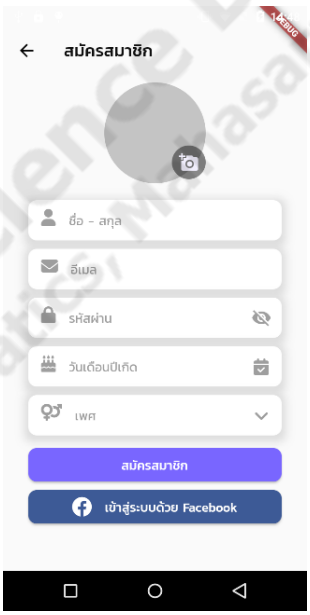
บทที่ 4

การทดสอบระบบ

การทดสอบระบบ (Testing System) เป็นการทดสอบกระบวนการการทำงานของระบบเพื่อทำการทดสอบการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อนเล่น ซึ่งได้ทำการพัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์ เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการทำงานของระบบว่าสามารถทำงานในแต่ละฟังก์ชันได้อย่างถูกต้อง และให้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการหรือไม่ โดยมีการนำเข้าข้อมูลไปยังระบบเพื่อให้ทำงานและแสดงผลลัพธ์ออกมาโดยใช้ฟังก์ชันในส่วนต่างๆ ของระบบในการทดสอบ ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการทดสอบระบบ

4.1.1 ทดสอบการสมัครสมาชิก



ภาพประกอบที่ 4.1 การสมัครสมาชิก

จากการทดสอบลงทะเบียนสมัครสมาชิก พบว่ากรอกข้อมูลที่บังคับครบถ้วนจึงจะสามารถสมัครสมาชิกสำเร็จสมบูรณ์ ตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางการทดสอบการสมัครสมาชิก

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
รูปภาพ	Test.jpg	ค่าว่าง	Test.jpg
ชื่อ - สกุล	Nisakorn Phonpim	Nisakorn Phonpim	ค่าว่าง

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ตารางที่ 4.1 ตารางการทดสอบการสมัครสมาชิก (ต่อ)

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
อีเมล	test@gmail.com	ค่าว่าง	test@gmail.com
รหัสผ่าน	Nisa097	Nisa097	Nisa097
วันเดือนปีเกิด	24/08/2000	24/08/2000	24/08/2000
เพศ	หญิง	หญิง	หญิง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	สมัครสำเร็จ	สมัครไม่สำเร็จ	สมัครไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	สมัครสำเร็จ	สมัครไม่สำเร็จ	สมัครไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.2 ทดสอบการเข้าสู่ระบบ

ภาพประกอบที่ 4.2 การกรอกข้อมูลเข้าสู่ระบบ

จากการทดสอบระบบพบว่าผู้ใช้งานที่กรอก email และ password ถูกต้องครบถ้วน สามารถเข้าสู่ระบบได้ หรือเข้าสู่ระบบผ่าน Facebook โดยผู้ใช้ต้องจะต้องใช้บัญชี Facebook ของผู้ใช้เองในการเข้าสู่ระบบแอปพลิเคชัน และผู้ใช้ต้องทำการยืนยันการอนุญาตระบบเข้าถึงข้อมูล ชื่อ – นามสกุล รูปภาพ โปรไฟล์ ของผู้ใช้ด้วยระบบถึงสามารถบันทึกข้อมูลการเข้าสู่ระบบของผู้ใช้ได้ ตามตารางการทดสอบดังนี้

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ตารางที่ 4.2 ตารางการทดสอบการกรอกข้อมูลเข้าสู่ระบบ

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
อีเมล	Test@gmail.com	Testt@gmail.com	ค่าว่าง
รหัสผ่าน	Nisa097	ค่าว่าง	Ni097
เข้าสู่ระบบผ่าน Facebook	เข้าสู่ระบบผ่าน Facebook	เข้าสู่ระบบผ่าน Facebook	เข้าสู่ระบบผ่าน Facebook
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	เข้าสู่ระบบสำเร็จ	เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ	เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	เข้าสู่ระบบสำเร็จ	เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ	เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.3 ทดสอบการแก้ไขโปรไฟล์สมาชิก

ภาพประกอบที่ 4.3 การแก้ไขโปรไฟล์สมาชิก

จากการทดสอบการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวจะเป็นการเปลี่ยนรูปโปรไฟล์ผู้ใช้งาน แก้ไขชื่อ - สกุล อีเมล รหัสผ่าน และเพศ ซึ่งการเปลี่ยนรหัสผ่านมีเงื่อนไขการเปลี่ยนอยู่ดังนี้ การเปลี่ยนรหัสผ่านจะต้องยืนยันการเปลี่ยนสองครั้งจึงจะสามารถแก้ไขได้ ตามตารางการทดสอบดังนี้

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ตารางที่ 4.3 ตารางการทดสอบการแก้ไขโปรไฟล์สมาชิก

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
รูปภาพ	Test.jpg	ไม่แก้ไข	ไม่แก้ไข
ชื่อ - สกุล	Nisakorn Phonpim	Nisakorn Phonpim	ค่าว่าง
อีเมล	Test@gmail.com	Test@gmail.com	ค่าว่าง
รหัสผ่าน	Nisa097	ไม่แก้ไข	ไม่แก้ไข
เพศ	หญิง	หญิง	หญิง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.4 ทดสอบการค้นหากิจกรรม

ภาพประกอบที่ 4.4 การค้นหากิจกรรม

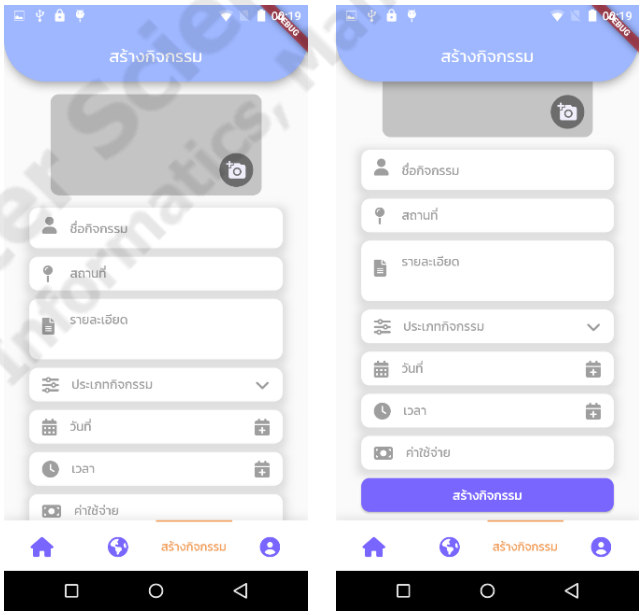
จากการทดสอบการค้นหากิจกรรมในหน้าหลัก จะเป็นการค้นหากิจกรรมของผู้ใช้ที่เป็นสมาชิกสร้างกิจกรรมนั้นไว้ โดยกรอกคำค้นหาลงไปในช่องค้นหา ซึ่งจะสามารถค้นหาได้จากชื่อกิจกรรม ประเภท สถานที่ ตามตารางการทดสอบดังนี้

Computer Science Department
Faculty of Informatics
Mahasarakham University

ตารางที่ 4.4 ตารางการทดสอบการค้นหากิจกรรม

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
Keyword ที่ใช้ค้นหา	ไ	กิน	ค่าว่าง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	List รายชื่อกิจกรรมต่างๆที่มี ไ อยู่ในชื่อกิจกรรม ประเภท และสถานที่	List รายชื่อกิจกรรมต่างๆที่มี กิน อยู่ในชื่อกิจกรรม ประเภท และสถานที่	List รายชื่อกิจกรรมทั้งหมด
ผลลัพธ์ที่ได้	List รายชื่อกิจกรรมต่างๆที่มี ไ อยู่ในชื่อกิจกรรม ประเภท และสถานที่	List รายชื่อกิจกรรมต่างๆที่มี กิน อยู่ในชื่อกิจกรรม ประเภท และสถานที่	List รายชื่อกิจกรรมทั้งหมด
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.5 ทดสอบการสร้างกิจกรรม



ภาพประกอบที่ 4.5 การสร้างกิจกรรม

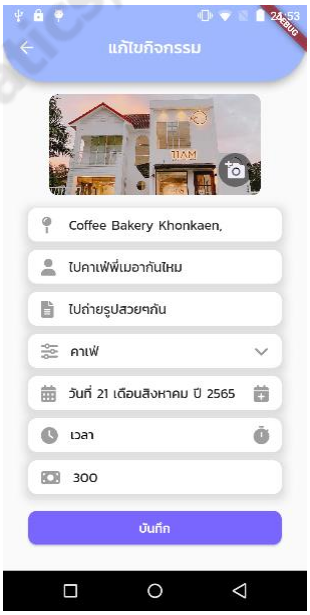
จากการทดสอบการสร้างกิจกรรมจะเป็นการเพิ่มข้อมูลของกิจกรรมประเภทอาหาร โดยฟังก์ชันนี้จะใช้งานได้ต้องเป็นสมาชิกในระบบก่อน และข้อมูลที่เพิ่มนั้นจะเป็นข้อมูลของกิจกรรมประเภทอาหาร เช่น รูปภาพ ชื่อกิจกรรม สถานที่ รายละเอียด ประเภทกิจกรรม วันที่ เวลา และค่าใช้จ่าย ตามตารางการทดสอบดังนี้

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ตารางที่ 4.5 ตารางการทดสอบการสร้างกิจกรรม

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
รูปภาพ	Test.jpg	ค่าว่าง	Test.jpg
ชื่อกิจกรรม	สุกี้ตี๋น้อย	สุกี้ตี๋น้อย	ค่าว่าง
สถานที่	พหลโยธิน 19	พหลโยธิน 19	พหลโยธิน 19
รายละเอียด	มาเจอกันได้ที่หน้าร้านเลยน้าา	มาเจอกันได้ที่หน้าร้านเลยน้าา	มาเจอกันได้ที่หน้าร้านเลยน้าา
ประเภทกิจกรรม	อาหาร	ค่าว่าง	อาหาร
วันที่	27/08/2022	27/08/2022	ค่าว่าง
เวลา	16.00	16.00	16.00
ค่าใช้จ่าย	276	276	276
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	สร้างกิจกรรมสำเร็จ	สร้างกิจกรรมไม่สำเร็จ	สร้างกิจกรรมไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	สร้างกิจกรรมสำเร็จ	สร้างกิจกรรมไม่สำเร็จ	สร้างกิจกรรมไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.6 ทดสอบการแก้ไขข้อมูลกิจกรรม



ภาพประกอบที่ 4.6 การแก้ไขข้อมูลกิจกรรม

จากการทดสอบการสร้างกิจกรรมจะเป็นการแก้ไขข้อมูลของกิจกรรมประเภทอาหาร โดยฟังก์ชันนี้จะใช้งานได้ต้องเป็นสมาชิกในระบบก่อน และข้อมูลที่แก้ไขนั้นจะเป็นข้อมูลของกิจกรรม

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ประเภทอาหาร เช่น รูปภาพ ชื่อกิจกรรม สถานที่ รายละเอียด ประเภทกิจกรรม วันที่ เวลา และค่าใช้จ่าย ตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.6 ตารางการทดสอบการแก้ไขข้อมูลกิจกรรม

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
รูปภาพ	Test.jpg	ไม่แก้ไข	Test.jpg
ชื่อกิจกรรม	สุกี้ตี๋น้อย	สุกี้ตี๋น้อย	ค่าว่าง
สถานที่	พหลโยธิน 19	พหลโยธิน 19	ไม่แก้ไข
รายละเอียด	มาเจอกันได้ที่หน้าร้านเลยน้าา	มาเจอกันได้ที่หน้าร้านเลยน้าา	มาเจอกันได้ที่หน้าร้านเลยน้าา
ประเภทกิจกรรม	อาหาร	ไม่แก้ไข	อาหาร
วันที่	27/08/2022	27/08/2022	ค่าว่าง
เวลา	16.00	16.00	16.00
ค่าใช้จ่าย	276	276	276
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	สร้างกิจกรรมสำเร็จ	สร้างกิจกรรมสำเร็จ	สร้างกิจกรรมไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	สร้างกิจกรรมสำเร็จ	สร้างกิจกรรมสำเร็จ	สร้างกิจกรรมไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.7 ทดสอบการให้คะแนนกิจกรรม

ภาพประกอบที่ 4.7 การให้คะแนนกิจกรรม

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

จากการทดสอบการให้คะแนนกิจกรรมหลังจบกิจกรรม โดยผู้สร้างกิจกรรมจะเป็นผู้กดจบกิจกรรมจากนั้นหน้าให้คะแนนจะแจ้งเตือนไปยังผู้ใช้งานที่เป็นสมาชิกภายในกลุ่ม ตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.7 ตารางการทดสอบการให้คะแนนกิจกรรม

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
ให้คะแนน	เลือกดาว	เลือกดาว	เลือกดาว
กดปุ่ม	ตกลง	ยกเลิก	ไม่กดอะไร
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	ให้คะแนนสำเร็จ	ให้คะแนนไม่สำเร็จ	ให้คะแนนไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	ให้คะแนนสำเร็จ	ให้คะแนนไม่สำเร็จ	ให้คะแนนไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.8 ทดสอบการแก้ไขโปรไฟล์ผู้ดูแล

ภาพประกอบที่ 4.8 การแก้ไขโปรไฟล์ผู้ดูแล

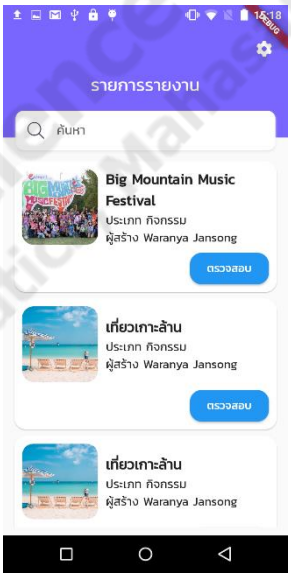
จากการทดสอบการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวจะเป็นการเปลี่ยนรูปโปรไฟล์ผู้ใช้งาน แก้ไขชื่อ - สกุล อีเมล รหัสผ่าน และเพศ ซึ่งการเปลี่ยนรหัสผ่านมีเงื่อนไขการเปลี่ยนอยู่ดังนี้ การเปลี่ยนรหัสผ่านจะต้องยืนยันการเปลี่ยนสองครั้งจึงจะสามารถแก้ไขได้ ตามตารางการทดสอบดังนี้

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ตารางที่ 4.8 ตารางการทดสอบการแก้ไขโปร์ไฟล์ผู้ดูแล

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
รูปภาพ	Test.jpg	ไม่แก้ไข	ไม่แก้ไข
ชื่อ - สกุล	แอดมินเองค้าบ	แอดมินเองค้าบ	ค่าว่าง
อีเมล	admin@gmail.com	admin@gmail.com	ค่าว่าง
รหัสผ่าน	Admin2000	ไม่แก้ไข	ไม่แก้ไข
เพศ	ชาย	ชาย	ชาย
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.9 ทดสอบการค้นหากิจกรรมที่ถูกรายงาน



ภาพประกอบที่ 4.9 การค้นหากิจกรรมและผู้ใช้งาน

จากการทดสอบการค้นหากิจกรรม จะเป็นการค้นหากิจกรรมของผู้ใช้ที่เป็นโดนรายงานกิจกรรม โดยกรอกคำค้นหาลงไปในช่องค้นหา ซึ่งจะสามารถค้นหาได้จากชื่อกิจกรรม ตามตารางการทดสอบดังนี้

Computer Science Department
Faculty of Information Mahasarakham University

ตารางที่ 4.9 ตารางการทดสอบการค้นหากิจกรรมและผู้ใช้งาน

ข้อมูลนำเข้า	Test Case 1	Test Case 2	Test Case 3
Keyword ที่ใช้ค้นหา	ไป	กิน	ค่าว่าง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	List รายชื่อกิจกรรมต่างๆที่มี ไป อยู่ในชื่อกิจกรรม	List รายชื่อกิจกรรมต่างๆที่มี กิน อยู่ในชื่อกิจกรรม	List รายชื่อกิจกรรมทั้งหมด
ผลลัพธ์ที่ได้	List รายชื่อกิจกรรมต่างๆที่มี ไ อยู่ในชื่อกิจกรรม	List รายชื่อกิจกรรมต่างๆที่มี กิน อยู่ในชื่อกิจกรรม	List รายชื่อกิจกรรมทั้งหมด
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.2 การประเมินและวิเคราะห์ผลการประเมิน

การใช้งานแอปพลิเคชันสามารถสรุปออกเป็นค่าเฉลี่ย วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้แอปพลิเคชัน โดยเกณฑ์ในการประเมินแปลความหมายระดับความพึงพอใจ ได้ดังนี้

ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด มีค่าคะแนน 5 คะแนน

ระดับความพึงพอใจ มาก มีค่าคะแนน 4 คะแนน

ระดับความพึงพอใจ ปานกลาง มีค่าคะแนน 3 คะแนน

ระดับความพึงพอใจ น้อย มีค่าคะแนน 2 คะแนน

ระดับความพึงพอใจ น้อยที่สุด มีค่าคะแนน 1 คะแนน

และค่าคะแนนเฉลี่ยมีเกณฑ์ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับความพึงพอใจ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับความพึงพอใจ มาก

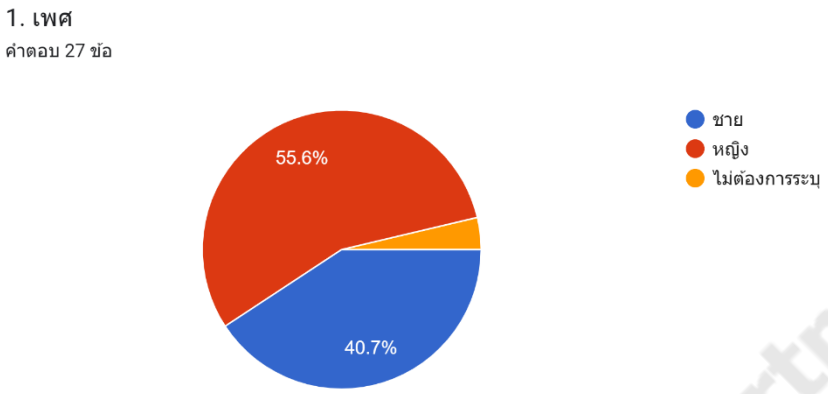
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับความพึงพอใจ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับความพึงพอใจ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายความว่า ระดับความพึงพอใจ น้อยที่สุด

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

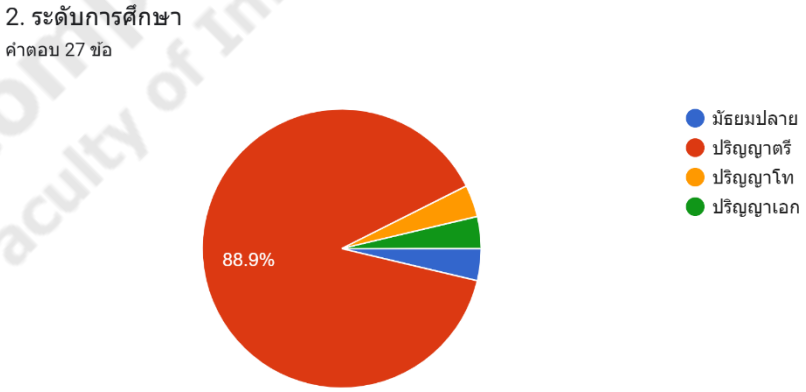
4.2.1 สรุปการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อนเล่น



ภาพประกอบที่ 4.10 สรุปจำนวนและร้อยละ จำแนกตามเพศ

ตารางที่ 4.10 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละ จำแนกตามเพศ

ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้งานและตอบแบบสอบถาม		
สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	11	2.86
หญิง	15	4.05
ไม่ต้องการระบุ	1	0.27
รวม	27	7.18

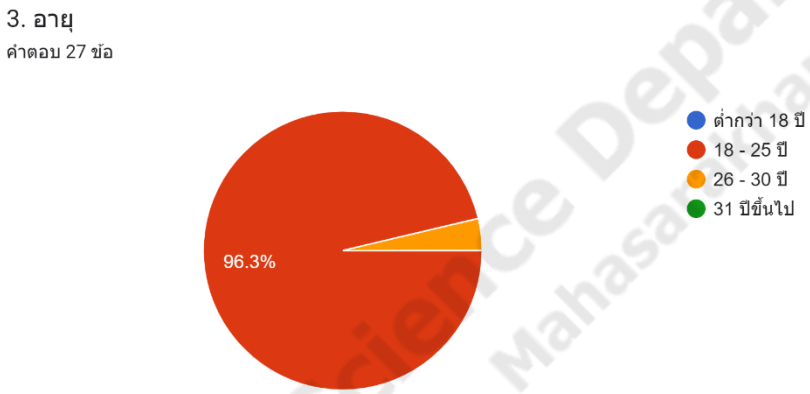


ภาพประกอบที่ 4.11 สรุปจำนวนและร้อยละ จำแนกตามระดับการศึกษา

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

ตารางที่ 4.11 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละ จำแนกตามระดับการศึกษา

ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้งานและตอบแบบสอบถาม		
ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมปลาย	1	0.27
ปริญญาตรี	24	6.48
ปริญญาโท	1	0.27
ปริญญาเอก	1	0.27
รวม	27	7.18



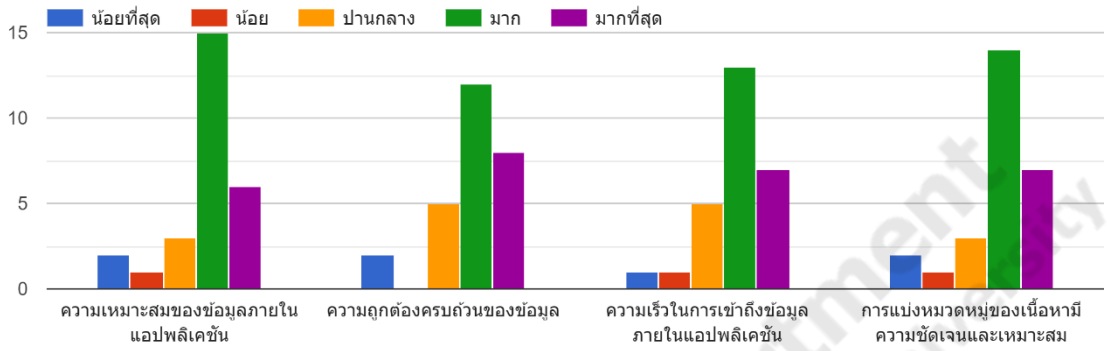
ภาพประกอบที่ 4.12 สรุปจำนวนและร้อยละ จำแนกตามช่วงอายุ

ตารางที่ 4.12 ตารางสรุปจำนวนและร้อยละ จำแนกตามช่วงอายุ

ข้อมูลทั่วไปของผู้ใช้งานและตอบแบบสอบถาม		
ช่วงอายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 18 ปี	0	0
18 – 25 ปี	26	6.5
26 – 30 ปี	1	0.27
31 ปีขึ้นไป	0	0
รวม	27	7.18

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

1. ด้านคุณภาพของเนื้อหา (Content)



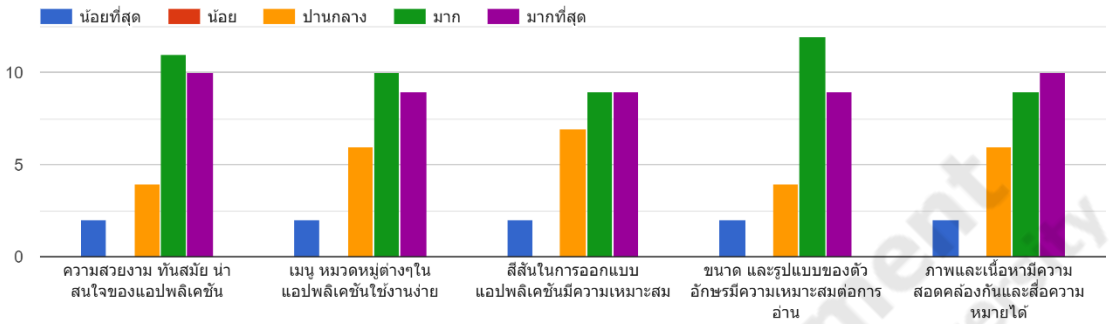
ภาพประกอบที่ 4.13 ความพึงพอใจด้านคุณภาพของเนื้อหา

ตารางที่ 4.13 ตารางประเมินความพึงพอใจด้านคุณภาพของเนื้อหา

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					รวม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)			
1	ความเหมาะสมของข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน	6	15	3	1	2	27	3.81	มาก
2	ความถูกต้องครบถ้วนของข้อมูล	8	12	5	0	2	27	3.90	มาก
3	ความเร็วในการเข้าถึงข้อมูลภายในแอปพลิเคชัน	7	13	5	1	1	27	3.90	มาก
4	การแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหามีความชัดเจนและเหมาะสม	7	14	3	1	2	27	3.86	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม								3.87	มาก

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

2. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ (Design)



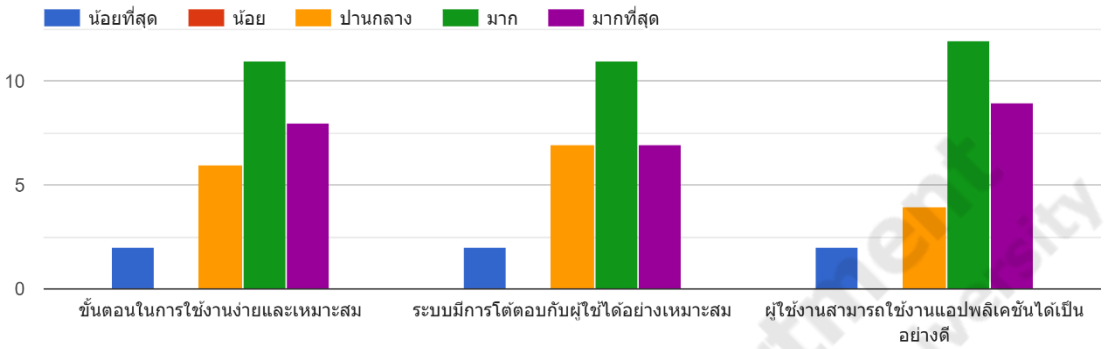
ภาพประกอบที่ 4.14 ความพึงพอใจด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ

ตารางที่ 4.14 ตารางประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					รวม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)			
1	ความสวยงาม ทันสมัย น่าสนใจของแอปพลิเคชัน	10	11	4	0	2	27	4	มาก
2	เมนู หมวดหมู่ต่างๆในแอปพลิเคชันใช้งานง่าย	9	10	6	0	2	27	3.90	มาก
3	สีสันในการออกแบบแอปพลิเคชันมีความเหมาะสม	9	9	7	0	2	27	3.86	มาก
4	ขนาด และรูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสมต่อการอ่าน	9	12	4	0	2	27	3.97	มาก
5	ภาพและเนื้อหามีความสอดคล้องกันและสื่อความหมายได้	10	9	6	0	2	27	3.92	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม								3.93	มาก

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

3. ด้านการใช้งานของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน



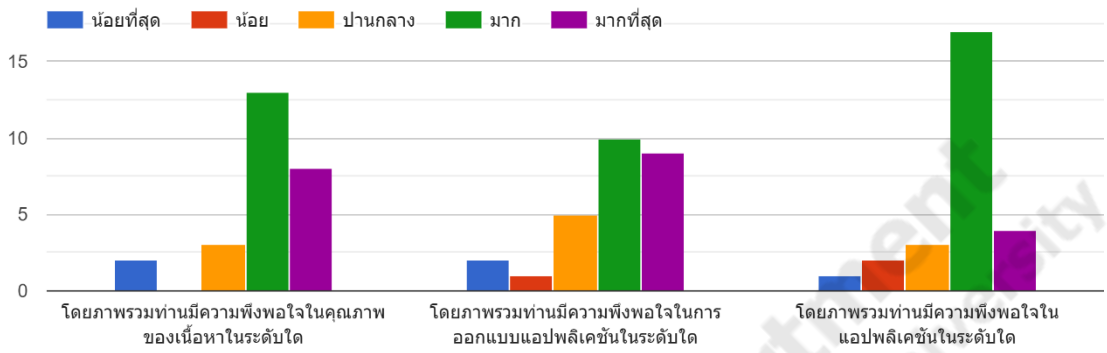
ภาพประกอบที่ 4.15 ความพึงพอใจด้านการใช้งานของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน

ตารางที่ 4.15 ตารางประเมินความพึงพอใจด้านการใช้งานของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					รวม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)			
1	ขั้นตอนในการใช้งานง่ายและเหมาะสม	8	11	6	0	2	27	3.86	มาก
2	ระบบมีการโต้ตอบกับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม	7	11	7	0	2	27	3.79	มาก
3	ผู้ใช้งานสามารถใช้งานแอปพลิเคชันได้เป็นอย่างดี	9	12	4	0	2	27	3.97	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม								3.87	มาก

Computer Science Department
Faculty of Informatics Mahasarakham University

4. ระดับความพึงพอใจโดยภาพรวม



ภาพประกอบที่ 4.16 ระดับความพึงพอใจโดยภาพรวม

ตารางที่ 4.16 ตารางประเมินระดับความพึงพอใจโดยภาพรวม

ลำดับที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					รวม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)			
1	โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในคุณภาพของเนื้อหาในระดับใด	8	13	3	1	2	27	3.90	มาก
2	โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชันในระดับใด	9	10	5	1	2	27	3.86	มาก
3	โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในแอปพลิเคชันในระดับใด	4	17	3	2	1	27	3.79	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม								3.85	มาก

Computer Science Department
Faculty of Informatics, Mahasarakham University

จากตารางสรุปผลการประเมินแต่ละด้านได้ดังนี้

1. ด้านคุณภาพของเนื้อหา พบว่าค่าเฉลี่ยในข้อ 2 และ 3 มีค่าเฉลี่ย 3.90 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เพราะว่าข้อมูลมีความถูกต้องและครบถ้วน และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็ว แต่ข้อ 4 ที่ได้ค่าเฉลี่ยลงมาคือ 3.86 เพราะว่ามีการจัดหมวดหมู่เนื้อหารองลงทา แต่ข้อ 1 ที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ 3.81 เพราะว่าความเหมาะสมของข้อมูลอาจไม่สมบูรณ์
2. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ พบว่าค่าเฉลี่ยในข้อ 1 มีค่าเฉลี่ย 4.00 ซึ่งมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เพราะว่าความสวยงามของแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ ค่าเฉลี่ยที่รองลงมา คือข้อ 4 ค่าเฉลี่ย 3.97 เพราะว่าขนาดและรูปแบบของตัวอักษรอาจจะยังไม่ความเหมาะสมต่อการอ่านของผู้ใช้เท่าที่ควร ค่าเฉลี่ยที่รองลงมาคือข้อ 5 ค่าเฉลี่ย 3.92 เพราะว่าภาพและเนื้อหามีความสอดคล้องและสื่อความหมายได้ไม่ดีเท่าที่ควร ค่าเฉลี่ยที่น้อยลงมาคือข้อ 2 มีค่าเฉลี่ย 3.90 เพราะว่าเมนูหมวดหมู่ต่างๆอาจจะยังไม่เหมาะสม ค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือข้อ 3 ค่าเฉลี่ย 3.86 เพราะว่าสีสันในการออกแบบแอปพลิเคชันอาจจะยังไม่สวยงามมากเท่าที่ควร หรือผู้ใช้บางคนยังไม่ถูกใจสีนี้
3. ด้านการใช้งานของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน พบว่าค่าเฉลี่ยในข้อ 3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ 3.97 เพราะว่าผู้ใช้งานแอปพลเคชันใช้งานได้อย่างดี ค่าเฉลี่ยที่น้อยลงมาคือข้อ 1 มีค่าเฉลี่ย 3.86 เพราะว่าขั้นตอนในการใช้งานอาจจะยังไม่มีความเหมาะสมกับผู้ใช้ ค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือข้อ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 เพราะว่าระบบยังมีการตอบโต้ได้ไม่ดีพอ
4. ระดับความพึงพอใจโดยภาพรวม พบว่าค่าเฉลี่ยในข้อ 1 มีค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดคือ 3.90 เพราะว่าโดยรวมผู้ใช้มีความพึงพอใจในเนื้อหา ค่าเฉลี่ยที่รองลงมาคือข้อ 2 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.86 เพราะว่าการออกแบบแอปพลิเคชันยังไม่เป็นที่พึงพอใจต่อผู้ใช้ ค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือข้อ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 เพราะว่าแอปพลิเคชันยังไม่เป็นที่พึงพอใจต่อผู้ใช้งาน

Computer Science Department
Faculty of Information Technology, Mahasarakham University