

บทที่ 4

การออกแบบหน้าจอ

การออกแบบหน้าจอของการพัฒนาระบบบริหารจัดการทรัพยากรสินค้านานาชาติของบริษัท เอ็มซี เมทัล เซอร์วิส เอเชีย (ประเทศไทย) จำกัด ประกอบด้วย การออกแบบโครงสร้างระบบ และการออกแบบหน้าจอแสดงผล ดังรายละเอียดตามลำดับต่อไปนี้

4.1 โครงสร้างระบบ

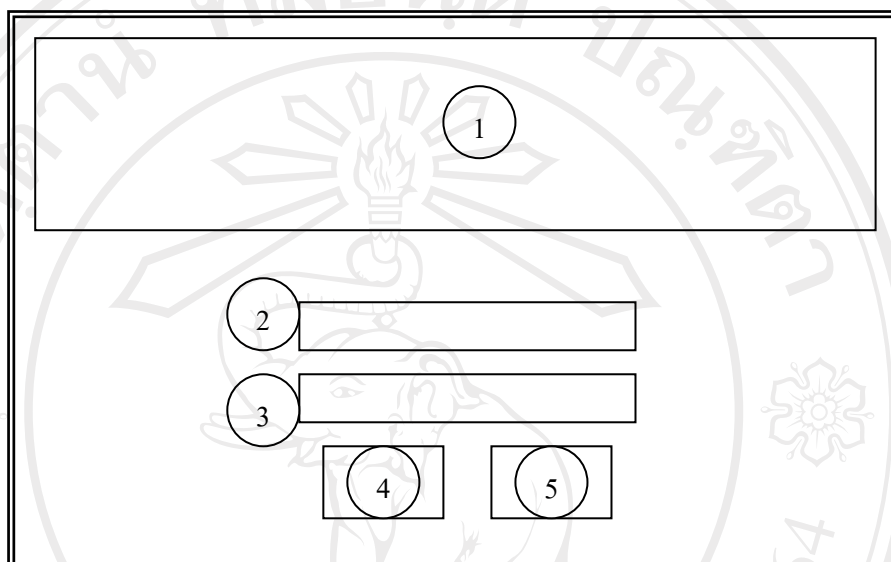
หน้าแรกของระบบ เป็นกระบวนการ ล็อกอิน (Log in) เพื่อที่ระบบจะตรวจสอบข้อมูลและรหัสผ่านผู้ใช้ โดยอ้างอิงจากฐานข้อมูล ตารางข้อมูลผู้ใช้ เพื่อให้สิทธิในการเข้าถึงแบบฟอร์มอื่นๆ ภายในระบบ โดยมีผู้ที่เกี่ยวข้องในระบบได้แก่ ผู้ดูแลระบบ เจ้าหน้าที่แผนกคอมพิวเตอร์ และพนักงานซึ่งมีความสามารถแตกต่างกันดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ความสามารถต่างๆของแต่ละหน้าที่

ความสามารถ	ผู้ดูแลระบบ	เจ้าหน้าที่	พนักงาน
1. ดูข้อมูล	✓	✓	✓
2. แก้ไขข้อมูล	✓	✓	✗
3. ดูรายงาน	✓	✓	✓
4. แก้ไขตัวเลือก	✓	✗	✗
5. จัดการรายชื่อผู้ใช้	✓	✗	✗

4.2 การออกแบบโครงสร้างหน้าจอในการแสดงผล

การออกแบบโครงสร้างหน้าจอในการแสดงผล มีจุดประสงค์เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน สอดคล้องกับโครงสร้างของระบบ และให้เหมาะสมกับการใช้งานของผู้ใช้ ดังภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 แสดงโครงสร้างหน้าจอแรกของการเข้าระบบ

จากภาพที่ 4.1 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ชื่อของระบบ

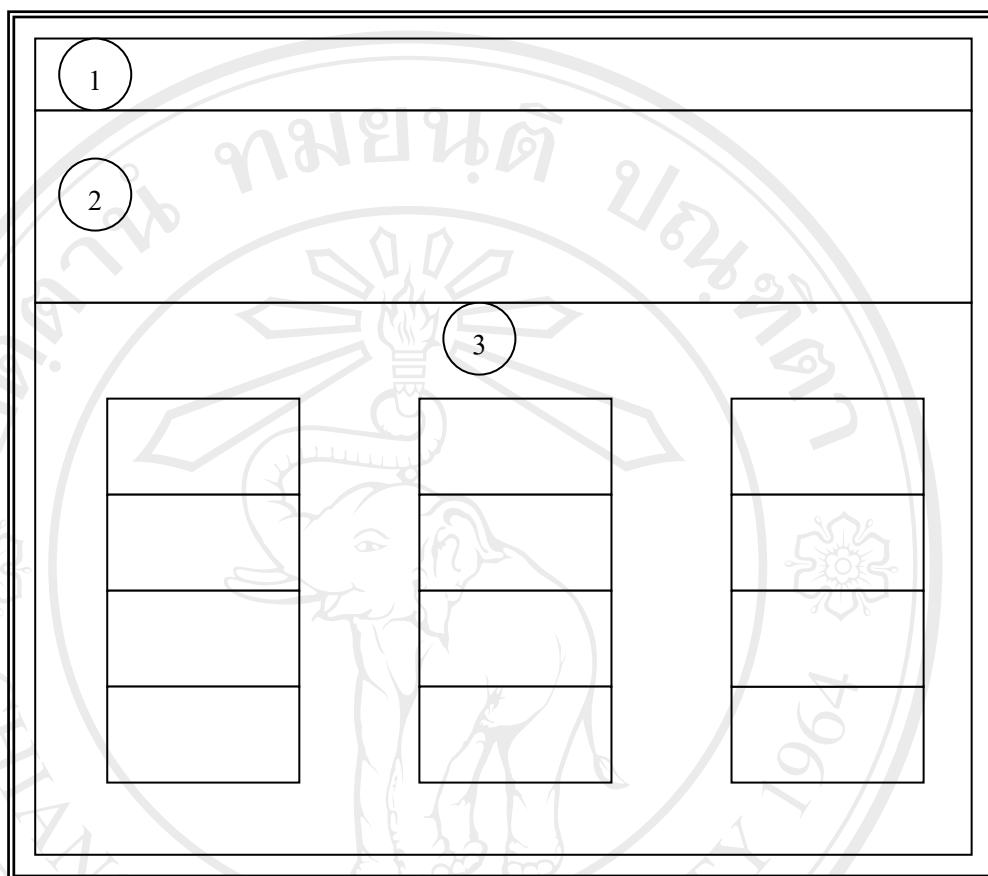
หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนป้อนข้อมูลชื่อผู้ใ้

หมายเลข 3 หมายถึง ส่วนป้อนข้อมูลรหัสผ่าน

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มล็อกอิน เพื่อเข้าสู่ระบบ

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มยกเลิก เพื่อออกจากระบบ

1. โครงสร้างหน้าเมนูหลัก ประกอบไปด้วยปุ่มเพื่อเข้าสู่แบบฟอร์มต่างๆ แสดงดังภาพที่ 4.2



ภาพที่ 4.2 แสดง โครงสร้างหน้าจเมนู

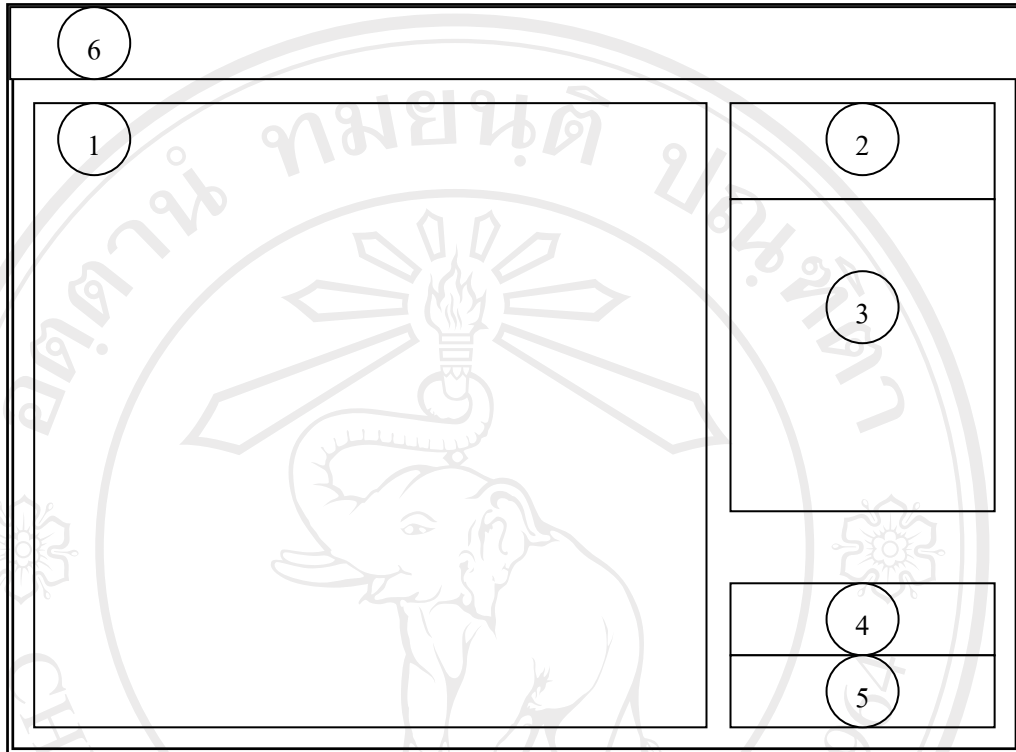
จากภาพที่ 4.2 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนแถบเมนูด้านบน

หมายเลข 2 หมายถึง ชื่อของระบบ

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอในส่วนต่างๆ

2. โครงสร้างหน้าจอบันทึกข้อมูลราคาซอฟต์แวร์



ภาพที่ 4.3 แสดงหน้าจอบันทึกข้อมูลราคาซอฟต์แวร์

จากภาพที่ 4.3 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้
หมายเลข 1 หมายถึง แสดงข้อมูลราคาซอฟต์แวร์

หมายเลข 2 หมายถึง ปุ่มนำทาง

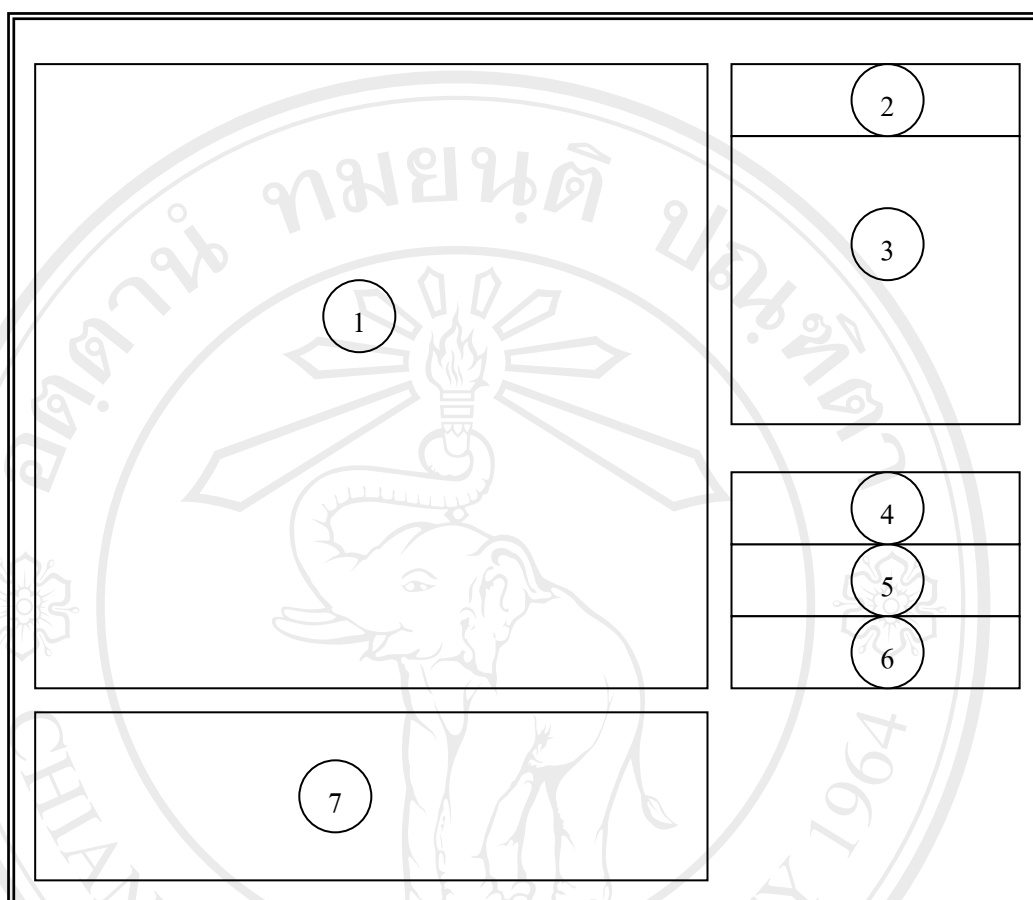
หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มแก้ไขข้อมูล

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอสืบค้นข้อมูลราคาซอฟต์แวร์

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอรายงาน

หมายเลข 6 หมายถึง แถบเมนูด้านบน

3. โครงสร้างหน้าจอบันทึกข้อมูลลิขสิทธิ์



ภาพที่ 4.4 แสดง โครงสร้างหน้าจอบันทึกข้อมูลลิขสิทธิ์

จากภาพที่ 4.4 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง แสดงข้อมูลลิขสิทธิ์

หมายเลข 2 หมายถึง ปุ่มนำทาง

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มแก้ไขข้อมูล

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอลิขสิทธิ์ที่ติดตั้งแล้ว

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอสืบค้นข้อมูลลิขสิทธิ์

หมายเลข 6 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอรายงาน

หมายเลข 7 หมายถึง แสดงข้อมูลซอฟต์แวร์อ้างอิง

4. โครงสร้างหน้าจอบันทึกข้อมูลเครื่องคอมพิวเตอร์

1	1
2	4
	5
	6
	7

ภาพที่ 4.5 แสดงหน้าจอบันทึกข้อมูลเครื่องคอมพิวเตอร์

จากภาพที่ 4.5 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ข้อมูลเครือข่ายเครื่องคอมพิวเตอร์

หมายเลข 2 หมายถึง ข้อมูลเครื่องคอมพิวเตอร์

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มนำทาง

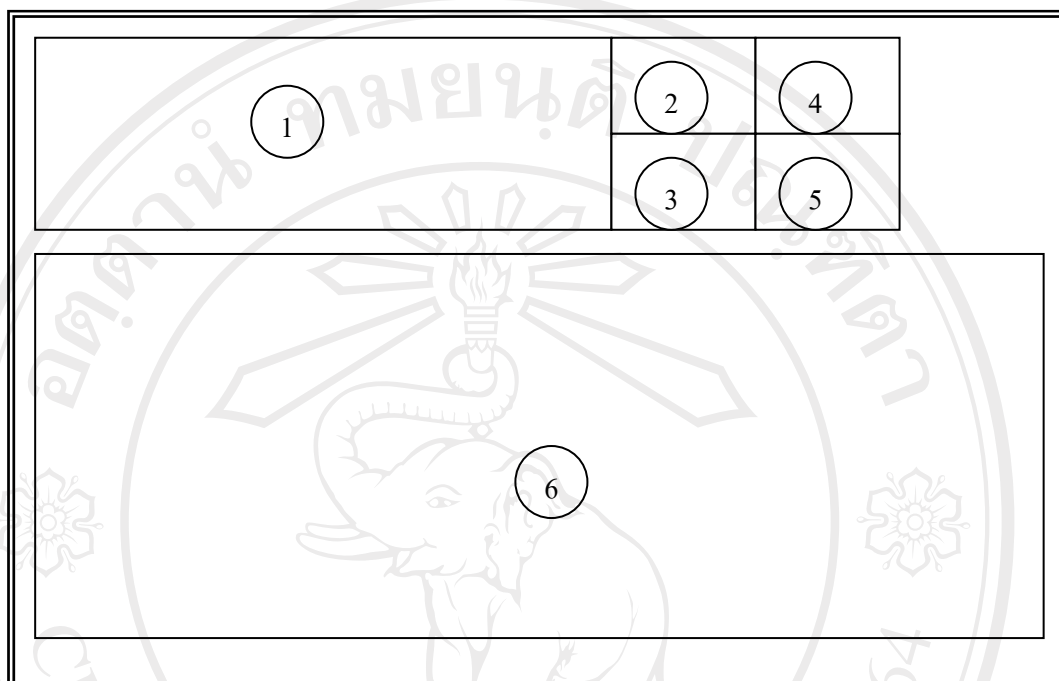
หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มแก้ไขข้อมูล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอลิขสิทธิ์ที่ติดตั้งแล้ว

หมายเลข 6 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอสืบค้นข้อมูลเครื่องคอมพิวเตอร์

หมายเลข 7 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอรายงาน

5. โครงสร้างหน้าจอบันทึกข้อมูลการติดตั้งซอฟต์แวร์



ภาพที่ 4.6 แสดงหน้าจอบันทึกข้อมูลการติดตั้งซอฟต์แวร์

จากภาพที่ 4.6 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ข้อมูลเครื่องคอมพิวเตอร์

หมายเลข 2 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอการติดตั้งซอฟต์แวร์

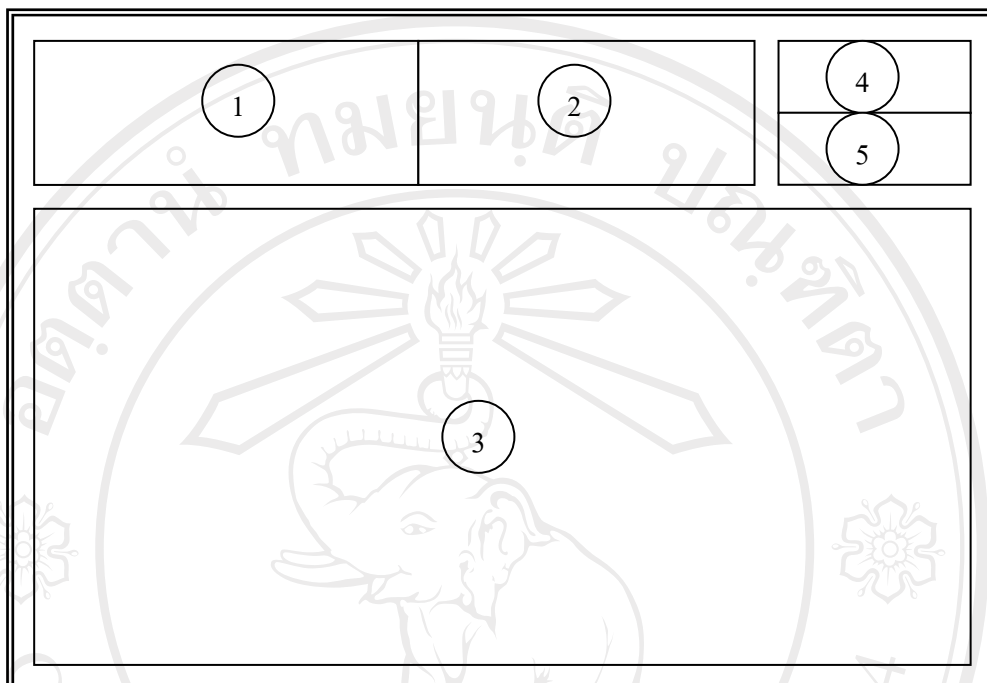
หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอการยกเลิกการติดตั้งซอฟต์แวร์

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอแก้ไขข้อมูลการติดตั้งซอฟต์แวร์

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอรายงาน

หมายเลข 6 หมายถึง ส่วนของแสดงข้อมูลที่สืบค้น

6. หน้าจอเปรียบเทียบลิขสิทธิ์



ภาพที่ 4.7 แสดงหน้าจอเปรียบเทียบลิขสิทธิ์

จากภาพที่ 4.7 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนของตัวเลือก

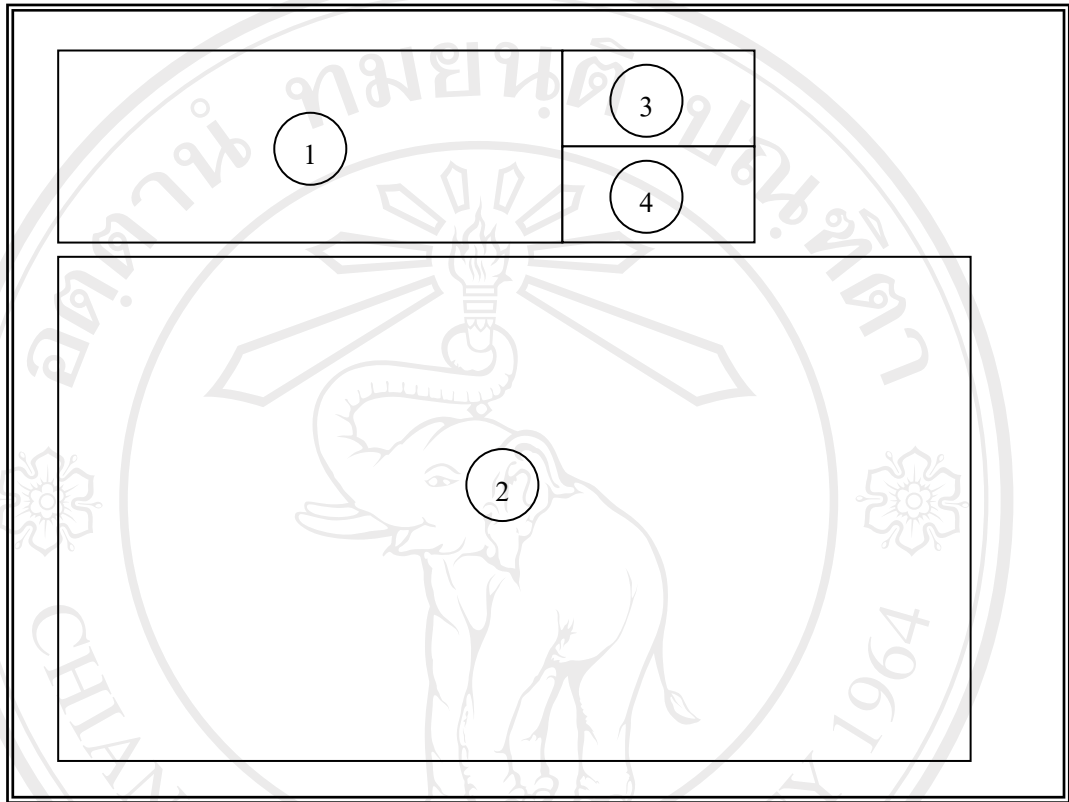
หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนแสดงจำนวนลิขสิทธิ์

หมายเลข 3 หมายถึง ส่วนแสดงผลการสืบค้น

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อให้เห็นผล

หมายเลข 5 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอรายงาน

7. หน้าจอเปรียบเทียบการซื้อลิขสิทธิ์ใหม่



ภาพที่ 4.8 เปรียบเทียบการซื้อลิขสิทธิ์ใหม่

จากภาพที่ 4.8 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

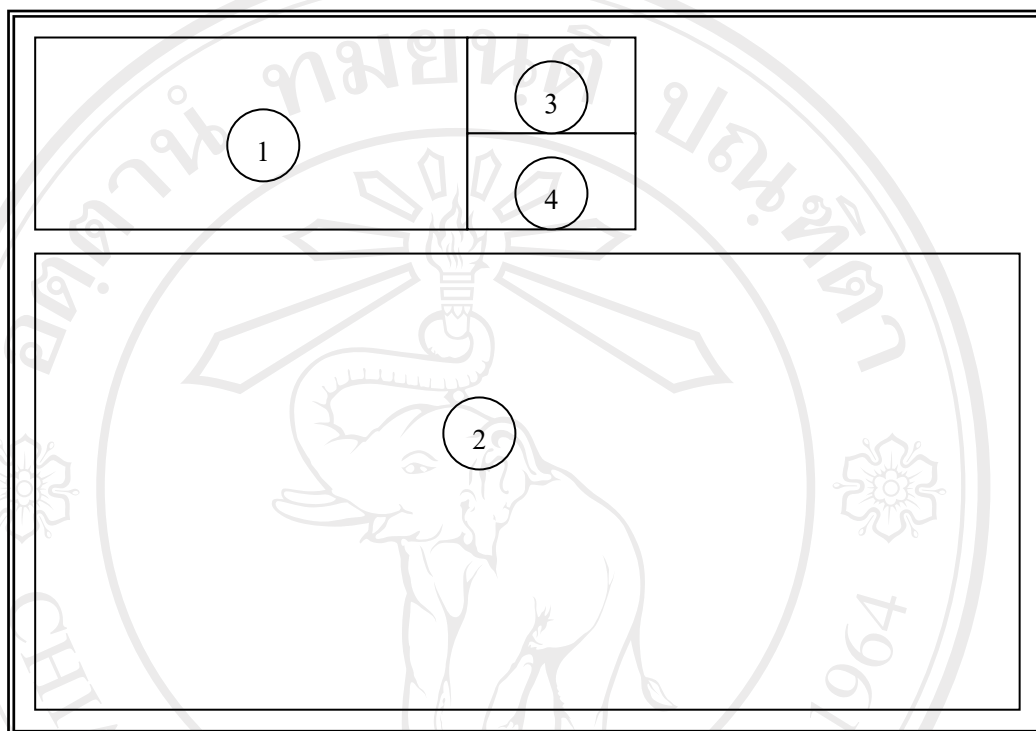
หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนของตัวเลือกและราคา

หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนแสดงผลการสืบค้น

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มเพื่อแสดงผล

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอรายงาน

8. หน้าจอสืบค้นประวัติการติดตั้งและถอดถอนซอฟต์แวร์



ภาพที่ 4.9 แสดงหน้าจอสืบค้นประวัติการติดตั้งและถอดถอนซอฟต์แวร์

จากภาพที่ 4.9 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

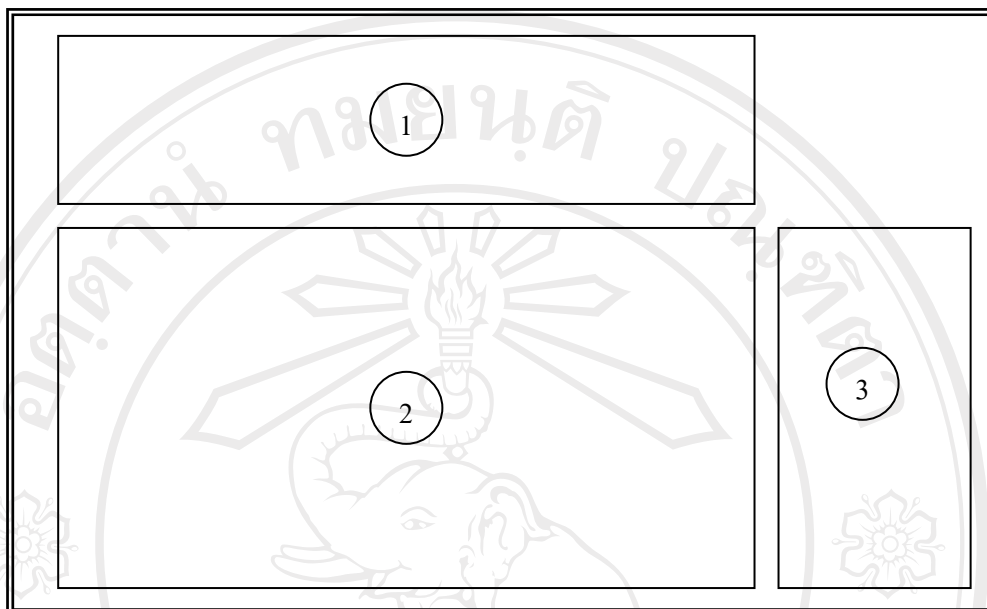
หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนของตัวเลือก

หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนแสดงผลการสืบค้น

หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มเพื่อแสดงผล

หมายเลข 4 หมายถึง ปุ่มเพื่อเข้าสู่หน้าจอรายงาน

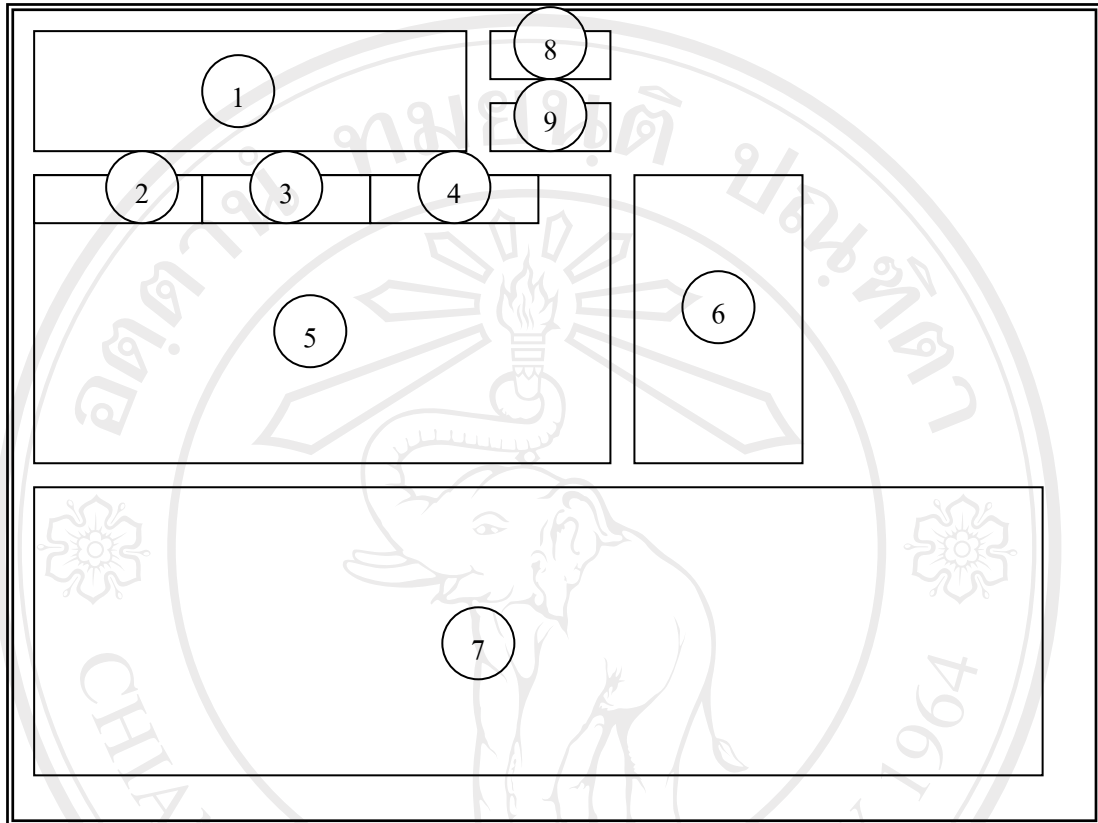
9. หน้าจอแก้ไขข้อมูลผู้ใช้



ภาพที่ 4.10 แสดงหน้าจอแก้ไขข้อมูลผู้ใช้

จากภาพที่ 4.10 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้
 หมายเลข 1 หมายถึง ส่วนของข้อมูลผู้ใช้
 หมายเลข 2 หมายถึง ส่วนแสดงรายชื่อผู้ใช้ทั้งหมด
 หมายเลข 3 หมายถึง ปุ่มแก้ไขข้อมูล

10. หน้าจอประวัติการซ่อมเครื่องคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 4.11 หน้าจอประวัติการซ่อมเครื่องคอมพิวเตอร์

จากภาพที่ 4.11 อธิบายส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้

หมายเลข 1 หมายถึง รายละเอียดเครื่องคอมพิวเตอร์

หมายเลข 2 หมายถึง ช่องแสดงข้อมูลงานซ่อม

หมายเลข 3 หมายถึง ช่องแสดงข้อมูลการตรวจสอบ

หมายเลข 4 หมายถึง ช่องแสดงข้อมูลการแก้ไข

หมายเลข 5 หมายถึง ส่วนแสดงรายละเอียดเมื่อเลือกช่องต่างๆ

หมายเลข 6 หมายถึง กลุ่มของปุ่มกดต่างๆ เช่น เพิ่ม ลบ แก้ไข เป็นต้น

หมายเลข 7 หมายถึง ตารางข้อมูลประวัติการซ่อมของเครื่องที่ต้องการ