

บทที่ 4

การทดสอบระบบ

ในบทนี้กล่าวถึงการทดสอบระบบเป็นการทดสอบการทำงานทั้งระบบ (System Test) เพื่อทดสอบการทำงานของแอปพลิเคชันมินิเวิร์ดเรซ โดยมีการนำเขาข้อมูลและผลลัพธ์ของข้อมูล ผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบแอปพลิเคชันมินิเวิร์ดเรซ ที่ได้แสดงในตารางการทดสอบ โดยใช้ฟังก์ชันในส่วนต่างๆของระบบมาทดสอบ ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการทดสอบระบบ

4.1.1 ทดสอบการสมัครสมาชิก

การทดสอบแอปพลิเคชัน (Application Testing) เป็นการทดสอบกระบวนการทำงานของแอปพลิเคชันเพื่อทำการทดสอบว่าแอปพลิเคชันมีประสิทธิภาพหรือไม่ ทดสอบการสมัครสมาชิก

The image shows a registration form with the following fields and labels:

- ชื่อในระบบ* (Username): Input field with a placeholder 'ชื่อในระบบ'.
- ชื่อ-นามสกุล* (Surname): Input field with a placeholder 'ชื่อ-นามสกุล'.
- อีเมล* (Email): Input field with a placeholder 'อีเมล...'.
- รหัสผ่าน* (Password): Input field with a placeholder '*****' and a visibility icon.
- ยืนยันรหัสผ่าน* (Confirm Password): Input field with a placeholder '*****' and a visibility icon.
- คำอธิบายตัวเอง (Bio): Input field with a placeholder 'Ex.สวัสดีB1เรามาเล่นกันด้วยกันนะ...'.

A yellow button labeled 'ลงทะเบียน' (Register) is located at the bottom of the form.

ภาพประกอบที่ 4.1 การสมัครสมาชิก

จากการทดสอบการลงทะเบียนสมัครสมาชิกพบว่ากรอกข้อมูลที่บังคับให้ครบถ้วนและรหัสผ่าน กับยืนยันรหัสผ่านต้องตรงกันถึงจะสามารถสมัครสมาชิกสำเร็จ ยกเว้นคำอธิบายตัวเองไม่ใส่ก็ได้ข้อมูลที่บังคับให้ใส่ ได้แก่ รูปภาพ ชื่อในระบบ ชื่อ นามสกุล อีเมล รหัสผ่าน ยืนยันรหัสผ่าน และจำเป็นที่จะต้องลงทะเบียน Google Authenticator เพื่อใช้ในการรีเซตรหัสผ่าน และผลการทดสอบตามตารางการทดสอบนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางการทดสอบการสมัครสมาชิก

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
รูปภาพ	test.jpg	test.jpg	test.jpg
อีเมล	benz@gmail.com	benz01@gmail.com	benz@gmail.com
รหัสผ่าน	1213	ค่าว่าง	123
ยืนยันรหัสผ่าน	1213	123	1234
ชื่อในระบบ	น้องเบนซ์	น้องเฟิร์ส	Benz
ชื่อ-นามสกุล	ธนีสร โจวตระกูล	ค่าว่าง	ธนีสร โจวตระกูล
คำอธิบายตัวเอง	สวัสดีจ้า	สวัสดีค่ะ	สวัสดีค่ะ
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	สมัครสมาชิกสำเร็จ	สมัครสมาชิกไม่สำเร็จ	สมัครสมาชิกไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	สมัครสมาชิกสำเร็จ	สมัครสมาชิกไม่สำเร็จ	สมัครสมาชิกไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.2 การทดสอบการเข้าสู่ระบบ



ภาพประกอบที่ 4.2 หน้าการทดสอบการเข้าสู่ระบบ

จากการทดสอบเข้าสู่ระบบพบว่าถ้ากรอกข้อมูลถูกต้อง และครบถ้วนจึงจะสามารถเข้าสู่ระบบได้ซึ่งมีข้อมูลที่ใช้ในการทดสอบ และผลการทดสอบตามตารางการทดสอบนี้

ตารางที่ 4.2 ตารางการทดสอบการเข้าสู่ระบบ

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
อีเมล	benz	benz01@gmail.com	ค่าว่าง
รหัสผ่าน	1213	123	123
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ	เข้าสู่ระบบสำเร็จ	เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ	เข้าสู่ระบบสำเร็จ	เข้าสู่ระบบไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.3 ทดสอบการแก้ไขโปรไฟล์

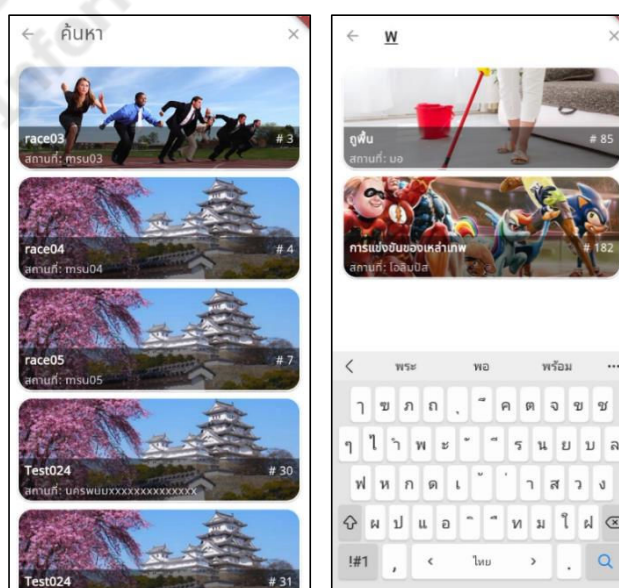
ภาพประกอบที่ 4.3 หน้าการแก้ไขโปรไฟล์

จากการทดสอบการแก้ไขโปรไฟล์จะเป็นการเปลี่ยนรูปโปรไฟล์ผู้ใช้งาน แก้ไข ชื่อในระบบ ชื่อ - นามสกุล อีเมล คำอธิบายตัวเอง ส่วนของการเปลี่ยนรหัสผ่านจะมีเงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงดังนี้ คือการเปลี่ยนรหัสผ่านจะต้องมีการยืนยันการเปลี่ยนรหัสผ่านสองครั้งจึงจะสามารถแก้ไขได้ ตามตารางการทดสอบนี้

ตารางที่ 4.3 ตารางทดสอบการแก้ไขโปรไฟล์

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
รูปภาพ	test01.jpg	ไม่แก้ไข	test.jpg
ชื่อในระบบ	test01	test01	ค่าว่าง
ชื่อ-นามสกุล	test miniworld	test miniworld	ค่าว่าง
อีเมล	test01@gmail.com	test01@gmail.com	test01@gmail.com
รหัสผ่าน	test123	ไม่แก้ไข	test1234
คำอธิบายตัวเอง	สวัสดีจ้า	ไม่แก้ไข	สวัสดีจ้า
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลสำเร็จ	แก้ไขข้อมูลไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.1.4 ทดสอบการค้นหาการแข่งขัน



ภาพประกอบที่ 4.4 หน้าค้นหาการแข่งขัน

จากการทดสอบการค้นหาการแข่งขันในหน้าหลัก จะเป็นการค้นหาการแข่งขันของผู้ใช้ที่เป็นผู้สร้างการแข่งขันสร้างการแข่งขันนั้นไว้ โดยกรอกคำค้นหาไปในช่องค้นหา ซึ่งจะสามารถค้นหาได้จากชื่อการแข่งขัน และเลขห้องการแข่งขัน ตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.4 ตารางทดสอบการค้นหาการแข่งขัน

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
keyword ที่ใช้ในการค้นหา	พ	3	ค่าว่าง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	List รายการการแข่งขันต่างๆที่มี พ อยู่ในชื่อการแข่งขัน	List รายการการแข่งขันต่างๆที่มี 3 อยู่ในชื่อการแข่งขัน หรือ เลขห้องการแข่งขัน	List รายการการแข่งขันทั้งหมด
ผลลัพธ์ที่ได้	List รายการการแข่งขันต่างๆที่มี พ อยู่ในชื่อการแข่งขัน	List รายการการแข่งขันต่างๆที่มี 3 อยู่ในชื่อการแข่งขัน หรือ เลขห้องการแข่งขัน	List รายการการแข่งขันทั้งหมด
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.2 การทดสอบระบบ ส่วนผู้ใช้ที่เป็นผู้สร้างการแข่งขัน

4.2.1 ทดสอบการสร้างห้องการแข่งขัน

ภาพประกอบที่ 4.5 การสร้างห้องการแข่งขัน

จากการทดสอบการสร้างห้องการแข่งขันจะเป็นการเพิ่มข้อมูลของการแข่งขัน โดยฟังก์ชันนี้จะใช้งานได้ต้องเป็นสมาชิกในระบบก่อน และข้อมูลที่เพิ่มนั้นจะเป็นข้อมูลของการแข่งขัน เช่น รูปภาพ ชื่อการแข่งขัน สถานที่ จำนวนทีม วันที่เปิด-ปิดรับสมัคร วันจัดการแข่งขัน เวลาเริ่ม-สิ้นสุดการแข่งขัน ตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.5 ตารางการสร้างห้องการแข่งขัน

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
รูปภาพ	test01.jpg	ไม่เลือกรูป	test.jpg
ชื่อการแข่งขัน	มมส.พาทัวร์	มมส.พาทัวร์	ค่าว่าง
สถานที่	มมส.	มมส.	มมส.
จำนวนทีม	5	ค่าว่าง	6
วันที่เปิดลงทะเบียน	27 ต.ค. 2023	27 ต.ค. 2023	27 ต.ค. 2023
วันที่ปิดลงทะเบียน	28 ต.ค. 2023	28 ต.ค. 2023	29 ต.ค. 2023
วันจัดการแข่งขัน	30 ต.ค. 2023	29 ต.ค. 2023	30 ต.ค. 2023
เวลาเริ่มการแข่งขัน	16.00	15.00	ค่าว่าง
เวลาสิ้นสุดการแข่งขัน	17.00	17.00	18.00
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	สร้างการแข่งขันสำเร็จ	สร้างการแข่งขันไม่สำเร็จ	สร้างการแข่งขันไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	สร้างการแข่งขันสำเร็จ	สร้างการแข่งขันไม่สำเร็จ	สร้างการแข่งขันไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.2.2 ทดสอบการสร้างภารกิจ



ภาพประกอบที่ 4.6 การสร้างภารกิจ

จากการทดสอบการสร้างภารกิจจะเป็นการเพิ่มข้อมูลภารกิจของการแข่งขัน โดยฟังก์ชันนี้จะใช้งานได้ต้องเป็นผู้สร้างห้องการแข่งขันในระบบก่อน และข้อมูลที่เพิ่มนั้นจะเป็นข้อมูลของภารกิจเช่น รูปภาพ ชื่อภารกิจ คำอธิบาย รัศมีแจ้งเตือนภารกิจ ประเภทภารกิจ ตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.6 ตารางการทดสอบการสร้างภารกิจ

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
รูปภาพ	test01.jpg	test.jpg	ค่าว่าง
ชื่อภารกิจ	วิ่งไปตรงกลาง	วิ่งไปตรงกลาง	วิ่งไปทางวงกลม
คำอธิบาย	วิ่งไปทางวงกลม	ค่าว่าง	ตรงกลางๆวง
รัศมีแจ้งเตือน	20	30	10
ประเภทภารกิจ	สื่อ	ข้อความ	ไม่มีการส่ง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	สร้างภารกิจสำเร็จ	สร้างภารกิจไม่สำเร็จ	สร้างภารกิจไม่สำเร็จ

ตารางที่ 4.6 ตารางการทดสอบการสร้างภารกิจ (ต่อ)

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
ผลลัพธ์ที่ได้	สร้างภารกิจสำเร็จ	สร้างภารกิจไม่สำเร็จ	สร้างภารกิจไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.2.3 ทดสอบการแก้ไขภารกิจ



ภาพประกอบที่ 4.7 ทดสอบการแก้ไขภารกิจ

จากการทดสอบการแก้ไขภารกิจจะเป็นการแก้ไขข้อมูลภารกิจของการแข่งขัน และข้อมูลที่แก้ไขนั้นจะเป็นข้อมูลของภารกิจ เช่น รูปภาพ ชื่อภารกิจ คำอธิบาย รัศมีแจ้งเตือนภารกิจ ประเภทภารกิจ ตามตารางการทดสอบดังนี้

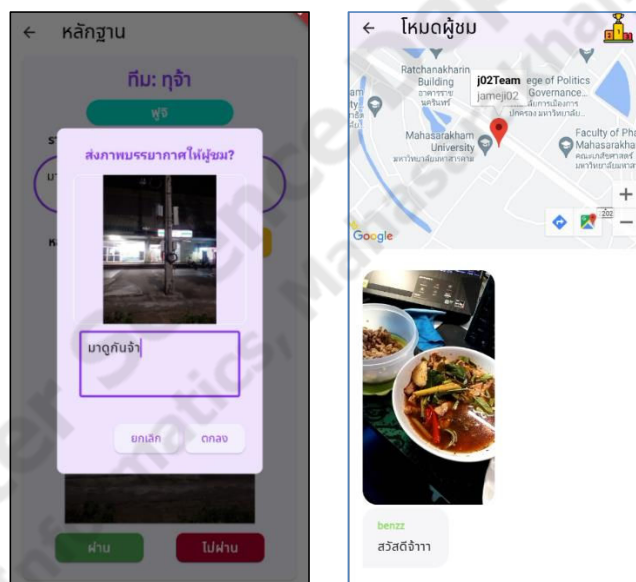
ตารางที่ 4.7 ตารางการทดสอบการแก้ไขภารกิจ

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
รูปภาพ	test01.jpg	test.jpg	ไม่แก้ไข
ชื่อภารกิจ	วิ่งไปตรงกลาง	ค่าว่าง	วิ่งไปทางวงกลม
คำอธิบาย	ไม่แก้ไข	ค่าว่าง	ตรงกลางๆวง
รัศมีแจ้งเตือน	20	30	ค่าว่าง

ตารางที่ 4.7 ตารางการทดสอบการแก้ไขภารกิจ (ต่อ)

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
ประเภทภารกิจ	สื่อ	ข้อความ	ไม่มีการส่ง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	แก้ไขภารกิจสำเร็จ	แก้ไขภารกิจไม่สำเร็จ	แก้ไขภารกิจไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	แก้ไขภารกิจสำเร็จ	แก้ไขภารกิจไม่สำเร็จ	แก้ไขภารกิจไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.2.4 ทดสอบการส่งภาพบรรยากาศไปยังผู้ชม



ภาพประกอบที่ 4.8 การส่งภาพบรรยากาศไปยังผู้ชม

จากการทดสอบการส่งภาพบรรยากาศไปยังผู้ชมโดยผู้สร้างการแข่งขันจะเป็นคนเพิ่มข้อมูลภาพบรรยากาศจากหลักฐานของผู้แข่งขันส่งไปยังห้องของผู้การแข่งขัน และข้อมูลที่เพิ่มนั้นจะเป็นข้อมูลของหลักฐานของการแข่งขันนั้น เช่น รูปภาพและคำบรรยาย ตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.8 ตารางการส่งภาพบรรยากาศไปยังผู้ชม

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
รูปภาพ	test01.jpg	test.jpg	test.jpg
คำบรรยาย	มาตุภูมิ	คำว่าง	ใครจะเป็นคนชนะ

ตารางที่ 4.8 ตารางการส่งภาพบรรยากาศไปยังผู้ชม (ต่อ)

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
ปุ่ม	ตกลง	ยกเลิก	ตกลง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	ส่งภาพบรรยากาศสำเร็จ	ส่งภาพบรรยากาศไม่สำเร็จ	ส่งภาพบรรยากาศสำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	ส่งภาพบรรยากาศสำเร็จ	ส่งภาพบรรยากาศไม่สำเร็จ	ส่งภาพบรรยากาศสำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.3 การทดสอบระบบ ส่วนผู้ใช้ที่ เป็นผู้แข่งขัน

4.3.1 ทดสอบการลงทะเบียนการแข่งขัน

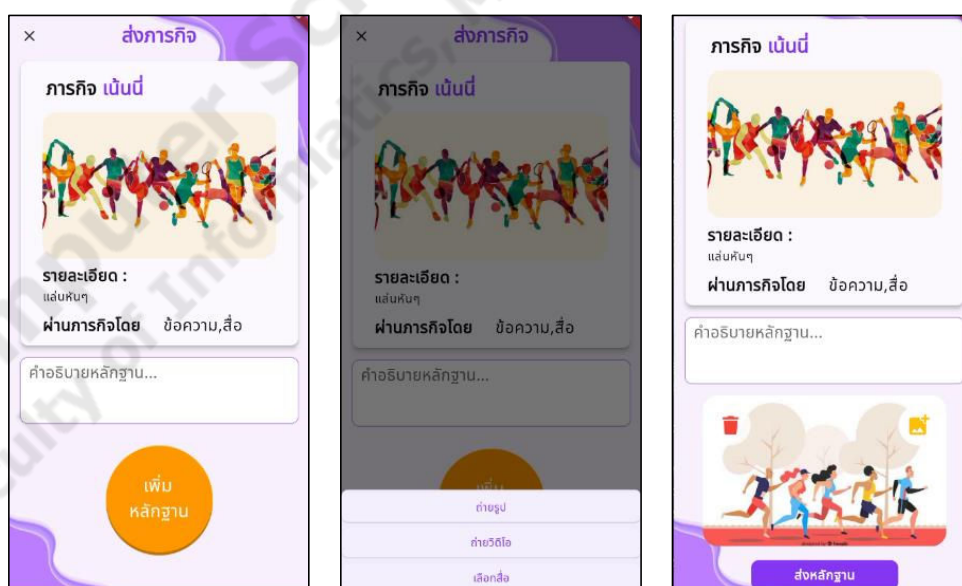
ภาพประกอบที่ 4.9 การลงทะเบียนการแข่งขัน

จากการทดสอบการลงทะเบียนการแข่งขันจะเป็นการเพิ่มทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน โดยฟังก์ชันนี้จะใช้งานได้ต้องเป็นสมาชิกในระบบก่อน และข้อมูลที่เพิ่มนั้นจะเป็นข้อมูลของทีมที่เข้าร่วมการแข่งขัน เช่น รูปภาพ ชื่อทีม และสมาชิก ตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.9 ตารางการลงทะเบียนการแข่งขัน

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
รูปภาพ	ไม่เลือกรูป	test01.jpg	test.jpg
ชื่อทีม	มมส.มาเป็ง	มมส.อันดับ1	ค่าว่าง
สมาชิก	test01	test02	test02
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	ลงทะเบียนการแข่งขันสำเร็จ	ลงทะเบียนการแข่งขันไม่สำเร็จ	ลงทะเบียนการแข่งขันสำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	ลงทะเบียนการแข่งขันสำเร็จ	ลงทะเบียนการแข่งขันไม่สำเร็จ	ลงทะเบียนการแข่งขันไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.3.2 ทดสอบการส่งหลักฐานภารกิจ



ภาพประกอบที่ 4.10 การส่งหลักฐานภารกิจ

จากการทดสอบการส่งหลักฐานภารกิจเป็นการเพิ่มข้อมูลหลักฐานของภารกิจส่งไปยังผู้สร้างการแข่งขันเพื่อให้ผู้สร้างการแข่งขันทำการตรวจสอบภารกิจ ซึ่งการส่งหลักฐานภารกิจมีเงื่อนไขการส่ง

ดังนั้น ภารกิจจะมีทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ ข้อความ สื่อ (ภาพและวิดีโอ) และไม่มีการส่ง ผู้เล่นจะส่งหลักฐานได้ 2 ประเภทคือ ข้อความและสื่อ (ภาพและวิดีโอ) ตามตารางการทดสอบนี้

ตารางที่ 4.10 ตารางการส่งหลักฐานภารกิจ

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
ข้อความ	ส่งหลักฐานแล้ว	ค่าว่าง	เจอแล้ว
สื่อ(ภาพหรือวิดีโอ)	test.jpg	test.jpg	test.jpg
ปุ่มกากบาท	ไม่กด	ไม่กด	กด
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	ส่งหลักฐานสำเร็จ	ส่งหลักฐานสำเร็จ	ส่งหลักฐานไม่สำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	ส่งหลักฐานสำเร็จ	ส่งหลักฐานสำเร็จ	ส่งหลักฐานไม่สำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.3.3 ทดสอบการรีวิวการแข่งขัน



ภาพประกอบที่ 4.11 การรีวิวการแข่งขัน

จากการทดสอบการรีวิวการแข่งขันหลังจบการแข่งขัน โดยผู้สร้างการแข่งขันจะเป็นผู้กดจบการแข่งขัน ผู้ที่เข้าร่วมการแข่งขันสามารถรีวิวการแข่งขันได้หลังจากจบการแข่งขันที่หน้าสถิติการแข่งขันตามตารางการทดสอบดังนี้

ตารางที่ 4.11 ตารางการรีวิวการแข่งขัน

ข้อมูลนำเข้า	Test Case1	Test Case2	Test Case3
ให้คะแนน	เลือกดาว	เลือกดาว	เลือกดาว
ข้อความรีวิว	กิจกรรมจอยๆ	กิจกรรมดีมาก	ค่าว่าง
ปุ่ม	ตกลง	ยกเลิก	ตกลง
ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ	รีวิวสำเร็จ	รีวิวไม่สำเร็จ	รีวิวสำเร็จ
ผลลัพธ์ที่ได้	รีวิวสำเร็จ	รีวิวไม่สำเร็จ	รีวิวสำเร็จ
ผลการทดสอบ	ผ่าน		

4.4 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	น้อยมาก	มีค่าคะแนน	1	คะแนน

และค่าคะแนนเฉลี่ยมีเกณฑ์ดังนี้

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 น้อยมาก

ตารางที่ 4.12 ตารางประเมินความพึงพอใจด้านความสามารถของแอปพลิเคชัน

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					รวม	ค่าเฉลี่ย	ระดับ ความพึง พอใจ
		มาก ที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)			
1	ด้านคุณภาพของเนื้อหา								
1.1	ความเหมาะสมของ ข้อมูลภายในแอป พลิเคชัน	3	5	1	1	0	10	4.0	มาก
1.2	ความถูกต้องครบถ้วน ของข้อมูล	2	5	3	0	0	10	3.9	มาก
1.3	ความเร็วในการเข้าถึง ข้อมูลภายในแอป พลิเคชัน	2	5	2	1	0	10	3.8	มาก
1.4	การแบ่งหมวดหมู่ของ เนื้อหามีความชัดเจนและ เหมาะสม	2	4	3	1	0	10	3.7	มาก
2	ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ								
2.1	ความสวยงามทันสมัย น่าสนใจของแอปพลิเคชัน	2	5	3	0	0	10	3.9	มาก
2.2	เมนู หมวดหมู่ต่างๆใน แอปพลิเคชันใช้งาน ง่าย	2	5	3	0	0	10	3.9	มาก
2.3	สีสันทันในการออกแบบ แอปพลิเคชันมีความ เหมาะสม	3	5	1	1	0	10	4.0	มาก

ตารางที่ 4.12 ตารางประเมินความพึงพอใจด้านความสามารถของแอปพลิเคชัน (ต่อ)

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					รวม	ค่าเฉลี่ย	ระดับ ความพึง พอใจ
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปาน กลาง (3)	น้อย (2)	น้อย ที่สุด (1)			
2.4	ขนาดและรูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสมต่อการอ่าน	2	5	2	1	0	10	3.8	มาก
2.5	ภาพและเนื้อหา มีความสอดคล้องกันและสื่อความหมายได้	3	5	1	1	0	10	4.0	มาก
3	ด้านการใช้งานของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน								
3.1	ขั้นตอนการใช้งานง่าย	2	5	3	0	0	10	3.9	มาก
3.2	ระบบมีการโต้ตอบกับผู้ใช้ได้อย่างเหมาะสม	3	5	2	0	0	10	4.1	มาก
3.3	ผู้ใช้งานสามารถใช้งานแอปพลิเคชันได้อย่างดี	2	6	2	0	0	10	4.0	มาก
4	ระดับความพึงพอใจโดยภาพรวม								
4.1	โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในคุณภาพของเนื้อหาในระดับใด	2	6	2	0	0	10	4.0	มาก
4.2	โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการออกแบบแอปพลิเคชันในระดับใด	3	6	1	0	0	10	4.2	มาก
4.3	โดยภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในแอปพลิเคชันในระดับใด	2	6	2	0	0	10	4.0	มาก

จากตารางสรุปผลการประเมินแต่ละด้านได้ดังนี้

1. ด้านคุณภาพของเนื้อหา พบว่าค่าเฉลี่ยข้อ 1.1, 1.2 และ 1.3 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด 4.0 และน้อยลงมาตามลำดับ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยมากที่สุดเพราะว่าผู้ใช้เข้าใจถึงเนื้อหาได้ง่าย มีข้อมูลครบถ้วน และสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ยกเว้นข้อ 1.4 เพราะเนื่องจากเนื้อหายังมีความไม่ชัดเจนในการแบ่งหมวดหมู่

2. ด้านการออกแบบและจัดรูปแบบ พบว่าค่าเฉลี่ยในข้อ 2.5 และ 2.3 มีค่าเฉลี่ยที่เท่ากันคือ 4.0 ซึ่งมีค่ามากที่สุด 2.1 และ 2.2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.9 ซึ่งมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก เพราะแอปพลิเคชันมีสีสันน่าสนใจ ภาพและเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน มีความทันสมัยและมีหมวดหมู่ที่เข้าใจง่าย ยกเว้นข้อ 2.5 เนื่องจากขนาดและตัวอักษรยังมีความไม่เหมาะสมเท่าที่ควรกับผู้ใช้งาน

3. ด้านการใช้งานของผู้ใช้งานแอปพลิเคชัน พบว่าค่าเฉลี่ย 3.2 มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่ 4.1 คะแนน และ 3.3 มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.0 คะแนน เพราะว่าระบบสามารถตอบกลับการทำงานได้ดีและผู้ใช้สามารถใช้งานได้จริง แต่ข้อ 3.1 ได้คะแนนน้อยสุดเพราะว่าขั้นตอนการใช้งานในการใช้ฟังก์ชันค่อนข้างที่จะยากและ ซับซ้อน

4. ระดับความพึงพอใจภาพรวมค่อนข้างดีเพราะในแต่ละข้อมีคะแนนตั้งแต่ 4.0 คะแนนขึ้นไป ข้อที่ 4.1 และ 4.3 ได้คะแนนเท่ากันคือ 4.0 คะแนน ข้อที่ 4.2 ได้คะแนนมากที่สุดคือ 4.2 คะแนน ถือว่าโดยภาพรวมค่อนข้างดี