

บทคัดย่อ

ชื่อโครงการ	แอปพลิเคชันเพื่อนเล่น
ผู้จัดทำ	62011212097 นางสาวนิสากรณ์ พลพิมพ์ 62011212104 นางสาววรัญญา จันทร์ส่อง
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์พระ พฤกษ์ศรี
หลักสูตร	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์)
คณะ	วิทยาการสารสนเทศ
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ปีที่พิมพ์	2565

เนื่องจากสถานการณ์ทั่วโลกที่กำลังเผชิญกับโรคระบาดที่เกิดขึ้นเมื่อปี 2019 จนถึง ณ ปัจจุบันนี้ โรคระบาดยังไม่ได้หายไป ทำให้ผู้คนไม่สามารถออกไปใช้ชีวิตได้อย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นการออกไปทำงาน การออกไปท่องเที่ยว หรือออกไปทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อกระชับความสัมพันธ์ที่ดีในสังคม บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแอปพลิเคชันที่เป็นสื่อกลางในการนัดทำกิจกรรมร่วมกันและเพื่อส่งเสริมกลุ่มคนที่ต้องการผู้เข้าร่วมได้ให้ครบสมบูรณ์ เพื่อให้กิจกรรมดำเนินไปได้ง่าย ดังนั้นเราจึงพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อนเล่นเพื่อตอบสนองการใช้งานของผู้คนที่ต้องนัดกันทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ได้รู้จักผู้คนมากขึ้น ซึ่งเราได้เขียนเป็นแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือแอนดรอยด์โดย Flutter ร่วมกับ Java Spring boot และนำ GPS ในโทรศัพท์มือถือมาใช้ในการดูพิกัดของสมาชิกในกลุ่มกิจกรรม และใช้ Notification เพื่อแจ้งเตือนกิจกรรมให้ผู้ใช้งานได้รู้ว่ามีกิจกรรมอะไรบ้าง หลังจากที่พัฒนาแอปพลิเคชันเสร็จสมบูรณ์แล้ว ได้นำแอปพลิเคชันให้ผู้ใช้ได้ทดลองใช้งานและให้ผู้ใช้งานและให้ผู้ใช้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อนเล่นพบว่าผู้ใช้งานให้คะแนนความพึงพอใจอยู่ที่ 3.85 คะแนน ซึ่งหมายความว่าผู้ใช้งานมีความพึงพอใจมาก และมีข้อเสนอแนะในส่วนของการออกแบบ สี ตัวอักษรของส่วนติดต่อกับผู้ใช้ในส่วนของคุณสมบัติของแอปพลิเคชันตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: แอปพลิเคชันเพื่อนเล่น, กิจกรรม, เข้าร่วมกิจกรรม