

เรื่อง หาเพื่อนกินข้าว

(Find friend to eat together)

นายธรรมาวุธ วุฑฒะกุล รหัสนิสิต 66025896 นายภูริภัทร วงศ์ไชย รหัสนิสิต 66021971

เสนอต่อ

ผศ.ดร.วัฒนพงศ์ สุทธภักดิ์

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา เทคโนโลยีการเขียนโปรแกรมเว็บไซต์ 226296[1] สาขาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยพะเยา

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ที่มาของปัญหา

ความต้องการของคนรุ่นใหม่ ในยุคปัจจุบัน คนจำนวนมากอาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ มีวิถีชีวิตเร่งรีบและ ทำงานหนัก ทำให้ไม่มีเวลาสร้างหรือรักษาความสัมพันธ์ทางสังคม หลายคนรู้สึกเหงาเวลาต้องกินข้าวคนเดียว โดยเฉพาะคนที่ย้ายมาอยู่ในพื้นที่ใหม่หรือทำงานห่างไกลจากครอบครัว แอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มโชเชียล มีเดียทำให้การพบปะผู้คนใหม่ ๆ ง่ายขึ้น แอปหาเพื่อนกินข้าวจึงตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์นี้

ในยุคดิจิทัลที่การเชื่อมต่อทางสังคมผ่านเทคโนโลยีเป็นเรื่องปกติ แอปพลิเคชันสำหรับการหาเพื่อนทำ กิจกรรมต่าง ๆ ได้รับความนิยมมากขึ้น การหาเพื่อนกินข้าวเป็นหนึ่งในความต้องการสำคัญ เพราะการกิน อาหาร ไม่ได้เป็นเพียงแค่การเติมพลังงาน แต่ยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ทั้งในระดับเพื่อน หรือในเชิงโร แมนติก

วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้ใช้สามารถหาเพื่อนร่วมทานข้าวได้ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่ทำงานหนักหรือผู้ที่อยากขยาย เครือข่าย สังคม
- เพื่อช่วยให้ผู้ใช้ที่มีความสนใจในกิจกรรมการทานอาหารสามารถพบปะและสร้างความสัมพันธ์ใหม่ ได้ง่ายขึ้น
- เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถพบปะคนในวงการเดียวกัน หรือคนที่มีอาชีพที่คล้ายกัน โดยเฉพาะ ในกรณีที่ ผู้ใช้งานต้องการสร้างเครือข่ายธุรกิจ

ขอบเขตของโครงงาน

- 1. ขอบเขตการทำงานของระบบ
 - 1.1 ระบบการจับคู่ :
 - ระบบจะจับคู่ผู้ใช้ที่มีควรามสนใจหรือความสะดวกใกล้เคียงกัน
 - ระบบกรองการค้นหาตามความสนใจและประเภทของอาหารที่ต้องการ
 - 1.2 ระบบการจัดการรีวิวและความคิดเห็น :
 - ผู้ใช้สามารถให้คะแนนและเขียนรีวิวเกี่ยวกับประสบการณ์การทานข้าวร่วมกัน
 - 1.3 ระบบการจัดการข้อมูลและฐานข้อมูล :
 - ระบบเก็บข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้
- 2. ขอบเขตทางเทคนิค
 - 2.1 ภาษาและเครื่องมือที่ใช้พัฒนา :
 - Frontend : ใช้ภาษาโปรแกรม เช่น HTML, CSS และ JavaScript
 - Backend : พัฒนาด้วย Node.js, Express หรือ Firebase เพื่อรองรับระบบฐานข้อมูล และ API
 - Database : ใช้ฐานข้อมูล SQL สำหรับจัดเก็บข้อมูลผู้ใช้
 - 2.2 การออกแบบ UX/UI:
 - ออกแบบอินเทอร์เฟซให้ใช้งานง่าย สวยงาม และเหมาะสมกับอุปกรณ์ที่หลากหลาย
 - 2.3 การรองรับการใช้งาน :
 - รองรับการใช้งานบนเดสก์ท็อปและมือถือ

3. ขอบเขตการประเมินผล

- 3.1 การประเมินการใช้งาน :
 - ทดสอบประสิทธิภาพการใช้งานระบบจับคู่และความสะดวกของอินเทอร์เฟซ
 - ทดสอบการใช้งานระบบกับผู้ใช้กลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 การประเมินประสิทธิภาพ :
 - ตรวจสอบความเร็วในการโหลดหน้าเว็บและการตอบสนองของระบบ
 - ทดสอบการทำงานของเว็บไซต์ให้มีความเสถียร

แผนการทำโครงการ

1. การวางแผน (Planning)

ระยะเวลา : 1-2 สัปดาห์

- 1.1 กำหนดวัตถุประสงค์ :
 - ระบุเป้าหมายของโครงงาน เช่น ช่วยผู้ใช้ตัดสินใจเลือกร้านอาหารและจับคู่
- 1.2 กำหนดขอบเขตงาน :
 - คุณสมบัติของระบบที่ต้องมี
- 1.3 วางแผนโครงสร้างทีมงาน :
 - แบ่งหน้าที่ เช่น นักพัฒนาระบบ, นักออกแบบ, นักการตลาด
- 1.4 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น :
 - ศึกษาภาษาหรือเทคโนโลยีที่ใช้ เช่น ภาษาโปรแกรม, API สำหรับฐานข้อมูล
- 1.5 จัดทำเอกสาร :
 - สร้างแผนงานที่ประกอบด้วยระยะเวลา และเป้าหมายในแต่ระช่วง
- 2. การวิเคราะห์และออกแบบ (Analysis and Design)

ระยะเวลา : 3-4 สัปดาห์

- 2.1 วิเคราะห์ความต้องการ :
 - ระบบลงทะเบียนที่ง่ายและปลอดภัย
 - วิเคราะห์และออกแบบระบบจับคู่ตามความสนใจ เช่น อาหารที่ชอบ, พื้นที่ใกล้เคียง
- 2.2 ออกแบบโครงสร้างฐานข้อมูล :
- ออกแบบฐานข้อมูลเป็นเชิงสัมพันธ์ (Relational) เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงและปรับปรุง ข้อมูล

2.3 ออกแบบ UX/UI:

- ออกแบบใช้งานง่ายและดึงดูดผู้ใช้

3. การพัฒนา (Development)

ระยะเวลา : 7-8 สัปดาห์

- 3.1 พัฒนาฝั่ง Frontend :
 - สร้างหน้าเว็บไซต์และฟีเจอร์การใช้งาน
- 3.2 พัฒนาฝั่ง Backend :
 - สร้าง API สำหรับการจับคู่ การกรอง และการจัดการข้อมูล
- 3.3 เชื่อมต่อฐานข้อมูล :
 - รวมข้อมูลเข้ากับระบบ และจัดการการเชื่อมต่อฐานข้อมูล
- 3.4 รวมระบบ :
 - รวม Frontend และ Backend ให้ทำงานร่วมกัน

4. การทดสอบ (Testing)

ระยะเวลา : 2-3 สัปดาห์

- 4.1 ทดสอบฟังก์ชันการทำงาน:
 - ทดสอบฟีเจอร์การจับคู่การกรองข้อมูล และการบันทึกข้อมูล
- 4.2 ทดสอบประสิทธิภาพ :
 - ตรวจสอบความเร็วในการทำงานและการโหลดข้อมูล

4.3 ทดสอบการใช้งานจริง :

- ทดสอบกับผู้ใช้งานกลุ่มตัวอย่างและรวบรวมความคิดเห็น

- 4.4 แก้ไขข้อบกพร่อง :
 - แก้ไขบั๊กหรือปัญหาที่พบระหว่างการทดสอบ
- 5. การปรับปรุงและส่งมอบ (Deployment and Improvement)

ระยะเวลา : 2-3 สัปดาห์

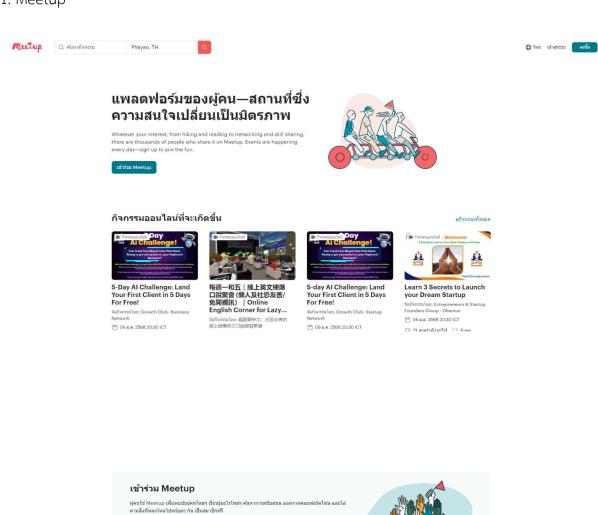
- 5.1 ปรับปรุงระบบตามผลการทดสอบ :
 - เพิ่มฟีเจอร์หรือปรับปรุงตามความคิดเห็นของผู้ใช้
- 5.2 เตรียมระบบสำหรับใช้งานจริง :
 - ตั้งค่าการโฮสต์ระบบบนเซิร์ฟเวอร์ที่เสถียร
- 5.3 ส่งมอบและเผยแพร่ระบบ :
 - เผยแพร่เว็บไซต์ให้ผู้ใช้ทั่วไปเข้าถึงได้
- 5.4 ติดตามผลและบำรุงรักษา :
 - รวบรวมฟิดแบ็กจากผู้ใช้ และแก้ไขปัญหาหลังการเปิดใช้งาน
- 6. การจัดทำรายงาน (Report Writing)

ระยะเวลา : 1-2 สัปดาห์

- 6.1 จัดทำเอกสารโครงงาน :
 - สรุปขั้นตอนการทำงาน, ผลลัพธ์, และข้อค้นพบที่สำคัญ
- 6.2 เตรียมการนำเสนอ :
- จัดทำสไลด์หรือสื่อที่ใช้ในการนำเสนอโครงงาน

งานที่เกี่ยวข้อง

1. Meetup







มิตรภาพเกิดขึ้นบน Meetup

Meetup เป็นเว็บไซต์ที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถค้นหากลุ่มหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นในพื้นที่ ใกล้เคียง ซึ่งรวมถึงกลุ่มคนที่มีความสนใจในเรื่องอาหารและการทานข้าวร่วมกัน

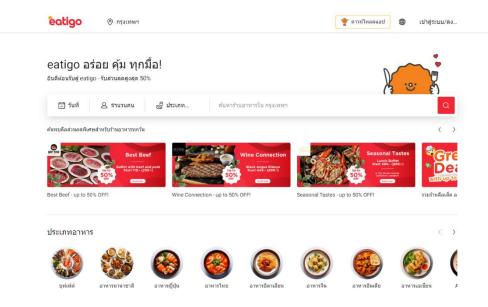
วิธีการใช้งาน :

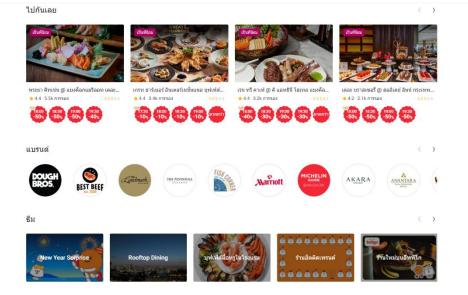
- ลงทะเบียนและสร้างโปรไฟล์
- ค้นหากลุ่มกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง หรือกิจกรรมที่จัดขึ้นในพื้นที่ของคุณ
- เข้าร่วมกิจกรรมหรือพบปะกับผู้คนที่สนใจเหมือนกัน
 - สามารถสร้างกิจกรรมของตนเองและเชิญชวนคนอื่นเข้าร่วม

ประโยชน์ที่ได้รับ :

- พบปะและสร้างมิตรภาพกับคนที่มีความสนใจเหมือนกัน
- เข้าร่วมกิจกรรมการทานอาหารที่สามารถเพิ่มความสนุกและประสบการณ์ใหม่
- สร้างโอกาสในการเชื่อมต่อกับคนในพื้นที่เดียวกันที่มีความสนใจร่วมกัน

แหล่งที่มา : https://www.meetup.com/





เป็นเว็บไซต์ที่เน้นการจองร้านอาหารโดยใช้ระบบส่วนลดตามช่วงเวลา เพื่อให้ผู้ใช้สามารถจอง ร้านอาหารในช่วงเวลาที่ต้องการได้อย่างสะดวก

วิธีการใช้งาน:

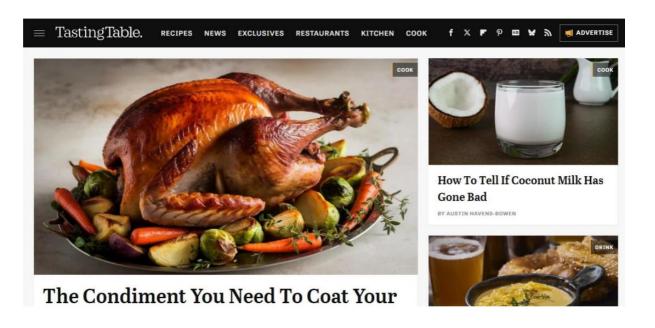
- ดาวน์โหลดแอป Eatigo หรือเข้าเว็บไซต์ eatigo.com
- ค้นหาร้านอาหารในพื้นที่ที่ต้องการทาน โดยสามารถกรองตามส่วนลดหรือช่วงเวลา
- เลือกเวลาและร้านอาหารที่ต้องการจอง
- ใช้ฟีเจอร์ "จองที่นั่ง" เพื่อรับส่วนลดและคอนเฟิร์มการจอง
- แชร์การจองให้กับเพื่อน ๆ หรือคนที่ต้องการร่วมทานข้าว

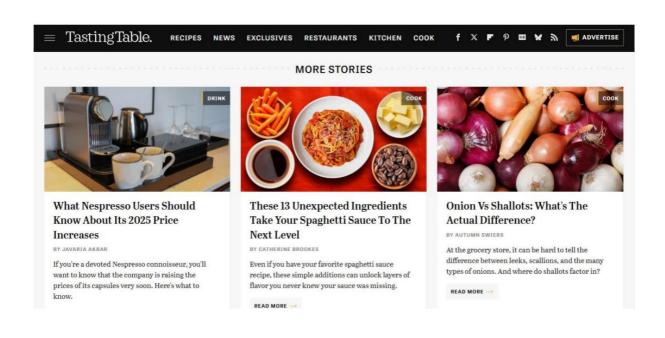
ประโยชน์ที่ได้รับ :

- ช่วยให้ผู้ใช้สามารถจองร้านอาหารและรับส่วนลดในช่วงเวลาที่ต้องการทานข้าว
- สะดวกสบายในการหาสถานที่และเวลาเหมาะสมสำหรับการนัดหมาย
- สามารถแชร์การจองกับเพื่อนหรือกลุ่มคนในกิจกรรมร่วมได้

แหล่งที่มา : https://eatigo.com/th/regions/28

3. Tasting Table





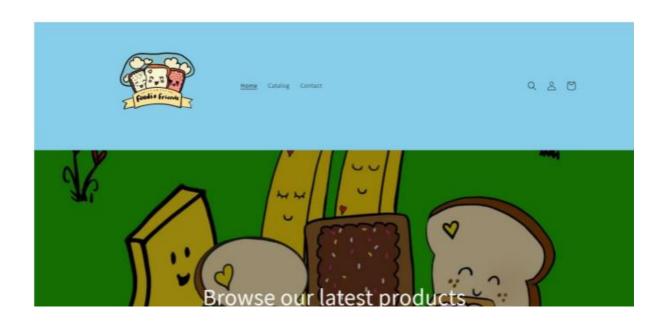
Tasting Table เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมต่อคนที่มีความสนใจในการทำอาหารและทานอาหาร ร่วมกัน โดยมีกิจกรรมที่จัดขึ้นในหลายเมือง

วิธีการใช้งาน :

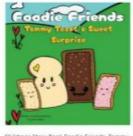
- ลงทะเบียนสมาชิกและเลือกกิจกรรมที่สนใจ
- เลือกร้านอาหารที่จัดกิจกรรมพิเศษ เช่น การทำอาหารร่วมกันหรือการชิมอาหาร
- เข้าร่วมกิจกรรมและทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ที่มีความสนใจในอาหาร ประโยชน์ที่ได้รับ :
- สร้างโอกาสในการทำความรู้จักกับคนที่ชื่นชอบการทำอาหารหรือการทานอาหารที่ หลากหลาย
 - ช่วยเสริมสร้างทักษะการทำอาหารและพัฒนาความสามารถด้านการทานอาหาร
 - เพิ่มประสบการณ์ในการร่วมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอาหารและวัฒนธรรมการทานอาหาร

แหล่งที่มา : https://www.tastingtable.com/

4. FoodieFriends



Featured products



Childrens Story Book Foodie Friends, Tammy Toasts Sweet Surprise author signed copy \$11.00 USD



Chocolate Chip Cookie Soft Plushie Plush Keychain designed by me \$15.00 USD



Cream Peter Pastry Soft Plushie Plush Keychain designed by me \$15.00 USD









FoodieFriends เป็นเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่ออกแบบมาเพื่อช่วยผู้ใช้หาคู่ทานอาหาร โด การจับคู่ตามความชอบอาหารและการตั้งอยู่ในพื้นที่เดียวกัน

วิธีการใช้งาน :

- ลงทะเบียนบัญชีและกรอกข้อมูลเกี่ยวกับประเภทอาหารที่ชอบ
- กำหนดตำแหน่งที่ตั้งเพื่อหาคู่ทานข้าวที่ใกล้เคียง
- ค้นหาคู่ทานอาหารและเลือกตามความชอบ เช่น อาหารประเภทไหน, ร้านอาหารที่

ต้องการ

- นัดหมายผ่านแอปเพื่อทานข้าวร่วมกัน

ประโยชน์ที่ได้รับ :

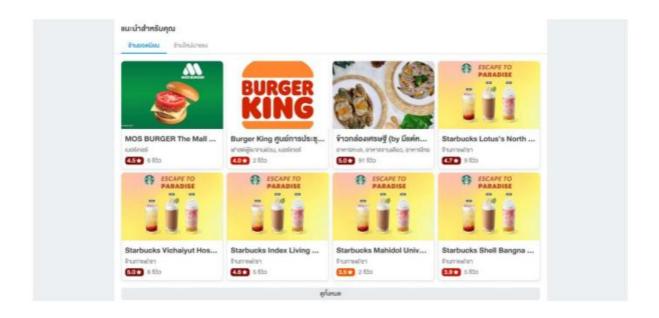
- ช่วยให้การหาคู่ทานข้าวเป็นไปอย่างง่ายดายและสะดวก
- เชื่อมต่อผู้คนที่มีความชอบด้านอาหารเหมือนกัน
- เพิ่มโอกาสในการทำกิจกรรมสังคมใหม่ ๆ โดยเฉพาะสำหรับผู้ที่อาจรู้สึกเหงาหรือไม่มีคน

ทานข้าวร่วม

แหล่งที่มา : https://foodiefriends.com/

5. Wongnai





เป็นเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่เน้นเรื่องการรีวิวร้านอาหารและสถานที่ต่าง ๆ ในประเทศไทย รวมถึงการแนะนำร้านอาหารที่เหมาะสำหรับการทานข้าวร่วมกัน วิธีการใช้งาน :

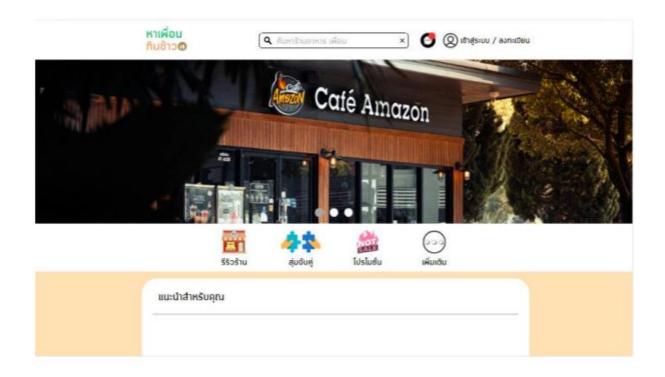
- ดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Wongnai หรือเข้าเว็บไซต์ wongnai.com
- ค้นหาสถานที่ทานข้าวตามประเภทอาหาร, ราคา, และระยะทางจากที่ตั้งของคุณ
- ดูรีวิวและคะแนนจากผู้ใช้คนอื่น ๆ
- สามารถใช้ฟีเจอร์ "การนัดหมาย" หรือ "รีวิวร้าน" เพื่อแชร์ประสบการณ์กับเพื่อน ๆ หรือหาคู่ทานข้าว

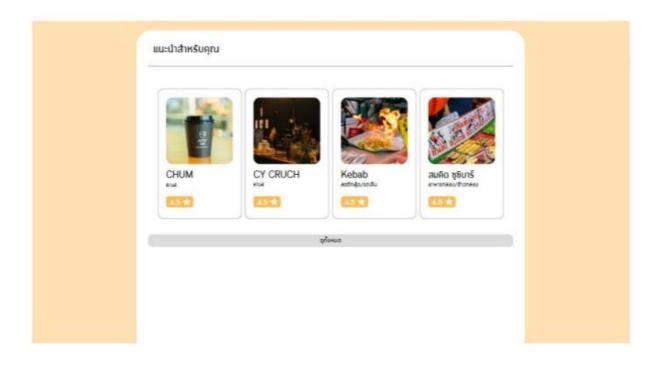
ประโยชน์ที่ได้รับ :

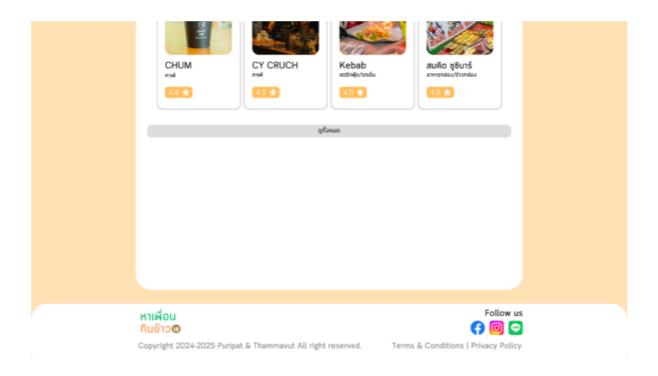
- ช่วยให้ผู้ใช้ค้นหาร้านอาหารที่ตรงกับความสนใจ เช่น อาหารประเภทเดียวกัน หรือร้านที่ เหมาะสำหรับนัดหมาย
 - มีรีวิวและคำแนะนำจากผู้ใช้จริง ทำให้การเลือกสถานที่ทานข้าวง่ายขึ้น
 - สามารถจัดกิจกรรมทานข้าวร่วมกับเพื่อนหรือผู้ใช้คนอื่นที่มีความสนใจเหมือนกัน

แหล่งที่มา : https://www.wongnai.com/

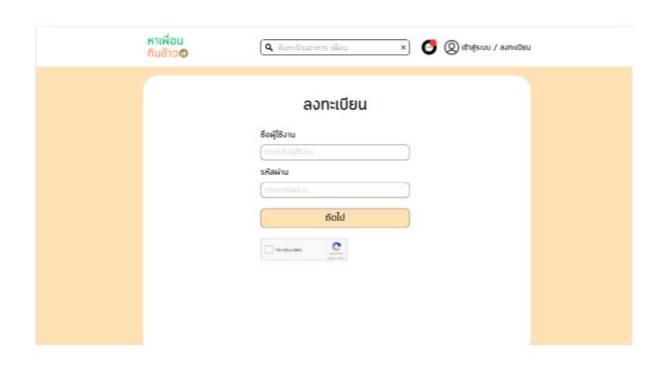
ต้นแบบหน้าเว็บไซต์ (Mockup)

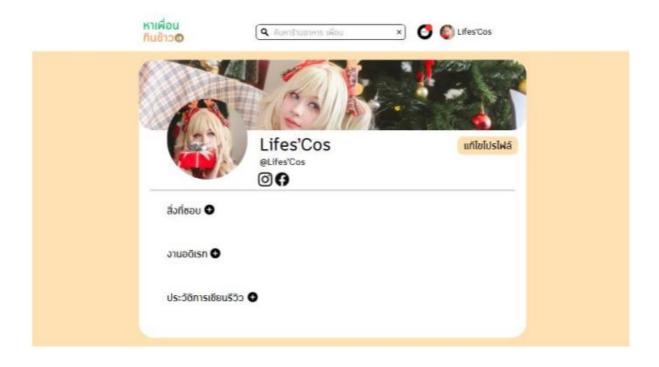












Sitemap



Database Schema

โครงสร้างฐานข้อมูลออกแบบโดยใช้ Relational Database (SQL-based DB เช่น MySQL, PostgreSQL) แบ่งออกเป็น 6 ตารางหลัก ได้แก่

- 1. users จัดเก็บข้อมูลผู้ใช้
- 2. profiles เก็บข้อมูลโปรไฟล์เพิ่มเติม
- 3. matches เก็บข้อมูลการจับคู่เพื่อนกินข้าว
- 4. restaurants รายชื่อร้านอาหารในระบบ
- 5. reviews รีวิวผู้ใช้และร้านอาหาร
- 6. admin บัญชีผู้ดูแลระบบ

คู่มือการใช้งานในแต่ละสิทธิ์เว็บหาเพื่อนกินข้าว

คู่มือนี้แบ่งออกเป็น 2 สิทธิ์หลัก ได้แก่

- ผู้ใช้ทั่วไป (User) ผู้ใช้งานทั่วไปที่ต้องการหาเพื่อนกินข้าว
- ผู้ดูแลระบบ (Admin) ผู้บริหารจัดการระบบ ตรวจสอบความปลอดภัย และดูแลเนื้อหา
- 1. คู่มือการใช้งานสำหรับผู้ใช้ทั่วไป (User)
- 1.1 การลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบ
 - ลงทะเบียนผ่านอีเมล / เบอร์โทรศัพท์ หรือบัญชีโซเชียลมีเดีย
 - ยืนยันตัวตน ผ่าน OTP หรืออัปโหลดบัตรประชาชน (เลือกได้)
 - ตั้งค่าโปรไฟล์ เช่น ชื่อ อายุ ความสนใจ และร้านอาหารที่ชอบ

1.2 การค้นหาเพื่อนกินข้าว

เลือกประเภทการจับคู่

- จับคู่แบบสุ่ม ระบบจะเลือกเพื่อนให้โดยอัตโนมัติ
- จับคู่แบบกำหนดเอง เลือกจากโปรไฟล์ที่สนใจ

1.3 การนัดหมายร้านอาหาร

- ค้นหาร้านอาหารจาก แผนที่ & รีวิว
- จองโต๊ะผ่านแอป (หากร้านรองรับ)
- แชร์รายละเอียดสถานที่กับเพื่อนกินข้าว

1.4 การให้คะแนนและรีวิว

- หลังจากการพบกัน ผู้ใช้สามารถให้ คะแนน & รีวิว เพื่อนที่ไปกินข้าวด้วย
- ระบบจะบันทึกคะแนนความน่าเชื่อถือ

1.5 การตั้งค่าและความปลอดภัย

- ตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (ซ่อนโปรไฟล์ / จำกัดการมองเห็น)
- รายงานผู้ใช้ที่ไม่เหมาะสม
- บล็อกผู้ใช้ที่ไม่ต้องการติดต่อ

- 2. คู่มือการใช้งานสำหรับผู้ดูแลระบบ (Admin)
- 2.1 การจัดการบัญชีผู้ใช้
 - ตรวจสอบ การยืนยันตัวตนของผู้ใช้
 - ระงับบัญชีที่ผิดกฎ เช่น บัญชีสแปม หรือมีการร้องเรียน

2.2 การดูแลเนื้อหา

- ตรวจสอบรีวิวและความคิดเห็นที่ไม่เหมาะสม
- ลบเนื้อหาที่ละเมิดนโยบายของแอป

2.3 การดูแลระบบความปลอดภัย

- ตรวจจับพฤติกรรมต้องสงสัย เช่น การส่งข้อความสแปม
- ตรวจสอบรายงานจากผู้ใช้

2.4 การบริหารร้านอาหารพาร์ทเนอร์

- อนุมัติ / ปฏิเสธ ร้านอาหารที่ต้องการเข้าร่วมในระบบ
- จัดโปรโมชั่นร่วมกับร้านอาหาร

สรุปผลโครงงาน

โครงงานนี้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนา แอปพลิเคชันหาเพื่อนกินข้าว ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถจับคู่กับ เพื่อนใหม่เพื่อรับประทานอาหารร่วมกัน โดยเน้นที่การสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ลดความเหงา และส่งเสริม การพบปะกันในร้านอาหาร โครงงานนี้ได้ดำเนินการศึกษาความต้องการของผู้ใช้งาน ออกแบบแอปพลิเคชัน และวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของโครงการ

ผลลัพธ์ของการศึกษาและพัฒนา

- 1. การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งาน
- ผลจากแบบสอบถามออนไลน์แสดงให้เห็นว่า มากกว่า 70% ของผู้ตอบมีความสนใจในแอป พลิเคชันหาเพื่อนกินข้าว
 - กลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ นักศึกษา คนทำงานในเมือง และคนที่ชอบเข้าสังคม
- ฟีเจอร์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด ได้แก่ ระบบจับคู่เพื่อน (Matching System) และ รีวิว ร้านภาหาร
- 2. การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน
 - แอปได้รับการออกแบบให้ใช้งานง่าย มีระบบแนะนำเพื่อนที่ตรงกับความสนใจ
 - ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย เช่น Al Matching เพื่อช่วยจับคู่ผู้ใช้งาน
 - มีระบบความปลอดภัย เช่น การยืนยันตัวตน และ การรีวิวโปรไฟล์
- 3. ความเป็นไปได้ทางธุรกิจ
 - แอปสามารถสร้างรายได้จาก ค่าสมาชิกพรีเมียม การโฆษณา และค่าธรรมเนียมจากร้านอาหาร
- โมเดลธุรกิจมีแนวโน้มที่จะเติบโต เนื่องจากพฤติกรรมของคนยุคใหม่ที่ต้องการเข้าสังคมและ ทดลองประสบการณ์ใหม่

รายละเอียด ความรับผิดชอบแต่ละบุคคลในทีม

ทีมที่ดำเนินโครงการนี้ประกอบด้วย 2 สมาชิกหลัก ได้แก่

- 1. นายธรรมาวุธ วุฑฒะกุล
 - a. หน้าที่:
 - I. รวบรวมข้อมูล
 - ii. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล
 - iii. ทดสอบระบบ
- 2. นายภูริภัทร วงศ์ไชย
 - b. หน้าที่:
 - i. ออกแบบหน้าเว็บไซต์
 - ii. จัดข้อมูล
 - iii. พัฒนาระบบ

```
| Part | Section | New On Ear | Immediate | Part |
```