

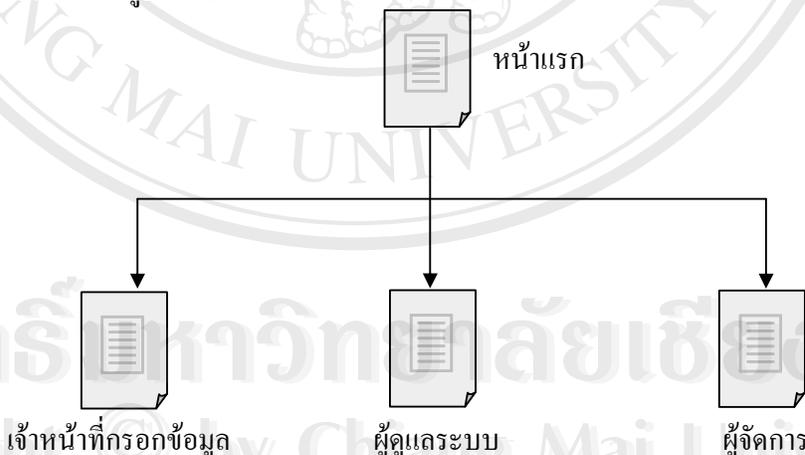
บทที่ 4

การออกแบบหน้าจอ

การออกแบบหน้าจอของ การพัฒนาระบบสารสนเทศ สำหรับศูนย์ให้ข้อมูลข่าวสาร มูลนิธิเพื่อเอสไอ ประเทศไทย (เชียงใหม่) ประกอบด้วย การออกแบบ โครงสร้างระบบ และ การออกแบบหน้าจอแสดงผล ดังรายละเอียดตามลำดับต่อไปนี้

4.1 โครงสร้างระบบ

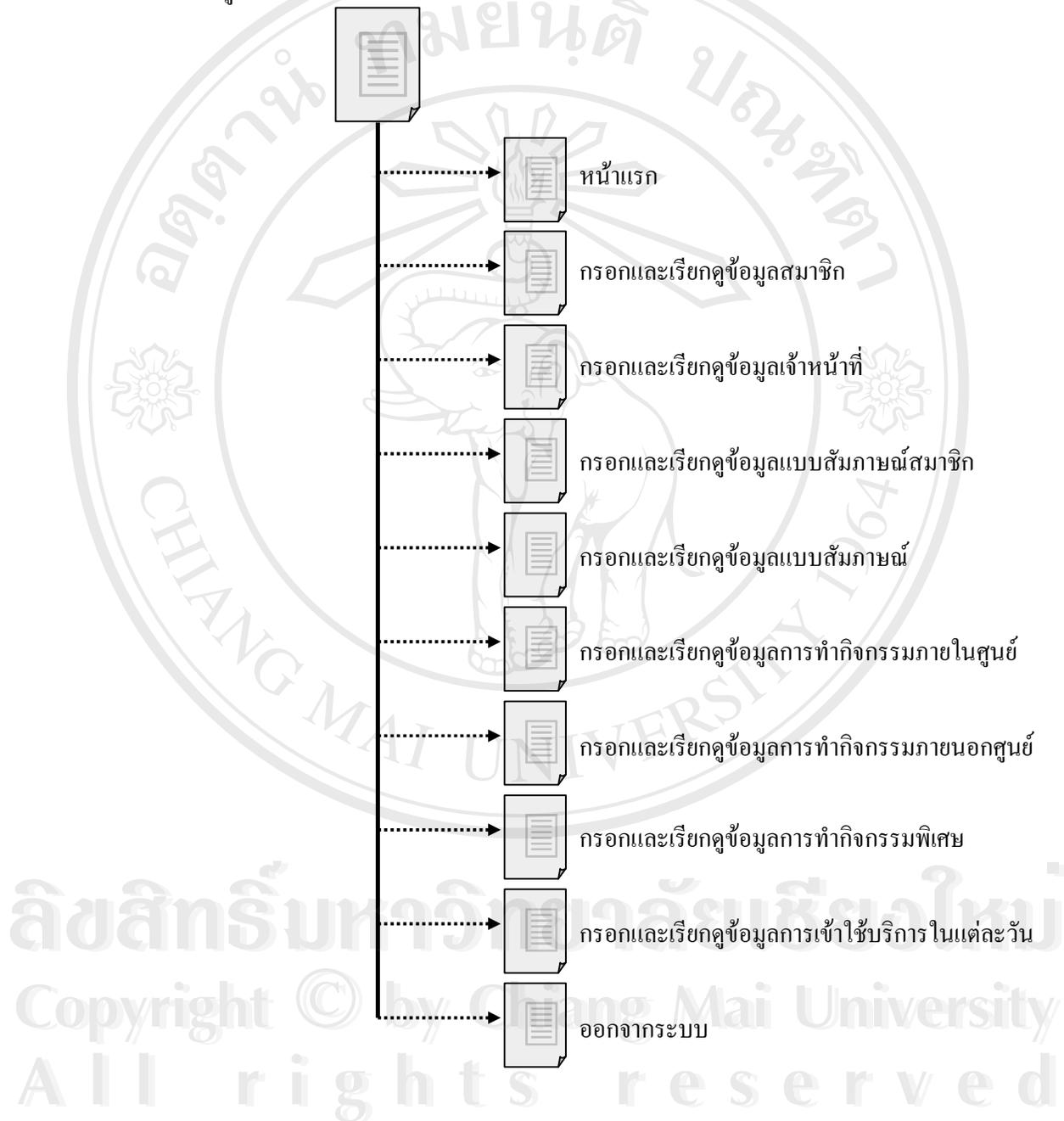
หน้าแรกของระบบ เป็นกระบวนการ ล็อกอิน (Log in) เพื่อที่ระบบจะตรวจสอบข้อมูล และรหัสผ่านผู้ใช้ โดยอ้างอิงจากฐานข้อมูล ตารางข้อมูลผู้ใช้ เพื่อให้สิทธิในการเข้าถึงแบบฟอร์มอื่นๆ ภายในระบบ ได้แก่ แบบฟอร์มการจัดการข้อมูลส่วนตัวของเจ้าหน้าที่และสมาชิก แบบฟอร์มการบันทึกการสัมภาษณ์สมาชิกครั้งแรกและรายปี แบบฟอร์มการบันทึกการทำกิจกรรมภายในศูนย์ภายนอกศูนย์ และกิจกรรมพิเศษ แบบฟอร์มการบันทึกการเข้าใช้บริการในศูนย์ และแบบฟอร์มรายงานสำหรับผู้จัดการ โดยมีผู้ที่เกี่ยวข้องในระบบ ได้แก่ เจ้าหน้าที่กรอกข้อมูล ผู้ดูแลระบบ และผู้จัดการ แสดงได้ดังรูปที่ 4.1



รูปที่ 4.1 แสดงโครงสร้างของระบบ

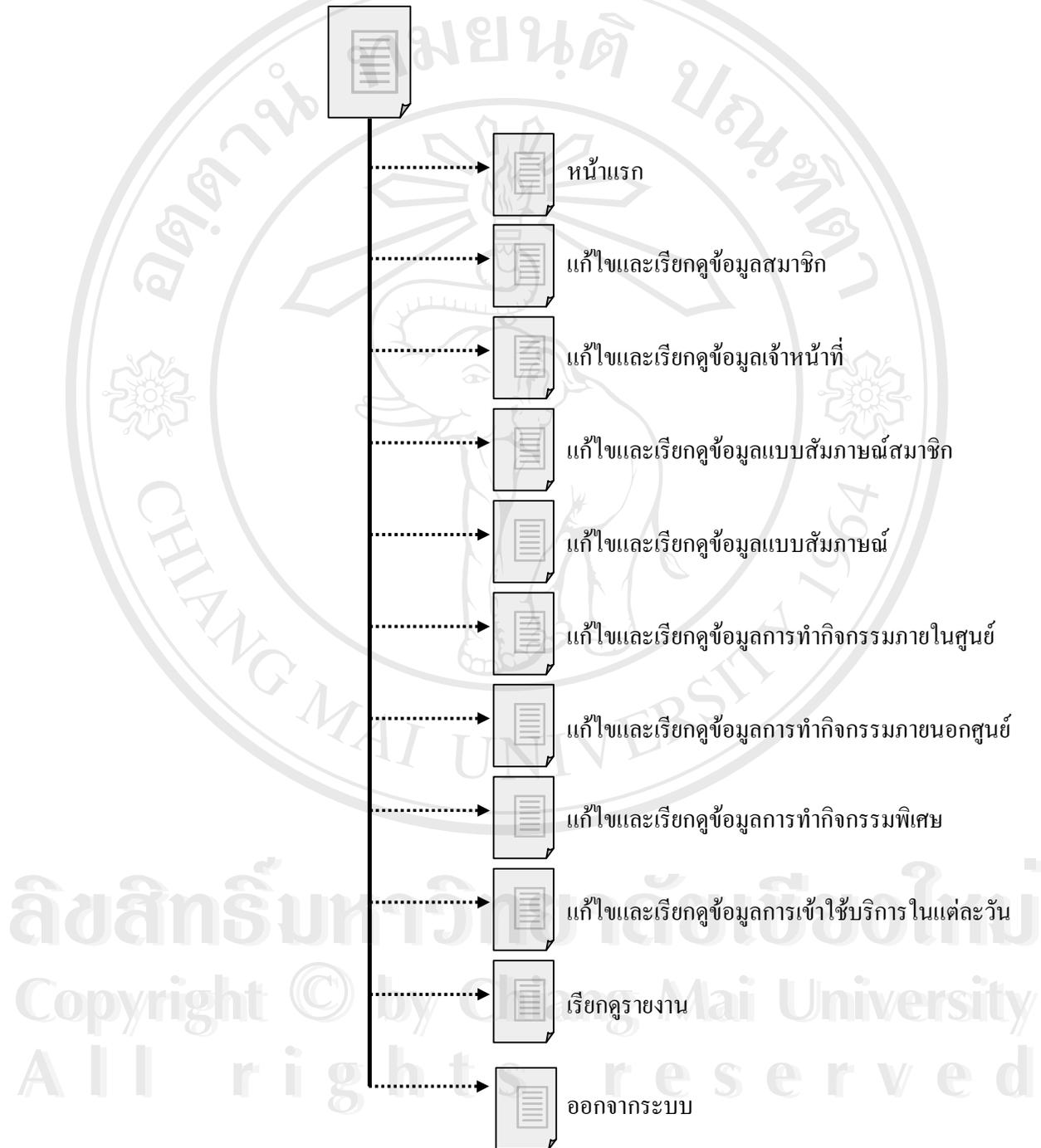
เมื่อทำการล็อกอินเข้าสู่ระบบ จะพบโครงสร้างหน้าจอหลักซึ่งมีเมนูแยกไปตามคำสั่งแต่ละประเภทของผู้ใช้

1) ส่วนของผู้ใช้ประเภท เจ้าหน้าที่กรอกข้อมูล ในส่วนนี้จะกำหนดสิทธิการเข้าใช้งานตามสิทธิที่ถูกกำหนดไว้ หลังจากเข้าสู่ระบบแล้ว ระบบจะเชื่อมโยงไปยังแบบฟอร์มหน้าต่างๆ ดังแสดงในรูปที่ 4.2



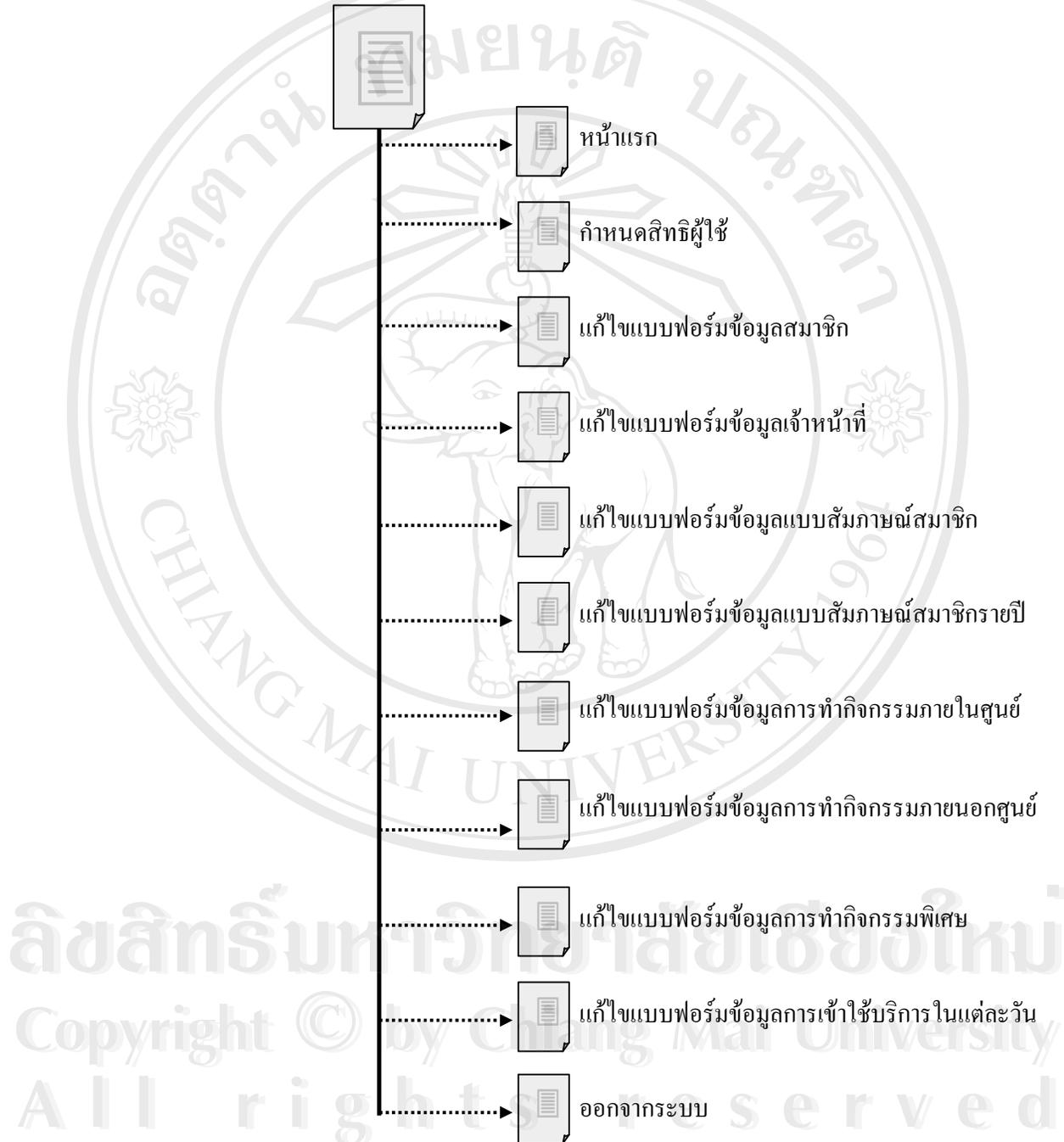
รูปที่ 4.2 แสดงการเชื่อมโยงปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มต่างๆ ในส่วนของเจ้าหน้าที่กรอกข้อมูล

2) ส่วนของผู้ใช้ประเภท ผู้จัดการ ในส่วนนี้จะกำหนดสิทธิการเข้าใช้งาน ตามสิทธิที่ถูกกำหนดไว้ หลังจากเข้าสู่ระบบแล้ว ระบบจะเชื่อมโยงไปยังแบบฟอร์มหน้าต่างๆ ดังแสดงในรูปที่ 4.3



รูปที่ 4.3 แสดงการเชื่อมโยงปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มต่างๆ ในส่วนของผู้จัดการ

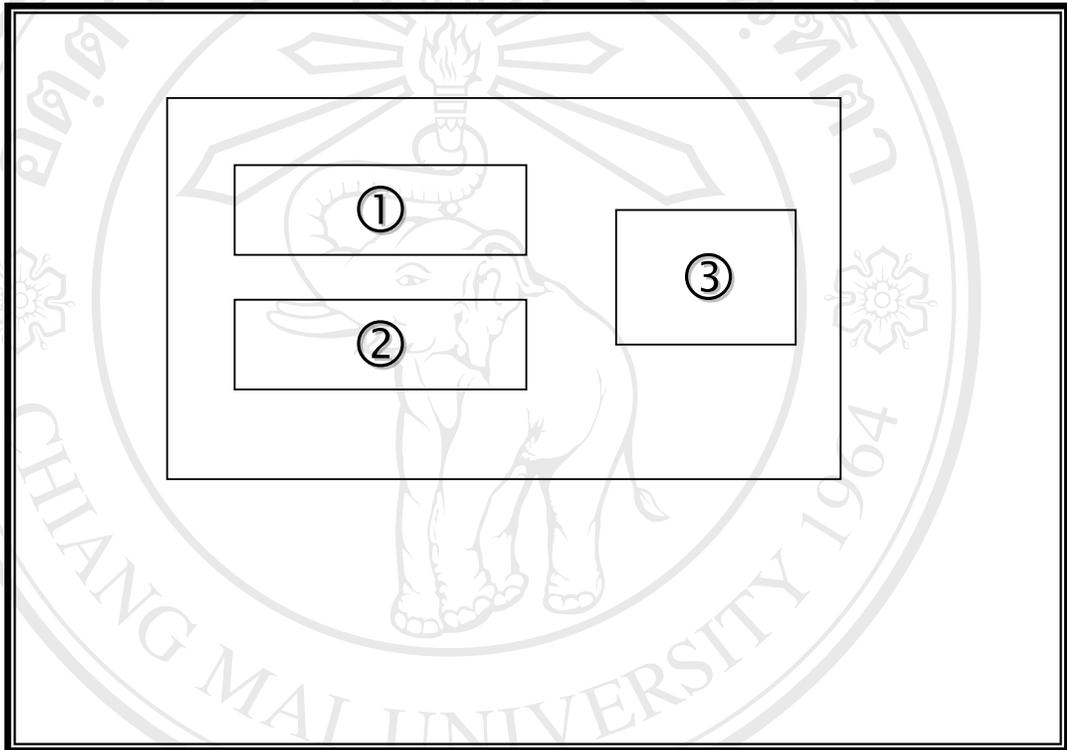
3) ส่วนของผู้ดูแลระบบ หลังจากเข้าสู่ระบบแล้ว จะสามารถเชื่อมโยงไปยังแบบฟอร์มหน้าต่างๆ ดังแสดงในรูปที่ 4.4



รูปที่ 4.4 แสดงการเชื่อมโยงปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มต่างๆ ในส่วนของผู้ดูแลระบบ

4.2 การออกแบบหน้าจอในการแสดงผล

การออกแบบหน้าจอในการแสดงผล มีจุดประสงค์เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานและสอดคล้องกับโครงสร้างของระบบ และให้เหมาะสมกับการใช้งานของผู้ใช้ซึ่งได้แก่ เจ้าหน้าที่กรอกข้อมูล ผู้จัดการ และผู้ดูแลระบบ โดยจะแบ่งออกเป็นส่วน ๆ ดังรูปที่ 4.5



รูปที่ 4.5 แสดงโครงสร้างหน้าจอแรกของการเข้าระบบ

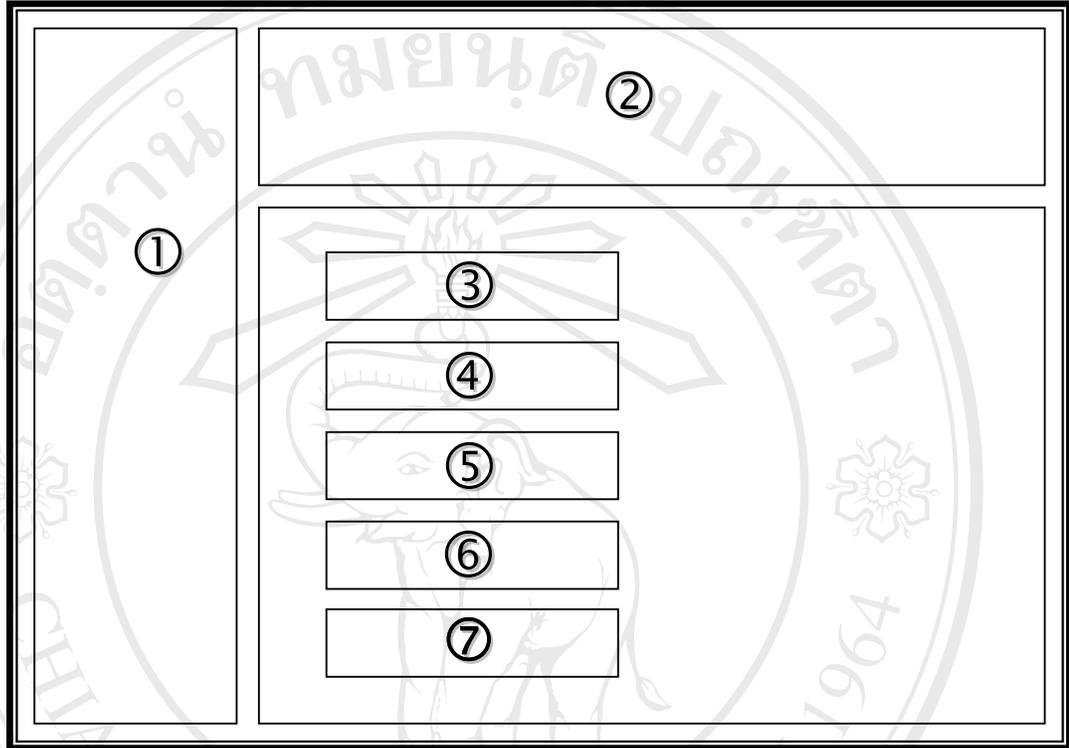
จากรูปที่ 4.5 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนป้อนข้อมูลชื่อผู้ใช้

หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนป้อนข้อมูลรหัสผ่าน

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มล็อกอิน เพื่อเข้าสู่ระบบ

1. โครงสร้างหน้าจอเมนูหลัก ประกอบไปด้วยปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มต่างๆ แสดงดังรูปที่ 4.6



รูปที่ 4.6 แสดงโครงสร้างหน้าจอเมนูหลัก

จากรูปที่ 4.6 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ภาพและสัญลักษณ์หน้าจอ

หมายเลข 2 หมายถึง ชื่อของระบบ

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มบันทึกข้อมูลส่วนตัวปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มบันทึกการสัมภาษณ์สมาชิก

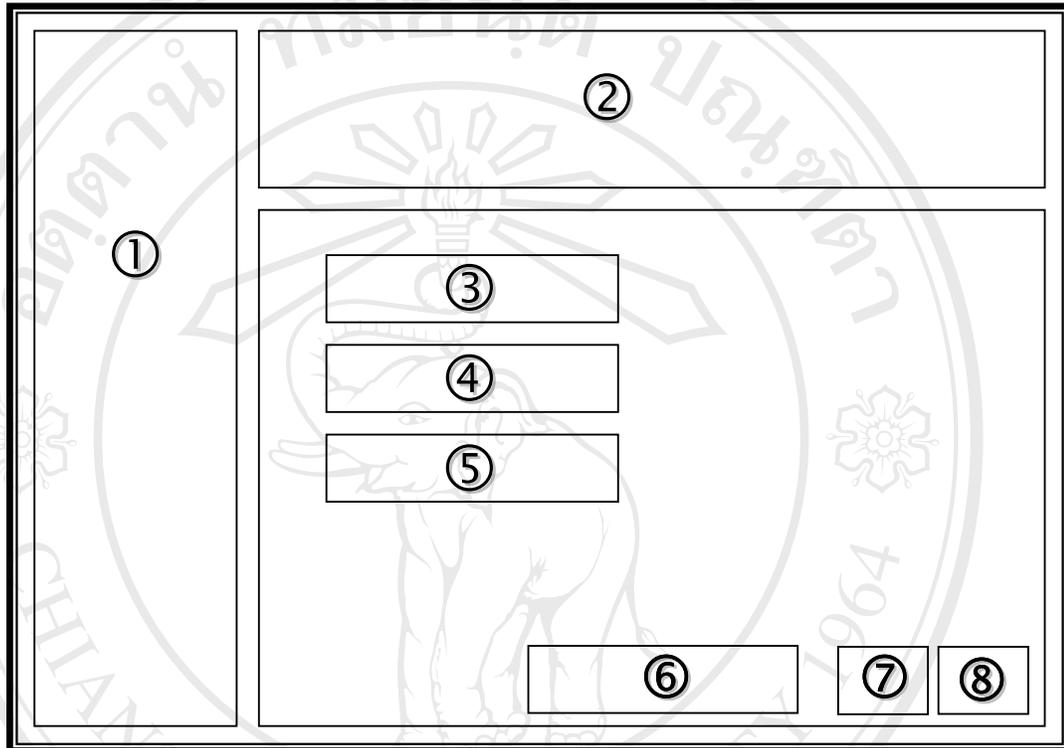
หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มบันทึกการสัมภาษณ์สมาชิก

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มบันทึกการทำกิจกรรม

หมายเลข 6 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มรายงานประจำเดือน

หมายเลข 7 หมายถึง ปุ่มออกจากระบบ

2. โครงสร้างหน้าจอ Data Management ประกอบไปด้วยปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มย่อย และปุ่มนำทาง แสดงดังรูปที่ 4.7



รูปที่ 4.7 แสดงโครงสร้างหน้าจอ Data Management

จากรูปที่ 4.7 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ภาพและสัญลักษณ์หน้าจอ

หมายเลข 2 หมายถึง ชื่อของระบบ

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มบันทึกข้อมูลเจ้าหน้าที่

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มบันทึกข้อมูลสมาชิก

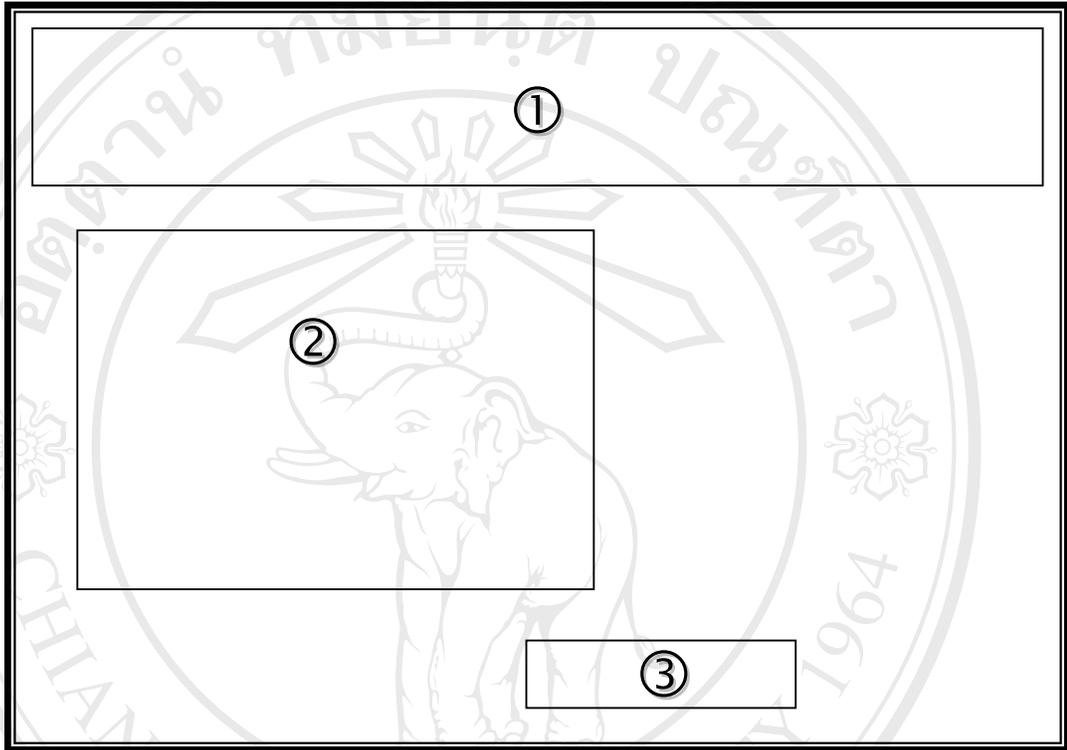
หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มย้อนกลับ ไปเมนูก่อนหน้า

หมายเลข 6 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลที่ผ่านมา ต่อไป

หมายเลข 7 หมายถึง ปุ่มบันทึกข้อมูล

หมายเลข 8 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

3. โครงสร้างหน้าจอ Staff Management ประกอบไปด้วยช่องกรอกรายละเอียดและ ปุ่มนำทาง แสดงดังรูปที่ 4.8



รูปที่ 4.8 แสดงโครงสร้างหน้าจอ Staff Management

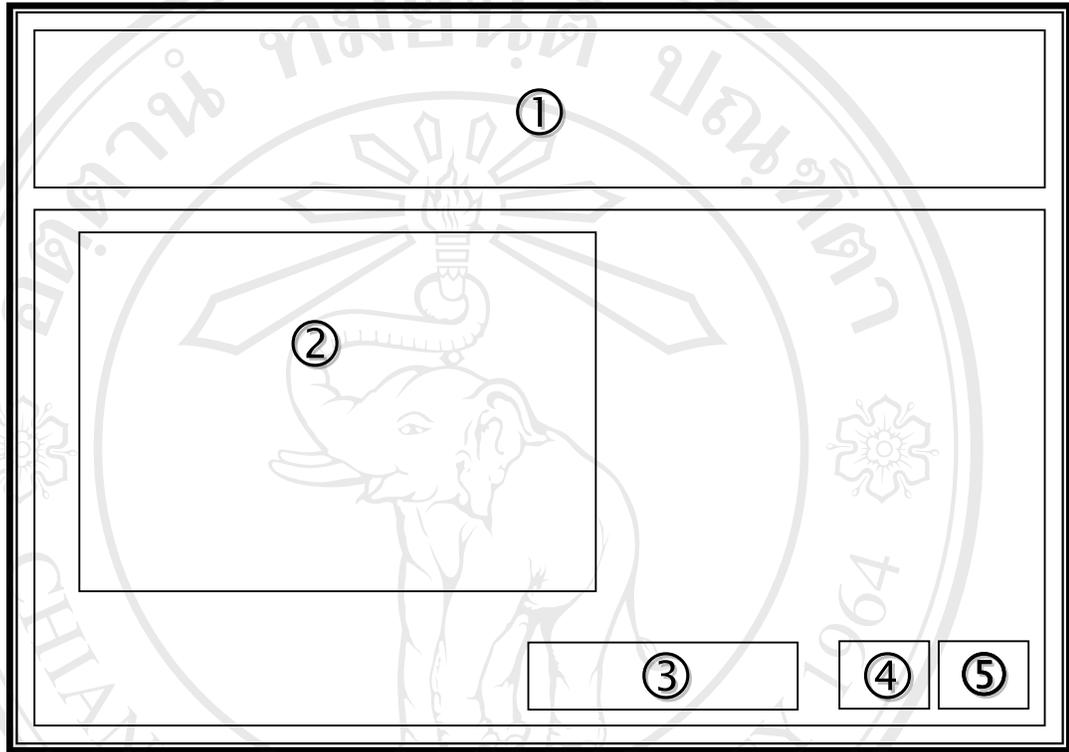
จากรูปที่ 4.8 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ชื่อของแบบฟอร์มที่กำลังใช้งานอยู่

หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนกรอกรายละเอียดของเจ้าหน้าที่

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลที่ผ่านมาต่อไป

4. โครงสร้างหน้าจอ Membership Management ประกอบไปด้วยช่องกรอกรายละเอียด และปุ่มนำทาง แสดงดังรูปที่ 4.9



รูปที่ 4.9 แสดงโครงสร้างหน้าจอ Membership Management

จากรูปที่ 4.9 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ชื่อของแบบฟอร์มที่กำลังใช้งานอยู่

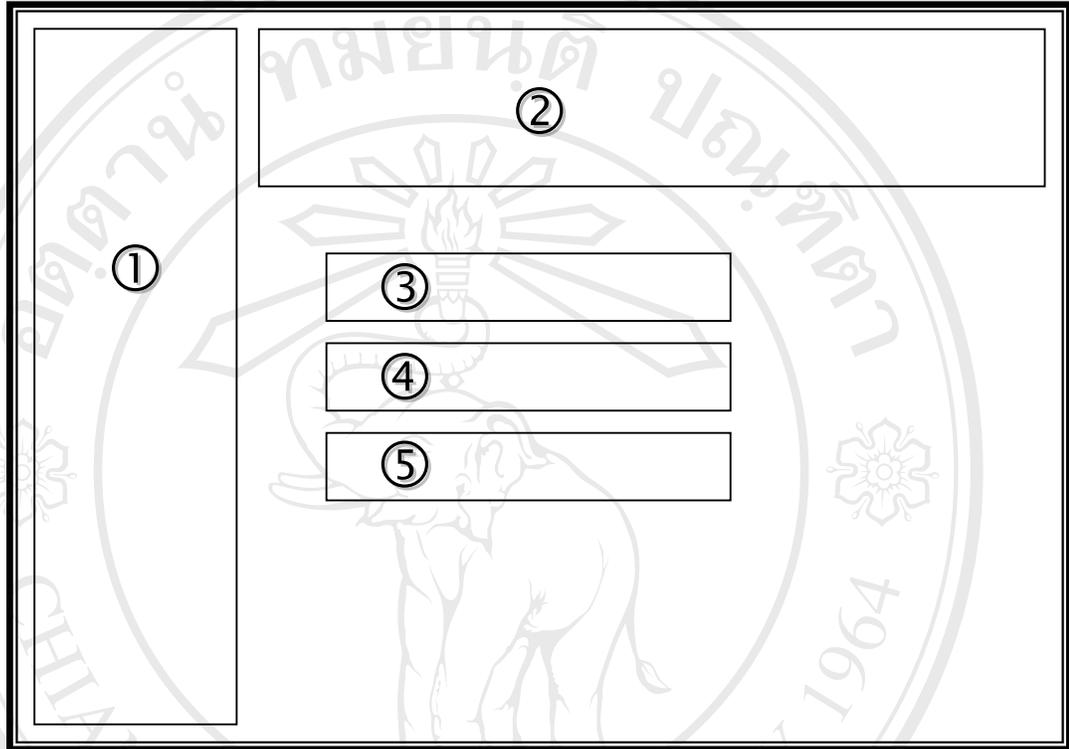
หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนกรอกรายละเอียดของสมาชิก

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลก่อนหน้าและข้อมูลถัดไป

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มบันทึกข้อมูล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

5. โครงสร้างหน้าจอ Interview ประกอบไปด้วยปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มย่อย แสดง
 ดังรูปที่ 4.10



รูปที่ 4.10 แสดงโครงสร้างหน้าจอ Interview

จากรูปที่ 4.10 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ภาพและสัญลักษณ์หน้าจอ

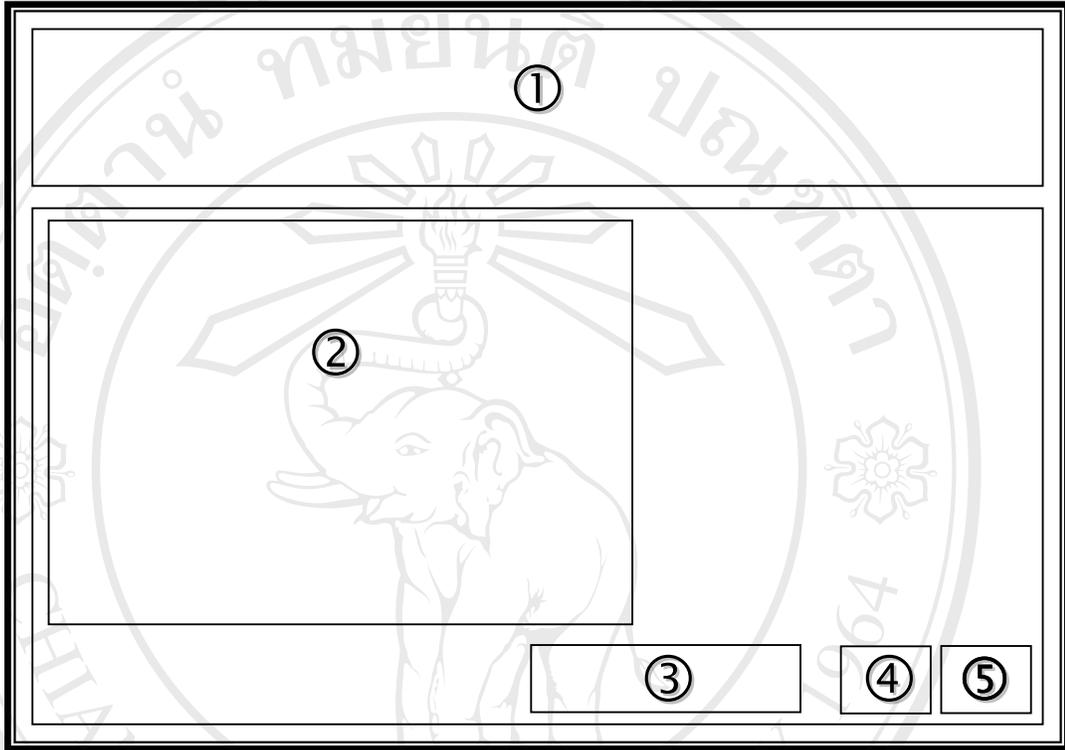
หมายเลข 2 หมายถึง ชื่อของระบบ

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มการสัมภาษณ์สมาชิกครั้งแรก

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มการสัมภาษณ์สมาชิกรายปี

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มย้อนกลับไปเมนูก่อนหน้า

6. โครงสร้างหน้าจอบ First Membership Interview ประกอบไปด้วยช่องกรอกรายละเอียด และปุ่มนำทาง แสดงดังรูปที่ 4.11



รูปที่ 4.11 แสดงโครงสร้างหน้าจอบ First Membership Interview

จากรูปที่ 4.11 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนกรอกรายละเอียดผู้รับผิดชอบในการสัมภาษณ์

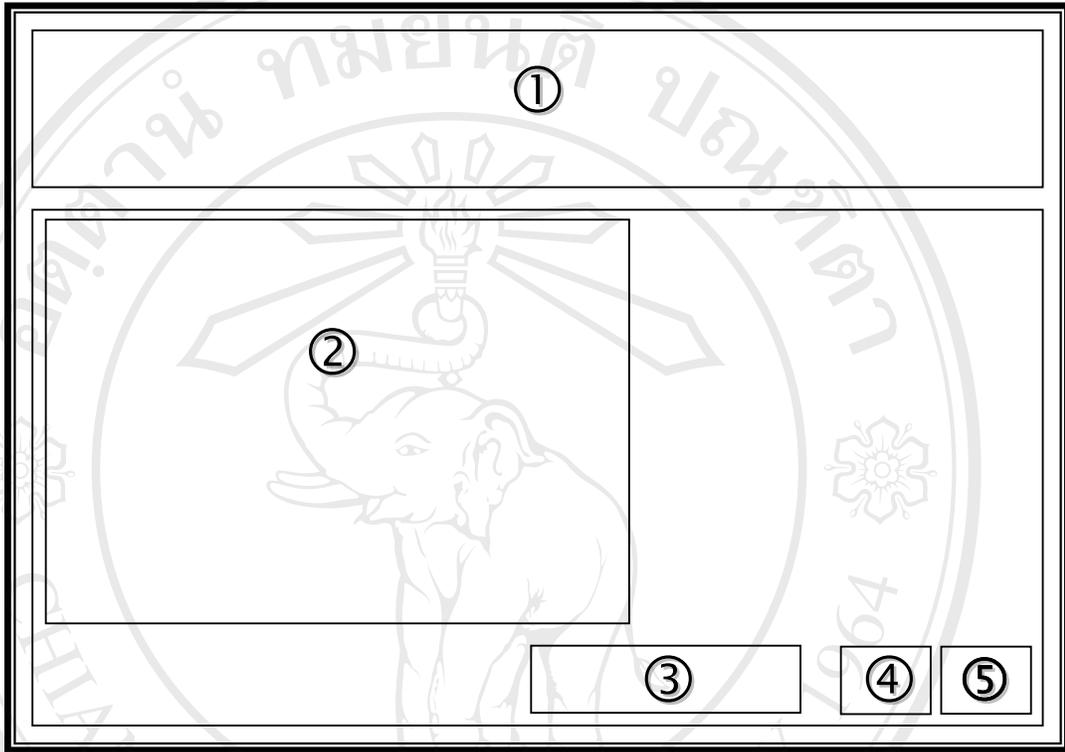
หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนกรอกรายละเอียดการสัมภาษณ์สมาชิกครั้งแรก

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลก่อนหน้าและข้อมูลถัดไป

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มบันทึกข้อมูล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

7. โครงสร้างหน้าจอ Risk Assessment Interview ประกอบไปด้วยช่องกรอกรายละเอียด และปุ่มนำทาง แสดงดังรูปที่ 4.12



รูปที่ 4.12 แสดงโครงสร้างหน้าจอ Risk Assessment Interview

จากรูปที่ 4.12 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนกรอกรายละเอียดผู้รับผิดชอบในการสัมภาษณ์

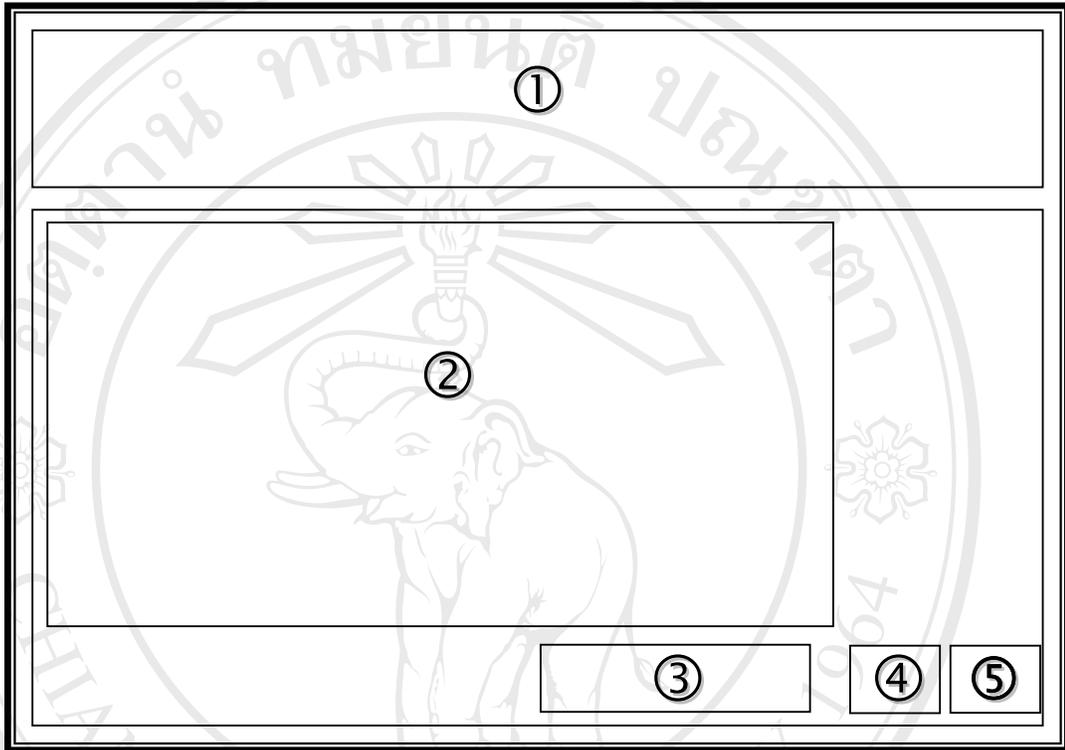
หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนกรอกรายละเอียดการสัมภาษณ์สมาชิกรายปี

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลก่อนหน้าและข้อมูลถัดไป

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มบันทึกข้อมูล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

8. โครงสร้างหน้าจอบ In-house Activity ประกอบไปด้วยช่องกรอรายละเอียดและ
ปุ่มนำทาง แสดงดังรูปที่ 4.13



รูปที่ 4.13 แสดงโครงสร้างหน้าจอบ In-house Activity

จากรูปที่ 4.13 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง รายละเอียดการบันทึกกิจกรรมภายในศูนย์

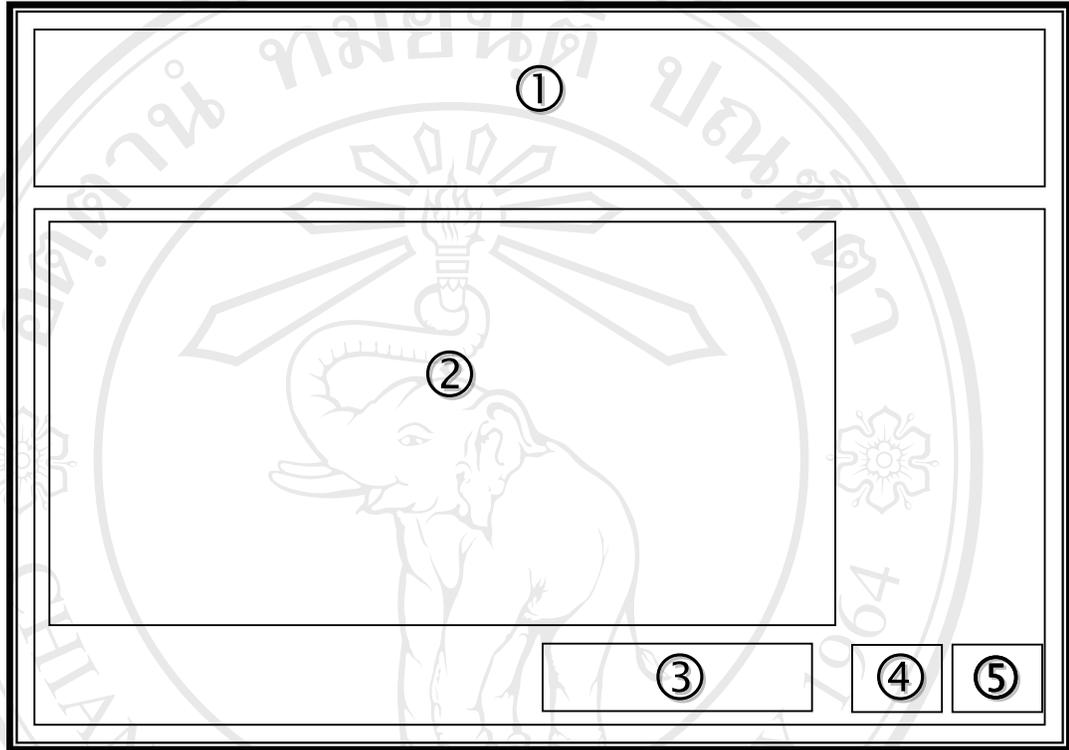
หมายเลข 2 หมายถึง รายละเอียดการทำกิจกรรมภายในศูนย์

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลก่อนหน้าและข้อมูลถัดไป

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มบันทึกข้อมูล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

9. โครงสร้างหน้าจอบ Outreach Activity ประกอบไปด้วยช่องกรอกรายละเอียดและ ปุ่มนำทาง แสดงดังรูปที่ 4.14



รูปที่ 4.14 แสดงโครงสร้างหน้าจอบ Outreach Activity

จากรูปที่ 4.14 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง รายละเอียดการบันทึกกิจกรรมภายนอกศูนย์

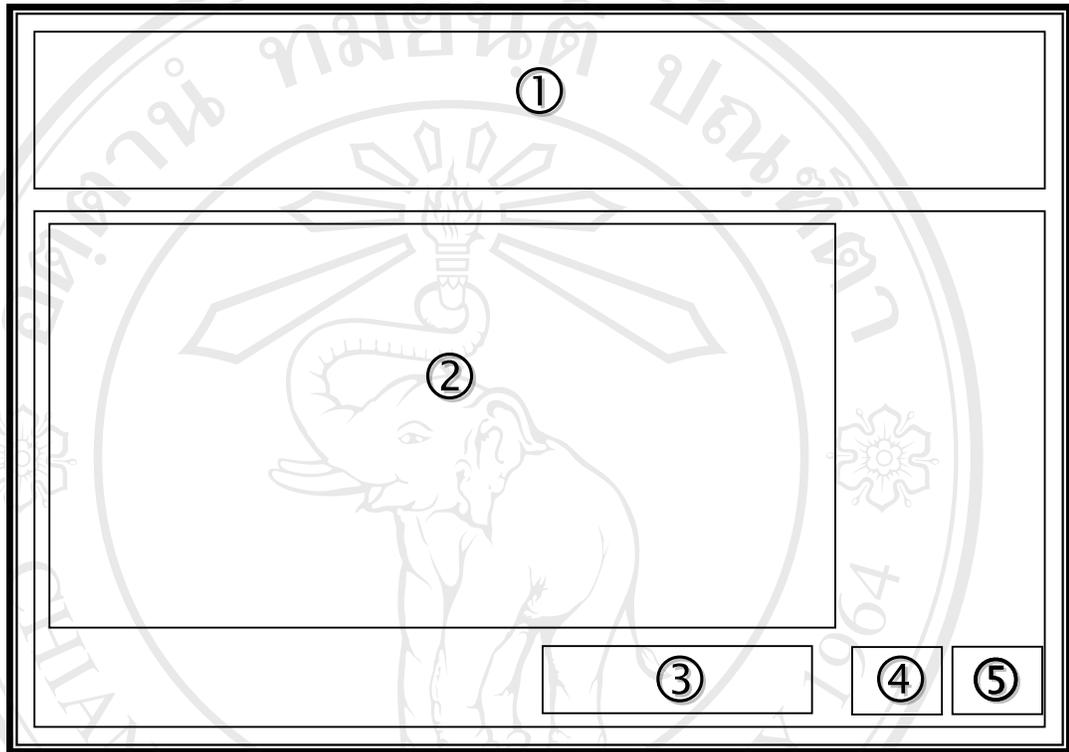
หมายเลข 2 หมายถึง รายละเอียดการทำกิจกรรมภายนอกศูนย์

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลก่อนหน้าและข้อมูลถัดไป

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มบันทึกข้อมูล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

10. โครงสร้างหน้าจอบ Event Activity ประกอบไปด้วยช่องกรอกรายละเอียดและ ปุ่มนำทาง แสดงดังรูปที่ 4.15



รูปที่ 4.15 แสดงโครงสร้างหน้าจอบ Event Activity

จากรูปที่ 4.15 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง รายละเอียดการบันทึกกิจกรรมพิเศษ

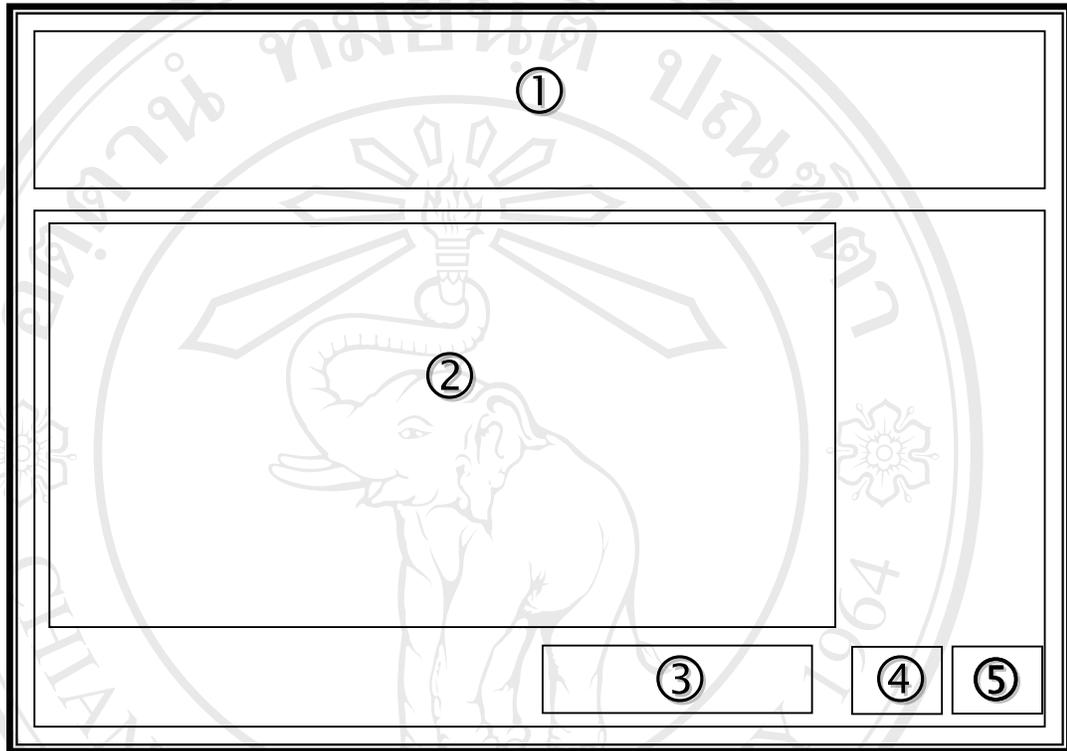
หมายเลข 2 หมายถึง รายละเอียดการทำกิจกรรมพิเศษ

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลก่อนหน้าและข้อมูลถัดไป

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มบันทึกข้อมูล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

11. โครงสร้างหน้าจอ Reception Log ประกอบไปด้วยช่องกรอกรายละเอียดและ
ปุ่มนำทางแสดงดังรูปที่ 4.16



รูปที่ 4.16 แสดงโครงสร้างหน้าจอ Reception Log

จากรูปที่ 4.16 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง รายละเอียดการบันทึกการเข้าใช้บริการของสมาชิก

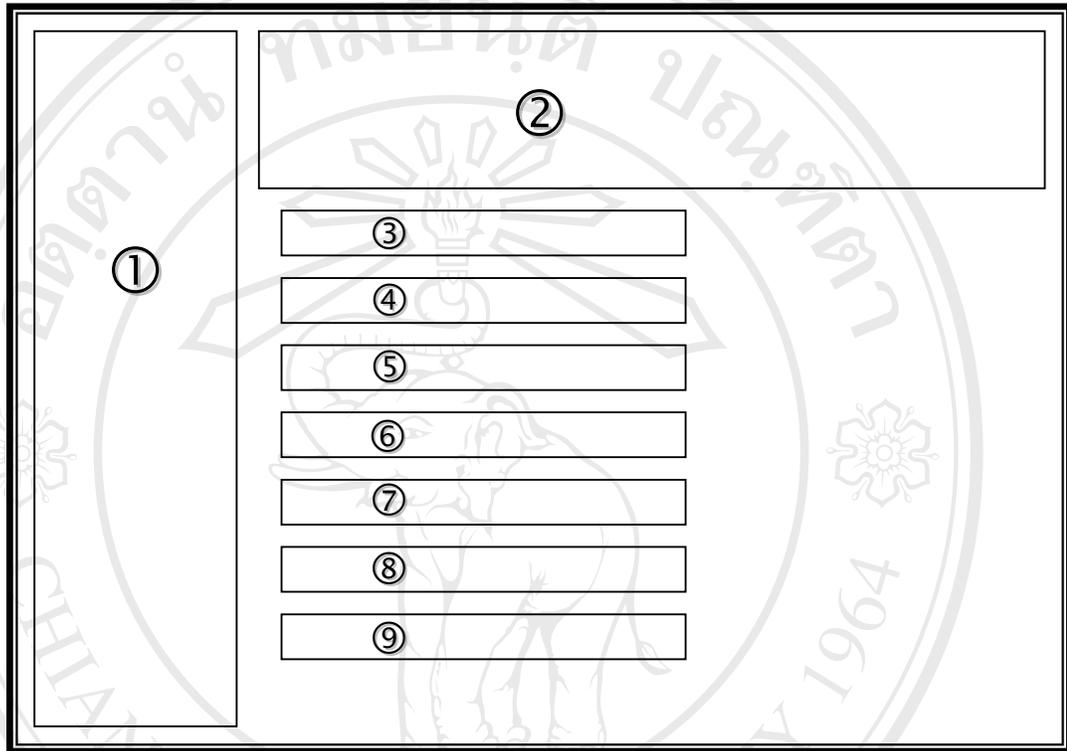
หมายเลข 2 หมายถึง รายละเอียดการทำกิจกรรมของสมาชิก

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทางเพื่อไปข้อมูลก่อนหน้าและข้อมูลถัดไป

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มบันทึกข้อมูล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

12. โครงสร้างหน้าจอ Monthly Report ประกอบไปด้วยปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มย่อย แสดงดังรูปที่ 4.17



รูปที่ 4.17 แสดงโครงสร้างหน้าจอ Monthly Report

จากรูปที่ 4.17 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ภาพและสัญลักษณ์หน้าจอ

หมายเลข 2 หมายถึง ชื่อของระบบ

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มรายงานการเข้าใช้บริการของสมาชิก

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มรายงานการทำกิจกรรมภายในศูนย์

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มรายงานการทำกิจกรรมภายนอกศูนย์

หมายเลข 6 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มรายงานการสัมภาษณ์สมาชิกครั้งแรก

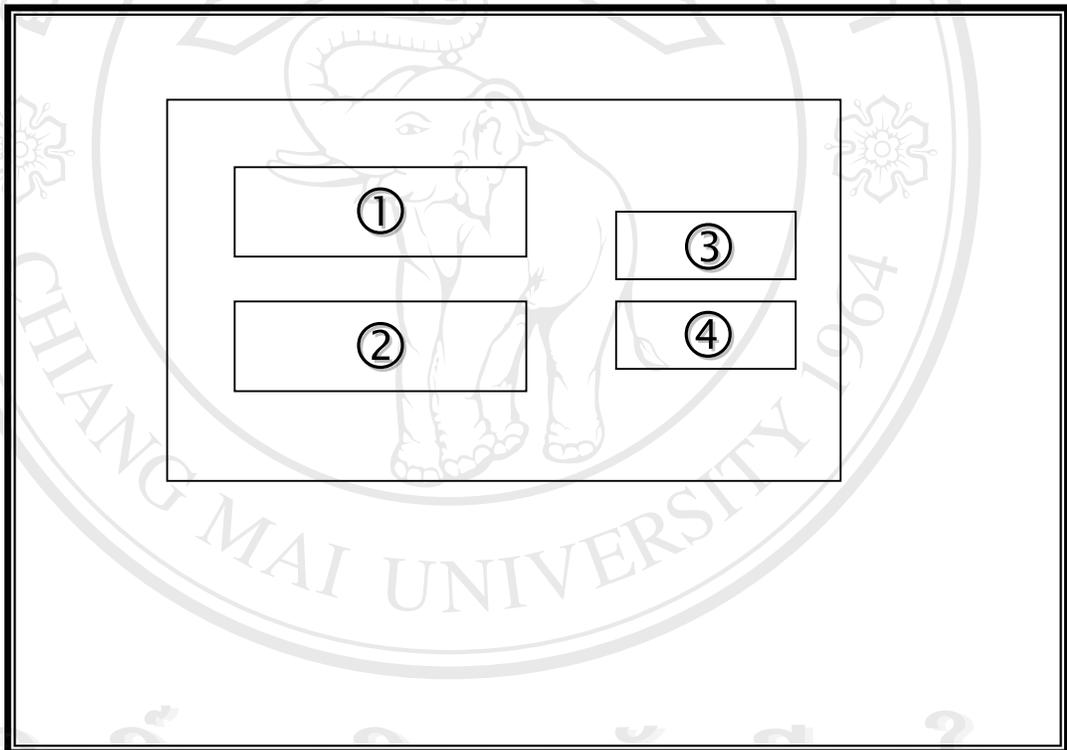
หมายเลข 7 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มรายงานการสัมภาษณ์สมาชิกรายปี

หมายเลข 8 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มการทำกิจกรรมพิเศษ

หมายเลข 9 หมายถึง ปุ่มย้อนกลับไปเมนูก่อนหน้า

13. โครงสร้างหน้าจอบ Report ดังแสดงในรูปที่ 4.18 จะถูกนำไปใช้กับแบบฟอร์มการ
ออกรายงานดังนี้

- แบบฟอร์ม Member visited
- แบบฟอร์ม In-house Activities
- แบบฟอร์ม Outreach Activities
- แบบฟอร์ม Membership 1st Interview
- แบบฟอร์ม Membership Risk Assessment
- แบบฟอร์ม Event



รูปที่ 4.18 แสดงโครงสร้างหน้าจอบ Report

จากรูปที่ 4.18 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

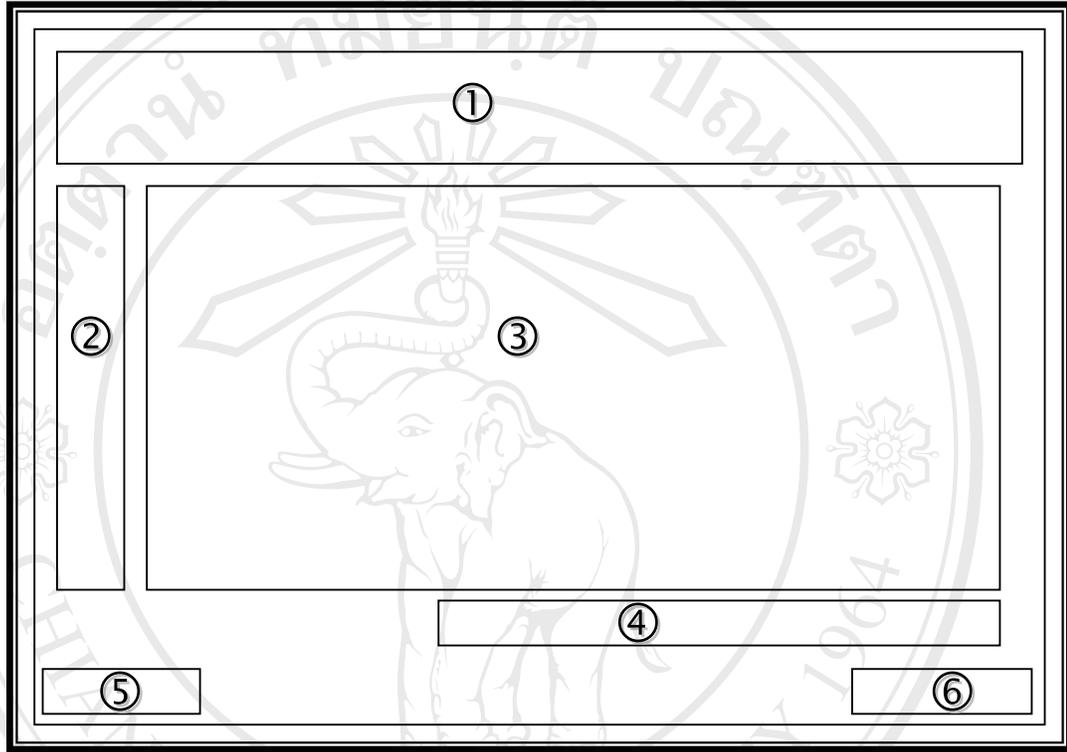
หมายเลข 1 หมายถึง ช่องกรอกช่วงวันเริ่มต้นรายงานที่ต้องการ

หมายเลข 2 หมายถึง ช่องกรอกช่วงวันสิ้นสุดรายงานที่ต้องการ

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มค้นหารายงาน

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มออกจากแบบฟอร์ม

14. โครงสร้างหน้าจอบน Summary Report ประกอบไปด้วยส่วนแสดงรายละเอียดของรายงานสำหรับผู้จัดการ แสดงดังรูปที่ 4.19



รูปที่ 4.19 แสดงโครงสร้างหน้าจอบน Summary Report

จากรูปที่ 4.19 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ของปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มไว้ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนของชื่อรายงาน

หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนของลำดับที่ของรายละเอียด

หมายเลข 3 หมายถึง ส่วนของรายละเอียดของรายงาน

หมายเลข 4 หมายถึง ส่วนของสรุปกรารายงาน

หมายเลข 5 หมายถึง ส่วนของวันที่การออกรายงาน

หมายเลข 6 หมายถึง ส่วนของหน้าปัจจุบัน