่ 4.5 หน้าเพิ่มงานใหม่

จากรูปที่ 4.5 แสดงหน้าเพิ่มงานใหม่ โดยจะแสดงลักษณะงาน ผู้รับผิดชอบ วันที่เริ่มทำงาน วันที่กำหนดส่งงาน สถานะของงาน คอมเมนต์ ไฟล์แนบ ปุ่มยกเลิก ปุ่มบันทึกและเมนูด้านล่าง



รูปที่ 4.6 หน้าประวัติงาน

จากรูปที่ 4.6 แสดงหน้าประวัติงานย้อนหลังที่บันทึกไว้ในระบบ โดยจะแสดงวันที่ เดือน ประเภทของงาน ผู้รับผิดชอบ และสถานะของงานนั้นๆ ว่าอยู่ในขั้นตอนไหน



รูปที่ 4.7 หน้าแจ้งเตือน

จากรูปที่ 4.7 แสดงหน้าแจ้งเตือนเมื่อมีการเพิ่มงานใหม่ หรือมีการเปลี่ยนสถานะของงาน โดยจะแสดงวันที่ และรายละเอียดของงาน

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลโครงการ

จากการพัฒนาโครงการการออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท โดยใช้โปรแกรม Figma ประกอบด้วย หน้าการเพิ่มงาน การมอบหมายงาน การคอมเมนต์ ตรวจสอบสถานะงาน และดูประวัติงานย้อนหลัง ซึ่งในการออกแบบแอปพลิเคชันนี้สามารถช่วยให้เป็นต้นแบบในการพัฒนาระบบ ทำให้ทีมพัฒนาและผู้ใช้สามารถทดลองคลิกและใช้งานแอปพลิเคชันก่อนการพัฒนาจริง ทำให้ทราบจุดที่ต้องปรับปรุงหรือแก้ไขก่อนการพัฒนาแอปพลิเคชันจริง

##### 5.1.1 ข้อจำกัดหรือปัญหาของโครงการ

การใช้สีที่มีจำนวนน้อยเกินไป อาจทำให้หน้าตาแอปพลิเคชันดูจืดชืดและขาดความโดดเด่น สีสีนที่ไมเพียงพออาจทำให้ผู้ใช้งานรู้สึกเบื่อหน่าย และระบบดูไม่ดึงดูดต่อการใช้งาน ทั้งนี้การออกแบบ UI (User Interface) ที่มีสีสีนน้อยเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ของผู้ใช้ (User Experience) เนื่องจากสีสามารถช่วยสร้างความแตกต่างและเน้นย้ำส่วนสำคัญของอินเทอร์เฟซได้ดี

##### 5.1.2 ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้ระบบมีความสมบูรณ์มากขึ้น ในอนาคตควรเพิ่ม ได้แก่ การปรับโทนสีภายในตัวต้นแบบเพื่อที่จะทำให้สีของตัวต้นแบบมีสีสีนมากขึ้นจะส่งผลให้ตัวต้นแบบไม่ดูจืดจางเกินไปจนทำให้ไม่น่าใช้

#### 5.2 สรุปผลการปฏิบัติงานสหกิจ

##### 5.2.1 ข้อดีของการปฏิบัติงานสหกิจ

- 5.2.1.1 ช่วยเพิ่มทักษะในการออกแบบ UX/UI ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากขึ้น
- 5.2.1.2 ช่วยเพิ่มทักษะและประสบการณ์ในการทำงาน
- 5.2.1.3 รู้จักการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และศึกษาปัญหาต่างๆ
- 5.2.1.4 ช่วยฝึกความมีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา

## 5.2.2 ปัญหาที่พบของการปฏิบัติงานสหกิจ

เนื่องจากการใช้งานโปรแกรม Figma ในตอนแรกอาจจะไม่ค่อยชำนาญเท่าไรเลยอาจจะทำให้ใช้เวลาในการทำแต่ละหน้านานเพราะต้องดูว่าถ้าอยากให้องค์ประกอบเป็นแบบนี้ต้องใช้ Shape Tool ตัวไหนในการสร้าง

## 5.2.3 ข้อเสนอแนะ

สำหรับนักศึกษารุ่นต่อไปที่จะต้องไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ควรมีการเตรียมในด้านต่อไปนี้

5.2.3.1 การใช้โปรแกรม Figma

5.2.3.2 การใช้โปรแกรม Adobe Illustrator

5.2.3.3 การออกแบบ UX/UI ที่ให้ความสำคัญกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้ และให้ความสวยงาม ในการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้

5.2.3.4 การใช้สีในออกแบบ

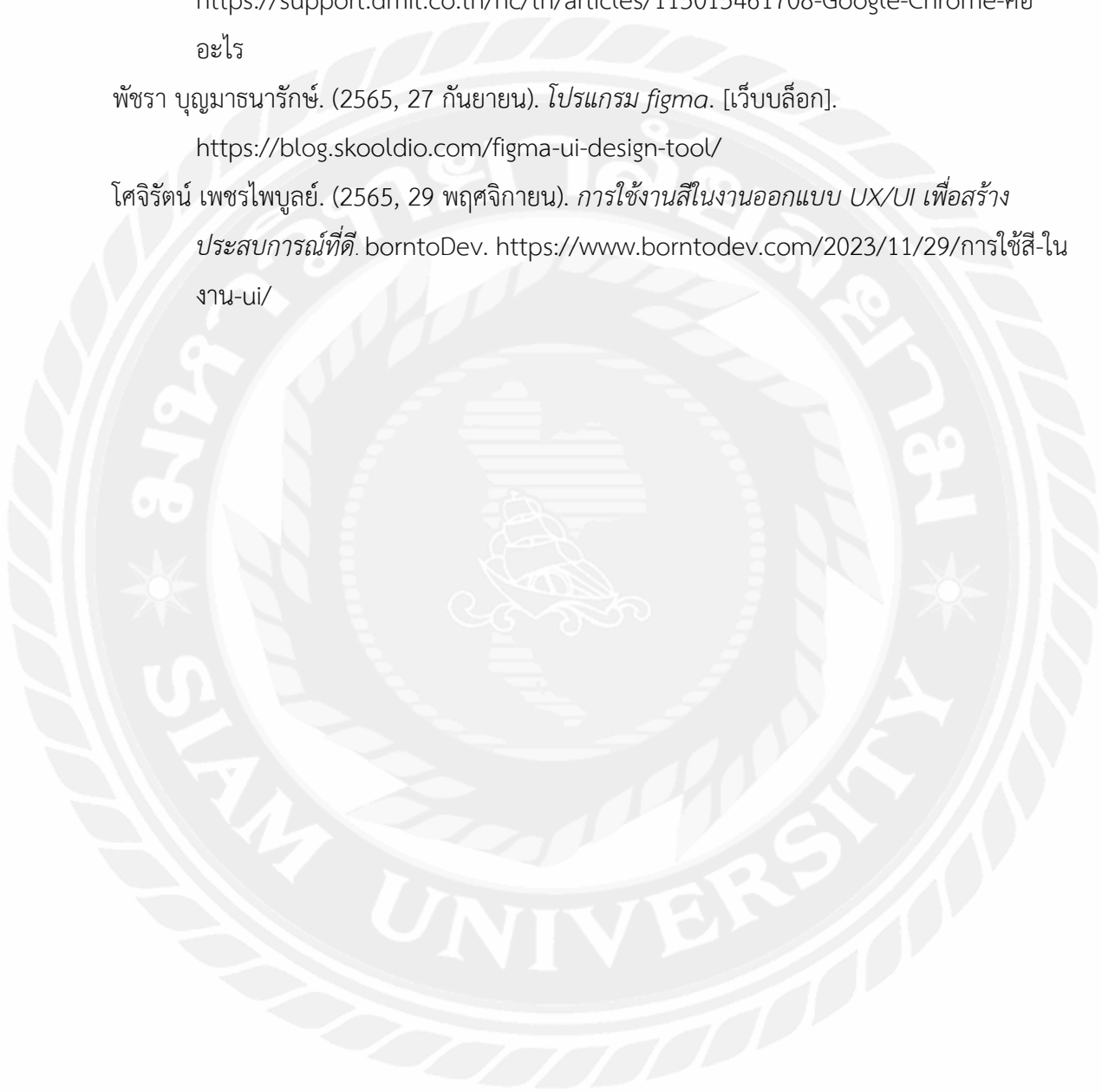
## บรรณานุกรม

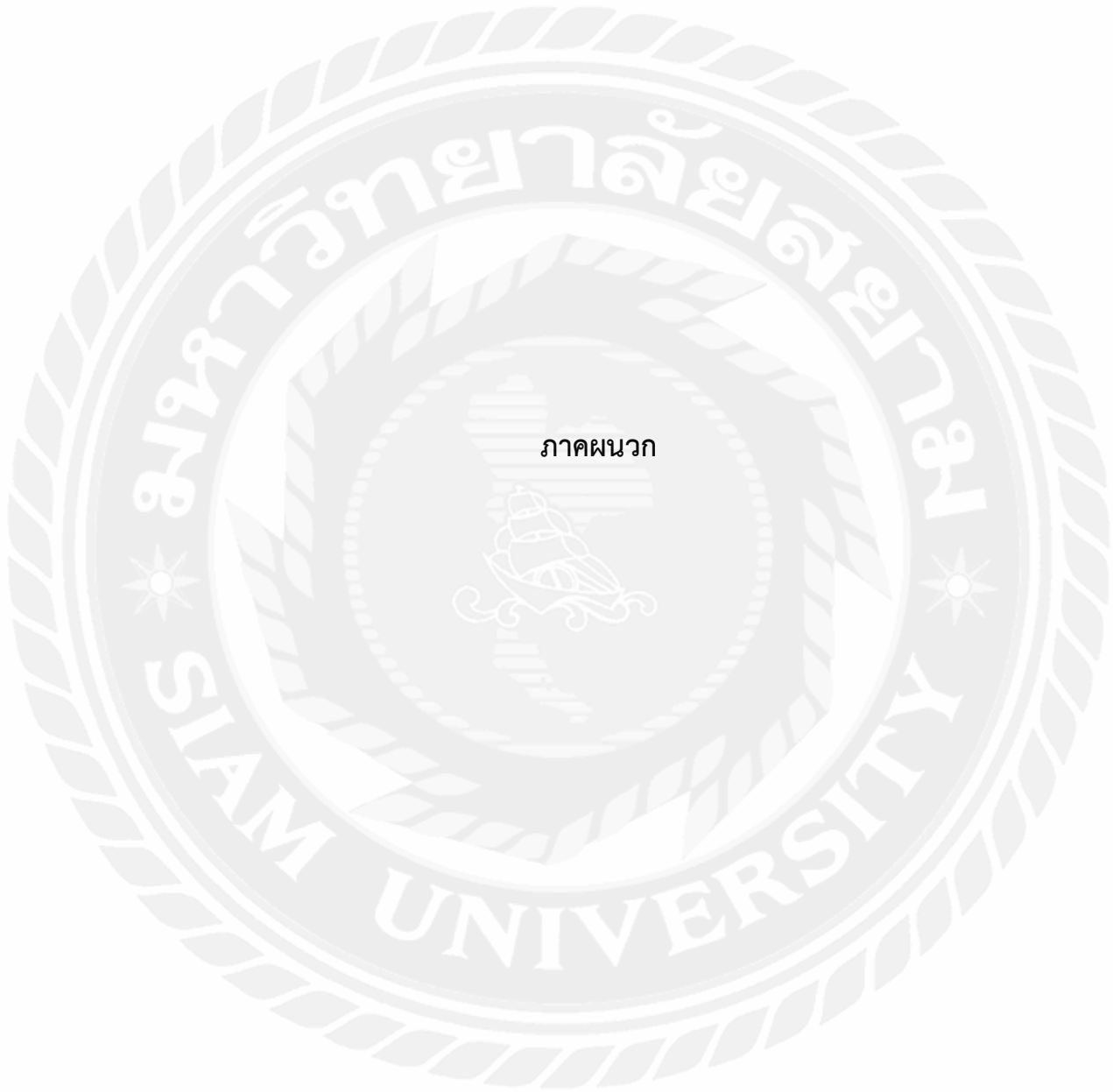
ชูเกียรติชัย สีนาเมือง. (2560, 10 ตุลาคม). *เว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome*. Demeter.  
<https://support.dmit.co.th/hc/th/articles/115015461708-Google-Chrome-คืออะไร>

พัชรา บุญมานารักษ์. (2565, 27 กันยายน). *โปรแกรม figma*. [เว็บไซต์].

<https://blog.skoldio.com/figma-ui-design-tool/>

ไศจรินทร์ เพชรไพบูลย์. (2565, 29 พฤศจิกายน). *การใช้งานสีในงานออกแบบ UX/UI เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดี*. borntoDev. <https://www.borntodev.com/2023/11/29/การใช้สี-ในงาน-ui/>





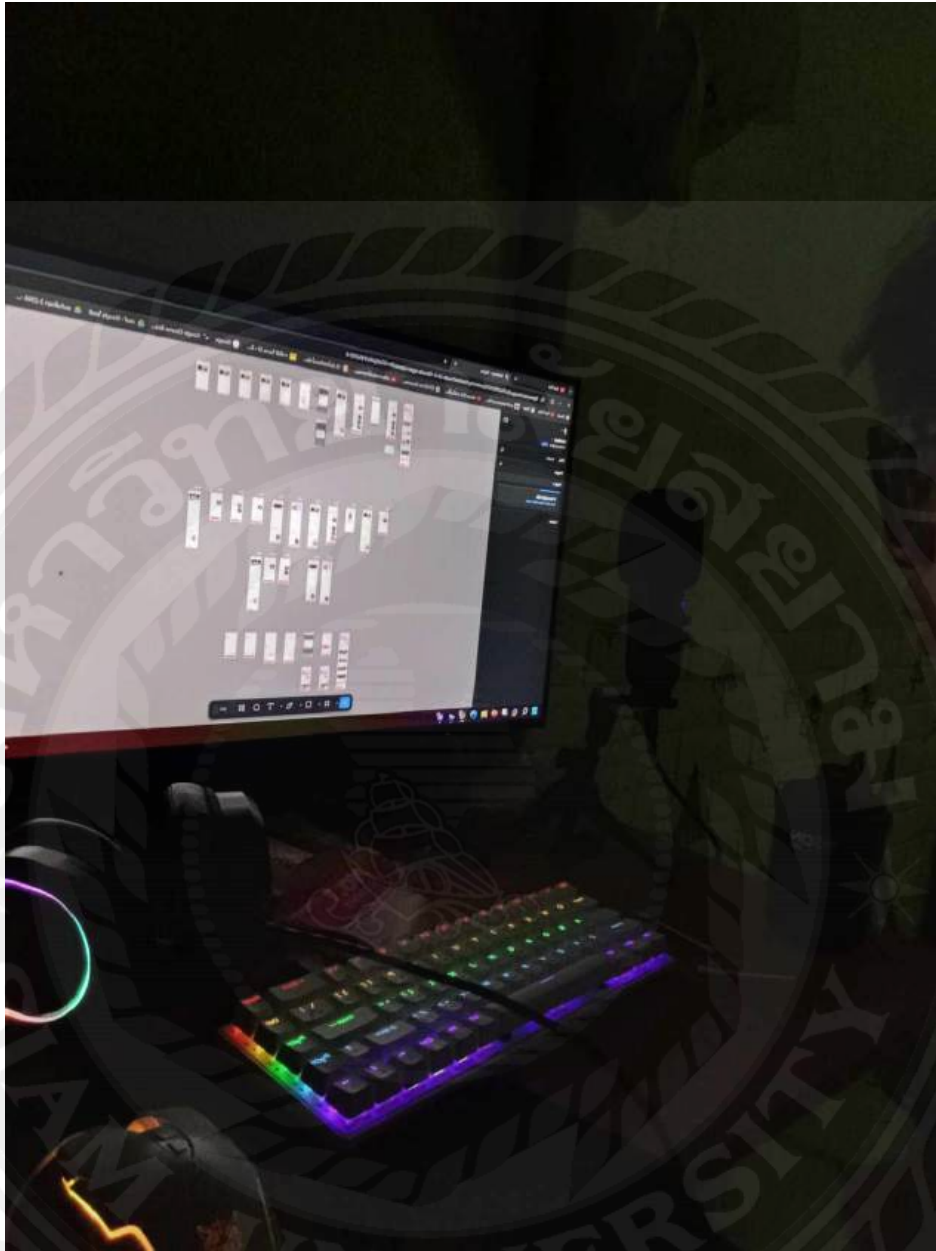
ภาคผนวก



ภาคผนวก ก.  
รูปภาพขณะปฏิบัติงานสหกิจ



รูปที่ ก.1 นำ Design มาทำในรูปแบบ Figma



รูปที่ ก.2 แก๊ไข Figma ตามที่พนักงานที่ปรึกษาแจ้ง

## ประวัติผู้จัดทำ



รหัสนักศึกษา : 6404800012

ชื่อ - นามสกุล : นาย ปาณชัย จอนโคกกรวด

คณะ : วิทยาศาสตร์

สาขาวิชา : วิทยาการคอมพิวเตอร์

ที่อยู่ : 190/3 ถนน ตากสิน เขต ธนบุรี  
แขวงบुकลโล กรุงเทพมหานคร 10600

ผลงาน : การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชัน  
บริหารจัดการงานภายในบริษัท



แบบสรุปรองงานสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน (CWIE)  
มหาวิทยาลัยสกลนคร

ข้อมูลของนักศึกษา

1. ชื่อ-สกุล : นาย ปานชัย จอนโคกกรวด
2. สาขาวิชา/คณะ : สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์
3. E-mail นักศึกษา : panachai8443@gmail.com
4. ชื่อโครงการ/ผลงาน : ออกแบบ UX/UI แอปจัดสรรงานลูกค้าในบริษัท
5. ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท เวอร์ซ่าไทย ฮีวส์ จำกัด
6. ที่อยู่สถานประกอบการ : 14/29 ซอยทวีพัฒนา-กาญจนภิเษก 14/2 ทวีพัฒนา กรุงเทพฯ 10170
7. ระยะเวลาปฏิบัติงาน : 20 พฤษภาคม พ.ศ.2567 ถึง 30 สิงหาคม พ.ศ.2567
8. ผู้นิเทศงานในสถานประกอบการ (พนักงานพี่เลี้ยง)

ชื่อ - สกุล : นาย รัตภูมิ วัชรานุรักษ์

ตำแหน่ง : (Co-Founder/art director)

แผนก : Design

## ข้อมูลโครงการ/ผลงาน

1. โครงการ/ผลงาน/งานประจำ ได้รับการจัดระบบการทำงานที่เหมาะสมจากสถานประกอบการ ทั้งลักษณะงานและระยะเวลา มีการจัดระบบที่เลี้ยงสอนงาน (งานประจำ)

ทางผู้จัดทำได้รับมอบหมายงานที่ทำประจำจะเป็นการนำตัวไฟล์ Adobe Illustrator ที่พนักงานในบริษัทออกแบบมาแล้วนำมาสร้างใหม่โดยใช้โปรแกรม Figma เมื่อผู้จัดทำทำการสร้างเสร็จแล้วจึงนำไปให้พนักงานที่ปรึกษาดูเพื่อหาจุดที่จะต้องแก้ไขจากนั้นพนักงานที่ปรึกษาจึงนำส่งมอบให้กับลูกค้าดูว่าอยากให้แก้ไขตรงไหนใหม่ แล้วจึงนำไปให้ทีมพัฒนาแอปพลิเคชันทำต่อไป



รูปที่ 1 ไฟล์งานที่พนักงานในบริษัทออกแบบในโปรแกรม Adobe Illustrator



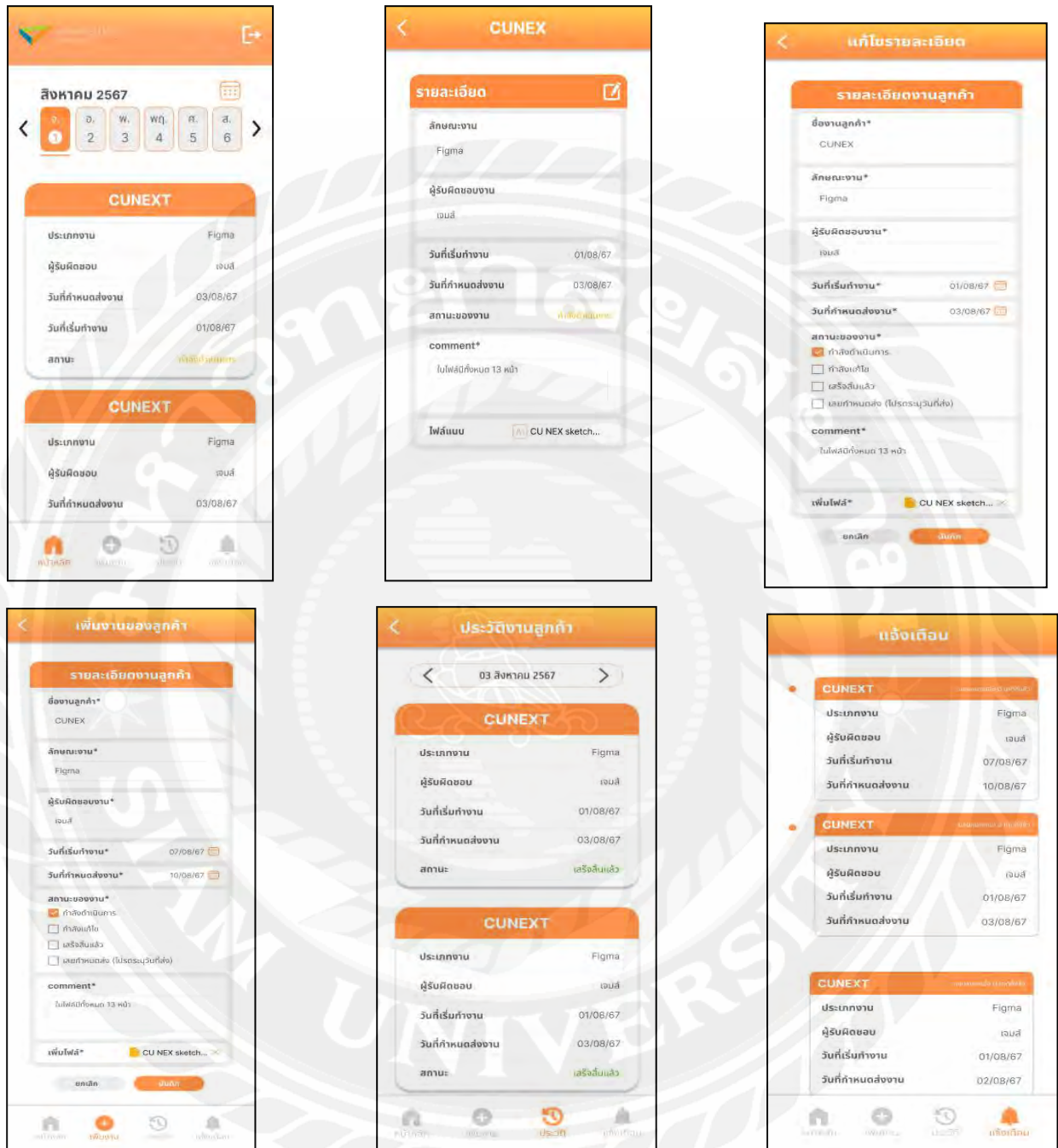
รูปที่ 2 ไฟล์งานที่ผู้จัดทำได้นำมาสร้างใหม่โดยโปรแกรม Figma

ทางผู้จัดทำได้รับการสนับสนุนจากพี่เลี้ยงที่มีประสบการณ์ในด้านการออกแบบ โดยพี่เลี้ยงให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดทั้งในด้านการออกแบบให้ตรงใจลูกค้า การเลือกใช้โทนสี การฝึกใช้โปรแกรมทางด้านการออกแบบ และมีระยะเวลาในการจัดทำแต่ละงานที่เหมาะสม ซึ่งในส่วนนี้ช่วยให้การทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและลดข้อผิดพลาดในการทำงานได้เป็นอย่างดี

2. การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผนและทำให้นักศึกษามีโอกาสประยุกต์ใช้วิชาความรู้/ทักษะตามที่ได้เรียนมา โดยใช้ความรู้ทักษะในการศึกษากระบวนการ การวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา หรือสร้างแนวทางใหม่ (โปรเจคสหกิจ)

จากการพัฒนาโครงการ "การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท" ถูกดำเนินงานอย่างมีระเบียบแบบแผนและเป็นไปตามหลักการที่ถูกต้อง ซึ่งผู้จัดทำมีโอกาสประยุกต์ใช้วิชาความรู้ และทักษะทางด้านการออกแบบ การใช้งานโปรแกรม Figma ที่ได้เรียนมาในการแก้ปัญหาและสร้างแนวทาง

ใหม่ๆ ในการออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อช่วยในการจัดการงานของลูกค้า เพื่อในอนาคตทางบริษัทได้นำต้นแบบในการพัฒนาระบบบริหารจัดการงานภายในบริษัทมาเป็นระบบจริง



รูปที่ 3 ต้นแบบการพัฒนาระบบบริหารจัดการงานภายในบริษัท

### 3. เป็นโครงการ/ผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในสถานประกอบการ

- หมายเหตุ:
- หากเป็นงานประจำต้องสามารถนำไปพัฒนาองค์กร/ หน่วยงานได้อย่างชัดเจน อาทิ ลดเวลาในการทำงานประจำ/ ลดต้นทุนค่าใช้จ่าย
  - โครงการมีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับสถานประกอบการในระหว่างปฏิบัติสหกิจศึกษาและการศึกษาเชิงบูรณาการกับการทำงาน หรือมีการยื่นจดคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญาหรือไม่ ถ้ามีโปรดอธิบาย

จากการพัฒนาโครงการ "การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท" สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในสถานประกอบการได้อย่างชัดเจน และเป็นประโยชน์ต่อองค์กร ดังนี้

1. ช่วยเป็นต้นแบบในการพัฒนาระบบบริหารจัดการงานภายในบริษัท ซึ่งจะช่วยลดเวลาในการทำงานในส่วนของการพัฒนาระบบจริง
2. สามารถปรับแก้ดีไซน์อย่างรวดเร็วเมื่อมีข้อเสนอแนะจากทีม หรือความต้องการเพิ่มเติม สามารถปรับแก้ไขงานใน Figma ได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องเริ่มต้นใหม่ทั้งหมด
3. ทำให้ทีมพัฒนาและผู้ใช้สามารถทดลองคลิกและใช้งานแอปฯ ก่อนการพัฒนา ทำให้รู้ว่าต้องปรับปรุงหรือแก้ไขจุดใด
4. โครงการนี้ได้นำเสนอแนวทางใหม่ ในการพัฒนาฟังก์ชันต่างๆ ภายในแอปพลิเคชันทำให้สถานประกอบการสามารถวางแผนในการพัฒนาระบบจริงได้ดีขึ้น





( Link: <https://bit.ly/3YgbX9b> )

รายงานการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

การออกแบบ UX/UI แอปพลิเคชันบริหารจัดการงานภายในบริษัท

UX/UI Design of an Internal Company Management Application

บริษัท เวอร์ซ่าไทล์ ฮาวส์ จำกัด

Versatile Haus Company Limited

โดย

นาย ปาณชัย จอนโคกกรวด 6404800012

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 128-491 สหกิจศึกษาสำหรับนักวิชาการคอมพิวเตอร์ 1

หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2566