

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

จากการนำเสนอแอปพลิเคชันเพื่อนเล่น สามารถสรุปผลและข้อเสนอแนะทดลอง ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลและอภิปรายผล

การทดสอบการทำงานของแอปพลิเคชันเพื่อนเล่นเป็นการประเมินประสิทธิภาพ เพื่อให้แอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนา ซึ่งจากการทดสอบกับสมาร์ตโฟนของผู้ใช้งาน 27 เครื่อง โดยจะแบ่งผู้ใช้เป็น 3 ประเภท คือ ผู้ใช้ทั่วไป ผู้ใช้ที่เป็นสมาชิก และผู้ดูแล พบว่ามีความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันที่นำเสนอดีมาก ซึ่งหัวข้อความพึงพอใจที่ได้รับค่าเฉลี่ยทั้ง 4 ด้านการประเมินอยู่ในเกณฑ์ที่มีระดับความพึงพอใจ “มาก” ด้านที่ได้ค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ด้านการออกแบบและการจัดรูปแบบ ค่าเฉลี่ยรวม 3.93 รองลงมาคือ ด้านคุณภาพของเนื้อหาและด้านการใช้งานของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน ค่าเฉลี่ยรวม 3.87 เท่ากัน และระดับความพึงพอใจโดยภาพรวม ค่าเฉลี่ยรวม 3.85 ตามลำดับ

#### 5.2 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

5.2.1 ปัญหาเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมของผู้พัฒนาเองที่ทำให้เกิดข้อผิดพลาดและต้องกลับมาแก้ไขอยู่บ่อยครั้ง

5.2.2 การทำความเข้าใจในภาษา Dart, Java Spring

5.2.3 การเรียนรู้เกี่ยวกับ Framework ต่างๆ และ API ที่ใช้

#### 5.3 ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อนเล่น ได้เน้นด้านการสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ใช้งานในการนัดกันไปทำกิจกรรมต่างๆ หรือการได้รู้จักกับเพื่อนคนอื่นๆ ทั้งภายในพื้นที่เดียวกันหรือแม้กระทั่งอยู่คนละที่ก็สามารถทำให้กิจกรรมนั้นเกิดขึ้นได้จริงพูดคุยสนทนาเพื่อทำให้การนัดทำกิจกรรมนั้นสะดวกและง่ายขึ้น ทั้งนี้ทางผู้พัฒนาได้เล็งเห็นว่าในอนาคตจะต้องสร้างสิ่งที่อำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งานให้มากขึ้นและตอบสนองการใช้งานให้ได้ดีมากที่สุด