

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคดิจิทัลที่การสร้างสรรคคอนเทนต์เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสารและการสร้างชุมชนออนไลน์ เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาแพลตฟอร์มที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้สร้างคอนเทนต์และผู้สนับสนุนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม ถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนผู้สร้างคอนเทนต์ให้สามารถสร้างรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม ด้วยการสร้างแพลตฟอร์มที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้ ใช้งานง่าย และมีรูปแบบการใช้งานที่ตอบสนองต่อความต้องการของทั้งผู้สร้างคอนเทนต์และผู้สนับสนุน โดยพิจารณาจากปัจจัยสำคัญ คือ ความต้องการของตลาด ในยุคที่การสร้างสรรคคอนเทนต์มีความสำคัญ ผู้สร้างคอนเทนต์ต้องการช่องทางในการสร้างรายได้ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อสนับสนุนการทำงานและการพัฒนาคอนเทนต์ที่มีคุณภาพ การสนับสนุนทางการเงินผู้ติดตามมักต้องการแสดงความชื่นชมต่อผู้สร้างคอนเทนต์ ผ่านการสนับสนุนทางการเงิน ซึ่งช่วยให้ผู้สร้างสามารถทำงานต่อไปได้ โดยระบบนี้จะทำให้การสนับสนุนเป็นเรื่องง่าย ระบบนี้มีเป้าหมายในการสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ติดตามช่วยให้เกิดชุมชนที่เข้มแข็งและมีส่วนร่วม ทำให้ผู้สร้างคอนเทนต์รู้สึกได้รับการสนับสนุนจากผู้ติดตามอย่างมีประสิทธิภาพ การเข้าถึงข้อมูล ผู้สร้างคอนเทนต์จะได้รับข้อมูล และ การตอบสนองที่มีค่าในการพัฒนาคอนเทนต์ของตน ซึ่งช่วยให้สามารถปรับปรุงและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ และตอบสนองต่อความต้องการของผู้ติดตามด้วยการผสมผสานระหว่างหลักการและเหตุผลเหล่านี้ระบบอย่างแท้จริง

ดังนั้น จึงได้จัดทำระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาความสามารถในการทำงานของผู้สร้างคอนเทนต์ และให้ผู้ติดตามมีส่วนร่วมในการสนับสนุนการสร้างสรรคคอนเทนต์อย่างต่อเนื่องในยุคดิจิทัลที่เต็มไปด้วยความเป็นไปได้ใหม่ๆ

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อพัฒนาระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม ที่สามารถแสดงผลการบริจาคจากผู้สนับสนุนในรูปแบบเรียลไทม์ เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมจากผู้ติดตาม

1.2.2 เพื่อทดสอบและตรวจสอบประสิทธิภาพการทำงานของระบบ ช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตามในการรับการบริจาคและแสดงผลในแต่ละแพลตฟอร์มการสตรีมที่ใช้งาน

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้งานระบบ ช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม (ทั้งผู้สร้างคอนเทนต์และผู้บริจาค) เกี่ยวกับการใช้งาน ระบบการแสดงผล และประสบการณ์โดยรวม

1.2.4 เพื่อปรับปรุงและพัฒนาระบบ ช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตามตามข้อเสนอแนะและผลการทดสอบจากผู้ใช้งาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความสะดวกในการใช้งานในอนาคต

## 1.3 ขอบเขตการดำเนินงาน

การพัฒนาระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม ผู้พัฒนาใช้เครื่องมือพัฒนาได้แก่ Visual Studio Code ภาษา JavaScript XML ฐานข้อมูล Maria DB 11.7 ประกอบด้วยโครงสร้างระบบดังนี้

### 1.3.1 โครงสร้างในส่วนของ ผู้ดูแลระบบ ประกอบด้วย

#### 1.3.1.1 การจัดการข้อมูลผู้ใช้งาน

- 1). เพิ่ม ลบ แก้ไขข้อมูล
- 2). ตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้งาน
- 3). อนุมัติหรือยกเลิกการใช้งานของผู้ใช้งาน

#### 1.3.1.2 การรายงานและติดตามข้อมูลการโดนเนท

- 1). ตรวจสอบข้อมูลการโดนเนท
- 2). ตรวจสอบการรายงานของผู้ใช้งาน
- 3). วิเคราะห์ข้อมูลและตรวจสอบผลรวมการโดนเนทของแต่ละเดือนของผู้ใช้งาน

### 1.3.2 โครงสร้างในส่วนของ ผู้ใช้งานระบบ ประกอบด้วย

#### 1.3.2.1 การลงทะเบียนเพื่อใช้งานระบบ

- 1). สามารถลงทะเบียนเข้าใช้งานระบบได้

#### 1.3.2.2 การเข้าสู่ระบบ

- 1). เข้าใช้งานระบบ

#### 1.3.2.3 การออกจากระบบ

- 1). ออกจากระบบ

#### 1.3.2.4 การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

- 1). แก้ไขชื่อผู้ใช้ ข้อมูลส่วนตัว และ การเปลี่ยนรูปภาพประจำตัว

#### 1.3.2.5 การเปลี่ยนรหัสผ่าน

- 1). เปลี่ยนรหัสผ่าน

#### 1.3.2.6 การดูข้อมูลการโดนเนทจากผู้ติดตาม

- 1). ดูข้อมูลการโดนเนทในแต่ละเดือน

#### 1.3.2.8 การแสดงข้อมูลโดนเนทที่ได้รับจากผู้สนับสนุน

- 1). รับข้อมูลการโดนเนทมาแสดงแบบ Realtime

#### 1.3.2.10 การโดนเนทและตรวจการชำระเงิน

- 1). ตรวจสอบการชำระเงิน
- 2). ส่งข้อความให้ผู้สร้างคอนเทนต์

## 1.4 อุปกรณ์และเครื่องมือในการดำเนินงาน

### 1.4.1. ด้านฮาร์ดแวร์ (Hardware)

#### 1.4.1.1. คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จำนวน 1 เครื่อง

- Nitro 5 AN515-57-58LR
- Intel Core i5-11400H (2.70 GHz, 12 MB L3 Cache up to 4.50 Ghz)
- NVIDIA GeForce RTX 3050 (4GB GDDR6)
- RAM Corsair DDR4 16 GB 3200Mhz
- SSD M.2 WD BLACK SN770 NVME 1 TB
- 15.6 inch (1920x1080) Full HD 144 Hz

#### 1.4.1.2. Printer Inkjet Cannon Pixma G2000

### 1.4.2. ด้านซอฟต์แวร์ (Software)

#### 1.4.2.1. Windows 11 Pro เป็นระบบปฏิบัติการ

#### 1.4.2.2. Visual Studio Code ใช้ในการเขียนโปรแกรม

#### 1.4.2.3. Prisma ใช้ในการจัดการฐานข้อมูล

#### 1.4.2.4. FileZilla ใช้ในการอัปโหลดไฟล์เข้าเว็บเซิร์ฟเวอร์

#### 1.4.2.5. Microsoft Office Word 365 ใช้ในการจัดทำเอกสาร

## 1.5 เป้าหมาย

### 1.5.1 เชิงปริมาณ

1.5.1.1 สร้างและเปิดใช้งานระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม สำหรับผู้สร้างคอนเทนต์อย่างน้อย 1 แพลตฟอร์ม

1.5.1.2 จัดทำและเผยแพร่ รายงานการพัฒนาและการทำงานของระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม อย่างน้อย 1 เล่ม

1.5.1.3 ระบบสามารถรองรับการบริการและแสดงผลได้อย่างน้อย 50 รายการการบริการต่อวัน

### 1.5.2 เชิงคุณภาพ

1.5.2.1 ผู้สร้างคอนเทนต์สามารถใช้งานระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม เพื่อแสดงการบริการจากผู้สนับสนุนในแบบเรียลไทม์ และมีผลกระทบในการกระตุ้นการสนับสนุนจากผู้ติดตาม

1.5.2.2 ผู้ใช้งานระบบ (ทั้งผู้บริการและผู้สร้างคอนเทนต์) จะได้รับประสบการณ์ที่ดีจากการใช้งานระบบที่โปร่งใสและใช้งานง่าย

1.5.2.3 ระบบช่วยให้ผู้สร้างคอนเทนต์สามารถพัฒนาและปรับปรุงการแสดงผลการบริการเพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากผู้ติดตาม

1.5.2.4 ผู้สร้างคอนเทนต์จะได้รับทักษะในการใช้ระบบดิจิทัลสำหรับการบริหารจัดการการสนับสนุนจากผู้ติดตาม และสามารถสร้างแคมเปญบริการที่มีประสิทธิภาพ



### 1.7 ระยะเวลาและสถานที่ดำเนินการ

ระยะเวลาดำเนินการ ระหว่างวันที่ วันที่ 17 ตุลาคม 2567 ถึง วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2568  
สถานที่ดำเนินการ วิทยาลัยการอาชีพนวมินทรราชินีมุกดาหาร

### 1.8 งบประมาณ

งบประมาณทั้งหมด 2,100 บาท

1.8.1. กระดาษ A4	220	บาท
1.8.2. ค่าสื่อบันทึกข้อมูล	100	บาท
1.8.3. จัดพิมพ์เอกสารรูปเล่ม	500	บาท
รวมทั้งสิ้น	820	บาท

### 1.9 การติดตามและประเมินผล

1.9.1. แบบทดสอบความพึงพอใจการใช้ระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม

1.9.2. รูปเล่มโครงการระบบช่วยผู้สร้างคอนเทนต์รับรายได้จากการสนับสนุนของผู้ติดตาม

### 1.10 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.10.1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาและการทำงานของระบบบริจาคออนไลน์ ผู้พัฒนาจะได้รับความรู้และประสบการณ์ในการสร้างระบบโดเนทขึ้นจ่อ รวมถึงการทำงานร่วมกับแพลตฟอร์มบริจาคออนไลน์ เช่น การเชื่อมต่อกับระบบการเงิน (PayPal, Stripe) และการแสดงผลการบริจาคในรูปแบบเรียลไทม์

1.10.2. สร้างความสะดวกในการบริจาคและการสนับสนุนในระหว่างการสตรีม ระบบนี้จะทำให้ผู้ชมสามารถบริจาคเงินและแสดงการสนับสนุนคอนเทนต์ครีเอเตอร์ได้ง่ายขึ้น โดยสามารถดูผลการบริจาคแบบเรียลไทม์บนหน้าจอ ซึ่งจะเพิ่มความสะดวกและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการสตรีม

1.10.3. ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชมและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้บริจาค การแสดงผลการบริจาคบนจอจะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมคนอื่นๆ สนใจในการบริจาคมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อการสร้างชุมชนที่เข้มแข็งและสนับสนุนคอนเทนต์ครีเอเตอร์ได้มากขึ้น

### 1.11 ข้อตกลงเบื้องต้น

ระบบ โดเนทขึ้นจ่อ ที่พัฒนาขึ้นจะสามารถใช้งานได้ทั้งบนแพลตฟอร์มการสตรีมต่างๆ เช่น Twitch, YouTube Live, และ Facebook Live รวมถึงรองรับการแสดงผลการบริจาคแบบเรียลไทม์บนหน้าจอที่ผู้ชมสามารถเห็นได้ทันที นอกจากนี้ ระบบยังสามารถทำงานได้อย่างราบรื่นทั้งบนเบราว์เซอร์ ทุกประเภท (เช่น Google Chrome, Firefox, Safari) รวมถึงการใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ และ คอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและใช้งานระบบได้อย่างสะดวกและไม่จำกัดอุปกรณ์

### 1.12 นิยามศัพท์เฉพาะ

**การบริจาคออนไลน์ (Online Donation)** คือ การให้เงินหรือทรัพย์สินผ่านอินเทอร์เน็ต โดยมักทำผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น PayPal, Stripe หรือการโอนเงินผ่านช่องทางออนไลน์อื่นๆ เพื่อสนับสนุนกิจกรรมหรือคอนเทนต์ที่ชื่นชอบ การบริจาคมนี้สามารถทำได้ทั้งในรูปแบบครั้งเดียวหรือสมัครสมาชิกเพื่อสนับสนุนต่อเนื่อง (วิกิพีเดีย. 2561: ออนไลน์ เข้าถึง: 24 ธ.ค. 2562)

**สตรีมเมอร์ (Streamer)** คือ บุคคลที่ทำการถ่ายทอดสด (Live Streaming) ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ โดยมักจะเป็นผู้ที่สร้างเนื้อหาหรือกิจกรรมที่ผู้ชมสามารถรับชมได้ในเวลาเดียวกัน เช่น การเล่นเกม, การพูดคุย, หรือการทำกิจกรรมต่างๆ โดยผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมผ่านการแสดงความคิดเห็น การบริจาค หรือการสนับสนุนในรูปแบบอื่นๆ ในระหว่างที่มีการสตรีม (เกียรติประถม สิ้นรุ่งเรืองกุล. 2553: ออนไลน์ เข้าถึง: 24 ธ.ค. 2562 )

**แพลตฟอร์มการสตรีม (Streaming Platform)** คือ แพลตฟอร์มออนไลน์ที่ให้บริการถ่ายทอดสด (Live Streaming) ซึ่งช่วยให้สตรีมเมอร์สามารถเผยแพร่เนื้อหาของตนในแบบเรียลไทม์ให้ผู้ชมทั่วโลกได้รับชม เช่น Twitch, YouTube Live, Facebook Live, Mixer, และ Trovo โดยแพลตฟอร์มเหล่านี้มักจะรองรับฟีเจอร์การบริจาคและการแสดงผลการบริจาคขึ้นจอ รวมถึงการโต้ตอบระหว่างผู้ชมและสตรีมเมอร์ เช่น การแสดงความคิดเห็นหรือการร่วมกิจกรรมพิเศษ (วิกิพีเดีย. 2561: ออนไลน์ เข้าถึง: 24 ธ.ค. 2562)