

IT-WEB 2566/17

เอกสารคู่มือการใช้งานระบบ (User Manual)

เว็บแอปพลิเคชันบริการสำหรับจ้างงานศิลปะ

Service for Art Commissioning

โดย

633020283-9 นายกิตติพงษ์ จำปา

633020292-8 นางสาวณัฐพิมล เมืองวุฒพาณัท

อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัลลิกา วัฒนะ

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชา 342496 โครงการคอมพิวเตอร์ 2

ภาคเรียน 2 ปีการศึกษา 2566

หลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ วิทยาลัยการคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

(เดือน มีนาคม พ.ศ. 2567)

คำนำ

เอกสารคู่มือการใช้งานเว็บแอปพลิเคชันบริการสำหรับจ้างงานศิลปะ จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความเข้าใจในโครงสร้างของระบบที่มีส่วนการทำงาน ได้แก่ เว็บแอปพลิเคชันส่วนของผู้ว่าจ้าง เว็บแอปพลิเคชันส่วนของนักวัด และ เว็บแอปพลิเคชันส่วนของแอดมิน เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนการใช้งานต่าง ๆ ในคู่มือได้อย่างถูกวิธี ภายในคู่มือประกอบด้วยโครงสร้างซอฟต์แวร์ที่พัฒนารูปแบบเมนูหรือโครงสร้างการใช้งานหลัก รวมทั้งขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม ขั้นตอนการติดตั้งฐานข้อมูลลงในเซิร์ฟเวอร์ การติดตั้งเว็บแอปพลิเคชันลงในเซิร์ฟเวอร์ ทีมผู้พัฒนาหวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารคู่มือการใช้งานฉบับนี้เป็นประโยชน์แก่ผู้ใช้งานระบบ

ผู้จัดทำ

กิตติพงษ์ จำปา

ณัฐพิมล เมืองวุฒทานันท์

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ค
บทที่ 1 บทนำ	1
1. โครงสร้างของซอฟต์แวร์ที่พัฒนาและส่วนประกอบต่าง ๆ	2
2. ส่วนสนับสนุนการใช้งานระบบ	2
3. เป้าหมายและขอบเขต	2
4. แผนผัง (Site map)	5
บทที่ 2 การติดตั้งโปรแกรม	9
การติดตั้งโปรแกรม Node.js	9
1. การติดตั้งโปรแกรมแก่ไฟ Source Code (Visual Studio Code)	13
2. การติดตั้งโปรแกรม XAMPP	16
3. เปิดการใช้งานโปรแกรม XAMPP	20
4. จัดการ Database	21
5. เปิดใช้งาน Web Application	22
บทที่ 3 การใช้งานโปรแกรม	25
บทที่ 4 บทสรุป	63

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด	1
ภาพที่ 2 แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของผู้ว่าจ้าง	5
ภาพที่ 3 แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของนักวิชาการ	6
ภาพที่ 4 แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของแอดมิน	7
ภาพที่ 5 เว็บไซต์ดาวน์โหลดโปรแกรม Node.js	8
ภาพที่ 6 หน้าต่างแสดงข้อความต้อนรับบนโปรแกรม Node.js	8
ภาพที่ 7 หน้าต่างแสดงข้อกำหนดการใช้งานโปรแกรม Node.js	9
ภาพที่ 8 หน้าต่างเลือกที่ติดตั้งโปรแกรม Node.js	9
ภาพที่ 9 หน้าต่าง Custom Setup ของโปรแกรม Node.js	10
ภาพที่ 10 หน้าต่างยืนยันการติดตั้งของโปรแกรม Node.js	10
ภาพที่ 11 หน้าต่างติดตั้งโปรแกรมสำเร็จของ Node.js	11
ภาพที่ 12 เว็บดาวน์โหลดโปรแกรม Visual Studio Code	12
ภาพที่ 13 หน้าจอ默รับข้อตกลงการใช้งานโปรแกรม Visual Studio Code	12
ภาพที่ 14 หน้าเลือกส่วนเพิ่มเติมการทำงานโปรแกรม Visual Studio Code	13
ภาพที่ 15 หน้ายืนยันการติดตั้ง Visual Studio Code	13
ภาพที่ 16 ติดตั้งโปรแกรม Visual Studio Code เสร็จสิ้น	14
ภาพที่ 17 เว็บดาวน์โหลดโปรแกรม xampp	15
ภาพที่ 18 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม xampp	15
ภาพที่ 19 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม xampp (ต่อ)	16
ภาพที่ 20 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม xampp (ต่อ)	16
ภาพที่ 21 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Xampp (ต่อ)	17
ภาพที่ 22 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม Xampp (ต่อ)	17
ภาพที่ 23 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม Xampp (ต่อ)	18
ภาพที่ 24 วิธีเปิดใช้งานโปรแกรม Xampp	19
ภาพที่ 25 วิธีเปิดใช้งานโปรแกรม Xampp (ต่อ)	19
ภาพที่ 26 วิธีสร้างฐานข้อมูล	20

ภาพที่ 27 วิธีสร้างฐานข้อมูล	20
ภาพที่ 28 หน้าต่าง Terminal	21
ภาพที่ 29 ใช้คำสั่ง cd MyProject Code . ใน Terminal	21
ภาพที่ 30 ใช้คำสั่ง npm i ใน Terminal	22
ภาพที่ 31 ใช้คำสั่ง npm start ใน Terminal	22
ภาพที่ 32 หน้าแรกของเว็บแอปพลิเคชัน	23
ภาพที่ 33 หน้าแรก	24
ภาพที่ 34 หน้ายืนยันอีเมล	25
ภาพที่ 35 หน้าเลือกบทบาท	26
ภาพที่ 36 หน้าลงทะเบียน	27
ภาพที่ 37 หน้าเข้าสู่ระบบ	28
ภาพที่ 38 หน้าลืมรหัสผ่าน	29
ภาพที่ 39 หน้าเปลี่ยนรหัสผ่าน	30
ภาพที่ 40 หน้าหลัก	31
ภาพที่ 41 หน้าแสดงรายละเอียดคอมมิชชัน	33
ภาพที่ 42 หน้าแสดงรายละเอียดคอมมิชชัน	34
ภาพที่ 43 หน้าแสดงรายละเอียดงานว่าด	35
ภาพที่ 44 หน้าตั้งค่าໂປຣໄຟລ໌	36
ภาพที่ 45 หน้าจ้างคอมมิชชัน	37
ภาพที่ 46 หน้าແຫ່ທອດເດວັບສໍາຫຼັບລູກຄ້າ	39
ภาพที่ 47 หน้าແຫ່ທອດເດວັບສໍາຫຼັບລູກຄ້າ(ຕ່ອ)	40
ภาพที่ 48 หน้าແຫ່ທອດເດວັບສໍາຫຼັບລູກຄ້າ(ຕ່ອ)	41
ภาพที่ 49 หน้ารายการจ้างของฉัน	42
ภาพที่ 50 หน้าคอมมิชชัน	43
ภาพที่ 51 หน้ารายงาน	44
ภาพที่ 52 หน้ารายงาน(ຕ່ອ)	44
ภาพที่ 53 หน้าหลัก	45
ภาพที่ 54 หน้าตั้งค่าໂປຣໄຟລ໌	47
ภาพที่ 55 หน้าตั้งค่าໂປຣໄຟລ໌(ຕ່ອ)	48

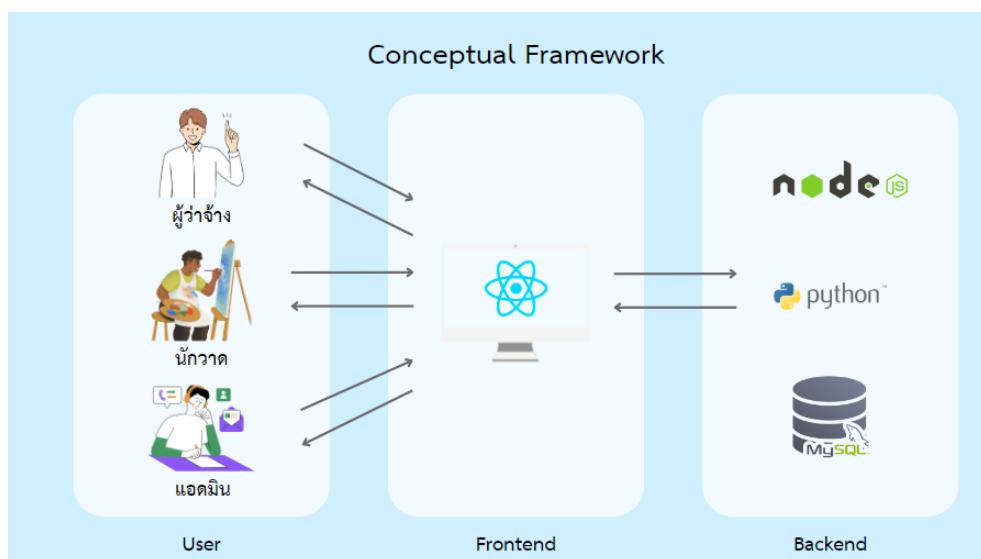
ภาพที่ 56 หน้าเพิ่มคอมมิชชัน	49
ภาพที่ 57 หน้าเพิ่มคอมมิชชัน	50
ภาพที่ 58 หน้าเพิ่มคอมมิชชัน	51
ภาพที่ 59 หน้าเพิ่มงานว่าด	52
ภาพที่ 60 แดชบอร์ด	53
ภาพที่ 61 รายการคอมมิชชัน	54
ภาพที่ 62 หน้าແຫ່ທອອເດອວນກວາດ	55
ภาพที่ 63 หน้าແຫ່ທອອເດອວນກວາດ(ຕ່ອ)	56
ภาพที่ 64 หน้าແຫ່ທອອເດອວນກວາດ(ຕ່ອ)	57
ภาพที่ 65 หน้าແຫ່ທອອເດອວນກວາດ(ຕ່ອ)	57
ภาพที่ 66 หน้าແຫ່ທອອເດອວນກວາດ(ຕ່ອ)	58
ภาพที่ 67 หน้าແຫ່ທອອເດອວນກວາດ(ຕ່ອ)	59
ภาพที่ 68 หน้าหลัก	60
ภาพที่ 69 หน้าการรายงาน	61
ภาพที่ 70 หน้ารายละเอียดการรายงาน	62
ภาพที่ 71 หน้ารายละเอียดการรายงาน(ຕ່ອ)	63
ภาพที่ 72 หน้าจัดการແອດມິນ	64
ภาพที่ 73 หน้าจัดการຜູ້ໃຊ້ງານ	65
ภาพที่ 74 หน้าจัดการຄໍາຖາມທີ່ພບປ່ອຍ	66
ภาพที่ 75 หน้าການທຽບສອບຮູບປະກາພ	67

บทที่ 1

บทนำ

1. โครงสร้างของซอฟแวร์ที่พัฒนาและส่วนประกอบต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในระบบ

ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการพัฒนาระบบสามารถแสดงແນา芬ภาพได้ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

การพัฒนาแบ่งออกเป็น 3 ส่วน โดย ส่วนที่ 1 ส่วนของผู้ว่าจ้าง ส่วนที่ 2 ส่วนของนักวาด และ ส่วนที่ 3 ส่วนของแออดมิน

2. ส่วนสนับสนุนการใช้งานระบบ

2.1. Software

2.1.1. ภาษาคอมพิวเตอร์ที่ใช้

- (1) JavaScript
- (2) HTML (Hypertext Markup Language)
- (3) CSS (Cascading Style Sheets)
- (4) JSO

2.1.2. เครื่องมือที่ใช้

- (1) ReactJS พัฒนา Web Application
- (2) Node.js (Express) พัฒนา Restful API
- (3) Python (Flask) พัฒนา Restful API และ พัฒนาส่วนของระบบตรวจสอบรูปภาพ
- (4) Visual Studio Code พัฒนาระบบ
- (5) Figma ออกแบบ Prototype
- (6) MySQL Workbench จัดการระบบฐานข้อมูล

2.2. Hardware

2.2.1. เครื่องคอมพิวเตอร์

- (1) Lenovo IdeaPad gaming 3
- (2) Lenovo IdeaPad l340

3. เป้าหมายและขอบเขต

3.1. ส่วนของผู้ว่าจ้าง

- 3.1.1. ระบบใช้งานผ่านเว็บแอปพลิเคชัน
- 3.1.2. พังก์ชันการทำงาน มีรายละเอียดดังนี้
 - (1) ลงทะเบียน
 - (2) เข้าสู่ระบบ
 - (3) ส่งคำขอจ้าง
 - (4) ค้นหาแพ็คเกจ/น้ำใจ
 - (5) แซท
 - (6) ดูประวัติการจ้าง
 - (7) รีวิว
 - (8) กดติดตาม
 - (9) การแจ้งเตือน
 - (10) แจ้งรายงาน
 - (11) ตั้งค่าໂປຣີໄຟລ໌

- 1) ตั้งค่าข้อมูลทั่วไป
 - 1.1)รูปโปรไฟล์
 - 1.2)ชื่อผู้ใช้
 - 1.3)อีเมล
 - 1.4)รหัสผ่าน
 - 1.5)คำอธิบายตัวเอง
- 2) ลบบัญชีการใช้งาน
 - (12) คำตามที่พูดปอย
 - (13) ออกจากระบบ

3.2. ส่วนของนักวิเคราะห์

- 3.2.1. ระบบใช้งานผ่านเว็บแอปพลิเคชัน
- 3.2.2. พัฒนาด้วย React.js
- 3.2.3. พังก์ชันการทำงาน มีรายละเอียดดังนี้
 - (1) ลงทะเบียน
 - (2) เข้าสู่ระบบ
 - (3) ส่งคำขอจ้าง
 - (4) ค้นหาแพ็คเกจ/นักวิเคราะห์
 - (5) แซท
 - (6) ดูประวัติการจ้าง
 - (7) รีวิว
 - (8) กดติดตาม
 - (9) การแจ้งเตือน
 - (10)จัดการอัลบั้มแฟ้มผลงาน
 - (11)เพิ่ม/ลบ/แก้ไข แพ็คเกจ
 - (12)รับคำขอจ้าง
 - (13)Dashboard
 - (14)ตั้งค่าໂປຣີໄຟລ໌

- 1) ตั้งค่าข้อมูลทั่วไป
 - 1.1)รูปโปรไฟล์
 - 1.2)ชื่อผู้ใช้
 - 1.3)อีเมล
 - 1.4)รหัสผ่าน
 - 1.5)คำอธิบายตัวเอง
- 2) ตั้งค่าบัญชีธนาคาร
 - 2.1)ชื่อบัญชีธนาคาร
 - 2.2)หมายเลขพร้อมเพย์
- 3) ลบบัญชีการใช้งาน

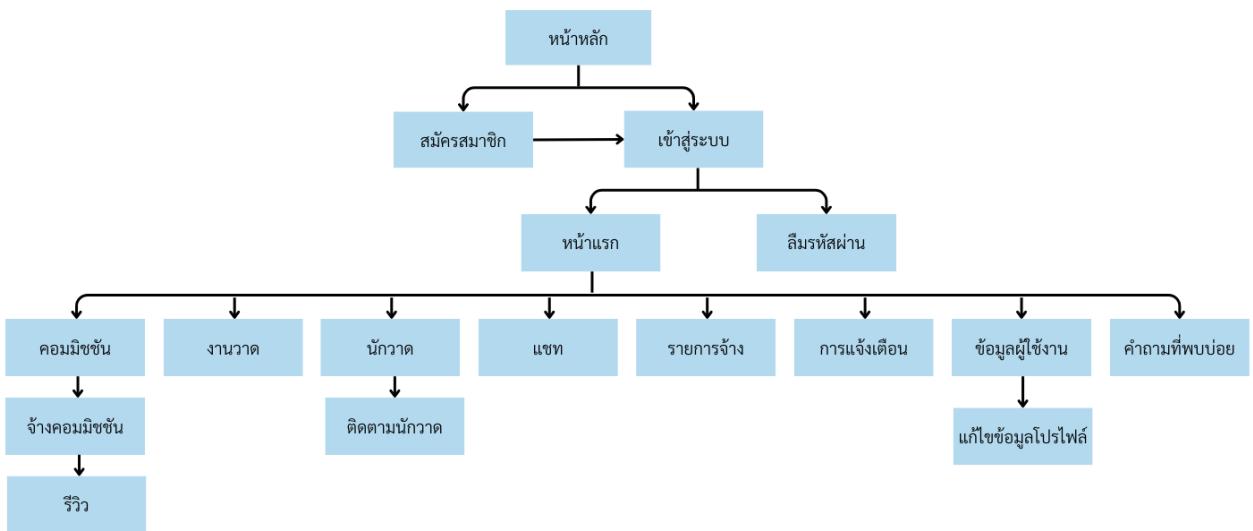
(15) ออกจากระบบ

3.3. ส่วนของแอดมิน

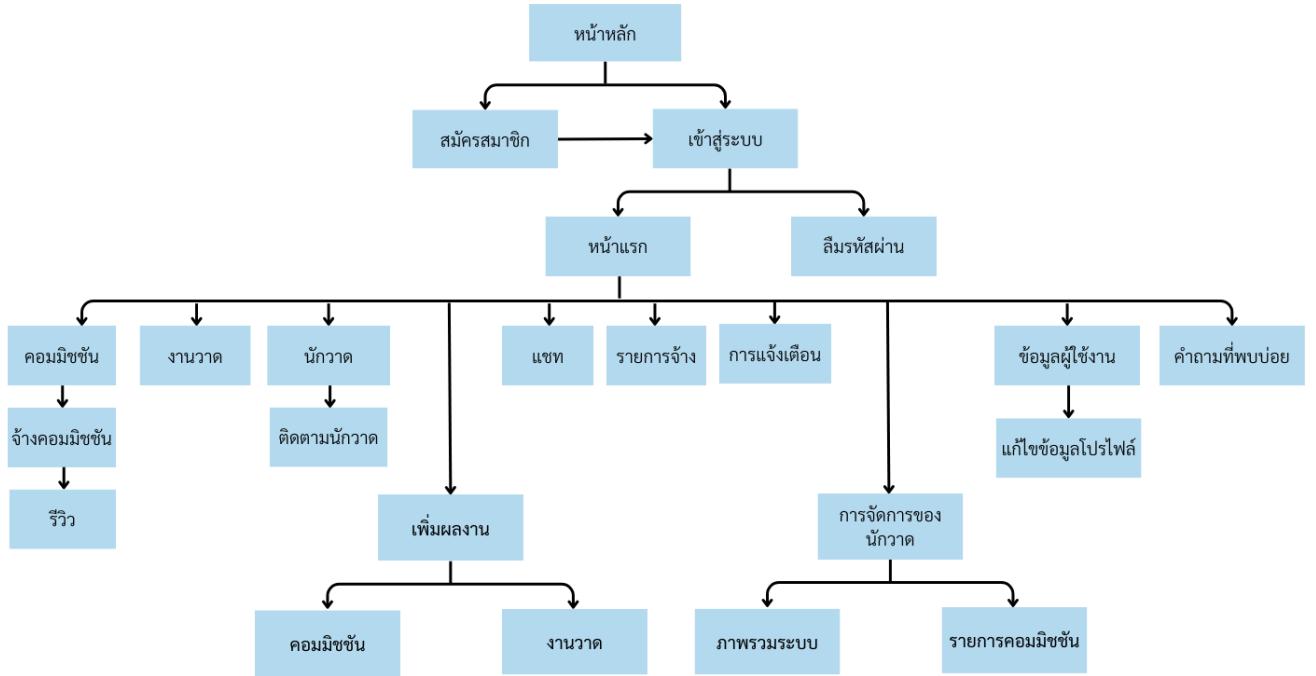
- 3.3.1. ระบบใช้งานผ่านเว็บแอปพลิเคชัน
- 3.3.2. พัฒนาด้วย React.js
- 3.3.3. พังก์ชันการทำงาน มีรายละเอียดดังนี้
 - (1) เข้าสู่ระบบ
 - (2) การแจ้งเตือน การแจ้งเตือนรายงาน
 - (3) ลบคอมมิชชัน/ลบงานรวดของนักวาด
 - (4) จัดการแอดมิน
 - (5) ลงทะเบียนผู้ใช้
 - (6) ดูสถิติโดยรวมของระบบ
 - (7) ตรวจสอบรายงานรูปที่คล้าย จากคอมมิชชันและภาพไฟนัล
 - (8) การแจ้งเตือน
 - (9) ออกจากระบบ
 - (10) ตั้งค่าโปรไฟล์
 - (11) คำถามที่พบบ่อย

4. แผนผัง (Sitemap)

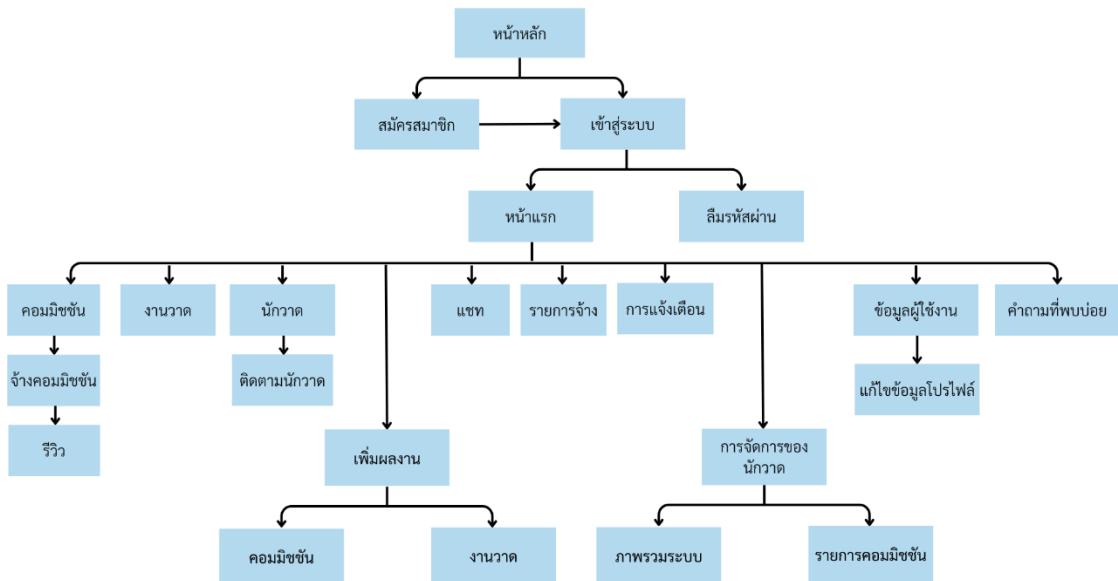
4.1. แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของผู้ว่าจ้าง



ภาพที่ 2 แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของผู้ว่าจ้าง

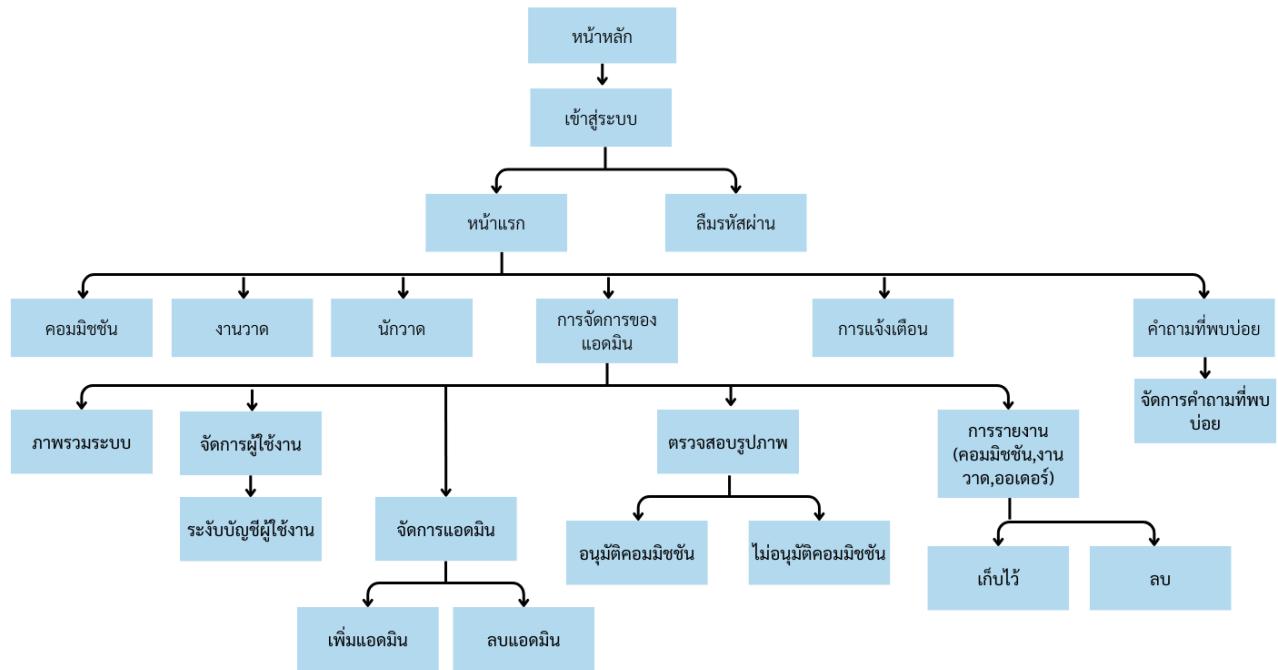


4.2. แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของนักวัด



ภาพที่ 3 แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของนักวัด

4.3. แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของแออดมิน



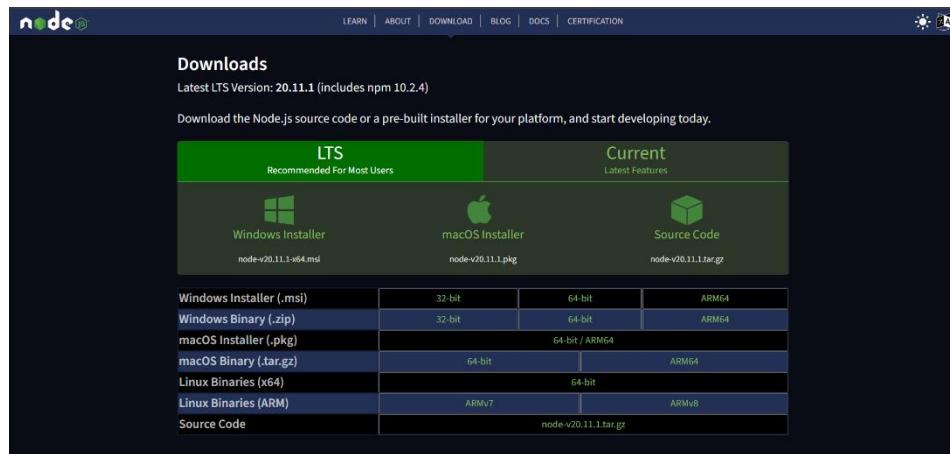
ภาพที่ 4 แผนผังเว็บแอปพลิเคชัน ส่วนของแออดมิน

บทที่ 2

การติดตั้งโปรแกรม

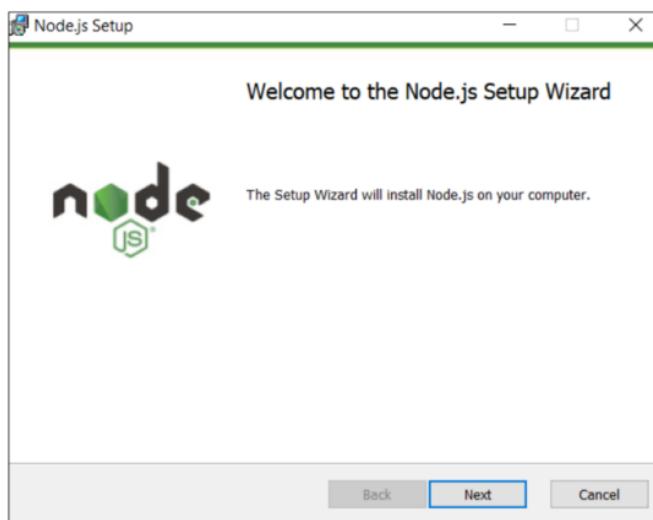
1. การติดตั้งโปรแกรม Node.js

1.1. ดาวน์โหลดโปรแกรม Node.js จาก <https://nodejs.org/en/download>



ภาพที่ 5 เว็บไซต์ดาวน์โหลดโปรแกรม Node.js

1.2. เปิดไฟล์ติดตั้งที่ดาวน์โหลดมา กด Next



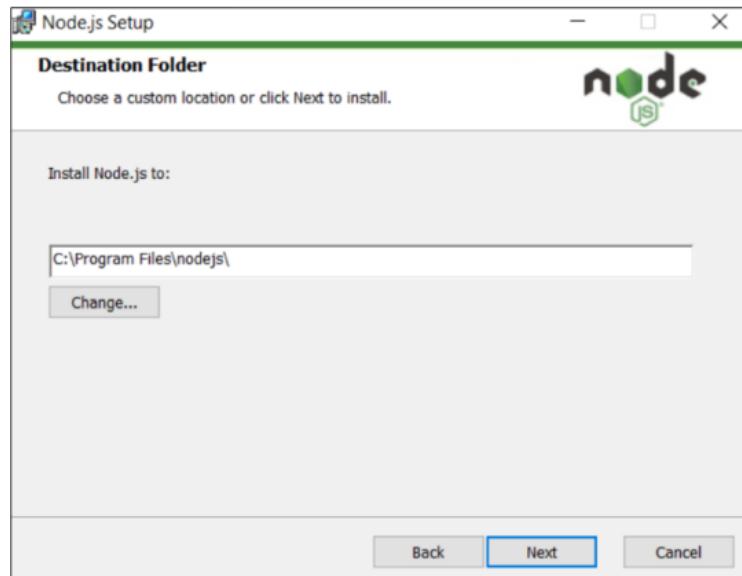
ภาพที่ 6 หน้าต่างแสดงข้อความต้อนรับบนโปรแกรม Node.js

1.3. กดยินยอมข้อตกลงในการใช้งานโปรแกรม กด Next



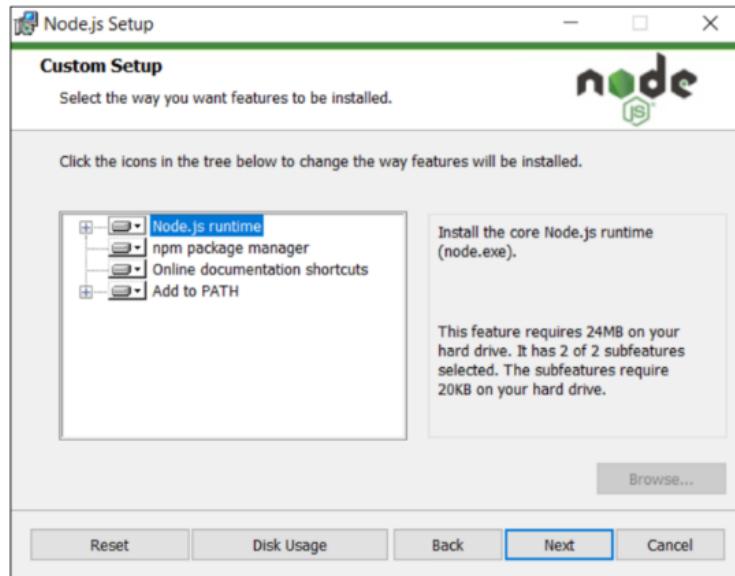
ภาพที่ 7 หน้าต่างแสดงข้อกำหนดการใช้งานโปรแกรม Node.js

1.4. เลือกตำแหน่งที่ต้องการติดตั้งโปรแกรม กด Next



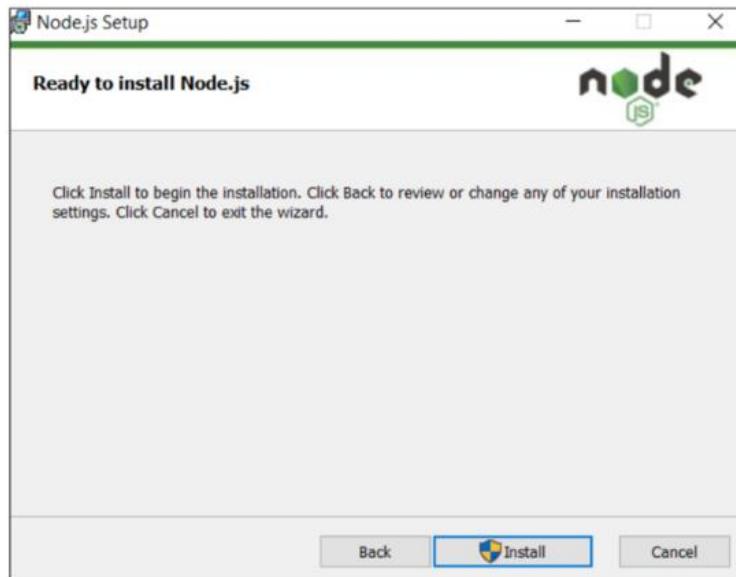
ภาพที่ 8 หน้าต่างเลือกที่ติดตั้งโปรแกรม Node.js

1.5. ปรับแต่งการติดตั้ง กด Next



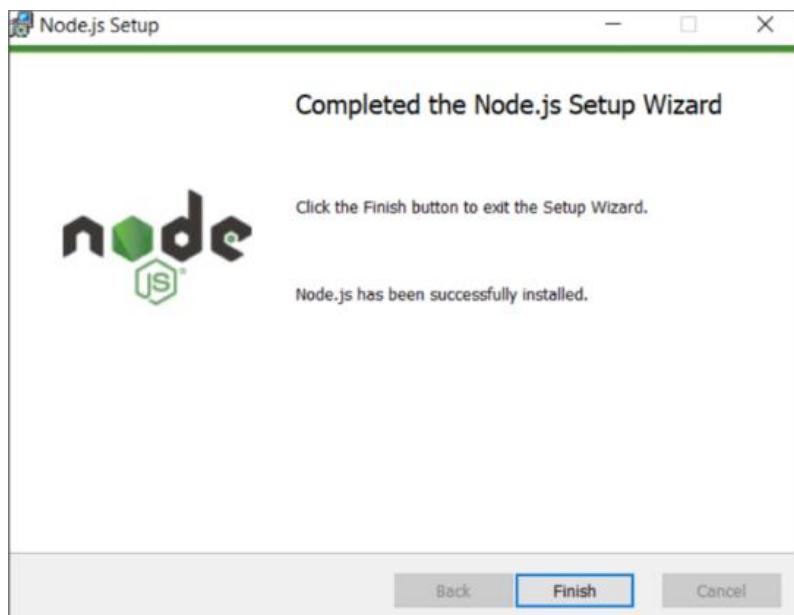
ภาพที่ 9 หน้าต่าง Custom Setup ของโปรแกรม Node.js

1.6. กด Install เพื่อติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ 10 หน้าต่างยืนยันการติดตั้งของโปรแกรม Node.js

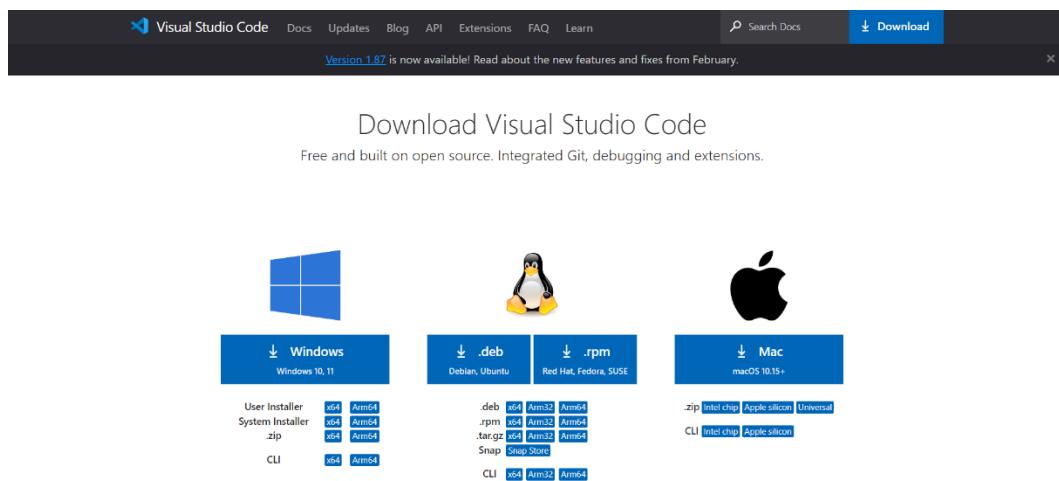
1.7. ติดตั้งโปรแกรมเสร็จแล้ว กด Finish



ภาพที่ 11 หน้าต่างติดตั้งโปรแกรมสำเร็จของ Node.js

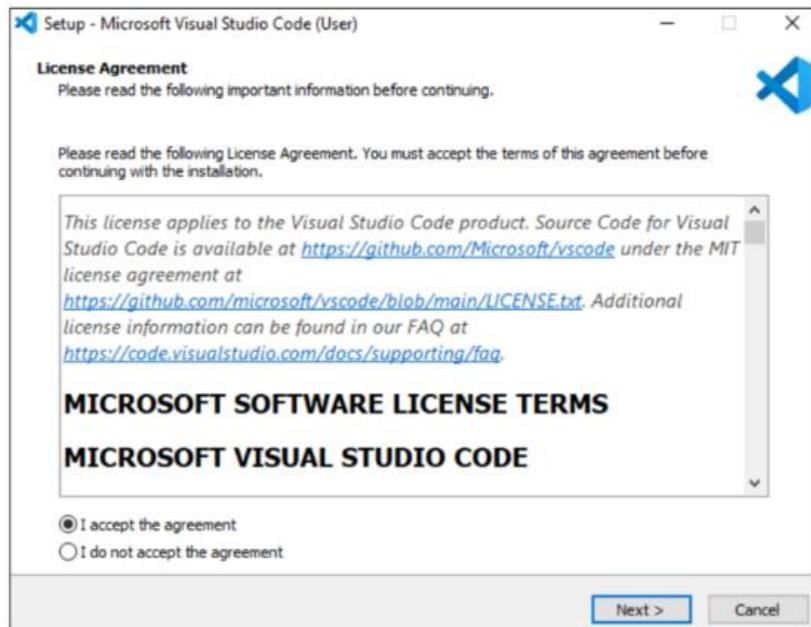
2. การติดตั้งโปรแกรมแก้ไข Source Code (Visual Studio Code)

2.1. ดาวน์โหลดโปรแกรมจาก <https://code.visualstudio.com/download>



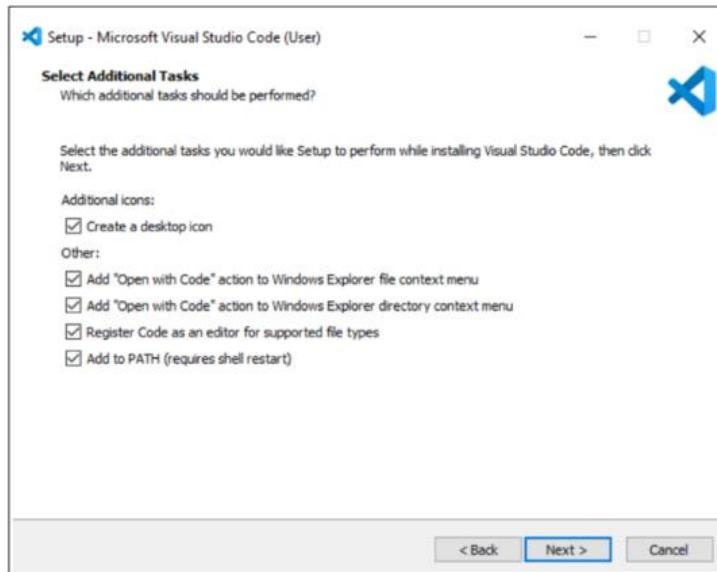
ภาพที่ 12 เว็บดาวน์โหลดโปรแกรม Visual Studio Code

2.2. อ่านข้อตกลงแล้วกดยินยอมการใช้งานโปรแกรม กด Next



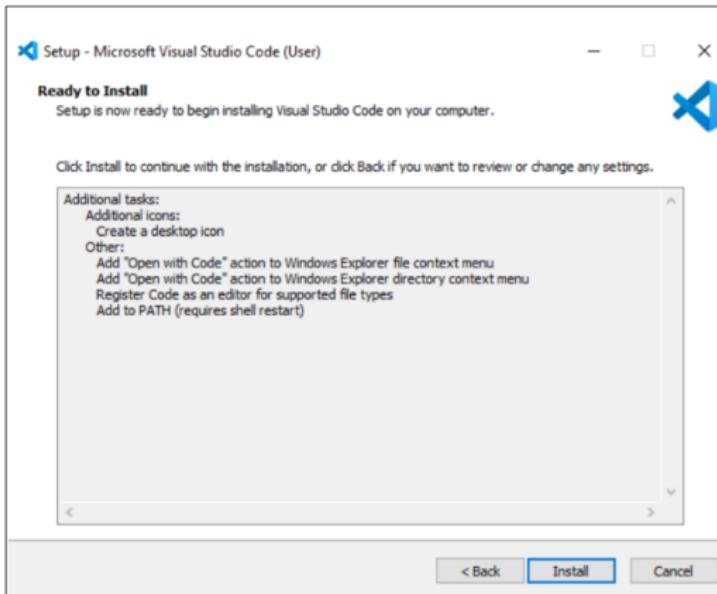
ภาพที่ 13 หน้ายอมรับข้อตกลงการใช้งานโปรแกรม Visual Studio Code

2.3. เลือกทุกอันแล้ว กด Next



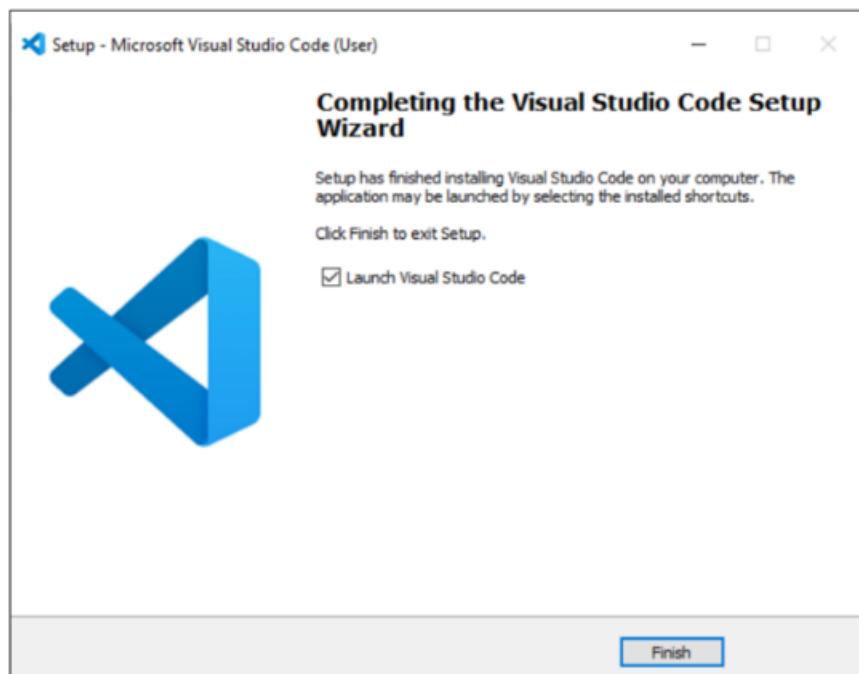
ภาพที่ 14 หน้าเลือกส่วนเพิ่มเติมการทำงานโปรแกรม Visual Studio Code

2.4. กด Install เพื่อติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ 15 หน้ายืนยันการติดตั้งโปรแกรม Visual Studio Code

2.5. ติดตั้งโปรแกรมเสร็จสิ้น กด Finish



ภาพที่ 16 ติดตั้งโปรแกรม Visual Studio Code เสร็จสิ้น

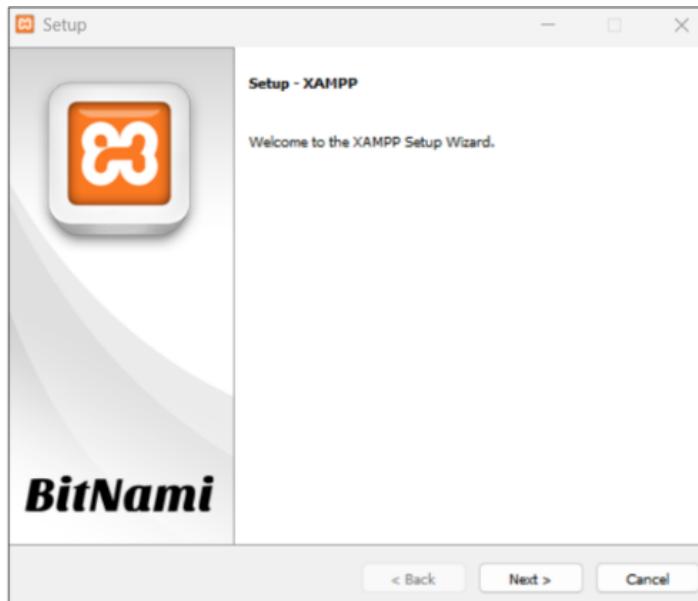
3. การติดตั้งโปรแกรม XAMPP

3.1. ดาวน์โหลดโปรแกรมจาก <https://www.apachefriends.org/>



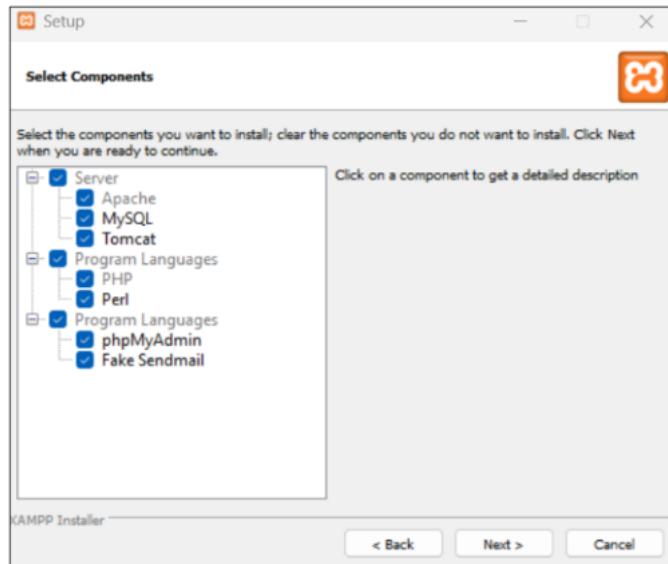
ภาพที่ 17 เว็บดาวน์โหลดโปรแกรม Xampp

3.2. ติดตั้ง Xampp บน Windows เปิดไฟล์ที่ Download มาเพื่อติดตั้งโปรแกรม กด Next



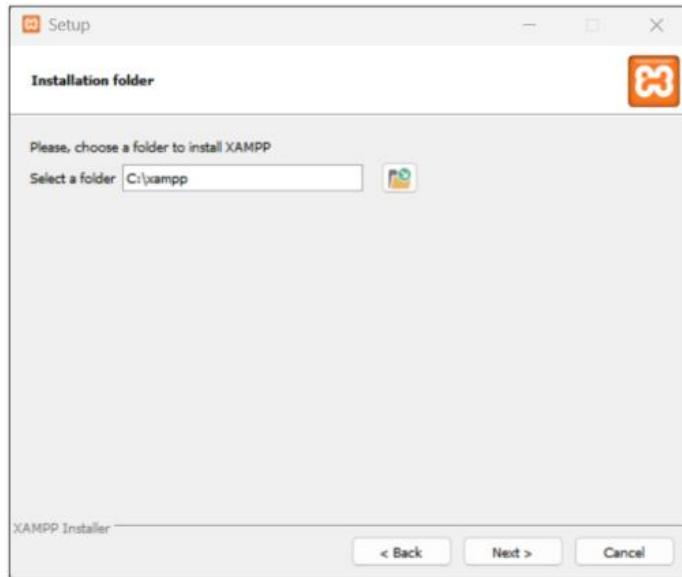
ภาพที่ 18 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม Xampp

3.3. เลือกทั้งหมดแล้ว กด Next



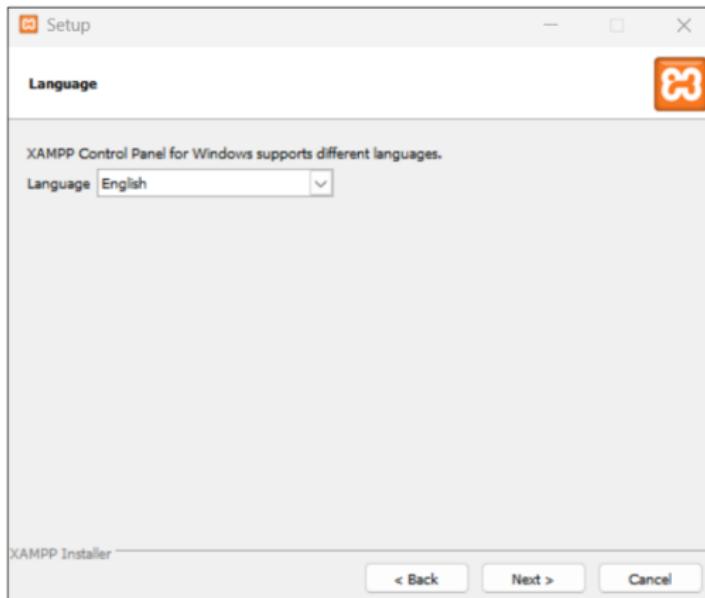
ภาพที่ 19 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม Xampp (ต่อ)

3.4. เลือกโฟลเดอร์เก็บ Xampp และ กด Next



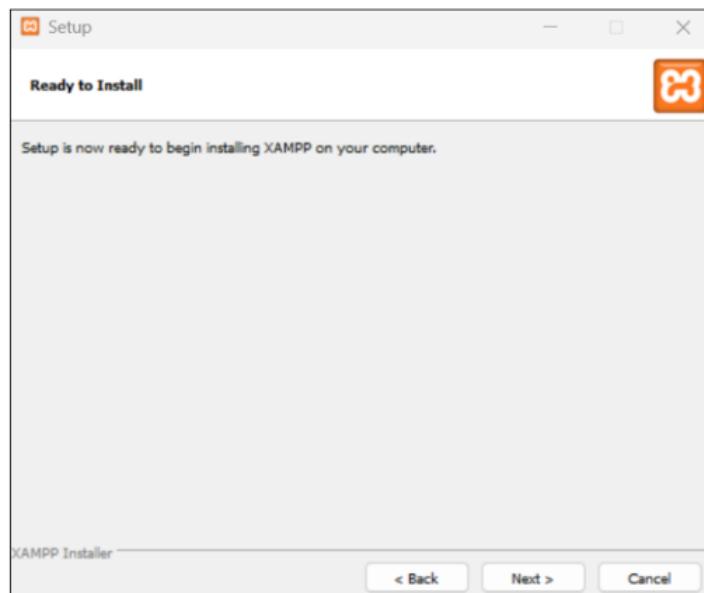
ภาพที่ 20 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม Xampp (ต่อ)

3.5. เลือกภาษาของโปรแกรม กด Next



ภาพที่ 21 ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Xampp (ต่อ)

3.6. กด Next เพื่อเริ่มการ Install



ภาพที่ 22 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม Xampp (ต่อ)

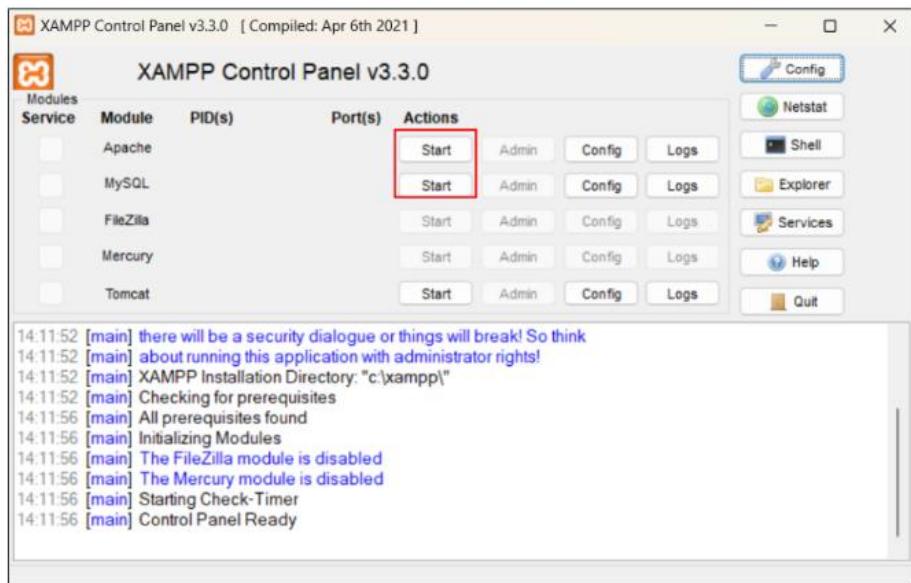
3.7. ติดตั้งโปรแกรมเสร็จ แล้วกด Finish



ภาพที่ 23 ขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม Xampp (ต่อ)

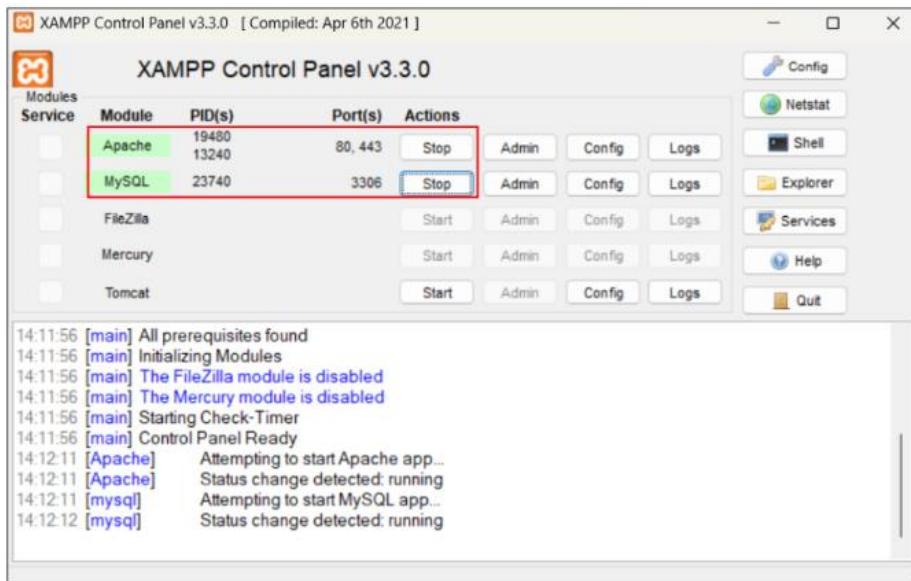
4. เปิดใช้งาน

- 4.1. Control Panel ของ Xampp จะแสดงหน้าต่างดังนี้ กดปุ่ม Start ที่ Apache กับ MySQL เพื่อเปิด Service ให้พร้อมใช้งาน



ภาพที่ 24 วิธีเปิดใช้งานโปรแกรม Xampp

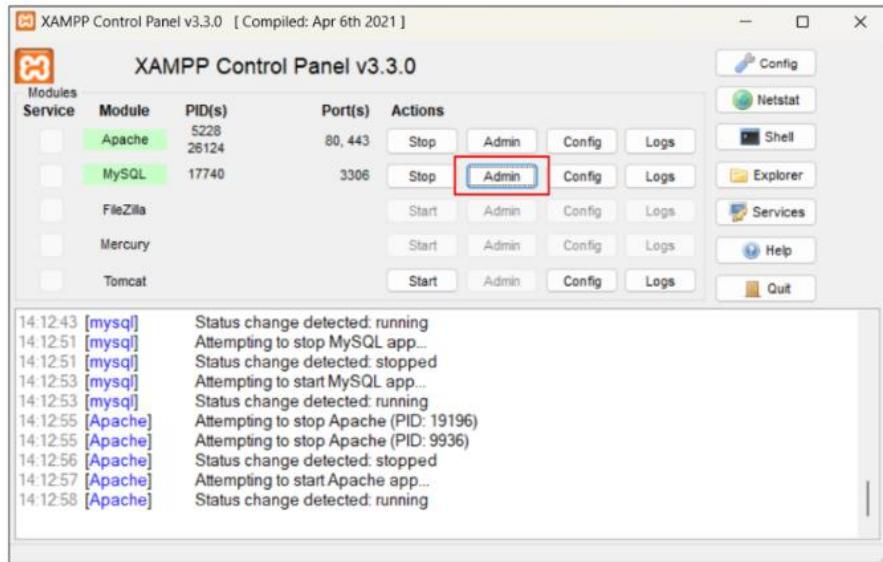
- 4.2. ถ้ามีแถบสีเขียวขึ้นที่ Service Apache กับ MySQL และดูว่าใช้งานได้



ภาพที่ 25 วิธีเปิดใช้งานโปรแกรม Xampp (ต่อ)

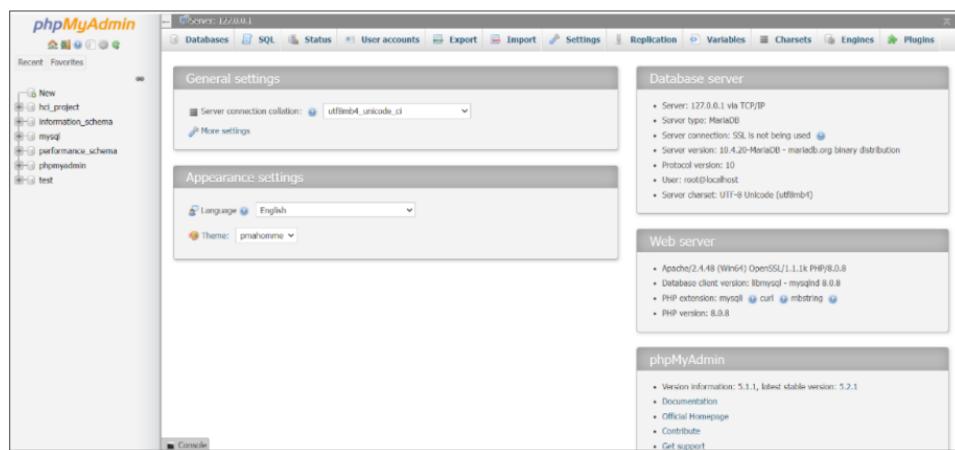
5. จัดการ Database

5.1. กดปุ่ม Admin เพื่อไปที่หน้าหลักของ Xampp



ภาพที่ 26 วิธีสร้างฐานข้อมูล

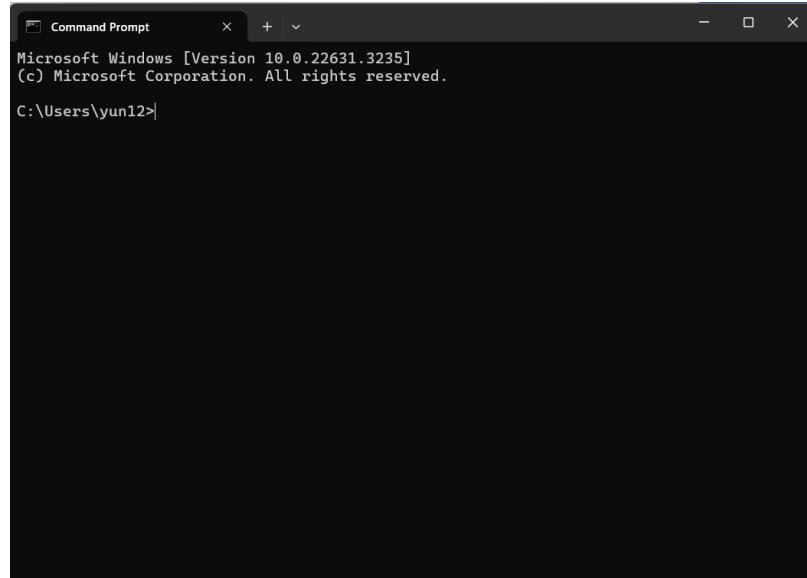
5.2. หน้าจัดการ Database PhpMyAdmin



ภาพที่ 27 วิธีสร้างฐานข้อมูล

6. เปิดใช้งาน Web

6.1. เปิด Terminal ในกรณีที่ใช้ MacOs หรือ cmd ในกรณีที่ใช้ Windows



ภาพที่ 28 หน้าต่าง Terminal

6.2. ใช้ cd MyProject เพื่อเข้าสู่ MyProject และ Code . เพื่อเปิดโฟลเดอร์ที่ Visual Studio Code

```
C:\66term2>cd client
C:\66term2\client>Code .
```

ภาพที่ 29 ใช้คำสั่ง cd MyProject Code . ใน Terminal

6.3. ใช้คำสั่ง npm i เพื่อติดตั้ง npm

```
C:\66term2\client>cd ..  
C:\66term2>cd client  
C:\66term2\client>npm i
```

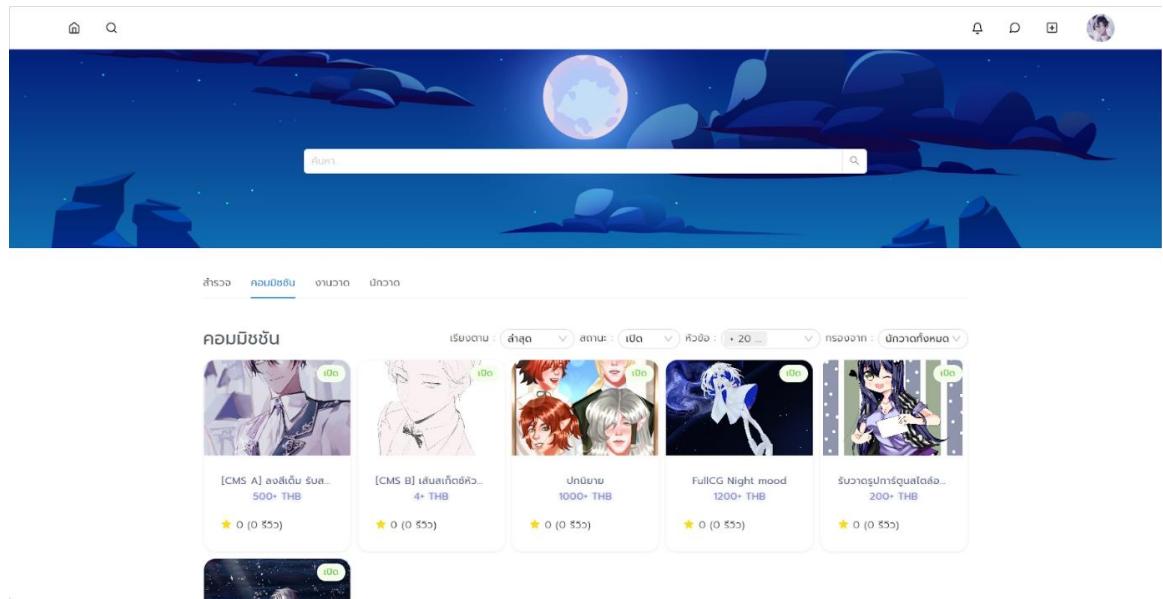
ภาพที่ 30 ใช้คำสั่ง npm i ใน Terminal

6.4. ใช้คำสั่ง npm start

```
C:\66term2\client>npm start
```

ภาพที่ 31 ใช้คำสั่ง npm start ใน Terminal

6.5. เมื่อ Run สำเร็จ จะเปิด <https://service-for-art-commission.vercel.app> ใน Browser จะปรากฏหน้า Website แล้วว่าใช้งานได้

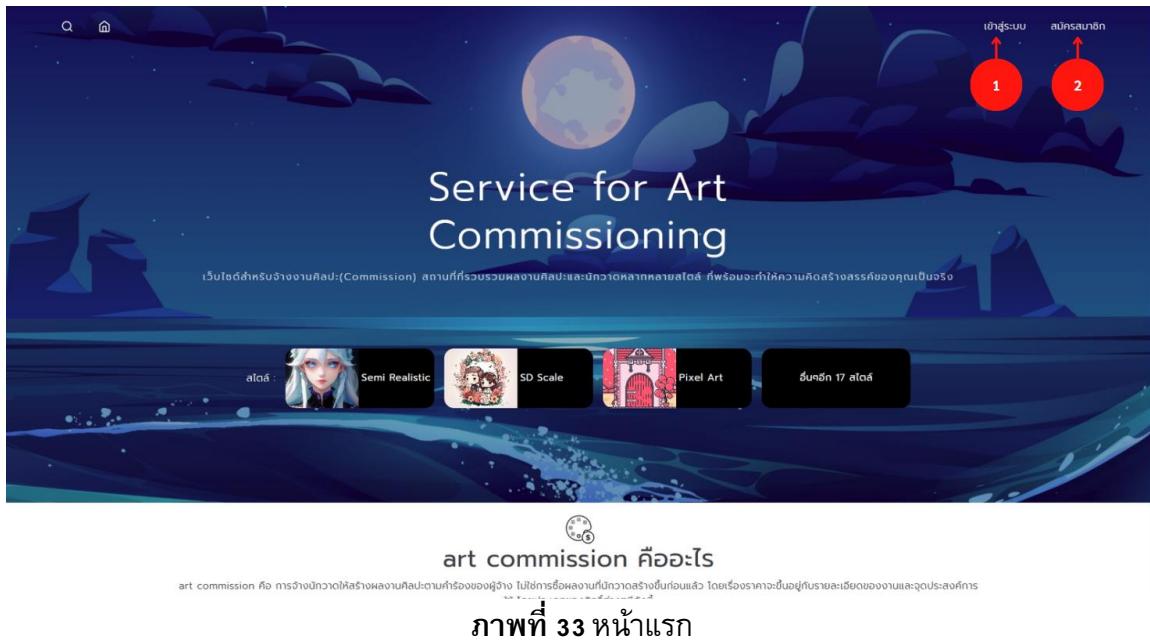


ภาพที่ 32 หน้าแรกของเว็บแอปพลิเคชัน

บทที่ 3

การใช้งานโปรแกรม

3.1. คู่มือการใช้งานเว็บแอปพลิเคชัน



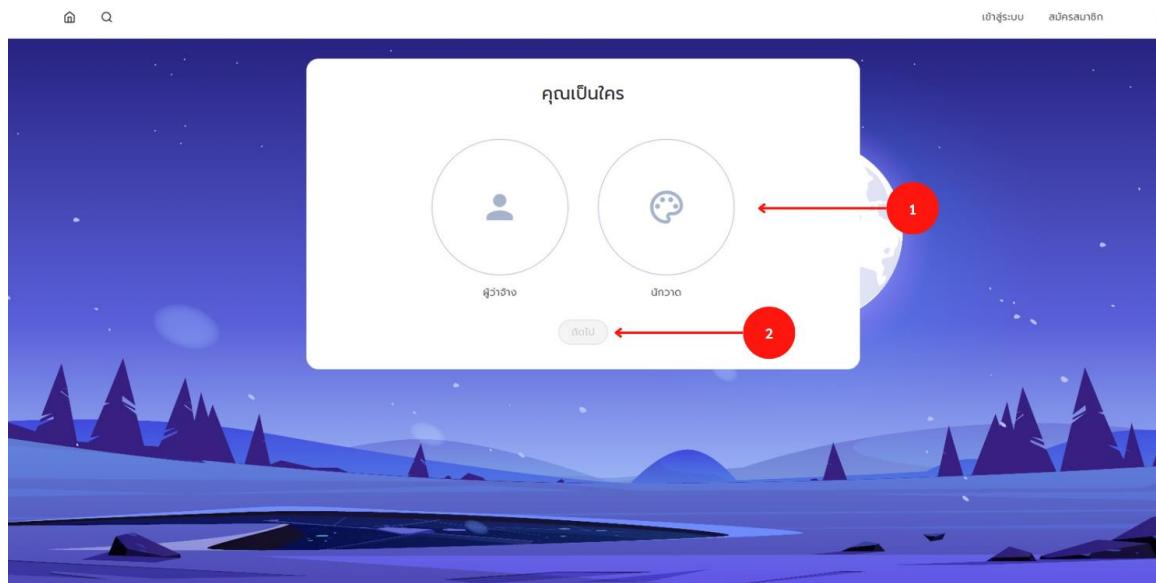
หมายเลขอ ๑ เข้าสู่ระบบ

หมายเลขอ 2 สมัครสมาชิก

หมายเลขอ ๓ เข้าสู่เว็บไซต์

ขั้นตอนการสมัครสมาชิก

ก่อนจะทำการจ้างคอมมิชชันเดวบีจะต้องสมัครสมาชิกกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน ก่อนอื่นเลือกบทบาทของตนเอง

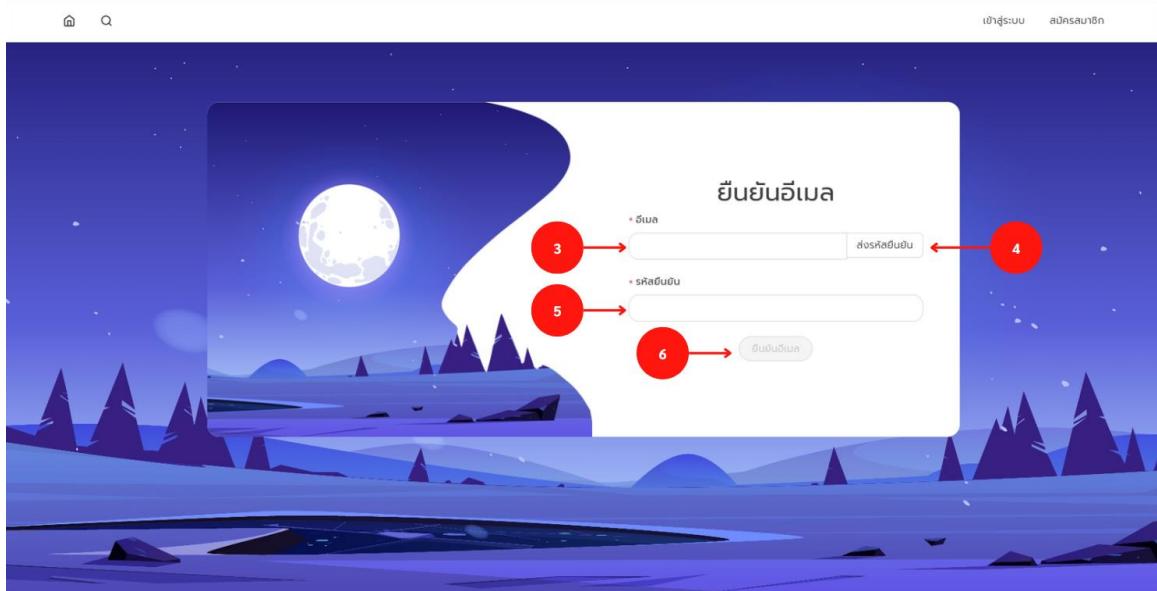


ภาพที่ 34 หน้าเลือกบทบาท

หมายเลข 1 เลือกบทบาทกรอกอีเมล

หมายเลข 2 ปุ่มกดไป

จากนั้นใช้อีเมลยืนยันตัวตนในการสมัคร



ภาพที่ 35 หน้ายืนยันอีเมล

หมายเลข 3 กรอกอีเมล

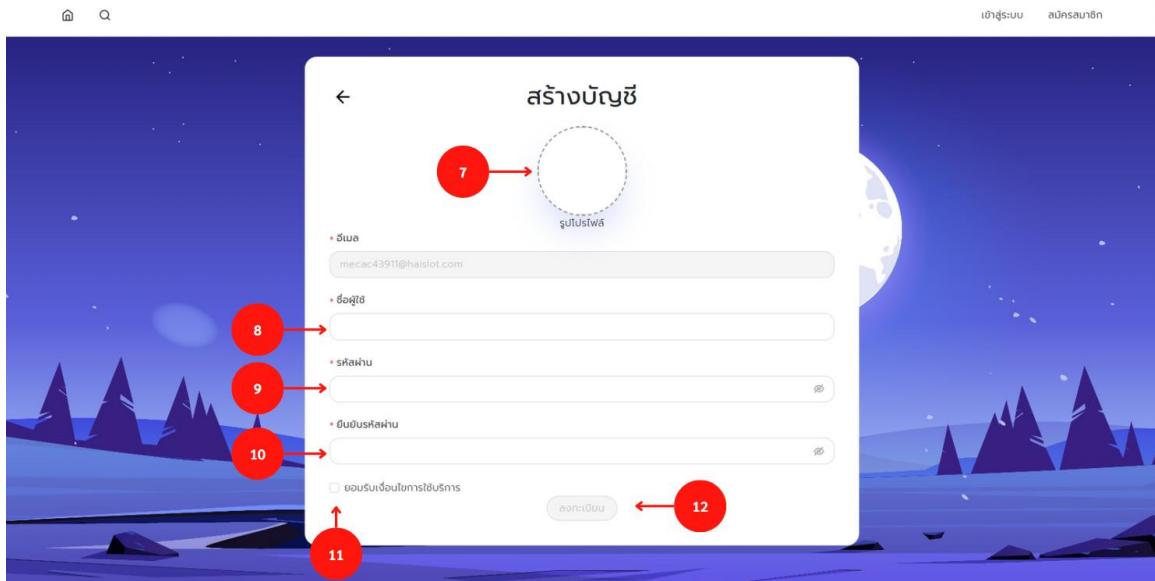
หมายเลข 4 ปุ่มส่งรหัสยืนยัน

หมายเลข 5 กรอกรหัสยืนยัน

หมายเลข 6 ปุ่มยืนยันอีเมล

ในกรณีที่เลือกบทบาทนักวิเคราะห์จะมีให้กรอก ชื่อบัญชีธนาคารและเลขพร้อมเพย์ เพื่อเป็นช่องทางในการรับเงิน

ເນື່ອຍືນຍັນອື່ນສໍາເລົດ ແລ້ວ ພາກທີ່ສະບັບຄູກຕ້ອງຈະໄປຢັງໜ້າກອກຂໍ້ມູນ



ກາພທີ່ 36 ໜ້າລັງທະບຶນ

ໝາຍເລີກ 7 ເລືອກຮູບໂປຣໄຟລ໌

ໝາຍເລີກ 8 ກຣອກຊື່ຜູ້ໃຊ້

ໝາຍເລີກ 9 ກຣອກຮັສຜ່ານ

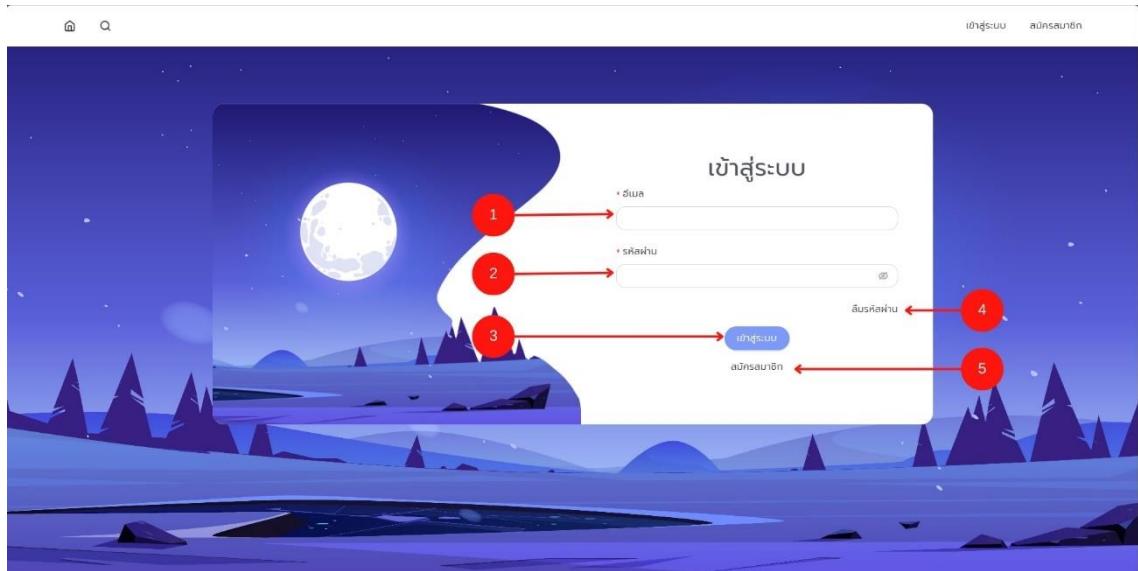
ໝາຍເລີກ 10 ກຣອກຍືນຍັນຮັສຜ່ານ

ໝາຍເລີກ 11 ປຸ່ມຍອມຮັບເງື່ອນໄຂການໃຫ້ບໍລິການ

ໝາຍເລີກ 12 ປຸ່ມລັງທະບຶນ

ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ

หากมีบัญชีผู้ใช้งานแล้ว ให้กรอกอีเมลและรหัสผ่านที่สมัครไว้เพื่อเข้าสู่ระบบ หากผู้ใช้งานลืมรหัสผ่านสามารถติดต่อรหัสผ่านเพื่อเปลี่ยนแปลงรหัสผ่านใหม่ได้ แต่ถ้าผู้ใช้งานยังไม่มีบัญชีให้กดปุ่มสมัครสมาชิก



ภาพที่ 37 หน้าเข้าสู่ระบบ

หมายเลข 1 กรอกอีเมล

หมายเลข 2 กรอกรหัสผ่าน

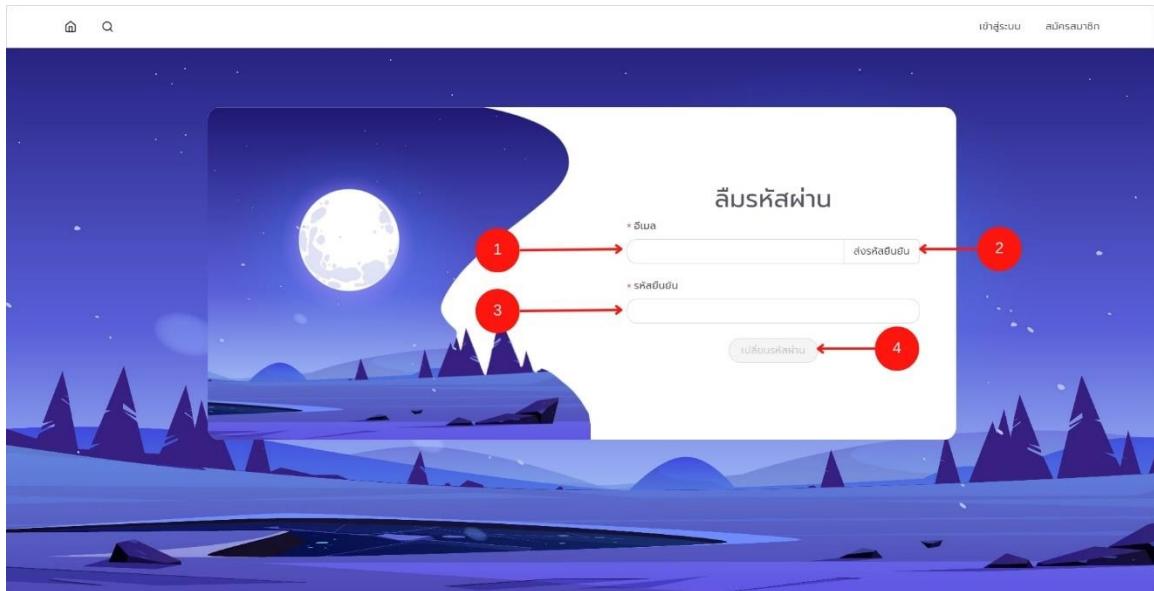
หมายเลข 3 ปุ่มเข้าสู่ระบบ

หมายเลข 4 ปุ่มลืมรหัสผ่าน

หมายเลข 5 ปุ่มสมัครสมาชิก

ขั้นตอนการรีเซ็ตรหัสผ่าน

หากผู้ใช้ลืมรหัสผ่านสามารถรีเซ็ตรหัสผ่านได้



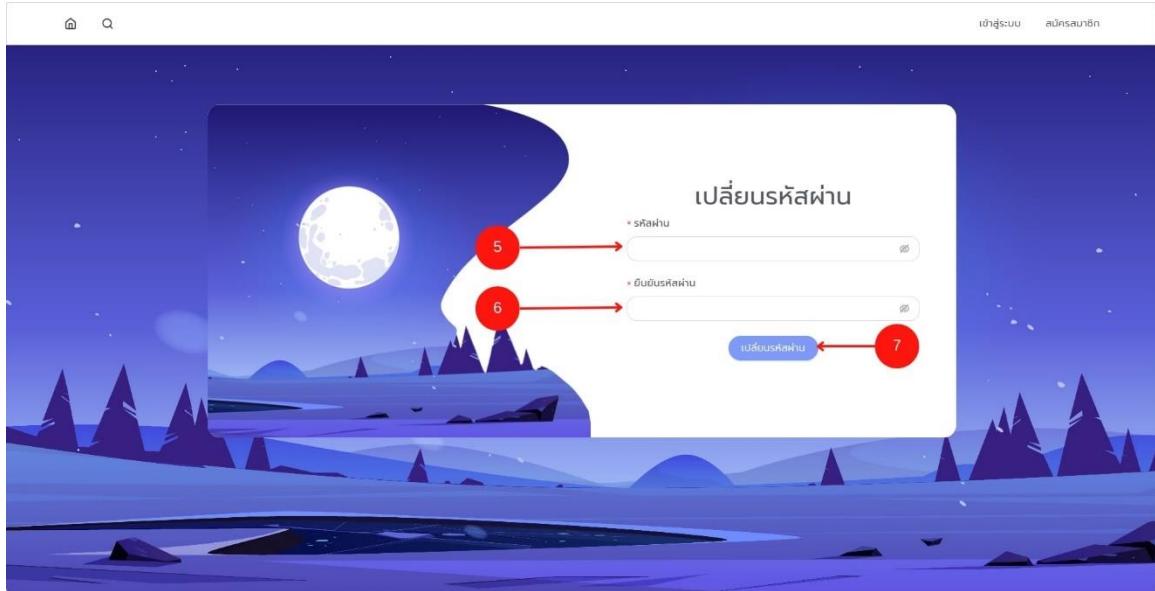
ภาพที่ 38 หน้าลืมรหัสผ่าน

หมายเลขอ 1 กรอกอีเมล

หมายเลขอ 2 ปุ่มส่งรหัสยืนยัน

หมายเลขอ 3 กรอกรหัสยืนยัน

หมายเลขอ 4 ปุ่มเปลี่ยนรหัสผ่าน



ภาพที่ 39 หน้าเปลี่ยนรหัสผ่าน

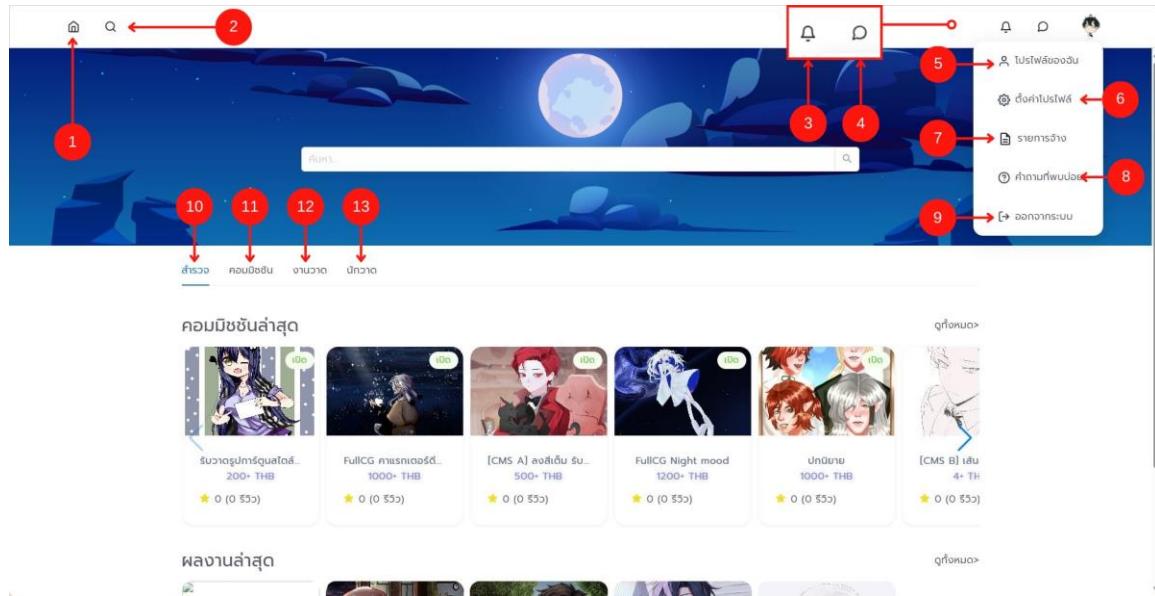
หมายเลข 5 กรอกรหัสผ่านใหม่

หมายเลข 6 ยืนยันรหัสผ่านใหม่

หมายเลข 7 เปลี่ยนรหัสผ่าน

3.2 คู่มือการใช้งานของส่วนผู้ใช้งานประเภทผู้จ้าง

หน้าหลักของผู้ใช้งานประเภทผู้จ้างแสดงทั้งหมด 13 เมนู



ภาพที่ 40 หน้าหลัก

หมายเลขอ 1 หน้าหลัก

หมายเลขอ 2 ค้นหา

หมายเลขอ 3 การแจ้งเตือน

หมายเลขอ 4 แซท : แซทส่วนตัวและแซทสำหรับจ้าง

หมายเลขอ 5 โปรไฟล์ของฉัน : แสดงโปรไฟล์ของตัวเอง

หมายเลขอ 6 ตั้งค่าโปรไฟล์ : ตั้งค่าโปรไฟล์ของตัวเอง

หมายเลขอ 7 รายการจ้าง : แสดงรายการจ้างที่ผู้ใช้งานไปจ้างนักวาดໄว้

หมายเลขอ 8 คำถาบที่พบบ่อย : แสดงคำถาบที่พบบ่อย

หมายเลขอ 9 ออกจากระบบ

หมายเลขอ 10 สำรวจ : แสดงคอมมิชชันล่าสุด ผลงานล่าสุด คอมมิชชันของนักวิเคราะห์ที่ติดตาม ผลงานของนักวิเคราะห์ที่ติดตาม และนักวิเคราะห์ที่ติดตาม

หมายเลขอ 11 คอมมิชชัน : แสดงคอมมิชชันทั้งหมดที่มีในระบบ

หมายเลขอ 12 งานวิเคราะห์ : แสดงงานวิเคราะห์ทั้งหมดที่มีในระบบ

หมายเลขอ 13 นักวิเคราะห์ : แสดงนักวิเคราะห์ทั้งหมดที่อยู่ในระบบ

หน้าแสดงรายละเอียดคอมมิชชัน



ภาพที่ 41 หน้าแสดงรายละเอียดคอมมิชชัน

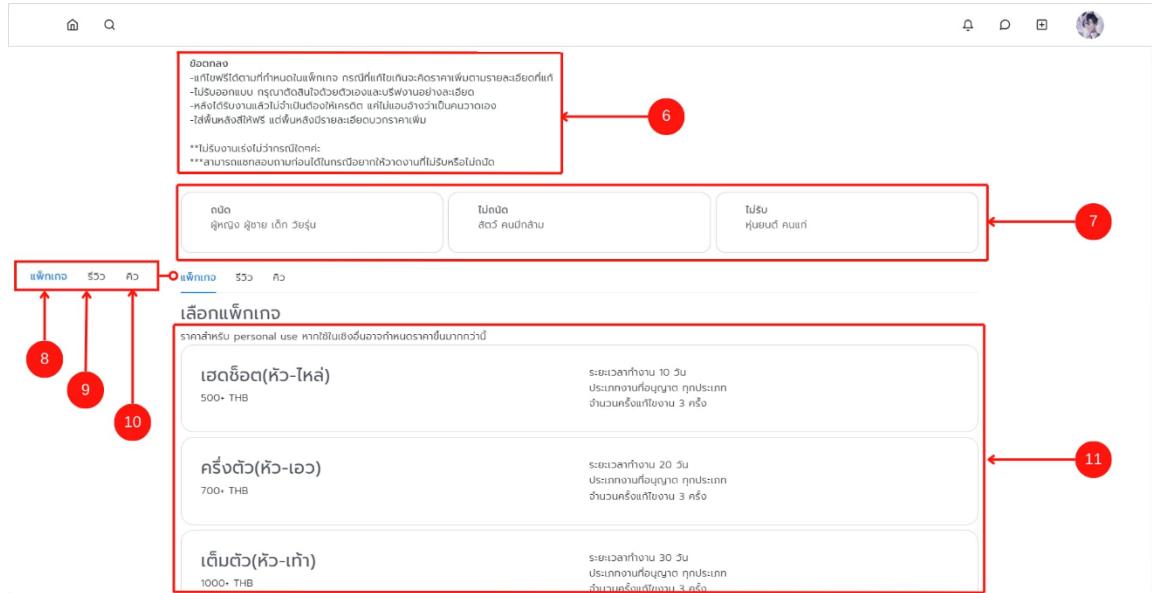
หมายเหตุ 1 ชื่อคอมมิชชัน

หมายเหตุ 2 สถานะของคอมมิชชัน

หมายเหตุ 3 ปุ่มเพิ่มเติม : หากเป็นคอมมิชชันของตนเอง สามารถลบ แก้ไข เปลี่ยนสถานะคอมมิชชันได้ แต่ถ้าหากไม่ใช่คอมมิชชันของตนเองสามารถแจ้งรายงานได้

หมายเหตุ 4 ໂປຣີຟລັນກວາດເຈົ້າຂອງຄອມມືຈັນ : ແສດງ ທີ່ອ ຮຶວິ ຈຳນວນຮຶວິ ແລະ ຈຳນວນຄົວທີ່ວ່າງ

หมายเหตุ 5 ຮູບຕົວອ່າງຂອງຄອມມືຈັນ



ກາພທີ 42 ມີນາດຖະບານ

ໜາຍເລີ່ມ 6 ຮາຍລະເອີ້ດຄອມມື້ອັນດັບ

ໜາຍເລີ່ມ 7 ຄວາມສາມາດແລະ ຂໍ້ຈຳກັດຂອງນັກວາດໃນກາວດສິ່ງຕ່າງໆ ແລະ ປະເທດການທີ່ໄມ້ຮັບ

ໜາຍເລີ່ມ 8 ແພຶກເກົງ : ແສດງແພຶກເກົງທີ່ຈຳກັດໄດ້

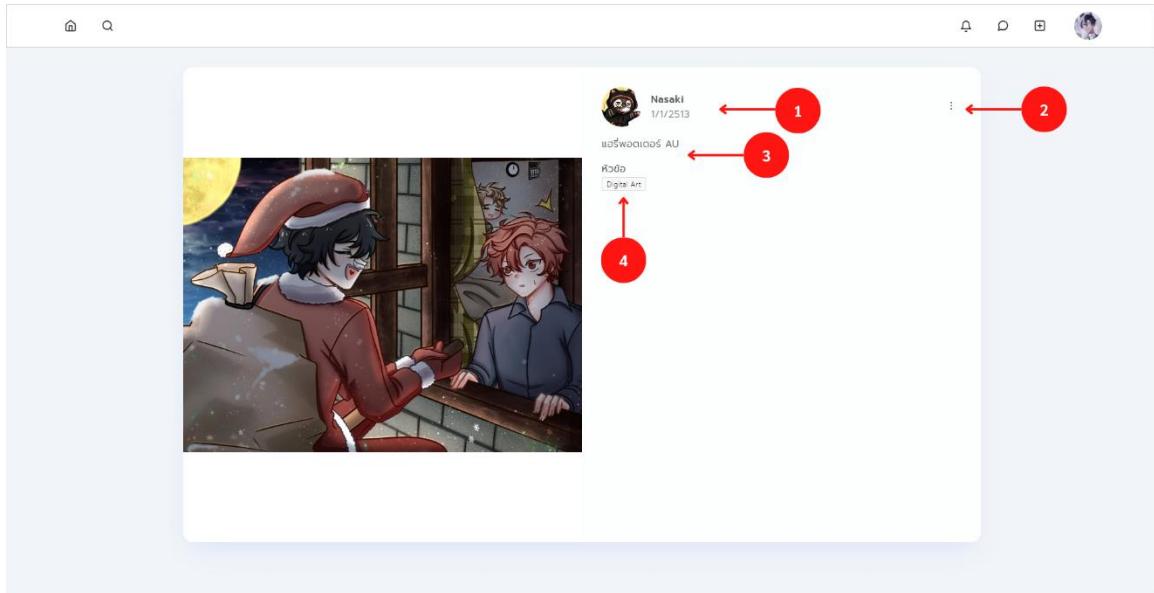
ໜາຍເລີ່ມ 9 ຮີວິວ : ຮີວິວທັງໝາດຂອງຄອມມື້ອັນດັບນີ້

ໜາຍເລີ່ມ 10 ຄົວ : ແສດງຄົວທັງໝາດທີ່ມີຂອງນັກວາດຄົນນີ້

ໜາຍເລີ່ມ 11 ຮາຍລະເອີ້ດແພຶກເກົງ

หน้าแสดงรายละเอียดงานว่าด

งานว่าดไม่ใช่คอมมิชชันแต่เป็นผลงานที่นักวาดต้องการแสดง



ภาพที่ 43 หน้าแสดงรายละเอียดงานว่าด

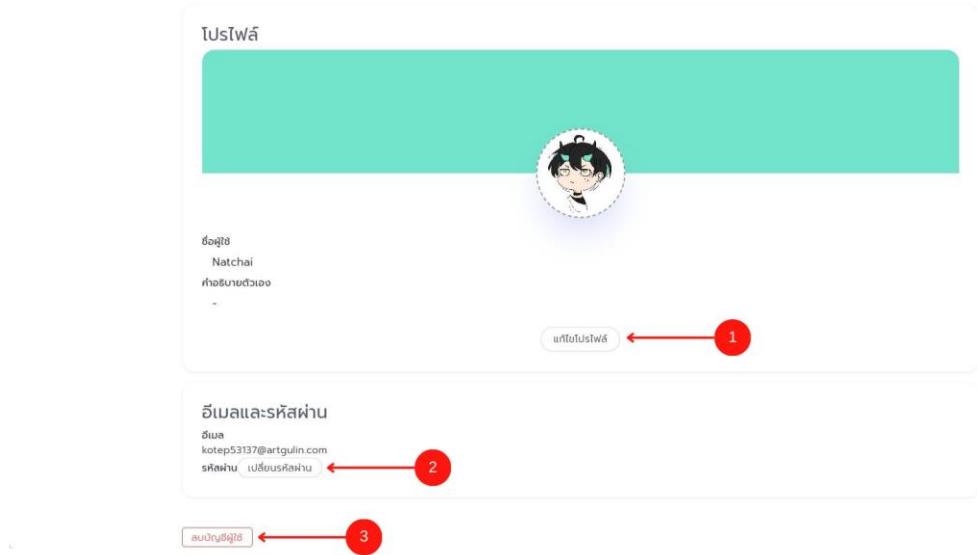
หมายเลขอ 1 โปรไฟล์นักวาด : แสดงรูปโปรไฟล์และชื่อ

หมายเลขอ 2 ปุ่มเพิ่มเติม : หากเป็นงานว่าดของตนเอง สามารถลบ แก้ไขได้ แต่ถ้าหากไม่ใช่งาน
ว่าดของตนเองสามารถแจ้งรายงานได้

หมายเลขอ 3 รายละเอียดงานว่าด

หมายเลขอ 4 หัวข้อ : สไตล์ของงานที่เกี่ยวข้อง

หน้าตั้งค่าໂປຣໄຟລ໌



ກາພທີ 44 ບັນຫຼຸດໂປຣໄຟລ໌

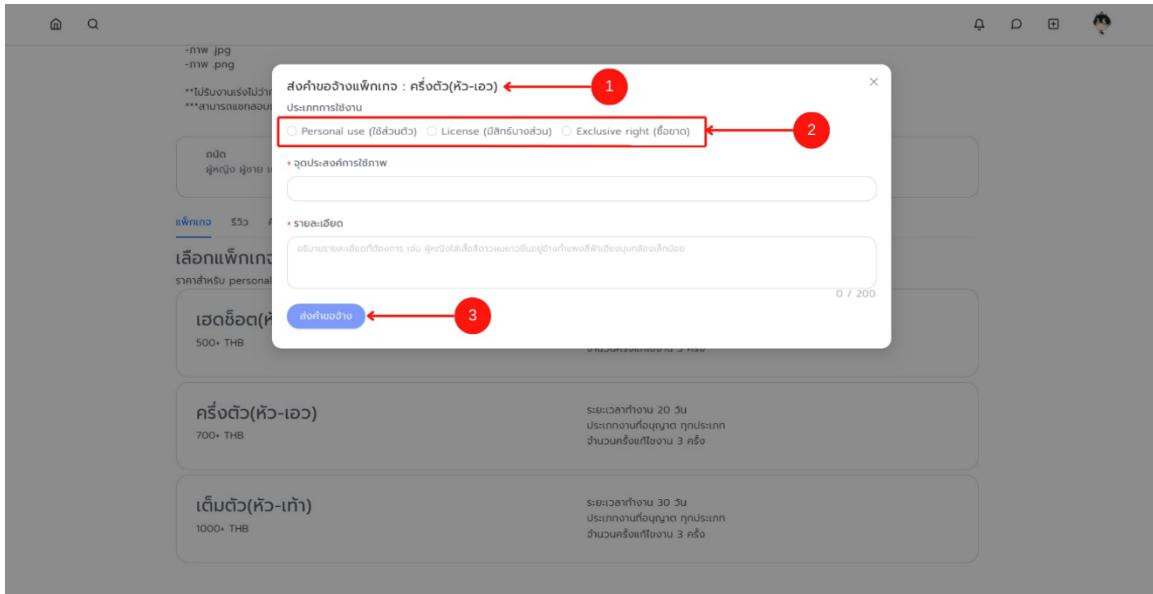
หมายเลข 1 ຕັ້ງຄ່າໂປຣໄຟລ໌ : ເປີ່ຍນຮູບພາບໂປຣໄຟລ໌ ເປີ່ຍນປກ ເປີ່ຍນຊື່ຜູ້ໃຊ້ ເປີ່ຍນຄໍາອືບຍາຍ
ຕົວເອງໄດ້

หมายเลข 2 ອີເມວລແລະຮັບຜ່ານ : ເປີ່ຍນຮັບຜ່ານໄດ້ ໄມສາມາດເປີ່ຍນອີເມວລໄດ້

หมายเลข 3 ລົບບັນຫຼຸດຜູ້ໃຊ້ : ລົບບັນຫຼຸດຜູ້ໃຊ້ທາງໄມ່ຕ້ອງການໃຊ້ຈຳກົດຕ່ອງໄປ

หน้าจังคอมมิชชัน

เมื่อเข้าไปที่คอมมิชชันที่เลือกแล้ว ให้เลือกแพ็คเกจที่ต้องการจ้าง เลือกประเภทการใช้งานที่ต้องการโดยสอดคล้องกับจุดประสงค์การใช้ภาพ กรอกจุดประสงค์การใช้ภาพและรายละเอียดของงานที่ต้องการให้ครบถ้วนจากนั้นกดส่งคำขอจ้าง



ภาพที่ 45 หน้าจังคอมมิชชัน

หมายเหตุ 1 แสดงชื่อแพ็คเกจที่เลือก

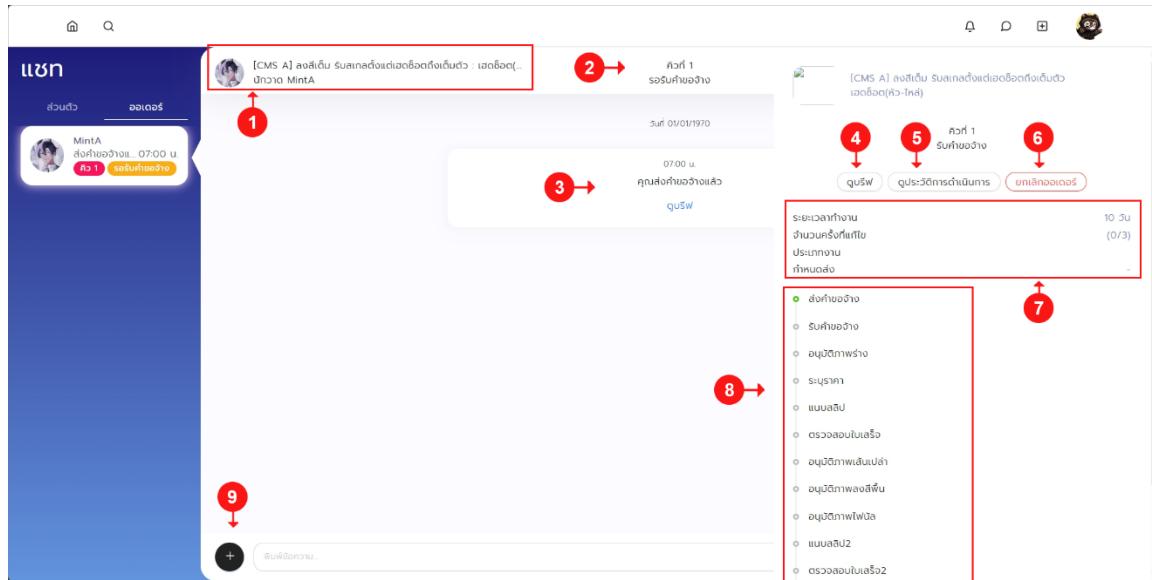
หมายเหตุ 2 ประเภทการใช้งาน : ประเภทการใช้งานทั้งหมดที่นักว่าดีมีให้เลือก

หมายเหตุ 3 ปุ่มส่งคำขอจ้าง

หน้าแซทօอเดอร์

หลังจากที่จ้างคอมมิชชันแล้ว จะขึ้นหน้าต่างแซทสำหรับօอเดอร์นั้นขึ้นมา โดยการจ้างนั้นจะดำเนินการในแซทเป็นหลัก โดยขั้นตอนจะมีดังนี้

1. ส่งคำขอจ้าง : ผู้จ้างส่งคำขอจ้างให้นักว่าด
2. ตอบรับคำขอจ้าง : นักว่าดตอบรับคำขอจ้างและพร้อมเริ่มงาน
3. อนุมัติภาพร่าง : การส่งภาพร่างจะช่วยให้นักว่าดสามารถประเมินเวลาที่ใช้ในการว่าดและราคากี่เท่าจริงได้ รวมถึงผู้จ้างจะได้โครงร่างคร่าวๆ ของงานด้วย
4. แนบใบเสร็จชำระเงินครึ่งแรก : หลังจากที่ภาพร่างอนุมัติจะมีการระบุราคacomมิชชันนี้ ผู้จ้างจะต้องจ่ายเงิน 50% ก่อนและแนบใบเสร็จเพื่อให้นักว่าดตรวจสอบ
5. ตรวจสอบใบเสร็จชำระเงินครึ่งแรก : นักว่าดตรวจสอบใบเสร็จชำระเงินว่าตรงยอดหรือไม่
6. ขั้นตอนการอนุมัติภาพอื่นๆ : เป็นขั้นตอนที่นักว่าดกำหนดเอง เช่น ภาพลายเส้น ภาพลงสี มีการส่งให้ผู้จ้างอนุมัติและแก้ไขเมื่อมองกันกับภาพร่าง
7. อนุมัติภาพไฟนัล : มีการส่งให้ผู้จ้างอนุมัติและแก้ไขเมื่อมองกันกับภาพร่างและขั้นตอนอื่นๆ ในกรณีที่ภาพไฟนัลถูกอนุมัติจะถือว่างานว่าดนี้เสร็จสิ้นแล้ว
8. รีวิว : ขั้นตอนที่ลูกค้าสามารถดาวน์โหลดภาพไฟนัลได้ ให้ดาวและแสดงความคิดเห็น



ກາພທີ່ 46 ມີ້າແໜ່ງທອອເດອຣ໌ສໍາຫຼັບລູກຄ້າ

ໜໍາຍເລີນ 1 ແໜ່ງເຂົດເດອຣ໌ : ແສດງຮາຍລະເື່ອດີ້ໂລແພັກເກຈທີ່ສັ່ງ ລຳດັບຄົວທີ່ໄດ້ ແລະ ສຖານະປໍ່ຈຸບັນ

ໜໍາຍເລີນ 2 ປຸ່ມດູຮາຍລະເື່ອດກາຈ້າງ : ດູຮາຍລະເື່ອດກາຈ້າງ ປະວັດທິກາຣຳເນີນການ

ໜໍາຍເລີນ 3 ສຖານະທີ່ມີກາຮອັບເດຕ

ໜໍາຍເລີນ 4 ປຸ່ມດູບຣີຟ

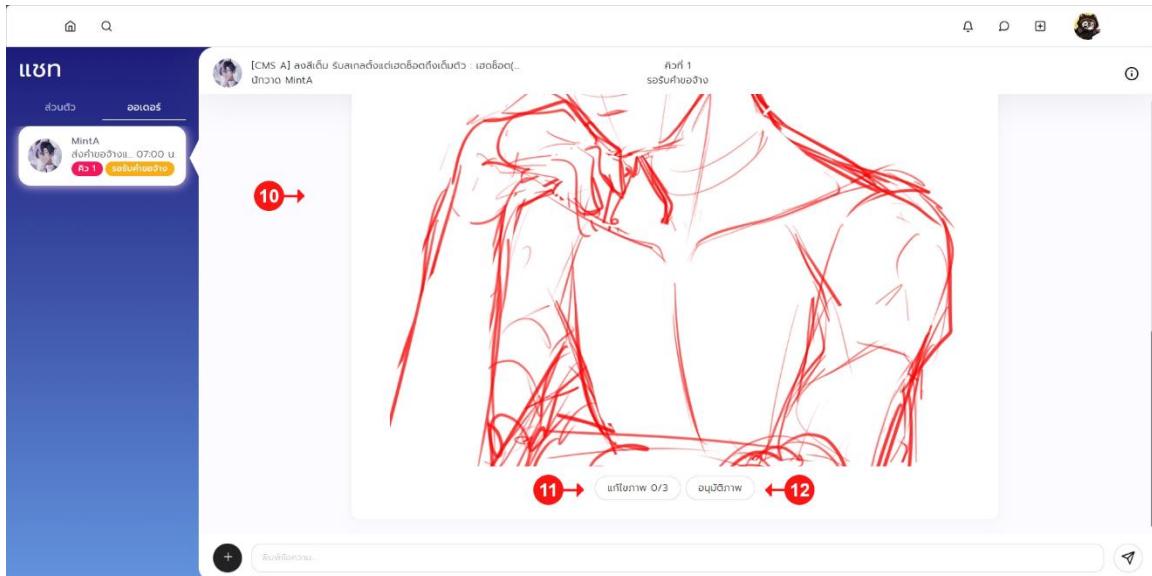
ໜໍາຍເລີນ 5 ປຸ່ມດູປະວັດທິກາຣຳເນີນການ

ໜໍາຍເລີນ 6 ປຸ່ມຍົກເລີກອອເດອຣ໌

ໜໍາຍເລີນ 7 ຮາຍລະເື່ອດກາຈ້າງ

ໜໍາຍເລີນ 8 ກາຮເສດງສຖານະແລະຂັ້ນຕອນທັງໝົດ

ໜໍາຍເລີນ 9 ປຸ່ມເພີ່ມ : ສໍາຫຼັບແນບໄຟລ໌ກາພ

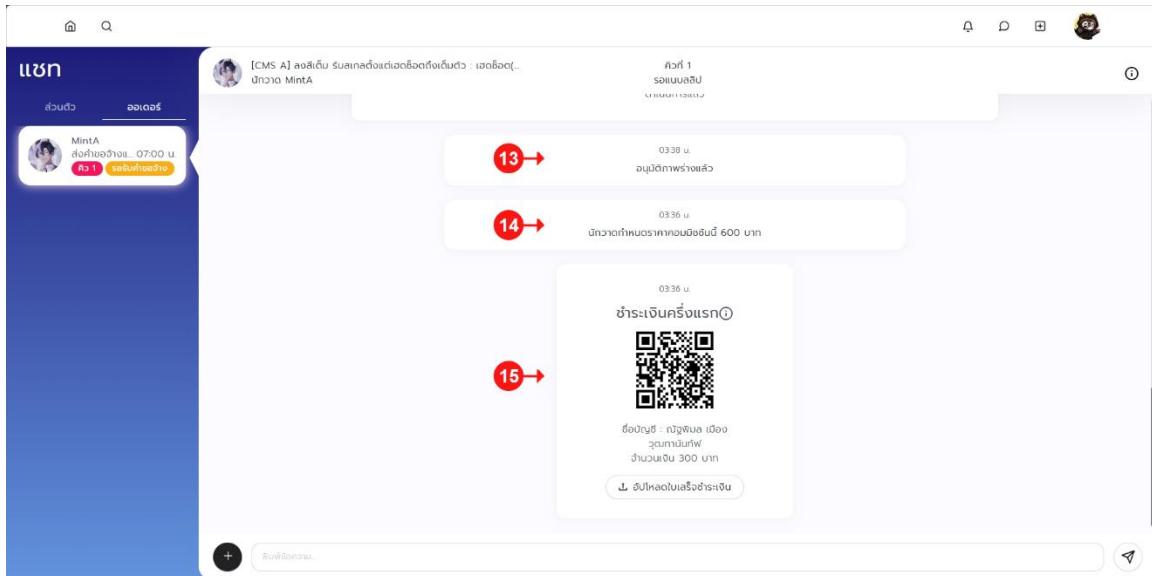


ภาพที่ 47 หน้าแซกขอเดอร์สำหรับลูกค้า(ต่อ)

หมายเลขอ 10 ภาพแสดงความคืบหน้า

หมายเลขอ 11 ปุ่มแก้ไขภาพ : แจ้งแก้ไขภาพต่อนัดว่าดีเมื่อภาพยังมีส่วนที่ต้องแก้ไข

หมายเลขอ 12 ปุ่มอนุมัติภาพ : อนุมัติเมื่อลูกค้าพอใจภาพนี้แล้ว



ກາພທີ່ 48 ມີ້ນໍາເຫັນວ່າມີການອນນຸມຕິກາພຮ່າງແລ້ວ

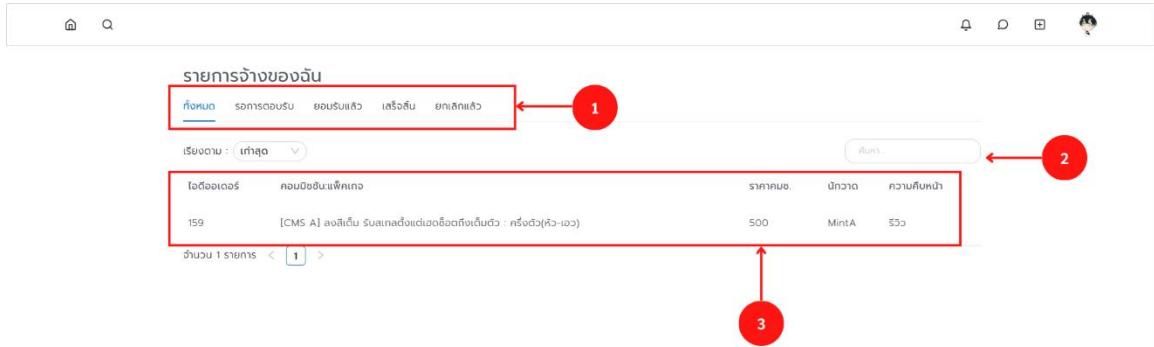
ໜ້າມາຍເລີ່ມ 13 ບອກສານະວ່າມີການອນນຸມຕິກາພຮ່າງແລ້ວ

ໜ້າມາຍເລີ່ມ 14 ບອກສານະວ່ານັກວາດຕັ້ງຮາຄາເທົ່າໄໝ່

ໜ້າມາຍເລີ່ມ 15 ຄົວອາຮົມໂດດສໍາຫຼັບຊໍາຮັບເງິນແລະປຶ້ມອັບໂທລດ

หน้ารายการจ้างของฉัน

หน้ารายการจ้างคือหน้าที่ผู้ใช้งานได้ไปจ้างคอมมิชชันนกวาด



ภาพที่ 49 หน้ารายการจ้างของฉัน

หมายเลขอ 1 เมนู

หมายเลขอ 2 ค้นหา

หมายเลขอ 3 แสดงคอมมิชชันที่ไปจ้างพร้อมรายละเอียด

หน้าการแจ้งรายงาน

สามารถรายงานคอมมิชชันและงานว่าด้วยในกรณีที่มีภาพหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ดังนี้

1. สแปม
2. ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา
3. การกระทำที่ไม่เหมาะสมและครอบครองความคุกคาม
4. กิจกรรมที่แสดงความเกลียดชัง

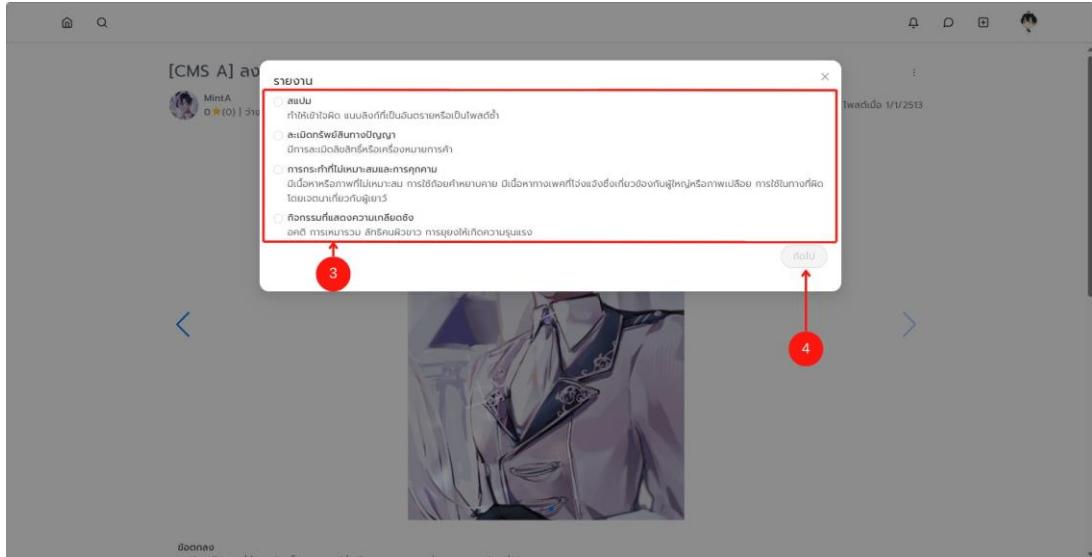
หลังจากการรายงานแล้วการรายงานจะแจ้งไปที่แอดมิน



ภาพที่ 50 หน้าคอมมิชชัน

หมายเลขอ 1 ปุ่มเพิ่มเติม

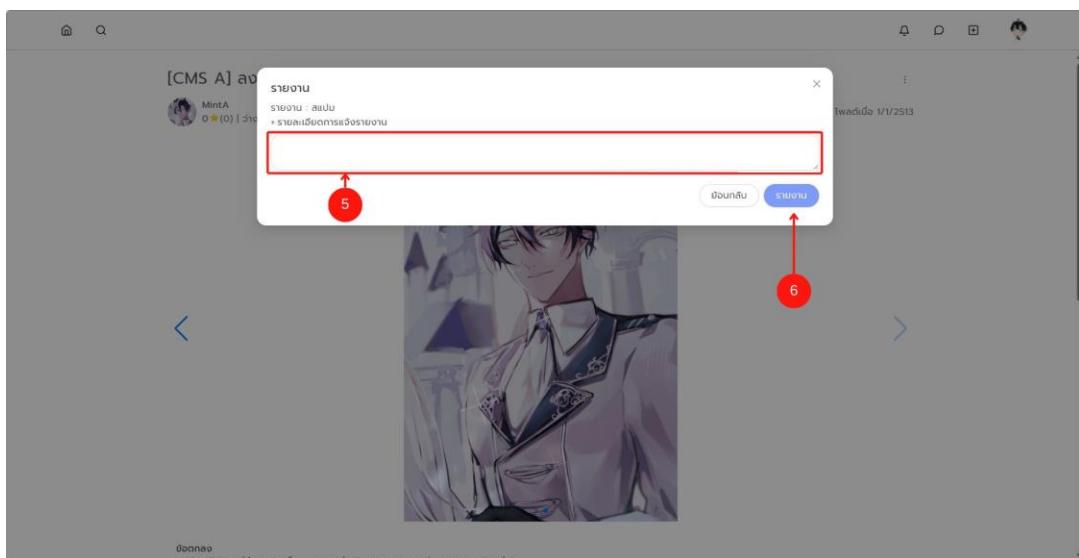
หมายเลขอ 2 ปุ่มรายงาน



ภาพที่ 51 หน้ารายงาน

หมายเหตุ 3 หัวข้อและคำอธิบายรายงาน

หมายเหตุ 4 ปุ่มกดไป



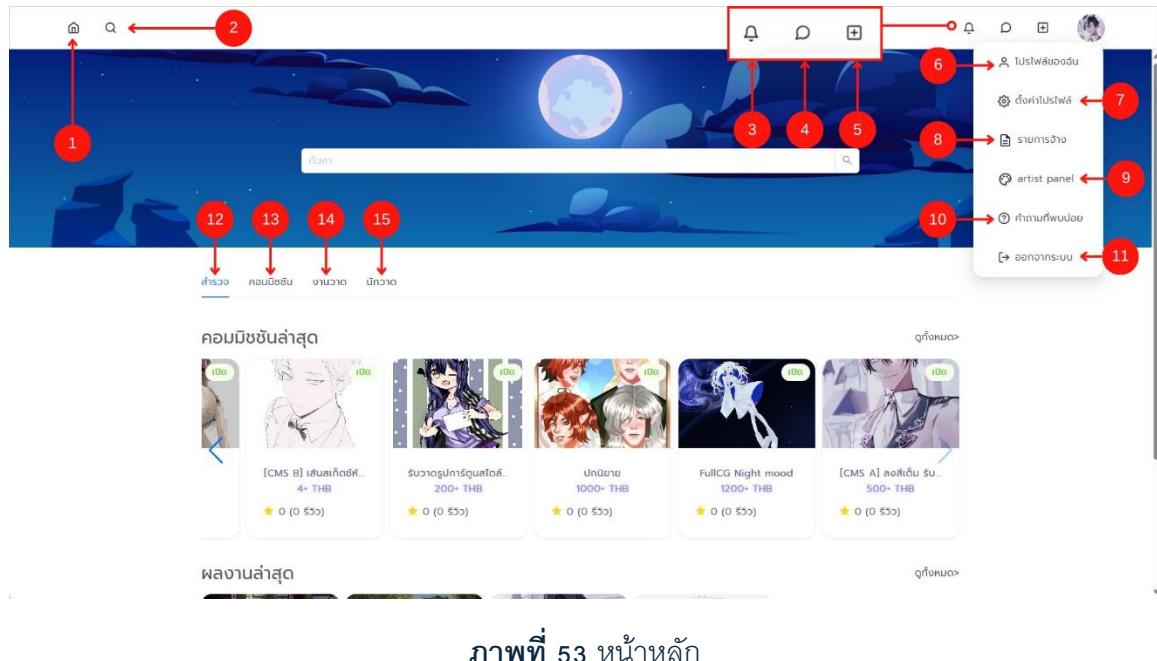
ภาพที่ 52 หน้ารายงาน(ต่อ)

หมายเหตุ 5 กรอกรายละเอียดการแจ้งรายงาน

หมายเหตุ 6 ปุ่มส่งรายงาน

3.3 คู่มือการใช้งานของส่วนผู้ใช้งานประเกทหก้าด

สำหรับนักวาดนั้นมีการใช้งานเหมือนกับผู้จ้างปกติ โดยจะแสดงทั้งหมด 15 เมนู



หมายเลขอ 1 หน้าหลัก

หมายเลขอ 2 ค้นหา

หมายเลขอ 3 การแจ้งเตือน

หมายเลขอ 4 แซท : แซทส่วนตัวและแซทสำหรับจ้าง

หมายเลขอ 5 เพิ่มงานวาดและคอมมิชชัน

หมายเลขอ 6 โปรไฟล์ของฉัน : แสดงโปรไฟล์ของตัวเอง

หมายเลขอ 7 ตั้งค่าโปรไฟล์ : ตั้งค่าโปรไฟล์ของตัวเอง

หมายเลขอ 8 รายการจ้าง : แสดงรายการจ้างที่ผู้ใช้งานไปจ้างนักวาดไว้

หมายเลขอ 9 artist panel : แสดงรายการจ้างที่ถูกจ้างและเดชบอร์ด

หมายเลขอ 10 คำถ้าที่พับบอย : แสดงคำถ้าที่พับบอย

หมายเลขอ 11 ออกราจาระบบ

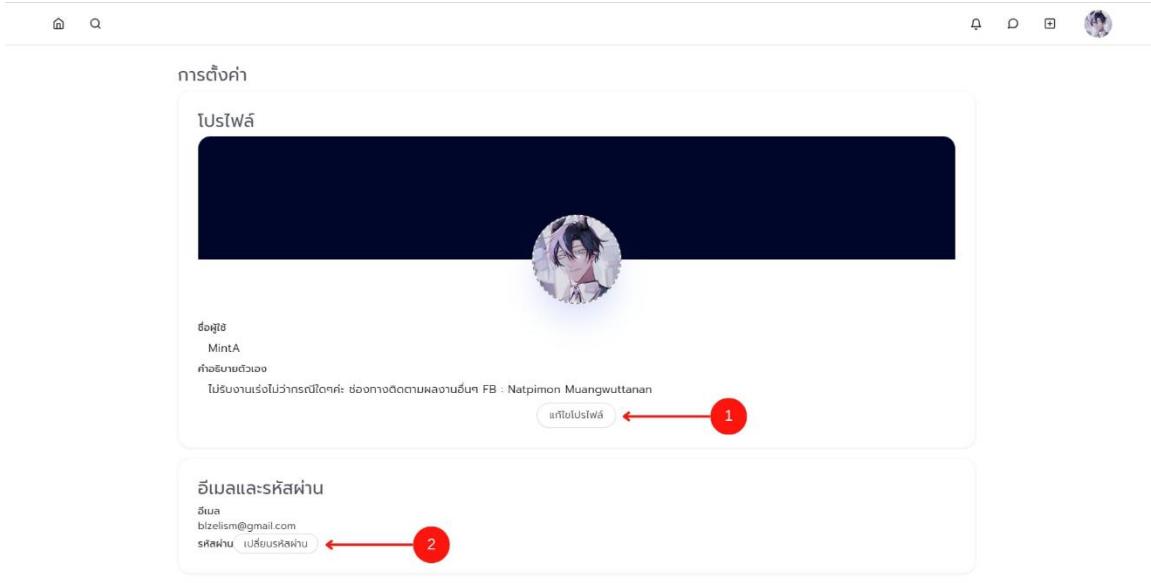
หมายเลขอ 12 สำราญ : แสดงคอมมิชชันล่าสุด ผลงานล่าสุด คอมมิชชันของนักวาดที่ติดตาม ผลงานของนักวาดที่ติดตาม และนักวาดที่ติดตาม

หมายเลขอ 13 คอมมิชชัน : แสดงคอมมิชชันทั้งหมดที่มีในระบบ

หมายเลขอ 14 งานวาด : แสดงงานวาดทั้งหมดที่มีในระบบ

หมายเลขอ 15 นักวาด : แสดงนักวาดทั้งหมดที่อยู่ในระบบ

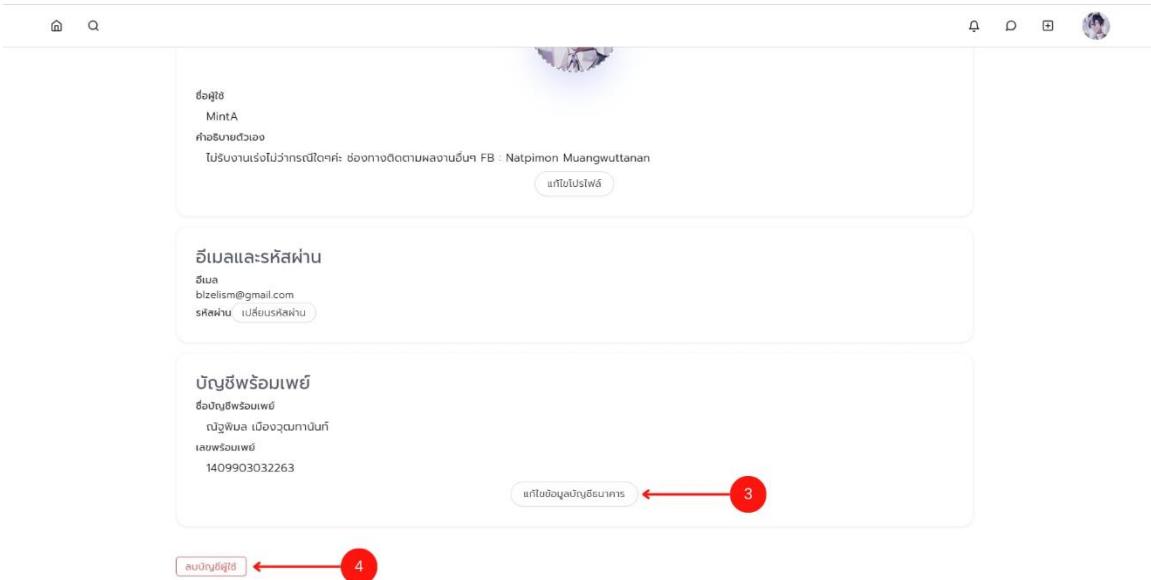
หน้าตั้งค่าโปรไฟล์



ภาพที่ 54 หน้าตั้งค่าโปรไฟล์

หมายเหตุ 1 ตั้งค่าโปรไฟล์ : เปลี่ยนรูปภาพโปรไฟล์ เปลี่ยนปก เปลี่ยนชื่อผู้ใช้ เปลี่ยนคำอธิบาย ตัวเองได้

หมายเหตุ 2 อีเมลและรหัสผ่าน : เปลี่ยนรหัสผ่านได้ ไม่สามารถเปลี่ยนอีเมลได้

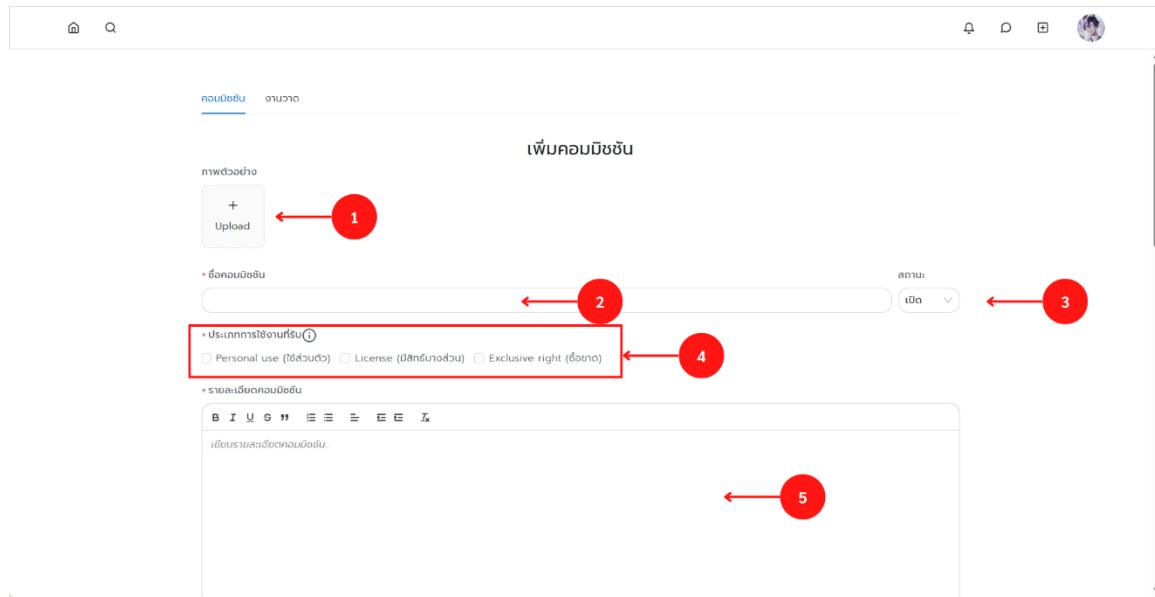


ภาพที่ 55 หน้าตั้งค่าโปรไฟล์(ต่อ)

หมายเหตุ 3 แก้ไขข้อมูลบัญชีธนาคาร : แก้ไขชื่อบัญชีธนาคารและเลขพร้อมเพย์

หมายเหตุ 4 ลบบัญชีผู้ใช้ : ลบบัญชีผู้ใช้หากไม่ต้องการใช้งานอีกต่อไป

หน้าเพิ่มคอมมิชชัน



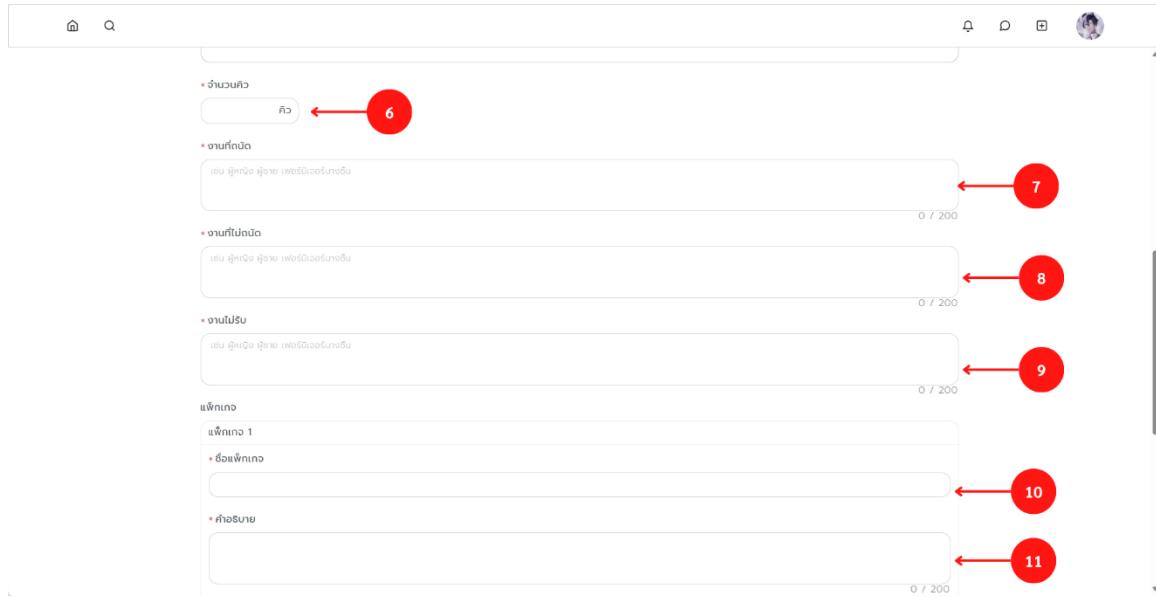
ภาพที่ 56 หน้าเพิ่มคอมมิชชัน

หมายเหตุ 1 ปุ่มเลือกภาพตัวอย่าง

หมายเหตุ 2 กรอกชื่อคอมมิชชัน

หมายเหตุ 3 ปุ่มเลือกสถานะ

หมายเหตุ 4 ปุ่มเลือกประเภทการใช้งานที่รับ



ภาพที่ 57 หน้าเพิ่มคอมมิชชัน

หมายเลข 5 กรอกรายละเอียดคอมมิชชัน

หมายเลข 6 กรอกจำนวนคิว

หมายเลข 7 กรอกงานที่ถังด

หมายเลข 8 กรอกงานที่ไม่ถังด

หมายเลข 9 กรอกงานที่ไม่รับ

หมายเลข 10 กรอกชื่อแพ็คเกจ

หมายเลข 11 กรอกคำอธิบาย



ภาพที่ 58 หน้าเพิ่มคอมมิชชัน

หมายเหตุ 12 กรอกจำนวนวัน

หมายเหตุ 13 กรอกจำนวนที่แก้ไขได้พรี

หมายเหตุ 14 กรอกราคาเริ่มต้น

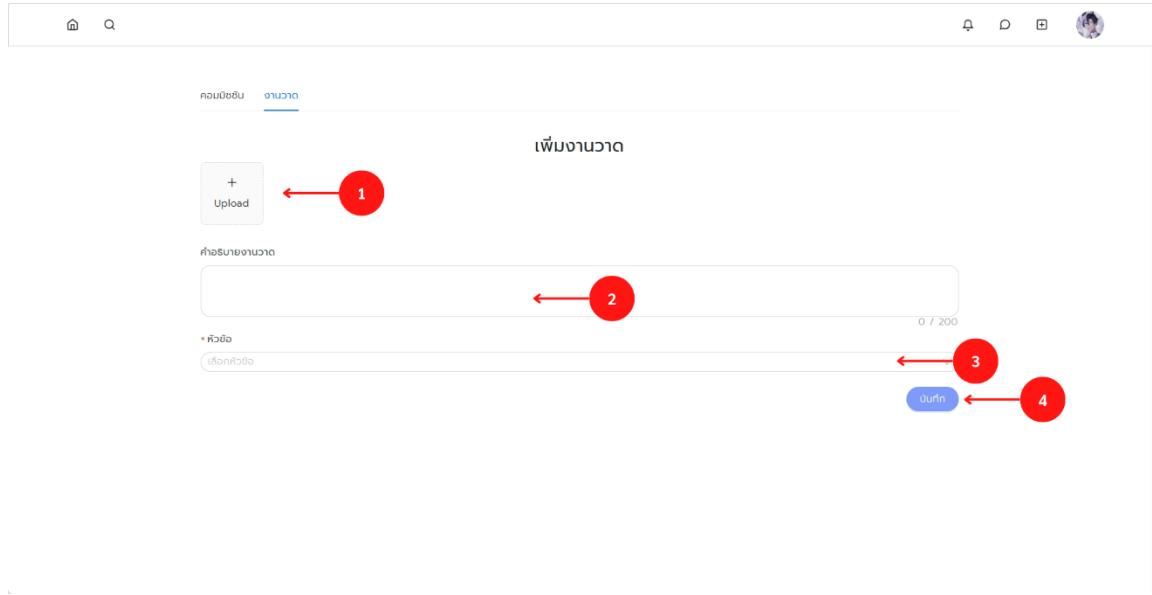
หมายเหตุ 15 ปุ่มเพิ่มขั้นตอนการทำงาน : ขั้นตอนการทำงานคือภาพทั้งหมดที่จะส่งความคืบหน้าให้ลูกค้าดู

หมายเหตุ 16 ปุ่มเพิ่มแพ็คเกจ

หมายเหตุ 17 ปุ่มเลือกหัวข้อ

หมายเหตุ 18 ปุ่มบันทึก

หน้าเพิ่มงานวاد



ภาพที่ 59 หน้าเพิ่มงานวاد

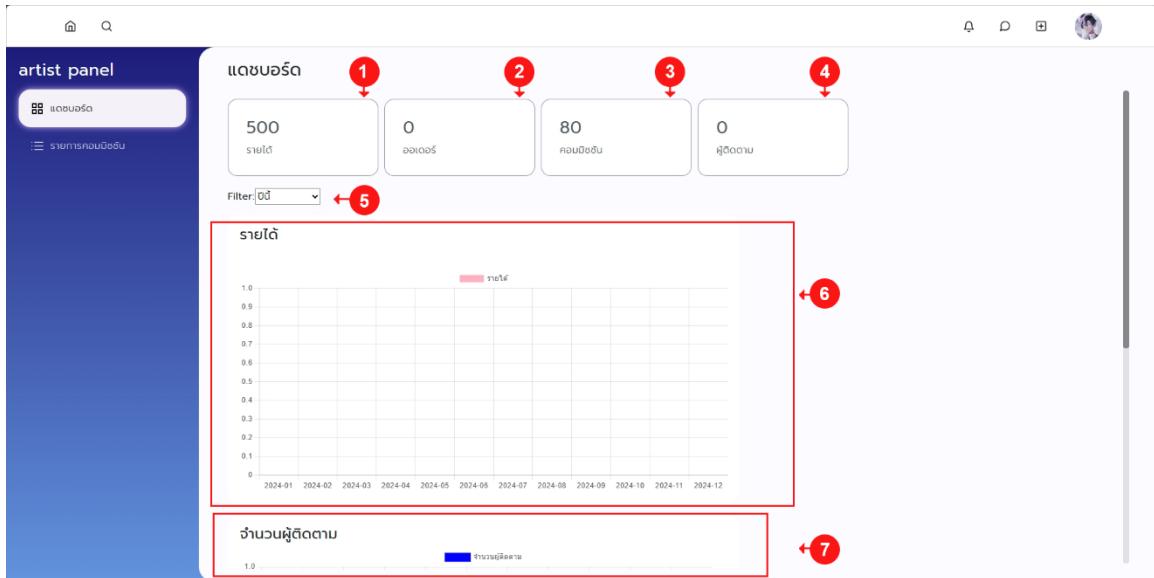
หมายเลข 1 ปุ่มเพิ่มรูปงานวاد

หมายเลข 2 กรอกคำอธิบาย

หมายเลข 3 ปุ่มเลือกหัวข้อ

หมายเลข 4 ปุ่มบันทึก

หน้าแดชบอร์ด



ภาพที่ 60 แดชบอร์ด

หมายเลขอ 1 รายได้รวม

หมายเลขอ 2 จำนวนออดิโอ

หมายเลขอ 3 จำนวนคอมมิชชันที่มี

หมายเลขอ 4 จำนวนผู้ติดตาม

หมายเลขอ 5 ตัวกรองของรายได้

หมายเลขอ 6 กราฟรายได้

หมายเลขอ 7 กราฟจำนวนผู้ติดตาม

หน้าแสดงรายการคอมมิชชัน

artist panel

รายการคอมมิชชัน

ก่อหนี้ รายการถอนบัญชี เนื้อหา : ก่อหนี้ 6

เรื่องที่ : ค้น วันที่ : ก่อหนี้ ปัจจุบัน

จำนวน 1 รายการ < 1 >

คิว	รายละเอียด	คงเหลือ	ราคารับ	ผู้จ้าง	ความคืบหน้า
159	[CMS A] ลงรักเทา รับออกแบบโลโก้เว็บมีลูกศิษย์ : ศรีสุวรรณ (สุว-เอว)	500	Natchai	5%	

ภาพที่ 61 รายการคอมมิชชัน

หมายเหตุ 1 เมนู

หมายเหตุ 2 ตัวกรองระยะเวลา

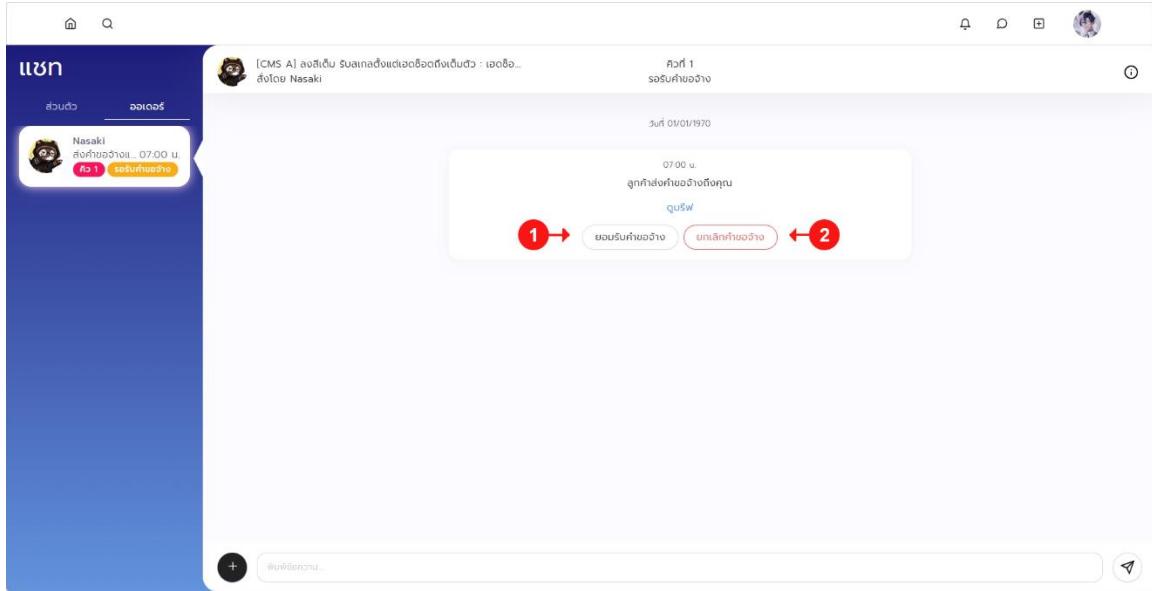
หมายเหตุ 3 ตัวกรองเรียงตาม

หมายเหตุ 4 รายการคอมมิชชันที่ถูกจ้าง

หมายเหตุ 5 จำนวนหน้า

หมายเหตุ 6 ค้นหา

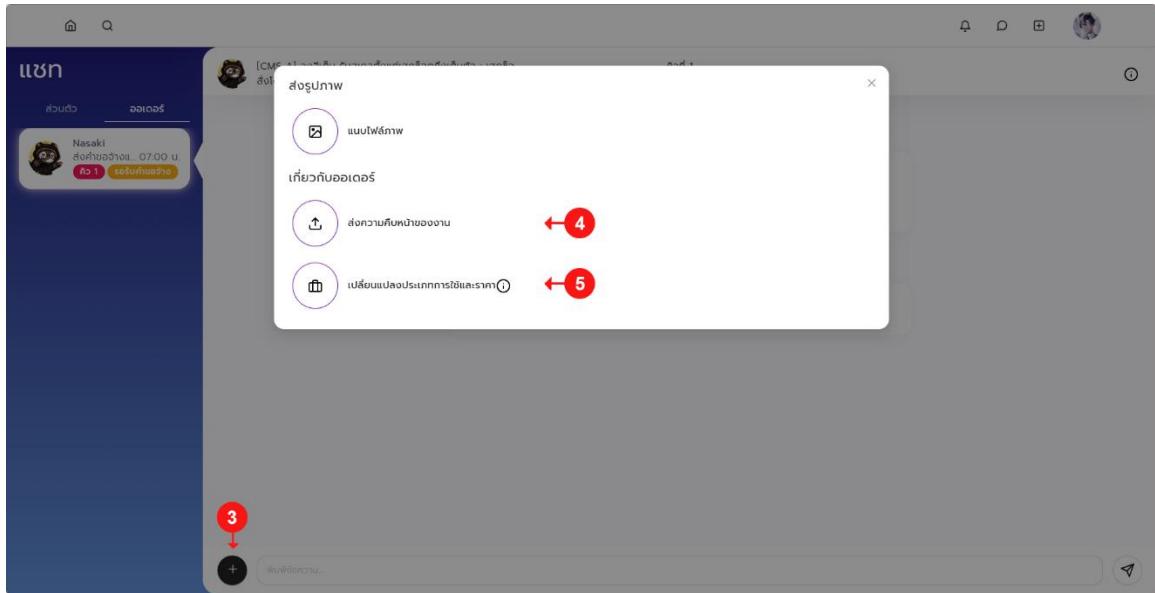
ແຜ່ທອອເດອວ້ນຂອງໜັກວາດ



ກາພທີ 62 ແນ້້າແຜ່ທອອເດອວ້ນໜັກວາດ

ໜາຍເລີ່ມ 1 ຍອມຮັບຄໍານອຈ້າງ

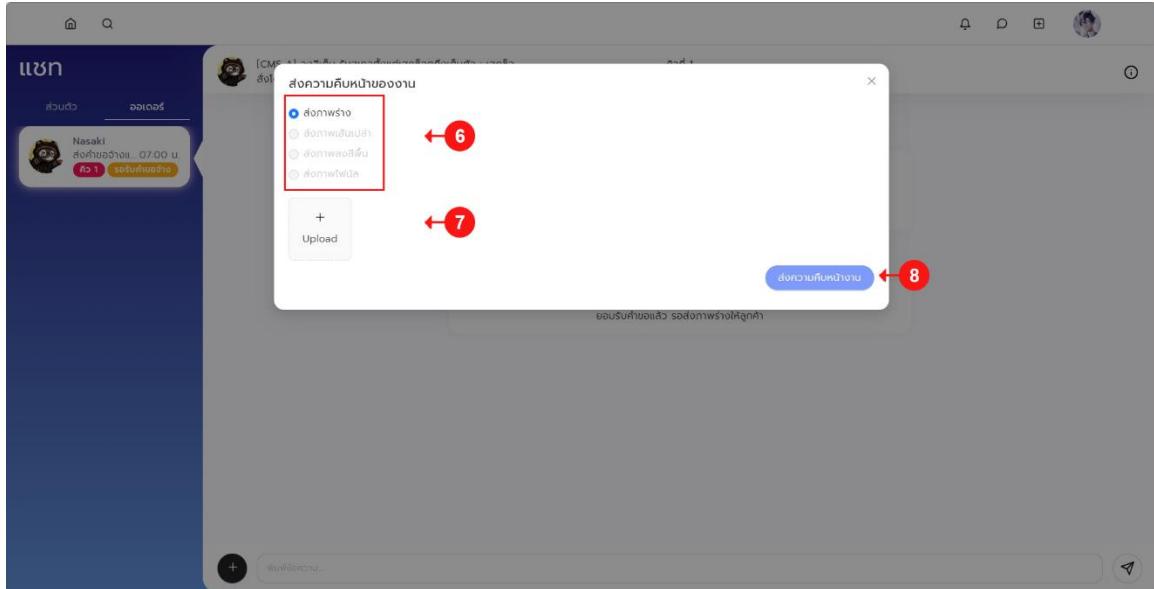
ໜາຍເລີ່ມ 2 ຢົກເລີກຄໍານອຈ້າງ



ภาพที่ 63 หน้าแอปพลิเคชันเดอร์นั้นกด(ต่อ)

หมายเลขอ 4 ปุ่มส่งความคืบหน้าของงาน

หมายเลขอ 5 ปุ่มเปลี่ยนแปลงราคางานและประเภทการใช้งาน : ในกรณีที่มีการแก้ไขเกินหรือต้องการแก้ไขขอเดอร์สามารถเปลี่ยนแปลงราคางานและประเภทการใช้งานได้

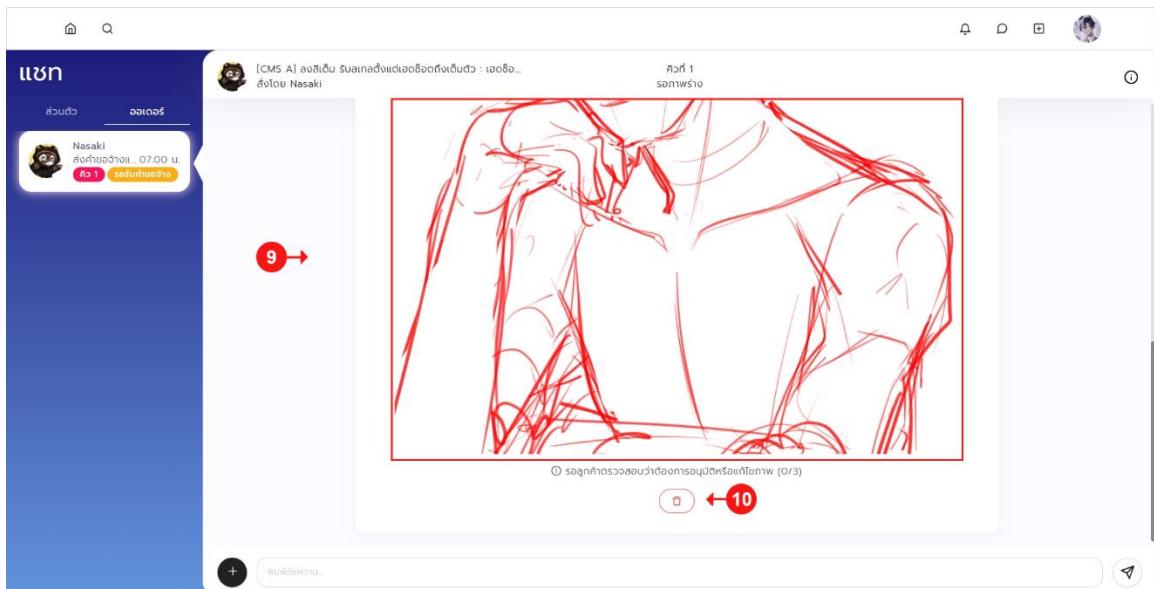


ภาพที่ 64 หน้าแดชบอร์ดเดอร์นั้นกด(ต่อ)

หมายเหตุ 6 การส่งความคืบหน้างาน

หมายเหตุ 7 แนบไฟล์ภาพที่ต้องการส่ง

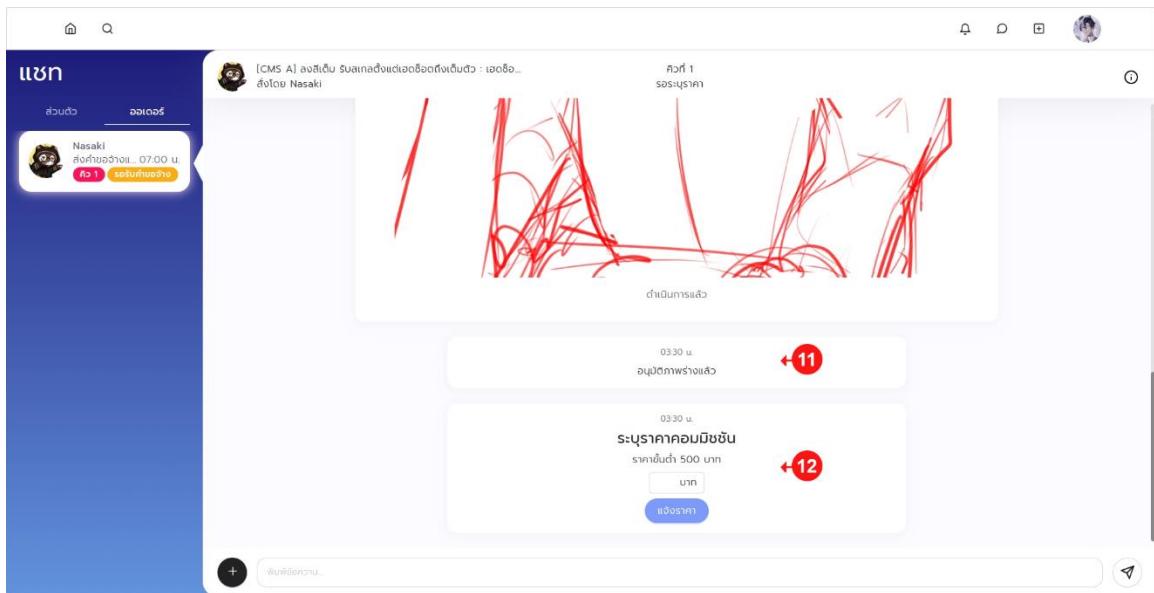
หมายเหตุ 8 ปุ่มส่งความคืบหน้างาน



ภาพที่ 65 หน้าแดชบอร์ดเดอร์นั้นกด(ต่อ)

หมายเลขอ 9 ภาพความคืบหน้า

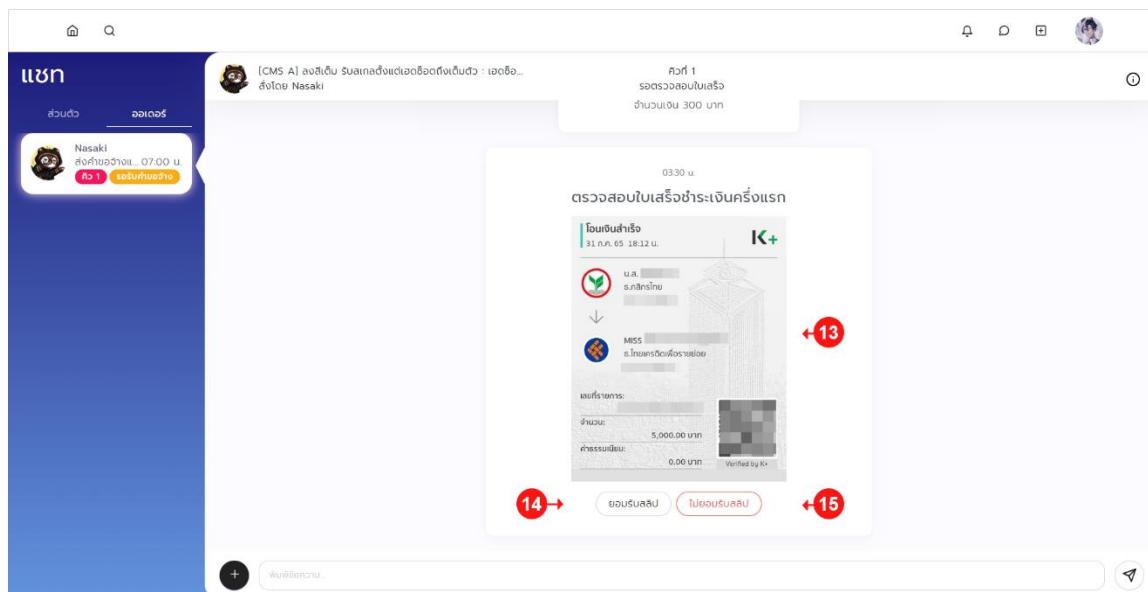
หมายเลขอ 10 ลับภาพ



ภาพที่ 66 หน้าแท็กของเดอร์นักการ(ต่อ)

หมายเลขอ 11 บอกสถานะว่าลูกค้าอนุมัติภาพร่างแล้ว

หมายเลขอ 12 กรอกราคาคอมมิชชัน



ภาพที่ 67 หน้าแซทขอเดอร์นักวัด(ต่อ)

หมายเหตุ 13 ใบเสร็จชำระเงิน

หมายเลขอ 14 ปั่นยอมรับใบเสร็จชำระเงิน

หมายเลขอ 15 ปุ่มไม่ยอมรับใบเสร็จชำระเงิน

3.4 คู่มือการใช้งานของส่วนแอดมิน

หน้าหลักของแอดมินแสดงทั้งหมด 15 เมนู



ภาพที่ 68 หน้าหลัก

หมายเลข 1 หน้าหลักของผู้ใช้งาน

หมายเลข 2 หน้าคอมมิชชัน

หมายเลข 3 การแจ้งเตือน

หมายเลข 4 admin panel : หน้าหลักหรือหน้าการจัดการสรุปแอดมิน

หมายเลข 5 ໂປຣໄຟລ໌ແອດມິນ

หมายเลข 6 ภาพรวมระบบ

หมายเลข 7 การรายงาน

หมายเลข 8 จัดการแอดมิน

หมายเลข 9 จัดการผู้ใช้งาน

หมายเลข 10 การตรวจสอบรูปภาพ

หมายเลขอ 11 จัดการคำถามที่พบปอย

หมายเลขอ 12 ภาพที่รอตรวจสอบคล้าย

หมายเลขอ 13 การรายงาน

หมายเลขอ 14 จำนวนผู้ใช้งาน

หมายเลขอ 15 จำนวนแอดมิน

หน้าการรายงาน

ลำดับ	ผู้รายงาน	ผู้รับรายงาน	หัวข้อ	ประเภท	เวลา	Action
1	MintA	Nasaki	สอบ	Commission		ลบ

ภาพที่ 69 หน้าการรายงาน

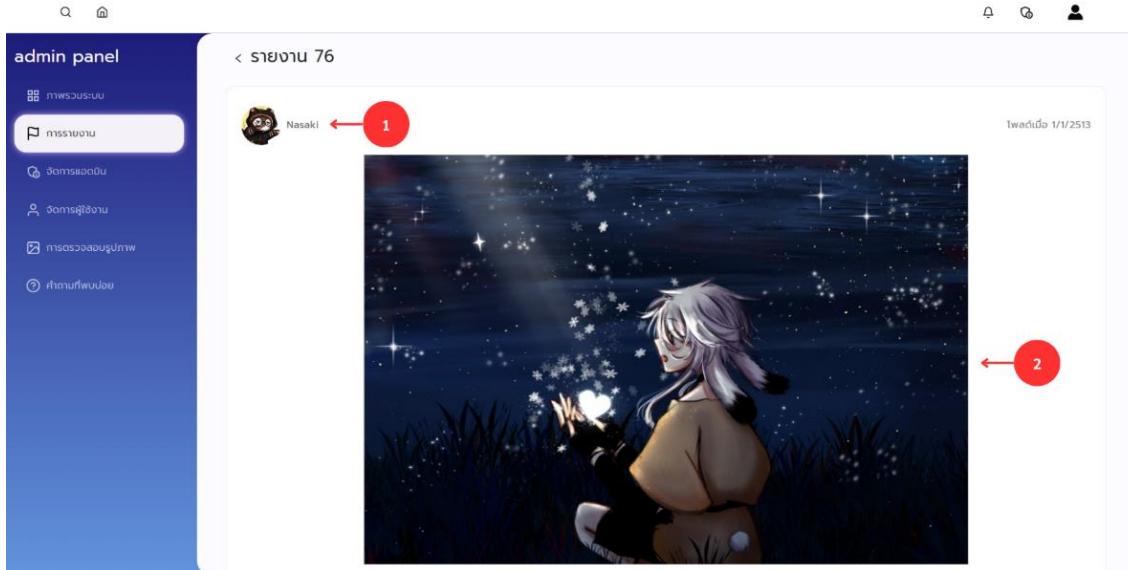
หมายเลขอ 1 เมนู

หมายเลขอ 2 ค้นหา

หมายเลขอ 3 แสดงรายการของรายงาน

หมายเลขอ 4 ปุ่มจัดการ : ดูรายละเอียดการรายงาน

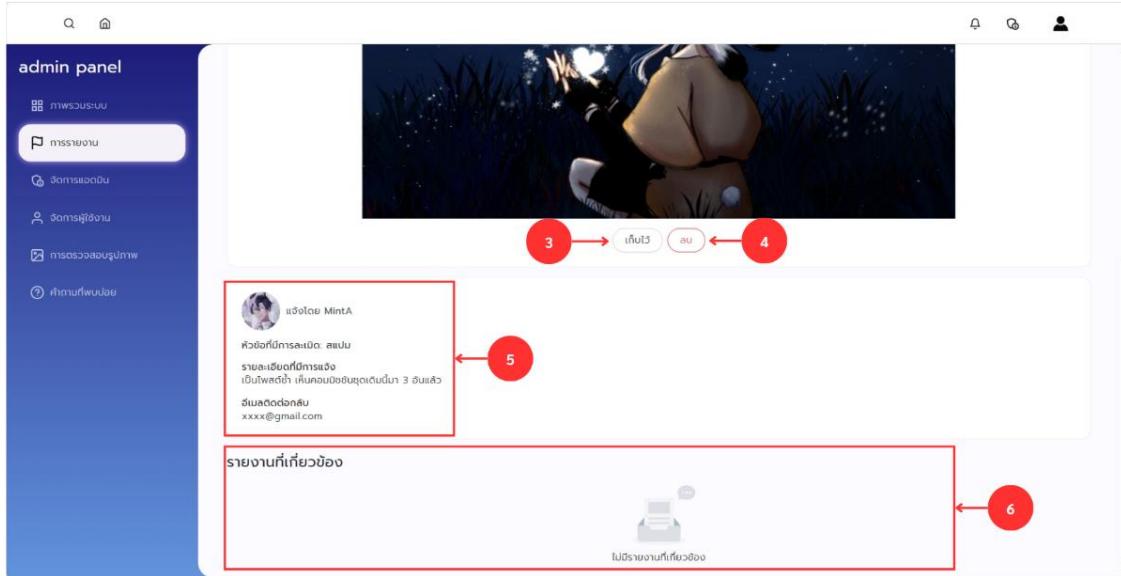
หน้ารายละเอียดการรายงาน



ภาพที่ 70 หน้ารายละเอียดการรายงาน

หมายเลขอ 1 แสดงໂປຣໄຟລ໌ເຈົ້າຂອງຄອມນິ່ຈັນທີ່ຮູ່ການວາດຖື່ງການ

หมายเลขอ 2 ດູ້ຮູ່ການວາດຖື່ງການນິ່ຈັນ



ภาพที่ 71 หน้ารายละเอียดการรายงาน(ต่อ)

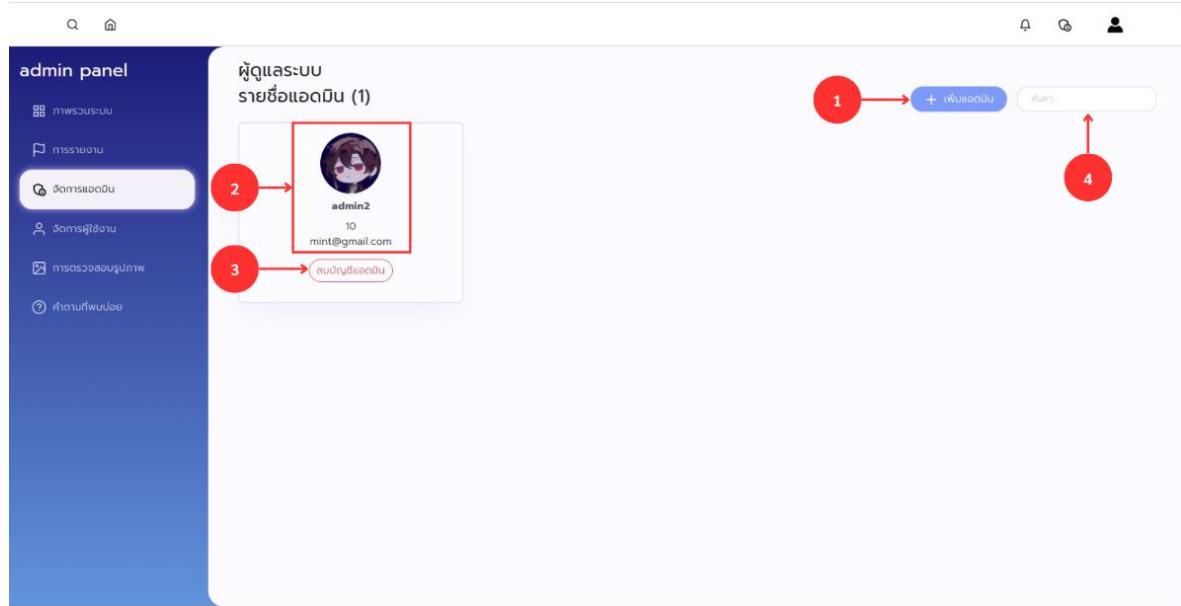
หมายเลขอ 3 ปูมเก็บไว้ : ไม่ลบคอมมิชชันหรืองานวาระนี้

หมายเลขอ 4 ปูมลบ : ลบคอมมิชชันหรืองานวาระนี้

หมายเลขอ 5 แสดงรายละเอียดของผู้รายงาน และการรายงาน

หมายเลขอ 6 แสดงรายงานที่เกี่ยวข้องอื่นๆ

หน้าจัดการแอดมิน



ภาพที่ 72 หน้าจัดการแอดมิน

หมายเหตุ 1 ปุ่มเพิ่มแอดมิน

หมายเหตุ 2 รายละเอียดแอดมินที่มีอยู่ในระบบ

หมายเหตุ 3 ปุ่มลบบัญชีแอดมิน

หมายเหตุ 4 ค้นหาแอดมิน

หน้าจัดการผู้ใช้งาน

The screenshot shows the 'admin panel' interface. On the left, there's a sidebar with various menu items like 'การควบคุมระบบ', 'การรายงาน', 'จัดการแหล่งเงิน', 'จัดการผู้ใช้งาน' (which is highlighted in blue), 'การติดตามอุบัติเหตุ', and 'ศึกษาดูงาน'. The main area is titled 'การจัดการผู้ใช้งาน' and 'รายชื่อผู้ใช้ (6)'. It displays six user profiles in a grid:

- MintA** (52, bizelism@gmail.com): Red circle '2' points to the 'Add New' button.
- flukce007** (54, rathasat.peer2000@gmail.com): Red circle '3' points to the 'Delete' button.
- Natthapong Thongya** (55, Natthapongthongya@gmail.com): Red circle '3' points to the 'Delete' button.
- Nasaki** (59, pekej19689@aeasm.com): Red circle '3' points to the 'Delete' button.
- Natchai** (60, kotepl53137@artgulin.com): Red circle '3' points to the 'Delete' button.
- SAKUNAI** (61, wewiy24939@comsb.com): Red circle '3' points to the 'Delete' button.

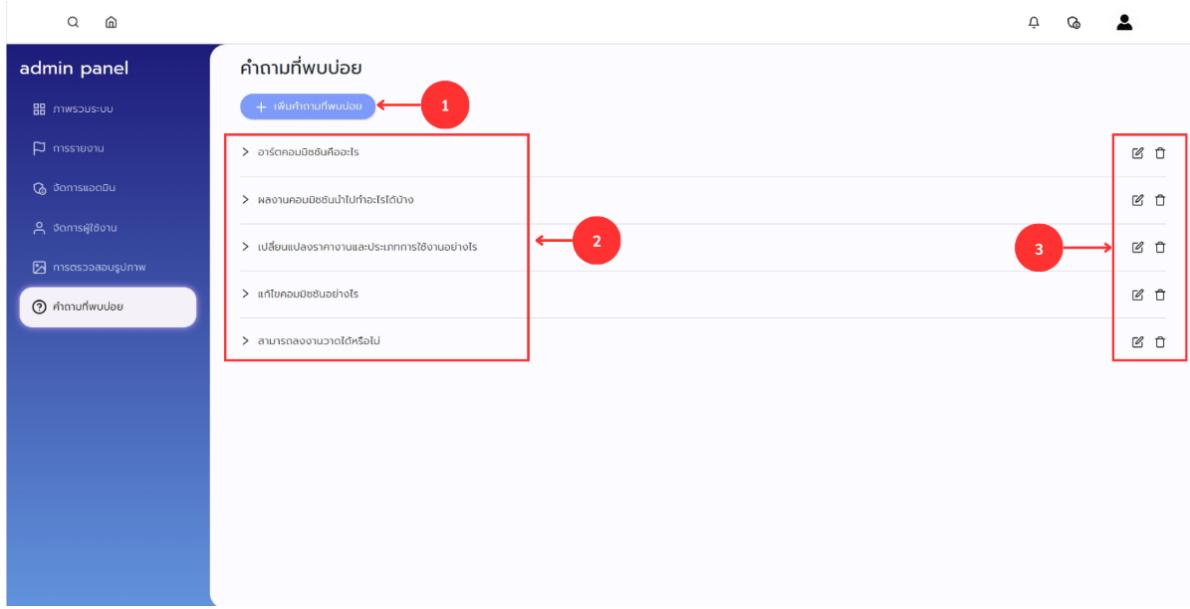
ภาพที่ 73 หน้าจัดการผู้ใช้งาน

หมายเลขอ 1 ปุ่มค้นหาผู้ใช้งาน

หมายเลขอ 2 รายละเอียดผู้ใช้งานที่มีอยู่ในระบบ

หมายเลขอ 3 ปุ่มลบบัญชีผู้ใช้งาน

หน้าจัดการคำถามที่พับบออย



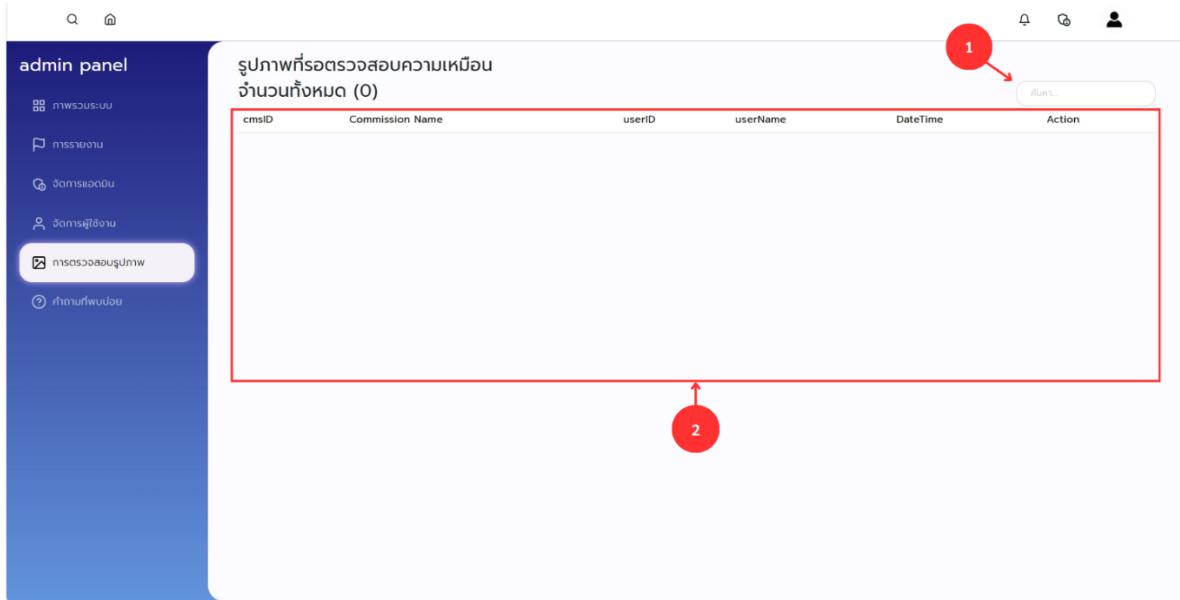
ภาพที่ 74 หน้าจัดการคำถามที่พับบออย

หมายเลขอ 1 เพิ่มคำถามที่พับบออย

หมายเลขอ 2 คำถามและคำตอบทั้งหมด

หมายเลขอ 3 แก้ไข และลบคำถามที่พับบออย

หน้าการตรวจสอบรูปภาพ



ภาพที่ 75 หน้าการตรวจสอบรูปภาพ

หมายเลขอ 1 คันหา

หมายเลขอ 2 รายละเอียดของรูปภาพที่รอการตรวจสอบความเหมือน

บทที่ 4

บทสรุป

การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันบริการสำหรับจ้างงานศิลปะ ในส่วนของผู้ว่าจ้างและนักวาดสามารถใช้งานผ่านทางเว็บแอปพลิเคชันนี้ได้ และเว็บไซต์นี้เป็นทางเลือกที่ดีในการทำรายได้เสริมสำหรับนักวาดรูป โดยสามารถทำงานตามเวลาว่างและรับค่าตอบแทนตามงานที่ทำได้ เพราะเป็นช่องทางเลือกสำหรับการจ้างงานศิลปะ การใช้เว็บไซต์รับจ้างวาดรูปช่วยลดเวลาในการค้นหาหางาน ซึ่งทำให้ผู้ว่าจ้างมีโอกาสเจองานที่ตัวเองชอบได้โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกนักวาดที่มีสไตล์ภาพที่ชอบได้ โดยสามารถจ้างไว้ และระบบจะดำเนินการขั้นตอนต่าง ๆ ของการจ้างให้ผู้ใช้เกิดความสะดวก นอกจากนี้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานเว็บไซต์ได้กับอุปกรณ์ทุกขนาดหน้าจอได้อย่างมีประสิทธิภาพ

