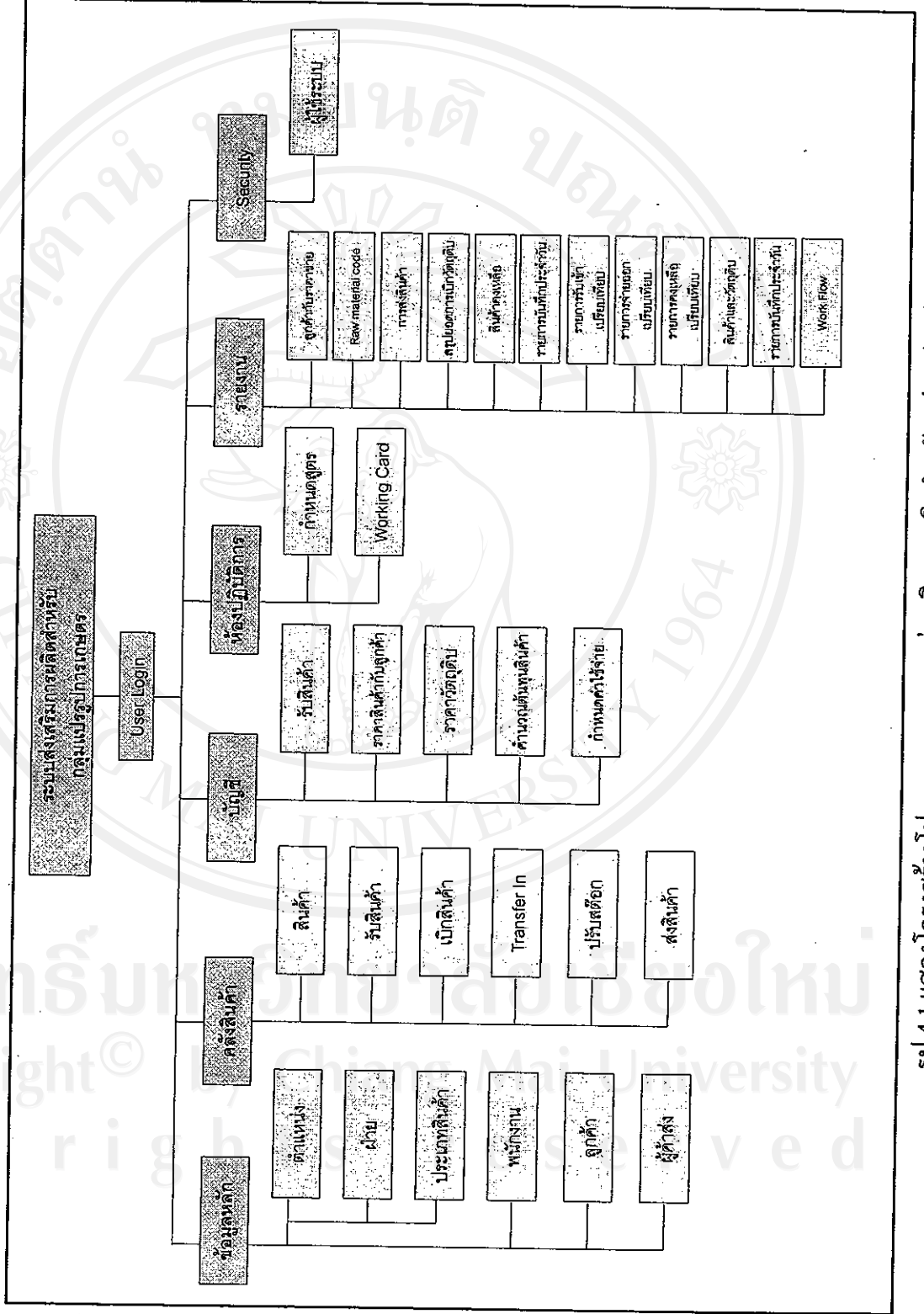


บทที่ 4

การออกแบบจอภาพ

การออกแบบหน้าจอของระบบสารสนเทศเพื่อส่งเสริมการผลิต สำหรับกลุ่มแปรรูปผลผลิตการเกษตรบ้านท่าช้าง จังหวัดลำพูน ได้แบ่งการทำงานเป็นส่วน ๆ ได้แก่ ข้อมูลหลักของระบบ คัดสินค้า บัญชี ห้องปฏิบัติการ รายงานต่าง ๆ และ Security โดยการออกแบบหน้าจอเป็นการออกแบบข้อมูลนำเข้า (Input Design) และการออกแบบ ส่วนนำเสนอข้อมูล (Output Design) หรือการออกแบบส่วนแสดงผลข้อมูล ทั้งรูปแบบของการแสดงผลข้อมูลออกทางจอภาพ และการแสดงผลข้อมูลออกในรูปแบบของรายงานทางเครื่องพิมพ์ ตามขอบเขตข้อมูลและความต้องการของผู้ใช้ระบบ การใช้งานโดยทั่วไป ซึ่งจะมีการออกแบบหน้าจอให้มีลักษณะคล้ายคลึงกัน เพื่อให้มีรูปแบบในการทำงานในแนวทางเดียวกัน ทำให้สะดวกต่อการใช้งาน โดยการออกแบบจอภาพของระบบมีรายละเอียดดังนี้

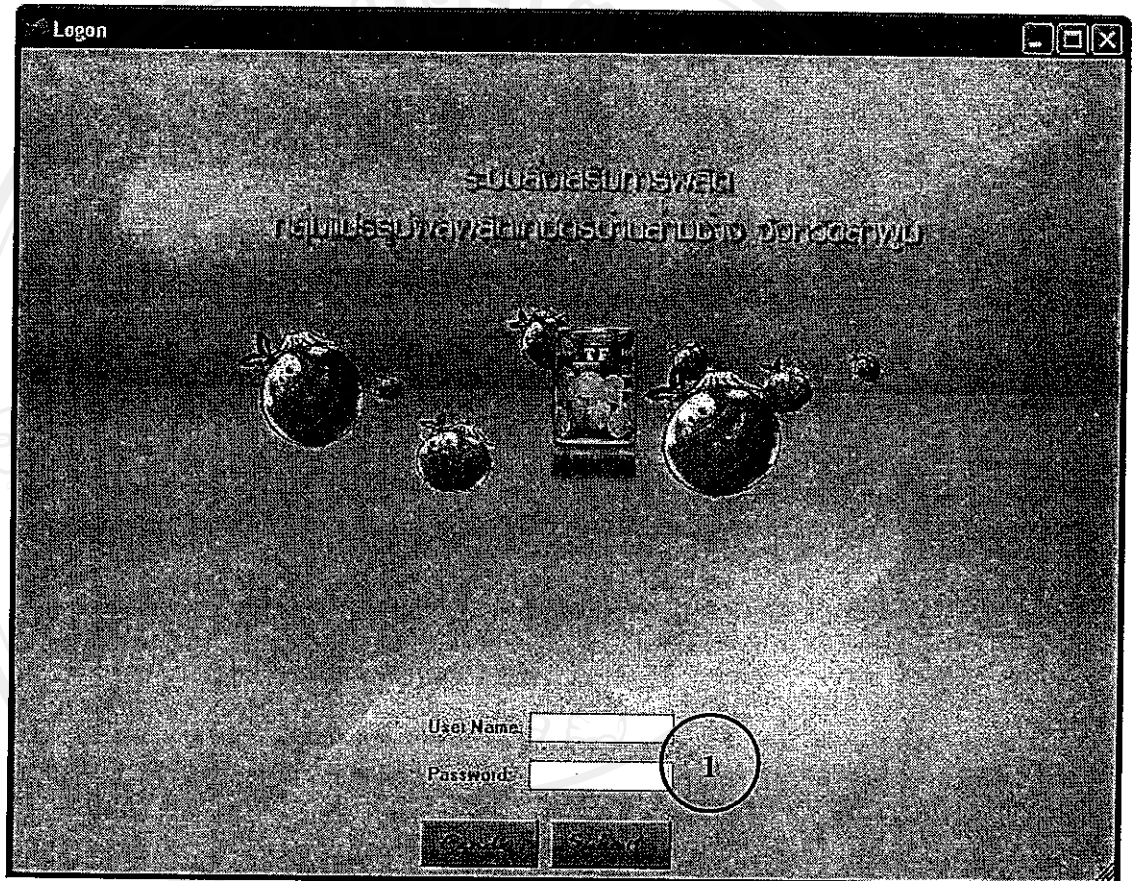
4.1 การออกแบบโปรแกรม



รูป 4.1 แสดงโครงสร้างโปรแกรมของระบบส่งเสริมการผลิตสินค้าทางการเกษตร

4.2 การออกแบบจอภาพ

1. การออกแบบหน้าจอของระบบ Login



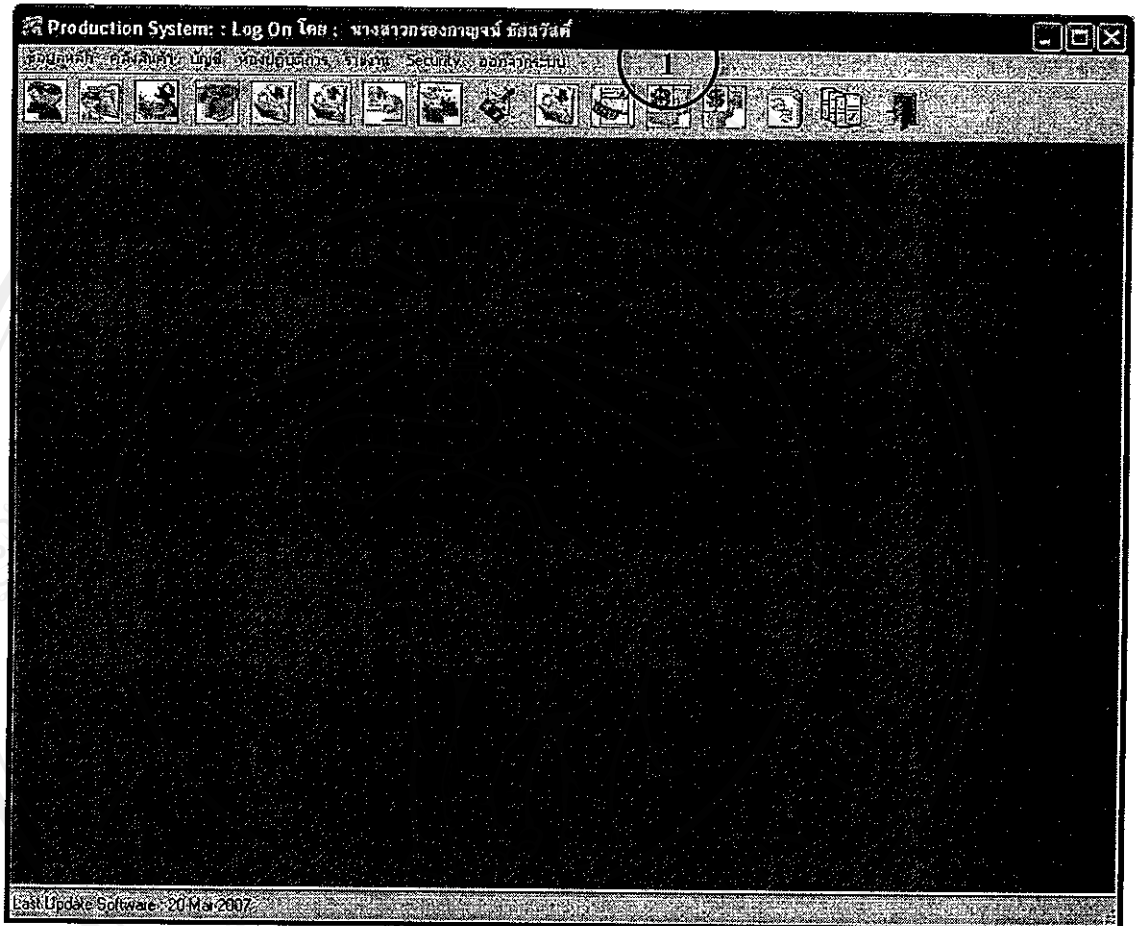
รูป 4.2 แสดงการออกแบบหน้าจอการ login เพื่อเข้าใช้งานระบบ

จากรูป 4.2 อธิบายได้ดังนี้

เมื่อเข้าสู่ระบบ หน้าจอแรกจะเป็นหน้าจอในส่วนของการ Login เพื่อเข้าสู่ระบบ โดยต้องมีการกำหนดสิทธิ์ให้ก่อนจากผู้ดูแลระบบ

หมายเลข 1 ใส่ข้อมูล User Name และ Password เพื่อให้ระบบนำไปตรวจเช็คสิทธิ์ที่สามารถใช้ได้ตามหน้าที่ให้สิทธิ์เท่านั้น

2. การออกแบบหน้าจอเมนูหลัก



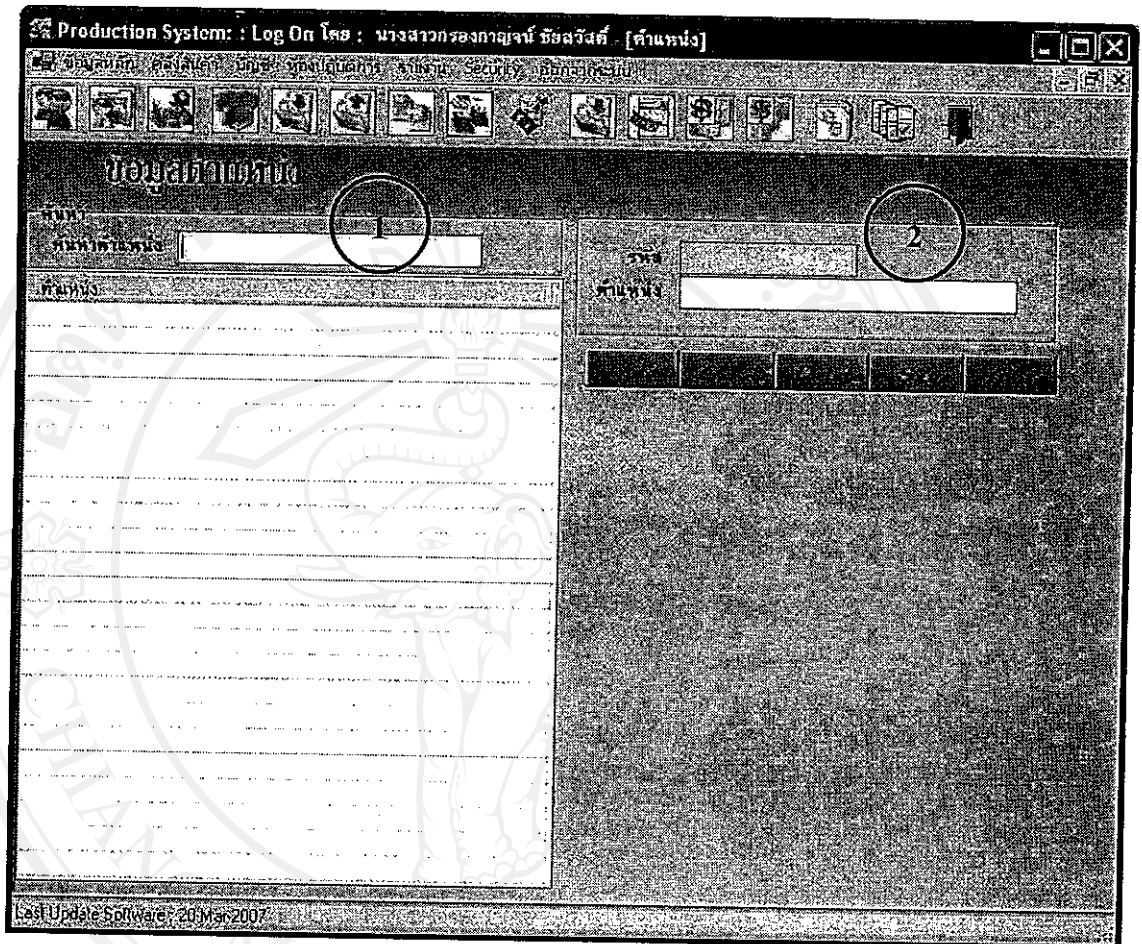
รูป 4.3 แสดงการออกแบบหน้าจอเมนูหลัก

จากรูป 4.3 อธิบายได้ดังนี้

เมื่อ Login เข้ามาแล้วระบบจะแสดงเมนูทั้งหมดให้เลือก
 หมายเลข 1 ที่เมนูบาร์จะแสดงชื่อระบบ และแสดงว่า Log On โดย ใคร และมีเมนู
 ต่าง ๆ ให้เลือกตามโครงสร้างดังรูป 4.1 นอกจากนี้ยังมี Icon ที่ให้ใช้สำหรับหน้าจอที่มีการใช้งาน
 บ่อย ๆ เพื่อความสะดวกของผู้ใช้งาน

All rights reserved

3. การออกแบบหน้าจอการเก็บข้อมูลหลัก (ยกตัวอย่างหน้าจอข้อมูลตำแหน่ง)

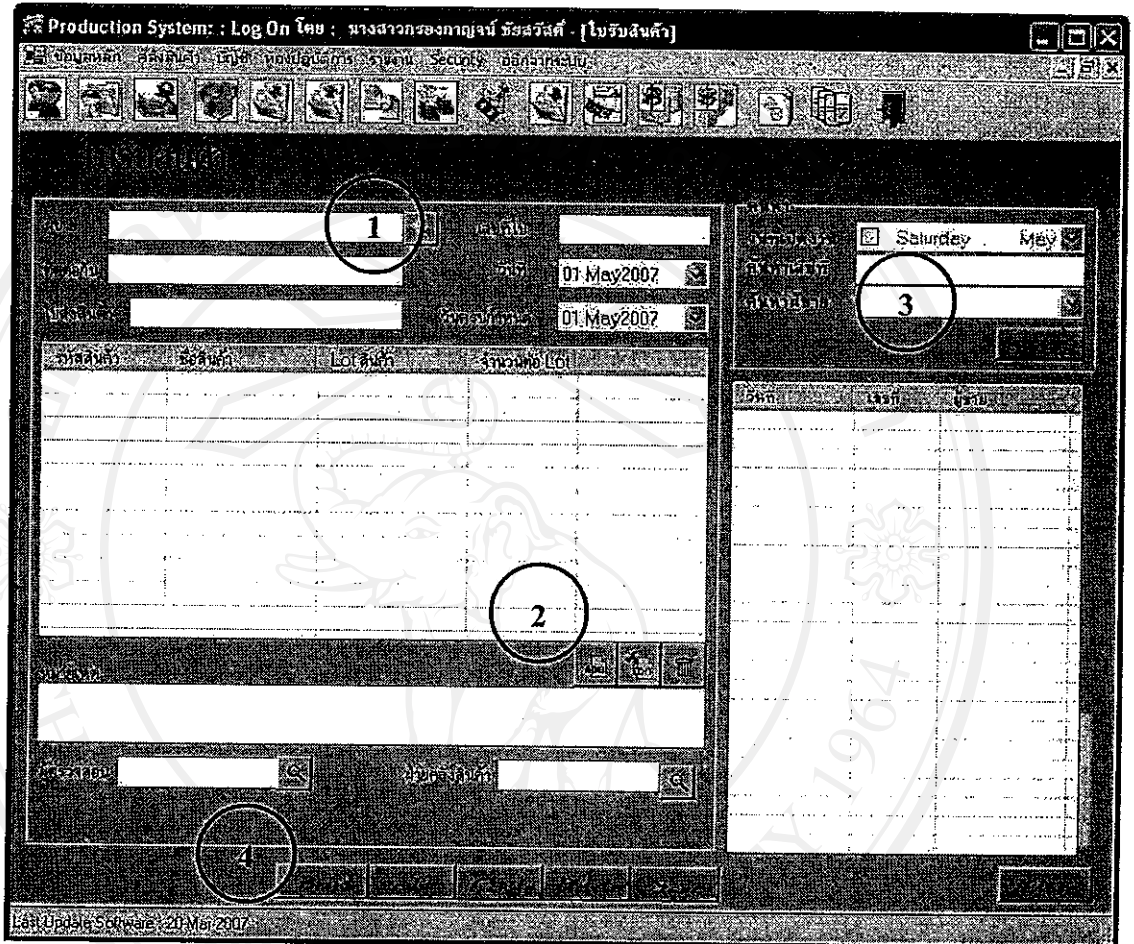


รูป 4.4 แสดงการออกแบบหน้าจอข้อมูลหลัก

จากรูป 4.4 อธิบายได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนของการแสดงข้อมูลหลักที่ต้องการค้นหา
- หมายเลข 2 ส่วนของการเพิ่ม ลบ จัดเก็บข้อมูล แก้ไข ข้อมูลหลักที่ต้องการ

4. การออกแบบหน้าจอการทำงานในกระบวนการ (ยกตัวอย่างหน้าจอใบรับสินค้า)



รูป 4.5 แสดงการออกแบบหน้าจอการทำงานในกระบวนการ

จากรูป 4.5 อธิบายได้ดังนี้

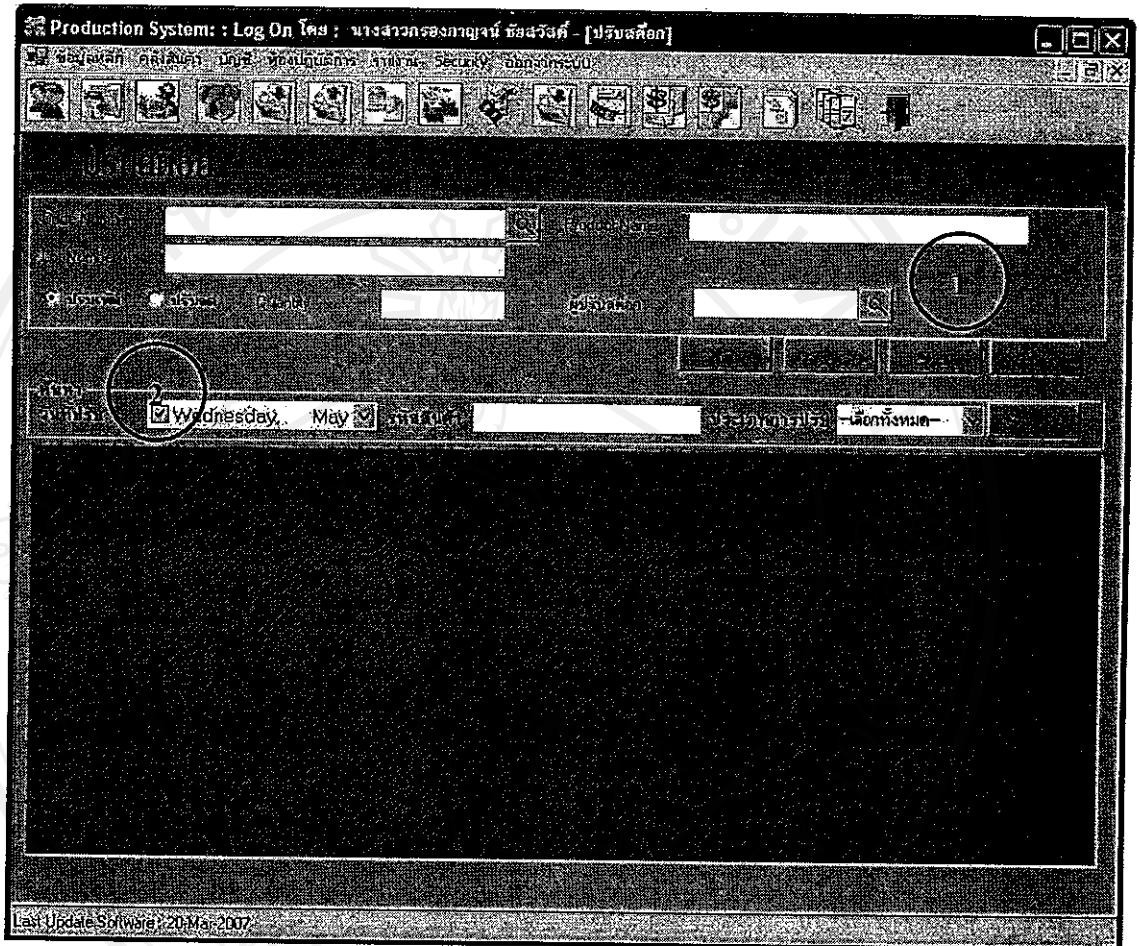
หมายเลข 1 ส่วนของการใส่ข้อมูลหลักของกระบวนการนั้น ๆ เช่น เลขที่ใบรับสินค้า, ผู้ขาย, วันที่รับสินค้า, ใบส่งสินค้า เป็นต้น

หมายเลข 2 ส่วนของการเพิ่ม ลบ แก้ไข จัดเก็บข้อมูลในตาราง โดยสามารถกำหนดรายละเอียดที่โปรแกรมต้องการได้หลาย ๆ รายการ

หมายเลข 3 ส่วนของการค้นหาข้อมูลของกระบวนการ โดยสามารถค้นหาได้หลาย ๆ เงื่อนไข

หมายเลข 4 ส่วนของการจัดการข้อมูลในกระบวนการ คือ สามารถเพิ่ม ลบ จัดเก็บ แก้ไข และพิมพ์ข้อมูลในกระบวนการได้

5. การออกแบบหน้าจอการปรับสต็อก



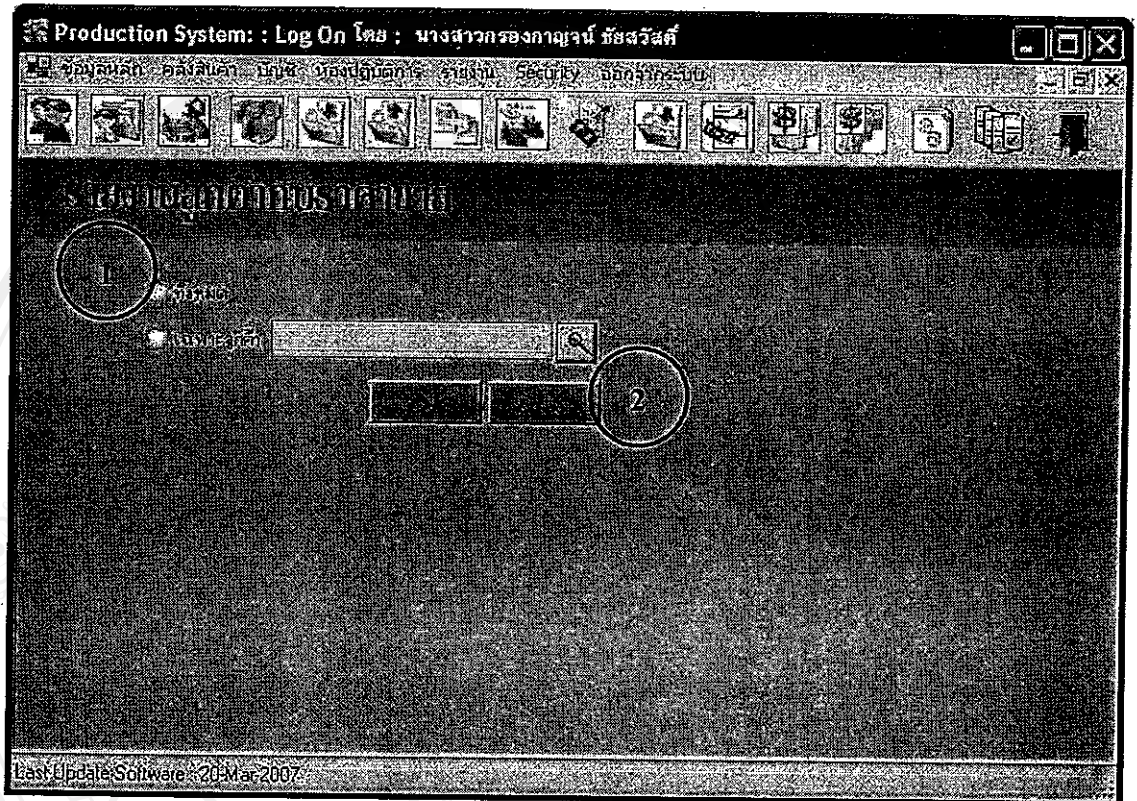
รูป 4.6 แสดงการออกแบบหน้าจอการปรับสต็อก

จากรูป 4.6 อธิบายได้ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนของการจัดการข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนสินค้าในสต็อก โดยสามารถเพิ่ม หรือ ลด จำนวนของสินค้าแต่ละ Lot No.

หมายเลข 2 ส่วนของการค้นหาการปรับสต็อกของสินค้าแต่ละชนิด โดยสามารถค้นหาได้ตามรหัสสินค้า ที่เพิ่ม ลด หรือทั้งหมดได้

6. การออกแบบหน้าจอรายงาน

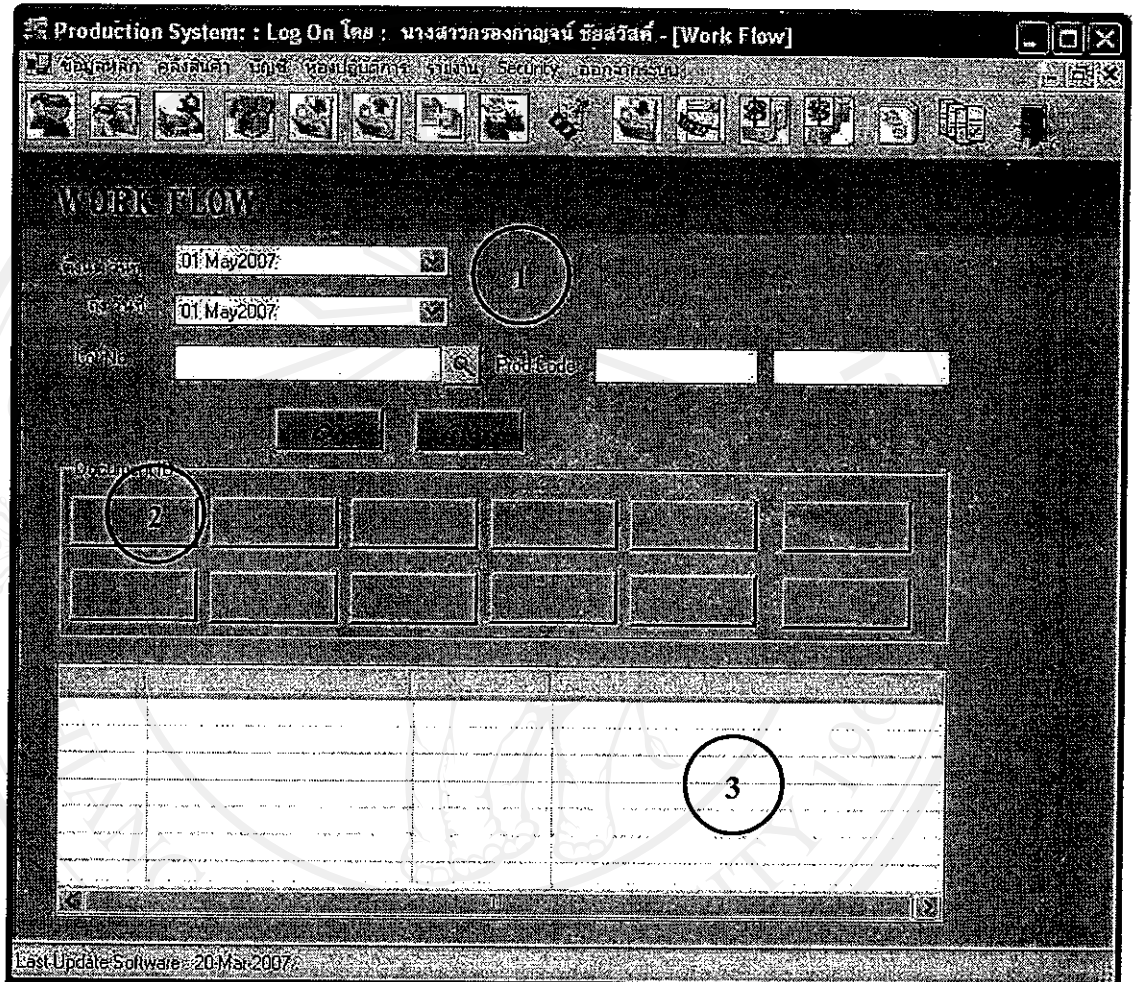


รูป 4.7 แสดงการออกแบบหน้าจอรายงาน

จากรูป 4.7 อธิบายได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนของการกำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ ที่ต้องการดูผลของรายงาน
- หมายเลข 2 ส่วนของการยืนยันเงื่อนไขที่ได้กำหนด และออกจากหน้าจอรายงาน

7. การออกแบบหน้าจอ Work Flow

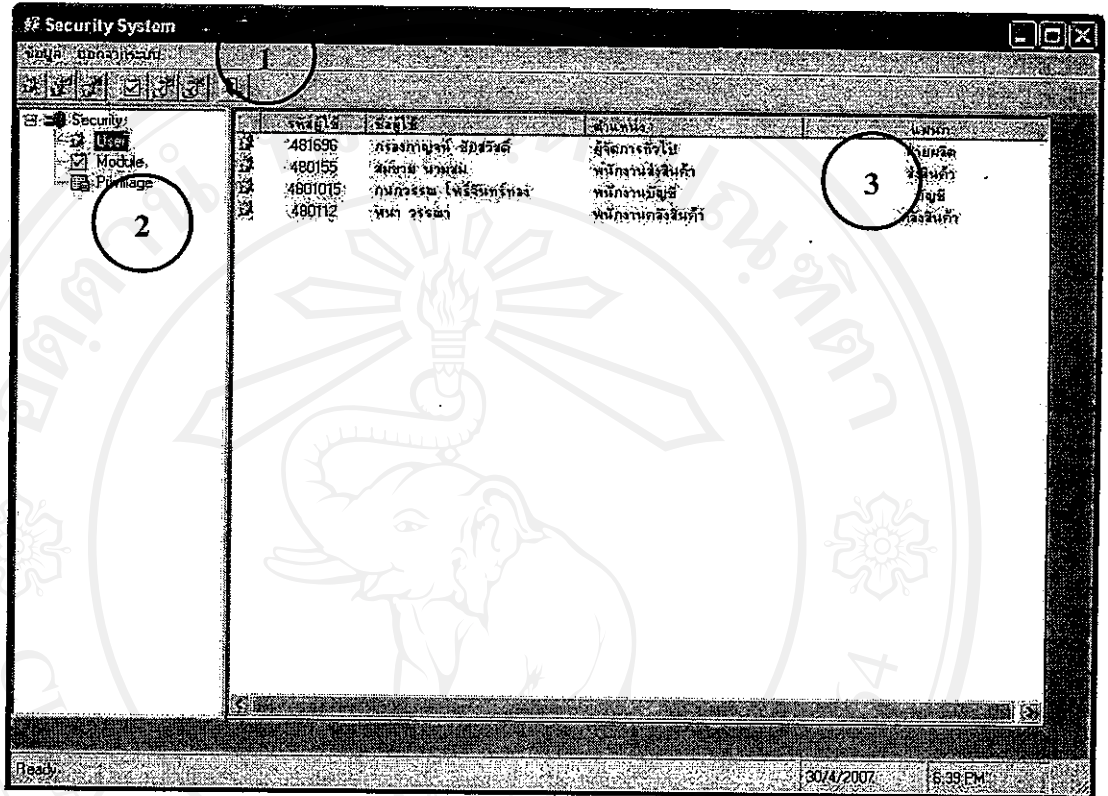


รูป 4.8 แสดงการออกแบบหน้าจอ Work Flow

จากรูป 4.8 อธิบายได้ดังนี้

- หมายเลข 1 ส่วนของการใส่ข้อมูลที่ต้องการดู คือ วันที่, Lot No และ Prod Code
- หมายเลข 2 ส่วนของการแสดงหมายเลขของเอกสารต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่ได้ทำการกำหนดจากหมายเลข 1
- หมายเลข 3 ส่วนของการแสดงรายละเอียดข้อมูลของเอกสารต่าง ๆ ที่ได้ทำการเลือกที่หมายเลข 2

8. หน้าจอ เมนูหลัก Security System



รูป 4.9 แสดงการออกแบบหน้าจอ เมนูหลัก Security System

จากรูป 4.9 อธิบายได้ดังนี้

หมายเลข 1 ส่วนของการเพิ่ม แก้ไข ลบข้อมูล User และ Module

หมายเลข 2 ส่วนของการแสดง User, Module และ Privilege โดยเมื่อเลือกที่ไอคอนข้อมูลทั้งหมดจะแสดงที่หมายเลข 3

หมายเลข 3 ส่วนของการแสดงรายละเอียดข้อมูลตามหมายเลข 2 และสามารถทำการแก้ไขได้